

APLIKASI PERMINTAAN PERANGKAT KOMPUTER BERBASIS WEB DI DEPARTEMEN MITRA BISNIS DAN LAYANAN TI PT. PUPUK SRIWIDJAJA PALEMBANG

¹Inayah Ramadina Siregar, ^{2*}Marlindawati

¹Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma Palembang

¹Manajemen Informatika, Fakultas Vokasi, Universitas Bina Darma Palembang

E-mail : inayahramadina@gmail.com

* E-mail : universitas@binadarma.ac.id

Abstract- *Computer devices are very important hardware for supporting work in any field, especially for a company. So that it is hoped that the process of requesting computer equipment can be carried out with precise, fast and practical. With the application request for computer devices web-based at the Business Partners & IT Services Department, PT Pupuk Sriwidjaja Palembang can make the request process, recording, and managing computer device data. The tools used are Laravel framework using the PHP programming language and database MySQL. Design is used to design the application to be built, using UML (Unified Modeling Language), diagrams UML used for application design is use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. The data collection method is carried out by interview and observation activities. It is hoped that the results of this research will be Simplify the process of requesting computer equipment.*

Keywords: *application, request, computer device, laravel, UML, waterfall, MySQL databases*

Abstrak - Perangkat komputer merupakan *hardware* yang sangat penting bagi penunjang pekerjaan dibidang apapun terutama bagi sebuah perusahaan. Sehingga diharapkan dalam proses permintaan perangkat komputer dapat dilakukan dengan tepat, cepat dan praktis. Dengan adanya aplikasi permintaan perangkat komputer berbasis web pada Departemen Mitra Bisnis & Layanan TI, PT Pupuk Sriwidjaja Palembang dapat lebih mempermudah dalam proses permintaannya, pencatatan, dan pengelolaan data perangkat komputer. *Tools* yang digunakan adalah *framework* laravel dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Perancangan digunakan untuk merancang aplikasi yang akan dibangun, dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), diagram yang digunakan UML untuk perancangan aplikasi adalah *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram. Metode pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses permintaan perangkat komputer.

Kata kunci: *aplikasi, permintaan, perangkat komputer, laravel, UML, waterfall, MySQL.*

1. Pendahuluan

Teknologi informasi mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena teknologi informasi sudah menjadi bagian dari keberlangsungan hidup di era revolusi industri 4.0 ini. Dunia pendidikan, pemerintahan, bisnis, hingga kesehatan masyarakat pun membutuhkan keberadaan informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi sendiri memacu manusia membuat berbagai cara baru untuk memudahkan

pekerjaannya. Seiring dengan maraknya penggunaan internet yang dibutuhkan pengguna, maka banyak aplikasi-aplikasi baru bermunculan. Secara khusus hal ini sangat nyata terlihat dalam kegiatan bisnis, usaha terutama dalam citra perusahaan.

PT Pupuk Sriwidjaja Palembang adalah sebuah anak perusahaan dari salah satu Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yaitu PT Pupuk Indonesia, yang bergerak di bidang produksi dan pemasaran pupuk. Perusahaan ini mempunyai banyak departemen di berbagai bidang untuk mengoptimalkan kinerja perusahaan. Semua departemen tersebut memiliki tugas dan fungsinya masing-masing, namun juga tetap saling berhubungan satu sama lain sesuai peran dan kebutuhannya. Setiap departemen dipimpin oleh seorang VP (*Vice President*) atau biasa kita kenal dengan manager, lalu dibawah VP ada seorang AVP (*Assistant Vice President*) yang bertugas membantu VP dalam pekerjaannya. Untuk meningkatkan kinerja departemen, PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, dalam setiap departemen tersedia perangkat lunak (*software*) tersendiri sesuai kegiatan dan kebutuhan masing-masing. Semua perangkat lunak ini diolah oleh Departemen Mitra Bisnis & Layanan TI yang ada di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang. Di dalam departemen ini terbagi menjadi 2 (dua) sub bagian kerja yaitu pemelihara perangkat lunak (*software*) dan pemelihara perangkat keras (*hardware*).

Pada saat ini, pemelihara perangkat keras (*hardware*) melayani perbaikan kerusakan perangkat komputer & jaringan, permintaan perangkat komputer & jaringan dan optimasi stok *sparepart*. Sistem yang berjalan pada proses permintaan perangkat komputer di PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang saat ini yaitu Karyawan dari unit kerja yang ingin mengajukan permintaan perangkat komputer mengirim surat permintaan lewat email ke AVP Layanan TI. Kemudian surat permintaan tersebut disimpan dan dikelola di dalam aplikasi surat menyurat kantor untuk membuat laporan permintaan. Lalu, AVP Layanan TI melakukan pengecekan stok perangkat komputer di dalam data stok yang terdapat di dalam *Microsoft Excel*. Kemudian AVP Layanan TI mempersiapkan perangkat komputer yang diminta dan memberitahukan lewat email kepada departemen yang mengajukan permintaan, bahwa perangkat komputer yang diminta stoknya tersedia dan karyawan bisa melakukan pengambilan dan tanda terima di bengkel Layanan TI. Namun, jika stok habis maka AVP Layanan TI akan melakukan pembelian terlebih dahulu. Sebelum melakukan pembelian, AVP Layanan TI akan memberitahukan kepada VP (*Vice President*) dari Departemen yang mengajukan permintaan bahwa stok habis dan akan dilakukan pembelian. Kemudian VP Departemen akan melakukan pengecekan anggaran didalam sistem yang mengelola anggaran keuangan. Jika anggaran tersedia maka pembelian akan dilakukan oleh AVP Layanan TI. Dengan sistem yang ada saat ini, tentunya memiliki kelemahan dalam prosesnya. Diantaranya seperti tidak ada *tracking* (pelacakan) untuk melihat sampai mana status permintaan perangkat komputer tersebut dan kesulitan menginput data stok barang masuk dan barang keluar.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Aplikasi

Menurut Setyawan dan Munari (2020) Perangkat lunak aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan dari komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Contoh umum perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja dan pemutar media.

2.2 Website

Menurut Elgamar (2020 : 3) *website* merupakan suatu media yang meliputi halaman-halaman yang saling berhubungan dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berupa gambar, teks, suara maupun video atau bisa juga gabungan dari semuanya. Sedangkan, menurut Abdulloh (2018 : 1) *website* dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang berisi informasi data digital yang dapat berupa teks, gambar, animasi, suara, bahkan video dan bisa juga tergabung. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan *Website* dapat diartikan sebagai halaman yang menampilkan media informasi yang dapat diakses melalui jalur koneksi internet sehingga dapat dilihat oleh semua orang diseluruh dunia. *Website* bisa berupa teks, gambar, animasi, suara, video dan bisa juga gabungan dari keseluruhannya.

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Abdulloh (2018 : 17) PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan sebuah bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan didalam *script* HTML dan bekerja di sisi server. Berdasarkan teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan PHP dapat diartikan sebagai sebuah bahasa pemrograman *web* yang berupa *script*. Dalam peenggunaanya PHP dapat disisipkan ke dalam *script* HTML, biasanya sering dipakai dalam perancangan *website*. Sedangkan, Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019 : 9), PHP merupakan bahasa pemrograman berupa *script server side* yang sengaja dirancang dan cenderung dipakai dalam pembuatan atau pengembangan *web*. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan PHP dapat diartikan sebagai sebuah bahasa pemrograman *web* yang berupa *script*. Dalam peenggunaanya PHP dapat disisipkan ke dalam *script* HTML, biasanya sering dipakai dalam perancangan *website*.

2.4 HTML (*HyperText Markup Language*)

Menurut Didik (2017 : 2) HTML adalah sebuah bahasa pemrograman komputer yang dikembangkan dengan tujuan untuk membuat halaman *website* yang bisa diakses dan ditampilkan melalui *web browser*. Sedangkan, Menurut Abdulloh (2018 : 4) HTML atau *HyperText Markup Language* adalah sebuah bahasa pemrograman standar *web* yang dikelola penggunaanya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) yang berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen yang ada di *website*. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa HTML adalah sebuah bahasa pemrograman yang biasa dipakai oleh *programmer*. HTML juga merupakan standar bahasa pemrograman bagi para pemula, yang berupa tagar-tagar yang memiliki fungsinya masing-masing, HTML digunakan saat pembuatan halaman *website*. Untuk mengakses dan menampilkan halaman *website* bisa melalui *web browser*.

2.5 Basis Data

Menurut Abdulloh (2018 : 103) basis data atau *database* adalah kumpulan informasi-informasi yang disimpan di dalam komputer yang digunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi. Sedangkan, menurut Rusmawan (2019 : 40) basis data dapat diartikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan di tempat yang sama tanpa pengulangan (*redundancy*) sehingga dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa basis data dapat diartikan

sebagai kumpulan data yang saling berkaitan yang disimpan dalam satu tempat yang sama di dalam komputer yang digunakan suatu program komputer untuk memperoleh suatu informasi.

2.6 XAMPP

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019 : 17) *Xampp* merupakan kompilasi program aplikasi gratis terfavorit di kalangan *developer/programmer* yang berguna dalam pengembangan *website* yang menggunakan PHP dan *MySQL*. Sedangkan, menurut Jubilee Enterprise (2018 : 27) *Xampp* adalah salah satu aplikasi *web server apache* yang sudah terhubung dengan *MySQL* dan *Phpmyadmin*. *Xampp* merupakan singkatan dari *X, Apache server, MySQL, dan Python*. *X* yang ada di depan dapat diartikan bahwa *Xampp* bisa diinstall di berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, MacOS, dan Solaris*. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Xampp* merupakan sebuah aplikasi *web server* yang diintegrasikan dengan *MySQL* dan *Phpmyadmin*. *Xampp* sangat populer di kalangan *developer/programmer* yang berguna dalam pengembangan *website* yang menggunakan PHP dan *MySQL*.

2.7 MySQL

Menurut Rusmawan (2019 : 97) *MySQL* merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data (*database SQL*) yang *multithread, multi-user* dan sudah di install sekitar 6 juta di seluruh dunia. Sedangkan, menurut Nugroho (2019 : 133) *MySQL* merupakan *database* yang paling sering digunakan dikalangan *programmer web*, karena program komputer satu ini memiliki manajemen *database* yang sangat kuat dan stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *MySQL* merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data yang paling populer dikalangan *programmer*, yang memiliki manajemen *database* yang sangat kuat dan stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. *MySQL* sendiri sudah di install sekitar 6 juta pengguna di seluruh dunia.

2.8 Laravel

Menurut Abdulloh (2018) *Laravel* adalah *framework* PHP dengan kode terbuka (*open source*) dengan desain MVC (*Model-View-Controller*) yang digunakan untuk membangun aplikasi *website*. Sedangkan, menurut Rahmat Awaludin (2016) *Laravel* adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dikembangkan pertama kali oleh Taylor Otwell, dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Laravel* adalah *framework* yang digunakan untuk pengembangan *website* yang berbasis MVC yang ditulis dalam PHP.

2.9 Visual Studio Code

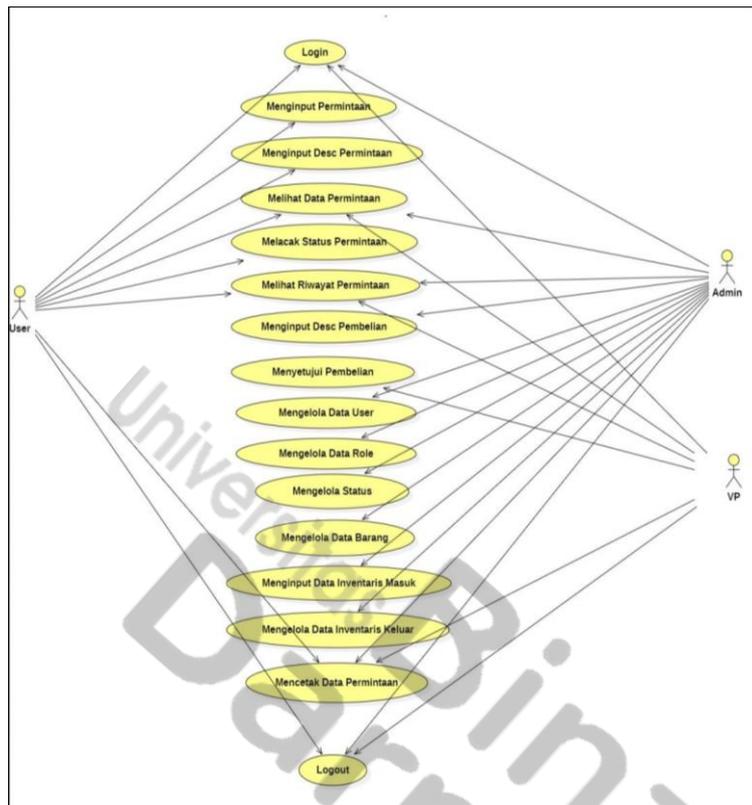
Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2014 : 102) *Visual Studio Code* adalah aplikasi kode editor yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang dapat digunakan di sistem operasi *Windows, Linux, dan Mac OS*. Berdasarkan teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Visual Studio Code* atau yang biasa dikenal dengan VS Code adalah aplikasi editor teks gratis, praktis dan handal yang dibuat dan dikembangkan oleh *Microsoft* yang bisa digunakan di semua bahasa pemrograman yang ada. VS Code dapat dijalankan di berbagai platform sistem operasi seperti *Windows, Linux, dan Mac OS*.

2.10 UML

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2018 : 133) UML atau singkatan dari (*Unified Modelling Language*) merupakan salah satu standar bahasa yang sering digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis, merancang desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Sedangkan, Menurut (Kroenke et al., 2018) UML adalah sekumpulan diagram, struktur dan teknik pemodelan dalam merancang program dan aplikasi berorientasi objek. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa UML adalah sebuah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi untuk menggambarkan, membangun dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML yang sering digunakan diantaranya *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram.

2.11 Use Case Diagram

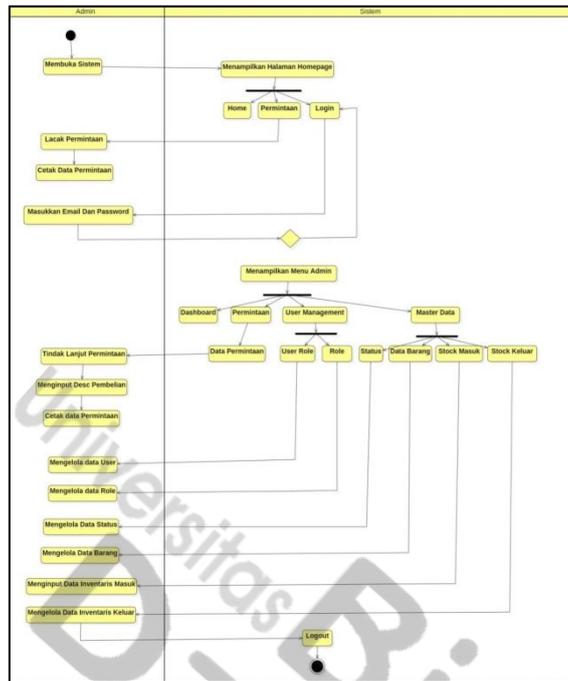
Pratama (2019) *use case* diagram adalah gambaran grafis dari interaksi hubungan antara beberapa *actor* dan *use case* yang memperkenalkan dan menggambarkan suatu sistem. Sedangkan, menurut (Nugroho et al., 2017) *use case* diagram adalah suatu interaksi antara sistem dan pengguna yang memiliki alur yang kemudian diterapkan pada sebuah sistem yang akan dibuat atau dengan makna lain gambaran pola yang akan digunakan ketika proses interaksi terjadi yang menunjukkan fungsionalitas suatu kelas. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Use case* diagram adalah sebuah proses penggambaran yang dibuat dengan tujuan untuk menunjukkan interaksi hubungan antara pengguna dan sistem yang dibangun. *Use case* diagram termasuk salah satu pemodelan dalam UML (*Unified Modelling Language*). Fungsi dari *use case* itu sendiri adalah menampilkan urutan aktivitas dalam sebuah sistem dan menggambarkan *business process* yang ada di dalam sistem tersebut.



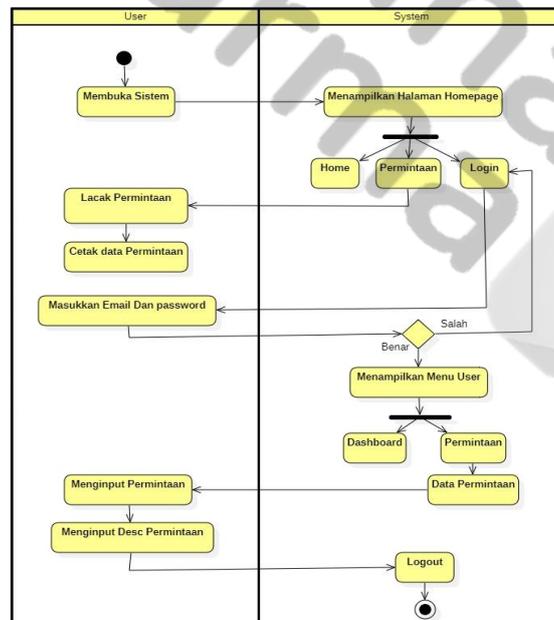
Gambar 2. 1 Use Case Diagram

2.12 Activity Diagram

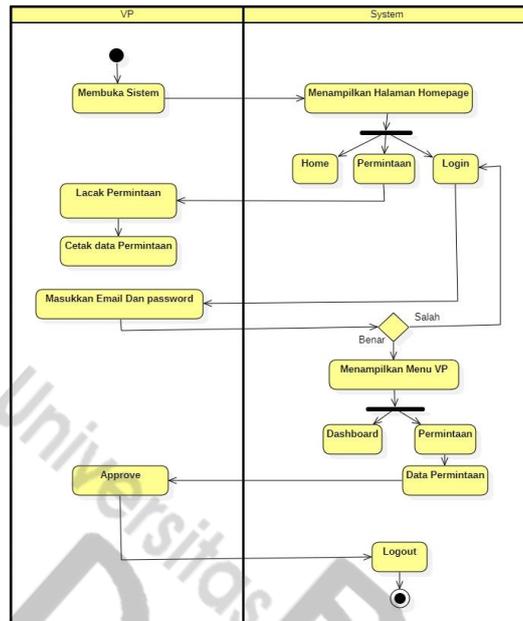
Menurut (Nughroho et al., 2017) *Activity* digaram merupakan sebuah gambaran visual dari aktivitas yang terjadi di dalam sistem yang sedang dirancang mulai dari bagaimana setiap alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana suata kegiatan berakhir. Sedangkan, menurut (Ayu F dan Permatasi N., 2018) *Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas yang ada di dalam sebuah sistem atau proses bisnis. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Activity* digaram dapat diartikan sebagai gambaran visual dari alir kerja yang terjadi di dalam sebuah sistem yang berisi aktivitas mulai dari tindakan, keputusan dan pengulangan.



Gambar 2. 2 Activity Diagram Admin



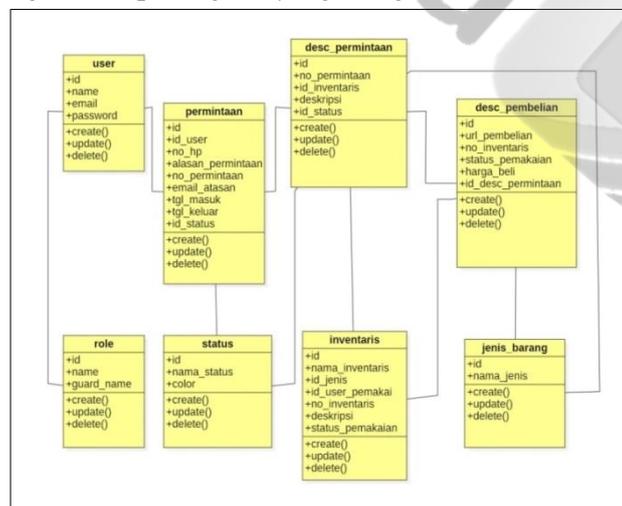
Gambar 2. 3 Activity Diagram User



Gambar 2. 4 Activity Diagram VP

2.13 Class Diagram

Menurut (Wira et al., 2019) *class* diagram merupakan gambaran secara garis besar mengenai kelas-kelas dalam perancangan sistem yang dapat memperjelas fungsi-fungsinya. Sedangkan, menurut Sri Mulyani (2016 : 247) *class* diagram adalah diagram yang dipakai untuk memperpresentasikan kelas, komponen kelas dan relasi antara tiap-tiap kelas di dalam sistem yang sedang dirancang. Berdasarkan teori-teori para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa *Class* diagram dapat diartikan sebagai gambaran mengenai kelas-kelas yang ada pada sebuah sistem yang sedang dibangun, berupa diagram yang mengindikasikan hubungan antar kelas.



Gambar 2. 5 Class Diagram

3. Metodologi Penelitian

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang lebih tepatnya pada bagian Departemen Mitra Bisnis & Layanan TI yang berlokasi di Jalan Mayor Zen, Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30118, Indonesia.

3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 45 hari pada saat kegiatan kerja praktik yaitu terhitung mulai tanggal 20 Februari 2023 s/d 07 April 2023

3.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data yang digunakan untuk membuat sistem ini dengan metode-metode sebagai berikut.

3.2.1 Metode Observasi

Penulis melakukan observasi kegiatan yang ada dengan cara mengamati langsung cara kerja karyawan, melihat permasalahan-permasalahan yang dialami karyawan yang terjadi di tempat kerja dan terkadang ikut serta membantu pekerjaan karyawan.

3.2.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab dengan beberapa karyawan yang bekerja di bengkel Layanan TI yaitu dengan AVP Layanan TI dan petugas-petugas lainnya. Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana alur prosedur permintaan pengajuan perangkat komputer, apa kelemahan dari sistem yang dipakai saat ini, dan kemudahan-kemudahan apa saja yang diharapkan jika memiliki sistem yang baru.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

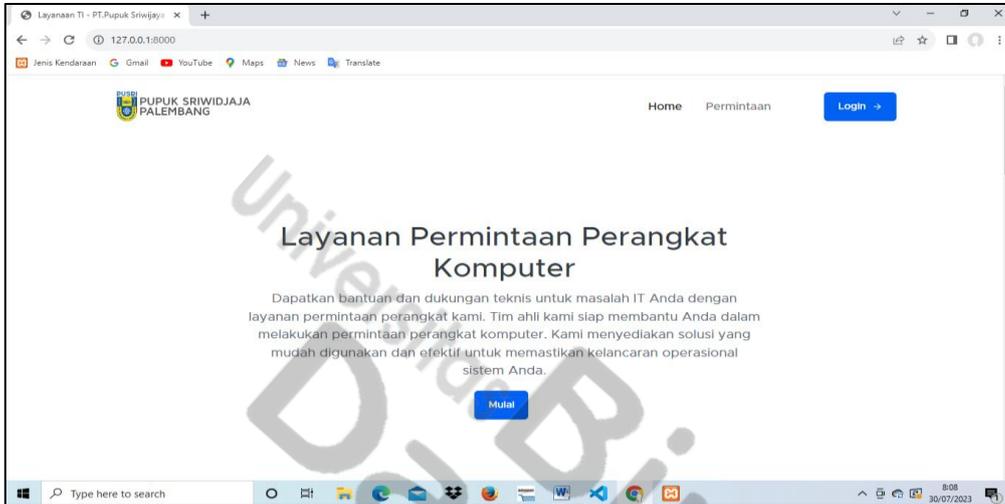
Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan metode Model Waterfall. Menurut Irwanto (2021) Waterfall menggambarkan pengembangan suatu model yang menyajikan proses aturan hidup software dengan sistem yang berpengaruh bisa disebut dengan berurutan dengan melalui proses analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan bagian pendukung.

1. Penentuan dan analisis spesifikasi
Informasi yang sudah diperoleh dari tahap pengumpulan data kemudian dianalisa sehingga didapatkan data yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna sebagai acuan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan.
2. Desain sistem dan perangkat lunak
Proses ini menghasilkan sebuah arsitektur atau tampilan dari sistem keseluruhan. Desain perangkat lunak termasuk menghasilkan fungsi sistem perangkat lunak dalam bentuk yang mungkin dituangkan ke dalam program.
3. Implementasi dan uji coba pengujian
Didalam tahap ini desain perangkat lunak merupakan sebuah unit program dan akan dilakukan tahap pengujian bahwa sesuai kriteria yang diinginkan (spesifikasi).
4. Integrasi dan uji coba sistem
Unit program yang didapat dari tahapan sebelumnya kemudian diintegrasikan dan diuji menjadi sebuah perangkat lunak yang lengkap untuk meyakinkan bahwa sudah memenuhi spesifikasi.
5. Operasi dan pemeliharaan
Pemeliharaan memungkinkan untuk melakukan perbaikan dari kesalahan yang tidak terdeteksi di tahap-tahap sebelumnya. Meliputi perbaikan, peningkatan, dan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Tampilan Halaman *Homepage*

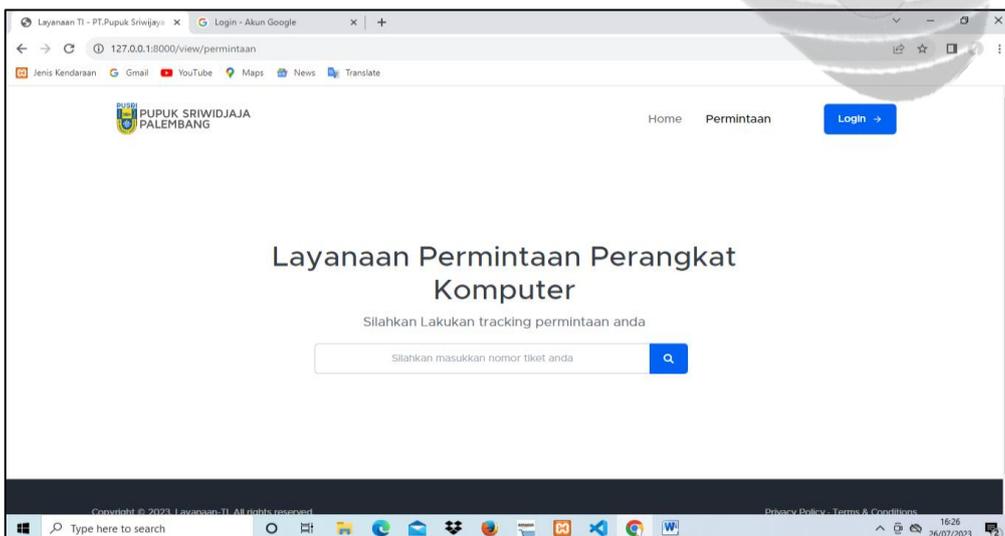
Tampilan halaman *homepage* merupakan tampilan awal ketika membuka sistem.



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman *Homepage*

4.2 Tampilan Halaman *Tracking* Permintaan

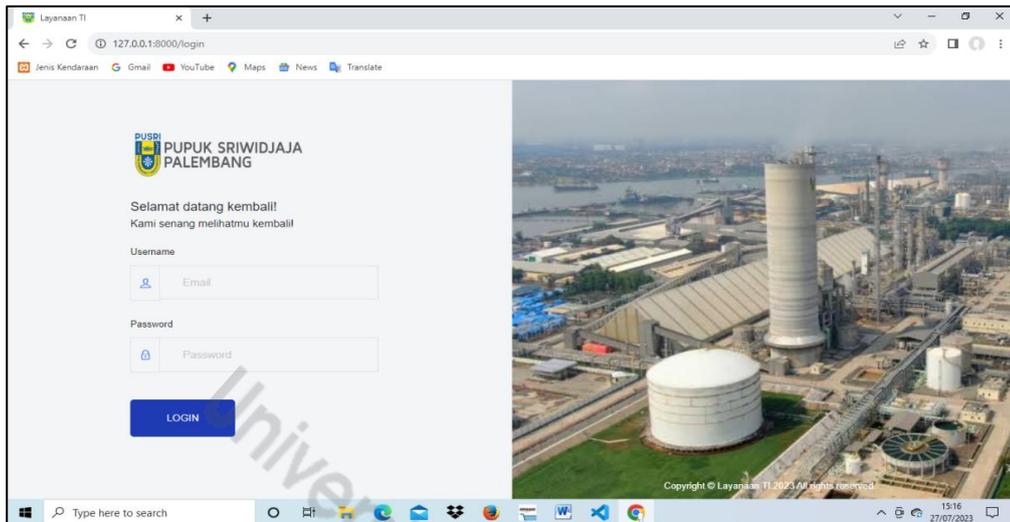
Halaman tracking permintaan adalah halaman yang berfungsi untuk melakukan pelacakan proses permintaan dengan memasukkan nomor tiket (nomor permintaan) yang kita peroleh saat mendaftarkan permintaan. Kemudian sistem akan menampilkan data permintaan kita dan status prosesnya. Pada halaman ini user juga dapat melakukan print data permintaan.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman *Tracking* Permintaan

4.3 Tampilan Halaman Login

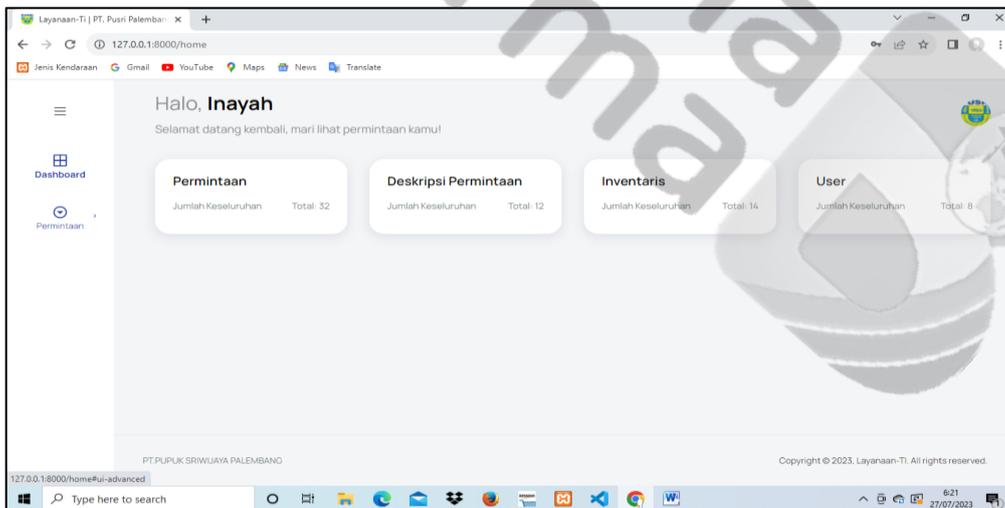
Tampilan halaman login berguna untuk dapat masuk dan mengakses menu-menu yang terdapat di dalam sistem dengan memasukkan email dan *password* yang telah terdaftar.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Login

4.4 Tampilan Halaman Dashboard User

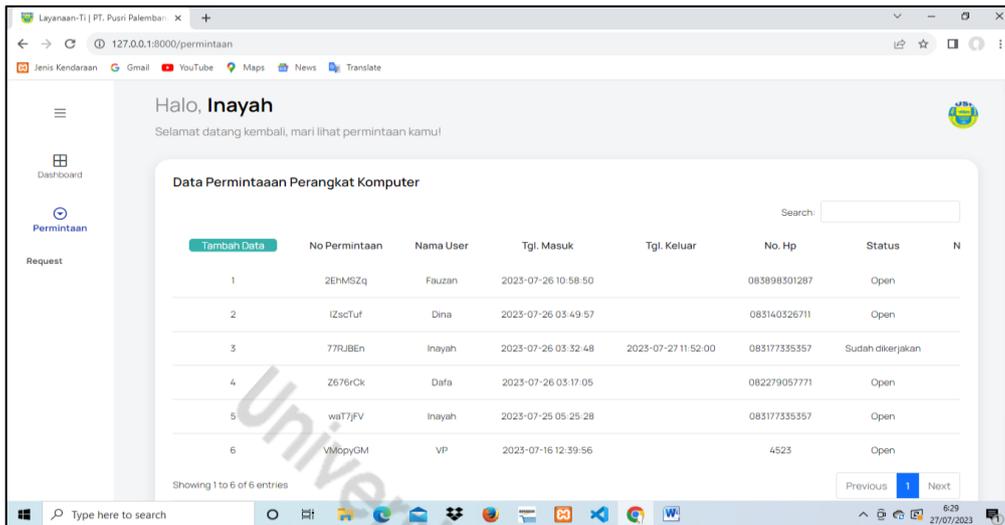
Tampilan halaman dashboard user adalah tampilan pertama yang muncul setelah melakukan login. Di halaman ini terdapat kotak-kotak yang menampilkan jumlah dari permintaan, deskripsi permintaan, inventaris, dan user.



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Dashboard User

4.5 Tampilan Halaman Permintaan (User)

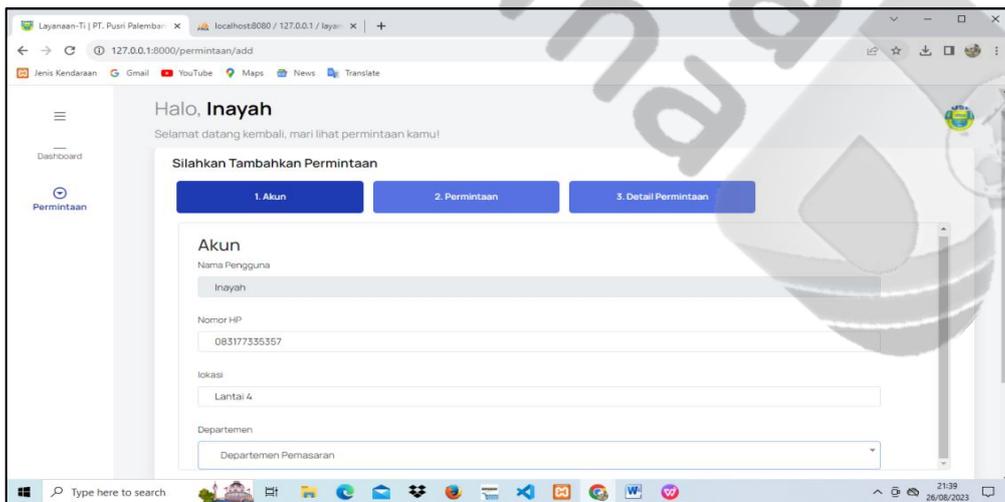
Tampilan halaman permintaan (user) adalah halaman yang menampilkan data permintaan perangkat komputer mulai dari nomor permintaan, nama user, tanggal masuk, tanggal keluar, nomor hp, status dan nama pengambil. Pada halaman ini juga user dapat menginput permintaan pada button tambah data.



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Permintaan (User)

4.6 Tampilan Halaman Tambah Permintaan

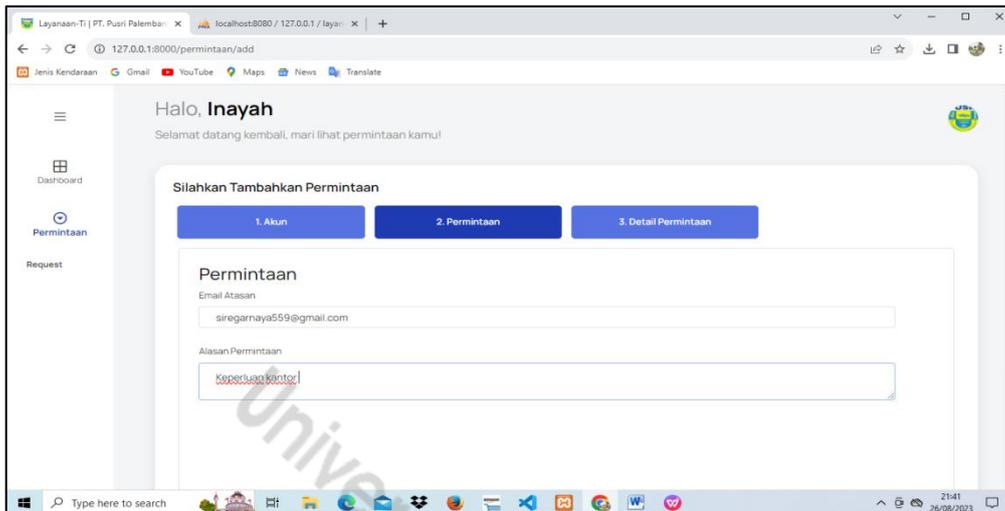
Tampilan halaman tambah permintaan adalah halaman yang berfungsi menampilkan form untuk menginput permintaan. Pada halaman ini terbagi menjadi 3 form terpisah, sesuai pengelompokan data nya yaitu “Akun”, “Permintaan” dan “Detail Permintaan”. Yang pertama adalah form “Akun” yang terdiri dari nama pengguna, nomor hp, lokasi dan departemen.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Tambah Permintaan

4.7 Tampilan Halaman Tambah (Form Permintaan)

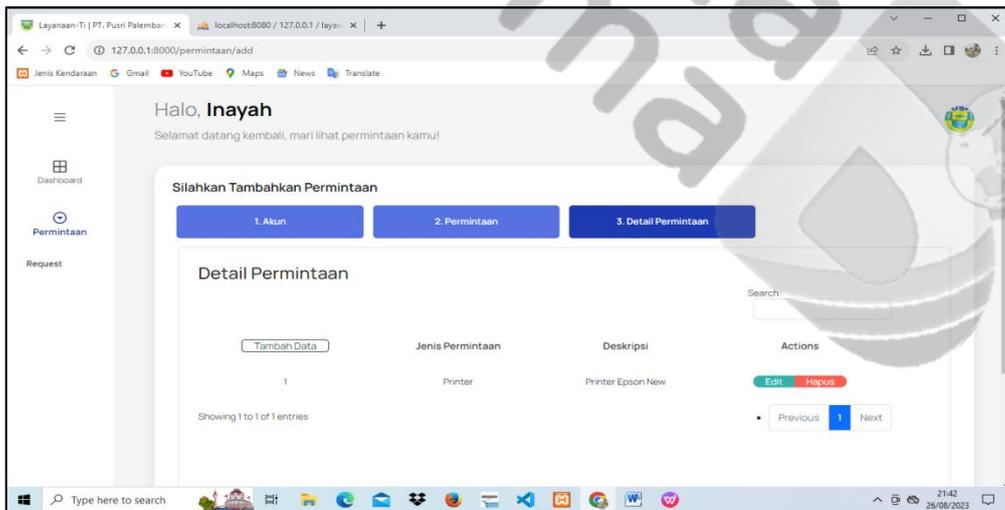
Tampilan halaman tambah (form permintaan) adalah halaman yang menampilkan form kedua pada halaman tambah permintaan, yaitu form permintaan. Pada halaman ini user bisa mengisi email atasan dan alasan permintaan.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Tambah (Form Permintaan)

4.8 Tampilan Halaman Tambah (Form Detail Permintaan)

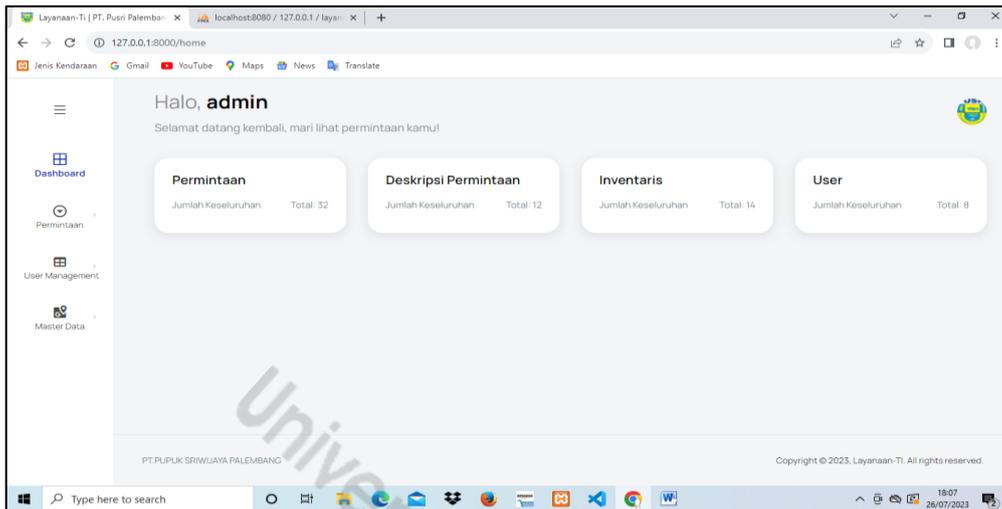
Tampilan halaman tambah (form detail permintaan) adalah halaman yang menampilkan form ketiga pada halaman tambah permintaan, yaitu form permintaan. Pada halaman ini user dapat menginput jenis permintaan dan deskripsi. Pada halaman ini user juga bisa menginput lebih dari satu permintaan.



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Tambah (Form Detail Permintaan)

4.9 Tampilan Halaman Dashboard Admin

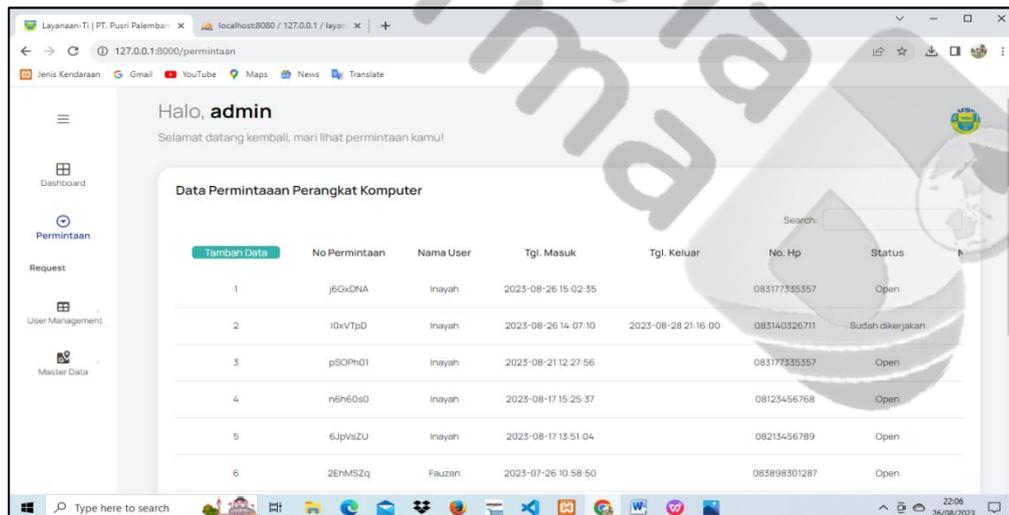
Tampilan halaman dashboard admin adalah tampilan pertama yang muncul setelah melakukan login. Di halaman ini terdapat kotak-kotak yang menampilkan jumlah dari permintaan, deskripsi permintaan, inventaris, dan user.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Dashboard Admin

4.10 Tampilan Halaman Permintaan (Admin)

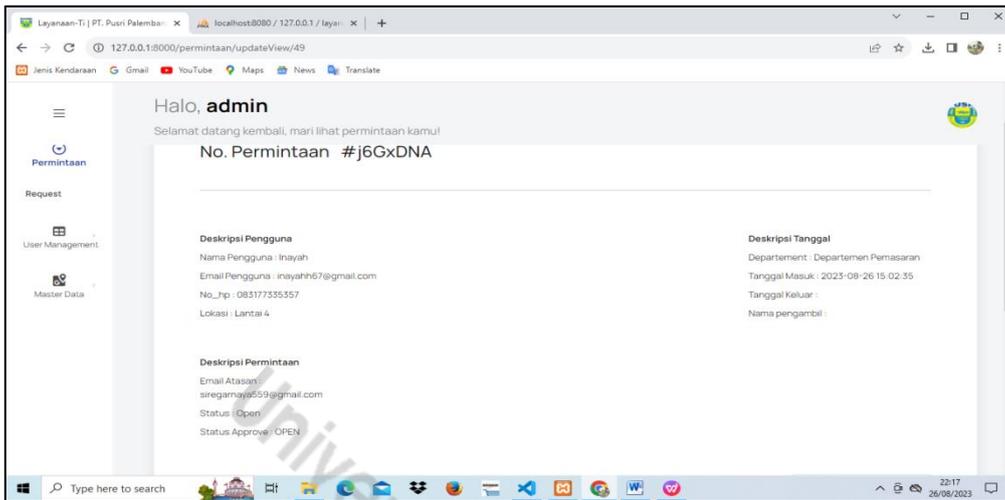
Tampilan halaman permintaan (admin) adalah halaman yang menampilkan data-data permintaan yang masuk. Pada halaman ini admin dapat memproses permintaan. Mulai dari pengecekan stok, meng input data pembelian, dan mencetak data permintaan.



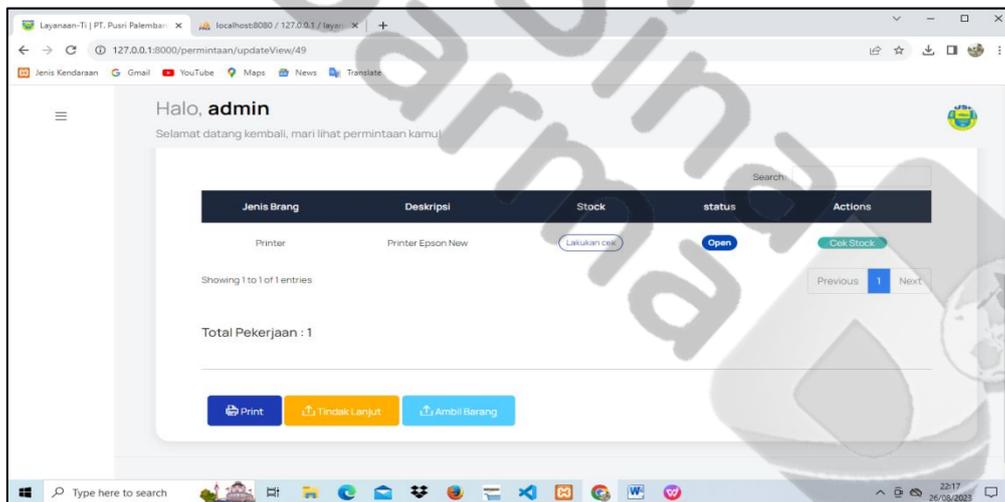
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Permintaan (Admin)

4.11 Tampilan Halaman Detail Permintaan

Tampilan halaman detail permintaan adalah halaman yang menampilkan detail data permintaan mulai dari nama pengguna, email, nomor hp, lokasi, email atasan, status, status approve, departemen, tanggal masuk, tanggal keluar dan nama pengambil.



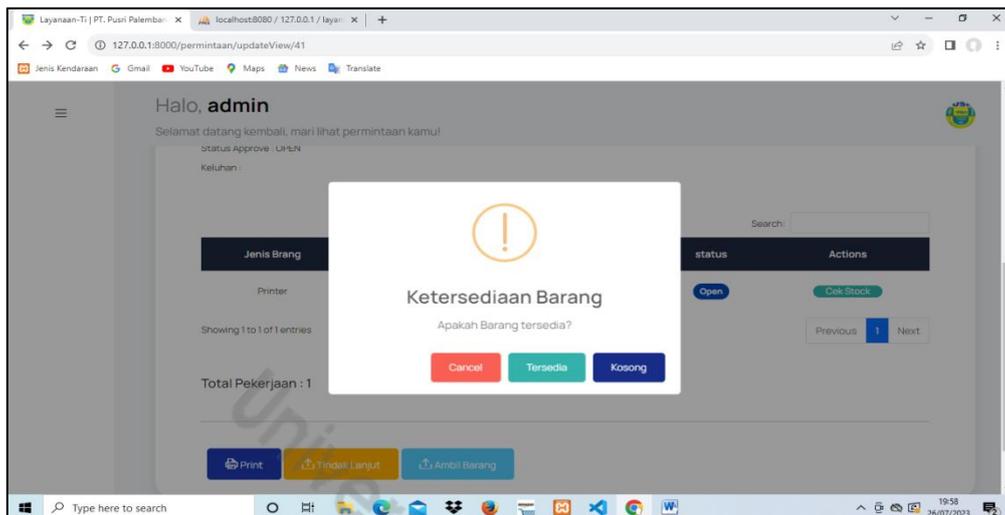
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Detail Permintaan



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Detail Permintaan 2

4.12 Tampilan Halaman Konfirmasi Ketersediaan Stok

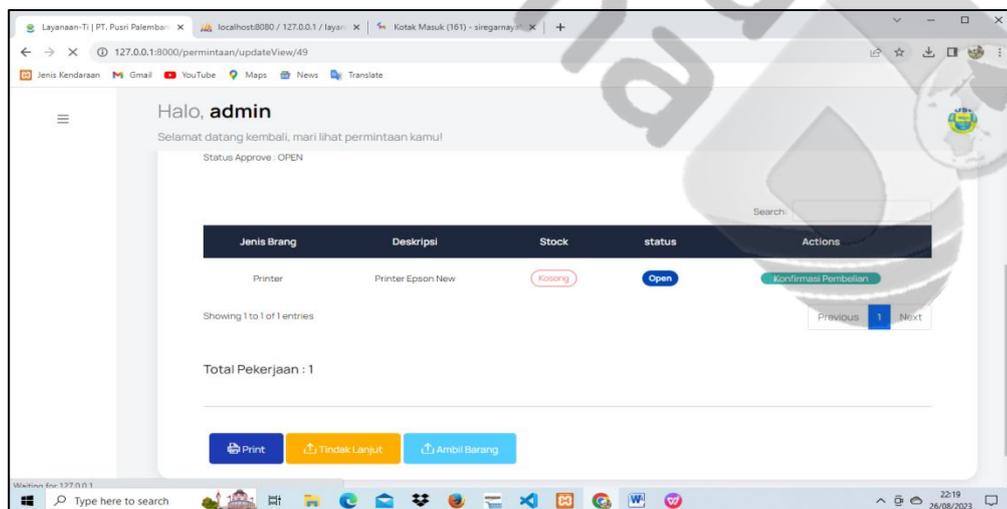
Pada halaman detail permintaan terdapat button cek stok yang berfungsi untuk mengkonfirmasi ketersediaan stok perangkat komputer. Di halaman ini admin dapat memilih “tersedia” jika stok tersedia dan memilih “kosong” jika stok kosong.



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Konfirmasi Ketersediaan Stok

4.13 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembelian

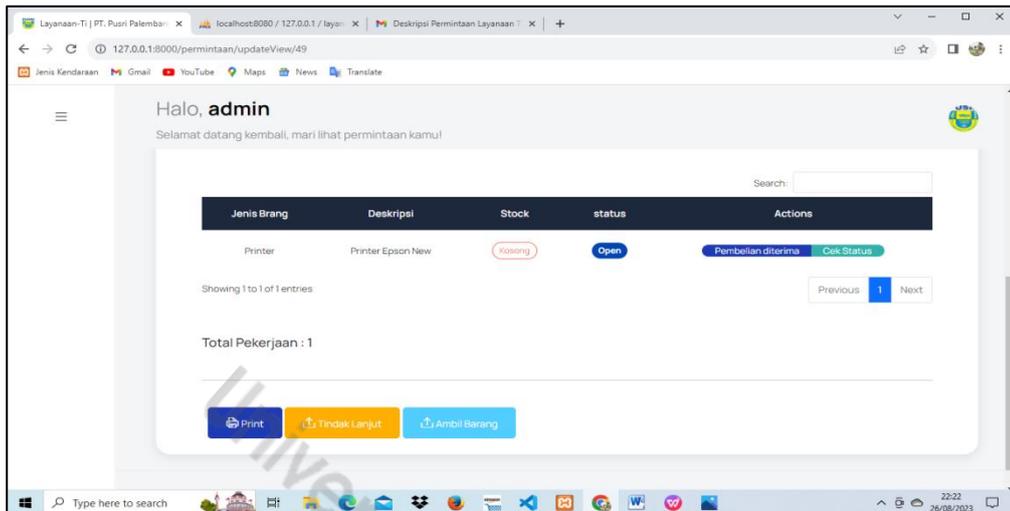
Tampilan halaman konfirmasi pembelian adalah lanjutan dari halaman konfirmasi ketersediaan stok. Jika admin mengkonfirmasi stok “kosong” maka keterangan pada data permintaan ini berubah menjadi “konfirmasi pembelian”. Fungsi dari button “konfirmasi pembelian” adalah untuk mengirim email konfirmasi pembelian kepada atasan (VP) dari Departemen yang meminta untuk dilakukan persetujuan pembelian.



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembelian

4.14 Tampilan Halaman Tindak Lanjut Pembelian

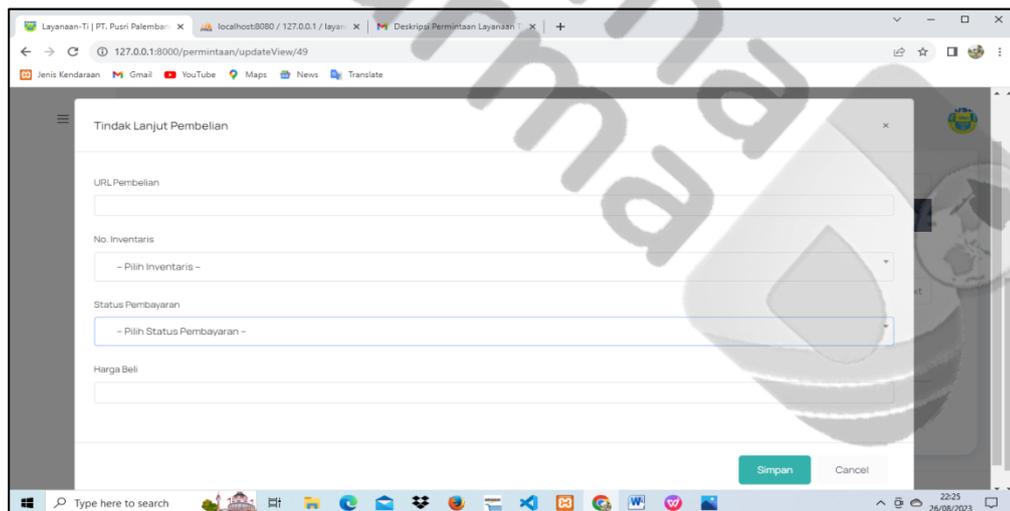
Tampilan halaman tindak lanjut pembelian adalah halaman yang menampilkan keterangan bahwa pembelian disetujui/diterima. Selanjutnya admin dapat mengklik button “Pembelian Diterima” untuk mengisi form data pembelian.



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Tindak Lanjut Pembelian

4.15 Tampilan Halaman Form Data Pembelian

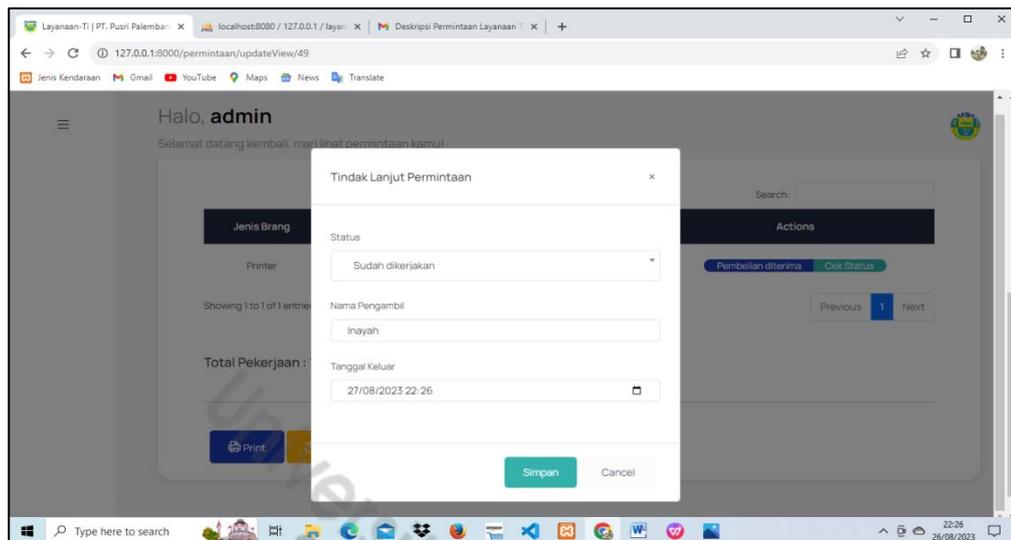
Tampilan halaman form data pembelian adalah halaman yang berfungsi untuk menginput data pembelian mulai dari lokasi, nomor inventaris, status pembayaran, dan harga barang.



Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Form Data Pembelian

4.16 Tampilan Halaman Button Tindak Lanjut

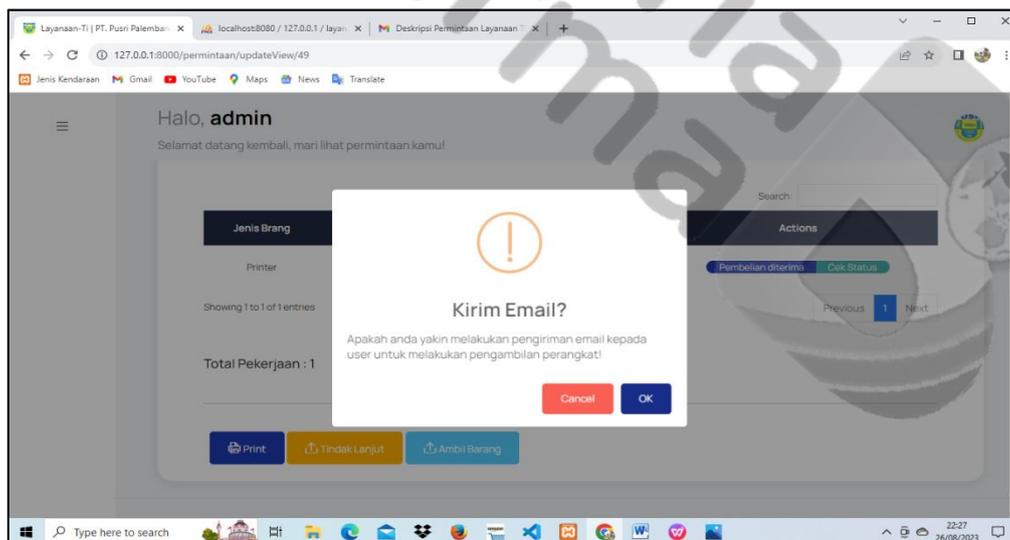
Tampilan halaman button tindak lanjut berfungsi untuk mengubah status permintaan. Disini terdapat pilihan “open”, “diterima”, “ditindak lanjuti” dan “sudah dikerjakan”. “Open” artinya data permintaan sudah dibuka oleh admin. “Diterima” artinya pembelian disetujui. “Ditindak lanjuti” artinya sedang dilakukan pembelian. “Sudah dikerjakan” artinya barang sudah siap. Admin bisa menyesuaikan untuk memilih sesuai proses mana yang sedang dia lakukan. Status ini nantinya akan tampil ketika user/karyawan melakukan pelacakan status permintaan, agar karyawan dapat mengetahui sampai mana proses permintaannya.



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Button Tindak Lanjut.

4.17 Tampilan Halaman Button Ambil Barang

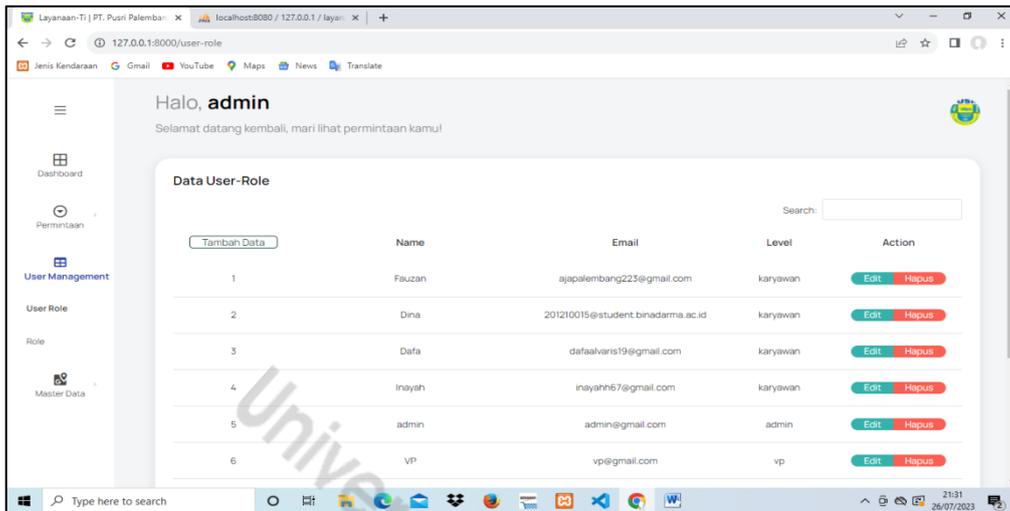
Tampilan halaman button ambil barang berfungsi untuk mengirim email secara otomatis kepada user bahwa barang sudah bisa diambil.



Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Button Ambil Barang

4.18 Tampilan Halaman User Role

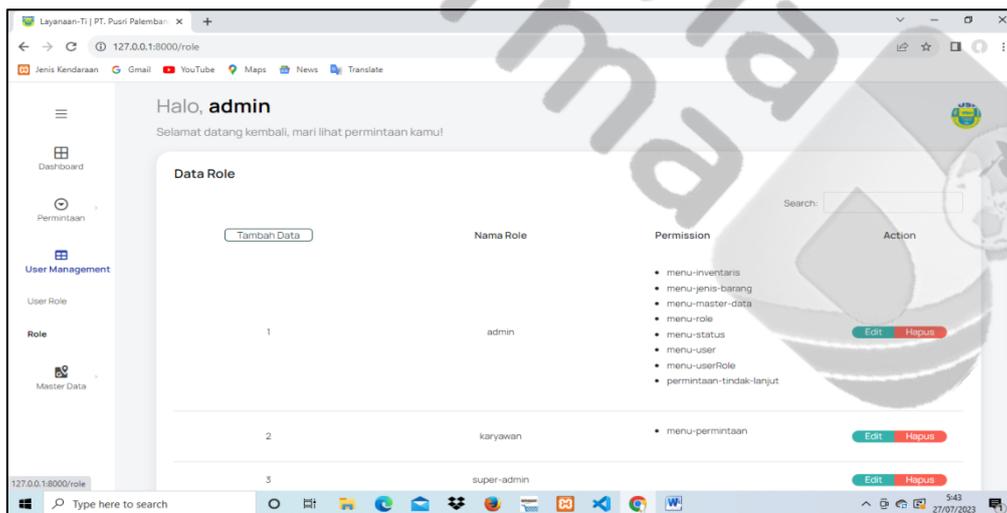
Tampilan halaman user role berfungsi untuk mengelola data user. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin, pada halaman ini admin bisa menambah, mengubah dan menghapus data user yang bisa melakukan login ke dalam sistem.



Gambar 4. 19 Tampilan Halaman User Role

4.19 Tampilan Halaman Role

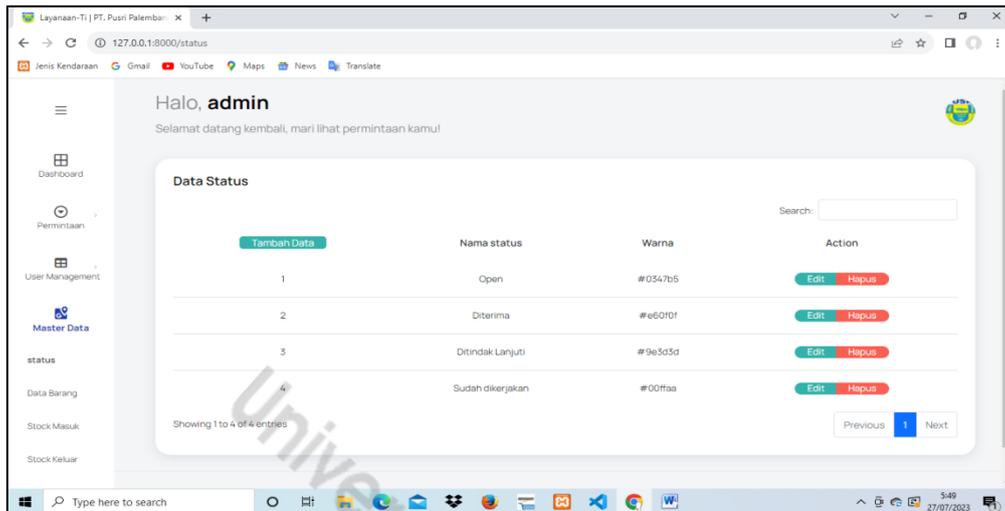
Tampilan halaman role adalah halaman yang berfungsi untuk mengatur hak akses para pengguna sistem. Admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus menu apa saja yang dapat diakses para pengguna.



Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Role

4.20 Tampilan Halaman Status

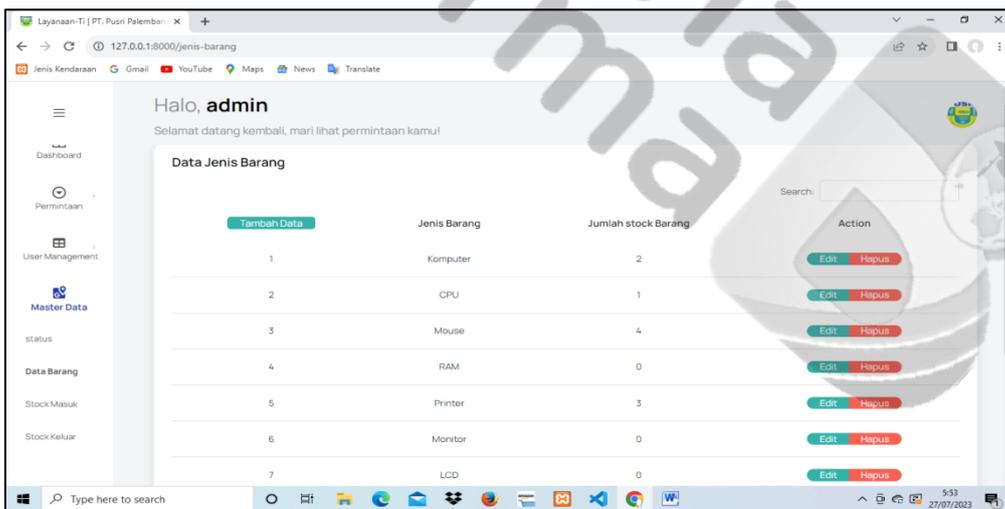
Tampilan halaman status adalah halaman yang berfungsi menampilkan data status. Admin bisa menambah, mengubah, dan mengedit data status permintaan.



Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Status

4.21 Tampilan Halaman Data Barang

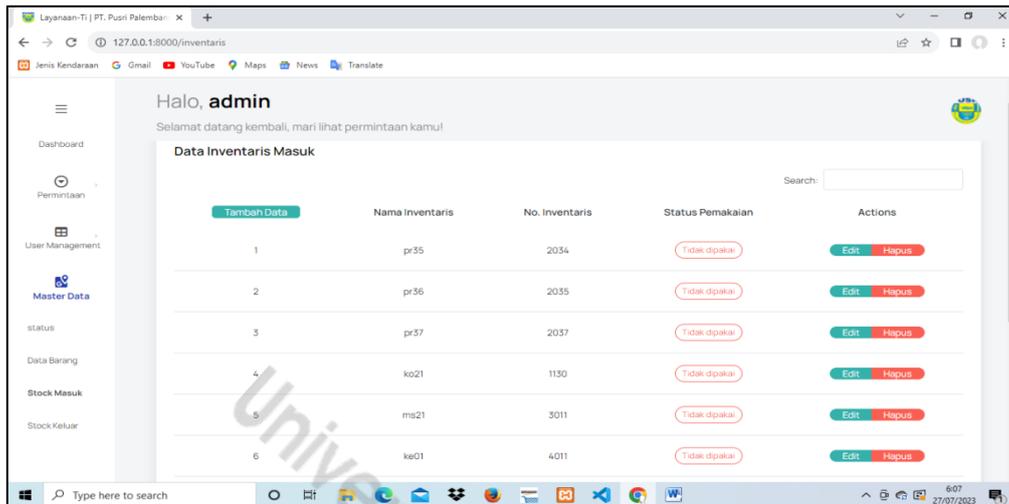
Tampilan halaman data barang adalah halaman yang berfungsi untuk menampilkan data barang diantaranya jenis barang dan jumlah stock. Admin dapat mengelola data barang pada halaman ini dengan menambah, mengubah dan menghapus data barang.



Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Data Barang

4.22 Tampilan Halaman Stock Masuk

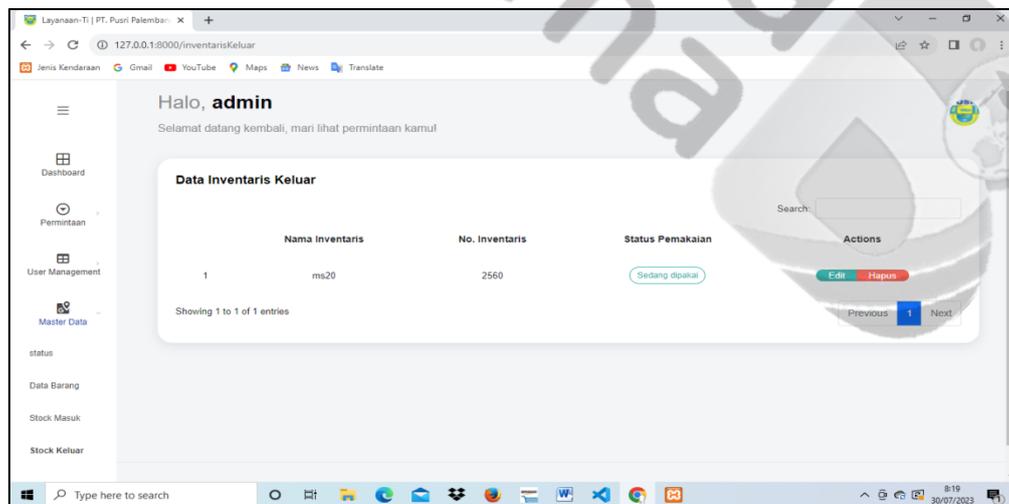
Tampilan halaman stock masuk adalah halaman yang berfungsi menampilkan data stock barang masuk. Halaman ini menampilkan nama inventaris, nomor inventaris dan status pemakaian. Data stock masuk ini merupakan stock yang tersedia saat ini maka status pemakaiannya “tidak dipakai” karena masih berupa barang persediaan. Setelah melakukan pembelian admin bisa menambah data pada halaman stock masuk ini. Admin dapat menambah, mengubah, dan mengedit data stock masuk ini.



Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Stock Masuk

4.23 Tampilan Halaman Stock Keluar

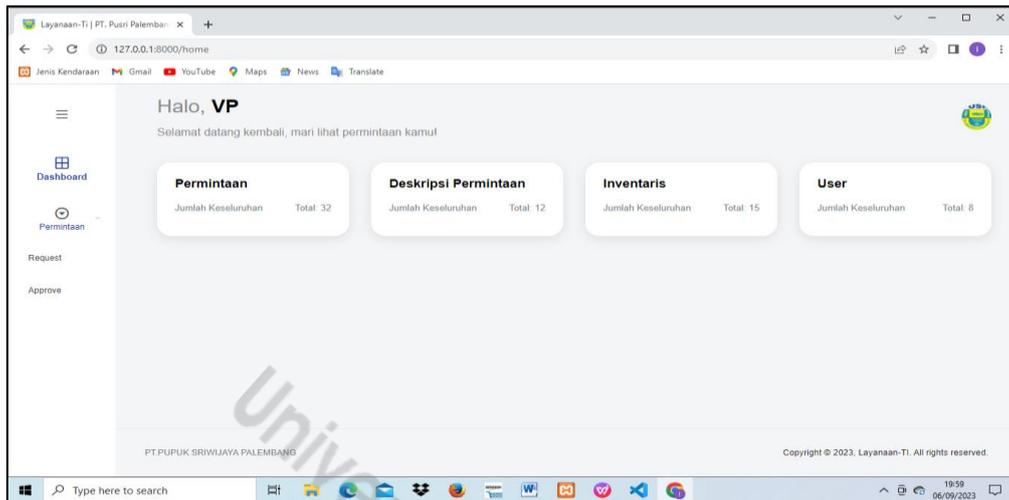
Tampilan halaman stock keluar adalah halaman yang berfungsi untuk menampilkan data stock barang keluar. Pada halaman ini data barang keluar akan terdata secara otomatis ketika proses permintaan telah selesai dan stok yang ada pada halaman data barang juga akan otomatis berkurang. Status pemakaian akan berubah menjadi “sedang dipakai” karena perangkat komputer telah digunakan.



Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Stock Keluar

4.24 Tampilan Halaman Dashboard VP

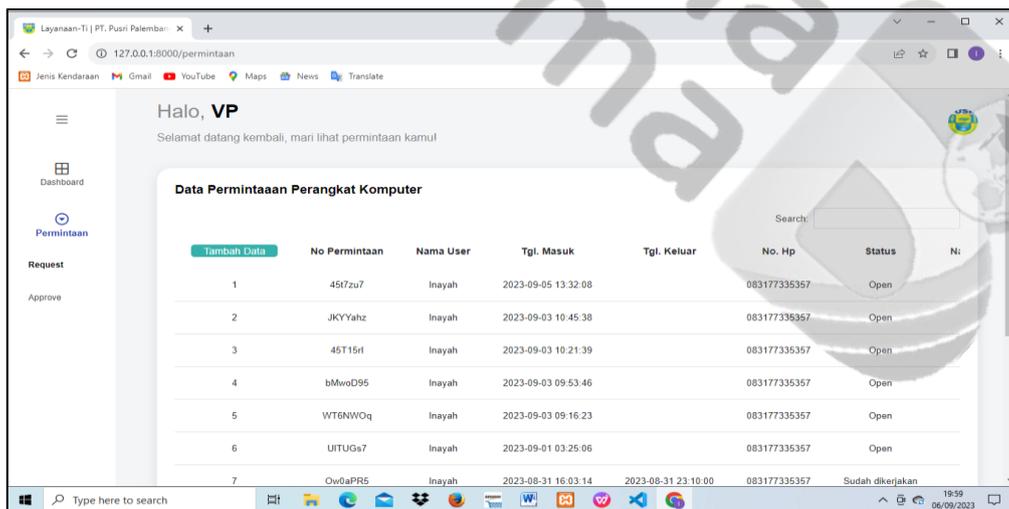
Tampilan halaman dashboard VP adalah tampilan pertama yang muncul setelah melakukan login. Di halaman ini terdapat kotak-kotak yang menampilkan jumlah dari permintaan, deskripsi permintaan, inventaris, dan user.



Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Dashboard VP

4.25 Tampilan Halaman Permintaan (VP)

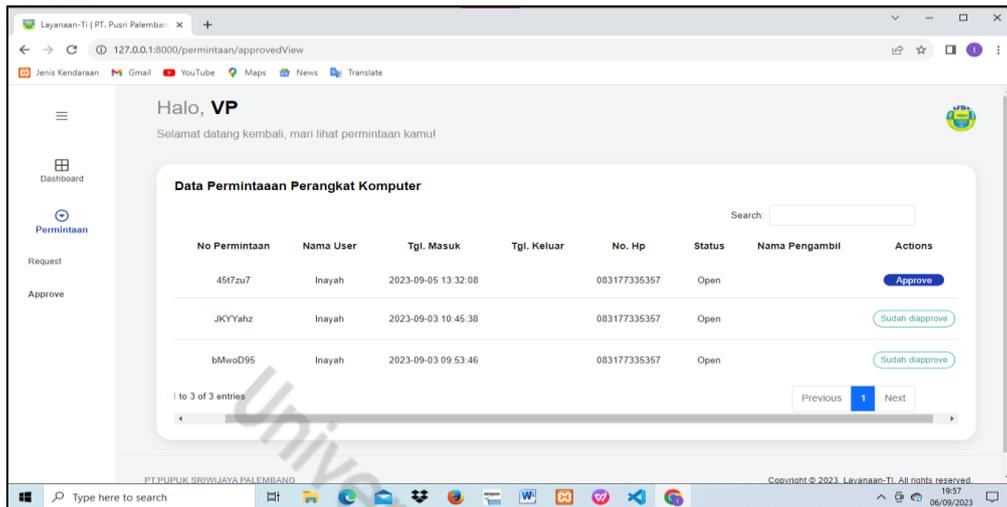
Tampilan halaman permintaan (VP) adalah halaman yang menampilkan data permintaan perangkat komputer mulai dari nomor permintaan, nama user, tanggal masuk, tanggal keluar, nomor hp, status dan nama pengambil. Sama halnya dengan user, pada halaman ini VP juga dapat menginput permintaan pada button tambah data.



Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Permintaan (VP)

4.26 Tampilan Halaman Approve Pembelian

Tampilan halaman *approve* pembelian adalah halaman yang menampilkan data permintaan untuk membeli perangkat komputer yang diajukan. Permintaan beli ini diajukan kepada VP dari masing-masing departemen, maka VP memiliki akses masing-masing dan hanya dapat menyetujui permintaan dari departemennya saja.



Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Approve Pembelian

5. Kesimpulan

Webiste yang cepat dan tepat sangat penting bagi karyawan, admin dan atasan dalam melakukan permintaan perangkat komputer. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan mengamati dan menganalisa aplikasi permintaan perangkat komputer di Departemen Mitra Bisnis & Layanan TI, PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang. Maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sebelumnya dalam melakukan permintaan perangkat komputer masih dilakukan dengan mengirim surat permintaan via email. Lalu, sebelumnya data stok perangkat komputer dikelola pada Microsoft Excel yang memiliki kelemahan memakan waktu yang banyak dalam mencari stok, menginput stok masuk dan stok keluar. Kemudian, sebelumnya karyawan tidak bisa mengetahui status proses permintaan telah sampai mana. Pada website yang dibangun oleh penulis, karyawan bisa melakukan tracking status permintaannya.
2. Aplikasi permintaan perangkat komputer ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework laravel, dibantu dengan Visual Studio Code sebagai text editor nya dan MySQL sebagai basis datanya.
3. Dapat membantu pengguna dalam melakukan permintaan perangkat komputer. Memudahkan admin dalam memproses permintaan dan mengelola data stok perangkat komputer dengan cepat dan tepat.

Referensi

- [1] *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERMINTAAN BARANG BERBASIS WEB PADA PT MNC SKY VISON TBK* Bobi Agustian, Irpan Kusyadi, Yusep Jaelani (2019). Vol. 4, No.3, pp. 107-113.
- [2] *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN DAN PERMINTAAN BARANG PROYEK KELISTRIKAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA PT. TEA KIRANA)* Ni Putu Widiani, Ni Made Estiyani, I Putu Satwika (2018). Vol. 18, No.1.