

Buatlah dokumen desain dari aplikasi yang kelompok anda usulkan, kumpulkan dalam minggu ini

Nama : Rachmat Akbar

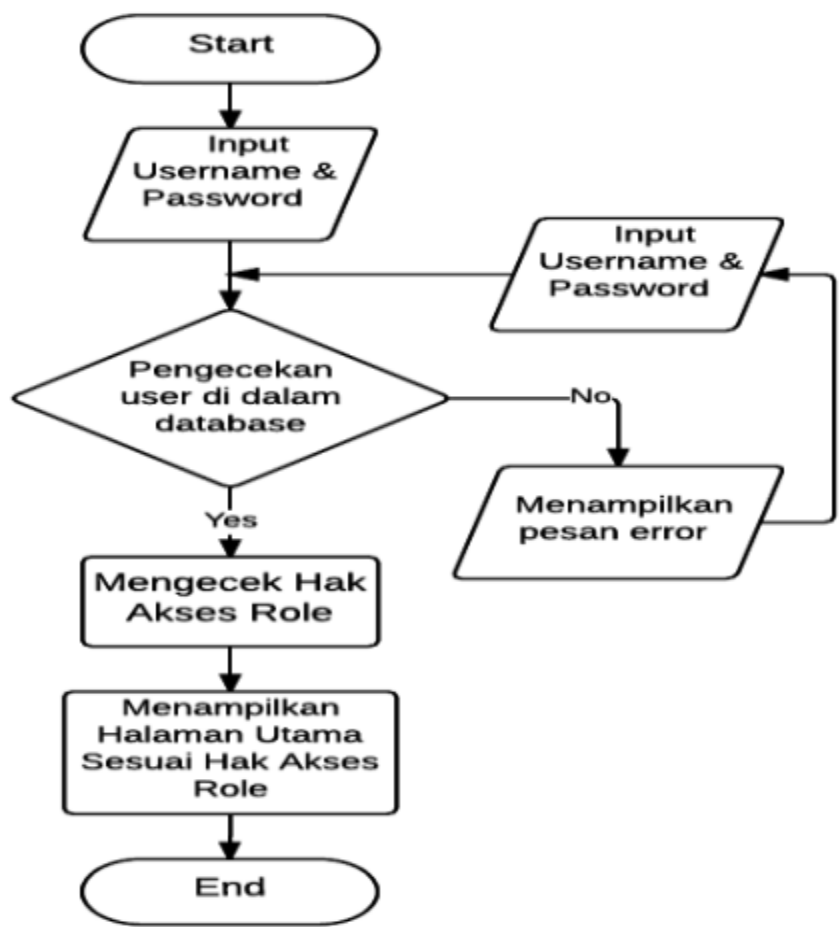
Nim : 192420036

Kelas : MTI AR2 angkatan 21

Desain aplikasi POS MTI21

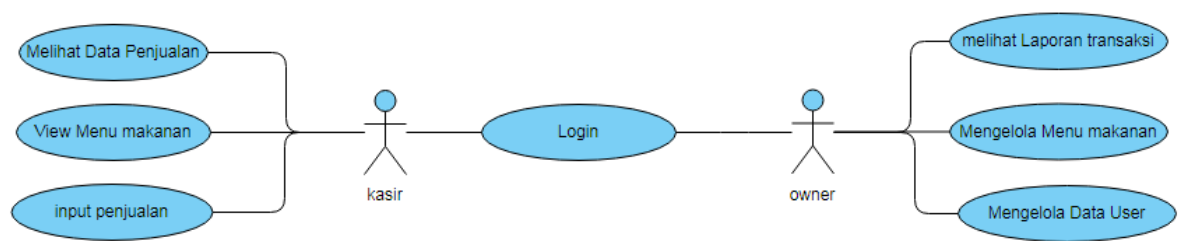
1. Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.



2. Diagram use case Aplikasi POS MTI21

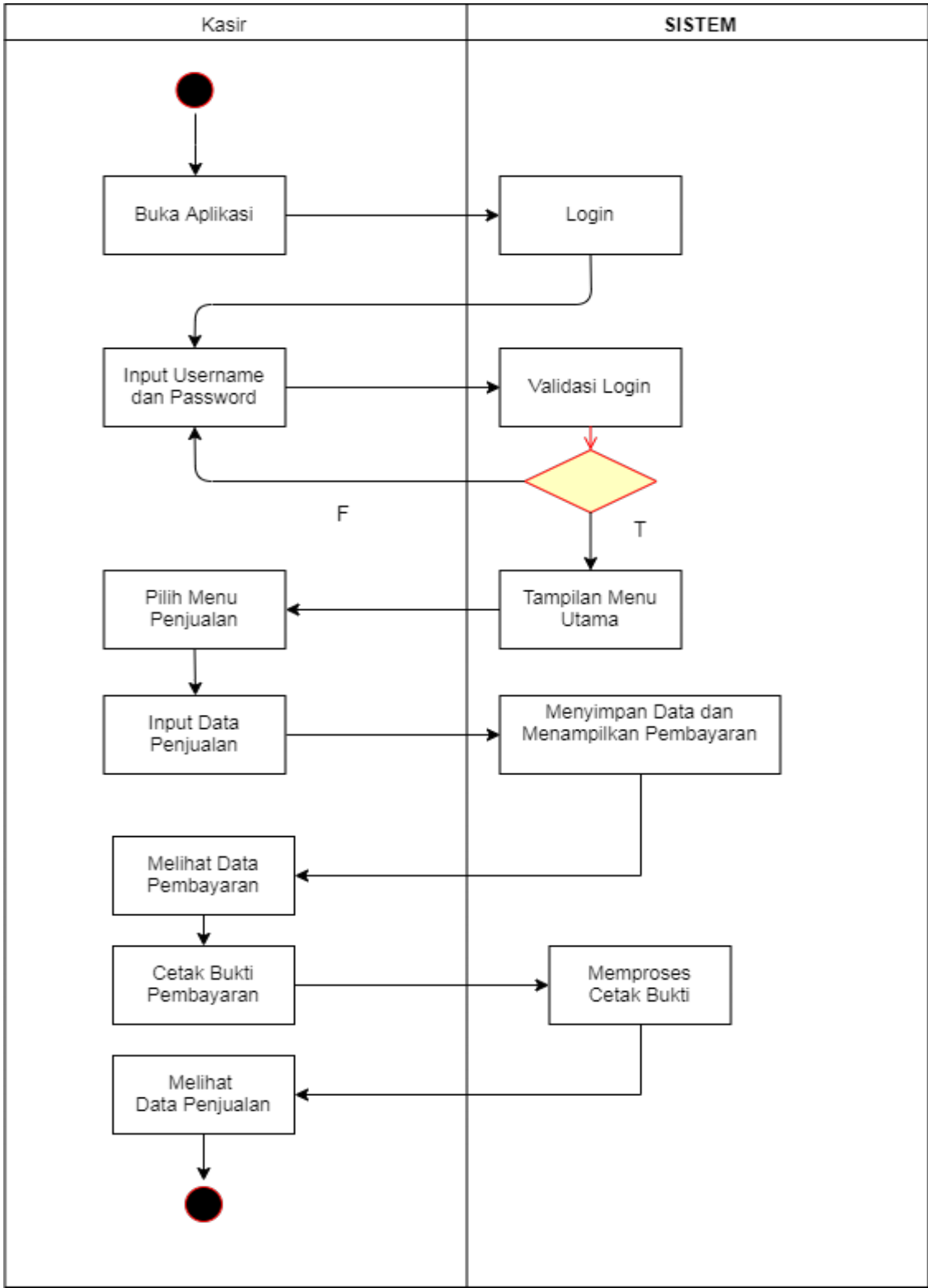
Use case adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai.



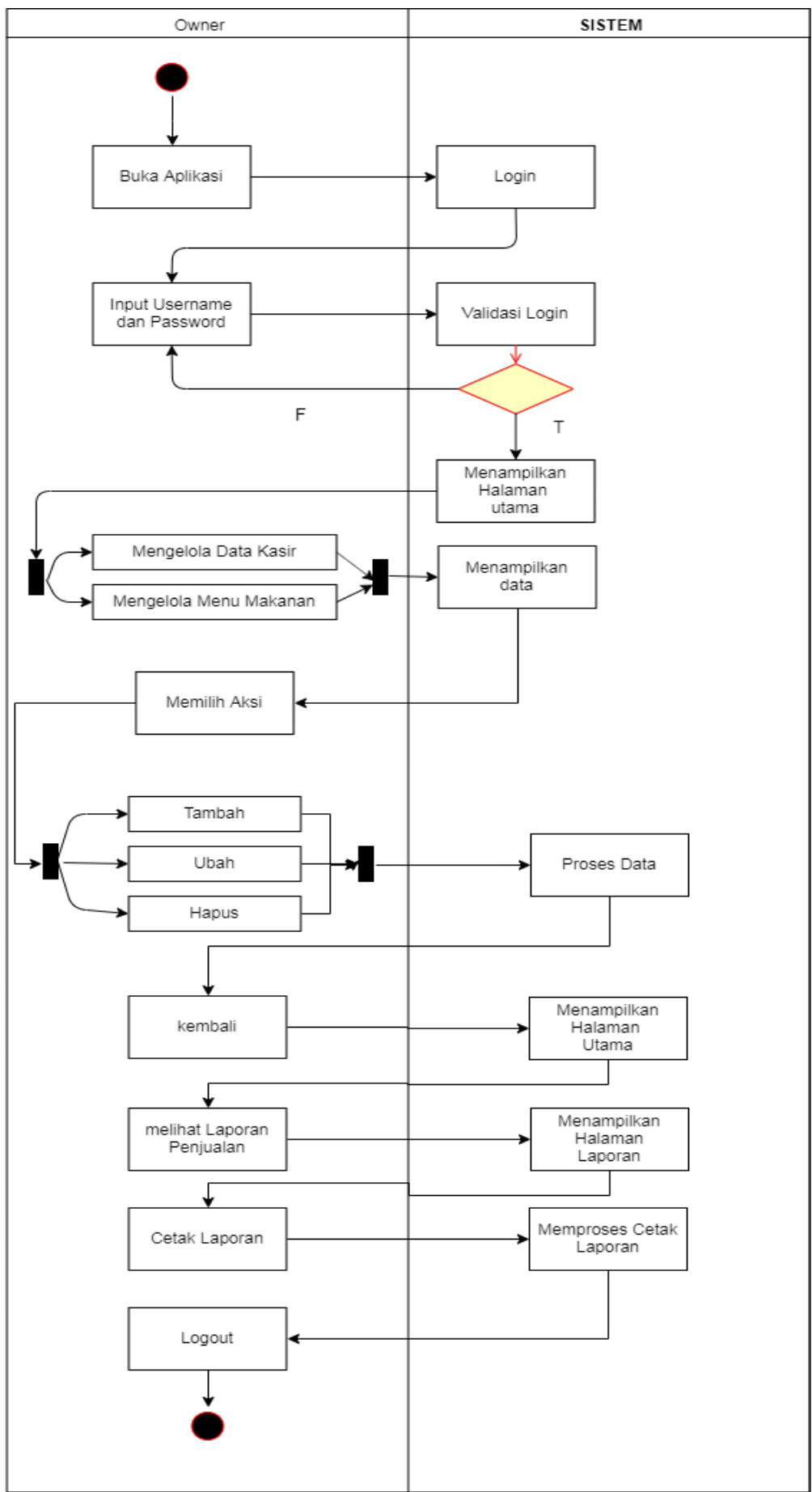
3. Diagram Activity

Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih focus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur.

3.1 Diagram activity kasir

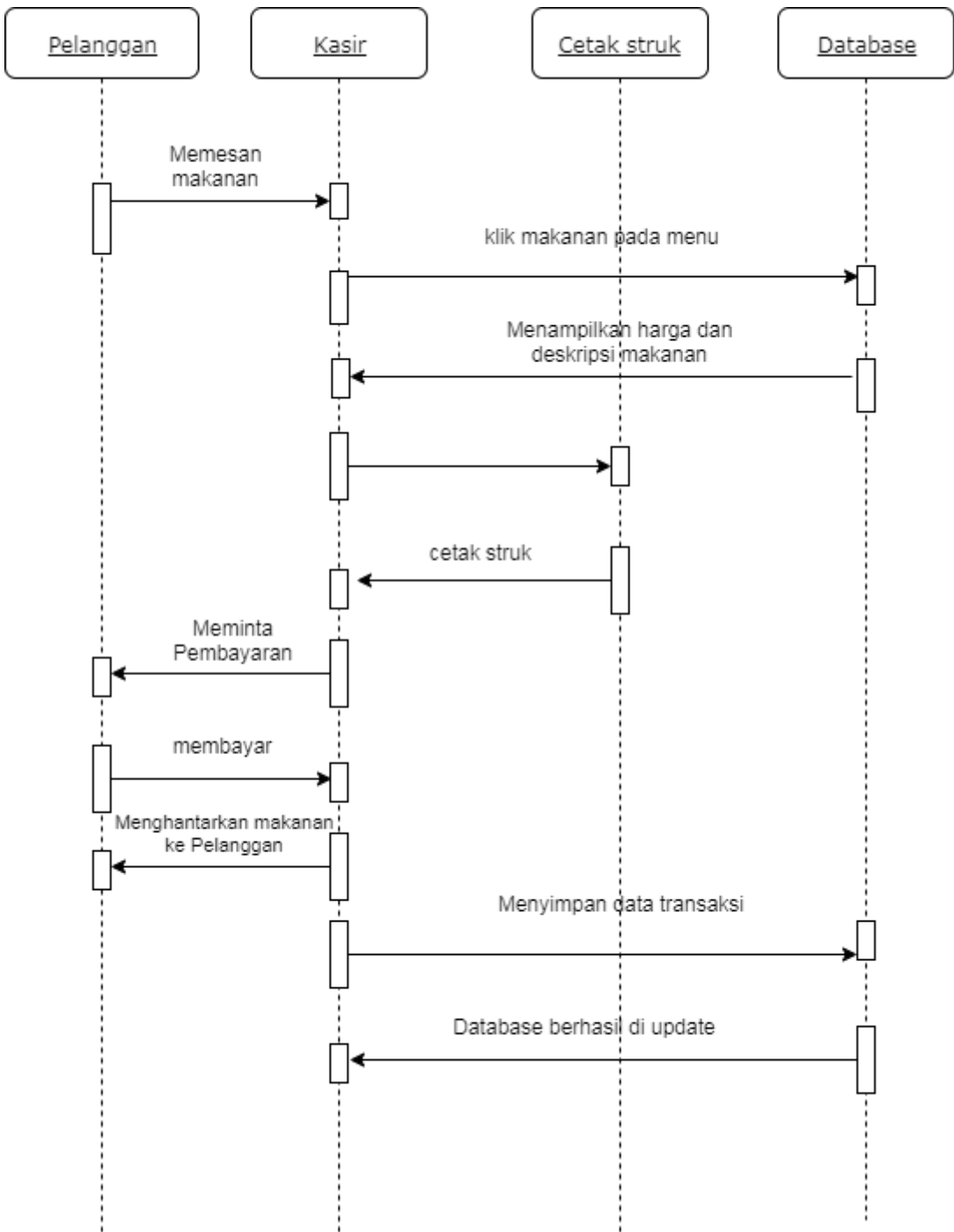


3.2 Diagram activity owner



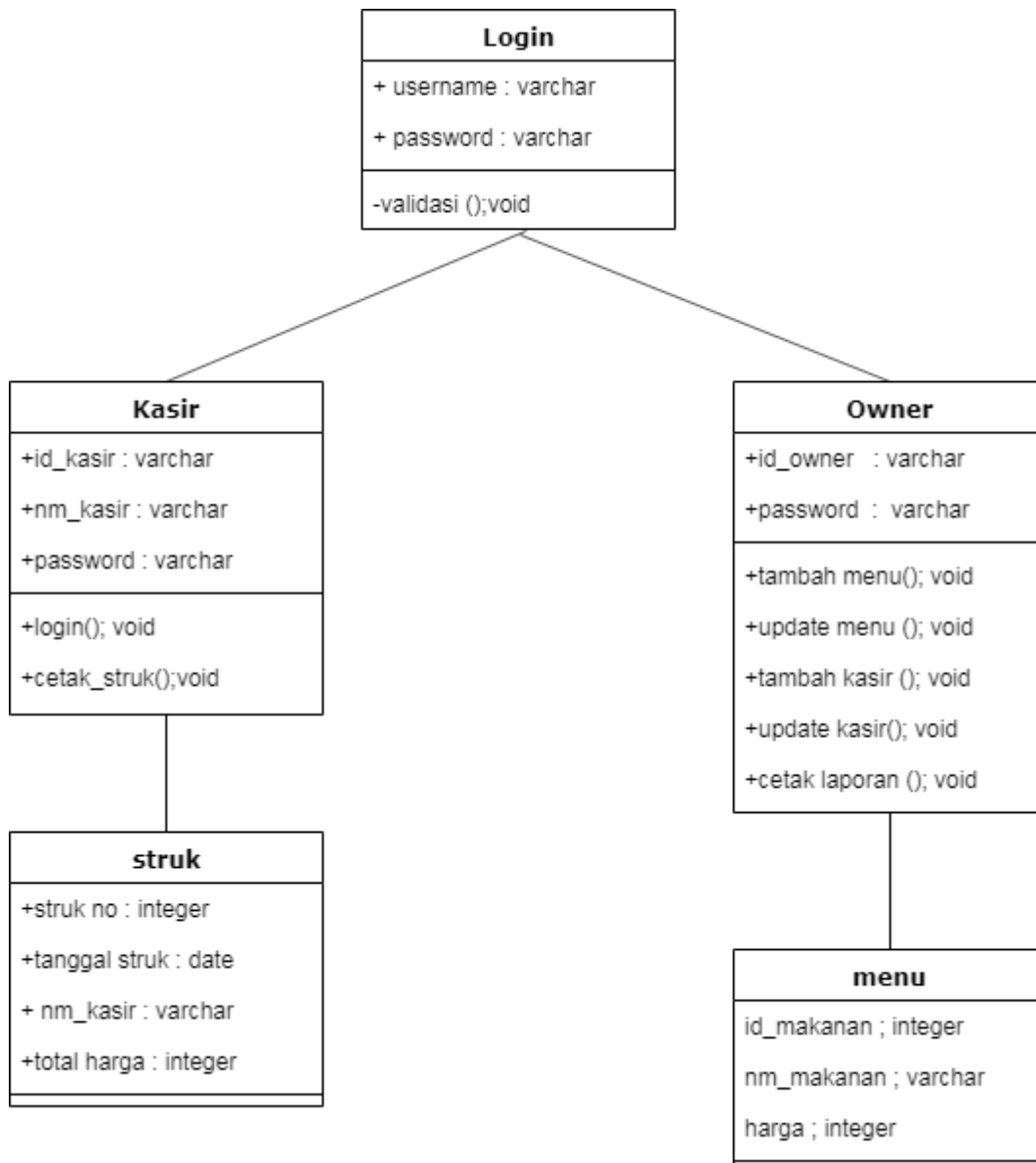
4. Sequence diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi

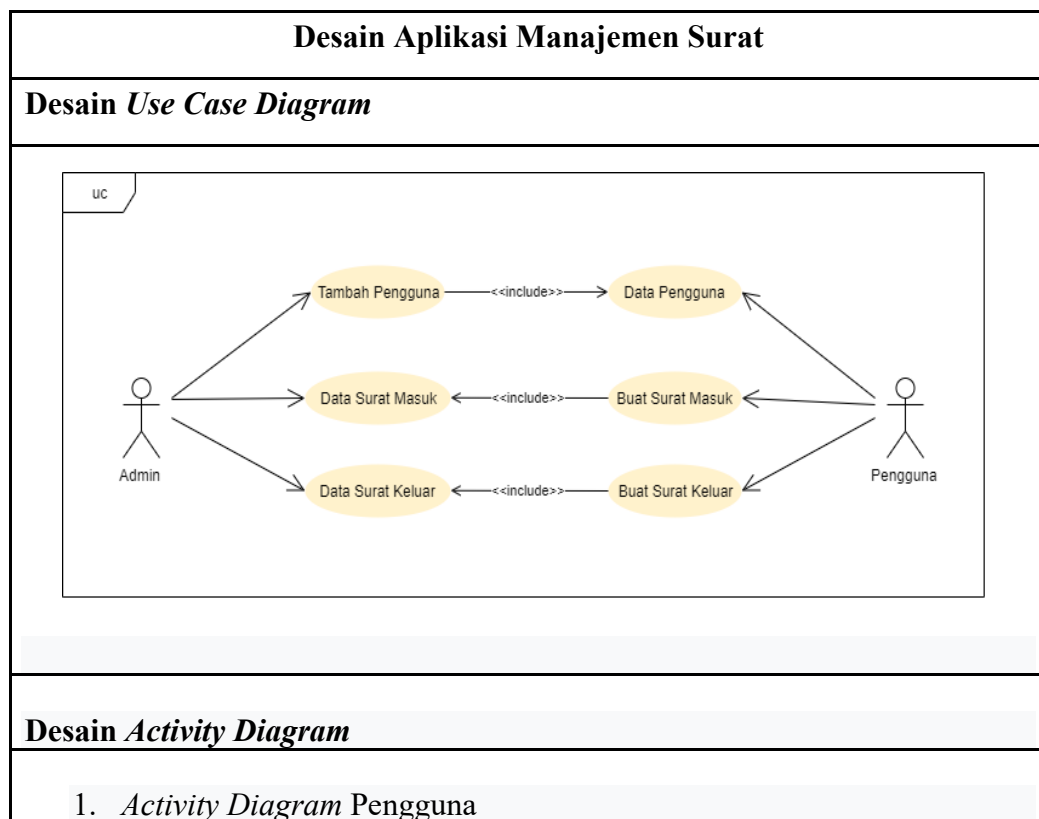


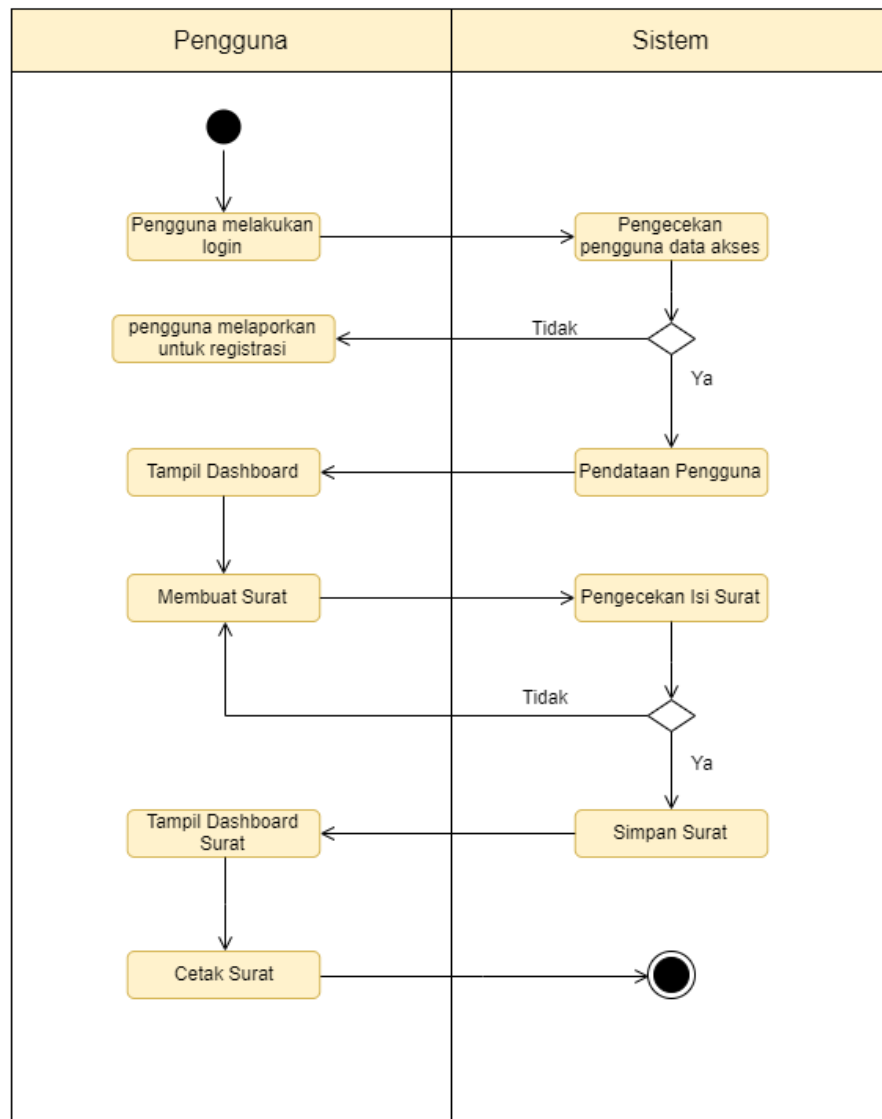
5. Class diagram

Class Diagram menggambarkan serta deskripsi atau penggambaran dari class, atribut, dan objek disamping itu juga hubungan satu sama lain seperti pewarisan, containmet, asosiasi dan lainnya.



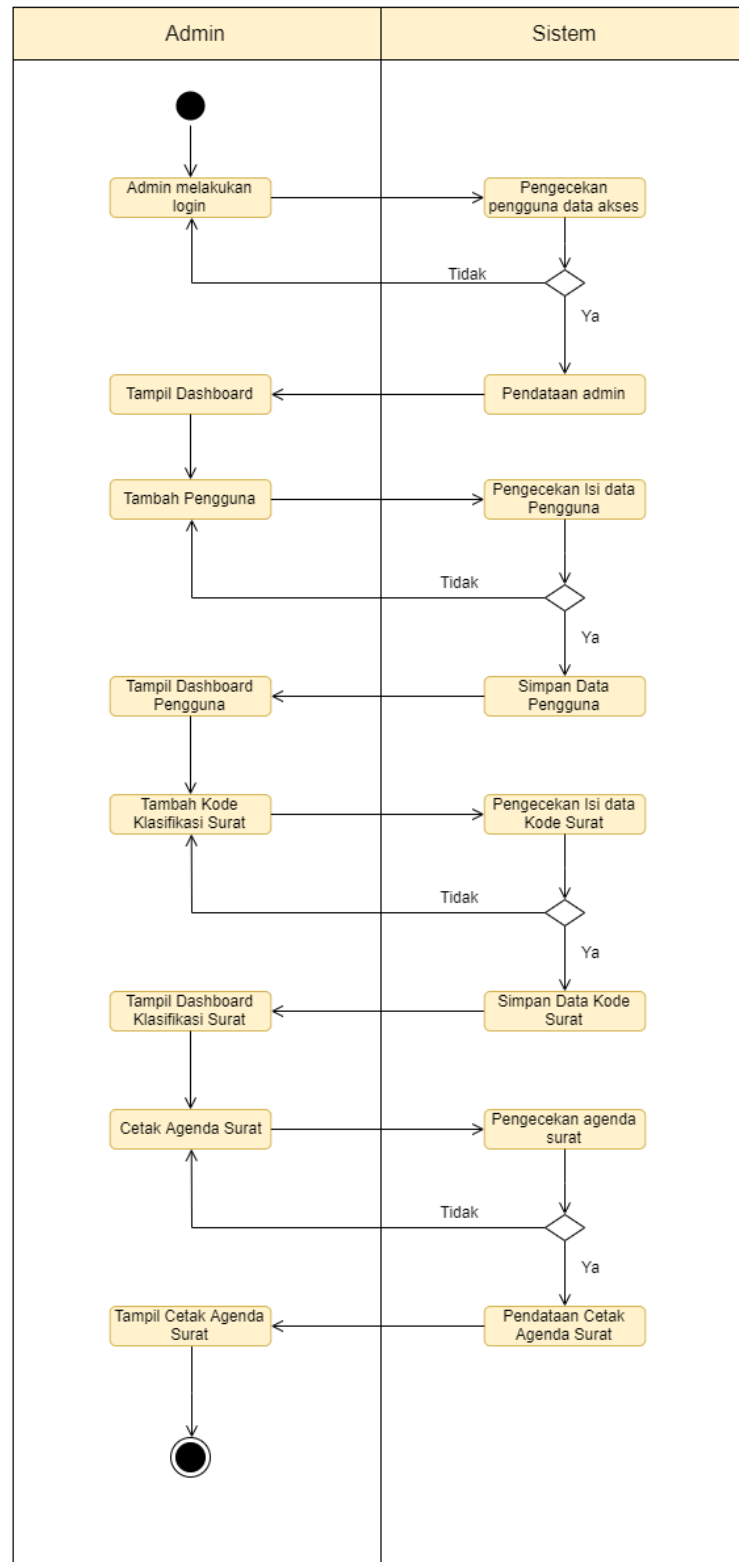
Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal
Kelompok 3	Muhammad Nang Alhafiz (1924200808) Ryan Andrian (192420006) Ria Aprinda (192420022) Nizar Firliansa (192420005) Romadhoni Yosa (192420007)
MK	Advanced Is Analysis and Design



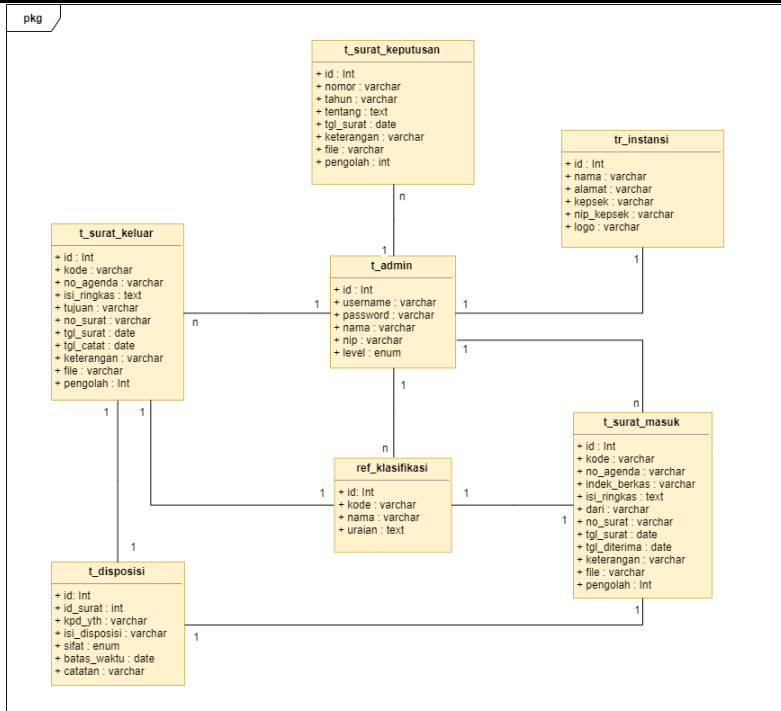


2. Activity Diagram Admin

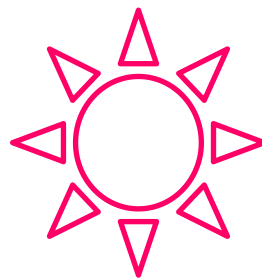
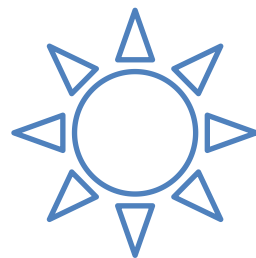
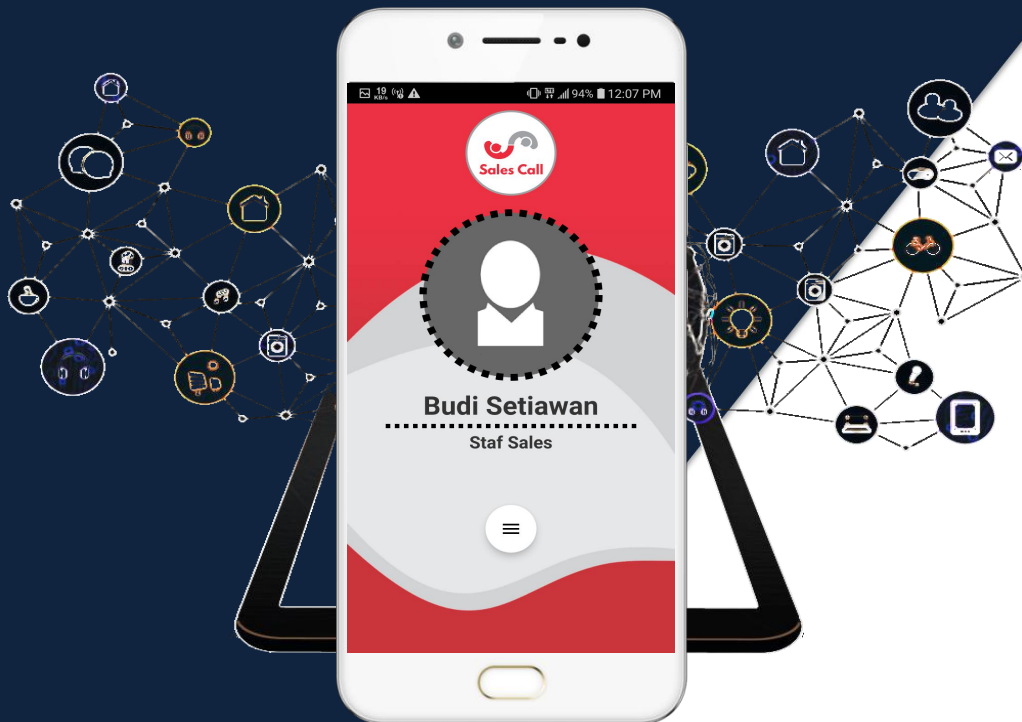
act Activity Diagram 1



Class Diagram



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	i
✓ Table Of Contents	ii
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

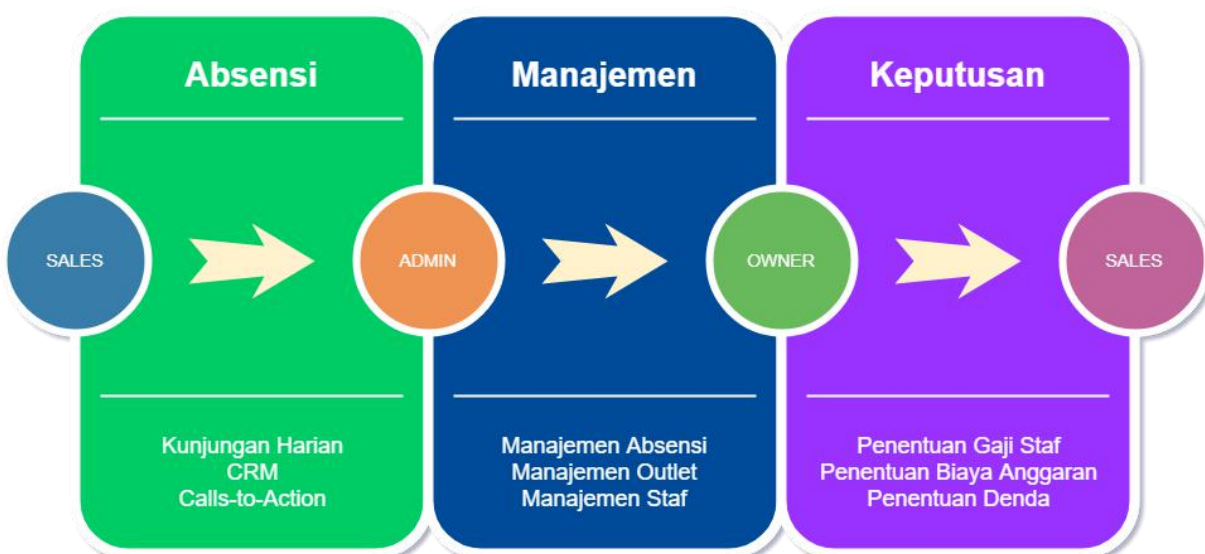
Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data absensi *sales* disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu *system sales call* ini bertujuan untuk **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

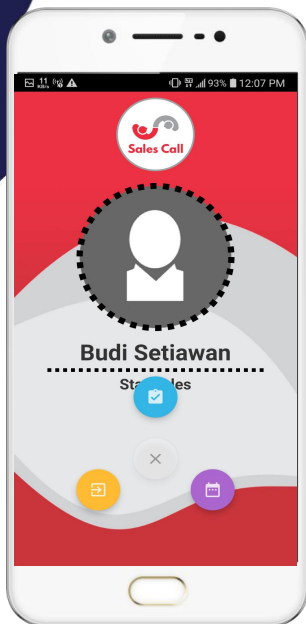
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

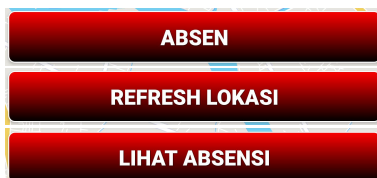
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

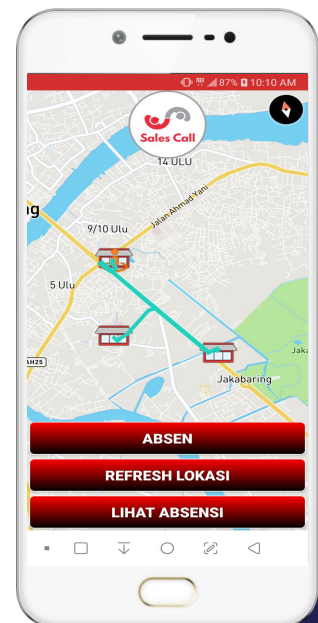
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

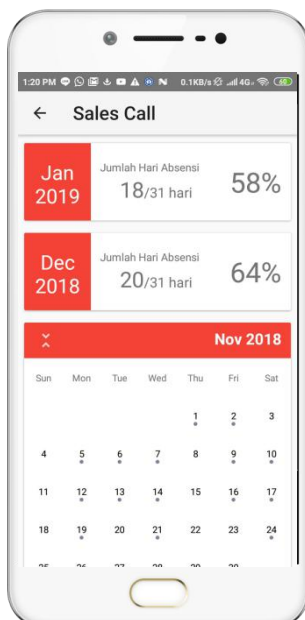
Membuka menu lihat absensi



3

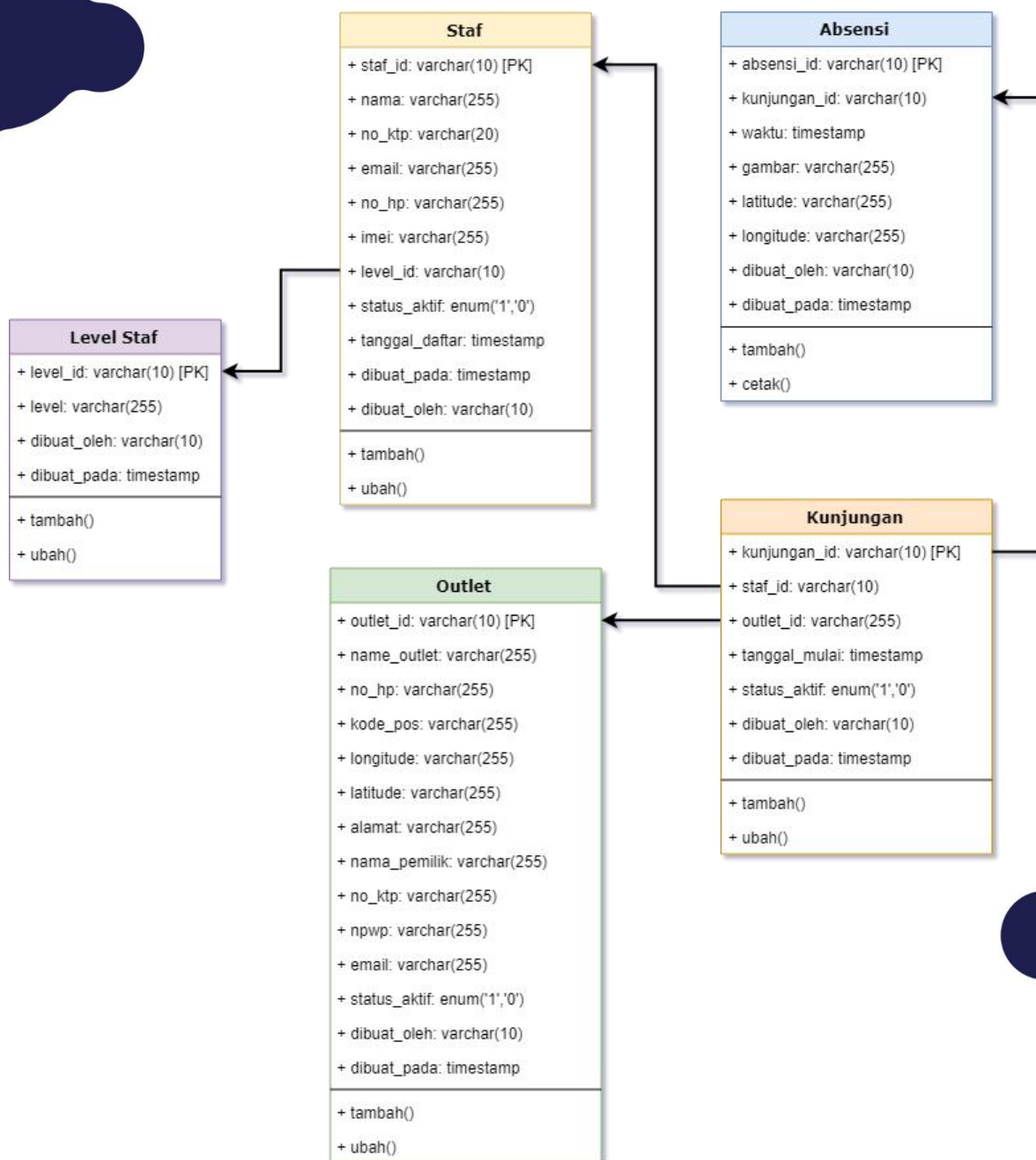
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.





Class Diagram





Use Case





APLIKASI DATA RECORD PASIEN LANSIA



Copyright by Kreasi ApNet

www.kreasiapnetindonesia.com



LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan sistem informasi merupakan pengetahuan dasar yang dikembangkan lebih profesional didalam suatu organisasi Keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi menjadi sangat penting. Hal itu dikarenakan pengolahan data secara terkomputerisasi dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kinerja suatu organisasi.



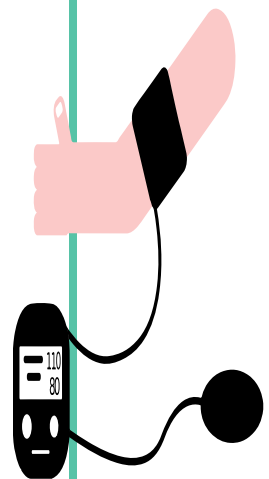
CV. KREASI APNET menawarkan berbagai produk jenis aplikasi ataupun perangkat lunak yang dapat membantu dan menunjang aktivitas kegiatan perusahaan, seperti aplikasi penjualan, penggajian, produk, manajemen aset, distribusi, pemetaan, sampai kebidang promosi dan profil pribadi individu, setiap jenis aplikasi dapat dimuat kedalam beberapa jenis program seperti *desktop*, *web local*, *web mobile online*, android hingga *hybrid* program.





Aplikasi Data Record Pasien Lansia

Suatu aplikasi pengolahan data rekam medis pasien lansia. Dari segi hasil pengolahan data, aplikasi ini sangat efisien dalam memberikan hasil penjelasan riwayat kesehatan pasien karena hasilnya akan terlihat dalam bentuk grafik, sehingga pasien akan mudah memahami dalam melihat peningkatan ataupun penurunan kesehatan.





EASY TO CHANGE
THE WORLD



FITUR YANG TERSEDIA

- General User

Admin dan Dokter

- Login Admin

Admin



- Login Dokter

Dokter

- Entry Data Pasien

Admin



- Entry Data Record

Dokter

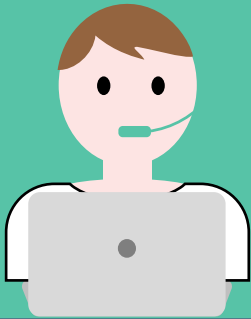
- Search Data

Pasien dan Rekam Medis by Admin dan Dokter

- Tampilan Database



Keuntungan yang bisa didapatkan



Hemat bahan baku dan membuat banyak limbah.

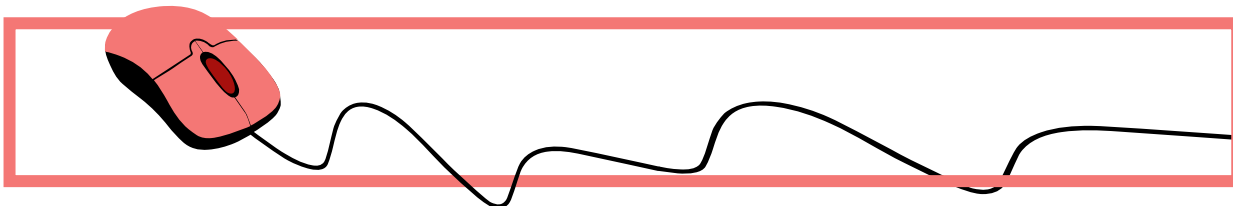
Membantu pemerintah dalam meningkatkan kinerja dan menerapkan sebuah teknologi informasi yang modern di dalam sebuah instansi

Meningkatkan popularitas dan menjangkau ke berbagai kalangan jika di terapkan sebagai aplikasi web profil pribadi ataupun aplikasi promosi pribadi berbasis android.

Menggantikan sebuah sistem lama yang masih manual.

Mengecilkan biaya dan waktu sehingga lebih cepat.

Meningkatkan kinerja karyawan ataupun pegawai bagi yang menerapkan pada sebuah perusahaan.



Biaya (Cost)

Beberapa tahapan dan perincian biaya yang diperlukan untuk pengembangan sistem.

Total Rp 5.000.000,-



Perencanaan

Tahap Perencanaan : Rp 100.000,-



Perancangan

Tahap Perancangan : Rp 450.000,-



Analisis

Tahap Analisi : Rp 450.000,-



Implementasi

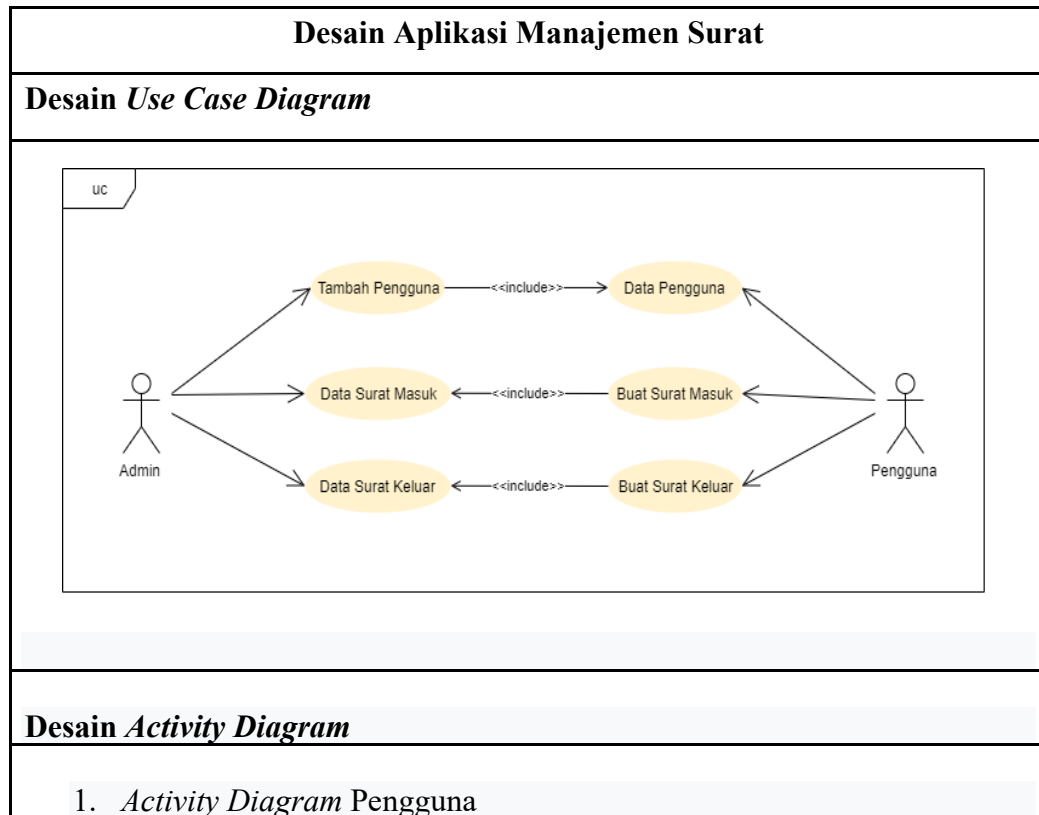
Tahap Implementasi : Rp 1.500.000,-

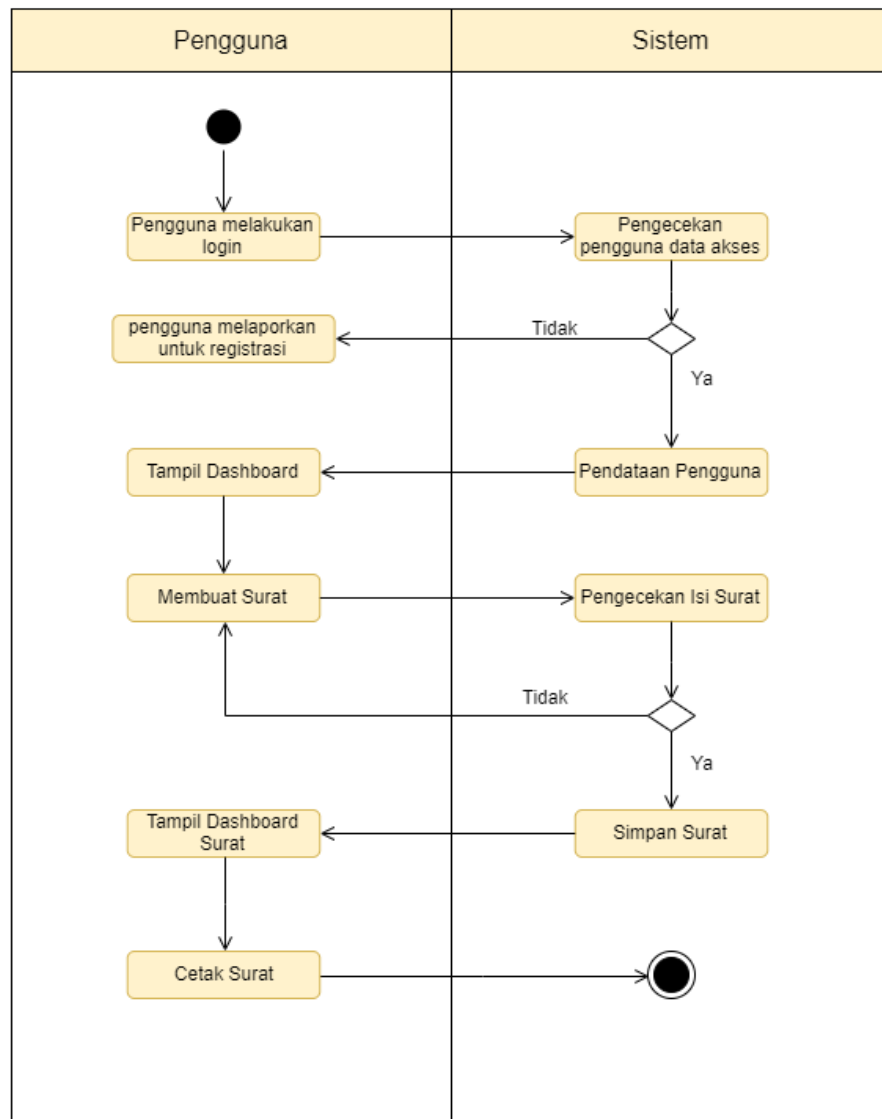


Maintenance

Tahap Maintenance : Rp 2.500.000,-

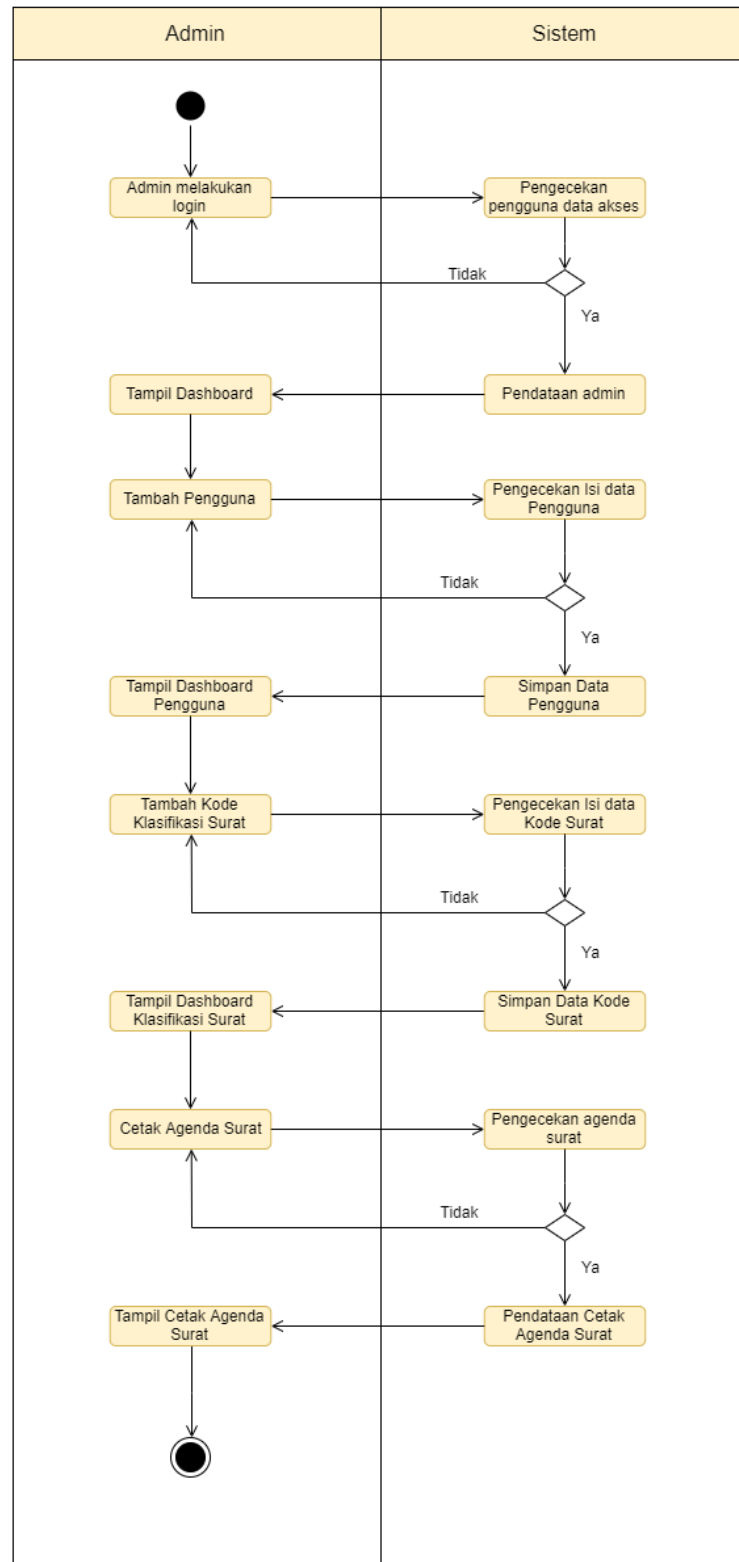
Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal (Kelompok 3)
MK	Advanced Is Analysis and Design



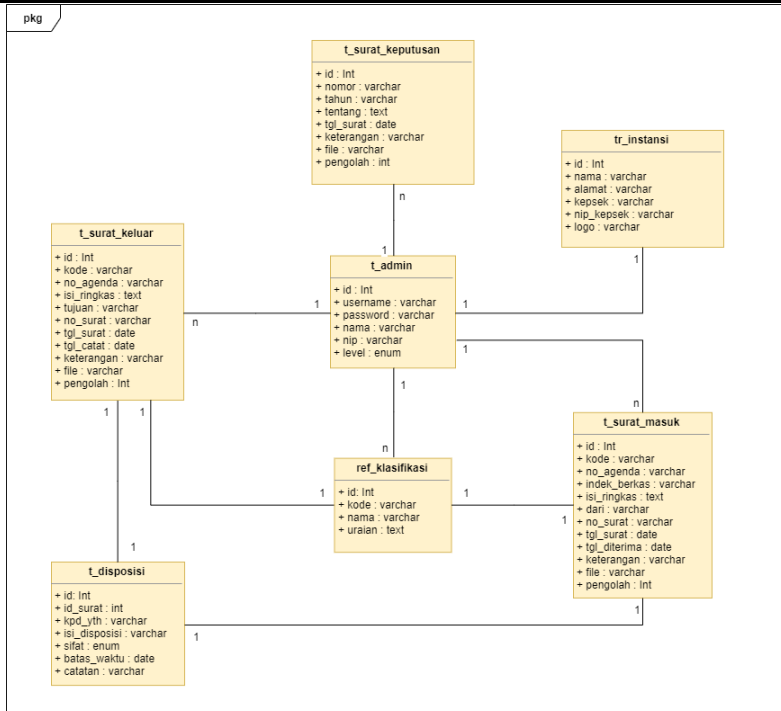


2. Activity Diagram Admin

act Activity Diagram 1



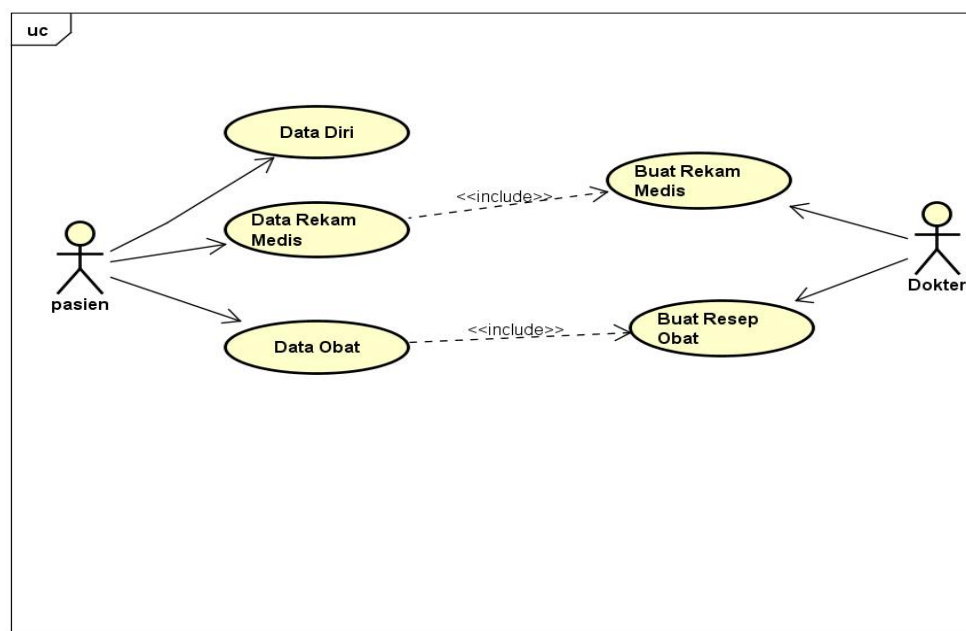
Class Diagram



Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal (Kelompok 3)
MK	Advanced Is Analysis and Design
Nama	Sapardi
Nim	192420026
Kelas	MTI Reg B1

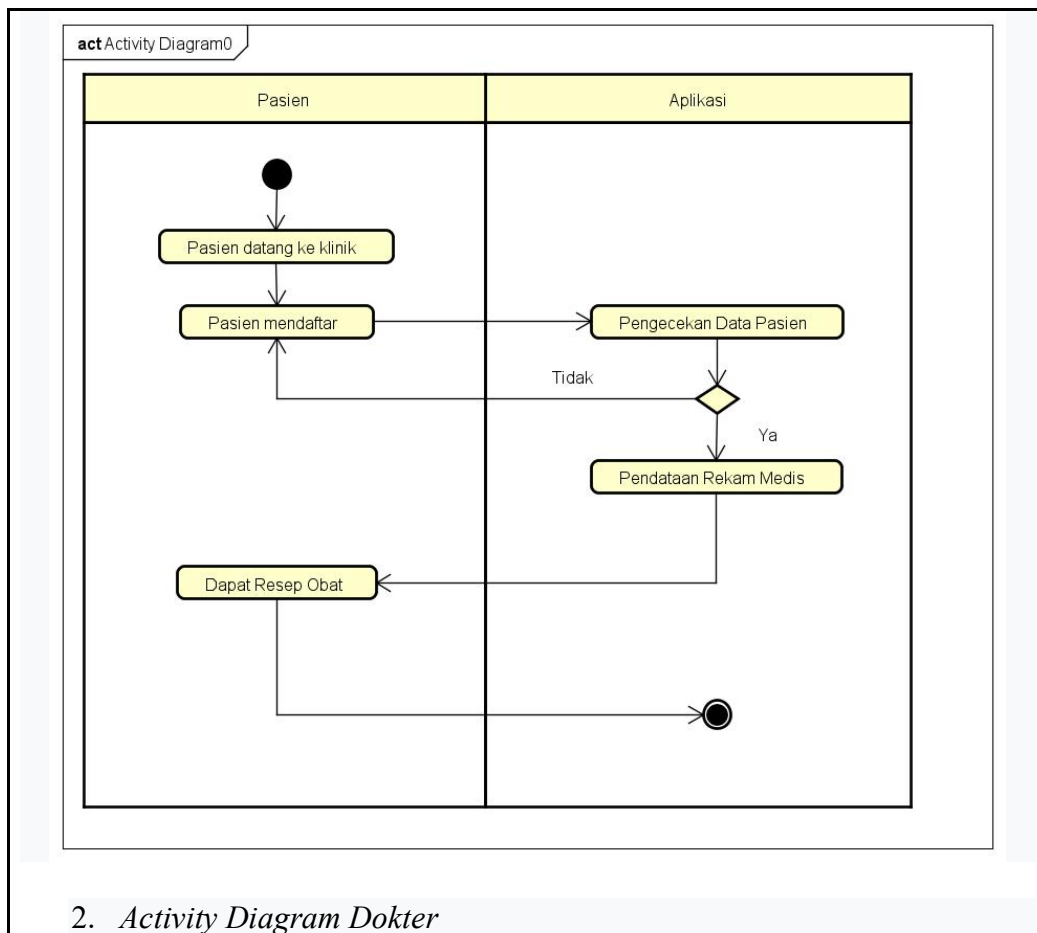
Desain Aplikasi Data Record Pasien Lansia

Desain Use Case Diagram

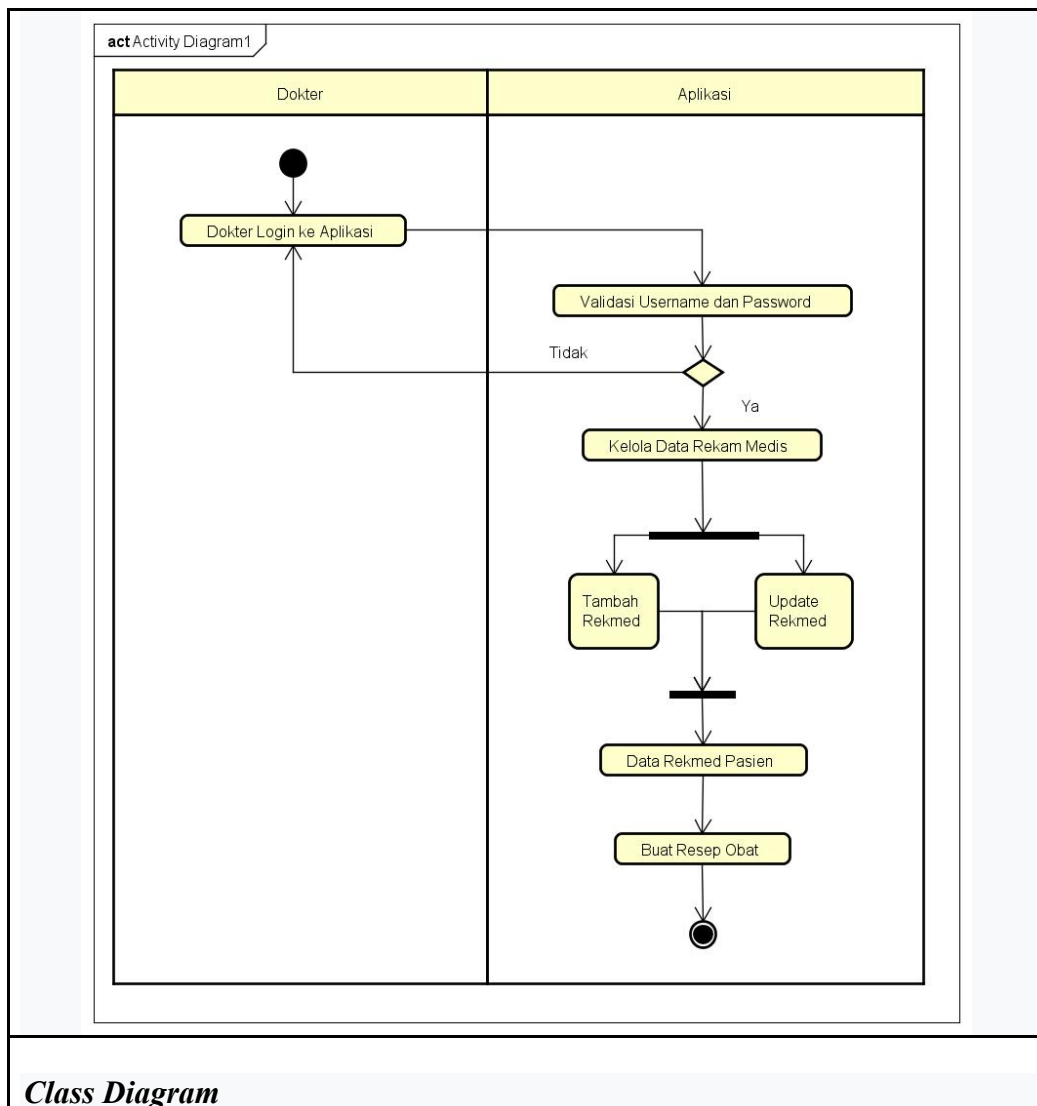


Desain Activity Diagram

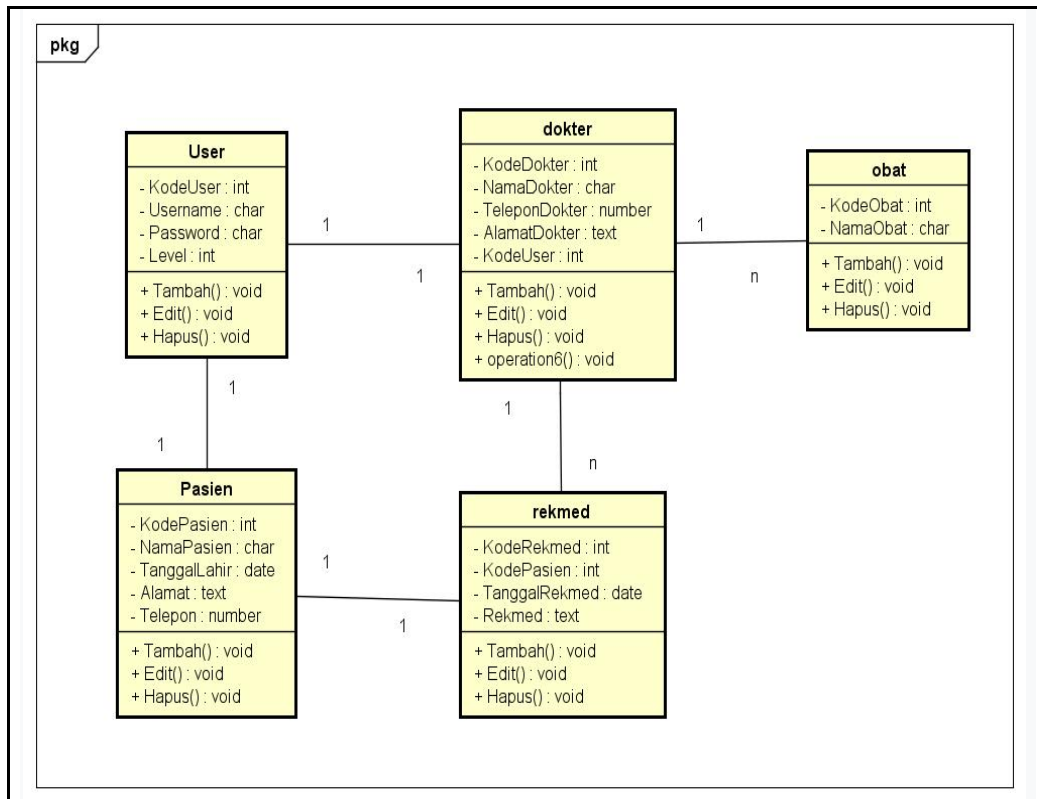
1. Activity Diagram Pasien



2. Activity Diagram Dokter



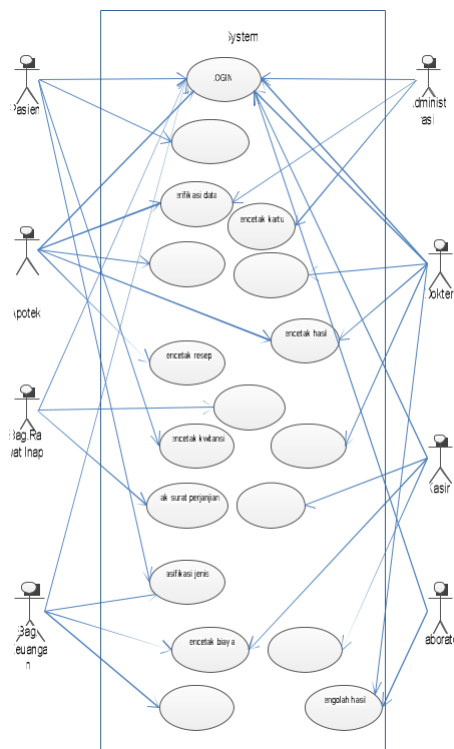
Class Diagram



DESAIN APLIKASI SIMRS KELOMPOK 4
NAMA : 1. SURIANI
2. SELA TARAMITA
3. YUNI ASTUTI
4. YULIZA ARYANI
5. ISTIANA R
6. WAHYUDI SAPUTRA

1. Use Case Diagram

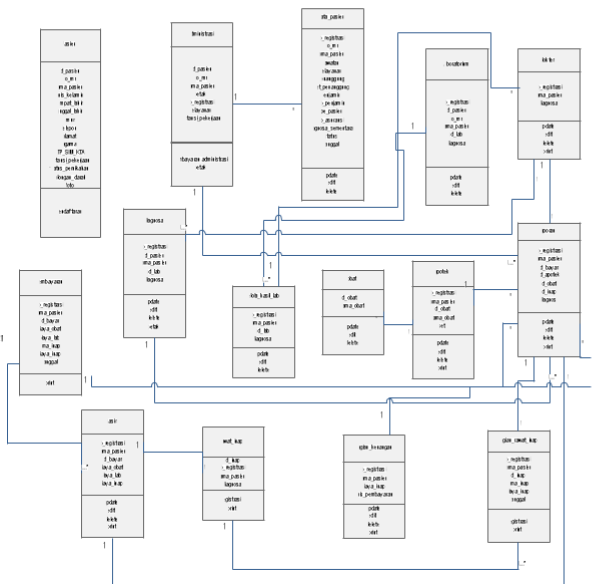
Berikut adalah use case diagram dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



Gambar Use Case Diagram

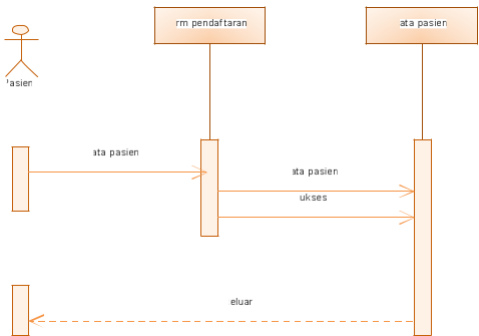
2. Class Diagram

Berikut adalah diagram activity dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :

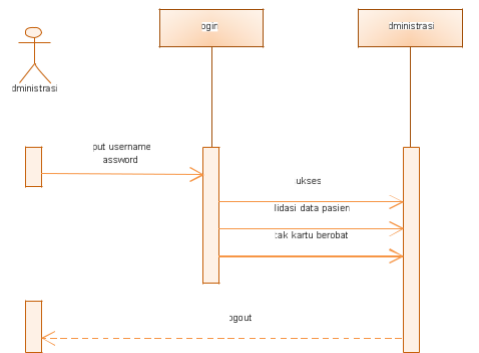


3 Sequence Diagram

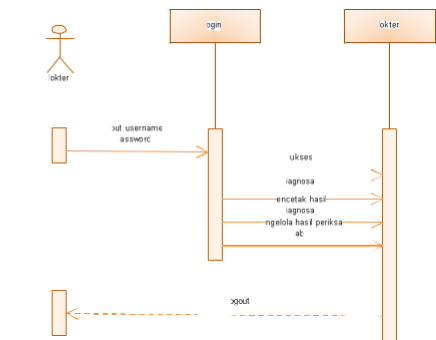
Berikut adalah sequence diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



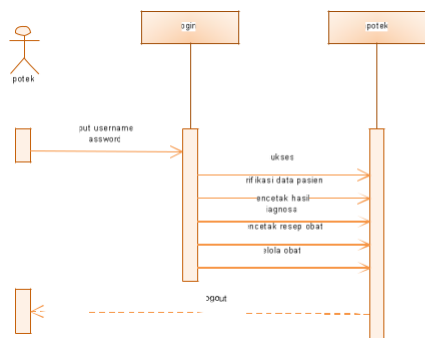
Gambar Sequence Diagram Pasien



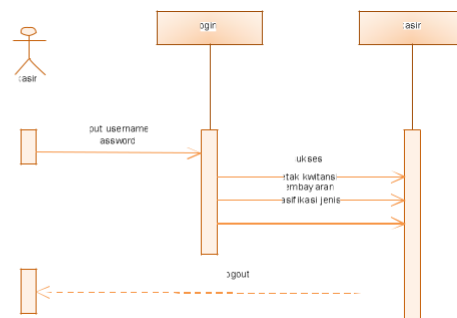
Gambar Sequence Diagram Administrasi



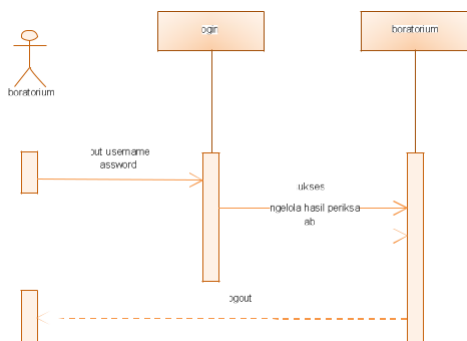
Gambar Sequence Diagram Dokter



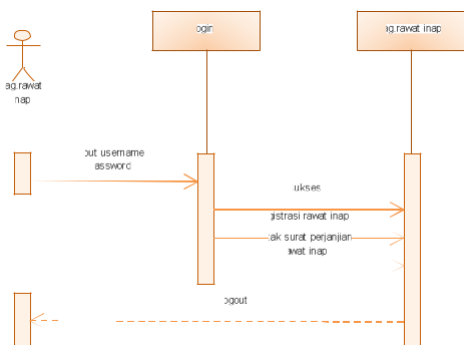
Gambar Sequence Diagram Apotek



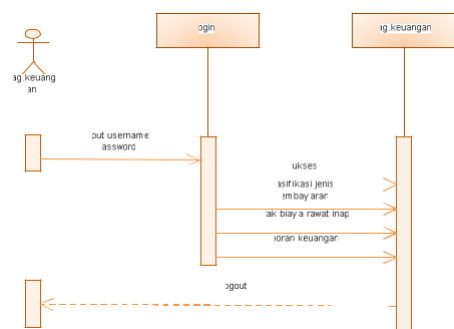
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



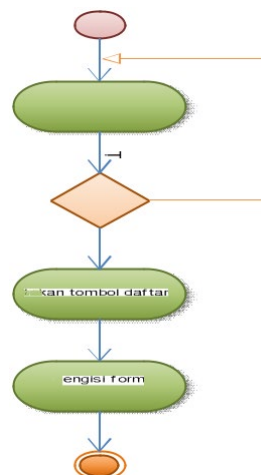
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



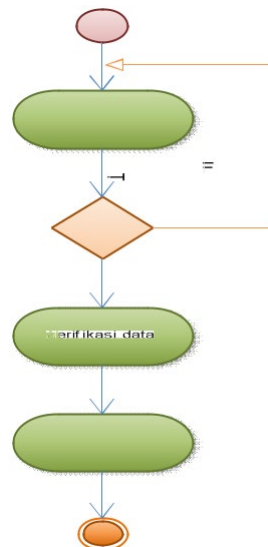
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

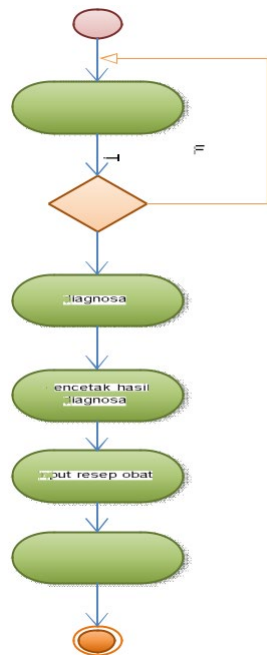
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



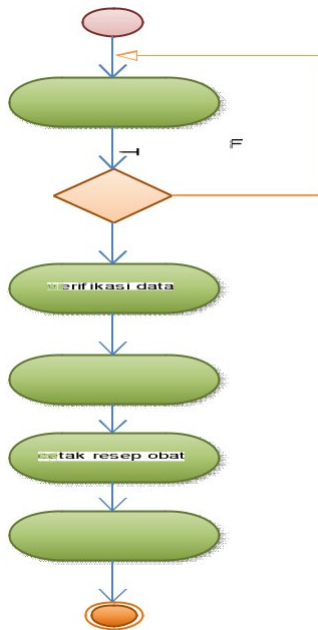
Gambar Activity Diagram Pasien



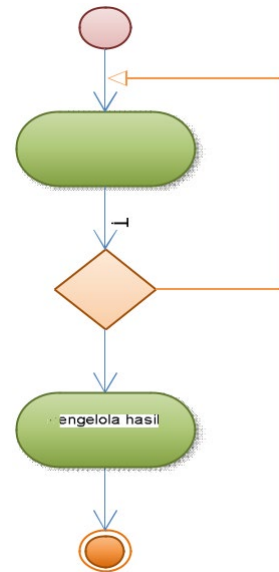
Gambar Activity Diagram Administrasi



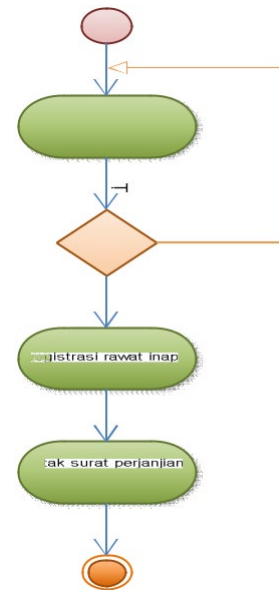
Gambar Activity Diagram Dokter



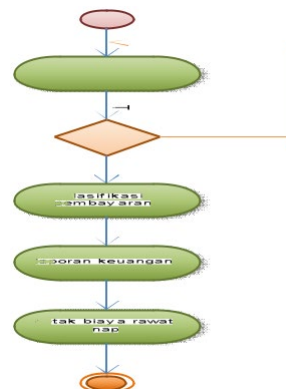
Gambar Activity Diagram Apotek



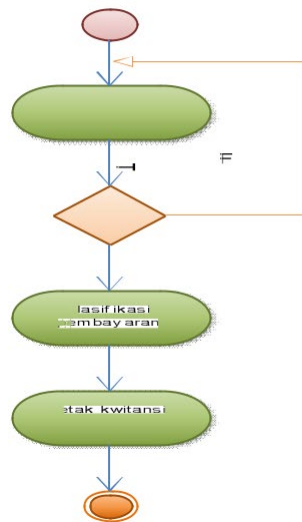
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan



Gambar Activity Diagram Kasir



APLIKASI DATA RECORD PASIEN LANSIA (User Manual)

KELOMPOK 3 (ADVANCED IS ANALYSIS AND DESIGN)



Data Team ApNET

M. RISKI QISTHIANO (182420040)

RUDY SETIAWAN (192420029)

SAPARDI (192420026)

SULISTIYANI (182420044)



Introduction

“Aplikasi Data Record pasien lansia adalah aplikasi yang di desain untuk pengecekan awal kesehatan pasien yang sudah lanjut usia (lansia).”

Form Login

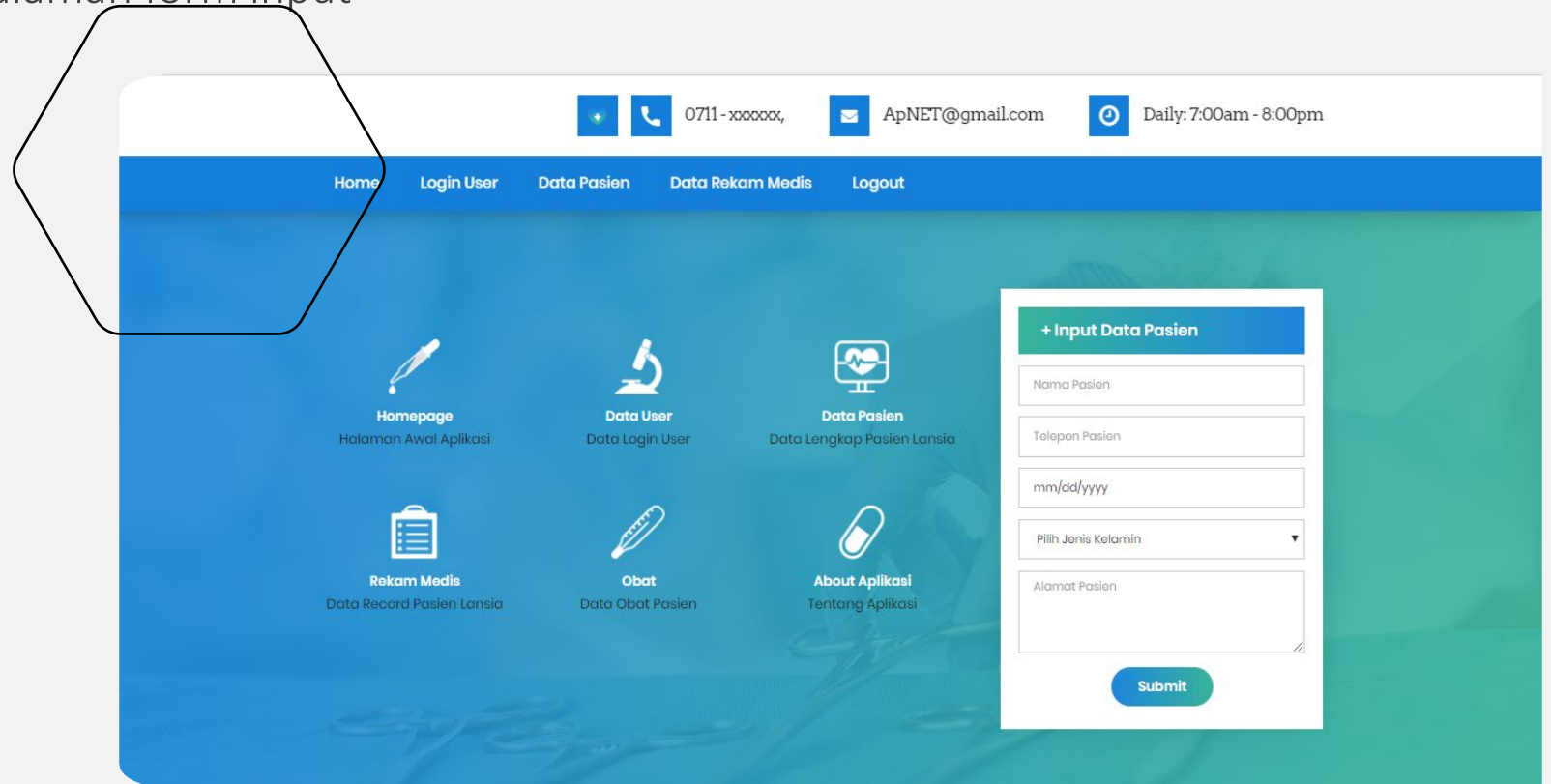
Form login di desain untuk diakses oleh setiap pengguna yang masuk kedalam sistem, form hanya dibuat satu dan setiap pengguna dibagi kedalam beberapa level akses.



The image shows a login form for an application titled "Aplikasi Data Record Pasien Lansia". The form is displayed on a blue background with a gradient. It features two input fields: "Username" and "Password". Below these fields is a blue "Login" button. At the bottom of the form, there is a link that says "Forgot Password?". The form is set against a large, stylized hexagonal background with a gradient from orange to yellow.

Halaman Homepage

Berikut ini adalah halaman awal aplikasi ketika setelah melakukan login di dalam halaman awal ini terdapat beberapa menu seperti data pasien, data user dan data rekam medis, serta juga dilengkapi halaman form input pasien baru .



The screenshot displays the application's homepage. At the top, a white header bar contains contact information: a location pin icon, a phone icon with the number '0711 - xxxxxx', an email icon with 'ApNET@gmail.com', and a clock icon with 'Daily: 7:00am - 8:00pm'. Below this is a blue navigation bar with links: 'Home', 'Login User', 'Data Pasien', 'Data Rekam Medis', and 'Logout'. The main content area has a blue background with a grid of six menu items, each with an icon and text: 'Homepage' (pencil icon, 'Halaman Awal Aplikasi'), 'Data User' (microscope icon, 'Data Login User'), 'Data Pasien' (heart rate icon, 'Data Lengkap Pasien Lansia'), 'Rekam Medis' (clipboard icon, 'Data Record Pasien Lansia'), 'Obat' (pill icon, 'Data Obat Pasien'), and 'About Aplikasi' (pill icon, 'Tentang Aplikasi'). On the right side, there is a white sidebar with a blue header '+ Input Data Pasien'. This sidebar contains a form with five input fields: 'Nama Pasien', 'Telepon Pasien', 'mm/dd/yyyy', 'Pilih Jenis Kelamin' (a dropdown menu), and 'Alamat Pasien'. A blue 'Submit' button is at the bottom of the form. A black hexagonal callout is positioned over the 'Homepage' menu icon.

Data Pasien

Berikut ini adalah halaman data pasien yang sudah didata di dalam aplikasi, terdapat beberapa menu seperti tambah data pasien, update dan hapus data pasien, juga dilengkapi fitur untuk melihat detail rekam medis pasien selama berkunjung.

Tabel Data Pasien

- Tambah Data
- Update Data
- Hapus Data
- Lihat data



0711 - xxxxxx, ApNET@gmail.com, Daily: 7:00am - 8:00pm

Home Login User Data Pasien Data Rekam Medis Logout

+ Tambah Data

Data Pasien Lansia

No	Nama Pasien	Alamat Pasien	Tanggal Lahir	Telepon Pasien	Jenis Kelamin	Action
1	baby	Palma	1961-12-12	098765445678	Laki-Laki	

CONTACT US: Jalan A. Yani, Plaju, Palembang City, South Sumatra 30151, ApNet@gmail.com

SUBSCRIBE: Kesehatan Masyarakat, Email address

Form Input Data Pasien Baru



Input Data Pasien

Nama pasien

Tanggal Lahir mm/dd/yyyy

Alamat pasien

Telepon pasien

Jenis Kelamin Pilih Jenis Kelamin

Simpan

Detail Rekam Medis

Berikut ini adalah halaman detail lengkap mengenai rekam medis setiap pasien yang dipilih untuk dilihat history rekam medis.



Tabel Data Lengkap Rekam Medis

Data Rekam Medis boby	Keterangan
Nomor Rekam Medis	1
Tanggal Rekam Medis	2019-12-12
Rekam Medis	Kondisi sehat dan baik
Nomor Rekam Medis	2
Tanggal Rekam Medis	2019-12-16
Rekam Medis	kesehatan semakin membaik dari sebelumnya

Data Rekam Medis

Berikut merupakan data rekam medis pasien, yang dimana berisi menu untuk menambahkan data rekam medis, mencetak laporan rekam medis, mengubah data serta menghapus data rekam medis

Tabel Data Rekam Medis

- Tambah Data
- Update Data
- Hapus Data
- Laporan Data



Form Rekam Medis

Nama Pasien - Pilih Pasien -

Tanggal Rekam Medis mm/dd/yyyy

Rekam Medis

Simpan

No	Nama Pasien	Tanggal Rekam Medis	Rekam Medis	Action
1	boby	2019-12-12	Kondisi sehat dan baik	  
2	boby	2019-12-16	kesehatan semakin membaik dari sebelumnya	  

Form Input Data Record Baru



Laporan Data Rekam Medis

Tampilan terakhir merupakan tampilan laporan rekam medis ketika ada pasien ingin mencetak laporan rekam medis, laporan ini bisa berbentuk pdf atau bisa langsung di cetak

Laporan Hasil Rekam Medis1 / 1

**LAPORAN REKAM MEDIS PASIEN LANSIA**
Jl. A.Yani, Plaju, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan | Telp.0711-00100 | Email: DataRecord@ApNET.com

Tanggal Cetak : 16-12-2019

Hasil Data Rekam Medis	Keterangan
Nama Pasien	boby
Alamat Pasien	Palimo
Jenis Kelamin	Laki-Laki
Tanggal Lahir	1961-12-12
Telepon Pasien	098765445678
Tanggal Rekam Medis	2019-12-12
Rekam Medis	'Kondisi sehat dan baik'

Palembang, 16-12-2019
Petugas Rekam Medis

(.....)





APLIKASI DATA RECORD

Pasien Lansia

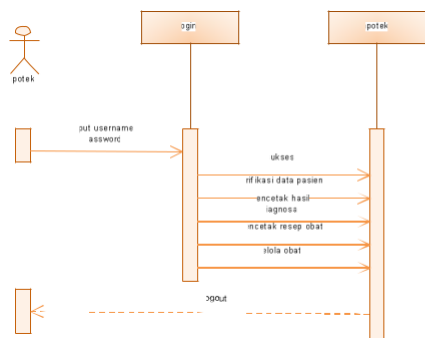
Terima Kasih

 ApNET

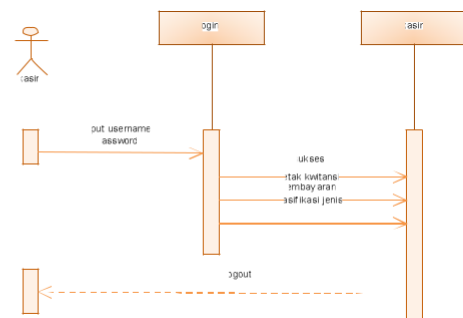
 +62 00 000 000

 DataRecord@ApNET.com

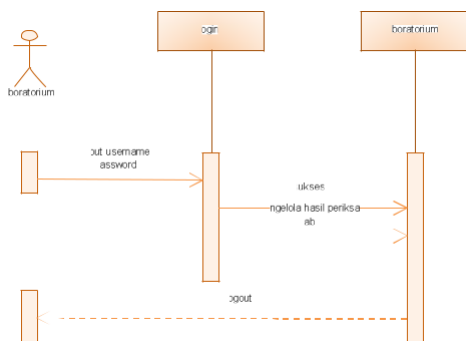
 www.ApNET.com



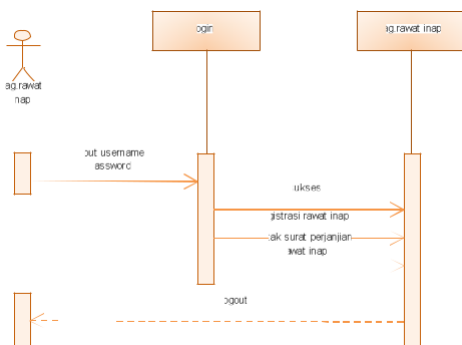
Gambar Sequence Diagram Apotek



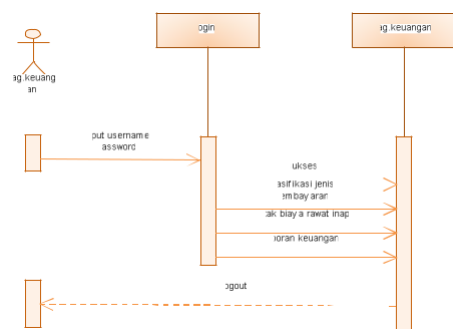
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



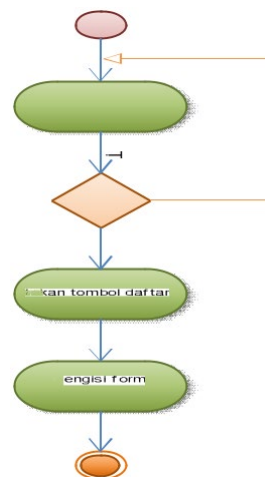
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



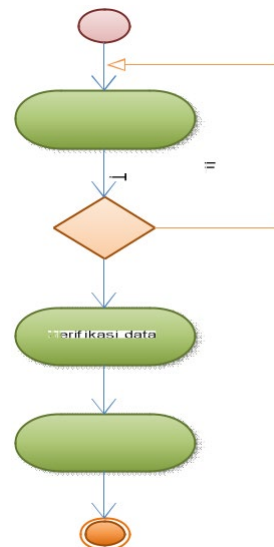
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

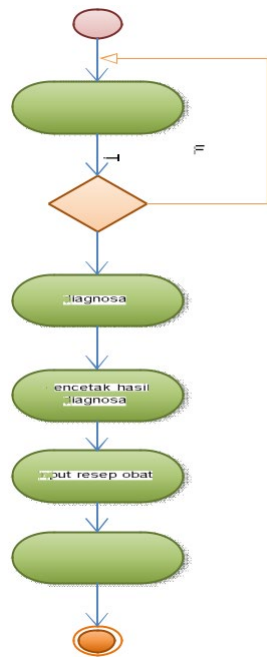
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



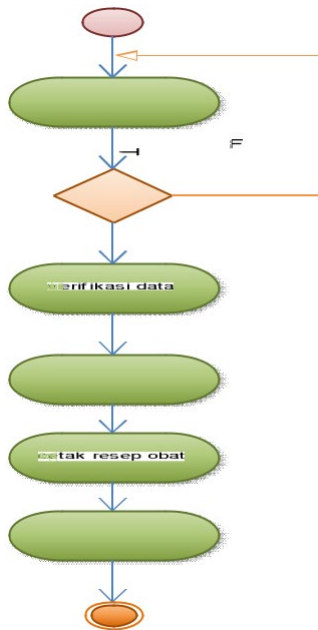
Gambar Activity Diagram Pasien



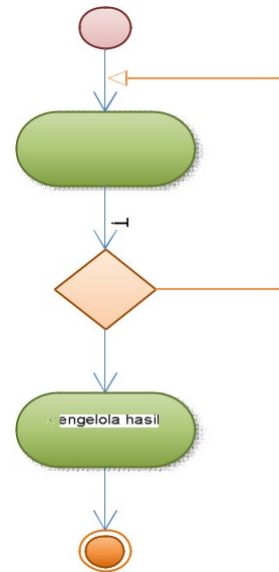
Gambar Activity Diagram Administrasi



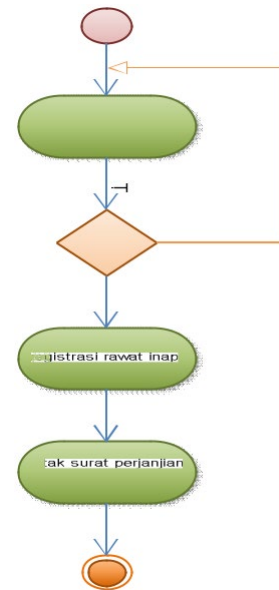
Gambar Activity Diagram Dokter



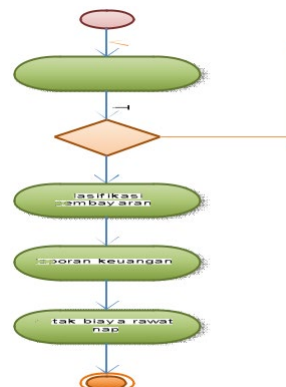
Gambar Activity Diagram Apotek



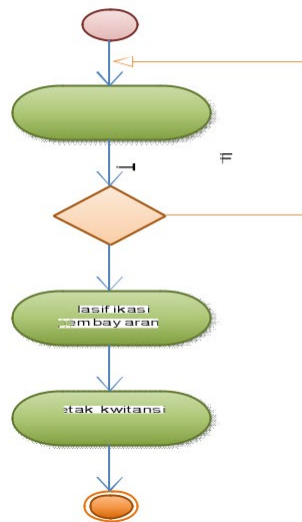
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan

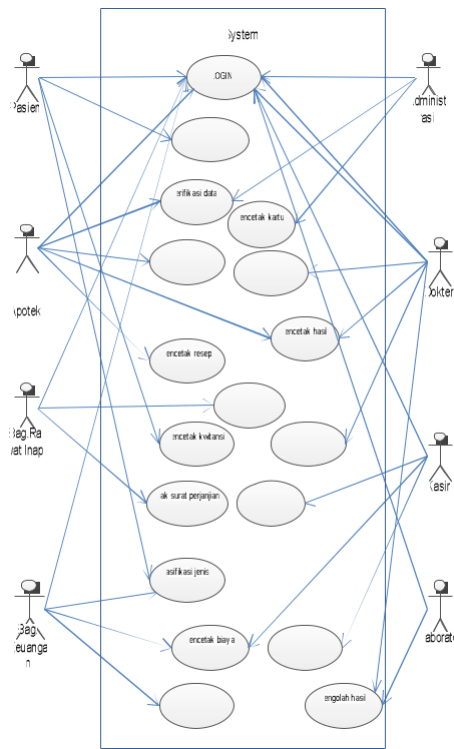


Gambar Activity Diagram Kasir

DESAIN APLIKASI SIMRS KELOMPOK 4
NAMA : 1. SURIANI
2. SELA TARAMITA
3. YUNI ASTUTI
4. YULIZA ARYANI
5. ISTIANA R
6. WAHYUDI SAPUTRA

1. Use Case Diagram

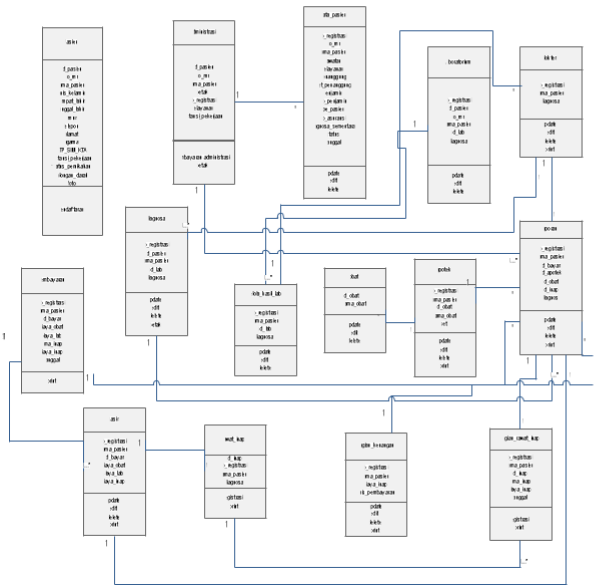
Berikut adalah use case diagram dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



Gambar Use Case Diagram

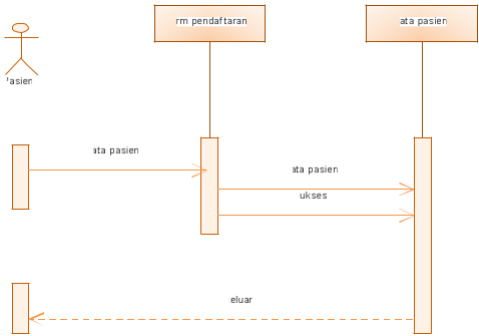
2. Class Diagram

Berikut adalah diagram activity dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :

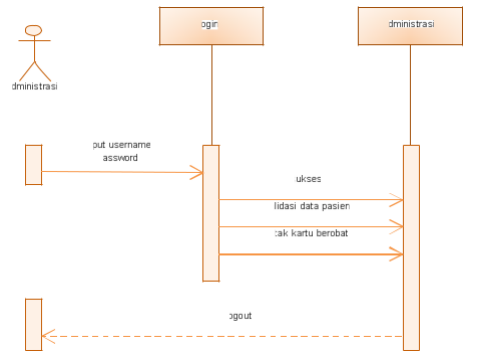


3 Sequence Diagram

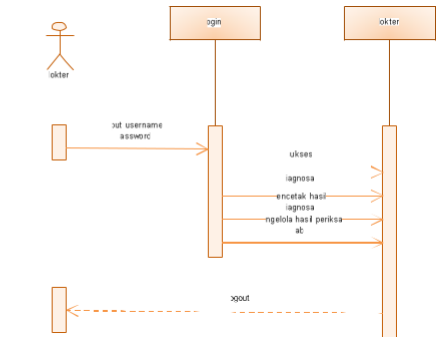
Berikut adalah sequence diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



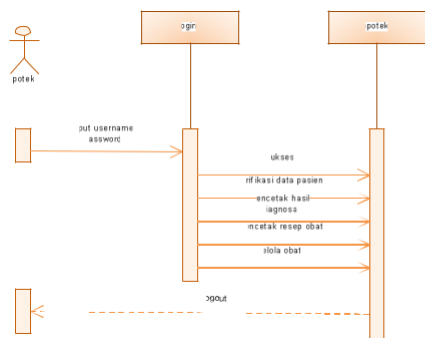
Gambar Sequence Diagram Pasien



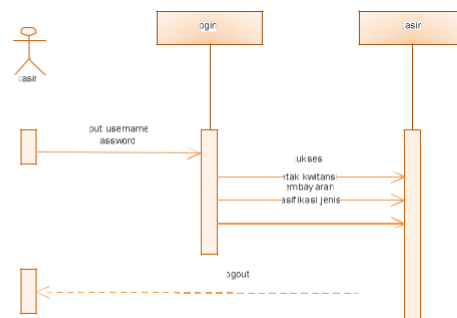
Gambar Sequence Diagram Administrasi



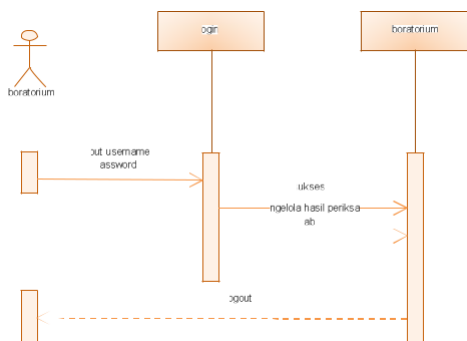
Gambar Sequence Diagram Dokter



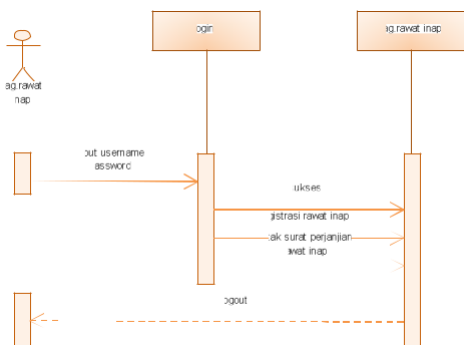
Gambar Sequence Diagram Apotek



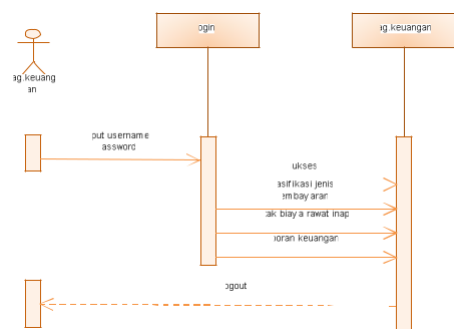
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



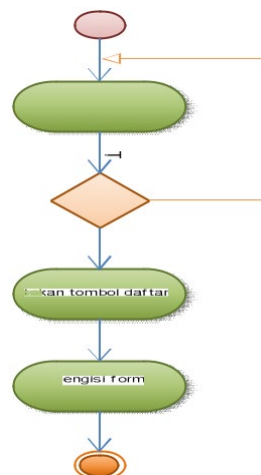
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



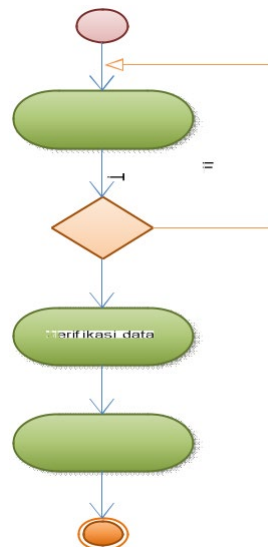
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

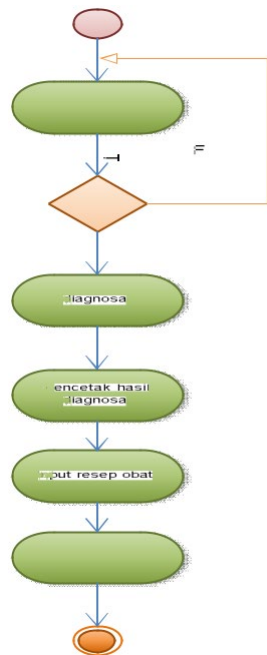
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



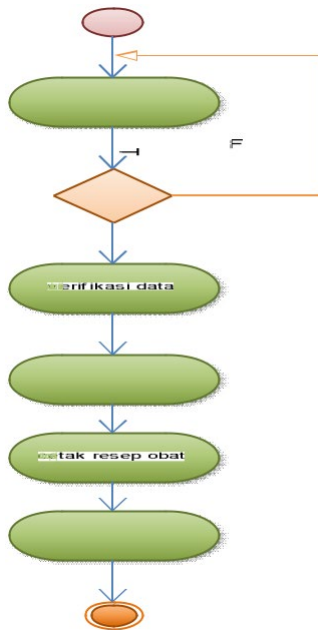
Gambar Activity Diagram Pasien



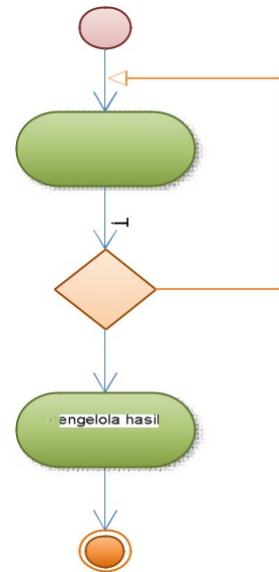
Gambar Activity Diagram Administrasi



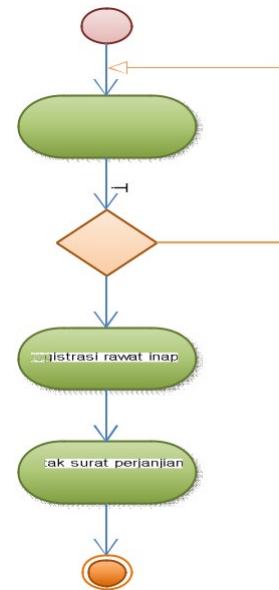
Gambar Activity Diagram Dokter



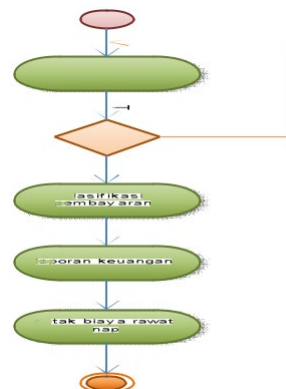
Gambar Activity Diagram Apotek



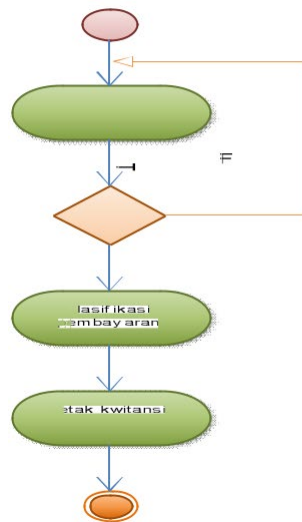
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan



Gambar Activity Diagram Kasir

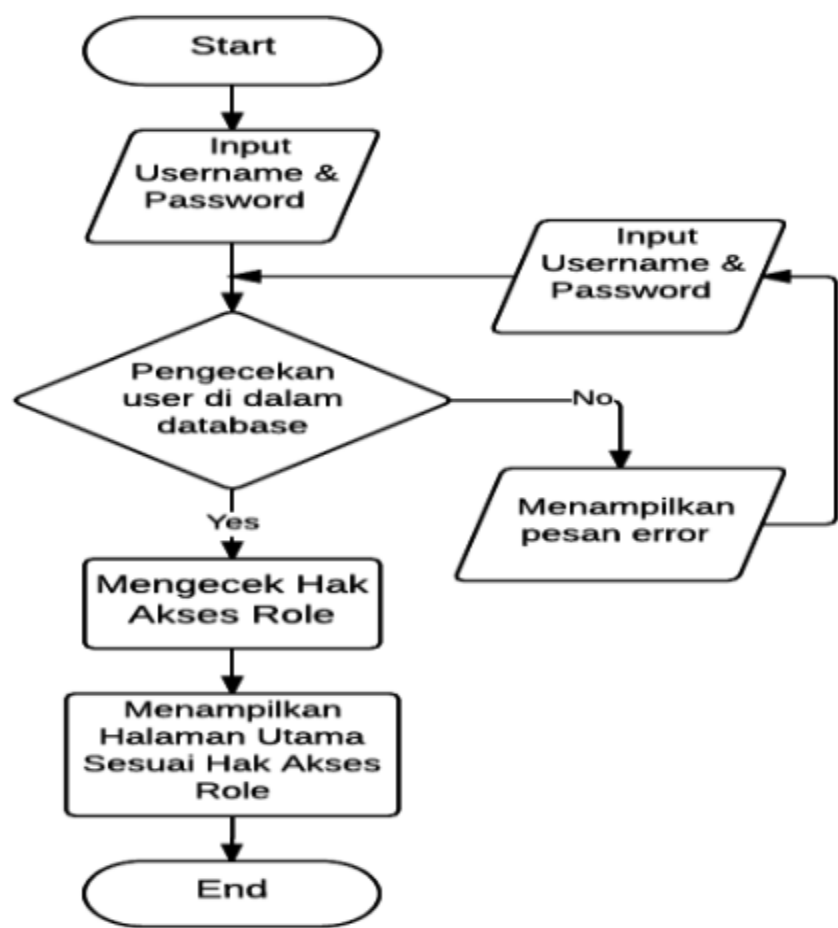
The assignment of Adv. Is Analysis and Design
From Mr. Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.Eng., Ph.D.

Yudy Pranata
AR2 192420001
Magister Teknik Informatika
Universitas Bina Darma

Desain aplikasi POS MTI21

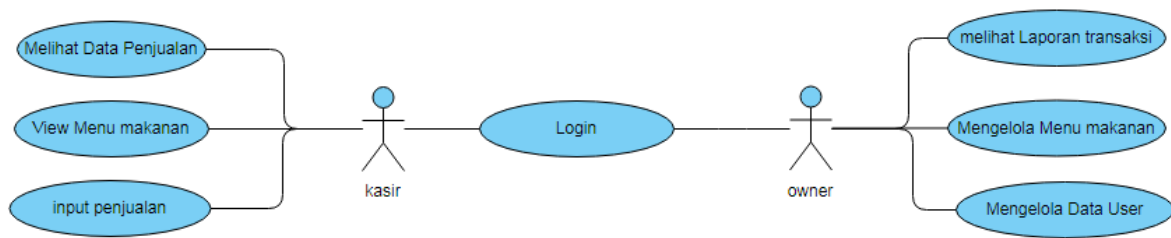
1. Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.



2. Diagram use case Aplikasi POS MTI21

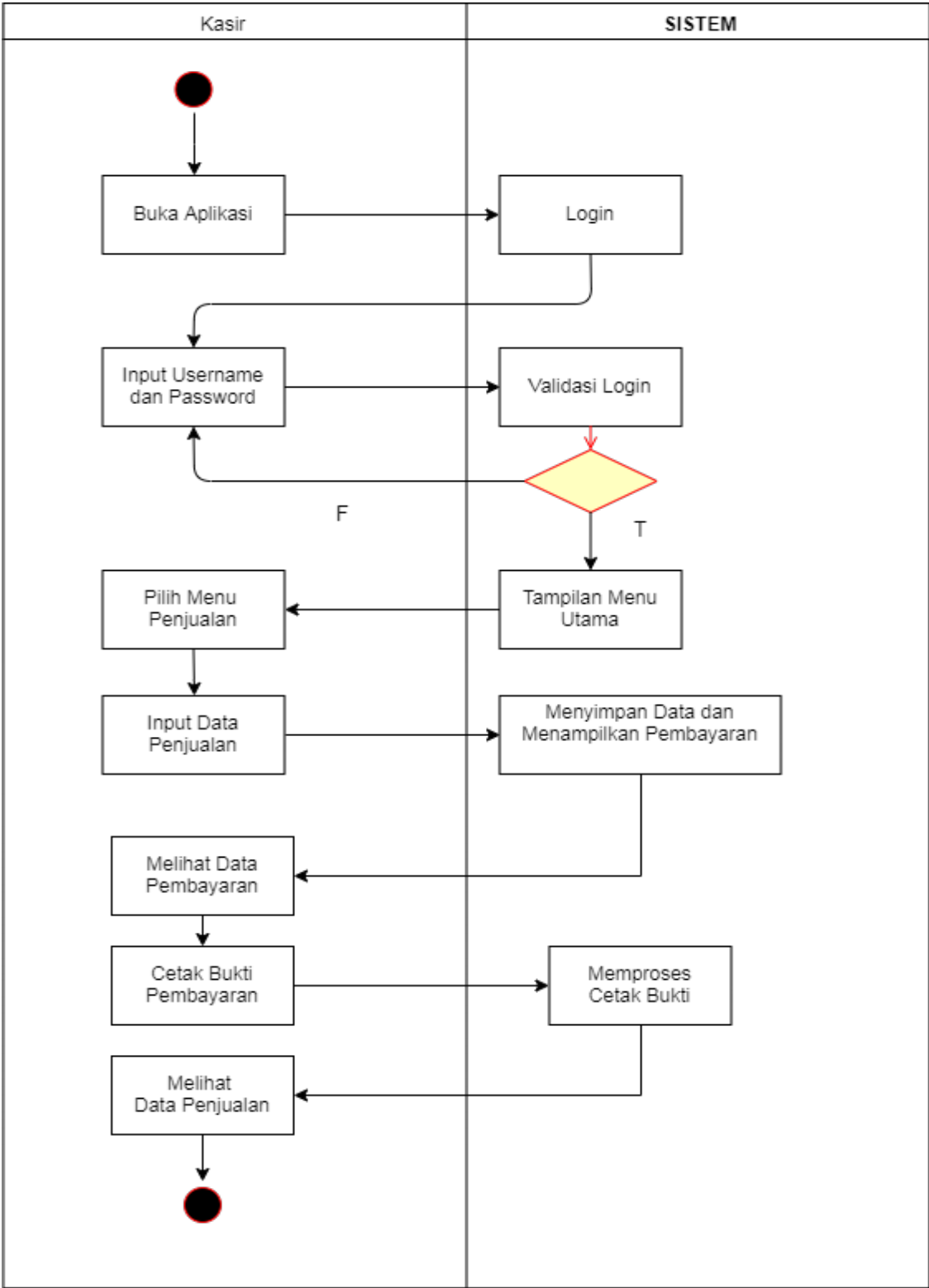
Use case adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai.



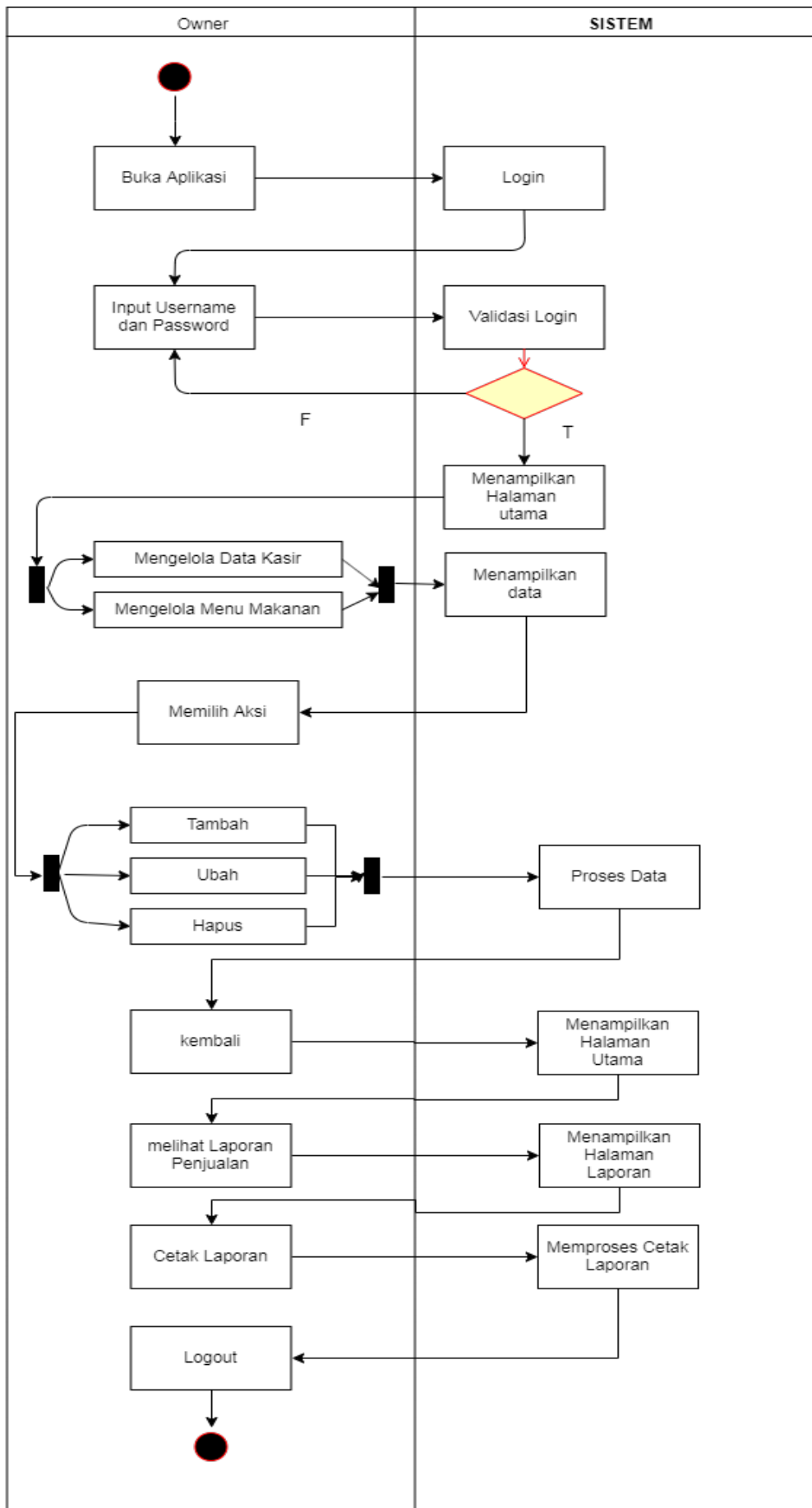
3. Diagram Activity

Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih focus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur.

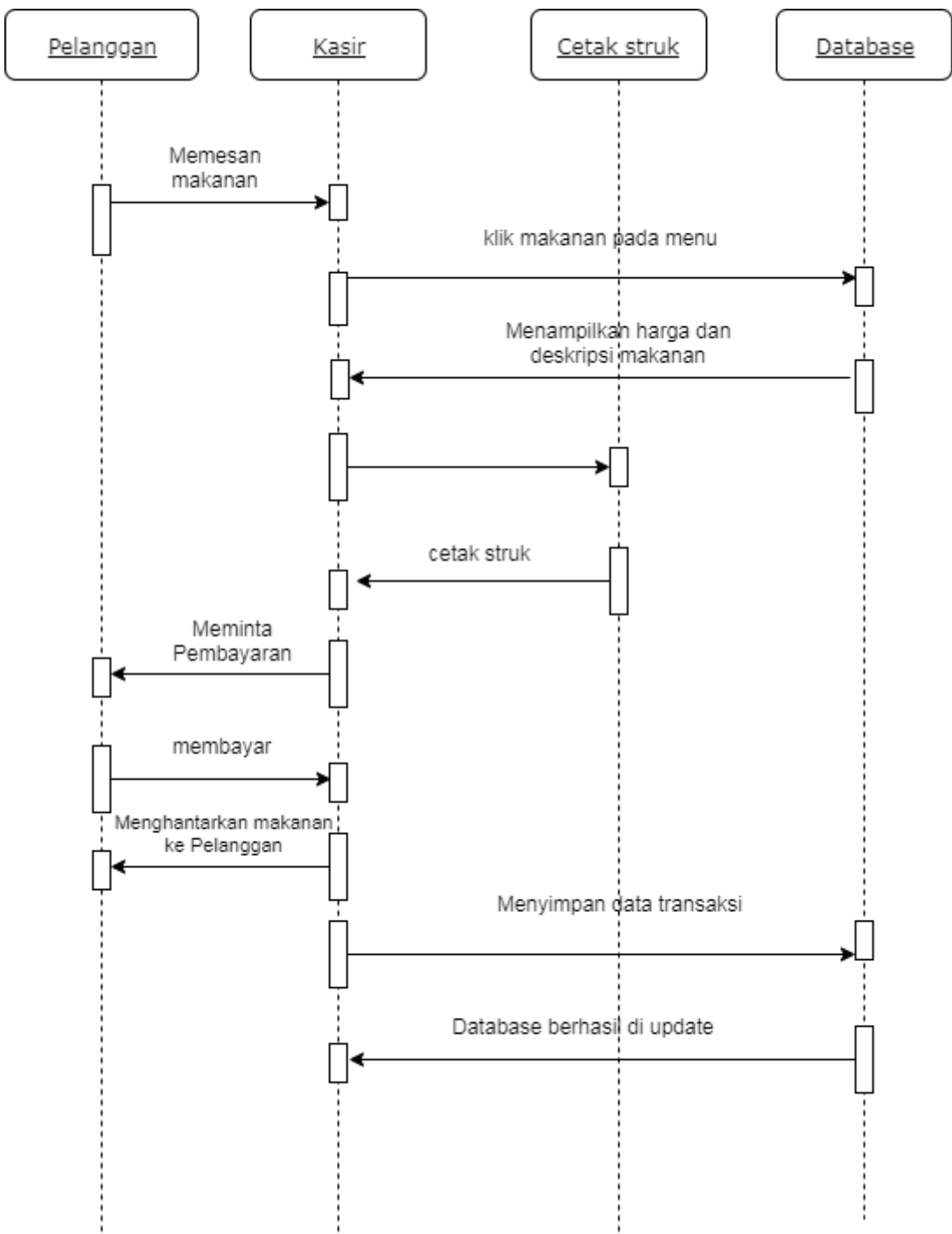
3.1 Diagram activity kasir



3.2 Diagram activity owner

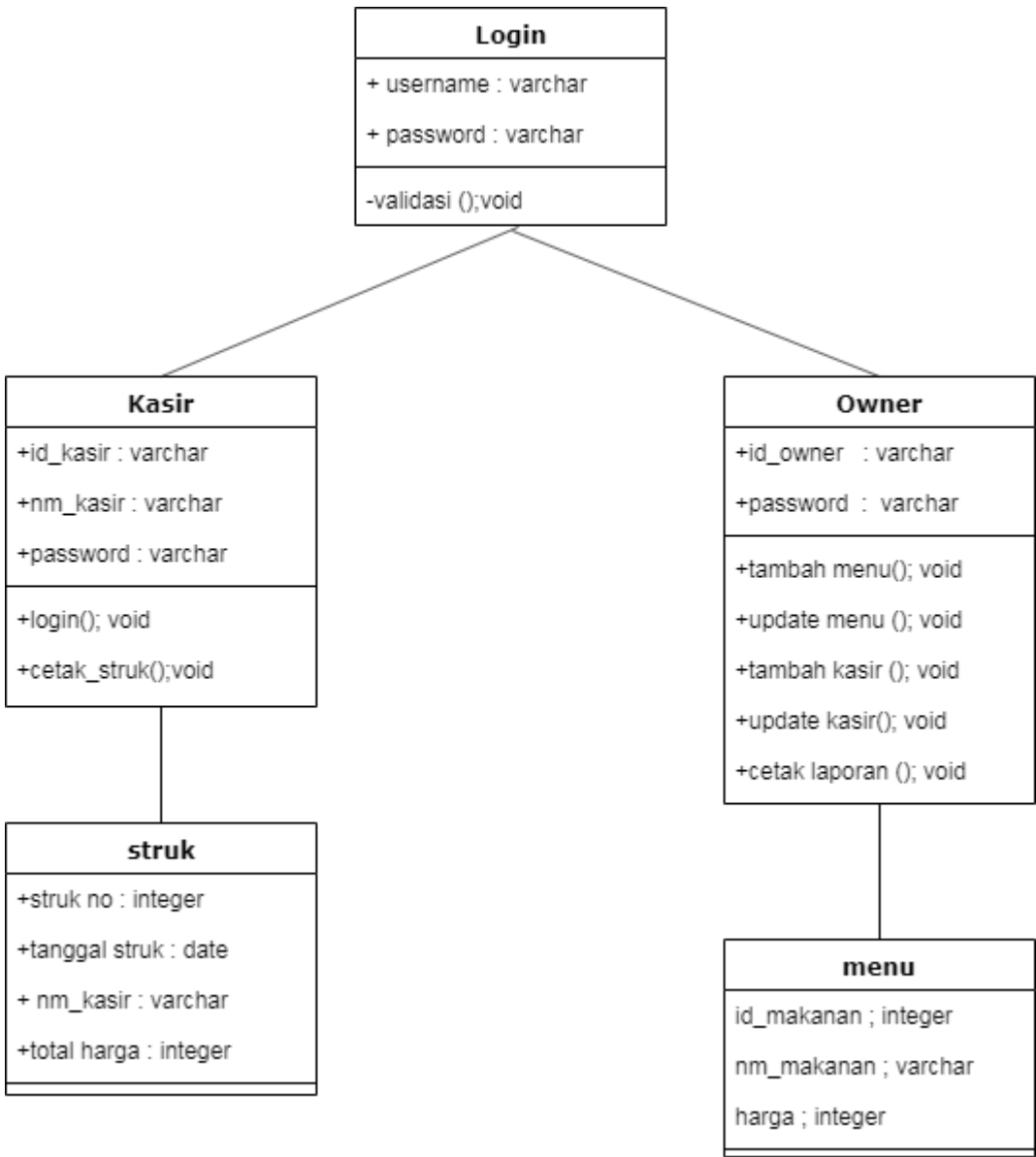


Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi



5. Class diagram

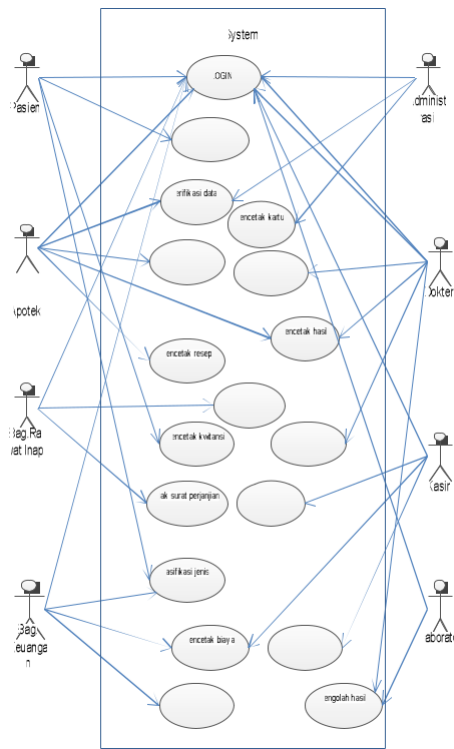
Class Diagram menggambarkan serta deskripsi atau penggambaran dari class, atribut, dan objek disamping itu juga hubungan satu sama lain seperti pewarisan, containmet, asosiasi dan lainnya.



DESAIN APLIKASI SIMRS KELOMPOK 4
NAMA : 1. SURIANI
2. SELA TARAMITA
3. YUNI ASTUTI
4. YULIZA ARYANI
5. ISTIANA R
6. WAHYUDI SAPUTRA

1. Use Case Diagram

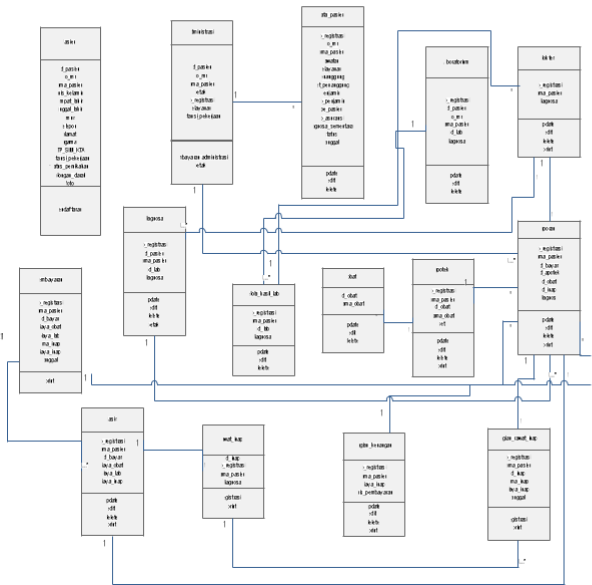
Berikut adalah use case diagram dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



Gambar Use Case Diagram

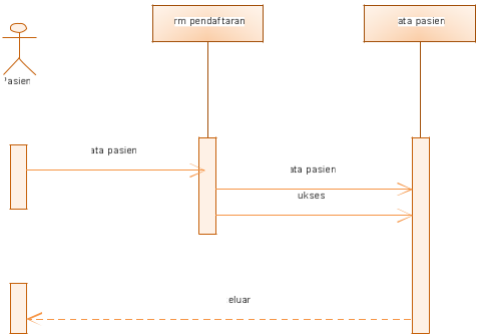
2. Class Diagram

Berikut adalah diagram activity dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :

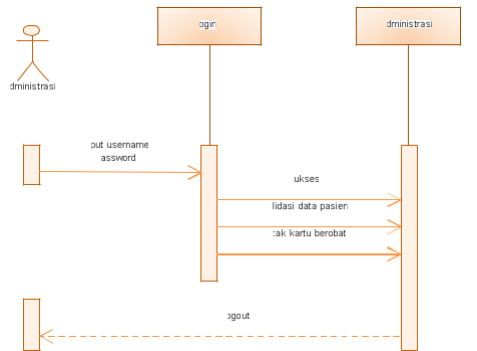


3 Sequence Diagram

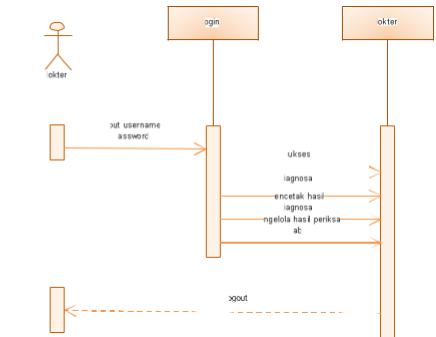
Berikut adalah sequence diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



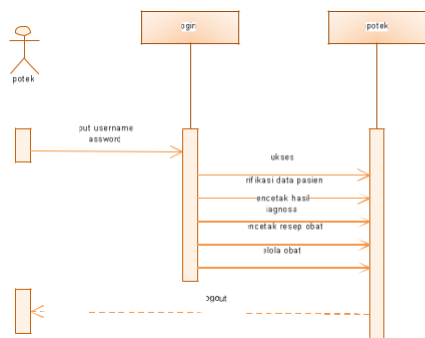
Gambar Sequence Diagram Pasien



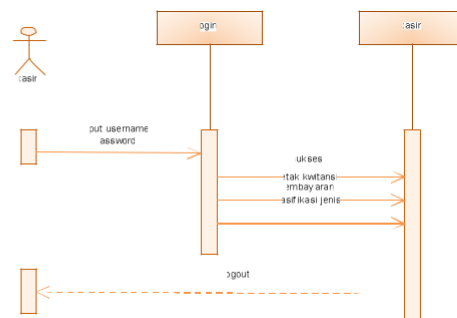
Gambar Sequence Diagram Administrasi



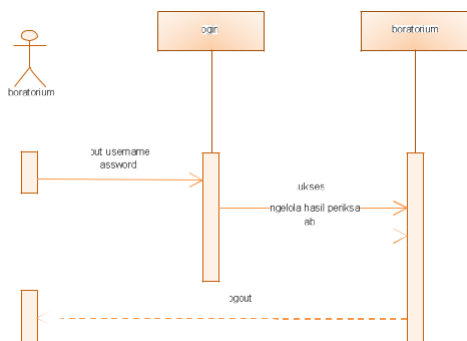
Gambar Sequence Diagram Dokter



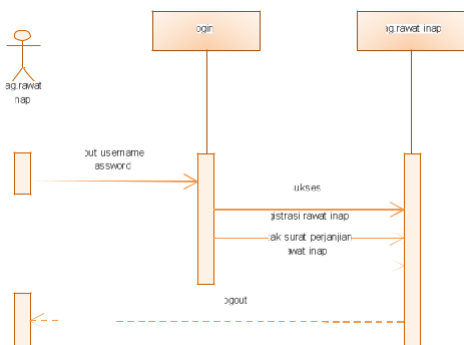
Gambar Sequence Diagram Apotek



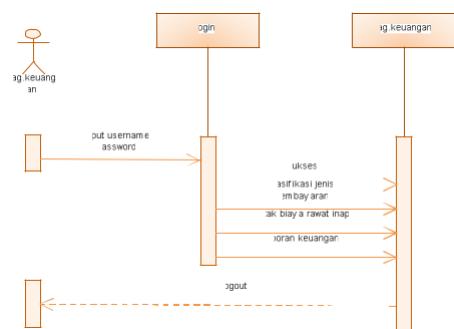
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



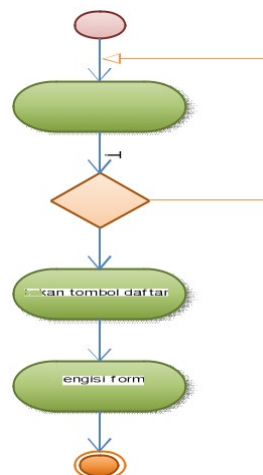
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



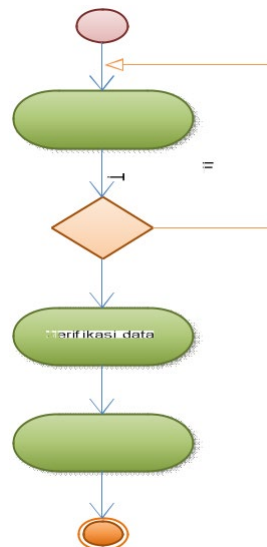
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

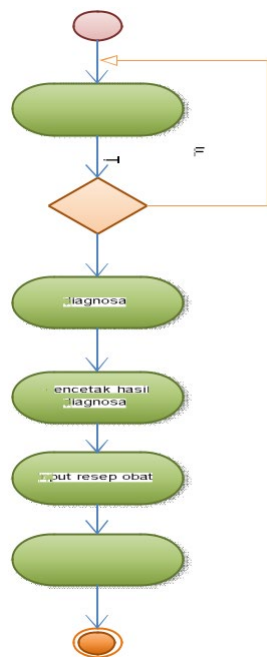
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



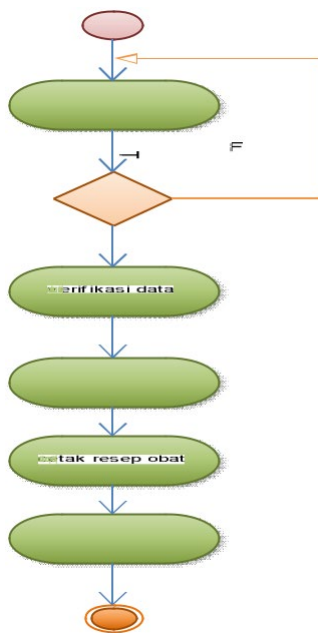
Gambar Activity Diagram Pasien



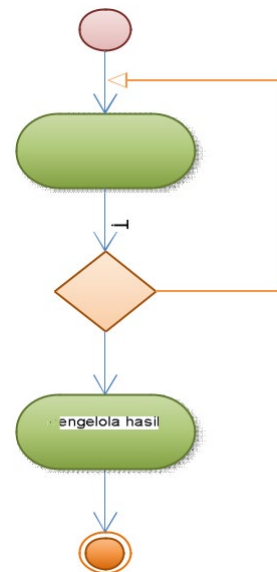
Gambar Activity Diagram Administrasi



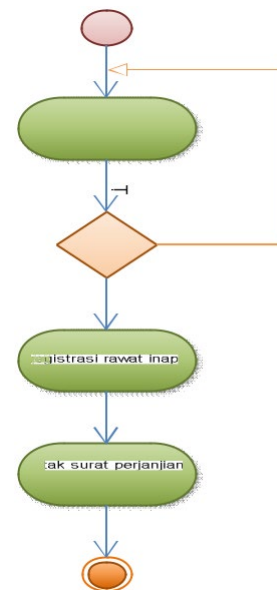
Gambar Activity Diagram Dokter



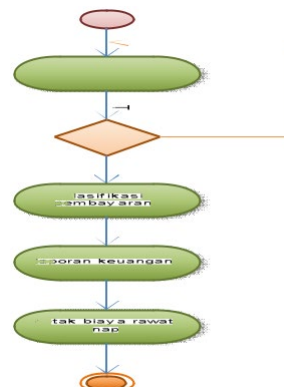
Gambar Activity Diagram Apotek



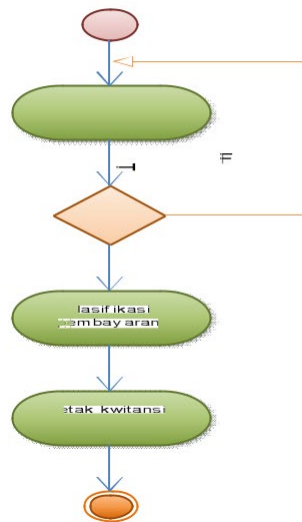
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan

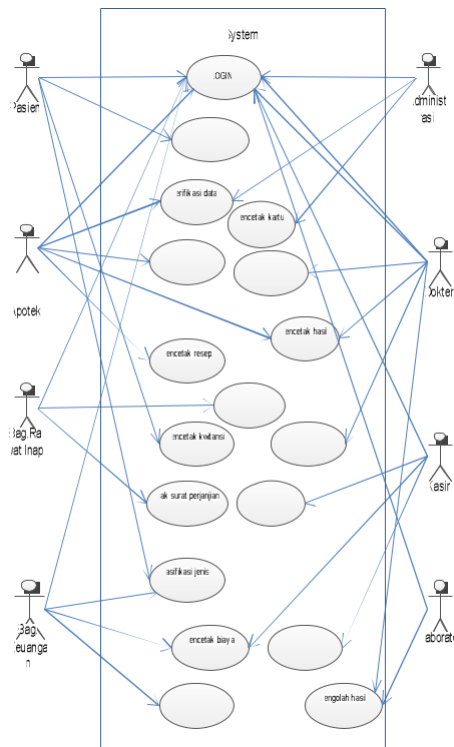


Gambar Activity Diagram Kasir

NAMA : 1. SURIANI
2. SELA TARAMITA
3. YUNI ASTUTI
4. YULIZA ARYANI
5. ISTIANA R
6. WAHYUDI SAPUTRA

1. Use Case Diagram

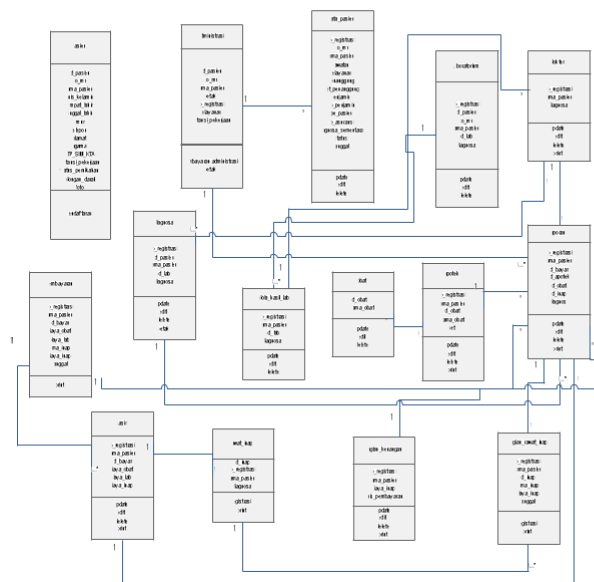
Berikut adalah use case diagram dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



Gambar Use Case Diagram

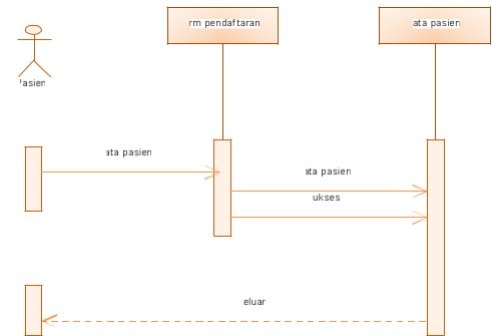
2. Class Diagram

Berikut adalah diagram activity dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :

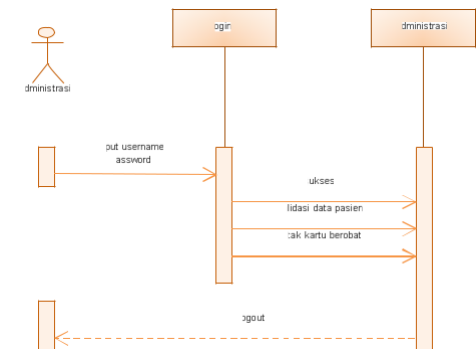


3 Sequence Diagram

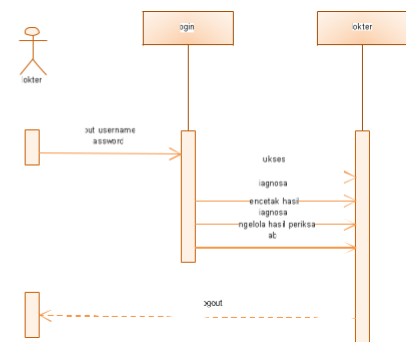
Berikut adalah sequence diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



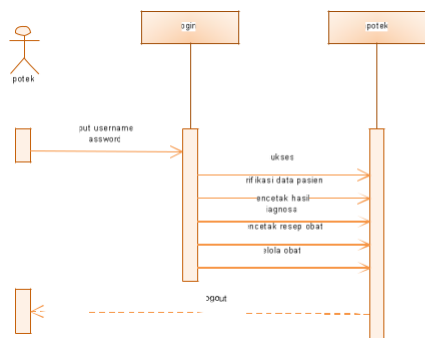
Gambar Sequence Diagram Pasien



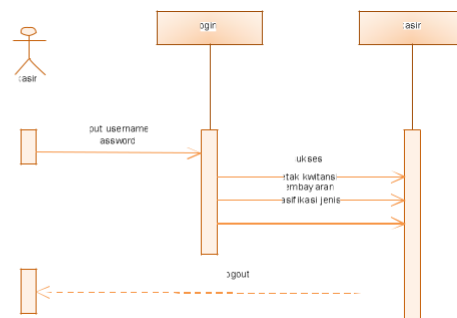
Gambar Sequence Diagram Administrasi



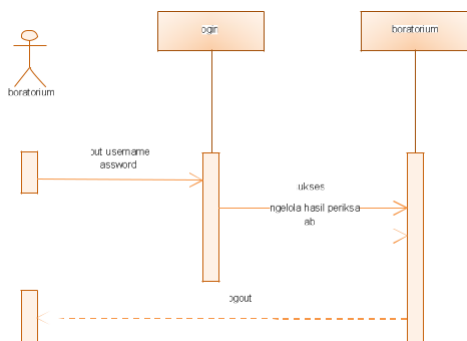
Gambar Sequence Diagram Dokter



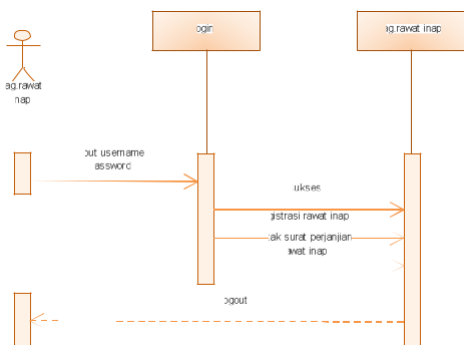
Gambar Sequence Diagram Apotek



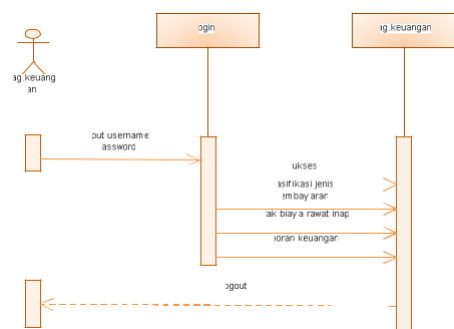
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



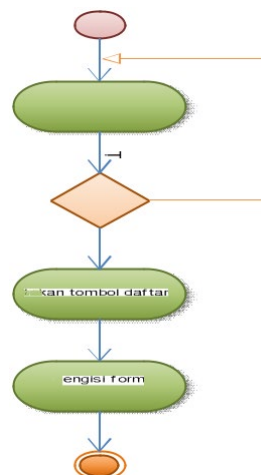
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



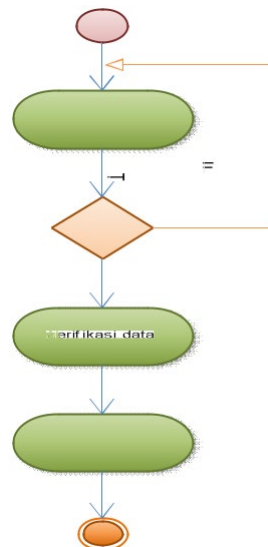
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

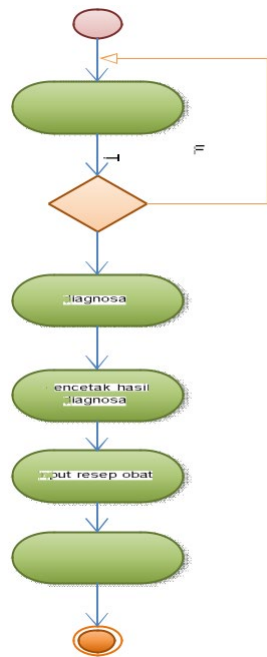
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



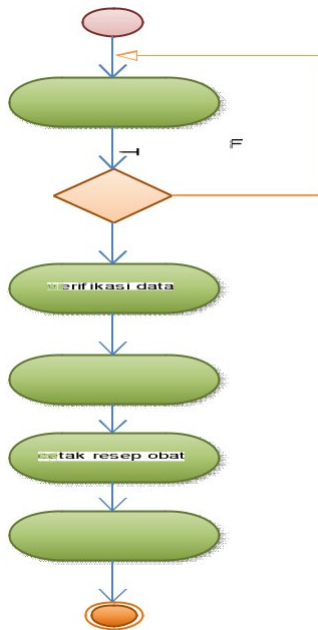
Gambar Activity Diagram Pasien



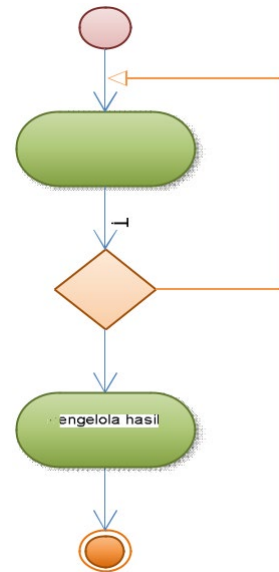
Gambar Activity Diagram Administrasi



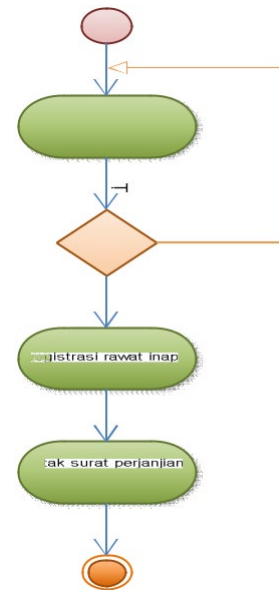
Gambar Activity Diagram Dokter



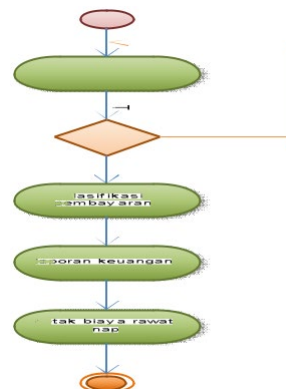
Gambar Activity Diagram Apotek



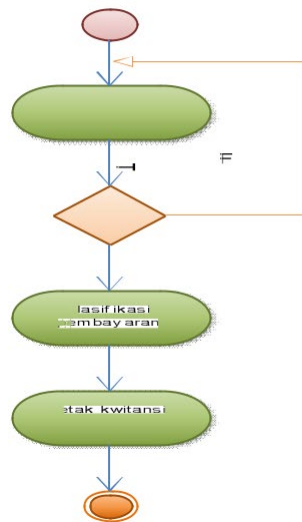
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan



Gambar Activity Diagram Kasir

Company Profile



Pembangunan sistem informasi dan Instalasi ejournal menggunakan Open Journal
System (OJS)

MTI.R2
KELOMPOK 2
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG
2019

Kelompok II

A.Firdaus

Istiqomah Febrianty

Hendri Donan

M. Danial Sentosa

Dede Septriawan

Hermizahadiwidastra

Program Magister Teknik Informatika

Kelas R2

Universitas Bina Darama



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

Palembang, Desember 2019

Kepada

Yth.

Tri Basuki Kurniawan,S.Kom.,M.Eng.,Ph.D

Jl. A.Yani Palembang 30266

Sebelumnya kami ucapkan terima kasih kepada Bpk Tri Basuki Kurniawan, S.Kom. ,M.Eng., Ph.D. karena telah memberikan kesempatan kepada MTI.R2 untuk mengajukan proposal penawaran ini. Adapun isi dari proposal ini yaitu untuk menawarkan pembanguna sistem informasi ejournal.

Demikianlah proposal ini kami ajukan untuk diteliti dan dikoreksi. Besar harapan kami agar kerjasama mengenai penawaran ini dapat terwujud dan ada tindak lanjutnya dengan kami bisa melakukan persentasi tentang proposal penawaran kami ini. Terima kasih.

MTI.R2 Nusantara ttd

Direktur

A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan pekerjaan dilakukan tanpa atau dengan sedikit sekali campur tangan manusia. TIK juga mempermudah dan mempercepat perekaman, pengorganisasian, editing, penelusuran kembali, penyebaran, dan sharing, informasi dan pengetahuan serta sumber-sumbernya (termasuk manusia) dalam bentuk multiformat: tacit, explicit; teks, audio, video, audio-visual tanpa memandang bidang ilmu dan kegiatan. Hal ini memacu terciptanya masyarakat pengetahuan (knowledge society) yang demokratis. Siapa saja dapat memiliki akses ke sumber-sumber informasi dan pengetahuan, dan bisa dengan mudah mempublikasikan karyanya di Internet. Tanpa memandang status sosial ekonominya bisa berpartisipasi dalam suatu kelompok diskusi online. Tiap individu menjadi semakin mudah untuk melakukan multi-tasking (beberapa tugas dalam waktu yang sama hanya melalui satu komputer). TIK juga memudahkan orang untuk berfikir dan menuangkan gagasannya secara multi-format dan non-linear. Kemampuan TIK ini juga meningkatkan percepatan cross-breeding informasi dan pengetahuan yang bukan lagi dalam disiplin atau bidang kehidupan yang sama, tetapi juga secara intra dan bahkan inter disiplin atau bidang kehidupan.

Jurnal sebagai hasil pengetahuan yang terwujud dan terangkum dalam tulisan-tulisan ilmiah memungkinkan siapa saja yang mempunyai karya tulis dapat memasukkan karyanya. Jurnal yang kita kenal biasanya berupa buletin atau majalah ilmiah yang diterbitkan oleh institusi tertentu. Siapapun yang ingin mempublikasikan hasil karya ilmiahnya harus mengirim ke institusi tersebut untuk dipublikasikan. Namun terdapat kelemahan dalam jurnal konvensional tersebut yaitu, terbatasnya karya ilmiah yang akan dimuat sehingga membuat karya ilmiah yang diterima harus diseleksi terlebih dahulu dan terbatasnya pendanaan dalam penerbitan jurnal tersebut karena publikasi tersebut harus dicetak dalam bentuk buletin atau majalah yang sangat jelas apabila semakin banyak oplah cetakan biayapun bertambah. Ini membuat jurnal konvensional tidak dapat terbit

secara berkala dalam waktu yang singkat sehingga jelas membatasi tersampainya karya ilmiah tersebut termasuk yang tidak lolos seleksi atau tidak dimuat agar dapat dibaca oleh orang lain sebagai wujud pemberdayaan sumber daya manusia.

Dalam mewujudkan penerapan undang-undang plagiat terkait hasil karya, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi mengeluarkan surat edaran Nomor: 152/E/T/2012, publikasi ilmiah menjadi syarat wajib diunggah melalui dunia maya berupa e-journal bagi mahasiswa program sarjana untuk memperoleh kelulusan. Sedangkan dalam Perdirjen Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah, serta Surat Kebijakan Unggah Karya Ilmiah dan Jurnal Nomor 2050/E/T/2011 menyatakan bahwa “Dirjen Dikti tidak akan melakukan penilaian karya ilmiah yang dipublikasikan di suatu jurnal jika artikel dan identitas jurnal yang bersangkutan tidak bisa ditelusuri secara online”. Maka pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga diperlukan sistem yang dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online.

Public Knowledge Project dari Simon Fraser University dan berlisensi GNU General Public License (Zuchri, 2009), mengembangkan Open Journal System (OJS) berupa perangkat lunak open source yang digunakan untuk mengelola jurnal ilmiah secara online. OJS dapat mengotomatisasikan proses pengiriman artikel, editing, review dan lain-lain yang terkait dengan pengelolaan jurnal. Aplikasi OJS juga dapat dioperasikan secara fleksibel dalam manajemen jurnal dan sistem penerbitan jurnal.

Saat ini, banyak perguruan tinggi sudah menerapkan publikasi ilmiah hasil penelitian mahasiswa pada dunia maya berupa e-journal dengan menggunakan aplikasi OJS sebagai salah satu bentuk dari kewajiban dari pemerintah. OJS telah mengalami revolusi sistem, yakni versi 1, 2 dan 3. Aplikasi ini telah

dirancang untuk mengurangi waktu dan energi yang diperlukan untuk tugas-tugas administrasi dan manajerial yang

berhubungan dengan publikasi jurnal, sekaligus meningkatkan pencatatan serta efisiensi proses editorial. Aplikasi ini berusaha untuk meningkatkan kualitas ilmiah dan publikasi penerbitan jurnal melalui sejumlah inovasi, dari mulai pembuatan kebijakan jurnal yang lebih transparan serta manajemen jurnal yang berbasis online sehingga dapat lebih bermanfaat untuk masyarakat luas yang membutuhkan.

B. Landasan Teori

1. Definisi Jurnal

Jurnal adalah terbitan berkala yang berbentuk pamflet berseri berisi bahan yang sangat diminati orang saat diterbitkan. Jurnal ilmiah berisi kumpulan artikel yang dipublikasikan secara periodik, ditulis oleh para ilmuwan peneliti untuk melaporkan hasil-hasil penelitian terbarunya. Tulisan atau artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah, sudah mengalami proses peer-review dan seleksi ketat dari para pakar di bidangnya masing-masing. Proses peer-review ini dijalankan untuk menjamin kualitas dan validitas ilmiah artikel yang dimuat.

2. Definisi E-Journal

Jurnal elektronik (e-journal) adalah terbitan serial seperti bentuk tercetak tetapi dalam bentuk elektronik. Biasanya terdiri dari tiga format, yaitu text, text dan grafik, serta full image (dalam bentuk pdf). Dibandingkan dengan jurnal tercetak jurnal elektronik memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dari segi kemutakhiran. Jurnal elektronik seringkali sudah terbit sebelum jurnal cetak diterbitkan sehingga dalam kecepatan penerimaan informasi jauh lebih menguntungkan.

e-Journal secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian informasi dan komunikasi atau jurnal secara online. Sebuah studi mendefinisikan e-journal sebagai “peer-reviewed journals available online, whether or not they are also available in conventional, printed form”. Definisi sederhana ini hanya menjadikan

peer-review (isi jurnal dimuat setelah melalui saringan kalangan ilmunan) sebagai patokan dan tidak peduli apakah jurnalnya tersedia atau tidak tersedia dalam bentuk cetak.

Karakteristik e-Journal adalah pertama, memanfaatkan teknologi elektronik dimana antara penerbit, penulis dan pembaca dapat saling berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler. Kedua, saja dan dimana saja bila penerbit, penulis dan pembaca memerlukannya.

3. Definisi OJS

OJS (Open Journal System) merupakan perangkat lunak open source untuk mengelola jurnal dan sistem publikasi berbasis web mulai dari proses callfor-paper, peer-review, hingga penerbitan dalam bentuk online dengan tujuan memperluas dan meningkatkan akses terhadap suatu riset.

a. Kelebihan OJS dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya yang sejenis antara lain:

- OJS beroperasi di *multi platform* termasuk Windows.
- OJS bisa beroperasi dengan *webserver*.
- Proses instalasi mudah.
- Banyak tersedia dokumentasi.
- Sudah banyak diaplikasikan oleh institusi, perguruan tinggi, maupun komunitas.

b. Management User :

1. Manajer Jurnal

Sebagai pengelola jurnal berhak atas pengaturan kelengkapan, kebijakan, proses pengiriman artikel, pengaturan jurnal, pengaturan tampilan.

2. Manajer Langganan

Berperan dalam pengaturan jurnal yang dilanggan.

3. *Editors*

Memulai aplikasi, proses pengiriman artikel, menetapkan status artikel, mengatur edisi, membuat edisi baru, dan mempublikasikannya, mengirimkan notifikasi kepada pengguna.

4. *Editor Bagian*

Menetapkan *reviewers*, bekerjasama dengan para *reviewers*, membuat keputusan tentang artikel yang akan diterbitkan, *copyediting*, *layout editing*, dan mengoreksi artikel (*proofreaders*).

5. *Reviewer*

Meninjau artikel yang dikirimkan, dan berhak mengunggah lampiran yang akan digunakan oleh *editor* dan *author*, *reviewer* ditentukan oleh *section editors* sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pengelola jurnal.

6. *Copy Editors*

Berperan dalam melakukan penyuntingan artikel yang dikirimkan dan bekerjasama dengan penulis untuk memperbaiki tata bahasa dan kejelasan isi jurnal serta memastikan aturan penulisan jurnal secara bibliografi dan tekstual sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelum kemudian ditempatkan dalam *gallery* dan dipublikasikan.

7. *Layout Editors*

Berperan untuk mengubah format artikel HTML, PDF, DOCX, dan lain- lain sesuai dengan ketentuan jurnal yang telah disepakati. OJS tidak menyediakan *converter* otomatis sehingga *layout editors* harus memiliki perangkat lunak yang dibutuhkan dan melakukannya secara manual kemudian meletakkan file tersebut dalam *gallery*.

8. *Proofreaders*

Berperan dalam mengoreksi artikel dalam hal tipografi dan kesalahan format untuk setiap artikel yang tersimpan dalam *gallery*, kemudian menyerahkan kepada *layout editor* untuk diperbaiki, peran ini untuk dapat dilakukan oleh *editor* dan *section editor*.

9. Penulis

Penulis dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* di halaman *website* jurnal yang menggunakan OJS dan langsung mengunggah OJS dan langsung mengunggah artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal tersebut dengan terlebih dahulu mengisi metadata atau pengindeksan yang terkait dengan artikel tersebut sehingga dapat dengan mudah dilacak melalui mesin pencari.

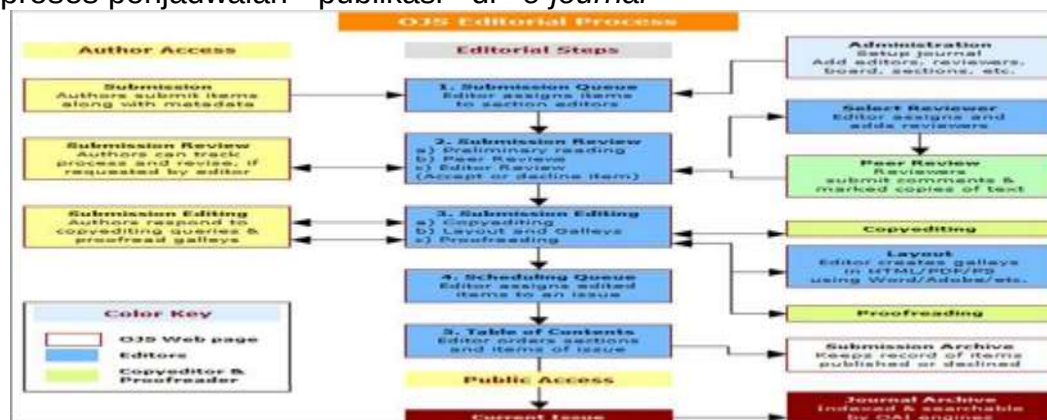
10. Pembaca

Pembaca dapat mendaftarkan diri sebagai langganan atau sekedar sebagai pembaca setelah jurnal dapat dibaca secara bebas tanpa biaya.

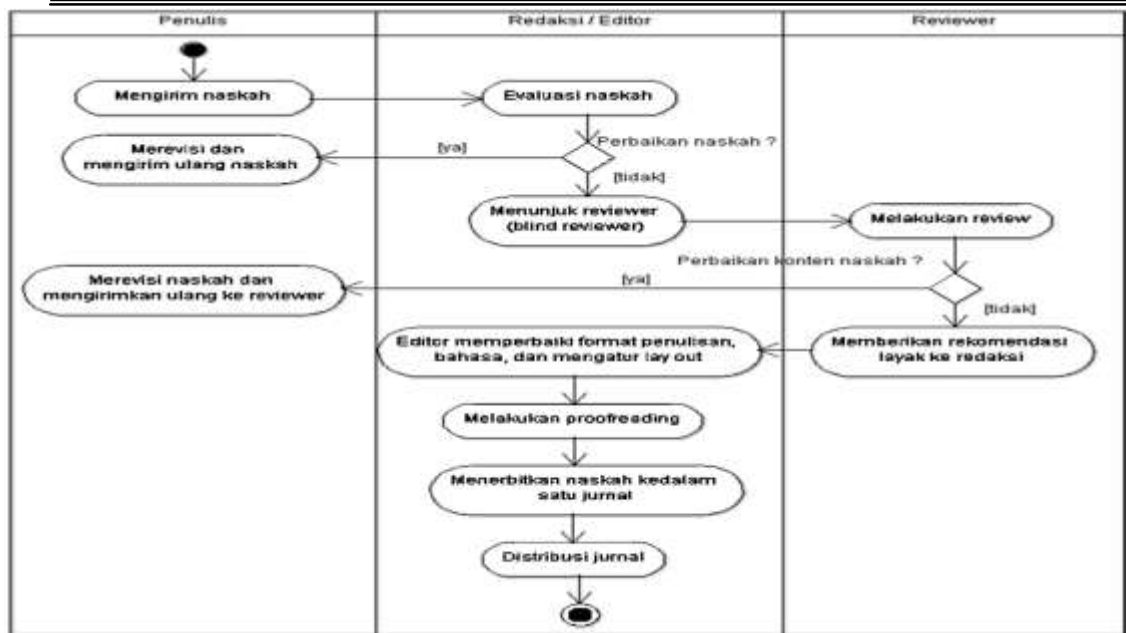
C. Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

3.1 Proses Penerbitan ejournal

Ada beberapa tahapan dalam publikasi jurnal ilmiah dengan menggunakan *e-journal*, yaitu proses pengumuman penerimaan naskah, pendaftaran penulis, proses penyerahan naskah dari penulis, proses evaluasi naskah oleh redaksi/*editor*, proses *review* oleh *reviewer*, proses *editing* oleh *editor*, proses pembayaran penerbitan naskah oleh penulis dan proses penjadwalan publikasi di *e-journal*



Alur penerbitan Open Journal System



Activity diagram proses penerbitan jurnal

3.2 Hardware dan Software Support

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan sistem operasi dan perangkat lunak pengembangan, ditambah dengan adanya koneksi internet.

Sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 8
2. Open Journal System minimal versi 3
3. WampServer versi 2.1 atau yang lebih baru, yang di dalamnya terdapat aplikasi berikut:
 - a. Database MySQL versi 5.5.8 atau yang lebih baik
 - b. Web server Apache versi 2.2.17 atau versi yang lebih baik
 - c. phpMyAdmin versi 3.3.9 atau yang lebih baik
4. Notepad++ versi 6.3
5. ArgoUML versi 0.34

3.3 Pengumpulan data dan Proses Pengerjaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian langsung pada redaksi penerbitan jurnal dan proses pengembangan ejournal ini adalah 1 minggu

3.4 Desain Tampilan



D. Profil Perusahaan

1. Latar Belakang

MTI.R2 adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan solusi teknologi informasi dan Networking. Klien kami berasal dari berbagai lembaga, mulai dari instansi Pemerintah, BUMN, Instansi Pendidikan, sampai dengan perusahaan berskala UKM dan personal.

MTI.R2 menawarkan pilihan kerja sama yang optimal baik klien dalam kebutuhan akan layanan dan solusi teknologi dan networking. Kami memberikan solusi dengan teknologi-teknologi tepat guna, dengan dijalankan oleh tenaga-tenaga pelaksana kami yang telah berpengalaman dan professional di bidangnya.

MTI.R2 di dirikan oleh Kelompok II kelas MTI.R2 yang mempunyai pengalaman sejak tahun 2019 sampai sekarang yang mengerjakan sistem informasi skala kecil dan besar. Badan hukum dari MTI.R2 Nusantara yaitu No. SITU / Izin Gangguan 503/IG.R/5975/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 4 Oktober 2018. No. SIUP 511.3/SIUP/2458/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 16 November 2021. No. TDP 060614609431, Masa berlaku



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

izin 16 November 2021. Akta Pendirian Nomor Akta 13 Tanggal 19 September 2019 Nama Notaris Syarif Hidayatullah, SH., M.Kn dan Akta Perubahan Terakhir dari CV ke PT Nomor Akta 19 Tanggal 20 Agustus 2019 Nama Alvian, SH., M.Kn.

2. Pengalaman Pekerjaan

No	Nama	Institusi	SK
1	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website STIKes Muhammadiyah Palembang	STIKes MP	016/2019/3/STIKes
2	Pembangunan Networking dan Management Bandwith	Klinik Mandiri	019/8989/8/KM
3	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website Proceeding	STIKes MP	016/8989/8/STIKes
4	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Pendaftaran Online	STIKes MP	026/AGP/VI/2019/STIKes
5	Pembangunan Database Server	STIKes MP	031/AGP/VI/2019/STIKes
6	Pembangun Aplikasi Kasir Apotik	Apotik Dinara	2019/1288/3AB

3. Penawaran Produk

Pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs (open journal system)

4. Biaya

Rincian biaya pembangunan sistem informasi untuk ejournal :

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

E. PENUTUP

Demikian proposal penawaran ini kami sampaikan untuk menjadi bahan pertimbangan di dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan kegiatan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas, efektif dan efisien.



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

SURAT PERJANJIAN KERJASAMA

No. 14/IGN/SPK/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PT. MTI.R2
Alamat : Jalan A. Yani 13 Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PT. MTI.R2 selanjutnya disebut sebagai Pihak Pertama

Nama : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D
Alamat : Jl. Jend. A. Yani, No.13, Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak sebagai Client untuk selanjutnya disebut Pihak Kedua.

Pihak Pertama dan Pihak Kedua dengan ini menerangkan kontrak kerjasama pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs dengan ketentuan sebagai berikut.

Pasal 1

Ruang Lingkup Perjanjian Pihak Pertama

Ruang lingkup pekerjaan sesuai dengan permintaan Pihak Kedua adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan Sistem Informasi ejournal
2. Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id>

Pasal 2

Nilai Perjanjian

Atas pekerjaan domain dan hosting tersebut maka Pihak Pertama berhak memperoleh pembayaran dari Pihak Kedua berupa uang sejumlah Rp. 22.00.000. Nilai tersebut adalah kesepakatan antara Pihak Pertama dan Pihak Kedua. Rincian dari nilai perjanjian seperti tabel dibawah ini.

Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id/> - 10 GB

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000

Pasal 3 Pembayaran

Pada saat perjanjian ini ditandatangani, Pihak Kedua berkewajiban melakukan pembayaran dari nilai yang telah disepakati pada pasal 2 setelah serah terima pekerjaan dengan waktu pengerjaan yang telah ditentukan seperti pasal 4 dibawah ini.

Pasal 4 Waktu Pengerjaan

1. Waktu pengerjaan terhitung sejak ditandatanganinya surat perjanjian ini oleh pihak Pertama dan Kedua dengan waktu selambat-lambatnya 1 (dua) Minggu.
2. Jangka waktu pengerjaan design pada pasal 4.2 dapat berubah bila Pihak Kedua terlambat memberikan data-data yang diperlukan kepada pihak Pertama.
3. Waktu pengerjaan dapat diperpanjang atas pertujuan pihak pertama dan pihak kedua dengan memperbaharui surat perjanjian kerjasama ini.

Pasal 5 Force Majeur

Jika Pihak Pertama atau Pihak kedua berhalangan dan diluar kemampuan para pihak (force majeure), segala hak dan kewajibannya berdasarkan perjanjian ini pindah kepada wakil yang telah ditunjuk.

Pasal 6 Ketentuan Lain

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan diatur kemudian secara bersama dengan catatan :



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

1. Pihak Kedua berhak meminta perbaikan ejournal yang telah ada, dalam waktu kontrak yang disepakati.
2. Setelah e-jurnal di online-kan pihak pertama akan memperbaiki jika error dan penambahan dalam batas kewajaran yang diajukan oleh pihak kedua selama 1 (satu) bulan.
3. Sedangkan garansi memperbaiki jika ada error dan maintenance selama 1 (satu) tahun.
4. Perubahan maupun penambahan dari perjanjian ini hanya berlaku apabila dituangkan dalam surat perjanjian yang ditandatangani oleh kedua pihak dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat perjanjian ini.
5. Surat asli perjanjian ini dibuat rangkap 2 (dua) masing-masing bermaterai cukup dan telah di tandatangani asli oleh kedua belah pihak sehingga masing-masing pihak mendapatkan satu eksemplar

Pasal 7 Perselisihan

Apabila timbul perselisihan antara Pihak Pertama dan Kedua mengenai perjanjian ini yang tidak dapat diselesaikan secara damai dan musyawarah, kedua pihak memilih Pengadilan Negeri yang disepakati oleh Kedua pihak untuk diselesaikan oleh pengadilan tersebut. Demikian perjanjian ini disepakati dan ditandatangani tanggal

Palembang, Desember 2019

Pihak Pertama

Pihak Kedua

PT. MTI.R2

Direktur

Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D

DESAIN WEBSITE DAN APLIKASI



IT DESK PRO

KELOMPOK 2:

ADE SAPUTRA

BHAGASKARA

MUHAMMAD IQBAL RISKI T

DANIEL KUKUH PRIBADI

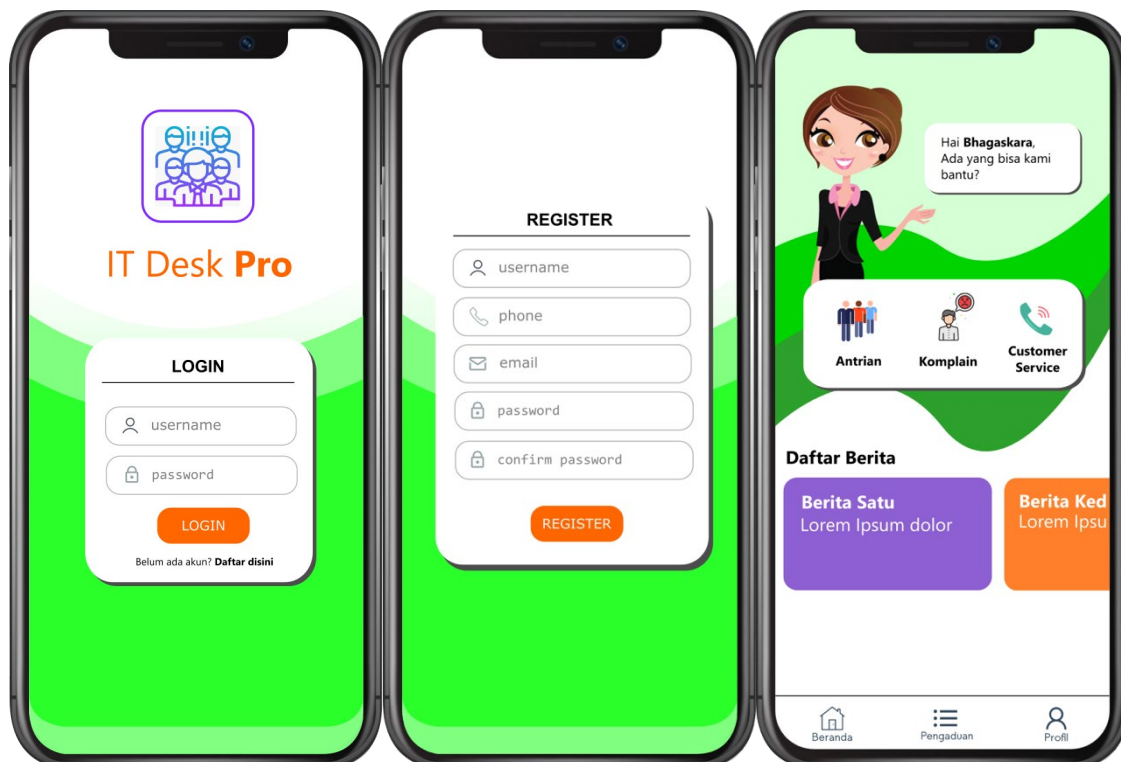
HENDRA YADA PUTRA

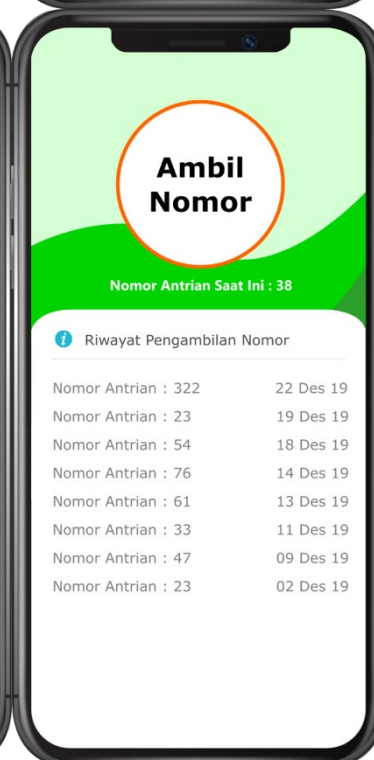
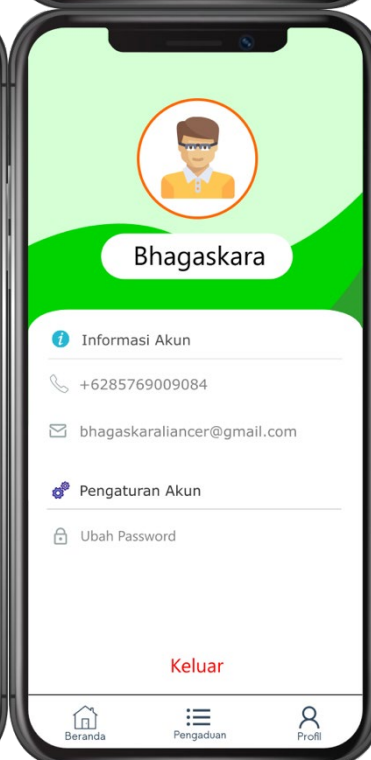
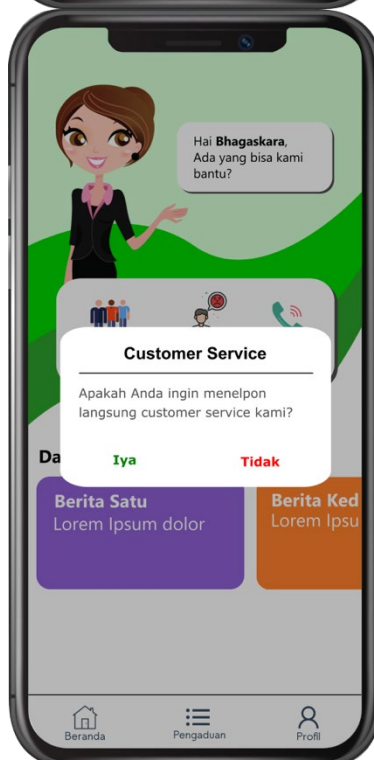
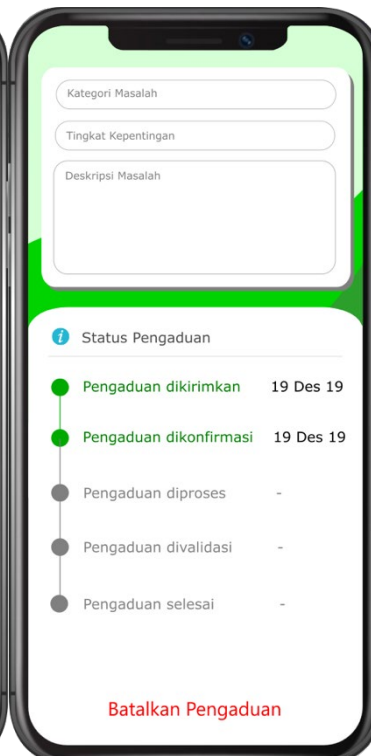
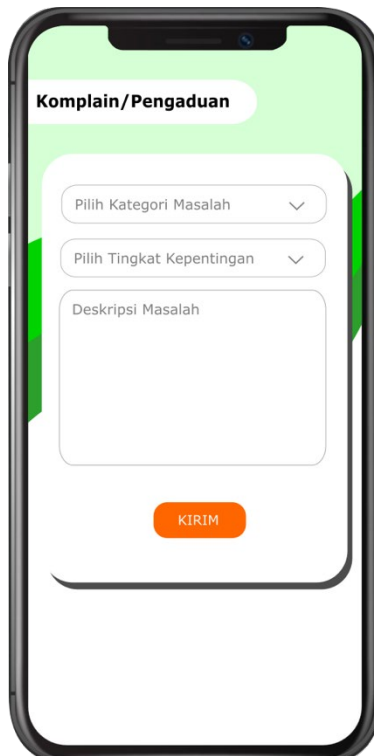
Desain Aplikasi Mobile (User)

Aplikasi Mobile dikembangkan menggunakan:

- React-Native, sehingga dapat menjangkau User yang menggunakan Android ataupun iOS.
- NodeJs sebagai web service penghubung dengan server.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pengambilan nomor antrian dan pengaduan komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.





Desain Website Admin

Website Admin dikembangkan menggunakan:

- PHP dengan framework CodeIgniter.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pemrosesan antrian dan komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.

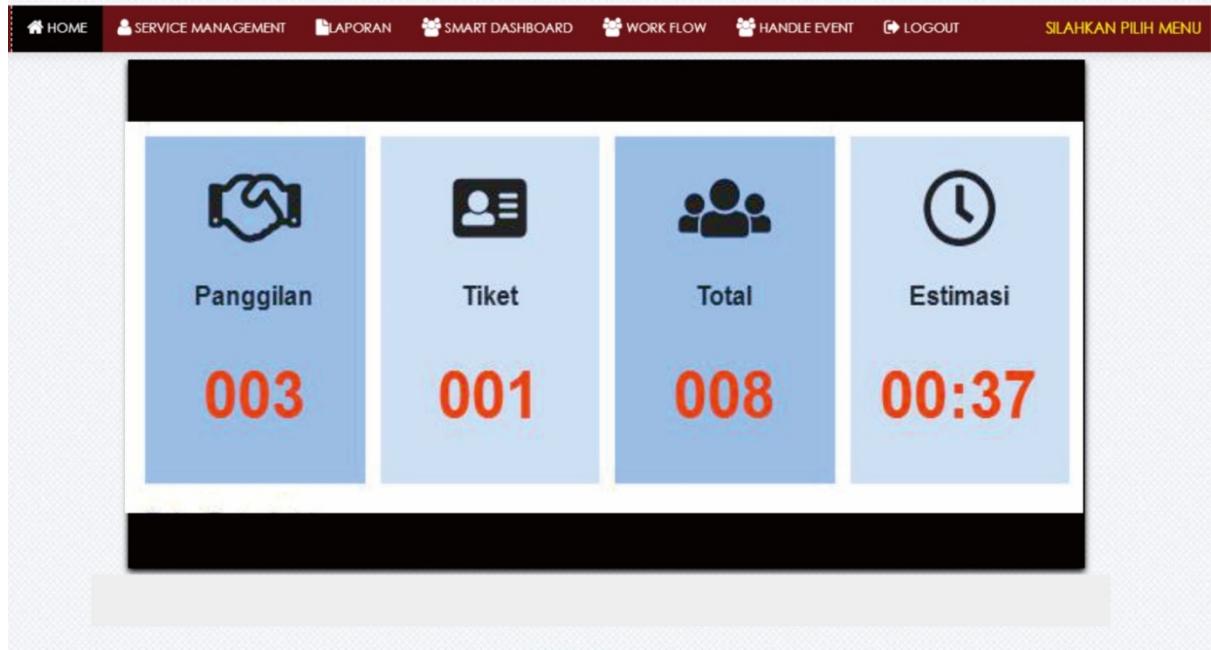
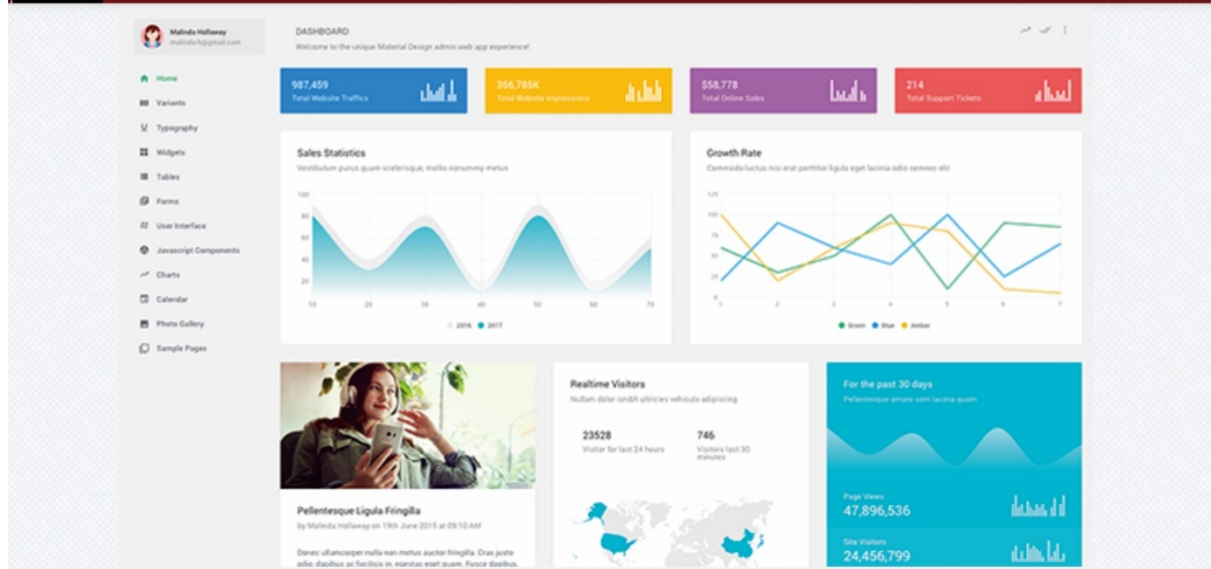
The image displays two screenshots of the IT Desk Pro admin interface.

The top screenshot shows a login form titled "Silahkan Melakukan Login". It includes fields for USERNAME (admin) and PASSWORD (masked), a Login button, and a "Daftar Disini" link.

The bottom screenshot shows the "Add User" modal form. It includes fields for USERNAME (admin), PASSWORD (masked), NAMA, N.I.K, and LEVEL (Admin), along with a Save button and a Close button.

The background of the bottom screenshot shows the main admin dashboard with a sidebar menu and a table of users.

ID	ACTION
897	
K0107002B1	
K0102010B	
K0107002B	
K0196002B	
K9902008b	
K0197003B	





Mail Queue Manager

This feature allows you to view and manage email messages queued for delivery.
Enter dates as: Month, day of month, year. For example, 1 April 2007 will be "4/1/2007".

Mail Queue Manager Hide

Select Query ▾

Search Type:

☒ Begins With

☐ Exact

☐ Partial

Start Date:

5/24/2019

End Date:

7/25/2019

Start Time:

09 : 08

AM PM

End Time:

09 : 08

AM PM

Run Report

Detail Attachment Note Media

Customer Data

Customer Name

Phone Number 1

WA

Phone Number 2

WA

Phone Number 3

WA

Email

Province

Sumatera Selatan

City

Palembang

District

Address

Ticket Data

Source Media

CALL

Ticket Priority

NORMAL ▾

Ticket Category

SERVICE ▾

Ticket Subcategory

Kunjungan Teknisi

Visit Type

Kunjungan Customer ▾

Visit Information

Department *

Detail Problem

OPEN: 0

ASSIGN BACK: 0

PROCESS: 1

PENDING: 2

CANCELED: 7

CLOSED: 8

RE-PROCESS: 0

Export

Detail

Attachment

Note

Media

Ticket Note

Work Order 1

J1C9C28015

Work Order 2

Work Order

Note

Please fill ticket note here...

Status

Note

Ticket Pending

Ticket Close

Ticket Cancel

Status Detail

-- Please Select Detail --

Repair Close Date

Date Of Repair

Add Note

Reset

Log Report

Page Tips

0001

2019-09-01 - 2019-09-11

Filter by "Location" or "Availability"

Download CSV

Collection Time	Availability	CPU Utilization	Bytes Used For Cache	Hits	Misses
Sep 11, 2019 3:14:39 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:09:36 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:04:33 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:59:30 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:54:25 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:49:22 PM		0.73	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:44:20 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:39:17 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:34:14 PM		0.83	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:29:11 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:24:09 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:19:06 PM		0.75	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:14:03 PM		0.83	0.0	0	0



IT Service Desk

100 records per page

Search:

USERNAME	PASSWORD	NAME	ID	ACTION
Ade	Ade	ade	897	
admin	admin	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B1	
Bagaskara	Bagaskar	Bagaskara	K0102010B	
daniel_kp	123456	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B	
hendra yp	hendra_y	Hendra YP	K0196002B	
M. Iqbal	M. Iqbal	M. Iqbal	K9902008b	
wardono	wardono	Wardono	K0197003B	

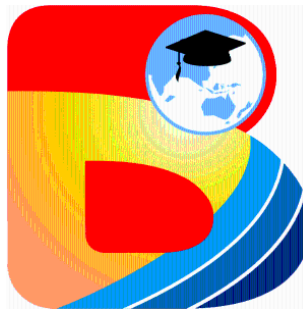
Showing 1 to 7 of 7 entries

← Previous

1

Next →

**SISTEM INFORMASI
PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**



Oleh

192420009	Ahmad Reza Fahlevi
192420013	Ardiansyah
192420017	Andrian Perdana
192420018	Aditya Nugroho
192420019	Eko Purwanto
192420020	Andriansyah

**MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINADARMA**

DESAIN APLIKASI

3.1 Analisis Sistem

3.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen ditingkat perangkat lunak (tahap ini biasanya disebut juga *software requirement analysis*). Dengan analisis ini dapat ditentukan domain-domain data atau informasi, fungsi, proses atau prosedur yang diperlukan beserta unjuk kerjanya dan *interface*. Hasil akhir dari tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Dalam aktivitas peminjaman dan pengembalian buku kepada anggota, pihak PDK Unsri masih menggunakan cara manual, hal demikian menjadi tidak efektif dengan ditambah tidak adanya pencatatan data buku. Sehingga pihak PDK Unsri membutuhkan waktu yang lama dalam mencari item buku yang diajukan oleh anggota.

Transaksi peminjaman dan transaksi pengembalian buku dalam pencatatannya masih menggunakan cara manual. Sehingga rentan terjadi kesalahan dan kekeliruan saat melakukan pencatatan rekapitulasi data peminjaman, data pengembalian dan data buku. Pada saat akan melakukan rekapitulasi data peminjaman dan pengembalian buku pihak PDK Unsri membutuhkan waktu yang lama hanya untuk sekedar mengumpulkan data peminjaman dan pengembalian buku yang prosesnya masih dilakukan secara manual.

Adapun sistem yang berjalan saat ini di PDK Unsri yaitu:

1. Pencatatan peminjaman buku masih menggunakan cara manual (dicatat dalam buku peminjaman);
2. Pencatatan pengembalian buku masih menggunakan cara manual (dicatat dalam buku pengembalian);
3. Tidak adanya pencatatan data buku, sehingga apabila pihak PDK Unsri akan melakukan pencarian buku harus mencari satu persatu di dalam rak;
4. Waktu yang cukup lama dalam menyajikan laporan peminjaman, pengembalian buku dan denda setiap bulannya.

3.1.2 Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari analisis sistem yang sedang berjalan hingga saat ini di PDK Unsri, maka diajukan suatu program aplikasi yang dapat membantu menangani kerentanan terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi, ketidakefektifan dalam aktivitas transaksi peminjaman, pengembalian dan proses rekapitulasi data peminjaman dan pengembalian akibat dari sistem yang sedang berjalan hingga saat ini di PDK Unsri.

Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa C++ dengan *Compiler Borland C++ Builder* dan dengan pendekatan metode berorientasi objek. Adapun basis data yang digunakan dalam program aplikasi ini adalah *Microsoft Access 2003*.

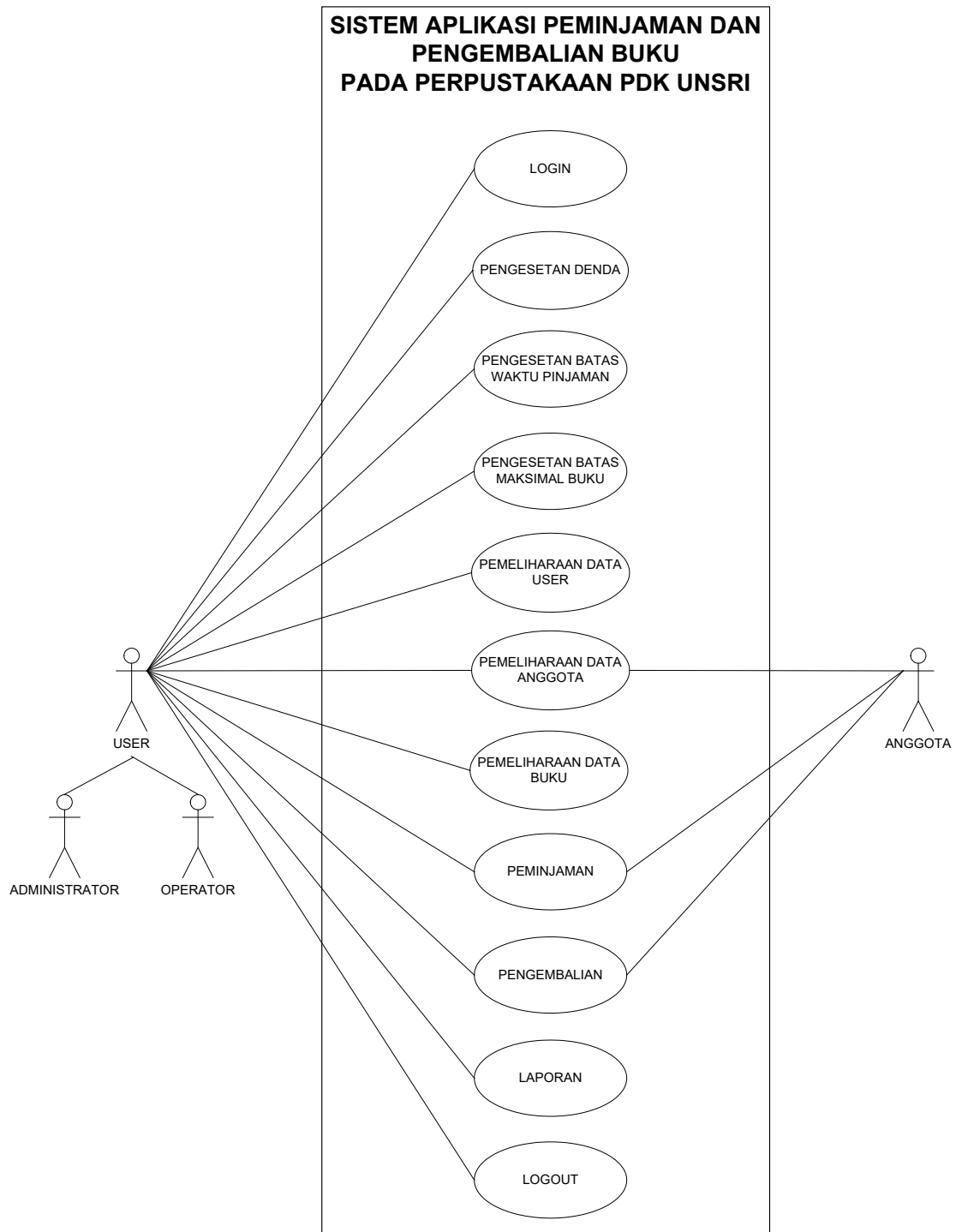
3.2 Perancangan Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan grafis yang didukung oleh model-model tunggal yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak yang dibangun menggunakan paradigma berorientasi objek.

3.2.1 Diagram *Use-Case*

Pada diagram *use-case* dijelaskan siapa saja yang terlibat di dalam aktivitas penggunaan sistem dan mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Operator lebih banyak terlibat dalam menggunakan sistem, administrator hanya terlibat dalam pengolahan data user, karena sebagian besar pengolahan data merupakan tugas dari operator, sedangkan anggota hanya terlibat dalam aktivitas penggunaan sistem pada saat penginputan data anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

a. Diagram



Gambar 3.1 Diagram *Use-case*

b. Skenario

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-01
Nama	<i>Login</i>
Tujuan	Mencek validasi pengguna
Deskripsi	Memeriksa apakah pengguna berhak untuk menggunakan program aplikasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna belum melakukan <i>login</i> Aplikasi belum bisa digunakan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka program aplikasi	2. Menampilkan <i>form login</i>
3. Menginputkan kode dan <i>password</i>	
4. Menekan tombol <i>login</i>	5. Menerima kode dan password
	6. Memeriksa pada tabel <i>user</i> di dalam <i>database</i> apakah kode <i>user</i> terdaftar atau tidak terdaftar
	7. Jika kode <i>user</i> tidak terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode <i>user</i> tidak terdaftar dan tetap berada di <i>form login</i>
	8. Memeriksa apakah <i>password</i> sesuai dengan kode <i>user</i> yang diinputkan
	9. Jika tidak sesuai maka menampilkan pesan bahwa <i>password</i> tidak sesuai dan tetap berada di <i>form login</i>
	10. Jika <i>password</i> sesuai dengan kode <i>user</i> maka akan memeriksa status pengguna
	11. Jika status pengguna adalah administrator maka program aplikasi menampilkan fitur-fitur yang hanya dapat digunakan oleh administrator
	12. Menampilkan nama <i>user</i> dan menampilkan form menu
Kondisi Akhir	Setiap pengguna yang berhasil melakukan login dapat menggunakan program aplikasi sesuai dengan otorisasi yang diberikan

Tabel 3.1 Skenario *Login*

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-02
Nama	Pengesetan Denda
Tujuan	Mengubah nilai denda
Deskripsi	Melakukan perubahan nilai denda jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> set denda	2. Menampilkan <i>form</i> set denda
	3. Menampilkan nilai denda
4. Menginputkan nilai denda yang baru	
5. Menekan tombol ubah	6. Menerima nilai denda
	7. Mengubah nilai denda pada <i>database</i>
	8. Menampilkan nilai denda yang baru
Kondisi Akhir	Nilai denda telah diubah

Tabel 3.2 Skenario Set Denda

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-03
Nama	Set Batas Waktu Peminjaman
Tujuan	Mengubah batas waktu peminjaman buku
Deskripsi	Melakukan perubahan batas waktu peminjaman buku jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> set batas waktu peminjaman buku	2. Menampilkan <i>form</i> set batas waktu peminjaman buku
	3. Menampilkan batas waktu peminjaman buku
4. Memilih jenis keanggotaan yang	

akan di ubah	
5. Menginputkan batas waktu peminjaman buku yang baru	
6. Menekan tombol ubah	7. Menerima batas waktu peminjaman buku
	8. Mengubah nilai batas waktu peminjaman buku pada <i>database</i>
	9. Menampilkan batas waktu peminjaman buku yang baru
Kondisi Akhir	Batas waktu peminjaman buku telah diubah

Tabel 3.3 Skenario Set Batas Waktu Peminjaman Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-04
Nama	Set Batas Max Buku yang Dipinjam
Tujuan	Mengubah jumlah batas maksimal buku yang dipinjam
Deskripsi	Melakukan perubahan jumlah maksimal peminjaman buku jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
10. Membuka <i>form</i> set batas max buku yang dipinjam	11. Menampilkan <i>form</i> set batas max buku yang dipinjam
	12. Menampilkan jumlah maksimal peminjaman buku
13. Menginputkan jumlah batas buku yang baru	
14. Menekan tombol ubah	15. Menerima jumlah maksimal buku
	16. Mengubah nilai batas buku pada <i>database</i>
	17. Menampilkan jumlah batas maksimal buku yang baru
Kondisi Akhir	Nilai batas buku telah diubah

Tabel 3.4 Skenario Set Batas Max Buku yang Dipinjam

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-05
Nama	Pengolahan Data <i>User</i>
Tujuan	Administrator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data <i>user</i> baru, mengubah data <i>user</i> yang telah tersedia, menghapus data <i>user</i> yang telah tersedia dan mengubah <i>password</i> . Operator menggunakan program aplikasi hanya untuk mengubah <i>password</i>
Deskripsi	Menyimpan data <i>user</i> baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data <i>user</i> yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data <i>user</i> yang telah berada di dalam <i>database</i> , mengubah <i>password</i> .
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form user</i>	2. Menampilkan <i>form user</i>
	3. Memeriksa status pengguna
	4. Jika pengguna adalah administrator maka dapat menggunakan fitur-fitur sesuai dengan otorisasi administrator
5. Administrator menginputkan deskripsi <i>user</i> baru	
6. Administrator menekan tombol simpan	7. Memeriksa apakah kode <i>user</i> telah terdaftar atau belum terdaftar
	8. Jika kode <i>user</i> telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode <i>user</i> telah terdaftar dan deskripsi <i>user</i> baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
	9. Jika belum terdaftar maka deskripsi <i>user</i> baru yang diinputkan disimpan ke dalam <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 3 – 7 untuk melakukan penyimpanan data <i>user</i> baru	
Administrator memilih data <i>user</i> pada tabel <i>user</i> di	10. Menampilkan deksripsi <i>user</i> yang telah dipilih pada tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>

dalam <i>form user</i>	
11. Administrator mengubah deskripsi <i>user</i> yang telah dipilih dari tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>	
12. Administrator menekan tombol ubah	13. Mengubah deskripsi <i>user</i> pada <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 8 – 12 untuk pengubahan data <i>user</i>	
14. Administrator memilih data <i>user</i> dalam tabel dalam <i>form user</i>	15. Menampilkan deksripsi <i>user</i> yang telah dipilih pada tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>
16. Administrator menekan tombol hapus	17. Menghapus data <i>user</i> pada <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 13 – 16 untuk penghapusan data <i>user</i>	
18. Pengguna menekan tombol perubahan <i>password</i>	19. Menampilkan pesan konfirmasi perubahan <i>password</i> dan menampilkan kode <i>user</i> dan nama <i>user</i> yang sedang <i>login</i>
20. Pengguna menekan tombol <i>yes</i>	21. Menampilkan fitur untuk menginputkan perubahan <i>password</i>
22. Pengguna menginputkan <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru	
23. Pengguna menekan tombol ubah	24. Menerima <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru
	25. Memeriksa apakah <i>password</i> lama telah sesuai dengan <i>password</i> pada <i>user</i> yang sedang <i>login</i>
	26. Jika tidak sesuai menampilkan pesan bahwa <i>password</i> lama tidak sesuai
	27. Jika sesuai maka <i>password</i> lama dalam <i>database</i> diubah dengan <i>password</i> yang baru
Pengguna melakukan langkah 17 – 26 untuk melakukan perubahan <i>password</i>	
Kondisi Akhir	Data <i>user</i> baru telah disimpan, data <i>user</i> telah diubah, data <i>user</i> telah dihapus, <i>password user</i> telah diubah

Tabel 3.5 Skenario Pengolahan Data *User*

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-06
Nama	Pengolahan Data Anggota
Tujuan	Operator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data anggota baru, mengubah data anggota, menghapus data anggota
Deskripsi	Menyimpan data anggota baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data anggota yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data anggota yang telah berada di dalam <i>database</i>
Aktor	Operator
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> anggota	2. Menampilkan <i>form</i> anggota
3. Menginputkan deskripsi anggota baru	
4. Menekan tombol simpan	5. Memeriksa apakah kode anggota telah terdaftar atau belum
	6. Jika kode anggota telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode anggota telah terdaftar dan deskripsi anggota baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
Operator melakukan langkah 3 – 6 untuk melakukan penyimpanan data anggota baru	
7. Menginputkan kode anggota	
8. Melakukan pencarian berdasarkan kode anggota yang diinputkan dengan menekan tombol cari	9. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	10. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia
	11. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data anggota berdasarkan kode anggota yang diinputkan
12. Mengubah deskripsi anggota	
13. Menekan tombol ubah	14. Mengubah deskripsi anggota pada <i>database</i>

Operator melakukan langkah 7 – 14 untuk melakukan perubahan data anggota	
15. Menginputkan kode anggota	
16. Melakukan pencarian berdasarkan kode anggota yang diinputkan dengan menekan tombol cari	17. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	18. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia
	19. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data anggota berdasarkan kode anggota yang diinputkan
20. Menekan tombol hapus	21. Menghapus data anggota pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 15 – 21 untuk melakukan penghapusan data anggota	
Kondisi Akhir	Data anggota baru telah disimpan, data anggota telah diubah, data anggota telah dihapus

Tabel 3.6 Skenario Pengolahan Data Anggota

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-07
Nama	Pengolahan Data Buku
Tujuan	Operator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data buku baru, mengubah data buku, menghapus data buku
Deskripsi	Menyimpan data buku baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data buku yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data buku yang telah berada di dalam <i>database</i>
Aktor	Operator
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
22. Membuka <i>form</i> buku	23. Menampilkan <i>form</i> buku
24. Menginputkan deskripsi buku baru	

25. Menekan tombol simpan	26. Memeriksa apakah kode buku telah terdaftar atau belum
	27. Jika kode buku telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode buku telah terdaftar dan deskripsi buku baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
Operator melakukan langkah 3 – 6 untuk melakukan penyimpanan data buku baru	
28. Menginputkan kode buku	
29. Melakukan pencarian berdasarkan kode buku yang diinputkan dengan menekan tombol cari	30. Memeriksa apakah kode buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	31. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode buku tidak tersedia
	32. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data buku berdasarkan kode buku yang diinputkan
33. Mengubah deskripsi buku	
34. Menekan tombol ubah	35. Mengubah deskripsi buku pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 7 – 14 untuk melakukan pengubahan data buku	
36. Menginputkan kode buku	
37. Melakukan pencarian berdasarkan kode buku yang diinputkan dengan menekan tombol cari	38. Memeriksa apakah kode buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	39. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode buku tidak tersedia
	40. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data buku berdasarkan kode buku yang diinputkan
41. Menekan tombol hapus	42. Menghapus data buku pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 15 – 21 untuk melakukan penghapusan data buku	
Kondisi Akhir	Data buku baru telah disimpan, data buku telah diubah, data buku telah dihapus

Tabel 3.7 Skenario Pengolahan Data Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-08
Nama	Peminjaman
Tujuan	Melakukan transaksi peminjaman buku
Deskripsi	Operator menggunakan program aplikasi untuk melakukan proses peminjaman buku kepada anggota kemudian menyimpan data peminjaman ke dalam <i>database</i> dan perubahan status buku pada <i>database</i> berdasarkan item buku yang dipinjam
Aktor	Operator, Anggota
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Anggota membawa item buku dan KTM ke Operator	
2. Operator membuka form peminjaman buku	3. Menampilkan <i>form</i> peminjaman 4. Menampilkan nama operator
	5. Menampilkan tanggal peminjaman 6. Menampilkan nomor peminjaman
7. Operator menginputkan kode anggota	8. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	9. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia dan deskripsi anggota tidak ditampilkan
	10. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi anggota
11. Operator menginputkan kode item buku	12. Memeriksa apakah kode item buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	13. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode item buku tidak tersedia dan deskripsi item buku tidak ditampilkan
	14. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi item buku
15. Operator melakukan penambahan peminjaman item buku dengan menekan tombol tambah item buku	16. Jika penambahan item buku > jumlah batas buku yang dipinjam maka menampilkan pesan bahwa jumlah peminjaman sudah maksimal
	17. Jika penambahan item buku < jumlah batas buku yang dipinjam maka menampilkan item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i>

	peminjaman, mengubah status buku dari tersedia menjadi dipinjam.
Operator mengulangi langkah 11 – 17 hingga seluruh item buku selesai untuk seluruh item peminjaman	
18. Operator mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan item buku	
19. Jika ada pembatalan item buku maka operator melakukan pembatalan item buku sesuai dengan keinginan anggota	
20. Operator memilih item buku yang akan dibatalkan pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman	
21. Menekan tombol pembatalan item buku	22. Menampilkan pesan konfirmasi pembatalan item buku
23. Menekan tombol <i>yes</i>	24. Menghapus item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman berdasarkan item buku yang dipilih
	25. Mengubah status item buku pada <i>database</i>
Operator mengulangi langkah 18 – 25 hingga semua item buku telah sesuai	
26. Mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan transaksi	
27. Jika ada pembatalan transaksi maka operator melakukan pembatalan transaksi dengan menekan tombol pembatalan transaksi	28. Menghapus seluruh item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman
	29. mengubah seluruh status buku berdasarkan item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman

30. Jika tidak ada pembatalan item buku dan transaksi, operator melakukan penyimpanan transaksi peminjaman dengan menekan tombol simpan	31. Menyimpan transaksi peminjaman
32. Anggota meninggalkan operator dengan membawa item buku yang dipinjam	
Kondisi akhir	Data transaksi peminjaman buku telah tersimpan di dalam <i>database</i> dan pengubahan status item buku dalam <i>database</i>

Tabel 3.8 Skenario Peminjaman

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-09
Nama	Pengembalian
Tujuan	Melakukan transaksi pengembalian buku
Deskripsi	Operator menggunakan program aplikasi untuk melakukan proses pengembalian buku dari anggota kemudian menyimpan data pengembalian ke dalam <i>database</i> dan perubahan status buku pada <i>database</i> berdasarkan item buku yang dikembalikan
Aktor	Operator, Anggota
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
33. Anggota membawa item buku ke Operator	
34. Operator membuka form pengembalian buku	35. Menampilkan <i>form</i> pengembalian 36. Menampilkan nama operator 37. Menampilkan tanggal pengembalian
38. Operator menginputkan kode anggota	39. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	40. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia dan deskripsi anggota tidak ditampilkan

	41. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi anggota serta item buku yang dipinjam.
42. Operator menginputkan kode item buku	43. Memeriksa apakah kode item buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	44. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode item buku tidak tersedia dan deskripsi item buku tidak ditampilkan
	45. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi item buku
46. Operator melakukan proses pengembalian item buku dengan menekan tombol proses	47. Merubah status buku pada <i>database</i> , dan menghitung denda bila pengembalian lewat dari waktu yang telah ditentukan.
Operator mengulangi langkah 11 – 17 hingga seluruh item buku selesai untuk seluruh item peminjaman	
48. Operator mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan proses pengembalian item buku	
49. Jika ada pembatalan item buku maka operator melakukan pembatalan item buku sesuai dengan keinginan anggota	
50. Operator memilih item buku yang akan dibatalkan pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian	
51. Menekan tombol pembatalan item buku	52. Menampilkan pesan konfirmasi pembatalan item buku
53. Menekan tombol yes	54. Menghapus item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian berdasarkan item buku yang dipilih
	55. Mengubah status item buku pada <i>database</i>
Operator mengulangi langkah 18 – 25 hingga seluruh item buku sesuai	

56. Mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan transaksi	
57. Jika ada pembatalan transaksi maka operator melakukan pembatalan transaksi dengan menekan tombol pembatalan transaksi	58. Menghapus seluruh item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian
	59. mengubah seluruh status buku berdasarkan item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian
60. Jika tidak ada pembatalan item buku dan transaksi, operator melakukan penyimpanan transaksi pengembalian dengan menekan tombol simpan	61. Menyimpan transaksi pengembalian
62. Memberikan KTM Anggota	
63. Anggota meninggalkan operator dengan membawa KTM	
Kondisi akhir	Data transaksi pengembalian buku telah tersimpan di dalam <i>database</i> dan perubahan status item buku dalam <i>database</i> serta penghitungan denda bila ada.

Tabel 3.9 Skenario Pengembalian

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-1
Nama	Laporan buku
Tujuan	Mengetahui data buku berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data buku yang telah dipinjam dan yang masih tersedia
Aktor	Operator, Administrator

Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan buku	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan buku
3. Pengguna memilih kriteria laporan buku yang terdapat di dalam <i>form</i> konfirmasi laporan buku	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan buku berdasarkan kriteria yang diinputkan

Tabel 3.10 Skenario Laporan Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-2
Nama	Laporan peminjaman
Tujuan	Mengetahui data peminjaman berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data peminjaman buku dan sebagai bahan untuk melakukan rekapitulasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman

3. Pengguna memilih kriteria laporan peminjaman yang terdapat di dalam <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih

Tabel 3.11 Skenario Laporan Peminjaman

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-3
Nama	Laporan pengembalian
Tujuan	Mengetahui data pengembalian berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data pengembalian buku dan sebagai bahan untuk melakukan rekapitulasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian

3. Pengguna memilih kriteria laporan pengembalian yang terdapat di <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan berdasarkan kriteria yang diinputkan

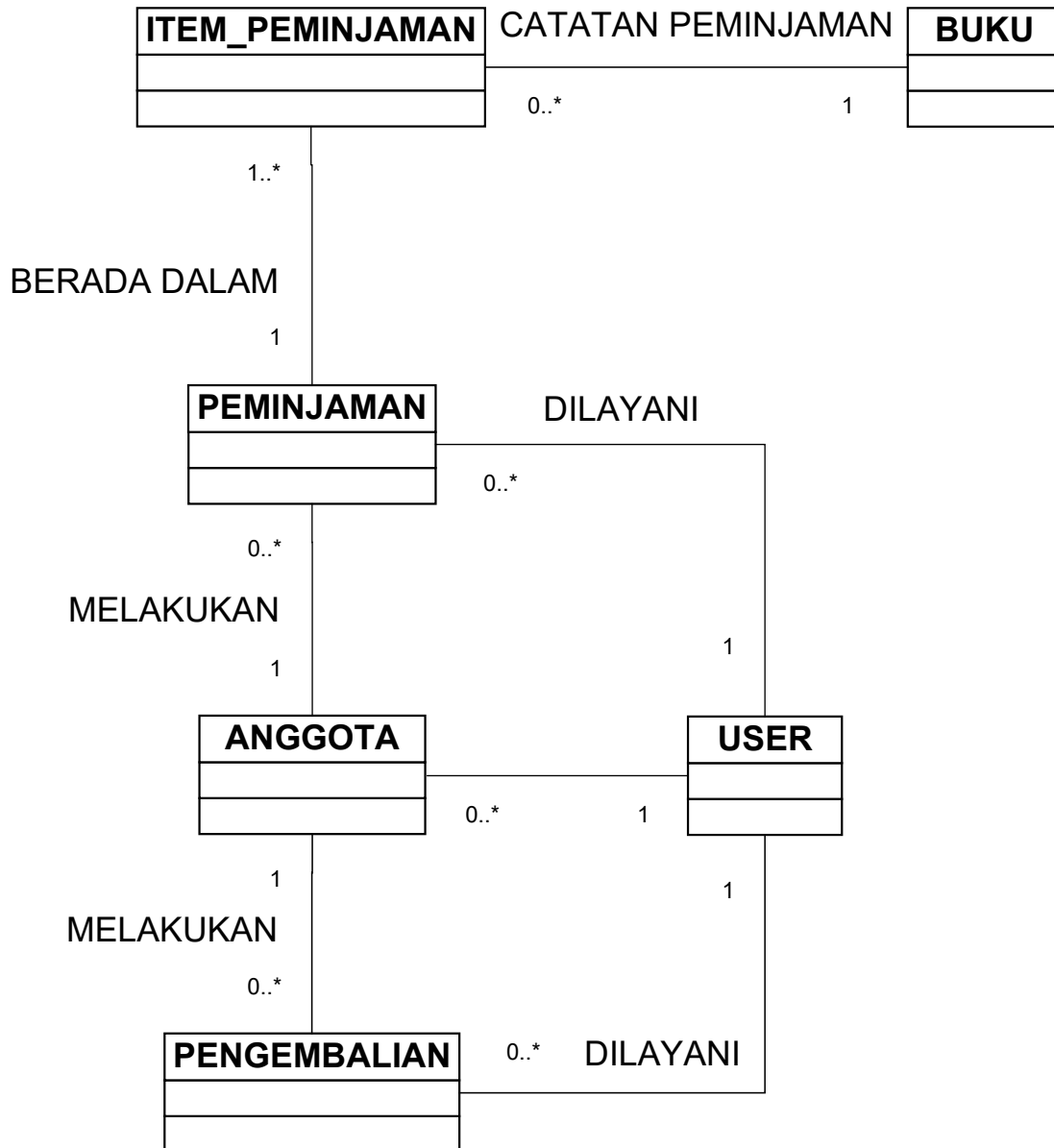
Tabel 3.11 Skenario Laporan Pengembalian

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-11
Nama	<i>Logout</i>
Tujuan	Keluar dari <i>form menu</i>
Deskripsi	Bila program aplikasi sudah tidak digunakan atau akan mengganti <i>user</i> lain yang akan menggunakan program aplikasi maka <i>form menu</i> ditutup dan kembali ke <i>form login</i>
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i> Aplikasi sudah tidak digunakan Mengganti <i>user</i> lain yang akan menggunakan program aplikasi
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna menekan tombol <i>logout</i> pada <i>form menu</i>	2. Menutup <i>form menu</i>
	3. Menampilkan <i>form login</i>
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>form login</i>

Tabel 3.12 Skenario *Logout*

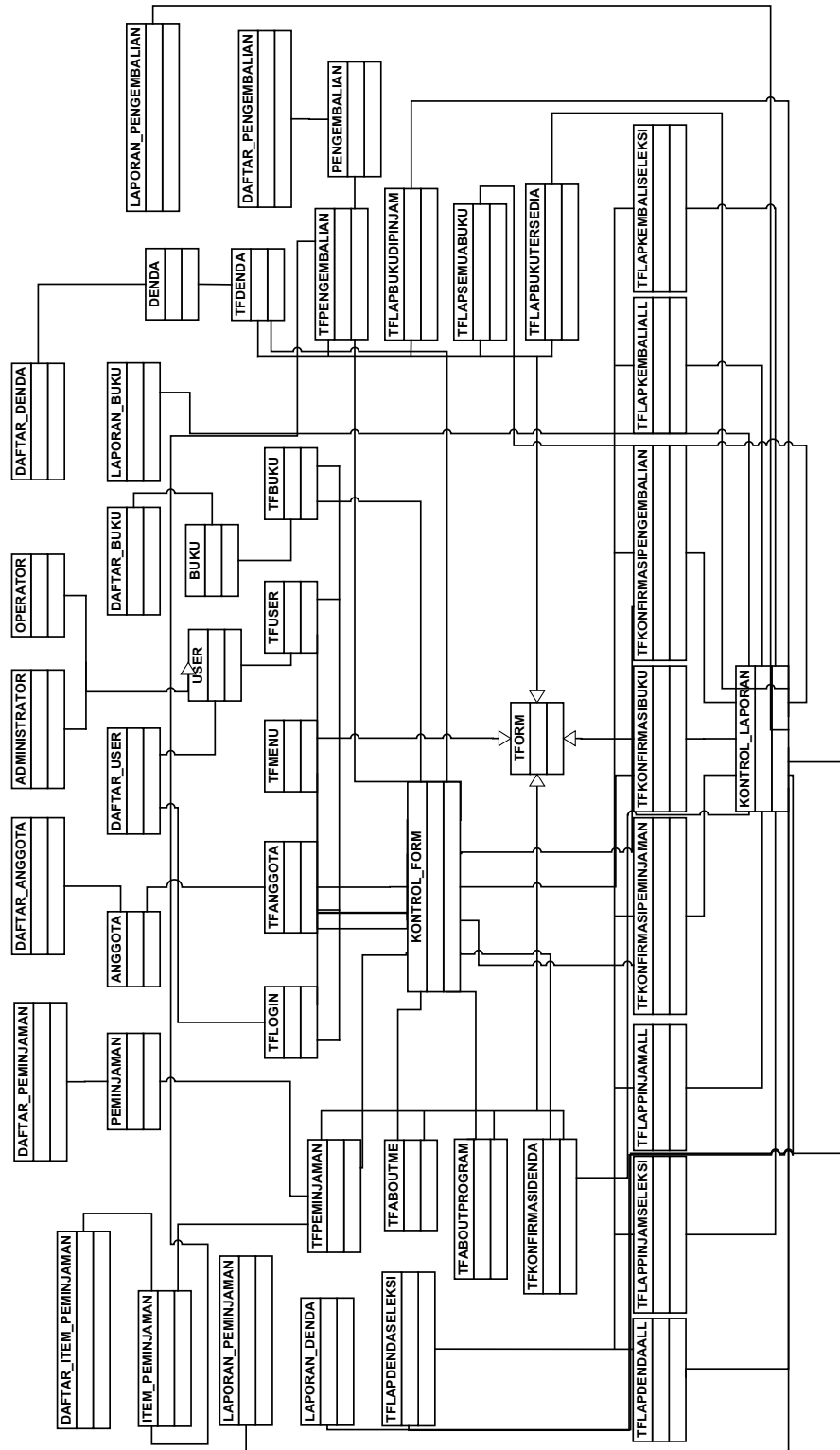
3.2.2 Diagram Kelas

a. Diagram Kelas Konseptual



Gambar 3.2 Diagram Kelas Konseptual

b. Diagram Kelas Teknis



Gambar 3.3 Diagram Kelas Teknis

1. USER

USER
-KODE : char -NAMA : char -ALAMAT : char -TELEPON : char -PASSWORD : char -STATUS : char
+USER() +SetKODE() : void +SetNAMA() : void +SetALAMAT() : void +SetTELEPON() : void +SetPASSWORD() : void +SetSTATUS() : void +GetKODE() : char +GetNAMA() : char +GetALAMAT() : char +GetTELEPON() : char +GetPASSWORD() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +UBAH_PASSWORD() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.13 Kelas USER

2. DAFTAR_USER

DAFTAR_USER
-xUSER : USER -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindPASSWORD() : bool +FindALL_USER() : bool +GetUSER() : USER +GetUSER_REC() : USER

Tabel 3.14 Kelas DAFTAR_USER

3. ANGGOTA

ANGGOTA
-KODE : char -NAMA : char -JURUSAN : char -STATUS : char -ALAMAT : char -TELEPON : char
+ANGGOTA() +SetKODE() : void +SetNAMA() : void +SetJURUSAN() : void +SetSTATUS() : void +SetALAMAT() : void +SetTELEPON() : void +GetKODE() : char +GetNAMA() : char +GetJURUSAN() : char +GetSTATUS() : char +GetALAMAT() : char +GetTELEPON() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +HAPUS() : void +SIMPAN1() : void +UBAH1() : void +HAPUS1() : void

Tabel 3.15 Kelas ANGGOTA

4. DAFTAR_ANGGOTA

DAFTAR_ANGGOTA
-xANGGOTA : ANGGOTA -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindNAMA() : bool +FindJURUSAN() : bool +FindALAMAT() : bool +FindALL_ANGGOTA() : bool +FindKODE1() : bool +FindNAMA1() : bool +FindSTATUS1() : bool +FindALAMAT1() : bool +FindALL_ANGGOTA() : bool +GetANGGOTA() : ANGGOTA +GetANGGOTA_REC() : ANGGOTA

Tabel 3.16 Kelas DAFTAR_ANGGOTA

5. BUKU

BUKU
-KODE : char -JUDUL : char -PENGARANG : char -PENERBIT : char -TAHUN : char -STATUS : char
+BUKU() +SetKODE() : void +SetJUDUL() : void +SetPENGARANG() : void +SetPENERBIT() : void +SetTAHUN() : void +SetSTATUS() : void +GetKODE() : char +GetJUDUL() : char +GetPANGARANG() : char +GetPENERBIT() : char +GetTAHUN() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +UBAH_KETERANGAN() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.17 Kelas BUKU

6. DAFTAR_BUKU

DAFTAR_BUKU
-xBUKU : BUKU -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindJUDUL() : bool +FindPENGARANG() : bool +FindPENERBIT() : bool +FindBUKU_DIPINJAM() : bool +FindALL_BUKU() : bool +GetBUKU() : BUKU +GetBUKU_REC() : BUKU

Tabel 3.18 Kelas DAFTAR_BUKU

7. PEMINJAMAN

PEMINJAMAN
-NO_PINJAM : int -PETUGAS_NAMA : char -ANGGOTA_KODE : char -TGL_PINJAM : char -BLN_PINJAM : char -THN_PINJAM : char
+PEMINJAMAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetPETUGAS_NAMA() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetTGL_PINJAM() : void +SetBLN_PINJAM() : void +SetTHN_PINJAM() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetPETUGAS_NAMA() : char +GetANGGOTA_KODE() : char +GetTGL_PINJAM() : char +GetBLN_PINJAM() : char +GetTHN_PINJAM() : char +SIMPAN() : void

Tabel 3.19 Kelas PEMINJAMAN

8. DAFTAR_PEMINJAMAN

DAFTAR_PEMINJAMAN
-xPEMINJAMAN : PEMINJAMAN -MaxElement : int
+GetMaxElement1() : int +FindLAST() : bool +FindNO_PINJAM() : bool +GetPEMINJAMAN() : PEMINJAMAN +GetPEMINJAMAN_REC() : PEMINJAMAN

Tabel 3.20 Kelas DAFTAR_PEMINJAMAN

9. ITEM_PEMINJAMAN

ITEM_PEMINJAMAN
-NO_PINJAM : int -ANGGOTA_KODE : char -KODE : char -JUDUL : char -PENGARANG : char -PENERBIT : char -TAHUN : char -KETERANGAN : char -STATUS : char
+ITEM_PEMINJAMAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetKODE() : void +SetJUDUL() : void +SetPENGARANG() : void +SetPENERBIT() : void +SetTAHUN() : void +SetKETERANGAN() : void +SetSTATUS() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetANGGOTA_KODE() : char +GetKODE() : char +GetJUDUL() : char +GetPENBGARANG() : char +GetPENERBIT() : char +GetTAHUN() : char +GetKETERANGAN() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAHKETERANGAN() : void +UBAHKETERANGAN1() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.21 Kelas ITEM_PEMINJAMAN

10. DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN

DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN
-xITEM_PEMINJAMAN : ITEM_PEMINJAMAN -MaxElement : int
+GetMaxElement1() : int +FindANGGOTAPINJAM() : bool +FinfBUKUDIPINJAMANGGOTA() : bool +GetITEM_PEMINJAMAN() : ITEM_PEMINJAMAN +GetITEM_PEMINJAMAN_REC() : ITEM_PEMINJAMAN

Tabel 3.22 Kelas DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN

11. PENGEMBALIAN

PENGEMBALIAN
-NO_PINJAM : int -PETUGAS_NAMA : char -ANGGOTA_KODE : char -TGL_KEMBALI : char -BLN_KEMBALI : char -THN_KEMBALI : char -DENDA : int
+PENGEMBALIAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetPETUGAS_NAMA() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetTGL_KEMBALI() : void +SetBLN_KEMBALI() : void +SetTHN_KEMBALI() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetPETUGAS_NAMA() : char +GetANGGOTA_KODE() : char +GetTGL_KEMBALI() : char +GetBLN_KEMBALI() : char +GetTHN_KEMBALI() : char +GetDENDA() : int +SIMPAN() : void

Tabel 3.23 Kelas PENGEMBALIAN

12. DENDA

DENDA
-NILAI_DENDA : int
+DENDA() +SetNILAI_DENDA() : void +GetNILAI_DENDA() : int +UBAH() : void

Tabel 3.24 Kelas DENDA

13. DAFTAR_DENDA

DAFTAR_DENDA
+FindDENDA() : bool +GetDENDA() : DENDA

Tabel 3.25 Kelas DAFTAR_DENDA

14. BATAS_PINJAM

BATAS_PINJAM
-BATAS_PINJAM_MHS : int -BATAS_PINJAM_DSN : int
+BATAS_PINJAM() +SetBATAS_PINJAM_MHS() : void +SetBATAS_PINJAM_DSN() : void +GetBATAS_PINJAM_MHS() : int +GetBATAS_PINJAM_DSN() : int +UBAHMHS() : void +UBHADSN() : void

Tabel 3.26 Kelas BATAS_PINJAM

15. DAFTAR_BATAS_PINJAM

DAFTAR_BATAS_PINJAM
+FindBATAS_PINJAM() : bool +GetBATAS_PINJAM() : BATAS_PINJAM

Tabel 3.27 Kelas DAFTAR_BATAS_PINJAM

16. BATAS_MAX_BUKU

BATAS_MAX_BUKU
-BATAS_BUKU : int
+BATAS_MAX_BUKU() +SetBATAS_BUKU() : void +GetBATAS_BUKU() : int +UBAH() : void

Tabel 3.28 Kelas BATAS_MAX_BUKU

17. DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU

DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU
+FindBATAS_MAX_BUKU() : bool +GetBATAS_MAX_BUKU() : BATAS_MAX_BUKU

Tabel 3.29 Kelas DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU

18. LAPORAN_BUKU

LAPORAN_BUKU
+FindLAP_BUKU_DIPINJAM() : bool +FindLAP_BUKU_TERSEDIA() : bool +FindLAP_ALL_BUKU() : bool

Tabel 3.30 Kelas LAPORAN_BUKU

19. LAPORAN_PEMINJAMAN

LAPORAN_PEMINJAMAN
+FindLAP_ALL_PEMINJAMAN() : bool +FindLAP_PEMINJAMAN_BULANAN() : bool +FindLAP_ALL_PEMINJAMAN1() : bool +FindLAP_PEMINJAMAN_BULANAN1() : bool

Tabel 3.31 Kelas LAPORAN_PEMINJAMAN

20. LAPORAN_PENGEMBALIAN

LAPORAN_PENGEMBALIAN
+FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN_BULANAN() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN1() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN_BULANAN1() : bool

Tabel 3.32 KELAS LAPORAN_PENGEMBALIAN

21. LAPORAN_DENDA

LAPORAN_PENGEMBALIAN
+FindLAP_ALL_DENDA() : bool +FindLAP_DENDA_BULANAN() : bool

Tabel 3.33 KELAS LAPORAN_DENDA

22. KONTROL_LAPORAN

KONTROL_LAPORAN
+RUN_LAPORAN_BUKU() : void +RUN_LAPORAN_PEMINJAMAN() : void +RUN_LAPORAN_PENGEMBALIAN() : void +RUN_LAPORAN_DENDA() : void

Tabel 3.34 KELAS KONTROL_LAPORAN

23. KONTROL_FORM

KONTROL_FORM
+RUN_FORM() : void

Tabel 3.35 KELAS KONTROL_FORM

24. TFORM

TFORM

Tabel 3.36 Kelas TFORM

25. TDM

TDM
-Koneksi : TADOConnection -QUERY1 : TADOQuery -QPENGEMBALIAN : TADOQuery -QBUKU : TADOQuery -QPEMINJAMAN : TADOQuery -QDENDA : TADOQuery
+TDM() : TDM

Tabel 3.37 Kelas TDM

26. TFLogin

TFLogin
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +EDTKODE() : TEdit +EDTPASS() : TEdit +BTNLOGIN() : TButton +BTNKELUAR() : TButton
+TFLogin() +BTNLOGINClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormActivate() : void -CLEARTEXT() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void -ADMINLOGIN() : void -OPERATORLOGIN() : void -SHOWWELCOME() : void

Tabel 3.38 Kelas TFLogin

27. TFUser

TFUser
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +EDTPASS() : TEdit +EDTPASSWORDLAMA() : TEdit +EDTPASSWORDBARU : TEdit +CMBSTS() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNPERUBAHANPASSWORD() : TButton +UBAHPASSWORD() : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo
+TFUser() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormShow() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNPERUBAHANPASSWORDClick() : void +UBAHPASSWORDClick() : void +STRUSERClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTTLPKeyPress() : void -CLEARTEXT() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -SHOWDATANULL() : void -DISPLAYUSER() : void -LOADUSER() : void -SETSTR() : void -ENABLESETPASSWORD() : void -DISABLESETPASSWORD() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void

Tabel 3.39 Kelas TFUser

28. TFAnggota

TFAnggota
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +CMBJURUSAN() : TComboBox +CMBCARI() : TComboBox +CMBKEYWORD() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIALI : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo +STRANGG() : TStringGrid
+TFAnggota() +CMBCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALIClick() : void +STRANGGClick() : void +EDTTLPKeyPress() : void +EDTKODEKeyPress() : void +EDTCARIClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYANGGOTA() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADANGGOTA() : void

Tabel 3.40 Kelas TFAnggota

29. TFAnggota1

TFAnggota1
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +CMBSTATUS() : TComboBox +CMBCARI() : TComboBox +CMBKEYWORD() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIAL() : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo +STRANGG() : TStringGrid
+TFAnggota1() +CMBCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALClick() : void +STRANGGClick() : void +EDTTLPKeyPress() : void +EDTKODEKeyPress() : void +EDTCARIClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYANGGOTA() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADANGGOTA() : void

Tabel 3.41 Kelas TFAnggota1

30. TFMENU

TFMENU
+MainMenu1() : TMainMenu +PerubahanAturan1 : TMenuItem +InputData1 : TMenuItem +User1 : TMenuItem +Buku1 : TMenuItem +Anggota1 : TMenuItem +Transaksi1 : TMenuItem +Peminjaman1 : TMenuItem +Pengembalian1 : TMenuItem +SetDenda1 : TMenuItem +Report1 : TMenuItem +KonfirmasiPeminjaman1 : TMenuItem +KonfirmasiPengembalian1 : TMenuItem +KonfirmasiBuku1 : TMenuItem +KonfirmasiDenda1 : TMenuItem +Mahasiswa1 : TMenuItem +Dosen1 : TMenuItem +SetBatasPeminjaman1 : TMenuItem +Keluar1 : TMenuItem +LogOut1 : TMenuItem +KeluarAplikasi1 : TMenuItem +SetBatasMaxPeminjamanBuku1 : TMenuItem +Panel1 : TPanel +Panel2 : TPanel +Panel3 : TPanel +Image1 : TImage +Timer1 : TTimer +StatusBar1 : TStatusBar +Label2 : TLabel +Label5 : TLabel +Label6 : TLabel
+TFMENU() +Buku1Click() : void +User1Click() : void +Peminjaman1Click() : void +Pengembalian1Click() : void +SetDenda1Click() : void +KonfirmasiPeminjaman1Click() : void +KonfirmasiPengembalian1Click() : void +KonfirmasiBuku1Click() : void +KonfirmasiDenda1Click() : void +Mahasiswa1Click() : void +Dosen1Click() : void +SetBatasPeminjaman1Click() : void +KeluarAplikasi1Click() : void +LogOut1Click() : void +SetBatasMaxPeminjamanBuku1Click() : void +Timer1Timer() : void +FormCloseQuery() : void -VISIBLEON() : void

Tabel 3.42 Kelas TFMENU

31. TFBuku

TFBuku
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +LBLSTATUS : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +MEMOJUDUL() : TMemo +EDTPENGARANG() : TEdit +EDTPENERBIT() : TEdit +EDTTAHUN() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +BTNCARI() : TButton +BTNCARIALL : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +CMBCARI() : TComboBox +STRBUKU() : TStringGrid
+TFBuku() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTJUDULClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALLClick() : void +CMBCARIClick() : void +STRBUKUClick() : void +EDTTAHUNKeyPress() : void +MEMOJUDULClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYBUKU() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADBUKU() : void

Tabel 3.36 Kelas TFBuku

32. TFPeminjaman

TFPeminjaman
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +LBLPETUGASNAMA() : TLabel +LBLANGGOTANAMA() : TLabel +LBLSTATUS() : TLabel +LBLJUDUL() : TLabel +LBLPENGARANGNAMA() : TLabel +LBLPENERBIT() : TLabel +LBLTAHUN() : TLabel +BLTGLP() : TLabel +LBLBLNP() : TLabel +LBLTHNP() : TLabel +BLTGLK() : TLabel +LBLBLNK() : TLabel +LBLTHNK() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTANGGOTAKODE() : TLabel +EDTBUKUKODE() : TLabel +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +BTNHAPUSITEM() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +STRITEMBUKU() : TStringGrid
+TFPeminjaman() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void +BTNHAPUSITEMClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTANGGOTAClick() : void +EDTBUKUKODEClick() : void +KOSONG() : void +SETTANGGAL() : void +SETSTR() : void +DELETESTR() : void +GETNAMA() : void +BUKUKOSONG() : void +BTNCARIANGGOTA() : void +EDTANGGOTAKODEKeyPress() : void -CLEARTEXTANGGOTA() : void -CLEARTEXTBUKU() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -ADDBUTTON() : void -SETTANGGAL() : void -SETSTR() : void -ADDTOSTR() : void -DELETESTR() : void -DISPLAYEDITANGGOTA() : void -DISPLAYEDITBUKU() : void -DISPLAYITEMPEMINJAMAN() : void -SHOWANGGOTANOTCOMPLETE() : void -SHOWANGGOTANOTFOUND() : void -SHOWBUKUNOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTFOUND() : void -SHOWBUKUDIPINJAM() : void -SHOWBUKUMAXIMAL() : void -SHOWROWDELNOTCOMPLETE() : void -NEWFAKTUR() : void -LOADPINJAM() : void -SHOWGAGALPINJAM() : void -SHOWTELAHDIINPUTKAN() : void

Tabel 3.37 Kelas TFPeminjaman

33. TFPengembalian

TFPengembalian
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +LBLPETUGASNAMA() : TLabel +LBLANGGOTANAMA() : TLabel +LBLSTATUS() : TLabel +LBLJUDUL() : TLabel +LBLOPINJAM() : TLabel +LBLPENGARANGNAMA() : TLabel +LBLPENERBIT() : TLabel +LBLSAHUN() : TLabel +LBLSGLP() : TLabel +LBLSLNP() : TLabel +LBLSHNP() : TLabel +LBLSGLS() : TLabel +LBLSLNS() : TLabel +LBLSHNS() : TLabel +LBLSHARI() : TLabel +LBLSDENDA() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +GroupBox6() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTANGGOTAKODE() : TLabel +EDTBUKUKODE() : TLabel +EDTTOTAL() : TLabel +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNPROSES() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIANGGOTA : TButton +BTNHAPUSITEM : TButton
+TFPengembalian() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNCARIANGGOTAClick() : void +BTNPROSESClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +BTNHAPUSITEMClick() : void +EDTANGGOTAKODEKeyPress() : void +STRITBUKUClick() : void -SETSTR() : void -DATATANGGAL() : void -NILADENDA() : void -SETTANGGAL() : void -CLEARTEXTBUKU() : void -CLEARTEXTNOPINJAM() : void -CLEARTEXTANGGOTA() : void -SHOWANGGOTANOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTFOUND() : void -SHOWANGGOTANOTFOUND() : void -SHOWANGGOTATIDAKMEMINJAM() : void -SHOWLIHATDITABEL() : void -SHOWROWDELNOTCOMPLETE() : void -LOADPINJAM() : void -DISPLAYITEMPEMINJAMAN() : void -DISPLAYEDITANGGOTA() : void -DISPLAYEDITBUKU() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LAMAPINJAM() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -PROSESBUTTONON() : void -PROSESBUTTONOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -DENDA() : void -PENGURANGDENDA() : void

Tabel 3.38 Kelas TFPengembalian

34. TFDATAJUAL

TFDATAJUAL
+BTNBERSIH() : TButton +BTNCARI() : TButton +BTNCARIAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNTAMPIL() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +EDTJML() : TEdit +EDTJMLBARANG() : TEdit +EDTJMLHARGA() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTTOTAL() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +GroupBox6() : TGroupBox +GroupBox7() : TGroupBox +GroupBox8() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +LBLBLN() : TLabel +LBLDATA() : TLabel +LBLTHN() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRDATAPENJUALAN() : TStringGrid +STRITEMDATAPENJUALAN() : TStringGrid +TabbedNotebook1() : TabbedNotebook
+TFDATAJUAL() +BTNBERSIHClick() : void +BTNCARIClick() : void +BTNCARIALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNTAMPILClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void +FormCreate() : void +SHOWCARINOTFOUND() : void +SHOWCARISEMUADATANOTFOUND() : void +SHOWTAMPILKANNOTFOUND() : void +SHOWTAMPILKANSEMUANOTFOUND() : void +TAMPILKANFOUND() : void +TAMPILKANSEMUAFOUND() : void

Tabel 3.39 Kelas TFDATAJUAL

35. TFKONFIRMASIBARANG

TFKONFIRMASIBARANG
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +CMBKONFIRMASI() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel
+TFKONFIRMASIBARANG() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWERROR() : void

Tabel 3.40 Kelas TFKONFIRMASIBARANG

36. TFKONFIRMASIPEMBELIAN

TFKONFIRMASIPEMBELIAN
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel
+TFKONFIRMASIPEMBELIAN() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void -SHOWDATANULLI() : void

Tabel 3.41 Kelas TFKONFIRMASIPEMBELIAN

37. TFKONFIRMASIPENJUALAN

TFKONFIRMASIPENJUALAN
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel
+TFKONFIRMASIPENJUALAN() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void -SHOWDATANULLI() : void

Tabel 3.42 Kelas TFKONFIRMASIPENJUALAN

38. TFLAPBARANGALL

TFLAPBARANGALL
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBARANG() : TQuicReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBARANGALL()

Tabel 3.43 Kelas TFLAPBARANGALL

39. TFLAPBARANGHABIS

TFLAPBARANGHABIS
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBARANGHABIS() : TQuicReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBARANGHABIS()

Tabel 3.44 Kelas TFLAPBARANGHABIS

40. TFLAPBARANGTERSEDIA

TFLAPBARANGTERSEDIA
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+SummaryBand1() : TQRBand
+QRBARANGTERSEDIA() : TQuickReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+TFLAPBARANGTERSEDIA()

Tabel 3.45 Kelas TFLAPBARANGTERSEDIA

41. TFLAPBELIAL

TFLAPBELIAL
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+SummaryBand1() : TQRBand
+QRBELI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText7() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText10() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRImage1() : TQRImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+TFLAPBELIAL()

Tabel 3.46 Kelas TFLAPBELIAL

42. TFLAPBELISELEKSI

TFLAPBELISELEKSI
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBELISELEKSI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText11() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBELISELEKSI()

Tabel 3.47 Kelas TFLAPBELISELEKSI

43. TFLAPJUALALL

TFLAPJUALALL
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRJUAL() : TQuicReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText7() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText10() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPJUALALL()

Tabel 3.48 Kelas TFLAPJUALALL

44. TFLAPJUALSELEKSI

TFLAPJUALSELEKSI
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRJUALSELEKSI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText11() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRSysData1() : QRSysData
+QRSysData2() : QRSysData
+QRSysData3() : QRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPJUALSELEKSI()

Tabel 3.49 Kelas TFLAPJUALSELEKSI

45. TFLISTSUPLIER

TFLISTSUPLIER
+BTNKEMBALI() : TButton +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRLISTSUPLIER() : TStringGrid
+TFLISTSUPLIER() +BTNKEMBALIClick() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void +LISTSUPLIER() : void

Tabel 3.50 Kelas TFLISTSUPLIER

46. TFLOGIN

TFLOGIN
-Label1() : TLabel -Label2() : TLabel -Label3() : TLabel -Label4() : TLabel -GroupBox1() : TGroupBox -EDTKODE() : TEdit -EDTPASSWORD() : TEdit -BTNLOGIN() : TButton -BTNKELUAR() : TButton
+TFLOGIN() -SHOWNOTFOUNDKODE() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void -KASIRLOGIN() : void -MANAJERLOGIN() : void -SHOWMENU() : void -BTNLOGINClick() : void -BTNKELUARClick() : void

Tabel 3.51 Kelas TFLOGIN

47. TFMENU

TFMENU
+Image1() : TImage +DATA1() : TMenuItem +DATABARANG1() : TMenuItem +DATASUPLIER1() : TMenuItem +DATAUSER1() : TMenuItem +FILE1() : TMenuItem +INFROMASI1() : TMenuItem +LAPORAN1() : TMenuItem +LAPORANBARANG1() : TMenuItem +LAPORANPEMBELIAN1() : TMenuItem +LAPORANPENJUALAN1() : TMenuItem +MainMenu1() : TMenuItem +LASTRICK1() : TMenuItem +PEMBUAT1() : TMenuItem +TRANSAKSI1() : TMenuItem +TRANSAKSIPEMBELIAN1() : TMenuItem +TRANSAKSIPENJUALAN1() : TMenuItem +TUTUPAPLIKASI() : TMenuItem
+TFMENU() +DATABARANG1Click() : void +DATASUPLIER1Click() : void +DATAUSER1Click() : void +LAPORANBARANG1Click() : void +LAPORANPEMBELIAN1Click() : void +LAPORANPENJUALAN1Click() : void +LASTTRICK1Click() : void +LOGOUT1Click() : void +PEMBUAT1Click() : void +TRANSAKSIPEMBELIAN1Click() : void +TRANSAKSIPENJUALAN1Click() : void +TUTUPAPLIKASI1Click() : void

Tabel 3.52 Kelas TFMENU

48. TFSUPLIER

TFSUPLIER
+BTNCARI() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTALAMAT() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Panel1() : TLabel
+TFSUPLIER() +BTNCARIClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +FormCreate() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWNOTFOUND() : void -TRUEBUTTON() : void

Tabel 3.53 Kelas TFSUPLIER

49. TFTRANSAKSIBELI

TFTRANSAKSIBELI
+BTNBATAL() : TButton +BTNBERSIH() : TButton +BTNCARI() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNLISTSUPPLIER() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +CMBTGL() : TComboBox +CMBGENDER() : TComboBox +CMBJENIS() : TComboBox +EDTHARGABELI() : TEdit +EDTHARGAJUAL() : TEdit +EDTJUMLAH() : TEdit +EDTKODEBARANG() : TEdit +EDTKODESUPPLIER() : TEdit +EDTMEREK() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTTAMBAHBARANG() : TEdit +EDTTOTALHARGA() : TEdit +EDTTOTALBARANG() : TEdit +EDTUKURAN() : TEdit +EDTWARNA() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +Label18() : TLabel +Label19() : TLabel +Label20() : TLabel +LBLKET() : TLabel +LBLKETERANGAN() : TLabel +LBLNAMASUPPLIER() : TLabel +LBLTAMBAHBARANG() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRITEMBARANG() : TStringGrid +TFTRANSAKSIBELI() -ADDSTRINGGRIDBARU() : void -ADDSTRINGGRIDTAMBAH() : void -BATAL() : void +BTNBATALClick() : void +BTNBERSIHClick() : void +BTNCARIClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNLISTSUPPLIERClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void -CLEARTEXT() : void -DELSTRINGGRID() : void -DISABLETEXT() : void +EDTHARGABELIKeyPress() : void +EDTHARGAJUALKeyPress() : void +EDTJUMLAHKeyPress() : void +EDTKODESUPPLIERExit() : void +EDTTAMBAHBARANGKeyPress() : void -ENABLETEXT() : void -ENDPROSES() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void +HAPUS() : void +KALKULASITAMBAH() : void -NEWFAKTUR() : void -SetTANGGAL() : void -SHOWNOTFOUNDBARANG() : void -SHOWNOTFOUNDSUPPLIER() : void

Tabel 3.54 Kelas TFTRANSAKSIBELI

50. TFTRANSAKSIJUAL

TFTRANSAKSIJUAL
+BTNBATAL() : TButton +BTNCETAK() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +EDTBLN() : TEdit +EDTTTHN() : TEdit +EDTTGL() : TEdit +EDTKODEBARANG() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTJUMLAHBARANG() : TEdit +EDTTOTALHARGA() : TEdit +EDTTOTALBARANG() : TEdit +EDTUKURAN() : TEdit +EDTWARNA() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +Label18() : TLabel -LBLHARGAJUAL() : TLabel -LBLJENIS() : TLabel -LBLJUMLAH() : TLabel -LBLMEREK() : TLabel -LBLNAMA() : TLabel -LBLNAMAKASIR() : TLabel -LBLUKURAN() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRITEMBARANG() : TStringGrid +TFTRANSAKSIJUAL() +BTNBATALClick() : void +BTNCETAKClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void +EDTJUMLAHBARANGKeyPress() : void +EDTKODEBARANGExit() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void -ADDSTRINGGRID() : void -CEKJUMLAH() : void -DELETETESTRINGGRID() : void -DISPLAYFALSE() : void -DISPLAYTRUE() : void -ENDPROSES() : void -KALKULASIKURANG() : void -KALKULASITAMBAH() : void -LOADKASIR() : void -MESSAGEERROR() : void -NEWFAKTUR() : void -PREVIEW() : void -SetTANGGAL() : void -SHOWNOTFOUND() : void

Tabel 3.55 Kelas TFTRANSAKSIJUAL

51. TFUSER

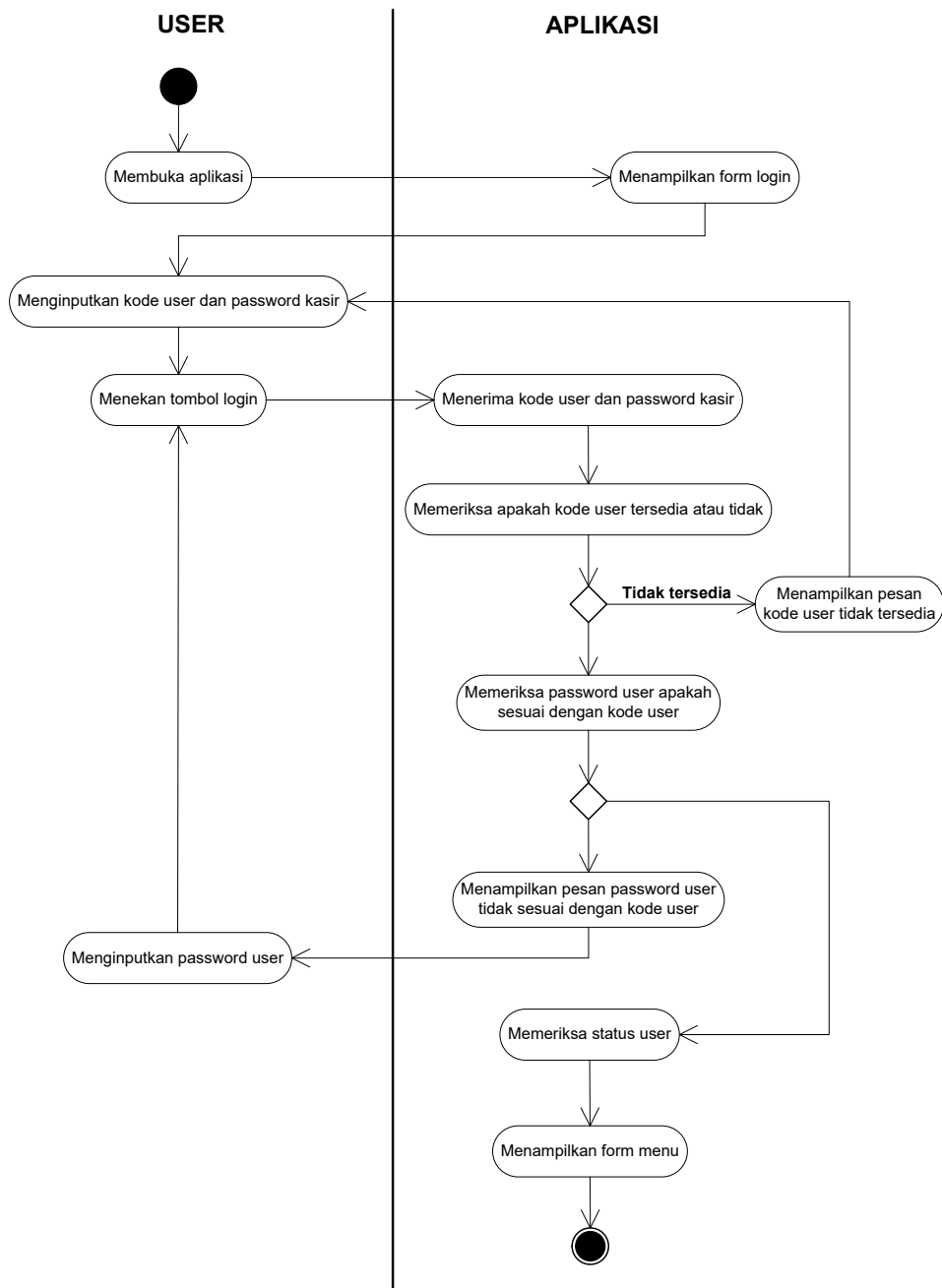
TFUSER
-BTNBERSIH() : TButton -BTNHAPUS() : TButton -BTNKELUAR() : TButton -BTNPERUBAHANPASSWORD() : TButton -BTNSIMPAN() : TButton -BTNUBAH() : TButton +UBAHPASSWORD() : TButton -CMBSTATUS() : TComboBox -EDTALAMAT() : TEdit -EDTKODE() : TEdit -EDTNAMA() : TEdit -EDTPASSWORD() : TEdit -EDTPASSWORDLAMA() : TEdit -EDTPASSWORDBARU() : TEdit -EDTTLP() : TEdit -GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRUSER() : TStringGrid
+TFUSER() +BTNBERSIHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNPERUBAHANPASSWORDClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNUBAHPASSWORDClick() : void +STRUSERClick() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void -CLEARTEXT() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -FALSEBUTTON() : void -HAPUSTABEL() : void -LOADKASIR() : void -OTOTRITAS() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWPASSWORDSALAH() : void -TRUEBUTTON() : void -UBAHTABEL() : void -USERKASIR() : void

Tabel 3.56 Kelas TFUSER

3.2.3 Diagram Aktivitas

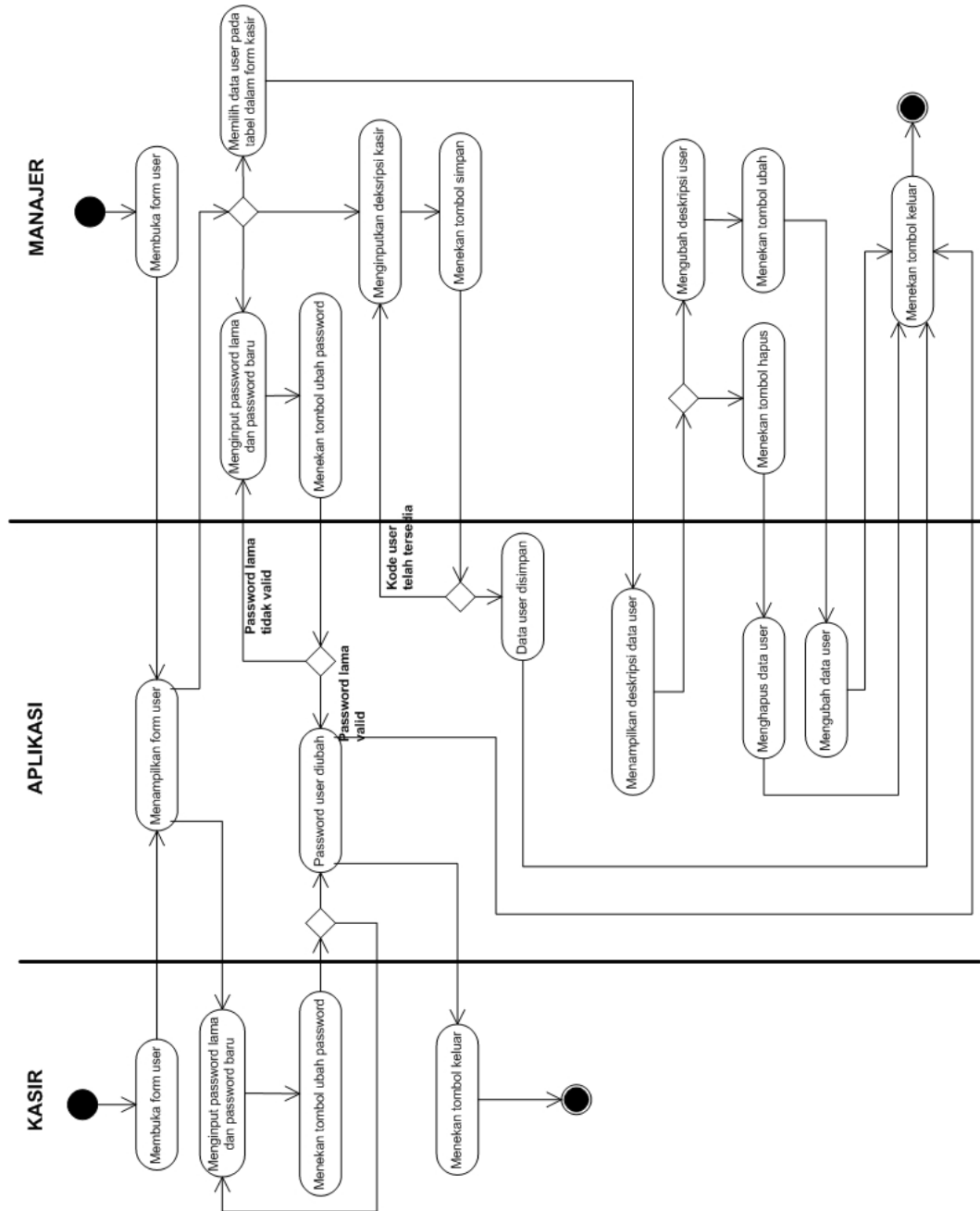
Pada activity Diagram dijelaskan mengenai proses yang dilakukan oleh pengguna sistem dari awal hingga sistem tersebut telah selesai digunakan.

a. Login



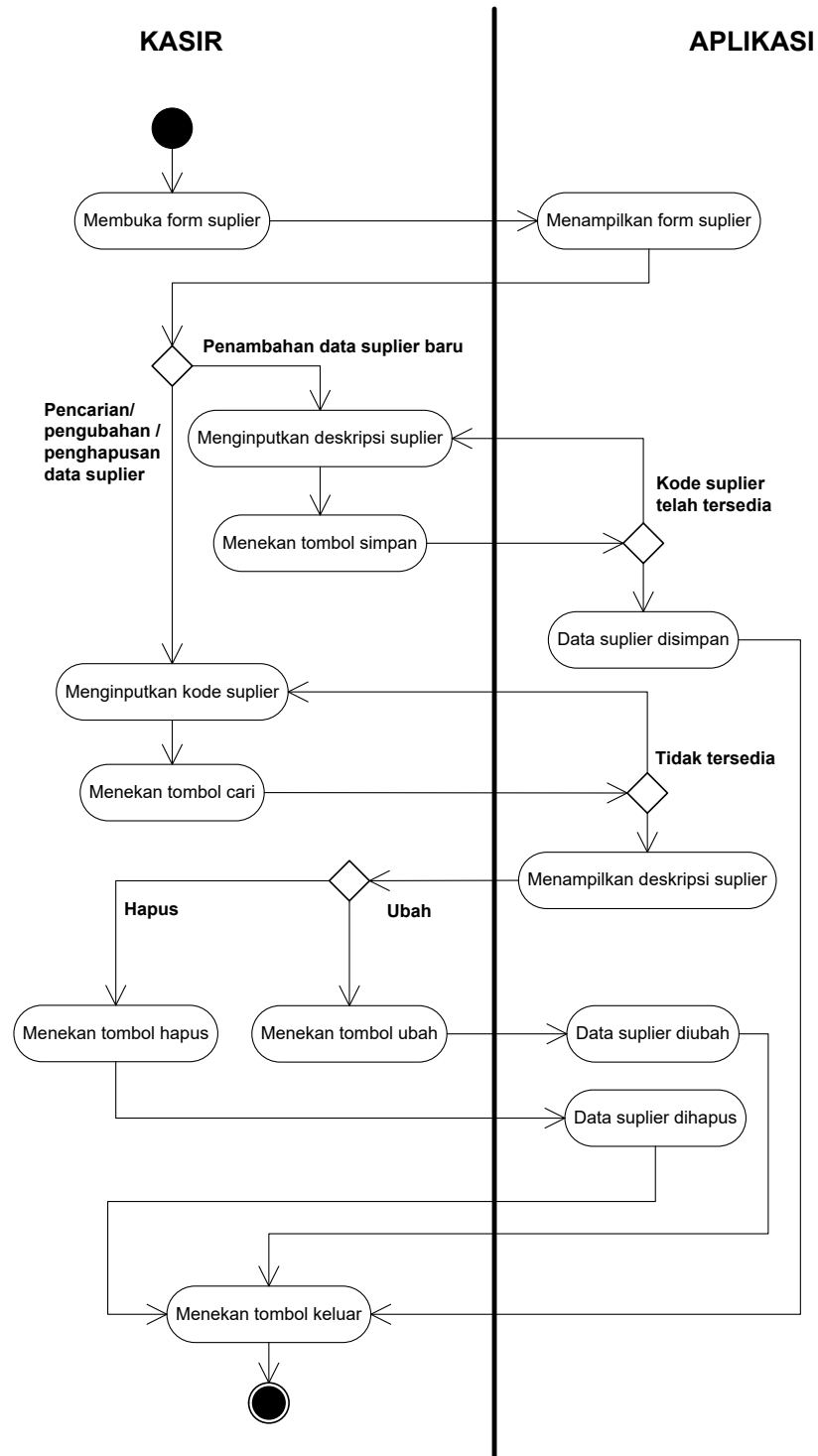
Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Login

b. Pengolahan Data User



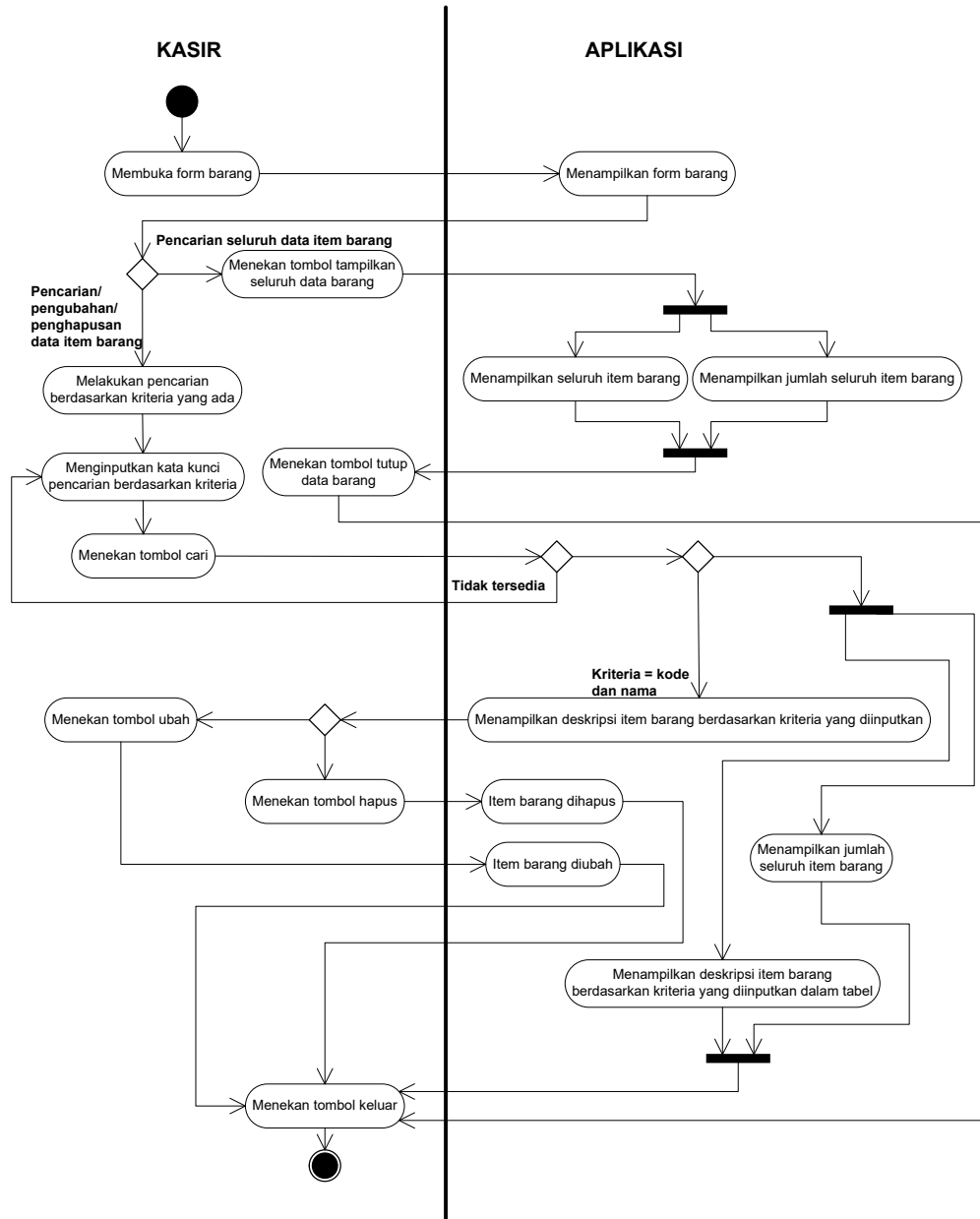
Gambar 3.5 Diagram Aktivitas Pengolahan Data User

c. Pengolahan Data Suplier



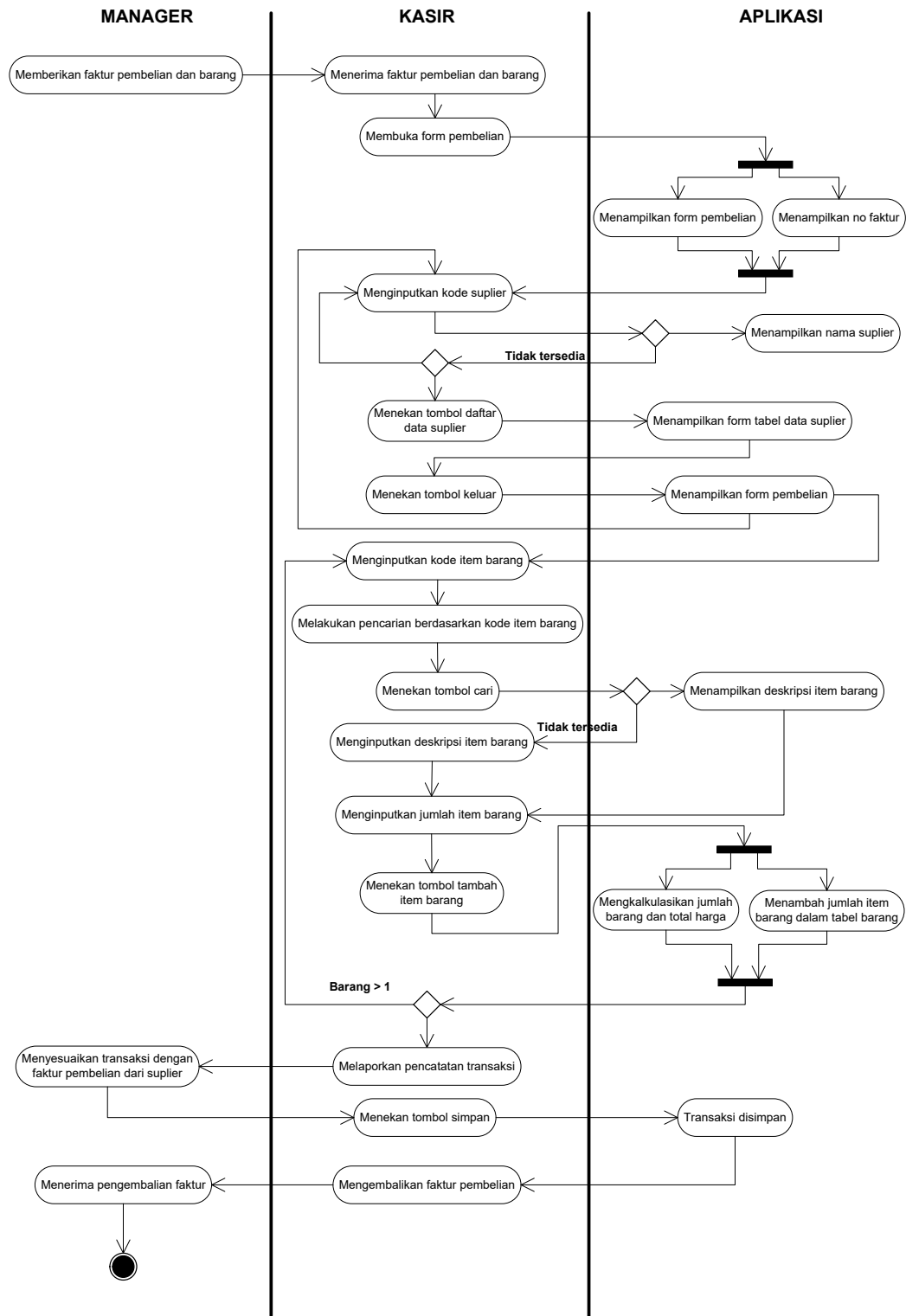
Gambar 3.6 Diagram Aktifitas Pengolahan Data Suplier

d. Pengolahan Data Barang



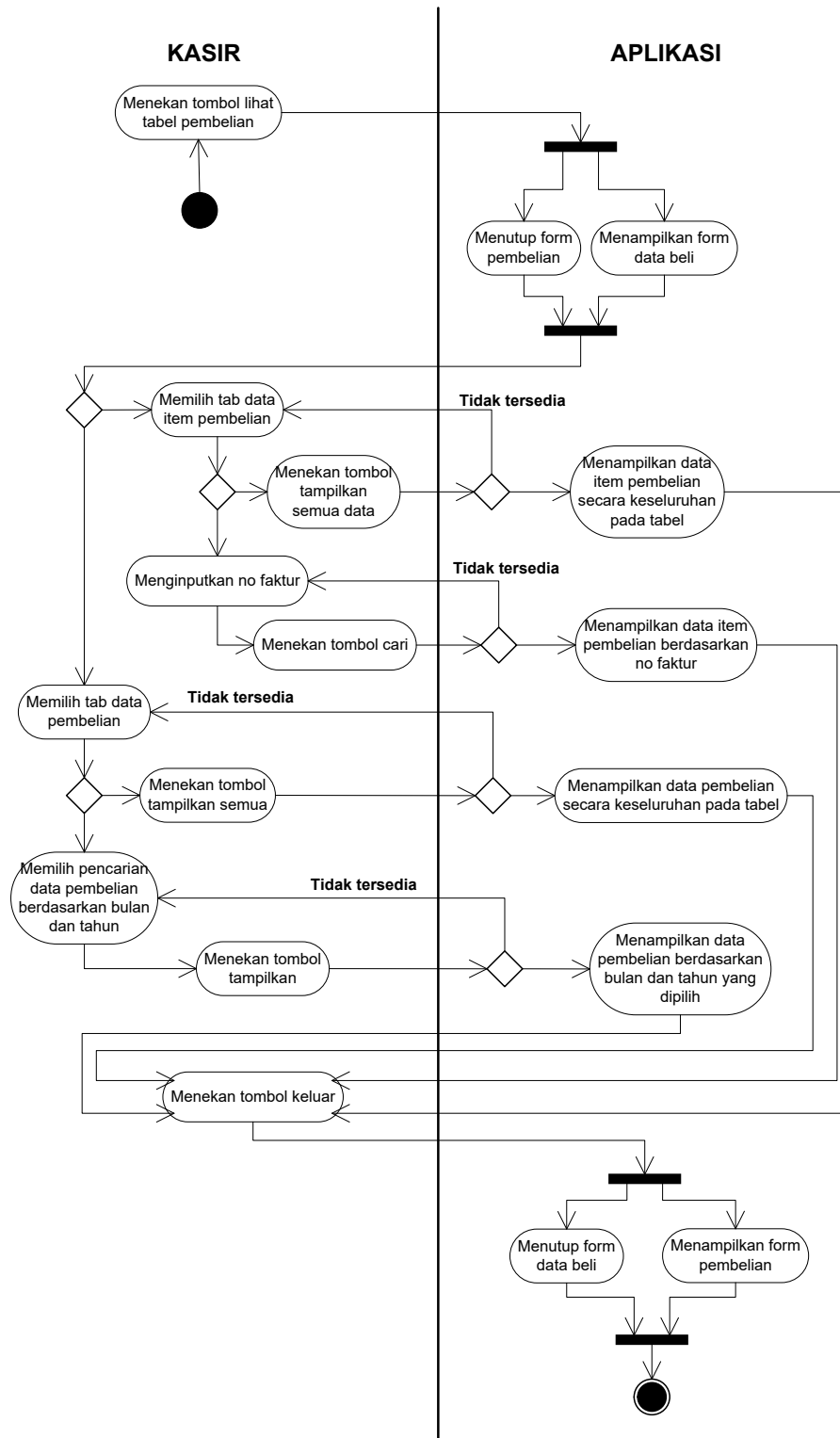
Gambar 3.7 Diagram Aktifitas Pengolahan Data Barang

e. Pembelian



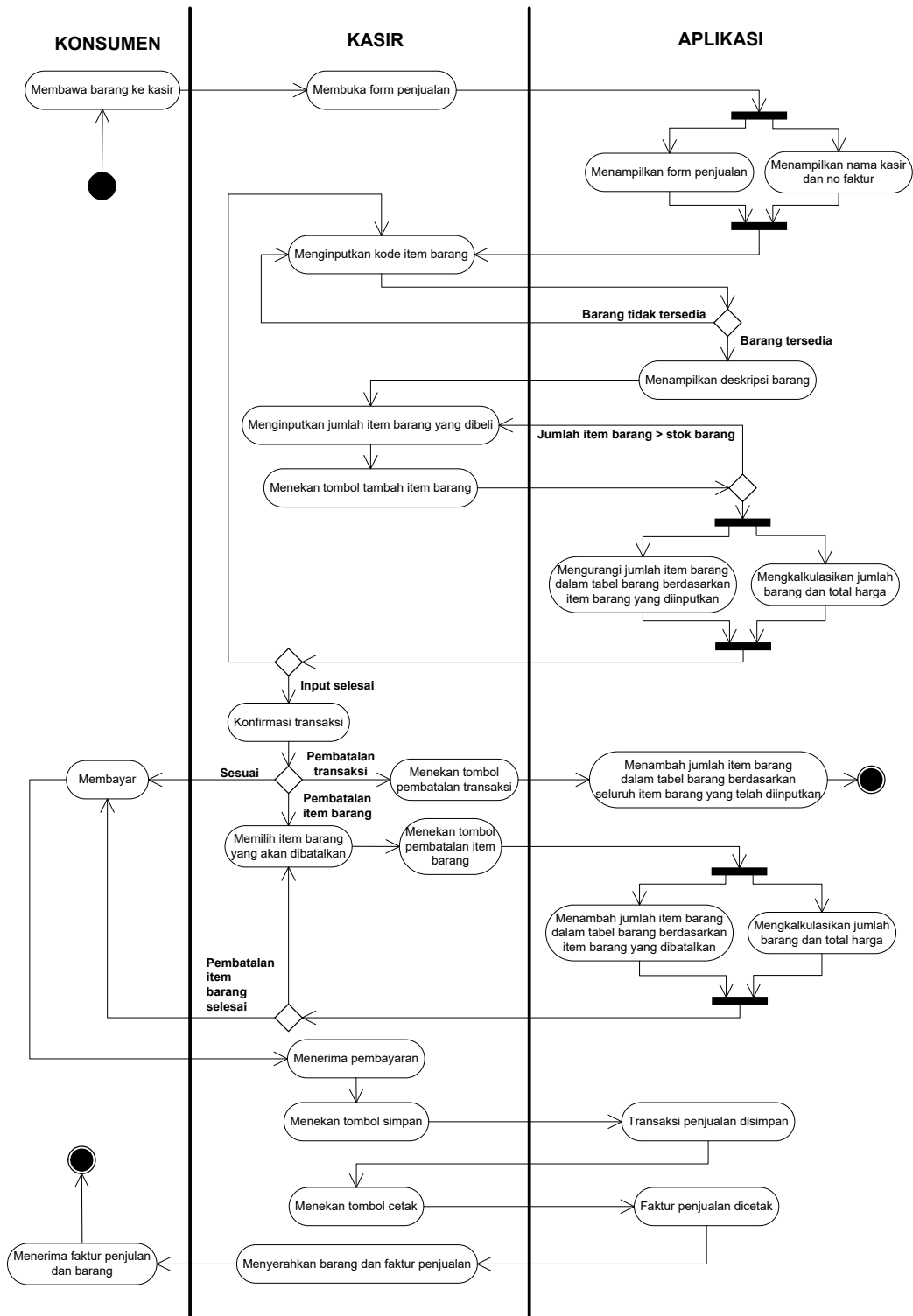
Gambar 3.8 Diagram Aktivitas Pembelian

f. Data Beli



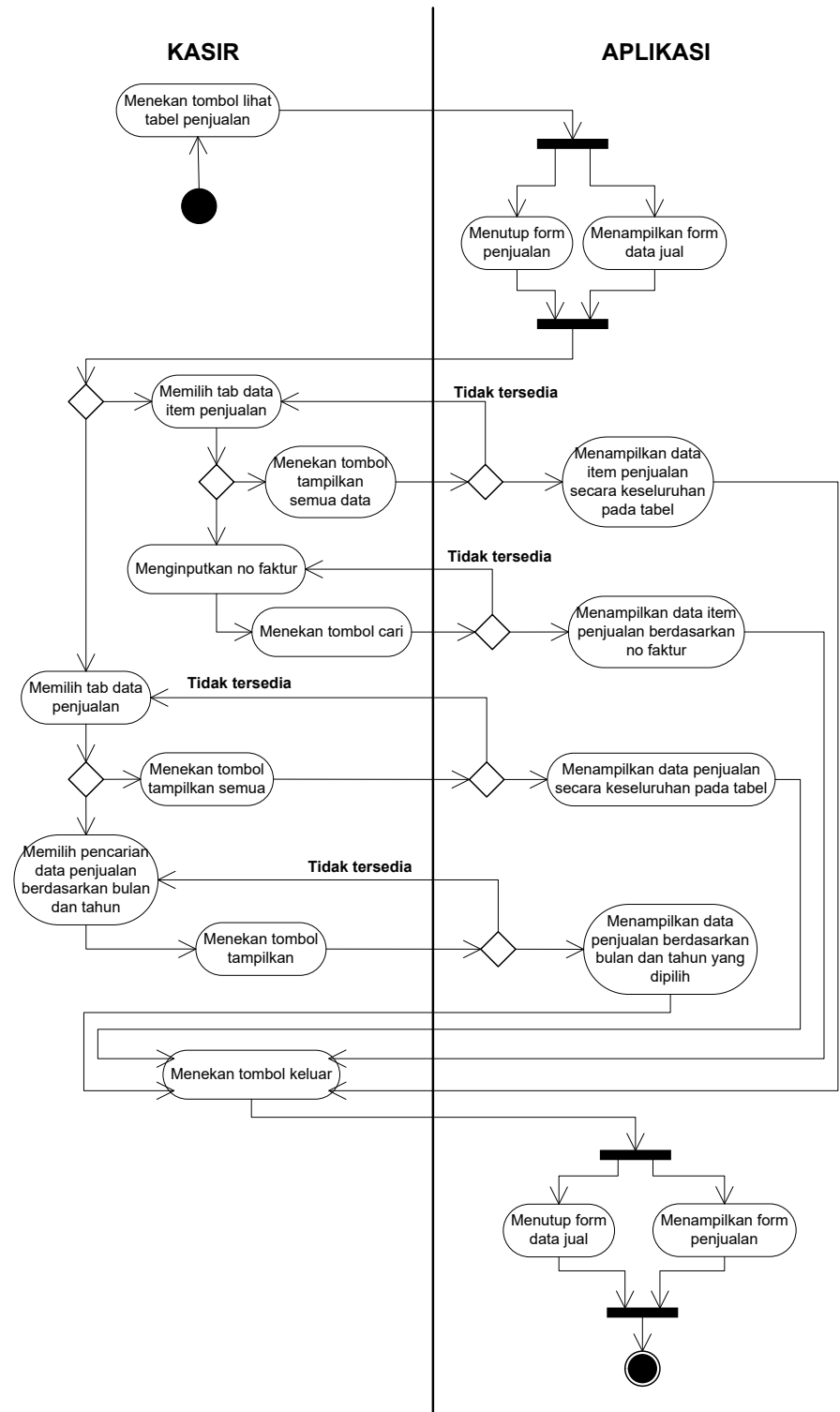
Gambar 3.9 Diagram Aktifitas Data Beli

g. Penjualan



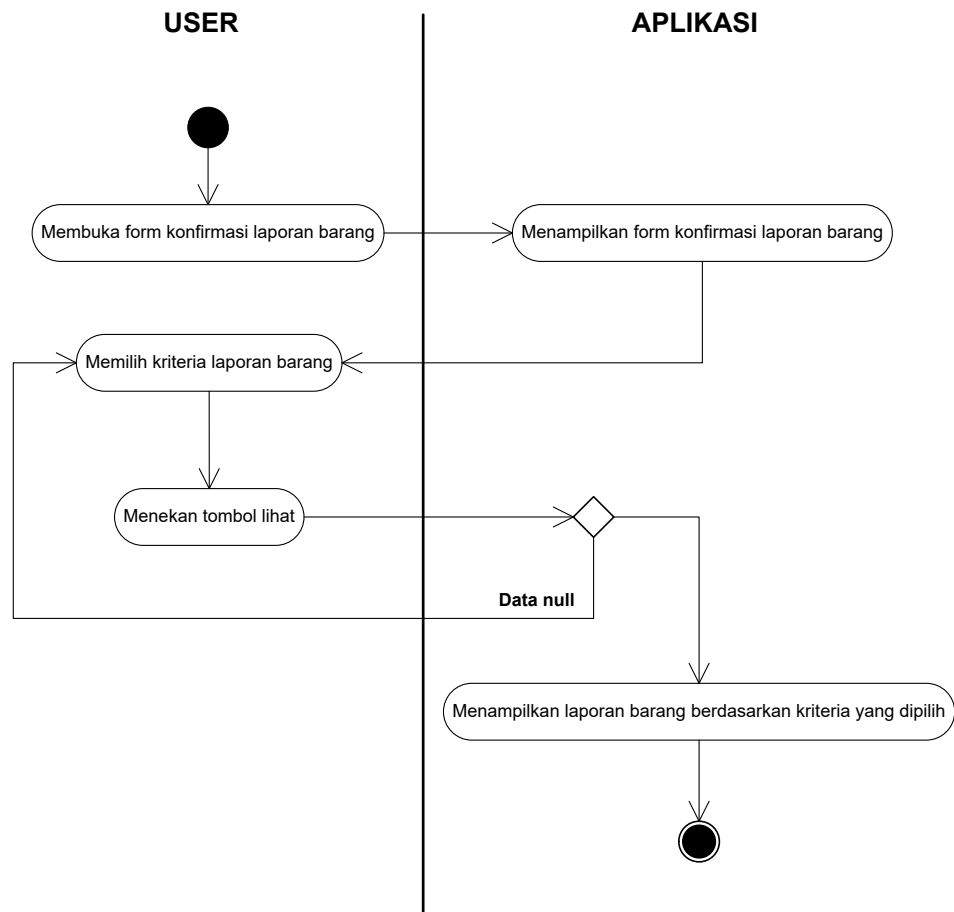
Gambar 3.10 Diagram Aktifitas Penjualan

h. Data Jual



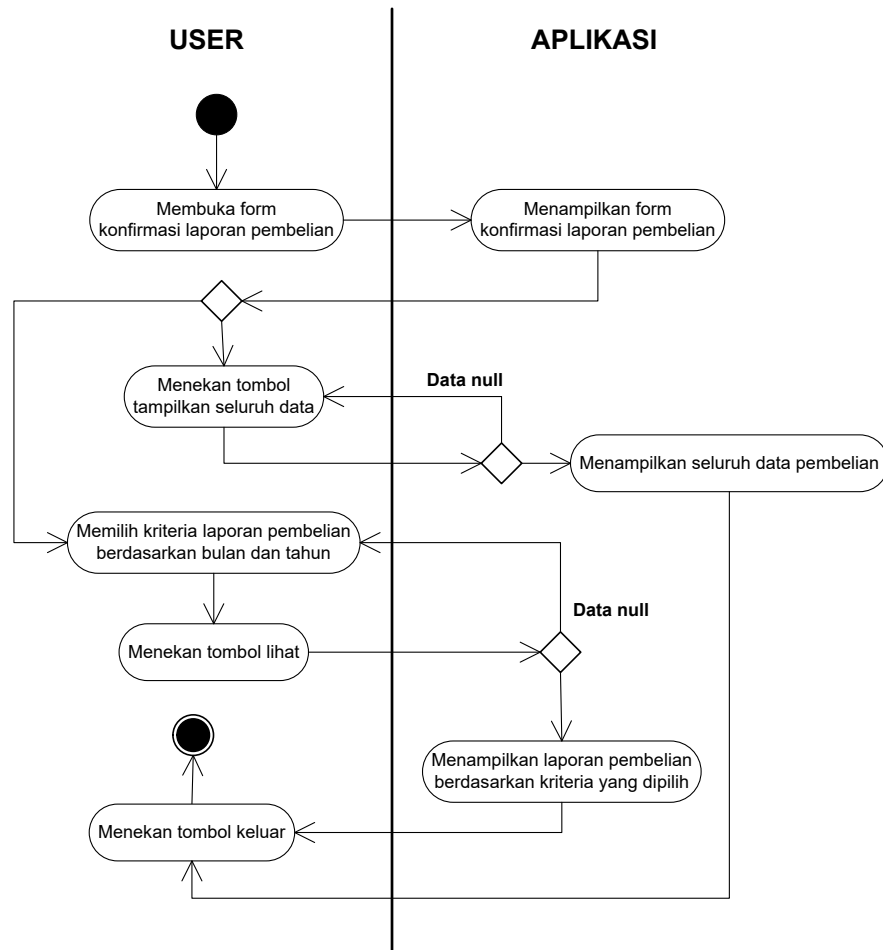
Gambar 3.11 Diagram Aktifitas Data Jual

i. Laporan Barang



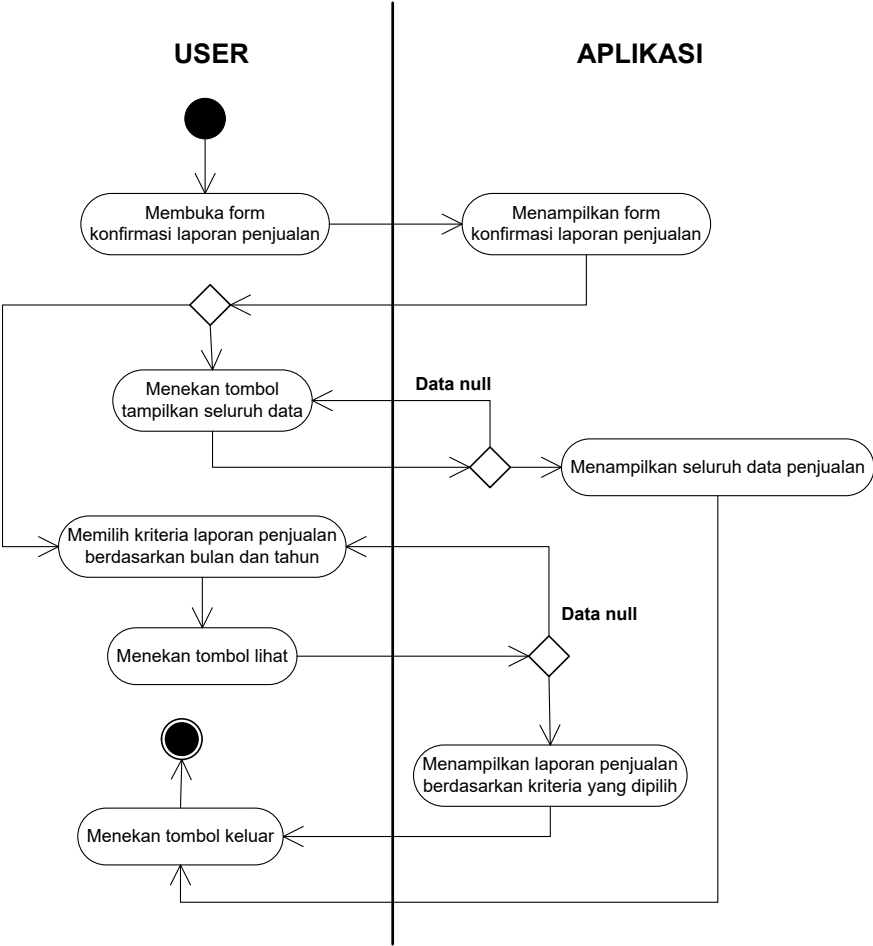
Gambar 3.12 Diagram Aktivitas Laporan Barang

j. Laporan Pembelian



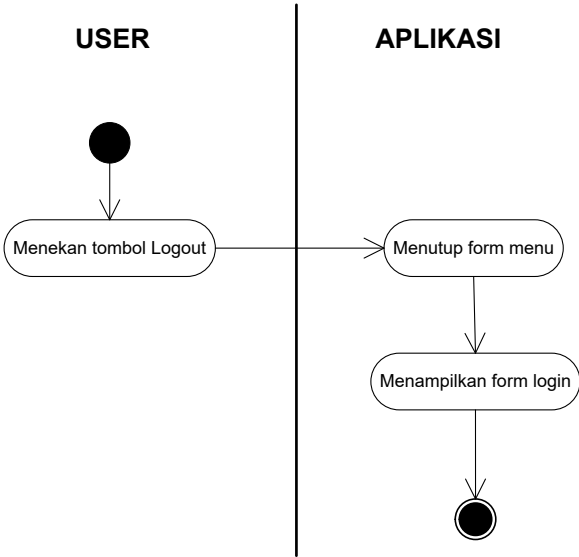
Gambar 3.13 Diagram Aktifitas Laporan Pembelian

k. Laporan Penjualan



Gambar 3.14 Diagram Aktifitas Laporan Penjualan

1. Logout

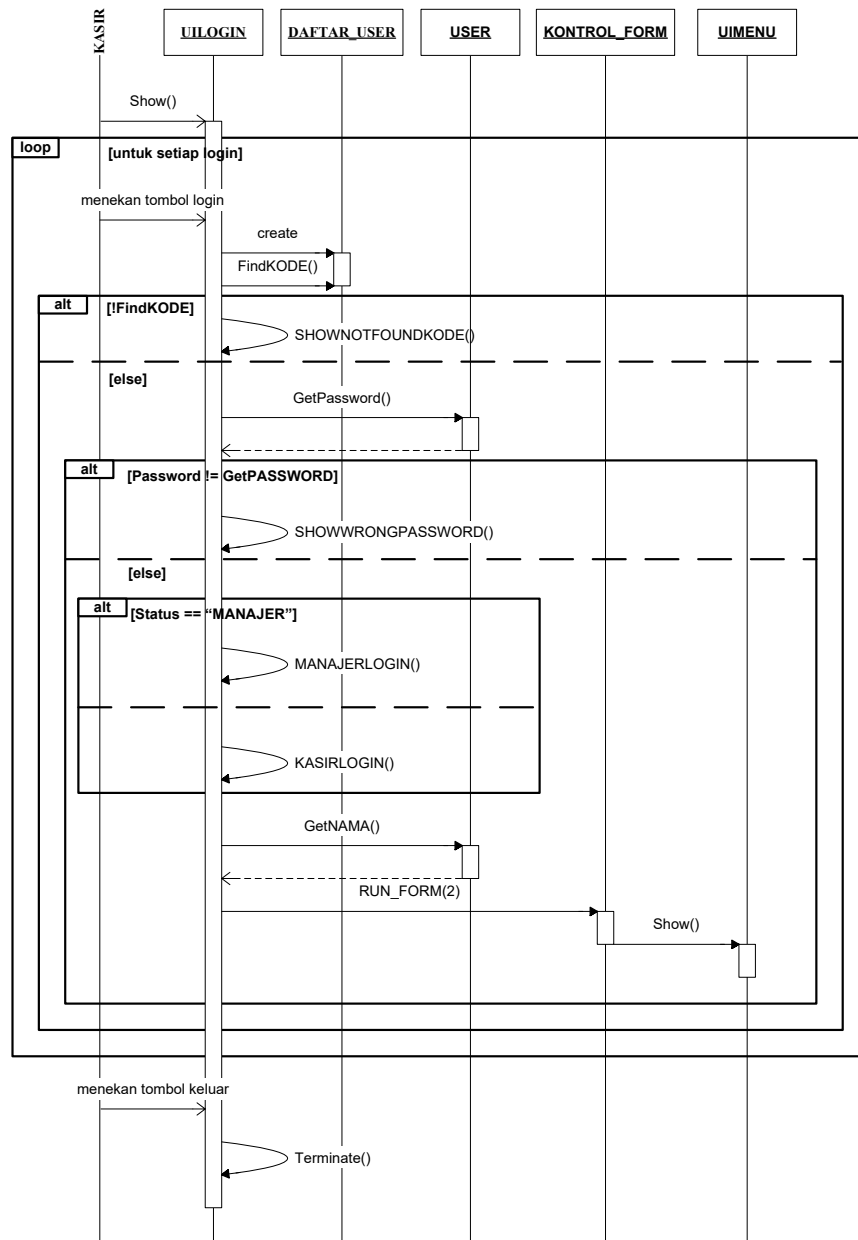


Gambar 3.15 Diagram Aktifitas Logout

3.2.4 Diagram Sekuen

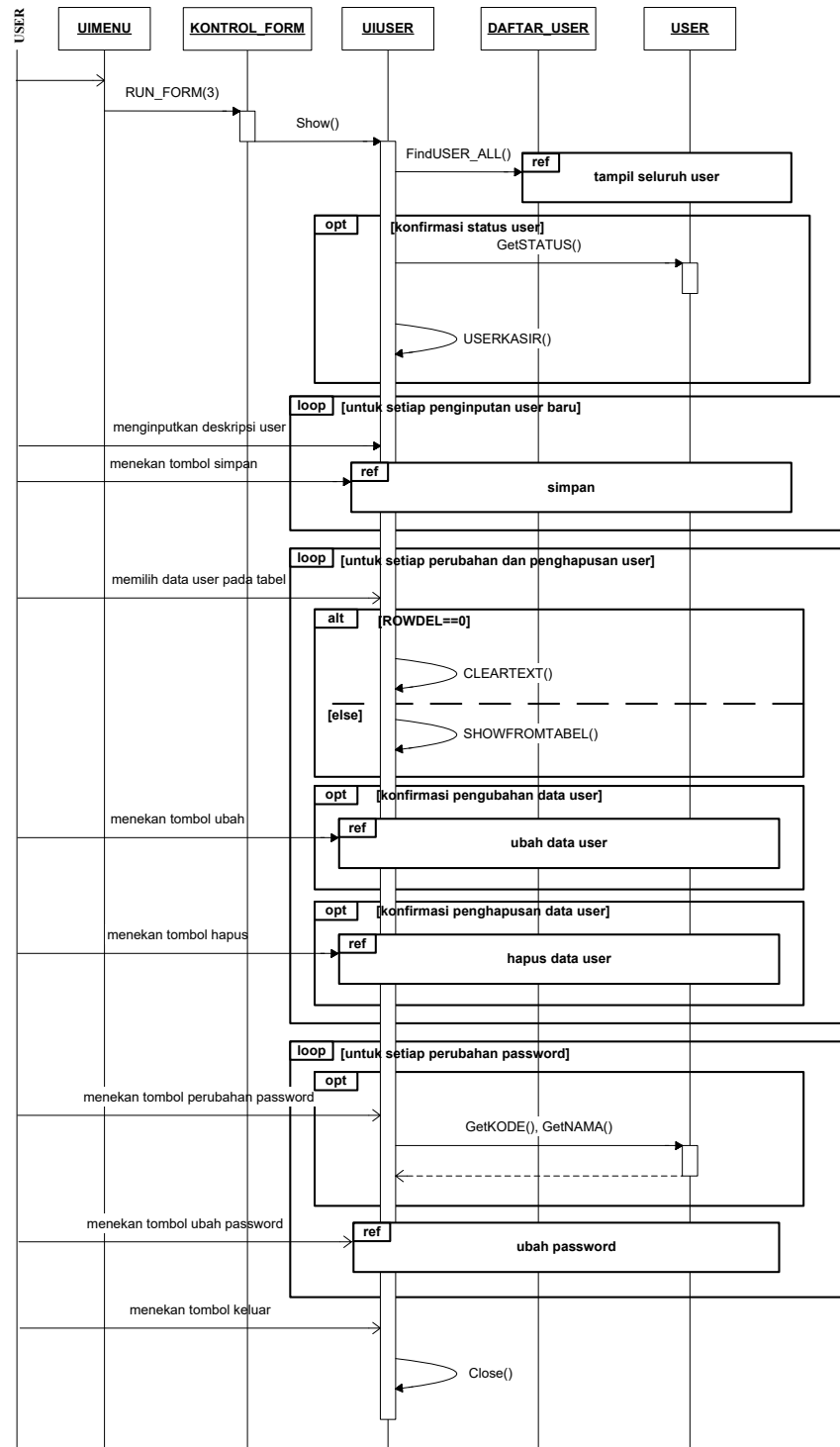
Pada Sequence Diagram menunjukkan sejumlah interaksi yang mengirimkan pesan-pesan yang melewati objek-objek yang berada di dalam Use Case Diagram

a. Login

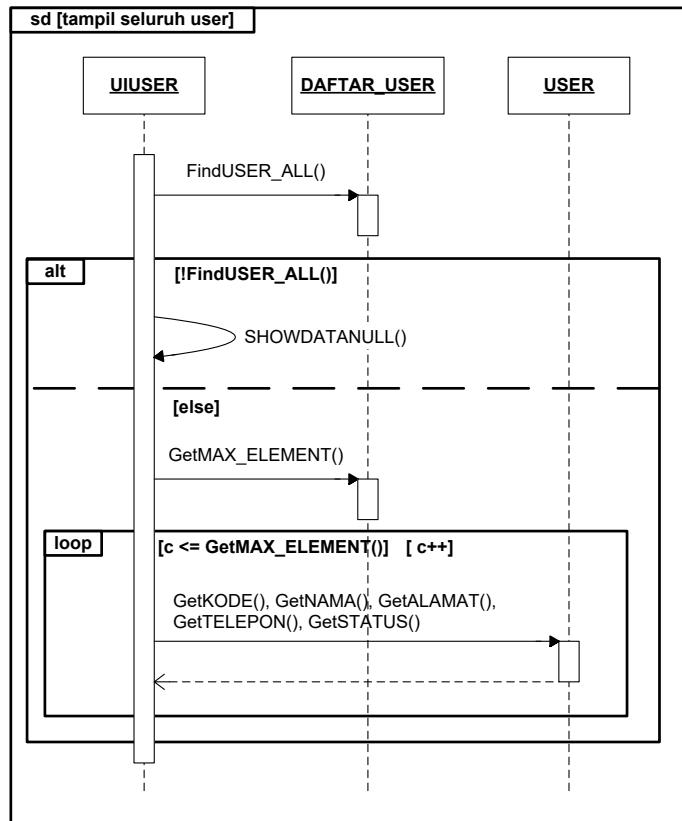


Gambar 3.16 Diagram Sekuen Login

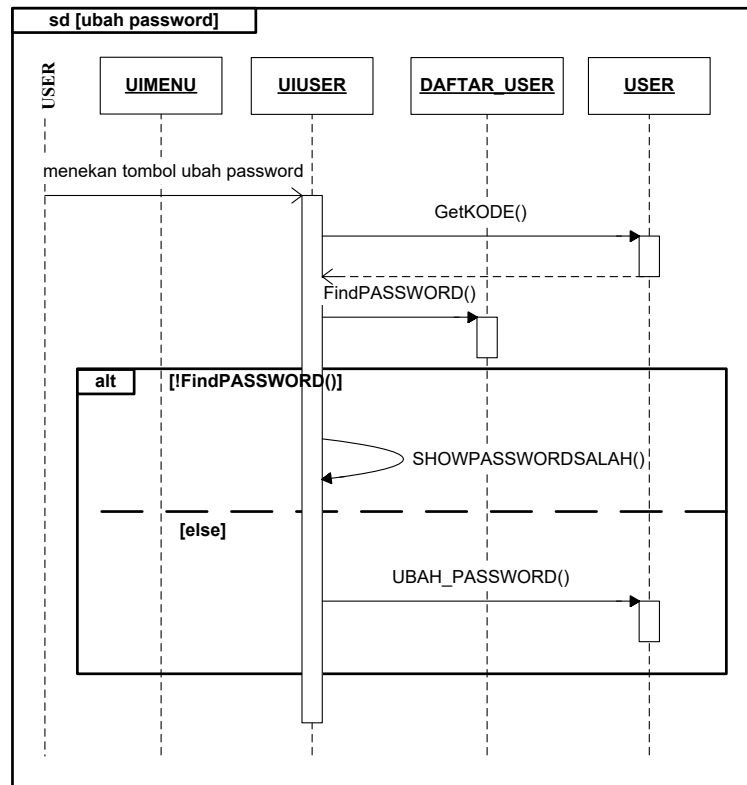
b. Pengolahan Data User



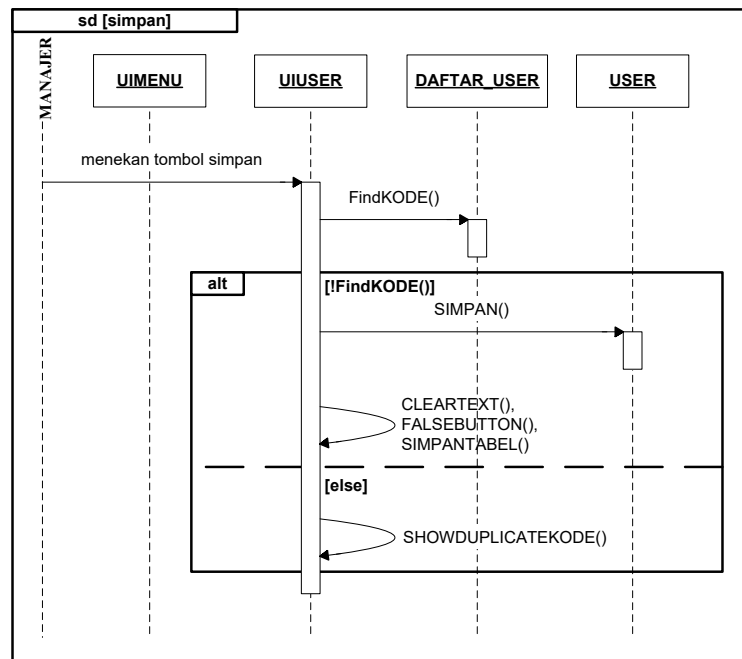
Gambar 3.17 Diagram Sekuen Pengolahan Data User



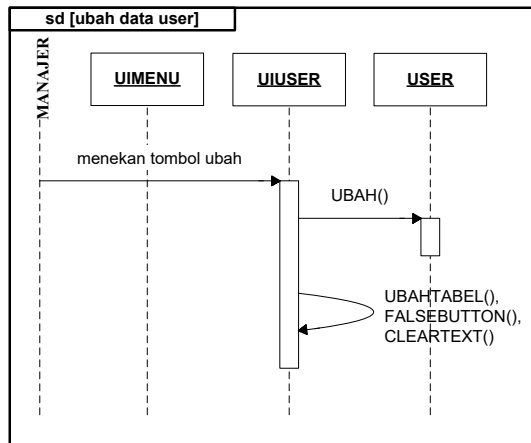
Gambar 3.18 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd tampil seluruh user



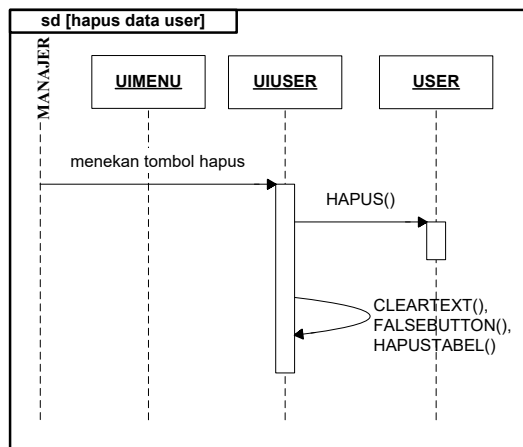
Gambar 3.19 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd ubah password



Gambar 3.20 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd simpan

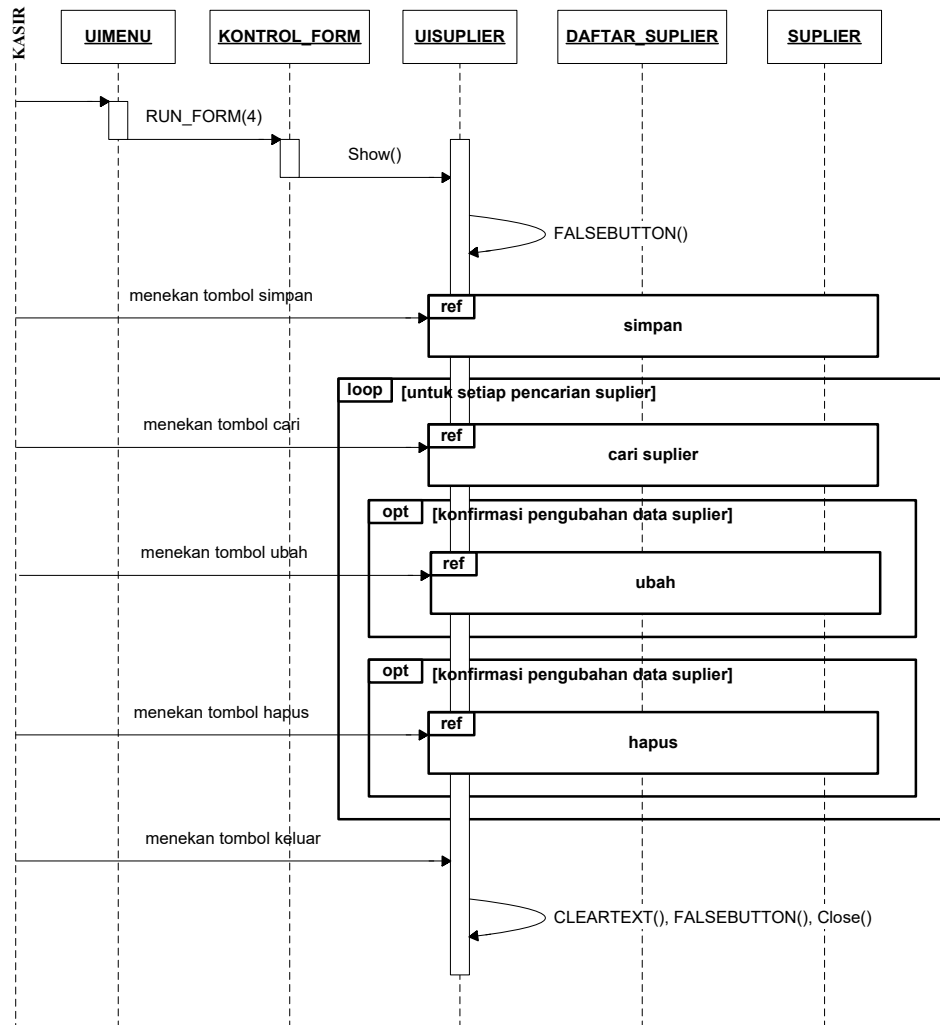


Gambar 3.21 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd ubah data user

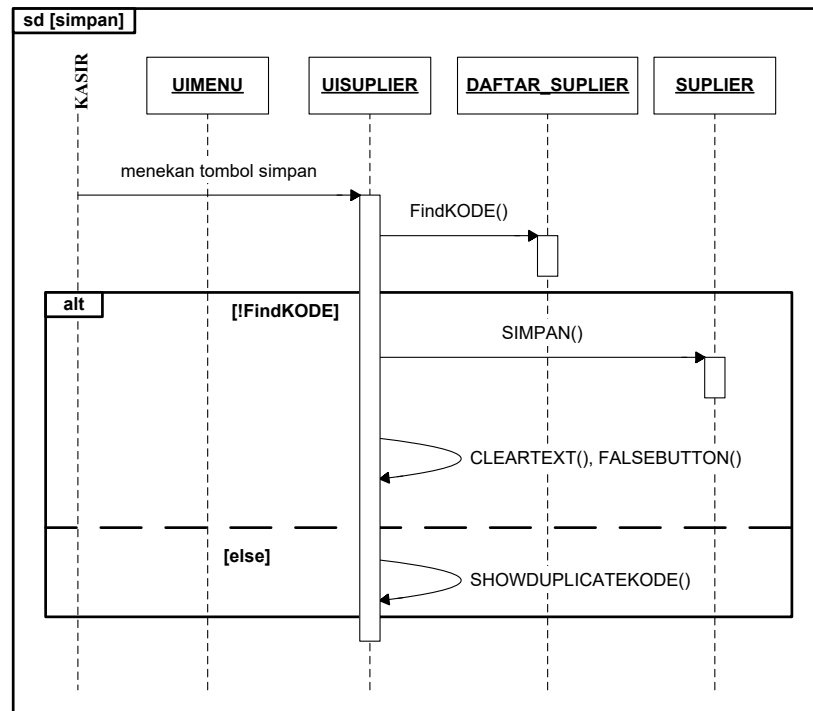


Gambar 3.22 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd hapus data user

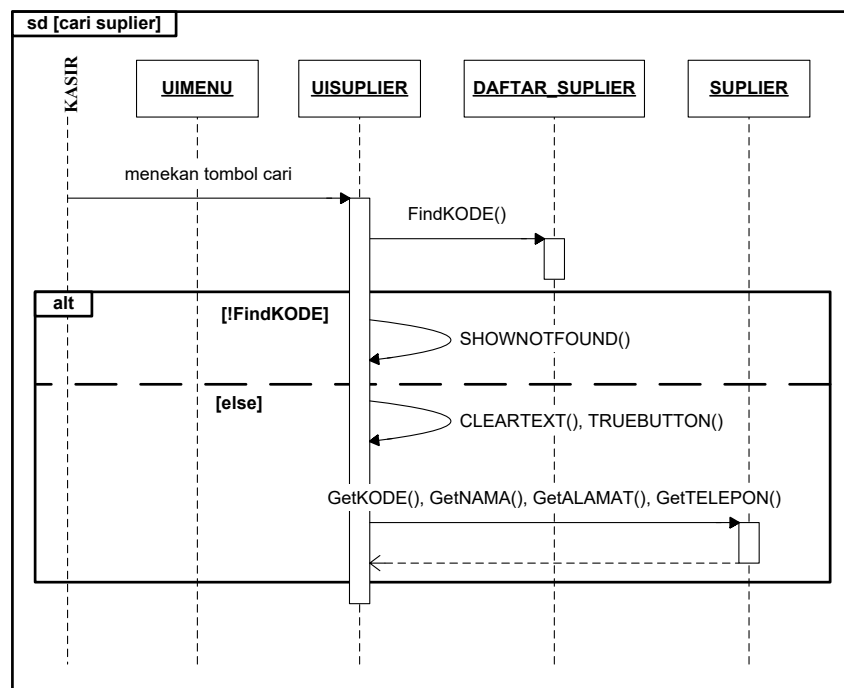
c. Pengolahan Data Suplier



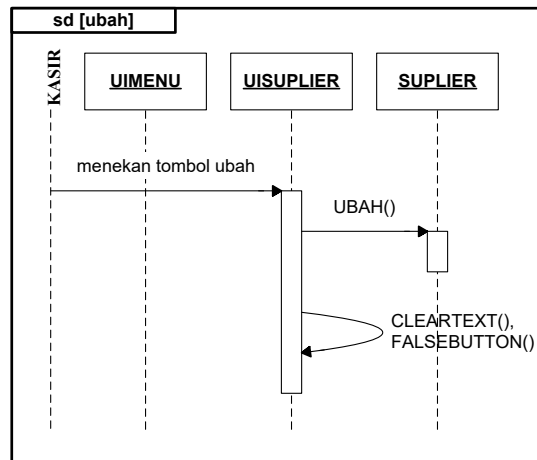
Gambar 3.23 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier



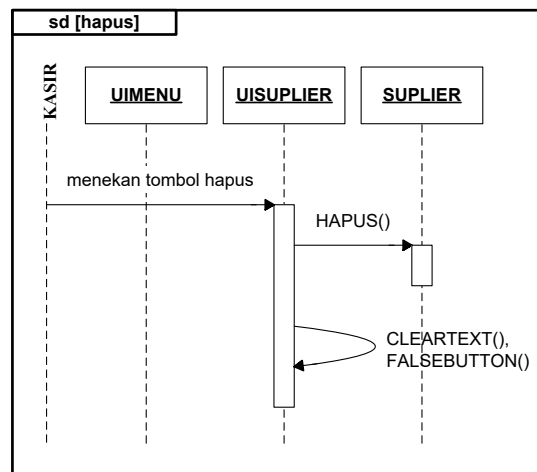
Gambar 3.24 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd simpan



Gambar 3.25 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd cari suplier

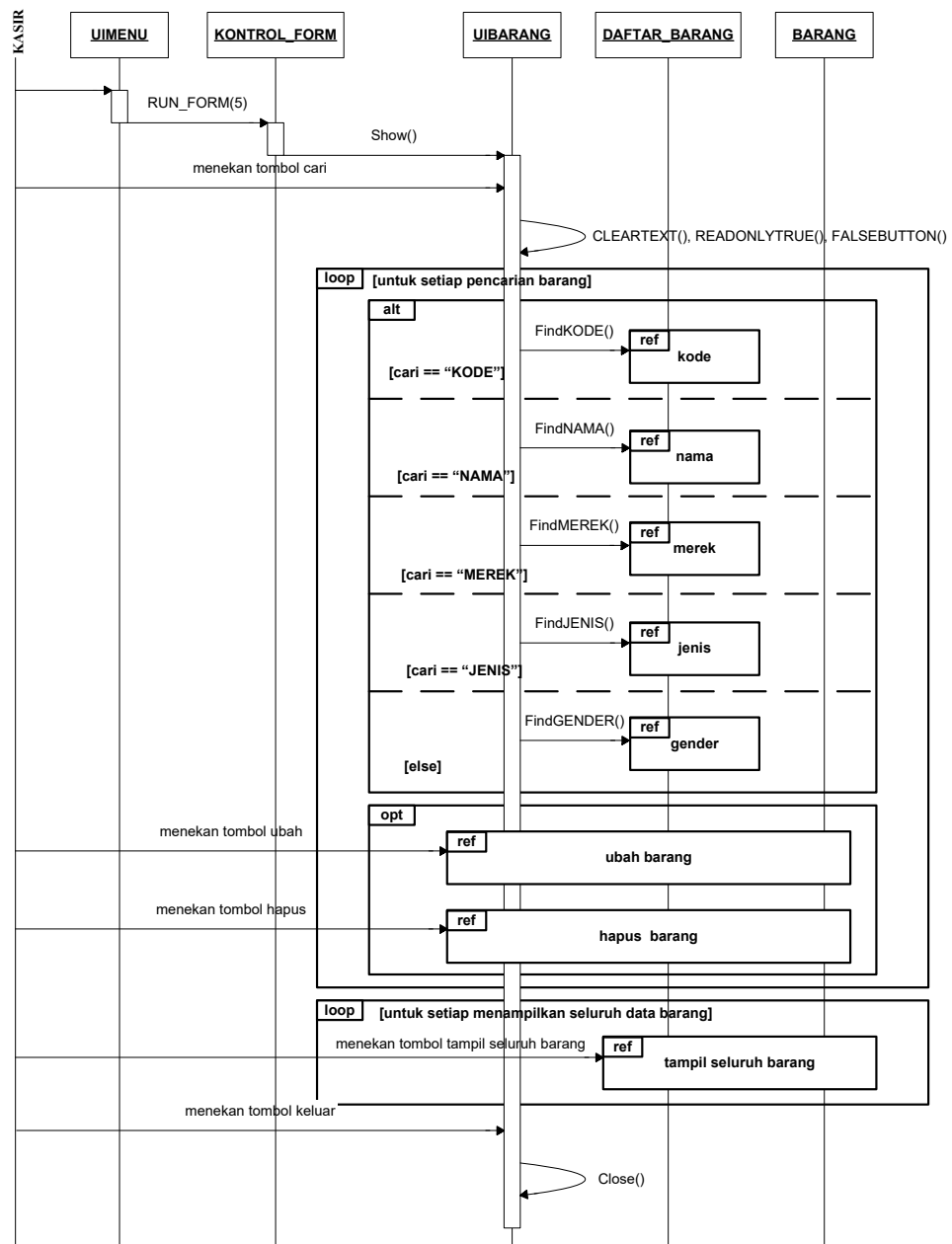


Gambar 3.26 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd ubah

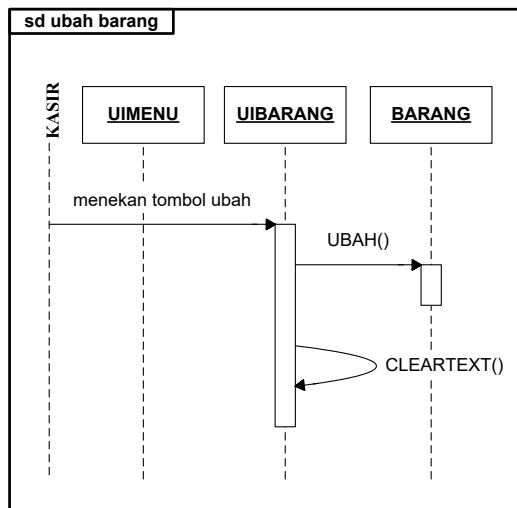


Gambar 3.27 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd hapus

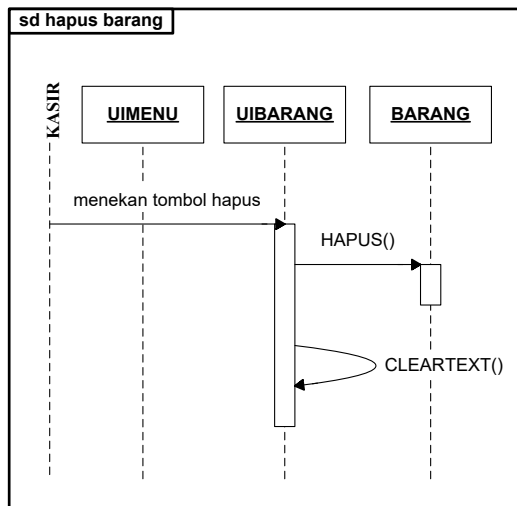
d. Pengolahan Data Barang



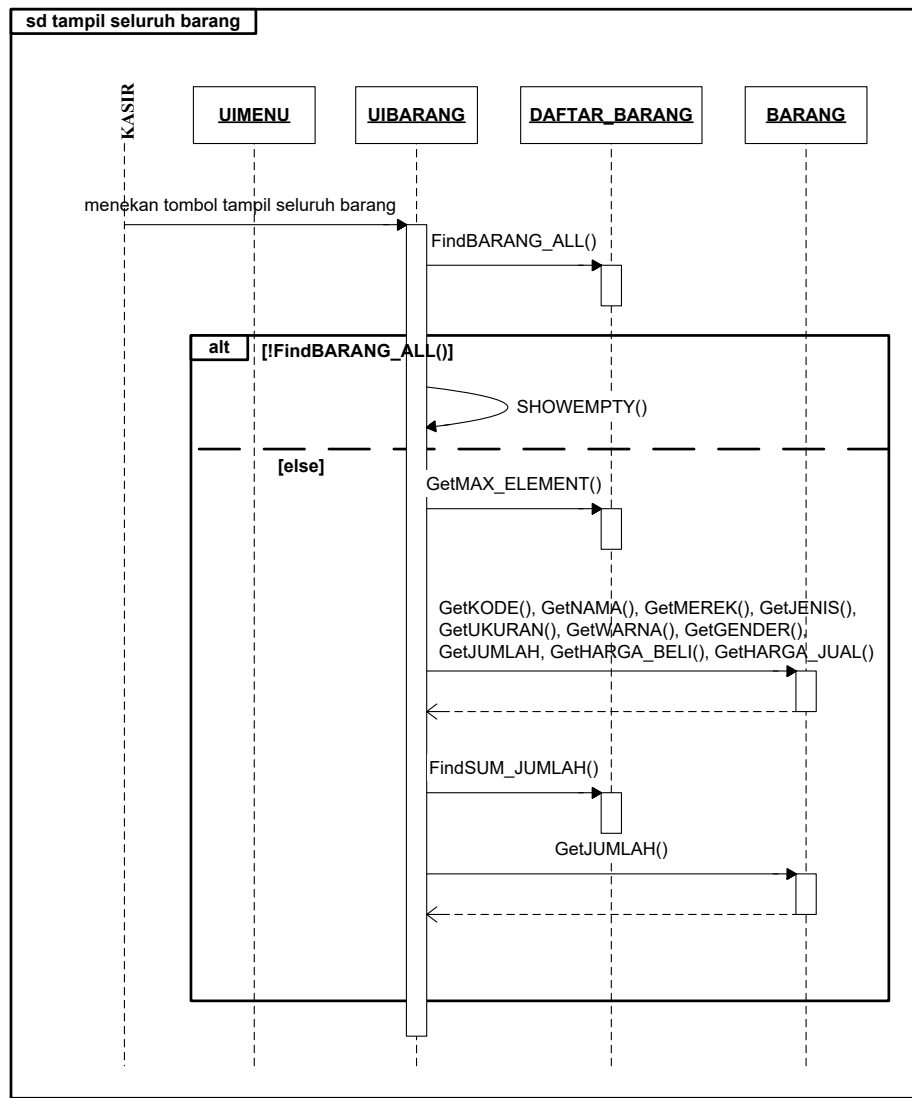
Gambar 3.28 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang



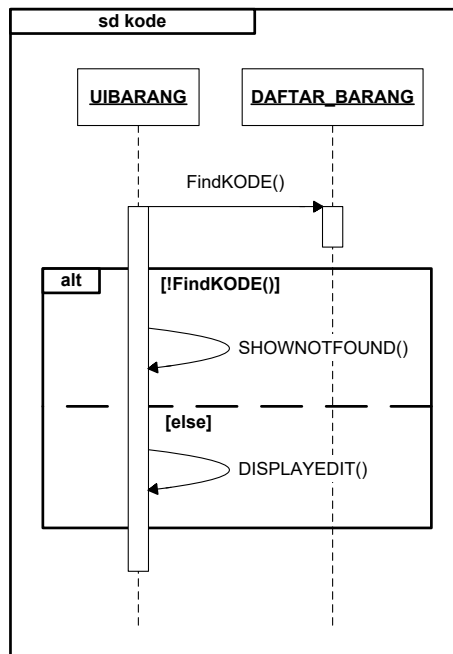
Gambar 3.29 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd ubah barang



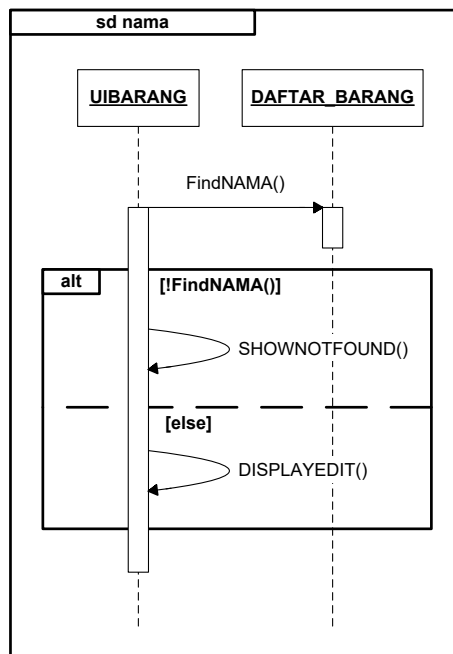
Gambar 3.30 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd hapus barang



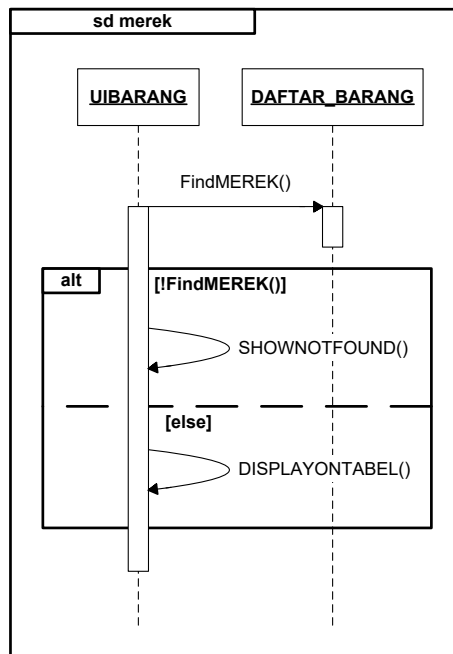
Gambar 3.31 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd tampil seluruh barang



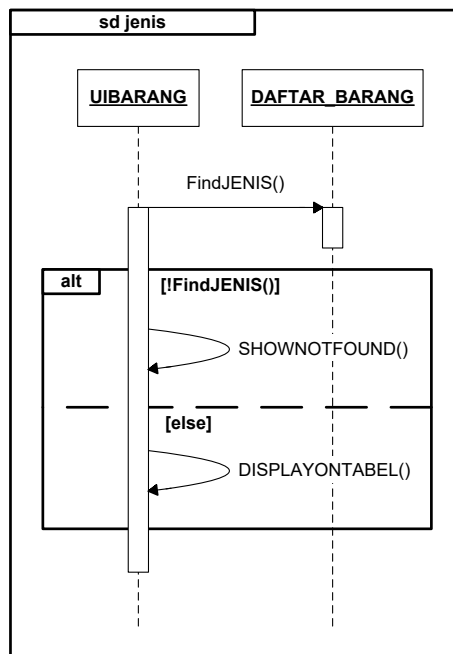
Gambar 3.32 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd kode



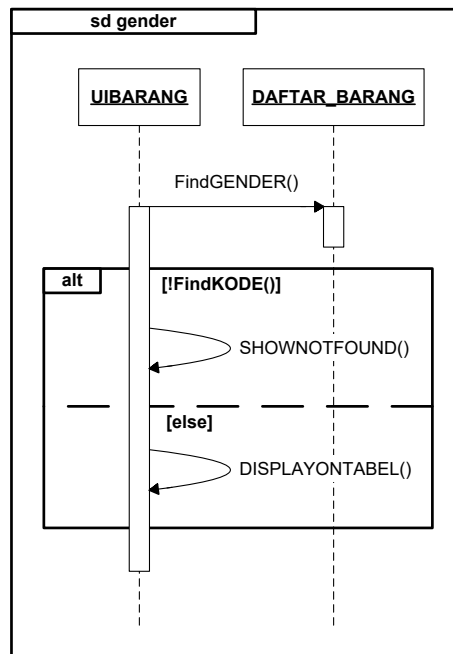
Gambar 3.33 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd nama



Gambar 3.34 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd merek

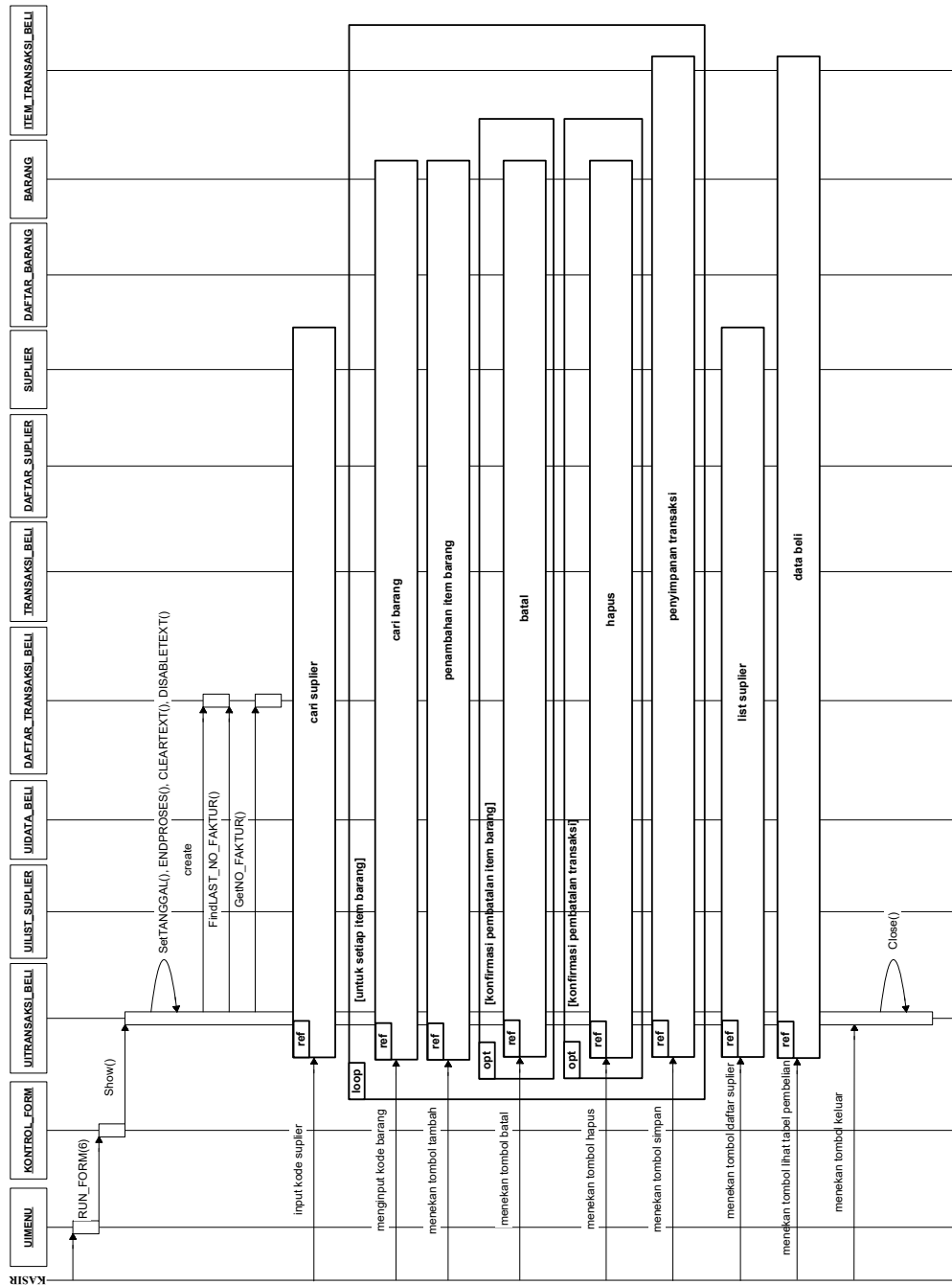


Gambar 3.35 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd jenis

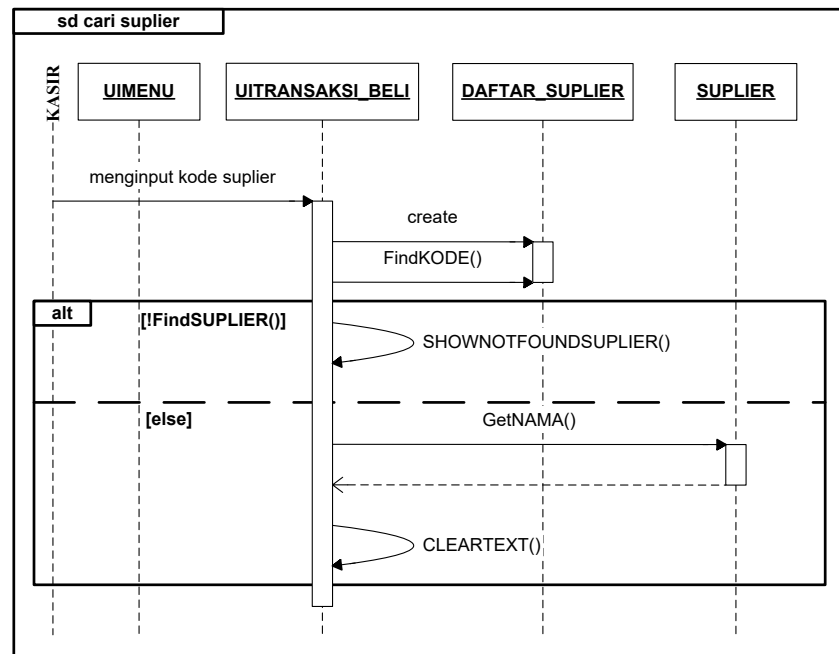


Gambar 3.36 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd gender

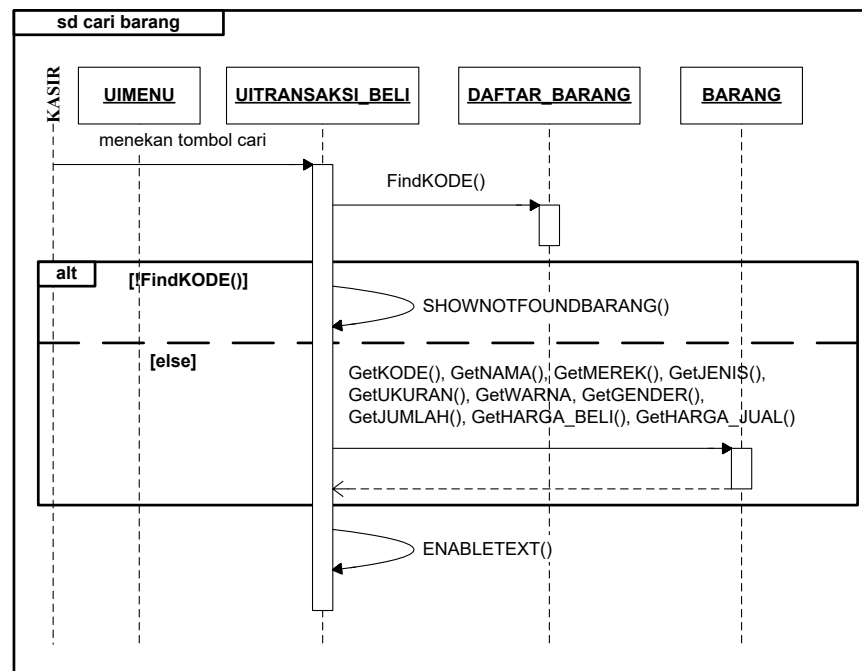
e. Pembelian



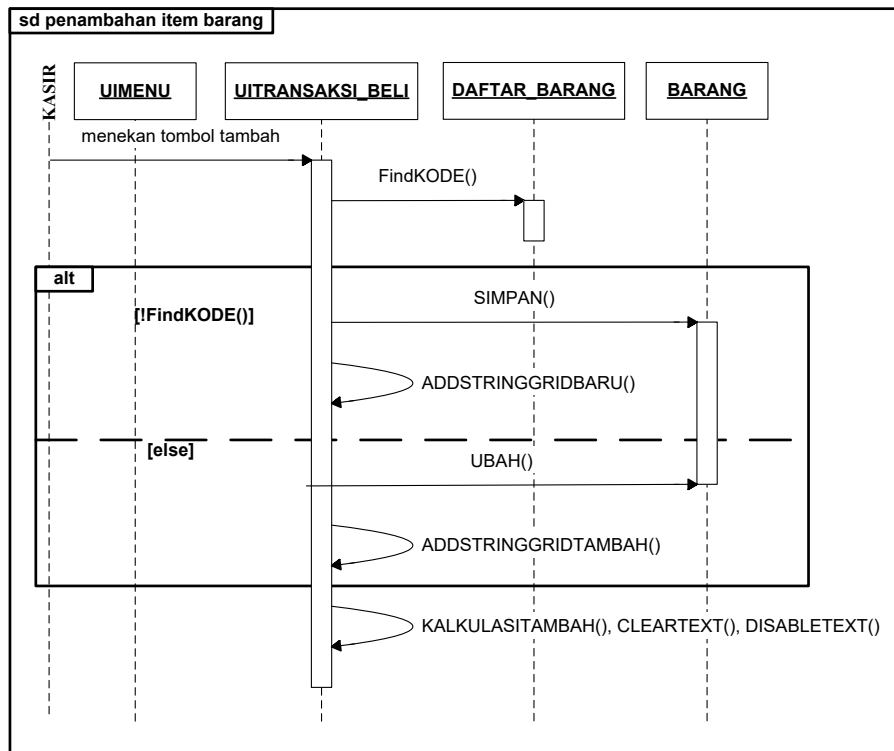
Gambar 3.37 Diagram Sekuen Pembelian



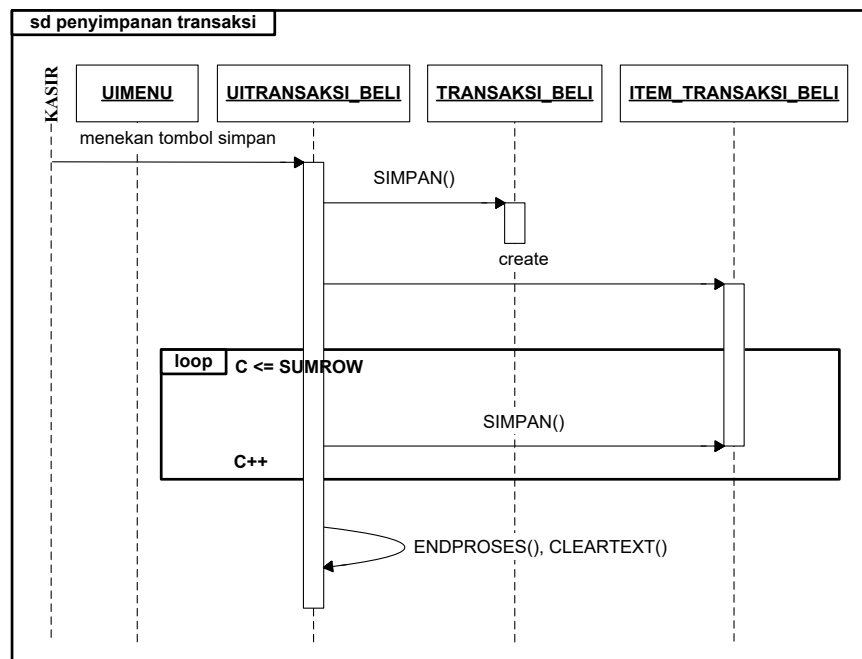
Gambar 3.38 Diagram Sekuen Pembelian sd cari suplier



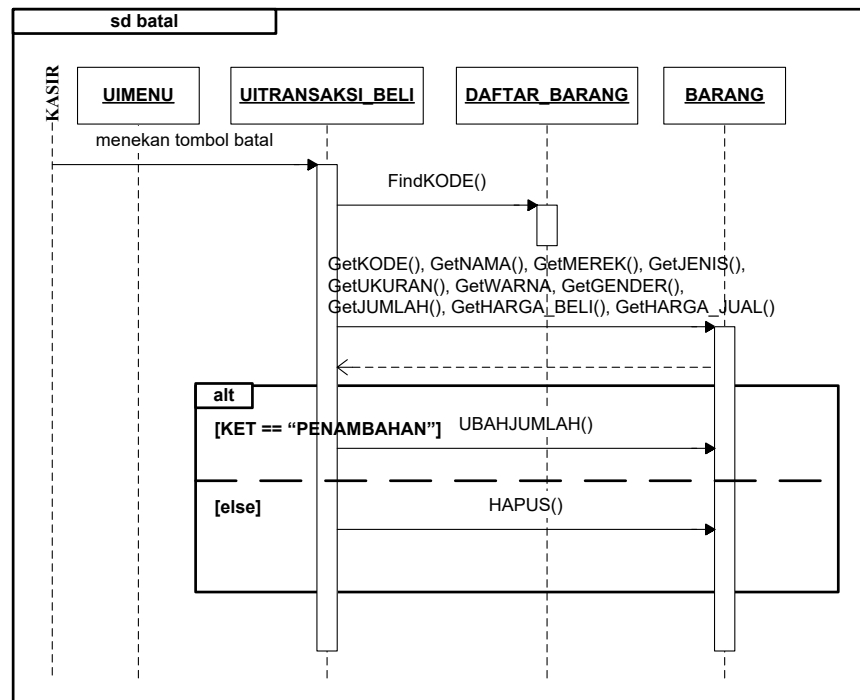
Gambar 3.39 Diagram Sekuen Pembelian sd cari barang



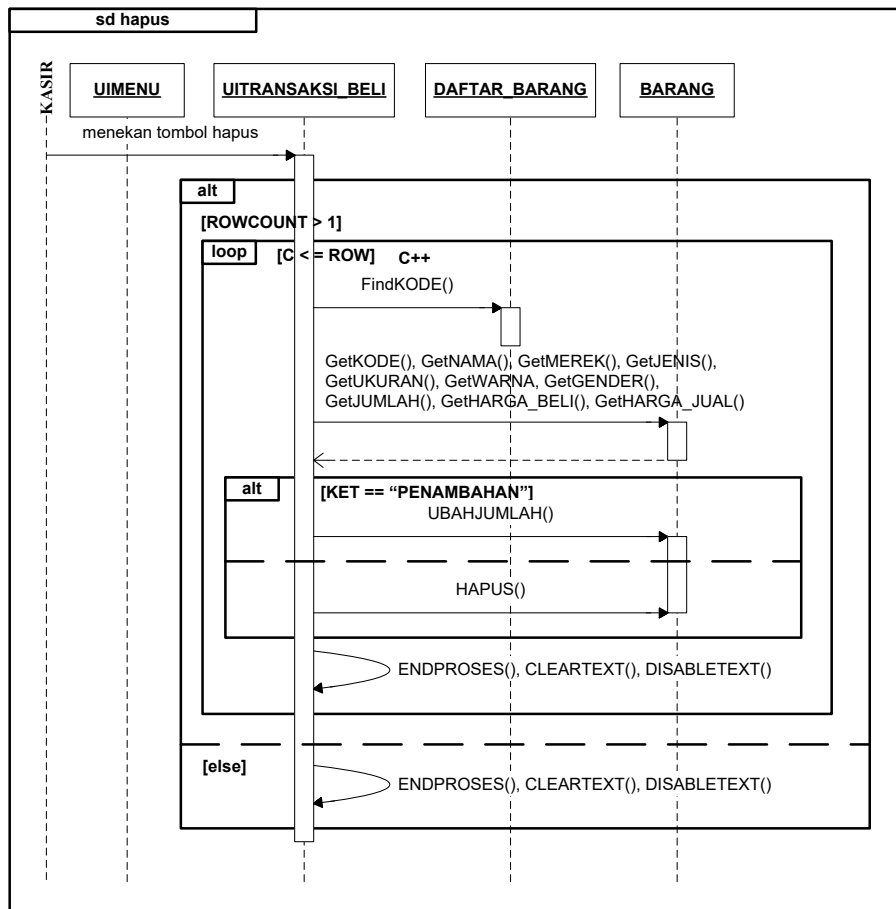
Gambar 3.40 Diagram Sekuen Pembelian sd penambahan item barang



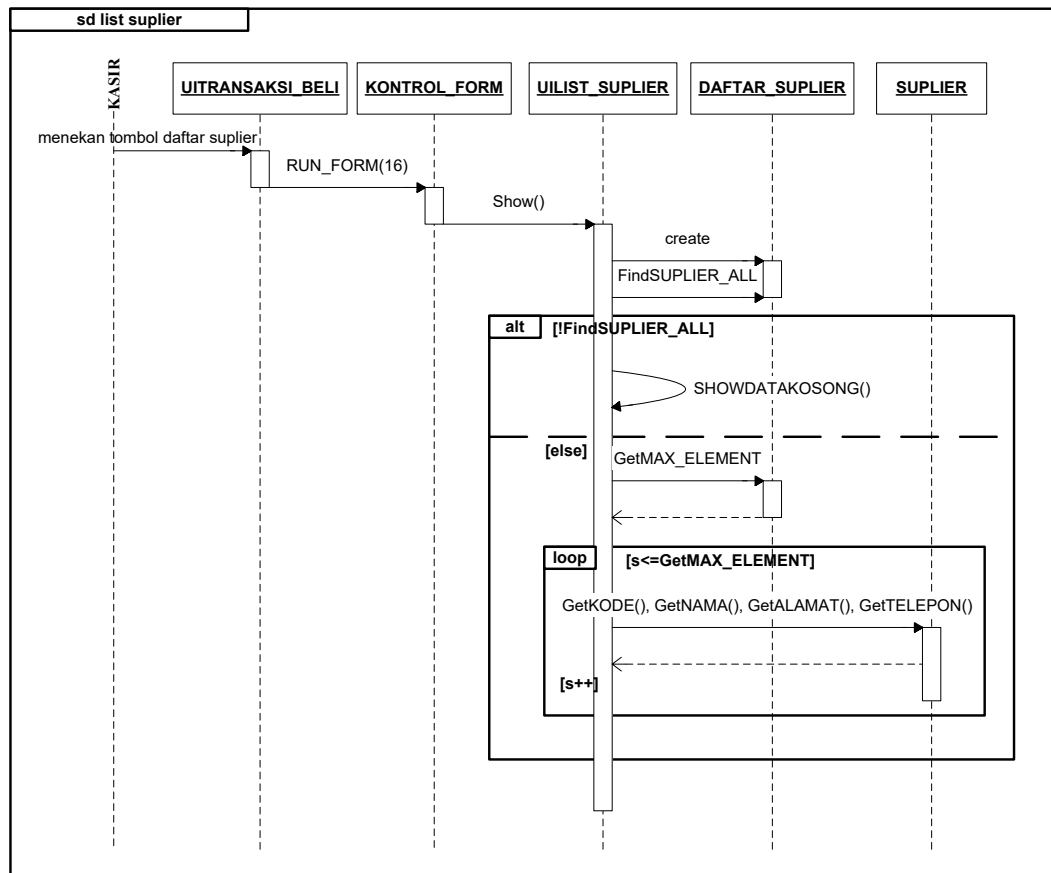
Gambar 3.41 Diagram Sekuen Pembelian sd penyimpanan transaksi



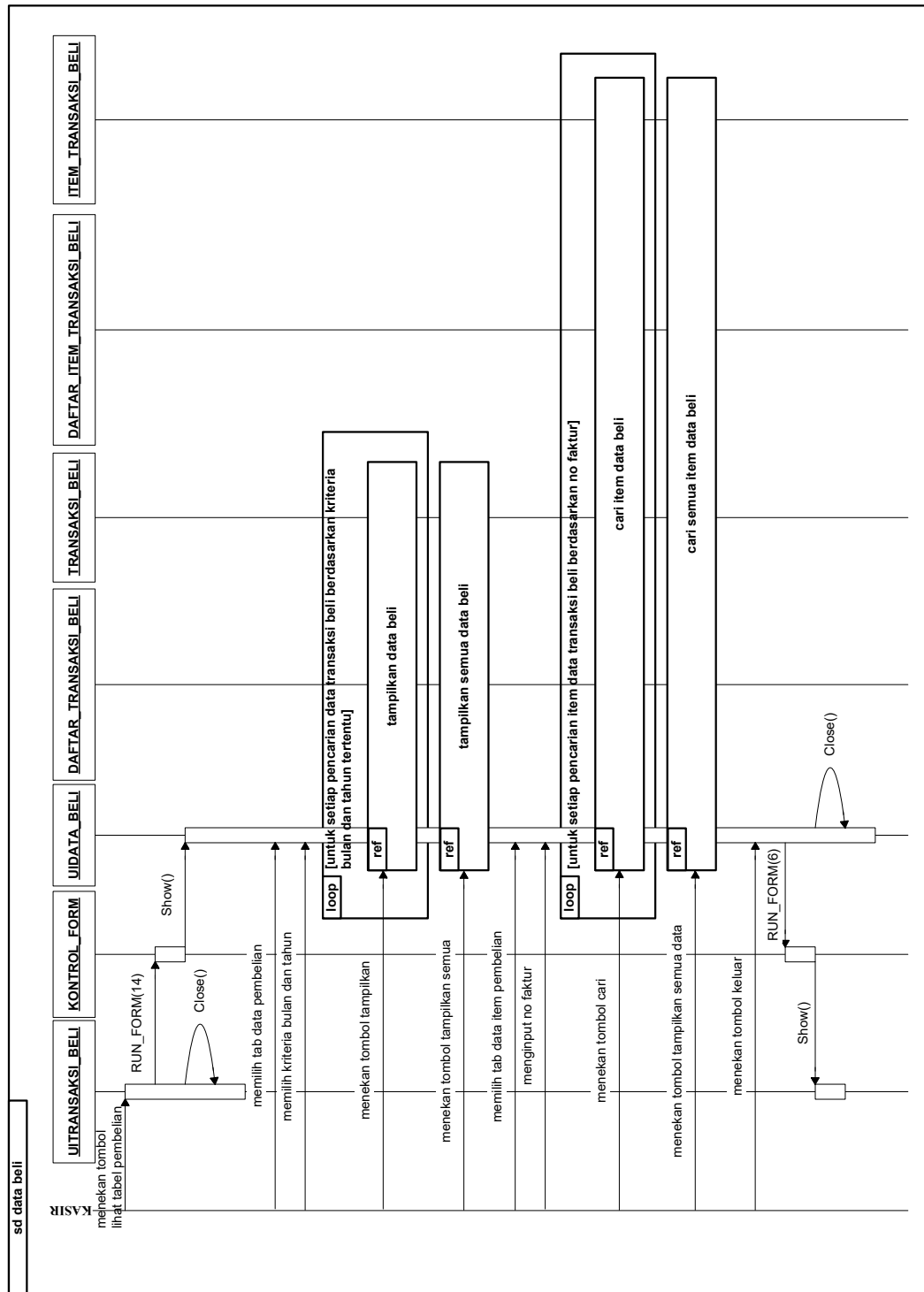
Gambar 3.42 Diagram Sekuen Pembelian sd batal



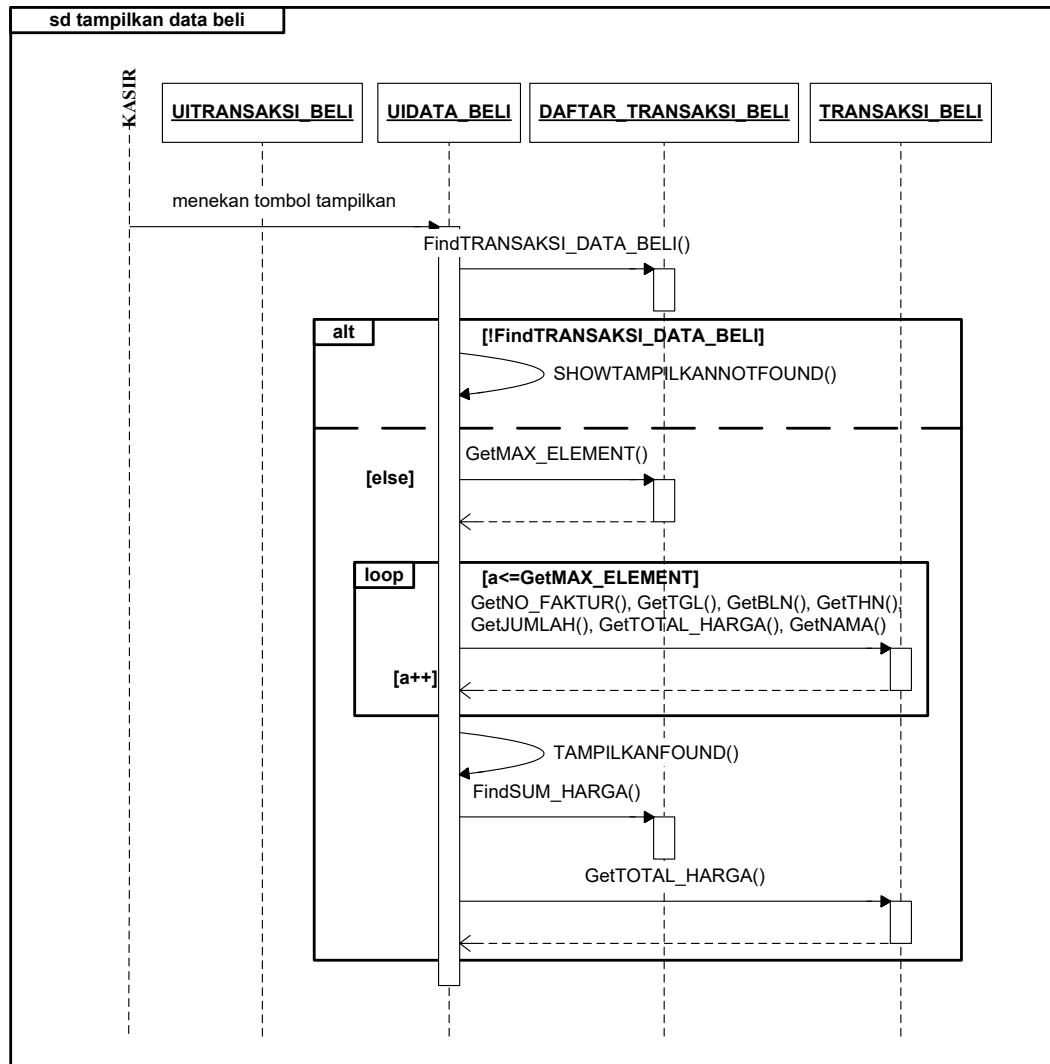
Gambar 3.43 Diagram Sekuen Pembelian sd hapus



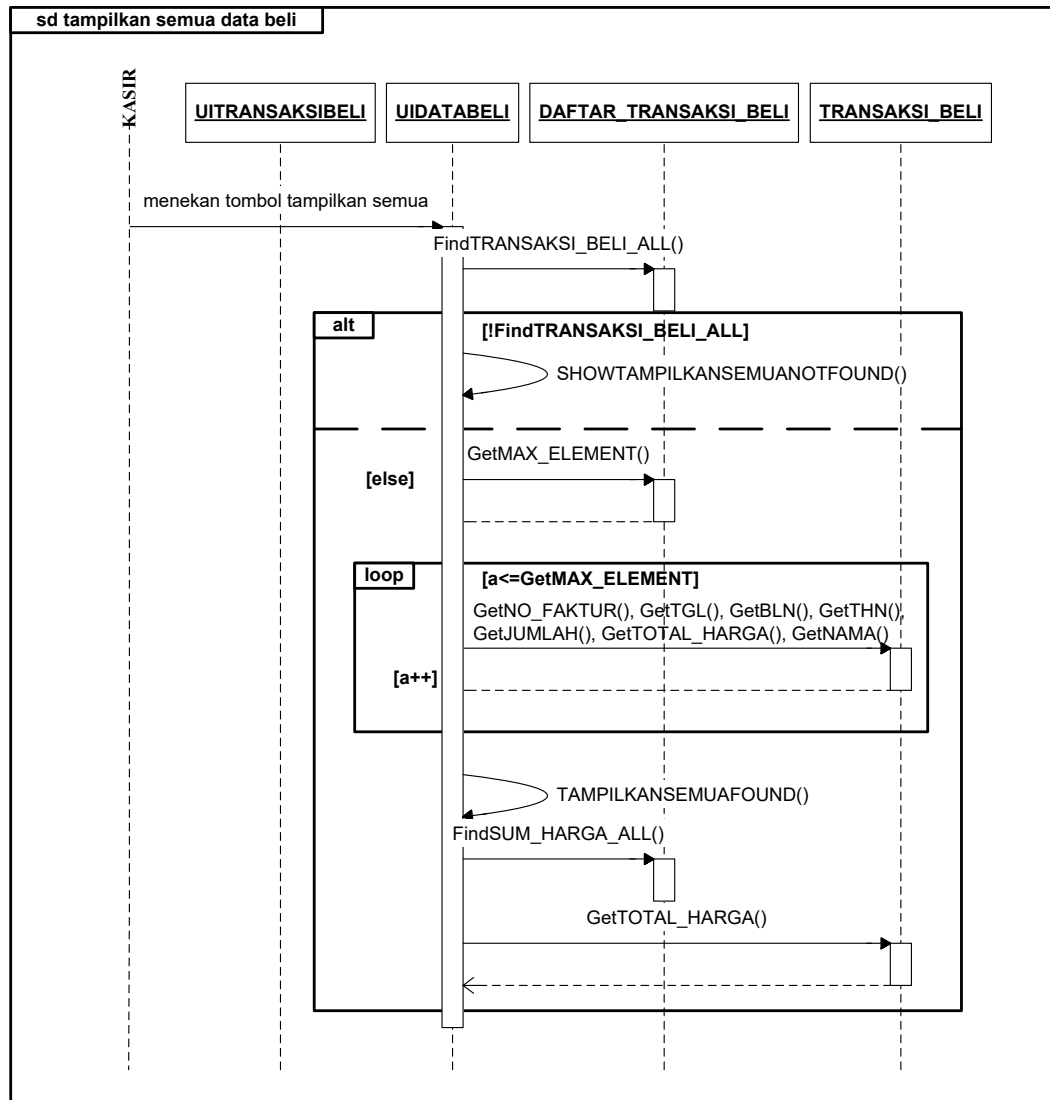
Gambar 3.44 Diagram Sekuen Pembelian sd list supplier



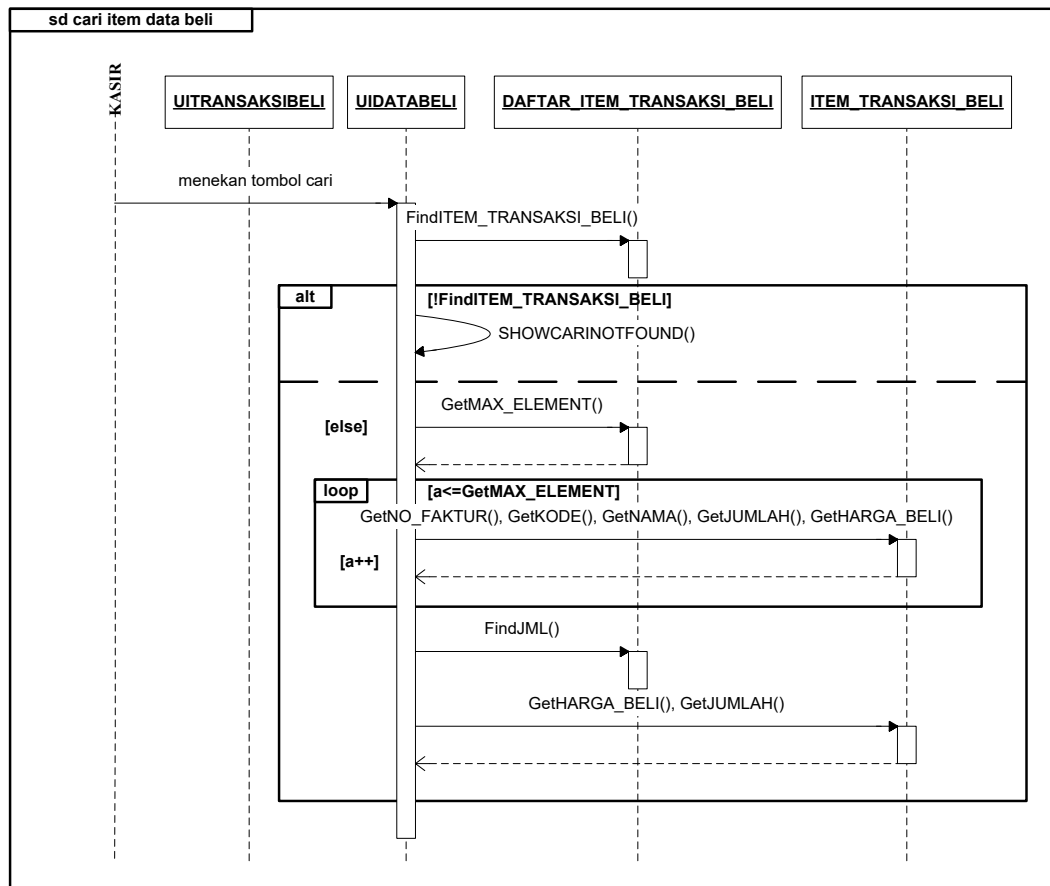
Gambar 3.45 Diagram Sekuen Pembelian sd data beli



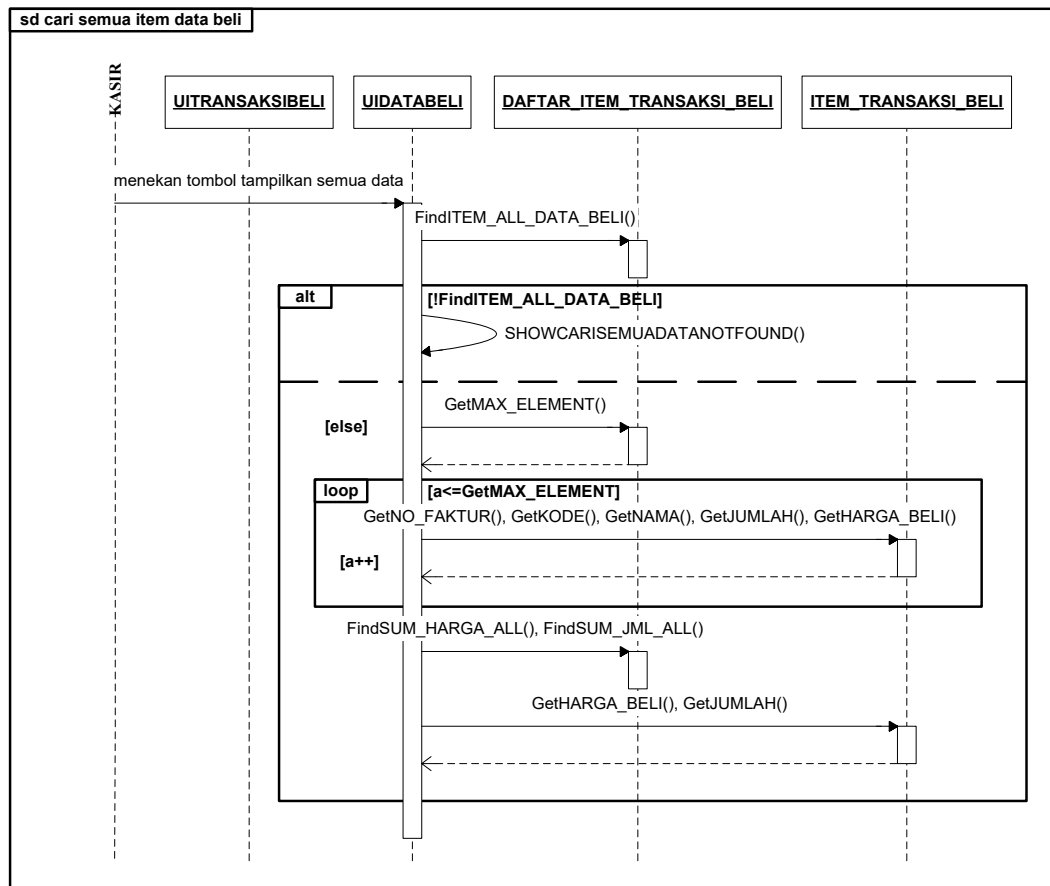
Gambar 3.46 Diagram Sekuen Pembelian sd tampilkan data beli



Gambar 3.47 Diagram Sekuen Pembelian sd tampilkan semua data beli

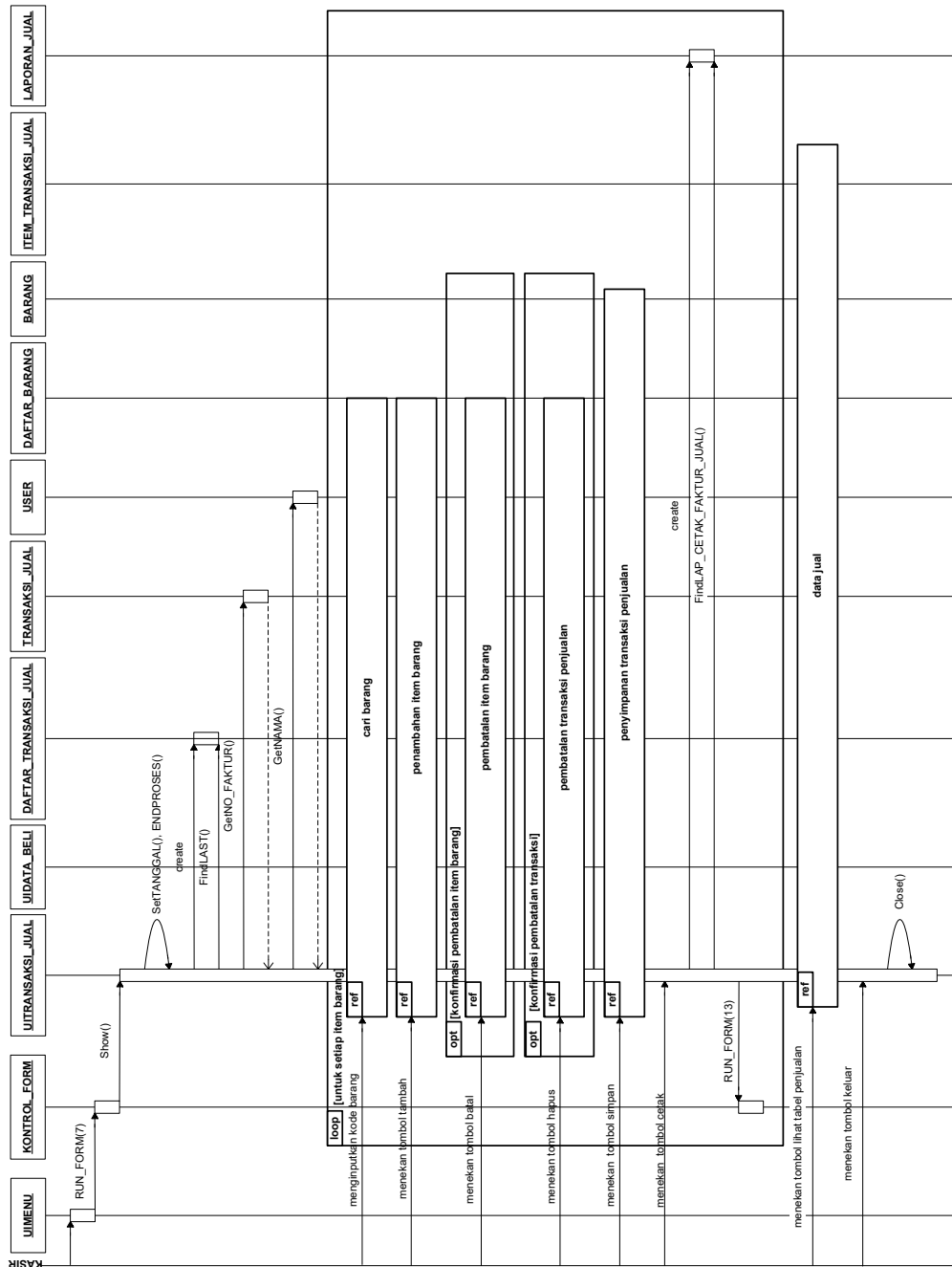


Gambar 3.48 Diagram Sekuen Pembelian sd cari item data beli

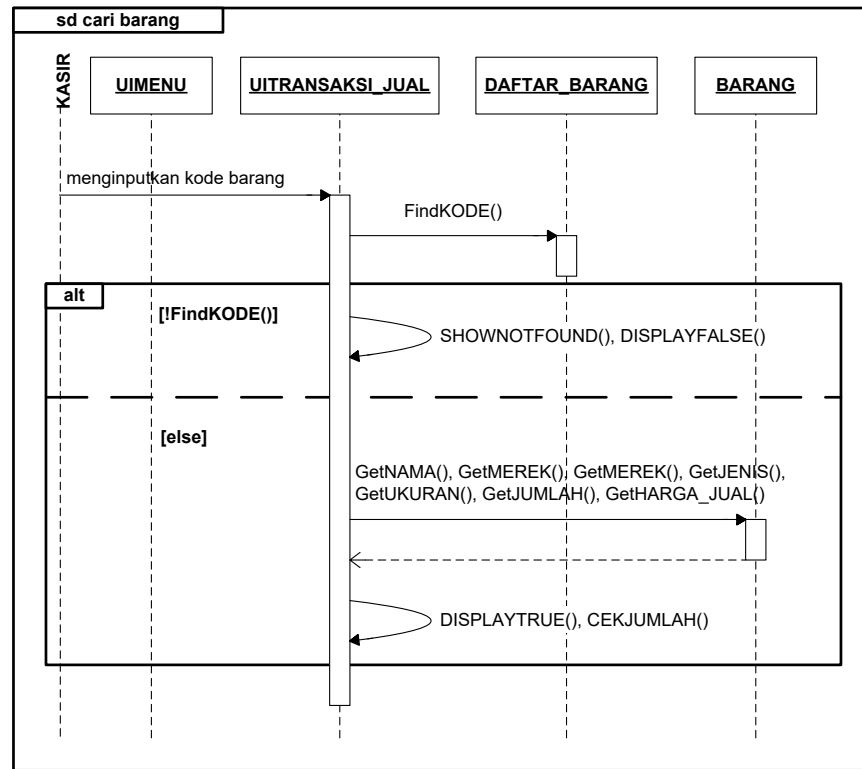


Gambar 3.49 Diagram Sekuen Pembelian sd cari semua item data beli

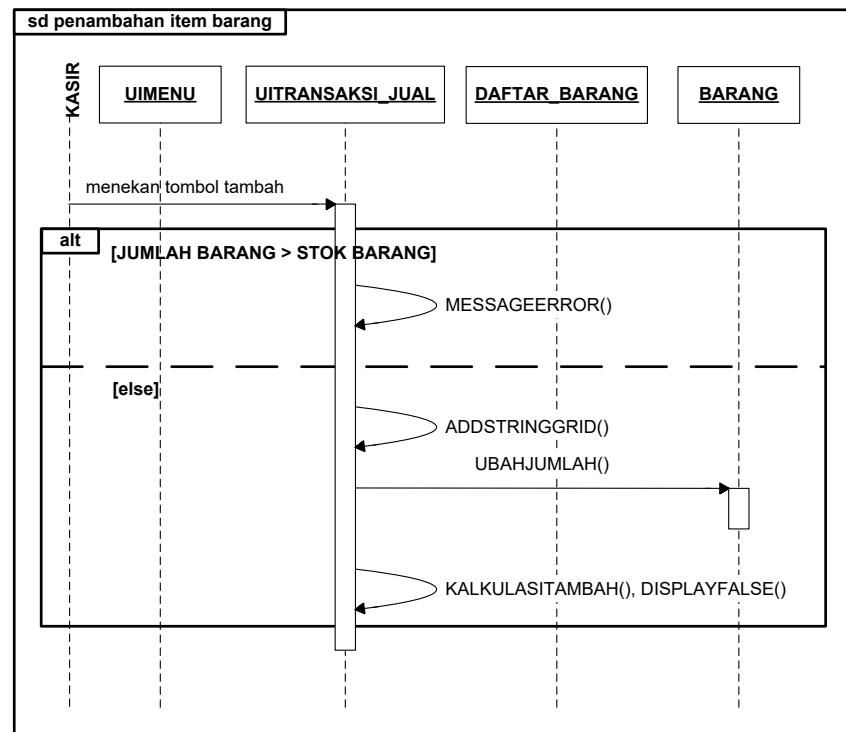
f. Penjualan



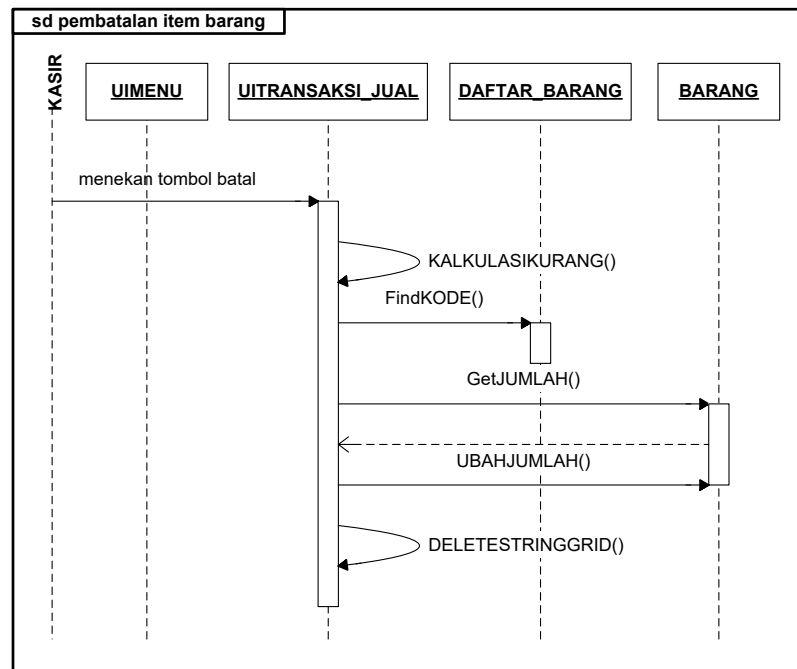
Gambar 3.50 Diagram Sekuen Penjualan



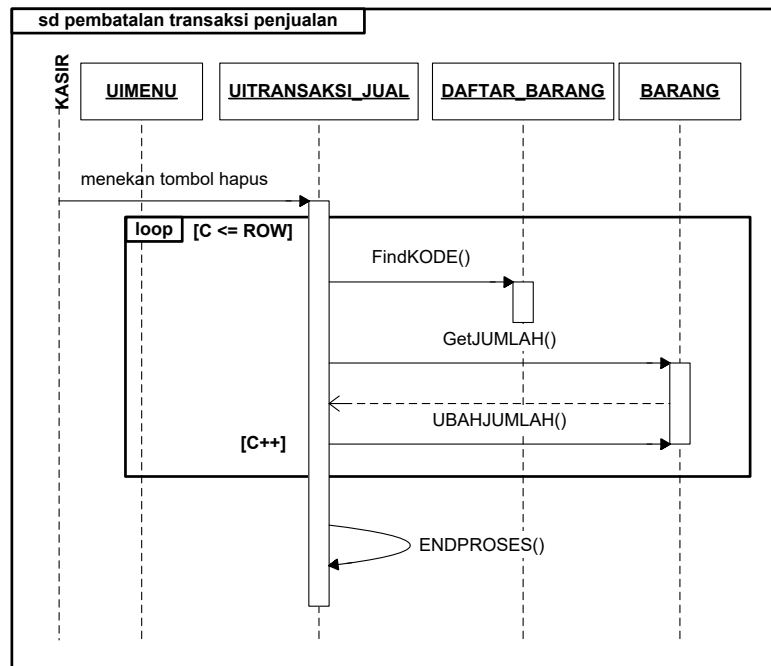
Gambar 3.51 Diagram Sekuen Penjualan sd cari barang



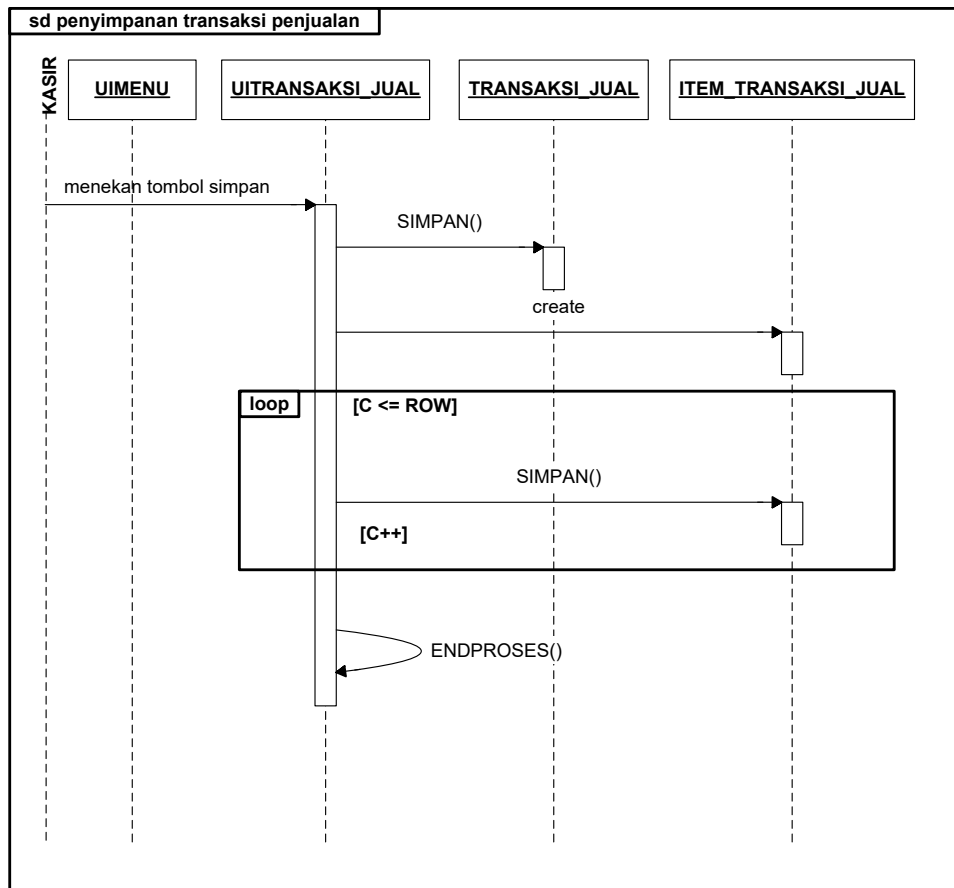
Gambar 3.52 Diagram Sekuen Penjualan sd penambahan item barang



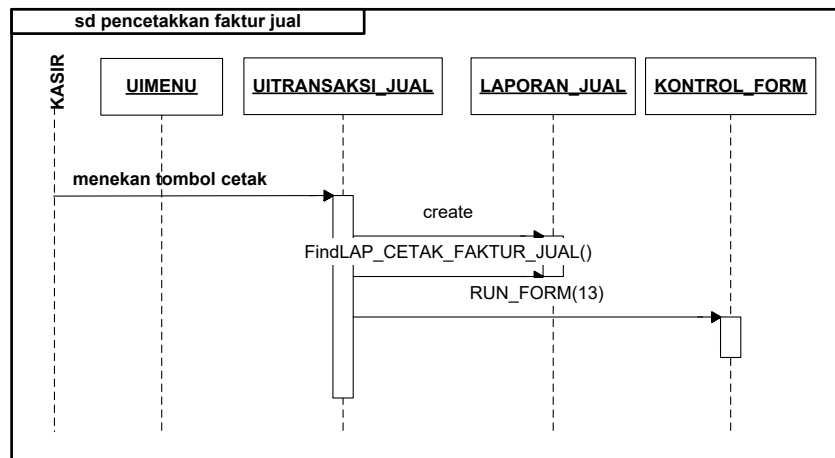
Gambar 3.53 Diagram Sekuen Penjualan sd pembatalan item barang



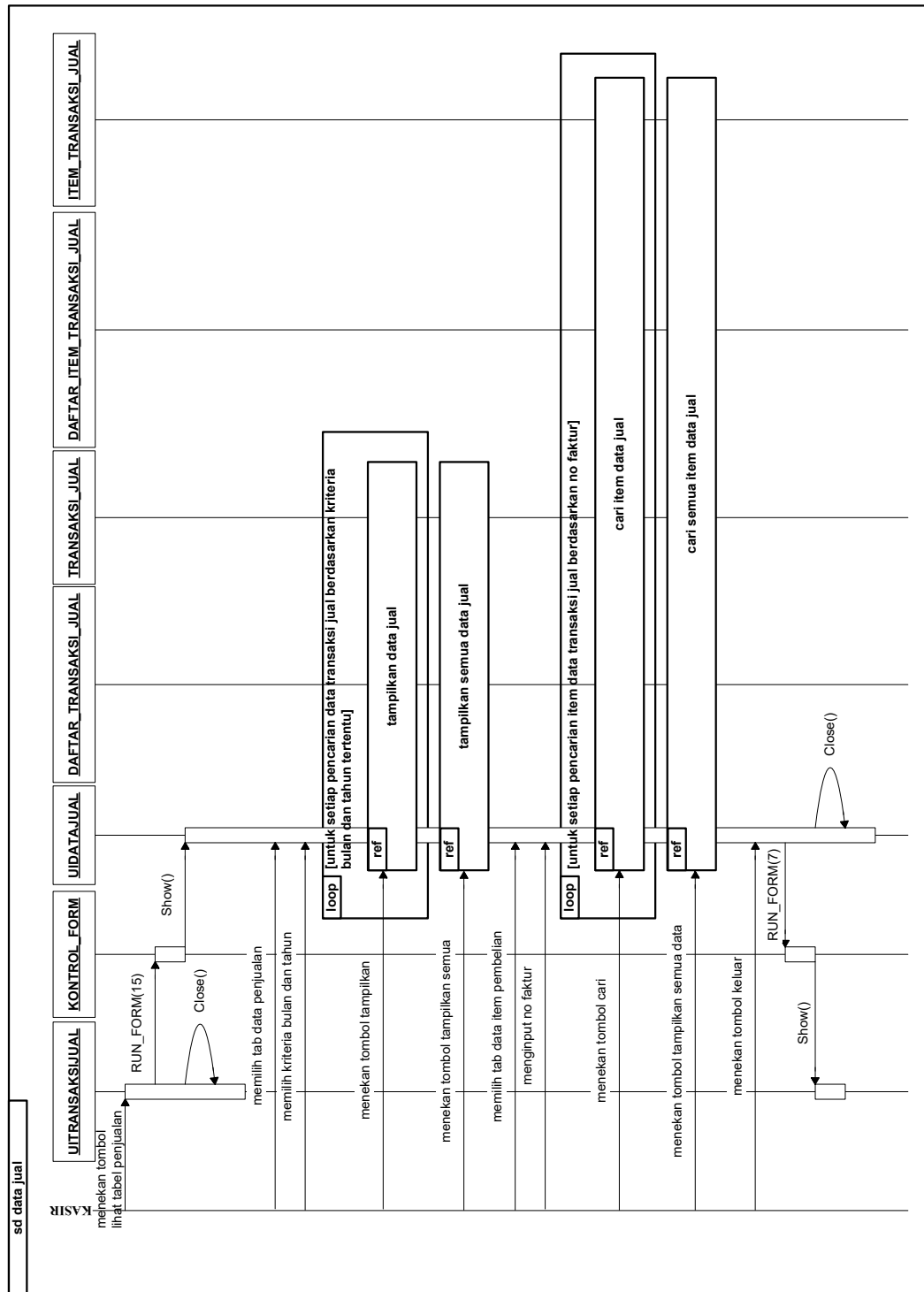
Gambar 3.54 Diagram Sekuen Penjualan sd pembatalan transaksi penjualan



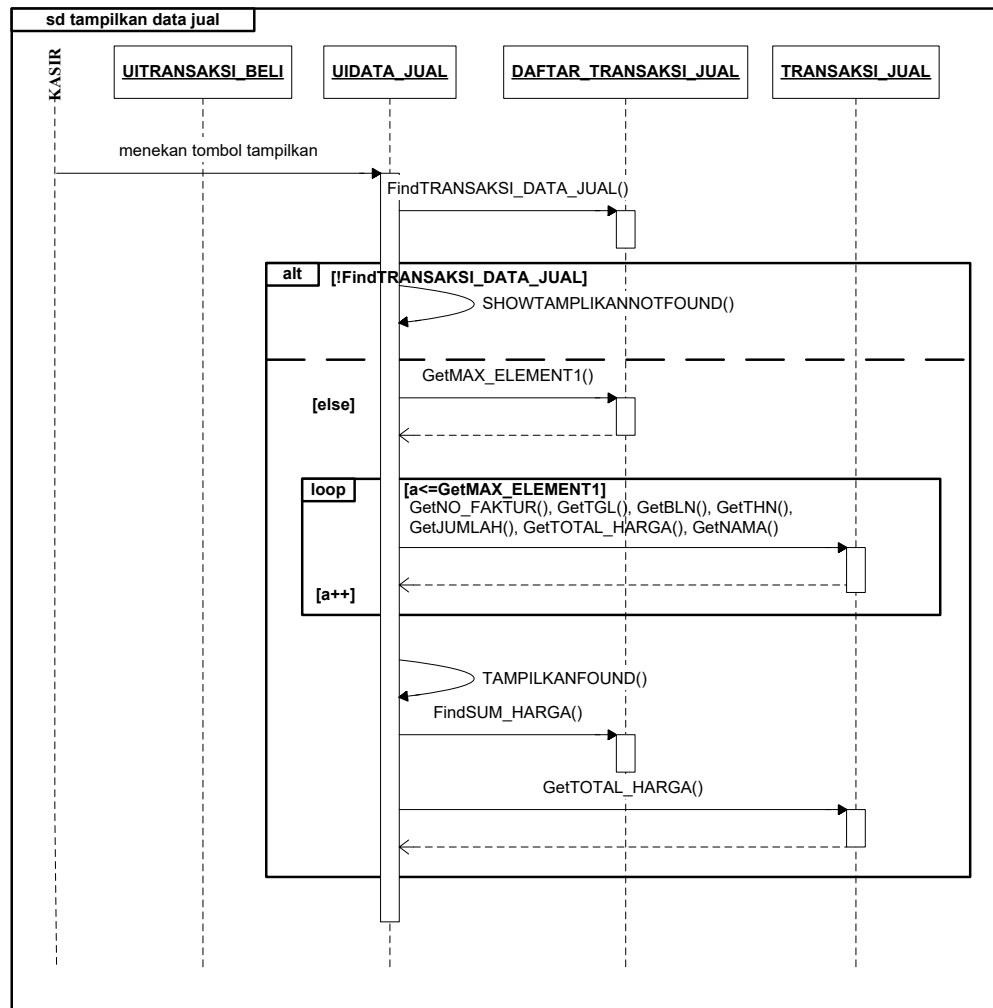
Gambar 3.55 Diagram Sekuen Penjualan sd penyimpanan transaksi penjualan



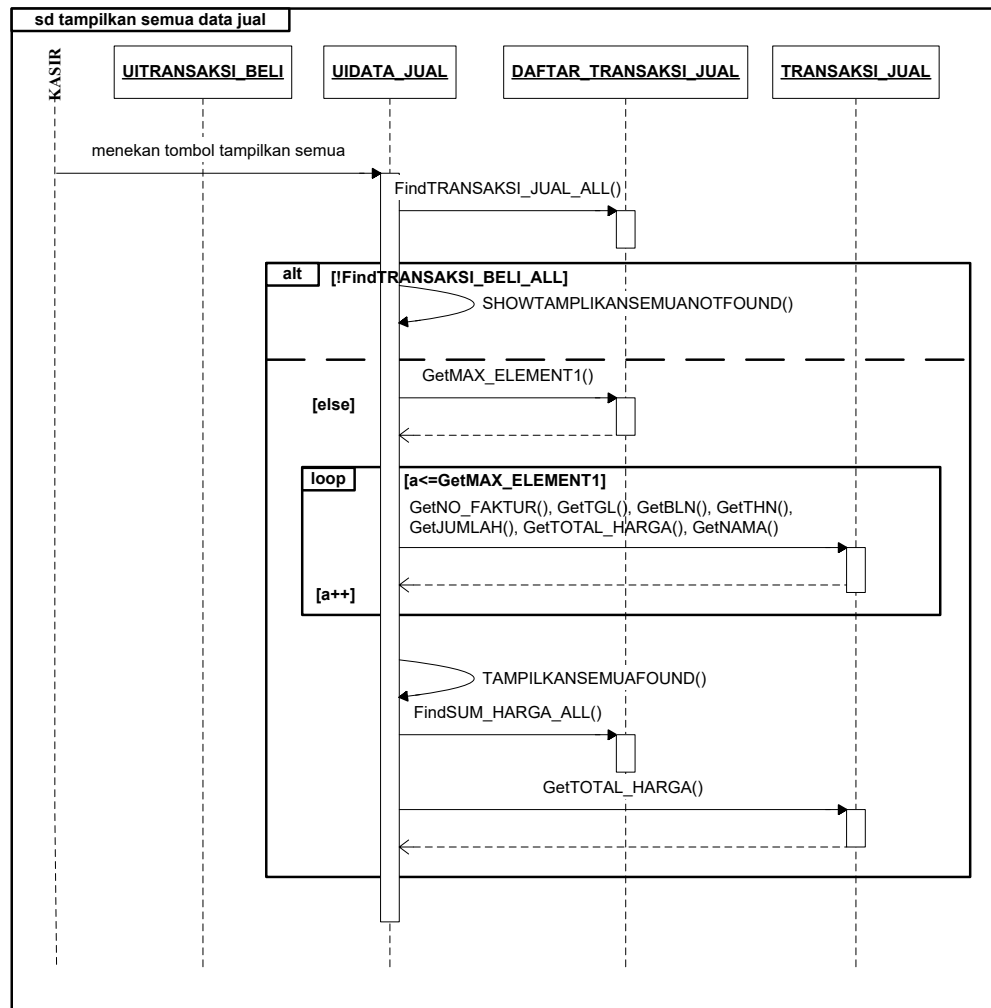
Gambar 3.56 Diagram Sekuen Penjualan sd pencetakkan faktur jual



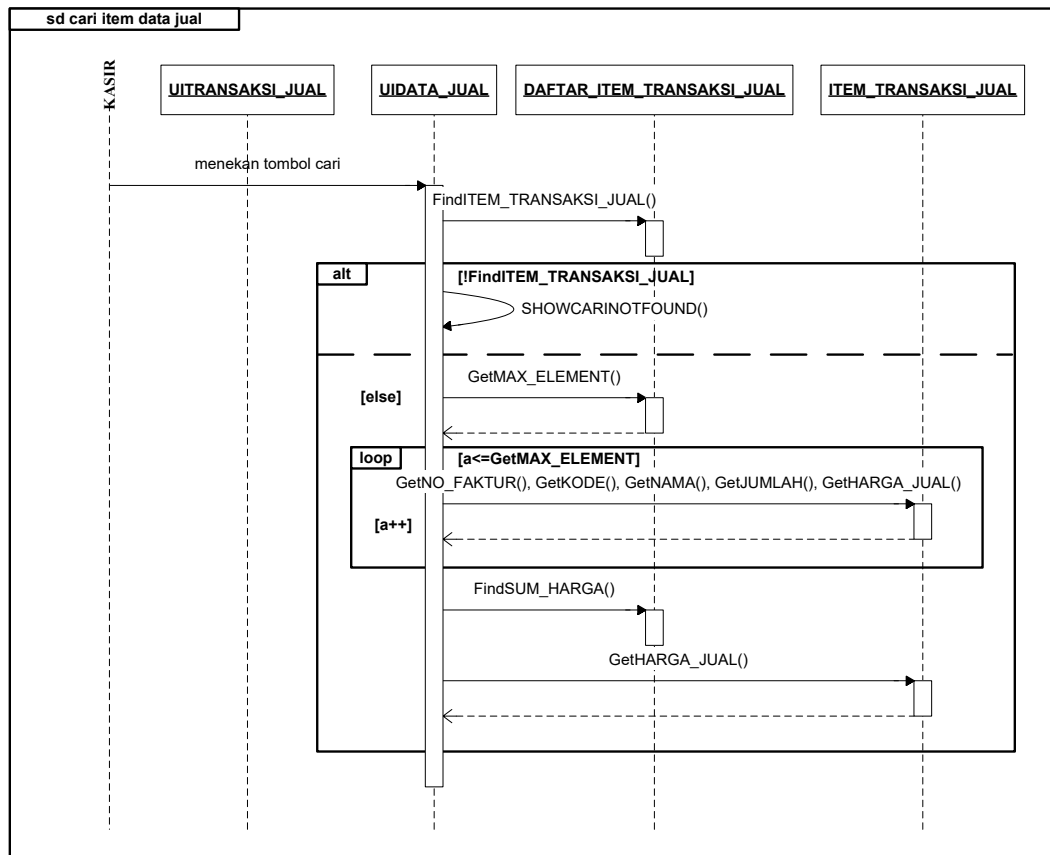
Gambar 3.57 Diagram Sekuen Penjualan sd data jual



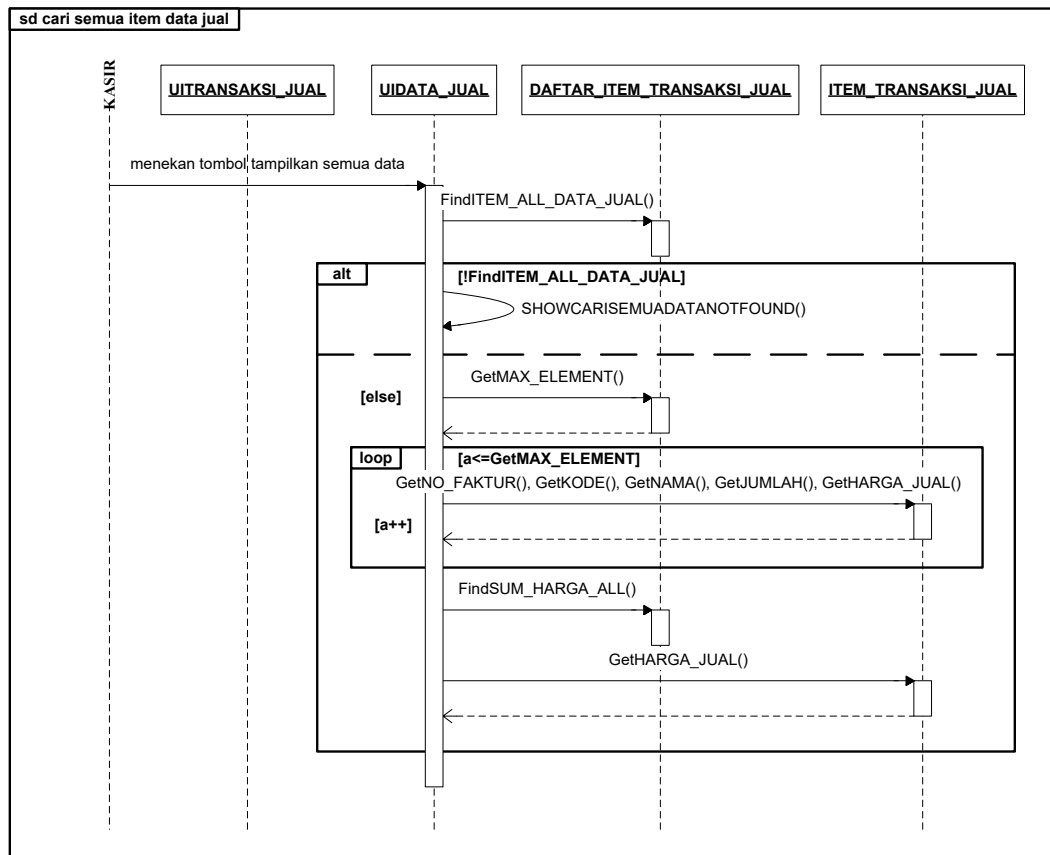
Gambar 3.58 Diagram Sekuen Penjualan sd tampilkan data jual



Gambar 3.59 Diagram Sekuen Penjualan sd tampilkan semua data jual

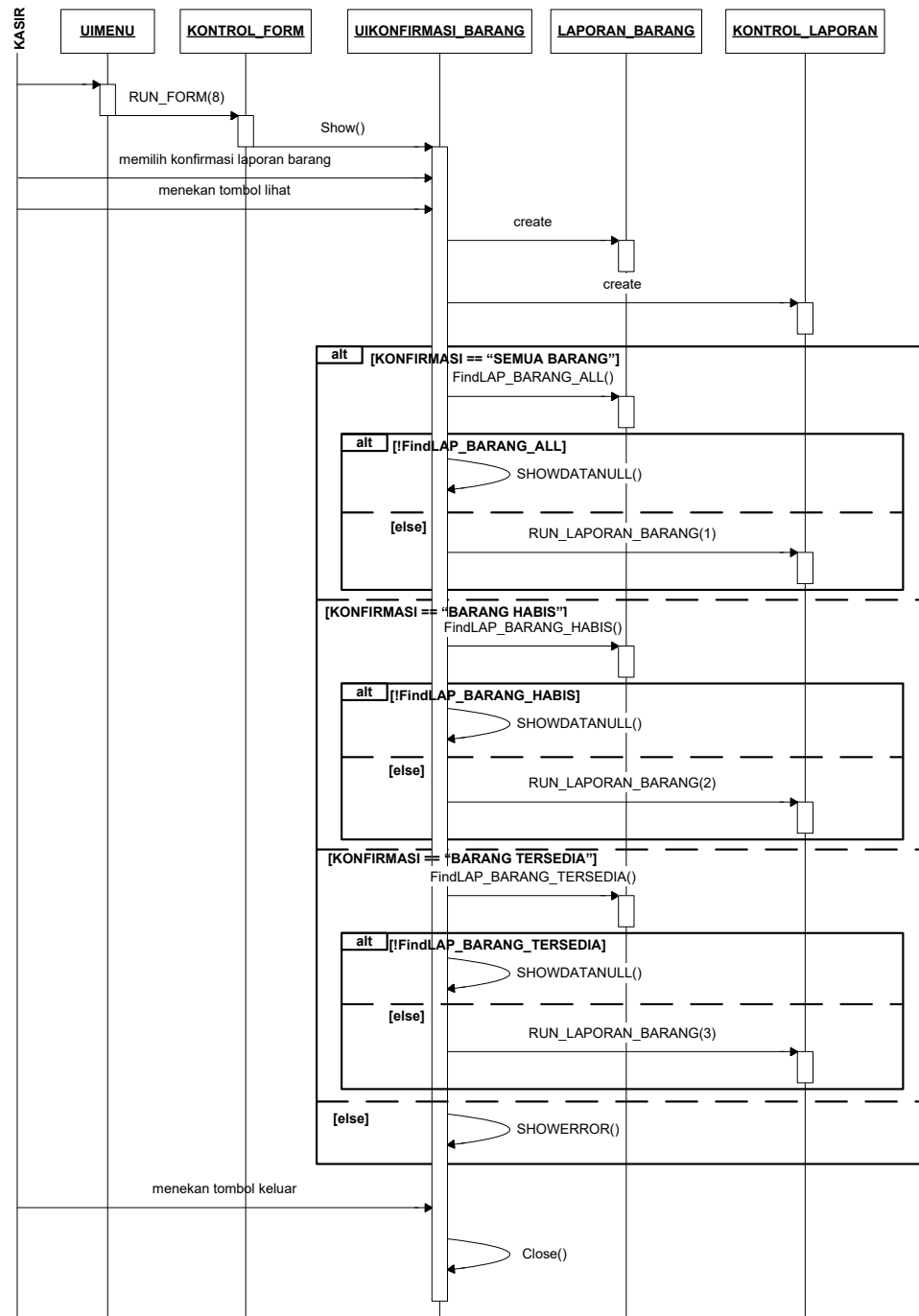


Gambar 3.60 Diagram Sekuen Penjualan sd cari item data jual

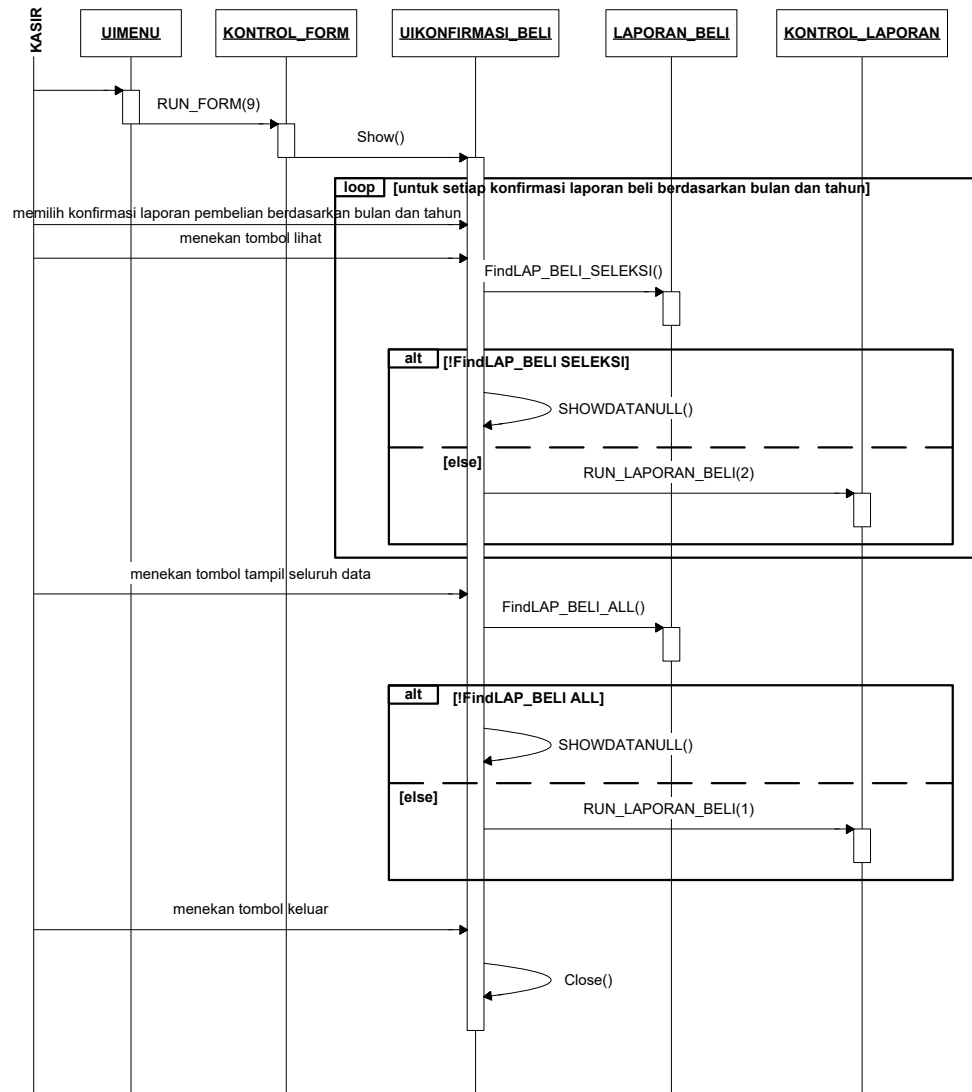


Gambar 3.61 Diagram Sekuen Penjualan sd cari semua item data jual

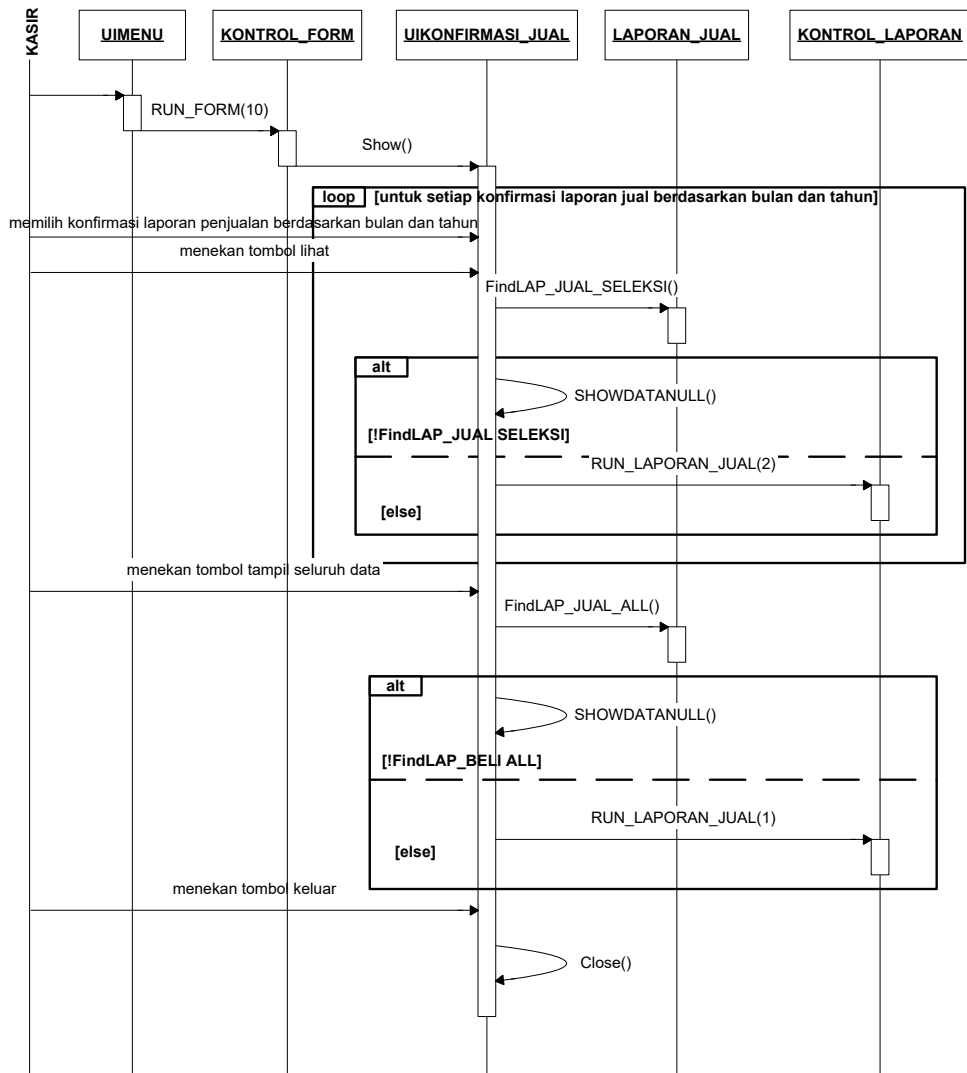
g. Laporan



Gambar 3.62 Diagram Sekuen Laporan Barang

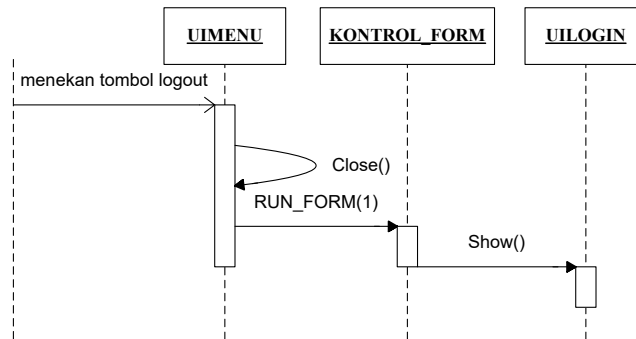


Gambar 3.63 Diagram Sekuen Laporan Pembelian



Gambar 3.64 Diagram Sekuen Laporan Penjualan

h. Logout



Gambar 3.65 Diagram Sekuen Logout

3.3 Detail Desain

Pada detail desain Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan barang terdapat rancangan kelas, rancangan tabel, rancangan *input* beserta logika dan struktur program serta rancangan *output*.

3.3.1 Rancangan File

File merupakan kumpulan data yang diatur dalam *record*, dimana *file* tersebut dapat memanipulasi data. Desain *file* dalam Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan barang terdiri antara lain:

- Tabel *File* USER digunakan untuk menyimpan data user yang digunakan pada saat akan melakukan login yang sekaligus digunakan pada saat melakukan transaksi penjualan dengan USER_KODE sebagai *Primary key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	USER_KODE	String	5	Kode Pengguna
2	USER_NAMA	String	30	Nama Pengguna
3	USER_ALAMAT	String	50	Alamat Pengguna

4	USER_TLP	String	20	Telepon Pengguna
5	USER_STATUS	String	20	Status Pengguna
6	USER_PASSWORD	String	10	Password Pengguna

Tabel 3.57 File Data User

- b. Tabel *file* SUPLIER digunakan untuk menyimpan data supplier yang digunakan pada saat penyimpanan pencatatan transaksi pembelian barang dengan SUPLIER_KODE sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	SUPLIER_KODE	String	5	Kode Suplier
2	SUPLIER_NAMA	String	30	Nama Suplier
3	SUPLIER_ALAMAT	String	50	Alamat Suplier
4	SUPLIER_TLP	String	20	Telepon Suplier

Tabel 3.58 File Data Suplier

- c. Tabel *file* BARANG digunakan untuk menyimpan data barang yang digunakan pada saat penyimpanan data transaksi pembelian dan data transaksi penjualan dengan BARANG_KODE sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BARANG_KODE	String	5	Kode Barang
2	BARANG_NAMA	String	30	Nama Barang
3	BARANG_MEREK	String	30	Merek Barang
4	BARANG_JENIS	String	30	Jenis Barang
5	BARANG_UKURAN	String	5	Ukuran Barang
6	BARANG_WARNA	String	20	Warna Barang
7	BARANG_SPEK_GENDER	String	10	Spesifikasi Gender Barang
8	BARANG_JUMLAH	Integer	5	Jumlah Barang
9	BARANG_HARGA_BELI	Integer	10	Harga Pembelian Barang
10	BARANG_HARGA_JUAL	Integer	10	Harga Penjualan Barang

Tabel 3.59 File Data Barang

- d. Tabel *file* ITEM_PEMBELIAN digunakan untuk menyimpan data item barang yang digunakan pada saat terjadinya pencatatan transaksi pembelian.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BELI NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Pembelian
2	BARANG KODE	String	10	Kode Barang
3	BARANG NAMA	String	30	Nama Barang
4	ITEM BELI JUMLAH	Integer	5	Jumlah Item Barang
5	BARANG HARGA BELI	Integer	10	Harga Pembelian Barang

Tabel 3.60 File Data Item Pembelian

- e. Tabel *file* PEMBELIAN digunakan untuk menyimpan data pembelian barang yang digunakan pada saat penyimpanan pencatatan data transaksi pembelian dengan BELI_NO_FAKTUR sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BELI NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Pembelian
2	BELI TGL	Integer	2	Tanggal Pembelian
3	BELI BLN	String	20	Bulan Pembelian
4	BELI THN	Integer	4	Tahun Pembelian
5	BELI JUMLAH	Integer	5	Jumlah Pembelian
6	BELI TOTAL HARGA	Integer	10	Total Harga Pembelian
7	SUPLIER KODE	String	5	Kode Suplier

Tabel 3.61 File Pembelian

- f. Tabel *file* ITEM_PENJUALAN digunakan untuk menyimpan data item barang yang digunakan pada saat terjadinya pencatatan transaksi penjualan.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	JUAL NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Penjualan
2	BARANG KODE	String	10	Kode Barang
3	BARANG NAMA	String	30	Nama Barang
4	ITEM JUAL JUMLAH	Integer	5	Jumlah Item Barang
5	BARANG HARGA JUAL	Integer	10	Harga Penjualan Barang

Tabel 3.62 File Data Item Penjualan

- g. Tabel *file* PENJUALAN digunakan untuk menyimpan data penjualan barang yang digunakan pada saat penyimpanan data transaksi penjualan dengan JUAL_NO_FAKTUR sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	JUAL NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Penjualan
2	JUAL TGL	Integer	2	Tanggal Penjualan
3	JUAL BLN	String	20	Bulan Penjualan
4	JUAL THN	Integer	4	Tahun Penjualan
5	JUAL JUMLAH	Integer	5	Jumlah Penjualan
6	JUAL TOTAL HARGA	Integer	10	Total Harga Penjualan
7	USER KODE	String	5	Kode User

Tabel 3.63 File Penjualan

3.3.2 Rancangan Input

Dalam perancangan pembuatan program aplikasi penjualan dan pembelian barang ini, terdapat rancangan beberapa rancangan *form*. Adapun rancangan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Rancangan Form Login

Rancangan Form Login merupakan form yang digunakan untuk mengetahui apakah pengguna berhak menggunakan program aplikasi atau tidak.

```

    LASTTRICK clothing ind.
    =====
    MASUKKAN KODE [ ]
    PASSWORD       [ ]
    [ LOGIN ]      [ KELUAR ]
  
```

Gambar 3.66 Rancangan Form Login

b. Rancangan Form Menu

Rancangan Form Menu merupakan form yang digunakan untuk memanggil seluruh form-form yang ada. Adapun form-form tersebut yaitu form user, form supplier, form barang, form transaksi pembelian, form transaksi penjualan, form konfirmasi laporan data barang, form konfirmasi laporan data pembelian, form konfirmasi laporan data penjualan, form informasi mengenai pembuat program dan form informasi mengenai Last Trick Clothing.

FILE	DATA	TRANSAKSI	LAPORAN	INFORMASI
LOGO LAST TRICK clothing ind.				

Gambar 3.67 Rancangan Form Menu

c. Rancangan Form User

Rancangan Form User merupakan form yang digunakan untuk mengolah data user, seperti penambahan user baru, pengubahan data user, penghapusan data user, dan mengubah password user.

The diagram illustrates the 'FORM DATA USER' for 'LAST TRICK clothing ind.'. It is structured into several sections within a main frame:

- Header Section:** A box containing the title 'FORM DATA USER' and the company name 'LAST TRICK clothing ind.'.
- User Information Section:** A box containing six labeled input fields: 'KODE USER', 'NAMA', 'ALAMAT', 'TELEPON', 'STATUS', and 'PASSWORD'.
- Action Buttons Section:** A box containing two rows of buttons. The first row has 'SIMPAN', 'UBAH', 'HAPUS', and 'KELUAR'. The second row has 'PERUBAHAN PASSWORD' and 'BERSIHKAN'.
- Password Management Section:** A box containing two labeled input fields, 'PASSWORD LAMA' and 'PASSWORD BARU', followed by a 'UBAH PASSWORD' button.
- Footer Section:** A box at the bottom containing the text 'SrिंगGrid'.

Gambar 3.68 Rancangan Form User

d. Rancangan Form Suplier

Rancangan Form Suplier merupakan form yang digunakan untuk mengolah data suplier, seperti penambahan data suplier baru, pengubahan data suplier dan penghapusan data suplier.

FORM DATA SUPLIER
LAST TRICK clothing ind.

KODE SUPLIER		CARI
NAMA		
ALAMAT		
TELEPON		

SIMPAN **UBAH** **HAPUS** **KELUAR**

Gambar 3.69 Rancangan Form Suplier

e. Rancangan Form Barang

Rancangan Form Barang merupakan form yang digunakan untuk mengolah data barang, seperti penambahan data barang baru, pengubahan data barang, penghapusan data barang dan dapat mengetahui jumlah barang berdasarkan kriteria tertentu.

FORM DATA BARANG LAST TRICK clothing ind.	
KODE BARANG	
NAMA BARANG	
MEREK	
JENIS	
UKURAN	
WARNA	
SPESIFIKASI GENDER	
JUMLAH BARANG	
HARGA BELI	
HARGA JUAL	
KRITERIA PENCARIAN	CARI
TOTAL BARANG	
TAMPILKAN SELURUH DATA BARANG	
SIMPAN UBAH HAPUS KELUAR	
SringGrid	

Gambar 3.70 Rancangan Form Barang

f. Rancangan Form Transaksi Pembelian

Rancangan Form Transaksi Pembelian merupakan form yang digunakan untuk melakukan pencatatan transaksi pembelian barang dari supplier yang telah dilakukan oleh manajer berdasarkan no faktur pembelian yang berasal dari supplier.

FORM TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG	
LAST TRICK clothing ind.	
NO FAKTUR	KODE BARANG CARI BERSIHKAN
TANGGAL	NAMA BARANG
BULAN	MEREK
TAHUN	JENIS
	UKURAN
	WARNA
	SPESIFIKASI GENDER
	JUMLAH BARANG
	HARGA BELI
	HARGA JUAL
	KETERANGAN LBLKET
KODE SUPLIER	
NAMA SUPLIER LBLNAMA	
DAFTAR DATA SUPLIER	
PEMBATALAN ITEM BARANG	
PEMBATALAN TRANSAKSI	
SIMPAN	KELUAR
TAMBAH ITEM PEMBELIAN BARANG TAMBAH BARANG	
SpringGrid	

Gambar 3.71 Rancangan Form Transaksi Pembelian

g. Rancangan Form List Suplier

Rancangan Form List Suplier merupakan form yang digunakan apabila kasir tidak ingat kode suplier ketika akan melakukan pencatatan transaksi pembelian.

The diagram illustrates the layout of the 'FORM LIST DATA SUPLIER'. It consists of a main container with a title bar at the top containing the text 'FORM LIST DATA SUPLIER' and 'LAST TRICK clothing ind.'. Below the title bar is a large rectangular area labeled 'SringGrid', which is intended for displaying a list of suppliers. At the bottom left of the form, there is a button labeled 'KEMBALI' (Back).

Gambar 3.72 Rancangan Form List Suplier

h. Rancangan Form Data Beli

Rancangan Form Data Beli merupakan form yang digunakan untuk mengetahui data transaksi pembelian beserta jumlah transaksi pembelian, jumlah item barang yang dibeli dan total harga pembelian barang.

FORM DATA TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PEMBELIAN

DATA ITEM PEMBELIAN

TAMPILKAN BERDASARKAN :

TAMPILKAN

TAMPILKAN SEMUA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

DATA PEMBELIAN

LBLBLN

LBLTHN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.73 Rancangan Form Data Beli Tab Data Pembelian

FORM DATA TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PEMBELIAN

DATA ITEM PEMBELIAN

NO FAKTUR :

CARI

TAMPILKAN SEMUA DATA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

BERSIHKAN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.74 Rancangan Form Data Beli Tab Data Item Pembelian

i. Rancangan Form Transaksi Penjualan

Rancangan Form Transaksi Penjualan merupakan form yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan barang terhadap konsumen.

FORM TRANSAKSI PENJUALAN BARANG LAST TRICK clothing ind.			
NO FAKTUR	KODE BARANG	KASIR : LBLNAMAKASIR	
TANGGAL	NAMA BARANG LBLNAMA	TAMBAH ITEM BARANG	
BULAN	MEREK LBLMEREK	PEMBATALAN ITEM BARANG	
TAHUN	JENIS LBLJENIS	PEMBATALAN TRANSAKSI	
SIMPAN	UKURAN LBLUKURAN	JUMLAH BARANG	
KELUAR	STOK LBLSTOK		
	HARGA JUAL LBLHARGAJUAL		
SringGrid			
LIHAT TABEL PENJUALAN	CETAK FAKTUR	TOTAL BARANG	TOTAL HARGA

Gambar 3.75 Rancangan Form Transaksi Penjualan

j. Rancangan Form Data Jual

Rancangan Form Data Jual merupakan form yang digunakan untuk mengetahui data transaksi penjualan beserta jumlah transaksi penjualan, jumlah item barang yang dijual dan total harga penjualan barang.

FORM DATA TRANSAKSI PENJUALAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PENJUALAN

DATA ITEM PENJUALAN

TAMPILKAN BERDASARKAN :

TAMPILKAN

TAMPILKAN SEMUA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

DATA PENJUALAN

LBLBLN

LBLTHN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.76 Rancangan Form Data Jual Tab Data Penjualan

FORM DATA TRANSAKSI PENJUALAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PENJUALAN

DATA ITEM PENJUALAN

NO FAKTUR :

CARI

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

TAMPILKAN SEMUA DATA

BERSIHKAN

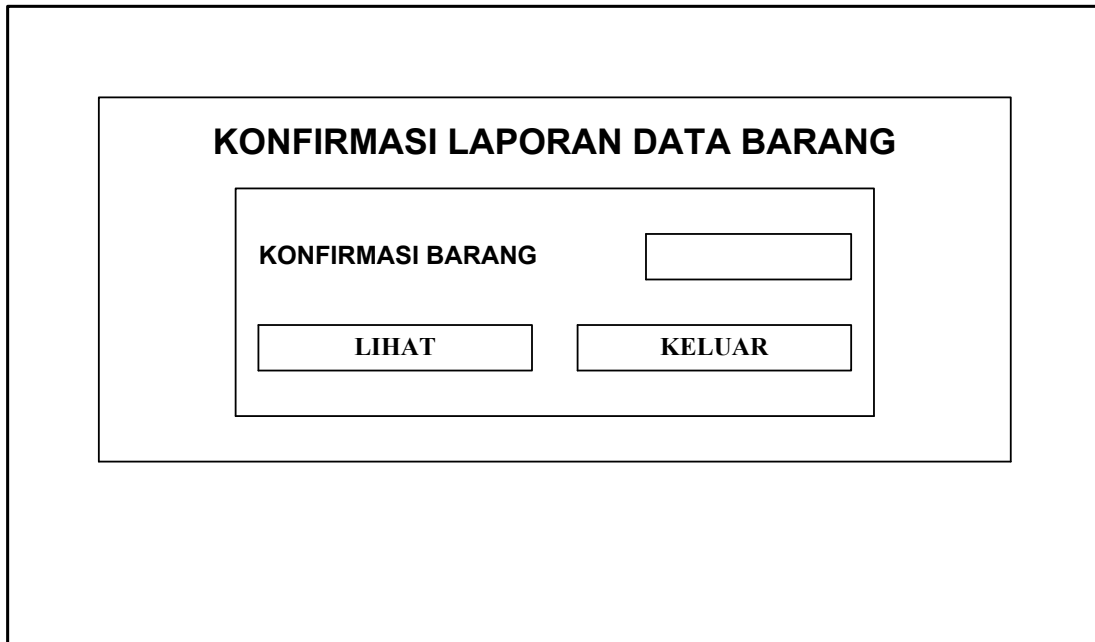
SringGrid

KELUAR

Gambar 3.77 Rancangan Form Data Jual Tab Data Item Penjualan

k. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data barang berdasarkan kriteria tertentu.



The image shows a form design for 'KONFIRMASI LAPORAN DATA BARANG'. It consists of a large outer rectangle containing a smaller inner rectangle. The inner rectangle has a title 'KONFIRMASI BARANG' at the top left. To its right is a rectangular input field. Below the title and input field are two buttons: 'LIHAT' on the left and 'KELUAR' on the right.

Gambar 3.73 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang

l. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data pembelian barang berdasarkan bulan dan tahun tertentu atau data pembelian secara keseluruhan.

KONFIRMASI LAPORAN DATA PEMBELIAN

KONFIRMASI LAPORAN PEMBELIAN

BULAN

TAHUN

LIHAT

KELUAR

TAMPILKAN SELURUH DATA

Gambar 3.74 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian

m. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data penjualan barang berdasarkan bulan dan tahun tertentu atau data penjualan secara keseluruhan.

KONFIRMASI LAPORAN DATA PENJUALAN

KONFIRMASI LAPORAN PENJUALAN

BULAN

TAHUN

LIHAT

KELUAR

TAMPILKAN SELURUH DATA

Gambar 3.75 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan

3.3.3 Rancangan Output

Rancangan output merupakan proses akhir dari seluruh proses yang dilakukan pada sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Last Trick Clothing, adapun output yang ada antara lain: laporan pencetakan faktur penjualan, laporan barang, laporan penjualan, laporan pembelian.

a. Rancangan Laporan Pencetakan Faktur Penjualan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembing Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com		LOGO LAST TRICK
NO FAKTUR	: 99999	
TANGGAL	: DD/MM/YYYY	
KASIR	: XXXXXXXXX	
NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
	99	9999999

Gambar 3.76 Rancangan Laporan Pencetakan Faktur Penjualan

b. Rancangan Laporan Barang

LAST TRICK clothing ind.
Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang
Ph. (0711) 7338955
lasttrickdistro@yahoo.com

LOGO LAST TRICK

Laporan Data Barang Keseluruhan

KODE	NAMA BARANG	MEREK	JENIS	SIZE	WARNA	GENDER	JML	HARGA	
								BELI	JUAL
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
JUMLAH							99	9999999	9999999

Gambar 3.77 Rancangan Laporan Barang Keseluruhan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembing Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Barang Tersedia									
KODE	NAMA BARANG	MEREK	JENIS	SIZE	WARNA	GENDER	JML	HARGA	
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	BELI	JUAL
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
JUMLAH							99	9999999	9999999

Gambar 3.78 Rancangan Laporan Barang Tersedia

c. Rancangan Laporan Pembelian

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Transaksi Pembelian Barang Keseluruhan									
NO FAKTUR	TGL	BLN	THN	KODE BARANG	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	NAMA SUPPLIER	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
JUMLAH						99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	

Gambar 3.80 Rancangan Laporan Pembelian Keseluruhan

d. Rancangan Laporan Penjualan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Transaksi Penjualan Barang Keseluruhan									
NO FAKTUR	TGL	BLN	THN	KODE BARANG	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	NAMA KASIR	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
JUMLAH						99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	

Gambar 3.82 Rancangan Laporan Penjualan Keseluruhan

3.3.4 Spesifikasi Proses

1. Modul Login

```
Begin
  Open File User
  Do while not EOF
    Read File User using USER_KODE then
      If USER_KODE tersedia then
        Read File User using USER_PASSWORD then
          If USER_PASSWORD sesuai then
            Read File User using USER_STATUS then
              If USER_STATUS = MANAJER then
                Manajer Login
              Else
                Kasir Login
              End If
            Show Menu
          Else
            Show Wrong Password
          End If
        Else
          Show Not Found Kode
        End If
      Enddo
    End
  Close Login
  Return
```

2. Modul Menu

```
Begin
  Do Case
    Case Pilih = '1'
      Do Logout
    Case Pilih = '2'
      Do Tutup_Aplikasi
    Case Pilih = '3'
      Do Menu
    Case Pilih = '4'
      Do User
    Case Pilih = '5'
      Do Suplier
    Case Pilih = '6'
      Do Barang
    Case Pilih = '7'
      Do Transaksi_Beli
    Case Pilih = '8'
      Do Transaksi_Jual
    Case Pilih = '9'
      Do Konfirmasi_Barang
    Case Pilih = '10'
      Do Konfirmasi_Beli
```

```

        Case Pilih = '11'
            Do Konfirmasi_Jual
        Case Pilih = '12'
            Do Pembuat
        Case Pilih = '13'
            Do Last_Trick
    End Case
End

```

3. Modul Barang

Proses Pencarian Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_NAMA
        If BARANG.BARANG_NAMA tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_MEREK
        If BARANG.BARANG_MEREK tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_JENIS
        If BARANG.BARANG_JENIS tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Pengubahan Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE

```



```

        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            UBAH
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Penghapusan Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            HAPUS
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Menampilkan Seluruh Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Read File BARANG
    Get BARANG
    If BARANG = null then
        SHOWDATANULL
    Else
        Do while not EOF
            SHOW BARANG
        Enddo
    Endif
End
Close BARANG
Return

```

4. Modul Suplier

Proses Pencarian Data Suplier

```

Begin
    Open File SUPLIER
    Read File SUPLIER
    Get SUPLIER
    If SUPLIER = null then
        SHOWDATANULL
    Else
        Do while not EOF
            SHOW SUPLIER
        Enddo
    Endif
End
Close SUPLIER
Return

```

```

        Enddo
    Endif
End
Close SUPLIER
Return

```

Proses Penambahan Data Suplier Baru

```

Begin
    Open File SUPLIER
    Do While not EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER_KODE tersedia then
            SHOWDUPLICATEKODE
        Else
            SIMPAN
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return

```

Proses Pengubahan Data Suplier

```

Begin
    Open File SUPLIER
    Do while no EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER.USER_KODE tersedia then
            UBAH
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return

```

Proses Penghapusan Data Suplier

```

Begin
    Open File SUPLIER
    Do while no EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER.USER_KODE tersedia then
            HAPUS
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return

```

5. Modul User

Proses Menampilkan Seluruh Data User

```
Begin
  Open File USER
  Read File USER
  Get USER
  If USER = null then
    SHOWDATANULL
  Else
    Do while not EOF
      SHOW USER
    Enddo
  Endif
End
Close USER
Return
```

Proses Penambahan Data User Baru

```
Begin
  Open File USER
  Do while not EOF
    Read File USER using USER_KODE then
      If USER.USER_KODE tersedia then
        SHOWDUPLICATEKODE
      Else
        SIMPAN
      Endif
    Enddo
  End
Close USER
Return
```

Proses Pengubahan Data User

```
Begin
  Open File USER
  Do while no EOF
    Read File USER
    Get USER using USER_KODE
    If USER.USER_KODE tersedia then
      UBAH
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```

Proses Penghapusan Data User

```
Begin
  Open File USER
  Do while no EOF
    Read File USER
    Get USER using USER_KODE
    If KODE = USER.USER_KODE then
      HAPUS
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```

Proses Pengubahan Password User

```
Begin
  Open File USER
  Do while not EOF
    Read File USER
    Get USER.USER_KODE
    Get USER.USER_PASSWORD
    If USER.KODE tersedia then
      If USER.USER_PASSWORD sesuai then
        UBAHPASSWORD
      Else
        SHOWPASSWORDSALAH
      Endif
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```

6. Modul Transaksi Pembelian

Proses Input Kode Suplier

```
Begin
  Open File SUPLIER
  Do while not EOF
    Read File SUPLIER
    Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
    If SUPLIER.SUPLIER_KODE tersedia then
      Get SUPLIER.SUPLIER_NAMA
    Else
      SHOWNOTFOUND
    Endif
  Enddo
End
Close SUPLIER
Return
```

Proses Input Kode Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
      SHOWBARANG
    Else
      SHOWNOTFOUNDBARANG
      INPUTBARANG
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penambahan Item Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
      TAMBAHJUMLAH
    Else
      SIMPANBARU
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Item Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get File BARANG using BARANG_KODE
    If KET = PENAMBAHAN then
      KURANGJUMLAH
    Else
      HAPUS
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Transaksi Pembelian

```
Begin
  Open File BARANG
  If ROWCOUNT > 1 then
    Do while C <= ROW
      Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get File BARANG using BARANG_KODE
        If KET = PENAMBAHAN then
          KURANGJUMLAH
        Else
          HAPUS
        Endif
      Enddo
    Enddo
  Else
    ENDPROSES
  Endif
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penyimpanan Transaksi Pembelian

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI using BELI_NO_FAKTUR
    If TRANSAKSI_BELI.BELI_NO_FAKTUR tersedia then
      SHOWDUPLICATENOFAKTUR
    Else
      Open File SUPLIER
      Read File SUPLIER
      Get SUPLIER_KODE
      SIMPANTRANSAKSIBELI
      Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
      Do while C <= SUMROW
        SIMPANITEMTRANSAKSIBELI
      Enddo
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

7. Modul Transaksi Penjualan

Proses Input Kode Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
      SHOWBARANG
    Else
      SHOWNOTFOUNDBARANG
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penambahan Item Penjualan

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If JUMLAHBARANG > STOKBARANG then
      MESSAGEERROR
    Else
      KURANGJUMLAH
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Item Penjualan

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG.BARANG_JUMLAH using BARANG_KODE
    TAMBAHJUMLAH
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Transaksi Penjualan

```
Begin
  Open File BARANG
  If ROWCOUNT = 1 then
    ENDPROSES
  Else
    Do while C <= ROW
      Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG.BARANG_JUMLAH using BARANG_KODE
        TAMBAHJUMLAH
      Enddo
    Enddo
  Endif
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penyimpanan Transaksi Penjualan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL using BELI_NO_FAKTUR
    If TRANSAKSI_JUAL.BELI_NO_FAKTUR tersedia then
      SHOWDUPLICATENOFAKTUR
    Else
      Open File USER
      Read File USER
      Get USER_KODE
      SIMPANTRANSAKSIJUAL
      Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
      Do while C <= SUMROW
        SIMPANITEMTRANSAKSIJUAL
      Enddo
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

Proses Pencetakan Faktur Penjualan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
    If NO_FAKTUR tersedia then
      DISPLAYTRANSAKSIJUAL
    Endif
  Enddo
End
```



```

        Endif
    Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
    Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
    If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
    Endif
    CETAKFAKTURJUAL
Enddo
End
Close all
Return

```

8. Modul Konfirmasi Laporan Barang

Proses Cetak Laporan Barang Habis

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_JUMLAH = 0
        If BARANG_JUMLAH = 0 tersedia then
            DISPLAYBARANG
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        CETAKLAPBARANGHABIS
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Cetak Laporan Barang Tersedia

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_JUMLAH > =1
        If BARANG_JUMLAH >= 1 tersedia then
            DISPLAYBARANG
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        CETAKLAPBARANGTERSEDIA
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Cetak Laporan Barang Keseluruhan

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG
    If BARANG = null then
      SHOWDATANULL
    Else
      DISPLAYBARANG
    Endif
  CETAKLAPBARANGKESELURUHAN
Enddo
End
Close BARANG
Return
```

9. Modul Konfirmasi Laporan Pembelian

Proses Cetak Laporan Pembelian Berdasarkan Bulan dan Tahun

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI using BELI_BLN and BELI_THN
    If BELI_BLN and BELI_THN tersedia then
      DISPLAYTRANSAKSIBELI
      Read File ITEM_TRANSAKSI_BELI
      Get ITEM_TRANSAKSI_BELI using NO_FAKTUR
      If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIBELI
      Endif
    CETAKLAPORANPEMBELIANBULANAN
  Else
    SHOWDATANULL
  Endif
Enddo
End
Close all
Return
```

Proses Cetak Laporan Pembelian Keseluruhan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI
    If TRANSAKSI_BELI = null then
```

```

        SHOWDATANULL
    Else
        DISPLAYTRANSAKSIBELI
        Read File ITEM_TRANSAKSI_BELI
        Get ITEM_TRANSAKSI_BELI using NO_FAKTUR
        If NO_FAKTUR tersedia then
            DISPLAYITEMTRANSAKSIBELI
        Endif
        CETAKLAPORANPEMBELIANKESELURUHAN
    Endif
Enddo
End
Close all
Return

```

10. Modul Konfirmasi Laporan Penjualan

Proses Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Bulan dan Tahun

```

Begin
    Open File TRANSAKSI_JUAL
    Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
    Do while not EOF
        Read File TRANSAKSI_JUAL
        Get TRANSAKSI_JUAL using JUAL_BLN and JUAL_THN
        If JUAL_BLN and JUAL_THN tersedia then
            DISPLAYTRANSAKSIJUAL
            Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
            Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
            If NO_FAKTUR tersedia then
                DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
            Endif
            CETAKLAPORANPENJUALANBULANAN
        Else
            SHOWDATANULL
        Endif
    Enddo
End
Close all
Return

```

Proses Cetak Laporan Penjualan Keseluruhan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL

  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL
    If TRANSAKSI_JUAL = null then
      SHOWDATANULL
    Else
      DISPLAYTRANSAKSIJUAL
      Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
      Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
      If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
      Endif
      CETAKLAPORANPENJUALANKESELURUHAN
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

DESAIN WEBSITE DAN APLIKASI



IT DESK PRO

KELOMPOK 2:

ADE SAPUTRA

BHAGASKARA

MUHAMMAD IQBAL RISKI T

DANIEL KUKUH PRIBADI

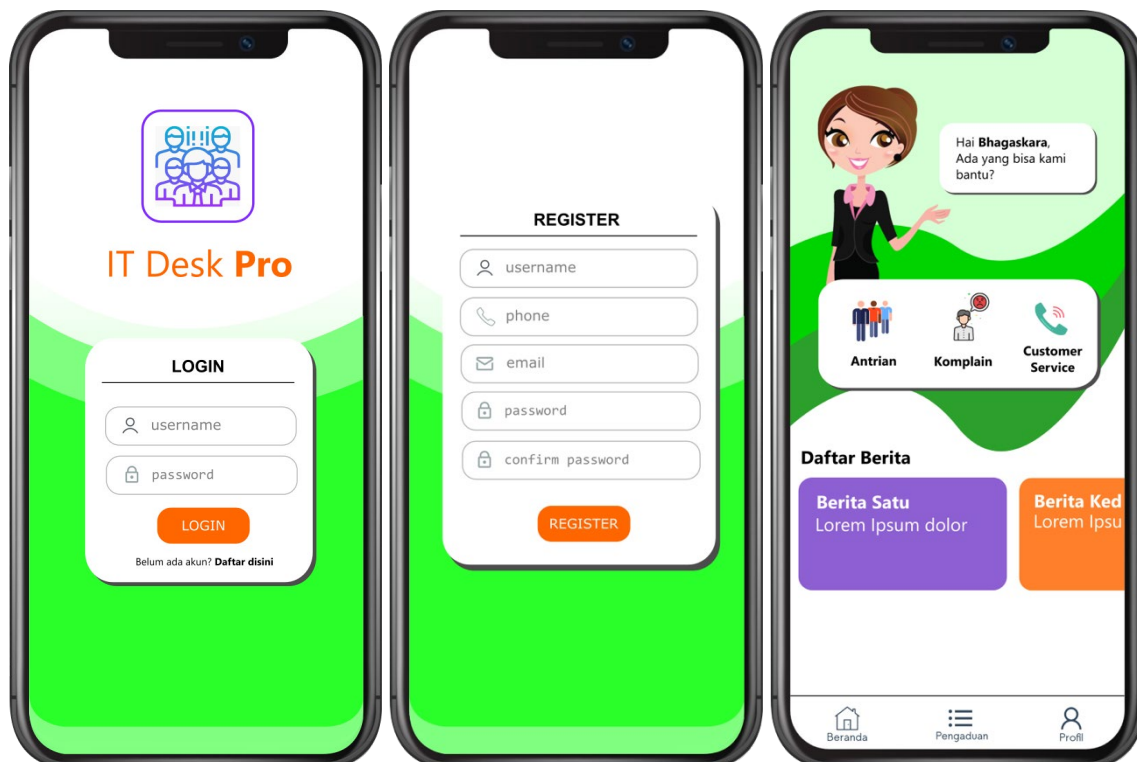
HENDRA YADA PUTRA

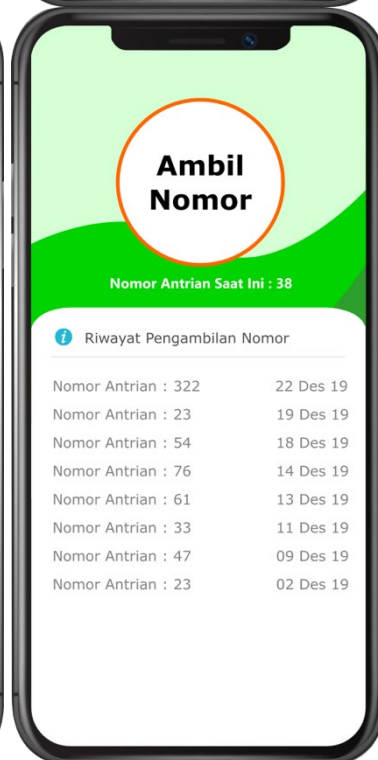
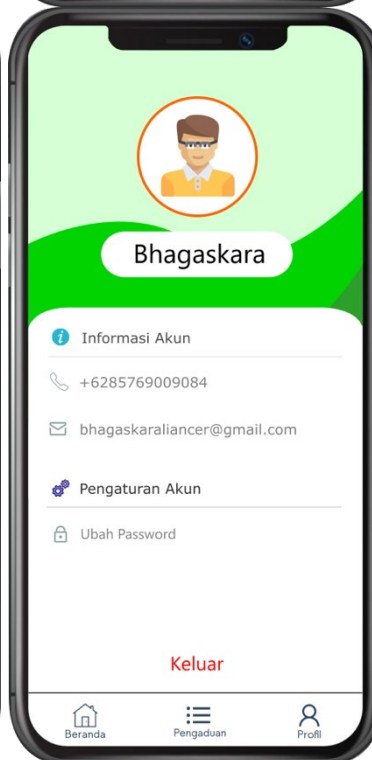
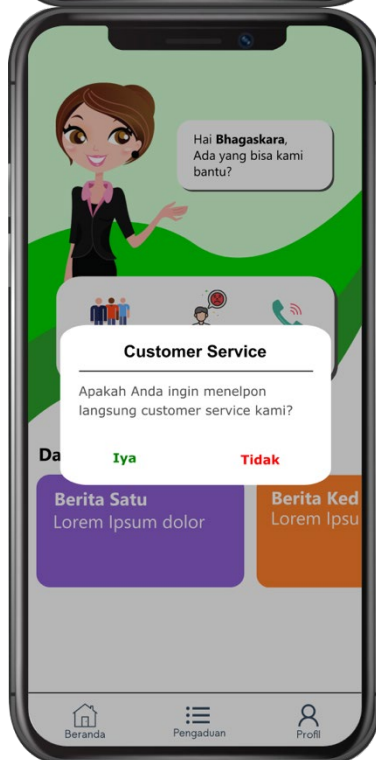
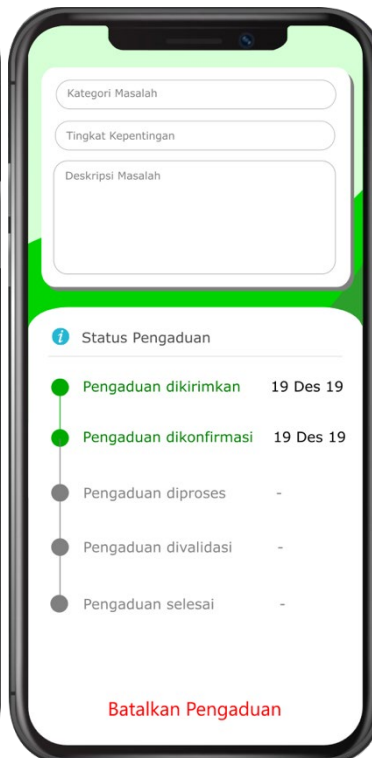
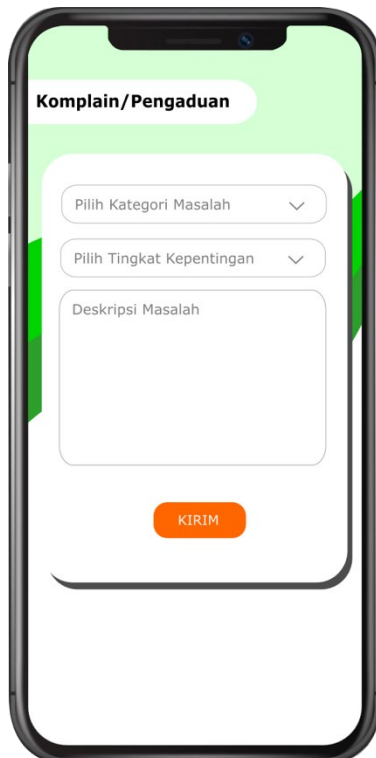
Desain Aplikasi Mobile (User)

Aplikasi Mobile dikembangkan menggunakan:

- React-Native, sehingga dapat menjangkau User yang menggunakan Android ataupun iOS.
- NodeJs sebagai web service penghubung dengan server.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pengambilan nomor Antrian dan pengaduan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.





Desain Website Admin

Website Admin dikembangkan menggunakan:

- PHP dengan framework CodeIgniter.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pemrosesan tanggapan Antrian dan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.

Silahkan Melakukan Login

USERNAME

PASSWORD

[Daftar Disini](#)

IT Desk Pro

HOME SERVICE MANAGEMENT LAPORAN SMART DASHBOARD WORK FLOW HANDLE EVENT LOGOUT SILAHKAN PILIH MENU

ADD USER

100 ▼ rec

USERNAME

Ade

admin

Bagaskara

daniel_kp

hendrayp

M. Iqbal

wardono

Add User

USERNAME

PASSWORD

NAMA

N.I.K

LEVEL

Showing 1 to 7 of 7 entries

ID	ACTION
897	Delete Edit
K0107002B1	Delete Edit
K0102010B	Delete Edit
K0107002B	Delete Edit
K0196002B	Delete Edit
K9902008b	Delete Edit
K0197003B	Delete Edit

← Previous 1 Next →



Malinda Halfway
malinda.h@gmail.com

DASHBOARD

Welcome to the unique Material Design admin web app experience!

- Home
- Widgets
- Typography
- Tables
- Forms
- User Interface
- Javascript Components
- Charts
- Calendar
- Photo Gallery
- Sample Pages

987,459

Total Website Traffic

356,785K

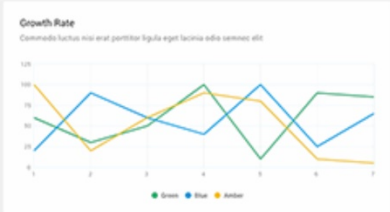
Total Website Impressions

558,778

Total Online Sales

214

Total Support Tickets



Pelentesque Ligula Fringilla

by Malinda Halfway on 19th June 2015 at 09:10 AM

Dorem utamcorper nulla non metus auctor fringilla. Cras justo odio, dapibus ac facilisis in, egestas eget quam. Fusce dapibus,





Panggilan

003



Tiket

001



Total

008



Estimasi

00:37



Mail Queue Manager

This feature allows you to view and manage email messages queued for delivery.
Enter dates as: Month, day of month, year. For example, 1 April 2007 will be "4/1/2007".

Mail Queue Manager Hide

Select Query

Start Date:
5/24/2019

End Date:
7/25/2019

Search Type:
☒ Begins With
☐ Exact
☐ Partial

Start Time:
09 : 08 AM

End Time:
09 : 08 AM

Run Report

Detail Attachment Note Media

Customer Data

Customer Name

Phone Number 1

Phone Number 2

Phone Number 3

Email

Province

City

District

Address

Ticket Data

Source Media

Ticket Priority

Ticket Category

Ticket Subcategory

Visit Type

Visit Information

Department *

Detail Problem

OPEN: 0

ASSIGN BACK: 0

PROCESS: 1

PENDING: 2

CANCELED: 7

CLOSED: 8

RE-PROCESS: 0

Export

Detail

Attachment

Note

Media

Ticket Note

Work Order 1

J1C9C28015

Work Order 2

Work Order

Note

Please fill ticket note here...

Status

Note

Ticket Pending

Ticket Close

Ticket Cancel

Status Detail

-- Please Select Detail --

Repair Close Date

Date Of Repair

Add Note

Reset

Log Report

[Page Tips](#)

0001

2019-09-01 - 2019-09-11

Filter by "Location" or "Availability"

Download CSV

Collection Time	Availability	CPU Utilization	Bytes Used For Cache	Hits	Misses
Sep 11, 2019 3:14:39 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:09:36 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:04:33 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:59:30 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:54:25 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:49:22 PM		0.73	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:44:20 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:39:17 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:34:14 PM		0.83	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:29:11 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:24:09 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:19:06 PM		0.75	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:14:03 PM		0.83	0.0	0	0



IT Service Desk

100 records per page

Search:

USERNAME	PASSWORD	NAME	ID	ACTION
Ade	Ade	ade	897	
admin	admin	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B1	
Bagaskara	Bagaskar	Bagaskara	K0102010B	
daniel_kp	123456	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B	
hendra yp	hendra_y	Hendra YP	K0196002B	
M. Iqbal	M. Iqbal	M. Iqbal	K9902008b	
wardono	wardono	Wardono	K0197003B	

Showing 1 to 7 of 7 entries

← Previous

1

Next →

DESAIN WEBSITE DAN APLIKASI



IT DESK PRO

KELOMPOK 2:

ADE SAPUTRA

BHAGASKARA

MUHAMMAD IQBAL RISKI T

DANIEL KUKUH PRIBADI

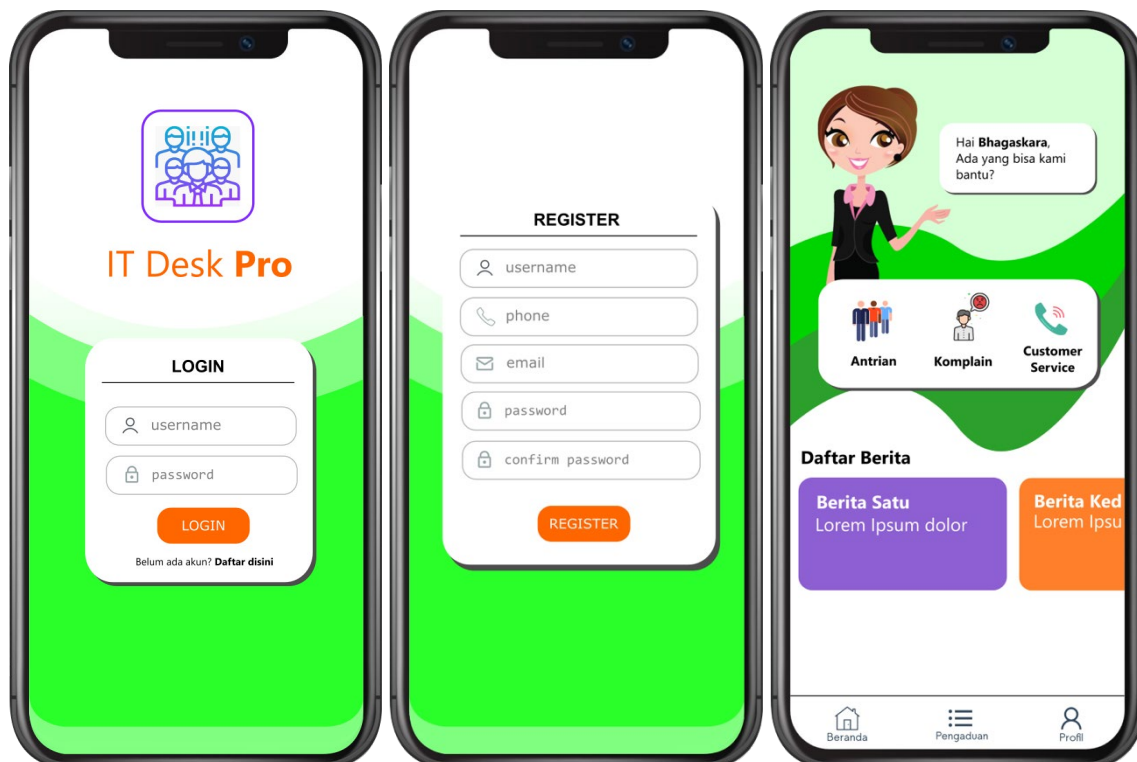
HENDRA YADA PUTRA

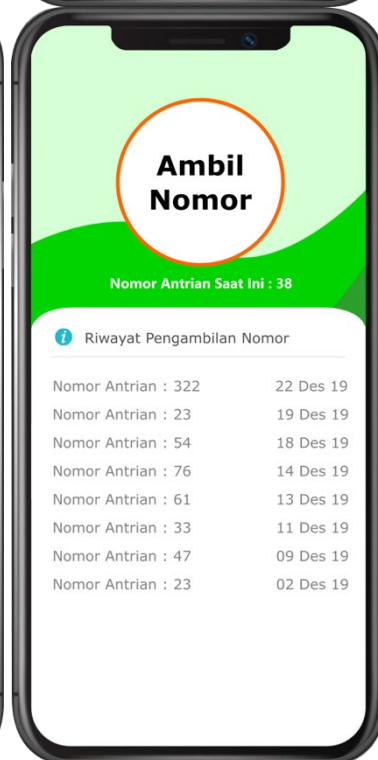
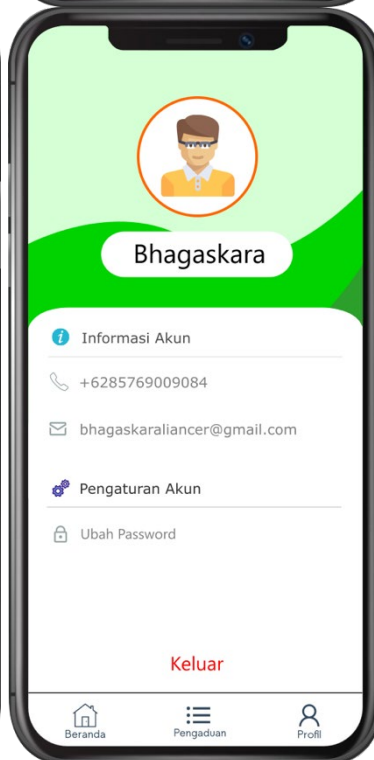
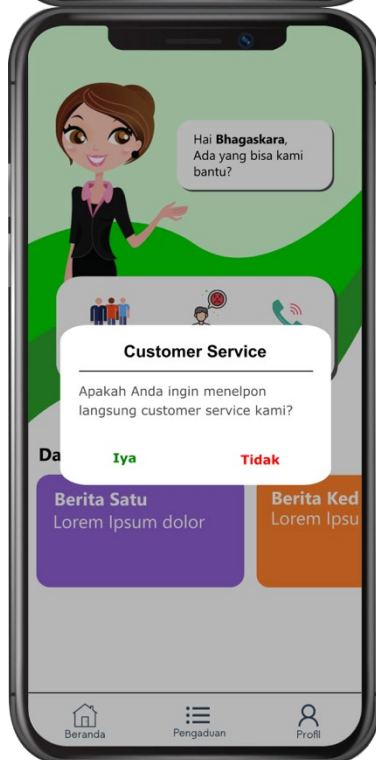
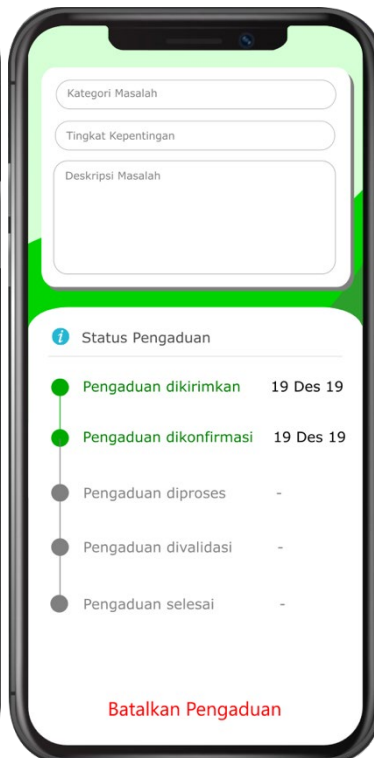
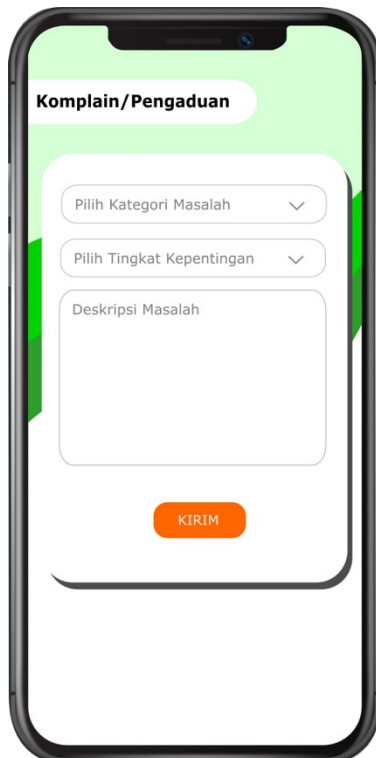
Desain Aplikasi Mobile (User)

Aplikasi Mobile dikembangkan menggunakan:

- React-Native, sehingga dapat menjangkau User yang menggunakan Android ataupun iOS.
- NodeJs sebagai web service penghubung dengan server.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pengambilan nomor Antrian dan pengaduan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.





Desain Website Admin

Website Admin dikembangkan menggunakan:

- PHP dengan framework CodeIgniter.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pemrosesan tanggapan Antrian dan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.

The image displays two screenshots of the IT Desk Pro website admin interface.

The top screenshot shows a login form titled "Silahkan Melakukan Login". It includes fields for USERNAME (admin) and PASSWORD (masked), a Login button, and a "Daftar Disini" link.

The bottom screenshot shows the "Add User" modal form. It includes fields for USERNAME (admin), PASSWORD (masked), NAMA, N.I.K, and LEVEL (Admin), along with a Save button and a Close button. The background shows a table of users with columns for USERNAME, NAMA, N.I.K, and ACTION.

USERNAME	NAMA	N.I.K	ACTION
Ade			
admin			
Bagaskara			
daniel_kp			
hendrayp			
M. Iqbal			
wardono			



Malinda Halfway
malinda.h@gmail.com

DASHBOARD

Welcome to the unique Material Design admin web app experience!

- Home
- Widgets
- Typography
- Tables
- Forms
- User Interface
- Javascript Components
- Charts
- Calendar
- Photo Gallery
- Sample Pages

987,459

Total Website Traffic

356,785K

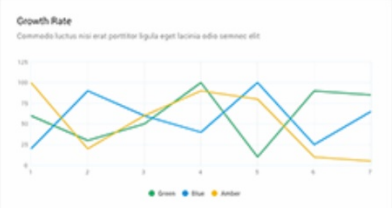
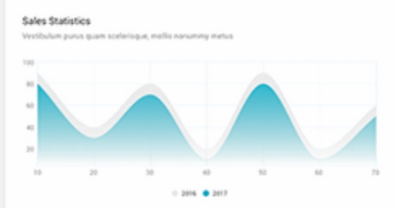
Total Website Impressions

558,778

Total Online Sales

214

Total Support Tickets



Pelentesque Ligula Fringilla

by Malinda Halfway on 19th June 2015 at 09:10 AM

Dorem ullamcorper nulla non metus auctor fringilla. Cras justo odio, dapibus ac facilisis in, egestas eget quam. Fusce dapibus,





Panggilan

003



Tiket

001



Total

008



Estimasi

00:37



Mail Queue Manager

This feature allows you to view and manage email messages queued for delivery.
Enter dates as: Month, day of month, year. For example, 1 April 2007 will be "4/1/2007".

Mail Queue Manager

Hide

Select Query

Start Date:
5/24/2019

End Date:
7/25/2019

Search Type:
☒ Begins With
☐ Exact
☐ Partial

Start Time:
09 : 08 AM

End Time:
09 : 08 AM

Run Report

Detail Attachment Note Media

Customer Data

Customer Name

Phone Number 1

WA

Phone Number 2

WA

Phone Number 3

WA

Email

Province

Sumatera Selatan

City

Palembang

District

Address

Ticket Data

Source Media

CALL

Ticket Priority

NORMAL

Ticket Category

SERVICE

Ticket Subcategory

Kunjungan Teknisi

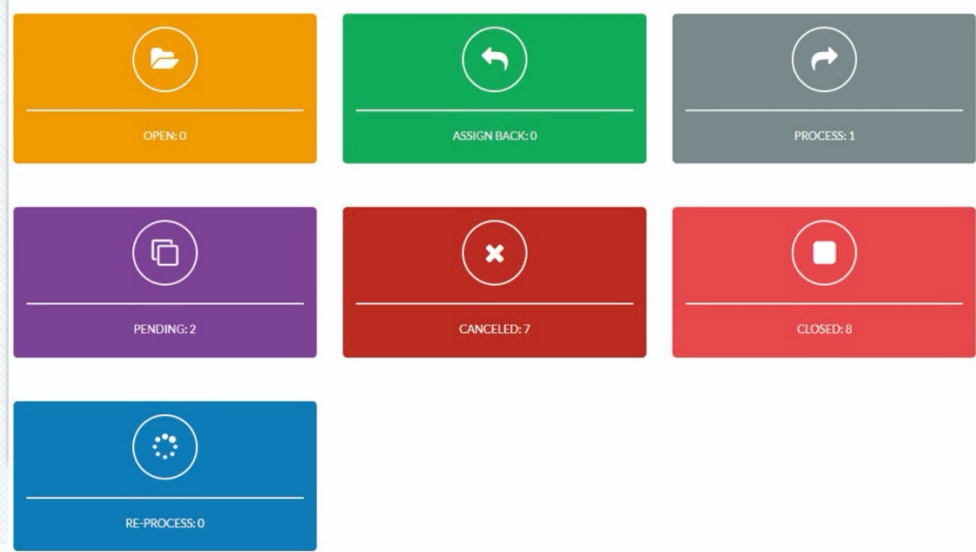
Visit Type

Kunjungan Customer

Visit Information

Department *

Detail Problem



Export

Detail

Attachment

Note

Media

Ticket Note

Work Order 1

J1C9C28015

Work Order 2

Work Order

Note

Please fill ticket note here...

Status

Note

Ticket Pending

Ticket Close

Ticket Cancel

Status Detail

-- Please Select Detail --

Repair Close Date

Date Of Repair

Add Note

Reset

Log Report

Page Tips

0001

2019-09-01 - 2019-09-11

Filter by "Location" or "Availability"

Download CSV

Collection Time	Availability	CPU Utilization	Bytes Used For Cache	Hits	Misses
Sep 11, 2019 3:14:39 PM	+	0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:09:36 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:04:33 PM	+	0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:59:30 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:54:25 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:49:22 PM	+	0.73	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:44:20 PM	⚠	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:39:17 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:34:14 PM	+	0.83	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:29:11 PM	+	0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:24:09 PM	⚠	0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:19:06 PM	+	0.75	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:14:03 PM	+	0.83	0.0	0	0



IT Service Desk

100 records per page

Search:

USERNAME	PASSWORD	NAME	ID	ACTION
Ade	Ade	ade	897	
admin	admin	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B1	
Bagaskara	Bagaskar	Bagaskara	K0102010B	
daniel_kp	123456	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B	
hendra yp	hendra_y	Hendra YP	K0196002B	
M. Iqbal	M. Iqbal	M. Iqbal	K9902008b	
wardono	wardono	Wardono	K0197003B	

Showing 1 to 7 of 7 entries

← Previous

1

Next →

Company Profile



Pembangunan sistem informasi dan Instalasi ejournal menggunakan Open Journal
System (OJS)

MTI.R2
KELOMPOK 2
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG
2019

Kelompok II

A.Firdaus

Istiqomah Febrianty

Hendri Donan

M. Danial Sentosa

Dede Septriawan

Hermizahadiwidastra

Program Magister Teknik Informatika

Kelas R2

Universitas Bina Darama



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

Palembang, Desember 2019

Kepada

Yth.

Tri Basuki Kurniawan,S.Kom.,M.Eng.,Ph.D

Jl. A.Yani Palembang 30266

Sebelumnya kami ucapkan terima kasih kepada Bpk Tri Basuki Kurniawan, S.Kom. ,M.Eng., Ph.D. karena telah memberikan kesempatan kepada MTI.R2 untuk mengajukan proposal penawaran ini. Adapun isi dari proposal ini yaitu untuk menawarkan pembanguna sistem informasi ejournal.

Demikianlah proposal ini kami ajukan untuk diteliti dan dikoreksi. Besar harapan kami agar kerjasama mengenai penawaran ini dapat terwujud dan ada tindak lanjutnya dengan kami bisa melakukan persentasi tentang proposal penawaran kami ini. Terima kasih.

MTI.R2 Nusantara ttd

Direktur

A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan pekerjaan dilakukan tanpa atau dengan sedikit sekali campur tangan manusia. TIK juga mempermudah dan mempercepat perekaman, pengorganisasian, editing, penelusuran kembali, penyebaran, dan sharing, informasi dan pengetahuan serta sumber-sumbernya (termasuk manusia) dalam bentuk multiformat: tacit, explicit; teks, audio, video, audio-visual tanpa memandang bidang ilmu dan kegiatan. Hal ini memacu terciptanya masyarakat pengetahuan (knowledge society) yang demokratis. Siapa saja dapat memiliki akses ke sumber-sumber informasi dan pengetahuan, dan bisa dengan mudah mempublikasikan karyanya di Internet. Tanpa memandang status sosial ekonominya bisa berpartisipasi dalam suatu kelompok diskusi online. Tiap individu menjadi semakin mudah untuk melakukan multi-tasking (beberapa tugas dalam waktu yang sama hanya melalui satu komputer). TIK juga memudahkan orang untuk berfikir dan menuangkan gagasannya secara multi-format dan non-linear. Kemampuan TIK ini juga meningkatkan percepatan cross-breeding informasi dan pengetahuan yang bukan lagi dalam disiplin atau bidang kehidupan yang sama, tetapi juga secara intra dan bahkan inter disiplin atau bidang kehidupan.

Jurnal sebagai hasil pengetahuan yang terwujud dan terangkum dalam tulisan-tulisan ilmiah memungkinkan siapa saja yang mempunyai karya tulis dapat memasukkan karyanya. Jurnal yang kita kenal biasanya berupa buletin atau majalah ilmiah yang diterbitkan oleh institusi tertentu. Siapapun yang ingin mempublikasikan hasil karya ilmiahnya harus mengirim ke institusi tersebut untuk dipublikasikan. Namun terdapat kelemahan dalam jurnal konvensional tersebut yaitu, terbatasnya karya ilmiah yang akan dimuat sehingga membuat karya ilmiah yang diterima harus diseleksi terlebih dahulu dan terbatasnya pendanaan dalam penerbitan jurnal tersebut karena publikasi tersebut harus dicetak dalam bentuk buletin atau majalah yang sangat jelas apabila semakin banyak oplah cetakan biayapun bertambah. Ini membuat jurnal konvensional tidak dapat terbit

secara berkala dalam waktu yang singkat sehingga jelas membatasi tersampainya karya ilmiah tersebut termasuk yang tidak lolos seleksi atau tidak dimuat agar dapat dibaca oleh orang lain sebagai wujud pemberdayaan sumber daya manusia.

Dalam mewujudkan penerapan undang-undang plagiat terkait hasil karya, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi mengeluarkan surat edaran Nomor: 152/E/T/2012, publikasi ilmiah menjadi syarat wajib diunggah melalui dunia maya berupa e-journal bagi mahasiswa program sarjana untuk memperoleh kelulusan. Sedangkan dalam Perdirjen Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah, serta Surat Kebijakan Unggah Karya Ilmiah dan Jurnal Nomor 2050/E/T/2011 menyatakan bahwa “Dirjen Dikti tidak akan melakukan penilaian karya ilmiah yang dipublikasikan di suatu jurnal jika artikel dan identitas jurnal yang bersangkutan tidak bisa ditelusuri secara online”. Maka pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga diperlukan sistem yang dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online.

Public Knowledge Project dari Simon Fraser University dan berlisensi GNU General Public License (Zuchri, 2009), mengembangkan Open Journal System (OJS) berupa perangkat lunak open source yang digunakan untuk mengelola jurnal ilmiah secara online. OJS dapat mengotomatisasikan proses pengiriman artikel, editing, review dan lain-lain yang terkait dengan pengelolaan jurnal. Aplikasi OJS juga dapat dioperasikan secara fleksibel dalam manajemen jurnal dan sistem penerbitan jurnal.

Saat ini, banyak perguruan tinggi sudah menerapkan publikasi ilmiah hasil penelitian mahasiswa pada dunia maya berupa e-journal dengan menggunakan aplikasi OJS sebagai salah satu bentuk dari kewajiban dari pemerintah. OJS telah mengalami revolusi sistem, yakni versi 1, 2 dan 3. Aplikasi ini telah

dirancang untuk mengurangi waktu dan energi yang diperlukan untuk tugas-tugas administrasi dan manajerial yang

berhubungan dengan publikasi jurnal, sekaligus meningkatkan pencatatan serta efisiensi proses editorial. Aplikasi ini berusaha untuk meningkatkan kualitas ilmiah dan publikasi penerbitan jurnal melalui sejumlah inovasi, dari mulai pembuatan kebijakan jurnal yang lebih transparan serta manajemen jurnal yang berbasis online sehingga dapat lebih bermanfaat untuk masyarakat luas yang membutuhkan.

B. Landasan Teori

1. Definisi Jurnal

Jurnal adalah terbitan berkala yang berbentuk pamflet berseri berisi bahan yang sangat diminati orang saat diterbitkan. Jurnal ilmiah berisi kumpulan artikel yang dipublikasikan secara periodik, ditulis oleh para ilmuwan peneliti untuk melaporkan hasil-hasil penelitian terbarunya. Tulisan atau artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah, sudah mengalami proses peer-review dan seleksi ketat dari para pakar di bidangnya masing-masing. Proses peer-review ini dijalankan untuk menjamin kualitas dan validitas ilmiah artikel yang dimuat.

2. Definisi E-Journal

Jurnal elektronik (e-journal) adalah terbitan serial seperti bentuk tercetak tetapi dalam bentuk elektronik. Biasanya terdiri dari tiga format, yaitu text, text dan grafik, serta full image (dalam bentuk pdf). Dibandingkan dengan jurnal tercetak jurnal elektronik memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dari segi kemutakhiran. Jurnal elektronik seringkali sudah terbit sebelum jurnal cetak diterbitkan sehingga dalam kecepatan penerimaan informasi jauh lebih menguntungkan.

e-Journal secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian informasi dan komunikasi atau jurnal secara online. Sebuah studi mendefinisikan e-journal sebagai “peer-reviewed journals available online, whether or not they are also available in conventional, printed form”. Definisi sederhana ini hanya menjadikan

peer-review (isi jurnal dimuat setelah melalui saringan kalangan ilmunan) sebagai patokan dan tidak peduli apakah jurnalnya tersedia atau tidak tersedia dalam bentuk cetak.

Karakteristik e-Journal adalah pertama, memanfaatkan teknologi elektronik dimana antara penerbit, penulis dan pembaca dapat saling berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler. Kedua, saja dan dimana saja bila penerbit, penulis dan pembaca memerlukannya.

3. Definisi OJS

OJS (Open Journal System) merupakan perangkat lunak open source untuk mengelola jurnal dan sistem publikasi berbasis web mulai dari proses callfor-paper, peer-review, hingga penerbitan dalam bentuk online dengan tujuan memperluas dan meningkatkan akses terhadap suatu riset.

a. Kelebihan OJS dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya yang sejenis antara lain:

- OJS beroperasi di *multi platform* termasuk Windows.
- OJS bisa beroperasi dengan *webserver*.
- Proses instalasi mudah.
- Banyak tersedia dokumentasi.
- Sudah banyak diaplikasikan oleh institusi, perguruan tinggi, maupun komunitas.

b. Management User :

1. Manajer Jurnal

Sebagai pengelola jurnal berhak atas pengaturan kelengkapan, kebijakan, proses pengiriman artikel, pengaturan jurnal, pengaturan tampilan.

2. Manajer Langganan

Berperan dalam pengaturan jurnal yang dilanggan.

3. *Editors*

Memulai aplikasi, proses pengiriman artikel, menetapkan status artikel, mengatur edisi, membuat edisi baru, dan mempublikasikannya, mengirimkan notifikasi kepada pengguna.

4. *Editor Bagian*

Menetapkan *reviewers*, bekerjasama dengan para *reviewers*, membuat keputusan tentang artikel yang akan diterbitkan, *copyediting*, *layout editing*, dan mengoreksi artikel (*proofreaders*).

5. *Reviewer*

Meninjau artikel yang dikirimkan, dan berhak mengunggah lampiran yang akan digunakan oleh *editor* dan *author*, *reviewer* ditentukan oleh *section editors* sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pengelola jurnal.

6. *Copy Editors*

Berperan dalam melakukan penyuntingan artikel yang dikirimkan dan bekerjasama dengan penulis untuk memperbaiki tata bahasa dan kejelasan isi jurnal serta memastikan aturan penulisan jurnal secara bibliografi dan tekstual sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelum kemudian ditempatkan dalam *gallery* dan dipublikasikan.

7. *Layout Editors*

Berperan untuk mengubah format artikel HTML, PDF, DOCX, dan lain- lain sesuai dengan ketentuan jurnal yang telah disepakati. OJS tidak menyediakan *converter* otomatis sehingga *layout editors* harus memiliki perangkat lunak yang dibutuhkan dan melakukannya secara manual kemudian meletakkan file tersebut dalam *gallery*.

8. *Proofreaders*

Berperan dalam mengoreksi artikel dalam hal tipografi dan kesalahan format untuk setiap artikel yang tersimpan dalam *gallery*, kemudian menyerahkan kepada *layout editor* untuk diperbaiki, peran ini untuk dapat dilakukan oleh *editor* dan *section editor*.

9. Penulis

Penulis dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* di halaman *website* jurnal yang menggunakan OJS dan langsung mengunggah OJS dan langsung mengunggah artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal tersebut dengan terlebih dahulu mengisi metadata atau pengindeksan yang terkait dengan artikel tersebut sehingga dapat dengan mudah dilacak melalui mesin pencari.

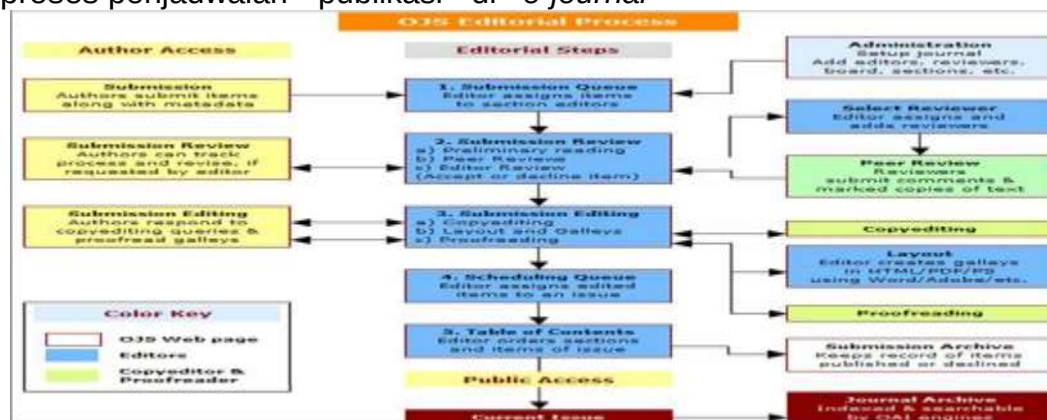
10. Pembaca

Pembaca dapat mendaftarkan diri sebagai langganan atau sekedar sebagai pembaca setelah jurnal dapat dibaca secara bebas tanpa biaya.

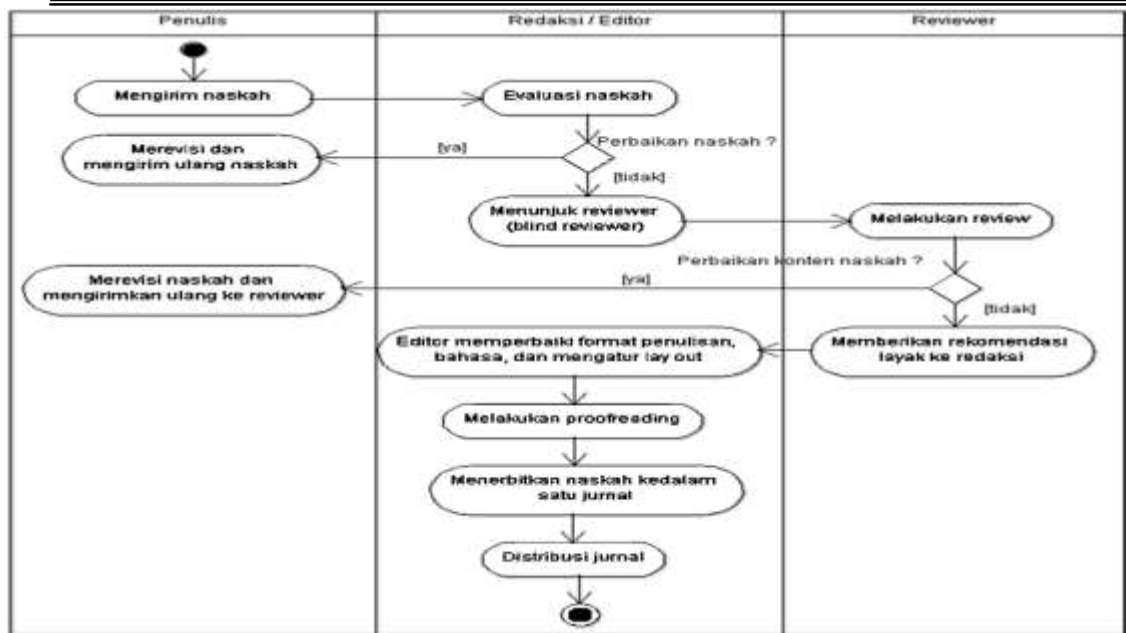
C. Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

3.1 Proses Penerbitan ejournal

Ada beberapa tahapan dalam publikasi jurnal ilmiah dengan menggunakan *e-journal*, yaitu proses pengumuman penerimaan naskah, pendaftaran penulis, proses penyerahan naskah dari penulis, proses evaluasi naskah oleh redaksi/*editor*, proses *review* oleh *reviewer*, proses *editing* oleh *editor*, proses pembayaran penerbitan naskah oleh penulis dan proses penjadwalan publikasi di *e-journal*



Alur penerbitan Open Journal System



Activity diagram proses penerbitan jurnal

3.2 Hardware dan Software Support

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan sistem operasi dan perangkat lunak pengembangan, ditambah dengan adanya koneksi internet.

Sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 8
2. Open Journal System minimal versi 3
3. WampServer versi 2.1 atau yang lebih baru, yang di dalamnya terdapat aplikasi berikut:
 - a. Database MySQL versi 5.5.8 atau yang lebih baik
 - b. Web server Apache versi 2.2.17 atau versi yang lebih baik
 - c. phpMyAdmin versi 3.3.9 atau yang lebih baik
4. Notepad++ versi 6.3
5. ArgoUML versi 0.34

3.3 Pengumpulan data dan Proses Pengerjaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian langsung pada redaksi penerbitan jurnal dan proses pengembangan ejournal ini adalah 1 minggu

3.4 Desain Tampilan



D. Profil Perusahaan

1. Latar Belakang

MTI.R2 adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan solusi teknologi informasi dan Networking. Klien kami berasal dari berbagai lembaga, mulai dari instansi Pemerintah, BUMN, Instansi Pendidikan, sampai dengan perusahaan berskala UKM dan personal.

MTI.R2 menawarkan pilihan kerja sama yang optimal baik klien dalam kebutuhan akan layanan dan solusi teknologi dan networking. Kami memberikan solusi dengan teknologi-teknologi tepat guna, dengan dijalankan oleh tenaga-tenaga pelaksana kami yang telah berpengalaman dan professional di bidangnya.

MTI.R2 di dirikan oleh Kelompok II kelas MTI.R2 yang mempunyai pengalaman sejak tahun 2019 sampai sekarang yang mengerjakan sistem informasi skala kecil dan besar. Badan hukum dari MTI.R2 Nusantara yaitu No. SITU / Izin Gangguan 503/IG.R/5975/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 4 Oktober 2018. No. SIUP 511.3/SIUP/2458/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 16 November 2021. No. TDP 060614609431, Masa berlaku



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

izin 16 November 2021. Akta Pendirian Nomor Akta 13 Tanggal 19 September 2019 Nama Notaris Syarif Hidayatullah, SH., M.Kn dan Akta Perubahan Terakhir dari CV ke PT Nomor Akta 19 Tanggal 20 Agustus 2019 Nama Alvian, SH., M.Kn.

2. Pengalaman Pekerjaan

No	Nama	Institusi	SK
1	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website STIKe Muhammadiyah Palembang	STIKes MP	016/2019/3/STIKes
2	Pembangunan Networking dan Management Bandwith	Klinik Mandiri	019/8989/8/KM
3	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website Proceeding	STIKes MP	016/8989/8/STIKes
4	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Pendaftaran Online	STIKes MP	026/AGP/VI/2019/STIKes
5	Pembangunan Database Server	STIKes MP	031/AGP/VI/2019/STIKes
6	Pembangun Aplikasi Kasir Apotik	Apotik Dinara	2019/1288/3AB

3. Penawaran Produk

Pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs (open journal system)

4. Biaya

Rincian biaya pembangunan sistem informasi untuk ejournal :

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

E. PENUTUP

Demikian proposal penawaran ini kami sampaikan untuk menjadi bahan pertimbangan di dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan kegiatan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas, efektif dan efisien.



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

SURAT PERJANJIAN KERJASAMA

No. 14/IGN/SPK/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PT. MTI.R2
Alamat : Jalan A. Yani 13 Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PT. MTI.R2 selanjutnya disebut sebagai Pihak Pertama

Nama : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D
Alamat : Jl. Jend. A. Yani, No.13, Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak sebagai Client untuk selanjutnya disebut Pihak Kedua.

Pihak Pertama dan Pihak Kedua dengan ini menerangkan kontrak kerjasama pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs dengan ketentuan sebagai berikut.

Pasal 1

Ruang Lingkup Perjanjian Pihak Pertama

Ruang lingkup pekerjaan sesuai dengan permintaan Pihak Kedua adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan Sistem Informasi ejournal
2. Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id>

Pasal 2

Nilai Perjanjian

Atas pekerjaan domain dan hosting tersebut maka Pihak Pertama berhak memperoleh pembayaran dari Pihak Kedua berupa uang sejumlah Rp. 22.00.000. Nilai tersebut adalah kesepakatan antara Pihak Pertama dan Pihak Kedua. Rincian dari nilai perjanjian seperti tabel dibawah ini.

Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id/> - 10 GB

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000

Pasal 3 Pembayaran

Pada saat perjanjian ini ditandatangani, Pihak Kedua berkewajiban melakukan pembayaran dari nilai yang telah disepakati pada pasal 2 setelah serah terima pekerjaan dengan waktu pengerjaan yang telah ditentukan seperti pasal 4 dibawah ini.

Pasal 4 Waktu Pengerjaan

1. Waktu pengerjaan terhitung sejak ditandatanganinya surat perjanjian ini oleh pihak Pertama dan Kedua dengan waktu selambat-lambatnya 1 (dua) Minggu.
2. Jangka waktu pengerjaan design pada pasal 4.2 dapat berubah bila Pihak Kedua terlambat memberikan data-data yang diperlukan kepada pihak Pertama.
3. Waktu pengerjaan dapat diperpanjang atas pertujuan pihak pertama dan pihak kedua dengan memperbaharui surat perjanjian kerjasama ini.

Pasal 5 Force Majeur

Jika Pihak Pertama atau Pihak kedua berhalangan dan diluar kemampuan para pihak (force majeure), segala hak dan kewajibannya berdasarkan perjanjian ini pindah kepada wakil yang telah ditunjuk.

Pasal 6 Ketentuan Lain

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan diatur kemudian secara bersama dengan catatan :



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

1. Pihak Kedua berhak meminta perbaikan ejournal yang telah ada, dalam waktu kontrak yang disepakati.
2. Setelah e-jurnal di online-kan pihak pertama akan memperbaiki jika error dan penambahan dalam batas kewajaran yang diajukan oleh pihak kedua selama 1 (satu) bulan.
3. Sedangkan garansi memperbaiki jika ada error dan maintenance selama 1 (satu) tahun.
4. Perubahan maupun penambahan dari perjanjian ini hanya berlaku apabila dituangkan dalam surat perjanjian yang ditandatangani oleh kedua pihak dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat perjanjian ini.
5. Surat asli perjanjian ini dibuat rangkap 2 (dua) masing-masing bermaterai cukup dan telah di tandatangani asli oleh kedua belah pihak sehingga masing-masing pihak mendapatkan satu eksemplar

Pasal 7 Perselisihan

Apabila timbul perselisihan antara Pihak Pertama dan Kedua mengenai perjanjian ini yang tidak dapat diselesaikan secara damai dan musyawarah, kedua pihak memilih Pengadilan Negeri yang disepakati oleh Kedua pihak untuk diselesaikan oleh pengadilan tersebut. Demikian perjanjian ini disepakati dan ditandatangani tanggal

Palembang, Desember 2019

Pihak Pertama

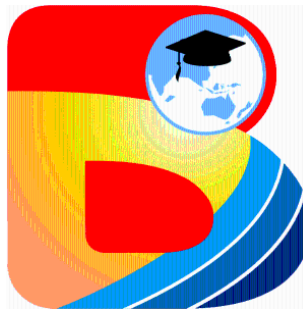
Pihak Kedua

PT. MTI.R2

Direktur

Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D

**SISTEM INFORMASI
PERPUSTAKAAN FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA**



Oleh

192420009	Ahmad Reza Fahlevi
192420013	Ardiansyah
192420017	Andrian Perdana
192420018	Aditya Nugroho
192420019	Eko Purwanto
192420020	Andriansyah

**MAGISTER TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINADARMA**

DESAIN APLIKASI

3.1 Analisis Sistem

3.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen ditingkat perangkat lunak (tahap ini biasanya disebut juga *software requirement analysis*). Dengan analisis ini dapat ditentukan domain-domain data atau informasi, fungsi, proses atau prosedur yang diperlukan beserta unjuk kerjanya dan *interface*. Hasil akhir dari tahap ini adalah spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

Dalam aktivitas peminjaman dan pengembalian buku kepada anggota, pihak PDK Unsri masih menggunakan cara manual, hal demikian menjadi tidak efektif dengan ditambah tidak adanya pencatatan data buku. Sehingga pihak PDK Unsri membutuhkan waktu yang lama dalam mencari item buku yang diajukan oleh anggota.

Transaksi peminjaman dan transaksi pengembalian buku dalam pencatatannya masih menggunakan cara manual. Sehingga rentan terjadi kesalahan dan kekeliruan saat melakukan pencatatan rekapitulasi data peminjaman, data pengembalian dan data buku. Pada saat akan melakukan rekapitulasi data peminjaman dan pengembalian buku pihak PDK Unsri membutuhkan waktu yang lama hanya untuk sekedar mengumpulkan data peminjaman dan pengembalian buku yang prosesnya masih dilakukan secara manual.

Adapun sistem yang berjalan saat ini di PDK Unsri yaitu:

1. Pencatatan peminjaman buku masih menggunakan cara manual (dicatat dalam buku peminjaman);
2. Pencatatan pengembalian buku masih menggunakan cara manual (dicatat dalam buku pengembalian);
3. Tidak adanya pencatatan data buku, sehingga apabila pihak PDK Unsri akan melakukan pencarian buku harus mencari satu persatu di dalam rak;
4. Waktu yang cukup lama dalam menyajikan laporan peminjaman, pengembalian buku dan denda setiap bulannya.

3.1.2 Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari analisis sistem yang sedang berjalan hingga saat ini di PDK Unsri, maka diajukan suatu program aplikasi yang dapat membantu menangani kerentanan terjadinya kesalahan dalam pencatatan transaksi, ketidakefektifan dalam aktivitas transaksi peminjaman, pengembalian dan proses rekapitulasi data peminjaman dan pengembalian akibat dari sistem yang sedang berjalan hingga saat ini di PDK Unsri.

Program aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa C++ dengan *Compiler Borland C++ Builder* dan dengan pendekatan metode berorientasi objek. Adapun basis data yang digunakan dalam program aplikasi ini adalah *Microsoft Access 2003*.

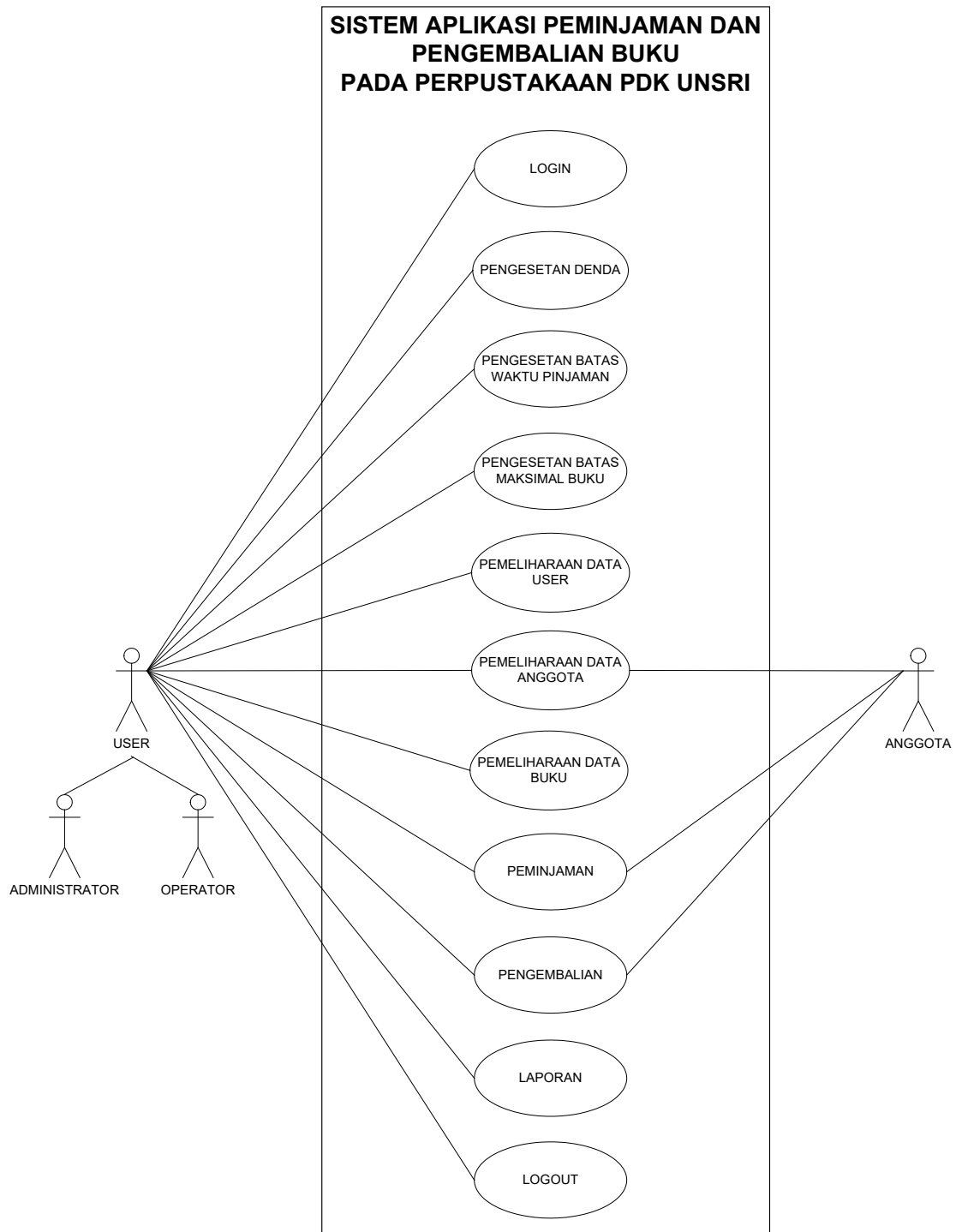
3.2 Perancangan Sistem

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan grafis yang didukung oleh model-model tunggal yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak yang dibangun menggunakan paradigma berorientasi objek.

3.2.1 Diagram *Use-Case*

Pada diagram *use-case* dijelaskan siapa saja yang terlibat di dalam aktivitas penggunaan sistem dan mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Operator lebih banyak terlibat dalam menggunakan sistem, administrator hanya terlibat dalam pengolahan data user, karena sebagian besar pengolahan data merupakan tugas dari operator, sedangkan anggota hanya terlibat dalam aktivitas penggunaan sistem pada saat penginputan data anggota, transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

a. Diagram



Gambar 3.1 Diagram *Use-case*

b. Skenario

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-01
Nama	<i>Login</i>
Tujuan	Mencek validasi pengguna
Deskripsi	Memeriksa apakah pengguna berhak untuk menggunakan program aplikasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna belum melakukan <i>login</i> Aplikasi belum bisa digunakan
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka program aplikasi	2. Menampilkan <i>form login</i>
3. Menginputkan kode dan <i>password</i>	
4. Menekan tombol <i>login</i>	5. Menerima kode dan password
	6. Memeriksa pada tabel <i>user</i> di dalam <i>database</i> apakah kode <i>user</i> terdaftar atau tidak terdaftar
	7. Jika kode <i>user</i> tidak terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode <i>user</i> tidak terdaftar dan tetap berada di <i>form login</i>
	8. Memeriksa apakah <i>password</i> sesuai dengan kode <i>user</i> yang diinputkan
	9. Jika tidak sesuai maka menampilkan pesan bahwa <i>password</i> tidak sesuai dan tetap berada di <i>form login</i>
	10. Jika <i>password</i> sesuai dengan kode <i>user</i> maka akan memeriksa status pengguna
	11. Jika status pengguna adalah administrator maka program aplikasi menampilkan fitur-fitur yang hanya dapat digunakan oleh administrator
	12. Menampilkan nama <i>user</i> dan menampilkan form menu
Kondisi Akhir	Setiap pengguna yang berhasil melakukan login dapat menggunakan program aplikasi sesuai dengan otorisasi yang diberikan

Tabel 3.1 Skenario *Login*

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-02
Nama	Pengesetan Denda
Tujuan	Mengubah nilai denda
Deskripsi	Melakukan perubahan nilai denda jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> set denda	2. Menampilkan <i>form</i> set denda
	3. Menampilkan nilai denda
4. Menginputkan nilai denda yang baru	
5. Menekan tombol ubah	6. Menerima nilai denda
	7. Mengubah nilai denda pada <i>database</i>
	8. Menampilkan nilai denda yang baru
Kondisi Akhir	Nilai denda telah diubah

Tabel 3.2 Skenario Set Denda

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-03
Nama	Set Batas Waktu Peminjaman
Tujuan	Mengubah batas waktu peminjaman buku
Deskripsi	Melakukan perubahan batas waktu peminjaman buku jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> set batas waktu peminjaman buku	2. Menampilkan <i>form</i> set batas waktu peminjaman buku
	3. Menampilkan batas waktu peminjaman buku
4. Memilih jenis keanggotaan yang	

akan di ubah	
5. Menginputkan batas waktu peminjaman buku yang baru	
6. Menekan tombol ubah	7. Menerima batas waktu peminjaman buku
	8. Mengubah nilai batas waktu peminjaman buku pada <i>database</i>
	9. Menampilkan batas waktu peminjaman buku yang baru
Kondisi Akhir	Batas waktu peminjaman buku telah diubah

Tabel 3.3 Skenario Set Batas Waktu Peminjaman Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-04
Nama	Set Batas Max Buku yang Dipinjam
Tujuan	Mengubah jumlah batas maksimal buku yang dipinjam
Deskripsi	Melakukan perubahan jumlah maksimal peminjaman buku jika ada ketentuan yang baru
Aktor	Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
10. Membuka <i>form</i> set batas max buku yang dipinjam	11. Menampilkan <i>form</i> set batas max buku yang dipinjam
	12. Menampilkan jumlah maksimal peminjaman buku
13. Menginputkan jumlah batas buku yang baru	
14. Menekan tombol ubah	15. Menerima jumlah maksimal buku
	16. Mengubah nilai batas buku pada <i>database</i>
	17. Menampilkan jumlah batas maksimal buku yang baru
Kondisi Akhir	Nilai batas buku telah diubah

Tabel 3.4 Skenario Set Batas Max Buku yang Dipinjam

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-05
Nama	Pengolahan Data <i>User</i>
Tujuan	Administrator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data <i>user</i> baru, mengubah data <i>user</i> yang telah tersedia, menghapus data <i>user</i> yang telah tersedia dan mengubah <i>password</i> . Operator menggunakan program aplikasi hanya untuk mengubah <i>password</i>
Deskripsi	Menyimpan data <i>user</i> baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data <i>user</i> yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data <i>user</i> yang telah berada di dalam <i>database</i> , mengubah <i>password</i> .
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form user</i>	2. Menampilkan <i>form user</i>
	3. Memeriksa status pengguna
	4. Jika pengguna adalah administrator maka dapat menggunakan fitur-fitur sesuai dengan otorisasi administrator
5. Administrator menginputkan deskripsi <i>user</i> baru	
6. Administrator menekan tombol simpan	7. Memeriksa apakah kode <i>user</i> telah terdaftar atau belum terdaftar
	8. Jika kode <i>user</i> telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode <i>user</i> telah terdaftar dan deskripsi <i>user</i> baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
	9. Jika belum terdaftar maka deskripsi <i>user</i> baru yang diinputkan disimpan ke dalam <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 3 – 7 untuk melakukan penyimpanan data <i>user</i> baru	
Administrator memilih data <i>user</i> pada tabel <i>user</i> di	10. Menampilkan deksripsi <i>user</i> yang telah dipilih pada tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>

dalam <i>form user</i>	
11. Administrator mengubah deskripsi <i>user</i> yang telah dipilih dari tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>	
12. Administrator menekan tombol ubah	13. Mengubah deskripsi <i>user</i> pada <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 8 – 12 untuk pengubahan data <i>user</i>	
14. Administrator memilih data <i>user</i> dalam tabel dalam <i>form user</i>	15. Menampilkan deksripsi <i>user</i> yang telah dipilih pada tabel <i>user</i> di dalam <i>form user</i>
16. Administrator menekan tombol hapus	17. Menghapus data <i>user</i> pada <i>database</i>
Administrator melakukan langkah 13 – 16 untuk penghapusan data <i>user</i>	
18. Pengguna menekan tombol perubahan <i>password</i>	19. Menampilkan pesan konfirmasi perubahan <i>password</i> dan menampilkan kode <i>user</i> dan nama <i>user</i> yang sedang <i>login</i>
20. Pengguna menekan tombol <i>yes</i>	21. Menampilkan fitur untuk menginputkan perubahan <i>password</i>
22. Pengguna menginputkan <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru	
23. Pengguna menekan tombol ubah	24. Menerima <i>password</i> lama dan <i>password</i> baru
	25. Memeriksa apakah <i>password</i> lama telah sesuai dengan <i>password</i> pada <i>user</i> yang sedang <i>login</i>
	26. Jika tidak sesuai menampilkan pesan bahwa <i>password</i> lama tidak sesuai
	27. Jika sesuai maka <i>password</i> lama dalam <i>database</i> diubah dengan <i>password</i> yang baru
Pengguna melakukan langkah 17 – 26 untuk melakukan perubahan <i>password</i>	
Kondisi Akhir	Data <i>user</i> baru telah disimpan, data <i>user</i> telah diubah, data <i>user</i> telah dihapus, <i>password user</i> telah diubah

Tabel 3.5 Skenario Pengolahan Data *User*

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-06
Nama	Pengolahan Data Anggota
Tujuan	Operator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data anggota baru, mengubah data anggota, menghapus data anggota
Deskripsi	Menyimpan data anggota baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data anggota yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data anggota yang telah berada di dalam <i>database</i>
Aktor	Operator
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Membuka <i>form</i> anggota	2. Menampilkan <i>form</i> anggota
3. Menginputkan deskripsi anggota baru	
4. Menekan tombol simpan	5. Memeriksa apakah kode anggota telah terdaftar atau belum
	6. Jika kode anggota telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode anggota telah terdaftar dan deskripsi anggota baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
Operator melakukan langkah 3 – 6 untuk melakukan penyimpanan data anggota baru	
7. Menginputkan kode anggota	
8. Melakukan pencarian berdasarkan kode anggota yang diinputkan dengan menekan tombol cari	9. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	10. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia
	11. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data anggota berdasarkan kode anggota yang diinputkan
12. Mengubah deskripsi anggota	
13. Menekan tombol ubah	14. Mengubah deskripsi anggota pada <i>database</i>

Operator melakukan langkah 7 – 14 untuk melakukan perubahan data anggota	
15. Menginputkan kode anggota	
16. Melakukan pencarian berdasarkan kode anggota yang diinputkan dengan menekan tombol cari	17. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	18. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia
	19. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data anggota berdasarkan kode anggota yang diinputkan
20. Menekan tombol hapus	21. Menghapus data anggota pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 15 – 21 untuk melakukan penghapusan data anggota	
Kondisi Akhir	Data anggota baru telah disimpan, data anggota telah diubah, data anggota telah dihapus

Tabel 3.6 Skenario Pengolahan Data Anggota

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-07
Nama	Pengolahan Data Buku
Tujuan	Operator menggunakan program aplikasi untuk menyimpan data buku baru, mengubah data buku, menghapus data buku
Deskripsi	Menyimpan data buku baru ke dalam <i>database</i> , mengubah data buku yang telah berada di dalam <i>database</i> , menghapus data buku yang telah berada di dalam <i>database</i>
Aktor	Operator
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
22. Membuka <i>form</i> buku	23. Menampilkan <i>form</i> buku
24. Menginputkan deskripsi buku baru	

25. Menekan tombol simpan	26. Memeriksa apakah kode buku telah terdaftar atau belum
	27. Jika kode buku telah terdaftar maka menampilkan pesan bahwa kode buku telah terdaftar dan deskripsi buku baru yang diinputkan tidak disimpan ke dalam <i>database</i>
Operator melakukan langkah 3 – 6 untuk melakukan penyimpanan data buku baru	
28. Menginputkan kode buku	
29. Melakukan pencarian berdasarkan kode buku yang diinputkan dengan menekan tombol cari	30. Memeriksa apakah kode buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	31. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode buku tidak tersedia
	32. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data buku berdasarkan kode buku yang diinputkan
33. Mengubah deskripsi buku	
34. Menekan tombol ubah	35. Mengubah deskripsi buku pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 7 – 14 untuk melakukan pengubahan data buku	
36. Menginputkan kode buku	
37. Melakukan pencarian berdasarkan kode buku yang diinputkan dengan menekan tombol cari	38. Memeriksa apakah kode buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	39. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode buku tidak tersedia
	40. Jika tersedia maka menampilkan deskripsi data buku berdasarkan kode buku yang diinputkan
41. Menekan tombol hapus	42. Menghapus data buku pada <i>database</i>
Operator melakukan langkah 15 – 21 untuk melakukan penghapusan data buku	
Kondisi Akhir	Data buku baru telah disimpan, data buku telah diubah, data buku telah dihapus

Tabel 3.7 Skenario Pengolahan Data Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-08
Nama	Peminjaman
Tujuan	Melakukan transaksi peminjaman buku
Deskripsi	Operator menggunakan program aplikasi untuk melakukan proses peminjaman buku kepada anggota kemudian menyimpan data peminjaman ke dalam <i>database</i> dan perubahan status buku pada <i>database</i> berdasarkan item buku yang dipinjam
Aktor	Operator, Anggota
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Anggota membawa item buku dan KTM ke Operator	
2. Operator membuka form peminjaman buku	3. Menampilkan <i>form</i> peminjaman 4. Menampilkan nama operator
	5. Menampilkan tanggal peminjaman 6. Menampilkan nomor peminjaman
7. Operator menginputkan kode anggota	8. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	9. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia dan deskripsi anggota tidak ditampilkan
	10. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi anggota
11. Operator menginputkan kode item buku	12. Memeriksa apakah kode item buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	13. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode item buku tidak tersedia dan deskripsi item buku tidak ditampilkan
	14. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi item buku
15. Operator melakukan penambahan peminjaman item buku dengan menekan tombol tambah item buku	16. Jika penambahan item buku > jumlah batas buku yang dipinjam maka menampilkan pesan bahwa jumlah peminjaman sudah maksimal
	17. Jika penambahan item buku < jumlah batas buku yang dipinjam maka menampilkan item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i>

	peminjaman, mengubah status buku dari tersedia menjadi dipinjam.
Operator mengulangi langkah 11 – 17 hingga seluruh item buku selesai untuk seluruh item peminjaman	
18. Operator mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan item buku	
19. Jika ada pembatalan item buku maka operator melakukan pembatalan item buku sesuai dengan keinginan anggota	
20. Operator memilih item buku yang akan dibatalkan pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman	
21. Menekan tombol pembatalan item buku	22. Menampilkan pesan konfirmasi pembatalan item buku
23. Menekan tombol <i>yes</i>	24. Menghapus item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman berdasarkan item buku yang dipilih
	25. Mengubah status item buku pada <i>database</i>
Operator mengulangi langkah 18 – 25 hingga semua item buku telah sesuai	
26. Mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan transaksi	
27. Jika ada pembatalan transaksi maka operator melakukan pembatalan transaksi dengan menekan tombol pembatalan transaksi	28. Menghapus seluruh item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman
	29. mengubah seluruh status buku berdasarkan item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> peminjaman

30. Jika tidak ada pembatalan item buku dan transaksi, operator melakukan penyimpanan transaksi peminjaman dengan menekan tombol simpan	31. Menyimpan transaksi peminjaman
32. Anggota meninggalkan operator dengan membawa item buku yang dipinjam	
Kondisi akhir	Data transaksi peminjaman buku telah tersimpan di dalam <i>database</i> dan pengubahan status item buku dalam <i>database</i>

Tabel 3.8 Skenario Peminjaman

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-09
Nama	Pengembalian
Tujuan	Melakukan transaksi pengembalian buku
Deskripsi	Operator menggunakan program aplikasi untuk melakukan proses pengembalian buku dari anggota kemudian menyimpan data pengembalian ke dalam <i>database</i> dan perubahan status buku pada <i>database</i> berdasarkan item buku yang dikembalikan
Aktor	Operator, Anggota
Skenario	
Kondisi Awal	Operator telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
33. Anggota membawa item buku ke Operator	
34. Operator membuka form pengembalian buku	35. Menampilkan <i>form</i> pengembalian 36. Menampilkan nama operator 37. Menampilkan tanggal pengembalian
38. Operator menginputkan kode anggota	39. Memeriksa apakah kode anggota yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	40. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode anggota tidak tersedia dan deskripsi anggota tidak ditampilkan

	41. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi anggota serta item buku yang dipinjam.
42. Operator menginputkan kode item buku	43. Memeriksa apakah kode item buku yang diinputkan tersedia atau tidak tersedia
	44. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa kode item buku tidak tersedia dan deskripsi item buku tidak ditampilkan
	45. Jika tersedia maka akan menampilkan deskripsi item buku
46. Operator melakukan proses pengembalian item buku dengan menekan tombol proses	47. Merubah status buku pada <i>database</i> , dan menghitung denda bila pengembalian lewat dari waktu yang telah ditentukan.
Operator mengulangi langkah 11 – 17 hingga seluruh item buku selesai untuk seluruh item peminjaman	
48. Operator mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan proses pengembalian item buku	
49. Jika ada pembatalan item buku maka operator melakukan pembatalan item buku sesuai dengan keinginan anggota	
50. Operator memilih item buku yang akan dibatalkan pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian	
51. Menekan tombol pembatalan item buku	52. Menampilkan pesan konfirmasi pembatalan item buku
53. Menekan tombol yes	54. Menghapus item buku pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian berdasarkan item buku yang dipilih
	55. Mengubah status item buku pada <i>database</i>
Operator mengulangi langkah 18 – 25 hingga seluruh item buku sesuai	

56. Mengkonfirmasi kepada anggota apakah akan melakukan pembatalan transaksi	
57. Jika ada pembatalan transaksi maka operator melakukan pembatalan transaksi dengan menekan tombol pembatalan transaksi	58. Menghapus seluruh item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian
	59. mengubah seluruh status buku berdasarkan item buku yang berada pada tabel item peminjaman dalam <i>form</i> pengembalian
60. Jika tidak ada pembatalan item buku dan transaksi, operator melakukan penyimpanan transaksi pengembalian dengan menekan tombol simpan	61. Menyimpan transaksi pengembalian
62. Memberikan KTM Anggota	
63. Anggota meninggalkan operator dengan membawa KTM	
Kondisi akhir	Data transaksi pengembalian buku telah tersimpan di dalam <i>database</i> dan perubahan status item buku dalam <i>database</i> serta penghitungan denda bila ada.

Tabel 3.9 Skenario Pengembalian

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-1
Nama	Laporan buku
Tujuan	Mengetahui data buku berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data buku yang telah dipinjam dan yang masih tersedia
Aktor	Operator, Administrator

Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan buku	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan buku
3. Pengguna memilih kriteria laporan buku yang terdapat di dalam <i>form</i> konfirmasi laporan buku	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan buku berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan buku berdasarkan kriteria yang diinputkan

Tabel 3.10 Skenario Laporan Buku

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-2
Nama	Laporan peminjaman
Tujuan	Mengetahui data peminjaman berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data peminjaman buku dan sebagai bahan untuk melakukan rekapitulasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman

3. Pengguna memilih kriteria laporan peminjaman yang terdapat di dalam <i>form</i> konfirmasi laporan peminjaman	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan peminjaman berdasarkan kriteria yang dipilih

Tabel 3.11 Skenario Laporan Peminjaman

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-10-3
Nama	Laporan pengembalian
Tujuan	Mengetahui data pengembalian berdasarkan kriteria tertentu
Deskripsi	Pengguna menggunakan program aplikasi untuk mengetahui data pengembalian buku dan sebagai bahan untuk melakukan rekapitulasi
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i>
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna membuka <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian	2. Menampilkan <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian

3. Pengguna memilih kriteria laporan pengembalian yang terdapat di <i>form</i> konfirmasi laporan pengembalian	
4. Pengguna menekan tombol tampil untuk menampilkan laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih	5. Memeriksa apakah laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih tersedia atau tidak tersedia
	6. Jika tidak tersedia maka menampilkan pesan bahwa laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih tidak tersedia
	7. Jika tersedia maka laporan pengembalian berdasarkan kriteria yang dipilih ditampilkan
Kondisi Akhir	Pengguna mendapatkan laporan berdasarkan kriteria yang diinputkan

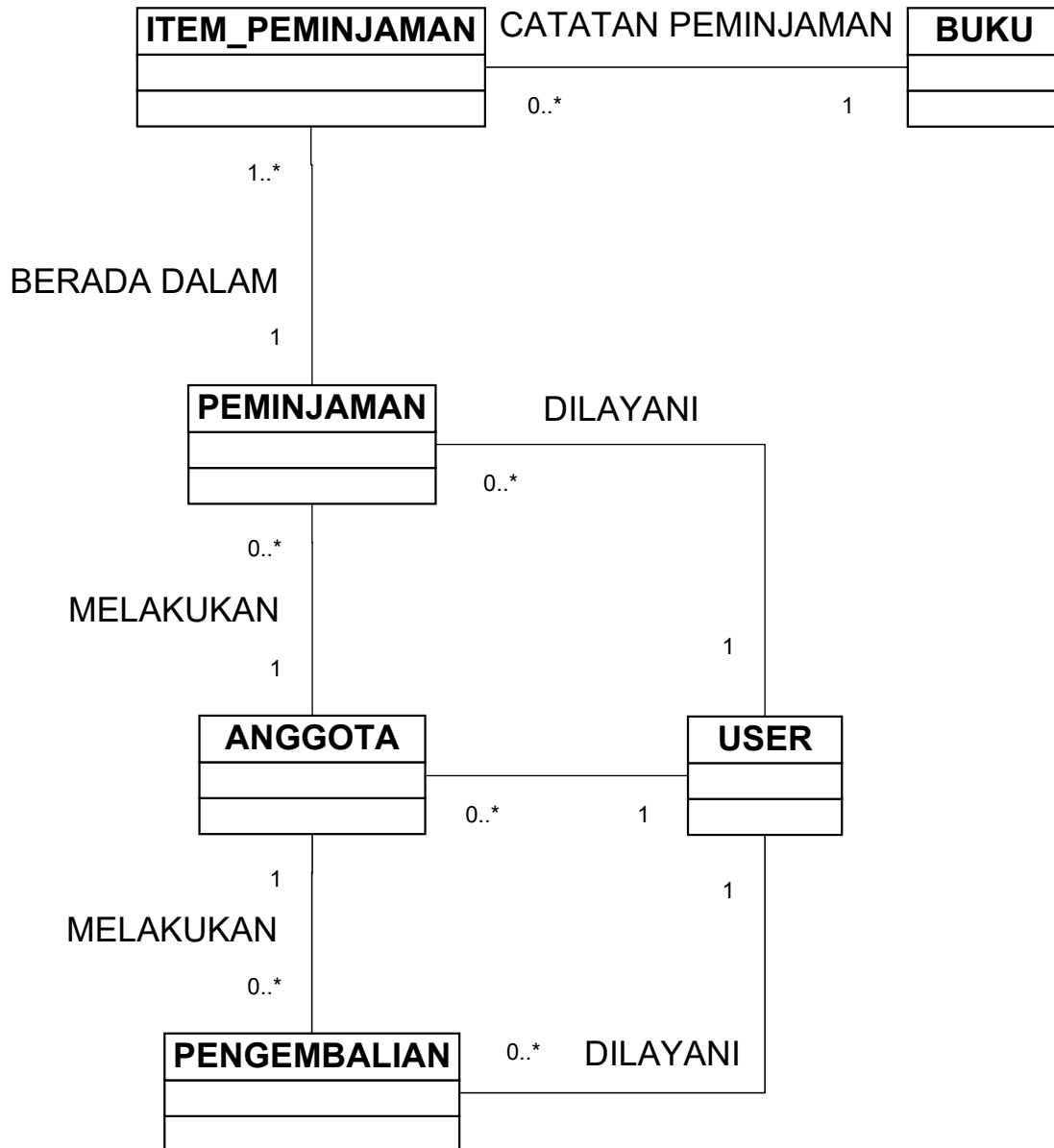
Tabel 3.11 Skenario Laporan Pengembalian

Identifikasi	
Nomor	Perpustakaan-11
Nama	<i>Logout</i>
Tujuan	Keluar dari <i>form menu</i>
Deskripsi	Bila program aplikasi sudah tidak digunakan atau akan mengganti <i>user</i> lain yang akan menggunakan program aplikasi maka <i>form menu</i> ditutup dan kembali ke <i>form login</i>
Aktor	Operator, Administrator
Skenario	
Kondisi Awal	Pengguna telah melakukan <i>login</i> Aplikasi sudah tidak digunakan Mengganti <i>user</i> lain yang akan menggunakan program aplikasi
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Pengguna menekan tombol <i>logout</i> pada <i>form menu</i>	2. Menutup <i>form menu</i>
	3. Menampilkan <i>form login</i>
Kondisi Akhir	Menampilkan <i>form login</i>

Tabel 3.12 Skenario *Logout*

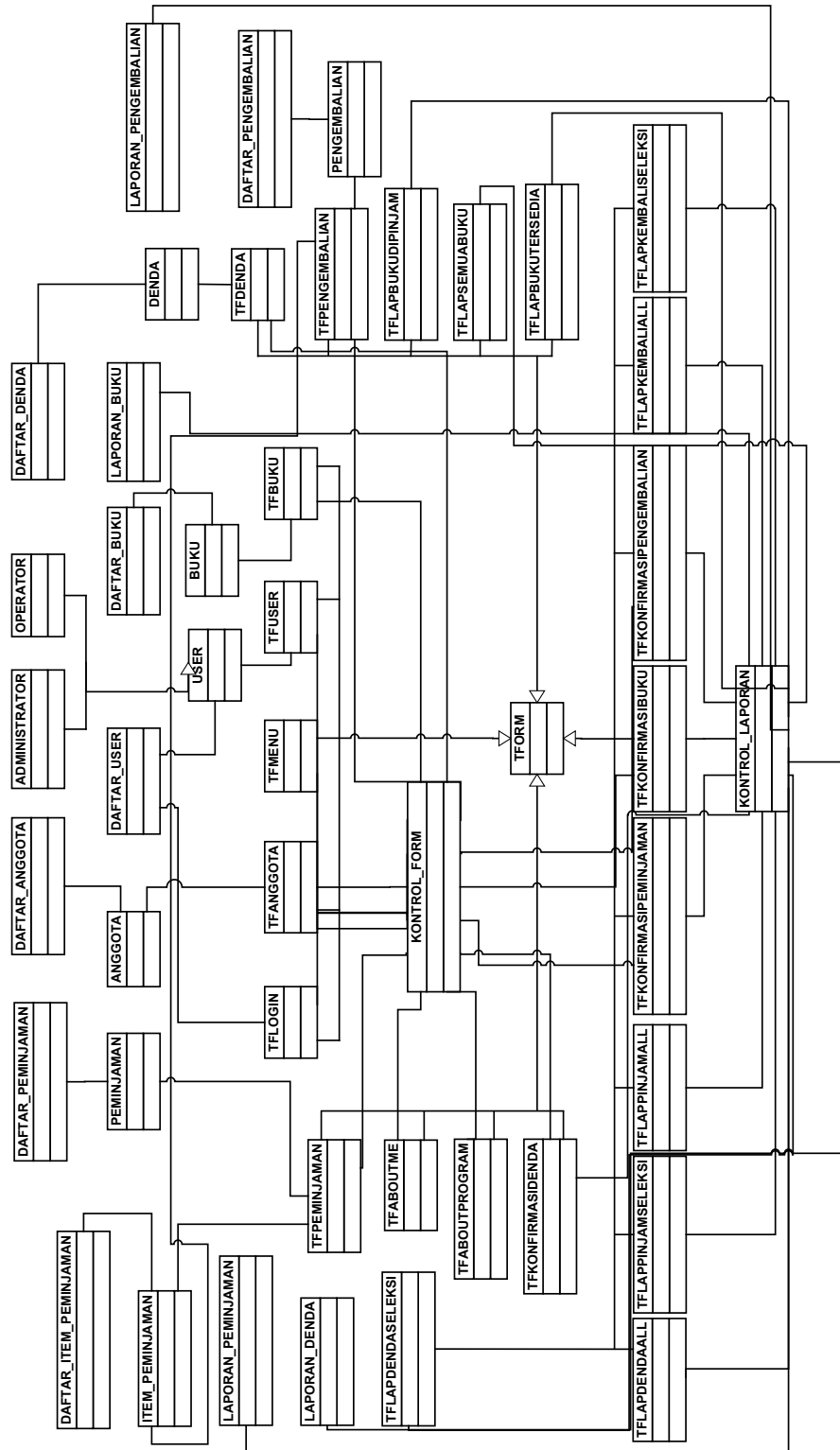
3.2.2 Diagram Kelas

a. Diagram Kelas Konseptual



Gambar 3.2 Diagram Kelas Konseptual

b. Diagram Kelas Teknis



Gambar 3.3 Diagram Kelas Teknis

1. USER

USER
-KODE : char -NAMA : char -ALAMAT : char -TELEPON : char -PASSWORD : char -STATUS : char
+USER() +SetKODE() : void +SetNAMA() : void +SetALAMAT() : void +SetTELEPON() : void +SetPASSWORD() : void +SetSTATUS() : void +GetKODE() : char +GetNAMA() : char +GetALAMAT() : char +GetTELEPON() : char +GetPASSWORD() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +UBAH_PASSWORD() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.13 Kelas USER

2. DAFTAR_USER

DAFTAR_USER
-xUSER : USER -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindPASSWORD() : bool +FindALL_USER() : bool +GetUSER() : USER +GetUSER_REC() : USER

Tabel 3.14 Kelas DAFTAR_USER

3. ANGGOTA

ANGGOTA
-KODE : char -NAMA : char -JURUSAN : char -STATUS : char -ALAMAT : char -TELEPON : char
+ANGGOTA() +SetKODE() : void +SetNAMA() : void +SetJURUSAN() : void +SetSTATUS() : void +SetALAMAT() : void +SetTELEPON() : void +GetKODE() : char +GetNAMA() : char +GetJURUSAN() : char +GetSTATUS() : char +GetALAMAT() : char +GetTELEPON() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +HAPUS() : void +SIMPAN1() : void +UBAH1() : void +HAPUS1() : void

Tabel 3.15 Kelas ANGGOTA

4. DAFTAR_ANGGOTA

DAFTAR_ANGGOTA
-xANGGOTA : ANGGOTA -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindNAMA() : bool +FindJURUSAN() : bool +FindALAMAT() : bool +FindALL_ANGGOTA() : bool +FindKODE1() : bool +FindNAMA1() : bool +FindSTATUS1() : bool +FindALAMAT1() : bool +FindALL_ANGGOTA() : bool +GetANGGOTA() : ANGGOTA +GetANGGOTA_REC() : ANGGOTA

Tabel 3.16 Kelas DAFTAR_ANGGOTA

5. BUKU

BUKU
-KODE : char -JUDUL : char -PENGARANG : char -PENERBIT : char -TAHUN : char -STATUS : char
+BUKU() +SetKODE() : void +SetJUDUL() : void +SetPENGARANG() : void +SetPENERBIT() : void +SetTAHUN() : void +SetSTATUS() : void +GetKODE() : char +GetJUDUL() : char +GetPANGARANG() : char +GetPENERBIT() : char +GetTAHUN() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAH() : void +UBAH_KETERANGAN() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.17 Kelas BUKU

6. DAFTAR_BUKU

DAFTAR_BUKU
-xBUKU : BUKU -MaxElement : int
+GetMaxElement() : int +FindKODE() : bool +FindJUDUL() : bool +FindPENGARANG() : bool +FindPENERBIT() : bool +FindBUKU_DIPINJAM() : bool +FindALL_BUKU() : bool +GetBUKU() : BUKU +GetBUKU_REC() : BUKU

Tabel 3.18 Kelas DAFTAR_BUKU

7. PEMINJAMAN

PEMINJAMAN
-NO_PINJAM : int -PETUGAS_NAMA : char -ANGGOTA_KODE : char -TGL_PINJAM : char -BLN_PINJAM : char -THN_PINJAM : char
+PEMINJAMAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetPETUGAS_NAMA() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetTGL_PINJAM() : void +SetBLN_PINJAM() : void +SetTHN_PINJAM() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetPETUGAS_NAMA() : char +GetANGGOTA_KODE() : char +GetTGL_PINJAM() : char +GetBLN_PINJAM() : char +GetTHN_PINJAM() : char +SIMPAN() : void

Tabel 3.19 Kelas PEMINJAMAN

8. DAFTAR_PEMINJAMAN

DAFTAR_PEMINJAMAN
-xPEMINJAMAN : PEMINJAMAN -MaxElement : int
+GetMaxElement1() : int +FindLAST() : bool +FindNO_PINJAM() : bool +GetPEMINJAMAN() : PEMINJAMAN +GetPEMINJAMAN_REC() : PEMINJAMAN

Tabel 3.20 Kelas DAFTAR_PEMINJAMAN

9. ITEM_PEMINJAMAN

ITEM_PEMINJAMAN
-NO_PINJAM : int -ANGGOTA_KODE : char -KODE : char -JUDUL : char -PENGARANG : char -PENERBIT : char -TAHUN : char -KETERANGAN : char -STATUS : char
+ITEM_PEMINJAMAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetKODE() : void +SetJUDUL() : void +SetPENGARANG() : void +SetPENERBIT() : void +SetTAHUN() : void +SetKETERANGAN() : void +SetSTATUS() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetANGGOTA_KODE() : char +GetKODE() : char +GetJUDUL() : char +GetPENBGARANG() : char +GetPENERBIT() : char +GetTAHUN() : char +GetKETERANGAN() : char +GetSTATUS() : char +SIMPAN() : void +UBAHKETERANGAN() : void +UBAHKETERANGAN1() : void +HAPUS() : void

Tabel 3.21 Kelas ITEM_PEMINJAMAN

10. DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN

DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN
-xITEM_PEMINJAMAN : ITEM_PEMINJAMAN -MaxElement : int
+GetMaxElement1() : int +FindANGGOTAPINJAM() : bool +FinfBUKUDIPINJAMANGGOTA() : bool +GetITEM_PEMINJAMAN() : ITEM_PEMINJAMAN +GetITEM_PEMINJAMAN_REC() : ITEM_PEMINJAMAN

Tabel 3.22 Kelas DAFTAR_ITEM_PEMINJAMAN

11. PENGEMBALIAN

PENGEMBALIAN
-NO_PINJAM : int -PETUGAS_NAMA : char -ANGGOTA_KODE : char -TGL_KEMBALI : char -BLN_KEMBALI : char -THN_KEMBALI : char -DENDA : int
+PENGEMBALIAN() +SetNO_PINJAM() : void +SetPETUGAS_NAMA() : void +SetANGGOTA_KODE() : void +SetTGL_KEMBALI() : void +SetBLN_KEMBALI() : void +SetTHN_KEMBALI() : void +GetNO_PINJAM() : int +GetPETUGAS_NAMA() : char +GetANGGOTA_KODE() : char +GetTGL_KEMBALI() : char +GetBLN_KEMBALI() : char +GetTHN_KEMBALI() : char +GetDENDA() : int +SIMPAN() : void

Tabel 3.23 Kelas PENGEMBALIAN

12. DENDA

DENDA
-NILAI_DENDA : int
+DENDA() +SetNILAI_DENDA() : void +GetNILAI_DENDA() : int +UBAH() : void

Tabel 3.24 Kelas DENDA

13. DAFTAR_DENDA

DAFTAR_DENDA
+FindDENDA() : bool +GetDENDA() : DENDA

Tabel 3.25 Kelas DAFTAR_DENDA

14. BATAS_PINJAM

BATAS_PINJAM
-BATAS_PINJAM_MHS : int -BATAS_PINJAM_DSN : int
+BATAS_PINJAM() +SetBATAS_PINJAM_MHS() : void +SetBATAS_PINJAM_DSN() : void +GetBATAS_PINJAM_MHS() : int +GetBATAS_PINJAM_DSN() : int +UBAHMHS() : void +UBHADSN() : void

Tabel 3.26 Kelas BATAS_PINJAM

15. DAFTAR_BATAS_PINJAM

DAFTAR_BATAS_PINJAM
+FindBATAS_PINJAM() : bool +GetBATAS_PINJAM() : BATAS_PINJAM

Tabel 3.27 Kelas DAFTAR_BATAS_PINJAM

16. BATAS_MAX_BUKU

BATAS_MAX_BUKU
-BATAS_BUKU : int
+BATAS_MAX_BUKU() +SetBATAS_BUKU() : void +GetBATAS_BUKU() : int +UBAH() : void

Tabel 3.28 Kelas BATAS_MAX_BUKU

17. DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU

DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU
+FindBATAS_MAX_BUKU() : bool +GetBATAS_MAX_BUKU() : BATAS_MAX_BUKU

Tabel 3.29 Kelas DAFTAR_BATAS_MAX_BUKU

18. LAPORAN_BUKU

LAPORAN_BUKU
+FindLAP_BUKU_DIPINJAM() : bool +FindLAP_BUKU_TERSEDIA() : bool +FindLAP_ALL_BUKU() : bool

Tabel 3.30 Kelas LAPORAN_BUKU

19. LAPORAN_PEMINJAMAN

LAPORAN_PEMINJAMAN
+FindLAP_ALL_PEMINJAMAN() : bool +FindLAP_PEMINJAMAN_BULANAN() : bool +FindLAP_ALL_PEMINJAMAN1() : bool +FindLAP_PEMINJAMAN_BULANAN1() : bool

Tabel 3.31 Kelas LAPORAN_PEMINJAMAN

20. LAPORAN_PENGEMBALIAN

LAPORAN_PENGEMBALIAN
+FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN_BULANAN() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN1() : bool +FindLAP_ALL_PENGEMBALIAN_BULANAN1() : bool

Tabel 3.32 KELAS LAPORAN_PENGEMBALIAN

21. LAPORAN_DENDA

LAPORAN_PENGEMBALIAN
+FindLAP_ALL_DENDA() : bool +FindLAP_DENDA_BULANAN() : bool

Tabel 3.33 KELAS LAPORAN_DENDA

22. KONTROL_LAPORAN

KONTROL_LAPORAN
+RUN_LAPORAN_BUKU() : void +RUN_LAPORAN_PEMINJAMAN() : void +RUN_LAPORAN_PENGEMBALIAN() : void +RUN_LAPORAN_DENDA() : void

Tabel 3.34 KELAS KONTROL_LAPORAN

23. KONTROL_FORM

KONTROL_FORM
+RUN_FORM() : void

Tabel 3.35 KELAS KONTROL_FORM

24. TFORM

TFORM

Tabel 3.36 Kelas TFORM

25. TDM

TDM
-Koneksi : TADOConnection -QUERY1 : TADOQuery -QPENGEMBALIAN : TADOQuery -QBUKU : TADOQuery -QPEMINJAMAN : TADOQuery -QDENDA : TADOQuery
+TDM() : TDM

Tabel 3.37 Kelas TDM

26. TFLogin

TFLogin
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +EDTKODE() : TEdit +EDTPASS() : TEdit +BTNLOGIN() : TButton +BTNKELUAR() : TButton
+TFLogin() +BTNLOGINClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormActivate() : void -CLEARTEXT() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void -ADMINLOGIN() : void -OPERATORLOGIN() : void -SHOWWELCOME() : void

Tabel 3.38 Kelas TFLogin

27. TFUser

TFUser
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +EDTPASS() : TEdit +EDTPASSWORDLAMA() : TEdit +EDTPASSWORDBARU : TEdit +CMBSTS() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNPERUBAHANPASSWORD() : TButton +UBAHPASSWORD() : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo
+TFUser() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormShow() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNPERUBAHANPASSWORDClick() : void +UBAHPASSWORDClick() : void +STRUSERClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTTLPKeyPress() : void -CLEARTEXT() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -SHOWDATANULL() : void -DISPLAYUSER() : void -LOADUSER() : void -SETSTR() : void -ENABLESETPASSWORD() : void -DISABLESETPASSWORD() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void

Tabel 3.39 Kelas TFUser

28. TFAnggota

TFAnggota
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +CMBJURUSAN() : TComboBox +CMBCARI() : TComboBox +CMBKEYWORD() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIAL() : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo +STRANGG() : TStringGrid
+TFAnggota() +CMBCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALClick() : void +STRANGGClick() : void +EDTTLPKeyPress() : void +EDTKODEKeyPress() : void +EDTCARIClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYANGGOTA() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADANGGOTA() : void

Tabel 3.40 Kelas TFAnggota

29. TFAnggota1

TFAnggota1
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +CMBSTATUS() : TComboBox +CMBCARI() : TComboBox +CMBKEYWORD() : TComboBox +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIAL() : TButton +MEMOALAMAT() : TMemo +STRANGG() : TStringGrid
+TFAnggota1() +CMBCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTNAMAClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALClick() : void +STRANGGClick() : void +EDTTLPKeyPress() : void +EDTKODEKeyPress() : void +EDTCARIClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEON() : void -CMBKEYWORDVISIBLEOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYANGGOTA() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADANGGOTA() : void

Tabel 3.41 Kelas TFAnggota1

30. TFMENU

TFMENU
+MainMenu1() : TMainMenu +PerubahanAturan1 : TMenuItem +InputData1 : TMenuItem +User1 : TMenuItem +Buku1 : TMenuItem +Anggota1 : TMenuItem +Transaksi1 : TMenuItem +Peminjaman1 : TMenuItem +Pengembalian1 : TMenuItem +SetDenda1 : TMenuItem +Report1 : TMenuItem +KonfirmasiPeminjaman1 : TMenuItem +KonfirmasiPengembalian1 : TMenuItem +KonfirmasiBuku1 : TMenuItem +KonfirmasiDenda1 : TMenuItem +Mahasiswa1 : TMenuItem +Dosen1 : TMenuItem +SetBatasPeminjaman1 : TMenuItem +Keluar1 : TMenuItem +LogOut1 : TMenuItem +KeluarAplikasi1 : TMenuItem +SetBatasMaxPeminjamanBuku1 : TMenuItem +Panel1 : TPanel +Panel2 : TPanel +Panel3 : TPanel +Image1 : TImage +Timer1 : TTimer +StatusBar1 : TStatusBar +Label2 : TLabel +Label5 : TLabel +Label6 : TLabel
+TFMENU() +Buku1Click() : void +User1Click() : void +Peminjaman1Click() : void +Pengembalian1Click() : void +SetDenda1Click() : void +KonfirmasiPeminjaman1Click() : void +KonfirmasiPengembalian1Click() : void +KonfirmasiBuku1Click() : void +KonfirmasiDenda1Click() : void +Mahasiswa1Click() : void +Dosen1Click() : void +SetBatasPeminjaman1Click() : void +KeluarAplikasi1Click() : void +LogOut1Click() : void +SetBatasMaxPeminjamanBuku1Click() : void +Timer1Timer() : void +FormCloseQuery() : void -VISIBLEON() : void

Tabel 3.42 Kelas TFMENU

31. TFBuku

TFBuku
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +LBLSTATUS : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTKODE() : TEdit +MEMOJUDUL() : TMemo +EDTPENGARANG() : TEdit +EDTPENERBIT() : TEdit +EDTTAHUN() : TEdit +EDTCARI() : TEdit +BTNCARI() : TButton +BTNCARIALL : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +CMBCARI() : TComboBox +STRBUKU() : TStringGrid
+TFBuku() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTJUDULClick() : void +KOSONG() : void +BTNCARIALLClick() : void +CMBCARIClick() : void +STRBUKUClick() : void +EDTTAHUNKeyPress() : void +MEMOJUDULClick() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -SETSTR() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWNOTFOUND() : void -SHOWDATANOTCOMPLETE() : void -SHOWKODENOTCOMPLETE() : void -SHOWKEYWORDNOTCOMPLETE() : void -SHOWKRITERIANOTCOMPLETE() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -DISPLAYEDIT() : void -DISPLAYBUKU() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LOADBUKU() : void

Tabel 3.36 Kelas TFBuku

32. TFPeminjaman

TFPeminjaman
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +LBLPETUGASNAMA() : TLabel +LBLANGGOTANAMA() : TLabel +LBLSTATUS() : TLabel +LBLJUDUL() : TLabel +LBLPENGARANGNAMA() : TLabel +LBLPENERBIT() : TLabel +LBLTAHUN() : TLabel +BLTGLP() : TLabel +LBLBLNP() : TLabel +LBLTHNP() : TLabel +LBLTGLK() : TLabel +LBLBLNK() : TLabel +LBLTHNK() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTANGGOTAKODE() : TLabel +EDTBUKUKODE() : TLabel +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +BTNHAPUSITEM() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +STRITEMBUKU() : TStringGrid
+TFPeminjaman() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void +BTNHAPUSITEMClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +EDTANGGOTAClick() : void +EDTBUKUKODEClick() : void +KOSONG() : void +SETTANGGAL() : void +SETSTR() : void +DELETESTR() : void +GETNAMA() : void +BUKUKOSONG() : void +BTNCARIANGGOTA() : void +EDTANGGOTAKODEKeyPress() : void -CLEARTEXTANGGOTA() : void -CLEARTEXTBUKU() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -SAVEBUTTON() : void -ADDBUTTON() : void -SETTANGGAL() : void -SETSTR() : void -ADDTOSTR() : void -DELETESTR() : void -DISPLAYEDITANGGOTA() : void -DISPLAYEDITBUKU() : void -DISPLAYITEMPEMINJAMAN() : void -SHOWANGGOTANOTCOMPLETE() : void -SHOWANGGOTANOTFOUND() : void -SHOWBUKUNOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTFOUND() : void -SHOWBUKUDIPINJAM() : void -SHOWBUKUMAXIMAL() : void -SHOWROWDELNOTCOMPLETE() : void -NEWFAKTUR() : void -LOADPINJAM() : void -SHOWGAGALPINJAM() : void -SHOWTELAHDIINPUTKAN() : void

Tabel 3.37 Kelas TFPeminjaman

33. TFPengembalian

TFPengembalian
+Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +LBLPETUGASNAMA() : TLabel +LBLANGGOTANAMA() : TLabel +LBLSTATUS() : TLabel +LBLJUDUL() : TLabel +LBLNOPINJAM() : TLabel +LBLPENGARANGNAMA() : TLabel +LBLPENERBIT() : TLabel +LBLTAHUN() : TLabel +LBLTGLP() : TLabel +LBLBLNP() : TLabel +LBLTHNP() : TLabel +BLTGLS() : TLabel +LBLBLNS() : TLabel +LBLTHNS() : TLabel +LBLHARI() : TLabel +LBLDENDA() : TLabel +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +GroupBox6() : TGroupBox +Panel1() : TPanel +EDTANGGOTAKODE() : TLabel +EDTBUKUKODE() : TLabel +EDTTOTAL() : TLabel +BTNCARI() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNPROSES() : TButton +BTNBATAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNCARIANGGOTA : TButton +BTNHAPUSITEM : TButton
+TFPengembalian() +BTNCARIClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNCARIANGGOTAClick() : void +BTNPROSESClick() : void +BTNBATALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +FormCreate() : void +FormActivate() : void +BTNHAPUSITEMClick() : void +EDTANGGOTAKODEKeyPress() : void +STRITBUKUClick() : void -SETSTR() : void -DATATANGGAL() : void -NILADENDA() : void -SETTANGGAL() : void -CLEARTEXTBUKU() : void -CLEARTEXTNOPINJAM() : void -CLEARTEXTANGGOTA() : void -SHOWANGGOTANOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTCOMPLETE() : void -SHOWBUKUNOTFOUND() : void -SHOWANGGOTANOTFOUND() : void -SHOWANGGOTATIDAKMEMINJAM() : void -SHOWLIHATDITABEL() : void -SHOWROWDELNOTCOMPLETE() : void -LOADPINJAM() : void -DISPLAYITEMPEMINJAMAN() : void -DISPLAYEDITANGGOTA() : void -DISPLAYEDITBUKU() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -LAMAPINJAM() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -TRUEBUTTON() : void -PROSESBUTTONON() : void -PROSESBUTTONOFF() : void -SAVEBUTTON() : void -DENDA() : void -PENGURANGDENDA() : void

Tabel 3.38 Kelas TFPengembalian

34. TFDATAJUAL

TFDATAJUAL
+BTNBERSIH() : TButton +BTNCARI() : TButton +BTNCARIAL() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNTAMPIL() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +EDTJML() : TEdit +EDTJMLBARANG() : TEdit +EDTJMLHARGA() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTTOTAL() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +GroupBox6() : TGroupBox +GroupBox7() : TGroupBox +GroupBox8() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +LBLBLN() : TLabel +LBLDATA() : TLabel +LBLTHN() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRDATAPENJUALAN() : TStringGrid +STRITEMDATAPENJUALAN() : TStringGrid +TabbedNotebook1() : TabbedNotebook
+TFDATAJUAL() +BTNBERSIHClick() : void +BTNCARIClick() : void +BTNCARIALClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNTAMPILClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void +FormCreate() : void +SHOWCARINOTFOUND() : void +SHOWCARISEMUADATANOTFOUND() : void +SHOWTAMPILKANNOTFOUND() : void +SHOWTAMPILKANSEMUANOTFOUND() : void +TAMPILKANFOUND() : void +TAMPILKANSEMUAFOUND() : void

Tabel 3.39 Kelas TFDATAJUAL

35. TFKONFIRMASIBARANG

TFKONFIRMASIBARANG
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +CMBKONFIRMASI() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel
+TFKONFIRMASIBARANG() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWERROR() : void

Tabel 3.40 Kelas TFKONFIRMASIBARANG

36. TFKONFIRMASIPEMBELIAN

TFKONFIRMASIPEMBELIAN
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel
+TFKONFIRMASIPEMBELIAN() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void -SHOWDATANULLI() : void

Tabel 3.41 Kelas TFKONFIRMASIPEMBELIAN

37. TFKONFIRMASIPENJUALAN

TFKONFIRMASIPENJUALAN
+BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNTAMPILALL() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel
+TFKONFIRMASIPENJUALAN() +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNTAMPILALLClick() : void -SHOWDATANULLI() : void

Tabel 3.42 Kelas TFKONFIRMASIPENJUALAN

38. TFLAPBARANGALL

TFLAPBARANGALL
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBARANG() : TQuicReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBARANGALL()

Tabel 3.43 Kelas TFLAPBARANGALL

39. TFLAPBARANGHABIS

TFLAPBARANGHABIS
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBARANGHABIS() : TQuicReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBARANGHABIS()

Tabel 3.44 Kelas TFLAPBARANGHABIS

40. TFLAPBARANGTERSEDIA

TFLAPBARANGTERSEDIA
+BELI() : TQRDBText
+GENDER() : TQRDBText
+JENIS() : TQRDBText
+JML() : TQRDBText
+JUAL() : TQRDBText
+KODE() : TQRDBText
+MEREK() : TQRDBText
+NAMABARANG() : TQRDBText
+SIZE() : TQRDBText
+WARNA() : TQRDBText
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+SummaryBand1() : TQRBand
+QRBARANGTERSEDIA() : TQuickReport
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRExpr3() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRShape21() : TQRShape
+QRShape22() : TQRShape
+QRShape23() : TQRShape
+QRShape24() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+TFLAPBARANGTERSEDIA()

Tabel 3.45 Kelas TFLAPBARANGTERSEDIA

41. TFLAPBELIALL

TFLAPBELIALL
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+SummaryBand1() : TQRBand
+QRBELI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText7() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText10() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+QRImage1() : TQRImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+TFLAPBELIALL()

Tabel 3.46 Kelas TFLAPBELIALL

42. TFLAPBELISELEKSI

TFLAPBELISELEKSI
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRBELISELEKSI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText11() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPBELISELEKSI()

Tabel 3.47 Kelas TFLAPBELISELEKSI

43. TFLAPJUALALL

TFLAPJUALALL
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRJUAL() : TQuicReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText7() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText10() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel10() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRLabel17() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape3() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape17() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRShape19() : TQRShape
+QRShape20() : TQRShape
+QRSysData1() : TQRSysData
+QRSysData2() : TQRSysData
+QRSysData3() : TQRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPJUALALL()

Tabel 3.48 Kelas TFLAPJUALALL

44. TFLAPJUALSELEKSI

TFLAPJUALSELEKSI
+ColoumHeaderBand1() : TQRBand
+PageFooterBand1() : TQRBand
+DetailBand1() : TQRBand
+PageHeaderBand1() : TQRBand
+QRJUALSELEKSI() : TQuickReport
+QRDBText1() : TQRDBText
+QRDBText2() : TQRDBText
+QRDBText3() : TQRDBText
+QRDBText4() : TQRDBText
+QRDBText5() : TQRDBText
+QRDBText6() : TQRDBText
+QRDBText8() : TQRDBText
+QRDBText9() : TQRDBText
+QRDBText11() : TQRDBText
+QRExpr1() : TQRExpr
+QRExpr2() : TQRExpr
+Image1() : TImage
+QRLabel1() : TQRLabel
+QRLabel2() : TQRLabel
+QRLabel3() : TQRLabel
+QRLabel4() : TQRLabel
+QRLabel5() : TQRLabel
+QRLabel6() : TQRLabel
+QRLabel7() : TQRLabel
+QRLabel8() : TQRLabel
+QRLabel9() : TQRLabel
+QRLabel11() : TQRLabel
+QRLabel12() : TQRLabel
+QRLabel13() : TQRLabel
+QRLabel14() : TQRLabel
+QRLabel15() : TQRLabel
+QRLabel16() : TQRLabel
+QRShape1() : TQRShape
+QRShape2() : TQRShape
+QRShape4() : TQRShape
+QRShape5() : TQRShape
+QRShape6() : TQRShape
+QRShape7() : TQRShape
+QRShape8() : TQRShape
+QRShape9() : TQRShape
+QRShape10() : TQRShape
+QRShape11() : TQRShape
+QRShape12() : TQRShape
+QRShape13() : TQRShape
+QRShape14() : TQRShape
+QRShape15() : TQRShape
+QRShape16() : TQRShape
+QRShape18() : TQRShape
+QRSysData1() : QRSysData
+QRSysData2() : QRSysData
+QRSysData3() : QRSysData
+SummaryBand1() : TQRBand
+TFLAPJUALSELEKSI()

Tabel 3.49 Kelas TFLAPJUALSELEKSI

45. TFLISTSUPLIER

TFLISTSUPLIER
+BTNKEMBALI() : TButton +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRLISTSUPLIER() : TStringGrid
+TFLISTSUPLIER() +BTNKEMBALIClick() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void +LISTSUPLIER() : void

Tabel 3.50 Kelas TFLISTSUPLIER

46. TFLOGIN

TFLOGIN
-Label1() : TLabel -Label2() : TLabel -Label3() : TLabel -Label4() : TLabel -GroupBox1() : TGroupBox -EDTKODE() : TEdit -EDTPASSWORD() : TEdit -BTNLOGIN() : TButton -BTNKELUAR() : TButton
+TFLOGIN() -SHOWNOTFOUNDKODE() : void -SHOWWRONGPASSWORD() : void -KASIRLOGIN() : void -MANAJERLOGIN() : void -SHOWMENU() : void -BTNLOGINClick() : void -BTNKELUARClick() : void

Tabel 3.51 Kelas TFLOGIN

47. TFMENU

TFMENU
+Image1() : TImage +DATA1() : TMenuItem +DATABARANG1() : TMenuItem +DATASUPLIER1() : TMenuItem +DATAUSER1() : TMenuItem +FILE1() : TMenuItem +INFROMASI1() : TMenuItem +LAPORAN1() : TMenuItem +LAPORANBARANG1() : TMenuItem +LAPORANPEMBELIAN1() : TMenuItem +LAPORANPENJUALAN1() : TMenuItem +MainMenu1() : TMenuItem +LASTRICK1() : TMenuItem +PEMBUAT1() : TMenuItem +TRANSAKSI1() : TMenuItem +TRANSAKSIPEMBELIAN1() : TMenuItem +TRANSAKSIPENJUALAN1() : TMenuItem +TUTUPAPLIKASI() : TMenuItem
+TFMENU() +DATABARANG1Click() : void +DATASUPLIER1Click() : void +DATAUSER1Click() : void +LAPORANBARANG1Click() : void +LAPORANPEMBELIAN1Click() : void +LAPORANPENJUALAN1Click() : void +LASTTRICK1Click() : void +LOGOUT1Click() : void +PEMBUAT1Click() : void +TRANSAKSIPEMBELIAN1Click() : void +TRANSAKSIPENJUALAN1Click() : void +TUTUPAPLIKASI1Click() : void

Tabel 3.52 Kelas TFMENU

48. TFSUPLIER

TFSUPLIER
+BTNCARI() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNUBAH() : TButton +EDTKODE() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTALAMAT() : TEdit +EDTTLP() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Panel1() : TLabel
+TFSUPLIER() +BTNCARIClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +FormCreate() : void -CLEARTEXT() : void -FALSEBUTTON() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWNOTFOUND() : void -TRUEBUTTON() : void

Tabel 3.53 Kelas TFSUPLIER

49. TFTRANSAKSIBELI

TFTRANSAKSIBELI
+BTNBATAL() : TButton +BTNBERSIH() : TButton +BTNCARI() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNLISTSUPPLIER() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +CMBBLN() : TComboBox +CMBTHN() : TComboBox +CMBTGL() : TComboBox +CMBGENDER() : TComboBox +CMBJENIS() : TComboBox +EDTHARGABELI() : TEdit +EDTHARGAJUAL() : TEdit +EDTJUMLAH() : TEdit +EDTKODEBARANG() : TEdit +EDTKODESUPPLIER() : TEdit +EDTMEREK() : TEdit +EDTNAMA() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTTAMBAHBARANG() : TEdit +EDTTOTALHARGA() : TEdit +EDTTOTALBARANG() : TEdit +EDTUKURAN() : TEdit +EDTWARNA() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +Label18() : TLabel +Label19() : TLabel +Label20() : TLabel +LBLKET() : TLabel +LBLKETERANGAN() : TLabel +LBLNAMASUPPLIER() : TLabel +LBLTAMBAHBARANG() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRITEMBARANG() : TStringGrid +TFTRANSAKSIBELI() -ADDSTRINGGRIDBARU() : void -ADDSTRINGGRIDTAMBAH() : void -BATAL() : void +BTNBATALClick() : void +BTNBERSIHClick() : void +BTNCARIClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNLISTSUPPLIERClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void -CLEARTEXT() : void -DELSTRINGGRID() : void -DISABLETEXT() : void +EDTHARGABELIKeyPress() : void +EDTHARGAJUALKeyPress() : void +EDTJUMLAHKeyPress() : void +EDTKODESUPPLIERExit() : void +EDTTAMBAHBARANGKeyPress() : void -ENABLETEXT() : void -ENDPROSES() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void +HAPUS() : void +KALKULASITAMBAH() : void -NEWFAKTUR() : void -SetTANGGAL() : void -SHOWNOTFOUNDBARANG() : void -SHOWNOTFOUNDSUPPLIER() : void

Tabel 3.54 Kelas TFTRANSAKSIBELI

50. TFTRANSAKSIJUAL

TFTRANSAKSIJUAL
+BTNBATAL() : TButton +BTNCETAK() : TButton +BTNHAPUS() : TButton +BTNKELUAR() : TButton +BTNLIHAT() : TButton +BTNSIMPAN() : TButton +BTNTAMBAH() : TButton +EDTBLN() : TEdit +EDTTHN() : TEdit +EDTTGL() : TEdit +EDTKODEBARANG() : TEdit +EDTNOFAKTUR() : TEdit +EDTJUMLAHBARANG() : TEdit +EDTTOTALHARGA() : TEdit +EDTTOTALBARANG() : TEdit +EDTUKURAN() : TEdit +EDTWARNA() : TEdit +GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +GroupBox5() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Label10() : TLabel +Label11() : TLabel +Label12() : TLabel +Label13() : TLabel +Label14() : TLabel +Label15() : TLabel +Label16() : TLabel +Label17() : TLabel +Label18() : TLabel -LBLHARGAJUAL() : TLabel -LBLJENIS() : TLabel -LBLJUMLAH() : TLabel -LBLMEREK() : TLabel -LBLNAMA() : TLabel -LBLNAMAKASIR() : TLabel -LBLUKURAN() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRITEMBARANG() : TStringGrid +TFTRANSAKSIJUAL() +BTNBATALClick() : void +BTNCETAKClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNLIHATClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNTAMBAHClick() : void +EDTJUMLAHBARANGKeyPress() : void +EDTKODEBARANGExit() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void -ADDSTRINGGRID() : void -CEKJUMLAH() : void -DELETETESTRINGGRID() : void -DISPLAYFALSE() : void -DISPLAYTRUE() : void -ENDPROSES() : void -KALKULASIKURANG() : void -KALKULASITAMBAH() : void -LOADKASIR() : void -MESSAGEERROR() : void -NEWFAKTUR() : void -PREVIEW() : void -SetTANGGAL() : void -SHOWNOTFOUND() : void

Tabel 3.55 Kelas TFTRANSAKSIJUAL

51. TFUSER

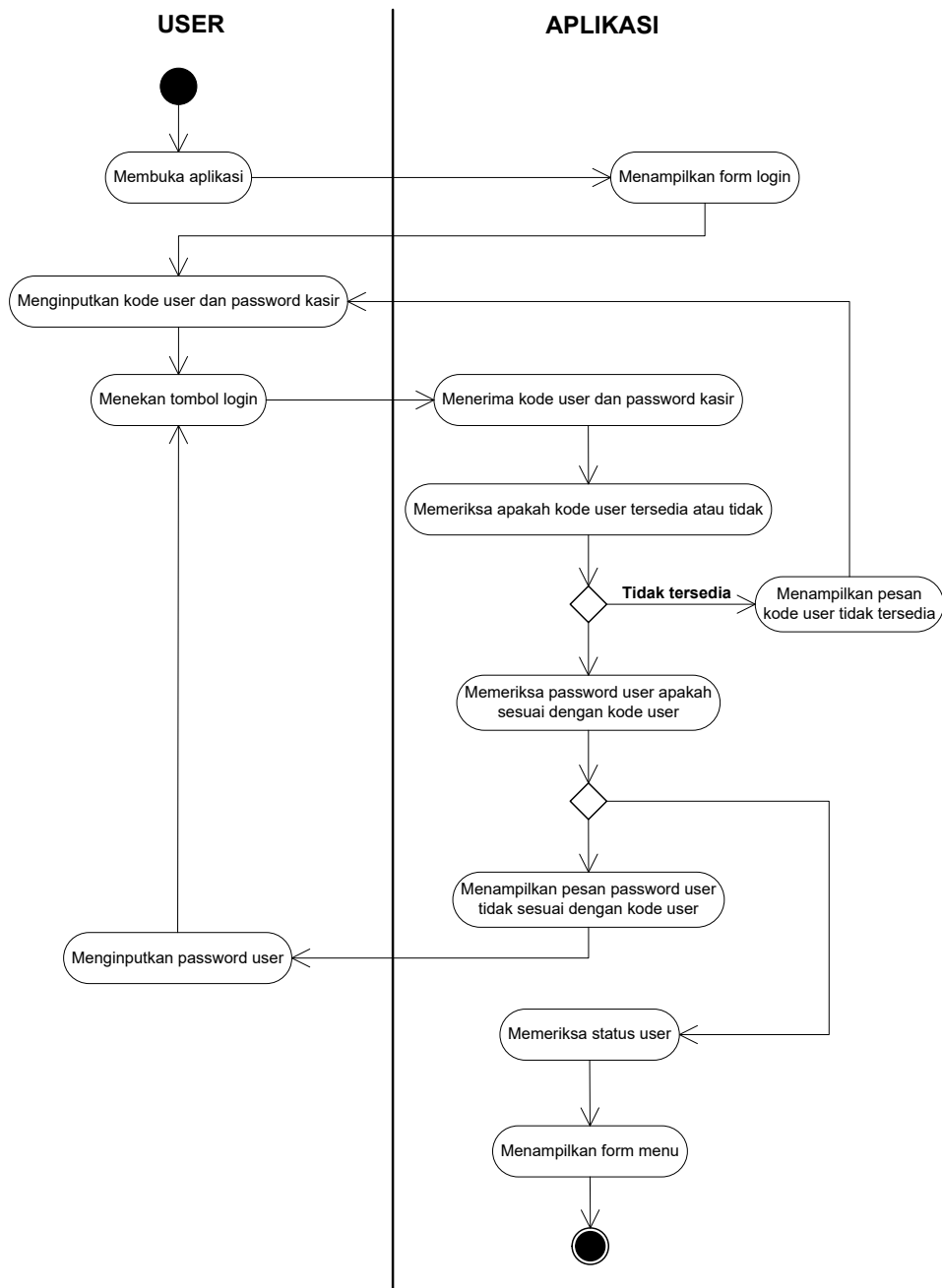
TFUSER
-BTNBERSIH() : TButton -BTNHAPUS() : TButton -BTNKELUAR() : TButton -BTNPERUBAHANPASSWORD() : TButton -BTNSIMPAN() : TButton -BTNUBAH() : TButton +UBAHPASSWORD() : TButton -CMBSTATUS() : TComboBox -EDTALAMAT() : TEdit -EDTKODE() : TEdit -EDTNAMA() : TEdit -EDTPASSWORD() : TEdit -EDTPASSWORDLAMA() : TEdit -EDTPASSWORDBARU() : TEdit -EDTTLP() : TEdit -GroupBox1() : TGroupBox +GroupBox2() : TGroupBox +GroupBox3() : TGroupBox +GroupBox4() : TGroupBox +Label1() : TLabel +Label2() : TLabel +Label3() : TLabel +Label4() : TLabel +Label5() : TLabel +Label6() : TLabel +Label7() : TLabel +Label8() : TLabel +Label9() : TLabel +Panel1() : TPanel +STRUSER() : TStringGrid
+TFUSER() +BTNBERSIHClick() : void +BTNHAPUSClick() : void +BTNKELUARClick() : void +BTNPERUBAHANPASSWORDClick() : void +BTNSIMPANClick() : void +BTNUBAHClick() : void +BTNUBAHPASSWORDClick() : void +STRUSERClick() : void +FormActivate() : void +FormCreate() : void -CLEARTEXT() : void -DISPLAYFROMTABEL() : void -FALSEBUTTON() : void -HAPUSTABEL() : void -LOADKASIR() : void -OTOTRITAS() : void -SHOWDATANULL() : void -SHOWDUPLICATEKODE() : void -SHOWPASSWORDSALAH() : void -TRUEBUTTON() : void -UBAHTABEL() : void -USERKASIR() : void

Tabel 3.56 Kelas TFUSER

3.2.3 Diagram Aktivitas

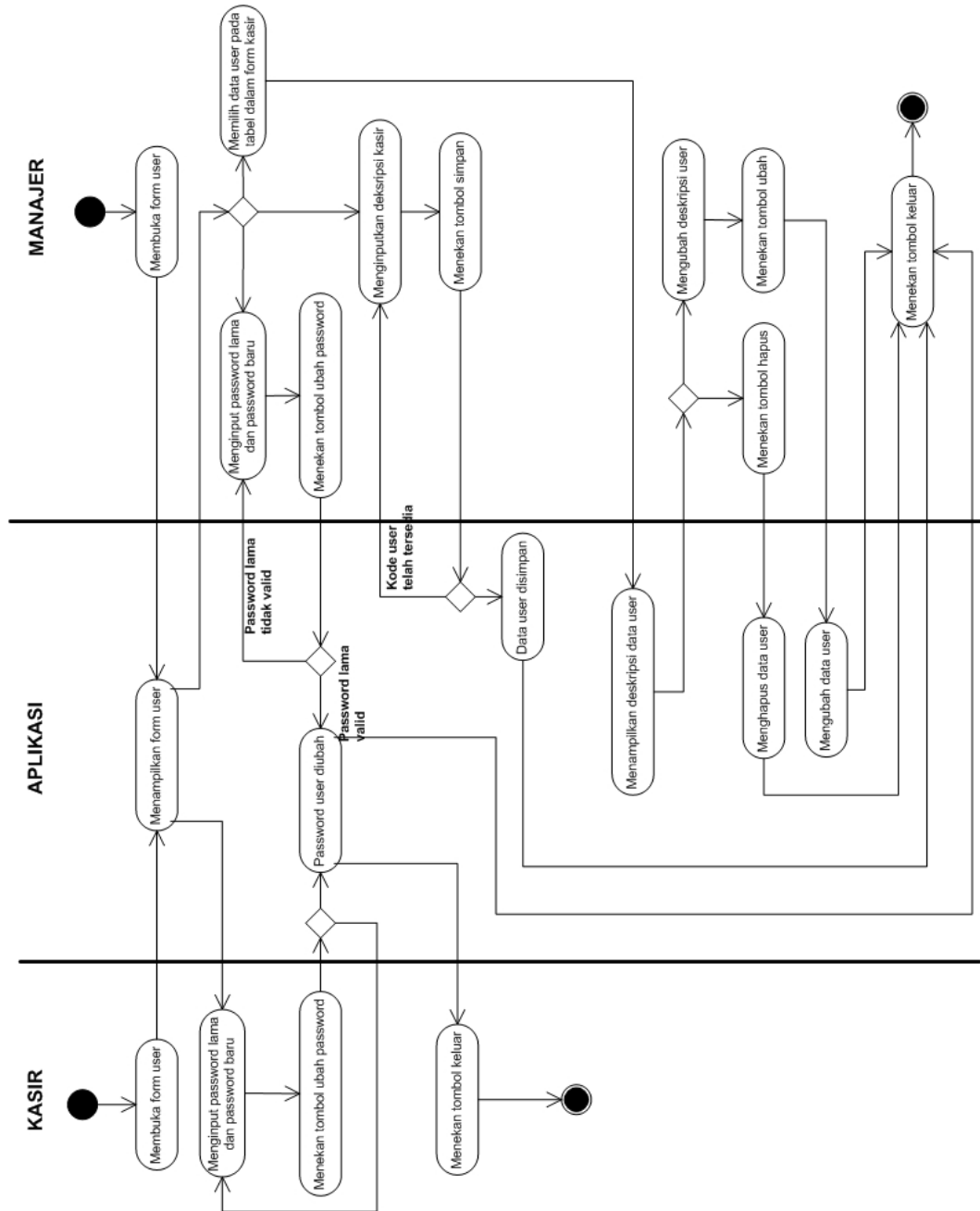
Pada activity Diagram dijelaskan mengenai proses yang dilakukan oleh pengguna sistem dari awal hingga sistem tersebut telah selesai digunakan.

a. Login



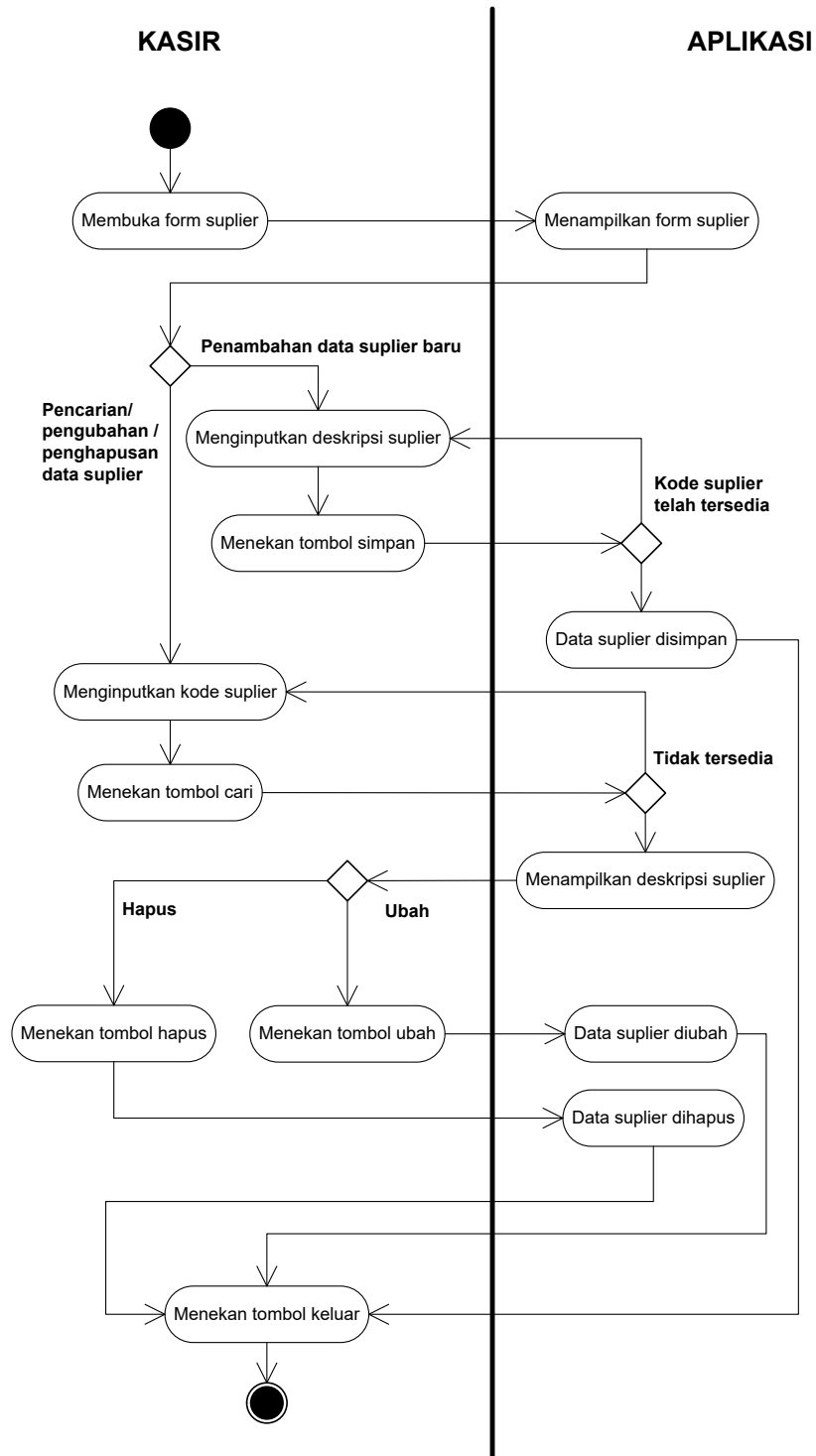
Gambar 3.4 Diagram Aktivitas Login

b. Pengolahan Data User



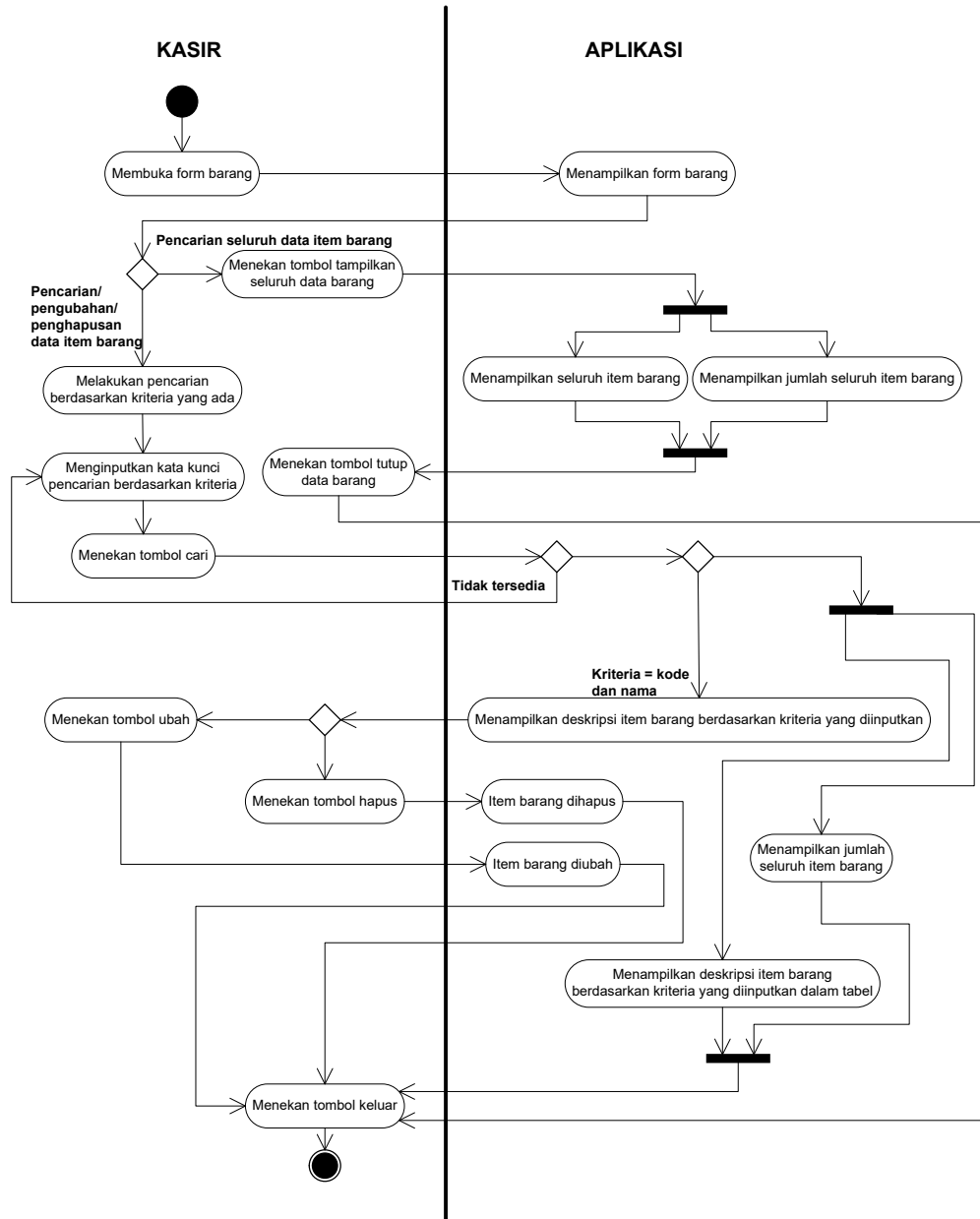
Gambar 3.5 Diagram Aktifitas Pengolahan Data User

c. Pengolahan Data Suplier



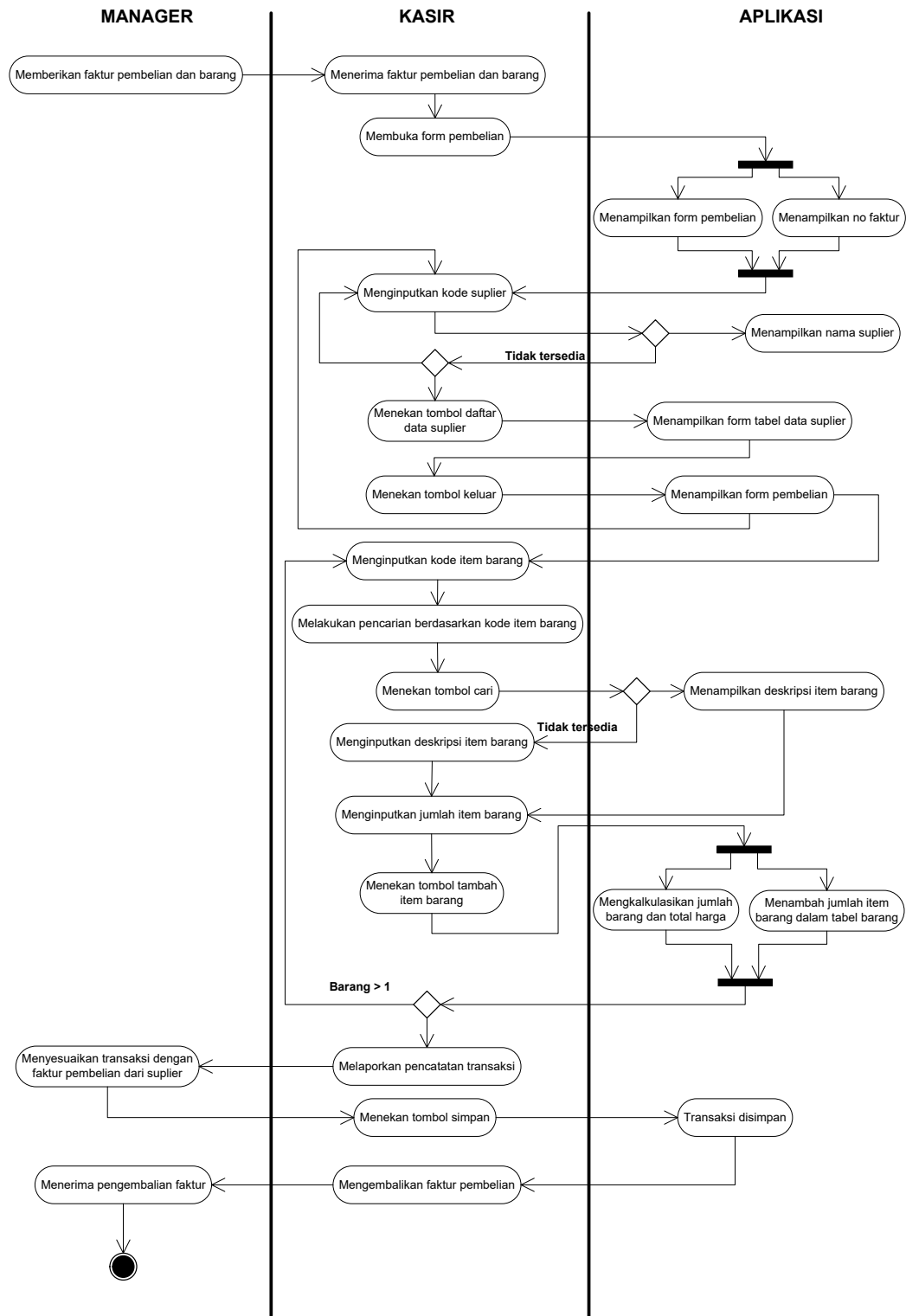
Gambar 3.6 Diagram Aktifitas Pengolahan Data Suplier

d. Pengolahan Data Barang



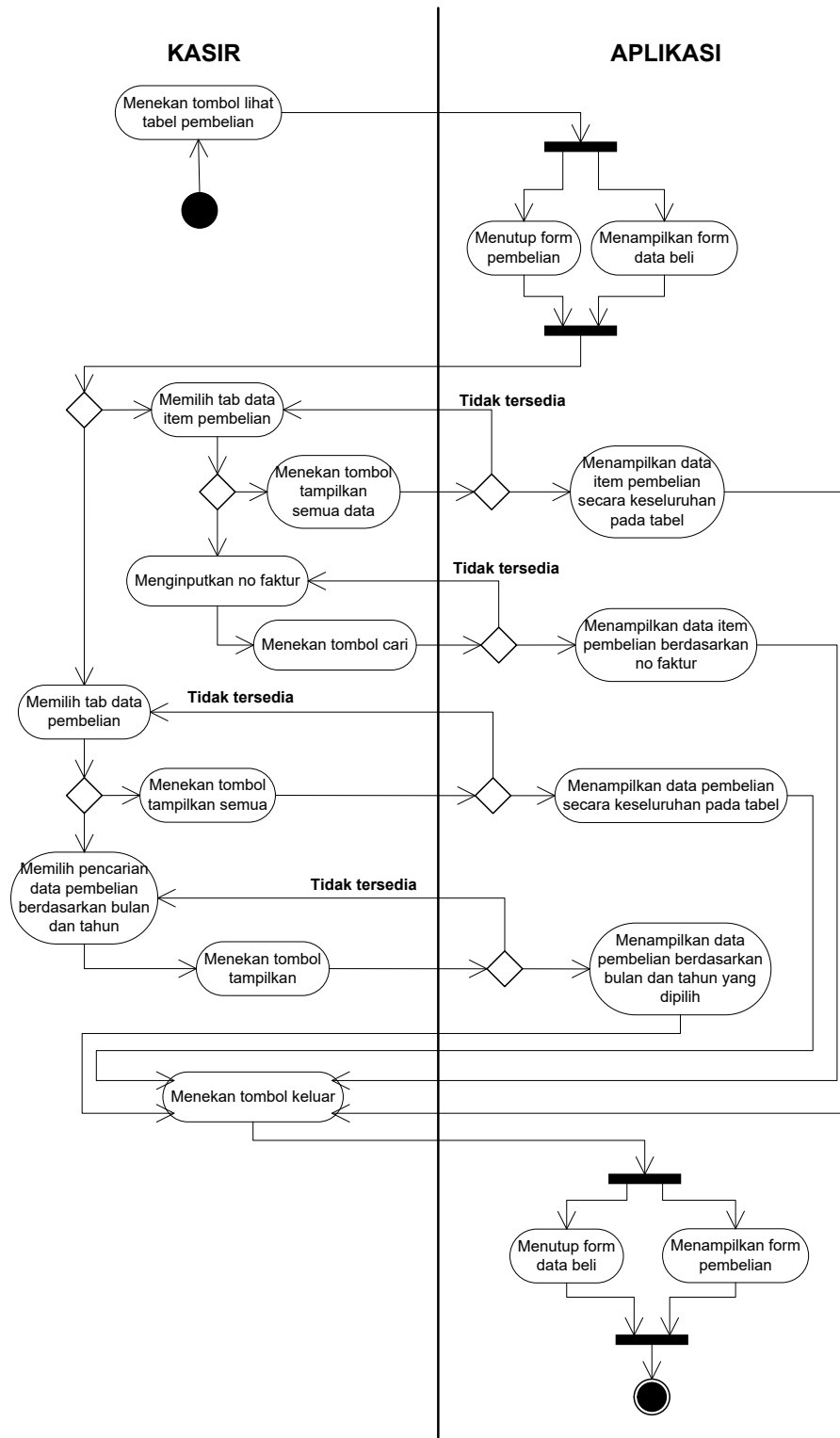
Gambar 3.7 Diagram Aktifitas Pengolahan Data Barang

e. Pembelian



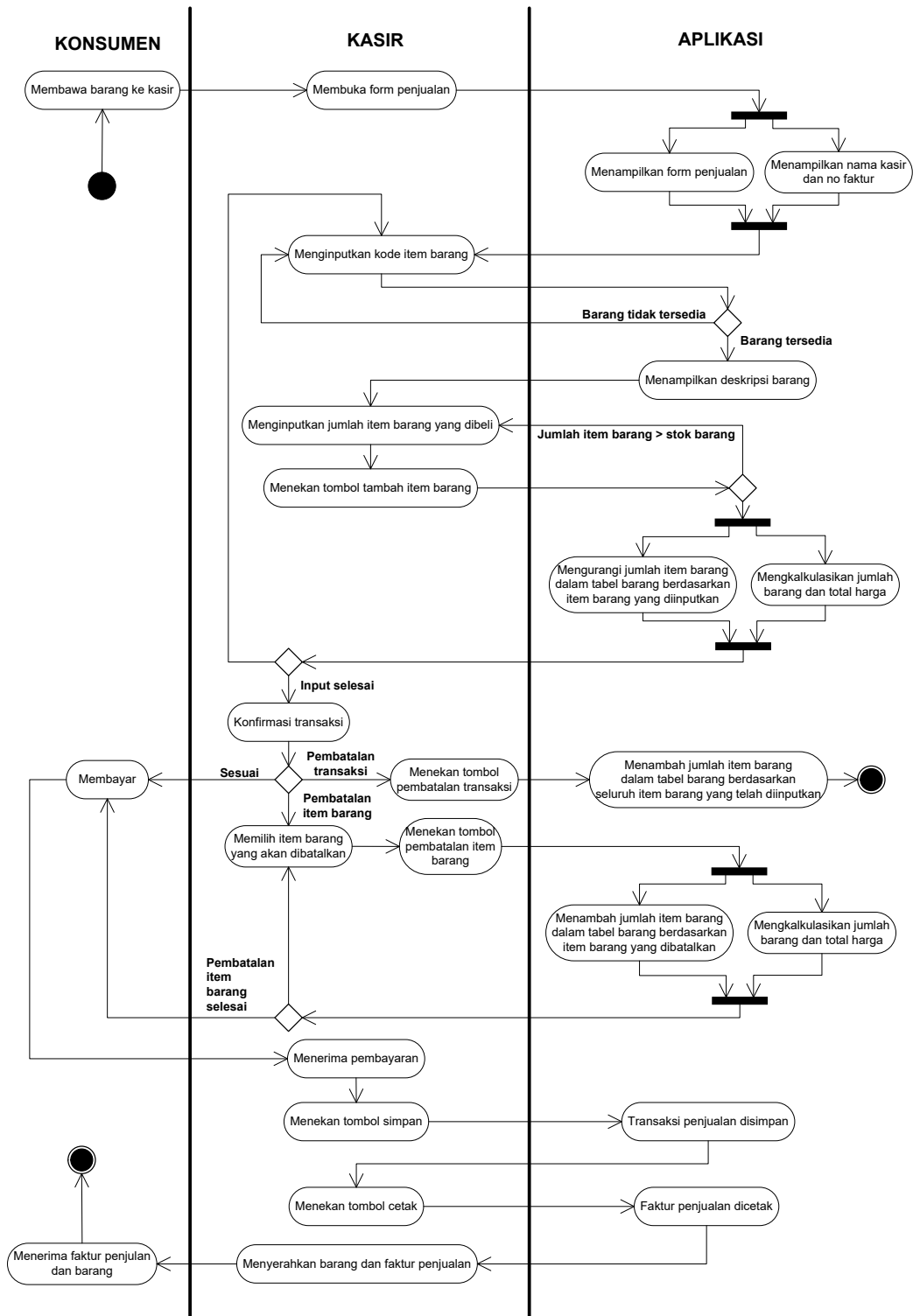
Gambar 3.8 Diagram Aktivitas Pembelian

f. Data Beli



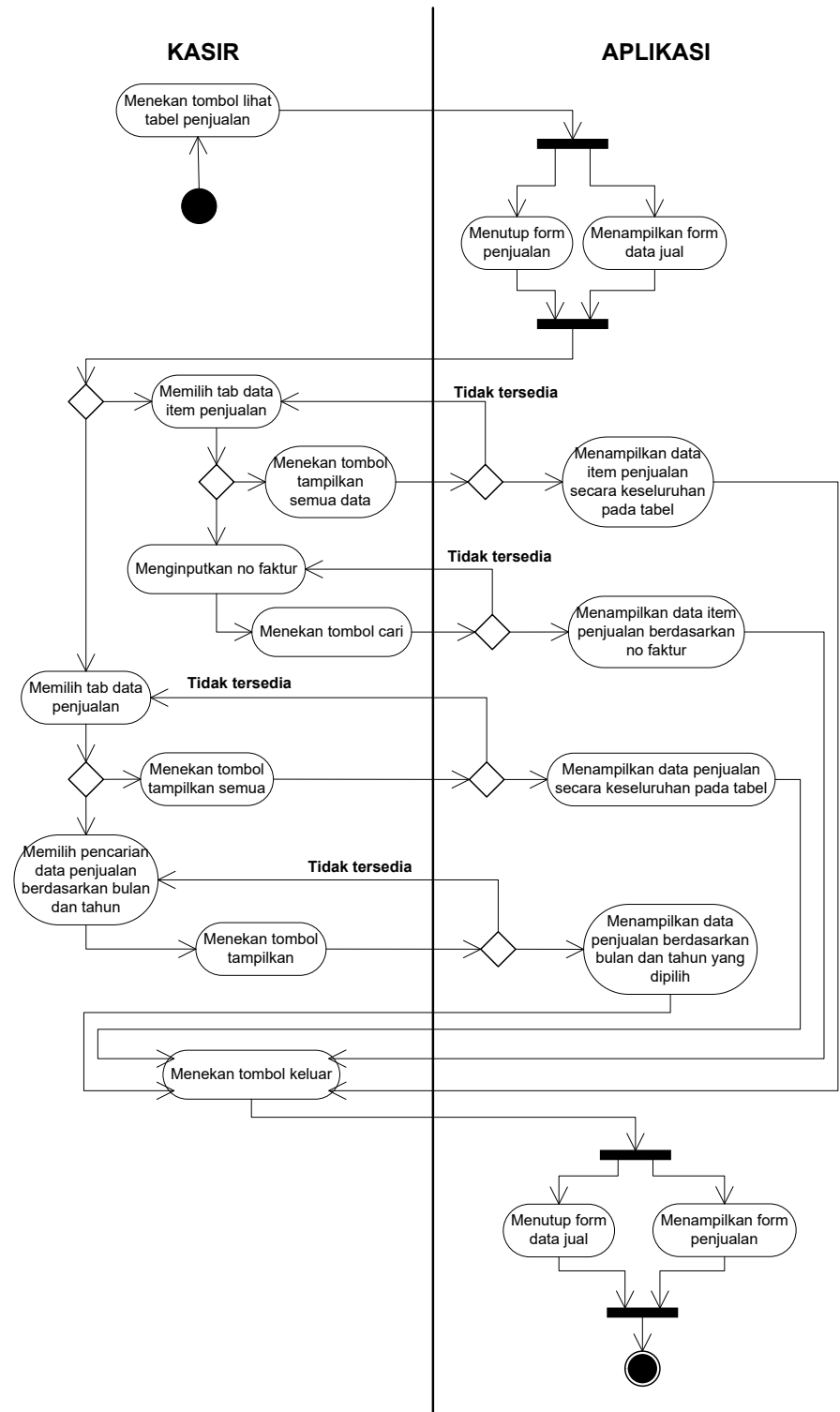
Gambar 3.9 Diagram Aktifitas Data Beli

g. Penjualan



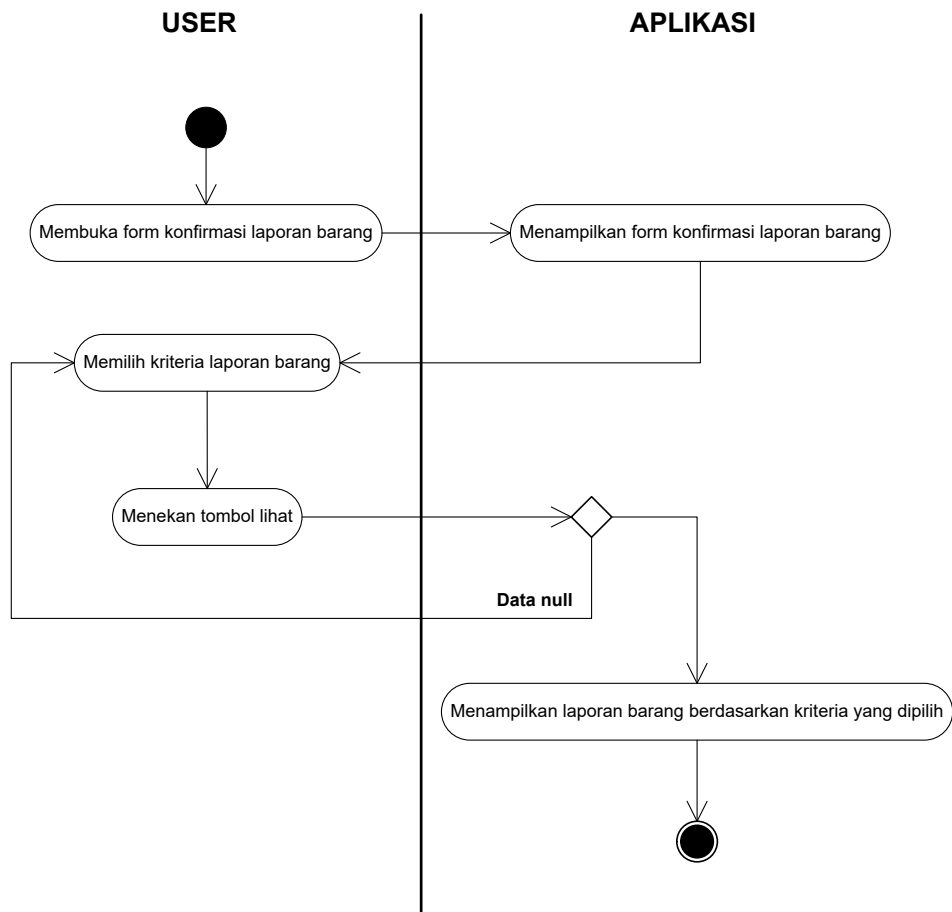
Gambar 3.10 Diagram Aktifitas Penjualan

h. Data Jual



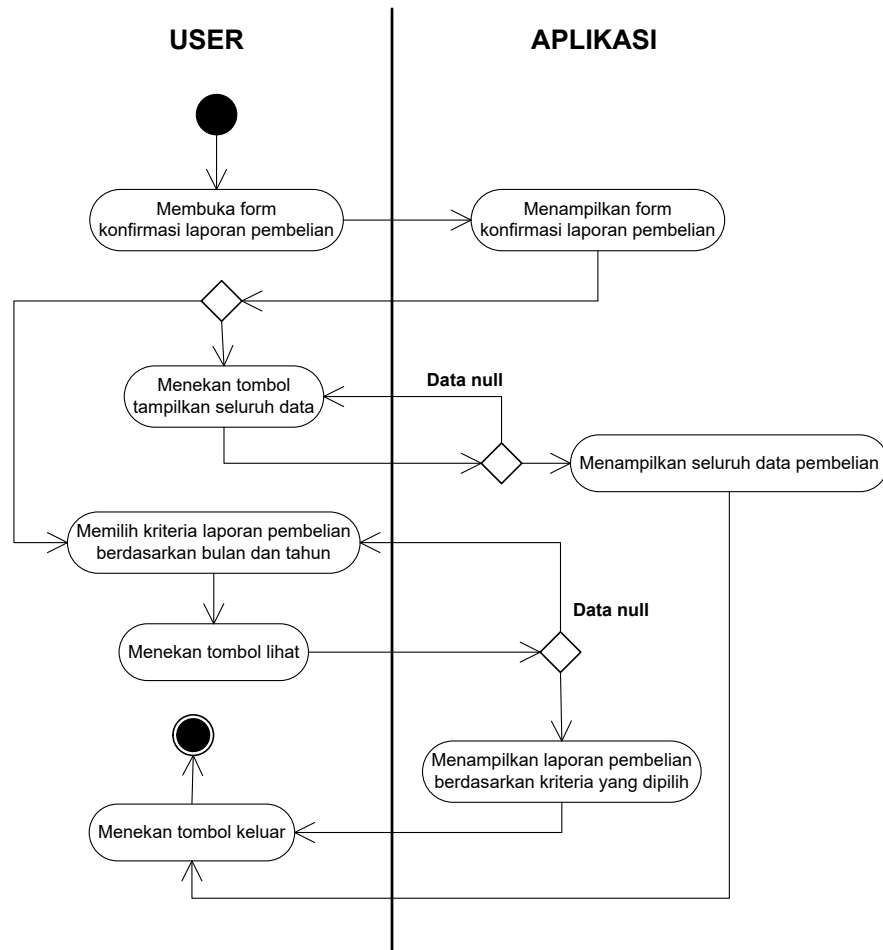
Gambar 3.11 Diagram Aktifitas Data Jual

i. Laporan Barang



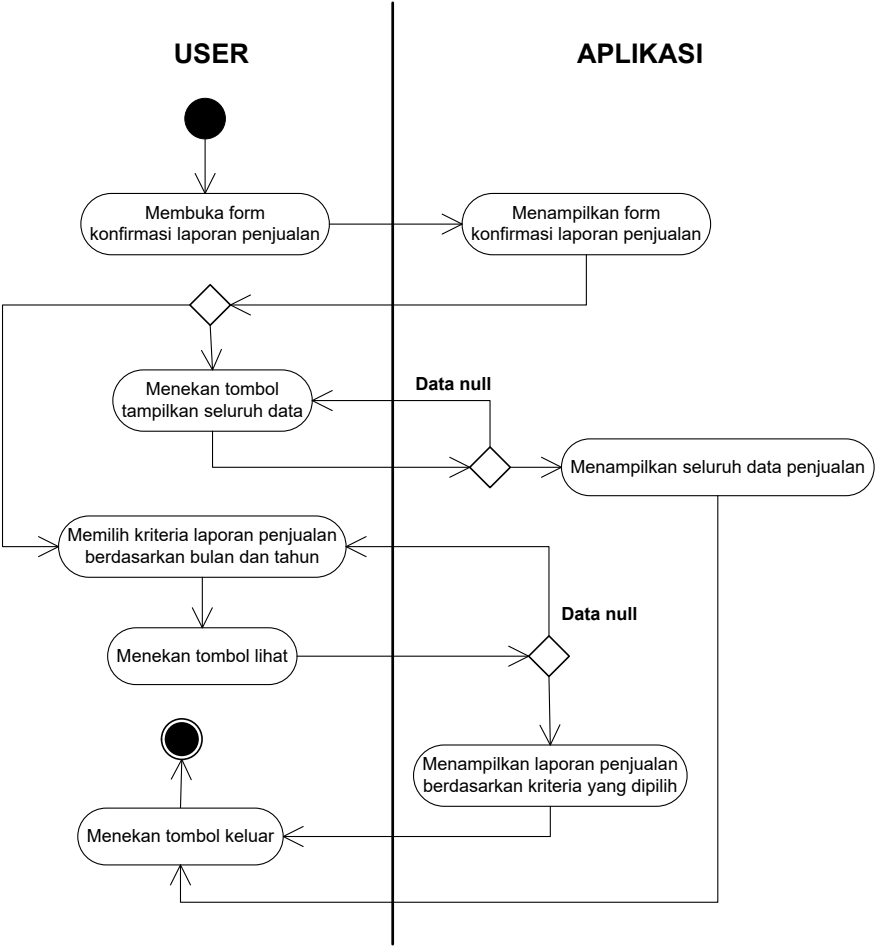
Gambar 3.12 Diagram Aktifitas Laporan Barang

j. Laporan Pembelian



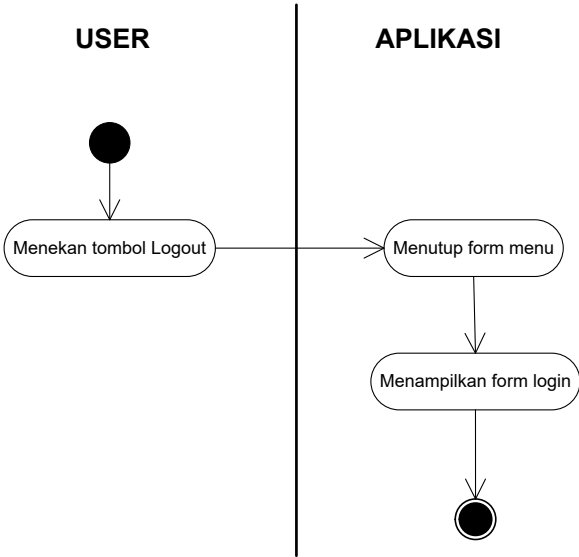
Gambar 3.13 Diagram Aktifitas Laporan Pembelian

k. Laporan Penjualan



Gambar 3.14 Diagram Aktifitas Laporan Penjualan

1. Logout

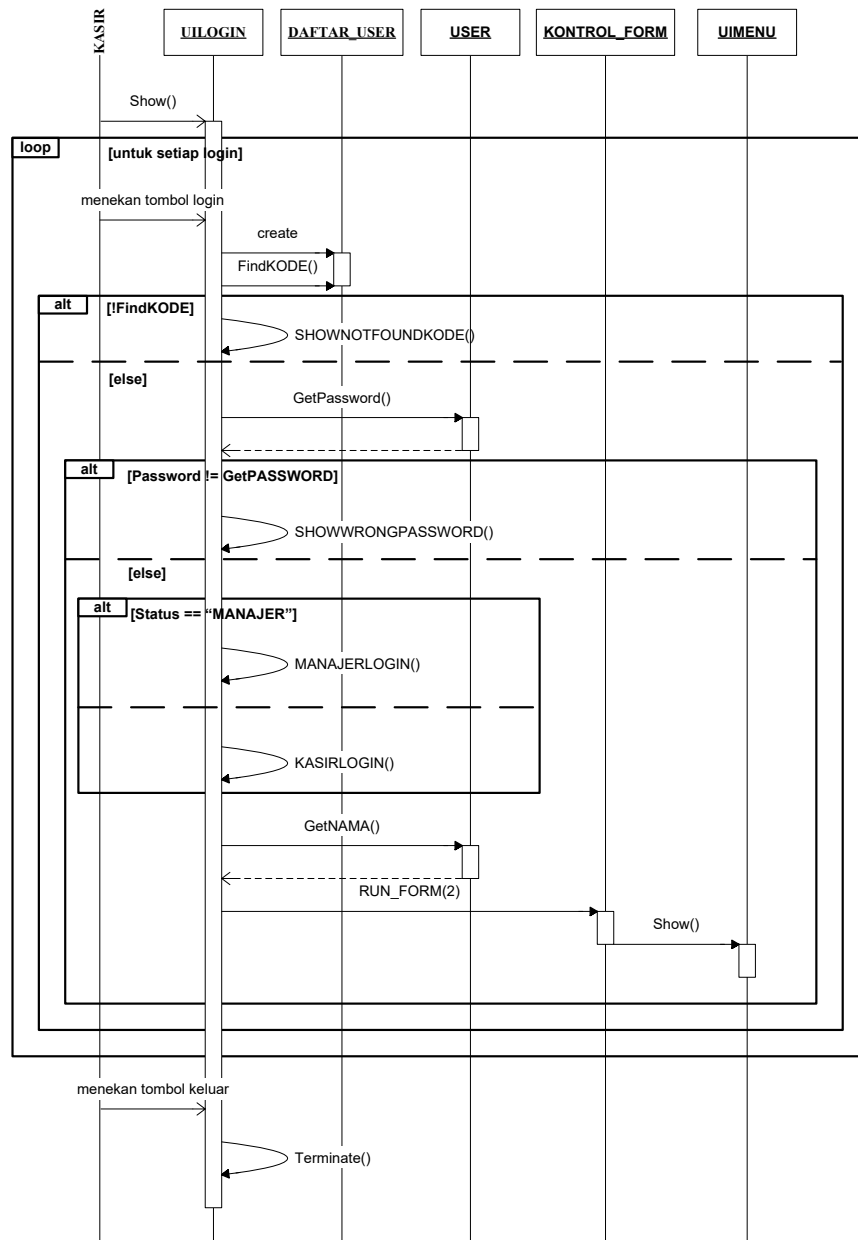


Gambar 3.15 Diagram Aktivitas Logout

3.2.4 Diagram Sekuen

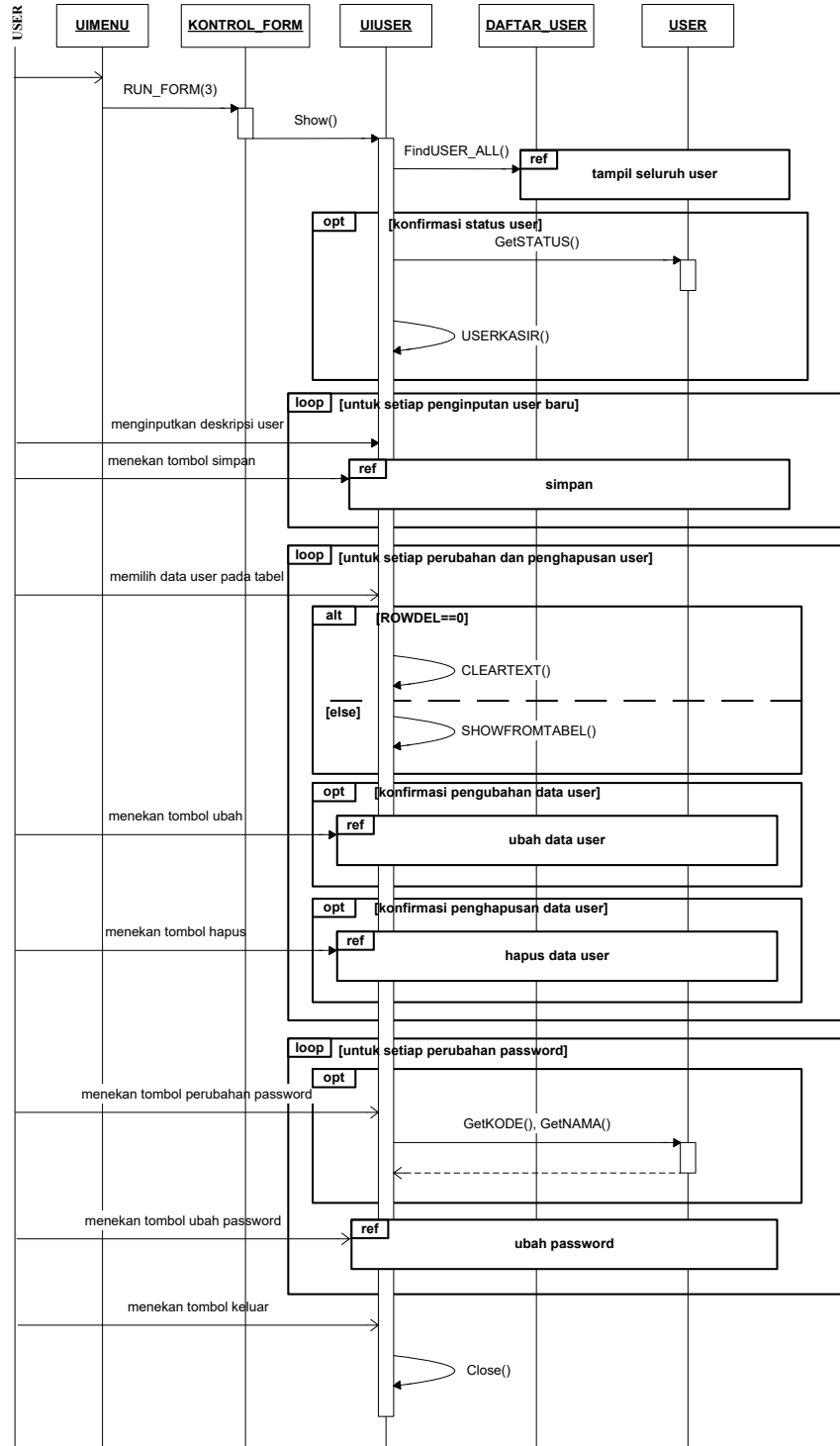
Pada Sequence Diagram menunjukkan sejumlah interaksi yang mengirimkan pesan-pesan yang melewati objek-objek yang berada di dalam Use Case Diagram

a. Login

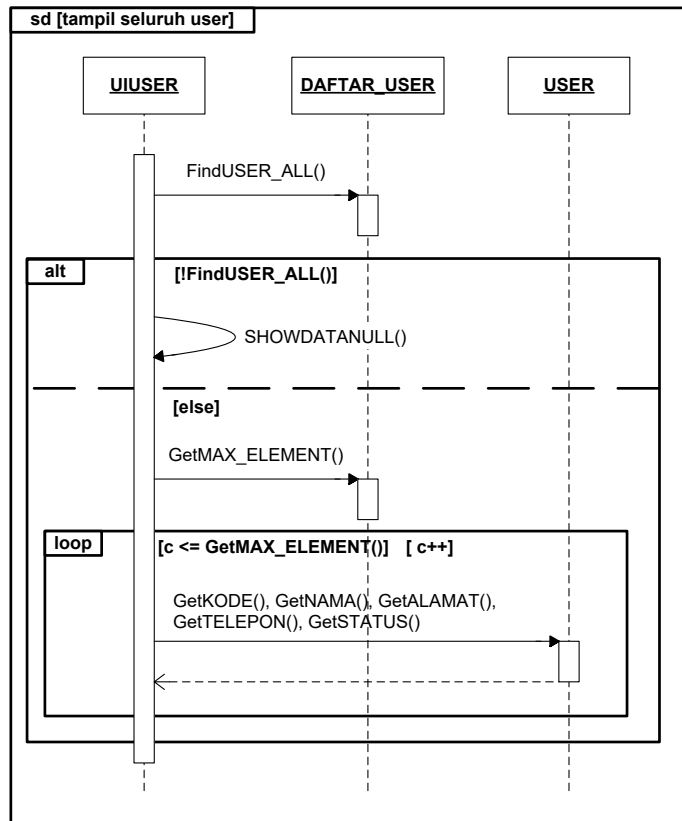


Gambar 3.16 Diagram Sekuen Login

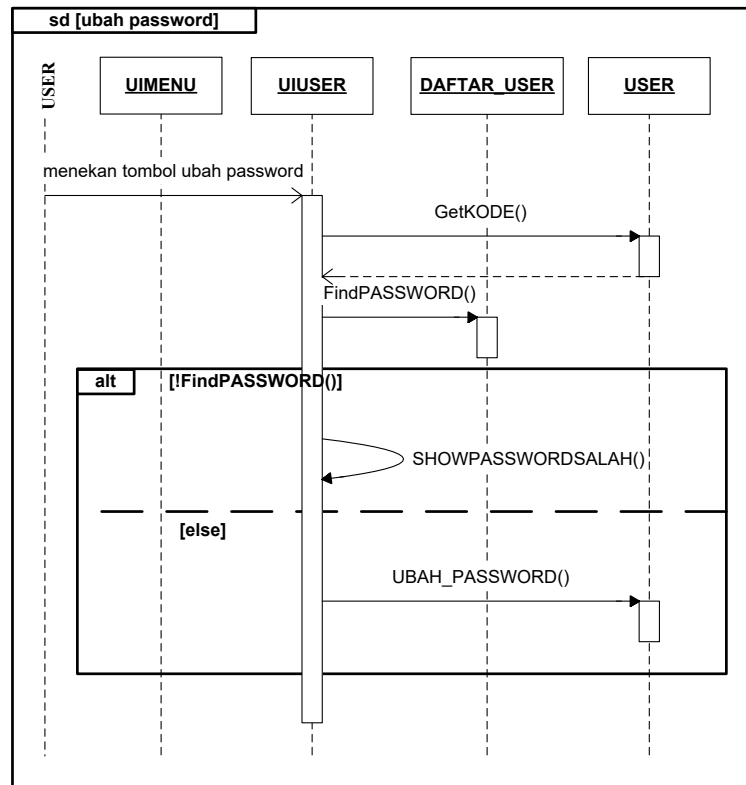
b. Pengolahan Data User



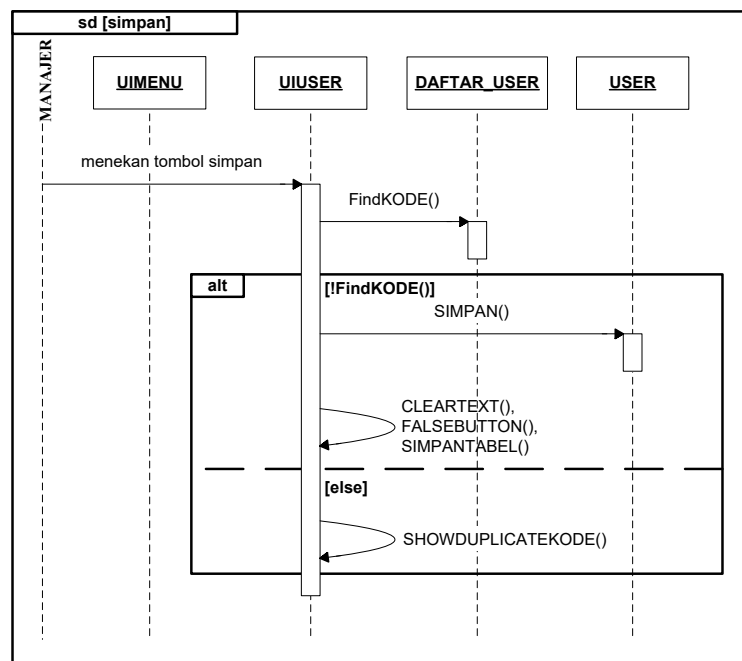
Gambar 3.17 Diagram Sekuen Pengolahan Data User



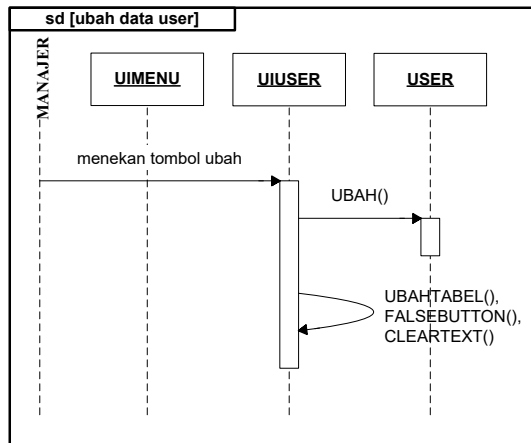
Gambar 3.18 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd tampil seluruh user



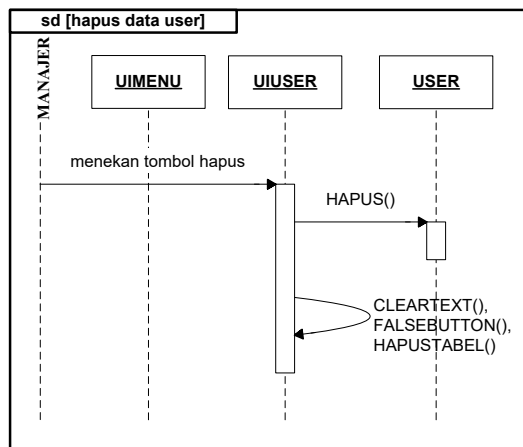
Gambar 3.19 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd ubah password



Gambar 3.20 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd simpan

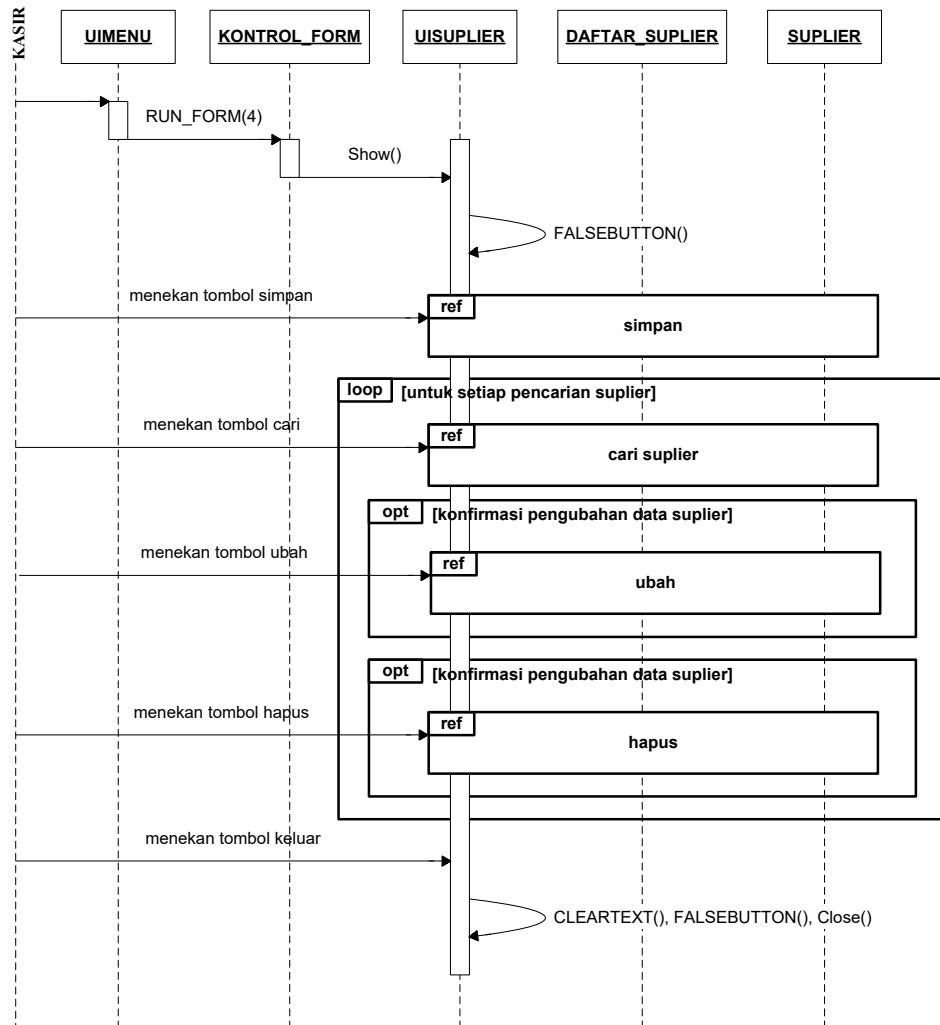


Gambar 3.21 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd ubah data user

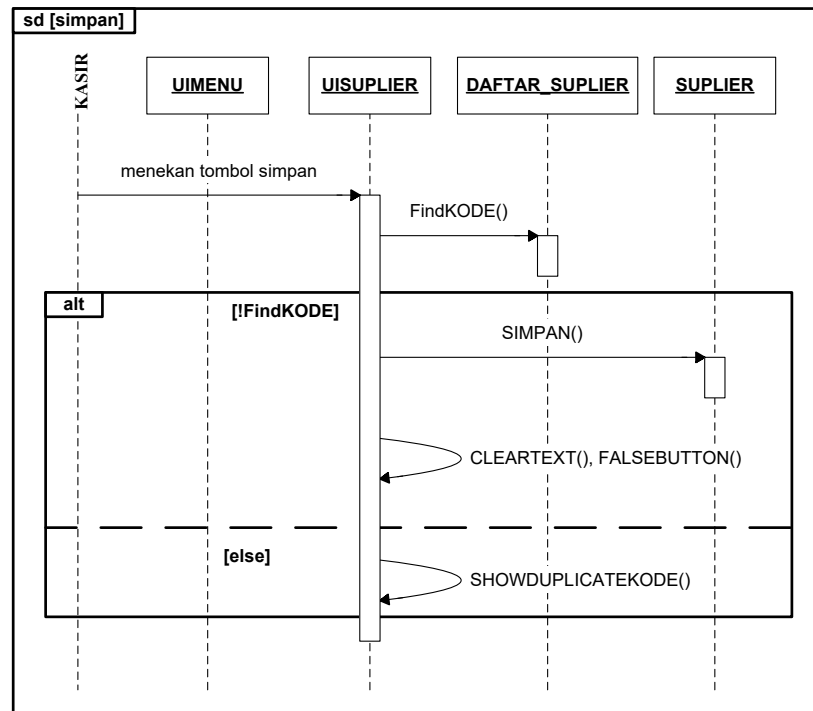


Gambar 3.22 Diagram Sekuen Pengolahan Data User sd hapus data user

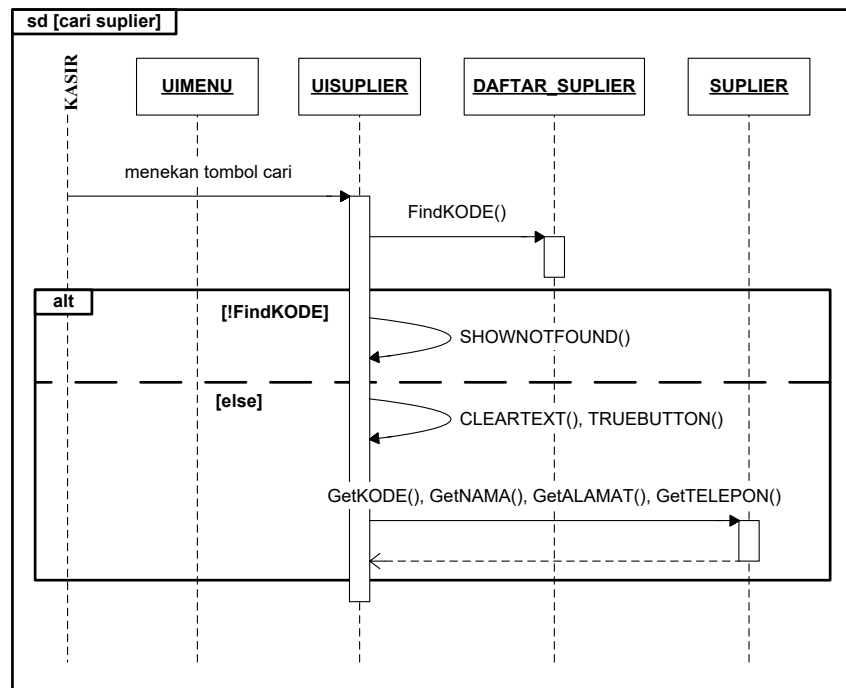
c. Pengolahan Data Suplier



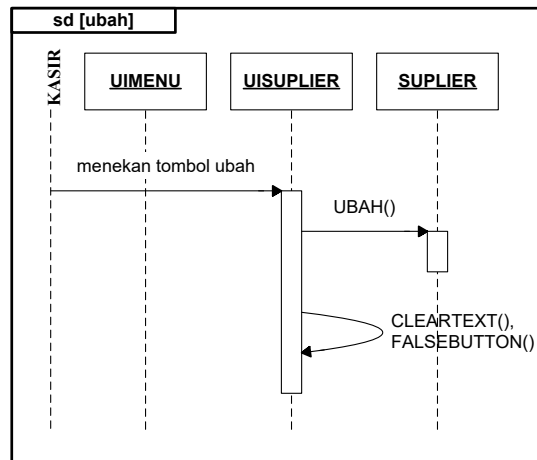
Gambar 3.23 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier



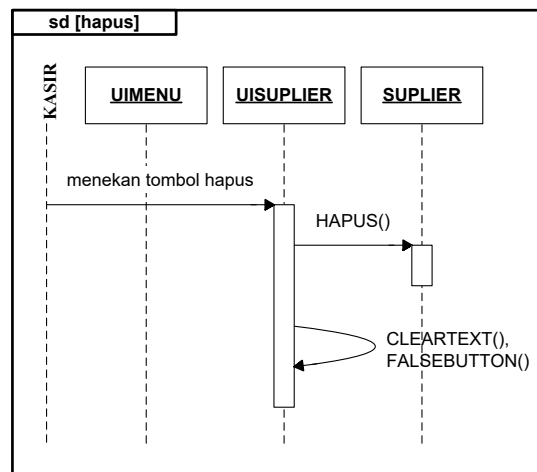
Gambar 3.24 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd simpan



Gambar 3.25 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd cari suplier

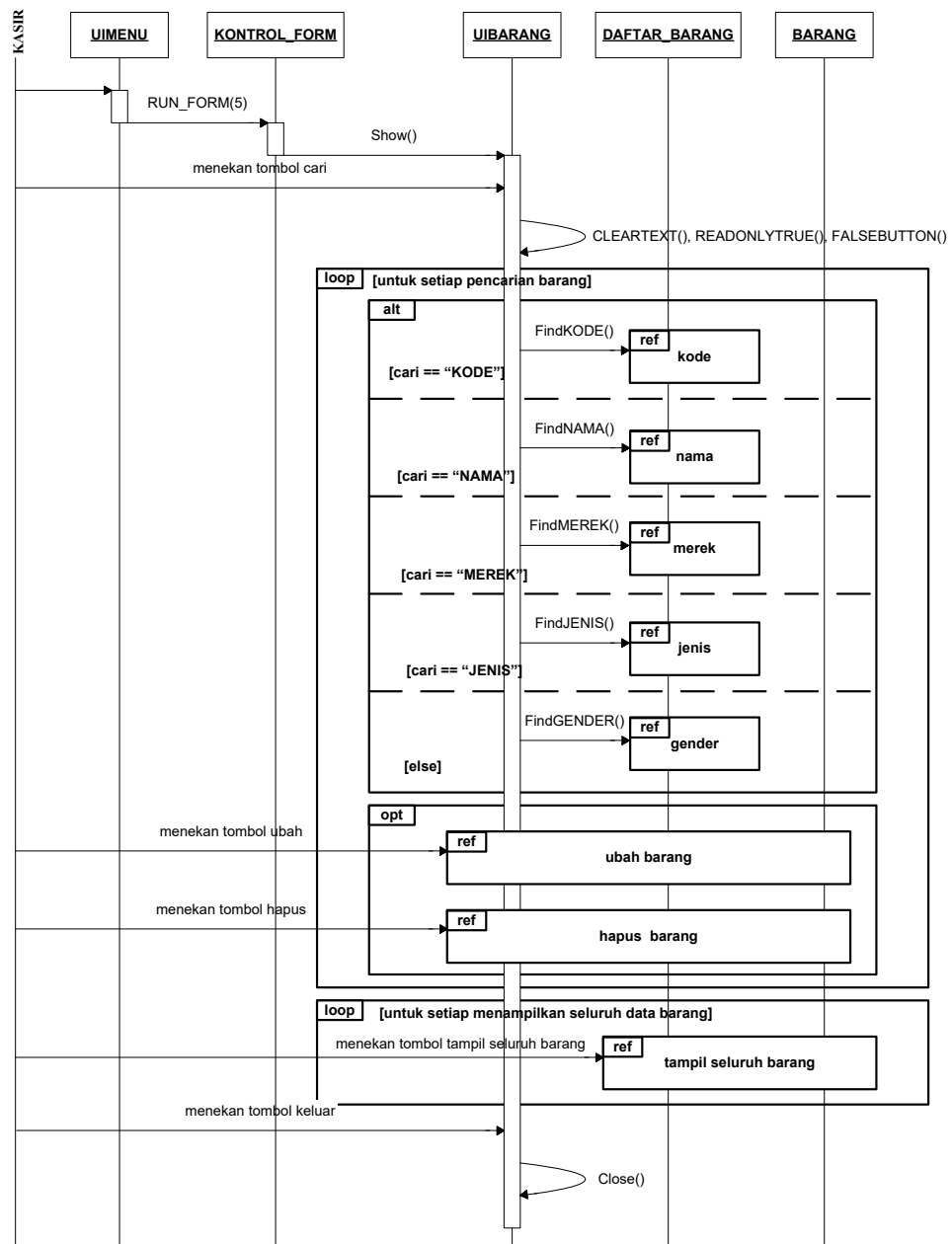


Gambar 3.26 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd ubah

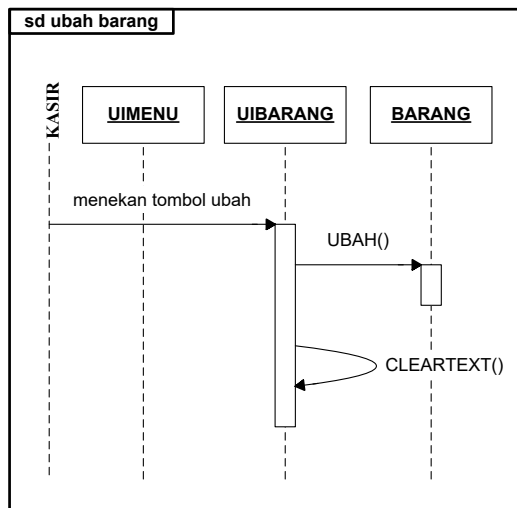


Gambar 3.27 Diagram Sekuen Pengolahan Data Suplier sd hapus

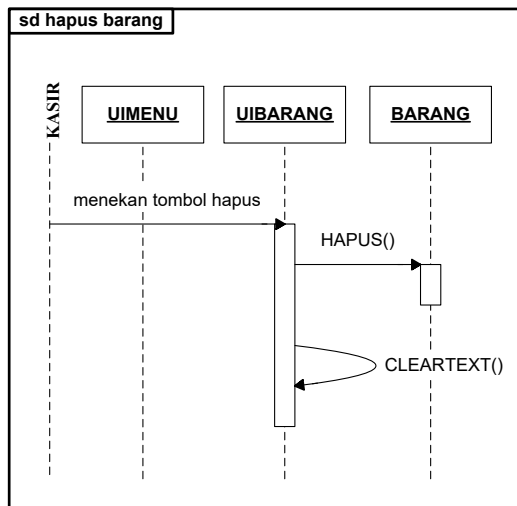
d. Pengolahan Data Barang



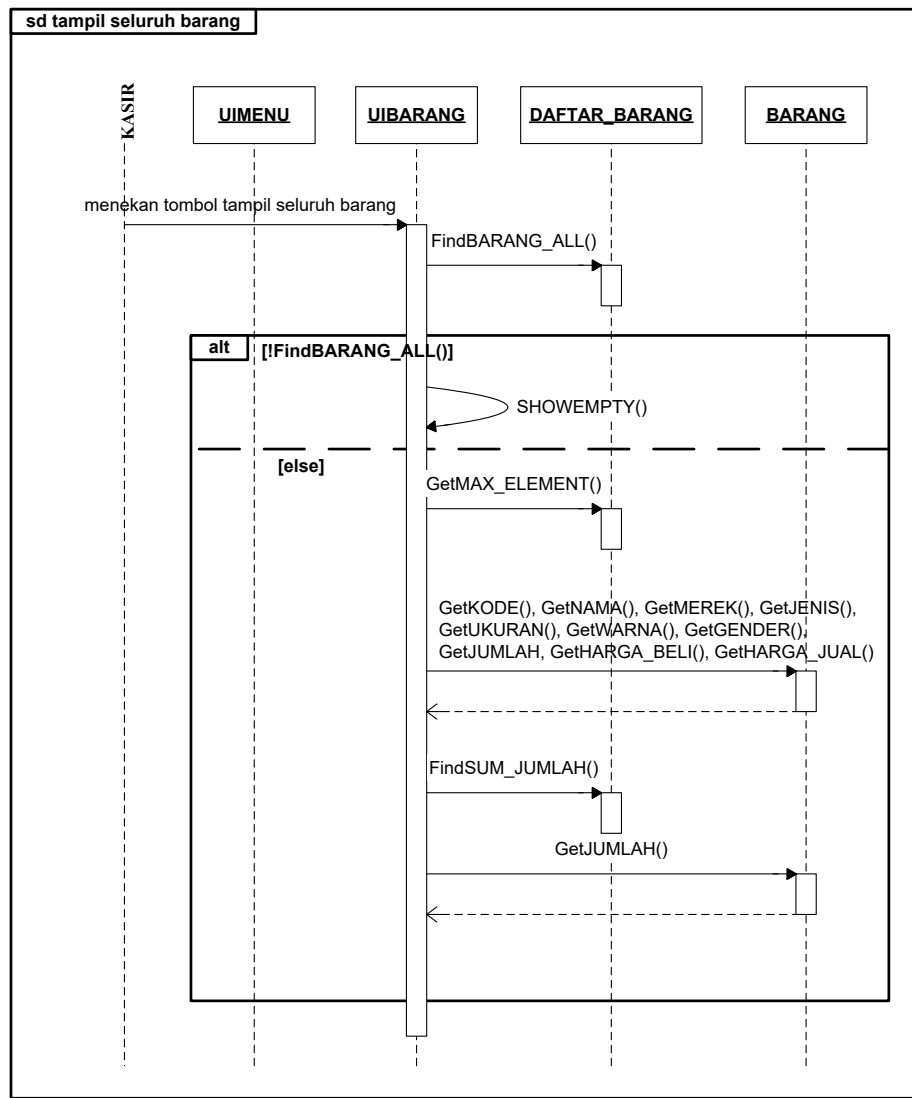
Gambar 3.28 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang



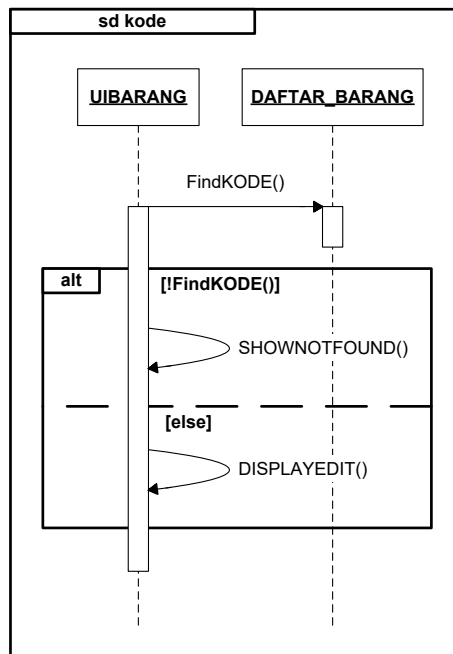
Gambar 3.29 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd ubah barang



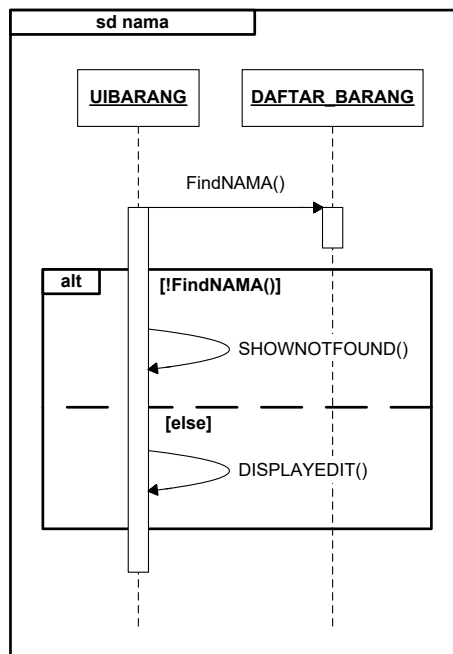
Gambar 3.30 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd hapus barang



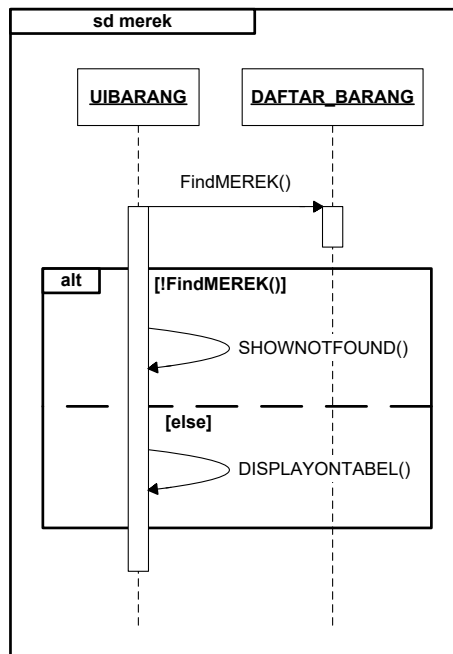
Gambar 3.31 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd tampil seluruh barang



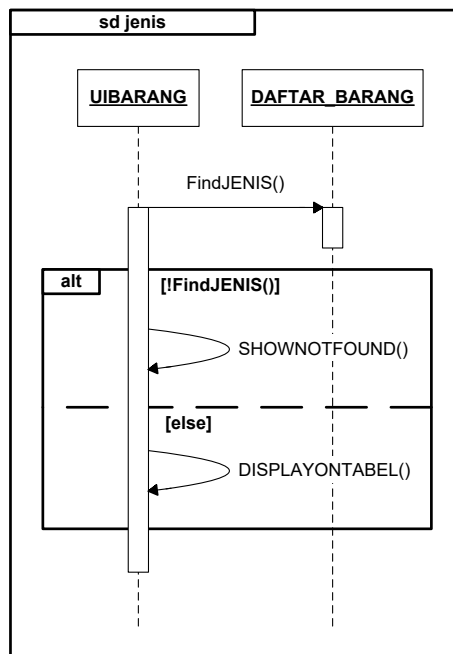
Gambar 3.32 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd kode



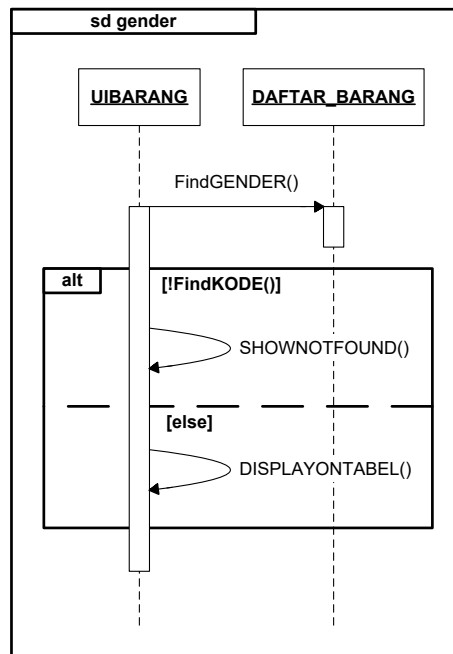
Gambar 3.33 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd nama



Gambar 3.34 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd merek

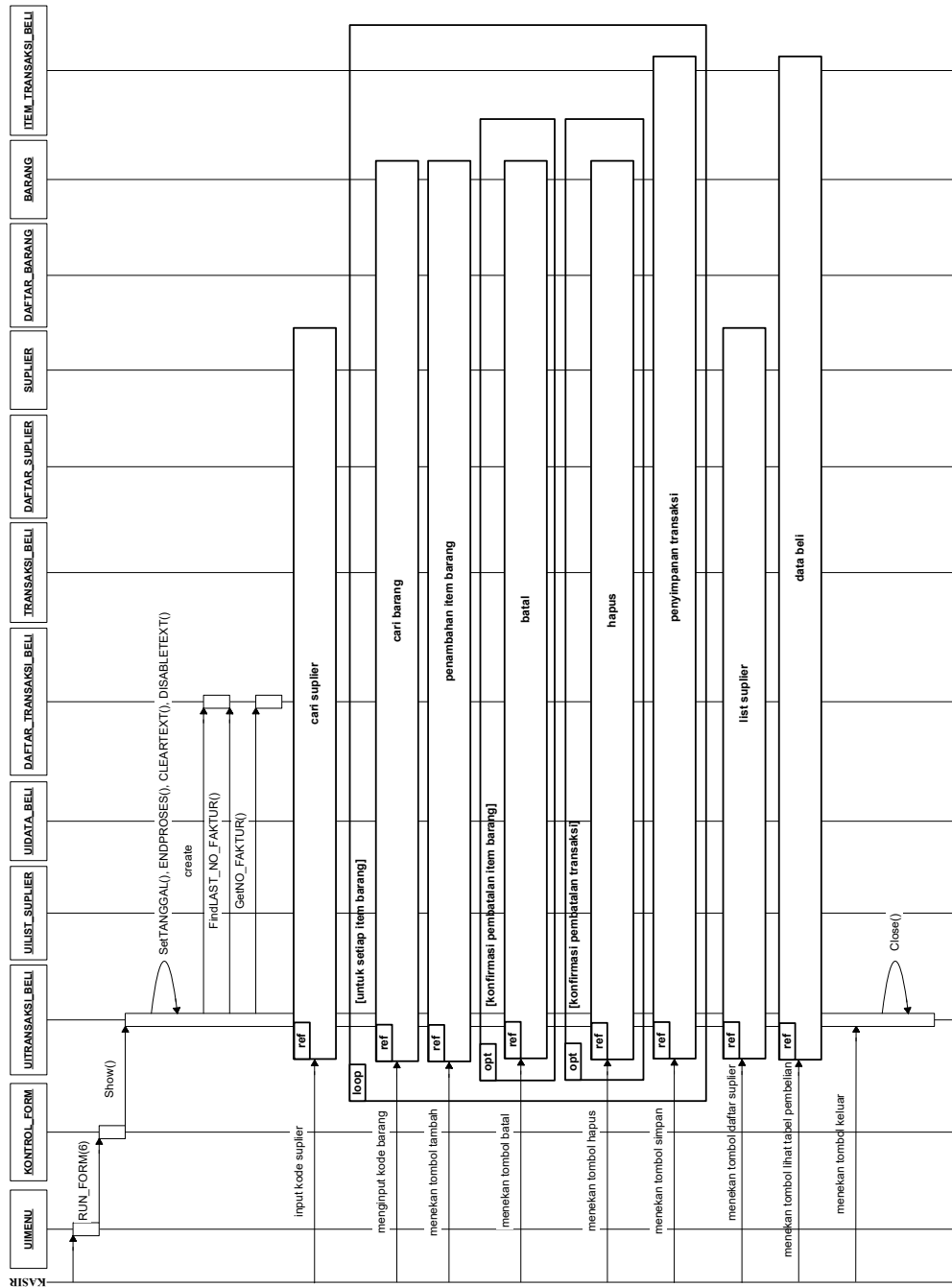


Gambar 3.35 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd jenis

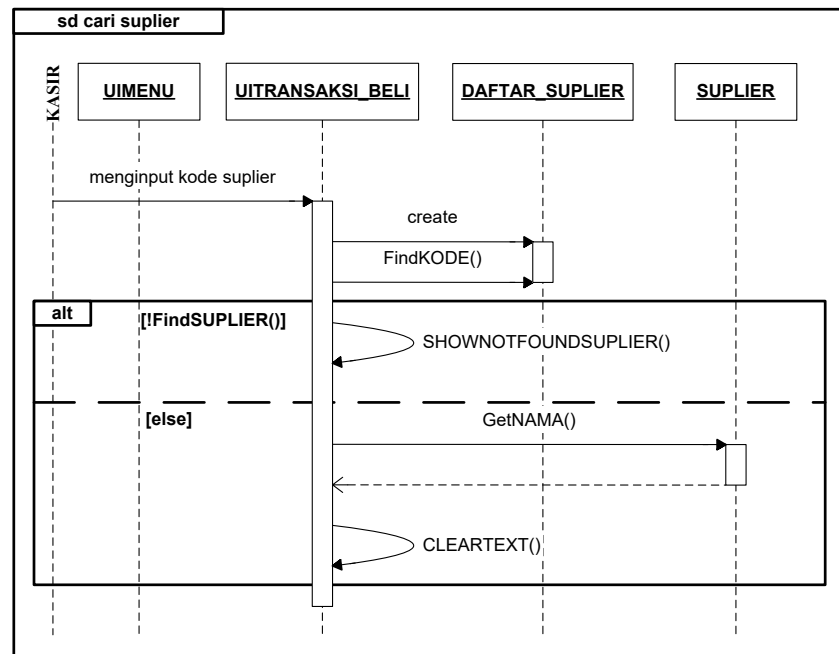


Gambar 3.36 Diagram Sekuen Pengolahan Data Barang sd gender

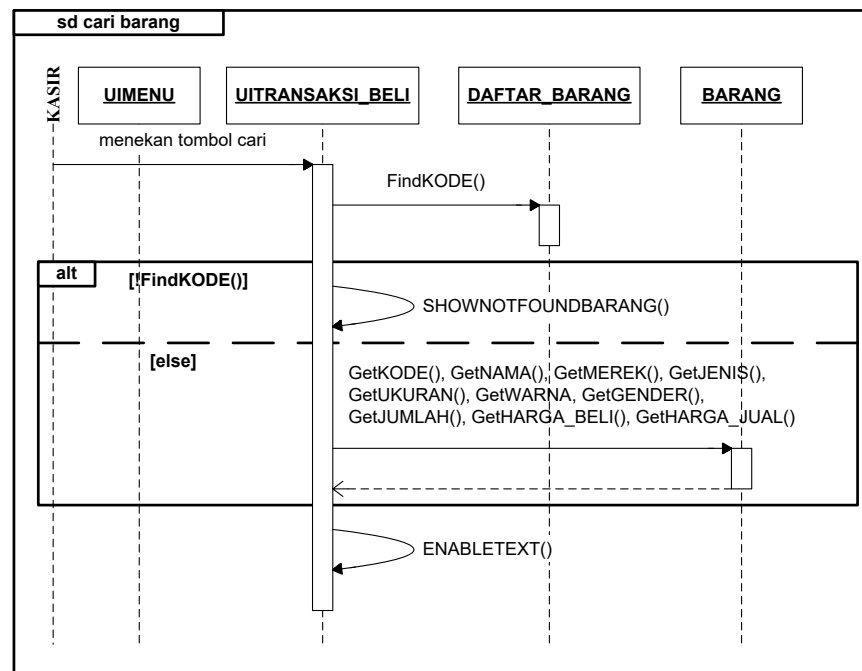
e. Pembelian



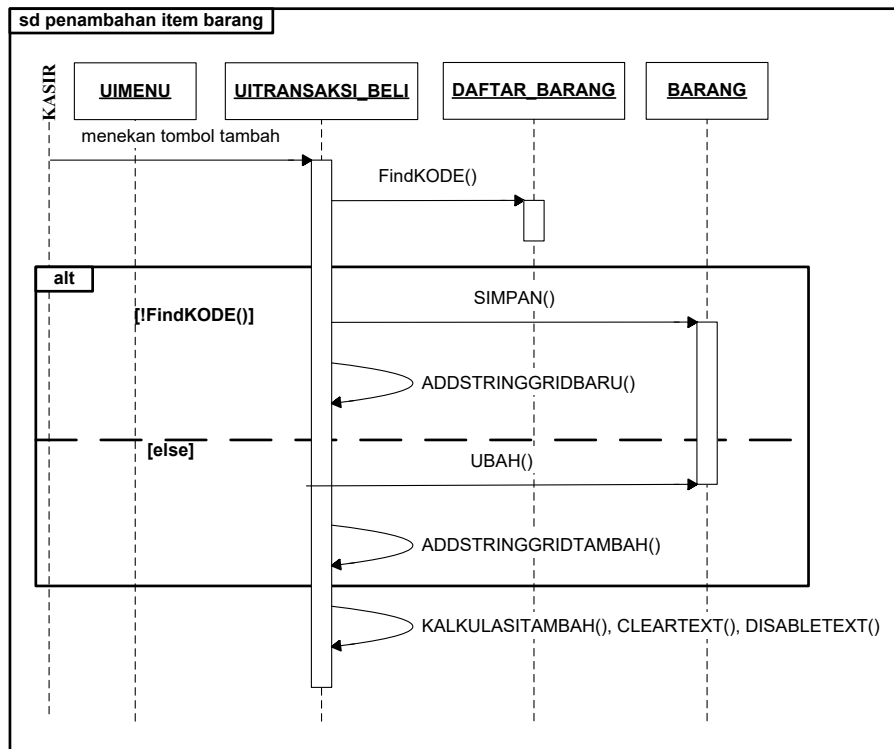
Gambar 3.37 Diagram Sekuen Pembelian



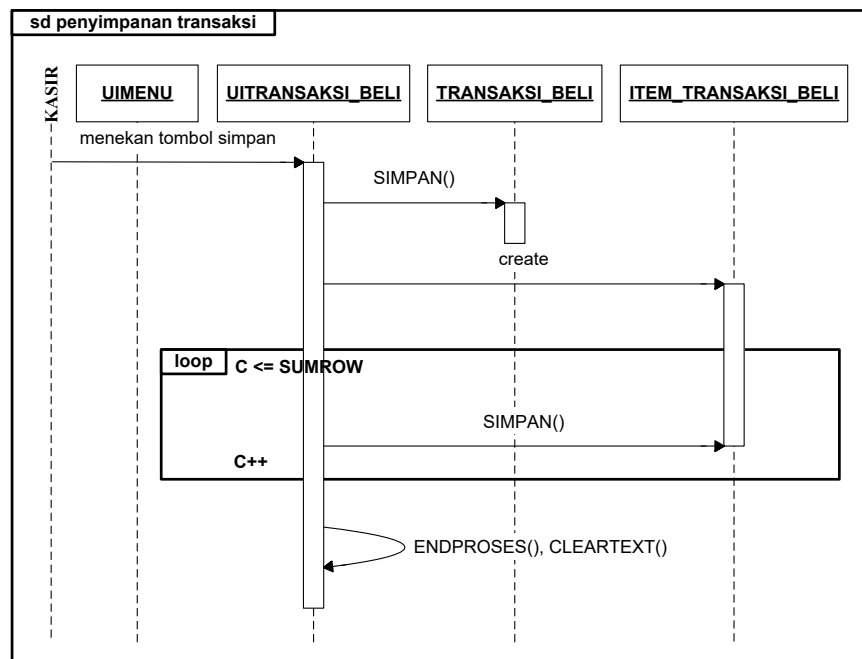
Gambar 3.38 Diagram Sekuen Pembelian sd cari suplier



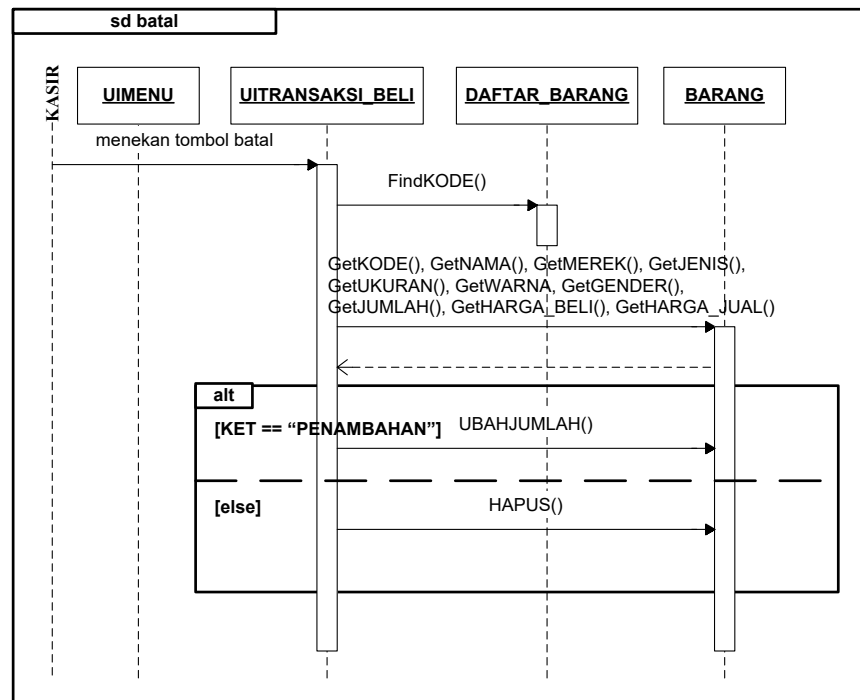
Gambar 3.39 Diagram Sekuen Pembelian sd cari barang



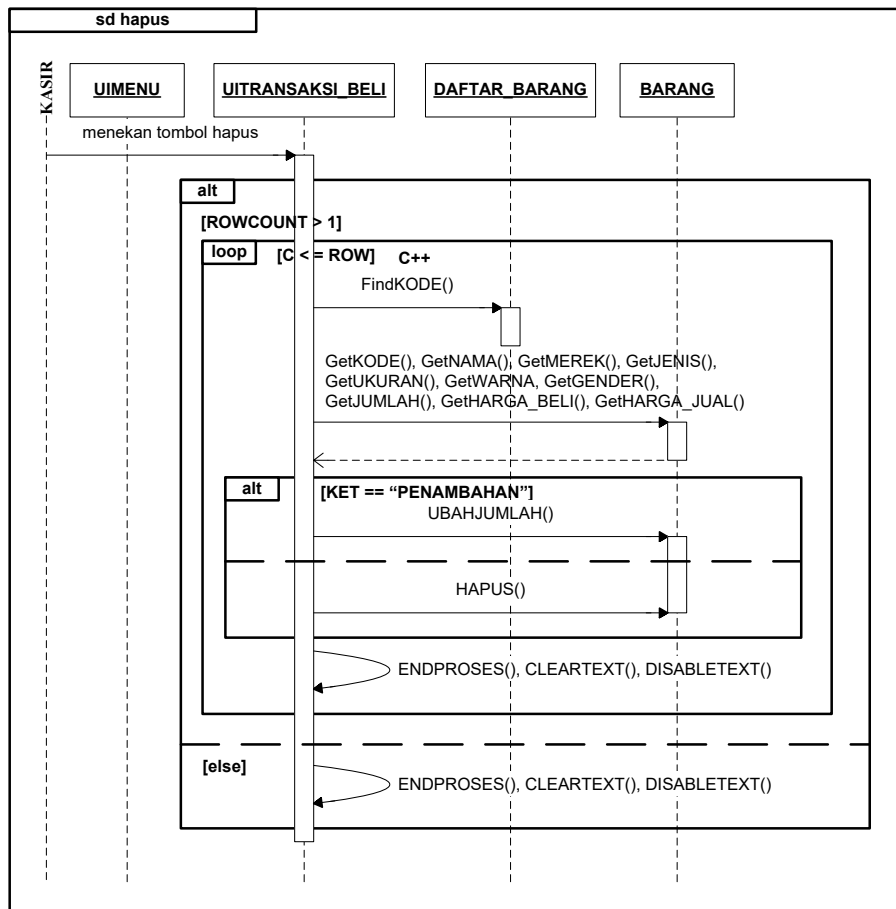
Gambar 3.40 Diagram Sekuen Pembelian sd penambahan item barang



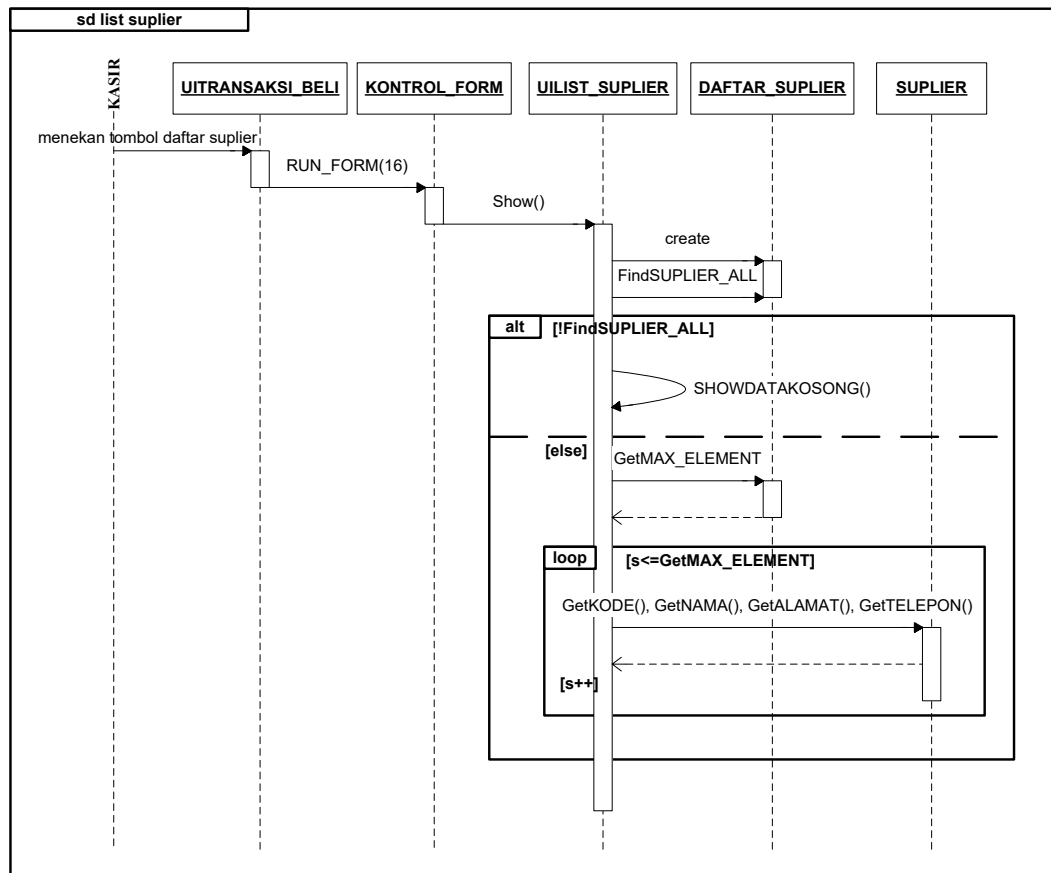
Gambar 3.41 Diagram Sekuen Pembelian sd penyimpanan transaksi



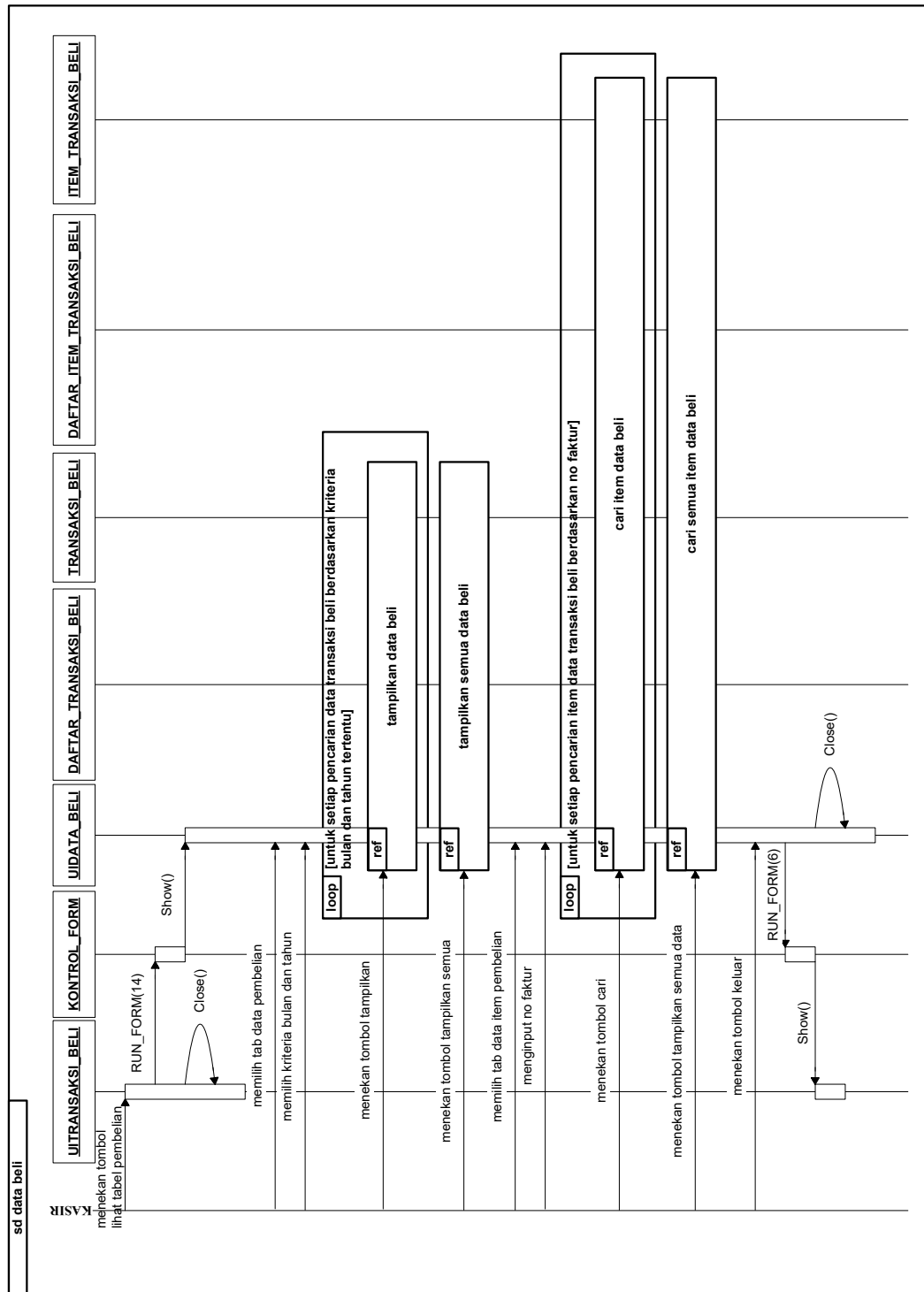
Gambar 3.42 Diagram Sekuen Pembelian sd batal



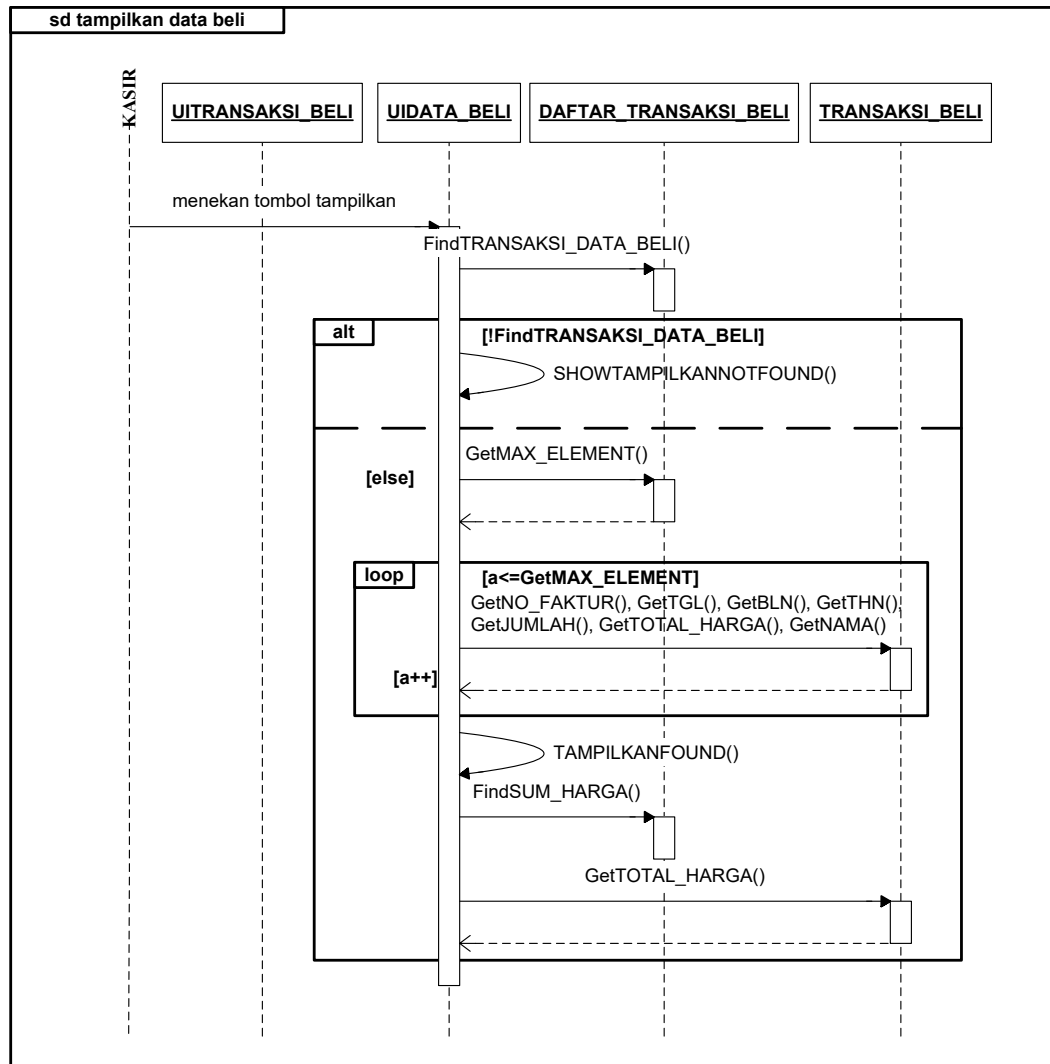
Gambar 3.43 Diagram Sekuen Pembelian sd hapus



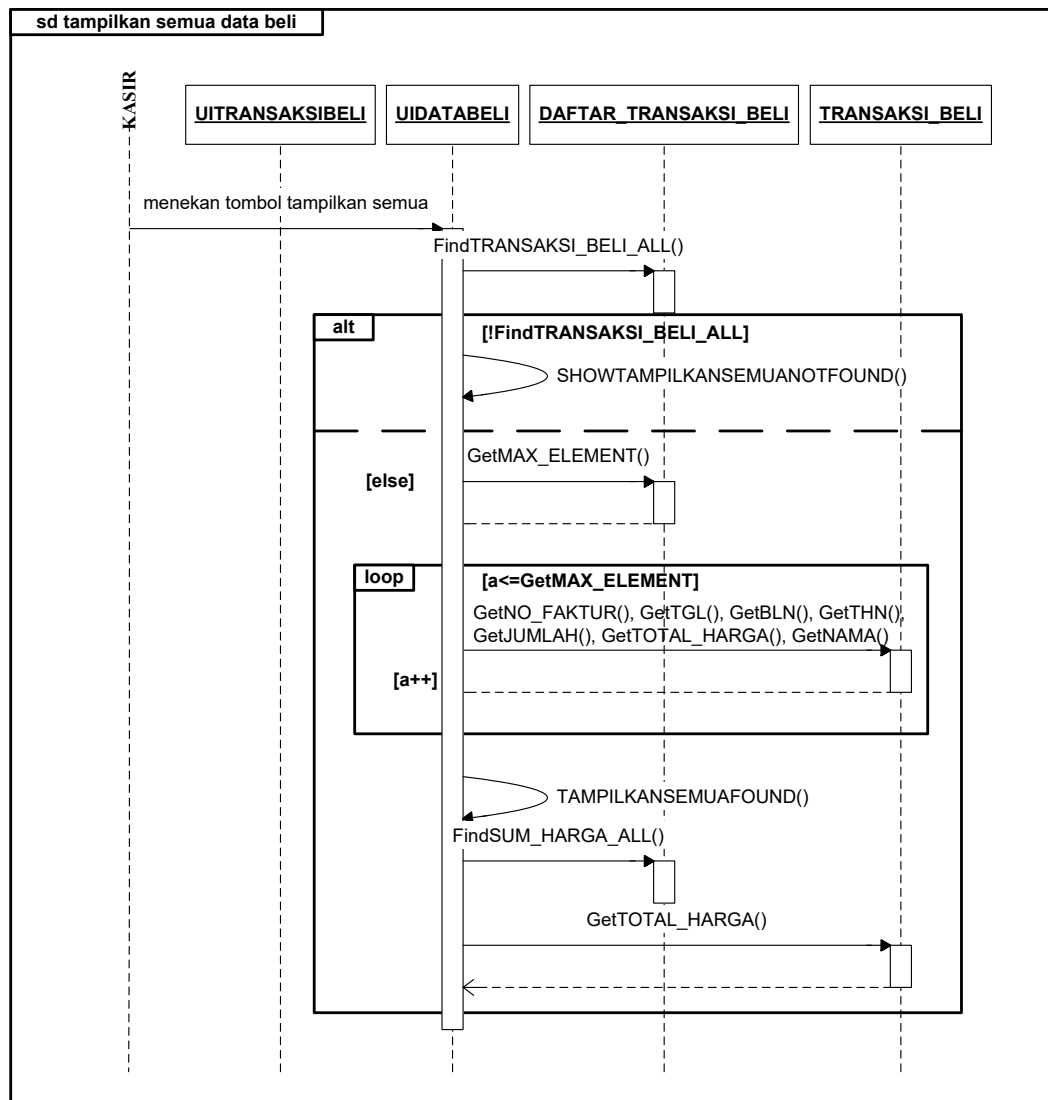
Gambar 3.44 Diagram Sekuen Pembelian sd list supplier



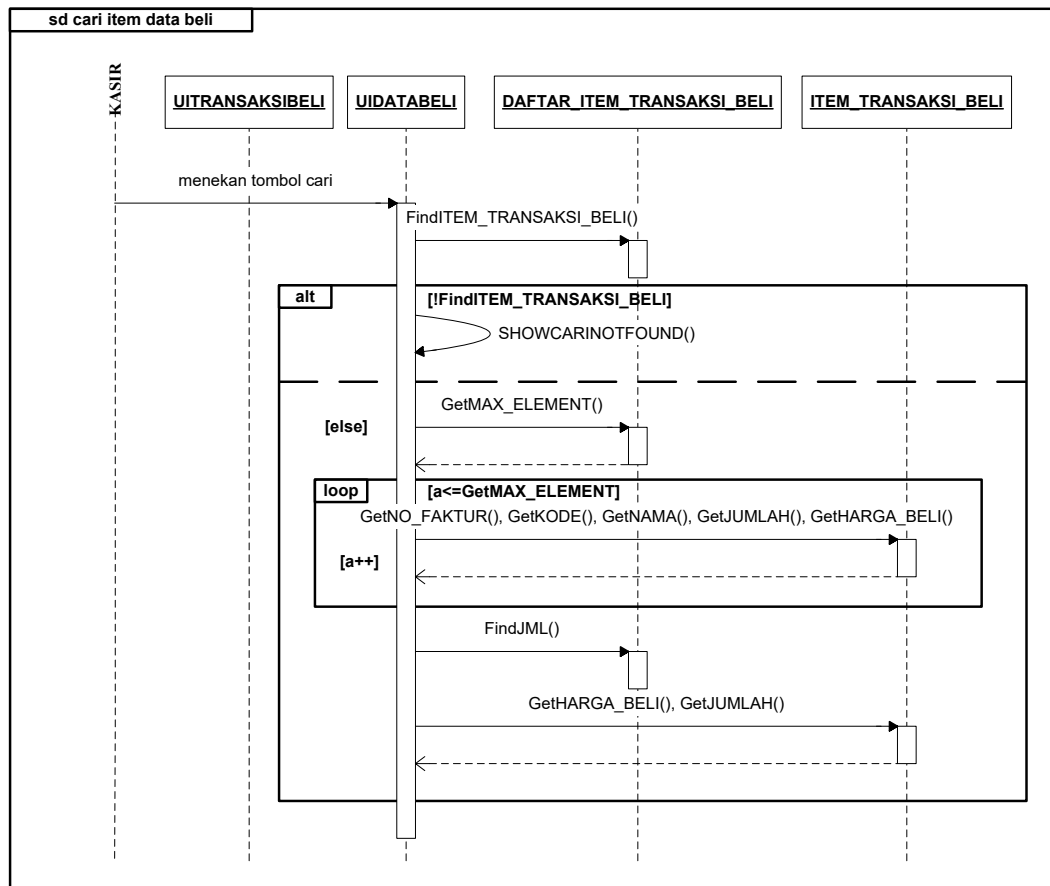
Gambar 3.45 Diagram Sekuen Pembelian sd data beli



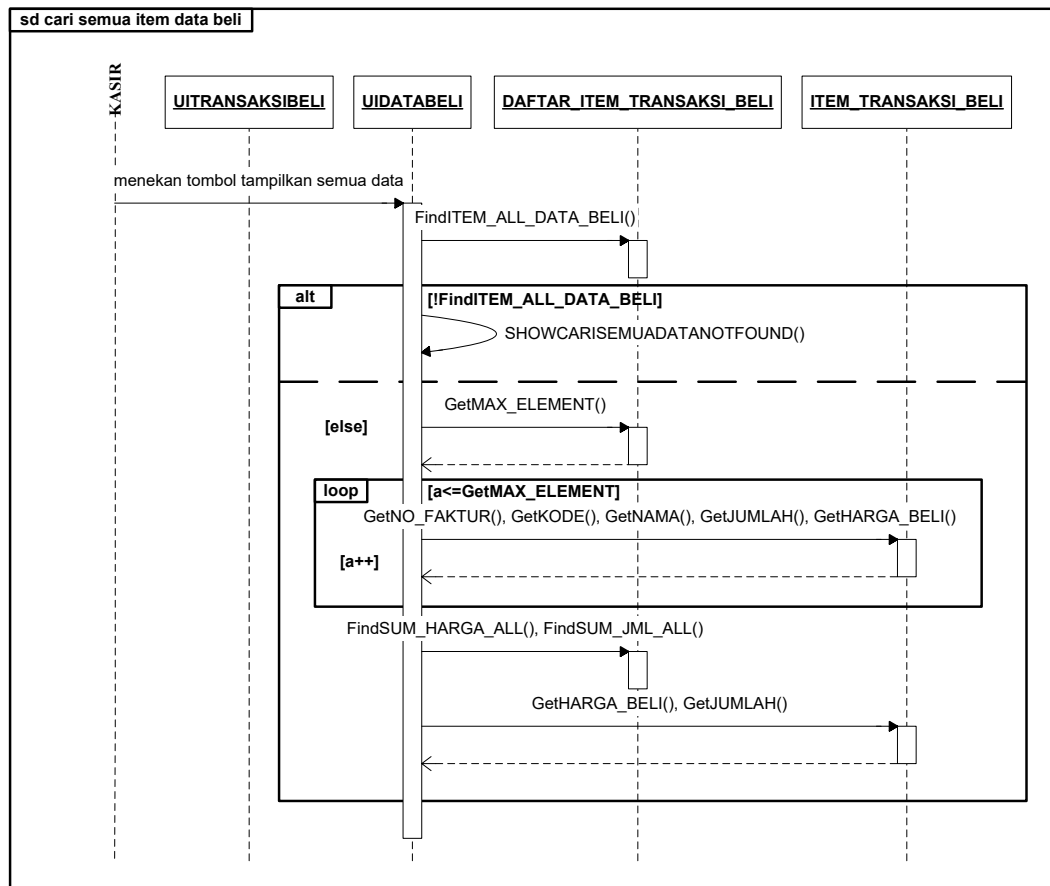
Gambar 3.46 Diagram Sekuen Pembelian sd tampilkan data beli



Gambar 3.47 Diagram Sekuen Pembelian sd tampilkan semua data beli

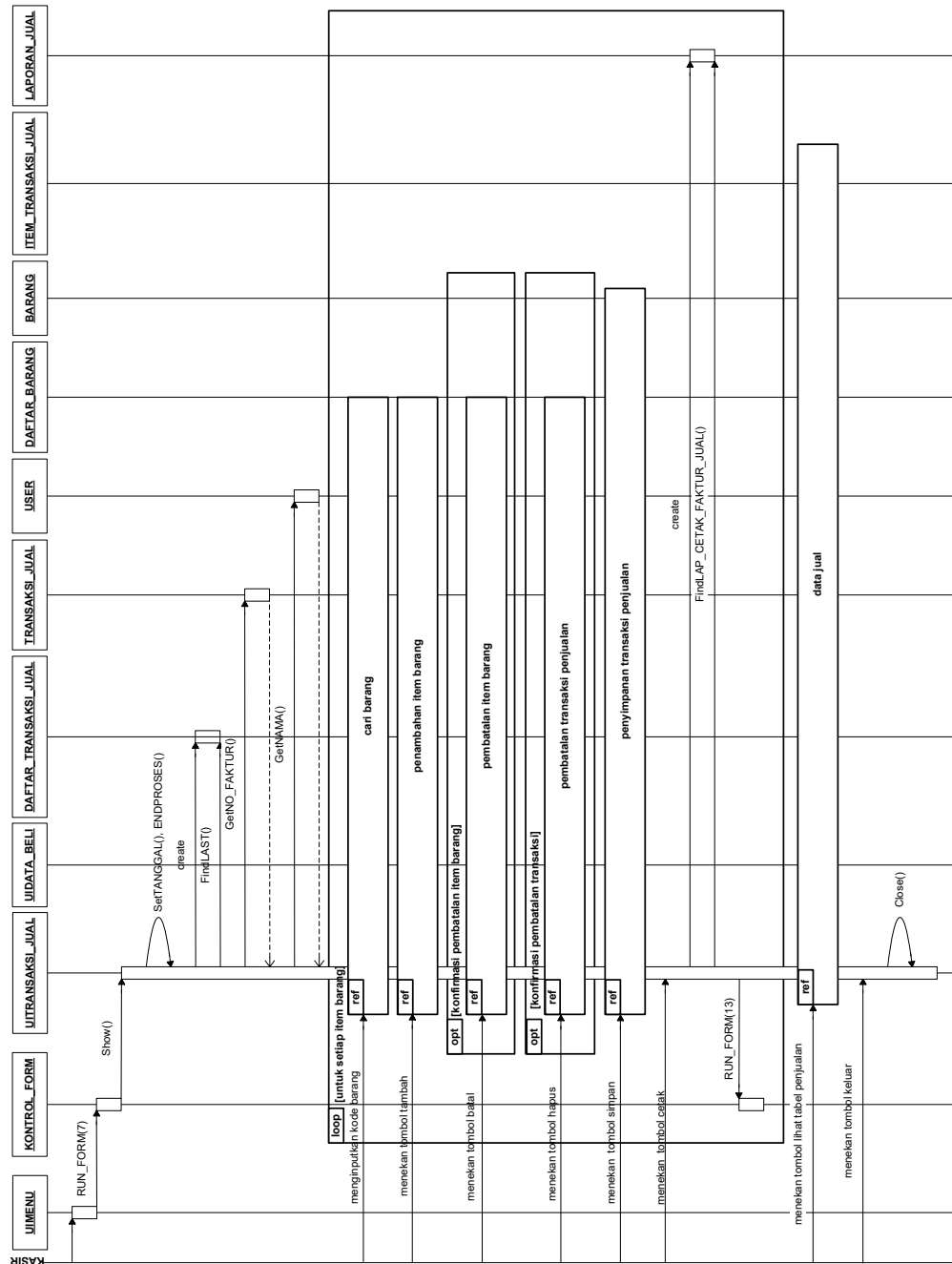


Gambar 3.48 Diagram Sekuen Pembelian sd cari item data beli

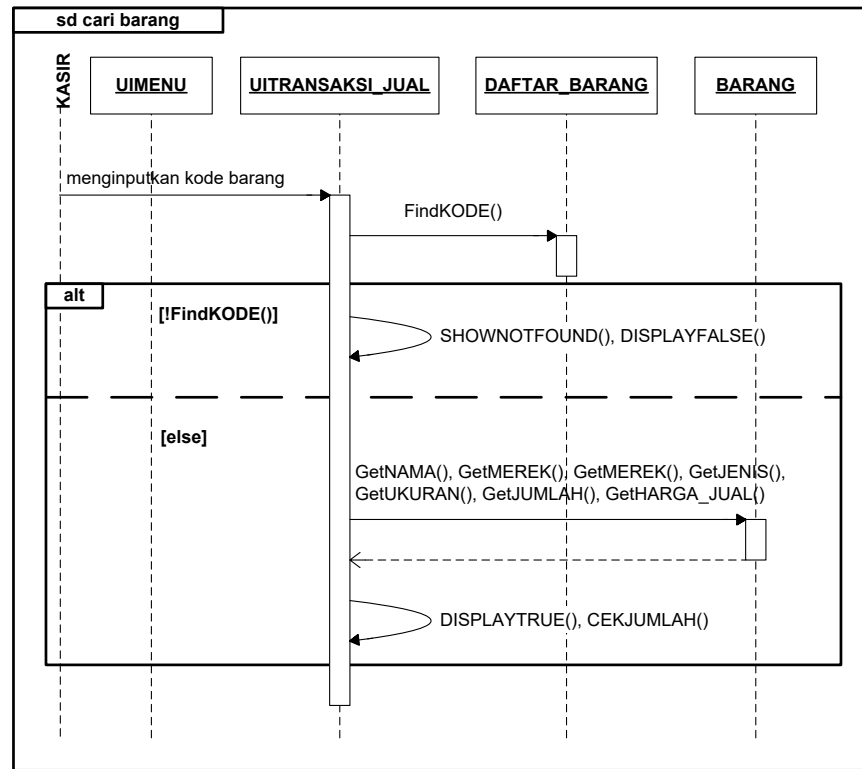


Gambar 3.49 Diagram Sekuen Pembelian sd cari semua item data beli

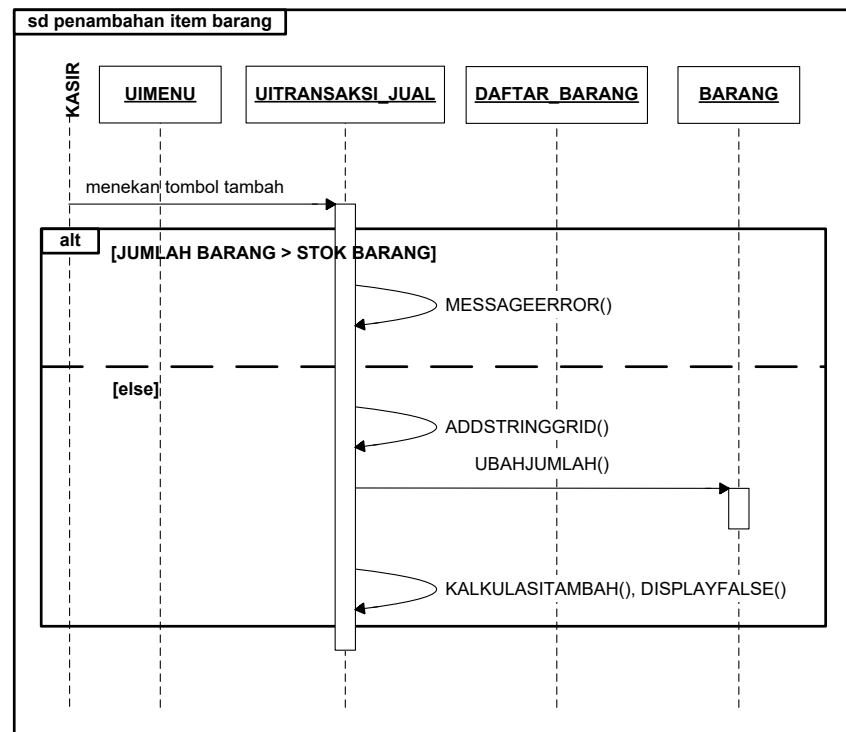
f. Penjualan



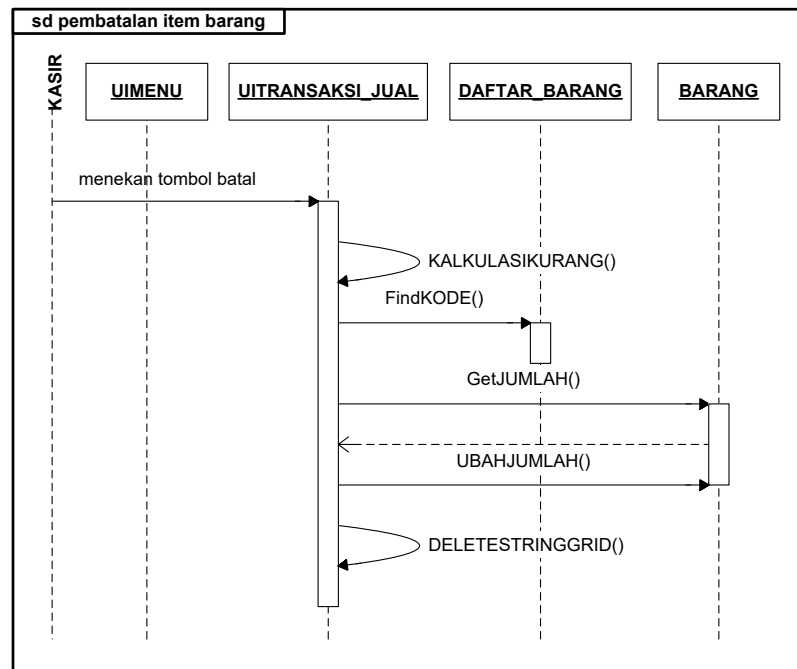
Gambar 3.50 Diagram Sekuen Penjualan



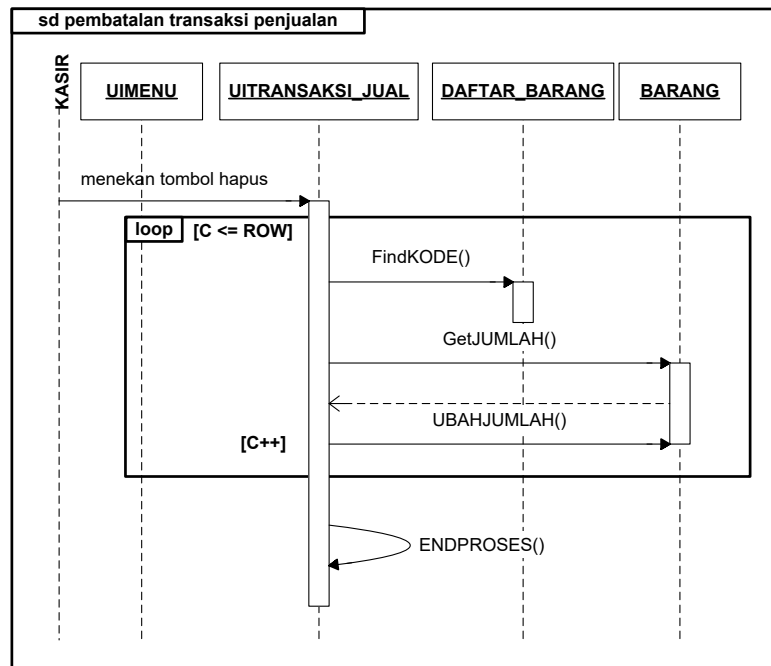
Gambar 3.51 Diagram Sekuen Penjualan sd cari barang



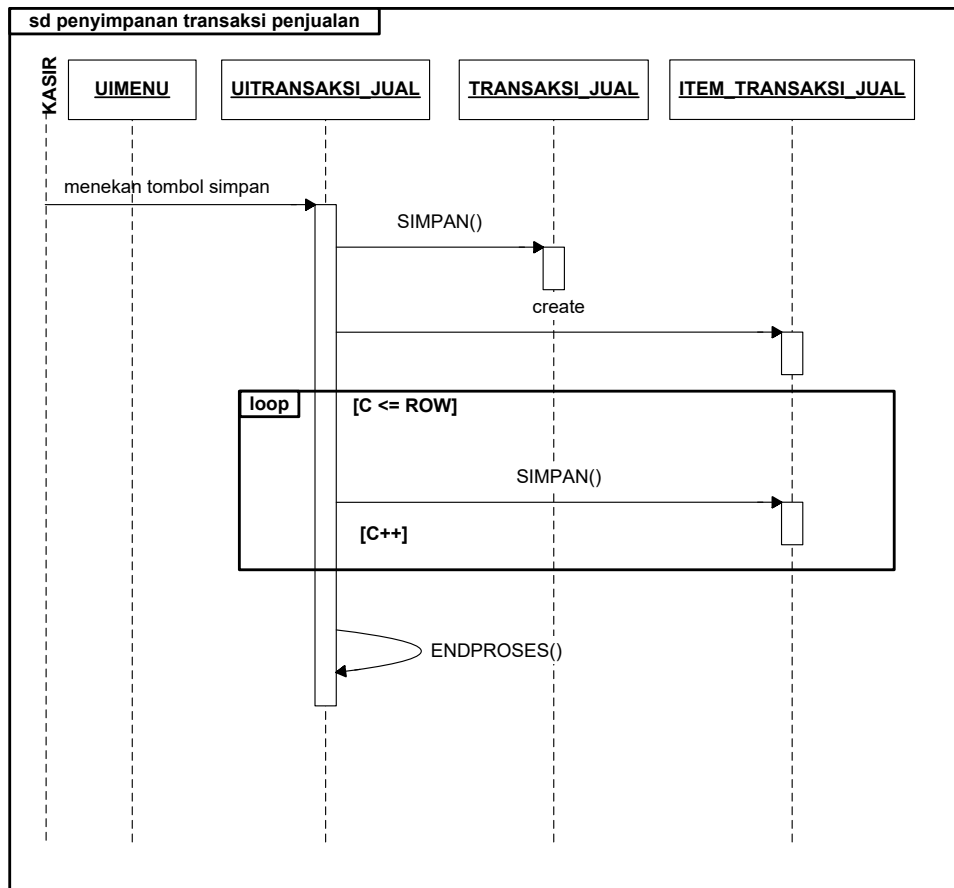
Gambar 3.52 Diagram Sekuen Penjualan sd penambahan item barang



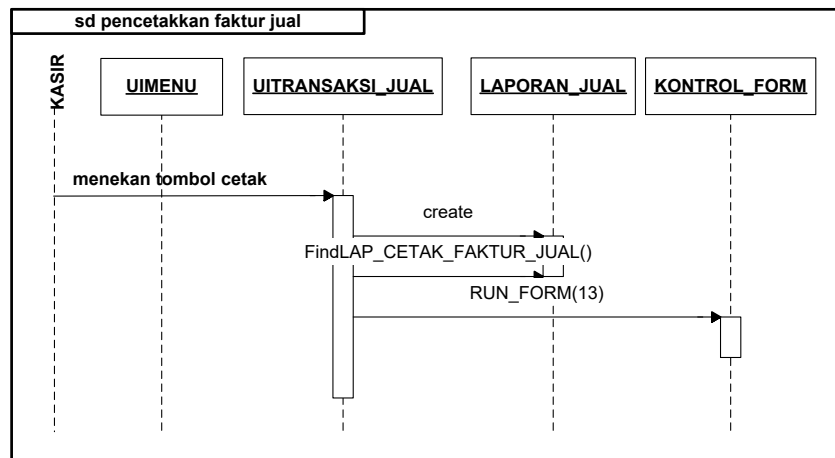
Gambar 3.53 Diagram Sekuen Penjualan sd pembatalan item barang



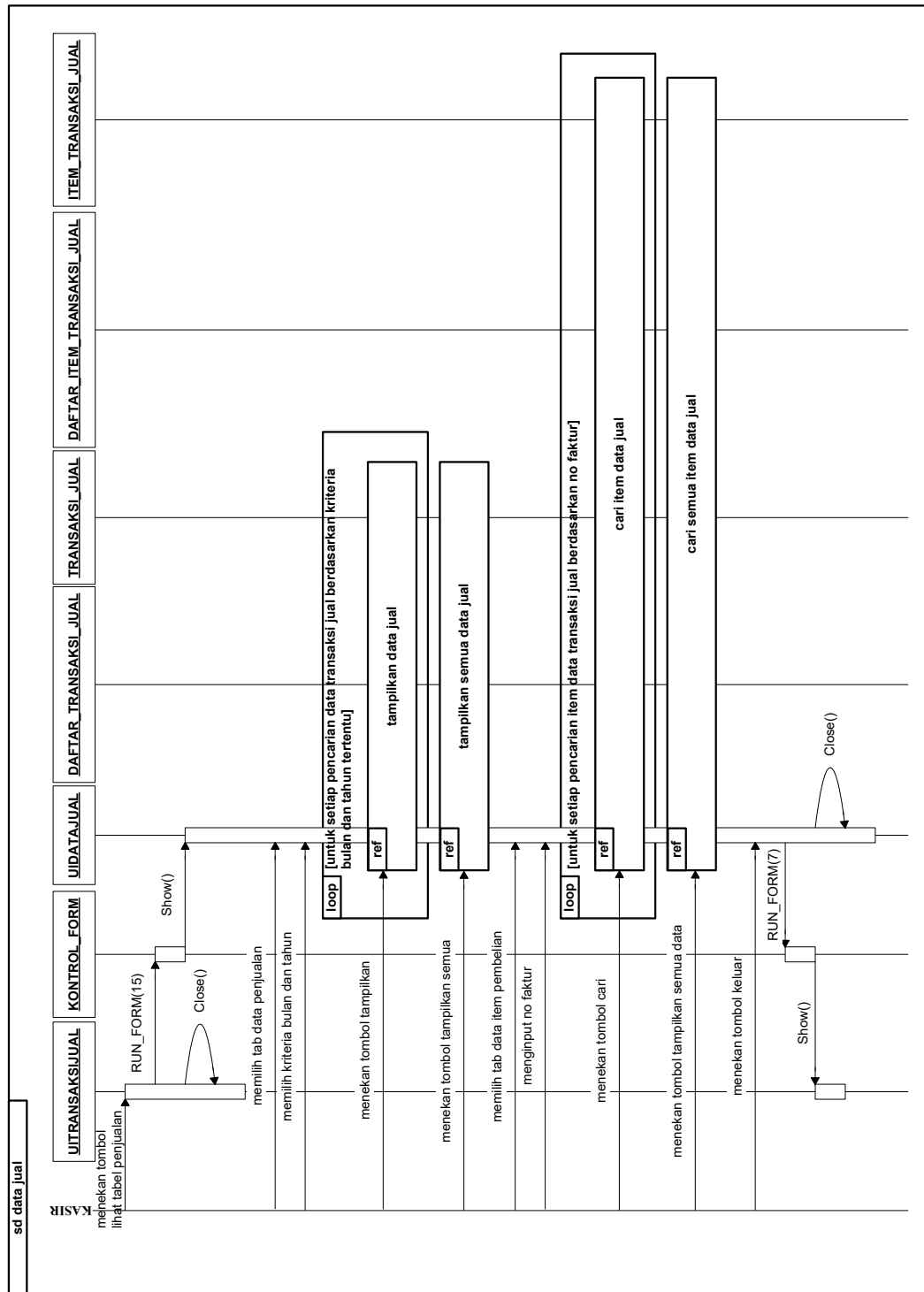
Gambar 3.54 Diagram Sekuen Penjualan sd pembatalan transaksi penjualan



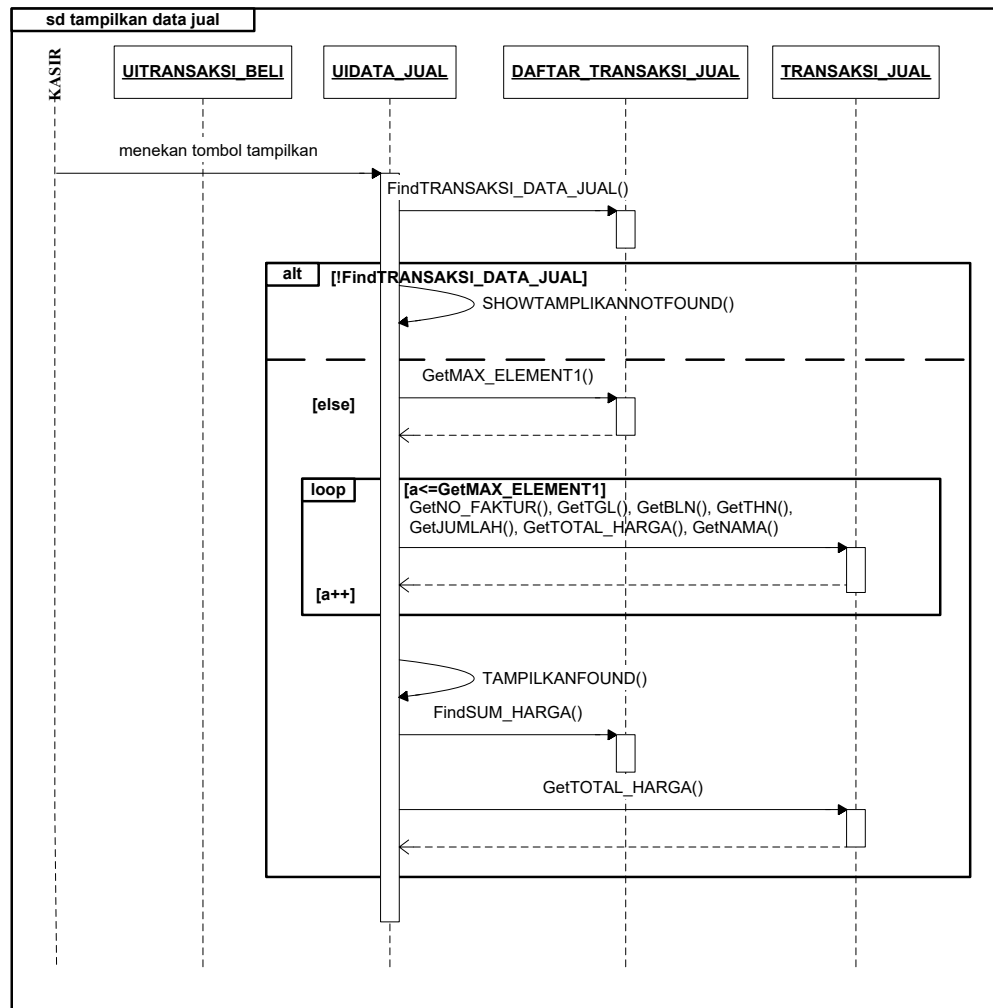
Gambar 3.55 Diagram Sekuen Penjualan sd penyimpanan transaksi penjualan



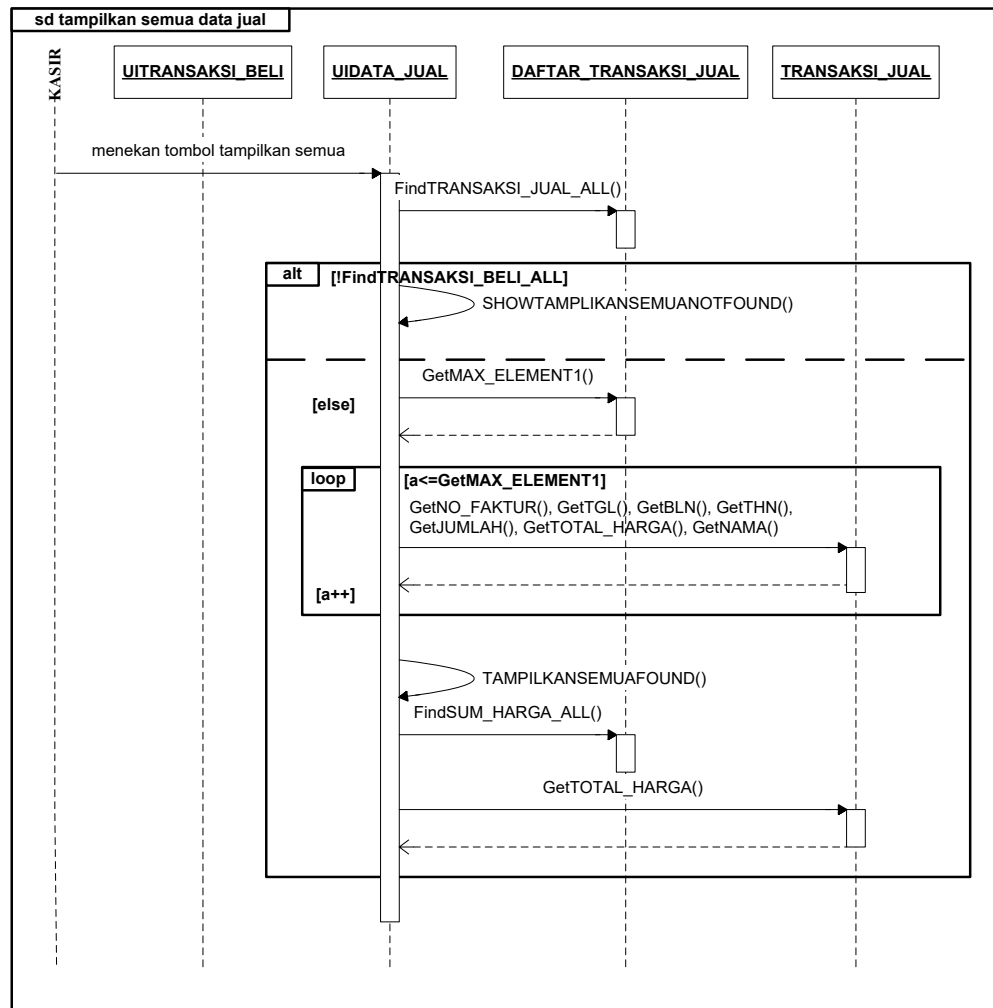
Gambar 3.56 Diagram Sekuen Penjualan sd pencetakkan faktur jual



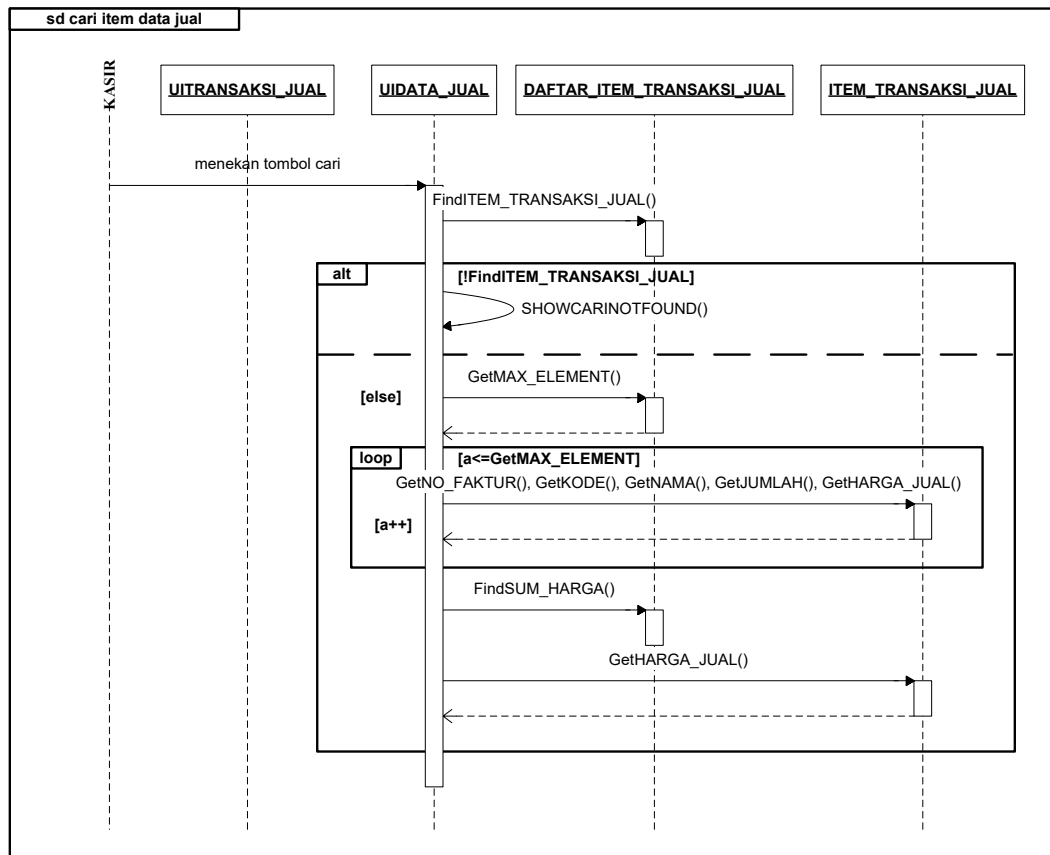
Gambar 3.57 Diagram Sekuen Penjualan sd data jual



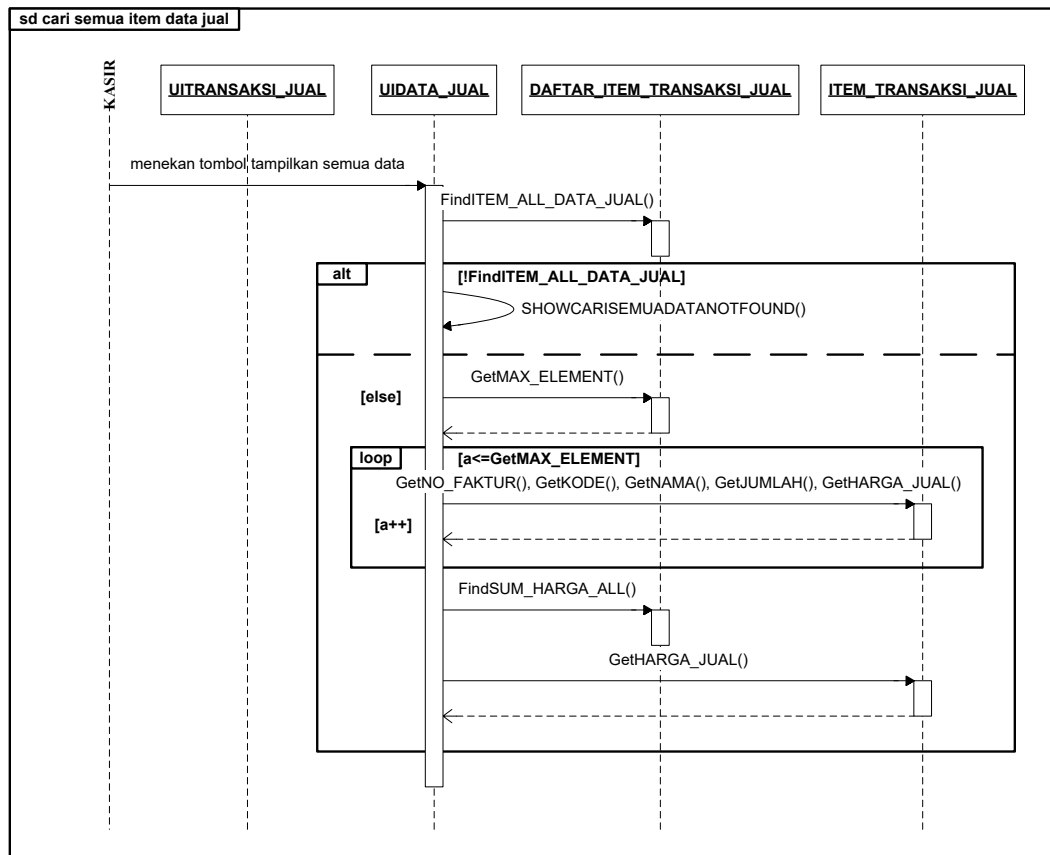
Gambar 3.58 Diagram Sekuen Penjualan sd tampilkan data jual



Gambar 3.59 Diagram Sekuen Penjualan sd tampilkan semua data jual

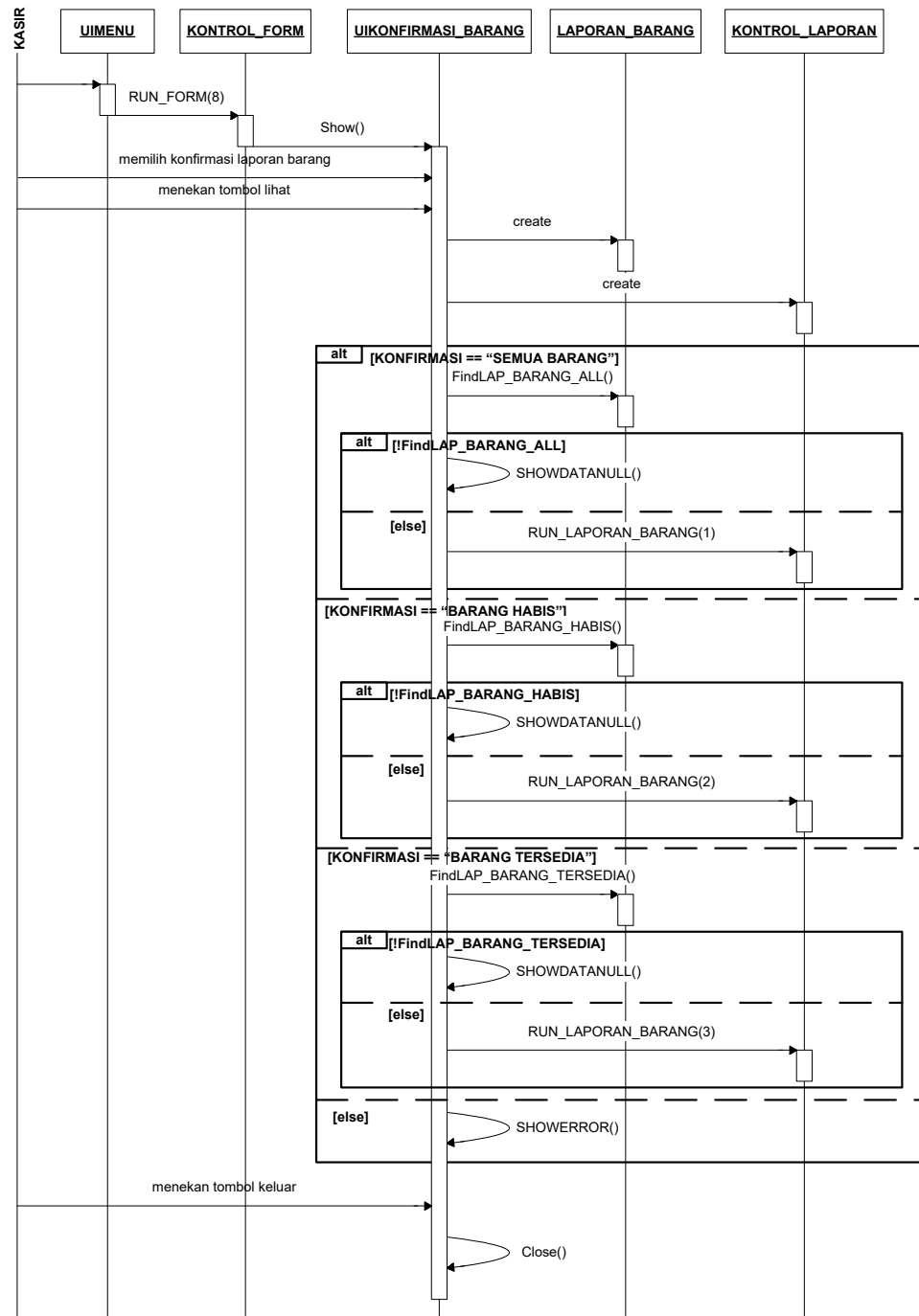


Gambar 3.60 Diagram Sekuen Penjualan sd cari item data jual

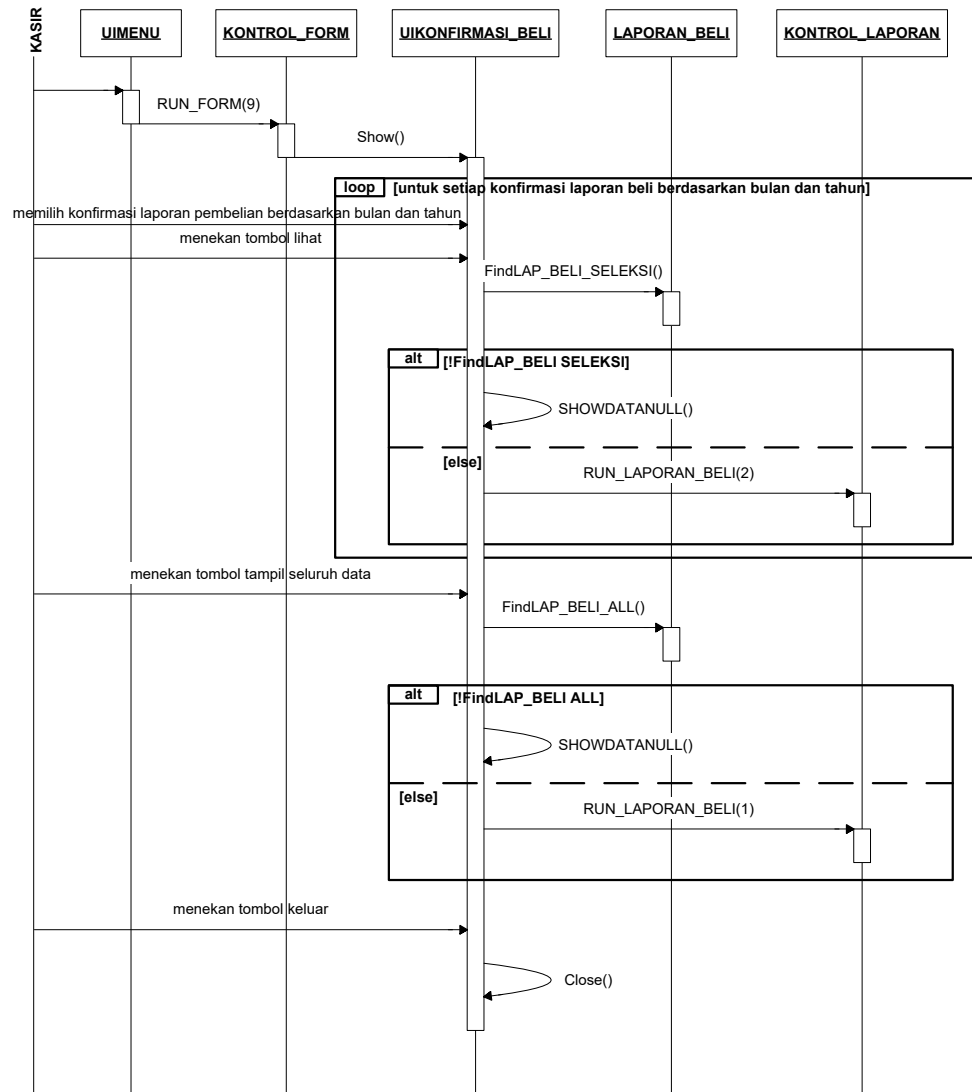


Gambar 3.61 Diagram Sekuen Penjualan sd cari semua item data jual

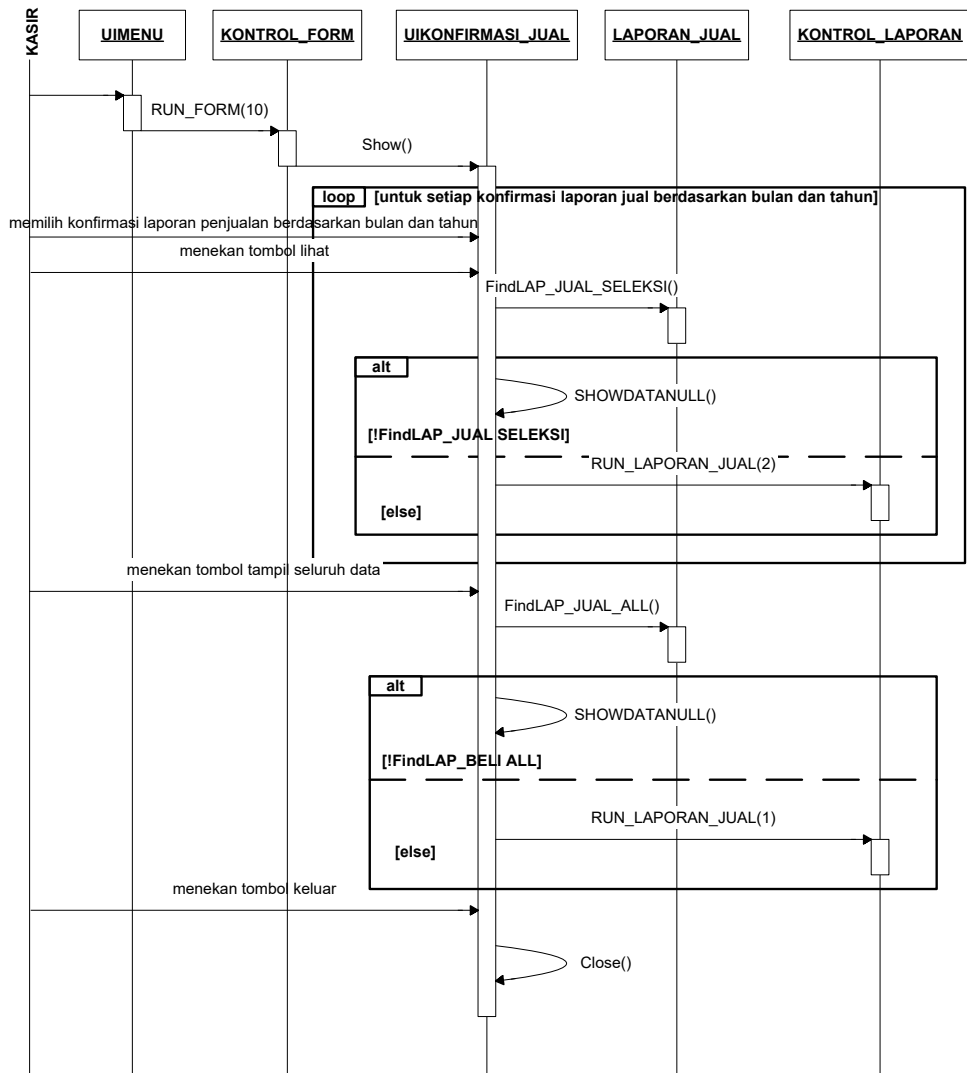
g. Laporan



Gambar 3.62 Diagram Sekuen Laporan Barang

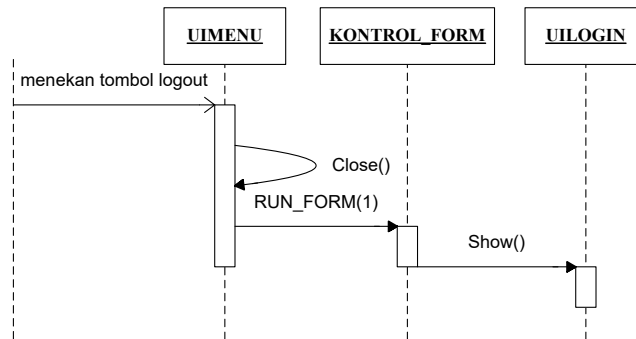


Gambar 3.63 Diagram Sekuen Laporan Pembelian



Gambar 3.64 Diagram Sekuen Laporan Penjualan

h. Logout



Gambar 3.65 Diagram Sekuen Logout

3.3 Detail Desain

Pada detail desain Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan barang terdapat rancangan kelas, rancangan tabel, rancangan *input* beserta logika dan struktur program serta rancangan *output*.

3.3.1 Rancangan File

File merupakan kumpulan data yang diatur dalam *record*, dimana *file* tersebut dapat memanipulasi data. Desain *file* dalam Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan barang terdiri antara lain:

- a. Tabel *File* USER digunakan untuk menyimpan data user yang digunakan pada saat akan melakukan login yang sekaligus digunakan pada saat melakukan transaksi penjualan dengan USER_KODE sebagai *Primary key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	USER_KODE	String	5	Kode Pengguna
2	USER_NAMA	String	30	Nama Pengguna
3	USER_ALAMAT	String	50	Alamat Pengguna

4	USER_TLP	String	20	Telepon Pengguna
5	USER_STATUS	String	20	Status Pengguna
6	USER_PASSWORD	String	10	Password Pengguna

Tabel 3.57 File Data User

- b. Tabel *file* SUPLIER digunakan untuk menyimpan data supplier yang digunakan pada saat penyimpanan pencatatan transaksi pembelian barang dengan SUPLIER_KODE sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	SUPLIER_KODE	String	5	Kode Suplier
2	SUPLIER_NAMA	String	30	Nama Suplier
3	SUPLIER_ALAMAT	String	50	Alamat Suplier
4	SUPLIER_TLP	String	20	Telepon Suplier

Tabel 3.58 File Data Suplier

- c. Tabel *file* BARANG digunakan untuk menyimpan data barang yang digunakan pada saat penyimpanan data transaksi pembelian dan data transaksi penjualan dengan BARANG_KODE sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BARANG_KODE	String	5	Kode Barang
2	BARANG_NAMA	String	30	Nama Barang
3	BARANG_MEREK	String	30	Merek Barang
4	BARANG_JENIS	String	30	Jenis Barang
5	BARANG_UKURAN	String	5	Ukuran Barang
6	BARANG_WARNA	String	20	Warna Barang
7	BARANG_SPEK_GENDER	String	10	Spesifikasi Gender Barang
8	BARANG_JUMLAH	Integer	5	Jumlah Barang
9	BARANG_HARGA_BELI	Integer	10	Harga Pembelian Barang
10	BARANG_HARGA_JUAL	Integer	10	Harga Penjualan Barang

Tabel 3.59 File Data Barang

- d. Tabel *file* ITEM_PEMBELIAN digunakan untuk menyimpan data item barang yang digunakan pada saat terjadinya pencatatan transaksi pembelian.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BELI NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Pembelian
2	BARANG KODE	String	10	Kode Barang
3	BARANG NAMA	String	30	Nama Barang
4	ITEM BELI JUMLAH	Integer	5	Jumlah Item Barang
5	BARANG HARGA BELI	Integer	10	Harga Pembelian Barang

Tabel 3.60 File Data Item Pembelian

- e. Tabel *file* PEMBELIAN digunakan untuk menyimpan data pembelian barang yang digunakan pada saat penyimpanan pencatatan data transaksi pembelian dengan BELI_NO_FAKTUR sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	BELI NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Pembelian
2	BELI TGL	Integer	2	Tanggal Pembelian
3	BELI BLN	String	20	Bulan Pembelian
4	BELI THN	Integer	4	Tahun Pembelian
5	BELI JUMLAH	Integer	5	Jumlah Pembelian
6	BELI TOTAL HARGA	Integer	10	Total Harga Pembelian
7	SUPLIER KODE	String	5	Kode Suplier

Tabel 3.61 File Pembelian

- f. Tabel *file* ITEM_PENJUALAN digunakan untuk menyimpan data item barang yang digunakan pada saat terjadinya pencatatan transaksi penjualan.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	JUAL NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Penjualan
2	BARANG KODE	String	10	Kode Barang
3	BARANG NAMA	String	30	Nama Barang
4	ITEM JUAL JUMLAH	Integer	5	Jumlah Item Barang
5	BARANG HARGA JUAL	Integer	10	Harga Penjualan Barang

Tabel 3.62 File Data Item Penjualan

- g. Tabel *file* PENJUALAN digunakan untuk menyimpan data penjualan barang yang digunakan pada saat penyimpanan data transaksi penjualan dengan JUAL_NO_FAKTUR sebagai *Primary Key*.

Index	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	JUAL NO FAKTUR	Integer	7	No Faktur Penjualan
2	JUAL TGL	Integer	2	Tanggal Penjualan
3	JUAL BLN	String	20	Bulan Penjualan
4	JUAL THN	Integer	4	Tahun Penjualan
5	JUAL JUMLAH	Integer	5	Jumlah Penjualan
6	JUAL TOTAL HARGA	Integer	10	Total Harga Penjualan
7	USER KODE	String	5	Kode User

Tabel 3.63 File Penjualan

3.3.2 Rancangan Input

Dalam perancangan pembuatan program aplikasi penjualan dan pembelian barang ini, terdapat rancangan beberapa rancangan *form*. Adapun rancangan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Rancangan Form Login

Rancangan Form Login merupakan form yang digunakan untuk mengetahui apakah pengguna berhak menggunakan program aplikasi atau tidak.

LASTTRICK clothing ind.

MASUKKAN KODE

PASSWORD

LOGIN

KELUAR

Gambar 3.66 Rancangan Form Login

b. Rancangan Form Menu

Rancangan Form Menu merupakan form yang digunakan untuk memanggil seluruh form-form yang ada. Adapun form-form tersebut yaitu form user, form supplier, form barang, form transaksi pembelian, form transaksi penjualan, form konfirmasi laporan data barang, form konfirmasi laporan data pembelian, form konfirmasi laporan data penjualan, form informasi mengenai pembuat program dan form informasi mengenai Last Trick Clothing.

FILE	DATA	TRANSAKSI	LAPORAN	INFORMASI
LOGO LAST TRICK clothing ind.				

Gambar 3.67 Rancangan Form Menu

c. Rancangan Form User

Rancangan Form User merupakan form yang digunakan untuk mengolah data user, seperti penambahan user baru, pengubahan data user, penghapusan data user, dan mengubah password user.

The diagram illustrates the 'FORM DATA USER' for 'LAST TRICK clothing ind.'. It is structured into several sections within a main frame:

- Header Section:** A box containing the title 'FORM DATA USER' and the company name 'LAST TRICK clothing ind.'.
- User Information Section:** A box containing six input fields, each preceded by a label: 'KODE USER', 'NAMA', 'ALAMAT', 'TELEPON', 'STATUS', and 'PASSWORD'.
- Action Buttons Section:** A box containing two rows of buttons. The first row has 'SIMPAN', 'UBAH', 'HAPUS', and 'KELUAR'. The second row has 'PERUBAHAN PASSWORD' and 'BERSIHKAN'.
- Password Management Section:** A box containing two input fields labeled 'PASSWORD LAMA' and 'PASSWORD BARU', followed by a 'UBAH PASSWORD' button.
- Footer Section:** A box at the bottom containing the text 'SrिंगGrid'.

Gambar 3.68 Rancangan Form User

d. Rancangan Form Suplier

Rancangan Form Suplier merupakan form yang digunakan untuk mengolah data suplier, seperti penambahan data suplier baru, pengubahan data suplier dan penghapusan data suplier.

FORM DATA SUPLIER LAST TRICK clothing ind.	
KODE SUPLIER	CARI
NAMA	
ALAMAT	
TELEPON	
SIMPAN UBAH HAPUS KELUAR	

Gambar 3.69 Rancangan Form Suplier

e. Rancangan Form Barang

Rancangan Form Barang merupakan form yang digunakan untuk mengolah data barang, seperti penambahan data barang baru, pengubahan data barang, penghapusan data barang dan dapat mengetahui jumlah barang berdasarkan kriteria tertentu.

FORM DATA BARANG LAST TRICK clothing ind.	
KODE BARANG	
NAMA BARANG	
MEREK	
JENIS	
UKURAN	
WARNA	
SPESIFIKASI GENDER	
JUMLAH BARANG	
HARGA BELI	
HARGA JUAL	
KRITERIA PENCARIAN	CARI
TOTAL BARANG	
TAMPILKAN SELURUH DATA BARANG	
SIMPAN UBAH HAPUS KELUAR	
SringGrid	

Gambar 3.70 Rancangan Form Barang

f. Rancangan Form Transaksi Pembelian

Rancangan Form Transaksi Pembelian merupakan form yang digunakan untuk melakukan pencatatan transaksi pembelian barang dari supplier yang telah dilakukan oleh manajer berdasarkan no faktur pembelian yang berasal dari supplier.

FORM TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG LAST TRICK clothing ind.	
NO FAKTUR	KODE BARANG CARI BERSIHKAN
TANGGAL	NAMA BARANG
BULAN	MEREK
TAHUN	JENIS
	UKURAN
	WARNA
	SPESIFIKASI GENDER
	JUMLAH BARANG
	HARGA BELI
	HARGA JUAL
	KETERANGAN LBLKET
KODE SUPPLIER	
NAMA SUPPLIER LBLNAMA	
DAFTAR DATA SUPPLIER	
PEMBATALAN ITEM BARANG	
PEMBATALAN TRANSAKSI	
SIMPAN	KELUAR
TAMBAH ITEM PEMBELIAN BARANG	TAMBAH BARANG
SpringGrid	

Gambar 3.71 Rancangan Form Transaksi Pembelian

g. Rancangan Form List Suplier

Rancangan Form List Suplier merupakan form yang digunakan apabila kasir tidak ingat kode suplier ketika akan melakukan pencatatan transaksi pembelian.

The diagram illustrates the layout of the 'FORM LIST DATA SUPLIER'. It consists of a main container with a title bar at the top containing the text 'FORM LIST DATA SUPLIER' and 'LAST TRICK clothing ind.'. Below the title bar is a large rectangular area labeled 'SringGrid', which is intended for displaying a list of suppliers. At the bottom left of the form, there is a button labeled 'KEMBALI' (Back).

Gambar 3.72 Rancangan Form List Suplier

h. Rancangan Form Data Beli

Rancangan Form Data Beli merupakan form yang digunakan untuk mengetahui data transaksi pembelian beserta jumlah transaksi pembelian, jumlah item barang yang dibeli dan total harga pembelian barang.

FORM DATA TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PEMBELIAN

DATA ITEM PEMBELIAN

TAMPILKAN BERDASARKAN :

TAMPILKAN

TAMPILKAN SEMUA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

DATA PEMBELIAN

LBLBLN

LBLTHN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.73 Rancangan Form Data Beli Tab Data Pembelian

FORM DATA TRANSAKSI PEMBELIAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PEMBELIAN

DATA ITEM PEMBELIAN

NO FAKTUR :

CARI

TAMPILKAN SEMUA DATA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

BERSIHKAN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.74 Rancangan Form Data Beli Tab Data Item Pembelian

i. Rancangan Form Transaksi Penjualan

Rancangan Form Transaksi Penjualan merupakan form yang digunakan untuk melakukan transaksi penjualan barang terhadap konsumen.

FORM TRANSAKSI PENJUALAN BARANG LAST TRICK clothing ind.			
NO FAKTUR	KODE BARANG	KASIR : LBLNAMAKASIR	
TANGGAL	NAMA BARANG LBLNAMA	TAMBAH ITEM BARANG	
BULAN	MEREK LBLMEREK	PEMBATALAN ITEM BARANG	
TAHUN	JENIS LBLJENIS	PEMBATALAN TRANSAKSI	
SIMPAN	UKURAN LBLUKURAN	JUMLAH BARANG	
KELUAR	STOK LBLSTOK		
	HARGA JUAL LBLHARGAJUAL		
SringGrid			
LIHAT TABEL PENJUALAN	CETAK FAKTUR	TOTAL BARANG	TOTAL HARGA

Gambar 3.75 Rancangan Form Transaksi Penjualan

j. Rancangan Form Data Jual

Rancangan Form Data Jual merupakan form yang digunakan untuk mengetahui data transaksi penjualan beserta jumlah transaksi penjualan, jumlah item barang yang dijual dan total harga penjualan barang.

FORM DATA TRANSAKSI PENJUALAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PENJUALAN

DATA ITEM PENJUALAN

TAMPILKAN BERDASARKAN :

TAMPILKAN

TAMPILKAN SEMUA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

DATA PENJUALAN

LBLBLN

LBLTHN

SringGrid

KELUAR

Gambar 3.76 Rancangan Form Data Jual Tab Data Penjualan

FORM DATA TRANSAKSI PENJUALAN BARANG

LAST TRICK clothing ind.

DATA PENJUALAN

DATA ITEM PENJUALAN

NO FAKTUR :

CARI

TAMPILKAN SEMUA DATA

JUMLAH TRANSAKSI

TOTAL HARGA

BERSIHKAN

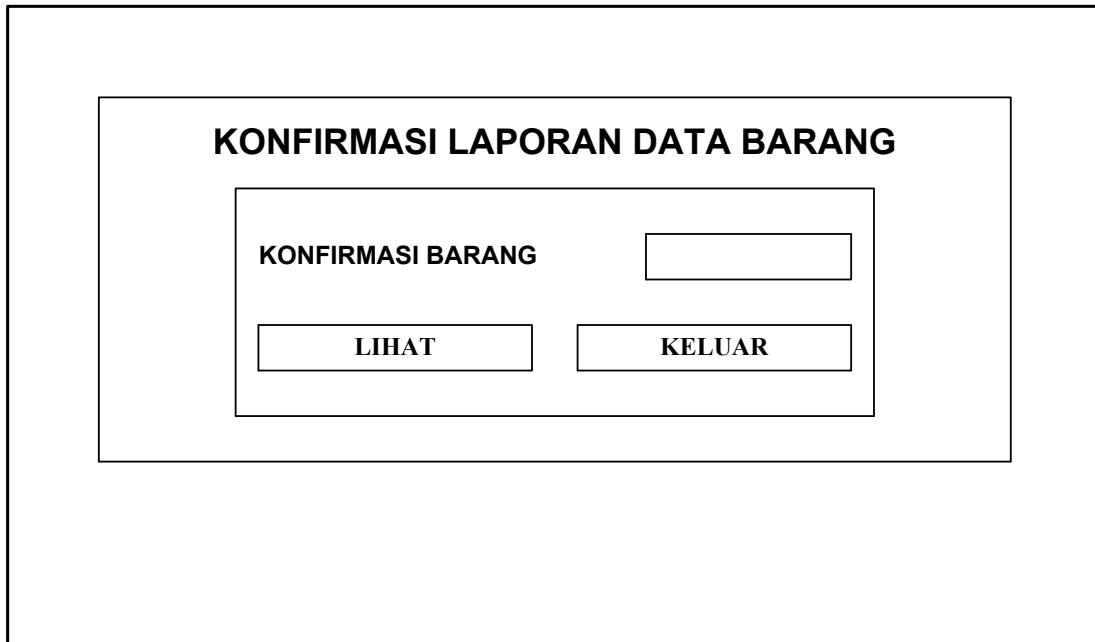
SringGrid

KELUAR

Gambar 3.77 Rancangan Form Data Jual Tab Data Item Penjualan

k. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data barang berdasarkan kriteria tertentu.



The image shows a form design for 'KONFIRMASI LAPORAN DATA BARANG'. It consists of a large outer rectangle containing a smaller inner rectangle. The inner rectangle has a title 'KONFIRMASI BARANG' at the top left. To its right is a rectangular input field. Below the title and input field are two buttons: 'LIHAT' on the left and 'KELUAR' on the right.

Gambar 3.73 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Barang

l. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data pembelian barang berdasarkan bulan dan tahun tertentu atau data pembelian secara keseluruhan.

KONFIRMASI LAPORAN DATA PEMBELIAN

KONFIRMASI LAPORAN PEMBELIAN

BULAN

TAHUN

LIHAT

KELUAR

TAMPILKAN SELURUH DATA

Gambar 3.74 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Pembelian

m. Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan

Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan merupakan form yang digunakan untuk melakukan konfirmasi pencetakan laporan data penjualan barang berdasarkan bulan dan tahun tertentu atau data penjualan secara keseluruhan.

KONFIRMASI LAPORAN DATA PENJUALAN

KONFIRMASI LAPORAN PENJUALAN

BULAN

TAHUN

LIHAT

KELUAR

TAMPILKAN SELURUH DATA

Gambar 3.75 Rancangan Form Konfirmasi Laporan Data Penjualan

3.3.3 Rancangan Output

Rancangan output merupakan proses akhir dari seluruh proses yang dilakukan pada sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Last Trick Clothing, adapun output yang ada antara lain: laporan pencetakan faktur penjualan, laporan barang, laporan penjualan, laporan pembelian.

a. Rancangan Laporan Pencetakan Faktur Penjualan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembing Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com		LOGO LAST TRICK
NO FAKTUR	: 99999	
TANGGAL	: DD/MM/YYYY	
KASIR	: XXXXXXXXX	
NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999
	99	9999999

Gambar 3.76 Rancangan Laporan Pencetakan Faktur Penjualan

b. Rancangan Laporan Barang

LAST TRICK clothing ind.
Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang
Ph. (0711) 7338955
lasttrickdistro@yahoo.com

LOGO LAST TRICK

Laporan Data Barang Keseluruhan

KODE	NAMA BARANG	MEREK	JENIS	SIZE	WARNA	GENDER	JML	HARGA	
								BELI	JUAL
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
JUMLAH							99	9999999	9999999

Gambar 3.77 Rancangan Laporan Barang Keseluruhan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembing Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Barang Tersedia									
KODE	NAMA BARANG	MEREK	JENIS	SIZE	WARNA	GENDER	JML	HARGA	
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	BELI	JUAL
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
XXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXX	XXXXXX	99	9999999	9999999
JUMLAH							99	9999999	9999999

Gambar 3.78 Rancangan Laporan Barang Tersedia

c. Rancangan Laporan Pembelian

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Transaksi Pembelian Barang Keseluruhan									
NO FAKTUR	TGL	BLN	THN	KODE BARANG	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	NAMA SUPPLIER	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	
JUMLAH						99	9999999	XXXXXXXXXXXXXXX	

Gambar 3.80 Rancangan Laporan Pembelian Keseluruhan

d. Rancangan Laporan Penjualan

LAST TRICK clothing ind. Jl. Lembang Blok. F.15 Kampus Palembang Ph. (0711) 7338955 lasttrickdistro@yahoo.com LOGO LAST TRICK									
Laporan Data Transaksi Penjualan Barang Keseluruhan									
NO FAKTUR	TGL	BLN	THN	KODE BARANG	NAMA BARANG	JUMLAH	HARGA	NAMA KASIR	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
99999	99	XXXXXXXXXX	9999	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	
JUMLAH						99	9999999	XXXXXXXXXXXXXX	

Gambar 3.82 Rancangan Laporan Penjualan Keseluruhan

3.3.4 Spesifikasi Proses

1. Modul Login

```
Begin
  Open File User
  Do while not EOF
    Read File User using USER_KODE then
      If USER_KODE tersedia then
        Read File User using USER_PASSWORD then
          If USER_PASSWORD sesuai then
            Read File User using USER_STATUS then
              If USER_STATUS = MANAJER then
                Manajer Login
              Else
                Kasir Login
              End If
            Show Menu
          Else
            Show Wrong Password
          End If
        Else
          Show Not Found Kode
        End If
      Enddo
    End
  Close Login
  Return
```

2. Modul Menu

```
Begin
  Do Case
    Case Pilih = '1'
      Do Logout
    Case Pilih = '2'
      Do Tutup_Aplikasi
    Case Pilih = '3'
      Do Menu
    Case Pilih = '4'
      Do User
    Case Pilih = '5'
      Do Suplier
    Case Pilih = '6'
      Do Barang
    Case Pilih = '7'
      Do Transaksi_Beli
    Case Pilih = '8'
      Do Transaksi_Jual
    Case Pilih = '9'
      Do Konfirmasi_Barang
    Case Pilih = '10'
      Do Konfirmasi_Beli
```

```

        Case Pilih = '11'
            Do Konfirmasi_Jual
        Case Pilih = '12'
            Do Pembuat
        Case Pilih = '13'
            Do Last_Trick
    End Case
End

```

3. Modul Barang

Proses Pencarian Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_NAMA
        If BARANG.BARANG_NAMA tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_MEREK
        If BARANG.BARANG_MEREK tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        Get BARANG using BARANG_JENIS
        If BARANG.BARANG_JENIS tersedia then
            DISPLAY
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Pengubahan Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE

```

```

        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            UBAH
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Penghapusan Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            HAPUS
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Menampilkan Seluruh Data Barang

```

Begin
    Open File BARANG
    Read File BARANG
    Get BARANG
    If BARANG = null then
        SHOWDATANULL
    Else
        Do while not EOF
            SHOW BARANG
        Enddo
    Endif
End
Close BARANG
Return

```

4. Modul Suplier

Proses Pencarian Data Suplier

```

Begin
    Open File SUPLIER
    Read File SUPLIER
    Get SUPLIER
    If SUPLIER = null then
        SHOWDATANULL
    Else
        Do while not EOF
            SHOW SUPLIER
        Enddo
    Endif
End
Close SUPLIER
Return

```

```
        Enddo
    Endif
End
Close SUPLIER
Return
```

Proses Penambahan Data Suplier Baru

```
Begin
    Open File SUPLIER
    Do While not EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER_KODE tersedia then
            SHOWDUPLICATEKODE
        Else
            SIMPAN
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return
```

Proses Pengubahan Data Suplier

```
Begin
    Open File SUPLIER
    Do while no EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER.USER_KODE tersedia then
            UBAH
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return
```

Proses Penghapusan Data Suplier

```
Begin
    Open File SUPLIER
    Do while no EOF
        Read File SUPLIER
        Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
        If SUPLIER.USER_KODE tersedia then
            HAPUS
        Endif
    Enddo
End
Close SUPLIER
Return
```

5. Modul User

Proses Menampilkan Seluruh Data User

```
Begin
  Open File USER
  Read File USER
  Get USER
  If USER = null then
    SHOWDATANULL
  Else
    Do while not EOF
      SHOW USER
    Enddo
  Endif
End
Close USER
Return
```

Proses Penambahan Data User Baru

```
Begin
  Open File USER
  Do while not EOF
    Read File USER using USER_KODE then
      If USER.USER_KODE tersedia then
        SHOWDUPLICATEKODE
      Else
        SIMPAN
      Endif
    Enddo
  End
Close USER
Return
```

Proses Pengubahan Data User

```
Begin
  Open File USER
  Do while no EOF
    Read File USER
    Get USER using USER_KODE
    If USER.USER_KODE tersedia then
      UBAH
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```


Proses Penghapusan Data User

```
Begin
  Open File USER
  Do while no EOF
    Read File USER
    Get USER using USER_KODE
    If KODE = USER.USER_KODE then
      HAPUS
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```

Proses Pengubahan Password User

```
Begin
  Open File USER
  Do while not EOF
    Read File USER
    Get USER.USER_KODE
    Get USER.USER_PASSWORD
    If USER.KODE tersedia then
      If USER.USER_PASSWORD sesuai then
        UBAHPASSWORD
      Else
        SHOWPASSWORDSALAH
      Endif
    Endif
  Enddo
End
Close USER
Return
```

6. Modul Transaksi Pembelian

Proses Input Kode Suplier

```
Begin
  Open File SUPLIER
  Do while not EOF
    Read File SUPLIER
    Get SUPLIER using SUPLIER_KODE
    If SUPLIER.SUPLIER_KODE tersedia then
      Get SUPLIER.SUPLIER_NAMA
    Else
      SHOWNOTFOUND
    Endif
  Enddo
End
Close SUPLIER
Return
```

Proses Input Kode Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
      SHOWBARANG
    Else
      SHOWNOTFOUNDBARANG
      INPUTBARANG
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penambahan Item Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG using BARANG_KODE
    If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
      TAMBAHJUMLAH
    Else
      SIMPANBARU
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Item Barang

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get File BARANG using BARANG_KODE
    If KET = PENAMBAHAN then
      KURANGJUMLAH
    Else
      HAPUS
    Endif
  Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Transaksi Pembelian

```
Begin
  Open File BARANG
  If ROWCOUNT > 1 then
    Do while C <= ROW
      Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get File BARANG using BARANG_KODE
        If KET = PENAMBAHAN then
          KURANGJUMLAH
        Else
          HAPUS
        Endif
      Enddo
    Enddo
  Else
    ENDPROSES
  Endif
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penyimpanan Transaksi Pembelian

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI using BELI_NO_FAKTUR
    If TRANSAKSI_BELI.BELI_NO_FAKTUR tersedia then
      SHOWDUPLICATENOFAKTUR
    Else
      Open File SUPLIER
      Read File SUPLIER
      Get SUPLIER_KODE
      SIMPANTRANSAKSIBELI
      Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
      Do while C <= SUMROW
        SIMPANITEMTRANSAKSIBELI
      Enddo
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

7. Modul Transaksi Penjualan

Proses Input Kode Barang

```
Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If BARANG.BARANG_KODE tersedia then
            SHOWBARANG
        Else
            SHOWNOTFOUNDBARANG
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penambahan Item Penjualan

```
Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_KODE
        If JUMLAHBARANG > STOKBARANG then
            MESSAGEERROR
        Else
            KURANGJUMLAH
        Endif
    Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Item Penjualan

```
Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG.BARANG_JUMLAH using BARANG_KODE
        TAMBAHJUMLAH
    Enddo
End
Close BARANG
Return
```

Proses Pembatalan Transaksi Penjualan

```
Begin
  Open File BARANG
  If ROWCOUNT = 1 then
    ENDPROSES
  Else
    Do while C <= ROW
      Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG.BARANG_JUMLAH using BARANG_KODE
        TAMBAHJUMLAH
      Enddo
    Enddo
  Endif
End
Close BARANG
Return
```

Proses Penyimpanan Transaksi Penjualan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL using BELI_NO_FAKTUR
    If TRANSAKSI_JUAL.BELI_NO_FAKTUR tersedia then
      SHOWDUPLICATENOFAKTUR
    Else
      Open File USER
      Read File USER
      Get USER_KODE
      SIMPANTRANSAKSIJUAL
      Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
      Do while C <= SUMROW
        SIMPANITEMTRANSAKSIJUAL
      Enddo
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

Proses Pencetakan Faktur Penjualan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
    If NO_FAKTUR tersedia then
      DISPLAYTRANSAKSIJUAL
    Endif
  Enddo
End
```

```

        Endif
    Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
    Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
    If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
    Endif
    CETAKFAKTURJUAL
Enddo
End
Close all
Return

```

8. Modul Konfirmasi Laporan Barang

Proses Cetak Laporan Barang Habis

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_JUMLAH = 0
        If BARANG_JUMLAH = 0 tersedia then
            DISPLAYBARANG
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        CETAKLAPBARANGHABIS
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Cetak Laporan Barang Tersedia

```

Begin
    Open File BARANG
    Do while not EOF
        Read File BARANG
        Get BARANG using BARANG_JUMLAH > =1
        If BARANG_JUMLAH >= 1 tersedia then
            DISPLAYBARANG
        Else
            SHOWNOTFOUND
        Endif
        CETAKLAPBARANGTERSEDIA
    Enddo
End
Close BARANG
Return

```

Proses Cetak Laporan Barang Keseluruhan

```
Begin
  Open File BARANG
  Do while not EOF
    Read File BARANG
    Get BARANG
    If BARANG = null then
      SHOWDATANULL
    Else
      DISPLAYBARANG
    Endif
  CETAKLAPBARANGKESELURUHAN
Enddo
End
Close BARANG
Return
```

9. Modul Konfirmasi Laporan Pembelian

Proses Cetak Laporan Pembelian Berdasarkan Bulan dan Tahun

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI using BELI_BLN and BELI_THN
    If BELI_BLN and BELI_THN tersedia then
      DISPLAYTRANSAKSIBELI
      Read File ITEM_TRANSAKSI_BELI
      Get ITEM_TRANSAKSI_BELI using NO_FAKTUR
      If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIBELI
      Endif
    CETAKLAPORANPEMBELIANBULANAN
  Else
    SHOWDATANULL
  Endif
Enddo
End
Close all
Return
```

Proses Cetak Laporan Pembelian Keseluruhan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_BELI
  Open File ITEM_TRANSAKSI_BELI
  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_BELI
    Get TRANSAKSI_BELI
    If TRANSAKSI_BELI = null then
```

```

        SHOWDATANULL
    Else
        DISPLAYTRANSAKSIBELI
        Read File ITEM_TRANSAKSI_BELI
        Get ITEM_TRANSAKSI_BELI using NO_FAKTUR
        If NO_FAKTUR tersedia then
            DISPLAYITEMTRANSAKSIBELI
        Endif
        CETAKLAPORANPEMBELIANKESELURUHAN
    Endif
Enddo
End
Close all
Return

```

10. Modul Konfirmasi Laporan Penjualan

Proses Cetak Laporan Penjualan Berdasarkan Bulan dan Tahun

```

Begin
    Open File TRANSAKSI_JUAL
    Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
    Do while not EOF
        Read File TRANSAKSI_JUAL
        Get TRANSAKSI_JUAL using JUAL_BLN and JUAL_THN
        If JUAL_BLN and JUAL_THN tersedia then
            DISPLAYTRANSAKSIJUAL
            Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
            Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
            If NO_FAKTUR tersedia then
                DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
            Endif
            CETAKLAPORANPENJUALANBULANAN
        Else
            SHOWDATANULL
        Endif
    Enddo
End
Close all
Return

```


Proses Cetak Laporan Penjualan Keseluruhan

```
Begin
  Open File TRANSAKSI_JUAL
  Open File ITEM_TRANSAKSI_JUAL

  Do while not EOF
    Read File TRANSAKSI_JUAL
    Get TRANSAKSI_JUAL
    If TRANSAKSI_JUAL = null then
      SHOWDATANULL
    Else
      DISPLAYTRANSAKSIJUAL
      Read File ITEM_TRANSAKSI_JUAL
      Get ITEM_TRANSAKSI_JUAL using NO_FAKTUR
      If NO_FAKTUR tersedia then
        DISPLAYITEMTRANSAKSIJUAL
      Endif
      CETAKLAPORANPENJUALANKESELURUHAN
    Endif
  Enddo
End
Close all
Return
```

Mata Kuliah : *Advanced IS ANALYSIS AND DESIGN*
Dosen : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom, M.Eng, Ph.D
Kelas : Reguler **AR1**

TUGAS MEMBUAT DESIGN
PEMBUATAN SISTEM APLIKASI WEB BASE DAN ANDROID

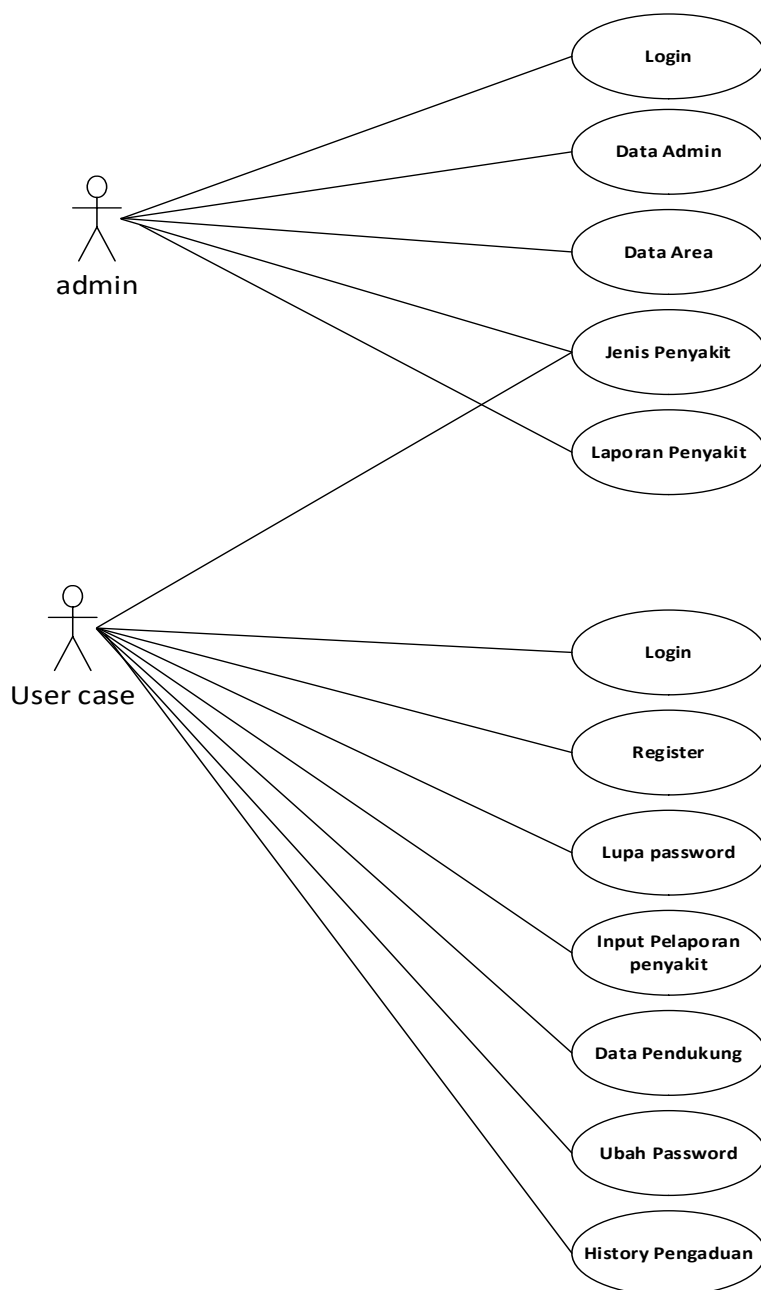
KELOMPOK : 2 (dua)
NAMA : 1. Hasirul Qodar
2. M.Afdhaluddin
3. Istikomah
4. Hadrifiansyah
5. Heri Candra
6. Andreansyah

3.2.1. Perancangan Sistem

Pada proses perancangan sistem akan digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* dalam membantu pembuatan rancangan sistem ini. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

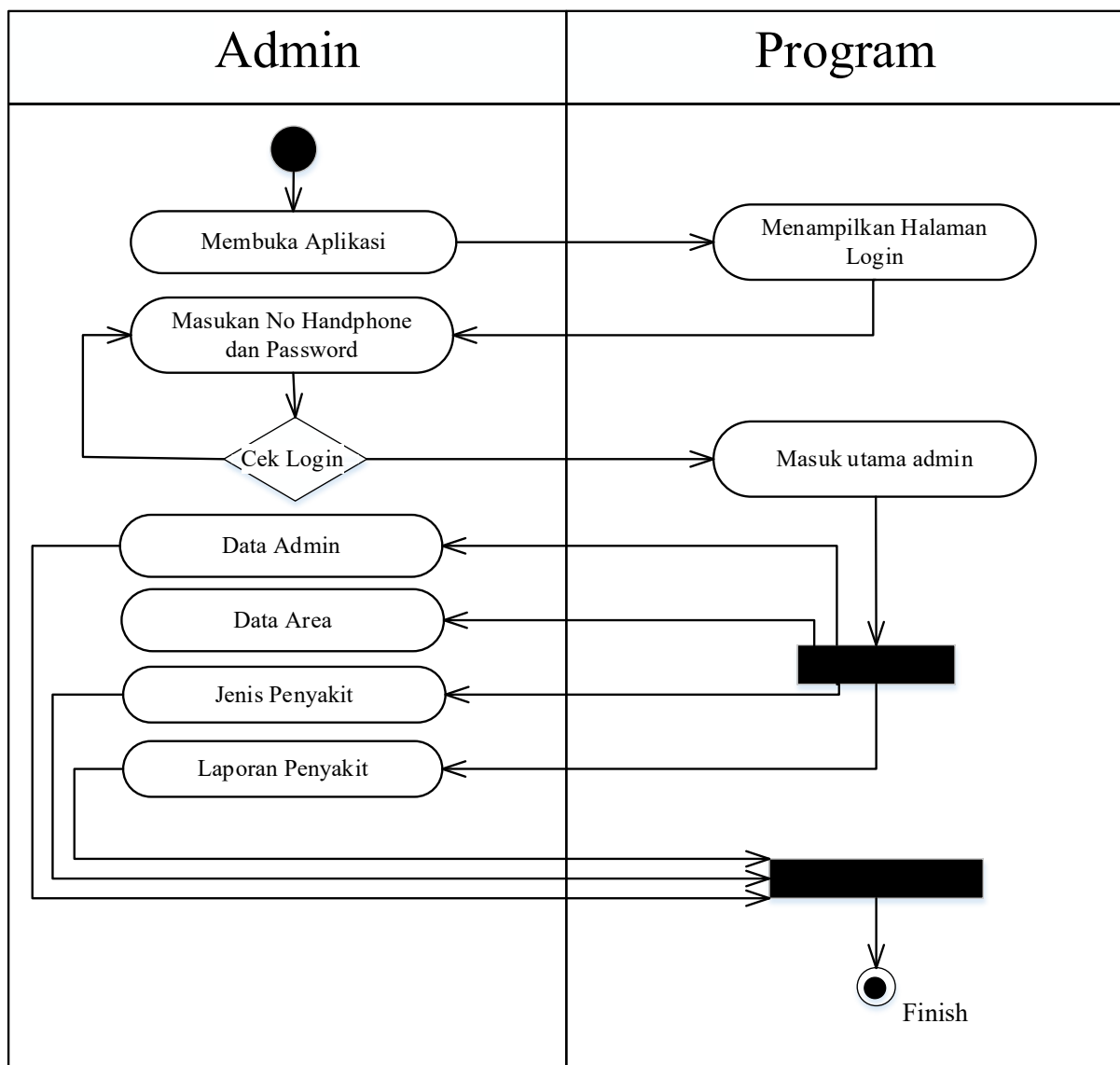
3.2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Dibawah ini merupakan use case diagram dari perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *mobile*.



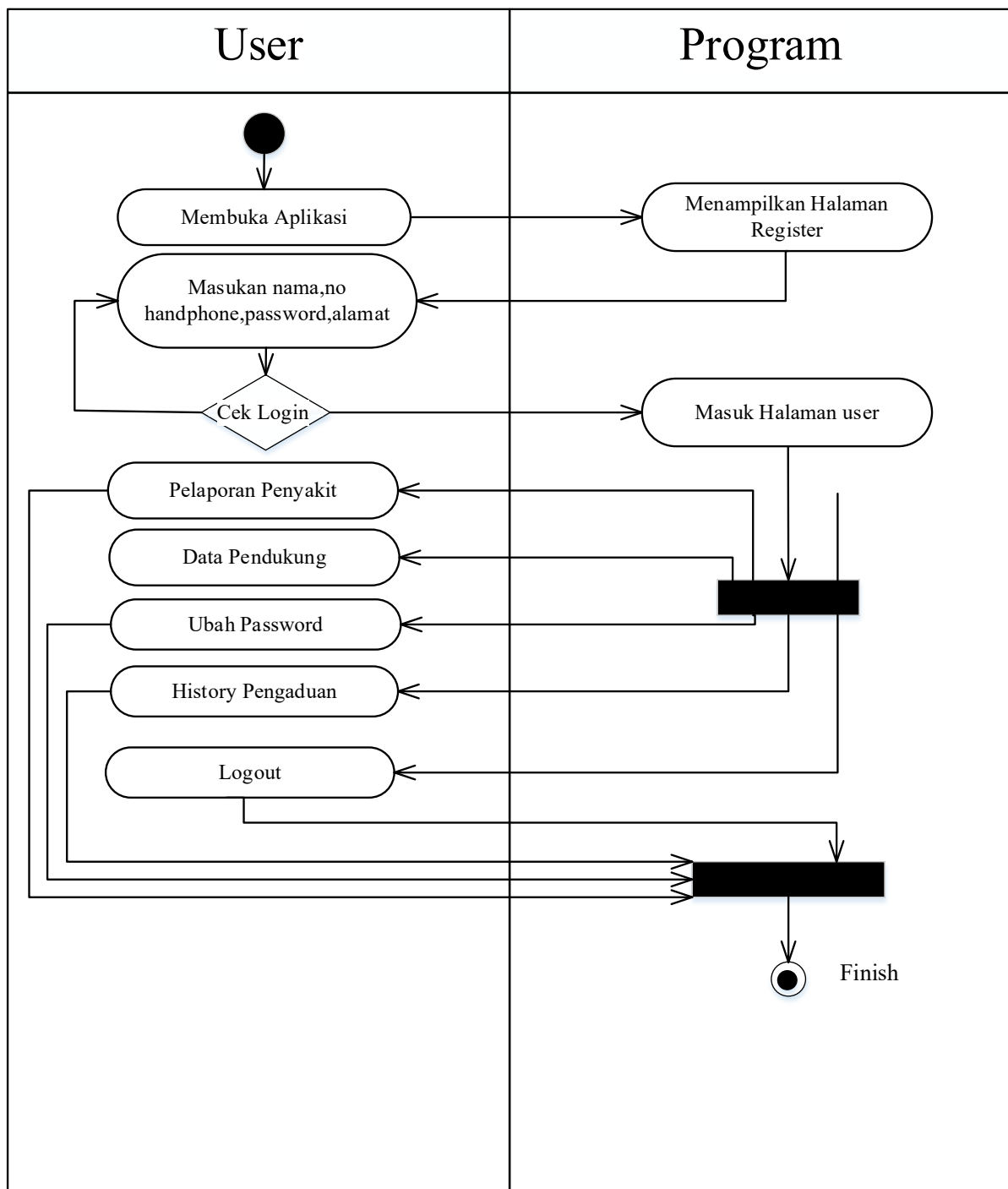
3.2.1.2 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan admin dengan sistem, pertama admin melakukan *login*, admin dapat dapat menginput jenis_penyakit, data admin, data area, jenis penyakit, melihat laporan penyakit dari user



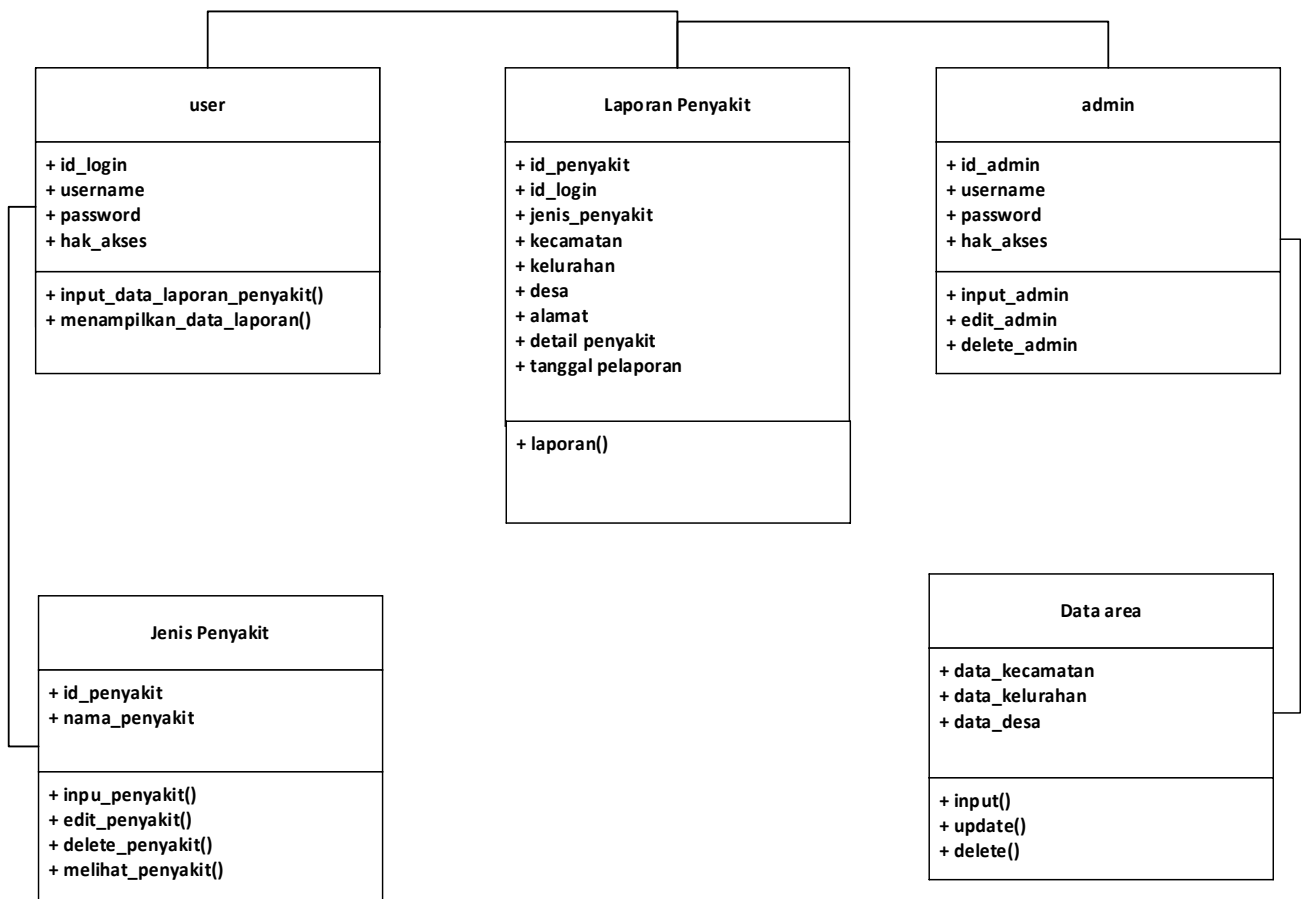
3.2.1.3 Activity Diagram User

Activity diagram user menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan user dengan sistem, pertama user melakukan *login*, melihat pelaporan penyakit, data pendukung, ubah password, history pengaduan.



3.2.1.4 Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



3.2.1 Perancangan *Database*

Dalam proses pembangunan perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *android* dibutuhkan sebuah *database* yang bertindak sebagai sarana untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan perangkat lunak yang sedang dibangun. Dimana *database* tersebut terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel login, tabel jenis_penyakit, tabel data_penyakit, tabel data kelurahan, tabel data kecamatan dan tabel desa.

3.2.1.1 Database Sipadi

3.2.1.2 Tabel Login

Rancangan tabel login merupakan rancangan tabel untuk user dan admin masuk ke halaman utama.

Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_login	int	11	AUTO_INCREMENT
2	username	Varchar	55	username
3	nama	Varchar	55	nama
4	password	Varchar	255	password
5	No_hp	Varchar	21	No_hp
6	alamat	Varchar	111	alamat
7	status	Varchar	11	status
8	akses	Varchar	5	akses

3.2.1.3 Tabel Jenis Penyakit

Rancangan tabel jenis penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data jenis penyakit yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.2 Tabel Jenis Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penyakit	int	11	AUTO_INCREMENT
2	Jenis_penyakit	Varchar	55	penyakit
3	tgl	timestamp		Tgl penginputan
4	log	Varchar	35	Nama admin yang menginput

3.2.1.4 Tabel Data Penyakit

Rancangan tabel data penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data penyakit yang di laporkan oleh user.

Tabel 3.3 Tabel Data Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_datapenyakit	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Id_login	Int	11	Nim mahasiswa
3	nama	Varchar	55	nama
4	Jenis_penyakit	Varchar	35	Jenis_penyakit
5	nama_kecamatan	Text	35	nama_kecamatan
6	nama_kelurahan	Varchar	35	nama_kelurahan
7	nama_desa	Varchar	35	nama_desa
8	alamat	Varchar	155	alamat
9	detail_penyakit	Varchar	55	detail_penyakit
10	tgl	date		tgl

3.2.1.5 Tabel data_kelurahan

Rancangan tabel kelurahan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data kelurahan.

Tabel 3.4 Tabel Pengumuman

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kelurahan	Int	-	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan
3	Nama_kelurahan	Varchar	55	Nama_kelurahan

3.2.1.6 Tabel data_kecamatan

Rancangan tabel kecamatan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data kecamatan yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.5 Tabel Konsultasi

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kecamatan	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan

3.2.1.7 Tabel data_desa

Rancangan tabel data_desa merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data desa yang di input oleh admin

Tabel 3.6 Tabel data_desa

No	Field	Type	Size	Description
1	id_desa	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kelurahan	Varchar	35	Nama_kelurahan
3	Nama_desa	Varchar	35	Nama_desa

DESAIN WEBSITE DAN APLIKASI



IT DESK PRO

KELOMPOK 2:

ADE SAPUTRA

BHAGASKARA

MUHAMMAD IQBAL RISKI T

DANIEL KUKUH PRIBADI

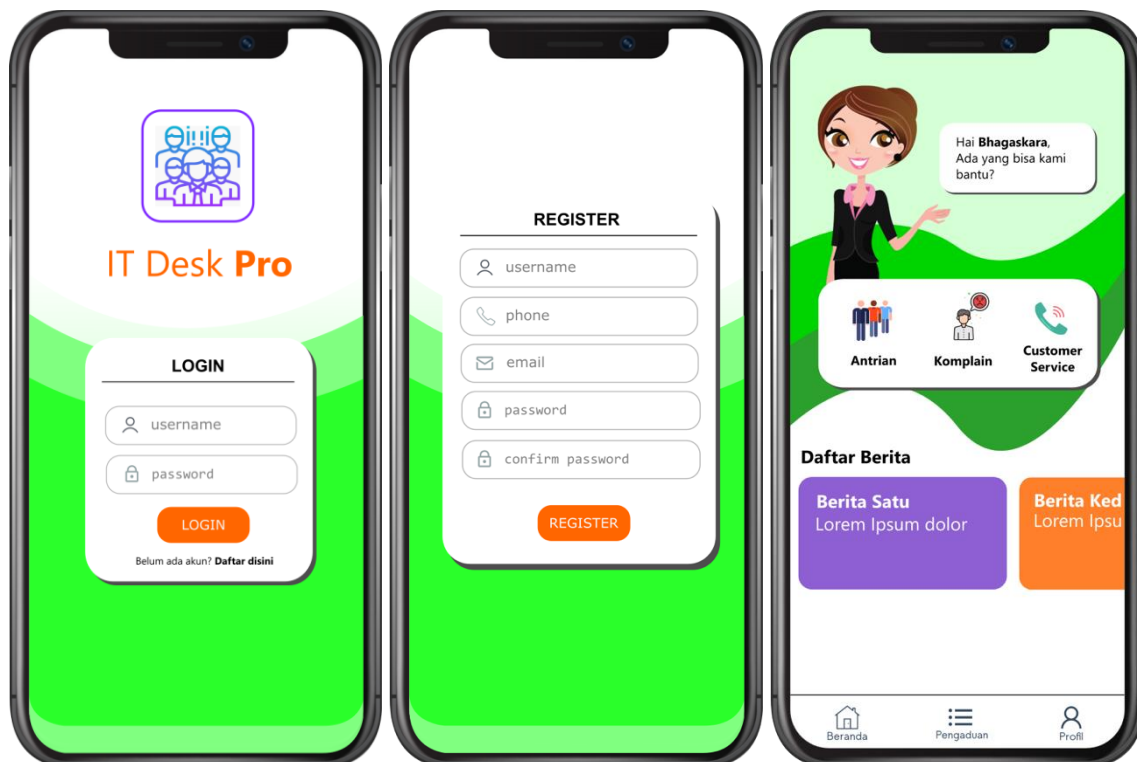
HENDRA YADA PUTRA

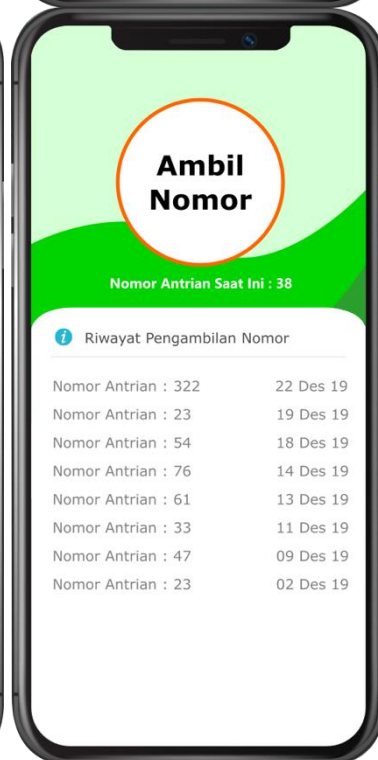
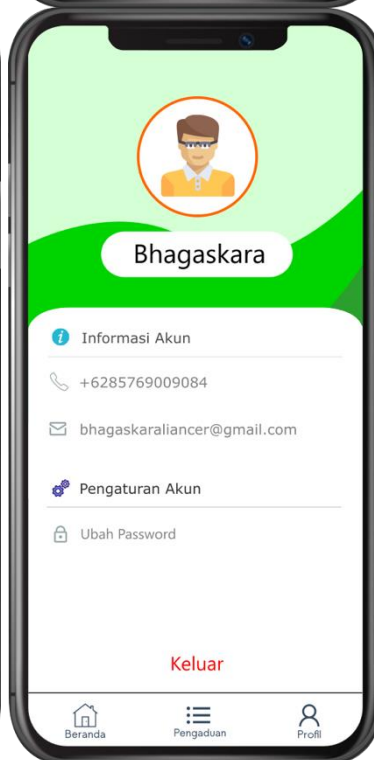
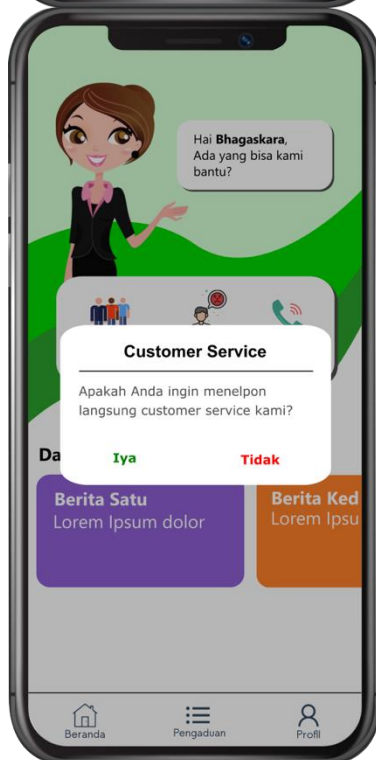
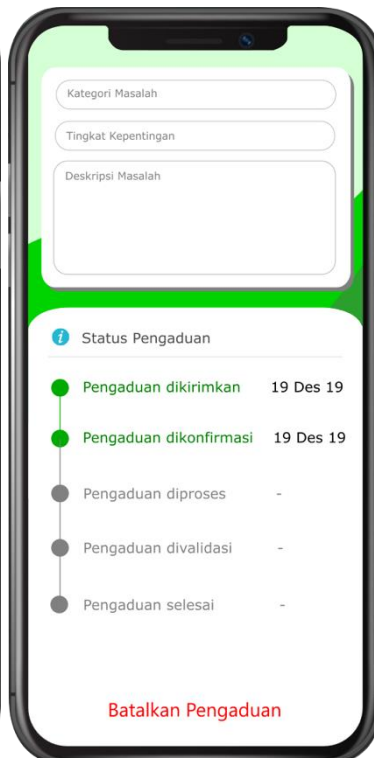
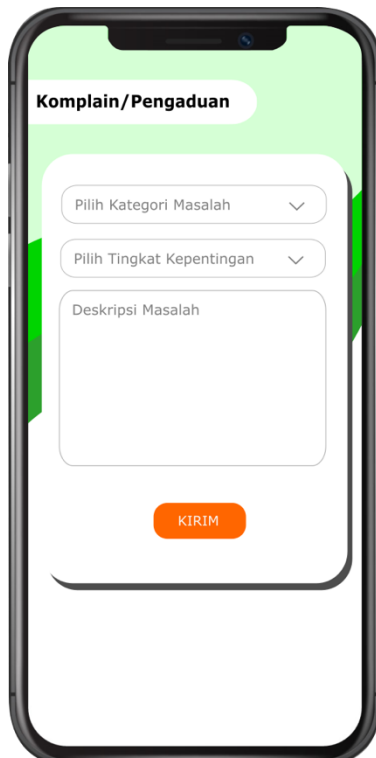
Desain Aplikasi Mobile (User)

Aplikasi Mobile dikembangkan menggunakan:

- React-Native, sehingga dapat menjangkau User yang menggunakan Android ataupun iOS.
- NodeJs sebagai web service penghubung dengan server.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pengambilan nomor Antrian dan pengaduan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.





Desain Website Admin

Website Admin dikembangkan menggunakan:

- PHP dengan framework CodeIgniter.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pemrosesan tanggapan Antrian dan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.

The image displays two screenshots of the IT Desk Pro admin interface.

The top screenshot shows a login form titled "Silahkan Melakukan Login". It includes fields for USERNAME (filled with "admin") and PASSWORD (masked with "*****"), a "Login" button, and a "Daftar Disini" link.

The bottom screenshot shows the "Add User" modal form. It includes fields for USERNAME (filled with "admin"), PASSWORD (masked with "*****"), NAMA (filled with "Nama"), N.I.K (filled with "N.I.K"), and LEVEL (set to "Admin"). There are "Save" and "Close" buttons at the bottom of the modal.

The background of the bottom screenshot shows the main dashboard with a sidebar menu and a table of users. The table has columns for ID, ACTION, and a list of users. The users listed are: Ade, admin, Bagaskara, daniel_kp, hendra_yp, M. Iqbal, and wardono.

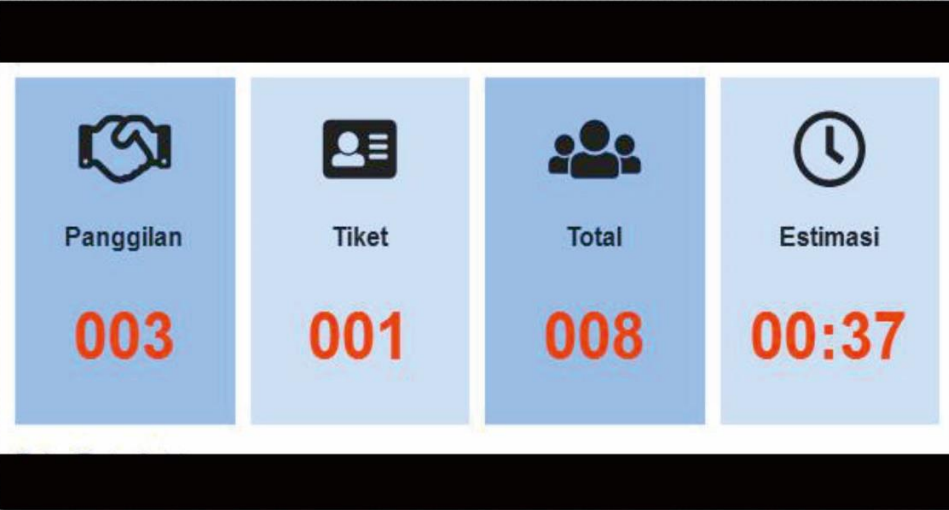


Malinda Halfway
malinda.h@gmail.com

DASHBOARD

Welcome to the unique Material Design admin web app experience!

- Home
- Widgets
- Typography
- Tables
- Forms
- User Interface
- Javascript Components
- Charts
- Calendar
- Photo Gallery
- Sample Pages





Mail Queue Manager

This feature allows you to view and manage email messages queued for delivery.
Enter dates as: Month, day of month, year. For example, 1 April 2007 will be "4/1/2007".

Mail Queue Manager

Hide

Select Query

Start Date:
5/24/2019

End Date:
7/25/2019

Search Type:
☒ Begins With
☐ Exact
☐ Partial

Start Time:
09 : 08 AM

End Time:
09 : 08 AM

Run Report

Detail Attachment Note Media

Customer Data

Customer Name

Phone Number 1

WA

Phone Number 2

WA

Phone Number 3

WA

Email

Province

Sumatera Selatan

City

Palembang

District

Address

Ticket Data

Source Media

CALL

Ticket Priority

NORMAL

Ticket Category

SERVICE

Ticket Subcategory

Kunjungan Teknisi

Visit Type

Kunjungan Customer

Visit Information

Department *

Detail Problem

OPEN: 0

ASSIGN BACK: 0

PROCESS: 1

PENDING: 2

CANCELED: 7

CLOSED: 8

RE-PROCESS: 0

Export

Detail

Attachment

Note

Media

Ticket Note

Work Order 1

J1C9C28015

Work Order 2

Work Order

Note

Please fill ticket note here...

Status

Note

Ticket Pending

Ticket Close

Ticket Cancel

Status Detail

-- Please Select Detail --

Repair Close Date

Date Of Repair

Add Note

Reset

Log Report

Page Tips

0001

2019-09-01 - 2019-09-11

Filter by "Location" or "Availability"

Download CSV

Collection Time	Availability	CPU Utilization	Bytes Used For Cache	Hits	Misses
Sep 11, 2019 3:14:39 PM	+	0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:09:36 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:04:33 PM	+	0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:59:30 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:54:25 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:49:22 PM	+	0.73	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:44:20 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:39:17 PM	+	0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:34:14 PM	+	0.83	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:29:11 PM	+	0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:24:09 PM	+	0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:19:06 PM	+	0.75	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:14:03 PM	+	0.83	0.0	0	0



IT Service Desk

100 records per page

Search:

USERNAME	PASSWORD	NAME	ID	ACTION
Ade	Ade	ade	897	
admin	admin	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B1	
Bagaskara	Bagaskar	Bagaskara	K0102010B	
daniel_kp	123456	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B	
hendra yp	hendra_y	Hendra YP	K0196002B	
M. Iqbal	M. Iqbal	M. Iqbal	K9902008b	
wardono	wardono	Wardono	K0197003B	

Showing 1 to 7 of 7 entries

← Previous

1

Next →

Company Profile



Pembangunan sistem informasi dan Instalasi ejournal menggunakan Open Journal
System (OJS)

MTI.R2
KELOMPOK 2
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG
2019

Kelompok II

A.Firdaus

Istiqomah Febrianty

Hendri Donan

M. Danil Sentosa

Dede Septriawan

Hermizahadiwidastra

Muhammad Fajar

Program Magister Teknik Informatika

Kelas R2

Universitas Bina Darama



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

Palembang, Desember 2019

Kepada

Yth.

Tri Basuki Kurniawan,S.Kom.,M.Eng.,Ph.D

Jl. A.Yani Palembang 30266

Sebelumnya kami ucapkan terima kasih kepada Bpk Tri Basuki Kurniawan, S.Kom. ,M.Eng., Ph.D. karena telah memberikan kesempatan kepada MTI.R2 untuk mengajukan proposal penawaran ini. Adapun isi dari proposal ini yaitu untuk menawarkan pembanguna sistem informasi ejournal.

Demikianlah proposal ini kami ajukan untuk diteliti dan dikoreksi. Besar harapan kami agar kerjasama mengenai penawaran ini dapat terwujud dan ada tindak lanjutnya dengan kami bisa melakukan persentasi tentang proposal penawaran kami ini. Terima kasih.

MTI.R2 Nusantara ttd

Direktur

A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan pekerjaan dilakukan tanpa atau dengan sedikit sekali campur tangan manusia. TIK juga mempermudah dan mempercepat perekaman, pengorganisasian, editing, penelusuran kembali, penyebaran, dan sharing, informasi dan pengetahuan serta sumber-sumbernya (termasuk manusia) dalam bentuk multiformat: tacit, explicit; teks, audio, video, audio-visual tanpa memandang bidang ilmu dan kegiatan. Hal ini memacu terciptanya masyarakat pengetahuan (knowledge society) yang demokratis. Siapa saja dapat memiliki akses ke sumber-sumber informasi dan pengetahuan, dan bisa dengan mudah mempublikasikan karyanya di Internet. Tanpa memandang status sosial ekonominya bisa berpartisipasi dalam suatu kelompok diskusi online. Tiap individu menjadi semakin mudah untuk melakukan multi-tasking (beberapa tugas dalam waktu yang sama hanya melalui satu komputer). TIK juga memudahkan orang untuk berfikir dan menuangkan gagasannya secara multi-format dan non-linear. Kemampuan TIK ini juga meningkatkan percepatan cross-breeding informasi dan pengetahuan yang bukan lagi dalam disiplin atau bidang kehidupan yang sama, tetapi juga secara intra dan bahkan inter disiplin atau bidang kehidupan.

Jurnal sebagai hasil pengetahuan yang terwujud dan terangkum dalam tulisan-tulisan ilmiah memungkinkan siapa saja yang mempunyai karya tulis dapat memasukkan karyanya. Jurnal yang kita kenal biasanya berupa buletin atau majalah ilmiah yang diterbitkan oleh institusi tertentu. Siapapun yang ingin mempublikasikan hasil karya ilmiahnya harus mengirim ke institusi tersebut untuk dipublikasikan. Namun terdapat kelemahan dalam jurnal konvensional tersebut yaitu, terbatasnya karya ilmiah yang akan dimuat sehingga membuat karya ilmiah yang diterima harus diseleksi terlebih dahulu dan terbatasnya pendanaan dalam penerbitan jurnal tersebut karena publikasi tersebut harus dicetak dalam bentuk buletin atau majalah yang sangat jelas apabila semakin banyak oplah cetakan biayapun bertambah. Ini membuat jurnal konvensional tidak dapat terbit

secara berkala dalam waktu yang singkat sehingga jelas membatasi tersampainya karya ilmiah tersebut termasuk yang tidak lolos seleksi atau tidak dimuat agar dapat dibaca oleh orang lain sebagai wujud pemberdayaan sumber daya manusia.

Dalam mewujudkan penerapan undang-undang plagiat terkait hasil karya, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi mengeluarkan surat edaran Nomor: 152/E/T/2012, publikasi ilmiah menjadi syarat wajib diunggah melalui dunia maya berupa e-journal bagi mahasiswa program sarjana untuk memperoleh kelulusan. Sedangkan dalam Perdirjen Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah, serta Surat Kebijakan Unggah Karya Ilmiah dan Jurnal Nomor 2050/E/T/2011 menyatakan bahwa “Dirjen Dikti tidak akan melakukan penilaian karya ilmiah yang dipublikasikan di suatu jurnal jika artikel dan identitas jurnal yang bersangkutan tidak bisa ditelusuri secara online”. Maka pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga diperlukan sistem yang dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online.

Public Knowledge Project dari Simon Fraser University dan berlisensi GNU General Public License (Zuchri, 2009), mengembangkan Open Journal System (OJS) berupa perangkat lunak open source yang digunakan untuk mengelola jurnal ilmiah secara online. OJS dapat mengotomatisasikan proses pengiriman artikel, editing, review dan lain-lain yang terkait dengan pengelolaan jurnal. Aplikasi OJS juga dapat dioperasikan secara fleksibel dalam manajemen jurnal dan sistem penerbitan jurnal.

Saat ini, banyak perguruan tinggi sudah menerapkan publikasi ilmiah hasil penelitian mahasiswa pada dunia maya berupa e-journal dengan menggunakan aplikasi OJS sebagai salah satu bentuk dari kewajiban dari pemerintah. OJS telah mengalami revolusi sistem, yakni versi 1, 2 dan 3. Aplikasi ini telah

dirancang untuk mengurangi waktu dan energi yang diperlukan untuk tugas-tugas administrasi dan manajerial yang

berhubungan dengan publikasi jurnal, sekaligus meningkatkan pencatatan serta efisiensi proses editorial. Aplikasi ini berusaha untuk meningkatkan kualitas ilmiah dan publikasi penerbitan jurnal melalui sejumlah inovasi, dari mulai pembuatan kebijakan jurnal yang lebih transparan serta manajemen jurnal yang berbasis online sehingga dapat lebih bermanfaat untuk masyarakat luas yang membutuhkan.

B. Landasan Teori

1. Definisi Jurnal

Jurnal adalah terbitan berkala yang berbentuk pamflet berseri berisi bahan yang sangat diminati orang saat diterbitkan. Jurnal ilmiah berisi kumpulan artikel yang dipublikasikan secara periodik, ditulis oleh para ilmuwan peneliti untuk melaporkan hasil-hasil penelitian terbarunya. Tulisan atau artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah, sudah mengalami proses peer-review dan seleksi ketat dari para pakar di bidangnya masing-masing. Proses peer-review ini dijalankan untuk menjamin kualitas dan validitas ilmiah artikel yang dimuat.

2. Definisi E-Journal

Jurnal elektronik (e-journal) adalah terbitan serial seperti bentuk tercetak tetapi dalam bentuk elektronik. Biasanya terdiri dari tiga format, yaitu text, text dan grafik, serta full image (dalam bentuk pdf). Dibandingkan dengan jurnal tercetak jurnal elektronik memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dari segi kemutakhiran. Jurnal elektronik seringkali sudah terbit sebelum jurnal cetak diterbitkan sehingga dalam kecepatan penerimaan informasi jauh lebih menguntungkan.

e-Journal secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian informasi dan komunikasi atau jurnal secara online. Sebuah studi mendefinisikan e-journal sebagai “peer-reviewed journals available online, whether or not they are also available in conventional, printed form”. Definisi sederhana ini hanya menjadikan

peer-review (isi jurnal dimuat setelah melalui saringan kalangan ilmunan) sebagai patokan dan tidak peduli apakah jurnalnya tersedia atau tidak tersedia dalam bentuk cetak.

Karakteristik e-Journal adalah pertama, memanfaatkan teknologi elektronik dimana antara penerbit, penulis dan pembaca dapat saling berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler. Kedua, saja dan dimana saja bila penerbit, penulis dan pembaca memerlukannya.

3. Definisi OJS

OJS (Open Journal System) merupakan perangkat lunak open source untuk mengelola jurnal dan sistem publikasi berbasis web mulai dari proses callfor-paper, peer-review, hingga penerbitan dalam bentuk online dengan tujuan memperluas dan meningkatkan akses terhadap suatu riset.

a. Kelebihan OJS dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya yang sejenis antara lain:

- OJS beroperasi di *multi platform* termasuk Windows.
- OJS bisa beroperasi dengan *webserver*.
- Proses instalasi mudah.
- Banyak tersedia dokumentasi.
- Sudah banyak diaplikasikan oleh institusi, perguruan tinggi, maupun komunitas.

b. Management User :

1. Manajer Jurnal

Sebagai pengelola jurnal berhak atas pengaturan kelengkapan, kebijakan, proses pengiriman artikel, pengaturan jurnal, pengaturan tampilan.

2. Manajer Langganan

Berperan dalam pengaturan jurnal yang dilanggan.

3. *Editors*

Memulai aplikasi, proses pengiriman artikel, menetapkan status artikel, mengatur edisi, membuat edisi baru, dan mempublikasikannya, mengirimkan notifikasi kepada pengguna.

4. *Editor Bagian*

Menetapkan *reviewers*, bekerjasama dengan para *reviewers*, membuat keputusan tentang artikel yang akan diterbitkan, *copyediting*, *layout editing*, dan mengoreksi artikel (*proofreaders*).

5. *Reviewer*

Meninjau artikel yang dikirimkan, dan berhak mengunggah lampiran yang akan digunakan oleh *editor* dan *author*, *reviewer* ditentukan oleh *section editors* sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pengelola jurnal.

6. *Copy Editors*

Berperan dalam melakukan penyuntingan artikel yang dikirimkan dan bekerjasama dengan penulis untuk memperbaiki tata bahasa dan kejelasan isi jurnal serta memastikan aturan penulisan jurnal secara bibliografi dan tekstual sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelum kemudian ditempatkan dalam *gallery* dan dipublikasikan.

7. *Layout Editors*

Berperan untuk mengubah format artikel HTML, PDF, DOCX, dan lain- lain sesuai dengan ketentuan jurnal yang telah disepakati. OJS tidak menyediakan *converter* otomatis sehingga *layout editors* harus memiliki perangkat lunak yang dibutuhkan dan melakukannya secara manual kemudian meletakkan file tersebut dalam *gallery*.

8. *Proofreaders*

Berperan dalam mengoreksi artikel dalam hal tipografi dan kesalahan format untuk setiap artikel yang tersimpan dalam *gallery*, kemudian menyerahkan kepada *layout editor* untuk diperbaiki, peran ini untuk dapat dilakukan oleh *editor* dan *section editor*.

9. Penulis

Penulis dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* di halaman *website* jurnal yang menggunakan OJS dan langsung mengunggah OJS dan langsung mengunggah artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal tersebut dengan terlebih dahulu mengisi metadata atau pengindeksan yang terkait dengan artikel tersebut sehingga dapat dengan mudah dilacak melalui mesin pencari.

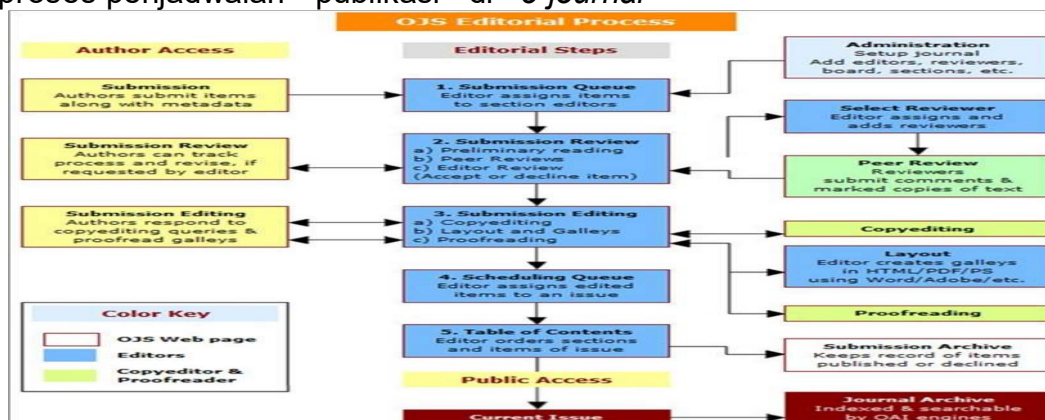
10. Pembaca

Pembaca dapat mendaftarkan diri sebagai langganan atau sekedar sebagai pembaca setelah jurnal dapat dibaca secara bebas tanpa biaya.

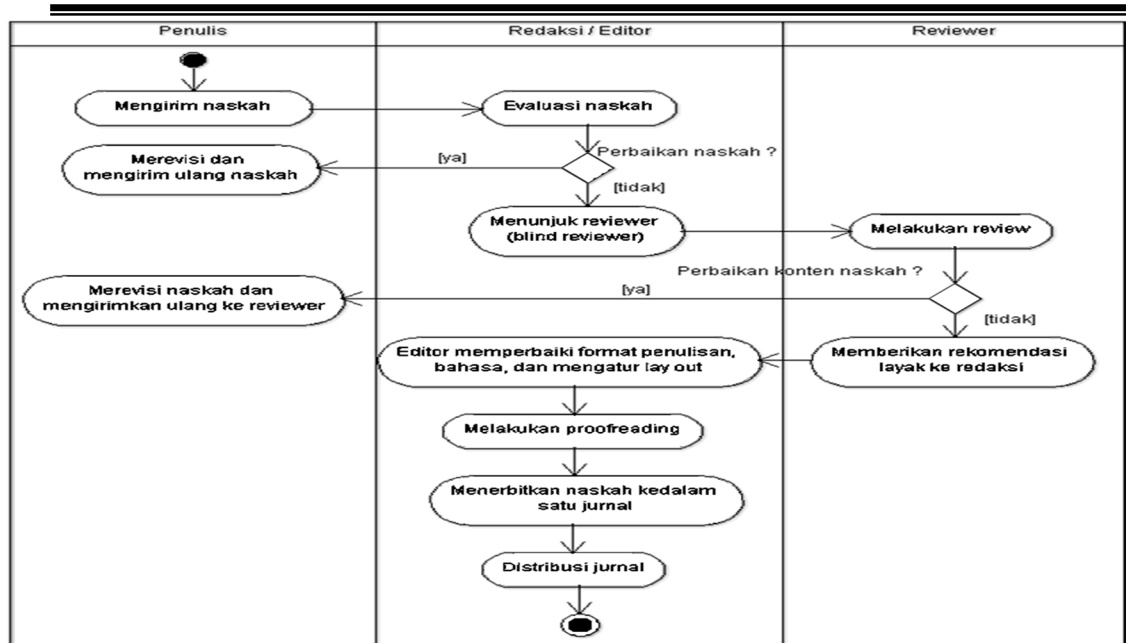
C. Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

3.1 Proses Penerbitan ejournal

Ada beberapa tahapan dalam publikasi jurnal ilmiah dengan menggunakan *e-journal*, yaitu proses pengumuman penerimaan naskah, pendaftaran penulis, proses penyerahan naskah dari penulis, proses evaluasi naskah oleh redaksi/*editor*, proses *review* oleh *reviewer*, proses *editing* oleh *editor*, proses pembayaran penerbitan naskah oleh penulis dan proses penjadwalan publikasi di *e-journal*



Alur penerbitan Open Journal System



Activity diagram proses penerbitan jurnal

3.2 Hardware dan Software Support

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan sistem operasi dan perangkat lunak pengembangan, ditambah dengan adanya koneksi internet.

Sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 8
2. Open Journal System minimal versi 3
3. WampServer versi 2.1 atau yang lebih baru, yang di dalamnya terdapat aplikasi berikut:
 - a. Database MySQL versi 5.5.8 atau yang lebih baik
 - b. Web server Apache versi 2.2.17 atau versi yang lebih baik
 - c. phpMyAdmin versi 3.3.9 atau yang lebih baik
4. Notepad++ versi 6.3
5. ArgoUML versi 0.34

3.3 Pengumpulan data dan Proses Pengerjaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian langsung pada redaksi penerbitan jurnal dan proses pengembangan ejournal ini adalah 1 minggu

3.4 Desain Tampilan



D. Profil Perusahaan

1. Latar Belakang

MTI.R2 adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan solusi teknologi informasi dan Networking. Klien kami berasal dari berbagai lembaga, mulai dari instansi Pemerintah, BUMN, Instansi Pendidikan, sampai dengan perusahaan berskala UKM dan personal.

MTI.R2 menawarkan pilihan kerja sama yang optimal baik klien dalam kebutuhan akan layanan dan solusi teknologi dan networking. Kami memberikan solusi dengan teknologi-teknologi tepat guna, dengan dijalankan oleh tenaga-tenaga pelaksana kami yang telah berpengalaman dan professional di bidangnya.

MTI.R2 di dirikan oleh Kelompok II kelas MTI.R2 yang mempunyai pengalaman sejak tahun 2019 sampai sekarang yang mengerjakan sistem informasi skala kecil dan besar. Badan hukum dari MTI.R2 Nusantara yaitu No. SITU / Izin Gangguan 503/IG.R/5975/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 4 Oktober 2018. No. SIUP 511.3/SIUP/2458/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 16 November 2021. No. TDP 060614609431, Masa berlaku

izin 16 November 2021. Akta Pendirian Nomor Akta 13 Tanggal 19 September 2019 Nama Notaris Syarif Hidayatullah, SH., M.Kn dan Akta Perubahan Terakhir dari CV ke PT Nomor Akta 19 Tanggal 20 Agustus 2019 Nama Alvian, SH., M.Kn.

2. Pengalaman Pekerjaan

No	Nama	Institusi	SK
1	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website STIKe Muhammadiyah Palembang	STIKes MP	016/2019/3/STIKes
2	Pembangunan Networking dan Management Bandwith	Klinik Mandiri	019/8989/8/KM
3	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website Proceeding	STIKes MP	016/8989/8/STIKes
4	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Pendaftaran Online	STIKes MP	026/AGP/VI/2019/STIKes
5	Pembangunan Database Server	STIKes MP	031/AGP/VI/2019/STIKes
6	Pembangun Aplikasi Kasir Apotik	Apotik Dinara	2019/1288/3AB

3. Penawaran Produk

Pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs (open journal system)

4. Biaya

Rincian biaya pembangunan sistem informasi untuk ejournal :

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

E. PENUTUP

Demikian proposal penawaran ini kami sampaikan untuk menjadi bahan pertimbangan di dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan kegiatan STIKES Muhammadiyah Palembang yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas, efektif dan efisien.



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

SURAT PERJANJIAN KERJASAMA

No. 14/IGN/SPK/V/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PT. MTI.R2
Alamat : Jalan A. Yani 13 Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama PT. MTI.R2 selanjutnya disebut sebagai Pihak Pertama

Nama : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D
Alamat : Jl. Jend. A. Yani, No.13, Ulu Palembang

Dalam hal ini bertindak sebagai Client untuk selanjutnya disebut Pihak Kedua.

Pihak Pertama dan Pihak Kedua dengan ini menerangkan kontrak kerjasama pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs dengan ketentuan sebagai berikut.

Pasal 1 **Ruang Lingkup Perjanjian Pihak Pertama**

Ruang lingkup pekerjaan sesuai dengan permintaan Pihak Kedua adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan Sistem Informasi ejournal
2. Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id>

Pasal 2 **Nilai Perjanjian**

Atas pekerjaan domain dan hosting tersebut maka Pihak Pertama berhak memperoleh pembayaran dari Pihak Kedua berupa uang sejumlah Rp. 22.00.000. Nilai tersebut adalah kesepakatan antara Pihak Pertama dan Pihak Kedua. Rincian dari nilai perjanjian seperti tabel dibawah ini.

Domain dan Hosting Website <http://ejournalcontoh.ac.id/> - 10 GB

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000

Pasal 3 Pembayaran

Pada saat perjanjian ini ditandatangani, Pihak Kedua berkewajiban melakukan pembayaran dari nilai yang telah disepakati pada pasal 2 setelah serah terima pekerjaan dengan waktu pengerjaan yang telah ditentukan seperti pasal 4 dibawah ini.

Pasal 4 Waktu Pengerjaan

1. Waktu pengerjaan terhitung sejak ditandatanganinya surat perjanjian ini oleh pihak Pertama dan Kedua dengan waktu selambat-lambatnya 1 (dua) Minggu.
2. Jangka waktu pengerjaan design pada pasal 4.2 dapat berubah bila Pihak Kedua terlambat memberikan data-data yang diperlukan kepada pihak Pertama.
3. Waktu pengerjaan dapat diperpanjang atas persetujuan pihak pertama dan pihak kedua dengan memperbaharui surat perjanjian kerjasama ini.

Pasal 5 Force Majeur

Jika Pihak Pertama atau Pihak kedua berhalangan dan diluar kemampuan para pihak (force majeure), segala hak dan kewajibannya berdasarkan perjanjian ini pindah kepada wakil yang telah ditunjuk.

Pasal 6 Ketentuan Lain

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan diatur kemudian secara bersama dengan catatan :



MTI.R2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

1. Pihak Kedua berhak meminta perbaikan ejournal yang telah ada, dalam waktu kontrak yang disepakati.
2. Setelah e-jurnal di online-kan pihak pertama akan memperbaiki jika error dan penambahan dalam batas kewajaran yang diajukan oleh pihak kedua selama 1 (satu) bulan.
3. Sedangkan garansi memperbaiki jika ada error dan maintenance selama 1 (satu) tahun.
4. Perubahan maupun penambahan dari perjanjian ini hanya berlaku apabila dituangkan dalam surat perjanjian yang ditandatangani oleh kedua pihak dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat perjanjian ini.
5. Surat asli perjanjian ini dibuat rangkap 2 (dua) masing-masing bermaterai cukup dan telah di tandatangani asli oleh kedua belah pihak sehingga masing-masing pihak mendapatkan satu eksemplar

Pasal 7 Perselisihan

Apabila timbul perselisihan antara Pihak Pertama dan Kedua mengenai perjanjian ini yang tidak dapat diselesaikan secara damai dan musyawarah, kedua pihak memilih Pengadilan Negeri yang disepakati oleh Kedua pihak untuk diselesaikan oleh pengadilan tersebut. Demikian perjanjian ini disepakati dan ditandatangani tanggal

Palembang, Desember 2019

Pihak Pertama

Pihak Kedua

PT. MTI.R2

Direktur

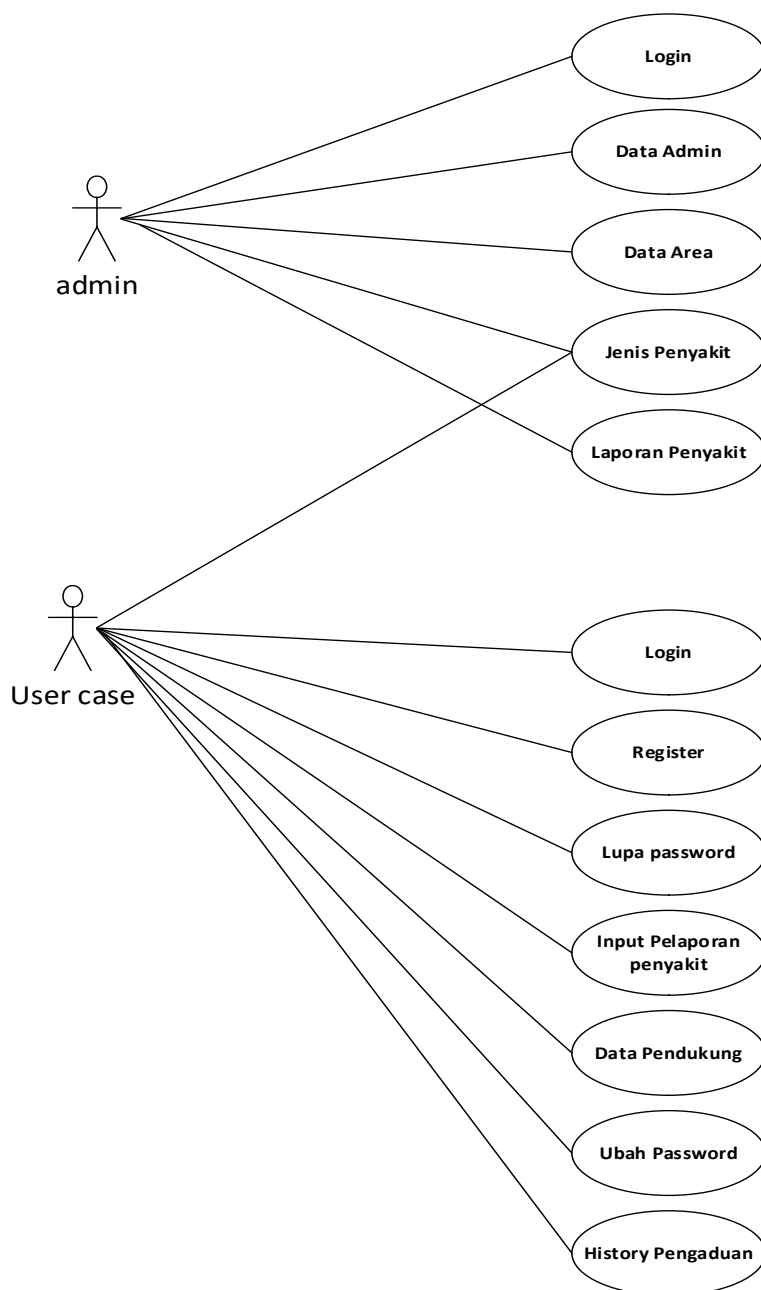
Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D

3.2.1. Perancangan Sistem

Pada proses perancangan sistem akan digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* dalam membantu pembuatan rancangan sistem ini. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

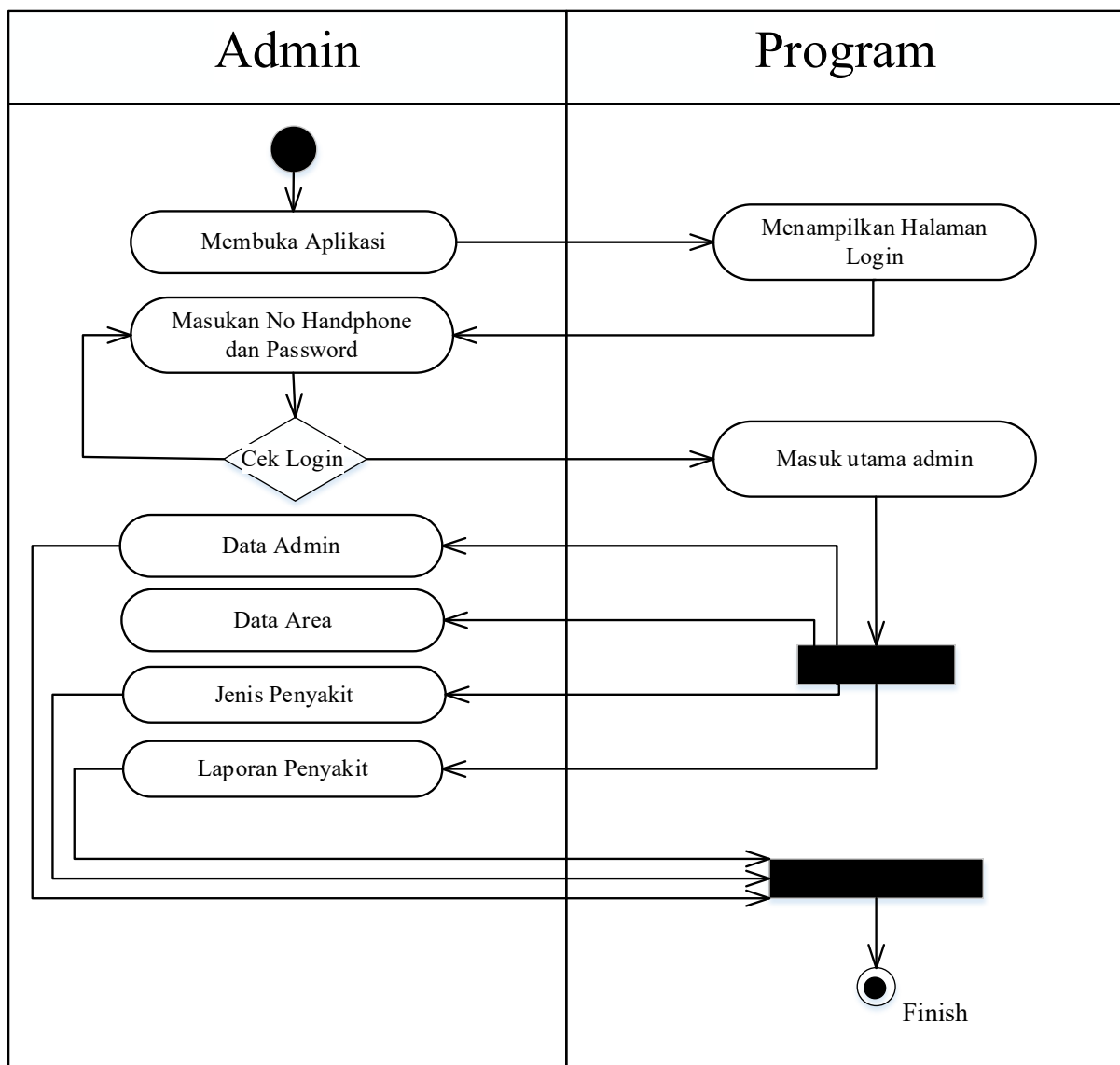
3.2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Dibawah ini merupakan use case diagram dari perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *mobile*.



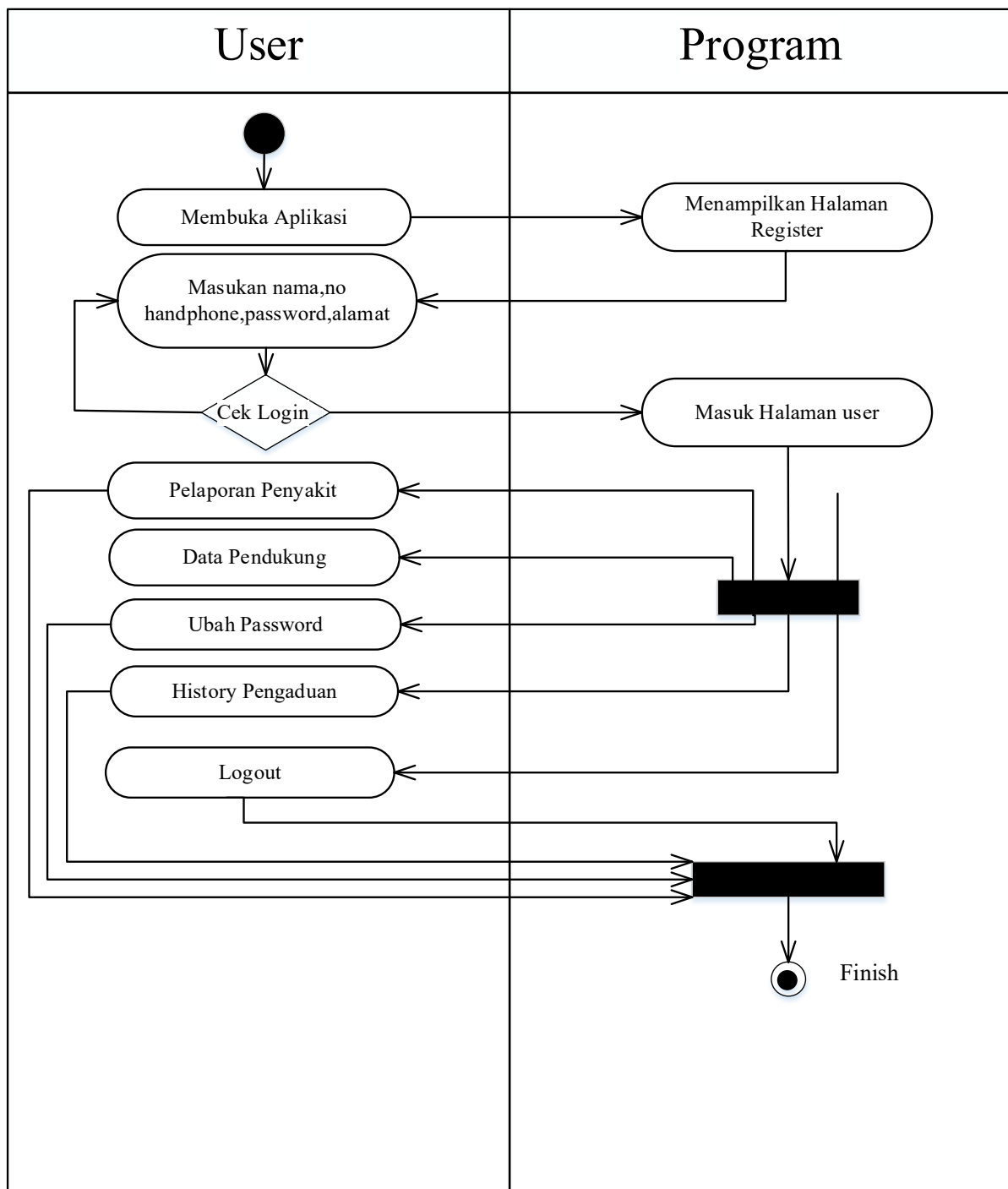
3.2.1.2 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan admin dengan sistem, pertama admin melakukan *login*, admin dapat dapat menginput jenis_penyakit, data admin, data area, jenis penyakit, melihat laporan penyakit dari user



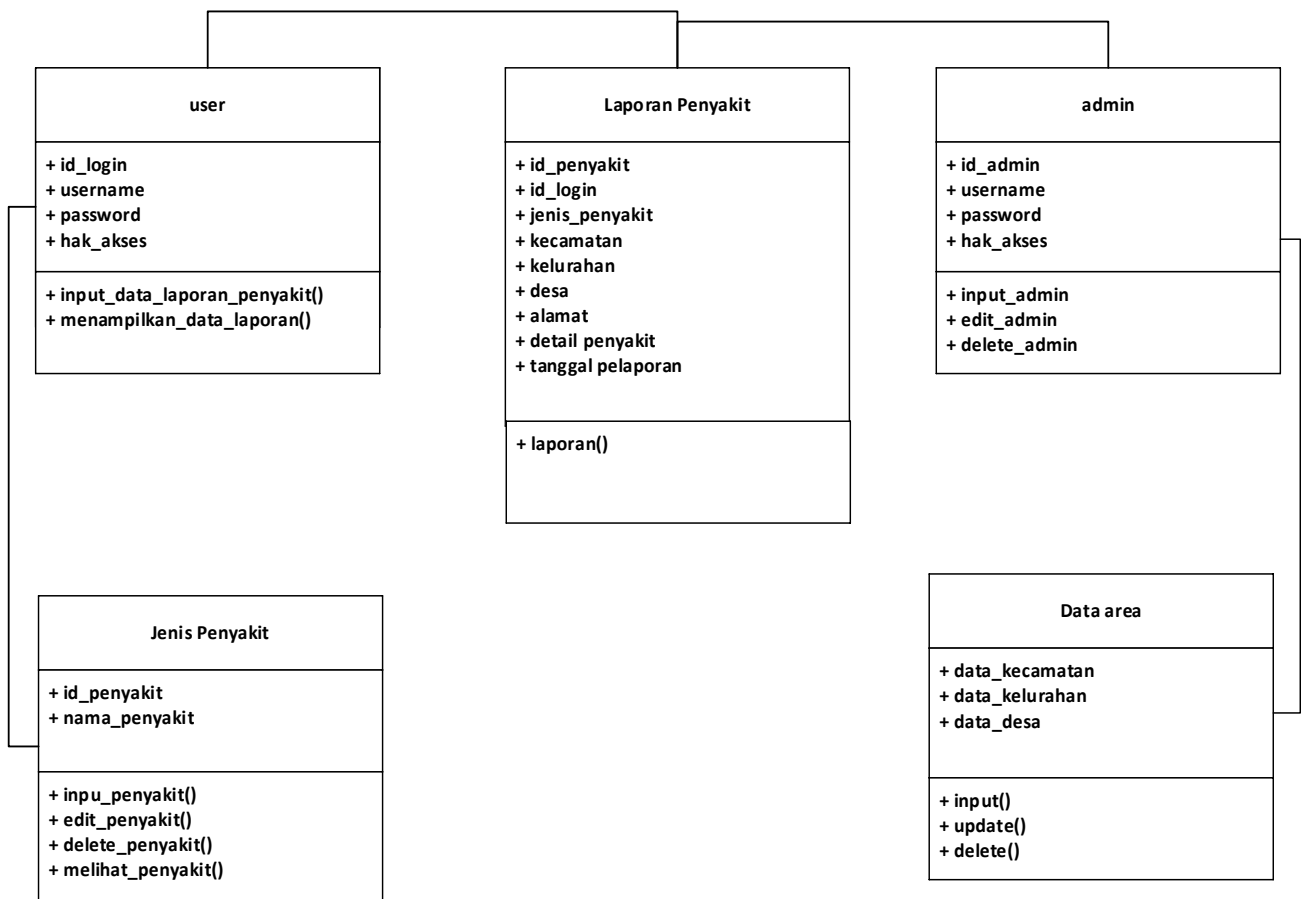
3.2.1.3 Activity Diagram User

Activity diagram user menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan user dengan sistem, pertama user melakukan *login*, melihat pelaporan penyakit, data pendukung, ubah password, history pengaduan.



3.2.1.4 Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



3.2.1 Perancangan *Database*

Dalam proses pembangunan perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *android* dibutuhkan sebuah *database* yang bertindak sebagai sarana untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan perangkat lunak yang sedang dibangun. Dimana *database* tersebut terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel login, tabel jenis_penyakit, tabel data_penyakit, tabel data kelurahan, tabel data kecamatan dan tabel desa.

3.2.1.1 Database Sipadi

3.2.1.2 Tabel Login

Rancangan tabel login merupakan rancangan tabel untuk user dan admin masuk ke halaman utama.

Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_login	int	11	AUTO_INCREMENT
2	username	Varchar	55	username
3	nama	Varchar	55	nama
4	password	Varchar	255	password
5	No_hp	Varchar	21	No_hp
6	alamat	Varchar	111	alamat
7	status	Varchar	11	status
8	akses	Varchar	5	akses

3.2.1.3 Tabel Jenis Penyakit

Rancangan tabel jenis penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data jenis penyakit yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.2 Tabel Jenis Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penyakit	int	11	AUTO_INCREMENT
2	Jenis_penyakit	Varchar	55	penyakit
3	tgl	timestamp		Tgl penginputan
4	log	Varchar	35	Nama admin yang menginput

3.2.1.4 Tabel Data Penyakit

Rancangan tabel data penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data penyakit yang di laporkan oleh user.

Tabel 3.3 Tabel Data Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_datapenyakit	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Id_login	Int	11	Nim mahasiswa
3	nama	Varchar	55	nama
4	Jenis_penyakit	Varchar	35	Jenis_penyakit
5	nama_kecamatan	Text	35	nama_kecamatan
6	nama_kelurahan	Varchar	35	nama_kelurahan
7	nama_desa	Varchar	35	nama_desa
8	alamat	Varchar	155	alamat
9	detail_penyakit	Varchar	55	detail_penyakit
10	tgl	date		tgl

3.2.1.5 Tabel data_kelurahan

Rancangan tabel kelurahan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data kelurahan.

Tabel 3.4 Tabel Pengumuman

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kelurahan	Int	-	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan
3	Nama_kelurahan	Varchar	55	Nama_kelurahan

3.2.1.6 Tabel data_kecamatan

Rancangan tabel kecamatan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data kecamatan yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.5 Tabel Konsultasi

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kecamatan	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan

3.2.1.7 Tabel data_desa

Rancangan tabel data_desa merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data desa yang di input oleh admin

Tabel 3.6 Tabel data_desa

No	Field	Type	Size	Description
1	id_desa	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kelurahan	Varchar	35	Nama_kelurahan
3	Nama_desa	Varchar	35	Nama_desa

Company Profile

MTI 21. AR2
KELOMPOK 2

Pembangunan sistem informasi dan Instalasi ejournal
menggunakan Open Journal System (OJS)

MTI 21/ AR2
KELOMPOK 2
UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG
2019

Kelompok II

Kelas MTI 21 / AR2

A.Firdaus

Istiqomah Febrianty

Hendri Donan

M. Danil Sentosa

Dede Septriawan

Hermizahadiwidastra

Muhammad Fajar

Dosen : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom., M.eng., Ph.D

Program Magister Teknik Informatika

Universitas Bina Darama

2019

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

Palembang, Desember 2019

Kepada

Yth.

Tri Basuki Kurniawan,S.Kom.,M.Eng.,Ph.D

Jl. A.Yani Palembang 30266

Sebelumnya kami ucapkan terima kasih kepada Bpk Tri Basuki Kurniawan, S.Kom. ,M.Eng., Ph.D. karena telah memberikan kesempatan kepada MTI.R2 untuk mengajukan proposal penawaran ini. Adapun isi dari proposal ini yaitu untuk menawarkan pembanguna sistem informasi ejournal.

Demikianlah proposal ini kami ajukan untuk diteliti dan dikoreksi. Besar harapan kami agar kerjasama mengenai penawaran ini dapat terwujud dan ada tindak lanjutnya dengan kami bisa melakukan persentasi tentang proposal penawaran kami ini. Terima kasih.

MTI 21.AR2 Nusantara ttd

Direktur

A. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memungkinkan pekerjaan dilakukan tanpa atau dengan sedikit sekali campur tangan manusia. TIK juga mempermudah dan mempercepat perekaman, pengorganisasian, editing, penelusuran kembali, penyebaran, dan sharing, informasi dan pengetahuan serta sumber-sumbernya (termasuk manusia) dalam bentuk multiformat: tacit, explicit; teks, audio, video, audio-visual tanpa memandang bidang ilmu dan kegiatan. Hal ini memacu terciptanya masyarakat pengetahuan (knowledge society) yang demokratis. Siapa saja dapat memiliki akses ke sumber-sumber informasi dan pengetahuan, dan bisa dengan mudah mempublikasikan karyanya di Internet. Tanpa memandang status sosial ekonominya bisa berpartisipasi dalam suatu kelompok diskusi online. Tiap individu menjadi semakin mudah untuk melakukan multi-tasking (beberapa tugas dalam waktu yang sama hanya melalui satu komputer). TIK juga memudahkan orang untuk berfikir dan menuangkan gagasannya secara multi-format dan non-linear. Kemampuan TIK ini juga meningkatkan percepatan cross-breeding informasi dan pengetahuan yang bukan lagi dalam disiplin atau bidang kehidupan yang sama, tetapi juga secara intra dan bahkan inter disiplin atau bidang kehidupan.

Jurnal sebagai hasil pengetahuan yang terwujud dan terangkum dalam tulisan-tulisan ilmiah memungkinkan siapa saja yang mempunyai karya tulis dapat memasukkan karyanya. Jurnal yang kita kenal biasanya berupa buletin atau majalah ilmiah yang diterbitkan oleh institusi tertentu. Siapapun yang ingin mempublikasikan hasil karya ilmiahnya harus mengirim ke institusi tersebut untuk dipublikasikan. Namun terdapat kelemahan dalam jurnal konvensional tersebut yaitu, terbatasnya karya ilmiah yang akan dimuat sehingga membuat karya ilmiah yang diterima harus diseleksi terlebih dahulu dan terbatasnya pendanaan dalam penerbitan jurnal tersebut karena publikasi tersebut harus dicetak dalam bentuk buletin atau majalah yang sangat jelas apabila semakin banyak oplah cetakan biayapun bertambah. Ini membuat jurnal konvensional tidak dapat terbit secara

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

berkala dalam waktu yang singkat sehingga jelas membatasi tersampainya karya ilmiah tersebut termasuk yang tidak lolos seleksi atau tidak dimuat agar dapat dibaca oleh orang lain sebagai wujud pemberdayaan sumber daya manusia.

Dalam mewujudkan penerapan undang-undang plagiat terkait hasil karya, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi mengeluarkan surat edaran Nomor: 152/E/T/2012, publikasi ilmiah menjadi syarat wajib diunggah melalui dunia maya berupa e-journal bagi mahasiswa program sarjana untuk memperoleh kelulusan. Sedangkan dalam Perdirjen Nomor 49/Dikti/Kep/2011 Tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah, serta Surat Kebijakan Unggah Karya Ilmiah dan Jurnal Nomor 2050/E/T/2011 menyatakan bahwa “Dirjen Dikti tidak akan melakukan penilaian karya ilmiah yang dipublikasikan di suatu jurnal jika artikel dan identitas jurnal yang bersangkutan tidak bisa ditelusuri secara online”. Maka pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online menjadi suatu hal yang sangat penting, sehingga diperlukan sistem yang dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan dan publikasi jurnal ilmiah secara online.

Public Knowledge Project dari Simon Fraser University dan berlisensi GNU General Public License (Zuchri, 2009), mengembangkan Open Journal System (OJS) berupa perangkat lunak open source yang digunakan untuk mengelola jurnal ilmiah secara online. OJS dapat mengotomatisasikan proses pengiriman artikel, editing, review dan lain-lain yang terkait dengan pengelolaan jurnal. Aplikasi OJS juga dapat dioperasikan secara fleksibel dalam manajemen jurnal dan sistem penerbitan jurnal.

Saat ini, banyak perguruan tinggi sudah menerapkan publikasi ilmiah hasil penelitian mahasiswa pada dunia maya berupa e-journal dengan menggunakan aplikasi OJS sebagai salah satu bentuk dari kewajiban dari pemerintah. OJS telah mengalami revolusi sistem, yakni versi 1, 2 dan 3. Aplikasi ini telah dirancang

untuk mengurangi waktu dan energi yang diperlukan untuk tugas-tugas administrasi dan manajerial yang

berhubungan dengan publikasi jurnal, sekaligus meningkatkan pencatatan serta efisiensi proses editorial. Aplikasi ini berusaha untuk meningkatkan kualitas ilmiah dan publikasi penerbitan jurnal melalui sejumlah inovasi, dari mulai pembuatan kebijakan jurnal yang lebih transparan serta manajemen jurnal yang berbasis online sehingga dapat lebih bermanfaat untuk masyarakat luas yang membutuhkan.

B. Landasan Teori

1. Definisi Jurnal

Jurnal adalah terbitan berkala yang berbentuk pamflet berseri berisi bahan yang sangat diminati orang saat diterbitkan. Jurnal ilmiah berisi kumpulan artikel yang dipublikasikan secara periodik, ditulis oleh para ilmuwan peneliti untuk melaporkan hasil-hasil penelitian terbarunya. Tulisan atau artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah, sudah mengalami proses peer-review dan seleksi ketat dari para pakar di bidangnya masing-masing. Proses peer-review ini dijalankan untuk menjamin kualitas dan validitas ilmiah artikel yang dimuat.

2. Definisi E-Journal

Jurnal elektronik (e-journal) adalah terbitan serial seperti bentuk tercetak tetapi dalam bentuk elektronik. Biasanya terdiri dari tiga format, yaitu text, text dan grafik, serta full image (dalam bentuk pdf). Dibandingkan dengan jurnal tercetak jurnal elektronik memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dari segi kemutakhiran. Jurnal elektronik seringkali sudah terbit sebelum jurnal cetak diterbitkan sehingga dalam kecepatan penerimaan informasi jauh lebih menguntungkan.

e-Journal secara sederhana dapat diartikan sebagai penyampaian informasi dan komunikasi atau jurnal secara online. Sebuah studi mendefinisikan e-journal

sebagai “peer-reviewed journals available online, whether or not they are also available in conventional, printed form”. Definisi sederhana ini hanya menjadikan peer-review (isi jurnal dimuat setelah melalui saringan kalangan ilmunan) sebagai patokan dan tidak peduli apakah jurnalnya tersedia atau tidak tersedia dalam bentuk cetak.

Karakteristik e-Journal adalah pertama, memanfaatkan teknologi elektronik dimana antara penerbit, penulis dan pembaca dapat saling berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler. Kedua, saja dan dimana saja bila penerbit, penulis dan pembaca memerlukannya.

3. Definisi OJS

OJS (Open Journal System) merupakan perangkat lunak open source untuk mengelola jurnal dan sistem publikasi berbasis web mulai dari proses callfor-paper, peer-review, hingga penerbitan dalam bentuk online dengan tujuan memperluas dan meningkatkan akses terhadap suatu riset.

a. Kelebihan OJS dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya yang sejenis antara lain:

- OJS beroperasi di *multi platform* termasuk Windows.
- OJS bisa beroperasi dengan *webserver*.
- Proses instalasi mudah.
- Banyak tersedia dokumentasi.
- Sudah banyak diaplikasikan oleh institusi, perguruan tinggi, maupun komunitas.

b. Management User :

1. Manajer Jurnal

Sebagai pengelola jurnal berhak atas pengaturan kelengkapan, kebijakan, proses pengiriman artikel, pengaturan jurnal, pengaturan tampilan.

2. Manajer Langganan

Berperan dalam pengaturan jurnal yang berlanggan.

3. *Editors*

Memulai aplikasi, proses pengiriman artikel, menetapkan status artikel, mengatur edisi, membuat edisi baru, dan mempublikasikannya, mengirimkan notifikasi kepada pengguna.

4. *Editor Bagian*

Menetapkan *reviewers*, bekerjasama dengan para *reviewers*, membuat keputusan tentang artikel yang akan diterbitkan, *copyediting*, *layout editing*, dan mengoreksi artikel (*proofreaders*).

5. *Reviewer*

Meninjau artikel yang dikirimkan, dan berhak mengunggah lampiran yang akan digunakan oleh *editor* dan *author*, *reviewer* ditentukan oleh *section editors* sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pengelola jurnal.

6. *Copy Editors*

Berperan dalam melakukan penyuntingan artikel yang dikirimkan dan bekerjasama dengan penulis untuk memperbaiki tata bahasa dan kejelasan isi jurnal serta memastikan aturan penulisan jurnal secara bibliografi dan tekstual sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelum kemudian ditempatkan dalam *gallery* dan dipublikasikan.

7. *Layout Editors*

Berperan untuk mengubah format artikel HTML, PDF, DOCX, dan lain- lain sesuai dengan ketentuan jurnal yang telah disepakati. OJS tidak menyediakan *converter* otomatis sehingga *layout editors* harus memiliki perangkat lunak yang dibutuhkan dan melakukannya secara manual kemudian meletakkan file tersebut dalam *gallery*.

8. *Proofreaders*

Berperan dalam mengoreksi artikel dalam hal tipografi dan kesalahan format untuk setiap artikel yang tersimpan dalam *gallery*,

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

kemudian menyerahkan kepada *layout editor* untuk diperbaiki, peran ini untuk dapat dilakukan oleh *editor* dan *section editor*.

9. Penulis

Penulis dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* di halaman *website* jurnal yang menggunakan OJS dan langsung mengunggah OJS dan langsung mengunggah artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal tersebut dengan terlebih dahulu mengisi metadata atau pengindeksan yang terkait dengan artikel tersebut sehingga dapat dengan mudah dilacak melalui mesin pencari.

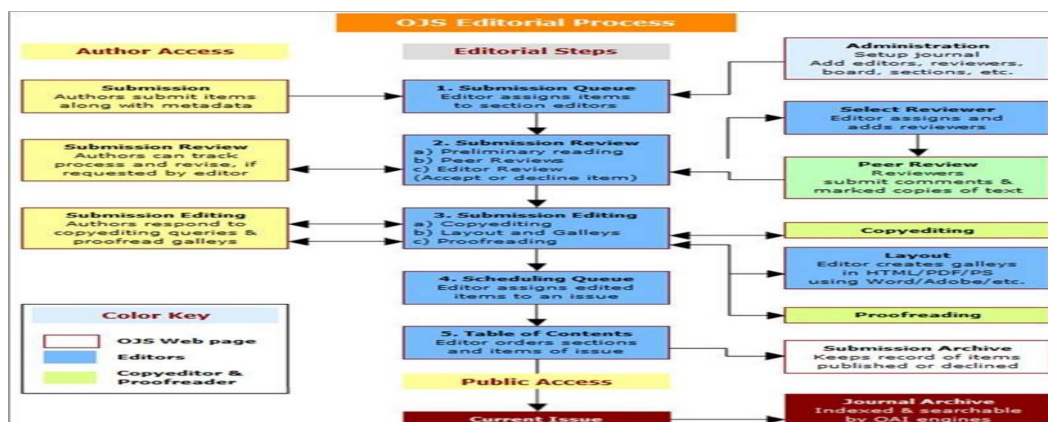
10. Pembaca

Pembaca dapat mendaftarkan diri sebagai langganan atau sekedar sebagai pembaca setelah jurnal dapat dibaca secara bebas tanpa biaya.

C. Metodologi Perancangan Perangkat Lunak

3.1 Proses Penerbitan ejournal

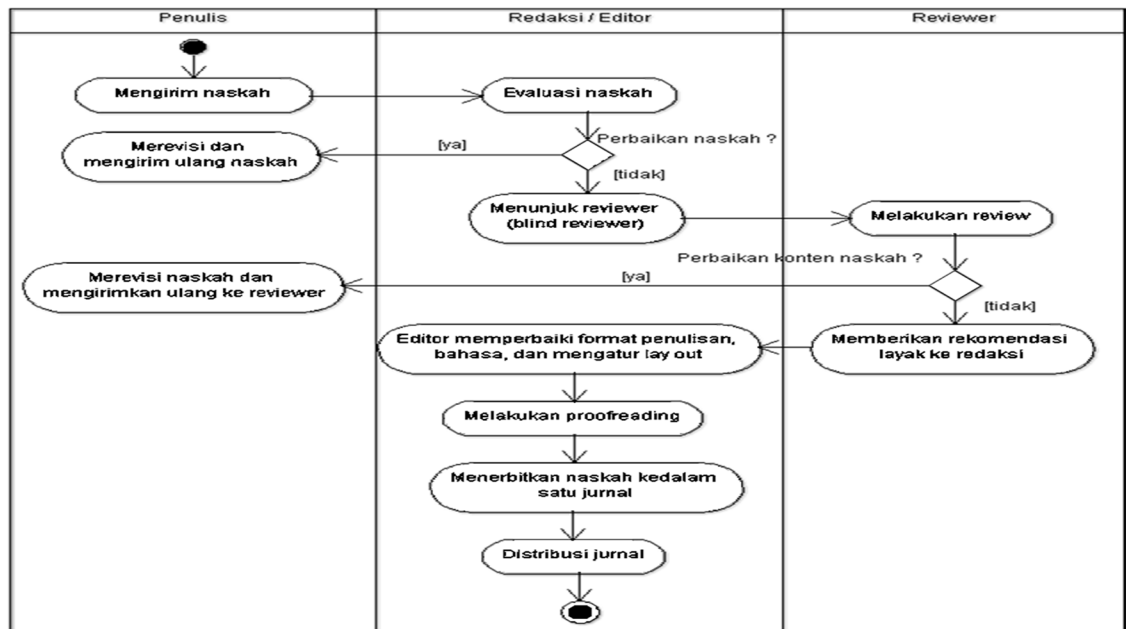
Ada beberapa tahapan dalam publikasi jurnal ilmiah dengan menggunakan *e-journal*, yaitu proses pengumuman penerimaan naskah, pendaftaran penulis, proses penyerahan naskah dari penulis, proses evaluasi naskah oleh redaksi/*editor*, proses *review* oleh *reviewer*, proses *editing* oleh *editor*, proses pembayaran penerbitan naskah oleh penulis dan proses penjadwalan publikasi di *e-journal*



MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

Alur penerbitan Open Journal System



Activity diagram proses penerbitan jurnal

3.2 Hardware dan Software Support

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan sistem operasi dan perangkat lunak pengembangan, ditambah dengan adanya koneksi internet.

Sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 8
2. Open Journal System minimal versi 3
3. WampServer versi 2.1 atau yang lebih baru, yang di dalamnya terdapat aplikasi berikut:
 - a. Database MySQL versi 5.5.8 atau yang lebih baik
 - b. Web server Apache versi 2.2.17 atau versi yang lebih baik
 - c. phpMyAdmin versi 3.3.9 atau yang lebih baik

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

4. Notepad++ versi 6.3

5. ArgoUML versi 0.34

3.3 Pengumpulan data dan Proses Pengerjaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian langsung pada redaksi penerbitan jurnal dan proses pengembangan ejournal ini adalah 1 minggu

3.4 Desain Tampilan



D. Profil Perusahaan

1. Latar Belakang

MTI.R2 adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan solusi teknologi informasi dan Networking. Klien kami berasal dari berbagai lembaga, mulai dari instansi Pemerintah, BUMN, Instansi Pendidikan, sampai dengan perusahaan berskala UKM dan personal.

MTI.R2 menawarkan pilihan kerja sama yang optimal baik klien dalam kebutuhan akan layanan dan solusi teknologi dan networking. Kami memberikan solusi dengan teknologi-teknologi tepat guna, dengan dijalankan oleh tenaga-tenaga pelaksana kami yang telah berpengalaman dan professional di bidangnya.

MTI.R2 di dirikan oleh Kelompok II kelas MTI.R2 yang mempunyai pengalaman sejak tahun 2019 sampai sekarang yang mengerjakan sistem informasi skala kecil

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

dan besar. Badan hukum dari MTI.R2 Nusantara yaitu No. SITU / Izin Gangguan 503/IG.R/5975/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 4 Oktober 2018. No. SIUP 511.3/SIUP/2458/BPM-PTSP/2019, Masa berlaku izin 16 November 2021. No. TDP 060614609431, Masa berlaku izin 16 November 2021. Akta Pendirian Nomor Akta 13 Tanggal 19 September 2019 Nama Notaris Syarif Hidayatullah, SH., M.Kn dan Akta Perubahan Terakhir dari CV ke PT Nomor Akta 19 Tanggal 20 Agustus 2019 Nama Alvian, SH., M.Kn.

2. Pengalaman Pekerjaan

No	Nama	Institusi	SK
1	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website STIKes Muhammadiyah Palembang	STIKes MP	016/2019/3/STIKes
2	Pembangunan Networking dan Management Bandwith	Klinik Mandiri	019/8989/8/KM
3	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Website Proceeding	STIKes MP	016/8989/8/STIKes
4	Pengembangan, Pemeliharaan dan Pelayanan Pendaftaran Online	STIKes MP	026/AGP/VI/2019/STIKes
5	Pembangunan Database Server	STIKes MP	031/AGP/VI/2019/STIKes
6	Pembangun Aplikasi Kasir Apotik	Apotik Dinara	2019/1288/3AB

3. Penawaran Produk

Pembangunan sistem informasi ejournal berbasis ojs (open journal system)

4. Biaya

Rincian biaya pembangunan sistem informasi untuk ejournal :

MTI 21.AR2 KELOMPOK II

IT Consultant, Consultant Engineering, Contractor, Supplier, Creative Industries
JL. A.YANI

No.	Nama	Satua	Harg	Jumlah	To
1	Sistem Informasi	-	12.000.00	1	12.000.000
2	Domain dan Hosting 10	Tahun	1,800,000	1	9,000,000
3	Setting + Maintenance	Tahun	500.000	1	2.000.000
Total					22.000.000

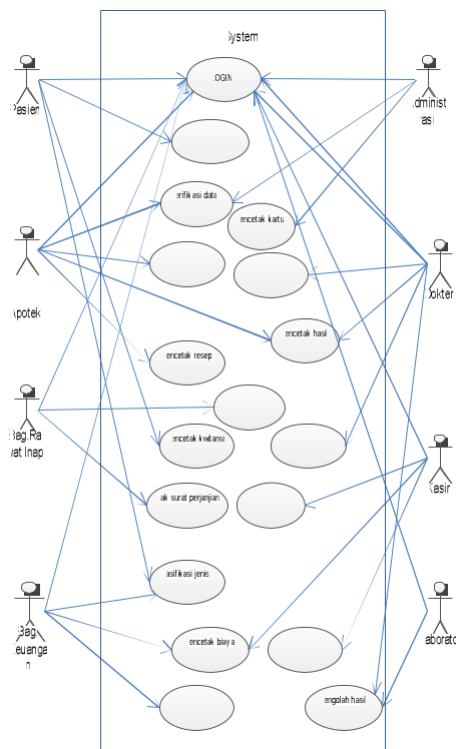
E. PENUTUP

Demikian proposal penawaran ini kami sampaikan untuk menjadi bahan pertimbangan di dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan kegiatan STIKES Muhammadiyah Palembang yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas, efektif dan efisien.

DESAIN APLIKASI SIMRS KELOMPOK 4
NAMA : 1. SURIANI
2. SELA TARAMITA
3. YUNI ASTUTI
4. YULIZA ARYANI
5. ISTIANA R
6. WAHYUDI SAPUTRA

1. Use Case Diagram

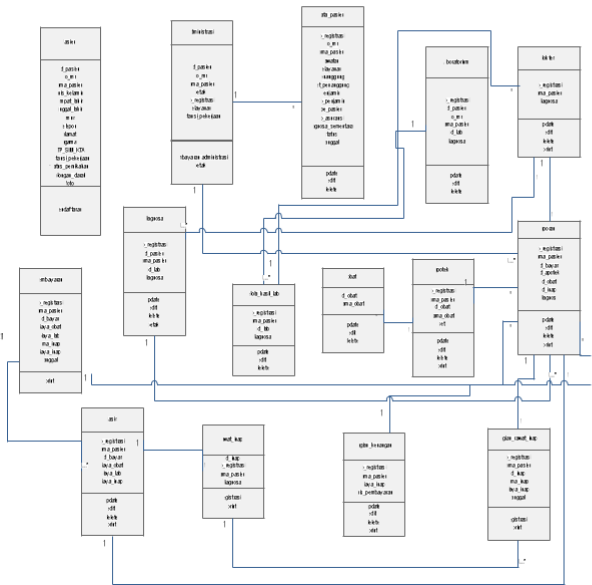
Berikut adalah use case diagram dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



Gambar Use Case Diagram

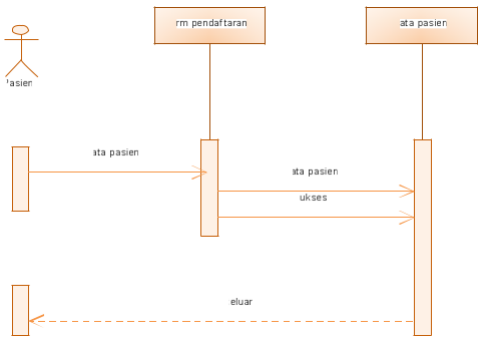
2. Class Diagram

Berikut adalah diagram activity dari perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :

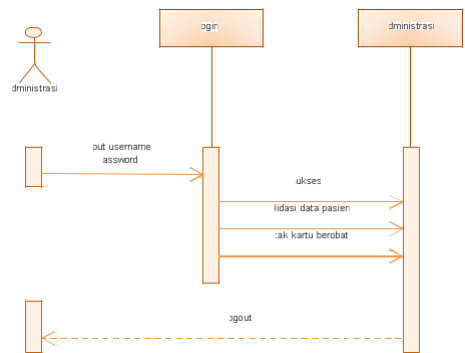


3 Sequence Diagram

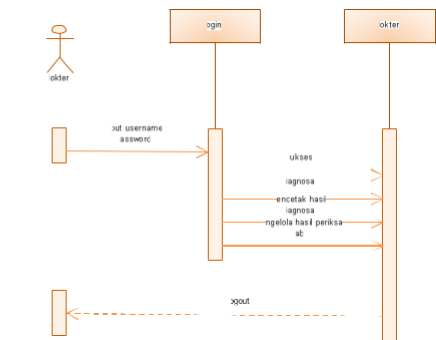
Berikut adalah sequence diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



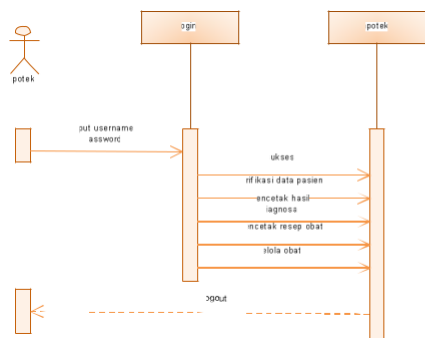
Gambar Sequence Diagram Pasien



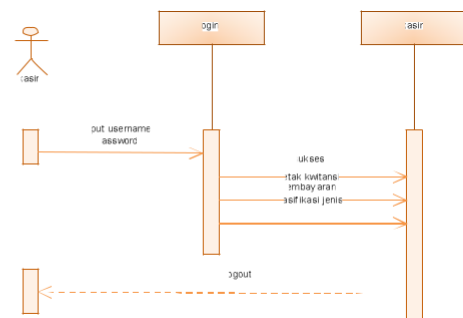
Gambar Sequence Diagram Administrasi



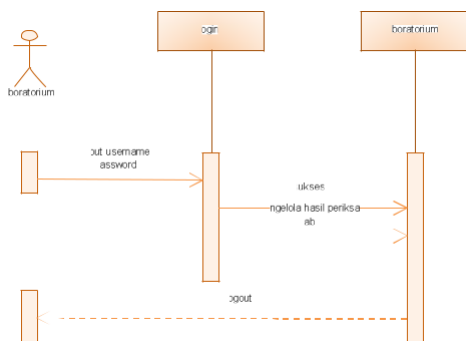
Gambar Sequence Diagram Dokter



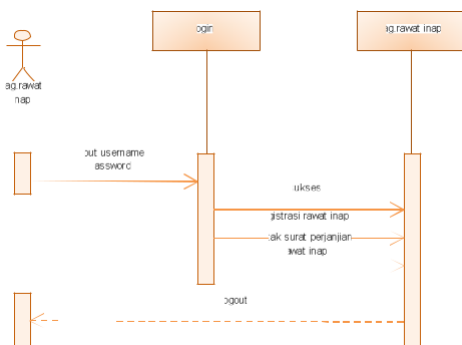
Gambar Sequence Diagram Apotek



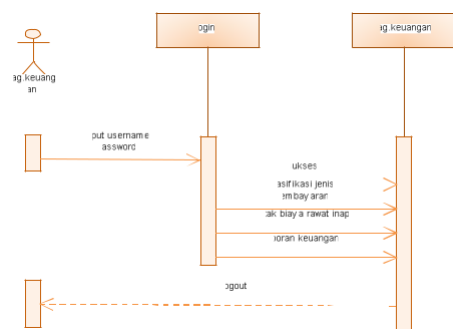
Gambar Sequence Diagram Kasir



Gambar 7.8 Sequence Diagram Laboratorium



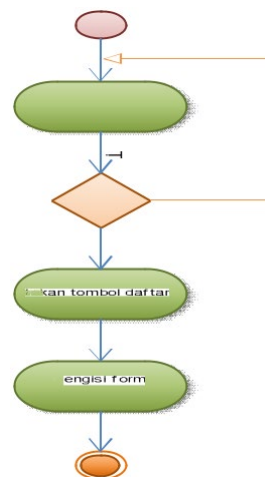
Gambar Sequence Diagram Bagian Rawat Inap



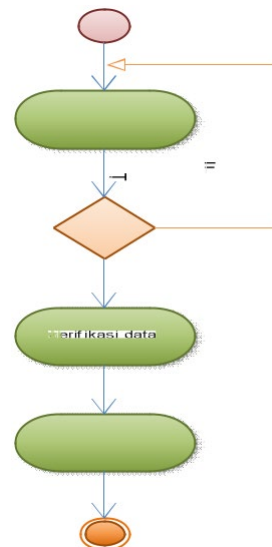
Gambar Sequence Diagram Bagian Keuangan

4. Activity Diagram

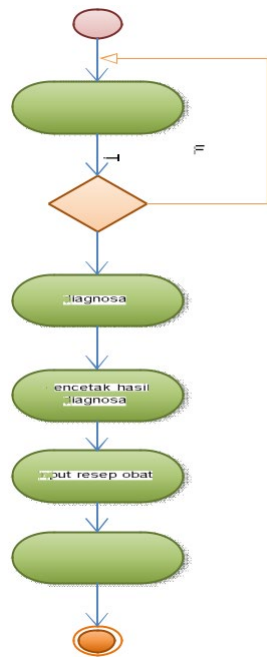
Berikut adalah activity diagram perancangan aplikasi tata kelola rumah sakit berbasis web :



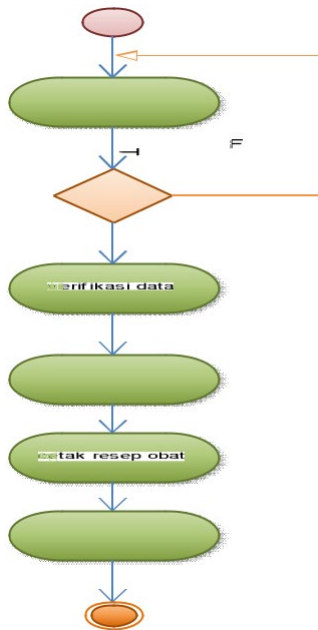
Gambar Activity Diagram Pasien



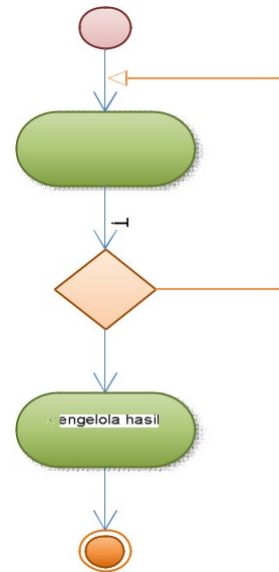
Gambar Activity Diagram Administrasi



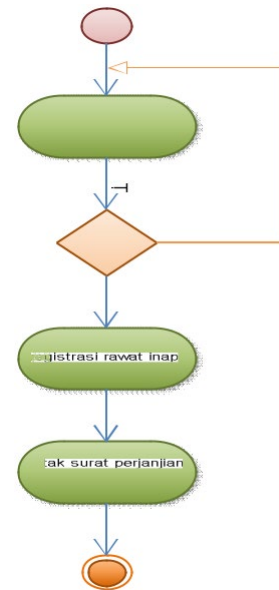
Gambar Activity Diagram Dokter



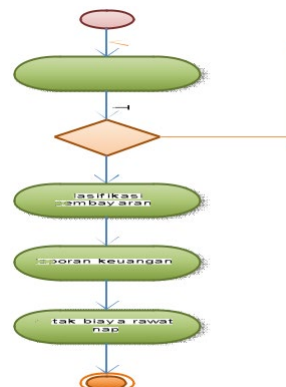
Gambar Activity Diagram Apotek



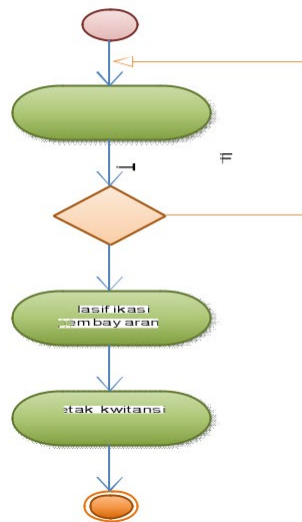
Gambar Activity Diagram Laboratorium



Gambar Activity Diagram Bagian Rawat Inap



Gambar Activity Diagram Bagian Keuangan



Gambar Activity Diagram Kasir

Mata Kuliah : *Advanced IS ANALYSIS AND DESIGN*
Dosen : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom, M.Eng, Ph.D
Kelas : Reguler **AR1**

DESIGN/PERANCANGAN

APLIKASI SISTEM KEWASPADAAN DINI BERBASIS ANDROID DAN WEB BASE

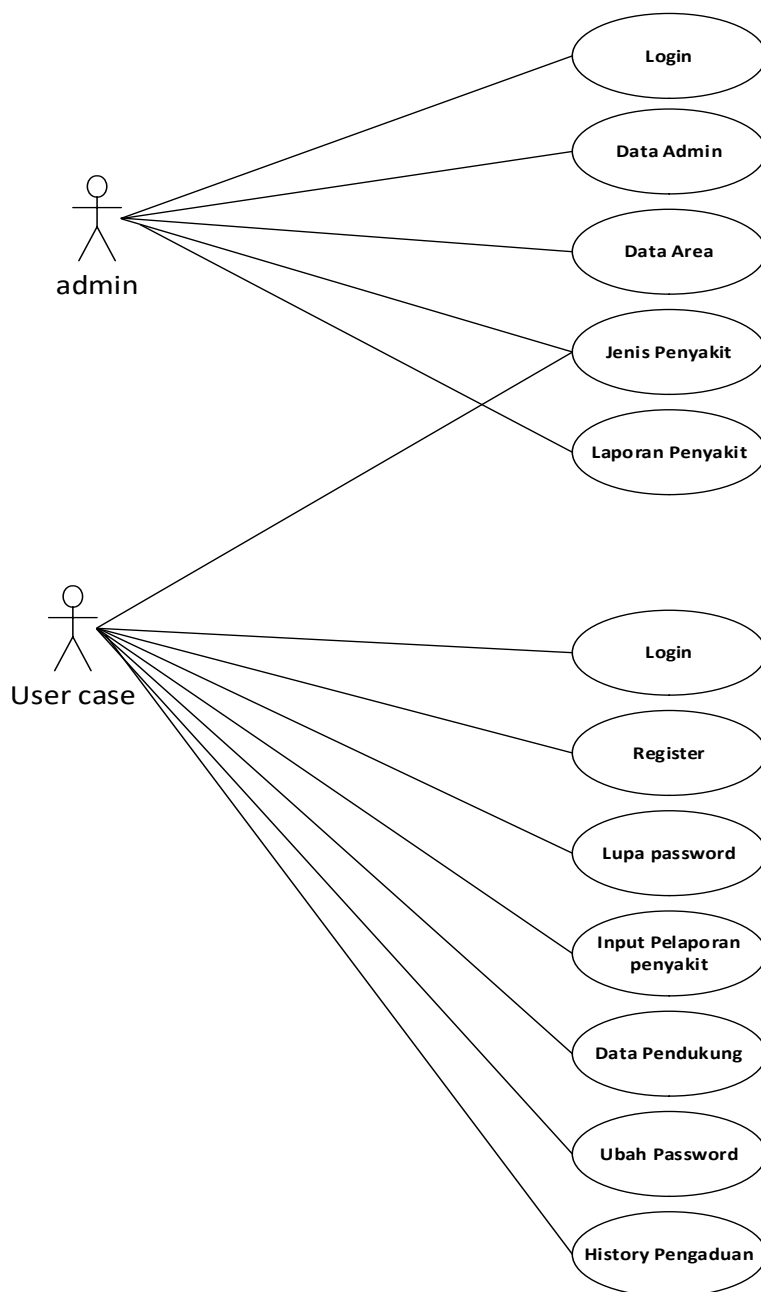
KELOMPOK : 2 (dua)
NAMA : 1. Hasirul Qodar
2. M.Afdhaluddin
3. Istikomah
4. M.Hadrifiansyah
5. Heri Candra
6. Andreansyah

3.2.1. Perancangan Sistem

Pada proses perancangan sistem akan digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* dalam membantu pembuatan rancangan sistem ini. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

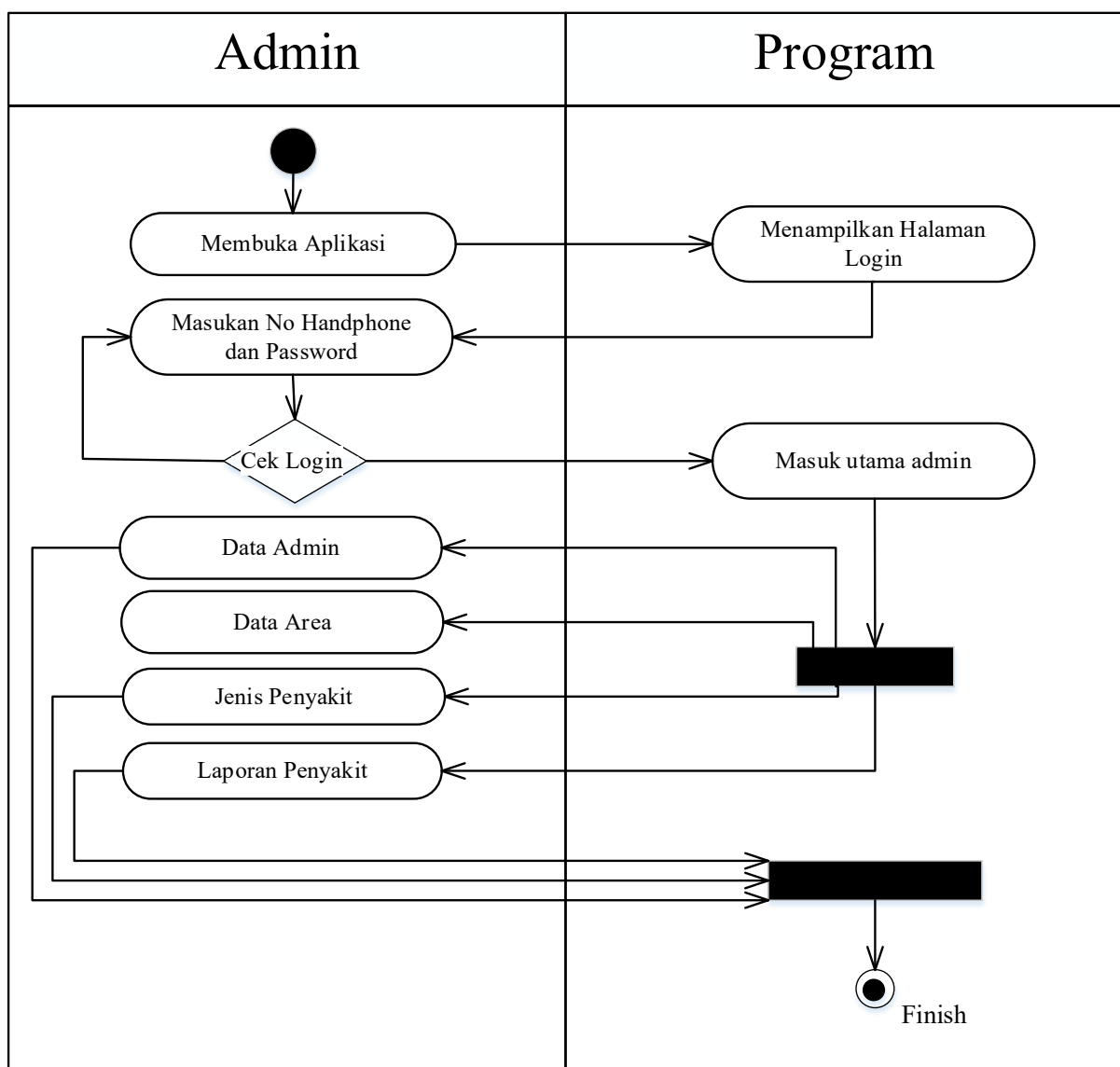
3.2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Dibawah ini merupakan use case diagram dari perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *mobile*.



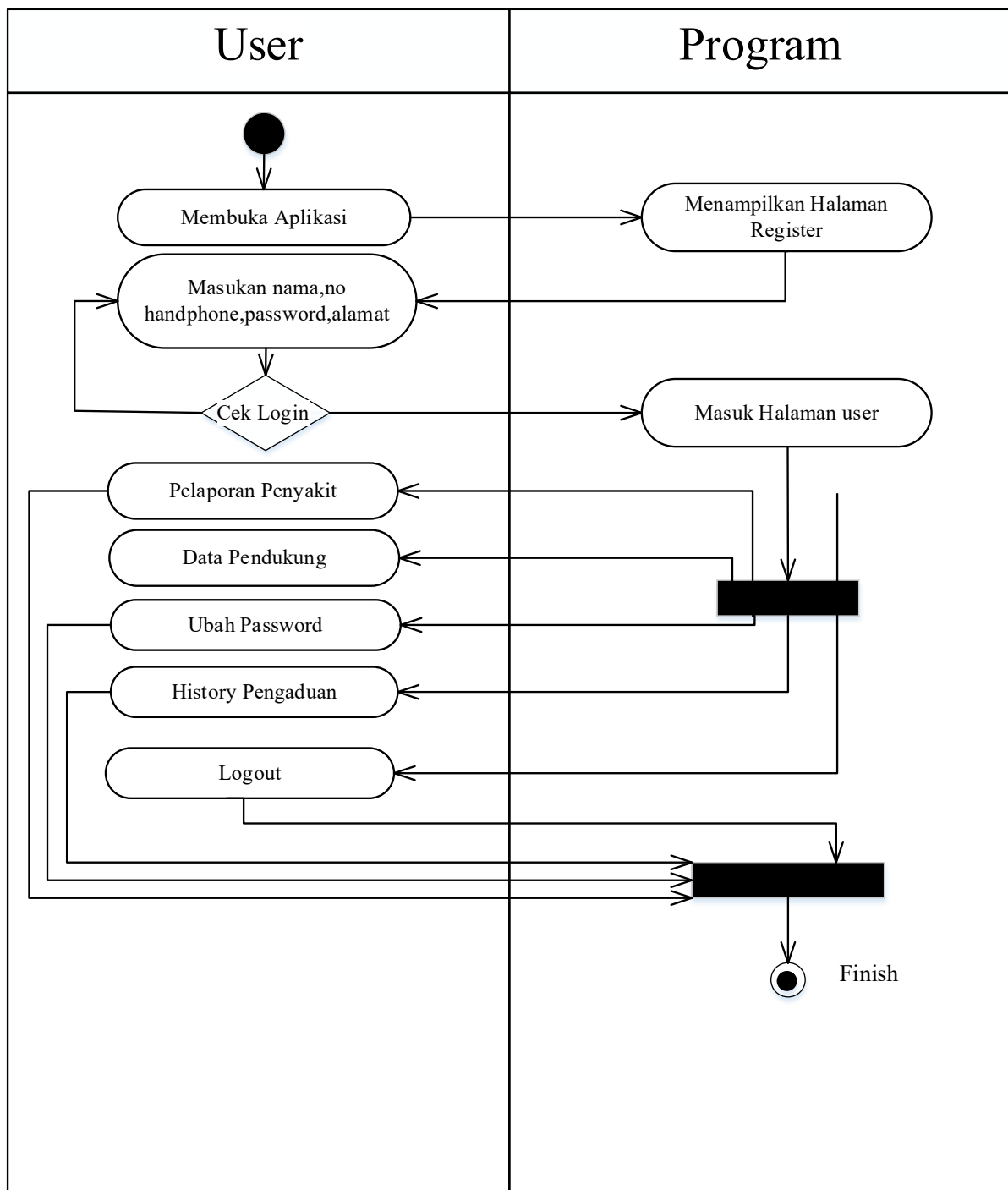
3.2.1.2 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan admin dengan sistem, pertama admin melakukan *login*, admin dapat dapat menginput jenis_penyakit, data admin, data area, jenis penyakit, melihat laporan penyakit dari user



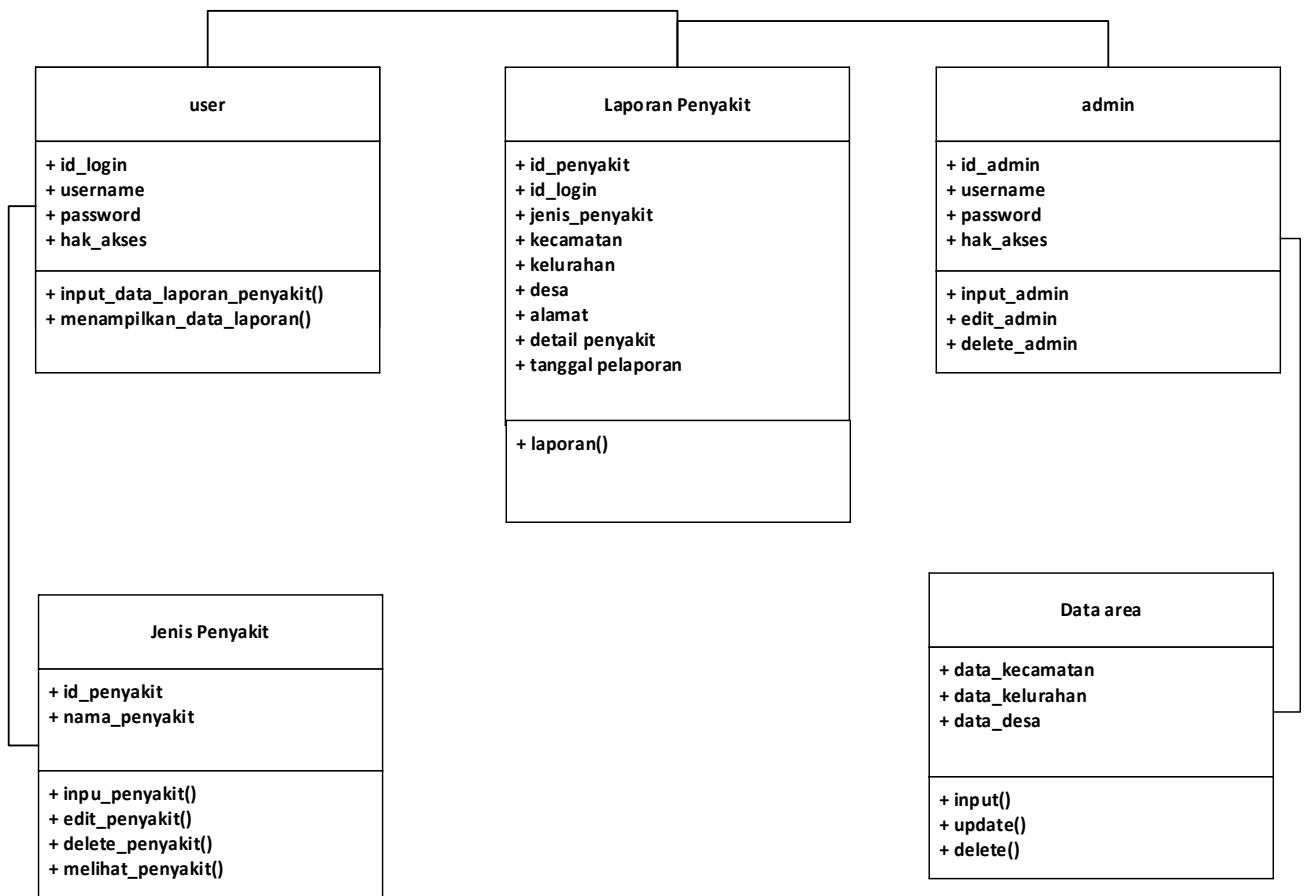
3.2.1.3 Activity Diagram User

Activity diagram user menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan user dengan sistem, pertama user melakukan *login*, melihat pelaporan penyakit, data pendukung, ubah password, history pengaduan.



3.2.1.4 Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



3.2.1 Perancangan *Database*

Dalam proses pembangunan perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *android* dibutuhkan sebuah *database* yang bertindak sebagai sarana untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan perangkat lunak yang sedang dibangun. Dimana *database* tersebut terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel login, tabel jenis_penyakit, tabel data_penyakit, tabel data kelurahan, tabel data kecamatan dan tabel desa.

3.2.1.1 Database Sipadi

3.2.1.2 Tabel Login

Rancangan tabel login merupakan rancangan tabel untuk user dan admin masuk ke halaman utama.

Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_login	int	11	AUTO_INCREMENT
2	username	Varchar	55	username
3	nama	Varchar	55	nama
4	password	Varchar	255	password
5	No_hp	Varchar	21	No_hp
6	alamat	Varchar	111	alamat
7	status	Varchar	11	status
8	akses	Varchar	5	akses

3.2.1.3 Tabel Jenis Penyakit

Rancangan tabel jenis penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data jenis penyakit yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.2 Tabel Jenis Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penyakit	int	11	AUTO_INCREMENT
2	Jenis_penyakit	Varchar	55	penyakit
3	tgl	timestamp		Tgl penginputan
4	log	Varchar	35	Nama admin yang menginput

3.2.1.4 Tabel Data Penyakit

Rancangan tabel data penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data penyakit yang di laporkan oleh user.

Tabel 3.3 Tabel Data Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_datapenyakit	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Id_login	Int	11	Nim mahasiswa
3	nama	Varchar	55	nama
4	Jenis_penyakit	Varchar	35	Jenis_penyakit
5	nama_kecamatan	Text	35	nama_kecamatan
6	nama_kelurahan	Varchar	35	nama_kelurahan
7	nama_desa	Varchar	35	nama_desa
8	alamat	Varchar	155	alamat
9	detail_penyakit	Varchar	55	detail_penyakit
10	tgl	date		tgl

3.2.1.5 Tabel data_kelurahan

Rancangan tabel kelurahan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data kelurahan.

Tabel 3.4 Tabel Pengumuman

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kelurahan	Int	-	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan
3	Nama_kelurahan	Varchar	55	Nama_kelurahan

3.2.1.6 Tabel data_kecamatan

Rancangan tabel kecamatan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data kecamatan yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.5 Tabel Konsultasi

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kecamatan	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan

3.2.1.7 Tabel data_desa

Rancangan tabel data_desa merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data desa yang di input oleh admin

Tabel 3.6 Tabel data_desa

No	Field	Type	Size	Description
1	id_desa	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kelurahan	Varchar	35	Nama_kelurahan
3	Nama_desa	Varchar	35	Nama_desa

Nama : A. Firdaus

Nim : 192420043

Kelas : MTI R2

Soal

1. Alasan menggunakan Metode waterfall?

sistem operasi komputer memiliki fungsi yang sangat kompleks, sehingga dalam pengembangannya membutuhkan analisa yang penuh mengenai kebutuhan user akan sistem operasi, hingga fitur-fitur penting yang harus dimiliki oleh sistem operasi dalam metode waterfall. Memiliki proses yang urut, mulai dari analisa hingga support, Setiap proses memiliki spesifikasinya sendiri, sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang dikehendaki (tepat sasaran).

2. Pilih Project Perusahaan Prioritas antara generic product dan Customize Product beserta alasan?

Software Custom

Alasan :

- a. Biaya yang mahal untuk dijual
- b. Proses yang dilakukan tanpa ada komplain karena sesuai dengan permintaan konsumen
- c. Dapat menambah pengalaman pembangunan software

Flowchart

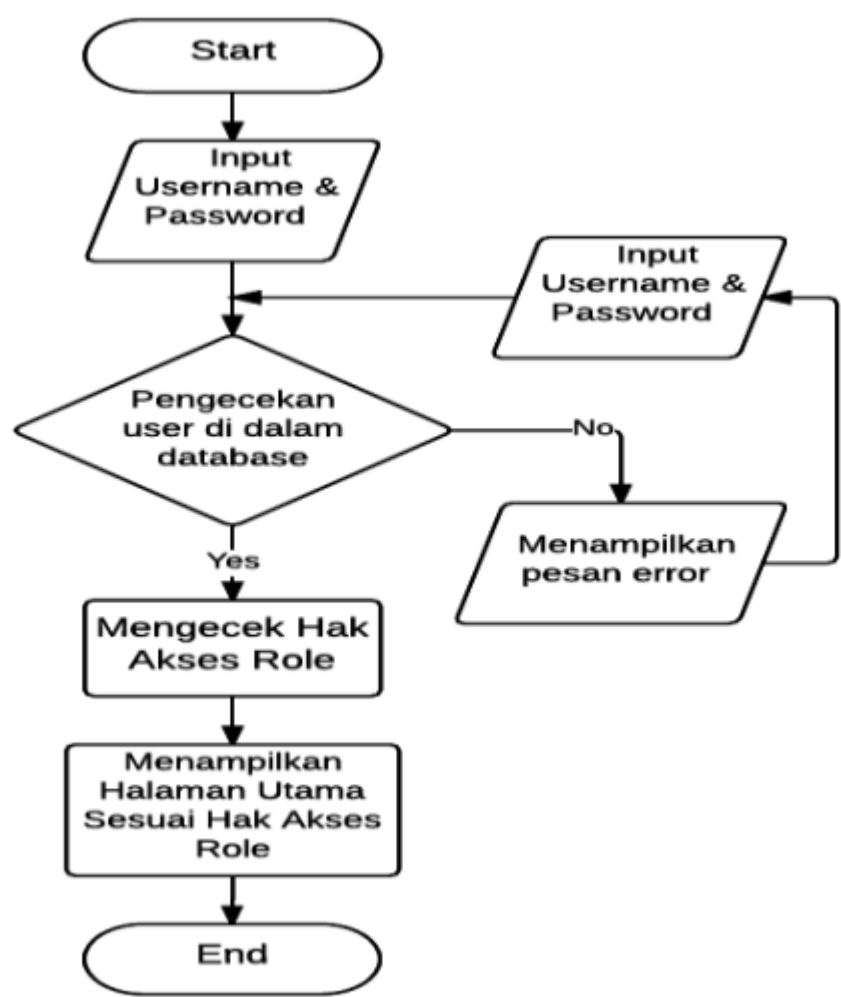


Diagram use case

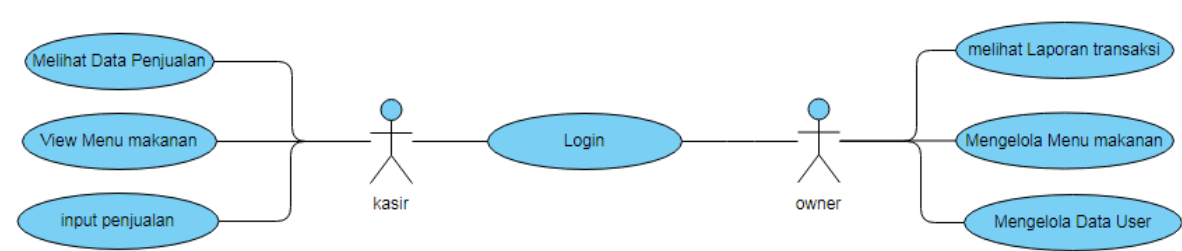


Diagram activity kasir

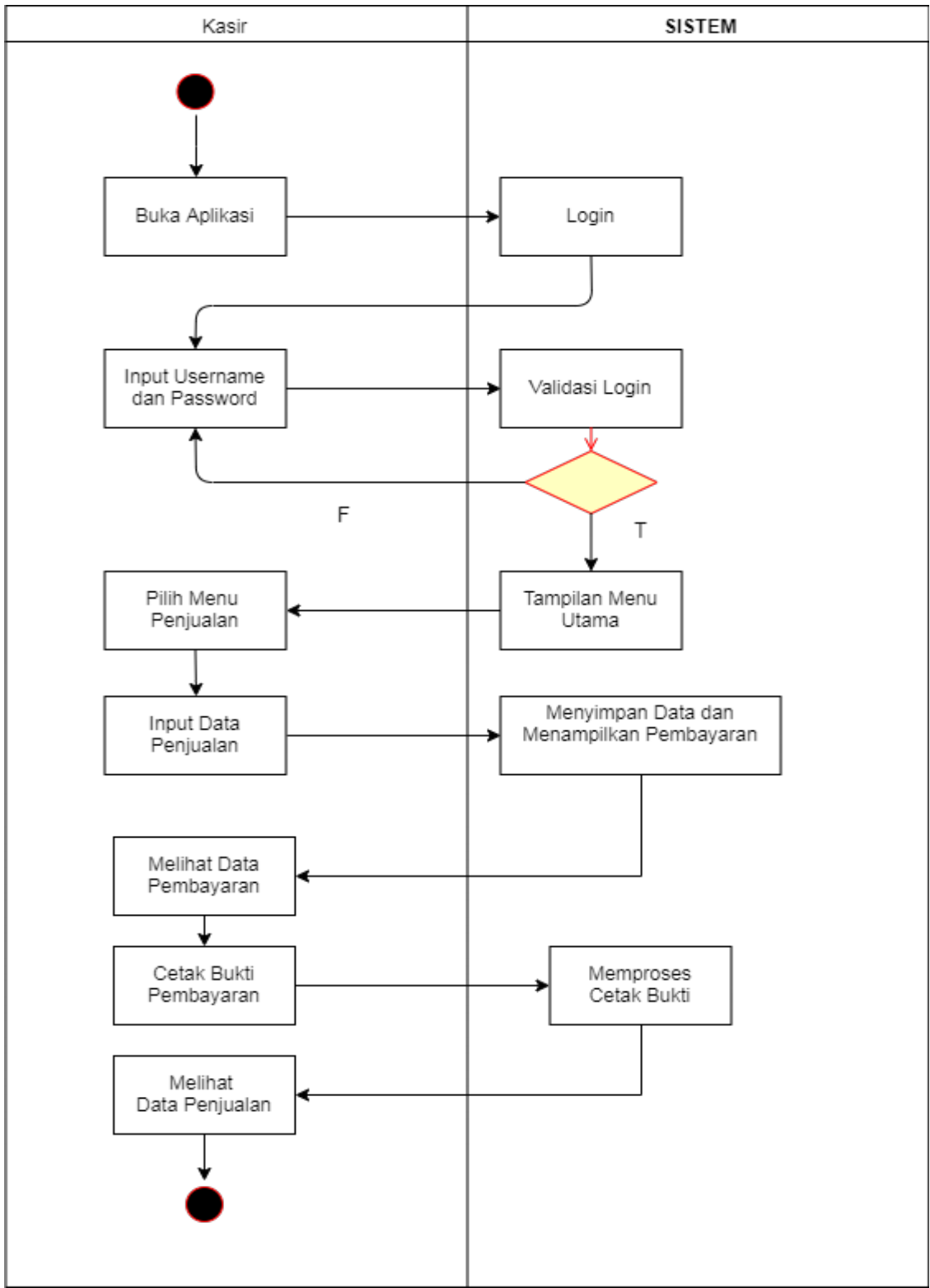
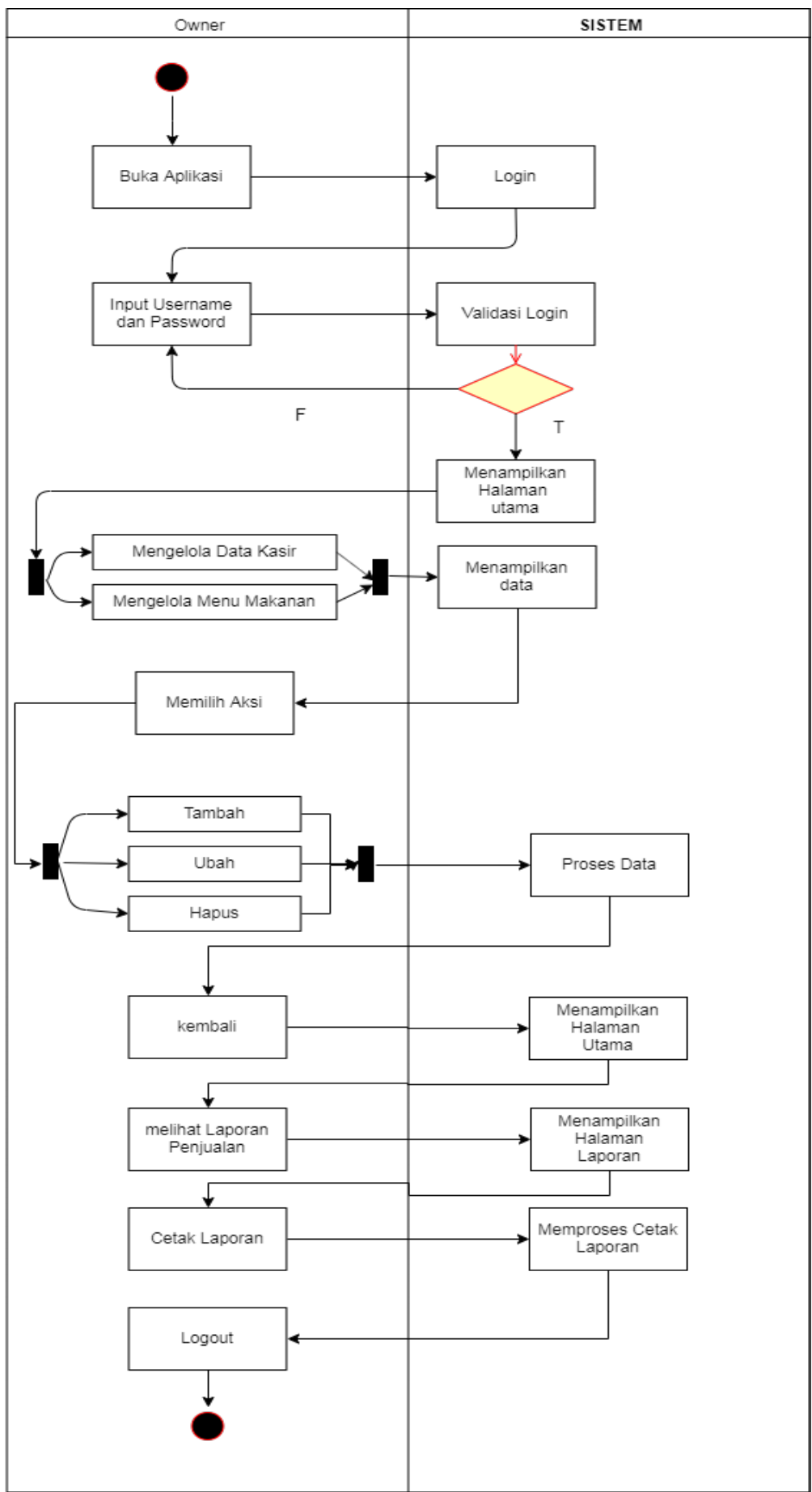
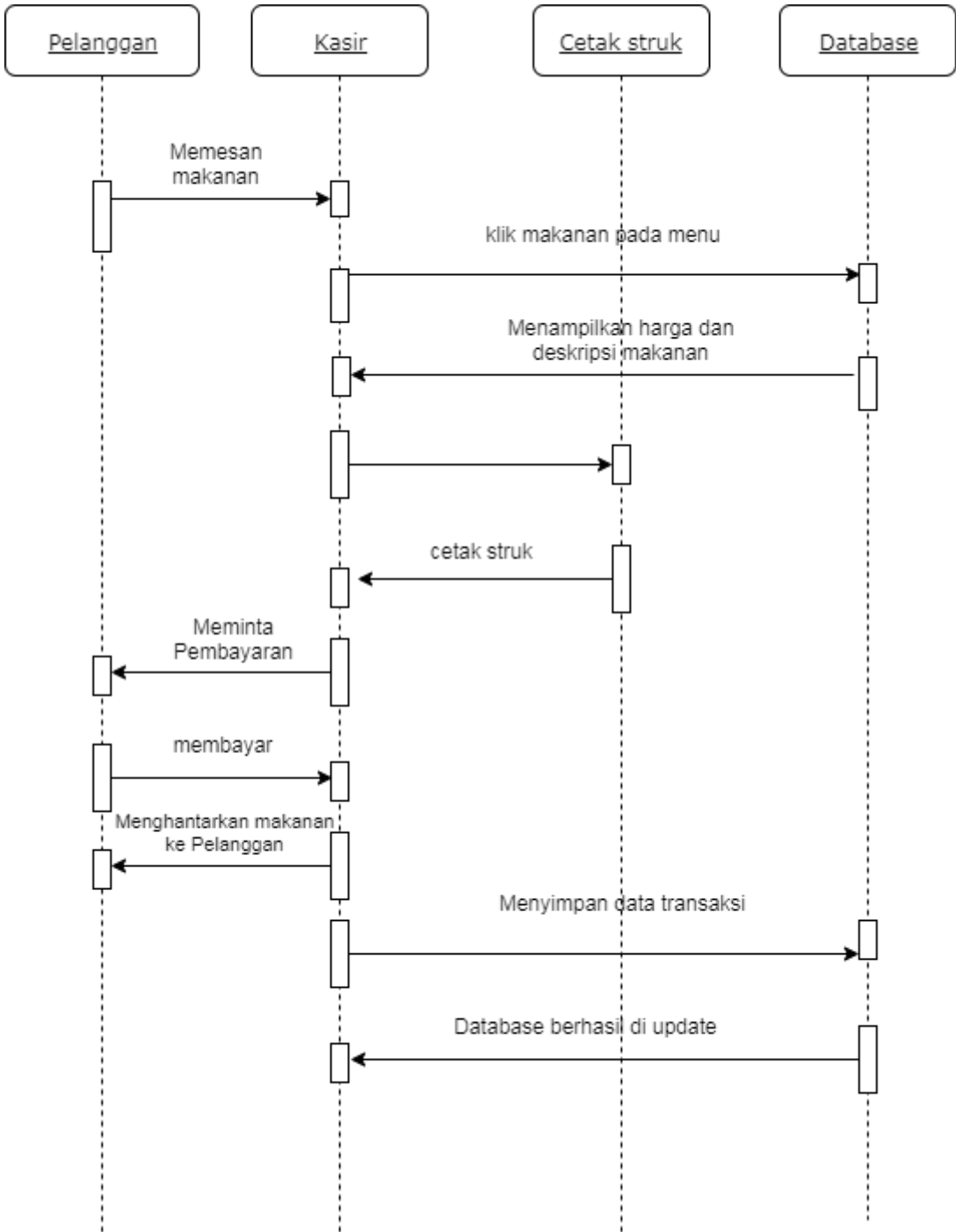


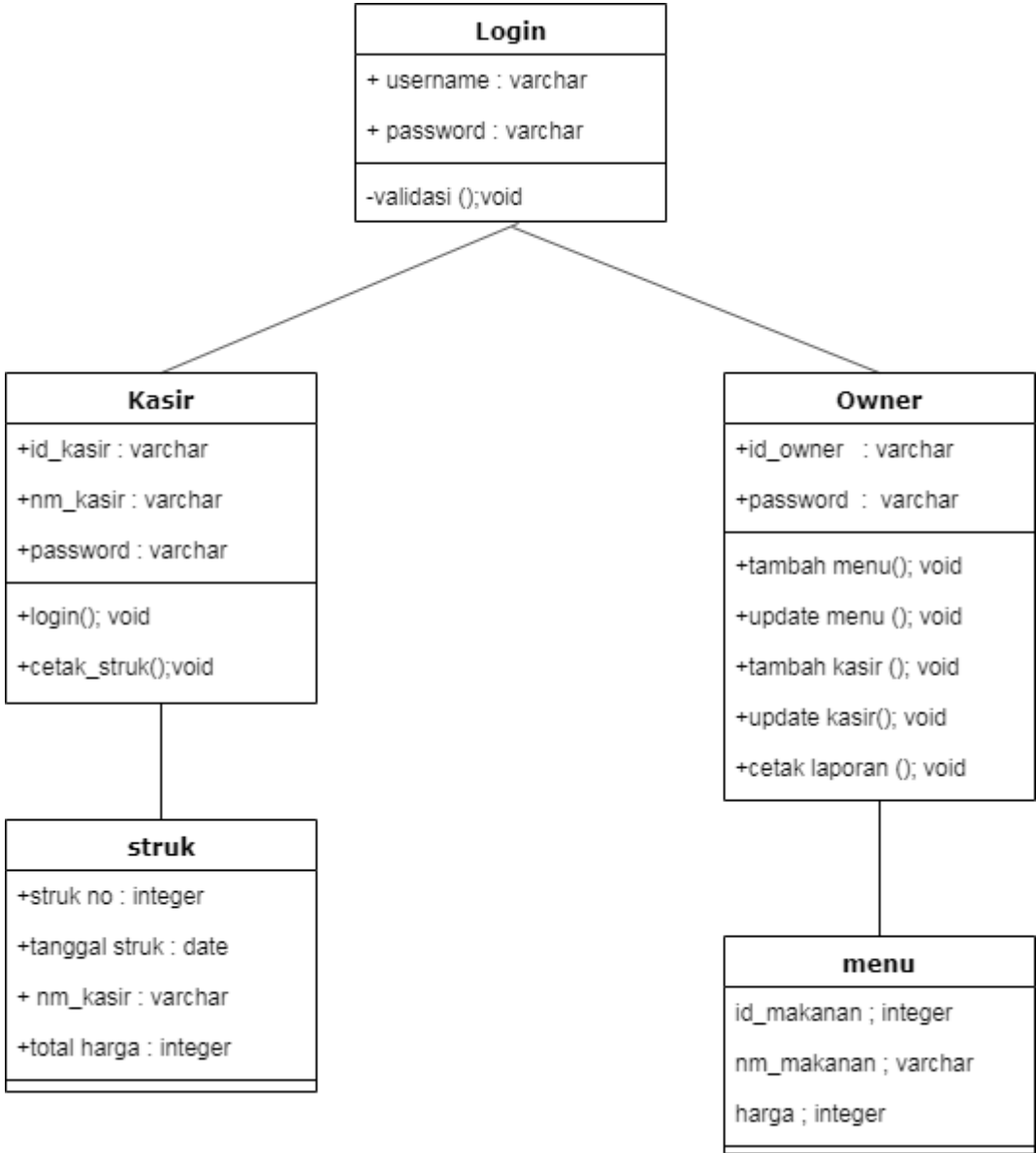
Diagram activity owner



Sequence diagram



Class diagram



Perancangan Perangkat Lunak ejournal Dengan Menggunakan OJS (open journal system)

A. Management User :

1. Manajer Jurnal

Sebagai pengelola jurnal berhak atas pengaturan kelengkapan, kebijakan, proses pengiriman artikel, pengaturan jurnal, pengaturan tampilan.

2. Manajer Langganan

Berperan dalam pengaturan jurnal yang dilanggan.

3. *Editors*

Memulai aplikasi, proses pengiriman artikel, menetapkan status artikel, mengatur edisi, membuat edisi baru, dan mempublikasikannya, mengirimkan notifikasi kepada pengguna.

4. *Editor Bagian*

Menetapkan *reviewers*, bekerjasama dengan para *reviewers*, membuat keputusan tentang artikel yang akan diterbitkan, *copyediting*, *layout editing*, dan mengoreksi artikel (*proofreaders*).

5. *Reviewer*

Meninjau artikel yang dikirimkan, dan berhak mengunggah lampiran yang akan digunakan oleh *editor* dan *author*, *reviewer* ditentukan oleh *section editors* sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh pengelola jurnal.

6. *Copy Editors*

Berperan dalam melakukan penyuntingan artikel yang dikirimkan dan bekerjasama dengan penulis untuk memperbaiki tata bahasa dan kejelasan isi jurnal serta memastikan aturan penulisan jurnal secara bibliografi dan tekstual sudah sesuai dengan aturan yang ditetapkan sebelum kemudian ditempatkan dalam *gallery* dan dipublikasikan.

7. *Layout Editors*

Berperan untuk mengubah format artikel HTML, PDF, DOCX, dan lain- lain sesuai dengan ketentuan jurnal yang telah disepakati. OJS tidak menyediakan *converter* otomatis sehingga *layout editors* harus memiliki perangkat lunak yang dibutuhkan dan melakukannya secara manual kemudian meletakkan file tersebut dalam *gallery*.

8. *Proofreaders*

Berperan dalam mengoreksi artikel dalam hal tipografi dan kesalahan format untuk setiap artikel yang tersimpan dalam *gallery*, kemudian menyerahkan kepada *layout editor* untuk diperbaiki, peran ini untuk dapat dilakukan oleh *editor* dan *section editor*.

9. Penulis

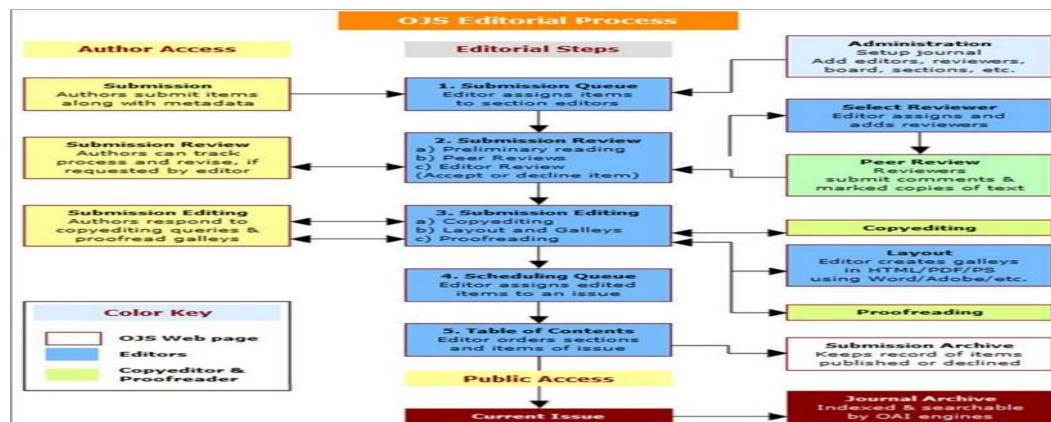
Penulis dapat langsung mendaftarkan diri secara *online* di halaman *website* jurnal yang menggunakan OJS dan langsung mengunggah OJS dan langsung mengunggah artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal tersebut dengan terlebih dahulu mengisi metadata atau pengindeksan yang terkait dengan artikel tersebut sehingga dapat dengan mudah dilacak melalui mesin pencari.

10. Pembaca

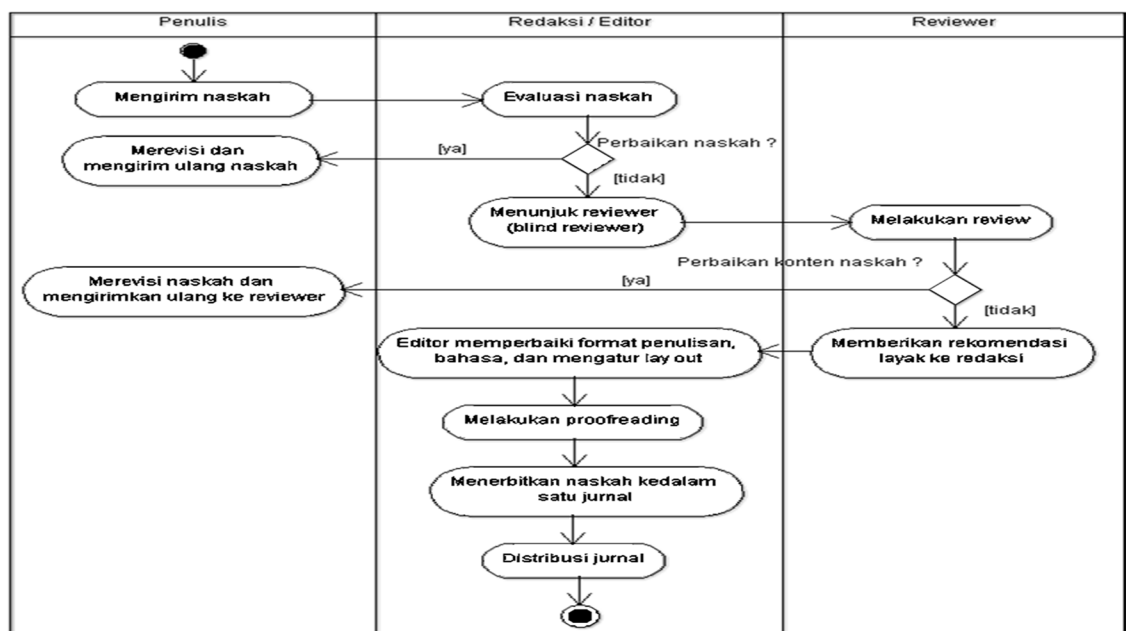
Pembaca dapat mendaftarkan diri sebagai langganan atau sekedar sebagai pembaca setelah jurnal dapat dibaca secara bebas tanpa biaya.

B. Proses Penerbitan ejournal

Ada beberapa tahapan dalam publikasi jurnal ilmiah dengan menggunakan *e-journal*, yaitu proses pengumuman penerimaan naskah, pendaftaran penulis, proses penyerahan naskah dari penulis, proses evaluasi naskah oleh redaksi/*editor*, proses *review* oleh *reviewer*, proses *editing* oleh *editor*, proses pembayaran penerbitan naskah oleh penulis dan proses penjadwalan publikasi di *e-journal*



Alur penerbitan Open Journal System



Activity diagram proses penerbitan jurnal

C. Hardware dan Software Support

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah komputer dengan spesifikasi cukup untuk menjalankan sistem operasi dan perangkat lunak pengembangan, ditambah dengan adanya koneksi internet.

Sistem operasi dan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi: Windows 8
2. Open Journal System minimal versi 3
3. WampServer versi 2.1 atau yang lebih baru, yang di dalamnya terdapat aplikasi berikut:
 - a. *Database* MySQL versi 5.5.8 atau yang lebih baik
 - b. *Web server* Apache versi 2.2.17 atau versi yang lebih baik
 - c. phpMyAdmin versi 3.3.9 atau yang lebih baik
4. Notepad++ versi 6.3
5. ArgoUML versi 0.34

D. Pengumpulan data dan Proses Pengerjaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan menggunakan metodel waterfall dengan tahap analisa, desain, pengkodean , testing dan pemeliharaan.

Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem digunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Data Primer Data primer adalah data yang diperoleh dengan mengadakan penelitian langsung pada redaksi penerbitan jurnal di STMIK Jenderal Achmad Yani. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan cara metode wawancara dengan pengelola jurnal yang dianggap dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
2. Data Sekunder Data sekunder diperoleh dengan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori yang ada pada buku-buku literatur, referensi, media cetak maupun media elektronik sebagai penunjang yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

M Danial Sentosa
192420040
MTI R2

E. Desain

Tampilan Depan

The screenshot displays the front-end design of the STIKes Muhammadiyah Palembang website. The header includes the site's name, ISSN (2301-8631), accreditation status (TERAKREDITASI B), and a search bar. The main navigation menu contains links for Beranda, Tentang, Pengurus, Registrasi, and Kontak Kami. A 'Welcome' message is followed by two article previews, each with a title, author, year, view count, and a download button. On the right, there is a 'USER' login section with fields for Username and Password, and a 'CARI JURNAL' (Search Journal) section with a dropdown menu for 'Pilih' and a search input field.

STIKESMP.AC.ID	ISSN : 2301-8631	TERAKREDITASI B	Judul...	SEARCH
Proceeding STIKes Muhammadiyah Palembang 				
Beranda	Tentang	Pengurus	Registrasi	Kontak Kami
Welcome Proceeding				
Pengaruh Terapi Zikir Terhadap Tingkat Kecemasan Klien Pasca Stroke Di Palembang Tahun 2015 2015 VIEWS 38 KALI Download Hubungan Lingkungan, Sosial Ekonomi dan Pengetahuan Ibu dengan Kejadian Diare pada Balita Usia 1 – 5 Tahun di Puskesmas Pembina Palembang SRI TIRTAYANTI KEPERAWATAN 2014 VIEWS 44 KALI Download				
USER Username Password Login				
CARI JURNAL Pilih Judul Cari				

DESAIN WEBSITE DAN APLIKASI



IT DESK PRO

KELOMPOK 2:

ADE SAPUTRA

BHAGASKARA

MUHAMMAD IQBAL RISKI T

DANIEL KUKUH PRIBADI

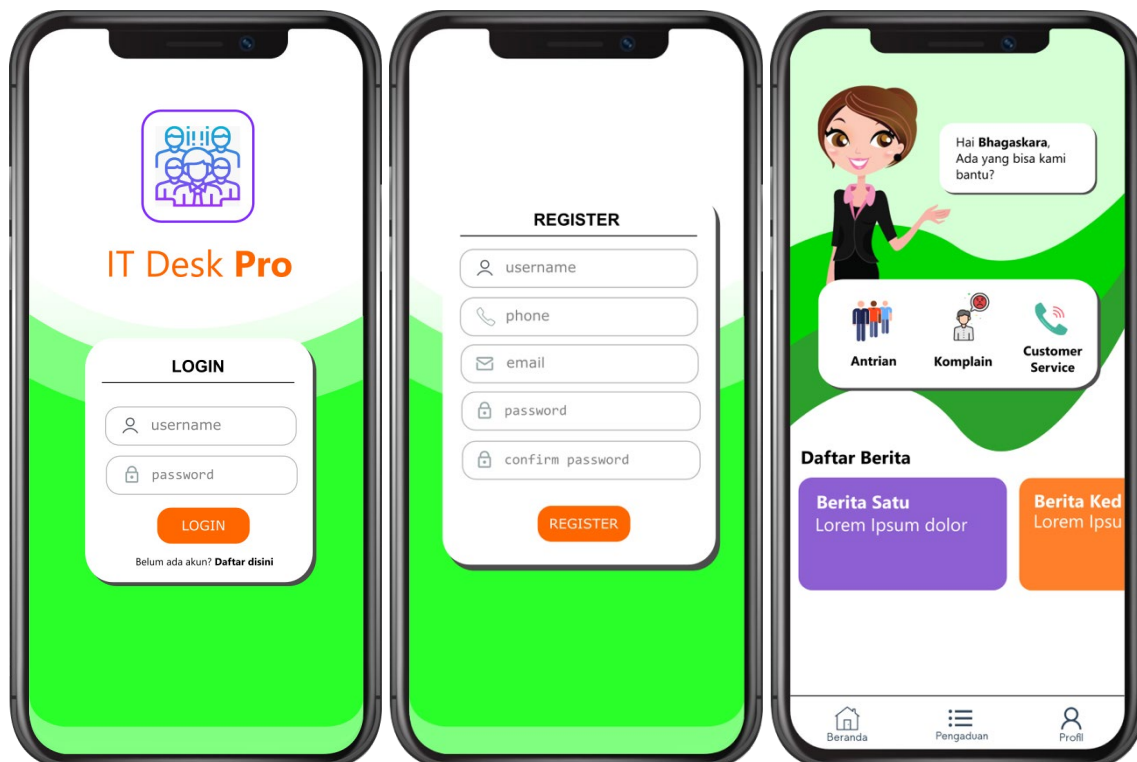
HENDRA YADA PUTRA

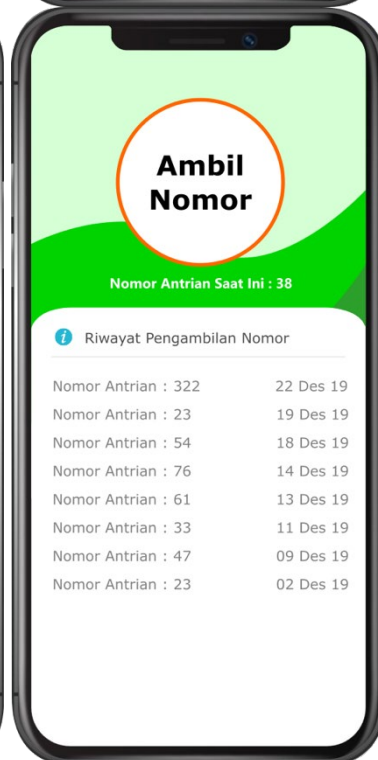
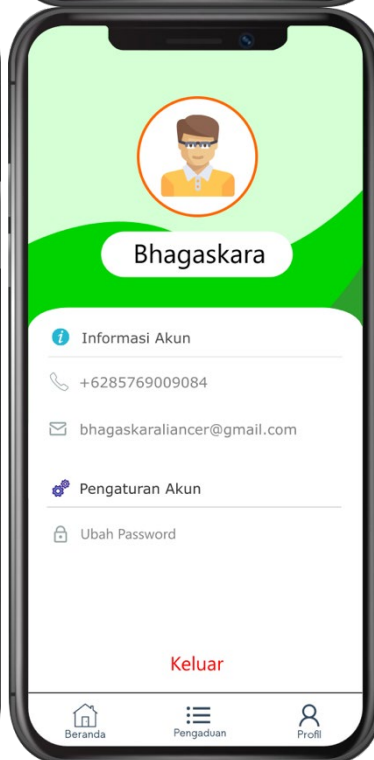
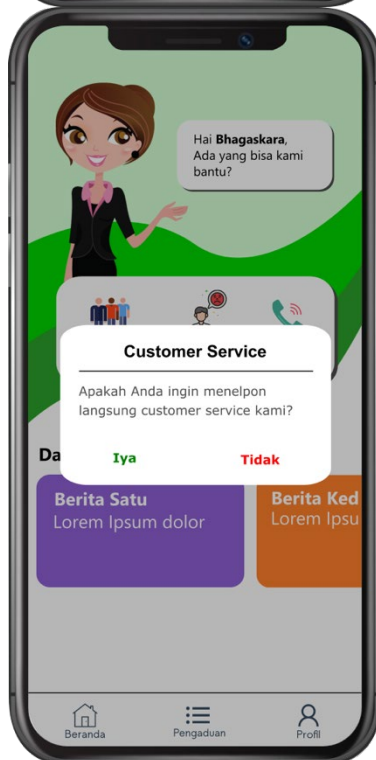
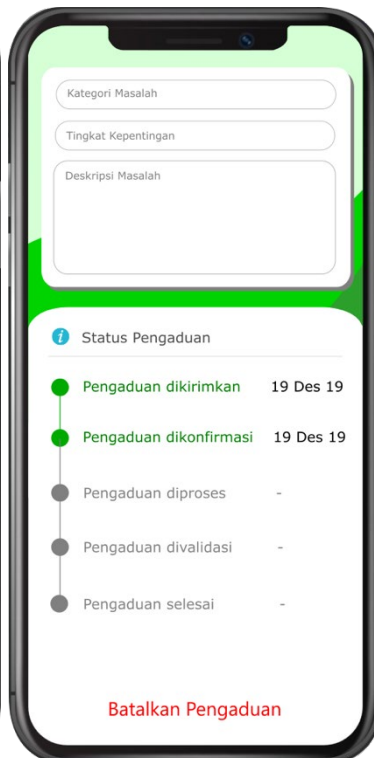
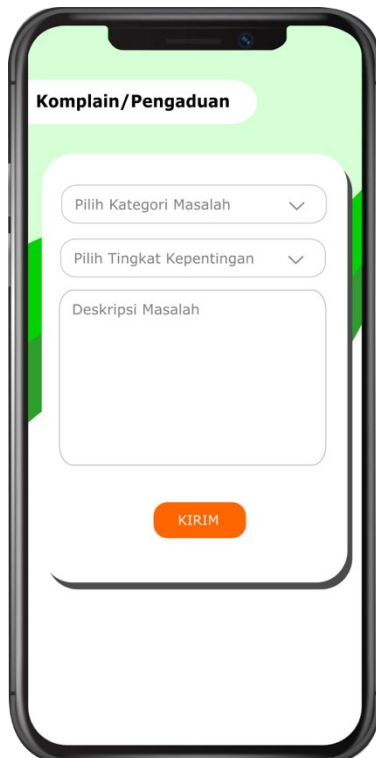
Desain Aplikasi Mobile (User)

Aplikasi Mobile dikembangkan menggunakan:

- React-Native, sehingga dapat menjangkau User yang menggunakan Android ataupun iOS.
- NodeJs sebagai web service penghubung dengan server.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pengambilan nomor Antrian dan pengaduan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.





Desain Website Admin

Website Admin dikembangkan menggunakan:

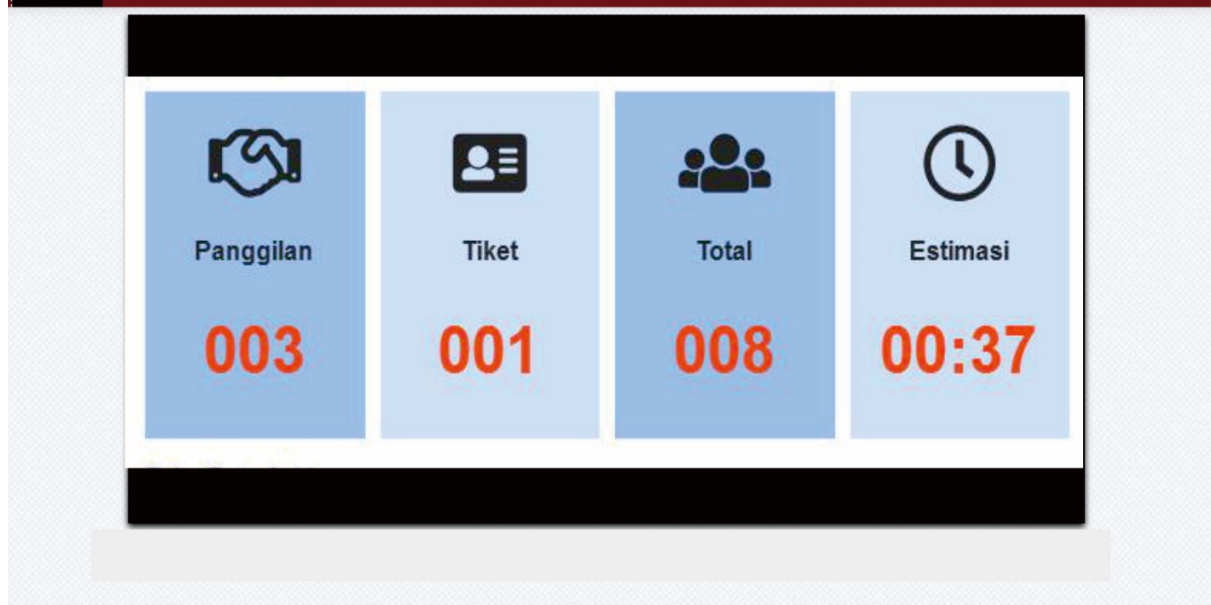
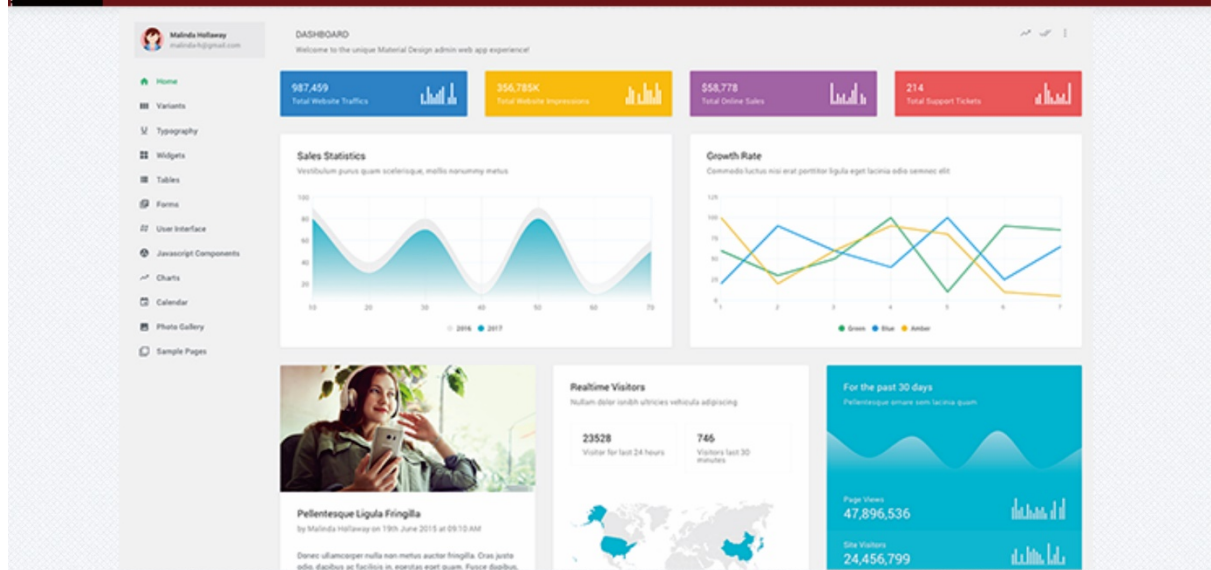
- PHP dengan framework CodeIgniter.
- MySQL sebagai database penyimpanan data.

Fitur-fitur utama yang dikembangkan adalah pemrosesan tanggapan Antrian dan Komplain secara online untuk digunakan oleh User di dalam aplikasi mobile.

The image displays two screenshots of the IT Desk Pro website admin interface.

The top screenshot shows a login form titled "Silahkan Melakukan Login". It includes fields for USERNAME (filled with "admin") and PASSWORD (masked with dots), a "Login" button, and a "Daftar Disini" link.

The bottom screenshot shows the "Add User" modal form. It includes fields for USERNAME (filled with "admin"), PASSWORD (masked with dots), NAMA (filled with "Nama"), N.I.K (filled with "N.I.K"), and LEVEL (set to "Admin"). There are "Save" and "Close" buttons at the bottom of the modal. The background shows a sidebar menu with options like "SERVICE MANAGEMENT", "LAPORAN", "SMART DASHBOARD", "WORK FLOW", "HANDLE EVENT", and "LOGOUT". A table of users is also visible, showing columns for ID, USERNAME, and ACTION.





Mail Queue Manager

This feature allows you to view and manage email messages queued for delivery.
Enter dates as: Month, day of month, year. For example, 1 April 2007 will be "4/1/2007".

Mail Queue Manager

Hide

Select Query

Start Date:

5/24/2019

End Date:

7/25/2019

Search Type:

☒ Begins With

☐ Exact

☐ Partial

Start Time:

09:08 AM

End Time:

09:08 AM

Run Report

Detail Attachment Note Media

Customer Data

Customer Name

Phone Number 1

Phone Number 2

Phone Number 3

Email

Province

City

District

Address

Ticket Data

Source Media

Ticket Priority

Ticket Category

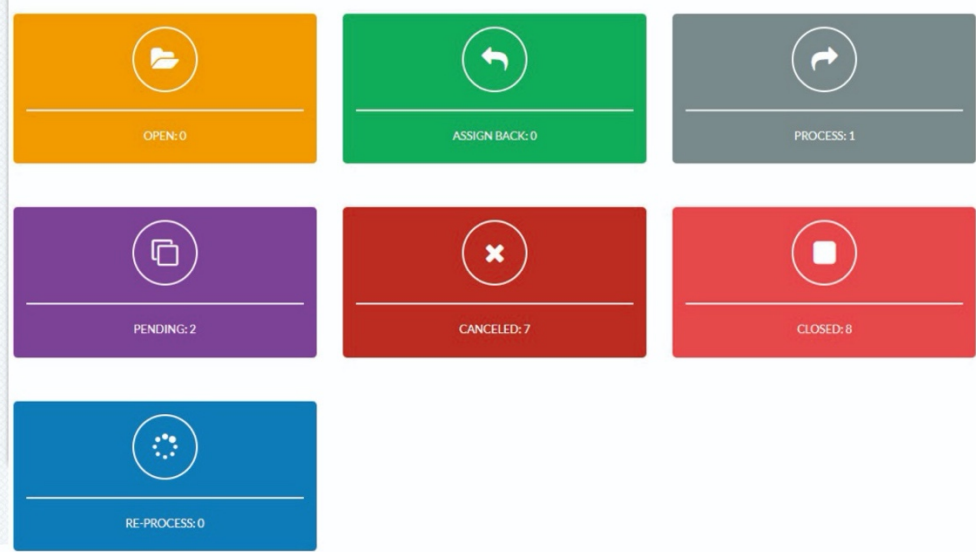
Ticket Subcategory

Visit Type

Visit Information

Department *

Detail Problem



Export

Detail

Attachment

Note

Media

Ticket Note

Work Order 1

J1C9C28015

Work Order 2

Work Order

Note

Please fill ticket note here...

Status

Note

Ticket Pending

Ticket Close

Ticket Cancel

Status Detail

-- Please Select Detail --

Repair Close Date

Date Of Repair

Add Note

Reset

Log Report

[Page Tips](#)

0001

2019-09-01 - 2019-09-11

Filter by "Location" or "Availability"

Download CSV

Collection Time	Availability	CPU Utilization	Bytes Used For Cache	Hits	Misses
Sep 11, 2019 3:14:39 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:09:36 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 3:04:33 PM		0.77	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:59:30 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:54:25 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:49:22 PM		0.73	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:44:20 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:39:17 PM		0.8	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:34:14 PM		0.83	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:29:11 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:24:09 PM		0.79	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:19:06 PM		0.75	0.0	0	0
Sep 11, 2019 2:14:03 PM		0.83	0.0	0	0



IT Service Desk

100 records per page

Search:

USERNAME	PASSWORD	NAME	ID	ACTION
Ade	Ade	ade	897	
admin	admin	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B1	
Bagaskara	Bagaskar	Bagaskara	K0102010B	
daniel_kp	123456	Daniel Kuku Pribadi	K0107002B	
hendra yp	hendra_y	Hendra YP	K0196002B	
M. Iqbal	M. Iqbal	M. Iqbal	K9902008b	
wardono	wardono	Wardono	K0197003B	

Showing 1 to 7 of 7 entries

← Previous

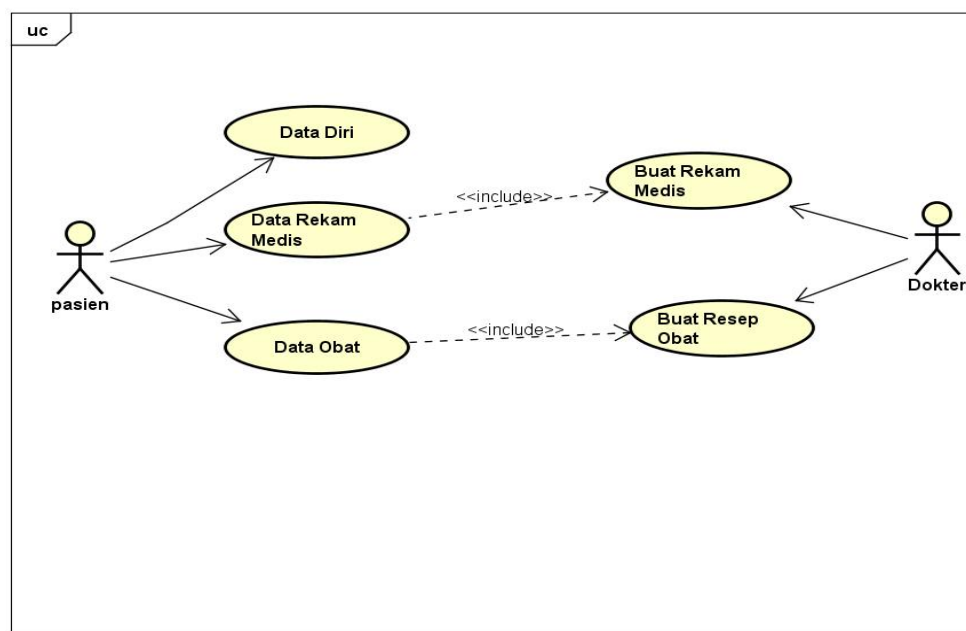
1

Next →

Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal (Kelompok 3)
MK	Advanced Is Analysis and Design
Mahasiswa	M. Riski Qisthiano (182420040)
Tanggal	11-12-2019
Dosen	Tri Basuki Kurniawan, Ph.D.

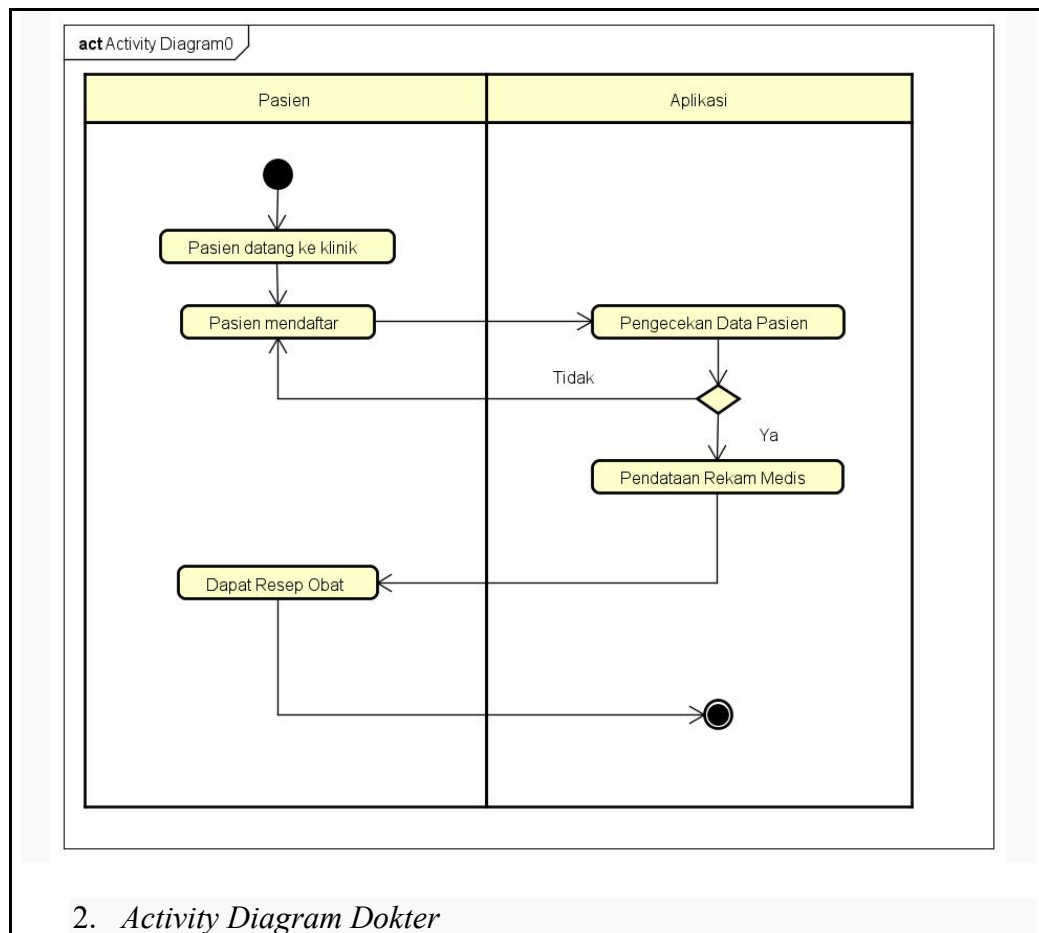
Desain Aplikasi Data Record Pasien Lansia

Desain *Use Case Diagram*

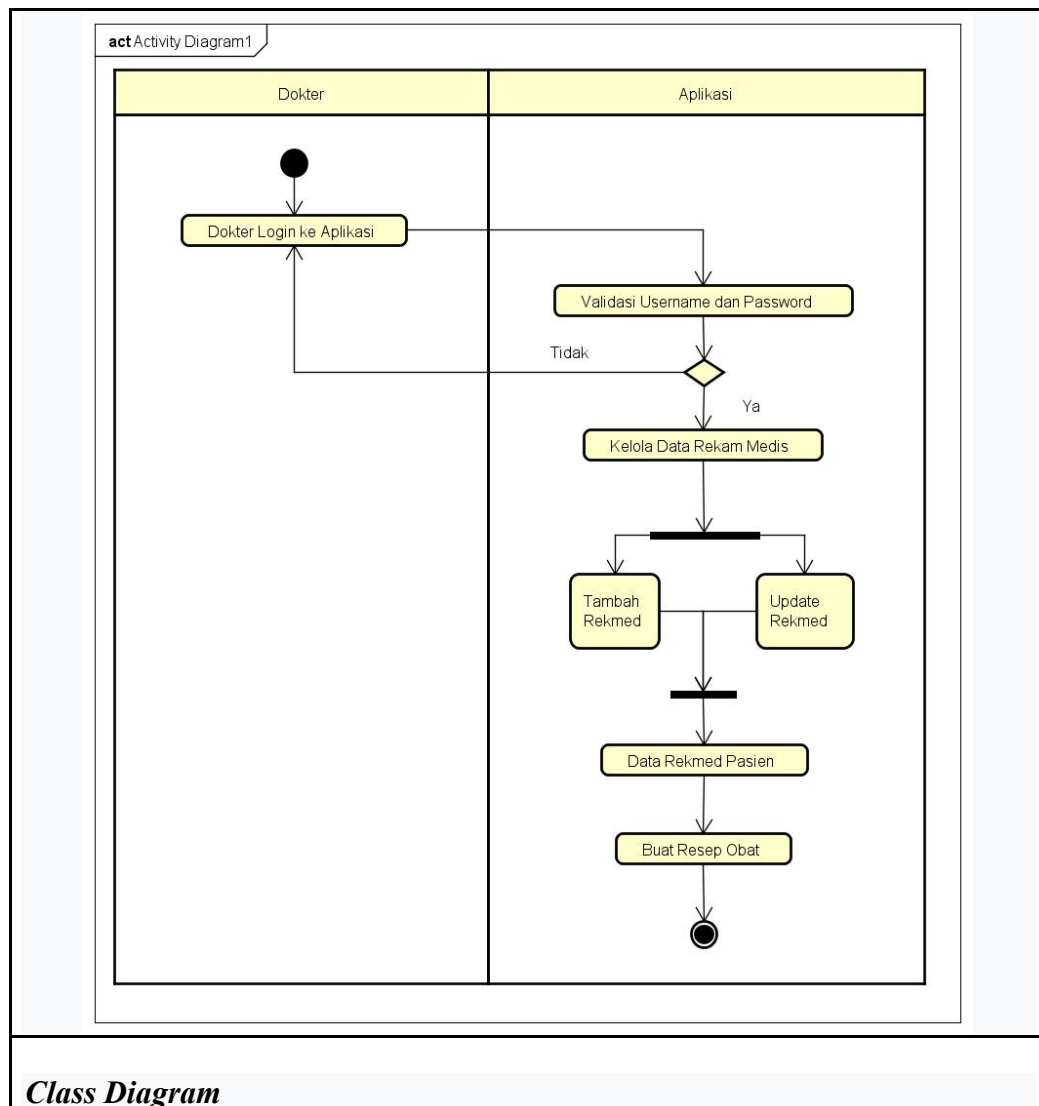


Desain *Activity Diagram*

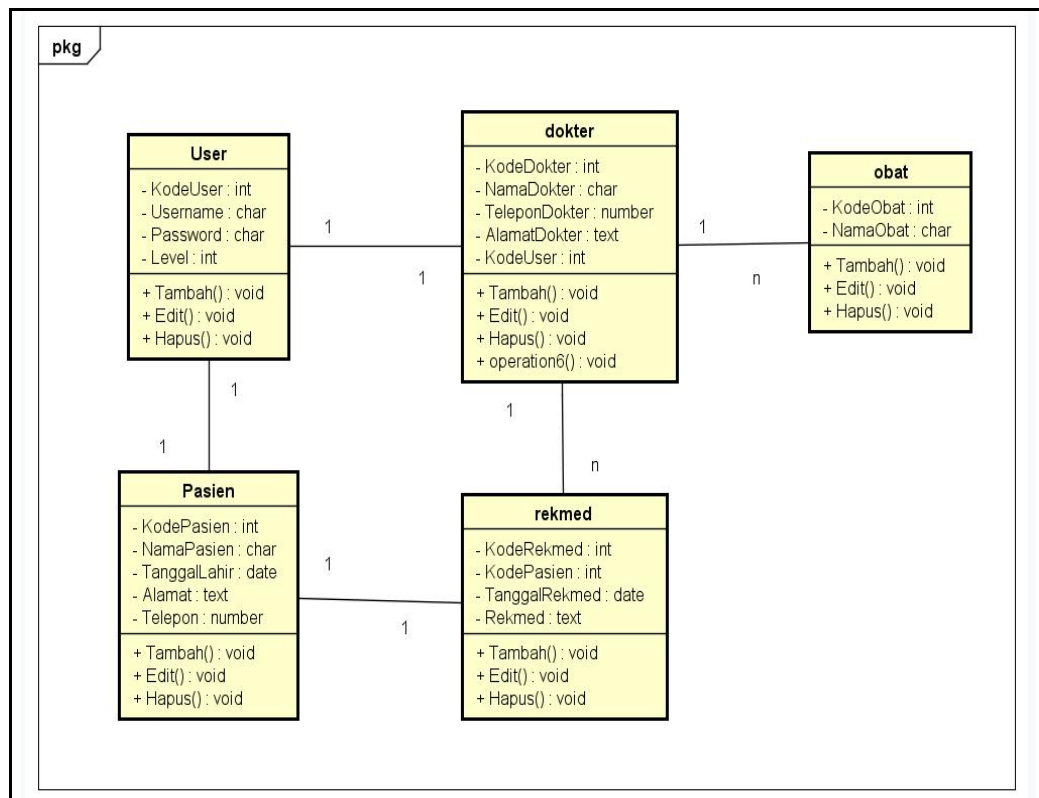
1. *Activity Diagram* Pasien



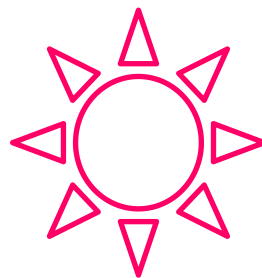
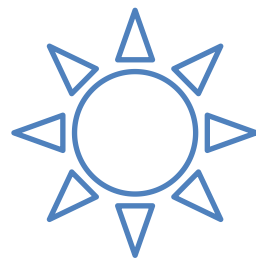
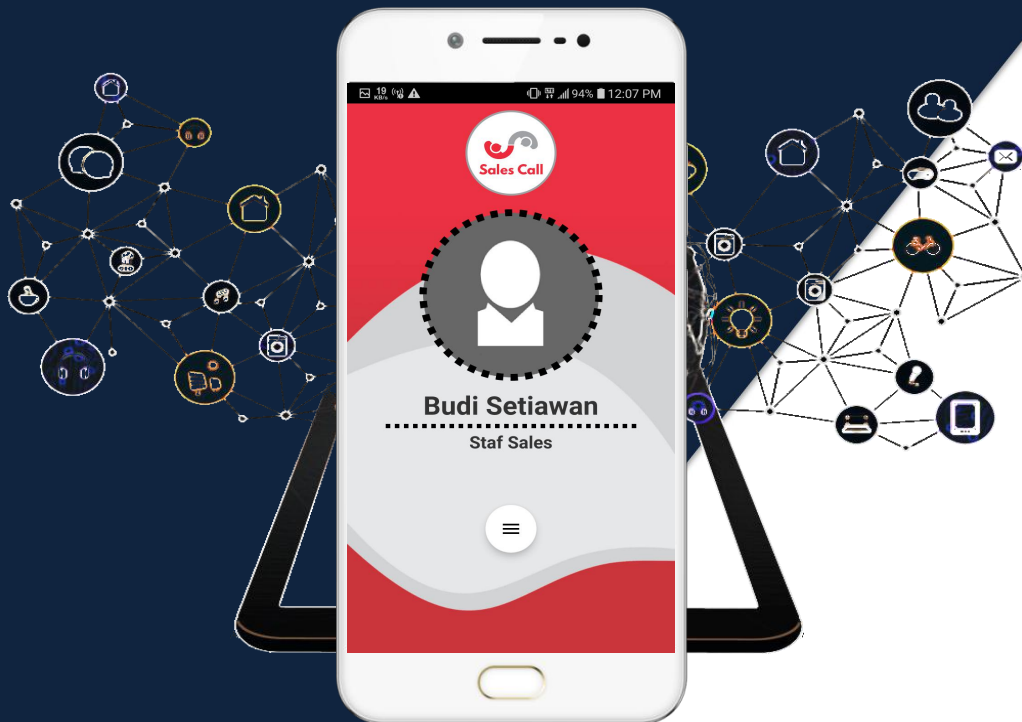
2. Activity Diagram Dokter



Class Diagram



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	i
✓ Table Of Contents	ii
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

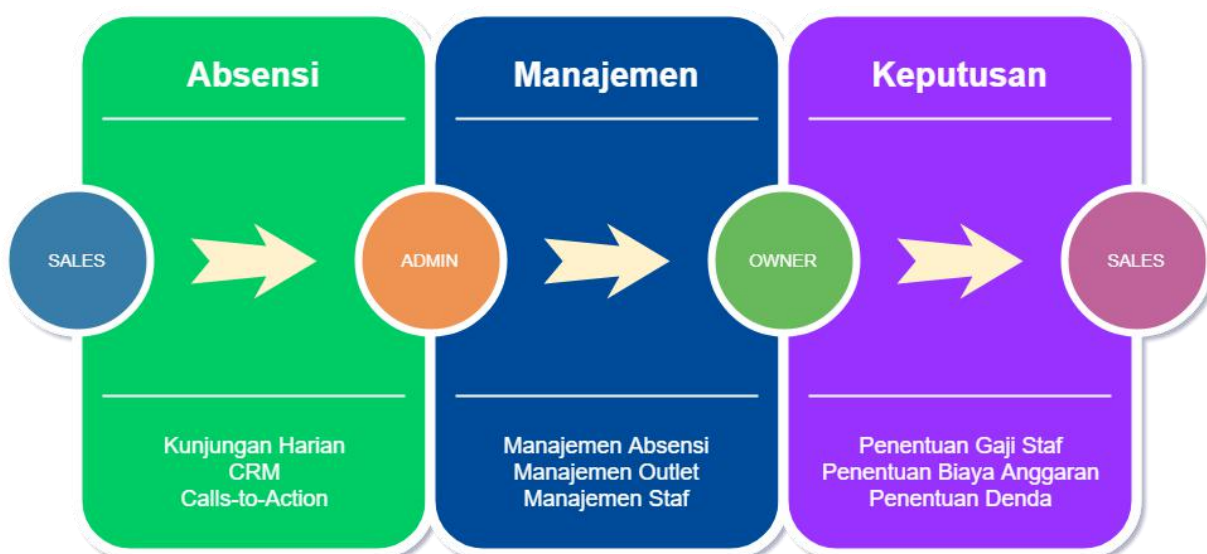
Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data absensi *sales* disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu *system sales call* ini bertujuan untuk **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

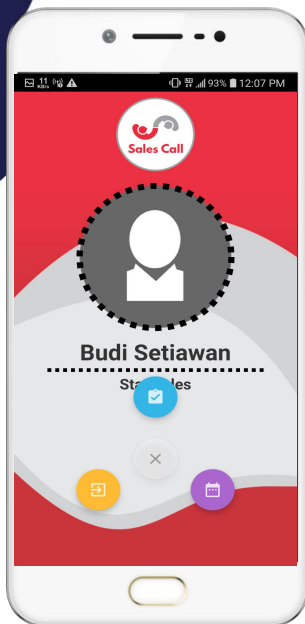
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

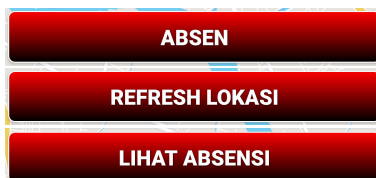
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

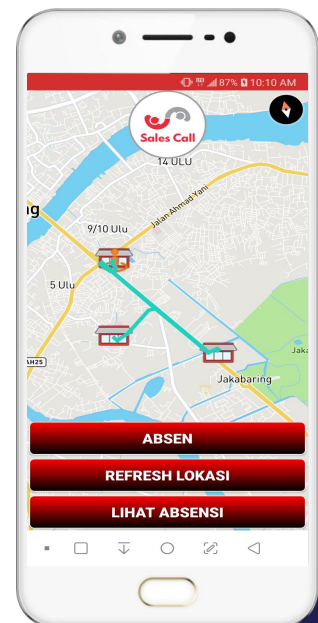
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

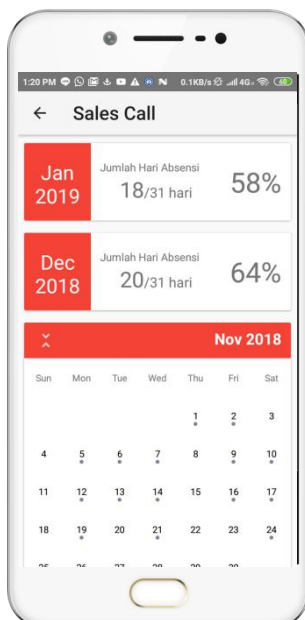
Membuka menu lihat absensi



3

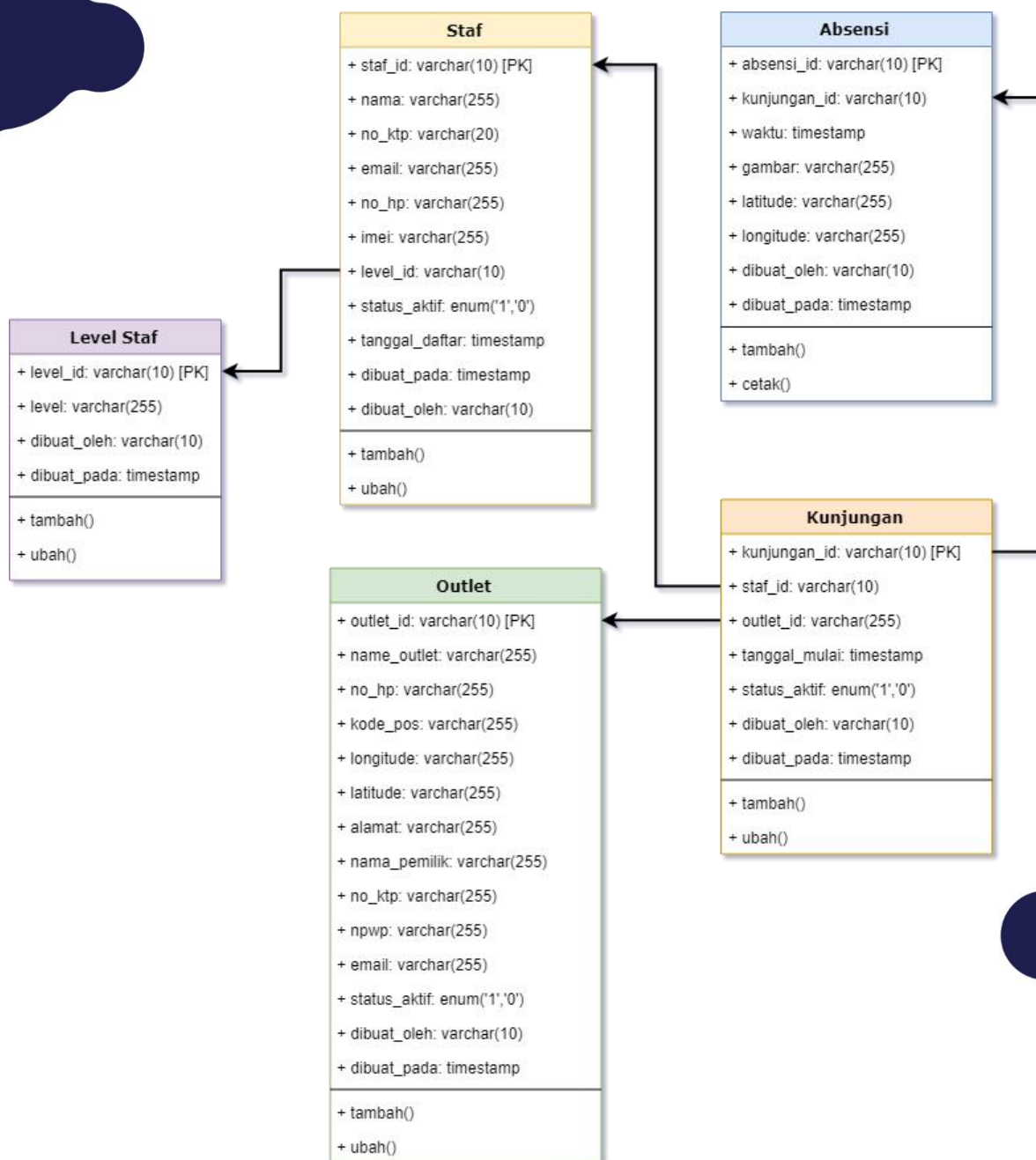
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.





Class Diagram





Use Case



Mata Kuliah : *Advanced IS ANALYSIS AND DESIGN*
Dosen : Tri Basuki Kurniawan, S.Kom, M.Eng, Ph.D
Kelas : Reguler **AR1**

DESIGN/PERANCANGAN

APLIKASI SISTEM KEWASPADAAN DINI BERBASIS ANDROID DAN WEB BASE

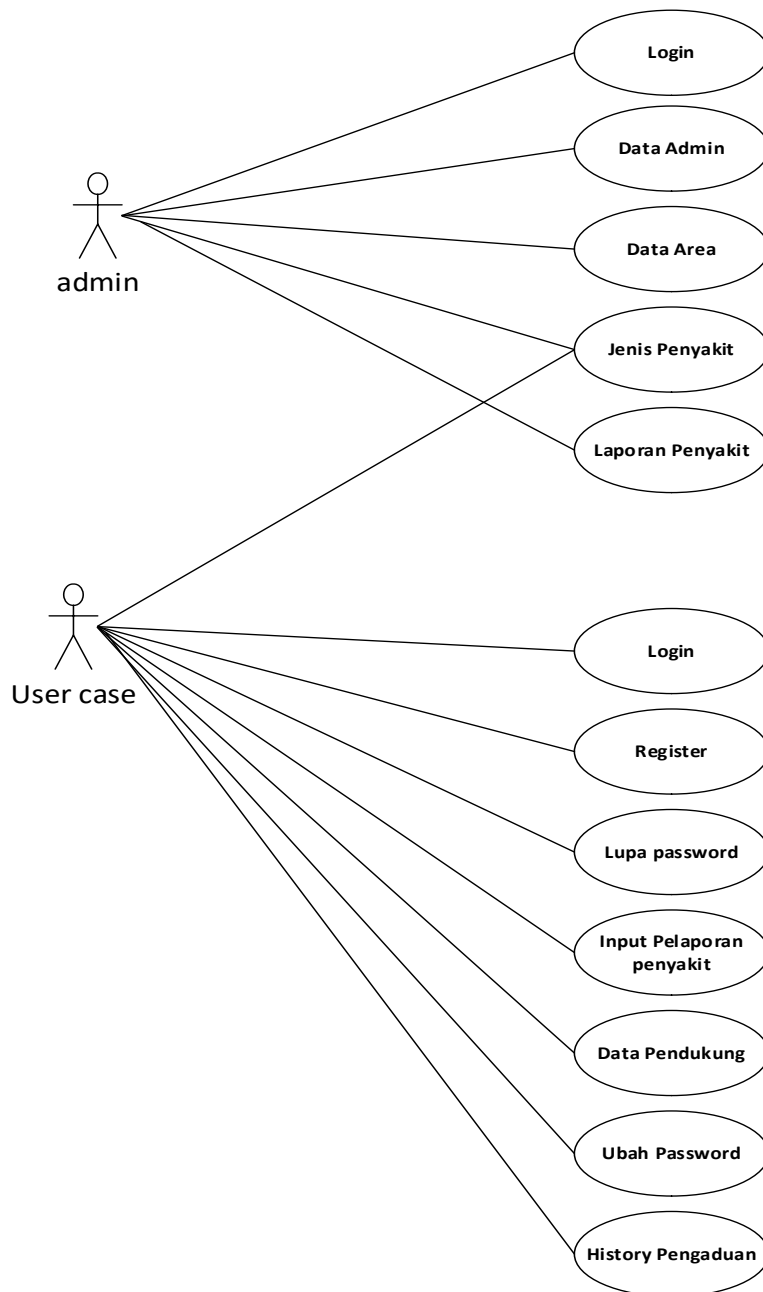
KELOMPOK : 2 (dua)
NAMA : 1. Hasirul Qodar
2. M.Afdhaluddin
3. Istikomah
4. Hadrifiansyah
5. Heri Candra
6. Andreansyah

3.2.1. Perancangan Sistem

Pada proses perancangan sistem akan digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use casediagram*, *activity diagram* dan *class diagram* dalam membantu pembuatan rancangan sistem ini. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

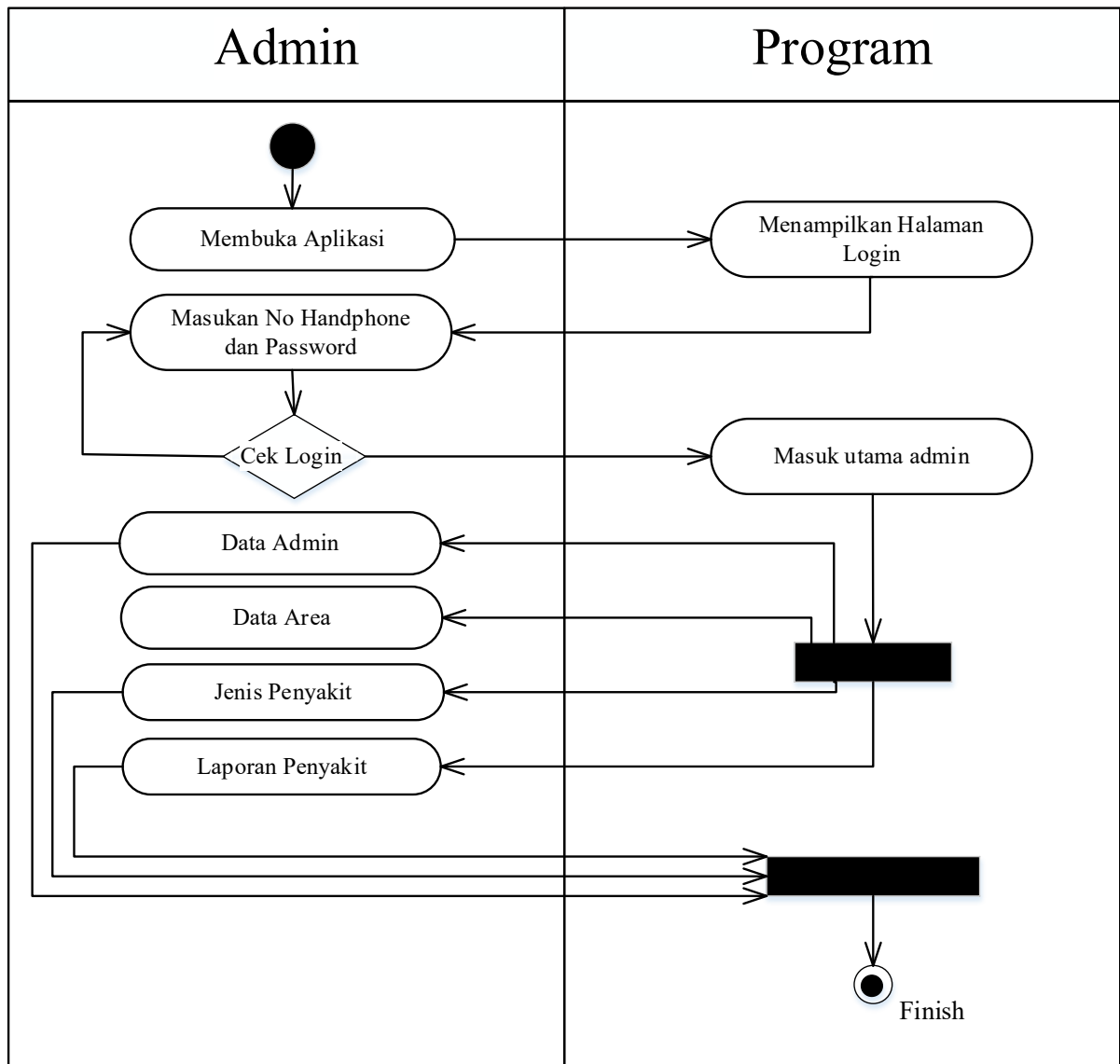
3.2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Dibawah ini merupakan use case diagram dari perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *mobile*.



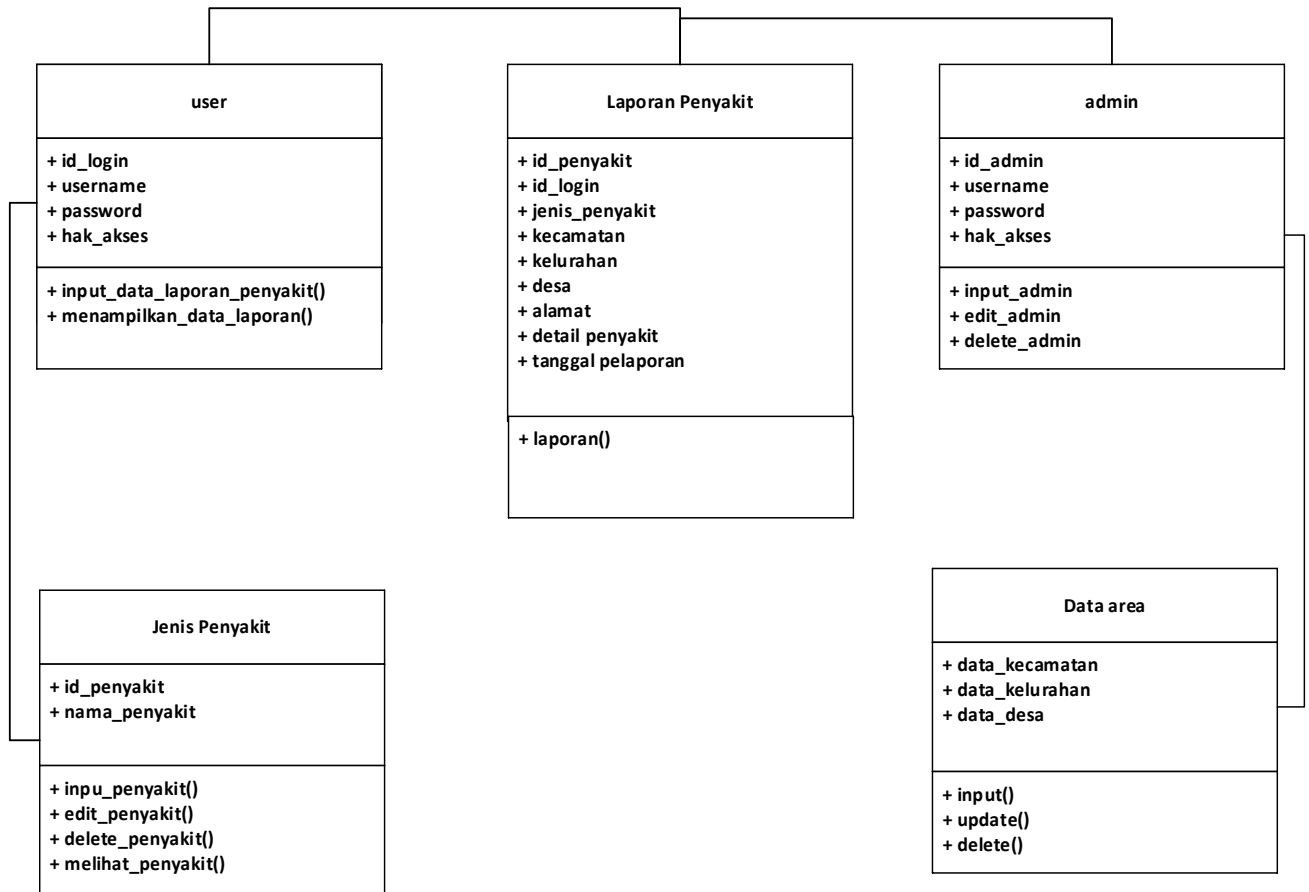
3.2.1.2 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan admin dengan sistem, pertama admin melakukan *login*, admin dapat dapat menginput jenis_penyakit, data admin, data area, jenis penyakit, melihat laporan penyakit dari user



3.2.1.3 Activity Diagram User

Activity diagram user menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan user dengan sistem, pertama user melakukan *login*, melihat pelaporan penyakit, data pendukung, ubah password, history pengaduan.



3.2.1 Perancangan *Database*

Dalam proses pembangunan perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *android* dibutuhkan sebuah *database* yang bertindak sebagai sarana untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan perangkat lunak yang sedang dibangun. Dimana *database* tersebut terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel login, tabel jenis_penyakit, tabel data_penyakit, tabel data kelurahan, tabel data kecamatan dan tabel desa.

3.2.1.1 Database Sipadi

3.2.1.2 Tabel Login

Rancangan tabel login merupakan rancangan tabel untuk user dan admin masuk ke halaman utama.

Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_login	int	11	AUTO_INCREMENT
2	username	Varchar	55	username
3	nama	Varchar	55	nama
4	password	Varchar	255	password
5	No_hp	Varchar	21	No_hp
6	alamat	Varchar	111	alamat
7	status	Varchar	11	status
8	akses	Varchar	5	akses

3.2.1.3 Tabel Jenis Penyakit

Rancangan tabel jenis penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data jenis penyakit yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.2 Tabel Jenis Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penyakit	int	11	AUTO_INCREMENT
2	Jenis_penyakit	Varchar	55	penyakit
3	tgl	timestamp		Tgl penginputan
4	log	Varchar	35	Nama admin yang menginput

3.2.1.4 Tabel Data Penyakit

Rancangan tabel data penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data penyakit yang di laporkan oleh user.

Tabel 3.3 Tabel Data Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_datapenyakit	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Id_login	Int	11	Nim mahasiswa
3	nama	Varchar	55	nama

4	Jenis_penyakit	Varchar	35	Jenis_penyakit
5	nama_kecamatan	Text	35	nama_kecamatan
6	nama_kelurahan	Varchar	35	nama_kelurahan
7	nama_desa	Varchar	35	nama_desa
8	alamat	Varchar	155	alamat
9	detail_penyakit	Varchar	55	detail_penyakit
10	tgl	date		tgl

3.2.1.5 Tabel data_kelurahan

Rancangan tabel kelurahan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data kelurahan.

Tabel 3.4 Tabel Pengumuman

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kelurahan	Int	-	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan
3	Nama_kelurahan	Varchar	55	Nama_kelurahan

3.2.1.6 Tabel data_kecamatan

Rancangan tabel kecamatan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data kecamatan yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.5 Tabel Konsultasi

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kecamatan	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan

3.2.1.7 Tabel data_desa

Rancangan tabel data_desa merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data desa yang di input oleh admin

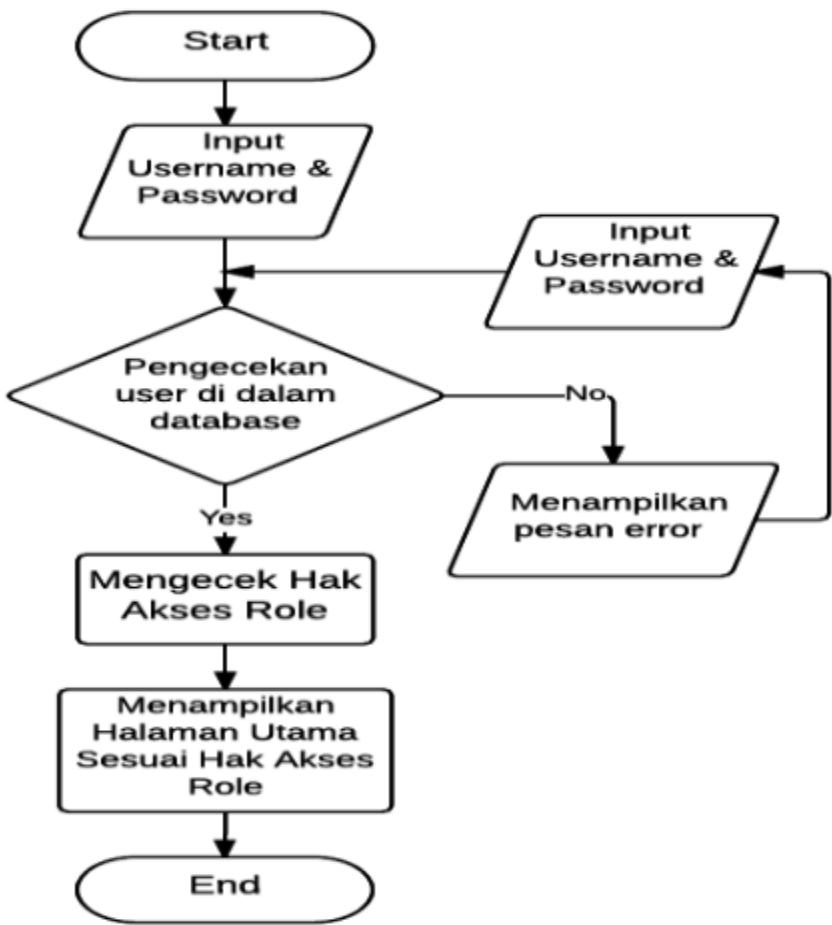
Tabel 3.6 Tabel data_desa

No	Field	Type	Size	Description
1	id_desa	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kelurahan	Varchar	35	Nama_kelurahan
3	Nama_desa	Varchar	35	Nama_desa

Desain aplikasi POS MTI21

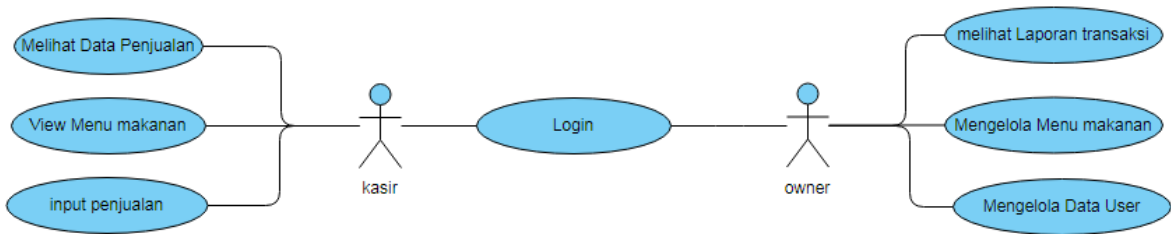
1. Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.



2. Diagram use case Aplikasi POS MTI21

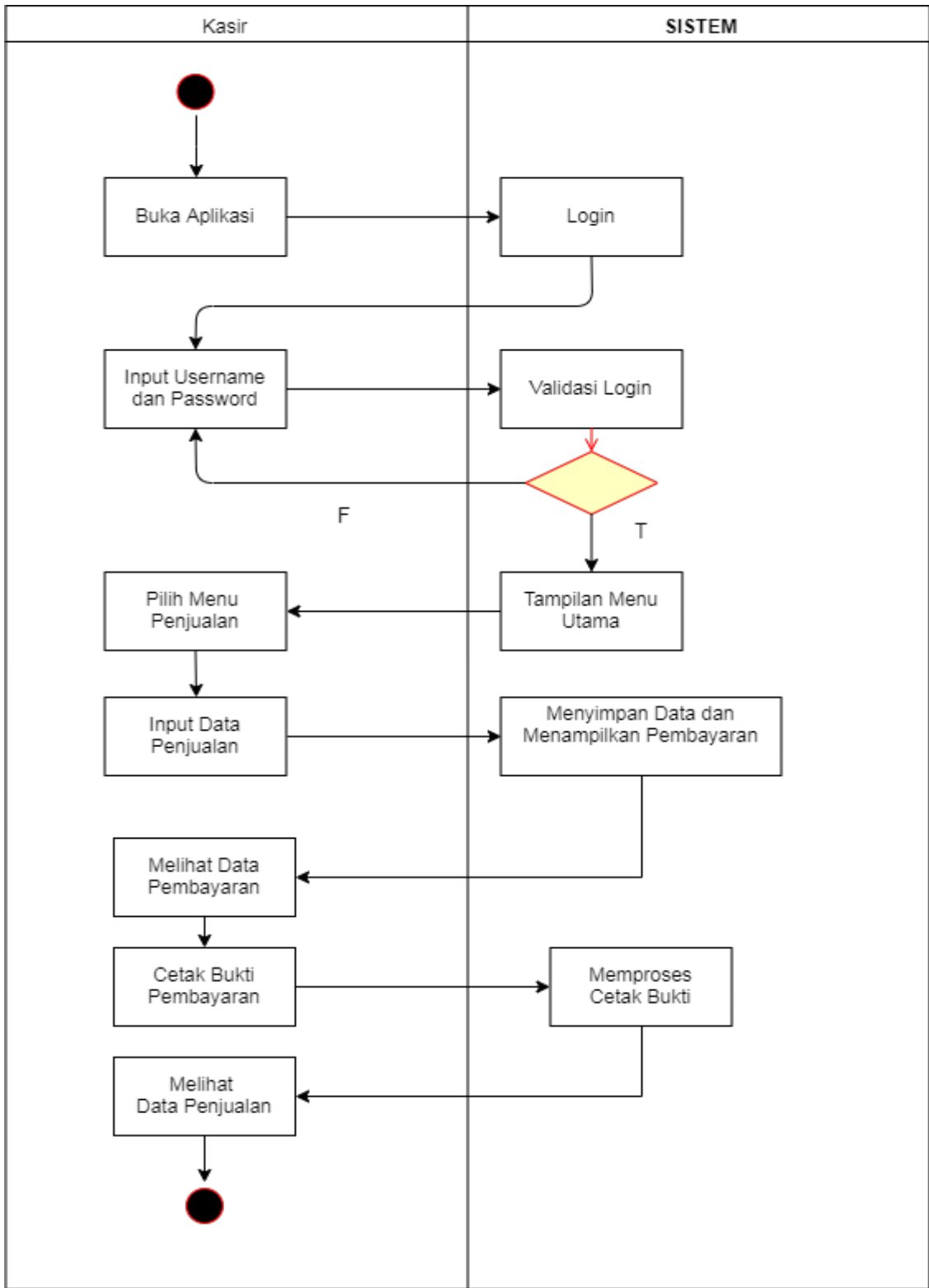
Use case adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai.



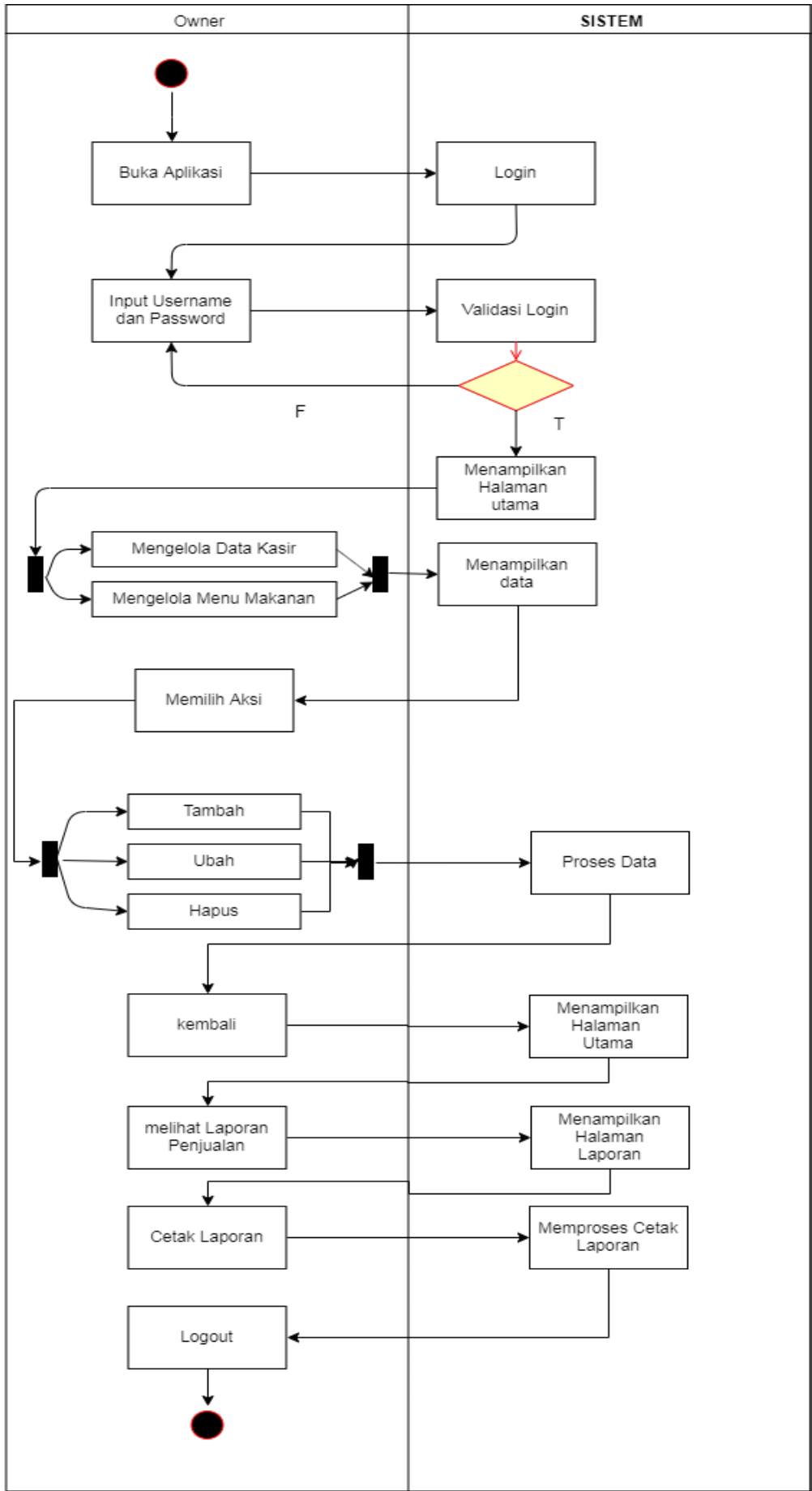
3. Diagram Activity

Nama : Muhammad Fajar
NIM : 192420037
Kelas : MTI AR2
Activity diagram memiliki pengertian yaitu lebih focus kepada menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Memiliki struktur diagram yang mirip flowchart atau data flow diagram pada perancangan terstruktur.

3.1 Diagram activity kasir



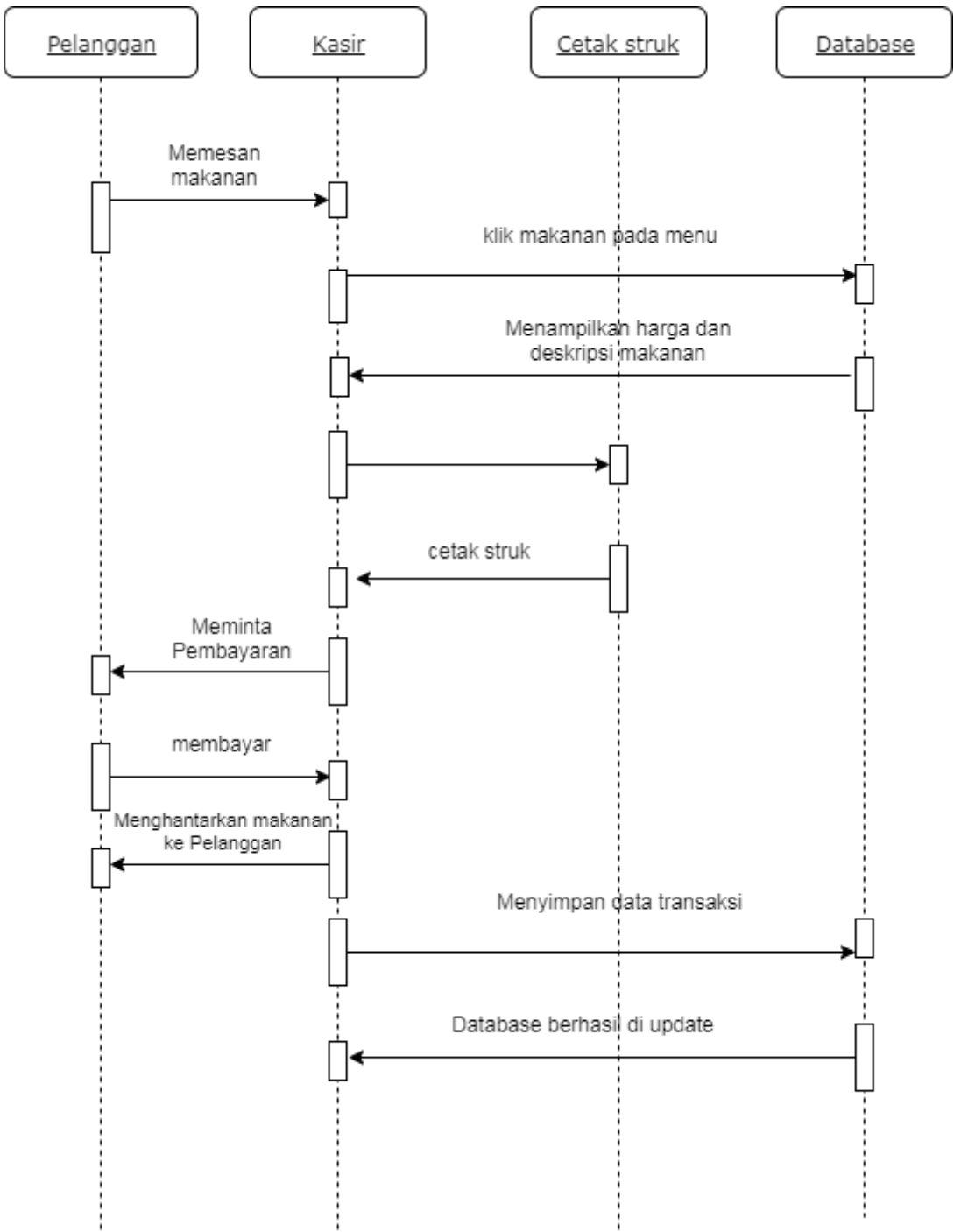
3.2 Diagram activity owner



4. Sequence diagram

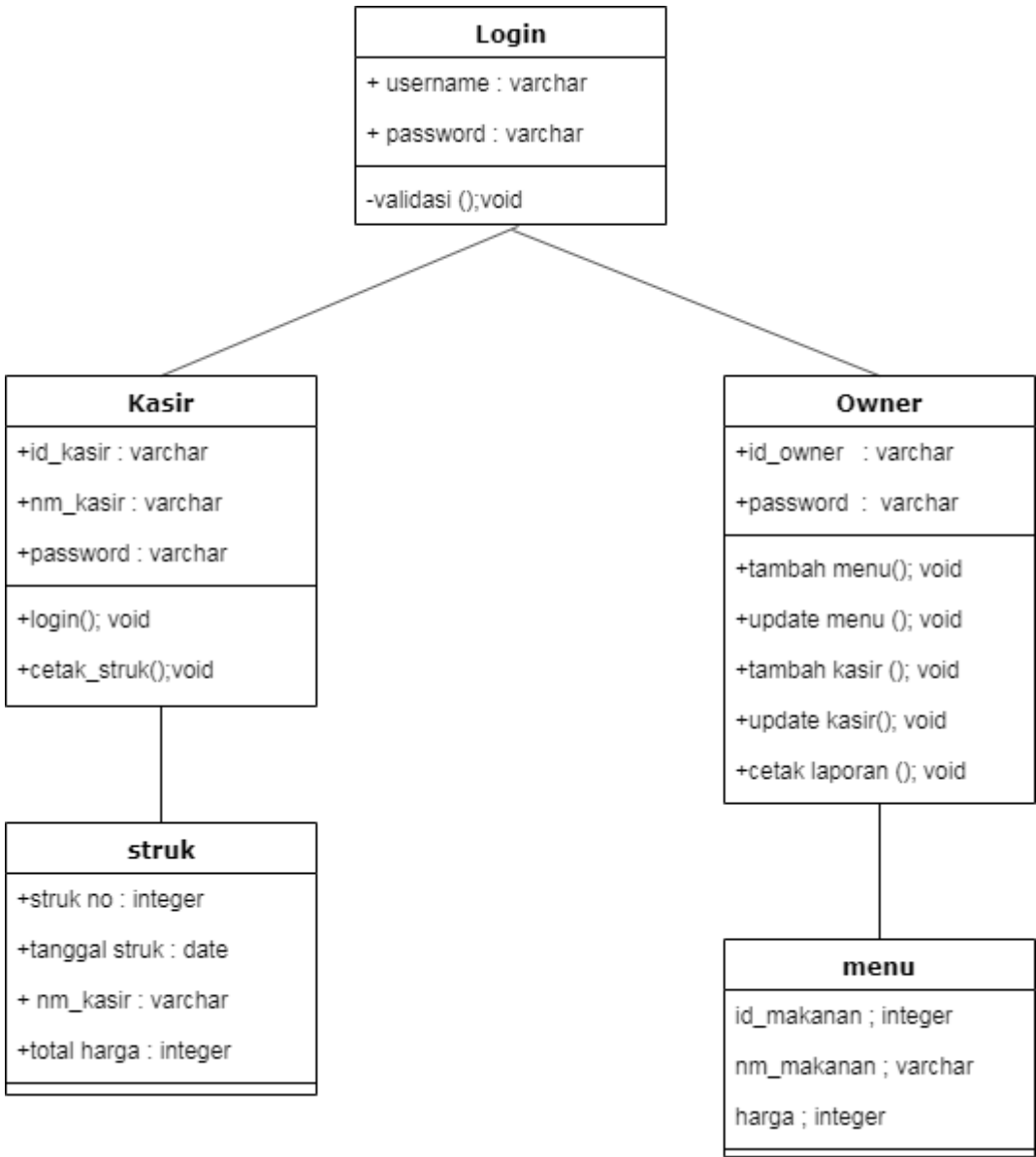
Nama : Muhammad Fajar
NIM : 192420037
Kelas : MTI AR2

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi objek dan mengindikasikan (memberi petunjuk atau tanda) komunikasi diantara objek-objek tersebut . Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario dan mendeskripsikan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi , termasuk pesan yang digunakan saat interaksi



5. Class diagram

Nama : Muhammad Fajar
NIM : 192420037
Kelas : MTI AR2
Class Diagram menggambarkan serta deskripsi atau penggambaran dari class, atribut, dan objek disamping itu juga hubungan satu sama lain seperti pewarisan, containmet, asosiasi dan lainnya.

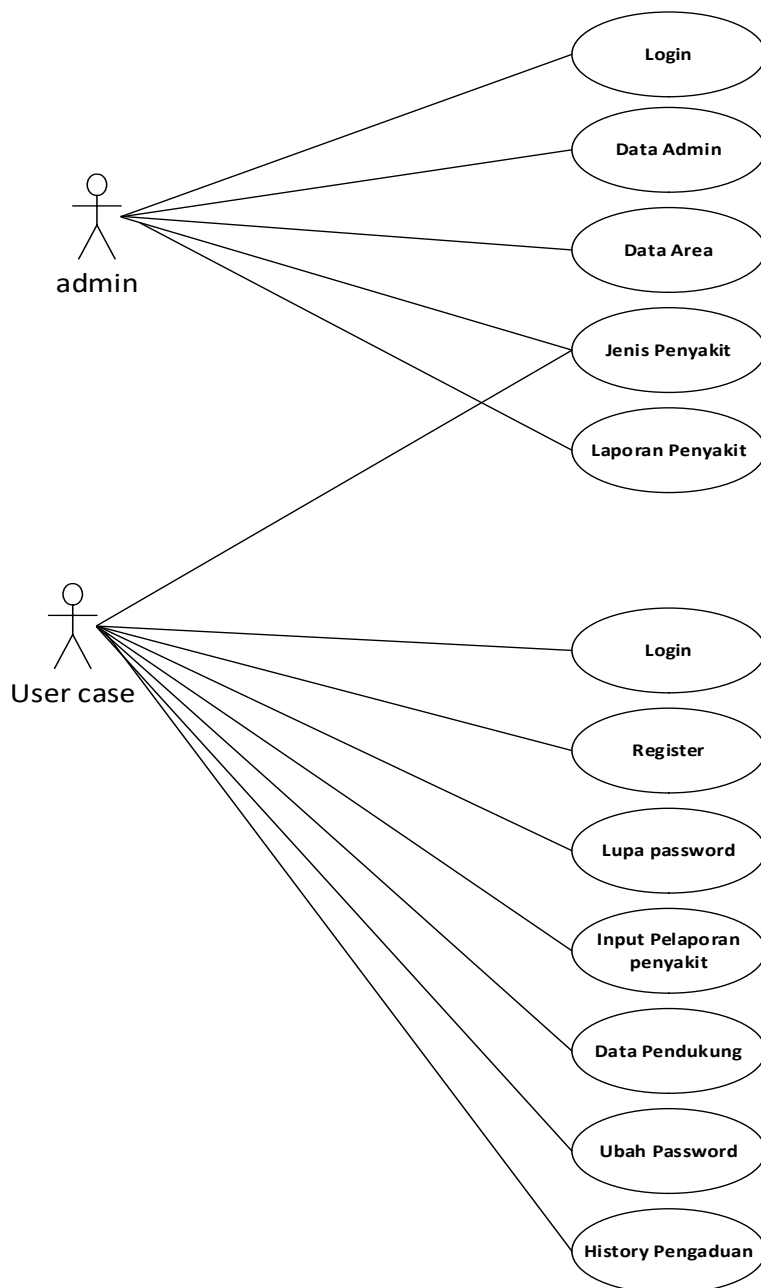


3.2.1. Perancangan Sistem

Pada proses perancangan sistem akan digambarkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai pemodelan sistem. Ada beberapa diagram yang digunakan untuk memperjelas proses perancangan sistem ini yaitu dengan mengimplementasikan penggunaan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* dalam membantu pembuatan rancangan sistem ini. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C (Dharwiyanti, 2003).

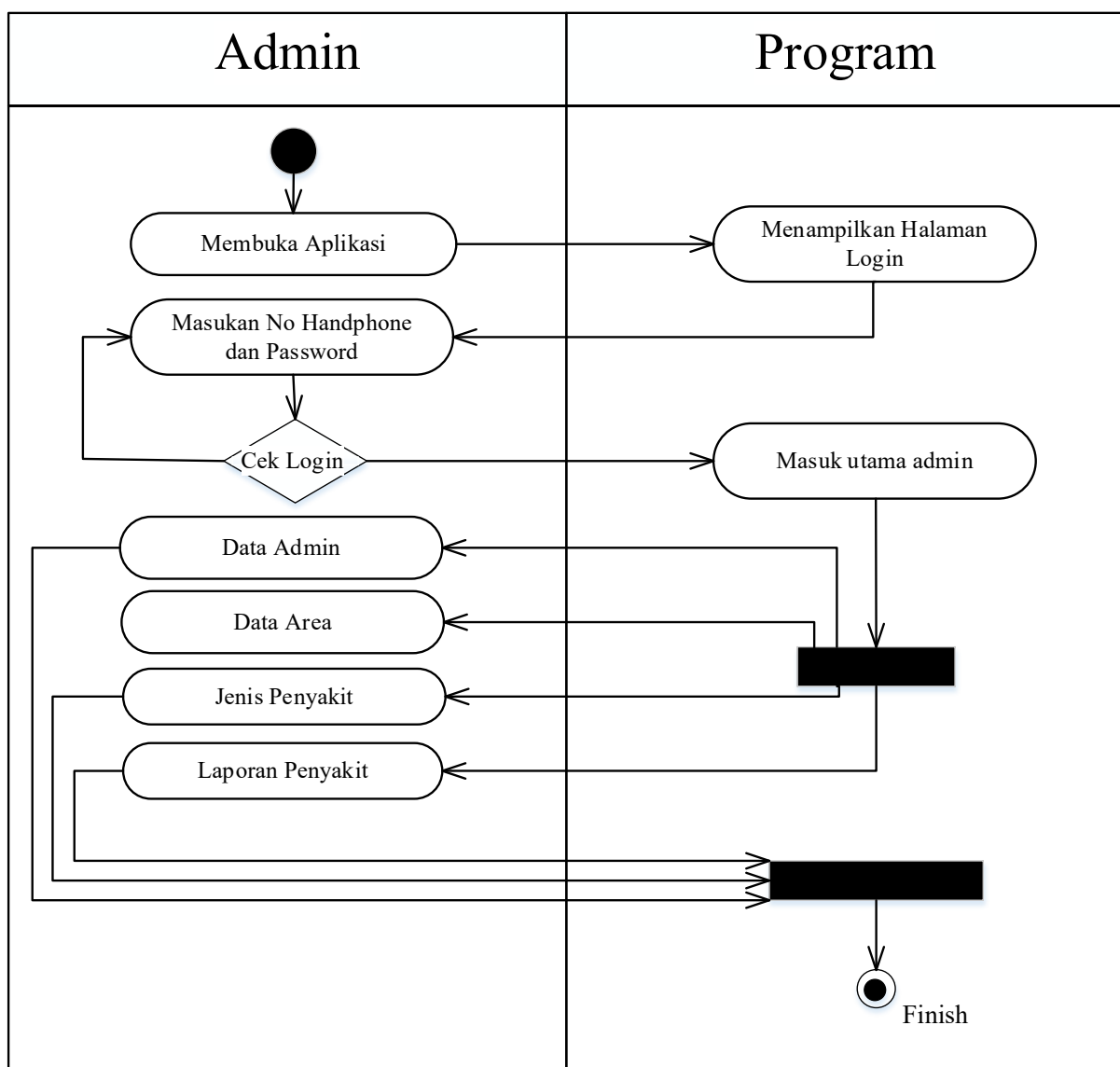
3.2.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsionalitas-fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada diluar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Dibawah ini merupakan use case diagram dari perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *mobile*.



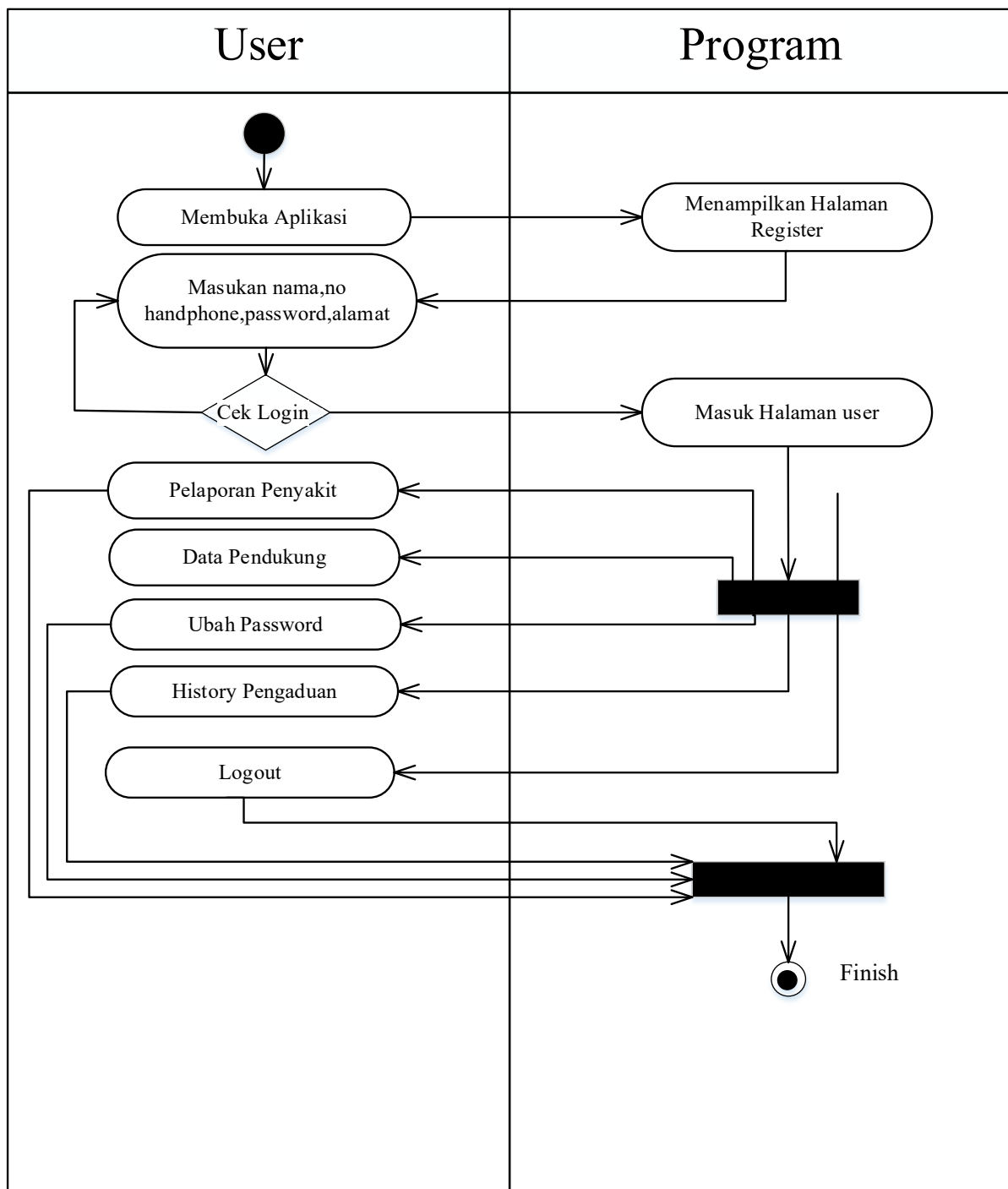
3.2.1.2 Activity Diagram Admin

Activity diagram admin menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan admin dengan sistem, pertama admin melakukan *login*, admin dapat dapat menginput jenis_penyakit, data admin, data area, jenis penyakit, melihat laporan penyakit dari user



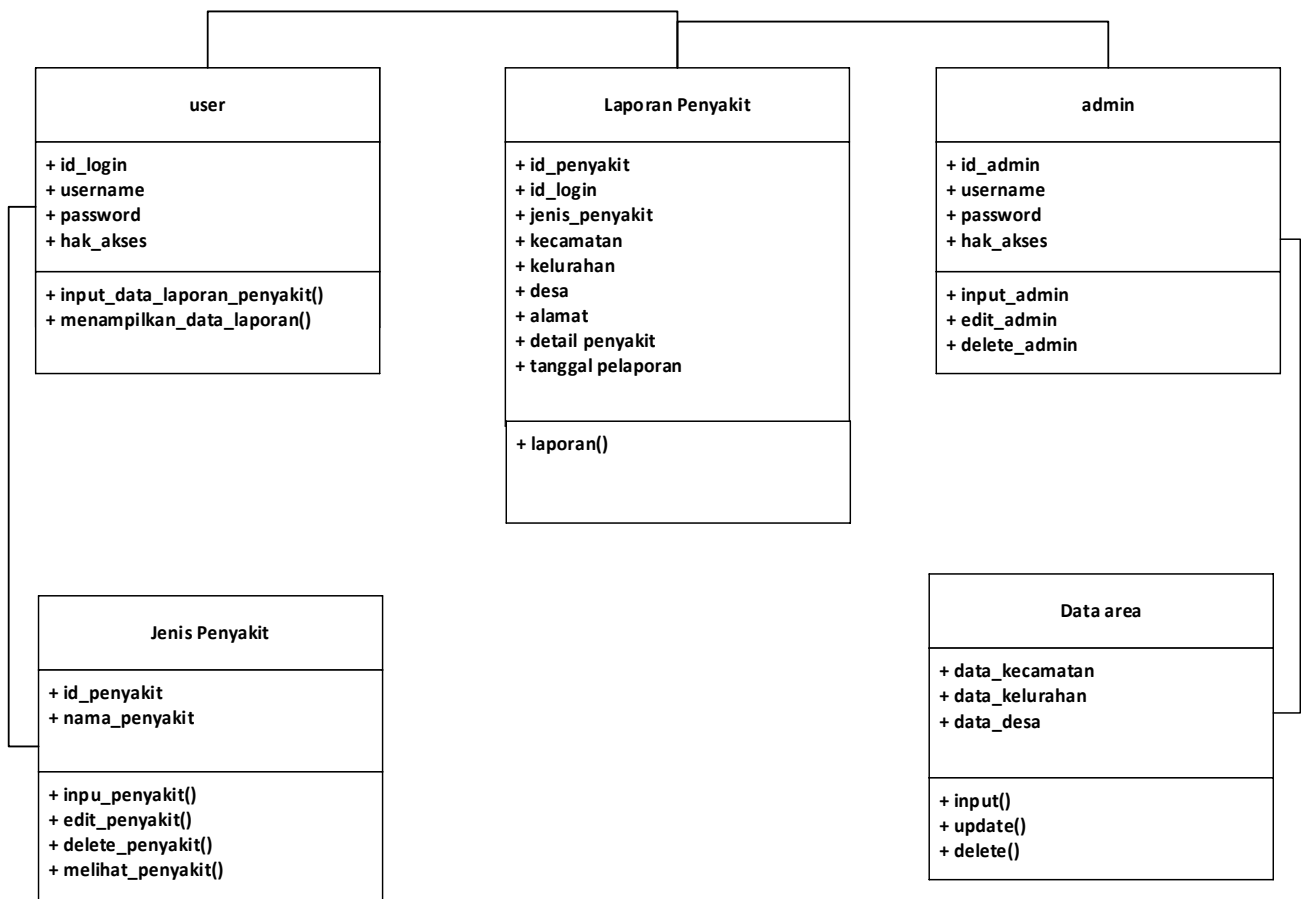
3.2.1.3 Activity Diagram User

Activity diagram user menggambarkan proses urutan aktivitas yang dilakukan user dengan sistem, pertama user melakukan *login*, melihat pelaporan penyakit, data pendukung, ubah password, history pengaduan.



3.2.1.4 Class Diagram

Diagram ini memperlihatkan menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



3.2.1 Perancangan *Database*

Dalam proses pembangunan perangkat lunak sistem kewaspadaan dini berbasis *android* dibutuhkan sebuah *database* yang bertindak sebagai sarana untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan perangkat lunak yang sedang dibangun. Dimana *database* tersebut terdiri dari beberapa tabel, yaitu tabel login, tabel jenis_penyakit, tabel data_penyakit, tabel data kelurahan, tabel data kecamatan dan tabel desa.

3.2.1.1 Database Sipadi

3.2.1.2 Tabel Login

Rancangan tabel login merupakan rancangan tabel untuk user dan admin masuk ke halaman utama.

Tabel 3.1 Tabel Login

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_login	int	11	AUTO_INCREMENT
2	username	Varchar	55	username
3	nama	Varchar	55	nama
4	password	Varchar	255	password
5	No_hp	Varchar	21	No_hp
6	alamat	Varchar	111	alamat
7	status	Varchar	11	status
8	akses	Varchar	5	akses

3.2.1.3 Tabel Jenis Penyakit

Rancangan tabel jenis penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data jenis penyakit yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.2 Tabel Jenis Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_penyakit	int	11	AUTO_INCREMENT
2	Jenis_penyakit	Varchar	55	penyakit
3	tgl	timestamp		Tgl penginputan
4	log	Varchar	35	Nama admin yang menginput

3.2.1.4 Tabel Data Penyakit

Rancangan tabel data penyakit merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data penyakit yang di laporkan oleh user.

Tabel 3.3 Tabel Data Penyakit

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_datapenyakit	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Id_login	Int	11	Nim mahasiswa
3	nama	Varchar	55	nama
4	Jenis_penyakit	Varchar	35	Jenis_penyakit
5	nama_kecamatan	Text	35	nama_kecamatan
6	nama_kelurahan	Varchar	35	nama_kelurahan
7	nama_desa	Varchar	35	nama_desa
8	alamat	Varchar	155	alamat
9	detail_penyakit	Varchar	55	detail_penyakit
10	tgl	date		tgl

3.2.1.5 Tabel data_kelurahan

Rancangan tabel kelurahan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data kelurahan.

Tabel 3.4 Tabel Pengumuman

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kelurahan	Int	-	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan
3	Nama_kelurahan	Varchar	55	Nama_kelurahan

3.2.1.6 Tabel data_kecamatan

Rancangan tabel kecamatan merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data kecamatan yang akan di pilih oleh user

Tabel 3.5 Tabel Konsultasi

No	Field	Type	Size	Description
1	Id_kecamatan	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kecamatan	Varchar	55	Nama_kecamatan

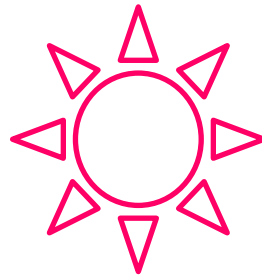
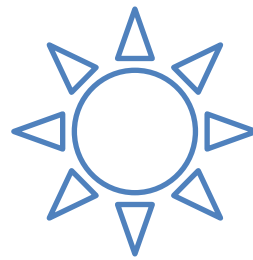
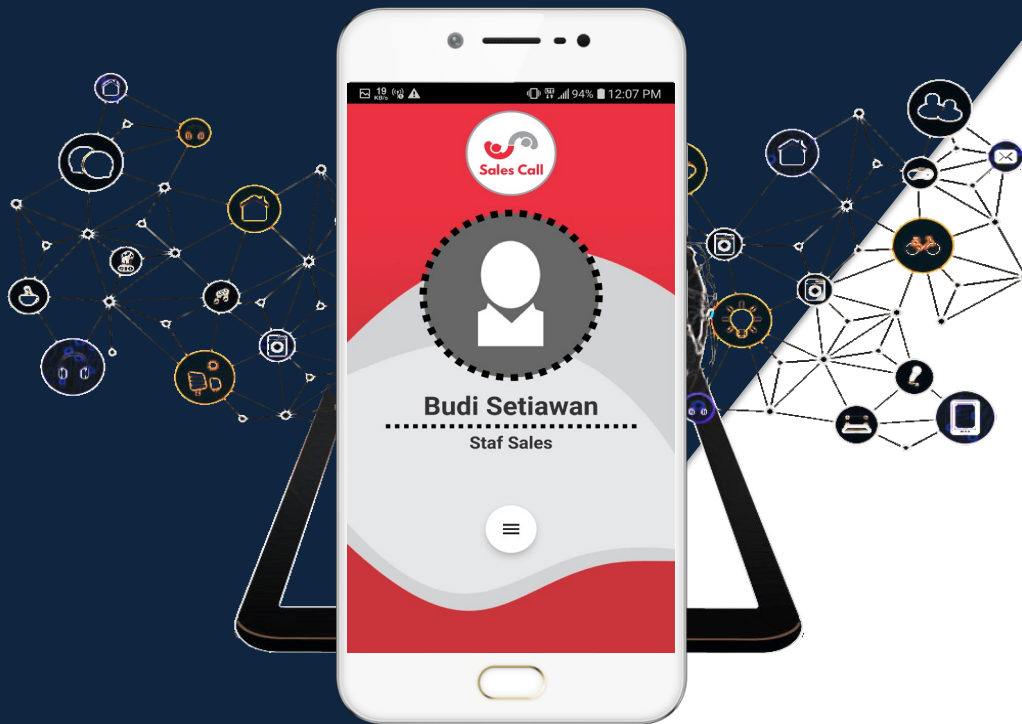
3.2.1.7 Tabel data_desa

Rancangan tabel data_desa merupakan rancangan tabel untuk menyimpan data-data desa yang di input oleh admin

Tabel 3.6 Tabel data_desa

No	Field	Type	Size	Description
1	id_desa	Int	11	AUTO_INCREMENT
2	Nama_kelurahan	Varchar	35	Nama_kelurahan
3	Nama_desa	Varchar	35	Nama_desa

DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	í
✓ Table Of Contents	ú
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data ~~absensi sales disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu system sales call ini bertujuan untuk~~ **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





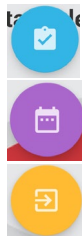
Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

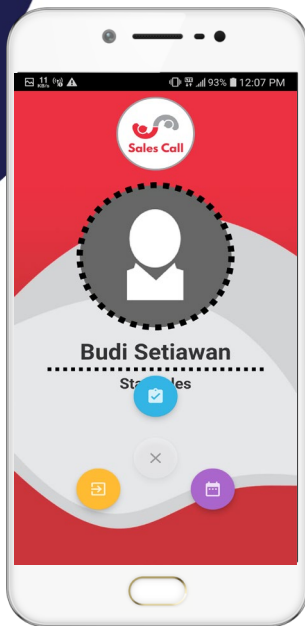
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

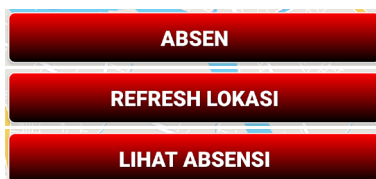
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

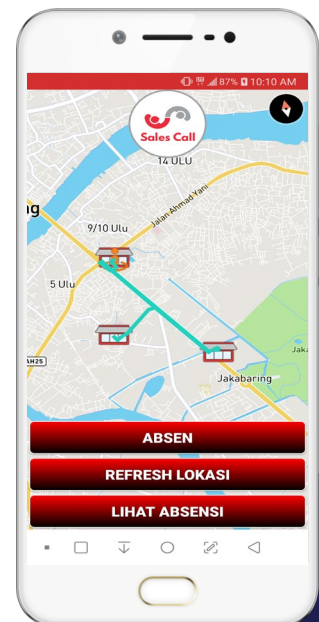
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

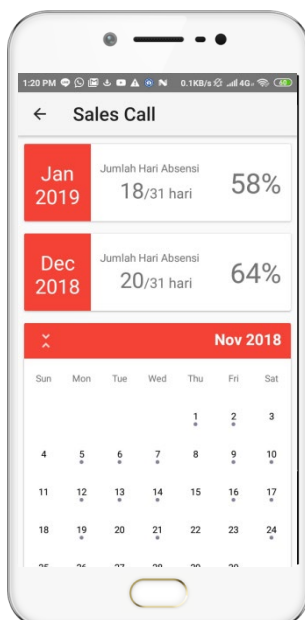
Membuka menu lihat absensi



3

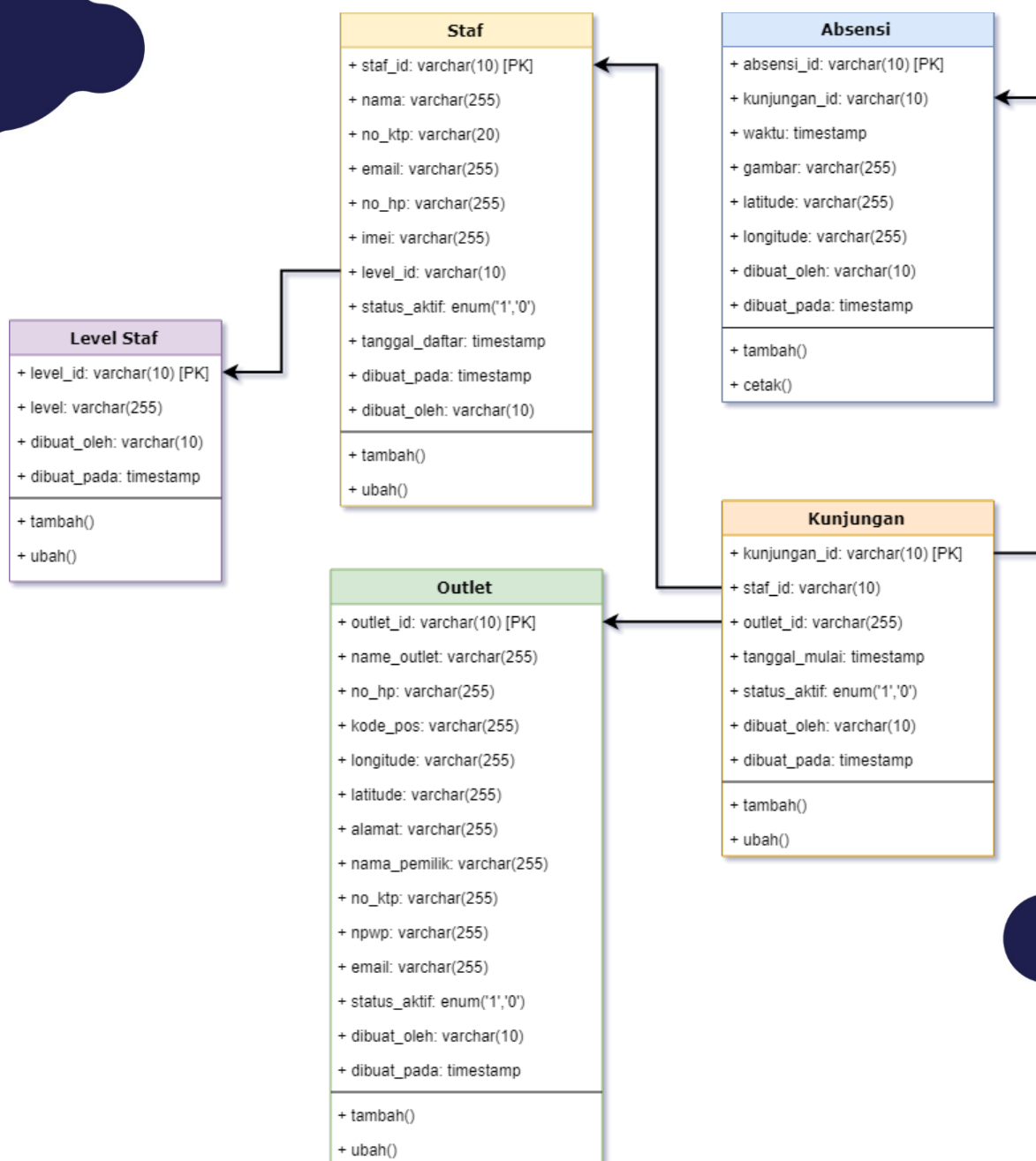
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.



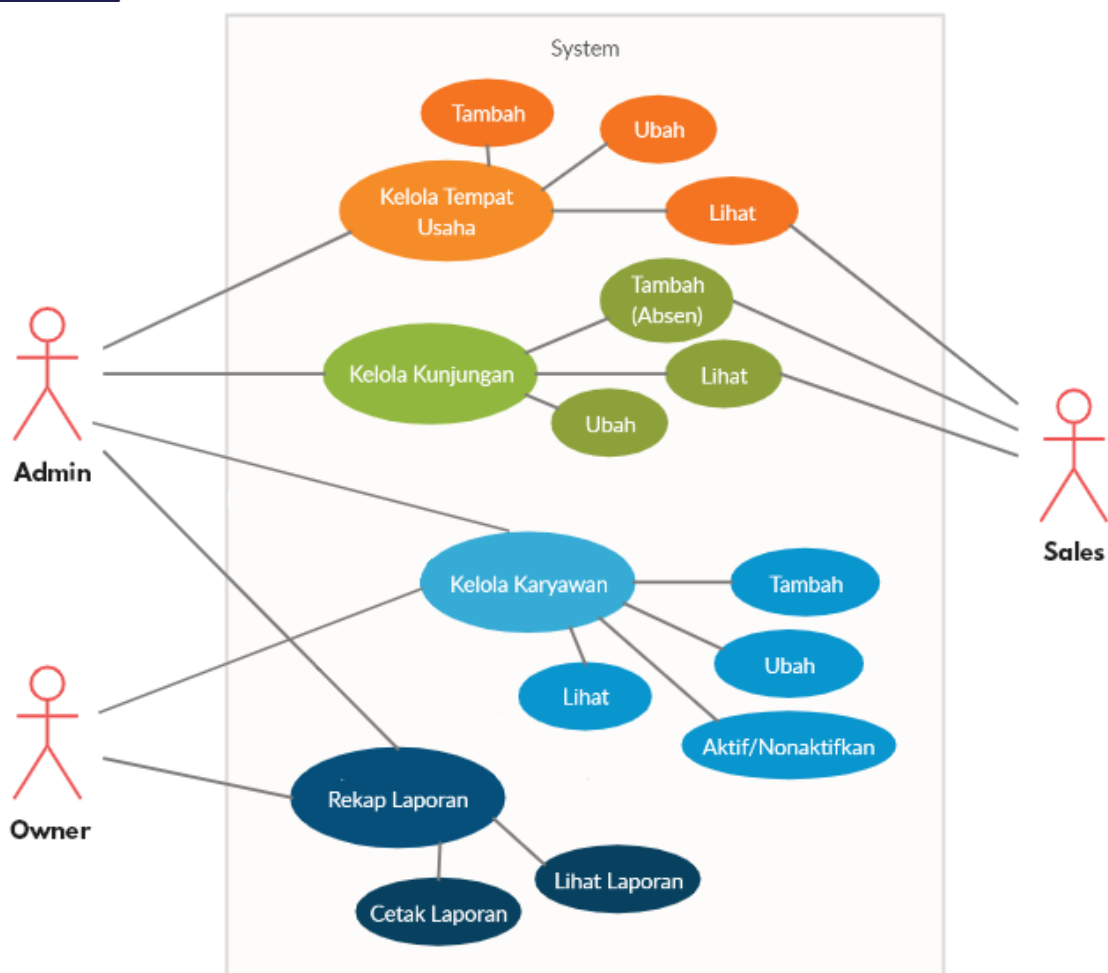


Class Diagram

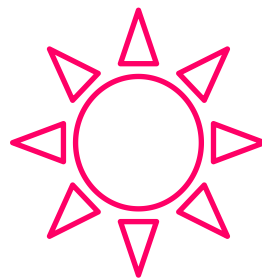
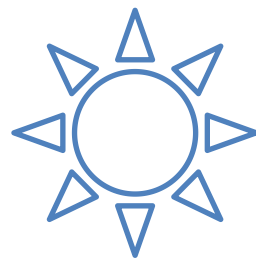
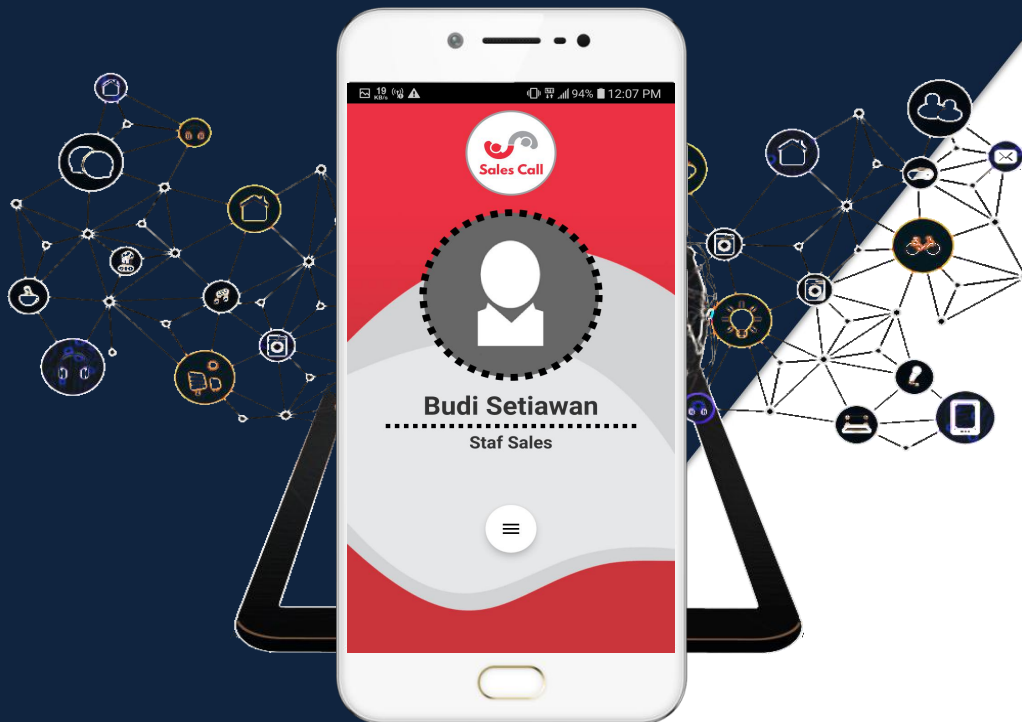




Use Case



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	i
✓ Table Of Contents	ii
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

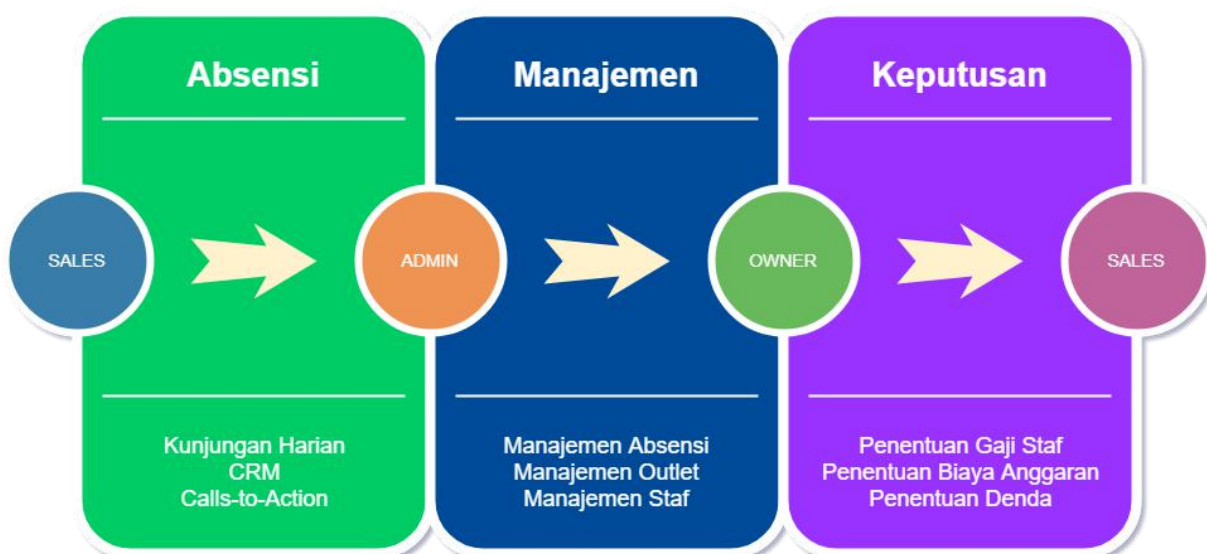
Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data absensi *sales* disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu *system sales call* ini bertujuan untuk **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

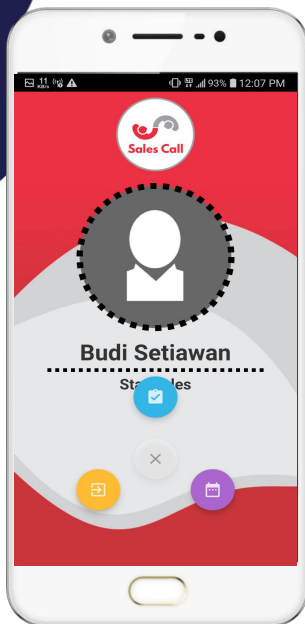
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

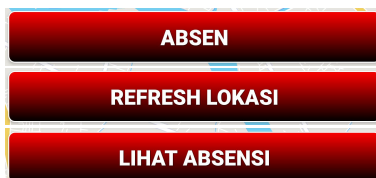
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

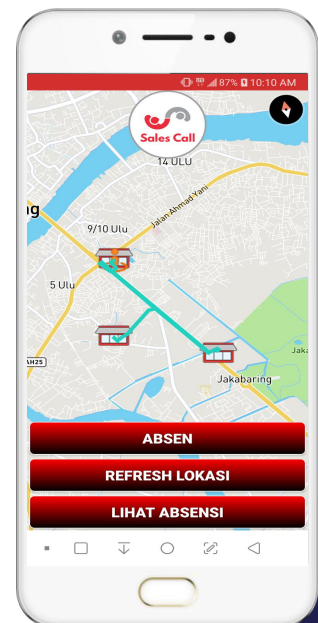
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

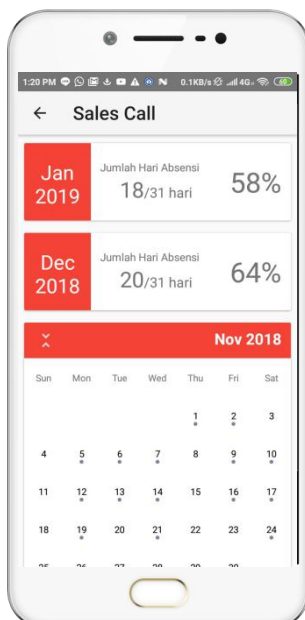
Membuka menu lihat absensi



3

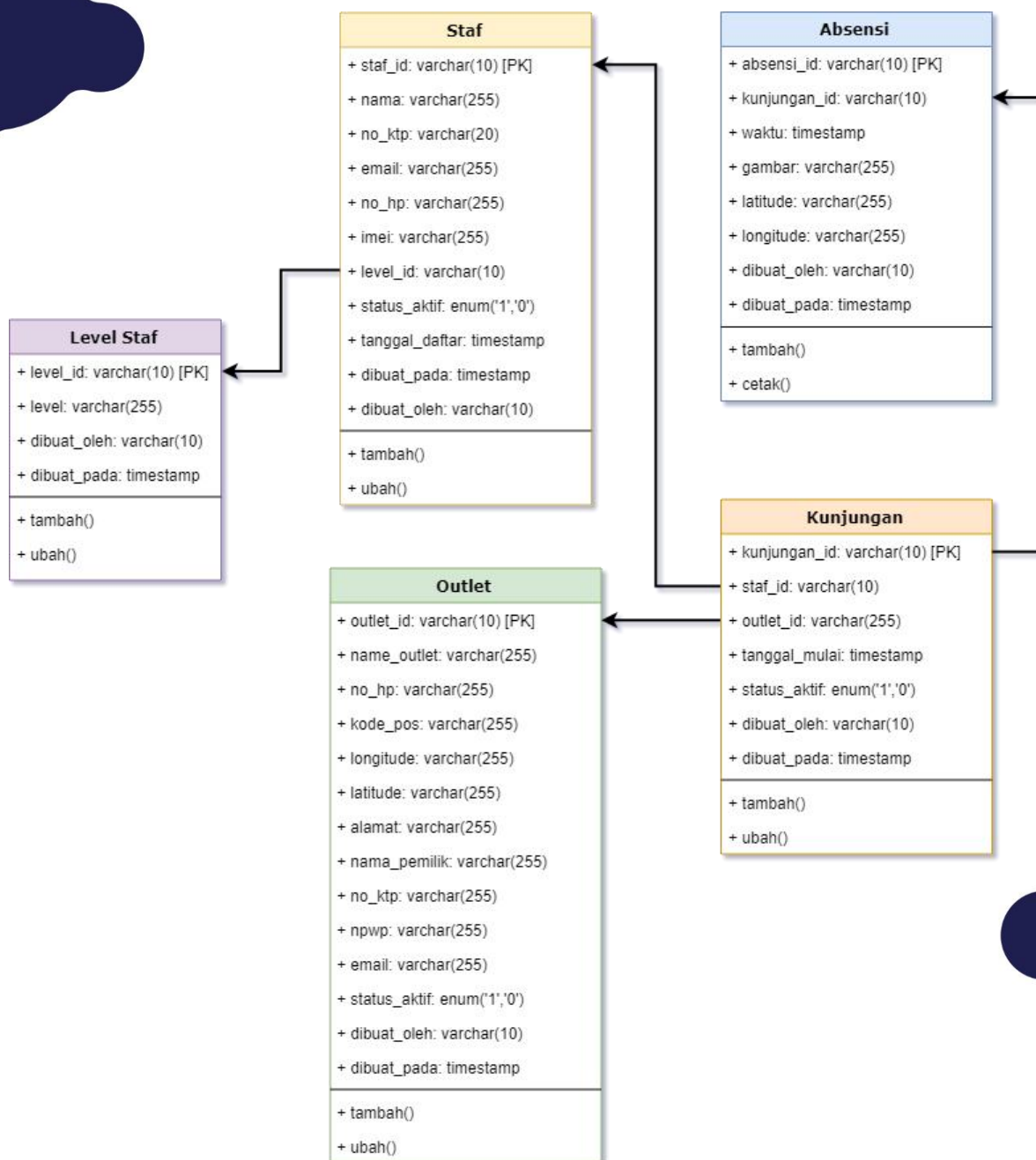
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.





Class Diagram

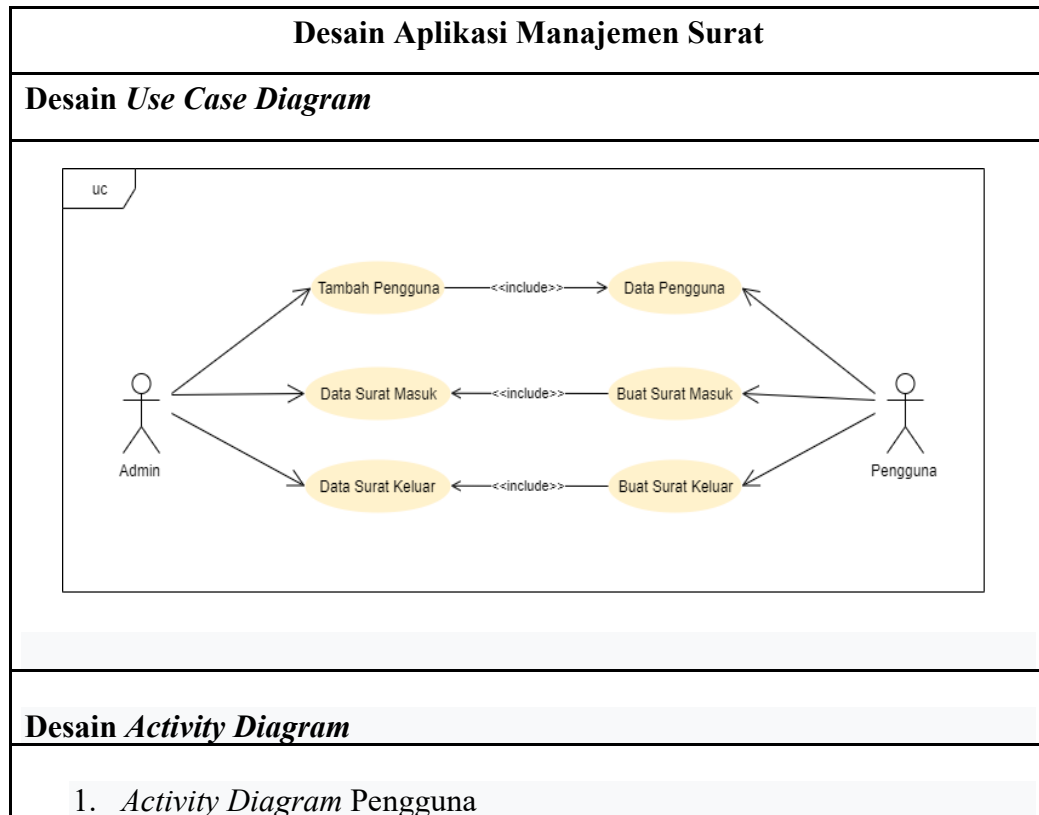


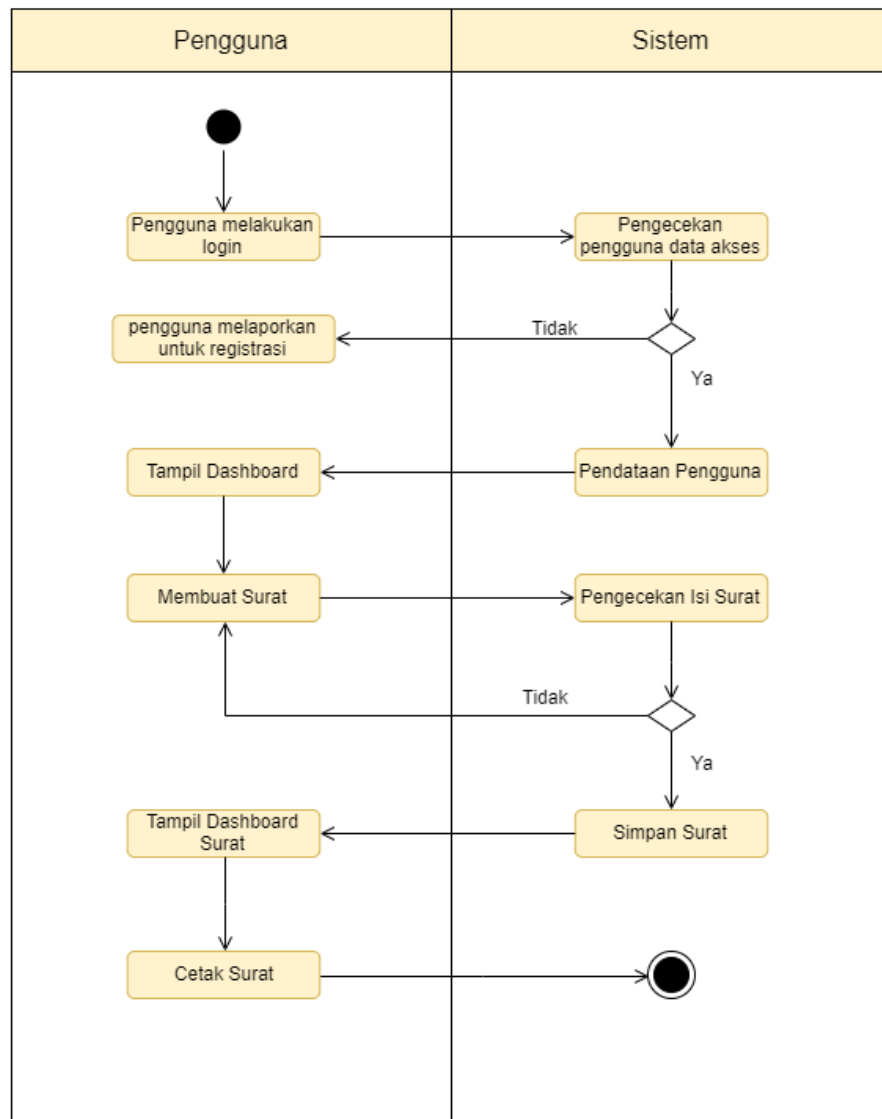


Use Case



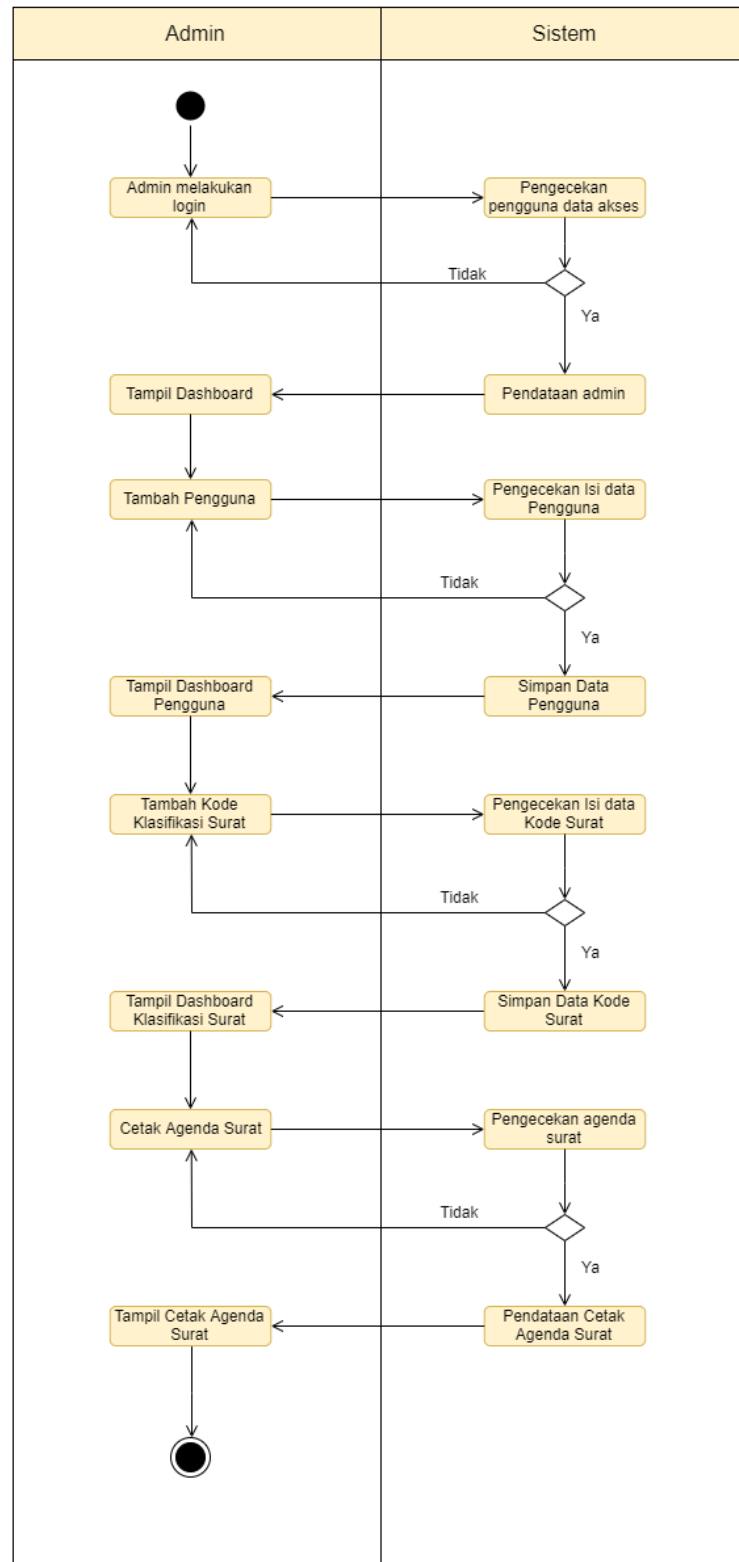
Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal (Kelompok 3)
MK	Advanced Is Analysis and Design



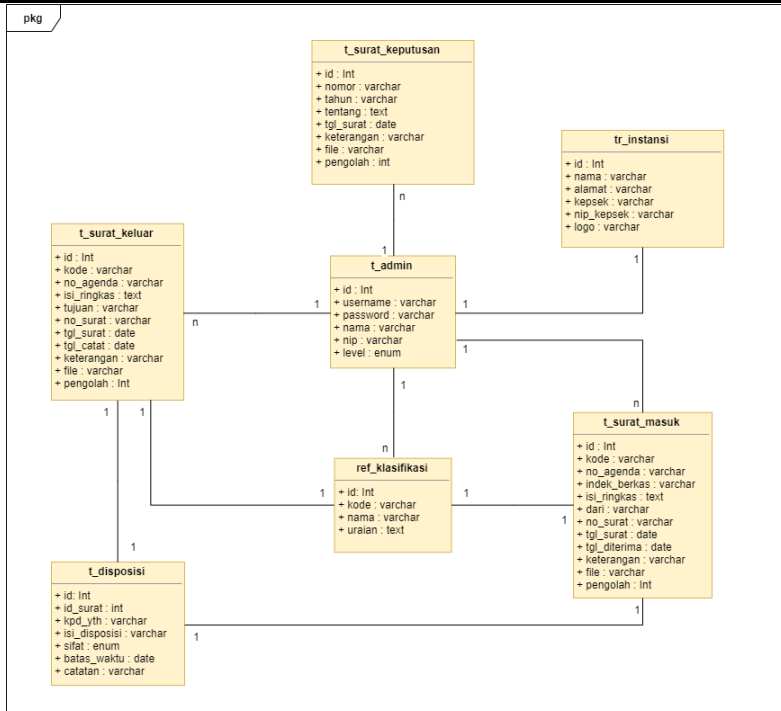


2. Activity Diagram Admin

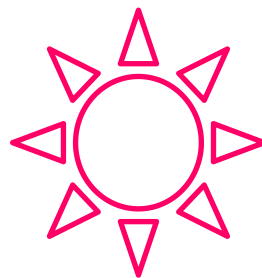
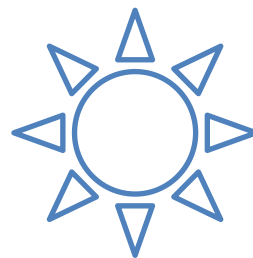
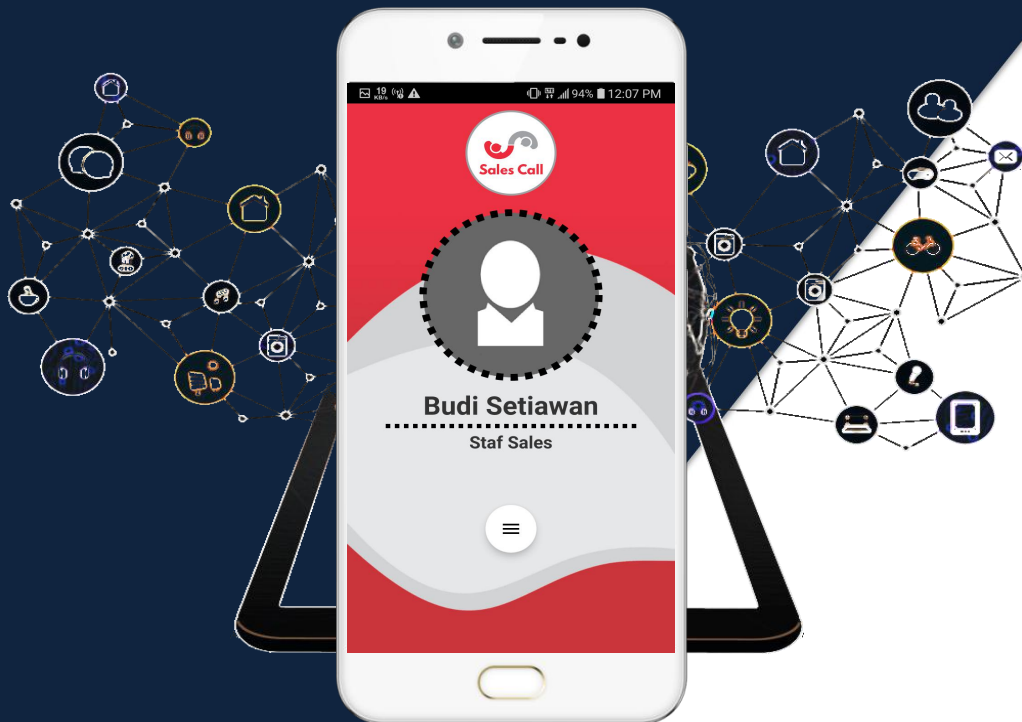
act Activity Diagram 1



Class Diagram



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	i
✓ Table Of Contents	ii
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

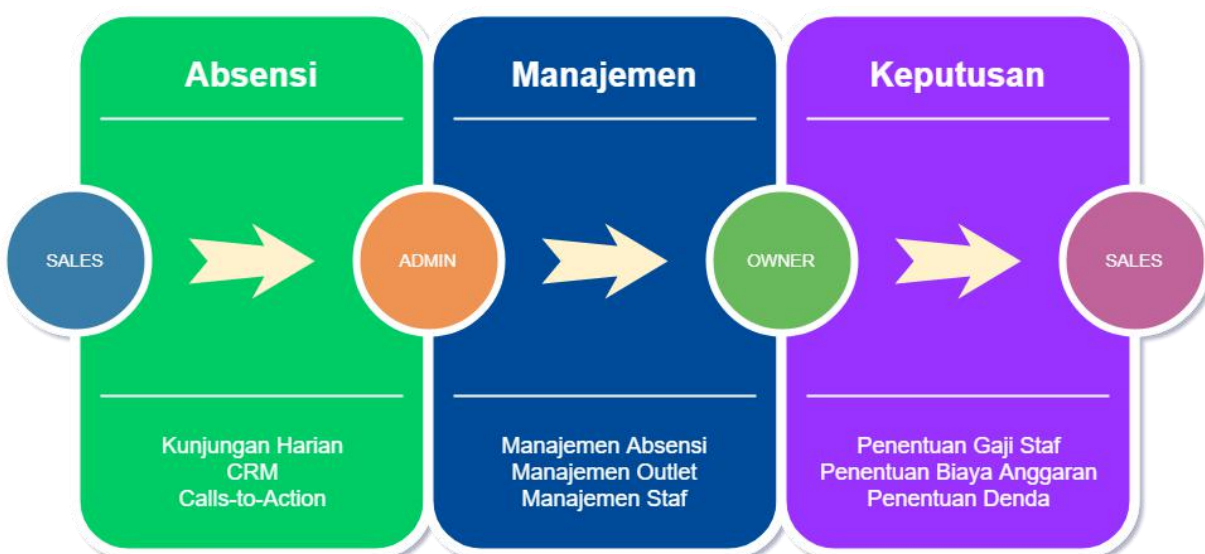
Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data absensi *sales* disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu *system sales call* ini bertujuan untuk **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

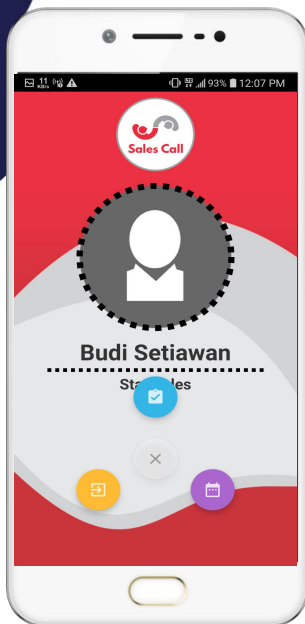
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

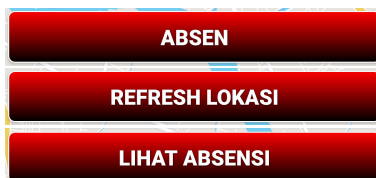
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

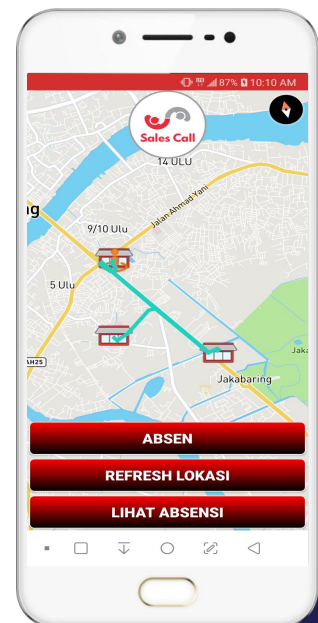
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

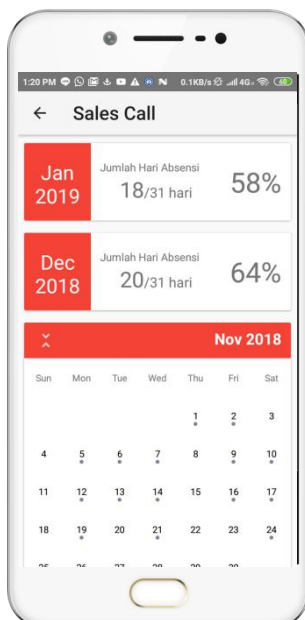
Membuka menu lihat absensi



3

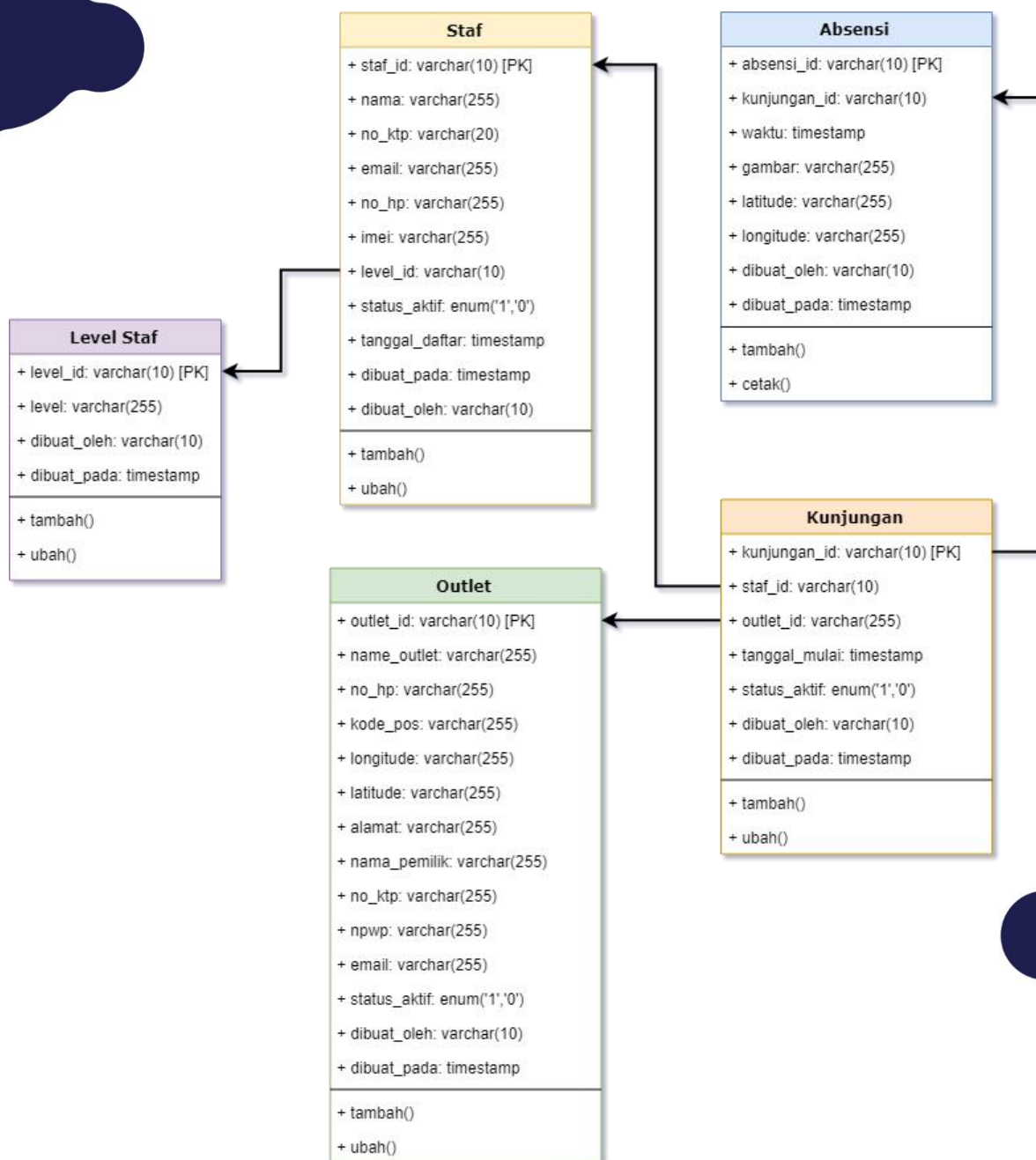
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.





Class Diagram

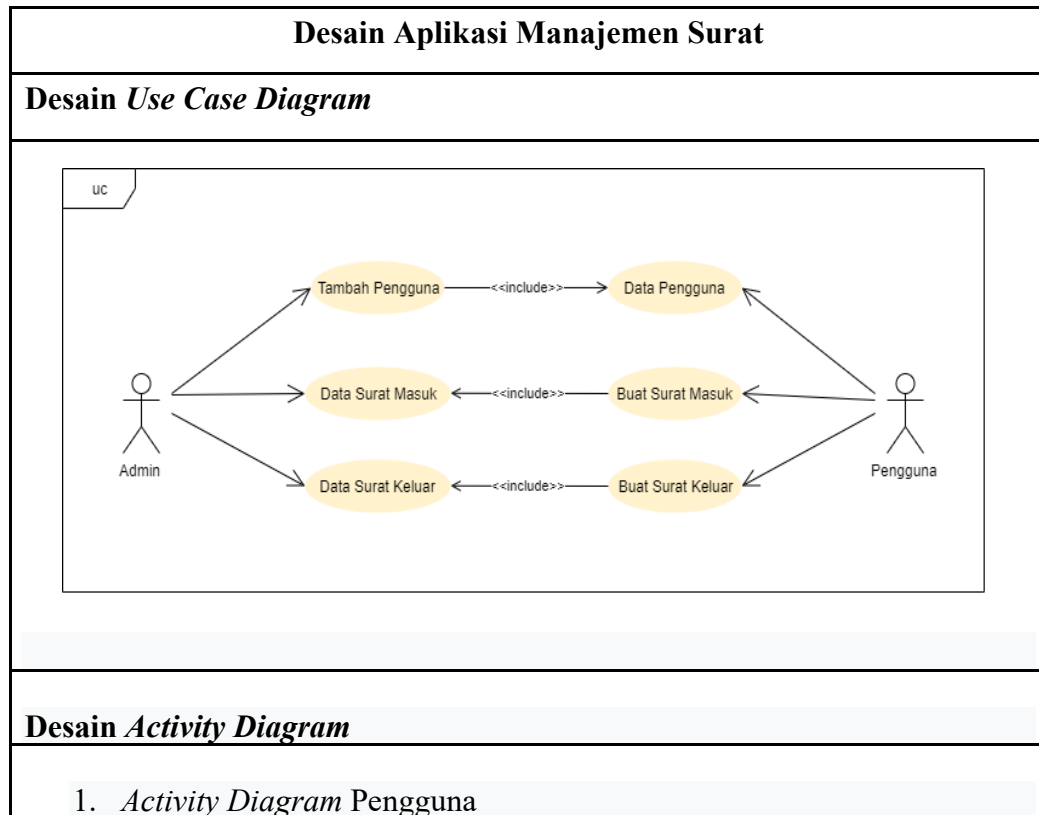


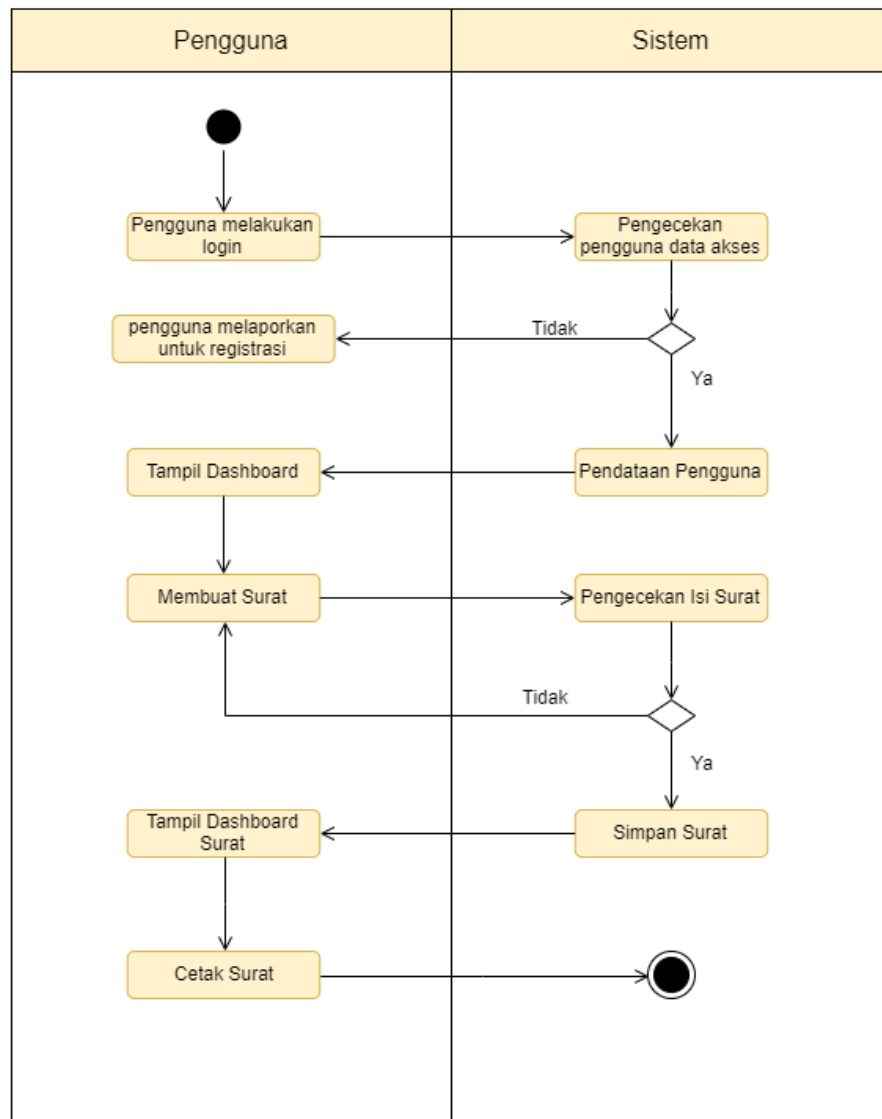


Use Case



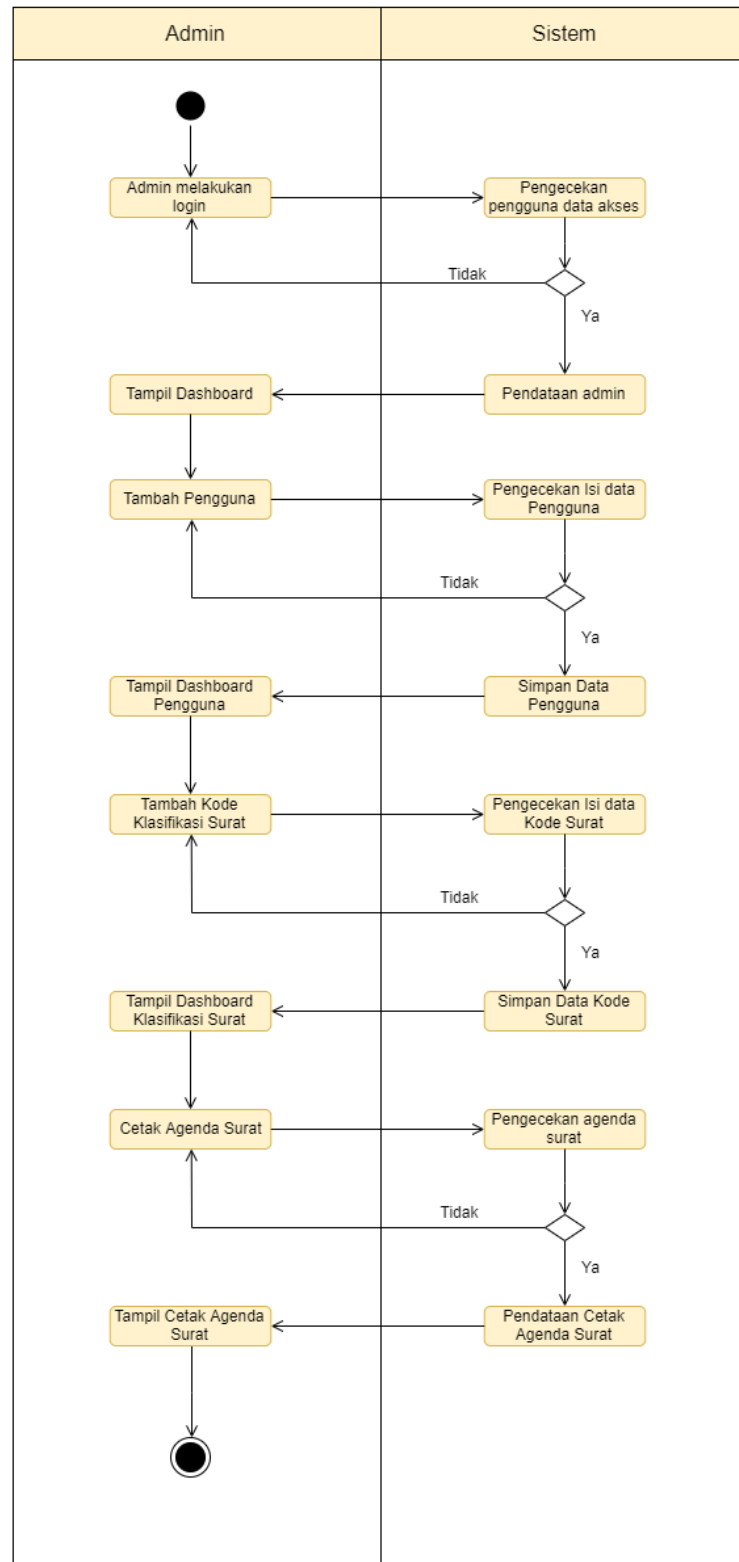
Judul Tugas	Desain Aplikasi dari Proposal (Kelompok 3)
MK	Advanced Is Analysis and Design



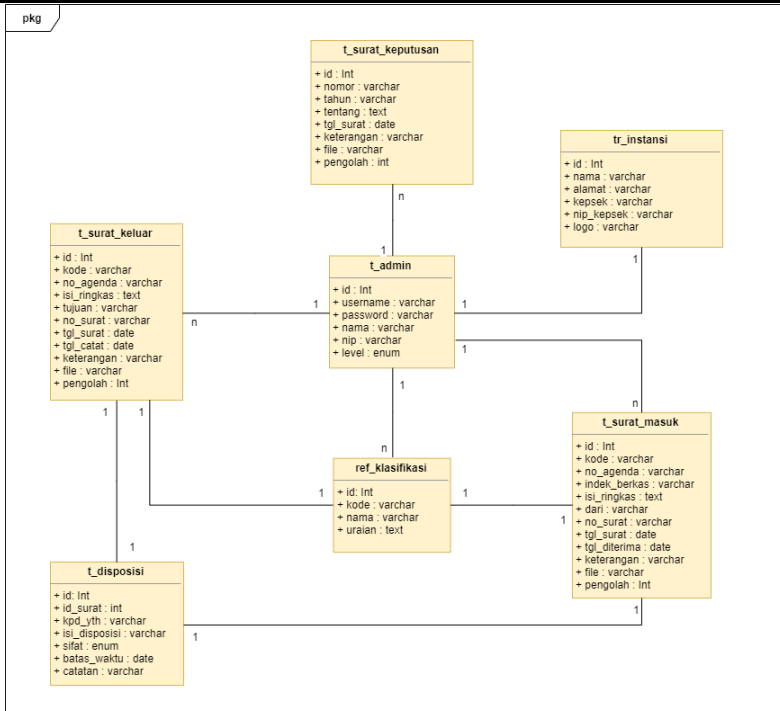


2. Activity Diagram Admin

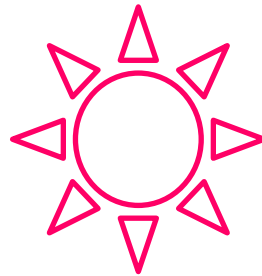
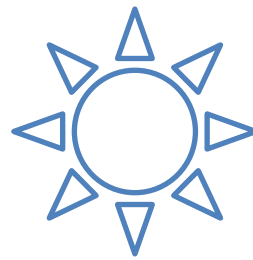
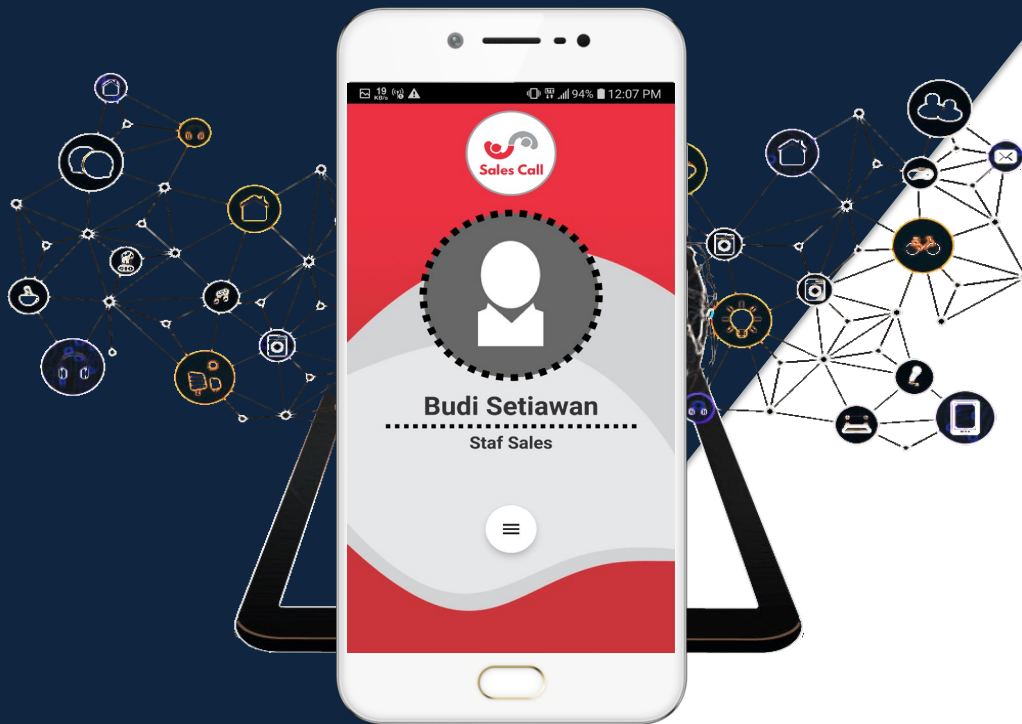
act Activity Diagram 1



Class Diagram



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	í
✓ Table Of Contents	ú
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data ~~absensi sales disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu system sales call ini bertujuan untuk~~ **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





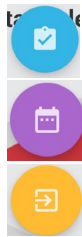
Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

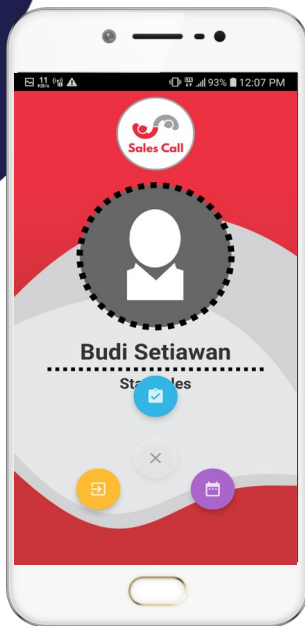
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

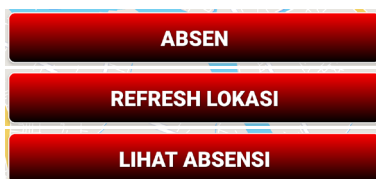
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

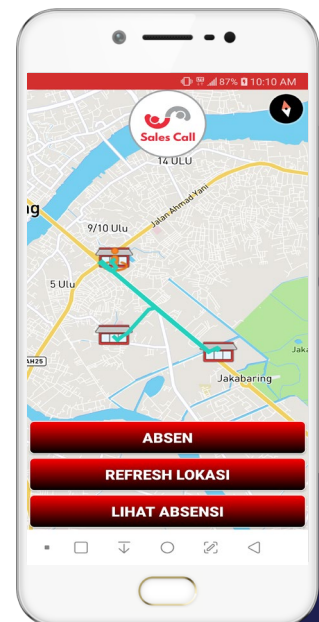
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

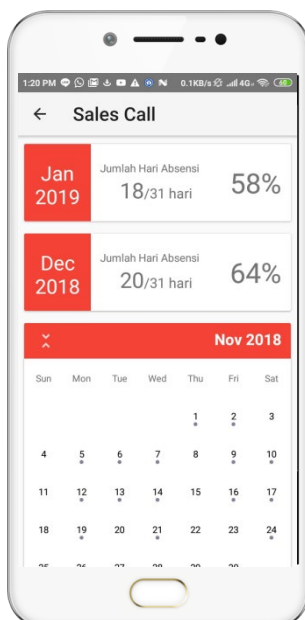
Membuka menu lihat absensi



3

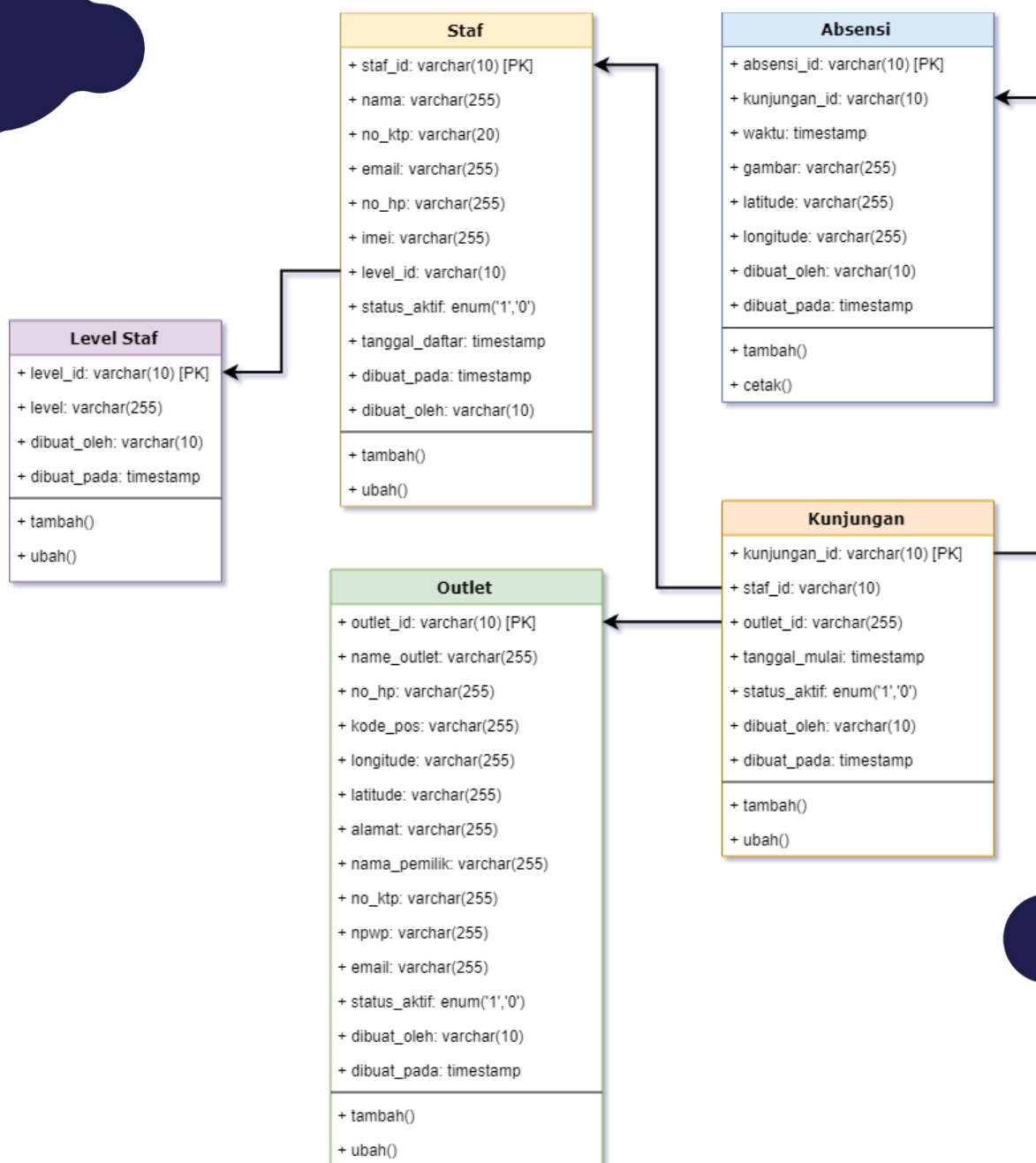
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.



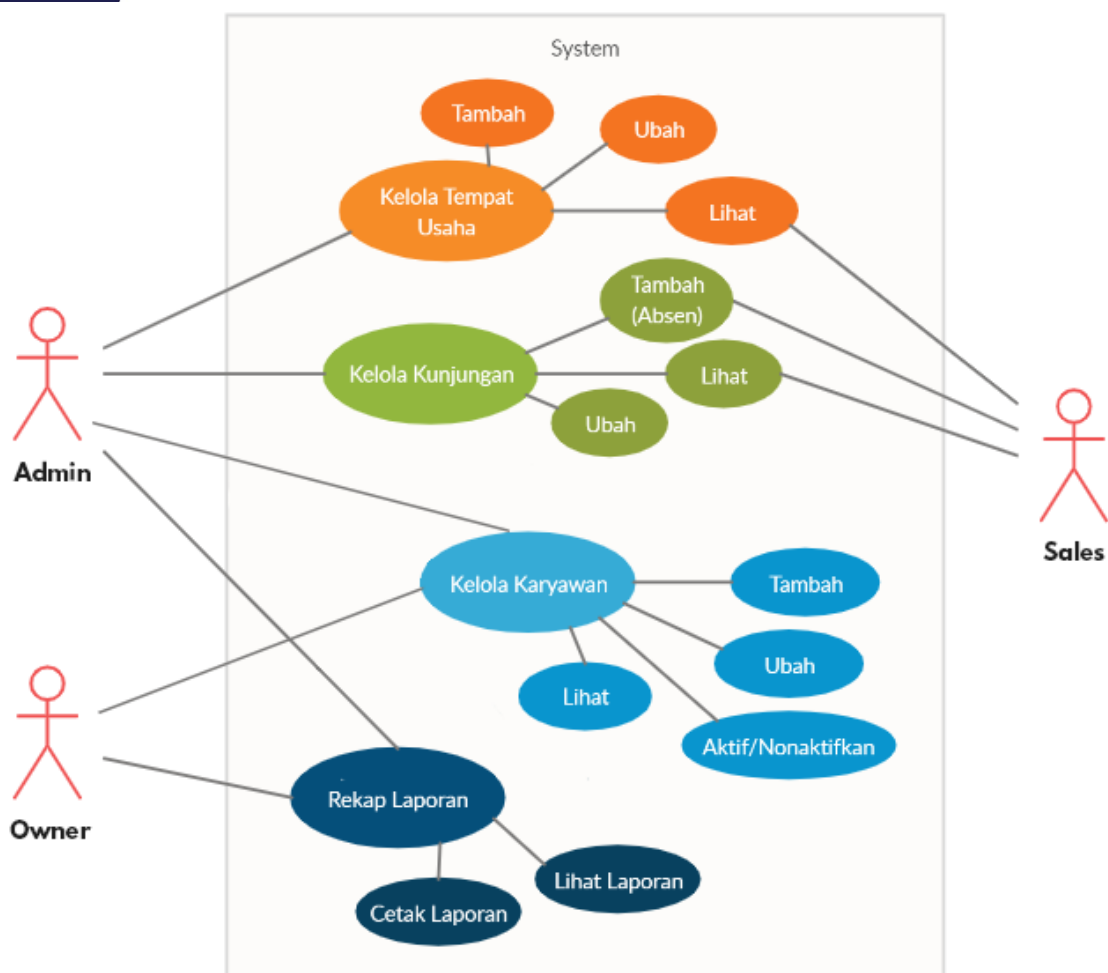


Class Diagram

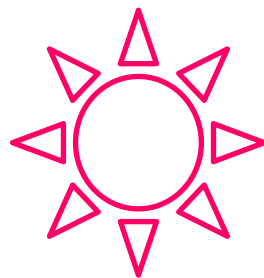
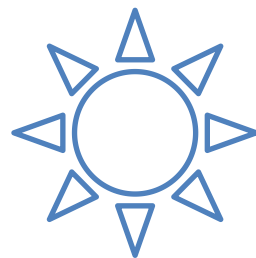
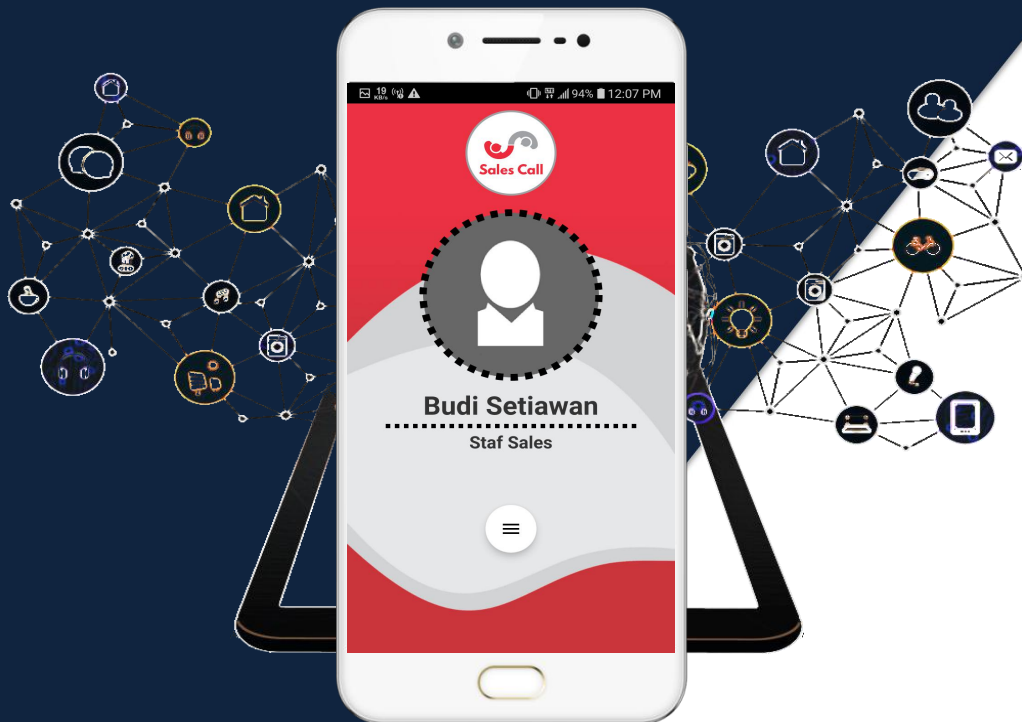




Use Case



DESIGN SALES CALL



GROUP II

> Marhadi > Ichsan > Wahyudi > Novita > Rika

😊 TABLE OF CONTENTS 😊



✓ Cover	i
✓ Table Of Contents	ii
✓ Introduction	1
✓ Business Flow Process	1
✓ Filosofi Logo	2
✓ Design Aplikasi	3
✓ Class Diagram	4
✓ Use Case	5

😊 SYSTEM SALES CALL 😊

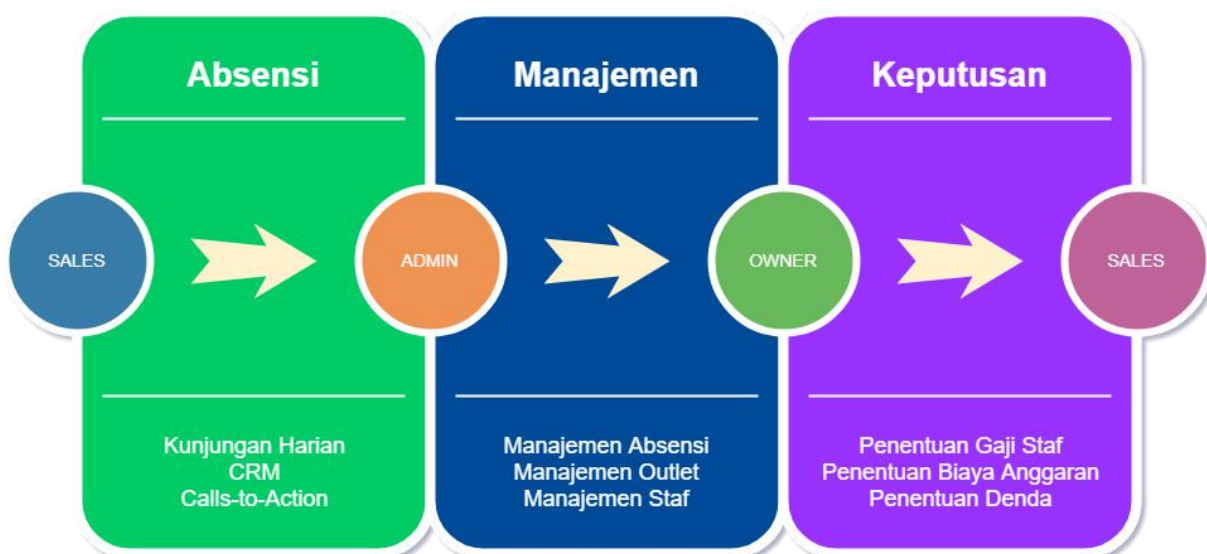
Introduction

Hadirnya **System sales call** yaitu sistem pengelola data absensi *sales* disetiap kunjungan. Maka dengan dibangunnya suatu *system sales call* ini bertujuan untuk **meningkatkan efesiensi dan efektifitas kunjungan sales** dan **menghindari human error dan ambiguitas data** sehingga mempermudah *owner* menganalisis data absensi sales baik berupa upah, biaya operasional dan denda disetiap kunjungan kerja sales.

Business Flow Process

System sales call memiliki 3 level user dengan tugas pada bisnis flow yang berbeda, yaitu

1. Staf Sales
2. Staf Admin
3. Owner



Filosofi Logo



1. Gambar dua orang berjabat tangan

Menggambarkan komitmen untuk menjaga hubungan profesionalisme yang baik

2. Berbentuk huruf 'S' secara horizontal atau dua huruf 'C'

Melambangkan fungsi aplikasi yaitu Sales Call

3. Warna Merah pada salah satu orang

Melambangkan komitmen untuk selalu bergerak aktif dalam menjalankan operasional dan kepada klien

4. Tampak Gambar dari atas

Menggambarkan sistem operasional yang dapat dengan transparan dimonitoring dan dikontrol





Design Aplikasi



1

Tampilan Menu Utama

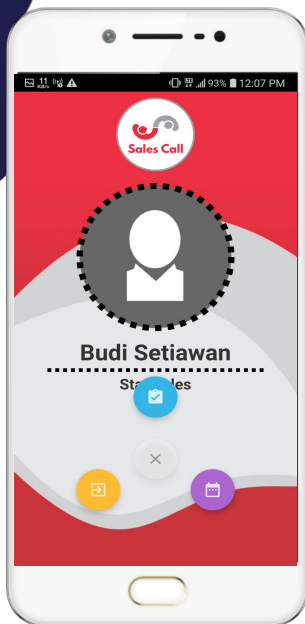
Tampilan menu utama berfungsi sebagai kartu nama staf dan utama terdapat 3 navigasi :



Membuka menu kunjungan dan melakukan absensi

Membuka menu lihat absensi

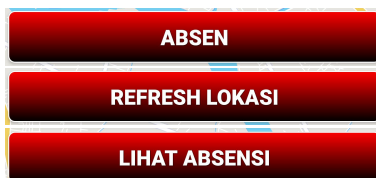
Keluar dari aplikasi



Tampilan Peta dan Absensi

2

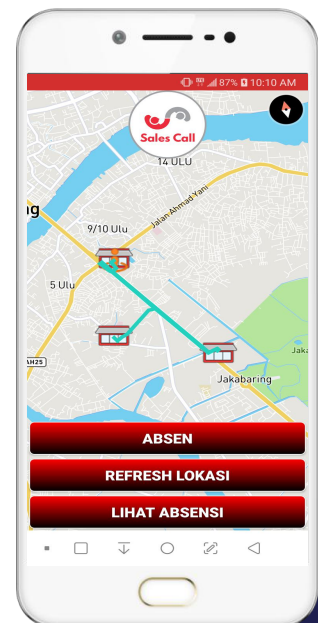
Tampilan yang menunjukkan titik kunjungan dan rute kunjungan staf. Terdapat 3 navigasi :



Membuka kamera untuk absen

Memuat ulang posisi user

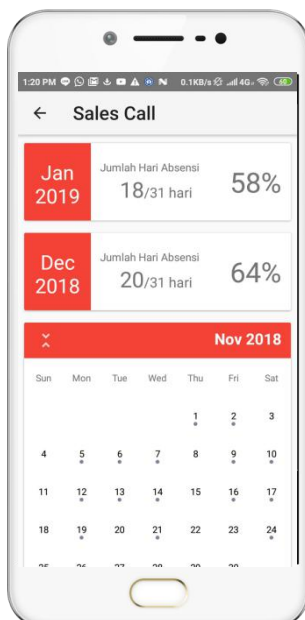
Membuka menu lihat absensi



3

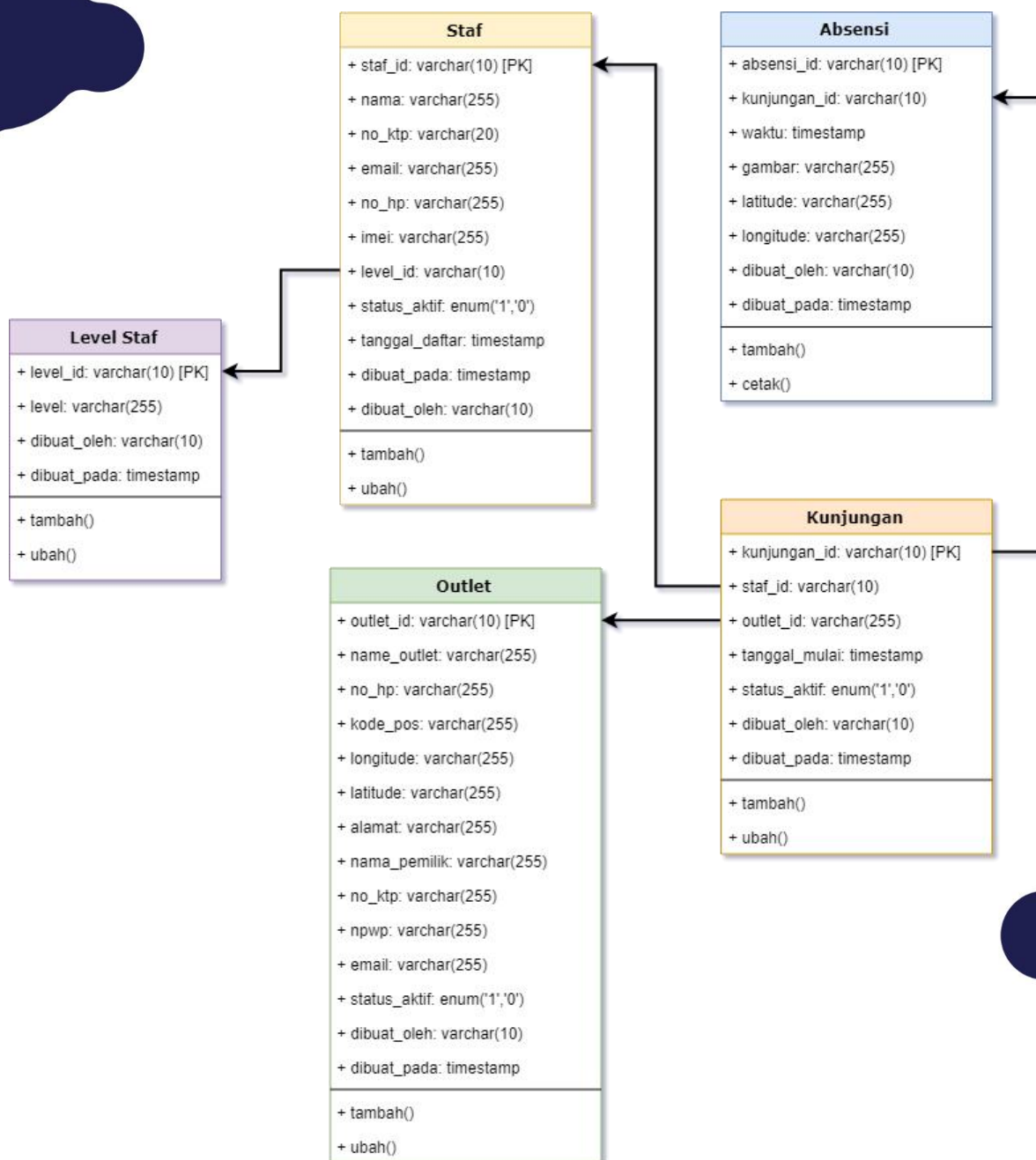
Tampilan Lihat Absensi

Tampilan untuk melihat data absensi staf sales secara bulan atau harian.





Class Diagram





Use Case

