

**APLIKASI PENGELOLAAN DATA PENJUALAN WASTE REELSTAND  
PADA PT SUMSEL MEDIA GRAFIKA BERBASIS WEB**



**LAPORAN AKHIR**

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Syarat Menyelesaikan  
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :**

**Ghamar Maulidya  
0615 3080 0643**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2018**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**Jalan Srijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139**

**Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918**

**Website : <http://polsri.ac.id> E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)**



**LEMBAR PENGESAHAN JUDUL LAPORAN AKHIR**

**Nama** : **Ghamar Maulidya**  
**NIM** : **0615 3080 0643**  
**Jurusan** : **Manajemen Informatika**  
**Program Studi** : **D3 Manajemen Informatika**  
**Judul Laporan Akhir** : **Aplikasi Pengelolaan dan Penjualan *Waste Reelstand* pada PT Sumsel Media Grafika Berbasis Web**

**Palembang, Juli 2017**

**Tim Pembimbing :**

**Pembimbing I,**

**Devi Sartika, S.Kom., M.AB**  
**NIP 197710112001122002**

**Pembimbing II,**

**Leni Novianti, S.Kom., M.Kom**  
**NIP 197710312002122003**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Manajemen Informatika**

**Indra Satriadi, S.T., M.Kom**  
**NIP. 197211162000031002**

## **ABSTRACT**

Application of Data Management Sales of Waste Reelstand at PT. Sumsel Web Graphics Media to facilitate in managing Waste Reelstand data and help conduct Sales Transaction activities Information fast, precise and accurate. This application uses PHP and MySQL in Data and Sales Management. This app has a login form as an authentication action to determine who can access an app consisting of two users Admin and Manager. This app uses data that can be used to add stock data and waste reelstand transactions. The results of this application can help companies in processing data automatically.

Keywords: Application, *waste reelstand*

## **ABSTRAK**

Aplikasi Pengelolaan Data Penjualan *Waste Reelstand* pada PT Sumsel Media Grafika Berbasis Web bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan pengelolaan data *Waste Reelstand* dan membantu melakukan kegiatan transaksi penjualan sehingga informasi yang disajikan lebih cepat, tepat dan akurat. Aplikasi ini menggunakan PHP dan MySQL dalam Pengelolaan Data dan Penjualan. Aplikasi ini mempunyai form login sebagai tindakan autentifikasi untuk menentukan siapa saja yang dapat mengakses aplikasi yang terdiri dari dua pengguna yaitu Admin dan Manager. Aplikasi ini menghasilkan laporan yang dapat dicetak mengenai data tambah stok *waste reelstand* dan transaksi penjualan *waste reelstand*. Hasil dari penerapan aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam memproses data secara otomatis.

Kata Kunci : Aplikasi, *waste reelstand*

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

*“Kesuksesan seseorang tercermin dari seberapa bermanfaat dirinya bagi orang lain”*

*“Jangan membenci siapapun, tidak peduli berapa banyak mereka bersalah padamu. Hiduplah dengan rendah hati, tidak peduli seberapa kekayaanmu. Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu. Berikanlah banyak, meskipun menerima sedikit. Tetaplah berhubungan dengan orang-orang yang telah melupakanmu, dan ampuni yang bersalah padamu. Jangan berhenti berdoa untuk yang terbaik bagi orang yang kau cintai”. – Ali bin Abi Thalib*

*“Jangan katakan pada Allah aku punya masalah besar, tetapi katakan pada masalah bahwa aku punya Allah Yang Maha besar”. – Ali bin Abi Thalib*

*Laporan akhir ini kupersembahkan untuk:*

- ❖ *Kedua orang tuaku tercinta*
- ❖ *Kakak dan adik yang sangat ku sayangi*
- ❖ *Keluarga besar yang kusayangi*
- ❖ *Sahabat-Sahabat terbaikku*
- ❖ *Teman – teman seperjuangan khususnya 6IC*
- ❖ *Seluruh dosen dan staff Jurusan Manajemen Informatika*
- ❖ *Almamater*

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1.</b>	Tampilan Logo PHP .....	20
<b>Gambar 2.2</b>	Contoh Script PHP .....	21
<b>Gambar 3.1</b>	Struktur organisasi Tribun Sumsel .....	26
<b>Gambar 3.2</b>	Bagan Struktur Organisasi PT Sumsel Media Grafika.....	27
<b>Gambar 3.3</b>	Sistem yang sedang berjalan pada PT Sumsel Media Grafika.....	32
<b>Gambar 4.1</b>	Diagram Konteks .....	38
<b>Gambar 4.2</b>	Diagram Level 0 (Zero).....	39
<b>Gambar 4.3</b>	Blockchart .....	41
<b>Gambar 4.4</b>	Flowchart Admin.....	42
<b>Gambar 4.5</b>	Flowchart Manager .....	43
<b>Gambar 4.6</b>	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	44
<b>Gambar 4.7</b>	Desain Halaman Login.....	49
<b>Gambar 4.8</b>	Desain Halaman <i>Home</i> .....	50
<b>Gambar 4.9</b>	Desain Halaman <i>Waste reelstand</i> .....	51
<b>Gambar 4.10</b>	Desain Halaman input data <i>waste reelstand</i> .....	52
<b>Gambar 4.11</b>	Desain Halaman surat kabar .....	53
<b>Gambar 4.12</b>	Desain Halaman input surat kabar .....	53
<b>Gambar 4.13</b>	Desain Halaman Tambah Stok .....	54
<b>Gambar 4.14</b>	Desain Halaman Input Tambah Stok .....	54
<b>Gambar 4.15</b>	Desain Halaman Transaksi.....	55
<b>Gambar 4.16</b>	Desain Halaman Input transaksi.....	56
<b>Gambar 4.17</b>	Desain Halaman Login.....	57
<b>Gambar 4.18</b>	Desain Halaman <i>Home</i> .....	57
<b>Gambar 4.19</b>	Desain Halaman <i>Waste reelstand</i> .....	58
<b>Gambar 4.20</b>	Desain Halaman input data <i>waste reelstand</i> .....	58
<b>Gambar 4.21</b>	Desain Halaman surat kabar .....	59

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan & Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data.....	
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Teori Umum.....	7
2.1.1 Pengertian komputer.....	7
2.1.2 Pengertian Internet.....	7
2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak.....	7

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Simbol-simbol Data Flow Diagram .....	8
<b>Tabel 2.2</b>	Simbol-simbol Block chart .....	11
<b>Tabel 2.3</b>	Simbol-simbol Entity Relational Diagram.....	12
<b>Tabel 2.4</b>	Simbol-simbol Flowchart.....	14
<b>Tabel 2.5</b>	Simbol-simbol Kamus Data .....	16
<b>Tabel 4.1</b>	Tampilan Tabel User.....	46
<b>Tabel 4.2</b>	Tampilan Tabel Westereelstand.....	47
<b>Tabel 4.3</b>	Tampilan Tabel Perusahaan .....	47
<b>Tabel 4.4</b>	Tampilan Tabel Tambah Stok.....	48
<b>Tabel 4.5</b>	Tampilan Tabel d_trans .....	48
<b>Tabel 4.6</b>	Tampilan Tabel Trans .....	49
<b>Tabel 4.6</b>	Tampilan Tabel Sementara .....	49
<b>Tabel 4.7</b>	Tabel <i>black box testing</i> .....	63