BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Sistem Kerja Praktek

3.1.1 Jadwal Kerja Praktek

Berdasarkan surat keputusan PT.Pangan Rahmat Buana pelaksanaan jadwal kerja praktek dimulai pada tanggal 09 Juli 2012 sampai dengan tanggal 07 September 2012 yang dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan jum'at dari pukul 08.00 – 17.00 WIB.

3.1.2 Teknik Kerja Praktek

Selama pelaksanaan kerja praktek saya ditempatkan pada bagian IT perusahan, dibimbing dan ditugaskan untuk membuat sebuah Aplikasi Desktop yang nantinya akan difungsikan untuk menghitung nilai EOQ inventory control, baik bahan baku maupun produk yang akan diproduksi.

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan, yang antara lain :

1. Pembuatan surat permohonan kerja praktek ditujukan untuk PT. Pangan Rahmat Buana.
2. Pengajuan permohonan Kerja Praktek ke PT. Pangan Rahmat Buana yang beralamatkan Jl.Babakan Madang,Kec.Babakan Madang Sentul, Bogor-Indonesia P.O.BOX 221 Cibinong 16900.
3. PT. Pangan Rahmat Buana memberikan surat balasan permohonan kerja praktek.

Adapun tahapan yang dilakukan antara lain :

1. Metode Wawancara

   Merupakan metode pengumpulan berita dan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dengan narasumber untuk memperoleh suatu informasi yang dituju.
2. Metode Observasi Lapangan

   Merupakan metode pengumpulan berita dan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung kejadian yang terjadi di lapangan.

1.2 Analisis Sistem

1.2.1 Analisis Masalah

Setelah mengadakan penelitian di PT.Pangan Rahmat Buana, sistem inventory control menggunakan sistem perhitungan software umum sehingga membuat pengerjaan kurang spesifik dan tidak sesuai kebutuhan, karena kontrol bahan baku dan produk jadi terkendala persediaan yang masih mengandalkan dan menunggu keputusan factory manager untuk perhitungan EOQ.

Untuk itu PT.Pangan Rahmat Buana membutuhkan sebuah sistem informasi inventory yang memudahkan factory manager menghitung dan menentukan EOQ pada bagian produksi dan furchase officer maupun pihak factory manager itu sendiri, terutama saat penentuan bahan baku dan produksi produk roti kedepannya. Hal ini dilakukan agar memudahkan pengontrolan untuk pengiriman pada agen dan perusahan afiliasi dengan PT.Pangan Rahmat Buana.

1.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna, bertujuan untuk mengetahui pengguna yang akan berinteraksi atau mengoperasikan Aplikasi Sistem Informasi Inventory Controled. Pengguna yang terlibat adalah user. User yang bertanggung jawab dalam penginputan data tersebut adalah pegawai yang memiliki wewenang sepenuhnya dalam penginputan data perhitungan EOQ tersebut.

1.2.3 Analisis Data

Sistem yang akan dibangun merupakan sistem informasi Inventory Control di PT. Pangan Rahmat Buana di Bogor pada bagian (divisi) factory dan produksi. Sistem informasi memerlukan data pendukung berupa dokumen data control dan user yang berwenang dalam pengoperasian aplikasi tersebut.

1.3 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini mencakup dua hal yaitu, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang diperlukan untuk membangun dan menjalankan sistem ini adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor dual core
2. 1 Gb Ram
3. Hard driver 80 GB
4. Monitor 14”

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem pencarian ini adalah :

1. Java Development Kit, sebagai sistem kompilasi kode-kode program.
2. Java Runtime Edition, sebagai platform untuk menjalankan sistem.
3. NetBeans IDE 7.0.1, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem.
4. MySQL, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk menyimpan data.
5. Windows, sebagai sistem operasi.

1.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan bagian dari metodologi penelitian pengembangan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahap analisis. Perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran secara terperinci. Perancangan sistem diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang ada.

Pokok pembahasan pada perancangan perangkat lunak sesuai analisis yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Performansi sistem
2. Perancangan use case
3. Perancangan class diagram
4. Activity diagram
5. Sequence diagram
6. Component diagram

3.4.1 Performansi Sistem

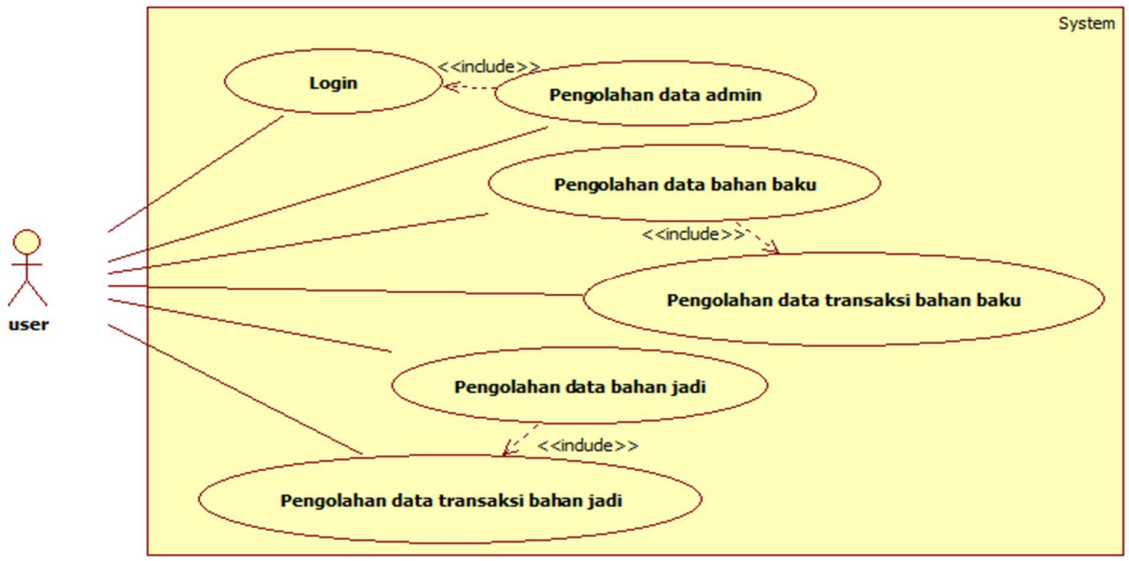
Adapun performansi sistem yang diharapkan dari sistem yang dirancang adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak dapat memberikan informasi mengenai data-data yang menyangkut data EOQ.
2. Dapat mempermudah menyimpan dan mengelola data-data EOQ.

3.4.2 Perancangan *Use Case*

Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi itu.

Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada sistem informasi inventory controlled PT Pangan Rahmat Buana.



Gambar 3.1 *Use Case Diagram*

3.4.2.1 Definisi Aktor

Aktor (*actor*) merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada sistem informasi inventory controlled PT Pangan Rahmat Buana.

Tabel 3.1 Definisi Aktor

No	Actor	Deskripsi

1	User	User mempunyai wewenang untuk melakukan pengolahan data admin, pengolahan data kategori material, pengolahan data transaksi material.

3.4.2.2 Definisi Use Case

Tabel 3.2 Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	Login	Sistem akan berjalan jika user menginputkan username dan password untuk masuk kedalam sistem aplikasi utama.
2	Pengolahan data admin	Sistem menyediakan fasilitas tambah,edit, batal, hapus, dan simpan untuk mengelola data admin yang akan masuk kesistem aplikasi.
3	Pengolahan data bahan baku	Sistem menyediakan fasilitas tambah,edit, batal, hapus, dan simpan untuk mengelola data bahan baku.
4	Pengolahan data bahan jadi	Sistem menyediakan fasilitas tambah,edit, batal, hapus, dan simpan untuk mengelola data bahan jadi yang masuk.
5	Pengolahan data transaksi bahan baku	Sistem menyediakan fasilitas tambah,edit, batal, hapus, dan simpan untuk mengelola data transaksi bahan baku yang masuk.
6	Pengolahan data transaksi bahan jadi	Sistem menyediakan fasilitas tambah,edit, batal, hapus, dan simpan untuk mengelola data transaksi bahan jadi yang masuk.

3.4.3 Deskripsi *Use Case*

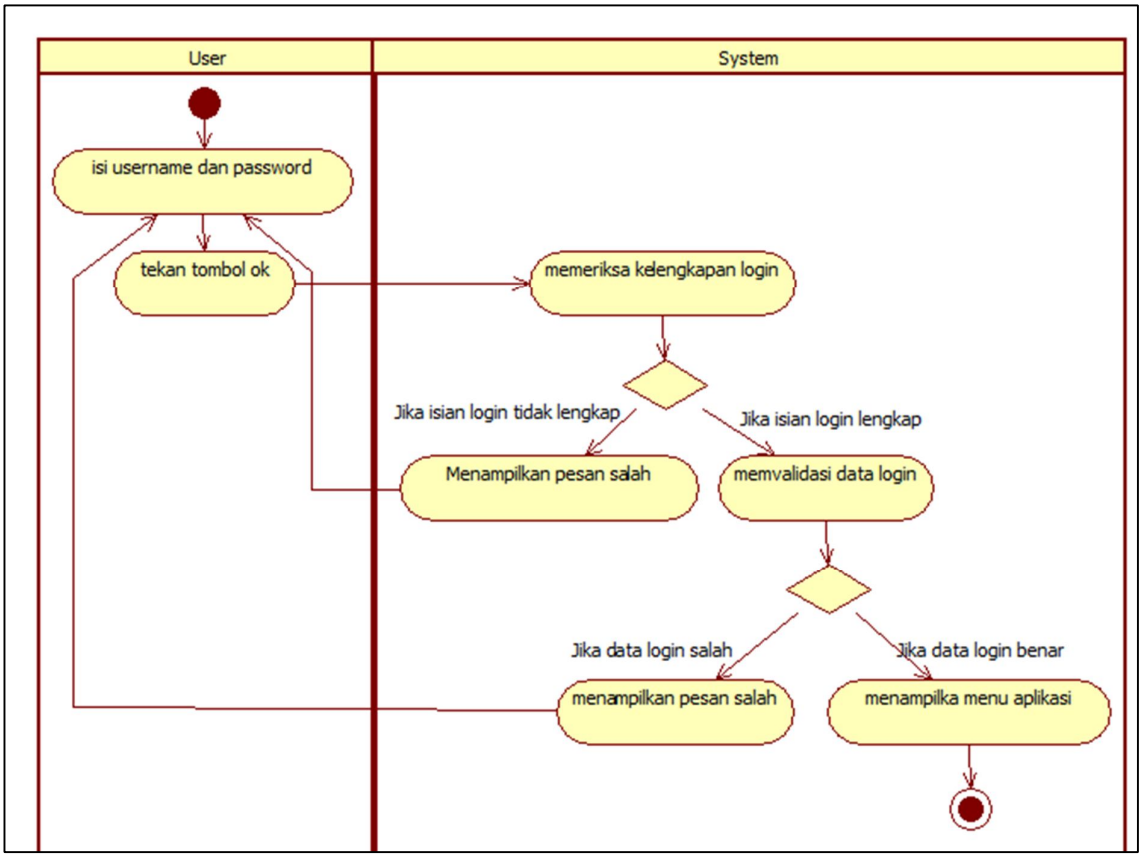
3.4.3.1 Skenario *Use Case* dan *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan gambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, yaitu aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Skenario untuk masing-masing use case dari sistem informasi inventory control adalah sebagai berikut :

3.4.3.1.1 Skenario *Use Case Login*

- *Activity Diagram*



Gambar 3.2 *Activity Diagram Login*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Login

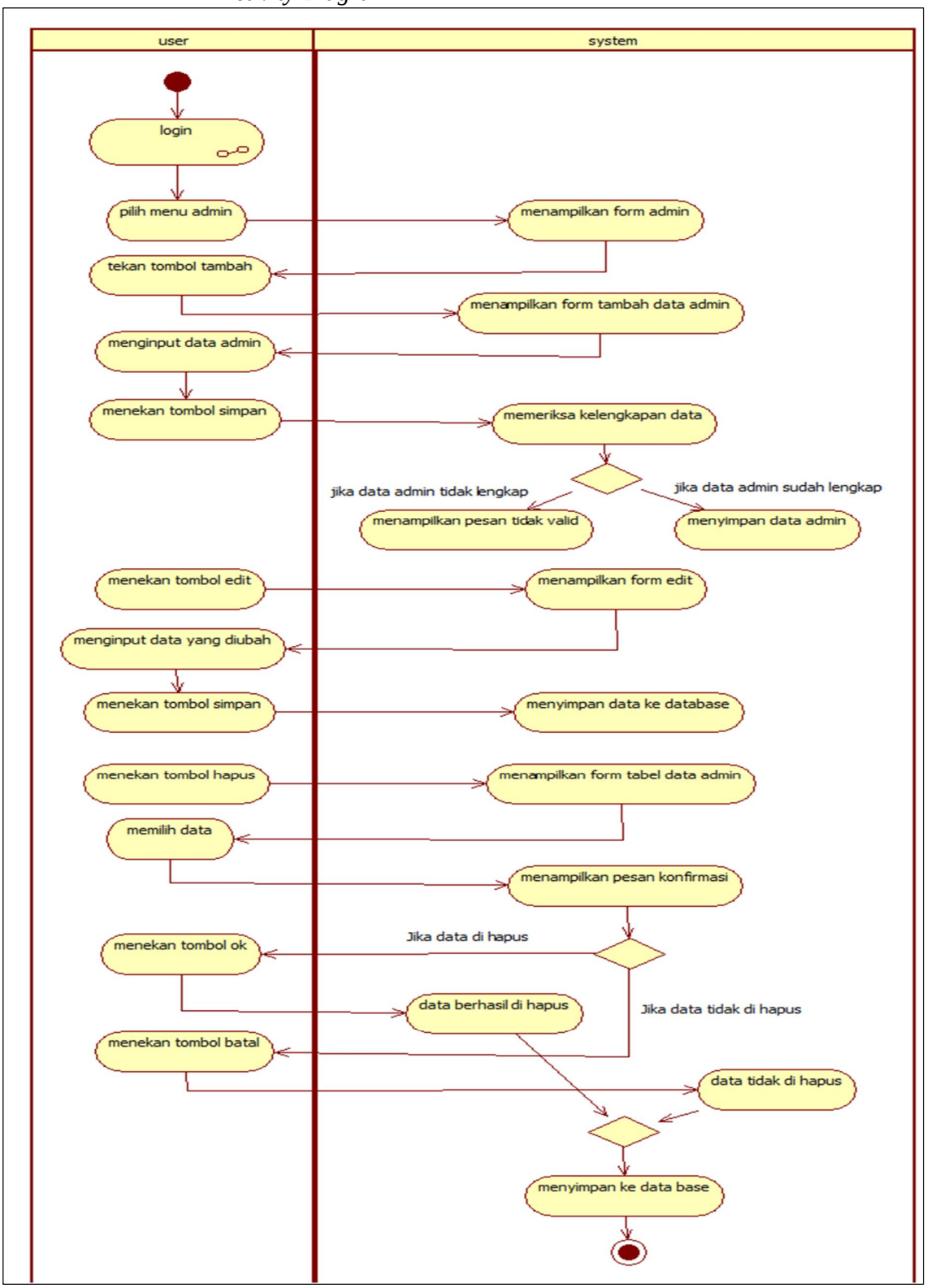
Skenario :

Tabel 3.3 Login

Nama	Login	
Deskripsi	Untuk masuk ke sistem inventory harus menginputkan username dan password	
Aktor	User sebagai admin	
Pre Kondisi	user belum masuk ke sistem	
Post Kondisi	user sudah masuk ke dalam sistem	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. a. Mengisi username dan password a. Mengisi kembali username atau password yang salah.	Menampilkan form login yang akan diisi.
	2. Menekan tombol **Ok**	Memeriksa kelengkapan data login.
	3. Menekan tombol **Cancel**	Sistem tidak jadi tampil.
Skenario Alternatif	1b. Mengisi kembali username atau password yang salah.	Jika login salah “menampilkan pesan data salah”, kembali ke form login.
	2. Menekan tombol **Ok**	Jika data login benar “ menampilkan menu aplikasi”.

3.4.3.1.2 Skenario Use Case Pengolahan Data Admin

- *Activity Diagram*



Gambar 3.3 *Activity Diagram Pengolahan Data Admin*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Pengolahan Data Admin

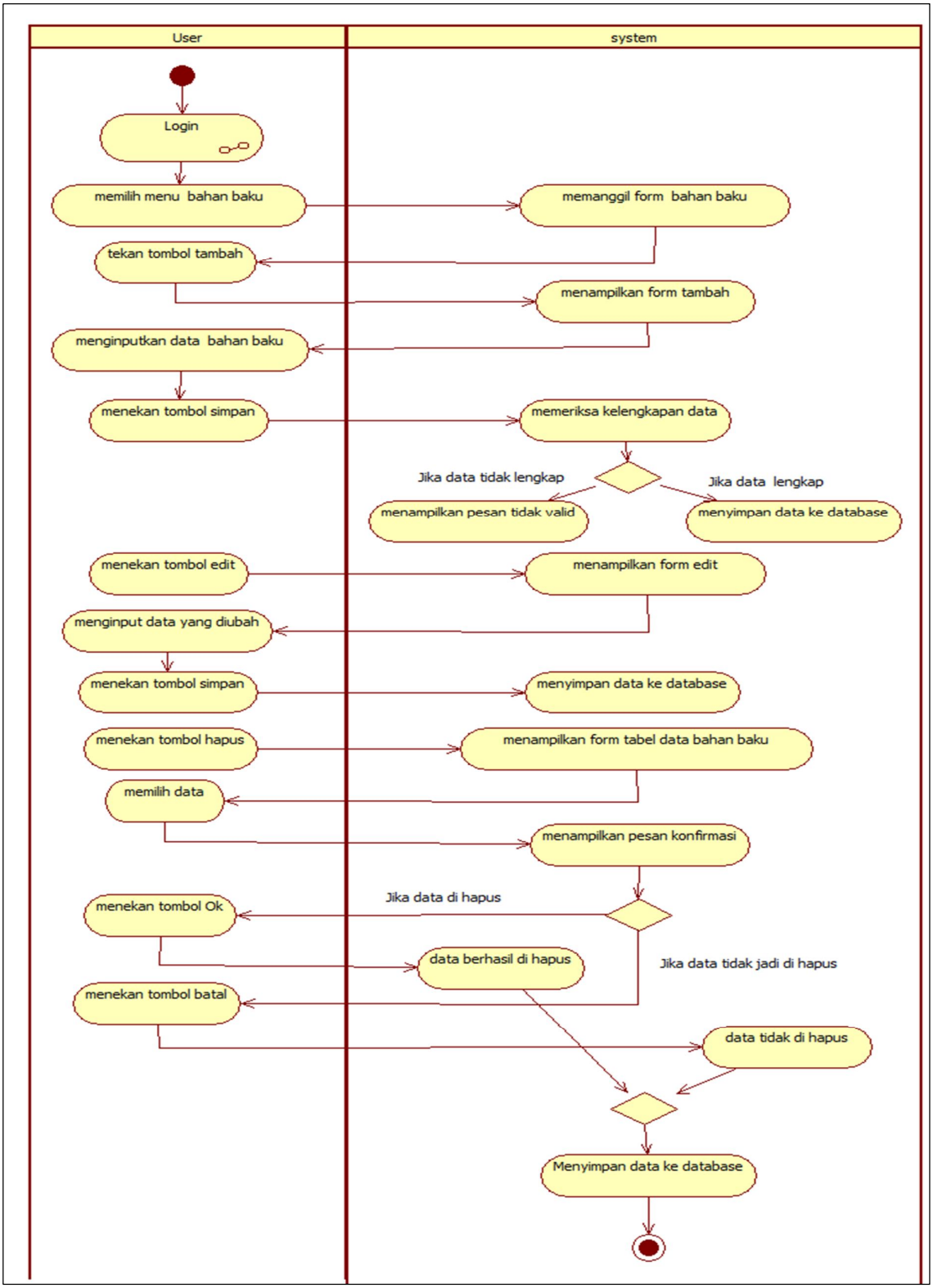
Skenario :

Tabel 3.3 Pengolahan Data Admin

Nama	Pengolahan Data Admin	
Deskripsi	Merupakan serangkain aktivitas yang dilakukan untuk mengelola data admin	
Aktor	User	
Pre Kondisi	Data admin belum bertambah	
Post Kondisi	Data admin bertambah	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menekan tombol **Tambah**	Menampilkan form tambah admin
	2. a. Menginputkan data admin b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	
	3. Menekan tombol **Simpan**	Memeriksa kelengkapan data admin yang diisi. Jika tidak lengkap menampilkan pesan***" Data tidak valid !",*** Jika lengkap menyimpan data ke database.
	4.Menekan tombol **Edit**	Menampilkan form edit admin
	5. Menginputkan data yang diubah	
	6. Menekan Menekan tombol **Simpan.**	Menyimpan data ke database.
	7. Menekan tombol **Hapus**	Menampilkan pesan "Anda yakin mau manghapus?".
	8. Menekan tombol **Ok**	Data bahan baku di database terhapus.
	9. Menekan tombol **Cancel**	Data bahan baku seperti kondisi awal.
Skenario Alternatif	2b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	Menampilkan kembali ke form tambah data bahan baku.

3.4.3.1.3 Skenario Use Case Pengolahan Data Bahan Baku

- *Activity Diagram*



Gambar 3.4 *Activity Diagram Pengolahan Data Bahan Baku*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Pengolahan Data Bahan Baku

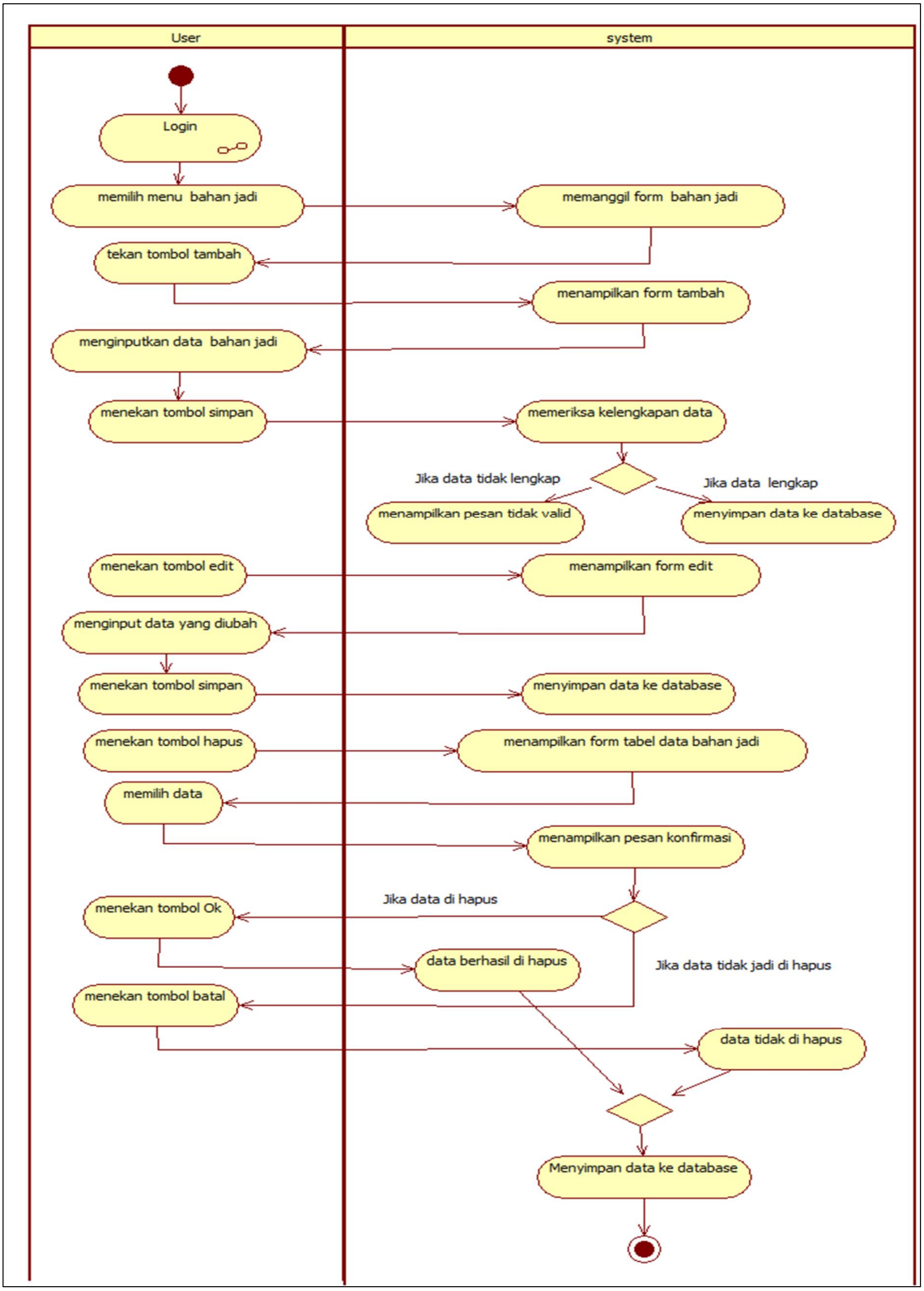
Skenario :

Tabel 3.4 Pengolahan Data Bahan Baku

Nama	Pengolahan Data Bahan baku	
Deskripsi	Merupakan serangkain aktivitas yang dilakukan untuk mengelola data bahan baku	
Aktor	User	
Pre Kondisi	Data bahan baku belum bertambah	
Post Kondisi	Data bahan baku bertambah	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menekan tombol **Tambah**	Menampilkan form tambah bahan baku
	2. a. Menginputkan data bahan baku b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	
	3. Menekan tombol **Simpan**	Memeriksa kelengkapan data bahan baku yang diisi. Jika tidak lengkap menampilkan pesan***" Data tidak valid !",*** Jika lengkap menyimpan data ke database.
	4.Menekan tombol **Edit**	Menampilkan form edit bahan baku.
	5. Menginputkan data yang diubah	
	6. Menekan Menekan tombol **Simpan.**	Menyimpan data ke database.
	7. Menekan tombol **Hapus**	Menampilkan pesan "Anda yakin mau manghapus?".
	8. Menekan tombol **Ok**	Data bahan baku di database terhapus.
	9. Menekan tombol **Cancel**	Data bahan baku seperti kondisi awal.
Skenario Alternatif	2b. Menginputkan data yang tidak Lengkap.	Menampilkan kembali ke form tambah data bahan baku.

3.4.3.1.4 Skenario Use Case Pengolahan Data Bahan Jadi

- *Activity Diagram*



Gambar 3.5 *Activity Diagram Pengolahan Data Bahan Jadi*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Pengolahan Data Bahan Jadi

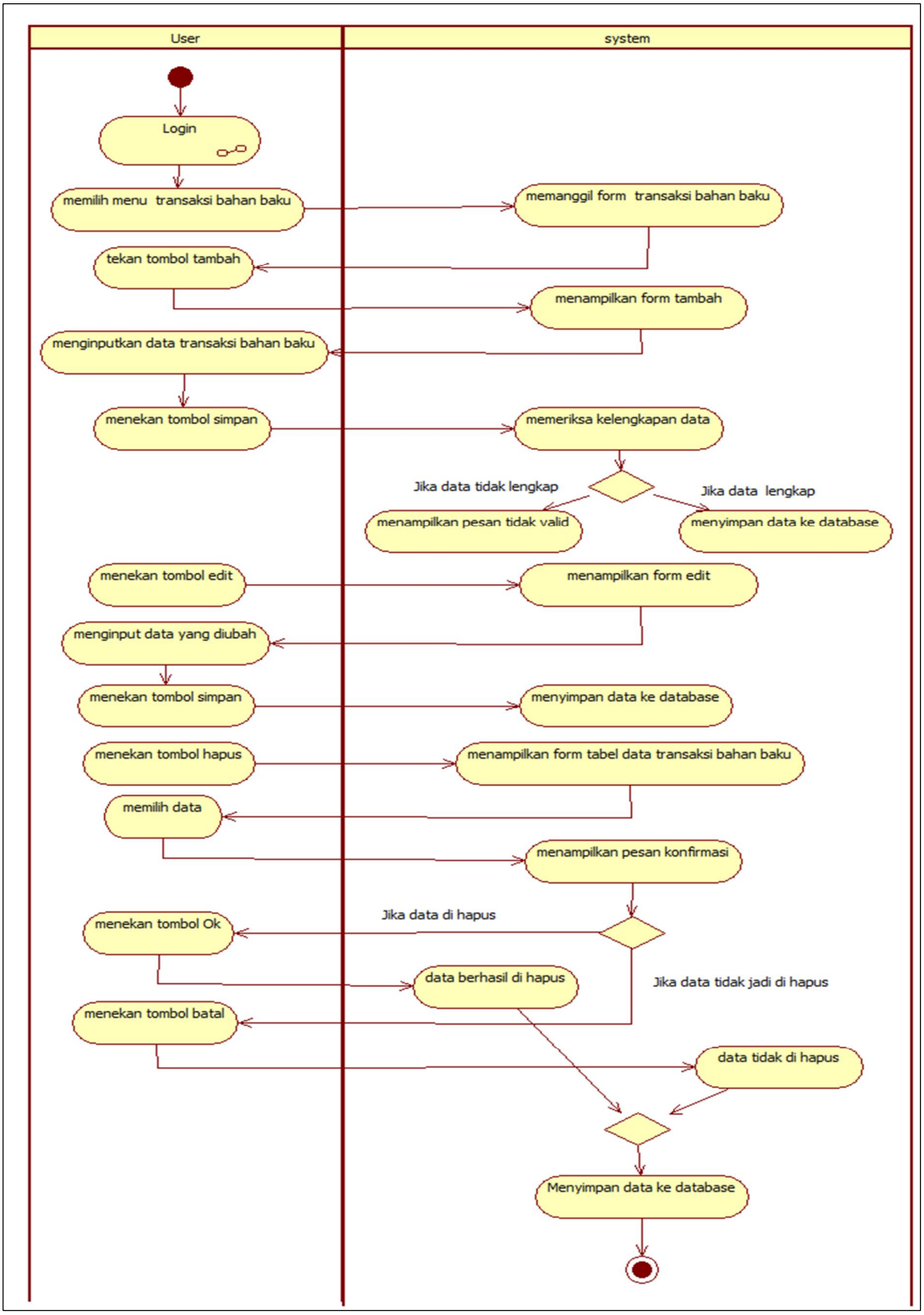
Skenario :

Tabel 3.5 Pengolahan Data Bahan Jadi

Nama	Pengolahan Data Bahan Jadi	
Deskripsi	Merupakan serangkain aktivitas yang dilakukan untuk mengelola data bahan jadi	
Aktor	User	
Pre Kondisi	Data bahan jadi belum bertambah	
Post Kondisi	Data bahan jadi bertambah	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menekan tombol **Tambah**	Menampilkan form tambah bahan jadi
	2. a. Menginputkan data bahan jadi b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	
	3. Menekan tombol **Simpan**	Memeriksa kelengkapan data bahan jadi yang diisi. Jika tidak lengkap menampilkan pesan***" Data tidak valid !",*** Jika lengkap menyimpan data ke database.
	4.Menekan tombol **Edit**	Menampilkan form edit bahan jadi.
	5. Menginputkan data yang diubah	
	6. Menekan Menekan tombol **Simpan.**	Menyimpan data ke database.
	7. Menekan tombol **Hapus**	Menampilkan pesan "Anda yakin mau manghapus?".
	8. Menekan tombol **Ok**	Data bahan jadi di database terhapus.
	9. Menekan tombol **Cancel**	Data bahan jadi seperti kondisi awal.
Skenario Alternatif	2b. Menginputkan data yang tidak Lengkap.	Menampilkan kembali ke form tambah data bahan jadi.

3.4.3.1.5 Skenario Use Case Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku

- *Activity Diagram*



Gambar 3.6 *Activity Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku

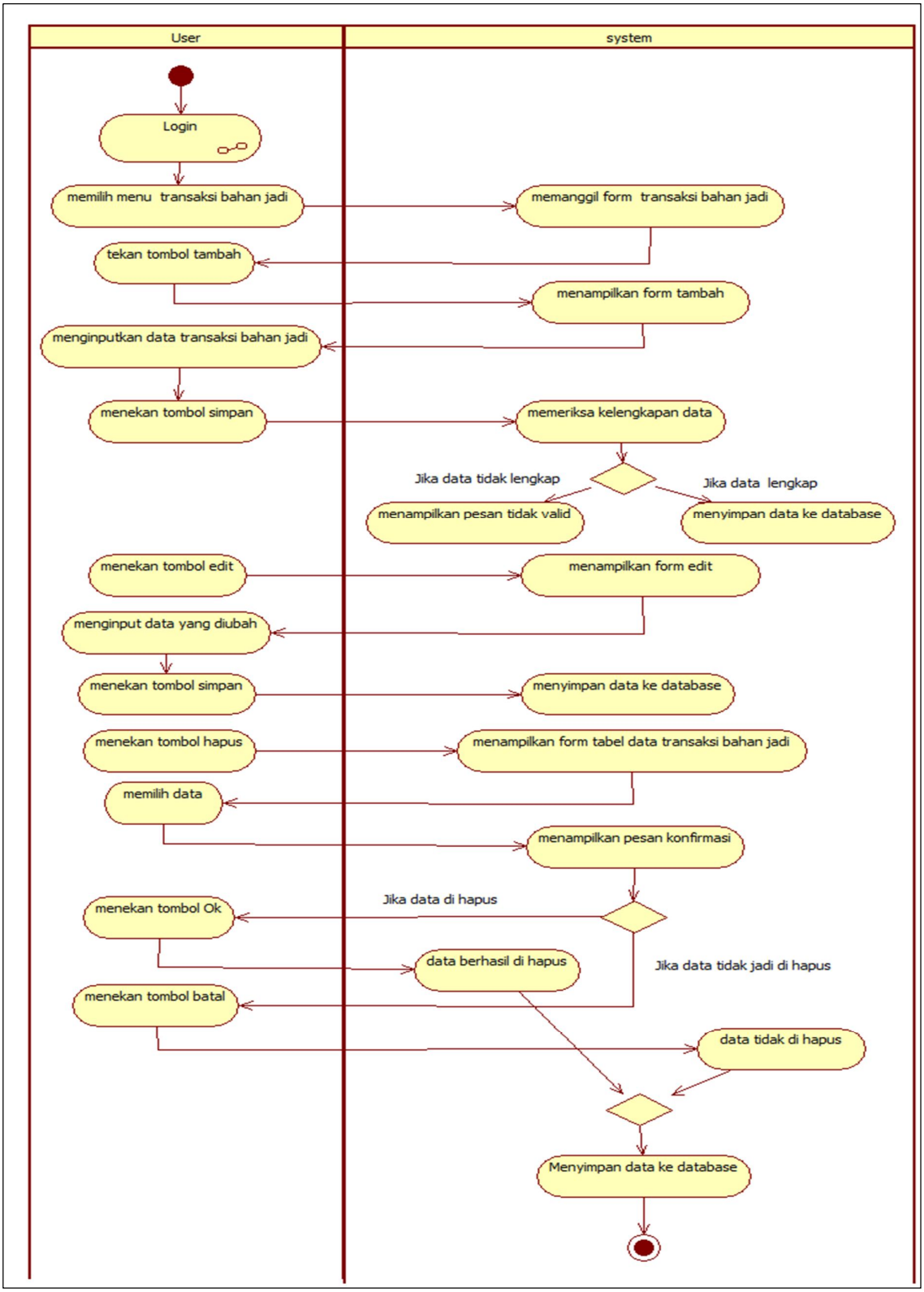
Skenario :

Tabel 3.6 Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku

Nama	Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku	
Deskripsi	Merupakan serangkain aktivitas yang dilakukan untuk mengelola data transaksi bahan baku	
Aktor	User	
Pre Kondisi	Data transaksi bahan baku belum bertambah	
Post Kondisi	Data transaksi bahan baku bertambah	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menekan tombol **Tambah**	Menampilkan form tambah transaksi bahan baku
	2. a. Menginputkan data transaksi bahan baku b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	
	3. Menekan tombol **Simpan**	Memeriksa kelengkapan transaksi bahan baku yang diisi. Jika tidak lengkap menampilkan pesan***" Data tidak valid !",*** Jika lengkap menyimpan data ke database.
	4.Menekan tombol **Edit**	Menampilkan form edit transaksi bahan baku.
	5. Menginputkan data yang diubah	
	6. Menekan Menekan tombol **Simpan.**	Menyimpan data ke database.
	7. Menekan tombol **Hapus**	Menampilkan pesan "Anda yakin mau manghapus?".
	8. Menekan tombol **Ok**	Data transaksi bahan baku di database terhapus.
	9. Menekan tombol **Cancel**	Data transaksi bahan baku seperti kondisi awal.
Skenario Alternatif	2b. Menginputkan data yang tidak Lengkap.	Menampilkan kembali ke form tambah transaksi bahan baku.

3.4.3.1.6 Skenario Use Case Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi

- *Activity Diagram*



Gambar 3.7 *Activity Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi*

- *Tabel Skenario*

Nama Use Case : Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi

Skenario :

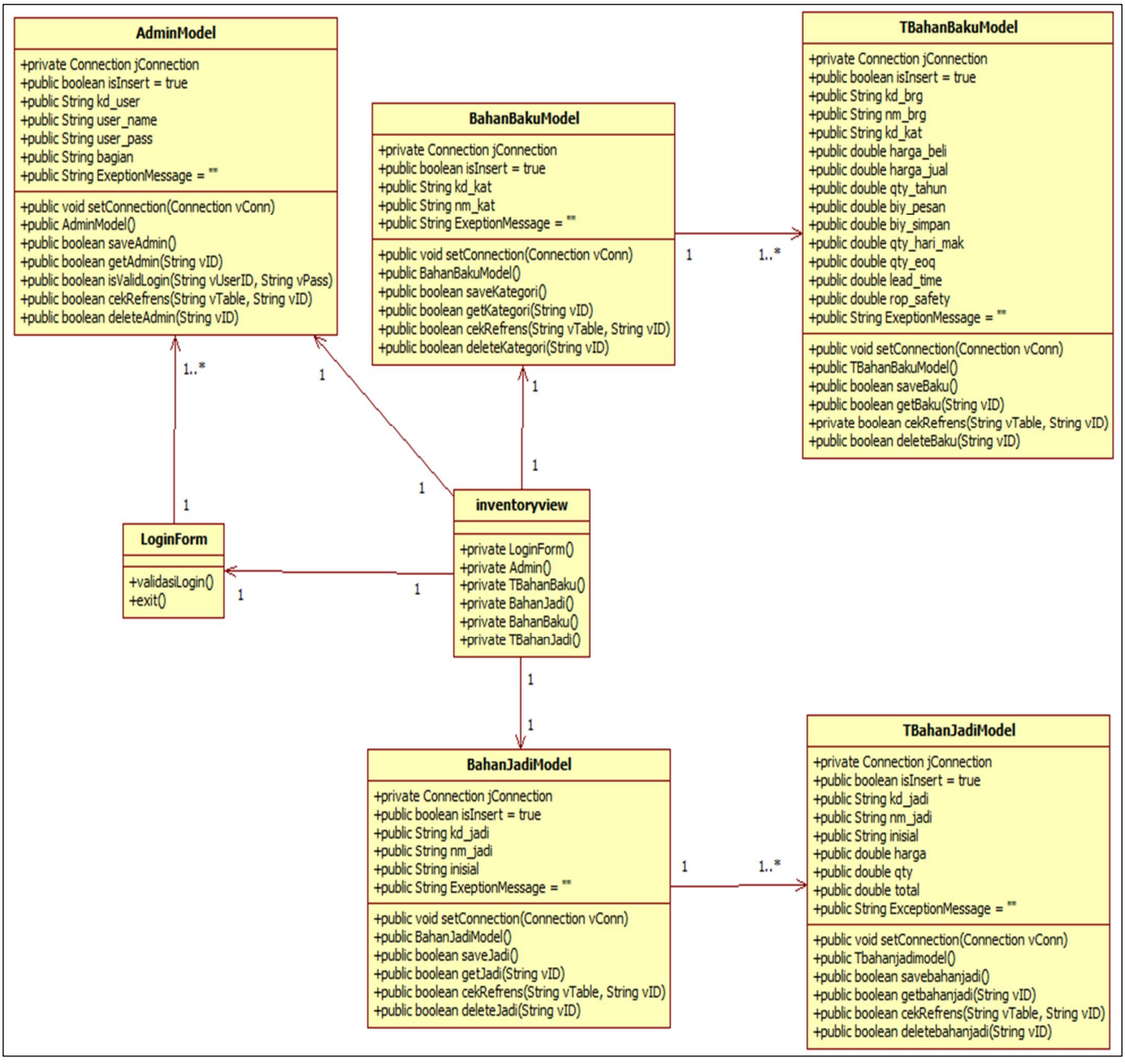
Tabel 3.7 Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi

Nama	Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi	
Deskripsi	Merupakan serangkain aktivitas yang dilakukan untuk mengelola data transaksi bahan jadi	
Aktor	User	
Pre Kondisi	Data transaksi bahan jadi belum bertambah	
Post Kondisi	Data transaksi bahan jadi bertambah	
Skenario Awal	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	1. Menekan tombol **Tambah**	Menampilkan form tambah transaksi bahan jadi
	2. a. Menginputkan data transaksi bahan jadi b. Menginputkan data yang tidak lengkap.	
	3. Menekan tombol **Simpan**	Memeriksa kelengkapan transaksi bahan jadi yang diisi. Jika tidak lengkap menampilkan pesan***" Data tidak valid !",*** Jika lengkap menyimpan data ke database.
	4.Menekan tombol **Edit**	Menampilkan form edit transaksi bahan jadi.
	5. Menginputkan data yang diubah	
	6. Menekan Menekan tombol **Simpan.**	Menyimpan data ke database.
	7. Menekan tombol **Hapus**	Menampilkan pesan "Anda yakin mau manghapus?".
	8. Menekan tombol **Ok**	Data transaksi bahan jadi di database terhapus.
	9. Menekan tombol **Cancel**	Data transaksi bahan jadi seperti kondisi awal.
Skenario Alternatif	2b. Menginputkan data yang tidak Lengkap.	Menampilkan kembali ke form tambah transaksi bahan jadi.

3.4.4 Perancangan Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- Atribut merupakan variabel - variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

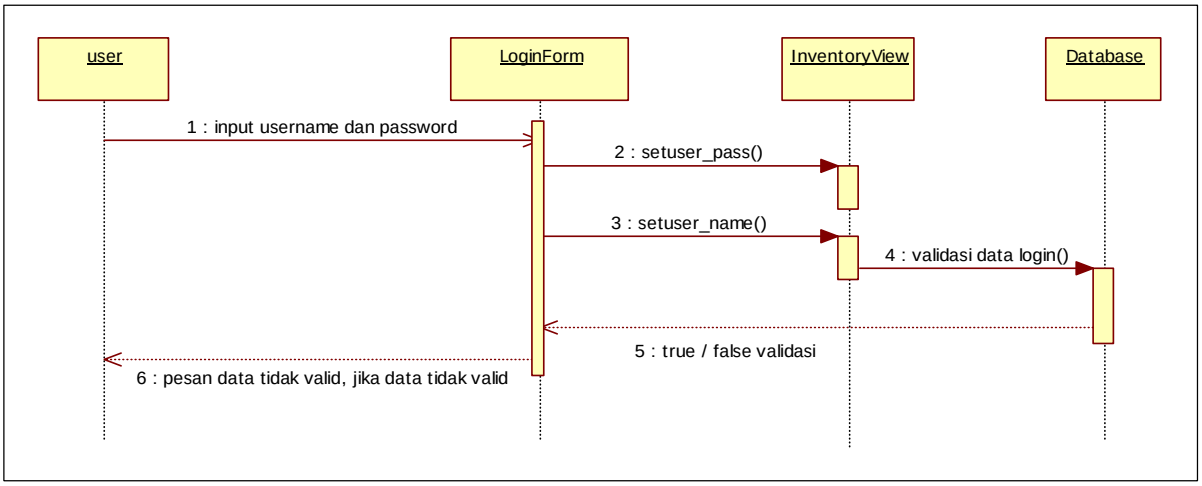


Gambar 3.8 *Class Digram Sistem Informasi Inventory Control*

3.4.5 Sequance Diagram

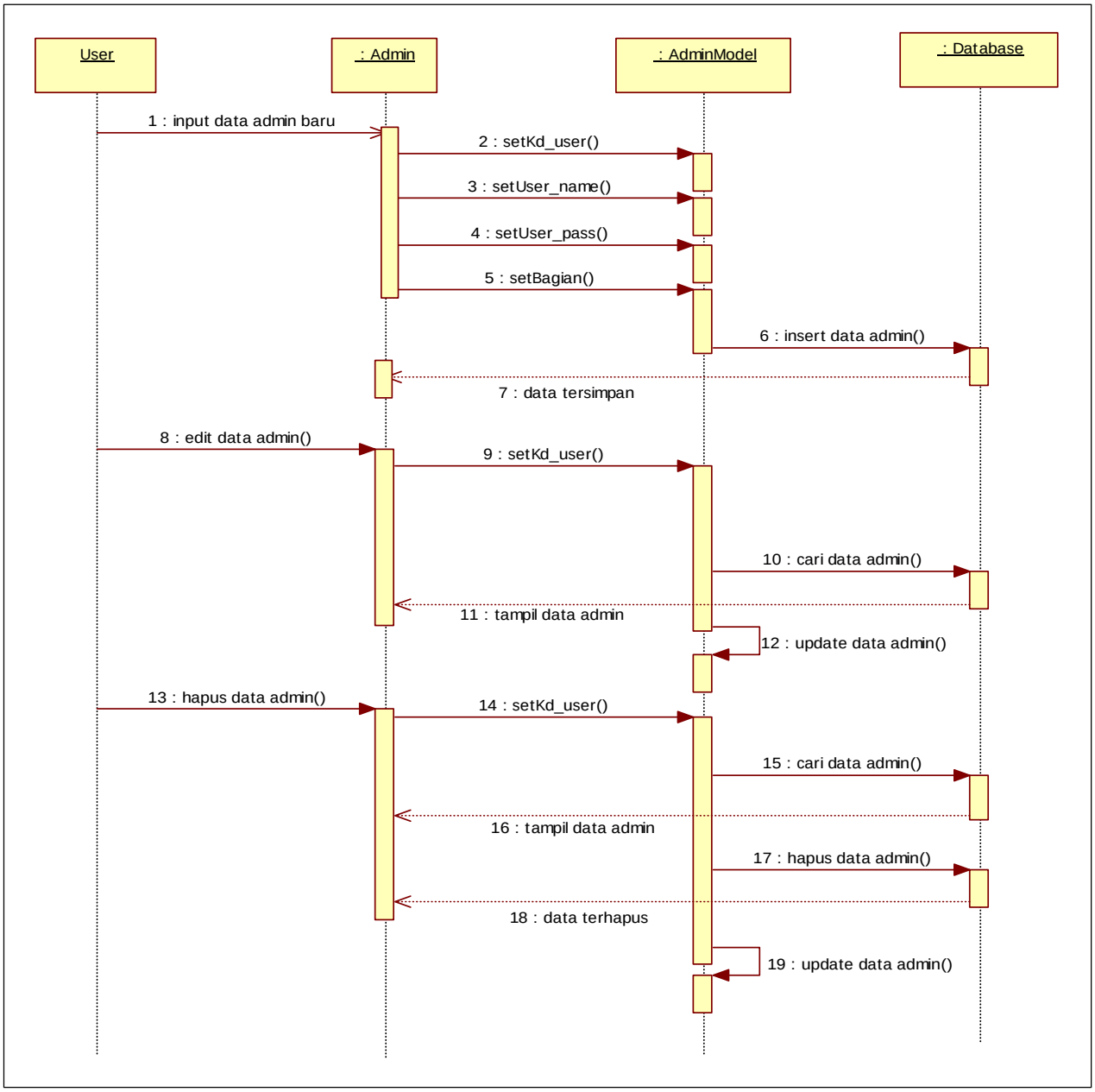
Sequance Diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas dan relasi kelas pada objek *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima objek. Banyak diagram sequence harus digambarkan sebanyak pendefinisian *use case.*

3.4.5.1 Sequance Diagram Login



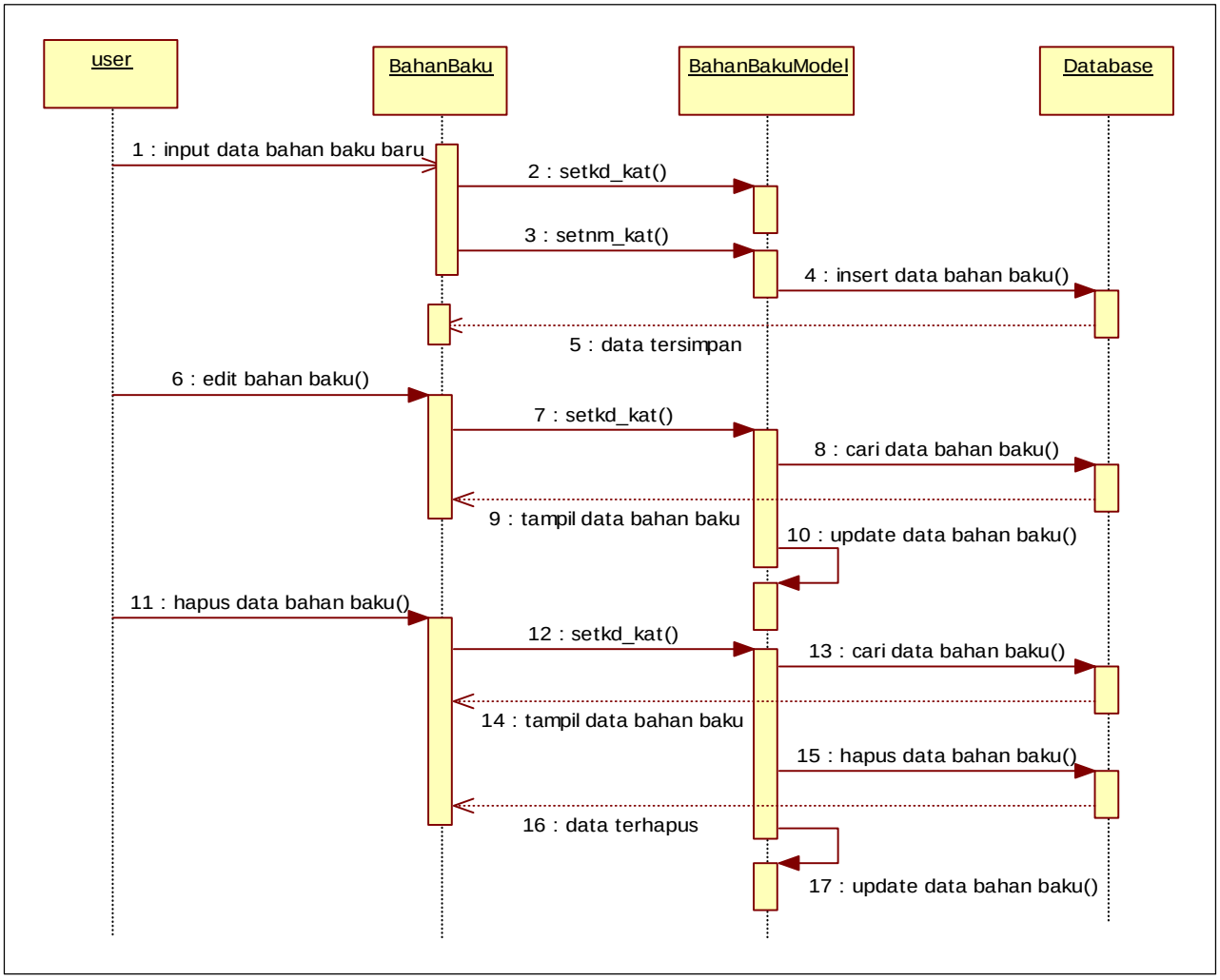
Gambar 3.9 Sequance Diagram Login

3.4.5.2 Sequance Diagram Pengolahan Data Admin



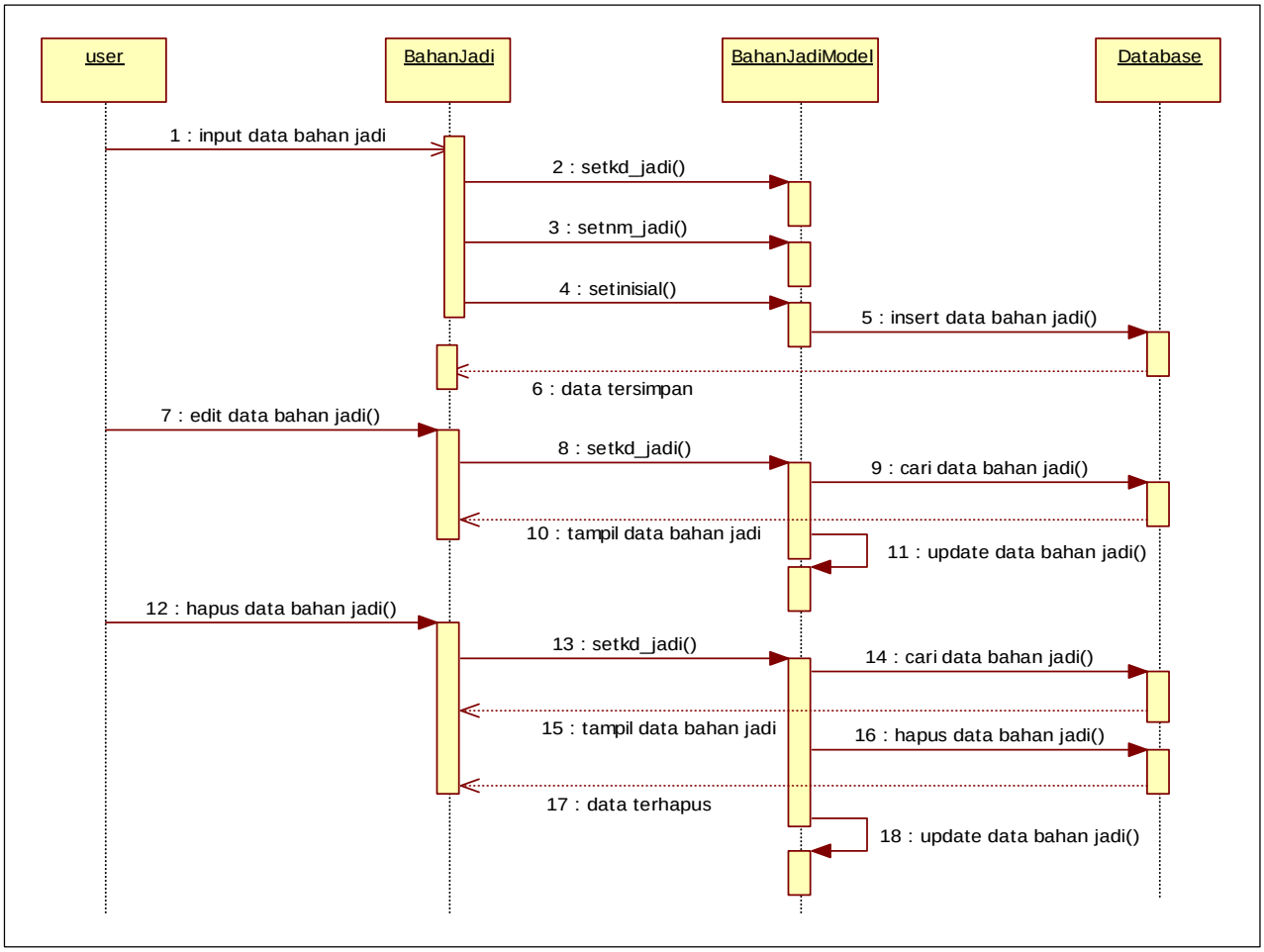
Gambar 3.10 Sequance Diagram Pengolahan Data Admin

3.4.5.3 Sequance Diagram Pengolahan Data Bahan Baku



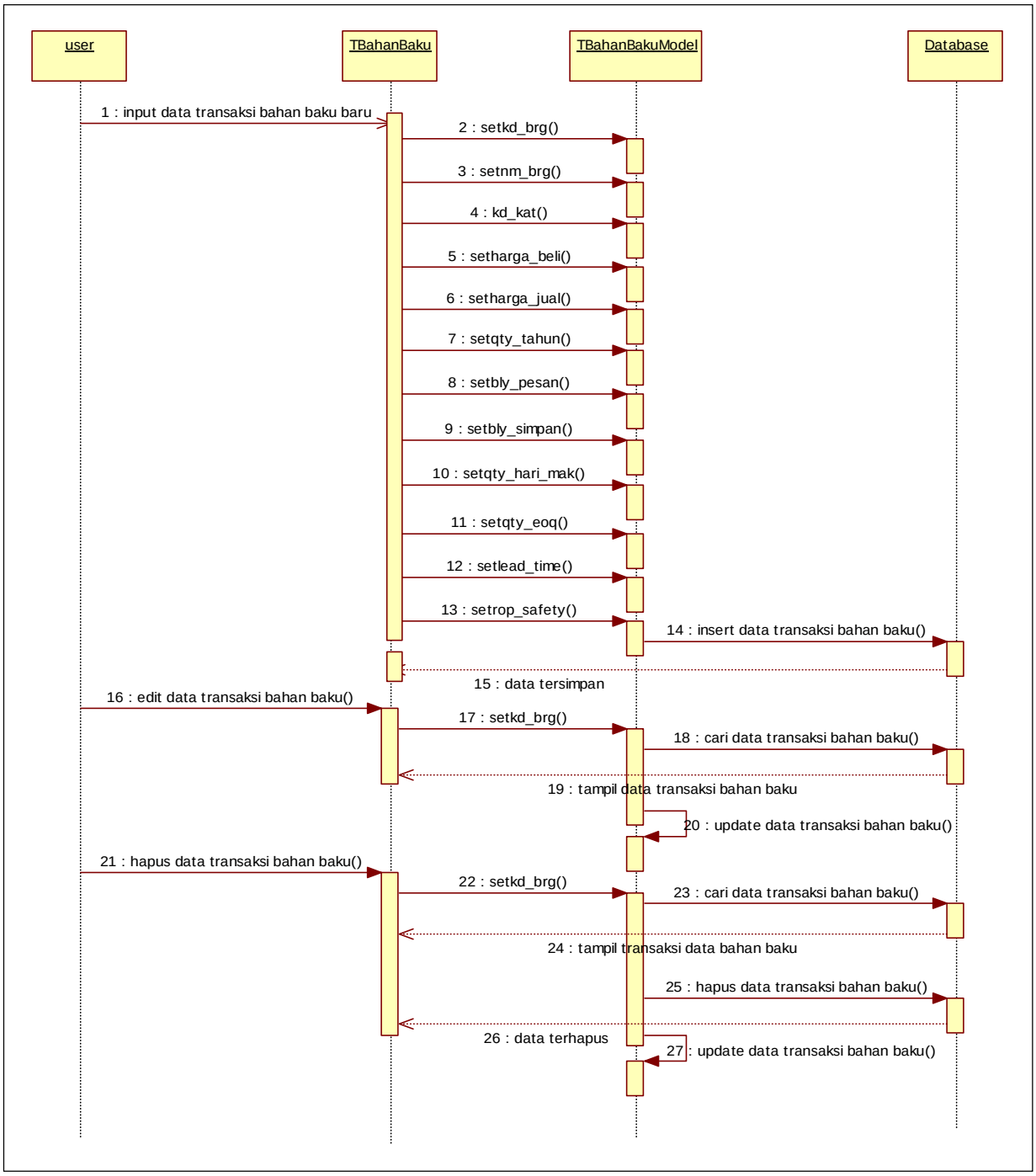
Gambar 3.11 Sequance Diagram Pengolahan Data Bahan Baku

3.4.5.4 Sequance Diagram *Pengolahan Data Bahan Jadi*



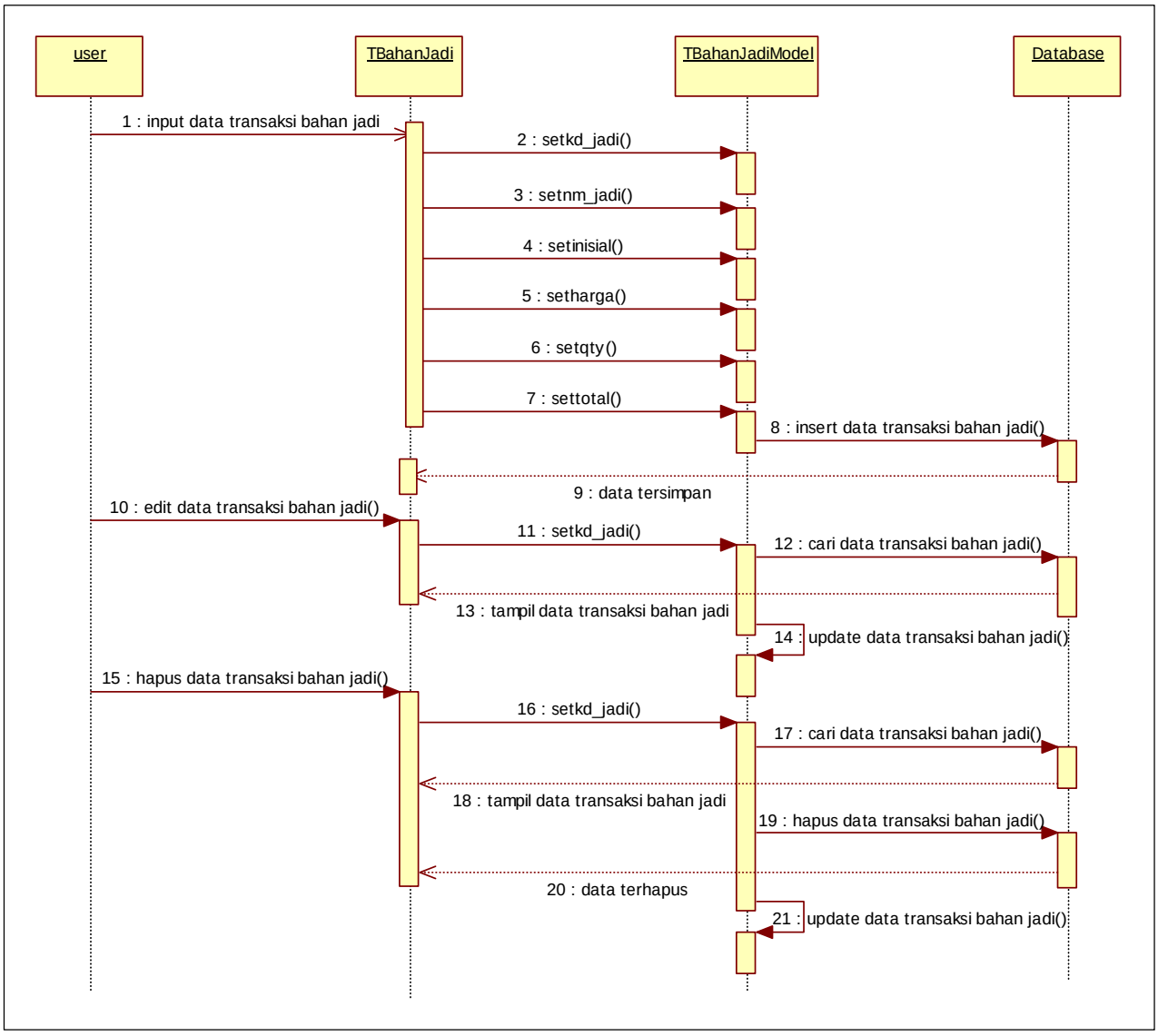
Gambar 3.12 Sequance Diagram Pengolahan Data Bahan Jadi

3.4.5.5 Sequance Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku



Gambar 3.13 Sequance Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Baku

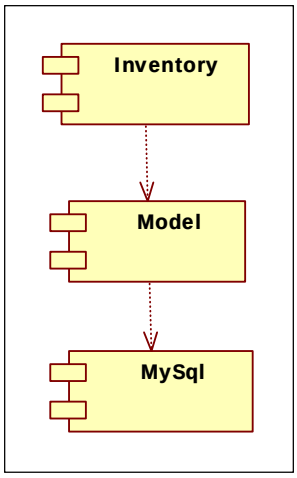
3.4.5.6 Sequance Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi



Gambar 3.14 Sequance Diagram Pengolahan Data Transaksi Bahan Jadi

3.4.6 Component Diagram

Component Diagram dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen focus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.



Gambar 3.15 Component Diagram

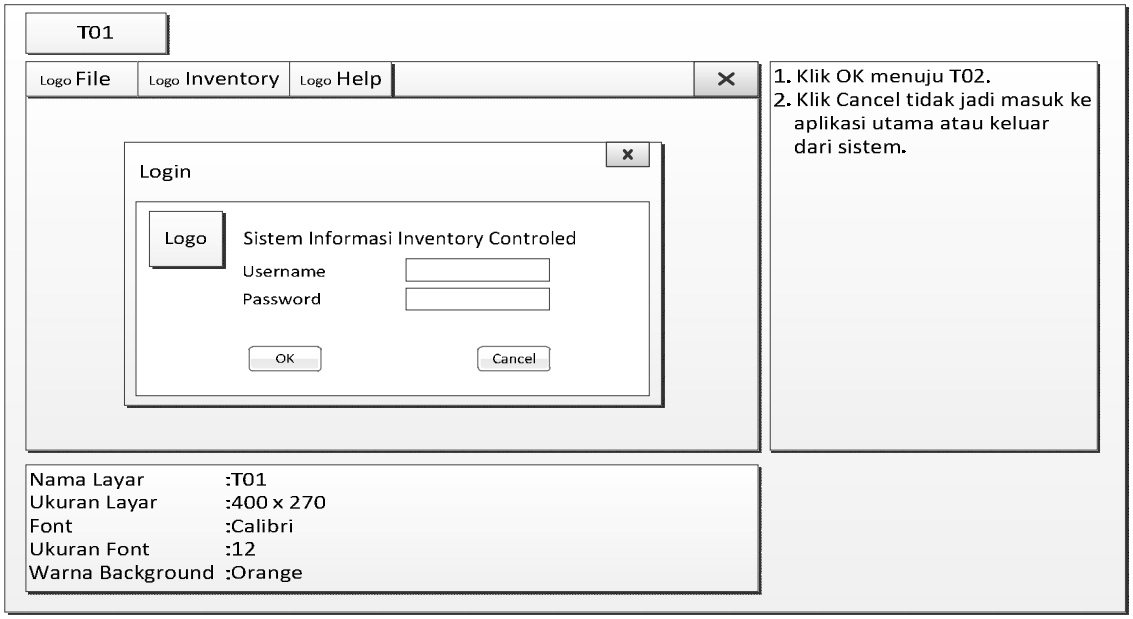
Tabel 3.8 Component Diagram

No	Nama Komponen Sistem	Keterangan
1	Inventory	Sourcecode yang menangani tampilan / interface.
2	Model	Sourcecode yang menangani manipulasi data business logic / fungsi-fungsi bisnis seperti request dan validasi.
3	Mysql	Menangani manipulasi data.

3.5 Perancangan *Interface*

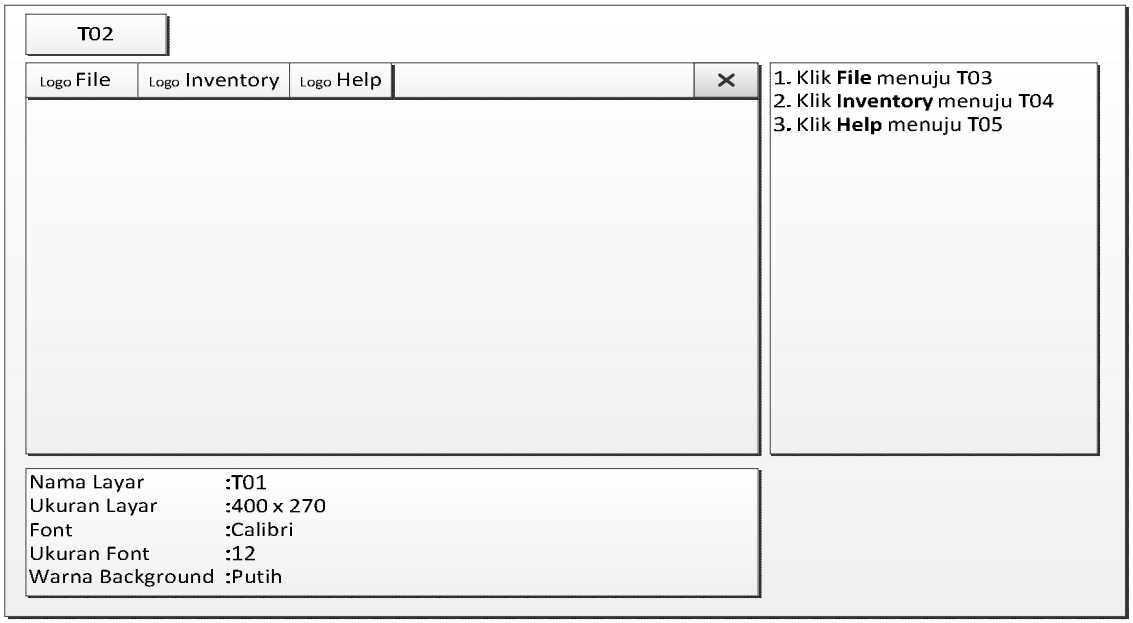
Spesifikasi antarmuka (*interface*) merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan *interface* dengan *user*.

1. Perancangan *Interface* Form Login



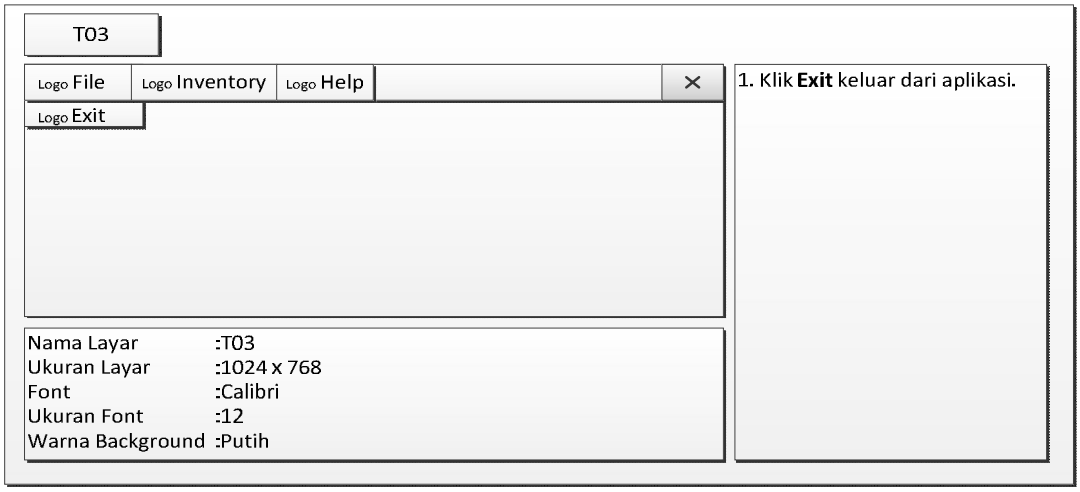
Gambar 3.16 *Perancangan Interface Form Login User*

2. Perancangan Interface Form Utama Aplikasi



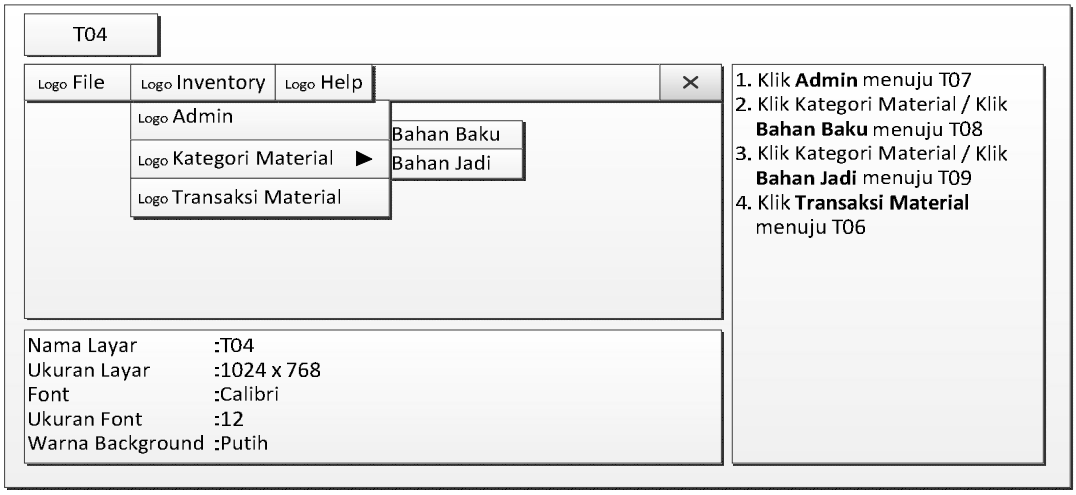
Gambar 3.17 *Perancangan Interface Form Aplikasi Utama User*

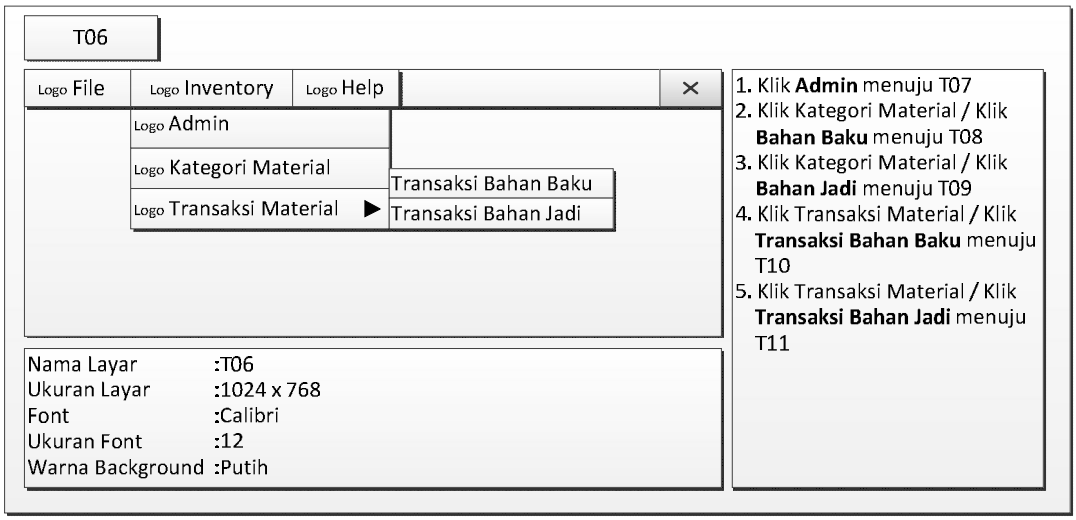
3. Perancangan Interface Menu File



Gambar 3.18 *Perancangan Interface Menu File User*

4. Perancangan Interface Menu Inventory





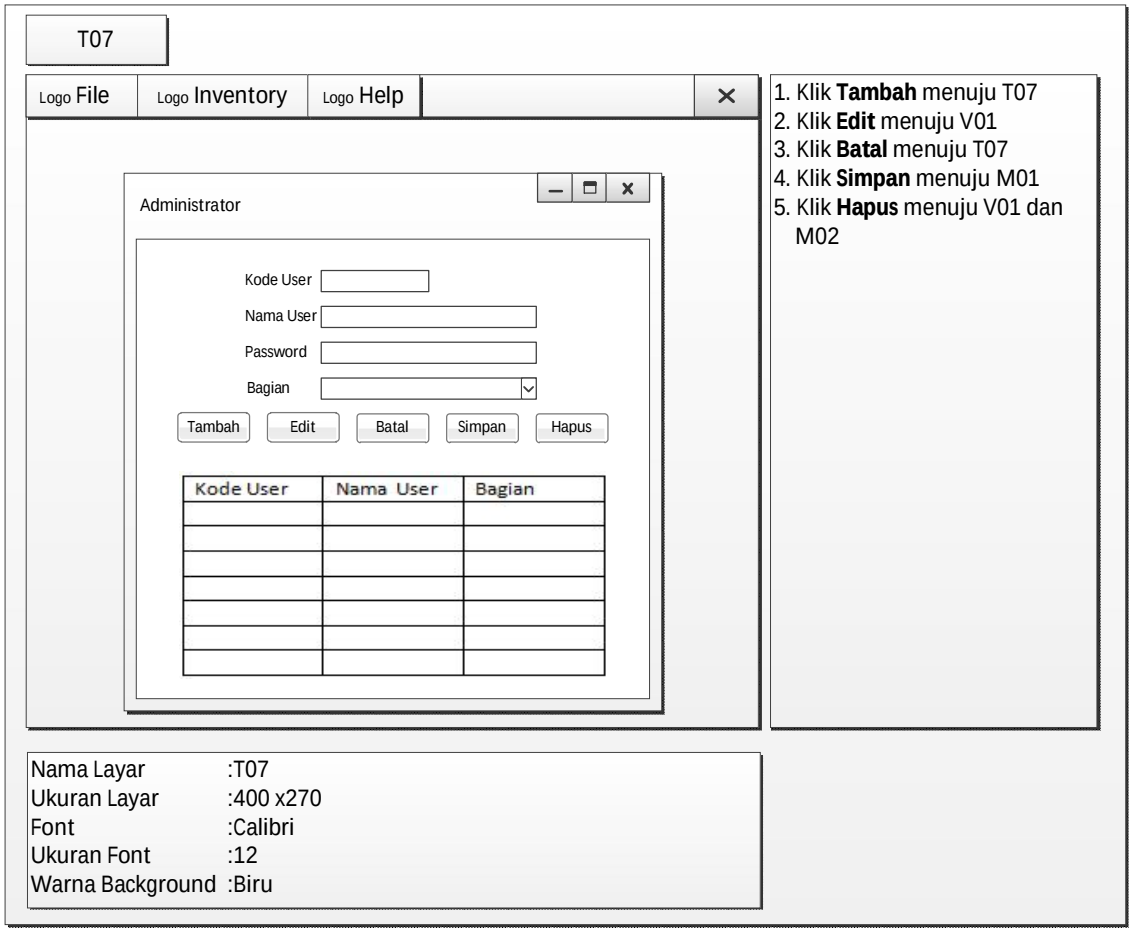
Gambar 3.19 *Perancangan Interface Menu Inventory User*

5. Perancangan Interface Menu Help



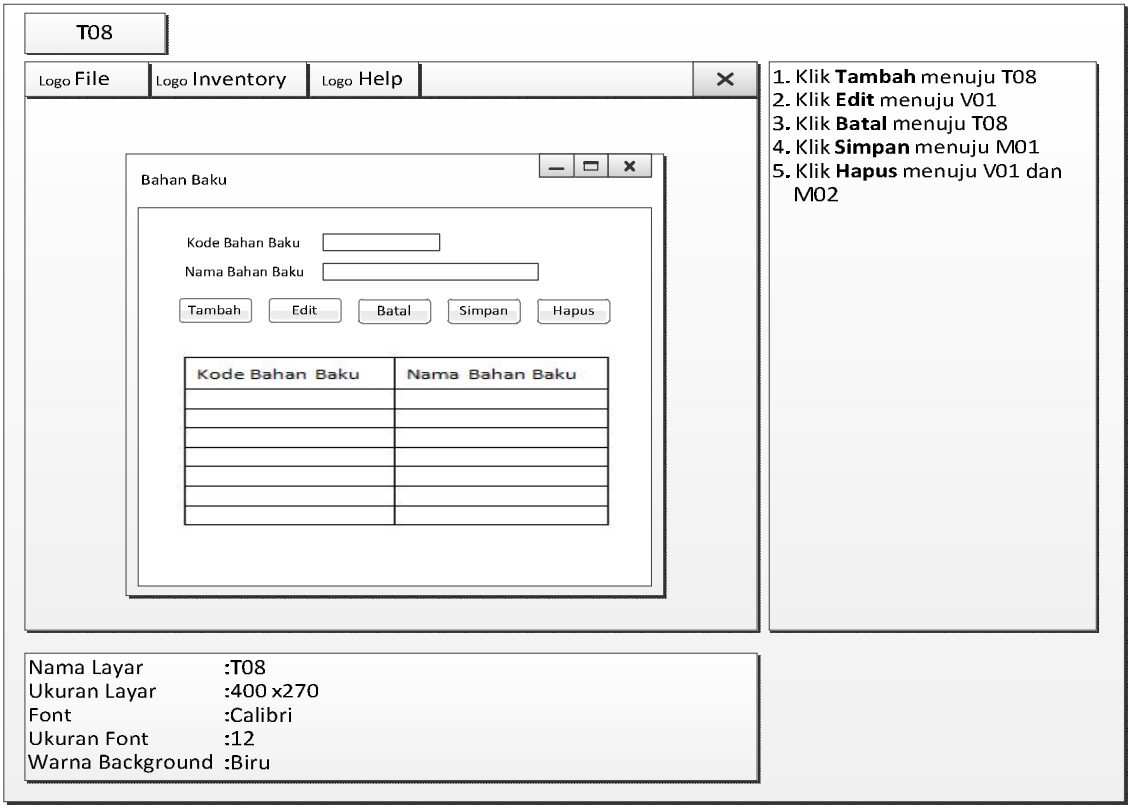
Gambar 3.20 *Perancangan Interface Menu Help User*

6. Perancangan Interface Form Admin



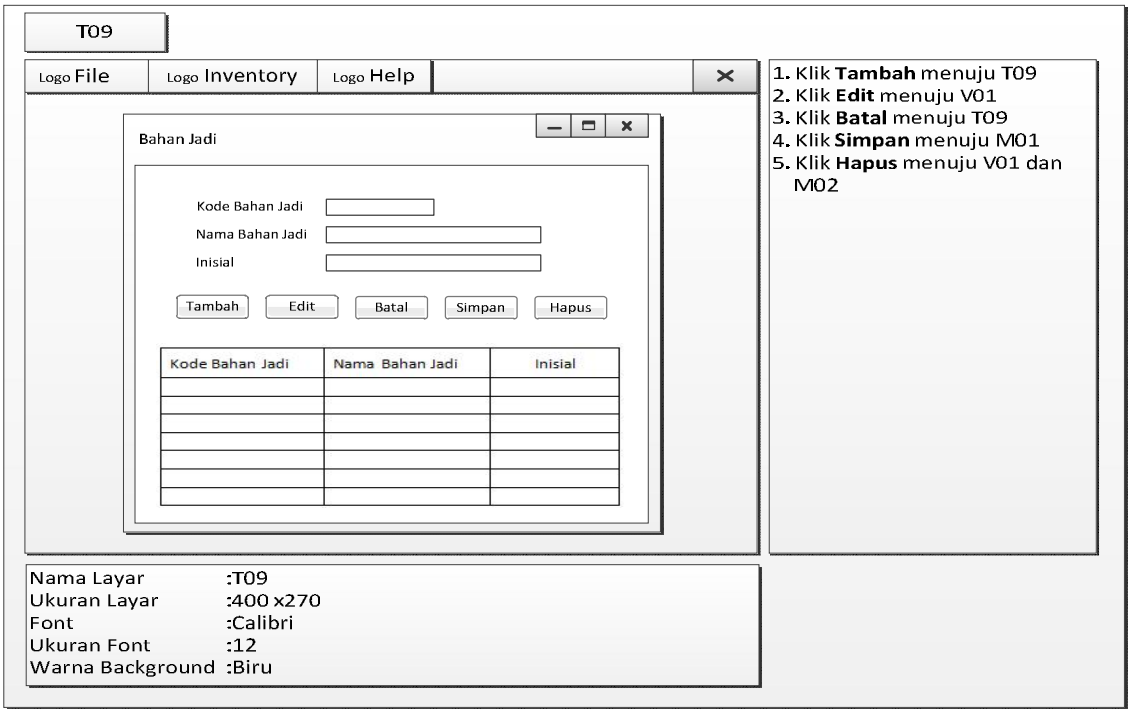
Gambar 3.21 *Perancangan Interface Form Admin User*

7. Perancangan Interface Form Bahan Baku



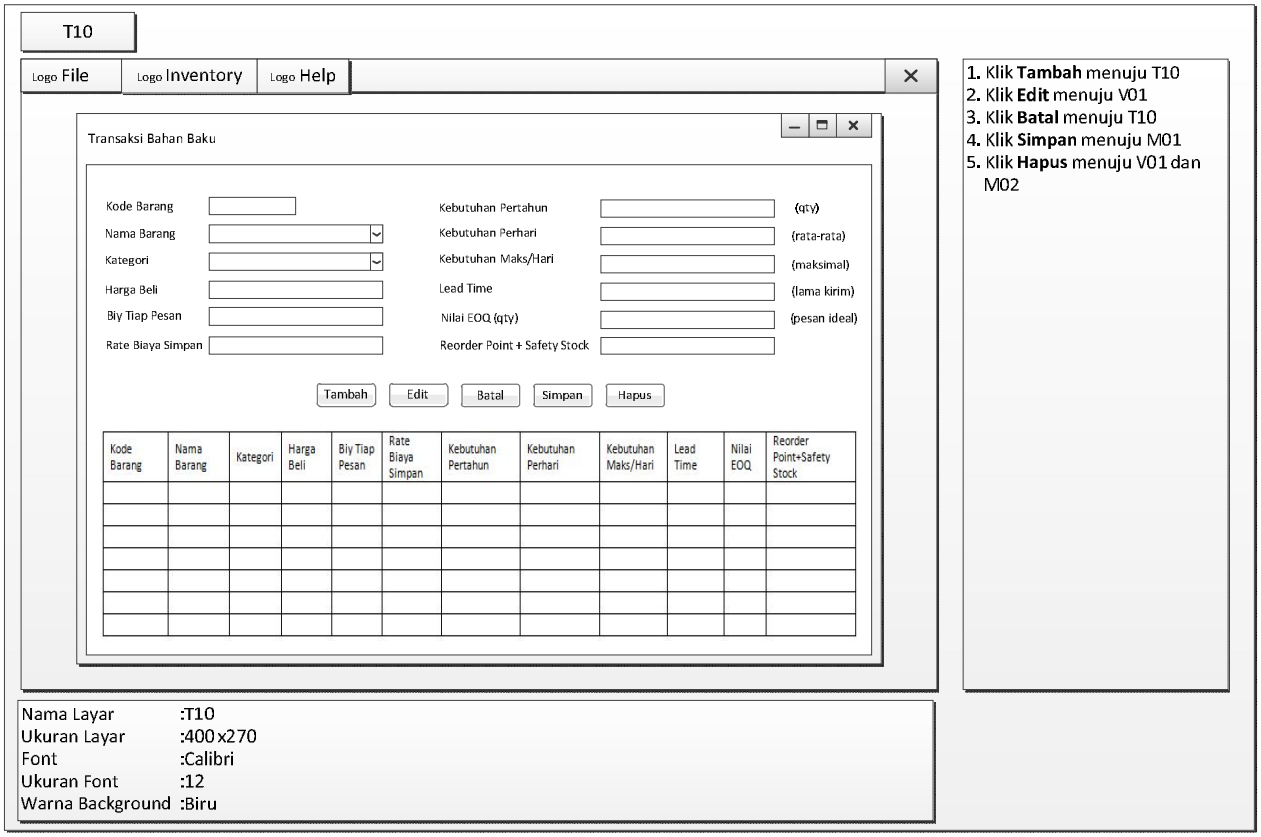
Gambar 3.22 *Perancangan Interface Form Bahan Baku User*

8. Perancangan Interface Form Bahan Jadi



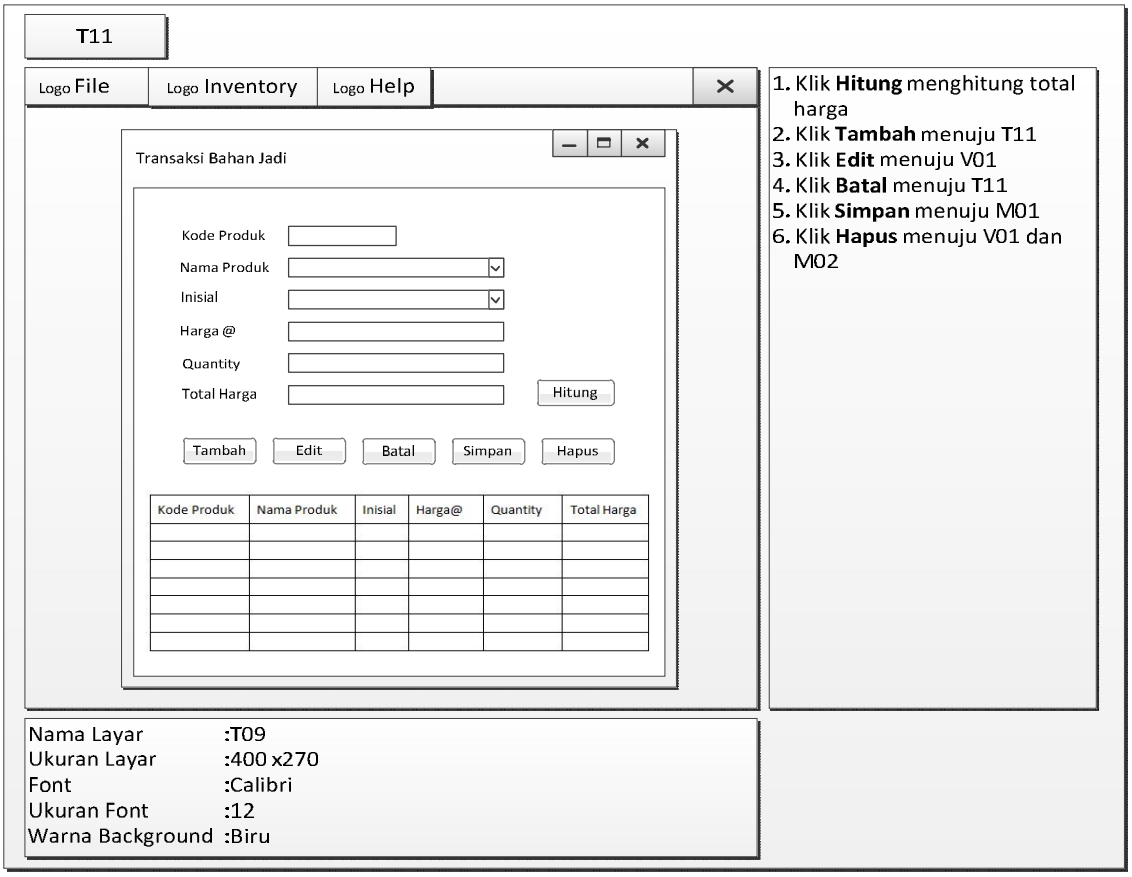
Gambar 3.23 *Perancangan Interface Form Bahan Jadi User*

9. Perancangan Interface Form Transaksi Bahan Baku



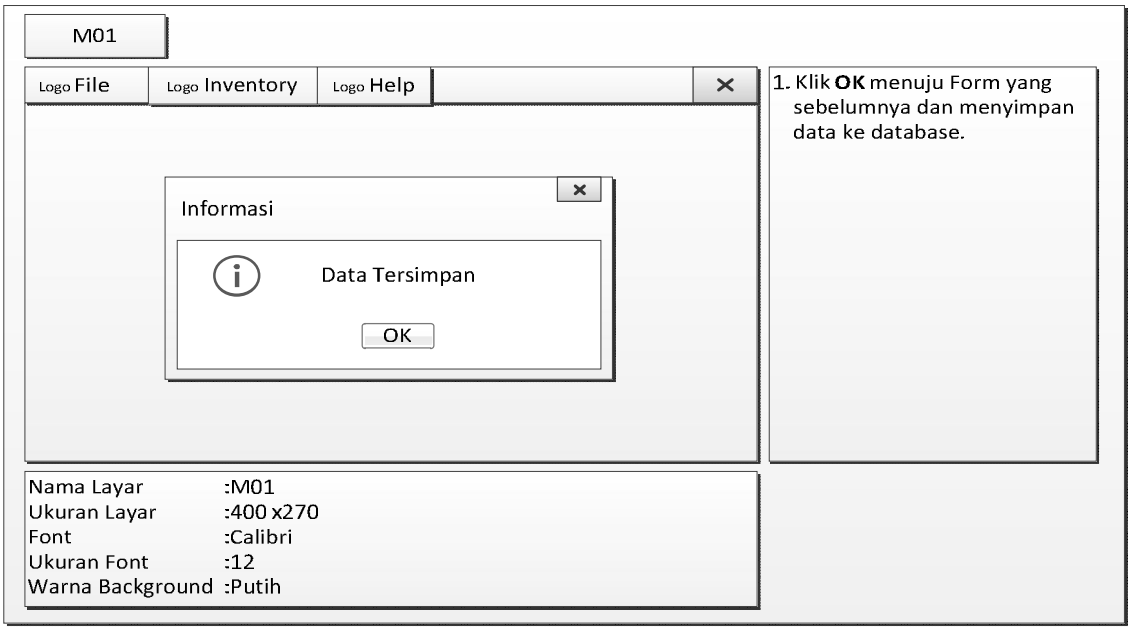
Gambar 3.24 *Perancangan Interface Form Transaksi Bahan Baku User*

10. Perancangan Interface Form Transaksi Bahan Jadi



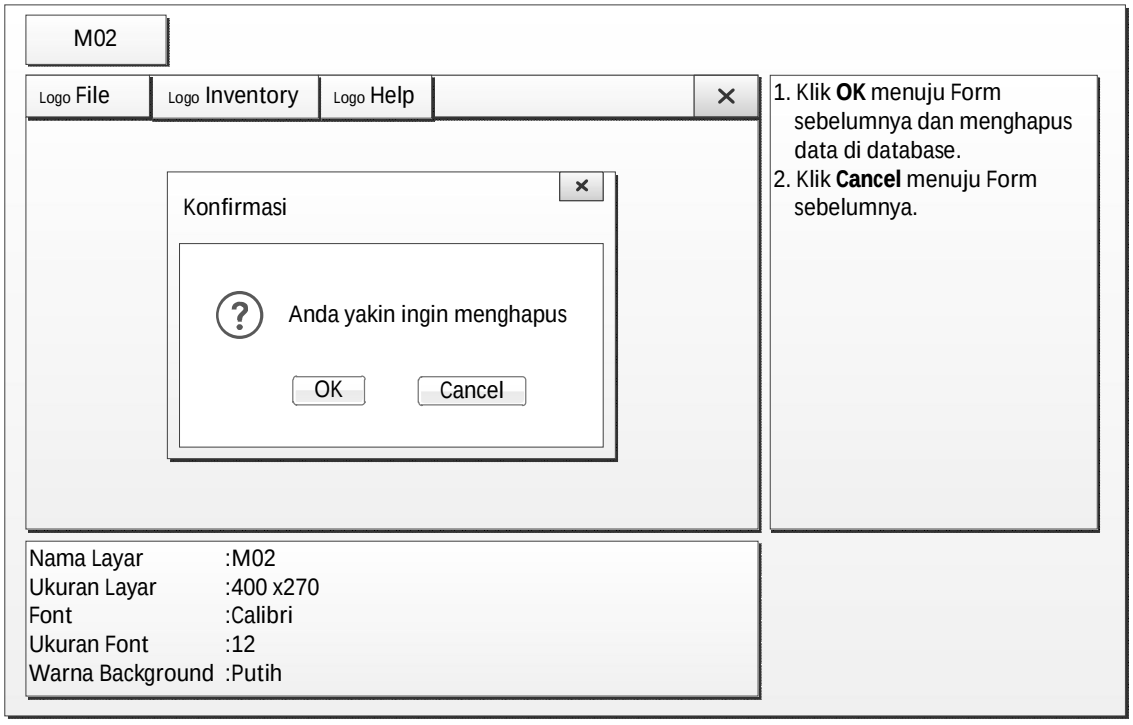
Gambar 3.25 *Perancangan Interface Form Transaksi Bahan Jadi User*

11. Perancangan Interface Form Message Informasi



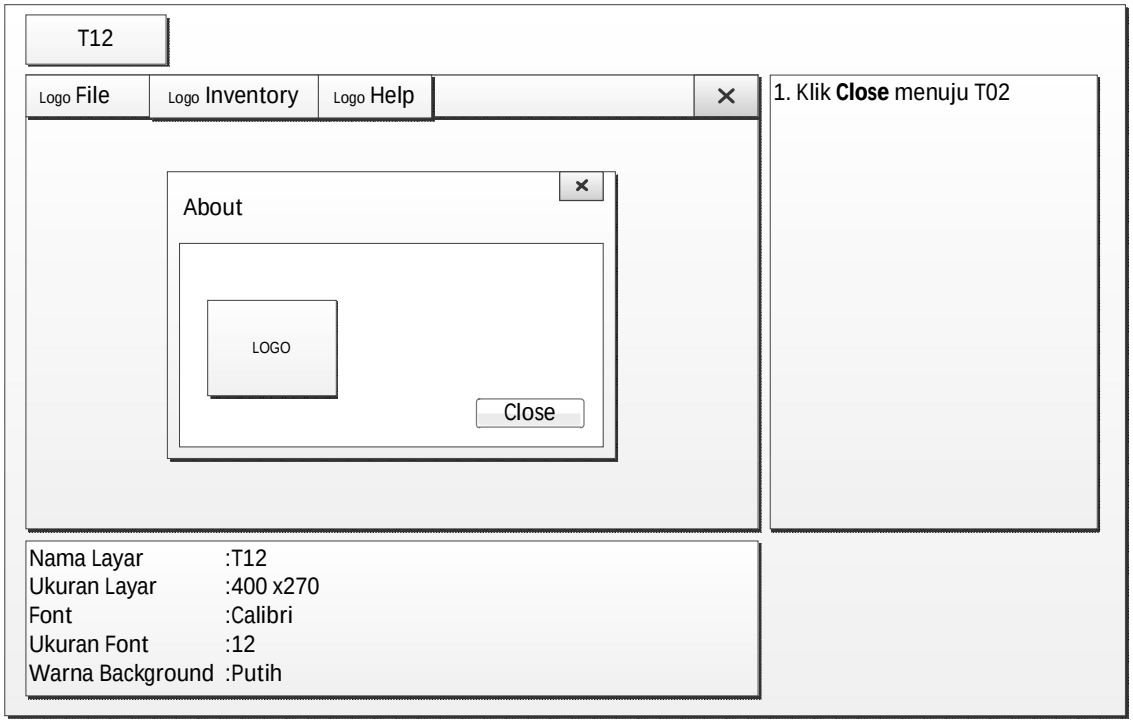
Gambar 3.26 *Perancangan Interface Form Message Informasi User*

12. Perancangan Interface Form Message Konfirmasi



Gambar 3.27 *Perancangan Interface Form Massage Konfirmasi User*

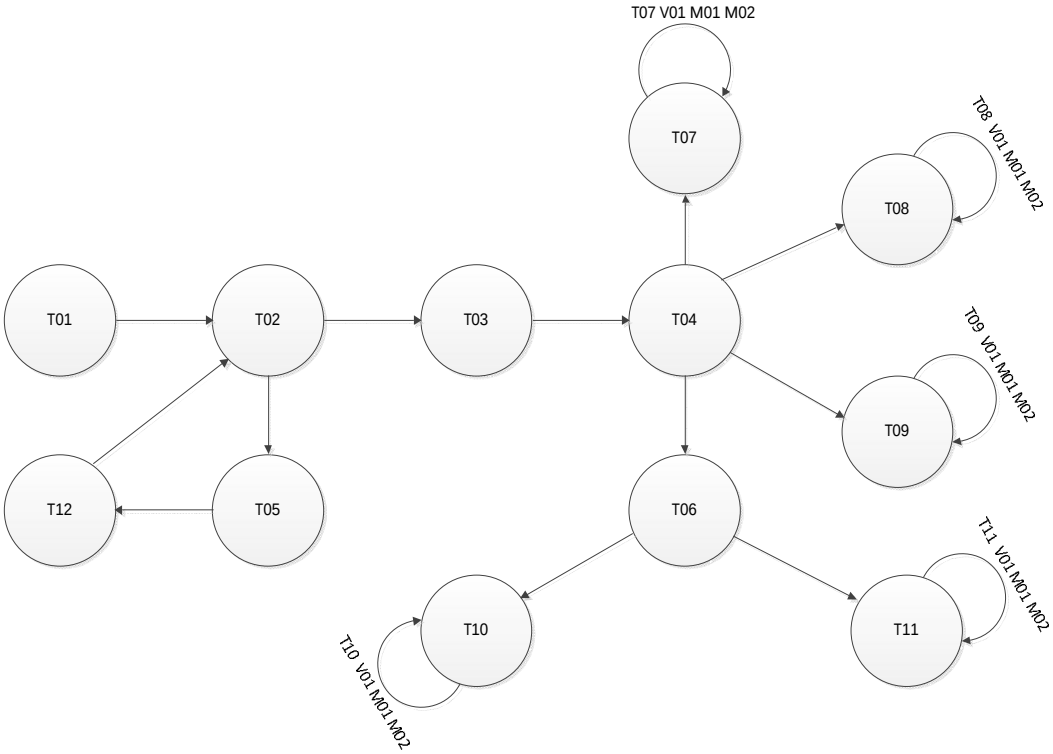
13. Perancangan Interface Form About



Gambar 3.28 *Perancangan Interface Form About User*

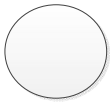
3.6 Jaringan Semantik

Jaringan semantik adalah gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar berbagai objek, terdiri dari lingkaran-lingkaran yang dihubungkan dengan anak panah yang menunjukkan objek dan informasi tentang objek-objek tersebut. Gambar berikut menunjukkan representasi pengetahuan menggunakan jaringan semantik.



Gambar 3.29 Jaringan Semantik

Tabel 3.9 Jaringan Semantik

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	Tampilan	Mewakili nama perancangan interface
	Navigasi	Menunjukan hubungan tampilan satu dengan yang lainnya
	Pesan	Menunjukkan pesan apa saja yang keluar dari tiap tampilan interface

3.7 Implementasi *Interface*

3.7.1 Form Login

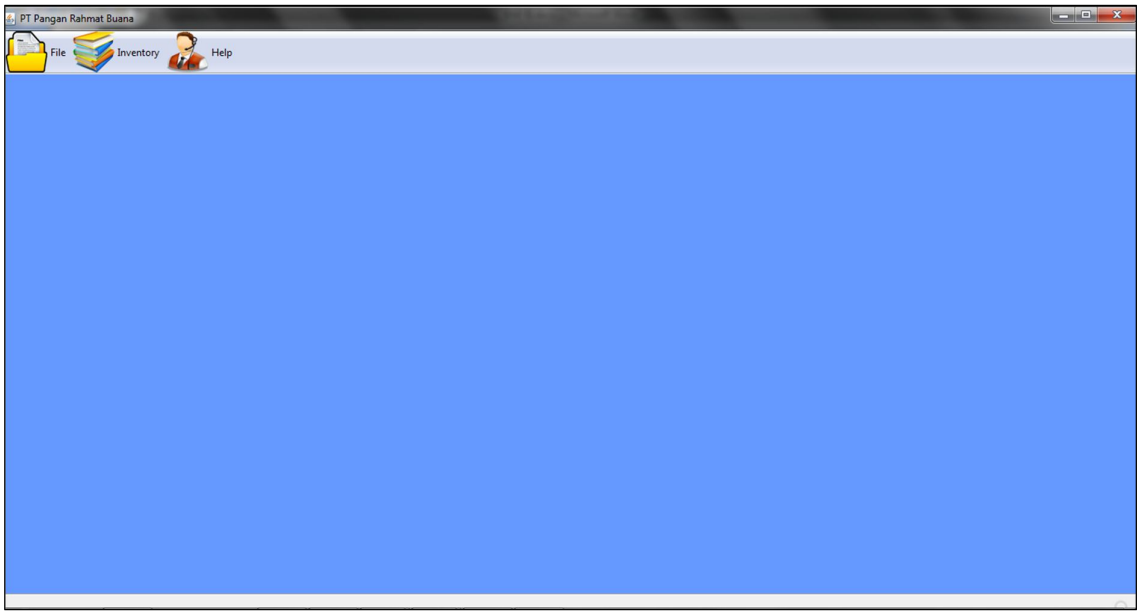
Form Login adalah form yang berfungsi untuk masuk atau login kedalam menu utama aplikasi dengan menginputkan username dan password.



Gambar 3.30 Form Login

3.7.2 Form Utama Aplikasi

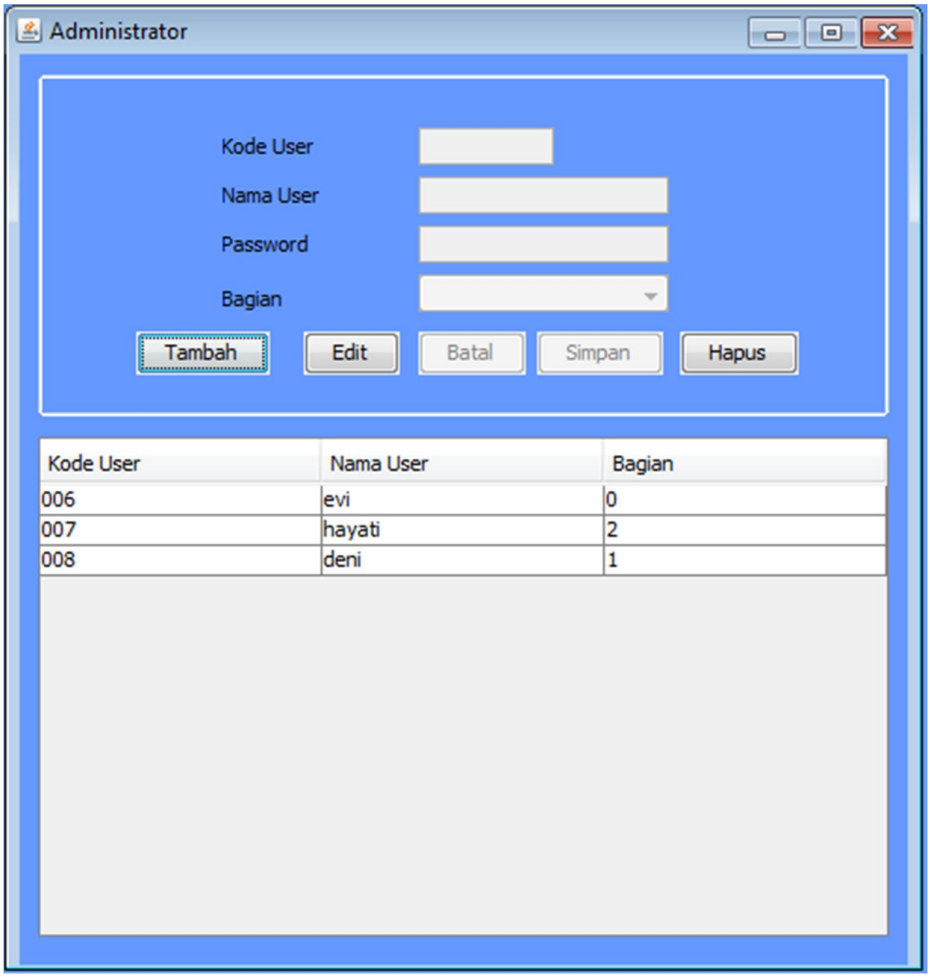
Form menu utama yaitu form yang berisi pilihan dalam beberapa form menu utama yang terdiri dari pilihan menu admin, kategori material yang berisi menu bahan baku, bahan jadi, dan transaksi material yang berisi menu item transaksi bahan baku, transaksi bahan jadi.



Gambar 3.31 Form Utama Aplikasi

3.7.3 Form Admin

Form admin adalah form yang menglola data administrator database dan login admin yang masuk ke dalam menu utama aplikasi.



Gambar 3.32 Form Admin

3.7.4 Form Bahan Baku

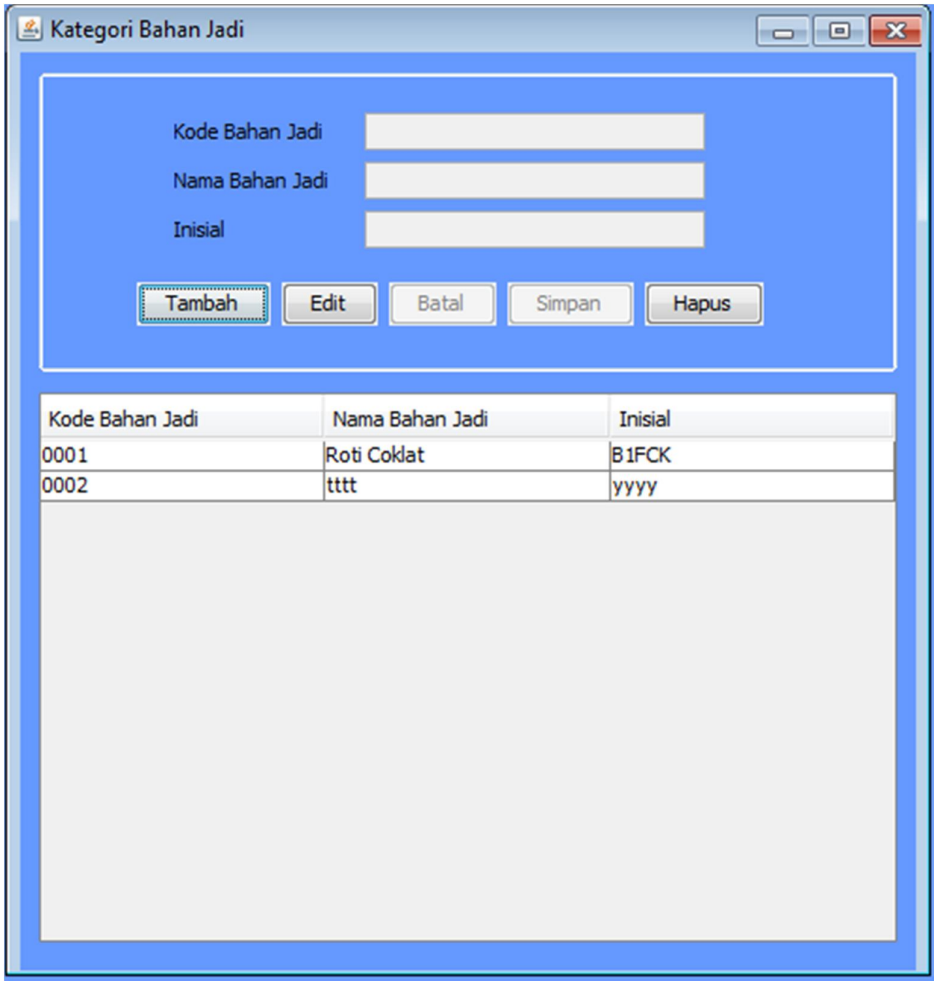
Form bahan baku adalah form yang mengatur pengolahan data barang bahan baku yang masuk untuk produksi produk roti.



Gambar 3.33 Form Bahan Baku

3.7.5 Form Bahan Jadi

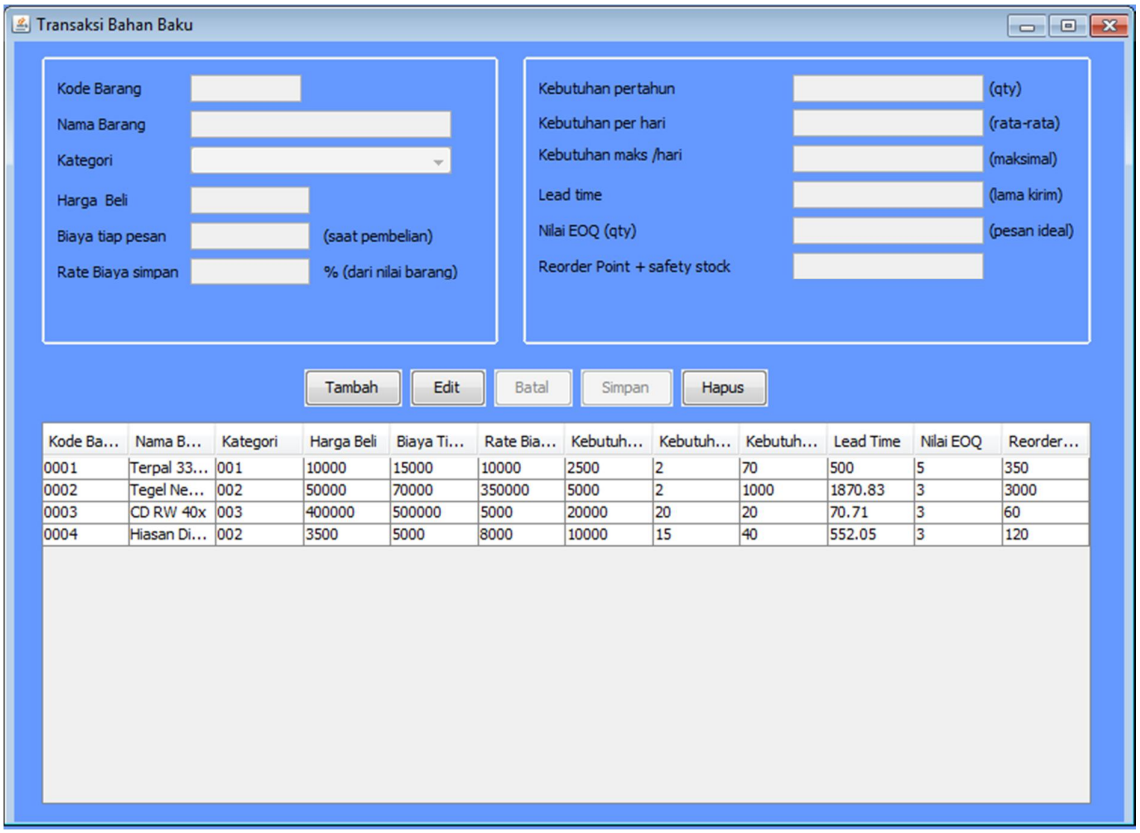
Form bahan jadi adalah form yang mengatur pendataan jenis-jenis produk yang telah dibuat.



Gambar 3.34 Form Bahan Jadi

3.7.6 Form Transaksi Bahan Baku

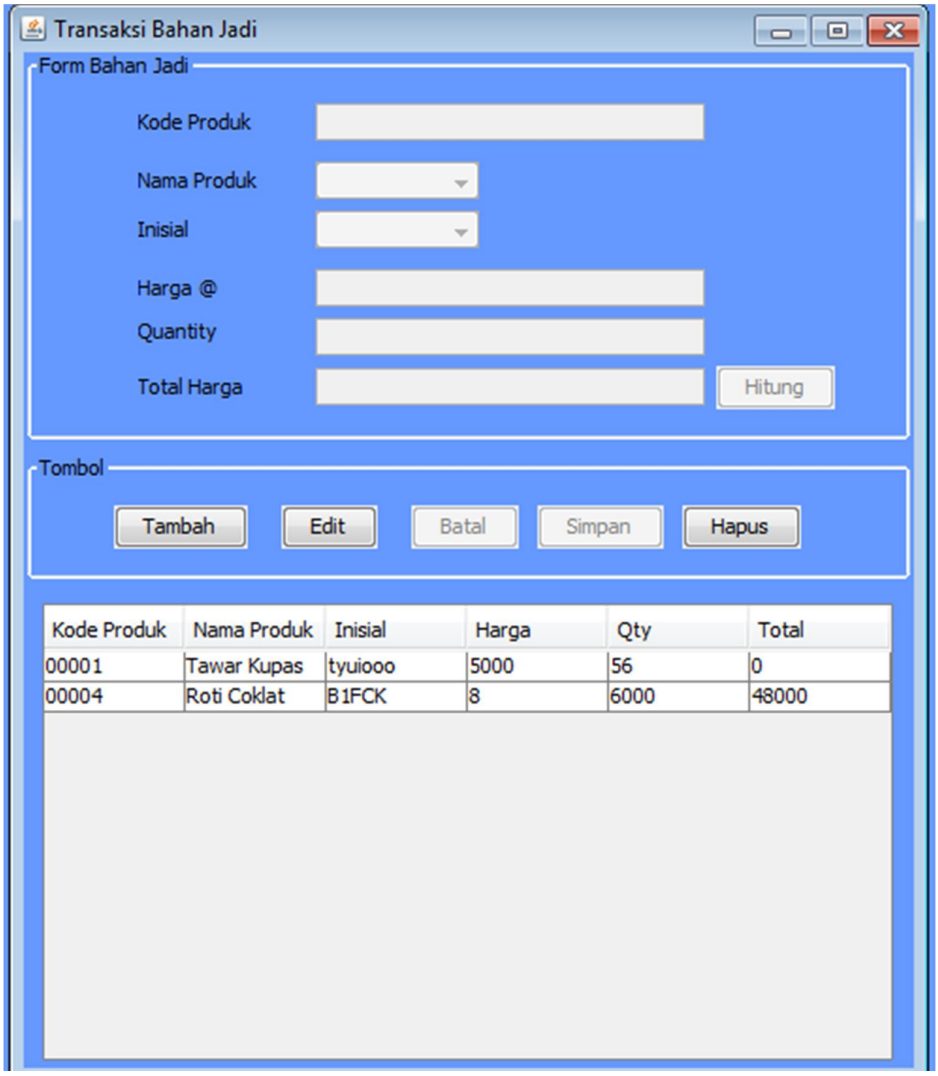
Form transaksi bahan baku yaitu form yang menghitung data EOQ untuk proses produksi produk roti yang akan disiapkan dengan mengitung bahan baku yang dibutuhkan.



Gambar 3.35 Form Transaksi Bahan Baku

3.7.7 Form Transaksi Bahan Jadi

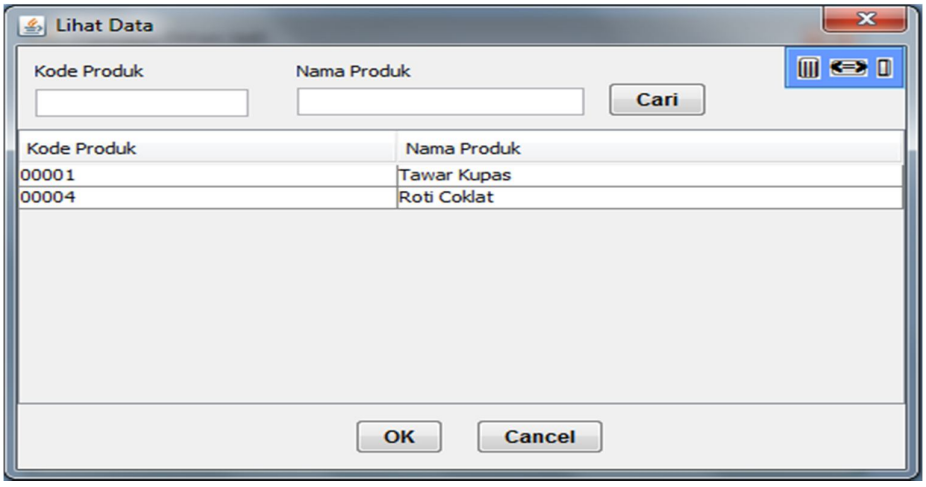
Form transaksi bahan jadi adalah form yang mengatur data produk yang sudah diproduksi untuk dikirim ke konsumen dan agen.



Gambar 3.36 Form Transaksi Bahan Jadi

3.7.8 Form Lihat Data

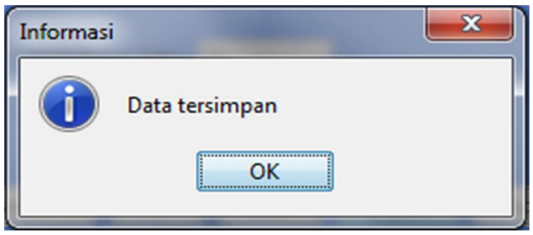
Form Lihat Data adalah form untuk pencarian data yang ada di database baik untuk mengedit ataupun menghapus data di suatu form tertentu.



Gambar 3.37 Form Lihat Data

3.7.9 Form Massage Informasi

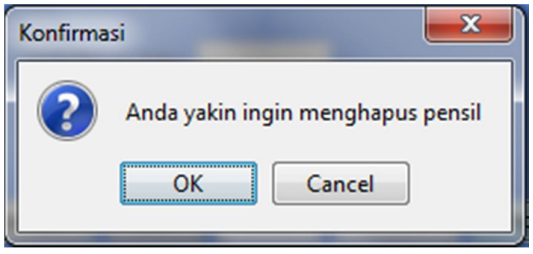
Form Message Informasi adalah form pesan yang menyampaikan bahwa suatu data yang telah diedit ataupun ditambah sudah tersimpan ke database.



Gambar 3.38 Form Massage Informasi

3.7.10 Form Massage Konfirmasi

Form Message Informasi adalah form pesan yang menyampaikan bahwa suatu data yang telah diedit ataupun ditambah sudah tersimpan ke database.



Gambar 3.39 Form Massage Konfirmasi