

## LAPORAN KERJA PRAKTEK

### SISTEM INFORMASI TRANSAKSI DI TOKO MAINAN DODO TOYS

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Fauzi Sampurno Pribadi

NIM : 13650031

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2016

## LAPORAN KERJA PRAKTEK

### SISTEM INFORMASI TRANSAKSI DI TOKO MAINAN DODO TOYS

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Fauzi Sampurno Pribadi

NIM : 13650031

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2016

## PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

### SISTEM INFORMASI TRANSAKSI DI TOKO MAINAN DODO TOYS

Disusun oleh :

Nama : Fauzi Sampurno Pribadi

NIM : 13650031

Telah diseminarkan pada tanggal 16 Mei 2016.

Pembimbing,



Dr. Bambang Sugiantoro, MT.

NIP. 19751024 200912 1 002

Penguji,



Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom

NIP. 19710823 199903 1 003

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi



Sumarsono, S.T, M.Kom

NIP. 19710209 200501 1 003

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyusun dan menyajikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul “SISTEM INFORMASI TRANSAKSI DI TOKO MAINAN DODO TOYS” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dorongan dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan Laporan Kerja Praktek ini.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini terdapat kesalahan pengetikan dan kekeliruan sehingga membingungkan pembaca dalam memahami maksud penulis.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Penulis,

Fauzi Sampurno Pribadi

## DAFTAR ISI

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| COVER .....                            | i   |
| HALAMAN JUDUL .....                    | ii  |
| LEMBAR PENGESAHAN .....                | iii |
| KATA PENGANTAR .....                   | iv  |
| DAFTAR ISI .....                       | v   |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | vi  |
| DAFTAR TABEL .....                     | ix  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                | 1   |
| 1.1. Latar Belakang .....              | 1   |
| 1.2. Rumusan Kerja Praktek .....       | 2   |
| 1.3. Batasan Kerja Praktek .....       | 3   |
| 1.4. Tujuan Kerja Praktek .....        | 4   |
| 1.5. Manfaat Kerja Praktek .....       | 4   |
| BAB II TAMPAT KERJA PRAKTEK .....      | 6   |
| 2.1. Gambaran Umum Instansi .....      | 6   |
| 2.2. Ruang Lingkup Kerja Praktek ..... | 6   |
| BAB III LAPORAN KEGIATAN .....         | 8   |
| 3.1. Hasil .....                       | 8   |
| 3.2. Pembahasan .....                  | 25  |
| BAB IV PENUTUP .....                   | 43  |
| 4.1. Kesimpulan .....                  | 43  |
| 4.2. Rekomendasi .....                 | 43  |
| DAFTAR PUSTAKA .....                   | 44  |
| LAMPIRAN .....                         | 45  |

## DAFTAR GAMBAR

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Diagram Context .....              | 12 |
| Gambar 3.2 DFD Level 1 .....                  | 13 |
| Gambar 3.3 Proses Login .....                 | 14 |
| Gambar 3.4 Proses Pengguna .....              | 15 |
| Gambar 3.5 Proses Transaksi .....             | 16 |
| Gambar 3.6 Proses Stok Barang .....           | 16 |
| Gambar 3.7 Proses Barang Masuk .....          | 17 |
| Gambar 3.8 Proses Barang Keluar .....         | 17 |
| Gambar 3.9 Proses Distributor .....           | 18 |
| Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram ..... | 19 |
| Gambar 3.11 Halaman Utama .....               | 25 |
| Gambar 3.12 Halaman Login .....               | 25 |
| Gambar 3.13 Halaman Identitas .....           | 26 |
| Gambar 3.14 Halaman Foto .....                | 26 |
| Gambar 3.15 Halaman Akun Dodo Toys .....      | 27 |
| Gambar 3.16 Halaman Admin .....               | 27 |
| Gambar 3.17 Halaman Pemilik .....             | 28 |
| Gambar 3.18 Halaman Login Partner .....       | 28 |
| Gambar 3.19 Halaman Karyawan .....            | 29 |
| Gambar 3.20 Daftar Pegawai .....              | 29 |
| Gambar 3.21 Riwayat Pegawai .....             | 30 |
| Gambar 3.22 Riwayat Penjualan .....           | 30 |

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.23 Halaman Transaksi Penjualan Barang .....                     | 31 |
| Gambar 3.24 Halaman Daftar Penjualan Barang .....                        | 32 |
| Gambar 3.25 Filter Data pada Halaman Daftar Penjualan Barang .....       | 33 |
| Gambar 3.26 Pencarian Barang pada Halaman Daftar Penjualan Barang ..     | 33 |
| Gambar 3.27 Halaman Daftar Persediaan Barang .....                       | 34 |
| Gambar 3.28 Pencarian Barang pada Halaman Daftar Persediaan Barang .     | 35 |
| Gambar 3.29 Fitur Cetak Transaksi Penjualan Barang .....                 | 35 |
| Gambar 3.30 Stok Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys .....         | 36 |
| Gambar 3.31 Tambah Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys .....       | 37 |
| Gambar 3.32 Barang Masuk SI Inventori Pergudangan Dodo Toys .....        | 39 |
| Gambar 3.33 Barang Keluar SI Inventori Pergudangan Dodo Toys .....       | 40 |
| Gambar 3.34 Distributor SI Inventori Pergudangan Dodo Toys .....         | 41 |
| Gambar 3.35 Dokumen Lampiran SI Inventori Pergudangan Dodo Toys ..       | 42 |
| Gambar 4.1 Koneksi .....                                                 | 45 |
| Gambar 4.2 Login .....                                                   | 46 |
| Gambar 4.3 Logout .....                                                  | 46 |
| Gambar 4.4 Nama pengguna dan Kata sandi .....                            | 47 |
| Gambar 4.5 Mengembalikan Akun .....                                      | 47 |
| Gambar 4.6 Buat Pengguna .....                                           | 48 |
| Gambar 4.7 Proses Penjualan .....                                        | 49 |
| Gambar 4.8 Ketersediaan Barang .....                                     | 49 |
| Gambar 4.9 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Stok Barang 1 .....      | 50 |
| Gambar 4.10 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Stok Barang 2 .....     | 50 |
| Gambar 4.11 <i>Sourcecode</i> Proses Penyimpanan & Penambahan Stok ..... | 51 |

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.12 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Tambah Barang 1.....     | 51 |
| Gambar 4.13 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Tambah Barang 2.....     | 52 |
| Gambar 4.14 <i>Sourcecode</i> Proses Tambah Barang .....                  | 52 |
| Gambar 4.15 <i>Sourcecode</i> Proses Ubah Data Barang .....               | 53 |
| Gambar 4.16 <i>Sourcecode</i> Hapus Data Barang .....                     | 53 |
| Gambar 4.17 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Masuk 1 .....               | 54 |
| Gambar 4.18 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Masuk 2 .....               | 55 |
| Gambar 4.19 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 1 .....              | 56 |
| Gambar 4.20 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 2 .....              | 57 |
| Gambar 4.21 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 3 .....              | 58 |
| Gambar 4.22 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Distributor Barang ..... | 58 |
| Gambar 4.23 <i>Sourcecode</i> Proses Tambah Distributor .....             | 59 |
| Gambar 4.24 <i>Sourcecode</i> Proses Ubah Distributor .....               | 59 |
| Gambar 4.25 <i>Sourcecode</i> Proses Hapus Distributor .....              | 60 |
| Gambar 4.26 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 1 .....                       | 60 |
| Gambar 4.27 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 2 .....                       | 61 |
| Gambar 4.28 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 3 .....                       | 61 |



## DAFTAR TABEL

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Inventori (t_inventori).....            | 20 |
| Tabel 3.2 Kode Barang (t_kode).....               | 20 |
| Tabel 3.3 Barang Masuk (t_masuk).....             | 21 |
| Tabel 3.4 Barang Keluar (t_keluar) .....          | 21 |
| Tabel 3.5 Distributor (t_distributor).....        | 22 |
| Tabel 3.6 Pegawai (t_pegawai) .....               | 22 |
| Tabel 3.7 Kehadiran (t_pegawai_absen).....        | 23 |
| Tabel 3.8 Pegawai Keluar (t_pegawai_keluar) ..... | 24 |
| Tabel 3.9 Diskon (t_diskon).....                  | 24 |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Menurut Murdick, R. G (1991:27), pengertian Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk kumpulan atau prosedur-prosedur atau bagan-bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan bagian atau tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan/atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan/atau energi dan/atau barang (Ashkaf, 2015). Sistem tak hanya mengolah suatu zat mentah menjadi zat yang siap dikonsumsi melainkan juga dapat mengolah data menjadi sebuah informasi. Informasi menurut McLeod dalam Yakub (2012:8) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya (Yanti, 2015). Sistem yang menghasilkan informasi inilah yang nantinya disebut sebagai Sistem Informasi. Robert A. Leitch mengartikan Sistem Informasi sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Doli, 2013). Sistem Informasi merupakan kebutuhan penting bagi setiap instansi sebagai sarana pendukung keputusan. Dalam meningkatkan mutu dan kinerja mereka, sebuah instansi memerlukan informasi-informasi yang matang mengenai perkembangan bisnis yang mereka kerjakan.

Di Toko Mainan Dodo Toys, Sistem Informasi yang diterapkan masih bersifat manual yaitu secara pembukuan dan ada pula yang hanya diingat saja. Sistem Informasi yang bersifat manual ini menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya lama waktu pemrosesan dan tingkat ke-*valid*-an yang kurang karena keterbatasan manusia dalam mengingat sesuatu. Terdapat tiga kategori informasi di Toko Mainan Dodo Toys yaitu kepegawaian, penjualan, dan inventori pergudangan.

Mengenai kepegawaian di Toko Mainan Dodo Toys, belum ada sistem yang mencatat kehadiran karyawan dan aktifitas yang dilakukan karyawan seperti siapa yang berperan sebagai kasir pada saat itu dan berapa item yang terjual serta total uang yang didapat dari penjualan saat itu. Hal tersebut dianggap perlu oleh pemilik sebagai informasi pendapatan yang terjadi setiap harinya dan untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab atas pemasukan pada saat itu.

Mengenai stok barang dan kontrol barang masuk/keluar di Toko Mainan Dodo Toys, belum ada sistem yang mencatat secara rapi, praktis, efisien dan tersusun dengan baik. Bahkan akhir-akhir ini pemilik toko mengaku kesulitan dalam mencatat barang masuk dan keluar yang setiap saatnya terus bertambah. Dengan demikian, adanya sistem inventori pergudangan ini sangat diperlukan sehingga kontrol kendali gudang dapat dilakukan dengan mudah, praktis, dan efisien.

Sedangkan mengenai penjualan yaitu berkaitan dengan kemudahan karyawan dalam melakukan perhitungan transaksi penjualan barang, memudahkan dalam mencatat barang yang terjual dan mencari ketersediaan stok barang tertentu.

Demikian perlu adanya pembuatan Sistem Informasi Transaksi yang memiliki *sub*-sistem: Kepegawaian, Penjualan, dan Inventori Pergudangan sebagai sarana untuk merekam aktifitas karyawan, penjualan, barang dan kontrolnya. Diharapkan dapat membantu pemilik toko dalam mengontrol dan memantau aktifitas transaksi yang ada di Toko Mainan Dodo Toys.

## 1.2. Rumusan Kerja Praktek

Dari latar belakang dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membangun dan menerapkan sistem kepegawaian di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

2. Bagaimana membangun dan menerapkan sistem penjualan di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
3. Bagaimana membangun dan menerapkan sistem inventori pergudangan di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

### 1.3. Batasan Kerja Praktek

Agar penyusunan kerja praktek ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang dirumuskan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada:

1. Sistem Informasi Kepegawaian, Sistem Informasi Penjualan, dan Sistem Informasi Inventori Pergudangan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
2. Sistem Informasi Kepegawaian, Sistem Informasi Penjualan, dan Sistem Informasi Inventori Pergudangan ini berjalan pada lingkungan lokal (*localhost*).
3. Sistem Informasi Kepegawaian ini hanya mengelola pengguna seperti membuat pengguna, menampilkan data pengguna, mengubah data pengguna, menghapus pengguna, dan mencetak laporan data pengguna.
4. Data dari pengguna yang ada nantinya sebagai kunci (nama pengguna dan kata sandi) bila mana pengguna akan masuk ke dalam sistem. Dan dari data masuk inilah diasumsikan bahwa karyawan telah hadir.
5. *Login* untuk karyawan dapat dilakukan dua kali yang mana diasumsikan *login* pertama sebagai kasir dan *login* kedua sebagai *partner* kasir.
6. Sistem Informasi Kepegawaian ini hanya memiliki tiga kategori pengguna: admin, pemilik, dan karyawan.

7. Sistem Informasi Kepegawaian ini hanya melaporkan daftar pegawai, kehadiran pegawai dan laporan total uang yang didapat dari penjualan yang dilakukan oleh karyawan.
8. Sistem Informasi Penjualan akan menangani tentang hal-hal yang berkaitan dengan penjualan barang harian, melihat daftar barang terjual, dan melihat jumlah persediaan stok barang tersisa.
9. Sistem Informasi Inventori Pergudangan ini hanya mengelola aktifitas barang, seperti: stok barang, tambah barang, hapus barang, kelola barang masuk, kelola barang keluar, dan pemantauan *record log*-nya.
10. Sistem Informasi Inventori Pergudangan ini hanya memiliki tiga aktivitas utama : inventori, barang masuk, dan barang keluar.
11. Sistem Informasi Inventori Pergudangan ini melaporkan daftar barang digudang saat itu, daftar barang masuk, dan daftar barang keluar.

#### 1.4. Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun dan menerapkan sistem kepegawaian di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
2. Membangun dan menerapkan sistem penjualan di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
3. Membangun dan menerapkan sistem inventori pergudangan di Toko Mainan Dodo Toys dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

#### 1.5. Manfaat Kerja Praktek

Diharapkan dari pelaksanaan kerja praktek ini dapat membawa manfaat diantaranya:

1. Memberikan kemudahan pemilik toko dalam mengetahui identitas karyawan, kehadiran karyawan dan memantau total uang yang didapat

dari penjualan yang dilakukan oleh karyawan tertentu pada hari tertentu.

2. Memberikan kemudahan bagi karyawan untuk mengolah transaksi penjualan barang, melacak barang yang telah terjual, dan melacak persediaan barang.
3. Memberikan kemudahan pemilik toko dalam mengetahui barang yang ada di gudang beserta stoknya, barang yang masuk, barang yang keluar, kontrol aktivitas barang dan hasil dari sistem penjualan.
4. Meningkatkan kemampuan dan pemahaman penulis terhadap pembuatan sistem informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

## BAB II

### TEMPAT KERJA PRAKTEK

#### 2.1. Gambaran Umum Instansi

Toko Mainan Dodo Toys adalah toko mainan yang beralamat di Jalan RE Martadinata no 20, Yogyakarta. Toko Mainan Dodo Toys dikelola oleh Bapak Rochmadi dengan dibantu oleh karyawan-karyawannya. Bapak Rochmadi adalah warga kelahiran Wonosobo yang sekarang menetap di Yogyakarta dengan istri dan kedua putranya. Toko mainan ini menjual berbagai mainan untuk usia balita hingga usia tiga belas tahun ke atas. Terdapat berbagai jenis mainan yang dijual di toko ini, diantaranya ada boneka, mainan robot, mainan peralatan masak, dan lain sebagainya. Selain mainan mekanik, terdapat pula mainan-mainan seperti mobil remot control, helicopter remot control, mini 4D, dan masih banyak lagi.

Penyusunan rak bagian depan menggunakan etalase yang berisi berbagai boneka yang lucu-lucu sehingga dapat menarik pelanggan. Rak etalase ini diletakan pada bagian kanan dan kiri bagian depan sehingga menyisakan pintu masuk pada bagian tengahnya. Setelah masuk kedalam, pada bagian sisi kanan dan kiri sudah disuguhi lagi dengan berbagai mainan yang disusun rapi disetiap sudutnya. Rak dibagi menjadi empat bagian dengan tiga jalur ditengahnya. Pada bagian dekat pembayaran akan terdapat berbagai mainan yang sedang populer setiap musimnya. Sementara di balik bagian pembayaran terdapat rak yang disusun rapi berisi mainan beremot kontrol sehingga aman dari jangkauan anak-anak kecil.

#### 2.2. Ruang Lingkup Kerja Praktek

Toko Mainan Dodo Toys memiliki sistem katalog yang kurang tersusun secara rapi dan kurang *informative*. Hal tersebut menyebabkan akses yang kurang cepat dan efisien. Selain itu, bukti penjualan barang tidak ada *record* khusus melainkan hanya berupa nota penjualan dan masih menyulitkan pemilik untuk mengetahui total uang yang didapat dari penjualan yang dilakukan oleh karyawan

tertentu. Oleh sebab itu, Toko Mainan Dodo Toys membutuhkan sistem informasi yang terpusat sehingga semua informasi yang ada dapat dikelola dengan lebih baik, praktis, dan efisien. Dengan supervisi langsung dari pemilik toko maka dibuatlah suatu sistem informasi. Sistem informasi tersebut akan terbagi menjadi tiga *sub*-sistem, yaitu Sistem Kepegawaian, Sistem Penjualan dan Sistem Inventori Pergudangan, yang mana semua *sub*-sistem tersebut saling terintegrasi dan berhubungan satu dengan yang lainnya.



## BAB III

### LAPORAN KEGIATAN

#### 3.1. Hasil

Pada prakteknya, Sistem Informasi Transaksi memiliki tiga *sub*-sistem yaitu Kepegawaian, Penjualan dan Inventory Pergudangan. Masing-masing sistem dikerjakan oleh satu orang. Saya sendiri mendapat bagian dalam mengerjakan Sistem Kepegawaian.

Setelah dilakukan pengamatan dan wawancara dengan pihak instansi tempat kerja praktek, didapatkan informasi yang berhubungan dengan kepegawaian, penjualan dan pergudangan yang akan dirancang untuk mengelola aktifitas transaksi yang ada di Toko Mainan Dodo Toys. Dari hasil pengamatan yang ada dilakukan analisis yang menghasilkan kebutuhan fungsional dan non fungsional. Adapun dari hasil analisis tersebut sebagai dasar pembentukan desain sistem yang digambarkan dalam bentuk Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD) dan Desain Tabel.

##### 3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam sistem yang akan dibangun. Spesifikasi kebutuhan sistem menjelaskan apa yang dapat dilakukan oleh sistem dan cakupan dari proyek.

##### 3.1.1.1. Kebutuhan Fungsional

Pada kebutuhan fungsional akan dijelaskan mengenai fitur-fitur yang harus ada pada sistem yang akan dibangun. Untuk Sistem Kepegawaian, memiliki kebutuhan fungsionalnya sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat membedakan tingkat hak akses pengguna antara lain: admin, pemilik dan karyawan. Sehingga mengantarkan pengguna pada ruang lingkup yang sesuai dengan hak yang dimiliki.
2. Sistem harus dapat memenuhi kebutuhan admin yang berhubungan dengan:
  - a. Admin dapat merubah identitas diri.

- b. Admin dapat membuat akun admin, pemilik dan karyawan.
  - c. Admin dapat melihat data admin, pemilik dan karyawan.
  - d. Admin dapat mengatur ulang kata sandi admin lain, pemilik dan karyawan.
  - e. Admin dapat menghapus data admin lain, pemilik dan karyawan.
  - f. Admin dapat mengembalikan akun pengguna yang belum terhapus dari *database*.
  - g. Admin dapat memperoleh laporan data pegawai dan riwayat pegawai yang masuk dalam sistem.
3. Sistem harus dapat memenuhi kebutuhan pemilik yang berhubungan dengan:
- a. Pemilik dapat merubah identitas diri.
  - b. Pemilik dapat membuat akun pemilik dan karyawan.
  - c. Pemilik dapat melihat data admin, pemilik dan karyawan.
  - d. Pemilik dapat mengatur ulang kata sandi pemilik lain dan karyawan.
  - e. Pemilik dapat menghapus data pemilik lain dan karyawan.
  - f. Pemilik dapat memperoleh laporan data pegawai dan riwayat pegawai yang masuk dalam sistem serta laporan total uang penjualan barang pada hari tertentu beserta nama kasir saat itu.
4. Sistem harus dapat memenuhi kebutuhan karyawan yang berhubungan dengan:
- a. Karyawan dapat merubah identitas diri.
  - b. Karyawan dapat melihat data karyawan dan riwayat karyawan yang masuk dalam sistem.
  - c. *Partner* kerja karyawan dapat melakukan *login* setelah karyawan utama yang berperan sebagai kasir *login*.

Sedangkan kebutuhan fungsional lainnya diluar kebutuhan sistem kepegawaian adalah sebagai berikut:

1. Sistem harus dapat memenuhi kebutuhan pemilik yang berhubungan dengan:
  - a. Pemilik dapat menampilkan barang yang tersedia di gudang.
  - b. Pemilik dapat menampilkan barang yang masuk ke gudang.
  - c. Pemilik dapat menampilkan barang yang keluar dari gudang.
  - d. Pemilik dapat menambah barang di gudang.
  - e. Pemilik dapat menambah stok barang di gudang.
  - f. Pemilik dapat mengolah barang-barang di gudang.
2. Sistem harus dapat memenuhi kebutuhan karyawan yang berhubungan dengan:
  - a. Karyawan (dalam hal ini adalah kasir) dapat menginputkan data barang yang akan dibeli oleh pembeli.
  - b. Karyawan dapat memberikan diskon (potongan harga) sesuai dengan kriteria pembeli.
  - c. Karyawan dapat melakukan perhitungan total pembayaran dan menghitung sisa kembalian pembayaran.
  - d. Karyawan dapat melihat daftar keseluruhan barang yang sudah terjual.
  - e. Karyawan dapat melakukan pelacakan terhadap barang tertentu yang telah terjual.
  - f. Karyawan dapat melihat daftar persediaan stok barang tersisa.
  - g. Karyawan dapat melakukan pelacakan terhadap barang tertentu untuk melihat persediaan barang tersisa.
  - h. Sistem dapat melakukan cetak transaksi pembayaran untuk setiap penjualan barang tertentu.
  - i. Sistem dapat melakukan filter data terhadap barang yang telah terjual berdasarkan tanggal tertentu.

#### 3.1.1.2. Kebutuhan Non Fungsional

Pada kebutuhan non fungsional akan dijelaskan mengenai perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengadaan sistem yang akan dibangun.

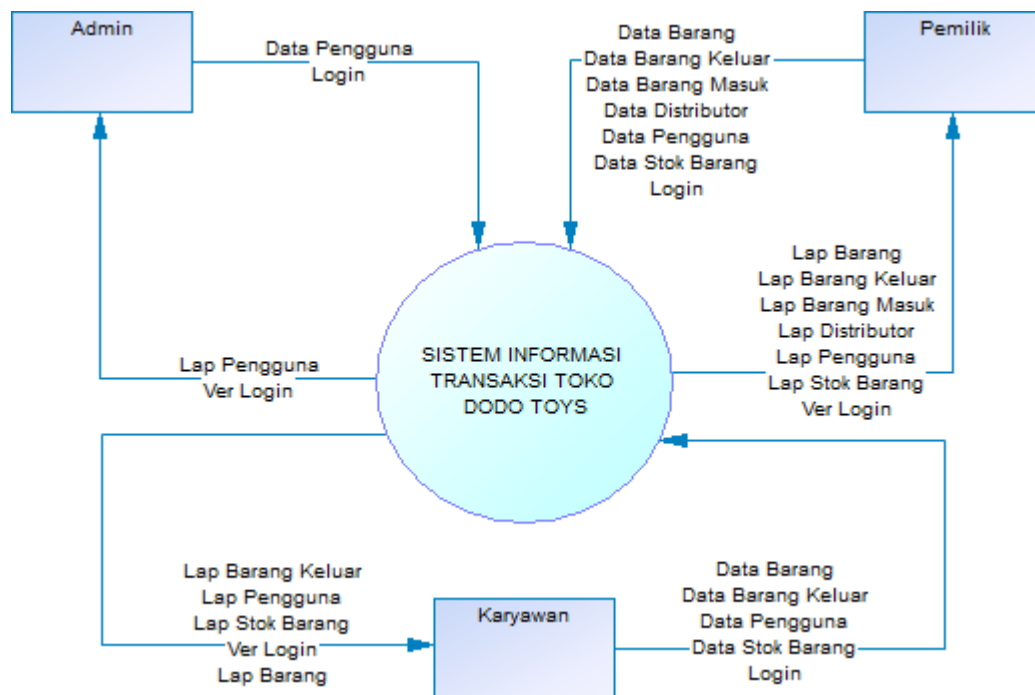
1. Sistem berjalan menggunakan Apache dan MySQL pada XAMPP.
2. Sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Sistem dapat berjalan pada semua browser.
4. Sistem berjalan pada localhost.
5. Sistem dapat menampilkan dokumen laporan dalam bentuk PDF.

#### 3.1.2. Perancangan Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) digunakan sebagai representasi grafik dari sebuah sistem. DFD menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

Di dalam DFD terdapat beberapa jenis DFD salah satunya Context Diagram (CD). CD merupakan data flow diagram tingkat atas (DFD Top Level), yaitu diagram yang paling detail, dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar entitas-entitas eksternal. Sistem informasi yang akan dibangun merupakan sistem informasi yang saling terintegrasi antara Sistem Kepegawaian, Sistem Penjualan dan Sistem Inventori Pergudangan sehingga Context Diagram secara umum menggambarkan interaksi yang dilakukan oleh ketiga sistem tersebut. Adapun Context Diagram yang dirancang seperti pada gambar 3.1.

Pada gambar 3.1, aliran-aliran data yang diproses oleh Sistem Kepegawaian terdiri dari data ke dalam sistem dan data keluar sistem baik entity admin, pemilik dan karyawan. Data ke dalam sistem berupa: Login dan Data Pengguna. Sedangkan data ke luar sistem berupa: Ver Login dan Lap Pengguna. Adapun lebih jelasnya lihat gambar 3.1.



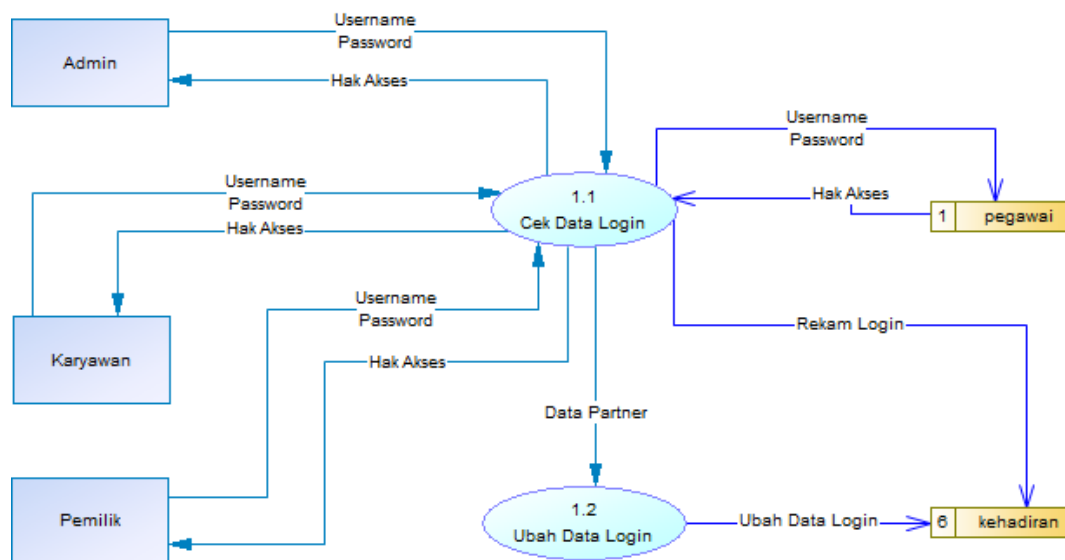
**Gambar 3.1 Diagram Context**

Di dalam DFD juga terdapat Diagram Level  $n$  yaitu digunakan untuk menggambarkan diagram fisik maupun diagram logis. Dimana Diagram Level  $n$  merupakan hasil pengembangan dari Context Diagram ke dalam komponen yang lebih detail. Hal tersebut disebut dengan top-down partitioning. DFD Level 1 dari ketiga sistem yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan pengembangan dari Context Diagram. Sehingga masih menjelaskan keseluruhan alur data dari sistem yang ada. Adapun DFD Level 1 dirancang seperti pada gambar 3.2.

Pada gambar 3.2, proses yang merupakan bagian dari Sistem Kepegawaian terdiri dari proses 1 Login dan proses 2 Olah Pengguna. Sedangkan entity yang berinteraksi dengan kedua proses tersebut adalah entity admin, pemilik dan karyawan. Selain itu, kebutuhan data store pada Sistem Kepegawaian terdiri dari pegawai, kehadiran, pegawai keluar dan barang keluar. Adapun penjelasan aliran datanya seperti yang ada pada gambar 3.2.

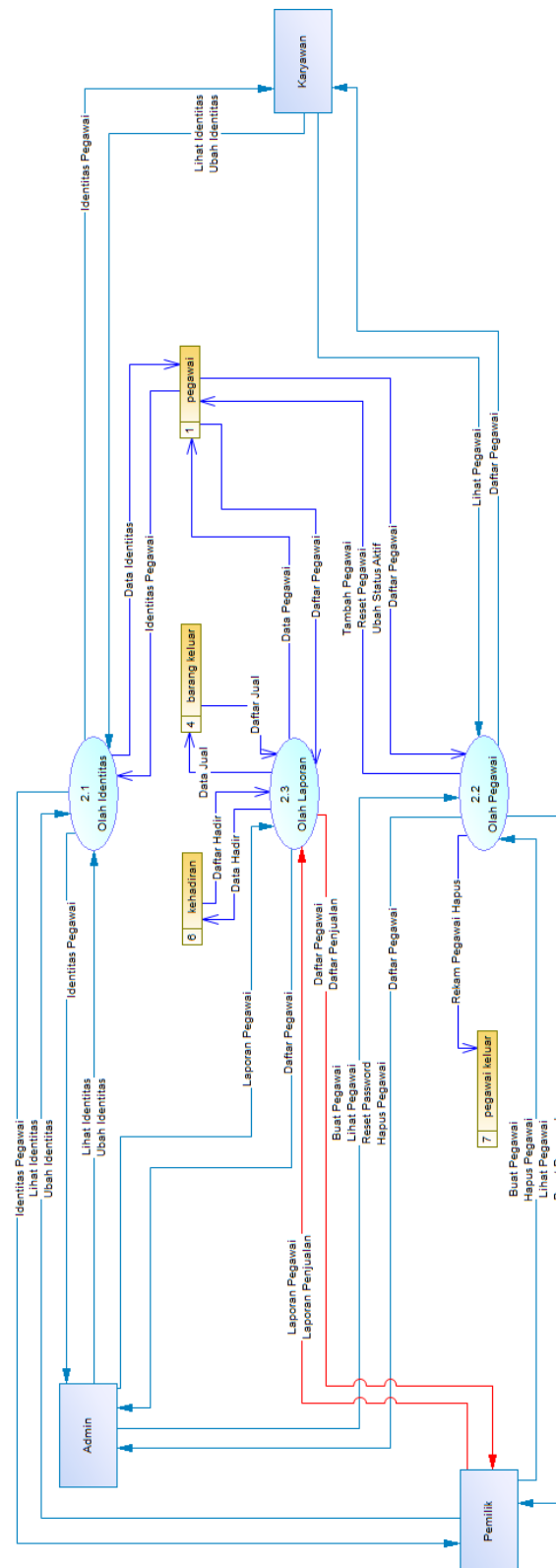


Pada gambar 3.2 terdapat tujuh proses yang mana Sistem Kepegawaian hanya berfokus pada proses Login dan proses Pengguna. Kedua proses tersebut masih dapat dikembangkan pada tiap-tiap prosesnya dengan menggunakan DFD Level 2. Pengembangan proses login seperti pada gambar 3.3.



**Gambar 3.3 Proses Login**

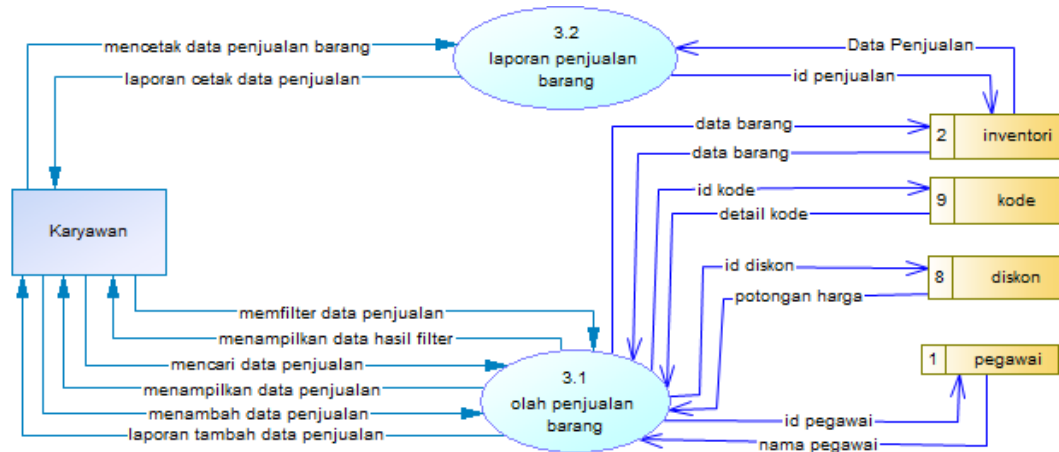
Pada proses pengguna masih dapat dikembangkan sehingga memiliki tiga proses yaitu Olah Identitas, Olah Pegawai dan Olah Laporan. Adapun pengembangan proses pengguna seperti yang terdapat pada gambar 3.4.



### Gambar 3.4 Proses Pengguna

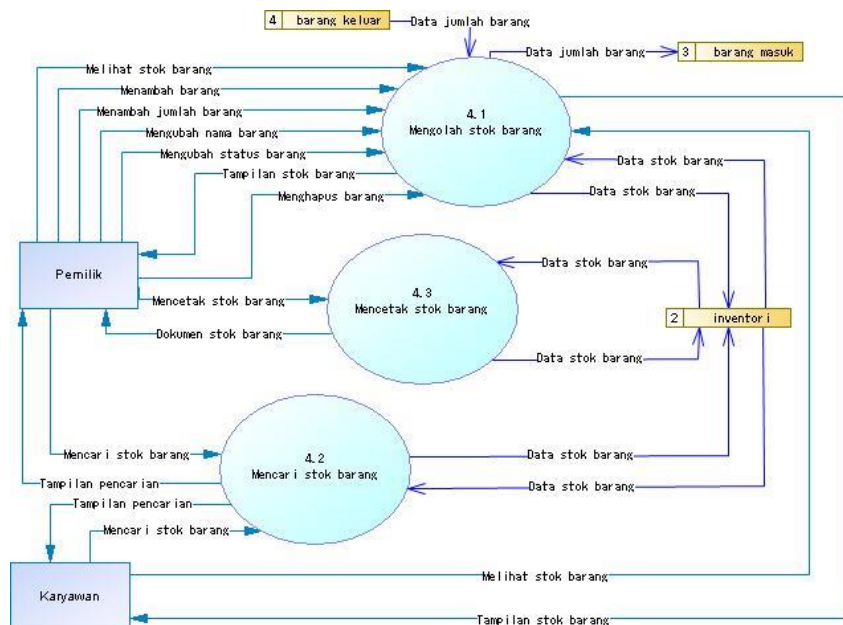


Sedangkan kelima proses lainnya yang bukan fokus dari Sistem Kepegawaian juga dapat dikembangkan menggunakan DFD Level 2. Salah satunya yaitu pengembangan proses transaksi seperti pada gambar 3.5.



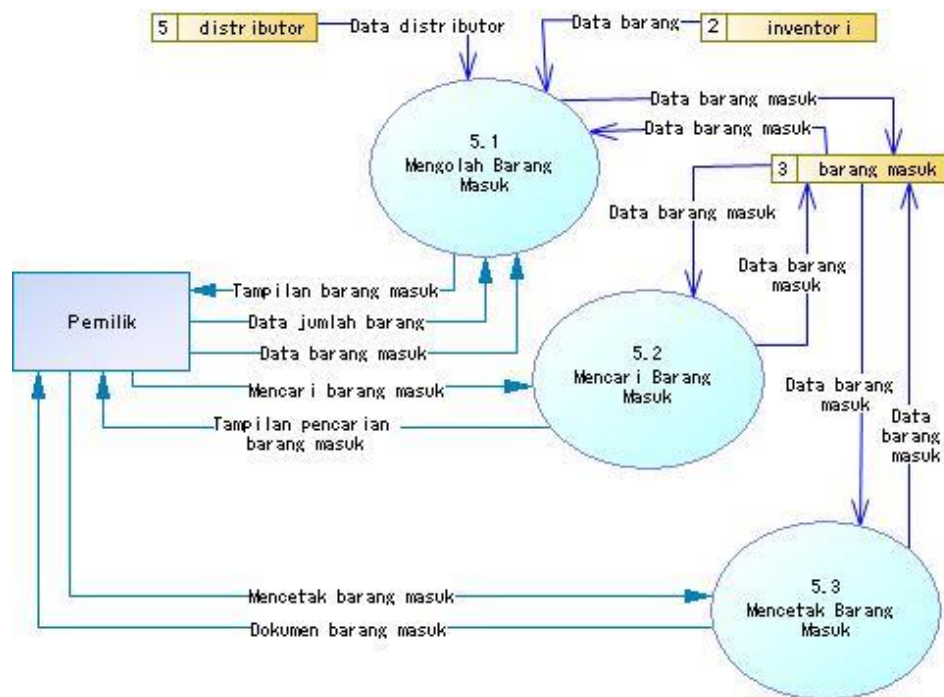
**Gambar 3.5 Proses Transaksi**

Proses stok barang masih dapat dikembangkan menggunakan DFD Level 2. Adapun pengembangan proses stok barang seperti yang terdapat pada gambar 3.6.



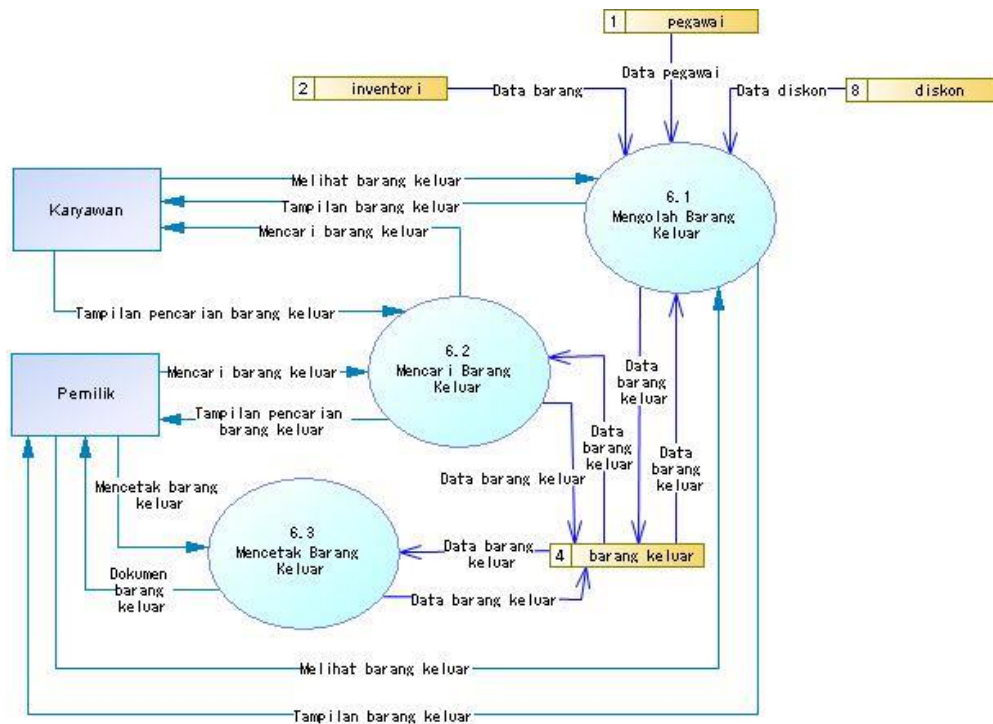
**Gambar 3.6 Proses Stok Barang**

Pada proses barang masuk masih dapat dikembangkan. Adapun pengembangan proses barang masuk seperti yang terdapat pada gambar 3.7.



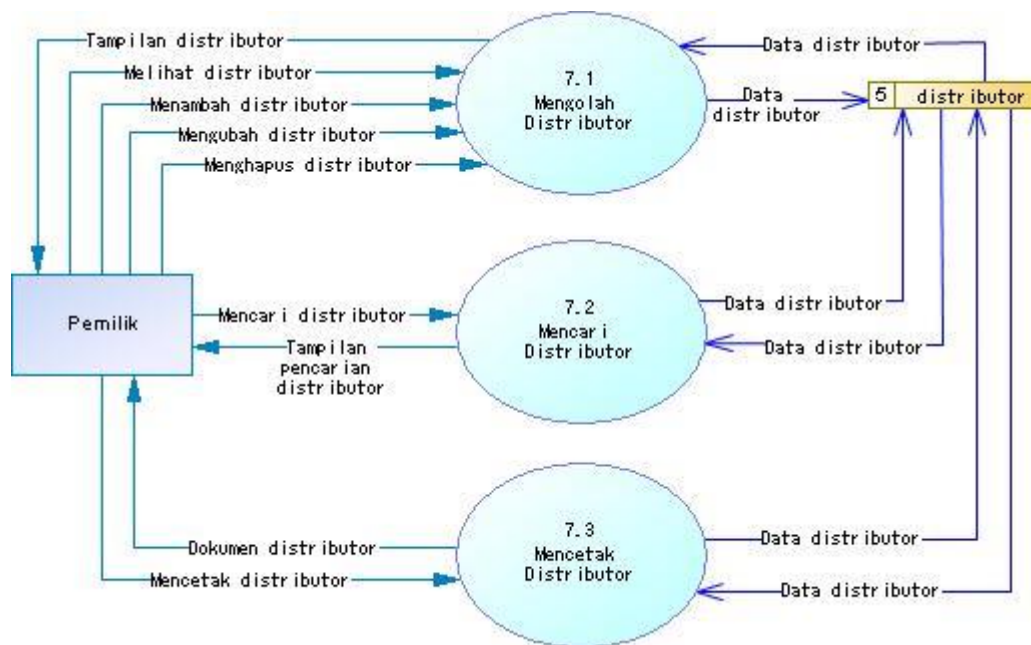
**Gambar 3.7 Proses Barang Masuk**

Pada proses barang keluar masih dapat dikembangkan. Adapun pengembangan proses barang keluar seperti yang terdapat pada gambar 3.8.



**Gambar 3.8 Proses Barang Keluar**

Pada proses distributor masih dapat dikembangkan. Adapun pengembangan proses distributor seperti yang terdapat pada gambar 3.9.

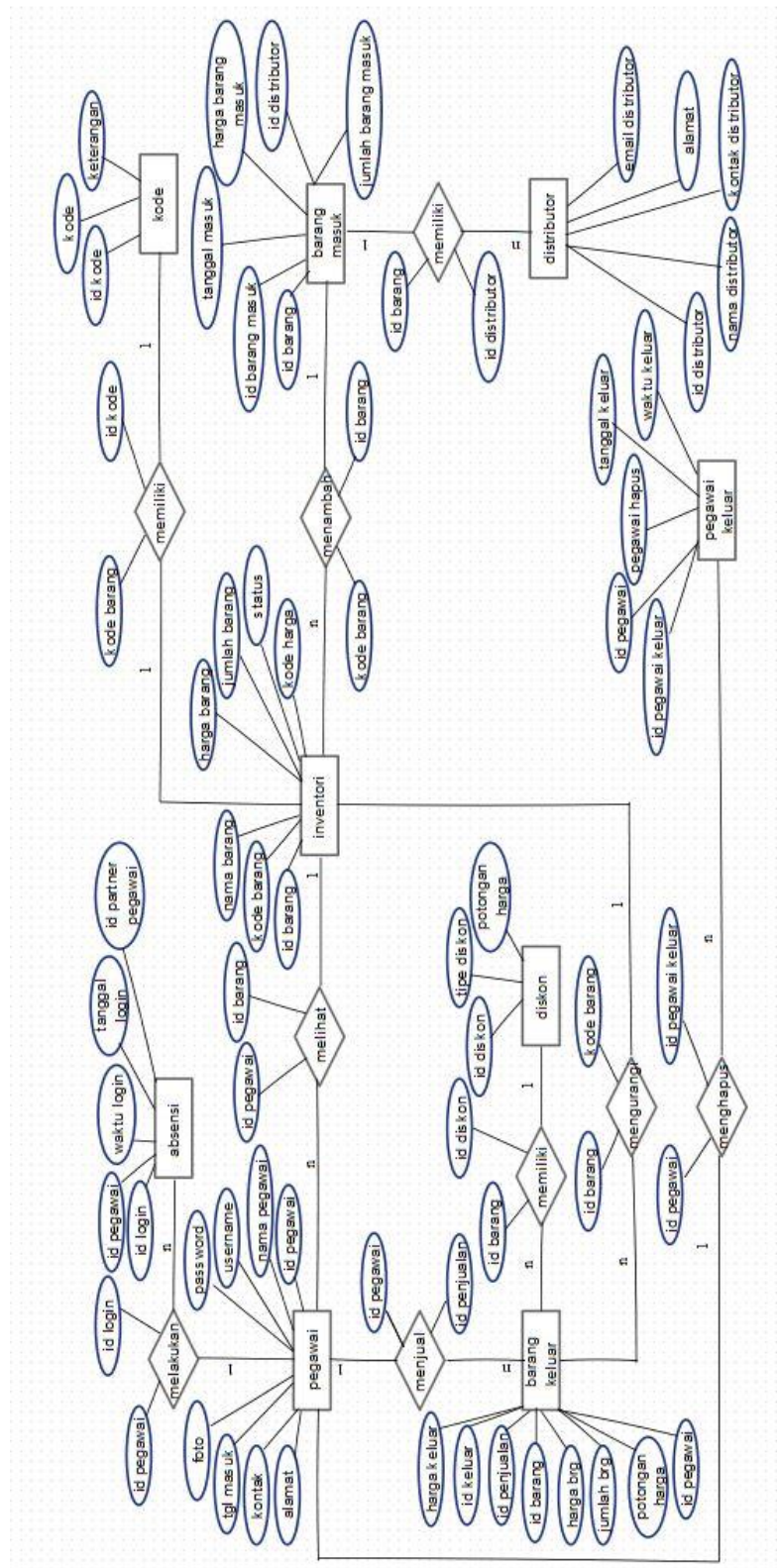


**Gambar 3.9 Proses Distributor**

### 3.1.3. Perancangan Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Berikut merupakan hubungan antara data yang terdapat pada keseluruhan Sistem Informasi yang akan dibangun yang disajikan dengan gambar 3.10.

Pada gambar 3.10, Sistem Kepegawaian hanya mengelola beberapa entity antara lain: pegawai, absensi, barang keluar, dan pegawai keluar. Antara entity tersebut dihubungkan melalui bangun datar berbentuk belah ketupat sebagai simbol interaksi yang ada. Sebagai contoh entity *pegawai* dengan *absensi* yang dihubungkan oleh *melakukan* yaitu “*pegawai melakukan absensi*” atau sebaliknya “*absensi dilakukan oleh pegawai*”. Adapun lebih jelasnya lihat gambar 3.10.



Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram

#### 3.1.4. Perancangan Tabel Basis Data

Desain tabel merupakan proses perancangan tabel yang digunakan untuk mengolah basis data yang mana pada kasus ini menggunakan MySQL. Oleh karena itu, penggunaan tipe data juga perlu diperhatikan dan sesuai dengan basis data yang menjadi acuan.

Semua data barang yang ada di gudang semuanya disimpan dalam suatu basis data yang susunan strukturnya terdapat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Inventori (t\_inventori)**

| No | Nama Field    | Tipe Data                   | Keterangan  |
|----|---------------|-----------------------------|-------------|
| 1  | id_barang     | int(3)                      | Primary Key |
| 2  | kode_barang   | int(3)                      |             |
| 3  | nama_barang   | varchar(25)                 |             |
| 4  | harga_barang  | int(7)                      |             |
| 5  | jumlah_barang | int(3)                      |             |
| 6  | kode_harga    | varchar(3)                  | Foreign Key |
| 7  | tanggal_edit  | date                        |             |
| 8  | jam_edit      | datetime                    |             |
| 9  | status        | enum('Aktif','Tidak Aktif') |             |

Sedangkan untuk kode harga, dilakukan normalisasi tabel agar lebih mudah dalam pencarian dan perawatan. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Kode Barang (t\_kode)**

| No | Nama Field | Tipe Data | Keterangan  |
|----|------------|-----------|-------------|
| 1  | id_kode    | int(3)    | Primary Key |

|   |            |             |  |
|---|------------|-------------|--|
| 2 | kode       | varchar(3)  |  |
| 3 | keterangan | varchar(30) |  |

Barang yang masuk selain stoknya bertambah di inventori, dimasukkan juga ke dalam basis data barang masuk yang strukturnya terdapat pada tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Barang Masuk (t\_masuk)**

| No | Nama Field          | Tipe Data | Keterangan  |
|----|---------------------|-----------|-------------|
| 1  | id_barang_masuk     | int(3)    | Primary Key |
| 2  | harga_barang_masuk  | int(7)    |             |
| 3  | tanggal_masuk       | date      |             |
| 4  | jumlah_barang_masuk | int(3)    |             |
| 5  | id_distributor      | int(3)    | Foreign Key |
| 6  | id_barang           | int(3)    | Foreign Key |

Barang-barang yang keluar merupakan barang yang terjual dan sudah keluar dari gudang. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 3.4.

**Tabel 3.4 Barang Keluar (t\_keluar)**

| No | Nama Field   | Tipe Data | Keterangan  |
|----|--------------|-----------|-------------|
| 1  | id_keluar    | int(3)    | Primary Key |
| 2  | id_penjualan | int(3)    | Foreign Key |
| 3  | id_barang    | int(3)    | Foreign Key |
| 4  | harga_barang | int(7)    |             |
| 5  | jumlah_brg   | int(2)    |             |

|   |                |        |             |
|---|----------------|--------|-------------|
| 6 | potongan_harga | int(6) |             |
| 7 | harga_keluar   | int(7) |             |
| 8 | tanggal_keluar | date   |             |
| 9 | id_pegawai     | int(3) | Foreign Key |

Distributor harus tercatat secara jelas pula sehingga perlu di masukkan dalam basis data distributor yang susunan strukturnya terdapat pada tabel 3.5.

**Tabel 3.5 Distributor (t\_distributor)**

| No | Nama Field         | Tipe Data   | Keterangan  |
|----|--------------------|-------------|-------------|
| 1  | id_distributor     | int(3)      | Primary Key |
| 2  | nama_distributor   | varchar(25) |             |
| 3  | alamat_distributor | varchar(30) |             |
| 4  | kontak_distributor | varchar(12) | Unique      |
| 5  | email_distributor  | varchar(25) | Unique      |

Tabel pegawai menjadi tabel paling penting dalam Sistem Kepegawaian. Pegawai juga berhubungan dengan barang yang keluar / terjual sebagai salah satu log penjualan. Memiliki struktur seperti yang ada pada tabel 3.6.

**Tabel 3.6 Pegawai (t\_pegawai)**

| No | Nama Field     | Tipe Data   | Keterangan  |
|----|----------------|-------------|-------------|
| 1  | id_pegawai     | int(3)      | Primary Key |
| 2  | nama_pegawai   | varcahr(25) |             |
| 3  | kontak_pegawai | varcahr(12) |             |

|    |                       |                            |             |
|----|-----------------------|----------------------------|-------------|
| 4  | alamat_pegawai        | varcahr(30)                |             |
| 5  | foto                  | varcahr(37)                |             |
| 6  | tanggal_masuk_pegawai | date                       |             |
| 7  | username              | varcahr(10)                | Unique      |
| 8  | password              | varcahr(32)                |             |
| 9  | id_pegawai_buat       | int(3)                     | Foreign Key |
| 10 | level_pegawai         | varcahr(8)                 |             |
| 11 | waktu_masuk_pegawai   | time                       |             |
| 12 | status                | enum('kerja',<br>'keluar') |             |

Selain tabel yang berisikan identitas, dalam membagnun Sistem Kepegawaian juga dibutuhkan tabel basis data yang difungsikan untuk merekam riwayat pengguna saat masuk ke dalam sistem. Tabel tersebut diberi nama t\_pegawai\_absen dan ada pun struktur tabelnya seperti yang tercantum dalam tabel 3.7.

**Tabel 3.7 Kehadiran (t\_pegawai\_absen)**

| No | Nama Field         | Tipe Data | Keterangan  |
|----|--------------------|-----------|-------------|
| 1  | id_login           | int(5)    | Primary Key |
| 2  | id_pegawai         | int(3)    | Foreign Key |
| 3  | tanggal_login      | date      |             |
| 4  | waktu_login        | time      |             |
| 5  | id_partner_pegawai | int(3)    | Foreign Key |



Sistem Kepegawaian memiliki fungsi yakni pada saat pengguna menghapus akun lain, sistem belum menghapus akun tersebut, melainkan hanya menjadikan data akun tersebut tidak aktif, dan dicatat pada tabel pegawai keluar karena dianggap mengeluarkan seorang pegawai. Tabel tersebut diberi nama `t_pegawai_keluar` dan ada pun struktur tabelnya seperti yang tercantum dalam tabel 3.8.

**Tabel 3.8 Pegawai Keluar (`t_pegawai_keluar`)**

| No | Nama Field                          | Tipe Data           | Keterangan  |
|----|-------------------------------------|---------------------|-------------|
| 1  | <code>id_pegawai_keluar</code>      | <code>int(3)</code> | Primary Key |
| 2  | <code>id_pegawai</code>             | <code>int(3)</code> | Foreign Key |
| 3  | <code>id_pegawai_hapus</code>       | <code>int(3)</code> | Foreign Key |
| 4  | <code>tanggal_keluar_pegawai</code> | <code>date</code>   |             |
| 5  | <code>waktu_keluar_pegawai</code>   | <code>time</code>   |             |

Dalam Sistem Informasi Penjualan terdapat tabel jenis diskon yang diberikan kepada pelanggan. Struktur tabel tersebut dapat dilihat pada tabel 3.9.

**Tabel 3.9 Diskon (`t_diskon`)**

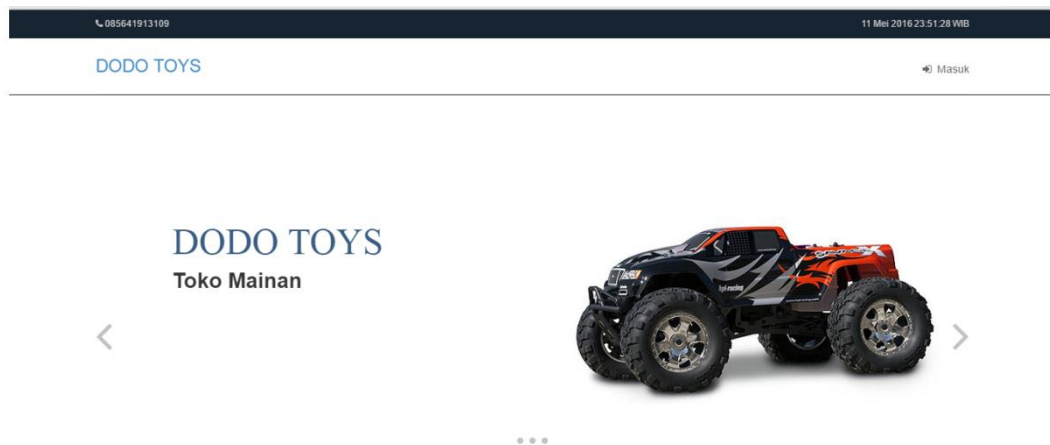
| No | Nama Field                  | Tipe Data               | Keterangan  |
|----|-----------------------------|-------------------------|-------------|
| 1  | <code>id_diskon</code>      | <code>int(3)</code>     | Primary Key |
| 2  | <code>tipe_diskon</code>    | <code>varchar(8)</code> |             |
| 3  | <code>potongan_harga</code> | <code>int(6)</code>     |             |

### 3.2. Pembahasan

Setelah tahapan menganalisis dan perancangan struktur sistem selesai, maka langkah selanjutnya adalah mulai eksekusi hasil analisis dan perancangan tadi menjadi sistem yang siap digunakan. Pada *sub-bab* ini membahas mengenai tampilan antarmuka Sistem Informasi Transaksi dan *source code* akan dimasukkan dalam lampiran laporan. Pada bagian ini Sistem Kepegawaian yang dibuat dijelaskan pada poin 3.2.1 hingga 3.2.6.

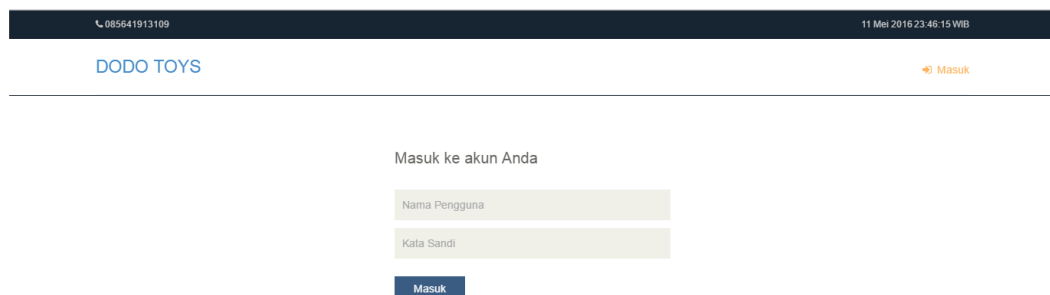
#### 3.2.1. Halaman Utama Sistem

Pada halaman ini menyajikan gambar mainan anak dan sebuah *link* untuk menuju halaman *login*. Halaman utama seperti yang terdapat pada gambar 3.11.



**Gambar 3.11 Halaman Utama**

Dari halaman utama diatas memiliki *link* untuk kehalaman *login* yang berupa teks “Masuk”. Halaman *login* yang dituju seperti gambar 3.12.



**Gambar 3.12 Halaman Login**

### 3.2.2. Halaman Identitas

Pada halaman ini memiliki tiga konten. Yang pertama adalah konten identitas yang merupakan formulir untuk pengguna dalam merubah data pribadinya. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.13.

**Gambar 3.13 Halaman Identitas**

Selain konten identitas, konten yang berikutnya adalah konten foto pengguna. Berisikan formulir untuk pengguna merubah foto pribadinya. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.14.

**Gambar 3.14 Halaman Foto**

Yang terakhir adalah halaman konten akun Dodo Toys. Berisikan mengenai formulir untuk pengguna dalam merubah nama pengguna atau kata sandi yang dia miliki. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.15.

085641913109
Halo, Fauzi Sampurno Pribadi
11 Mei 2016 23:50:55 WIB

DODO TOYS
Kepegawaian
Keluar

MENU



IDENTITAS

AKUN DODO TOYS

PRATINJAU ATAU EDIT

Informasi Akun DODO TOYS

Fauzi
Kata Sandi Lama
Kata Sandi Baru
Ulangi Kata Sandi Baru

Simpan Akun

Dibuat pada tanggal 2016-03-01 pukul 00:00:00.

Copyright © 2016 FATORA

Gambar 3.15 Halaman Akun Dodo Toys

### 3.2.3. Halaman Admin

Pada halaman admin, hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses admin dan pemilik selain itu pemilik hanya dapat melihat data admin saja. Salah satu tampilan halaman admin dengan hak akses admin seperti yang terdapat pada gambar 3.16.

085641913109
Halo, Fauzi Sampurno Pribadi
11 Mei 2016 23:48:52 WIB

DODO TOYS
Kepegawaian
Keluar

MENU

ADMIN

DAFTAR PEGAWAI
RIWAYAT PEGAWAI
PEGAWAI KELUAR

PEMILIK TOKO

KARYAWAN
LAPORAN

PRATINJAU ATAU EDIT

Daftar Admin

Nama Lengkap

Nama Pengguna

Tambah Admin

| Nama Lengkap              | Nama Pengguna | Kontak       | Alamat                | Masuk                  | Dibuat Oleh            | Aksi |
|---------------------------|---------------|--------------|-----------------------|------------------------|------------------------|------|
| Fauzi Sampurno Pribadi    | Fauzi         | 085641913109 | Demangan Baru, Sieman | 01 Maret 2016 00:00:00 | Fauzi Sampurno Pribadi |      |
| Razendra Bintang Kharisma | Razendra      |              |                       | 29 April 2016 14:04:57 | Fauzi Sampurno Pribadi |      |
| Toni Efendi               | Toni          |              |                       | 29 April 2016 14:05:51 | Fauzi Sampurno Pribadi |      |

Copyright © 2016 FATORA

Gambar 3.16 Halaman Admin

### 3.2.4. Halaman Pemilik

Pada halaman pemilik, hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses admin dan pemilik serta keduanya memiliki kemampuan yang sama yaitu

membuat, menghapus ataupun mereset. Salah satu tampilan halaman pemilik dengan hak akses pemilik seperti yang terdapat pada gambar 3.17.

085641913109 Halo, Rochmadi 11 Mei 2016 23:52:03 WIB

DODO TOYS Inventori Tambah Barang Barang Masuk Barang Keluar Kepegawaian Keluar

MENU

- ADMIN +
- PEMILIK TOKO +
- DAFTAR PEGAWAI
- RIWAYAT PEGAWAI
- PEGAWAI KELUAR
- KARYAWAN +
- LAPORAN +

PRATINJAU ATAU EDIT

Daftar Pemilik

Nama Lengkap Nama Pengguna Tambah Pemilik

| Nama Lengkap | Nama Pengguna | Kontak | Alamat | Masuk                  | Dibuat Oleh            | Aksi |
|--------------|---------------|--------|--------|------------------------|------------------------|------|
| Rochmadi     | Rochmadi      |        |        | 29 April 2016 14:06:43 | Fauzi Sampurno Pribadi |      |

Copyright © 2016 FATORA

**Gambar 3.17 Halaman Pemilik**

### 3.2.5. Halaman Karyawan

Sebelum membahas halaman karyawan, akan dijelaskan proses seorang karyawan masuk ke dalam sistem yaitu pertama seorang karyawan yang bertanggung jawab atas kedudukan kasir masuk terlebih dahulu dalam sistem dengan akun yang ia miliki. Kemudian apabila ia memiliki rekan kerja, sistem menyediakan formulir masuk yang kedua yang mana ini ditujukan untuk rekan kerja kasir tadi. Dengan akun yang dimiliki rekannya, dia diminta masuk kedalam sistem. Adapun halaman *login partner* yang dimaksud adalah seperti pada gambar 3.18.

085641913109 Halo, Firda T 11 Mei 2016 23:54:12 WIB

DODO TOYS \$ Transaksi Daftar Penjualan Daftar Persediaan Kepegawaian Keluar

Pasangan kerja Anda hari ini

Nama Pengguna

Kata Sandi

Masuk Lewati

**Gambar 3.18 Halaman Login Partner**

Pada halaman karyawan, dapat diakses oleh semua pengguna namun pada hak akses karyawan hanya dapat melihat data saja. Salah satu tampilan halaman karyawan dengan hak akses karyawan seperti yang terdapat pada gambar 3.19.

| Nama Lengkap | Kontak       | Alamat | Masuk                     | Dibuat Oleh            |
|--------------|--------------|--------|---------------------------|------------------------|
| Andi         |              |        | 29 April 2016<br>14:07:37 | Fauzi Sampurno Pribadi |
| Doni         |              |        | 29 April 2016<br>14:08:09 | Fauzi Sampurno Pribadi |
| Firda T      | 085644444444 |        | 29 April 2016<br>14:15:12 | Rochmadi               |

**Gambar 3.19 Halaman Karyawan**

### 3.2.6. Halaman Laporan

Halaman laporan merupakan halaman pokok yang diinginkan oleh pemilik Toko Mainan Dodo Toys terutama pada bagian total uang yang didapat pada penjualan yang terjadi saat itu. Ada tiga konten pada halaman ini salah satunya laporan daftar pegawai seperti pada gambar 3.20.

| No. | Nama Lengkap              | Kontak       | Alamat                | Masuk                     | Dibuat Oleh            |
|-----|---------------------------|--------------|-----------------------|---------------------------|------------------------|
| 1   | Fauzi Sampurno Pribadi    | 085641913109 | Demangan Baru, Sleman | 01 Maret 2016<br>00:00:00 |                        |
| 2   | Razendra Bintang Kharisma |              |                       | 29 April 2016<br>14:04:57 | Fauzi Sampurno Pribadi |
| 3   | Toni Efendi               |              |                       | 29 April 2016<br>14:05:51 | Fauzi Sampurno Pribadi |

**Gambar 3.20 Daftar Pegawai**

Konten yang kedua dari halaman laporan adalah laporan riwayat pegawai. Data ini direkam dari riwayat seorang pengguna melakukan *login*. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.21.

**DODO TOYS** | KEPEGAWAIAN - Google Chrome

085641913109 | Halo, Rochmadi | 11 Mei 2016 23:53:24 WIB

**MENU**

- ADMIN +
- PEMILIK TOKO +
- KARYAWAN +
- LAPORAN +
- DAFTAR PEGAWAI
- RIWAYAT PEGAWAI
- RIWAYAT PENJUALAN

**PRATINJAU**

Riwayat Pegawai

mm/dd/yyyy

| No. | Nama Lengkap           | Waktu                |
|-----|------------------------|----------------------|
| 1   | Rochmadi               | 11 Mei 2016 23:51:50 |
| 2   | Fauzi Sampurno Pribadi | 11 Mei 2016 23:46:51 |
| 3   | Fauzi Sampurno Pribadi | 11 Mei 2016 20:17:02 |
| 4   | Firda T                | 09 Mei 2016 13:23:58 |
| 5   | Rochmadi               | 09 Mei 2016 13:20:27 |
| 6   | Fauzi Sampurno Pribadi | 09 Mei 2016 13:17:30 |
| 7   | Rochmadi               | 08 Mei 2016 13:02:15 |

**Gambar 3.21 Riwayat Pegawai**

Konten yang terakhir adalah laporan penjualan. Berisikan total uang yang didapat dari penjualan hari itu beserta kasir yang melakukan transaksi sehingga pemilik memiliki informasi penjualan yang dilakukan oleh karyawannya. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.22.

**DODO TOYS** | KEPEGAWAIAN - Google Chrome

085641913109 | Halo, Rochmadi | 11 Mei 2016 23:53:40 WIB

**MENU**

- ADMIN +
- PEMILIK TOKO +
- KARYAWAN +
- LAPORAN +
- DAFTAR PEGAWAI
- RIWAYAT PEGAWAI
- RIWAYAT PENJUALAN

**PRATINJAU**

Riwayat Penjualan

05/03/2016

| No. | Tanggal     | Kasir   | Penjualan   |
|-----|-------------|---------|-------------|
| 1   | 03 Mei 2016 | Andi    | Rp.296500,- |
| 2   | 03 Mei 2016 | Firda T | Rp.19500,-  |

**Gambar 3.22 Riwayat Penjualan**

Pada setiap konten di halaman laporan tadi memiliki tombol cetak untuk mencetak data yang ditampilkan. Data dapat difilter sesuai dengan kebutuhan.

### 3.2.7. Halaman Transaksi Penjualan

Merupakan halaman utama dari sistem transaksi barang, halaman ini nantinya akan digunakan oleh pegawai atau kasir dalam melakukan input dan

perhitungan transaksi penjualan barang. Berikut adalah tampilan dari halaman transaksi barang :

The screenshot shows the DODOTOYS application interface. At the top, there's a header with contact information (085641913109, Halo, Andi) and the date (05 Mei 2016 21:02:47). Below the header, the DODOTOYS logo is on the left, and navigation links (\$ Transaksi, Daftar Penjualan, Daftar Persediaan, Kepegawaian, Keluar) are on the right. The main form is divided into two columns. The left column contains input fields for 'Kode Barang' (brnrc), 'Jumlah Pembelian' (1), and 'Kategori Diskon' (biasa). The right column contains input fields for 'Nama Barang' (Intex), 'Harga Barang' (65000), and 'Potongan Harga' (1000). A green 'MASUKKAN LIST' button is centered below these fields. Below the form is a table with 7 columns: No, Nama Barang, Harga Barang, Jumlah, Potongan, Sub Total, and Aksi. The table contains one row with data: 1, Intex, 65000, 1, 1000, 64000. To the right of the table, there are summary fields: 'Total Harga' (64000), 'Jumlah Bayar' (70000), and 'Sisa Kembali' (6000). At the bottom right of the summary section are two green buttons: 'Refresh' and 'Print'. The footer of the application shows 'Copyright © 2013 R'.

| No | Nama Barang | Harga Barang | Jumlah | Potongan | Sub Total | Aksi |
|----|-------------|--------------|--------|----------|-----------|------|
| 1  | Intex       | 65000        | 1      | 1000     | 64000     |      |

Summary:

- Total Harga : 64000
- Jumlah Bayar : 70000
- Sisa Kembali : 6000

Buttons: Refresh, Print

**Gambar 3.23 Halaman Transaksi Penjualan Barang**

### 3.2.8. Halaman Daftar Barang Terjual

Merupakan sebuah halaman yang menampilkan record seluruh data barang yang telah terjual. Selain itu dihalaman ini terdapat beberapa fitur lain yakni pencarian barang terjual berdasarkan nomor penjualan, dan juga fasilitas untuk filter data, dimana dengan fasilitas tersebut maka dapat menampilkan daftar data barang yang telah terjual berdasarkan tanggal tertentu. berikut adalah tampilan dari halaman daftar barang terjual atau daftar penjualan barang beserta beberapa fitur tambahan yang ada didalamnya :

#### 3.2.8.1. Halaman Daftar Penjualan Barang

Merupakan sebuah halaman yang menampilkan daftar seluruh barang yang telah terjual yang disusun secara urut sesuai dengan id penjualan transaksi penjualan barang yang terakhir kali ditambahkan. Didalam tabel daftar penjualan barang tersebut berisi rincian harga penjualan barang tertentu mulai dari id penjualan, nama barang yang dijual, harga satuan barang, jumlah pembelian barang, potongan harga yang diberikan untuk masing-masing barang, harga keluar yang merupakan harga barang terakhir yang harus dibayar oleh pembeli, tanggal



penjualan, dan juga nama kasir yang bertanggung jawab atas transaksi penjualan barang tersebut. Halaman daftar penjualan barang dapat dilihat pada gambar 3.24.

| No | ID Penjualan | Nama Barang    | Harga Satuan | Jumlah Barang | Polongan | Harga Keluar | Tanggal     | Nama Kasir |
|----|--------------|----------------|--------------|---------------|----------|--------------|-------------|------------|
| 1  | 39           | Intex          | Rp65.000     | 1             | Rp1.000  | Rp64.000     | 05 Mei 2016 | Andi       |
| 2  | 38           | Mobil Jeep     | Rp247.500    | 1             | Rp1.000  | Rp246.500    | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 3  | 37           | Ban Bebek      | Rp14.000     | 2             | Rp2.000  | Rp26.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 4  | 36           | Ban Bebek      | Rp14.000     | 1             | Rp1.000  | Rp13.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 5  | 35           | Transformers   | Rp25.000     | 1             | Rp1.000  | Rp24.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 6  | 34           | Transformers   | Rp25.000     | 1             | Rp1.000  | Rp24.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 7  | 33           | Transformers   | Rp25.000     | 1             | Rp1.000  | Rp24.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 8  | 32           | Pedang Baterai | Rp22.500     | 1             | Rp1.000  | Rp21.500     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 9  | 31           | Aimal          | Rp37.000     | 1             | Rp1.000  | Rp36.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 10 | 30           | Marvel Lego    | Rp18.000     | 1             | Rp1.000  | Rp17.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 11 | 30           | Quick Charge   | Rp32.500     | 1             | Rp1.000  | Rp31.500     | 03 Mei 2016 | Andi       |
| 12 | 29           | Intex          | Rp65.000     | 1             | Rp1.000  | Rp64.000     | 03 Mei 2016 | Andi       |

**Gambar 3.24 Halaman Daftar Penjualan Barang**

#### 3.2.8.2. Filter Data pada Halaman Daftar Penjualan Barang

Merupakan suatu fasilitas yang dapat digunakan untuk melakukan filter data terhadap data penjualan barang. Dengan adanya fasilitas ini, karyawan dapat melakukan melihat daftar barang yang terjual dalam batasan tanggal tertentu sesuai dengan yang di inginkan. Untuk dapat memanfaatkan fitur ini karyawan tinggal menentukan tanggal transaksi penjualan barang yang ingin di tampilkan dari tanggal berapa sampai tanggal berapa kemudian klik tombol filter maka secara otomatis akan menampilkan data transaksi penjualan barang berdasarkan tanggal yang di inginkan. Fasilitas filterdata pada halaman daftar penjualan barang dapat dilihat pada gamabar 3.25.

085641913109

Halo, Andi

05 Mei 2016 21:08:56 WIB

DODO TOYS

\$ Transaksi

Daftar Penjualan

Daftar Persediaan

Kepegawaian

Keluar

2016-05-01

2016-05-01

FILTER

Cari nomor penjualan disini...

Q

Hasil Filter Data

Jumlah Barang Terjual: 6 Barang dari 6 Buah Item Barang

| No | ID Penjualan | Nama Barang     | Harga Satuan | Jumlah Barang | Potongan | Harga Keluar | Tanggal     | Nama Kasir |
|----|--------------|-----------------|--------------|---------------|----------|--------------|-------------|------------|
| 1  | 12           | Pedang Baterai  | Rp22.500     | 1             | Rp1.000  | Rp21.500     | 01 Mei 2016 | Andi       |
| 2  | 13           | Pedang Baterai  | Rp22.500     | 1             | Rp1.000  | Rp21.500     | 01 Mei 2016 | Andi       |
| 3  | 14           | Ban Bebek       | Rp14.000     | 1             | Rp1.000  | Rp13.000     | 01 Mei 2016 | Andi       |
| 4  | 15           | Telepon Baterai | Rp19.500     | 1             | Rp1.000  | Rp18.500     | 01 Mei 2016 | Andi       |
| 5  | 9            | Pancing         | Rp19.500     | 1             | Rp2.000  | Rp17.500     | 01 Mei 2016 | Andi       |
| 6  | 11           | Pistol Set      | Rp15.000     | 1             | Rp1.000  | Rp14.000     | 01 Mei 2016 | Andi       |

**Gambar 3.25 Filter Data pada Halaman Daftar Penjualan Barang**

### 3.2.8.3. Pencarian Data Barang Terjual

Merupakan suatu fitur yang dapat digunakan untuk melacak data penjualan barang tertentu secara cepat. Fitur ini dibuat untuk memudahkan karyawan dalam melacak informasi penjualan untuk barang tertentu secara lebih cepat dan mudah. Karyawan hanya tinggal menginputkan nomor penjualan untuk barang tertentu kemudian klik icon search maka sistem akan menampilkan barang yang ingin dicari berdasarkan nomor penjualan tertentu. fasilitas pencarian data transaksi barang tertentu dapat dilihat pada gambar 3.26.

085641913109

Halo, Andi

05 Mei 2016 21:11:43 WIB

DODOTOYS

\$ Transaksi

🛒 Daftar Penjualan

📋 Daftar Persediaan

👤 Kepegawalan

🚪 Keluar

Dari tanggal ...

Sampai tanggal ...

FILTER

24

🔍

Jumlah Barang Terjual :36 Barang dari35 Buah Item Barang

| No | No.Penjualan | Nama Barang | Harga Satuan | Jumlah Barang | Potongan | Harga Keluar | Tanggal    | Nama Kasir |
|----|--------------|-------------|--------------|---------------|----------|--------------|------------|------------|
| 1  | 24           | Ban Bebek   | Rp14.000     | 7             | Rp1.000  | Rp13.000     | 2016-05-03 | Andi       |

1

2

3

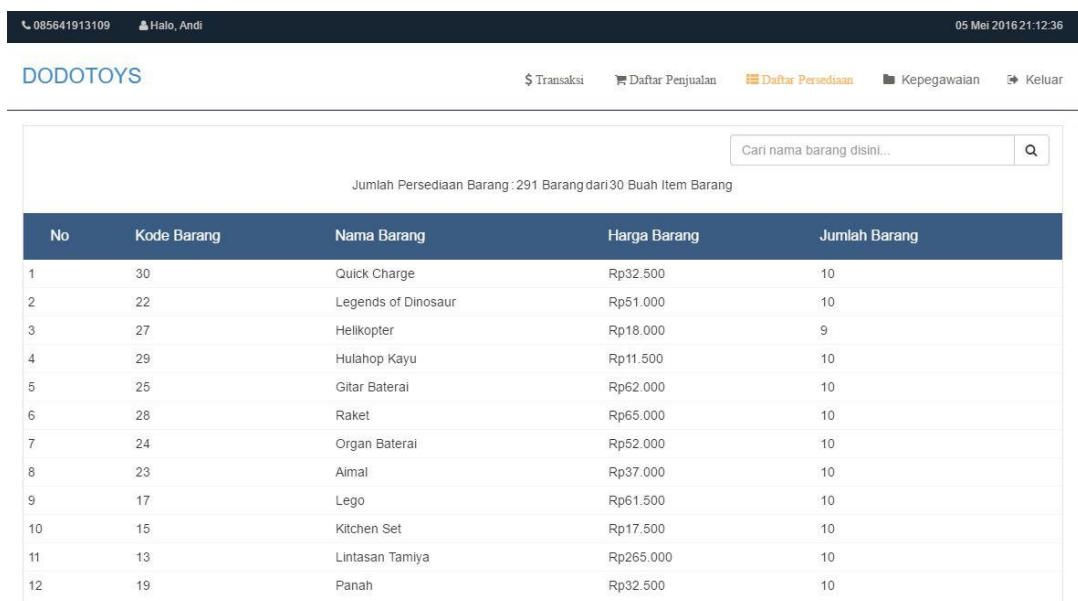
**Gambar 3.26 Pencarian Data Barang pada Halaman Daftar Penjualan Barang**

### 3.2.9. Halaman Daftar Persediaan Barang

Merupakan sebuah halaman yang menampilkan daftar seluruh data barang yang tersedia berdasarkan data barang yang disimpan dalam tabel inventori. Selain itu di halaman ini juga terdapat fitur pencarian data barang berdasarkan nama barang tertentu. berikut adalah tampilan dari halaman daftar persediaan barang beserta beberapa fitur tambahan yang ada didalamnya :

#### 3.2.9.1. Halaman Daftar Persediaan Barang

Merupakan suatu halaman yang menampilkan seluruh data persediaan barang yang masih tersisa di Toko Mainan Dodo Toys. Daftar persediaan barang ini disajikan dalam bentuk tabel dengan berisikan rincian data barang seperti kode barang, nama barang, harga barang dan jumlah stok barang yang masih tersisa. Sehingga dengan adanya halaman ini karyawan dapat mengetahui informasi mengenai stok barang yang masih ada secara berkala.



| No | Kode Barang | Nama Barang         | Harga Barang | Jumlah Barang |
|----|-------------|---------------------|--------------|---------------|
| 1  | 30          | Quick Charge        | Rp32.500     | 10            |
| 2  | 22          | Legends of Dinosaur | Rp51.000     | 10            |
| 3  | 27          | Helikopter          | Rp18.000     | 9             |
| 4  | 29          | Hulahop Kayu        | Rp11.500     | 10            |
| 5  | 25          | Gitar Baterai       | Rp62.000     | 10            |
| 6  | 28          | Raket               | Rp65.000     | 10            |
| 7  | 24          | Organ Baterai       | Rp52.000     | 10            |
| 8  | 23          | Aimal               | Rp37.000     | 10            |
| 9  | 17          | Lego                | Rp61.500     | 10            |
| 10 | 15          | Kitchen Set         | Rp17.500     | 10            |
| 11 | 13          | Lintasan Tamiya     | Rp265.000    | 10            |
| 12 | 19          | Panah               | Rp32.500     | 10            |

**Gambar 3.27 Halaman Daftar Persediaan Barang**

#### 3.2.9.2. Pencarian Data Barang

Merupakan salah satu fasilitas yang disediakan pada halaman daftar persediaan barang. Dengan adanya fasilitas pencarian barang ini maka karyawan dapat melacak data barang tertentu secara cepat. Untuk dapat memanfaatkan

fasilitas ini karyawan hanya tinggal menginputkan nama barang di kotak pencarian kemudian klik icon search maka sistem akan menampilkan data barang tertentu sesuai dengan nama barang yang diinputkan.

| No | Kode Barang | Nama Barang  | Harga Barang | Jumlah Barang |
|----|-------------|--------------|--------------|---------------|
| 1  | 32          | Transformers | Rp25.000     | 8             |

**Gambar 3.28 Pencarian Data Barang pada Halaman Daftar Persediaan Barang**

### 3.2.9.3. Cetak Transaksi Penjualan

Fitur ini merupakan suatu fitur tambahab dari halaman transaksi penjualan, dimana dengan adanya fitur ini maka setiap transaksi penjualan akan dapat dicetak dalam bentuk struk pembelian yang akan di berikan kepada pembeli sebagai bukti pembayaran yang sah. Berikut adalah tampilan cetak transaksi penjualan per penjualan barang.

**Toko Mainan Dodotoys**  
Jalan RE Martadinata no.20, Yogyakarta.  
Telp. 085641913109

---

No. Penjualan : 40  
Waktu : 08:43:12 am  
Tanggal : 08 Mei 2016  
Id Kasir : 6

**DAFTAR PEMBELIAN**

| No | Nama Barang | Harga Barang | Jumlah | Potongan | Sub Total |
|----|-------------|--------------|--------|----------|-----------|
| 1  | Mobil Jeep  | Rp247.500    | 1      | Rp1.000  | Rp246.500 |

Total Pembayaran : Rp246.500  
Jumlah Pembayaran : Rp250.000  
Sisa Kembalian : Rp3.500

**Gambar 3.29 Fitur Cetak Transaksi Penjualan Barang**

### 3.2.10. Halaman Stok Barang di Gudang

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.30.

| ID | Kode Barang              | Kode Harga | Nama Barang    | Harga Jual | Jumlah Barang | Terakhir Diubah | Aksi                 |
|----|--------------------------|------------|----------------|------------|---------------|-----------------|----------------------|
| 64 | LGO (Lego)               | PPC        | Marvel Lego    | Rp. 18000  | 11            | 2016-05-08      | <a href="#">Edit</a> |
| 32 | ALC (Alat Charge)        | PGU        | Quick Charge   | Rp. 32500  | 21            | 2016-04-29      | <a href="#">Edit</a> |
| 47 | PTS (Pistol Set)         | GC         | Pistol Set     | Rp. 15000  | 13            | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 34 | HLR (Helikopter)         | PPC        | Helikopter     | Rp. 18000  | 0             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 51 | RBT (Robot)              | PIU        | Super Robo     | Rp. 21500  | 3             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 52 | HWL (Hotwheels)          | PRC        | Hotwheels      | Rp. 25000  | 0             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 53 | RBS (Robot Set)          | PNC        | Avengers       | Rp. 22000  | 0             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 54 | KRB (Kereta Baterai)     | RIC        | Kereta Baterai | Rp. 144000 | 0             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |
| 55 | MSR (Mobil Sedan Remote) | TUC        | Mobil Sedan    | Rp. 80000  | 0             | 2016-04-28      | <a href="#">Edit</a> |

**Gambar 3.30 Stok Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

a. Menu Bar

Merupakan portal yang digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain.

b. Formulir Stok Barang

Merupakan bagian yang digunakan untuk mengisi informasi tentang barang yang akan ditambah stoknya.

c. Tabel Stok Barang

Merupakan tampilan dari stok barang yang ada di dalam gudang.

d. Edit Stok Barang

Merupakan tombol berikan pensil yang digunakan untuk mengubah stok barang dan memasukkan informasinya ke formulir stok barang.

e. Pencarian

Merupakan suatu fitur untuk mencari barang secara lebih spesifik.

f. Print

Merupakan fitur yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk dokumen.

Demikian adalah fitur-fitur antar muka yang dimiliki Sistem Informasi Inventori Pergudangan Toko Mainan Dodo Toys. Untuk *sourcecode* dan juga proses terdapat pada bagian lampiran.

### 3.2.11. Halaman Tambah Barang ke Gudang

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.31.

| ID | Kode Barang                      | Nama Barang     | Status | Aksi                                       |
|----|----------------------------------|-----------------|--------|--------------------------------------------|
| 64 | LGO ( Lego )                     | Marvel Lego     | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 62 | TLB ( Telepon Baterai )          | Telepon Baterai | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 61 | BRS ( Bahan Renang Angsa )       | Ban Bebek       | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 59 | PCG ( Pancing )                  | Pancing         | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 58 | RTF ( Robot Transformers )       | Transformers    | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 57 | BRB ( Bahan Renang Bulat/Bebek ) | Intex           | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 56 | MJR ( Mobil Jeep Remote )        | Mobil Jeep      | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 55 | MSR ( Mobil Sedan Remote )       | Mobil Sedan     | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 54 | KRB ( Kereta Baterai )           | Kereta BATERAI  | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 53 | RBS ( Robot Set )                | Avengers        | Aktif  | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |

**Gambar 3.31 Tambah Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

a. Menu Bar

Merupakan portal yang digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain.

b. Formulir Tambah Barang

Merupakan bagian yang digunakan untuk mengisi informasi tentang barang yang akan ditambah ke dalam gudang.

c. Tabel Barang

Merupakan tampilan dari daftar barang-barang yang ada di dalam gudang.

d. Edit Barang

Merupakan tombol berikon pensil yang digunakan untuk mengubah nama dan status barang.

e. Hapus Barang

Merupakan tombol berikon tempat sampah yang digunakan untuk menghapus barang yang ada di gudang.

f. Pencarian

Merupakan suatu fitur untuk mencari barang secara lebih spesifik.

g. Print

Merupakan fitur yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk dokumen.

Demikian adalah fitur-fitur antar muka yang dimiliki Sistem Informasi Inventori Pergudangan Toko Mainan Dodo Toys. Untuk *sourcecode* dan juga proses terdapat pada bagian lampiran.

### 3.2.12. Halaman Barang Masuk ke Gudang

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.32.

Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

a. Menu Bar

Merupakan portal yang digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain.

b. Tabel Barang Masuk

Merupakan tampilan dari barang-barang yang masuk ke dalam gudang.

c. Pencarian

Merupakan suatu fitur untuk mencari barang secara lebih spesifik.

085641913109

Halo, Rochmadi

09 Mei 2016 00:02:14

DODO TOYS

Inventori

Tambah Barang

Barang Masuk

Barang Keluar

Distributor

Kepegawaian

Keluar

| Kode Barang               | Kode Harga | Nama Barang    | Harga Beli | Jumlah Barang | Tanggal Pembelian | Distributor           |
|---------------------------|------------|----------------|------------|---------------|-------------------|-----------------------|
| LGO ( Lego )              | PPC        | Marvel Lego    | 16500      | 1             | 2016-05-08        | Ada Mainan            |
| LGO ( Lego )              | PPC        | Marvel Lego    | 15000      | 3             | 2016-05-04        | Buana Cipta           |
| LGO ( Lego )              | PPC        | Marvel Lego    | 16500      | 7             | 2016-04-29        | Toystoyz              |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 0          | -1            | 2016-04-29        | Belum ada distributor |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 29500      | 1             | 2016-04-29        | Buana Cipta           |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 29500      | 11            | 2016-04-28        | Buana Cipta           |
| PTS ( Pistol Set )        | GC         | Pistol Set     | 13000      | 1             | 2016-04-28        | Belum ada distributor |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 29500      | 2             | 2016-04-28        | Buana Cipta           |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 29500      | 1             | 2016-04-28        | Buana Cipta           |
| PTS ( Pistol Set )        | GC         | Pistol Set     | 13000      | 8             | 2016-04-28        | Belum ada distributor |
| ALC ( Alat Charge )       | PGU        | Quick Charge   | 29500      | 5             | 2016-04-28        | Belum ada distributor |
| PTS ( Pistol Set )        | GC         | Pistol Set     | 13000      | 4             | 2016-04-28        | Buana Cipta           |
| KCR ( Kacamata Renang )   | IGC        | Swim Goggles   | 40000      | 12            | 2016-04-28        | Belum ada distributor |
| RBT ( Robot )             | PIU        | Super Robo     | 18000      | 5             | 2016-04-28        | Toystoyz              |
| PDB ( Pedang Baterai )    | PNC        | Pedang Baterai | 20000      | 3             | 2016-04-28        | Buana Cipta           |
| RBT ( Robot )             | PIU        | Super Robo     | 18500      | 0             | 2016-04-28        | Toystoyz              |
| MJR ( Mobil Jeep Remote ) | PUA        | Mobil Jeep     | 235000     | 0             | 2016-04-28        | Toystoyz              |

**Gambar 3.32 Barang Masuk SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

d. Print

Merupakan fitur yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk dokumen.

Demikian adalah fitur-fitur antar muka yang dimiliki Sistem Informasi Inventori Pergudangan Toko Mainan Dodo Toys. Untuk *sourcecode* dan juga proses terdapat pada bagian lampiran.

### 3.2.13. Halaman Barang Keluar dari Gudang

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.33.

Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

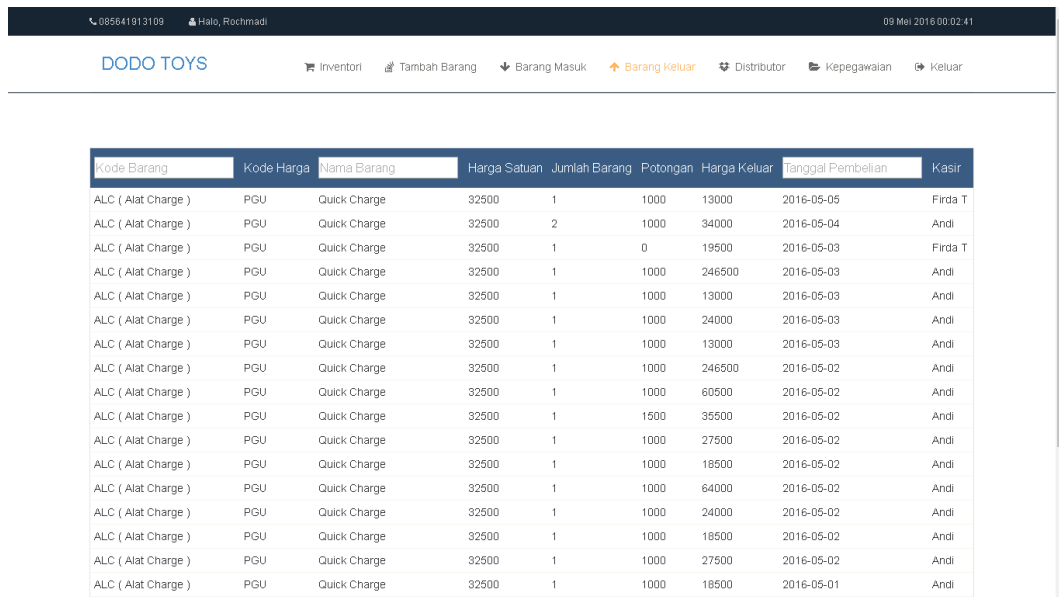
a. Menu Bar

Merupakan portal yang digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain.

b. Tabel Barang Keluar

Merupakan tampilan dari barang-barang yang keluar dari dalam gudang.





| Kode Barang         | Kode Harga | Nama Barang  | Harga Satuan | Jumlah Barang | Potongan | Harga Keluar | Tanggal Pembelian | Kasir   |
|---------------------|------------|--------------|--------------|---------------|----------|--------------|-------------------|---------|
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 13000        | 2016-05-05        | Firda T |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 2             | 1000     | 34000        | 2016-05-04        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 0        | 19500        | 2016-05-03        | Firda T |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 246500       | 2016-05-03        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 13000        | 2016-05-03        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 24000        | 2016-05-03        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 13000        | 2016-05-03        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 246500       | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 60500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1500     | 35500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 27500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 18500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 64000        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 24000        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 18500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 27500        | 2016-05-02        | Andi    |
| ALC ( Alat Charge ) | PGU        | Quick Charge | 32500        | 1             | 1000     | 18500        | 2016-05-01        | Andi    |

**Gambar 3.33 Barang Keluar SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

c. Pencarian

Merupakan suatu fitur untuk mencari barang secara lebih spesifik.

d. Print

Merupakan fitur yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk dokumen.

Demikian adalah fitur-fitur antar muka yang dimiliki Sistem Informasi Inventori Pergudangan Toko Mainan Dodo Toys. Untuk *sourcecode* dan juga proses terdapat pada bagian lampiran.

### 3.2.14. Halaman Distributor

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.34.

Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

a. Menu Bar

Merupakan portal yang digunakan untuk berpindah ke halaman yang lain.

085641913109 Halo, Rochmadi 09 Mei 2016 01:55:28

DODO TOYS

Inventori Tambah Barang Barang Masuk Barang Keluar Distributor Kepegawain Keluar

Nama Nama Distributor

Alamat Alamat Distributor

Kontak Kontak Distributor

E-mail E-mail Distributor

Simpan

| ID | Nama Distributor | Alamat Distributor | Kontak Distributor | E-mail Distributor    | Aksi                                       |
|----|------------------|--------------------|--------------------|-----------------------|--------------------------------------------|
| 4  | Ada Mainan       | Solo               | 311344             | mainankuada@gmail.com | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 2  | Toystoyz         | Yogyakarta         | 321423             | toys2@gmail.com       | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |
| 1  | Buana Cipta      | Wonosobo           | 325263             | buana_cipta@gmail.com | <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> |

Copyright © 2013 R

**Gambar 3.34 Distributor SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

b. Formulir Distributor

Merupakan bagian yang digunakan untuk mengisi informasi tentang distributor yang akan ditambah datanya.

c. Tabel Daftar Distributor

Merupakan tampilan dari daftar distributor yang melayani penyediaan barang.

d. Edit Distributor

Merupakan tombol berikan pensil yang digunakan untuk mengubah informasi tentang distributor yang dipilih.

e. Hapus Distributor

Merupakan tombol berikan tempat sampah yang digunakan untuk menghapus distributor yang dipilih.

f. Pencarian

Merupakan suatu fitur untuk mencari barang secara lebih spesifik.

g. Print

Merupakan fitur yang digunakan untuk mencetak laporan dalam bentuk dokumen.

Demikian adalah fitur-fitur antar muka yang dimiliki Sistem Informasi Inventori Pergudangan Toko Mainan Dodo Toys. Untuk *sourcecode* dan juga proses terdapat pada bagian lampiran.

### 3.2.15. Halaman Dokumen Laporan

Pada halaman ini akan menampilkan fitur-fitur yang akan nampak pada gambar 3.35.

print\_inventori.php 1 / 2

**Dodo Toys: Stok Barang**

Yogyakarta, 08 Mei 2016

| No | Kode Barang                     | Kode Harga | Nama Barang         | Harga Jual | Jumlah Barang | Tanggal Terakhir Diubah |
|----|---------------------------------|------------|---------------------|------------|---------------|-------------------------|
| 1  | LGO ( Lego)                     | PPC        | Marvel Lego         | Rp 18000   | 11            | 08 Mei 2016             |
| 2  | ALC ( Alat Charge)              | PGU        | Quick Charge        | Rp 32500   | 21            | 29 April 2016           |
| 3  | PTS ( Pistol Set)               | GC         | Pistol Set          | Rp 15000   | 13            | 28 April 2016           |
| 4  | HLR ( Helikopter)               | PPC        | Helikopter          | Rp 18000   | 0             | 28 April 2016           |
| 5  | RBT ( Robot)                    | PIU        | Super Robo          | Rp 21500   | 3             | 28 April 2016           |
| 6  | HWL ( Hotwheels)                | PRC        | Hotwheels           | Rp 25000   | 0             | 28 April 2016           |
| 7  | RBS ( Robot Set)                | PNC        | Avengers            | Rp 22000   | 0             | 28 April 2016           |
| 8  | KRB ( Kereta Baterai)           | RIC        | Kereta Baterai      | Rp 144000  | 0             | 28 April 2016           |
| 9  | MSR ( Mobil Sedan Remote)       | TUC        | Mobil Sedan         | Rp 80000   | 0             | 28 April 2016           |
| 10 | MJR ( Mobil Jeep Remote)        | PUA        | Mobil Jeep          | Rp 247500  | 0             | 28 April 2016           |
| 11 | BRB ( Bahan Renang Bulat/Bebek) | NRC        | Intex               | Rp 65000   | 0             | 28 April 2016           |
| 12 | RTF ( Robot Transformers)       | PUC        | Transformers        | Rp 25000   | 0             | 28 April 2016           |
| 13 | PCG ( Pancing)                  | PPU        | Pancing             | Rp 19500   | 0             | 28 April 2016           |
| 14 | BRS ( Bahan Renang Angsa)       | RUB        | Ban Bebek           | Rp 14000   | 0             | 28 April 2016           |
| 15 | TLB ( Telepon Baterai)          | PPC        | Telepon Baterai     | Rp 19500   | 0             | 28 April 2016           |
| 16 | KCR ( Kacamata Renang)          | IGC        | Swim Goggles        | Rp 45000   | 12            | 28 April 2016           |
| 17 | PDB ( Pedang Baterai)           | PNC        | Pedang Baterai      | Rp 22500   | 3             | 28 April 2016           |
| 18 | DNO ( Dinosaur)                 | NIC        | Legends of Dinosaur | Rp 51000   | 0             | 28 April 2016           |
| 19 | HHP ( Hulahop)                  | SUB        | Hulahop Kayu        | Rp 11500   | 0             | 28 April 2016           |
| 20 | GTB ( Gitar Baterai)            | UAC        | Gitar Baterai       | Rp 62000   | 0             | 28 April 2016           |
| 21 | RKT ( Raket)                    | TTC        | Raket               | Rp 65000   | 0             | 28 April 2016           |

**Gambar 3.35 Dokumen Laporan SI Inventori Pergudangan Dodo Toys**

Pada halaman ini menampilkan laporan dalam bentuk dokumen yang dapat disimpan dalam memori lokal dalam format .pdf ketika fitur print dijalankan.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem kepegawaian di Toko Mainan Dodo Toys berhasil dibangun dan diterapkan dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
2. Sistem penjualan di Toko Mainan Dodo Toys berhasil dibangun dan diterapkan dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.
3. Sistem inventori pergudangan di Toko Mainan Dodo Toys berhasil dibangun dan diterapkan dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

#### 4.2. Rekomendasi

Rekomendasi atau saran yang dapat penulis sampaikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya adalah sistem yang ada ini dikembangkan menjadi berbasis online dan terdistribusi agar basis data setiap toko dapat terintegrasi sehingga akses seakan-akan dari satu server sehingga pengolahan dan pelaporan data lebih mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashkaf, A. (2015, Oktober 14). *Pengertian Sistem dan Contohnya (Softskill)*. Dipetik Mei 4, 2016, dari ARIF\_ASHKAF: <https://arifashkaf.wordpress.com/2015/10/14/pengertian-sistem-dan-contohnya-softskill/>
- Doli, O. (2013, Juni). *Pengertian Sistem Informasi oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis*. Dipetik Mei 4, 2016, dari KUMPULAN ARTI & CONTOH: <http://articontohnya.blogspot.co.id/2013/06/pengertian-sistem-informasi-oleh-robert.html>
- Yanti, J. (2015, Oktober 19). *Sistem Informasi Psikologi (Tugas 1)*. Dipetik Mei 4, 2016, dari Tugas: <http://juni-yanti.blogspot.co.id/2015/10/sistem-informasi-psikologi-tugas-1.html?view=flipcard>

## LAMPIRAN

### A. Lampiran Hak Akses

Pada lampiran ini berisi *username* dan *password* untuk hak akses yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

Admin untuk hak akses level admin

*username* : Razen

*password* : dodotoys

Pemilik untuk hak akses level pemilik toko

*username* : Rochmadi

*password* : dodotoys

Karyawan untuk hak akses level karyawan

*username* : Andi

*password* : dodotoys

### B. Lampiran Halaman Pengguna.

Pada poin B ini merupakan bagian dari Sistem Kepegawaian yang dibuat. Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dari proses yang digunakan untuk *login*. Untuk koneksi ke *database* menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.1.

```
<?php
$con = mysqli_connect("localhost","root","","dodotoys");
if(!$con){
    echo "Maaf, tidak dapat terhubung dengan server.";
    mysqli_error($con);
}
?>
```

**Gambar 4.1 Koneksi**

Proses *login* yaitu memasukkan nama pengguna dan kata sandi seperti pada gambar 4.2.

```

<?php
$username = $_POST['username'];
$password = md5($_POST['password']);
$cek_data = "select id_pegawai, nama_pegawai, username, level_pegawai
from t_pegawai where username = '$username' and password = '$password' and status = 'kerja'";
$pegawai = mysqli_query($con, $cek_data);
$total = mysqli_num_rows($pegawai);
if($total == 1){
    $orang = mysqli_fetch_array($pegawai);
    $_SESSION['id_pegawai'] = $orang['id_pegawai'];
    $_SESSION['nama_pegawai'] = $orang['nama_pegawai'];
    $_SESSION['username'] = $username;
    $_SESSION['level_pegawai'] = $orang['level_pegawai'];
    $set_data = "insert into t_pegawai_absen(id_pegawai, tanggal_login,
waktu_login, id_partner_pegawai) values('".$orang['id_pegawai']."', now(), now(), '0')";
    $absen = mysqli_query($con, $set_data);
    if($absen){
        if($orang['level_pegawai'] == 'admin'){
            echo "<script>location.href='admin/'</script>";
        }
        elseif($orang['level_pegawai'] == 'pemilik'){
            echo "<script>location.href='pemilik/'</script>";
        }
        elseif($orang['level_pegawai'] == 'karyawan'){
            echo "<script>location.href='karyawan/login_partner.php'</script>";
        }
    }
}

```

**Gambar 4.2 Login**

Setelah *login*, dalam melakukan *logout* dari sistem menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.3.

```

<?php
unset($_SESSION['id_pegawai'], $_SESSION['nama_pegawai'], $_SESSION['username'],
$_SESSION['level_pegawai']);
if(isset($_SESSION['id_partner'])){
    unset($_SESSION['id_partner'], $_SESSION['nama_partner']);
}
session_destroy();
?>

```

**Gambar 4.3 Logout**

Untuk keamanan pengguna, pengguna dapat melakukan perubahan nama pengguna dan kata sandi sesuai keinginan. Adapun *sourcecode* yang digunakan seperti pada gambar 4.4.

```

$id_pegawai = $_SESSION['id_pegawai'];
$username = $_POST['username'];
$cek_data = "select username from t_pegawai where username = '$username' and id_pegawai != '$id_pegawai'";
$user = mysqli_query($con, $cek_data);
$name = mysqli_num_rows($user);
$password_a = md5($_POST['password_a']);
$cek_data = "select password from t_pegawai where id_pegawai = '$id_pegawai'";
$pass = mysqli_query($con, $cek_data);
$word = mysqli_fetch_array($pass);
$password_b = $_POST['password_b'];
$password_c = $_POST['password_c'];
$lolos = '0';
if($name == 1){
    echo"<script>alert('Nama Pengguna sudah digunakan.');

```

**Gambar 4.4 Nama pengguna dan Kata sandi**

Apabila seorang pengguna telah menghapus suatu akun, akun tersebut dapat dikembalikan oleh Admin. Adapun *sourccode* yang digunakan seperti pada gambar 4.5.

```

<?php
$id_pegawai = $_GET['back'];
$set_data = "update t_pegawai set status = 'kedis' where id_pegawai = '$id_pegawai'";
$pegawai = mysqli_query($con, $set_data);
if($pegawai){
    $del_data = "delete from t_pegawai_keluar where id_pegawai = '$id_pegawai'";
    $hapus = mysqli_query($con, $del_data);
    if($hapus){
        echo"<script>alert('Data Pegawai Sukses Dipulihkan');

```

**Gambar 4.5 Mengembalikan Akun**



Sebagai admin dan pemilik toko dapat menambahkan akun pengguna. Adapun *sourccode* yang digunakan seperti pada gambar 4.6.

```
<?php
$name_pegawai = $_POST['nama_pegawai'];
$polana = "[a-z A-Z]+$";
$foto = "../images/user/default.png";
$username = $_POST['username'];
$cek_data = "select username from t_pegawai where username = '$username'";
$user = mysqli_query($con, $cek_data);
$name = mysqli_num_rows($user);
$password = "dodofova";
$id_pegawai_buat = $_SESSION['id_pegawai'];
$lolos = '0';

if(!ereg($polana, $name_pegawai)){
    echo"<script>alert('Nama lengkap menggunakan huruf.');</script>";
    $lolos = '1';
}elseif($name == 1){
    echo"<script>alert('Nama Pengguna sudah digunakan.');</script>";
    $lolos = '1';
}

if($lolos == '0'){
    $password = md5($password);
    $set_data = "insert into t_pegawai(nama_pegawai, foto, tanggal_masuk_pegawai,
    username, password, id_pegawai_buat, level_pegawai, waktu_masuk_pegawai) values
    ('$name_pegawai', '$foto', now(), '$username', '$password', $id_pegawai_buat, 'ops', now())";
    $pegawai = mysqli_query($con, $set_data);
    if($pegawai){
        echo"<script>alert('Daftar Ops Sukses');</script>";
        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=ops.php'>";
    }else{
        echo"<script>alert('Daftar Ops Gagal');</script>";
        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=ops.php'>";
    }
}
```

**Gambar 4.6 Buat Pengguna**

### C. Lampiran Halaman Kasir

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk proses yang berjalan pada halaman stok barang. Untuk proses transaksi penjualan menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.7. Dan untuk melihat persediaan barang di gudang pada level kasir menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.8.

```

<?php
$aaa = "SELECT * FROM t_keluar";
$bbb = "SELECT SUM(jumlah_brg) AS jumlah FROM t_keluar";
$run_bbb = mysqli_query($con, $bbb);
$run_aaa = mysqli_query($con, $aaa);
$jumdata = mysqli_num_rows($run_aaa);
$jumbrg = mysqli_fetch_array($run_bbb);
?>
<table align="center">
<tr>
<td>Jumlah Barang Terjual</td>
<td> : </td>
<td><?php echo $jumbrg['jumlah'];?> Barang</td>
<td>dari </td>
<td><?php echo $jumdata;?> Buah Item Barang</td>
</tr>
</table>
<br>
</div>
<div class="table-responsive cart_info">
<table class="table table-condensed" id="myTable">
<thead>
<tr class="cart_menu">
<td>No</td>
<td>ID Penjualan</td>
<td>Nama Barang</td>
<td>Harga Satuan</td>
<td>Jumlah Barang</td>
<td>Potongan</td>
<td>Harga Keluar</td>
<td>Tanggal</td>
<td>Nama Kasir</td>
<td></td>
</tr>
</thead>
<tbody>

```

Gambar 4.7 Proses Penjualan

```

<div class="table-responsive cart_info">
<table class="table table-condensed" id="myTable">
<thead>
<tr class="cart_menu">
<td>No</td>
<td>Kode Barang</td>
<td>Nama Barang</td>
<td>Harga Barang</td>
<td>Jumlah Barang</td>
</tr>
</thead>
<tbody>
<?php
$j_tampil = 12;
$start = 0;
$sql = "SELECT * FROM t_inventori";
$rsq1 = mysqli_query($con, $sql);
$jml_data = mysqli_num_rows($rsq1);
$jumlah_halaman = ceil($jml_data / $j_tampil);

if(isset($_GET['page'])){
    $page = $_GET['page'];
}else{
    $page = 1;
}
$start = ($page - 1) * $j_tampil;
$nomor = (($page-1)*$j_tampil)+1;
$query = "SELECT * FROM t_inventori LIMIT $start,$j_tampil";
$run_query = mysqli_query($con, $query);
if($run_query){
    while($data=mysqli_fetch_array($run_query)){
        $kode_barang = $data['kode_barang'];
        $nama_barang = $data['nama_barang'];
        $harga_barang = $data['harga_barang'];

```

Gambar 4.8 Ketersediaan Barang

#### D. Lampiran Halaman Stok Barang

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk proses yang berjalan pada halaman stok barang. Untuk formulir Stok Barang menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.9 dan 4.10.

```

</pnp
$select_brg = "SELECT * FROM t_kode where id_kode <> 33";
$run_select = mysqli_query($con, $select_brg);
while($data=mysqli_fetch_array($run_select)){
    $id_kode = $data['id_kode'];
    $ket = $data['keterangan'];
    echo '
    <option value="'.$id_kode.'">'.$ket.'</option>
    '
}
?>
</select>-->
<input type="text" class="form-control" placeholder="Kode Barang" name="kode_brg" id="kode_brg" disabled >
</td>
<input type="hidden" name="id_brg" value="<?php echo $data['id_barang'];?>"/>
<td>Kode Harga</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Kode Harga" name="kode_hrg" id="kode_hrg" disabled ></td>
</tr>
<tr>
<td>Nama Barang</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Nama Barang" name="nama_brg" id="nama_brg" disabled ></td>
<td>Jumlah Awal</td>
<td><input type="number" class="form-control" placeholder="Jumlah Awal" name="jml_awal" id="jml_awal" disabled ></td>
</tr>
<tr>
<td>Harga Masuk</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Harga Masuk" name="hrg_msk" id="hrg_msk" disabled ></td>
<td>Jumlah Tambah</td>
<td><input type="number" class="form-control" placeholder="Jumlah Tambah" name="jml_tbh" id="jml_tbh" disabled ></td>
</tr>
</tr>

```

**Gambar 4.9 Sourcecode Formulir Pengisian Stok Barang 1**

```

<tr>
<td>Harga Keluar</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Harga Keluar" name="hrg_klr" id="hrg_klr" disabled ></td>
<td>Distributor</td>
<td>
<select id="distribusi" name="distribusi" disabled >
<option value="3">-pilih distributor-</option>
<?php
$dis = "SELECT * FROM t_distributor where id_distributor <> 3";
$run_dis = mysqli_query($con, $dis);
while($temp=mysqli_fetch_array($run_dis)){
    $id_dis = $temp['id_distributor'];
    $nama_dis = $temp['nama_distributor'];
    echo '<option value="'.$id_dis.'">'.$nama_dis.'</option>';
}
?>
</select>
</td>
</tr>

```

**Gambar 4.10 Sourcecode Formulir Pengisian Stok Barang 2**

Dan untuk proses penyimpanan ke basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.11.

```

<?php
include "../koneksi.php";
$id_brg=$_POST['id_brg'];
$kode_brg=$_POST['kode_brg'];
$kode_hrg=$_POST['kode_hrg'];
$nama_brg=$_POST['nama_brg'];
$jml_awal=$_POST['jml_awal'];
$hrng_msk=$_POST['hrng_msk'];
$jml_tbh=$_POST['jml_tbh'];
$hrng_klr=$_POST['hrng_klr'];
$distribusi=$_POST['distribusi'];
$sql="insert into t_masuk (harga_barang_masuk, tanggal_masuk, jumlah_barang_masuk, id_distributor, id_barang)
value ('$hrng_msk', now(), '$jml_tbh', '$distribusi', '$id_brg')";
$yes=mysqli_query($con, $sql);

if($yes){
    $sql="update t_inventori set harga_barang='$hrng_klr', jumlah_barang='$jml_awal'+'$jml_tbh', kode_harga='$kode_hrg',
tanggal_edit=now(), jam_edit=now() where id_barang='$id_brg'";
    $yes=mysqli_query($con, $sql);
    //echo"<script>alert('Data berhasil ditambah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=inventori.php'>";
} else{
    echo"<script>alert('Data gagal ditambah');</script>";
    echo"<script>history.back();</script>";
}
}

```

**Gambar 4.11 Sourcecode Proses Penyimpanan & Penambahan Stok Barang**

#### E. Lampiran Halaman Tambah Barang

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk proses yang berjalan pada halaman tambah barang. Untuk formulir Tambah Barang menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.12 dan 4.13.

```

<table class="table table-condensed" style="width:100%; height:auto;">
<tr>
<td>Kode Barang</td>
<td>
<select id="kode_brg" name="kode_brg">
<option value="33">-pilih kode barang-</option>
<?php
$select_brg = "SELECT * FROM t_kode where id_kode <> 33 ORDER BY keterangan ASC";
$run_select = mysqli_query($con, $select_brg);
while($data=mysqli_fetch_array($run_select)){
    $id_kode = $data['id_kode'];
    $ket = $data['keterangan'];
    echo'
<option value="'.$id_kode.'">'.$ket.'</option>
';
}
</select>
</td>
</tr>
<tr>
<td>Nama Barang</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Nama Barang" name="nama_brg" id="nama_brg"></td>
<input type="hidden" name="id_brg" value="<?php echo $temp['id_barang'];?>" />
</tr>
<tr>
<td>Status</td>
<td>
<select id="status" name="status">
<option value="Aktif">-pilih status-</option>

```

**Gambar 4.12 Sourcecode Formulir Pengisian Tambah Barang 1**

```

        <tr>
        <td>Status</td>
        <td>
            <select id="status" name="status">
            <option value="Aktif">-pilih status-</option>
            <option value="Aktif">Aktif</option>
            <option value="Tidak Aktif">Tdiak Aktif</option>
            </select>
        </td>
        </tr>
    </table>

    <button type="submit" class="btn btn-default col-sm-offset-5 col-sm-2">Simpan</button>

</form>
</div>
<div class="col-sm-3">
</div>
</div>
</div>

```

**Gambar 4.13 Sourcecode Formulir Pengisian Tambah Barang 2**

Untuk proses tambah data ke basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.14.

```

<?php
include "../koneksi.php";
$id_brg=$_POST['id_brg'];
$kode_brg=$_POST['kode_brg'];
$nama_brg=$_POST['nama_brg'];
$status=$_POST['status'];
$sql="insert into t_inventori (id_kode, nama_barang, status, tanggal_edit, jam_edit, jumlah_barang)
value ('$kode_brg', '$nama_brg', '$status', now(), now(), '0')";
$yes=mysqli_query($con, $sql);

if($yes){
    //echo"<script>alert('Data berhasil ditambah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=tambah.php'>";
}else{
    echo"<script>alert('Data gagal ditambah');</script>";
    echo"<script>history.back();</script>";
}
}
-?>

```

**Gambar 4.14 Sourcecode Proses Tambah Barang**

Untuk proses ubah data di basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.15.

```

<?php
session_start();
include "../koneksi.php";
$id=$_POST['id_brg'];
$status=$_POST['status'];
$query=("update t_inventori set status='$status' where id_barang='$id'");
$u=mysqli_query($con,$query);

if($u){
    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=tambah.php'>";
}else{
    echo "Ubah status gagal";
}
?>

```

**Gambar 4.15 Sourcecode Ubah Data Barang**

Untuk proses hapus data dari basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.16.

```

<?php
include "session.php";
include "../koneksi.php";
$id=$_GET['id'];
$query=("DELETE FROM t_inventori WHERE id_barang='$id'");
$d=mysqli_query($con,$query);

if($d){
    echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=tambah.php'>";
}else{
    echo "Delete failed";
}
?>

```

**Gambar 4.16 Sourcecode Hapus Data Barang**

#### F. Lampiran Halaman Barang Masuk

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman barang masuk. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.17 dan 4.18.

```

<section id="cart_items">
  <div class="container">
    <br>
    <div class="table-responsive cart_info">
      <table class="table table-condensed">
        <thead>
          <tr class="cart_menu">
            <td class="description">
              <form method="GET" action="s-masuk.php">
                <input type="text" name="search" placeholder="Kode Barang"/>
              </form>
            </td>
            <td class="description">Kode Harga</td>
            <td class="description">
              <form method="GET" action="s-masuk.php">
                <input type="text" name="search" placeholder="Nama Barang"/>
              </form>
            </td>
            <td class="price">Harga Beli</td>
            <td class="total">Jumlah Barang</td>
            <td class="date">
              <form method="GET" action="s-masuk.php">
                <input type="text" name="search" placeholder="Tanggal Pembelian"/>
              </form>
            </td>
            <td class="description">
              <form method="GET" action="s-masuk.php">
                <input type="text" name="search" placeholder="Distributor"/>
              </form>
            </td>
          </tr>
        </thead>

```

**Gambar 4.17 Sourcecode Tampilan Barang Masuk 1**

```

<?php
$search=$_GET['search'];
$select_tab = "SELECT * FROM t_masuk JOIN t_inventori i USING(id_barang) JOIN t_kode k ON
i.kode_barang = k.id_kode JOIN t_distributor USING(id_distributor) WHERE
keterangan like '%$search%' OR kode like '%$search%' OR nama_barang like '%$search%' OR
tanggal_masuk like '%$search%' OR nama_distributor like '%$search%' ORDER BY id_barang_masuk DESC";
$tabel = mysqli_query($con, $select_tab);
while($temp=mysqli_fetch_array($tabel)){?>
    <tr>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['kode']; ?>
            {
                <?php echo $temp['keterangan']; ?>
            }
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['kode_harga']; ?>
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['nama_barang']; ?>
        </td>
        <td class="cart_price">
            <?php echo $temp['harga_barang_masuk']; ?>
        </td>
        <td class="cart_total">
            <?php echo $temp['jumlah_barang_masuk']; ?>
        </td>
        <td class="cart_date">
            <?php echo $temp['tanggal_masuk']; ?>
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['nama distributor']; ?>
    </tr>

```

**Gambar 4.18 Sourcecode Tampilan Barang Masuk 2**

#### G. Lampiran Halaman Barang Keluar

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman barang keluar. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.19, 4.20 dan 4.21.



```

<div class="container">
  <br>
  <div class="table-responsive cart_info">
    <table class="table table-condensed">
      <thead>
        <tr class="cart_menu">
          <td class="description">
            <form method="GET" action="s-keluar.php">
              <input type="text" name="search" placeholder="Kode Barang" />
            </form>
          </td>
          <td class="description">Kode Harga</td>
          <td class="description">
            <form method="GET" action="s-keluar.php">
              <input type="text" name="search" placeholder="Nama Barang" />
            </form>
          </td>
          <td class="price">Harga Satuan</td>
          <td class="total">Jumlah Barang</td>
          <td class="price">Potongan</td>
          <td class="price">Harga Keluar</td>
          <td class="date">
            <form method="GET" action="s-keluar.php">
              <input type="text" name="search" placeholder="Tanggal Pembelian" />
            </form>
          </td>
          <td class="price">Kasir</td>
        </tr>
      </thead>
      <tbody>

```

**Gambar 4.19 Sourcecode Tampilan Barang Keluar 1**

```

<?php
$search = $_GET['search'];
$sel_tab = "SELECT * FROM t_keluar JOIN t_inventori i USING(id_barang) JOIN
t_kode k ON i.kode_barang = k.id_kode JOIN t_pegawai USING(id_pegawai) WHERE
keterangan like '%$search%' OR kode like '%$search%' OR nama_barang like
'%$search%' OR nama_pegawai like '%$search%' ORDER BY id_keluar DESC";
$tabel = mysqli_query($con, $sel_tab);
while($temp=mysqli_fetch_array($tabel)) {?>
    <tr>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['kode']; ?>
            (
                <?php echo $temp['keterangan']; ?>
            )
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['kode_harga']; ?>
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['nama_barang']; ?>
        </td>
        <td class="cart_price">
            <?php echo $temp['harga_barang']; ?>
        </td>
        <td class="cart_total">
            <?php echo $temp['jumlah_brg']; ?>
        </td>
        <td class="cart_price">
            <?php echo $temp['potongan_harga']; ?>
        </td>
        <td class="cart_price">
            <?php echo $temp['harga_keluar']; ?>
        </td>
    </tr>
}

```

**Gambar 4.20 Sourcecode Tampilan Barang Keluar 2**

```

        <td class="cart_price">
            <?php echo $temp['harga_keluar']; ?>
        </td>
        <td class="cart_date">
            <?php echo $temp['tanggal_keluar']; ?>
        </td>
        <td class="cart_description">
            <?php echo $temp['nama_pegawai']; ?>
        </td>
    </tr>

<?php
}
?>

```

**Gambar 4.21 Sourcecode Tampilan Barang Keluar 3**

#### H. Lampiran Halaman Distributor

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk proses yang berjalan pada halaman distributor. Untuk formulirnya menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.22.

```

<table class="table table-condensed" style="width:100%; height:auto;">
<tr>
    <td>Nama</td>
    <td><input type="text" class="form-control" placeholder="Nama Distributor" name="nama_dis" id="nama_dis" required="required"></td>
</tr>
<tr>
    <td>Alamat</td>
    <td><input type="text" class="form-control" placeholder="Alamat Distributor" name="alamat_dis" id="alamat_dis" required="require"></td>
</tr>
<tr>
    <td>Kontak</td>
    <td><input type="text" class="form-control" placeholder="Kontak Distributor" name="kontak_dis" id="kontak_dis" required="require"></td>
</tr>
<tr>
    <td>E-mail</td>
    <td><input type="text" class="form-control" placeholder="E-mail Distributor" name="mail_dis" id="mail_dis" required="required"></td>
</tr>
<tr>
    <td colspan="2"><button type="submit" class="btn btn-default col-sm-offset-5 col-sm-2">Simpan</button>
    </td>
</tr>

```

**Gambar 4.22 Sourcecode Formulir Pengisian Distributor Barang**

Untuk proses tambah data ke basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.23.

```

<?php
include "../koneksi.php";
$name_dis=$_POST['nama_dis'];
$alamat_dis=$_POST['alamat_dis'];
$kontak_dis=$_POST['kontak_dis'];
$mail_dis=$_POST['mail_dis'];
$sql="insert into t_distributor (nama_distributor, kontak_distributor, alamat_distributor, email_distributor)
value ('$name_dis', '$kontak_dis', '$alamat_dis', '$mail_dis')";
$yes=mysqli_query($con, $sql);

if($yes){
    //echo"<script>alert('Data berhasil ditambah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=distributor.php'>";
}else{
    echo"<script>alert('Data gagal ditambah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=distributor.php'>";
}
-?>

```

**Gambar 4.23 Sourcecode Proses Tambah Distributor**

Untuk proses ubah data di basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.24.

```

<?php
include "../koneksi.php";
$name_dis=$_POST['nama_dis'];
$id_dis=$_POST['id_dis'];
$alamat_dis=$_POST['alamat_dis'];
$kontak_dis=$_POST['kontak_dis'];
$mail_dis=$_POST['mail_dis'];
$sql="update t_distributor set nama_distributor='$name_dis', alamat_distributor='$alamat_dis',
kontak_distributor='$kontak_dis', email_distributor='$mail_dis' where id_distributor='$id_dis'";
$yes=mysqli_query($con, $sql);

if($yes){
    //echo"<script>alert('Data berhasil diubah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=distributor.php'>";
}else{
    echo"<script>alert('Data gagal diubah');</script>";
    echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=distributor.php'>";
}
-?>

```

**Gambar 4.24 Sourcecode Proses Ubah Data Distributor**

Untuk proses hapus data dari basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.25.

```

<?php
    include "session.php";
    include "../koneksi.php";
    $id=$_GET['id'];
    $query=("DELETE FROM t_distributor WHERE id_distributor='$id'");
    $d=mysqli_query($con,$query);

    if($d){
        echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=tambah.php'>";
    }else{
        echo "Delete failed";
    }
}
?>

```

**Gambar 4.25 Sourcecode Proses Hapus Distributor**

## I. Lampiran Halaman Cetak Dokumen

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman cetak dokumen. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.26, 4.27 dan 4.28.

```

<?php
// Define relative path from this script to mPDF
$name_dokumen = 'Stok Barang'; //Beri nama file PDF hasil.
include "../MPDF57/mpdf.php";
$mpdf = new mPDF('utf-8', 'A4-L'); // Create new mPDF Document

//Beginning Buffer to save PHP variables and HTML tags
ob_start();
?>
<!--sekarang Tinggal Coding seperti biasanya. HTML, CSS, PHP tidak masalah.-->
<!--CONTOH Code START-->
<?php
//KONEKSI
include "../koneksi.php";
?>
<?php
function TanggalIndo($date){
    $BulanIndo = array("Januari", "Februari", "Maret", "April", "Mei", "Juni", "Juli", "Agustus", "September", "Oktober", "November", "Desember");

    $tahun = substr($date, 0, 4);
    $bulan = substr($date, 5, 2);
    $tgl = substr($date, 8, 2);

    /*date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");*/
    $result = $tgl . " " . $BulanIndo[(int)$bulan-1] . " " . $tahun."/";
    return($result);
}
?>
<h1 style="text-align: center;"><strong>Dodo Toys: Stok Barang</strong></h1>
<p style="text-align: right;">Yogyakarta, <?php echo TanggalIndo(date('Y-m-d'));?></p>
<table border="1" width="100%">
<thead>
<tr>
<td align="center" style="background: #0FFFFF;"><strong>No</strong></td>

```

**Gambar 4.26 Sourcecode Cetak Dokumen 1**

```

<tr>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>No</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Kode Barang</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Kode Harga</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Nama Barang</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Harga Jual</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Jumlah Barang</strong></td>
  <td align="center" style="background: #FFFFFF;"><strong>Tanggal Terakhir Diubah</strong></td>
</tr>
</thead>
<tbody>

<?php
$search=$_GET['s'];
$nomor=0;
$query="SELECT * FROM t_inventori i JOIN t_kode k ON i.kode_barang = k.id_kode WHERE status='Aktif' AND
keterangan like '%$search%' OR kode like '%$search%' OR nama_barang like '%$search%' ORDER BY jam_edit DESC";
$run=mysqli_query($con, $query);
while($data=mysqli_fetch_array($run)){ ?>
<tr>
  <td align="center">
    <p><?php echo ++$nomor ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['kode']; ?>
    <?php echo $data['keterangan']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['kode_harga']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['nama_barang']; ?></p>

```

Gambar 4.27 Sourcecode Cetak Dokumen 2

```

    <?php echo $data['keterangan']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['kode_harga']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['nama_barang']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p>Rp <?php echo $data['harga_barang']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo $data['jumlah_barang']; ?></p>
  </td>
  <td align="center">
    <p><?php echo TanggalIndo($data['tanggal_edit']) ?></p>
  </td>
</tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
<!--CONTOH Code END-->

<?php
$html = ob_get_contents(); //Proses untuk mengambil hasil dari OB..
ob_end_clean();
//Here convert the encode for UTF-8, if you prefer the ISO-8859-1 just change for $mpdf->WriteHTML($html);
$mpdf->WriteHTML(utf8_encode($html));
$mpdf->Output($nama_dokumen.".pdf", 'I');
exit;
?>

```

Gambar 4.28 Sourcecode Cetak Dokumen 3