

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Kebutuhan Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan tahap yang berdasarkan pada hasil analisis dan perancangan sebelumnya akan diterjemahkan ke dalam suatu bentuk bahasa komputer untuk diolah, kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layanan-layanan kepada penggunanya. Adapun kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi yang harus disiapkan sebelum diimplementasikan, yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.1.1 Kebutuhan *Hardware* (Perangkat Keras)

Kebutuhan *hardware* atau perangkat keras merupakan suatu komponen-komponen peralatan fisik yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. *Hardware* yang digunakan harus memiliki spesifikasi dan kinerja yang baik saat sistem dijalankan oleh komputer dan bisa berjalan dengan baik tanpa ada suatu masalah. Kebutuhan *hardware* adalah sebagai berikut:

- a. Pentium® 4 Processor 2.60 GHz, 512K Cache, 400 MHz FSB
- b. 1 Gygabytes RAM
- c. Kapasitas bebas pada harddisk 10 Gb
- d. Monitor SVGA dengan resolusi 1366 X 768
- e. Drive DC-ROM
- f. Keyboard, Mouse dan Printer yang kompatibel

4.1.2 Kebutuhan *Software* (Perangkat Lunak)

Kebutuhan *software* atau perangkat lunak adalah suatu program yang diperlukan untuk membangun aplikasi pengelolaan barang. Kebutuhan *software* adalah sebagai berikut:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft® Windows® Seven
- b. Microsoft Visio® 2010 untuk membuat rancangan *document* dan *system flow*
- c. Power Designer® 6 untuk membuat *Context Diagram* dan *DFD*
- d. Power Designer® 15 untuk membuat *ERD (CDM - PDM)*
- e. Oracle 11g *Enterprise Edition* untuk membuat *database* sistem
- f. XAMPP 1.7.7 sebagai *compiler* program
- g. Notepad++ untuk membuat sistem
- h. Browser Google Chrome untuk menjalankan aplikasi

4.2 Implementasi Sistem

Setelah semua komponen komputer yang mendukung proses sistem selesai diinstal, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan sistem. Implementasi sistem ini merupakan proses pengelolaan barang pada PT. Krian Indah Jaya. Form awal yang akan tampil dalam sistem ketika dijalankan adalah form *login* yang merupakan form keamanan bagi pengguna yang berhak untuk mengakses sistem.

4.2.1 Form *Login*

Form *login* digunakan untuk otoritas pengguna yang akan masuk ke dalam sistem dan sebagai proses keamanan sistem bagi pengguna yang berhak

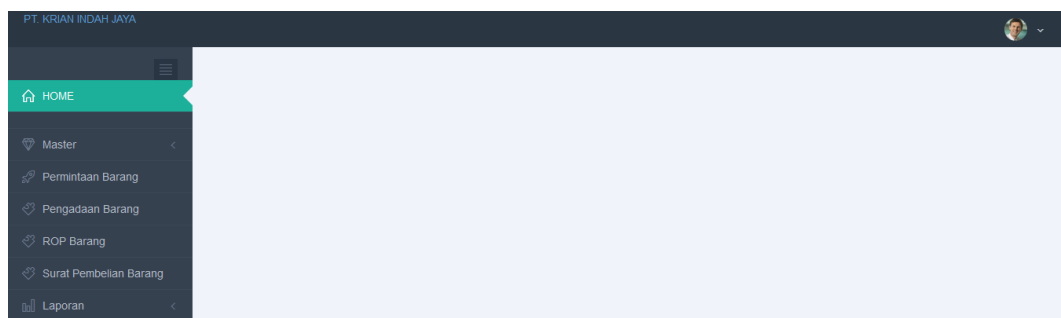
mengakses. Dalam form ini pengguna harus memasukkan *username* dan *password* pada *field* yang telah disediakan. Selanjutnya tombol *login* untuk proses pemeriksaan *username* dan *password* tersebut ke dalam *database*. Jika benar maka sistem akan menampilkan menu utama, sedangkan jika salah maka sistem akan menolak. Berikut adalah tampilan *form login* pada aplikasi.



Gambar 4.1 Form Login

4.2.2 Form Menu Utama

Form menu utama berisi menu-menu yang dapat digunakan oleh masing-masing pengguna sesuai hak aksesnya masing-masing. Keterangan pengguna yang sedang mengakses sistem ini tertera pada bagian pojok kanan atas sistem.



Gambar 4.2 Form Menu Utama

4.2.3 Form Karyawan

Form ini digunakan untuk memasukkan data pengguna. Adapun data yang harus diisi adalah nama karyawan, alamat, jenis kelamin, tanggal lahir, tempat lahir, nomer telpon, jabatan, *username*, *password*. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master karyawan dapat dilihat pada gambar di bawah.

Gambar 4.3 Form Master Karyawan

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Nama Karyawan	Alamat	Jenis Kelamin	Tgl Lahir	Tempat Lahir	No Telp	Jabatan	Aksi
1	Satria	Rungkut Surabaya	Laki-Laki	1974-07-22	surabaya	081092498538145	manajer	Credit
2	Anthony	Perumahan residence krian	Laki-Laki	1992-01-16	Surabaya	08718202938571	administrasi	Credit
3	Mulyadi	Menanggal surabaya	Perempuan	1993-07-30	Gresik	08910304939020	gudang	Credit
4	Anwar	katerungan Krian	Laki-Laki	1968-02-29	Sidoarjo	087910193910	pengawas	Credit
5	Hendra	Prambon	Laki-Laki	1985-06-29	mojokerto	08102920019891	divisi melaksanakan	Credit

Gambar 4.4 Form Tampil Master Karyawan

4.2.4 Form Jenis Event

Form ini digunakan untuk memasukkan data *event*. Adapun data yang harus diisi adalah nama jenis *event* dan Keterangan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master event dapat dilihat pada gambar di bawah.

Gambar 4.5 Form Jenis Event

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data.

Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Nama Jenis Event	Keterangan	Aksi
1	Ulang tahun	Menyediakan penyelenggaraan pesta pribadi atau pesta instansi swasta/negara.	Edit
2	Senam Pagi dan Basar	mengadakan senam pagi bersama dan mengadakan basar murah	Edit
3	Rapat	menyediakan ruangan khusus terbatas untuk rapat kerja	Edit
4	Penggantian parfum ruangan	Melakukan pengantian parfum ruangan yang telah habis	Edit
5	Konser	Menarik minat pengunjung dengan mengadakan event konser	Edit
6	Kompetisi Olahraga	Mengadakan berbagai macam cabang perlombaan olahraga.	Edit
7	Kompetisi Musik	Mengadakan kompetisi band antar pelajar.	Edit
8	Kompetisi Mewarnai	Mengadakan kompetisi mewarnai dengan tema tertentu untuk mengembangkan bakat pelajar.	Edit

Gambar 4.6 Form Tampil Jenis Event

4.2.5 Form Master Event

Form ini digunakan untuk memasukkan data *event* pada PT. Krian Indah Jaya. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master *event* dapat dilihat pada gambar di bawah.

The screenshot shows the 'Form Master Event' interface. It has a sidebar with 'HOME', 'Master', 'Surat Pembelian Barang', and 'ROP Barang'. The main form contains the following fields:

- Jenis Event: Service
- Nama Event: Beli Karicis
- Tanggal Event: 2016-12-31
- Divisi Melaksanakan: Event
- Item Table:

Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Keterangan
Karcis parkir	bendel	4	Habis
Karcis kolam	bendel	3	Habis

Buttons include '+ Tambah' and 'Simpan Event'.

Gambar 4.7 Form Master *Event*

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data. Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

The screenshot shows the 'Data Event' table with the following data:

No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Kegiatan	List Barang Event	Aksi
1	Senam Pagi dan Basar	aaa	2016-07-21	aaaaaaaaaa	Lihat Barang	Batal
2	Senam Pagi dan Basar	Music Konser	2016-06-07	Konser Hiburan	Lihat Barang	Batal
3	Senam Pagi dan Basar	JAZZ	2016-10-31	musik	Lihat Barang	Batal
4	Senam Pagi dan Basar	service	2016-10-20	aaaa	Lihat Barang	Batal
5	Kompetisi Olahraga	Futsal	2016-10-30	Olahraga	Lihat Barang	Batal
6	Kompetisi Olahraga	Futsal antar SMA	2016-11-06	Olahraga	Lihat Barang	Batal
7	Service	ATK	2016-10-23	Administrasi	Lihat Barang	Batal
8	Service	isi ulang	2016-12-03	pekerja umum	Lihat Barang	Batal

Gambar 4.8 Form Tampil Master *Event*

4.2.6 Form Master Barang

Form ini digunakan untuk memasukkan data barang yang ada pada PT. Krian Indah Jaya. Data yang harus diisi adalah data yang berhubungan dengan Baarang. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master Barang dapat dilihat pada gambar di bawah.

The screenshot shows the 'Form Master Barang' interface. It has a sidebar with 'HOME', 'Master', 'Surat Pembelian Barang', and 'ROP Barang'. The main form area has the following fields:

- Nama Barang: Kabel roll
- Merk: ind
- Jenis Barang: Barang Tidak Habis Pakai (dropdown)
- Satuan: Buah
- Jumlah Barang: 5
- Minimal Stok: 3
- Harga Barang: 75000

Buttons: Cancel, Submit

Gambar 4.9 Form Master Barang

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data.

Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

The screenshot shows the 'Data Barang' table. It has a sidebar with 'HOME', 'Master', 'Surat Pembelian Barang', and 'ROP Barang'. The table has the following columns: No, Nama Barang, Merk, Jenis Barang, Satuan, Jumlah, Stok Minimal, Harga, and Aksi. The data is as follows:

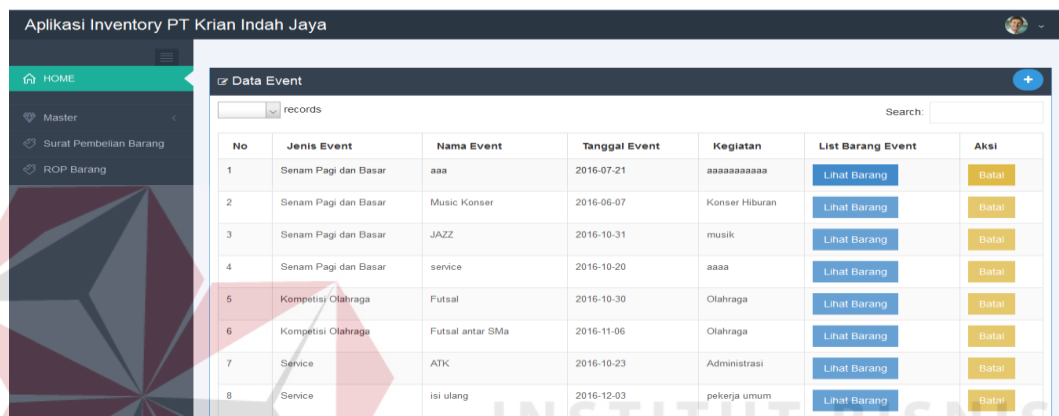
No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok Minimal	Harga	Aksi
1	Tv	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3.000.000	Detail
2	Tinta Print	kyko	Barang Habis Pakai	buah	8	3	150.000	Detail
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	950.000	Detail
4	Tabung leg	10kg	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	650.000	Detail
5	Soung System	Ralit	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250.000.000	Detail
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5.000.000	Detail
7	Proyektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3.600.000	Detail
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750.000	Detail
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3.500.000	Detail
10	Pengharum	Stella	Barang Habis Pakai	buah	18	10	75.000	Detail

Showing 1 to 10 of 30 entries

Gambar 4.10 Form Tampil Master Barang

4.2.7 Form Permintaan Barang Keluar

Form ini digunakan untuk memasukan permintaan barang pada *event* yang akan diselenggarakan. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form permintaan barang dapat dilihat pada gambar di bawah.



No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Kegiatan	List Barang Event	Aksi
1	Senam Pagi dan Basar	aaa	2016-07-21	aaaaaaaaaa	Lihat Barang	Batal
2	Senam Pagi dan Basar	Music Konser	2016-06-07	Konser Hiburan	Lihat Barang	Batal
3	Senam Pagi dan Basar	JAZZ	2016-10-31	musik	Lihat Barang	Batal
4	Senam Pagi dan Basar	service	2016-10-20	aaaa	Lihat Barang	Batal
5	Kompetisi Olahraga	Futsal	2016-10-30	Olahraga	Lihat Barang	Batal
6	Kompetisi Olahraga	Futsal antar SMA	2016-11-06	Olahraga	Lihat Barang	Batal
7	Service	ATK	2016-10-23	Administrasi	Lihat Barang	Batal
8	Service	isi ulang	2016-12-03	pekerja umum	Lihat Barang	Batal

Gambar 4.11 Form Permintaan Barang

4.2.8 Form Menyetujui Barang Event

Form ini digunakan untuk menyetujui permintaan barang *event* yang akan diselenggarakan. Tombol *approve* digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol *waiting* belum melakukan menyimpan data ke dalam *database*. Model form menyetujui barang *event* dapat dilihat pada gambar di bawah.

No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Aksi
1	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	10	Waiting
2	Service	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis parkir	bendel	5	Waiting
3	Service	isi ulang	03/12/2016	Tinta Print	buah	6	Approved
4	Service	isi ulang	03/12/2016	kaporit	botol	8	Approved
5	Service	isi ulang	03/12/2016	Pengharum	buah	5	Approved
6	Service	isi ulang	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	9	Approved

Gambar 4.12 Form Menyetujui Barang *Event*

4.2.9 Form Permintaan Barang Masuk

Form ini digunakan untuk memasukkan data barang masuk pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form permintaan barang masuk dapat dilihat pada gambar di bawah.

Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya

HOME

Input Barang Masuk

Form Input Barang Masuk

No Surat Pembelian: 123456

Hal: Pembelian ATK

Tanggal Pembelian: 2016-11-20

Nama Barang: Kertas A4 Satuan Barang: Rim Jumlah Barang: 5 Harga: 600000 + Tambah

Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Harga	Sub Total	Delete
Kertas A4	Rim	5	600,000	3,000,000	x delete
Tinta Print	buah	4	35,000	140,000	x delete

Simpan Pembelian

3,140,000

Gambar 4.13 Form Permintaan Barang Masuk

4.2.10 Form Menyetujui Barang Masuk

Form ini digunakan untuk menyetujui permintaan barang masuk yang akan diselenggarakan. Tombol *approve* digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol *waiting* belum melakukan menyimpan data ke dalam *database*. Model form menyetujui barang masuk dapat dilihat pada gambar di bawah.

Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya

HOME

Permintaan Barang

Penerimaan Barang

Data Pengadaan Barang

Berdasarkan Barang / Berdasarkan No Pembelian

records Search:

Nomor Surat	Tanggal Pembelian	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal	Aksi
123456	2016-11-20	Tinta Print	4	35000	140000	Approved
123456	2016-11-20	Kertas A4	5	600000	3000000	Approved
1234566	2016-10-21	kaporit	4	75000	300000	Approved
1234567	2016-11-05	Karcis kolam	5	25000	125000	Approved
1234567	2016-11-05	Karcis parkir	5	25000	125000	Approved

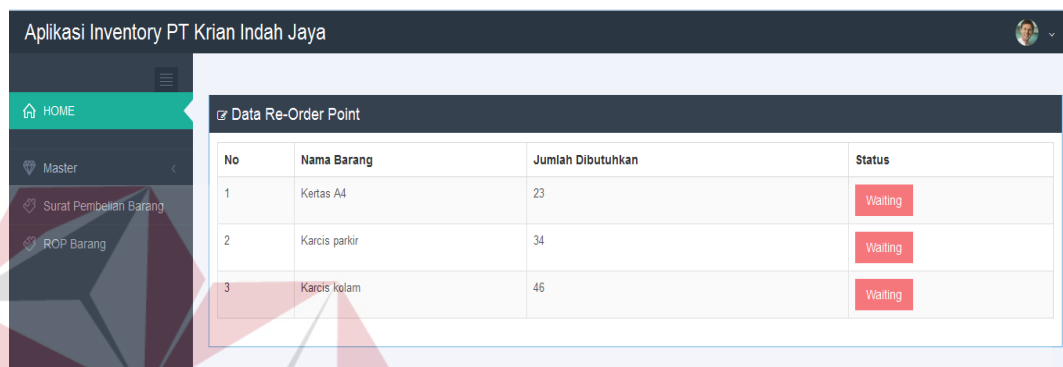
Showing 1 to 5 of 5 entries

< 1 >

Gambar 4.14 Form Menyetujui Barang Masuk

4.2.11 Form ROP

Form ini digunakan untuk memasukkan data ROP digunakan pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form master jenis *output* dapat dilihat pada gambar di bawah.



No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan	Status
1	Kertas A4	23	Waiting
2	Karcis parkir	34	Waiting
3	Karcis kolam	46	Waiting

Gambar 4.15 Form ROP

4.2.12 Form Surat Pembelian Barang

Form ini digunakan untuk memasukkan data pembelian barang yang digunakan pada aplikasi. Tombol simpan digunakan untuk menyimpan masukan data ke dalam *database*, sedangkan tombol batal digunakan untuk membatalkan proses penyimpanan data ke dalam *database*. Model form surat pembelian barang dapat dilihat pada gambar di bawah.



Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Harga	Sub Total	Delete

Gambar 4.16 Form Surat Pembelian Barang

Data yang telah tersimpan akan ditampilkan pada halaman tampil data.

Model halaman tampil data dapat dilihat pada gambar di bawah.

Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya

Surat Pembelian

Excel PDF Print Search:

No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan
1	Tinta Print	15
2	Karcis kolam	46
3	Kertas A4	23
4	Karcis parkir	34

Showing 1 to 4 of 4 entries

< 1 >

Gambar 4.17 Form Tampil Surat Pembelian Barang

4.2.13 Laporan Stok Barang

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan stok barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jumlah barang masuk dan jumlah barang keluar serta stok terakhir barang. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang keluar dan masuk didalam perusahaan.

No Transaksi	Nama Barang	Satuan	Masuk	Keluar	Stok Akhir
1	Dispenser	unit	0	2	-2
2	Kursi	buah	0	10	-10
3	Fan Blower	unit	0	2	-2
4	Bola Futsal	Buah	0	3	-3
5	Tinta Print	buah	4	0	4
6	kaporit	botol	4	0	4
7	Karcis kolam	bendel	5	0	5

Gambar 4.18 Laporan Stok Barang

4.2.14 Laporan Rop

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan *rop* barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jumlah dibutuhkan. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Inventory System			
No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan	satuan
1	Tinta Print	15	buah
2	Kertas A4	23	Rim
3	Karcis parkir	34	bendel
4	Karcis kolam	46	bendel

Gambar 4.19 Surat Permintaan Barang

4.2.15 Laporan Barang Perusahaan

Laporan ini digunakan untuk menampilkan laporan barang perusahaan. Pada laporan ini akan ditampilkan informasi nama barang, jenis barang, jumlah barang, stok minimal dan harga barang. Manajer bisa mengevaluasi berapa banyak barang yang dimiliki oleh perusahaan.

Inventory System							
No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok minimal	Harga
1	Tv	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3,000,000
2	Tinta Print	keyko	Barang Habis Pakai	buah	9	3	150,000
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	950,000
4	Tabung lpg	15kg	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	650,000
5	Soung System	Rakit	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250,000,000
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5,000,000
7	Proyektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3,600,000
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750,000
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3,500,000
10	Pengharum	Stella	Barang Habis Pakai	buah	18	10	75,000
11	Net bulu tangkis	inf	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	85,000
12	Mesin cuci	sharp	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	1,750,000
13	Meja	djong	Barang Tidak Habis Pakai	buah	75	65	400,000
14	Kursi	diono	Barang Tidak Habis Pakai	buah	70	69	52,500

Gambar 4.20 Laporan Barang Perusahaan

4.3 Evaluasi Sistem

Setelah tahap implementasi sudah, maka langkah selanjutnya adalah evaluasi atau testing sistem, yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur atautkah tidak dan memastikan sistem terhindar dari *error* yang terjadi. *Testing* juga dapat digunakan untuk memastikan kevalidan dalam proses *input*, sehingga dapat menghasilkan *output* yang sesuai.

4.3.1 Uji Coba Form

Uji coba *form* ini berfokus pada pengujian sistem terhadap *handling error* pada setiap *inputan user*. Sebuah mekanisme yang digunakan untuk uji coba *form* ini adalah *test case*, yang mana menentukan apakah sebuah perangkat lunak atau sistem telah sukses atau gagal dalam testing atau uji coba. Tabel berikut adalah data-data *test case* yang telah dilakukan terhadap sistem:

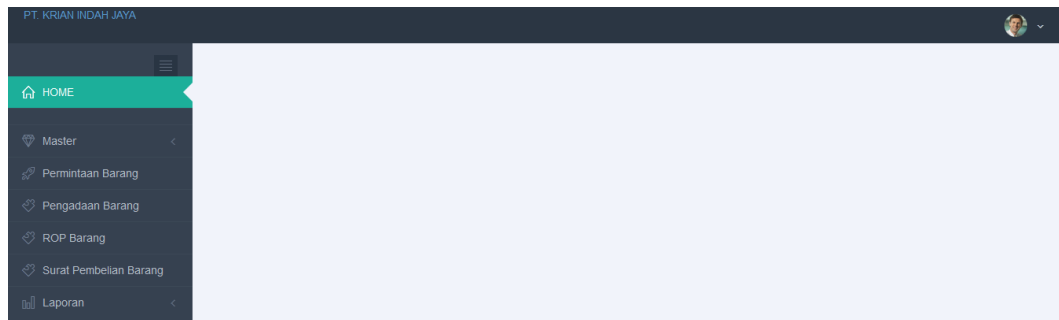
A.1 Uji Coba Form *Login*

Uji coba form *Login* dilakukan untuk mengetahui keamanan aplikasi saat mengecek pengguna yang akan menggunakan aplikasi. Hasil uji coba mengelola master pegawai dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Form *Login*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Login aplikasi	username, password	Pengguna bisa mengakses aplikasi	Sukses	Pengguna dapat mengakses halaman utama aplikasi (Gambar 4.22)

Pengguna yang memiliki hak akses untuk menggunakan aplikasi bisa membuka aplikasi. Di bawah ini adalah hasil uji coba pengguna yang sukses mengakses aplikasi.



Gambar 4.21 Uji Coba Form *Login*

A.2 Uji Coba Mengelola Master Karyawan

Uji coba mengelola master karyawan dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master karyawan. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba Mengelola Master Karyawan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data karyawan	Data karyawan	Data karyawan dapat tersimpan	Sukses	
2	Ubah data karyawan	Data karyawan	Data karyawan dapat diubah	Sukses	
3	Tampil data karyawan		Data karyawan dapat tampil pada tabel	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data karyawan (Gambar 4.23)

Seluruh data karyawan yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data karyawan. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data karyawan.

No	Nama Karyawan	Alamat	Jenis Kelamin	Tgl Lahir	Tempat Lahir	No Telp	Jabatan	Aksi
1	Satia	Rungkut Surabaya	Laki-Laki	1974-07-22	surabaya	081092498538145	manajer	Edit
2	Anthony	Perumahan residence krian	Laki-Laki	1992-01-16	Surabaya	08718202938571	administrasi	Edit
3	Mulyadi	Menanggal surabaya	Perempuan	1993-07-30	Gresik	08910304939020	gudang	Edit
4	Anwar	katenungan Krian	Laki-Laki	1968-02-29	Sidoarjo	087910193910	pengawas	Edit
5	Hendra	Prambon	Laki-Laki	1985-06-29	mojokorto	08102920019891	divisi melaksanakan	Edit

Gambar 4.22 Uji Coba Mengelola Master Karyawan

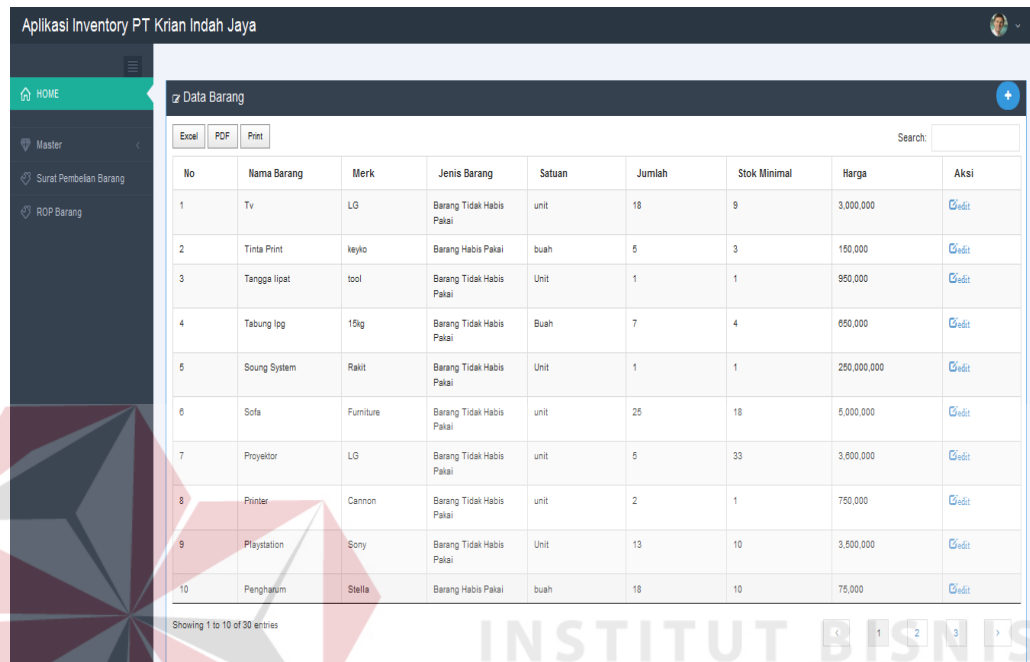
A.3 Uji Coba Mengelola Master Barang

Uji coba mengelola master barang dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Mengelola Master Barang

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data barang	Data barang	Data barang dapat tersimpan	Sukses	Sukses! Data Berhasil Disimpan
2	Ubah data barang	Data barang	Data barang dapat diubah	Sukses	Sukses! Data Berhasil Disimpan
3	Tampil data barang		Data barang dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data barang (Gambar 4.24)

Seluruh data barang yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil barang. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang.



No	Nama Barang	Merk	Jenis Barang	Satuan	Jumlah	Stok Minimal	Harga	Aksi
1	Tv	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	18	9	3.000.000	Edit
2	Tinta Print	keylo	Barang Habis Pakai	buah	5	3	150.000	Edit
3	Tangga lipat	tool	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	850.000	Edit
4	Tabung log	15kg	Barang Tidak Habis Pakai	Buah	7	4	850.000	Edit
5	Soung System	Raliti	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	1	1	250.000.000	Edit
6	Sofa	Furniture	Barang Tidak Habis Pakai	unit	25	18	5.000.000	Edit
7	Proyektor	LG	Barang Tidak Habis Pakai	unit	5	33	3.600.000	Edit
8	Printer	Cannon	Barang Tidak Habis Pakai	unit	2	1	750.000	Edit
9	Playstation	Sony	Barang Tidak Habis Pakai	Unit	13	10	3.500.000	Edit
10	Pengharum	Stella	Barang Habis Pakai	buah	18	10	75.000	Edit

Gambar 4. 23 Uji Coba Mengelola Master Barang

A.4 Uji Coba Mengelola Master Event

Uji coba mengelola master *event* dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Mengelola Master Event

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Sukses	<div>Sukses!</div> <div>Data Berhasil Disimpan</div>

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
2	Ubah data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Data <i>event</i>	Sukses	Sukses! Data Berhasil Disimpan
3	Tampil data <i>event</i>		Data dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data kriteria perilaku kerja (Gambar 4.25)

Seluruh data *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data *event*. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data *event*.



Gambar 4. 24 Uji Coba Mengelola Master *Event*

A.5 Uji Coba Permintaan Barang *Event*

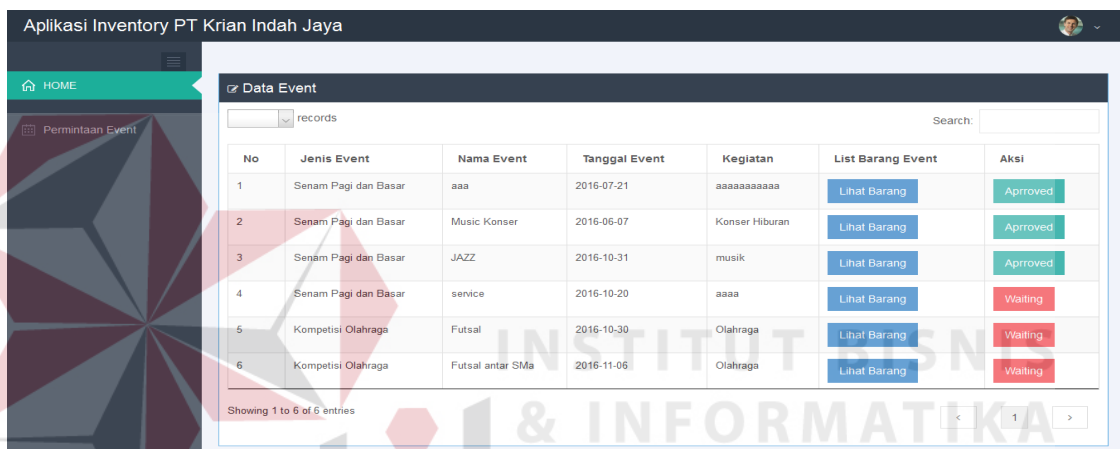
Uji coba permintaan barang keluar dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Permintaan Barang *Event*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Memilih data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i> dapat tersimpan	Sukses	Sukses! Data Berhasil Disimpan
2	Tampil		Data barang	Sukses	Aplikasi dapat

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
	data barang <i>event</i>		<i>event</i> dapat tampil pada table		menampilkan data barang <i>event</i> (Gambar 4.26)

Seluruh data barang *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses permintaan barang keluar. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang *event*



Aplikasi Inventory PT Krian Indah Jaya						
Data Event						
No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Kegiatan	List Barang Event	Aksi
1	Senam Pagi dan Basar	aaa	2016-07-21	aaaaaaaaa	Lihat Barang	Approved
2	Senam Pagi dan Basar	Music Konser	2016-06-07	Konser Hiburan	Lihat Barang	Approved
3	Senam Pagi dan Basar	JAZZ	2016-10-31	musik	Lihat Barang	Approved
4	Senam Pagi dan Basar	service	2016-10-20	aaaa	Lihat Barang	Waiting
5	Kompetisi Olahraga	Futsal	2016-10-30	Olahraga	Lihat Barang	Waiting
6	Kompetisi Olahraga	Futsal antar SMA	2016-11-06	Olahraga	Lihat Barang	Waiting

Gambar 4. 25 Uji Coba Permintaan Barang *Event*

A.6 Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

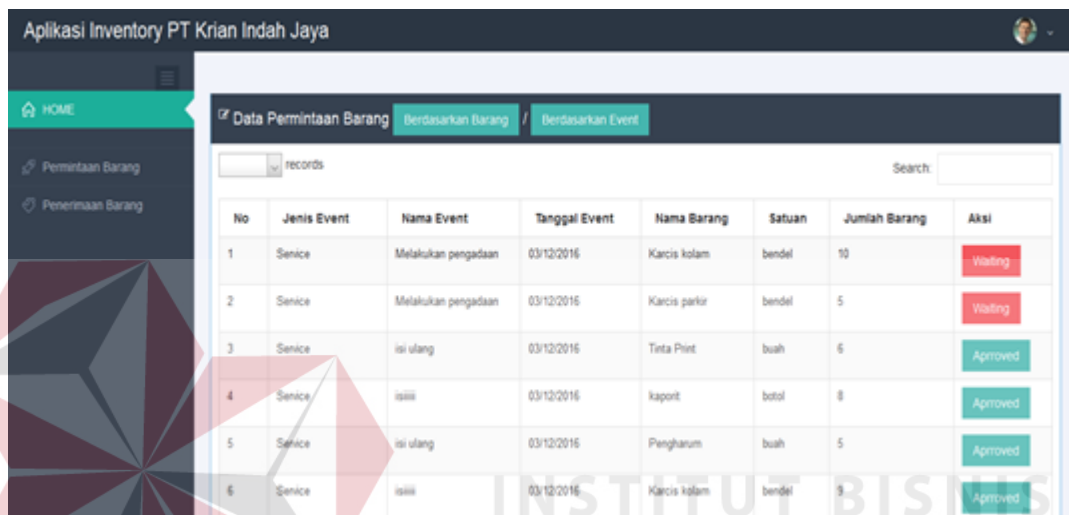
Uji coba permintaan barang keluar dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master *event*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Menyetujui data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i>	Data barang <i>event</i> dapat tersimpan	Sukses	Sukses! Data Berhasil Disimpan
2	Tampil data barang		Data barang <i>event</i> dapat tampil pada	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data barang <i>event</i> (Gambar 4.27)

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
	<i>event</i>		table		

Seluruh data barang *event* yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses permintaan barang keluar. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang *event*



No	Jenis Event	Nama Event	Tanggal Event	Nama Barang	Satuan	Jumlah Barang	Aksi
1	Senice	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	10	Waiting
2	Senice	Melakukan pengadaan	03/12/2016	Karcis parkir	bendel	5	Waiting
3	Senice	isi ulang	03/12/2016	Tinta Print	buah	6	Approved
4	Senice	isi	03/12/2016	kaport	botol	8	Approved
5	Senice	isi ulang	03/12/2016	Pengharum	buah	5	Approved
6	Senice	isi	03/12/2016	Karcis kolam	bendel	5	Approved


Gambar 4.26 Uji Coba Menyetujui Barang *Event*

A.7 Uji Coba Mengelola Inputan Barang Masuk

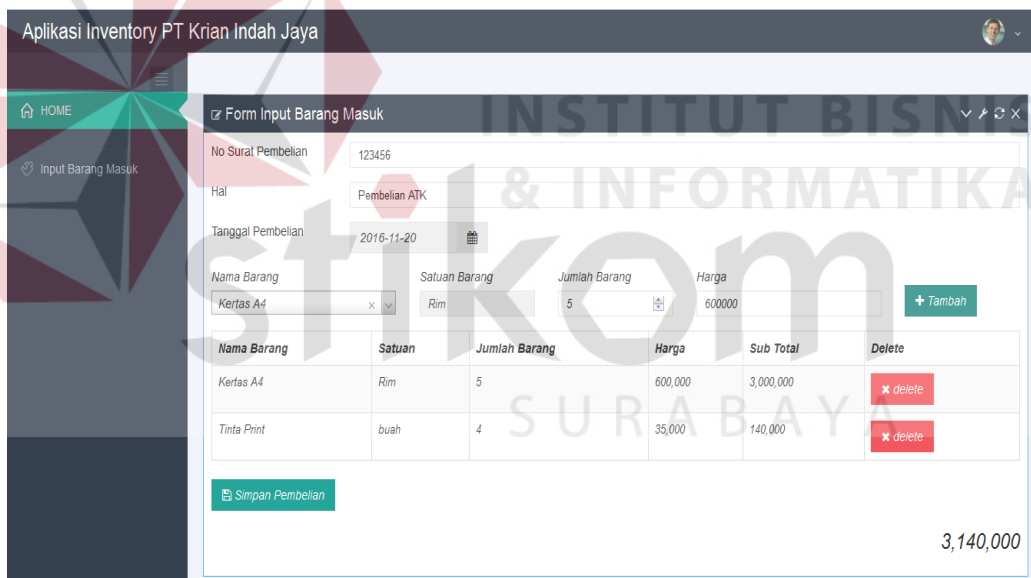
Uji coba mengelola barang masuk dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Mengelola Inputan Barang Masuk

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan barang masuk	barang masuk	Data barang masuk dapat tersimpan	Sukses	<div>Sukses!</div> <div>Data Berhasil Disimpan</div>

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
2	Ubah barang masuk	barang masuk	Data barang masuk diubah	Sukses	
3	Tampil barang masuk		Data barang masuk dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jabatan (Gambar 4.28)

Seluruh data barang masuk yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil menyetujui barang masuk. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data barang masuk.




Gambar 4. 27 Uji Coba Inputan Barang Masuk

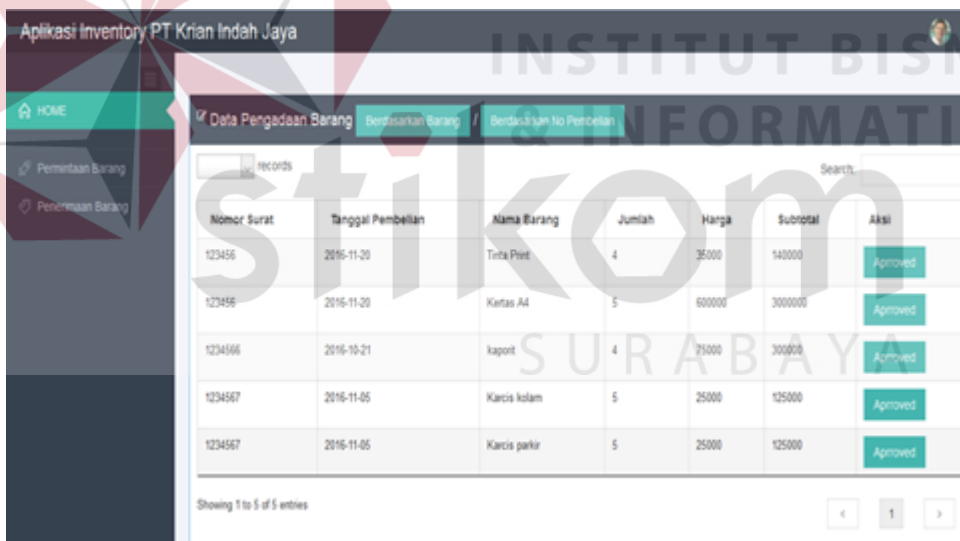
A.8 Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

Uji coba menyetujui barang masuk dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master barang masuk Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Menyetujui barang masuk	barang masuk	Data barang masuk dapat tersimpan	Sukses	
2	Tampil barang masuk		Data barang masuk dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jabatan (Gambar 4.23)

Seluruh data barang masuk yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil menyetujui barang masuk. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data menyetujui barang masuk.





Nomor Surat	Tanggal Pembelian	Nama Barang	Jumlah	Harga	Subtotal	Aksi
123456	2016-11-20	Tinta Print	4	35000	140000	Approved
123456	2016-11-20	Kertas A4	5	600000	3000000	Approved
1234566	2016-10-21	kapori	4	75000	300000	Approved
1234567	2016-11-05	Karcis kolam	5	25000	125000	Approved
1234567	2016-11-05	Karcis parkir	5	25000	125000	Approved

Gambar 4. 28 Uji Coba Menyetujui Barang Masuk

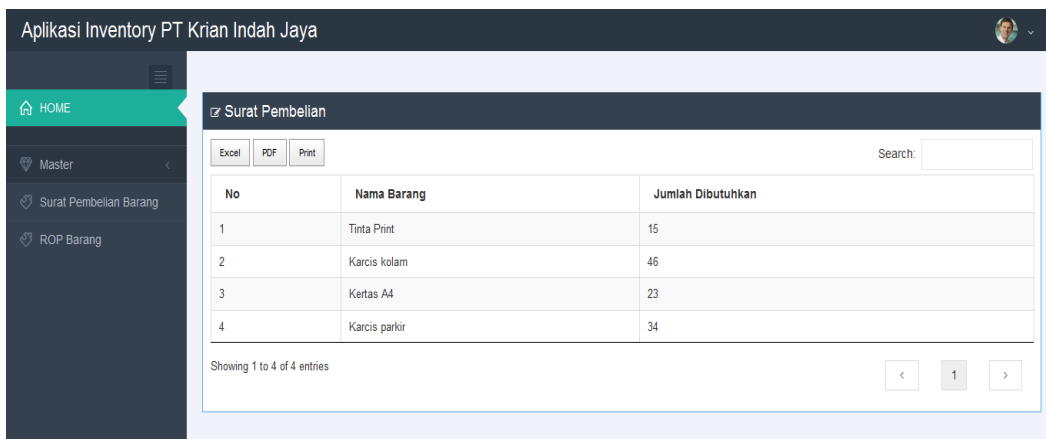
A.9 Uji Coba Mengelola Surat Pembelian Barang

Uji coba mengelola surat pembelian barang dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada surat pembelian barang. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Mengelola Surat Pembelian Barang

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang dapat tersimpan	Sukses	
2	Ubah data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang	Data surat pembelian barang dapat diubah	Sukses	
3	Tampil data surat pembelian barang		Data surat pembelian barang dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data bagian (Gambar 4.24)

Seluruh data bagian yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data bagian. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data bagian.



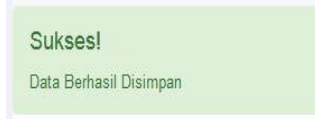
No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan
1	Tinta Print	15
2	Karcis kolam	46
3	Kertas A4	23
4	Karcis parkir	34

Gambar 4. 29 Uji Coba Surat pembelian Barang

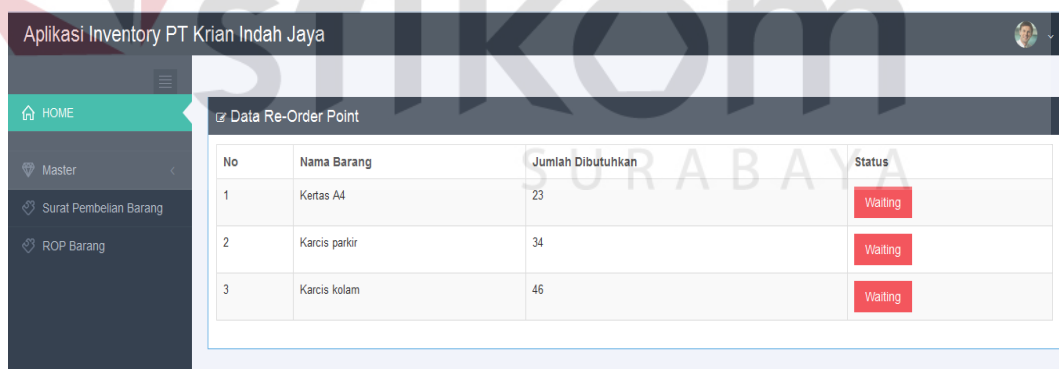
A.10 Uji Coba Mengelola ROP

Uji coba mengelola master jenis *output* dilakukan untuk mengecek fungsi yang ada pada master jenis *output*. Hasil uji coba dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Mengelola ROP

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data barang rop	Data barang rop	Data barang rop dapat tersimpan	Sukses	
3	Tampil data rop		Data rop dapat tampil pada table	Sukses	Aplikasi dapat menampilkan data jenis output (Gambar 4.25)

Seluruh data jenis output yang tersimpan pada *database* akan ditampilkan oleh aplikasi pada proses tampil data jenis output. Di bawah ini adalah hasil uji coba aplikasi menampilkan data jenis output.



No	Nama Barang	Jumlah Dibutuhkan	Status
1	Kertas A4	23	Waiting
2	Karcis parkir	34	Waiting
3	Karcis kolam	46	Waiting

Gambar 4. 30 Uji Coba ROP

4.3.2 Uji Coba Sistem Subjek Pengguna Aplikasi

Dalam melakukan evaluasi terhadap implementasi aplikasi ini, maka dibuat angket untuk uji coba sistem sesuai dengan jumlah pengguna aplikasi ke depannya. Berikut ini disajikan hasil dari uji coba sistem oleh pengguna aplikasi.

A. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Master

Uji coba sistem yang pertama ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba mengelola master terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.11 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Master

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola data master	4.4	Proses <i>input</i> , simpan ubah mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

B. Hasil Uji Coba Sistem Permintaan Barang *Event*

Uji coba sistem yang pertama ini dilakukan oleh divisi membutuhkan. Angket uji coba sistem permintaan barang *event* terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.12 Tabel Uji Coba Sistem Permintaan Barang *Event*

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3,96	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Permintaan <i>Event</i>	4.1	Proses memilih <i>event</i> mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

C. Hasil Uji Coba Sistem Menyetujui Barang *Event*

Uji coba sistem yang kedua ini dilakukan oleh divisi gudang. Angket uji coba sistem Menyetujui Barang *Event* terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.13 Tabel Uji Coba Sistem Menyetujui Barang *Event*

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan	Sangat Setuju

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
			aplikasi	
2	Memilih barang berdasarkan barang <i>event</i>	4.55	Proses memilih barang <i>event</i> mudah digunakan.	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

D. Hasil Uji Coba Sistem Inputan Barang Masuk

Uji coba sistem yang ketiga ini dilakukan oleh pengawas. Angket uji coba sistem Mengelola Barang Masuk. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.14 Tabel Uji Coba Sistem Inputan Barang Masuk

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.75	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Inputan Barang Masuk	4	Proses <i>input</i> , simpan ubah mudah digunakan dan berjalan lancar tanpa ada masalah berarti	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		3.8		Setuju

E. Hasil Uji Coba Sistem Menyetujui Barang Masuk

Uji coba sistem yang keempat ini dilakukan oleh divisi gudang. Angket uji coba sistem menyetujui barang masuk terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.15 Tabel Uji Coba Sistem Menyetujui Barang Masuk

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.8	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Sangat Setuju
2	Menyetujui barang masuk	4.2	Proses memilih barang masuk mudah digunakan.	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

F. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Surat Pembelian Barang

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola surat pembelian barang terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.16 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Surat Pembelian Barang

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	4	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
2	Menampilkan hasil rop dipilih pada surat pembelian barang	4	Hasil memilih rop barang dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

G. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola ROP

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola **Mengelola ROP** terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.17 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Rop

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	4	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Menampilkan hasil perhitungan rop	4.6	Hasil perhitungan rop dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju

H. Hasil Uji Coba Sistem Mengelola Laporan

Uji coba sistem yang terakhir ini dilakukan oleh administrasi. Angket uji coba sistem mengelola **Mengelola ROP** terlampir. Berikut adalah ulasan dari hasil uji coba yang telah dilakukan:

Tabel 4.18 Tabel Uji Coba Sistem Mengelola Laporan

No	Aspek Pengujian	Hasil (0-100)	Keterangan	Penerimaan
1	Tampilan <i>Interface</i>	3.9	Tampilan sudah memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi	Setuju
2	Mengelola Laporan Barang Perusahaan	4.2	Hasil laporan barang perusahaan dapat tampil dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami	Setuju
Rata-rata Kesesuaian :		4		Setuju



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

4.3.3 Uji Coba Kecepatan Aplikasi (*Performance*)

Uji coba yang dilakukan untuk menguji non-fungsional dari aplikasi pengelolaan barang pada divisi gudang PT. Krian Indah Jaya dengan membandingkan waktu dari proses lama yang digunakan, pada table 4.18 adalah waktu rata rata penyelesaian pada setiap proses pengelolaan barang yang didapat dari hasil wawancara pegawai pada PT. Krian Indah Jaya. Uji coba kecepatan aplikasi dapat dilihat pada tabel 4.18 sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Tabel Uji Coba Kecepatan Aplikasi

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
1	Permintaan barang <i>event</i>	Divisi melaksanakan melakukan permintaan barang kepada divisi gudang	1 hari	Permintaan barang <i>event</i>	Divisi melaksanakan melakukan permintaan barang kepada divisi gudang	10 menit
	Penjelasan : Divisi melaksanakan kegiatan datang ke divisi gudang untuk menyerahkan permintaan barang yang akan diselenggarakan. Oleh divisi gudang berdasarkan permintaan barang tersebut			Penjelasan : Divisi melaksanakan hanya memerlukan permintaan barang berdasarkan <i>event</i> yang kana dilaksanakan.		

	dilakukan pengecekan laporan barang dengan permintaan.	
--	--	--

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
2	Menyetujui barang <i>event</i>	Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan	1 hari	Menyetujui barang <i>event</i>	Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan	10 menit
	Penjelasan :			Penjelasan :		
	Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan, divisi gudang melakukan pengecekan barang yang digudang dengan barang yang diminta serta melakukan pengecekan pada laporan barang perusahaan.			Divisi gudang hanya melakukan persetujuan terhadap barang yang diminta divisi melaksanakan.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
3	Inputan barang masuk	Pengawas melakukan pembuatan nota barang masuk yang diserahkan kepada divisi gudang	1 jam	Inputan barang masuk	Pengawas melakukan pembuatan nota barang masuk yang diserahkan kepada divisi gudang	5 menit
	Penjelasan : Pengawas melakukan pengisian nota barang masuk yang telah dilakukannya, pengisian sendiri mengacu pada surat pembelian barang yang telah diterima serta melakukan pencocokan yang surat pembelian dengan nota yang dibuat.			Penjelasan : Pengawas melakukan input barang masuk melalui aplikasi tanpa perlu membandingkan surat pembelian barang.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
4	Menyetujui barang masuk	Divisi gudang melakukan persetujuan barang masuk yang telah di inputkan pengawas	1,5 jam	Menyetujui barang masuk	Divisi gudang melakukan persetujuan barang masuk yang telah di inputkan pengawas	3 menit
	Penjelasan : Divisi gudang melakukan persetujuan terhadap barang yang inputkan pengawas, divis gudang melakukan pengecekan barang yang diinputkan dengan surat pembelian barang.			Penjelasan : Divisi gudang hanya melakukan persetujuan terhadap barang yang diinputkan pengaawas.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
5	Mengelola surat pembelian barang	Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang akan di pesan kembali	1 minggu	Mengelola surat pembelian barang	Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang akan di pesan kembali	1 menit
	Penjelasan : Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang akan di pesan kembali dengan melakukan perbandingan laporan stok barang dengan kebutuhan <i>event</i> .			Penjelasan : Administrasi hanya melakukan <i>print</i> terhadap hasil perhitungan rop.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
6	Mengelola <i>Rop</i>	Administrasi membuat laporan barang yang akan diadakan	1 bulan	Mengelola <i>Rop</i>	Administrasi membuat laporan barang yang akan diadakan	1 menit
	Penjelasan : Administrasi melakukan pengecekan kebutuhan barang yang kan di pesan kembali dengan melihat stok barang yang ada digudang dengan kebutuhan barang <i>event</i>			Penjelasan : Administrasi hanya melakukan pemilihan terhadap barang yang dibutuhkan dalam pengadaanya.		

NO	Proses Lama			Proses Baru		
	Fungsi	Kegiatan	Waktu	Fungsi	Kegiatan	Waktu
7	Mengelola laporan	Administrasi membuat laporan barang yang akan diserahkan kepada manajer	1 bulan	Mengelola laporan	Administrasi membuat laporan barang yang akan diserahkan kepada manajer	1 menit
	Penjelasan : Administrasi melakukan perbandingan dalam membuat laporan perusahaan serta menunggu hasil rekapan barang masuk dan keluar yang dibuat divisi gudang			Penjelasan : Administrasi hanya melakukan pemilihan periode laporan serta mencetak hasil laporan yang disesuaikan kebutuhan.		