

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

SMA Trimurti adalah sebuah lembaga yang bergerak pada bidang pendidikan yang pastinya juga mempunyai 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 terbaharui 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.

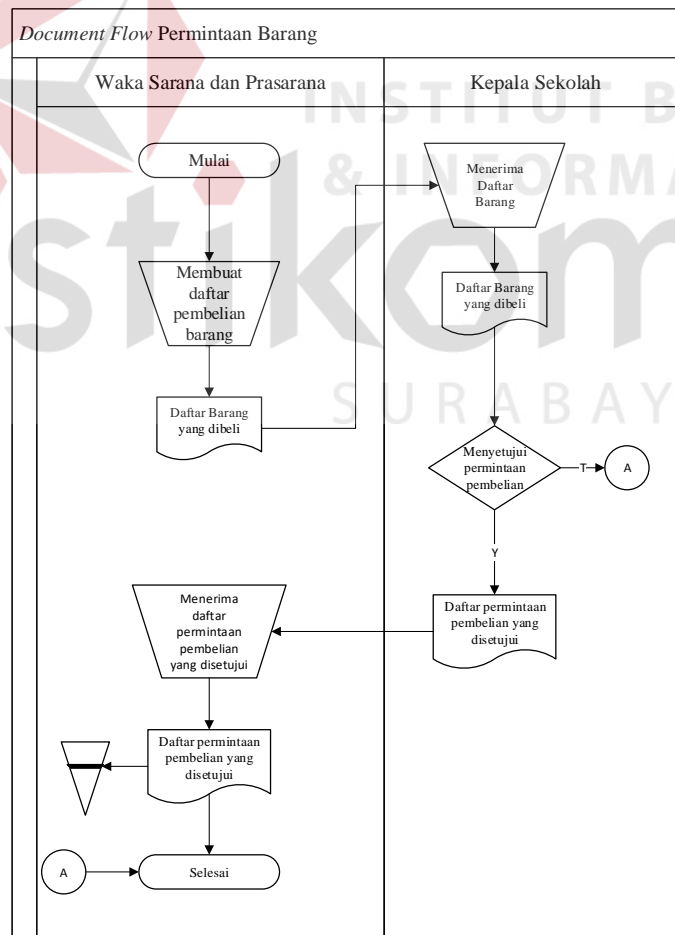
Berdasarkan hasil dari analisis dari sistem saat ini, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan proses transaksi pencatatan dan pelaporan sehingga dapat mempercepat proses pencatatan yang ada

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:



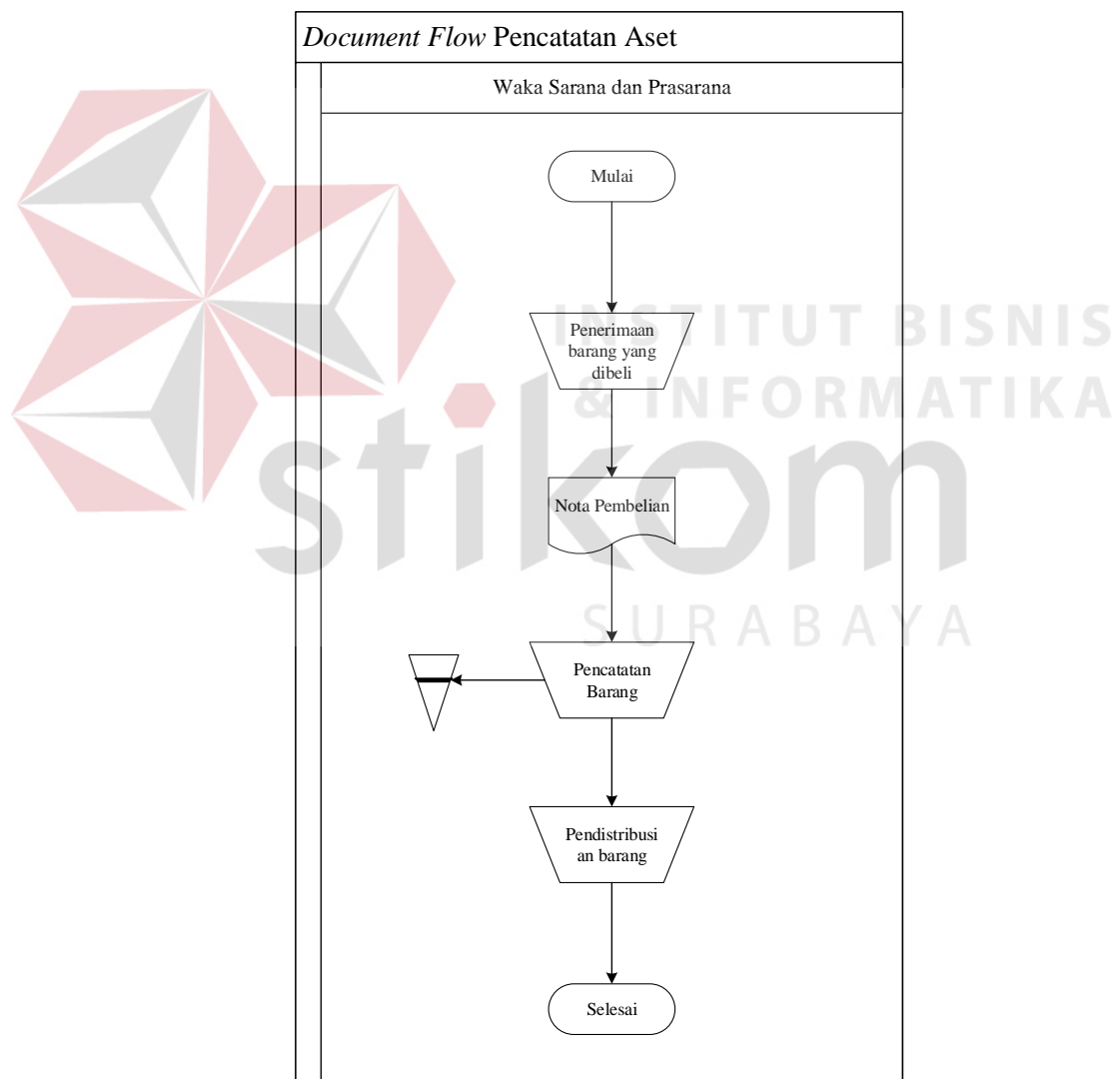
Gambar 4.1 *Document Flow* Permintaan Barang

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:

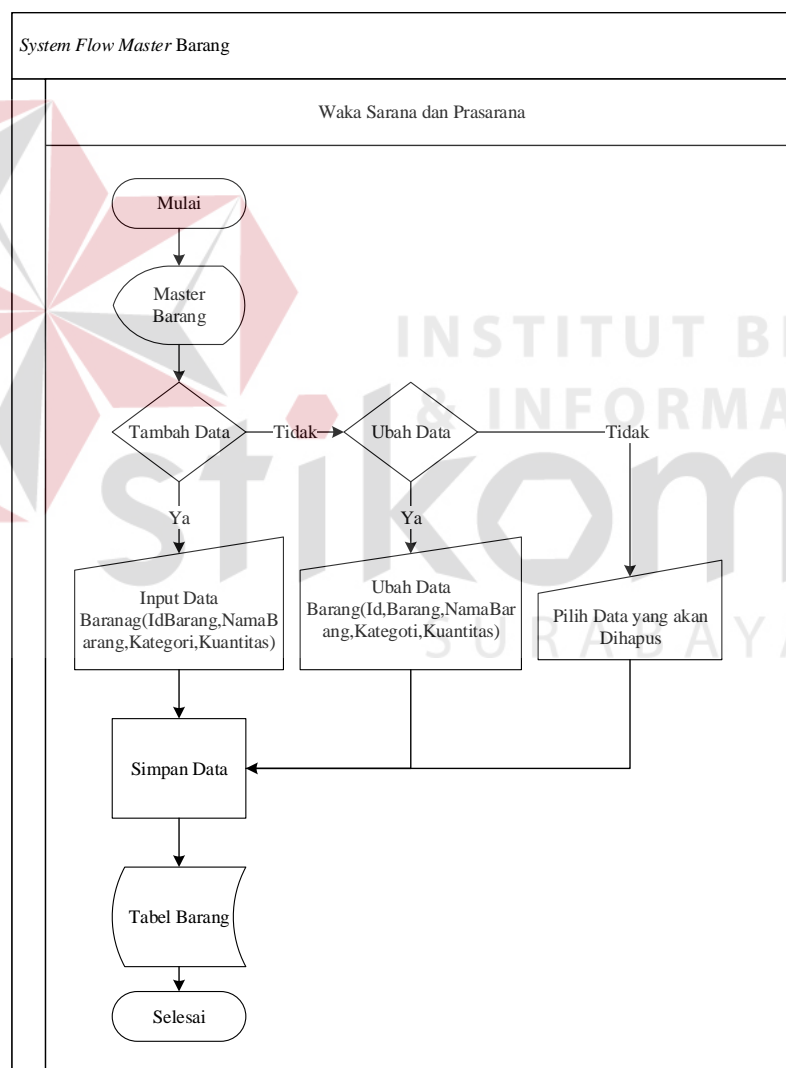


Gambar 4.2 *Document Flow* Pencatatan Aset

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

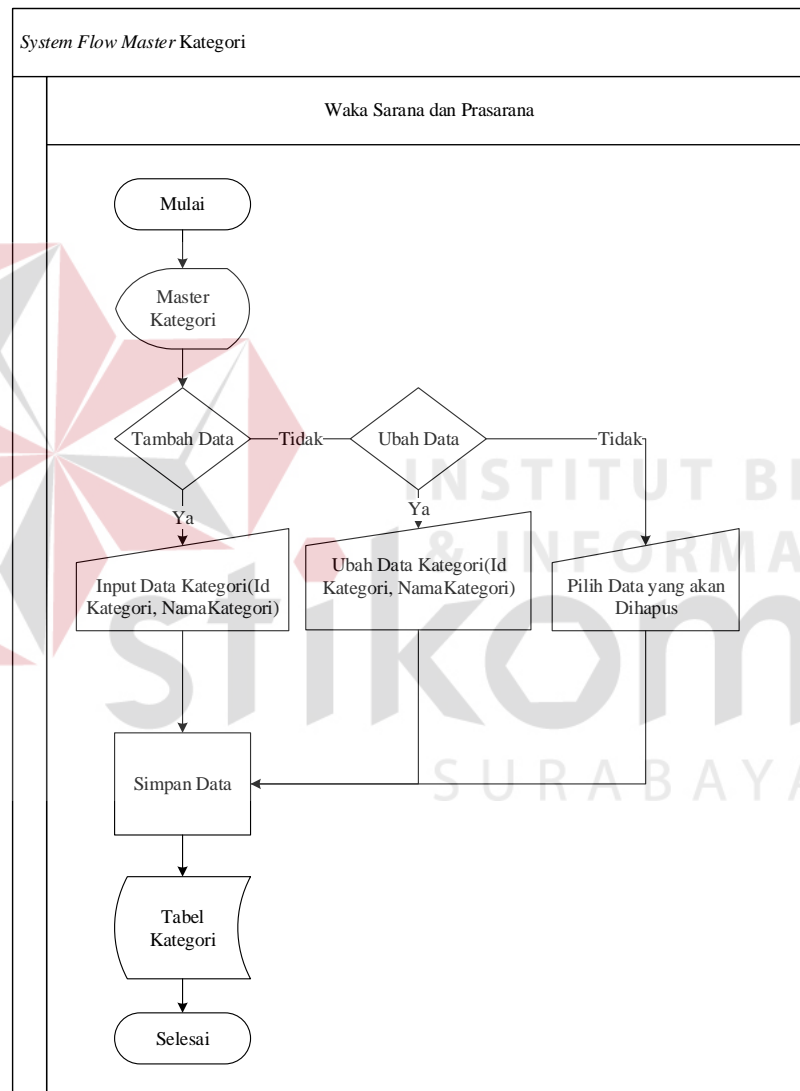


Gambar 4.3 System Flow Master Barang

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

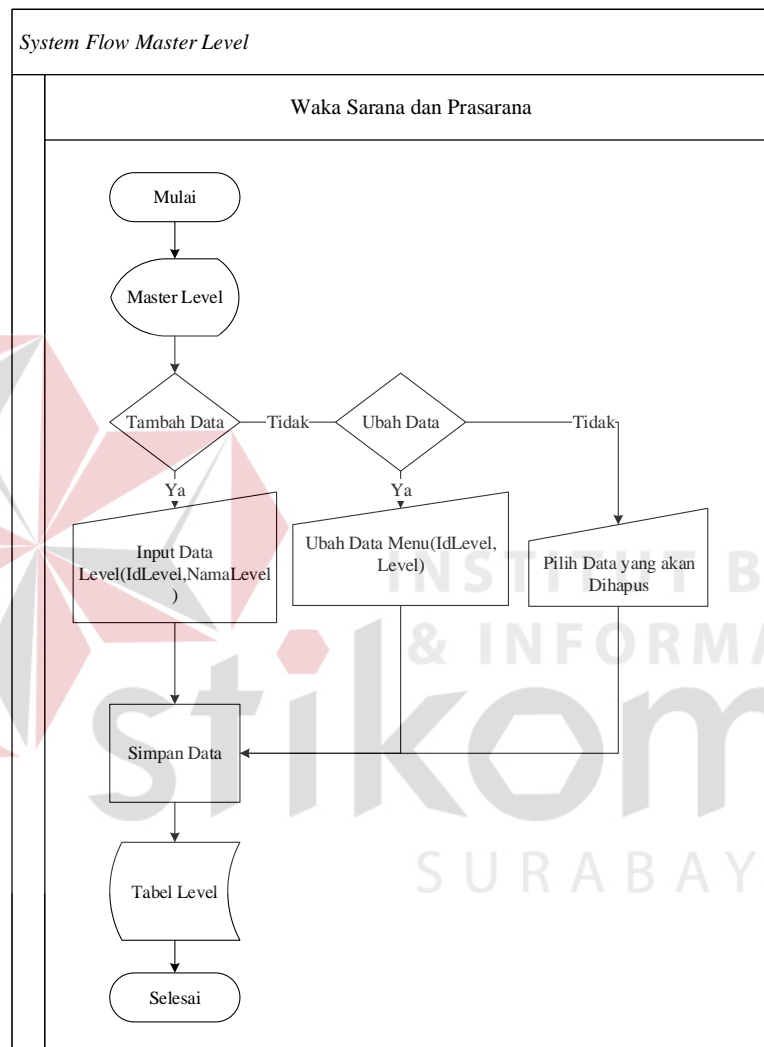


Gambar 4.4 System flow master Kategori

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.

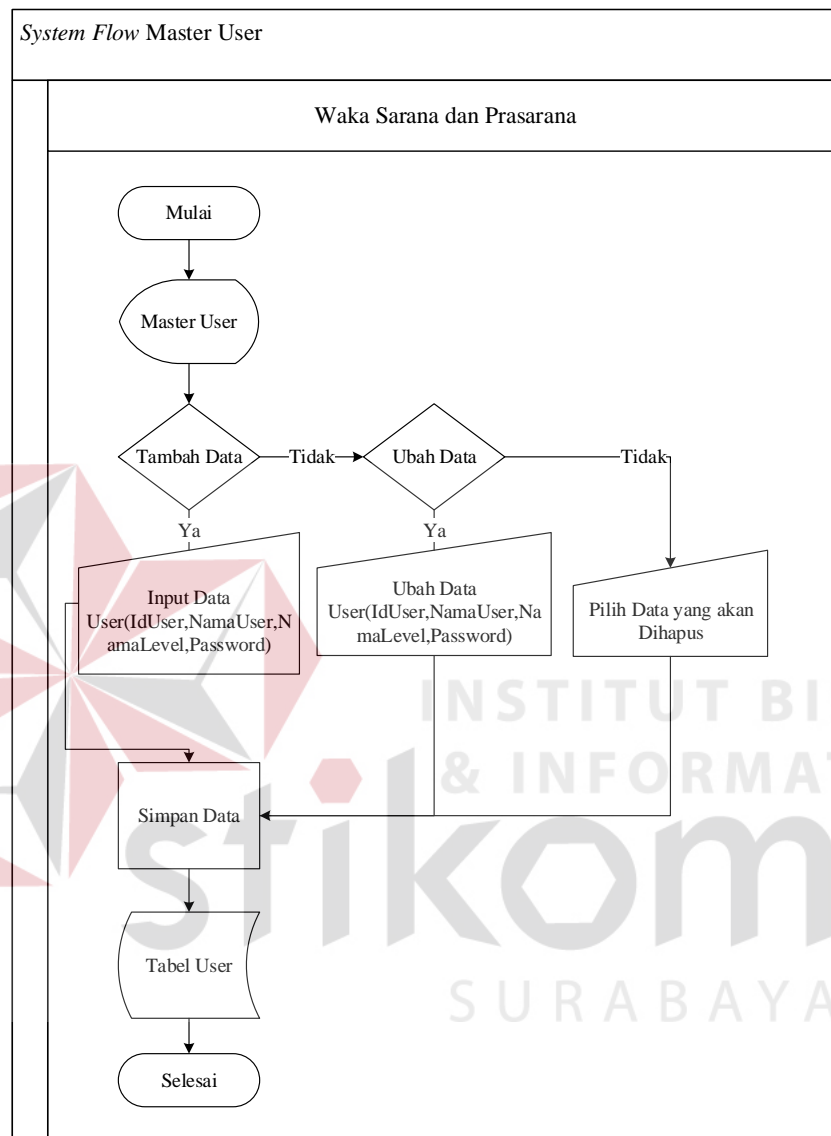
4.2.3 System Flow Master Level



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*.

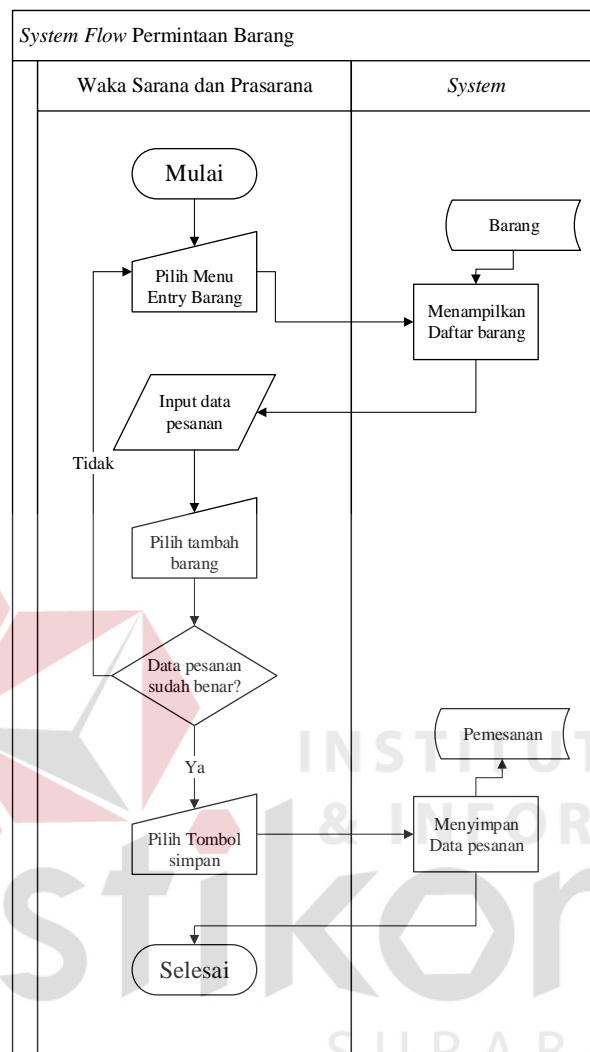
4.2.4 System Flow Master User



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*.

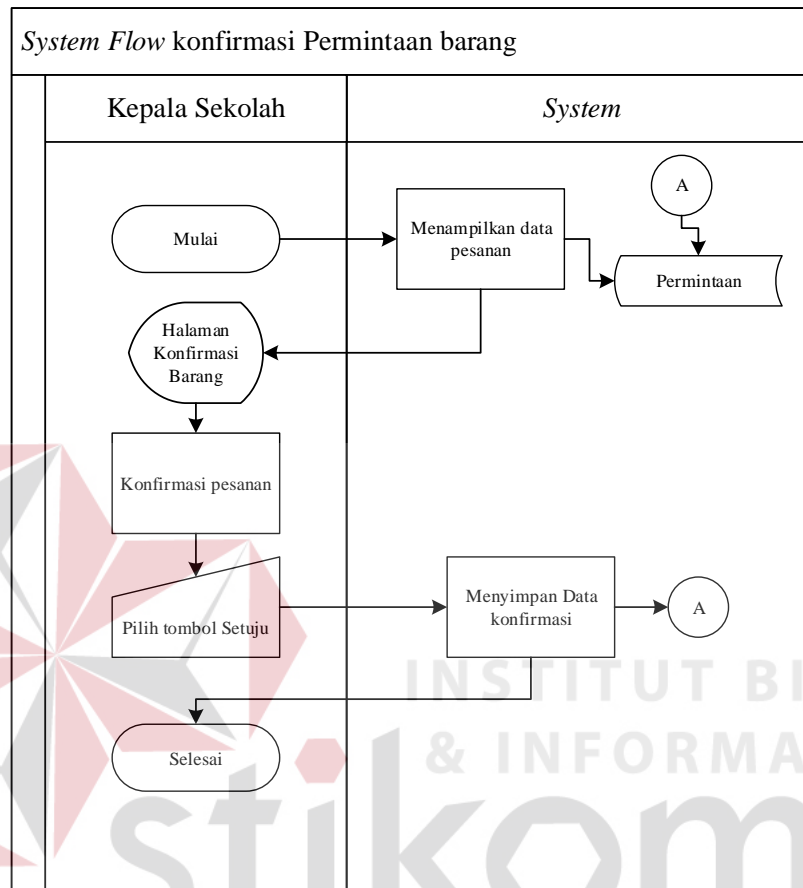
4.2.5 System Flow Transaksi Permintaan



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.

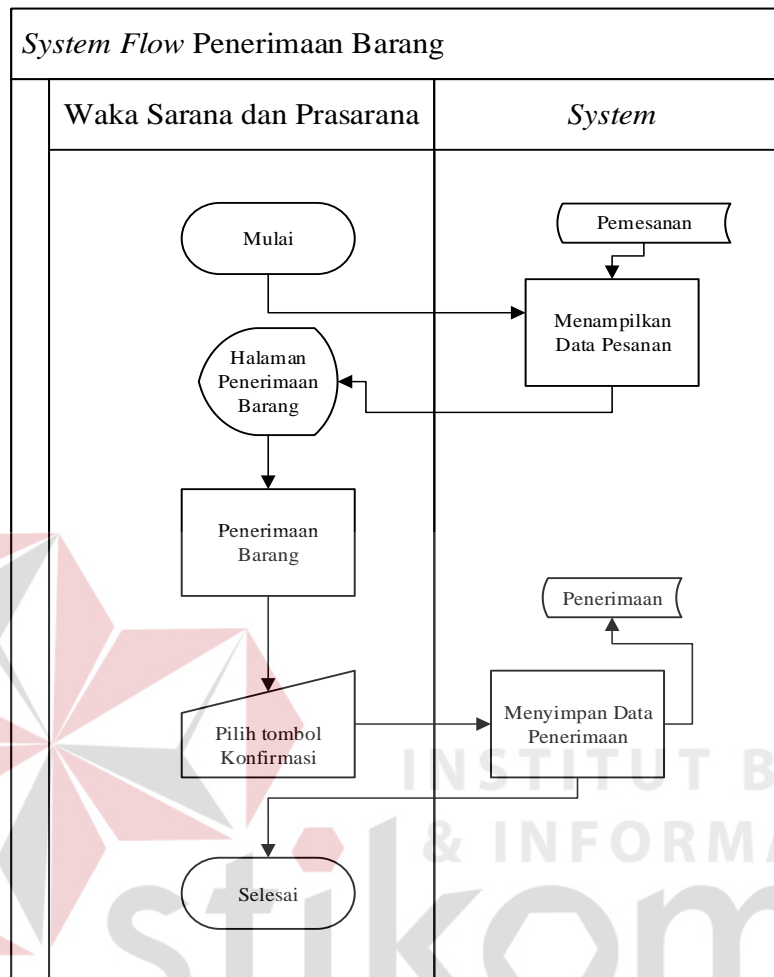
4.2.6 System Flow Transaksi Konfirmasi Permintaan Barang



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

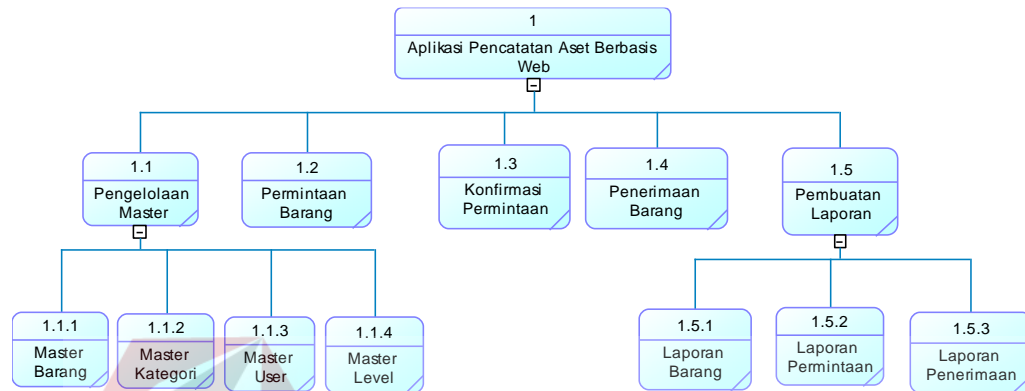


Gambar 4.9 *System Flow* Transaksi Penerimaan Barang

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 datang. Lalu sistem akan menyimpan data penerimaan ke dalam tabel penerimaan

4.2.8 Hierarchy Input Process Output (HIPO)

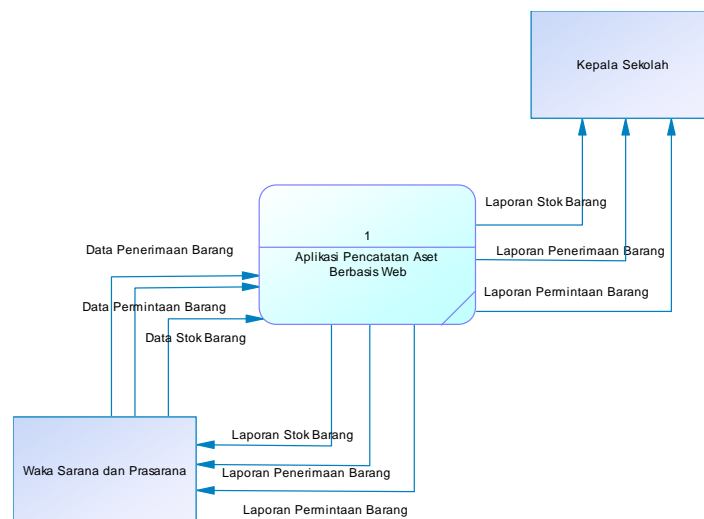
Berikut Ini Merupakan Hirarki Proses Input Output dari Aplikasi Pencatatan Aset Pada SMA Trimurti Surabaya yang memberikan Gambaran Proses dan Sub Proses yang ada



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

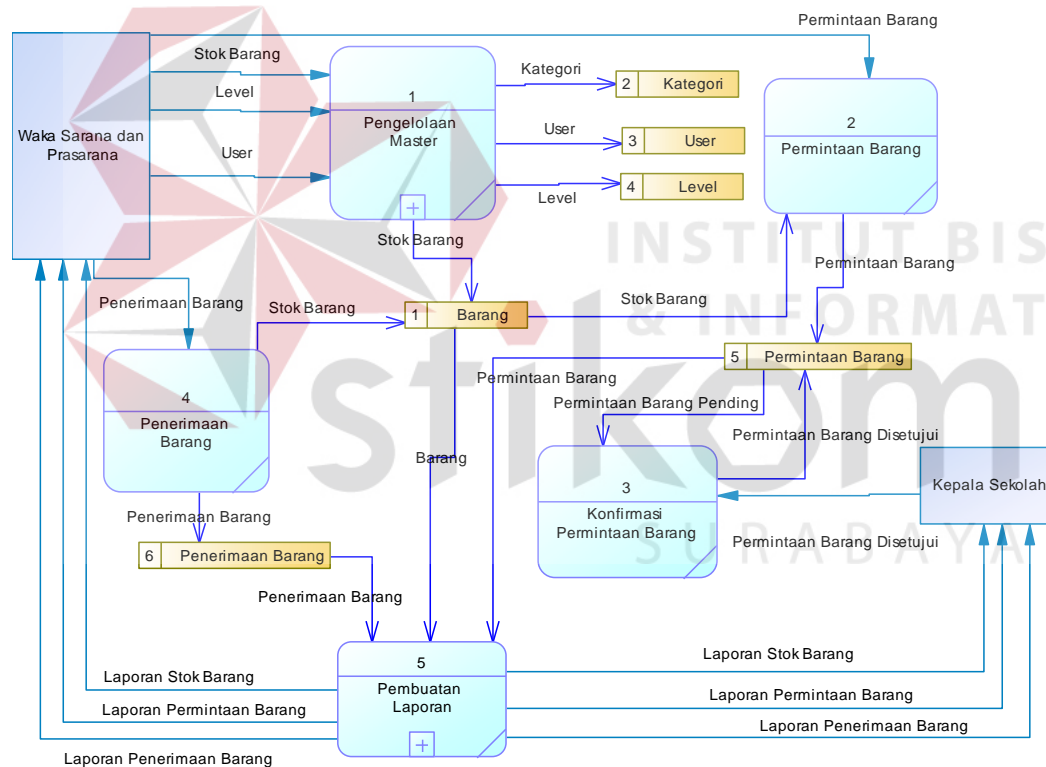


Gambar 4.11 Context Diagram

4.2.10 Data Flow Diagram

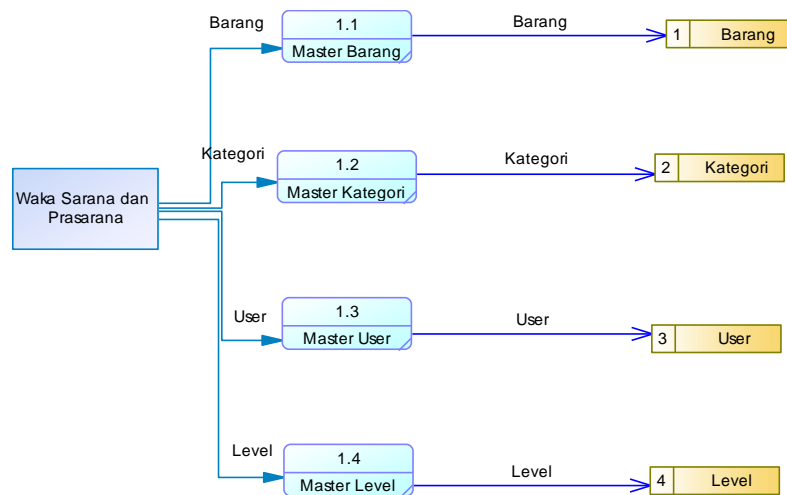
Data Flow Diagram (DFD) merupakan bagan yang memiliki arus data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem yang terstruktur, DFD menggambarkan seluruh kegiatan seluruh yang terdapat pada sistem. *Data Flow Diagram* juga merupakan uraian dari *context diagram*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

a. Data Flow Diagram Level 0



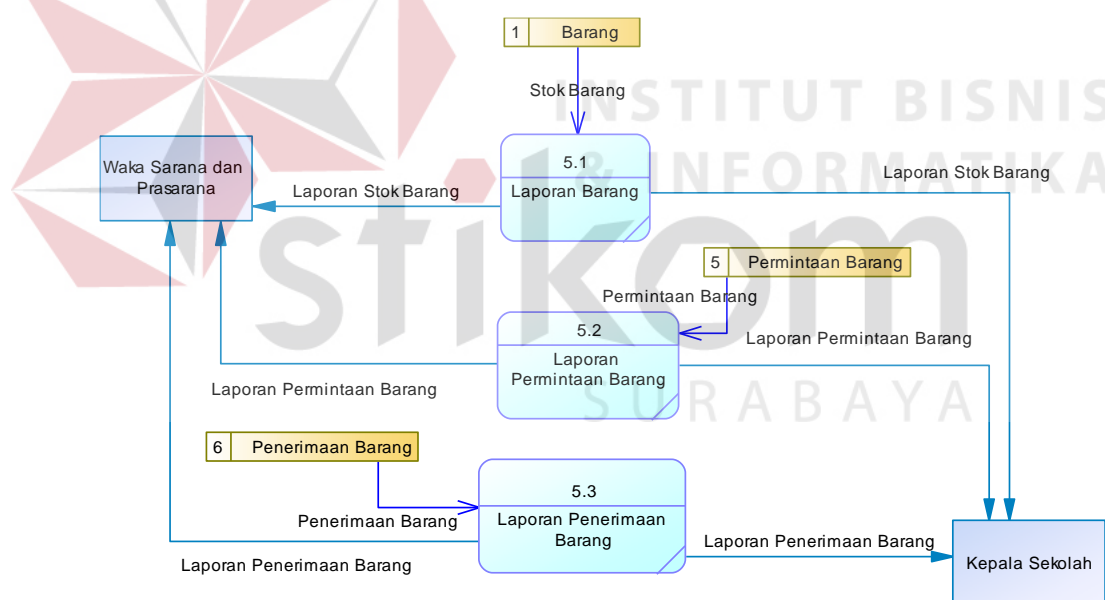
Gambar 4.12 Data Flow Diagram Level 0

b. Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Master



Gambar 4.13 Data Flow Diagram Level 1 Pengelolaan Master

c. Data Flow Diagram Level 1 Pembuatan Laporan



Gambar 4.14 Data Flow Diagram Level 1 Pembuatan Laporan

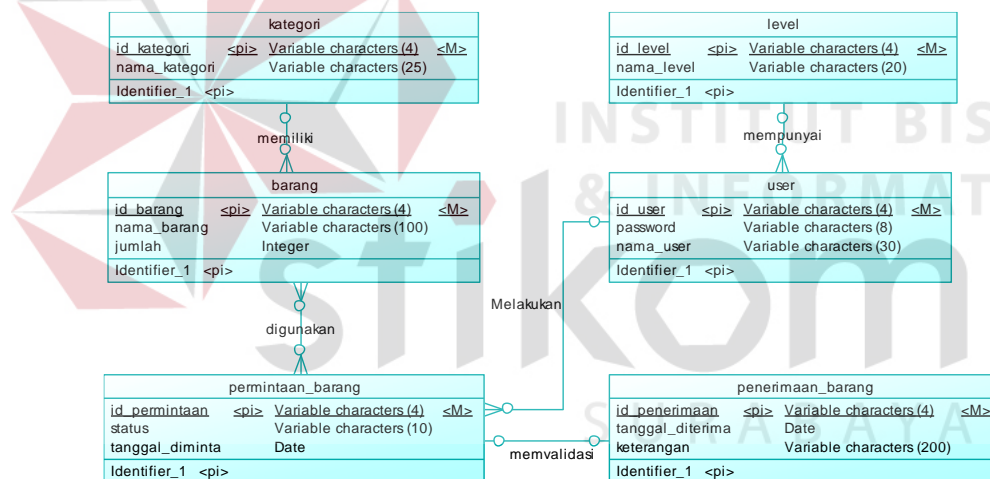
4.2.11 Entity Relationship Diagram

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*

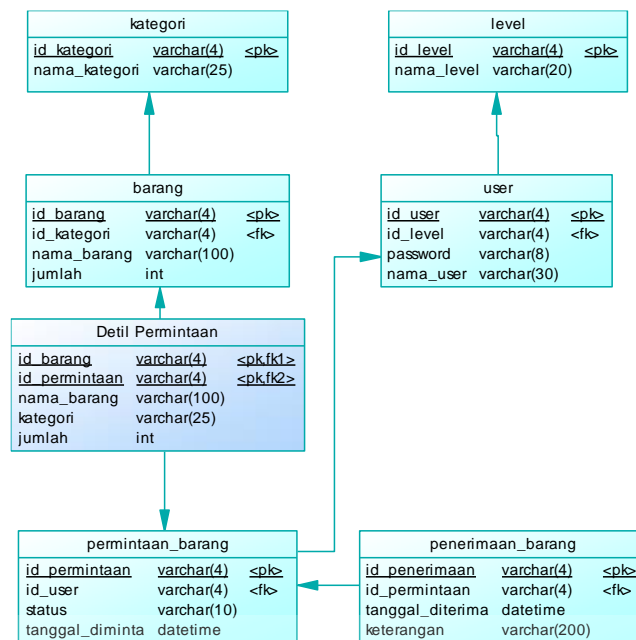
Conceptual Data Model (CDM) adalah gambaran secara keseluruhan struktur aplikasi. Dengan CDM kita bisa membangun desain awal sistem dan tidak perlu khawatir dengan detail implementasinya secara fisik. Dan melalui prosedur *generation* yang mudah, kita bisa melakukan *generate* CDM ke *Physical Data Model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

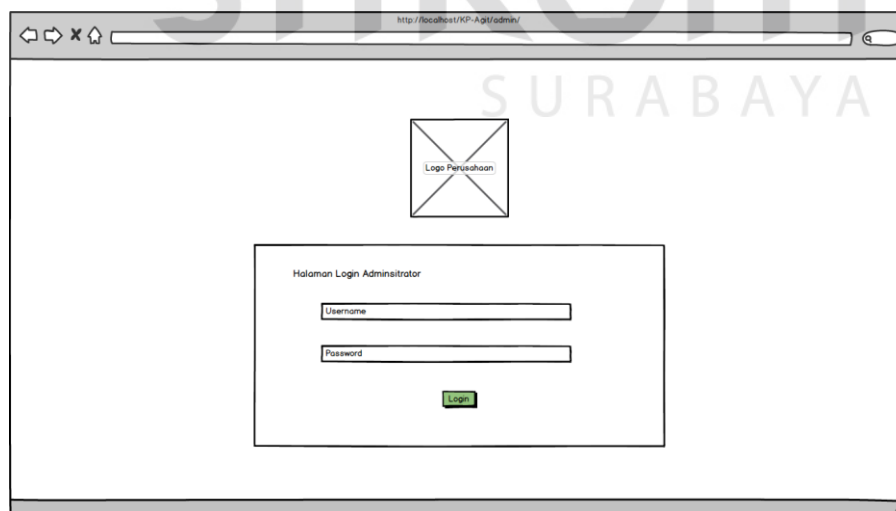
Desain *input* dan *output* (I/O) merupakan rancangan I/O berupa *form* untuk memasukkan data dan membuat laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengelolaan data serta merupakan acuan membuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

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*.

The image shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/KP-Agi/admin/'. The main content area features a login form titled 'Halaman Login Administrator'. At the top of the form area is a placeholder for a company logo, represented by a square with an 'X' and the text 'Logo Perusahaan'. Below this, the form contains two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the form is a green 'Login' button. The browser's status bar at the bottom is empty.

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.

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*.

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.

The image shows a web browser window titled 'A Web Page' with a URL bar containing 'http://'. The main content area is titled 'Data Barang' and contains a form for 'Permintaan Aset'. On the left side of the form, there is a sidebar with four dropdown menus: 'Master', 'Permintaan Aset', 'Penerimaan Aset', and 'Laporan'. The main form has several input fields: 'Entry Barang' (with a label 'Id Barang' above it), 'Nama Barang' (with a label 'Id Permintaan : Pxxx' above it), 'Kategori' (with a dropdown arrow), 'Jumlah(Pcs)', and 'Tanggal : xxxx-xx-xx'. At the bottom of the form, there are four buttons: 'Tambah', 'Reset', 'Simpan Transaksi', and 'Close'. The background of the page is light gray, and the form itself is white with a gray border.

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*.

Gambar 4.25 *Form Master Kategori*

4) Form *Master Level*

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

Gambar 4.26 *Form Master Level*

5) *Form Master User*

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

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.

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.

A Web Page

http://

Laporan Penerimaan

Master ▼

Permintaan Aset ▼

Penerimaan Aset ▼

Laporan ▼

Tanggal Awal: 01/01/2017

Tanggal Akhir: 01/01/2018

Cari

Search

| No | Id Permintaan | Tanggal Diterima | Keterangan | Aksi |
|----|---------------|------------------|------------|------|
|----|---------------|------------------|------------|------|

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

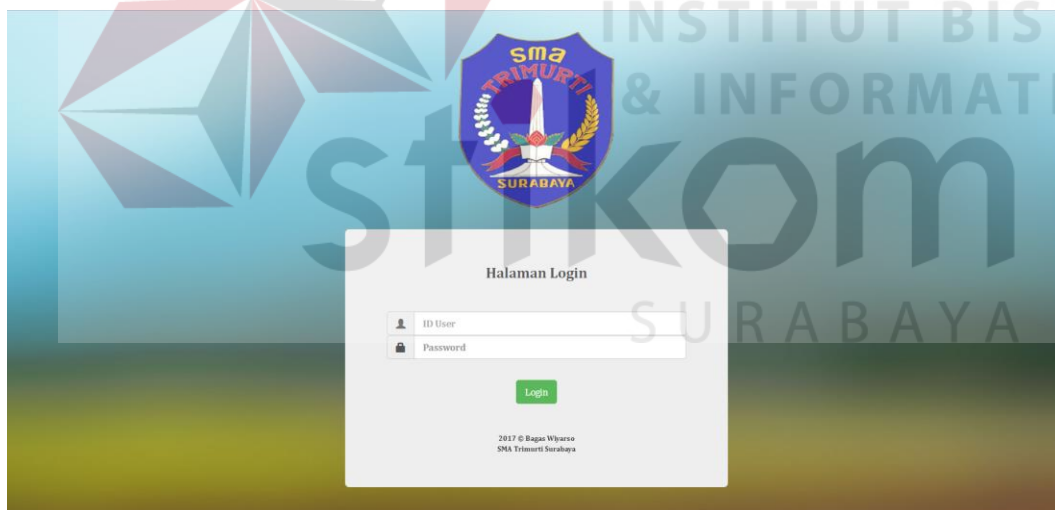
Perangkat lunak minimum yang harus di-*install* ke dalam sistem komputer adalah:

- 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*.

SMA TRIMURTI SURABAYA

Bagas Wiyarso

Dashboard

Master

Permintaan Aset

Penerimaan Aset

Laporan

Tabel Data Aset

Show: 10 data entries Search:

| 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 |

Showing 1 to 10 of 14 entries

Before 1 2 Next

Gambar 4.31 Halaman *Dashboard*

c. Halaman *Master Barang*

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

SMA TRIMURTI SURABAYA

Bagas Wiyarso

Master Barang

Tambah Data Barang

Show: 10 data entries Search:

| 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 |

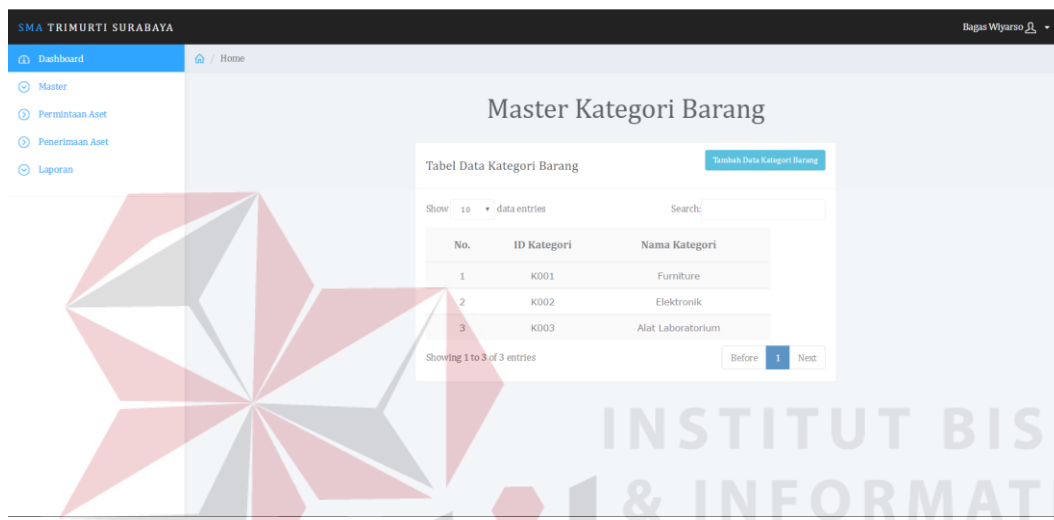
Showing 1 to 10 of 14 entries

Before 1 2 Next

Gambar 4.32 Halaman *Master Barang*

d. Halaman *Master Kategori*

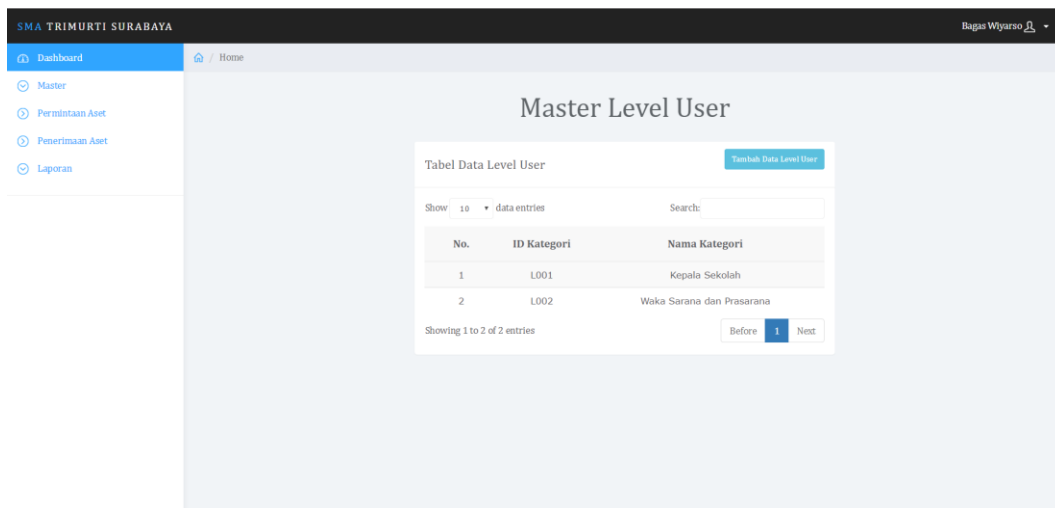
Pada *Interface* halaman *master kategori* berfungsi untuk menampilkan daftar kategori barang yang ada pada *database*. Terdapat fitur *search box* yang berguna untuk melakukan pencarian kategori dan tombol tambah data kategori barang yang berfungsi untuk menambahkan data kategori kedalam *database*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



Gambar 4.33 Halaman *Master Kategori*

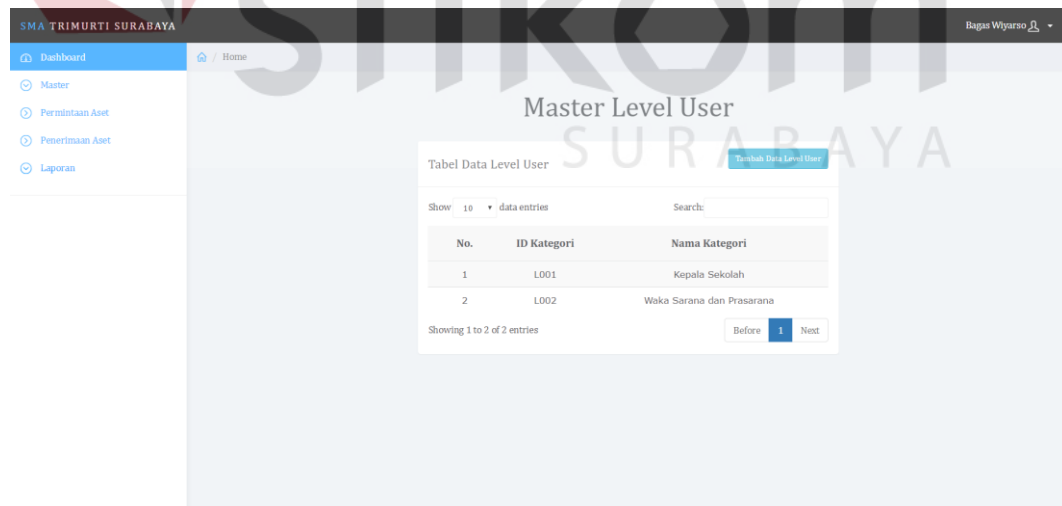
e. Halaman *Master Level*

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*.

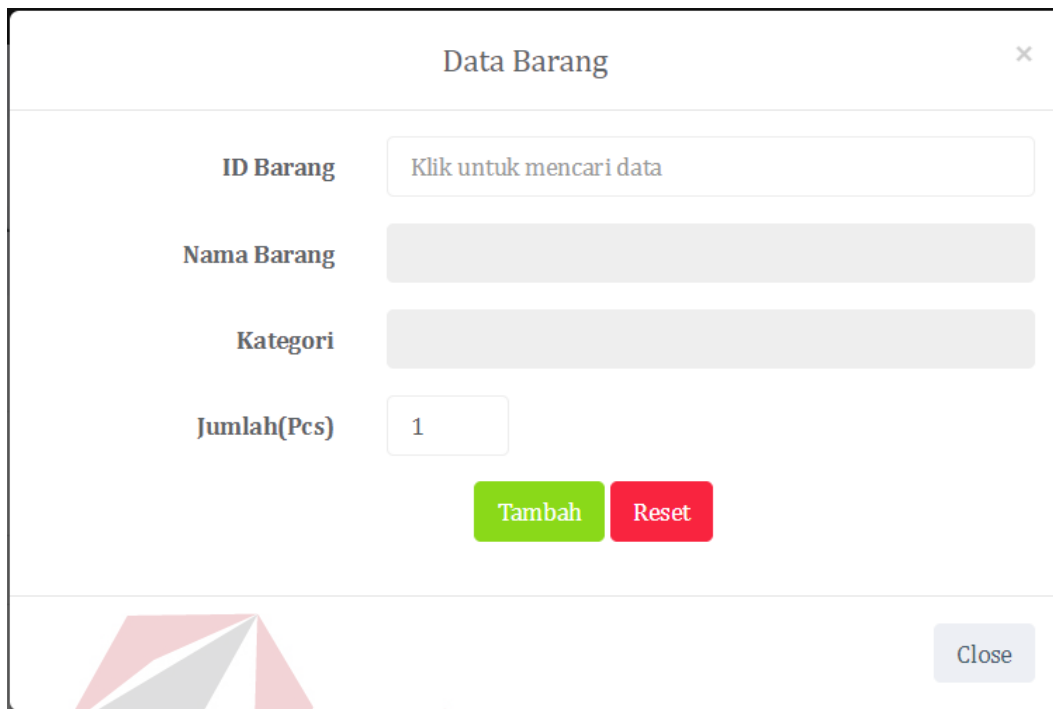
Gambar 4.35 Halaman *Master User*

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

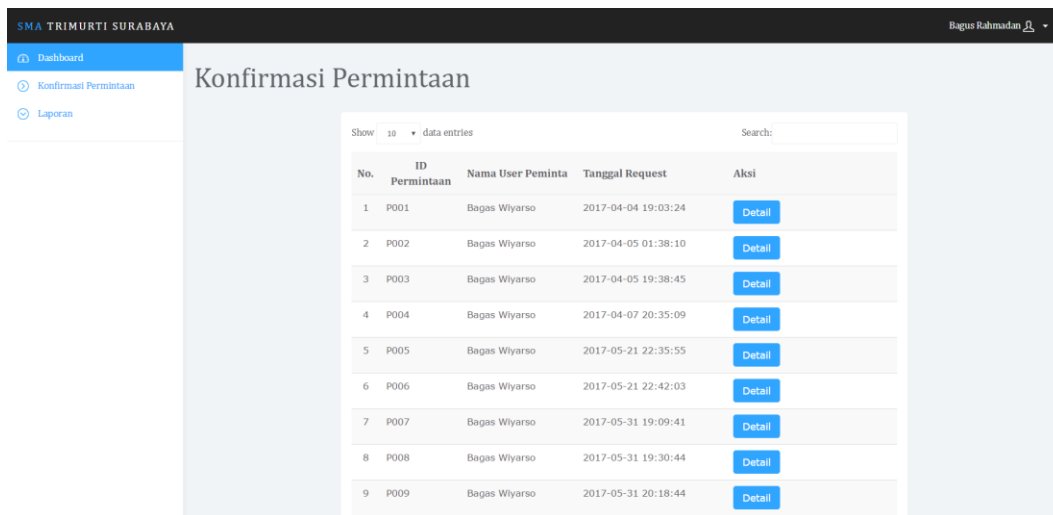


The image shows a modal window titled "Data Barang" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there are four input fields: "ID Barang" with a placeholder text "Klik untuk mencari data", "Nama Barang", "Kategori", and "Jumlah(Pcs)" with a value of "1". Below the input fields are two buttons: "Tambah" (green) and "Reset" (red). At the bottom right 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

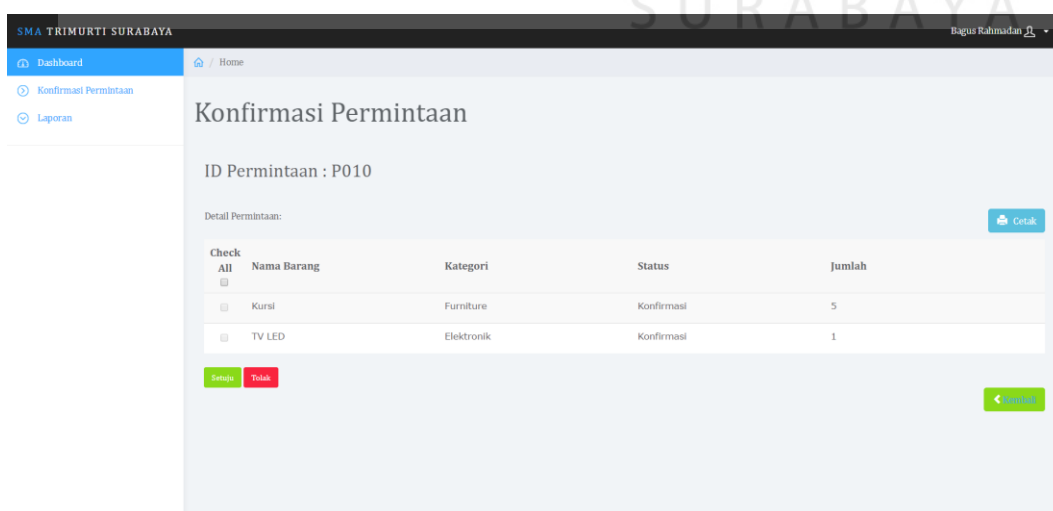


| No. | ID Permintaan | Nama User Peminta | Tanggal Request | Aksi |
|-----|---------------|-------------------|---------------------|------------------------|
| 1 | P001 | Bagas Wiyarso | 2017-04-04 19:03:24 | Detail |
| 2 | P002 | Bagas Wiyarso | 2017-04-05 01:38:10 | Detail |
| 3 | P003 | Bagas Wiyarso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

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.

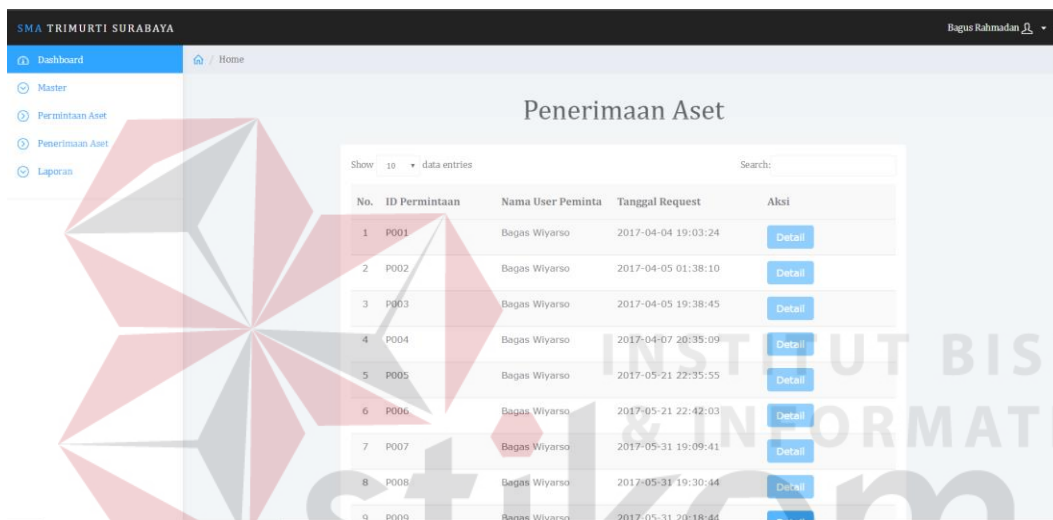


| Check | Nama Barang | Kategori | Status | Jumlah |
|--------------------------|-------------|------------|------------|--------|
| <input type="checkbox"/> | Kursi | Furniture | Konfirmasi | 5 |
| <input type="checkbox"/> | TV LED | Elektronik | Konfirmasi | 1 |

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 | Detail |
| 2 | P002 | Bagas Wiyarso | 2017-04-05 01:38:10 | Detail |
| 3 | P003 | Bagas Wiyarso | 2017-04-05 19:38:45 | Detail |
| 4 | P004 | Bagas Wiyarso | 2017-04-07 20:35:09 | Detail |
| 5 | P005 | Bagas Wiyarso | 2017-05-21 22:35:55 | Detail |
| 6 | P006 | Bagas Wiyarso | 2017-05-21 22:42:03 | Detail |
| 7 | P007 | Bagas Wiyarso | 2017-05-31 19:09:41 | Detail |
| 8 | P008 | Bagas Wiyarso | 2017-05-31 19:30:44 | Detail |
| 9 | P009 | Bagas Wiyarso | 2017-05-31 20:18:44 | Detail |

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 mengisi catatan untuk barang yang diterima pada *text field* keterangan setelah itu tekan tombol konfirmasi untuk menerima barang.

SMA TRIMURTI SURABAYA Bagus Rahmadan

Dashboard / Home

Penerimaan Aset

ID Permintaan : P010 Tanggal : 2017-06-09 11:45:41

| No. | ID Barang | Nama Barang | Kategori | Jumlah(Pcs) |
|-----|-----------|-------------|------------|-------------|
| 1 | B002 | Kursi | Furniture | 5 |
| 2 | B003 | TV LED | Elektronik | 1 |

Keterangan
barang oke bos

Konfirmasi

Gambar 4.41 Halaman Detail Penerimaan Barang

1. 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

SMA TRIMURTI SURABAYA Bagus Rahmadan

Dashboard / Home

Laporan Permintaan

Tanggal Awal: mm/dd/yyyy Tanggal Akhir: mm/dd/yyyy Cari

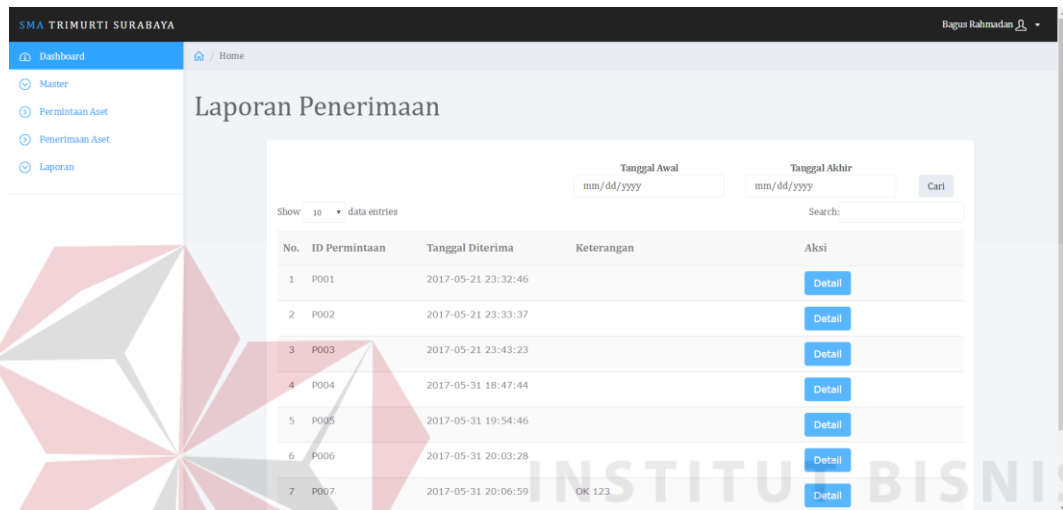
Show 10 data entries

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

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 | | Detail |
| 2 | P002 | 2017-05-21 23:33:37 | | Detail |
| 3 | P003 | 2017-05-21 23:43:23 | | Detail |
| 4 | P004 | 2017-05-31 18:47:44 | | Detail |
| 5 | P005 | 2017-05-31 19:54:46 | | Detail |
| 6 | P006 | 2017-05-31 20:03:28 | | Detail |
| 7 | P007 | 2017-05-31 20:06:59 | OK 123 | Detail |

Gambar 4.43 Halaman Laporan Penerimaan