



# LOMBA KOMPETENSI SISWA (LKS) SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN TINGKAT PROVINSI JAWA BARAT TAHUN 2023

## KISI-KISI

### Bidang Lomba

**Bidlom IT Software Solutions for Business**



**MERDEKA  
BELAJAR**



## PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT DINAS PENDIDIKAN

Jalan Dr. Radjiman No. 6 Telp. (022) 4264813 Fax. (022) 4264881

Website : [disdik.jabarprov.go.id](http://disdik.jabarprov.go.id)

e-mail:

[disdik@jabarprov.go.id](mailto:disdik@jabarprov.go.id) / [sekretariatdisdikjabar@gmail.com](mailto:sekretariatdisdikjabar@gmail.com)

BANDUNG - 40171


## 1 Form Login

## 2 Form Admin / Log Activity

[illegible]

### 3 Kelola Form User

Admin



Kelola User

Kelola Laporan

Logout

Kelola User

Tipe User

Gudang

Nama

Gudang1

Telepon

0812345

Alamat

bandung

Username

Gudang1

Password

Gudang1

Tambah

Edit

Hapus

Cari user

Id_user	Tipe_user	Nama_user	Alamat	Telepon
2	Gudang1	Gudang1	bandung	0812345
3	Kasir1	Kasir1	bandung	0812312
4	Kasir2	Kasir2	cimahi	0812987

### 4 Kelola Form Laporan

Admin



Kelola User

Kelola Laporan

Logout

Laporan Penjualan

Tanggal Awal

03/03/2023

Tanggal Akhir

03/03/2023

Filter

ID Transaksi	Tanggal Transaksi	Total Pembayaran	Nama Kasir
TR001	Senin,06/04/03	Rp. 20.000	Jhon Doe
TR002	Senin,06/04/03	Rp. 20.000	Jhon Doe
TR003	Senin,06/04/03	Rp. 20.000	Jhon Doe

Rp. 25.000

Rp. 20.000

Rp. 15.000

Rp. 10.000

Rp. 5.000

RP.0

13/02/2022

15/02/2022

16/02/2022

17/02/2022

18/02/2022

19/02/2022


20/02/2022

Omset

Generate

## 5 Kelola Form Barang (Gudang)

### GUDANG



### KELOLA BARANG

Logout

### Kelola Barang

Kode Barang  
fan01

Nama Barang  
Fanta Strawberry

Expired Data  
02/06/2023

Jumlah Barang  
100

Satuan  
Botol

Harga Per Satuan  
Rp. 20.000

TambahEditHapus


Tabel Stock Barang

Cari nama barang

ID Barang	Kode Barang	Nama Barang	Expired Data	Jumlah	Satuan	Harga Satuan
BRG01	fan01	Fanta Strawberry	02/06/2023	100	Botol	Rp. 20.000
BRG02	cola01	Coca-Cola	02/06/2023	100	Botol	Rp. 20.000

## 6 Kelola Form Transaksi (Kasir)

### KASIR



### KELOLA TRANSAKSI

Logout

### Form Transaksi

Pilih Menu  
Kode - Nama Menu

Harga satuan  
Rp. 20.000

Quantitas  
10

Total harga  
Rp. 200.000

TambahReset

Keranjang

ID Transaksi	Kode Barang	Nama Barang	Harga Satuan	Quantitas	Subtotal
TR001	fan01	Fanta Strawberry	Rp. 20.000	10	Rp. 200.000
TR002	cola01	Coca-Cola	Rp. 20.000	10	Rp. 200.000

Total Harga  
Rp. 200.000

Bayar

Kembalian  
Rp. 0

Print

Simpan

## **PENGEMBANGAN SYSTEM INFORMASI**

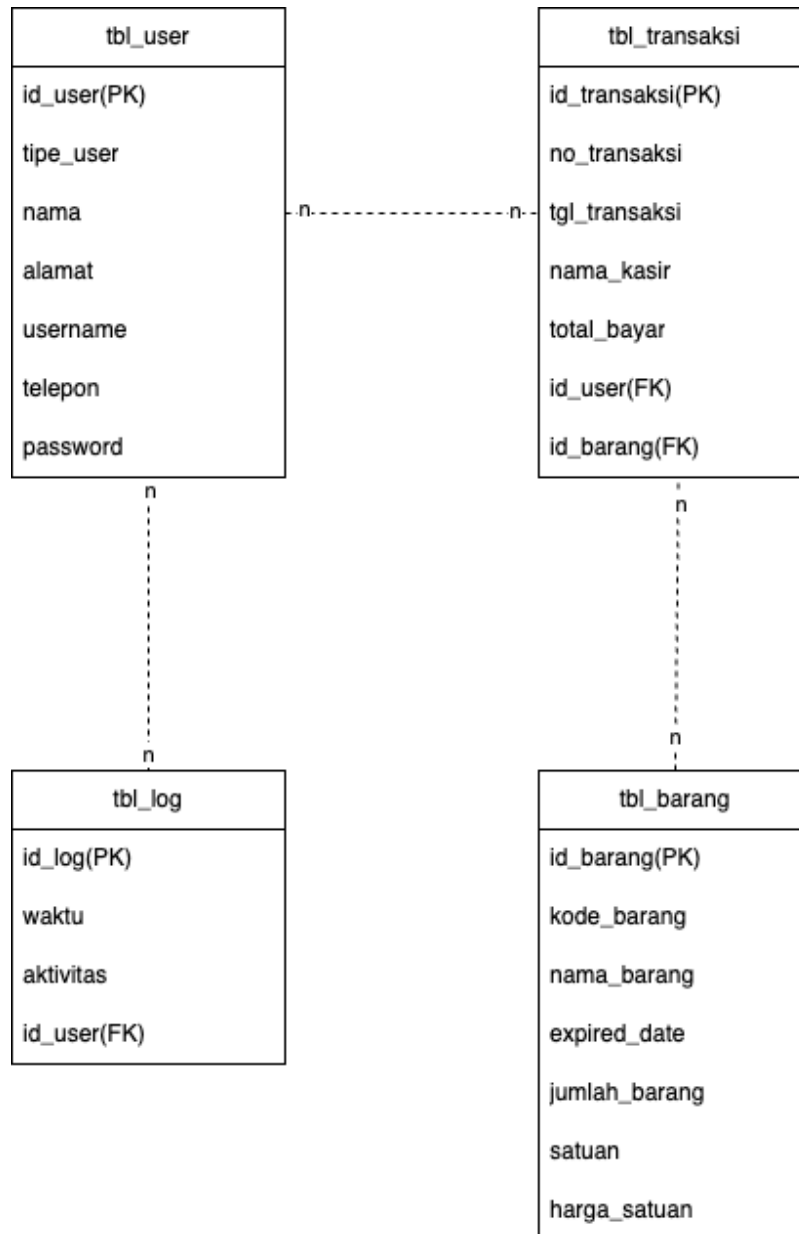
### **FOOD XYZ**

FOOD XYZ adalah sebuah toko makanan yang sedang berkembang di kota X. seiring berjalannya waktu toko ini membutuhkan perangkat pengelolaan file yang dapat mendukung operasional dari kegiatan bisnis ini.

Anda diminta untuk mengembangkan system sesuai dengan rancangan yang diberikan pada panduan project. Pastikan anda dapat membuat solusi yang dapat mengakomodasi bisnis proses dari Food XYZ ini.

## FOOD XYZ INFORMATION SYSTEM

### ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



## FOOD XYZ INFORMATION SYSTEM

### DATA DICTIONARY

Tabel	Key	Kolom	Type Data	Required	Notes
tbl_user	pk	id_user	int	y	auto increment
		tipe_user	nvarchar(50)	y	
		nama	nvarchar(50)	y	
		alamat	nvarchar(150)	y	
		telpon	nvarchar(50)	y	
		username	nvarchar(50)	y	
		password	nvarchar(50)		
tbl_barang	pk	id_barang	int	y	auto increment
		kode_barang	nvarchar(50)	y	
		nama_barang	nvarchar (50)	y	
		expired_date	date	y	
		jumlah_barang	bigint	y	
		satuan	nvarchar(50)	y	
		harga_satuan	bigint	y	
tbl_transaksi	pk	id_transaksi	int	y	auto increment
		no_transaksi	nvarchar(50)	y	
		tgl_transaksi	date	y	
		total_bayar	bigint	y	
	fk	id_user	int	y	
	fk	id_barang	int	y	
tbl_log	pk	id_log	int	y	auto increment
		waktu	timestamp	y	
		aktivitas	nvarchar(50)	y	
	fk	id_user	int	y	

## Module 1: Membuat Database dan Form Utama

### 1. Membuat Database

Membuat Database menggunakan MS SQL Server dan pastikan semua entitas sesuai dengan ERD dan Data Dictionary yang disediakan.

### 2. Pengisian Database

Isi semua table pada database minimal 3 record.

### 3. Membuat Aplikasi

Membuat aplikasi menggunakan Visual Studio/Tools yang lain dan bahasa pemrograman yang disediakan(C#/Visual Basic .NET/bebas).

### 4. Membuat "Login Form"

Membuat menu utama aplikasi mengacu pada "**Form Login**" di wireframe.

Untuk layout, picture bersifat "opsional".

- Pastikan semua field wajib diisi, dan apabila tidak sesuai muncul warning " username atau password yang anda masukkan tidak sesuai !".
- Jika proses login berhasil, maka form login akan tertutup dan user akan diarahkan pada form berikutnya.
  - Jika posisinya adalah "Admin", maka Form yang akan ditampilkan selanjutnya adalah "**Form Admin / Log Activity**". Dengan memunculkan secara otomatis User Log Activity
  - Jika posisinya adalah "Gudang", maka form yang akan ditampilkan selanjutnya adalah "**Kelola Form Barang**".
  - Jika posisinya adalah "Kasir", maka form yang akan ditampilkan selanjutnya adalah "**Kelola Form Kasir**".



## Module 2: Master Form Development

### 1. Membuat “Form Admin / Log Activity”

Membuat menu utama aplikasi mengacu pada “Form Admin / Log Activity” di wireframe.

- Pastikan form ini hanya bisa diakses oleh admin
- Ketika Form Admin / Log Activity di Load, maka akan tampil “Log Activity”
  - Pada Log Activity terdapat button untuk memuat log activity berdasarkan tanggal yang dipilih.

### 2. Membuat “Kelola Form User”

Membuat menu utama aplikasi mengacu pada “Kelola Form User” diwireframe.

- Pastikan form ini hanya bisa diakses oleh admin
- Ketika button Kelola Form User di klik maka akan tampil Kelola User.
- Pastikan Kelola User memuat menu data yang sesuai dengan database
- Type user terdiri dari (Gudang dan Kasir)
- Pastikan semua data sudah terisi sebelum melakukan update atau hapus data.
- Pastikan Button tambah, Edit dan hapus sesuai dengan fungsinya. Ada konfirmasi Ketika mengoperasikan button Tambah, Edit, Hapus.
- Textbox pencarian, hanya dengan memasukkan huruf awal nama user, maka table akan menampilkan data yang dimaksud.

### 3. Membuat “Kelola Form Laporan”

- Pastikan form ini hanya bisa diakses oleh admin
- Ketika button Kelola Form Laporan di klik maka akan tampil **Laporan Penjualan**.
  - Pada Form Kelola laporan terdapat button untuk menampilkan transaksi selama periode yang dipilih
  - Terdapat juga tombol untuk mengenerate Laporan penjualan ke dalam bentuk chart
- Tombol logout berfungsi untuk Kembali lagi ke halaman login, dan menghapus sesi login sebelumnya

## Module 3: Item Form Development

### 1. Membuat “Kelola Form Barang (Gudang)”

Membuat menu utama aplikasi mengacu pada “**Kelola Form Barang**” di wireframe.

- Pastikan form ini hanya bisa diakses oleh gudang
- Ketika login sebagai Gudang maka akan tampil “Kelola Barang”.
  - Pastikan form memuat menu data yang sesuai dengan database
  - Pastikan semua data sudah terisi sebelum melakukan update atau hapus data.
  - Pastikan Button tambah, Edit dan hapus sesuai dengan fungsinya. Ada konfirmasi Ketika mengoperasikan button Tambah, Edit, Hapus.
  - Textbox pencarian, hanya dengan memasukkan huruf awal nama barang, maka table akan menampilkan data yang dimaksud
  - Buat validation text untuk textbox jumlah barang dan harga satuan
- Tombol logout berfungsi untuk Kembali lagi ke halaman login, dan menghapus sesi login sebelumnya

## Module 4: Transaction Form Development

### 1. Membuat “Kelola Form Transaksi (Kasir)”

Membuat menu utama aplikasi mengacu pada “**Kelola Form Transaksi (Kasir)**”.

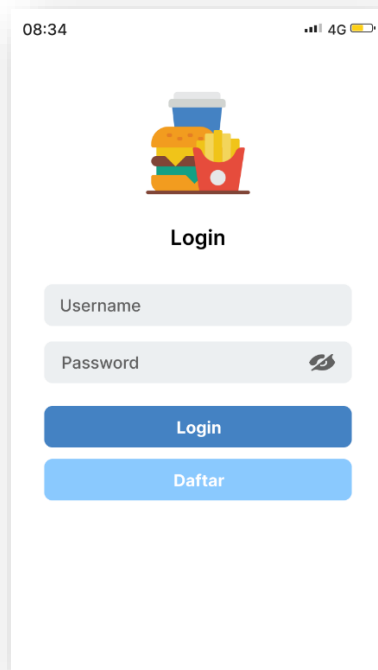
- Nama Kasir dan No transaksi (bisa menggunakan format datetime) akan muncul secara otomatis
- Terdapat 3 tombol :
  - Tombol tambah, berfungsi menambahkan transaksi ke table keranjang
  - Tombol reset, berfungsi untuk mengosongkan table keranjang
  - Tombol print dan save, mencetak invoice dan menyimpan transaksi ke table di database
- Jumlah bayar akan secara otomatis tampil di bawah table. Kasir memasukkan jumlah bayar dan secara otomatis nilai kembalian akan tampil.
- Tombol logout berfungsi untuk Kembali lagi ke halaman login, dan menghapus sesi login sebelumnya

## **Module 5: Andorid Development**

### **1. Membuat Database (My SQL/SQL Server/firebase/bebas)**

Buatlah database yang terdiri dari Tabel User dan tabel Transaksi

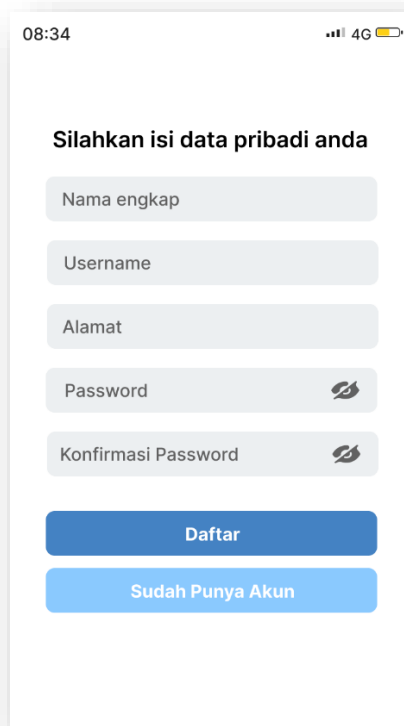
## 2. Membuat “Login Activity”



Membuat menu tampilan “Login Activity” pada aplikasi mengacu pada wireframe. Berikut spesifikasi yang diperlukan:

- Pastikan field username dan password tidak kosong pada saat klik button Login.
- Tampilkan pesan jika terjadi error.
- Button Login untuk navigasi ke halaman Menu Activity jika login berhasil.
- Button Daftar untuk navigasi ke halaman Daftar Activity.

### 3. Membuat “Daftar Activity”

A mobile application registration form displayed on a smartphone screen. The screen shows a status bar at the top with the time 08:34, 4G signal, and battery level. The form has a white background with rounded corners and a subtle shadow. It contains a title 'Silahkan isi data pribadi anda' in bold black text. Below the title are five input fields: 'Nama lengkap', 'Username', 'Alamat', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. The 'Password' and 'Konfirmasi Password' fields have an eye icon to toggle visibility. At the bottom of the form are two buttons: a dark blue 'Daftar' button and a light blue 'Sudah Punya Akun' button.

08:34 4G

**Silahkan isi data pribadi anda**

Nama lengkap

Username

Alamat

Password

Konfirmasi Password

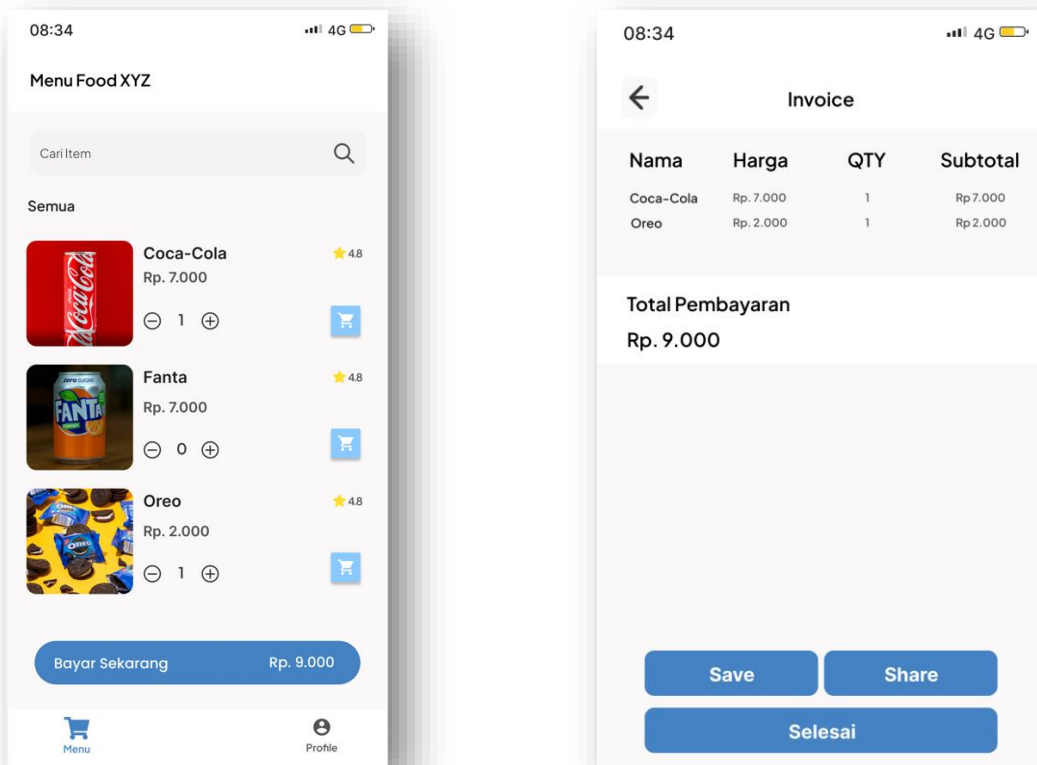
**Daftar**

Sudah Punya Akun

Membuat menu tampilan “Daftar Activity” pada aplikasi mengacu pada wireframe. Berikut spesifikasi yang diperlukan:

- Pastikan semua field tidak kosong pada saat klik button Daftar.
- Pastikan Field konfirmasi password dan password sama, jika tidak sama beri popup atau warning.
- Ketika di tekan tombol Daftar, terdapat pesan tersimpan ataupun gagal
- Tombol back untuk Pindah ke halaman **Login Activity**

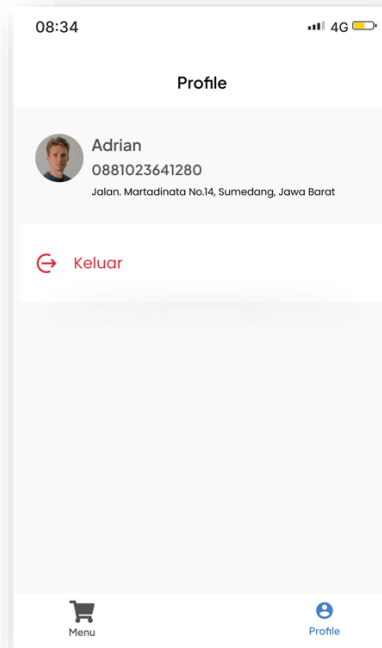
#### 4. Membuat “Menu Activity” dan “Invoice Activity”



Membuat menu tampilan “Menu Activity” dan “Invoice Activity” pada aplikasi mengacu pada wireframe. Berikut spesifikasi yang diperlukan:

- Buat fungsi untuk mencari item dari nama item tersebut
- Tampilkan list item dari API yang terdiri dari gambar, nama item, dan harga item
- Ketika quantity ditambah harga pada button bertambah otomatis atau berkurang otomatis. Lalu ketika item yang quantitynya terisi akan dimasukkan ke list pesanan dan akan dimunculkan pada halaman **Invoice Activity**
- Jika button Bayar Sekarang di klik Ketika tidak ada item yang dipesan maka munculkan popup atau warning “Pilih terlebih dahulu item”. Tapi Ketika sudah ada pesanan akan melanjutkan ke halaman **Invoice Activity**
- Pada halaman **Invoice Activity** munculkan list pesanan tadi dan total bayarnya
- Ketika button Save di klik makan akan menyimpan Invoice tersebut dalam bentuk pdf, dan Ketika button share di klik makan akan membagikan invoice tersebut
- Button Selesai Ketika di klik akan Kembali ke halaman **Menu Activity**

## 5. Membuat “Profil Activity”



Membuat menu tampilan “Profil Activity” pada aplikasi mengacu pada wireframe.

Berikut spesifikasi yang diperlukan:

- Profil Activity menampilkan data diri dari API
- Tampilkan pesan jika ada error
- Button Logout Ketika di klik akan ke halaman “**Login Activity**” dan menghapus semua sesi login