



PERTEMUAN 6

ANALISA PERANCANGAN INPUT & OUTPUT

PERANCANGAN OUTPUT

Output adalah informasi yang dikirim kepada para pengguna melalui sistem informasi dapat berupa hardcopy atau softcopy, melalui internet, ekstranet, atau world wide web.

Tujuan yang harus dicapai penganalisis sistem saat merancang output :

1. Merancang output untuk tujuan tertentu
2. Membuat output bermanfaat bagi para pengguna
3. Mengirimkan jumlah output yang tepat
4. Menyediakan distribusi output yang tepat
5. Menyediakan output yang tepat waktu
6. Memilih metode output yang paling efektif

PERANCANGAN OUTPUT

Tipe output :

1. Output internal
2. Output eksternal

Mengatur tata letak isi output :

Cara penggambaran bagan tata letak printer :

1. Bentuk dari literal dapat ditulis apa adanya
2. Nilai suatu data yang berasal dari suatu field atau variabel ditunjukkan oleh bentuk edit-mask
3. Nomor dapat digunakan sebagai acuan nilai data di kamus data output



PERANCANGAN OUTPUT

Panah kebawah menunjukan cara penggambaran spasi di bagan tata letak printer, yaitu :

1. Spasi tunggal
2. Spasi dua/lebih
3. Dengan baris tertentu
4. Kombinasi percetakan

PERANCANGAN OUTPUT

Langkah-langkah untuk menyiapkan prototipe output berbasis layar :

1. Menentukan kebutuhan akan laporan tersebut.
2. Menentukan pengguna.
3. Menentukan item-item data yang dimasukan
4. Mengestimasi ukuran laporan secara keseluruhan
5. Judul laporan
6. Nomor halaman
7. Memasukan tanggal persiapan laporan
8. Memberi label setiap kolom data secara tepat.
9. Menentukan data-data variabel
10. Menunjukan tempat baris-baris kosong
11. Mengulas laporan-laporan prototipe

PERANCANGAN OUTPUT

Petunjuk untuk merancang layar :

1. Buat layar yang sederhana
2. Buat presentasi layar tetap konsisten
3. Fasilitasi gerakan pengguna di antara layar
4. Ciptakan suatu layar yang menarik

PERANCANGAN OUTPUT

Bentuk Laporan

1. Laporan berbentuk tabel

a. Notice Report

Notice report merupakan bentuk laporan yang memerlukan perhatian khusus. Laporan ini harus dibuat sesederhana mungkin, tetapi jelas, karena dimaksudkan supaya permasalahan permasalahan yang terjadi tampak dengan jelas sehingga dapat langsung ditangani.

b. Equiposed Report

Laporan ini biasanya digunakan untuk maksud perencanaan. Dengan disajikannya informasi yang berisi hal-hal bertentangan, maka dapat dijadikan sebagai dasar di dalam pengambilan keputusan

PERANCANGAN OUTPUT

c. Variance Report

laporan ini menunjukkan selisih (variance) antara standar yang sudah ditetapkan dengan hasil kenyataannya atau sesungguhnya

d. Comparative Report

Isi dari laporan ini adalah membandingkan antara satu hal dengan hal yang lainnya. Misalnya pada laporan rugi/laba atau neraca dapat dibandingkan antara nilai-nilai elemen tahun berjalan dengan tahun-tahun sebelumnya.

PERANCANGAN OUTPUT

2. Laporan Berbentuk Grafis

a. Garis

Pada bagan garis (line chart), variasi dari data ditunjukkan dengan suatu garis atau kurva

b. Batang

Nilai-nilai data dalam bagan batang (bar chart) digambarkan dalam bentuk batang-batang vertikal ataupun batang-batang horisontal.

c. Pastel

Bagan pastel (pie chart) merupakan bagan yang berbentuk lingkaran menyerupai kue pastel (pie). Tiap tiap potong dari pie dapat menunjukkan bagian dari data.



PERANCANGAN INPUT

Merupakan awal dimulainya proses informasi. Bahan mentah dari informasi adalah data yang terjadi dari transaksi-transaksi yang dilakukan oleh organisasi.

Formulir adalah perangkat penting untuk mengendalikan aliran kerja dan digunakan untuk menangkap (capture) data yang terjadi sering juga disebut Dokumen Dasar.

PERANCANGAN INPUT

Tujuan perancangan input :

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 dan formulir yang menarik
5. Membuat input yang tidak rumit
6. Membuat tampilan layar dan formulir yang konsisten

PERANCANGAN INPUT

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dari dokumen dasar.

1. Fungsi dokumen dasar
 1. Dapat menunjukan macam dari data
 2. Dapat dicatat dengan jelas, konsisten dan akurat
 3. Bertindak sebagai pendistribusian data
 4. Membantu pembuktian terjadinya transaksi
 5. Dapat digunakan sebagai back up



PERANCANGAN INPUT

2. Petunjuk merancang dokumen dasar
 - a. Kertas yang digunakan
 - b. Ukuran dari dokumen dasar
 - c. Warna yang digunakan
 - d. Judul dokumen dasar
 - e. Nomor dokumen dasar
 - f. Nomor urut dokumen dasar
 - g. Nomor dan jumlah halaman
 - h. Spasi



PERANCANGAN INPUT

- i. Pembagian area
- j. Membuat Caption, yaitu box caption, yes no check off caption, horizontal check off caption, blocked spaces caption, scannable from caption
- k. Instruksi dalam dokumen dasar

PERANCANGAN INPUT

Empat garis pedoman untuk merancang formulir

1. Membuat formulir mudah diisi, yaitu dengan memperhatikan aliran formulir, pengelompokan tujuh bagian sebuah formulir, pembuatan judul.
2. Memastikan bahwa formulir akan memenuhi tujuan yang telah dibuat
3. Membuat formulir yang memastikan penyelesaian tepat.
4. Buatlah formulir yang menarik

PERANCANGAN INPUT

3. Cara mengurangi masukan

ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengurangi jumlah masukan, cara yang dapat dilakukan adalah :

- a. Menggunakan kode
- b. Data yang relatif konstan yang disimpan di file induk
- c. Jam dan tanggal dapat diambil dari sistem
- d. Rutin perhitungan dilakukan oleh sistem.



STUDI KASUS RANCANGAN DOKUMEN INPUT & OUTPUT

Rancangan dokumen input & output untuk analisa kebutuhan sistem informasi perpustakaan:

Dokumen Masukan:

1. Formulir Pendaftaran Anggota
2. Data Buku

Dokumen Keluaran:

1. Kartu Anggota
2. Laporan Peminjaman & Pengembalian Buku



RANCANGAN INPUT DI SCREEN

Perpustakaan

Dashboard (current)

Data Buku

Data Anggota

Transaksi Peminjaman

Laporan

Logout

Halo, ▾

Dashboard

12
Jumlah Buku

View Details →

10
Jumlah Anggota

View Details →

0
Jumlah Transaksi

View Details →

0
Peminjaman Selesai

View Details →

Buku

Pemrograman dan Hack Android
untuk pemula dan adva

Tersedia

JavaScript uncover

Tersedia

24 Jam Belajar FrameWork

Dipinjam

Mikrokontroler

Dipinjam

Anggota Terbaru

Zaenal Abidin

Laki-Laki

Hisbu Utomo

Laki-Laki

Mus Dalifa

Perempuan

Twie Andrawati

Perempuan

Indah Riana

Perempuan

Peminjaman Terakhir

Tgl. Transaksi

Tgl. Pinjam

Tgl. Kembali

Total

Lihat Semua Transaksi →



STUDI KASUS RANCANGAN DOKUMEN INPUT & OUTPUT

RANCANGAN INPUT FORM ANGGOTA

Anggota Baru

Nama Anggota

Password

Ulangi Password

Jenis Kelamin

- ☐ Laki-Laki
☐ Perempuan

No Telp

Alamat

Email

Simpan

STUDI KASUS RANCANGAN DOKUMEN INPUT & OUTPUT

RANCANGAN INPUT DATA BUKU

Buku Baru

Kategori

-Pilih Kategori-



Judul Buku

Pengarang

Penerbit

Tahun Terbit

hh / bb / tttt

ISBN

Jumlah Buku

Lokasi

Status Buku

Tersedia



Gambar

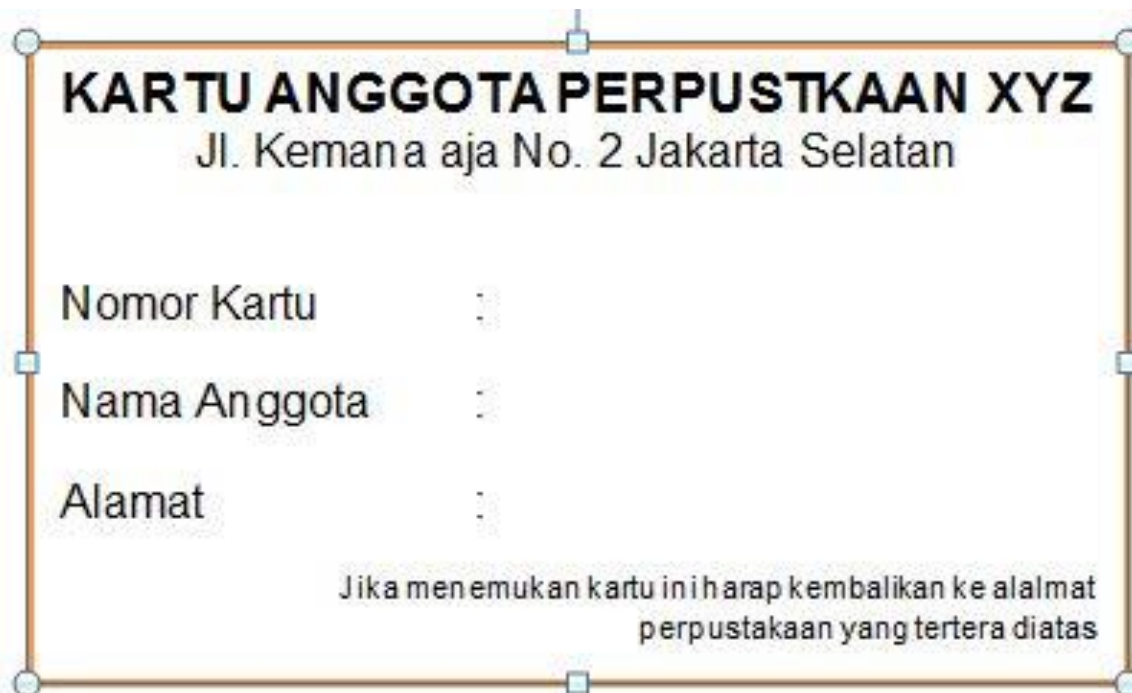
Telusuri...

Tidak ada berkas dipilih.

Simpan

STUDI KASUS RANCANGAN DOKUMEN INPUT & OUTPUT

RANCANGAN OUTPUT KARTU ANGGOTA



KARTU ANGGOTA PERPUSTAKAAN XYZ
Jl. Kemana aja No. 2 Jakarta Selatan

Nomor Kartu :

Nama Anggota :

Alamat :

Jika menemukan kartu ini harap kembalikan ke alamat
perpustakaan yang tertera diatas

STUDI KASUS RANCANGAN DOKUMEN INPUT & OUTPUT

RANCANGAN OUTPUT LAPORAN PEMINJAMAN DAN PENGEMBALIAN BUKU

No	Nama Anggota	Judul Buku	Tgl. Pinjam	Tgl. Kembali	Denda / Hari	Tgl. Dikembalikan	Total Denda	Status Buku
1	Eva Irfianingsih	Public Speaking	16/07/2018	18/07/2018	Rp. 25,000	20/07/2018	Rp. 50,000 ,-	Kembali
2	Tiwie Andrawati	Membongkar Rahasia Web Master lagi	23/07/2018	27/07/2018	Rp. 100,000	-	Rp. 0 ,-	Belum Kembali
3	Eva Irfianingsih	Mahir Bahasa Inggris	10/07/2018	13/07/2018	Rp. 100,000	13/07/2018	Rp. 0 ,-	Kembali
4	Ifqoh Permatasari	Pemrograman dan Hack Android untuk pemula dan adva	16/07/2018	19/07/2018	Rp. 100,000	-	Rp. 0 ,-	Belum Kembali

Tugas 6

- Perwakilan kelompok (ditunjukkan bergiliran) mempresentasikan tugas dari pertemuan sebelumnya (pertemuan 5)
- Tugas 6: Mahasiswa membuat **rancangan dokumen input dan output**, dan membuat **rancangan tampilan program input dan output**
- Ketentuan: Tugas dibuat menggunakan Ms. Word kemudian dikirim ke email dosen max 1 hari sebelum pertemuan 7