

SURAT TUGAS
0156/B.01/LPPM-UBSI/I/2024

Tentang

**Pelindungan Ciptaan di Bidang Ilmu Pengetahuan, Seni dan Sastra Berdasarkan Undang-Undang
Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**
Nomor dan Tanggal Permohonan : EC00202407111, 20 Januari 2024
Nomor Pencatatan : 000582481

**PADA SURAT PENCATATAN CIPTAAN KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI
MANUSIA REPUBLIK INDONESIA**

Program Komputer

Judul Ciptaan :

**PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN AJAX SCRIPT
(Studi Kasus Pada CV. Suka Mandi)**

MEMUTUSKAN

- Pertama : Kepada saudara
Melyani S.Pd, MM
Sebagai Pencipta yang mempublikasikan karyanya.
- Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila
dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana
mestinya.

Jakarta, 15 Januari 2024

LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

Ketua



Dr. Taufik Baidawi, M.kom

Tembusan

- Rektor Universitas Bina Sarana Informatika
- Arsip
- Ybs

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202407111, 20 Januari 2024

Pencipta

Nama : Melyani, Ellya Verawati dkk

Alamat : Jl. Bunga Rampai VIII Gg.7 Rt.010 Rw.006 No. 20. Perumnas Klender-Jakarta Timur, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 12860

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Melyani, Ellya Verawati dkk

Alamat : Jl. Bunga Rampai VIII Gg.7 Rt.010 Rw.006 No. 20. Perumnas Klender-Jakarta Timur, Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta, 12860

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Program Komputer

Judul Ciptaan : **PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN AJAX SCRIPT (Studi Kasus Pada CV. Suka Mandi)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 20 Januari 2024, di Jakarta Timur
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000582481

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Melyani	Jl. Bunga Rampai VIII Gg.7 Rt.010 Rw.006 No. 20. Perumnas Klender- Jakarta Timur, Duren Sawit, Jakarta Timur
2	Ellya Verawati	Perum Inkopad Blok B8 No. 15 RT 09/05 Kelurahan Sasak Panjang Kecamatan Tajur Halang- Kabupaten Bogor , Kodepos 16320 , Tajurhalang, Bogor
3	Yusnia Budiarti	: Jl. Peta Selatan No.60 Kalideres - Jakarta Barat Kodepos 11840 , Kalideres, Jakarta Barat
4	Eka Putri Handayani	Komplek Yon Hub Rt 008/04 No. 88A Kelapa Dua Kebon Jeruk - Kota : Jakarta Barat Kodepos : 11550 Kota : , Kebon Jeruk, Jakarta Barat
5	Rohani Lestari Napitupulu	Jl. Akasia II / 9, RT.009/RW.012, Kelurahan Cengkareng Timur, Kec. Cengkareng, Jakarta Barat - Kode Pos : 11730 , Cengkareng, Jakarta Barat
6	Murniyati	Kp.parung Serab, Jl.H.Mahmud 2 No.38 RT. 02/11 Sudimara Selatan Kec. Ciledug Tangerang Banten - Kode Pos : 15151 , Ciledug, Tangerang
7	Mulia Rahmayu	Jl.Halim Perdana Kusuma Komp Perhubungan Udara II Blok M No 8 Jurumudi - Kota Tangerang - Kodepos 15124, Benda, Tangerang
8	Nanang Lidwan	Jl.Sadar RTM Kelapadua No. 51A Kel. Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok Jawa Barat Kodepos : 16451 , Cimanggis, Depok
9	Wawan Ridwan	Jl Situ.Gede 2 No 69 RT 007 RW 012 Kel Cibubur Kec Ciracas Jakarta Timur Kode Pos 13720 , Ciracas, Jakarta Timur
10	Fitriyanto	Asrama Polri Kemayoran No.22 Rt.010/Rw.009, Kemayoran Jakarta Pusat, Kemayoran, Jakarta Pusat

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Melyani	Jl. Bunga Rampai VIII Gg.7 Rt.010 Rw.006 No. 20. Perumnas Klender- Jakarta Timur, Duren Sawit, Jakarta Timur
2	Ellya Verawati	Perum Inkopad Blok B8 No. 15 RT 09/05 Kelurahan Sasak Panjang Kecamatan Tajur Halang- Kabupaten Bogor , Kodepos 16320 , Tajurhalang, Bogor
3	Yusnia Budiarti	: Jl. Peta Selatan No.60 Kalideres - Jakarta Barat Kodepos 11840 , Kalideres, Jakarta Barat
4	Eka Putri Handayani	Komplek Yon Hub Rt 008/04 No. 88A Kelapa Dua Kebon Jeruk - Kota : Jakarta Barat Kodepos : 11550 Kota : , Kebon Jeruk, Jakarta Barat
5	Rohani Lestari Napitupulu	Jl. Akasia II / 9, RT.009/RW.012, Kelurahan Cengkareng Timur, Kec. Cengkareng, Jakarta Barat - Kode Pos : 11730 , Cengkareng, Jakarta Barat
6	Murniyati	Kp.parung Serab, Jl.H.Mahmud 2 No.38 RT. 02/11 Sudimara Selatan Kec. Ciledug Tangerang Banten - Kode Pos : 15151 , Ciledug, Tangerang

7	Mulia Rahmayu	Jl.Halim Perdana Kusuma Komp Perhubungan Udara II Blok M No 8 Jurumudi - Kota Tangerang - Kodepos 15124, Benda, Tangerang
8	Nanang Lidwan	Jl.Sadar RTM Kelapadua No. 51A Kel. Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok Jawa Barat Kodepos : 16451 , Cimanggis, Depok
9	Wawan Ridwan	Jl Situ.Gede 2 No 69 RT 007 RW 012 Kel Cibubur Kec Ciracas Jakarta Timur Kode Pos 13720 , Ciracas, Jakarta Timur
10	Fitriyanto	Asrama Polri Kemayoran No.22 Rt.010/Rw.009, Kemayoran Jakarta Pusat, Kemayoran, Jakarta Pusat



Menu dan Paduan Penggunaan

PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN AJAX SCRIPT

(Studi Kasus Pada CV. Suka Mandi)

BAB I

PENDAHULUAN

Tuntutan pasar untuk membuat sistem informasi berbasis *web* yang dapat digunakan dengan mudah sehingga mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, mendorong orang untuk membuat sistem informasi berbasis *web* yang memiliki antarmuka yang lebih interaktif dan responsif dengan meniru kemampuan yang ada pada aplikasi *desktop*. Namun, membangun sistem informasi berbasis *web* yang lebih interaktif dan responsif pada masa sekarang ini tidaklah cukup dengan hanya mengandalkan bahasa skrip seperti PHP dan HTML.

Salah satu persoalan yang menjadi kendalanya yakni dalam pembuatan efek visual serta *component*. Membangun sistem informasi yang kaya akan efek visual dan *component* menggunakan bahasa skrip seperti PHP dan HTML sangat sulit dan memakan waktu yang lama. Apalagi bila menginginkan hasil yang mendetail dan kompleks. Dalam pembuatannyapun, pengembang juga perlu memperhatikan persoalan *cross-browser*.

Prototype dan Script.aculo.us menawarkan kemudahan dalam membuat dan menerapkan efek visual dan *component* kedalam suatu aplikasi *web*. Prototype dan Ajax Script merupakan *library* yang dikembangkan dalam bahasa JavaScript yang membantu *programmer* dalam merancang suatu aplikasi *web* yang dinamis. Prototype membantu pengembangan *web* yang menggunakan Javascript, dengan cara menyediakan fungsi-fungsi yang menyederhanakan serangkaian perintah dalam AJAX, lingkungan *browser*, maupun Javascript itu sendiri. Sedangkan Ajax Script menyediakan fungsi-fungsi yang dapat langsung diterapkan oleh pengembang dalam menciptakan antarmuka interaktif

yang memukau. Ajax Script. Dibangun dari *framework* Prototype. Ketika digunakan bersama, Prototype dan Script.Aculo.us dapat mengubah cara pendekatan terhadap antarmuka *web* dalam perancangan suatu sistem informasi dengan menciptakan efek visual serta *component* layaknya aplikasi *desktop* hanya dengan sedikit kode. Selain itu, pengembang tidak perlu dibebani dengan persoalan *cross-browser* dalam menggunakan Prototype dan Ajax Script.

Dengan berbagai fitur yang disajikan ini, sistem informasi menjadi lebih mudah untuk digunakan, sehingga mempercepat proses kerja perusahaan.

Dengan alasan inilah penulis mengangkat judul “Prototype Sistem Informasi Berbasis Web menggunakan Ajax Script.(Studi Kasus:pada CV Suka Mandi”.

BAB II.

LANDASAN TEORI

A. Sistem informasi

Sistem Informasi merupakan suatu kegiatan yang terfokus pada penyusunan spesifikasi perangkat lunak yang menjadi solusi untuk mengatasi suatu masalah pada proses bisnis. Jika analisa sistem lebih menekankan pada identifikasi masalah pada proses bisnis, maka perancangan sistem lebih mengarah ke aspek teknis atau implementasi sistem tersebut. (Bentley, 2007, 446)

B. Prototype

Prototype menyediakan sekumpulan ekstensi untuk JavaScript, lingkungan *browser*, dan untuk objek XMLHttpRequest. Script.aculo.us dibangun dari fondasi Prototype untuk membuat fitur-fitur *web*. Prototype merupakan *library* JavaScript yang mampu mengembangkan bahasa pemrograman *framework*-nya. JavaScript menyediakan mekanisme yang disebut pewarisan berbasis prototipe. Dari sinilah istilah *library* Prototype. (Crane, 2007, 7) Fitur-fitur dan kemudahan yang disediakan oleh Prototype yaitu: (Crane, 2007, 8)

Fitur pada bahasa Javascript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman untuk kebutuhan umum. Pengembang biasanya menggunakan Prototype dalam browser, namun beberapa bagian di dalamnya, seperti objek, array, string, dan angka didisain untuk meningkatkan memperkaya bahasa JavaScript.

Fitur pada Browser Web

Banyak kode Javascript diperuntukan di dalam *browser web*. Ketika merancang suatu *web*, berbagai bagian dari *web browser* diarahkan pada *interpreter* JavaScript, dan Prototype menawarkan dukungan terhadap perancangan *web* dalam berbagai cara.

Document Object Model (DOM) merupakan standar yang digunakan untuk mengakses dokumen HTML. Dengan menggunakan DOM melalui JavaScript, isi dokumen dapat dimanipulasi. `getElementById()` merupakan contoh metode dalam objek *document* yang dapat digunakan untuk memperoleh elemen dalam dokumen berdasarkan suatu ID.

Prototype menyediakan beberapa modul yang bekerja bersama elemen DOM. Hal ini mempermudah dalam mengakses elemen DOM, dan tentu saja dalam memanipulasinya.

C. Ajax Script.

Script.aculo.us adalah suatu *library* yang menggunakan Prototype untuk menyajikan sekumpulan kemampuan tingkat tinggi yang dapat langsung diterapkan oleh pengembang dalam menciptakan antarmuka interaktif yang memukau. Pada dasarnya, Prototype mempermudah banyak pengembangan dengan Ajax. Ketika digunakan bersama Script.aculo.us, keduanya dapat mengubah cara pendekatan antarmuka *web*, dengan menciptakan fitur seperti animasi dan *drag and drop* hanya dengan sedikit kode. Layaknya Prototype, Script.aculo.us mencakup beberapa bagian. (Crane, 2007, 334)

Efek Visual

Script.aculo.us membuat umpan balik visual menjadi mudah untuk dibuat. *Library* ini dikenal bukan hanya dari kualitas dan jumlah efek yang dapat dilakukannya, tetapi juga dari desain kode program yang berkualitas tinggi, sehingga membuat banyak efek sekaligus dapat dilakukan dengan mudah, menjalankan kode tidak tetap sebelum, selama,

dan sesudah efek, dan mensinkronisasikan efek yang satu dengan yang lain. Disain yang hebat dapat dilakukan berkat adanya fitur bahasa yang disediakan oleh Prototype.

Drag and Drop

Drag and drop merupakan interaksi yang biasa digunakan dalam aplikasi *desktop*, dan dalam kebanyakan kasus merupakan cara yang sangat sesuai untuk berinteraksi dengan komputer. DOM tidak mendukung secara langsung *event drag and drop*, dan mengimplementasikan *drag and drop* dalam JavaScript berarti hanya bergantung pada *event* klik pada *mouse* dan perpindahan *mouse*.

Ajax Script mengimplementasikan fitur lengkap sistem *drag and drop* yang dapat diterapkan pada hampir semua tipe elemen DOM yang hanya dengan sedikit kode. Tampilan dan fleksibilitas interaksi dapat diatur menggunakan library efek, dan *event handler* menyediakan baris perintah untuk tiap tahap dalam *event drag and drop*.

Components

Fitur yang dibahas sejauh ini adalah *framework* yang digunakan untuk meningkatkan/mengembangkan perancangan aplikasi. Script.aculo.us juga menyediakan sejumlah komponen antarmuka, dalam *library* Component. Pada tahap perancangan, *library* Component menyediakan dua komponen: AutoCompleter, yang dapat menyertakan elemen *drop-down* pada *text field* apa saja, yang dapat membuat elemen pada Form HTML memiliki fitur menyerupai Google Suggest; *in-placeEditor* yang memungkinkan elemen DOM berubah menjadi *text input field* dan kembali lagi seperti semula.

D. Pengujian Sistem

Pengujian bertujuan untuk menunjukkan bahwa suatu program mengerjakan apa yang ingin dikerjakan dan menemukan kerusakan/kecacatan sebelum program tersebut digunakan. (Sommerville, 2011, 206) Biasanya, perangkat lunak komersial harus melalui 3 tahap pengujian: (Sommerville, 2011, 210)

- *Development testing*, dimana sistem diuji selama proses pengembangan untuk menemukan bug dan cacat. Perancang sistem dan programmer biasanya yang terlibat dalam proses pengujian ini.
- *Release testing*, dimana tim penguji terpisah yang melaksanakan pengujian terhadap sistem yang sudah selesai sebelum diberikan kepada pengguna. Tujuan dari release testing adalah mengecek apakah sistem telah memenuhi persyaratan dari stakeholder.
- *User testing*, dimana pengguna sistem menguji sistem pada lingkungan mereka.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis mengambil tempat penelitian pada CV. Suka Mandi, dan rumah penulis, sedangkan waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Juni - Agustus 2023.

B. Bahan dan Peralatan

Perlengkapan komputer beserta pendukung yang digunakan yaitu Komputer *Client* dengan spesifikasi Sistem Operasi: Windows 7, Processor Intel Core i5 - 2310M 2.4Ghz, Memory RAM 4GB DDR3, Harddisk 500Gb HDD. Untuk Komputer *Server* memiliki spesifikasi Sistem Operasi Windows XP, Processor Intel Core 2 Duo T5300 1.73 Ghz, Memory RAM 3GB DDR2 dan Harddisk 320Gb HDD. Adapun Aplikasi - aplikasi yang di pakai penulis

dalam penyelesaian Tugas Akhir adalah XAMP versi 1.7.0, Notepad++ versi 5.14 dan Mozilla Firefox versi 16.0

C. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam pembuatan analisa keamanan Mail Server Zimbra pada sistem operasi Ubuntu adalah sebagai berikut: Melakukan studi literatur dan mencari materi-materi yang berhubungan dengan perancangan sistem, pemrograman *web* yang dinamis, *database* MySQL, Prototype dan Ajax Script. Menganalisa proses bisnis perusahaan *supplier*. Perusahaan yang dijadikan studi kasus yaitu CV. Suka Mandi.

Mengidentifikasi kebutuhan sistem.

Mempersiapkan perangkat lunak, perangkat keras, dan semua *resource* yang dibutuhkan untuk membangun sistem yang akan dijadikan sebagai studi kasus. Melakukan instalasi semua perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan. Perancangan sistem informasi menggunakan metode *waterfall*. Implementasi sistem menggunakan bahasa PHP dan Javascript dan menerapkan Prototype dan Ajax Script. yang diintegrasikan dengan *database* MySQL. Melakukan pengujian sistem menggunakan metode *user-testing*.

Gambaran Umum Sistem yang Berjalan

Pegawai administrasi menerima pesanan/ *purchase order* dari rekanan (dalam hal ini perusahaan pertambangan). *Purchase order* tersebut dicetak dan selanjutnya akan diserahkan kepada petugas gudang. Petugas gudang akan membeli barang-barang yang ada dalam list *purchase order*. Barang yang dibeli disimpan di gudang. Apabila semua barang dalam *purchase order* telah tersedia, maka barang kemudian akan dikirim ke rekanan bersama dengan tagihan/*invoice*. Setelah barang diterima, rekanan kemudian akan

membayar biaya pelunasan berdasarkan tagihan yang diterima.

Evaluasi Sistem yang Berjalan

Sistem yang ada pada CV. Suka Mandi terdapat beberapa kelemahan yaitu:

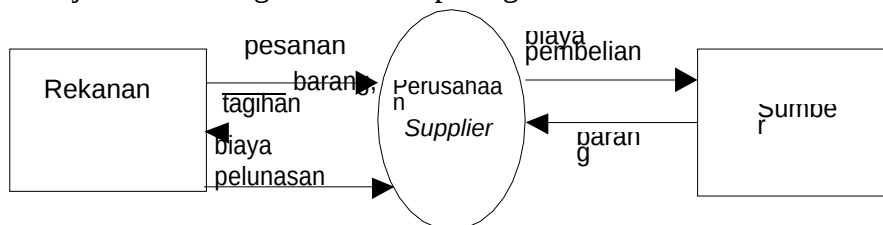
Belum adanya pembukuan data pesanan/*purchase order*, sehingga sangat menyulitkan dalam melakukan pengolahan data pesanan. Proses pembuatan tagihan/*invoice* menggunakan Microsoft Office Excel, dimana pengaturan tabel dan tata letak data dilakukan secara manual, sehingga sangat merepotkan serta memakan waktu lama.

Kesulitan dalam pelaporan keuangan, karena tidak ada pembukuan terhadap data transaksi penjualan dan pembelian, sehingga data transaksi (dalam bentuk hard copy) untuk bulan tertentu harus dicari satu persatu.

Diagram Konteks

Secara umum, gambaran alur kerja Perusahaan *Supplier*

ditunjukkan oleh diagram konteks pada gambar 1.



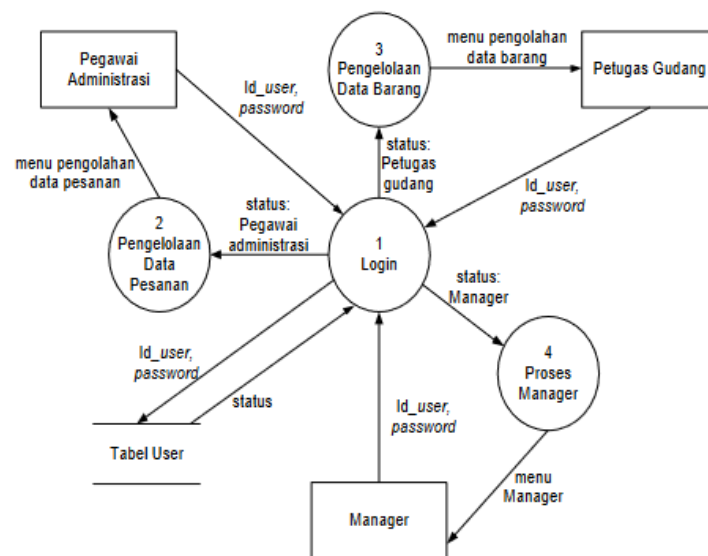
Gambar 1 – Diagram Konteks

Data Flow Diagram Level 0

Sistem menerima masukan *id_user* dan *password*. *Id_user* dan *password* tersebut dicocokkan dengan yang ada di database. Bila terdaftar, sistem akan mengambil data 'status' dari database. Apabila status adalah 'Pegawai Administrasi', maka akan diperhadapkan dengan menu Pengolahan Data Barang.

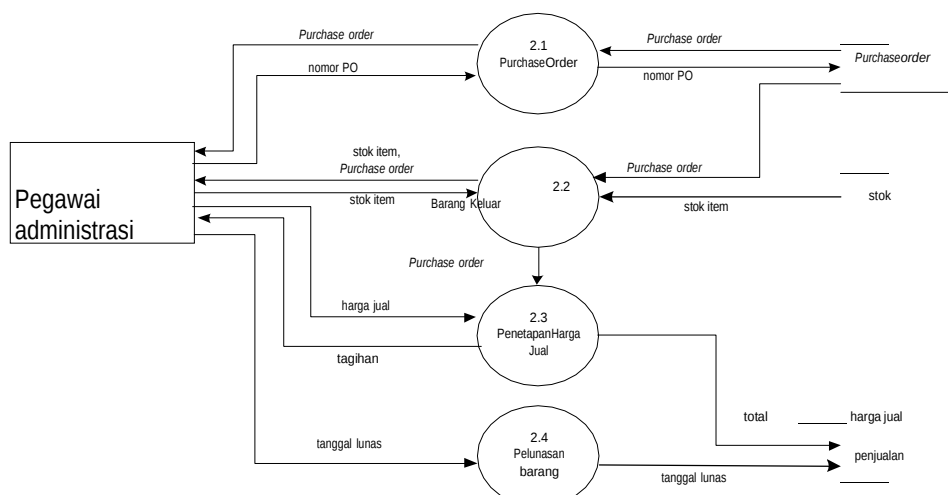
Apabila status adalah ‘Petugas Gudang’, maka akan diperhadapkan dengan menu Pengolahan Data Pesanan. Apabila status adalah ‘Manager’, maka akan diperhadapkan dengan menu Manager. Apabila status adalah ‘Pegawai Administrasi’, maka akan diperhadapkan dengan menu Pengolahan Data Barang.

DFD Level 1 Proses Pengolahan Data Pesanan



Gambar 2 – DFD level 0

DFD Level 1 dari proses Pengolahan Data Pesanan



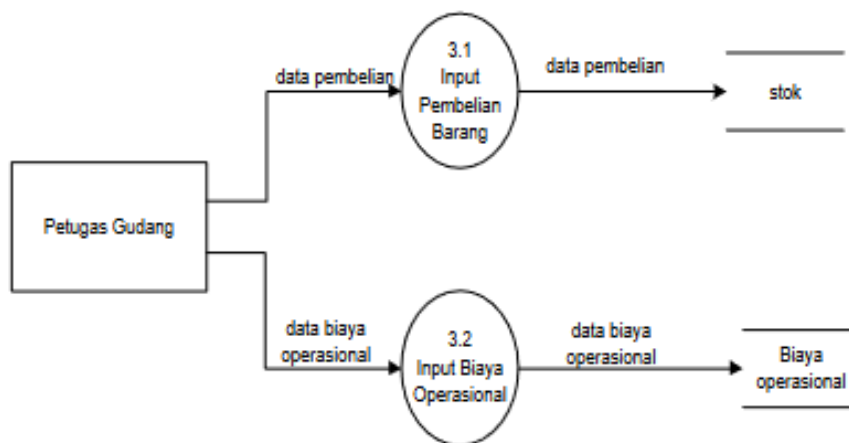
Gambar 3 - DFD Level 1 dari proses Pengolahan Data Pesanan

Apabila status *user* adalah ‘Pegawai Administrasi’, maka sistem akan menampilkan menu dengan pilihan menu yakni: *Purchase order*, Barang Keluar, dan Pelunasan Barang.

DFD Level 1 Proses Pengolahan Data Barang

DFD Level 1 dari proses Pengolahan Data Barang ditunjukkan oleh gambar 4.

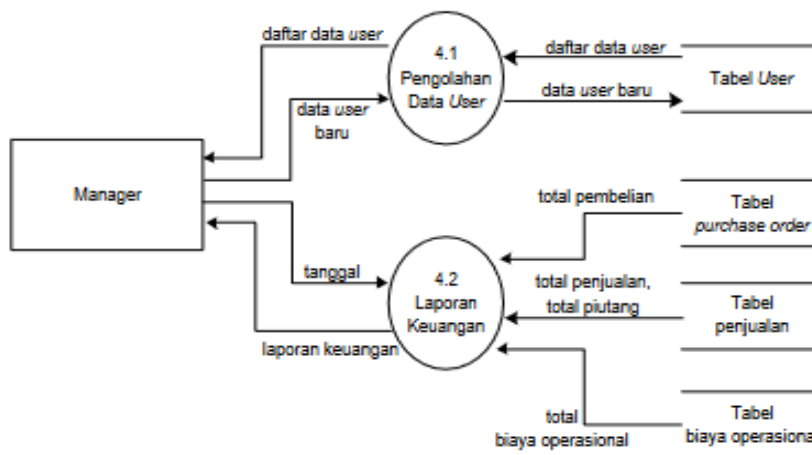
Apabila status *user* adalah ‘Petugas Gudang’, maka sistem akan menampilkan menu dengan pilihan menu yakni: Barang Masuk dan Biaya Operasional.



Gambar 4 – DFD Level 1 Proses Pengolahan Data Barang

DFD Level 1 Proses Manager

DFD Level 1 dari proses Manager ditunjukkan oleh gambar 5.

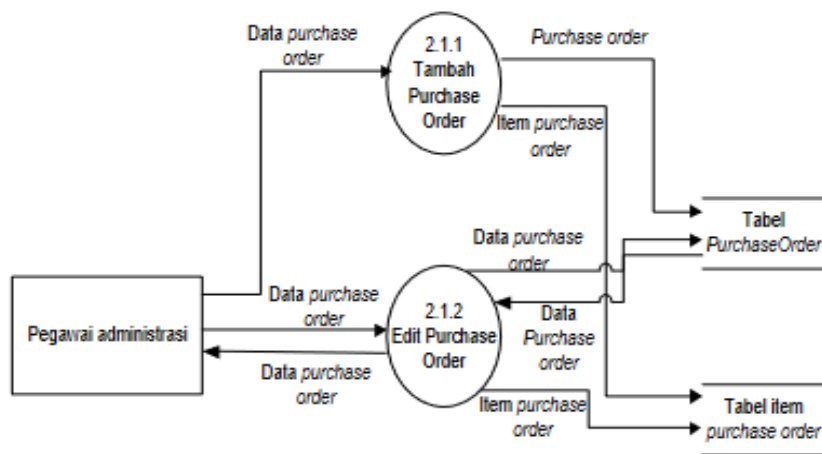


Gambar 5 - proses Manager

Apabila status *user* adalah ‘Manager’, maka sistem akan menampilkan menu dengan pilihan menu yakni: Pengelolaan Data *User* dan Laporan Keuangan.

DFD Level 2 Proses Purchase Order

Pada proses ini, sistem akan menampilkan data pesanan atau *purchase order* yang ada di database. Terdapat juga tombol untuk menambah *purchase order*, serta pilihan untuk meng-edit atau menghapus *purchase order*.

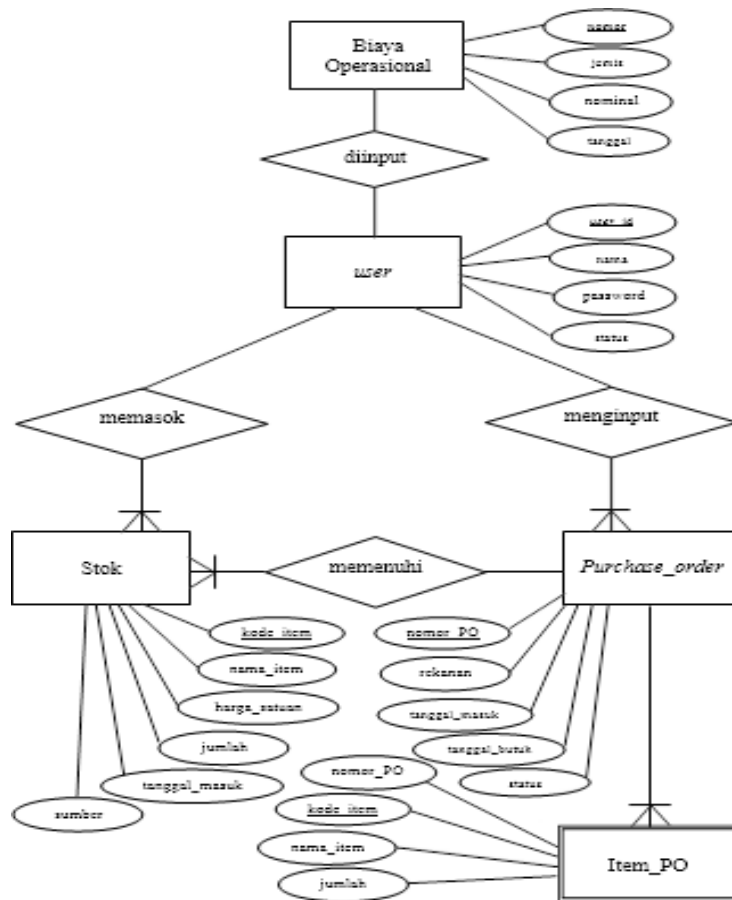


Gambar 6 – Proses Purchase Order

Apabila user menekan tombol ‘Tambah *purchase order*’ maka akan menuju ke proses Tambah *Purchase order*. Apabila user menekan tombol ‘Edit’ pada *purchase order* maka akan menuju ke proses Edit *Purchase order*.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram dari sistem informasi perusahaan *supplier*.



Gambar 7 - ERD

BAB III

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data supplier CREATE DATABASE

`supplier` menggunakan Ajax Script

Pembuatan tabel user

```
CREATE TABLE `user` (  
  `id_user` varchar(30) NOT NULL,  
  `nama` varchar(30) NOT NULL,  
  `password` varchar(30),  
  `level` varchar(50) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_user`)  
);
```

Pembuatan tabel Purchase Oder

```
CREATE TABLE `purchaseorder` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_masuk` date NOT NULL,  
  `tanggal_butuh` date NOT NULL,
```

```
`status` varchar(10), PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel list item purchase order

```
CREATE TABLE `itempo` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `kode_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `jumlah` int(11) NOT NULL,  
  `harga_jual` int(11), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Pembuatan tabel penjualan

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_kirim` date NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_lunas` date NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel biaya operasional

```
CREATE TABLE `biaya_operasional` (  
  `nomor` varchar(20) NOT NULL,
```

```
`jenis` varchar(75) NOT NULL,  
`nominal` int(11) NOT NULL,  
`deskripsi` text,  
`tanggal` date NOT NULL,  
`username` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor`)  
);
```

Pembuatan tabel stok

```
CREATE TABLE `stok` (  
`kode_item` varchar(20) NOT NULL,  
`nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
`harga_satuan` varchar(50) NOT NULL,  
`jumlah` int(11) NOT NULL,  
`tanggal_masuk` date NOT NULL,  
`sumber` varchar(100), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Pembuatan tabel penjualan

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
`nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
`rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
`tanggal_kirim` date NOT NULL,  
`total` int(11) NOT NULL,
```

```
`tanggal_lunas` date NOT NULL,  
PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel biaya operasional

```
CREATE TABLE `biaya_operasional` (  
`nomor` varchar(20) NOT NULL,  
`jenis` varchar(75) NOT NULL,  
`nominal` int(11) NOT NULL,  
`deskripsi` text,  
`tanggal` date NOT NULL,  
`username` varchar(30) NOT NULL,  
PRIMARY KEY (`nomor`)
```

B. Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeanya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka Sistem Informasi Perusahaan Supplier: tampilan Form Login (gambar 8), tampilan Menu Pengolahan Data Pesanan (gambar 9), tampilan Purchase Order (gambar 10), tampilan Tambah Purchase Order (gambar 11), form Edit Purchase Order (gambar 12), halaman Barang Keluar (gambar 13), form Penetapan Harga Jual (gambar 14), form Cetak

Tagihan (gambar 15), halaman Pelunasan Barang (gambar 16), halaman Laporan Keuangan (gambar 17), form Cetak Laporan Keuangan (gambar 18), tampilan Menu Pengolahan Barang (gambar 19), form Barang Masuk (gambar 20), form Biaya Operasional (gambar 21) dan halaman Pengelolaan Data User(gambar 22).

Halaman Home

Form Login

Tampilan Form Login



Gambar 8 – Form Login

Pembuatan tabel user

```
CREATE TABLE `user` (  
  `id_user` varchar(30) NOT NULL,  
  `nama` varchar(30) NOT NULL,  
  `password` varchar(30),  
  `level` varchar(50) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_user`)
```

Form Pengolahan Data



Gambar 9 – Form Pengolahan Data

```
CREATE TABLE `user` (  
  `id_user` varchar(30) NOT NULL,  
  `nama` varchar(30) NOT NULL,  
  `password` varchar(30),  
  `level` varchar(50) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_user`)  
);
```

Tampilan Purchase Order

The screenshot displays a web application for 'CV. SUKA MANDI' with a sidebar menu and a main content area titled 'Purchase Order'. The main area contains a 'Tambah Purchase Order' button and two tables of purchase order data.

ID	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Tanggal Dibutuhkan
10001	PT. Freeport	2012-07-01	2012-07-31
Detail Edit Hapus			

ID	Nama Pemesan	Tanggal Pemesanan	Tanggal Dibutuhkan
10002	PT. Coal Mines	2012-07-13	2012-08-10
Detail Edit Hapus			

Gambar 10 – Form Purchase Order

Pembuatan tabel Purchase Oder

```
CREATE TABLE `purchaseorder` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_masuk` date NOT NULL,  
  `tanggal_butuh` date NOT NULL,  
  `status` varchar(10), PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Tampilan Tambah Purchase Order

The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/SM/media.php/module/tambah_PO`. The page header includes a logo 'SM' and the text 'SISTEM INFORMASI' and 'CV. SUKA MANDI'. The sidebar menu on the left contains the following items: Home, Purchase Order, Barang Keluar, Pelunasan Barang, Laporan Keuangan, and Logout. The main content area is titled 'Tambah Purchase Order' and contains the following form fields:

- Nomor PO:
- Nama Pemesan:
- Tanggal Masuk: (Month: Februari, Year: 2013)
- Tanggal Butuh: (Month: Februari, Year: 2013)

Below the form fields is a table for 'List Item':

KODE ITEM	NAMA ITEM	QTY

At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'. The footer of the page reads 'Copyright © 2013 by Febrianto Rongas'.

Gambar 11 – Tampilan Tambah Purchase Order

```
CREATE TABLE `itambah` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `kode_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `jumlah` int(11) NOT NULL,  
  `harga_jual` int(11), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Form Edit Purchase Order

The screenshot shows a web application interface for 'CV. SUKA MANDI'. The main content area is titled 'Edit Purchase Order'. It contains several input fields and a table.

Nomor PO	30002
Nama Pemesan	PT. Coal Mine
Tanggal Masuk	2012-07-13
Tanggal Buluh	2012-08-10

Below these fields is a section labeled 'List Item' which contains a table:

KODE ITEM	NAMA ITEM	QTY
50002	generator	3
50001	drill	5

At the bottom left of the form is a button labeled 'Kembali'. The footer of the application states 'Copyright © 2013 by Febrianto Rumpo'.

Gambar 12 – Form Edit Purchase Order

```
CREATE TABLE `Edit` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `kode_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `jumlah` int(11) NOT NULL,  
  `harga_jual` int(11), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Halaman Barang

Tampilan Form Barang Keluar

SISTEM INFORMASI PERUSAHAAN SUPPLIER
CV. SUKA MANDI

Barang Keluar

STOK BARANG

KODE	NAMA	QTY
b0001	drill	5
b0002	generator	3
a0001	pickaxe	500
a0002	raincoat	500
c0001	drifter	20

PURCHASE ORDER

NO: 10001

Kode	Nama	Current Qty	Qty Required
a0002	raincoat	0	/500
a0001	pickaxe	0	/300

NO: 10002

Kode	Nama	Current Qty	Qty Required
b0002	generator	0	/3
b0001	drill	0	/5

Copyright © 2013 by Febranto Rompi

Gambar 13 – Form Barang Keluar

Pembuatan tabel barang keluar

```
CREATE TABLE `Barang Keluar` (  
  `kode_item` varchar(20) NOT NULL,  
  `nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `harga_satuan` varchar(50) NOT NULL,  
  `jumlah` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_masuk` date NOT NULL,  
  `sumber` varchar(100), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Tampilan Form Harga Jual

CV. SUKA MANDI

Penetapan Harga Jual

Nomor PO: 10001
Rekanan: PT. Preport

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
w0002	aircond	500	60000	tetapkan harga	0
w0001	pckane	300	30000	tetapkan harga	0
TOTAL					0

SIMPAN Cetak Tagihan Batal

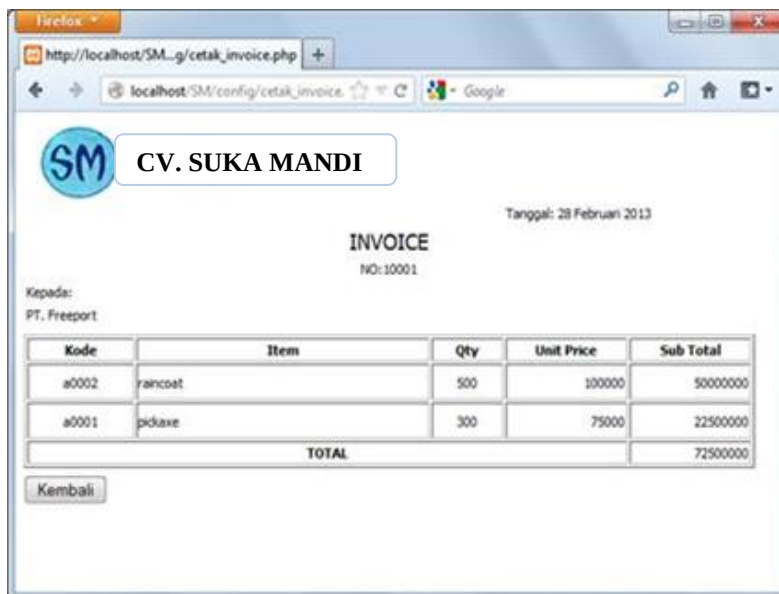
Copyright © 2013 by Febrianto Ronggo

Gambar 14 – Form Harga Jual

Pembuatan tabel Penetapan Harga Jual

```
CREATE TABLE `Penetapan Harga Jual` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_kirim` date NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_lunas` date NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Tampilan Cetak Tagihan



Gambar 15 – Halaman Cetak Tagihan

Pembuatan Cetak Tagihan

```
<table border="INVOICE">
<table border="NO,Invoice">

    <tr>
        <thKepada PT,Kode</th>
        <th>Kode</th>
        <th>Item</th>
        <th>QTY</th>
        <th>Unit Price</th>
        <th>Sub Total</th>
    </tr>
    <?php
    $no = 1;
    $sql = mysqli_query($koneksi,"select * from Kembali");
    while($data = mysqli_fetch_array($sql)){
    <a href="cetak.php" target="_blank">CETAK</a>
```

Tampilan Penjualan

SISTEM INFORMASI PERIKAWAN KIDDER
CV. SUKA MANDI

- » Home
- » Purchase Order
- » Barang Keluar
- » Pelunasan Barang
- » Laporan Keuangan
- » Logout

Penjualan

NOMOR PO	NAMA REKANAN	TANGGAL PENGIRIMAN	TOTAL PENJUALAN	STATUS
10007	PT Coal Mines	2013-01-27	45000000	Lunas
10006	PT Freeport	2013-02-14	72500000	Piutang

Pelunasan Barang

Nomor PO:

Tanggal Lunas: 25 Februari 2013

Copyright © 2013 by Febrianto Rompi

Gambar 16 – Halaman Pelunasan Barang

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_kirim` date NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_lunas` date NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Halaman Laporan

Tampilan Halaman Laporan Keuangan



Gambar 17 – Halaman Laporan Keuangan

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
String periode= a.getText().toString();  
String bk = b.getText().toString();  
String bi = b1.getSelectedItem().toString();  
try {  
JDialog window = new JDialog(this, "Terapkan Preview");  
window.setSize(Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize());  
SwingReportViewer viewer = new SwingReportViewer();  
URLRenderData renderConnection = new URLRenderData(  
"http://localhost:9000/?report=file:" +  
System.getProperty("user.dir")+"/src/Laporan Keuangan.rpt&prompt0=" +  
+ periode + "&prompt1=" + bk + "&prompt2=" + bi + "");  
viewer.addNewReportView( renderConnection );  
window.getContentPane().add( BorderLayout.CENTER, viewer);  
window.setVisible( true );
```

Form Cetak Laporan Keuangan

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/5...nfig/keuangan.php'. The page title is 'CV. SUKA MANDI LAPORAN KEUANGAN Untuk Periode : Februari 2013'. The report is structured as follows:

CV. SUKA MANDI	
LAPORAN KEUANGAN	
Untuk Periode : Februari 2013	
Pendapatan:	
• Penjualan	45.000.000,-
• Piutang	72.500.000,-
	117.500.000,-
Biaya:	
• Pembelian	10.000.000,-
• Operasional	0,-
Jumlah Beban	10.000.000,-
Laba Bersih sebelum Pajak	107.500.000,-
Pajak (10%)	10.750.000,-
Laba Bersih	Rp. 96.750.000,-

Gambar 18b- Cetak Laporan Keuangan

Create Cetak Laporan Keuangan

```
String periode= a.getText().toString();
```

```
String bk = b.getText().toString();
```

```
try {
```

```
    JDialog window = new JDialog(this, "Cetak Preview");
```

```
    window.setSize(Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize());
```

```
    SwingReportViewer viewer = new SwingReportViewer();
```

```
    URLRenderData renderConnection = new URLRenderData(
```

```
        "http://localhost:9000/?report=file:" +
```

```
        System.getProperty("user.dir") + "/src/LaporanKeuangan/CV. Suka Mandiprompt0=" +  
        periode + "&prompt1=" + bk + "" );
```

```
    viewer.addNewReportView( renderConnection );
```

```
    window.getContentPane().add( BorderLayout.CENTER, viewer);
```

```
    window.setVisible( true );
```

```
    } catch (Exception e) {
```

```
        e.printStackTrace();
```

```
    }
```

Halaman Pengolahan Barang

Tampilan Menu Pengolahan Barang



Gambar 19 – Halaman Menu Pengolahan Barang

Create Halaman Menu Pengolahan Barang

```
try {  
    sql = "insert into bidang values('" + a.getText() + "','"  
        + b.getText() + "')";  
    st = con.createStatement();  
    st.execute(sql);  
    int ok = JOptionPane.showConfirmDialog(null, " Selamat Datang??", "Hai ricky, silahkan  
        klik menu pilihan yang berada di sebelah kiri untuk mengelola konten website",  
        JOptionPane.YES_NO_OPTION);  
    tampil();  
}
```

Halaman Barang Masuk

Tampilan Form Barang Masuk



The screenshot shows a web application interface for 'CV. SUKA MANDI'. The main heading is 'Barang Masuk'. The form contains the following fields:

- Kode Barang:
- Nama Item:
- Harga Satuan:
- Jumlah:
- Tanggal Masuk: 26 Februari 2013 (dropdown menu)
- Sumber:
- Input button

Below the form is a table titled 'STOK' with the following data:

KODE	NAMA	HARGA	JUMLAH	TANGGAL MASUK
80001	oil	3000000	5	2012-07-20
80002	generator	1500000	3	2013-01-18
80001	pickaxe	30000	300	2012-07-05
80002	ramport	80000	300	2012-07-17
80001	drifter	500000	20	2013-02-13

Gambar 20. Form Barang Masuk

Create Form Barang Masuk

(untuk proses tombol Input)

```
try {  
    sql = "insert into barang masuk('" + a.getText() + "','"  
    + b.getText() + "')";  
    st = con.createStatement();  
    st.execute(sql);  
    int ok = JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Input data??", "Input!";  
    if (ok == 0) {  
        hapus();  
        tampil();  
    }  
} catch (Exception e) {  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "List Stok  
    + e.getMessage())
```

Halaman Biaya Operasional

Tampilan Form Biaya Operasional

The screenshot shows a web application interface for 'SISTEM INFORMASI PERUSAHAAN SUPPLIER CV. SURYA MANDIRI'. The main content area displays the 'Biaya Operasional' form. The form has the following fields:

- Nomor Pengeluaran:
- Jenis Pengeluaran:
- Nominal:
- Deskripsi:
- Tanggal: 25 Februari 2013

A 'Simpan' button is located at the bottom of the form. The left sidebar contains navigation links: Home, Barang Masuk, Biaya Operasional, and Logout. The footer text reads 'Copyright © 2013 by Febrianita Rompis'.

Gambar 21 –Form Biaya Operasional

1

Create Form Biaya Operasional

```
CREATE TABLE `biaya_operasional` (  
  `nomor` varchar(20) NOT NULL,  
  `jenis` varchar(75) NOT NULL,  
  `nominal` int(11) NOT NULL,  
  `deskripsi` text,  
  `tanggal` date NOT NULL,  
  `username` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor`)  
);
```

Halaman Pengelolaan User

Tampilan Pengelolaan User



Gambar 22 – Halaman Pengelolaan User

Create Halaman Pengelolaan User

```
tambah {  
    sql = "insert into pengeluaran values('" + a.getText() + "','"  
    + b.getSelectedItem() + "'ID User"  
    + c.getSelectedItem() + "','Nama User"  
    + d.getSelectedItem() + "'Password,""  
    + e.getText() + "')Status";  
    st.execute(sql);  
    tambah(+);  
    tampil();  
}  
} catch (Exception e) {
```

C.Implementasi Prototype dan Ajax Script

Penerapan fitur-fitur dari Prototype dan Script.aculo.us pada Sistem Informasi perusahaan *supplier* dijabarkan sebagai berikut:

- **Drag and Drop**

Sistem *drag and drop* dalam Ajax Script mendukung objek *Draggable* yang

- *Effect.Appear*

Efek *Appear* digunakan untuk membuat elemen tampil secara perlahan-lahan melalui perubahan tingkat transparansi objek. Efek *Appear* biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian *user* terhadap elemen yang diinginkan. Dalam sistem informasi ini, efek *Appear* digunakan pada saat menambah data barang dan data *user*. Berikut adalah gambar penerapan efek *Appear* pada sistem informasi perusahaan *supplier*.

Implementasi Efek Appear

a0002	raincoat	60000	500	2012-07-17
c0001	drifter	500000	20	2013-02-13
c0002	helmet	75000	500	2013-5-17

Copyright © 2013 by Febrianto Rompis

Gambar 24. Implementasi *Effect.Appear*

- *inPlaceEditor*

Objek *InPlaceEditor* memungkinkan elemen yang biasanya terlihat sebagai suatu nilai yang *read-only* berubah menjadi komponen *read-write* untuk pengeditan dan kemudian kembali ke format *read-only*. Selain itu

InPlaceEditor juga memiliki kemampuan untuk melakukan operasi pada sisi *server* saat data tersebut diinput. Mekanismen ini membuat halaman *web* menjadi lebih rapih namun semua elemen tetap dapat diedit dengan mudah, tanpa perlu memaksa *user* untuk menuju ke halaman edit terpisah. Dengan adanya objek *InPlaceEditor*, pemrosesan data dalam suatu sistem informasi menjadi lebih cepat. Pada penerapannya dalam sistem informasi ini, objek *InPlaceEditor* digunakan untuk mengedit data *purchase order*, nilai harga jual, serta data *user*.

Implementasi Inplace Editor

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
b0002	generator	3	1500000	tetapkan harga	0
b0001	drill	5	3000000	tetapkan harga	0
TOTAL					0

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
b0002	generator	3	1500000	tetapkan harga	0
b0001	drill	5	3000000	tetapkan harga	0
TOTAL					0

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
b0002	generator	3	1500000	tetapkan harga	0
b0001	drill	5	3000000	tetapkan harga	0
TOTAL					0

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
b0002	generator	3	1500000	tetapkan harga	0
b0001	drill	5	3000000	3500000	0
TOTAL					0

KODE	ITEM	QTY	HARGA BELI	HARGA JUAL	SUB TOTAL
b0002	generator	3	1500000	tetapkan harga	0
b0001	drill	5	3000000	3500000	17500000
TOTAL					17500000

Gambar 25. Implementasi *inPlaceEditor*

- *Effect.Highlight*

Efek *Highlight* digunakan untuk membuat *background* elemen berubah warna dalam selang waktu tertentu kemudian kembali ke warnanya semula. Sama halnya dengan efek *Appear*, efek *Highlight* digunakan untuk mendapatkan perhatian *user* terhadap elemen yang diinginkan. Dalam sistem informasi ini, efek *Highlight* digunakan pada saat menambah data barang, data *user*, dan pelunasan barang. Berikut adalah gambar penerapan efek *Highlight* pada sistem informasi perusahaan *supplier*.

Implementasi Effect Highlight

The image displays four sequential screenshots of a web application interface, illustrating the 'Effect.Highlight' feature. Each screenshot shows a table with the following data:

IDR PO	NAMA REKANAN	TANGGAL PENGIRIMAN	TOTAL PENGALAN	STATUS
7	PT Coal Mines	2013-01-27	45000000	Lunas
5	PT Freeport	2013-02-14	72500000	Lunas

Below the table, there is a text input field labeled 'anasan Barang'.

The four screenshots show the following sequence of events:

- The initial state where all cells are white.
- The 'Lunas' status for PT Freeport (row 5) is highlighted in yellow.
- The 'Lunas' status for PT Freeport (row 5) is highlighted in yellow.
- The 'Lunas' status for PT Freeport (row 5) is highlighted in yellow.

Gambar 26. Implemtasi *Effect.Highlight*

D. Pengujian

Tahapan pengujian yang dilakukan terhadap Sistem Informasi perusahaan *supplier* menggunakan metode *user testing*.

- Pengujian User Testing

TABEL I. RENCANA PENGUJIAN

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi Login	<i>User testing</i>
Pengolahan Data <i>Purchase Order</i>	Tambah, Edit, Hapus, Lihat Detail <i>PurchaseOrder</i>	<i>User testing</i>
Barang masuk	Input Barang	<i>User testing</i>
Barang keluar	Pemenuhan Item PO, Penetapan harga jual.	<i>User testing</i>
Biaya Operasional	Input biaya operasional	<i>User testing</i>
Pelunasan Barang	Pelunasan barang	<i>User testing</i>
Pengolahan Data <i>User</i>	Tambah, Edit, Hapus <i>User</i>	<i>User testing</i>

Pengujian dengan metode user testing terdiri dari dua tahap, yaitu Pengujian Alpha dan Pengujian Beta. Detail pengujian terhadap sistem ditunjukkan dalam tabel I.

➤ *Pengujian Alpha*

Dari tabel II pengujian login diketahui bahwa apabila input id user dan password benar, maka sistem akan menampilkan menu utama, namun bila input id user dan password salah, maka akan muncul

pesan kesalahan dan tidak dapat mengakses menu utama. Hasil pengamatan ini sesuai dengan yang diharapkan

TABEL II. TABEL PENGUJIAN LOGIN

Kasus dan Hasil Uji (Data Normal)	
Aksi	Input id user dan password
Yang Diharapkan	Id user dan password dimasukan dengan benar sehingga dapat masuk kedalam menu utama.
Pengamatan	Ketika tombol 'Login' diklik, id user dan password yang dimasukan diterima dan masuk ke menu utama.
Kesimpulan	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)	
Aksi	Input id user dan password yang salah
Yang Diharapkan	Muncul pesan kesalahan dan tidak dapat mengakses menu utama.
Pengamatan	Ketika tombol 'Login' diklik, maka muncul pesan kesalahan.
Kesimpulan	Diterima

➤ *Pengujian Beta*

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif untuk memastikan apakah sistem yang telah dibuat diterima atau tidak oleh pihak instansi. Dari hasil pengujian beta diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan sistem yang baru. Adapun metode penelitian yang

digunakan adalah metode kuantitatif, dimana calon *user*(responden) diberikan kuesioner dengan ketentuan skala untuk setiap pertanyaan sebagai berikut :

1. Apakah Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini mudah dipelajari?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Biasa-biasa saja
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
2. Apakah Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini mudah untuk digunakan?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - a. Biasa-biasa saja
 - b. Kurang Setuju
 - c. Tidak Setuju
3. Apakah Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini membantu proses kerja ?
 - a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Biasa-biasa saja

- d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
4. Apakah Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* sudah dapat memberikan informasi yang diinginkan?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Biasa-biasa saja
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju
5. Apakah waktu pengolahan informasi dari Perusahaan *Supplier* ini cepat?
- a. Sangat Setuju
 - b. Setuju
 - c. Biasa-biasa saja
 - d. Kurang Setuju
 - e. Tidak Setuju

TABEL III. HASIL PENGUJIAN BETA PERTANYAAN NO. 1

Pertanyaan	Apakah Sistem Informasi Perusahaan <i>Supplier</i> ini mudah dipelajari?				
Kategori Jawaban	a	b	c	d	e
Frekuensi Jawaban	1	3			

Jumlah Sampel	4	4	4	4	4
Presentasi	25%	75%	0%	0%	0%

TABEL IV. HASIL PENGUJIAN BETA PERTANYAAN NO. 2

Pertanyaan	Apakah Sistem Informasi Perusahaan <i>Supplier</i> ini mudah untuk digunakan?				
Kategori Jawaban	a	b	c	d	e
Frekuensi Jawaban	2	2			
Jumlah Sampel	4	4	4	4	4
Presentasi	50%	50%	0%	0%	0%

TABEL V. HASIL PENGUJIAN BETA PERTANYAAN NO. 3

Pertanyaan	Apakah Sistem Informasi Perusahaan <i>Supplier</i> ini membantu proses kerja CV.Surya Mandiri?				
Kategori Jawaban	a	b	c	d	e
Frekuensi Jawaban	4				
Jumlah Sampel	4	4	4	4	4
Presentasi	100%	0%	0%	0%	0%

Adapun hasil pengujian beta adalah sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil pada tabel III didapati bahwa sebanyak 25% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini mudah dipelajari, sedangkan 75% responden lainnya menyatakan setuju.

- Berdasarkan hasil pada tabel IV didapati bahwa sebanyak 50% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini mudah untuk digunakan, sedangkan 50% responden lainnya menyatakan setuju. Berdasarkan hasil pada tabel V didapati bahwa sebanyak 100% atau seluruh responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini membantu proses kerja dari CV. Suka Mandi.

TABEL VI. HASIL PENGUJIAN BETA PERTANYAAN NO. 4

Pertanyaan	Apakah Sistem Informasi Perusahaan <i>Supplier</i> sudah dapat memberikan informasi yang diinginkan?				
Kategori Jawaban	a	b	c	d	e
Frekuensi Jawaban	3	1			
Jumlah Sampel	4	4	4	4	4
Presentasi	75%	25%	0%	0%	0%

TABEL VII. HASIL PENGUJIAN BETA PERTANYAAN NO. 5

Pertanyaan	Apakah waktu pengolahan informasi dari Sistem Informasi Perusahaan <i>Supplier</i> ini cepat?				
Kategori Jawaban	a	b	c	d	e
Frekuensi Jawaban	1	2	1		

Jumlah Sampel	4	4	4	4	4
Presentasi	25%	50%	25%	0%	0%

- Berdasarkan hasil pada tabel VI didapati bahwa sebanyak 75% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini sudah dapat memberikan informasi yang diinginkan, sedangkan 25% responden lainnya menyatakan setuju.
- Berdasarkan hasil pada tabel VII didapati bahwa sebanyak 25% responden menyatakan sangat setuju bahwa waktu pengolahan informasi dari Sistem Informasi Perusahaan *Supplier* ini cepat, 50% responden menyatakan setuju, sedangkan 25% lainnya menyatakan biasa-biasa saja.

BAB IV

KESIMPULAN

1. Dengan penerapan Prototype dan Ajax Script pada sistem informasi perusahaan *supplier*, waktu pengolahan informasi menjadi lebih cepat.
2. Ketika digunakan bersama, Prototype dan Ajax Script dapat mengubah cara pendekatan terhadap antarmuka *web* dalam perancangan suatu sistem informasi dengan menciptakan fitur-fitur layaknya aplikasi *desktop* hanya dengan sedikit kode.
3. Apabila data yang diinput kedalam sistem benar, sistem akan menampilkan output seperti yang diharapkan. Dan apabila data yang diinput salah, sistem akan menampilkan pesan kesalahan.
4. Sistem informasi perusahaan *supplier* ini mudah untuk dipelajari dan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Babin, "*Beginning Ajax with PHP*", Apress, Berkeley, 2007.
- [2] J. Bacon, "*Practical PHP and MySQL: Building Eight Dynamic Web Applications*", Prentice Hall, Boston, 2007.
- [3] D. Crane, E. Pascarello, "*AJAX In Action*", Manning Publication, Greenwich, 2006.
- [4] D. Crane, B. Bilbeault, T. Locke, "*Prototype & Scriptaculous In Action*", Manning Publication, Greenwich, 2007.
- [5] C. Darie, B. Bogdan, F. Chresches-Tosa, "*AJAX and PHP: Building Responsive Web Applications*", PACKT Publishing, Birmingham, 2006.
- [6] S. Dopp, (20 Agustus 2012), "*Intro to XHTML: A Tutorial for the Beginner*", tersedia di: <http://www.sarahdopp.com>
- [7] J. Duckett, "*Beginning Web Programming with HTML, XHTML, and CSS*", Wiley Publishing Inc, Indianapolis, 2008.
- [8]] A. Falani, "*Perancangan Basis Data*", Fakultas Ilmu Komputer Universitas Narotama, Surabaya, 2010.
- [9] L. Hakim, "*Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*", Lokomedia, Yogyakarta, 2008.
- [10] C. Heilman, "*Beginning JavaScript with DOM Scripting and Ajax*

From Novice to Professional”, Apress, Berkeley, 2006.

- [11] H. M. Jogianto, “*Analisa & Desain Sistem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*”, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2001.
- [12] A. Kadir, “*Mastering Ajax dan PHP*”, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
- [13] K. Pearlson, C. Saunders, “*Managing and Using Information System: A Strategic Approach, 4th Edition*”, John Wiley & Sons Inc, Hoboken, 2010.
- [14] C. Porteneuve, “*Prototype and script.aculo.us*”, The Pragmatic Bookshelf, Dallas, 2007.
- [15] K. Rainer, C. Cegielski, “*Introduction to Information System 3rd Edition*”, John Wiley & Sons Inc, Hoboken, 2011.
- [16] B. Sidik, “*Javascript*”, Informatika, Bandung, 2011.
- [17] I. Sommerville, “*Software Engineering 9th Edition*”, Addison Wesley, Boston, 2011.
- [18] R. Stair, G. Reynolds, “*Principles of Information Systems*”, Course Technology, Boston, 2010.
- [19] _____, “*MySQL 5.5 Reference Manual*”, Oracle USA Inc, Redwood City, 2013.

Json Script

Pembuatan tabel user

```
CREATE TABLE `user` (  
  `id_user` varchar(30) NOT NULL,  
  `nama` varchar(30) NOT NULL,  
  `password` varchar(30),  
  `level` varchar(50) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_user`)  
);
```

Pembuatan tabel Purchase Oder

```
CREATE TABLE `purchaseorder` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_masuk` date NOT NULL,  
  `tanggal_butuh` date NOT NULL,  
  `status` varchar(10), PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel list item purchase order

```
CREATE TABLE `itempo` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,
```

```
`kode_item` varchar(50) NOT NULL,  
`nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
`jumlah` int(11) NOT NULL,  
`harga_jual` int(11), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Pembuatan tabel penjualan

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
`nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
`rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
`tanggal_kirim` date NOT NULL,  
`total` int(11) NOT NULL,  
`tanggal_lunas` date NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel biaya operasional

```
CREATE TABLE `biaya_operasional` (  
`nomor` varchar(20) NOT NULL,  
`jenis` varchar(75) NOT NULL,  
`nominal` int(11) NOT NULL,  
`deskripsi` text,  
`tanggal` date NOT NULL,  
`username` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY KEY (`nomor`)
```

);

Pembuatan tabel stok

```
CREATE TABLE `stok` (  
  `kode_item` varchar(20) NOT NULL,  
  `nama_item` varchar(50) NOT NULL,  
  `harga_satuan` varchar(50) NOT NULL,  
  `jumlah` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_masuk` date NOT NULL,  
  `sumber` varchar(100), PRIMARY KEY (`kode_item`)  
);
```

Pembuatan tabel penjualan

```
CREATE TABLE `penjualan` (  
  `nomor_PO` varchar(20) NOT NULL,  
  `rekanan` varchar(100) NOT NULL,  
  `tanggal_kirim` date NOT NULL,  
  `total` int(11) NOT NULL,  
  `tanggal_lunas` date NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`nomor_PO`)  
);
```

Pembuatan tabel biaya operasional

```
CREATE TABLE `biaya_operasional` (
```

`nomor` varchar(20) NOT NULL,
`jenis` varchar(75) NOT NULL,
`nominal` int(11) NOT NULL,
`deskripsi` text,
`tanggal` date NOT NULL,
`username` varchar(30) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`nomor`)