BAB IV
ANALISA HASIL PENELITIAN

4.1 Perancangan Sistem

Berdasarkan teori diatas kami berusaha untuk menggabungkan antara teori itu dengan data yang diperoleh dari PT TELKOM, yaitu proses pengadaan dan pengendalian material untuk dijadikan suatu program dengan menggunakan Clipper 5.3, data tersebut berupa table

4.1.1 Desain Input (Tambah Data)

Pada tahap ini penulis membuat rancangan bentuk- bentuk pemasukan data yang terdiri dari :

1. Tanggal
2. Jenis Kabel
3. No Haspal
4. Panjang
5. Lokasi 1
6. Loaksi 2

Desain input ini dimaksudkan untuk memberi gambaran atau tampilan bagaimana bentuk pemasukan data pada layar komputer, pada desain masukan ini menggunakan data yang telah diperoses ataupun yang didapat dari database (dbf) . apabila data yang telah dibuat masih kurang bisa ditambah melalui program sub menu tambah data

4.1.2. Desain Output

Desain output merupakan gambaran bagaimana bentuk keluaran atau hasil data yang telah diolah dan di peroses pada layar komputer, pada perancangan sistim ini penulis membuat desain output berbentuk table, yamg suda dibuat di database (dbf), adapun hasil tampilan data pengendalian dan pengawasan material kabel telpon, dapat dilihat di menu utama pada sub-menu tampil yang terdiri dari:

1. Lokasi
2. No. Haspal
3. Type kabel
4. Panjang

4.1.3 Desain Hapus

Pada tahap ini merupakan bentuk desain input yang berguna untuk menghilangkan atau menghapus data yang salah atau ada data yang sudah tidak diperlukan lagi dan terlanjur sudah direkam, dengan adanya fasilitas penghapusan data maka data tersebut bisa dihapus atau dihilangkan sehingga tidak memenuhi tempat penyimpanan

4.1.4 Desain Edit

Pada desain edit (rubah data) merupakan bentuk dari desain input yang berguna dalam hal perbaikan ataupun perubahan data jika memang data tersebut terdapat kesalahan yang harus diperbaiki, kita tinggal memasukan kode dari data yang sudah ada sebelumnya pada database (dbf), kita tinggal memasukan kode tempat (lokasi) yang sudah ada, kemudian mengetikan data yang ada kesalahan, kalau memang perlu disimpan kita tinggal tekan " Y :"

4.2. Flowchart Program

Flowchart ini digunakan untuk menggambarkan logika dari program yang akan dibuat, pada tahap pembuatan flowchart ini penulis menggambarkan diagram alir mulai dari menu utama kenudian bersambung ke submenu yang terdiri dari: diagram alir untuk:

1. Tampil Data
2. Edit (Rubah Data)
3. Tambah Data
4. Hapus Data

4.3 Listing Program

Listing program merupakan sekumpulan program secara keseluruhan yang dibuat pada suatu bahasa pemograman. Listing program pengendalian dan pengawasan material terdiri dari beberapa procedure, yaitu procedure untuk :

1. Menu Utama
2. Tambah Data
3. Tampil Data
4. Edit Data
5. Hapus Data

4.4 Penyelesaian Masalh Dengan Algoritma

Untuk menyesaian masalah yang penulis ungkapkan diatas, disini kami akan membahas tahap penyelesaianya menggunakan langkah-langkah algoritma (untuk menambah data, tampil data, edit dan hapus data)

4.4.1 Tampil Data

Untuk proses penampilan data diperlukan file kunci dari (dbf), disini penulis menggunakan fasilitas database, file kunci yang diberi nama lokasi.dbf setelah file tersebut diaktifkan maka dimenu utama akan tampak data yang sudah ada sebelumnya dari dbf. Pada sub-menu tampil ini hanya akan menampakkan data jika sudah jenuh tinggal tekan enter dan keluar

4.4.2.Tambah Data

Untuk proses pemograman dalam rangka menambah data diperlukan algoritma sebagai berikut:

1. Sediakan variable memory yang diperlukan untuk menyimpan data sementara
2. Tanyakan terlebih dahulu apakah file index ada atau tidak, jika ada langsung ke proses untuk mengaktifkan file index (file index sudah penulis buat pada fasilitas (dbf))
3. Setelah index diaktifkan, selanjutnya antar proses pemasukan data dengan file kunci
4. Cari file kunci apabila data yang dimasukan sudah ada maka akan ditampilkan " *Data Sudah Ada*" apabila data tidak ada maka proses pemasukan dilanjutkan
5. Setelah selesai satu record, maka akan ditampilakn pertanyaan komfirmasi yang akan menanyakan apakah data akan disimpan (Y/T), apabila memilih masuk maka program akan menyimpan data kemudian akan kembali keawal pengisisan awal lagi (looping), apabila anda memilih exit maka program akan keluar

4.4.3 Edit (Rubah Data)

Dalam proses rubah data, data yang sudah atau terlanjur direkam masih dapat diperbaiki sesuai dengan data yang diinginkan, berikut ini adalah langkah algoritmanya :

1. Sediakan variable memory yang diperlukan untuk menyimpan data sementara
2. Tanyakan terlebih dahulu file index ada atau tidak . jika ada langsung ke proses untuk mengaktifkan file index, tetapi apabila tidak ada , buat dan aktifkan file tersebut (penulis membuat file index dengan fasilitas dbf dengan nama pengawasan.dbf)
3. Setelah file index diaktifkan, selanjutnya mulai proses pengeditan data dengan file kinci
4. Cari file kunci apabila data yang dimaksudkan tidak ada maka akan ditampilkan Data Tidak Ada, apabila data ada maka akan menampilkan data tersebut kemudian lakukan proses pengedita data
5. Setelah selesai satu record, maka akan menampilkan pertanyaan konfirmasi yang menanyakan pakah data akan disimpan , apabila memilih masuk maka program akan menyimpan dat kemudian data kemudian akan kembali keawal pengisian lagi (looping)
6. Apabila memilih exit maka program akan keluar

4.4.4 Hapus Data

Unatuk membuat program penghapusan dat langkah-langkah algoritmanya sebagai berikut:

1. Sediakan variable memory yang diperlukan untuk menyimpan data sementara
2. Tanyakan terlebih dahulu apakah file index ada atau tidak jika ada langsung keproses untuk mengaktifkan file index tetapi pabila tidak ada buat dan diaktifkan file index tersebut
3. Setelah idex diaktifkan, selanjutnya mulai proses pemasukan data dengan file kunci
4. cari file kunci apabila data yan akan dihapus tidak ada tampilan pasan *Data Tidak Ada*, tetapi jika ada yang akan dihapus ada, tampilkan kelayar monitor.
5. Tampilkan pertanyaan konfirmasi yang menanyakan apakah data yang akan dihapus atau tidak, apabila memilih "Y" berarti data akan dihapus dari disck, jika memilih "T" berarti data tidak jadi dahapus.

4.4.5. Menu Utama

Untuk mengeksekusi program akan lebih mudah dilakukan indikasi menu utama karena dengan menu ini kita dapat dengan mudah mengontrol program yang akan diakses, menu utama sangat memegang peranan karena dengan menu ini program menjadi lebih user interaktif sehingga lebih menyenangkan bagi pemakai (user friendly). Menu utama dapat dibuat dengan mengunkan statement prompt yang sudah disediakan clipper 5.3, adapun langkah algoritmanya adalah:

1. Aktifkan file lalu kompile menu utama sehingga akan tampil berbagai pilihan sub-menu seperti sub-menu masuk, tampil, rubah dan hapus.
2. jika ingin melakukan pilihan tinggal memilih nomer sub-menu yang ingin diaktifkan
3. Apabila pilihan sudah ditetapkan tinggal menekan tombol enter, jika ingin keluar dari program , gerakan kursor keposisi exit kemudian tekan enter
4. Cara kerja algoritma diatas merupakan keterangan atau langkah-langkah diagram alir (floechart)