BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan di Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI yang beralamat di Jl. Pesantren Km.2 Cibabat Cimahi. Adapun waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai tanggal 18 Juli 2011 sampai dengan tanggal 18 Agustus 2011 dan jadwal kehadiran kerja praktek dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal dari instansi yang bersangkutan.

3.2 Cara Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan, yang antara lain :

1. Pembuatan surat permohohonan kerja praktek.
2. Pengajuan permohonan kerja praktek ke Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI Bandung yang beralamat di Jl. Pesantren Km.2 Cibabat Cimahi.
3. Pelaksanaan kerja praktek. Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan. Adapun tahapan yang dilakukan antara lain, yaitu :
    a. Pengumpulan data yang dibagi ke dalam 2 tahapan, yaitu :
        1. Wawancara, dilakukan kepada pembimbing kerja praktek dan pegawai-pegawai Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI Bandung yang terkait.
        2. Studi pustaka, dilakukan dengan cara mencari referensi dari literatur, jurnal, *browsing internet* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari instansi terkait.
        3. Observasi di lakukan yaitu dengan cara melihat aplikasi yang telah digunakan oleh bagian teknisi tersebut, setelah itu kami berusaha

untuk memberikan saran untuk mengembangkan sebuah aplikasi baru yang dapat memudah kinerja bagian teknisi tersebut.

b. Tahap analisis sistem

Setelah mendapatkan data yang cukup, langkah selanjutnya adalah kegiatan analisis, kegiatan analisis terdiri dari: analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak pembangun sistem, analisis *user* dan analisis sistem informasi yang sedang berjalan.

c. Perancangan aplikasi

Setelah menganalisis sistem, selanjutnya adalah merancang aplikasi pengolahan data bebatuan, menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Dan pastinya berkonsultasi dengan pembimbing.

d. Implementasi aplikasi

Setelah tahap perancangan aplikasi, langkah selanjutnya adalah pembangunan aplikasi.

3.3 Hasil Kerja Praktek

3.3.1 Analisis Masalah

Sesuai dengan hasil penelitian di Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI Bandung, didapat adanya beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang digunakan untuk merekap data inventori barang yang ada.
2. Bagaimana menyajikan informasi dengan lengkap mengenai inventori barang.

3.3.2 Analisis Sistem

3.3.2.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis prosedur atau proses sistem memberikan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut, sehingga kelebihan dan kekurangan sistem dapat diketahui.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pembimbing, prosedur yang terlibat yaitu :

1. Prosedur penerimaan dokumentasi barang

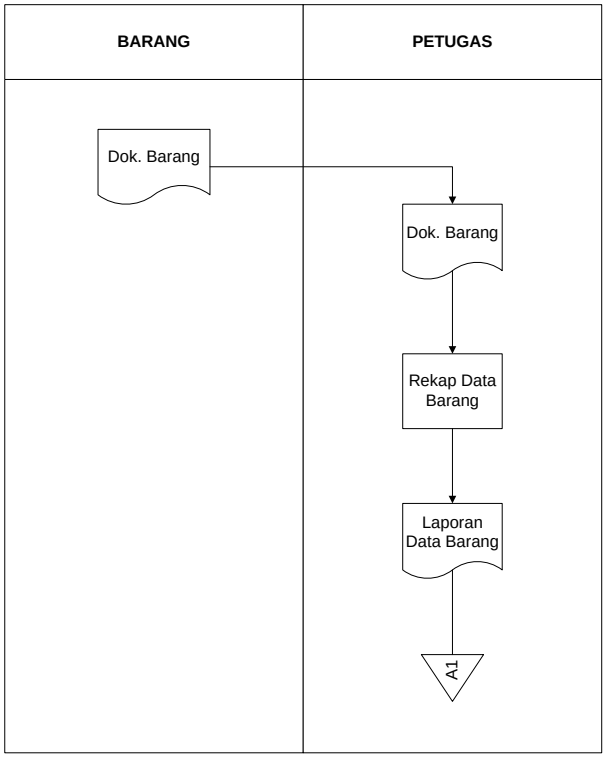
   Prosedur ini merupakan prosedur dimana petugas menerima dokumentasi barang, yang didalamnya berisi seluruh data barang yang ada.
2. Prosedur perekapan data barang

   Setelah petugas menerima dokumentasi barang, kemudian petugas merekap data barang tersebut dengan menggunakan aplikasi excel.
3. Prosedur memasukan data excel ke software Inventori Barang

   Setelah data barang direkap dalam excel kemudian data tersebut dikonversi ke database bawaan software Inventori Barang, agar data tersebut dapat dibaca. Data-data tersebut akan menjadi informasi yang ditampilkan di software Inventori Barang.

3.3.2.1.1 Flow Map Sistem yang sedang Berjalan

Flow map dokumen atau disebut juga bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari dokumen formulir termasuk tembusan-tembusannya. Berdasarkan analisis di atas, maka terdapat beberapa prosedur yang sedang berjalan di Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI Bandung. Adapun prosedur yang ada di Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika, yaitu prosedur penerimaan dokumentasi barang, prosedur perekapan data barang, prosedur memasukan data excel ke software Inventori Barang.



Gambar 3.1 Flow Map yang sedang berjalan

Keterangan :

A1 : Arsip Data Barang

3.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan non fungsional. Spesifikasi kebutuhan non fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Analisis ini diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan sistem, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran, volume data yang akan ditangani sistem, jumlah pemakai serta kontrol terhadap sistem.

3.3.3.1 Analisis Perangkat Keras

Adapun spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk system yang akan dibangun sebagai berikut :

1. *Processor* berkecepatan minimal 2 Ghz
2. RAM 2048 Mb
3. VGA 512 Mb
4. *Harddisk* 2 Gb untuk menyimpan data
5. LAN Card.
6. *Keyboard* dan *Mouse*
7. Monitor 17 “

Perangkat keras yang ada saat ini di PPPPTK-BMTI sudah memenuhi standard untuk menjalankan sistem yang dibangun.

3.3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

Adapun spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk system yang akan dibangun sebagai berikut :

1. Microsoft Windows XP sebagai sistem operasi.
2. Netbeans sebagai bahasa pemrograman.
3. JDK sebagai platform JRE (Java Runtime Environment)
4. MySQL sebagai *Server Database Management System*.

Perangkat keras yang ada saat ini di PPPPTK-BMTI sudah memenuhi standard untuk menjalankan sistem yang dibangun.

3.3.3.3 Analisis User

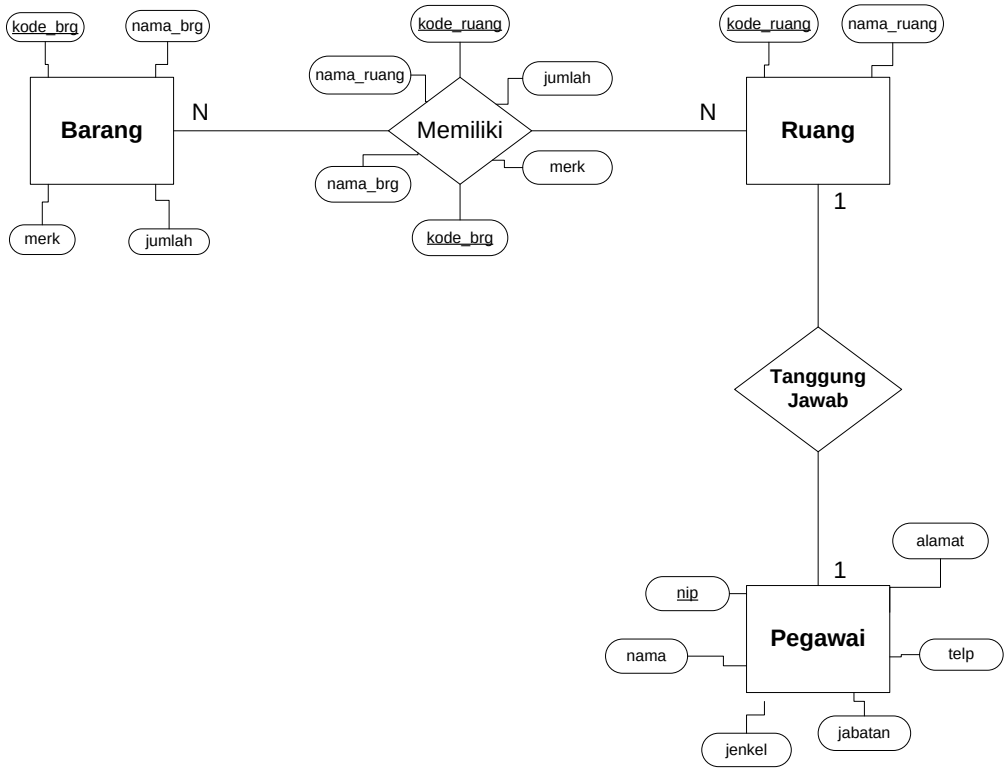
User adalah orang yang menggunakan perangkat lunak, dalam hal ini user haruslah mengerti dalam mengaplikasikan sebuah komputer. User bertugas untuk mengaktifkan dan menonaktifkan perangkat lunak yang akan dibangun dan juga menjaga sistem program yang ada. User adalah

seorang petugas di Departemen Teknologi Elektronika dan Informatika PPPPTK-BMTI Bandung.

3.3.3.4 Analisis Basis Data

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Untuk diagram E-R yaitu terdapat kunci yang unik (*primary key*) pada setiap entitas (tabel induk) yang dapat membedakan dengan atribut lainnya sehingga entitas tersebut dapat dijadikan referensi untuk entitas yang lainnya. Adapun entitas yang terlibat yaitu entitas barang, entitas ruang, entitas petugas, entitas detailbarang.

Dari entitas-entitas diatas maka dapat dibuat diagram E-R untuk sistem baru yang terdri dari beberapa entitas yang dibutuhkan untuk menyimpan data. Untuk melihat keterhubungan antar entitas yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 ERD Inventori Barang

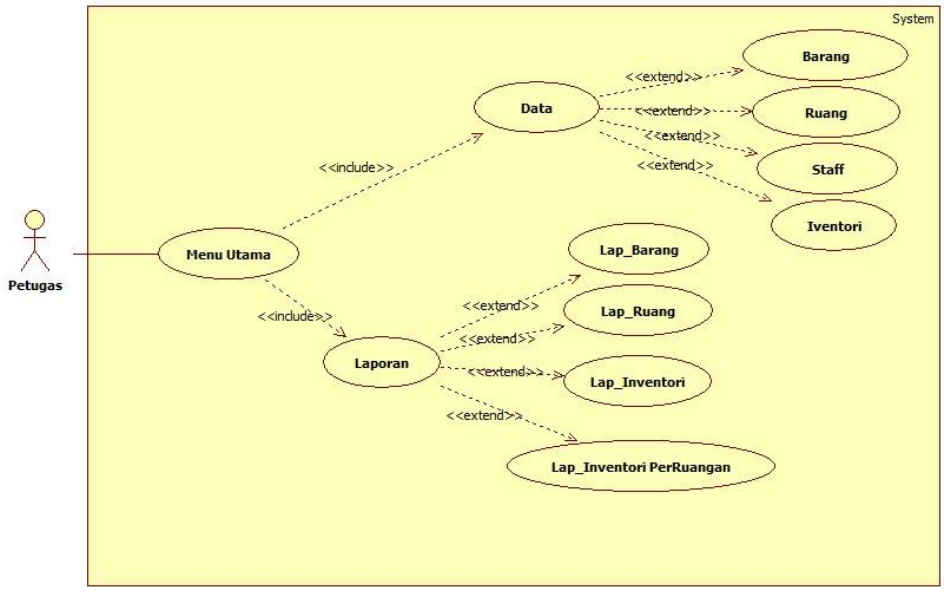
3.3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional akan dimulai setelah tahap analisis terhadap sistem selesai dilakukan. Analisis kebutuhan fungsional dapat didefinsikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tahapan ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan dari rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu diagram konteks dan *data flow diagram*.

Untuk menjelaskan bagaimana suatu masukan diproses pada sistem maka digunakan UML sebagai tools analisis.

3.3.4.1 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga ***customer*** atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun. Use case untuk perangkat lunak yang akan dibangun adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.3.4.1.1 Menu Utama

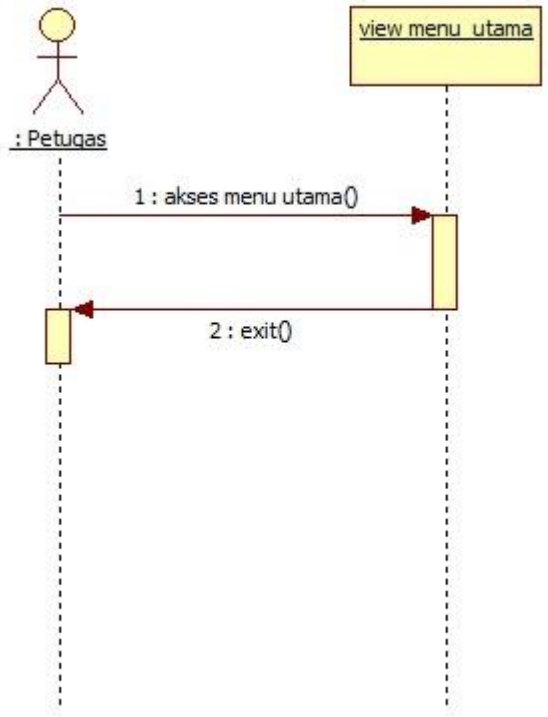
Pada saat membuka aplikasi, yang pertama kali muncul adalah Menu Utama, dimana petugas bisa langsung melakukan pengolahan data.

3.3.4.1.1.1 Skenario

Identifikasi	
Nomor	1
Nama	Menu Utama
Tujuan	Mengolah Data
Deskripsi	User dapat melakukan pengolahan data barang, ruangan, staff, dll.
Tipe	Form
Aktor	Petugas
Skenario Utama	
Kondisi awal	User belum masuk ke dalam aplikasi sistem perpustakaan
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
User membuka aplikasi inventori	Memeriksa respons dari aplikasi, jika OK, tampilkan menu utama
Skenario Alternatif – Autentikasi Gagal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**

User membuka lagi aplikasi inventori	Memeriksa respons dari aplikasi, jika OK, tampilkan menu utama
Kondisi akhir	User dapat melakukan pengolahan data

3.3.4.1.1.2 Sequence Diagram



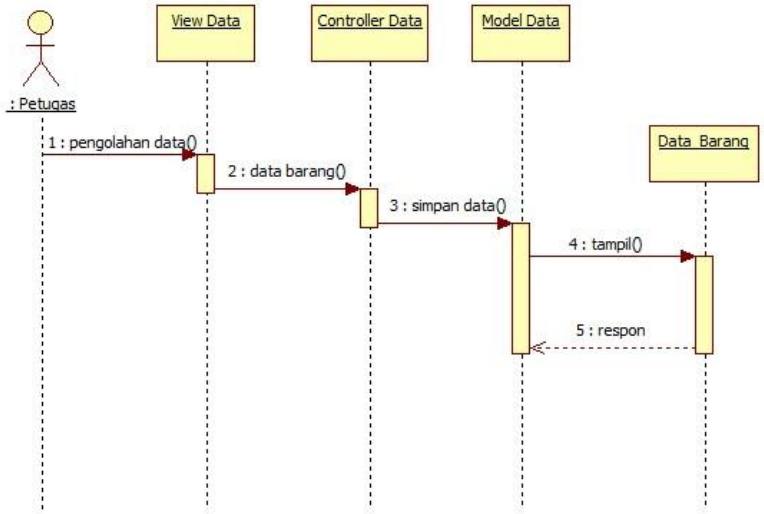
3.3.4.1.2 Data Barang

Pada tahap ini system menampilkan data barang yang belum diolah, disini petugas bisa melakukan pengolahan data barang.

3.3.4.1.2.1 Skenario

Identifikasi		
Nomor	2	
Nama	Pengolahan data Barang	
Tujuan	Memperbaharui data barang oleh petugas	
Deskripsi	Sistem menampilkan data barang yang belum diolah, kemudian user memperbaharui data dalam sistem, apakah data barang ditambah, edit, dicari atau dihapus	
Tipe	Form	
Aktor	Petugas	
Skenario Utama		
Kondisi awal	User sudah masuk menu utama	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
User memilih menu ”Data Barang”		Membaca dan menampilkan data barang yang belum diolah oleh user
User memberikan masukkan apakah data barang yang ditampilkan di layar sudah benar secara fisik		Memberitahu masukkan user ke sistem informasi inventori
Sistem informasi inventori memberikan respon		Memeriksa respon dari sistem informasi inventori
Kondisi akhir	Data barang sudah terupdate	

3.3.4.1.2.2 Sequence Diagram



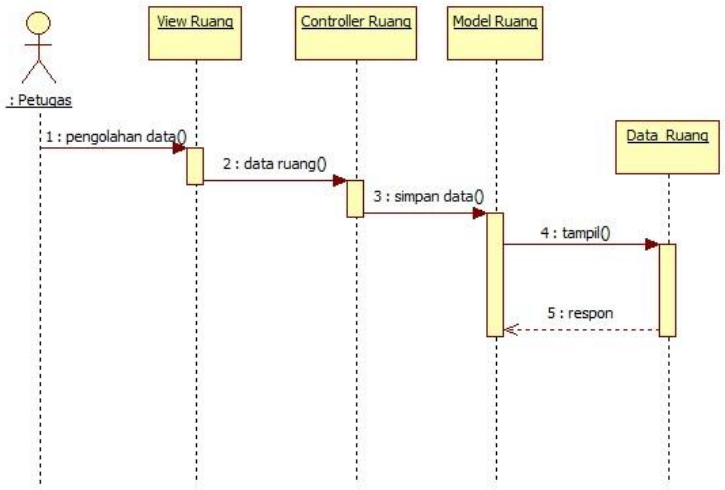
3.3.4.1.3 Data Ruangan

Pada tahap ini system menampilkan data ruangan yang belum diolah, disini petugas bisa melakukan pengolahan data ruangan.

3.3.4.1.3.1 Skenario

Identifikasi		
Nomor	3	
Nama	Pengolahan Data Ruang	
Tujuan	Memperbaharui data ruangan oleh petugas	
Deskripsi	Sistem menampilkan data ruangan yang belum diolah, kemudian user memperbaharui data dalam sistem, apakah data ruangan ditambah, edit, dicari atau dihapus	
Tipe	Form	
Aktor	Petugas	
Skenario Utama		
Kondisi awal	User sudah masuk menu utama	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
User memilih menu ”Data Ruang”		Membaca dan menampilkan data ruangan yang belum diolah oleh user
User memberikan masukkan apakah data ruangan yang ditampilkan di layar sudah benar secara fisik		Memberitahu masukkan user ke sistem informasi inventori
Sistem informasi inventori memberikan respon		Memeriksa respon dari sistem informasi inventori
Kondisi akhir	Data ruangan sudah terupdate	

3.3.4.1.3.2 Sequence Diagram



3.3.4.1.4 Data Petugas

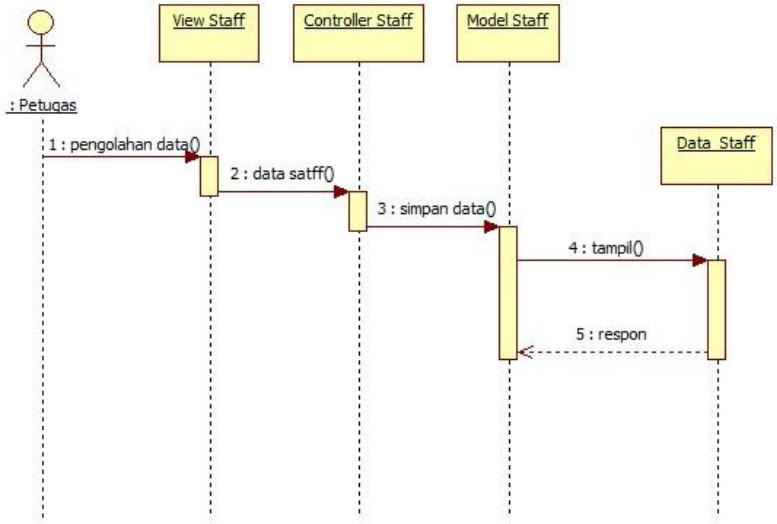
Pada tahap ini system menampilkan data ruangan yang belum diolah, disini petugas bisa melakukan pengolahan data ruangan.

3.3.4.1.4.1 Skenario

Identifikasi	
Nomor	4
Nama	Pengolahan Data Staff
Tujuan	Memperbaharui data staff oleh petugas
Deskripsi	Sistem menampilkan data staff yang belum diolah, kemudian user memperbaharui data dalam sistem, apakah data staff ditambah, edit, dicari atau dihapus
Tipe	Form
Aktor	Petugas
Skenario Utama	
Kondisi awal	User sudah masuk menu utama
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
User memilih menu ”Data Staff”	Membaca dan menampilkan data staff yang belum diolah oleh user

User memberikan masukkan apakah data staff yang ditampilkan di layar sudah benar secara fisik	Memberitahu masukkan user ke sistem informasi inventori
Sistem informasi inventori memberikan respon	Memeriksa respon dari sistem informasi inventori
Kondisi akhir	Data staff sudah terupdate

3.3.4.1.4.2 Sequence Diagram



3.3.4.1.5 Data Inventori

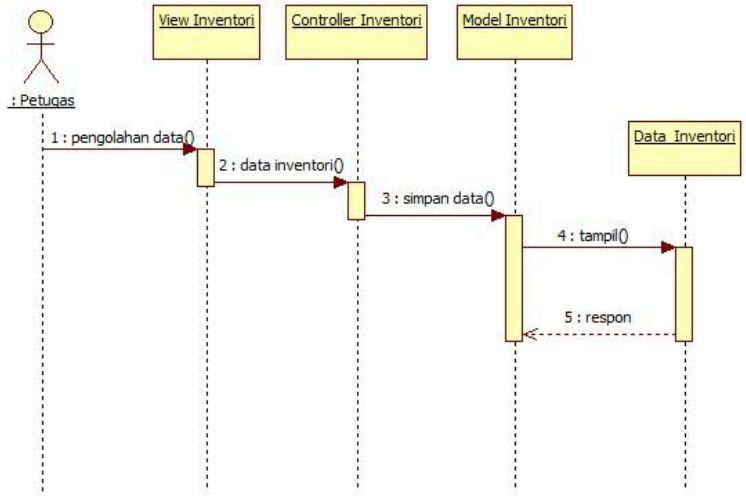
Pada tahap ini system menampilkan data inventori yang belum diolah, disini petugas bisa melakukan pengolahan data inventori.

3.3.4.1.5.1 Skenario

Identifikasi	
Nomor	5
Nama	Pengolahan Data Inventori
Tujuan	Memperbaharui data inventori oleh petugas
Deskripsi	Sistem menampilkan data inventori yang belum diolah, kemudian user memperbaharui data dalam sistem, apakah data staff ditambah, edit, dicari atau dihapus
Tipe	Form
Aktor	Petugas

Skenario Utama		
Kondisi awal	User sudah masuk menu utama	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
User memilih menu ”Data Inventori”		Membaca dan menampilkan data inventori yang belum diolah oleh user
User memberikan masukkan apakah data inventori yang ditampilkan di layar sudah benar secara fisik		Memberitahu masukkan user ke sistem informasi inventori
Sistem informasi inventori memberikan respon		Memeriksa respon dari sistem informasi inventori
Kondisi akhir	Data inventori sudah terupdate	

3.3.4.1.5.2 Sequence Diagram



3.3.4.1.6 Laporan

Menghasilkan laporan data barang, data ruang, data staff, data inventori dan data inventori per-ruangan.

3.3.4.1.6.1 Skenario

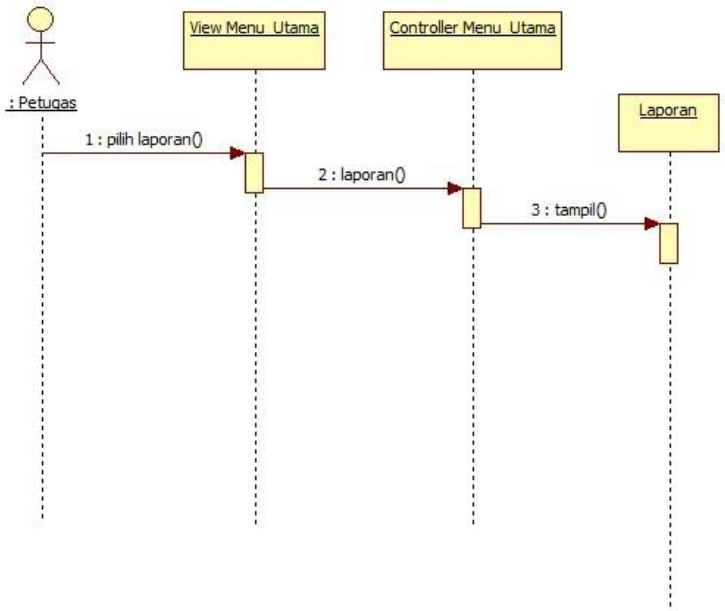
Identifikasi	
Nomor	6
Nama	Pengolahan Laporan
Tujuan	Menghasilkan laporan data barang, data ruang, data staff, data inventori dan data inventori per-ruangan
Deskripsi	Sistem menampilkan laporan yang belum diolah,

	kemudian user membuat laporan dari data yang terdapat dalam sistem
Tipe	
Aktor	Petugas
Skenario Utama	
Kondisi awal	User sudah masuk menu utama

Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
User memilih menu ”Laporan”	Membaca dan menampilkan data barang, data ruang, data staff, data inventori, data inventori per-ruangan yang sudah diolah oleh user
Sistem informasi inventori memberikan respon	Memeriksa respon dari sistem informasi inventori

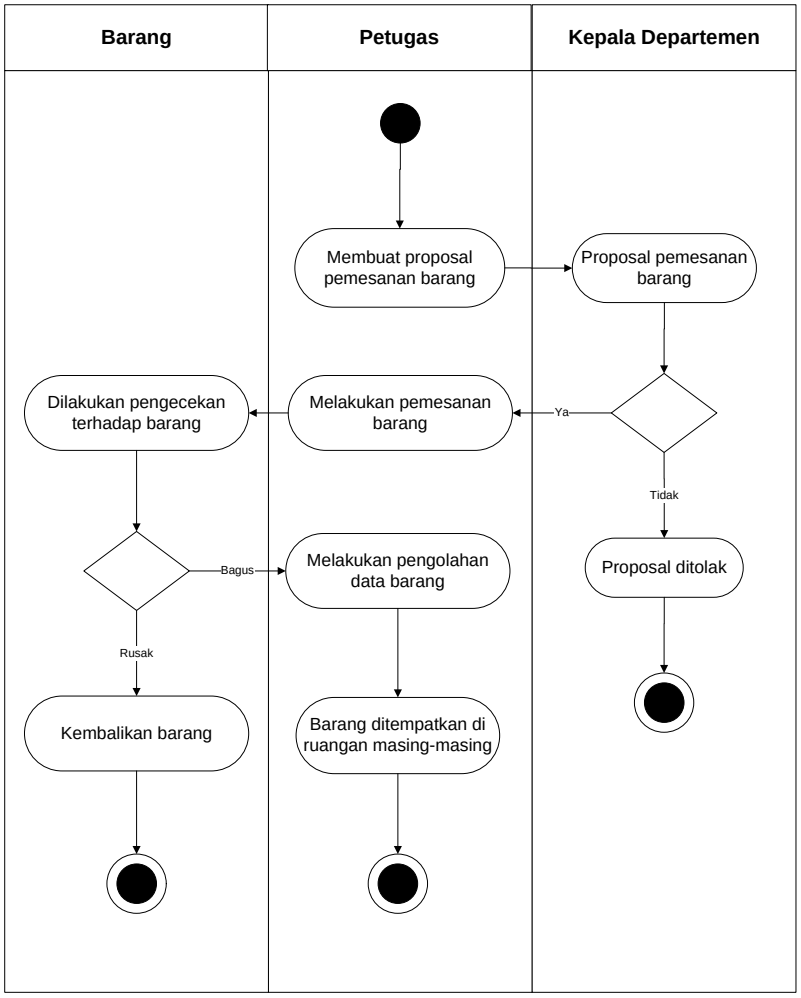
Kondisi akhir	Menghasilkan laporan dari setiap data yang terdapat dalam sistem

3.3.4.1.6.2 Sequence Diagram



3.3.4.2 Activity Diagram

Menggambarkan proses system dan urutan aktivitas dalam sebuah proses untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses system yang sedang dirancang.

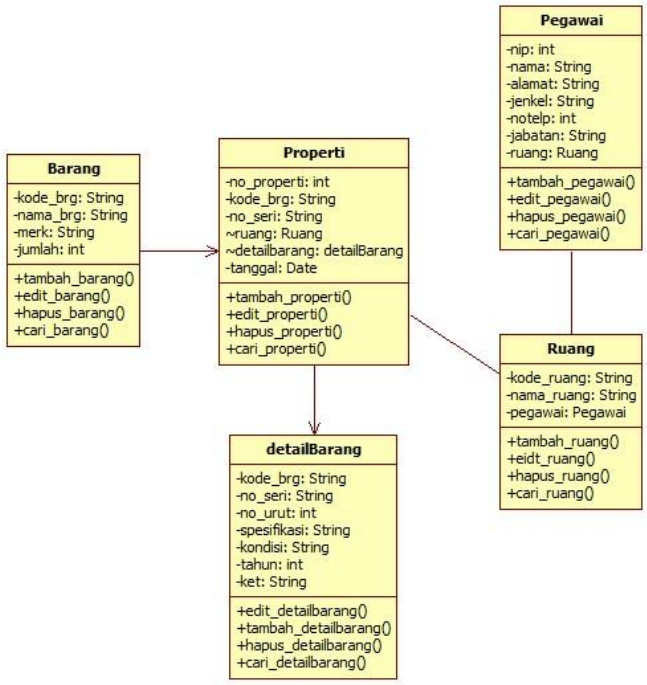


Gambar 3.4 Activity Diagram

3.3.4.3 Class Diagram

Class Diagram mengambarkan keadaan suatu system dengan menjelaskan keterhubungan antara satu class dengan class yang lain yang terdapat pada system tersebut.

Di dalam class diagram digambarkan relasi dari masing-masing class tetapi tidak menggambarkan apa yang terjadi ketika class tersebut berrelasi.

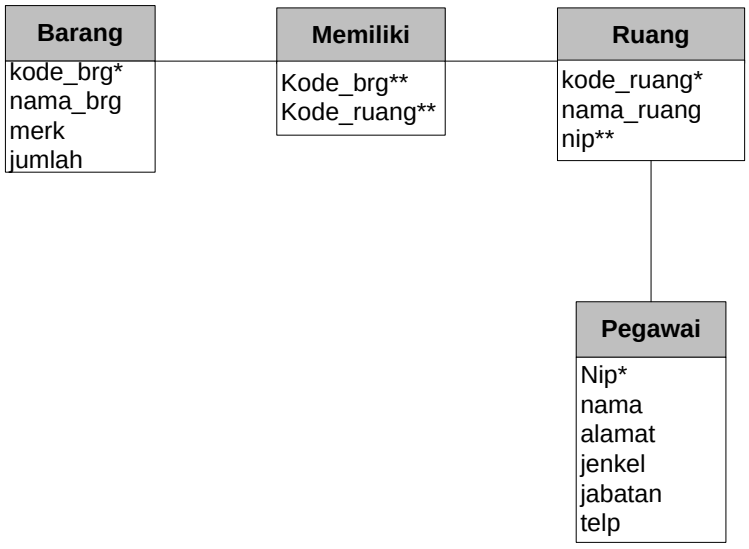


Gambar 3.5 Class Diagram

3.3.5 Perancangan Basis Data

3.3.5.1 Skema Relasi

Dari diagram E-R yang telah ada maka dapat digambarkan hubungan field-field antara entitas yang ada seperti di bawah ini:



Gambar 3.6 Skema Relasi

3.3.6 Struktur Tabel

1. Tabel Barang

   Nama file = barang

   Tempat penyimpanan = Hard Disk

Tabel 3.1 Struktur file tabel barang

Field	Type	Panjang	Keterangan
kode_brg	varchar	30	Primary key
nama_brg	varchar	45	
jumlah	varchar	45	
merk	int	10	

2. Tabel Pegawai

   Nama file = pegawai

   Tempat penyimpanan = Hard Disk

Tabel 3.2 Struktur file tabel pegawai

Field	Type	Panjang	Keterangan
nip	int	25	Primary key
nama	varchar	45	
alamat	varchar	45	
jenkel	varchar	12	
telp	int	15	
jabatan	varchar	25	

3. Tabel Properti

   Nama file = properti

   Tempat penyimpanan = Hard Disk

Tabel 3.3 Struktur file tabel properti

Field	Type	Panjang	Keterangan
no_properti	int	10	Primary key, auto increment
kode_ruang	varchar	6	
kode_barang	varchar	30	
no_seri	varchar	30	
tanggal	date		

4. Tabel Ruang

   Nama file = ruang

   Tempat penyimpanan = Hard Disk

Tabel 3.4 Struktur file tabel ruang

Field	Type	Panjang	Keterangan
kode_ruang	varchar	6	Primary key
nama_ruang	varchar	45	
nip	int	10	

5. Tabel Detailbarang

   Nama file = detailbarang

   Tempat penyimpanan = Hard Disk

Tabel 3.5 Struktur file tabel detailbarang

Field	Type	Panjang
kode_brg	varchar	30
no_seri	varchar	30
no_urut	int	10
spesifikasi	text	
kondisi	varchar	15
tahun	int	5
ket	text	

3.3.7 Perancangan Antar Muka

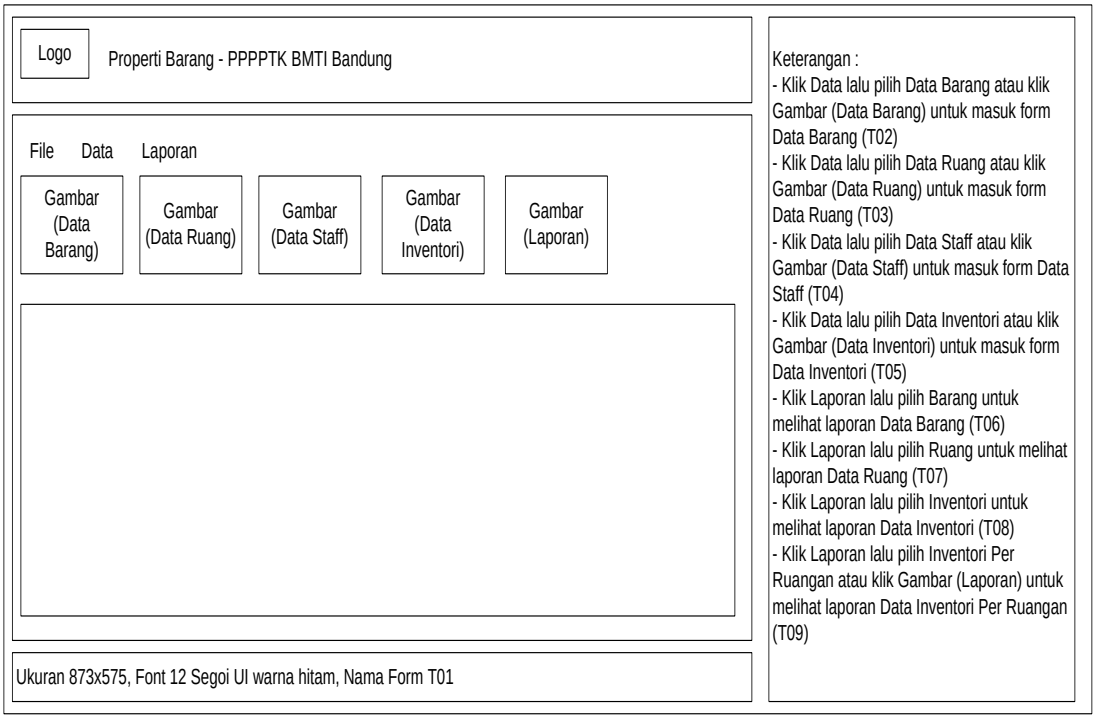
Perancangan antar muka dilakukan untuk mempermudah dalam mengimplementasikan sistem yang akan dibangun sebagai tempat tampilan data.

1. Perancangan Antar Muka Form

Dalam perancangan form di sini dilakukan perancangan baik terhadap form input dan form output. Adapun form-form yang terdapat dalam sistem informasi inventori ini adalah sebagai berikut :

a. Perancangan Antar Muka Menu Utama

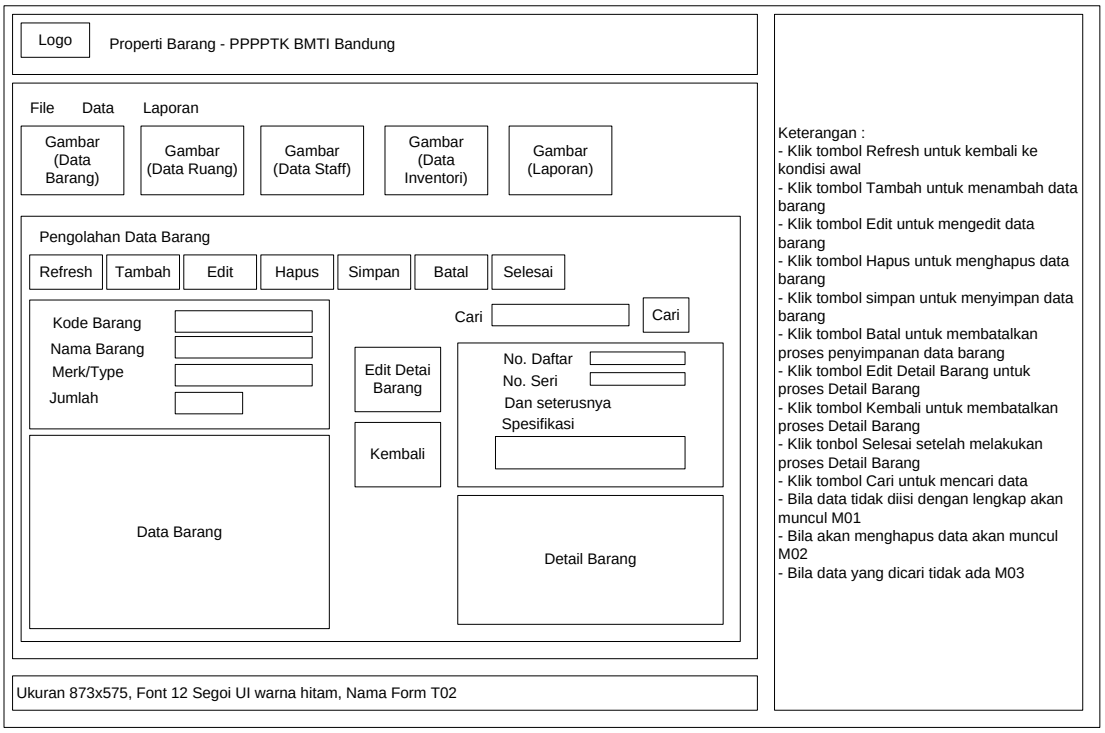
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Utama yang berfungsi sebagai menu untuk petugas melakukan semua pengolahan data.



Gambar 3.7 Rancangan Antar Muka Menu Utama

b. Perancangan Antar Muka Data Barang

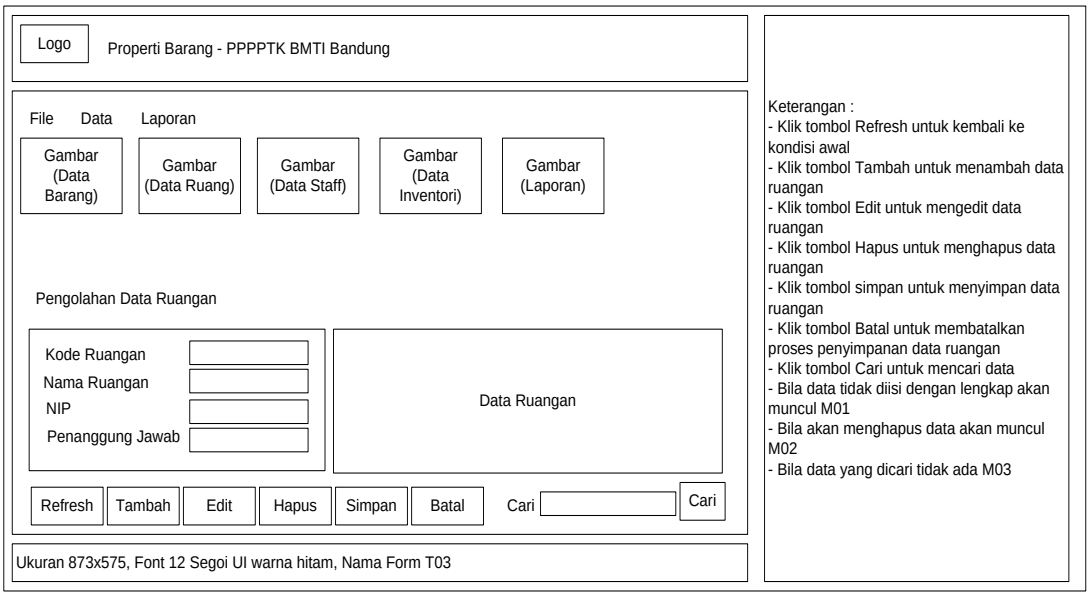
Untuk dapat melakukan pengolahan data barang, telah disediakan form yang dapat membantu petugas dalam mengolah data barang. Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu data barang.



Gambar 3.8 Rancangan Antar Muka Pengolahan Data Barang

c. Perancangan Antar Muka Data Ruang

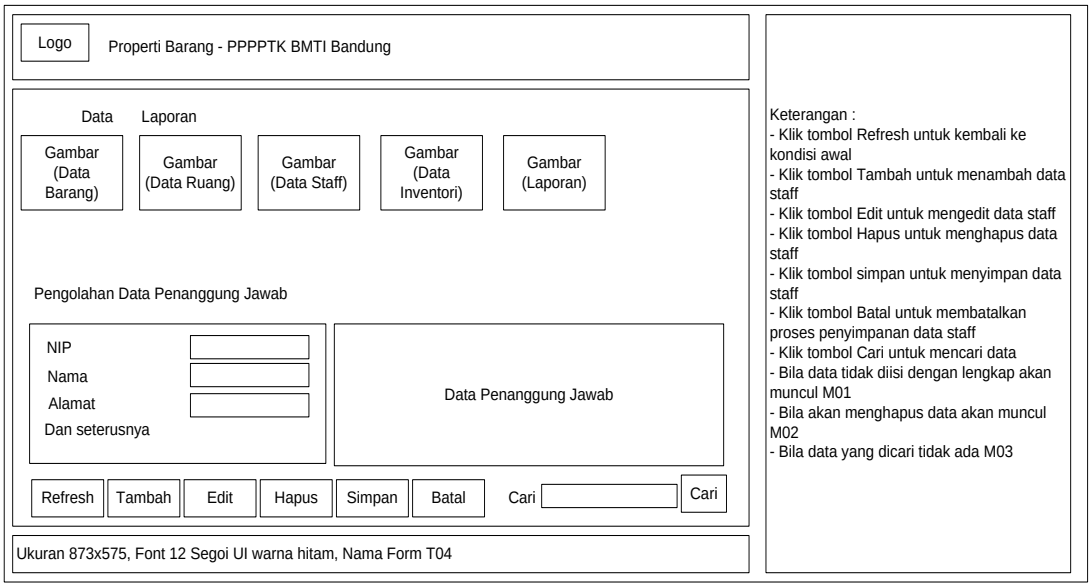
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Data Ruang dimana petugas dapat melakukan pengolahan terhadap data ruangan yang ada.



Gambar 3.9 Rancangan Antar Muka Pengolahan Data Ruang

b. Perancangan Antar Muka Data Petugas

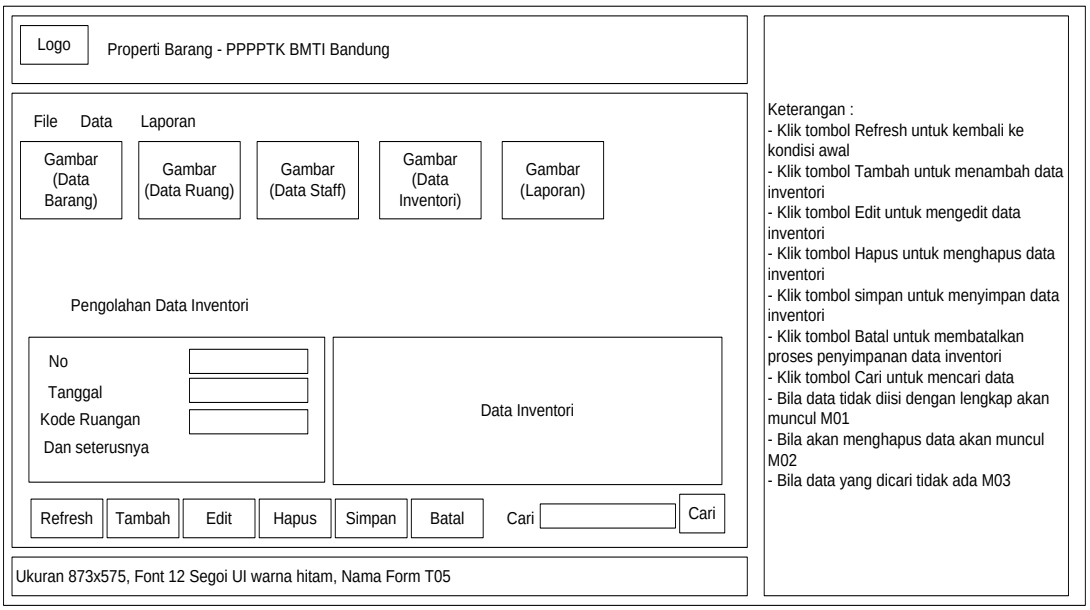
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Data Staff yang bertanggung jawab terhadap suatu ruangan.



Gambar 3.10 Rancangan Antar Muka Pengolahan Data Petugas

c. Perancangan Antar Muka Data Inventori

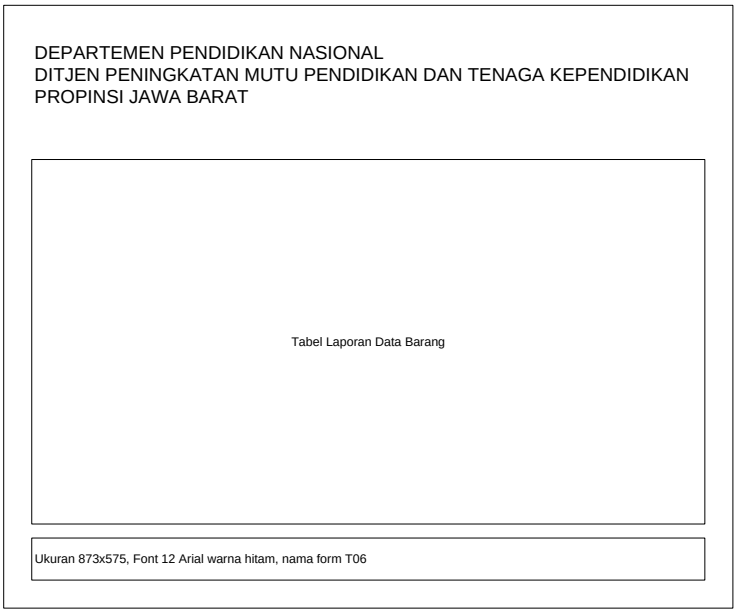
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Data Inventori yang petugas bisa lakukan pengolahan terhadap barang-barang yang disimpan dalam ruangan.



Gambar 3.11 Rancangan Antar Muka Pengolahan Data Inventori

d. Perancangan Antar Muka Laporan Data Barang

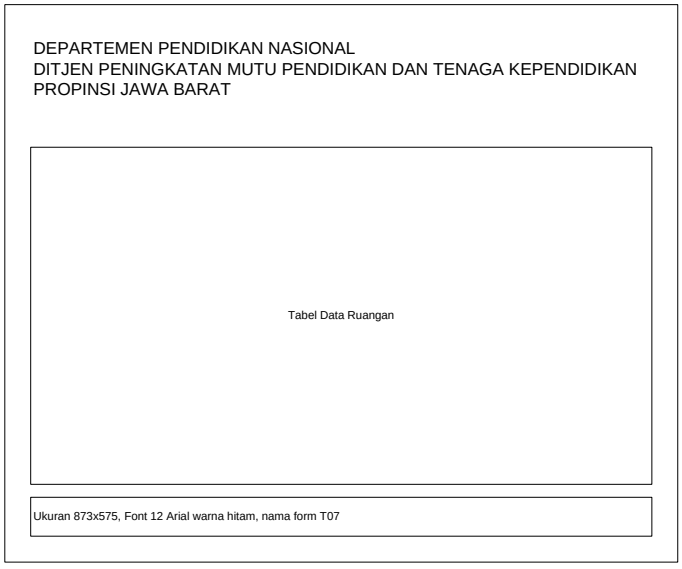
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Laporan Data Barang yang menampilkan keseluruhan data barang yang ada berupa laporan.



Gambar 3.12 Rancangan Antar Muka Laporan Data Barang

e. Perancangan Antar Muka Laporan Data Ruang

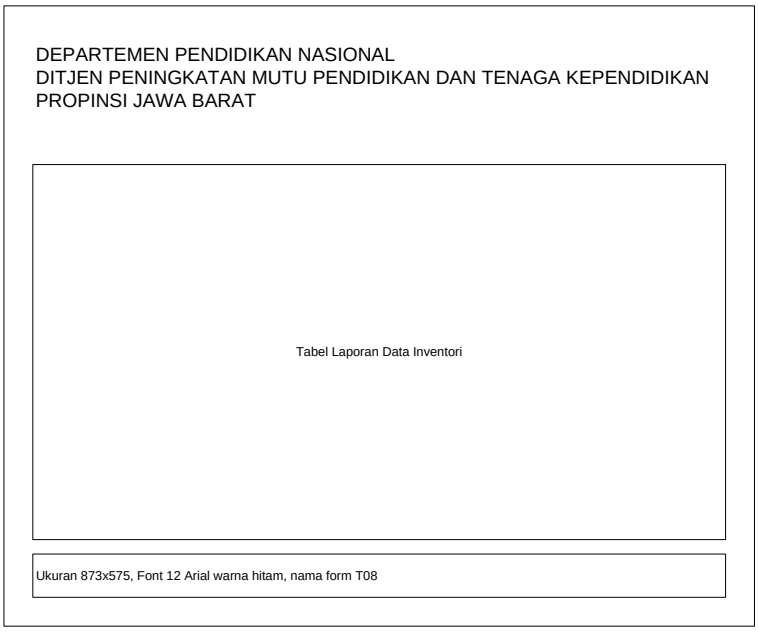
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Laporan Data Ruang yang menampilkan keseluruhan data ruangan yang ada berupa laporan.



Gambar 3.13 Rancangan Antar Muka Laporan Data Ruangan

f. Perancangan Antar Muka Laporan Data Inventori

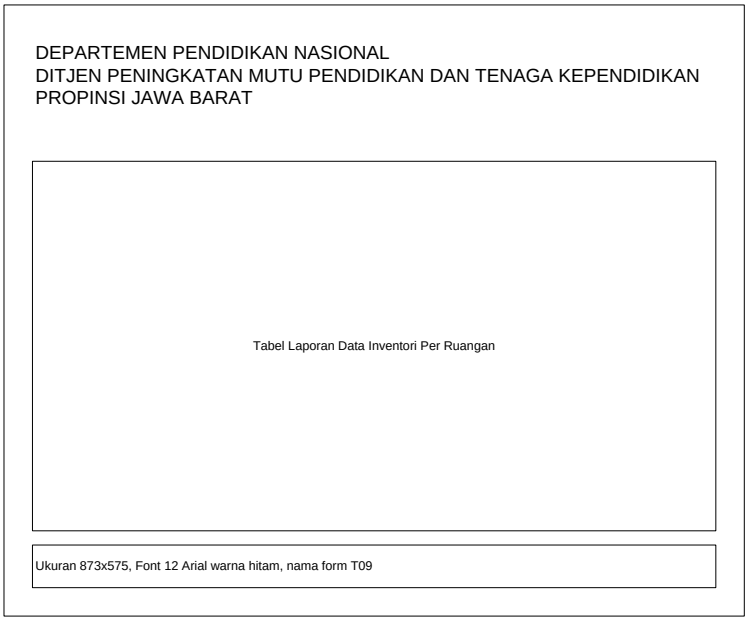
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Laporan Data Inventori yang menampilkan keseluruhan data barang yang ada dalam suatu ruangan berupa laporan.



Gambar 3.14 Rancangan Antar Muka Laporan Data Inventori

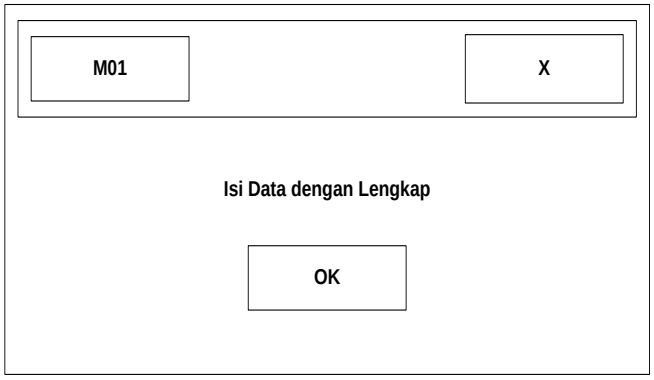
g. Perancangan Antar Muka Laporan Data Inventori Per Ruangan

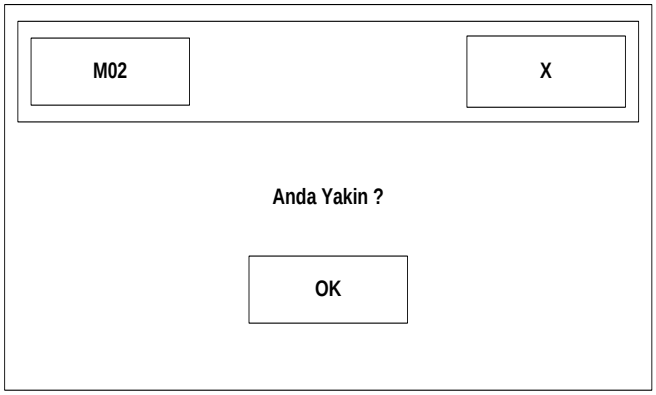
Gambar di bawah ini merupakan perancangan antar muka menu Laporan Data Inventori Per Ruangan yang menampilkan keseluruhan data barang yang ada dalam suatu ruangan secara detail berupa laporan.



Gambar 3.15 Rancangan Antar Muka Laporan Data Inventori Per Ruangan

1 Perancangan Antar Muka Jendela Pesan

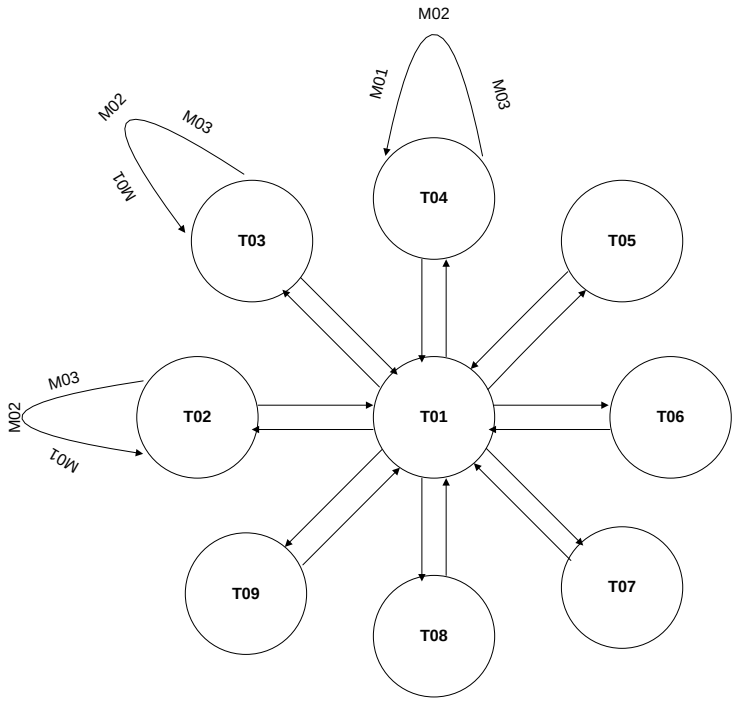






3. Jaringan Semantik

Setelah melakukan perancangan antar muka maka dilakukanlah perancangan terhadap hubungan antar *form*. Untuk menggambarkan hubungannya digambarkan dalam sebuah jaringan semantik.

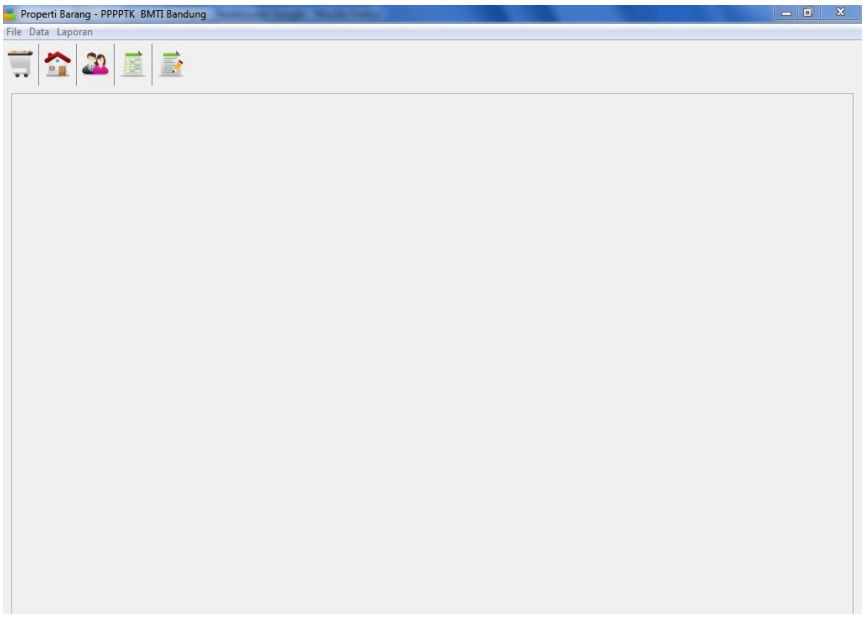


Gambar 3.16 Jaringan Semantik

3.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun dan pengkodeannya dalam bentuk *file* program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka untuk aplikasi.

3.4.1 Menu Utama

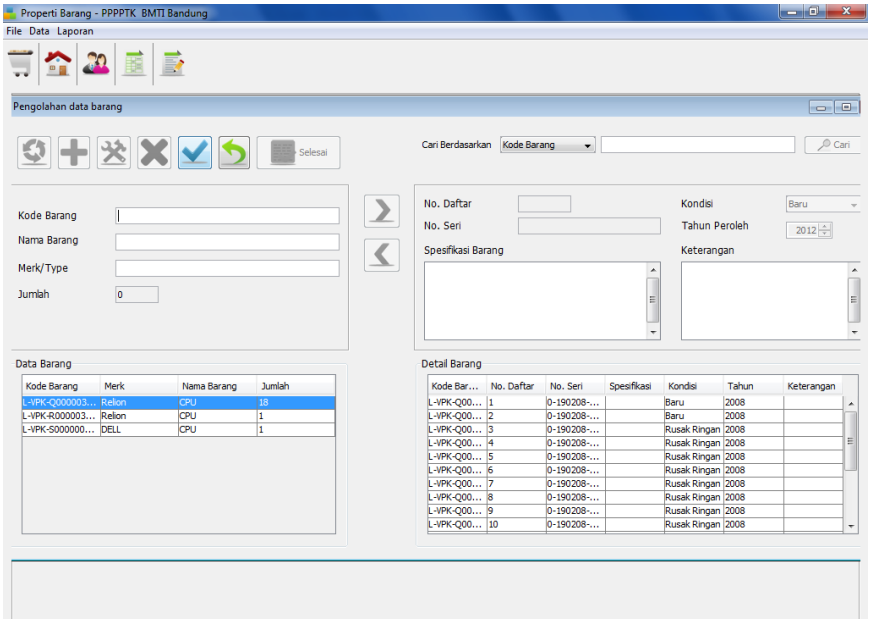


Gambar 3.17 Tampilan Menu Utama

Dalam form ini terdapat 3 tab, yaitu :

1. **File** yang berisi Exit untuk keluar dari aplikasi
2. **Data** yang berisi Data Barang, Data Ruang, Data Staff, dan Data Inventori
3. **Laporan** yang berisi laporan Data Barang, Data Ruangan, Data Invemtori, dan data Inventori Per Ruangan.

3.4.2 Data Barang



Gambar 3.18 Tampilan Data Barang

<u>Petunjuk Penggunaan :</u>

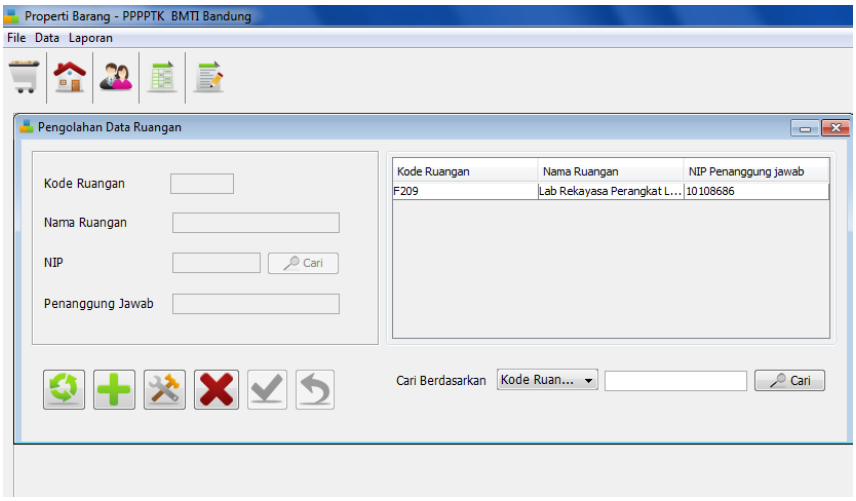
1. Tambah Data
   a. Klik tombol tambah untuk memulai pengisian data
   b. Isi semua field yang ada jangan ada yang kosong
   c. Klik tombol edit detail barang lalu klik tambah untuk pengisian jumlah
   d. Klik tombol simpan apabila telah selesai melakukan pengisian
   e. Klik tombol selesai untuk menghentikan proses tambah data
   f. Klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data barang
2. Edit Data
   a. Klik barang yang ada di data barang lalu tekan tombol edit
   b. klik tombol update data barang bila telah selesai melakukan pengeditan
   c. Klik tombol batal untuk membatalkan pengeditan data barang

3. Hapus Data

   a. Klik barang yang ada di data barang lalu tekan tombol hapus

   b. Akan muncul pesan berupa peringatan, bila data akan dihapus tekan "Yes" bila tidak tekan "No"

3.4.3 Data Ruangan



Gambar 3.19 Tampilan Data Ruangan

Petunjuk Penggunaan :

1. Tambah Data

   a. Klik tombol tambah untuk memulai pengisian data

   b. Isi semua field yang ada jangan ada yang kosong

   c. Klik tombol simpan apabila telah selesai melakukan pengisian

   d. Klik tombol selesai untuk menghentikan proses tambah data

   e. Klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data ruangan

2. Edit Data

   a. Klik data yang ada di data ruangan lalu tekan tombol edit

b. klik tombol update data ruangan bila telah selesai melakukan pengeditan

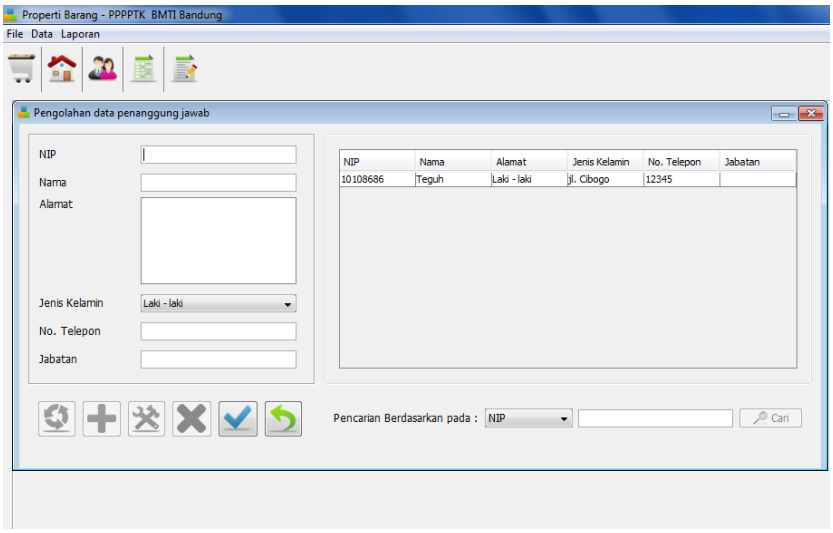
c. Klik tombol batal untuk membatalkan pengeditan data ruangan

3. Hapus Data

a. Klik data yang ada di data ruangan lalu tekan tombol hapus

b. Akan muncul pesan berupa peringatan, bila data akan dihapus tekan "Yes" bila tidak tekan "No"

3.4.4 Data Petugas



Gambar 3.20 Tampilan Data Petugas

Petunjuk Penggunaan :

1. Tambah Data

a. Klik tombol tambah untuk memulai pengisian data

b. Isi semua field yang ada jangan ada yang kosong

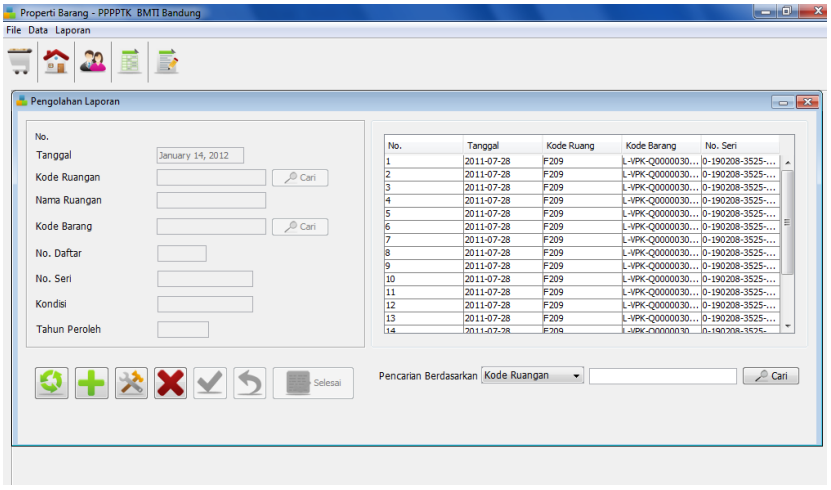
c. Klik tombol simpan apabila telah selesai melakukan pengisian

d. Klik tombol selesai untuk menghentikan proses tambah data

e. Klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data petugas

2. Edit Data
    a. Klik data yang ada di data petugas lalu tekan tombol edit
    b. klik tombol update data petugas bila telah selesai melakukan pengeditan
    c. Klik tombol batal untuk membatalkan pengeditan data petugas
3. Hapus Data
    a. Klik data yang ada di data ruangan lalu tekan tombol hapus
    b. Akan muncul pesan berupa peringatan, bila data akan dihapus tekan "Yes" bila tidak tekan "No"

3.4.5 Data Inventori



Gambar 3.21 Tampilan Data Inventori

Petunjuk Penggunaan :

1. Tambah Data
    a. Klik tombol tambah untuk memulai pengisian data
    b. Isi semua field yang ada jangan ada yang kosong
    c. Klik tombol simpan apabila telah selesai melakukan pengisian

d. Klik tombol selesai untuk menghentikan proses tambah data

e. Klik tombol batal untuk membatalkan pengisian data inventori

2. Edit Data

a. Klik data yang ada di data inventori lalu tekan tombol edit

b. klik tombol update data inventori bila telah selesai melakukan pengeditan

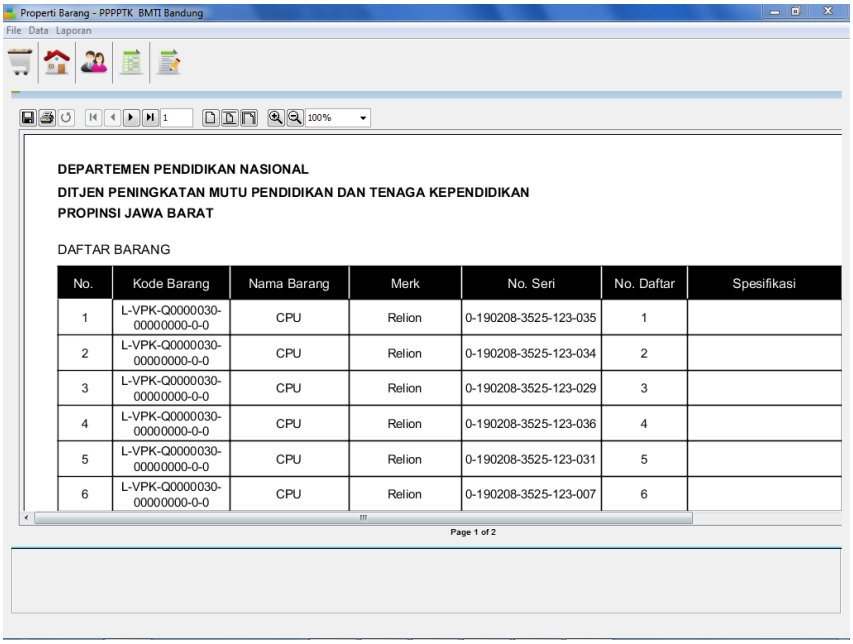
c. Klik tombol batal untuk membatalkan pengeditan data inventori

3. Hapus Data

a. Klik data yang ada di data inventori lalu tekan tombol hapus

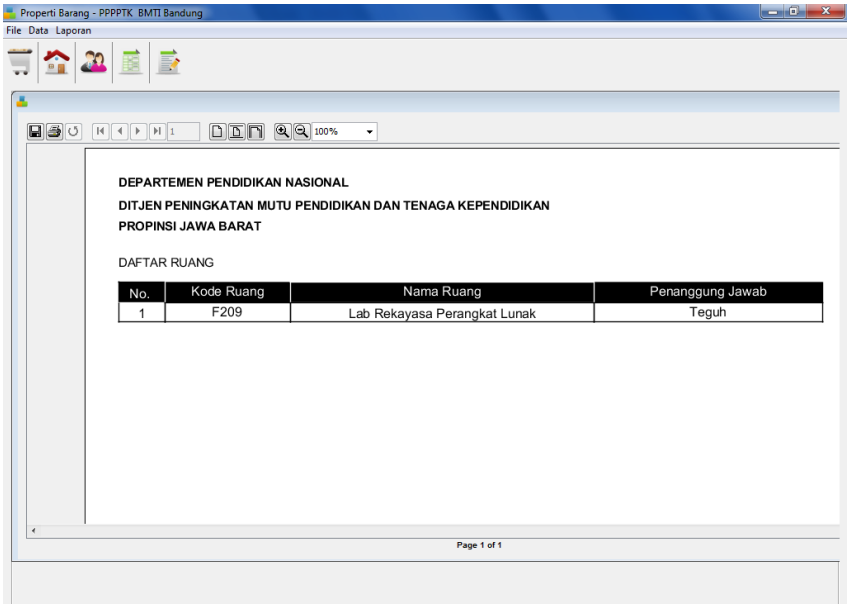
b. Akan muncul pesan berupa peringatan, bila data akan dihapus tekan "Yes" bila tidak tekan "No"

3.4.6 Laporan Data Barang



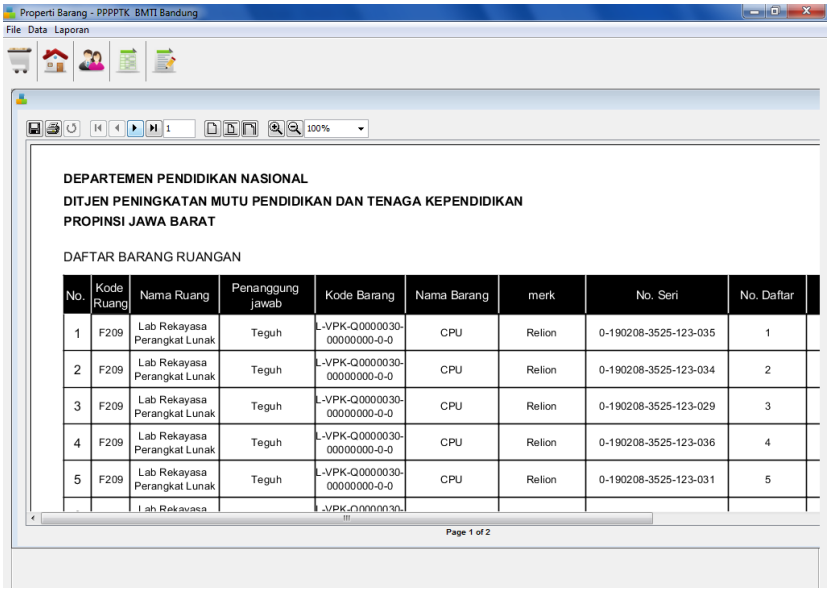
Gambar 3.22 Tampilan Laporan Data Barang

3.4.7 Laporan Data Ruangan



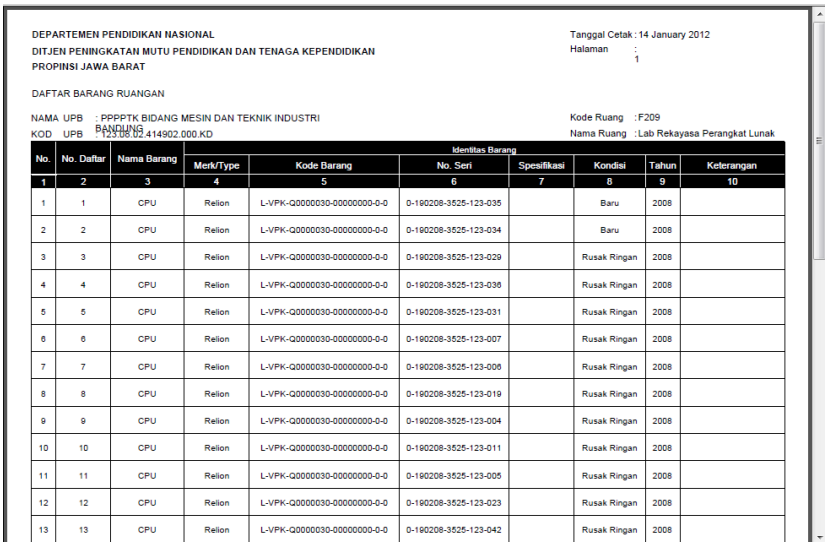
Gambar 3.23 Tampilan Data Ruangan

3.4.8 Laporan Data Inventori



Gambar 3.24 Tampilan Laporan Inventori

3.4.9 Laporan Data Inventori Per Ruangan



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DITJEN PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
PROPINSI JAWA BARAT

Tanggal Cetak : 14 January 2012
Halaman : 1

DAFTAR BARANG RUANGAN

NAMA UPB : PPPPTK BIDANG MESIN DAN TEKNIK INDUSTRI BANDUNG
KOD UPB : 123.06.02.414902.000.KD

Kode Ruang : F209
Nama Ruang : Lab Rekayasa Perangkat Lunak

No.	No. Daftar	Nama Barang	Identitas Barang						
			Merk/Type	Kode Barang	No. Seri	Spesifikasi	Kondisi	Tahun	Keterangan
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-035		Baru	2008	
2	2	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-034		Baru	2008	
3	3	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-029		Rusak Ringan	2008	
4	4	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-036		Rusak Ringan	2008	
5	5	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-031		Rusak Ringan	2008	
6	6	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-007		Rusak Ringan	2008	
7	7	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-006		Rusak Ringan	2008	
8	8	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-019		Rusak Ringan	2008	
9	9	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-004		Rusak Ringan	2008	
10	10	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-011		Rusak Ringan	2008	
11	11	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-005		Rusak Ringan	2008	
12	12	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-023		Rusak Ringan	2008	
13	13	CPU	Relion	L-VPK-Q0000030-00000000-0-0	0-190208-3525-123-042		Rusak Ringan	2008	

Gambar 3.25 Tampilan Laporan Inventori Per Ruangan