Bab 6
Implementasi

6.1. Implementasi

Implementasi merupakan suatu kelanjutan dari aplikasi pergudangan di PT. Artha Teknik Abadi yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemograman Java dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows dan Linux, implementasi sepenuhnya dilakukan di perangkat keras komputer dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

6.1.1. Implementasi Perangkat Lunak

Adapun aplikasi, *database* dan sistem operasi yang diperlukan dalam implementasi perangkat lunak adalah sebagai berikut:

1. Java Netbeans 7.3

Untuk membuat aplikasi pergudangan di PT. Artha Teknik Abadi ini digunakan bahasa pemrograman java Netbenas 7.3.

2. *Database*

Database yang digunakan adalah MySQL (5.0.67) untuk menyimpan sumber data aplikasi.

3. Windows 7

Windows 7 sebagai sistem operasi untuk menginstall aplikasi ini.

4. JasperReport iReport 5.1.0

JasperReport iReport 5.1.0 digunakan untuk membuat output laporan.

5. *Server Glassfish*

Server ini yang akan diperlukan untuk menjalankan program aplikasi ini.

6. Adobe *Reader* 9.0

Digunakan untuk membuka unduhan laporan yang degenerate oleh program aplikasi.

6.1.2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan *minimum requirement* yang harus dipenuhi dalam penerapannya adalah sebagai berikut:

1. *Minimum requirement hardware* komputer *server* :
   a. *Processor* : Intel Pentium 4 (2,6 Ghz) atau yang sekelasnya
   b. *Memory* : 1 GB
   c. VGA : 256 MB
   d. *Hardisk* : 120 GB
   e. CD-ROM *Drive*
   f. *Monitor* & *Printer* standard
   g. *Mouse* & *Keyboard* standard
2. *Minimum requirement hardware* komputer *client* :
   a. *Processor* 1,5 GHz
   b. 512 MB RAM
   c. VGA 256 MB
   d. *Harddisk* 40 GB
   e. *Monitor*
   f. *Keyboard*
   g. *Mouse*

6.1.3. Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana aplikasi pemrograman yang digunakan adalah MySQL, implementasi basis datanya dalam bahasa SQL adalah sebagai berikut:

1. *Admin*

Menu Akun

```
* @author Efron
 */
public class menuAkun extends javax.swing.JFrame {
    public Connection conn;
    public String pasTemp = "";
    public String bagian = "";
```

```
public String username = "";
/**
 * Creates new form menuAkun
 */
public menuAkun(String bagianTemp, String name) {
    initComponents();
    bagian = bagianTemp;
    username = name;

    mAMaster.setVisible(false);
    mDataKaryawan.setVisible(false);
    mDataSupplier.setVisible(false);
    mDataBarang.setVisible(false);
    mHakAkses.setVisible(false);
    //Produksi
    mAProduksi.setVisible(false);
    //Penjualan
    mAPergudangan.setVisible(false);
    //Laporan
    mALaporan.setVisible(false);
    //Note
    mANote.setVisible(false);

    if (bagian.equalsIgnoreCase("Manajer")) {
        mHakAkses.setVisible(true);
        mAMaster.setVisible(true);
        mDataKaryawan.setVisible(true);
        mANote.setVisible(true);
    } else if (bagian.equalsIgnoreCase("Produksi")) {
        mAProduksi.setVisible(true);
        mANote.setVisible(true);
    } else if (bagian.equalsIgnoreCase("Gudang")) {
```

```
            mAPergudangan.setVisible(true);
            mANote.setVisible(true);
            mAMaster.setVisible(true);
            mDataSupplier.setVisible(true);
            mDataBarang.setVisible(true);
        } else if (bagian.equalsIgnoreCase("Akuntansi")) {
            mALaporan.setVisible(true);
            mANote.setVisible(true);
        }

        setLocationRelativeTo(this);
        jPanel1.setVisible(false);
    }
```

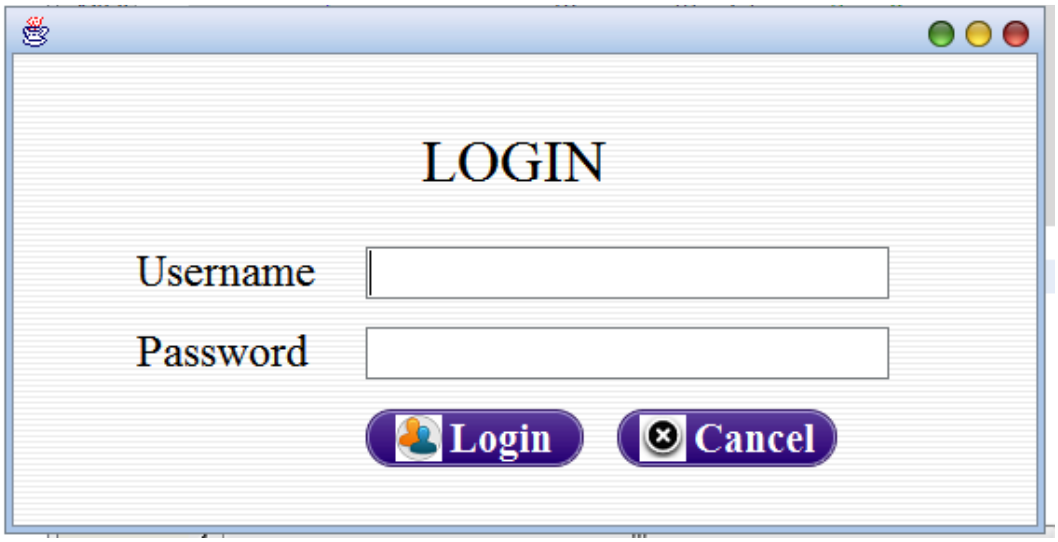
Catatan: "Untuk Implementasi Basis Data yang lain dapat dilihat pada lampiran halaman 150"

6.1.4. Implementasi Antar Muka

Implementasi dari proses perancangan antar muka, merupakan gambaran mengenai antarmuka perangkat lunak yang dibuat. Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari perangkat lunak yang dirancang:

1. *Login*

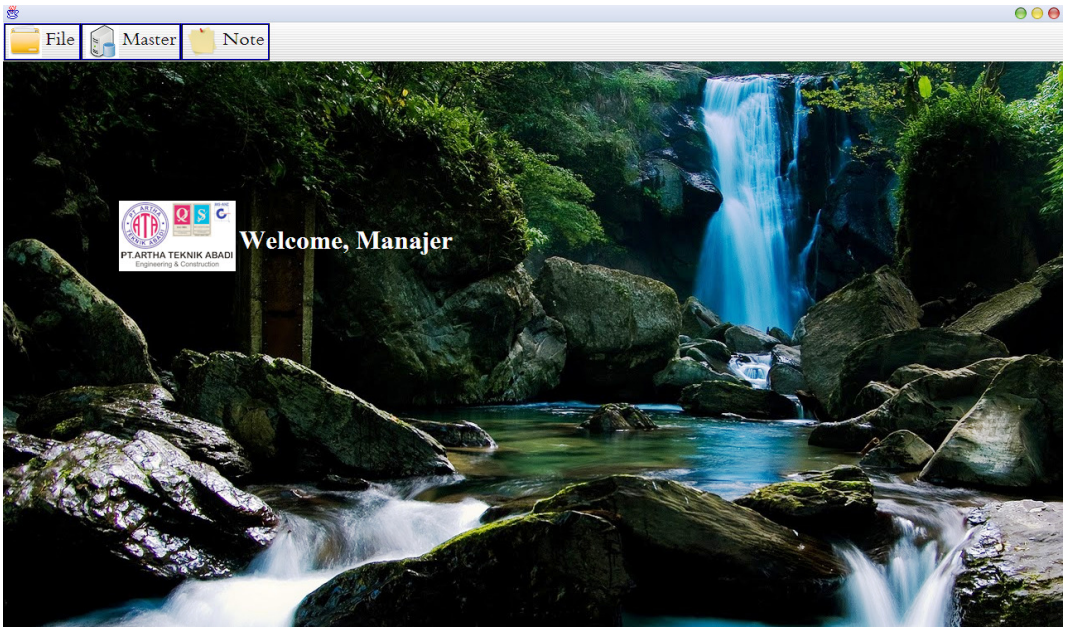
Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama kali keluar pada saat program dijalankan di *browser. User* dapat memasukkan *username* dan *password* untuk masuk kedalam program aplikasi ini.



Gambar 6.1. Tampilan *Login*.

2. Menu Utama Manajer

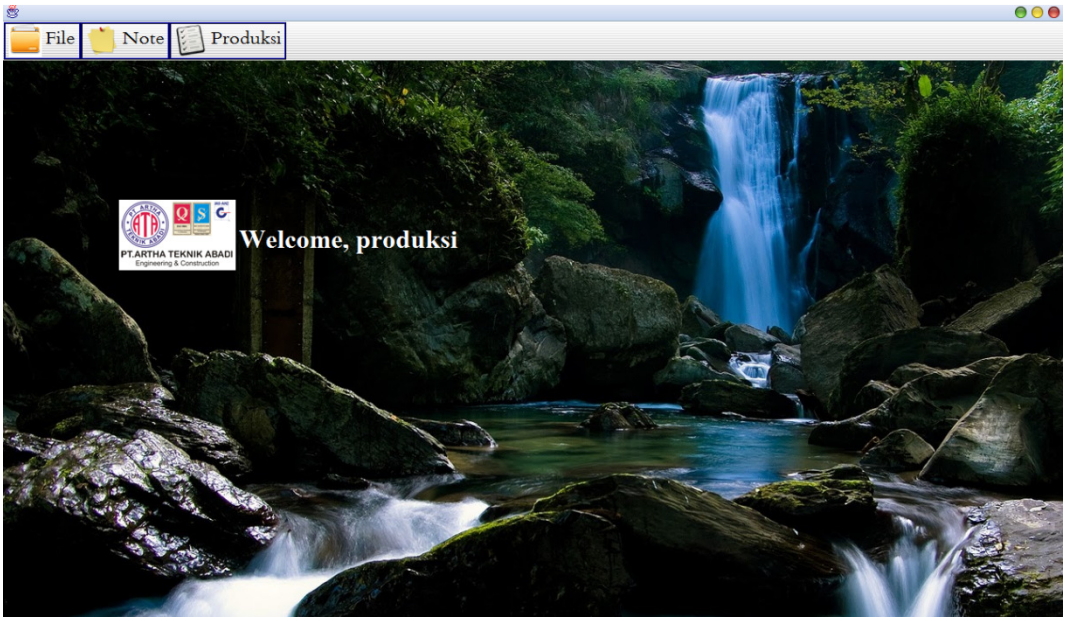
Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul pada saat manajer berhasil melakukan proses *login*.



Gambar 6.2. Tampilan Menu Utama Manajer.

3. Menu Utama Produksi

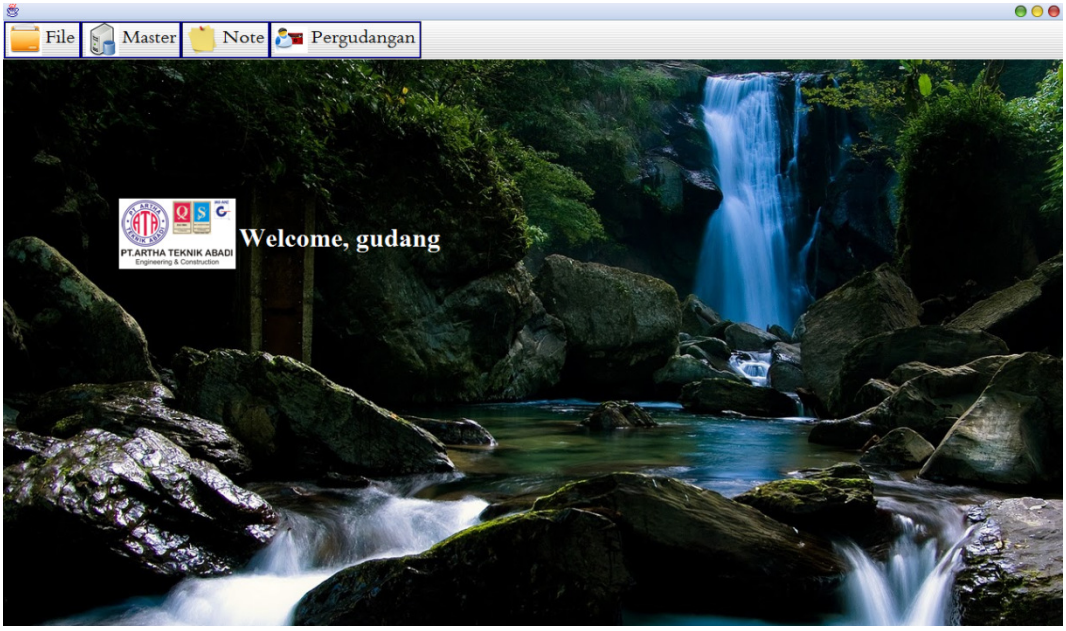
Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul pada saat bagian produksi berhasil melakukan proses *login*.



Gambar 6.3. Tampilan Menu Utama Produksi.

4. Menu Utama Gudang

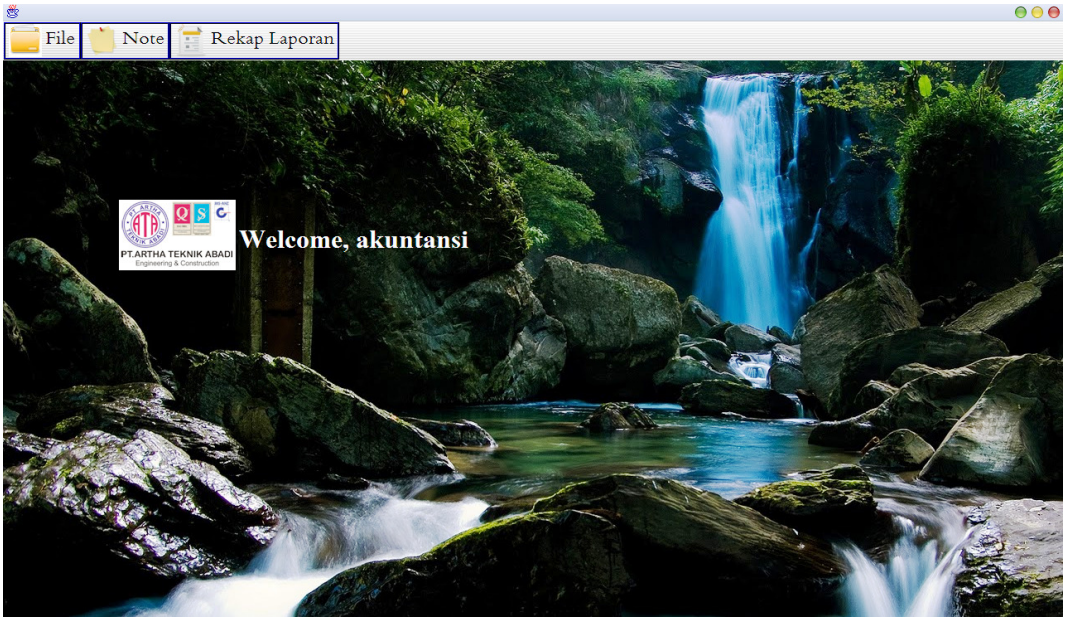
Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul pada saat bagian gudang berhasil melakukan proses *login*.



Gambar 6.4. Tampilan Menu Utama Gudang.

5. Menu Utama Akutansi

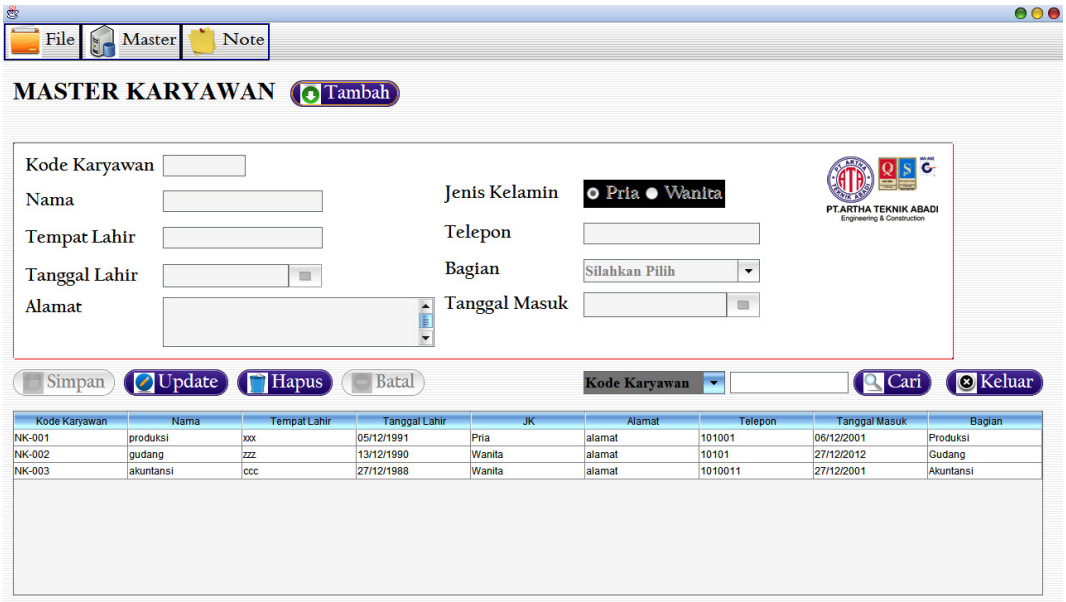
Gambar dibawah ini merupakan tampilan yang pertama kali muncul pada saat bagian Akutansi berhasil melakukan proses *login*.



Gambar 6.5. Tampilan Menu Utama Akutansi.

6. Menu *Master* Karyawan

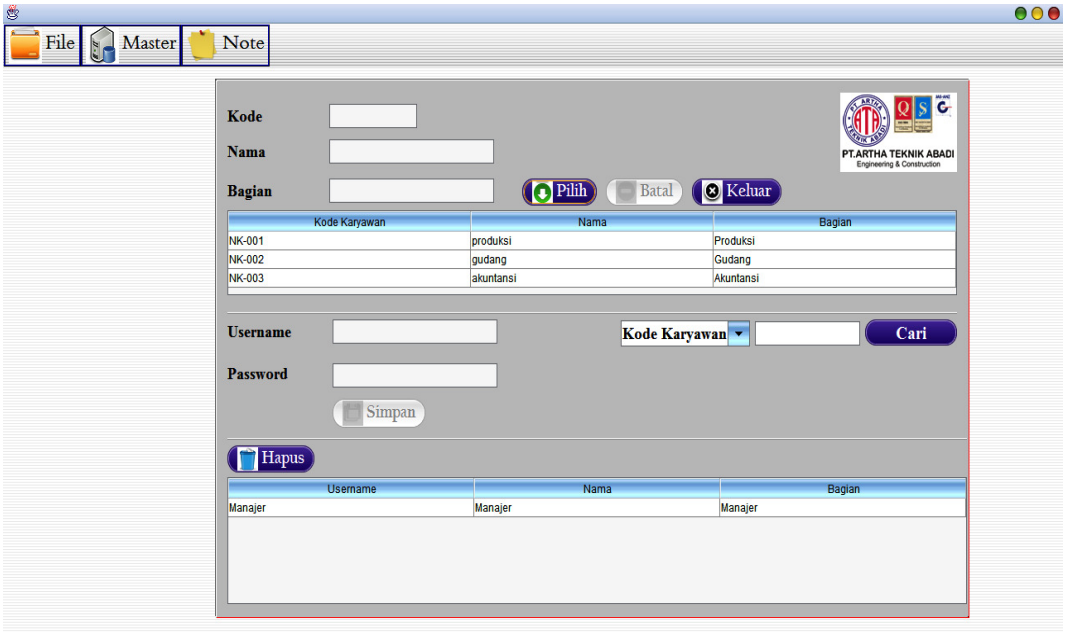
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *master* karyawan yang muncul ketika bagian manajer memilih menu *master* karyawan pada menu utama.



Gambar 6.6. Tampilan Menu *Master* Karyawan.

7. Menu *Setting* Hak Akses

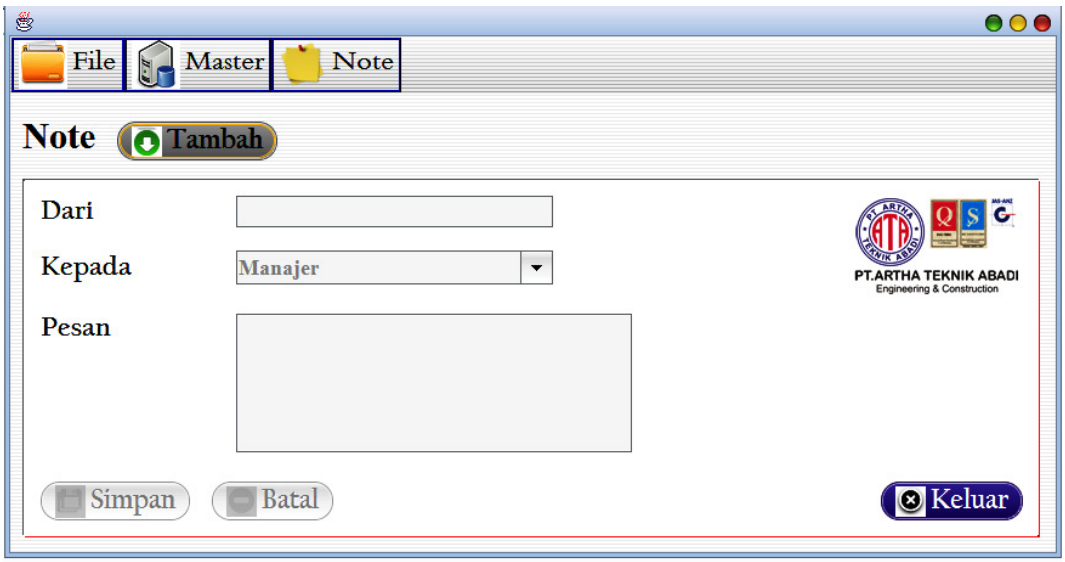
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *setting* hak akses yang muncul ketika bagian manajer hendak memberikan hak akses pada karyawan



Gambar 6.7. Tampilan Menu *Setting* Hak Akses.

8. Menu *Note*

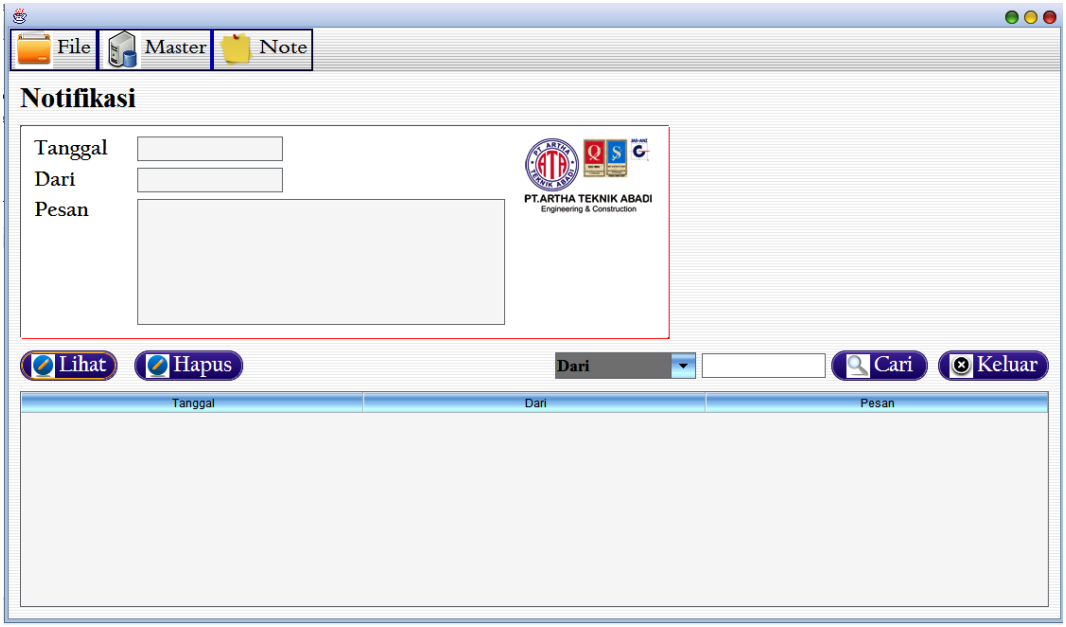
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *note* yang muncul ketika seluruh karyawan hendak memberikan *note* kepada bagian lain.



Gambar 6.8. Tampilan Menu *Note*.

9. Menu Notifikasi

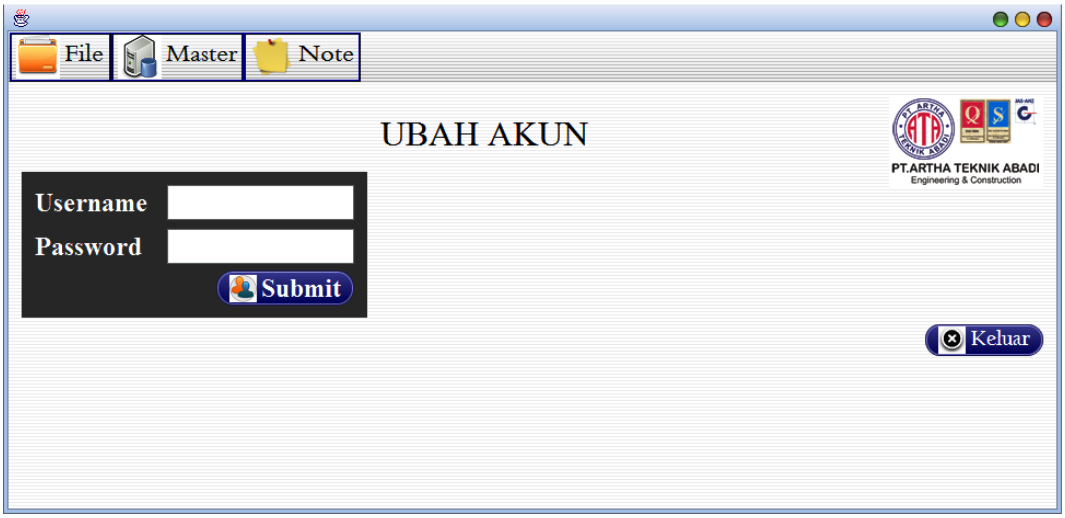
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu notifikasi yang muncul ketika seluruh karyawan mendapatkan pemberitahuan baru dari bagian lain ataupun sesama bagian.



Gambar 6.9. Tampilan Menu Notifikasi.

10. Menu Ubah Akun

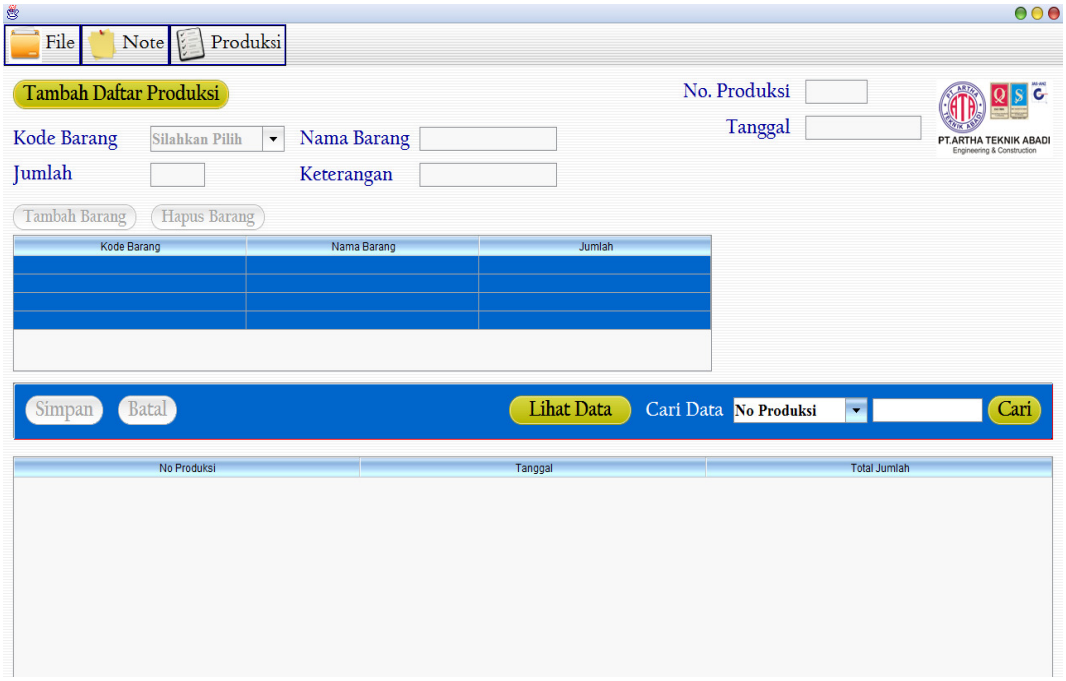
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu ubah akun, menu ini untuk merubah akun dari setiap kaeyawan yang terlibat di dalam program aplikasi pergudangan ini.



Gambar 6.10. Tampilan Menu Ubah Akun.

11. Menu Permintaan Barang

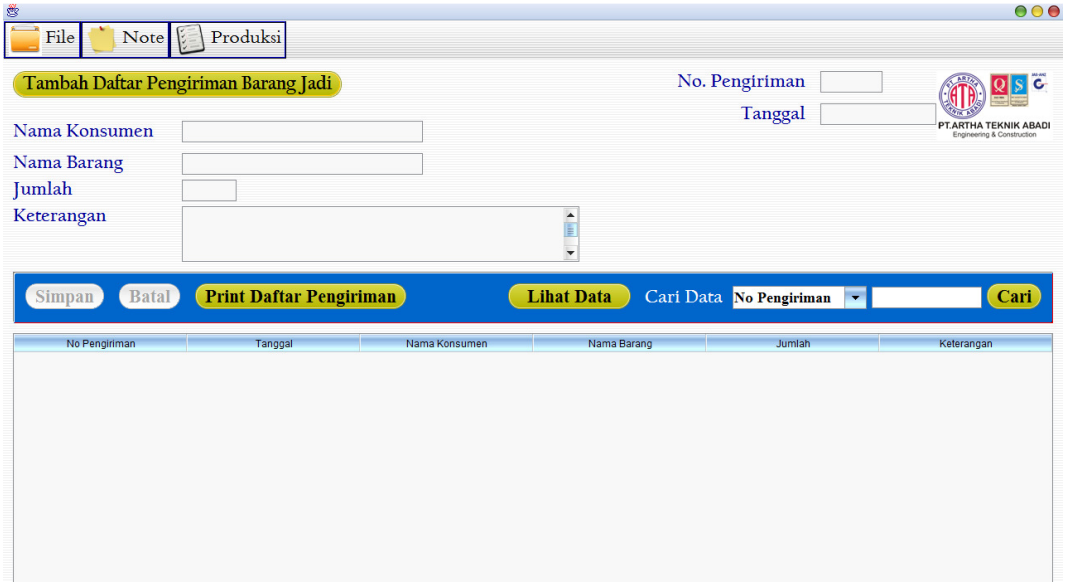
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu permintaan barang yang dilakukan oleh bagian produksi.



Gambar 6.11. Tampilan Menu Permintaan Barang.

12. Menu Daftar Pengiriman Barang Jadi

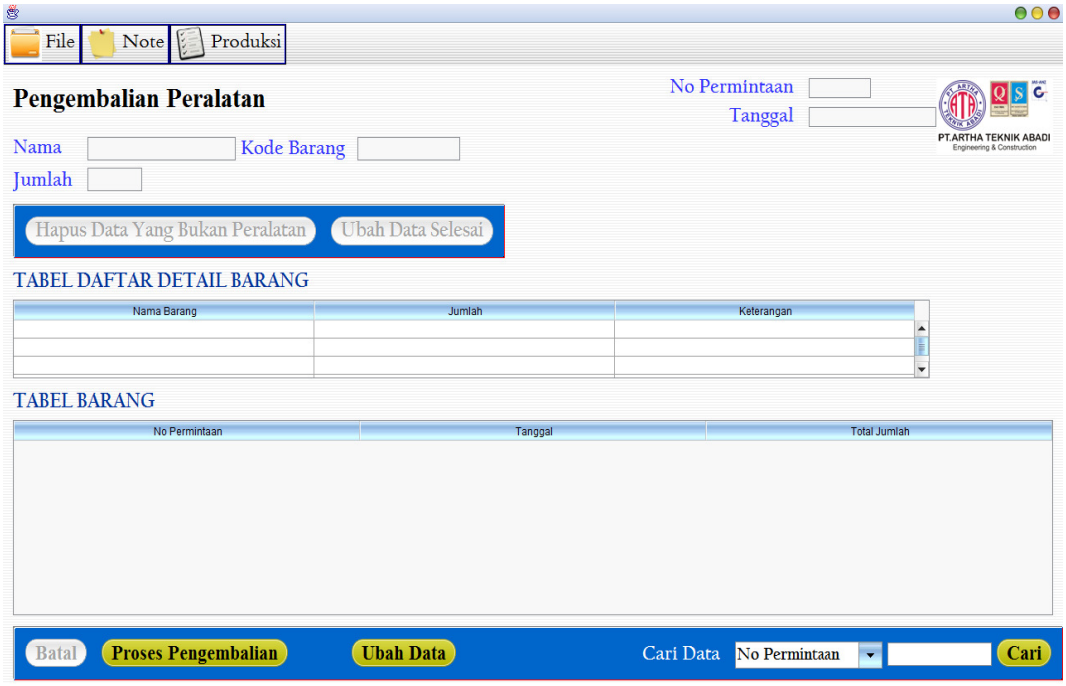
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu daftar pengiriman barang jadi yang akan dilakukan oleh bagian produksi.



Gambar 6.12. Tampilan Menu Daftar Pengiriman Barang Jadi.

13. Menu Pengembalian Peralatan

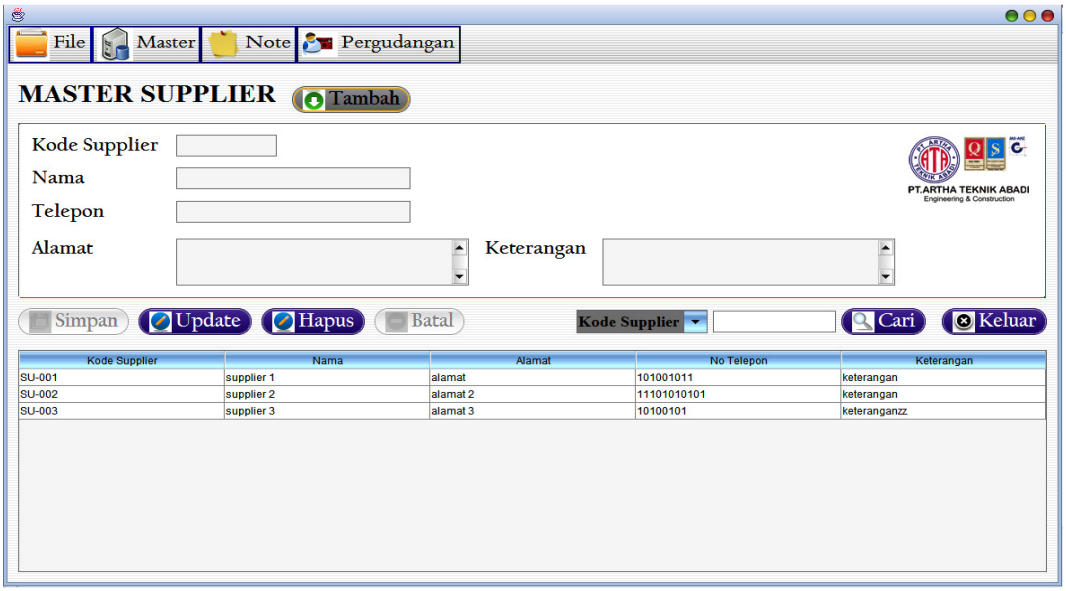
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu pengembalian peralatan yang akan dilakukan oleh bagian produksi ke bagian gudang.



Gambar 6.13. Tampilan Menu Pengembalian Peralatan.

14. Menu *Master Supplier*

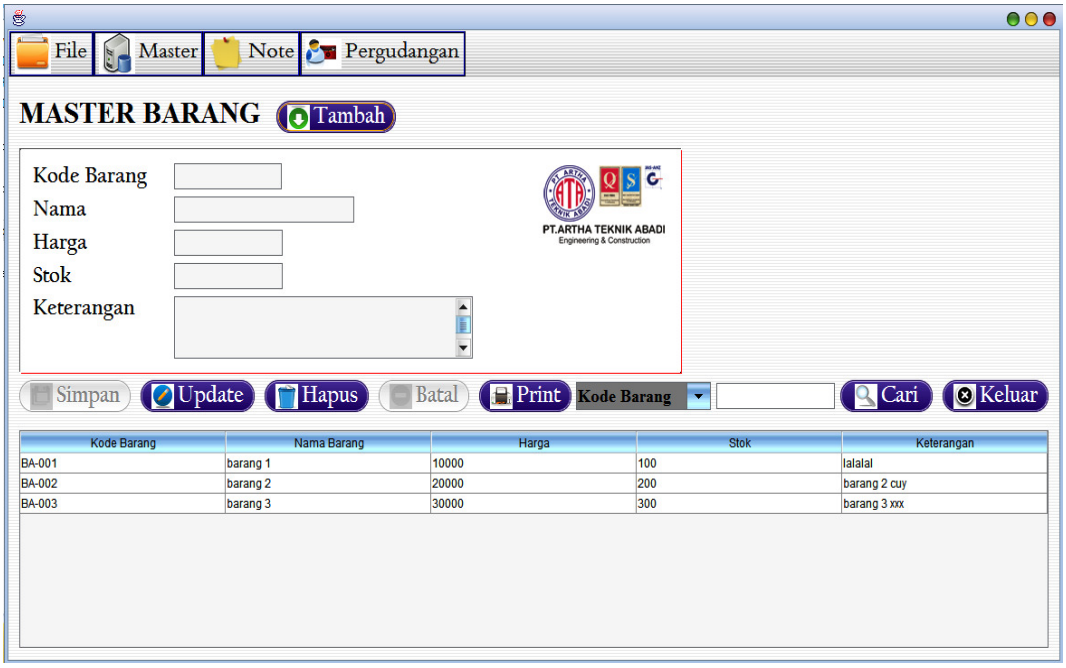
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *master supplier*. Dimana menu ini untuk melihat, menambahkan, mengubah, dan menghapus data *supplier*.



Gambar 6.14. Tampilan Menu *Master Supplier*.

15. Menu *Master* Barang

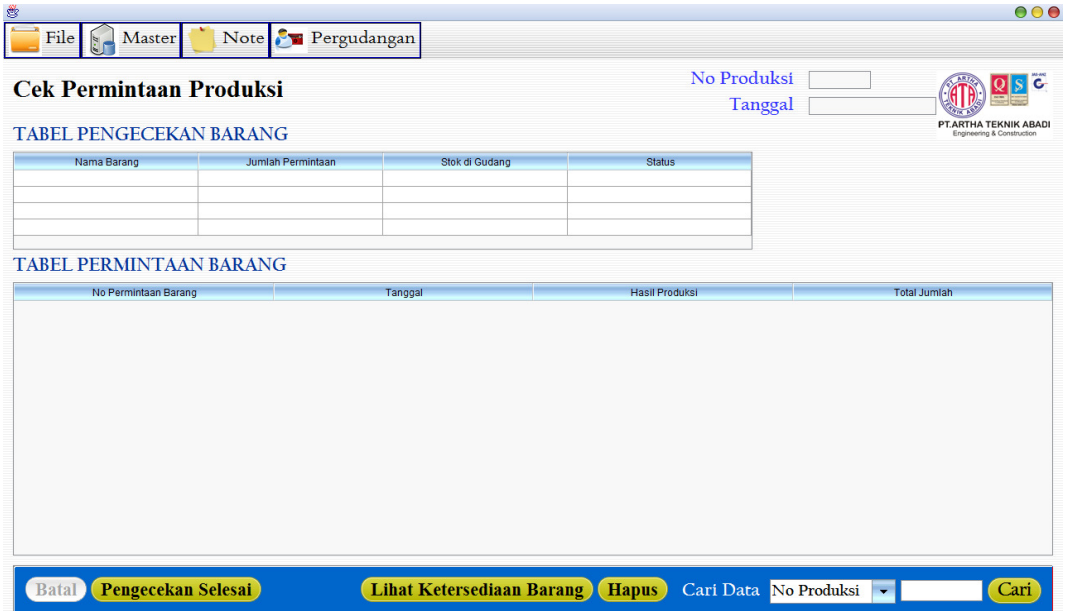
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *master* barang. Dimana menu ini untuk melihat, menambahkan, mengubah, dan menghapus data barang.



Gambar 6.15. Tampilan Menu *Master* Barang.

16. Menu Cek Permintaan Produksi

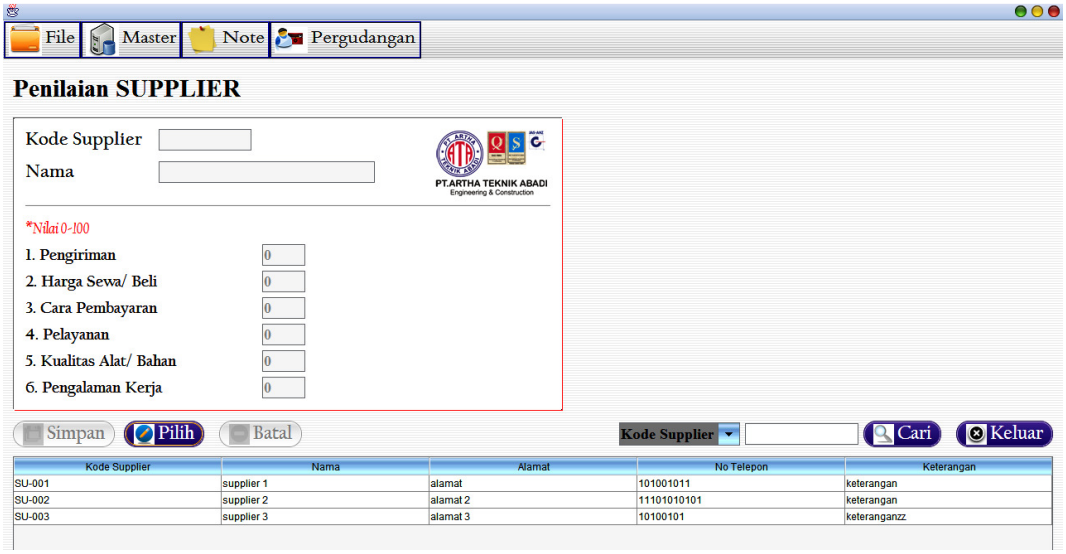
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu cek permintaan produksi. Dimana menu ini untuk melihat apa saja barang yang diminta oleh bagian produksi.



Gambar 6.16. Tampilan Menu Cek Permintaan Produksi.

17. Menu Penilaian *Supplier*

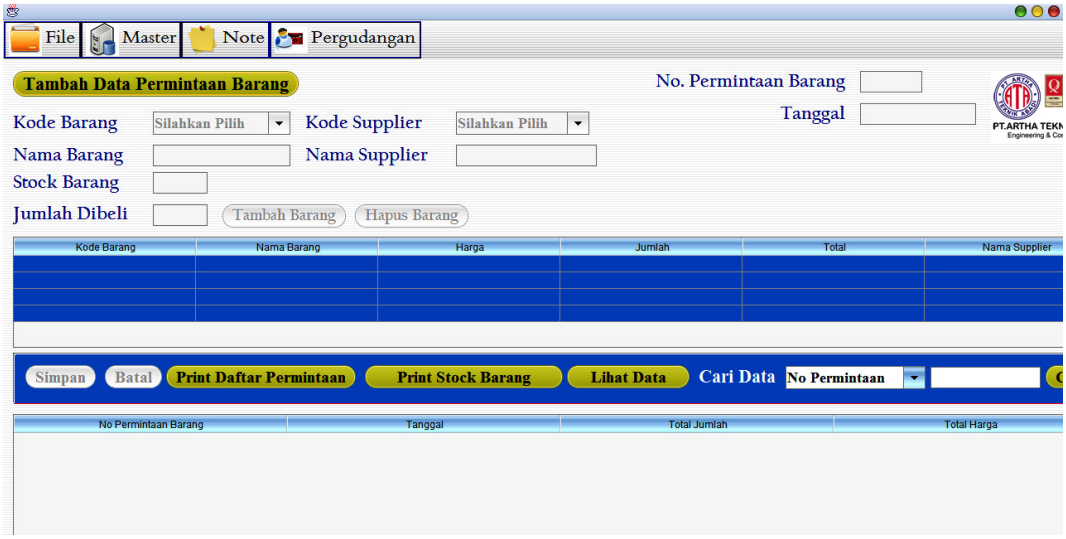
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu penilaian *supplier*. Dimana menu ini untuk menilai *supplier* mana saja yang layak dilakukan kerjasama oleh bagian gudang.



Gambar 6.17. Tampilan Menu Penilaian *Supplier*.

18. Menu Pembuatan PO

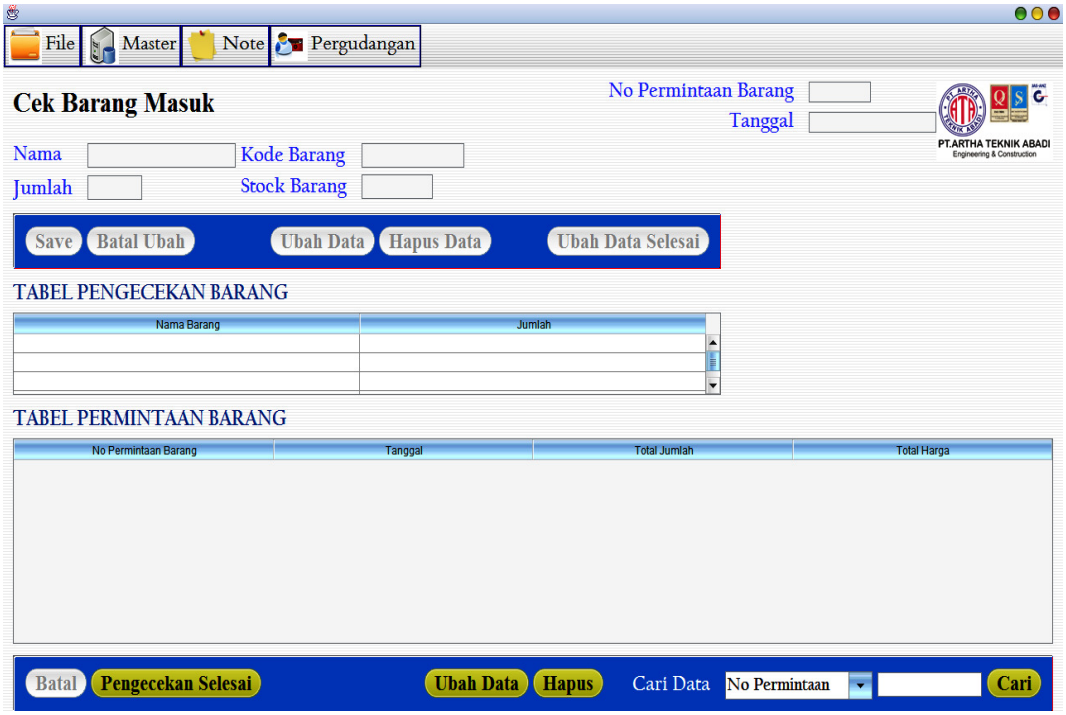
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu pembuatan PO. Dimana menu ini untuk membeli barang ke *supplier*.



Gambar 6.18. Tampilan Menu Pembuatan PO.

19. Menu Transaksi Barang Masuk

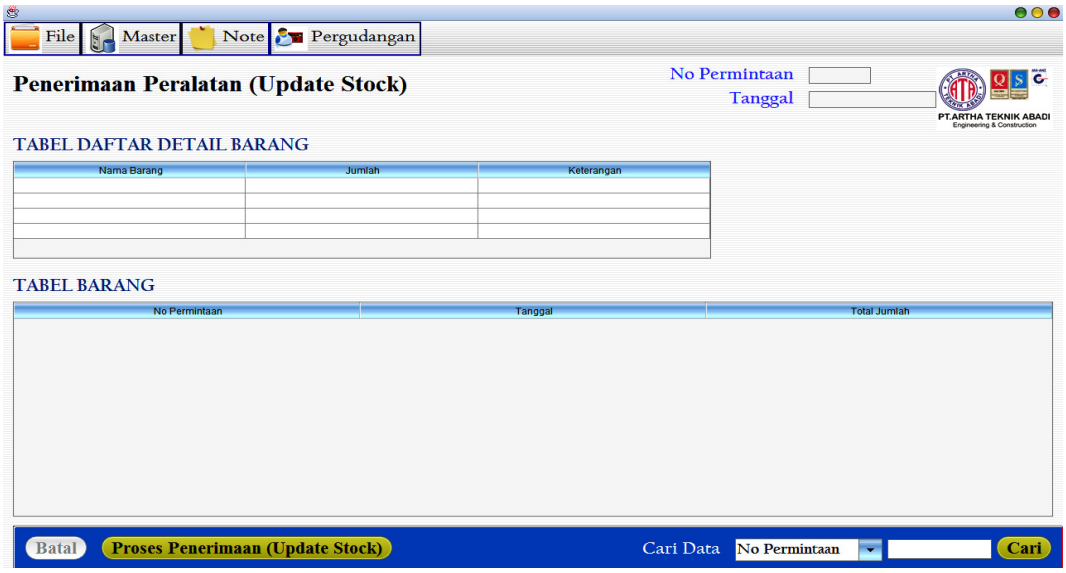
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu transaksi barang masuk. Dimana menu ini untuk mengecek barang masuk dari *supplier*.



Gambar 6.19. Tampilan Menu Transaksi Barang Masuk.

20. Menu *Update Stock*

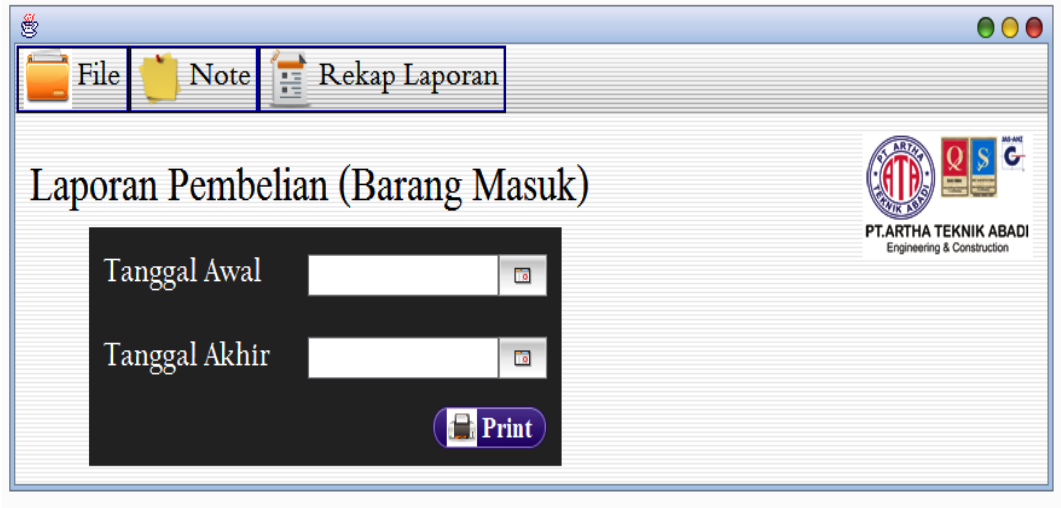
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu *update stock*. Dimana menu ini untuk mengecek pengembalian peralatan dari bagian produksi.



Gambar 6.20. Tampilan Menu *Update Stock*.

21. Menu Laporan Pembelian

Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu laporan pembelian. Dimana menu ini dibuka oleh bagian akutanasi untuk mengecek setiap kegiatan pembelian oleh bagian gudang.



Gambar 6.21. Tampilan Menu Laporan Pembelian.

22. Menu Laporan Surat Jalan

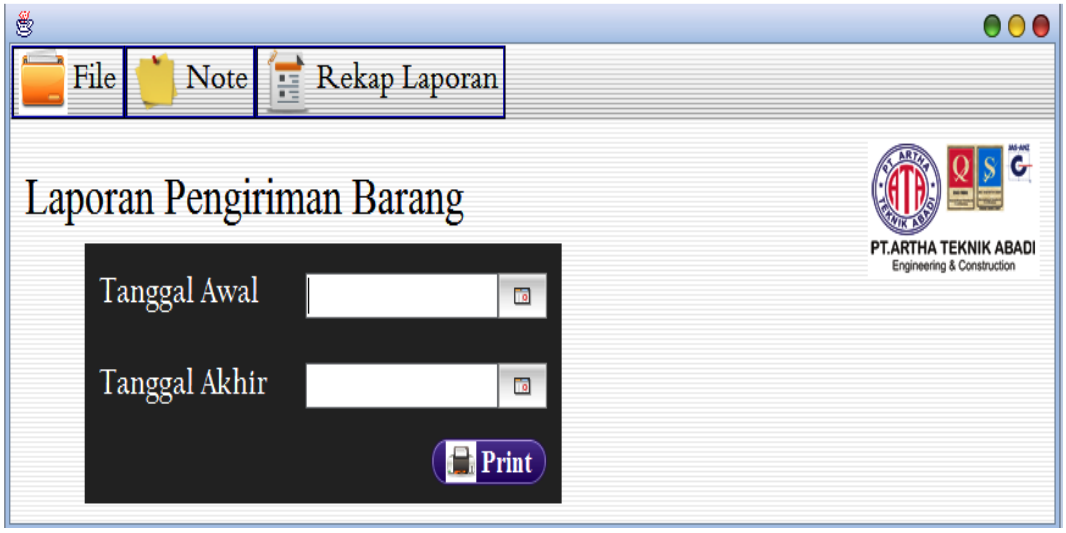
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu laporan surat jalan. Dimana menu ini dibuka oleh bagian akutanasi untuk mengecek setiap kegiatan pengiriman barang gudang ke bagian produksi.



Gambar 6.22. Tampilan Menu Laporan Surat Jalan.

23. Menu Laporan Pengiriman Barang

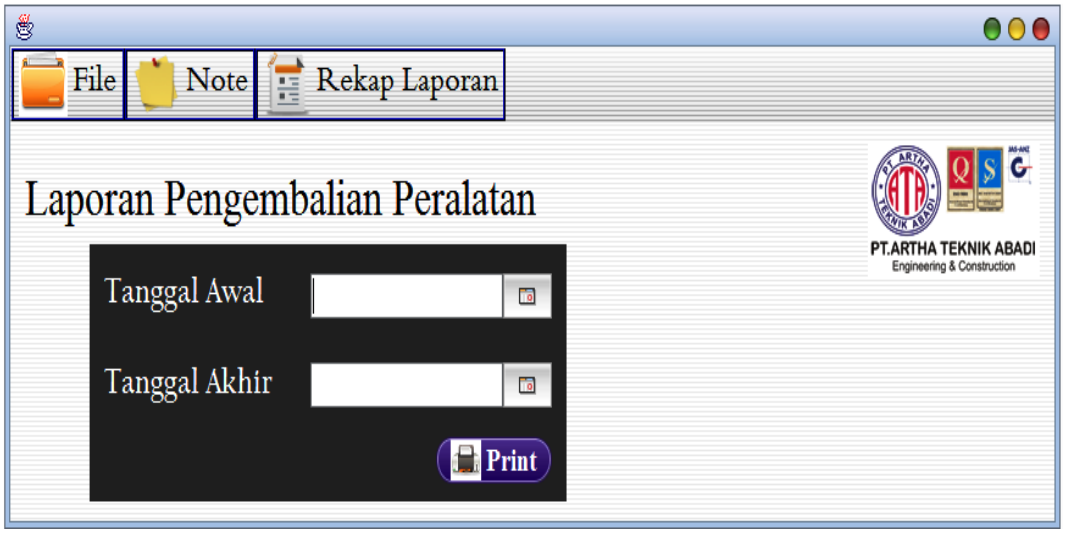
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu laporan pengiriman barang. Dimana menu ini dibuka oleh bagian akutanasi untuk mengecek setiap kegiatan pengiriman barang jadi yang dilakukan bagian produksi menuju konsumen.



Gambar 6.23. Tampilan Menu Laporan Pengiriman Barang.

24. Menu Laporan Pengembalian Peralatan

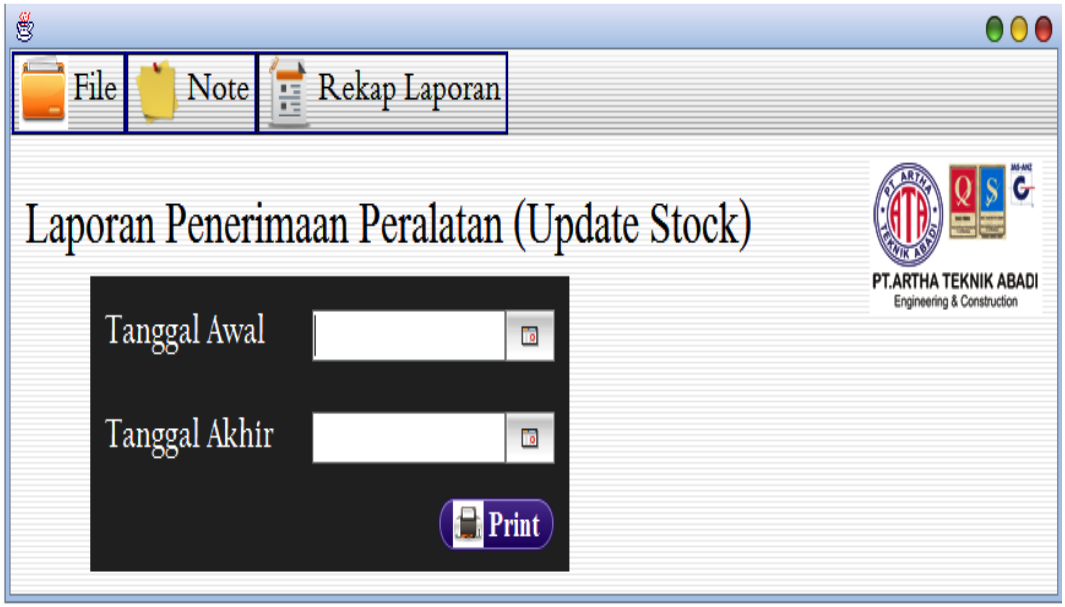
Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu laporan pengembalian peralatan. Dimana menu ini dibuka oleh bagian akutanasi untuk mengecek setiap kegiatan pengembalian peralatan oleh bagian produksi menuju bagian gudang.



Gambar 6.24. Tampilan Menu Laporan Pengembalian Peralatan.

25. Menu Laporan Penerimaan Peralatan

Gambar dibawah ini merupakan tampilan menu laporan penerimaan peralatan. Dimana menu ini dibuka oleh bagian akutanasi untuk mengecek setiap kegiatan penerimaan peralatan yang dicek oleh bagian gudang.



Gambar 6.25. Tampilan Menu Laporan Penerimaan Peralatan.