

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis

Menganalisis sistem merupakan tahapan dalam menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem. Menurut Kendall & Kendall (2003: 13), perangkat atau teknik untuk menentukan kebutuhan sistem adalah dengan menggunakan diagram aliran data untuk menyusun daftar input, proses, dan output fungsi bisnis dalam bentuk grafik terstruktur. Dari diagram aliran data, dikembangkan suatu kamus data berisikan daftar seluruh item data yang digunakan dalam sistem beserta spesifikasinya berupa tipe data atau constraintnya.

Menganalisis kebutuhan sistem dapat pula dilakukan dengan melakukan teknik wawancara guna mendapatkan informasi penting lainnya seperti tujuan di masa mendatang. Jenis informasi berupa perilaku, atau sikap- sikap, keyakinan dan karakteristik beberapa orang utama dalam organisasi yang terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau dari yang sudah ada, didapatkan melalui penggunaan kuesioner. Dengan menggunakan kuesioner, dapat mengukur apa yang ditemukan dalam wawancara dan untuk menentukan seberapa luas atau terbatasnya sentimen yang diekspresikan dalam suatu wawancara.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada sistem ini yaitu belum adanya pembuatan tagihan pembayaran pelanggan, penerimaan pembayaran tagihan pelanggan, dan pelaporan pembayaran pelanggan. Transaksi tersebut dilakukan menggunakan pencatatan secara manual. Laporan yang kurang detail seperti tidak adanya, laporan tagihan pembayaran pelanggan berdasarkan tanggal bayar pelanggan, yang digunakan untuk mengetahui pelanggan yang membayar tepat waktu pada saat jatuh tempo, update status pembayaran dan laporan pembayaran pelanggan.

3.1.2 Spesifikasi Aplikasi

Perancangan dari Aplikasi *Administrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya* ini harus dapat :

- a. Mengolah dan menampilkan data Anak Asuh.
- b. Mengolah dan menampilkan data Donasi.
- c. Mengolah dan menampilkan data Donatur.
- d. Mengolah dan menampilkan data Prestasi Anak Asuh.
- e. Menghasilkan laporan Prestasi Anak Asuh.
- f. Menghasilkan laporan Data Anak Asuh.

3.1.3 Lingkungan Operasi

Untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan spesifikasi kebutuhan, dibutuhkan lingkungan operasi sebagai berikut:

a. Sistem Operasi Windows

Sistem operasi ini dipilih karena dibutuhkan suatu component Windows XP, Vista atau Windows 7.

b. Visual Studio 2010

Visual Studio digunakan sebagai pengolah bahasa pemrogramananya karena didalam sistem informasi Rekrutmen ini menggunakan bahasa VB.Net.

c. SQL Server 2008

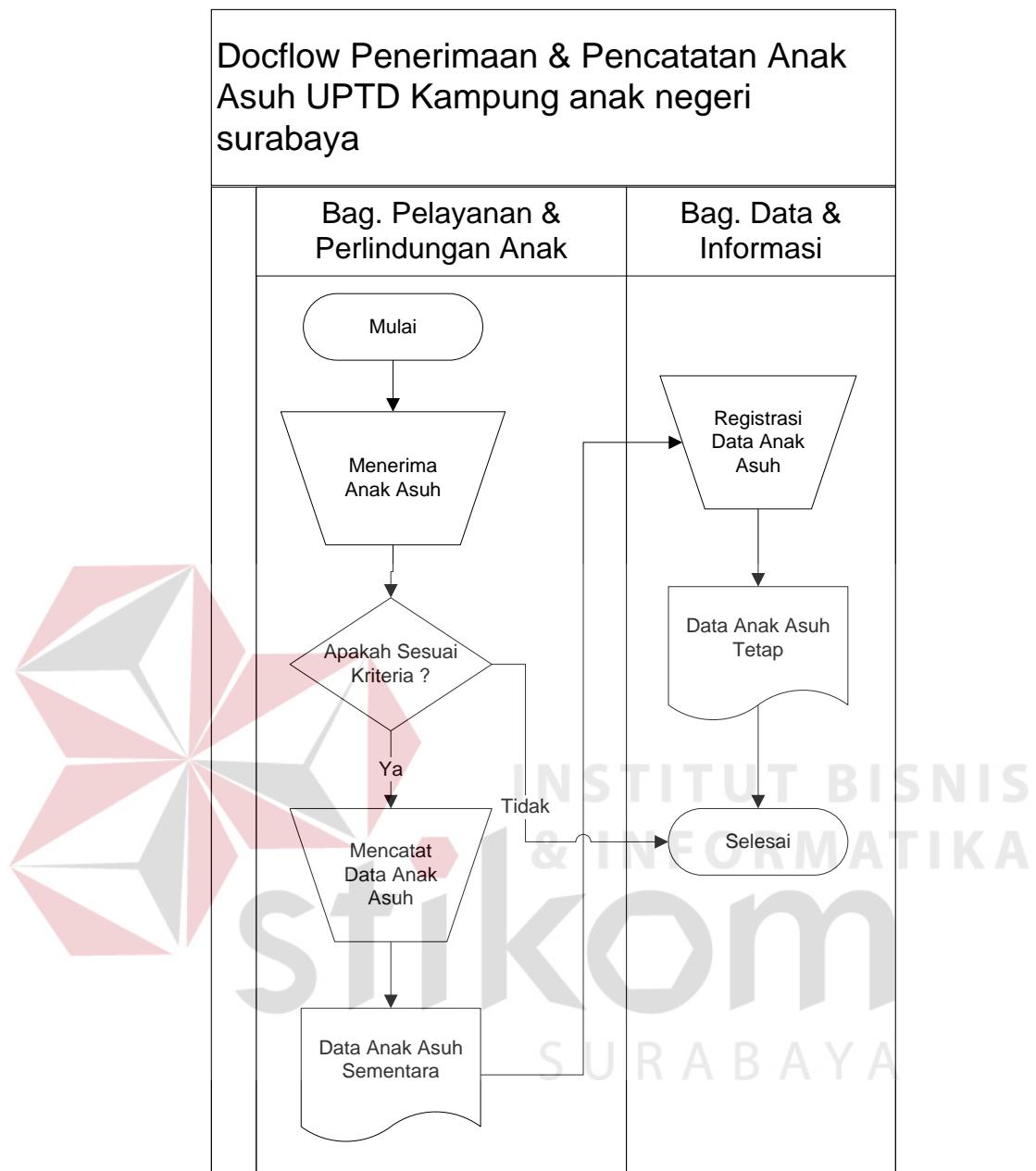
SQL Server 2008 digunakan sebagai Databasenya.

3.1.4 Document Flow

Document flow memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil *survey* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. *Document flow*, menggambarkan seluruh proses yang berhubungan dalam kegiatan *administrasi*, secara manual sebelum adanya aplikasi terkomputerisasi yang akan dirancang sekarang ini.

a. Document Flow Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh

Pada Gambar di bawah ini menjelaskan tentang Docflow penerimaan data anak asuh memilih 2 buah Entity yaitu Bag. Pelayanan dan Bag. Data, juga memiliki 3 buah proses yang menghasilkan 1 Buah Laporan Data Anak Asuh dan akan diberikan kepada Kepala UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya.

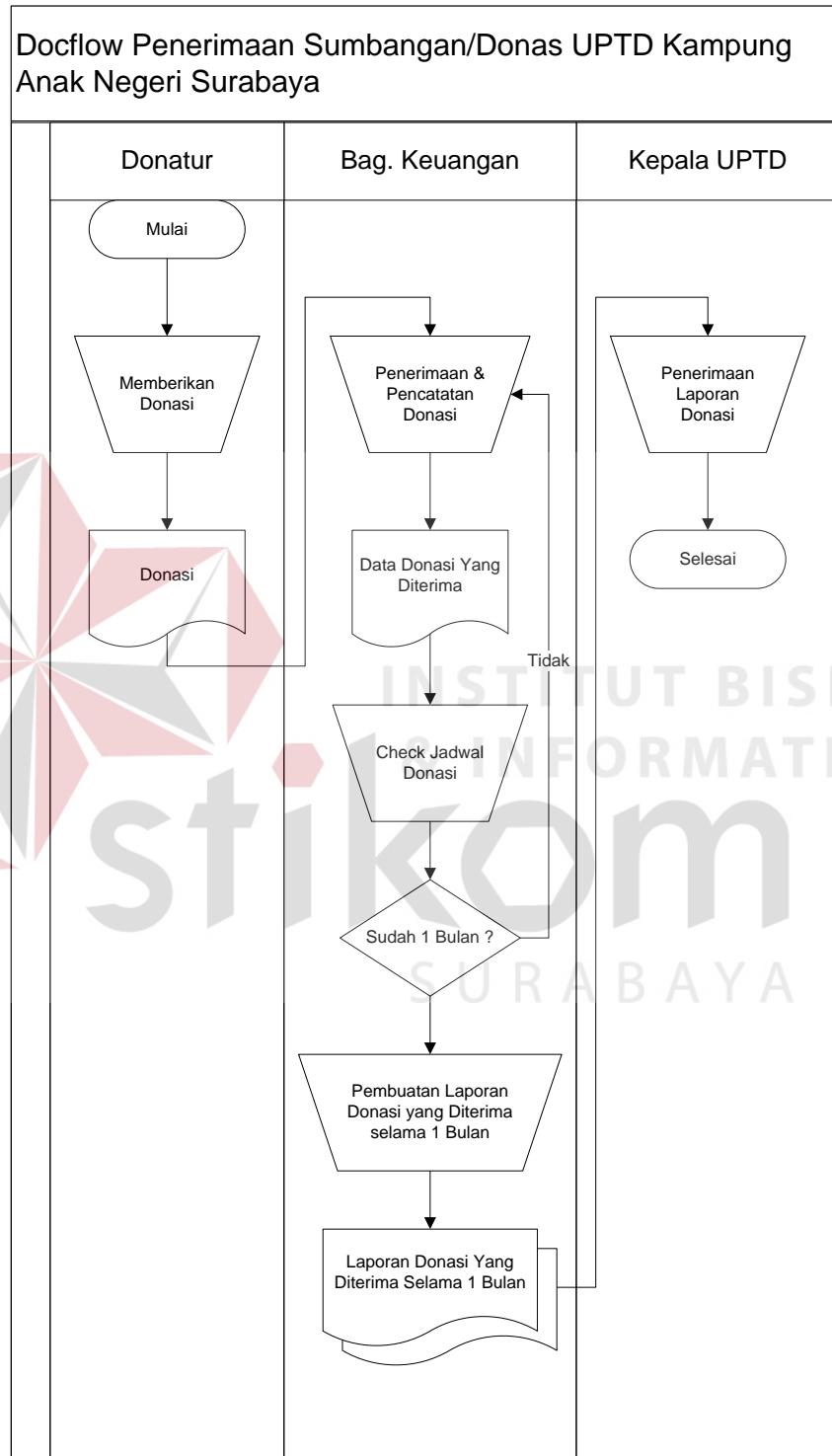


Gambar 4.1 *Document Flow* Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh

b. *Document Flow* Transaksi Penerimaan Donasi

Pada Gambar di bawah ini menjelaskan tentang Docflow Penerimaan sumbangan donasi memiliki 3 buah Entity yaitu Donatur, Bag. Keuangan, dan Kepala UPTD, juga memiliki 5 buah proses yang saling berkaitan satu sama lain.

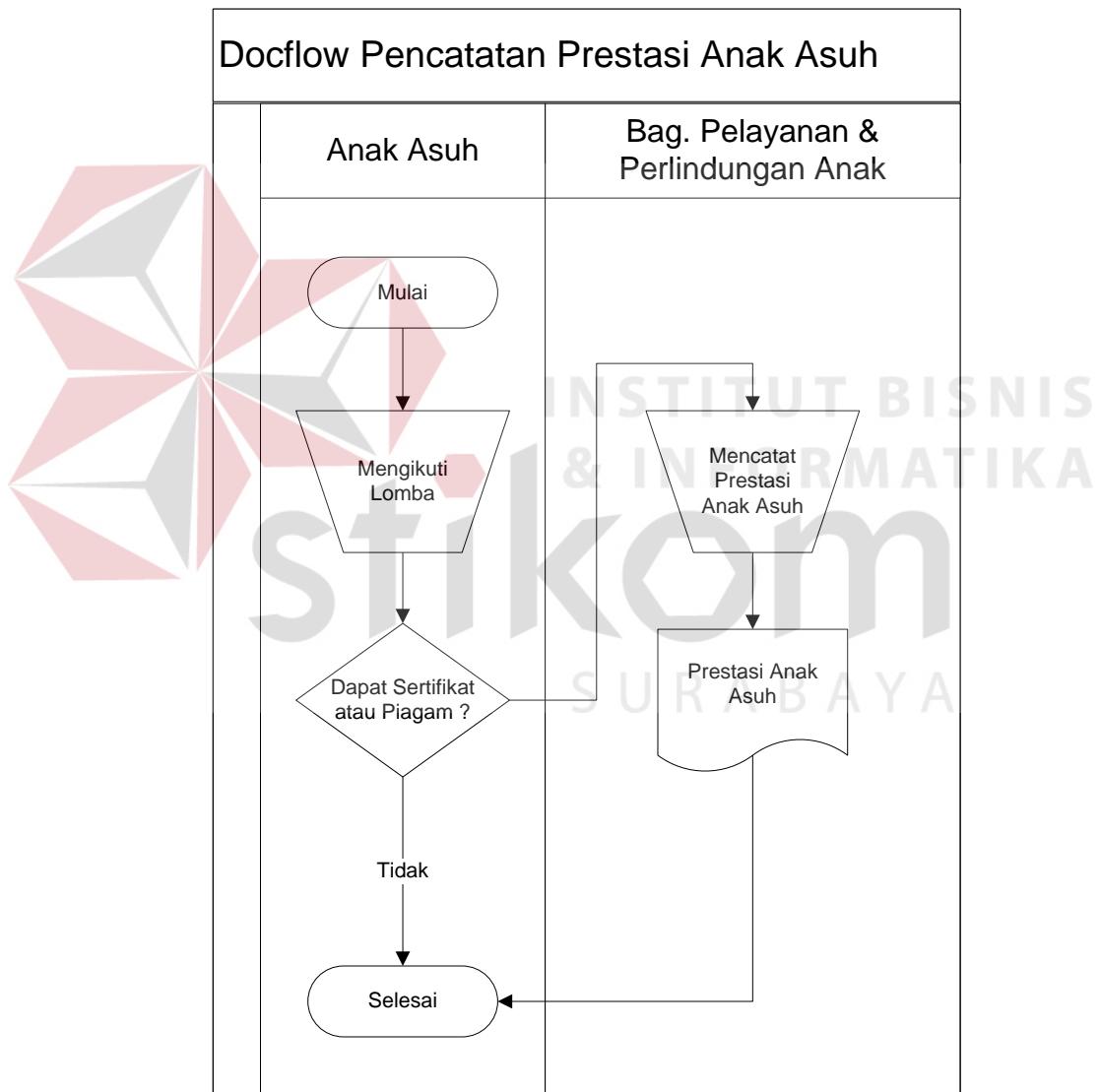
Dan sebuah laporan untuk diberikan kepada Kepala UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Document Flow Transaksi Penerimaan Donasi

c. Document Flow Transaksi Pengolahan Prestasi Anak Asuh

Pada Gambar di bawah menjelaskan tentang Docflow Pencatatan Prestasi Anak Asuh memiliki 2 Entity yaitu Bag. Pelayanan dan Anak Asuh itu sendiri. Memiliki 2 Buah proses yang akan menghasilkan 1 buah Laporan Prestasi Anak Asuh dan disimpan oleh Bag. Pelayanan dan perlindungan Anak Asuh. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Document Flow Transaksi Pelaporan Prestasi Anak Asuh

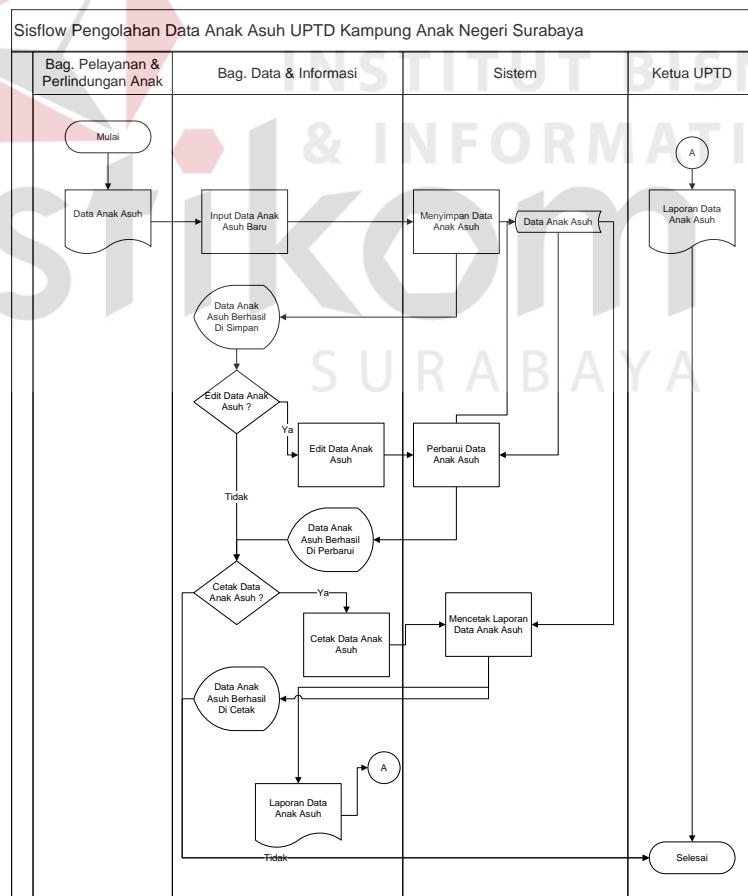
4.2 Desain Sistem

3.2.1 System Flow

System flow memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey ke UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. *System flow* menggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam kegiatan *Administrasi*, secara terkomputerisasi yang akan dirancang sekarang ini.

a. System Flow Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh

System flow Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh di bawah ini memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.4.

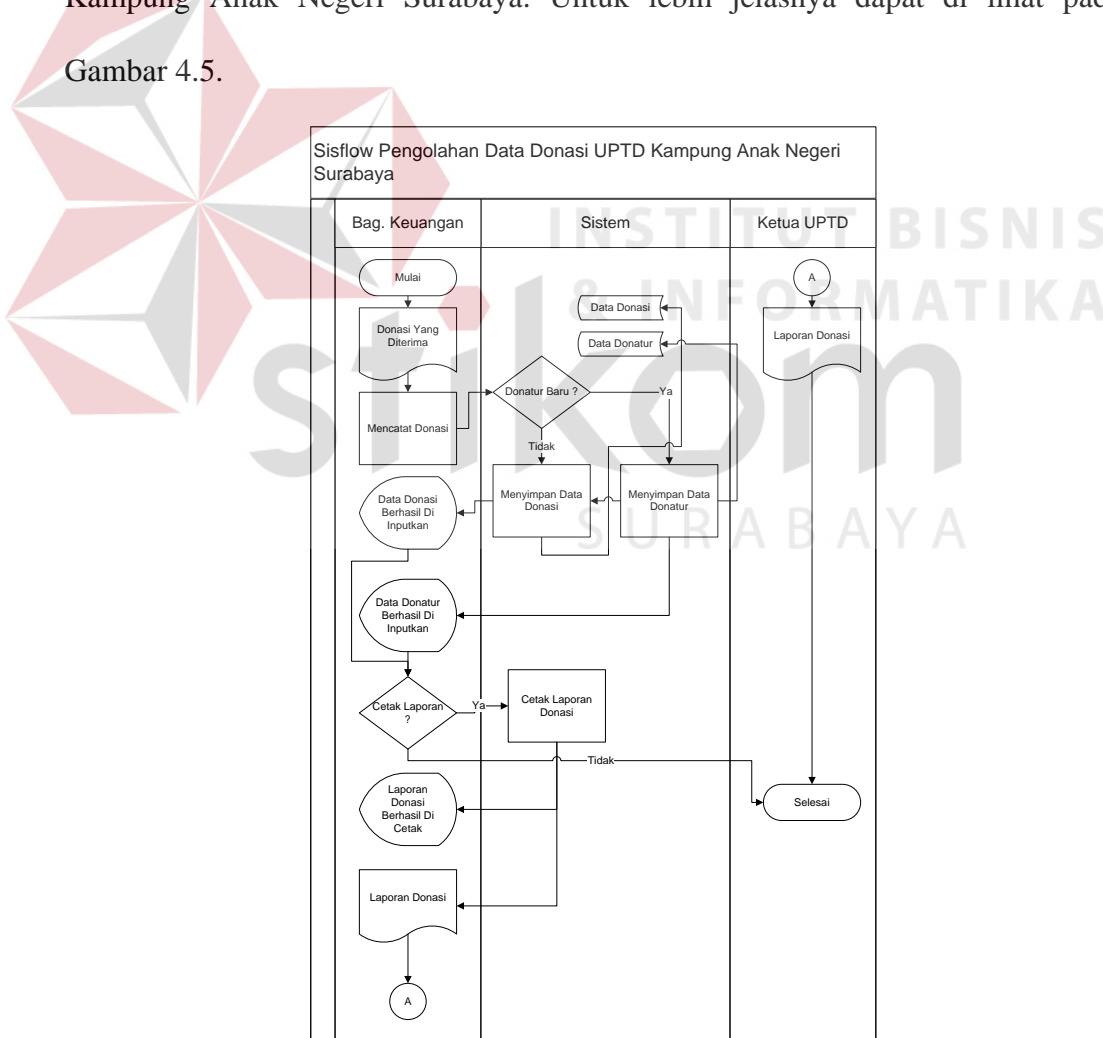


Gambar 4.4 *System flow* Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh

Pada Gambar 4.4 di atas menjelaskan tentang Sisflow Pengolahan Data Anak Asuh ini memiliki 4 Buah Entity dan 6 Buah Proses. Sisflow ini juga menyimpan data kedalam Storage Data Anak Asuh dan akan menghasilkan 1 Buah Laporan Data Anak Asuh.

b. System Flow Transaksi Penerimaan Donasi

System flow Transaksi Penerimaan Pembayaran Tagihan Pelanggan di bawah ini memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada Gambar 4.5.

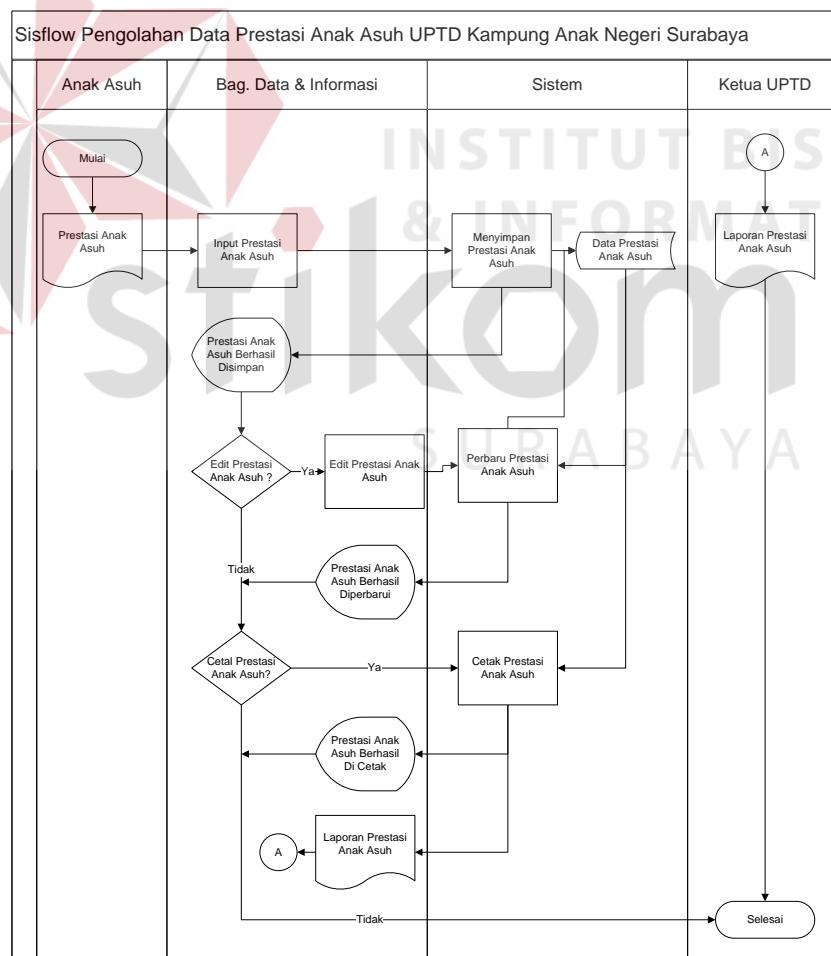


Gambar 4.5 *System flow* Transaksi Penerimaan Donas

Pada Gambar 4.5 di atas menjelaskan tentang *System Flow* Transaksi Pengolahan Data Donasi memiliki 3 Buah Entity dan 4 Buah Proses yang akan menyimpan kedalam Storage Donatur dan Storage Donasi. Sisflow ini juga dapat Mencetak Laporan Donasi yang diterima oleh UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya.

c. *System Flow* Transaksi Pengolahan Prestasi Anak Asuh

System flow Transaksi Pelaporan Tagihan Pelanggan di bawah ini memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar 4.9.

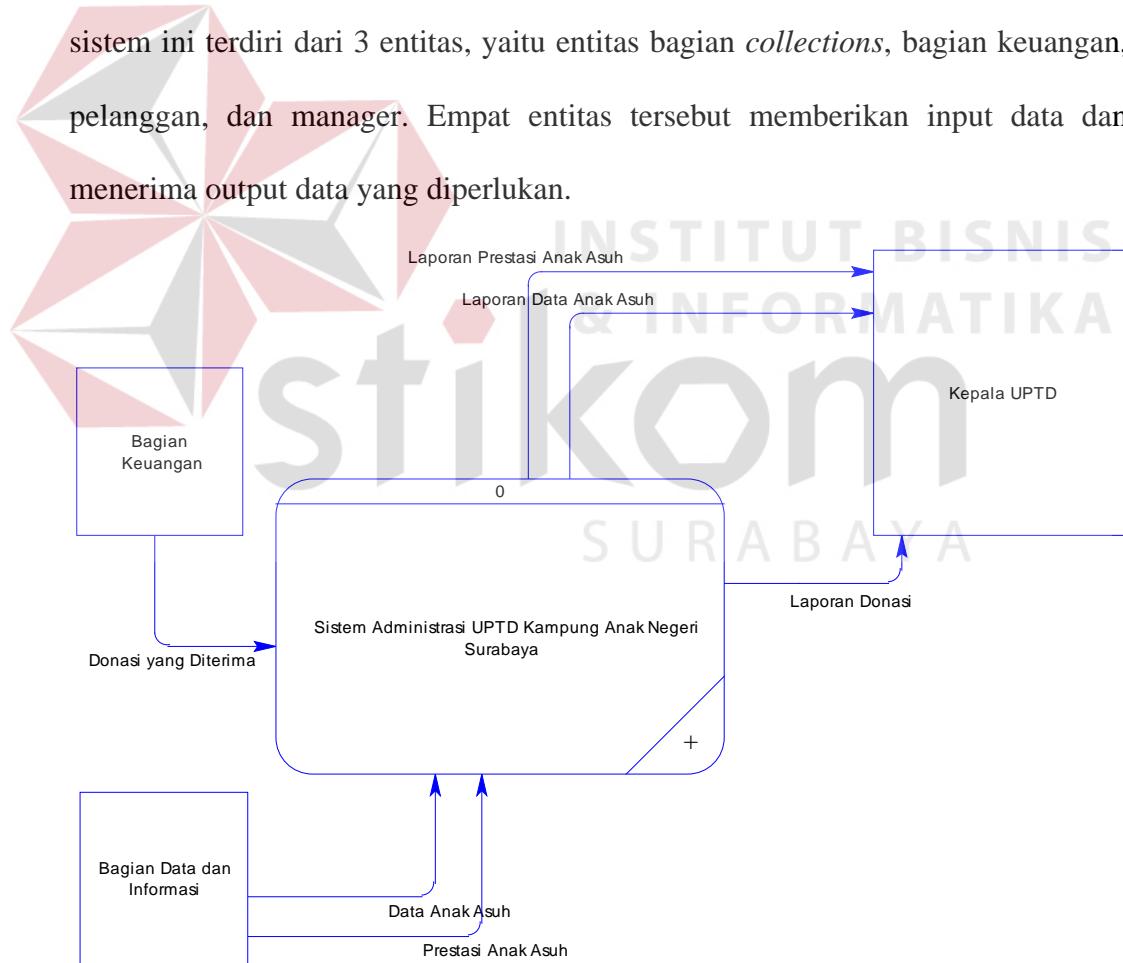


Gambar 4.6 *System flow* Transaksi Pengolahan Data Prestasi Anak Asuh

Pada Gambar 4.6 diatas menjelaskan tentang Sisflow Pengolahan Data Prestasi Anak Asuh Memiliki 4 Buah Entity dan 5 Buah Proses yang saling berkaitan. Sisflow ini juga menyimpan Prestasi Anak Asuh kedalam Sistem yang hanya bisa diakses oleh Bag. Data & Informasi. Sisflow ini juga akan mencetak Laporan Prestasi Data Anak Asuh

3.2.2 Context Diagram

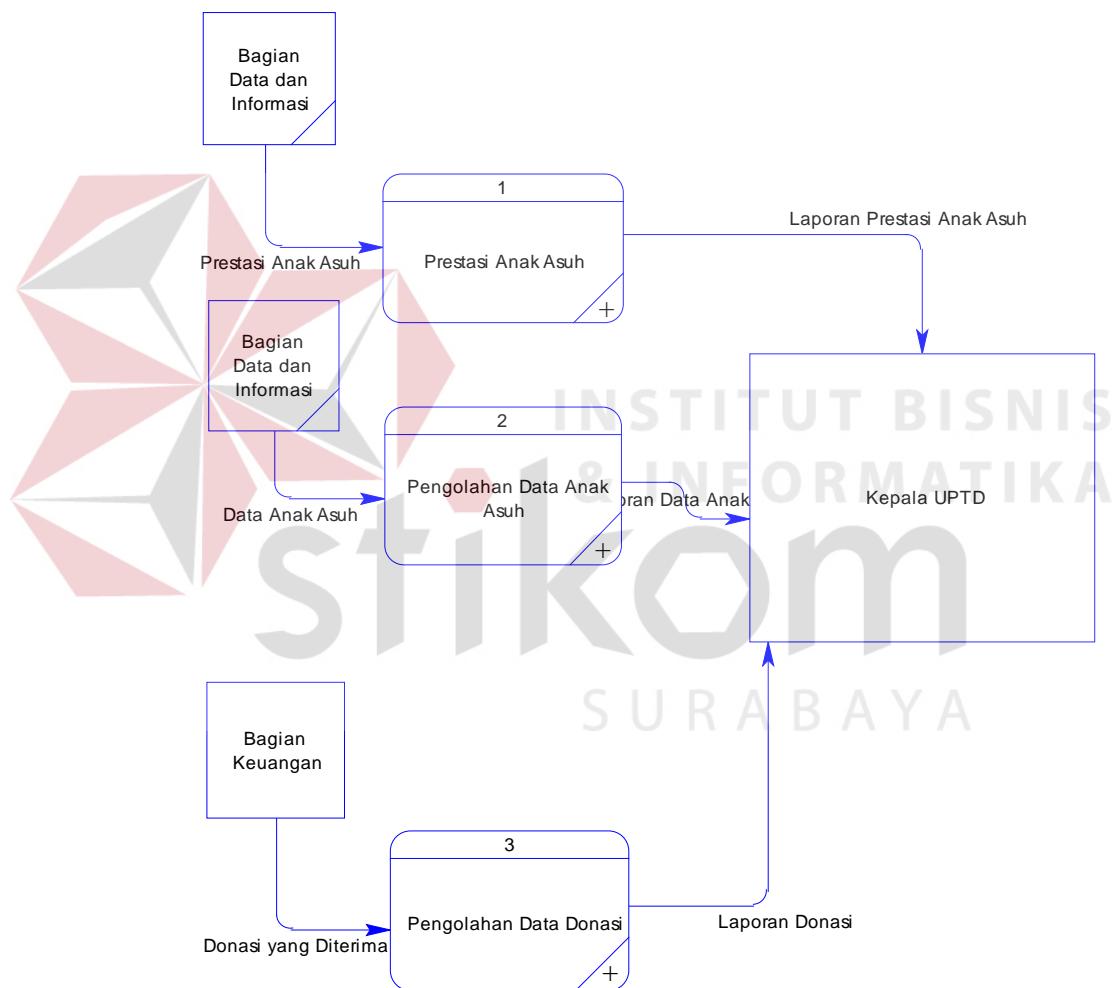
Pada Gambar 4.7 menjelaskan context diagram dari Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Context diagram sistem ini terdiri dari 3 entitas, yaitu entitas bagian *collections*, bagian keuangan, pelanggan, dan manager. Empat entitas tersebut memberikan input data dan menerima output data yang diperlukan.



Gambar 4.7 Context Diagram

3.2.3 Data Flow Diagram level 0 (DFD level 0)

Pada Gambar 4.8 menjelaskan DFD level 0 dari Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Pada DFD level 0 terdapat empat macam proses. Pertama adalah proses pengolahan data prestasi anak asuh, yang kedua adalah proses pengolahan data anak asuh, yang ketiga adalah proses pengolahan data donasi dan donatur.

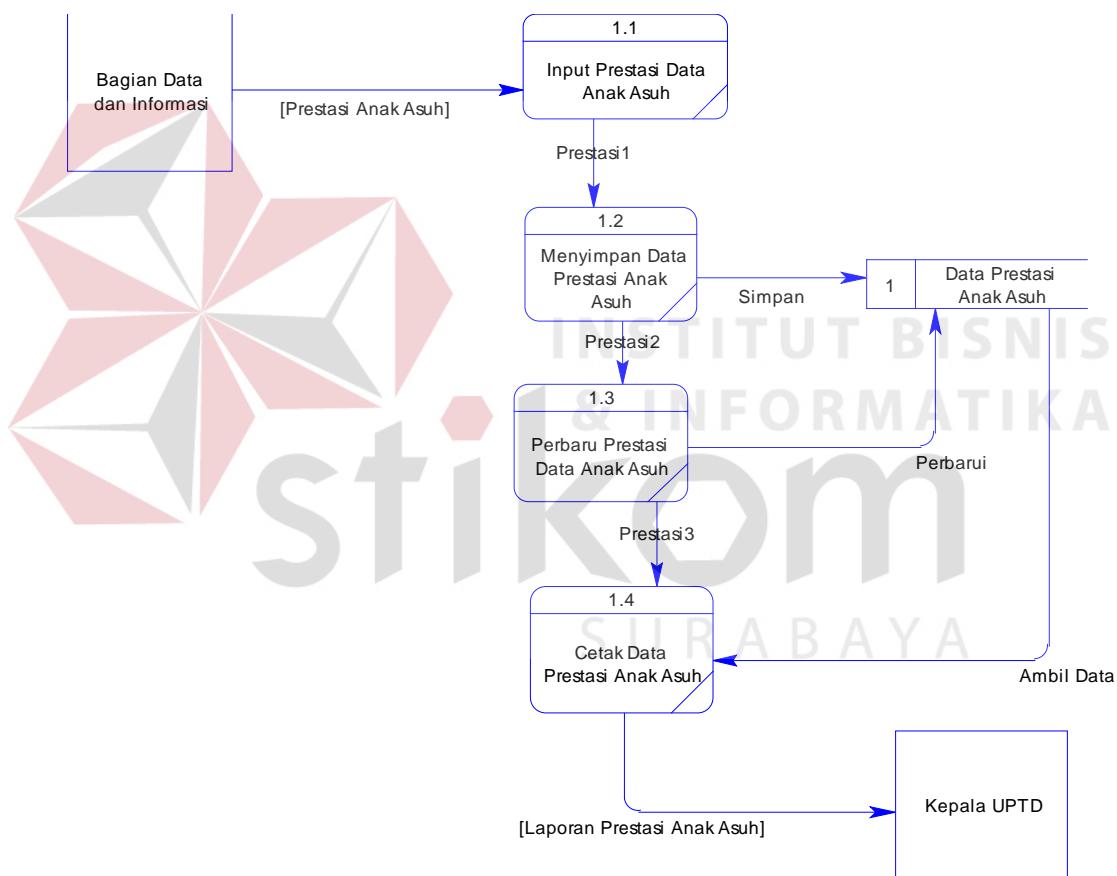


Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 0

3.2.4 Data Flow Diagram level 1 (DFD level 1)

a. DFD level 1 Pengolahan prestasi anak asuh

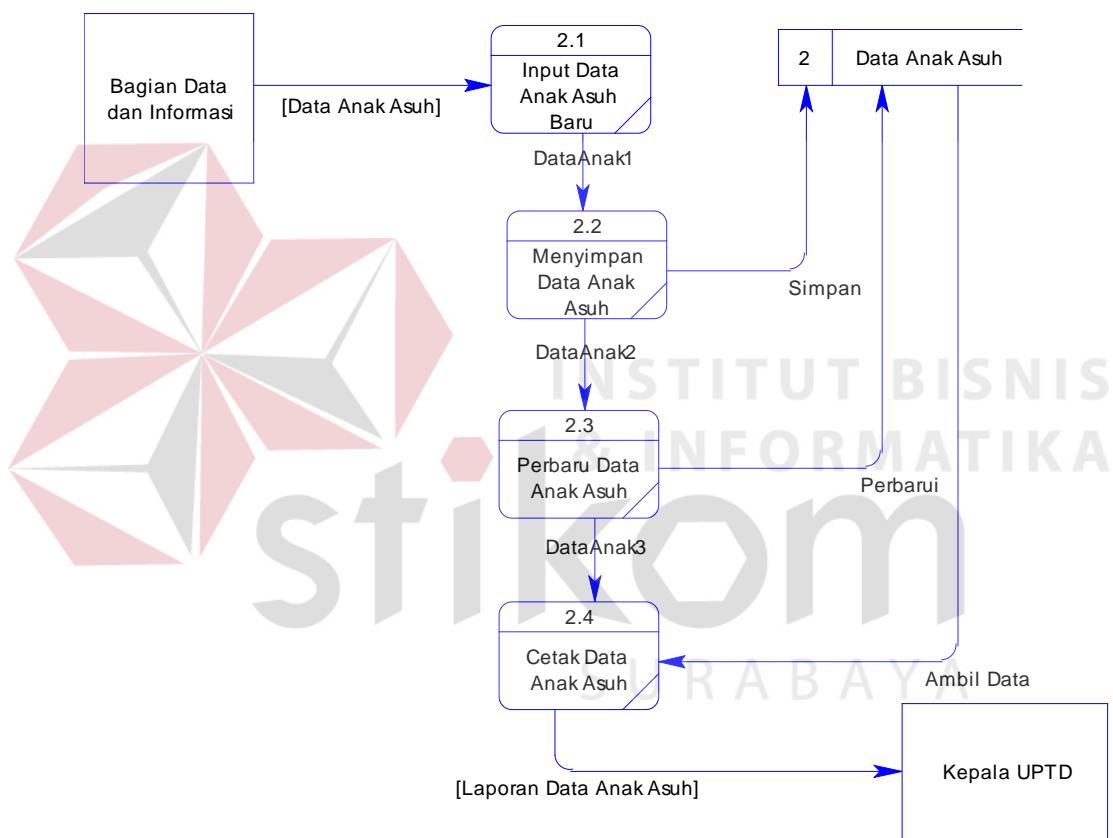
Pada Gambar 4.9 menjelaskan DFD level 1 dari Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Pada DFD level 1 pengolahan data prestasi, terdapat empat macam proses. Pertama adalah proses input data prestasi, kedua adalah proses menyimpan data prestasi, ketiga adalah perbarui prestasi, dan keempat adalah proses cetak data prestasi anak asuh.



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 Data Prestasi

b. DFD Level 1 Pengolahan Data Anak Asuh

Pada Gambar 4.10 menjelaskan DFD level 1 dari Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Pada DFD level 1 pengolahan data anak asuh, terdapat empat macam proses. Pertama adalah proses input data anak asuh, kedua adalah proses menyimpan data anak asuh, ketiga adalah perbarui data anak asuh, dan keempat adalah proses cetak data anak asuh.

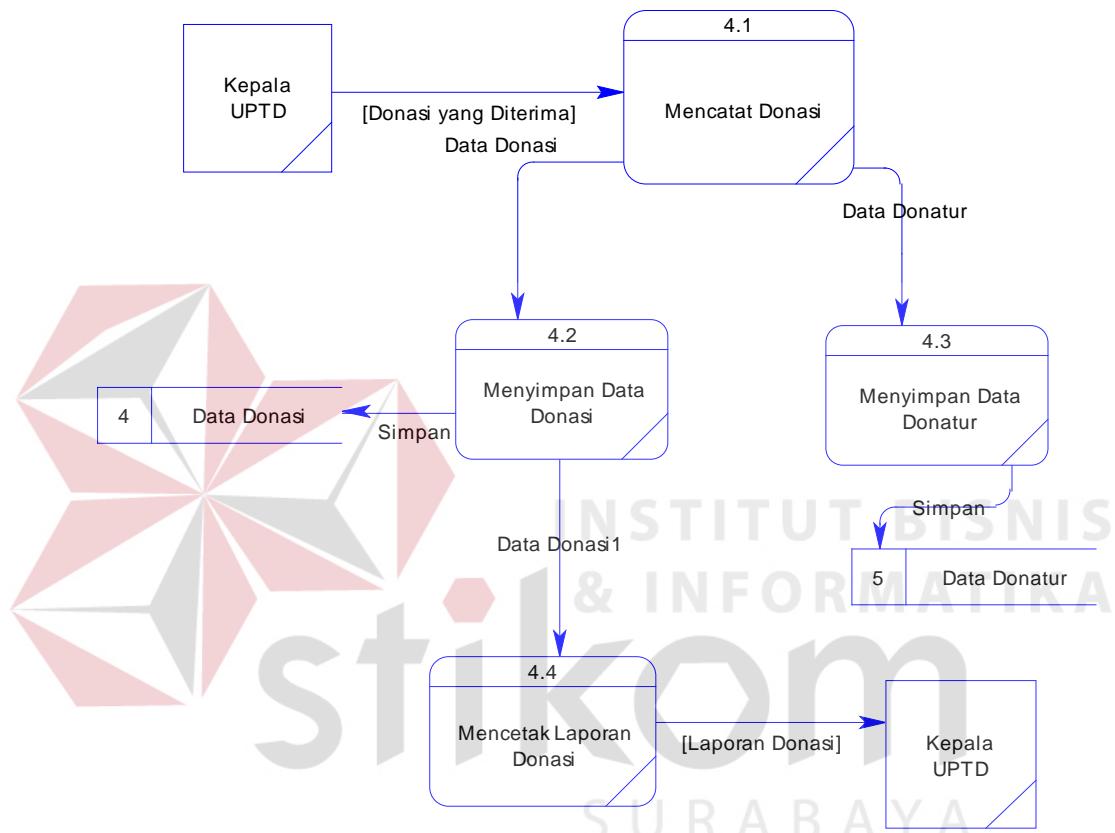


Gambar 4.10 *Data Flow Diagram* Level 1 Transaksi Pengolahan Data Anak Asuh

c. DFD Level 1 Penerimaan Donasi

Pada Gambar 4.11 menjelaskan DFD level 1 dari Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Pada DFD level 1 Penerimaan

Donasi, terdapat empat macam proses. Proses yang pertama adalah mencatat jumlah donasi, proses yang kedua adalah menyimpan data donasi, proses yang ketiga yaitu menyimpan data donatur, proses yang keempat yaitu mencetak laporan donasi.

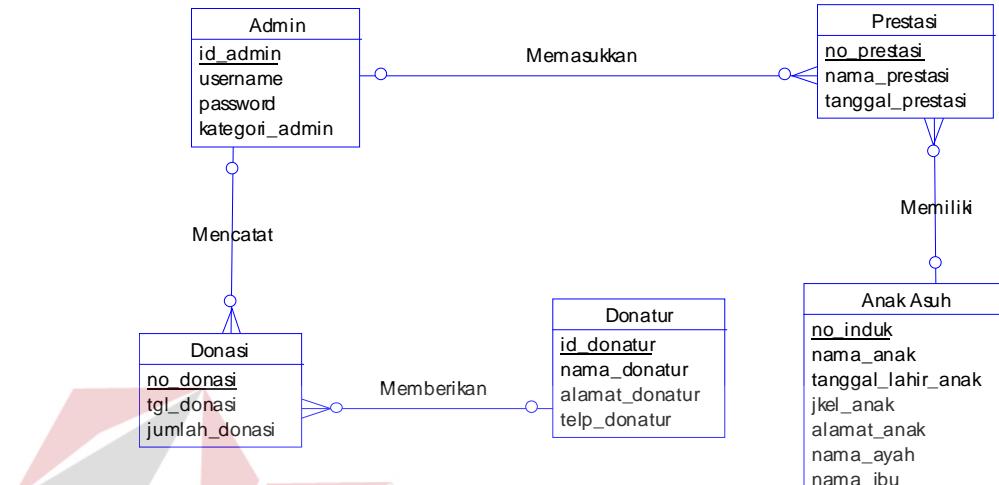


Gambar 4.11 *Data Flow Diagram* Level 1 Transaksi Penerimaan Donasi dari

4.3 Entity Relationship Diagram

4.3.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) dapat dilihat pada Gambar 4.12



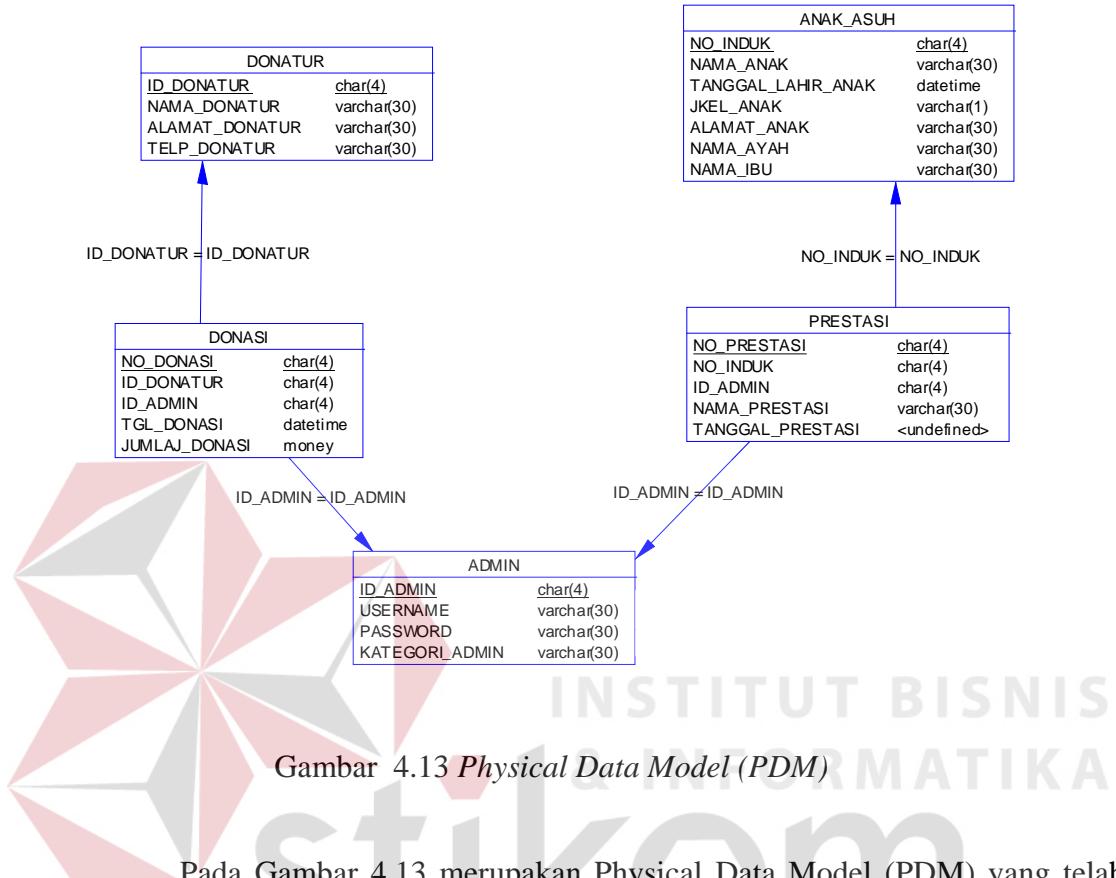
Gambar 4.12 *Conceptual Data Model (CDM)*

Pada Gambar 4.12 menjelaskan tentang Conceptual Data Model (CDM) yang terdiri dari lima tabel yang saling berhubungan dari Aplikasi *Administrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya*.

Pada CDM yang sudah dilampirkan terdapat 5 tabel yang sudah saling terhubung. Tabel-tabel tersebut antara lain tabel admin, anak asuh, prestasi, donasi, donatur. Untuk lebih jelaskannya dapat dilihat pada CDM yang sudah dilampirkan.

4.3.2 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Pada Gambar 4.13 merupakan Physical Data Model (PDM) yang telah digenerate dari conceptual data model yang sebelumnya dari Aplikasi Administrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya.

Pada PDM yang sudah dilampirkan terdapat 5 tabel yang sudah saling terhubung. Tabel-tabel tersebut antara lain tabel admin, anak asuh, prestasi, donasi, donatur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada PDM yang sudah dilampirkan

4.4 Struktur Tabel

Struktur tabel Aplikasi Administrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya sebagai berikut:

1. Tabel Jenis Layanan

Nama Tabel : Donatur

Primary Key : Id_Donatur

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data donatur.

Tabel 4.1 Tabel Donatur

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	Id_Donatur	Char	4	<i>Primary Key</i>
2	Nama_Donatur	Varchar	30	<i>Not Null</i>
3	Alamat_Donatur	Varchar	30	<i>Not Null</i>
4	Telp_Donatur	Varchar	30	<i>Not Null</i>

2. Tabel Donasi

Nama Tabel : Donasi

Primary Key : No_Donasi

Foreign Key : Id_Donatur, Id_Admin

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data donasi.

Tabel 4.2 Tabel Donasi

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	No_Donasi	Char	4	<i>Primary Key</i>
2	Id_Donatur	Char	4	<i>Foreign Key</i>
3	Id_Admin	Char	4	<i>Foreign Key</i>
4	Tgl_Donasi	Datetime	-	<i>Not null</i>
5	Jumlah_Donasi	Money	-	<i>Not null</i>

3. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : Id_Admin

Foreign Key : Kode_Jenislayanan, Kode_Tipelayanan

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Admin.

Tabel 4.3 Tabel Admin

No	Nama Kolom	Tipe Data	PanjangData	Constraint
1	Id_Admin	Varchar	4	<i>Primary Key</i>
2	Username	Varchar	30	<i>Not null</i>
3	Password	Varchar	30	<i>Not null</i>
4	Kategori_Admin	Varchar	30	<i>Not nulll</i>

4. Tabel Prestasi

Nama Tabel : Prestasi

Primary Key : No_Prestasi

Foreign Key : No_Induk, Id_Admin

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Prestasi.

Tabel 4.4 Tabel Prestasi

No	Nama Kolom	Tipe Data	PanjangData	Constraint
1	No_Prestasi	Char	4	<i>Primary Key</i>
2	No_Induk	Char	4	<i>Foreign Keyl</i>
3	Id_Admin	Char	4	<i>Foreign Key</i>
4	Nama_Prestasi	Varchar	30	<i>Not Null</i>
5	Tanggal_Prestasi	Datetime	-	<i>Not null</i>

5. Tabel Anak Asuh

Nama Tabel : Anak_Asuh
 Primary Key : No_Induk
 Foreign Key : -
 Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data anak asuh.

Tabel 4.5 Tabel Anak Asuh

No	Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
1	No_Induk	Char	10	<i>Primary Key</i>
2	Nama_Anak	Varchar	100	<i>Not Null</i>
3	Tanggal_Lahir_Anak	Datetime	-	<i>Not null</i>
4	Jkel_Anak	Varchar	1	<i>Not null</i>
5	Alamat_Anak	Varchar	30	<i>Not null</i>
6	Nama_Ayah	Varchar	30	<i>Not null</i>
7	Nama_Ibu	Varchar	30	<i>Not null</i>

4.5 Desain Input Output

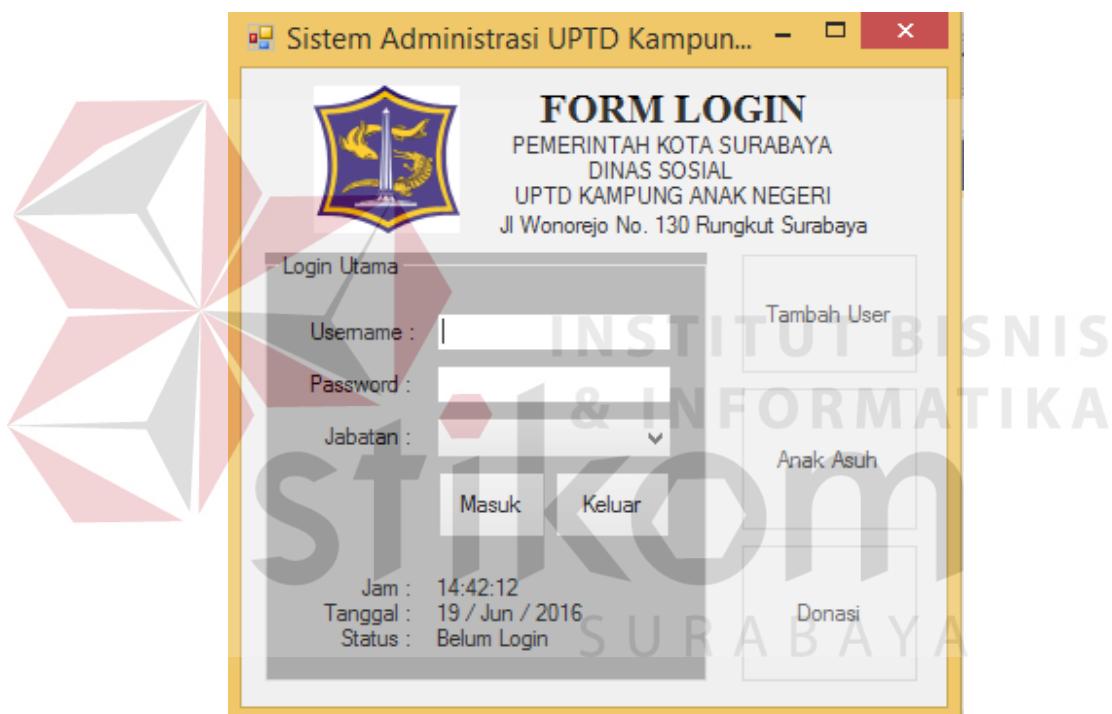
Dibawah ini terdapat desain dari program aplikasi *Adminsitrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya* dan akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan program ini nantinya.

a. Desain Form Utama (Login)

Pada saat menjalankan Aplikasi Administrasi pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya pertama kali yang akan tampil adalah *form login* seperti dibawah ini, dan pada *form login* dibawah ini terdapat beberapa menu yang berisi fitur-fitur dari aplikasi ini.

Ada tiga menu utama yang ada dalam aplikasi ini yaitu menu Data Admin, Anak Asuh dan Donasi. Menu Anak Asuh berisi tentang Data anak asuh dan prestasi anak asuh, Karyawan, Layanan dan Layanan Pelanggan.

Desain Form Login ini digunakan untuk pengecekan hak akses user. Pada *form* ini terdapat tiga kolom, yaitu kolom *username*, *password* dan *jabatan*, apabila sudah benar maka fitur-fitur pada aplikasi ini akan terbuka sesuai dengan *user* yang login. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Desain *Form* Utama (Login)

b. Desain Form Data Master Admin

Form ini berfungsi untuk menyimpan data Admin dan memberi akses sesuai jabatan Admin tersebut. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.16.

The screenshot shows the 'FORM ADMIN' window with the following details:

- Header:** Sistem Administrasi UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya, Logo of the City of Surabaya, PEMERINTAH KOTA SURABAYA, DINAS SOSIAL, UPTD KAMPUNG ANAK NEGERI, Jl. Wonorejo No. 130 Rungkut Surabaya.
- Tambah User:** Fields for ID Admin (0006), Username, Password, and Kategori Admin. A 'Simpan' button is present.
- Hapus User:** A dropdown menu for ID User and a 'Hapus' button.
- Data Table:** A grid showing user information:

ID ADM...	USER	PASSW...	JABATAN
0001	admin	admin	Admin Utama
0002	adminkeuangan	admin	Bag. Keuangan
0003	admininformasi	admin	Bag. Data & Info...
0004	adminketua	admin	Ketua UPTD
0005	hacker	hacker	Admin Utama
- Buttons:** 'Keluar' at the bottom right.

Gambar 4.16 Desain Form Admin

Form tambah Pelanggan akan menerima input username, password dan jabatan. Dalam form ini juga akan ditampilkan ID Admin yang akan tergenerate secara otomatis serta data Admin yang sudah pernah diinputkan juga akan ditampilkan.

c. Desain Form Anak Asuh dan Prestasi

Form ini berfungsi untuk menyimpan data Anak Asuh, data Prestasi, dan Laporan Anak Asuh. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.17.

The screenshot shows the 'FORM ANAK ASUH' window with the following details:

- Header:** Sistem Administrasi UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya, Logo of the City of Surabaya, PEMERINTAH KOTA SURABAYA, DINAS SOSIAL, UPTD KAMPUNG ANAK NEGERI, Jl. Wonorejo No. 130 Rungkut Surabaya.
- Tambah Anak Asuh:** Fields for No Induk (0008), Nama Anak, Tanggal Lahir (20 Juni 2016), Jenis Kelamin, Alamat Sebelumnya, Nama Ayah, Nama Ibu. A 'Simpan' button is present.
- Cari Anak Asuh:** A search field for Nama Anak and a 'Cari' button.
- Hapus Anak Asuh:** A dropdown menu for No Induk and a 'Hapus' button.
- Prestasi Anak Asuh:** Fields for No, No Induk (P007), ID Admin (0003), Nama Prestasi. A 'Simpan' button is present.
- Data Table:** A grid showing child and achievement information:

No Induk	Nama Anak	Tanggal...	Jenis ...	Alamat ...	Nama Ayah	Nama Ibu
0001	Shalahuddin Q P	06/10/...	L	Taman ...	Frans Adl	Ira Ibawati
0002	Amirah Khanza	16/06/...	P	Taman ...	Frans Adl	Ira Ibawati
0003	Ricky Ewin Aldi	01/01/...	L	Sidoarjo	Joko Susilo	Susi
0004	Rio Herdianto	01/01/...	L	Watu ...	Rudi Susanti	Susi
0005	Vanna di Ira Mir	21/11/...	P	Ram ...	Panta Dewi	Mawardi Sigit
- Laporan:** A section labeled 'Data Anak Asuh Berprestasi'.
- Buttons:** 'Keluar' at the bottom right.

Gambar 4.17 Desain Form Anak Asuh

Pada *form* ini No. Induk anak asuh dan ID Prestasi yang akan tergenerate secara otomatis dan *unique* serta data anak asuh dan prestasi anak asuh yang sudah pernah diinputkan juga akan ditampilkan.

d. Desain Form Donasi dan Donatur

Form ini berfungsi untuk menyimpan data Donasi dan data Para Donatur. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.18.

ID DONATUR	NAMA DONATUR	ALAMAT DONATUR	TELP DONATUR
D001	Soekamo	Jakarta, Perum Elite ...	08181818181
D002	Soeharto	wew	08282828282
D003	Habibie	Ahmad Dhani	08383838383
D004	Gusdur	Bakri	08484848484
D005	Menawati	PKI	08585858585

NO DONASI	ID DONATUR	ID ADMIN	TANGGAL ...	JUMLAH DONASI
N001	D001	0002	19/06/2016	Rp.900000,0000
N002	D001	0002	19/06/2016	Rp.250000,0000
N003	D003	0002	19/06/2016	Rp.1000000,0000
N004	D004	0002	19/06/2016	Rp.250000,0000
N005	D005	0002	19/06/2016	Rp.500000,0000
N006	D003	0002	19/06/2016	Rp.1300000,0000
N007	D004	0002	19/06/2016	Rp.500000,0000
N008	D004	0002	19/06/2016	Rp.850000,0000
N009	D001	0002	19/06/2016	Rp.3000000,0000
N010	D007	0002	19/06/2016	Rp.6500000,0000

Gambar 4.18 Desain *Form* Donasi dan Donatur

Pada *form* ini ditampilkan Nomor donasi dan donatur yang akan tergenerate secara otomatis, serta data donatur dan donasi yang sudah pernah diinputkan juga akan ditampilkan.

e. Desain Form Prestasi Anak Asuh

Form Laporan ini berfungsi untuk menampilkan laporan anak asuh yang berprestasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar 4.19



Laporan Anak Asuh Berprestasi

No Induk	Nama Anak	Nama Prestasi
0001		
	Shalahuddin Q P	Juara 2 Lomba DOTA Se-Jawa Timur
0002		
	Amirah Khanza Pane	Juara 2 Lomba Membaca Puisi Tingkat Kabupaten
	Amirah Khanza Pane	Juara 3 Lomba DOTA2 Se-Indonesia
0003		
	Rizky Erwin Aldiansyah	Juara Harapan Membuat Animas 2D di Jatim Expo Surabaya
0004		
	Rio Herdianto	Juara 1 Lomba Skateboard di JJ Park Sidoarjo
0005		
	Venna Aulia Nirmala	Juara Harapan Lomba Melukis Tingkat Kelurahan

Gambar 4.19 Desain Form Laporan Prestasi Anak Asuh

Pada *form laporan* ini menampilkan semua laporan anak asuh yang memiliki prestasi..

4.6 Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan pembahasan membahas bagaimana kerja praktik dilaksanakan pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya. Pada pembahasan berikutnya juga akan disertakan cara pemasangan implementasi sistem, instalasi program, serta penjelasan pemakaian.

4.7 Implementasi Sistem

Hardware dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan program Aplikasi *Administrasi* pada UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya yaitu:

1. Software Pendukung

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 atau 8.
- b. Microsoft Visual Studio 2010.
- c. Microsoft SQL Server 2008.

2. Hardware Pendukung

- a. Komputer dengan *processor* Core i3 M 370 @ 2.40 GHz atau lebih tinggi.
- b. Graphic Intel 64-bit dengan resolusi 1366 x 768 atau lebih tinggi.
- c. Memori RAM 2.00 GB atau lebih tinggi.

4.8 Instalasi Program

Dalam tahap instalasi program, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap cara menginstal perangkat lunak. Langkah-langkah menginstal aplikasi adalah sebagai berikut :

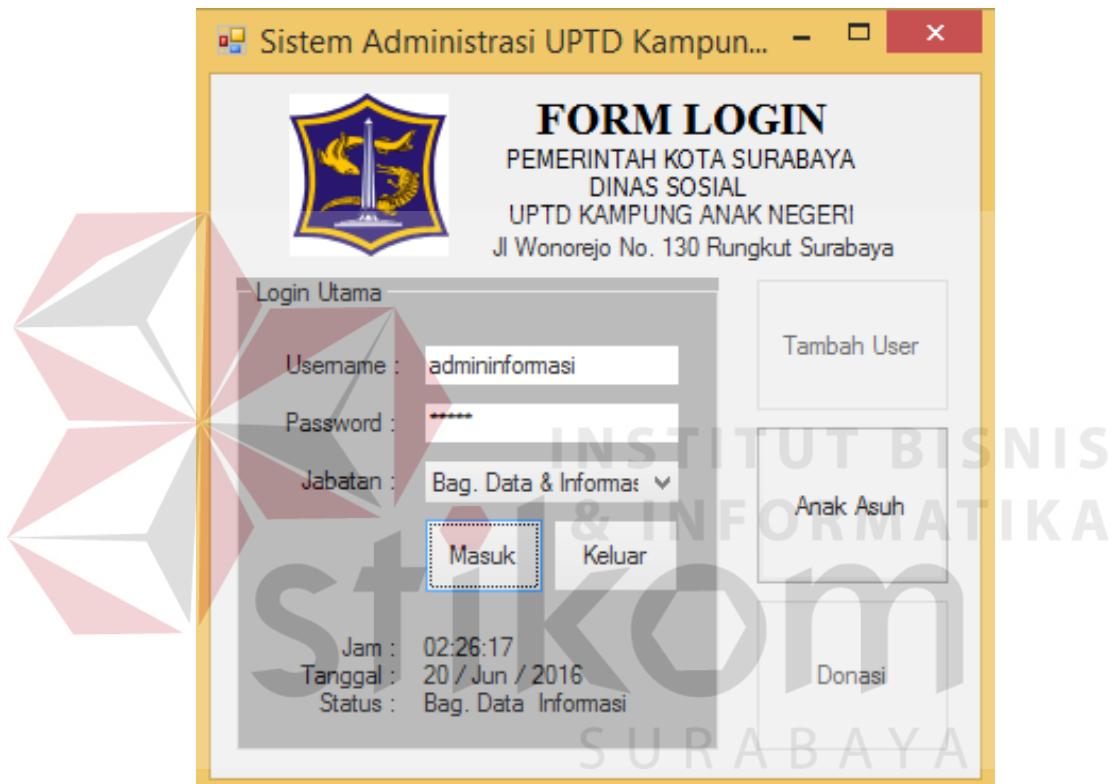
- a. Install SQL Server pada komputer yang akan digunakan.
- b. Install Program Administrasi di komputer.
- c. Aplikasi sudah terinstal dengan baik, dan dapat digunakan.

4.9 Penjelasan Pemakaian

Proses implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi di luar dari fungsi masing-masing *stakeholder*. Implementasi sistem non-fungsional meliputi menu *login*, menu master, dan dialog-dialog pada aplikasi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

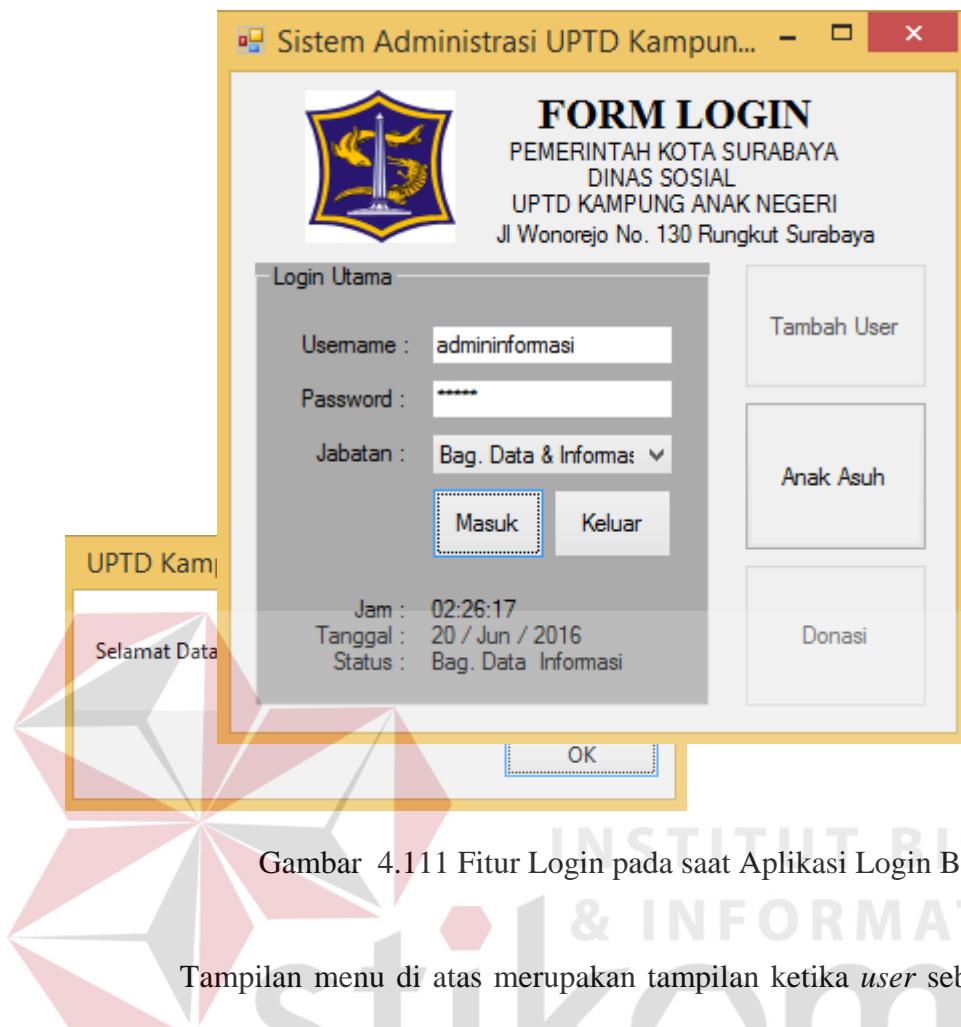
a. Fitur Login

Aplikasi *Administrasi* ini mengharuskan *user* untuk melakukan login agar dapat mengakses aplikasi. Hak akses akan terbuka apabila *username*, *password* dan kolom jabatan yang dimasukkan sesuai dengan *data* yang ada pada *database*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Fitur Login sesuai dengan data dan jabatan user

Kolom *username* dan *password* dapat diisi menggunakan data yang sudah dibuat pada Form Admin. Jika *textbox username, password, dan jabatan* tidak diisi dan tombol login ditekan, maka muncul *messagebox* “*Harap isi data dengan benar!*”. Jika *user* berhasil *login* maka fitur menu *user* akan sesuai dengan jabatan *user* tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.111 Fitur Login pada saat Aplikasi Login Berhasil

Tampilan menu di atas merupakan tampilan ketika *user* sebagai Bagian Data dan Informasi sedang melakukan autentifikasi login. Jika benar, *user* yang login sebagai Bag. data dan informasi maka program hanya bisa mengakses Form anak asuh. karena hak akses yang diberikan kepada pengguna mempunyai fungsi tersendiri, agar data pada perusahaan dapat terjaga dengan baik.

b. Fitur Master Admin

Form Master Admin ini berfungsi untuk menyimpan data admin yang digunakan untuk Login kedalam sistem. Pada form ini *user* dapat menambah data admin dan juga menghapus data admin. Id admin akan tergenerate otomatis ketika form ini muncul. Apabila ingin menyimpan atau menambah data admin ke dalam database dan akan tampil pada listview maka tekan tombol simpan.

Jika menghapus data maka pilih id user yang akan dihapus pada groupbox hapus user lalu tekan tombol hapus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.22.

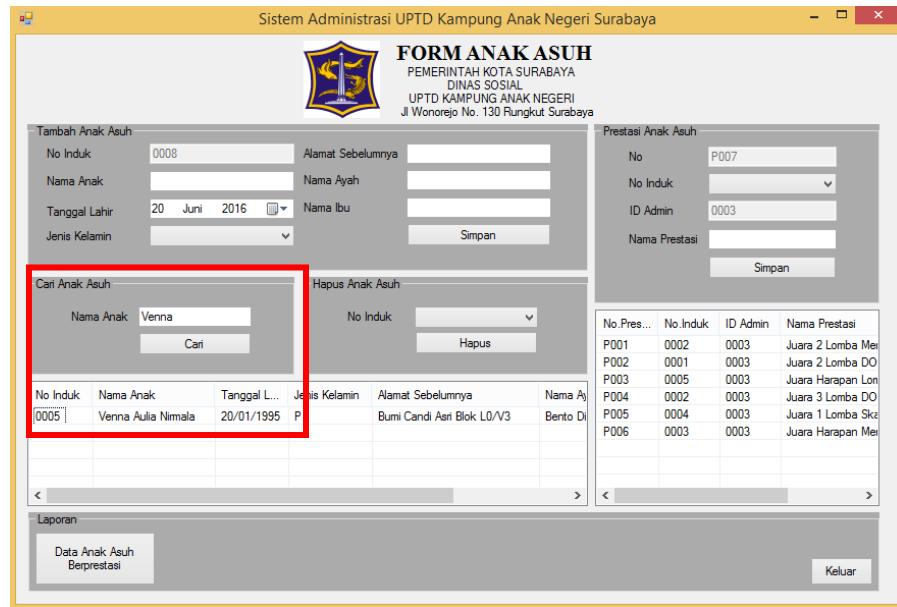
The screenshot shows a Windows application window titled "Sistem Administrasi UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya". The window title bar includes standard window controls (minimize, maximize, close) and the application name. The header features the logo of the "PEMERINTAH KOTA SURABAYA DINAS SOSIAL UPTD KAMPUNG ANAK NEGERI Jl Wonorejo No. 130 Rungkut Surabaya". Below the header, there are two main sections: "Tambah User" (Add User) and "Hapus User" (Delete User). The "Tambah User" section contains fields for "ID Admin" (0006), "Username", "Password", and "Kategori Admin", with a "Simpan" (Save) button. The "Hapus User" section contains a "ID User" dropdown and a "Hapus" (Delete) button, both highlighted with red boxes. A large listview at the bottom displays user data with columns: ID ADM..., USER, PASSW..., and JABATAN. The data is as follows:

ID ADM...	USER	PASSW...	JABATAN
0001	admin	admin	Admin Utama
0002	adminkeuangan	admin	Bag. Keuangan
0003	admininformasi	admin	Bag. Data & Info...
0004	adminketua	admin	Ketua UPTD
0005	hacker	hacker	Admin Utama

Gambar 4.22 Fitur Master Admin

c. Fitur Pencarian Data Anak Asuh

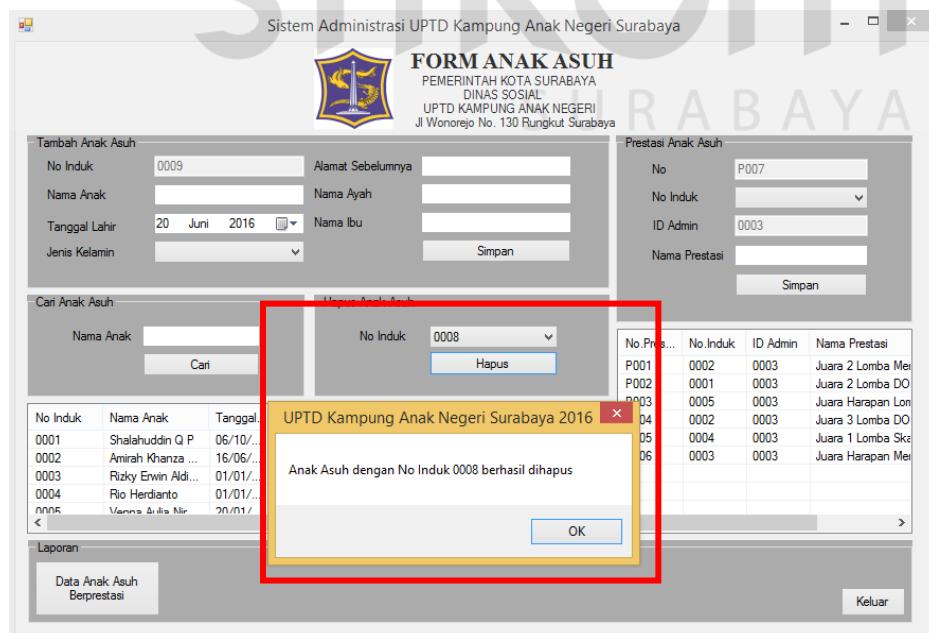
Pada Form Anak Asuh terdapat fitur pencari data anak asuh yang berada pada groupbox Cari Anak Asuh, dengan cara menginputkan nama anak asuh pada textbox lalu tekan tombol Cari, maka data akan tampil pada Listview.Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Fitur Pencarian Anak Asuh

d. Fitur Hapus Data Anak Asuh

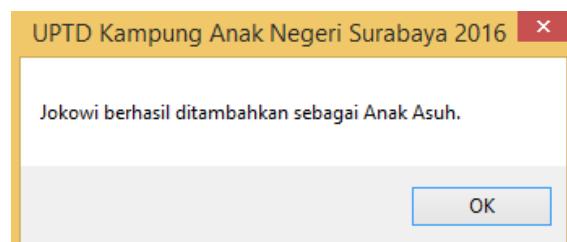
Pada Form Anak Asuh terdapat fitur menghapus data anak asuh sesuai No Induk yang telah dipilih pada combobox pada groupbox Hapus Anak Asuh. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24 Fitur Hapus Data Anak Asuh

e. Dialog Simpan Data Anak Asuh

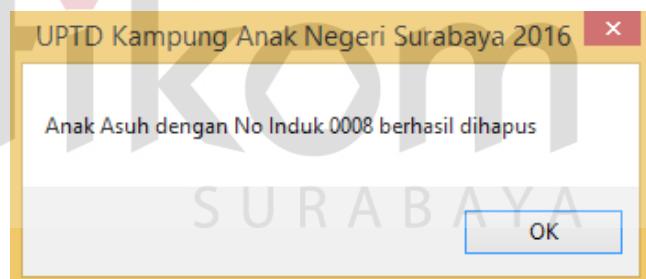
Dialog simpan data digunakan untuk mengecek apakah data yang telah dicatat berhasil disimpan ke dalam aplikasi. .



Gambar 4.25 Dialog simpan Data Anak Asuh

f. Dialog Hapus Data Anak Asuh

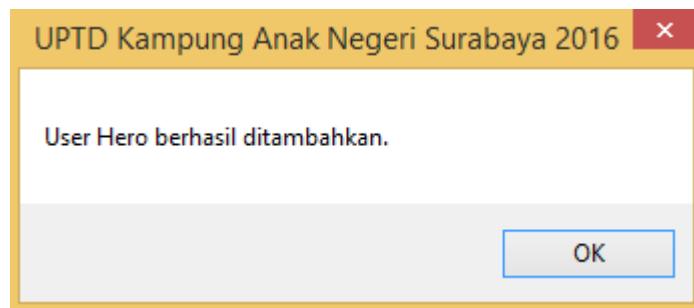
Dialog hapus data digunakan untuk melakukan cek apakah data yang telah disimpan sebelumnya dapat dihapus dari aplikasi. Data yang dapat dihapus dari aplikasi hanya data anak asuh dan data admin.



Gambar 4.26 Dialog hapus Data Anak Asuh

g. Dialog Tambah Data Admin

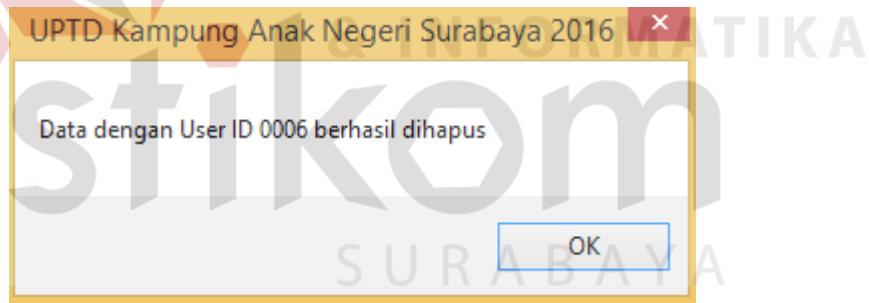
Dialog tambah data digunakan untuk melakukan cek apakah data yang dicatat sudah disimpan kedalam database.



Gambar 4.27 Dialog tambah Data Admin

h. Dialog Hapus Data Admin

Dialog hapus data digunakan untuk melakukan cek apakah data Admin yang telah disimpan sebelumnya dapat dihapus dari aplikasi.



Gambar 4.28 Dialog hapus Data Admin