

LAPORAN KERJA PRAKTEK

SISTEM INFORMASI TRANSAKSI
DI TOKO MAINAN DODOTOYS

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Toni Efendi
13650042

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2016

LAPORAN KERJA PRAKTEK

SISTEM INFORMASI TRANSAKSI
DI TOKO MAINAN DODOTOYS

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Toni Efendi
13650042

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2016

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Kerja Praktek dengan judul : SISTEM INFORMASI TRANSAKSI
DI TOKO MAINAN DODOTOYS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Toni Efendi

NIM : 13650042

Telah diseminarkan pada : Senin, 16 Mei 2016

TIM SIDANG KERJA PRAKTEK :

Ketua Sidang,

Dr. Shofwatul 'Uyun, M.Kom.

NIP. 19820511 200604 2 002

Penguji I,

Penguji II,

M. Mustakim, M.T.

NIP. 19790331 200501 1 004

M. Didik R. Wahyudi, S.T., M.T.

NIP. 19760812 200901 1 015

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi



Sumarto, 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,

Toni Efendi

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	44
4.1. Kesimpulan	44
4.2. Rekomendasi	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Context	11
Gambar 3.2 DFD Level 1	12
Gambar 3.3 Proses Login	13
Gambar 3.4 Proses Pengguna	14
Gambar 3.5 Proses Transaksi	15
Gambar 3.6 Proses Stok Barang	16
Gambar 3.7 Proses Barang Masuk	16
Gambar 3.8 Proses Barang Keluar	17
Gambar 3.9 Proses Distributor	17
Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram	19
Gambar 3.11 Halaman Utama	25
Gambar 3.12 Halaman Login	26
Gambar 3.13 Halaman Identitas	26
Gambar 3.14 Halaman Foto	27
Gambar 3.15 Halaman Akun Dodo Toys	27
Gambar 3.16 Halaman Admin	28
Gambar 3.17 Halaman Pemilik	28
Gambar 3.18 Halaman Login Partner	29
Gambar 3.19 Halaman Karyawan	30
Gambar 3.20 Daftar Pegawai	30
Gambar 3.21 Riwayat Pegawai	31
Gambar 3.22 Riwayat Penjualan	31
Gambar 3.23 Halaman Transaksi Penjualan Barang	32

Gambar 3.24 Halaman Daftar Penjualan Barang	33
Gambar 3.25 Filter Data pada Halaman Daftar Penjualan Barang	34
Gambar 3.26 Pencarian Barang pada Halaman Daftar Penjualan Barang ..	34
Gambar 3.27 Halaman Daftar Persediaan Barang	35
Gambar 3.28 Pencarian Barang pada Halaman Daftar Persediaan Barang .	36
Gambar 3.29 Fitur Cetak Transaksi Penjualan Barang	36
Gambar 3.30 Stok Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys	37
Gambar 3.31 Tambah Barang SI Inventori Pergudangan Dodo Toys	38
Gambar 3.32 Barang Masuk SI Inventori Pergudangan Dodo Toys	40
Gambar 3.33 Barang Keluar SI Inventori Pergudangan Dodo Toys	41
Gambar 3.34 Distributor SI Inventori Pergudangan Dodo Toys	42
Gambar 3.35 Dokumen Lampiran SI Inventori Pergudangan Dodo Toys ..	43
Gambar 4.1 Koneksi	46
Gambar 4.2 Login	47
Gambar 4.3 Logout	47
Gambar 4.4 Nama pengguna dan Kata sandi	48
Gambar 4.5 Mengembalikan Akun	48
Gambar 4.6 Buat Pengguna	49
Gambar 4.7 Halaman Kasir	50
Gambar 4.8 Proses Penjualan	50
Gambar 4.9 Ketersediaan Barang	51
Gambar 4.10 <i>Sourcecode</i> Tampilkan Stok Barang 1	52
Gambar 4.11 <i>Sourcecode</i> Tampilkan Stok Barang 2	52
Gambar 4.12 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Stok Barang 1	53

Gambar 4.13 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Stok Barang 2	53
Gambar 4.14 <i>Sourcecode</i> Proses Penyimpanan dan Penambahan Stok	54
Gambar 4.15 <i>Sourcecode</i> Tampilan Daftar Barang 1	54
Gambar 4.16 <i>Sourcecode</i> Tampilan Daftar Barang 2	55
Gambar 4.17 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Tambah Barang 1.....	55
Gambar 4.18 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Tambah Barang 2.....	56
Gambar 4.19 <i>Sourcecode</i> Proses Tambah Barang	56
Gambar 4.20 <i>Sourcecode</i> Proses Ubah Data Barang	57
Gambar 4.21 <i>Sourcecode</i> Hapus Data Barang	57
Gambar 4.22 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Masuk 1	58
Gambar 4.23 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Masuk 2	59
Gambar 4.24 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 1	60
Gambar 4.25 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 2	61
Gambar 4.26 <i>Sourcecode</i> Tampilan Barang Keluar 3	62
Gambar 4.27 <i>Sourcecode</i> Distributor Barang 1	63
Gambar 4.28 <i>Sourcecode</i> Distributor Barang 2	63
Gambar 4.29 <i>Sourcecode</i> Formulir Pengisian Distributor Barang	64
Gambar 4.30 <i>Sourcecode</i> Proses Tambah Distributor	64
Gambar 4.31 <i>Sourcecode</i> Proses Ubah Distributor	65
Gambar 4.32 <i>Sourcecode</i> Proses Hapus Distributor	65
Gambar 4.33 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 1	66
Gambar 4.34 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 2	66
Gambar 4.35 <i>Sourcecode</i> Cetak Dokumen 3	67

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

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.

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.
 - g. Pemilik dapat menampilkan barang yang tersedia di gudang.
 - h. Pemilik dapat menampilkan barang yang masuk ke gudang.
 - i. Pemilik dapat menampilkan barang yang keluar dari gudang.
 - j. Pemilik dapat menambah barang di gudang.
 - k. Pemilik dapat menambah stok barang di gudang.
 - l. Pemilik dapat mengolah barang-barang di gudang.
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*.

- d. Karyawan (dalam hal ini adalah kasir) dapat menginputkan data barang yang akan dibeli oleh pembeli.
- e. Karyawan dapat memberikan diskon (potongan harga) sesuai dengan kriteria pembeli.
- f. Karyawan dapat melakukan perhitungan total pembayaran dan menghitung sisa kembalian pembayaran.
- g. Karyawan dapat melihat daftar keseluruhan barang yang sudah terjual.
- h. Karyawan dapat melakukan pelacakan terhadap barang tertentu yang telah terjual.
- i. Karyawan dapat melihat daftar persediaan stok barang tersisa.
- j. Karyawan dapat melakukan pelacakan terhadap barang tertentu untuk melihat persediaan barang tersisa.
- k. Sistem dapat melakukan cetak transaksi pembayaran untuk setiap penjualan barang tertentu.
- l. Sistem dapat melakukan filter data terhadap barang yang telah terjual berdasarkan tanggal tertentu.

3.1.1.2. Kebutuhan Non Fungsional

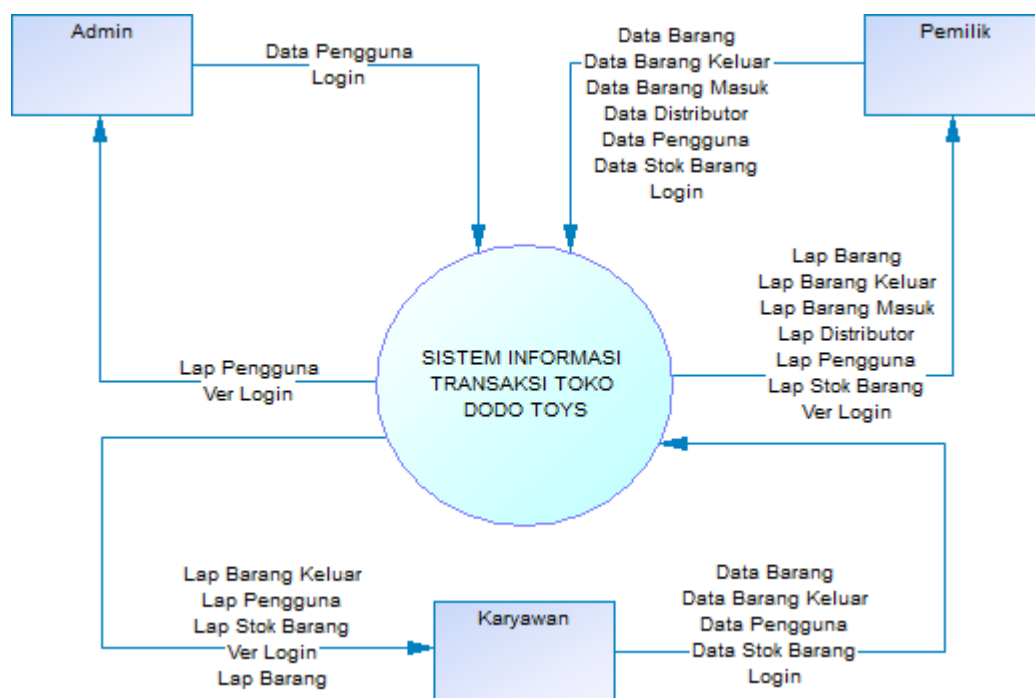
Pada kebutuhan non fungsional akan dijelaskan mengenai perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengadaan sistem yang akan dibangun.

- 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.

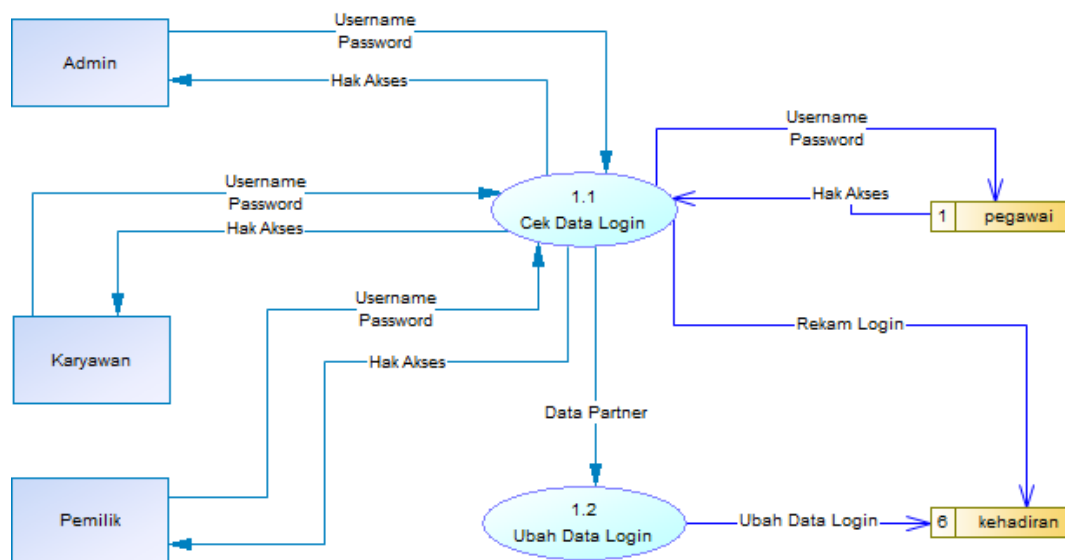
Di dalam DFD terdapat beberapa jenis DFD salah satunya Context Diagram (CD). CD merupakan data flow diagram tingkat atas (DFD Top Level), yaitu diagram yang paling detail, dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar entitas-entitas 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.



Gambar 3.1 Diagram Context

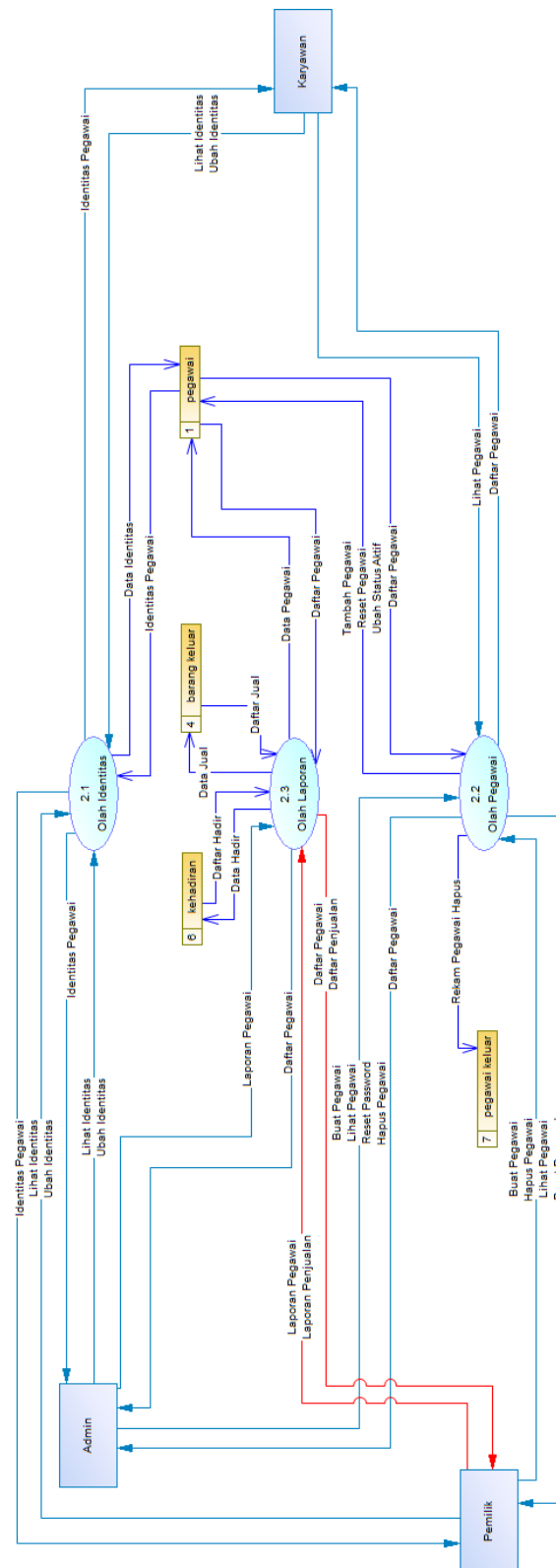
Di dalam DFD juga terdapat Diagram Level n yaitu digunakan untuk menggambarkan diagram fisik maupun diagram logis. Dimana Diagram Level n merupakan hasil pengembangan dari Context Diagram ke dalam komponen yang lebih detail. Hal tersebut disebut dengan top-down partitioning. DFD Level 1 dari ketiga sistem 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 terdapat tujuh proses yang mana Sistem Informasi 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.



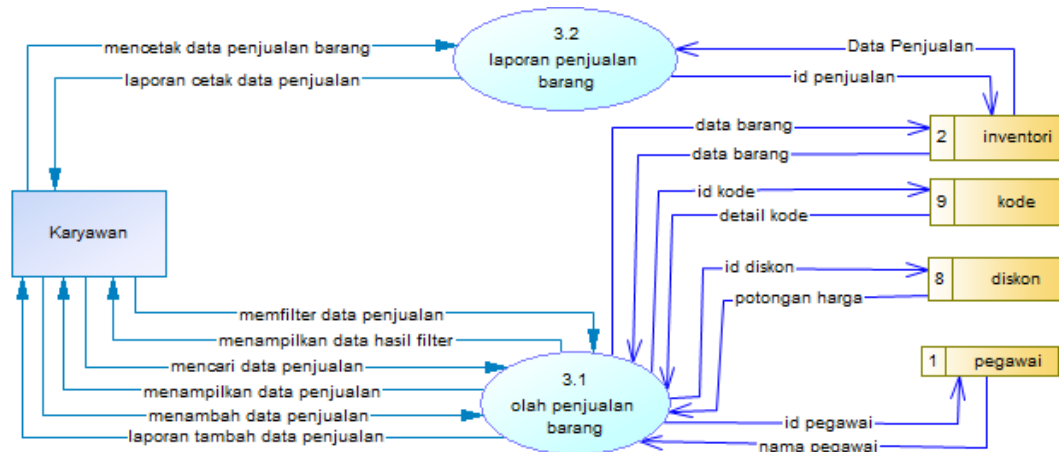
Gambar 3.3 Proses Login

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.



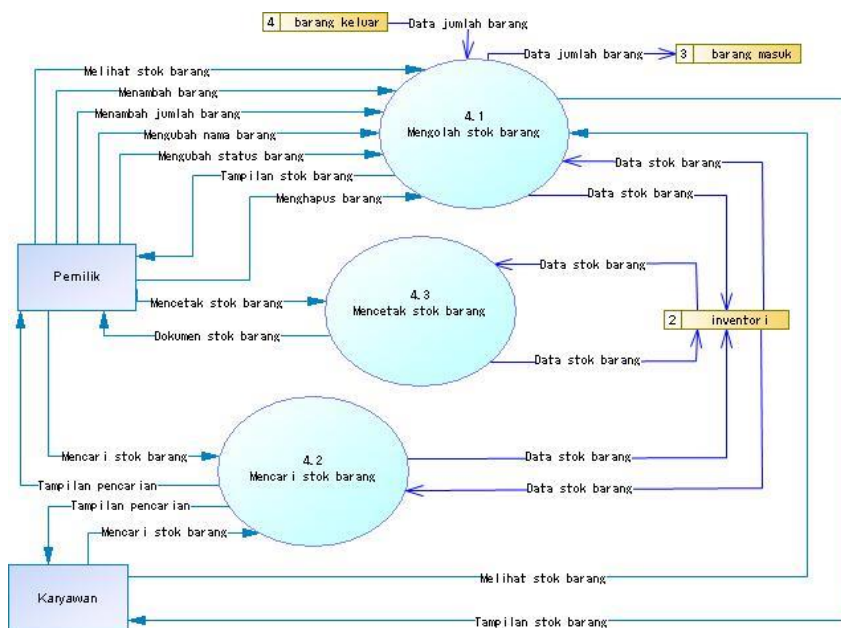
Gambar 3.4 Proses Pengguna

Sistem Informasi Penjualan hanya berfokus pada proses Transaksi dan Stok Barang. Kedua proses tersebut masih dapat dikembangkan pada tiap-tiap prosesnya dengan menggunakan DFD Level 2. Pengembangan proses transaksi seperti pada gambar 3.5.



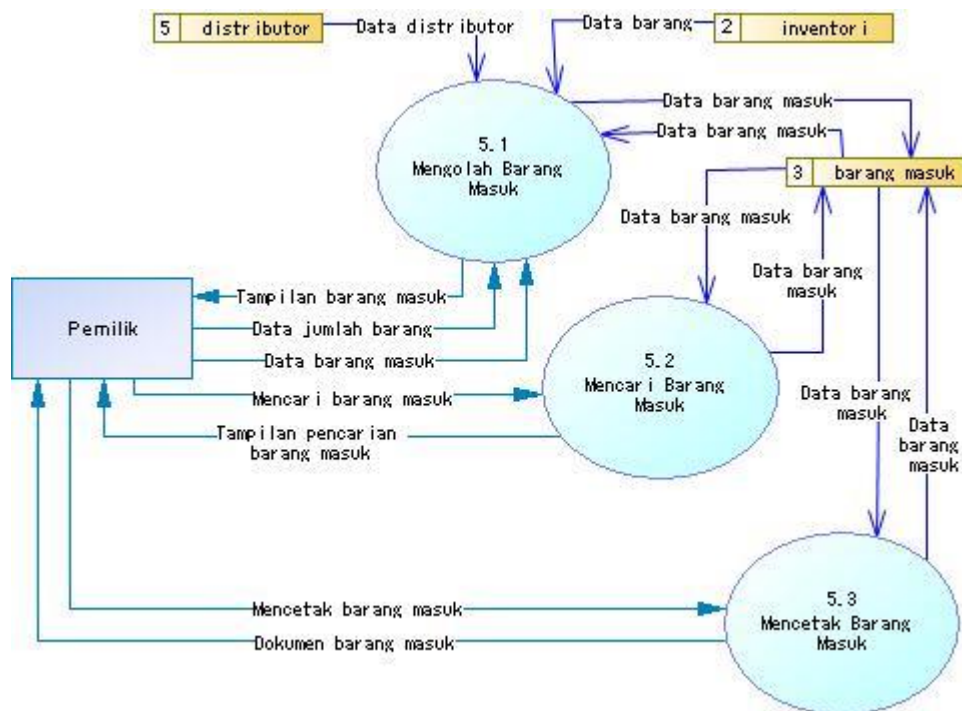
Gambar 3.5 Proses Transaksi

Pada proses stok barang merupakan fokus dari Sistem Penjualan dan Sistem Inventori Pergudangan. Adapun pengembangan proses stok barang seperti yang terdapat pada gambar 3.6.



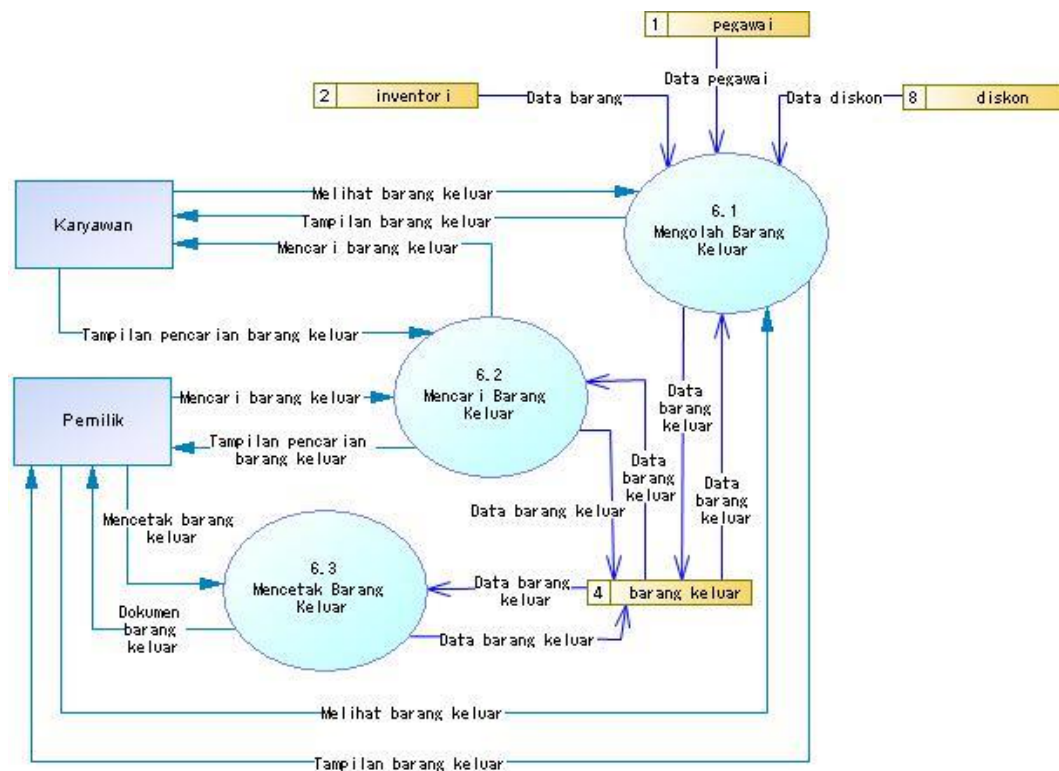
Gambar 3.6 Proses Stok Barang

Sistem Informasi Inventori Pergudangan hanya berfokus pada proses Stok Barang, Barang Masuk, Barang Keluar dan Distributor. Keempat proses tersebut masih dapat dikembangkan pada tiap-tiap prosesnya dengan menggunakan DFD Level 2. Pengembangan proses barang masuk di Sistem Informasi Inventori Pergudangan seperti pada gambar 3.7.



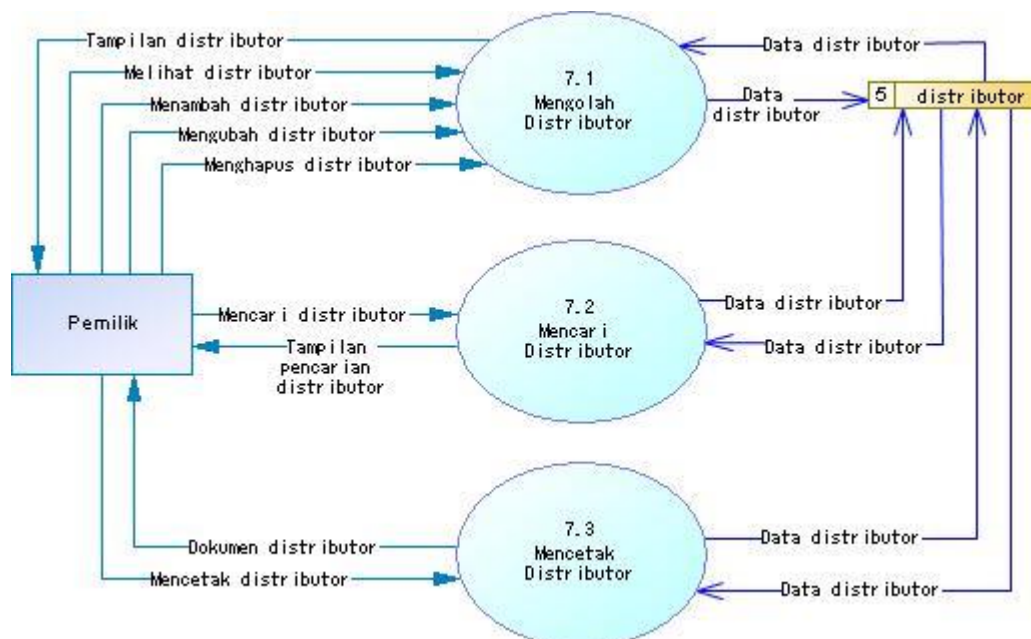
Gambar 3.7 Proses Barang Masuk

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

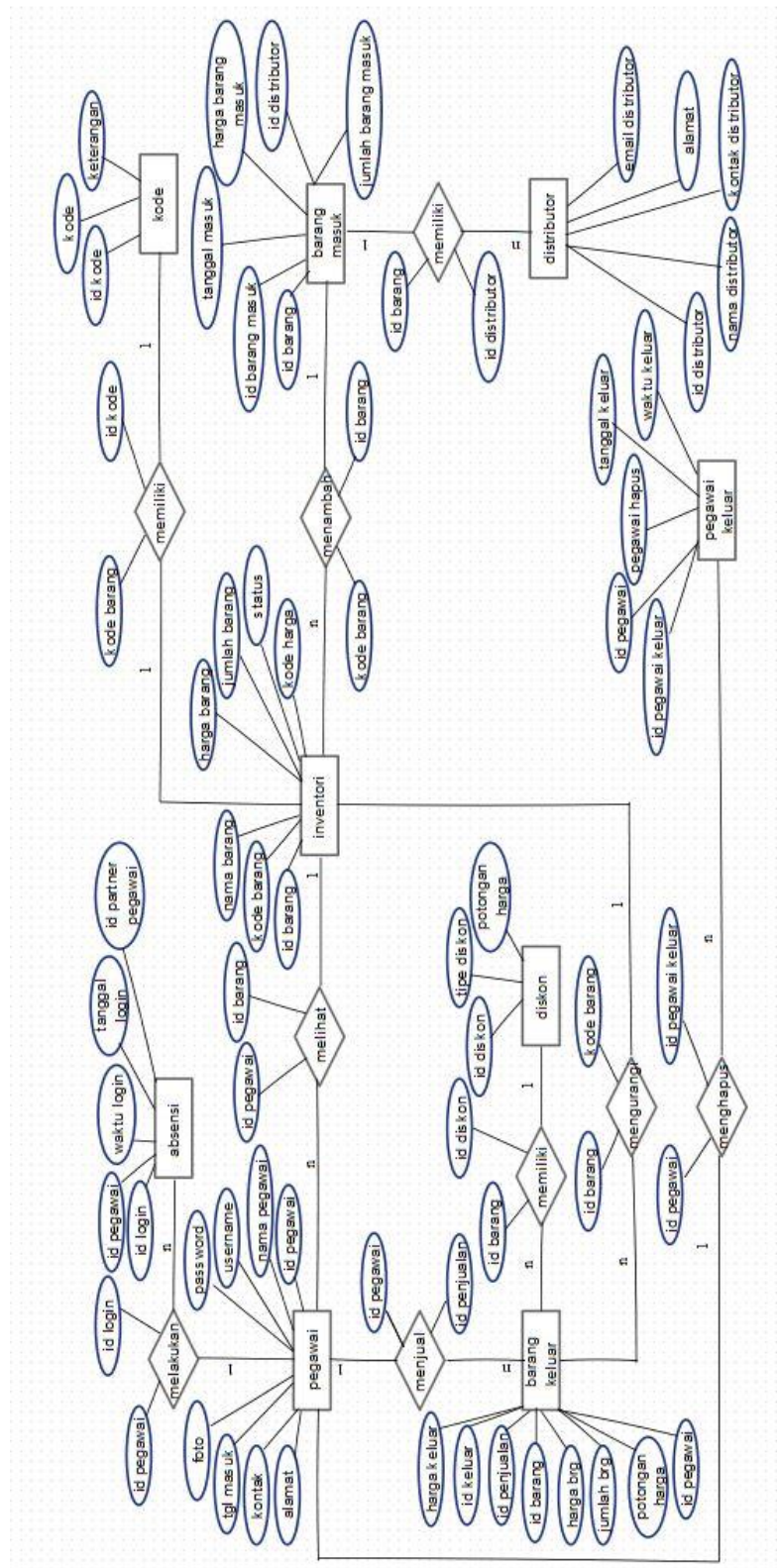
Pada proses distributor masih dapat dikembangkan. Adapun pengembangan proses distributor seperti yang terdapat pada gambar 3.9.



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.



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)

	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_kode	int(3)	Primary Key

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

Semua barang yang masuk selain stoknya bertambah di inventori dalam gudang 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. Setiap terjadi transaksi maka stok barang di inventori akan berkurang. 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 atau *supplier* 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 Informasi 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', 'keluar')	

Selain tabel yang berisikan identitas, dalam membagnun Sistem Informasi 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

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 struktur tabelnya seperti yang tercantum dalam tabel 3.8.

Tabel 3.8 Pegawai Keluar (t_pegawai_keluar)

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

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

Tabel 3.9 Diskon (t_diskon)

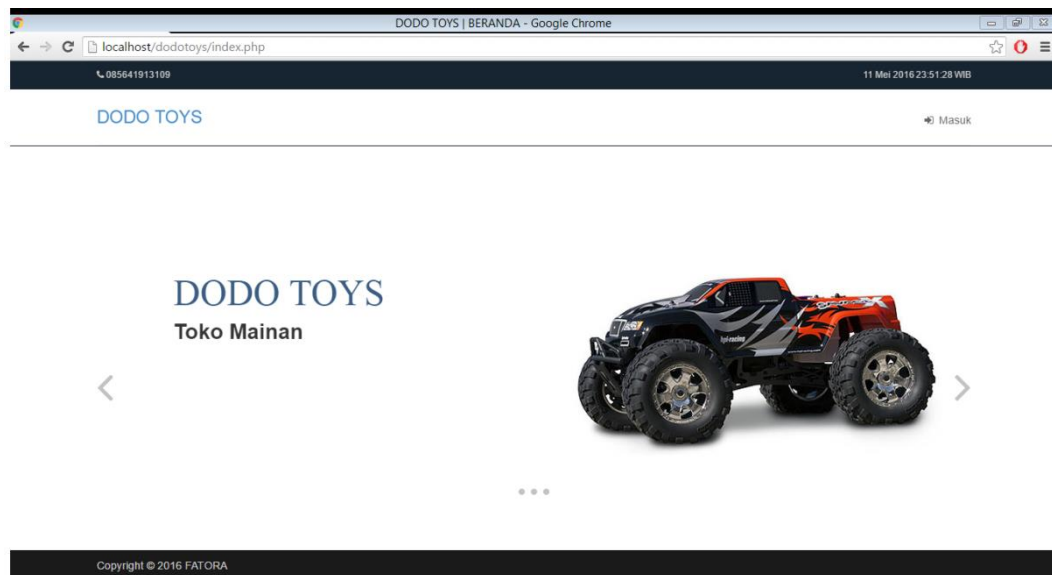
No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id_diskon	int(3)	Primary Key
2	tipe_diskon	varchar(8)	
3	potongan_harga	int(6)	

3.2. Pembahasan

Setelah tahapan menganalisis dan perancangan struktur sistem dianggap selesai, maka langkah selanjutnya adalah mulai eksekusi hasil analisis dan perancangan tadi menjadi sistem yang siap digunakan. Pada *sub-bab* ini hanya membahas mengenai tampilan antarmuka Sistem Informasi Transaksi sedangkan *source code* akan dimasukkan dalam lampiran laporan.

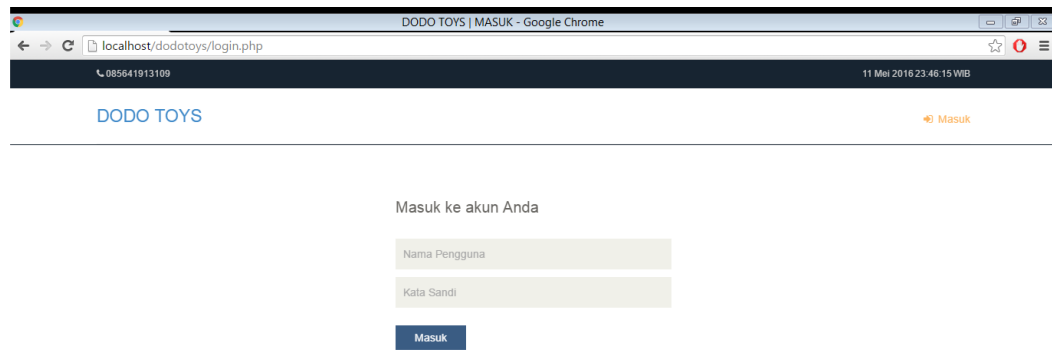
3.2.1. Halaman Utama Sistem

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



Gambar 3.11 Halaman Utama

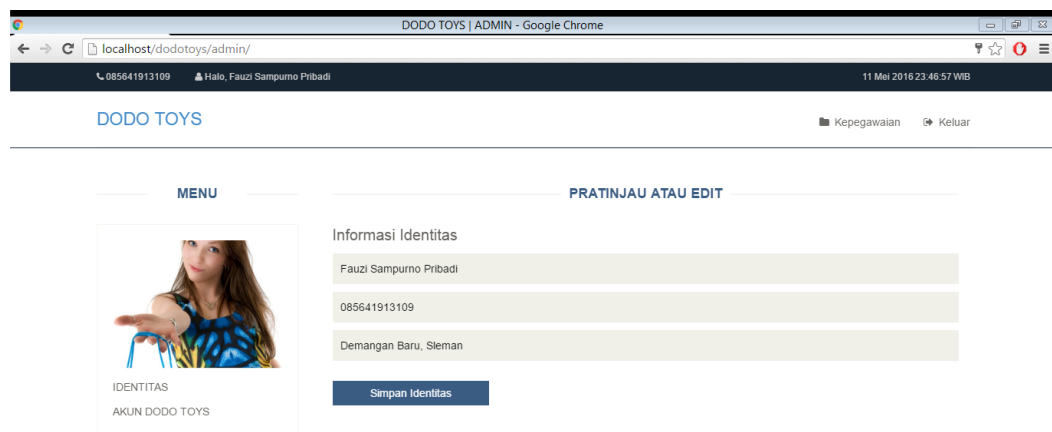
Dari halaman utama diatas memiliki *link* untuk kehalaman *login* yang berupa teks “Masuk”. Halaman *login* yang dituju seperti gambar 3.12.



Gambar 3.12 Halaman Login

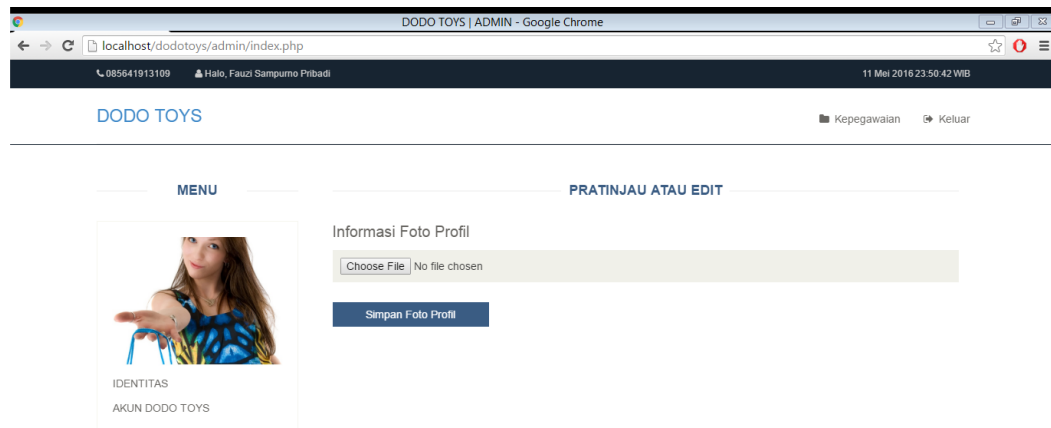
3.2.2. Halaman Identitas

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.



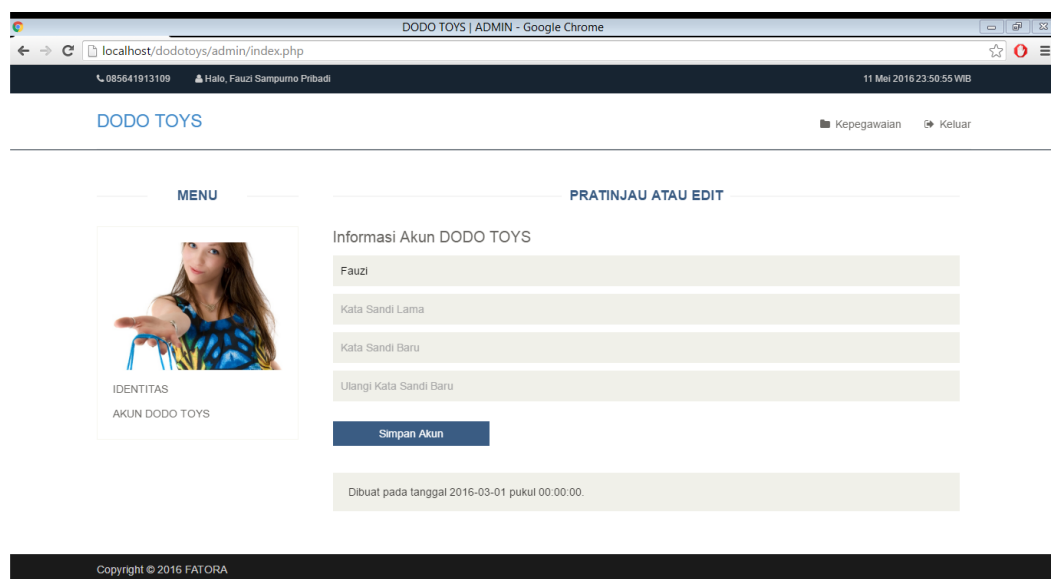
Gambar 3.13 Halaman Identitas

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

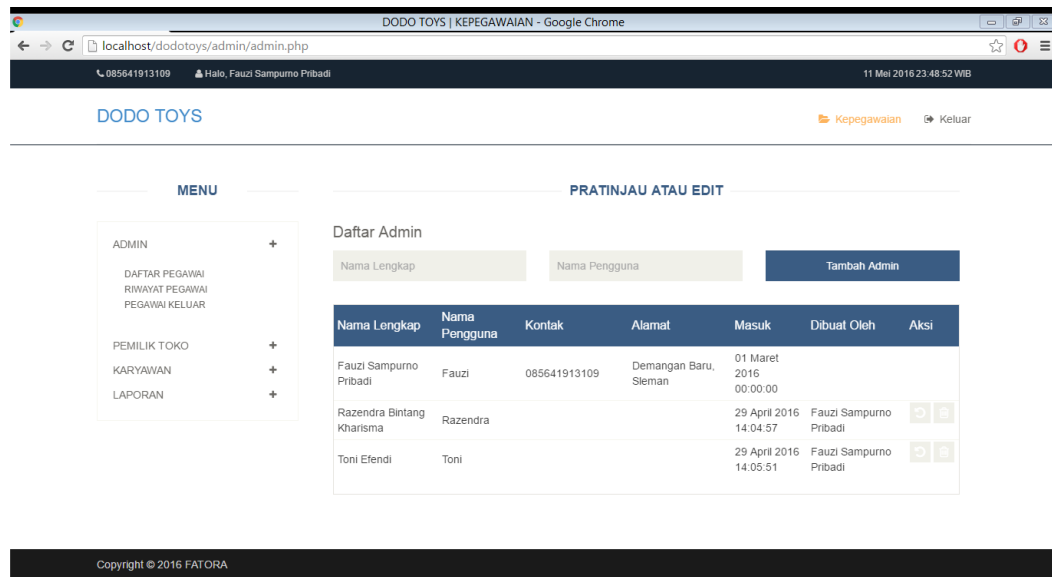
Yang terakhir adalah halaman konten akun Dodo Toys. Berisikan mengenai formulir untuk pengguna dalam merubah nama pengguna atau kata sandi yang dia miliki. Adapun tampilannya seperti pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Halaman Akun Dodo Toys

3.2.3. Halaman Admin

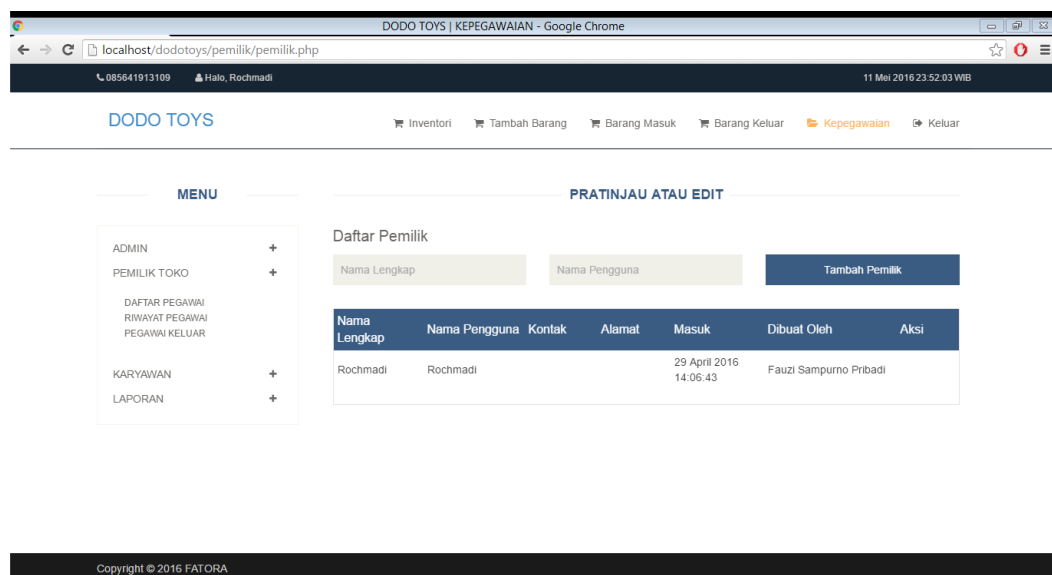
Pada halaman admin, hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses admin dan pemilik selain itu pemilik hanya dapat melihat data admin saja. Salah satu tampilan halaman admin dengan hak akses admin seperti yang terdapat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman Admin

3.2.4. Halaman Pemilik

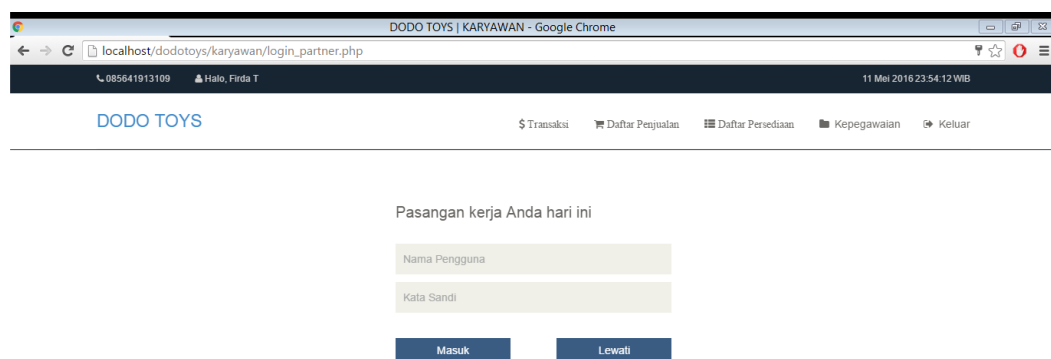
Pada halaman pemilik, hanya dapat diakses oleh pengguna dengan hak akses admin dan pemilik serta keduanya memiliki kemampuan yang sama yaitu membuat, menghapus ataupun mereset. Salah satu tampilan halaman pemilik dengan hak akses pemilik seperti yang terdapat pada gambar 3.17.



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.



DODO TOYS KARYAWAN - Google Chrome

localhost/dodotoys/karyawan/login_partner.php

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

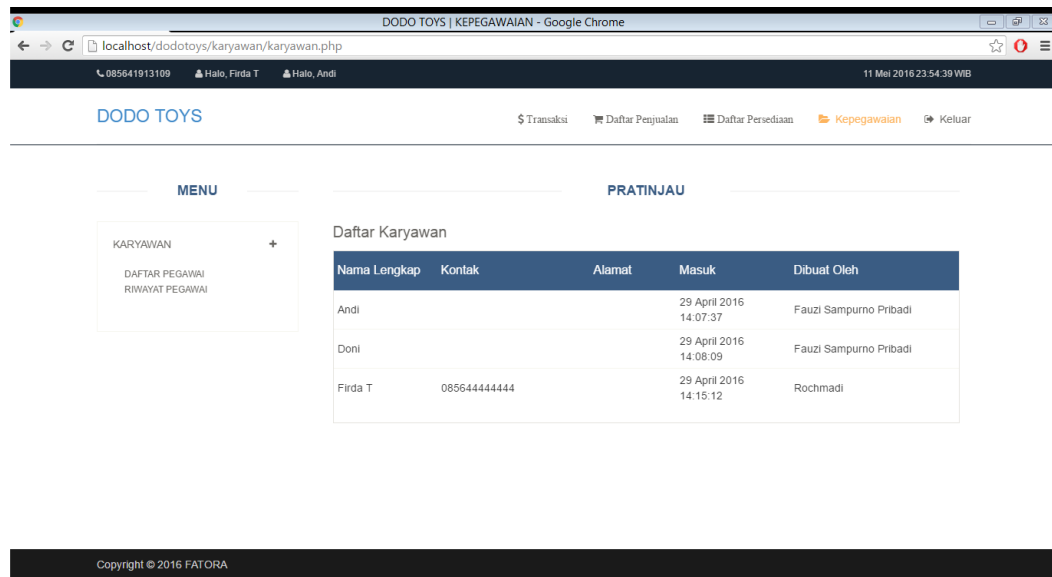
Nama Pengguna

Kata Sandi

Masuk Lewati

Gambar 3.18 Halaman Login Partner

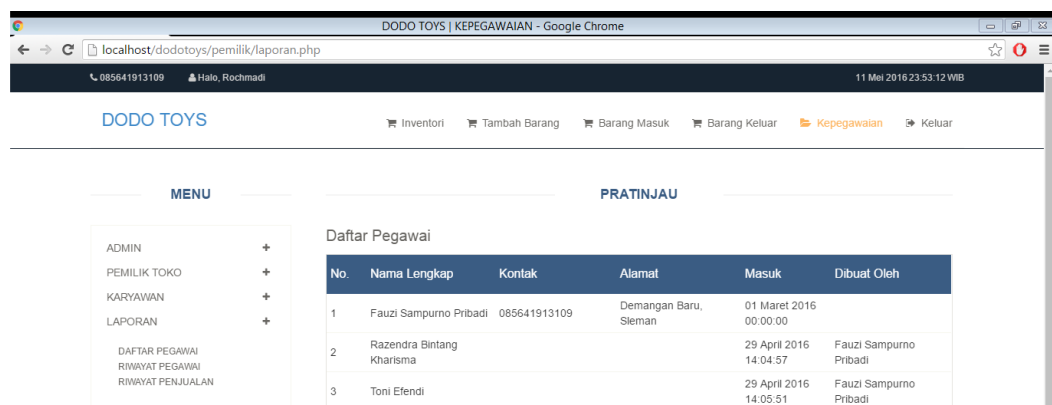
Pada halaman karyawan, dapat diakses oleh semua pengguna namun pada hak akses karyawan hanya dapat melihat data saja. Salah satu tampilan halaman karyawan dengan hak akses karyawan seperti yang terdapat pada gambar 3.19.



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.



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

localhost/dodotoys/pemilik/laporan.php

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

localhost/dodotoys/pemilik/laporan.php?tab=3

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,-

Copyright © 2016 FATORA

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' transaction page. At the top, there's a header with contact info (085641913199), user name (Halo, Andi), and date (05 Mei 2018 21:02:47). Below the header, there's a navigation bar with 'Transaksi' highlighted, and other options like 'Daftar Penjualan', 'Daftar Persediaan', 'Kepegawaian', and 'Keluar'. The main form contains input fields for 'Kode Barang' (brnrc), 'Nama Barang' (Intex), 'Jumlah Pembelian' (1), 'Harga Barang' (65000), 'Kategori Diskon' (biasa), and 'Potongan Harga' (1000). A green 'MASUKKAN LIST' button is below these fields. A table lists the items with columns: No, Nama Barang, Harga Barang, Jumlah, Potongan, Sub Total, and Aksi. The table contains one row for 'Intex' with a price of 65000, quantity of 1, and a discount of 1000, resulting in a sub-total of 64000. To the right of the table, there are summary fields: 'Total Harga' (64000), 'Jumlah Bayar' (70000), and 'Sisa Kembalian' (6000). At the bottom right, there are 'Refresh' and 'Print' buttons. The footer 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 Kembalian : 6000

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	Potongan	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 Kepegawaian Keluar

Dari tanggal ... Sampai tanggal ... FILTER 24 Q

Jumlah Barang Terjual: 36 Barang dari 35 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

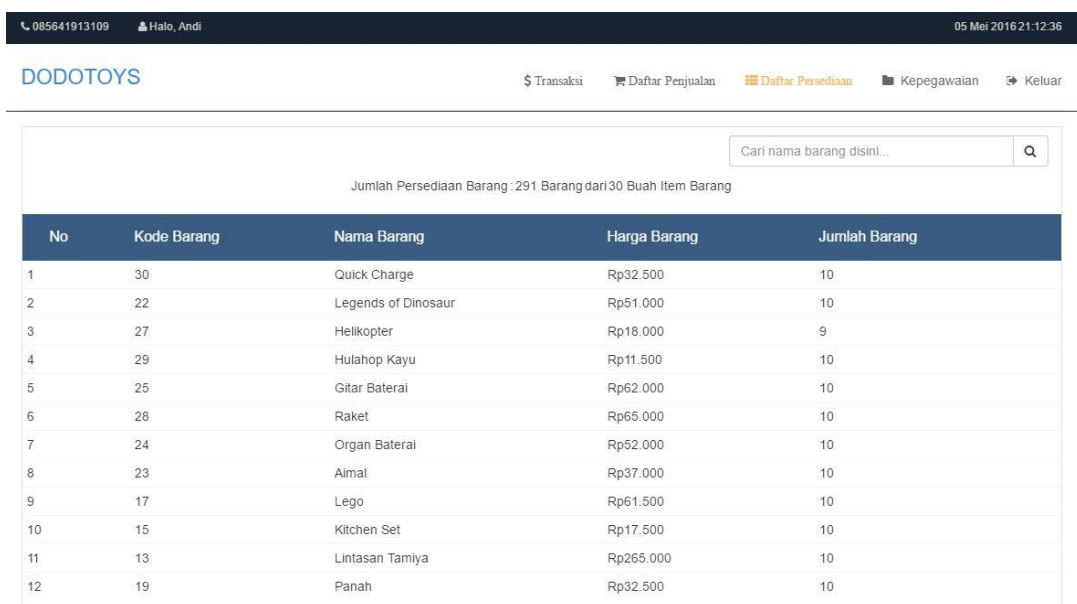
Gambar 3.26 Pencarian Data Barang pada Halaman Daftar Penjualan Barang

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.

☎ 085641913109

👤 Halo, Andi

05 Mei 2016 21:14:02

DODOTOYS

\$ Transaksi

🛒 Daftar Penjualan

📦 Daftar Persediaan

👤 Kepegawaian

🚪 Keluar

Transformers

🔍

Jumlah Persediaan Barang : 291 Barang dari 30 Buah Item Barang

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

1

2

3

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	Edit
32	ALC (Alat Charge)	PGU	Quick Charge	Rp. 32500	21	2016-04-29	Edit
47	PTS (Pistol Set)	GC	Pistol Set	Rp. 15000	13	2016-04-28	Edit
34	HLR (Helikopter)	PPC	Helikopter	Rp. 18000	0	2016-04-28	Edit
51	RBT (Robot)	PIU	Super Robo	Rp. 21500	3	2016-04-28	Edit
52	HWL (Hotwheels)	PRC	Hotwheels	Rp. 25000	0	2016-04-28	Edit
53	RBS (Robot Set)	PNC	Avengers	Rp. 22000	0	2016-04-28	Edit
54	KRB (Kereta Baterai)	RIC	Kereta Baterai	Rp. 144000	0	2016-04-28	Edit
55	MSR (Mobil Sedan Remote)	TUC	Mobil Sedan	Rp. 80000	0	2016-04-28	Edit

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.

The screenshot displays the 'Tambah Barang' (Add Item) page in the Dodo Toys inventory system. The page features a header with the company name 'DODO TOYS' and navigation links: 'Inventori', 'Tambah Barang' (highlighted), 'Barang Masuk', 'Barang Keluar', 'Distributor', 'Kepegawaian', and 'Keluar'. The main content area contains a form with three dropdown menus: 'Kode Barang' (showing '-pilih kode barang-'), 'Nama Barang' (showing 'Nama Barang'), and 'Status' (showing '-pilih status-'). Below the form is a 'Simpan' (Save) button. At the bottom, there is a table listing existing items with columns for ID, Kode Barang, Nama Barang, Status, and Aksi (Actions).

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

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.

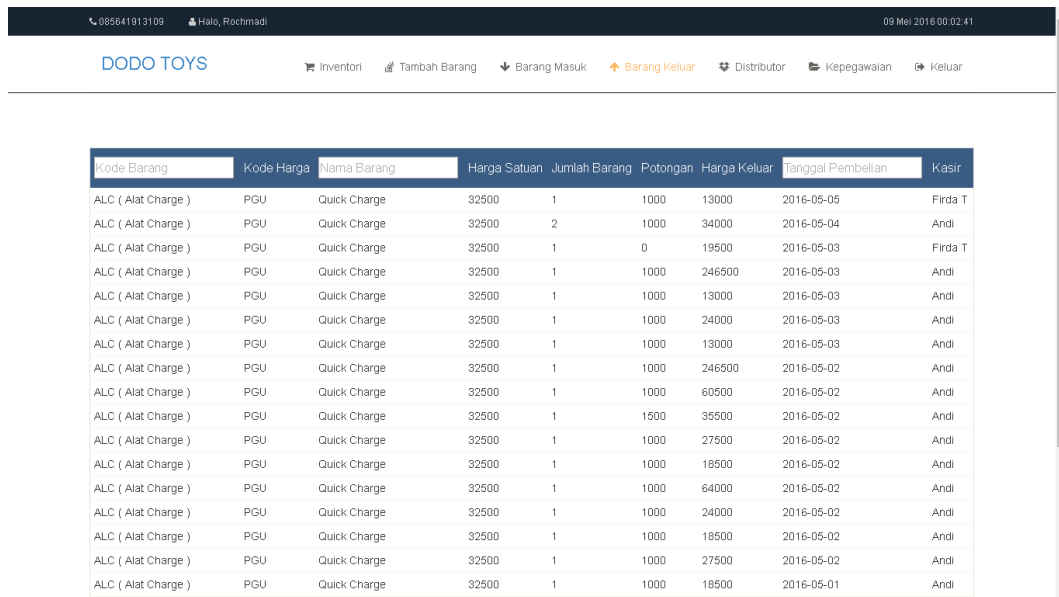
Pada halaman ini memiliki beberapa fitur sebagai berikut :

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.

DODO TOYS

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

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	Edit Hapus
2	Toystoyz	Yogyakarta	321423	toys2@gmail.com	Edit Hapus
1	Buana Cipta	Wonosobo	325263	buana_cipta@gmail.com	Edit Hapus

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 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'];
    $set_data = "insert into t_pegawai_absen(id_pegawai, tanggal_login,
waktu_login, id_partner_pegawai) values('".$_SESSION['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'] == 'karvawan'){
            echo "<script>location.href='karvawan/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.');";
    $lolos = '1';
}elseif($password_a != $word['password']){
    echo"<script>alert('Kata Sandi Lama salah.');";
    $lolos = '1';
}elseif($password_b != $password_c){
    echo"<script>alert('Kata Sandi Baru dan Ulangi Kata Sandi Baru tidak sama.');";
    $lolos = '1';
}

if($lolos == '0'){
    $password_b = md5($password_b);
    $set_data = "update t_pegawai set username = '$username', password = '$password_b' where id_pegawai = '$id_pegawai'";
    $akun = mysqli_query($con, $set_data);
    if($akun){
        $_SESSION['username'] = $username;
        echo"<script>alert('Ubah Akun DODO TOYS Sukses');";
        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=index.php'>";
    }else{
        echo"<script>alert('Ubah Akun DODO TOYS Gagal');";
    }
}

```

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'];
$set_data = "update t_pegawai set status = 'kerja' where id_pegawai = '$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');";
        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=ops.php?tab=3'>";
    }else{
        $set_data = "update t_pegawai set status = 'keluar' where id_pegawai = '$id_pegawai'";
        $data = mysqli_query($con, $set_data);
        echo"<script>alert('Data Pegawai Gagal Dipulihkan');";
        echo"<meta http-equiv='refresh' content='0; url=ops.php?tab=3'>";
    }
}
?>

```

Gambar 4.5 Mengembalikan Akun

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

```

<?php
$nama_pegawai = $_POST['nama_pegawai'];
$polo_nama = "[a-z A-Z]+$";
$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 = "dodo1234";
$id_pegawai_buat = $_SESSION['id_pegawai'];
$lolos = '0';

if(!preg_match($polo_nama, $nama_pegawai)){
    echo"<script>alert('Nama Lengkapi menggunakan huruf.');

```

Gambar 4.6 Buat Pengguna

C. Lampiran Halaman Kasir

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman stok barang. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.7.

```

<table class="table table-condensed" style="height:auto;">
  <?php
    $hitung = "SELECT max(id_penjualan)+1 as maksimal FROM t_keluar";
    $run_sql = mysqli_query($con, $hitung);
    $data=mysqli_fetch_array($run_sql);
  ?>

  <input type="hidden" class="form-control" placeholder="Nomor penjualan" name="nomor" id="nomor" value
    echo $_SESSION['no_pen'];
  } else{echo $data['maksimal'];} ?>" disabled>

  <tr>
    <td>Kode Barang</td>
    <td> : </td>
    <td><input type="text" tabindex="1" class="form-control" name="kode_barang" kode="" id="kode_bara
  </tr>
  <tr>
    <td>Jumlah Pembelian</td>
    <td> : </td>
    <td><input type="number" tabindex="2" class="form-control" name="jumlah" min="1" max="<?php ?>" i
  </tr>

  <td>Kategori Diskon</td>
  <td> : </td>
  <td>
    <select id="kategori_pembeli" tabindex="3" name="kategori_pembeli">
      <option value="" selected>- Pilih kategori pembeli -</option> -->
    <?php
      $xml = "SELECT * FROM t_diskon";
      $run_xml = mysqli_query($con, $xml);

      while($temp=mysqli_fetch_array($run_xml)){
        $id_diskon = $temp['id_diskon'];
        $tipe_diskon = $temp['tipe_diskon'];

```

Gambar 4.7 Halaman Kasir

Untuk proses transaksi penjualan 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 4.8 Proses Penjualan

Dan untuk melihat persediaan barang di gudang pada level kasir menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.9

```

<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";
        $rsq = mysqli_query($con, $sql);
        $jml_data = mysqli_num_rows($rsq);
        $jumlah_halaman = ceil($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 4.9 Ketersediaan Barang

D. Lampiran Halaman Stok Barang

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman stok barang. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.10 dan 4.11.

```

<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">ID</td>
            <td class="description">
              <form method="GET" action="s-inventori.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-inventori.php">
                <input type="text" name="search" placeholder="Nama Barang"/>
              </form>
            </td>
            <td class="price">Harga Jual</td>
            <td class="total">Jumlah Barang</td>
            <td class="date">Terakhir Diubah</td>
            <td class="description">Aksi</td>
          </tr>
        </thead>
        <tbody>

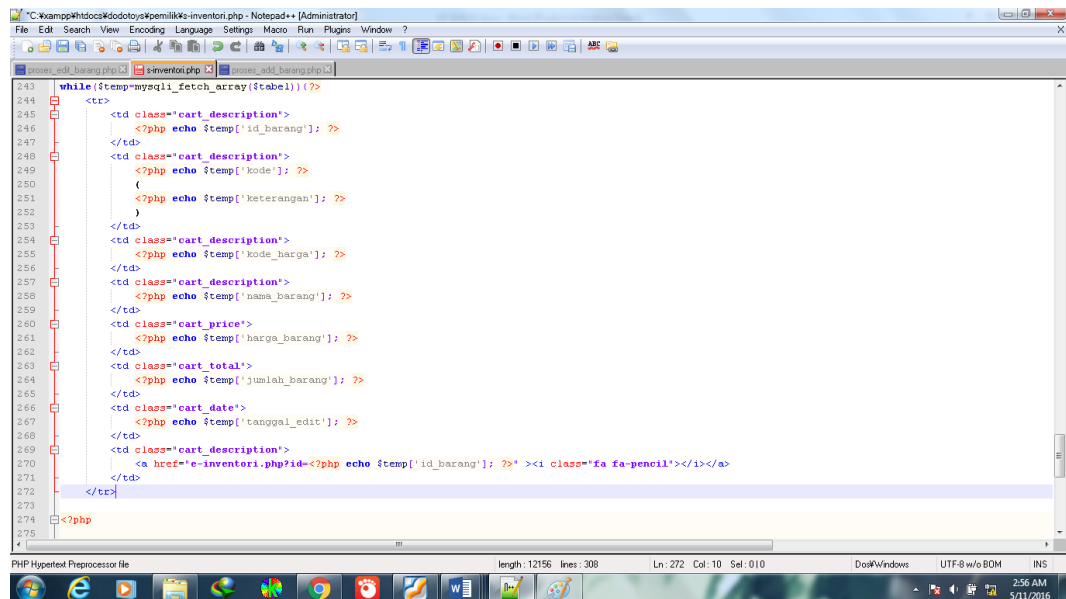
```

```

<?php
$search=$_GET['search'];
$select = "SELECT * FROM t_inventori i JOIN t_kode k ON i.kode_barang = k.id_kode WHERE status='Aktif' AND keterangan like '%$search%' OR
kode like '%$search%' OR nama_barang like '%$search%' ORDER BY jam_edit DESC";
$tabel = mysqli_query($con, $select);
while($temp=mysqli_fetch_array($tabel)){?

```

Gambar 4.10 Sourcecode Tampilan Stok Barang 1



Gambar 4.11 Sourcecode Tampilan Stok Barang 2

Sedangkan untuk formulirnya menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.12 dan 4.13

```

</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 4.12 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 4.13 Sourcecode Formulir Pengisian Stok Barang 2

Dan untuk proses penyimpanan 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'];
$kode_hrg=$_POST['kode_hrg'];
$nama_brg=$_POST['nama_brg'];
$jml_aval=$_POST['jml_aval'];
$hrng_msk=$_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='$jml_aval'+'$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 4.14 Sourcecode Proses Penyimpanan dan Penambahan Stok Barang

E. Lampiran Halaman Tambah Barang

Pada lampiran ini menampilkan *sourcecode* dan proses yang digunakan untuk membentuk antar muka dan proses yang berjalan pada halaman tambah barang. Untuk menampilkan halaman menggunakan *sourcecode* seperti pada gambar 4.15 dan 4.16.

```

<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">ID</td>
                        <td class="description">
                            <form method="GET" action="s-tambah.php">
                                <input type="text" name="search1" placeholder="Kode Barang"/>
                            </form>
                        </td>
                        <td class="description">
                            <form method="GET" action="s-tambah.php">
                                <input type="text" name="search2" placeholder="Nama Barang"/>
                            </form>
                        </td>
                        <td class="description">Status</td>
                        <td class="description" align="center">Aksi</td>
                    </tr>
                </thead>
                <tbody>
                    <tr>
                        <td class="cart_description">
                            <?php echo $temp['id_barang']; ?>

```

Gambar 4.15 Sourcecode Tampilan Daftar Barang 1

```

while($temp=mysqli_fetch_array($tabel)){?>
<tr>
<td class="cart_description">
<?php echo $temp['id_barang']; ?>
</td>
<td class="cart_description">
<?php echo $temp['kode']; ?>
(
<?php echo $temp['keterangan']; ?>
)
</td>
<td class="cart_description">
<?php echo $temp['nama_barang']; ?>
</td>
<td class="cart_description">
<?php echo $temp['status']; ?>
</td>
<td class="cart_description" align="center">
<a href="e-tambah.php?id=<?php echo $temp['id_barang']; ?>" ><i class="fa fa-pencil"></i></a> |
<a href="delete_barang.php?id=<?php echo $temp['id_barang']; ?>" onclick="return confirm('Anda yakin?')"><i class="fa fa-trash-o"></i></a>
</td>
</tr>

```

Gambar 4.16 Sourcecode Tampilan Daftar Barang 2

Sedangkan untuk formulirnya menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.17 dan 4.18

```

<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 4.17 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 4.18 Sourcecode Formulir Pengisian Tambah Barang 2

Untuk proses tambah data ke basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.19.

```

<?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 4.19 Sourcecode Proses Tambah Barang

Untuk proses ubah data di basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.20.

```

<?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 4.20 Sourcecode Ubah Data Barang

Untuk proses hapus data dari basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.21.

```

<?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 4.21 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 4.22 dan 4.23.

```

<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 4.22 Sourcecode Tampilan Barang Masuk 1

```

<?php
$search=$_GET['search'];
$sel_tab = "SELECT * FROM t_masuk JOIN t_inventori i USING(id_barang) JOIN t_kode k ON
i.kode_barang = k.id_kode JOIN t_distributor USING(id_distributor) WHERE
keterangan like '%$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, $sel_tab);
while($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_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']; ?>

```

Gambar 4.23 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 4.24, 4.25 dan 4.26.

```

<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 4.24 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 4.25 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 4.26 Sourcecode Tampilan Barang Keluar 3

H. Lampiran Halaman Distributor

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

```

<tr class="cart_menu">
  <td class="description">ID</td>
  <td class="description">
    <form method="GET" action="s-distributor.php">
      <input type="text" name="search" placeholder="Nama Distributor"/>
    </form>
  </td>
  <td class="description">
    <form method="GET" action="s-tambah.php">
      <input type="text" name="search" placeholder="Alamat Distributor"/>
    </form>
  </td>
  <td class="description">Kontak Distributor</td>
  <td class="description">
    <form method="GET" action="s-tambah.php">
      <input type="text" name="search" placeholder="E-mail Distributor"/>
    </form>
  </td>
  <td class="description" align="center">Aksi</td>
</tr>
</thead>

<tbody>
<?php
$search=$_GET['search'];
$select = "SELECT * FROM t_distributor WHERE id_distributor <> 3 AND nama_distributor like '%$
OR alamat_distributor like '%$search%' OR email_distributor like '%$search%' ORDER BY id_distr
$table = mysqli_query($con, $select);
while($temp=mysqli_fetch_array($table)){?>
  <tr>
    <td class="cart_description">
      <?php echo $temp['id_distributor']; ?>
    </td>

```

Gambar 4.27 Sourcecode Distributor Barang 1

```

</td>
<td class="cart_description">
    <?php echo $temp['nama_distributor']; ?>
</td>
<td class="cart_description">
    <?php echo $temp['alamat_distributor']; ?>
</td>
<td class="cart_description">
    <?php echo $temp['kontak_distributor']; ?>
</td>
<td class="cart_description">
    <?php echo $temp['email_distributor']; ?>
</td>
<td class="cart_description" align="center">
    <a href="e-distributor.php?id=<?php echo $temp['id_distributor']; ?>" ><i class="fa fa-pencil"></i></a> |
    <a href="delete_distributor.php?id=<?php echo $temp['id_distributor']; ?>" onclick="return confirm('Anda yakin?')"><i class="fa fa-trash-o"></i></a>
</td>
</tr>
<?php
)
?>

```

Gambar 4.28 Sourcecode Distributor Barang 2

Sedangkan untuk formulirnya menggunakan *sourcecode* yang dapat dilihat pada gambar 4.29


```

<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="required"></td>
</tr>
<tr>
<td>Kontak</td>
<td><input type="text" class="form-control" placeholder="Kontak Distributor" name="kontak_dis" id="kontak_dis" required="required"></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 4.29 Sourcecode Formulir Pengisian Distributor Barang

Untuk proses tambah data ke basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.30.

```

<?php
include "../koneksi.php";
$nama_dis=$_POST['nama_dis'];
$alamat_dis=$_POST['alamat_dis'];
$kontak_dis=$_POST['kontak_dis'];
$mail_dis=$_POST['mail_dis'];
$sql="insert into t_distributor (nama_distributor, kontak_distributor, alamat_distributor, email_distributor)
value ('$nama_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 4.30 Sourcecode Proses Tambah Distriibutor

Untuk proses ubah data di basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.31.

```

<?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 4.31 Sourcecode Proses Ubah Data Distributor

Untuk proses hapus data dari basis data menggunakan *sourcecode* seperti yang terlihat pada gambar 4.32.

```

<?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 4.32 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 4.33, 4.34 dan 4.35.

```

<?php
// Define relative path from this script to mPDF
$name_dokumen = 'Stok Barang'; //Berikan 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] . " " . $tahun . " " . date('h:i:s a');
    return($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: #FFFFFF;"><strong>No</strong></td>

```

Gambar 4.33 Sourcecode Cetak Dokumen 1

```

        <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 4.34 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 4.35 Sourcecode Cetak Dokumen 3