

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTEK**

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak CV. Arjuna Creative pada saat kerja praktek, maka dapat diketahui aplikasi pendukung yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan aplikasi diambil berdasarkan data yang diperoleh pada saat survei ke perusahaan.

Permasalahan yang timbul pada CV. Arjuna Creative yaitu terletak pada pengelolaan inventarisasi barang keluar masuk CV. Arjuna Creative. Untuk mengatasi permasalahan ini maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa Sistem
2. Mendesain Sistem

Langkah-langkah di atas bertujuan untuk mencari solusi yang tepat berdasarkan permasalahan yang ada dan menyesuaikan solusi dengan sistem yang sedang berjalan saat ini. Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan pada sub bab di bawah ini.

#### **1.1 Analisa Sistem**

Menganalisa sistem merupakan langkah awal dari pembuatan sistem baru. Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada pada CV. Arjuna Creative khususnya pada bagian inventarisasi barang keluar masuk. Untuk membuat perancangan sistem yang baru, penulis harus mengetahui alur

pengelolaan data barang keluar dan masuk beserta data-data yang digunakan sampai saat ini. Maka dibuatlah model alur bisnis dengan model *Business Process Management* (BPM) yang berfungsi untuk mengetahui bagaimana alur bisnis pencatatan inventarisasi barang saat ini.

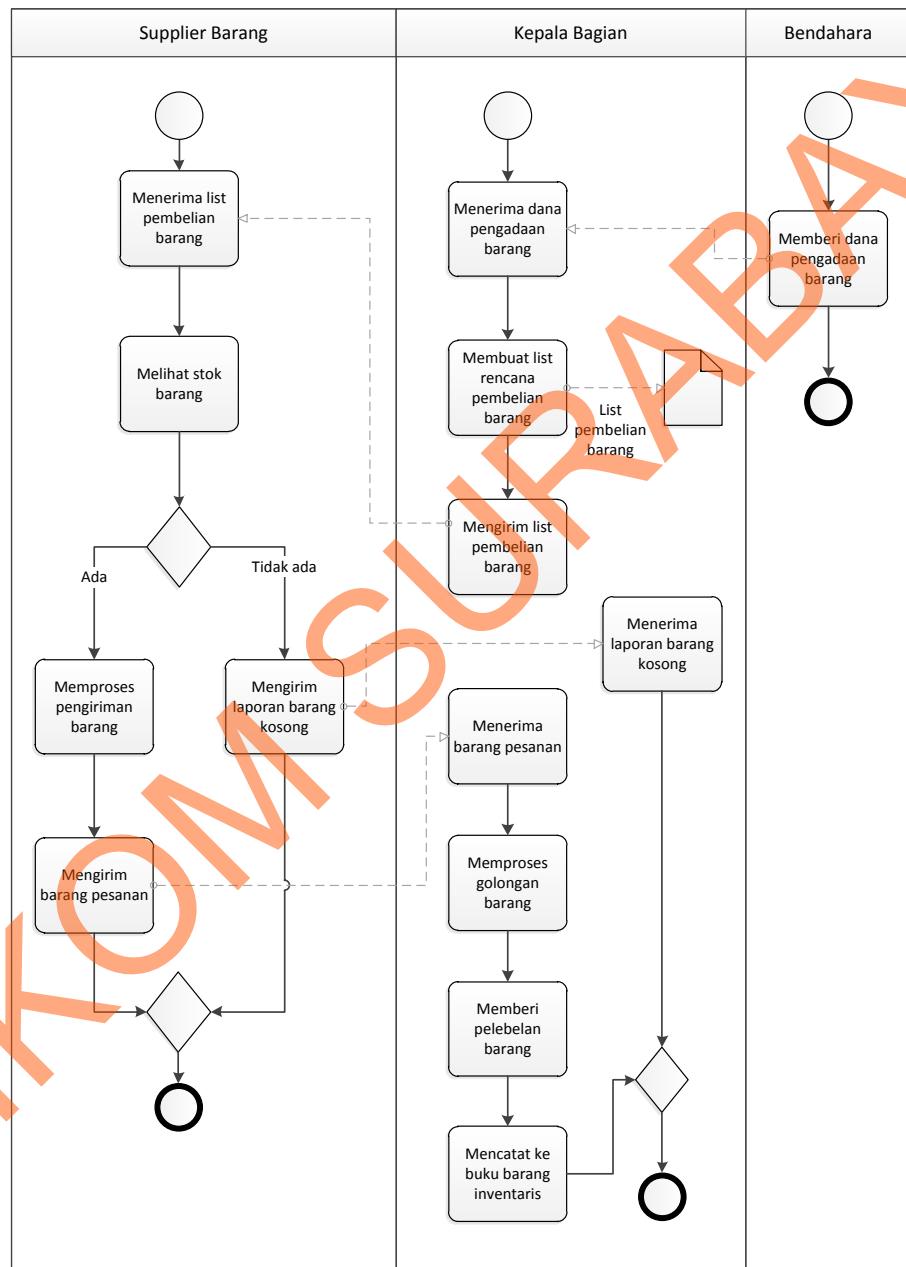
*Business Process Management* (BPM) merupakan sebuah pendekatan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi melalui pembangunan otomatisasi proses dan ketangkasan untuk mengelola perubahan. Tetapi dalam kerja praktik ini, penulis menggunakan model BPM untuk menggambarkan alur bisnis pencatatan data inventarisasi barang yang saat ini dilakukan saja, tanpa menggambarkan alur bisnis usulan yang seharusnya dibutuhkan dalam pengertian BPM sebelumnya.

Model BPM yang terdapat pada bab ini terdapat beberapa model BPM, yaitu model BPM data barang, inventaris yang dihapuskan, dan penyewaan barang. Adapun penggambaran BPM akan dijelaskan dibawah ini:

### 1.1.1 Model BPMN data barang

Gambar 4.1. menjelaskan tentang model BPMN untuk proses bisnis inventaris data barang dimulai dari kepala bagian memberikan dana untuk pengadaan barang. Dari dana tersebut maka akan dibelanjakan barang yang merasa kurang pada CV. Arjuna Creative Surabaya. Dan selanjutnya barang yang sudah dibeli tersebut langsung diproses secara manual. Proses pertama yang dilakukan adalah barang yang datang akan digolongkan sesuai klasifikasi menurut gudang CV. Arjuna Creative Surabaya dan selanjutnya dilakukan pelabelan pada barang dimana pelabelan tersebut berisi (Kode barang), setelah itu maka data barang tersebut akan dicatat atau

didokumentasikan pada data buku barang inventaris dimana pada buku tersebut terdapat kolom kolom sebagai berikut: nomor, nama barang, type, serial number, dan unit serta harga barang.



Gambar 1.1 Model BPMN Data Barang

Untuk inventaris dari CV. Arjuna Creative sendiri ada 3 macam yaitu :

1. Camera
2. Sound System
3. Multimedia

Diharapkan nantinya proses inventaris akan dilakukan dengan otomatis dimulai dari pencatatan atau pendokumentasian inventaris baru sampai dengan penulusuran inventaris mulai dari jenis inventaris, klasifikasi inventaris dan jumlah inventaris yang terdapat pada perusahaan.

## 1.2 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis sistem, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain sistem. Dalam desain sistem ini, penulis mulai membentuk suatu perancangan sistem baru yang telah terkomputerisasi. Langkah-langkah yang dilakukan dalam desain sistem ini adalah:

1. *System Flow*
2. DFD
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)
4. Struktur Tabel
5. *Desain Input Output*

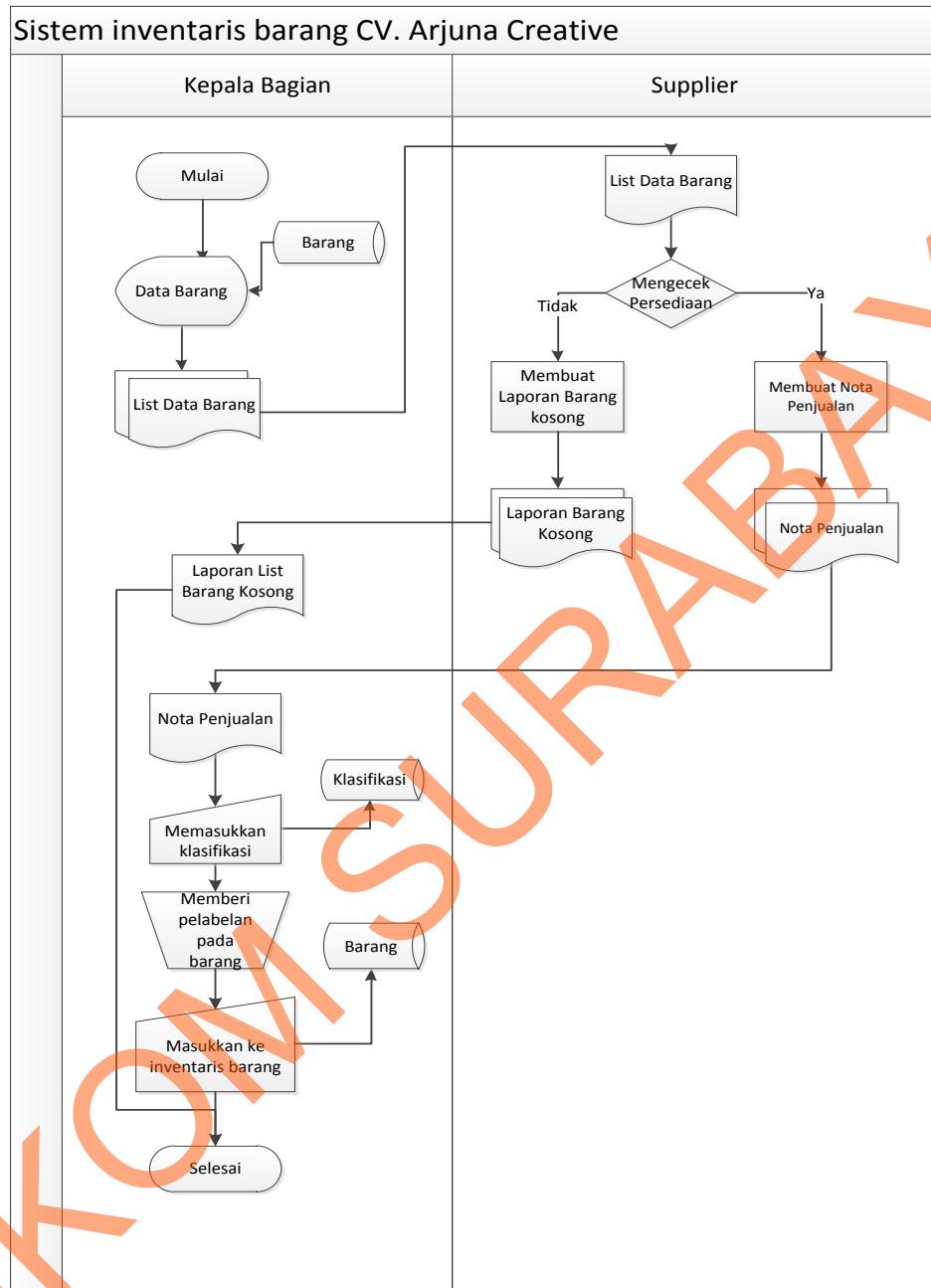
Kelima langkah tersebut akan dijelaskan pada sub bab dibawah ini.

### 1.2.1 *System Flow*

*System Flow* adalah alur (gambaran) dari sistem yang akan dibangun berikut ini adalah *system flow* yang akan dibangun:

Pada gambar 4.2. digambarkan *sistem flow* pengadaan barang inventaris, dimana proses tersebut dimulai dari cek database barang dan melihat stok barang yang akan dipesan berdasarkan permintaan peminjam maupun kebutuhan dari perusahaan.

#### 1. Sistem Flow Pengadaan Barang Inventaris

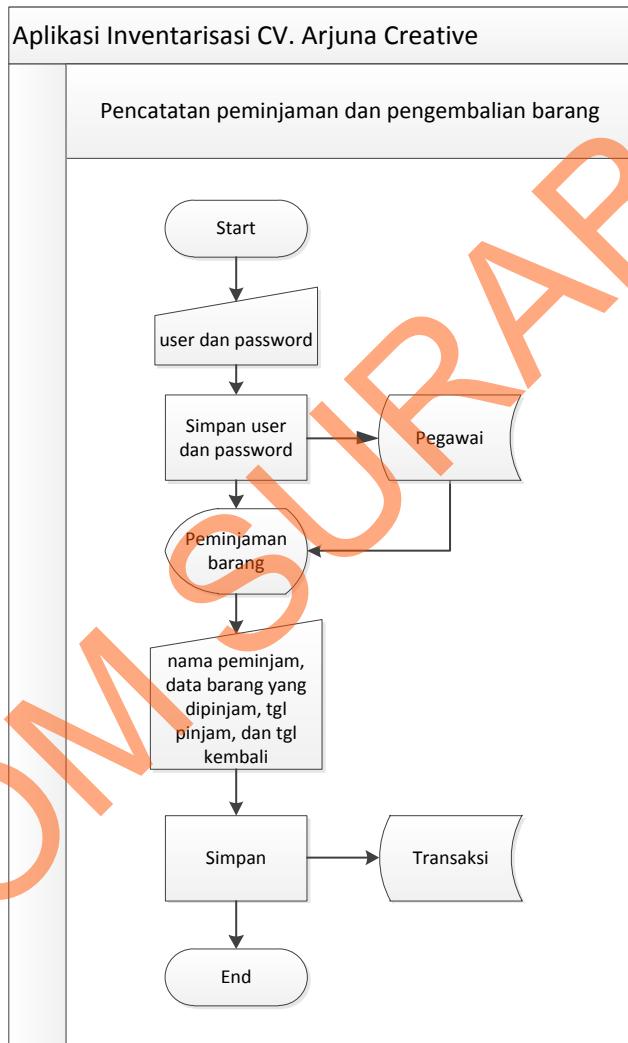


Gambar 1.2 Sistem Flow Pengadaan Barang Inventaris

Selanjutnya kebutuhan barang yang akan dipesan nantinya akan diberikan pada *supplier* selanjutnya akan di buatkan nota penjualan barang beserta dikirimkannya barang tersebut. Setelah barang tersebut sampai pada perusahaan,

selanjutnya perusahaan akan meng-*input*-kan barang yang datang pada klasifikasi barang. Setelah mengklasifikasikan barang selanjutnya ada proses pelabelan barang secara manual. Setelah itu memasukkan data barang tersebut pada *database*.

## 2. System Flow Peminjaman dan Pengembalian Barang



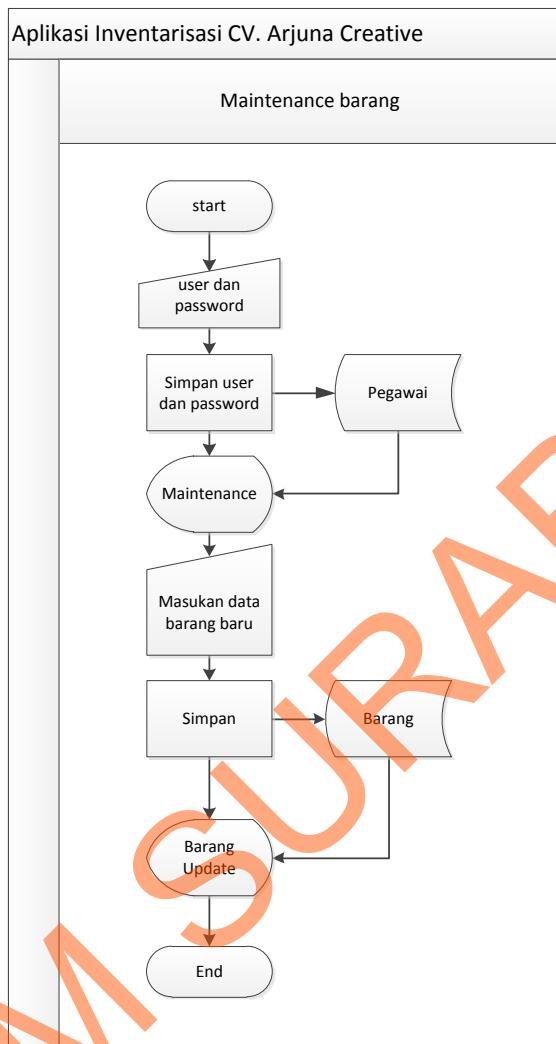
Gambar 1.3 Sistem Flow Peminjaman dan Pengembalian Barang

Pada gambar 4.3 digambarkan System flow peminjaman dan pengembalian barang, dimana proses tersebut dimulai dari petugas meng-*input*-kan *username* dan *password* kemudian jika tidak ada kesalahan dalam meg-*input*-kan *username* dan

*password* maka akan disimpan pada tabel pegawai. Selanjutnya akan ditampilkan *display peminjaman barang*, kemudian petugas meng-*input*-kan nama peminjam, data barang yang dipinjam, tanggal pinjam dan tanggal kembali yang akan disimpan pada tabel *master trasaksi*.

### 3. System Flow Maintenance Barang

Pada gambar 4.4 digambarkan *System flow Maintenance barang*, dimana proses tersebut dimulai dari petugas meng-*input*-kan *username* dan *password* kemudian jika tidak ada kesalahan dalam meg-*input*-kan *username* dan *password* maka akan disimpan pada tabel *master pegawai*. Selanjutnya akan ditampilkan *display maintenance barang*, kemudian petugas meng-*input*-kan data barang baru yang akan disimpan pada tabel *master barang*.



Gambar 1.4 *Sistem Flow Maintenance Barang*

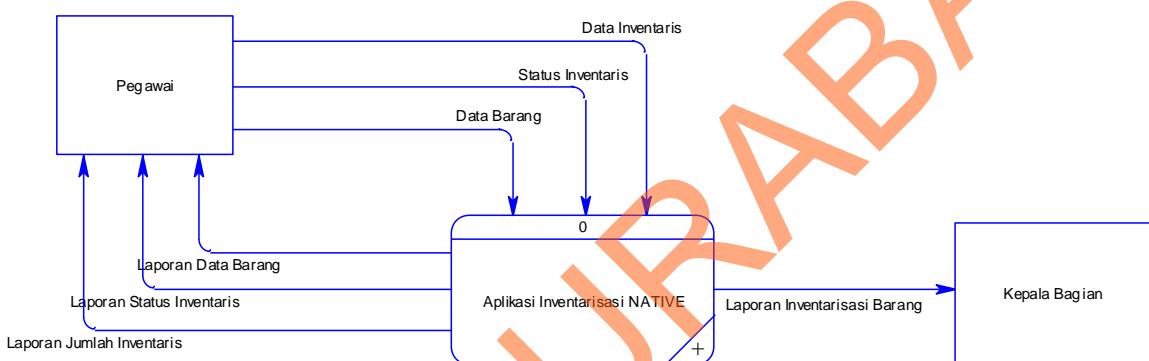
### 1.2.2 *Context Diagram*

*Data Flow Diagram* (DFD) atau *Diagram Aliran Data* digunakan untuk menggambarkan arus data di dalam sistem secara terstruktur dan jelas, menggambarkan arus data dari suatu sistem yang telah atau juga pada tahapan perencanaan. DFD juga dapat merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Dengan adanya DFD akan mempermudah dalam melakukan analisis sistem, sehingga pada

akhirnya hasil dari perencanaan sistem dapat dilihat apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. DFD sendiri terdiri atas beberapa level, yaitu konteks diagram, level 0, dan level 1. Berikut ini adalah DFD beserta penjelasannya:

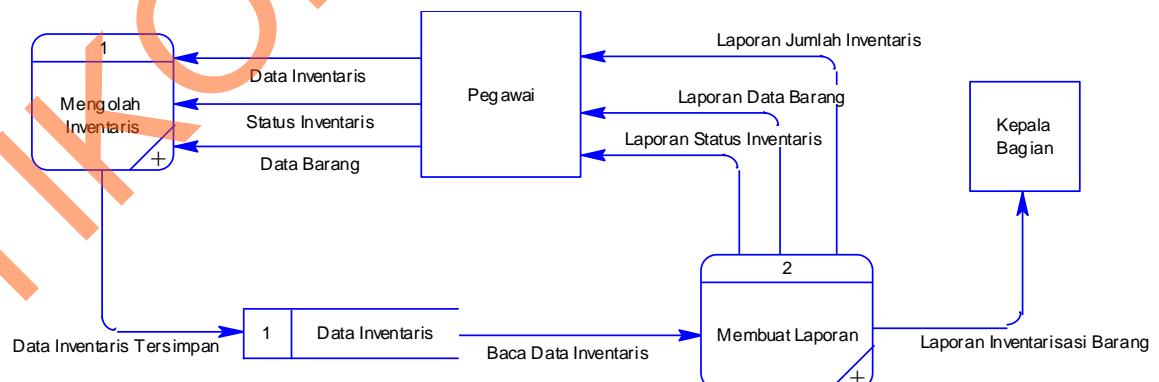
### 1. Konteks Diagram

Pada konteks diagram ini, terdapat 2 eksternal entitas yaitu kepala bagian dan Pegawai.



Gambar 1.5 Konteks Diagram Aplikasi Inventarisasi Barang Keluar Masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya

### 1.2.3 DFD Level 0 Aplikasi Inventarisasi



Gambar 1.6 Data Flow Diagram Level 0 Aplikasi Inventarisasi Barang Keluar Masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya

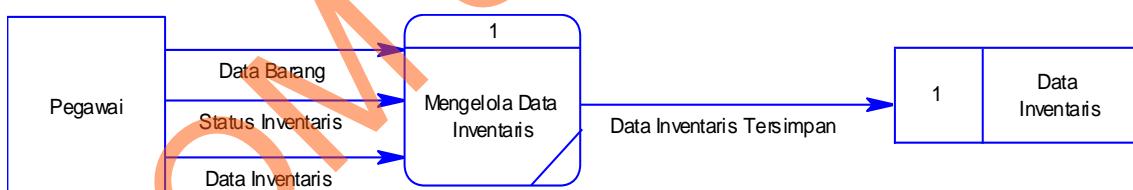
Pada DFD level 0 ini merupakan penjabaran dari konteks diagram. Dimana pada level 0 ini terdapat proses mengelolah inventaris dan pembuatan laporan inventaris.

#### 1.2.4 DFD Level 1

Pada DFD level 1 ini merupakan penjabaran dari proses yang ada pada diagram level 0 yaitu:

##### 1. DFD level 1 Sub Mengolah Data Inventaris Barang

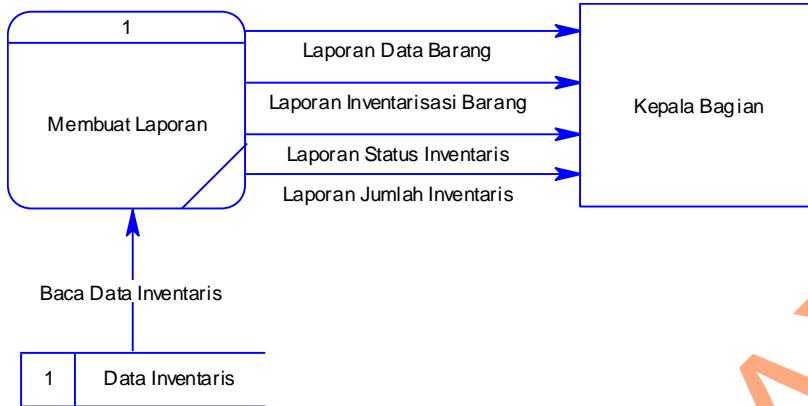
Pada sub ini terdapat proses pengolahan inventaris barang dimulai dari data inventaris, status inventaris dan memasukkan data barang dan selanjutnya data-data tersebut akan disimpan pada *data store* data inventaris. Lebih jelasnya lagi akan digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 1.7 Data Flow Diagram level 1 proses Mengelola Data Inventaris

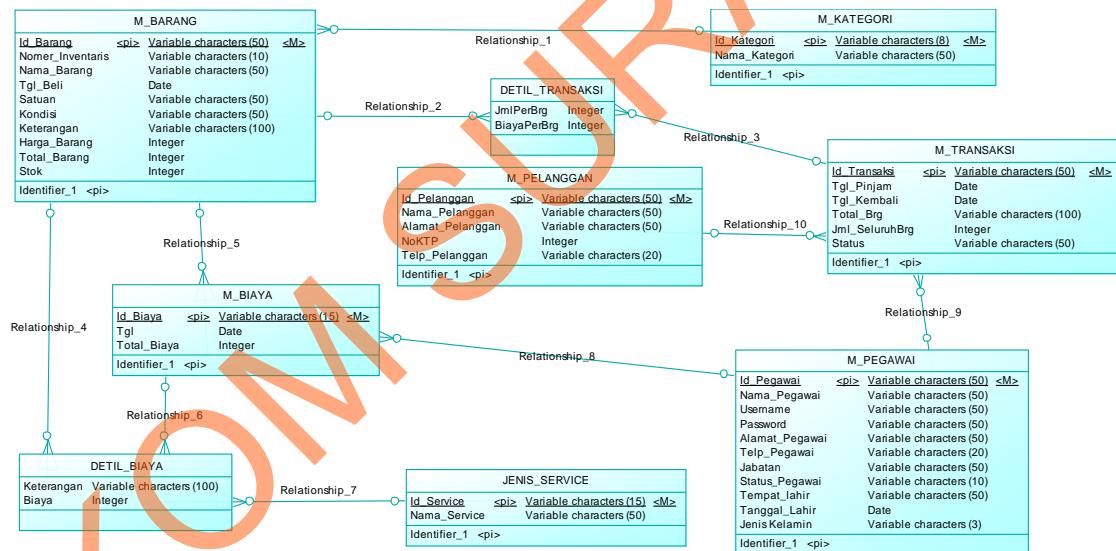
##### 2. level 1 Sub Pembuatan Laporan

Pada sub pembuatan laporan ini dijelaskan bahwa ada proses pembuatan laporan baik laporan status barang maupun laporan jumlah barang.



Gambar 1.8 Data Flow Diagram level 1 proses Membuat Laporan

### 1.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 1.9 Conceptual Data Model

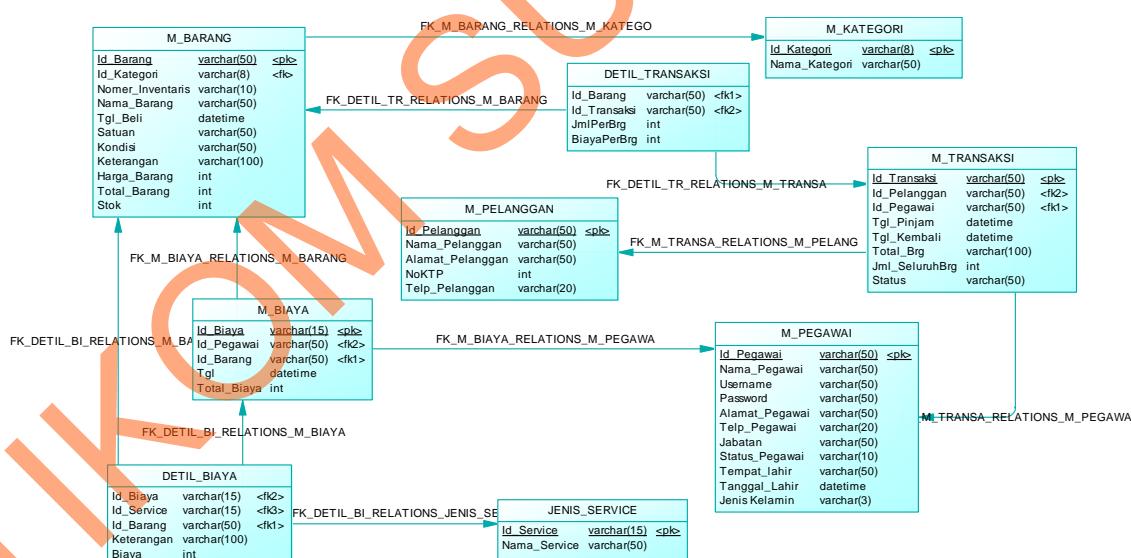
Entity Relationship Diagram (ERD) sendiri merupakan suatu notasi grafis dalam suatu pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. ERD juga menunjukkan struktur keseluruhan kebutuhan data yang

diperlukan, dalam ERD data tersebut digambarkan dengan menggunakan simbol *entity*.

Pada ERD *Conceptual Data Model* (CDM) dapat dijelaskan hubungan kardinalitas yang terjadi antar tabel. Terdapat pada gambar 4.9. CDM Aplikasi Inventarisasi Barang Keluar Masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya.

### 1.2.6 Physical Data Model (PDM)

Sedangkan pada ERD *Physical Data Model* (PDM) yang digunakan untuk membuat aplikasi inventaris barang, dapat dijelaskan struktur database secara lengkap beserta nama *field* serta *primary key* dan *foreign key* terdapat pada gambar 4.10. Aplikasi Inventarisasi Barang Keluar Masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya.



Gambar 1.10 Physical Data Model

### 1.2.7 Struktur Tabel

Dari PDM yang sudah terbentuk pada gambar 4.10, tidak semua tabel akan digunakan dalam menjalankan sebuah sistem, hanya tabel berkaitan dengan aplikasi inventaris barang yang nantinya akan digunakan untuk menyimpan data yang diperlukan oleh sistem atau aplikasi, yaitu:

1. Nama Tabel : M\_BARANG

Primary Key : ID\_BARANG

Foreign Key : ID\_KATAGORIE

Fungsi : Untuk menyimpan data barang

Tabel 1.1 Struktur Tabel Master Barang

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_BARANG	Varchar(6)	Primary Key	Id Barang
2	ID_KATAGORI	Varchar(6)	Foreign Key	Katagori barang
3	NOMOR_INVENTARIS	Varchar(7)	Null	Nomor Inventaris barang
4	NAMA_BARANG	Varchar(100)	Null	Nama barang
5	TANGGAL_BELI	Date	Null	Tanggal masuk barang
6	SATUAN	Varchar(15)	Null	Satuan barang
7	KONDISI	Varchar(10)	Null	Kondisi barang

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
8	KETERANGAN	Varchar(100)	Null	Keterangan barang
9	HARGA_BARANG	Int	Null	Harga barang per satuan
10	TOTAL_BARANG	Int	Null	Jumlah barang
11	STOK	Int	Null	Stok barang yang tersedia

2. Nama Tabel : M\_BIAYA

Primary Key : ID\_BIAYA

Foreign Key : ID\_PEGAWAI, ID\_BARANG

Fungsi : Untuk menyimpan data biaya inventaris

Tabel 1.2 Struktur Tabel Master Biaya

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_BIAYA	Varchar(15)	Primary Key	Id biaya inventaris
2	ID_PEGAWAI	Varchar(50)	Foreign Key	Id Pegawai
3	ID_BARANG	Varchar(50)	Null	Id Barang
4	TGL	Date	Null	Tanggal masuk inventaris
5	TOTAL_BIAYA			Total biaya

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
		Int	Null	Inventaris barang

3. Nama Tabel : M\_KATEGORI

Primary Key : ID\_KATEGORIE

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan kategori barang

Tabel 1.3 Struktur Tabel Master Kategori

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_KATEGORIE	Varchar(8)	Primary Key	Kategori barang
2	NAMA_KATEGORIE	Varchar(50)	Null	Nama dari kategori barang

4. Nama Tabel : M\_PEGAWAI

Primary Key : ID\_PEGAWAI

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data Pegawai (Karyawan)

Tabel 1.4 Struktur Tabel Master Pegawai

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_PEGAWAI	varchar (7)	Primary Key	Id Pegawai (Karyawan)
2	NAMA	varchar (100)	Null	Nama Pegawai
3	USERNAME	varchar (8)	Null	Username pegawai
4	PASSWORD	varcahar (20)	Null	Password pegawai
5	ALAMAT	varcahar (20)	Null	Alamat Tinggal Pegawai
6	TLP_PEGAWAI	Datetime	Null	Telpon Pegawai
7	JABATAN	Datetime	Null	Jabatan Pegawai
8	STATUS	Datetime	Null	Status Aktif / Tidak Aktif / Keluar
9	TEMPAT_LAHIR	varchar (10)	Null	Tempat Lahir Pegawai
10	TGL_LAHIR	varchar (20)	Null	Tanggal Lahir Pegawai
11	JENIS_KELAMIN	char (16)	Null	Jenis Kelamin Pegawai

### 5. Nama13 Tabel : M\_PELANGGAN

Primary Key : ID\_PELANGGAN

Foregin Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggan

Tabel 1.5 Struktur Tabel Master Pelanggan

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_PELANGGAN	varchar(50)	Primary Key	Id biaya inventaris
2	NAMA_PELANGGAN	Varchar(50)	Foreign Key	Id Pegawai
3	ALAMAT_PELANGGAN	Varchar(50)	Null	Id Barang
4	NOKTP	Int	Null	Tanggal masuk inventaris
5	TELP_PELANGGAN	varchar(20)	Null	Total biaya Inventaris barang

6. Nama Tabel : M\_TRANSAKSI

Primary Key : ID\_PELANGGAN dan ID\_PEGAWAI

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi

Tabel 1.6 Struktur Tabel Master Transaksi

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_TRANSAKSI	varchar(50)	Primary Key	Id transaksi

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
2	ID_PELANGGAN	Varchar(50)	Foreign Key	Id Pelanggan
3	ID_PEGAWAI	Varchar(50)	Foreign Key	Id pegawai
4	TGL_PINJAM	Date	Null	Tanggal pinjam
5	TGL_KEMBALI	varchar(20)	Null	Total biaya Inventaris barang
6	TOTAL_BRG	Varchar(100)	Null	Total barang per kategori
7	JML_SELURUHBRG	Int	Null	Total seluruh barang
8	STATUS	varchar(50)	Null	status barang

7. Nama Tabel : DETIL\_BIAYA

Primary Key : ID\_BIAYA

Foreign Key : ID\_SERVICE dan ID\_BARANG

Fungsi : Untuk menyimpan data detail biaya

Tabel 1.7 Struktur Tabel Detail Biaya

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_BIAYA	varchar(15)	Primary Key	Id biaya inventaris

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
2	ID_SERVICE	Varchar(15)	Foreign Key	Id Service
3	ID_BARANG	Varchar(50)	Foreign Key	Id Barang
4	KETERANGAN	Varchar(100)	Null	Keterangan detail biaya
5	BIAYA	Int	Null	Biaya service

8. Nama Tabel : DETIL\_TRANSAKSI

Primary Key : ID\_BIAYA

Foreign Key : ID\_SERVICE dan ID\_BARANG

Fungsi : Untuk menyimpan data detail transaksi

Tabel 1.8 Struktur Tabel Detail Transaksi

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_BARANG	varchar(15)	Foreign Key	Id Barang
2	ID_TRANSAKSI	Varchar(15)	Foreign Key	Id Transaksi
3	JMLPERBRG	Int	Null	Jumlah per barang
4	BIAYAPERBRG	Int	Null	Biaya per barang

9. Nama Tabel : JENIS\_SERVICE

Primary Key : ID\_SERVICE

Foregin Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data jenis service

Tabel 1.9 Struktur Tabel Jenis Service

No.	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	ID_SERVICE	varchar(15)	Primary Key	Id Service
2	NAMA_SERVICE	Varchar(50)	Null	Nama Service

### 1.3 Kebutuhan Sistem

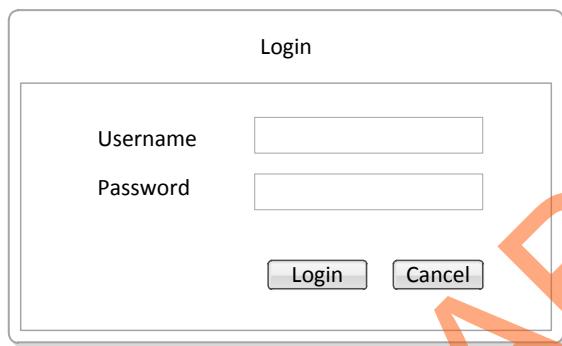
#### 1.3.1 Desain *Input / Output* (I/O)

Dari *System Flow*, DFD, ERD dan Struktur Tabel yang telah dibuat sebelumnya, maka dari hasil tersebut akan terbentuk suatu desain *input* dan *output* dari sistem atau aplikasi tersebut. Desain tersebut merupakan gambaran dari aplikasi inventarisasi barang keluar masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya. Dimana dalam sistem atau aplikasi ini terdapat 3 jenis pengguna yang diberikan hak akses khusus untuk dapat masuk ke dalam sistem atau aplikasi tersebut, yaitu kepala bagian CV. Arjuna Creative Surabaya.

Dalam hal ini pengoperasian sistem atau aplikasi, untuk pengguna kepala bagian dapat memasukkan serta mengubah data-data *master*, dan berhak untuk menambah baru dan mengubah data-data yang ada di dalam sistem. Untuk pengguna kepala bagian tidak dapat memasukkan serta mengubah data-data yang ada di dalam

sistem selain *master*. Akan tetapi pada program ini tidak ada tabel transaksi, lebih lengkapnya akan di jelaskan pada desain di bawah ini:

### 1.3.2 Login Pengguna



The image shows a login interface with a title 'Login' at the top. Below the title are two text input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the interface are two buttons: 'Login' on the left and 'Cancel' on the right.

Gambar 1.11 Desain IO login Inventaris Barang

Pada gambar 4.11. terdapat tampilan halaman login dari plikasi inventarisasi barang keluar masuk pada CV. Arjuna Creative Surabaya. Judul dari form login ini tertulis “Inventaris Native” dikarenakan pada aplikasi mencakup hanya pencatatan inventaris barang. Untuk bisa melakukan *login* pada aplikasi ini *user* harus memiliki *username* yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Selanjutnya karyawan atau karyawati tersebut diberikan *password* untuk dimasukkan pada *textbox password*, *password* tersebut nantinya diperoleh otomotis pada setiap karyawan yang sudah memiliki *username*. Karyawan juga dapat menekan tombol keluar jika nantinya ingin keluar dari aplikasi tersebut.

### 1.3.3 Form Menu Utama



Gambar 1.12 Desain IO Halaman Utama Inventaris Barang

Pada Gambar 4.12. terdapat tampilan halaman menu utama, dimana disudut sebelah kiri terdapat tab-tab berupa *master* dan laporan pada *tab master* memiliki banyak *form-form* lainnya seperti contoh *form* klasifikasi, *form* inventaris lain, dan *form* barang dan selanjutnya pada tab samping dari *master* adalah tab yang menjelaskan laporan yang ada pada inventaris barang yaitu laporan data inventaris dan laporan status inventaris barang CV. Arjuna Creative Surabaya.

### 1.3.4 Form Klasifikasi Barang

Pada Gambar 4.13. terdapat halaman klasifikasi barang yang muncul ketika *user* akan menekan cari klasifikasi. Pada *form* klasifikasi tersebut *user* dapat melakukan memasukkan kode kategori dan nama kategori, dimana kode kategori

memiliki panjang maksimal masukkan yaitu 8 karakter. *User* selanjutnya bisa memasukkan nama kategori tersebut berdasarkan kode kategori tersebut. pada *form* ini terdapat tombol *save*, tombol *cancel*, dan tombol *exit*. Pada tombol-tombol tersebut nantinya berfungsi untuk menyimpan, membatalkan dan keluar dari *form* memasukkan klasifikasi inventaris barang tersebut pada database CV. Arjuna Creative Surabaya.

Id Kategori	Nama Kategori
0	Camera
1	Sound System
2	Multimedia

Gambar 1.13 Desain IO Klasifikasi Barang

### 1.3.5 Form MasterBarang

Master Barang

# ARJUNA CREATIVE

Jalan Kedunganyar VII / 52, Sawahan-Surabaya, Jawa Timur  
e-mail : arjunacreative@gmail.com telp. (031)7887315

Id Barang:	<input type="text"/>	Kondisi	<input type="text"/>
Id Kategori	<input type="text"/>	Keterangan:	<input type="text"/>
Nomer Inventaris:	<input type="text"/>	Harga Beli	<input type="text"/>
Nama Barang:	<input type="text"/>	Total Barang	<input type="text"/>
Tgl Beli	<input type="text"/>	Stok	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Exit"/>	

Gambar 1.14 Desain IO Master Barang

Pada gambar 4.14. terdapat halaman untuk memasukkan data-data barang, apabila *user* memilih *master* barang. Untuk pertama kali *user* harus memilih mengisikan id kategori dan nomor inventaris terlebih dahulu dengan fasilitas *searching* yang telah disediakan. Dan selanjutnya *user* akan memasukkan pengarang dari buku tersebut, dan dilanjutkan dengan memasukkan tanggal beli dan satuan barang. Pada desain tersebut kondisi barang dimasukkan dengan *combobox* dikarenakan pada database hanya akan terisi baru, bekas dan rekondisi. Untuk selanjutnya *user* akan memasukkan keterangan jumlah barang, harga barang dan stok barang yang datang atau dibeli.

### 1.3.6 Form Master Pegawai

Gambar 1.15 Desain IO Input data Pegawai

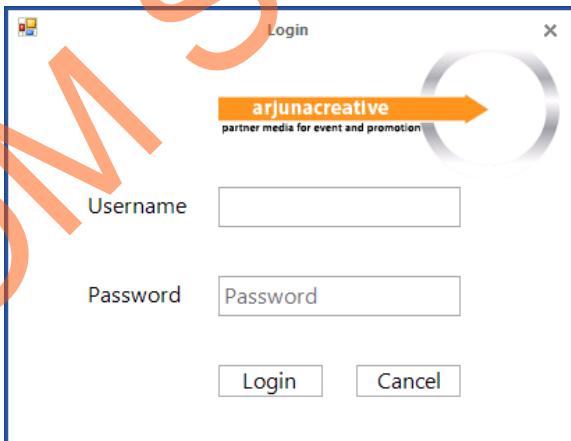
Pada Gambar 4.15. terdapat halaman untuk memasukkan data-data pegawai, apabila *user* memilih master pegawai. Untuk pertama kali *user* harus memilih mengisikan *nama* dan *username* pegawai terlebih dahulu, selanjutnya memilih *password* dengan klik fasilitas *generating password* yang telah disediakan. Dan selanjutnya *user* akan mengisikan nomer telepone dan jenis kelamin pegawai, untuk inputan jenis kelamin digunakan *combobox* dikarenakan yang disimpan dalam *database* hanya “L” dan “P” dan dilanjutkan dengan memasukkan alamat dan jabatan pegawai. Kemudian untuk menginputkan satatus pegawai juga menggunakan *combobox* karena yang akan disimpan dalam *database* hanya “AKTIF” dan “TIDAK AKTIF”. Yang terakhir *user* akan menginputkan tempat dan tanggal lahir pegawai.

## 1.4 Implementasi Input Output

Berdasarkan desain *input* dan *output* yang telah dibuat sebelumnya, maka desain *interface* adalah implementasi dari desain tersebut apabila diterapkan ke dalam sistem atau aplikasi yang dibangun oleh penulis. Didalam desain *interface* dimungkinkan terdapat sedikit perbedaan dengan desain *input* dan *output*, dikarenakan *tools* yang digunakan oleh penulis dalam menggambarkan desain *input* dan *output* serta desain *interface* tentu berbeda.

Berikut ini adalah desain *interface* yang telah penulis buat bersamaan dengan pembangunan dari aplikasi inventarisasi barang keluar masuk CV. Arjuna Creative Surabaya beserta penjelasannya:

### 1.4.1 Form Login Pengguna



Gambar 1.16 Desain *interface* login

Pada gambar 4.16. terdapat tampilan halaman *login* dari aplikasi inventaris CV. Arjuna Creative Surabaya. Judul dari *form login* ini tertulis "Login" dikarenakan

pada aplikasi mencakup pencatatan inventaris dan rental barang. Untuk bisa melakukan *login* pada aplikasi ini *user* harus memiliki *username* yang telah ditetapkan oleh perusahaan, selanjutnya karyawan atau karyawati tersebut diberikan *password* untuk dimasukkan pada *textbox password*, *password* tersebut nantinya diperoleh otomatis pada setiap karyawan yang sudah memiliki *username*. Karyawan juga dapat menekan tombol keluar jika nantinya ingin keluar dari aplikasi tersebut.

#### 1.4.2 Form Halaman Utama



Gambar 1.17 Desain *Interface* Halaman Utama

Pada Gambar 4.17. terdapat tampilan halaman menu utama, dimana terdapat tab-tab berupa master dan laporan pada tab master memiliki banyak *form-form* lainnya seperti contoh *form klasifikasi*, *form sewa*, *form edit*, *form barang*, dan *form pegawai* dan selanjutnya pada tab samping dari master adalah tab yang menjelaskan

laporan yang ada pada inventaris perpustakaan yaitu laporan peminjaman inventaris, laporan *service* barang dan laporan status inventaris CV. Arjuna Creative Surabaya.

Pada *form* ini terdapat perubahan pada bagian ikon-ikon dan tampilan yang lebih menarik daripada desain sebelumnya. *User* disini menekan gambar untuk menuju *form* halaman utama ke halaman lain.

#### 1.4.3 Form Klasifikasi Barang

Pada Gambar 4.18. terdapat halaman klasifikasi barang yang muncul ketika *user* akan menekan gambar klasifikasi. Pada *form* klasifikasi tersebut *user* dapat melakukan memasukkan id kategori, nama kategori dan nomor inventaris, dimana id kategori memiliki panjang maksimal masukkan yaitu 8 karakter. *User* selanjutnya bisa memasukkan nama kategori tersebut berdasarkan id kategori tersebut. pada *form* ini terdapat tombol *save*, tombol *edit*, dan tombol *cancel*. Pada tombol-tombol tersebut nantinya berfungsi untuk menyimpan, mengubah dan membatalkan masukkan klasifikasi inventaris barang tersebut pada *database* CV. Arjuna Creative Surabaya.



ARJUNA CREATIVE  
Jalan Kedunganyar VII / 52, Sawahan-Surabaya, Jawa Timur  
e-mail : arjunacreative@gmail.com telp. (031)7887315

Masukkan Klasifikasi

Kategori	Search
Nama Kategori	Nama Kategori
Nomor Inventaris	Nomor Inventaris
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Delete"/> <input type="button" value="Home"/>	

ID_BARANG	NAMA_BARANG	ID_KATEGORI	NOMER_INVENTARIS	NAMA_KATEGORI	STOK
BRG00001	CAMERA PANASONIC	CMR001	1	CAMERA	7
BRG00002	CAMERA SONY	SSM001	2	SOUND SYSTEM	2
BRG00005	CAMERA SONY	SSM001	2	SOUND SYSTEM	4
BRG00003	PLASMA TV 42 INC	MLM001	3	MULTIMEDIA	6
BRG00004	SDF	MLM001	3	MULTIMEDIA	1

Gambar 1.18 Desain *interface* Klasifikasi Buku

#### 1.4.4 Form Klasifikasi Master Barang



Master Barang

ARJUNA CREATIVE  
Jalan Kedunganyar VII / 52, Sawahan-Surabaya, Jawa Timur  
e-mail : arjunacreative@gmail.com telp. (031)7887315

Masukkan Data Barang

ID Barang	ID Kategori	Kondisi
BRG00006		
ID Kategori		
Nomor Inventaris	Nomor Inventaris	
Nama Barang	Nama Barang	
Tanggal Beli	29 October, 2013	
Satuan		
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Home"/>		

ID_BARANG	ID_KATEGORI	NOMER_INVENTARIS	NAMA_BARANG	TGL_BELI	SATUAN	KONDISI	KETERANGAN	HARGA_BARANG	TOTAL_BARANG	STOK
BRG00001	CMR001	1	CAMERA PANASONIC	04-Mar-2010	UNIT	BARU	-	500000	7	7
BRG00002	SSM001	2	CAMERA SONY	03-May-2011	UNIT	BARU	-	700000	2	2
BRG00003	MLM001	3	PLASMA TV 42 INC	05-Jun-2011	UNIT	BARU	-	3500000	6	6
BRG00004	MLM001	3	SDF	26-04-2013	UNIT	BARU	FDH	23456783	1	1
BRG00005	SSM001	2	CAMERA SONY	28-04-2013	UNIT	BARU	NEW	800000	800000	4

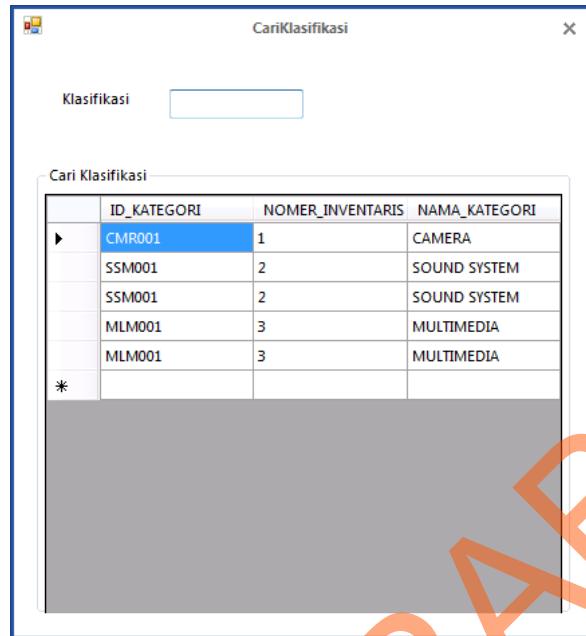
Gambar 1.19 Desain *Interface* input barang

Pada Gambar 4.19. terdapat halaman untuk memasukkan data data barang tersebut apabila *user* memilih tab *master* barang. Untuk pertama kali *user* harus

memilih mengisikan id kategori dan nomor inventaris terlebih dahulu dengan fasilitas *searching* yang telah disediakan. Dan selanjutnya *user* akan memasukkan tanggal beli dan satuan barang. Pada desain tersebut kondisi barang di masukan dengan *combobox* dikarenakan pada *database* hanya akan terisi baru, bekas dan rekondisi. Untuk selanjutnya *user* akan memasukkan keterangan jumlah barang, harga barang dan stok barang yang datang atau dibeli. Harga barang, dimana disini *user* akan memasukkan harga barang per-unit atau per-set, dan selanjutnya adalah pemberian nomor inventaris pada nomor inventaris akan ditampilkan secara otomatis dan diambil dari database CV. Arjuna Creative Surabaya. Nomor klasifikasi akan diambil dari *form* klasifikasi barang. Pada *form* tersebut juga terdapat tombol *save* dan tombol *edit* maupun *cancel*.

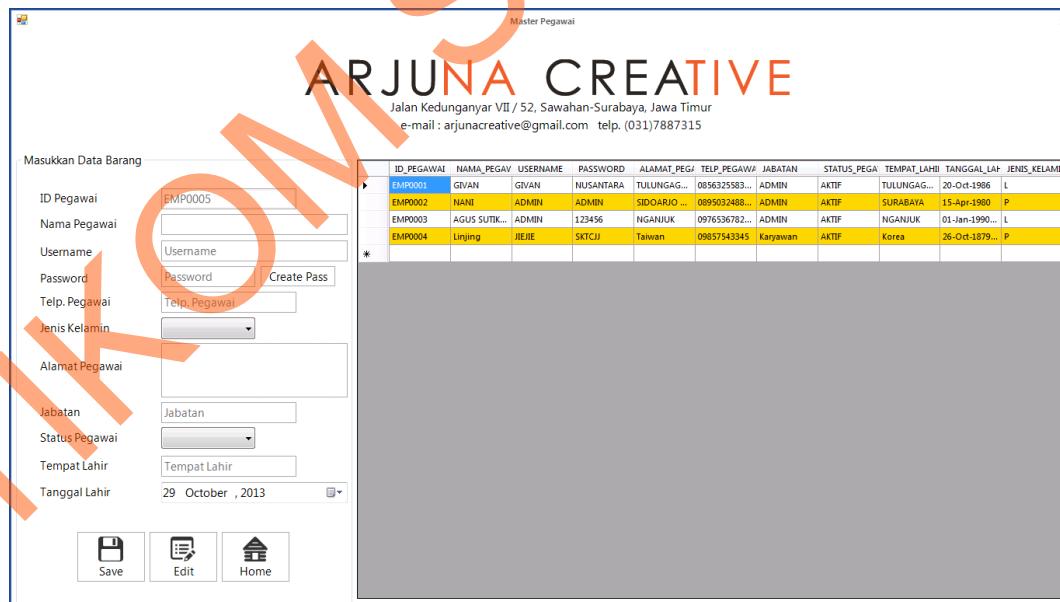
Pada *form* 4.19. adanya perubahan dari desain yaitu dengan adanya tombol “*home*” untuk kembali ke menu utama.

Pada pengisian nomor klasifikasi *user* harus tekan gambar “cari” untuk bisa mengisikan data nomor klasifikasi yang sudah ditentukan. Jadi nomor klasifikasi dapat dimasukkan secara manual maupun otomatis. Tombol cari akan di jelaskan pada gambar 4.20, dimana *form* tersebut hanya memiliki satu *textbox* dan satu *data gridview*.



Gambar 1.20 Desain *Interface* cari klasifikasi

#### 1.4.5 Form Klasifikasi Master Data Pegawai

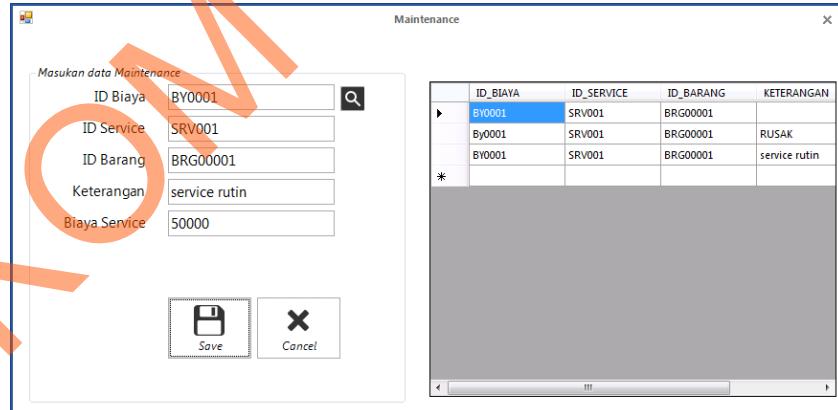


Gambar 1.21 Desain *Interface input* pegawai

Pada Gambar 4.21. terdapat halaman untuk memasukkan data-data pegawai apabila *user* memilih tab *master* pegawai. Untuk pertama kali *user* harus memilih mengisikan nama dan *username* terlebih dahulu, setelah itu meng-*input*-kan *password* dengan cara klik tombol *create pass* yang telah disediakan. Dan selanjutnya *user* mng-*input*-kan nomor teleponnya dan memilih jenis kelamin pada *combobox*. Pada desain tersebut id pegawai sudah otomatis disediakan untuk pegawai baru. Untuk selanjutnya *user* akan memasukkan alamat dan jabatan. Dan untuk meng-*input*-kan status pegawai, *user* memilih dari *combobox*. Untuk tahap akhir, *user* meng-*input*-kan tempat lahir dan tanggal lahir.

Pada *form* 4.21. adanya perubahan dari desain yaitu dengan adanya tombol “*home*” untuk kembali ke menu utama.

#### 1.4.6 Form Maintenance



The screenshot shows a Windows application window titled "Maintenance". On the left, a form titled "Masukan data Maintenance" contains the following fields:

- ID Biaya: BY0001
- ID Service: SRV001
- ID Barang: BRG00001
- Keterangan: service rutin
- Biaya Service: 50000

Below the form are two buttons: "Save" and "Cancel". On the right, there is a table with the following data:

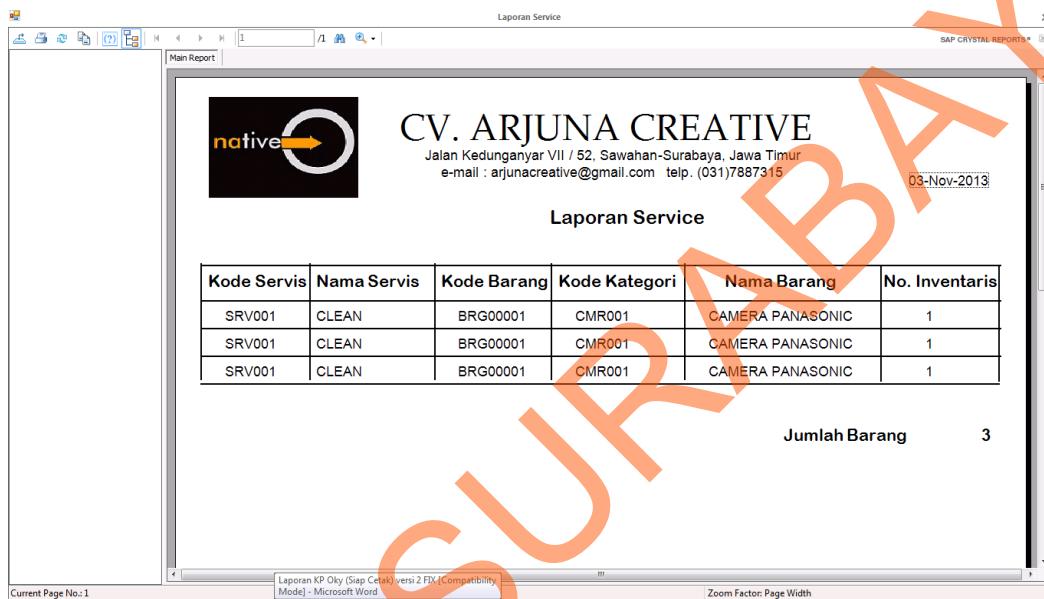
ID_BIAYA	ID_SERVICE	ID_BARANG	KETERANGAN
BY0001	SRV001	BRG00001	
By0001	SRV001	BRG00001	RUSAK
BY0001	SRV001	BRG00001	service rutin

Gambar 1.22 Desain *Interface* Maintenance

*Form* maintenance ini berfungsi untuk menampilkan data-data barang perusahaan yang mengalami perbaikan atau *service*.

#### 1.4.7 Laporan Service

Pada *form* laporan inventaris CV. Arjuna Creative yang lebih jelasnya pada gambar 4.23 laporan tersebut akan barang yang di service beserta jumlah dari barang tersebut.



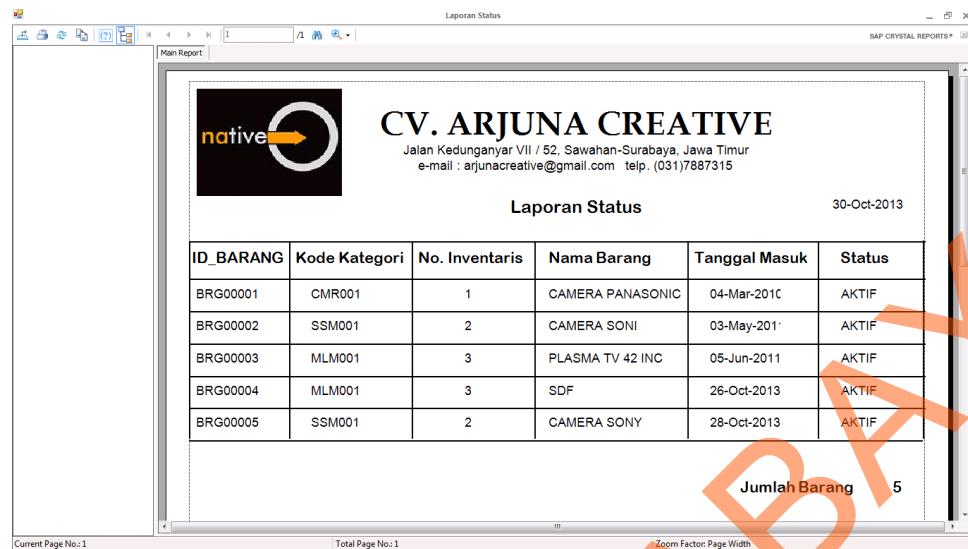
Kode Servis	Nama Servis	Kode Barang	Kode Kategori	Nama Barang	No. Inventaris
SRV001	CLEAN	BRG00001	CMR001	CAMERA PANASONIC	1
SRV001	CLEAN	BRG00001	CMR001	CAMERA PANASONIC	1
SRV001	CLEAN	BRG00001	CMR001	CAMERA PANASONIC	1

Jumlah Barang 3

Gambar 1.23 Desin *Interface* Laporan Service

#### 1.4.8 Laporan Status Barang

Pada *form* laporan inventaris CV. Arjuna Creative yang lebih jelasnya pada gambar 4.24. laporan tersebut akan disortir berdasarkan barang “Aktif” maupun barang “Tidak Aktif” beserta jumlah dari barang tersebut.



Gambar 1.24 Desain Interface Laporan Status Barang

#### 1.4.9 Laporan Sewa

Pada *form* laporan inventaris CV. Arjuna Creative yang lebih jelasnya pada gambar 4.25. laporan tersebut akan disortir berdasarkan barang “Aktif” maupun barang “Tidak Aktif” beserta jumlah dari barang tersebut.



Gambar 4.25. Desain Interface Laporan Status Barang

#### 1.4.10 Hasil Evaluasi

Tabel 4.25. Hasil Evaluasi

No	Fungsi	Status	
		Ya	Tidak
1	Saat melakukan login, ketika <i>username</i> dan <i>password</i> tidak sesuai akan mengeluarkan peringatan "Maaf, Username dan Password Tidak Ditemukan !!!"	√	
2	Menginputkan data	√	
3	Mengupdate data	√	
4	Menghasilkan laporan status barang	√	
5	Menghasilkan laporan status service	√	
6	Menghasilkan laporan status sewa	√	