

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Perusahaan

3.1.1. Sejarah Perusahaan

Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (UPT DPOR) Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu yang berada di Jalan Sunan Kalijaga No.71 Kecamatan Nanga Tepuai Kabupaten Kapuas Hulu, UPT DPOR dibentuk berdasarkan Peraturan Bupati Kapuas Hulu No. 32 Tahun 2008. Pada mulanya disebut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbudcam) dengan Kepala Kantor yang disebut Kancam. Depdikbudcam dibentuk pada tahun 1991 sampai dengan tahun 2005 kepala kantor Depdikbudcam pada tahun 1991 sampai dengan tahun 1995 adalah Bapak Mochtar AA. Selanjutnya digantikan oleh Bapak Bharniatsyah dari tahun 1996 sampai dengan tahun 2005.

Kemudian pada tahun 2006 Depdikbudcam berubah nama menjadi Kasi Pendidikan yang di bawah naungan Camat. Dengan Kasi Pendidikan adalah Bapak Al-Sudiqdo yang menjabat dari tahun 2006 sampai dengan 2010.

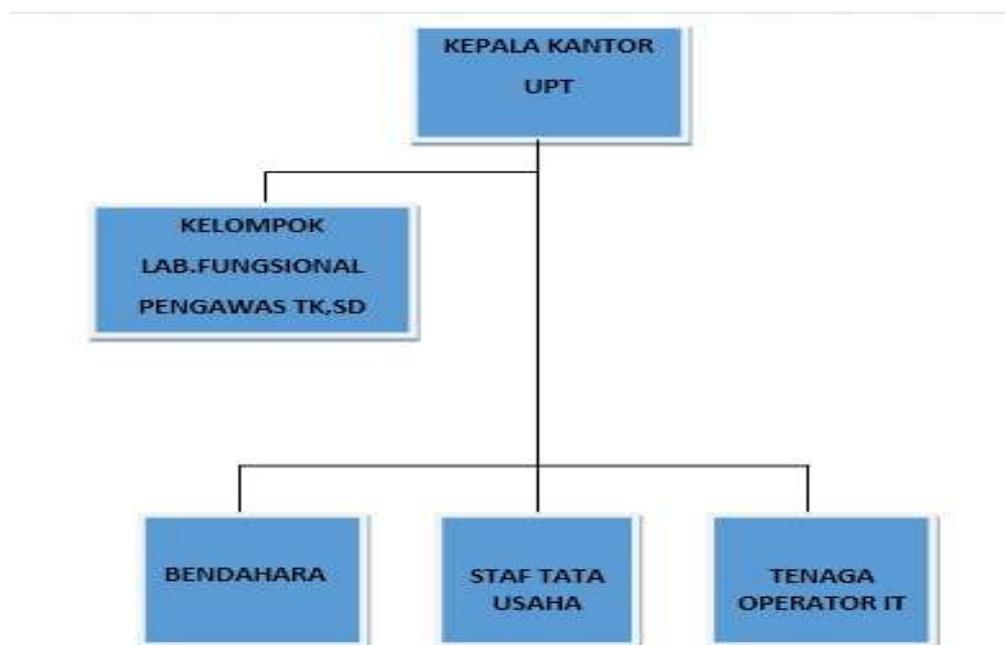
Pada tahun 2010 Kasi Pendidikan yang berada di bawah naungan Camat berubah menjadi UPT Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, yang keberadaannya di tiap-tiap Kecamatan di lingkungan Pemerintah Kabupaten Kapuas Hulu. UPT DPOR adalah perpanjangan tangan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kapuas Hulu yang ditempatkan di Kecamatan. Yang menjabat sebagai Kepala UPT DPOR Kecamatan Hulu Gurung antara lain:

1. Bapak Abdul Hamid, A.Ma.PD.,S.H.I (tahun 2010-2011).
2. Bapak Kastida, S. Pd.SD sebagai Plt. Kepala UPT DPOR (tahun 2013).
3. Bapak Zulfauji, A. Ma., S. Mn (tahun 2014 – sekarang).

Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga yang sistem pembuatan laporannya menggunakan *Microsoft Excel* dimulai pada tanggal 16 Januari 2014 pada masa Kepala Kantor Unit Pelaksana Teknis yang sekarang yaitu Bapak Zulfauji, A.Ma. S.,Mn.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Gambar III.1 berikut ini merupakan struktur organisasi pada kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Hulu Gurung Kabupaten Kapuas Hulu.



Sumber : Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Hulu Gurung (2017)

Gambar III.1 Struktur Organisasi Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Hulu Gurung

Adapun fungsi dan tugas dari tiap-tiap bagian sebagai berikut :

1. Kepala Kantor UPT

Tugas pokok Kepala Kantor UPT adalah melaksanakan kebijakan pembinaan teknis, koordinasi dan merumuskan serta melaksanakan kebijakan daerah di bidang Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat.

2. Kelompok Laboratorium Fungsional

Kelompok laboratorium fungsional berfungsi:

- a. Menyusun rencana dan program kegiatan sesuai bidangnya.
- b. Mengumpulkan, mengolah dan menganalisa data sesuai bidangnya.
- c. Memberikan saran-saran atau pertimbangan kepada atasan mengenai langkah-langkah yang diambil sesuai bidangnya.
- d. Menyusun laporan pelaksanaan tugas kepada atasan.
- e. Melaksanakan sebagian tugas operasional badan sesuai dengan keahlian.

3. Bendahara

Bendahara bertugas membantu Kepala Kantor UPT dalam mengendalikan, dan mengkoordinasikan penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum yang menjadi kewenangan Dinas pada bidang yang meliputi mengawasi penggunaan uang negara oleh instansi pemerintah.

4. Staff Tata Usaha

Tugas staff tata usaha, antara lain :

- a. Menyusun rencana, membagi tugas, memberi petunjuk dan menilai pelaksanaan kegiatan bawahan di lingkungan Sub Tata Usaha serta melaksanakan urusan Ketatausahaan berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

- b. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan di Sub Bagian Tata Usaha.
- c. Lain-lain tugas atas perintah Kepala Kantor UPT.

5. Tenaga Operator IT

Pelayanan data dan informasi Bagian, membuat surat keluar yang diperlukan kantor untuk melaksanakan kegiatan tertentu. Lain-lain tugas atas perintah Kepala Kantor UPT.

3.2. Tinjauan Kasus

Prosedur penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai pengolahan datanya masih sederhana, yakni masih menggunakan *Microsoft Excel*.

Data yang diolah Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai adalah Nota Pengeluaran Kas (Nota Pembelian Barang), dan Buku Kas Umum.

1. Prosedur Pengeluaran Kas (Prosedur Pembelian Barang)

Karyawan Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai melakukan pembelian barang kepada pemasok dan mendapatkan bukti nota pembelian barang yang akan dibuat untuk rincian nota pengeluaran kas dan dicatat ke dalam buku kas oleh bendahara.

2. Pembuatan Laporan Buku Kas Umum

Dari pencatatan bukti nota, maka dibuatlah Buku Kas Umum yang mana dalam membuat Buku Kas Umum ini masih sederhana yaitu dengan menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga kelemahannya terjadi pada saat pembuatan Laporan Buku Kas Umum membutuhkan waktu yang lama untuk

menggabungkan data yang akan diolah kedalam Buku Kas Umum yang pengolahan datanya masih menggunakan *Microsoft Excel* tersebut. Sehingga, dapat terjadinya kekeliruan dan selisih nilai jumlah data yang akan di *input*, dan pastinya tidak terjaga keamanannya karena semua pegawai bisa saja melihat datanya karena tanpa ada kata kunci dan bisa terjadinya manipulasi data oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

3. Prosedur Penerimaan Kas

Dalam penerimaan kas yang bisa menerima kas adalah Kepala Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai ataupun Bendahara Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai dimana harus membawa bukti nota pengeluaran kas (nota pembelian barang), dan buku kas umum yang akan diserahkan kepada Bendahara Dinas Kapuas Hulu yang berada di Kotas Purussibau. Dan setelah itu barulah Bendahara Dinas Kapuas Hulu yang ada di kota Putussibau menyerahkan uang tunai dan kwitansi sebagai bukti penerimaan kas kepada kepala Kantor Unit Pelaksana Teknis Nanga Tepuai ataupun Bendahara Kantor Unit Pelaksana Teknis Nanga Tepuai.

3.2.1. Dokumen Masukan

Berikut ini merupakan dokumen masukan pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Hulu Gurung. Adapun bentuk dokumen masukan tersebut adalah sebagai berikut :

Nama Dokumen	: Nota
Akronim	: nota
Fungsi	: Menginput data pembelian barang

Sumber	: Supplier
Tujuan	: Bendahara
Frekuensi	: Setiap kali ada penginputan data pembelian barang
Media	: Kertas
Bentuk	: Lampiran A-1

3.2.2. Dokumen Keluaran

Dokumen masukan merupakan syarat dari kegiatan pembelian barang pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kecamatan Hulu Gurung. Adapun bentuk dokumen keluaran tersebut adalah sebagai berikut :

Nama Dokumen	: Buku Kas Umum
Akronim	: buku_kas_umum
Fungsi	: Sebagai bukti penerimaan kas
Sumber	: Bendahara
Tujuan	: Bendahara
Frekuensi	: Setiap kali melakukan penginputan penerimaan kas
Media	: Kertas
Bentuk	: Lampiran B-1

3.3. Analisa Kebutuhan *Software*

3.3.1. Analisa Kebutuhan

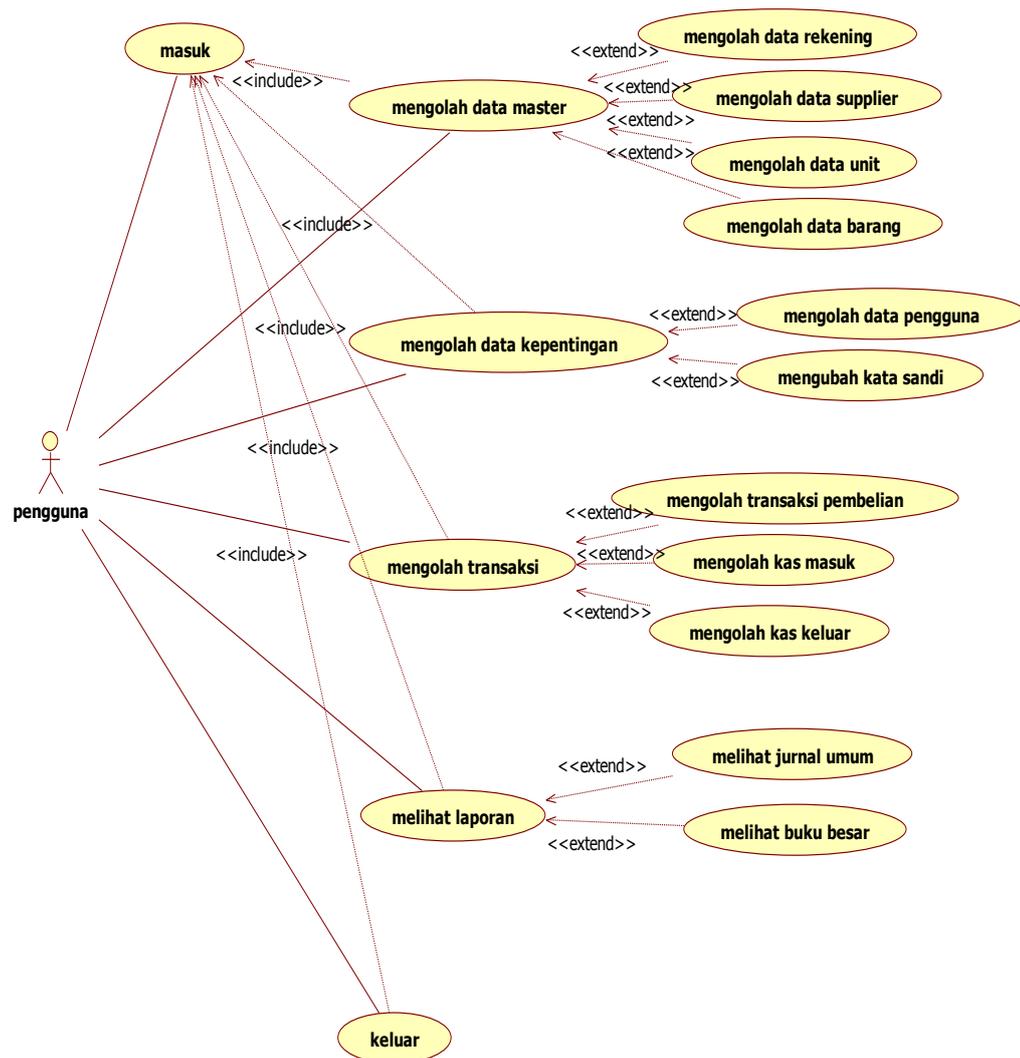
Berdasarkan dari analisa yang diamatai pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai, maka terdapat kebutuhan dalam mengolah data rekening, data supplier, data unit, data barang,

data transaksi pembelian, data transaksi kas masuk, dan data transaksi kas keluar serta menghasilkan laporan berupa laporan buku besar dan laporan jurnal umum. Program aplikasi ini dibuat untuk dikelola oleh satu pengguna. Spesifikasi kebutuhan laporan penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga diuraikan sebagai berikut:

1. Pengguna dapat melakukan masuk untuk dapat mengakses sistem.
2. Pengguna dapat mengolah data rekening.
3. Pengguna dapat mengolah data supplier.
4. Pengguna dapat mengolah data unit.
5. Pengguna dapat mengolah data barang.
6. Pengguna dapat mengolah data pengguna.
7. Pengguna dapat mengolah data ganti kata sandi.
8. Pengguna dapat mengolah data transaksi pembelian.
9. Pengguna dapat mengolah transaksi kas masuk.
10. Pengguna dapat menolah transaksi kas keluar.
11. Pengguna dapat mencetak jurnal umum, dan buku besar.

3.3.2. Use Case Diagram

Gambar III.2 berikut ini merupakan *Use Case Diagram* pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

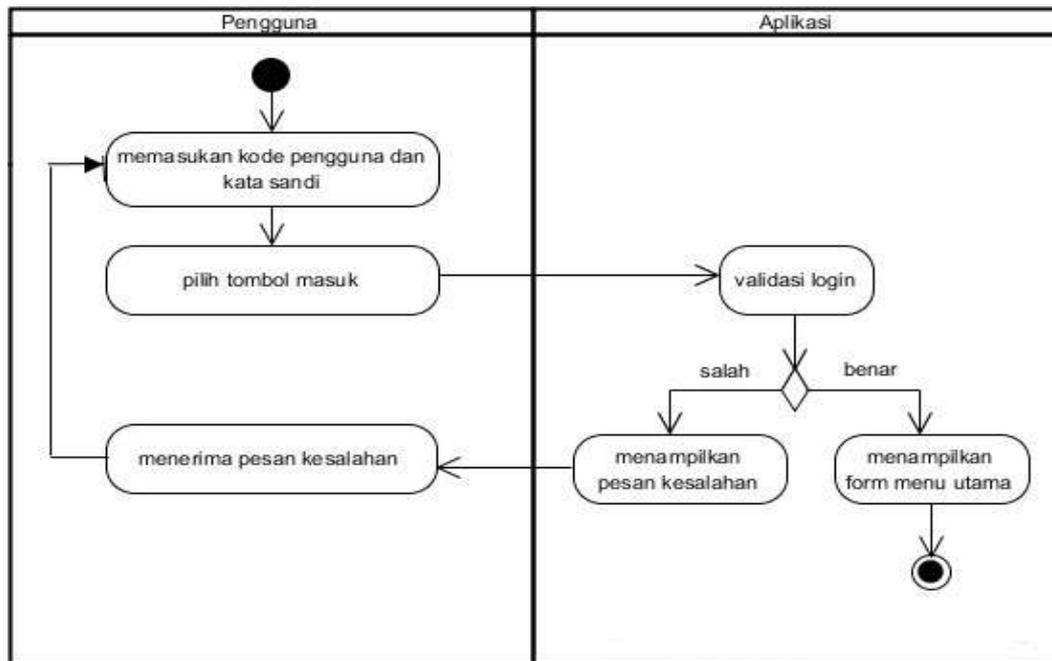
Gambar III.2 Diagram Use Case

Pada *diagram use case* diatas, dapat dijelaskan bahwa pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pengguna dapat mengolah data master berupa data rekening, data supplier, data unit, dan data barang. Kemudian bendahara dapat mengolah data kepentingan berupa mengolah data pengguna dan ganti kata sandi. Kemudian pengguna dapat mengolah data transaksi berupa transaksi pembelian, kas masuk, dan kas keluar. Dan bendahara juga dapat melihat laporan berupa laporan buku besar dan jurnal umum.

3.3.3. Activity Diagram

1. Activity Diagram Masuk

Gambar III.3 berikut ini merupakan *activity diagram* masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai.



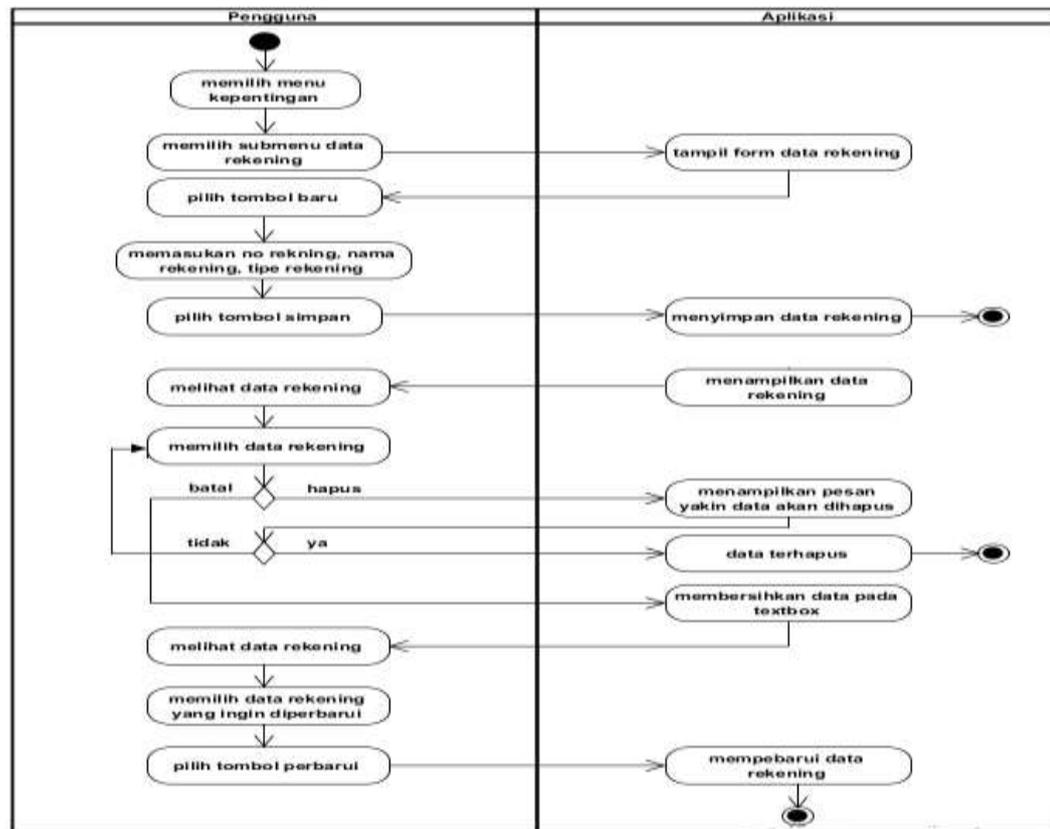
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.3 Activity Diagram Masuk

Pada *activity diagram* masuk diatas, menjelaskan proses pada pengguna aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas sebelum masuk ke menu utama pengguna harus melakukan masuk terlebih dahulu. Pengguna membuka aplikasi lalu aplikasi menampilkan form masuk, kemudian pengguna diminta untuk memasukkan kode pengguna dan kata sandi. Jika kode pengguna dan kata sandi salah maka aplikasi akan menampilkan pesan kesalahan, maka pengguna harus melakukan masuk kembali. Kemudian apabila kode pengguna dan kata sandi benar, maka aplikasi akan menampilkan form menu utama.

2. Activity Diagram Data Rekening

Gambar III.4 berikut ini adalah *Activity Diagram* data rekening pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

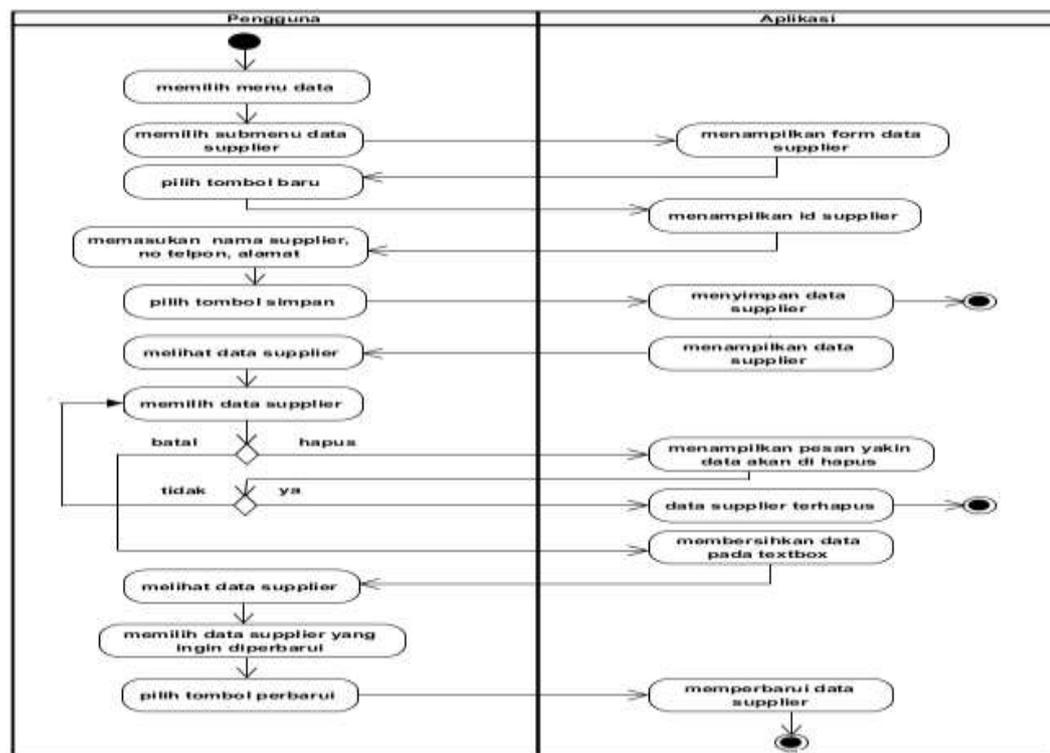
Gambar III.4 Activity Diagram Data Rekening

Pada *activity diagram* data rekening diatas, menjelaskan proses *input* data rekening yang mana pengguna memilih menu data, kemudian memilih submenu data rekening dan aplikasi menampilkan form data rekening. Kemudian pengguna menginput data rekening dengan memilih tombol baru lalu pengguna diminta untuk memasukan no rekening, nama rekening, dan tipe rekening. Setelah itu pengguna diharuskan menyimpan data dengan memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data rekening. Kemudian jika pengguna ingin menghapus data maka pengguna memilih tombol hapus dan aplikasi menampilkan

pesan berupa “yakin data akan di hapus”, dan jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih. Kemudian jika pengguna ingin memperbarui data rekening, maka pengguna memilih tombol perbarui dan aplikasi akan memperbarui data rekening.

3. Activity Diagram Data Supplier

Gambar III.5 berikut ini adalah Activity Diagram data supplier pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

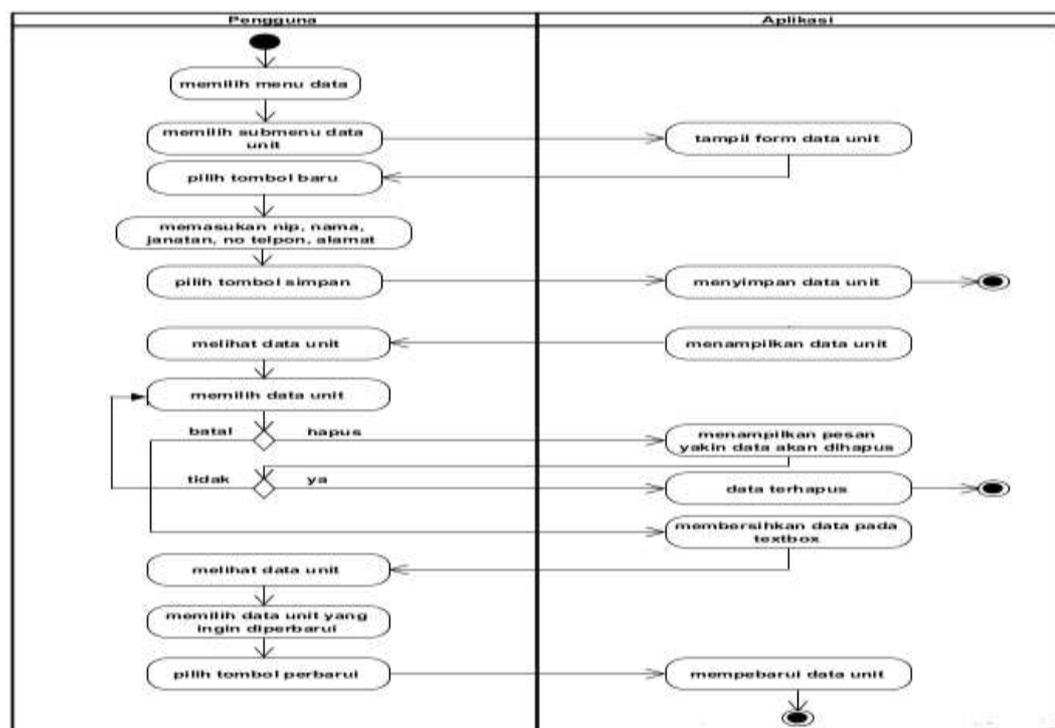
Gambar III.5 Activity Diagram Data Supplier

Pada *activity diagram* data supplier diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk ke aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas, kemudian pengguna memilih menu data lalu memilih submenu data supplier maka aplikasi akan menampilkan form data supplier. Setelah itu untuk mengisi data supplier pengguna memilih tombol baru yang mana aplikasi akan menampilkan id supplier

otomatis, dan pengguna memasukan nama, no telpon dan alamat. Kemudian pengguna memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data supplier. Kemudian jika pengguna ingin menghapus data maka pengguna memilih tombol hapus dengan menampilkan pesan “yakin data akan di hapus”. Kemudian jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih. Dan apabila pengguna ingin memperbarui data supplier maka pengguna memilih tombol perbarui dan aplikasi akan memperbarui data supplier.

4. Activity Diagram Data Unit

Gambar III.6 berikut ini adalah *Activity Diagram* data unit pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

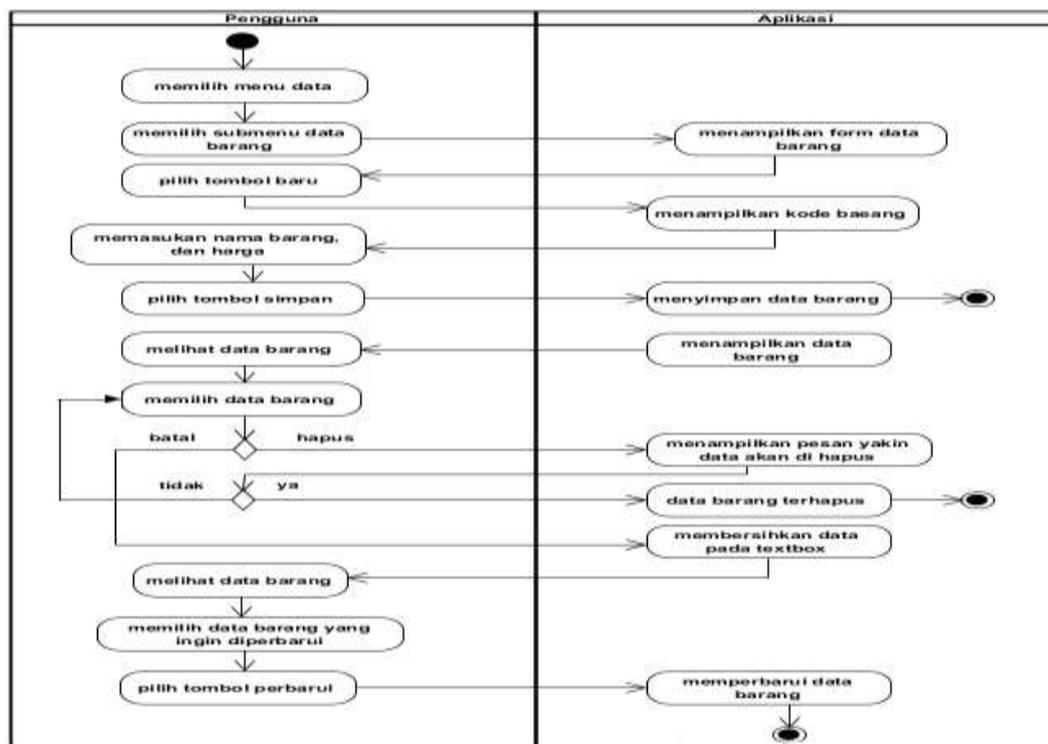
Gambar III.6 Activity Diagram Data Unit

Pada proses *activity diagram* data unit diatas, terlebih dahulu pengguna memilih menu data, kemudian pengguna memilih sub menu data unit, maka akan

tampil form data unit. Kemudian jika pengguna ingin menginput data unit maka pengguna harus klik tombol baru, kemudian pengguna memasukan nip, nama, jabatan, no telpon dan alamat kemudian simpan data unit dengan memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data unit. Kemudian jika pengguna ingin menghapus data maka pengguna memilih tombol hapus yang mana tombol hapus akan menampilkan pesan “yakin data akan dihapus”. Kemudian jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox akan kembali bersih. Dan apabila pengguna ingin memperbarui data unit maka pengguna memilih tombol perbarui dan aplikasi akan memperbarui data unit.

5. Activity Diagram Data Barang

Gambar III.7 berikut ini adalah *Activity Diagram* data barang pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



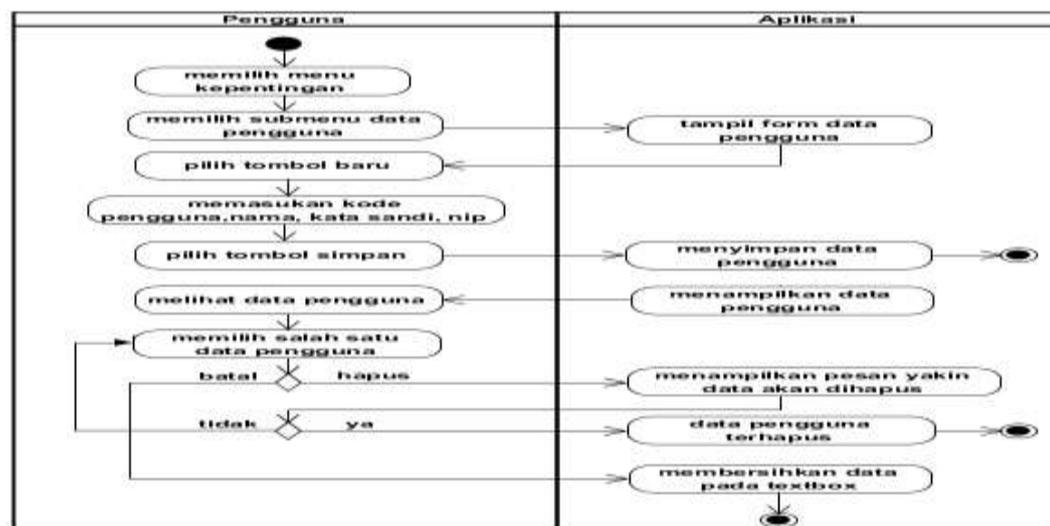
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.7 Activity Diagram Data Barang

Pada *activity diagram* data barang diatas, terlebih dahulu pengguna memilih menu data, kemudian pengguna memilih submenu data barang, lalu tampil form data barang. Kemudian untuk menginput data barang, pengguna harus memilih tombol baru dan akan tampil kode barang secara otomatis, kemudian pengguna mengisi nama barang dan harga. Setelah data terisi pengguna harus menyimpan data dengan memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data barang. Jika pengguna ingin menghapus data barang maka pengguna harus memilih tombol hapus yang mana tombol hapus akan menampilkan pesan “yakin data akan dihapus”. Kemudian jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih. Dan jika pengguna ingin memperbarui data barang, pengguna harus memilih tombol perbarui maka aplikasi akan memperbarui data barang.

6. Activity Diagram Data Pengguna

Gambar III.8 berikut ini adalah merupakan *Activity Diagram* data pengguna pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



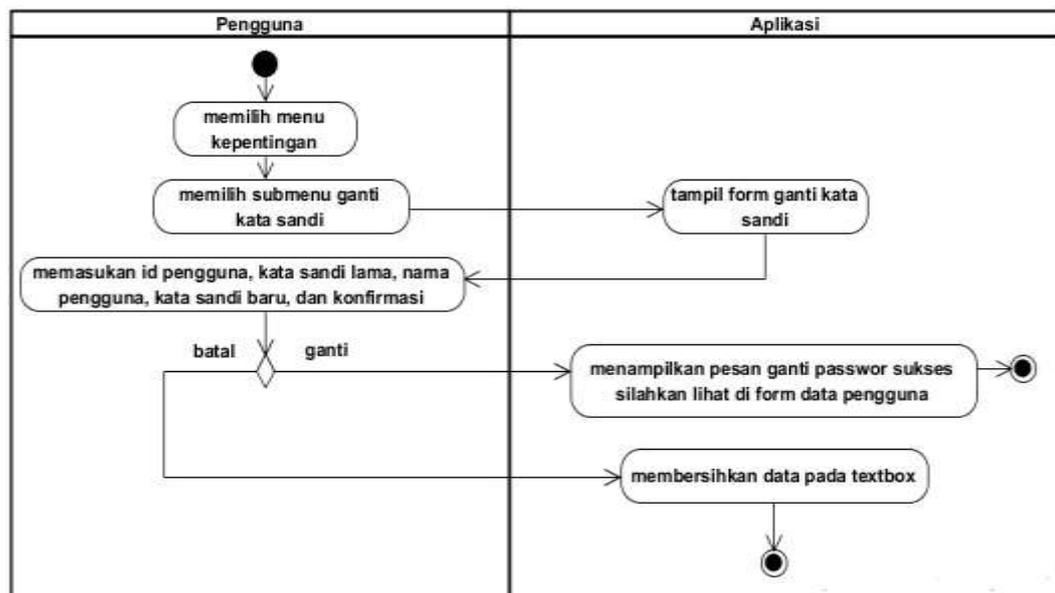
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.8 Activity Diagram Data Pengguna

Pada *Activity Diagram* data pengguna di atas, dijelaskan bahwa pengguna masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas. pengguna memilih menu kepentingan lalu memilih submenu data pengguna dan aplikasi menampilkan form data pengguna. Kemudian pengguna mengisi data pengguna berupa kode pengguna, nama, jabatan, kata sandi dan nip lalu pengguna memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data pengguna. Jika pengguna ingin menghapus data pengguna maka pengguna memilih tombol hapus dengan menampilkan pesan “yakin data akan dihapus”. Dan jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih.

7. *Activity Diagram* Ganti Kata Sandi

Gambar III.9 berikut ini merupakan *Activity Diagram* ganti kata sandi pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

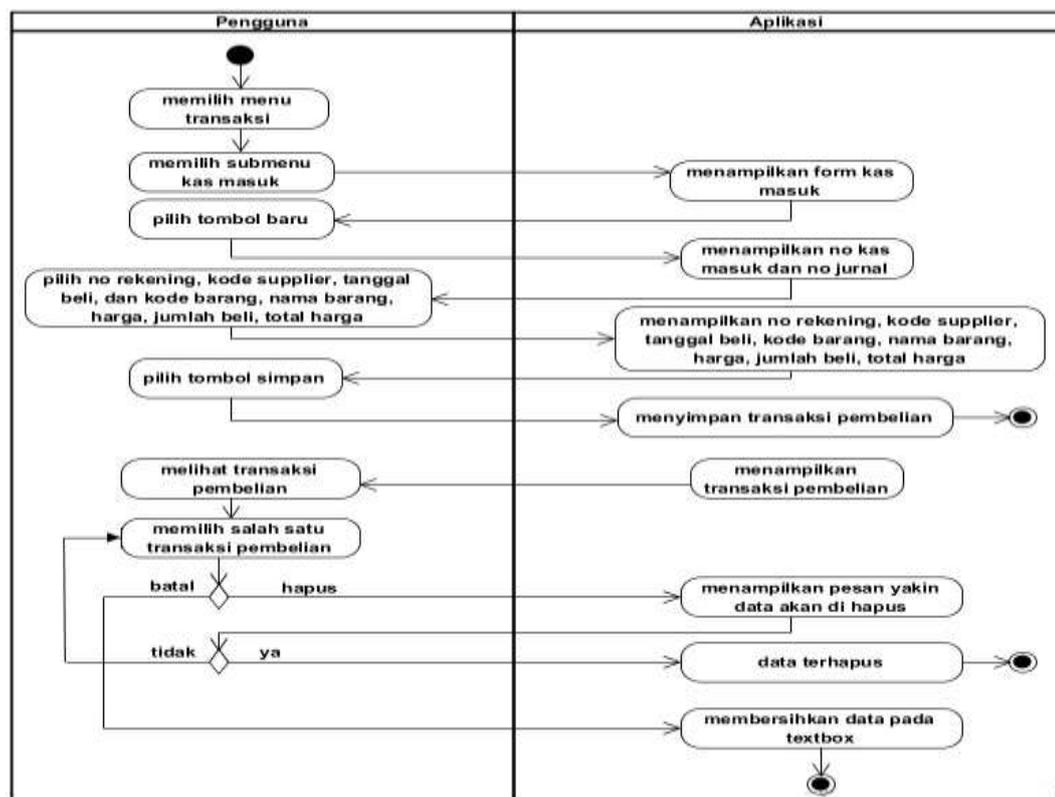
Gambar III.9 *Activity Diagram* Ganti Kata Sandi

Pada *Activity Diagram* ganti kata sandi diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas, lalu pengguna

memilih menu kepentingan dan memilih submenu ganti kata sandi dan aplikasi menampilkan form ganti kata sandi. Kemudian pengguna memasukkan id pengguna, nama, kata sandi lama, kata sandi baru, dan konfirmasi, setelah itu pengguna pilih tombol ganti. Dan jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih.

8. Activity Diagram Transaksi Pembelian

Gambar III.10 berikut ini merupakan *Activity Diagram* transaksi pembelian pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

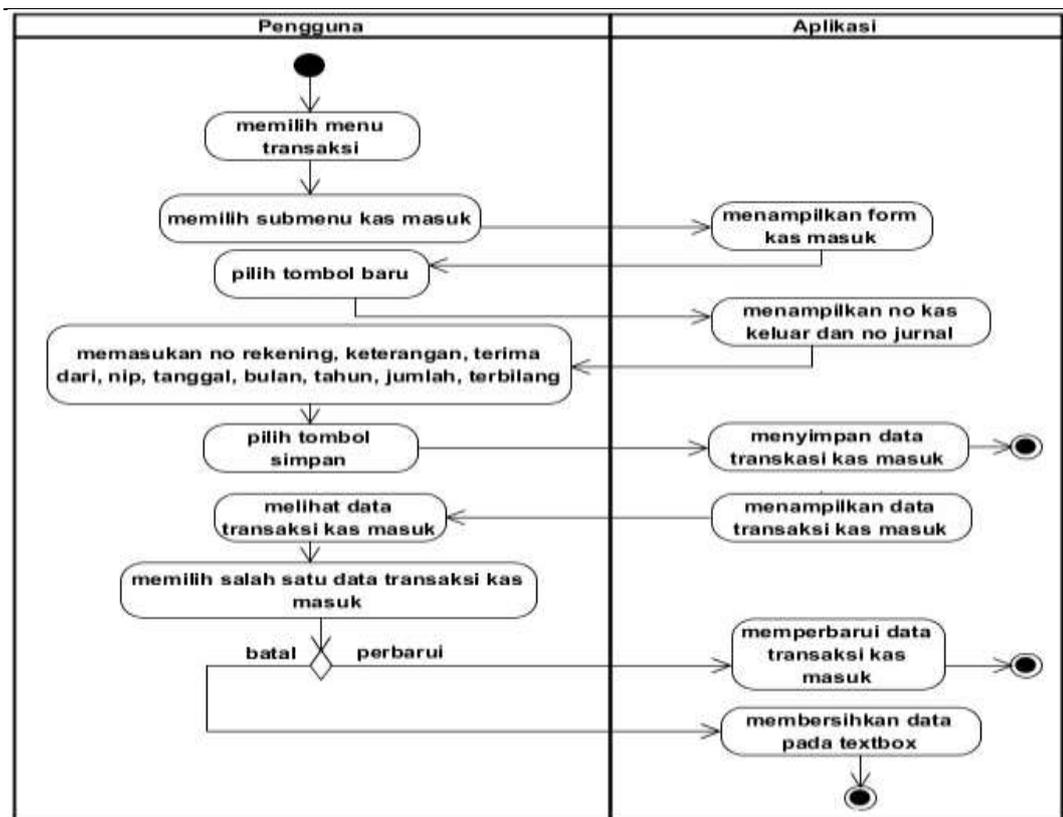
Gambar III.10 Activity Diagram Transaksi Pembelian

Pada *Activity Diagram* transaksi pembelian diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas, lalu pengguna memilih menu transaksi dan memilih submenu pembelian dan aplikasi akan

menampilkan form pembelian. Kemudian pengguna memilih tombol baru dan akan muncul no nota otomatis, kemudian pengguna memasukkan data pembelian berupa no rekening, id supplier, tanggal beli, kode barang, nama barang, harga, jumlah beli, dan total harga kemudian pengguna memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data pembelian. Kemudian apabila pengguna ingin menghapus data pembelian maka pengguna memilih tombol hapus yang mana aplikasi akan menampilkan pesan “yakin data akan dihapus”. Kemudian Jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih.

9. Activity Diagram Transaksi Kas Masuk

Gambar III.11 berikut ini merupakan *Activity Diagram* kas masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



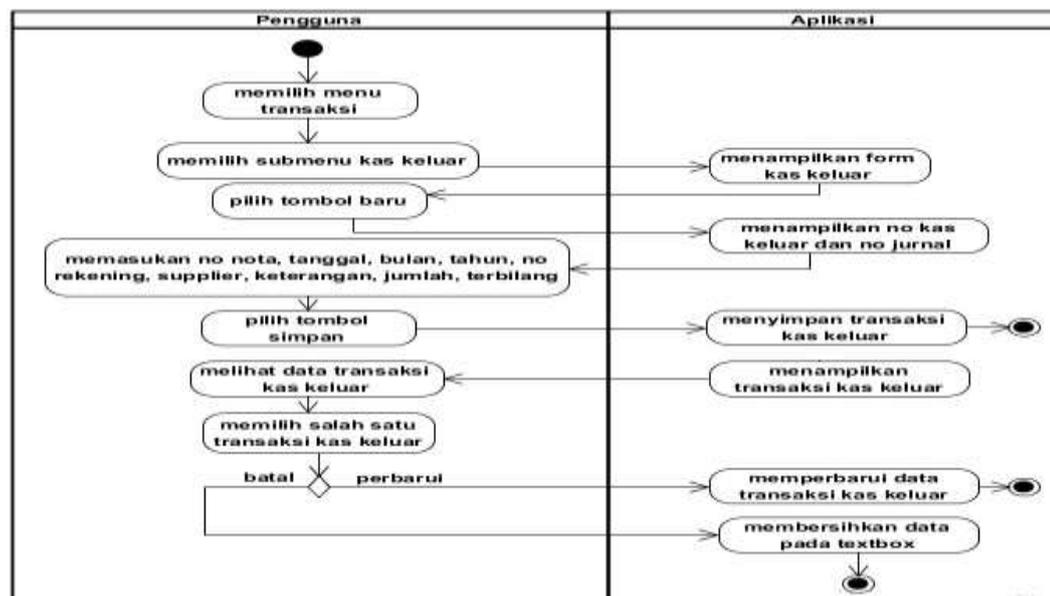
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.11 Activity Diagram Transaksi Kas Masuk

Pada *activity diagram* transaksi kas masuk diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas dengan memilih menu transaksi dan submenu kas masuk dan aplikasi menampilkan form kas masuk. Kemudian pengguna memilih tombol baru dan aplikasi menampilkan no kas masuk dan no jurnal otomatis, kemudian pengguna memasukan data kas masuk berupa no rekening, keterangan, terima dari, nip, tanggal, bulan, tahun, terbilang. Kemudian pengguna memilih tombol simpan maka aplikasi akan menyimpan data kas masuk. Jika pengguna ingin memperbarui data kas masuk maka pengguna memilih tombol perbarui dan aplikasi akan memperbarui data kas masuk. kemudian jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih.

10. *Activiy Diagram* Transaksi Kas Keluar

Gambar III.12 berikut ini merupakan *Activity Diagram* kas keluar pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



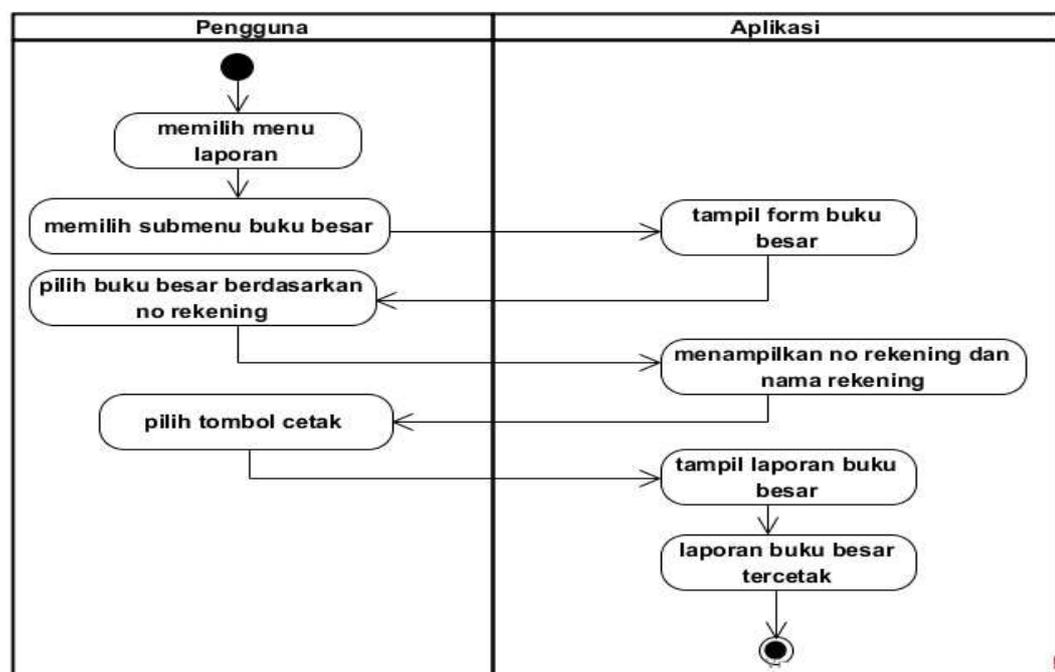
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.12 *Activity Diagram* Transaksi Kas Keluar

Pada *activity diagram* kas keluar diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas dengan memilih menu transaksi dan memilih submenu kas keluar dan aplikasi menampilkan form kas keluar. Kemudian jika pengguna memilih tombol baru, maka akan tampil no kas keluar dan no jurnal otomatis, kemudian pengguna mengisi data kas keluar berupa no nota, tanggal, bulan, tahun, no rekening, supplier, jumlah dan terbilang. Kemudian pengguna memilih tombol simpan untuk menyimpan data kas keluar. Jika pengguna ingin memperbarui data kas keluar, maka pengguna memilih tombol perbarui dan aplikasi akan memperbarui data kas keluar. Kemudian jika pengguna memilih tombol batal maka data yang ada pada textbox kembali bersih.

11. Activity Diagram Buku Besar

Gambar III.13 berikut ini merupakan *activity diagram* buku besar pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



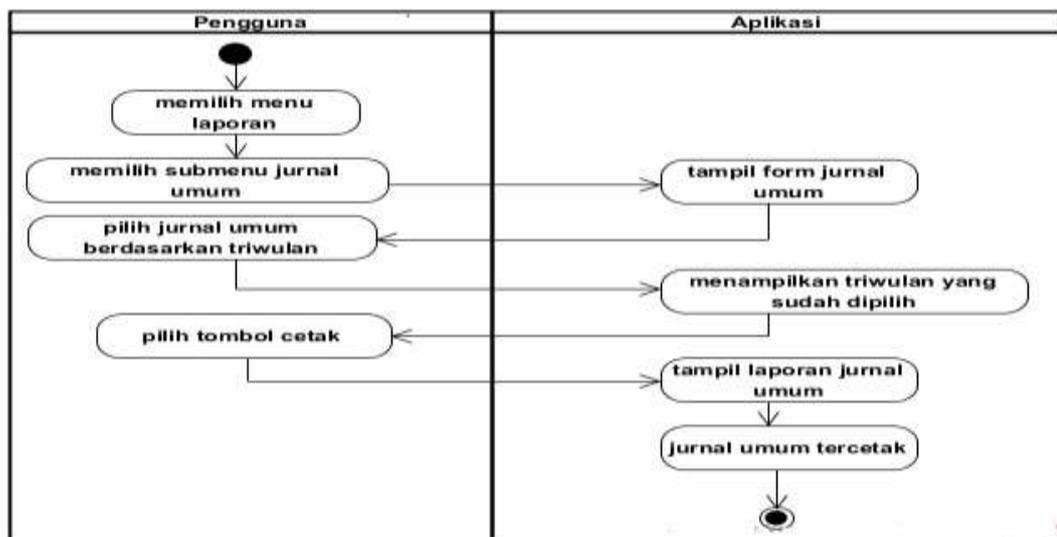
Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.13 Activity Diagram Buku Besar

Pada *activity diagram* buku besar diatas, pengguna masuk aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas dengan memilih menu laporan dan memilih submenu buku besar dan aplikasi menampilkan form buku besar. Kemudian pengguna memilih buku besar berdasarkan no rekening dan memilih tombol cetak maka buku besar tercetak.

11. Activity Diagram Jurnal Umum

Gambar III.14 berikut ini merupakan *Activity Diagram* jurnal umum pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.14 Activity Diagram Jurnal Umum

Pada *activity diagram* jurnal umum diatas, dapat dijelaskan bahwa pengguna masuk pada aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas, lalu pengguna memilih menu laporan dan memilih submenu jurnal umum dan aplikasi menampilkan form jurnal umum. Kemudian pengguna memilih jurnal umum berdasarkan triwulan yang mana aplikasi akan menampilkan triwulan yang sudah dipilih oleh pengguna. Kemudian pengguna memilih tombol cetak dan jurnal umum tercetak.

Pada gambar III.15 *Logical Record Structure* aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai, *Logical Record Structure* merupakan komponen yang penting dalam pembuatan aplikasi. Berikut adalah *Logical Record Structure* aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas yang memiliki sepuluh tabel yang saling berelasi. Adapun sepuluh tabel tersebut yaitu tabel pengguna, tabel unit, tabel barang, tabel supplier, tabel perkiraan, tabel pembelian, tabel kas masuk, tabel kas keluar, tabel jurnal detail, tabel jurnal umum.

3.4.3. Spesifikasi File

Berdasarkan hasil file diatas maka dibuatlah sebuah *database* sebagai berikut:

1. Tabel Pengguna

Nama <i>File</i>	: Data Pengguna
Akronim	: pengguna
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Media <i>File</i>	: <i>Hardisk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 45 byte
<i>File Key</i>	: kode_pengguna
<i>Software</i>	: MySQL

Tabel III.1
Spesifikasi Tabel Pengguna

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	Kode pengguna	kode_pengguna	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama pengguna	nama_pengguna	Varchar	10	
3	Kata sandi	kata_sandi	Varchar	10	
4	NIP	nip	Char	20	<i>Foreign Key</i>

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

2. Tabel Unit

Nama *File* : Data unit

Akronim : unit

Tipe *File* : *File Master*

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Panjang *Record* : 95 byte

File Key : nip

Software : MySQL

Tabel III.2
Spesifikasi Tabel Unit

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	Nip	nip	Char	20	<i>Primary Key</i>
2	Nama	nama	Varchar	15	
3	Jabatan	jabatan	Varchar	15	
4	No telpon	telpon	Varchar	15	
5	Alamat	alamat	Varchar	30	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

3. Tabel barang

Nama *File* : Data Barang

Akronim : barang

Tipe *File* : *File* Master

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Panjang *Record* : 25 byte

File Key : kode_barang

Software : MySQL

Tabel III.3
Spesifikasi Tabel Barang

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	Kode barang	kode_barang	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama barang	nama_barang	varchar	15	
3	Harga	harga	Double		

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

4. Tabel Supplier

Nama *File* : Data supplier

Akronim : Supplier

Tipe *File* : *File* Master

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Panjang *Record* : 60 byte

File Key : id_supplier

Software : MySQL

Tabel III.4
Spesifikasi Tabel Supplier

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	Id supplier	id_supplier	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	Nama supplier	nama_supplier	Varchar	10	
3	No telpon	telpon	Varchar	15	
4	Alamat	alamat	Varchar	30	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

5. Tabel Perkiraan

Nama *File* : Data Rekening

Akronim : perkiraan

Tipe *File* : *File* Master

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Panjang *Record* : 75 byte

File Key : no_rekening

Software : MySQL

Tabel III.5
Spesifikasi Tabel Perkiraan

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No rekening	no_rekening	Char	15	<i>Primary Key</i>
2	Nama rekening	nama_rekening	Varchar	30	
3	Tipe rekening	tipe_rekening	Varchar	30	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

6. Tabel Pembelian

Nama <i>File</i>	: Pembelian
Akronim	: pembelian
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Media <i>File</i>	: <i>Hardisk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 40 byte
<i>File Key</i>	: no_nota
<i>Software</i>	: MySQL

Tabel III.6
Spesifikasi Tabel Pembelian

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No nota	no_nota	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	No rekening	no_rekening	Char	5	<i>Foreign Key</i>
3	Kode barang	kode_barang	Char	15	<i>Foreign Key</i>
4	Id supplier	id_supplier	Char	5	<i>Foreign Key</i>
5	Tanggal	tanggal	Varchar	10	
6	Total beli	total_beli	Double		

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

7. Tabel Detail Kas Masuk

Nama <i>File</i>	: Detail Kas Masuk
Akronim	: detail_kas_masuk
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 80 byte

File Key : -

Software : MySQL

Tabel III.7
Spesifikasi Tabel Detail Kas Masuk

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No kas masuk	no_kas_masuk	Char	5	<i>Foreign Key</i>
2	No rekening	no_rekening	Char	15	<i>Foreign Key</i>
3	Uraian	uraian	Varchar	60	
4	Subtotal	subtotal	Double		

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

8. Tabel Kas Masuk

Nama File : Kas Masuk

Akronim : kas_masuk

Tipe File : *File Master*

Akses File : *Random*

Organisasi File : *Index Sequential*

Media File : *Hardisk*

Panjang Record : 216 byte

File Key : no_kas_masuk

Software : MySQL

Tabel III.8
Spesifikasi Tabel Kas Masuk

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No Kas Masuk	no_kas_masuk	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	Terima dari	terima_dari	Varchar	15	
3	Nip	nip	Char	20	<i>Foreign Key</i>
4	No jurnal	no_jurnal	Char	5	<i>Foreign Key</i>
5	Tanggal	tanggal	Varchar	11	
6	Bulan	bulan	Varchar	10	
7	Tahun	tahun	Varchar	5	
8	No rekening	no_rekening	Char	15	<i>Foreign Key</i>
10	Keterangan	keterangan	Varchar	60	
11	Jumlah	jumlah	Double		
12	Terbilang	terbilang	Varchar	70	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

9. Tabel Detail Kas Keluar

Nama *File* : Detail Kas Keluar

Akronim : detail_kas_keluar

Tipe *File* : *File Master*

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Penjang *Record* : 25 byte

File Key :

Software : MySQL

Tabel III.9
Spesifikasi Tabel Detail Kas Keluar

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No nota	no_nota	Char	5	<i>Foreign Key</i>
2	Jumlah Beli	jml_beli	Varchar	20	
3	Subtotal	subtotal	Double		

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

10. Tabel Kas Keluar

Nama *File* : Kas Keluar

Akronim : kas_keluar

Tipe *File* : *File Master*

Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Penjang *Record* : 106 byte

File Key : no_kas_keluar

Software : MySQL

Tabel III.10
Spesifikasi Tabel Kas Keluar

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No Kas Keluar	no_kas_keluar	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	No jurnal	no_jurnal	Char	5	<i>Foreign Key</i>
3	Tanggal	tanggal	Varchar	11	
6	No rekening	no_rekening	Char	15	<i>Foreign Key</i>
7	Keterangan	keterangan	Varchar	60	
8	No nota	no_nota	Char	5	<i>Foreign Key</i>
9	Id supplier	id_supplier	Char	5	<i>Foreign Key</i>

10	Jumlah	jumlah	Double		
11	Terbilang	terbilang	Varchar	70	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

11. Tabel Jurnal Detail

Nama *File* : Jurnal Detail
 Akronim : jurnal_detail
 Tipe *File* : *File* Master
 Akses *File* : *Random*
 Organisasi *File* : *Index Sequential*
 Media *File* : *Hardisk*
 Panjang *Record* : 15 byte
File Key : -
Software : MySQL

Tabel III.11
Spesifikasi Jurnal Detail

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No jurnal	no_jurnal	Char	5	<i>Foreign Key</i>
2	No rekening	no_rekening	Char	15	<i>Foreign Key</i>
3	Penerimaan	penerimaan	Double		
4	Pengeluaran	pengeluaran	Double		

Sumber: hasil perancangan (2017)

12. Tabel Jurnal Umum

Nama *File* : Jurnal Umum
 Akronim : jurnal_umum
 Tipe *File* : *File* Master
 Akses *File* : *Random*

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Media *File* : *Hardisk*

Panjang *Record* : 91 *byte*

File Key : no_jurnal

Software : MySQL

Tabel III.12
Spesifikasi Jurnal Umum

No	Elemen Data	Akronim	Type	File Size	Keterangan
1	No jurnal	no_jurnal	Char	5	<i>Primary Key</i>
2	Tanggal	tanggal	Varchar	11	
3	Bulan	bulan	Varchar	10	
4	Tahun	tahun	Varchar	5	
5	Keterangan	keterangan	Varchar	60	

Sumber: Hasil Perancangan (2017)

3.4.4. *User Interface*

Berikut ini merupakan *user interface* dari program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.

1. Form Masuk

Gambar III.17 berikut ini merupakan form masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.17 Form Masuk

2. Form Menu Utama

Gambar III.18 berikut ini merupakan form menu utama pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai.



Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.18 Form Menu Utama

3. Form Data Rekening

Gambar III.19 berikut ini merupakan form data rekening pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga.

SILAHKAN INPUT DATA REKENING

No Rekening

Nama Rekening

Tipe Rekening

no_rekening	nama_rekei	tipe_rekenir
5.2.2.01.01	Belanja ATI	biaya biaya
5.2.2.01.04	Belanja Per	biaya biaya
5.2.2.01.05	Belanja Per	biaya biaya
5.2.2.06.01	Belanja Cet	biaya biaya
5.2.2.06.02	Belanja Per	biaya biaya
5.2.2.11.01	Belanja Mal	biaya biaya

Baru Simpan Hapus Batal Perbarui Keluar

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.19 Form Data Rekening

4. Form Data Supplier

Gambar III.20 berikut ini merupakan form data supplier pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

id_supplier	nama_suppl	no_telpn	alamat
P01	Tole	0015263564	Nanga Tepu
P02	Cik Tema	0812774947	Nanga Tepu
P03	Pak Samzul	0812789905	Nanga Tepu

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.20 Form Data Supplier

5. Form Data Unit

Gambar III.21 berikut ini merupakan form data unit pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

nip	nama	jabatan	no_telpn	alamat
1963090613	subandi	bendahara	0896723735	Lubuk ANTI
1973061213	Zulfauji, A. N	Kepala Upt	0812345678	Nanga Tepu

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.21 Form Data Unit

6. Form Data Barang

Gambar III.22 berikut ini merupakan form data unit pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai

kode barang	nama barang	harga
B01	Rim kertas t	65000
B02	Ktk polpen p	32500
B03	Ketrik Hitam	250000
B04	Lempox	20000
B05	2 RIM kertas	70000

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.22 Form Data Barang

7. Form Data Pengguna

Gambar III.23 berikut ini merupakan form data pengguna pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

kode pengguna	nama pengguna	kata sandi	nip
▶ admin	admin	bura	196309061900031011
* *			

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.23 Form Data Pengguna

8. Form Ganti Kata Sandi

Gambar III.24 berikut ini merupakan form ganti kata sandi pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.24 Form Data Pengguna

9. Form Transaksi Pembelian

Gambar III.25 berikut ini merupakan form transaksi pembelian pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah Beli	Total Harga	
no. nota	kode barang	no. rekening	id. supplier	tanggal	total beli
NT01	B01	5.2.2.01.01	P01	03/01/2017	65000
NT02	B02	5.2.2.01.01	P01	05/01/2017	65000
NT03	B03	5.2.2.01.01	P01	06/01/2017	250000
NT04	B04	5.2.2.01.01	P01	08/01/2017	20000
NT05	B05	5.2.2.01.01	P01	11/01/2017	70000

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.25 Form Pembelian

10. Form Transaksi Kas Masuk

Gambar III.26 berikut ini merupakan form transaksi kas masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

KANTOR UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA NANGA TEPUAI
JALAN SUNAN KALLIAGA NO.71 NANGA TEPUAI KODE POS 7878

TRANSAKSI KAS MASUK

No Kas Masuk: P.HIDE
No Jurnal: JM004
No Rekening: p
Keterangan: Belanja Ab
Diterima Dari: subandi NIP: 1363070611
Tahun: 2017
Tanggal: Bulan
Jumlah: Terbilang

Data Kas Masuk

no. kas. mas	no. rekening	kegiatan	subtotal
KM001	5.2.2.01.01	Belanja Ab	65000
KM002	5.2.2.01.04	Belanja Ab	65000
KM003	5.2.2.01.01	Belanja Ab	250000
KM004	5.2.2.01.01	Belanja Ab	250000

Kas Masuk

no. kas. mas	nama. dari	nip	no. jurnal	tanggal	bulan
KM001	subandi	1363070611	JM001	30/01/2017	Januari
KM002	subandi	1363070611	JM002	30/01/2017	Januari
KM003	subandi	1363070611	JM003	30/01/2017	Januari

Jurnal Umum

no. jurnal	tanggal	bulan	tahun	keterangan
JK001	30/01/2017	Januari	2017	Belanja Ab
JK002	30/01/2017	Januari	2017	Belanja Ab
JK003	30/01/2017	Januari	2017	Belanja Ab
JK004	30/01/2017	Januari	2017	Belanja Ab

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.26 Form Transaksi Kas Masuk

11. Form Transaksi Kas Keluar

Gambar III.27 berikut ini merupakan form transaksi kas masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

KANTOR UNIT PELAKSANA TEKNIS DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA NANGA TEPUAI
JALAN SUNAN KALLIAGA NO.71 NANGA TEPUAI KODE POS 7878

TRANSAKSI KAS KELUAR

No Kas Keluar: KK001
No Jurnal: JK007
No Nota: p
Tanggal: Tahun: Supplier:
No Rekening: p
Keterangan: Belanja Ab
Jumlah: Terbilang

Data Kas Keluar

no. kas. kelu	pre. beli	subtotal
KK001	1	65000
KK002	2	65000
KK003	1	250000

Kas Keluar

no. kas. kelu	no. jurnal	tanggal	bulan	tahun	no. ref.
KK001	JK006	31/01/2017	Januari	2017	5.2.2.0
KK001	JU01	31	Januari	2017	5.2.2.0

Jurnal Umum

no. jurnal	tanggal	bulan	tahun	keterangan
JK004	05/05/2017	Maret	2017	Belanja Peru
JK005	30/01/2017	Maret	2017	Belanja Ab
JK006	31/01/2017	Januari	2017	Belanja Ab
JM001	30/01/2017	Januari	2017	belanja perso

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.27 Form Transaksi Kas Keluar

12. Form Transaksi Buku Besar

Gambar III.28 berikut ini merupakan form transaksi kas masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.28 Form Kas Keluar

13. Form Jurnal Umum

Gambar III.29 berikut ini merupakan form transaksi kas masuk pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Nanga Tepuai.

Sumber : Hasil Perancangan (2017)

Gambar III.29 Form Jurnal Umum

3.5. Implementasi

3.5.1. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun sistem penerimaan dan pengeluaran kas pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Nanga Tepuai adalah:

1. Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
2. Bahasa Program : Microsoft Visual Basic 6.0
3. *Database* : MySQL
4. *Report* : *Crystal Report*

3.5.2. Implementasi Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras computer PC kompatibel dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini.

- a. *Processor* : Intel(R) Atom(TM) N550
- b. RAM : 1 GB
- c. *Hardisk* : 160 GB
- d. *Monitor* : LCD 14,1"
- e. *Mouse* : Optik
- f. *Keyboard* : Optik
- g. *Printer*

3.6. Testing

Berikut ini merupakan hasil pengujian dengan menggunakan *blackbox testing* pada program aplikasi penerimaan dan pengeluaran kas.

Tabel III.13
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Masuk

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Kode Pengguna dan kata sandi tidak diisi kemudian klik tombol masuk	Kode Pengguna (kosong), Kata Sandi (kosong)	Menampilkan pesan "kode pengguna dan kata sandi kosong"	Sesuai Harapan	Valid
2	Kode Pengguna tidak diisi kemudian klik tombol simpan	Kode Pengguna (kosong), kata sandi (benar)	Menampilkan pesan "id user kosong"	Sesuai Harapan	Valid
3	Semua data login diisi dengan benar kemudian klik tombol simpan	Kode Pengguna (benar), kata sandi (benar)	Langsung masuk ke menu utama	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.14
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Data Rekening

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data rekening tidak diisi kemudian klik tombol simpan	No rekening (kosong), nama rekening (kosong), tipe rekening (kosong)	Menampilkan pesan "data belum lengkap"	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data rekening diisi kemudian pilih tombol simpan	No rekening (benar), nama rekening (benar), tipe rekening (benar)	Menampilkan pesan "data tersimpan"	Sesuai Harapan	Valid
3	Memilih data rekening kemudian pilih tombol hapus	No rekening (benar), nama rekening (benar), tipe rekening (benar)	Menampilkan pesan "yakin data akan dihapus"	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.15
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Data Supplier

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Data supplier tidak diisi dengan benar kemudian klik tombol simpan	Id supplier (benar), kode supplier (kosong), no telpon (kosong), alamat (kosong)	Menampilkan pesan "data belum lengkap"	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data supplier diisi kemudian pilih tombol simpan	Id supplier (benar) kode supplier (benar), no telpon (benar), alamat (benar)	Menampilkan pesan "data tersimpan"	Sesuai Harapan	Valid
3	Memilih data supplier kemudian memilih tombol hapus	Id supplier (benar) kode supplier (benar), no telpon (benar), alamat (benar)	Menampilkan pesan "yakin data akan dihapus"	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.16
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Data Unit

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data unit tidak diisi kemudian pilih tombol simpan	Nip (kosong), nama (kosong), jabatan (kosong), no telepon (kosong)	Menampilkan pesan "data belum lengkap"	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data supplier diisi kemudian pilih tombol simpan	Nip (benar), nama (benar), jabatan (benar), no telepon (benar)	Menampilkan pesan "data tersimpan"	Sesuai Harapan	Valid

3	Memilih data unit kemudian pilih tombol hapus	Nip (benar), nama (benar), jabatan (benar), no telepon (benar)	Menampilkan pesan "yakin data akan dihapus"	Sesuai Harapan	Valid
---	---	--	---	----------------	-------

Tabel III.17
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Data Barang

No	Scenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Data rekening tidak diisi dengan benar kemudian pilih tombol simpan	Kode barang (benar), nama barang (kosong), harga (kosong)	Menampilkan pesan "data belum lengkap"	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data barang diisi kemudian pilih tombol simpan	Kode barang (benar), nama barang (benar), harga (benar)	Menampilkan pesan "data tersimpan"	Sesuai Harapan	Valid
3	Memilih data barang kemudian pilih tombol hapus	Kode barang (benar), nama barang (benar), harga (benar)	Menampilkan pesan "yakin data akan dihapus"	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.18
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Data Pengguna

No	Scenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data pengguna tidak diisi kemudian pilih tombol simpan	Id pengguna (kosong), nama pengguna (kosong), kata sandi (kosong), Nip (kosong)	Menampilkan pesan "masukan data pengguna secara lengkap"	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data pengguna diisi kemudian pilih tombol simpan	Id pengguna (benar), nama pengguna (benar), kata sandi (benar), nip (benar)	Menampilkan pesan "data tersimpan"	Sesuai Harapan	Valid

3	Memilih data pengguna kemudian memilih tombol hapus	Id pengguna (benar), nama pengguna (benar), kata sandi (benar)	Menampilkan pesan “yakin akan menghapus data”	Sesuai Harapan	Valid
---	---	--	---	----------------	-------

Tabel III.19
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Ganti Kata Sandi

No	Scenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data ganti kata sandi tidak diisi kemudian pilih tombol simpan	Id pengguna (kosong), kata sandi lama(kosong),nama pengguna (kosong), kata sandi baru (kosong), konfirmasi (kosong)	Menampilkan pesan”masukan data pengguna yang akan diganti password”	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data pengguna diisi kemudian pilih tombol simpan	Id pengguna (benar), kata sandi lama(benar),nama pengguna (benar), kata sandi baru (benar), konfirmasi (benar)	Menampilkan pesan “ganti password sukses silahkan lihat di form data pengguna”	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.20
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Pembelian

No	Scenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Data pembelian tidak diisi dengan benar kemudian pilih tombol simpan	No nota (kosong), no rekening (kosong), id supplier (kosong), tanggal beli (benar), total (kosong)	Menampilkan pesan “data belum lengkap”	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data transaksi pembelian diisi kemudian pilih tombol simpan	No nota (benar), no rekening (benar), id supplier (benar), tanggal	Menampilkan pesan”data tersimpan”	Sesuai Harapan	Valid

		beli(benar), total (benar)			
3	Memilih data transaksi pembelian kemudian memilih tombol hapus	No nota (benar), no rekening (bnar), id supplier (benar), tanggal beli (benar), total (benar)	Menampilkan pesan” yakin data akan dihapus”	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.21
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Transaksi Kas Masuk

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Data kas masuk tidak diisi dengan benar kemudian pilih tombol simpan	No kas masuk (kosong), no jurnal (kosong), no rekening (kosong), keterangan (benar), terima dari (benar), nip (benar), tanggal (kosong), jumlah (kosong)	Menampilkan pesan” masukan data kas masuk secara lengkap”	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data kas masuk diisi kemudian pilih tombol simpan	No kas masuk (benar),no jurnal (benar), no rekening (benar), keterangan (benar), terima dari (benar), tanggal (benar), jumlah (benar)	Menampilkan pesan “data tersimpan”.	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.22
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Transaksi Kas Keluar

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Data kas keluar tidak diisi dengan benar kemudian pilih tombol	No kas keluar (benar), no jurnal (benar), no nota (kosong), no rekening (kosong), keterangan (kosong), jumlah (kosong)	Menampilkan pesan”data belum lengkap”	Sesuai Harapan	Valid

	simpan				
2	Semua data kas keluar diisi kemudian pilih tombol simpan	No kas keluar (benar), no jrnla (benar), no nota (benar), no rekening (benar),keterangan (benar), jumlah (benar)	Menampilkan pesan”data tersimpan”	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.23
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Buku Besar

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data buku besar tidak diisi kemudian pilih tombol cetak	No rekening (kosong), keterangan (kosong)	Tidak dapat menampilkan hasil buku besar.	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data buku besar diisi kemudian pilih tombol cetak	No rekening (benar), keterangan (benar)	Menampilkan hasil cetak buku besar	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.24
Hasil Pengujian *BlackBox Testing* Form Jurnal Umum

No	<i>Scenario</i> Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Semua data jurnal umum tidak diisi kemudian pilih tombol cetak	Triwulan (kosong)	Tidak dapat menampilkan hasil cetak jurnal umum	Sesuai Harapan	Valid
2	Semua data jurnal umum diisi kemudian pilih tombol cetak	Triwulan (benar)	Menampilkan hasil cetak jurnal umum	Sesuai Harapan	Valid