

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

#### **4.1 Analisis Sistem**

SMA Trimurti adalah sebuah lembaga yang bergerak pada bidang pendidikan yang pastinya juga mampunyai aset untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Saat ini proses pencatatan dan pelaporan aset yang ada masih bersifat manual dimana proses bisnis yang saat ini dilakukan dimulai saat ingin membeli barang untuk kebutuhan belajar mengajar, Waka sarana dan prasarana membuat daftar pembelian kepada kepala sekolah barang apa yang akan dibeli. Setelah disetujui barulah Waka Sarana dan Prasarana akan membeli barang tersebut.

Permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan Kerja Praktik di SMA Trimurti Surabaya adalah data aset yang ada tidak terbaharu secara langsung melainkan menunggu akhir semester maka apabila ada pembelian atau ada barang yang rusak tidak akan di update sampai akhir semester dan dapat menyebabkan pencatatan yang dilakukan tidak sesuai dengan aset yang ada pada saat ini juga. Proses penerimaan yang tidak tercatat juga menyebabkan tidak adanya pertanggung jawaban atas barang yang sudah di terima.

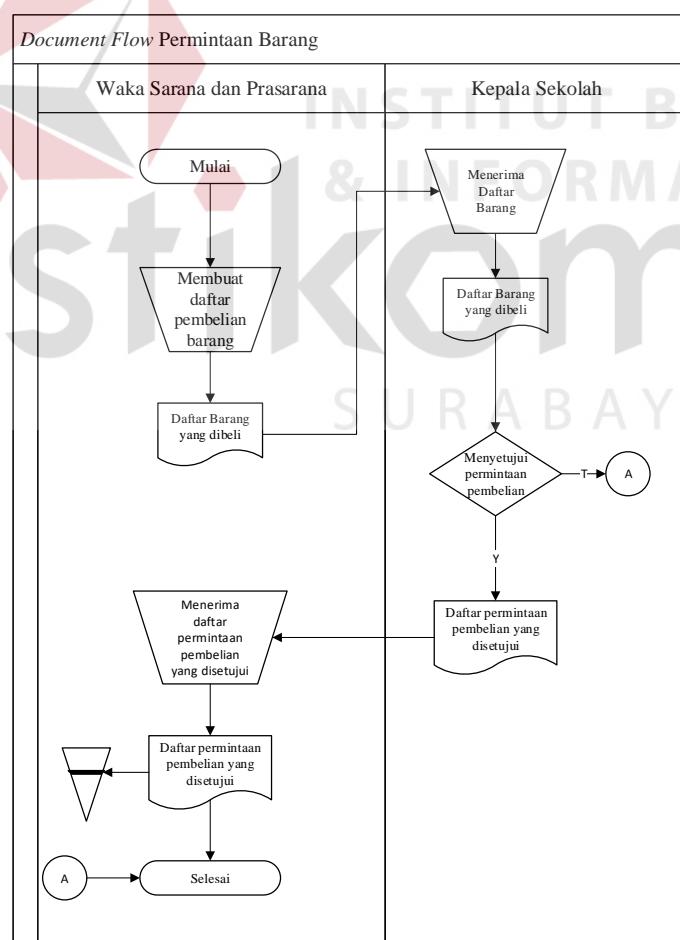
Berdasarkan hasil dari analisis dari sistem saat ini, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan proses transaksi pencatatan dan pelaporan sehingga dapat mempercepat proses pencatatan yang ada

#### 4.1.1 Document Flow Transaksi Permintaan Barang

Proses Transaksi Permintaan Barang pada SMA Trimurti Surabaya yang saat ini masih berjalan sebagai berikut:

1. Dimulai dari Waka Sarana dan Prasarana membuat daftar pembelian barang
2. lalu daftar pembelian barang akan diberikan kepala sekolah untuk diseleksi apakah daftar pembelian barang tersebut di setujui atau tidak
3. apabila disetujui maka Waka Sarana dan Prasarana akan mencatat daftar barang yang di setujui
4. apabila ditolak maka proses selesai

Berikut adalah *Document Flow* Permintaan Barang:



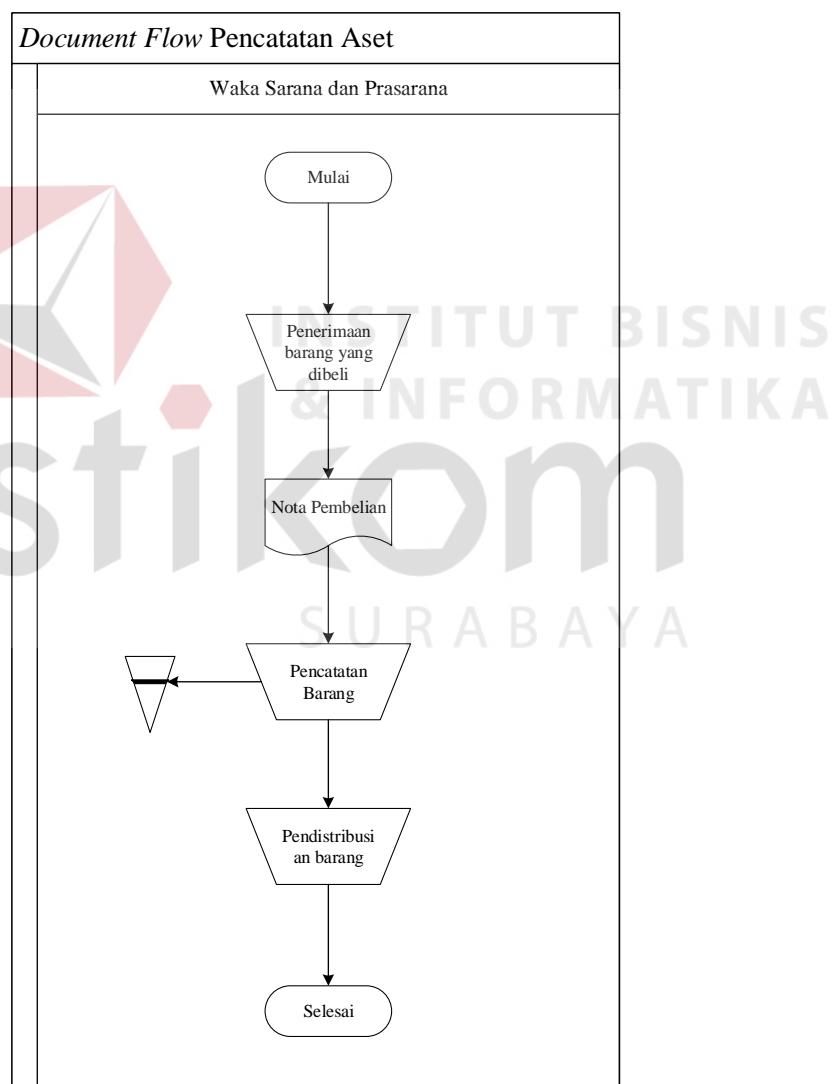
Gambar 4.1 *Document Flow* Permintaan Barang

#### **4.1.2 Document Flow Pencatatan Aset**

Proses Pencatatan Aset saat ini masih berjalan sebagai berikut:

1. Dimulai dari Waka Sarana dan Prasarana menerima barang yang dibeli
2. Lalu dicatat kedalam buku
3. Lalu barang yang sudah dibeli di distribusikan sesuai dengan tempatnya

Berikut adalah *Document Flow* Penerimaan Aset:

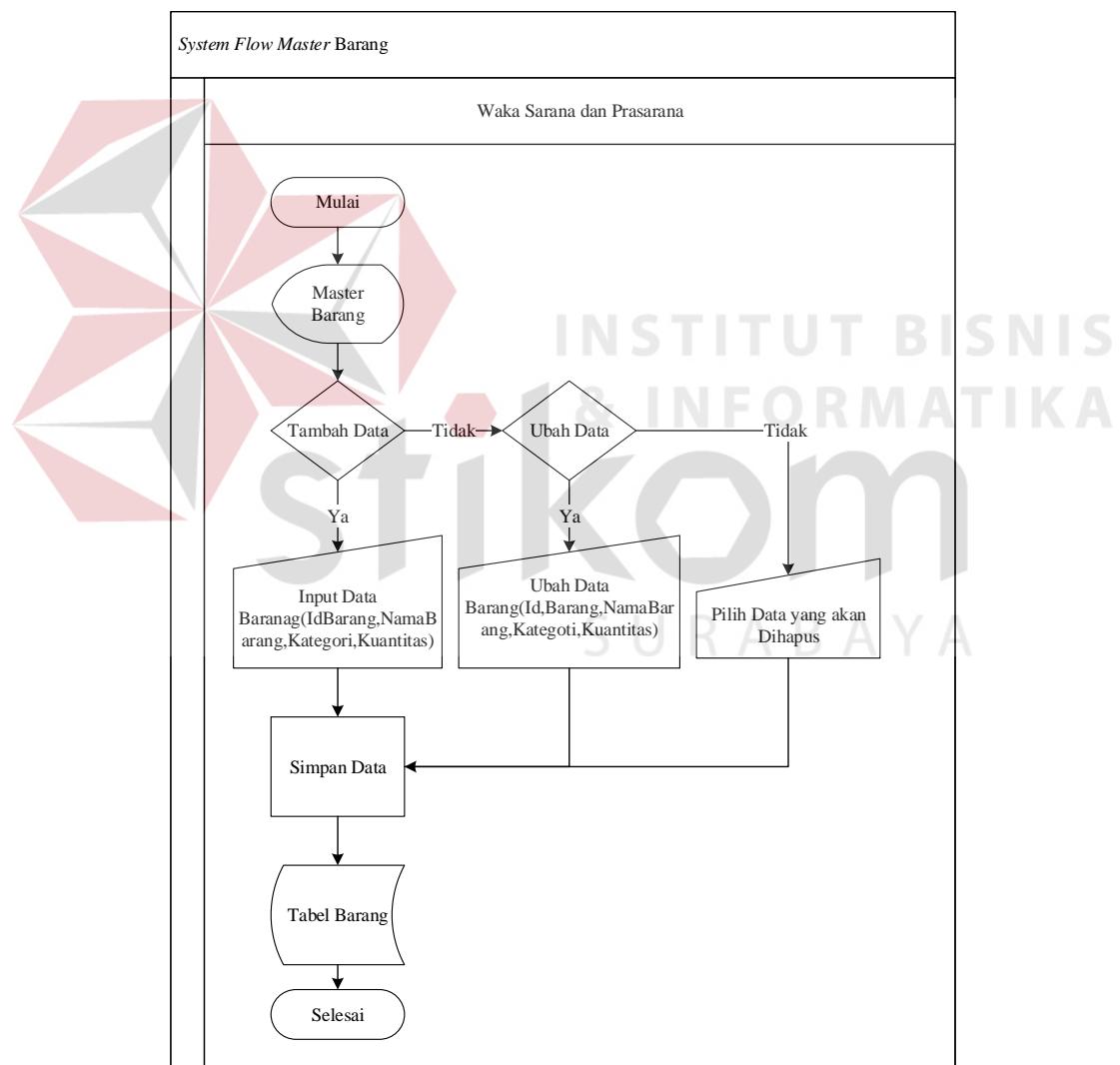


Gambar 4.2 *Document Flow* Pencatatan Aset

## 4.2 Perancangan Sistem

Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan beberapa pemodelan untuk melakukan pengembangan dari analisis sistem yang sedang berjalan diantaranya yaitu *system flow, hierarchy input process output, context diagram, data flow diagram, entity relationship diagram* dan disertakan juga struktur tabel dari aplikasi pencatatan aset yang dibuat.

### 4.2.1 System Flow Master Barang

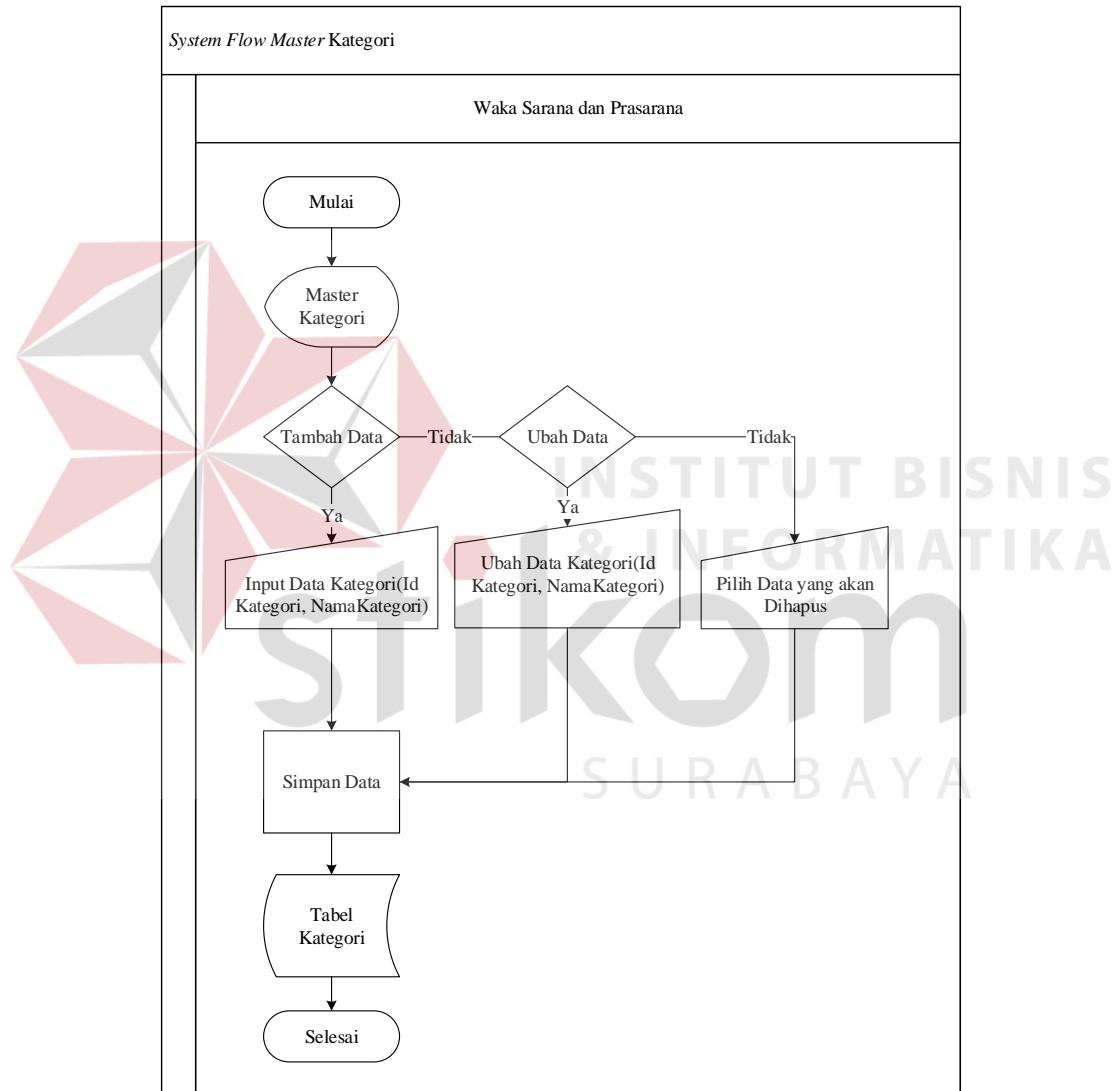


Gambar 4.3 System Flow Master Barang

Gambar 4.3 menjelaskan tentang *system flow master* barang dimana Waka Sarana dan Prasarana mengelola proses ini. Alur *master* barang disini dimulai dari Waka Sarana dan

Prasarana masuk ke halaman *master* barang dan kemudian Waka Sarana dan Prasarana dapat menambah data barang jika ada pegawai baru dan dapat mengubah data barang jika ada kesalahan. Serta Waka Sarana dan Prasarana dapat menghapus data barang.

#### 4.2.2 System Flow Master Kategori

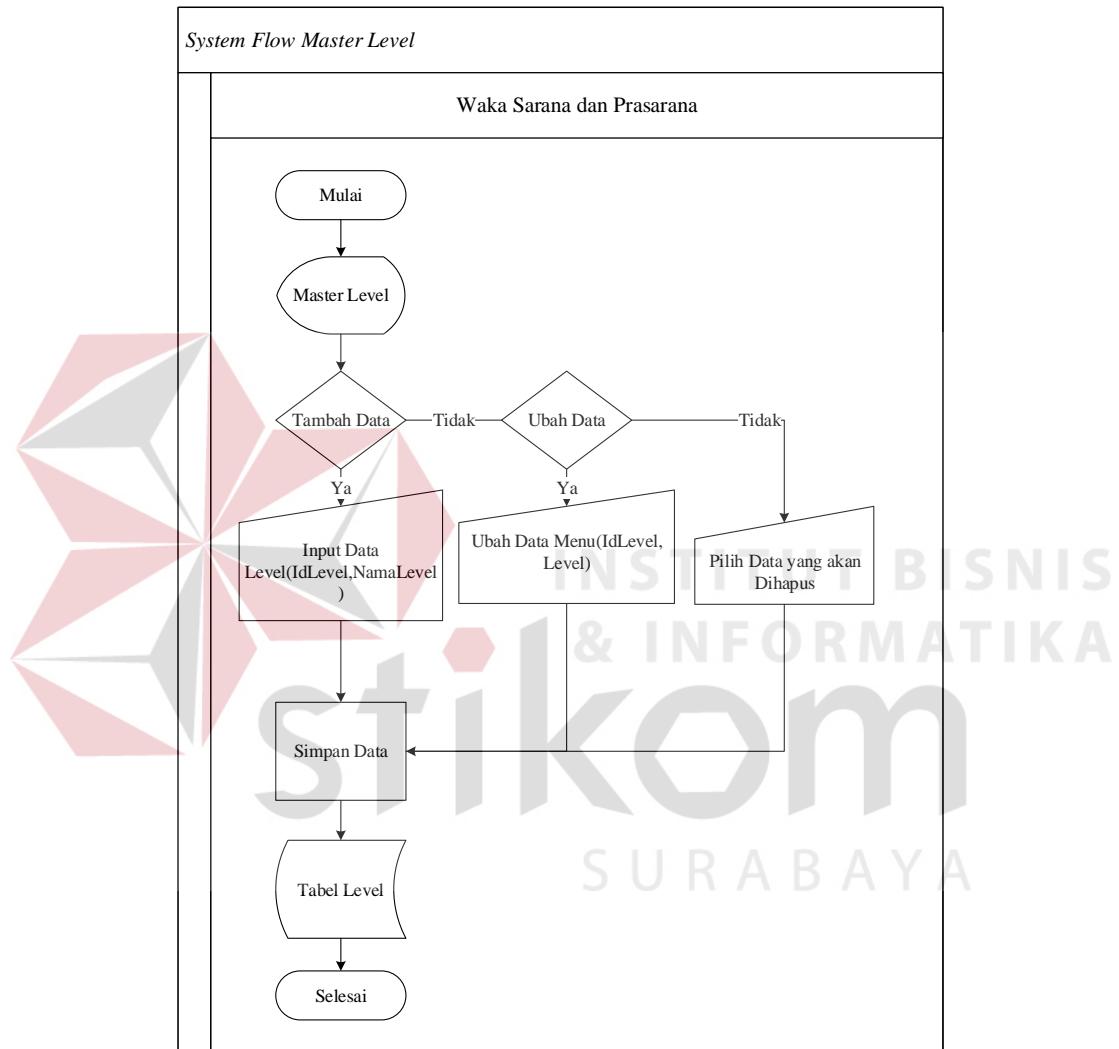


Gambar 4.4 System flow master Kategori

Gambar 4.4 menjelaskan tentang *system flow master* Kategori dimana Waka Sarana dan Prasarana mengelola proses ini. Alur *master* kategori disini dimulai dari Waka Sarana dan Prasarana masuk ke halaman *master* kategori dan kemudian menambah data kategori dan dapat

mengubah data kategori jika ada kesalahan. Serta Waka Sarana dan Prasarana dapat menghapus data kategori.

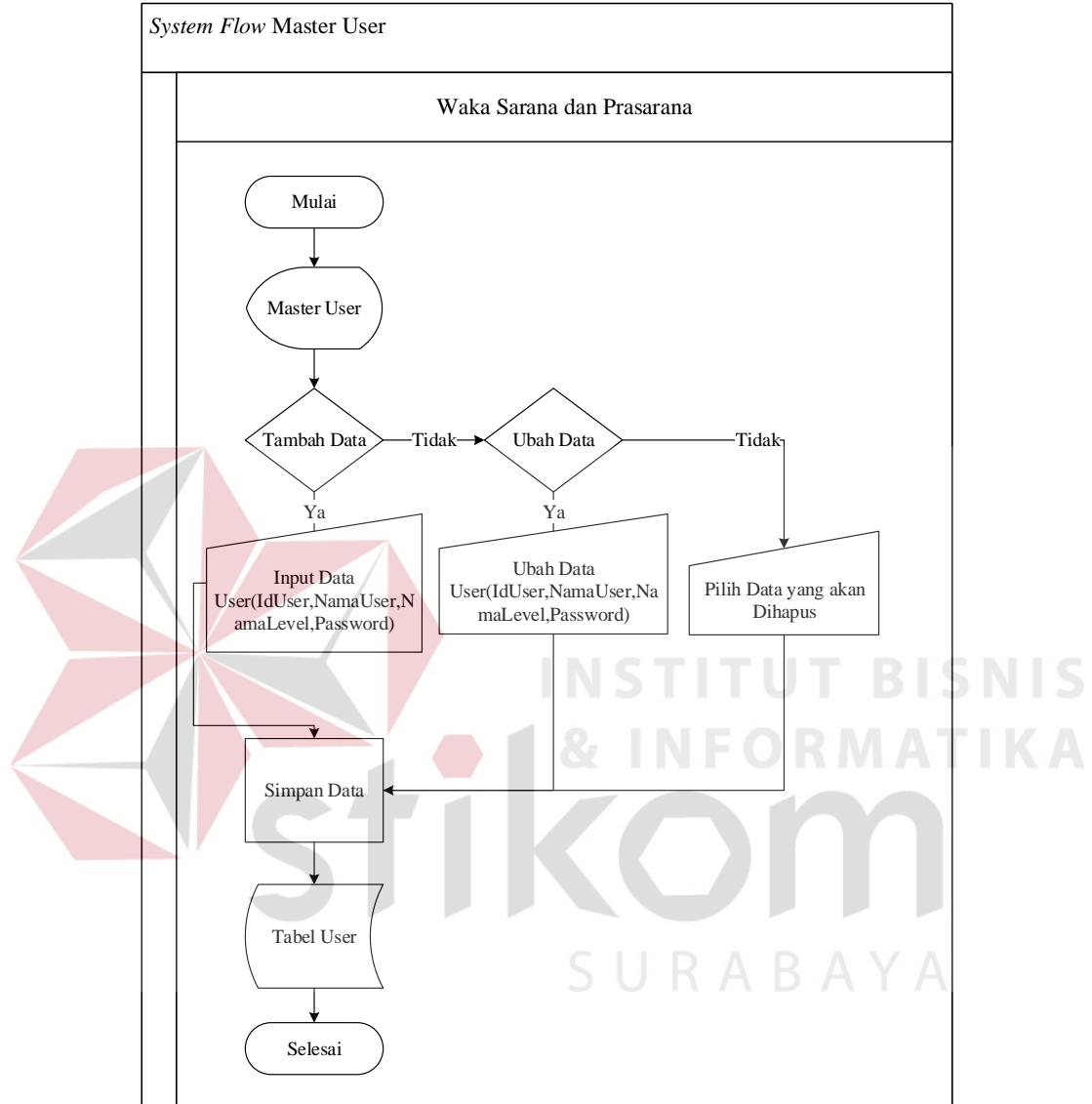
#### 4.2.3 System Flow Master Level



Gambar 4.5 System Flow Master Level

Gambar 4.5 menjelaskan tentang *system flow master level* dimana Waka Sarana dan Prasarana mengelola proses ini. Alur *master level* disini dimulai dari masuk ke halaman *master level* dan kemudian menambah data Menu dan dapat mengubah data *level* jika ada kesalahan serta dapat menghapus data *level*.

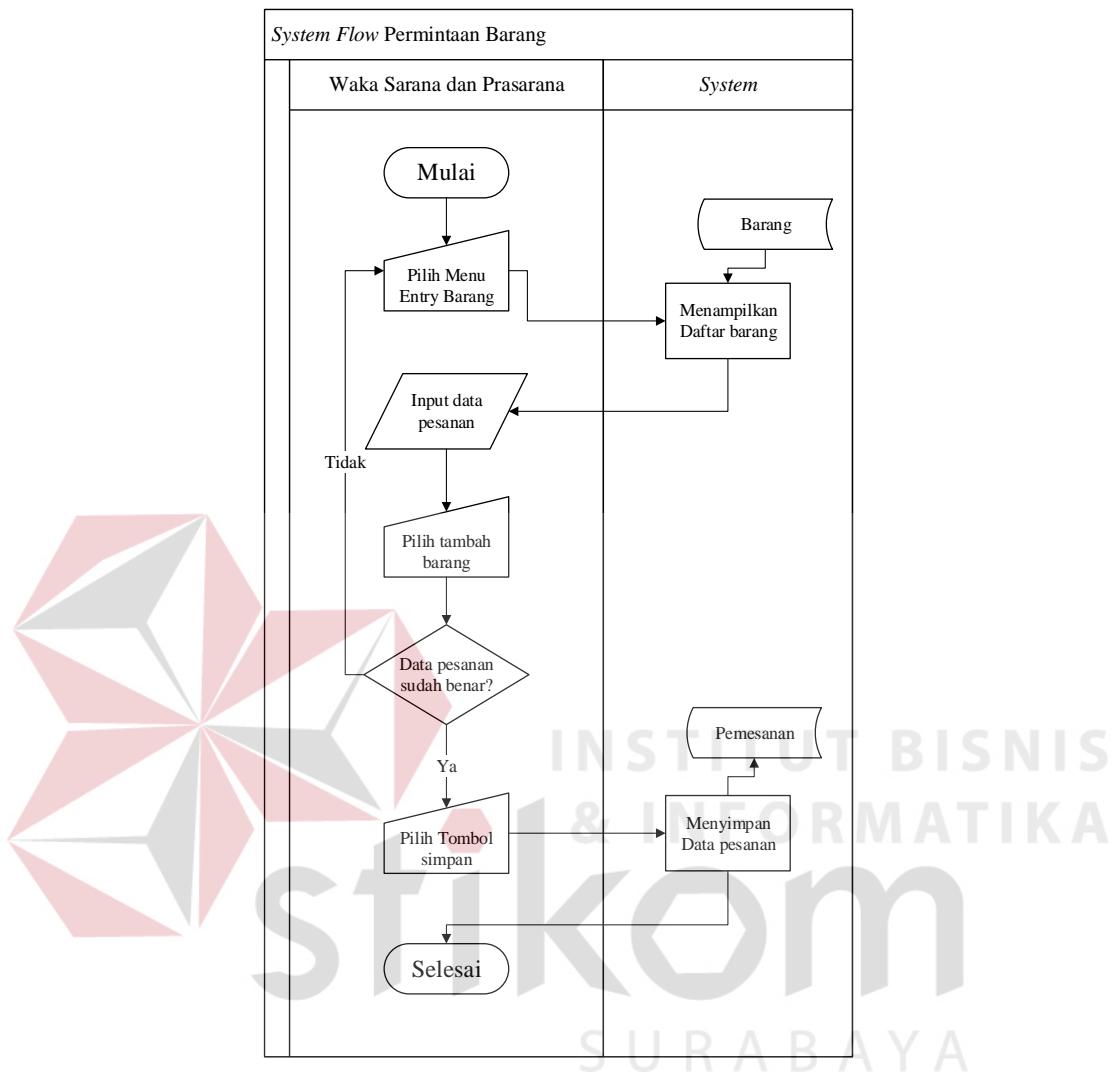
#### 4.2.4 System Flow Master User



Gambar 4.6 System Flow Master User

Gambar 4.6 menjelaskan tentang *system flow master user* dimana Waka Sarana dan Prasarana mengelola proses ini. Alur *master user* disini dimulai dari masuk ke halaman *master user* dan kemudian menambah data *user* dan dapat mengubah data *user* jika ada kesalahan serta dapat menghapus data *user*.

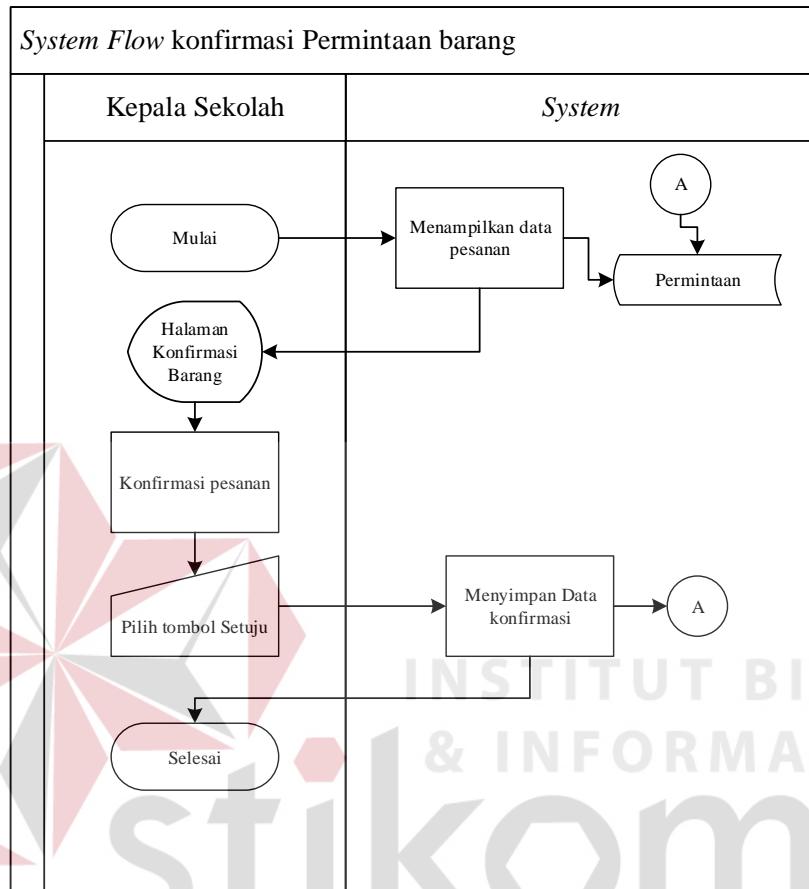
#### 4.2.5 System Flow Transaksi Permintaan



Gambar 4.7 System Flow Transaksi Permintaan Barang

Gambar 4.7 menjelaskan tentang *system flow* Permintaan Barang yang melibatkan Waka Sarana dan Prasarana pertama menekan tombol entry barang untuk menginputkan barang pesanan yang sudah di tampilkan oleh sistem. setelah Menginputkan barang pesanan pengguna menekan tombol tambah barang. Jika barang pesanan yang diinput sudah benar maka tekan tombol simpan transaksi maka sistem akan menyimpan data pesanan ke dalam tabel Permintaan. Jika masih ada data yang akan ditambah maka *user* harus menekan tombol entry kembali.

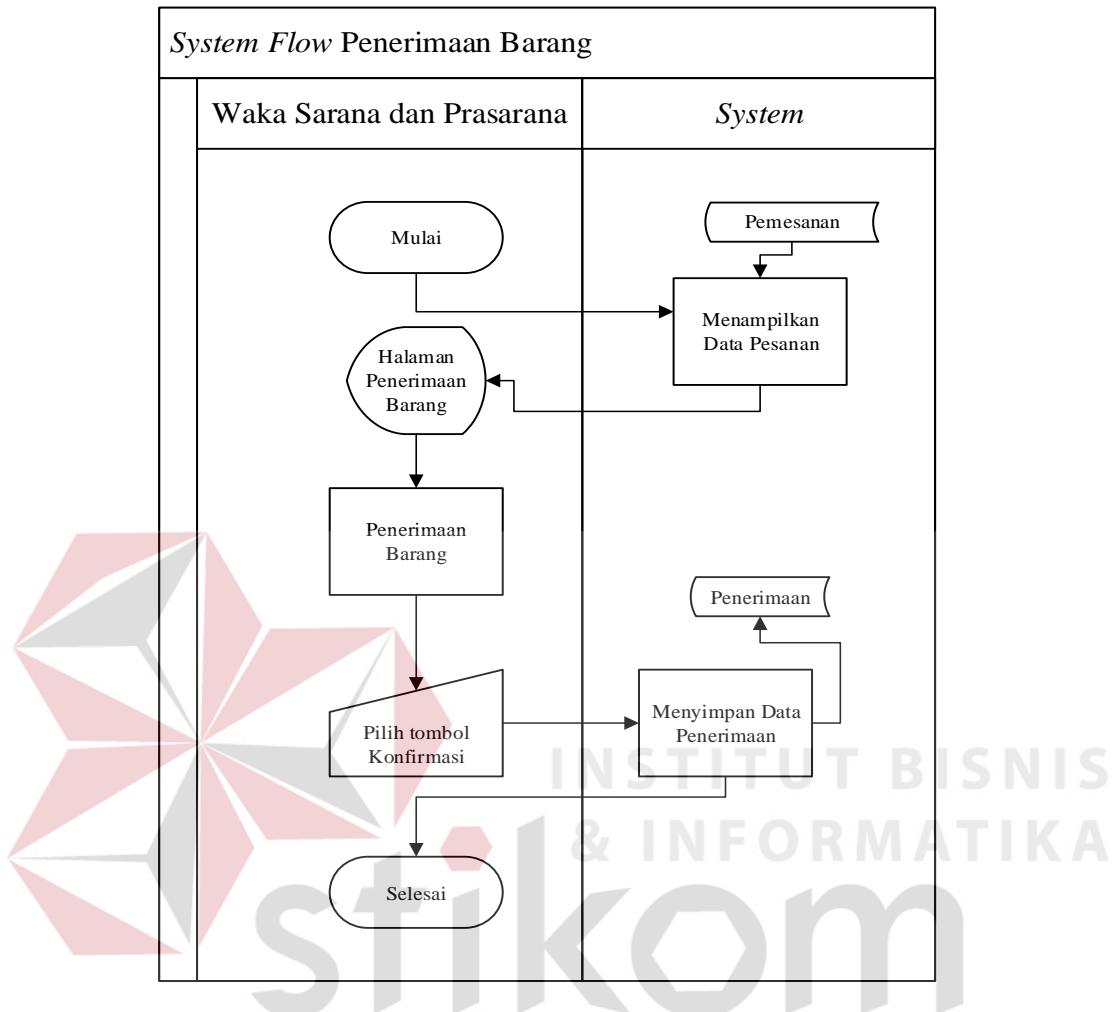
#### 4.2.6 System Flow Transaksi Konfirmasi Permintaan Barang



Gambar 4.8 System Flow Transaksi Konfirmasi Permintaan Barang

Gambar 4.8 menjelaskan tentang *system flow* konfirmasi permintaan barang yang melibatkan Kepala sekolah. Pertama Kepala sekolah akan memasuki halaman konfirmasi permintaan barang lalu pilih tombol setuju untuk menyetujui permintaan yang sudah dilakukan. Lalu sistem akan menyimpan ke dalam tabel permintaan.

#### 4.2.7 System Flow Transaksi Penerimaan Barang

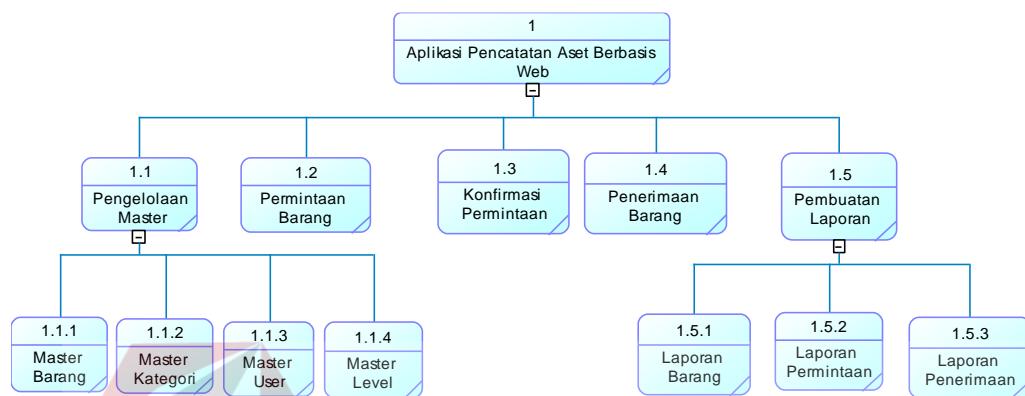


Gambar 4.9 System Flow Transaksi Penerimaan Barang

Gambar 4.9 menjelaskan tentang *system flow* penerimaan barang yang melibatkan Waka Sarana dan Prasarana pertama akan memasuki halaman penerimaan, lalu melakukan inputan keterangan untuk menambahkan catatan jika diperlukan lalu tekan tombol konfirmasi untuk menerima barang yang dating. Lalu sistem akan menyimpan data penerimaan ke dalam tabel penerimaan

#### 4.2.8 Hierarchy Input Process Output (HIPO)

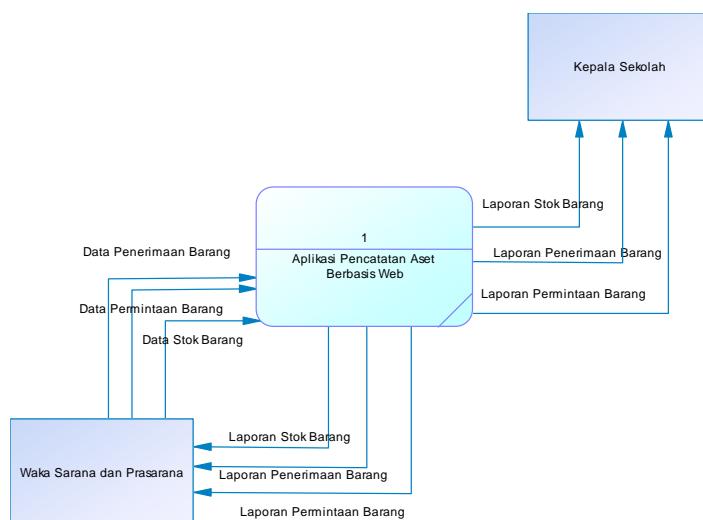
Berikut Ini Merupakan Hirarki Proses Input Output dari Aplikasi Pencatatan Aset Pada SMA Trimurti Surabaya yang memberikan Gambaran Proses dan Sub Proses yang ada



Gambar 4.10 Hierarchy Input Process Output (HIPO) Aplikasi Pencatatan Aset Berbasis Web

#### 4.2.9 Context Diagram

*Context Diagram* dari Aplikasi Pencatatan Aset digunakan untuk mendesain sistem yang memberikan gambaran mengenai informasi yang diterima ataupun dihasilkan dari suatu aktivitas

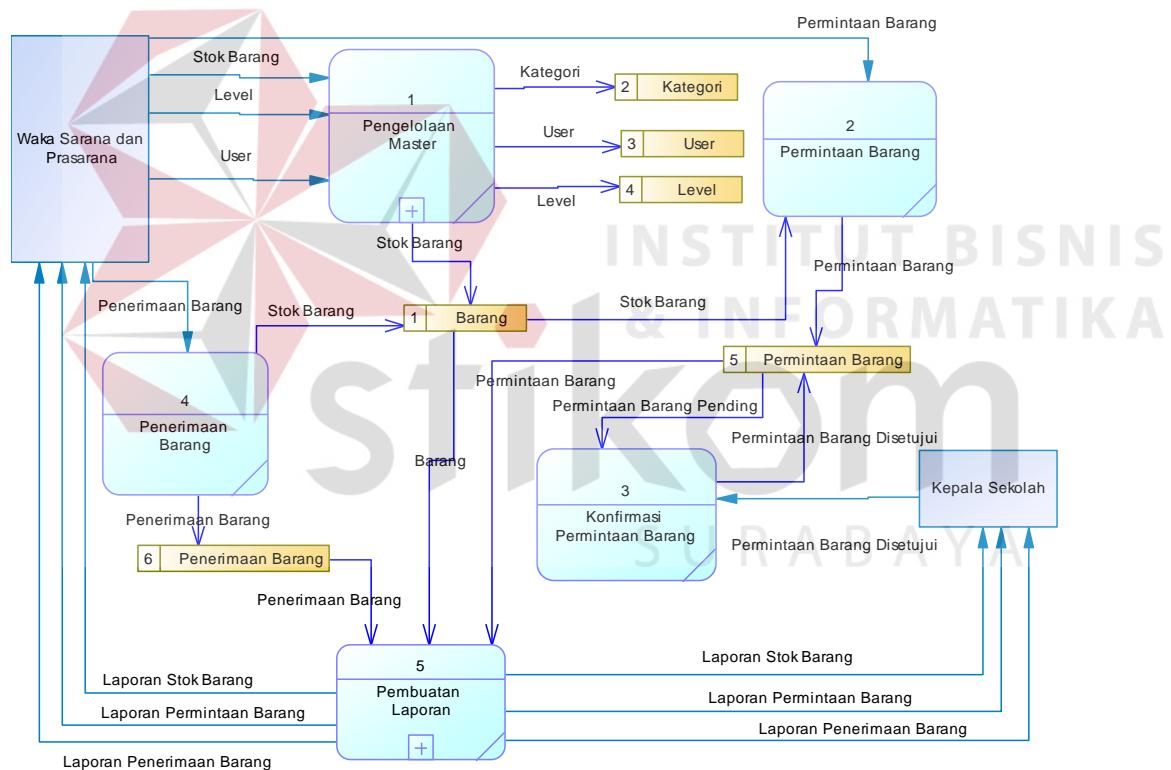


Gambar 4.11 Context Diagram

#### 4.2.10 Data Flow Diagram

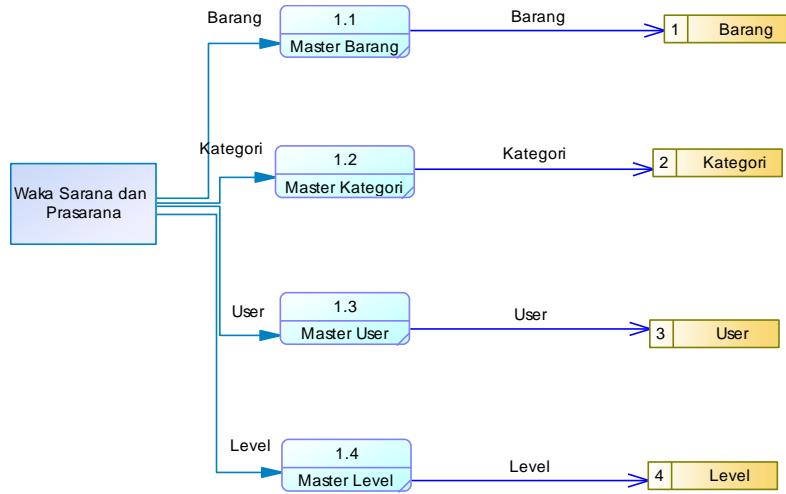
*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan bagan yang memiliki arus data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem yang terstruktur, DFD menggambarkan seluruh kegiatan seluruh yang terdapat pada sistem. *Data Flow Diagram* juga merupakan uraian dari *context diagram* secara lebih detil lagi terhadap arus jalannya program yang akan dibuat.

##### a. Data Flow Diagram Level 0

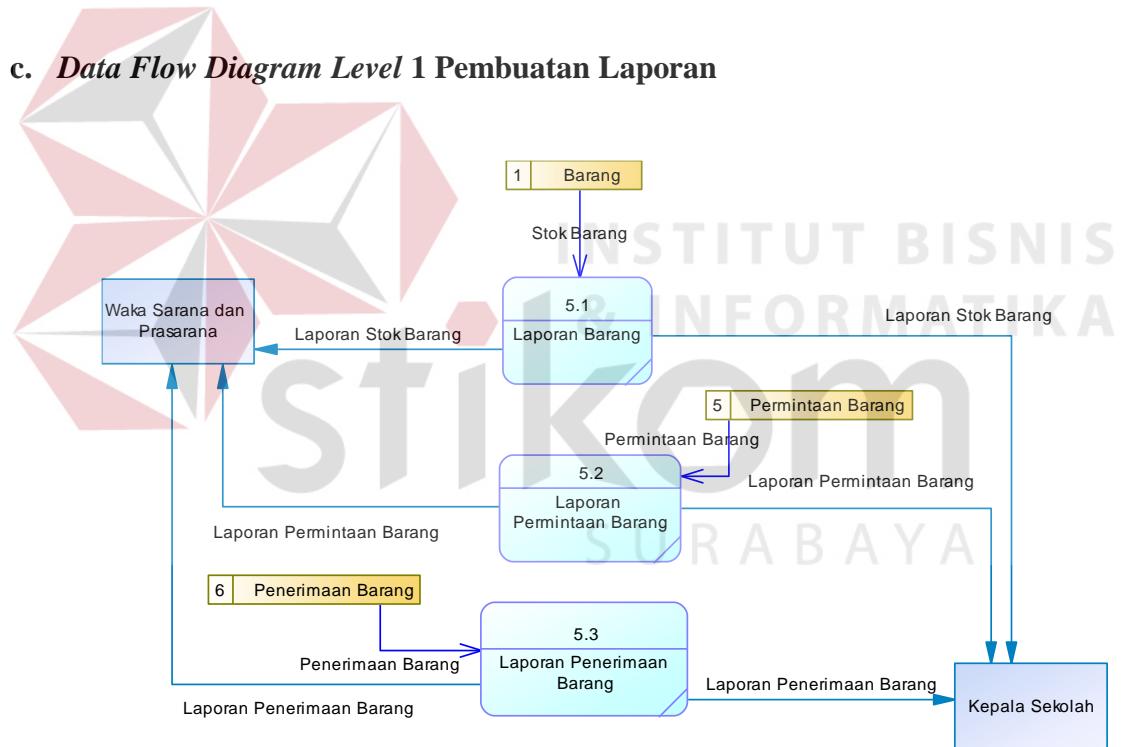


Gambar 4.12 Data Flow Diagram Level 0

##### b. Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Master



Gambar 4.13 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Master



Gambar 4.14 Data Flow Diagram Level 1 Pembuatan Laporan

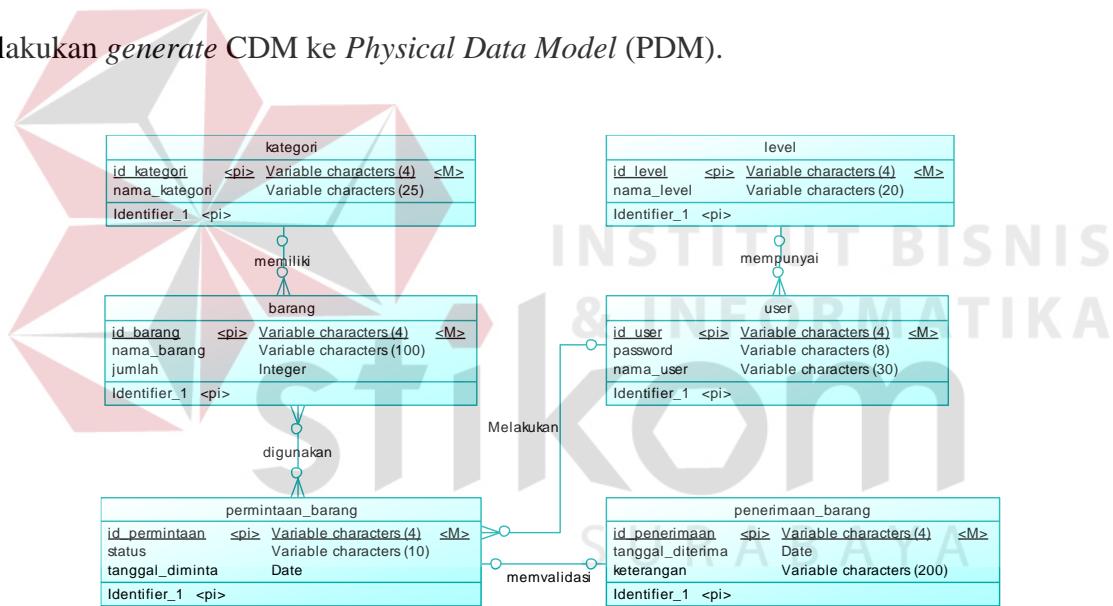
#### 4.2.11 Entity Relationship Diagram

Pada tahap ini desain database yang dibuat berupa *Entity Relational Diagram (ERD)*, merupakan model untuk merepresentasikan data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relational*. Ada 2 model yang digunakan dalam pemodelan, seperti *Conceptual Data Model*

(CDM) dan *Physical Data Model* (PDM). *Entity Relationship Diagram* (ERD) itu sendiri terdapat beberapa objek seperti entitas, atribut dan relasi. Entitas adalah objek dan atribut merupakan bagian dari objek itu sendiri. Antara entitas dan entitas dihubungkan dengan relasi sesuai kegiatannya.

### a. Conceptual Data Model

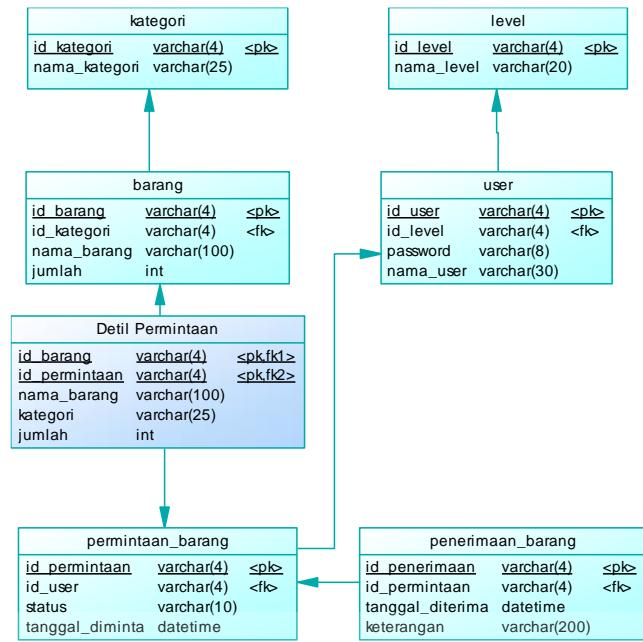
*Conceptual Data Model* (CDM) adalah gambaran secara keseluruhan struktur aplikasi. Dengan CDM kita bisa membangun desain awal sistem dan tidak perlu khawatir dengan detail implementasinya secara fisik. Dan melalui prosedur *generation* yang mudah, kita bisa melakukan *generate* CDM ke *Physical Data Model* (PDM).



Gambar 4.15 Conceptual Data Model

### b. Physical Data Model

*Physical Data Model* menggambarkan hubungan struktur antar tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data penjualan sebagaimana diterapkan pada *Database Management System* (DBMS).



Gambar 4.16 Physical Data Model

#### 4.2.12 Struktur Tabel

Dalam hal merancang struktur tabel yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pencatatan aset pada SMA Trimurti Surabaya, meliputi nama tabel, nama atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti *primary key* dan *foreign key*. Data-data dibawah ini akan menjelaskan satu per satu secara detil dari struktur tabel sistem.

##### a. Tabel Barang

Nama tabel: Barang

*Primary Key*: id\_barang

*Foreign Key*: id\_kategori

Fungsi: Untuk menyimpan data barang

Tabel 4.1 Tabel Barang

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<u>id_barang</u>	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	Id_kategori	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
3.	Nama_barang	VARCHAR	100	
4.	jumlah	VARCHAR	2	

### b. Tabel Kategori

Nama tabel: Kategori

*Primary Key:* id\_kategori

*Foreign Key:*

Fungsi: Untuk menyimpan data kategori

Tabel 4.2 Tabel Kategori

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<u>id_kategori</u>	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	nama_kategori	VARCHAR	25	

### c. Tabel Level

Nama tabel: Level

*Primary Key:* id\_level

*Foreign Key:*

Fungsi: Untuk menyimpan data level

Tabel 4.3 Tabel Level

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<u>id_level</u>	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	nama_level	VARCHAR	30	

**d. Tabel User**

Nama tabel: *User*

*Primary Key:* id\_user

*Foreign Key:* id\_level

Fungsi: Untuk menyimpan data *user*

Tabel 4.4 Tabel *User*

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<u>id_user</u>	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	Id_level	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
3.	password	VARCHAR	8	
4.	Nama_user	VARCHAR	30	

**e. Tabel Permintaan Barang**

Nama tabel: Permintaan\_barang

*Primary Key:* id\_permintaan

*Foreign Key:* id\_user

Fungsi: Untuk menyimpan data permintaan barang

Tabel 4.5 Tabel Permintaan Barang

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	<u>id_permintaan</u>	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	Id_user	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
3.	Status	VARCHAR	10	
4.	Tanggal_diminta	DATETIME		

#### f. Tabel Detail Permintaan Barang

Nama tabel: Permintaan\_barang

*Primary Key:* -

*Foreign Key:* id\_barang , id\_permintaan

Fungsi: Untuk menyimpan data detil permintaan barang

Tabel 4.6 Tabel Detil Permintaan Barang

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_barang	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
2.	id_permintaan	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
3.	status	VARCHAR	10	
4.	jumlah	INT	11	

#### g. Tabel Penerimaan Barang

Nama tabel: Permintaan\_barang

*Primary Key:* id\_penerimaan

*Foreign Key:* id\_permintaan

Fungsi: Untuk menyimpan data penerimaan barang

Tabel 4.7 Tabel Penerimaan Barang

No.	Field	Tipe Data	Panjang	Keterangan
1.	id_penerimaan	VARCHAR	4	PRIMARY KEY
2.	id_permintaan	VARCHAR	4	FOREIGN KEY
3.	tanggal_diterima	DATETIME	10	
4.	Keterangan	VARCHAR	200	

## 4.3 Kebutuhan Sistem

### 4.3.1 Desain *Input* dan *Output* (I/O)

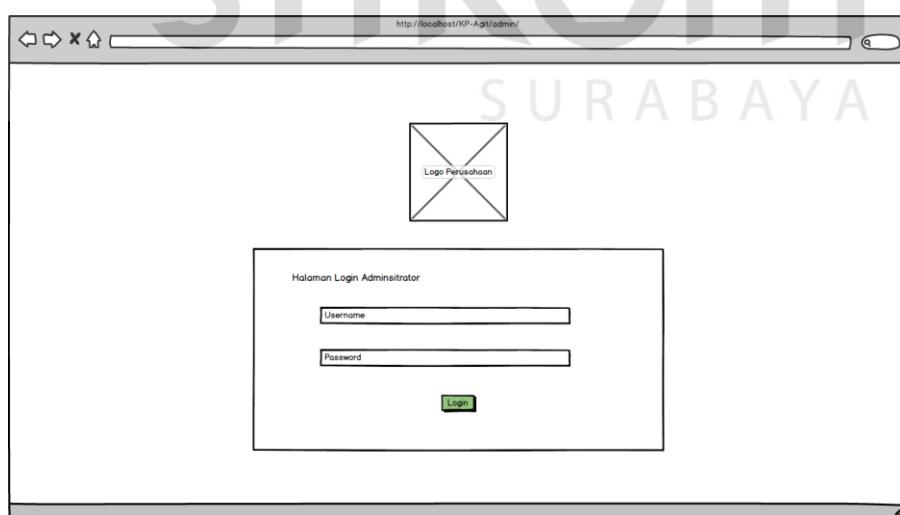
Desain *input* dan *output* (I/O) merupakan rancangan I/O berupa *form* untuk memasukkan data dan membuat laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengelolaan data serta merupakan acuan membuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

#### a. Desain *Input*

Desain *input* merupakan desain masukan dari pengguna kepada sistem yang kemudian disimpan atau diolah kedalam *database*.

##### 1) Form Login

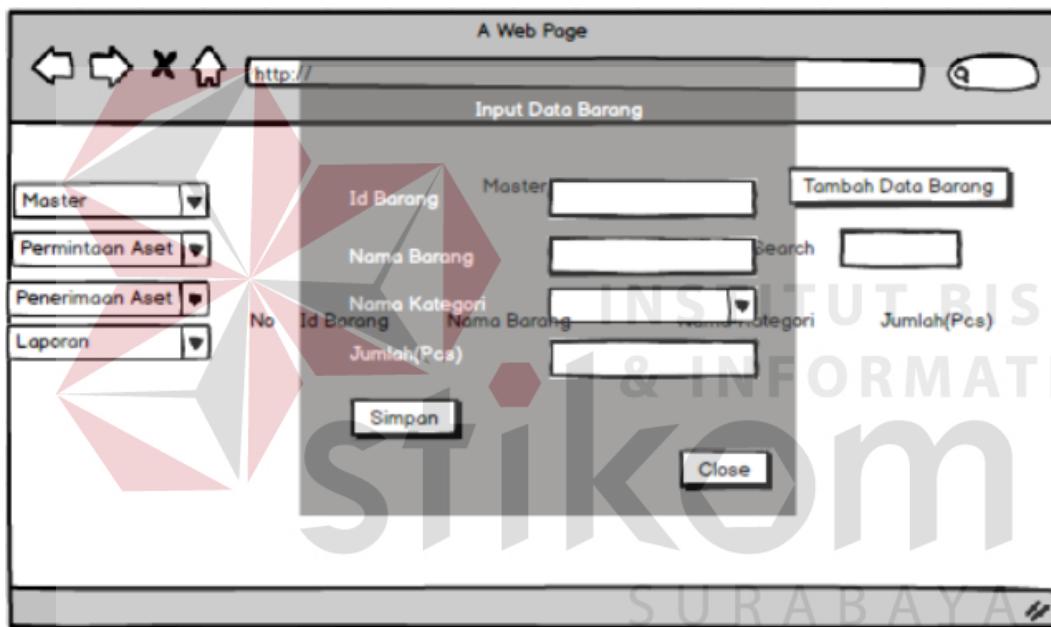
*Form Login* merupakan menu awal pada halaman Aplikasi Pencatatan Aset pada SMA Trimurti Surabaya. *Form* ini berfungsi untuk melakukan *Login* kedalam aplikasi. Terdapat dua *input text* yaitu *username* dan *password*, serta satu *button Login*.



Gambar 4.17 *Form Login*

## 2) Form Tambah Stok Barang

*Form* Tambah Data Stok Barang ini berbentuk *modal* yang berfungsi untuk menambahkan barang baru kedalam *database* barang. Terdapat tiga *input text* yaitu ID Barang, Nama Barang, Jumlah dan satu *combo box* Nama Kategori serta dua *button* Simpan dan Close. *Modal* ini dipicu oleh tombol Tambah Data Barang pada halaman *Master* Barang.



Gambar 4.18 *Form* Tambah Data Stok Barang

## 3) Form Tambah Data Kategori

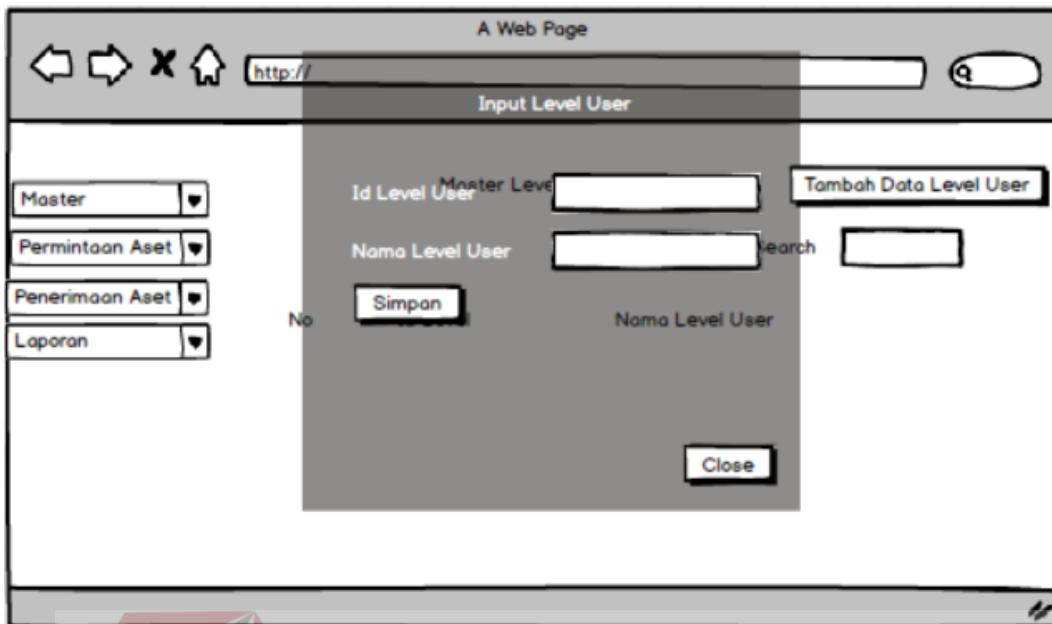
*Form* Tambah Data Kategori ini berbentuk *modal* yang berfungsi untuk menambahkan barang baru kedalam *database* Kategori. Terdapat dua *input text* yaitu ID Kategori, Nama Kategori dan dua *button* Simpan serta Close. *Modal* ini dipicu oleh tombol Tambah Data Kategori pada halaman *Master* Kategori.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL 'http://'. A modal dialog box is centered over the page, titled 'Input Data Kategori'. The modal contains fields for 'Id Kategori' (with dropdown options 'Master', 'Permintaan Aset', 'Penerimaan Aset', and 'Laporan') and 'Nama Kategori'. It also features a 'Search' button and two large buttons at the bottom: 'Simpan' (Save) and 'Close'. The background of the main page is visible, showing a sidebar with menu items like 'Master', 'Permintaan Aset', 'Penerimaan Aset', and 'Laporan'.

Gambar 4.19 Form Tambah Data Kategori

#### 4) Form Tambah Data Level

Form Tambah Data *Level* ini berbentuk *modal* yang berfungsi untuk menambahkan *Level User* kedalam *database Level*. Terdapat dua *input text* yaitu ID *Level User*, Nama *Level User* dan dua *button* Simpan serta Close. *Modal* ini dipicu oleh tombol Tambah Data *Level User* pada halaman *Master Level*.



Gambar 4.20 Form Tambah Data Level

##### 5) Form Tambah Data User

Form Tambah Data User ini berbentuk *modal* yang berfungsi untuk menambahkan User kedalam *database User*. Terdapat tiga *input text* yaitu ID User, Nama User, dan password dan Satu *combo box* yaitu Nama Level serta dua *button* Simpan dan Close. *Modal* ini dipicu oleh tombol Tambah Data User pada halaman Master User.

A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows "http://". A modal dialog box is open, titled "Input User". On the left side of the modal, there is a vertical menu with options: "Master", "Permintaan Aset", "Penerimaan Aset", and "Laporan". Inside the modal, there are four input fields: "Id User", "Nama User", "Nama Level User", and "Password". To the right of these fields are three buttons: "Tambah Data User", "Search", and "Close". Below the input fields is a "Simpan" button.

Gambar 4.21 Form Tambah Data User

#### 6) Form Tambah Data Permintaan Barang

Form Tambah Data Permintaan Barang ini berbentuk *modal* yang berfungsi untuk menambahkan Barang pesanan kedalam transaksi permintaan aset. Terdapat tiga *input text* yaitu ID Barang, Nama Barang, dan Jumlah dalam satuan *Pieces* dan satu *combo box* yaitu Kategori serta tiga *button* Tambah,Reset dan *Close*. *Modal* ini dipicu oleh tombol Entry Barang pada halaman transaksi permintaan aset.

Gambar 4.22 Form Tambah Data Permintaan Barang

### b. Desain *Output*

Desain *output* merupakan desain keluaran dari sistem yang ditampilkan kepada pengguna berupa informasi dari *database* yang sudah diolah.

#### 1) Dashboard

*Form Dashboard* merupakan tampilan utama bagian Aplikasi Pencatatan Aset Pada SMA Trimurti. Pada tampilan *dashboard* berisi informasi mengenai daftar stok barang yang ada pada *database* barang.

Gambar 4.23 Dashboard

## 2) Form Master Barang

*Form Master Barang berfungsi untuk menampilkan data-data barang yang ada pada database.*

Gambar 4.24 Form Master Barang

### 3) Form Master Kategori

*Form Master Kategori berfungsi untuk menampilkan data-data Kategori yang ada pada database.*

A Web Page

Master Kategori

Tambah Data Kategori

Search

No	Id Kategori	Nama Kategori
1	K1	Kategori 1
2	K2	Kategori 2
3	K3	Kategori 3
4	K4	Kategori 4
5	K5	Kategori 5
6	K6	Kategori 6
7	K7	Kategori 7
8	K8	Kategori 8
9	K9	Kategori 9
10	K10	Kategori 10
11	K11	Kategori 11
12	K12	Kategori 12
13	K13	Kategori 13
14	K14	Kategori 14
15	K15	Kategori 15
16	K16	Kategori 16
17	K17	Kategori 17
18	K18	Kategori 18
19	K19	Kategori 19
20	K20	Kategori 20

Gambar 4.25 Form Master Kategori

### 4) Form Master Level

*Form Master Level berfungsi untuk menampilkan data-data Level User yang ada pada database.*

A Web Page

http://

Master Level User

Tambah Data Level User

Search

No Id Level Nama Level User

Master

Permintaan Aset

Penerimaan Aset

Laporan

Gambar 4.26 Form Master Level

5) Form *Master User*

*Form Master User* berfungsi untuk menampilkan data-data *User* yang ada pada database.

A Web Page

http://

Master User

Tambah Data User

Search

No Id User Nama User Nama Level Password

Master

Permintaan Aset

Penerimaan Aset

Laporan

Gambar 4.27 Form Master User

## 6) Form Laporan Permintaan Barang

Form Laporan Permintaan Barang berfungsi untuk menampilkan data-data Permintaan Barang yang ada pada *database*. Terdapat dua *date picker* untuk menampilkan laporan permintaan berdasarkan periode bulan tertentu yang dipilih.

A Web Page  
http://

Laporan Permintaan

Master ▼  
Permintaan Aset ▼  
Penerimaan Aset ▼  
Laporan ▼

Tanggal Awal: 01/01/2017    Tanggal Akhir: 01/01/2018    Cari

Search

Id Barang	Nama Barang	Kategori	Jumlah(Pcs)	Aksi
-----------	-------------	----------	-------------	------

Gambar 4.28 Form Laporan Permintaan Barang

## 7) Form Laporan Penerimaan Barang

Form Laporan Penerimaan Barang berfungsi untuk menampilkan data-data Penerimaan Barang yang ada pada *database*. Terdapat dua *date picker* untuk menampilkan laporan penerimaan berdasarkan periode bulan tertentu yang dipilih.

Gambar 4.29 Form Laporan Penerimaan Barang

#### 4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem menjelaskan detail aplikasi pencatatan aset pada SMA Trimurti Surabaya, penjelasan perangkat keras, perangkat lunak, dan *form* yang ada pada aplikasi penjualan.

##### 4.4.1 Teknologi

###### a. Perangkat Keras

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi penjualan ini adalah satu unit komputer dengan:

- 1) Processor Intel(R) Core(TM) 2 Duo @2.80 GHz
- 2) RAM 2048 MB DDR2
- 3) VGA On Board
- 4) Monitor VGA (1024x768)
- 5) Hardisk 320GB
- 6) Keyboard dan Mouse

## b. Perangkat Lunak

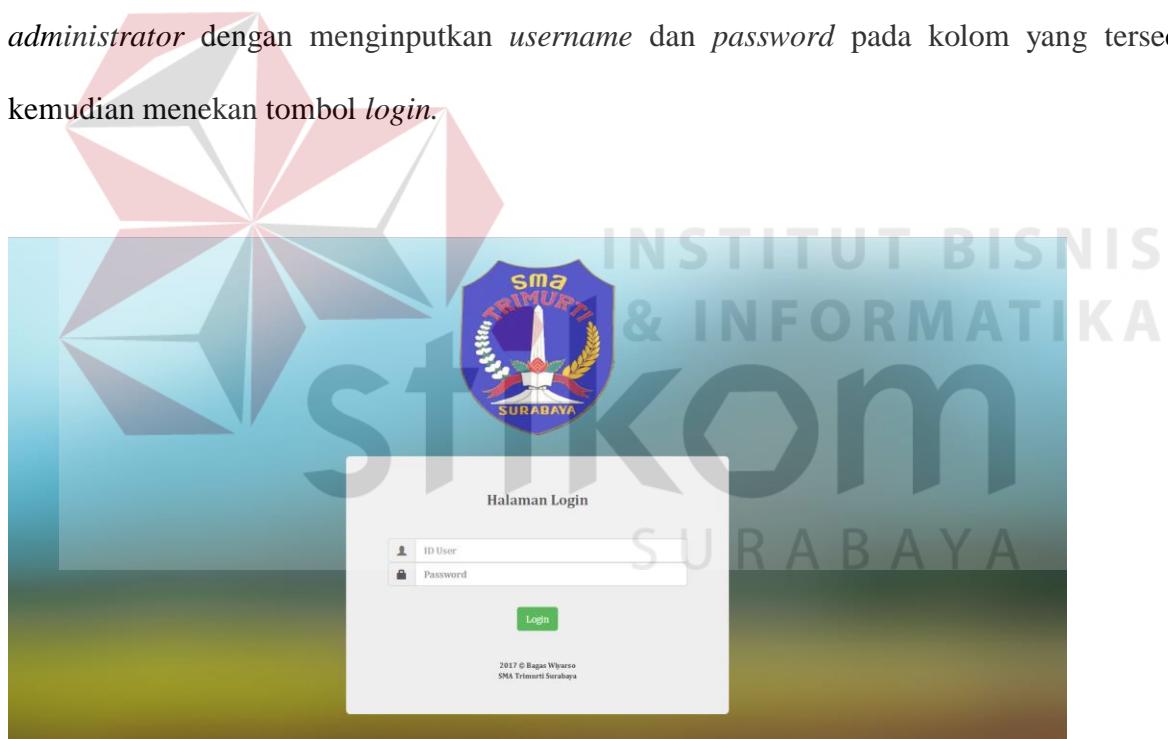
Perangkat lunak minimum yang harus di-*install* ke dalam sistem komputer adalah:

- 1) Sistem operasi: Windows 7 / Windows 8 / Windows 8.1
- 2) XAMPP
- 3) Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox)

### 4.4.2 Tampilan Program Aplikasi

#### a. Halaman *Login*

Pada *interface login user* yang dapat melakukan *login* adalah bagian kasir dan *administrator* dengan menginputkan *username* dan *password* pada kolom yang tersedia, kemudian menekan tombol *login*.



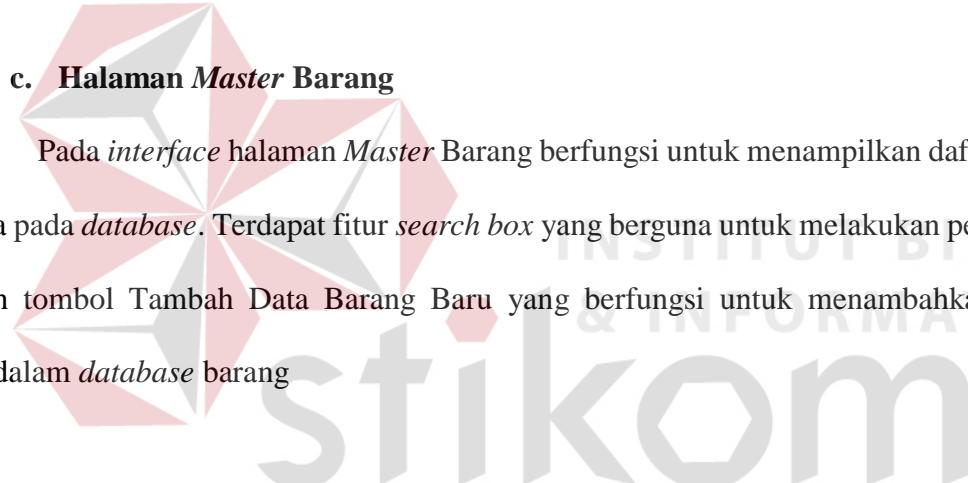
Gambar 4.30 Halaman *Login*

#### b. Halaman Dashboard

Pada *interface* halaman *dashboard*, *administrator* dapat melihat informasi mengenai jumlah total barang yang ada pada *database*.

The screenshot shows the 'Dashboard' page of the system. On the left, there's a sidebar with navigation links: 'Dashboard', 'Master', 'Permintaan Aset', 'Penerimaan Aset', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Tabel Data Aset' (Asset Data Table). It includes a search bar, a 'Show' dropdown set to 10, and a 'Search:' input field. Below is a table with columns: No., Nama Barang (Name), Kategori (Category), and Jumlah (Quantity). The table contains 10 entries. At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 14 entries' and has navigation buttons for 'Before', '1', '2', and 'Next'.

No.	Nama Barang	Kategori	Jumlah
1	Meja	Furniture	480
2	Kursi	Furniture	960
3	Meja Lab Kimia	Furniture	10
4	Meja Lab Biologi	Furniture	5
5	Meja Lab Fisika	Furniture	6
6	TV LED	Elektronik	24
7	Mikroskop	Alat Laboratorium	20
8	Gelas Kimia	Alat Laboratorium	30
9	Erlenmeyer	Alat Laboratorium	30
10	Gelas Beaker	Alat Laboratorium	30

Gambar 4.31 Halaman *Dashboard*

Pada interface halaman *Master Barang* berfungsi untuk menampilkan daftar barang yang ada pada *database*. Terdapat fitur *search box* yang berguna untuk melakukan pencarian barang dan tombol *Tambah Data Barang Baru* yang berfungsi untuk menambahkan data barang kedalam *database* barang

The screenshot shows the 'Master Barang' page. The sidebar is identical to the dashboard. The main content area is titled 'Master Barang' and features a 'Tambah Data Barang' (Add Item Data) button. It includes a search bar, a 'Show' dropdown set to 10, and a 'Search:' input field. Below is a table with columns: No., ID Barang, Nama Barang, Nama Kategori, and Jumlah(Pcs). The table contains 10 entries. At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 14 entries' and has navigation buttons for 'Before', '1', '2', and 'Next'.

No.	ID Barang	Nama Barang	Nama Kategori	Jumlah(Pcs)
1	B001	Meja	Furniture	480
2	B002	Kursi	Furniture	960
3	B005	Meja Lab Kimia	Furniture	10
4	B006	Meja Lab Biologi	Furniture	5
5	B007	Meja Lab Fisika	Furniture	6
6	B003	TV LED	Elektronik	24
7	B004	Mikroskop	Alat Laboratorium	20
8	B008	Gelas Kimia	Alat Laboratorium	30
9	B009	Erlenmeyer	Alat Laboratorium	30
10	B010	Gelas Beaker	Alat Laboratorium	30

Gambar 4.32 Halaman *Master Barang*

#### d. Halaman *Master Kategori*

Pada *Interface* halaman *master kategori* berfungsi untuk menampilkan daftar kategori barang yang ada pada *database*. Terdapat fitur *search box* yang berguna untuk melakukan pencarian kategori dan tombol tambah data kategori barang yang berfungsi untuk menambahkan data kategori kedalam *database* kategori.

The screenshot displays the 'Master Kategori Barang' page. At the top, there's a navigation bar with 'SMA TRIMURTI SURABAYA' and a user profile 'Bagas Wiyarso'. Below the navigation bar, a sidebar on the left lists 'Dashboard', 'Master', 'Permintaan Aset', 'Penerimaan Aset', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Master Kategori Barang' and contains a table titled 'Tabel Data Kategori Barang'. The table has columns for 'No.', 'ID Kategori', and 'Nama Kategori'. It shows three entries:

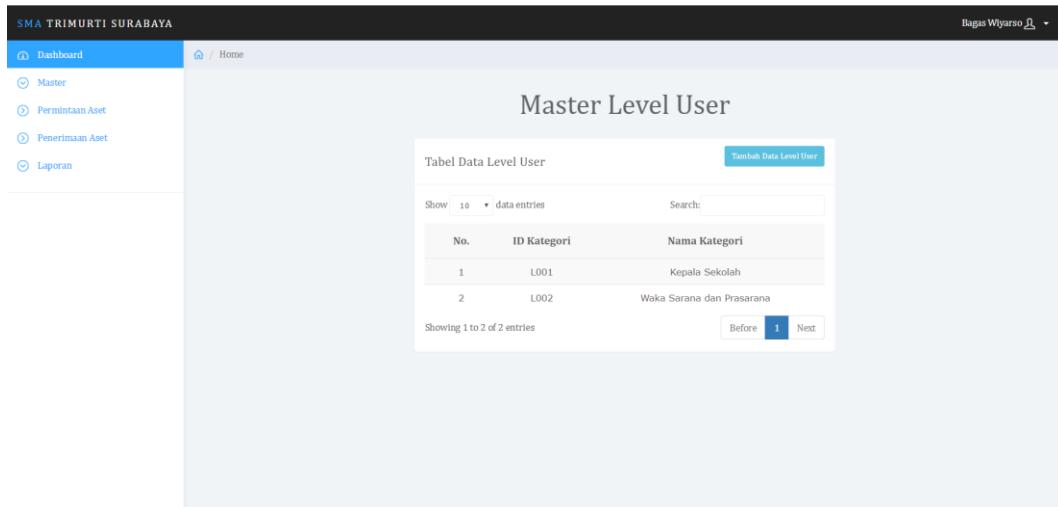
No.	ID Kategori	Nama Kategori
1	K001	Furniture
2	K002	Elektronik
3	K003	Alat Laboratorium

Below the table, it says 'Showing 1 to 3 of 3 entries'. There are also 'Before' and 'Next' buttons. On the far right of the table header, there's a blue button labeled 'Tambah Data Kategori Barang'.

Gambar 4.33 Halaman *Master Kategori*

#### e. Halaman *Master Level*

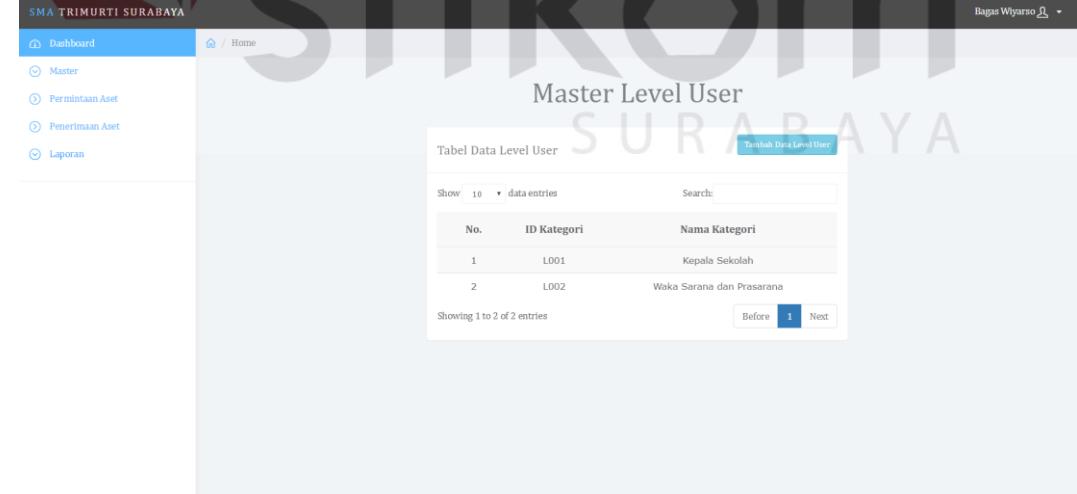
Pada *Interface* halaman *master level* berfungsi untuk menampilkan daftar *level user* yang ada pada *database*. Terdapat fitur *search box* yang berguna untuk melakukan pencarian *level* dan tombol tambah data *level* yang berfungsi untuk menambahkan data *level* kedalam *database* *level*.



Gambar 4.34 Halaman *Master Level*

#### f. Halaman *Master User*

Pada Interface halaman *master user* berfungsi untuk menampilkan daftar *user* yang ada pada *database*. Terdapat fitur *search box* yang berguna untuk melakukan pencarian *user* dan tombol tambah data *user* yang berfungsi untuk menambahkan data *user* kedalam *database user*.



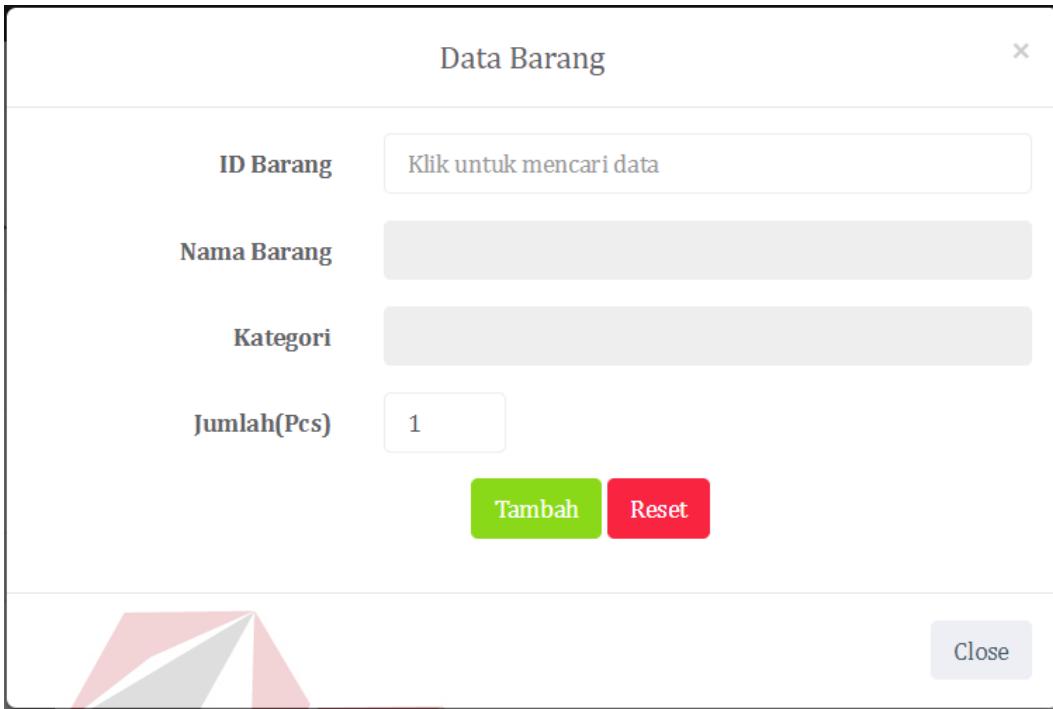
Gambar 4.35 Halaman *Master User*

### g. Halaman Permintaan Barang

Pada *Interface* halaman permintaan barang ini berfungsi untuk melakukan transaksi permintaan barang yang akan di beli. Pertama *user* harus menekan tombol *entry barang* yang akan diminta, kemudian akan muncul *modal* untuk memilih barang yang akan diminta, setelah itu Waka sarana dan prasarana harus menekan tombol tambah untuk menambahkan barang ke dalam halaman permintaan barang. Apabila ingin menambahkan barang, tekan tombol *entry barang* kembali. Setelah selesai, tekan tombol simpan transaksi untuk menyimpan transaksi permintaan barang yang sudah dilakukan.



Gambar 4.36 Halaman Permintaan Aset

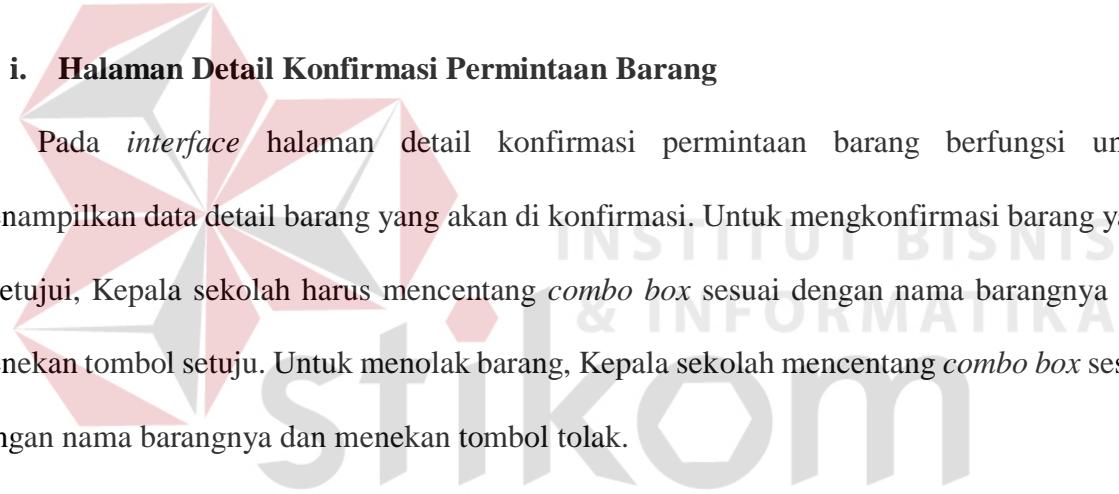


The image shows a modal window titled "Data Barang". It contains four input fields: "ID Barang" with placeholder "Klik untuk mencari data", "Nama Barang" (empty), "Kategori" (empty), and "Jumlah(Pcs)" with value "1". Below the fields are two buttons: "Tambah" (green) and "Reset" (red). In the bottom right corner of the modal is a "Close" button.

Gambar 4.37 Modal Entry Data Pesanan

**h. Halaman Konfirmasi Permintaan Barang**

Pada *Interface* halaman konfirmasi permintaan barang ini berfungsi untuk melakukan konfirmasi permintaan barang yang dilakukan oleh Waka Sarana dan Prasarana. *User* yang melakukan konfirmasi adalah Kepala Sekolah. Pertama Kepala sekolah memilih transaksi permintaan pada tanggal berapa yang akan di konfirmasi dengan menekan tombol detail dan menampilkan detail dari permintaan barang yang telah dipilih. Tampilan detail akan dijelaskan pada sub bab berikutnya

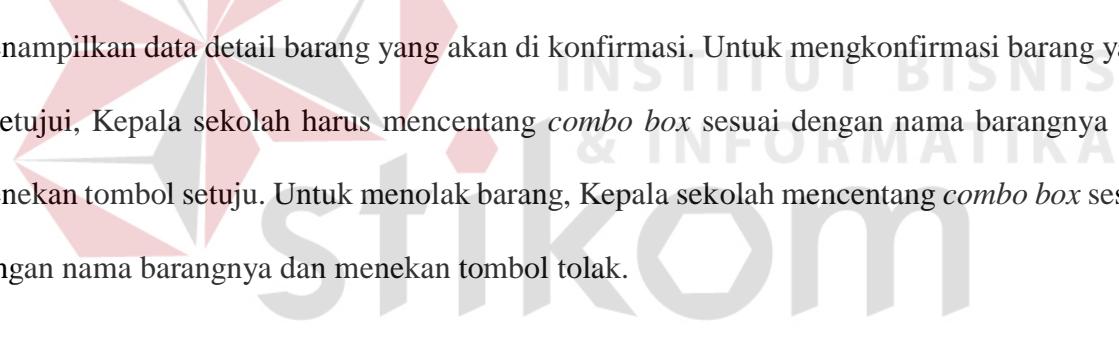


Konfirmasi Permintaan				
Show: 10	▼	data entries	Search:	
No.	ID Permintaan	Nama User Peminta	Tanggal Request	Aksi
1	P001	Bagas Wiyarso	2017-04-04 19:03:24	<button>Detail</button>
2	P002	Bagas Wiyarso	2017-04-05 01:38:10	<button>Detail</button>
3	P003	Bagas Wiyarso	2017-04-05 19:38:45	<button>Detail</button>
4	P004	Bagas Wiyarso	2017-04-07 20:35:09	<button>Detail</button>
5	P005	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:35:55	<button>Detail</button>
6	P006	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:42:03	<button>Detail</button>
7	P007	Bagas Wiyarso	2017-05-31 19:09:41	<button>Detail</button>
8	P008	Bagas Wiyarso	2017-05-31 19:30:44	<button>Detail</button>
9	P009	Bagas Wiyarso	2017-05-31 20:18:44	<button>Detail</button>

Gambar 4.38 Halaman Konfirmasi Permintaan Barang

### i. Halaman Detail Konfirmasi Permintaan Barang

Pada *interface* halaman detail konfirmasi permintaan barang berfungsi untuk menampilkan data detail barang yang akan di konfirmasi. Untuk mengkonfirmasi barang yang disetujui, Kepala sekolah harus mencentang *combo box* sesuai dengan nama barangnya dan menekan tombol setuju. Untuk menolak barang, Kepala sekolah mencentang *combo box* sesuai dengan nama barangnya dan menekan tombol tolak.



Konfirmasi Permintaan				
ID Permintaan : P010				
Detail Permintaan:				
Check	Nama Barang	Kategori	Status	Jumlah
<input type="checkbox"/> All				
<input type="checkbox"/>	Kursi	Furniture	Konfirmasi	5
<input type="checkbox"/>	TV LED	Elektronik	Konfirmasi	1
<a href="#">Setuju</a>	<a href="#">Tolak</a>			<a href="#">Cetak</a>
				<a href="#">Kembali</a>

Gambar 4.39 Halaman Detail Konfirmasi Permintaan Barang

### j. Halaman Penerimaan Barang

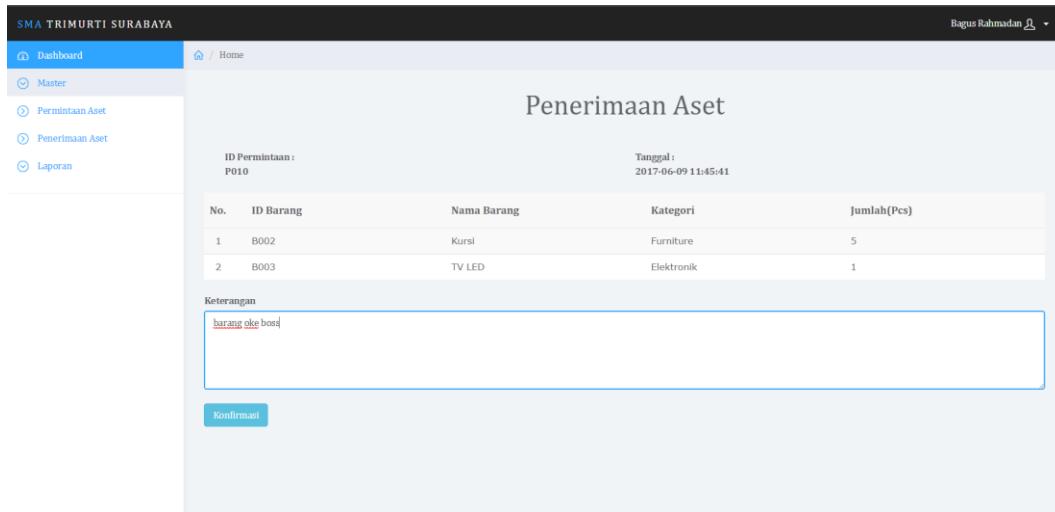
Pada *interface* halaman penerimaan barang ini berfungsi untuk menerima barang yang sudah dibeli oleh Waka Sarana dan Prasarana. Pertama Waka Sarana dan Prasarana harus memilih transaksi permintaan yang akan diterima. Kemudian tekan tombol detail untuk menampilkan detail barang yang akan diterima. Tampilan detail akan dijelaskan pada sub bab berikutnya

No.	ID Permintaan	Nama User Peminta	Tanggal Request	Aksi
1	P001	Bagas Wiyarso	2017-04-04 19:03:24	<a href="#">Detail</a>
2	P002	Bagas Wiyarso	2017-04-05 01:38:10	<a href="#">Detail</a>
3	P003	Bagas Wiyarso	2017-04-05 19:38:45	<a href="#">Detail</a>
4	P004	Bagas Wiyarso	2017-04-07 20:35:09	<a href="#">Detail</a>
5	P005	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:35:55	<a href="#">Detail</a>
6	P006	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:42:03	<a href="#">Detail</a>
7	P007	Bagas Wiyarso	2017-05-31 19:09:41	<a href="#">Detail</a>
8	P008	Bagas Wiyarso	2017-05-31 19:30:44	<a href="#">Detail</a>
9	P009	Bagas Wiyarso	2017-05-31 20:18:44	<a href="#">Detail</a>

Gambar 4.40 Halaman Penerimaan Aset

### k. Halaman Detail Penerimaan Barang

Pada *Interface* halaman detail penerimaan barang ini berfungsi untuk menampilkan detail barang yang akan diterima. Untuk melakukan proses penerimaan Waka Sarana dan Prasarana mengisikan catatan untuk barang yang diterima pada *text field* keterangan setelah itu tekan tombol konfirmasi untuk menerima barang.



Gambar 4.41 Halaman Detail Penerimaan Barang

### I. Halaman Laporan Permintaan Barang

Pada *Interface* halaman laporan permintaan ini berfungsi untuk menampilkan laporan permintaan. Terdapat fitur pencarian tanggal awal dan tanggal akhir untuk melihat laporan permintaan pada periode yang diinginkan

The screenshot shows a web-based application interface for asset management. The top navigation bar includes 'SMA TRIMURTI SURABAYA', 'Bagus Rahmadan', and a dropdown menu. The left sidebar has links for 'Dashboard', 'Master', 'Permintaan Aset' (selected), 'Penerimaan Aset' (selected), and 'Laporan'. The main content area is titled 'Laporan Permintaan' and displays the following information:

No.	ID Permintaan	Nama User Peminta	Tanggal Request	Status	Aksi
1	P001	Bagas Wiyarso	2017-04-04 19:03:24	Diterima	<b>Detail</b>
2	P002	Bagas Wiyarso	2017-04-05 01:38:10	Diterima	<b>Detail</b>
3	P003	Bagas Wiyarso	2017-04-05 19:38:45	Diterima	<b>Detail</b>
4	P004	Bagas Wiyarso	2017-04-07 20:35:09	Diterima	<b>Detail</b>
5	P005	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:35:55	Diterima	<b>Detail</b>
6	P006	Bagas Wiyarso	2017-05-21 22:42:03	Diterima	<b>Detail</b>
7	P007	Bagas Wiyarso	2017-05-31 19:09:41	Diterima	<b>Detail</b>

Gambar 4.42 Halaman Laporan Permintaan

### m. Halaman Laporan Penerimaan Barang

Pada *Interface* halaman laporan penerimaan barang ini berfungsi untuk menampilkan laporan penerimaan barang. Terdapat fitur pencarian tanggal awal dan tanggal akhir untuk melihat laporan permintaan pada periode yang diinginkan

No.	ID Permintaan	Tanggal Diterima	Keterangan	Aksi
1	P001	2017-05-21 23:32:46		<button>Detail</button>
2	P002	2017-05-21 23:33:37		<button>Detail</button>
3	P003	2017-05-21 23:43:23		<button>Detail</button>
4	P004	2017-05-31 18:47:44		<button>Detail</button>
5	P005	2017-05-31 19:54:46		<button>Detail</button>
6	P006	2017-05-31 20:03:28		<button>Detail</button>
7	P007	2017-05-31 20:06:59	OK 123	<button>Detail</button>

Gambar 4.43 Halaman Laporan Penerimaan