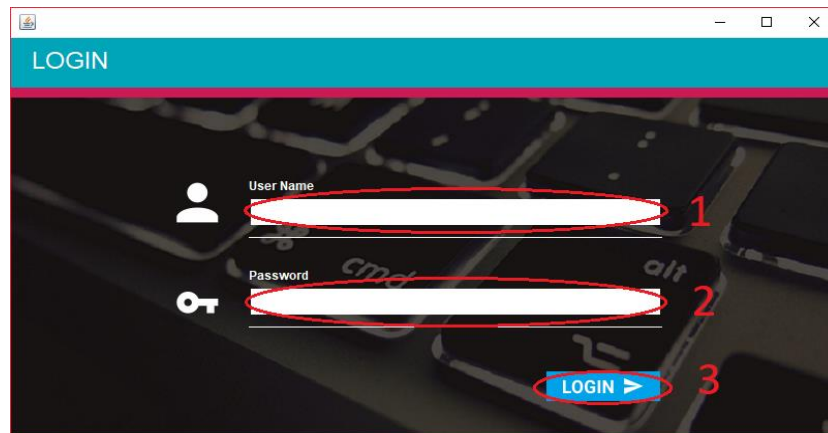


BANTUAN

1. CARA LOGIN

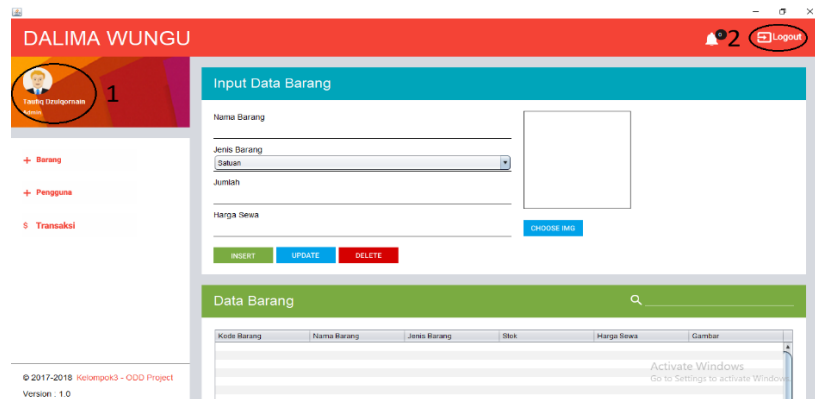
A screenshot of a web application's login page. The page has a teal header with the word "LOGIN" in white. Below the header, there is a dark background with a faint image of a keyboard. On the left, there are two icons: a person icon for the "User Name" field and a key icon for the "Password" field. Both fields are white text boxes. A red circle with the number "1" is around the "User Name" field. Another red circle with the number "2" is around the "Password" field. A third red circle with the number "3" is around a blue "LOGIN" button with a right-pointing arrow. The button is located at the bottom right of the form.

Gambar di atas yaitu merupakan form login yaitu yang berguna untuk mengakses aplikasi. Untuk dapat mengakses aplikasi tersebut kita harus memiliki akun yaitu berupa akun **Admin** atau akun **Kasir**.

Adapun tahap=tahap untuk login yaitu dengan cara:

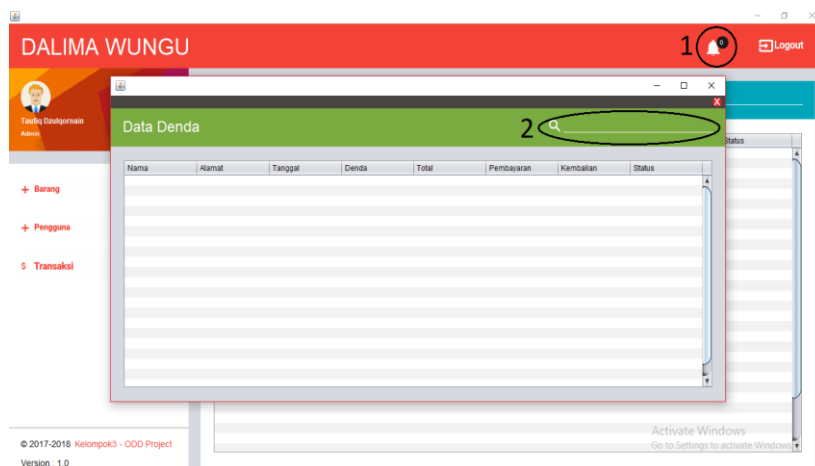
- 1.1 Tahap awal yaitu masukan username pada kolom username pada nomer 1 seperti gambar yang tertera di atas.
- 1.2 Lalu masukan password pada kolom password pada nomer 2 seperti gambar yang telah tertera di atas.
- 1.3 Tahap terakhir yaitu klik tombol login pada nomer 3 seperti contoh pada gambar.

2. Id Pengguna, Tombol Logout, Notifikasi Denda



Gambar di atas yaitu merupakan tampilan awal setelah login menggunakan akun admin.

- 2.1 Pada gambar di atas yang dilingkari bernomor 1 yaitu merupakan identitas (foto pengguna, nama, dan jabatan) dari pengakses aplikasi.
- 2.2 Dan sedangkan pada nomor 2 yaitu berupa tombol logout yaitu yang berfungsi sebagai keluar dari aplikasi tersebut.



Pada gambar di atas yaitu merupakan dari form notifikasi denda.

- 2.3 Pada gambar di atas yang bertanda nomor 1 yaitu tombol notifikasi denda yaitu yang berfungsi untuk memberitahukan bahwa konsumen tersebut memiliki denda.
- 2.4 Dan sedangkan pada nomor 2 yaitu berfungsi untuk mencari barang.

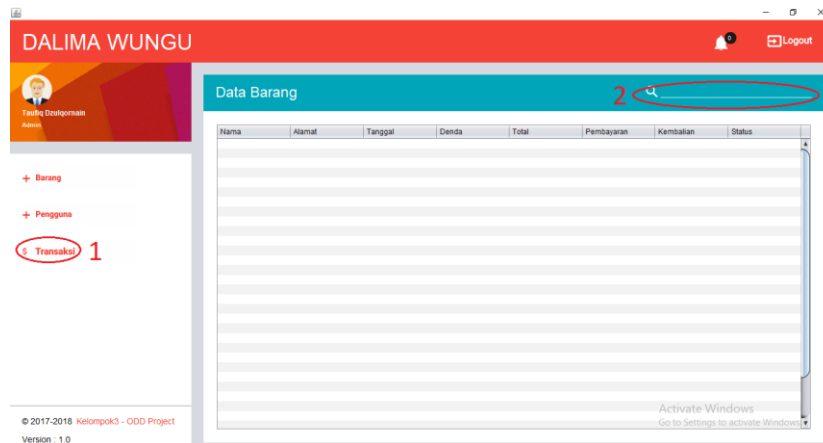
3. Cara Menambahkan Barang

The screenshot displays the 'DALIMA WUNGU' application interface. On the left is a sidebar with navigation links: '+ Barang' (1), '+ Pengguna', and '\$ Transaksi'. The main area is titled 'Input Data Barang' and contains several input fields: 'Nama Barang' (2), 'Jenis Barang' (3), 'Jumlah' (4), and 'Harga Sewa' (5). There are three buttons at the bottom: 'INSERT' (6), 'UPDATE' (7), and 'DELETE' (8). To the right of the input fields is an image upload area (9) with a 'CHOOSE IMG.' button (10). Below the input form is a table titled 'Data Barang' (11) with columns: 'Kode Barang', 'Nama Barang', 'Jenis Barang', 'Stok', 'Harga Sewa', and 'Gambar'. The table is currently empty. The footer shows '© 2017-2018 Kelompok3 - OOD Project' and 'Version : 1.0'.

From di atas yaitu form penambahan barang baru dalam daftar barang yang aka di pesan oleh konsumen. Adapun tahap – tahap dalam menambahkan barang yaitu sebagai berikut :

- 3.1 Tahap awal yaitu klik tombol **+Barang** lalu akan masuk ke form penambahan barang baru;
- 3.2 Lalu isi lah kolom **Nama Barang** seperti pada gambar di atas yang bernomer 2;
- 3.3 selanjutnya yaitu klik **Combo box** seperti pada gambar di atas yang bernomor 2 lalu akan muncuk pilihan **Satuan** atau **set** lalu pilih salah satunya;
- 3.4 Masukkan jumlhah barang yang tersedia;
- 3.5 Lalu masukan juga harga barang yaitu dengan format *tanpa titik(.) dan Rp.*
Misal harga kaos yaitu sebesar seratus ribu rupiah jadi utuk memasukan nominal tersebut yaitu **100000**;
- 3.6 Sedangkan pada 9 yaitu berfungsi sebagai menampilkan gambar dan jika ingin memasukan gambar yaitu dengan cara klik pada nomer 10 lalu pilih gambar sesuai di mana foto yang akan di unggah;
- 3.7 Fungsi dari tombol **Insert** yaitu berfungsi memasukan ke form **Data Barang**;
- 3.8 Fungsi dari tombol **Update** yaitu untuk mengganti data pada barang baik merubah dari nama sampai mengganti foto profil dari barang tersebut;
- 3.9 Sedangkan pada tombol **Delete** sediri yaitu untuk menghapus semua dari kolom yang telah anda isikan;
- 3.10 Pada nomer 11 yaitu untuk mencari nama barang pada form **Data Barang**.

4. Tambah Pengguna

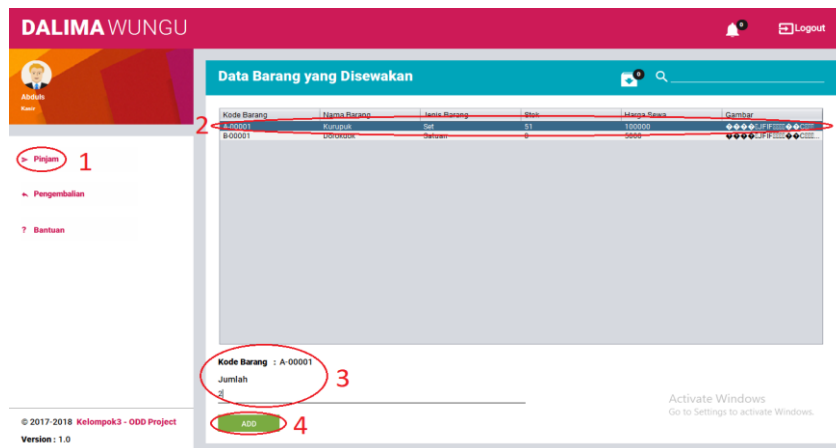


Pada gambar di atas yaitu merupakan form dari Data transaksi, yang berupa dari data – data barang yang telah di insert dari **+pengguna**.

4.1 Pada gambar di atas yang bernomer 1 yaitu merupakan tombol yang akan menunjukan ke form data barang;

4.2 Sedangkan pada nomer 2 yaitu berupa pencarian pada data transaksi.

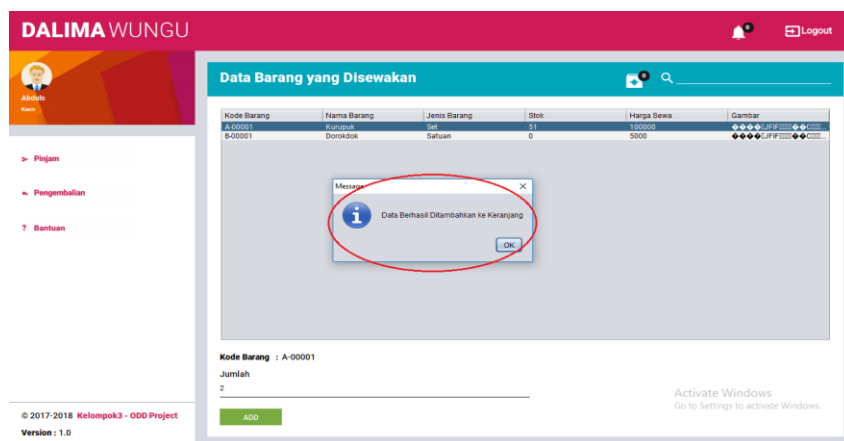
5. Cara sewa



Pada gambar di atas yaitu merupakan dari form kasir meminjam barang.

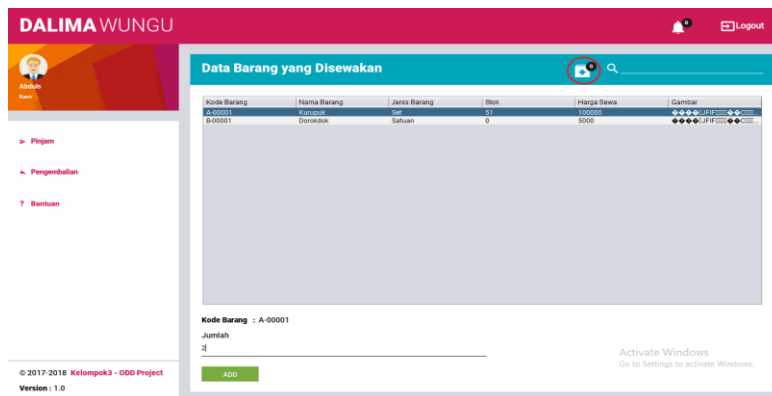
Adapun langkah - langkah untuk meminjam barang yaitu :

- 5.1 Pertama yaitu klik button **pinjam** pada gambar yang bertanda nomer 1;
- 5.2 Lalu klik barang yang mau di pesan seperti pada gambar di atas pada nomer 2, lalu masukan jumlah barang seperti pada gambar di atas bernomer 3;
- 5.3 lalu klik tombol **add**;



- 5.4 jika selesai maka akan muncul pemberitahuan seperti tanda lingkaran merah pada gambar di atas.

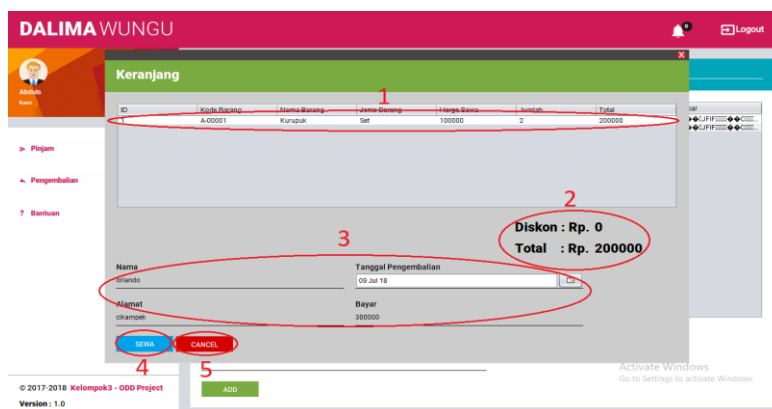
6. Keranjang Pesanan



Gambar di atas merupakan tombol keranjang pesanan, yaitu yang berfungsi untuk menampilkan pesanan – pesanan dari konsumen.

Adapun tahap – tahapnya yaitu :

6.1 Klik tombol keranjang pada gambar atas yang dilingkari;



Setelah itu akan muncul form keranjang pada gambar seperti atas.

- 6.2 Pada gambar yang bertanda nomer 1 yaitu merupakan data barang sewaan;
- 6.3 Sedangkan pada nomer 2 yaitu berupa diskon dan total harga barang, Total diskon akan muncul apabila konsumen meminjam pakaian set 10 buah maka akan mendapatkan diskon Rp.20.000.
- 6.4 Pada nomer 3 yaitu merupakan data dari peminjam barang yang berupa nama, alamat, tanggal pemesanan, dan total pembayaran.
- 6.5 Pada nomer 4 yaitu merupakan tombol **sewa** barang, sedangkan pada nomer 5 yaitu tombol **cancel** yang berguna untuk membatalkan pesanan.

7. Struk

DALIMA WUNGU Logout

Struk

Nama : orlando
Alamat : cikampek 1

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Harga Dasar	Jumlah	Sub Total
A-00001	Kunpuuk	Set	100000	2	200000

3

Tanggal Pinjam : 2018-07-06
Tanggal Pengembalian : 2018-07-09

4

Diskon : Rp. 0
Total : Rp. 200000
Kembalian : Rp. 100000

5

© 2017-2018 Kelompok3 - OOD Project
Version : 1.0

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Pada gambar di atas yaitu merupakan form **Struk** dari tanda bukti sewa, Struk tersebut akan muncul apabila mengklik tombol sewa pada form keranjang pesanan

- 7.1 Di struk terdapat nama dan alamat dari peminjam dari barang seperti pada gambar di atas yang bernomer 1;
- 7.2 nomer 2 yaitu merupakan barang yang di sewa;
- 7.3 pada nomer 3 yaitu merupakan tanggal pinjam dan pengemaliam dari barang;
- 7.4 dan sedangkan nomer 4 yaitu diskon, total pembayaran, dan kembalian dari total pembayaran;
- 7.5 Jika selesai tinggal klik tombol **Cetak** pada nomer 5.

Coffee Title
Coffee SubTitle

Nome ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce auctor purus gravida arcu aliquam mattis. Donec et nulla libero, ut varius massa. Nulla sed turpis elit. Etiam aliquet mauris a ligula hendrerit in auctor leo lobortis.

Nama : orlando
Alamat : cikampek

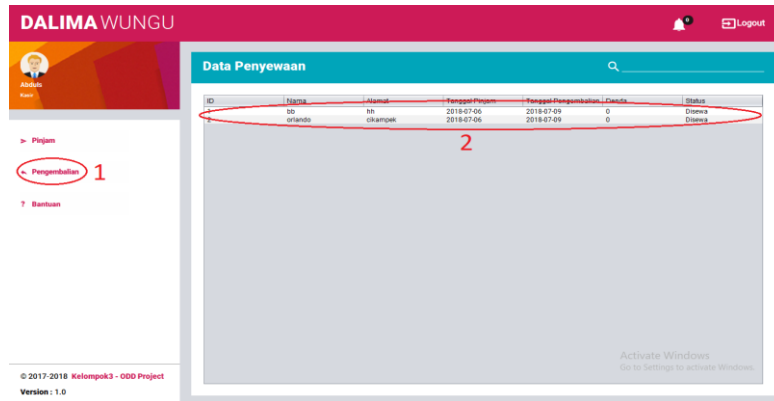
Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Jumlah	Sub Total
A-00001	Kunpuuk	Set	2	200000.0

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Page 1 of 1

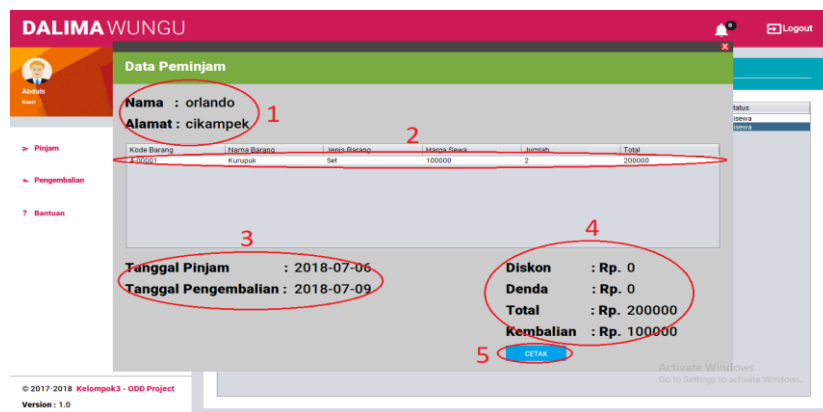
Tampilan dari struk

8. Pengembalian



Gambar di atas yaitu merupakan form pengembalian barang.

- 8.1 Pada gambar di atas yang bernomor 1 yaitu merupakan tombol **pengembalian** barang;
- 8.2 Sedangkan pada nomor 2 yaitu merupakan data dari peminjam, apabila di klik dari salah satu konsumen maka akan tampil seperti gambar di bawah :



- Pada nomor 1 yaitu merupakan nama dan alamat;
- nomor 2 yaitu merupakan barang yang di sewa;
- nomor 3 yaitu merupakan tanggal peminjaman dan tanggal pengembalian;
- dan sedangkan pada nomor 4 yaitu merupakan diskon, denda (denda akan di hitung perhari Rp.10.000), total, dan kembalian;
- nomor 5 yaitu tombol cetak struk.