

BAB IV

RANCANGAN SISTEM USULAN

4.1. Umum

Sistem yang terkomputerisasi merupakan suatu sarana pendukung pada sebuah instansi yang mana dapat mempengaruhi efektifitas serta efisiensi dari kinerja instansi tersebut. Hal ini dapat dibandingkan perbedaannya antara instansi yang menggunakan sistem manual dengan instansi yang menggunakan sistem terkomputerisasi. Sebuah instansi yang telah menggunakan sistem terkomputerisasi akan tertata dengan baik dan rapi.

Begitu pula dengan Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi yang saat ini masih belum menggunakan sistem terkomputerisasi yang membuat kinerja kantor tidak maksimal dari segi penggunaan waktu, keamanan data, serta pencarian data yang sudah diarsipkan.

Berdasarkan analisa yang telah penulis lakukan, penulis menyarankan sebuah rancangan sistem yang terkomputerisasi dalam bab ini. Berikut ini akan penulis bahas mengenai rancangan sistem usulan yang tepat guna untuk diterapkan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi.

4.2. Prosedur Sistem Usulan

Berdasarkan analisa yang telah penulis jabarkan pada bab sebelumnya mengenai prosedur sistem berjalan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi beserta permasalahan yang dihadapi sesuai dengan ruang lingkup yang penulis angkat, penulis menyimpulkan bahwa prosedur sistem berjalan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan masih kurang efisien dan belum terkomputerisasi. Sehingga

penulis menyimpulkan prosedur sistem usulan adalah sebagai berikut:

1. Proses *Login*

Pada proses ini, Bendahara UPT melakukan *login* dengan cara menginputkan *username* dan *password*.

2. Proses Pengelolaan Data *User*

Setelah proses *login*, bendahara UPT akan menginputkan data *user*, setelah *input* data *user* selanjutnya data *user* akan di simpan ke tabel *user*.

3. Proses Pengelolaan Data Sekolah

Pada proses ini bendahara UPT akan mengirim data DPG (daftar penyaluran gaji) dan BKUPK (buku kas umum pemegang kas) ke sekolah untuk di validasi oleh masing-masing kepala sekolah setelah di validasi oleh masing-masing sekolah selanjutnya pihak sekolah akan mengirim kembali data tersebut ke bendahara UPT, dan bendahara UPT akan menginputkan data-data sekolah dan data-data sekolah akan disimpan ke tabel data sekolah.

4. Proses Pengelolaan Data DPG (Daftar Penyaluran Gaji)

Pada proses ini bendahara UPT akan menginputkan data-data DPG (daftar penyaluran gaji) dan selanjutnya bendahara juga akan menyimpan data DPG (daftar penyaluran gaji) ke tabel DPG.

5. Proses Pengelolaan Data BKUPK (Buku Kas Umum Pemegang Kas)

Pada proses ini bendahara UPT akan menginputkan data-data BKUPK (buku kas umum pemegang kas) dan selanjutnya bendahara juga akan menyimpan data BKUPK (buku kas umum pemegang kas) ke tabel BKUPK.

6. Proses Pengelolaan Data Guru

Pada proses pengelolaan data guru bendahara UPT akan mengambil data dari tabel DPG (daftar penyaluran gaji) lalu selanjutnya data guru yang sudah dikelola akan disimpan ke tabel data guru.

7. Proses Pengelolaan Data Rekening

Pada proses pengelolaan data rekening bendahara UPT akan mengambil data dari tabel BKUPK (buku kas umum pemegang kas) lalu selanjutnya data rekening akan di simpan di tabel rekening

8. Proses Pembuatan Laporan Akhir

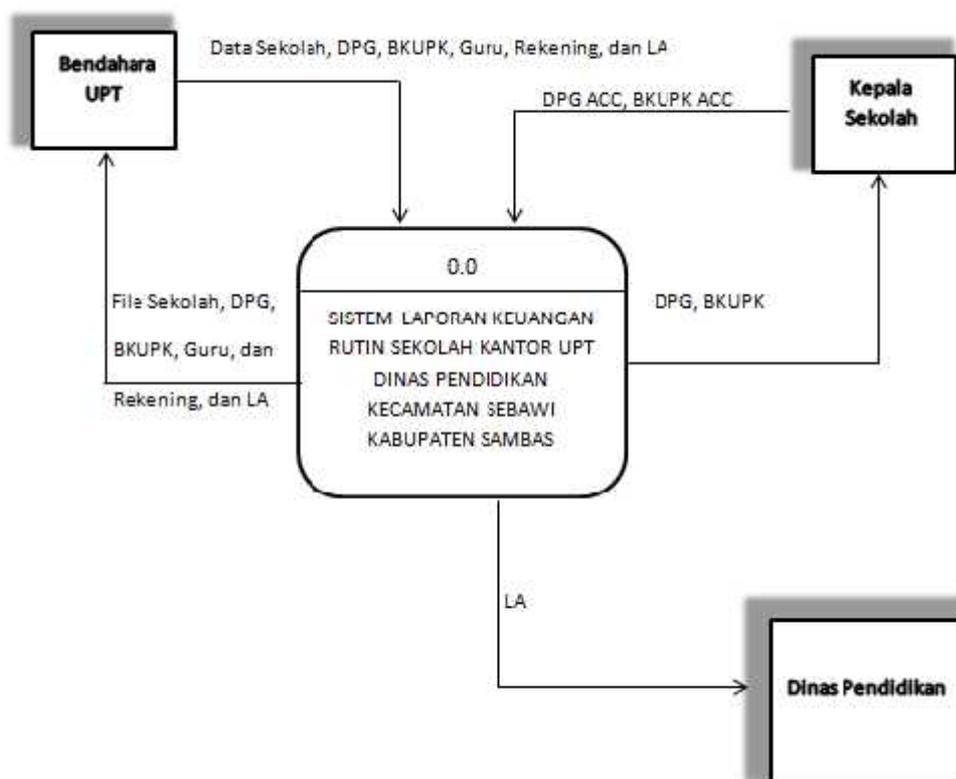
Proses ini bendahara UPT melakukan pembuatan laporan akhir yang selanjutnya akan dikirim ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas.

4.3. Diagram Alir Data (DAD) Sistem Usulan

Dalam menyusun rancangan sistem usulan ini, penulis akan menjelaskan bentuk diagram alir data sistem pengarsipan surat masuk dan surat keluar secara garis besar dan lebih jelas dari bab sebelumnya.

4.3.1. Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan gambaran sistem secara garis besar di dalam suatu lingkungan dengan entitas luar. Diagram tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem yang telah dirancang. Gambar IV.1 berikut ini merupakan diagram konteks sistem usulan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi:



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.1 Diagram Konteks Sistem Usulan

Keterangan:

DPG : Daftar Penyaluran gaji

BKUPK : Buku Kas Umum Pemegang Kas

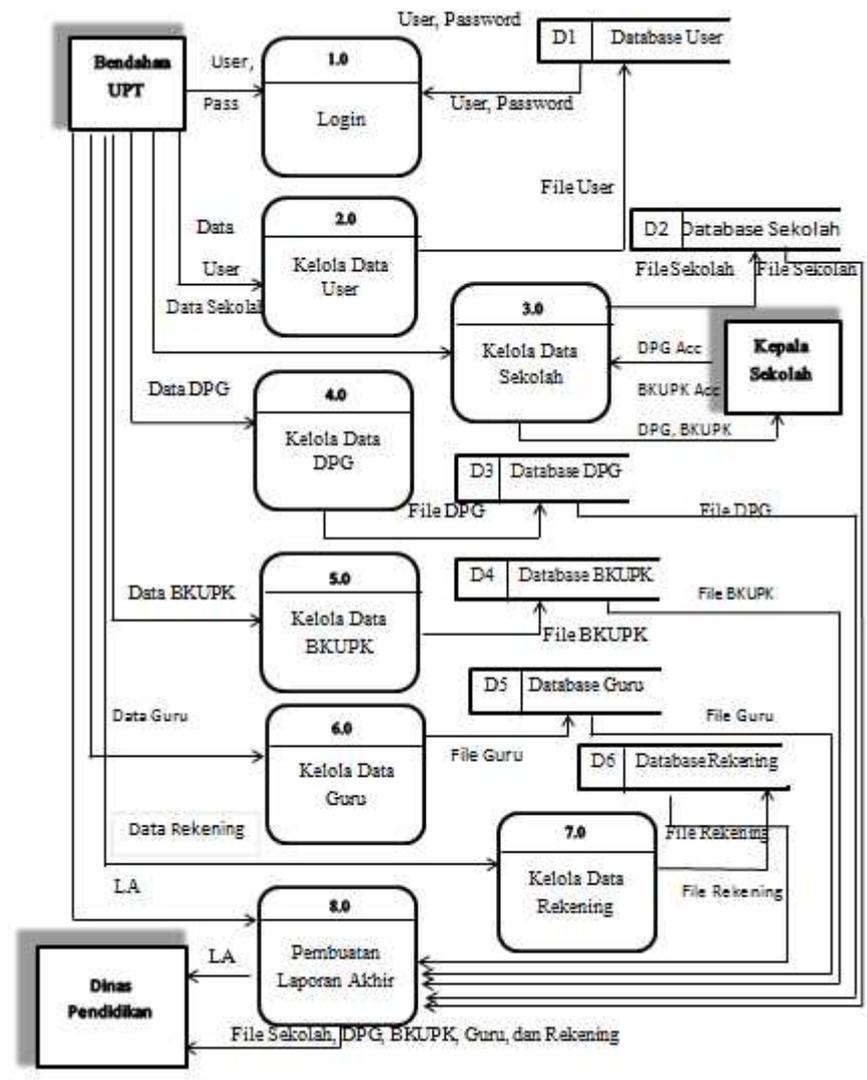
LA : Laporan Akhir

Berdasarkan Gambar IV.1 di atas, terdapat 3 entitas yang berhubungan langsung dengan sistem usulan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi, diantaranya:

1. Bendahara UPT
2. Dinas Pendidikan
3. Kepala Sekolah

4.3.2. Diagram Nol

Gambar IV.2 berikut ini adalah diagram nol dari prosedur sistem usulan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi:



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.2 Diagram Nol Sistem Usulan

Keterangan:

Data DPG : Data Daftar Penyaluran gaji

Data BKUPK : Data Buku Kas Umum Pemegang Kas

File DPG : File Daftar Penyaluran gaji

File BKUPK	: File Buku Kas Umum Pemegang Kas
DPG Acc	: Daftar Penyaluran Gaji Sudah Tanda Tangan
BKUPK Acc	: Buku Kas Umum Pemegang Kas Sudah Tanda Tangan
User	: Username
LA	: Laporan Akhir

Berdasarkan Gambar IV.2, maka dapat dilihat bahwa prosedur sistem usulan terdiri dari proses *login*, proses pengelolaan data user, proses pengelolaan data sekolah, proses pengelolaan data DPG, proses pengelolaan data BKUPK, proses pengelolaan data guru, proses pengelolaan data rekening, dan proses pembuatan laporan akhir.

4.4. Kamus Data Sistem Usulan

Kamus data dibuat dengan tujuan menjelaskan secara tertulis tentang apa yang ada di dalam *database*. Berikut ini penulis jabarkan kamus data sistem usulan pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi.

4.4.1. Kamus Data Dokumen Masukan

1. Nama Arus Data : Daftar Penyaluran Gaji

Alias	: DPG
Bentuk Data	: Cetak komputer
Arus Data	: Sekolah-Proses-Bag.TU UPT
Penjelasan	: Sebagai laporan penyaluran gaji
Periode	: 1 bulan
Volume	: 1 rangkap
Struktur Data	: Header+Isi+footer
Header	: Judul laporan+Nama sekolah+bulan laporan

Isi	: No+Nama/Nip+Jabatan+Gaji+TTD
Footer	: TTD Kepala Sekolah+TTD Bendahara
2. Nama Arus Data	: Buku Kas Umum Pemegang Kas
Alias	: BKUPK
Bentuk Data	: Cetakan komputer
Arus Data	: Sekolah-Proses-Bag.TU UPT
Penjelasan	: Sebagai laporan kas sekolah
Periode	: 1 bulan
Volume	: 1 rangkap
Struktur Data	: Header+Isi+footer
<i>Header</i>	: Judul laporan
Isi	: No+tanggal+Uraian+Kode Rekening+Penerima +Pengeluaran
Footer	: TTD Kepala Sekolah+TTD Bendahara

4.4.2. Kamus Data Dokumen Keluaran

Nama Arus Data	: Laporan Akhir
Alias	: LA
Bentuk Data	: Cetakan Komputer
Arus Data	: Bag.TU-Proses+Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas
Penjelasan	: sebagai bukti laporan akhir
Periode	: 1 bulan
Volume	: 1 rangkap

4.5 Spesifikasi Rancangan Sistem Usulan

Spesifikasi Rancangan Sistem Usulan membahas mengenai rincian bentuk dokumen-dokumen masukan dan keluaran yang diusulkan pada sistem pengarsipan surat masuk dan surat keluar pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Sebawi.

4.5.1 Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan

Berikut akan diuraikan bentuk dokumen yang masuk ke dalam sistem

1. Nama Dokumen : Daftar Penyaluran Gaji
 - Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah
 - Sumber : Sekolah
 - Tujuan : Bagian Tata Usaha dan Bendahara
 - Media : Kertas
 - Frekuensi : Setiap Bulan
 - Jumlah : Satu lembar
 - Bentuk : Lampiran 1 Daftar Penyaluran Gaji
2. Nama Dokumen : Buku Kas Umum Pemegang Kas
 - Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah
 - Sumber : Sekolah
 - Tujuan : Bagian Tata Usaha dan Bendahara
 - Media : Kertas
 - Jumlah : Satu lembar
 - Frekuensi : Setiap bulan
 - Bentuk : Lampiran 2 Buku Kas Umum Pemegang Kas

4.5.2 Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran

Nama Arus Data	: Laporan Akhir
Alias	: LA
Bentuk Data	: Cetakan komputer
Arus Data	: Bag.Bendahara-Proses-Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas
Penjelasan	: Sebagai bukti laporan akhir
Periode	: 1 bulan
Volume	: 1 rangkap

4.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram(ERD) terdiri dari entitas, atribut dan relasi. Setiap entitas yang dibuat saling memiliki hubungan antar entitas yang satu dengan entitas yang lain. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Entitas *User*

Entitas user memiliki atribut username sebagai *primay key*, password, dan level serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas sekolah, memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas daftar penyaluran gaji, memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas buku kas umum pemegang kas.

2. Entitas Sekolah

Entitas sekolah memiliki atribut id_sekolah sebagai *primay key*, nama_sekolah, alamat_sekolah, nama_kepala_sekolah, sebagai *foreign key* serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas daftar penyaluran gaji dan entitas buku kas umum pemegang kas.

3. Entitas Daftar Penyaluran Gaji

Entitas daftar penyaluran gaji memiliki atribut *no_dpg* sebagai *primary key*, bulan, tahun, nip,, jumlah_gaji, id_sekolah memiliki hubungan M:1 (*many to one*) dengan entitas sekolah.

4. Entitas Buku Kas Umum Pemegang Kas

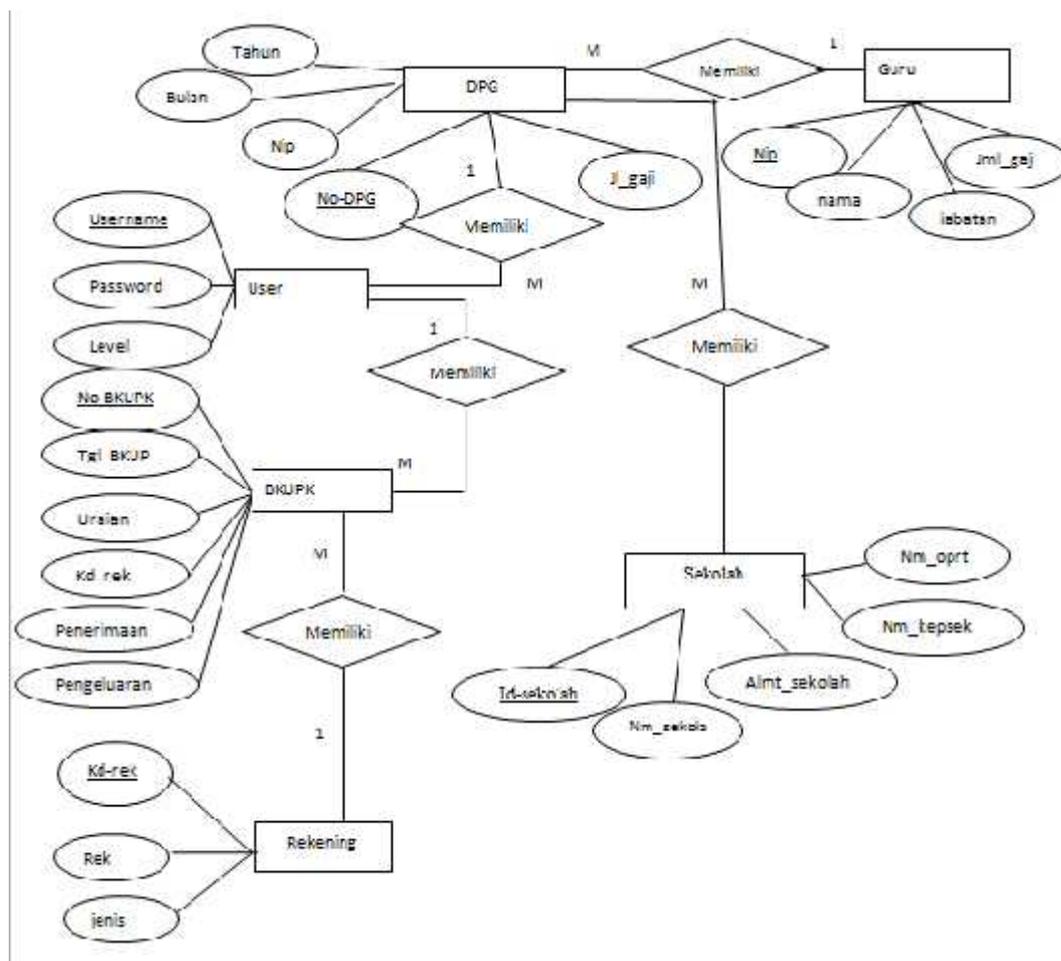
Entitas buku kas umum pemegang kas memiliki atribut *no_bkupk* sebagai *primary key*, *tgl_bkupk*, uraian, *kd_rekening*, penerimaan, pengeluaran, dan *id_sekolah* sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan M:1 (*many to one*) dengan entitas sekolah

5. Entitas Guru

Entitas guru memiliki atribut nip sebagai *primary key*, nama, jabatan, dan *jml_gaji* sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan 1:M (*one to one*) dengan entitas daftar penyaluran gaji.

6. Entitas Rekening

Entitas rekening memiliki *kd_rek* sebagai *primary key*, rek, dan jenis sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan 1:M (*one to one*) dengan entitas buku kas umum pemegang kas.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.5.4 Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel, *Primary Key (PK)* dan *Foreign Key (FK)*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Entitas *User*

Entitas user memiliki atribut username sebagai *primary key*, *password*, dan level serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas sekolah, memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas daftar penyaluran

gaji, memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas buku kas umum pemegang kas.

2. Entitas Sekolah

Entitas sekolah memiliki atribut *id_sekolah* sebagai *primary key*, *nama_sekolah*, *alamat_sekolah*, *nama_kepala_sekolah*, sebagai *foreign key* serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas daftar penyaluran gaji dan entitas buku kas umum pemegang kas.

3. Entitas Daftar Penyaluran Gaji

Entitas daftar penyaluran gaji memiliki atribut *no_dpg* sebagai *primary key*, *nip*, *bulan*, *tahun*, *jumlah_gaji*, *id_sekolah* memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas sekolah.

4. Entitas Buku Kas Umum Pemegang Kas

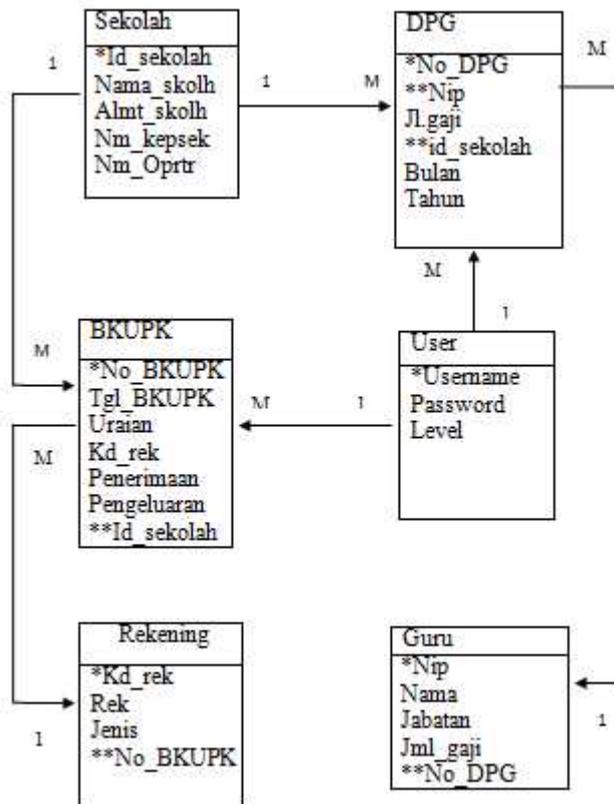
Entitas buku kas umum pemegang kas memiliki atribut *no_bkupk* sebagai *primary key*, *tgl_bkupk*, *uraian*, *kd_rekening*, *penerimaan*, *pengeluaran*, dan *id_sekolah* sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas sekolah.

5. Entitas Guru

Entitas guru memiliki atribut *nip* sebagai *primary key*, *nama*, *jabatan*, dan *jml_gaji* sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas daftar penyaluran gaji.

6. Entitas Rekening

Entitas rekening memiliki *kd_rek* sebagai *primary key*, *rek*, dan *jenis* sebagai *foreign key*, serta memiliki hubungan 1:M (*one to many*) dengan entitas buku kas umum pemegang kas.



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.4 Logical Record Structure (LRS)

4.5.5 Spesifikasi File

Adapun spesifikasi file yang penulis gunakan dalam merancang program laporan keuangan rutin sekolah pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi adalah sebagai berikut:

1. File Sekolah

Nama file : Tabel Sekolah

Akronim : sekolah

Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah

Tipe : File Master

Organisasi file : *Index Sequential*
 Akses file : *Random*
 media : *Hard Disk*
 panjang *record* : 140 karakter
 kunci field : id_sekolah
 Software : *PhpMyAdmin*

Tabel IV.1 Tabel Sekolah

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Id Sekolah	id_sekolah	<i>Char</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	Nama Sekolah	nama_sekolah	<i>Varchar</i>	30	<i>Foreign Key</i>
3	Alamat Sekolah	alamat_sekolah	<i>Varchar</i>	50	
4	Nama Kepala Sekolah	nama_kepala_sekolah	<i>Varchar</i>	25	
5	Nama Operator	nama_operator	<i>Varchar</i>	25	

Sumber: *Hasil Penelitian*

2. File Daftar Penyaluran Gaji

Nama file : Tabel Daftar Penyaluran Gaji
 Akronim : dpg
 Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah
 Tipe : File Master
 Organisasi file : *Index Sequential*
 Akses file : *Random*
 media : *Hard Disk*

panjang *record* : 83 karakter

kunci field : no_dpg

Software : *PhpMyAdmin*

Tabel IV.2 Daftar Penyaluran gaji (DPG)

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	No DPG	no_dpg	<i>Char</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	NIP	Nip	<i>Varchar</i>	18	
3	Jumlah Gaji	jumlah_gaji	<i>Double</i>		
4	Id_sekolah	Id_sekolah	<i>Char</i>	10	
5	Bulan	Bulan	<i>Char</i>	12	
6	Tahun	Tahun	<i>Char</i>	5	

Sumber: *Hasil Penelitian*

3. File Buku Kas Umum Pemegang Kas

Nama file : Tabel Buku Kas Umum Pemegang Kas

Akronim : bkupk

Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah

Tipe : File Master

Organisasi file : *Index Sequential*

Akses file : *Random*

media : *Hard Disk*

panjang *record* : 45 karakter

kunci field : no_bkupk

Software : *PhpMyAdmin*

Tabel IV.3 Buku Kas Umum Pemegang Kas (BKUPK)

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	No BKUPK	No_bkupk	<i>Char</i>	10	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal BPUPK	Tgl_bkupk	<i>Date</i>	15	<i>Foreign Key</i>
3	Uraian	Uraian	<i>Text</i>		
4	Kode Rekening	Kd_rekening	<i>Int</i>	10	
5	Penerimaan	Penerimaan	<i>Double</i>		
6	Pengeluaran	Pengeluaran	<i>Double</i>		
7	Id_sekolah	Id_sekolah	<i>Char</i>	10	

Sumber: Hasil Penelitian

4. File User

Nama file : Tabel User

Akronim : user

Fungsi : Untuk memenuhi syarat laporan keuangan sekolah

Tipe : File Master

Organisasi file : *Index Sequential*

Akses file : *Random*

media : *Hard Disk*

panjang *record* : 25 karakter

kunci field : *user*

Software : *PhpMyAdmin*

Tabel IV. Tabel User

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	<i>User</i>	<i>User</i>	<i>Varchar</i>	5	<i>Primary Key</i>
2	<i>Password</i>	<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	15	<i>Foreign Key</i>
3	Level	Level	<i>Varchar</i>	5	

Sumber: *Hasil Penelitian*

5. File Guru

Nama file : Tabel Guru

Akronim : guru

Fungsi : untuk mengetahui data guru

Tipe : File Master

Organisasi file : *Index Sequential*

Akses file : *Random*

media : *Hard Disk*

panjang *record* : 80 karakter

kunci field : *guru*

Software : *PhpMyAdmin*

Tabel V. Tabel Guru

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Nip	Nip	<i>Varchar</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	Nama	<i>Varchar</i>	15	<i>Foreign Key</i>
3	Jabatan	Jabatan	<i>Varchar</i>	15	
4	Jumlah Gaji	jml_gaji	<i>Double</i>	20	

Sumber: *Hasil Penelitian*

6. File Rekening

Nama file	: Tabel Rekening
Akronim	: rekening
Fungsi	: untuk mengetahui rekening guru
Tipe	: File Master
Organisasi file	: <i>Index Sequential</i>
Akses file	: <i>Random</i>
media	: <i>Hard Disk</i>
panjang <i>record</i>	: 40 karakter
kunci field	: rekening
<i>Software</i>	: <i>PhpMyAdmin</i>

Tabel VI. Tabel Rekening

No.	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1	Kode Rekening	kd_rek	<i>Int</i>	20	<i>Primary Key</i>
2	Rekening	Rek	<i>Varchar</i>	10	<i>Foreign Key</i>
3	Jenis	Jenis	<i>Varchar</i>	10	

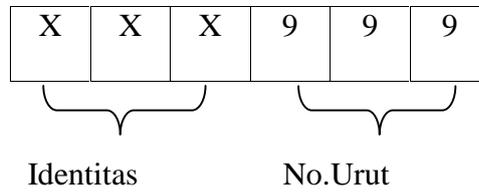
Sumber: *Hasil Penelitian*

4.5.6 Struktur Kode

Pengkodean adalah pembuatan kode untuk tujuan megklasifikasikan data, memasukan data ke komputer dan mengambil berbagai informasi yang dibutuhkan. Pengkodean digunakan untuk menjabarkan item-item data yang bersifat unik. Dalam perancangan, penulis melakukan pengkodean sebagai berikut:

1. Struktur Kode User

Format kode Kode user adalah:



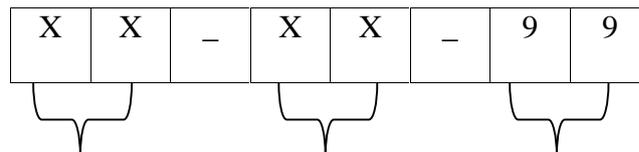
Contoh : USR001

USR = Identitas

001 = No. Urut

2. Struktur Kode Data Sekolah

Format kode data sekolah



Identitas IdentitasNo.Urut

Contoh : SK-LP-01

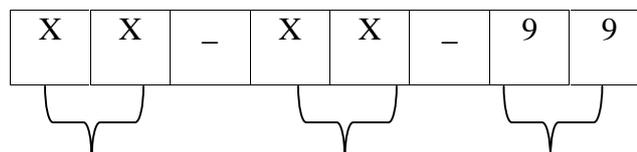
SK = Identitas Sekolah

LP= Identitas Laporan

01 = No. Urut

3. Struktur Kode Data DPG

Format kode data DPG



Identitas

Identitas

No.Urut

Contoh : DD-LP-01

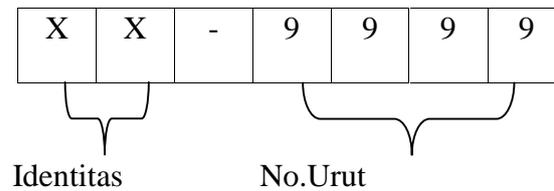
DD = Identitas Data Sekolah

LP= Identitas Laporan

01 = No. Urut

4. Struktur Kode Data BKUPK

Format kode data BKUPK adalah:



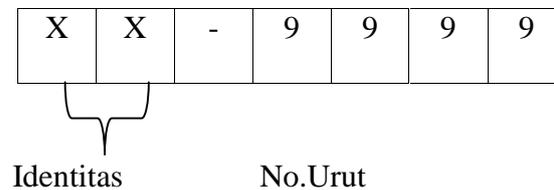
Contoh : DB-0001

DB = Identitas

0001 = No. Urut

5. Struktur Kode Data Guru

Format kode data guru adalah:



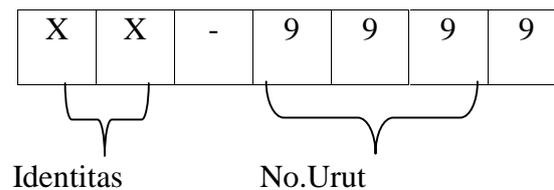
Contoh : DG-0001

DG = Identitas

0001 = No. Urut

6. Struktur Kode Data Rekening

Format kode data rekening adalah:



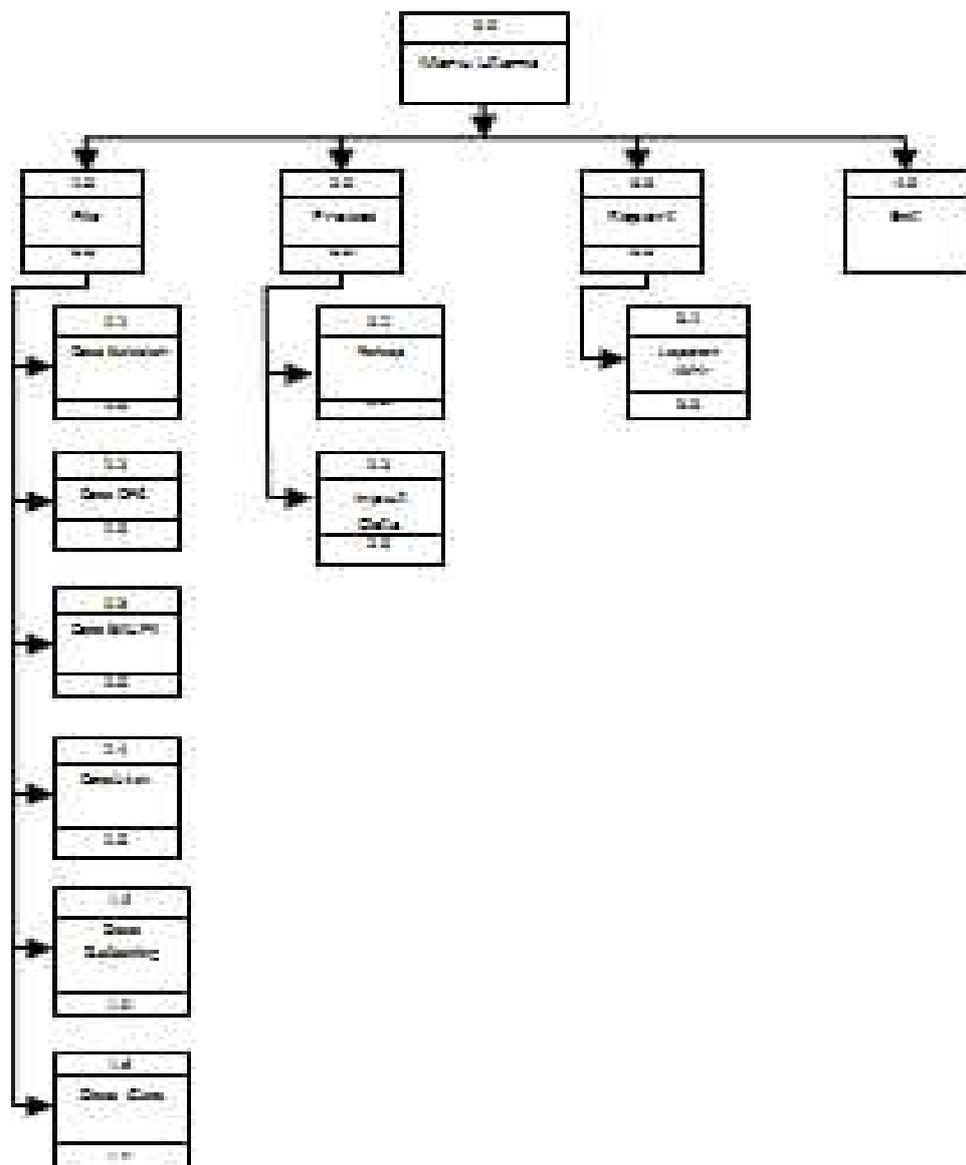
Contoh : DR-0001

DR = Identitas

0001 = No. Urut

4.5.7 Spesifikasi Program

Gambar IV.5 berikut ini merupakan HIPO yang dirancang sebagai struktur menu sistem informasi arsip digital pada Kantor UPT Dinas Pendidikan Sebawi.



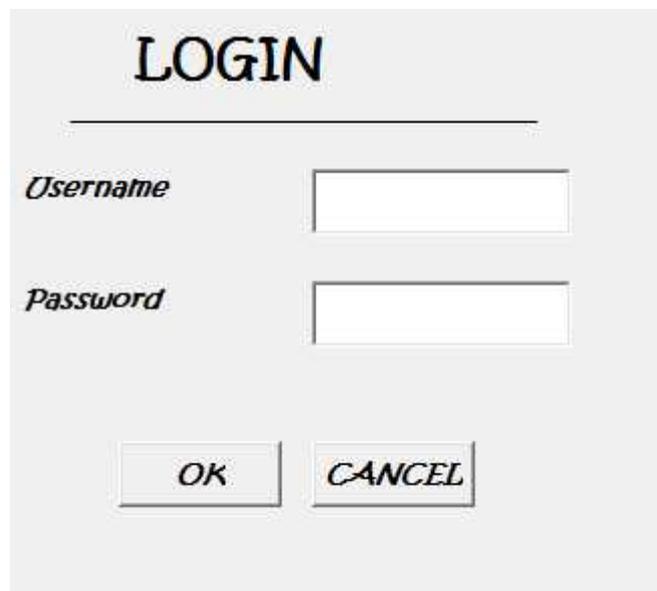
Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.5 Diagram HIPO Sistem Usulan

Spesifikasi program ini menjelaskan nama program dan fungsi masing-masing program yang sebelumnya telah digambarkan dalam bentuk HIPO.

1. Spesifikasi Program *Login*

Nama Program : *Login*
Akronim : *frmlogin.frm*
Fungsi : Untuk keamanan Program
Index Program :
Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a simple login dialog box. At the top, the word "LOGIN" is centered in a large, bold, black font. Below the title is a horizontal line. Underneath the line, there are two labels: "Username" and "Password", both in a bold, italicized font. To the right of each label is a rectangular text input field. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" and "CANCEL", both in a bold, italicized font. The entire dialog box has a light gray background.

Sumber: *Hasil Penelitian*

Gambar IV.6 Form Login

Proses :

- a. Jalankan program *Login*, lalu ketikkan *Username* dan *Password* untuk membuka program.
- b. Klik tombol Ok, jika *Username* dan *Password* benar maka menu utama akan tampil, tetapi jika *Username* dan *Password* salah maka akan kembali ke *Form Login*.

c. Klik tombol *Cancel* untuk membatalkan dan membersihkan *text Username* dan *Password*.

2. Spesifikasi Program Menu Utama

Nama Program : Menu Utama

Akronim : menuutama.form

Fungsi : Untuk menampilkan menu utama Program

Index program :

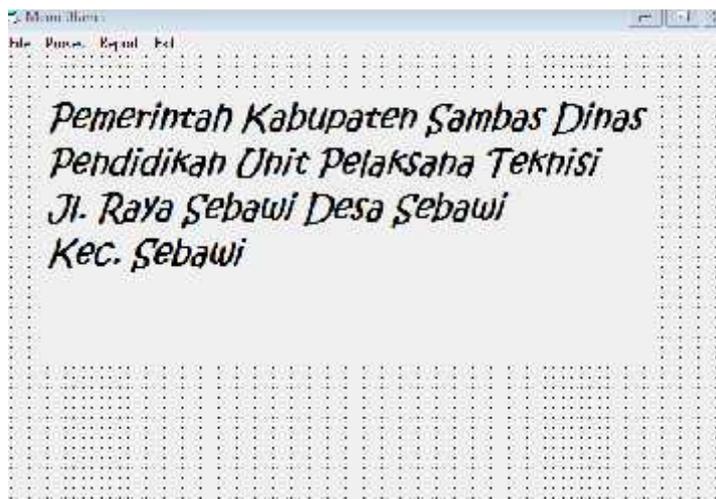
Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

Bentuk Tampilan : Lihat Lampiran D.1

Proses : Pada Menu Utama terdapat empat buah pilihan

yaitu:

1. Menu File
2. Menu Proses
3. Menu *Report*
4. Menu *Exit*



Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.7 Form Menu Utama Program

Proses :

- a. Setelah sukses *login* melalui *form login*, maka *user* dapat mengakses menu utama.
- b. Jika diklik menu *file*, maka akan muncul sub menu data sekolah, data D.P.G, data B.K.U.P.K dan data *User*.
- c. Jika diklik menu proses, maka akan muncul menu rekap dan input data.
- d. Jika diklik menu laporan akan muncul sub menu data sekolah, data DPG, dan BKUPK.
- e. Jika diklik menu *log out*, maka *user* akan keluar dari aplikasi dan kembali ke menu *login*.

3. Spesifikasi Program Menu Data *User*

Nama Program : Data *User*

Akronim : *DataUser.form*

Fungsi : Untuk menampilkan menu Data *User*

Index Program :

Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a user data form with the following elements:

- Title: **USER**
- Fields:
 - Username**: [Input Field]
 - Password**: [Input Field]
 - Level**: [Input Field]
- Buttons:
 - Input**: Button to activate the form and add new data.
 - Edit**: Button to modify existing data.
 - Save**: Button to save new or modified data to the grid.
 - Exit**: Button to return to the main menu.

Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.8 Form Data User

Proses:

- Ketika *form* dijalankan, *form* dalam keadaan tidak aktif, klik *input* untuk mengaktifkan *form* dan untuk menambahkan data baru, kemudian klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* data user dan secara otomatis *form* akan bersih.
- Untuk mengubah data yang telah disimpan, klik data yang ada pada data *grid* data user, kemudian klik tombol *edit* untuk mengubah data sebelumnya dan klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* data user dan secara otomatis *form* akan bersih.
- Setelah selesai user bisa mengklik tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.

4. Spesifikasi Program Menu Data Sekolah

Nama Program : Data Sekolah

Akronim : DataSekolah.*form*

Fungsi : Untuk menampilkan menu data sekolah

Index Program :

Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a screenshot of a software form titled "Data Sekolah". The form has a title bar with the text "Data Sekolah" in a stylized font. Below the title bar, there are five input fields, each with a label to its left: "Id Sekolah", "Nama Sekolah", "Alamat Sekolah", "Nama Kepsek", and "Nama Operator". Below these fields is a section titled "Data Sekolah" which contains a table with three columns and two rows. At the bottom of the form, there are four buttons arranged in a 2x2 grid: "Input", "Edit", "Save", and "Exit".

Sumber: *Hasil Penelitian*

Gambar IV. 9 *Form* Data Sekolah

Proses:

- a. Ketik id sekolah selanjutnya, kemudian ketik nama sekolah ,alamat sekolah, nama KepSek, dan nama operator dan klik tombol OK dan secara otomatis data masuk ke data sekolah.
 - b. Klik tombol *Cancel* untuk kembali ke menu utama.
5. Spesifikasi Program Data Daftar Penyaluran Gaji

Nama Program : Daftar Penyaluran Gaji

Akronim : *dpg.form*

Fungsi : Untuk menampilkan data penyaluran gaji

Index Program :

Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a screenshot of a data entry form titled "Data DPG". The form is set against a dotted grid background. It features five input fields for data entry: "No.DPG", "NIP", "Jumlah Gaji", "Bulan", and "Tahun". To the right of the "Bulan" and "Tahun" fields are four buttons: "Input", "Edit", "Save", and "Exit". Below the input fields is a table with three columns and two rows, and a text area below that.

Sumber: *Hasil Penelitian*

Gambar IV.10 Form Daftar Penyaluran Gaji

Proses:

- a. Ketika *form* dijalankan, *form* dalam keadaan tidak aktif, klik *input* untuk mengaktifkan *form* dan untuk menambahkan data baru, kemudian klik tombol simpan untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* daftar penyaluran gaji dan secara otomatis *form* akan bersih.
- b. Untuk mengubah data yang telah di *save*, klik data yang ada pada data *grid* daftar penyaluran gaji, kemudian klik tombol *edit* untuk mengubah data sebelumnya dan klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* daftar penyaluran gaji dan secara otomatis *form* akan bersih.
- c. Setelah selesai *user* bisa mengklik tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.

6. Spesifikasi Program Data Buku Kas Umum Pemegang Kas

Nama Program : Data Buku Kas Umum Pemegang Kas

Akronim : databukukasumumpemegangkas.form

Fungsi : Untuk menampilkan menu data buku kas umum
Pemegang kas

Index Program :

Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a software interface for managing cash book data. It features a form with the following fields:

- No BKUPK**: Input field for the BKUPK number.
- Tanggal BKUPK**: Input field for the BKUPK date.
- Uraian**: Input field for the description.
- Kode Rekening**: Input field for the account code.
- Penerimaan**: Input field for income.
- Pengeluaran**: Input field for expenses.

Below the input fields is a section titled **Data BKUPK**, which contains a table grid with three columns and two rows. At the bottom of the form are four buttons: **Input**, **Edit**, **Save**, and **Exit**.

Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.11 Form Data Buku Kas Umum Pemegang kas

Proses:

- Ketika *form* dijalankan, *form* dalam keadaan tidak aktif, klik *input* untuk mengaktifkan *form* dan untuk menambahkan data baru, kemudian klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* data buku kas umum pemegang kas dan secara otomatis *form* akan bersih.
- Untuk mengubah data yang telah di *save*, klik data yang ada pada data *grid* data buku kas umum pemegang kas, kemudian klik tombol *edit*

untuk mengubah data sebelumnya dan klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* data buku kas umum pemegang kas dan secara otomatis *form* akan bersih.

c. Setelah selesai *user* bisa mengklik tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.

7. Spesifikasi Program Data Guru

Nama Program : Data Guru

Akronim : dataguru.form

Fungsi : Untuk menampilkan menu data guru

Index Program :

Bahasa Program : *Microsoft Visual Basic 6.0*

The image shows a software form titled "Data Guru". It features a dotted background and a title bar. The form includes five input fields for "NIP", "Nama", "Jabatan", and "Jumlah Gaji". Below these fields is a label "Data Guru" and a grid table with three columns and one row. To the right of the grid are four buttons: "Input", "Edit", "Save", and "Exit".

Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.12 Form Data Guru

Proses:

- a. Ketika *form* dijalankan, *form* dalam keadaan tidak aktif, klik *input* untuk mengaktifkan *form* dan untuk menambahkan data baru, kemudian klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* guru dan secara otomatis *form* akan bersih.
- b. Untuk mengubah data yang telah di *save*, klik data yang ada pada data *grid* guru, kemudian klik tombol *edit* untuk mengubah data sebelumnya dan klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* guru dan secara otomatis form akan bersih.
- c. Setelah selesai *user* bisa mengklik tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.

8. Spesifikasi Program Data Rekening

Nama Program	: Data Rekening
Akronim	: datarekening.form
Fungsi	: Untuk menampilkan menu data rekening
<i>Index</i> Program	:
Bahasa Program	: <i>Microsoft Visual Basic 6.0</i>

Data Rekening

Kode-Rek

Rekening

Jenis

Data Rekening

Input *Edit*

Save *Exit*

Sumber: Hasil Penelitian

Gambar IV.13 Form Data Rekening

Proses:

- a. Ketika *form* dijalankan, *form* dalam keadaan tidak aktif, klik *input* untuk mengaktifkan *form* dan untuk menambahkan data baru, kemudian klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* guru dan secara otomatis *form* akan bersih.
- b. Untuk mengubah data yang telah di *save*, klik data yang ada pada data *grid* guru, kemudian klik tombol *edit* untuk mengubah data sebelumnya dan klik tombol *save* untuk menyimpan data baru ke dalam data *grid* rekening dan secara otomatis *form* akan bersih.

- c. Setelah selesai *user* bisa mengklik tombol *exit* untuk kembali ke menu utama.

4.5 Spesifikasi Sistem Komputer

Penggunaan komputer saat ini telah berkembang dengan pesat, sehingga perkembangan teknologi terus diamati oleh para *user*. Komputer merupakan sarana pendukung bagi suatu instansi atau perusahaan. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam pengolahan data merupakan pilihan yang tepat agar aktifitas suatu instansi dapat tertata dengan baik. Sarana pendukung tersebut terdiri dari perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan *user*(*brainware*).

Keberhasilan suatu program dalam mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi suatu instansi tidak terlepas dari peran *user*(*brainware*) yang mengoperasikannya. Dengan demikian komputer akan mampu membaca perintah-perintah bahasa mesin, kemudian diterjemahkan oleh manusia sehingga menghasilkan informasi yang berguna bagi aktifitas suatu instansi.

4.5.2 Umum

Program aplikasi yang mudah digunakan akan sangat membantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi tersebut dapat meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh para *user* pada saat menjalankan program yang pada akhirnya diharapkan akan berfungsi secara maksimal. Dengan demikian keahlian *user* dalam menggunakan aplikasi juga sangat dibutuhkan.

4.5.3 Perangkat Keras

Untuk menjalankan program aplikasi atau *software* yang akan digunakan

maka diperlukannya perangkat keras. Adapun elemen-elemen pada perangkat keras diantaranya peralatan masukan (*input device*), tempat penyimpanan (*storage unit*), dan peralatan keluaran (*output device*). Spesifikasi perangkat keras minimal yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Processor : Intel Core 2 Duo @ 2.00 Ghz
2. Memory (RAM) : 2 GB
3. Monitor : WXGA 14"
4. *Harddisk* : 500 GB
5. Mouse : Standartd Mouse
6. *Keyboard* : Standart 102 Keys
7. Printer : *Ink Jet*

4.5.4 Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* merupakan suatu rangkaian instruksi yang disusun secara teratur agar komputer dapat mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh *user* atau pengguna. Dalam pembuatan program ini dibutuhkan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Sistem Operasi : *Microsoft Windows 7*
2. *Software* Aplikasi : *Microsoft Visual Basic 6.0*
3. *Database* : *PhpMyAdmin*

4.5.5 Konfigurasi Sistem Komputer

Konfigurasi sistemKomputer merupakan suatu susunan dan proses kerja dari komputer yang terdiri dari CPU, *Harddisk*, *Keybord*, *Monitor*, *Flashdisk*, dan *Printer*. Hasil kerja dari sebuah komputer saling berkaitan satu dengan lainnya.

4.6 Jadwal Implementasi

Jadwal implementasi sistem merupakan suatu rencana penerapan sistem atau rencana realisasi sistem usulan. Dalam jadwal implementasi akan dijelaskan tahap-tahap dalam perencanaan sistem yang diusulkan. Penjadwalan ini berhubungan dengan lamanya waktu yang akan digunakan dalam penerapan sistem. Dari perhitungan waktu tersebut akan didapatkan berapa lama waktu yang dibutuhkan sampai sistem tersebut dapat dioperasikan secara optimal.

Tabel IV.5 Jadwal Implementasi

No.	Nama Kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data Awal	■	■										
2	Analisa Sistem			■									
3	Perancangan Konseptual				■								
4	Pembuatan Program					■	■	■					
5	Pengujian (<i>Testing</i>)								■				
6	Pembuatan Buku Petunjuk Operasi									■			
7	Penyuluhan/ <i>Training</i>										■		
8	Test Sistem											■	
9	Peralihan Sistem												■

Sumber: *Hasil Penelitian*

Adapun langkah-langkah dalam pengimplementasian sistem usulan dapat dibagi menjadi beberapa langkah, antara lain:

1. Pengumpulan Data Awal

Pada tahap ini, perancang sistem mengumpulkan data-data sistem berjalan yang dibutuhkan dalam perancangan sistem usulan. Tahap ini merupakan tahap paling awal dalam implementasi sistem usulan.

2. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah mempelajari sistem yang telah ada serta menganalisa masalah yang sering dihadapi, tujuannya adalah mendapatkan gambaran mengenai sistem yang dibutuhkan, agar sistem yang dibuat nantinya tepat guna dan bermanfaat bagi kinerja instansi tersebut.

3. Perancangan Konseptual

Tahap ini merupakan tahap perancangan sistem secara konseptual, artinya semua sistem yang akan diimplementasikan dibuat dalam bentuk konsep meliputi perancangan basis data, pembuatan DAD, pembuatan HIPO, serta pengkodean berdasarkan analisa sistem pada tahap sebelumnya.

4. Pembuatan Program

Setelah *file* terkumpul, barulah masuk kedalam tahapan pembuatan program, dimana *programmer* membuat aplikasi sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan berdasarkan tahap analisa sistem.

5. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini perancang sistem menguji program yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, pengujian bertujuan untuk melihat apakah program sudah sesuai dengan kebutuhan.

6. Pembuatan Buku Petunjuk Operasi

Setelah program selesai dibuat, kemudian pembuatan buku petunjuk operasi aplikasi dengan tujuan sebagai salah satu sarana penunjang dalam pengaplikasian sistem.

7. Penyuluhan/*Training*

Tahap ini adalah tahap dimana diadakannya pelatihan kepada pengguna sistem mengenai sistem yang akan diterapkan. Sehingga ketika sistem diterapkan, sistem dapat bermanfaat bagi pengguna.

8. *Test* Sistem

Test sistem merupakan tahapan yang bertujuan untuk melaksanakan uji coba terhadap sistem secara keseluruhan dan sampai dimana sistem ini dapat dipahami secara baik dan benar. Kegiatan ini dapat dilakukan apabila *file-file* serta program telah selesai dipersiapkan.

9. Peralihan Sistem

Kriteria penentuan peralihan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Peralihan sistem dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan yang ada.
- b. Penulisan memakai metode peralihan sistem dimana pengoperasian sistem usulan diterapkan bersama-sama dengan sistem berjalan.
- c. Setelah melihat bahwa kondisi sistem usulan dapat diterapkan baik, maka sistem berjalan dapat dihentikan dan digantikan dengan sistem usulan.