BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Jadwal kerja praktek dibuat berdasarkan kesepakatan bersama antara pembimbing lapangan dengan penulis selaku pelaksana kerja praktek, adapun hasil dari kesepakatan itu bahwa pelaksanaan kerja praktek dilakukan setiap hari.

No	Tanggal	Agenda
1.	23 Juli 2008	Membuat kesepakatan jadwal kerja praktek.
2.	28 Juli 2008	1. Merancang program aplikasi yang akan dibangun. 2. Menerima gambaran secara lisan dari pembimbing mengenai proses pada aplikasi yang akan dibangun.
3.	04 Agustus 2008	Membuat aplikasi dari hasil rancangan yang telah dibuat (coding).
4.	11 Agustus 2008	Tanya jawab mengenai proses aplikasi yang telah dibangun
5.	18 Agustus 2008	Test aplikasi yang telah dibangun.
6.	25 Agustus 2008	Finishing Program.

Tabel 3.1 Jadwal Kerja Praktek

3.2 Teknis Pelaksanaan Kerja Praktek

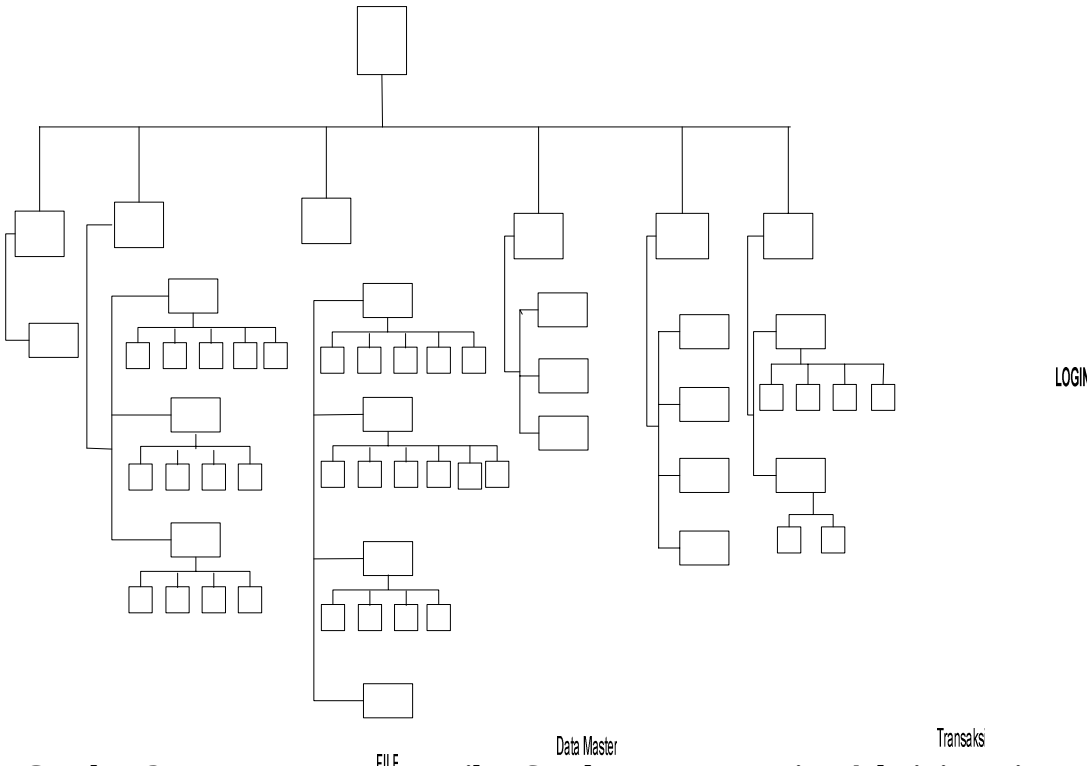
Selama Kuliah Kerja Praktek ini penulis ditempatkan pada bagian IT, yang mana penulis terlebih dahulu diberi pengarahan dan penjelasan – penjelasan mengenai tugas – tugas yang nanti akan dikerjakan. Maka setelah itu barulah penulis dapat melaksanakan Kerja Praktek sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama.

Berdasarkan pengarahan dari pembimbing, penulis mulai menganalisa tugas yang diberikan kepada penulis dengan memahami terlebih dahulu tugas yang diberikan kepada penulis. Setelah itu barulah kami mengerjakan pembuatan program aplikasi koperasi menggunakan visual basic dengan data – data serta gambaran yang diperoleh dari pembimbing.

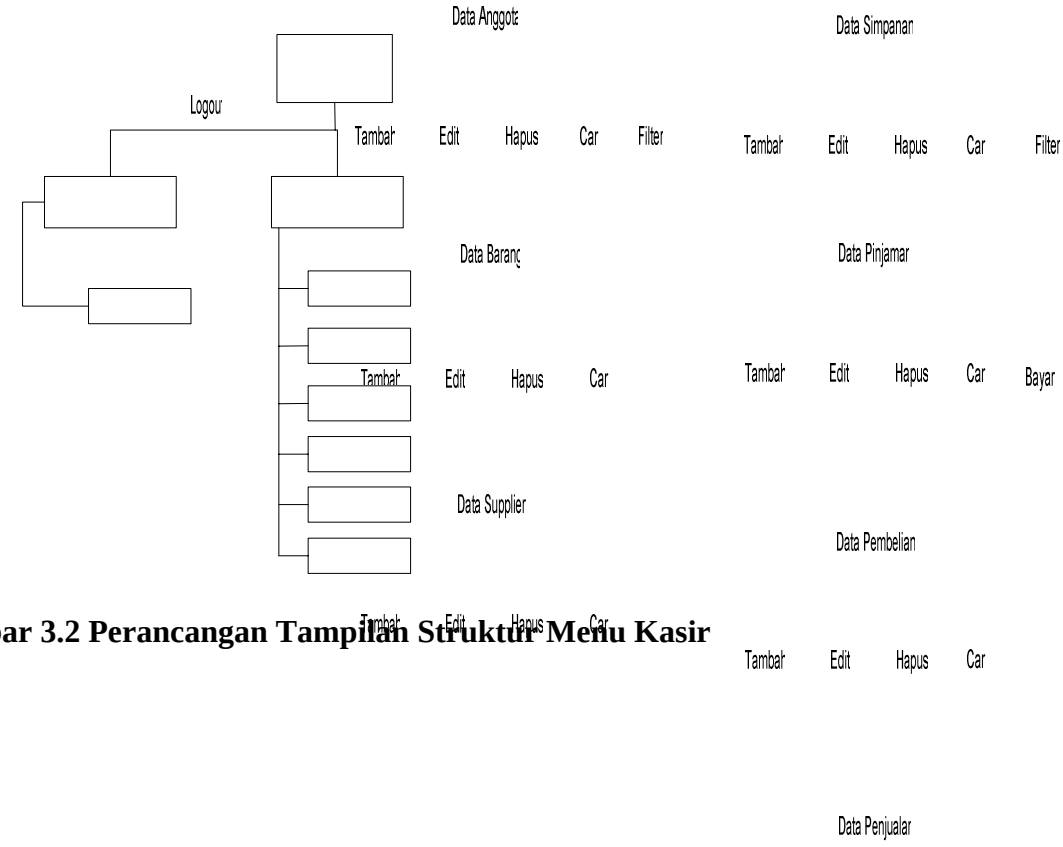
3.3 Data Kerja Praktek

3.3.1 Perancangan Struktur Menu

Stuktur Menu merupakan berisikan menu dan submenu yang berfungsi untuk memudahkan user dalam menggunakan sistem. Menu-menu tersebut akan dimunculkan sesuai dengan hak akses masing-masing. Berikut ini digambarkan mengenai stuktur menu Sistem Koperasi KITech:



Gambar 3.1 Perancangan Tampilan Struktur Menu Bagian Administrasi



Gambar 3.2 Perancangan Tampilan Struktur Menu Kasir

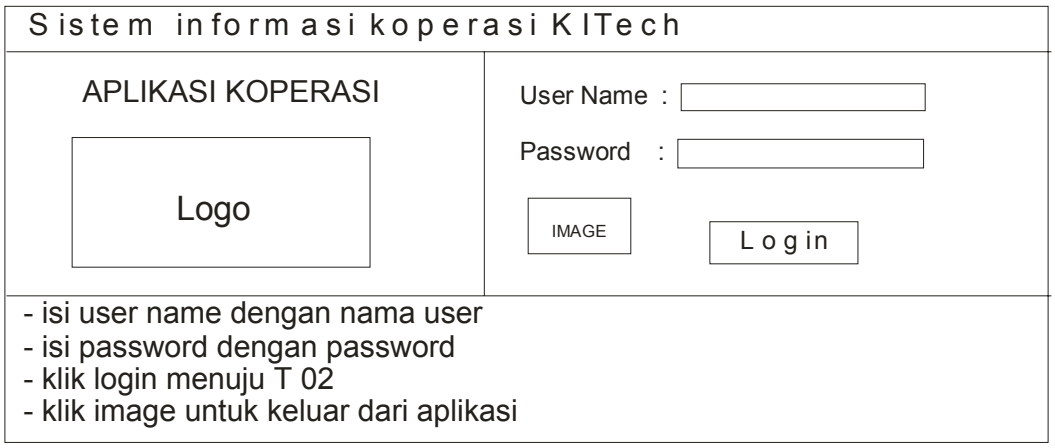
3.3.2 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan tahap yang harus dikerjakan pada proses pembuatan sebuah program atau aplikasi. Antarmuka atau *interface* adalah suatu bagian yang berhubungan langsung dengan pengguna aplikasi. Perancangan antarmuka bertujuan agar program atau aplikasi yang dihasilkan terlihat lebih menarik dan mudah dimengerti pada saat dioperasikan. Berikut ini adalah tampilan antarmuka yang dirancang pada sistem koperasi KITech.

3.2.3.1 Perancangan Antar Muka Program Aplikasi

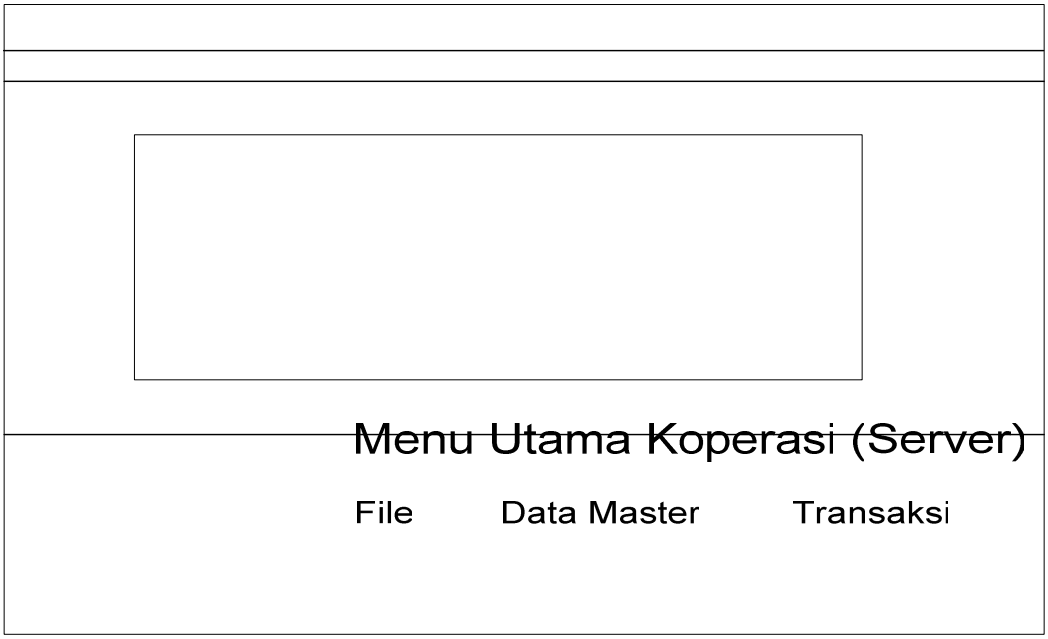
Berikut ini adalah tampilan antar muka yang dirancang pda sistem koperasi KITech:

A. Perancangan Login (T01)



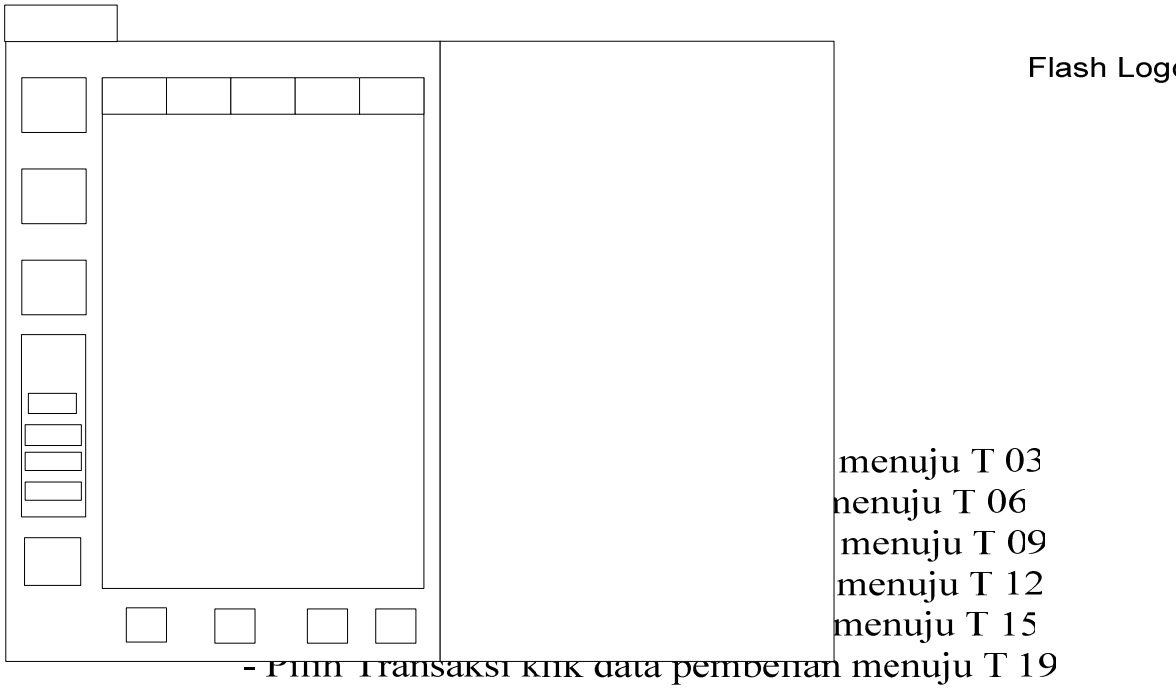
Gambar 3.3 Perancangan Tampilan Login Server

B. Perancangan Menu Utama Bagian Adminstrasi (T02)



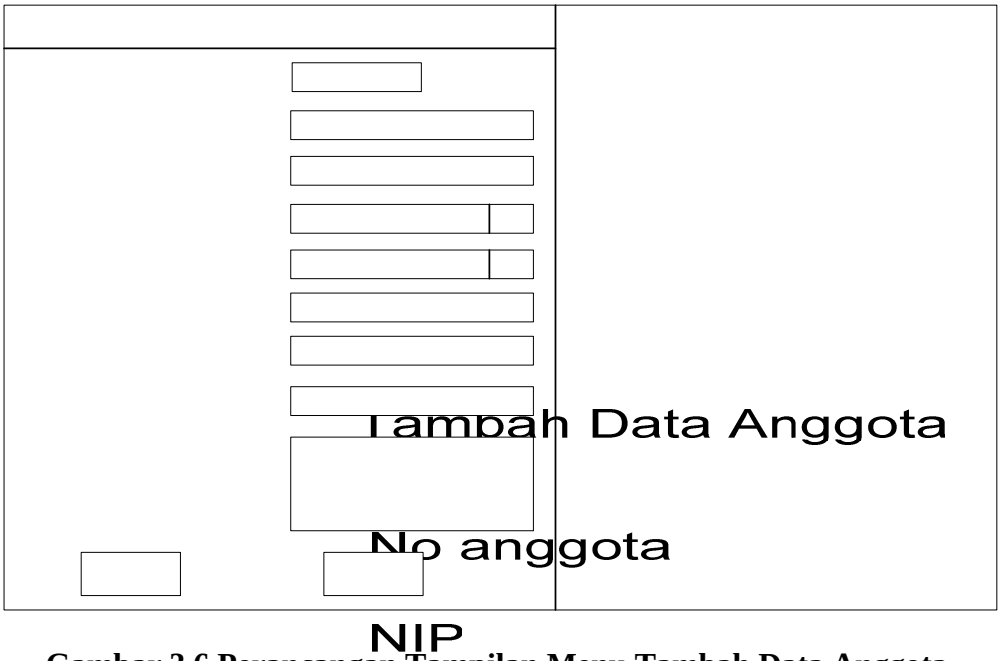
Gambar 3.4 Perancangan Tampilan Menu Utama

C. Perancangan Menu Data Anggota (T03)



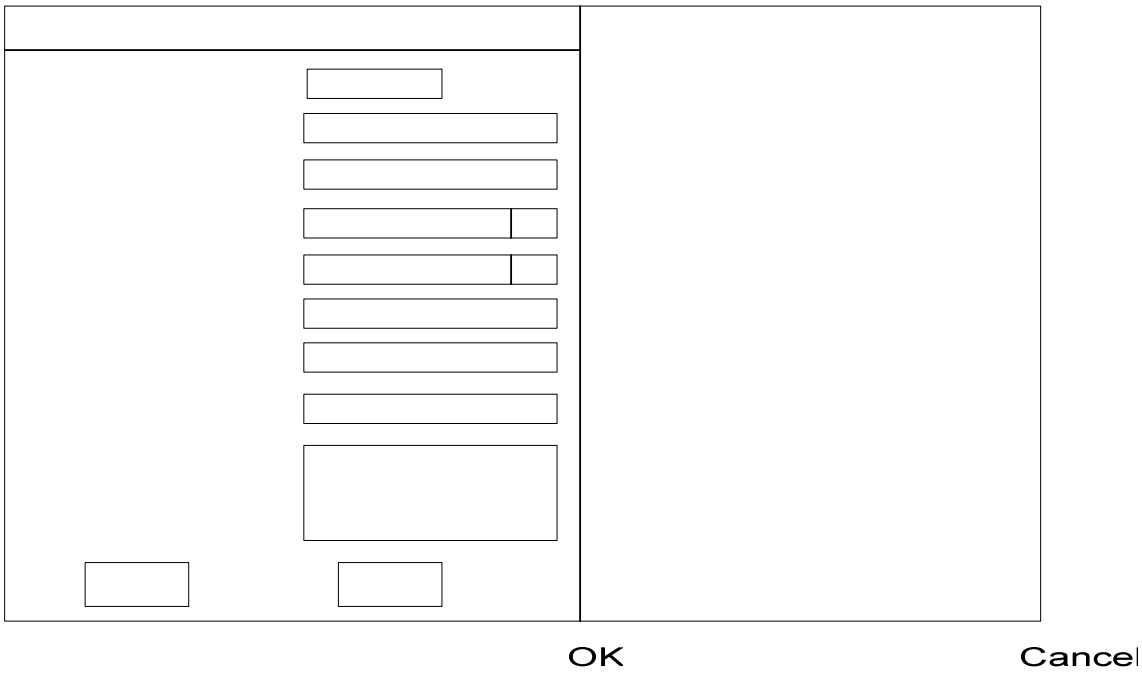
Gambar 3.5 Perancangan Tampilan Menu Data Anggota

D. Perancangan Menu Tambah Data Anggota (T04)



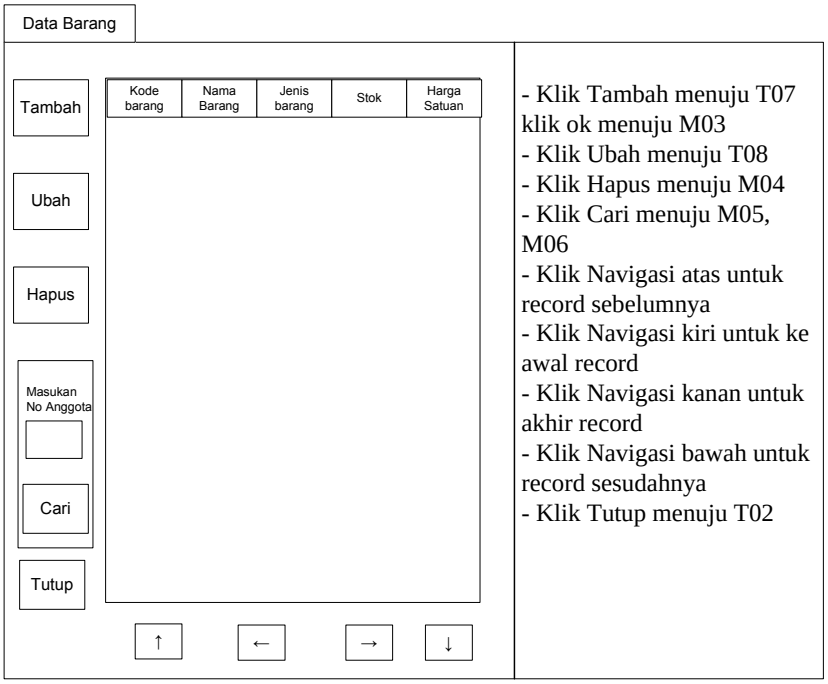
Gambar 3.6 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Anggota

E. Perancangan Menu Ubah Data Anggota(T05)



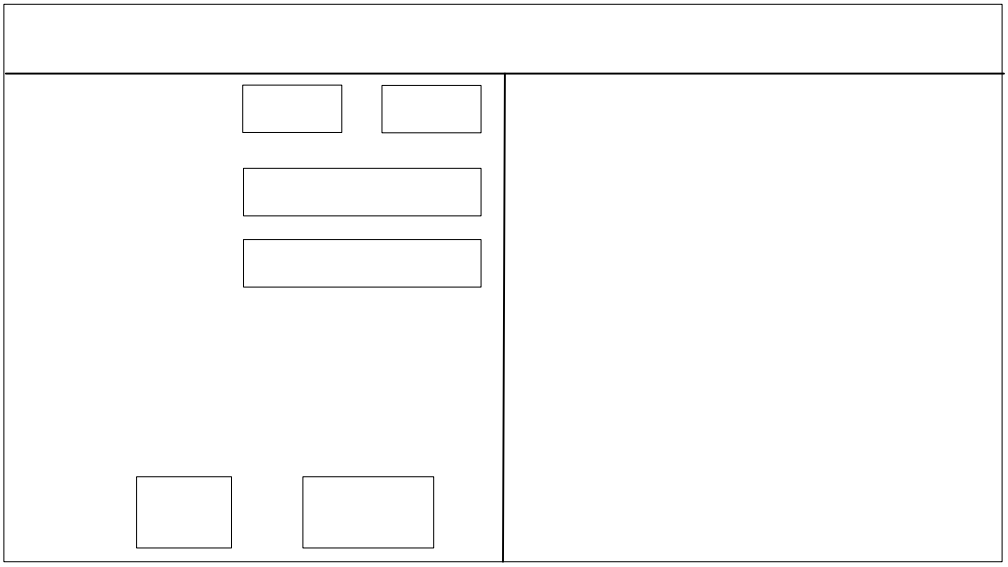
Gambar 3.7 Perancangan Tampilan Menu Ubah Data Anggota

F. Perancangan Menu Data Barang (T06)



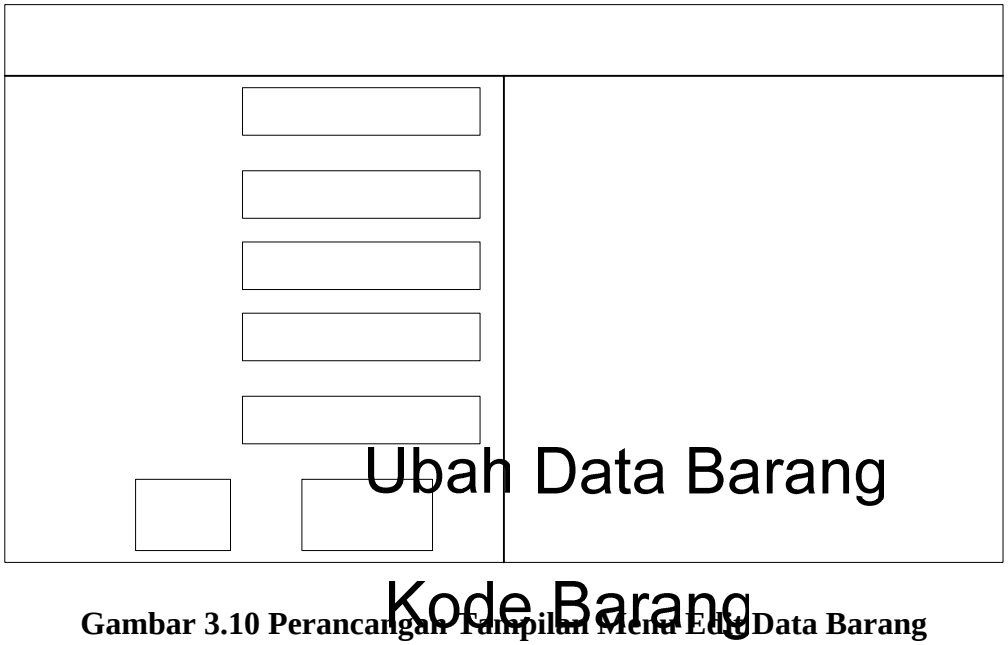
Gambar 3.8 Perancangan Tampilan Menu Data Barang

G. Perancangan Menu Tambah Data Barang (T07)



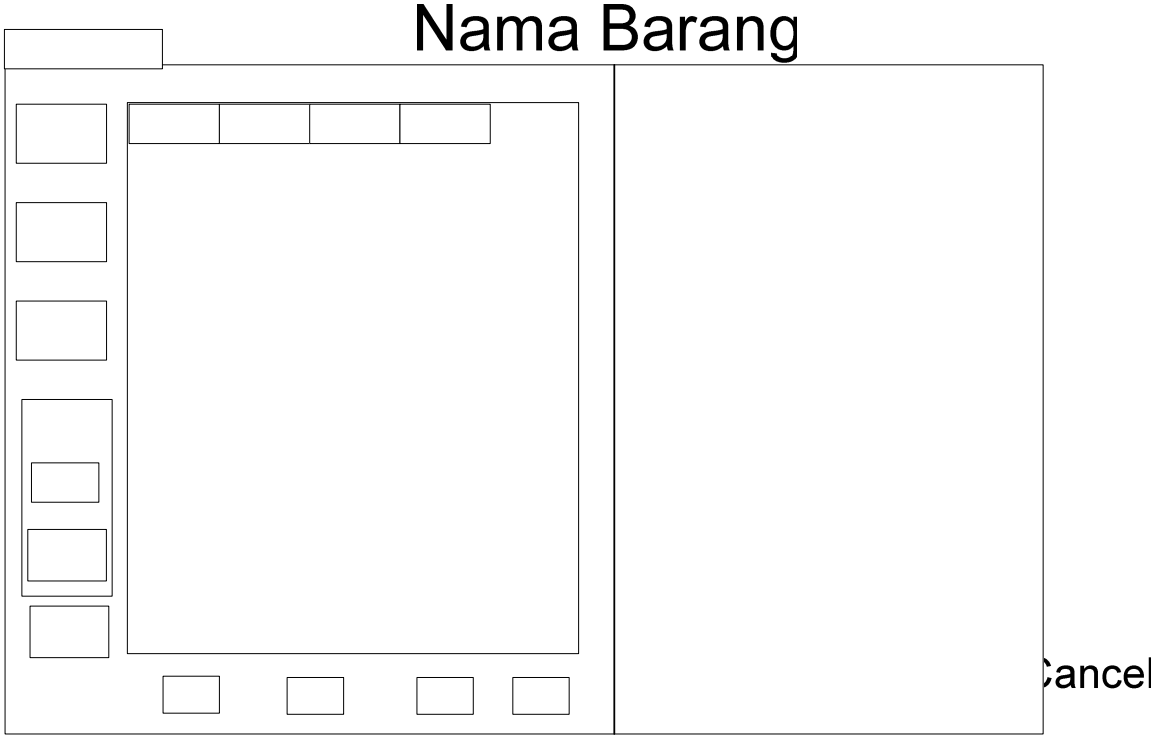
Gambar 3.9 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Barang

H. Perancangan Menu Ubah Data Barang (T08)



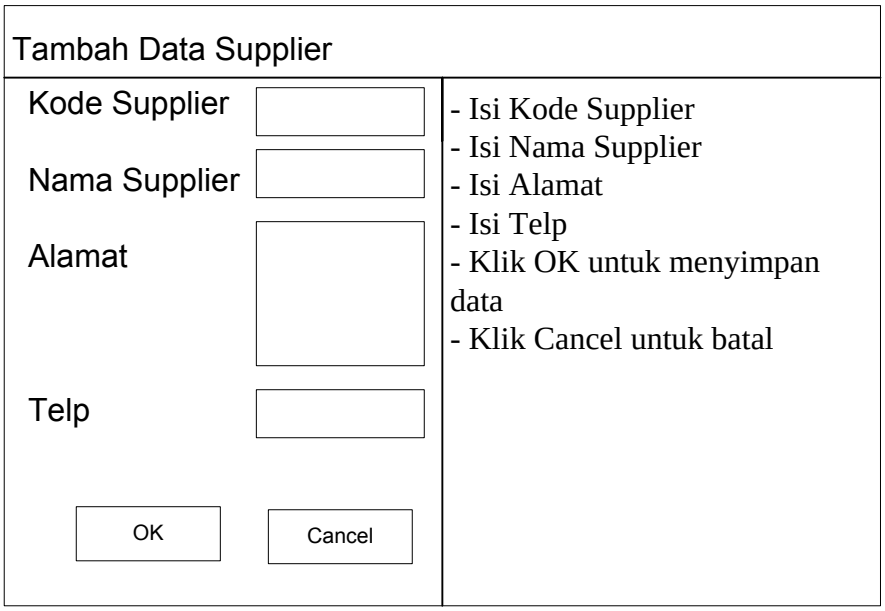
Gambar 3.10 Perancangan Tampilan Menu Edit Data Barang

I. Perancangan Menu Data Supplier (T09)



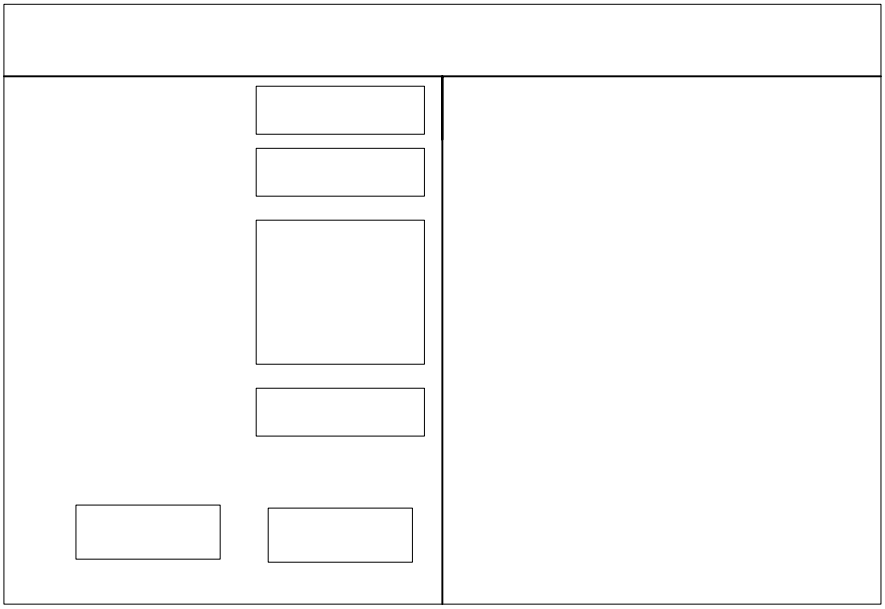
Gambar 3.11 Perancangan Tampilan Menu Data Supplier

J. Perancangan Menu Tambah Data Supplier (T10)



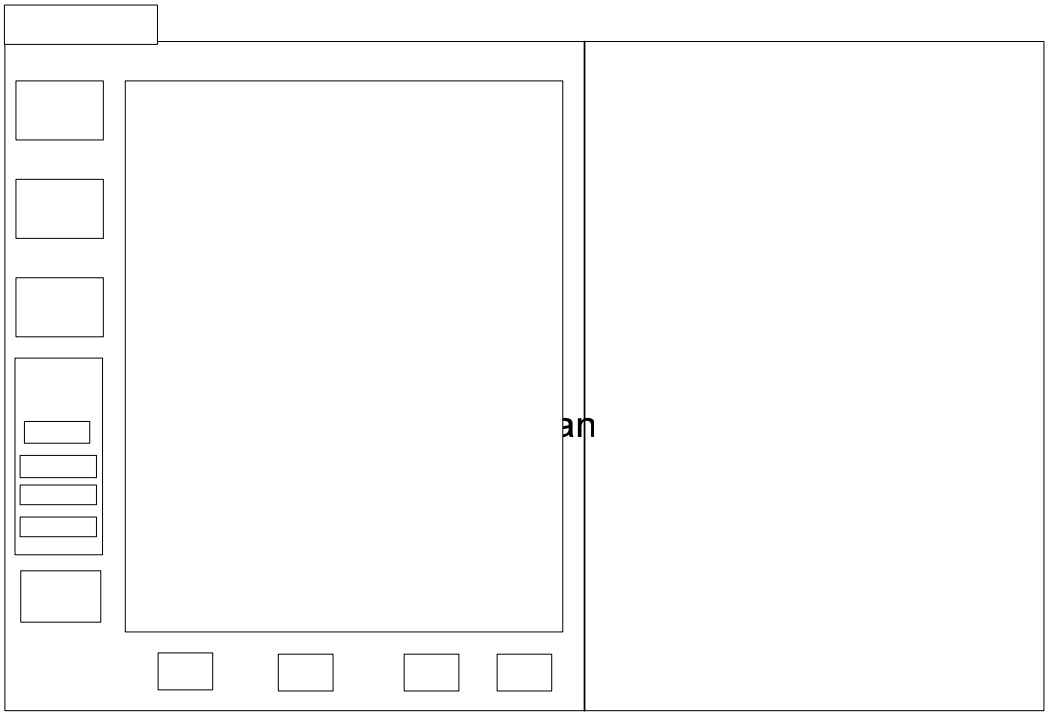
Gambar 3.12 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Supplier

K. Perancangan Menu Ubah Data Supplier (T11)



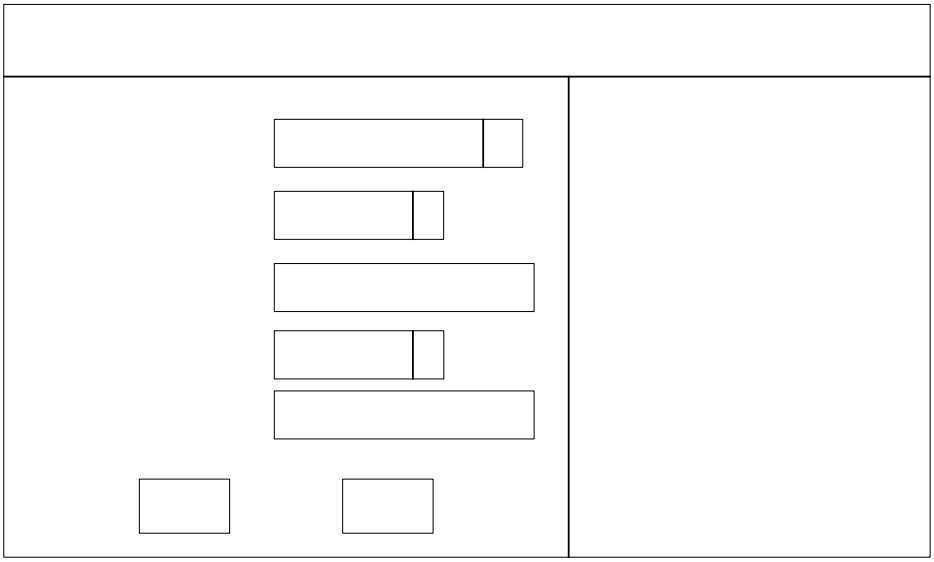
Gambar 3.13 Perancangan Tampilan Menu Edit Data Supplier

L. Perancangan Menu Data Simpanan (T12)



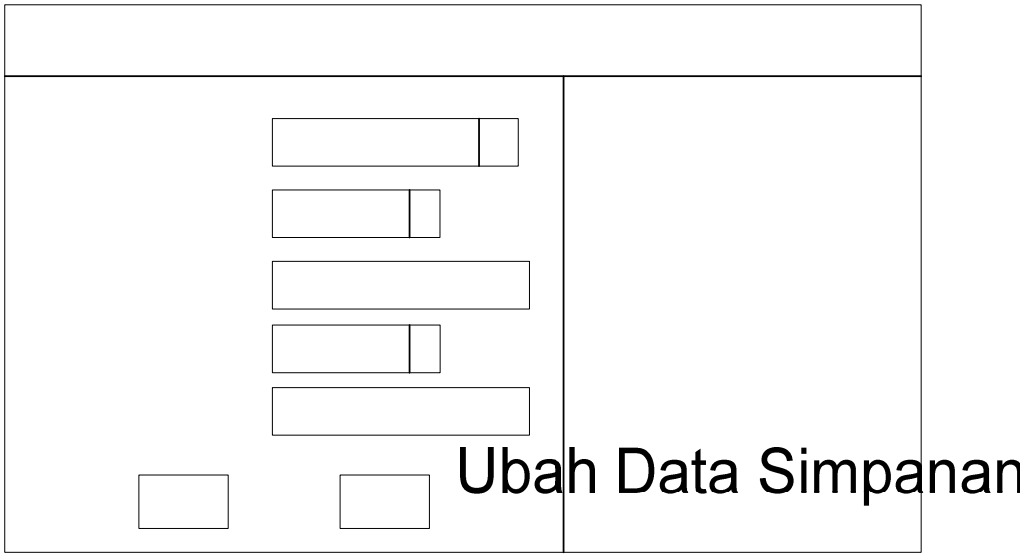
Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Menu Data Simpanan

M. Perancangan Menu Tambah Data Simpanan (T13)



Gambar 3.15 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Simpanan

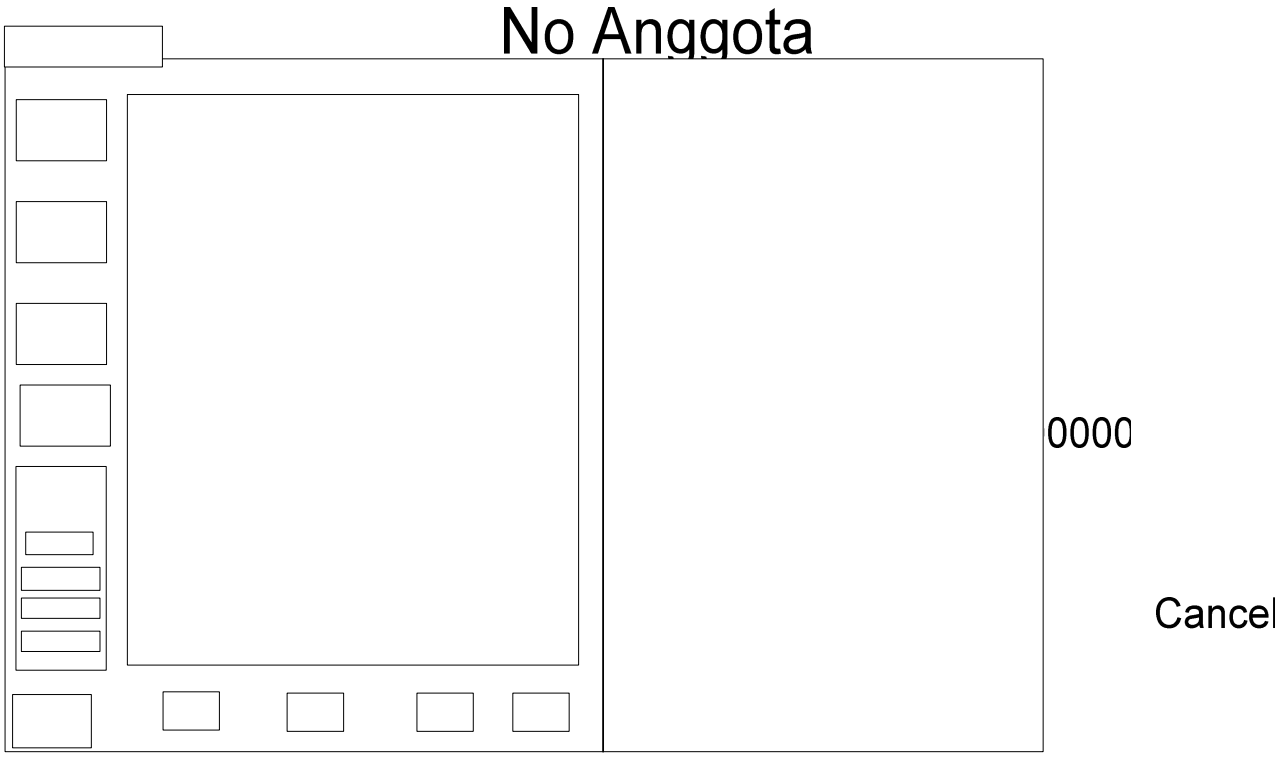
N. Perancangan Menu Ubah Data Simpanan (T14)



Gambar 3.16 Perancangan Tampilan Menu Edit Data Simpanan

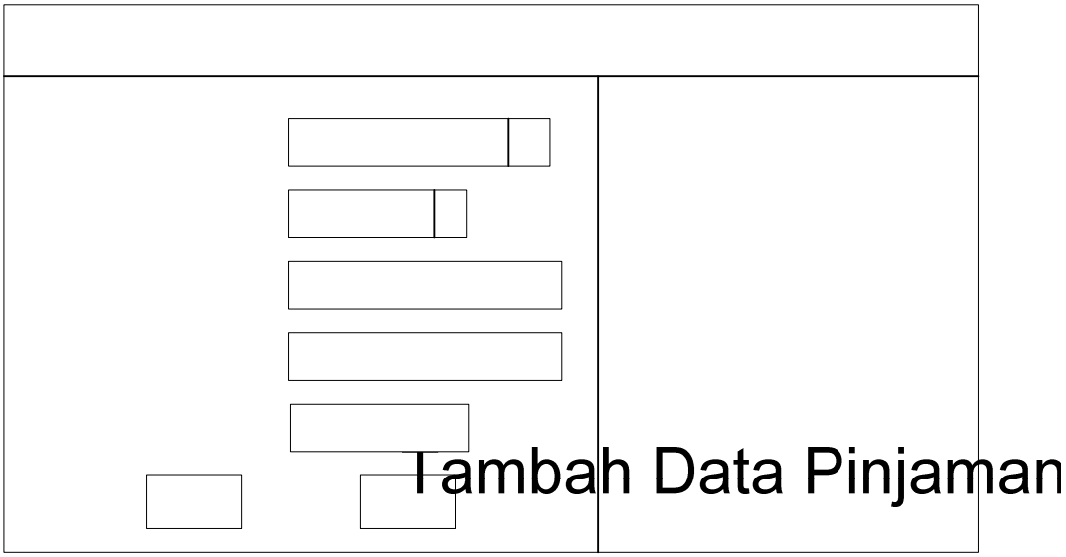
Tanggal

O. Perancangan Menu Data Pinjaman (T15)



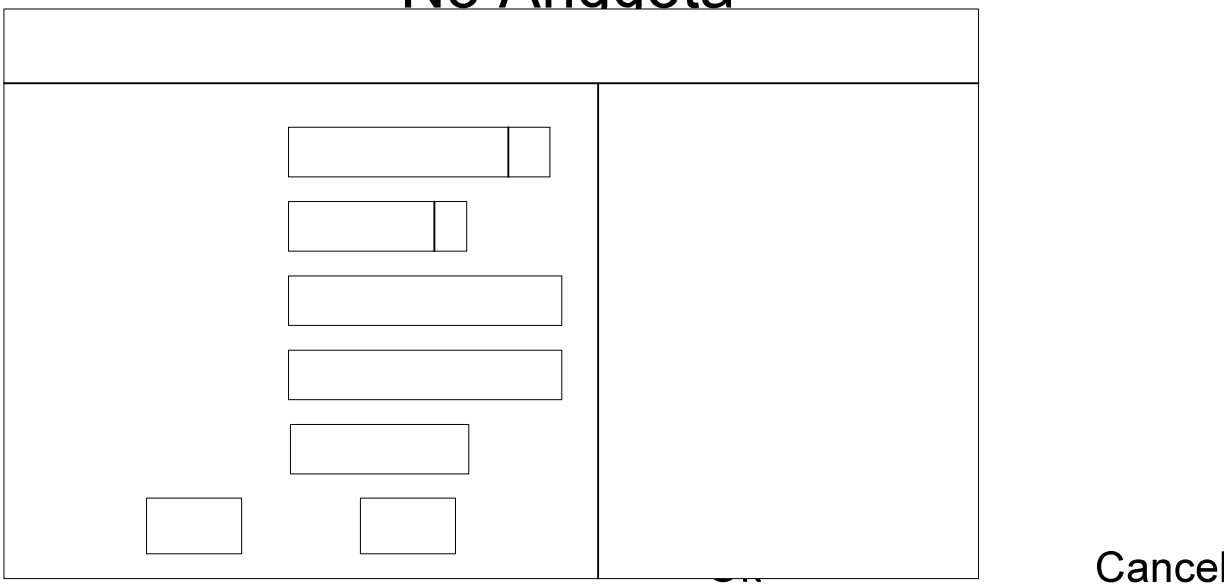
Gambar 3.17 Perancangan Tampilan Menu Data Pinjaman

P. Perancangan Menu Tambah Data Pinjaman (T16)



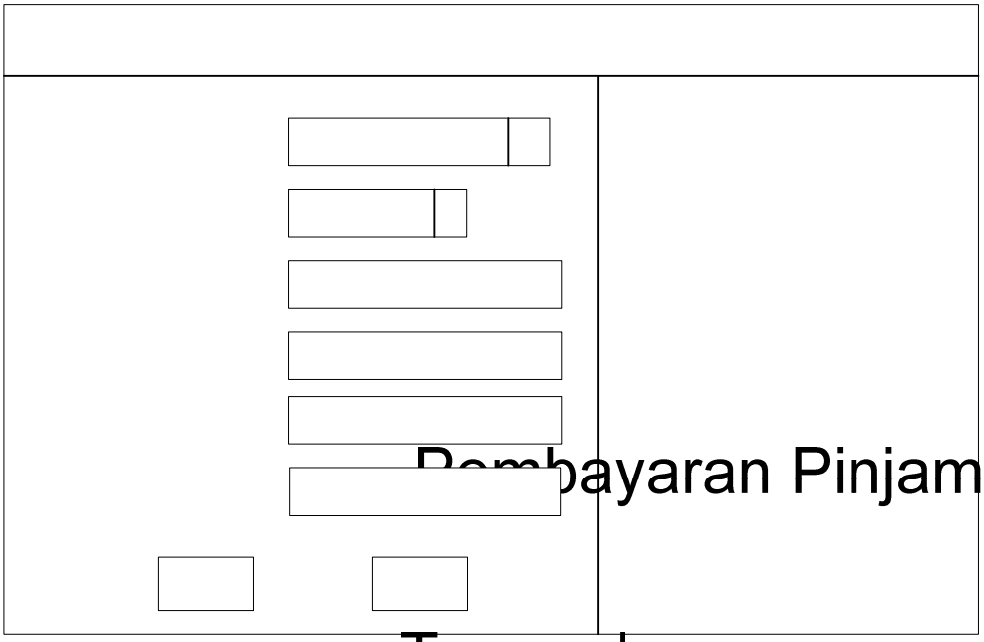
Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Pinjaman

Q. Perancangan Menu Ubah Data Pinjaman (T17)



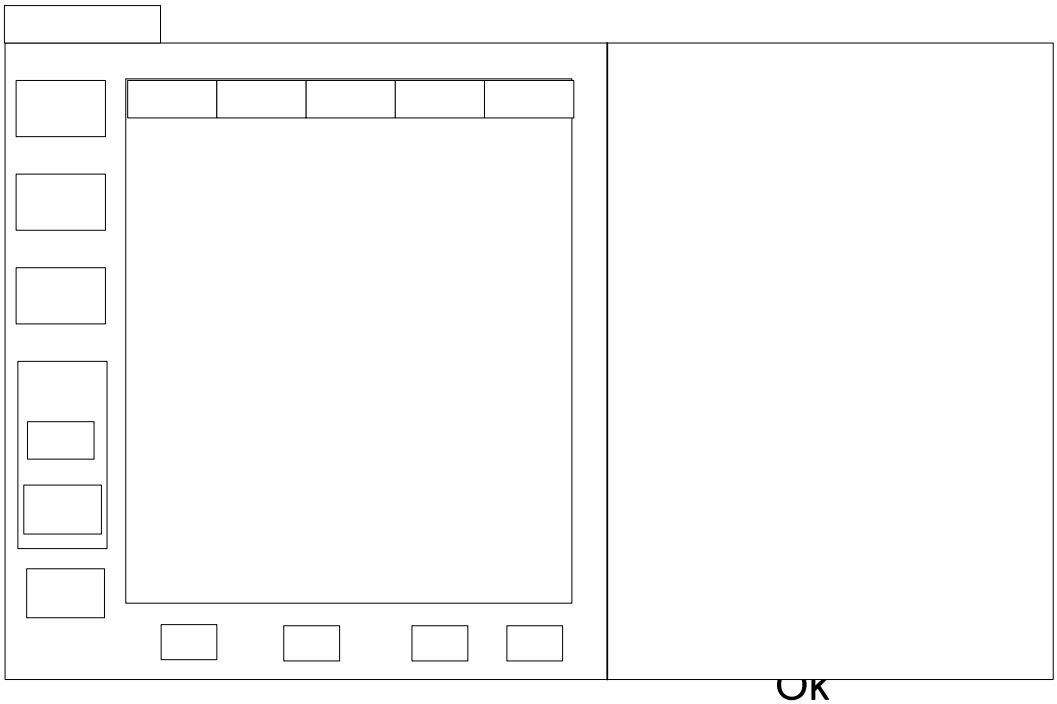
Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Menu Edit Data Pinjaman

R. Perancangan Menu Bayar Pinjaman (T18)



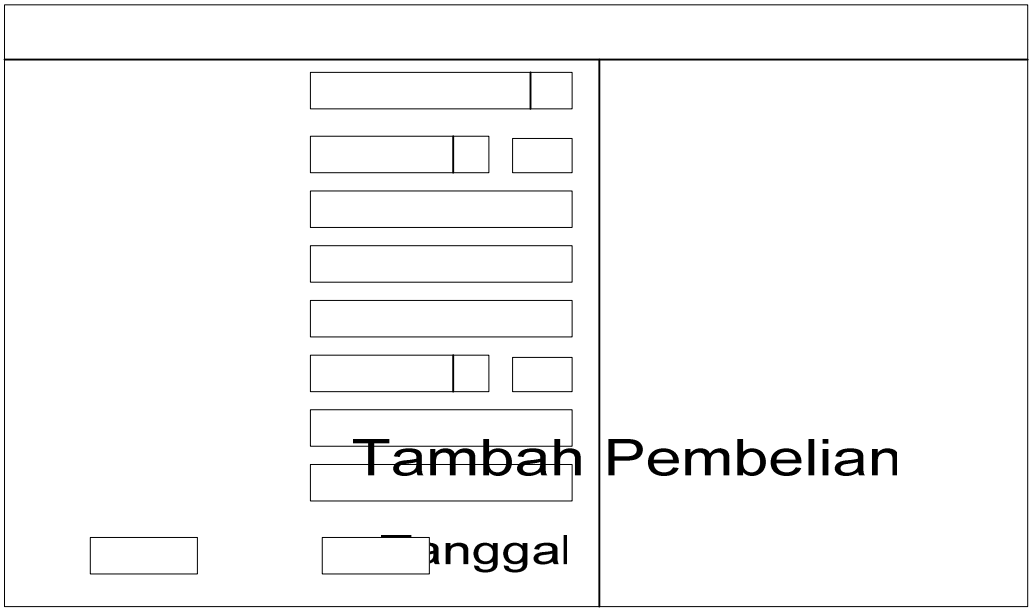
Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Menu Pembayaran Pinjaman

S. Perancangan Menu Data Pembelian (T19)



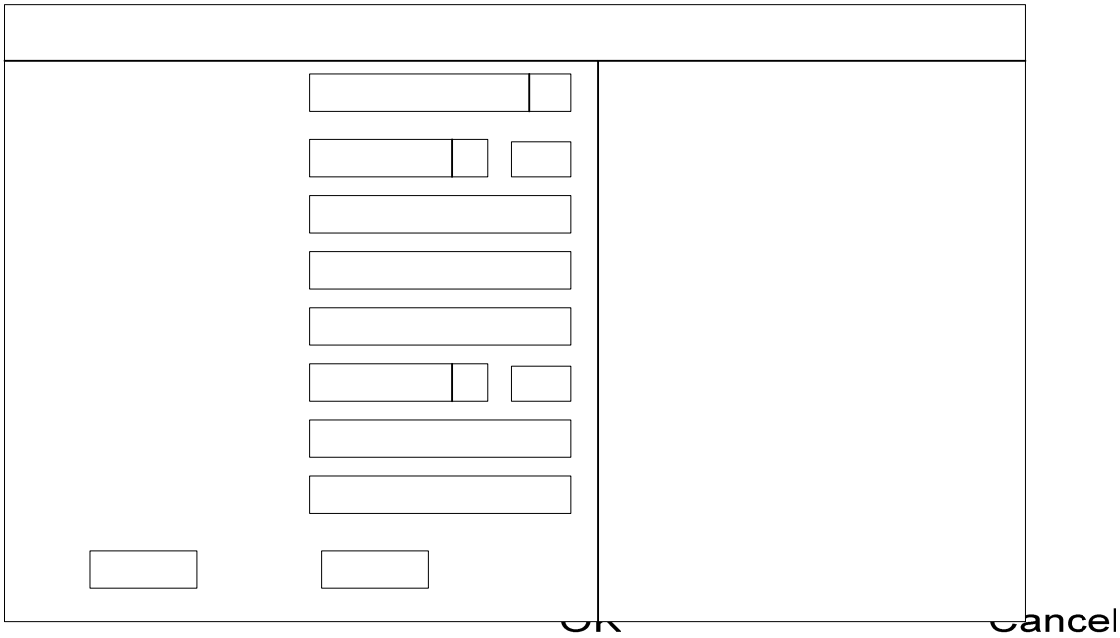
Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Menu Data Pembelian

T. Perancangan Menu Tambah Data Pembelian (T20)



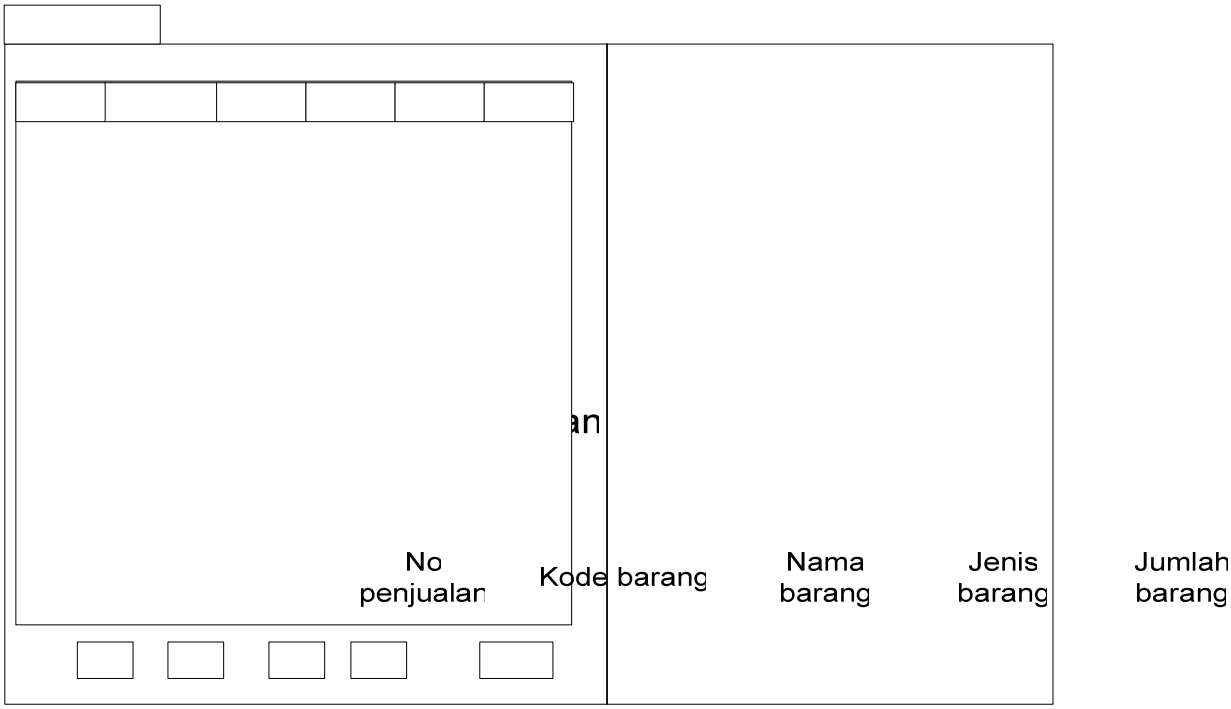
Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Pembelian

U. Perancangan Menu Ubah Data Pembelian (T21)



Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Menu Edit Data Pembelian

V. Perancangan Menu Data Penjualan (T22)



Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Menu Data Penjualan

W. Perancangan Menu Laporan Anggota (T23)



Gambar 3.25 Perancangan Tampilan Menu Laporan Anggota

↑ ← → ↓

X. Perancangan Menu Laporan Barang (T24)



Gambar 3.26 Perancangan Tampilan Menu Laporan Barang

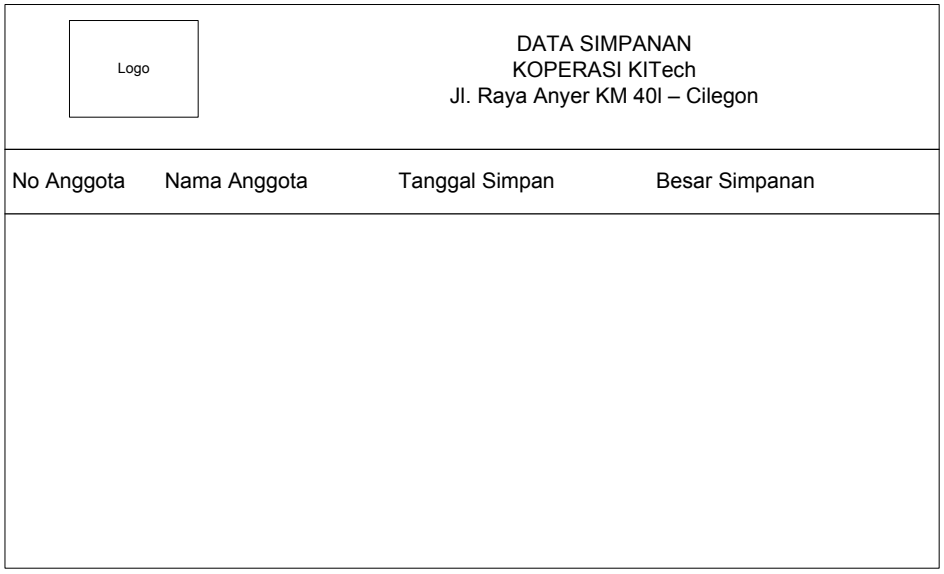
Kode Barang Nama Barang Jenis Bara

Y. Perancangan Menu Laporan Supplier (T25)



Gambar 3.27 Perancangan Tampilan Menu Laporan Supplier

Z. Perancangan Menu Laporan Simpanan (T26)



Gambar 3.28 Perancangan Tampilan Menu Laporan Simpanan

AA. Perancangan Menu Laporan Pinjaman (T27)



Gambar 3.29 Perancangan Tampilan Menu Laporan Pinjaman

BB. Perancangan Menu Laporan Pembelian (T28)



Gambar 3.30 Perancangan Tampilan Menu Laporan Pembelian

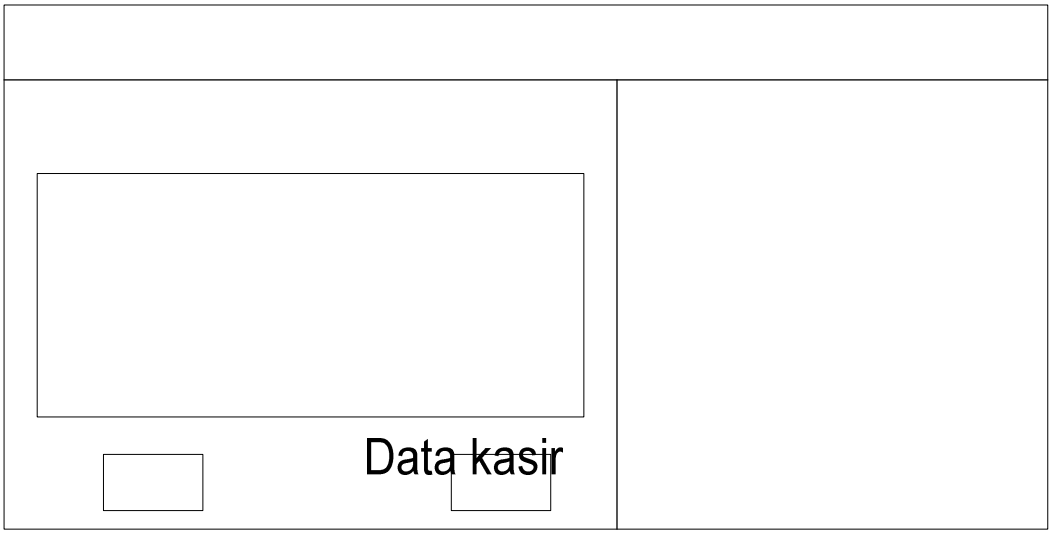
Tgl Pembelian Kode Barang Nama Bar

CC. Perancangan Menu Laporan Penjualan (T29)



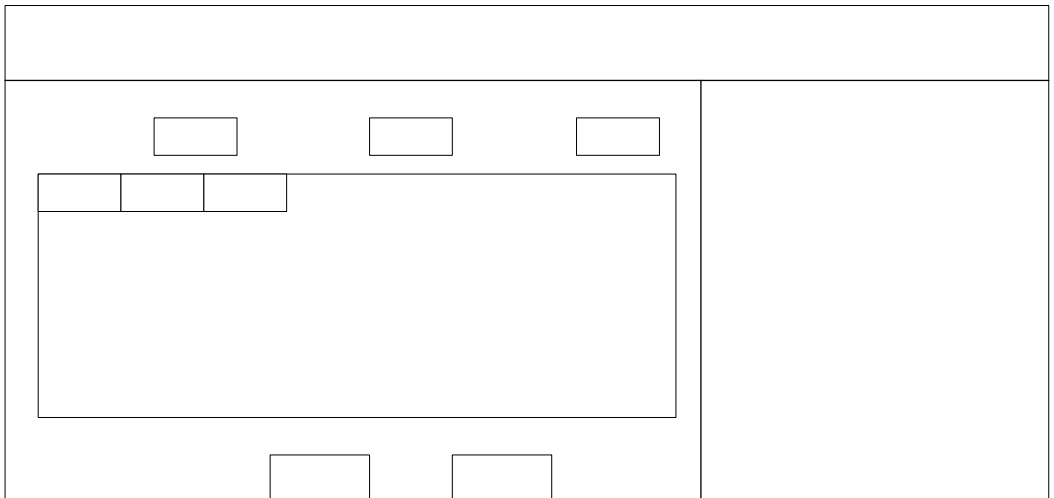
Gambar 3.31 Perancangan Tampilan Menu Laporan Penjualan

DD. Perancangan Menu Data Kasir (T30)



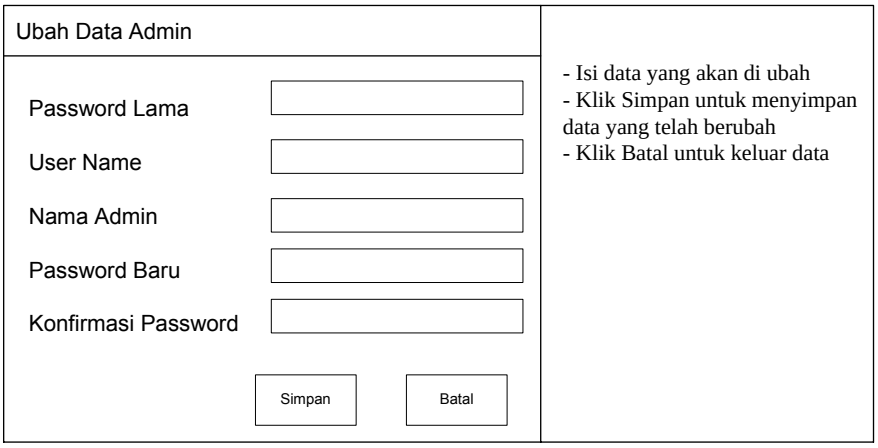
Gambar 3.32 Perancangan Tampilan Menu Data Kasir

EE. Perancangan Menu Tambah Data Kasir (T31)



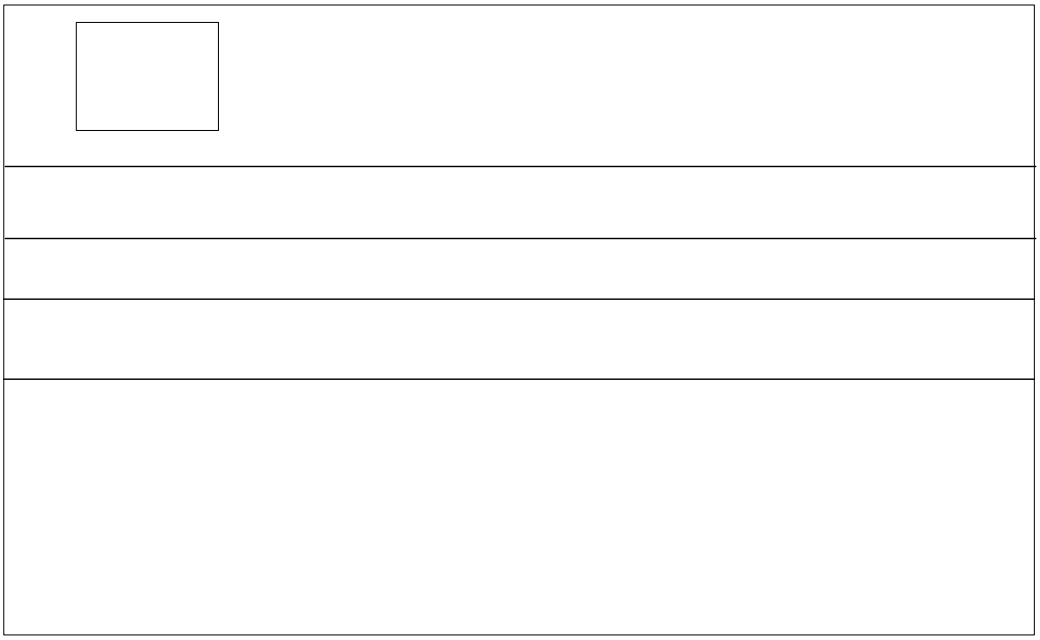
Gambar 3.33 Perancangan Tampilan Menu Tambah Data Kasir

FF. Perancangan Menu Ubah Data Admin (T32)



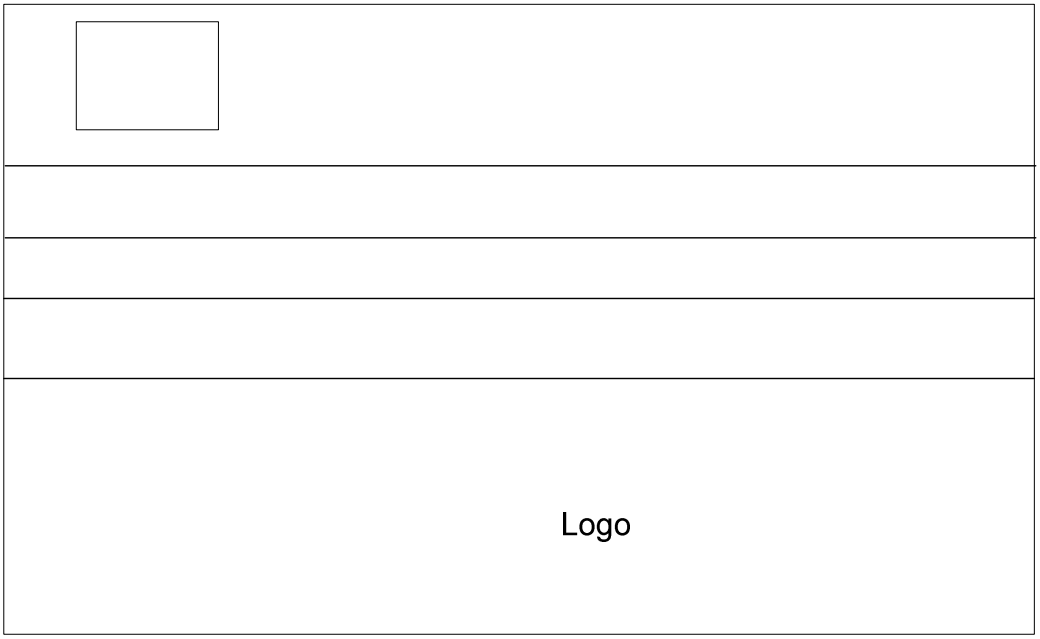
Gambar 3.34 Perancangan Tampilan Ubah Data admin

DD. Perancangan Menu Laporan Simpanan Per Anggota (T35)



Gambar 3.35 Perancangan Tampilan Menu Laporan Simpanan Per Anggota

EE. Perancangan Menu Laporan Pinjaman Per Anggota (T36)

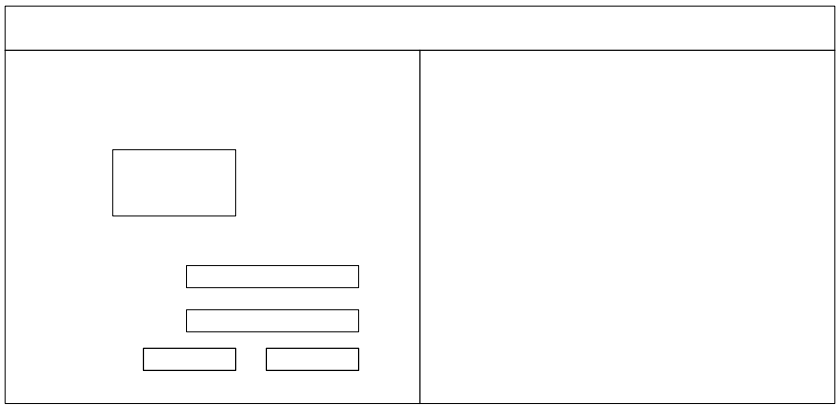


Gambar 3.36 Perancangan Tampilan Menu Laporan Pinjaman Per Anggota

No Anggota :

Nama Anggota :

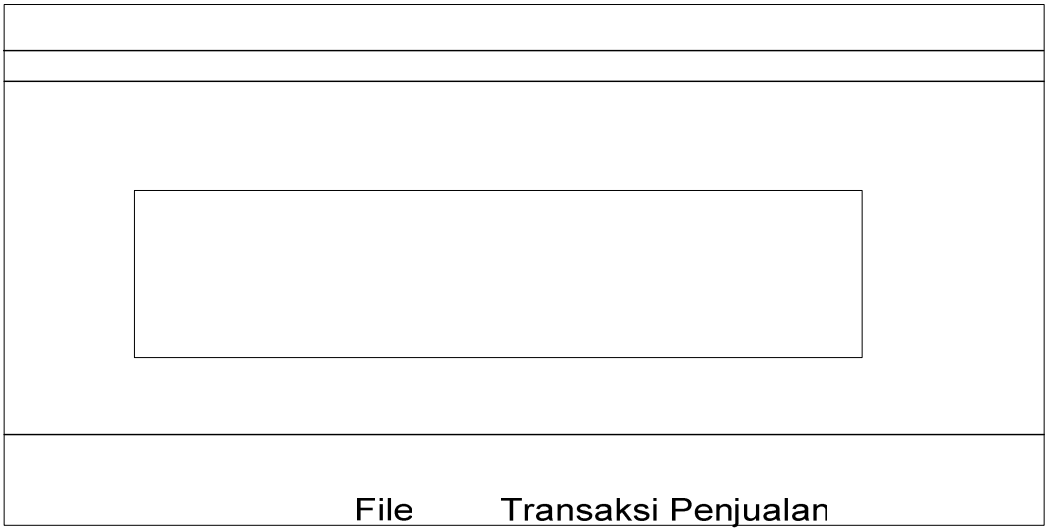
II. Perancangan Menu Login Kasir (T37)



Tanggal Pinjam

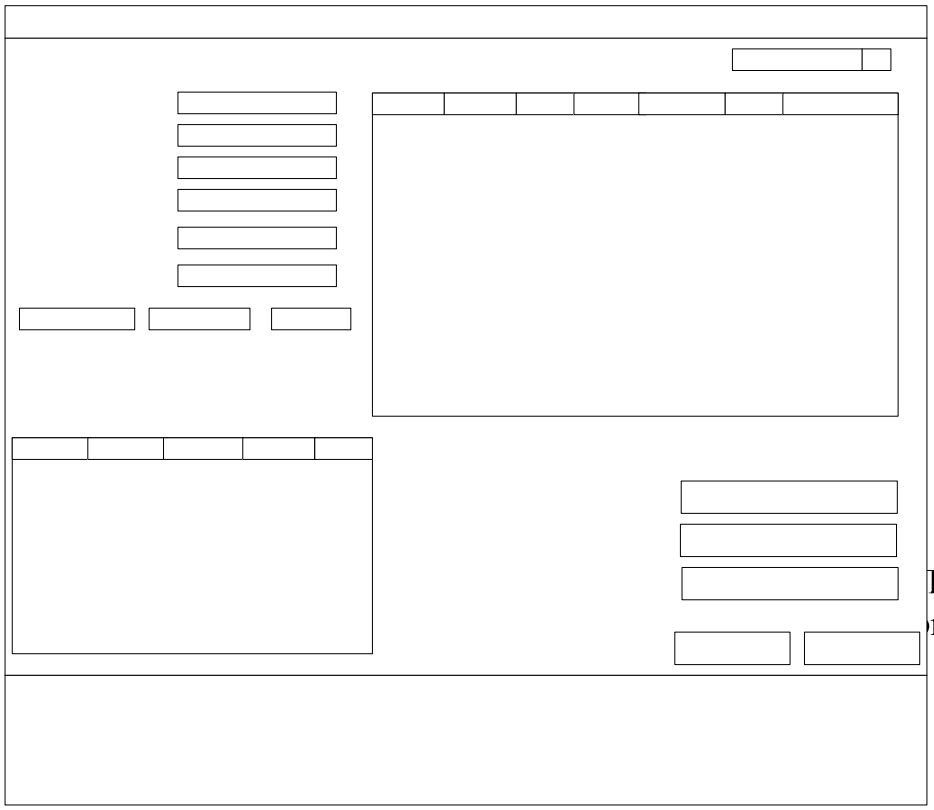
Gambar 3.37 Perancangan Tampilan Menu Login Kasir

GG. Perancangan Menu Utama Bagian Kasir (T38)



Gambar 3.38 Perancangan Tampilan Menu Utama Bagian Kasir

KK. Perancangan Menu Transaksi Penjualan (T39)



Gambar 3.39 Perancangan Tampilan Menu Transaksi Penjualan

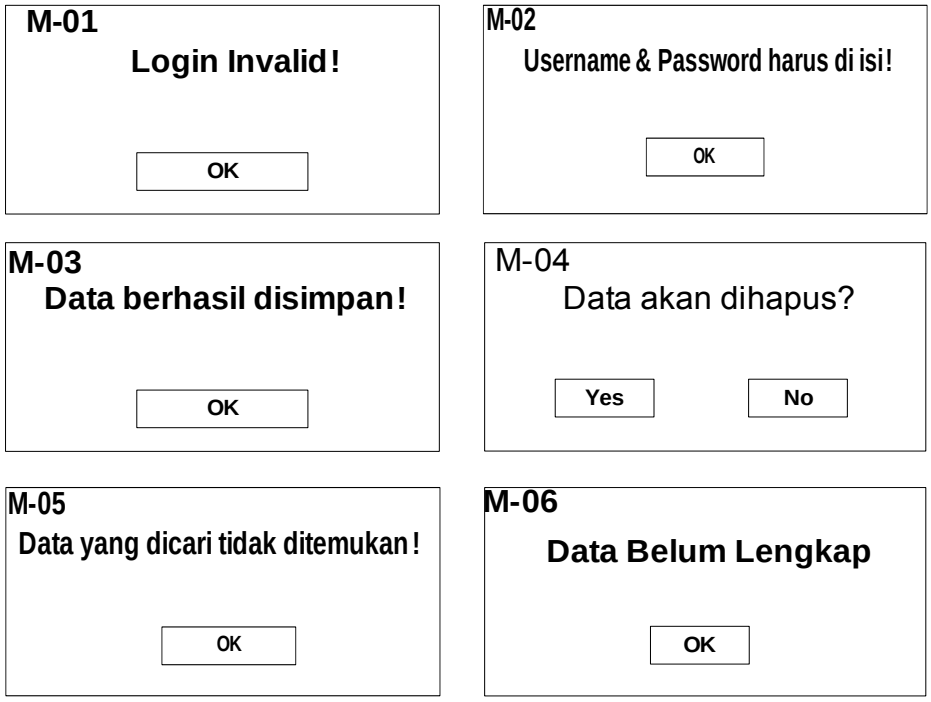
LL. Perancangan Struk Pembelian (T40)

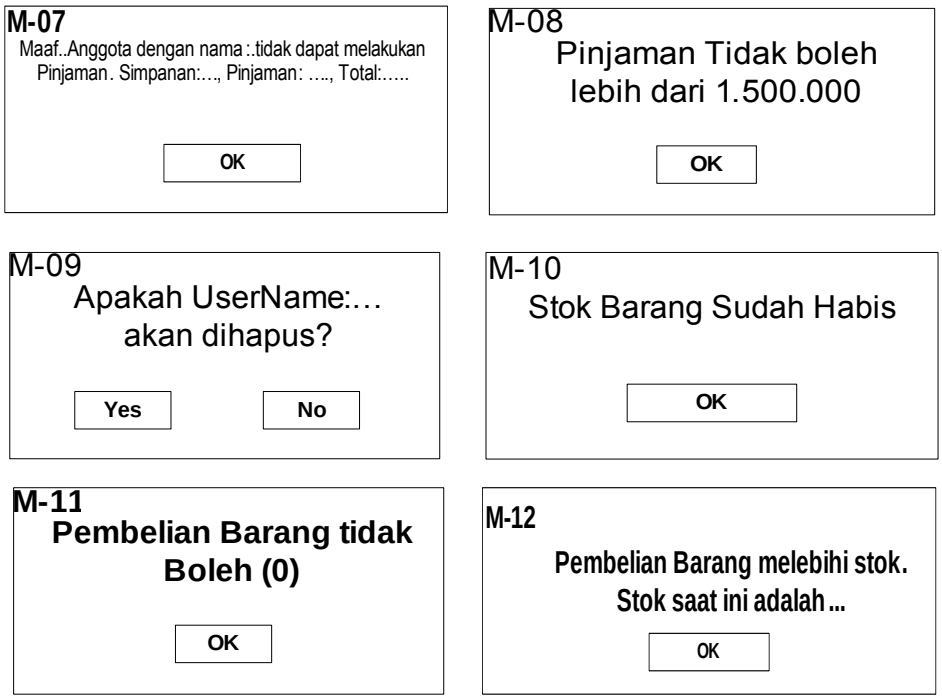


Gambar 3.40 Perancangan Tampilan Struk Pembelian

Nama Barang Jumlah Ba

MM. Perancangan Message

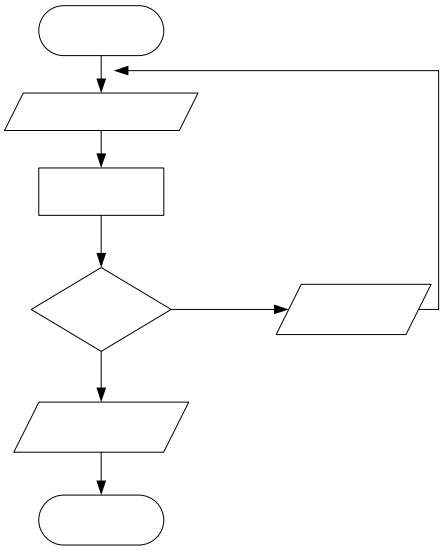




Gambar 3.41 Perancangan Pesan

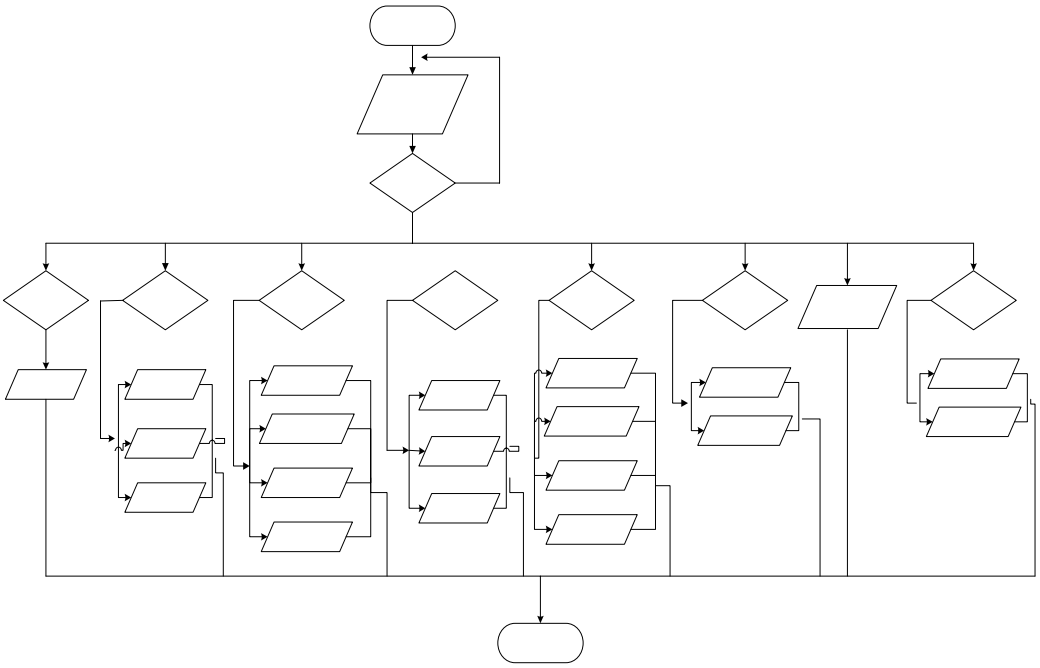
3.2.4 Perancangan Prosedural Dengan Menggunakan *Flowchart*

1. **Prosedural Login**



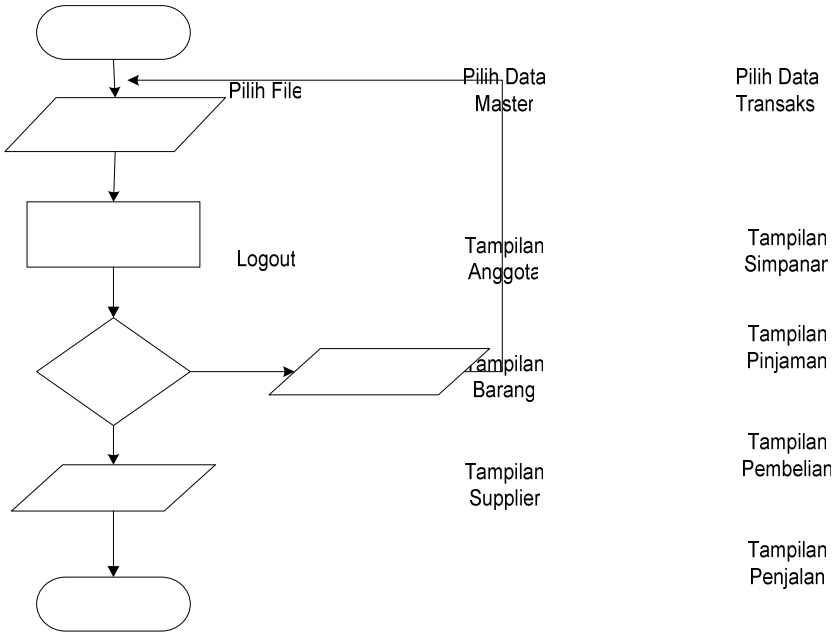
Gambar 3.42 Prosedural Login

2. Prosedural Pemilihan Pilihan Menu Utama Administrasi



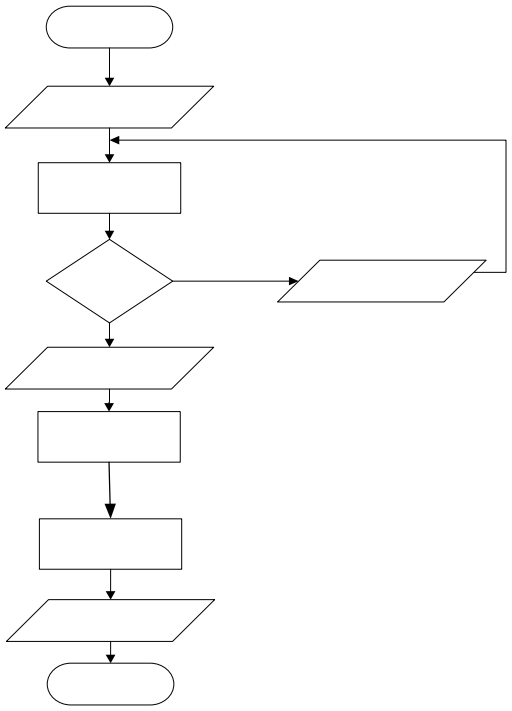
Gambar 3.43 Prosedural Pemilihan Pilihan Menu Utama

3. Prosedural Tambah Data



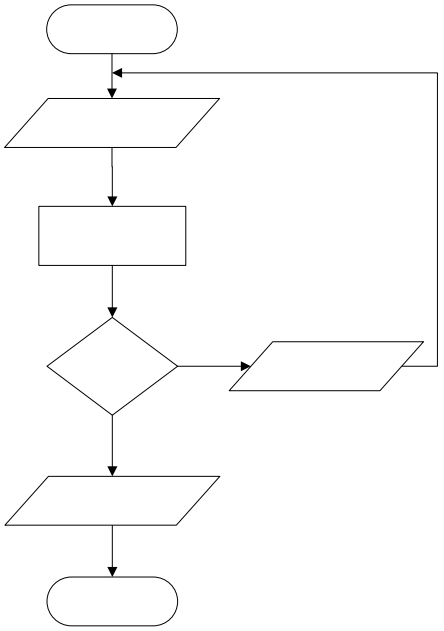
Gambar 3.44 Prosedural Tambah Data

4. Prosedural Edit Data



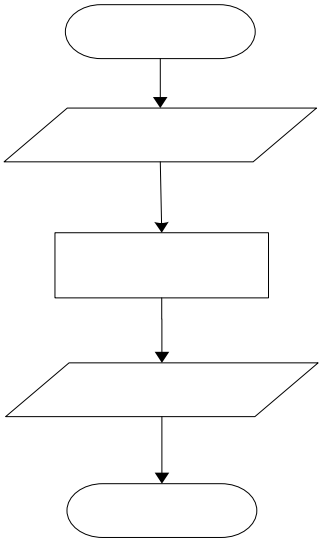
Gambar 3.45 Prosedural Edit Data

5. Prosedural Cari Data



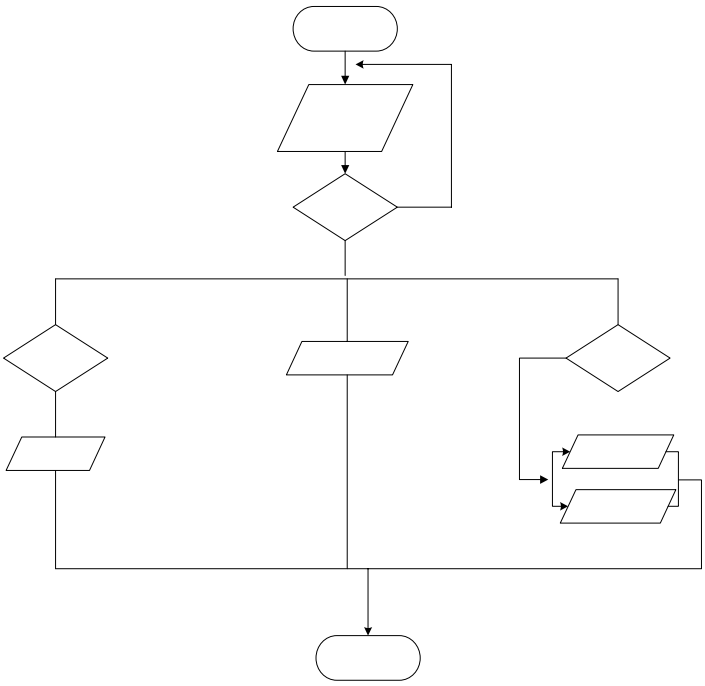
Gambar 3.46 Prosedural Cari Data

6. Prosedural Cetak Data



Gambar 3.47 Prosedural Cetak Data

7. Prosedural Menu Utama Kasir



Gambar 3.48 Prosedural Menu Utama Kasir

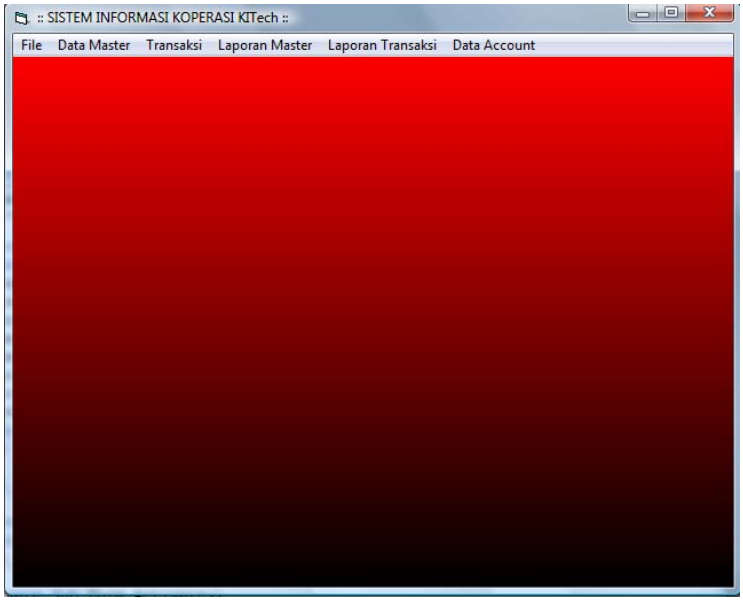
3.4 Implementasi Sistem

A. Menu Login



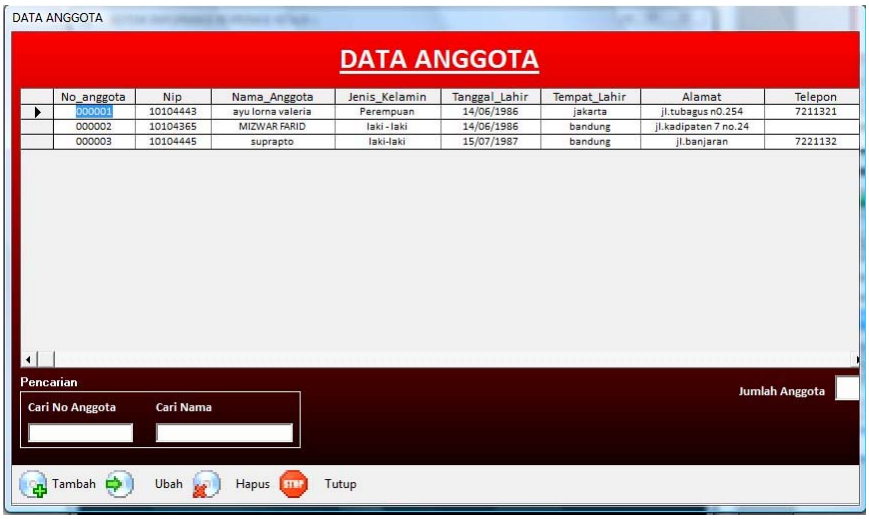
Gambar 3.49 Tampilan Login Server

B. Menu Utama Bagian Adminstrasi



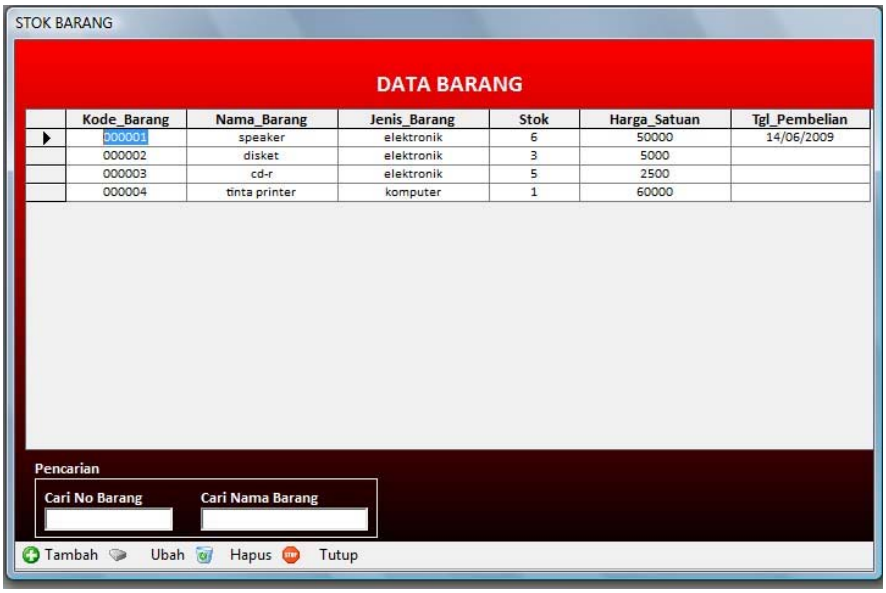
Gambar 3.50 Tampilan Menu Utama

C. Menu Data Anggota



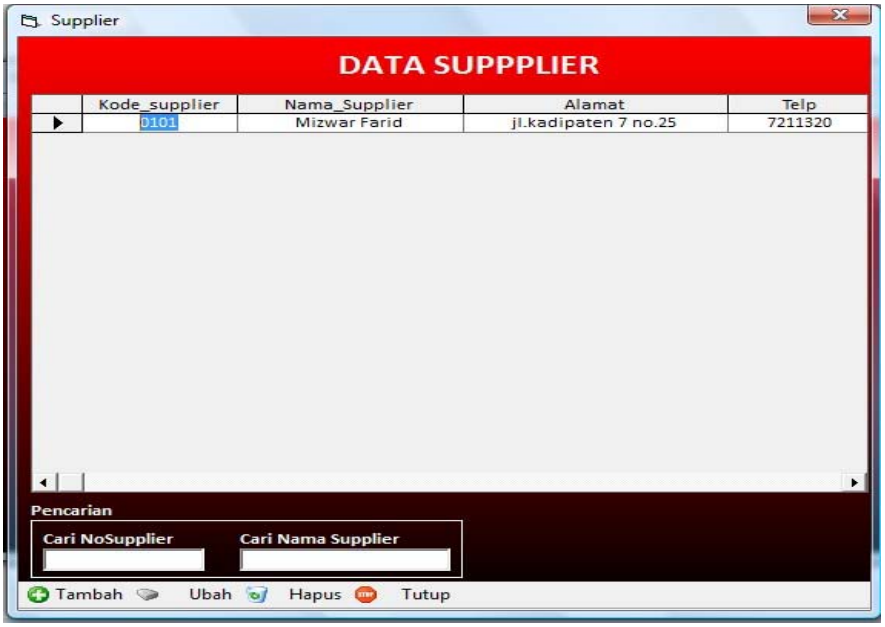
Gambar 3.51 Tampilan Menu Data Anggota

D. Menu Data Barang



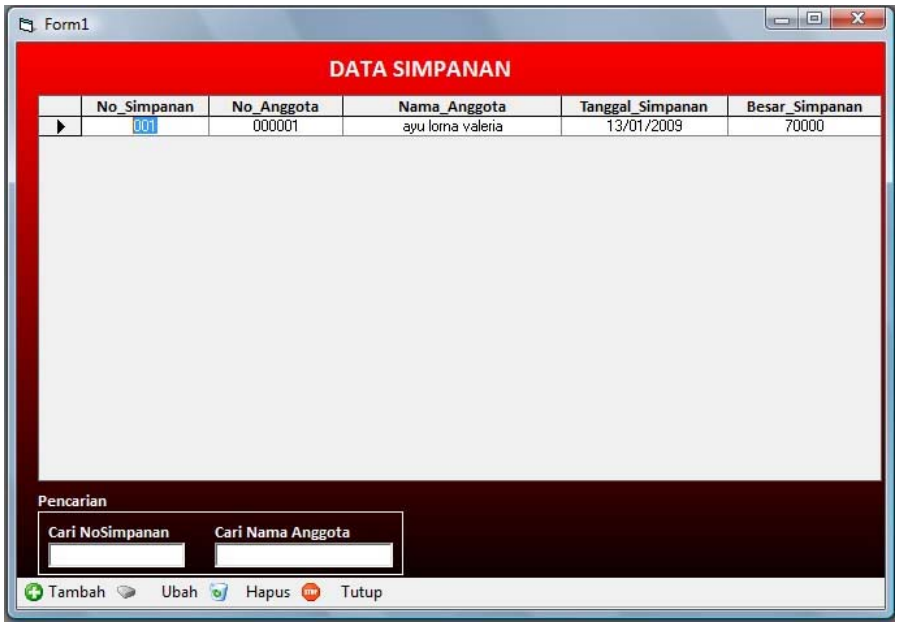
Gambar 3.52 Tampilan Menu Data Barang

E. Menu Data Supplier



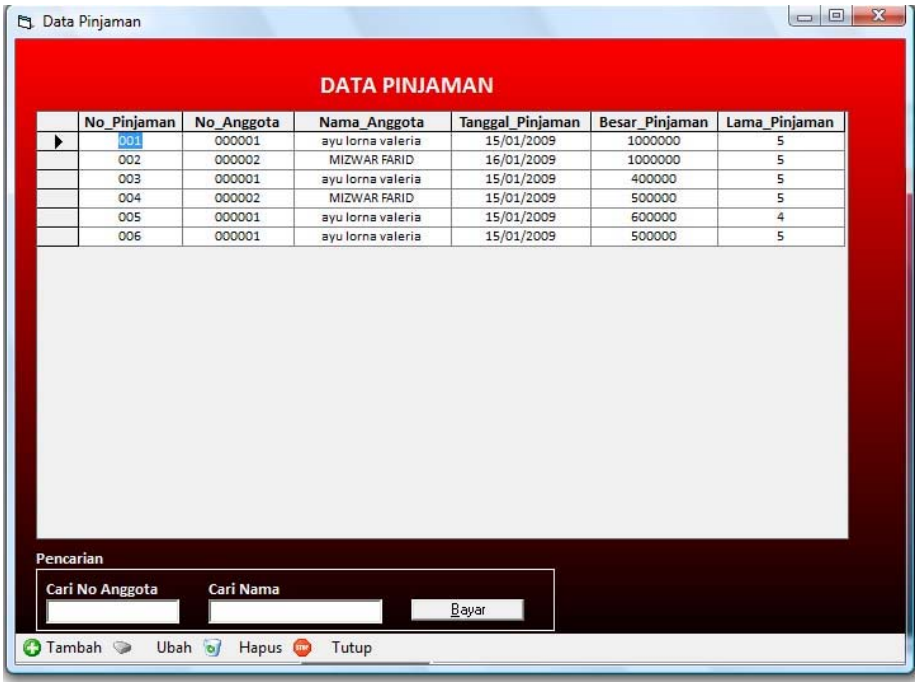
Gambar 3.53 Tampilan Menu Data Supplier

F. Menu Data Simpanan



Gambar 3.54 Tampilan Menu Data Simpanan

G. Menu Data Pinjaman



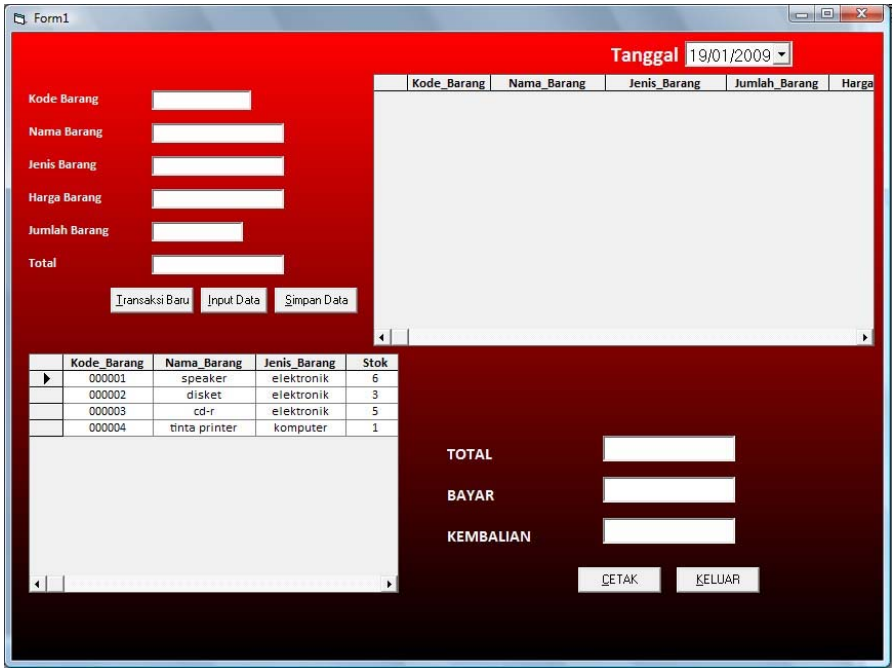
Gambar 3.55 Tampilan Menu Data Pinjaman

H. Menu Data Pembelian



Gambar 3.56 Tampilan Menu Data Pembelian

I. Menu Data Penjualan



Gambar 3.57 Tampilan Menu Data Penjualan