



## APLIKASI JASA PENITIPAN ANAK MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC

Syerlie Annisa  
AMIK Mitra Gama  
syerlieannisa@gmail.com

### Abstrak

*Jasa penitipan anak merupakan usaha perseorangan yang bergerak dibidang jasa penitipan anak usia 1 tahun hingga 8 tahun. Jasa penitipan anak saat ini mulai menjadi bisnis yang menjanjikan dimana banyak orang tua yang bekerja sehingga perlu menitipkan anak pada lembaga yang profesional. Rekapitulasi data penitipan anak pada Child House diproses menggunakan buku sehingga data penitipan belum terorganisir dengan baik. Aplikasi penitipan anak dirancang menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan database MySQL. Aplikasi yang dihasilkan dapat memudahkan dalam proses rekapitulasi data penitipan anak.*

**Kata kunci :** jasa, penitipan, anak, Visual Basic, MySQL

### Abstract

*Child care services are individual businesses engaged in child care services from infants to kindergartens. Child care services are starting to become a promising business where many parents are working, so they need to leave their children with professional institutions. Recapitulation of child care data at Child House is processed using books so that the care data has not been organized well. Child care applications are designed using the Visual Basic programming language and MySQL database. The resulting application can facilitate the process of child care data recapitulation.*

**Keywords:** child care service, Visual Basic, MySQL

### 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan teknologi informasi juga semakin maju dan berkembang pesat. Dapat dikatakan, bahwa teknologi informasi saat ini sudah merambah hingga ke berbagai macam aspek kehidupan manusia. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi ini, diharapkan dalam pengaksesan dan pengolahan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi terutama dalam pemanfaatan teknologi komputer juga menjadi perhatian dari berbagai kalangan, terlebih kepada sekelompok atau para pengusaha dalam menjalankan dan meningkatkan kinerja usaha yang didirikannya secara efektif dan efisien. Sehingga secara tidak langsung dapat memberikan keuntungan yang maksimal bagi usaha yang didirikan.

Child House merupakan suatu usaha perseorangan yang bergerak dibidang jasa

pelayanan untuk anak usia 1-8 tahun, seperti jasa penitipan dan penyedia area bermain anak dalam sebuah pusat perbelanjaan (mall) di Pekanbaru. Keseharian dalam menjalankan operasional usahanya, seperti pencatatan data-data, pembayaran jasa, dan pembuatan laporan harian belum menggunakan sistem komputerisasi. Proses pencatatan data, pembayaran jasa, dan pembuatan laporan yang tidak dilakukan secara komputerisasi terasa kurang memadai, sehingga memungkinkan terjadinya human error dan membutuhkan waktu yang kurang efisien dibanding dengan menggunakan sistem komputerisasi. Untuk itu, Child House membutuhkan suatu program aplikasi yang dapat memudahkan dalam mengelola usaha dengan maksimal.

Untuk mengatasi hal ini diperlukan sebuah aplikasi jasa penitipan yang dapat mengelola rekapitulasi kegiatan penitipan anak.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Sistem dan Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling bekerja sama dan berinteraksi untuk memproses masukan kemudian saling berhubungan untuk mencapai suatu sasaran tertentu [1], sedangkan sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk menyajikan informasi guna mengambil keputusan pada perencanaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada proses [1].

### 2.2. DBMS

Database merupakan sekumpulan data yang terorganisasi dalam bentuk berkas binari dalam komputer. Database Management System (DBMS) adalah kumpulan program yang digunakan untuk mendefinisikan, mengatur dan memproses database. Sedangkan database itu sendiri esensinya adalah sebuah struktur yang dibangun untuk keperluan penyimpanan data. DBMS itu sendiri merupakan alat atau tool yang berperan untuk membangun struktur tersebut [2].

### 2.3. Website

*Website* atau situs juga diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman [2].

### 2.4. XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *Perl*. XAMPP adalah *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat *Apache (webserver)*, *MySQL (database)*, *PHP (server side scripting)*, *Perl*, *FTP server*, *PHPMyAdmin* [3].

### 2.5. Dreamweaver

Dreamweaver adalah sebuah *editor* profesional yang menggunakan HTML untuk mendesain Web secara visual dan mengelola situs atau halaman Web dan Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *designer* Web dan *programer* Web untuk mengembangkan suatu situs Web [2].

### 2.6. Bahasa Pemrograman PHP

PHP yang merupakan kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman yang paling sering digunakan oleh *programming web* karena merupakan bahasa pemrograman *opensource*, sehingga para *programming* tidak perlu membeli lisensi untuk

membuat aplikasi *web*. PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajax. Tapi pada umumnya”.

### 2.7. Database MYSQL

*MySQL* (baca: mai-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong *DBMS (Database Management System)* yang bersifat *Open Source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara *men-download* (mengunduh) di internet secara gratis”

### 2.8. Desain Sistem

Menurut I & Rahajeng (2014:39) “Desain sistem adalah tahap setelah analisis sistem dari siklus pengembangan sistem yang meliputi pendefinisian dari kebutuhan- kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

### 2.9. Alat Bantu Desain Sistem

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka dibutuhkan langkah-langkah yang sesuai atau alat bantu untuk mendesain ataupun mendukung sistem. Adapun alat bantu desain sistem antara lain:

#### a. Use Case Diagram

*Use case diagram* adalah diagram yang menggambarkan *actor*, *use case*, dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk *actor*. Sebuah *use case* digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*.

#### b. Class Diagram

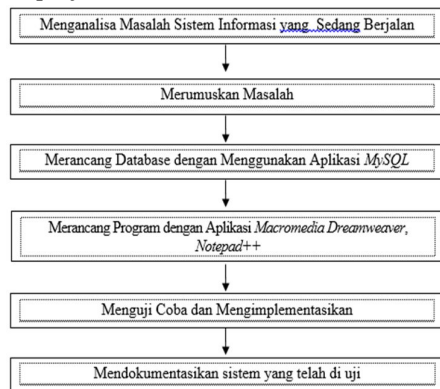
menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem anda dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas. *Class Diagram* membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Selama tahap desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.

#### c. Menjelaskan tentang interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*.

- d. *Activity Diagram*  
*Activity diagram* menggambarkan aktifitas-aktifitas, objek, *state*, *transisi state* dan *event*. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktifitas.
- e. *Flowchart*  
*Flowchart* merupakan sebuah gambaran untuk melihat alur program didalam sistem. Dalam sistem ini terdapat beberapa *flowchart* agar pengguna dapat mengerti alur dari sistem.
- f. Aliran sistem informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah system informasi tersebut masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau komputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik.

### 2.10. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka berfikir dalam melakukan penelitian. Adapun kerangka konseptual yang dituangkan penulis dalam tahap penyusunan tugas akhir ini terlihat pada penjelasan berikut ini.



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual

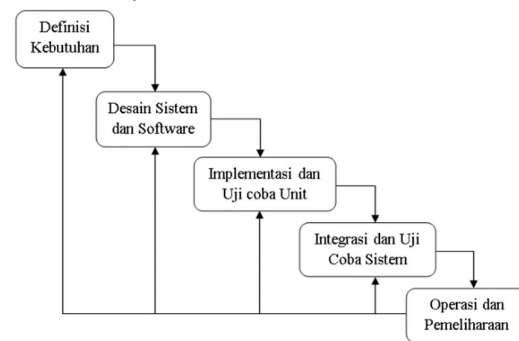
- 1 Dalam melakukan penelitian ini penulis menganalisa masalah sistem informasi yang sedang berjalan. Masalah tersebut yaitu Rumah Sakit Thursina adalah pengolahan data rawat jalan masih dilakukan secara manual.
- 2 Dalam melakukan penelitian ini penulis merumuskan masalah yang dihadapi dari analisa terhadap objek penelitian. Merumuskan masalah tersebut yaitu dengan adanya sistem berbasis *web* dapat membantu dan mempermudah pengguna dalam pengelolaan khususnya dalam mengolah data pasien rawat jalan pada Rumah Sakit Thursina menjadi cepat dan akurat.

- 3 Setelah perumusan masalah yang dihadapi telah dilakukan maka tahap selanjutnya merancang *database* dengan menggunakan aplikasi MySQL. Dengan dirancangnya *database* proses pendataan jadi lebih baik dan terarah.
- 4 Setelah itu penulis merancang program penelitian dengan aplikasi Macromedia Dreamweaver dan Notepad++.
- 5 Menguji kelayakan program yang telah dirancang dan kemudian menerapkan atau mengimplementasikan program tersebut.
- 6 Dari proses pembuatan aplikasi *database* tersebut akan menghasilkan dokumentasi dalam bentuk laporan yang akan dibutuhkan untuk pengambilan keputusan.

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development*, yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dimaksud adalah tidak selalu berbentuk *hardware* (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* dengan model *waterfall*. Tahapan-tahapan model *waterfall* :



Gambar 2.1 Tahapan Waterfall

#### a. Definisi Kebutuhan

Tahap definisi kebutuhan adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh pengguna dan staf pengembang sistem. Dalam tahap ini, pengguna menjelaskan semua kendala dari sistem yang ada

dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem.

b. Desain Sistem dan Software

Dalam tahap ini, pengembang sistem akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma secara detail.

c. Implementasi dan Uji Coba Unit

Tahap implementasi yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program yang akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap dan meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.

d. Integrasi dan Uji Coba Sistem

Pada tahap integrasi, pengembang sistem menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan keinginan pengguna.

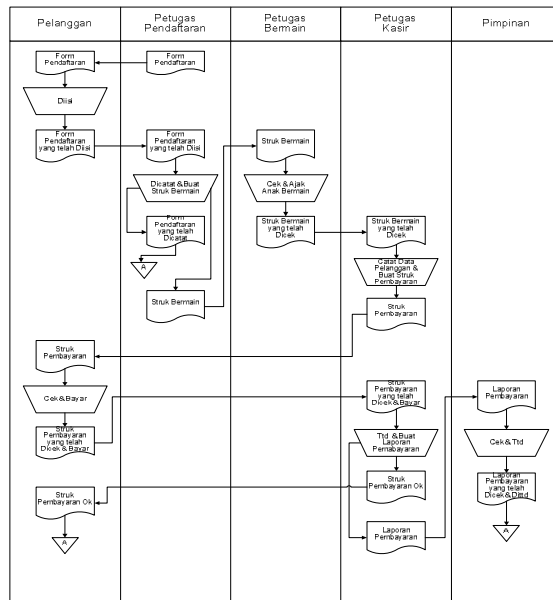
e. Operasi dan Pemeliharaan

Tahap akhir adalah proses pengoperasian sistem yang telah dibuat dan pemeliharaan terhadap sistem seperti perbaikan sistem sesuai keinginan pengguna.

2. Pelanggan mengisi form pendaftaran sesuai dengan identitas yang ada.
3. Petugas pendaftaran mengecek form pendaftaran yang telah diisi pelanggan dan mengarsipkannya, kemudian petugas pendaftaran mencatat dalam buku pendaftaran dan membuat struk bermain untuk diberikan kepada petugas bermain.
4. Petugas bermain mengecek struk bermain, setelah selesai dicek petugas bermain mempersilahkan pelanggan untuk memasuki area bermain.
5. Setelah selesai bermain, petugas kasir mengecek struk bermain dari petugas bermain kemudian mencatat dalam buku pembayaran dan membuatkan struk pembayaran untuk diberikan kepada pelanggan.
6. Pelanggan mengecek struk pembayaran dan membayar biaya yang tertera di struk pembayaran sesuai dengan lama waktu bermain.
7. Petugas kasir menerima pembayaran dan struk pembayaran dari pelanggan, kemudian petugas kasir menandatangani struk pembayaran dan membuat laporan pembayaran yang akan diberikan kepada pimpinan. Struk pembayaran yang sudah ditandatangani diberikan kepada pelanggan.
8. Pimpinan menerima, mengecek, dan menandatangani laporan pembayaran, kemudian diarsipkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan



Gambar 4.1 Aliran Sistem Informasi yang Berjalan

Keterangan Gambar 4.1 yaitu :

1. Pelanggan datang ke petugas pendaftaran untuk mendaftar, kemudian petugas pendaftaran memberikan form pendaftaran.

4.2 Bentuk Masukan Sistem

CHILD HOUSE (Jasa Penitipan dan Area Bermain Anak)			
Form Pendaftaran			
DATA PELANGGAN		DATA PERMAINAN	
Nama Ortu/Wali :	ERMAH	Nama Permainan :	ZUMBA
Jenis Identitas :	<input checked="" type="radio"/> KTP <input type="radio"/> Lainnya	Tarikh:	15.000 / 3.000
Nomor Identitas :	440322401909870	Jam Masuk :	11 - 45 WIB
Alamat Lengkap :	3. BALIS NO. 118	CATATAN	
Nomor HP :	081397335613	-	
Jenis Kelamin Ortu/Wali :	<input checked="" type="radio"/> Perempuan <input type="radio"/> Perempuan	MENGETAHUI	
Nama Anak :	TEKESIA	Orangtua/Wali	Petugas
Mula Anak :	6 TAHUN	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
Jenis Kelamin Anak :	<input type="radio"/> Laki-laki <input checked="" type="radio"/> Perempuan	Tanggal 21 Okt 2016	Tanggal 21 Okt 2016

Gambar 4.2 Masukan Sistem

### 4.3 Bentuk Keluaran Sistem

*"Laporan Pembayaran Child House"*

No	Tanggal	Nama Pengguna	Nama Permainan	Jam Mulai	Jam Keluar	Dasar	Jumlah Bayar
001	21/4/16	Osarilwona S	Games 2	09:30	11:30	2 Jam	35.000,-
002	21/4/16	Fahmi Hendri	Ball	09:30	12:30	3 Jam	27.000,-
003	21/4/16	Ighor Zuhri	Ball	09:45	12:45	3 Jam	27.000,-
004	21/4/16	Ferdians	Ball	10:00	13:00	3 Jam	27.000,-
005	21/4/16	Wendy Larissa	Zumba	10:05	12:00	2 Jam	15.000,-
006	21/4/16	Michael H.	Zumba	10:15	12:10	2 Jam	15.000,-
007	21/4/16	Anayya F.	Ball	10:20	13:20	3 Jam	27.000,-
008	21/4/16	Caroline	Zumba	10:30	12:30	2 Jam	15.000,-
009	21/4/16	Gigi Damata	Dance Klat	10:40	13:30	3 Jam	35.000,-
010	21/4/16	Osma Dewi	Ball	11:00	13:00	2 Jam	27.000,-
011	21/4/16	Citra	Dance Klat	11:15	13:55	2 Jam	25.000,-
012	21/4/16	Teressia	Zumba	11:30	13:30	2 Jam	20.000,-
013	21/4/16	Aleticia S.	Ball	11:50	13:40	2 Jam	15.000,-
014	21/4/16	Lumina	Zumba	12:00	14:30	2 Jam	25.000,-
015	21/4/16	Tipe Stral	Games 2	12:30	14:05	1 Jam	35.000,-

**CHILD HOUSE (Jasa Penitipan dan Area Bermain Anak)**

Kwitansi Pembayaran

No Urut 016

Tanggal 21/04/2016

Id Pelanggan ID024

Nama Pelanggan Teressia

Jam Masuk 11:45

Jam Keluar 13:40

Nama Permainan Zumba Rp15,000.00

Tambahan waktu 0

Total Bayar Rp15,000.00

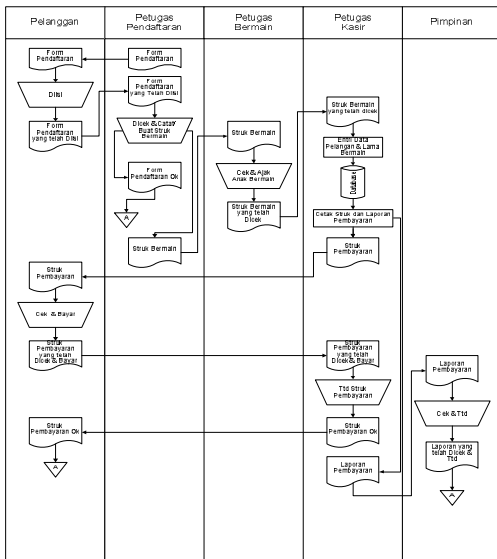
Orangtua/Wali	Petugas
<i>(Signature)</i> FIRMAN	<i>(Signature)</i>

Tanggal 21/04/2016 Tanggal 21/04/2016

Terima Kasih, Kami tunggu kedatangan Anda kembali.

Gambar 4.3 Keluaran Sistem

### 4.4 Aliran Sistem Informasi Baru



Gambar 4.4 Aliran Sistem Informasi yang Berjalan

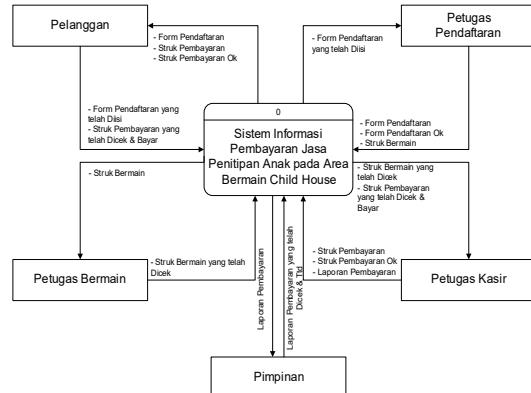
Keterangan gambar 4.6 yaitu :

1. Pelanggan datang ke petugas pendaftaran untuk mendaftar, kemudian petugas

pendaftaran memberikan form pendaftaran kepada pelanggan.

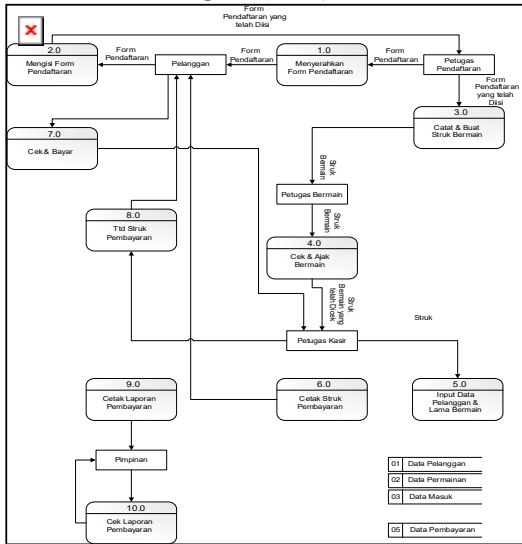
2. Pelanggan mengisi data pada form pendaftaran sesuai dengan identitas yang digunakan.
3. Petugas pendaftaran mengecek form pendaftaran yang telah diisi oleh pelanggan dan mencatat data pelanggan ke dalam struk bermain untuk diberikan kepada petugas bermain, kemudian form pendaftaran diarsipkan.
4. Petugas bermain mengecek struk bermain dan setelah selesai dicek petugas bermain mempersilahkan pelanggan untuk memasuki area bermain sesuai yang tertera di struk bermain.
5. Setelah selesai bermain, petugas kasir mengecek struk bermain dari petugas bermain, kemudian kasir mengentri data pelanggan dan data lama bermain ke sistem dan mencetak struk pembayaran untuk diberikan kepada pelanggan.
6. Pelanggan mengecek struk pembayaran dan membayar biaya yang tertera di struk pembayaran sesuai dengan lama waktu bermain.
7. Petugas kasir menerima pembayaran dan menandatangani struk pembayaran. Kemudian petugas kasir memberikan struk pembayaran yang telah ditandatangani kepada pelanggan sebagai bukti pembayaran dan petugas kasir mencetak laporan pembayaran untuk diberikan kepada pimpinan.
8. Pimpinan menerima, mengecek, dan menandatangani laporan pembayaran, kemudian diarsipkan.

### 4.5 Context Diagram



Gambar 4.5 Context Diagram

#### 4.6 Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 4.6 Data Flow Diagram

#### 4.7 Desain Keluaran

Desain *Output* merupakan hasil dari proses yang dapat disajikan sesuai dengan kebutuhan dalam bentuk laporan yang dikeluarkan.

##### a. Laporan Data Petugas

LOGO

LAPORAN DATA PETUGAS  
CHILD HOUSE

DDMMYYYY

ID Petugas (Varchar8)	Nama Petugas (Varchar20)	Alamat Petugas (Varchar50)	No Hp (Varchar12)
/	/	/	/
ID Petugas (Varchar8)	Nama Petugas (Varchar20)	Alamat Petugas (Varchar50)	No Hp (Varchar12)

DURI, DD-MM-YYYY

Pimpinan Child House

Gambar 4.7 Desain *Output* Laporan Data Petugas

##### b. Laporan Master Permainan

LOGO

LAPORAN DATA MASTER PERMAINAN  
CHILD HOUSE

DDMMYYYY

Kode Permainan (Varchar8)	Nama Permainan (Varchar20)	Harga (Int 11)	Minimal Jam (Int 11)	Harga Tambahan (Int 11)
/	/	/	/	/
Kode Permainan (Varchar8)	Nama Permainan (Varchar20)	Harga (Int 11)	Minimal Jam (Int 11)	Harga Tambahan (Int 11)

DURI, DD-MM-YYYY

Pimpinan Child House

Gambar 4.8 Desain *Output* Laporan Master Permainan

##### c. Laporan Data Pelanggan

LOGO

LAPORAN DATA PELANGGAN  
CHILD HOUSE

DDMMYYYY

ID Pelanggan (Varchar8)	Nama Pelanggan (Varchar20)	Umr (Varchar6)	Jenis Kelamin (Varchar8)	Nama Ortu (Varchar20)	No K/P Ortu (Varchar6)	Alamat Ortu (Varchar50)	No Hp (Varchar12)
/	/	/	/	/	/	/	/
ID Pelanggan (Varchar8)	Nama Pelanggan (Varchar20)	Umr (Varchar6)	Jenis Kelamin (Varchar8)	Nama Ortu (Varchar20)	No K/P Ortu (Varchar6)	Alamat Ortu (Varchar50)	No Hp (Varchar12)

DURI, DD-MM-YYYY

Pimpinan Child House

Gambar 4.9 Desain *Output* Laporan Data Pelanggan

##### d. Laporan Data Masuk

LOGO

LAPORAN DATA PENDAFTARAN MASUK  
CHILD HOUSE

DDMMYYYY

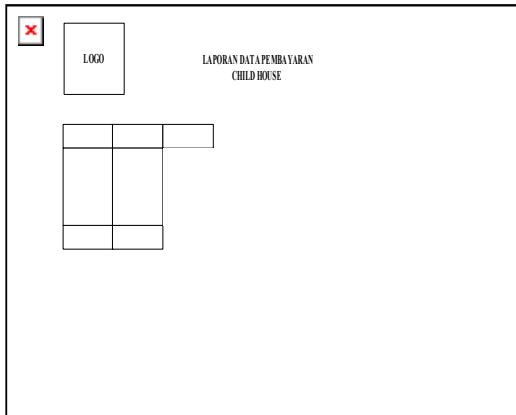
No Masuk (Varchar8)	Tgl Masuk (Date)	Nama Pelanggan (Varchar20)	Umr (Varchar6)	Jam Masuk (time)	Nama Permainan (Varchar20)	Nama Petugas (Varchar20)
/	/	/	/	/	/	/
No Masuk (Varchar8)	Tgl Masuk (Date)	Nama Pelanggan (Varchar20)	Umr (Varchar6)	Jam Masuk (time)	Nama Permainan (Varchar20)	Nama Petugas (Varchar20)

DURI, DD-MM-YYYY

Pimpinan Child House

Gambar 4.10 Desain *Output* Laporan Data Masuk

**e. Laporan Data Pembayaran**



Gambar 4.11 Desain *Output* Laporan Data Pembayaran

**f. Struk Pembayaran**

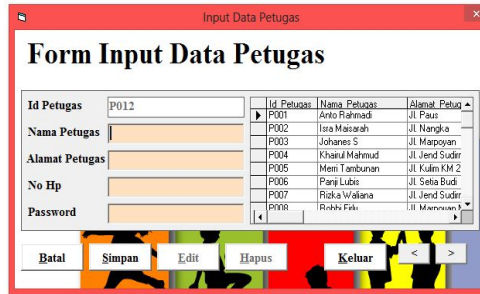
STRUK PEMBAYARAN	
No Keluar	: (Varchar 8)
Tanggal Keluar	: (Date)
ID Pelanggan	: (Varchar 8)
Nama Pelanggan	: (Varchar 20)
Jam Masuk	: (Time)
Jam Keluar	: (Time)
Nama Permainan	: (Varchar 20)
Jumlah Bayar (Int 11)	
Orangtua/Wali	
Petugas	
( ) ( ) Tanggal: (Date) Tanggal: (Date)	
Terimakasih, Kami tunggu kedatangan Anda kembali.	

Gambar 3.12 Desain *Output* Struk Pembayaran

**4.8 Desain Masukan**

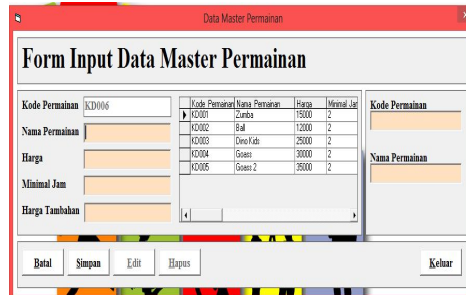
Desain *input* adalah suatu media untuk memasukkan data yang akan diproses nantinya, yang terhubung dengan *database* untuk menghasilkan *output* yang diinginkan nantinya. Adapun desain *input* yang akan digunakan dalam sistem pendataan jasa penitipan anak pada area bermain *Child House* adalah sebagai berikut.

**a. Data Masukan Petugas**



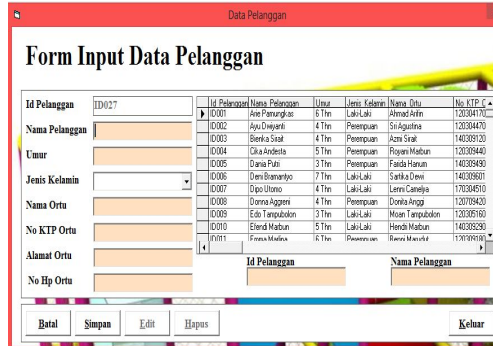
Gambar 4.13 Desain *Input* Data Petugas

**b. Input Master Permainan**



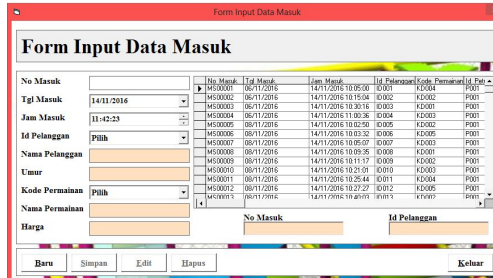
Gambar 4.14 Desain *Input* Master Permainan

**c. Input Data Pelanggan**



Gambar 4.15 Desain *Input* Data Pelanggan

**d. Input Data Masuk**



Gambar 4.16 Desain *Input* Data Masuk

### e. *Input Data Pembayaran*

No Kebar	No Faktur	No Masuk	Tgl. Keluar	Tgl. Masuk	Tgl. Keluar	Tgl. Masuk	Total Jam	Jumlah Bayar	Kebar
	K1.00001	M5.00001	06/11/2016	14/11/2016	12:00:48	14	20000		
	K1.00002	M5.00002	06/11/2016	14/11/2016	14:04:00	14	20000		
	K1.00003	M5.00003	06/11/2016	14/11/2016	13:00:00	15	20000		
	K1.00004	M5.00004	06/11/2016	14/11/2016	14:01:27	15	25000		
	K1.00005	M5.00005	06/11/2016	14/11/2016	13:08:42	15	17000		
	K1.00006	M5.00006	06/11/2016	14/11/2016	13:07:23	15	45000		
	K1.00007	M5.00007	06/11/2016	14/11/2016	13:07:23	15	25000		
	K1.00008	M5.00008	06/11/2016	14/11/2016	14:08:48	14	25000		
	K1.00009	M5.00009	06/11/2016	14/11/2016	14:08:48	14	20000		
	K1.00010	M5.00010	06/11/2016	14/11/2016	15:10:15	15	55000		
	K1.00011	M5.00011	06/11/2016	14/11/2016	13:07:23	15	40000		
	K1.00012	M5.00012	06/11/2016	14/11/2016	14:20:11	14	55000		
	K1.00013	M5.00013	06/11/2016	14/11/2016	13:07:23	15	17000		
	K1.00014	M5.00014	06/11/2016	14/11/2016	12:40:48	12	30000		
	K1.00015	M5.00015	06/11/2016	14/11/2016	13:07:23	15	30000		

Gambar 4.17 Desain *Input Data Pembayaran*

### 5. Kesimpulan

Kesimpulan Dari hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa

- Penggunaan komputer yang akan diaplikasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic dan database MySQL akan membantu di dalam penginputan, penyimpanan, dan pencarian data.
- Dengan memanfaatkan sistem yang baru, maka pembayaran jasa yang dilakukan lebih cepat dan meminimalkan terjadinya kesalahan dalam perhitungan pembayaran.
- Dengan memanfaatkan sistem yang baru, maka memudahkan dalam penyajian laporan pembayaran secara efektif dan efisien.

### Daftar Pustaka

- [1] Kadir, Abdul. (2014) . *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Priyatno, Duwi. 2012. *Panduan Lengkap Komputer PC, Laptop, dan Tablet*: Media Pusindo (Grup Puspa Suara), Jl Mekarsari Raya Depok.
- [3] Saputra, Agus dkk. (2014). *Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [4] Simarmata, Janner dan Paryudi, Iman. 2010. *Basis Data*, Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- [5] Sophian, Sophan. (2014). *Pengimplementasian Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pengendalian Stok Barang Pada Toko Swastika*: volume.16.No2.Agustus 2014.
- [6] Wahana, Agung. (2014). *Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Report Penjualan*: Volume. 8, No. 1 Juni 2014.
- [7] hyudi, Heri. (2013). *Perancangan Sistem Informasi Penyaringan Siswa Baru SMU Menggunakan PHP dan MySQL*: Volume. 7, No. 2 Desember 2013