

# OUTLINE PERANCANGAN PROGRAM

**Mahasiswa TIDAK Melakukan Riset/ PKL tetapi WAJIB Melakukan OBSERVASI**

Ada 2 jenis pilihan outline Perancangan Program, yaitu:

1. Perancangan Program-Bisnis
2. Perancangan Program Games/ IoT/ Augmented Reality

---

**Bentuk Outline Tugas Akhir Perancangan Program - Bisnis**  
**Program Studi Sistem Informasi jenjang Diploma Tiga (D.III)**  
**Universitas Bina Sarana Informatika**

---

**Kode Outline** : 145  
**Nama Outline** : Perancangan Program(Web/Mobile)  
**Bukti Riset** : Surat Keabsahan Data  
**Metode Pengerjaan** : Individu

**Luaran** :

- Publikasi Artikel Ilmiah	: Disarankan
- Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	: Disarankan
- Buku	: Disarankan
- Karya	: Laporan Tugas Akhir (Wajib)
- Berita Acara Serah Terima Karya	: Disarankan

**Bentuk Outline :**

Lembar Judul Tugas Akhir  
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas akhir  
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah  
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir  
Lembar Pedoman Penggunaan Hak Cipta  
Lembar Konsultasi Tugas Akhir

Kata Pengantar  
Lembar Abstraksi  
Daftar Isi  
Daftar Simbol  
Daftar Gambar  
Daftar Tabel  
Daftar Lampiran

**BAB I PENDAHULUAN**  
1.1. Latar Belakang Masalah  
1.2. Tujuan dan Manfaat  
1.3. Metode Penelitian  
1.4. Ruang Lingkup

**BAB II LANDASAN TEORI**  
2.1. Konsep Dasar Program  
2.2. Tools Program

**BAB III PEMBAHASAN**

- 3.1. Hasil Observasi Atau Literasi Proses Bisnis Sejenis
- 3.2. Analisis Kebutuhan
- 3.3. Rancangan Dokumen
- 3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)
- 3.5. *Logical Record Structure* (LRS)
- 3.6. Spesifikasi File
- 3.7. Pengkodean
- 3.8. Spesifikasi Program
- 3.9. Spesifikasi Sistem Komputer
- 3.10. Implementasi
- 3.11. Pengujian Unit

#### BAB IV PENUTUP

- 4.1. Kesimpulan
- 4.2. Saran

#### DAFTAR PUSTAKA

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

Lampiran A Dokumen Masukan Program

Lampiran B Dokumen Keluaran Program

#### CATATAN :

1. Contoh yang di tuliskan dalam penjelasan Outline Perancangan Program Bisnis hanyalah sebagai bantuan gambaran saja. Pembahasan ERD, LRS dan lain-lain tetap disesuaikan dengan **buku referensi atau jurnal** yang dipergunakan oleh mahasiswa sebagai referensi dalam pembuatan Tugas Akhir.
2. Mahasiswa diharuskan melakukan observasi **bukan riset/PKL sehingga tidak memerlukan surat keterangan riset/ PKL**. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan bisnis proses yang berlangsung pada satu objek dengan objek lainnya untuk **menghasilkan inovasi/ pembaharuan pada sistem yang dibuat**. Mahasiswa diwajibkan untuk melampirkan dokumen bukti wawancara dalam kuisioner.
3. Judul Tugas Akhir yang dibuat tidak perlu mencantumkan nama tempat observasi.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Berisikan alasan pemilihan judul TA, dengan cara menguraikan dan menjelaskan permasalahan yang diangkat oleh penulis.

#### **Contoh Latar Belakang Masalah :**

Menurut UU No. 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian, industri adalah kegiatan ekonomi yang mengelola bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan atau barang jadi menjadi barang dengan nilai lebih tinggi untuk penggunaannya. Hasil penelitian sebelumnya (En & Suryandi, 2013) “PT. X, telah menerapkan internal struktur control dengan hasil proses pengiriman bahan baku tepat waktu dan mengoptimalkan pasasokan bahan baku di PT. X ” . (Imroatus Sholikhah, Mahmud Sairan, 2017) “ menggunakan metode *waterfall* dengan hasil karyawan lebih terbantu untuk mengelola data barang, *supplier* dan *customer* dalam pendataan, mengelola pembukuan transaksi pembelian dan penjualan, serta memberikan laporan yang lebih rinci kepada pemilik”. (Aprilliah, Ningsih, Ariyanti, Haryati, 2019) “menggunakan metode *waterfall* dengan hasil melakukan pengolahan data informasi pengeluaran dan pemasukan kas dengan efektif dan efisiensi, sehingga diharapkan akan menghasilkan suatu informasi yang lebih baik dengan sistem yang terkomputerisasi”.(Gunawan, 2013)“Visual Basic.Net bahwa penelitian ini dimana hasil analisa dan perancangan yang dilakukan dapat membantu kegiatan-kegiatan dalam perusahaan tersebut agar lebih baik di dalam aspek untuk waktu mendatang .”

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, maka penulis melakukan riset pada PT. Masato Catur Coating, prosedur-prosedur yang terdapat didalamnya masih belum terkomputerisasi sehingga dalam menjalankan transaksinya masih ditemui kesalahan-kesalahan seperti dalam pencatatan data barang, data *supplier* yang tidak terdokumentasi dengan baik, pencatatan transaksi pembelian dan penerimaan barang yang kurang efisien, pembayaran *invoice* yang sering terlewat karena tidak terdokumentasi dengan baik, serta pembuatan laporan-laporan setiap bulannya. Dengan diterapkannya sistem yang berjalan saat ini beresiko terjadinya tindakan manipulasi data karena pencatatan transaksi manual tingkat keamanannya masih rentang, sehingga hasil yang didapat kurang cepat dan akurat. Berdasarkan masalah yang disebutkan diatas dan hasil penelitian sebelumnya penulis mengusulkan permasalahan tersebut menjadi tema pembuatan Tugas Akhir ini. Penulis berharap agar prosedur-prosedur yang akan dijalankan yang selama ini yang belum terkomputerisasi, sudah terkomputerisasi agar mendapatkan hasil yang seoptimal mungkin sehingga tidak terjadi kesalahan-kesalahan dalam menjalankannya.

**Judul tidak perlu dicantumkan dalam latar belakang tetapi digantikan dengan rumusan masalah. Referensi jurnal dimasukkan dalam latar belakang sebagai pendukung masalah atau solusi yang di bahas oleh penulis.**

### 1.2. Tujuan dan Manfaat

Penulis membuat dua alinea yang menguraikan tentang tujuan pembuatan TA dan manfaat penulisan TA. Tujuan penulisan TA lebih mengarah pada apa yang ingin dicapai dari penulisan TA. Sedangkan manfaat Penulisan TA terbagi atas **manfaat untuk penulis, manfaat untuk objek penelitian, dan manfaat untuk pembaca.**

## **CONTOH Tujuan dan Manfaat :**

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem absensi dan penggajian guru yang sedang berjalan saat ini.
2. Merancang sistem informasi absensi dan penggajian guru pada sekolah tersebut agar menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.
3. Agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh instansi sebagai referensi dasar untuk mengambil solusi dari permasalahan yang ada..

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis  
Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Manfaat untuk objek penelitian
  - a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
  - b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses absensi dan administrasi penggajian.
3. Manfaat untuk pembaca  
Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi absensi dan penggajian sehingga lebih optimal <dan lain-lain>

### **1.3. Metode Penelitian**

Menjelaskan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penyusunan TA.

**Contoh Pengembangan Perangkat Lunak : (Metode yang digunakan boleh menggunakan metode lain, contoh :Agile, RAD, dll, dan wajib menunjukkan referensi ilmiah (jurnal, buku, dll) mengenai metode pengembangan perangkat lunak yang diambil)**

#### **A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (sommerville, 2007:66) yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan  
Tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem.
2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak  
Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, representasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan interaksi antar objek di dalam kelas.
3. Implementasi  
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program.

#### **B. Teknik pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA adalah :

1. Observasi  
Menjelaskan tentang kegiatan observasi yang dilakukan meliputi : tempat atau bagian yang diobservasi.
2. Wawancara  
Menjelaskan kegiatan wawancara terhadap responden yang terkait dengan topik TA.
3. Studi Pustaka  
Menjelaskan tentang studi pustaka yang dilakukan untuk mendukung proses komputerisasi sistem.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Adalah batasan masalah yang akan dibahas dalam TA yang penulis buat. Batasan ini bertujuan untuk alur atau rel dari TA yang dibuat. Batasan dibuat dengan awal mula permasalahan sampai dengan penyelesaian yang dicapai (misal : proses pengolahan master data (data barang, data supplier, dan lain-lain), sampai dengan pembuatan laporan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dipahami).

## BAB II LANDASAN TEORI

### (Contoh landasan teori berbasis Desktop)

#### 2.1. Konsep Dasar Program

Menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan judul TA yang dibuat (dari setiap kata yang diangkat sebagai judul). Penulisan definisi ini diikuti dengan mencantumkan nama penulis dan buku dari mana definisi tersebut dikutip (sesuaikan dengan petunjuk penulisan kutipan).

##### Contoh teori konsep dasar program :

- A. Program  
Menjelaskan tentang Program
- B. Bahasa Pemrograman  
Menjelaskan tentang bahasa pemrograman yang digunakan misal : VB, Delphi, Foxpro dan lain-lain.
- C. Basis Data  
Menjelaskan tentang definisi basis data dan aplikasi basis data yang digunakan pada program yang dibangun.
- D. Model Pengembangan Perangkat Lunak  
Menjelaskan model pengembangan water fall (air terjun).

#### 2.2. Tools Program

Menjelaskan tools program yang digunakan dan cantumkan referensinya:

- A. **Enterprise Relationship Diagram (ERD)**  
Menjelaskan tentang ERD, komponen ERD dan LRS
- B. **Pengkodean**  
Digunakan untuk mengklasifikasikan data, yang dimasukkan kedalam komputer ataupun untuk mengambil bermacam-macam informasi. Kode dapat terbentuk dari kumpulan angka, huruf atau simbol lainnya.  
Ada beberapa macam tipe kode antara lain Kode Mnemonik (*Mnemonic Code*), Kode Urut (*Sequential Code*), Kode Blok Urut (*Block Code*), Kode Chipper, Kode Subset Digit-Signifikan, Urutasn Kode Sederhana.
- C. **HIPO (Hierarchy Input Proses Output)**
  - 1. Pengertian
  - 2. Tingkatan diagram HIPO
- D. **Diagram Alir Program (Flowchart)**
  - 1. **Pengertian**  
*Flowchart* atau bagan alir merupakan suatu alat yang digunakan dalam membuat suatu algoritma. Diagram alur (*flowchart*) dapat menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma, yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.
  - 2. **Bentuk Flowchart**
    - a. Program *Flowchart*
    - b. Sistem *Flowchart*
  - 3. **Teknik pembuatan**
    - a. *General Way*
    - b. *Iteration Way*

**E. Implementasi dan Pengujian Unit**

Menjelaskan tentang implementasi dan pengujian menggunakan *black box testing*.

**(Contoh landasan teori berbasis Web/Mobile)**

**2.1. Konsep Dasar Web**

Menjelaskan tentang teori yang berhubungan dengan judul TA yang dibuat (dari setiap kata yang diangkat sebagai judul). Penulisan definisi ini diikuti dengan mencantumkan nama penulis dan buku dari mana definisi tersebut dikutip (sesuaikan dengan teknis penulisan).

**Contoh teori konsep dasar program :**

- A. Website  
Menjelaskan tentang definisi internet, website dan aplikasi berbasis web (seperti: web browser, web server dan lain sebagainya).
- B. Bahasa Pemrograman  
Menjelaskan tentang bahasa pemrograman yang digunakan misal : Java, PHP, HTML, JQuery dan lain-lain.
- C. Basis Data  
Menjelaskan tentang definisi basis data dan aplikasi basis data yang digunakan pada website yang dibangun.
- D. Model Pengembangan Perangkat Lunak  
Menjelaskan model pengembangan water fall (air terjun).

**2.2. Teori Pendukung**

- A. Struktur Navigasi  
Menjelaskan tentang struktur navigasi.
- B. *Enterprise Relationship Diagram*  
Menjelaskan tentang definisi ERD, komponen ERD, derajat *relationship*, LRS dan lain-lain.
- C. Implementasi dan Pengujian Web  
Menjelaskan tentang implementasi dan pengujian menggunakan *black box testing*.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Hasil Observasi Atau Literasi Proses Bisnis Sejenis**

Uraikan proses bisnis hasil observasi atau literasi.

Contoh:

##### **1. Prosedur Barang Masuk**

Bagian gudang memeriksa stok barang, apabila stok barang kurang dari standard maka bagian gudang mengadakan surat permohonan pengadaan barang ke bagian pembelian. Selanjutnya bagian pembelian membuat PO ke supplier. Selanjutnya supplier mengirimkan barang sesuai dengan PO dan Barang diterima oleh bagian gudang. Kemudian bagian gudang melakukan pengecekan apakah barang yang dikirim sesuai dengan pesanan atau tidak, jika tidak sesuai atau ada yang rusak maka dilakukan retur. Bagian gudang menandatangani surat tanda terima.

##### **2. Prosedur Barang Keluar**

Bagian produksi merequest ke bagian gudang dengan mengajukan permohonan permintaan barang. Bagian gudang melakukan pengecekan apakah barang yang diminta tersedia atau tidak. Jika tersedia maka bagian gudang akan membuat surat keluar barang.

##### **3. Prosedur Pembuatan Laporan**

Bagian gudang membuat laporan stok barang setiap bulan dan diserahkan ke manajer.

#### **3.2. Analisis kebutuhan**

Menguraikan gambaran tentang bagaimana prosedur dari sistem yang menjadi topik penulisan ada yang disesuaikan dengan ruang lingkup dari TA yang dibuat. Sebaiknya prosedur ini dibuat dalam uraian per- sub-prosedur atau per-bagian disertai dengan bagian-bagian dan dokumen yang dibutuhkan pada sistem tersebut (analisis kebutuhan).

#### **3.3. Rancangan Dokumen**

##### **A. Rancangan Dokumen Masukan (Input)**

Menguraikan secara rinci setiap rancangan dokumen masukan yang digunakan dalam sistem dengan uraian parameter-parameter dokumen tersebut dengan parameter-parameter dokumennya sebagai berikut :

- |    |              |   |                           |
|----|--------------|---|---------------------------|
| 1. | Nama Dokumen | : | <<sebutkan nama dokumen>> |
|    | Fungsi       | : | .....                     |
|    | Sumber       | : | .....                     |
|    | Tujuan       | : | .....                     |
|    | Media        | : | .....                     |
|    | Jumlah       | : | .....                     |
|    | Frekuensi    | : | .....                     |
|    | Bentuk       | : | Lihat Lampiran A          |

##### **B. Rancangan Dokumen Keluaran (Output)**

Menguraikan secara rinci setiap rancangan dokumen keluaran yang digunakan dalam sistem dengan uraian parameter-parameter dokumen tersebut dengan parameter-parameter dokumennya sebagai berikut :

- |    |               |         |
|----|---------------|---------|
| 1. | Nama Dokumen: | .....   |
|    | Fungsi        | : ..... |
|    | Sumber        | : ..... |
|    | Tujuan        | : ..... |
|    | Media         | : ..... |
|    | Jumlah        | : ..... |

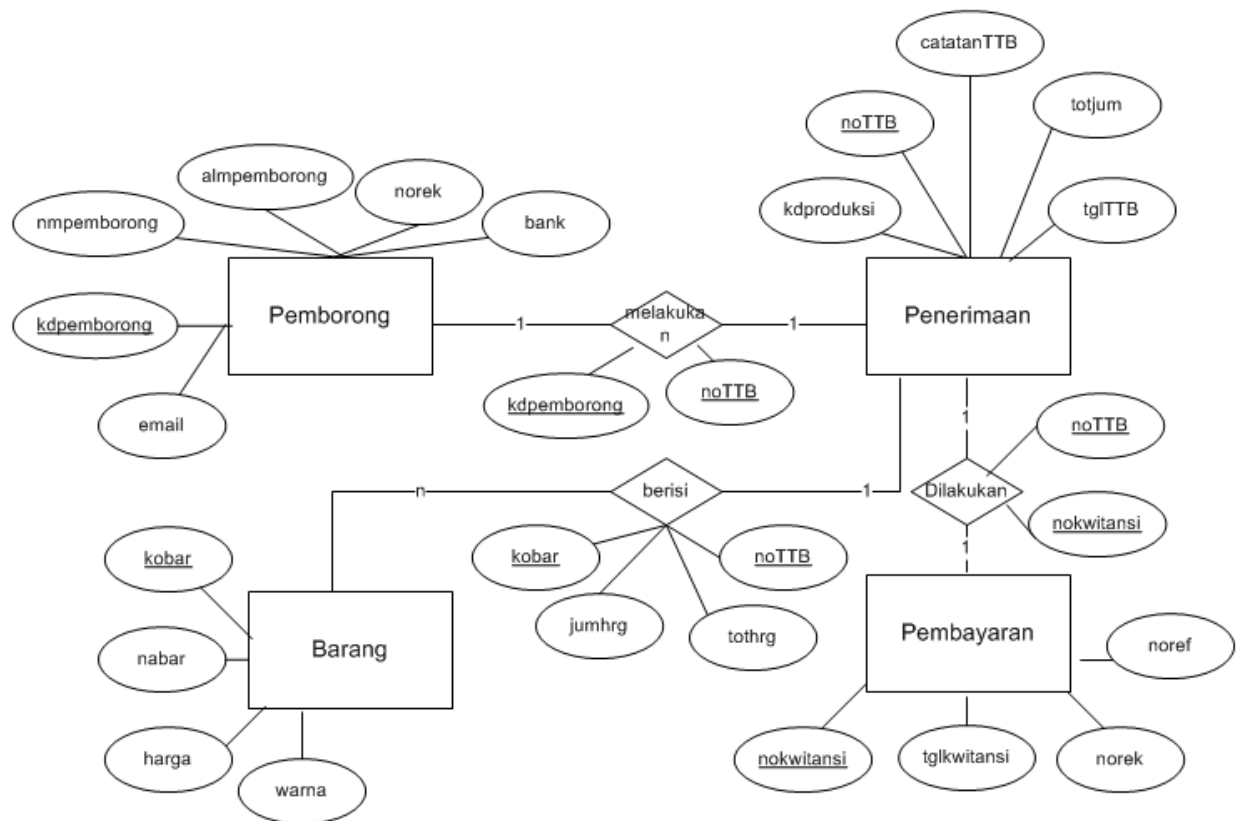


Frekuensi : .....  
Bentuk : Lihat Lampiran B

### 3.4. Entity Relationship Diagram (Desktop/Web/Mobile)

Perancangan basis data menghasilkan pemetaan tabel-tabel yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

#### A. Entity Relationship Diagram Contoh ERD



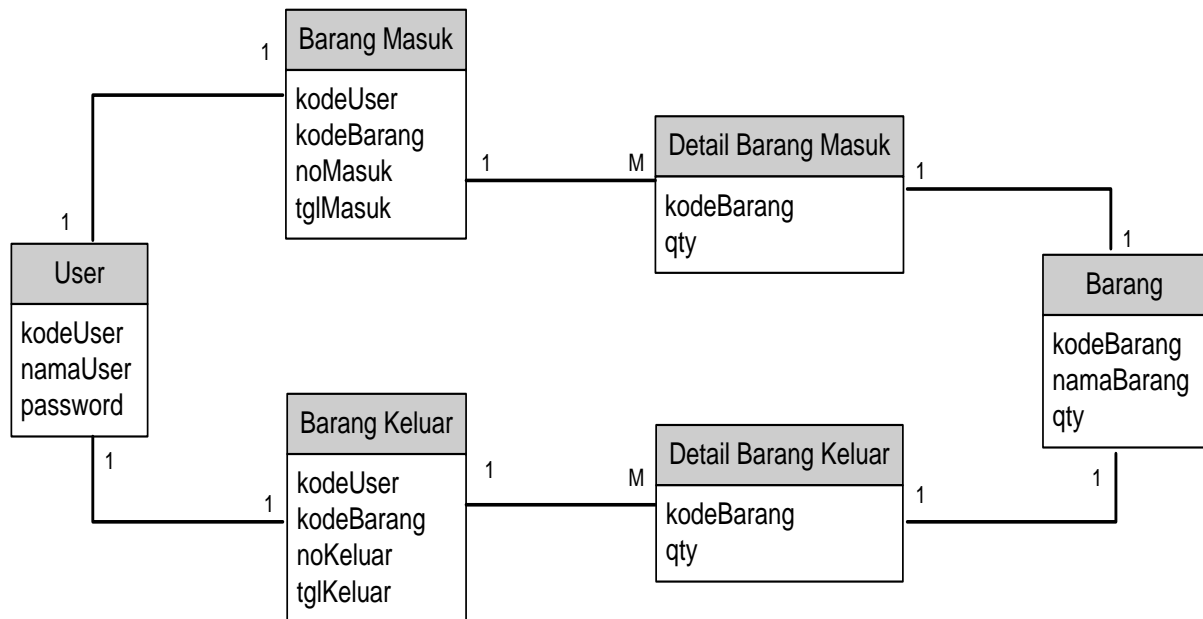
**Gambar III.1**  
**Entity Relationship Diagram Persediaan Barang**

#### CATATAN:

Penggambaran ERD diatas hanyalah contoh dalam pembuatan Tugas Akhir harap disesuaikan dengan buku referensi atau karya ilmiah yang digunakan.

## F. LRS (*Logical Record Structure*)

### Contoh LRS



**Gambar III.2**  
**Logical Record Structure Persediaan Barang**

### CATATAN:

Penggambaran LRS diatas hanyalah contoh dalam pembuatan Tugas Akhir harap disesuaikan dengan buku referensi atau karya ilmiah yang digunakan.

## 3.5 Spesifikasi File

### 1. Spesifikasi *File* Barang

Nama <i>File</i>	: Barang Masuk
Akronim	: Barang
Fungsi	: Menyimpan data barang
Tipe <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Index Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: <i>Random</i>
Media	: <i>Hard Disk</i>
Panjang <i>Record</i>	: 44 <i>Byte</i>
Kunci <i>Field</i>	: Kodebarang
Software	: <i>Xampp</i>

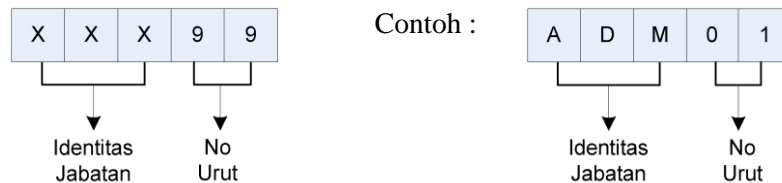
**Tabel III.3**  
**Spesifikasi *File* Daftar Harga**

No	Elemen Data	Akronim	Tipe	Panjang	Keterangan
1.	Kode Barang	kodebarang	<i>Char</i>	6	<i>Primary Key</i>
2.	Nama Barang	namabarang	<i>Varchar</i>	30	
3.	Quantitiy	Qty	<i>Int</i>	8	

### 3.6. Pengkodean

#### 1. Id Pengguna

Setiap pengguna harus memiliki id masing-masing sehingga dapat membatasi hak akses dari masing-masing pengguna, diantaranya terdiri dari:



Ket :

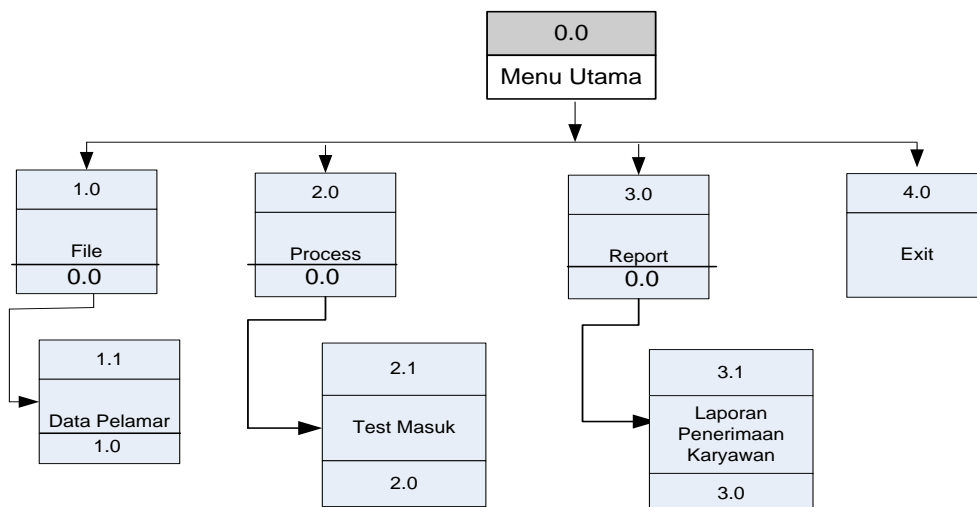
ADM = Untuk identitas Administrasi

01 = No urut administrasi adalah Satu

### 3.7. Spesifikasi Program

(Contoh Spesifikasi Program Berbasis Desktop)

#### A. HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*)

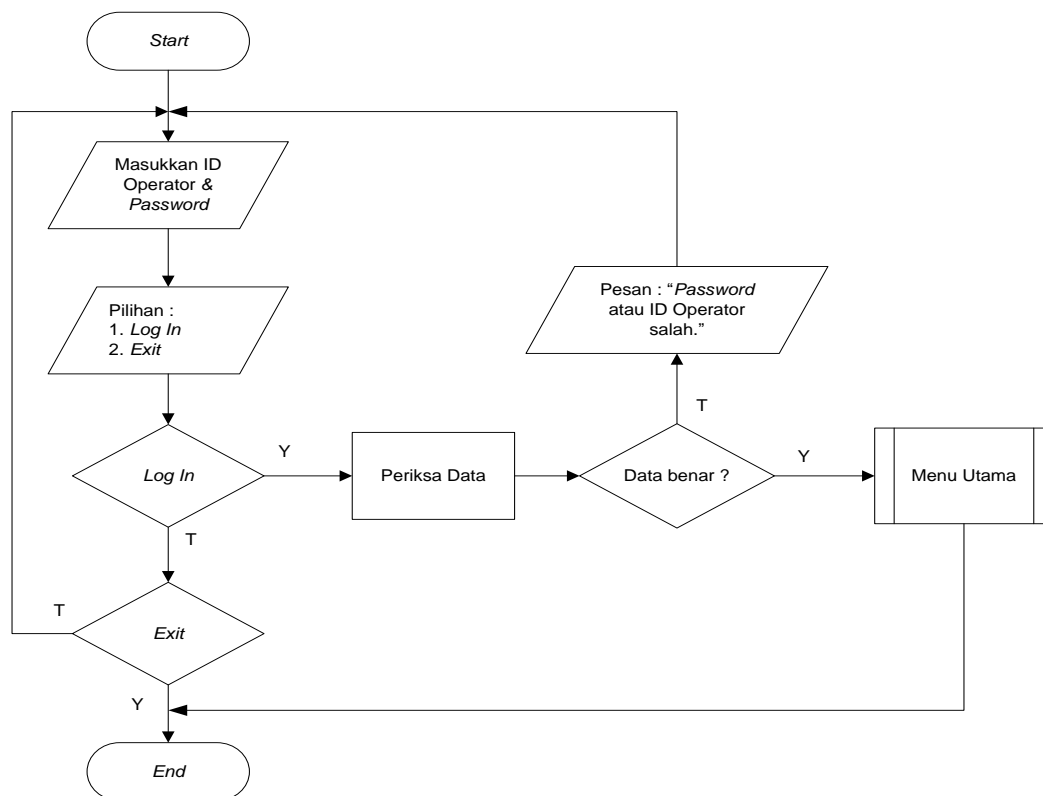


**Gambar III.3.**  
**Diagram Hierarki Input Proses Output**

#### CATATAN:

Penggambaran Diagram HIPO diatas hanyalah contoh dalam pembuatan Tugas Akhir harap disesuaikan dengan buku referensi atau karya ilmiah yang digunakan.

## B. Flowchart



Gambar III.4 Flowchart Form Log In

<<dan seterusnya>>

### CATATAN:

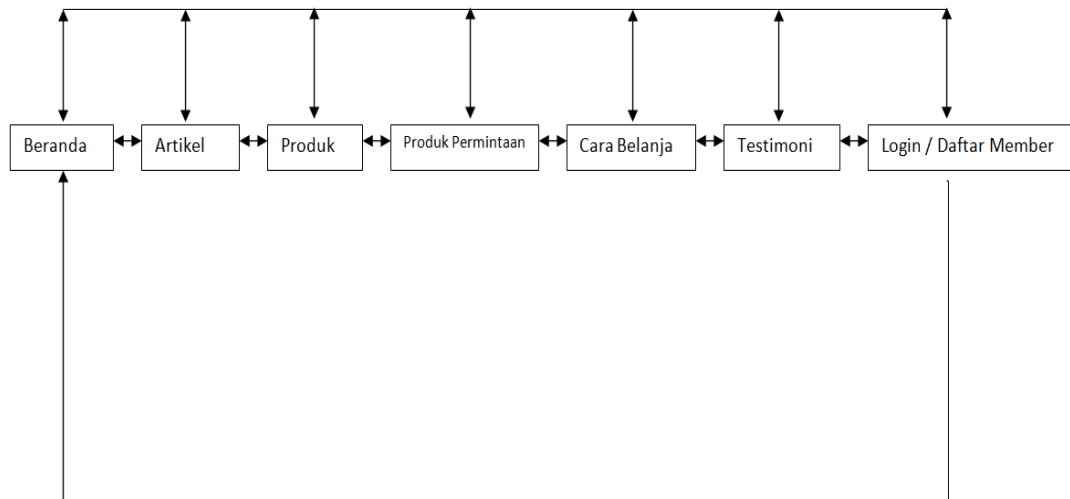
Pengambaran Flowchart diatas hanyalah contoh dalam pembuatan Tugas Akhir harap disesuaikan dengan buku referensi atau karya ilmiah yang digunakan.

## 3.8. (Contoh Spesifikasi Program Berbasis Web /Mobile)

### Struktur Navigasi

#### A. Struktur Navigasi Halaman Index (halaman utama)

Pada halaman index menggunakan struktur navigasi *non linier* karena pada rangkaian beranda, artikel, produk, produk Permintaan, cara belanja, testimoni, *login member* dan daftar *member* dapat diakses secara acak atau tidak terurut.



**Gambar III.5.**  
**Struktur Navigasi Index (*Menu Utama*)**

<<dan seterusnya>>

**CATATAN:**

**Penggambaran Struktur Navigasi diatas hanyalah contoh dalam pembuatan Tugas Akhir harap disesuaikan dengan buku referensi atau karya ilmiah yang digunakan.**

- B. Struktur Navigasi Halaman Member
- C. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung

**3.9. Spesifikasi Sistem Komputer**

**CONTOH**

**1. Spesifikasi *Hardware***

**A. *Server***

- 1) *CPU*
  - (a) *Processor Pentium® Core 2 Duo*
  - (b) *RAM DDR2 4 GB*
  - (c) *Hard Disk 500 GB*
- 2) *Mouse*
- 3) *Keyboard*
- 4) *Monitor* dengan resolusi layar minimum 1024x768
- 5) *Koneksi internet* dengan kecepatan 2 *Mbps*.

**B. *Client***

- 1) *CPU*
  - (a) *Processor Pentium® 4*
  - (b) *RAM DDR2 1GB*
  - (c) *Hard Disk 20 GB*
- 2) *Mouse*
- 3) *Keyboard*
- 4) *Monitor* dengan resolusi layar minimum 1024x768
- 5) *Koneksi internet* dengan kecepatan 56 *kbps*.

## 2. Spesifikasi Software

### A. Server

- 1) Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows* atau *Linux (Ubuntu, Fedora, dll)*.
- 2) *Aplikasi bundle web server* seperti: *Xampp, WampServer, php2triad* yang terdiri dari beberapa komponen, diantaranya:
  - a) Aplikasi *Apache Server v2*
  - b) Aplikasi *PHP Server v5*
  - c) Aplikasi *MySQL Server v5*
  - d) Aplikasi *phpMyAdmin v3*
- 3) *Aplikasi Web Lihatr* seperti *Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, Google Chrome*.

### B. Client

- 1) Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows* atau *Linux (Ubuntu, Fedora, dan lain-lain)*.
- 2) Aplikasi *web browser* seperti *Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, Google Chrome*.

## 3.10. Implementasi

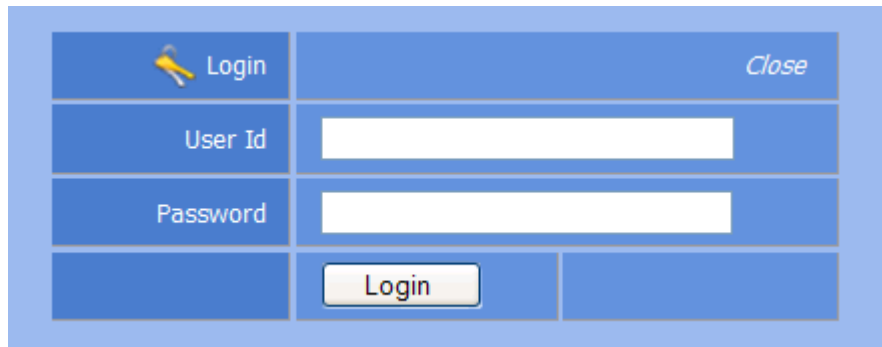
### A. Implementasi Rancangan Form / Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka pada aplikasi elearning berdasarkan hasil rancangan antar muka.

#### Contoh Implementasi Antar Muka :

##### 1. Halaman Login Admin

*Administrator* harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat menggunakan modul-modul yang tersedia. Jika login berhasil, maka menu-menu yang sesuai dengan kategori *user* tersebut akan ditampilkan.



Login	Close
User Id	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
	Login

##### 2. <<dan seterusnya>>

## 3.11. Pengujian Unit

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

#### Contoh Pengujian Unit :

##### A. Pengujian Terhadap Form Login

**Tabel III.4**  
**Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Login**

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	User Id dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	<i>User Id</i> : (kosong) <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “User Id dan password tidak dikenal”	Sesuai harapan	Valid
2.	Mengetikkan user ID dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol login	<i>User ID</i> : 1001 <i>Password</i> : (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “User Id dan password tidak dikenal”	Sesuai harapan	Valid
3.	User ID tidak diisi (kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	<i>User Id</i> : (kosong) <i>Password</i> : 1998-03-31	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “User Id dan password tidak dikenal”	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada user ID atau password kemudian klik tombol login	<i>User ID</i> : 1001 (benar) <i>Password</i> : 1998-03-31 (salah)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “User Id dan password tidak dikenal”.	Sesuai harapan	Valid
5.	Mengetikkan user ID dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login	<i>User ID</i> : 1001 (benar) <i>Password</i> : 1998-03-31 (benar)	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian langsung menampilkan menu utama.	Sesuai harapan	Valid

## BAB IV PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berisi tentang uraian perubahan system yang telah dilakukan untuk menjawab masalah yang di tuliskan di latar belakang masalah (Bab 1).

### 4.2. Saran

Menguraikan saran yang mendukung keberhasilan dari implementasi program yang diusulkan serta pengembangan ke arah yang akan datang.

Contoh Lampiran Rancangan Dokumen: (Lampiran A dan B)

### Lampiran A

### Dokumen Masukan Program

Tambah Tamu

NIK :

Nama :

Jenis Kelamin

--Pilih Jenis Kelamin--

Alamat :

No Telpn :

Email :

Asal Instansi/Institusi/Perusahaan :

Jabatan:

Bertemu Dengan :

Keperluan :

--Silahkan Pilih Keperluan--

Ambil Gambar

Capture



## LAPORAN TAMU

### TANGGAL 16 FEBRUARI 2021 s/d 16 Februari 2021

No	Nik/Nama	Alamat	Instansi	Email	Jabatan	Jenis Kelamin	Keperluan	Tanggal	Jam Masuk	Jam Keluar	Ketemu
1	6101012802780006 hendri	Dinas Kesehatan Prov. Kalbar Jl. AA Hadi No. D20 Pontianak	Dinkes Prov. Kalbar	hendri_windy@yahoo.com	staf	Laki-laki	Konsultasi/ Koordinasi Pelaksanaan Pengadaan Langsung	16 February 2021	13:35:18	<span style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">Check Out</span>	Gusti Sudirman Prasetia, SKM
2	6171011401870005 Hary Sumarwibowo	Jl. Wonobaru Gg. Wonodadi 3	UPT-PMHP	arvidanish@gmail.com	Staff	Laki-laki	Konsultasi/ koordinasi tentang Pengelolaan SPSE	16 February 2021	13:21:33	14:13:39	Yogi Purwandi Jadmiko, A.Md
3	6171033008870010 wendy agus fatjrin	jltetu gg.permata griya no.b3 kel.sui jawi dalam kec.pontianak barat	cv.multi prima komputindo	wendyagusfatjrin.waf@gmail.com	direktur	Laki-laki	Registrasi dan Verifikasi Akun Penyedia di SPSE	16 February 2021	09:40:45	11:27:05	Amir Riswan Junaidi, S.Kom, M.Hut
4	6106011002700002 ferry suryanata	jalan m. hambal no.3. pontianak	Dinas Perkebunan Prov. Kalbar	suryanataferry@gmail.com	Kasi GUDDPI	Laki-laki	Konsultasi/ koordinasi tentang Pengelolaan PBJ	16 February 2021	08:58:25	11:27:02	Gusti Sudirman Prasetia, SKM