

## **BAB 18**

### **PERANCANGAN INPUT**

#### **18.1. TUJUAN MERANCANG INPUT**

Kualitas Sistem Input menentukan kualitas sistem Output. Input yang buruk mengundang pertanyaan tentang kepercayaan terhadap keseluruhan sistem.

Kriteria Formulir Input :

1. Keefektifan, yaitu tampilan layar input mampu menyediakan tujuan yang diharapkan sistem informasi.
2. Ketepatan, yaitu memastikan penyelesaian yang sesuai.
3. Mudah Digunakan, yaitu tampilan layar input jelas dan tidak terlalu memakan waktu untuk menguraikannya.
4. Konsistensi, yaitu tampilan layar input dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya memiliki format yang sama.
5. Kesederhanaan, yaitu menjaga agar rancangan yang sama dibuat rapi, teratur dalam sebuah cara yang tetap tertuju pada perhatian pengguna.

#### **18.2. MERANCANG FORMULIR YANG BAIK**

Formulir merupakan perangkat penting untuk mengendalikan aliran kerja. Formulir juga merupakan kertas atau cadangan yang menghendaki orang untuk mengisi tanggapan dalam suatu cara yang baku.

Formulir mendapatkan dan menangkap informasi dari anggota organisasi yang akan selalu menjadi input bagi komputer. Dengan kata lain, Formulir adalah sumber dokumen.

Tujuan Merancang :

1. Membuat penyelesaian input yang mudah dan efisien.
2. Menjamin input akan memenuhi tujuan yang diharapkan.
3. Menjamin penyelesaian yang tepat.
4. Membuat tampilan layar yang menarik.
5. Membuat input yang tidak rumit.
6. Membuat tampilan layar dan formulir yang konsisten

Membentuk formulir yang menarik adalah tahap terakhir, tetapi tidak mengurangi pentingnya bentuk menarik tersebut. Bentuk formulir yang menarik dengan penerapan teknik yang tepat dapat membuat pengguna seperti masuk di dalamnya dan mendorong penyelesaian pengisian.

Formulir yang rapi, bersih, teratur, dan logis, penggunaan huruf yang berbeda, kategori yang dipisahkan, jenis huruf dan ketebalan merupakan elemen-elemen yang berguna, sehingga pengguna merasa aman dan mengisi formulir secara benar.

#### **Membuat Formulir Mudah Diisi**

Formulir yang baik tergantung pada biaya dari waktu yang dibutuhkan pengguna untuk mengisinya secara manual dan mengisinya ke dalam sistem informasi.

Solusi : **Tampilan Layar Input (komputerisasi)**

Syarat : penguncian data oleh pengguna, terutama bila menggunakan jaringan (pengguna hanya dapat mengakses tampilan input yang benar-benar dibutuhkan)

Aliran Formulir :

- ✓ Membuat suatu formulir dengan arus yang sesuai dapat meminimalkan waktu dan usaha yang dilakukan oleh pengguna dalam menyelesaikan formulir.
- ✓ Formulir harus dapat mengalir dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah.
- ✓ Aliran yang tidak logis memakan waktu lebih banyak dan akan membuat frustrasi.
- ✓ Formulir yang meminta pengguna mengisi langsung ke bagian bawah menunjukkan aliran yang buruk.

Tujuh bagian sebuah Formulir :

1. Judul (*Header*) → baris, kotak, tabel
2. Identifikasi dan akses → tanggal, halaman
3. Instruksi
4. Badan (*Body*)
5. Verifikasi
6. Total
7. Komentar

### **Memenuhi Tujuan yang Telah Dibat**

Formulir dibuat untuk melayani satu atau banyak tujuan dalam pencatatan, pemrosesan, penyimpanan, dan mendapatkan informasi, tergantung kebutuhan pengguna.

Solusi : **Formulir khusus**

Penggunaan formulir khusus hendaknya harus bijaksana, karena pembuatannya memakan waktu yang tidak sedikit, karena berbeda kebutuhan.

### **Memastikan Penyelesaian yang Tepat**

Tingkat kesalahan akan turun drastis, apabila pemasukan input untuk pertama kalinya dapat membantu penyelesaian.

Konsep : **Program Development Process**

Perancangan yang dilakukan secara manual merupakan antisipasi agar pemasukan data pada tampilan input benar-benar dapat menghasilkan penyelesaian.

## **18.3. TAMPILAN LAYAR YANG BAIK**

Merancang Tampilan Input Yang Baik :

- Memiliki kemampuan membuat satu aplikasi yang dapat menampung seluruh kebutuhan pengguna dalam Sistem Informasi.
- Melekatkan obyek-obyek yang diinginkan, menu toolbar dengan tepat.
- Mendukung basis data.
- Mendukung pembuatan laporan.
- Mendukung proses perhitungan
- Memiliki kemampuan proses pengiriman otomatis (jaringan).
- Menjamin keamanan data.

Tiga bagian utama Tampilan Layar :

1. Judul (*Header*)
2. Badan (*Body*)
3. Komentar / Petunjuk untuk Menggunakan Fungsi Kunci

Tampilan Layar Yang Menarik :

- ✓ Mempermudah pergerakan → scrolling
- ✓ Menggunakan kotak dialog
- ✓ Menggunakan video baik, kursor berkedip
- ✓ Menggunakan tipe, ukuran huruf
- ✓ Menggunakan warna yang tepat

Perlengkapan Karakter :

- Field dilindungi (*database*)
- Field tidak dilindungi (semua pengguna)
- Field / Atribut Lompatan (pilihan)