

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT NST BATAM
PEMBUATAN APLIKASI WAREHOUSE MANAGEMENT
SYSTEM

ERDAWATI
6304191187



PROGRAM STUDI D-IV REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
2023

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT. NST BATAM
PEMBUATAN APLIKASI *WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM* PADA
PT. NST BATAM

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

ERDAWATI

6304191187

BATAM
Batam, 22 Juli 2023

Pembimbing Lapangan

PT. NST


Nusantra
School
of
Technology

L. Azlan Rafar

Dosen Pembimbing
Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat
Lunak



Ryei Rahmatil Fiska, M.Kom
NIP. 199107112020122022

Mengetahui

Ketua D-IV REKAYASA PERANGKAT Lunak




Head of Department, M.Cs
NIP. 198805072003041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Segala nikmat yang salah satunya yaitu nikmat berupa kesehatan dan kesempatan, hingga kita dapat sampailah pada tahap sekarang, penulis mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam.

Laporan kerja praktek ini berjudul “*Aplikasi Warehouse Management System*” laporan kerja praktek tersebut juga berisikan tentang seluruh kegiatan yang dilakukan penulis selama melakukan kerja praktek. Kerja praktek ini telah penulis laksanakan dengan baik di PT. Nusantara Skuad Teknologi, yang beralamat di Komp. Batu Ampar Industrial Estate Type A Blok A No. 15 Jl. Todak Batu Ampar, Batam.

Dalam kesempatan ini, tak lupa penulis menghanturkan sujud kepada orang tua penulis yang telah banyak memberikan dorongan berupa finansial serta semangat yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya tidak lupa pula penulis menyampaikan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini antara lain :

1. Bapak Johny Custer, ST., MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri bengkalis.
3. Bapak Fajri Frofesio Putra, M.Cs Selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
4. Ibu Lidya Wati, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis

5. Ibu Ryci Rahmatil Fiska, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek
6. Bapak Febrian Giovani,S.T selaku Direktur PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam.
7. Abang L Azlan Raffar selaku Mentor di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam
8. Seluruh karyawan yang telah membantu penulis dalam melaksanakan Kerja Praktek di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam
9. Teman-teman seperjuangan saat berada di PT. Nusantara Skuad Teknoogi Batam, serta teman-teman Politeknik Negeri Bengkalis Khusus nya Program studi Rekayasa Perangkat Lunak Semester VIII (delapan) dalam memberikan dukungan dan motivasinya dalam menyusun laporan Kerja Praktek.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca. Penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis, dengan tujuan agar penulis lebih baik lagi untuk kedepannya. Disini penulis juga minta maaf kepada seluruh pihak khususnya kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan apabila terdapat kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja sehingga kurang berkenan dihati, maka penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 29 Mei 2023

Erdawati

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat KP	2
1.3 Tempat dan Waktu Kerja Praktek.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PT. NST BATAM	4
2.1 Sejarah Singkat PT. NST Batam.....	4
2.2 Visi dan Misi PT. NST Batam	5
2.2.1Visi Perusahaan.....	5
2.2.2 Misi Perusahaan.....	5
2.3 Struktur Organisasi PT. NST Batam.....	6
2.4 Ruang Lingkup PT. NST Batam	8
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTER	10
3.1 Spesifikasi Tugas yang di Lasaksanakan	10
3.2 Target yang di Harapkan.....	15
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan.....	15
3.4 Data-data yang diperlukan	18
3.5 Hal yang di anggap perlu	18
BAB IV PEMBUATAN APLIKASI WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM	19
4.1 Metodologi.....	19
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi.....	19
4.1.2 Metode Pengumpulan Data.....	19
4.1.3 Proses Perancangan.....	19
4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	20

4.2 Perancangan dan implementasi	20
4.2.1 Analisis Data	20
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi	21
4.2.3 Implementasi Aplikasi	24
4.2.4 Dampak Implementasi Aplikasi	28
BAB V PENUTUP	29
5.1 Kesimpulan	29
5.2 Saran	29
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN.....	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo PT. NST	4
Gambar 2. 2 Stuktur Organisasi PT. NST.....	6
Gambar 3. 1 Halaman Login.....	10
Gambar 3. 2 Halaman Registrar	11
Gambar 3. 3 Halaman Home	12
Gambar 3. 4 Halaman Pencarian.....	13
Gambar 3. 5 Halaman Sewa Mobil.....	14
Gambar 3. 6 Logo Word 2013	16
Gambar 3. 7 Logo Figma	16
Gambar 3. 8 Logo Visual Studio Code	16
Gambar 3. 9 Logo JavaScript.....	17
Gambar 3. 10 Logo Xampp	17
Gambar 3. 11 Laptop	17
Gambar 4. 1 Design Halaman Login.....	21
Gambar 4. 2 Design Halaman Home	21
Gambar 4. 3 Halaman Inbound	22
Gambar 4. 4 Design Halaman Addnew Inbound	22
Gambar 4. 5 Design Halaman Outbound.....	23
Gambar 4. 6 Design Halaman Add Outbound	23
Gambar 4. 7 Design halaman User	24
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Login	24
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Home	25
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Inbound.....	25
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman User	26
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Addnew Inbound	26
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman OutBound	27
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Addnew Outbound.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan	20
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Selesai Magang	31
Lampiran 2 Absensi	32
Lampiran 3 Log Kegiatan	32
Lampiran 4 Form Penilaian Magang.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Menurut Arifin (2014) mengatakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sikron antara program pendidikan disekolah atau kampus dengan program penguasaan keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu.

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh Mahasiswa khususnya Mahasiswa yang berada di Politeknik Negeri Bengkalis. Untuk dapat terjun ke dunia kerja setelah kuliah, maka setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman guna menghadapi kerrofesionalan pekerjaan sesuai dengan bidang yang digeluti. Oleh sebab itu, praktek kerja lapangan sangat tepat untuk dilaksanakan sehingga nanti akan memberikan keselarasan antara ilmu teori dan praktek karena pada dasarnya ilmu teori yang didapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktek kerja dilapangan. Praktek Kerja Lapangan adalah wadah yang baik bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia industri.

PT Nusantara Skwad Teknologi Batam merupakan perusahaan yang bergerak dibidang software. PT Nusantara Skwad Teknologi sendiri menawarkan jasa yang berkhususkan pada bidang *technology development software*. PT Nusantara Skwad Teknologi Batam juga memberikan kesempatan bagi siswa dan mahasiswa dalam melaksanakan Kerja Praktek (KP) pada perusahaan mereka, guna meningkatkan mutu dan wawasan yang mereka miliki.

Selain melaksanakan Kerja Praktek (KP) diperusahaan mereka, PT nusantara skuad teknologi batam juga membantu siswa dan mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek diperusahaan mereka dalam memperdalam ilmu

software dan juga memberikan kesempatan kepada siswa dan mahasiswa mempelajari ilmu software yang mereka terapkan di perusahaan mereka. Siswa dan mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek di PT. Nusantara skuad teknologi juga diminta untuk membuat dan merancang sebuah sistem baik yang berbasis website maupun mobile, bertujuan agar siswa dan mahasiswa tersebut bisa mendapatkan ilmu lebih dari perusahaan mereka yang mungkin ada beberapa ilmu yang belum didapatkan di bangku kuliah sebelumnya.

1.2 Tujuan dan Manfaat KP

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah :

1. Dapat memperoleh kesempatan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan kerja
2. Melatih keterampilan, Kedisiplinan dan tanggung jawab dari setiap pekerjaan yang telah diberikan
3. Melatih etika dan sikap mental yang baik dalam bersosialisasi di lingkungan kerja.
4. Mengetahui potensi kerja yang dimiliki setiap mahasiswa.
5. Untuk menambah pengetahuan, Keterampilan dan pemahaman yang tidak didapat langsung dalam perkuliahan.

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek adalah :

1. Memberikan gambaran dunia kerja yang sebenarnya kepada mahasiswa sebagai bekal di kemudian hari
2. Sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan ilmu, Menambah pengetahuan dan wawasan dalam dunia kerja.
3. Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana membuat project website dan aplikasi yang dijadikan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan nilai

Kerja Praktek (KP) di PT. Nusantara Skuad Teknologi.

1.3 Tempat dan Waktu Kerja Praktek

Kerja Praktek dilaksanakan di PT. Nusantara Skuad Tkenologi 4 Bulan terhitung sejak 20 Maret 2023 – 21 Juli 2023. Adapun jam Kerja Praktek diperusahaan tersebut sesuai jam kerja bagian pengelola, aktif selama 5 hari dalam satu minggu yaitu mulai dari hari senin sampai dengan jum'at dari pukul 08:00 – 17:00 WIB,

BAB II

GAMBARAN UMUM PT. NST BATAM

2.1 Sejarah Singkat PT. NST Batam

PT Nusantara Skuad Teknologi merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang *Software Development* yang berpusat di Batam, Indonesia. Perusahaan ini didirikan oleh Bapak Febrian Giovani,S.T pada tahun 2022. Semenjak berdirinya perusahaan NST, PT Nusantara Skuad Teknologi telah mendapatkan dan berhasil membuat *client* puas dengan hasil kerja *project* yang dikerjakan.

PT Nusantara Skuad Teknologi sendiri menawarkan jasa yang berfokus pada bidang *technology development software*. Pada saat ini PT Nusantara Skuad Teknologi telah memperluas jangkauan pemasaran mulai dari Batam dan seluruh Indonesia dan nantinya akan memperluas dipasar *ASEAN*, khususnya Singapura. Perusahaan ini akan mulai memperluas jangkauan pemasarannya lebih jauh lagi pada masa yang akan datang. PT Nusantara Skuad Teknologi bisa ditemukan di Komp. Batu Ampar Industrial Estate Type A Blok A 15, Jln. Todak, Batu Ampar, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia. Lokasi PT Nusantara Skuad Teknologi juga bisa ditemukan melalui pencarian pada *browser* dengan *keyword*: PT Nusantara Skuad Teknologi.



Gambar 2. 1 LogoPT. NST

Menurut PT Nusantara Skwad Teknologi sendiri, teknologi merupakan hal yang sangat penting pada zaman modern ini. Perkembangan teknologi yang sangat cepat pada zaman modern ini mengakibatkan banyak jasa memerlukan bantuan dari teknologi. Mulai dari jasa penjualan, jasa produksi, jasa pengantaran, dan masih banyak lagi.

2.2 Visi dan Misi PT. NST Batam

2.2.1 Visi Perusahaan

Visi dari PT Nusantara Skwad Teknologi adalah:

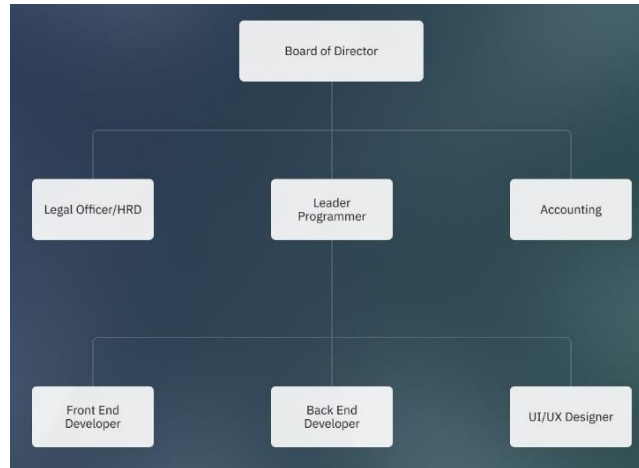
- a. Menjadi perusahaan yang menyediakan layanan dan produk profesional terkait pengembangan teknologi perangkat lunak / *software*.
- b. Membuat layanan yang lebih baik untuk aplikasi sistem perusahaan.

2.2.2 Misi Perusahaan

Misi dari PT Nusantara Skwad Teknologi antara lain:

- a. Membantu *client* dalam mengembangkan bisnisnya dengan memberikan pengalaman perangkat lunak terintegrasi melalui jasa pengembangan aplikasi.

2.3 Struktur Organisasi PT. NST Batam



Gambar 2. 2 Stuktur Organisasi PT. NST

Gambar diatas merupakan gambar struktur organisasi PT Nusantara Skwad Teknologi. Struktur Organisasi merupakan sebuah struktur yang terdapat dalam sebuah organisasi, baik komunitas maupun sebuah perusahaan. Struktur organisasi berfungsi dalam menetapkan bagaimana pembagian tugas dilakukan (Gammahendra, Hamid, and Riza 2014).

Sebuah organisasi, terdapat berbagai macam jabatan yang disediakan oleh pendiri perusahaan. Jabatan ini berfungsi untuk memisahkan pekerjaan agar sesuai dengan alur kerja yang diinginkan. Berikut adalah jabatan dari PT Nusantara Skwad Teknologi Beserta dengan tugasnya masing-masing.

1. Direktur

Sebagai pemimpin dari sebuah perusahaan, seorang direkturmempunyai tugas sebagai berikut :

- b. Membuat keputusan dalam setiap kegiatan perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan.
- c. Menetapkan kebijakan perusahaan
- d. Menyusun rencana kerja

2. *HRD (Human Resource Development)*

Sebagai orang yang bertanggung jawab dengan pengelolaan sumber daya manusia, seorang HRD mempunyai tugas sebagai berikut :

- a. Bertanggung jawab dalam rekrutmen tenaga kerja
- b. Melakukan pengembangan tenaga kerja

3. Accounting

Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam pengelolaan dokumentasi dan keuangan perusahaan, seorang accounting mempunyai tugas sebagai berikut :

- a. Mencatat dan melaporkan masalah keuangan perusahaan
- b. Menyusun laporan keuangan perusahaan
- c. Melakukan verifikasi transaksi yang berkaitan dengan perusahaan.

4. *Leader Programming*

Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan project perusahaan, seorang *leader programming* mempunyai tugas sebagai berikut :

- a. Melakukan pengarahan dalam sebuah *team project* yang mengerjakan *project* perusahaan
- b. Melakukan pengecekan kembali *project project* yang sudah dikerjakan sebelum diberikan kepada *client*.
- c. Melakukan *meeting* dengan *client* agar hal yang diinginkan *client* dapat diterapkan dalam *project* yang dikerjakan

5. *UI/UX Designer*

Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam membuat *design project*, seorang *ui/ux designer* mempunyai tugas sebagai berikut :

- a. Merancang tampilan project, baik dalam bentuk website maupun aplikasi.
- b. Memastikan *design interface* dan *experience project* memuaskan bagi *user*.

6. *Front End Developer*

Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam komposisi tampilan *project*, seorang *front end developer* mempunyai tugas sebagai berikut :

- a. Mengubah rancangan yang diberikan oleh UI/UX Designer menjadi product jadi, baik dalam bentuk website maupun aplikasi.
- b. Memastikan tampilan product yang dibuat dapat berjalan dengan baik dan maksimal.

7. *Back End Developer*

Sebagai orang yang bertanggung jawab dalam membuat alur kerja sebuah project, seorang back end developer mempunyai tugas sebagai :

- a. Membuat database dari project yang yang diberikan.
- b. Membuat rancangan UML dari project yang diberikan, hal ini diperlukan untuk memudahkan dalam pembuatan database
- c. Memastikan sistem program yang dibuat dapat berjalan dengan baik tanpa adanya error dan bug.

2.4 Ruang Lingkup PT. NST Batam

PT Nusantara Skuad Teknologi sendiri menawarkan jasa yang berfokuskan pada bidang *technology development software*. Pada saat ini PT Nusantara Skuad Teknologi telah memperluas jangkauan pemasaran mulai dari Batam dan seluruh Indonesia dan nantinya akan memperluas di pasar *ASEAN*, khususnya Singapura. Perusahaan ini akan mulai memperluas jangkauan pemasarannya lebih jauh lagi pada masa yang akan datang.

Berikut adalah daftar dari jasa yang ditawarkan oleh PT Nusantara Skuad Teknologi :

1. *Desktop Apps Development*

Desktop Apps Development merupakan jasa yang ditawarkan dari PT Nusantara Skuad Teknologi untuk membangun sebuah sistem

menggunakan teknologi *visual studio C#*, baik berbasis *desktop* maupun *website*.

2. *Web Apps Development*

Web Apps Development merupakan jasa yang ditawarkan dari PT Nusantara Skwad Teknologi untuk membuat sebuah sistem berbasis *website* dengan menggunakan *PHP* dan teknologi *framework*.

3. *Mobile Apps Development*

Mobile Apps Development merupakan jasa yang ditawarkan dari PT Nusantara Skwad Teknologi untuk membuat sistem aplikasi menggunakan teknologi berbasis *Android* atau *iOS*.

4. *New Technology Startup*

New Technology Startup merupakan jasa yang ditawarkan dari PT Nusantara Skwad Teknologi untuk membuat sebuah sistem untuk sebuah perusahaan dengan berbasis teknologi.

BAB III

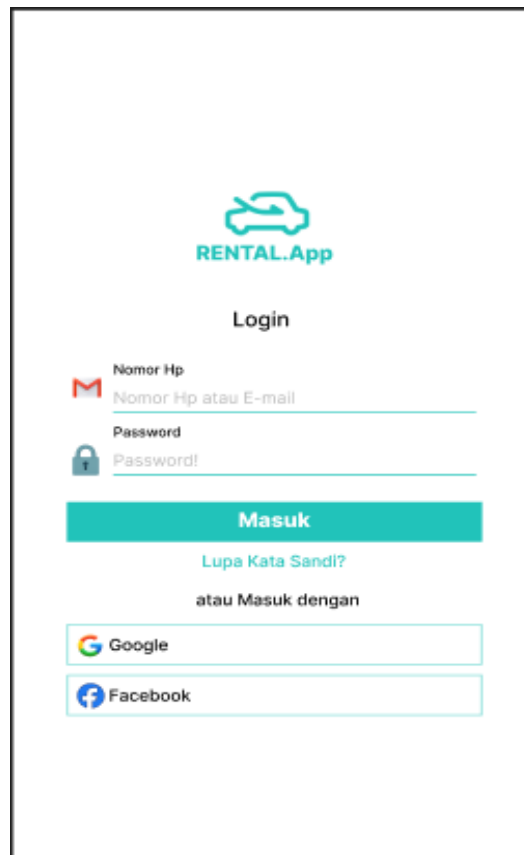
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTER

3.1 Spesifikasi Tugas yang di Lasaksanakan

Adapun tugas yang dikerjakan selama melayani Kerja Praktek di PT. Nusantara Skwad Teknologi antara lain :

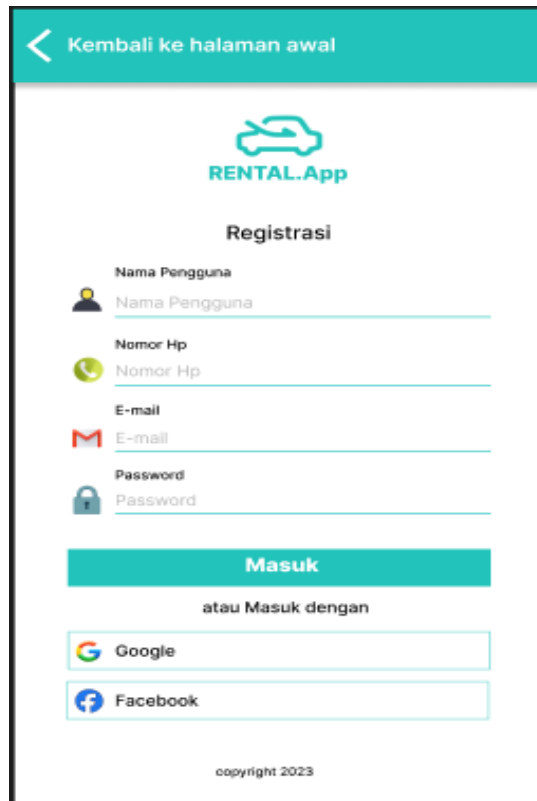
3.1.1. Membuat Design Aplikasi Rental Mobil menggunakan Figma

Tugas pertama yang saya kerjakan saat kerja praktek di PT, NST yaitu di minta untuk mendisign Aplikasi Rental Mobil menggunakan Figma untuk bagian owner dan customer.



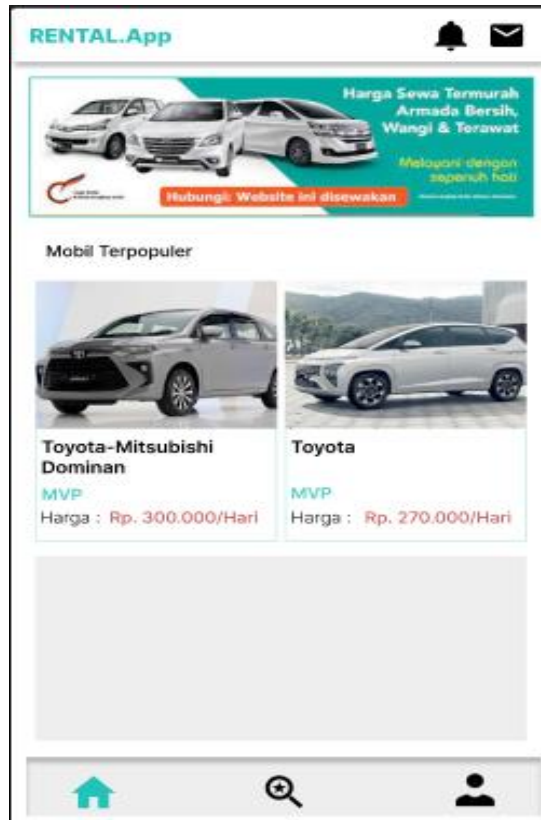
Gambar 3. 1 Halaman Login

Pada gambar 3.1 merupakan tampilan design login untuk aplikasi rental mobil, pada tampilan ini pengguna yang sudah mendaftar akun aplikasi rental mobil dapat melakukan login dengan memasukkan nomor hp dan password. Bagi yang belum mendaftar akun bisa melakukan pendaftaran akun baru atau bisa menggunakan akun google atau facebook.



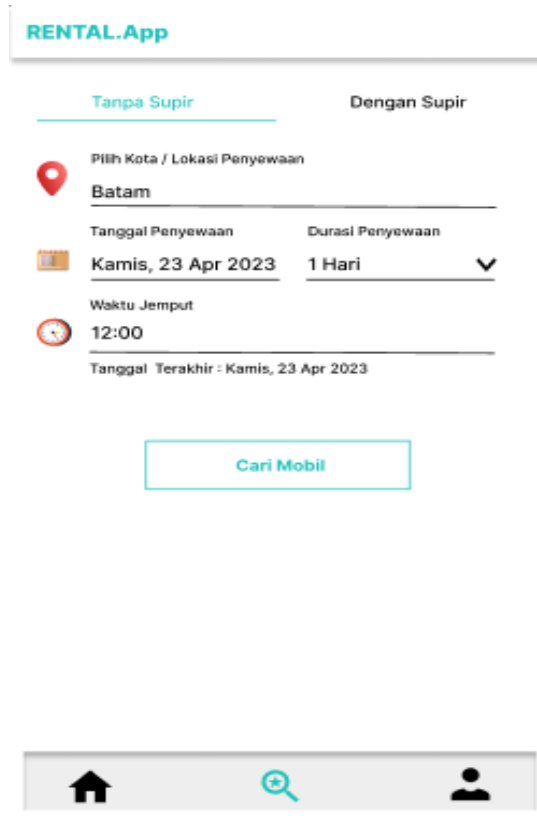
Gambar 3. 2 Halaman Registrar

Gambar 3.2 merupakan design halaman registrar, untuk pengguna yang melakukan registrar bisa menginput data sesuai sesuai yang diminta seperti menginput nama pengguna, nomor hp, email, password dan selanjutnya create akun/



Gambar 3. 3 Halaman Home

Gambar 3.3 merupakan design halaman home, pada halaman ini menampilkan informasi dan berbagai iklan mengenai rental mobil,



Gambar 3. 4 Halaman Pencarian

Gambar 3.4 merupakan design halaman pencarian, untuk pengguna aplikasi rental mobil yang ingin menyewa mobil, pengguna dapat melakukan pencarian mobil dengan memilih lokasi, tanggal penyewaan, durasi penyewaan dan waktu penyewaan. Selanjutnya pengguna mengklik tombol cari mobil.



Gambar 3. 5 Halaman Sewa Mobil

Gambar 3.5 merupakan design halaman rental atau melakukan penyewaan mobil, pada tampilan ini terdapat informasi mengenai mobil yang ingin di sewa.

3.1.2. Membuat Aplikasi Warehouse Management System

Membuat Aplikasi Mangament System dengan menggunakan Bahasa pemograman *JavaScript*, sebelum melakukan pembuatan aplikasi ini, saya terlebih dahulu mempelajari bagaimana membuat Aplikasi menggunakan Bahasa pemograman *JavaScript*. Setelah mempelajari Bahasa pemogramman *JavaScript*,saya melanjutkan pembuatan Aplikasi *warehouse management*

system yang di mulai dengan pembuatan design aplikasi, setelah itu melakukan pengkodean Aplikasi.

3.2 Target yang di Harapkan

Setelah melaksanakan Kerja Praktek di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam, target yang diharapkan tercapai yaitu sebagai berikut :

1. Mengenal dan Mempelajari cara kerja di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam
2. Menambah pengalaman di dunia kerja dan bisa belajar bagaimana etika yang baik di perusahaan.
3. Memahami tugas dan *project* yang diberikan seperti, pembuatan ui/ux design aplikasi yang menarik dan pembuatan aplikasi yang menggunakan bahasa pemograman *JavaScript*.

3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang digunakan

Perangkat yang sering digunakan selama melakukan kegiatan Kerja Praktek antara lain :

1. Perangkat Lunak (*software*)

Dalam proses melakukan kegiatan Kerja Praktek, Penulis banyak menggunakan perangkat lunak yang membantu dalam proses pembuatan *project* maupun laporan Kerja Praktek. Adapun beberapa perangkat lunak atau software yang digunakan oleh penulis dalam melaksanakan tugas selama Kerja Praktek di PT. Nusantara Skuad Teknologi Batam adalah sebagai berikut :

a. Microsoft Word

Microsoft Word merupakan perangkat lunak pengolah kata (word processor) andalan Microsoft. Aplikasi ini membantu dalam pembuatan artikel dan tugas lainnya pada saat Kerja Praktek.



Gambar 3. 6 Logo Word 2013

b. Figma

Figma merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat ui/ux design Aplikasi pada Project Kerja Praktek



Gambar 3. 7 Logo Figma

c. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan salah satu teks editor yang digunakan untuk menulis sourcode yang berjalan pada system operasi windows, Editor ini digunakan dalam membuat project aplikasi waiters pada saat Kerja Praktek.



Gambar 3. 8 Logo Visual Studio Code

d. JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi pada project Kerja Praktek



Gambar 3. 9 Logo JavaScript

e. Xampp

Xampp adalah sebuah software yang mendukung banyak sistem operasi dan digunakan sebagai software yang mampu berdiri sendiri (Localhost). Xampp terdiri atas Apache HTTP Serve, Mysql Database, dan penerjemah bahasa pemrograman PHP dan Perl. Tentunya Software ini sangat membantu dalam proses pembuatan Aplikasi Warehouse Managament System berbasis Web.



Gambar 3. 10 Logo Xampp

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

a. Laptop

Laptop adalah perangkat keras yang digunakan untuk membuat project, Laporan, dan penunjang kerja lainnya pada saat melaksanakan kegiatan Kerja Praktek.



Gambar 3. 11 Laptop

3.4 Data-data yang diperlukan

Data yang diperlukan untuk penunjang pelaksanaan Kerja Praktek diantaranya adalah:

1. Data-data yang diperlukan dalam membangun *project* kerja praktek yaitu dibutuhkan referensi untuk mempelajari bagaimana cara membuat Aplikasi menggunakan Bahasa pemogramman *JavaScript*.

3.2. Dokumen-dokumen yang dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan dalam tugas selama Kerja Praktek adalah:

1. Design *Figma* Aplikasi Rental Mobil
2. Aplikasi *Warehouse Management System*
3. Laporan pengerjaan *project*

3.3. Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan

Adapun kendala yang dihadapi pada saat kegiatan Kerja Praktek antara lain:

1. Kurangnya pemahaman dalam membangun aplikasi yang menggunakan bahasa Pemograman *JavaScript*, sehingga banyak terjadi error dalam pengkodean Aplikasi dan sulit mengatasinya.

3.5 Hal yang di anggap perlu

Adapun hal-hal yang dianggap perlu adalah:

1. Perlunya kemampuan diri untuk bisa beradaptasi di lingkungan perusahaan dengan baik.
2. Memahami pekerjaan yang diberikan oleh pihak perusahaan sehingga pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik dan benar.
3. Perlunya belajar dari berbagai referensi mengenai *Framework*

BAB IV

PEMBUATAN APLIKASI WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM

4.1 Metodologi

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Pembuatan system menggunakan beberapa software dan tahapan, adapun software yang digunakan seperti *react JS* sebagai *Library*. Bahasa pemrograman *JavaScript*, *Bootsrap* dan *software editor Visual Studio Code*. Sedangkan tahapan pembuatan sebagai berikut :

1. Tahapan pertama dalam pembuatan sistem ini adalah pengumpulan data, seperti mencari referensi dalam pembuatan sistem ini, yang menggunakan *React JS*, selanjutnya menentukan fitur dan fungsi apa saja yang perlu digunakan pada sistem ini.
2. Tahapan kedua yaitu pembuatan design *user interface*.
3. Tahapan ketiga yaitu melakukan pengkodean sistem aplikasi dengan menggunakan *React JS*.

4.1.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sstem ini diperlukan teknik yang akan digunaka dalam pengumpulan data yaitu dengan cara mencari referensi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun. Referensi ini digunakan sebagai panduan dalam membangun sistem, dan juga menentukan fungsi-fungsi dan fitur-fitur apa saja yang akan diterapkan pada sistem ini.

4.1.3 Proses Perancangan

Pada proses perancangan, penulis melakukan perancangan antarmuka aplikasi warehouse management system PT. NST batam.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan yang dilakukan selama pembuatan aplikasi *Warehouse Management System* ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Requiere ment Planning																				
2	Design System																				
3	Implementation																				
4	Pwmbuatan Laporan KP																				

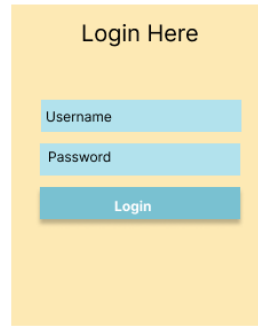
4.2 Perancangan dan implementasi

4.2.1 Analisis Data

Tahap analisis data merupakan tahapan yang bertujuan untuk menentukan fungsi dan fitur apa saja yang diperlukan pada aplikasi *Warehouse Management System*.

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

1. Halaman Login



The image shows a login form with a yellow background. At the top, it says "Login Here". Below that are two input fields: "Username" and "Password". At the bottom is a blue button labeled "Login".

Gambar 4. 1 Design Halaman Login

Pada gambar 4.1 merupakan design tampilan halaman login, pada halaman login user atau pengguna yaitu admin diminta untuk mengisi username dan password untuk login ke halaman berikutnya.

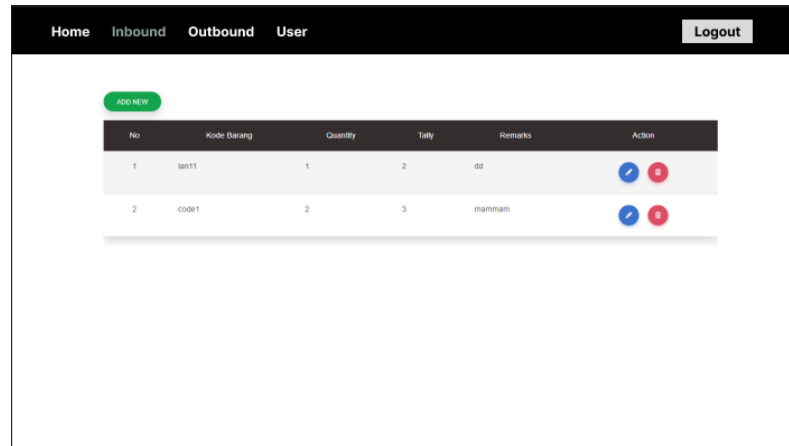
2. Halaman Home



Gambar 4. 2 Design Halaman Home

Pada gambar 4.2 merupakan design tampilan halaman home, dimana pada halaman ini terdapat beberapa fitur seperti *inbound*, *outbound*, *user*, dan fungsi *Logout*.

3. Halaman Inbound



Gambar 4. 3 Halaman Inbound

Pada gambar di atas merupakan design halaman data barang yang masuk, terdapat fitur “*addnew*” atau fitur yang berfungsi untuk menambah data baru barang yang masuk. Pada tampilan ini juga terdapat daftar tabel barang masuk yang telah diinput.

4. Halaman Addnew Inbound

Add Item

Kode Barang

Quantity

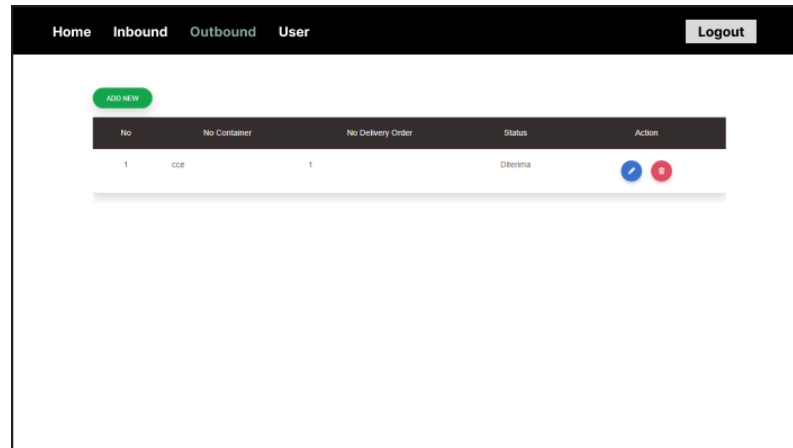
Tally

Remarks

Gambar 4. 4 Design Halaman Addnew Inbound

Pada gambar 4.4 merupakan design tampilan “*addnew*”, pada halaman ini menampilkan form input barang masuk.

5. Halaman Outbound



Gambar 4. 5 Design Halaman Outbound

Pada gambar 4.5 merupakan halaman *outbound* atau halaman barang yang keluar. Pada halaman ini juga terdapat fitur “*addnew*” yang berfungsi untuk menambah catatan barang yang keluar.

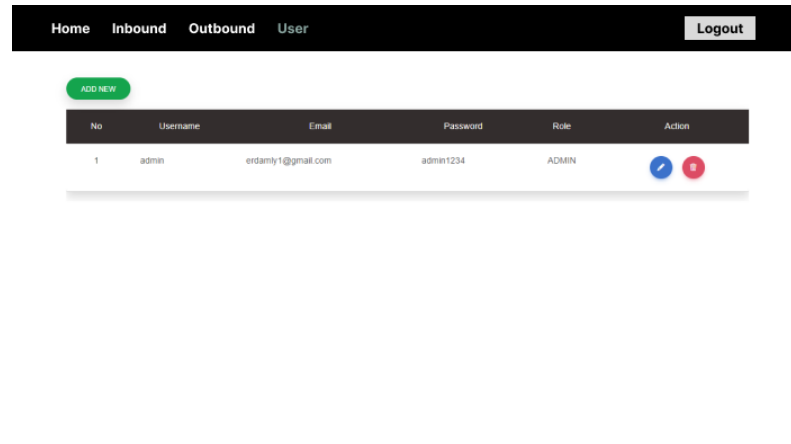
6. Halaman Addnew Outbound

The screenshot shows the 'Add Item' form in the 'Outbound' section. The form has the following fields and buttons:

- Add Item** (Section Header)
- No Container**: Input field with the value 'No Container'.
- No Delivery Order**: Input field with the value 'No Delivery Order'.
- Status**: Dropdown menu with the value 'Pending'.
- Submit** (Green button)
- Back** (Yellow button)

Gambar 4. 6 Design Halaman Add Outbound

7. Halaman User

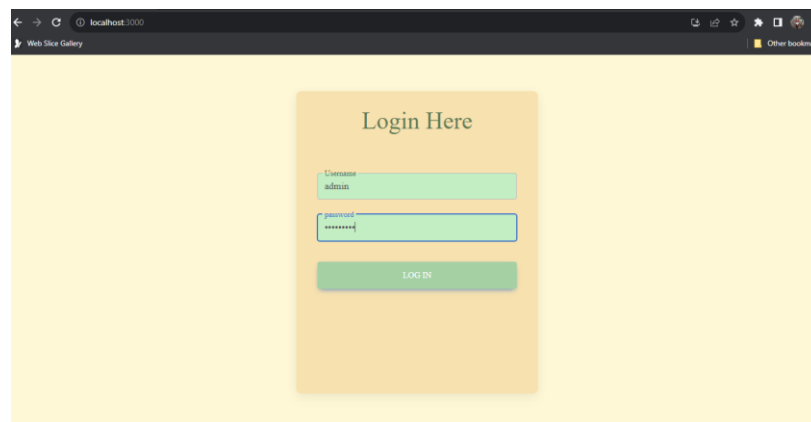


Gambar 4. 7 Design halaman User

Gambar di atas merupakan halaman *user*, terlihat pada halaman ini menampilkan, pengguna yang bisa login ke aplikasi ini. Pada halaman ini terdapat fitur addnew berfungsi untuk menambah pengguna baru.

4.2.3 Implementasi Aplikasi

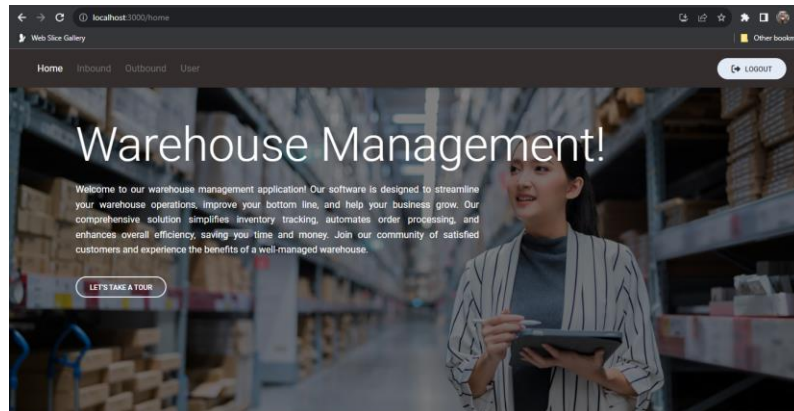
1. Halaman Login



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login

Pada gambar di atas, merupakan tampilan halaman login, pada halaman login user atau pengguna yaitu admin diminta untuk mengisi username dan password untuk login ke halaman berikutnya

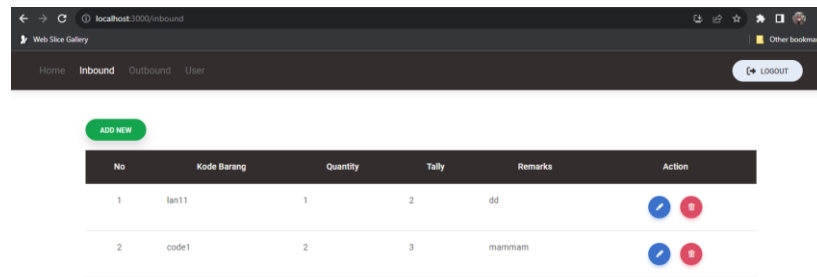
2. Halaman home



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Home

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman home, dimana pada halaman ini terdapat beberapa fitur seperti *inbound*, *outbound*, *user*, dan fungsi *Logout*.

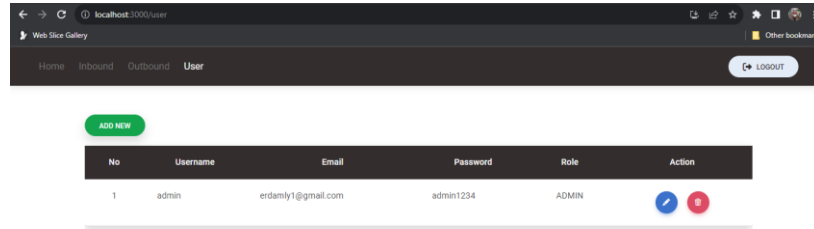
3. Halaman Inbound



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Inbound

Pada gambar di atas merupakan halam data barang yang masuk, terdapat fitur “*addnew*” atau fitur yang berfungsi untuk menambah data baru barang yang masuk. Pada tampilan ini juga terdapat daftar tabel barang masuk yang telah diinput.

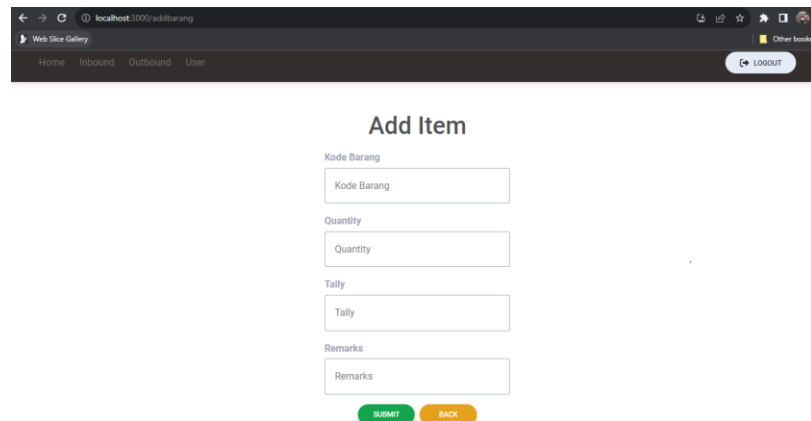
4. Tampilan *User*



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman User

Gambar di atas merupakan halaman *user*, terlihat pada halaman ini menampilkan, pengguna yang bisa login ke aplikasi ini. Pada halaman ini terdapat fitur addnew berfungsi untuk menambah pengguna baru.

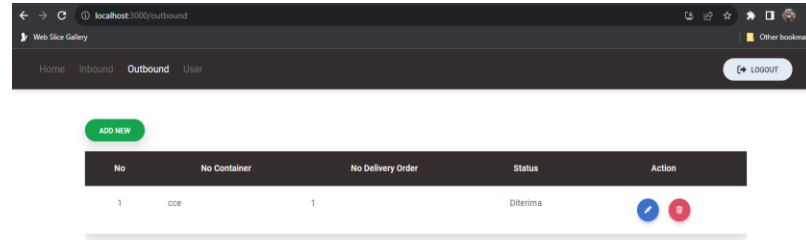
5. Tampilan *Addnew Inbound*



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Addnew Inbound

Pada gambar di atas merupakan tampilan “*addnew*”, pada halaman ini menampilkan form input barang masuk.

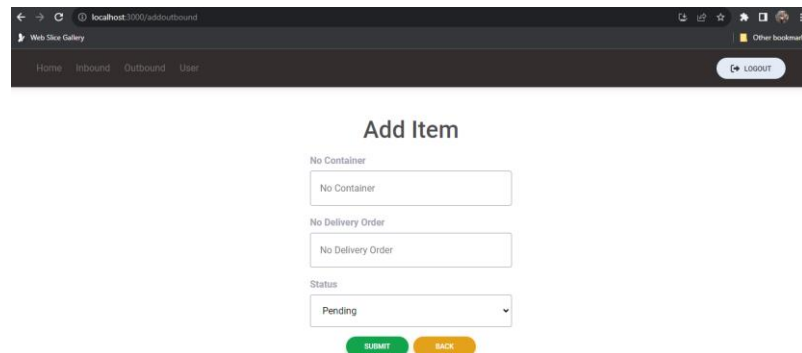
6. Tampilan *Out Bound*



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman OutBound

Pada gambar di atas merupakan halaman *outbound* atau halaman barang yang keluar. Pada halaman ini juga terdapat fitur “*addnew*” yang berfungsi untuk menambah catatan barang yang keluar.

7. Tampilan Addnew Outbound



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Addnew Outbound

Pada gambar di atas merupakan tampilan “*addnew*”, pada halaman ini menampilkan form input barang keluar.

4.2.4 Dampak Implementasi Aplikasi

Kerja Praktek ini dilaksanakan lebih kurang 4 bulan di PT. Nusantara Skwad Teknologi Batam. adapun dampak implementasi aplikasi ini bagi diri sendiri adalah dapat menerapkan pengetahuan serta mempelajari Bahasa pemogramman javascript

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Kerja Praktek ini adalah penulis banyak mempelajari hal baru yang belum didapatkan atau belum mendalami sebelumnya diperkuliahan tentang mempelajari bahasa pemogramman React JS atau JavaScript dan juga bisa berkerjasama dengan tim untuk bekerja dengan giat supaya bisa menghasilkan produk yang berguna bagi perusahaan.

5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis kepada mitra tempat pelaksanaan kerja praktek agar adanya kegiatan bulanan tiap karyawan dan peserta magang agar terjalinnya silaturahmi. Dan adapaun saran penulis untuk adik tingkat yang akan melaksanakan kerja praktek (KP). Penulis menyarankan PT. Nusantara Skwad Teknologi Batam, Karena Perusahaan ini bergerak di bidang Software.

DAFTAR PUSTAKA

- Politeknik Negeri Bengkalis, 2017, Buku Panduan Kerja Praktek (KP) Mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis-Riau
- Wiyono, D. S., Permana, R., & Pribadi, S. (2011). Perancangan Aplikasi Warehouse Management System Berbasis Web Services sebagai Media E-Learning dalam Studi Logistik. *Rekayasa*, 4(1), 54-60.
- Nursaid, F. F., Brata, A. H., & Kharisma, A. P. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus: Toko Uda Fajri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 46-55.
- Suharyanti, C. (2015). Pengaruh Proses Pembelajaran dan Program Kerja Praktek Terhadap Pengembangan Soft Skills Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 4(1), 118291.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ketengan Selasai Magang

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Erdawati
NIM : 6304191187
Tempat, Tanggal Lahir : Segamai Barat, 27 Desember 2000
Alamat : Sungai Tengah, Kec. Merbau, Kab. Kep. Meranti

Bahwa nama tersebut adalah benar Mahasiswa dari Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis, telah selesai melaksanakan "Magang" selama 4 (empat) bulan terhitung dari tanggal 20 Maret 2023 s.d 22 Juli 2023 di Pt. Nusantara Skwad Teknologi Batam.

Batam, Juli 2023

PT. NSV BATAM / *Orchid*

 Nusantara
Skwad
Teknologi
FEBRIAN GIOVANI, S.T

Lampiran 2 Absensi

Absensi Kerja Praktek

PT. NST BATAM

No	Nama	Bulan	Hari					Paraf pembimbing
			Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	
1	Erdawati	Minggu 1	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
2	Erdawati	Minggu 2	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
3	Erdawati	Minggu 3	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
4	Erdawati	Minggu 4	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
5	Erdawati	Minggu 5						Azul
6	Erdawati	Minggu 6						Azul
7	Erdawati	Minggu 7	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
8	Erdawati	Minggu 8	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
9	Erdawati	Minggu 9	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
10	Erdawati	Minggu 10	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
11	Erdawati	Minggu 11	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
12	Erdawati	Minggu 12	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
13	Erdawati	Minggu 13	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
14	Erdawati	Minggu 14	✓	✓	✓	✓	✓	Azul
15	Erdawati	Minggu 15	✓	✓				Azul
16	Erdawati	Minggu 16	✓	✓	✓	✓	✓	Azul

Mengetahui

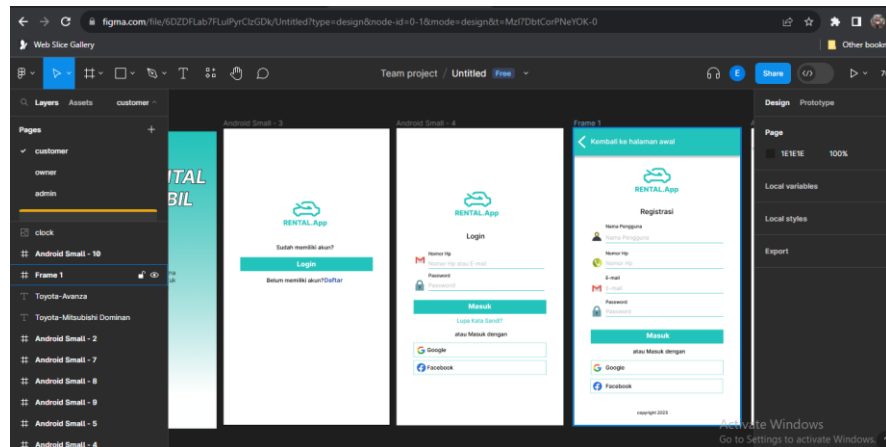


Nusantara
Skwad
Teknologi
 L. Azlan Rafar

Lampiran 3 Log Kegiatan Kerja Praktek

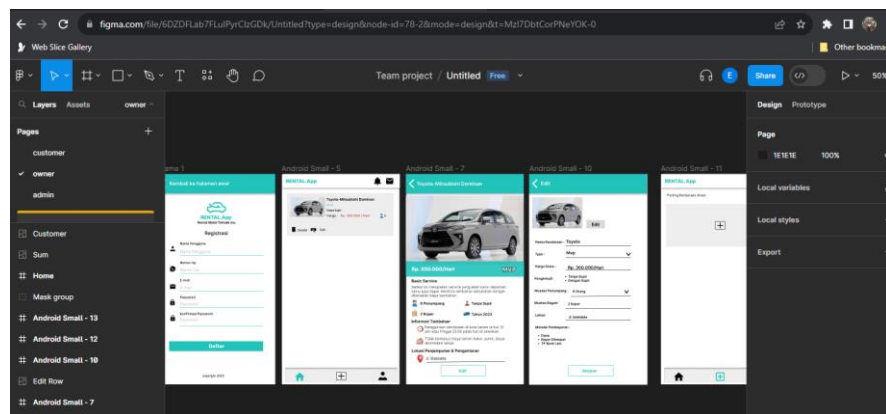
1. Membuat design Aplikasi Rental Mobil Bagian Customer

Berikut ini adalah pekerjaan pertama pada saat melaksanakan kerja praktek pada PT. NST Batam, Membuat Design User Interface Aplikasi rental Mobil, Untuk bagian pengguna aplikasi Customer dengan menggunakan Figma.



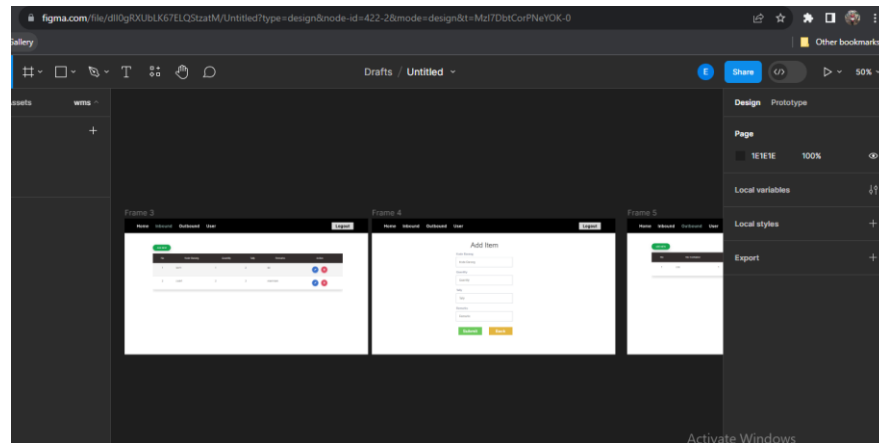
2. Membuat design Aplikasi Rental Mobil Bagian Owner

Berikut adalah gambaran pekerjaan, melakukan design user interface aplikasi rental mobil untuk bagian owner.



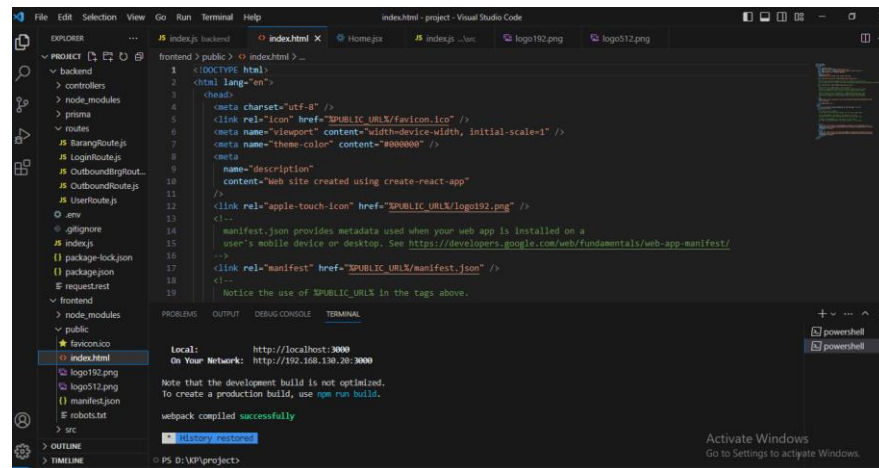
3. Membuat design Aplikasi Warehouse Management System

Berikut adalah pekerjaan membuat design user interface aplikasi warehouse management system menggunakan figma.



4. Melakukan Pengkodingan Untuk Aplikasi Warehouse Management System

Berikut merupakan pekerjaan dalam melakukan pengkodingan aplikasi warehouse management system, dengan menggunakan library react js dan visual studio code sebagai text editor dalam melakukan pengkodingan



Lampiran 4 Form Penilaian Magang

**PENILAIAN DARI PERUSAHAAN PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
PT. NST BATAM**


Nama : Erdawati
NIM : 6304191187
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis

No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Displin	20%	95
2	Tanggung jawab	25%	95
3	Penyesuaian diri	10%	90
4	Hasil Kerja	30%	90
5	Perilaku secara umum	15%	90
Total Jumlah (1+2+3+4+5)		100%	91,75.

Keterangan :
Nilai : Kriteria
81 - 100 : Istimewa
71 - 80 : Baik Sekali
66 - 70 : Baik
61 - 65 : Cukup Baik
56 - 60 : Cukup

Catatan
- Lebih berani memberikan pendapat
- Tereskan belajar teknologi baru
- Semoga Sukses kedepannya

Batamt, 22 Juli 2023


L. Azlan Rafar