



LAMPIRAN

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SIMVENT

(SISTEM INFORMASI INVENTARIS)

Untuk :

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA


Dipersiapkan Oleh

DECKY D. KALAGISON / 13 07 07490

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
		SKPL - SIMVENT	1/49
		Revisi	

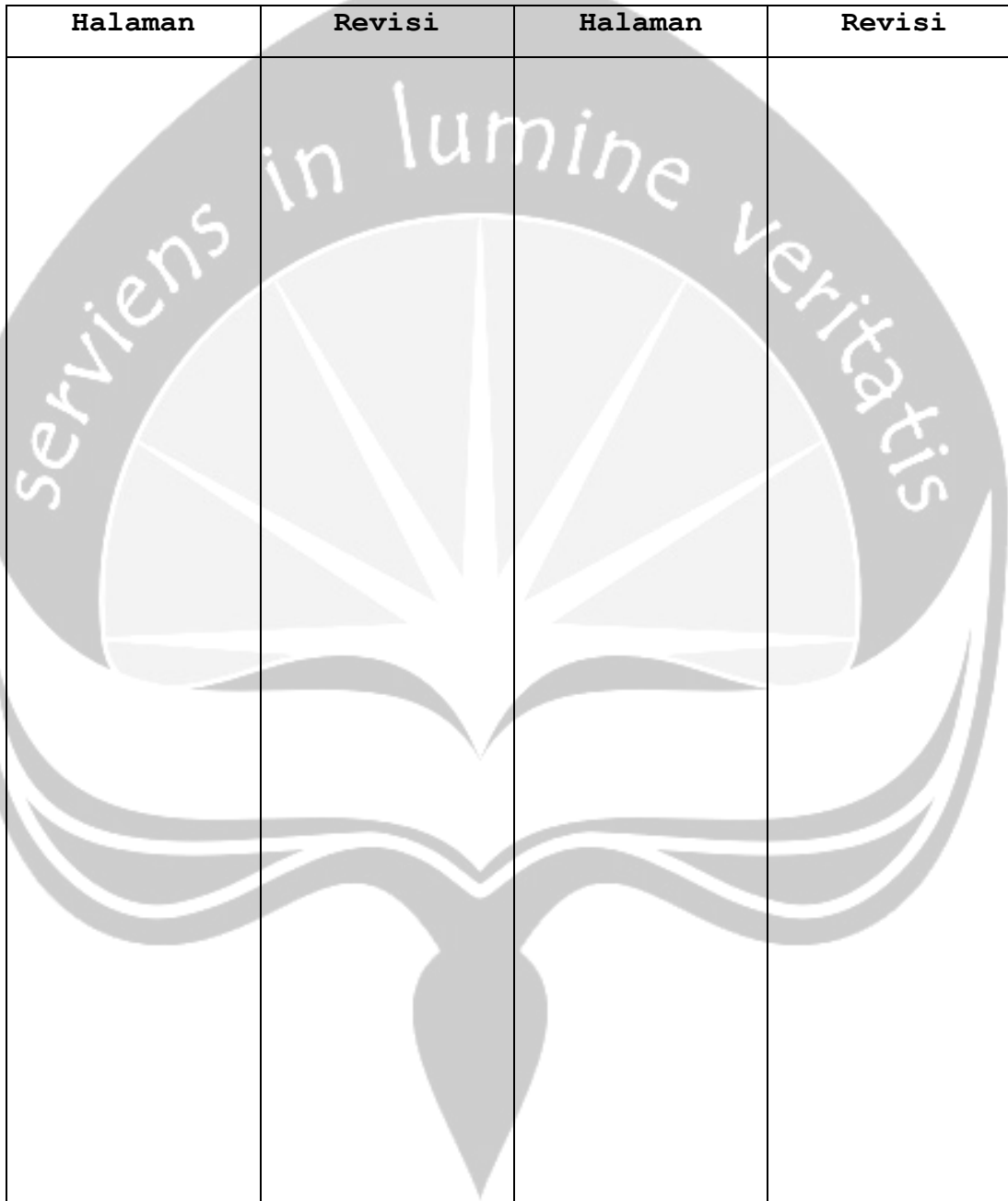
DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa Oleh								
Disetujui Oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	5
1.1. Tujuan	5
1.2. Lingkup Masalah	5
1.3. Defenisi, Akronim, dan Singkatan	5
1.4. Referensi	6
1.5. Deskripsi umum (overview)	7
2. Deskripsi Kebutuhan	8
2.1. Perspektif produk	8
2.2. Fungsi produk	9
2.3. Karakteristik pengguna	16
2.4. Batasan-batasan	17
2.5. Asumsi dan Kebutuhan	17
3. Kebutuhan Khusus	17
3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal	17
3.2. Kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak	20
4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan	22
4.1. Spesifikasi kebutuhan fungsionalitas	22
5. Entity Relationship Diagram (ERD)	49

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Spesifikasi Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIMVENT (*Sistem Informasi Inventaris*) untuk mendefinisikan kebutuhan pada perangkat lunak yang meliputi antarmuka ekseternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat lunak dan perangkat keras, serta pengguna), performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (fitur-fitur tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIMVENT ini juga mendefinisikan Batasan-batasan dalam perancangan perangkat lunak.

1.2. Lingkup masalah

Perangkat lunak ini dikembangkan dengan tujuan adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat sistem informasi barang berbasis web.
2. Untuk membantu proses Inventarisasi pada dinas terkait.

1.3. Defenisi, akronim, dan singkatan

Berikut pada tabel 1.1 disajikan tabel berupa daftar definisi, akronim, dan singkatan yang terdapat pada SKPL-SIMVENT.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	5/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Tabel 1.1 Tabel Definisi Akronim dan Singkatan

Kata Kunci	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
SIMVENT	Sistem informasi inventaris.
Basis Data	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam computer dan diolah sehingga menghasilkan informasi.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi client yang terhubung melalui jaringan.
Intranet	Jaringan lokal atau internal.
SKPL-SIMVENT-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIMVENT yakni xxx adalah nomor fungsi produk.
FPPB	Formulir Permintaan Pengeluaran Barang.
FPB	Formulir Pengembalian Barang.
SOP	Standart Operational Procedur.
DISKOMINFO	Dinas Komunikasi dan informatika.
Barang	Barang inventaris atau aset.
Asal Barang	Sumber pendanaan.

1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah sebagai berikut :

1. Riany P. Mentari / 130707553, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) IBB, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	6/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. SOP Inventaris Barang DISKOMINFO Kota Sorong.
3. Salinan FPPB DISKOMINFO Kota Sorong.
4. Salinan FPB Diskominfo Kota Sorong.

1.5. Deskripsi umum (Overview)

Dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian pertama berisi penjelasan mengenai dokumen skpl tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SIMVENT yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, Batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIMVENT tersebut.

Bagian ketiga berisi tentang penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SIMVENT yang akan dikembangkan.

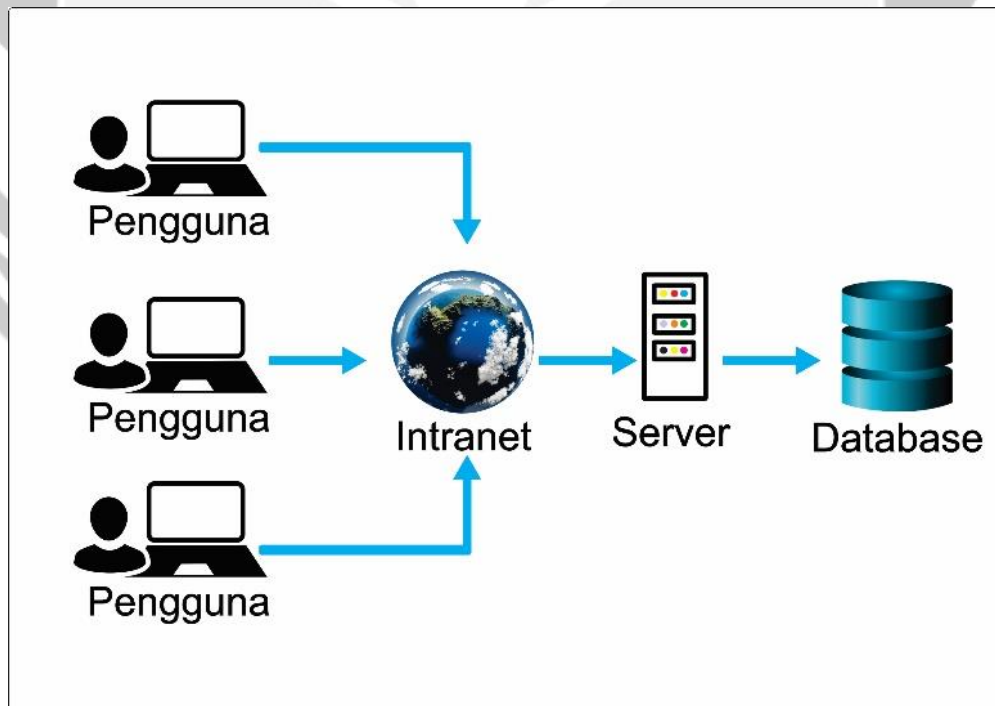
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	7/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Deskripsi Kebutuhan

2.1. Perspektif produk

Sistem informasi inventaris merupakan sistem yang berbasis website. Produk ini dikembangkan dengan keperluan pengelolaan barang atau aset yang dimiliki oleh dinas Komunikasi dan Informatika kota Sorong. Sistem ini dibuat dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pengelolaan hingga pelaporan mengenai barang atau aset dari dinas terkait.

Sistem ini dapat dijalankan dengan menggunakan aplikasi untuk browsing seperti google chrome, mozilla firefox, Opera, dan aplikasi browsing lainnya. Kemudian, untuk pemrogramannya menggunakan Sublime Text 3, HTML, dan PHP.



Gambar 2.1 Arsitektur Perangkat Lunak SIMVENT

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	8/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.2. Fungsi produk

1. Fungsi Login (SKPL-SIMVENT-001)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan oleh Pengguna dalam melakukan proses autentikasi untuk masuk kedalam sistem berdasarkan *username* dan *password* yang telah terdaftar.

2. Fungsi Pengelolaan Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pengguna.

Fungsi pengelolaan data pengguna ini meliputi :

a. Fungsi Tampil Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pengguna.

b. Fungsi Tambah Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pengguna.

c. Fungsi Ubah Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data pengguna.

d. Fungsi Hapus Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pengguna.

e. Fungsi Cari Data Pengguna (SKPL-SIMVENT-002-05)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	9/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Fungsi Pengelolaan Data Barang (SKPL-SIMVENT-003)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data barang oleh Pengguna.

a. Fungsi Tambah Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data barang.

b. Fungsi Ubah Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data barang.

c. Fungsi Hapus Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data barang.

d. Fungsi Tampil Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data barang.

e. Fungsi Cari Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-05)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data barang.

f. Fungsi Ekspor Data Barang (SKPL-SIMVENT-003-06)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mendata mengekspor data barang ke dalam file berformat Excel.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	10/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Fungsi Pengelolaan Data Jenis Barang (SKPL-SIMVENT-004)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data jenis barang oleh Pengguna.

a. Fungsi Tampil Data Jenis Barang (SKPL-SIMVENT-004-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data jenis barang.

b. Fungsi Tambah Data Jenis Barang (SKPL-SIMVENT-004-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data jenis barang.

c. Fungsi Ubah Data Jenis Barang (SKPL-SIMVENT-004-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data jenis barang

d. Fungsi Cari Data Jenis Barang (SKPL-SIMVENT-004-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data jenis barang.

5. Fungsi Pengelolaan Data Asal Barang (SKPL-SIMVENT-005)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data Asal barang oleh Pengguna.

a. Fungsi Tampil Data asal Barang (SKPL-SIMVENT-005-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data asal barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	11/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

b. Fungsi Tambah Data Asal Barang (SKPL-SIMVENT-005-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data asal barang.

c. Fungsi Ubah Data Asal Barang (SKPL-SIMVENT-005-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data asal barang

d. Fungsi Cari Data Asal Barang (SKPL-SIMVENT-005-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data asal barang.

6. Fungsi Pengelolaan Data Merk Barang (SKPL-SIMVENT-006)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data merk barang oleh Pengguna

a. Fungsi Tampil Data merk Barang (SKPL-SIMVENT-006-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data merk barang.

b. Fungsi Tambah Data Merk Barang (SKPL-SIMVENT-006-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data merk barang.

c. Fungsi Ubah Data Merk Barang (SKPL-SIMVENT-006-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data merk barang

d. Fungsi Cari Data Merk Barang (SKPL-SIMVENT-006-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data merk barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	12/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Fungsi Pengelolaan Data Persediaan (SKPL-SIMVENT-007)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data persediaan barang oleh Pengguna

a. Fungsi Tampil Data Persediaan Barang (SKPL-SIMVENT-007-001)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data persediaan barang.

b. Fungsi Ekspor Data Persediaan (SKPL-SIMVENT-007-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mendata mengekspor data persediaan barang ke dalam file berformat Excel.

c. Fungsi Cari Data Persediaan (SKPL-SIMVENT-007-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data persediaan barang.

8. Fungsi Pengelolaan Data Pengeluaran Barang (SKPL-SIMVENT-008)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pengeluaran barang oleh Pengguna

a. Fungsi Tambah Data Pengeluaran (SKPL-SIMVENT-008-01)

Fungsi merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pengeluaran barang.

b. Fungsi Edit Data Pengeluaran (SKPL-SIMVENT-008-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data pengeluaran barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	13/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

c. Fungsi Tampil Data Pengeluaran (SKPL-SIMVENT-008-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data pengeluaran barang.

d. Fungsi Cetak FPPB (SKPL-SIMVENT-008-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak FPPB.

e. Fungsi Cari Data Pengeluaran (SKPL-SIMVENT-008-06)

Fungsi ini digunakan untuk mencari data pengeluaran barang.

9. Fungsi Pengelolaan Data Pengembalian Barang (SKPL-SIMVENT-009)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pengembalian barang oleh Pengguna

a. Fungsi Tampil Data Pengembalian Barang (SKPL-SIMVENT-009-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pengembalian barang.

b. Fungsi Tambah Data Pengembalian Barang (SKPL-SIMVENT-009-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pengembalian barang.

c. Fungsi Ubah Data Pengembalian Barang (SKPL-SIMVENT-009-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data pengembalian barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	14/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

- d. Fungsi Cetak FPB (SKPL-SIMVENT-009-04)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencetak FPB.
- e. Fungsi Cari Data Pengembalian Barang (SKPL-SIMVENT-009-05)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data pengembalian barang.
10. Fungsi Pengelolaan Rekapitulasi Data Inventaris (SKPL-SIMVENT-011)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk merekapitulasi data barang oleh Pengguna.
- a. Fungsi Tampil Rekap (SKPL-SIMVENT-010-01)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan rekap data barang.
- b. Fungsi Ekspor Excel Rekap (SKPL-SIMVENT-010-03)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mendata mengekspor data rekap barang ke dalam file berformat Excel.
- c. Fungsi Ekspor PDF Rekap (SKPL-SIMVENT-010-03)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mendata mengekspor data rekap barang ke dalam file berformat PDF.
11. Fungsi pengelolaan Profil Pengguna (SKPL-SIMVENT-011)
- a. Fungsi Tampil Profil Pengguna (SKPL-SIMVENT-011-01)
Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data profil pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	15/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

b. Fungsi Ubah Data Profil Pengguna (SKPL-SIMVENT-011-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data profil pengguna.

12. Fungsi Pengelolaan Jabatan(SKPL-SIMVENT-012)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola jabatan pengguna oleh admin.

a. Fungsi Tampil Data Jabatan (SKPL-SIMVENT-012-01)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan jabatan.

b. Fungsi Tambah Jabatan (SKPL-SIMVENT-012-02)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah jabatan.

c. Fungsi Ubah Jabatan (SKPL-SIMVENT-012-03)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah atau memperbaharui data jabatan.

d. Fungsi Cari Jabatan (SKPL-SIMVENT-012-04)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data jabatan.

13. Fungsi Logout (SKPL-SIMVENT-014)

Fungsi ini merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna sistem untuk keluar dari SIMVENT.

2.3. Karakteristik pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SIMVENT adalah sebagai berikut :

1. Menguasai pengoperasian PC (*Personal Computer*).
2. Memahami pengoperasian web browser.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	16/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.4. Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIMVENT tersebut adalah :

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pembangunan perangkat lunak.

2. Keterbatasan Perangkat Lunak

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5. Asumsi dan ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat PC (Komputer, Laptop, dll) dan smartphone yang terhubung melalui jaringan.

3. Kebutuhan Khusus

3.1. Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak SIMVENT meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1. Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form website.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	17/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.2. Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SIMVENT adalah sebagai berikut :

1. Perangkat computer (PC, laptop, dll).
2. Smartphone (tidak disarankan).

3.1.3. Antarmuka perangkat lunak

Antarmuka perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pengoperasian perangkat lunak SIMVENT adalah sebagai berikut :

1. Nama : Apache
Sumber : Apache
Sebagai web server (localhost).
2. Nama : PHP
Sumber : THE PHP Group
Sebagai bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website administrator dan pengunjung.
3. Nama : MySQL
Sumber : Oracle
Sebagai database management system (DBMS) yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan database aplikasi SIMVENT.
4. Nama : Codeigniter 3.1.10
Sumber : Codeigniter
Sebagai framework PHP yang digunakan untuk membuat web service untuk menghubungkan aplikasi SIMVENT dengan server.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	18/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

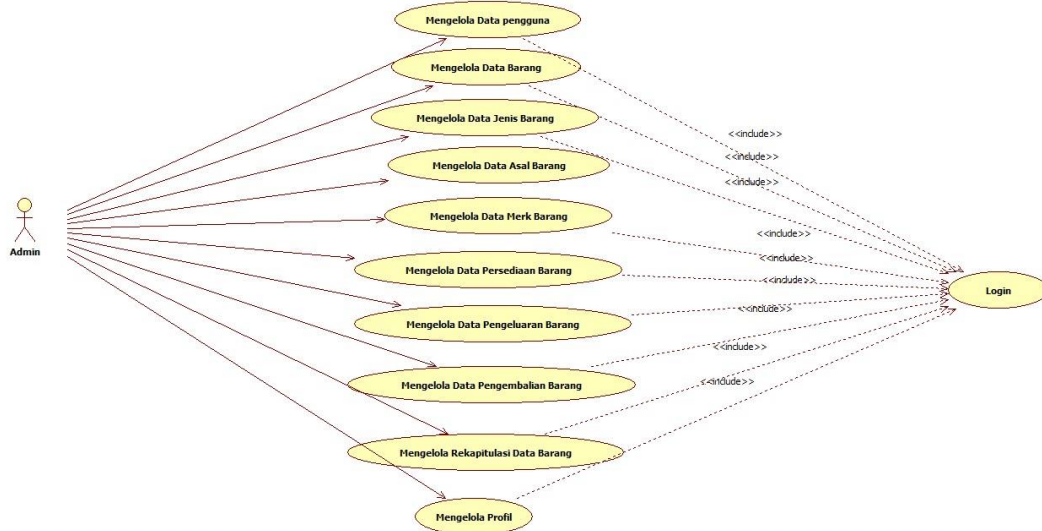
5. Nama : windows 8/10
Sumber : Microsoft
Sebagai sistem operasi untuk perangkat website.
6. Nama : IE/FireFox/Chrome/Opera/dll
Sumber : berbagai sumber.



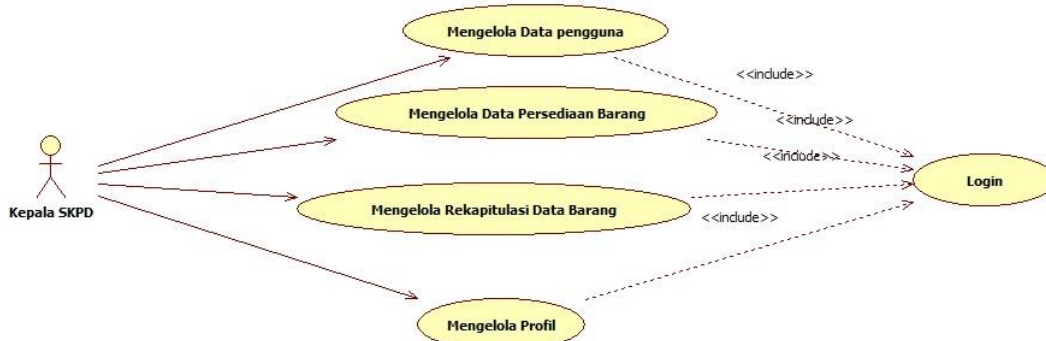
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	19/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2. Kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak

3.2.1. Use case diagram



Gambar 3.1 Usecase Diagram Admin.

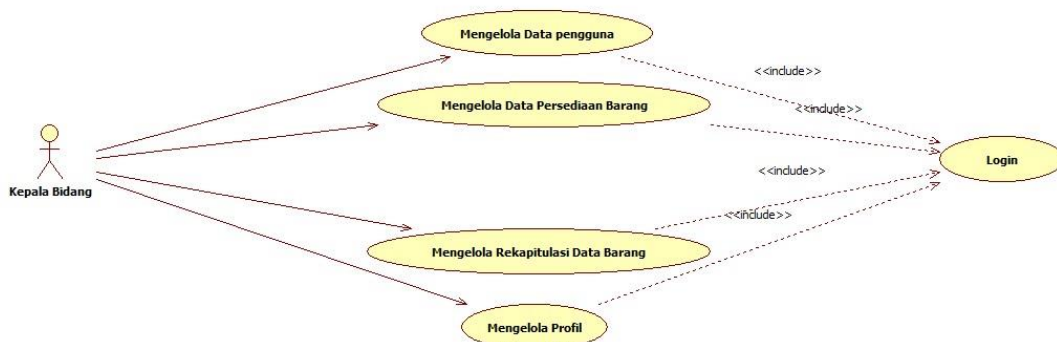


Gambar 3.2 Usecase Diagram Kepala SKPD.

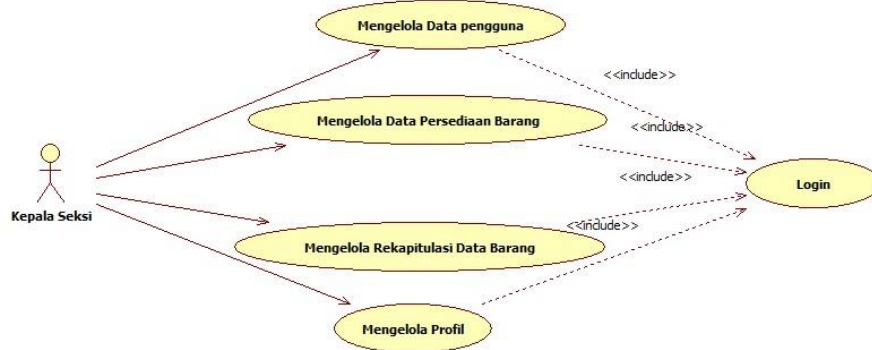


Gambar 3.3 Usecase Diagram Staf.

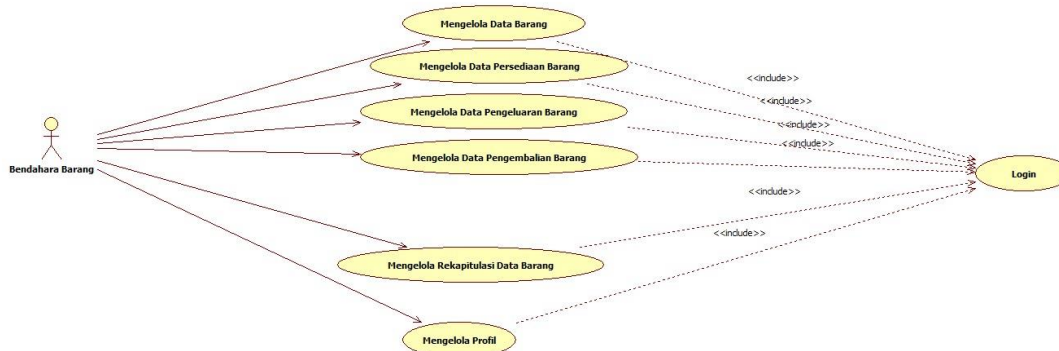
Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	20/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Gambar 3.4 Usecase Diagram Kepala Bidang.



Gambar 3.5 Usecase Diagram Kepala Seksi.



Gambar 3.6 Usecase Diagram Bendahara Barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	21/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1. Spesifikasi kebutuhan fungsionalitas

4.1.1. Use case specification : Login

1. Nama aktor :

1. Administrator
2. Kepala SKPD
3. Kepala Bidang
4. Kepala Seksi
5. Bendahara Barang

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk memperoleh akses masuk ke dalam sistem yang digunakan oleh.

3. Pre-condition : -

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih untuk masuk ke dalam sistem.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk masuk.
3. Aktor mengisikan email dan kata sandi.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap username dan kata sandi yang diinputkan aktor.
E-1. Sistem memberikan notifikasi login gagal karena username dan/atau kata sandi yang diinputkan aktor salah.
5. Sistem memerikan akses kepada aktor
6. Use Case selesai.

5. Alternative Flow : -

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	22/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow :

E-1. sistem memberikan notifikasi login gagal karena username dan/atau kata sandi yang diinputkan aktor salah.

1. Berlanjut ke Basic Flow 2.

7. Post Condition : Aktor telah login dan masuk ke halaman utama.

4.1.2. Use case specification : Mengelola Data Pengguna

1. Nama Aktor :

1. Administrator
2. Kepala SKPD
3. Kepala Bidang
4. Kepala Staf

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data pengguna. Aktor dapat mengelola data pengguna dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, serta mencari data pengguna

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data pengguna.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengguna dan menampilkan data pengguna.
 - A-1. Aktor memilih melakukan tambah data pengguna.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	23/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data pengguna.

A-3. Aktor memilih melakukan hapus data pengguna.

A-4. Aktor memilih melakukan cari data pengguna.

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pengguna.

1. Aktor memilih menambahkan data pengguna baru.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data pengguna baru.

3. Aktor memasukkan data pengguna.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data Pengguna yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data pengguna baru disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data pengguna.

1. Aktor memilih data pengguna yang akan diubah.

2. Sistem menampilkan data pengguna yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data pengguna.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-2. Data Pengguna yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	24/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-3. Aktor memilih untuk melakukan hapus data pengguna.

1. Aktor memilih data pengguna yang akan dihapus.
2. Sistem menampilkan data pengguna yang akan hapus dan meminta konfirmasi penghapusan.
3. Aktor memilih hapus atau menyetujui penghapusan.
4. Data pengguna yang telah dipilih telah terhapus.
5. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-4. Aktor memilih untuk melakukan cari data pengguna.

1. Aktor memasukan kata kunci.
2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
3. Data pengguna yang dicari ditampilkan.
4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

6. Error Flow :

E-1. Data Pengguna yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan tidak sesuai.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

E-2. Data Pengguna yang diubah tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.

7. Post Condition : Data Pengguna pada database diperbaharui.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	25/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.3. Use case specification : Mengelola Data Barang

1. Nama Aktor :

1. Bendahara Barang
2. Admin

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data Barang. Aktor dapat mengelola data barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, mencari data inventaris.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data barang.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data barang dan menampilkan data barang.
 - A-1. Aktor memilih melakukan tambah data barang.
 - A-2. Aktor memilih melakukan ubah data barang.
 - A-3. Aktor memilih melakukan hapus data barang.
 - A-4. Aktor memilih melakukan cari data barang.
 - A-5. Aktor memilih melakukan ekspor data barang menjadi dokumen excel.

3. Use case selesai

4. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data barang.

1. Aktor memilih menambahkan data barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	26/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data barang baru.
3. Aktor memasukkan data barang baru.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.
 - E-1. Data barang yang dimasukan tidak sesuai.
5. Data barang baru disimpan ke dalam sistem.
6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.
- A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data barang.
 1. Aktor memilih data barang yang akan diubah.
 2. Sistem menampilkan data barang yang akan diubah.
 3. Aktor mengubah data barang.
 4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.
 - E-2. Data barang yang diubah tidak sesuai.
 5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.
 6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.
- A-3. Aktor memilih untuk melakukan hapus data barang.
 1. Aktor memilih data barang yang akan dihapus.
 2. Sistem menampilkan data barang yang akan hapus.
 3. Data barang yang telah dipilih telah dihapus.
 4. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.
- A-4. Aktor memilih untuk melakukan cari data barang.
 1. Aktor memasukan kata kunci.
 2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
 3. Data barang yang dicari ditampilkan.
 4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	27/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-5. Aktor memilih ekspor data barang menjadi dokumen excel.

1. Sistem memberikan nama dokumen dan melakukan ekspor data barang menjadi dokumen excel.

2. Berlanjut ke Basic Flow 2.

7. Error Flow :

E-1. Data Barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

E-2. Data Barang yang diubah tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan tidak sesuai.

2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.

8. Post Condition : Data barang pada database diperbaharui.

4.1.4. Use case specification : Mengelola Data Jenis Barang

1. Nama Aktor : Administrator

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data Jenis Barang. Aktor dapat mengelola data barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, mencari data jenis inventaris.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	28/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data jenis barang.

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data jenis barang dan menampilkan data jenis barang.

A-1. Aktor memilih melakukan tambah data jenis barang.

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data jenis barang.

A-3. Aktor memilih melakukan cari data jenis barang.

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data jenis barang.

1. Aktor memilih menambahkan data jenis barang.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data jenis barang.

3. Aktor memasukkan data jenis barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data jenis barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data jenis inventaris disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data jenis barang.

1. Aktor memilih data jenis barang yang akan diubah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	29/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan data jenis barang yang akan diubah.
3. Aktor mengubah data jenis barang.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.
 - E-2. Data jenis barang yang diubah tidak sesuai.
5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.
6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.
- A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data jenis barang.
 1. Aktor memasukan kata kunci.
 2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
 3. Data jenis barang yang dicari ditampilkan.
 4. Berlanjut ke Basic Flow 2.
6. Error Flow :
 - E-1. Data jenis Barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
 2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.
 - E-2. Data jenis Barang yang diubah tidak sesuai.
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
 2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.
7. Post Condition : Data jenis barang pada database diperbaharui.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	30/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4.1.5. Use case specification : Mengelola Data Asal Barang

1. Nama Aktor : Administrator

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data Asal Barang. Aktor dapat mengelola data barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, mencari data asal inventaris.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data asal barang.

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data asal barang dan menampilkan data asal barang.

A-1. Aktor memilih melakukan tambah data asal barang.

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data asal barang.

A-3. Aktor memilih melakukan cari data asal barang.

3. Use case selesai.

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data asal barang.

1. Aktor memilih menambahkan data asal barang.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data asal barang.

3. Aktor memasukkan data asal barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	31/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukkan.

E-1. Data asal barang yang dimasukkan tidak sesuai.

5. Data asal inventaris disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data asal barang.

1. Aktor memilih data asal barang yang akan diubah.

2. Sistem menampilkan data asal barang yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data asal barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukkan.

E-2. Data asal barang yang diubah tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data asal barang.

1. Aktor memasukan kata kunci.

2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.

3. Data asal barang yang dicari ditampilkan.

4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

6. Error Flow :

E-1. Data asal barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang atau salah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	32/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.
- E-2. Data asal Barang yang diubah tidak sesuai.
1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.
7. Post Condition : Data asal barang pada database diperbaharui

4.1.6. Use case specification : Mengelola Data Merk Barang

1. Nama Aktor : Administrator
2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data merk Barang. Aktor dapat mengelola data barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, mencari data merk inventaris.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data merk barang.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data merk barang dan menampilkan data merk barang.
 - A-1. Aktor memilih melakukan tambah data merk barang.
 - A-2. Aktor memilih melakukan ubah data merk barang.
 - A-4. Aktor memilih melakukan cari data merk barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	33/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data merk barang.

1. Aktor memilih menambahkan data merk barang.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data merk barang.

3. Aktor memasukkan data merk barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data merk barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data merk inventaris disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data merk barang.

1. Aktor memilih data merk barang yang akan diubah.

2. Sistem menampilkan data merk barang yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data merk barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-2. Data merk barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data merk barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	34/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Aktor memasukan kata kunci.
2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
3. Data merk barang yang dicari ditampilkan.
4. Berlanjut ke Basic Flow 2.
6. Error Flow :
 - E-1. Data merk barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
 2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.
 - E-2. Data merk barang yang diubah tidak sesuai.
 1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
 2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.
7. Post Condition : Data merk barang pada database diperbaharui.

4.1.7. Use case specification : Mengelola Data Persediaan Barang

1. Nama Aktor :
 1. Administrator
 2. Kepala SKPD
 3. Kepala Bidang
 4. Kepala Seksi
 5. Bendahara Barang
 6. Staf

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	35/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data persediaan Barang. Aktor dapat mengelola data persediaan barang dengan menampilkan data persediaan inventaris.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi data persediaan barang.

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data persediaan barang dan menampilkan data persediaan barang.

A-1. Aktor memilih melakukan ekspor data persediaan barang.

A-2. Aktor memilih melakukan pencarian data persediaan barang.

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan ekspor data persediaan barang.

1. Aktor memilih data barang yang akan diekspor.

2. Sistem memberi nama dan melakukan ekspor data persediaan barang ke dalam file excel.

3. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan cari data persediaan barang.

1. Aktor memasukan kata kunci.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	36/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.
3. Data persediaan barang yang dicari ditampilkan.
4. Berlanjut ke Basic Flow 2.
6. Error Flow :
7. Post Condition : Data Persediaan barang ditampilkan.

4.1.8. Use case specification : Mengelola Data Pengeluaran Barang

1. Nama Aktor :

1. Bendahara Barang
2. Administrator

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data Pengeluaran Barang. Aktor dapat mengelola data pengeluaran barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, dan mencari data pengeluaran barang, serta mencetak FPPB.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengeluaran data barang.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengeluaran barang dan menampilkan data pengeluaran barang.
 - A-1. Aktor memilih melakukan tambah data pengeluaran barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	37/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data pengeluaran barang.

A-3. Aktor memilih melakukan cari data pengeluaran barang.

A-4. Aktor memilih mencetak surat pengeluaran barang..

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pengeluaran barang.

1. Aktor memilih menambahkan data pengeluaran barang.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data pengeluaran barang.

3. Aktor memasukkan data pengeluaran barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data pengeluaran barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data pengeluaran barang disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data pengeluaran barang.

1. Aktor memilih data pengeluaran barang yang akan diubah.

2. Sistem menampilkan data pengeluaran barang yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data pengeluaran barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	38/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukkan.

E-2. Data pengeluaran barang yang diubah tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data pengeluaran barang.

1. Aktor memasukkan kata kunci.

2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.

3. Data pengeluaran inventaris yang dicari ditampilkan.

4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

A-4. Aktor memilih melakukan cetak FPPB.

1. Aktor memilih data pengeluaran barang yang surat pengeluarannya akan dicetak.

2. Sistem menampilkan dan mencetak FPPB data pengeluaran barang yang dipilih.

3. Berlanjut ke Basic Flow 2.

6. Error Flow :

E-1. Data pengeluaran barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	39/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-2. Data pengeluaran barang yang diubah tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.
7. Post Condition : Data pengeluaran barang diperbaharui pada database.

4.1.9. Use case specification : Mengelola Data Pengembalian Barang

1. Nama Aktor :

1. Bendahara Barang
2. Administrator

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data pengembalian Barang. Aktor dapat mengelola data pengembalian barang dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, mencari data pengembalian barang, serta mencetak FPB.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data pengembalian barang.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengembalian barang.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data pengembalian barang.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	40/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1. Aktor memilih melakukan tambah data pengembalian barang.

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data pengembalian barang.

A-3. Aktor memilih melakukan cari data pengembalian barang.

A-4. Aktor memilih mencetak FPB.

4. Use case selesai.

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data pengembalian barang.

1. Aktor memilih menambahkan data pengembalian barang.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data pengembalian barang.

3. Aktor memasukkan data pengembalian barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data pengembalian barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data pengembalian barang disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data pengembalian barang.

1. Aktor memilih data pengembalian barang yang akan diubah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	41/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Sistem menampilkan data pengembalian barang yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data pengembalian barang.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-2. Data barang yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data pengembalian barang.

1. Aktor memasukan kata kunci.

2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.

3. Data pengembalian barang yang dicari ditampilkan.

4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

A-4. Aktor memilih melakukan cetak FPB.

1. Aktor memilih data pengembalian barang yang FPB akan dicetak.

2. Sistem memberi nama dokumen dan menampilkan FPB yang telah dicetak dalam dokumen dengan format PDF.

3. Berlanjut ke Basic Flow 2.

6. Error Flow :

E-1. Data pengembalian barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	42/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-2. Data pengembalian barang yang diubah tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.
2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.
7. Post Condition : Data pengembalian barang di database diperbaharui.

4.1.10. Use case specification : Mengelola Rekapitulasi Data Barang

1. Nama Aktor :

1. Administrator
2. Kepala SKPD
3. Kepala Bidang
4. Kepala Seksi
5. Bendahara Barang

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua melakukan rekapitulasi data Barang. Aktor dapat mengelola data barang dengan menampilkan, memilih, dan mencari data inventaris yang akan direkap.

3. Pre-condition : Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan rekapitulasi data barang.
2. Sistem menampilkan antarmuka form pemilihan jenis rekap data.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	43/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor memilih untuk melakukan tampil rekapitulasi data barang berdasarkan jenis rekap dan periode yang telah dimasukan.

E-1. data yang dimasukan tidak sesuai.

4. Sistem menampilkan data berdasarkan data yang dimasukan oleh aktor.

A-1. Aktor memilih ekspor hasil rekapitulasi data format excel.

A-2. Aktor memilih mencetak hasil rekapitulasi data format pdf.

5. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih mencetak hasil rekapitulasi data format excel

1. Aktor memilih mencetak hasil rekapitulasi data barang format excel.

2. Sistem mengekspor data ke dalam format excel.

3. Berlanjut ke Basic Flow 2.

A-2. Aktor memilih mencetak hasil rekapitulasi data format pdf

1. Aktor memilih mencetak hasil rekapitulasi data barang format pdf.

2. Sistem mengekspor data ke dalam format pdf.

3. Berlanjut ke Basic Flow 2.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	44/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

6. Error Flow :

E-1. Data pengembalian barang yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

7. Post Condition : Data hasil rekap ditampilkan.

4.1.11. Use case specification : Mengelola Profil

1. Nama Aktor :

1. Administrator
2. Kepala SKPD
3. Kepala Bidang
4. Kepala Seksi
5. Bendahara Barang
6. Staf

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola profil. Aktor dapat mengelola profil dengan menampilkan dan memperbaharui profil.

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan profil.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan profil.
3. Aktor memilih untuk melakukan tampil data formulir.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	45/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1. Aktor memilih melakukan memperbaharui profil.

4. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk memperbaharui profil.

1. Sistem menampilkan form serta data aktor yang akan diubah.

2. Aktor mengubah data diri.

3. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data profil yang dimasukan tidak sesuai.

4. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

5. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

6. Error Flow :

E-1. Data profil yang diubah tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

7. Post Condition : Data pengguna pada database telah diperbaharui.

4.1.12. Use case specification : Mengelola Jabatan

1. Nama Aktor : Administrator

2. Deskripsi singkat

Use case ini digunakan untuk mengelola semua data Jabatan. Aktor dapat mengelola jabatan dengan menampilkan, menambahkan, memperbaharui, menghapus, mencari data jabatan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	46/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Pre-condition :

Use case masuk sistem telah dilakukan.

4. Basic Flow :

1. Use case ini dimulai ketika aktor memilih opsi pengelolaan data jabatan.

2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data jabatan dan menampilkan data jabatan.

A-1. Aktor memilih melakukan tambah data jabatan.

A-2. Aktor memilih melakukan ubah data jabatan.

A-3. Aktor memilih melakukan cari data jabatan.

3. Use case selesai

5. Alternative Flow :

A-1. Aktor memilih untuk melakukan tambah data jabatan.

1. Aktor memilih menambahkan data jabatan.

2. Sistem menampilkan form untuk pengisian data jabatan.

3. Aktor memasukkan data jabatan.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukan.

E-1. Data jabatan yang dimasukan tidak sesuai.

5. Data jenis inventaris disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-2. Aktor memilih untuk melakukan ubah data jabatan.

1. Aktor memilih data jabatan yang akan diubah.

2. Sistem menampilkan data jabatan yang akan diubah.

3. Aktor mengubah data jabatan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	47/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data yang dimasukkan.

E-2. Data jabatan yang diubah tidak sesuai.

5. Data yang telah diubah disimpan ke dalam sistem.

6. Berlanjut ke Basic Flow nomor 2.

A-3. Aktor memilih untuk melakukan cari data jabatan.

1. Aktor memasukan kata kunci.

2. Sistem menampilkan data hasil pencarian.

3. Data jabatan yang dicari ditampilkan.

4. Berlanjut ke Basic Flow 2.

6. Error Flow :

E-1. Data jabatan yang akan ditambahkan tidak sesuai.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-1 langkah ke 3.

E-2. Data jabatan yang diubah tidak sesuai.

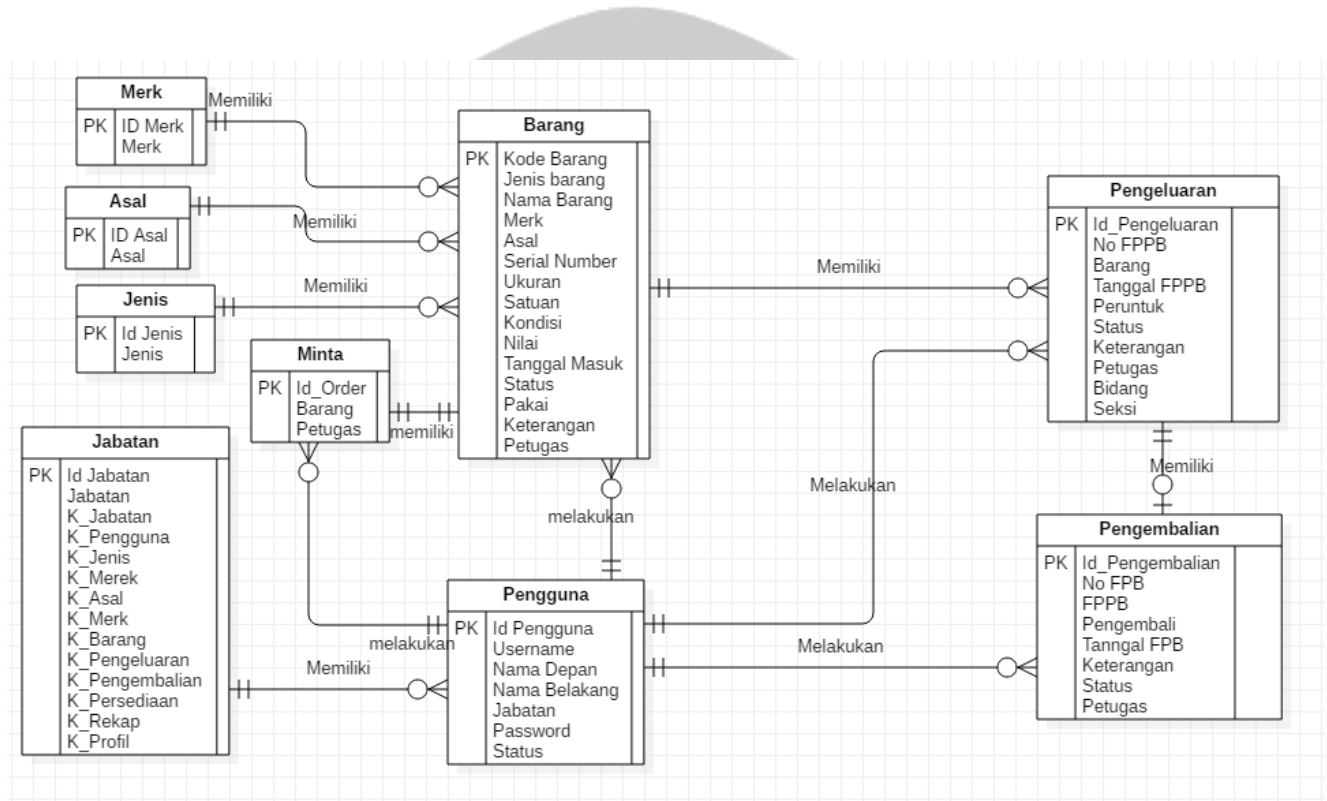
1. Sistem memberikan peringatan bahwa data yang dimasukkan kurang atau salah.

2. Kembali ke alternative flow A-2 langkah ke 3.

7. Post Condition : Data jabatan pada database diperbaharui.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SIMVENT	48/49
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5.1 Entity Relationship Diagram (ERD):SIMVENT

DPPL


DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**SIMVENT
(SISTEM INFORMASI INVENTARIS)**

**Untuk :
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**Dipersiapkan Oleh
DECKY D. KALAGISON / 13 07 07490**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRY
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen	Halaman
		DPPL - SIMVENT	1/64
		Revisi	

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa Oleh								
Disetujui Oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan	5
1.1. Tujuan	5
1.2. Ruang Lingkup	5
1.3. Defenisi, Akronim, dan Singkatan	5
1.4. Referensi	6
2. Perancangan Sistem	7
2.1. Rancangan Arsitektur	7
2.2. Rancangan Rinci	8
3. Perancangan Data	37
3.1. Dekomposisi Data	37
4. Physical Data Model	41
5. Deskripsi Perancangan Antarmuka	42

1. Pendahuluan

1.1. Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2. Ruang Lingkup

Perangkat lunak SIMVENT berbasis Website dibangun dengan tujuan :

1. Untuk membuat sistem informasi inventaris berbasis web.
2. Untuk membantu proses inventarisasi pada dinas terkait.

1.3. Defenisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar defenisi, akronim, dan singkatan dalam dokumen ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.3.1. Tabel Defenisi, Akronim, dan Singkatan

Kata Kunci	Definisi
DPPL	Merupakan deskripsi perancangan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan
SIMVENT	Sistem informasi inventaris.
Basis Data	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam computer dan diolah sehingga menghasilkan informasi.

Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi client yang terhubung melalui jaringan.
Intranet	Jaringan lokal atau internal.
DPPL-SIMVENT-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIMVENT yakni xxx adalah nomor fungsi produk.
FPPB	Formulir Permintaan Pengeluaran Barang.
FPB	Formulir Pengembalian Barang.
SOP	Standart Operational Procedur.
DISKOMINFO	Dinas Komunikasi dan informatika.
Barang	Barang inventaris atau aset.
Asal Barang	Sumber pendanaan.

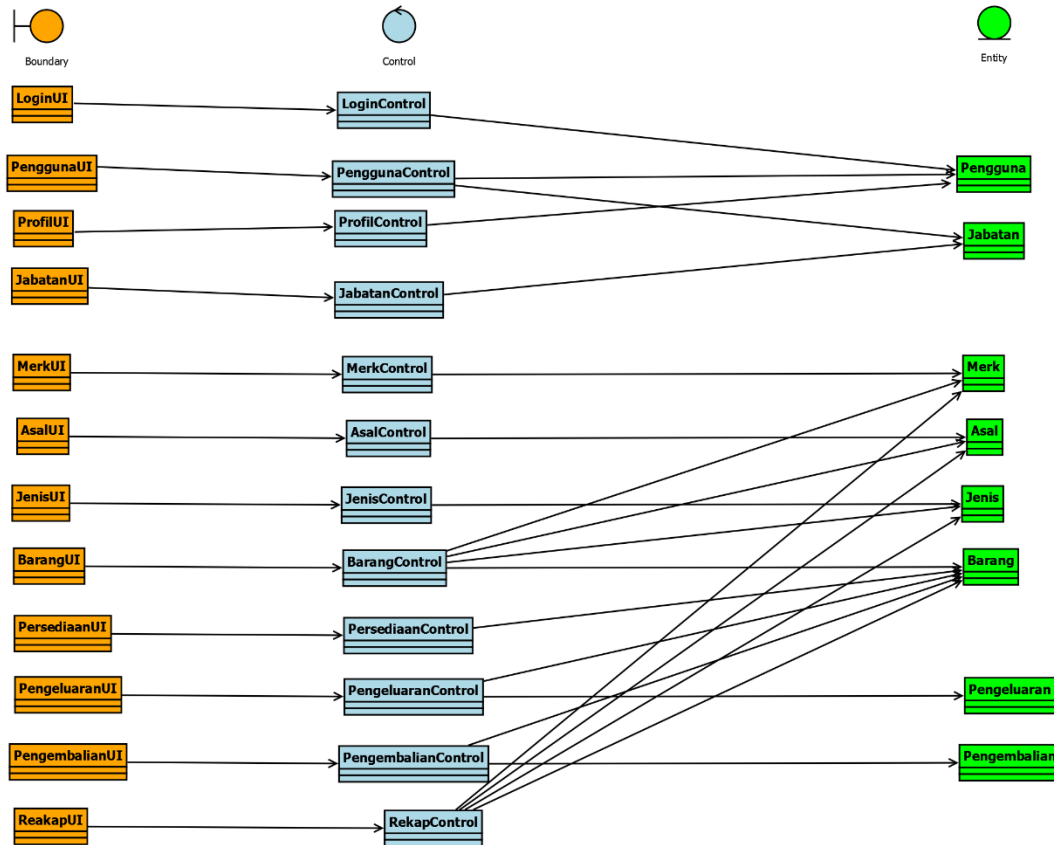
1.4. Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah sebagai berikut :

1. Riany P. Mentari / 130707553, Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) IBB, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. SOP Inventaris Barang DISKOMINFO Kota Sorong.
3. Salinan FPPB DISKOMINFO Kota Sorong.
4. Salinan FPB Diskominfo Kota Sorong.

2. Perancangan Sistem

2.1. Rancangan Arsitektur

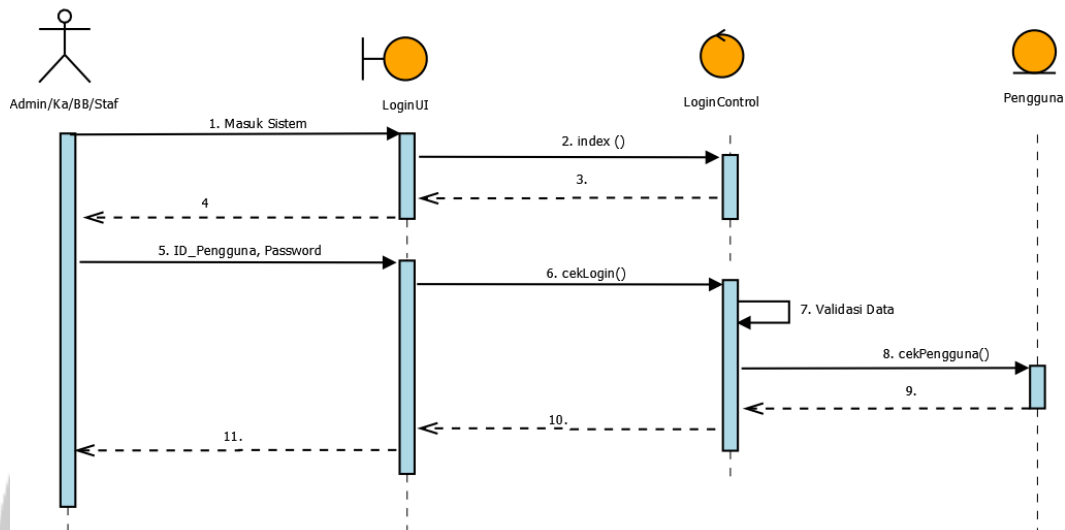


Gambar 2.1. Rancangan Arsitektur SIMVENT

2.2. Rancangan Rinci

2.2.1. Sequence Diagram

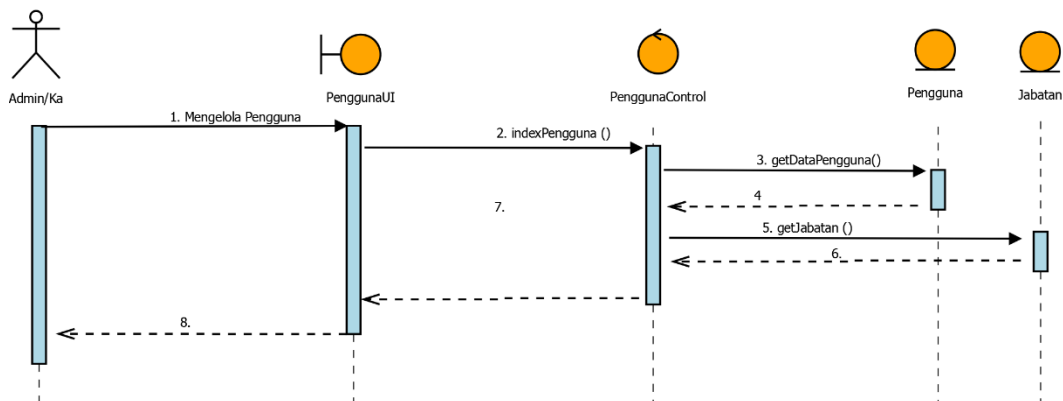
2.2.1.1. Fungsi Login



Gambar 2.2. Sequence Diagram : Fungsi Login

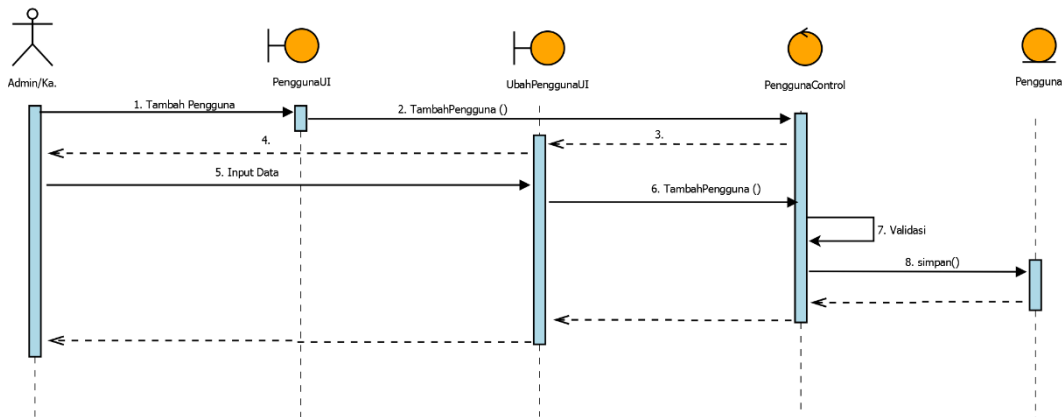
2.2.1.2. Fungsi Pengelolaan Data Pengguna

2.2.1.2.1. Fungsi Tampil Data Pengguna



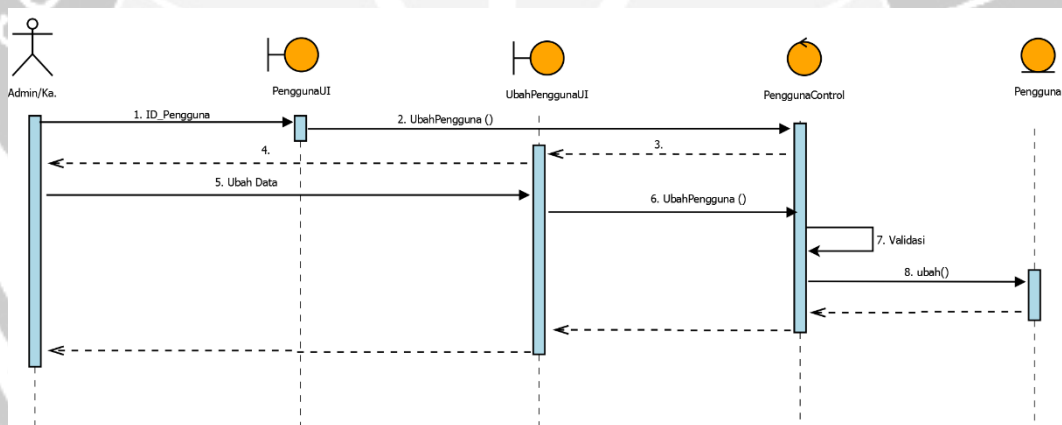
Gambar 2.3. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Pengguna

2.2.1.2.2. Fungsi Tambah Data Pengguna



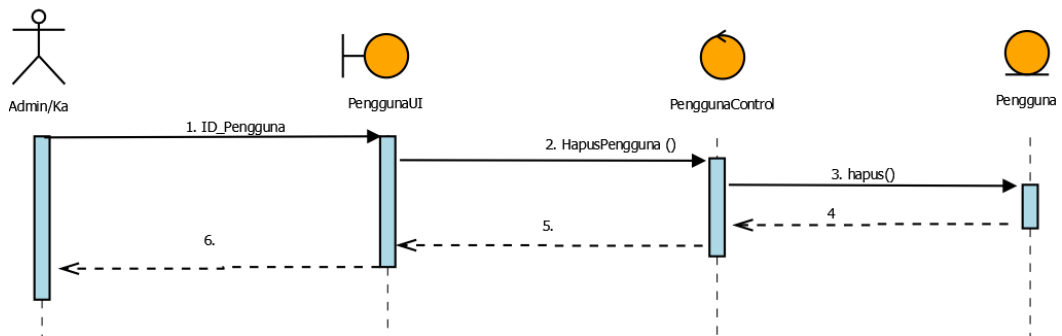
Gambar 2.4. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Pengguna

2.2.1.2.3. Fungsi Ubah Data Pengguna



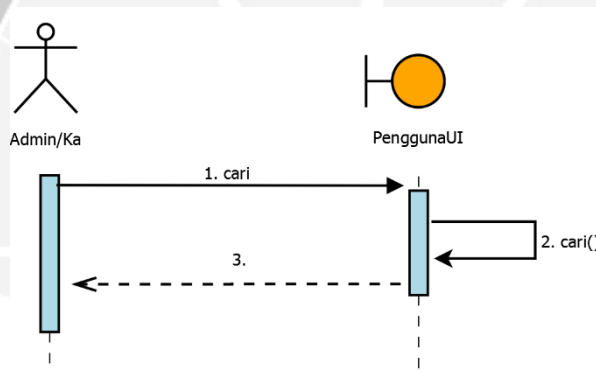
Gambar 2.5. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Data Pengguna

2.2.1.2.4. Fungsi Hapus Data Pengguna



Gambar 2.6. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Pengguna

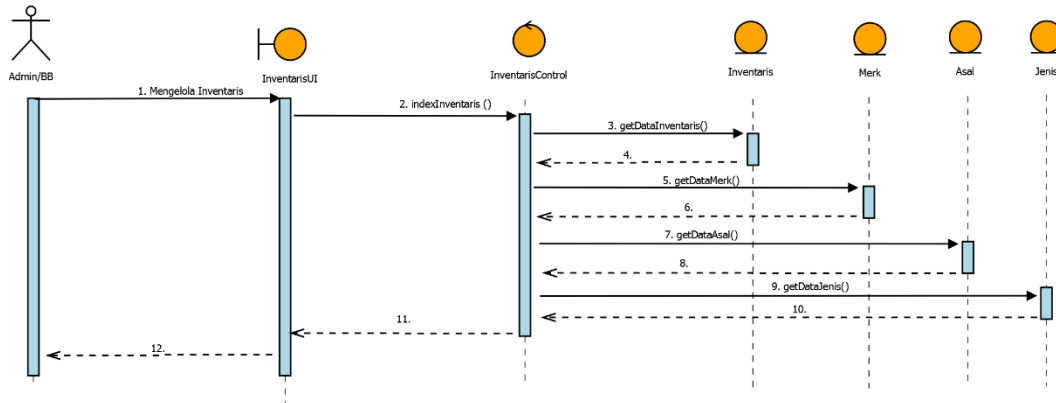
2.2.1.2.5. Fungsi Cari Data Pengguna



Gambar 2.7. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Pengguna

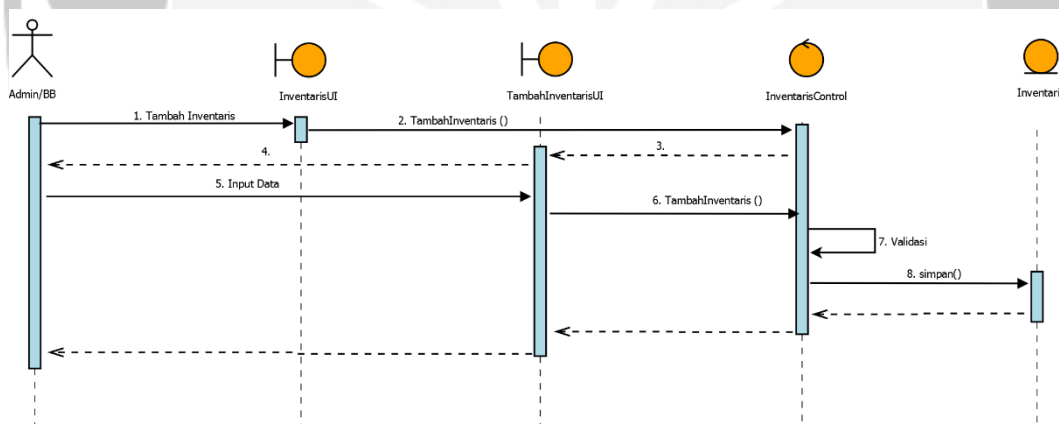
2.2.1.3. Fungsi Pengelolaan Data Barang

2.2.1.3.1. Fungsi Tampil Data Barang



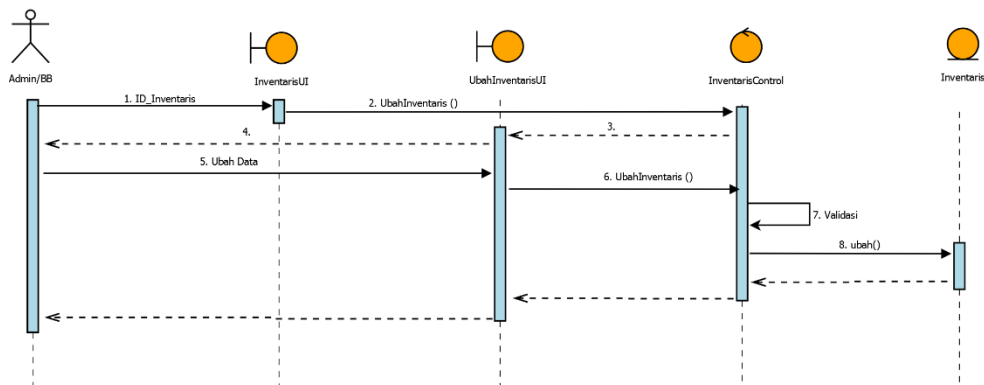
Gambar 2.8. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Data Barang.

2.2.1.3.2. Fungsi Tambah Data Barang



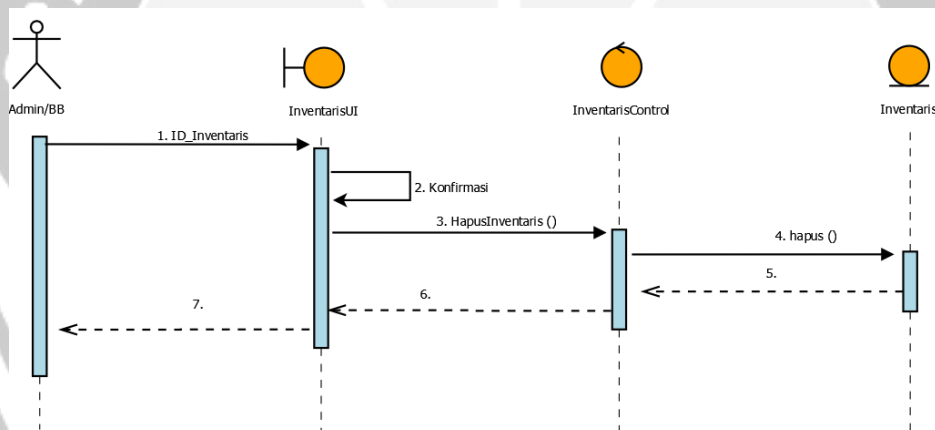
Gambar 2.9. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Barang.

2.2.1.3.3. Fungsi Ubah Data Barang



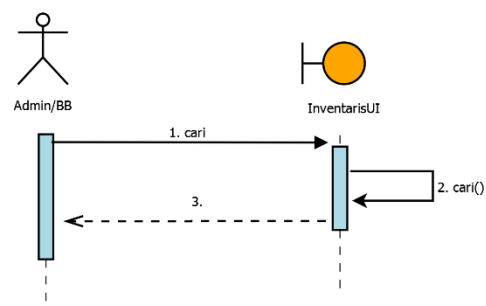
Gambar 2.10. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Data Inventaris.

2.2.1.3.4. Fungsi Hapus Data Barang



Gambar 2.11. Sequence Diagram : Fungsi Hapus Data Barang.

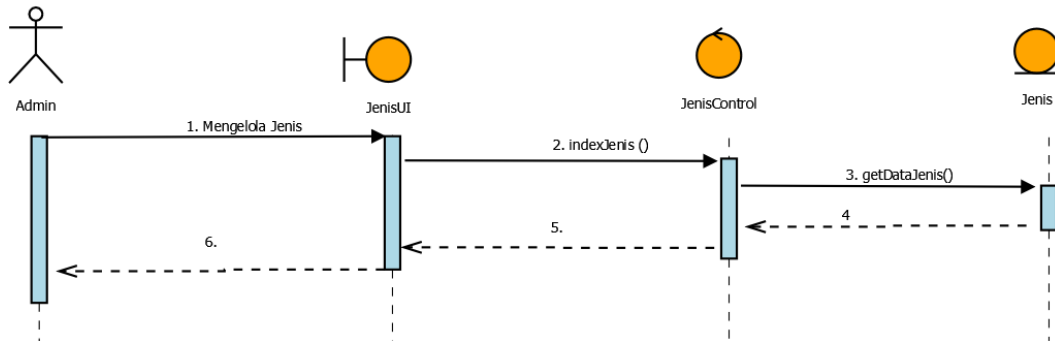
2.2.1.3.5. Fungsi Cari Data Barang



Gambar 2.12. Sequence Diagram : Fungsi Cari Data Barang.

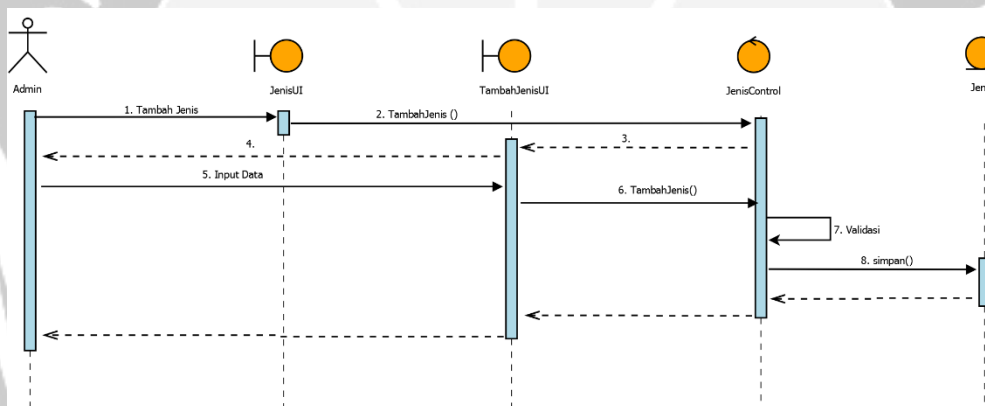
2.2.1.4. Fungsi Pengelolaan Data Jenis Barang

2.2.1.4.1. Fungsi Tampil Data Jenis



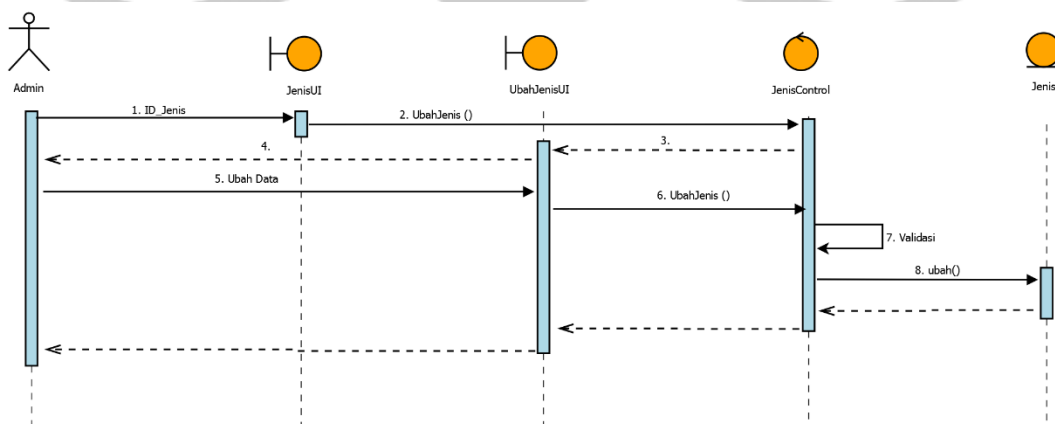
Gambar 2.13. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Data Jenis

2.2.1.4.2. Fungsi Tambah Data Jenis



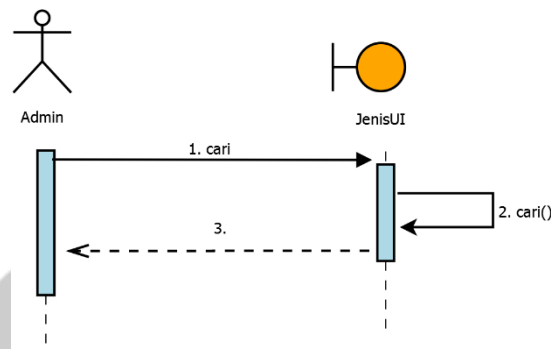
Gambar 2.14. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Jenis

2.2.1.4.3. Fungsi Ubah Data Jenis



Gambar 2.15. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Data Jenis

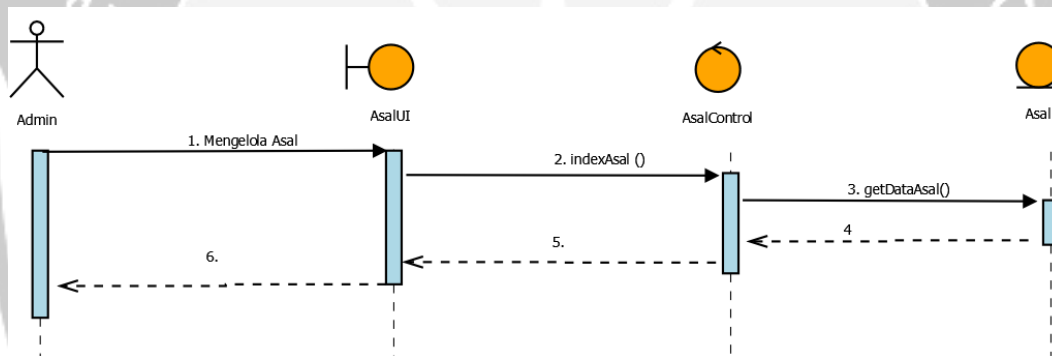
2.2.1.4.4. Fungsi Cari Data Jenis



Gambar 2.16. Sequence Diagram : Fungsi Cari Data Jenis

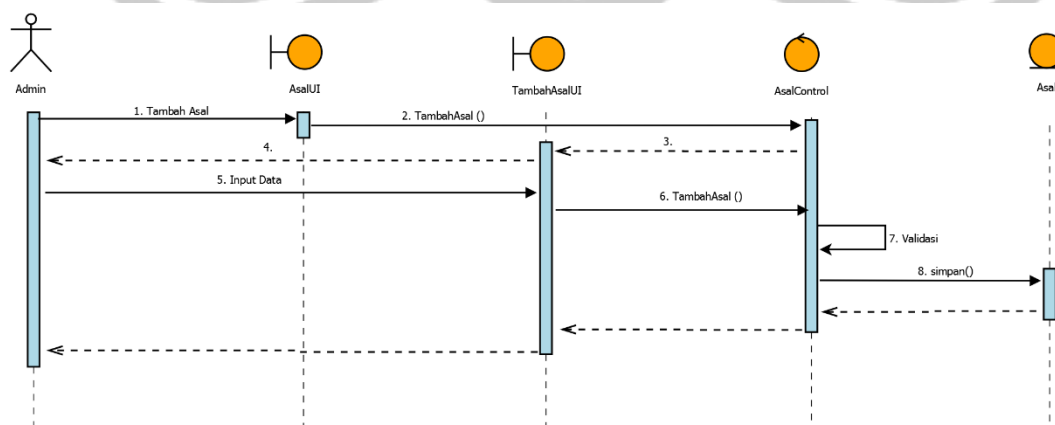
2.2.1.5. Fungsi Pengelolaan Data Asal Barang

2.2.1.5.1. Fungsi Tampil Data Asal



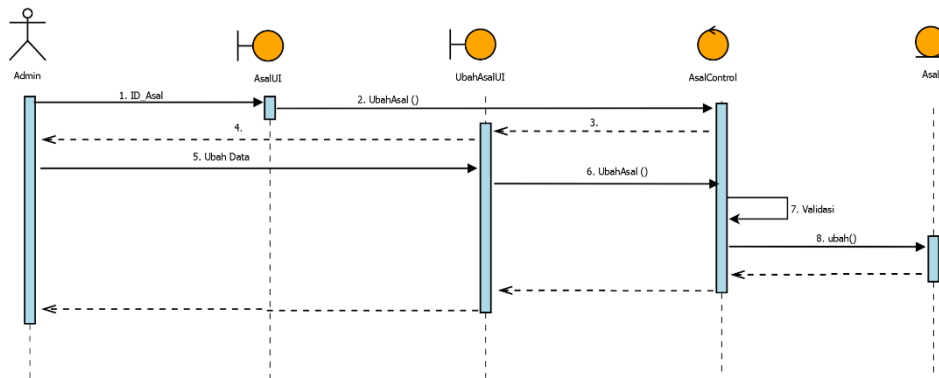
Gambar 2.17. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Asal

2.2.1.5.2. Fungsi Tambah Data Asal



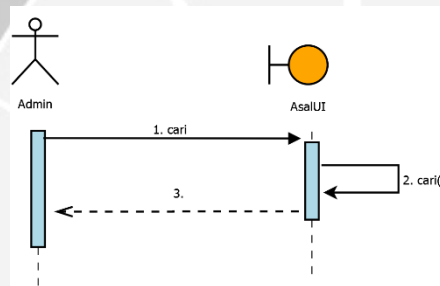
Gambar 2.18. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Asal

2.2.1.5.3. Fungsi Ubah Data Asal



Gambar 2.19. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Asal

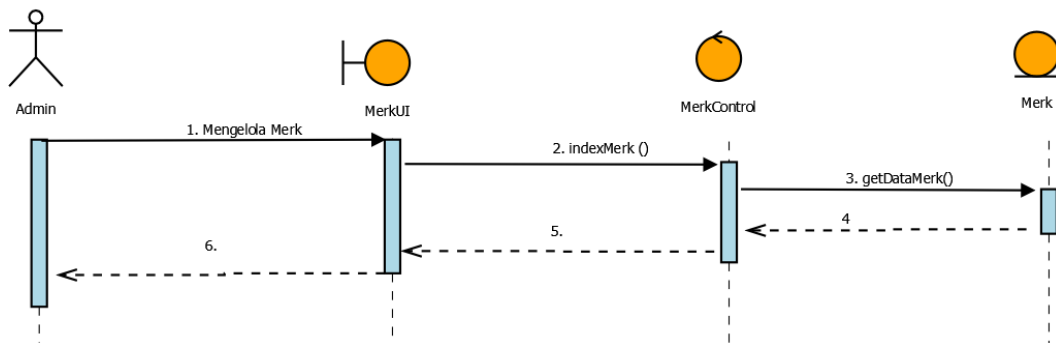
2.2.1.5.4. Fungsi Cari Data Asal



Gambar 2.20. Sequence Diagram : Fungsi Cari Asal

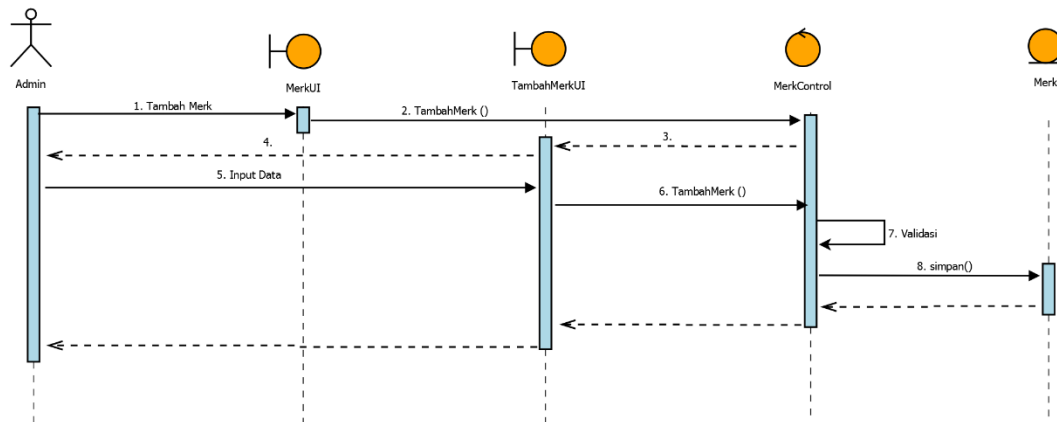
2.2.1.6. Fungsi Pengelolaan Data Merk Inventaris

2.2.1.6.1. Fungsi Tampil Data Merk



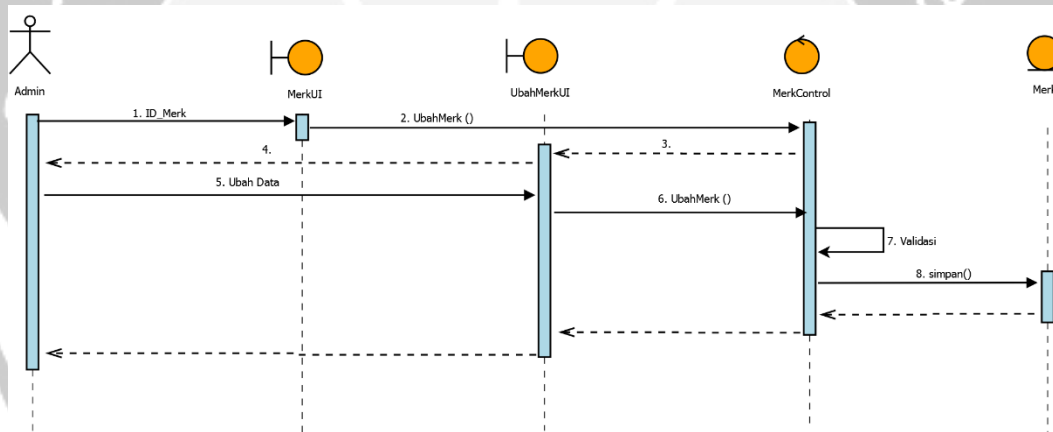
Gambar 2.21. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Merk

2.2.1.6.2. Fungsi Tambah Data Merk



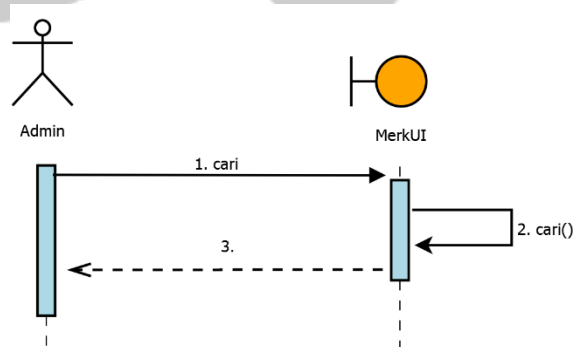
Gambar 2.22. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Merk

2.2.1.6.3. Fungsi Ubah Data Merk



Gambar 2.23. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Merk

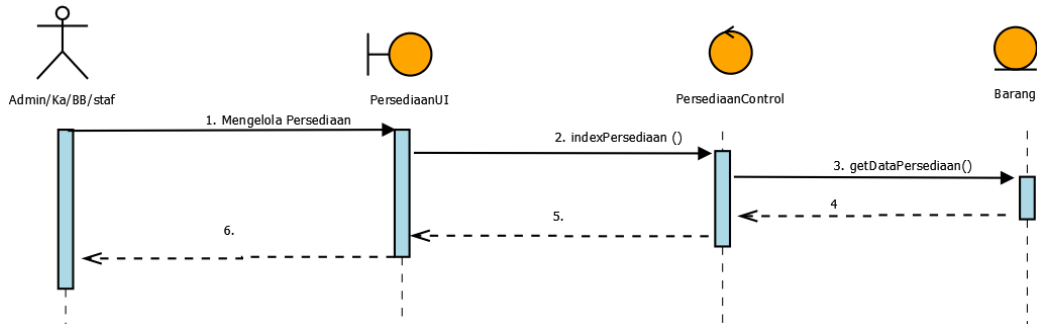
2.2.1.6.4. Fungsi Cari Data Merk



Gambar 2.24. Sequence Diagram : Fungsi Cari Merk.

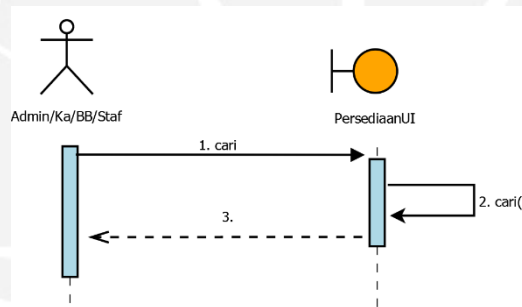
2.2.1.7. Fungsi Pengelolaan Data Persediaan

2.2.1.7.1. Fungsi Tampil Data Persediaan



Gambar 2.25. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Persediaan

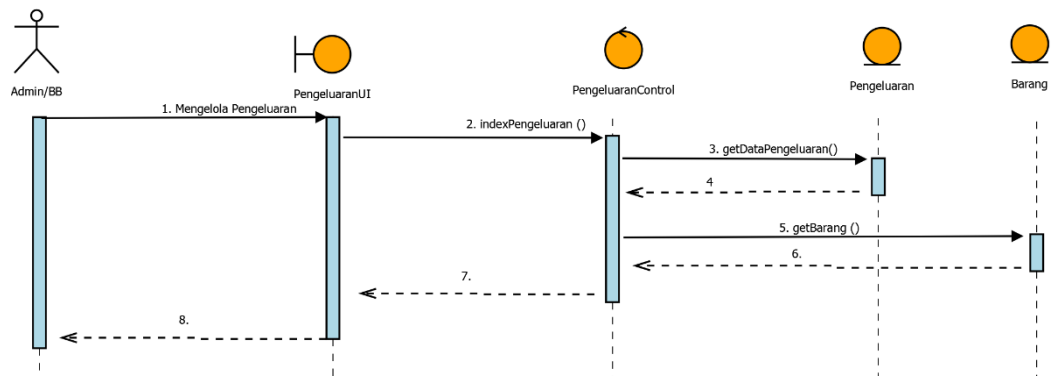
2.2.1.7.2. Fungsi Cari Data Persediaan



Gambar 2.26. Sequence Diagram : Fungsi Cari Persediaan.

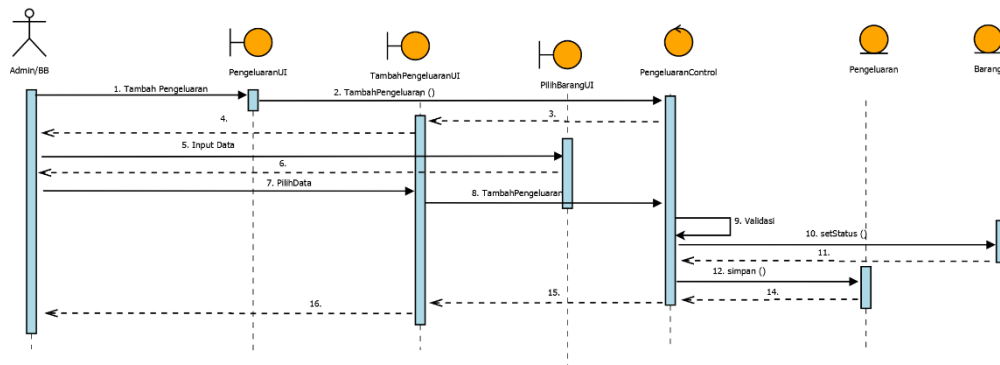
2.2.1.8. Fungsi Pengelolaan Data Pengeluaran Inventaris

2.2.1.8.1. Fungsi Tampil Data Pengeluaran



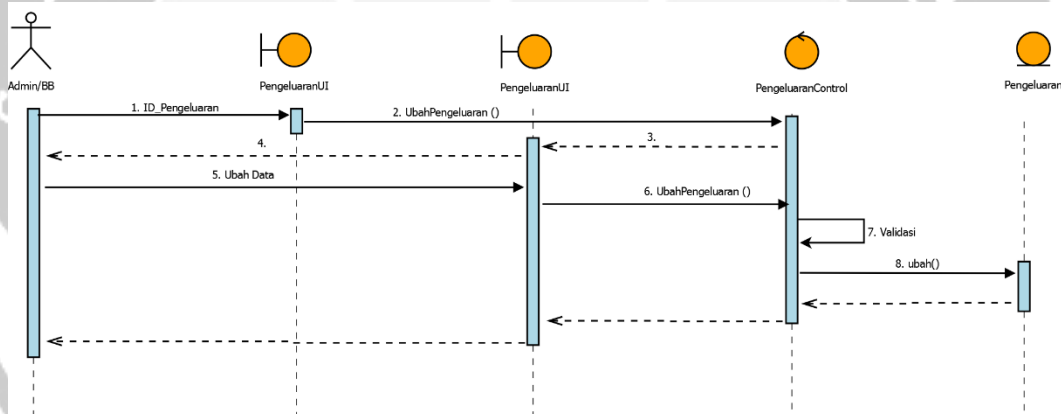
Gambar 2.27. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Pengeluaran

2.2.1.8.2. Fungsi Tambah Data Pengeluaran



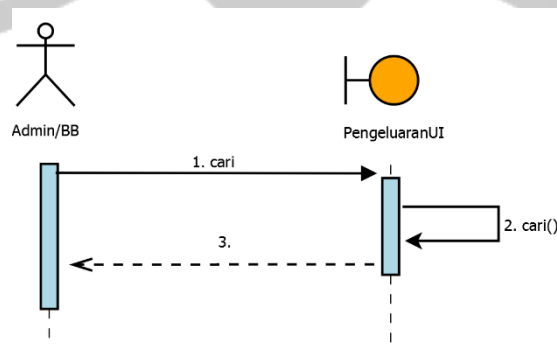
Gambar 2.28. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Pengeluaran

2.2.1.8.3. Fungsi Ubah Data Pengeluaran



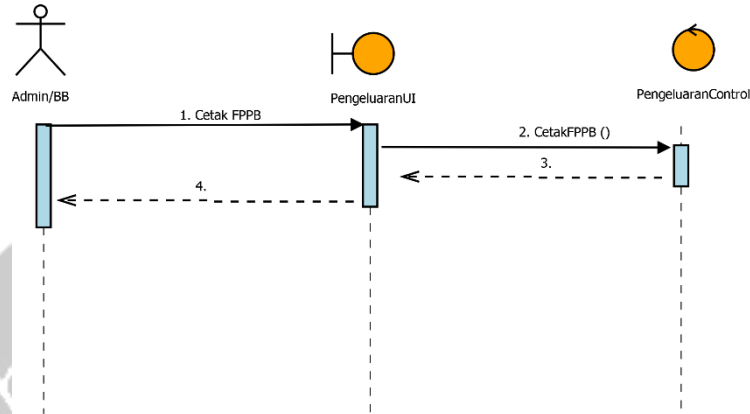
Gambar 2.29. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Pengeluaran

2.2.1.8.4. Fungsi Cari Data Pengeluaran



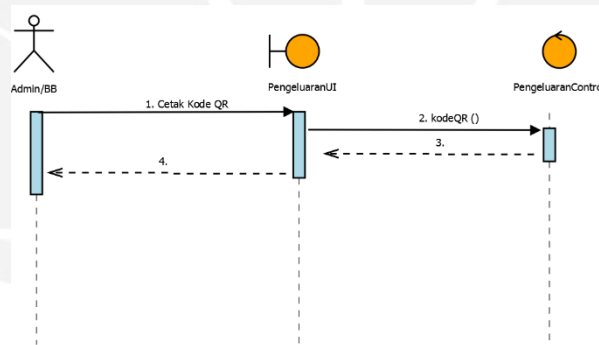
Gambar 2.30. Sequence Diagram : Fungsi Cari Pengeluaran

2.2.1.8.5. Fungsi Cetak FPPB



Gambar 2.31. Sequence Diagram : Fungsi Cetak Surat

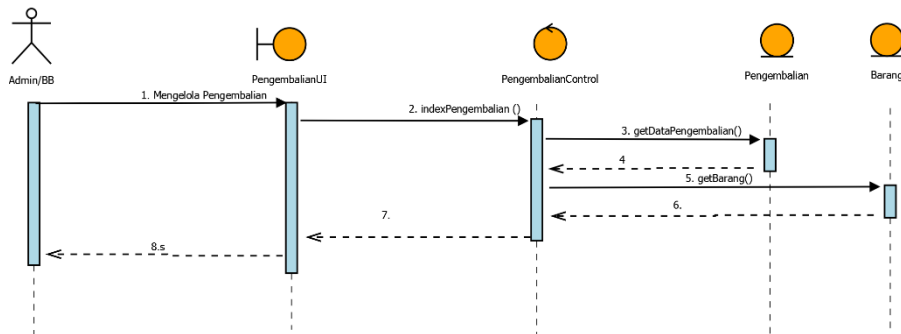
2.2.1.8.6. Fungsi Cetak kode-QR



Gambar 2.32. Sequence Diagram : Fungsi Cetak kode-QR

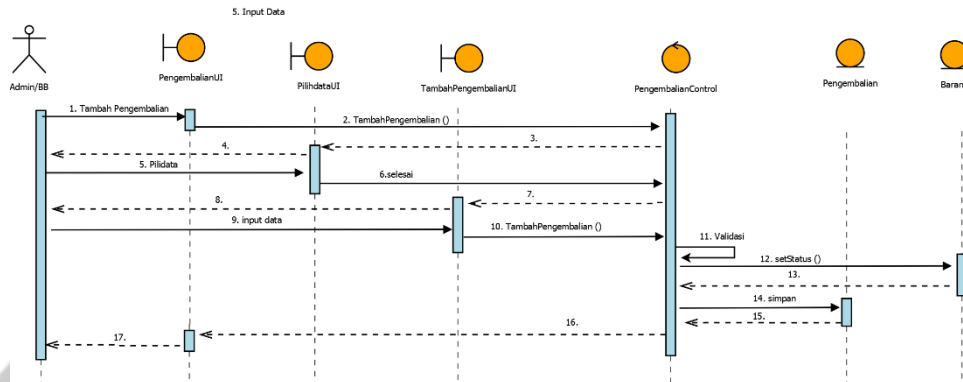
2.2.1.9. Fungsi Pengelolaan Data Pengembalian Barang

2.2.1.9.1. Fungsi Tampil Data Pengembalian



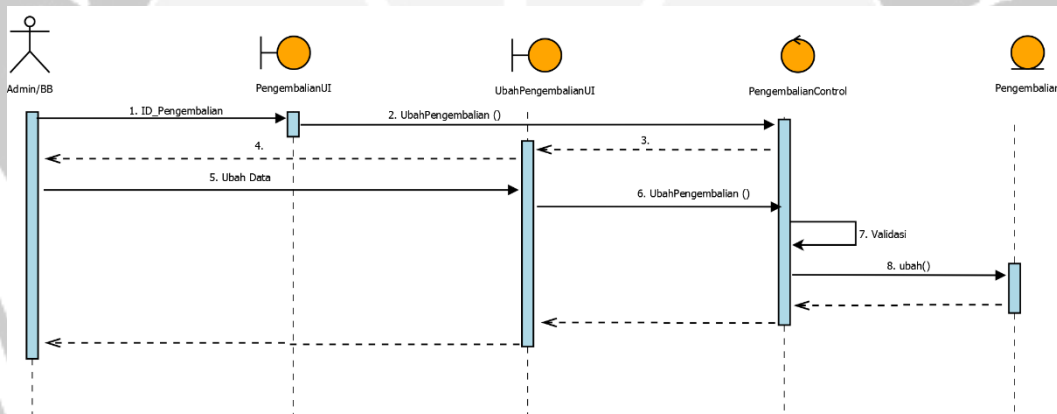
Gambar 2.33. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Pengembalian

2.2.1.9.2. Fungsi Tambah Data Pengembalian



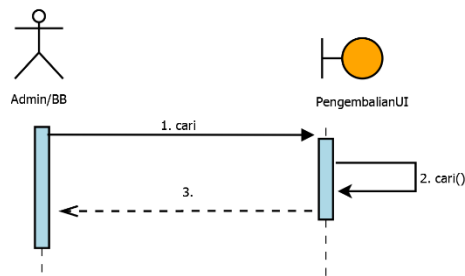
Gambar 2.34. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Pengembalian

2.2.1.9.3. Fungsi Ubah Data Pengembalian



Gambar 2.35. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Pengembalian

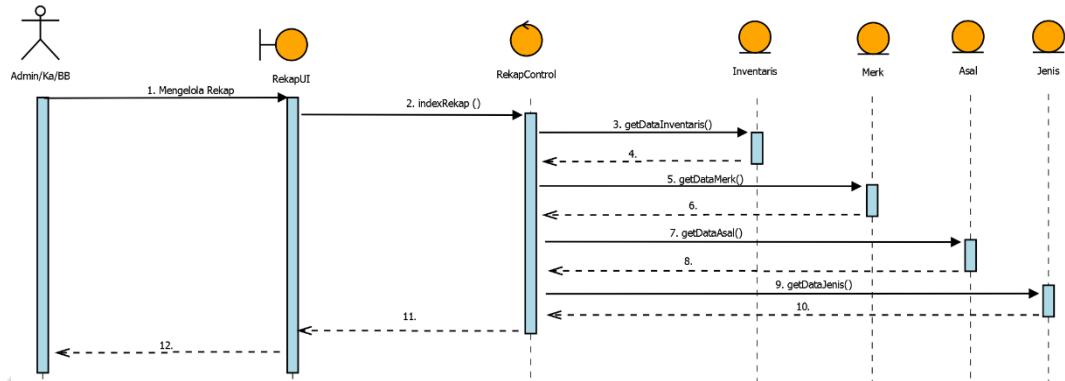
2.2.1.9.4. Fungsi Cari Data Pengembalian



Gambar 2.36. Sequence Diagram : Fungsi Cari Pengembalian

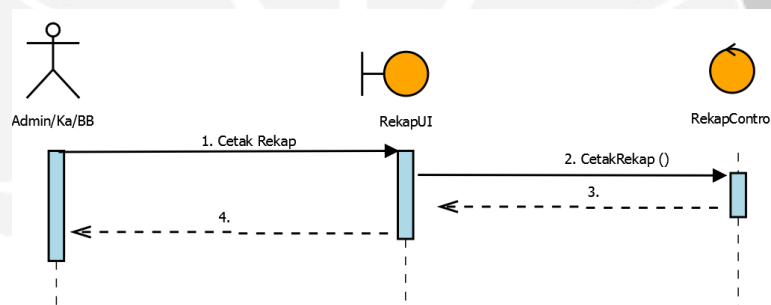
2.2.1.10. Fungsi Pengelolaan Rekapitulasi Data Inventaris

2.2.1.10.1. Fungsi Tampil Rekapitulasi



Gambar 2.37. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Rekapitulasi

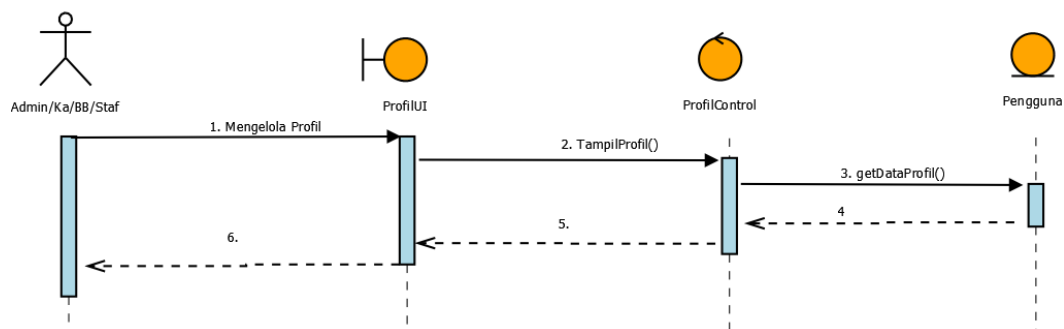
2.2.1.10.2. Fungsi Cetak Rekapitulasi



Gambar 2.38. Sequence Diagram : Fungsi Cetak Rekapitulasi

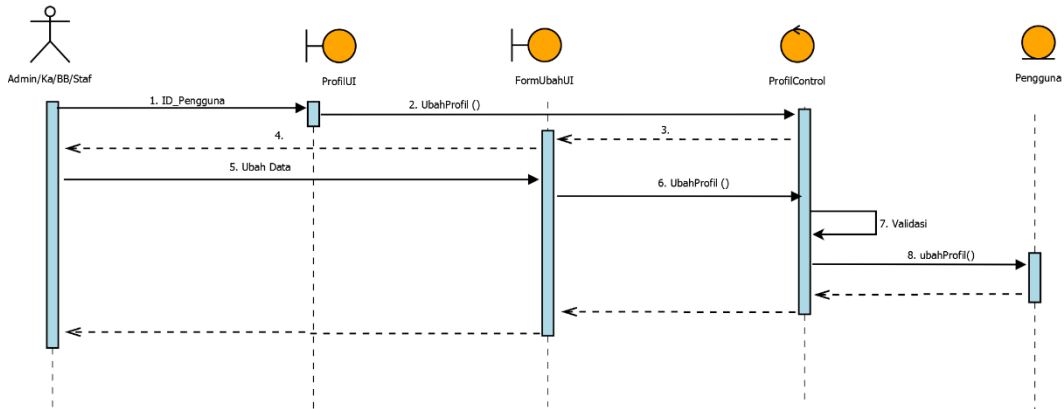
2.2.1.11. Fungsi Pengelolaan Profil

2.2.1.11.1. Fungsi Tampil Profil



Gambar 2.39. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Profil

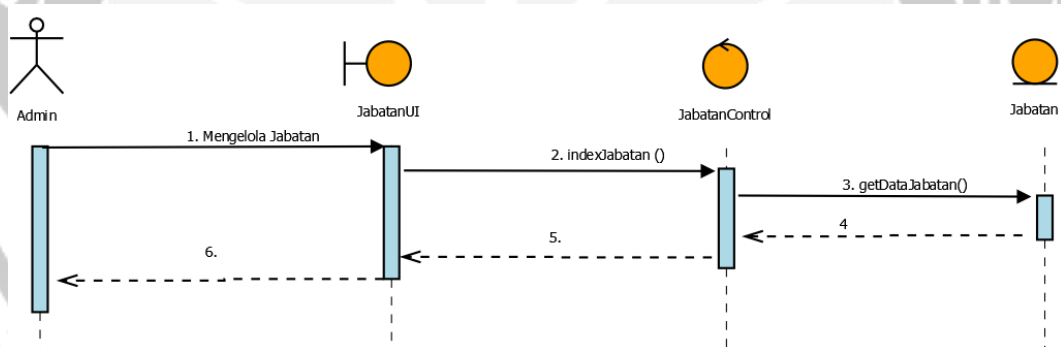
2.2.1.11.2. Fungsi Ubah Profil



Gambar 2.40. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Profil

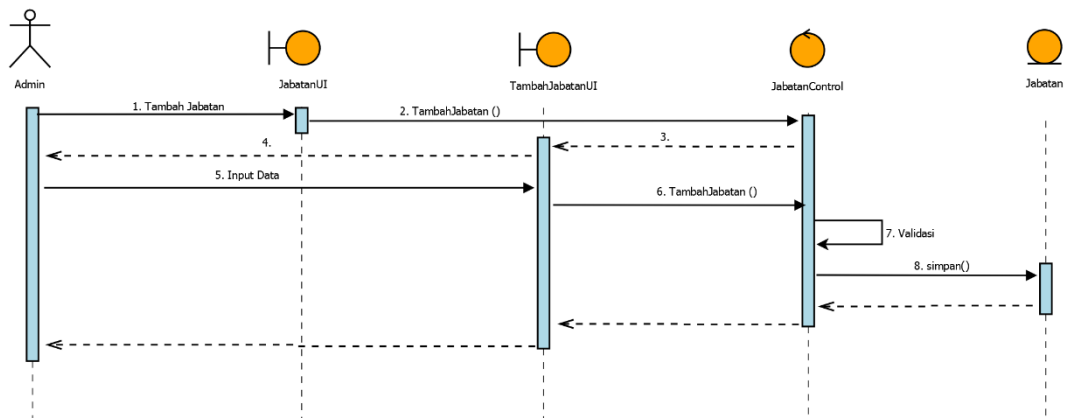
2.2.1.12. Fungsi Pengelolaan Jabatan

2.2.1.12.1. Fungsi Tampil Jabatan



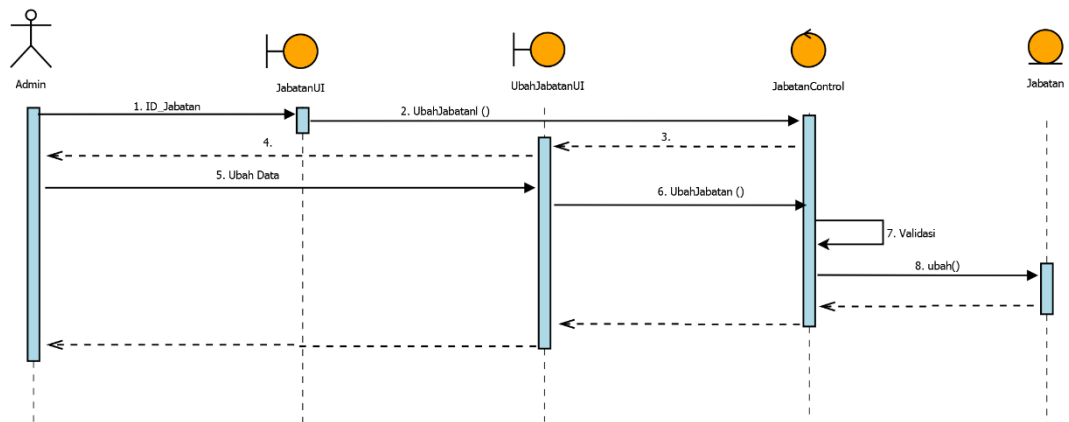
Gambar 2.41. Sequence Diagram : Fungsi Tampil Jabatan

2.2.1.12.2. Fungsi Tambah Jabatan



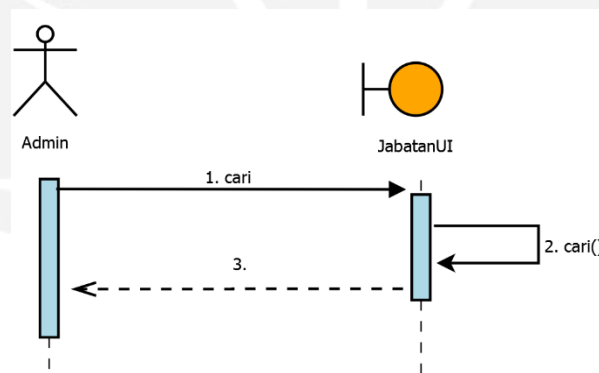
Gambar 2.42. Sequence Diagram : Fungsi Tambah Jabatan

2.2.1.12.3. Fungsi Ubah Jabatan



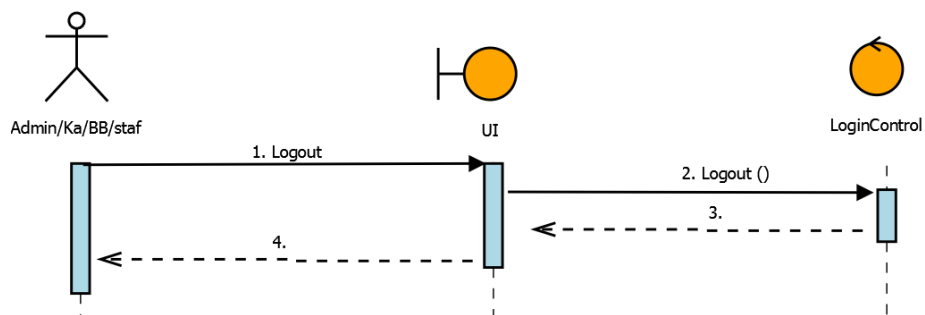
Gambar 2.43. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Jabatan

2.2.1.12.4. Fungsi Cari Jabatan



Gambar 2.44. Sequence Diagram : Fungsi Cari Jabatan

2.2.1.13. Fungsi Logout



Gambar 2.45. Sequence Diagram : Fungsi Ubah Profil

2.2.2. Class Diagram Spesific Description

2.2.2.1. Spesific Design Class LoginControl

LoginControl	<<Control>>
+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman login.	
+ cekLogin() Digunakan untuk autentikasi login pengguna.	
+ Logout() Digunakan untuk keluar dari sesi login.	

2.2.2.2. Spesific Design Class Pengguna

Pengguna	<<Entity>>
+ getPenggunabyid() Digunakan untuk memperoleh pengguna berdasarkan ID pengguna.	
+ getPengguna() Digunakan untuk memperoleh data pengguna.	
+ simpan() Digunakan untuk menambah data pengguna.	
+ ubah() Digunakan untuk memperbahau data pengguna.	
+ hapus() Digunakan untuk menghapus data pengguna.	
+ cekPengguna() digunakan untuk melakukan proses autentikasi pada saat login.	

<pre> + getProfil() Digunakan untuk mengambil data profil. + getUserLogin() Digunakan untuk membuat session. + getHakKelolaByHakId () Digunakan untuk memperoleh hak akses fungsi. + UbahProfil() Digunakan untuk mengubah data profil. + UbagPassword() Digunakan untuk merubah password. </pre>

2.2.2.3. Specific Design Class PenggunaControl

PenggunaControl	<<Control>>
<pre> + index() Digunakan untuk masuk ke halaman pengguna. + TambahPengguna() Digunakan untuk menambah data pengguna. + UbahPengguna () Digunakan untuk memperbahau data pengguna. + HapusPengguna () Digunakan untuk menghapus data pengguna. + Akses() Digunakan untuk Batasan akses. + UbahProfil() Digunakan untuk memperbahau data pengguna. </pre>	

2.2.2.4. Specific Design Class Jabatan

Jabatan	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> + getJabatan () Digunakan untuk memperoleh data jabatan. + simpan() Digunakan untuk menambah data jabatan. + ubah() Digunakan untuk memperbahau data jabatan. 	

2.2.2.5. Specific Design Class JabatanControl

JabatanControl	<<Control>>
<ul style="list-style-type: none"> + index() Digunakan untuk masuk ke halaman jabatan. + TambahJabatan () Digunakan untuk menambah data jabatan. + UbahJabatan () Digunakan untuk memperbahau data jabatan + akses() Digunakan untuk membatasi akses. 	

2.2.2.6. Specific Design Class Merk

Merk	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> + getMerk () Digunakan untuk memperoleh data merk 	

<pre>+ simpan() Digunakan untuk menambah data merk</pre>
<pre>+ ubah() Digunakan untuk memperbahau data merk.</pre>

2.2.2.7. Specific Design Class MerkControl

MerkControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman merk</pre>	
<pre>+ TambahMerk () Digunakan untuk menambah data merk</pre>	
<pre>+ UbahMerk () Digunakan untuk memperbahau data merk</pre>	

2.2.2.8. Specific Design Class Asal

Asal	<<Entity>>
<pre>+ getAsal () Digunakan untuk memperoleh data asal.</pre>	
<pre>+ simpan() Digunakan untuk menambah data asal.</pre>	
<pre>+ ubah() Digunakan untuk memperbahau data asal.</pre>	

2.2.2.9. Specific Design Class AsalControl

AsalControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman asal + TambahAsal () Digunakan untuk menambah data asal + UbahAsal () Digunakan untuk memperbahau data asal + akses () Digunakan untuk membatasi akses.</pre>	

2.2.2.10. Specific Design Class Jenis

Jenis	<<Entity>>
<pre>+ getJenis () Digunakan untuk memperoleh data jenis. + simpan() Digunakan untuk menambah data jenis. + ubah() Digunakan untuk memperbahau data jenis.</pre>	

2.2.2.11. Specific Design Class JenisControl

JenisControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman Jenis</pre>	

<ul style="list-style-type: none"> + Akses() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk membatasi level akses + TambahJenis () <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk menambah data Jenis + UbahJenis () <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk memperbahau data Jenis

2.2.2.12. Spesific Design Class Inventaris

Barang	<<Entity>>
<ul style="list-style-type: none"> + getBarang() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk memperoleh data barang + TampilBarang() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk mengambil semua barang untuk ditampilkan + getBarangbyID() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk mengambil barang berdasarkan id barang + getBarangbyStatus <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk mengambil barang berdasarkan status + simpan() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk menambah data barang + ubah() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk memperbahau data barang + persediaan() <li style="padding-left: 20px;">Digunakan untuk menampilkan data persediaan barang. 	

- + setStatus()
Digunakan untuk mengatur status barang
- + setKondisi()
Digunakan untuk mengatur kondisi barang
- + TampilBarangPilih()
Digunakan untuk menampilkan barang yang dipilih pada saat memilih data barang keluar.
- + TampilOrder()
Digunakan untuk menampilkan data yang akan telah dipilih sebagai data permintaan barang keluar
- + TampilPermintaan()
Digunakan untuk menampilkan data yang layak keluar.
- + Tambahorder()
Digunakan untuk menambah data ke dalam daftar permintaan.
- + batalOrder()
Digunakan untuk membatalkan barang yang masuk daftar permintaan.
- + HapusOrder()
Digunakan untuk membatalkan semua data permintaan
- + getOrderbyKode()
Digunakan untuk mengambil data permintaan berdasarkan kode barang.
- + hitungJmlBRg()
Digunakan untuk menghitung jumlah barang.
- + grafKondisiBaik()
digunakan untuk memperoleh barang kondisi baik, untuk grafik.

<pre>+ grafKondisiPerbaiki() Digunakan untuk memperoleh barang kondisi perbaiki, untuk grafik.</pre>
<pre>+ grafKondisiRusak() Digunakan untuk memperoleh barang kondisi rusak, untuk grafik.</pre>
<pre>+ get_data_stok() Digunakan untuk memperoleh jumlah barang pada grafik.</pre>

2.2.2.13. Spesific Design Class InventarisControl

BarangControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman barang</pre>	
<pre>+ akses() digunakan untuk membatasi level akses</pre>	
<pre>+ TambahBarang () Digunakan untuk menambah data barang</pre>	
<pre>+ UbahBarang () Digunakan untuk memperbahau data barang</pre>	
<pre>+ HapusBarang () Digunakan untuk menghapus data barang</pre>	

2.2.2.14. Specific Design Class PersediaanControl

PersediaanControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman Persediaan.</pre> <pre>+ akses () Digunakan untuk Batasan level akses.</pre>	

2.2.2.15. Specific Design Class Pengeluaran

Pengeluaran	<<Entity>>
<pre>+ getPengeluaran () Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran</pre> <pre>+ getPengeluaranbyid () Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran, berdasarkan id pengeluaran.</pre> <pre>+ getPengeluaranbyfppb () Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran, berdasarkan nomor FPPB.</pre> <pre>+ getPengeluaranbyfppbStatus () Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran, berdasarkan nomor FPPB dan Status.</pre> <pre>+ TampilPengeluaran () Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran</pre> <pre>+ TampilPengeluaran2() Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran, hanya status aktif.</pre> <pre>+ cetakfppb ()</pre>	

<p>Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran, untuk cetak FPPB.</p> <p>+ Getfppb()</p> <p>Digunakan untuk memperoleh data pengeluaran berdasarkan nomor FPPB hanya 1 data.</p> <p>+ simpan()</p> <p>Digunakan untuk menambah data pengeluaran</p> <p>+ ubah()</p> <p>Digunakan untuk memperbahai data pengeluaran</p> <p>+ setStatusoff ()</p> <p>Digunakan untuk menonaktifkan nomor FPPB data pengeluaran</p> <p>+ TampilRekap ()</p> <p>Digunakan untuk menghapus data pengeluaran, untuk rekap.</p> <p>+ hitungJmlBRg ()</p> <p>Digunakan untuk memperoleh jumlah data pengeluaran untuk grafik.</p>
--

2.2.2.16. Spesific Design Class PengeluaranControl

PengeluaranControl	<<Control>>
<p>+ akses()</p> <p>digunakan untuk membatasi level akses</p> <p>+ index()</p> <p>Digunakan untuk masuk ke halaman pengeluaran</p> <p>+ UbahPengeluaran ()</p> <p>Digunakan untuk memperbahai data pengeluaran</p> <p>+ TambahPengeluaran ()</p>	

<p>Digunakan untuk menambah data pengeluaran</p> <p>+ pilihdata() Digunakan untuk mengakses halaman pilih permintaan data.</p> <p>+ TambahOrder() Digunakan untuk menambah data permintaan</p> <p>+ BatalOrder() Digunakan untuk membatalkan data permintaan</p> <p>+ HapusOrder() Digunakan untuk membatalkan semua data permintaan</p>
--

2.2.2.17. Spesific Design Class Pengembalian

Pengembalian	<<Entity>>
<p>+ getPengembalian () Digunakan untuk memperoleh data pengembalian</p> <p>+ TampilPengembalian() Digunakan untuk mengambil data pengembalian yang akan ditampilkan</p> <p>+ getPengembalianbyid() Digunakan untuk mengambil data pengembalian berdasarkan id pengembalian.</p> <p>+ simpan() Digunakan untuk menambah data pengembalian</p> <p>+ ubah() Digunakan untuk memperbahau data pengembalian</p> <p>+ setstatusoff() Digunakan untuk mengatur status data barang kembali.</p>	

<p>+ TampilRekap() Digunakan untuk memperoleh data pengembalian yang direkap.</p> <p>+ hitungJmlBRg() Digunakan untuk grafik.</p> <p>+ cetakfpb() Digunakan untuk memperoleh data pengembalian, yang akan dicetak.</p>
--

2.2.2.18. Spesific Design Class PengembalianControl

PengembalianControl	<<Control>>
<p>+ akses() digunakan untuk membatasi level akses</p> <p>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman Pengembalian</p> <p>+ UbahPengembalian () Digunakan untuk memperbahau data Pengembalian</p> <p>+ DataKeluar() Digunakan untuk mengakses data keluar, dan menampilkan data keluar pada halaman pilid data</p> <p>+ TambahPengembalian () Digunakan untuk menambah data Pengembalian</p>	

2.2.2.19. Spesific Design Class RekapControl

LoginControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman Rekap</pre> <pre>+ cetakRekap() Digunakan untuk mencetak hasil rekap</pre>	

2.2.2.20. Spesific Design Class ProfilControl

ProfilControl	<<Control>>
<pre>+ index() Digunakan untuk masuk ke halaman profik</pre> <pre>+ akses () Digunakan untuk batasan akses.</pre> <pre>+ UbahProfil () Digunakan untuk memperbahau data profil.</pre> <pre>+ UbahPass () Digunakan untuk mengubah password.</pre> <pre>+ Logout () Digunakan untuk keluar dari sesi setelah mengubah data profil dan password.</pre>	

3. Perancangan Data

3.1. Dekomposisi Data

3.1.1. Deskripsi Tabel tabel_jabatan

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Jabatan	varchar	5	ID jabatan, primary key
Jabatan	varchar	25	jabatan
K_jabatan	integer	1	Kelola Jabatan
K_Pengguna	integer	1	Kelola Pengguna
K_Jenis	integer	1	Kelola Jenis
K_Merk	integer	1	Kelola Merek
K_Asal	integer	1	Kelola Asal
K_Barang	integer	1	Kelola Barang
K_Pengeluaran	integer	1	Kelola Pengeluaran
K_Pengembalian	integer	1	Kelola Pengembalian
K_Persediaan	integer	1	Kelola Persediaan
K_Rekap	integer	1	Kelola Rekapitulasi
K_Profil	integer	1	Kelola Profil

3.1.2. Deskripsi Tabel tabel_pengguna

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Pengguna	integer	11	ID pengguna, primary key
Username	varchar	25	Kolom
Nama_Belakang	varchar	25	Nama belakang
Nama_Depan	varchar	25	Nama depan
Jabatan	varchar	5	Jabatan, foreign key dari tabel_jabatan
Password	varchar	25	Password

Status	integer	-	status
--------	---------	---	--------

3.1.3. Deskripsi Tabel tabel_merk

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Merk	varchar	10	ID Merk, primary key
Merk	varchar	25	Merk

3.1.4. Deskripsi Tabel tabel_asal

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Asal	integer	11	ID Asal, primary key
Asal	varchar	25	Asal

3.1.5. Deskripsi Tabel tabel_jenis

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Jenis	integer	11	ID Jenis, primary key
Jenis	varchar	25	Jenis

3.1.6. Deskripsi Tabel tabel_barang

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Kode_Barang	integer	11	ID Jenis, primary key
Merk	integer	11	Merk, foreign key dari tabel_merk
Asal	integer	11	foreign key dari tabel_asal
Jenis	integer	11	foreign key dari tabel_jenis
Nama_Barang	varchar	50	Nama barang
Serial_Number	varchar	25	Serial number
Satuan	varchar	25	Satuan

Kondisi	integer	1	Kondisi
Pakai	integer	1	Pakai
Nilai	integer	25	Nilai
Tanggal_Masuk	date	-	Tanggal masuk
Status	integer	1	Status
Keterangan	text	-	Keterangan
petugas	integer	1011	Petugas, foreign key dari tabel_pengguna
Jumlah	integer	11	Jumah

3.1.7. Deskripsi Tabel tabel_pengeluaran

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Pengeluaran	integer	11	ID pengeluaran, primary key
No_FPPB	varchar	25	Nomor formulir permintaan pengeluaran barang
Barang	integer	11	Barang, foreign key dari tabel_barang
Tanggal_FPPB	datetime	-	Tanggal FPPB
Bidang	varchar	50	bidang
Seksi	varchar	50	seksi
Peruntuk	text	-	peruntuk
status	varchar	10	Status
Keterangan	text	-	Keterangan
petugas	varchar	10	Petugas, foreign key dari tabel_pengguna

3.1.8. Deskripsi Tabel tabel_pengembalian

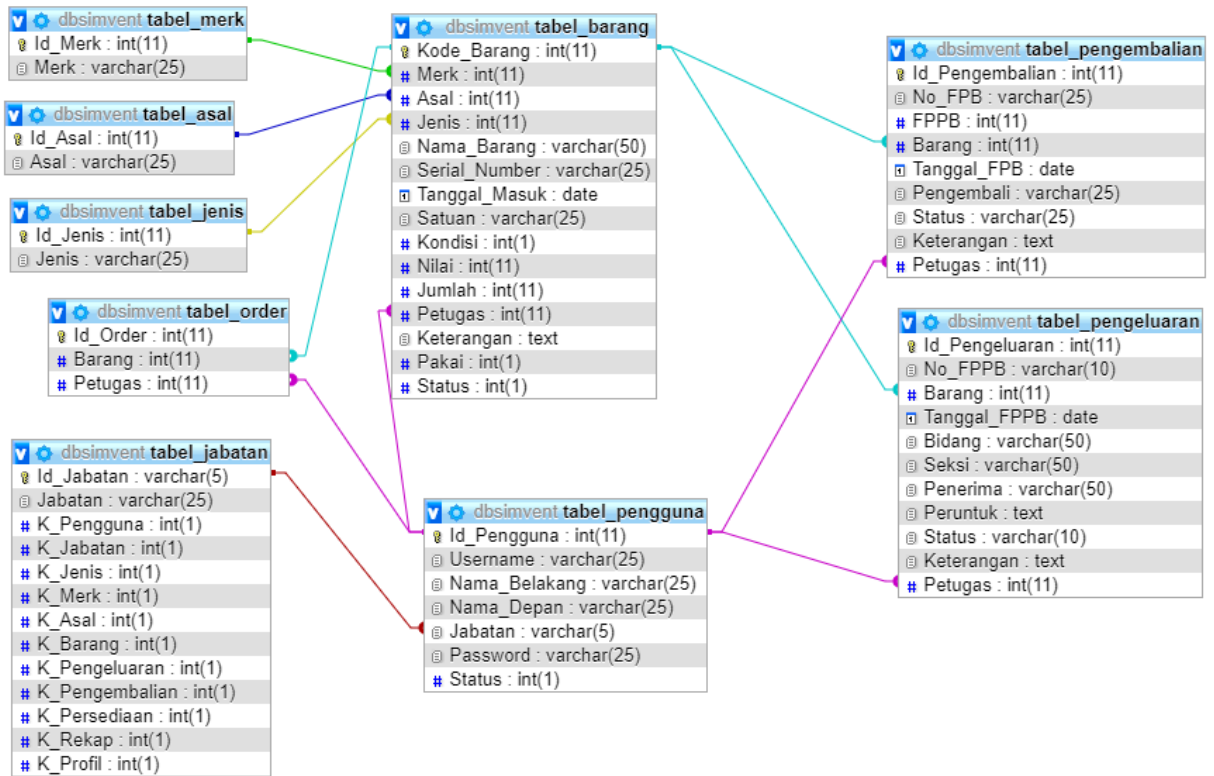
Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SIMVENT	39/64
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Pengembalian	integer	11	primary key
No_FPBB	varchar	25	Nomor formulir pengembalian barang,
FPPB	integer	11	FPPB, foreign key dari tabel_barang
Tanggal_FPBB	date	-	Tanggal FPPB
Pengembali	integer	11	Yang mengembalikan
status	integer	1	Status
Kondisi	integer	11	Kondisi
Keterangan	text	-	Keterangan
petugas	integer	11	Petugas, foreign key dari tabel_pengguna

3.1.9. Deskripsi Tabel tabel_order

Nama	Tipe	Panjang	keterangan
Id_Order	integer	11	ID Order, primary key
Barang	integer	11	Barang, foreign key dari tabel_barang
petugas	varchar	10	Petugas, foreign key dari tabel_pengguna

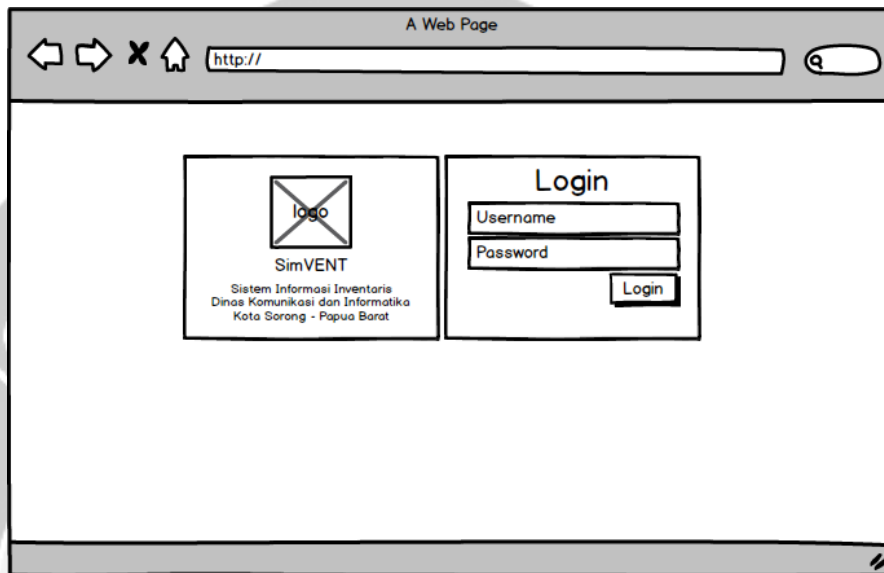
4. Physical Data Model



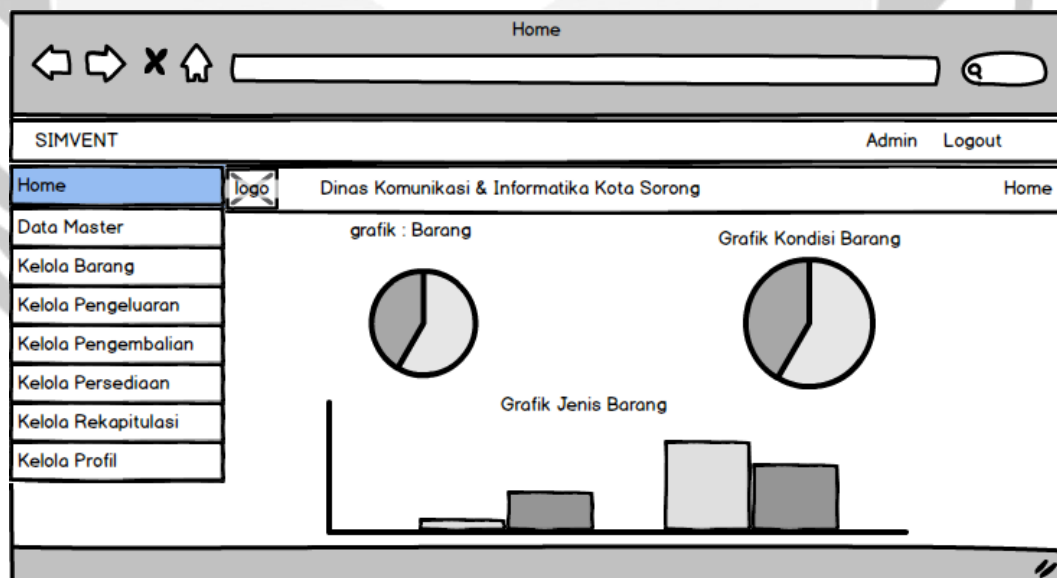
Gambar 4.1. Physical Data Model : SIMVENT

5. Deskripsi Perancangan Antarmuka

5.1. Deskripsi Perancangan Antarmuka Data Login



Gambar 5.1. Antarmuka Login



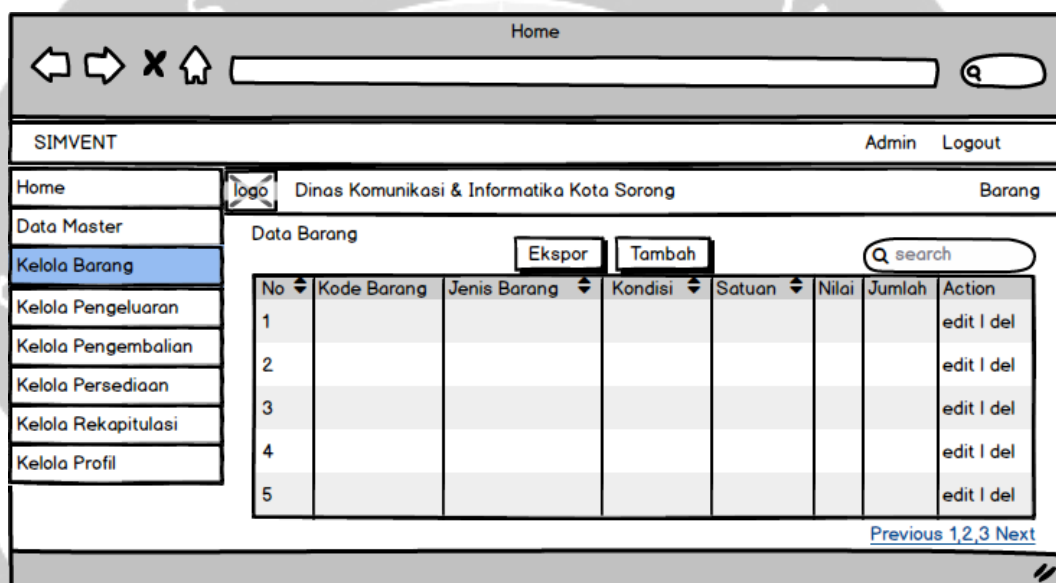
Gambar 5.2. Antarmuka Home

Gambar 5.1 ini merupakan rancangan antarmuka login yang digunakan untuk mengakses aplikasi web SIMVENT.

Program Studi Teknik Informatika	DPPL – SIMVENT	42/64
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Pengguna dapat masuk kedalam sistem dengan mengisi kolom username dan kolom password. Kemudian sistem akan mengecek apakah masukan dari pengguna telah sesuai. Jika data sesuai maka akan masuk ke halaman home (gambar 5.2.), jika tidak sesuai maka akan muncul peringatan error dan pengguna tidak dapat masuk ke dalam sistem.

5.2. Deskripsi Perancangan Antarmuka Data Barang



Gambar 5.3. Antarmuka Tampil Data Barang

Gambar 5.3. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data barang. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data barang yang diambil dari database, mencari, menambah, mengubah, dan menghapus data barang. Pengguna dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.4.) dan tombol ekspor yang digunakan untuk mengekspor data ke dalam file excel.

Home

SIMVENT Admin Logout

Home Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong Barang - Tambah

Tambah Barang Batal Reset Simpan

Nama Barang Jenis Nilai

Sifat Pakai Sekali Pakai Tidak Sekali Pakai Asal Tanggal

Seri Number Merk Keterangan

Jumlah Satuan

Gambar 5.4. Antarmuka Tambah Barang

Home

SIMVENT Admin Logout

Home Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong Barang - Ubah

Ubah Barang Batal Simpan

Kode Barang Jenis Asal Merk Jumlah Satuan

Nama Barang Keterangan Nilai

Sifat Pakai Sekali Pakai Tdk Sekali Pakai Tanggal

Seri Number Status Kondisi

Gambar 5.5. Antarmuka Ubah Barang

Home

SIMVENT Admin Logout

Home Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong Barang

Data Barang Eksport Tambah

No	Kode Barang	Jenis Barang	Kondisi	Satuan	Nilai	Jumlah	Action
1							edit del
2							edit del
3							edit del
4							edit del
5							edit del

anda yakin ?
Kode Barang : Nama Barang
data yang akan dihapus tidak bisa dikembalikan !

Batal Hapus

[Previous](#) [1,2,3](#) [Next](#)

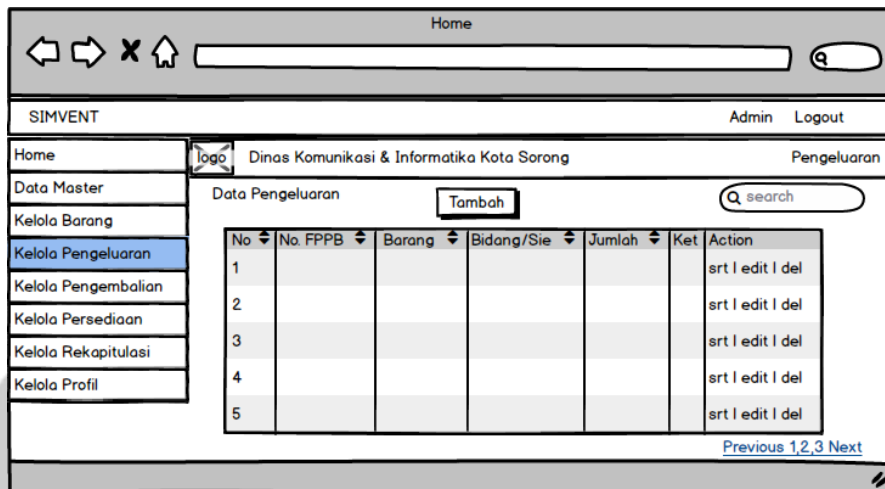
Gambar 5.6. Konfirmasi Hapus barang

Gambar 5.4. adalah rancangan antarmuka tambah barang yang digunakan untuk menambah data barang baru. Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan data barang yang ada, kemudian terdapat tombol barang yang digunakan untuk kembali ke halaman barang (gambar 5.3.), tombol reset yang berfungsi untuk mengosongkan form yang ada, dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

Gambar 5.5. adalah rancangan antarmuka ubah barang yang digunakan untuk mengubah data barang. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman barang (gambar 5.3.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah data barang dan kembali ke halaman barang (gambar 5.3.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

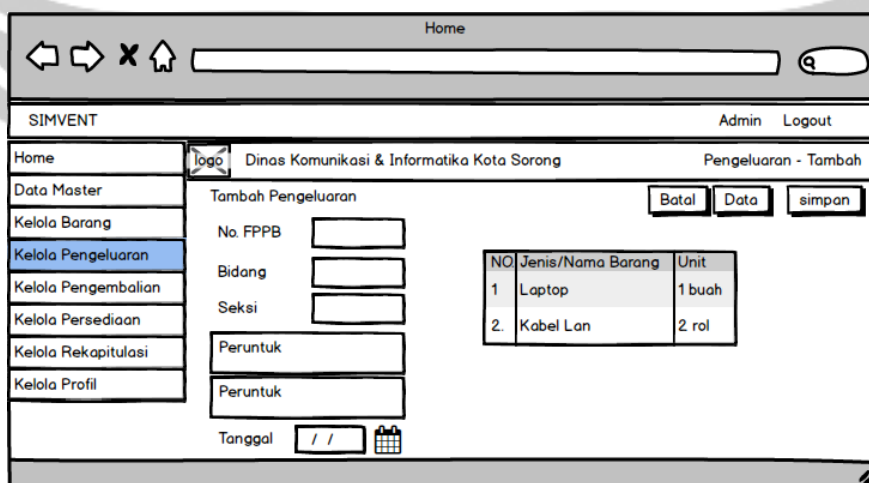
Gambar 5.6. merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menghapus atau membatalkan proses penghapusan data yang telah dipilih untuk dihapus.

5.3. Deskripsi Perancangan Antarmuka Data Pengeluaran

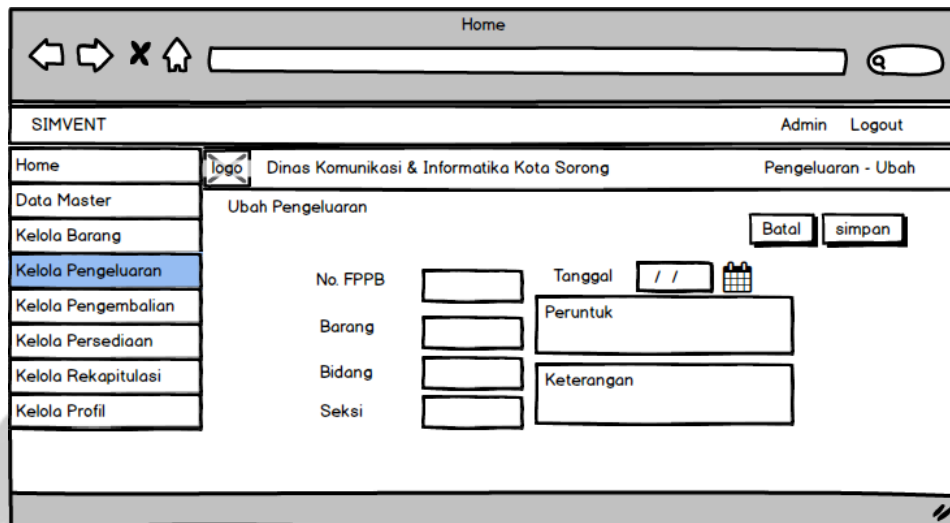


Gambar 5.7. Antarmuka Tampil Data Pengeluaran

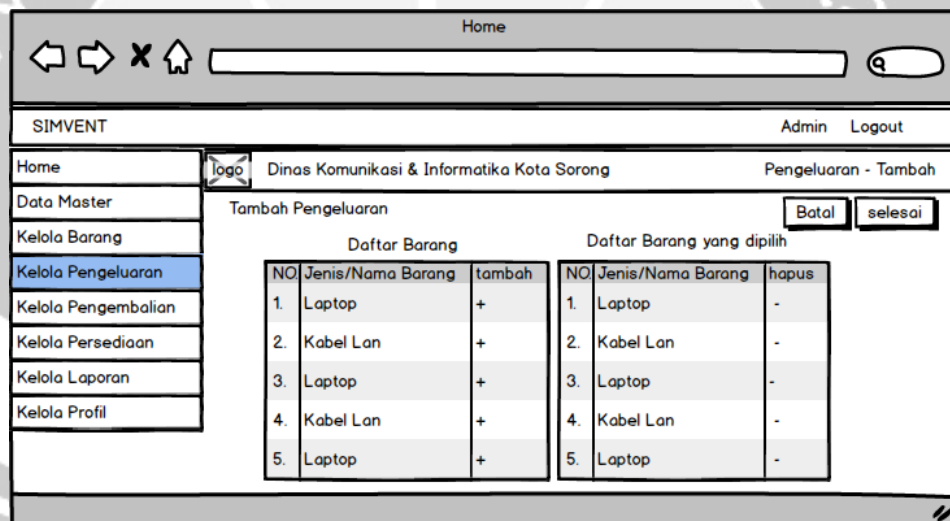
Gambar 5.7. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data pengeluaran barang. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data pengeluaran barang yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.8.).



Gambar 5.8. Antarmuka Tambah Pengeluaran



Gambar 5.9. Antarmuka Ubah Pengeluaran



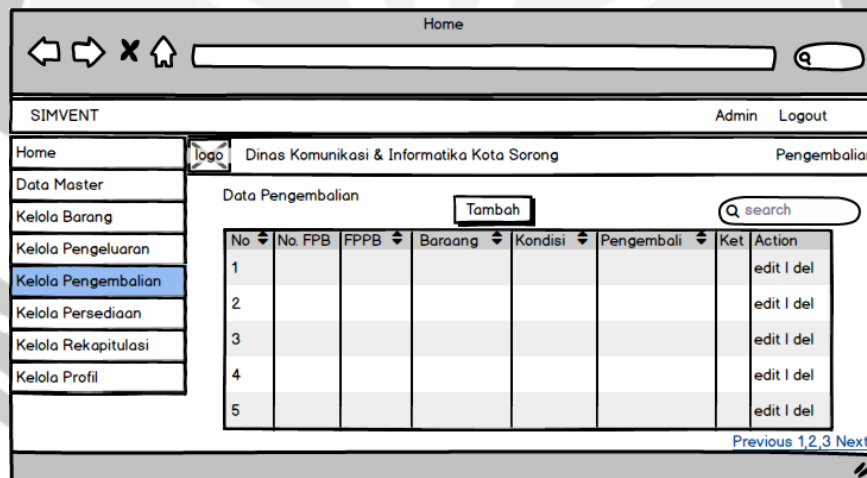
Gambar 5.10 Antarmuka Pilih Data Permintaan Kaluar

Gambar 5.8. adalah rancangan antarmuka tambah data pengeluaran barang yang digunakan untuk menambah data pengeluaran barang. Pengguna dapat menambahkan data pengeluaran dengan melengkapi form penambahan data yang ada, kemudian terdapat tombol pengeuaran yang digunakan untuk kembali ke halaman barang (gambar 5.7.), tombol data untuk ke halaman pilih data pada gambar 5.10, dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi.

Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

Gambar 5.9. adalah rancangan antarmuka ubah data pengeluaran barang yang digunakan untuk mengubah data pengeluaran barang. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman barang(gambar 5.7.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah data pengeluaran barang dan kembali ke halaman barang (gambar 5.7.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

5.4. Deskripsi Perancangan Antarmuka Data Pengembalian



Gambar 5.11. Antarmuka Tampil Data Pengembalian

Gambar 5.11. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data pengembalian barang. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data pengembalian barang yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol

tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.12.) dan tombol ekspor yang digunakan untuk mengekpor data ke dalam file excel.

Home

SIMVENT Admin Logout

Home Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong Pengembalian - Tambah

Tambah Pengembalian

No. FPB

Kondisi

Pengembali

Tanggal Sekarang

Keterangan

FPPB/Kode Barang	Jenis>Nama Barang	Unit
2. 37	Router - Router Wifi	1 Buah

Gambar 5.12. Antarmuka Tambah Pengembalian.

Home

SIMVENT Admin Logout

Home Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong Pengembalian - Ubah

Ubah Pengembalian

No. FPB

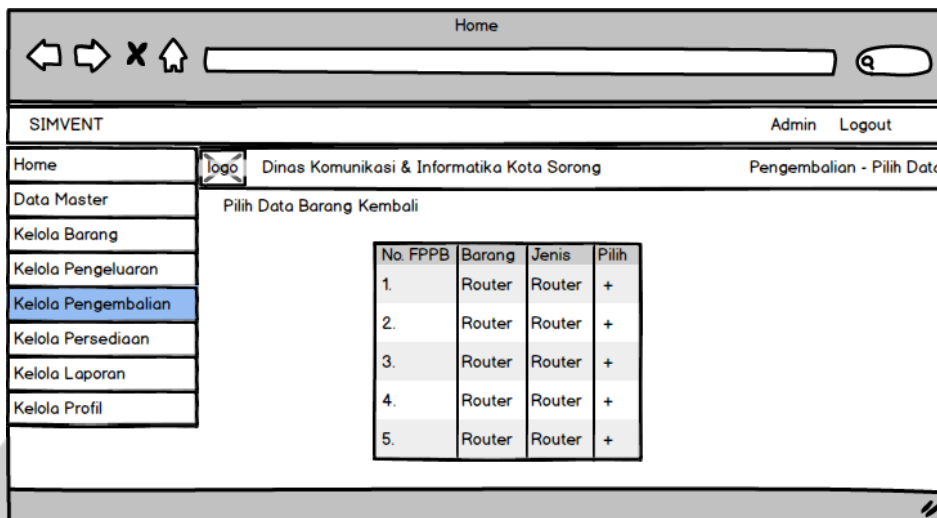
FPPB

Pengembali

Tanggal

Keterangan

Gambar 5.13. Antarmuka Ubah Pengembalian



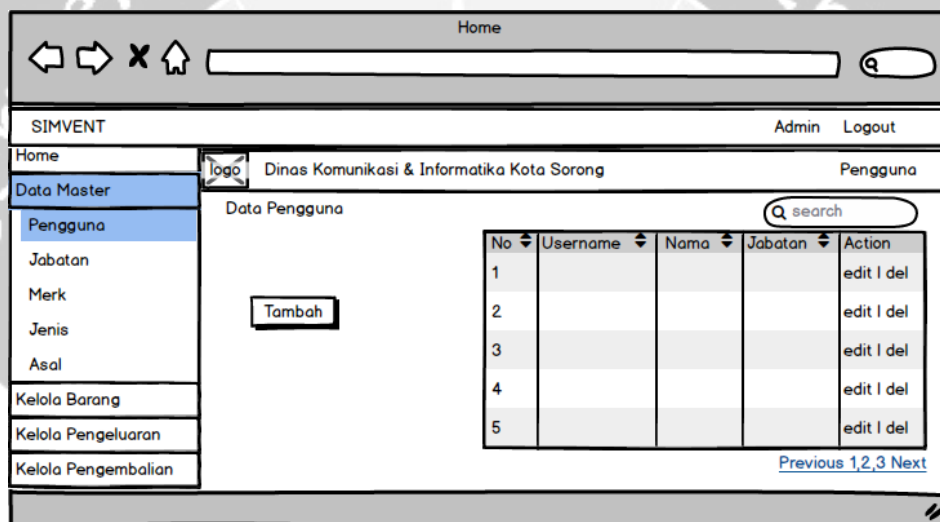
Gambar 5.14. Antarmuka pilih data pengembalian

Gambar 5.12. adalah rancangan antarmuka tambah data pengembalian barang yang digunakan untuk menambah data pengembalian barang. Pengguna dapat menambahkan data pengembalian dengan melengkapi form penambahan data yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman barang (gambar 5.11.), dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

Gambar 5.13. adalah rancangan antarmuka ubah data pengembalian barang yang digunakan untuk mengubah data pengembalian barang. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman barang (gambar 5.11.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah data pengembalian barang dan kembali ke halaman barang (gambar 5.11.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

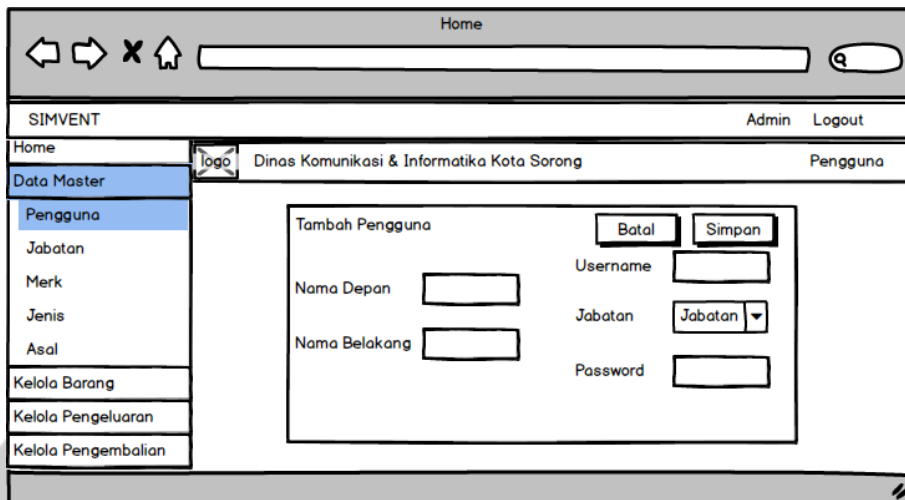
Gambar 5.14 adalah rancangan antarmuka yang digunakan untuk memilih data barang yang akan dikenakan pengembalian barang. Terdapat tabel dan juga terdapat kolom yang berisi tombol (+) yang digunakan untuk memilih data pada baris atau row tersebut, kemudian sistem akan mengantar pengguna ke halaman input no. fpb (gambar 5.12).

5.5. Deskripsi Perancangan Antarmuka Pengguna

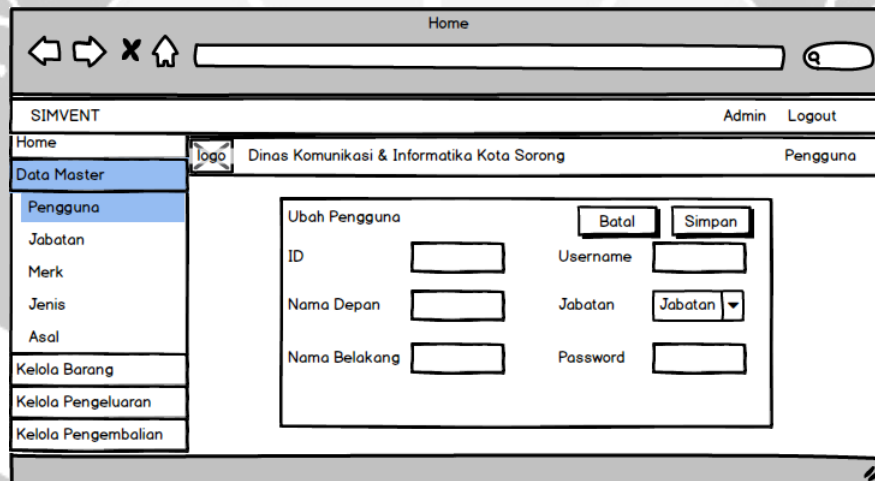


Gambar 5.15. Antarmuka Tampil Data Pengguna

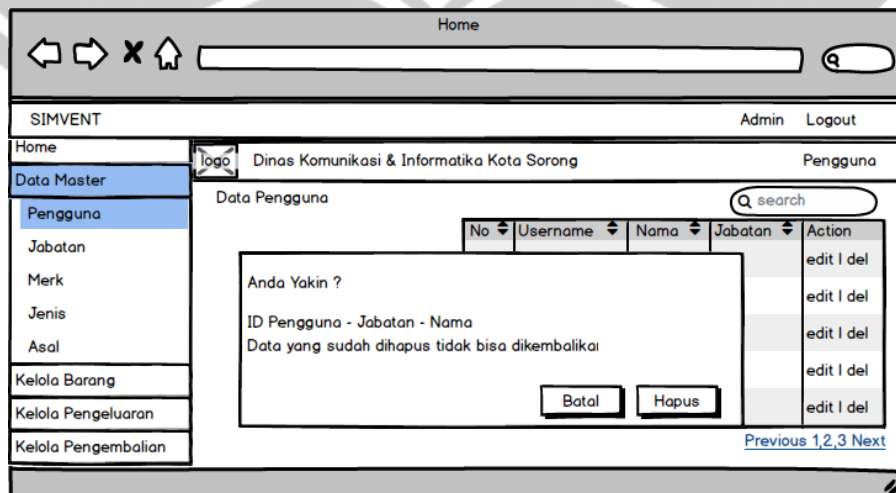
Gambar 5.15. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data pengguna yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.16.).



Gambar 5.16. Antarmuka Tambah Data Pengguna



Gambar 5.17. Antarmuka Ubah Data Pengguna



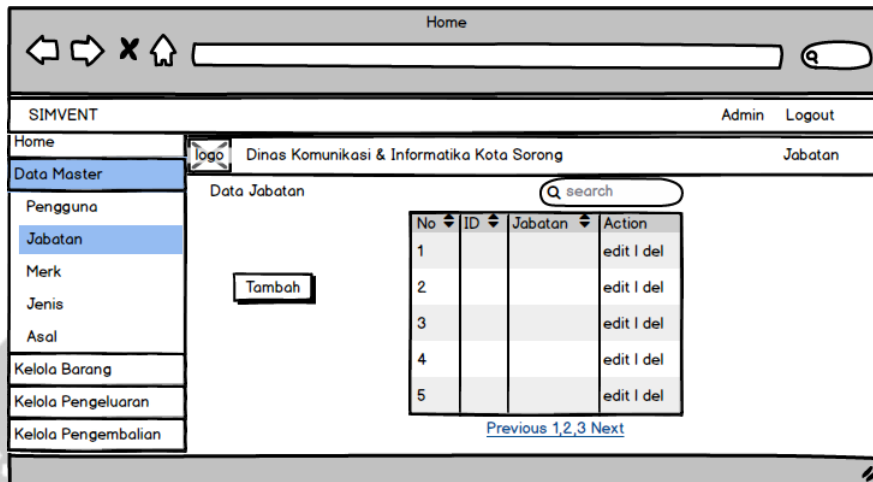
Gambar 5.18. Antarmuka Hapus Data Pengguna

Gambar 5.16. adalah rancangan antarmuka tambah pengguna yang digunakan untuk menambah data pengguna baru. Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan data pengguna yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman barang (gambar 5.15.) alias membatalkan proses penambahan data pengguna baru dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

Gambar 5.17. adalah rancangan antarmuka ubah pengguna yang digunakan untuk mengubah data pengguna. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman barang (gambar 5.15.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah data pengguna dan kembali ke halaman pengguna (gambar 5.15.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

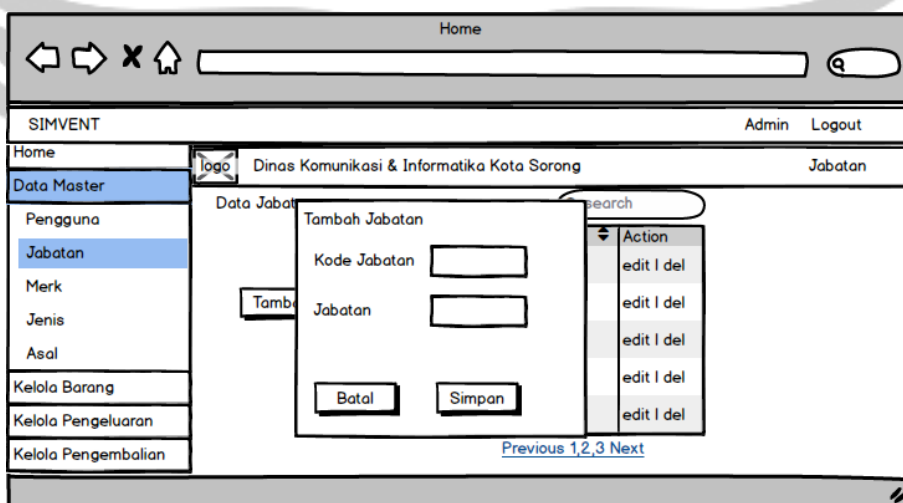
Gambar 5.18. merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menghapus atau membatalkan proses penghapusan data pengguna yang telah dipilih untuk dihapus.

5.6. Deskripsi Perancangan Antarmuka Jabatan

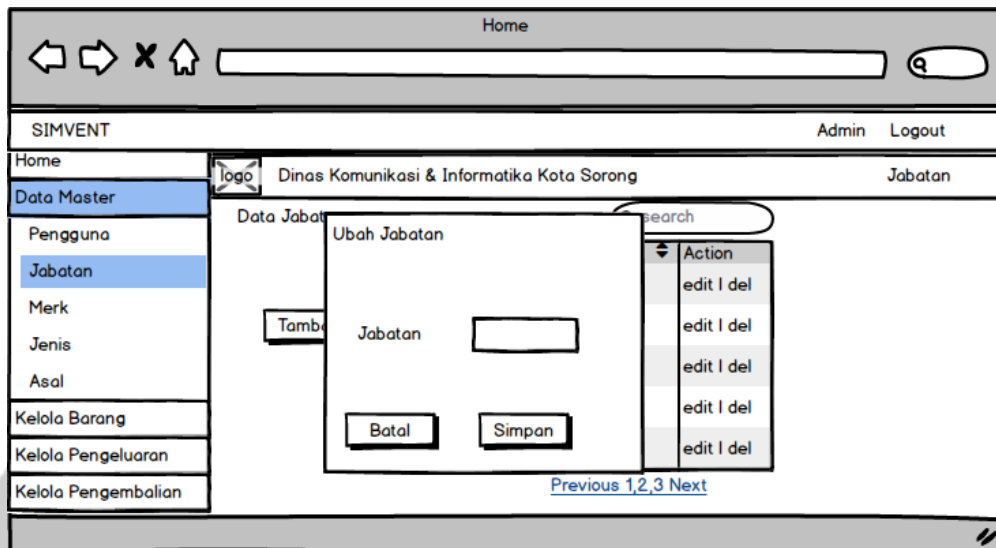


Gambar 5.19. Antarmuka Tampil Data Jabatan

Gambar 5.19. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data jabatan. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data jabatan yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.20.).



Gambar 5.20. Antarmuka Tambah Data Jabatan

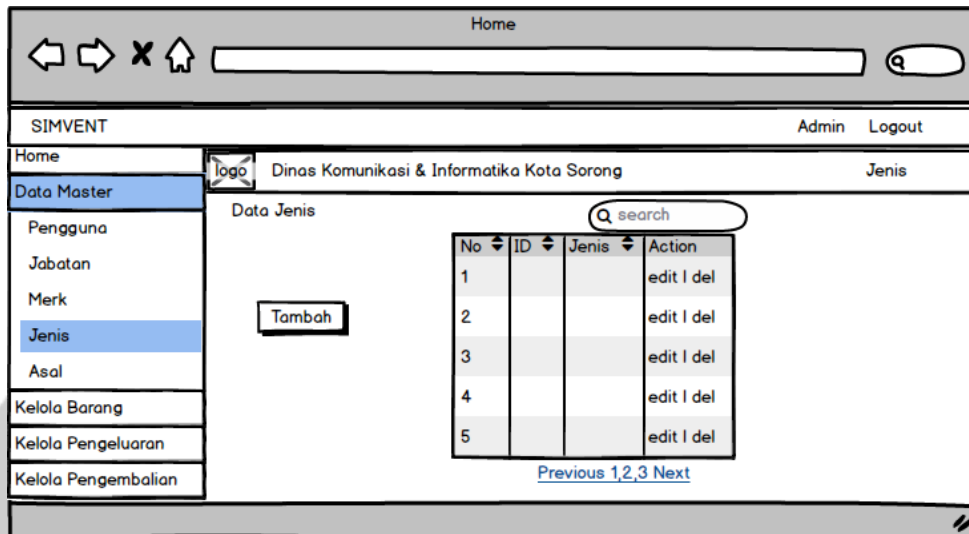


Gambar 5.21. Antarmuka Ubah Data Jabatan

Gambar 5.20. adalah rancangan antarmuka tambah jabatan yang digunakan untuk menambah data jabatan. Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan jabatan yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman jabatan (gambar 5.19.) alias membatalkan proses penambahan jabatan dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

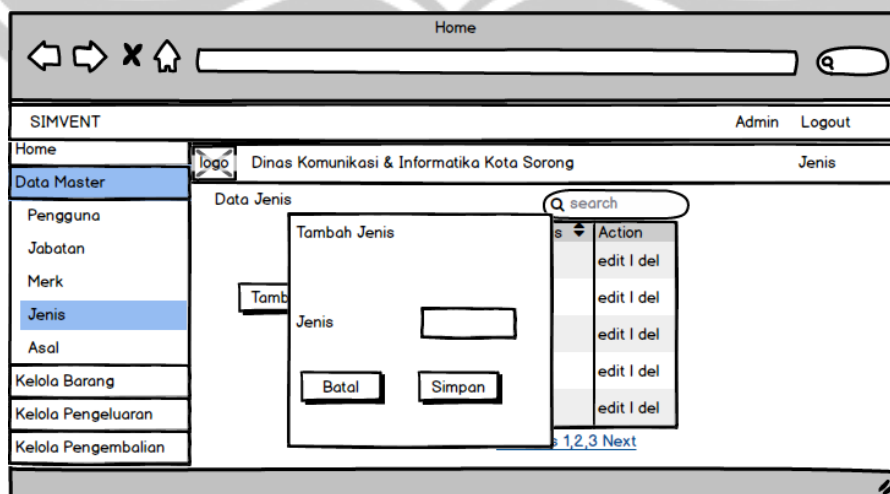
Gambar 5.21. adalah rancangan antarmuka ubah jabatan yang digunakan untuk mengubah data jabatan. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman jabatan (gambar 5.19.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah jabatan dan kembali ke halaman jabatan (gambar 5.15.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

5.7. Deskripsi Perancangan Antarmuka Jenis

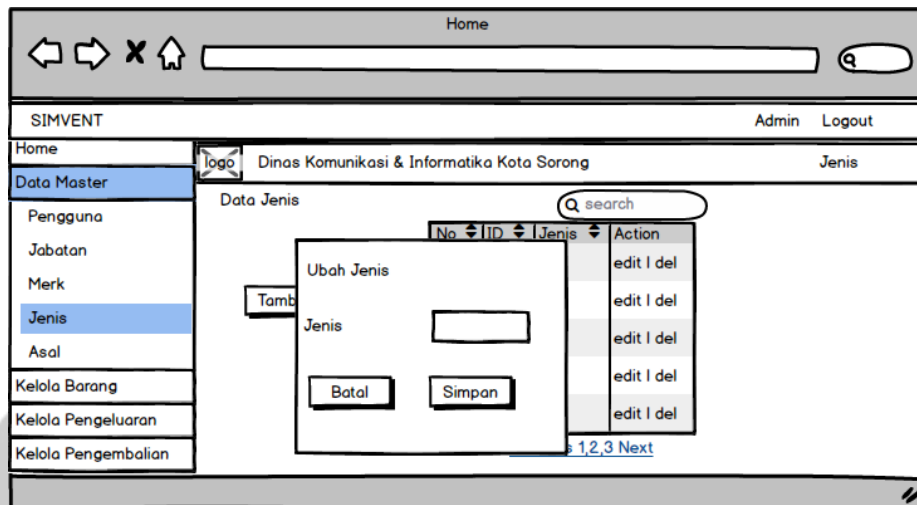


Gambar 5.22. Antarmuka Tampil Data Jenis

Gambar 5.22. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data jenis. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data jenis yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.23.).



Gambar 5.23. Antarmuka Tambah Data Jenis

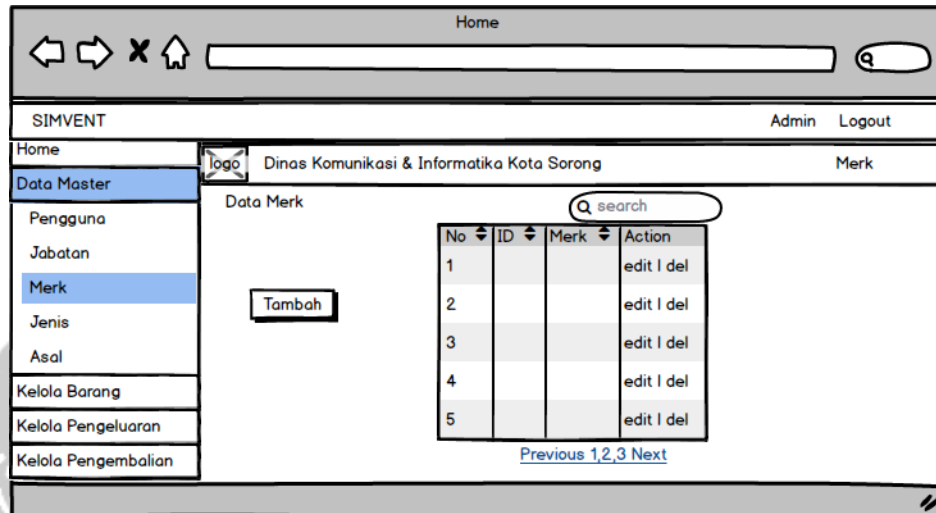


Gambar 5.24. Antarmuka Ubah Data Jenis

Gambar 5.23. adalah rancangan antarmuka tambah jenis yang digunakan untuk menambah data jenis . Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan jenis yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman jenis (gambar 5.22.) alias membatalkan proses penambahan jenis dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

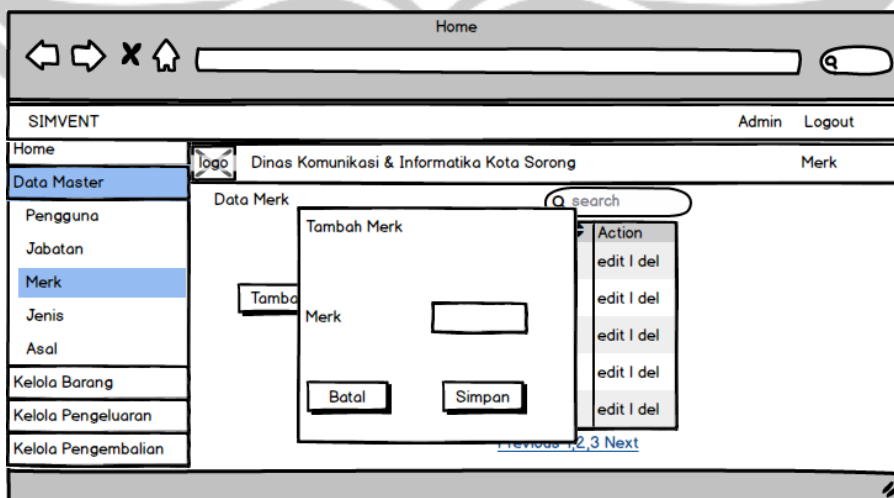
Gambar 5.24. adalah rancangan antarmuka ubah jenis yang digunakan untuk mengubah data jenis . Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman jenis (gambar 5.22.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah jenis dan kembali ke halaman jenis (gambar 5.22.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

5.8. Deskripsi Perancangan Antarmuka Merk

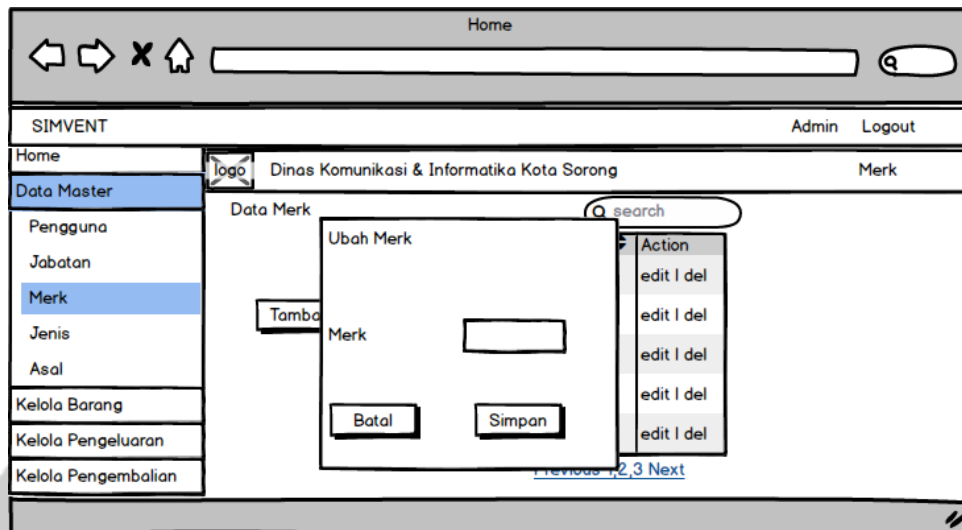


Gambar 5.25. Antarmuka Tampil Data Merk

Gambar 5.25. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data merk. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data merk yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.26.).



Gambar 5.26. Antarmuka Tambah Data Merk

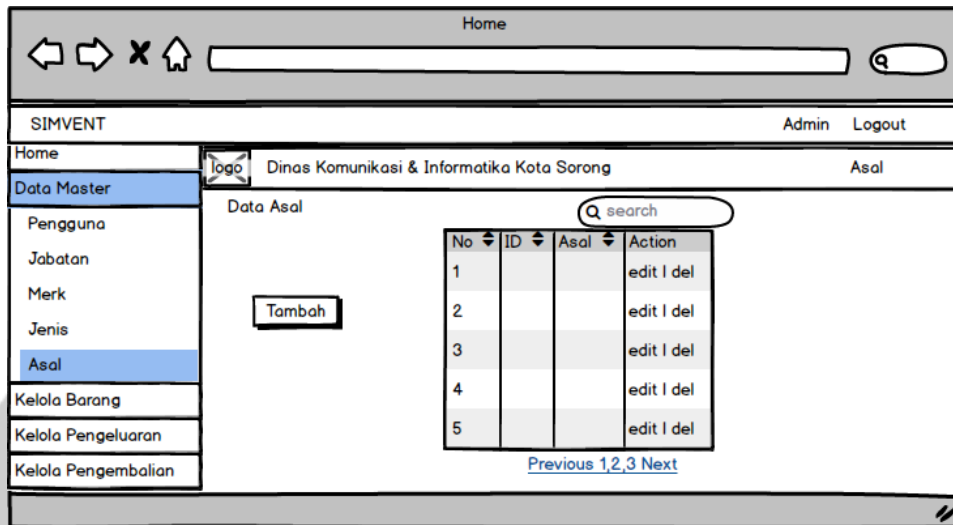


Gambar 5.27. Antarmuka Ubah Data Merk

Gambar 5.26. adalah rancangan antarmuka tambah merk yang digunakan untuk menambah data merk. Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan merk yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman merk (gambar 5.25.) alias membatalkan proses penambahan merk dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

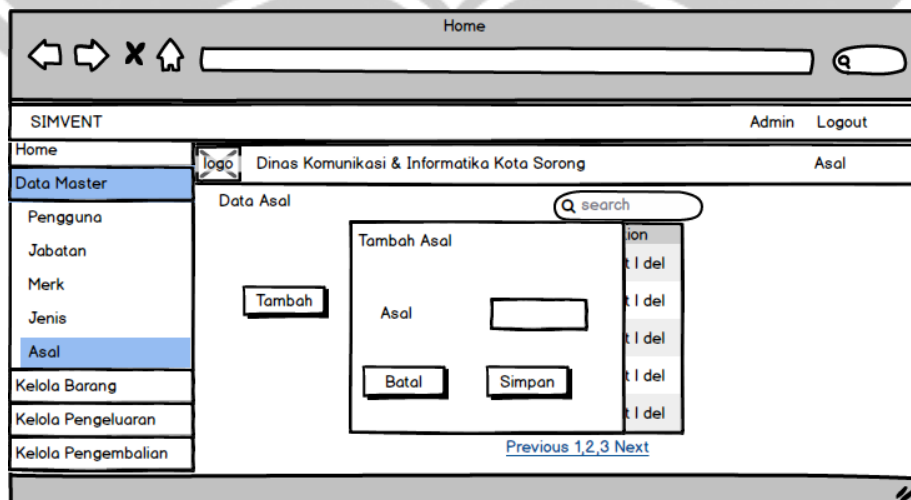
Gambar 5.27. adalah rancangan antarmuka ubah merk yang digunakan untuk mengubah data merk. Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman merk (gambar 5.25.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah merk dan kembali ke halaman merk (gambar 5.25.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

5.9. Deskripsi Perancangan Antarmuka Asal

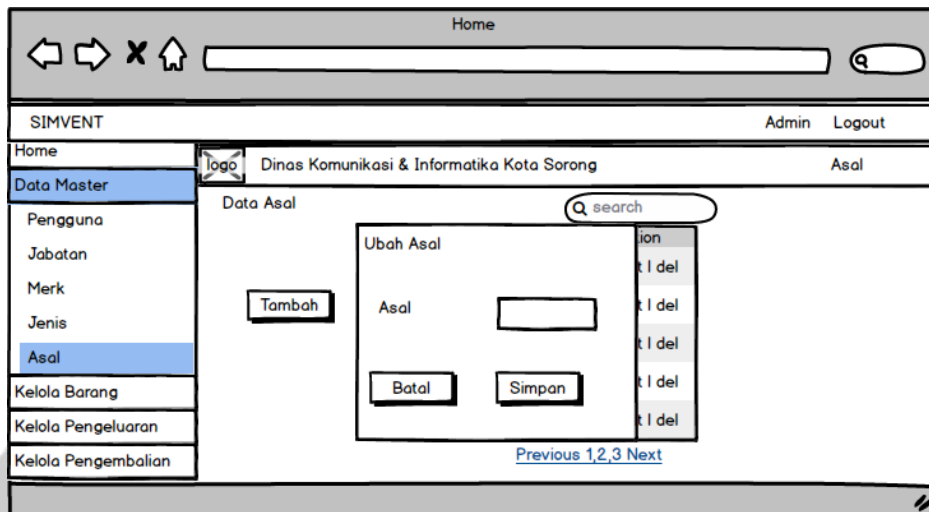


Gambar 5.28. Antarmuka Tampil Data Asal

Gambar 5.28. ini merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data barang. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data barang yang diambil dari database, kemudian juga dapat melakukan pencarian dengan memasukkan kata kunci pada kolom pencarian. Kemudian, terdapat tombol tambah yang digunakan jika akan melakukan penambahan data melalui halaman tambah data (gambar 5.29.).



Gambar 5.29. Antarmuka Tambah Data Asal

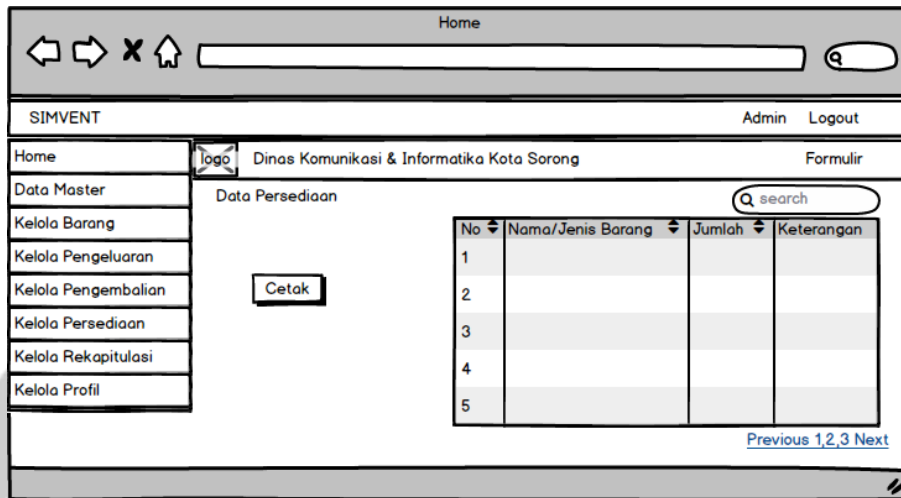


Gambar 5.30. Antarmuka Ubah Data Asal

Gambar 5.29. adalah rancangan antarmuka tambah asal yang digunakan untuk menambah data asal . Pengguna dapat menambahkan data dengan melengkapi form penambahan asal yang ada, kemudian terdapat tombol batal yang digunakan untuk kembali ke halaman asal (gambar 5.28.) alias membatalkan proses penambahan asal dan tombol simpan untuk menyimpan data yang sudah diisi. Jika eror atau data tidak sesuai maka akan muncul peringatan.

Gambar 5.30. adalah rancangan antarmuka ubah asal yang digunakan untuk mengubah data asal . Kondisi awal dari halaman ini adalah setiap kolom pada form tersebut sudah terisi oleh data yang akan diubah dan data tersebut diperoleh dari halaman asal (gambar 5.28.). kemudian terdapat juga tombol batal untuk membatalkan proses ubah merk dan kembali ke halaman asal (gambar 5.28.) dan tombol simpan untuk memperbaharui data yang telah diubah tersebut.

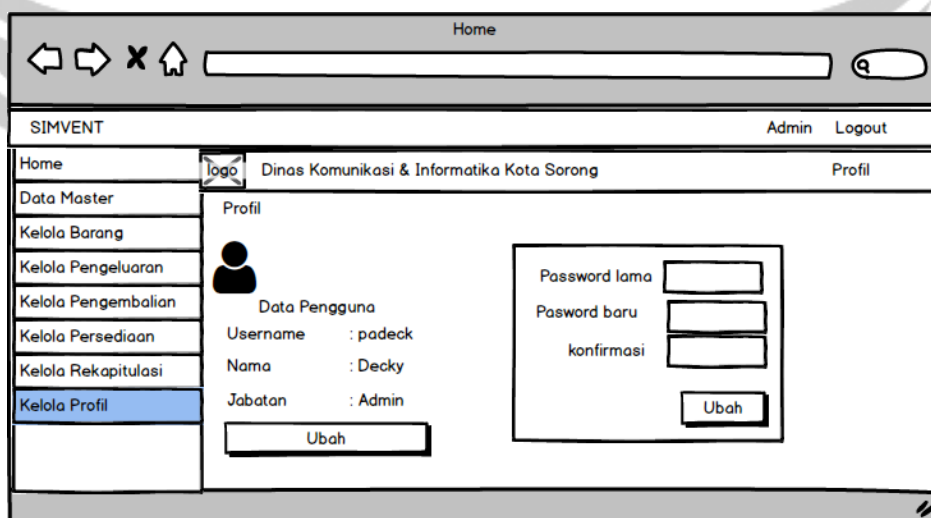
5.10. Deskripsi Perancangan Antarmuka Persediaan



Gambar 5.31. Antarmuka Tampil Persediaan Data Barang

Gambar 5.31 merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk melakukan pengecekan persediaan barang. Pengguna dapat melihat dan mencari serta mencetak data persediaan barang melalui halaman ini. Tombol cetak untuk mencetak data persediaan barang.

5.11. Deskripsi Perncangan Antarmuka Profil



Gambar 5.32. Antarmuka Tampil Profil

Gambar 5.32. merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data atau profil pengguna, dan juga terdapat form untuk mengubah password.

5.12. Deskripsi Perancangan Antarmuka Rekapitulasi

The screenshot shows a web application interface for 'SIMVENT' at 'Dinas Komunikasi & Informatika Kota Sorong'. The left sidebar menu includes: Home, Data Master, Kelola Barang, Kelola Pengeluaran, Kelola Pengembalian, Kelola Persediaan, Kelola Rekapitulasi (highlighted), and Kelola Profil. The main content area is titled 'Pilih Rekap' and contains a form with the following elements:

- 'Tanggal mulai' (Start Date) field with a date picker icon.
- 'Tanggal akhir' (End Date) field with a date picker icon.
- 'Pilih Jenis' (Select Type) field with a 'ComboBox' dropdown menu.
- A 'Rekap' button at the bottom right of the form.

Gambar 5.33. Antarmuka Pilih Rekap.

The screenshot shows the 'Rekapitulasi' (Summary) view. The sidebar menu is the same as in Gambar 5.33, with 'Kelola Rekapitulasi' highlighted. The main content area displays a table with the following structure:

No	Nama/Jenis Barang	Jumlah	Keterangan
1			
2			
3			
4			
5			

 To the left of the table are 'Eksport' and 'Cetak' buttons. At the top right of the table area is a search bar labeled 'search'. At the bottom right, there are navigation links: 'Previous 1,2,3 Next'.

Gambar 5.34. Antarmuka Tampil Rekapitulasi

Gambar 5.33. merupakan rancangan antar muka yang digunakan untuk memilih tanggal mulai, tanggal akhir dan jenis data yang ingin die rekap, dan ada tombol rekap yang digunakan untuk men-submitkan inputan yang telah dipilih atau isi, sehingga data yang telah di pilih akan

di tampilkan pada gambar 5.34. Gambar 5.34. merupakan rancangan antarmuka yang digunakan untuk melihat, mencari, mencetak (tombol cetak), dan mengekspor data ke excel (tombol ekspor).

