

## **BAB IV**

### **RANCANGAN SISTEM USULAN**

#### **4.1. Analisa Kebutuhan *Software***

Analisa kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran perangkat yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan sebuah proyek pembuatan *software*. *Software* yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sangat tergantung pada keberhasilan dalam melakukan analisis kebutuhan. Adapun kebutuhan *software* yang dibutuhkan dalam perancangan sistem usulan ini berupa analisa kebutuhan, use case diagram, dan activity diagram.

##### **4.1.1. Analisa Kebutuhan**

Analisa kebutuhan merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi, mode dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Perancangan sistem informasi pembayaran SPP pada SMA Kemala Bhayangkari yang dimana petugas sebagai Operator dan Bendahara untuk melakukan pengolahan data pembayaran SPP seperti pengolahan data user, data siswa, pembayaran SPP, laporan harian, rekapitulasi, jurnal umum, dan buku besar. Berikut ini uraian kebutuhan dari sistem informasi pembayaran SPP :

#### **1. Operator**

A.1 Operator dapat melakukan login untuk dapat mengakses sistem.

A.2 Operator dapat mengolah data user.

A.3 Operator dapat mengelola data siswa.

A.4 Operator dapat mengelola pembayaran SPP siswa.

A.5 Operator dapat mengelola laporan harian pembayaran SPP siswa.

A.6 Operator dapat mengelola laporan rekapitulasi pembayaran SPP siswa.

## 2. Bendahara

B.1 Bendahara dapat melakukan login.

B.2 Bendahara dapat mengelola laporan jurnal umum.

B.3 Bendahara dapat mengelola laporan buku besar.

### 4.1.2. Use Case Diagram

Penggambaran *use case diagram* bendahara dan operator pembayaran SPP pada SMA Kemala Bhayangkari sesuai dengan kebutuhan fungsional yang sudah dijelaskan dalam sub bab 4.1.1, diatas.

#### 1. Use Case Diagram Pembayaran SPP



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.1 Use Case Diagram Pembayaran SPP**

Berikut penjelasan atau deskripsi dari *use case diagram* pembayaran SPP adalah sebagai berikut:

**Tabel IV.1**  
**Deskripsi Use Case Login**

<b>Use Case Narrative Login</b>	
Tujuan	Melakukan login dan masuk ke dalam sistem
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk mengakses sistem
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi pembayaran SPP
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Melakukan login	Sistem akan menampilkan menu username dan password
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem akan berjalan sesuai prosesnya.

**Tabel IV.2**  
**Deskripsi Use Case Data User**

<b>Use Case Narrative Data User</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian data user
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam data user
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi data user
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu master 2. Pilih sub menu user 3. Masukkan data user 4. Memilih tambah 5. Tombol edit 6. Tombol hapus 7. Tombol kembali	Sistem master menampilkan sub menu Menampilkan form user Menampilkan data user Menambah data user Memperbaiki data Menghapus data Tampilan keluar
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem data user akan tersimpan sesuai proses.

**Tabel IV.3**  
**Deskripsi Use Case Data Siswa**

<b>Use Case Narrative Data Siswa</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian data siswa
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam data siswa
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Aktor membuka aplikasi data siswa
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu master 2. Pilih sub menu siswa 3. Masukan data siswa 4. Memilih tambah 5. Tombol edit 6. Tombol hapus 7. Tombol keluar	Sistem master menampilkan sub menu Menampilkan form siswa Menampilkan data siswa Menambah data siswa Memperbaiki data Menghapus data Tampilan keluar
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem data siswa akan tersimpan sesuai proses.

**Tabel IV.4**  
**Deskripsi Use Case Pembayaran**

<b>Use Case Narrative Pembayaran</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian pembayaran
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam sistem pembayaran
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Operator membuka aplikasi pembayaran
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. 1. Memilih menu pembayaran 2. Masukkan data pembayaran 3. Memilih tombol tambah 4. 6. Memilih tombol edit 5. Memilih tombol hapus 6. 8 Memilih tombol keluar	Tampil form pembayaran Menampilkan form pembayaran Menambah data pembayaran memperbaiki data pembayaran menghapus data pembayaran keluar tampilan
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem pembayaran akan tersimpan sesuai proses.

**Tabel IV.5**  
**Deskripsi Use Case Laporan harian**

<b>Use Case Narrative Laporan Harian</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian Laporan harian
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam sistem laporan harian
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Operator membuka aplikasi laporan harian
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu laporan 2. Memilih sub menu harian 3. Masukkan data laporan harian 4. Memilih tombol cetak 5. Memilih tombol keluar	Menampilkan sub menu laporan Tampil form laporan harian menampilkan data laporan harian menampilkan tabel laporan harian keluar tampilan
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem laporan harian akan tercetak sesuai proses.

**Tabel IV.6**  
**Deskripsi Use Case Rekapitulasi**

<b>Use Case Narrative Rekapitulasi</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian rekapitulasi
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam sistem rekapitulasi
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Operator
Kondisi Awal	Operator membuka aplikasi rekapitulasi
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu laporan 2. Memilih sub menu rekapitulasi 3. Masukkan data rekapitulasi 4. Memilih tombol cetak 5. Memilih tombol keluar	Menampilkan sub menu laporan Tampil form rekapitulasi  Menampilkan data rekapitulasi Menampilkan tabel data rekapitulasi Keluar tampilan
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem rekapitulasi akan tercetak sesuai proses.

**Tabel IV.7**  
**Deskripsi Use Case Jurnal Umum**

<b>Use Case Narrative Kas Umum</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian data jurnal umum
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam sistem jurnal umum
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Bendahara
Kondisi Awal	Bendahara membuka aplikasi jurnal umum
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu laporan 2. Memilih sub menu jurnal umum 3. Masukkan data jurnal umum 4. Memilih tombol tambah 5. Memilih tombol edit 6. Memilih tombol hapus 7. Memilih tombol keluar	Menampilkan beberapa sub menu Tampil form jurnal umum Menampilkan data jurnal umum Menambah data jurnal umum Memperbaiki data jurnal umum Menghapus data jurnal umum Keluar tampilan
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem jurnal umum akan tersimpan sesuai proses.

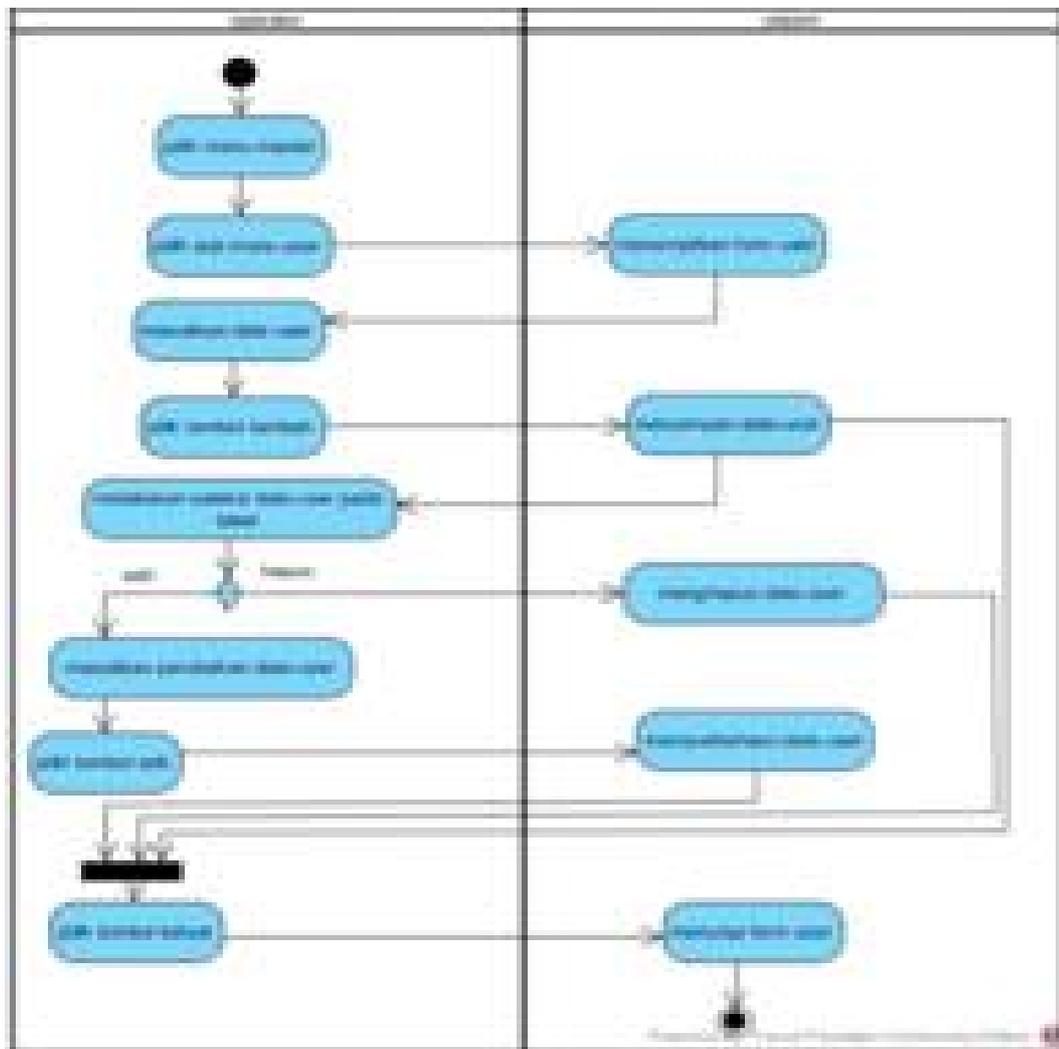
**Tabel IV.8**  
**Deskripsi Use Case Buku Besar**

<b>Use Case Narrative Buku Besar</b>	
Tujuan	Melakukan pengisian data buku besar
Deskripsi	Sistem ini memungkinkan actor untuk masuk kedalam sistem buku besar
<b>Skenario Utama</b>	
Aktor	Bendahara
Kondisi Awal	Bendahara membuka aplikasi buku besar
<b>Aksi Aktor</b>	<b>Reaksi Sistem</b>
1. Memilih menu laporan 2. Memilih sub menu buku besar 3. Masukkan periode buku besar 4. Memilih tombol cetak 5. Memilih tombol keluar	Menampilkan beberapa sub menu Tampil form buku besar Menampilkan data buku besar Menampilkan tabel data buku besar Keluar tampilan
Kondisi akhir	Jika perintah sesuai maka sistem buku besar akan tercetak sesuai proses.

### 4.1.3. Activity Diagram

#### 1. Activity Diagram Data User

Operator memilih menu master dan memilih sub menu user, setelah memilih user maka sistem akan menampilkan form data user. Operator mengisi data user dan pilih tombol tambah, sistem akan menyimpan data. Adapun tombol edit untuk memperbaiki data, tombol hapus untuk menghapus data, sedangkan tombol keluar untuk keluar dari tampilan form.

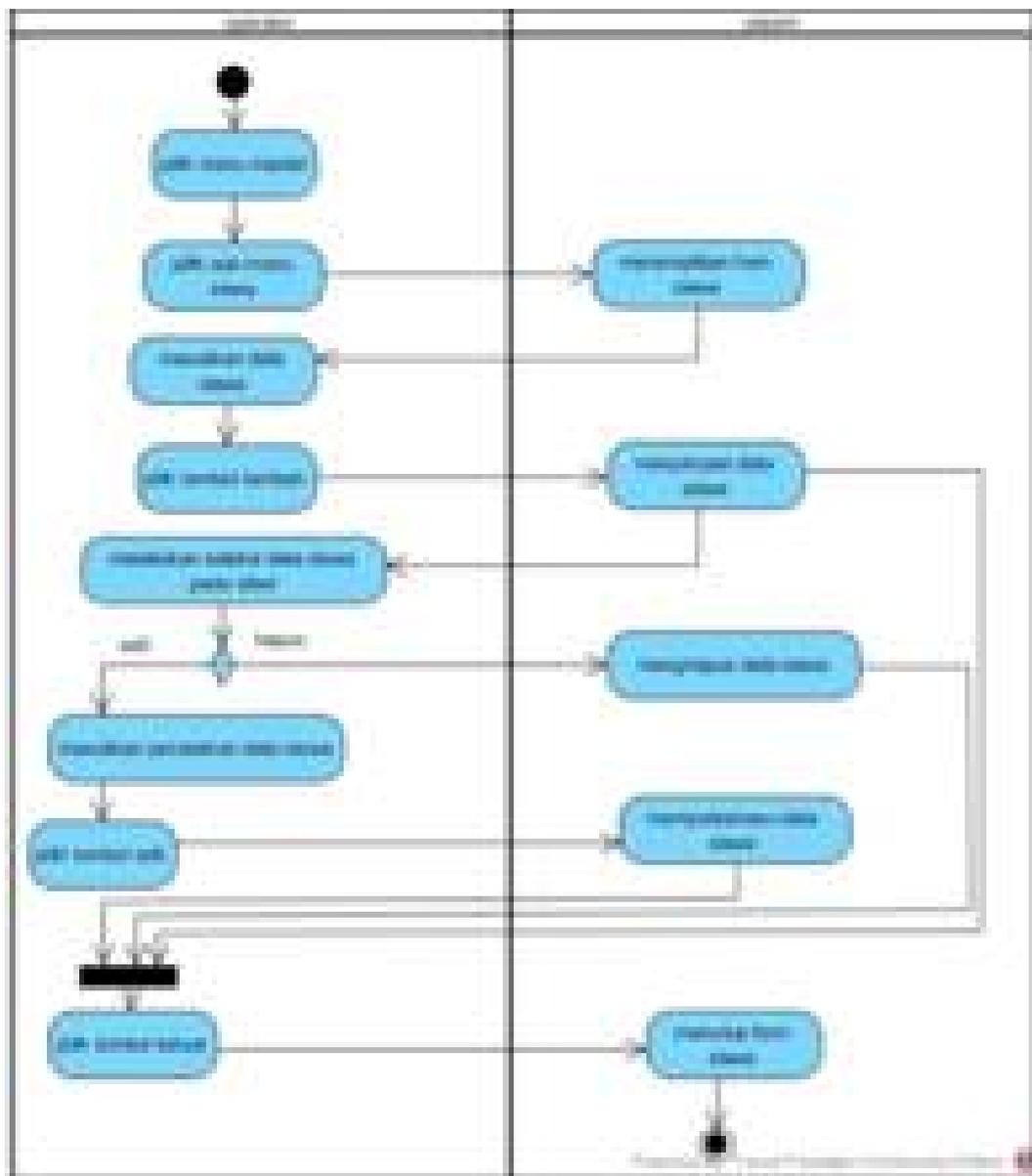


sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.2 Activity Diagram Data User.**

## 2. Activity Diagram Data Siswa

Operator memilih menu master data dan pilih menu siswa, setelah memilih menu siswa maka sistem akan menampilkan form data siswa kemudian itu operator memilih tombol tambah, maka data akan tersimpan. Adapun tombol, tombol edit untuk memperbaiki data, tombol hapus menghapus data siswa, sedangkan tombol keluar untuk keluar dari tampilan form.



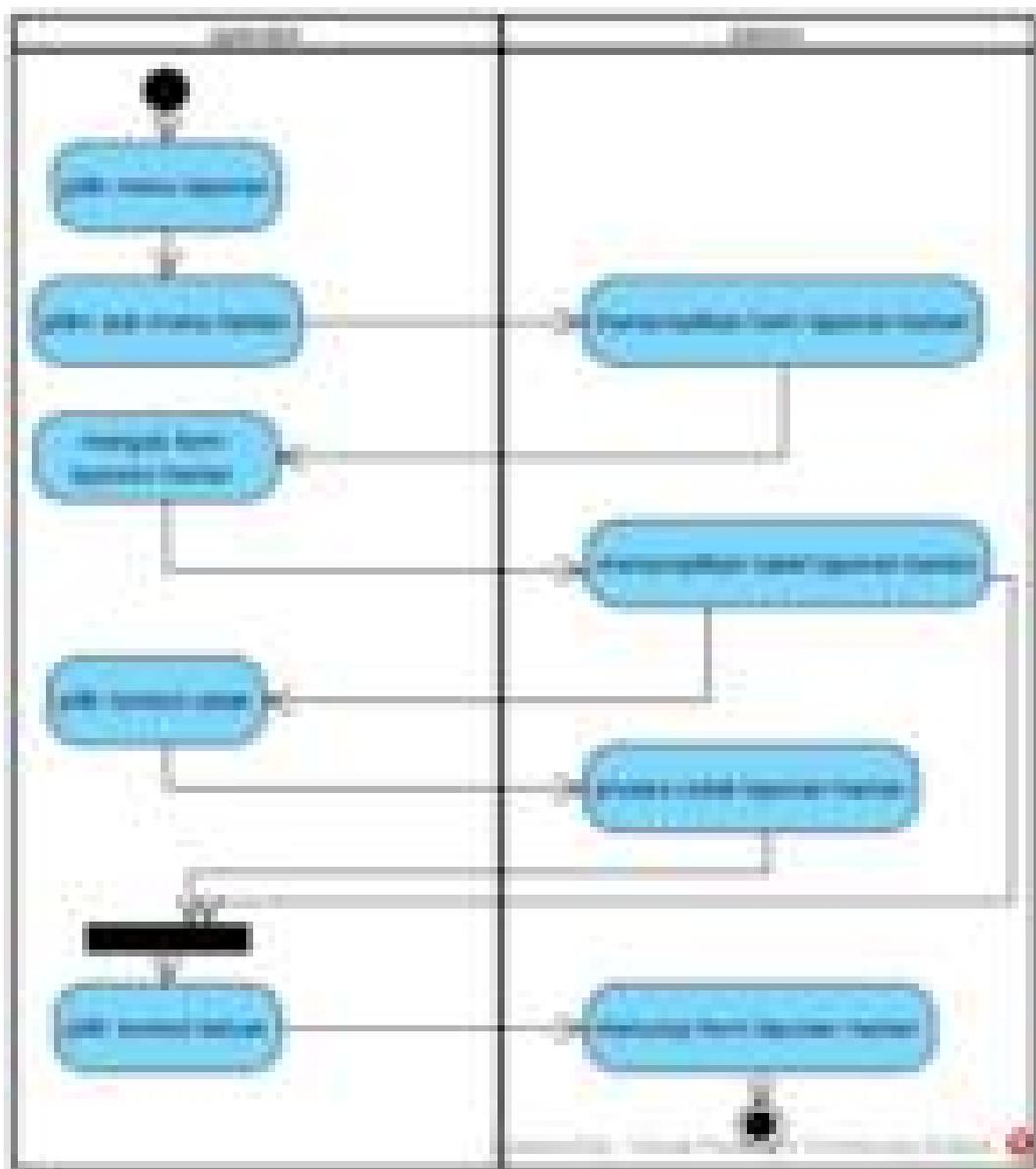
sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.3 Activity Diagram Data Siswa.**



#### 4. Activity Diagram Laporan Harian

Operator memilih menu laporan, setelah memilih sub menu harian maka sistem akan menampilkan form laporan harian. Operator memilih tombol tambah, maka data akan tersimpan. Adapun tombol edit untuk memperbaiki data, tombol hapus menghapus data siswa, sedangkan tombol keluar untuk keluar dari tampilan form.

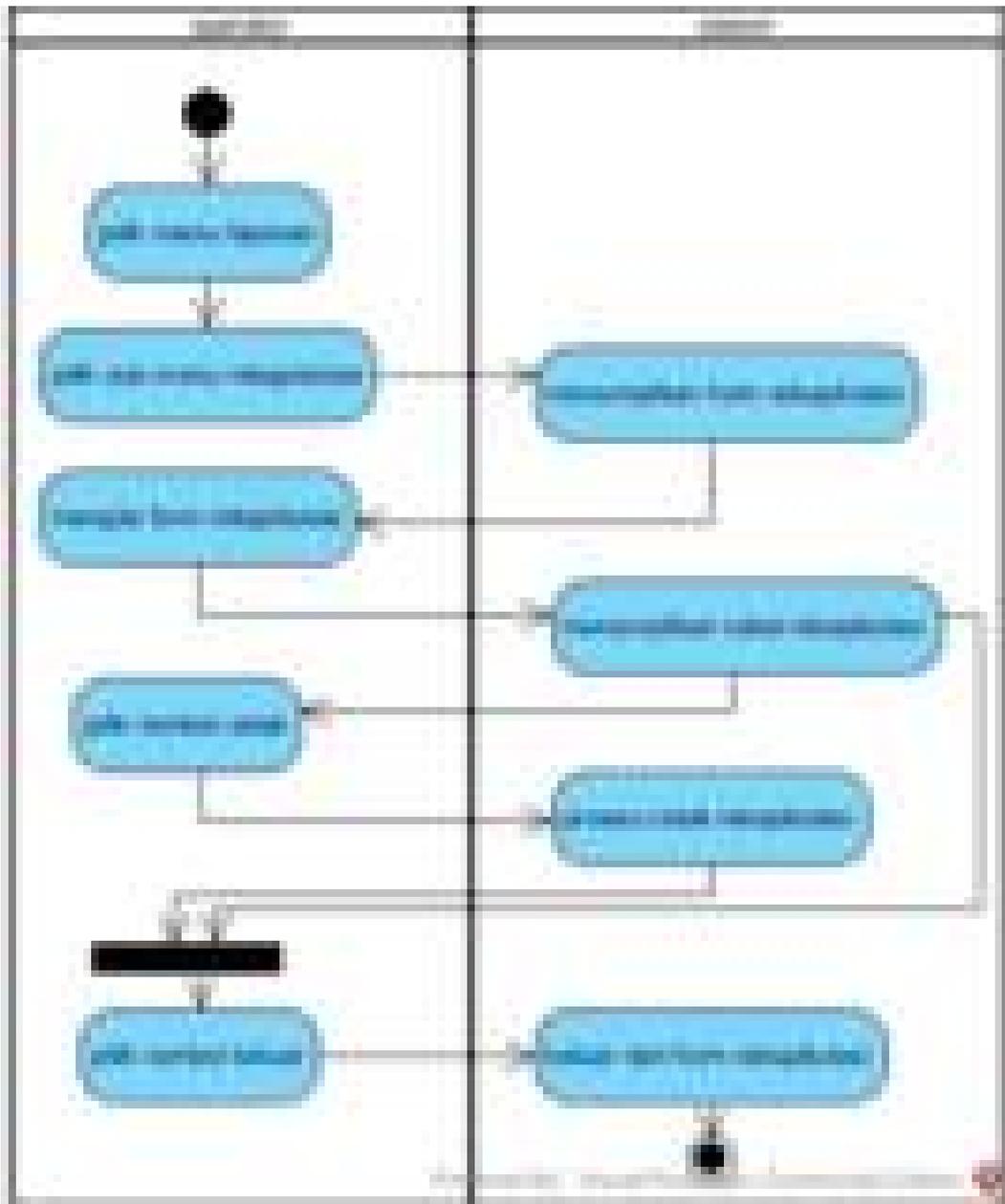


Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV. 5 Activity Diagram Laporan Harian**

### 5. Activity Diagram Rekapitulasi

Operator memilih menu laporan, setelah itu memilih sub menu rekapitulasi maka sistem akan menampilkan form rekapitulasi. Operator pilih tombol cetak maka akan tampil tabel rekapitulasi. Pilih tombol keluar untuk keluar dari tampilan form.

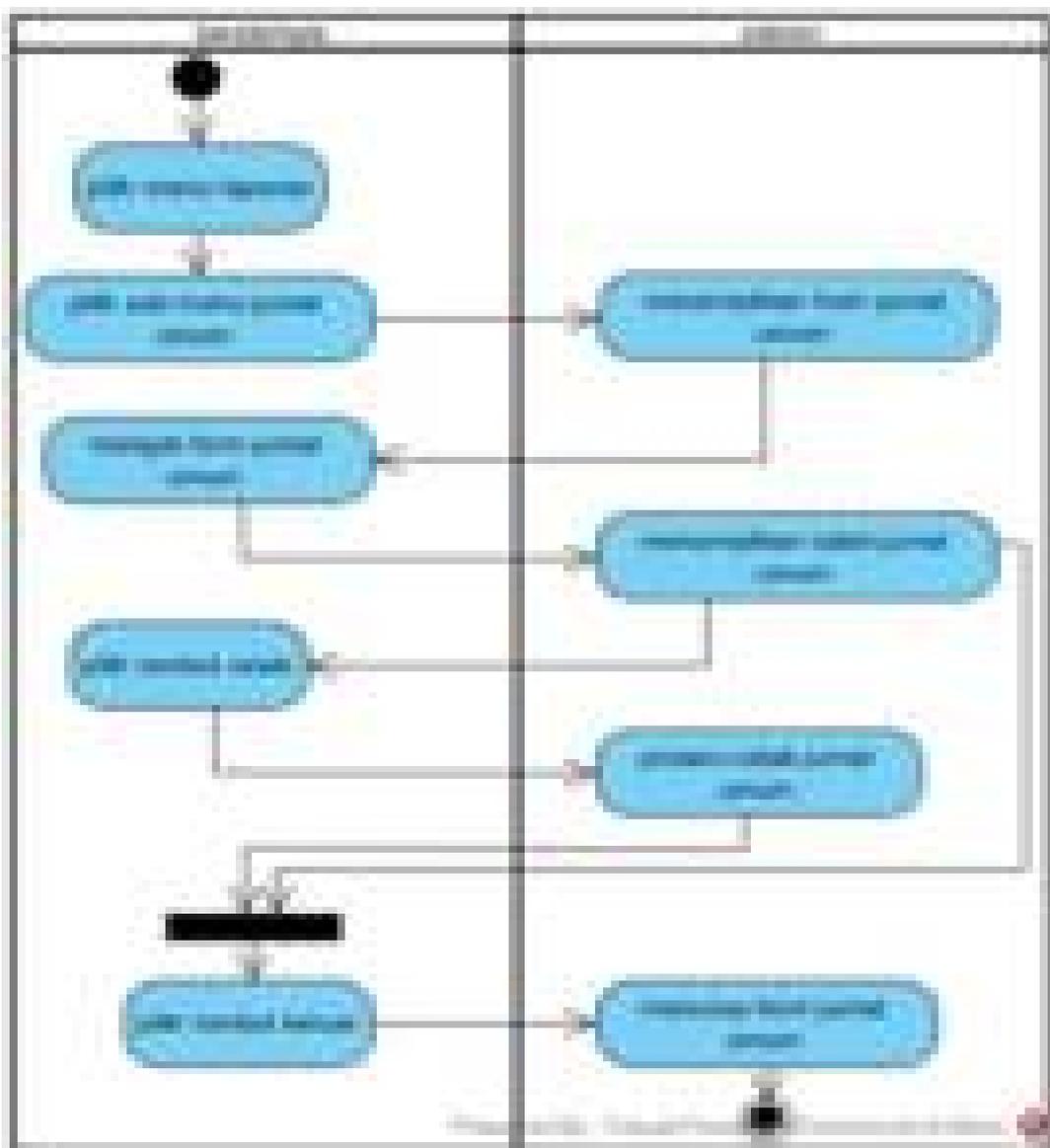


Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV. 6 Activity Diagram Rekapitulasi**

## 6. Activity Diagram Jurnal Umum

Operator memilih menu laporan, setelah itu pilih sub menu jurnal umum maka sistem akan menampilkan form jurnal umum. Operator memilih tombol tambah, maka data akan tersimpan. Adapun tombol edit untuk memperbaiki data, tombol hapus menghapus data jurnal umum, sedangkan tombol keluar untuk keluar dari tampilan form.

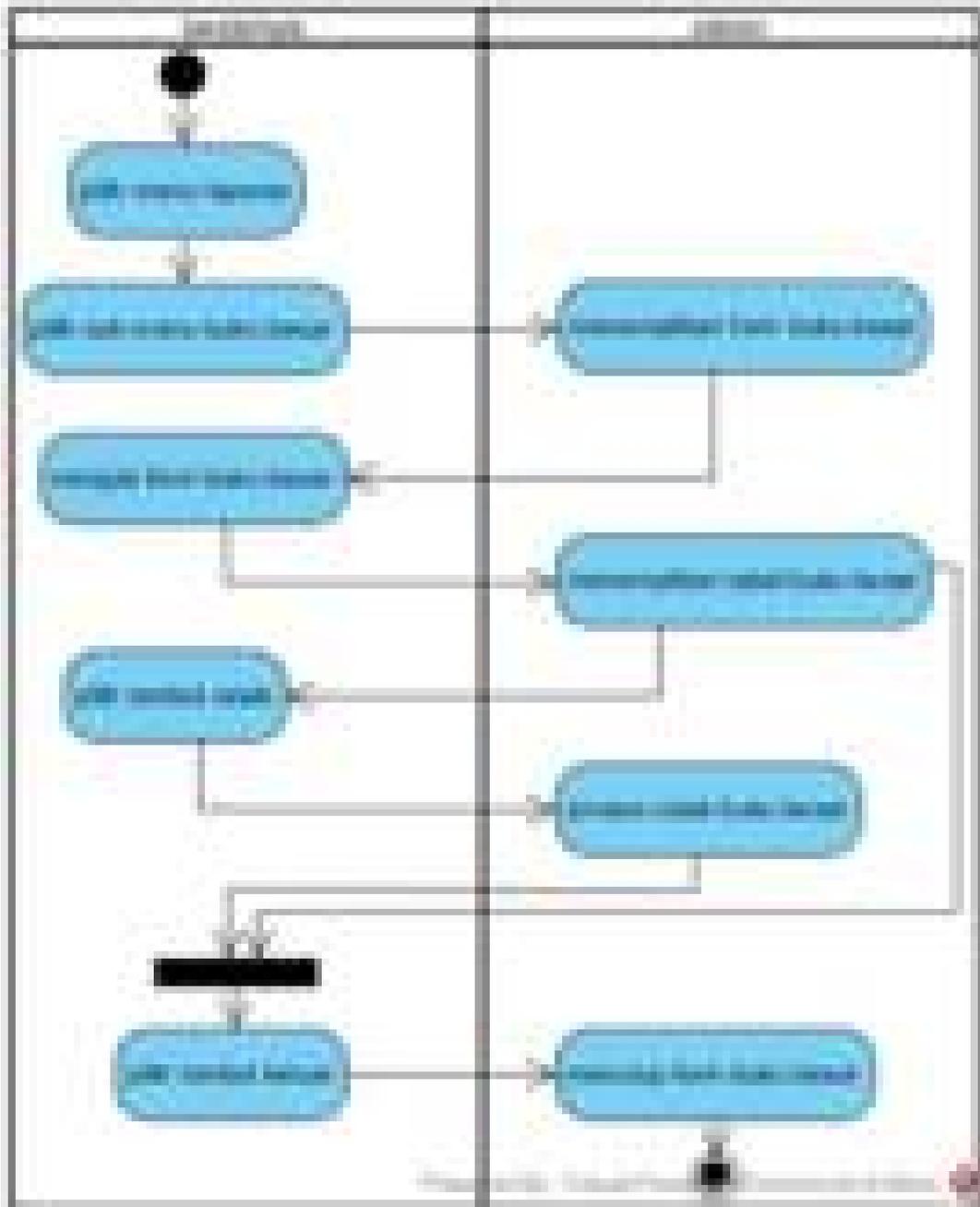


Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV. 7 Activity Diagram Jurnal Umum**

### 7. Activity Diagram Buku Besar

Operator memilih menu laporan, setelah itu memilih sub menu buku besar maka sistem akan menampilkan form buku besar. Operator memilih tombol cetak maka akan tampil tabel buku besar. Pilih tombol keluar untuk keluar dari form.

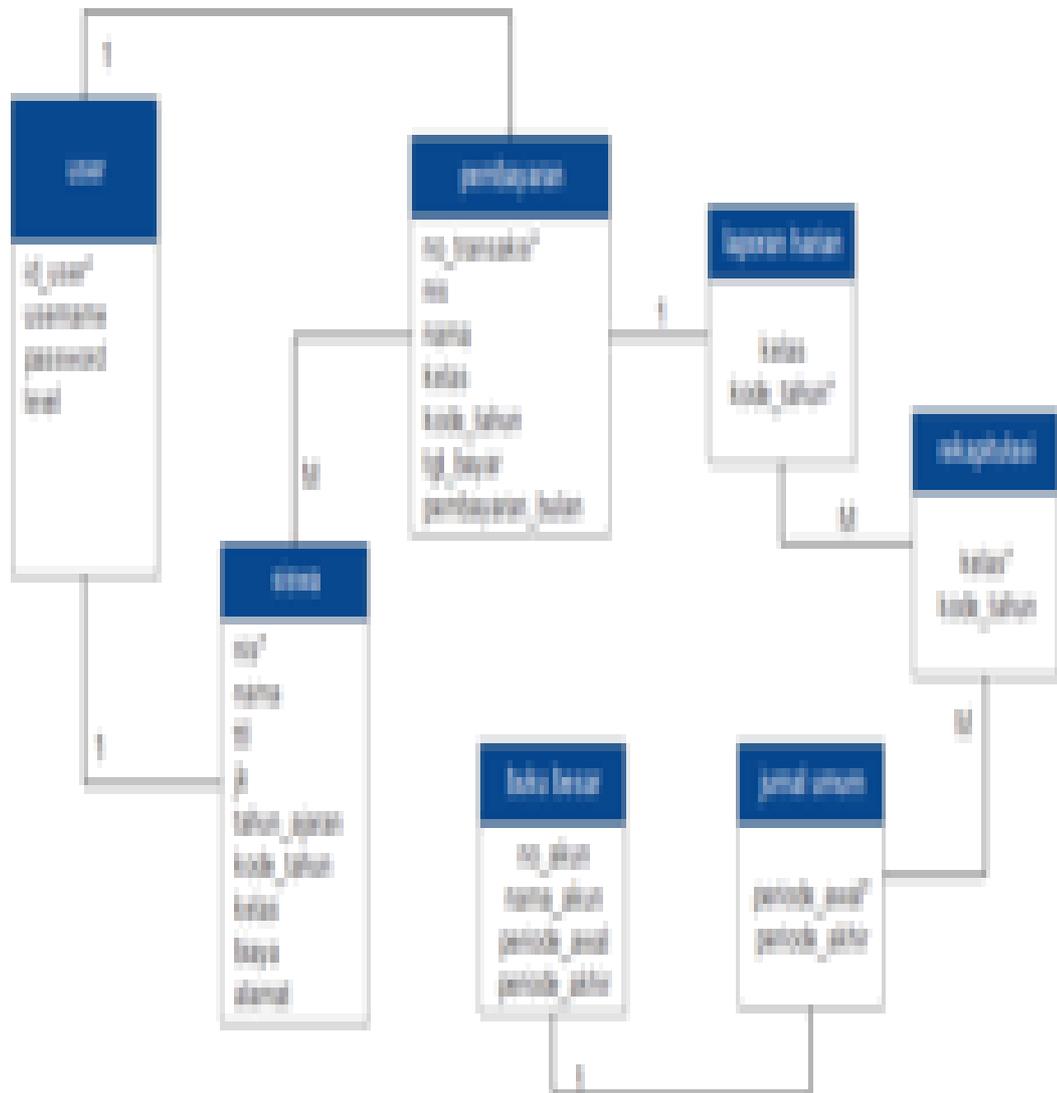


Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV. 8 Activity Diagram Buku Besar**



#### 4.1.2. Logical Record Structure (LRS)



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

#### 4.1.3. Gambar IV.10 Logical Record Structure (LRS)

#### 4.2.3. Spesifikasi File

Untuk melakukan kegiatan pencarian, sangat diperlukan spesifikasi *file*, karena akan menentukan struktur fisik *database* dan garis datanya. Struktur *file* merupakan urutan isi atau data-data item yang terdapat pada sebuah *record*. Berikut adalah spesifikasi *file* yang akan digunakan untuk perancangan sistem Pembayaran SPP:

1. Spesifikasi *file* Data User

Nama <i>file</i>	: File data user
Akronim	: Data user
Fungsi	: Digunakan untuk mengolah data user
Tipe <i>file</i>	: Master
Organisasi <i>file</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
Media <i>File</i>	: <i>Harddisk</i>
<i>Field Key</i>	: Id_user
Panjang <i>Record</i>	: 46
<i>Software</i>	: MySQL

Tabel IV.9

## User

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
Id_user	Id_user	integer	10	primary key
username	username	varchar	30	
password	password	enum	8	
level	level	integer	8	

2. Spesifikasi *file* Data siswa

Nama <i>file</i>	: <i>File</i> data siswa
Akronim	: Data Siswa
Fungsi	: Digunakan untuk mengolah data siswa
Tipe <i>file</i>	: Master
Organisasi <i>file</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>file</i>	: <i>Random</i>
Media <i>file</i>	: <i>Harddisk</i>
<i>Field Key</i>	: Nis

Panjang *Record* : 156

*Software* : MySQL

**Tabel IV.10**

**Siswa**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
Nama_siswa	Nama_siswa	integer	20	
Nis	Nis	varchar	10	primary key
Jenis kelamin	Jenis_kelamin	enum		
Tempat tanggal lahir	Tempat_Tanggal_Lahir	varchar	18	
Kode_tahun	Kode_tahun	integer	date	
Tahun_ajaran	Tahun_ajaran	integer	date	
Kelas	Kelas	integer	8	
Biaya SPP	Biaya_SPP	fload		
Alamat	Alamat	integer	100	

3. Spesifikasi *File* Pembayaran

Nama *File* : *File* Pembayaran

Akronim : Pembayaran

Fungsi : Digunakan untuk mengetahui pembayaran

Tipe *File* : Pembayaran

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media *File* : *Harddisk*

*Field Key* : no\_transaksi

Panjang *Record* : 70

*Software* : MySQL

**Tabel IV.11**  
**Pembayaran**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
No_transaksi	No_transaksi	integer	10	primary key
Tahun ajaran	Tahun_ajaran	integer	date	
Nama siswa	Nama_siswa	varchar	30	
Kode tahun	Kode_tahun	integer	date	
nis	Nis	integer	10	
Kelas	Kelas	integer	8	
Pembayaran_bulan	Pembayaran_bulan	varchar	12	

4. Spesifikasi *File* laporan Harian

Nama *File* : *File* harian

Akronim : laporan harian

Fungsi : Digunakan untuk mengetahui laporan harian

Tipe *File* : laporan harian

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media *File* : *Harddisk*

*Field Key* : kode\_tahun

Panjang *Record* : 8

*Software* : MySQL

**Tabel IV.12**  
**Laporan Harian**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
Kelas	Kelas	integer	8	
Kode tahun	Kode_tahun	integer	date	primary key
periode	periode	varchar	date	

5. Spesifikasi *File* Rekapitulasi

Nama *File* : *File* rekapitulasi

Akronim : rekapitulasi

Fungsi : Digunakan untuk mengetahui data rekapitulasi  
 Tipe *File* : rekapitulasi  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media *File* : *Harddisk*  
 Field *Key* : Kelas  
 Panjang *Record* : 8  
 Software : MySQL

**Tabel IV.13**  
**Rekapitulasi**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
Kode tahun	Kode_tahun	integer	date	
Kelas	Kelas	integer	8	primary key

#### 6. Spesifikasi *File* Jurnal Umum

Nama *File* : *File* jurnal umum  
 Akronim : jurnal\_umum  
 Fungsi : Digunakan untuk mengetahui laporan jurnal umum  
 Tipe *File* : jurnal umum  
 Organisasi *File* : *Index Sequential*  
 Akses *File* : *Random*  
 Media *File* : *Harddisk*  
 Field *Key* : periode\_awal  
 Panjang *Record* : 20  
 Software : MySQL

**Tabel IV.14**  
**Jurnal Umum**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
Periode awal	Tanggal_masuk	integer	10	primary key
Periode akhir	Uraian	integer	10	

7. Spesifikasi *File* Buku Besar

Nama *File* : *File* Buku Besar

Akronim : Buku\_Besar

Fungsi : Digunakan untuk mengetahui laporan Buku Besar

Tipe *File* : buku besar

Organisasi *File* : *Index Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media *File* : *Harddisk*

*Field Key* : no\_akun

Panjang *Record* : 40

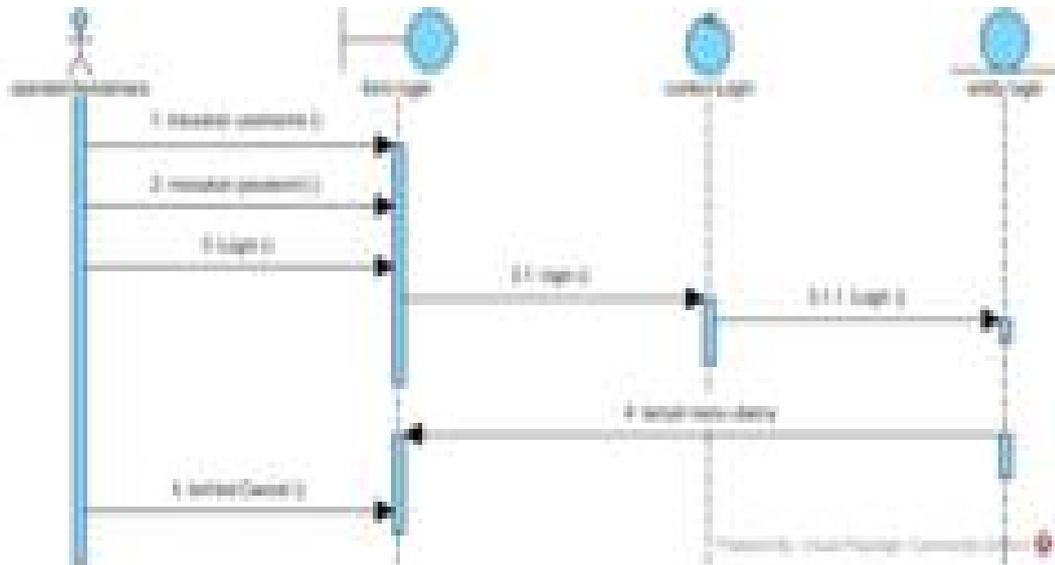
*Software* : MySQL

**Tabel IV.15**  
**Buku Besar**

Elemen field	Nama Field	Type	size	keterangan
No_akun	No_akun	integer	10	primary key
Nama_akun	Nama_akun	integer	10	
Periode_awal	Periode_awal	integer	10	
Periode_akhir	Periode_akhir	integer	10	

#### 4.2.4. Software Architecture

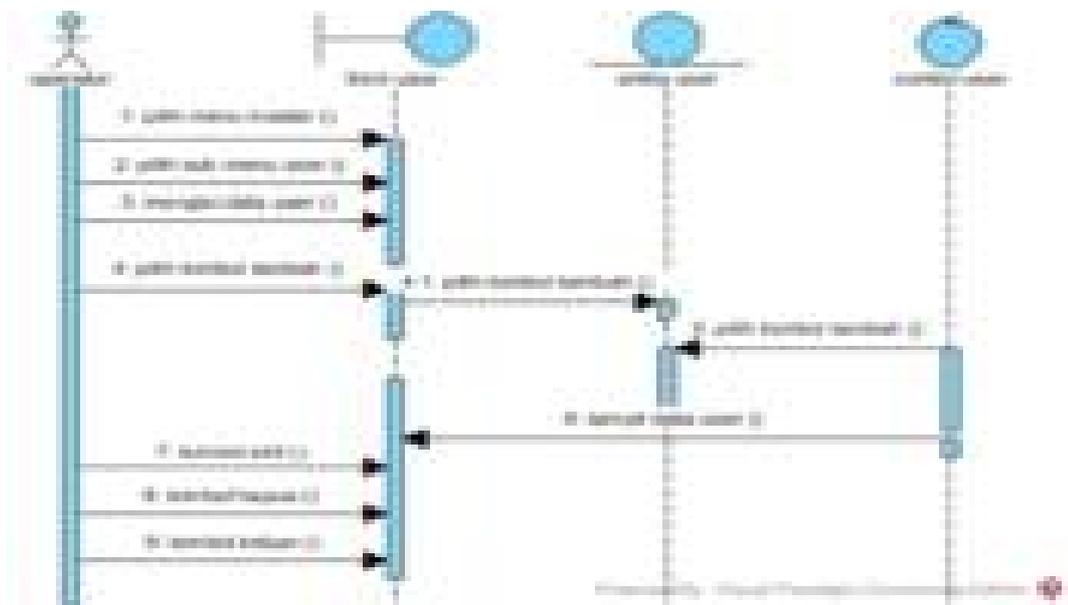
##### 1. Sequence Diagram Login



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.11** *Sequence Diagram Login*

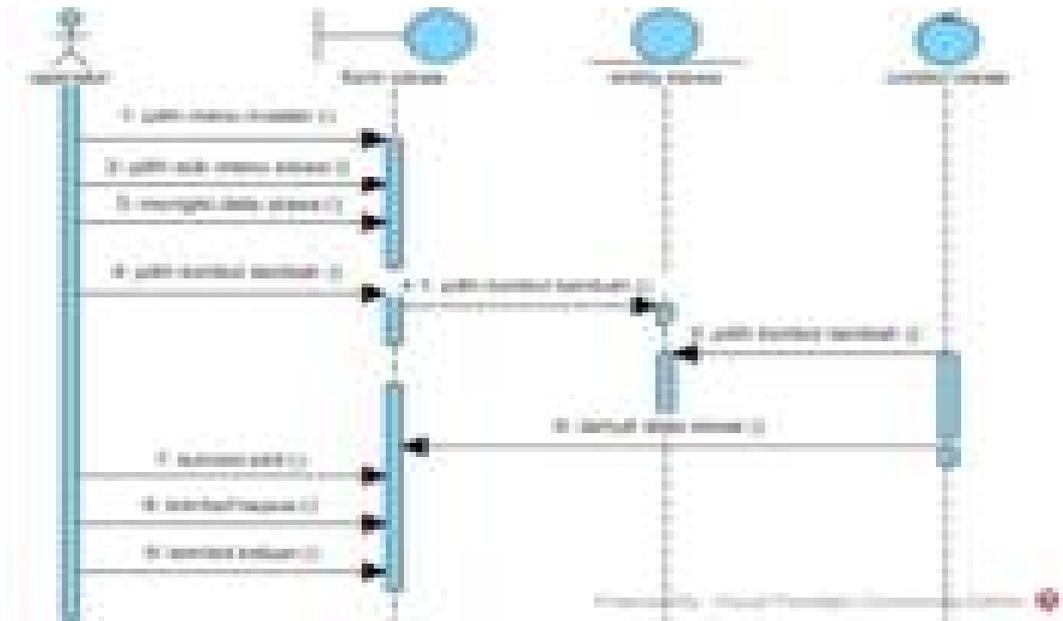
##### 2. Sequence Diagram Data User



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.12** *Sequence Diagram Data User*

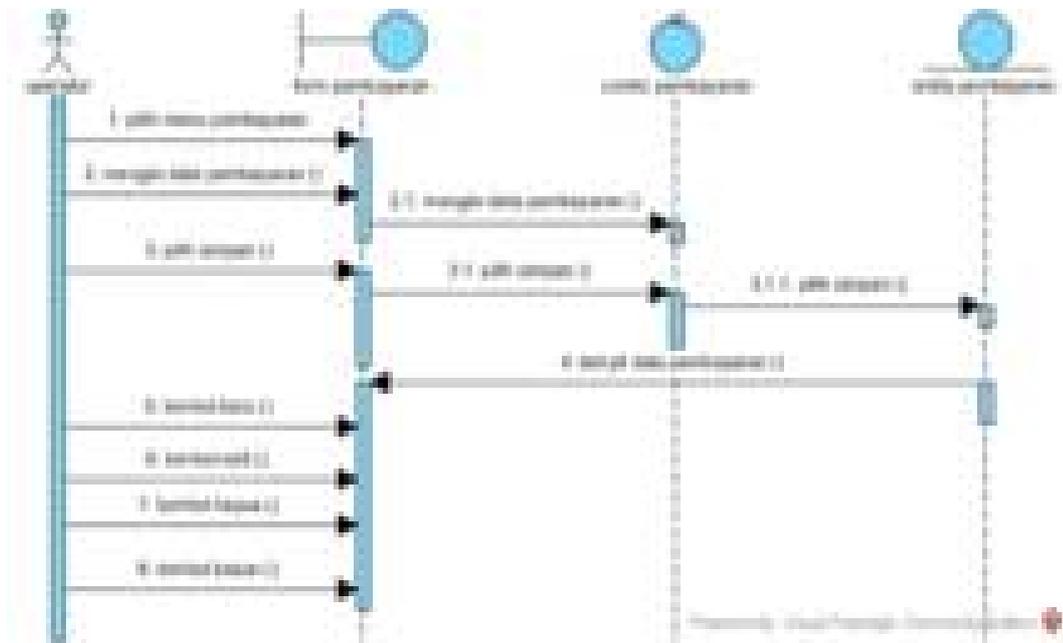
### 3. Sequence Diagram Data Siswa



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.13 Sequence Diagram Data Siswa**

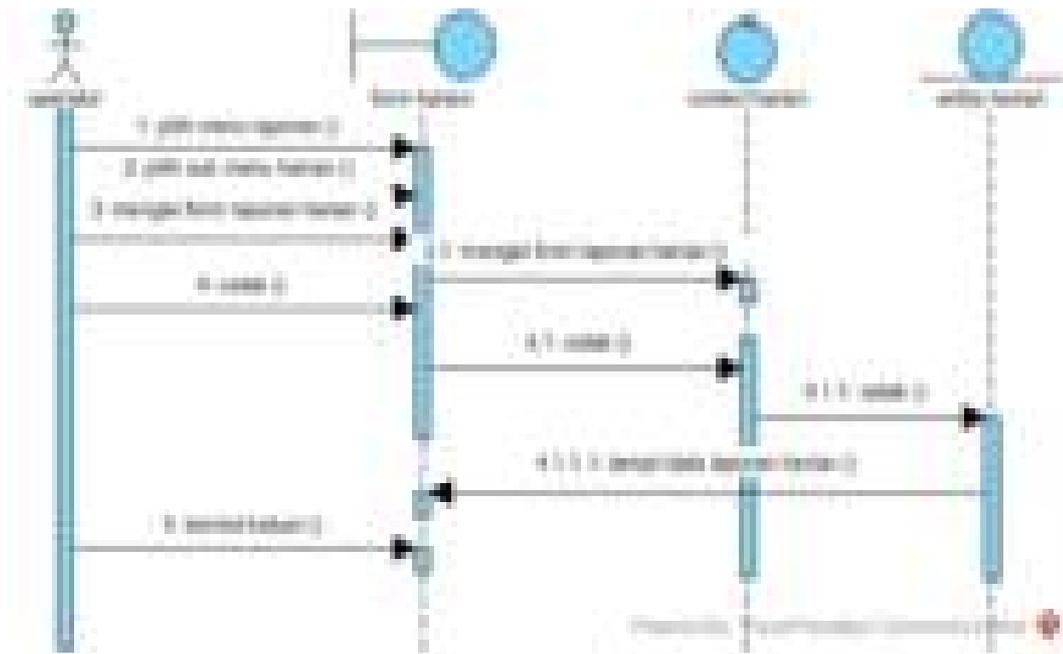
### 4. Sequence Diagram Pembayaran



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.14 Sequence Diagram Pembayaran**

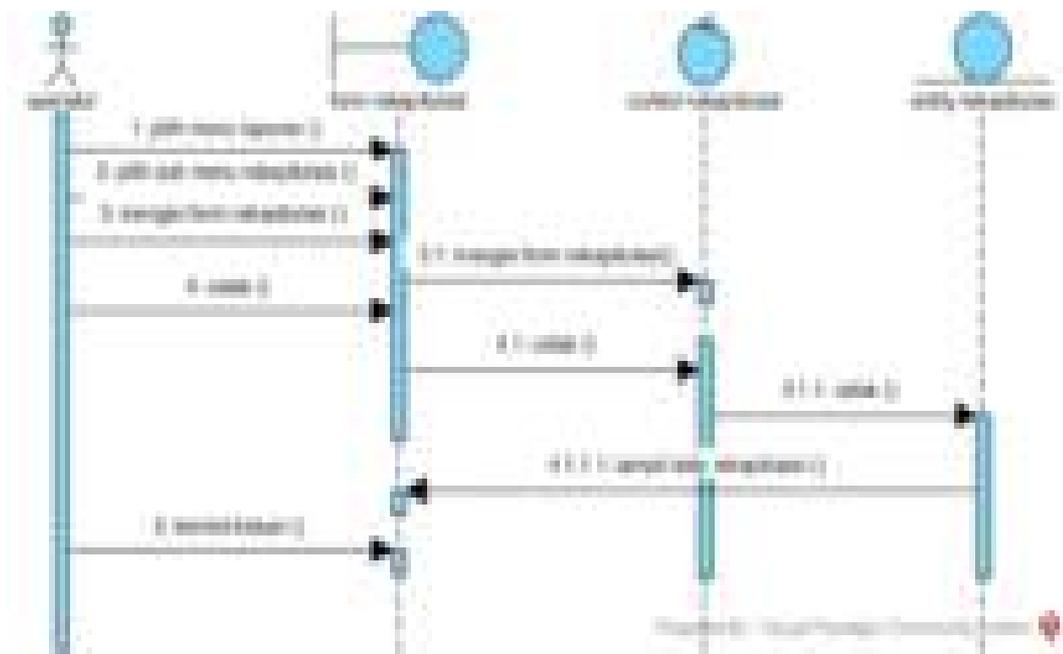
### 5. Sequence Diagram laporan Harian



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.15** *Sequence Diagram* Laporan Harian

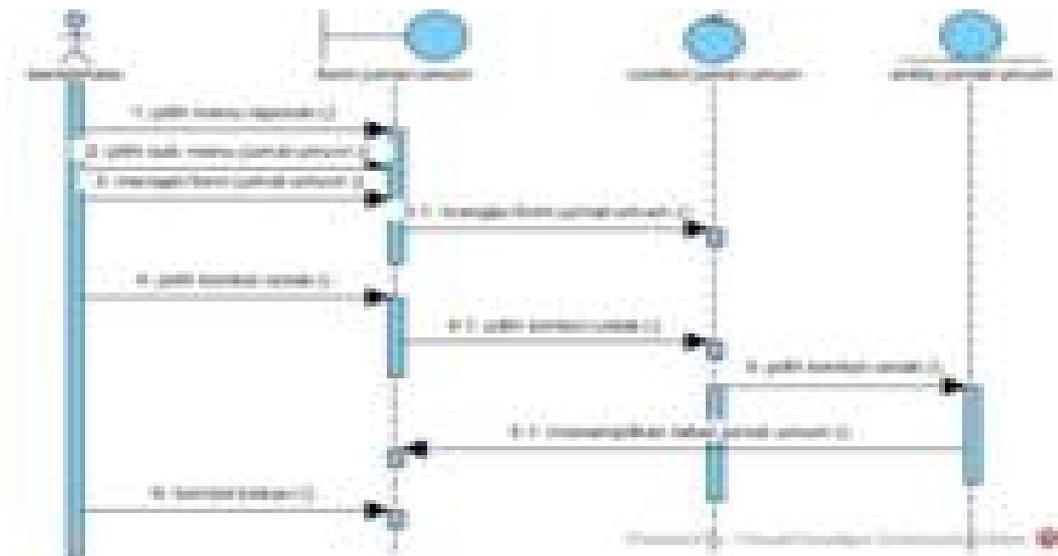
## 6. *Sequence Diagram* Rekapitulasi



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV. 16** *Sequence Diagram* Rekapitulasi

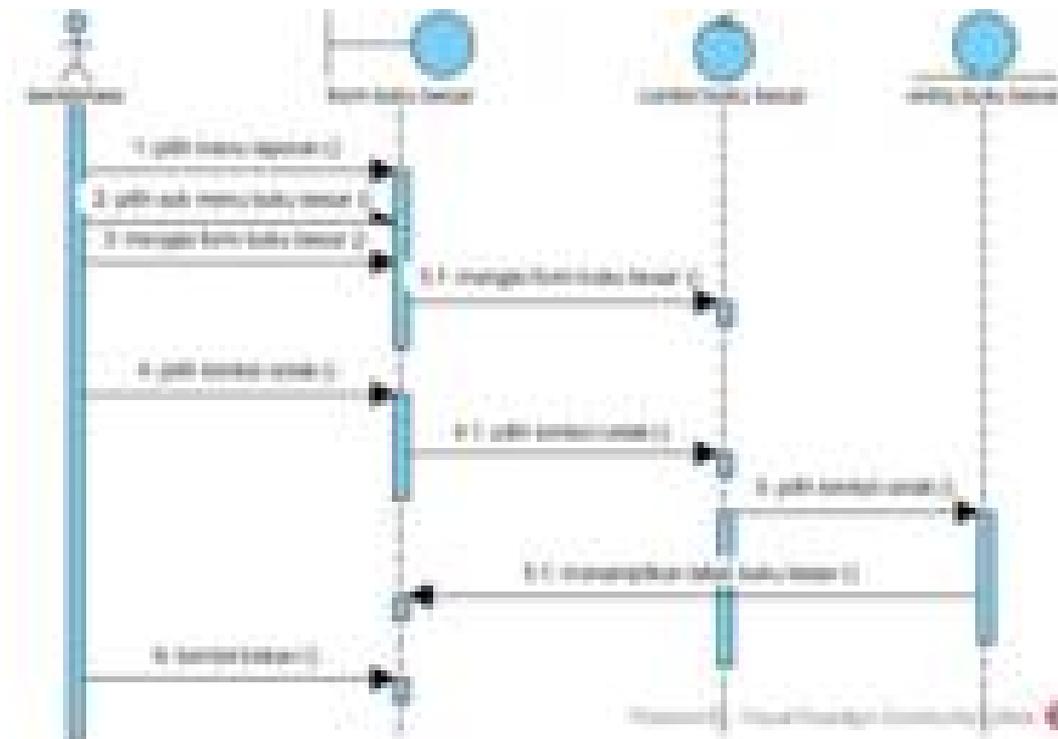
## 7. *Sequence Diagram* Jurnal Umum



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.17** *Sequence Diagram* Jurnal Umum

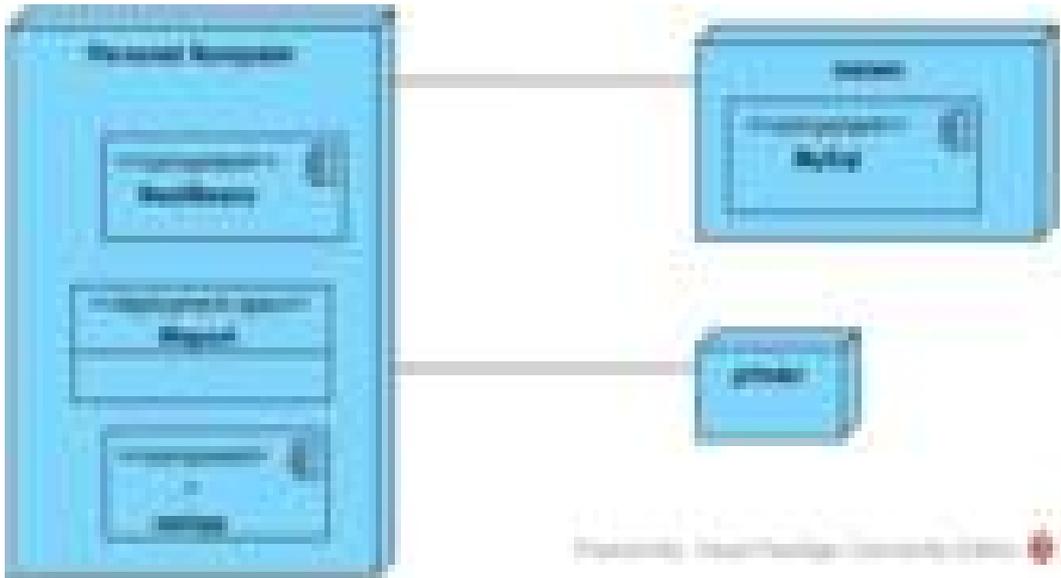
## 8. *Sequence Diagram* Buku Besar



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.18** *Sequence Diagram* Buku Besar

### 1. *Deployment Diagram*



Sumber: Hasil Perancangan Usulan (2017)

**Gambar IV.19** *Deployment Diagram*

#### 4.2.5 *User Interface*

##### 1. Rancangan Program Login

Nama Program : Login

Akronim : Form login

Fungsi : Untuk keamanan program

Bahasa Program : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Jalankan program login, kemudian ketik *username* dan *password* untuk membuka program *login*.
- b. Klik Login jika *username* dan *password* benar maka menu utama akan tampil, jika *username* dan *password* salah maka akan kembali ke program *login*.
- c. Klik keluar untuk membatalkan proses program *login*.



## 2. Rancangan menu utama

Nama Program : Menu utama

Akronim : Menu utama

Fungsi : Untuk mengolah semua data

Bahasa Pemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Ketika sudah masuk menu utama akan tampil pilihan menu master data, Pembayaran, Laporan, dan Keluar.
- b. Menu master data digunakan untuk user dan siswa.
- c. Menu pembayaran untuk pembayaran.

- d. Menu laporan terdapat laporan harian, rekapitulasi kas umum dan jurnal umum.
- e. Menu keluar untuk keluar dari sistem pembayaran SPP.



### 3. Rancangan *User*

- Nama Program : *User*
- Akronim : *User*
- Fungsi : Untuk mengelolah data *User*.
- Bahasa Pemrograman : NetBeans 8.0.1

#### Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu master.
- b. Pilih sub menu *User*.
- c. Dalam form *user* terdapat *id user*, *username*, dan *password*.
- d. Tombol tambah untuk menambah data user baru.
- e. Tombol hapus menghapus untuk menghapus data user.

- f. Tombol edit untuk memperbaharui data user.
- g. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



#### 4. Rancangan Siswa

- Nama Program : Siswa
- Akronim : Siswa
- Fungsi : Untuk mengelola data Siswa
- Bahasa Pemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu master.
- b. Pilih sub menu Siswa.

- c. Dalam form siswa terdapat menu nis, nama siswa, jenis kelamin, tempat tanggal lahir, tahun ajaran, kode tahun, kelas, biaya SPP dan alamat.
- d. Tombol tambah untuk menambah data siswa baru.
- e. Tombol hapus menghapus untuk menghapus data siswa.
- f. Tombol edit untuk memperbaharui data siswa.
- g. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



The image shows a screenshot of a web application interface for student management. The interface has a dark blue background. On the left side, there is a vertical menu with several items, including 'Home', 'Daftar Siswa', 'Tambah Siswa', 'Edit Siswa', 'Hapus Siswa', 'Keluar', and 'Tentang'. The main content area on the right contains a form with the following fields: 'NIS' (text input), 'Nama Siswa' (text input), 'Jenis Kelamin' (radio buttons for 'Laki-laki' and 'Perempuan'), 'Tempat Lahir' (text input), 'Tanggal Lahir' (date picker), 'Tahun Ajaran' (text input), 'Kode Tahun' (text input), 'Kelas' (text input), 'Biaya SPP' (text input), and 'Alamat' (text area). Below the form, there are four buttons: 'Tambah', 'Edit', 'Hapus', and 'Keluar'. At the bottom center of the page, there is a logo for 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' (Ministry of Education and Culture) featuring a book, a torch, and a gear, with the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' and 'REPUBLIC OF INDONESIA'.

## 5. Rancangan Pembayaran

Nama Program : Pembayaran  
Akronim : Pembayaran  
Fungsi : Untuk data pembayaran  
Bahasa Pemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- Pada menu utama pilih menu pembayaran..
- Dalam form pembayaran terdapat no. Transaksi, nis, nama siswa, kode tahun, tanggal, kelas dan pembayaran bulan ke.
- Tombol edit untuk memperbaiki data pembayaran.
- Tombol tambah untuk menambah data pembayaran.
- Tombol hapus untuk menghapus data pembayaran.
- Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



The image shows a screenshot of a web-based payment form. The form is set against a dark blue background. It contains several input fields for data entry, including fields for 'No. Transaksi', 'NIS', 'Nama Siswa', 'Kode Tahun', 'Tanggal', and 'Kelas'. There are also dropdown menus for 'Pembayaran Bulan ke' and 'Kelas'. A grid of checkboxes is visible on the right side of the form. At the bottom of the form, there are four buttons labeled 'Tambah', 'Edit', 'Hapus', and 'Keluar'. Below the form, there is a logo for 'YAYASAN' featuring a stylized white flower with green leaves and a yellow banner with the word 'YAYASAN' written on it.

## 6. Rancangan Laporan Harian

Nama Program : Harian

Akronim : Laporan\_harian

Fungsi : Untuk mengelolah laporan Harian

BahasaPemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu laporan.
- b. Pilih sub menu harian.
- c. Dalam form harian terdapat kelas, kode tahun dan periode.
- d. Tombol cetak untuk mencetak hasil laporan harian.
- e. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



## 7. Rancangan Rekapitulasi

Nama Program : Rekapitulasi

Akronim : Rekapitulasi

Fungsi : Untuk mengelolah Rekapitulasi

BahasaPemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu laporan.
- b. Pilih sub menu rekapitulasi.
- c. Dalam form rekapitulasi terdapat kelas dan kode tahun.
- d. Tombol cetak untuk mencetak hasil rekapitulasi.
- e. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



## 8. Rancangan Jurnal Umum

Nama Program : Jurnal Umum

Akronim : Jurnal\_umum

Fungsi : Untuk mengelolah jurnal umum.

BahasaPemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu laporan.
- b. Pilih sub menu jurnal umum.
- c. Dalam form kas umum terdapat periode awal dan periode akhir.
- d. Tombol cetak untuk mencetak hasil buku besar.
- f. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



## 9. Rancangan Buku Besar

Nama Program : Buku Besar

Akronim : Buku\_besar

Fungsi : Untuk mengelolah buku besar.

BahasaPemrograman : NetBeans 8.0.1

Proses :

- a. Pada menu utama pilih menu laporan.
- b. Pilih sub menu buku besar.
- c. Dalam form rekapitulasi terdapat periode awal, periode akhir, no. Akun, dan nama akun.
- d. Tombol cetak untuk mencetak hasil buku besar.
- e. Tombol keluar untuk keluar dari tampilan.



#### 4.2.6 Spesifikasi *Hardware dan Software*

##### 1. Spesifikasi *Hardware*

Dalam sistem komputerisasi tidak terlepas dari perangkat keras yang akan digunakan adapun penjelasan mengenai perangkat keras yang akan digunakan dalam sistem usulan ini adalah:

Processor	: Core i3
Memory	: 4 GB
Hardisk	: 500 GB
Monitor	: LCD
Keyboard	: 87 Key
Printer	: Inkjet/Deskjet
Mouse	: Optik

##### 2. Spesifikasi *Software*

Spesifikasi sistem perangkat lunak (*Software*) yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem pembayaran SPP ini adalah.:

Sistem Operasi	: <i>Windows 10</i>
Sistem pendukung	: iReport
<i>Database</i>	: MySQL
<i>Web server</i>	: XAMPP 3.2.1
Bahasa Pemrograman	: Java
Editor	: NetBeans