



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Peserta magang bekerja sebagai programmer yang mengerjakan proyek web dari LPPM. Selama mengerjakan magang, peserta magang dibimbing oleh Bapak Winarno selaku pemberi proyek beserta requirement-requirement yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

Selama peserta magang melakukan kerja magang, desain dan rancangan ditentukan dengan cara diskusi antara programmer dengan supervisor. Peserta magang bertanggung jawab dalam pengerjaan web, desain web, dan mengimplementasi fitur. Selama melakukan magang, peserta mengikuti beberapa rapat yang membicarakan fitur-fitur yang akan dan sudah dibuat.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kerja magang, peserta magang mengerjakan satu modul yaitu modul inventori bahan baku. Peserta magang lebih banyak berkontribusi pada modul inventori bahan baku sehingga peserta magang mengangkat modul ini sebagai bahan pembuatan laporan kerja magang ini. Kerja magang diawali dengan menginstal program-program yang dibutuhkan dalam pembuatan web seperti Adobe Dreamweaver CS6, dan XAMPP.

3.3 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan dimulai dengan menganalisa *user requirement*. *User requirement* untuk modul inventori bahan baku ditampilkan pada table di bawah ini.

Tabel 3.1 Client Requirements

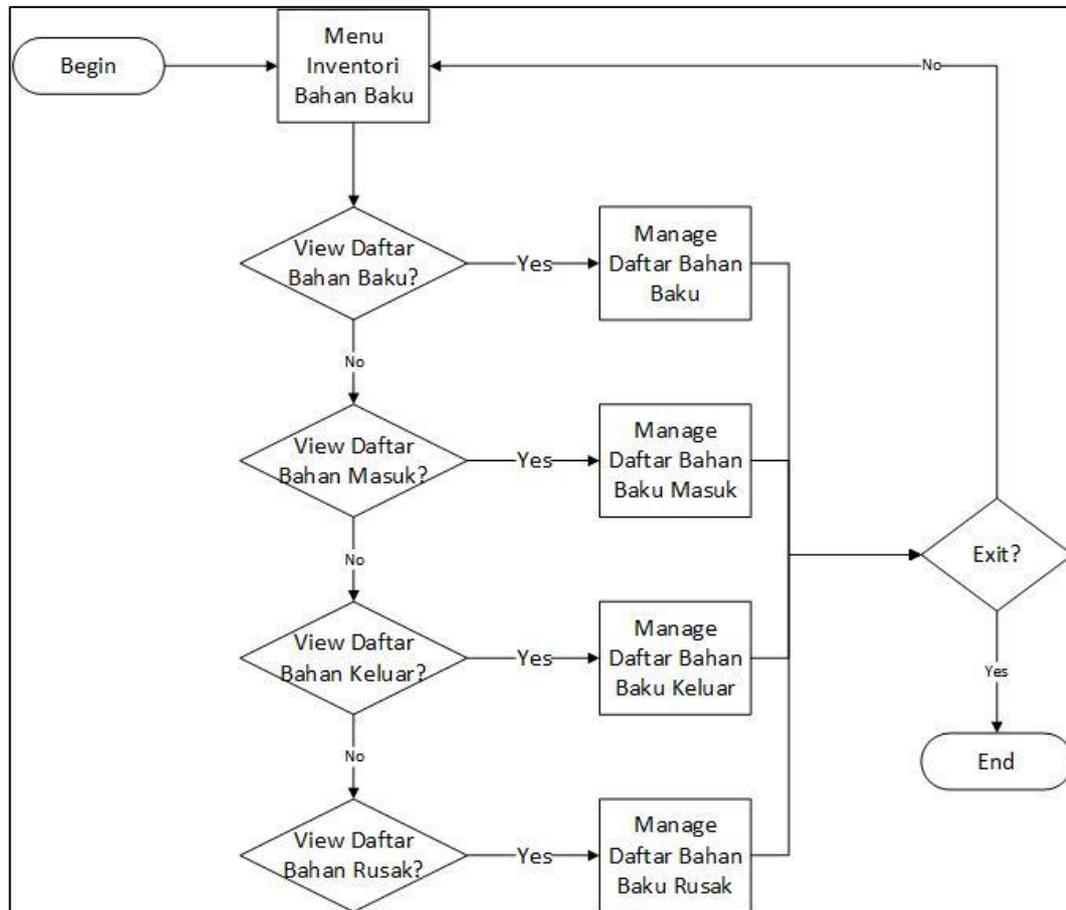
Proses	Deskripsi
Tambah	Membuat fitur yang digunakan untuk menambah bahan baku, baik bahan baku baru, menambah bahan baku yang sudah ada, bahan keluar, dan bahan rusak.
Hapus	Membuat fitur untuk menghapus seluruh stok dari jenis bahan baku tertentu
Update	Membuat fitur untuk mengupdate jumlah stok dari suatu jenis bahan baku
View	Melihat daftar bahan baku, bahan baku masuk, bahan baku yang keluar, dan bahan baku yang rusak.

Tabel 3.2 *Timetable* Pelaksanaan Kerja Magang

No	Kegiatan	Minggu ke-							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi literature								
2	<i>Requirement analysis</i>								
3	<i>Design</i>								
4	<i>Development</i>								
5	<i>Integration and test</i>								
6	<i>Implementation</i>								
7	<i>Maintenance</i>								
8.	<i>Dokumentasi</i>								

Setelah menganalisa *user requirement*, dilanjutkan dengan mendesain alur sistem. Peserta magang lalu mendesain alur sistem yang dapat membantu pengerjaan proyek.

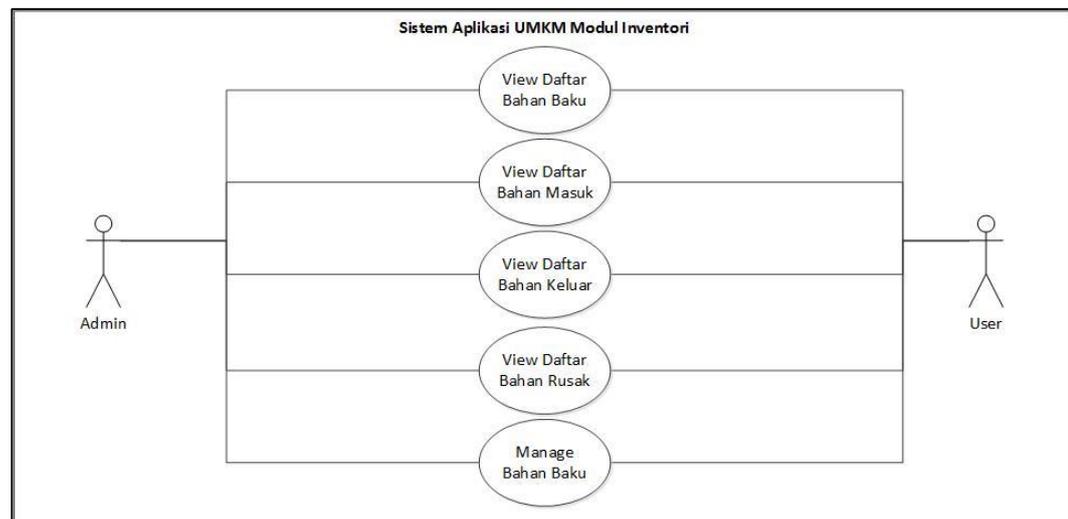
a. Flow Chart



Gambar 3.1 *Flow Chart*

Dalam Gambar 3.1 *Flow Chart* menjelaskan mengenai workflow bagaimana sistem informasi modul inventori bahan baku dapat dilakukan dari kondisi awal hingga kondisi akhir atau *exit*.

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

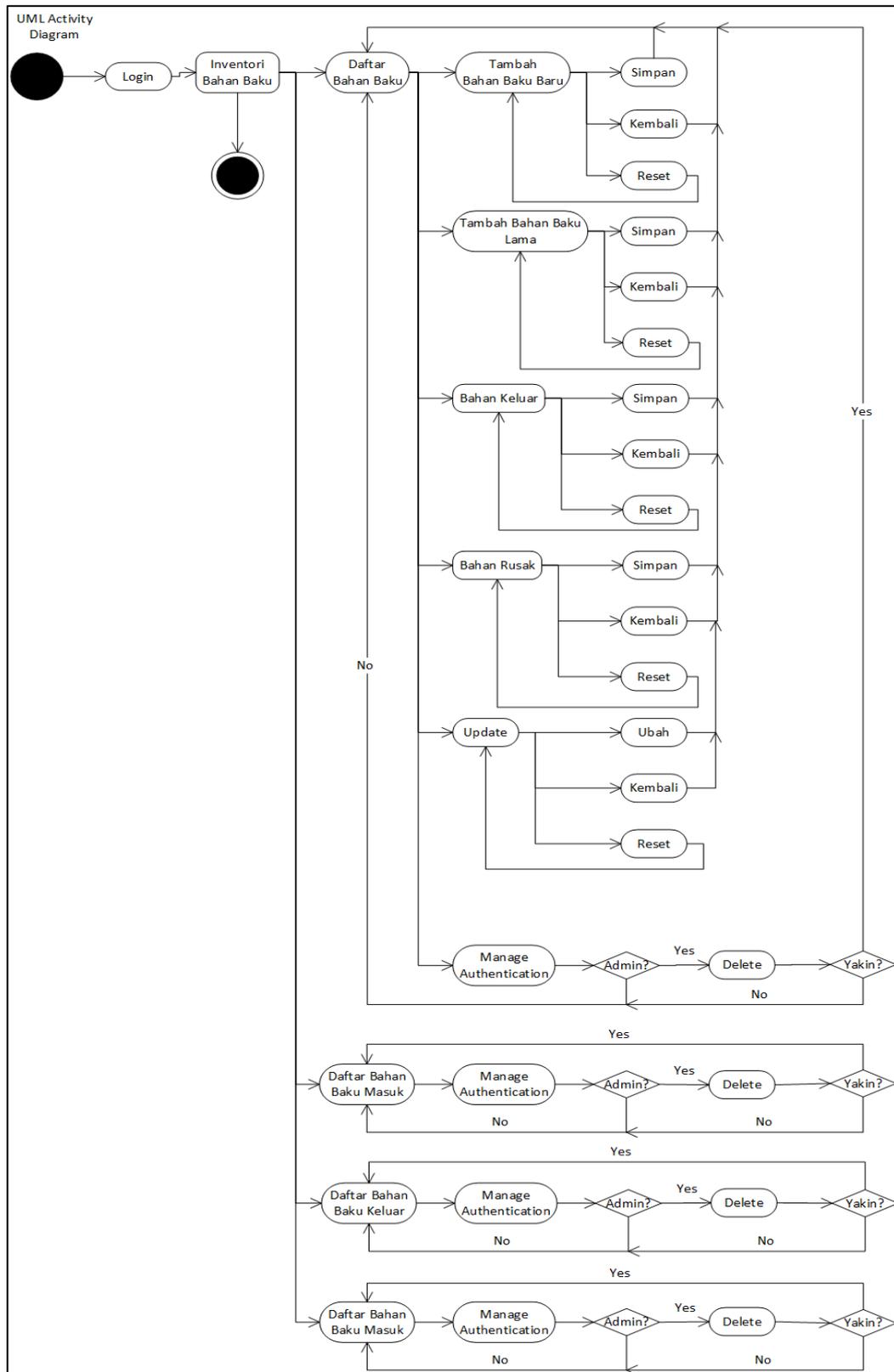
b. Use Case

Gambar 3.2 Use Case

Dalam Gambar 3.2 Use Case dapat dilihat bahwa Admin dan User dapat melakukan serangkaian proses yang berkenaan dengan modul inventori bahan baku.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

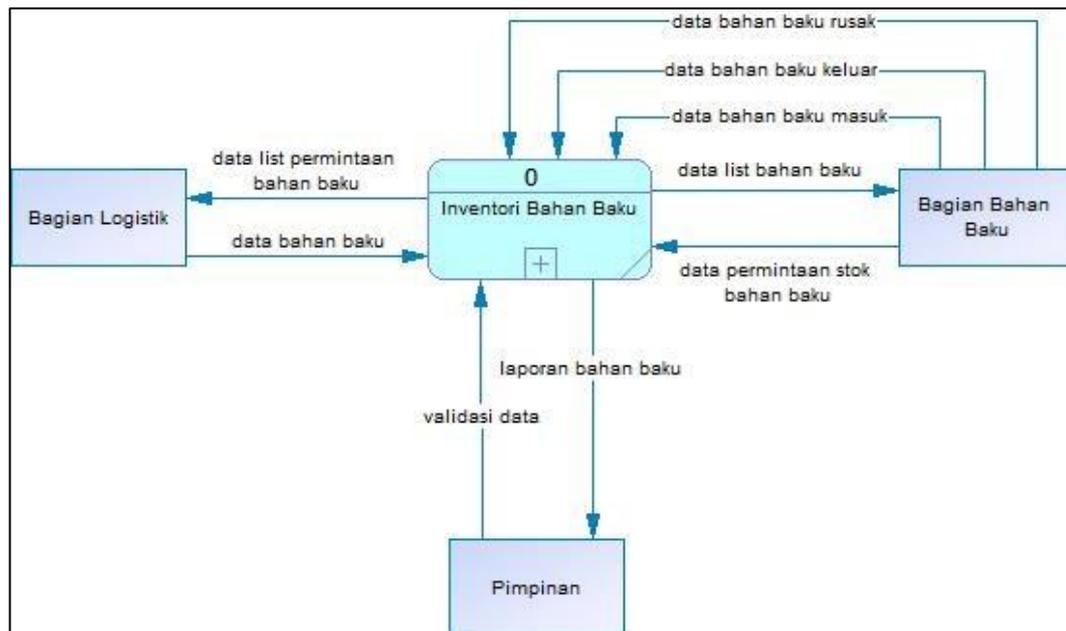
c. Activity Diagram



Gambar 3.3 Activity Diagram

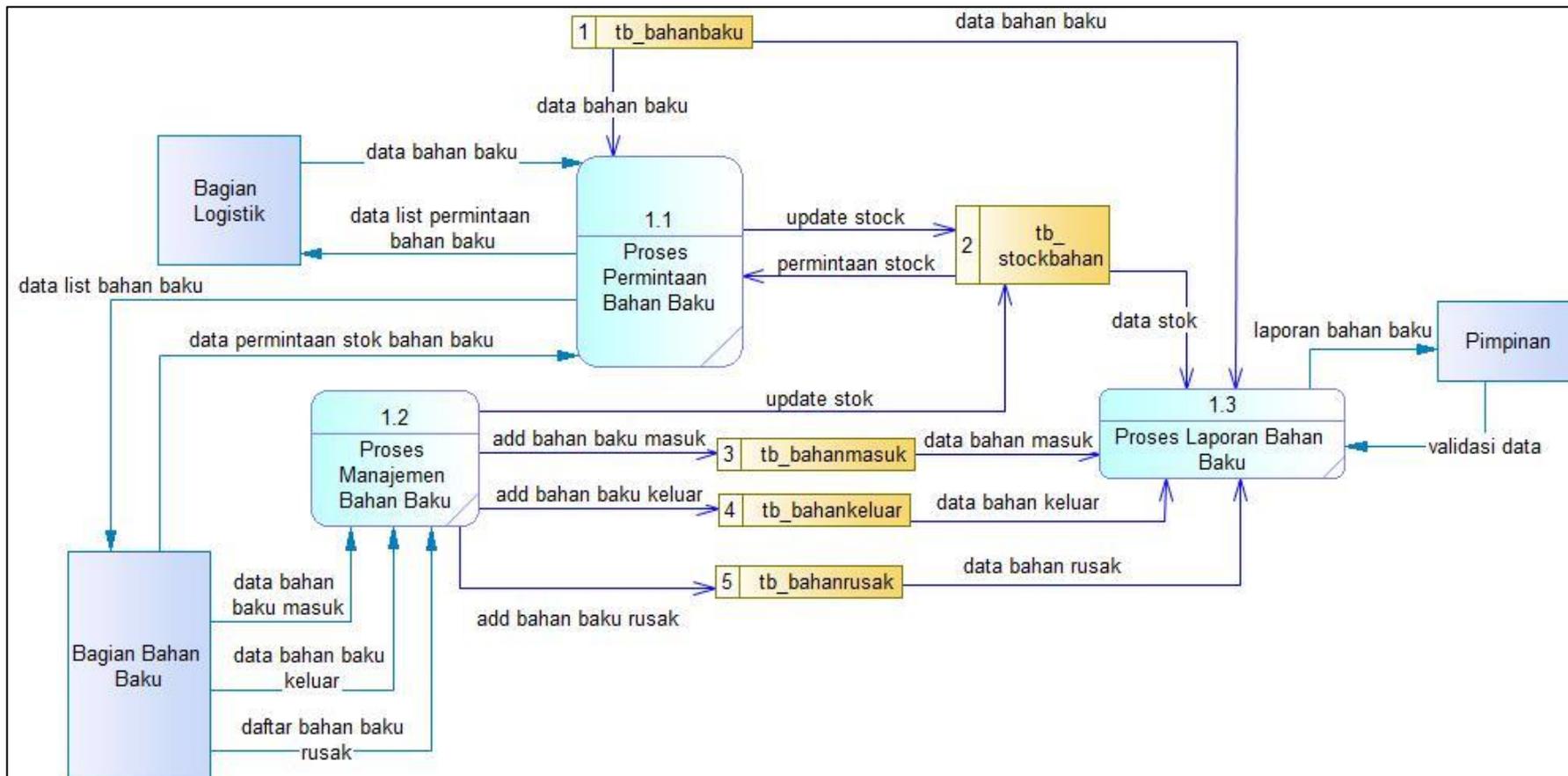
Activity Diagram menggambarkan aliran aktivitas yang dilakukan oleh pengguna dari kondisi awal hingga kondisi akhir penggunaan sistem. Pada gambar di atas dijelaskan aliran aktivitas beserta *decision-decision* yang ada dalam sistem informasi inventori bahan baku.

d. DFD



Gambar 3.4 *Context Diagram* Sistem Informasi UMKM

Pada Gambar 3.4 di atas dijelaskan mengenai *Context Diagram* di mana menjelaskan proses besar yang terjadi pada modul inventori bahan baku yang nantinya akan dipecah lagi di Data Flow Diagram Level berikutnya.

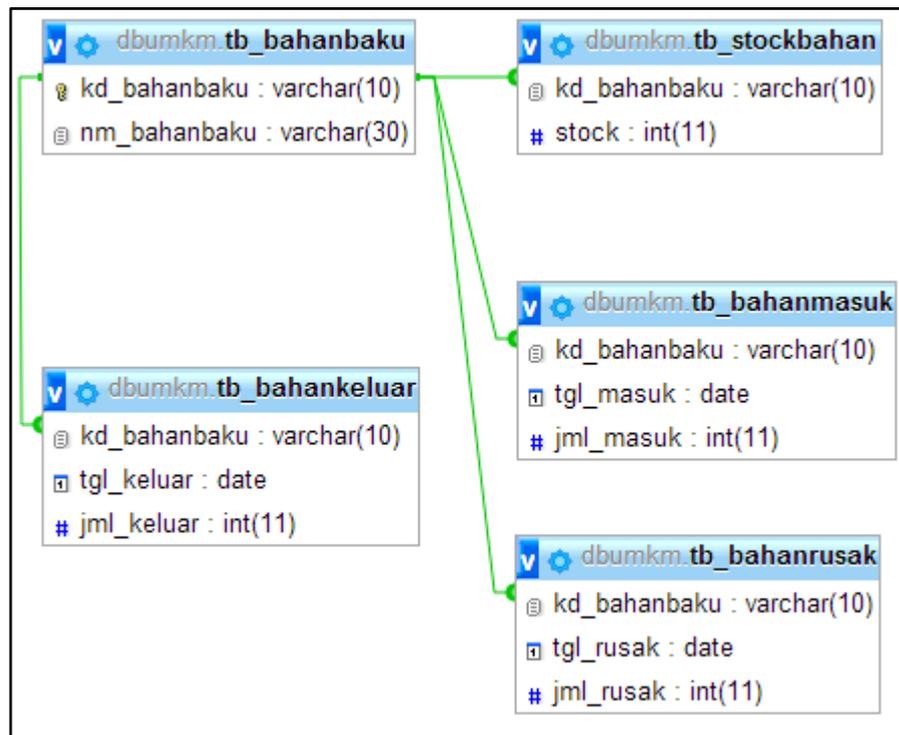


Gambar 3.5 Data Flow Diagram 1 Sistem Informasi UMKM

Pada Gambar 3.5 menjelaskan Data Flow Diagram Level 1 memiliki 3 buah proses yang melibatkan tabel-tabel di dalam modul inventori bahan baku. Terdapat proses-proses seperti Proses Manajemen Bahan Baku, Proses Permintaan Bahan Baku, dan Proses Laporan Bahan Baku. Proses Permintaan Bahan Baku secara umum menjelaskan bagaimana suatu data list bahan baku dapat diterima oleh bagian logistik dan bagian bahan baku, serta proses memasukkan data bahan baku. Proses Manajemen Bahan Baku menjelaskan aliran data bahan baku masuk, bahan baku keluar, dan bahan baku rusak dari bagian bahan baku lalu disimpan di *data store*. Proses Laporan Bahan Baku menerima aliran data dari *data store* untuk membuat laporan inventori yang akan diberikan pada pimpinan.



e. ERD



Gambar 3.6 Entity Relation Diagram

Pada Gambar 3.6 dijelaskan mengenai Entity Relation Diagram yang menggambarkan relasi antar tabel yang digunakan dalam sistem informasi modul inventori bahan baku.

3.3.1 Perancangan Database

Database yang digunakan dalam sistem ini adalah MySQL. Berikut adalah struktur tabel yang digunakan dalam sistem aplikasi UMKM modul inventori bahan baku.

Nama Tabel : tb_bahanbaku

Fungsi : tabel ini berfungsi untuk menyimpan data bahan baku yang masuk seperti kode bahan baku yang unik tiap jenis dan nama bahan baku tersebut.

Tabel 3.3 Struktur Tabel tb_bahanbaku

No.	Nama kolom	Tipe Data & Panjang	Keterangan
1.	kd_bahanbaku	varchar(10)	Primary Key
2.	nm_bahanbaku	varchar(20)	Nama Bahan Baku

Nama Tabel : tb_stockbahan

Fungsi : tabel ini berfungsi untuk menyimpan data stock bahan baku yang masuk atau mengalami perubahan status menjadi bahan yang keluar atau rusak.

Tabel 3.4 Struktur Tabel tb_stockbahan

No.	Nama kolom	Tipe Data & Panjang	Keterangan
1.	kd_bahanbaku	varchar(10)	Foreign Key
2.	Stock	int(11)	Stock Bahan Baku

Nama Tabel : tb_bahanmasuk

Fungsi : tabel ini berfungsi untuk menyimpan data berupa tanggal masuk dan kuantitas dari bahan baku yang masuk.

Tabel 3.5 Struktur Tabel tb_bahanmasuk

No.	Nama kolom	Tipe Data & Panjang	Keterangan
1.	kd_bahanbaku	varchar(10)	Foreign Key
2.	tgl_masuk	date	Tanggal Masuk
3.	jml_masuk	int(11)	Kuantitas Masuk

Nama Tabel : tb_bahankeluar

Fungsi : tabel ini berfungsi untuk menyimpan data berupa tanggal keluar dan kuantitas dari bahan baku yang keluar.

Tabel 3.6 Struktur Tabel tb_bahankeluar

No.	Nama kolom	Tipe Data & Panjang	Keterangan
1.	kd_bahanbaku	varchar(10)	Foreign Key
2.	tgl_keluar	Date	Tanggal Keluar
3.	jml_keluar	int(11)	Kuantitas Keluar

Nama Tabel : tb_bahanrusak

Fungsi : tabel ini berfungsi untuk menyimpan data berupa tanggal rusak dan kuantitas dari bahan baku yang rusak atau *defect*.

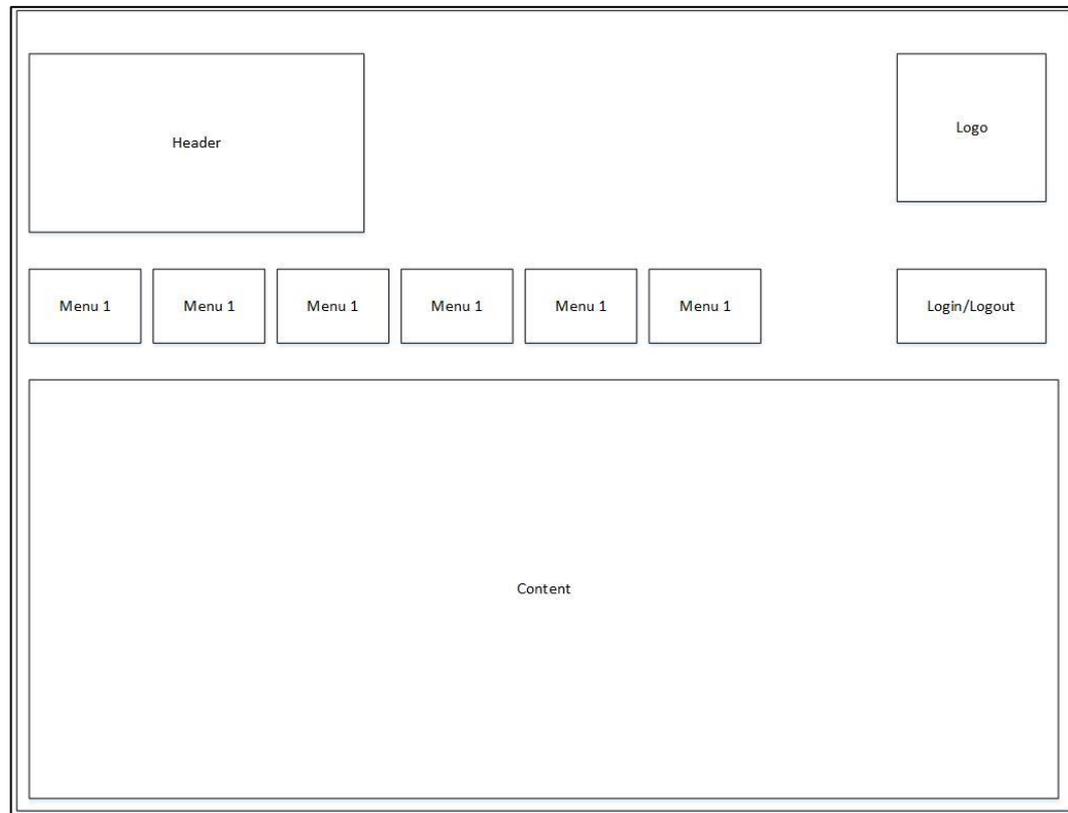
Tabel 3.7 Struktur Tabel tb_bahanrusak

No.	Nama kolom	Tipe Data & Panjang	Keterangan
1.	kd_bahanbaku	varchar(10)	Foreign Key
2.	tgl_rusak	date	Tanggal Rusak
3.	jml_rusak	int(11)	Kuantitas Rusak



3.3.2 Desain Interface dan Development

a. Desain Interface



Gambar 3.7 Desain antarmuka Halaman Utama Web

Pada Gambar 3.7 menunjukkan sketsa gambaran untuk halaman utama sistem aplikasi UMKM yang akan dibangun. *Header* untuk meletakkan nama dan alamat perusahaan, *Logo* untuk meletakkan logo perusahaan, lalu untuk menu bar yang terdiri enam menu yang berfungsi untuk mengganti isi content yang ada pada *Content* dan *Login/Logout* berfungsi untuk *login* atau *logout* pada sistem aplikasi.

b. Development

Selama melakukan pengembangan sistem aplikasi ini, peserta magang menggunakan *software* dan *hardware*. Adapun *software* dan *hardware* yang digunakan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- Notebook Acer Aspire 4750G
 - CPU : Intel® Core™ i5-2410M @2.30GHz
 - VGA: NVIDIA GeForce GT 540M 1GB DDR3
 - LED Panel: 14" HD 1366x768
 - RAM: DDR3 4GB
 - HDD: 640GB
 - RF: 802.11b/g/n
 - OS: 64-bit Operating System x64 based-processor
- Software:
 - Windows 8.1 Pro
 - Adobe Dreamweaver untuk pengembangan desain dan code *programming*
 - XAMPP untuk keperluan database
 - Google Chrome Web Browser untuk mencari informasi dan *debugging* aplikasi
 - Microsoft Word 2013 untuk membuat laporan kerja magang
 - Microsoft Excel 2013 untuk membuat *timesheet*

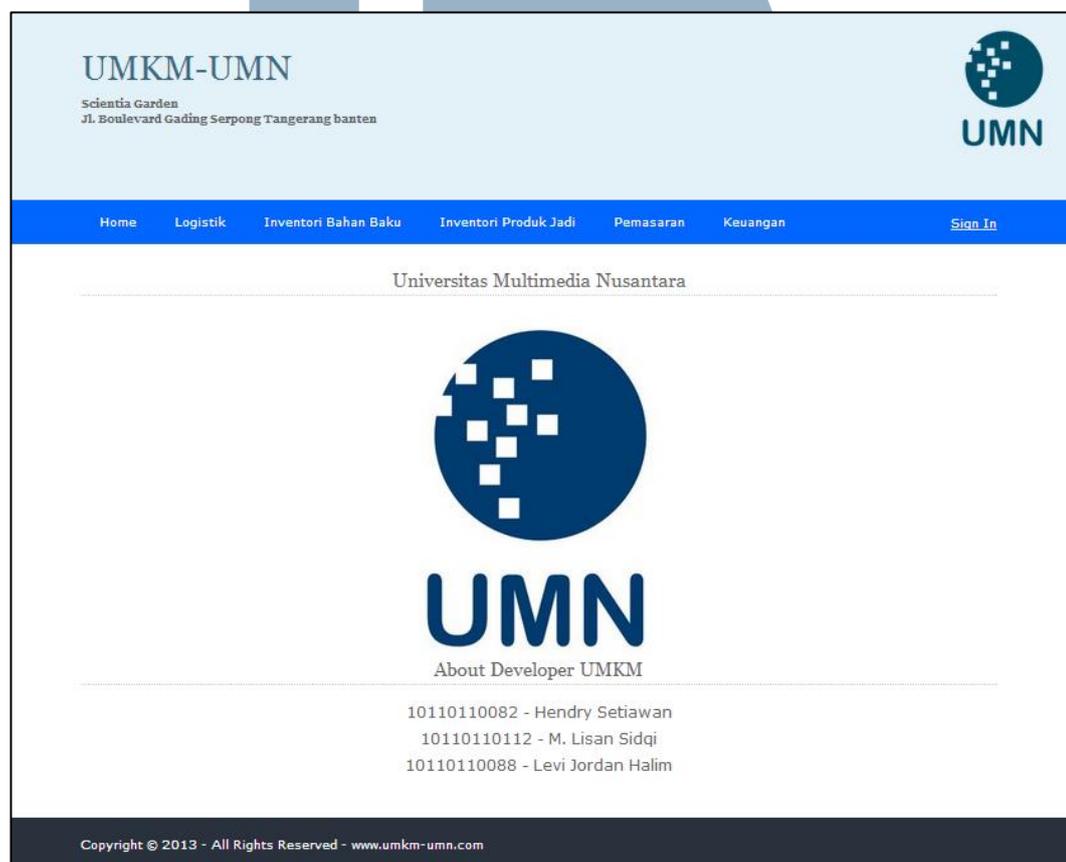
3.3.3 Integration dan Test

Dalam membuat suatu aplikasi pasti akan dilakukan pengujian aplikasi tersebut. Begitu juga aplikasi yang dibuat ini. Ada beberapa pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini. Pengujian pertama adalah pada bagian desain aplikasi, apakah desain aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan *requirements* yang diinginkan pembimbing lapangan. Setelah semuanya sudah sesuai, maka akan dilakukan pengujian yang berikutnya. Pengujian berikutnya adalah pada bagian *List Item*. Bagian yang diuji adalah pengecekan data yang diterima, apakah sudah benar dan ditampilkan dengan benar. Pengujian berikutnya adalah pada bagian *Menu Bar*, yang diuji pada bagian ini adalah apakah menu pada isi *content* telah sesuai dengan yang dimaksud. Pengujian berikutnya adalah pada bagian *Login/Logout*. Pengujian yang dilakukan adalah apakah fungsi *Login/Logout* ini telah berfungsi dengan baik atau belum. Jika pada tahap pengujian tersebut selesai

maka akan dilanjutkan dengan pengujian berikutnya yaitu bagian fungsi tombol yang dapat mengubah isi data-data yang ada pada *content*.

Pengujian ini dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahap-tahap yang dikerjakan untuk menghindari kesalahan yang ada, karena semua tahapan yang dilakukan saling berhubungan. Maka dari itu, proses pengujian ini dilakukan pada saat tahap pengembangan agar ketika ada kesalahan terjadi, dapat langsung diperbaiki agar isi content-nya tidak ikut terkena dampak dari kesalahan tersebut

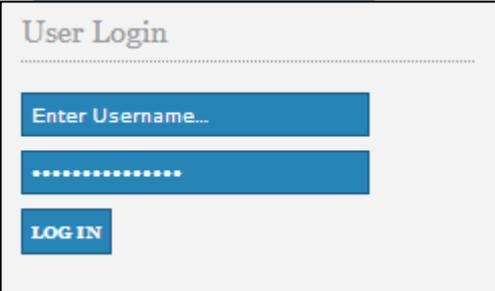
3.3.4 Implementation



Gambar 3.8 Halaman Utama Sistem Aplikasi UMKM

Pada Gambar 3.8 menunjukkan halaman utama pada sistem aplikasi UMKM yang berbasis web. Pada halaman utama tersebut terdapat beberapa menu yaitu Home, Logistik, Inventori Bahan Baku, Inventori Produk Jadi, Pemasaran, dan Keuangan. Pada aplikasi yang akan dibangun peserta magang adalah Modul

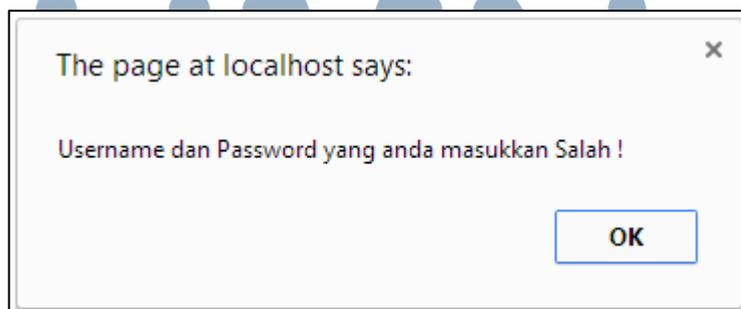
Inventori Bahan Baku berarti hanya pada Menu Inventori Bahan Baku saja yang akan dikembangkan oleh peserta magang. Sebelum *user* bisa mengakses menu-menu yang ada, pertama yang harus dilakukan adalah Login ke dalam sistem aplikasi UMKM sebagai *user_bahanbaku* atau *admin*, namun kali ini kita mencoba menjadi *user_bahanbaku*. Klik pada link Sign In maka isi content pada halaman web akan menampilkan form login dapat dilihat pada Gambar 3.9.



The image shows a web form titled "User Login". It contains two input fields: the first is labeled "Enter Username..." and the second is a password field with masked characters. Below these fields is a blue button labeled "LOG IN".

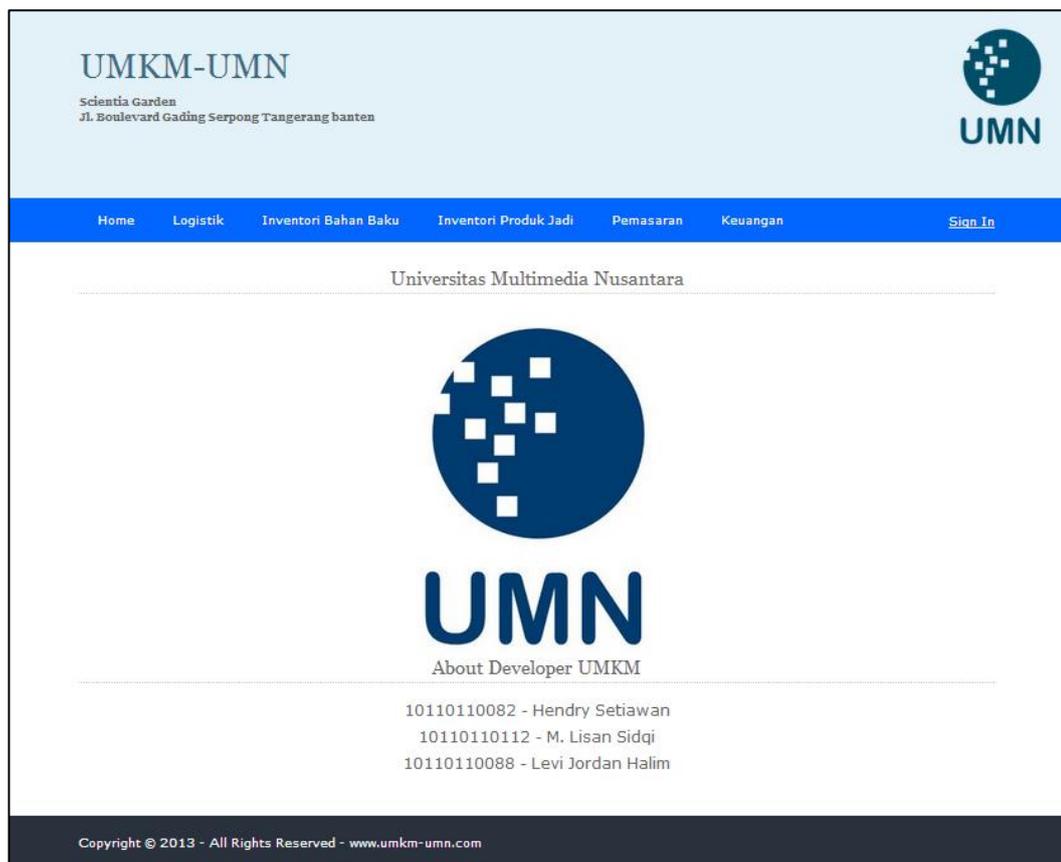
Gambar 3.9 Form User Login

Pada gambar ini menunjukkan form input untuk melakukan login ke dalam aplikasi. Jika terjadi kesalahan, sistem akan memberikan *feedback* pesan eror. Dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Feedback Salah Input

Kemudian jika berhasil login ke dalam aplikasi maka halaman isi content dan menu akan berbeda karena login sebagai *user_bahanbaku*. Dapat dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 Halaman Utama untuk User Bahan Baku

Pada Gambar 3.11 menunjukkan halaman utama untuk user_bahanbaku ketika berhasil melakukan login ke dalam sistem aplikasi UMKM. Setelah itu pengguna bisa menggunakan Menu Inventori Bahan Baku yang ada. Menu Inventori Bahan Baku mempunyai submenu, antara lain Daftar Bahan Baku, Daftar Bahan Masuk, Daftar Bahan Keluar, dan Daftar Bahan Rusak. Daftar Bahan Baku berfungsi menampilkan seluruh bahan baku yang tersimpan di gudang atau database.

UMKM-UMN
Scientia Garden
Jl. Boulevard Gading Serpong Tangerang Banten

Home Inventori Bahan Baku Hello user_bahanbaku! [Logout?](#)

Daftar Bahan Baku

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku	Action
BB001	Singkong	4	<input type="button" value="Update"/>
BB002	Kentang	6	<input type="button" value="Update"/>
BB003	Pisang	3	<input type="button" value="Update"/>
BB004	Jagung	5	<input type="button" value="Update"/>
BB005	Kacang Tanah	2	<input type="button" value="Update"/>
BB006	Ubi	7	<input type="button" value="Update"/>

[Print Preview](#)

Copyright © 2013 - All Rights Reserved - www.umkm-umn.com

Gambar 3.12 Tampilan Submenu Bahan Baku *User Bahan Baku*

UMKM-UMN
Scientia Garden
Jl. Boulevard Gading Serpong Tangerang Banten

Home Logistik Inventori Bahan Baku Inventori Produk Jadi Pemasaran Keuangan Hello admin! [Logout?](#)

Daftar Bahan Baku

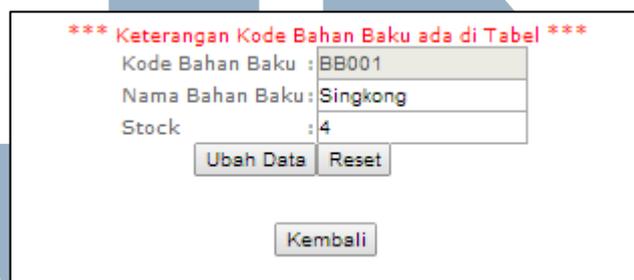
Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku	Action	
BB001	Singkong	4	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>
BB002	Kentang	6	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>
BB003	Pisang	3	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>
BB004	Jagung	5	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>
BB005	Kacang Tanah	2	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>
BB006	Ubi	7	<input type="button" value="Update"/>	<input type="button" value="Delete"/>

[Print Preview](#)

Copyright © 2013 - All Rights Reserved - www.umkm-umn.com

Gambar 3.13 Tampilan Submenu Bahan Baku Admin

Pada Gambar 3.12 dan 3.13 menunjukkan isi dari content Daftar Bahan Baku ketika submenu tersebut di klik. Pada isi content Daftar Bahan Baku memiliki beberapa button yaitu *Update*, *Delete*, Tambah Bahan Baku Baru, Tambah Bahan Baku Yang Sama, Bahan Keluar, Bahan Rusak. *Button Delete* berfungsi untuk menghapus data namun karena kita login sebagai *user_bahanbaku*, maka kita tidak mempunyai *privilege button Delete* karena *button Delete* hanya diberikan pada Admin saja untuk menghapus data yang tidak perlu.



*** Keterangan Kode Bahan Baku ada di Tabel ***

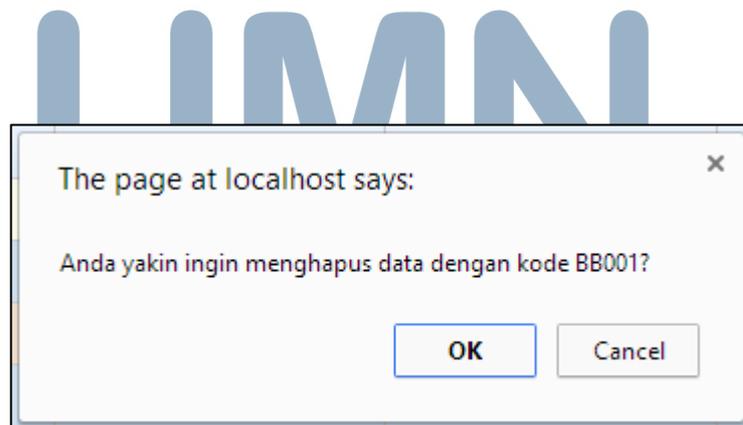
Kode Bahan Baku :	BB001
Nama Bahan Baku :	Singkong
Stock :	4

Ubah Data Reset

Kembali

Gambar 3.14 *Form Update* Bahan Baku

Button Update berfungsi untuk mengganti nama dan stok bahan baku yang masuk bila terjadi kesalahan input oleh *user*. Jika diklik akan membawa *user* ke halaman dengan form seperti pada Gambar 3.14.



Gambar 3.15 *Confirmation Box Delete* Bahan Baku

Button Delete yang dimiliki admin berfungsi untuk menghapus seluruh data bahan baku dengan kode yang diinginkan. Jika diklik akan memunculkan *Confirmation Dialogue* seperti pada Gambar 3.15.

Button Tambah Bahan Baku Baru berfungsi untuk menambah jenis bahan baku baru dengan nama dan stok yang ditentukan oleh *user* bahanbaku ataupun admin. Jika tombol ini diklik akan membawa *user* ke halaman dengan form seperti pada Gambar 3.16 berikut.

Tambah Bahan Baku Baru

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku
BB001	Singkong	4
BB002	Kentang	6
BB003	Pisang	3
BB004	Jagung	5
BB005	Kacang Tanah	2
BB006	Ubi	7

*** Keterangan Kode Bahan Baku tidak boleh sama dengan Tabel diatas ***

Kode Bahan Baku : BB007

Nama Bahan Baku :

Tanggal :

Stock Bahan Baku :

Gambar 3.16 Tambah Bahan Baku Baru

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Button Tambah Bahan Baku Yang Sama berfungsi untuk menambah jenis bahan baku baru dengan nama dan stok yang ditentukan oleh *user* bahanbaku ataupun admin. Jika tombol ini diklik akan membawa *user* ke halaman dengan form seperti pada Gambar 3.17 berikut.

Tambah Bahan Baku Yang Sama

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku
BB001	Singkong	4
BB002	Kentang	6
BB003	Pisang	3
BB004	Jagung	5
BB005	Kacang Tanah	2
BB006	Ubi	7

*** Keterangan Kode Bahan Baku ada di Tabel ***

Kode Bahan Baku :

Tanggal :

Jumlah :

Gambar 3.17 Tambah Bahan Baku Baru Sama

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Button Bahan Keluar berfungsi untuk mengurangi nilai stok jenis bahan baku dengan nama dipilih oleh user_bahanbaku. Jika tombol ini diklik akan membawa *user* ke halaman dengan form seperti pada Gambar 3.18 berikut.

Bahan Baku Keluar

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku
BB001	Singkong	4
BB002	Kentang	6
BB003	Pisang	3
BB004	Jagung	5
BB005	Kacang Tanah	2
BB006	Ubi	7

*** Keterangan Kode Bahan Baku ada di Tabel ***

Kode Bahan Baku:

Tanggal Keluar :

Jumlah Keluar :

Gambar 3.18 Bahan Baku Keluar

Button Bahan Rusak berfungsi untuk mengurangi nilai stok jenis bahan baku dengan nama dipilih oleh user_bahanbaku. Jika tombol ini diklik akan membawa *user* ke halaman dengan form seperti pada Gambar 3.18 berikut.

Bahan Baku Keluar

Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Stock Bahan Baku
BB001	Singkong	4
BB002	Kentang	6
BB003	Pisang	3
BB004	Jagung	5
BB005	Kacang Tanah	2
BB006	Ubi	7

*** Keterangan Kode Bahan Baku ada di Tabel ***

Kode Bahan Baku:

Tanggal Keluar :

Jumlah Keluar :

Gambar 3.19 Bahan Baku Keluar

UMKM-UMN
Scientia Garden
Jl. Boulevard Gading Serpong Tangerang Banten

UMN

Home Inventori Bahan Baku Hello user_bahanbaku! Logout?

Daftar Bahan Baku Masuk

No.	Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Tanggal Masuk	Jumlah Masuk	Action
1	BB001	Singkong	2013-12-20	6	None
2	BB002	Kentang	2013-12-21	8	None
3	BB003	Pisang	2013-12-22	5	None
4	BB004	Jagung	2013-12-23	7	None
5	BB005	Kacang Tanah	2013-12-24	4	None
6	BB006	Ubi	2014-06-26	7	None

Print Preview

Copyright © 2013 - All Rights Reserved - www.umkm-umn.com

Gambar 3.20 Isi Konten Daftar Baku Masuk

Pada Gambar 3.20 di atas merupakan tampilan konten detail tentang bahan baku yang masuk beserta tanggal masuknya. Pada kolom *Action* tidak mempunyai tombol apapun karena kita login sebagai user_bahanbaku dan bukan sebagai admin. Bila sebagai admin, kita bisa melakukan *Delete*. Hal ini juga berlaku untuk Submenu Daftar Bahan Keluar dan Daftar Bahan Rusak seperti Gambar 3.21 dan Gambar 3.22 di bawah ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

UMKM-UMN
Scientia Garden
Jl. Boulevard Gading Serpong Tangerang banten



Home Inventori Bahan Baku Hello user_bahanbaku! [Logout?](#)

Daftar Bahan Baku Keluar

No.	Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Tanggal Keluar	Jumlah Keluar	Action
1	BB001	Singkong	2013-12-23	1	None
2	BB002	Kentang	2013-12-24	1	None
3	BB003	Pisang	2013-12-25	1	None
4	BB004	Jagung	2013-12-26	1	None
5	BB005	Kacang Tanah	2013-12-27	1	None

[Print Preview](#)

Copyright © 2013 - All Rights Reserved - www.umkm-umn.com

Gambar 3.21 Isi Konten Daftar Baku Keluar

UMKM-UMN
Scientia Garden
Jl. Boulevard Gading Serpong Tangerang banten



Home Inventori Bahan Baku Hello user_bahanbaku! [Logout?](#)

Daftar Bahan Baku Rusak

No.	Kode Bahan Baku	Nama Bahan Baku	Tanggal Rusak	Jumlah Rusak	Action
1	BB001	Singkong	2013-12-22	1	None
2	BB002	Kentang	2013-12-23	1	None
3	BB003	Pisang	2013-12-24	1	None
4	BB004	Jagung	2013-12-25	1	None
5	BB005	Kacang Tanah	2013-12-26	1	None

[Print Preview](#)

Copyright © 2013 - All Rights Reserved - www.umkm-umn.com

Gambar 3.22 Isi Konten Daftar Baku Rusak

3.3.5 Maintenance

Proses *maintenance* ini dilakukan setelah aplikasi yang dibuat telah selesai. Proses *maintenance* dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat tersebut sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh pembimbing lapangan dan mengecek bug-bug pada modul inventori tersebut. Jika masih ada *error*, bug atau masih ada yang tidak sesuai, maka *programmer* melakukan *fix* di bagian-bagian yang dianggap belum sesuai.

3.3.6 Penulisan Dokumentasi

Penulisan dokumentasi dilakukan pada tahap pengembangan, yaitu ketika melakukan *coding* untuk aplikasi ini. Dokumentasi tersebut adalah *comment – comment* yang ada di dalam *coding* tersebut yang menjelaskan informasi dari programmer mengenai baris kode atau *line codes* tersebut.

Table 3.8 Realisasi Kerja Magang

Minggu	Kegiatan
1	- Pengenalan dan pembentukan kelompok - Penjelasan tentang UMKM
2	- Perancangan aplikasi - Perancangan desain <i>interface</i>
3	- Perancangan aplikasi - Perancangan desain <i>interface</i>
4	- Membuat desain <i>interface</i> - Membuat <i>database</i>
5	- Memulai penulisan <i>code programming</i> - Membuat fungsi-fungsi yang dibutuhkan dalam manajemen UMKM Modul Inventori Bahan Baku

Table 3.8 Realisasi Kerja Magang (lanjutan)

6	<ul style="list-style-type: none"> - Penulisan <i>code programming</i> - Membuat fungsi-fungsi yang dibutuhkan dalam manajemen UMKM Modul Inventori Bahan Baku
7	<ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat pada laptop pembimbing lapangan untuk diuji coba
8	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan penyelesaian fungsi-fungsi yang masih kurang

3.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam pengembangan sistem aplikasi ini tentunya peserta magang menemukan beberapa kendala baik teknis maupun non-teknis.

3.4.1 Kendala Teknis

Beberapa kendala teknis yang ditemukan dalam pengembangan Modul Inventori Bahan Baku adalah:

1. Sistem harus dapat melaporkan perubahan data setiap page sesuai dengan yang diinginkan *user*.
2. Sistem harus siap dengan perubahan atau perpindahan data yang dinamis

3.4.2 Kendala Non-Teknis

Beberapa kendala non-teknis yang ditemukan dalam pengembangan Modul Inventori Bahan Baku adalah:

1. Desain *interface* yang harus disesuaikan dengan browser yang dipakai
2. Sistem yang dirancang mengenai UMKM berarti *programmer* harus sedikit banyak memahami proses bisnis UMKM pada umumnya.

3.5 Solusi atas Kendala yang ditemukan

Solusi yang peserta magang cari untuk setiap kendala yang dipaparkan di atas adalah:

3.5.1 Solusi untuk Kendala Teknis

- a. Sistem memiliki fitur untuk mencetak informasi setiap isi konten berubah
- b. Penulisan kode pemrograman yang dinamis

3.5.2 Solusi untuk Kendala Non-Teknis

- a. Penetapan batasan masalah seperti *browser* yang menjadi lingkup kerja peserta magang serta pemanfaatan CSS yang tepat.
- b. Peserta magang meminta bantuan kepada teman dengan jurusan kuliah yang mengerti tentang konsep bisnis UMKM. Dalam hal ini peserta magang meminta bantuan mahasiswa jurusan Akuntansi.

