BAB V

PENGUJIAN PROGRAM DAN IMPLEMENTASI

5.1 Pengujian

Pengujian diperlukan sebagai salah satu tahapan implementasi untuk menguji tingkat minimal kesalahan dan keakuratan perangkat lunak yang dirancang. Pengujian dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Metode pengujian *black box* dipilih karena metode pengujian tersebut karena tidak memperhatikan struktur logika internal (*coding*) dalam perangkat lunak.

5.1.1 Rencana Pengujian

Dalam metode pengujian *black box*, terdapat faktor-faktor pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan perangkat lunak. Rencana pengujian untuk perangkat lunak yang dirancang akan dilakukan dengan menggunakan lima faktor pengujian. Lima faktor pengujian tersebut adalah.

1. File Integrity

   Yaitu pengujian menekankan pada data yang dimasukan melalui akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

2. Access control

   Yaitu pengujian menekankan pada sumberdaya sistem yang harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

3. Authorization

   Yaitu pengujian yang dilakukan untuk menjamin data yang diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus.

4. Correctness

   Yaitu menjamin pada data yang dimasukan, proses dan output yang dihasilkan dari aplikasi harus akurat dan lengkap. Kelengkapan dan akurasi akan dicapai melalui kontrol transaksi dan elemen data.

5. Ease of use

   Yaitu menekankan pada perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoperasikan dan menyiapkan inputan, dan menginterprestasikan output dari sistem terhadap interaksi antara manusia dan sistem.

5.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pengujian akan dilakukan berdasarkan faktor pengujian yang telah dipilih pada beberapa modul form data dari perangkat lunak yang dibangun. Berdasarkan pada rencana pengujian yang telah dipaparkan diatas, maka asumsi kasus terhadap perangkat lunak yang diuji yaitu :

Tabel 5.1 Rencana dan hasil uji fungsional

No	Kasus Uji	Kondisi awal/Langkah pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil aktual	Kesimpulan
I.	LOGIN				
1.1.	Login(sukses)	1. User harus pada halaman login 2. Pada textbox "username", isi nama pengguna yang valid (misal: kus) 3. Pada textbox "password", isi kata sandi yang valid sesuai nama penggunanya (misal: 123) 4. Klik tombol "login"	Akan terdisplay system dengan menu – menu sesuai dengan hak akses penggunanya	Terdisplay system dengan menu – menu sesuai dengan hak akses penggunanya	[X] Diterima [ ] Ditolak
1.2.	Login(password salah)	1. User harus pada halaman login	Akan terdisplay pesan" Password	Terdisplay pesan "Password anda	[ ] Diterima [X] Ditolak

		2. Pada textbox “username”, isi nama pengguna yang valid (misal: fela) 3. Pada textbox “password”, isi kata sandi yang tidak valid sesuai nama penggunanya (misal: 456) 4. Klik tombol “login”	anda salah”	salah”	
1.3.	Login (username salah)	1. User harus pada halaman login 2. Pada textbox “username”, isi nama pengguna yang tidak valid (misal: aaa) 3. Pada textbox	Akan terdisplay pesan “Username anda salah”	Terdisplay pesan “Username anda salah”	[ ] Diterima [X] Ditolak

		“password”, isi kata sandi yang valid sesuai nam a penggunanya (misal: 123) 4. Klik tombol “login”			
3.3.	User – Pendaftaran Penitipan (sukses)	1. User harus sudah login sebagai “Administrasi” 2. Pada menu utama klik menu “Pendaftaran” 3. Pada submenu “Pendaftaran” klik menu “Pendaftaran Daycare” 4. Isikan identitas anak dan orang tua/wali anak pada textbox, combobox, Klik tombol “Simpan”	Data yang diinputkan kan akan langsung terdisplay pada grid yang ada pada form “Pendaftaran Daycare”	Data yang diinputkan kan terdisplay pada grid yang ada pada form “Pendaftaran Daycare”	[X] Diterima [ ] Ditolak

3.4.	User – Pendaftaran Playgroup (sukses)	1. User harus sudah login sebagai "Administrasi" 2. Pada menu utama klik menu "Pendaftaran Playgroup" 3. Pada submenu "Pendaftaran" klik menu "Pendaftaran Playgroup" 4. Isikan identitas siswa dan orang tua/wali siswa pada textbox, combobox, Klik tombol "Simpan"	Data yang diinputkan kan akan langsung terdisplay pada grid yang ada pada form "Pendaftaran Playgroup"	Data yang diinputkan kan terdisplay pada grid yang ada pada form "Pendaftaran Playgroup"	[X] Diterima [ ] Ditolak
3.5.	User – Pendaftaran Tk (sukses)	1. User harus sudah login sebagai "Administrasi"	Data yang diinputkan kan akan langsung terdisplay	Data yang diinputkan kan terdisplay pada grid	[X] Diterima [ ] Ditolak

		2. Pada menu utama klik menu "Pendaftaran Tk" 3. Pada submenu "Pendaftaran" klik menu "Pendaftaran Tk" 4. Isikan identitas siswa dan orang tua/wali siswa pada textbox, combobox, Klik tombol "Simpan"	pada grid yang ada pada form "Pendaftaran Tk"	yang ada pada form "Pendaftaran Tk"	
II.	PEMBAYARAN				
4.1.	User - Input pembayaran penitipan (sukses)	1. User harus sudah login sebagai "administrasi" 2. Pada menu utama klik menu "Pembayaran" 3. Pada submenu	1. Ketika tombol "Simpan" di klik Akan terdisplay pesan "Simpan berhasil"	1. Ketika tombol "Simpan" di klik Akan terdisplay pesan "Data berhasil	[X] Diterima [ ] Ditolak

		“Pembayaran” klik menu “Penitipan” 4. Kemudian inputkan datanya 5. Klik tombol “Simpan”	2. Setelah tombol “Ok” di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	disimpan” 2. Setelah tombol “Ok” di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	
4.2.	User - Input pembayaran pendaftaran playgroup (sukses)	1. User harus sudah login sebagai “administrasi” 2. Pada menu utama klik menu “Pembayaran” 3. Pada submenu “Pembayaran” klik menu “pendaftaran playgroup” 4. Kemudian inputkan datanya 5. Klik tombol “Simpan”	3. Ketika tombol “Simpan” di klik Akan terdisplay pesan “Simpan berhasil” 4. Setelah tombol “Ok” di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	1. Ketika tombol “Simpan” di klik Akan terdisplay pesan “Data berhasil disimpan” 2. Setelah tombol “Ok” di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	[X] Diterima [ ] Ditolak
4.3.	User - Input	1. User harus sudah	5. Ketika tombol	1. Ketika tombol	[X] Diterima

	pembayaran pendaftaran tk (sukses)	login sebagai "administrasi" 2. Pada menu utama klik menu "Pembayaran pendaftaran tk" 3. Pada submenu "Pembayaran" klik menu "pendaftaran playgroup" 4. Kemudian inputkan datanya 5. Klik tombol "Simpan"	"Simpan" di klik Akan terdisplay pesan "Simpan berhasil" 6. Setelah tombol "Ok" di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	"Simpan" di klik Akan terdisplay pesan "Data berhasil disimpan" 2. Setelah tombol "Ok" di klik semua textbox aktif dan siap untuk diisi	[ ] Ditolak
4.4.	User – Input pembayaran spp playgroup (sukses)	1. User harus sudah login sebagai "Administrasi" 2. Pada menu utama klik menu "Pembayaran" 3. Pada submenu	Akan terdisplay "nama siswa dan nama orang tua "	Terdisplay "nama siswa dan nama orang tua "	[ ] Diterima [X] Ditolak

		“Pembayaran” klik menu “Pembayaran spp playgroup” 4. Inputkan no induk siswa (misal: 2011.zzzz) kemudian tekan enter			
4.5.	User – Input pembayaran spp tk (sukses)	1. User harus sudah login sebagai “Administrasi” 2. Pada menu utama klik menu “Pembayaran” 3. Pada submenu “Pembayaran” klik menu “Pembayaran spp tk” 4. Inputkan no induk	Akan terdisplay “nama siswa dan nama orang tua ”	Terdisplay “nama siswa dan nama orang tua ”	[ ] Diterima [X] Ditolak

		siswa (misal: 2011.zzzz) kemudian tekan enter			

5.1.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan dari hasil implementasi dan pengujian terhadap hasil dari perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru ini, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan kasus - kasus yang diberikan terhadap pengujian yang dilakukan. Prosedur - prosedur perangkat lunak telah berjalan dengan baik dengan tingkat pemahaman pengguna terhadap perangkat lunak yang dibangun dapat dipahami dengan mudah.

5.2 Implementasi

Pada tahap implementasi, merupakan tahap dimana proses pembuatan perangkat lunak sistem informasi dilakukan. Peletakan rancangan yang telah dibuat dituangkan ke dalam bentuk *coding* pemrograman. Selain juga implemetasi terhadap hasil dari analisis pada tahap perancangan dengan operasional perangkat lunak yang dibuat agar terjadi kesesuaian dalam kinerjanya.

Dalam tahap implementasi ini, dipaparkan mengenai kebutuhan akan perangkat lunak termasuk didalamnya pengimplementasian terhadap algoritma yang digunakan. Kebutuhan akan perangkat keras yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini, serta penerapan basis data yang telah dirancang juga implementasi terhadap rancangan antarmuka, instalasi program dan penggunaan program.

5.2.1 Batasan Implementasi

Dalam pengimplementasian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan dari implementasi, hal ini bertujuan untuk membatasi ruang lingkup

pemahaman. Adapun batasan-batasan dari implementasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manajemen hak akses sesuai dengan deskripsi pekerjaan setiap bagian.
2. Hanya berjalan pada sistem operasi Windows XP keatas (Vista, Seven, dll)
3. Basis data yang digunakan dalam pengimplementasian ini adalah MySQL dan basis data tersebut digunakan secara terpusat.
4. Antar muka untuk pengguna menggunakan bahasa Indonesia.

5.2.2 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk pengembangan perangkat lunak ini digunakan Java Netbeans 6.8.1. Bahasa pemograman Java Netbeans 6.8.1 dipilih sebagai perangkat pengembangan *interface* karena menyediakan fasilitas yang dapat melakukan proses *multi-tasking* pada sistem operasi Windows. Sedangkan MySQL digunakan sebagai pengembang dalam pembuatan *database* karena pembuatan tabel dilakukan dengan cara *New Table.* Adapun perangkat lunak yang digunakan sistem dibagi menjadi dua spesifikasi, yaitu sebagai berikut :

Spesifikasi minimum perangkat lunak (*software*) untuk komputer terdiri dari :

1. Windows Server 2000.
2. Program Java Netbeans 6.8.1
3. Microsoft MySQL

5.2.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

a. Menggunakan minimal prosessor Intel Pentium atau yang sekelasnya
b. Menggunakan RAM minimal 512 MB.
c. Tersedianya *Hard Drive* untuk media penyimpanan.
d. *Mouse, Keyboard,* dan Monitor sebagai peralatan antarmuka.

5.2.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaranplaygroup` (
  `nokwitansi` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggalbayar` date NOT NULL,
  `biaya` int(6) NOT NULL,
  `Nopendaftaranplaygroup` int(8) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`nokwitansi`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2005
;
--
-- Table structure for table `pembayaranspp`
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaranspp` (
  `nobayarspp` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tglbayar` date NOT NULL,
  `periodebayar` varchar(30) NOT NULL,
  `shodaqoh` int(11) NOT NULL,
  `Nopendaftaranplaygroup` int(8) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`nobayarspp`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1106
;
--
-- Dumping data for table `pembayaranspp`
--

INSERT INTO `pembayaranspp` (`nobayarspp`, `tglbayar`, `periodebayar`,
`shodaqoh`, `Nopendaftaranplaygroup`) VALUES
(1101, '2010-12-24', 'Januari', 5000, 22011100),
(1102, '2011-06-16', 'Pebruari', 0, 22011101),
(1103, '2011-06-16', 'Maret', 10000, 22011100),
(1104, '2011-06-16', 'Januari', 0, 22011100),
(1105, '2011-06-16', 'Agustus', 0, 22011100);
--
-- Table structure for table `pembayaranspptk`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayaranspptk` (
  `nobayarspptk` int(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tglbayartk` date NOT NULL,
  `periodebayartk` varchar(15) NOT NULL,
  `shodaqohtk` int(10) NOT NULL,
  `Nopendaftarantk` int(8) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`nobayarspptk`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2104
;
--
-- Table structure for table `pembayarantitip`
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayarantitip` (
  `nokwitansi` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggalbayar` date NOT NULL,
  `biaya` int(5) NOT NULL,
  `Nopendaftaran` int(8) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`nokwitansi`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=1012
;
--
-- Table structure for table `pembayarantk`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pembayarantk` (
  `nokwitansi` int(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tanggalbayar` date NOT NULL,
  `biaya` int(6) NOT NULL,
  `Nopendaftarantk` int(8) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`nokwitansi`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3002
;

--
-- Table structure for table `playgroup`
```

```
--

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `playgroup` (
  `Nopendaftaranplaygroup` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Namalengkap` varchar(30) NOT NULL,
  `Namapanggilan` varchar(30) NOT NULL,
  `Jeniskelamin` varchar(15) NOT NULL,
  `Tempatlahir` varchar(20) NOT NULL,
  `Tanggallahir` date NOT NULL,
  `Umurtahunsaatdaftar` int(2) NOT NULL,
  `Umurbulansaatdaftar` int(2) NOT NULL,
  `Anakke` int(2) NOT NULL,
  `Jumlahbersaudara` int(2) NOT NULL,
  `Namaayah` varchar(25) NOT NULL,
  `Namaibu` varchar(25) NOT NULL,
  `Namawali` varchar(25) NOT NULL,
  `Alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `Telepon` text NOT NULL,
  `Kerjaayah` varchar(20) NOT NULL,
  `Kerjaibu` varchar(20) NOT NULL,
  `Kerjawali` varchar(20) NOT NULL,
  `sppperbulan` varchar(6) NOT NULL,
  `Tanggaldaftarplaygroup` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`Nopendaftaranplaygroup`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=22011110 ;
--
-- Table structure for table `titip`
--
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `titip` (
  `Nopendaftaran` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Namalengkap` varchar(30) NOT NULL,
  `Namapanggilan` varchar(30) NOT NULL,
  `Jeniskelamin` varchar(20) NOT NULL,
  `Tempatlahir` varchar(30) NOT NULL,
  `Tanggallahir` text NOT NULL,
  `Agama` varchar(15) NOT NULL,
  `Bahasa` varchar(15) NOT NULL,
  `Anakke` int(2) NOT NULL,
  `Jumlahbersaudara` int(2) NOT NULL,
  `Namaortu` varchar(30) NOT NULL,
  `Alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `Telepon` text NOT NULL,
  `Pekerjaanortu` varchar(25) NOT NULL,
  `Dijemput` varchar(20) NOT NULL,
  `Status` varchar(20) NOT NULL,
  `Kenderaan` varchar(20) NOT NULL,
  `Tanggaldaftar` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`Nopendaftaran`),
  KEY `Nopendaftaran` (`Nopendaftaran`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=12011018 ;
--
-- Table structure for table `tk`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tk` (
  `Nopendaftarantk` int(8) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `Namalengkap` varchar(30) NOT NULL,
```

```
  `Namapanggilan` varchar(30) NOT NULL,
  `Jeniskelamin` varchar(15) NOT NULL,
  `Tempatlahir` varchar(30) NOT NULL,
  `Tanggallahir` date NOT NULL,
  `Umurtahunsaatdaftar` int(2) NOT NULL,
  `Umurbulansaatdaftar` int(2) NOT NULL,
  `Anakke` int(2) NOT NULL,
  `Jumlahbersaudara` int(2) NOT NULL,
  `Namaayah` varchar(25) NOT NULL,
  `Namaibu` varchar(25) NOT NULL,
  `Namawali` varchar(25) NOT NULL,
  `Alamat` varchar(50) NOT NULL,
  `Telepon` text NOT NULL,
  `Kerjaayah` varchar(20) NOT NULL,
  `Kerjaibu` varchar(20) NOT NULL,
  `Kerjawali` varchar(20) NOT NULL,
  `sppperbulan` varchar(6) NOT NULL,
  `Tanggaldaftartitip` date NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`Nopendaftarantk`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=32011104 ;
--
-- Table structure for table `user`
--
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `username` varchar(20) NOT NULL,
  `password` int(5) NOT NULL,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `bagian` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`username`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5.2.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi dari proses perancangan antar muka, merupakan gambaran mengenai antar muka perangkat lunak yang dibuat. Implementasi antar muka perangkat lunak dirancang menggunakan form-form untuk setiap modul. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang.

A. Antarmuka Form Utama

Pada form utama dari perangkat lunak yang dirancang, akan dihadapkan pada form utama. Dibawah ini merupakan implementasi antarmuka dari form utama perangkat lunak.

Tabel 5.2 Antarmuka Form Utama

Menu	Deskripsi	Nama File
Login	Menu untuk login ke dalam sisitem	MenuUtama.java
Pendaftaran	Menu yang memiliki sub menu untuk mengakses form-form input data anak dan siswa.	MenuUtama.java
Pembayaran	Menu yang memiliki sub menu untuk mengakses form-form input pembayaran penitipan, pembayaran pendaftaran dan pembayaran spp.	MenuUtama.java
Logout	Menu untuk keluar dari sistem	MenuUtama.java

B. Antarmuka Menu Pendaftaran

Implementasi halaman berdasarkan Menu Pendaftaran yang dibuat dalam file program dengan berekstensi java adalah sebagai berikut :

Tabel 5.3 Antarmuka Menu Pendaftaran

Menu	Deskripsi	Nama File
Input Data Penitipan Anak	Form untuk menambah data anak	PenitipanAnak.java
Input Data Siswa Playgroup	Form untuk menambah data siswa playgroup	Playgroup.java
Input Data siswa tk	Form untuk menambah data siswa taman kana-kanak	TK.java

C. Antarmuka Menu Pembayaran

Implementasi halaman berdasarkan Menu Pembayaran yang dibuat dalam file program dengan berekstensi java adalah sebagai berikut :

Tabel 5.4 Antarmuka Menu Pembayaran

Menu	Deskripsi	Nama File
Pembayaran penitipan	Form untuk menambahkan data pembayaran penitipan	PembayaranDaycare.java
Pembayaran pendaftaran playgroup	Form untuk menambahkan data pembayaran pendaftaran playgroup	PemPlayGroup.java
Pembayaran pendaftaran tk	Form untuk menambahkan data pembayaran pendaftaran tk	Pemtk.java
Pembayaran spp playgroup	Form untuk menambahkan data pembayaran spp untuk playgroup	Sppplaygroup.java
Pembayaran spp tk	Form untuk menambahkan data pembayaran spp untuk tk	Spptk.java

D. Antarmuka Menu Lihat Laporan

Implementasi halaman berdasarkan Menu laporan yang dibuat dalam file program dengan berekstensi java adalah sebagai berikut :

Tabel 5.5 Implementasi Menu laporan

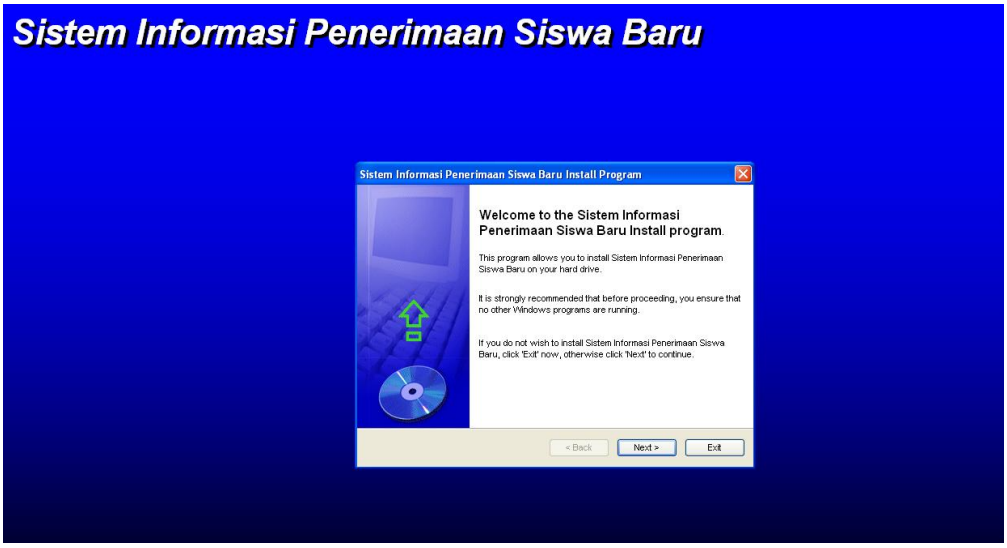
Menu	Deskripsi	Nama File
Data Pendaftaran	Form untuk menampilkan Data Anak dan siswa	Laporanpendaftaran .java
Data Pembayaran Penitipan dan pembayaran pendaftaran	Form untuk menampilkan Data Pembayaran Bulanan	Laporanpembayarandaftar. java
Data Pembayaran spp	Form untuk menampilkan pembayaran spp	Laporanspp.java

5.2.6 Implementasi Instalasi Program

Perangkat lunak yang dibangun ini, untuk dapat diintegrasikan terhadap PC (*personal computer*) harus terlebih dahulu dilakukan proses instalasi. Karena perangkat lunak yang dibangun menggunakan prinsip *client/server*, maka penginstalan dilakukan pada komputer *client*. Sedangkan untuk melakukan koneksi dari perangkat lunak *client* menggunakan ODBC (*Open DataBase Connectivity*) yang tersedia pada sistem operasi *microsoft windows*.

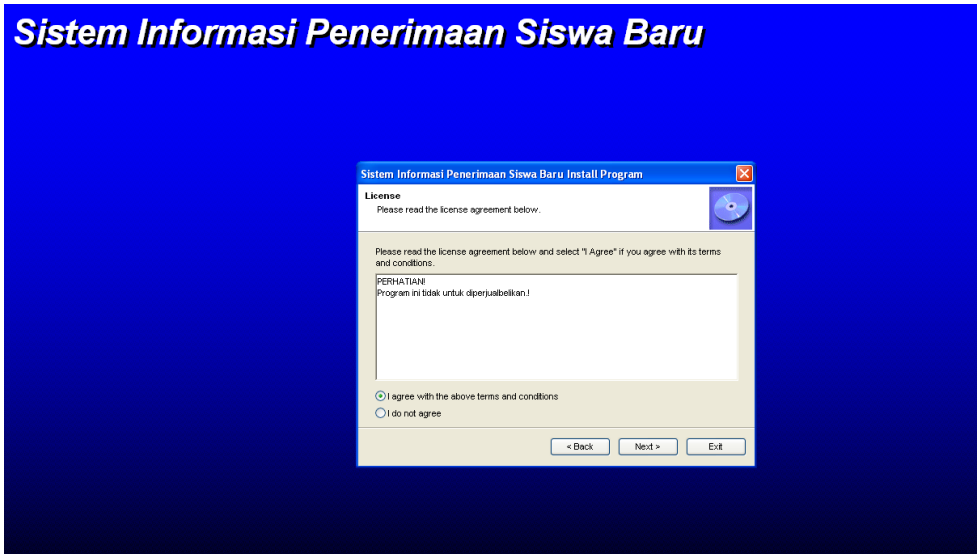
Pada umumnya cara instal perangkat lunak adalah sama. Begitu pula pada perangkat lunak yang dibangun. Langkah pertama adalah membuka file setup dengan cara *double click* atau arahkan kursor pada *file setup* kemudian tekan *enter*.

Dan akan memunculkan tampilan *setup* awal seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



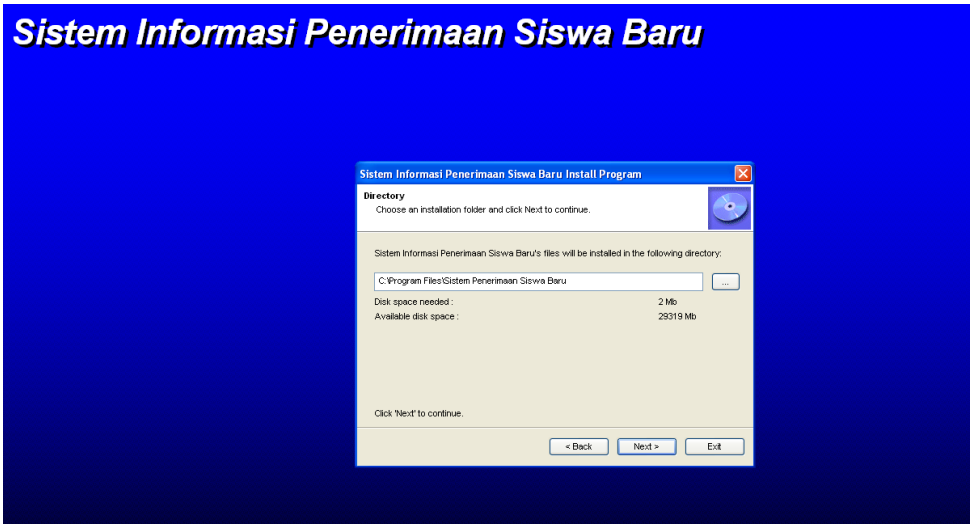
Gambar 5.1 Tampilan Awal Instalasi

Selanjutnya tekan tombol *next* dan akan diteruskan dengan tampilan seperti pada gambar 5.2 kemudian pilih *I agree with the above terms and conditions*

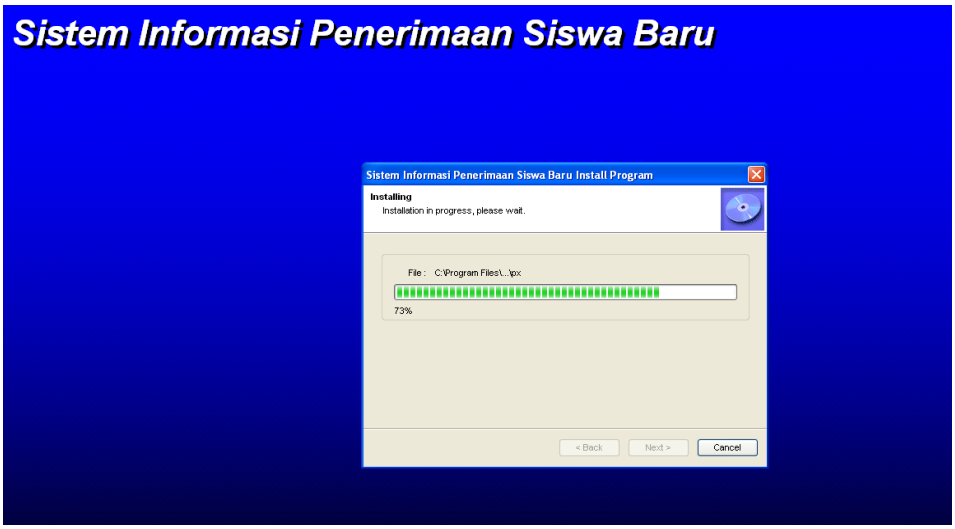


Gambar 5.2 Tampilan Persiapan Instalasi

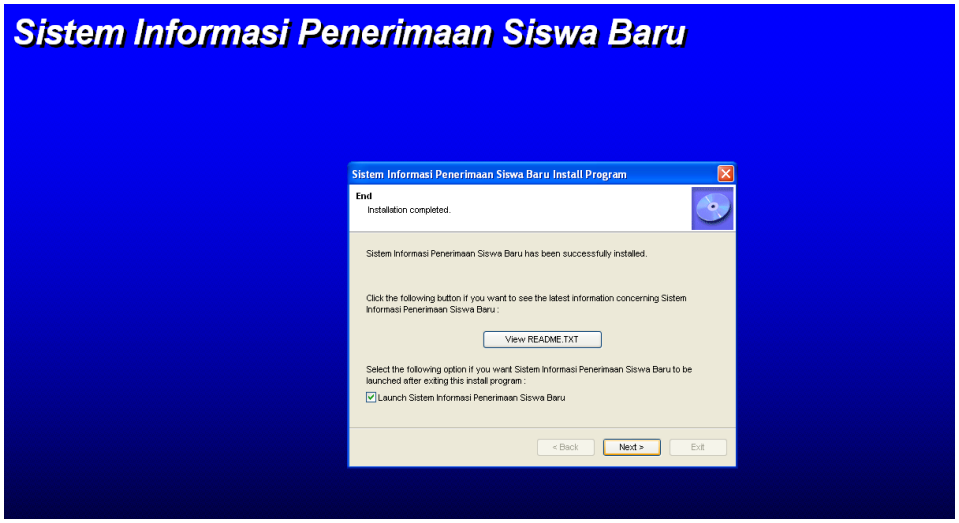
Kemudian dilanjutkan pada pengisian alamat penginstalan pada komputer dan tekan tombol *Next*. Dan akan menampilkan form instalan berisi konfirmasi kesiapan penginstalan dan tekan *Next*.



Gambar 5.3 Tampilan Pemilihan Alamat Instalasi



Gambar 5.4 Tampilan Proses Penginstalan



Gambar 5.5 Tampilan Akhir Instalasi

5.2.7 Penggunaan Program

Penggunaan program merupakan langkah-langkah dalam menggunakan dan menjalankan suatu sistem informasi yang dilakukan oleh pengguna *(user).*

Langkah-langkah penggunaan program Sistem Informasi penerimaan siswa baru di Paud Himmatul ‘Aliyyah adalah sebagai berikut :

1. **Form Menu Utama**

Pada menu utama program terdapat menu-menu pilihan dimana user harus memilih menu mana yang akan digunakan atau diolah. Pilihan menu yang terdapat pada menu utama adalah File, Pendaftaran, Pembayaran, Laporan.

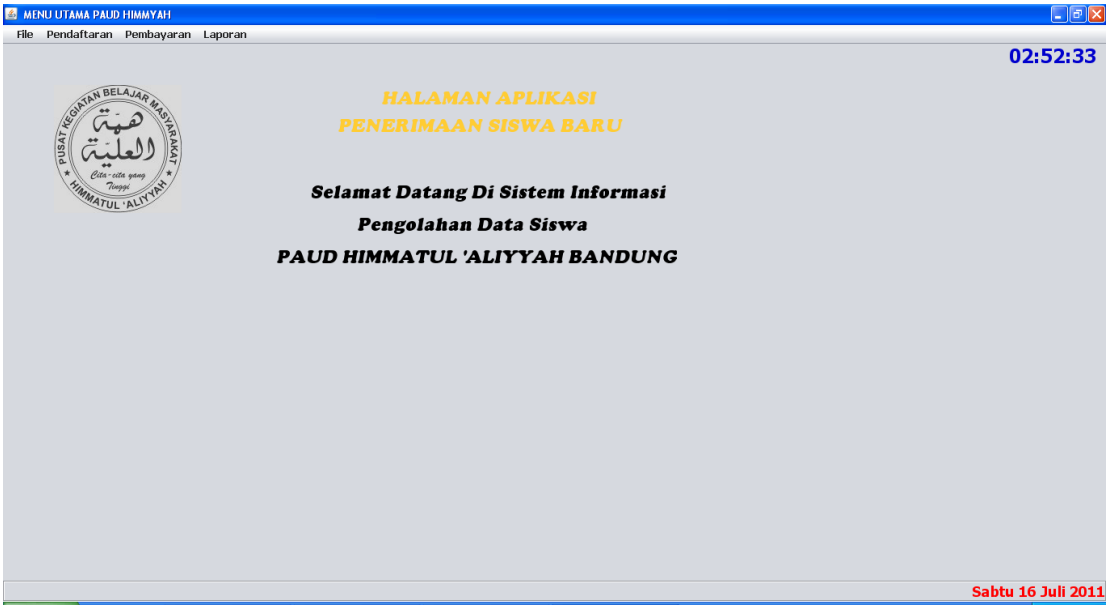
a. **File** terdiri dari form login dan logout. Login digunakan untuk memanggil login

b. **Logout** digunakan unuk keluar dari sistem

c. **Pendaftaran** terdiri dari input pendaftaran Penitipan anak, pendaftaran siswa playgroup dan siswa taman kanak-kanak.

d. **Pembayaran** terdiri input pembayaran penitipan, pendaftaran playgroup, pendaftaran tk, pembayaran spp playgroup dan pembayaran spp tk.

e. **Laporan** digunakan untuk menampilkan data anak, data siswa, data pembayaran pendaftaran dan data pembayaran spp



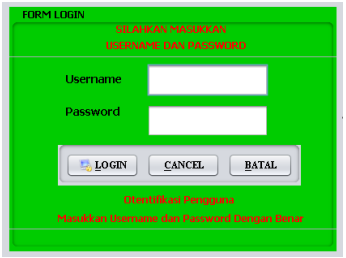
Gambar 5.6 Tampilan Untuk Form Utama

2. **Form Menu Login**

Sebelum masuk pada pilihan menu utama, user diharuskan mengisi dulu password. Pilihan menu yang dapat di*akses* atau digunakan disesuaikan dengan kebutuhan *user* dan diatur berdasarkan hak akses *user*.

Tampilan di dalam menu login terdapat beberapa tombol yang disediakan untuk pengolahan data, antara lain :

a. ***Textbox Username,*** digunakan untuk menginputkan nama pengguna
b. ***Textbox Password*** digunakan untuk menginputkan sandi pengguna
c. **Tombol Login,** digunakan untuk masuk ke menu utama
d. **Tombol Cancel,** digunakan untuk membatalkan proses yang dilakukan.
e. **Tombol Batal,** digunakan untuk membersihkan textbox



Gambar 5.7 Tampilan Untuk Login

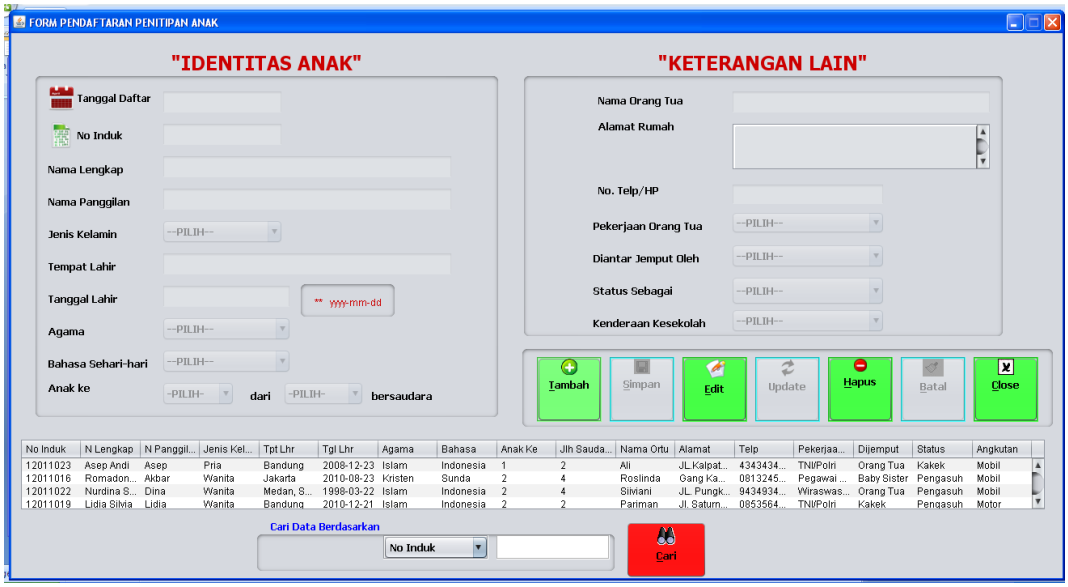
3. **Form Input Data Penitipan**

Form input data penitipan ini terdapat pada menu pendaftaran, Berikut ini tampilan dari form input data penitipan :

a. **Tombol Simpan,** berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database.*
b. **Tombol Edit,** berfungsi untuk mengubah data anak.
c. **Tombol Hapus,** berfungsi untuk menghapus data anak.
d. **Tombol Batal,** berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan data *(record)*
e. **Tombol Update,** berfungsi untuk mengupdate data anak yang diedit

f. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form penitipan

g. Tombol Tambah, berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.8 Tampilan Input Data anak

4. Form Input Data siswa playgroup

Form input data siswa playgroup ini terdapat pada menu pendaftaran, Berikut ini tampilan dari form input data siswa playgroup :

a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

b. Tombol Edit, berfungsi untuk mengubah data siswa.

c. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data siswa.

d. Tombol Batal, berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan siswa *(record)*

e. Tombol Update, berfungsi untuk mengupdate data siswa yang diedit

f. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pendaftaran playgroup

g. Tombol Tambah, berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.9 Tampilan input data siswa playgroup

5. Form input data siswa taman kanak-kanak

Form input penempatan kamar ini terdapat pada menu pendaftaran, Berikut ini tampilan dari form input pendaftaran siswa tk :

a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

b. Tombol Edit, berfungsi untuk mengubah data siswa.

c. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data siswa.

d. Tombol Batal, berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan siswa *(record)*

e. Tombol Update, berfungsi untuk mengupdate data siswa yang diedit

f. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pendaftaran tk

g. Tombol Tambah, berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.10 Tampilan input data siswa tk

6. Form Input Data Pembayaran Penitipan

Form data pembayaran penitipan ini terdapat pada menu pembayaran, Berikut ini tampilan dari form pembayaran penitipan :

a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

b. Tombol Edit, berfungsi untuk mengubah data pembayaran.

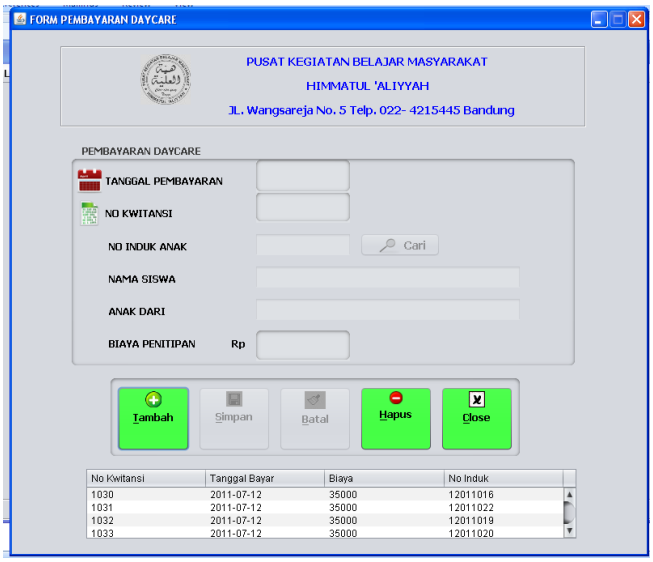
c. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data pembayaran.

d. **Tombol Batal,** berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan pembayaran *(record)*

e. **Tombol Update,** berfungsi untuk mengupdate data pembayaran yang diedit

f. **Tombol Close,** berfungsi untuk keluar dari form pembayaran penitipan

g. **Tombol Tambah,** berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.11 TampilanInput Pembayaran penitipan

7. Form Input Data Pembayaran Pendaftaran playgroup

Form data pembayaran penitipan ini terdapat pada menu pembayaran, Berikut ini tampilan dari form pembayaran penitipan :

a. **Tombol Simpan,** berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

b. **Tombol Hapus,** berfungsi untuk menghapus data pembayaran.

c. **Tombol Batal,** berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan pembayaran *(record)*

d. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pembayaran pendaftaran playgroup

e. **Tombol Tambah,** berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.12 Tampilan Input Pembayaran pendaftaran playgroup

8. Form Input Data Pembayaran Pendaftaran tk

Form data pembayaran penitipan ini terdapat pada menu pembayaran, Berikut ini tampilan dari form pembayaran penitipan :

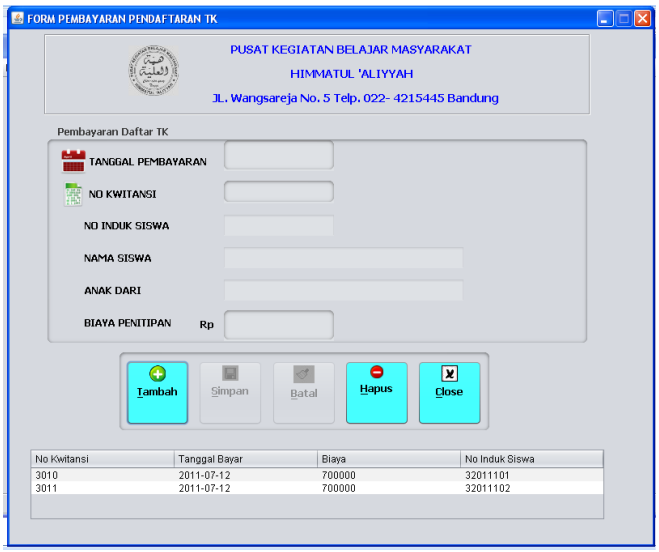
a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

b. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data pembayaran.

c. Tombol Batal, berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan pembayaran *(record)*

d. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pembayaran pendaftaran tk

e. **Tombol Tambah,** berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.13 Tampilan Input Pembayaran pendaftaran tk

9. Form Input Data Pembayaran SPP Playgroup

Form data pembayaran spp ini terdapat pada menu pembayaran, Berikut ini tampilan dari form pembayaran spp :

a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

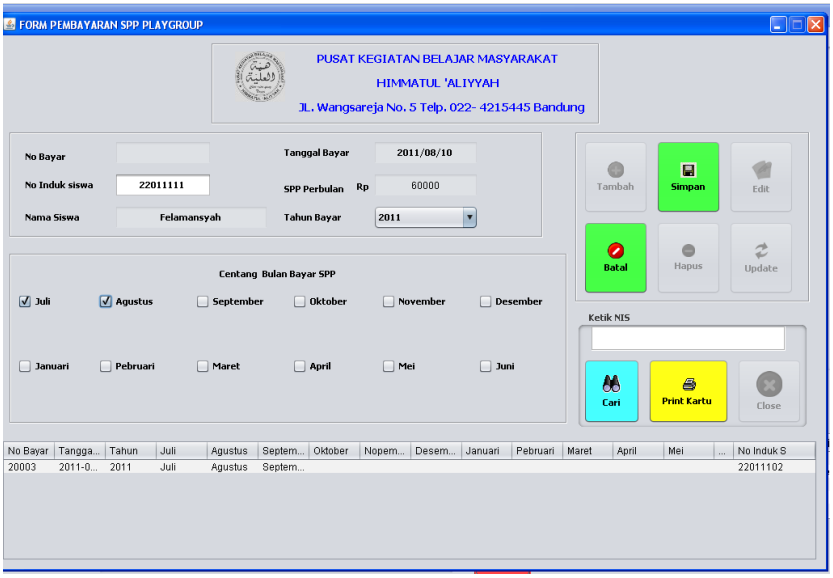
b. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data pembayaran.

c. Tombol Batal, berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan pembayaran *(record)*

d. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pembayaran spp playgroup

e. Tombol Tambah, berfungsi untuk mengaktifkan box inputan

f. Tombol Edit, berfungsi untuk mengubah data pembayaran.



Gambar 5.14 Tampilan Input Pembayaran spp playgroup

10. Form Input Data Pembayaran SPP TK

Form data pembayaran spp ini terdapat pada menu pembayaran, Berikut ini tampilan dari form pembayaran spp tk :

a. Tombol Simpan, berfungsi untuk menyimpan data (*record)* ke dalam *database*.

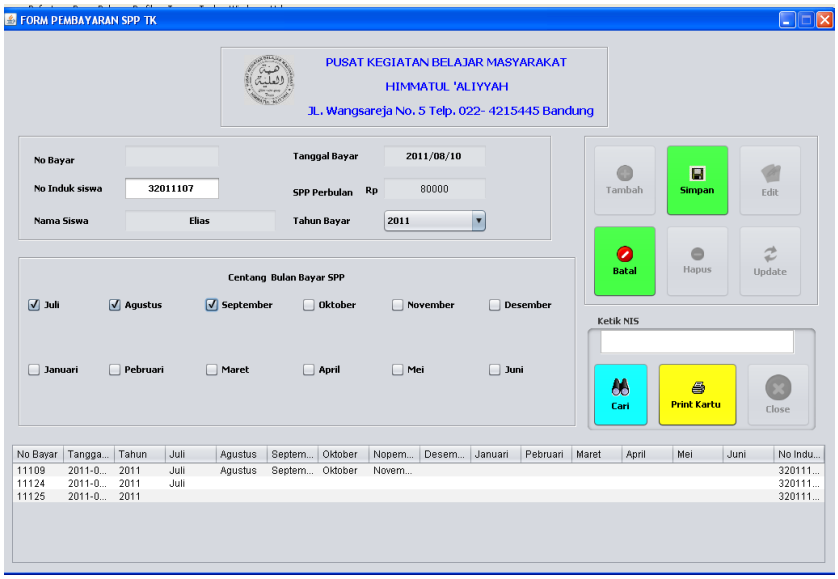
b. Tombol Edit, berfungsi untuk mengubah data pembayaran.

c. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data pembayaran.

d. Tombol Batal, berfungsi untuk membatalkan perintah menyimpan pembayaran *(record)*

e. Tombol Close, berfungsi untuk keluar dari form pembayaran spp tk

f. **Tombol Tambah,** berfungsi untuk mengaktifkan box inputan



Gambar 5.15 Tampilan Input Pembayaran spp tk

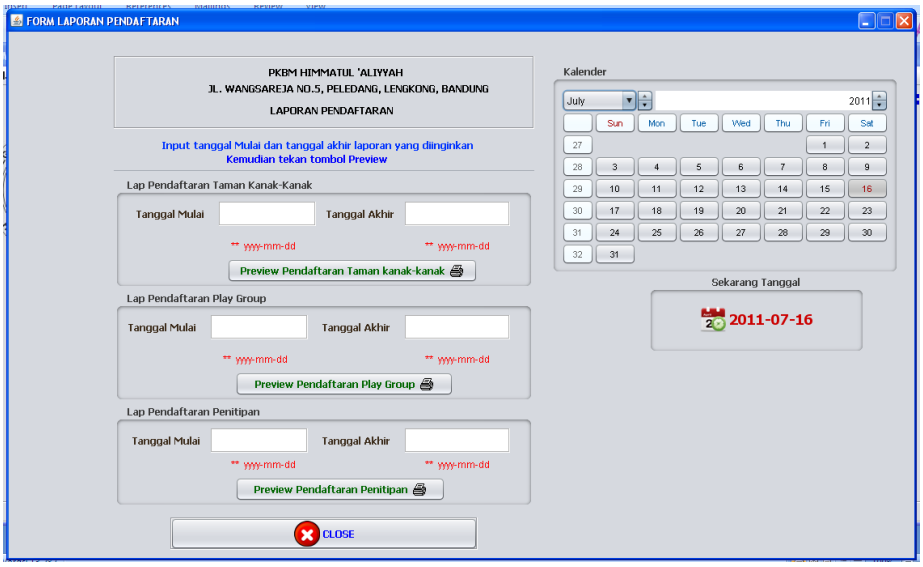
11. Form Laporan pendaftaran

Form data pembayaran spp ini terdapat pada menu Laporan, Berikut ini tampilan dari form laporan pendaftaran :

a. **Tombol Preview laporan pendaftaran penitipan,** berfungsi untuk menampilkan data pendaftaran didatabase

b. **Tombol Preview laporan pendaftaran playgroup,** berfungsi untuk menampilkan data pendaftaran didatabase

c. **Tombol Preview laporan pendaftaran tk,** berfungsi untuk menampilkan data pendaftaran didatabase



Gambar 5.16 Tampilan laporan pendaftaran

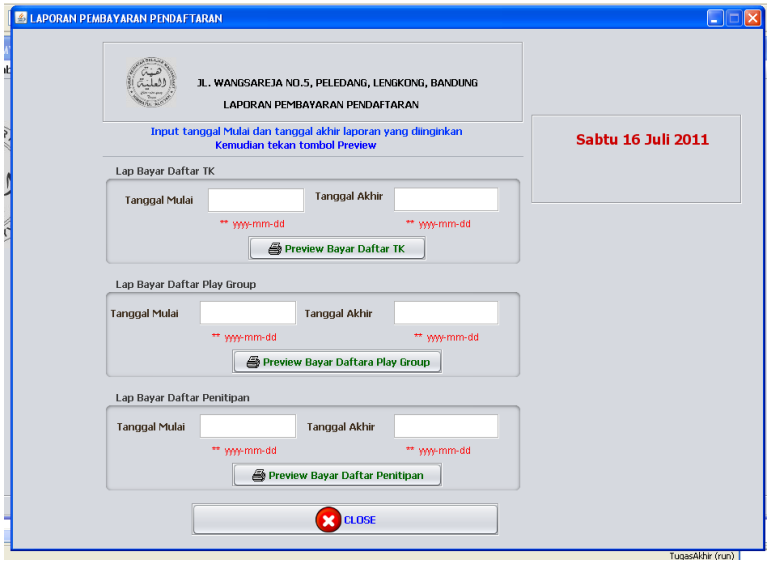
12. Form Laporan pembayaran pendaftaran

Form data pembayaran pendaftaran ini terdapat pada menu Laporan, Berikut ini tampilan dari form laporan pembayaran pendaftaran :

a. **Tombol Preview lap pembayaran pendaftaran penitipan,** berfungsi untuk menampilkan data pembayaran penitipan didatabase

b. **Tombol Preview lap pembayaran pendaftaran playgroup,** berfungsi untuk menampilkan data pembayaran pendaftaran playgroup didatabase

c. **Tombol Preview lap pembayaran pendaftaran tk,** berfungsi untuk menampilkan data pembayaran pendaftaran tk didatabase



Gambar 5.17 Tampilan laporan pembayaran pendaftaran

13. Form Laporan pembayaran spp

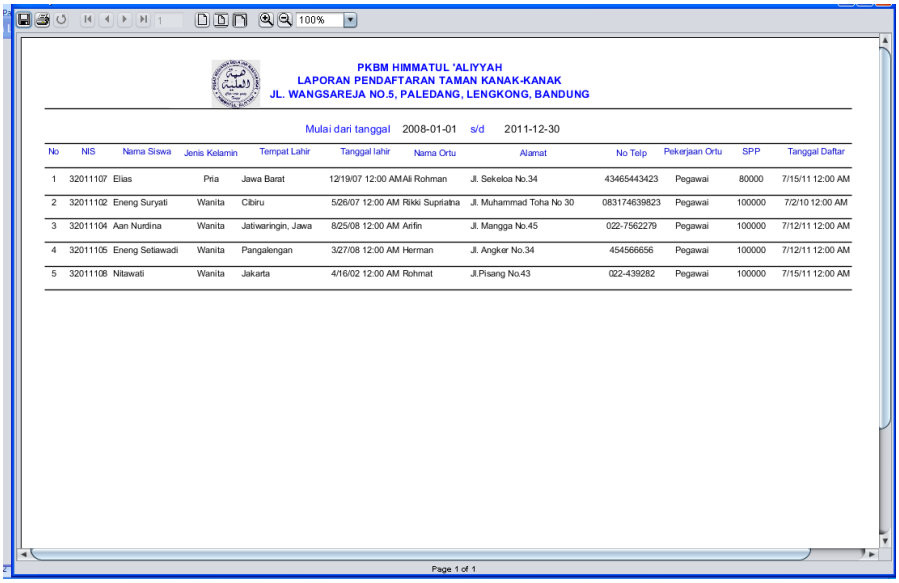
Form data pembayaran spp ini terdapat pada menu Laporan, Berikut ini tampilan dari form laporan pendaftaran :

a. **Tombol Preview laporan pembayaran spp playgroup,** berfungsi untuk menampilkan data pembayaran spp playgroup didatabase

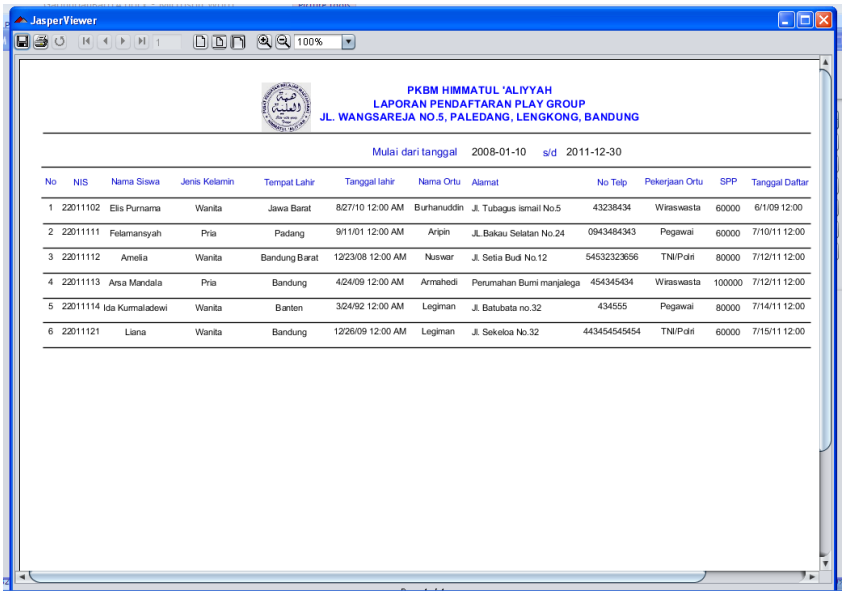
b. **Tombol Preview laporan pembayaran spp tk,** berfungsi untuk menampilkan data pembayaran spp tk didatabase



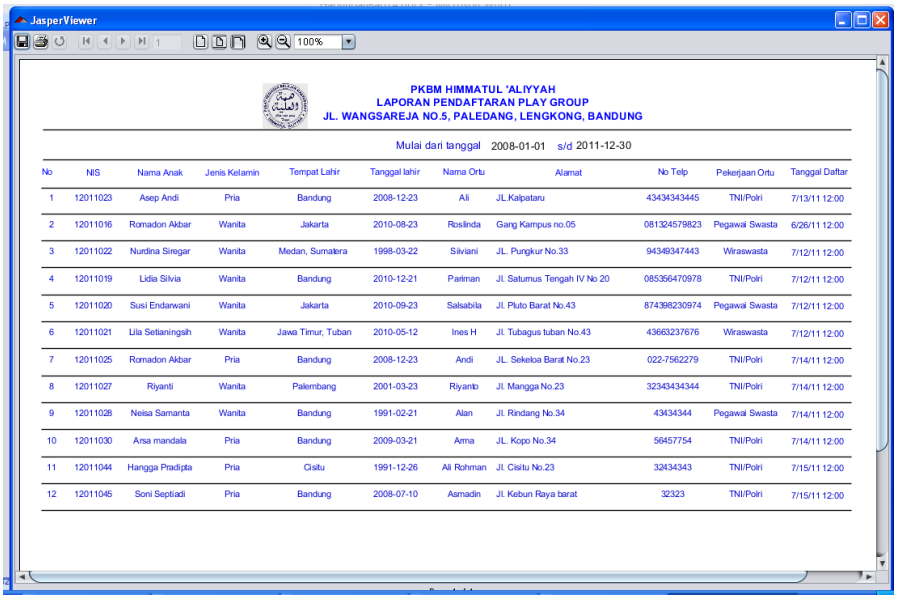
Gambar 5.18 Tampilan laporan pembayaran spp



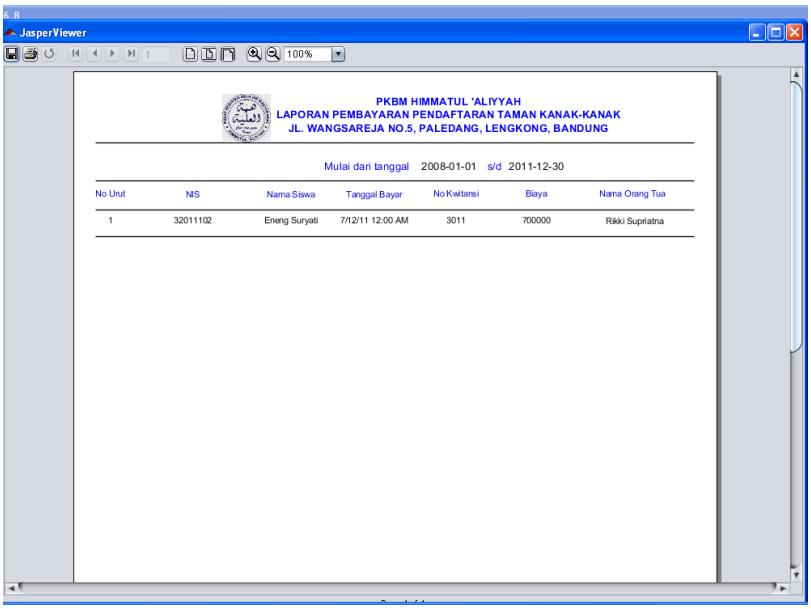
Gambar 5.19 Tampilan laporan pendaftaran penitipan



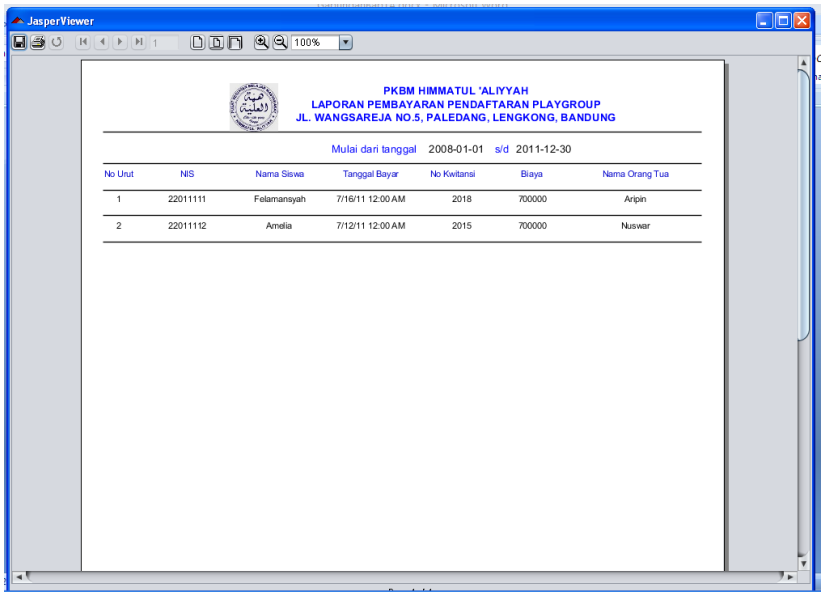
Gambar 5.20 Tampilan laporan pendaftaran playgroup



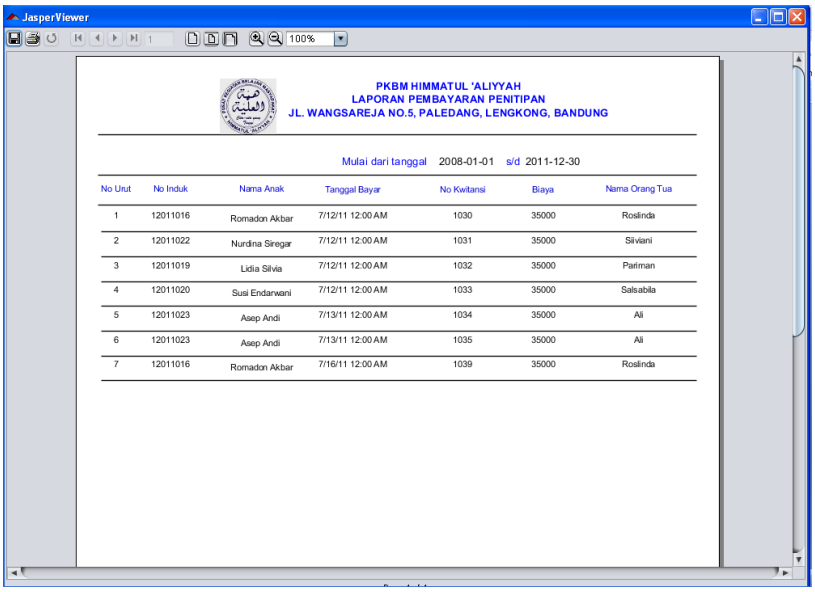
Gambar 5.21 Tampilan Laporan pendaftaran tk



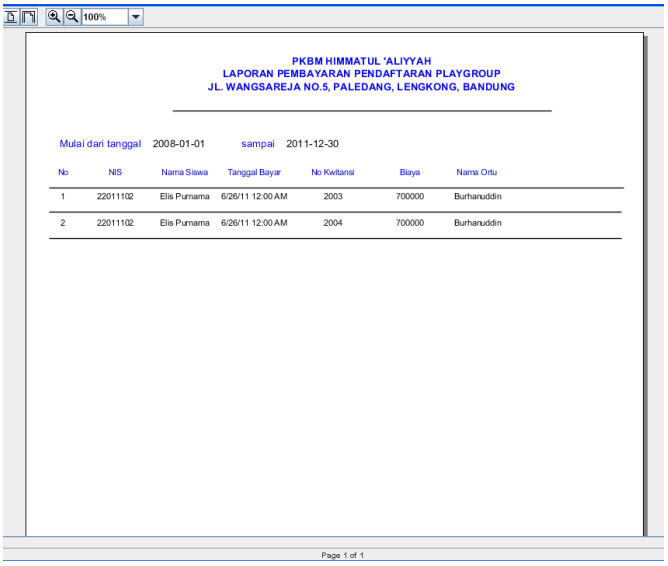
Gambar 5.22 Tampilan Laporan pembayaran pendaftaran playgroup



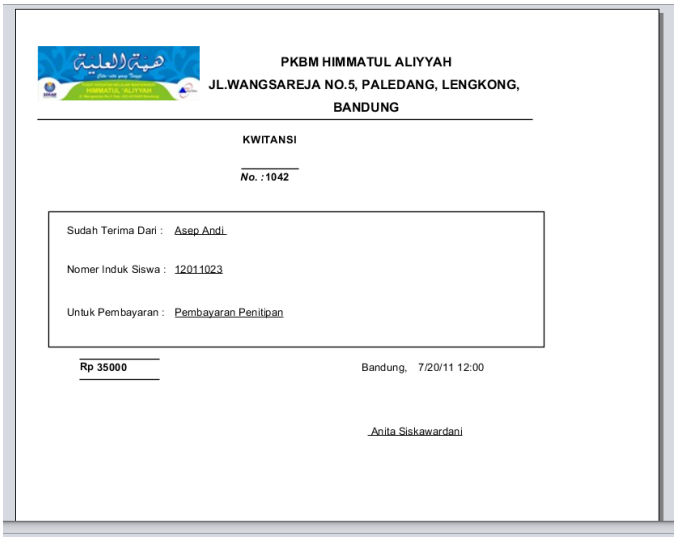
Gambar 5.23 Tampilan Laporan pembayaran pendaftaran tk



Gambar 5.24 Tampilan Laporan pembayaran spp playgroup



Gambar 5.25 Tampilan Laporan pembayaran spp tk



PKBM HIMMATUL ALIYYAH
JL.WANGSAREJA NO.5, PALEDANG, LENGKONG,
BANDUNG

KWITANSI

No. :1042

Sudah Terima Dari : Asep Andi.

Nomer Induk Siswa : 12011023

Untuk Pembayaran : Pembayaran Penitipan

Rp 35000

Bandung, 7/20/11 12:00

Anita Siskawardani

Gambar 5.26 Tampilan Kwitansi pembayaran Daycare