

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI SISTEM

4.1 Kebutuhan Sistem

Dalam merancang dan membangun pembuatan aplikasi perhitungan penyelesaian produksi dengan menggunakan metode *Earliest Due Date* (EDD) ini ada beberapa spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan.

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen fisik peralatan yang membentuk sistem komputer, serta peralatan lain yang mendukung computer dalam menjalankan tugasnya. Sifat umum dari perangkat keras adalah dapat dilihat dan dipegang bentuk fisiknya. Adapun perangkat standar yang dibutuhkan (berdasarkan *requirement* program .NET) untuk menjalankan aplikasi ini yaitu :

1. *Processor* Intel Pentium IV.
2. *Memory* 512 Mb.
3. *VGA Card* 64 Mb.
4. *Harddisk* 40 Gb.
5. Monitor dengan resolusi 1024 x 768.
6. Printer untuk cetak laporan.
7. *Mause* dan *keyboard*.

Perangkat lunak (*Software*) merupakan kebalikan dari perangkat keras dimana mempunyai bentuk fisik yang tidak dapat dipegang. Persyaratan minimal perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi ini adalah :

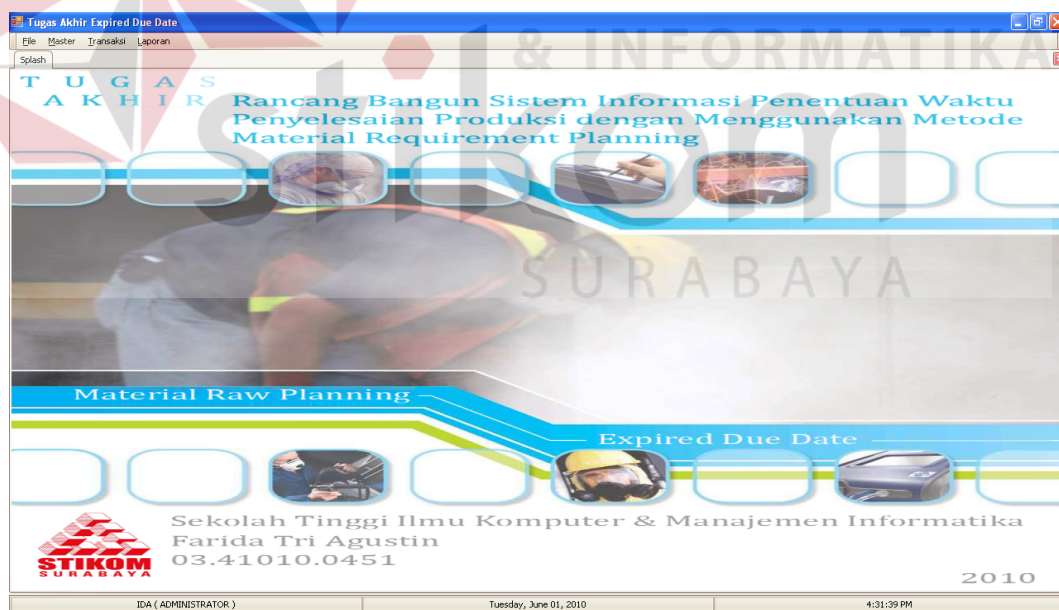
1. Sistem operasi menggunakan *Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2*.

2. *Database* untuk pengolahan data menggunakan *MS. SQL Server 2005*.
3. Bahasa pemrograman untuk pembuatan program menggunakan *MS. Visual Studio 2005*.

4.2 Implementasi Sistem

4.2.1 Menu Utama

Menu utama merupakan menu yang mengintegrasikan form-form yang terdapat pada aplikasi. Form utama ini terdiri dari dua macam, yaitu form utama untuk administrasi dan form utama untuk operator. Secara umum kedua menu tersebut mempunyai persamaan, namun ada beberapa spesialisasi penggunaan menu yang hanya bisa digunakan oleh administrasi. Secara umum form menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Menu Utama

4.2.2 Menu Login

Form ini digunakan untuk melakukan login agar dapat menggunakan aplikasi. User aktif yang terdaftar pada aplikasi dapat menggunakan aplikasi

sedemikian otoritas yang telah ditentukan pada user tersebut. Pada form user terdapat kolom isian nama user dan *password* yang harus diisi sesuai dengan data yang tersimpan agar dapat menggunakan aplikasi dengan menekan tombol Login. Form login dapat kita lihat pada Gambar 4.2.

Gambar 4.2 Form Login

4.2.3 Menu Master

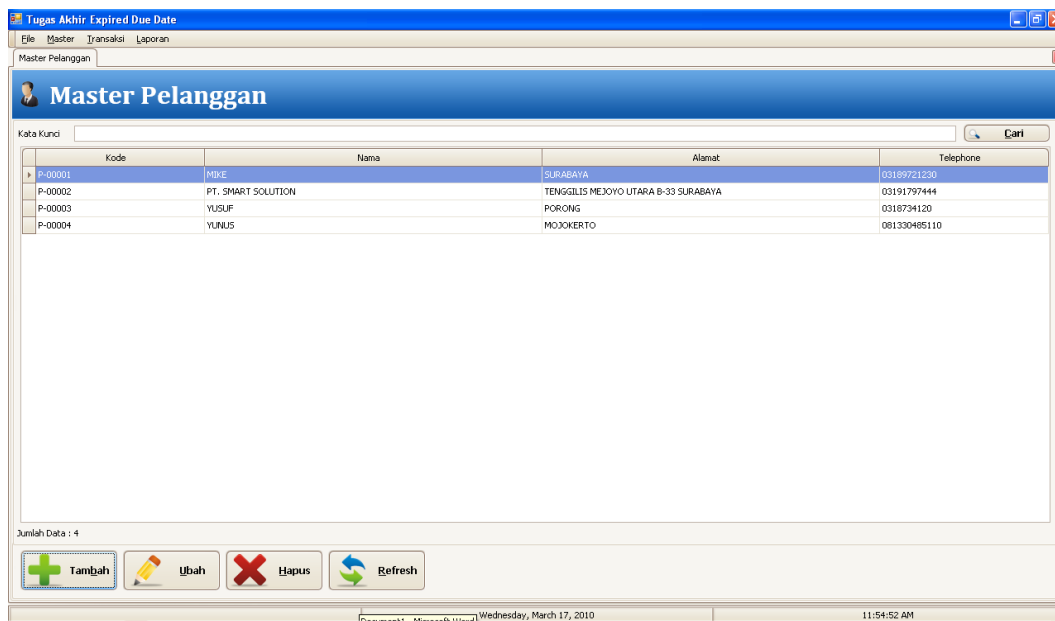
Menu master terdiri dari submenu : master pelanggan, master ukuran, master warna, master model dan master member. Detail dari menu Master dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Detail Menu Master

A. Master Pelanggan

Master Pelanggan digunakan untuk menampilkan data-data pelanggan yang telah ada di dalam basis data. Lampiran yang muncul pada saat menu tersebut diklik dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Tampilan Master Pelanggan

Pada Gambar 4.4 terdapat 5 tombol, yaitu tombol tambah, tombol ubah, tombol hapus, tombol refresh dan tombol cari. Tombol cari berfungsi untuk mencari data pelanggan sesuai dengan kata kunci yang dicari, sehingga *list* dibawahnya akan menampilkan data pelanggan yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Tombol tambah berfungsi untuk menampilkan form input data pelanggan. Tombol ubah juga menampilkan form input data pelanggan tetapi jika pada tombol tambah ada tombol simpan dan di tombol ubah ada tombol ubahnya. Form-form pada master pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.5.

The screenshot shows a window titled 'EditorMasterPelanggan' with a sub-window titled 'Editor Pelanggan'. It contains four input fields for customer data:

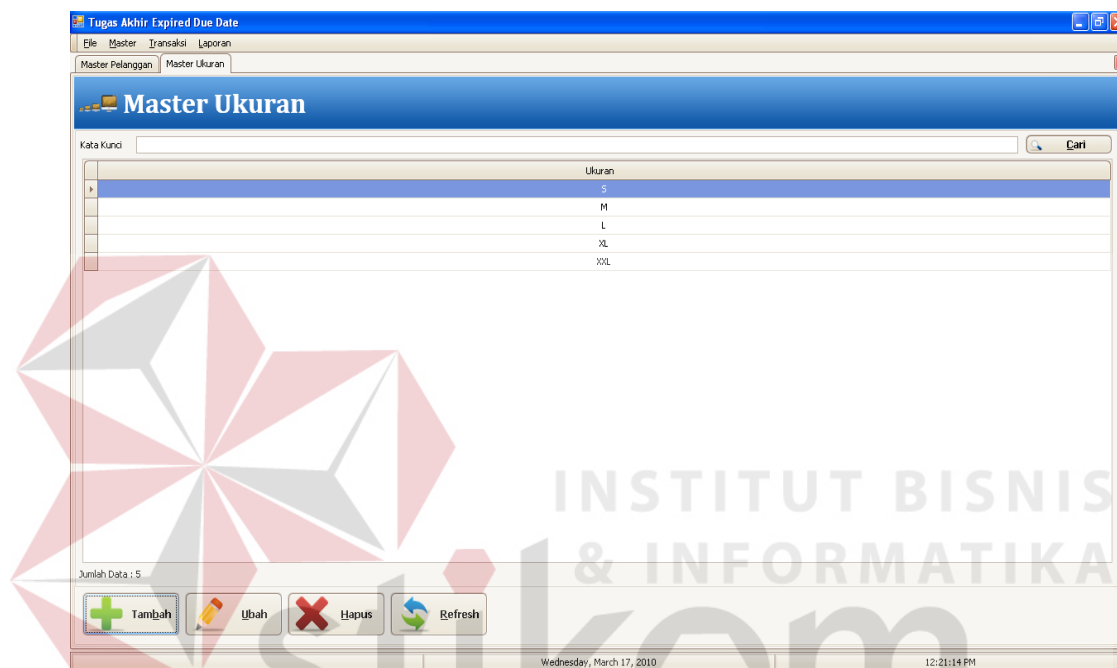
- Kode
- Nama
- Alamat
- Telephone

At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 4.5. Tampilan input data pelanggan

B. Master Ukuran

Master Ukuran digunakan untuk menampilkan data-data ukuran dari barang-barang yang telah ada di dalam basis data. Lampiran yang muncul pada saat menu tersebut diklik dapat dilihat pada Gambar 4.6.



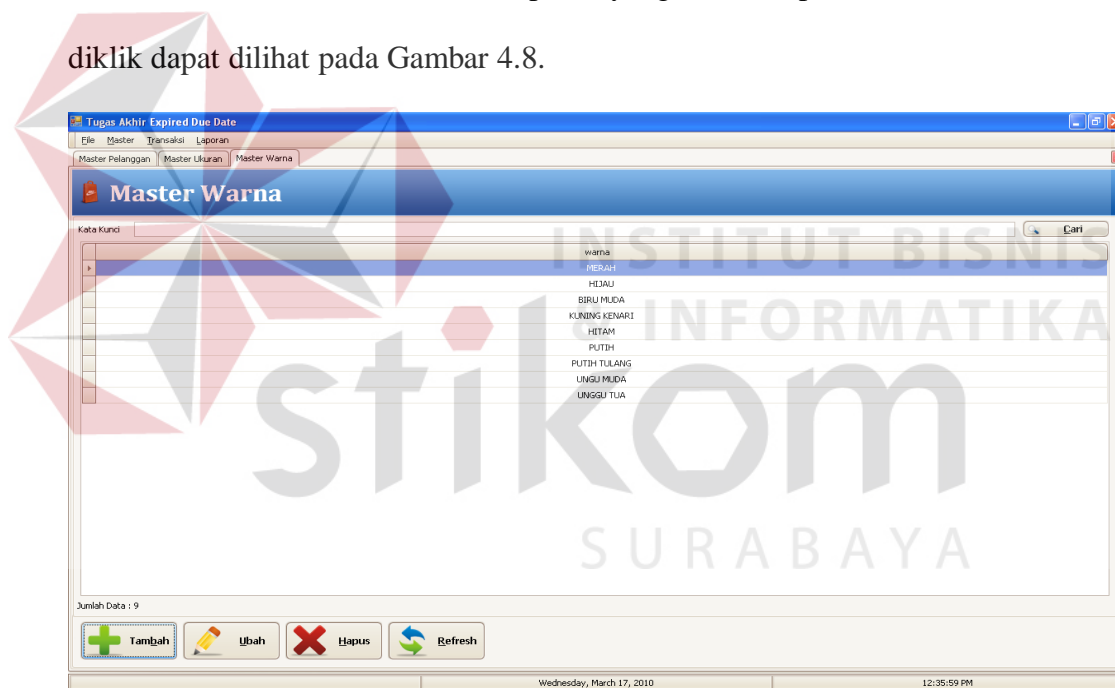
Gambar 4.6 Tampilan Master Ukuran

Pada Gambar 4.6 terdapat 5 tombol, yaitu tombol tambah, tombol ubah, tombol hapus, tombol refresh dan tombol cari. Tombol cari berfungsi untuk mencari data ukuran sesuai dengan kata kunci yang dicari, sehingga *list* dibawahnya akan menampilkan data ukuran yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Tombol tambah berfungsi untuk menampilkan form input data ukuran. Tombol ubah juga menampilkan form input data ukuran tetapi jika pada tombol tambah ada tombol simpan dan di tombol ubah ada tombol ubahnya. Form-form pada master ukuran dapat dilihat pada Gambar 4.7.

Gambar 4.7 Tampilan input data ukuran

C. Master Warna

Master Warna digunakan untuk menampilkan data-data warna dari yang tersedia di dalam basis data. Lampiran yang muncul pada saat menu tersebut diklik dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Tampilan data master warna

Pada Gambar 4.8 terdapat 5 tombol, yaitu tombol tambah, tombol ubah, tombol hapus, tombol refresh dan tombol cari. Tombol cari berfungsi untuk mencari data warna sesuai dengan kata kunci yang dicari, sehingga *list* dibawahnya akan menampilkan data warna yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Tombol tambah berfungsi untuk menampilkan form input data warna. Tombol ubah juga menampilkan form input data warna tetapi jika pada tombol

tambah ada tombol simpan dan di tombol ubah ada tombol ubahnya. Form-form pada master warna dapat dilihat pada Gambar 4.9.

Gambar 4.9 Tampilan input data warna

D. Master Model

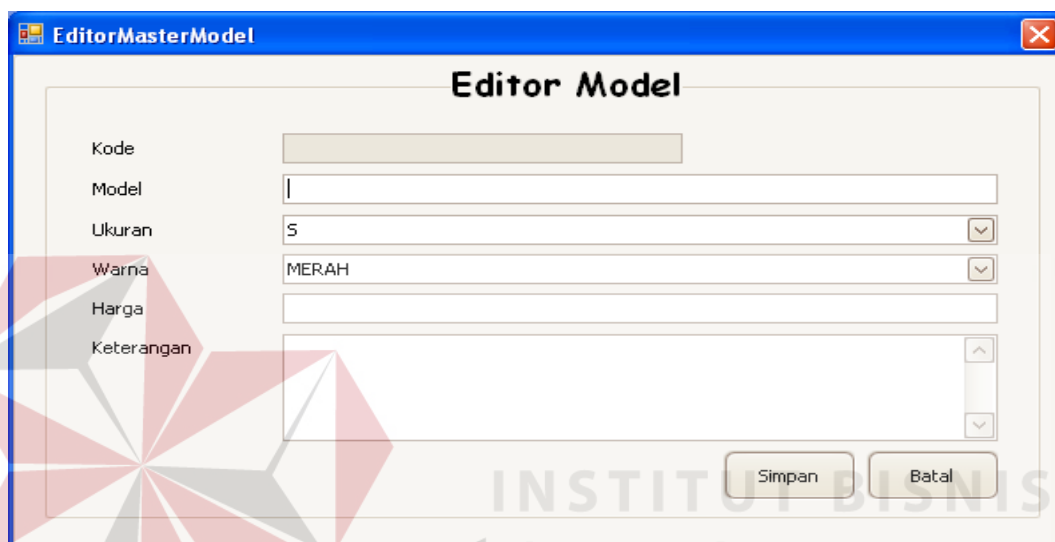
Master Model digunakan untuk menampilkan data-data model yang telah ada di dalam basis data. Lampiran yang muncul pada saat menu tersebut diklik dapat dilihat pada Gambar 4.10.

Model	Warna	Ukuran	Harga
SHANGHAI	MERAH	S	50,000.00
SHANGHAI	MERAH	M	50,000.00
KAOS TR	KUNING KENARI	S	20,000.00
KAOS SMP	HIDAU	L	30,000.00

Gambar 4.10 Tampilan data master model

Pada Gambar 4.10 terdapat 5 tombol, yaitu tombol tambah, tombol ubah, tombol hapus, tombol refresh dan tombol cari. Tombol cari berfungsi untuk mencari data model sesuai dengan kata kunci yang dicari, sehingga *list*

dibawahnya akan menampilkan data model yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Tombol tambah berfungsi untuk menampilkan form input data model. Tombol ubah juga menampilkan form input data model tetapi jika pada tombol tambah ada tombol simpan dan di tombol ubah ada tombol ubahnya. Form-form pada master model dapat dilihat pada Gambar 4.11.



The screenshot shows a window titled "EditorMasterModel" with a sub-header "Editor Model". On the left, there is a list of labels: Kode, Model, Ukuran, Warna, Harga, and Keterangan. Each label is followed by an input field. The "Ukuran" field contains the value "5" and has a dropdown arrow. The "Warna" field contains the value "MERAH" and has a dropdown arrow. The "Keterangan" field is a text area with scrollbars. At the bottom right of the form, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.11 Tampilan input data model

E. Master Member

Master Member digunakan untuk menampilkan data-data member yang telah ada di dalam basis data. Lampiran yang muncul pada saat menu tersebut diklik dapat dilihat pada Gambar 4.12.



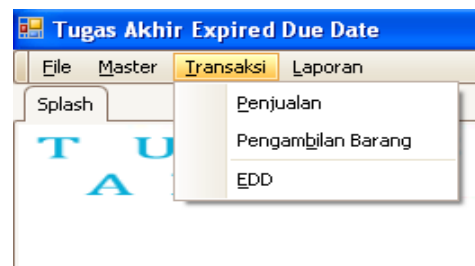
Gambar 4.12 Tampilan data master member

Pada Gambar 4.12 terdapat 5 tombol, yaitu tombol tambah, tombol ubah, tombol hapus, tombol refresh dan tombol cari. Tombol cari berfungsi untuk mencari data member sesuai dengan kata kunci yang dicari, sehingga *list* dibawahnya akan menampilkan data member yang sesuai dengan kata kunci yang digunakan. Tombol tambah berfungsi untuk menampilkan form input data member. Tombol ubah juga menampilkan form input data member tetapi jika pada tombol tambah ada tombol simpan dan di tombol ubah ada tombol ubahnya. Form-form pada master member dapat dilihat pada Gambar 4.13.

Gambar 4.13 Tampilan input data member

4.2.4 Menu Transaksi

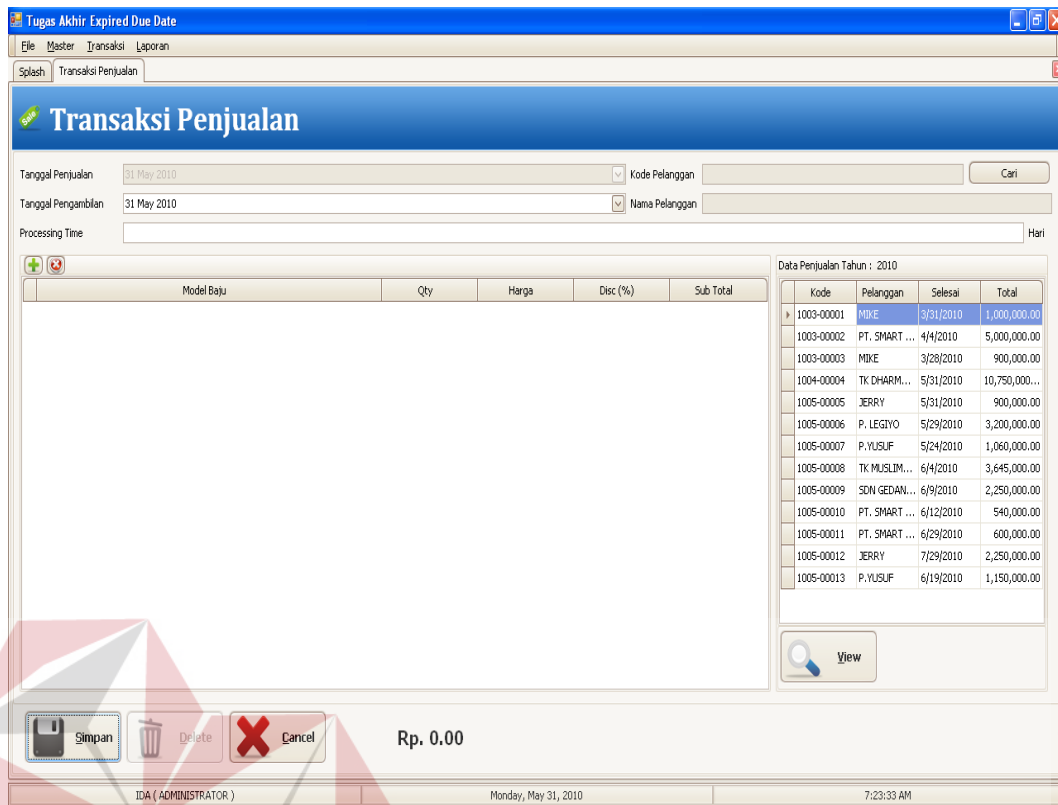
Menu transaksi terdiri dari submenu : transaksi penjualan dan perhitungan *Earliest Due Date* (EDD). Detail dari menu Transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14 Detail Menu Transaksi

A. Transaksi Penjualan

Transaksi penjualan berfungsi untuk mencatat transaksi yang terjadi. Pada form transaksi penjualan, pengguna memasukkan tanggal pengambilan, data model dan jumlah barang yang dipesan. Sedangkan tanggal pemesanan otomatis keluar sesuai dengan tanggal sistem. Kode pelanggan diperoleh dari tombol cari, ketika tombol cari diklik maka akan muncul form data pelanggan. Kemudian pada form pelanggan akan dipilih kode pelanggan dan nama pelanggan otomatis akan muncul sesuai dengan kode pelanggan yang dipilih. Processing time diisi oleh user sesuai dengan lama waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi barang yang telah dipesan dan nanti akan berhubungan dengan form perhitungan EDD. Apabila data yang dimasukkan benar, maka user akan mengklik tombol simpan. Lampiran data transaksi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Tampilan transaksi penjualan

B. Transaksi Pengambilan Barang

Transaksi pengambilan barang berfungsi untuk mengetahui transaksi mana saja yang barangnya sudah selesai tetapi belum diambil oleh pelanggan. Apabila barang tersebut telah diambil oleh pelanggan maka user harus mencawang status dan mengklik tombol simpan sehingga transaksi tersebut tidak akan ditampilkan lagi. Dan user akan tahu transaksi mana saja yang barangnya belum diambil. Lampiran data transaksi pengambilan barang dapat dilihat pada Gambar 4.16.

Kode Penjualan	Pelanggan	Tanggal Jual	Tanggal Ambil	Total	Status
1003-00002	PT. SMART SOLUTION	04 - 04 - 2010	04 - 04 - 2010	5,000,000.00	<input type="checkbox"/>
1004-00004	TK DHARMA WANITA PRAMBON	31 - 05 - 2010	31 - 05 - 2010	10,750,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00006	P. LEGIYO	29 - 05 - 2010	29 - 05 - 2010	3,200,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00007	P. YUSUF	24 - 05 - 2010	24 - 05 - 2010	1,060,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00008	TK MUSLIMAT PRAMBON	04 - 06 - 2010	04 - 06 - 2010	3,645,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00009	SDN GEDANGROWO PRAMBON	09 - 06 - 2010	09 - 06 - 2010	2,250,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00010	PT. SMART SOLUTION	12 - 06 - 2010	12 - 06 - 2010	540,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00011	PT. SMART SOLUTION	29 - 06 - 2010	29 - 06 - 2010	600,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00012	JERRY	29 - 07 - 2010	29 - 07 - 2010	2,250,000.00	<input type="checkbox"/>
1005-00013	P. YUSUF	19 - 06 - 2010	19 - 06 - 2010	1,150,000.00	<input type="checkbox"/>

Gambar 4.16 Tampilan transaksi pengambilan barang

C. Perhitungan Simulasi *Earliest Due Date* (EDD)

Form perhitungan simulasi *Earliest Due Date* (EDD) berfungsi untuk menghitung waktu proses penjadwalan produksi sehingga user akan tahu produksi mana saja yang akan terlambat penyelesaiannya.

Pertama kali user memasukkan periode yang akan disimulasikan kemudian klik tombol simulasi maka akan keluar data produksi mana yang harus dikerjakan untuk pertama kali. Keluaran yang dihasilkan berupa urutan produksi mana saja yang harus dikerjakan terlebih dahulu sehingga waktu keterlambatan penyelesaian produksi dapat diminimalkan. Perhitungan simulasi *Earliest Due Date* (EDD) dapat dilihat pada Gambar 4.17.

The screenshot shows the 'Simulasi EDD' window with a table of transaction data. The table has columns for Kode Transaksi, Pelanggan, Processing Time, Flow Time, Due Date, Lateness, and Job Lateness. Below the table, there are summary statistics and buttons for 'Simpan' and 'Cancel'.

Kode Transaksi	Pelanggan	Processing Time	Flow Time	Due Date	Lateness	Job Lateness
1005-00007	P. YUSUF	2	2	7	-9	0
1005-00006	P. LEGIYO	5	7	14	-9	0
1005-00010	PT. SMART SOLUTION	2	9	14	-12	0
1005-00008	TK MUSLIMAT PRAMBON	4	13	15	-11	0
1005-00005	JERRY	10	23	19	-9	0
1005-00013	P. YUSUF	2	25	19	-17	0
1005-00009	SDN GEDANGCROWO PRAMBON	3	28	20	-17	0
1005-00011	PT. SMART SOLUTION	8	36	31	-23	0
1005-00012	JERRY	10	46	61	-51	0
		46	189		-154	0

Summary Statistics:
 Rata - Rata Waktu Selesai = 21 Hari
 Utilisasi = 24.34 %
 Rata - Rata Job Dalam System = 4.11 Pekerjaan
 Rata rata waktu keterlambatan = 0.00 Hari

Gambar 4.17 Tampilan perhitungan simulasi EDD

4.2.5 Menu Laporan

Menu laporan terdiri dari submenu : laporan pelanggan, laporan ukuran, laporan warna, laporan model, laporan penjualan dan laporan perhitungan simulasi EDD. Detail dari menu Laporan dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Detail Menu Laporan

A. Laporan Pelanggan

Laporan pelanggan berfungsi untuk menampilkan data pelanggan. Pada form laporan pelanggan, user memasukkan kategori terlebih dahulu. Terdapat dua macam kategori, yaitu semua data dan sesuai dengan nama/kode pelanggan. Sesudah itu klik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.19.

Daftar Pelanggan

Tanggal Cetak: 17 March 2010

Kode	Nama	Alamat	Telephone
P-00001	MIKE	SURABAYA	03189721230
P-00002	PT. SMART SOLUTION	TENGGLIS MERTOYO UTARA B-33 SURABAYA	03191797444
P-00003	YUSUF	PORONG	0318734120
P-00004	YUNUS	MOJOKERTO	081330485110

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Wednesday, March 17, 2010 2:38:06 PM

Gambar 4.19 Tampilan laporan pelanggan

B. Laporan Ukuran

Laporan ukuran berfungsi untuk menampilkan data ukuran. Pada form laporan ukuran, user mengklik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.20.

Daftar Ukuran

Tanggal Cetak: 17 March 2010

Ukuran
S
M
L
XL
XXL

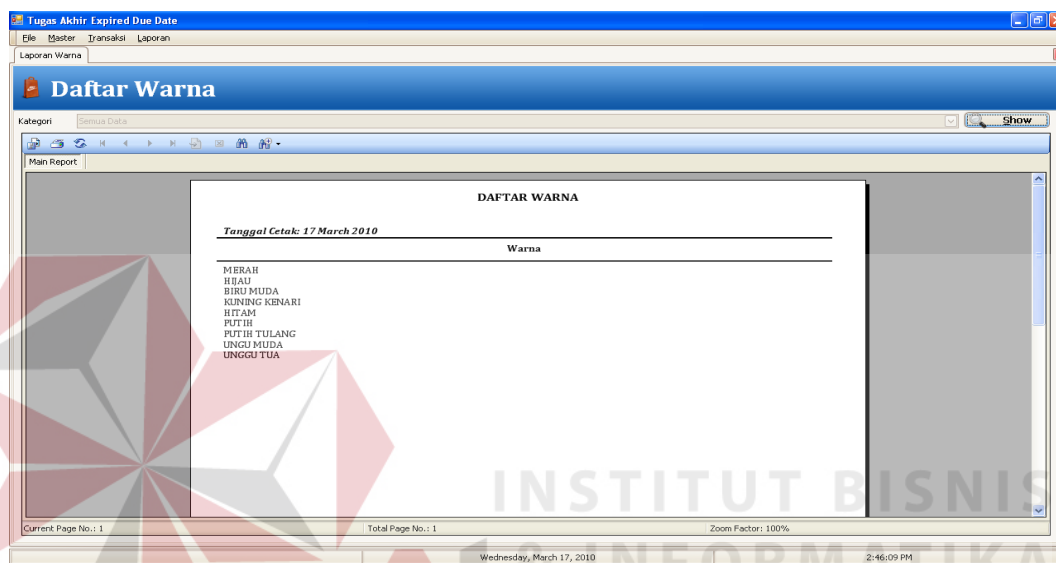
Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Wednesday, March 17, 2010 2:42:46 PM

Gambar 4.20 Tampilan laporan daftar ukuran

C. Laporan Warna

Laporan warna berfungsi untuk menampilkan data warna kaos. Pada form laporan warna, user mengklik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan laporan daftar warna

D. Laporan Model

Laporan model berfungsi untuk menampilkan data model yang sudah tersimpan didalam tabel basis data. Pada form laporan model, user memasukkan kategori terlebih dahulu. Terdapat tiga macam kategori, yaitu semua data, warna dan ukuran. Apabila user memilih warna dan ukuran, maka user juga harus memilih warna atau ukuran yang harus ditampilkan. Sesudah itu klik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan pelanggan dapat dilihat pada Gambar 4.22.

The screenshot shows a software interface for 'Daftar Model Baju'. The main report area contains the following table:

DAFTAR MODEL			
Tanggal Cetak: 17 March 2010			
Model	Warna	Ukuran	Harga
SHANGHAI	MERAH	S	50.000.00
SHANGHAI	MERAH	M	50.000.00

Additional interface details include: 'Kategori: Warna', 'Warna: MERAH', 'Current Page No.: 1', 'Total Page No.: 1', 'Zoom Factor: 100%', and the date 'Wednesday, March 17, 2010' at '2:48:28 PM'.

Gambar 4.22 Tampilan laporan daftar model

E. Laporan Transaksi Penjualan

Laporan transaksi penjualan berfungsi untuk menampilkan detail transaksi penjualan yang terjadi. Pada form laporan transaksi penjualan, user memasukkan kategori terlebih dahulu. Terdapat dua macam kategori, yaitu tanggal pesan dan tanggal ambil. Kemudian pilih tanggalnya dan pelanggannya, sesudah itu klik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan transaksi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.23.

Gambar 4.23 Tampilan laporan penjualan

F. Laporan Perhitungan Simulasi *Earliest Due Date* (EDD)

Laporan perhitungan EDD berfungsi untuk menampilkan detail perhitungan simulasi EDD yang dilihat dari transaksi penjualan yang terjadi. Sesudah itu klik tombol show, maka data yang dibutuhkan akan muncul di main report. Detail tampilan laporan transaksi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4.24.

LAPORAN SIMULASI						
<i>Tanggal Cetak: 31 May 2010</i>						
Kode Transaksi	NamaPelanggan	Processing Time	Flow Time	Due Date	Lateness	Job Lateness
1005-00007	P.YUSUF	2	2	7	-5	0
1005-00006	P. LEGIYO	5	7	14	-9	0
1005-00010	PT. SMART SOLUTION	2	9	14	-12	0
1005-00008	TKMUSLIMAT PRAMBON	4	13	15	-11	0
1005-00005	JERRY	10	23	19	-9	0
1005-00013	P.YUSUF	2	25	19	-17	0
1005-00009	SDN GEDANGROWO PRAMBON	3	28	20	-17	0
1005-00011	PT. SMART SOLUTION	8	36	31	-23	0
1005-00012	JERRY	10	46	61	-51	0
Total		46	189		-154	0
Rata - Rata Waktu Selesai		: 21.00 Hari		Rata-Rata Job dalam System		: 4.11 Pekerjaan
Utilisasi		: 24.34 %		Rata-Rata Waktu Keterlambatan		: 0.00 Hari

Gambar 4.24 Tampilan Laporan Simulasi EDD

4.3 Evaluasi dan Hasil Pengujian Sistem

Evaluasi dan pengujian sistem dimaksudkan untuk menguji apakah sistem dan aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini, dilakukan pengujian apakah perhitungan aplikasi dan perhitungan manual memberikan hasil yang sama dalam menjadwalkan pekerjaan-pekerjaan dengan menggunakan metode EDD.

Perhitungan manual untuk penjadwalan pesanan dalam 1 periode atau 1 bulan dapat dilihat pada Tabel 4.1. Perhitungan tersebut dibuat dengan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel.

Tabel 4.1 Perhitungan EDD manual

Kode Transaksi	Kode Pelanggan	Processing Time	Flow Time	Due Date	Lateness
1005-00007	P-00006	2	2	7	0
1005-00006	P-00011	5	7	14	0
1005-00010	P-00002	2	9	14	0
1005-00008	P-00010	4	13	15	0
1005-00005	P-00008	10	23	19	4
1005-00013	P-00006	2	25	19	6
1005-00009	P-00009	3	28	20	8
1005-00011	P-00002	8	36	31	5
1005-00012	P-00008	10	46	61	0
		46	189		23

- a) Rata-rata waktu penyelesaian : $189/9 = 21$ hari
 b) Utilization : $46/189 = 0,24$ 24%
 c) Jumlah Pekerjaan di Sistem : $189/46 = 4,11$ pekerjaan
 d) Rata-Rata waktu keterlambatan : $23/9 = 2,56$ hari

Perhitungan hasil aplikasi yang telah dibangun dapat dilihat pada Gambar 4.22. dari tabel dan gambar tersebut menunjukkan hasil yang sama sehingga perhitungan dalam aplikasi penjadwalan produksi dengan metode EDD ini terbukti benar.

LAPORAN SIMULASI						
Tanggal Cetak: 31 May 2010						
Kode Transaksi	NamaPelanggan	Processing Time	Flow Time	Due Date	Lateness	Job Lateness
1005-00007	P.YUSUF	2	2	7	-5	0
1005-00006	P. LEGIYO	5	7	14	-9	0
1005-00010	PT. SMART SOLUTION	2	9	14	-12	0
1005-00008	TKMUSLIMAT PRAMBON	4	13	15	-11	0
1005-00005	JERRY	10	23	19	-9	0
1005-00013	P.YUSUF	2	25	19	-17	0
1005-00009	SDN GEDANGROWO PRAMBON	3	28	20	-17	0
1005-00011	PT. SMART SOLUTION	8	36	31	-23	0
1005-00012	JERRY	10	46	61	-51	0
Total		46	189		-154	0
Rata - Rata Waktu Selesai : 21.00 Hari		Rata-Rata Job dalam System		: 4.11 Pekerjaan		
Utilisasi : 24.34 %		Rata-Rata Waktu Keterlambatan		: 0.00 Hari		

Gambar 4.25 Perhitungan EDD dengan menggunakan aplikasi

4.4 Evaluasi Hasil Program

Program yang sudah jadi akan dievaluasi, apakah sesuai dengan tujuan dari rencana pembuatan aplikasi atau tidak. Tabel evaluasi hasil program berisi tujuan dari pembuatan aplikasi, input data yang dimasukkan, output yang diharapkan dalam pembuatan aplikasi tersebut, output program yang dihasilkan, dan hasil output program sesuai dengan output yang diharapkan atau tidak. Untuk lebih jelasnya, evaluasi hasil program dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Evaluasi Hasil Program / Tampilan

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output program	Hasil
1.	Membuat dan menyimpan data master model untuk digunakan sebagai acuan dalam memilih model bagi konsumen.	Apabila ingin menambah atau mengurangi data, tinggal menekan tombol tambah, ubah atau hapus. Mengisi nama model, harga dan keterangan. Sedangkan ukuran dan warna diisi pada form master ukuran dan form master warna.	Dapat menyimpan data model pada tabel master Model.	Form menampilkan data model yang tersimpan pada tabel Model	Sesuai dengan output yang diharapkan.

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output program	Hasil
2.	Menyimpan data konsumen pada form customer	Apabila ingin menambah atau mengurangi data, tinggal menekan tombol tambah,ubah atau hapus. Konsumen mengisi data nama, alamat dan telepon. Sedangkan kode otomatis terisi oleh komputer.	Data konsumen yang dimasukkan dapat tersimpan pada tabel Pelanggan.	Form menampilkan data pelanggan yang tersimpan pada tabel Pelanggan	Sesuai dengan output yang diharapkan.
3.	Membuat dan menyimpan data master ukuran untuk digunakan sebagai acuan dalam membuat master model.	Apabila ingin menambah atau mengurangi data, tinggal menekan tombol tambah,ubah atau hapus. Hanya mengisi ukurannya saja.	Data ukuran yang dimasukkan dapat tersimpan pada tabel MasterUkuran. Output yang keluar adalah kode ukuran dan ukuran.	Form menampilkan data ukuran yang tersimpan pada tabel Ukuran dan dapat dilihat pada form master Model	Tidak sesuai dengan output yang diharapkan.
4.	Membuat dan menyimpan data master warna untuk digunakan sebagai acuan dalam membuat master model.	Apabila ingin menambah atau mengurangi data, tinggal menekan tombol tambah,ubah atau hapus. Hanya mengisi kolom warnanya saja.	Data yang dimasukkan dapat tersimpan pada tabel MasterWarna.	Form menampilkan data warna yang tersimpan pada tabel Warna dan dapat dilihat pada form master model	Sesuai dengan output yang diharapkan.
5.	Membuat dan menyimpan data member untuk digunakan mengisi siapa saja yang boleh menggunakan aplikasi ini.	Apabila ingin menambah atau mengurangi data, tinggal menekan tombol tambah,ubah atau hapus. Mengisi nama member, password dan bagian.	Data yang dimasukkan dapat tersimpan pada tabel Member	Form menampilkan data member yang tersimpan pada tabel member dan dapat memberikan otoritas user dapat menggunakan form mana saja yang dapat dibuka.	Sesuai dengan output yang diharapkan.

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output program	Hasil
6.	Membuat dan menyimpan data transaksi penjualan.	Tanggal penjualan sesuai dengan tanggal sistem. Tanggal pengambilan diisi sesuai kesepakatan dengan konsumen. Kode pelanggan akan keluar apabila tombol cari ditekan dan akan masuk pada form Pelanggan, kemudian diklik 2 kali maka akan muncul kode pelanggan dan nama pelanggan ke form transaksi penjualan. Processing time diisi oleh bagian penjualan. Kalau memasukkan barang yang akan dipesan harus mengklik tombol + kemudian akan masuk ke form model.	Data yang akan masuk ke tabel DetailPenjualan dan Penjualan. Di tabel DetailPenjualan yang tersimpan adalah kode penjualan, model, jumlah, harga, dan discount. Sedangkan pada tabel Penjualan kolom yang akan diisi adalah kode penjualan, kode pelanggan, tanggal penjualan, tanggal pengambilan, total, dan processing time.	Form menampilkan data transaksi penjualan yang tersimpan pada tabel DetailPenjualan dan tabel Penjualan.	Sesuai dengan output yang diharapkan.
7.	Membuat dan menyimpan data transaksi penjualan yang belum diambil.	Data yang keluar diambil dari tabel Penjualan yang status barangnya masih belum diambil.	Data yang akan masuk dalam tabel Penjualan adalah Status. Karena data yang lainnya sudah dimasukkan melalui form Transaksi Penjualan.	Form menampilkan data transaksi penjualan yang barangnya belum diambil yang tersimpan pada tabel Penjualan. Tapi jika barang tersebut diambil maka pada form tersebut terdapat kolom status yang menandakan pengambilan barang.	Sesuai dengan output yang diharapkan.

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output program	Hasil
8.	Membuat dan menyimpan data perhitungan EDD.	Data yang dimasukkan adalah bulan dan tahun transaksi yang akan dihitung.	Data yang akan diuji dilihat dari tabel Penjualan. Dan data dari hasil perhitungan EDD akan disimpan pada tabel Penjadwalan.	Form menampilkan data perhitungan EDD yang tersimpan pada tabel Penjadwalan.	Sesuai dengan output yang diharapkan.

4.5 Analisis Hasil Evaluasi

Setelah di evaluasi, maka program yang sudah jadi akan dianalisis.

Apakah program tersebut sudah sesuai dengan tujuan awal dari pembuatan program tersebut atau tidak.

Setelah dievaluasi hasil program maka diketahui bahwa program tersebut sudah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Bahwa program tersebut sudah dapat memecahkan permasalahan yang ada pada perusahaan tersebut dengan menggunakan metode *Material Requirement Planning* (MRP). Dengan menggunakan form-form yang ada pada program tersebut maka akan diketahui pesanan mana yang terlebih dahulu akan diproduksi. Sehingga perusahaan dapat meminimalkan *maximum tardiness* dan diharapkan dapat memberikan keputusan produksi yang harus didahulukan.