

LAPORAN AKHIR

**APLIKASI PENYIMPANAN DAN PEMINJAMAN
BUKTI SLIP TRANSKSI di PT. BANK SULUT BITUNG**



Oleh

Suwanto Sutarso

12 022 009

Teknik Komputer

Dosen Pembimbing

Anthoinete P.Y.Waroh,ST.MT

NIP. 19750724 200312 2 001

**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO**

2015

LEMBAR PENGESAHAN

**APLIKASI PENYIMPANAN DAN PEMINJAMAN BUKTI SLIP
TRANSKSI di PT. BANK SULUT BITUNG**

Oleh

Nama : Suwanto Sutarso

Nim : 12 022 009

*Laporan Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai persyaratan untuk
menyelesaikan Pendidikan Diploma III Teknik Elektro*

Program Studi Teknik Komputer

Politeknik Negeri Manado

Manado, Agustus 2015

Menyetujui :

Ketua Panitia,

Pembimbing Akademik,

Fanny Jouke Doringin,ST,MT
NIP. 19670430 199203 1 003

Anthoinete P.Y.Waroh,ST.MT
NIP. 19750724 200312 2 001

Ketua Jurusan Teknik Elektro,

Ir.Jusuf Luther Mappadang,MT.
NIP. 19610601199003 1 001

MOTTO

**“TIDAK ADA KEBERHASILAN TANPA PERJUANGAN DAN TIDAK ADA
PERJUANGAN TANPA PENGORBANAN”**

“SUCCESS IS NOT A FINAL, ONLY AN ACHIEVEMENT”

**KESUKSESAN ITU BUKANLAH AKHIR SEGALANYA, TETAPI HANYA
SEBUAH PENCAPAIAN**

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan ke Hadirat Tuhan yang maha Esa atas petunjuk,rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Studi Kasus ini sesuai dengan waktu yang telah diberikan oleh panitia. Dari hasil yang telah dilakukan dan dicapai selama penulis mengikuti proses Praktek Kerja Lapangan di PT Bank Sulut Cabang Bitung, penulis banyak mendapatkan pengetahuan, ide dan ilmu yang lain di dalam dunia industri serta mendapatkan kedisiplinan,juga pengalaman berharga.dan dengan bersumber dari hal-hal tersebut, akhirnya menjadi dasar dan bahan bagi penyusunan laporan Studi Kasus ini.

Laporan Studi kasus ini membahas tentang pembuatan perancangan aplikasi penyimpanan dan peminjaman bukti slip transaksi di PT. Bank Sulut Cabang Bitung. yang diharapkan dapat membantu bagi petugas ke arsipan dalam penyimpanan, peminjaman bukti kas yang lebih teratur.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terlibat dalam penyusunan Laporan Studi Kasus ini untuk setiap bimbingan, semangat, motifasi dan doa yang di berikan kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Studi Kasus ini. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas besar ini.
2. Ayah dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang terus memberikan doa dan dorongan.
3. Bapak Ir. Jemmy Rangan, MT selaku Direktur Politeknik Manado.
4. Bapak Ir. Luther Mappadang, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro.
5. Bapak Sonny R Kasenda, ST,MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro.
6. Bapak Maksy Sendiang, SST,MT selaku Ketua Program Studi Teknik Komputer.
7. Bapak Fanny J. Doringin, MT selaku Ketua Panitia Laporan Studi Kasus Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado.

8. Ibu Anthoinete P.Y.Waroh, ST,.MT selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, dorongan dan motifasi kepada penyusun.
9. Seluruh staff dosen pengajar dan administrasi Jurusan Elektro Politeknik Negeri Manado.
10. Kakak dan keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan dana sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan akhir ini.
11. Ibu elsje mongisidi selaku Pemimpin PT Bank Sulut Cabang Bitung.
12. Teman-teman di PT Bank Sulut Cabang Bitung.
13. Sahabat separuh jiwa team BG dan GC yang terus memberikan support dan semangat dalam penyusunan Laporan studi kasus ini.
14. Semua rekan Sanggar Tangkasih kota bitung yang selalu memberikan semangat.
15. Dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan studi kasus ini.

Tugas akhir ini dibuat guna memenuhi persyaratan akademik dalam rangka laporan studi kasus bagi mahasiswa Diploma 3 (D3) Jurusan Teknik Elektro (Komputer). Dalam penyusunan laporan studi kasus ini penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin, akan tetapi penulis masih merasa memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun agar dengan itu dapat menambah manfaat serta mengurangi kesalahan dan kekurangan yang ada. Pada akhirnya penulis berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Manado, Agustus 2015

Penulis

Suwanto Sutarso

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Motto	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel.....	viii
Daftar Gambar.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang Penelitian	1
1. 2. Rumusan Masalah	3
1. 3. Tujuan Penulisan Studi Kasus.....	4
1. 4. Ruang Lingkup Studi Kasus.....	5
1. 5. Kegunaan Studi Kasus	6
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2. 1. Pengertian Use Case Interface.....	7
2. 2. Teknik Antar Muka/interface	7
2. 3. Bahasa Dalam User Interface	8
2. 4. Pengertian Aplikasi	9
2. 5. Proses Perangkat Lunak Aplikasi.....	9
2. 6. Use Case Diagram	10
2. 6. 1. Deskripsi Use Case Diagram.....	11
2. 6. 2. Relasi Dalam Use Case	12
2. 6. 3. Langkah Pembuatan Use Case Diagram	12
2. 7. Flowchart.....	14
2. 8. Pengertian arsip	17
2. 9. Database	18
2. 9. 1. Pengenalan Relasi Tabel Database.....	19
2. 9. 2. Perintah MYSQL.....	20
2. 10. Microsoft Office Access.....	22
BAB III. PEMBAHASAN STUDI KASUS	24
3. 1. Analisis Sistem Kerja Yang Berjalan.....	24

3. 2. Identifikasi Masalah	27
3. 3. Use Case	27
3. 4. Perancangan Basis Data	29
3. 5. Pembuatan Form	31
3. 6. Pembuatan Menu Search Lan Login	34
3. 6. 1 Menu Search.....	34
3. 6. 2 Login	34
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	35
4. 1. Kesimpulan.....	35
4. 2. Saran.....	35
Daftar Pustaka	36
Lampiran Source Code.....	37
Hasil Print out.....	39

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1	Direction Symbols	14
2	Processing Symbols.....	15
3	Input Output Symbols	16
4	Daftar Perintah Pada MySql.....	20
5	Perancangan Tabel Bukti Kas	29
6	Perancangan Tabel Pinjam	30

DAFTAR GAMBAR

No.Gambar	Judul Gambar	Halaman
1	Proses Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi	9
2	Contoh Use Case Diagram	10
3	Relasi one-to-one.....	19
4	Relasi one-to-many	19
5	Relas Many-To-Many (N-M).....	20
6	Pemeriksaan Slip Transaksi	25
7	Penyortiran Bukti Slip Transaksi	25
8	Memberi kode	26
9	Penyimpanan bukti kas pada box arsip	26
10	Diagram use case.....	28
11	Kode User sebagai Primary Keynya	29
12	Kode User sebagai Primary Keynya	30
13	Relasi Antara tabel Bukti Kas dan Tabel Pinjam.....	30
14	Menu Desain Pada Microsoft Access.....	31
15	Form Bukti Kas	31
16	Form Pinjam Bukti Kas.....	32
17	Form Daftar Bukti Kas	32
18	Gambar form daftar pinjam.....	33
19	Gambar Form Menu Utama	33
20	Form search	34
21	Login Pengguna.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Komputer merupakan hal yang paling mendasar bagi perusahaan/organisasi. Peran komputer yang sangat membantu dan mempermudah pekerjaan serta aplikasi di dalamnya merupakan dua hal yang tidak dapat di pisahkan karena sangat penting bagi suatu perusahaan/organisasi dalam skala kecil, sedang ataupun besar. Dengan adanya aplikasi diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar pekerjaan/kegiatan serta tujuannya dapat tercapai secara optimal dan maksimal. Teknologi informasi atau aplikasi salah satu teknologi yang berkembang cepat pada saat ini. Penggunaan alat bantu komputer sebagai salah satu sarana penunjang dalam pengembangan sistem aplikasi dapat memberikan hasil lebih baik dan akurat untuk output sebuah sistem aplikasi, tentu bila sistem di dalamnya telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang di inginkan oleh user.

Arsip mempunyai peran penting dalam kelangsungan hidup organisasi baik organisasi pemerintah maupun swasta. Manfaat arsip bagi suatu organisasi antara lain berisi informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan juga dapat dijadikan sebagai alat bukti bila terjadi masalah dan juga dapat dijadikan alat pertanggung jawab. Arsip dapat bermanfaat secara optimal bagi organisasi apabila dikelola dengan tertib dan teratur, namun sebaliknya apabila arsip dikelola dengan tidak tertib akan menimbulkan masalah bagi suatu organisasi. Menumpuknya arsip yang tidak ada gunanya serta sitem tata arsip yang tidak menentu akan mengakibatkan ruangan terasa sempit dan tidak nyaman sehingga dapat berpengaruh negatif terhadap kinerja pelaksanaan tugas dan fungsi suatu organisasi. Apabila suatu arsip sulit untuk ditemukan akan menjadi hambatan dalam proses pengambilan keputusan dan akan mempersulit proses hukum dan pertanggungjawaban.

PT. Bank Sulut Cabang bitung merupakan perusahaan perbankan daerah yang tentunya memiliki pekerjaan pengarsipan di dalamnya. Masalah informasi bukti kas dan peminjaman yang tidak di kontrol merupakan salah satu permasalahan yang selalu dihadapi oleh petugas kearsipan/gudang. Karna tidak adanya daftar pinjam bukti kas dan saat hilangnya bukti kas, petugas arsip yang harus bertanggung jawab. Kemudian penyimpanan bukti kas yang masih kacau menyulitkan pencarian bukti kas yang dibutuhkan, petugas arsip harus membongkar semua box dan harus menyusun kembali karna tidak ada informasi letak bukti kas.

Arsip bukti kas atau slip transaksi merupakan bukti kegiatan transaksi yang sifatnya penting, karna selain sebagai bukti transaksi juga menjadi penunjang laporan bulanan PT. Bank Sulut Bitung untuk mengetahui kegiatan operasional user. Bukti kas nantinya di simpan kurang lebih tiga tahun sebelum di musnahkan, karna untuk menjaga nanti jika ada masalah transaksi atau komplein dari nasabah PT.Bank Sulut masih menyimpan bukti slip transaksi.Maka sebagai bukti kas tentunya sangat penting . Untuk itu aplikasi ini sangat di butuhkan untuk mempermudah pekerjaan petugas arsip.

Berdasarkan uraian di atas, menjadi faktor pendorong bagi penulis dalam melakukan penyusunan Studi Kasus dengan judul “ **Aplikasi Penyimpanan Dan Peminjaman Bukti Slip Transaksi di PT. Bank Sulut Cabang Bitung**”

1.2. Rumusan Masalah

Perancangan aplikasi ini sepenuhnya hanya menangani proses penyimpanan bukti kas dan peminjaman bukti kas. Aplikasi Penyimpanan Dan Peminjaman Bukti Slip Transaksi ini sangat di butuhkan untuk mempermudah pekerjaan petugas arsip. Dari uraian tersebut maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan yang timbul pada Bank Sulut Cabang Bitung dalam penyimpanan bukti kas. Berdasarkan keadaan tersebut maka perumusan masalah yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana Perancangan Aplikasi Penyimpanan Dan Peminjaman Bukti Slip Transaksi Dengan Microsoft Access.
- b) Bagaimana cara penyimpanan bukti kas yang lebih rapih.
- c) Informasi daftar bukti kas dan daftar pinjam.
- d) Bagaimana pencarian bukti kas yang lebih mudah.
- e) Sebagai laporan bSulanan daftar bukti kas

1.5. Kegunaan

Adapun kegunaan dari studi kasus sebagai berikut:

- a. Proses penyimpanan bukti kas yang lebih teratur.
- b. Memudahkan dalam proses pencarian bukti kas.
- c. Mengetahui nama dan tanggal peminjam bukti kas.
- d. Memudahkan dalam pembuatan laporan bulanan bukti kas
- e. Menampilkan daftar bukti kas dan daftar pinjam

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian User Interface

User interface adalah cara program dan user berkomunikasi. Istilah user interface atau interface kadang-kadang digunakan sebagai pengganti istilah HCI (Human Computer Interaction). HCI (Human Computer Interface) adalah semua aspek dari interaksi pengguna dan computer, tidak hanya hardware. Semuanya yang terlihat dilayar, membaca dalam dokumentasi dan dimanipulasi dengan keyboard (atau mouse) merupakan bagian dari user interface. User Interface berfungsi untuk menghubungkan atau penterjemah informasi antara pengguna dengan system operasi, sehingga computer dapat digunakan. Dengan demikian, user interface bisa juga diartikan sebagai mekanisme inter-relasi atau integrasi total dari perangkat keras dan lunak yang membentuk pengalaman bekomputer.

2.2. Teknik antar muka /interface

Terdapat tiga teknik antar muka / inter face:

A. Linguistic styles

Linguistic styles adalah penyampaian “aksi” melalui bahasa yang dimengerti oleh computer. Ciri teknik ini antara lain:

1. Masukan aksi melalui papan ketik alphabet yang ditulis atau diketik.
2. Bahasa yang dimengerti oleh computer merupakan bagian kecil dari bahasa manusia
3. Adanya aturan penulisan (syntax) dan semantic untuk menyatakan perintah

B. Key modal styles

Key Modals Style adalah penyampaian aksi melalui penekanan tombol-tombol yang deprogram sebelumnya untuk menjalankan fungsi-fungsi. Ciri teknik ini antara lain:

1. Masukan aksi melalui tombol fungsi atau tombol alphabet
2. Instruksi langkah demi langkah
3. Digunakan dalam system berjalan

C. Direct manipulation styles

Direct Manipulation Style adalah penyampaian perintah melalui manipulasi objek tertentu. Ciri teknik ini antara lain:

1. Ditampilkannya objek untuk interaksi pengguna
2. Ditampilkannya penunjuk untuk memanipulasi objek
3. Perintah diterapkan langsung pada objek
4. Respon seketika pada fungsi objek

2. 3. Bahasa dalam User Interface

Tujuan sebuah user interface adalah mengkomunikasikan fitur-fitur sistem yang tersedia agar user mengerti dan dapat menggunakan sistem tersebut. Dalam hal ini penggunaan bahasa amat efektif untuk membantu pengertian, karena bahasa merupakan alat tertua yang dipakai orang untuk berkomunikasi sehari-harinya. Praktis semua pengguna komputer dan Interface dapat mengerti tulisan. Meski pada umumnya panduan user interface menyarankan agar ikon tidak diberi tulisan supaya tetap mandiri dari bahasa, namun elemen user interface lain seperti teks pada tombol, caption window, atau teks-teks singkat di sebelah kotak input dan tombol pilihan semua menggunakan bahasa. Tanpa bahasa pun kadang ikon bisa tidak jelas maknanya, sebab tidak semua lambang ikon bisa bersifat universal.

Meskipun penting, namun sayangnya kadang penggunaan bahasa, seperti pemilihan istilah, sering sekali dianggap kurang begitu penting. Terlebih dari itu dalam dunia desain situs Web yang serba grafis, bahasa sering menjadi sesuatu yang nomor dua ketimbang elemen-elemen interface lainnya. Artikel ini akan

mencoba memberikan beberapa pertimbangan pemilihan bahasa dan istilah untuk meningkatkan usability melalui perbaikan komunikasi dengan user.

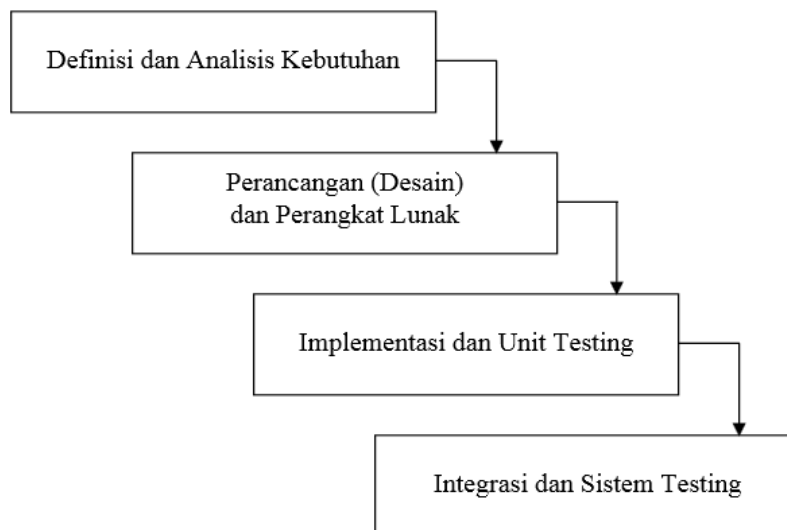
2.4. Pengertian Aplikasi

Pengertian Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, dengan kata lain aplikasi adalah sekumpulan perintah, fungsi, dan protocol yang dapat digunakan oleh programmer saat membangun perangkat lunak untuk system operasi tertentu .

Pengertian Aplikasi Secara Umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user

2.5. Proses Perangkat Lunak Aplikasi

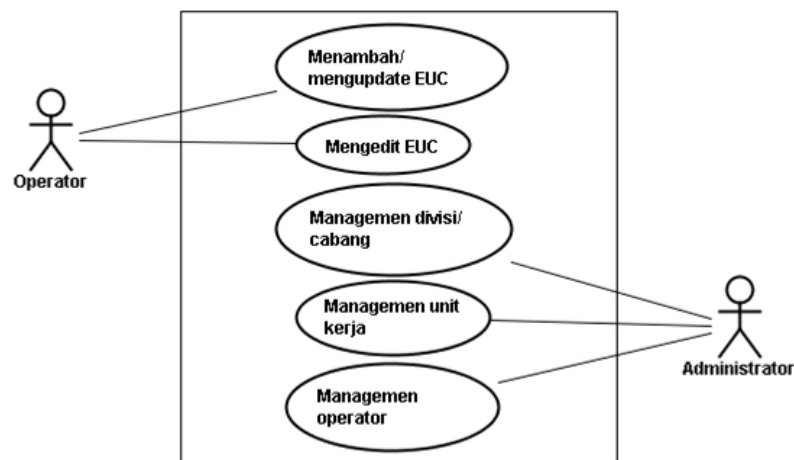
Proses pengembangan perangkat lunak aplikasi sama seperti proses rekayasa keteknikan lainnya.



Gambar 1. Proses Pengembangan Perangkat Lunak Aplikasi

2.6 .Use Case Diagram

Use case diagram ialah model fungsional sebuah system yang menggunakan actor dan use case. Use case adalah layanan (services) atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh system untuk penggunaanya (Henderi et al, 2008). Use Case adalah suatu pola atau gambaran yang menunjukkan perilaku atau kebiasaansystem. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah system. Yang tekankan adalah “apa” yang dubuat system, dan bukan “bagaimana” sebuah use case menerangkan sebuah interaksi antar actor dengan system. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misal :login ke system, meng-create sebuah daftar belanja, dsb. Seorang sebuah actor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan system untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Use Case Diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requitment sebuah system, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada system. Sebuah use case yang meng-include dieksekusi secara normal. Sebuah use case dapat di-include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsional yang common. Sebuah use case juga dapat meng-extended use case lain dengan behavior-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar use case menunjukkan bahwa use case yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain.



Gambar 2. Contoh Use Case Diagram

2. 6.1. Deskripsi Use Diagram

1. Sebuah use case adalah dimana system digunakan untuk memenuhi satu atau lebih kebutuhan pemakai.
2. Use case merupakan awal yang sangat baik untuk setiap fase pengembangan berbasis objek, design testing, dan dokumentasi.
3. Use case menggambarkan kebutuhan system dari sudut pandang di luar system.
4. Use case menentukan nilai yang diberikan system kepada pemakainya.
5. Use case hanya menetapkan apa yang seharusnya dikerjakan oleh system, yaitu kebutuhan fungsional system.
6. Use case tidak untuk menentukan kebutuhan nonfungsional, misal : sasaran kerja, bahasa pemrograman, dsb.

Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan actor tersebut terkait dengan system antara lain :

1. Yang berkepentingan terhadap system dimana adanya arus informasi baik yang diterima maupun yang dia inputkan ke system.
2. Orang ataupun pihak yang akan mengelola system tersebut.
3. External resource yang digunaka oleh system
4. System lain yang berinteraksi dengan system yang akan dibuat

Use Case

Merupakan gambaran fungsional dari suatu system, sehingga customer atau pengguna system paham dan mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun. Cara menentukan Use Case dalam suatu system :

1. Pola perilaku perangkat lunak aplikasi
2. Gambaran tugas dari sebuah actor.
3. System atau benda yang memberikan suatu nilai kepada actor.
4. Apa yang dikerjakan oleh suatu perangkat lunak (* bukan bagaimana mengerjakannya).

2. 6.2. Relasi Dalam Use Case

Ada beberapa relasi yang terdapat pada use case diagram

1. Association , hubungan link antar element
2. Generalization, disebut juga inheritance (pewarisan), sebuah elemen yang merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.
3. Dependency, sebuah elemen tergantung dari beberapa cara kepada elemen lainnya.
4. Aggregation, bentuk asosiasi dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

Tipe relasi yang mungkin terjadi pada use case diagram :

1. <<include>>, yaitu sifat yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya.
2. <<extends>>, yaitu kelakuan yang hanya berjalan dibawah kondisi tertentu seperti menggerakkan alarm.
3. <<communicates>>, ditambahkan untuk asosiasi yang menunjukan asosiasinya dalam communicates association. Ini merupakan pilihan asosiasi hanya tipe relationship yang di bolehkan untuk actor dan use case.

2.6.3.Langkah- langkah Pembuatan Use Case Diagram

ACTOR

1. Tempatkan actor utama dipojok kiri atas, karna sebagian besar rancangan system mengutamakan pelanggan, maka actor utama pelanggan adalah nasabah, klien, siswa/mahasiswa, dsb.
2. Gambarkan actor utama dengan Use Case
3. Berilah nama actor dengan kata benda tunggal
4. Actor minimal harus terhubung dengan satu Use Case.
5. Berilah nama actor sesuai dengan perannya terhadap model bukan jabatannya.
6. Tambahkan <<system>> pada actor berjenis system

7. Jangan menghubungkan langsung antar actor satu dengan yang lain (kecuali generalisasi). Actor satu dengan yang lain harus terhubung melalui use case
8. Tambahkan actor “waktu (time)” untuk system yang terjadwal otomatis.

Use Case

1. Buatlah nama use case sejas mungkin dan orientasikan kepada stakeholder/klien bukan peancangan system.
2. Susunlah use case berdasarkan urutan dari atas kebawah untuk mempermudah pembacaan.

Relasi

1. Hindari penggunaan anak panah antar actor dan use case kecuali salah satunya bersifat pasif.
2. Gunakan <<include>> jika kita yakin suatu use case harus melibatkan use case lain
3. Gunakan <<extend>> jika use case memungkinkan melibatkan use case lain.
4. Gunakan <<extend>> seperlunya jika kebanyakan <<extend>> membuat diagram sulit dibaca
5. Gunakan kata “include” dan “extend” bukannya “includes dan “extends”.
6. Tempatkan included use case disebelah kanan use case dasar,
7. Tempatkan extend use case dibawah use case dasar.
8. Tempatkan generalisasi use case dibawah actor induk.
9. Tempatkan generalisasi actor dibawah induk.
10. Hindari pembuatan use case lebih dari dua tingkat

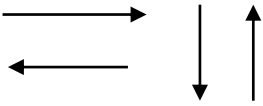


2.7. Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Simbol=simbol pada flowchart yaitu

A. FLOW DIRECTION SYMBOLS

Yaitu, simbol yang dipakai untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol lainnya atau disebut juga connecting line


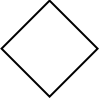
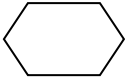
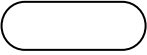

Tabel 1. Direction Symbols

	Arus / Flow	Penghubung antara prosedur / proses
	Connector	Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang sama
	Off-line Connector	Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang lain

B. PROCESSING SYMBOLS

Merupakan simbol yang menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu prosedur

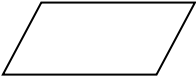


Tabel 2. Processing Symbols

	Process	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan Komputer
	Decision	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban / aksi
	Predefined Process	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan didalam storage
	Terminal	Simbol untuk permulaan atau akhir dari suatu program
	Manual Input	Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard

C. INPUT OUTPUT SYMBOLS

Simbol yang dipakai untuk menyatakan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output

Tabel 3. Input Output Symbols

	Input-Output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
	Document	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output di cetak dikertas
	Disk and On-line Storage	Simbol untuk menyatakan input berasal dari disk atau output di simpan ke disk

2.8. Pengertian Arsip

Arsip berasal dari bahasa Yunani (Greek), yaitu archium yang artinya peti untuk menyimpan sesuatu. Semula pengertian arsip itu memang menunjukkan tempat atau gedung tempat penyimpanan arsipnya, tetapi perkembangan terakhir orang lebih cenderung menyebut arsip sebagai warkat itu sendiri.

Menurut Kamus Administrasi Perkantoran, oleh Drs. The Liang Gie Arsip adalah kumpulan warkat yang disimpan secara teratur, terencana, karena mempunyai nilai sesuatu kegunaan agar setiap kali diperlukan dapat cepat ditemukan kembali. Jadi sebagai intinya arsip adalah himpunan lembaran-lembaran tulisan. Catatan tertulis yang disebut warkat harus mempunyai 3 (tiga) syarat yaitu disimpan secara berencana dan teratur, mempunyai sesuatu kegunaan, dan dapat ditemukan kembali secara tepat. Tujuan Kearsipan :

- a. Supaya arsip terpelihara dengan baik, teratur dan aman.
- b. Jika diperlukan dapat ditemukan dengan cepa dan tepat.
- c. Menghilangkan pemborosan waktu dan tenaga.
- d. Penghematan tempat penyimpanan.
- e. Menjaga rahasia arsip.
- f. Menjaga kelestarian arsip.
- g. Menyelamatkan pertanggung jawaban perencanaan, pelaksanaan dan penyelenggaraan kegiatan-kegiatan kemasyarakatan.

2.9. Database

Dasar data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database system*. Sistem dasar data (*database system*) adalah suatu sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuat tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam dalam suatu organisasi. Data yang di gunakan sebagai masukan yang akan di olah menjadi informasi. Database bisa diartikan sebagai suatu file database yang memiliki tabel, record, field, index, query, filter dan view. Berikut adalah definisi umum isi sebuah file database.

a. Tabel

Tabel adalah sekelompok record data, masing-masing berisi informasi yang sejenis.

b. Record

Record adalah entri tunggal dalam tabel. Bisa saja disebut sebagai baris mengingat

sebuah tabel terdiri dari baris (record) dan kolom (field).

c. Field

Field adalah item tertentu dalam tabel. Bisa disebut sebagai kolom.

d. Index

Index adalah field kunci yang ditunjukan ke suatu record yang spesifik serta diurutkan dalam urutan tertentu.

e. Query

Query adalah perintah SQL yang dirancang untuk memanggil kelompok record tertentu dari satu tabel/lebih.

f. View

View merupakan tabel virtual yang berisi record dari berbagai tabel. Fungsi utamanya untuk memudahkan kita mendapatkan data yang spesifik dari berbagai tabel.

2.9.1. Pengenalan Relasi Tabel Database

Relasi adalah hubungan antara tabel yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata. Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database. Hubungan yang dapat dibentuk dapat mencakup 3 macam hubungan, yaitu :

a. One-To-One (1-1)

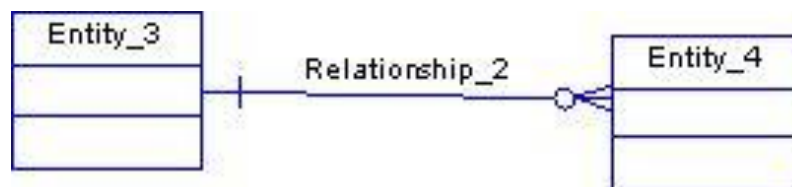
Mempunyai pengertian "Setiap baris data pada tabel pertama dihubungkan hanya ke satu baris data pada tabel ke dua". Contohnya : relasi antara tabel mahasiswa dan tabel orang tua. Satu baris mahasiswa hanya berhubungan dengan satu baris orang .



Gambar 3. Relasi one-to-one

b. One-To-Many (1-N)

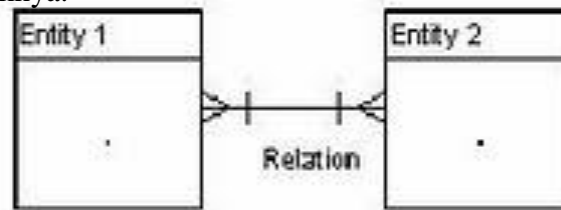
Mempunyai pengertian "Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua". Contohnya : relasi perwalian antara tabel dosen dan tabel mahasiswa. Satu baris dosen atau satu dosen bisa berhubungan dengan satu baris atau lebih mahasiswa.



Gambar 4. Relasi one-to-many

c. Many-To-Many (N-M)

Mempunyai pengertian "Satu baris atau lebih data pada tabel pertama bisa dihubungkan ke satu atau lebih baris data pada tabel ke dua". Artinya ada banyak baris di tabel satu dan tabel dua yang saling berhubungan satu sama lain. Contohnya : relasi antar tabel mahasiswa dan tabel mata kuliah. Satu baris mahasiswa bisa berhubungan dengan banyak baris mata kuliah begitu juga sebaliknya.



Gambar 5. Relas Many-To-Many (N-M)

2.9.2. Perintah MYSQL

Tabel 4. Daftar Perintah Pada MySql

NAMA PERINTAH	SYNTAX	DEFINISI KEGUNAAN
show databases	SHOW DATABASES;	digunakan untuk melihat database yang tersedia
use	USE nama_database;	digunakan untuk memilih database yang aktif/yang akan di gunakan
show tables	SHOW TABLES;	digunakan untuk melihat table yang berada di dalam sebuah database
create database	CREATE DATABASE nama_database;	digunakan untuk membuat database baru
drop database;	DROP DATABASE nama_database;	digunakan untuk menghapus database
create table	CREATE TABLE nama_table;	digunakan untuk membuat table baru
drop table;	DROP TABLE nama_table;	digunakan untuk menghapus table
select	contoh SELECT * FROM karyawan; artinya melihat semua data dari tabel karyawan	perintah "select" mempunyai banyak sekali variasi. perintah select berguna untuk melihat data dari sebuah tabel atau dari beberapa buah table

		dijadikan satu(join table)
desc	DESC nama_table;	digunakan untuk melihat keterangan sebuah table secara lengkap dan akurat
alter table;	<p>contoh</p> <p>ALTER TABLE karyawan ADD gaji_pokok int(10); artinya pada table karyawan ditambah kolom gaji_pokok yang bertipe data integer</p> <p>atau</p> <p>ALTER TABLE karyawan DROP COLUMN gaji_pokok; artinya menghapus kolom gaji_pokok yang berada di table karyawan</p>	perintah “alter table” mempunyai banyak variasi. “alter table” digunakan untuk merubah susunan kolom-kolom dari sebuah table. bisa juga di gunakan untuk merubah tipe data dari sebuah kolom, dan lain sebagainya. perubahan menggunakan “alter table” tidak dapat digunakan untuk merubah isi data dari sebuah kolom.
insert into	<p>INSERT INTO nama_table VALUES (nilai1, nilai2, nilai3,...);</p> <p>atau</p> <p>INSERT INTO nama_table (kolom1, kolom2, kolom3,...) VALUES (nilai1, nilai2, nilai3,...);</p>	digunakan untuk memasukkan data kedalam sebuah table
update	<p>UPDATE nama_table SET kolom1=nilai_baru, kolom2=nilai_baru,... WHERE nilai_kolom=nilai_yang_ditentukan</p> <p>contoh</p> <p>UPDATE tabel_karyawan SET kolom_status=nikah WHERE kolom_nama=susilo; artinya pada tabel_karyawan, status untuk bapak susilo dirubah menjadi nikah</p>	

2.10. Microsoft Office Access

Microsoft Access adalah aplikasi yang berguna untuk membuat, mengolah, dan mengelola basis data atau lebih dikenal dengan database. Database adalah kumpulan arsip data berbentuk tabel yang saling berkaitan untuk menghasilkan informasi. Data digunakan sebagai masukan yang akan diolah menjadi informasi.

Microsoft Access juga memudahkan dalam pembuatan aplikasi-aplikasi guna memudahkan pekerjaan. Pada aplikasi ini tersedia pembuatan table serta form dan sangat mempermudah kita dalam pembuatan database. Dalam Microsoft Access terdapat beragam tipe data yang digunakan untuk merancang tabel, adapun tipe datanya yaitu:

- a. Text : merupakan tipe data yang berupa huruf, angka, karakter khusus atau gabungan ketiganya. Maksimum 255 karakter
- b. Number : data dalam bentuk angka
- c. Date/Time : semua data dalam bentuk tanggal dan waktu
- d. Currency : data angka yang diformat dalam bentuk mata uang
- e. AutoNumber : menampilkan nomor urut dengan otomatis
- f. Yes/No : data dalam bentuk logika True/False, On/Off
- g. OLE Object (*Object Linking and Embedding*) : menyimpan data dalam bentuk gambar
- h. Hyperlink : digunakan sebagai alamat hyperlink (dalam jaringan web)
- i. Lookup wizard) : field yang mempunyai pilihan isi data dalam bentuk daftar

Kemudian pada pembuatan database harus menentukan **Primary Key**. **Primary Key** : field yang isi datanya bersifat unik yang artinya berisi data yang tidak boleh kembar atau mengalami pengulangan.

Fungsi Bagian-Bagian Pada Microsoft Access

1. Table digunakan untuk menyimpan data.

Table adalah tempat untuk menyimpan data. Contohnya data barang disimpan di table barang

2. Query digunakan untuk memanipulasi data.

Query adalah 'permintaan data' kita berupa bahasa bisnis, untuk mengolah data dalam tabel(-tabel) menjadi satu informasi yang bisa dimengerti. Seperti mengelompokkan sepuluh penjualan terbesar oleh customer yang dimiliki. Ia bisa berdasarkan pada satu tabel saja, atau pada dua/lebih tabel, ataupun berdasarkan pada query yang telah ada.

3. Form digunakan untuk frontend aplikasi.

Biasanya untuk menampilkan data, menambah data dll. Form digunakan untuk merepresentasikan ke user atau menerima inputan dari user data-data dalam tabel/query dalam bentuk interface grid, tombol, dan lain-lain kontrol windows. form dalam access bisa dimasukkan ke dalam form lain sebagai control sub form, biasanya jika bekerja dalam transaksi master-detail.

4. Report digunakan untuk membuat laporan

Report, seperti halnya form, digunakan untuk merepresentasikan hasil olahan data menjadi informasi yang siap di cetak di lembaran kertas.

5. Macro digunakan untuk melakukan satu atau beberapa fungsi.

6. Switchboard digunakan untuk membuat menu utama.

Semua Form dan Report telah selesai, sekarang kita buat Menu Utamanya. Pada Access kita dapat membuat menu utama dengan memakai SwitchBoard

BAB III

PEMBAHASAN

Dengan mengacu pada permasalahan yang di kemukakan pada latar belakang di atas maka dapat di atasi di antaranya dengan mengembangkan aplikasi penyimpanan dan pemintaman bukti slip transaksi dengan microsoft access.

3.1. Analisis Sistem Kerja Yang Berjalan

Sebagai lembaga keuangan, kegiatan bank sehari-hari tidak akan terlepas dari bidang keuangan. Sama seperti halnya pedagang atau perusahaan lainnya, kegiatan pihak perbankan secara sederhana dapat kita katakana adalah membeli uang (menghimpun dana) dan menjual uang (menyalurkan dana) kepada masyarakat umum.

Di Bank Sulut Cabang Bitung kegiatan transaksi debit dan kredit oleh bagian pelayanan nasabah atau teller merupakan operasional harian. Proses kegiatan transaksi nasabah oleh teller ,kemudian secara online informasi transaksi teller di kirim kebagian akuntansi, dalam hal ini teller memberikan inputan berupa informasi nasabah ke bagian akuntansi. Kemudian setelah kegiatan operasional teller close, bukti-bukti slip transaksi di berikan kebagian akuntansi untuk di periksa. Selanjutnya bagian akuntansi print daftar transaksi harian. Kemudian bukti slip transaksi beserta daftar transaksi di berikan pada bagian arsip untuk di periksa kembali, lalu di sortir/susun berdasarkan nomor operasional harian.

Bagian arsip gudang memiliki tanggung jawab besar terhadap bukti slip transaksi yang telah di susun menjadi bukti kas. Penyimpanan bukti kas pada box bedasarkan tanggal dan ukuran penampungan bukti kas. Selanjutnya penyimpanan bukti kas pada box di simpan dalam gudang arsip . Bukti kas di musnahkan kurang lebih setelah 4 tahun. Jadi dalam gudang arsip bukan hanya arsip bukti kas satu tahun,tetapi beberapa tahun sebelum di musnahkan masih di simpan.

Berikut prosedur penyimpanan arsip bukti kas :

A. Memeriksa

Bukti kas diperiksa apakah ada slip transaksi yang masih ada perbaikan dan sudah layak disimpan atau masih dalam pemrosesan. Tanda siap disimpan, biasa disebut juga dengan istilah *relasemark* baik dalam bentuk stempel, paraf, atau tanda file lainnya yang perlu diteliti oleh petugas. Pemeriksaan ini penting karena bilamana terjadi petugas tidak teliti dalam memeriksa dan menyimpan surat yang seharusnya diteruskan atau distribusikan kepada unit lain untuk diproses , maka terjadilah apa yang disebut surat “hilang”. Dengan begini akan timbul kekacauan antar petugas yang saling menyalahkan sewaktu surat ditanyakan pimpinan.



Gambar 6. Pemeriksaan Slip Transaksi

B. Menyortir

Menyortir adalah mengelompokkan bukti kas terlebih dahulu berdasarkan tanggal, nomor operasional untuk memudahkan pekerjaan penyusunan di tempat penyimpanan. Dengan adanya penyortiran, bukti kas disimpan bergiliran kelompok demi kelompok.



Gambar 7. Penyortiran Bukti Slip Transaksi

C. Memberi kode

Mengkode adalah memberi tanda pada bukti kas dan pada box dengan cara menuliskan pada bukti kas dan box. Karna pada bukti kas sudah memiliki kode user jadi gunakan itu, sedangkan pada box harus memberikan kode baru



Gambar 8. Memberi kode

D. Penyimpanan

Dalam proses akhir yaitu proses penyimpanan, dimana bukti kas tadi yang telah di simpan dalam box dapat kita simpan dalam gudang penyimpanan, tentunya harus di kelompokkan berdasarkan urutan tanggal.



Gambar 9. Penyimpanan Bukti Kas Pada Box Arsip

3.2. Identifikasi Masalah

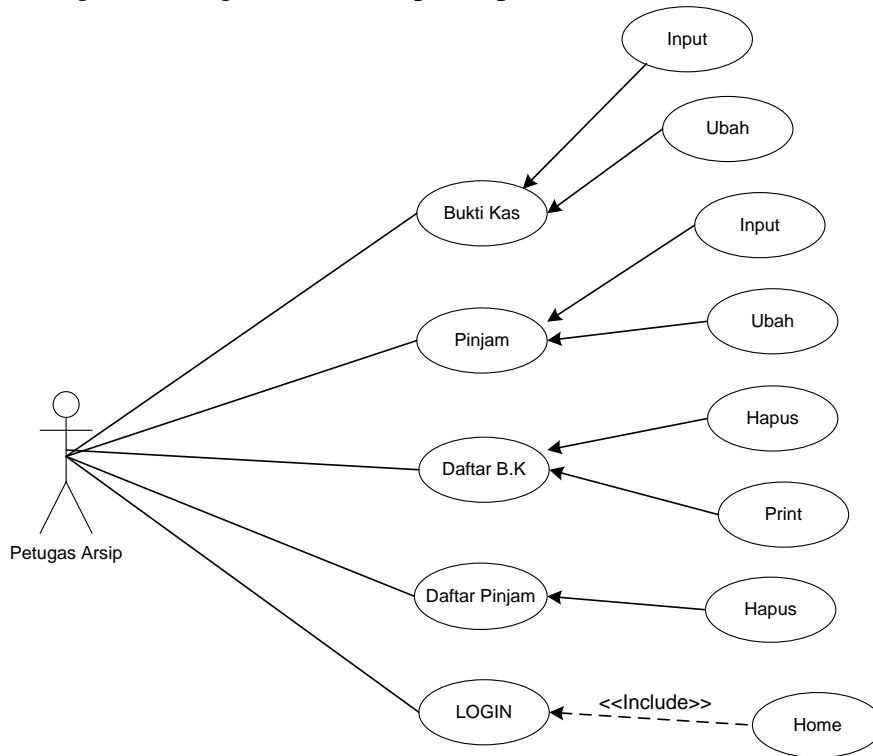
Setelah penulis mengamati sistem kerja dari apa yang penulis temui di PT Bank Sulut Bitung, diperoleh beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Penyimpanan bukti kas yang masih kacau.
- b. Letak penyimpanan bukti kas pada box yang tidak teratur.
- c. Kesulitan dalam pencarian bukti kas.
- d. Tidak ada data tentang bukti kas, sehingga menyulitkan dalam pembuatan laporan bulanan.
- e. Tidak adanya daftar peminjam bukti kas.
- f. Tidak adanya informasi bukti kas dalam box.

3.3. Use Case

- a. Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (behavior) sistem yang akan dibuat.
- b. Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat.
- c. Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Yang ditekankan pada diagram ini adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”.
- d. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (user atau sistem lainnya) dengan sistem.
- e. Use case menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang user.

Berikut gambar diagram use case pada aplikasi :



Gambar 10. Diagram use case

Keterangan gambar diagram use case :

1. Pada gambar diagram use case di atas petugas arsip berinteraksi dengan bukti kas, pinjam, daftar bukti kas, daftar pinjam dan login.
2. Syarat untuk masuk ke menu home harus melewati login.
3. Fungsional input dan ubah dari bukti kas.
4. Fungsional input dan ubah dari pinjam.
5. Fungsional hapus dan print dari daftar bukti kas.
6. Fungsional hapus dari daftar pinjam.

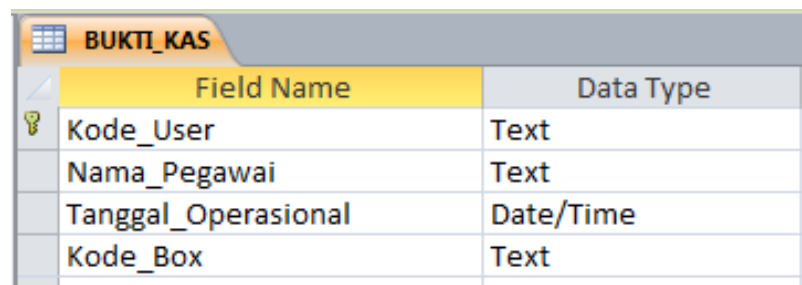
3.4. Perancangan Basis data

Dalam perancangan database ini dengan maksud sebagai tempat penyimpanan data - data yang akan di input oleh admin atau petugas arsip ke sisitem berupa data bukti kas, dan data pinjaman, dalam pembuatan database ini penulis menggunakan Aplikasi Microsoft Access. Berikut perancangan dari tabel – tabel Tersebut.

- a. **Tabel Bukti Kas** berisikan Fild – Fild atau atribut berupa kode user, nama pegawai, tanggal operasional, dank kode box dengan data type dan description dari masing – masing fild tersebut

Tabel 5. Perancangan Tabel Bukti Kas

Fild Name	Data Type	Description
Kode_User	Text	10
Nama_Pegawai	Text	25
Tanggal_Operasional	Date/Time	
Kode_Box	Text	10



Field Name	Data Type
Kode_User	Text
Nama_Pegawai	Text
Tanggal_Operasional	Date/Time
Kode_Box	Text

Gambar 11. Kode User sebagai Primary Keynya

- b. **Tabel Pinjam** berisikan Fild – Fild atau atribut berupa nama, kode user, kode box, tanggal operasional, tanggal pinjam, tanggal kembali dengan data type dan description dari masing – masing fild tersebut.

Tabel 6. Perancangan Tabel Pinjam

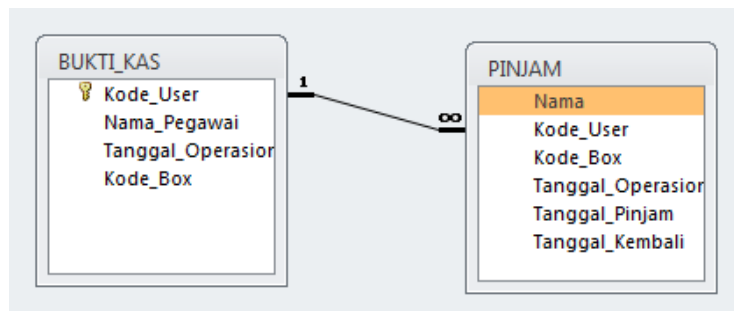
Fild Name	Data Type	Description
Nama	Text	20
Kode_User	Text	10
Kode_Box	Text	10
Tanggal_Operasional	Date/Time	
Tanggal_Pinjam	Date/Time	
Tanggal_Kembali	Date/Time	

Field Name	Data Type
Nama	Text
Kode_User	Text
Kode_Box	Text
Tanggal_Operasional	Date/Time
Tanggal_Pinjam	Date/Time
Tanggal_Kembali	Date/Time

Gambar 12. Kode User sebagai Primary Keynya

Kemudian dari tabel – tabel tersebut harus di buat relasi atau hubungan ke dua tabel tadi dengan maksud agar ketika nanti kita membuat interface tabel-tabel tadi bias saling berhubungan. Berikut gambar relasi/hubungan ke dua tabel tersebut. Relasi pada ke dua tabel yaitu One to Many.

One to Many mempunyai pengertian "Setiap baris data dari tabel pertama dapat dihubungkan ke satu baris atau lebih data pada tabel ke dua



Gambar 13. Relasi Antara tabel Bukti Kas dan Tabel Pinjam

3.5. Pembuatan Form

Form digunakan untuk merepresentasikan ke user atau menerima inputan dari user data-data dalam tabel/query dalam bentuk interface grid, tombol dan lain-lain. Form dalam Access dapat dimasukkan ke dalam form lain sebagai control sub form, biasanya jika kita bekerja dalam transaksi master detail. Untuk mengfungsikan tombol agar berfungsi dengan baik maka di beri source code /coding pada masing-masing button nantinya coding akan di lampirkan

Salah satu interface yang disediakan oleh microsoft untuk mempercantik tampilan microsoft access adalah dengan menggunakan Form. Form dapat dibuat dengan cara Create From in desain view atau Create by using Wizard. Dalam pembuatan form pada Microsoft access kita dapat mendesain form dengan menu-menu seperti gambar berikut ini:



Gambar 14. Menu Desain Pada Microsoft Access

A. Form Bukti Kas

Form bukti kas sebagai interface untuk menginput bukti kas. Dalam form ini di lengkapi dengan button seperti gambar berikut ini :

The image shows a screenshot of a web-based form titled 'BUKTI KAS'. The form has a light blue background and a white header area. In the header, there is a logo on the left, the title 'BUKTI KAS' in the center, and a 'Lihat Daftar' button on the right. The main form area contains four input fields: 'Kode_User' (a dropdown menu), 'Nama_Pegawai' (a text box), 'Tanggal_Operasional' (a date picker), and 'Kode_Box' (a text box). Below the input fields, there are four buttons: 'Tambah', 'Simpan', 'Keluar', and a small blue button with a white arrow pointing right.

Gambar 15. Form Bukti Kas

- Tambah : Untuk menambah record baru
- Simpan : Simpan untuk menyimpan record
- Ubah : Untuk merubah jika ada kesalahan
- Keluar : Untuk keluar dari form bukti kas
- Lihat daftar : Untuk melihat daftar

B. Form Pinjam

Form pinjam sebagai interface untuk menginput peminjam. Dalam form ini, penginputan kode user dan kode box query dari tabel bukti kas dengan kombo box dan di lengkapi dengan button yang sama pada form bukti kas seperti gambar berikut ini.



Gambar 16. Form Pinjam Bukti Kas

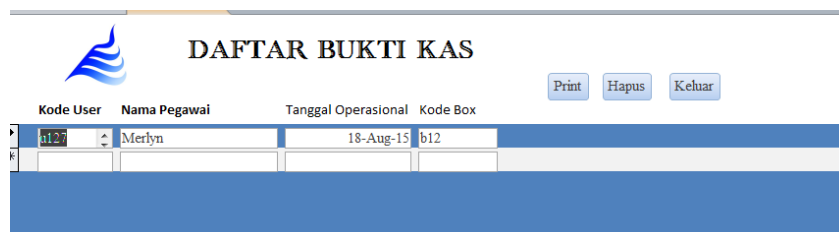
Untuk Mengfungsi kan Combo Box pada Form Input_Pinjam

Kita isi kan perintah pada MySql pada Row Source:

```
SELECT [Nama tabel apa].[Nama atribut] FROM tabel ORDER BY [Atribut];
```

```
Contoh : SELECT [BUKTI_KAS].[Kode_User] FROM BUKTI_KAS ORDER BY [Kode_User];
```

C. Tampilan form daftar bukti kas



Kode User	Nama Pegawai	Tanggal Operasional	Kode Box
b12	Merlyn	18-Aug-15	b12

Gambar 17. Form Daftar Bukti Kas

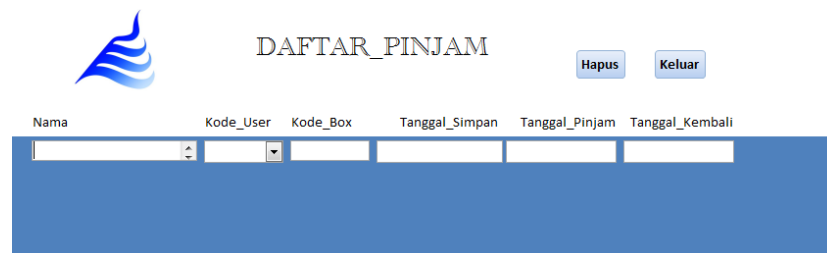
Pada form ini menampilkan daftar bukti kas yang telah di input pada form bukti kas. Beberapa tombol yang di fungsikan pada form daftar bukti kas :

Print : Untuk print daftar bukti kas

Hapus : Untuk menghapus record

Keluar : Untuk keluar dari form

D. Tampilan form daftar pinjam



Gambar 18. Gambar form daftar pinjam

Pada form ini menampilkan daftar peminjam bukti kas yang telah di input pada form pinjam.

E. Form Menu Utama



Gambar 19. Gambar Form Menu Utama

Form Menu Merupakan Halaman utama pada sebuah program yang dimana dalamnya terdapat sub – sub menu untuk kita bisa terhubung ke form yang lain, seperti form bukti kas dan form pinjam.

Pada form menu utama admin atau pengguna yang menggunakannya untuk membuka menu yang ada seperti menu input bukti kas, input pinjam dan quit untuk keluar dari aplikasi.

3.6. Pembuatan menu search dan login

3.6.1 Menu search

Dalam membuat sebuah program di Microsoft Access kadang kita diharuskan untuk membuat Form Pencarian data berdasarkan Criteria Tertentu Contoh untuk tabel bukti kas Kita akan mencari berdasarkan Kode user tersebut, atau kriteria lain seperti tanggal operasional dan lain-lain. Buat Form search seperti gambar berikut ini :



Gambar 20. Form search

3.6.2 Login

Sebuah arsip bersifat rahasia dan penting ,untuk itu di buat login user sebagai security guna untuk menjaga dari pencurian dan pengacauan data informasi. Kegunaan login sendiri adalah agar pengguna dapat masuk dan mengakses accountnya setelah dilakukan validasi yang biasanya berupa username dan password. Sedangkan fungsi password adalah untuk mengecek kecocokan data dengan username yang diinputkan ketika akan melakukan login. Jika password tidak sesuai dengan username yang dimasukkan berdasarkan data yang dicek di dalam database, maka pengguna akan gagal untuk masuk.



Gambar 21. Login Pengguna

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Penyusunan Laporan Studi Kasus ini di dasari pada kegiatan Praktek Kerja Lapangan. Untuk pemecahan masalah yang di temui di lapangan. Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam suatu perusahaan. Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir di dalam tubuh manusia, seperti halnya informasi di dalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya, sehingga terdapat alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagi sebuah perusahaan. Aplikasi penyimpanan dan peminjaman bukti slip transaksi ini diaplikasikan untuk proses kearsipan mencakup penyimpanan, peminjaman bukti kas dan memberikan informasi daftar bukti kas dan daftar pinjam.

Aplikasi penyimpanan dan peminjaman bukti slip transaksi ini digunakan dengan baik sebagai penunjang semua kegiatan kearsipan perusahaan. Aplikasi ini mampu memberikan sedikit kemudahan dan kehematan bagi petugas arsip. Maksud dari kemudahan adalah dengan menggunakan sistem ini, kita akan diberikan kemudahan dalam hal penginputan, pencarian, serta memberikan informasi daftar bukti kas dan daftar pinjam. Sedangkan kehematan disini adalah dengan sistem informasi ini kita bisa menggunakan lebih sedikit tenaga, pikiran dan juga biaya yang diperlukan dalam pengelolaan arsip.

4.2. Saran

Sebagai saran, pada pengembangan selanjutnya oleh instansi yang bersangkutan dan yang terkait dapat kembangkan dengan koneksi internet sehingga laporan bulanan bukti kas dapat langsung di kirim tanpa perlu di print terlebih dahulu, sehingga cakupan kegunaanya dan fungsi menjadi lebih luas dan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi.2014.Memaksimalkan Rumus Dan Fungsi Microsoft Access 2013.Yogyakarta:Andi Yogyakarta Dengan MADCOMS
- [2] Sadeli, Muhammad.2012.Aplikas Bisnis Dengan Access 2010 Untuk Orang Awam.Palembang:Maxicom
- [3] Haryanto,Agus.2003.Membuat Aplikasi Sederhana Dengan Microsoft Access.Jakarta:Ilmu Komputer.com
- [4] <https://thekicker96.wordpress.com/pengertian-database/>
- [5] <http://www.semukan.com/2015/01/perintah-dasar-mysql.html>

Add Record	<pre> OnError Go o Next Macro Name GoToRecord Object Type Object Name Record New Offset If [MacroError]<>0 Then MessageBox Message =[MacroError].[Description] Beep Yes Type None Title End If </pre>
Save Record	<pre> OnError Go o Next Macro Name RunMenuCommand Command SaveRecord If [MacroError]<>0 Then Beep Yes Type None Title End If </pre>
Open Form	<pre> OpenForm Form Nama Nama form View Form Filter Name Where Condition Data Mode Window Mode Normal </pre>
Close Form	<pre> CloseWindow Object Type Object Name Save Prompt </pre>
Delete Record	<pre> OnError Go o Next Macro Name GoToControl Control Name =[screen].[PreviousControl].[Name] ClearMacroError If Not [Form].[NewRecord] Then RunMenuCommand Command DeleteRecord End If </pre>

	<pre> If [From].[NewRecord] And Not [From].[Dirty] Then Beep End If If [From].[NewRecord] And [From].[Dirty] Then RunMenuCommand Command UndoRecord End If If [MacroError]<>0 Then MessageBox Message =[MacroError].[Description] Beep Yes Type None Title End If </pre>
Print	<pre> SelectObject Object Type From Object Name nama form In Database Window Yes RunMenuCommand Command PrintObject SelectObject Object Type From Object Nama =[Sreen].[ActiveForm].[Name] In DataBase Window No </pre>