

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk menyederhanakan keseluruhan rangkaian penelitian, dibuatlah sebuah desain penelitian. Berikut merupakan gambaran desain penelitian dari penulis beserta uraiannya yang akan diikuti setelah gambar.



Gambar 3.1 Desain Penelitian
(Sumber : Data olahan peneliti, 2023)

1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan awal, penulis mengidentifikasi suatu permasalahan pada wihara Amitabha Batam yang berupa pencatatan data masih dilakukan secara manual, seperti absensi anggota, keluar masuknya uang kas, pencatatan stok barang, dsb. Hal tersebut membuat berkurangnya efisiensi dalam pengelolaan data.

2. Perumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada, dilakukan perumusan masalah, yakni bagaimana cara merancang dan menerapkan sebuah sistem wihara terintegrasi berbasis *web* sesuai kebutuhan wihara Amitabha Batam.

3. Studi Literatur

Setelah masalah diidentifikasi dan dirumuskan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan studi literatur. Studi literatur yang dilakukan penulis berupa mencari jurnal-jurnal yang memiliki permasalahan, perancangan, dan metode yang serupa untuk kemudian dipelajari dan diimplementasikan ke dalam penulisan ini.

4. Perancangan Sistem Wihara Terintegrasi Berbasis Web

Pada tahap ini, penulis merancang terlebih dahulu sistem wihara terintegrasi yang akan dibangun. Dengan menggunakan metode *prototype*, sistem wihara terintegrasi akan dirancang setelah penulis melakukan analisa serta wawancara terhadap ketua organisasi PMBWA yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan pada wihara Amitabha Batam, terkait kebutuhan yang diperlukan pada sistem yang akan dibuat nantinya. Setelah itu, dibuat

diagram *flowchart* dan *UML* dan diikuti dengan mendesain sistem wihara terintegrasi secara garis besar. Setelah diagram serta desain terpenuhi, dimulailah perancangan sistem wihara terintegrasi yang menggunakan Bahasa *HTML*, *CSS*, *Javascript*, dan *framework Laravel*, serta menggunakan database *MySQL*.

5. Pengujian Sistem Wihara Terintegrasi Berbasis Web

Setelah sistem selesai dirancang, sistem akan dites terlebih dahulu oleh penulis apakah terdapat *error* atau *bug*. Jika pada pengujian sistem tidak ditemukan masalah, maka akan langsung diimplementasikan ke wihara Amitabha Batam.

6. Hasil dan Kesimpulan

Kesimpulan didapat dari hasil pengujian sistem wihara terintegrasi pada wihara Amitabha Batam. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa anggota pengurus di wihara Amitabha Batam terkait sistem yang telah dirancang sesuai kebutuhan mereka, guna mengetahui tingkat keefektifan dan kepuasan para anggota pengurus wihara Amitabha Batam.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan sebuah langkah-langkah dalam mengumpulkan dan menganalisis data, dan kemudian data yang didapat akan dituangkan ke dalam penelitian yang sedang dilaksanakan, sehingga hasil penelitian yang didapat akan sesuai dengan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Wawancara akan dilakukan dengan ketua organisasi Persatuan Muda-mudi Buddhis Wihara Amitabha Batam (PMBWA) dimana organisasi tersebut merupakan organisasi yang bertanggung jawab dalam kegiatan rutin di wihara Amitabha Batam, yaitu Hendry Wijaya, S.Kom., dengan menanyakan beberapa pertanyaan terkait pengolahan data di wihara Amitabha Batam, serta gambaran sistem yang akan dibangun.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data berikutnya adalah dengan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Dalam hal ini, penulis mengamati terkait pengolahan data yang masih dilakukan secara manual di wihara Amitabha Batam seperti absensi anggota, laporan uang kas, laporan stok barang, dsb.

3. Metode Studi Literatur

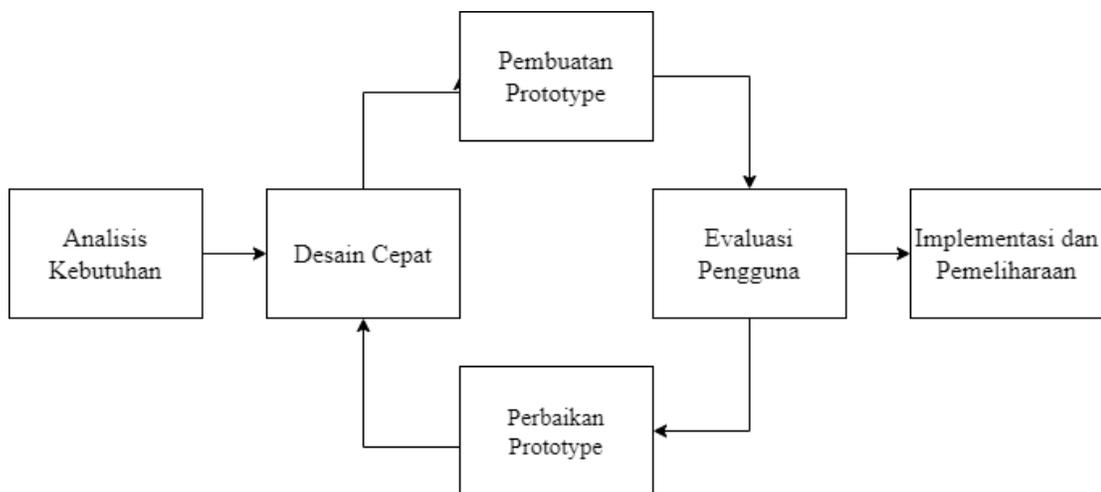
Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dari hasil wawancara dan observasi, penulis melakukan studi literatur dimana studi literatur merupakan serangkaian langkah-langkah untuk mencari dan mengumpulkan data-data berupa buku, jurnal, artikel dsb. yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

3.3 Metode Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem wihara terintegrasi untuk organisasi wihara Amitabha Batam, digunakan metode *prototype*. Setelah itu digunakan diagram *flowchart* serta 4 diagram *UML* yakni, *usecase*, *activity*, *sequence*, dan *class* diagram untuk merepresntasikan keseluruhan sistem yang akan dibangun.

3.3.1 Metode *Prototype*

Metode *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang umum digunakan. Metode ini membuat para perancang atau pengembang sistem dan pengguna sistem saling berinteraksi sampai suatu titik dimana kedua belah pihak merasa puas. Metode *prototype* memiliki 6 tahapan seperti gambar di bawah.



Gambar 3.2 Metode *Prototype*
(Sumber : Data olahan peneliti, 2023)

1. Analisis Kebutuhan

Ini merupakan tahapan awal dari penggunaan metode *prototype*, dimana penulis bertemu dengan Hendry Wijaya, S.Kom. selaku ketua dari organisasi PMBWA yang bertanggung jawab atas terlaksananya kegiatan rutin yang berjalan. Dijelaskan bahwa data-data masih diolah secara manual seperti keuangan, anggota, stok barang, daftar penceramah, dsb.

2. Desain Cepat

Setelah itu dilakukan desain secara cepat. Dalam hal ini, desain sistem yang diinginkan Wihara Amitabha Batam tidak terlalu spesifik, cukup mengikuti sistem-sistem informasi pada umumnya.

3. Pembuatan *Prototype*

Setelah desain didapat, dilakukan perancangan sistem dimana menu atau fitur yang dibuat sesuai dengan kebutuhan Wihara Amitabha Batam yang didapat dari hasil wawancara ketua PMBWA.

4. Evaluasi Pengguna

Sistem yang telah selesai dirancang masih berbentuk prototipe dan akan didemonstrasikan ke Wihara Amitabha Batam.

5. Perbaikan Prototype

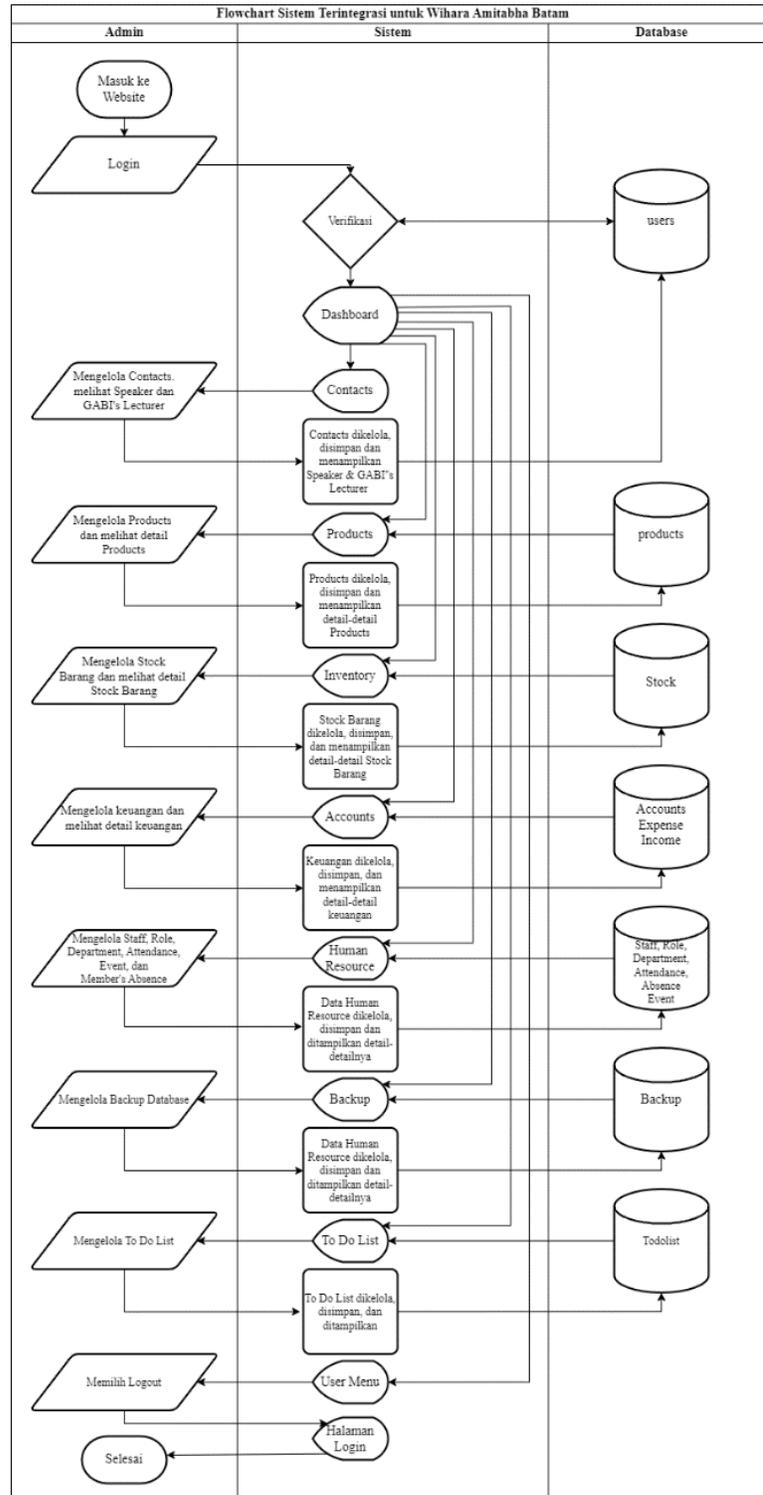
Jika tidak ada menu atau fitur yang ingin ditambahkan atau dikurangi, maka penulis dapat masuk ke langkah selanjutnya.

6. Implementasi dan Pemeliharaan

Sistem yang sudah final, akan diuji lagi oleh penulis untuk memastikan tidak adanya *error* atau *bug*. Setelah itu akan diserahkan ke Wihara Amitabha Batam dan dilakukan pemeliharaan secara berkala agar sistem yang dibuat selalu lancar dan tidak ada kendala.

3.3.2 Flowchart

Umumnya *flowchart* merupakan sebuah diagram alir yang biasanya menggambarkan sebuah sistem secara garis besar. *Flowchart* juga merepresentasikan tahapan-tahapan serta keputusan atau solusi yang terjadi pada sebuah program. Adapun *flowchart* pada penelitian yang dibuat penulis digambarkan sebagai berikut.

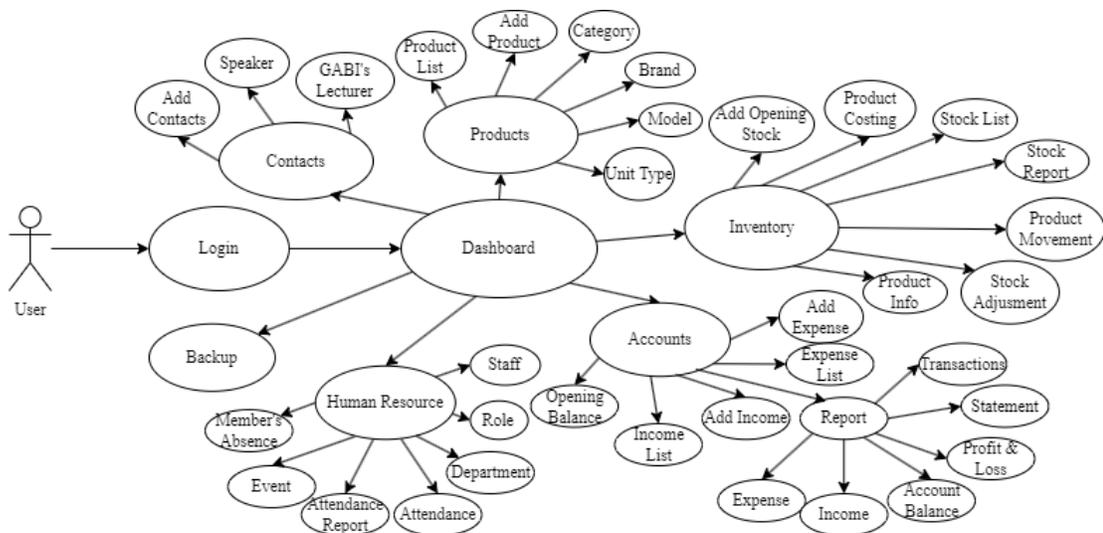


Gambar 3.3 Flowchart Sistem ERP wihara Amitabha Batam
(Sumber : Data olahan peneliti, 2023)

3.3.3 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan bagaimana sebuah relasi aktor dengan sistem yang telah dirancang dengan sederhana. Pada use case bisa terdapat lebih dari satu aktor yang akan berkorelasi dengan sistem dan pada penelitian ini terdapat beberapa aktor dengan usecase-nya masing-masing.

3.3.3.1 Use Case Diagram User



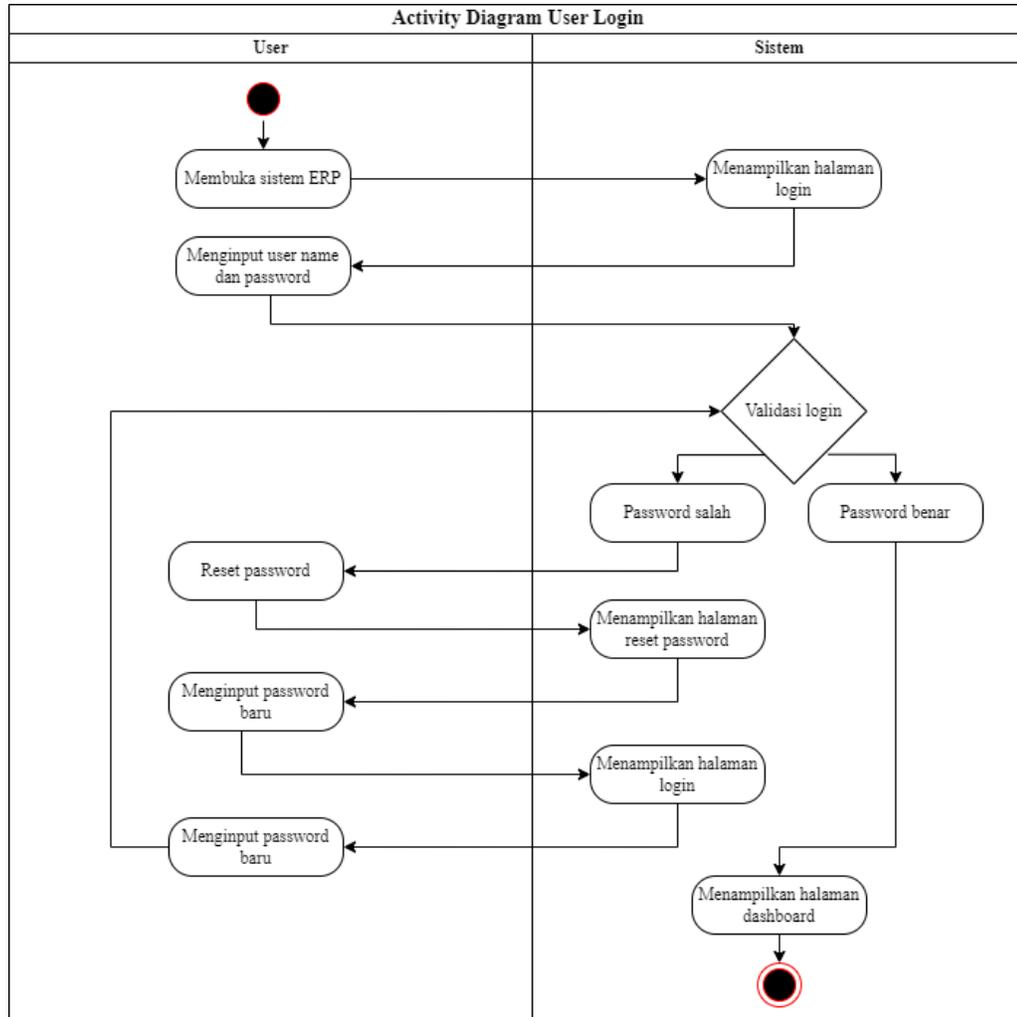
Gambar 3.4 Use Case Diagram User
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Gambar 3.4 merupakan use case dari user pada sistem ERP Amitabha dimana user dapat mengakses seluruh menu yang ada di dashboard.

3.3.4 Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah diagram yang dapat menggambarkan alur sebuah sistem secara paralel. *Activity diagram* sendiri merepresentasikan bagaimana interaksi antar sistem secara berurut. Kemudian sistem-sistem tersebut dipisahkan oleh sebuah *swimming pool*. Terdapat beberapa *activity diagram* yang merepresentasikan aktivitas antara *user* dan sistem.

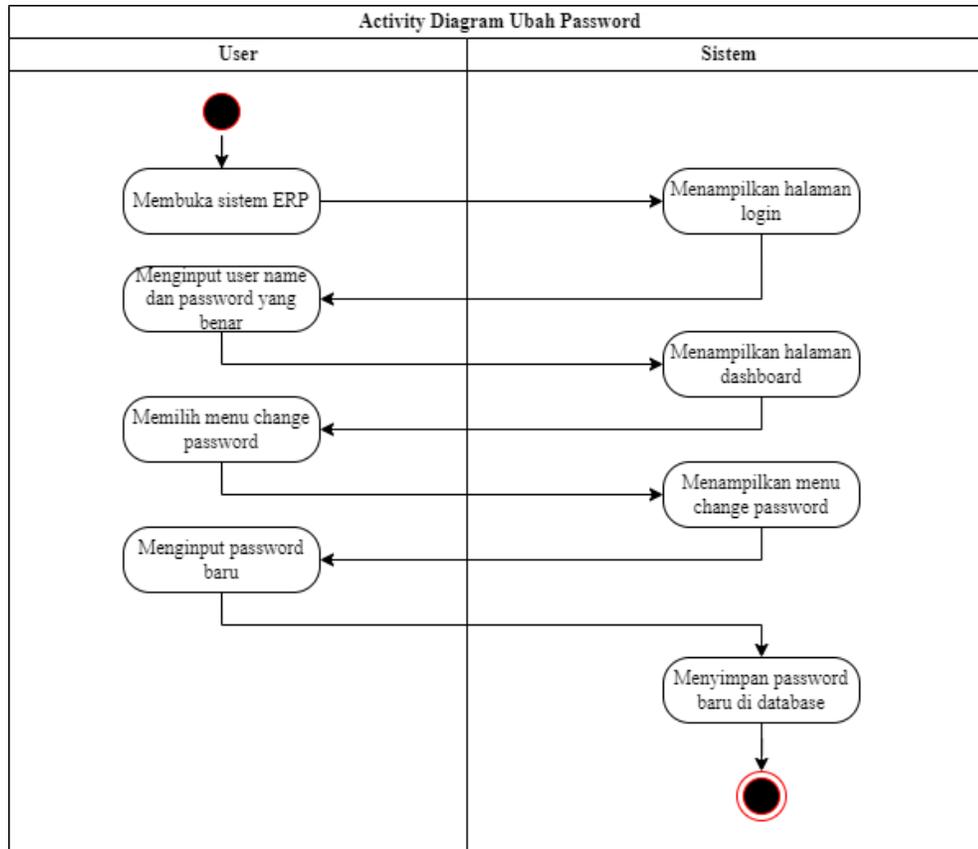
3.3.4.1 Activity Diagram Halaman Login



Gambar 3.5 Activity Diagram Halaman Login
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Saat user membuka sistem ERP, sistem akan menampilkan halaman *login*. Jika *user name* dan *password* yang diinput benar maka sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Jika *password* yang diinput salah, maka user harus me-*reset password*, dengan mengklik tombol *forget password* dan setelah user memasukkan *password* baru, sistem akan menampilkan halaman *login*.

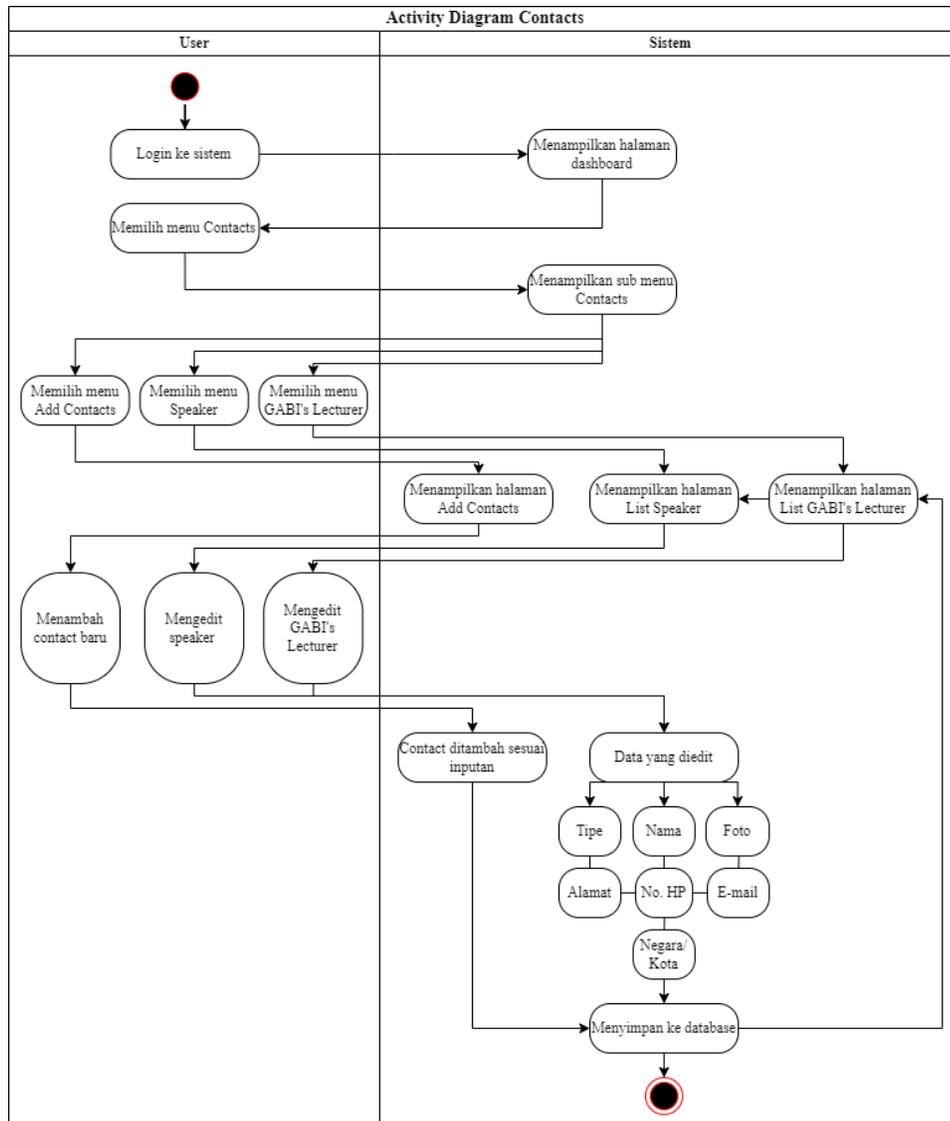
3.3.4.2 Activity Diagram Ubah Password



Gambar 3.6 Activity Diagram Ubah Password
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

User dapat mengganti *password* saat ini dengan cara mengklik menu *Change Password* dan sistem akan menampilkannya dan *user* cukup menginput *password* baru sesuai keinginan. *Password* yang baru akan disimpan ke dalam *database*.

3.3.4.3 Activity Diagram Menu Contacts

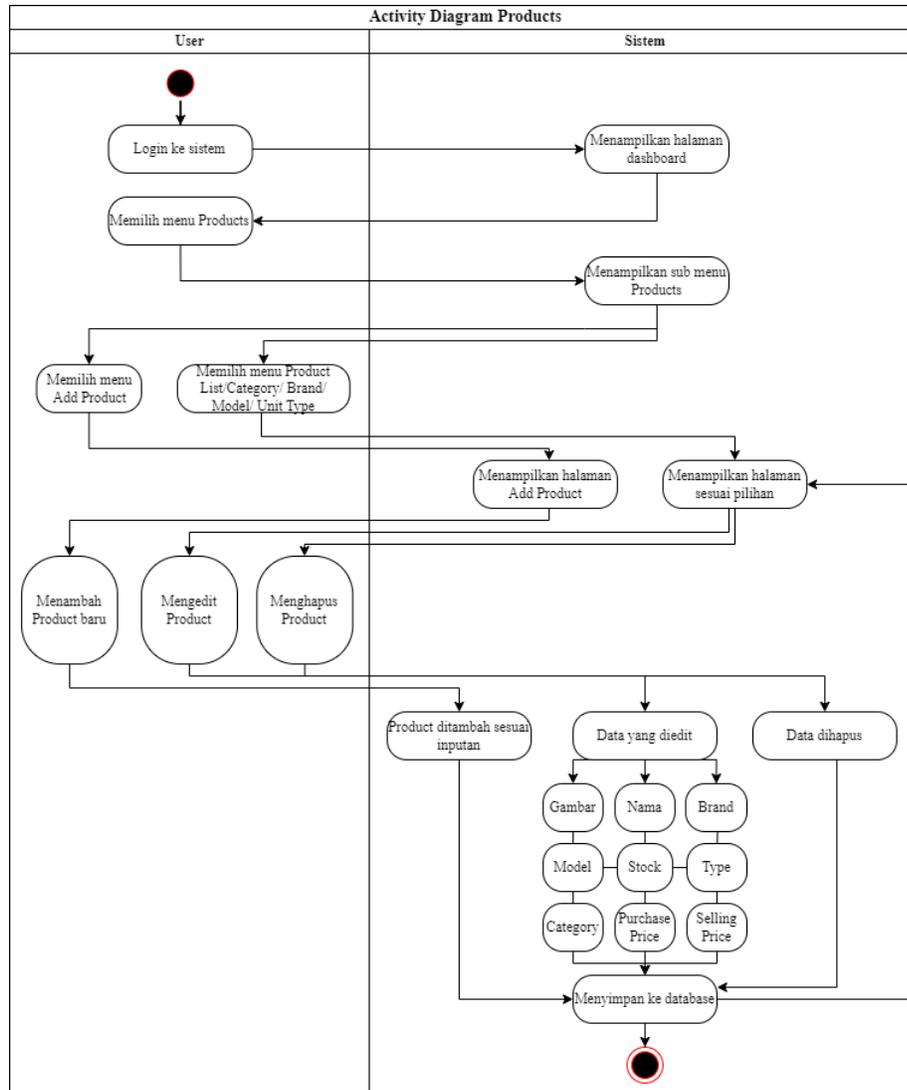


Gambar 3.7 Activity Diagram Menu Contacts

(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada halaman *dashboard*, *user* dapat ke menu *Contacts* untuk menambah kontak penceramah ataupun kontak pemateri GABI. Jika kontak telah ditambahkan, akan disimpan ke *database* dan ditampilkan ke dalam list yang dapat dimodifikasi lagi datanya.

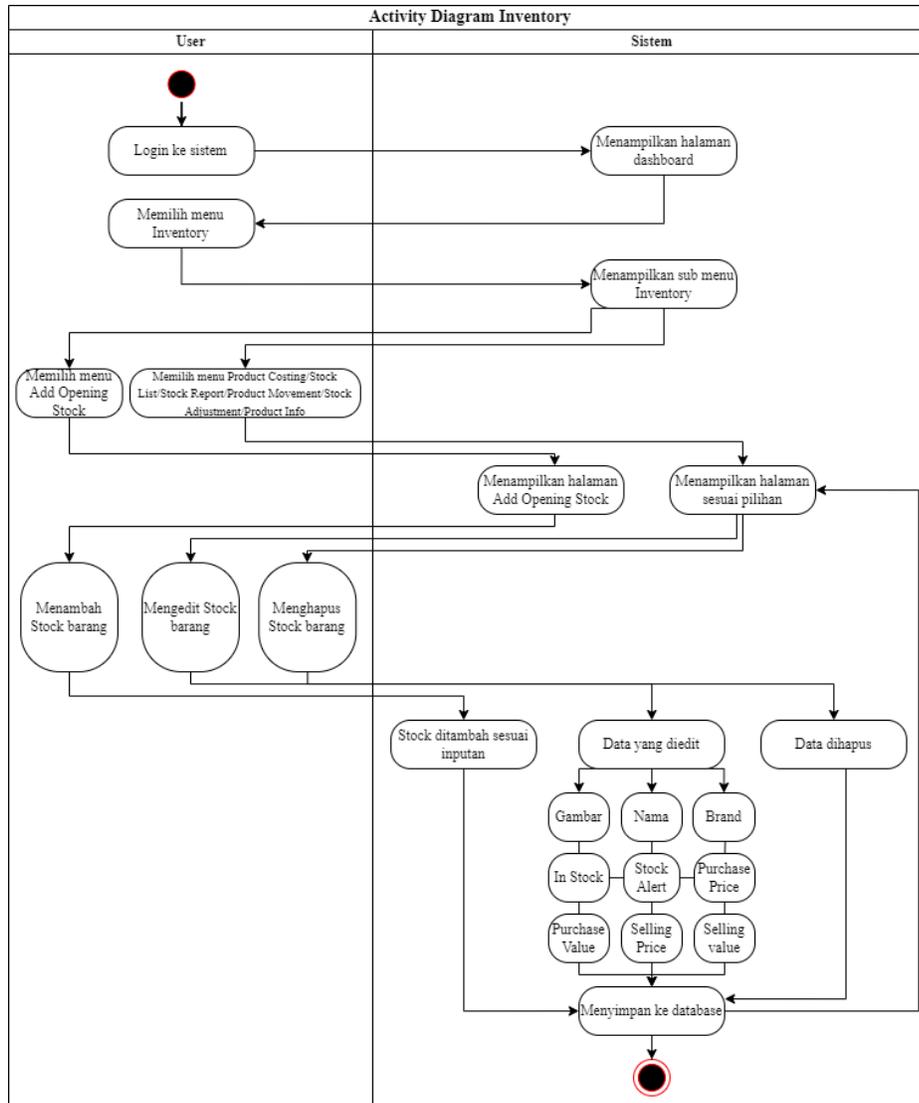
3.3.4.4 Activity Diagram Menu Products



Gambar 3.8 Activity Diagram Menu Products
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Saat user berada di halaman mengklik menu *Products*, akan muncul beberapa *sub-menu* seperti *Add Products* untuk menambah barang baru dan sisanya berupa daftar-daftar barang berdasarkan pengklasifikasiannya yang dapat di-*edit* ataupun dihapus.

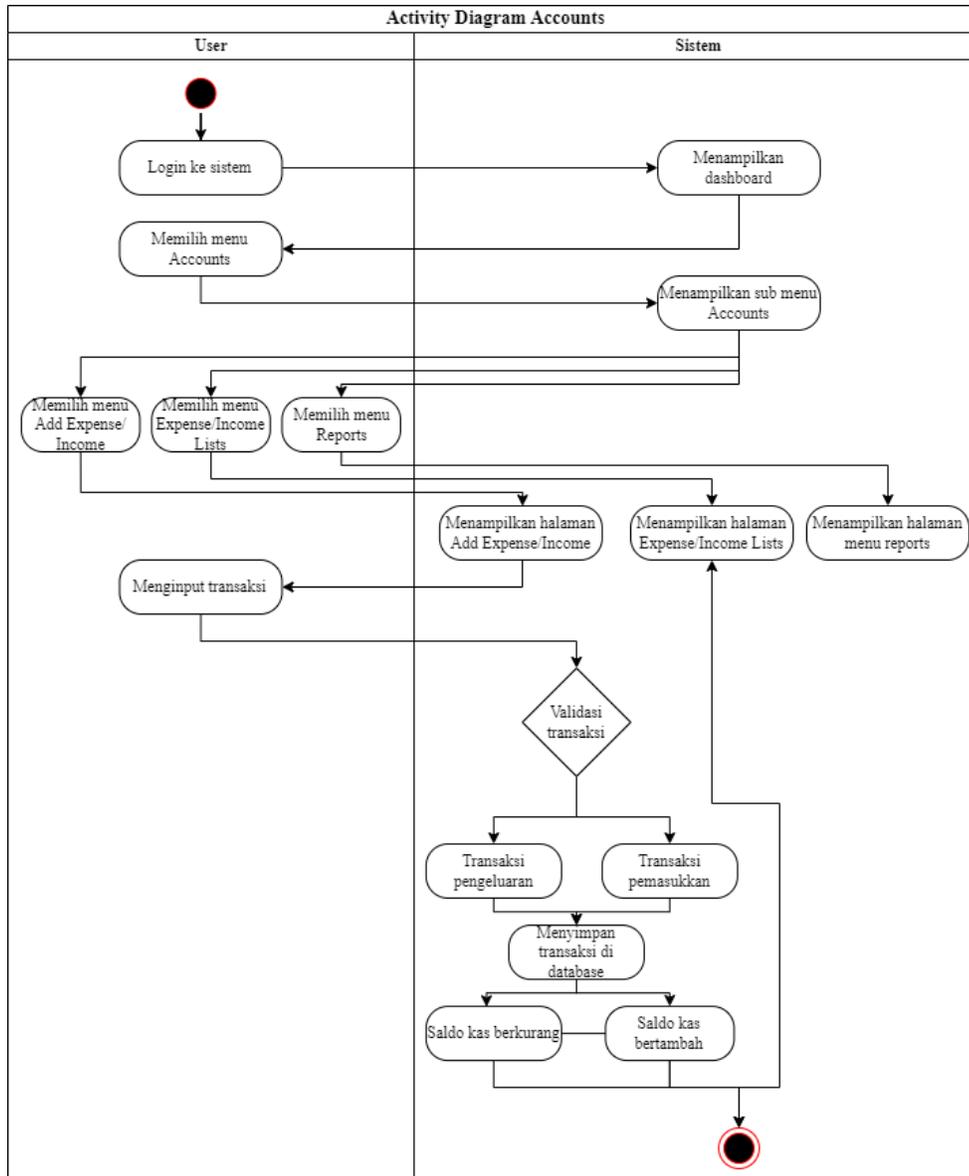
3.3.4.5 Activity Diagram Menu Inventory



Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Inventory
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Menu *Inventory* merupakan menu yang mengatur jumlah stok barang atau *products* yang sudah ditambahkan sebelumnya. Pada menu ini *user* dapat menambah jumlah stok barang yang sudah ada, ataupun memodifikasi data dari stok barang tersebut.

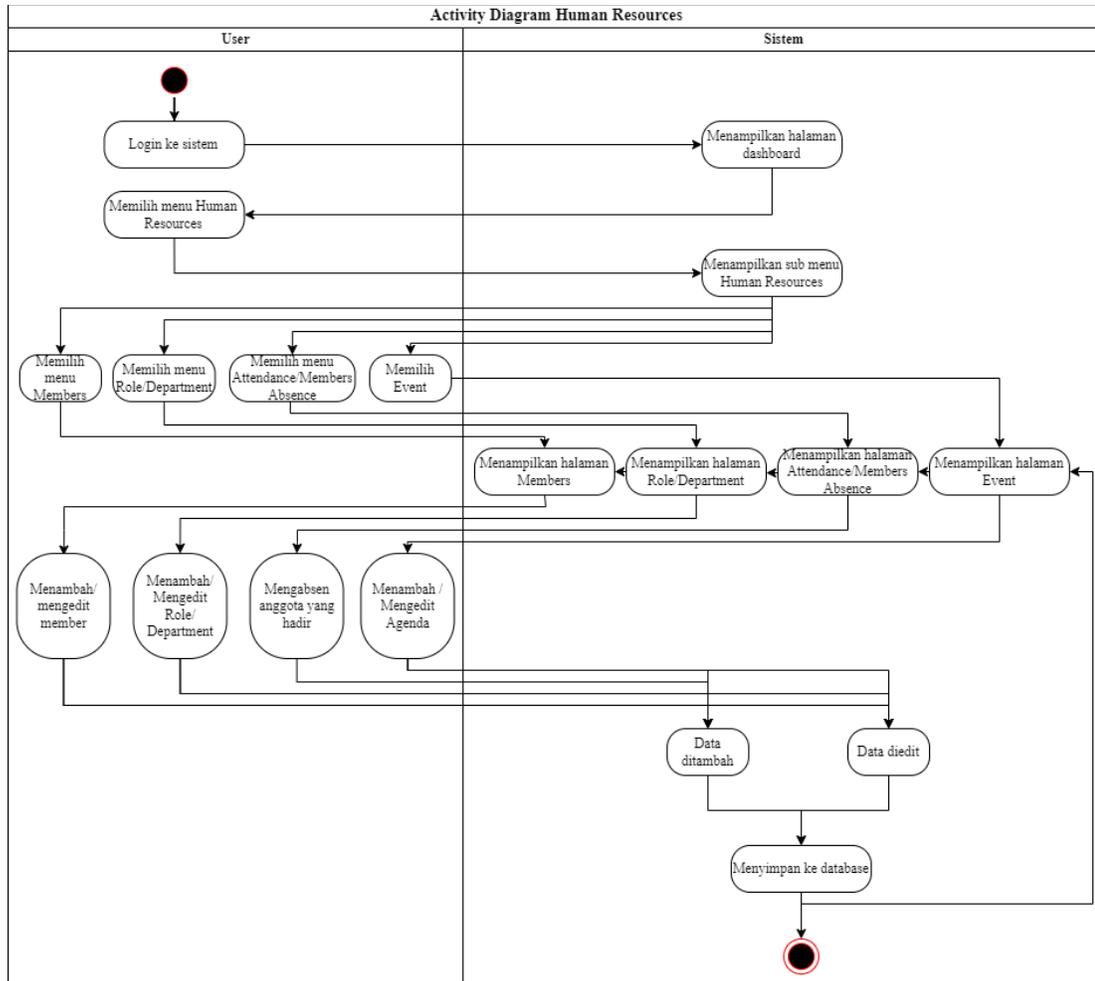
3.3.4.6 Activity Diagram Menu Accounts



Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Accounts
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada menu ini, *User* dapat mengontrol pemasukkan dan pengeluaran kas. Menu *Accounts* dapat membantu *user* dalam pencatatan kas yang keluar dan masuk yang akan ditampilkan listnya pada sub menu yang berbeda.

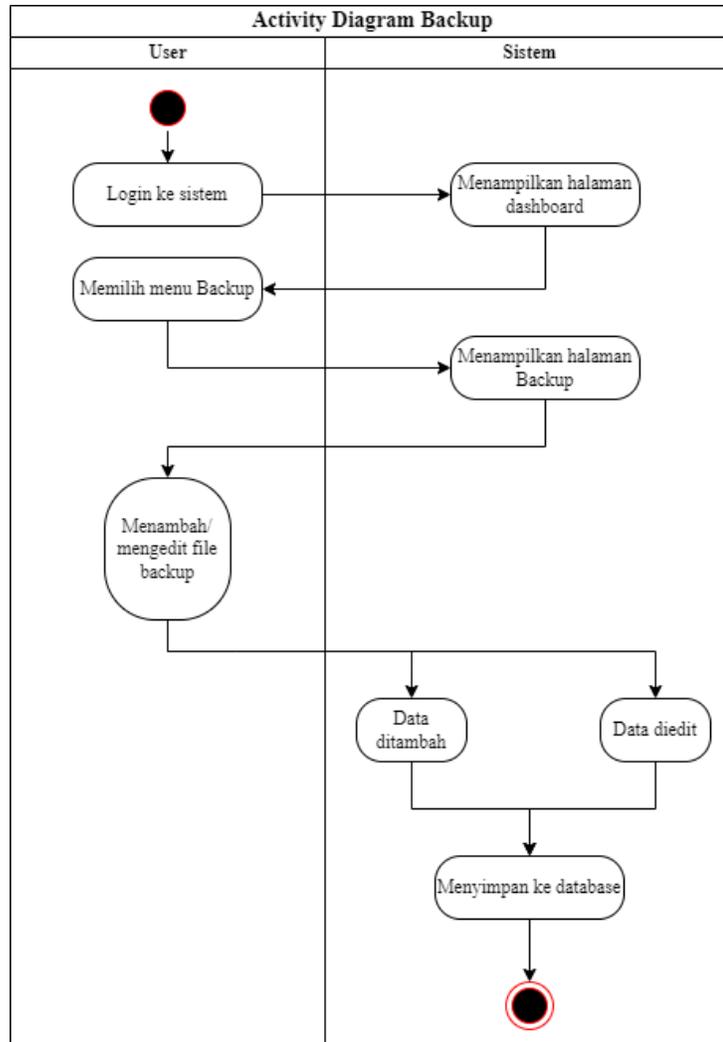
3.3.4.7 Activity Diagram Menu Human Resources



Gambar 3.11 Activity Diagram Menu Human Resources
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

User dapat melakukan penambahan anggota baru, atau sekedar memodifikasi data anggota yang telah ditampilkan. User juga dapat menentukan jabatan dari tiap-tiap anggota dan mengklasifikasikannya. Pada menu ini, user juga dapat mengabsen kehadiran anggota ataupun menambahkan agenda yang akan datang secara detail.

3.3.4.8 Activity Diagram Menu Backup



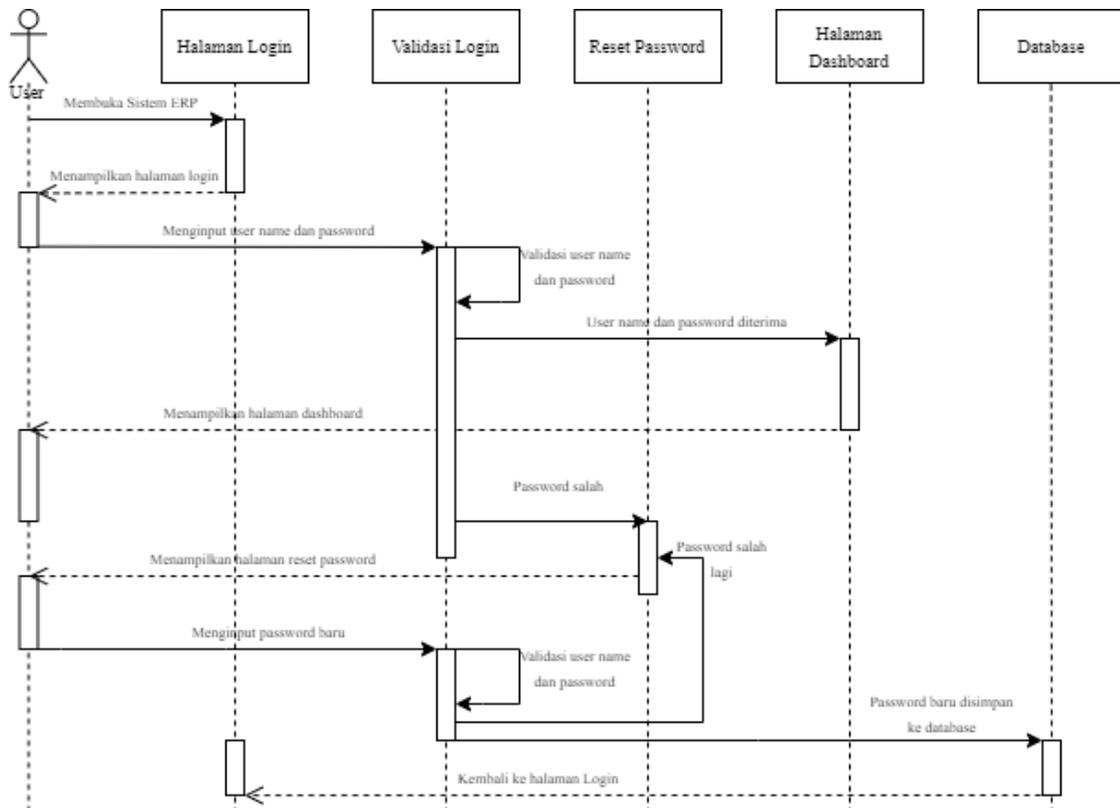
Gambar 3.12 Activity Diagram Menu Backup
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada menu ini, *user* dapat mengupload *file database* untuk berjaga-jaga seandainya terdapat *database* yang diperlukan dengan cara *men-download file database* yang telah diupload.

3.3.5 Sequence Diagram

Dalam *sequence* diagram, terdapat beberapa *object* yang merupakan bagian dari sistem yang saling berinteraksi dengan mengirim sebuah pesan, kemudian pesan tersebut bisa dikembalikan nilainya dan kembaliannya dapat berupa tampilan *output* untuk *actor* atau pemain. Pada *sequence* diagram, kita bisa mengetahui apakah komponen sistem selalu aktif atau tidak. Pada penelitian ini, terdapat beberapa *sequence* diagram yang telah dirancang.

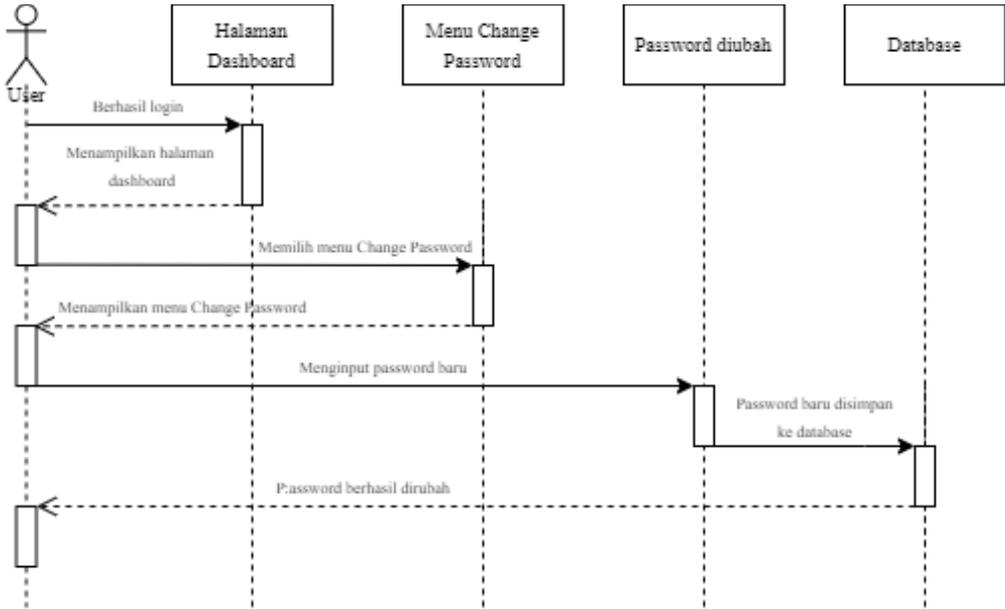
3.3.5.1 Sequence Diagram Halaman Login



Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Halaman Login
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada gambar menjelaskan saat user membuka sistem, sistem akan menampilkan output halaman *login* dan *user* cukup menginput *user name* dan *password* yang sesuai. Sistem akan memvalidasi terlebih dahulu, jika *user name* dan *password* benar, sistem akan mengakses halaman *dashboard* untuk kemudian ditampilkan ke *user*. Jika *password* salah, *user* harus mengklik *forget password* untuk me-reset *password*.

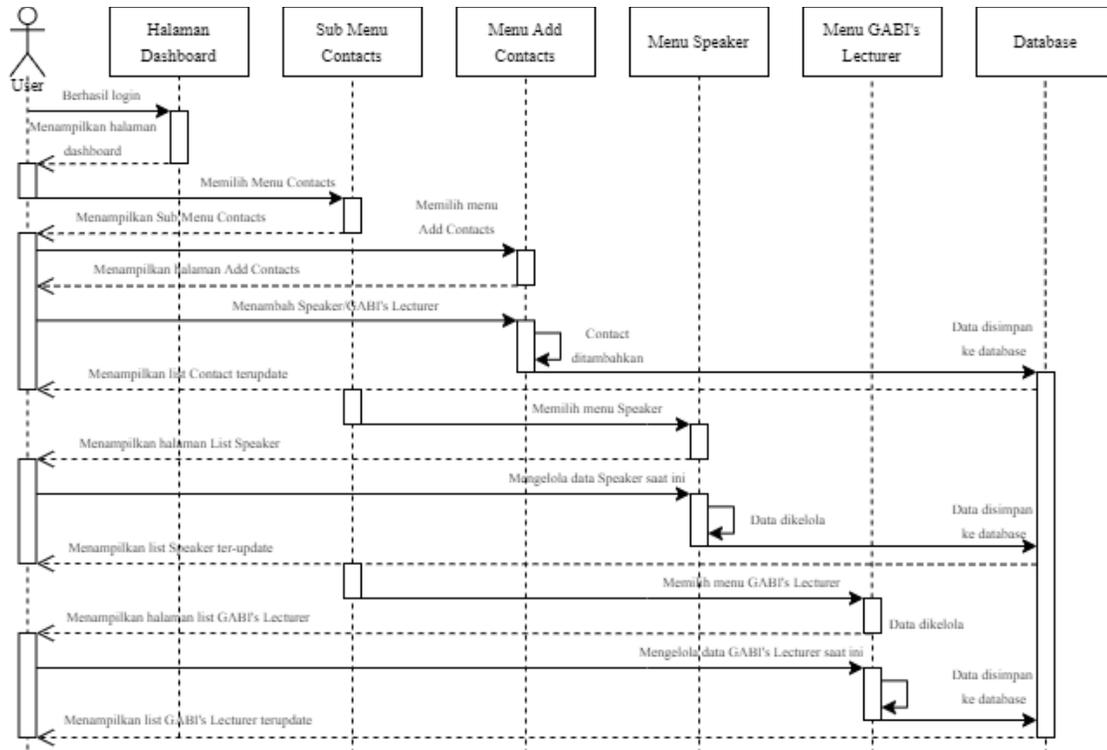
3.3.5.2 Sequence Diagram Change Password



Gambar 3.14 Sequence Diagram Change Password
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

User juga dapat mengganti *password* setelah *login* ke *dashboard*. *User* dapat memilih menu *change password* dan mengisi *password* saat ini dan *password* yang baru.

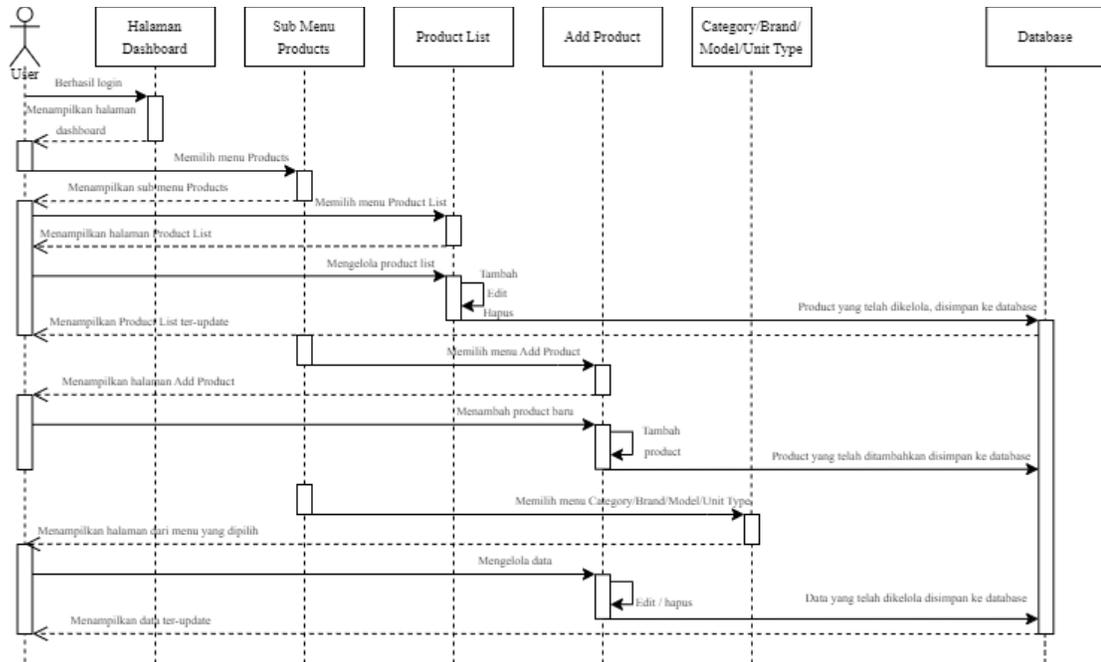
3.3.5.3 Sequence Diagram Menu Contacts



Gambar 3.15 Sequence Diagram Menu Contacts
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Penggambaran menu *Contacts* pada diagram *sequence*. Sistem akan menunggu *inputan* dari *user*, jika *user* memilih salah satu *sub menu*, sistem akan menampilkan sesuai pilihan *user*.

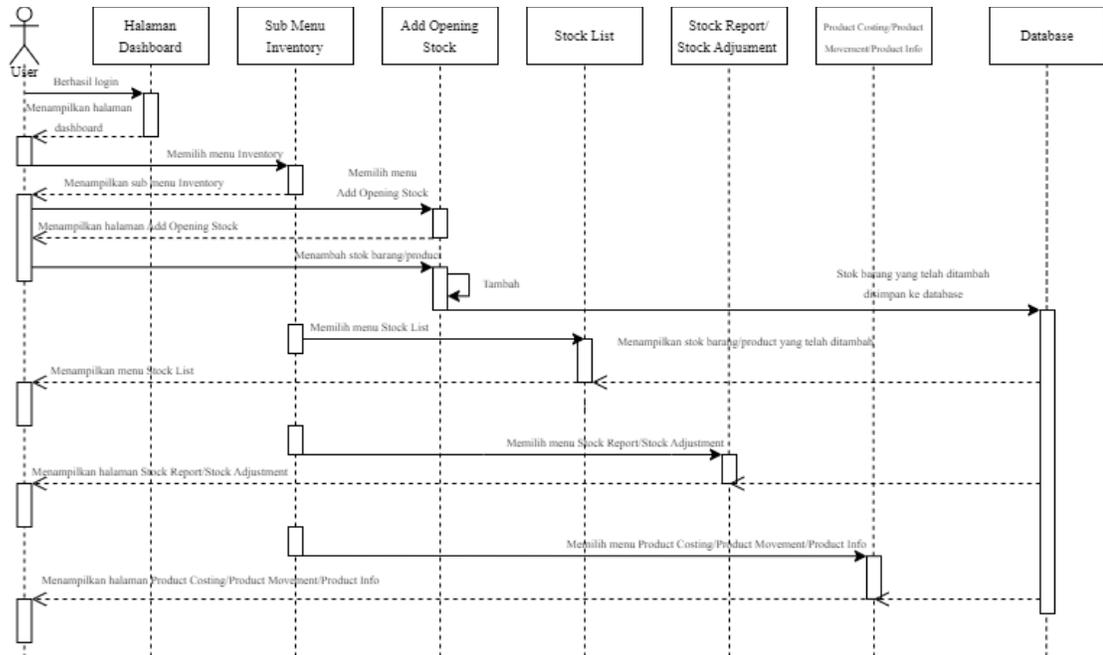
3.3.5.4 Sequence Diagram Menu Products



Gambar 3.16 *Sequence Diagram Menu Products*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Merupakan penggambaran diagram *sequence* pada menu *Products*. *User* dapat memilih *sub menu* sesuai kebutuhan, dan sistem akan menampilkan *sub menu* dan juga menyimpan data yang diinput ke *database*.

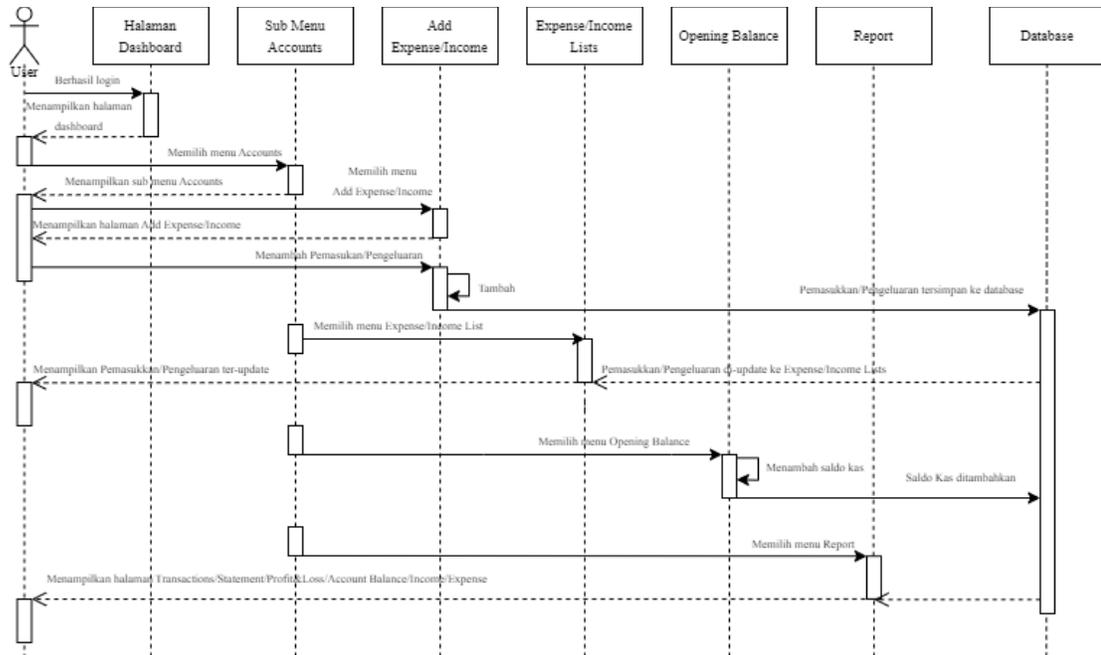
3.3.5.5 Sequence Diagram Menu Inventory



Gambar 3.17 Sequence Diagram Menu Inventory
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Sistem menampilkan *sub menu* sesuai pilihan *user*. *User* dapat menambah stok barang baru yang kemudian akan disimpan ke *database* dan di-update ke *sub menu* yang berkaitan.

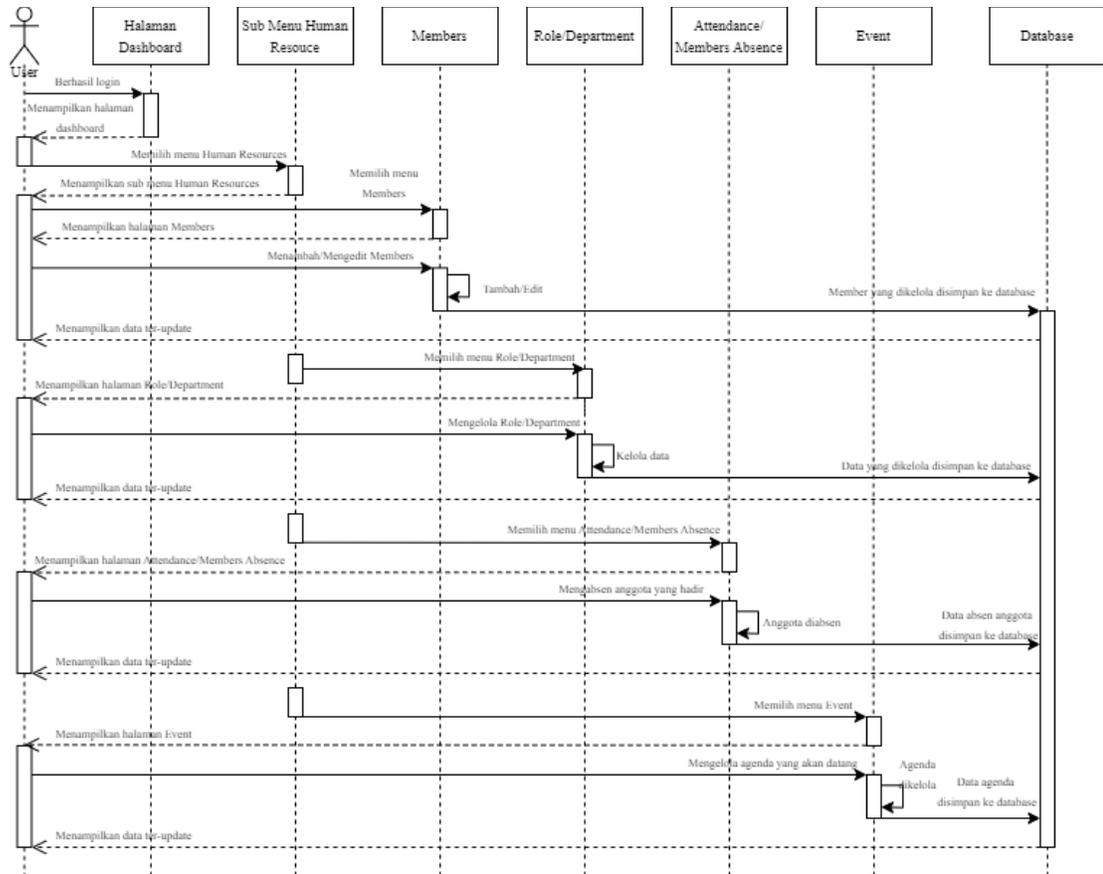
3.3.5.6 Sequence Diagram Menu Accounts



Gambar 3.18 Sequence Diagram Menu Accounts
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada gambar di atas, *user* dapat menambah pemasukkan ataupun pengeluaran kas yang akan dibaca oleh sistem, disimpan ke *database*, dan ditampilkan ke menu *Expense / Income Lists*. Pada menu *report*, *user* dapat melihat laporan-laporan terkait transaksi yang telah di-*input* ke sistem.

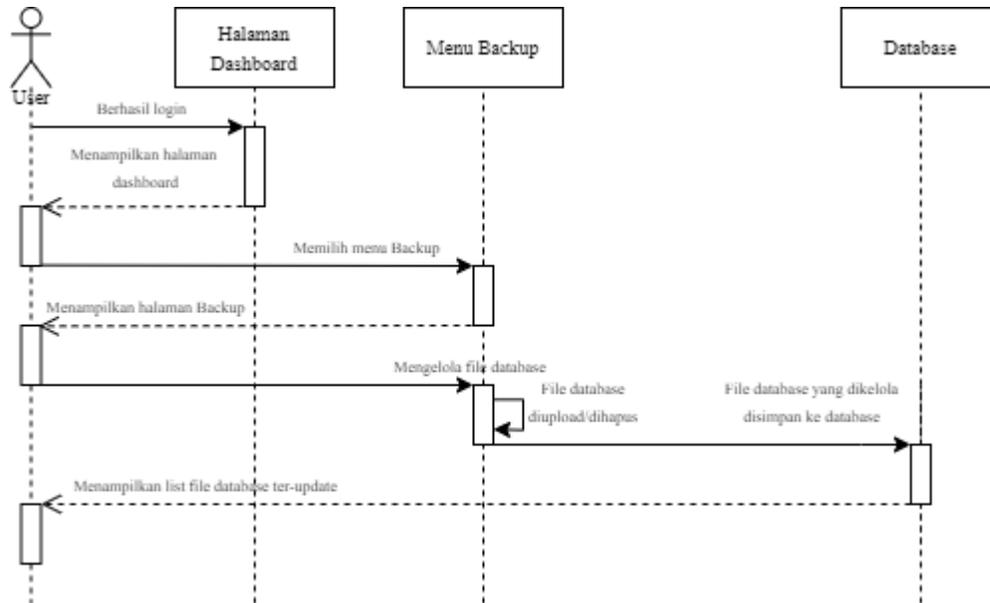
3.3.5.7 Sequence Diagram Menu Human Resources



Gambar 3.19 Sequence Diagram Menu Human Resources
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Pada menu ini, *user* dapat mengabsen anggota yang ada, mengelola anggota dan jabatan yang ada, serta dapat menambahkan agenda-agenda secara detail yang tentunya akan tersimpan ke *database* dan ditampilkan kembali.

3.3.5.8 Sequence Diagram Menu Backup



Gambar 3.20 Sequence Diagram Menu Backup

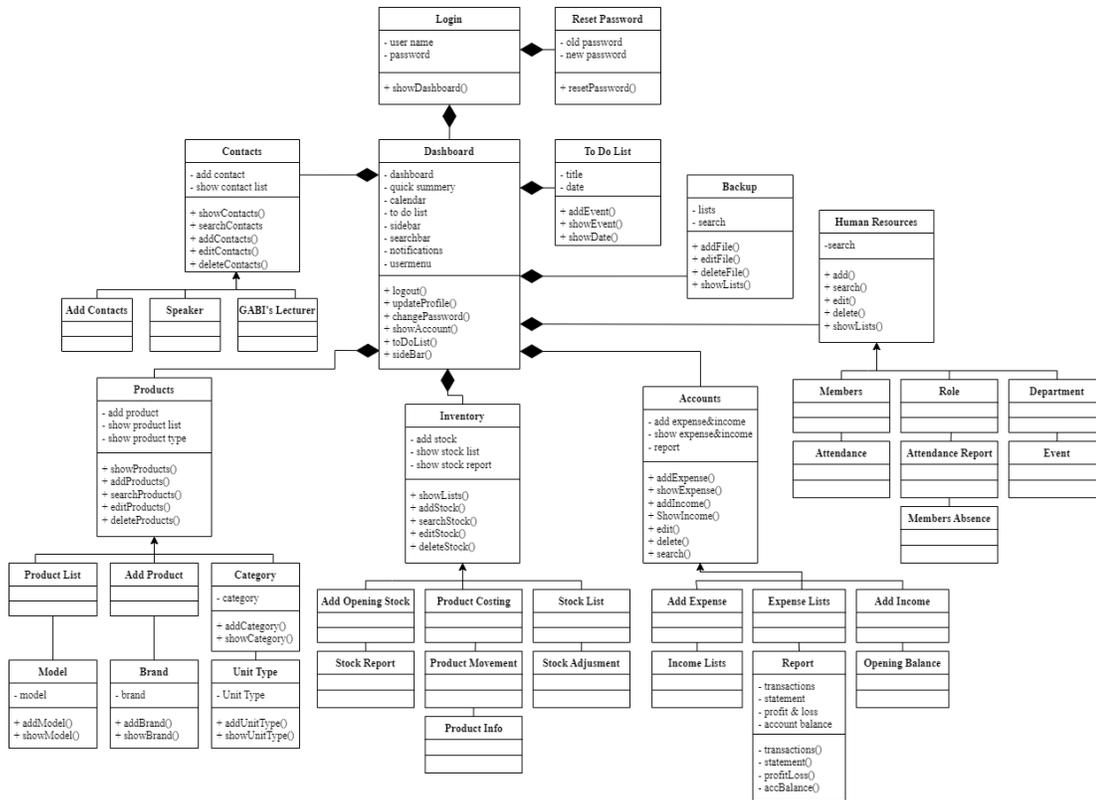
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Menu *backup* membuat *user* dapat meng-*upload file database* secara berkala dan dapat di-*download* sesuai kebutuhan untuk berjaga-jaga.

3.3.6 Class Diagram

Class diagram berisi sebuah kelas yang memiliki atribut dan fungsinya masing-masing. *Class diagram* merepresentasikan kelas yang berorientasi objek pada sistem yang memiliki sinergi satu sama lain.

3.3.6.1 Class Diagram Keseluruhan Sistem



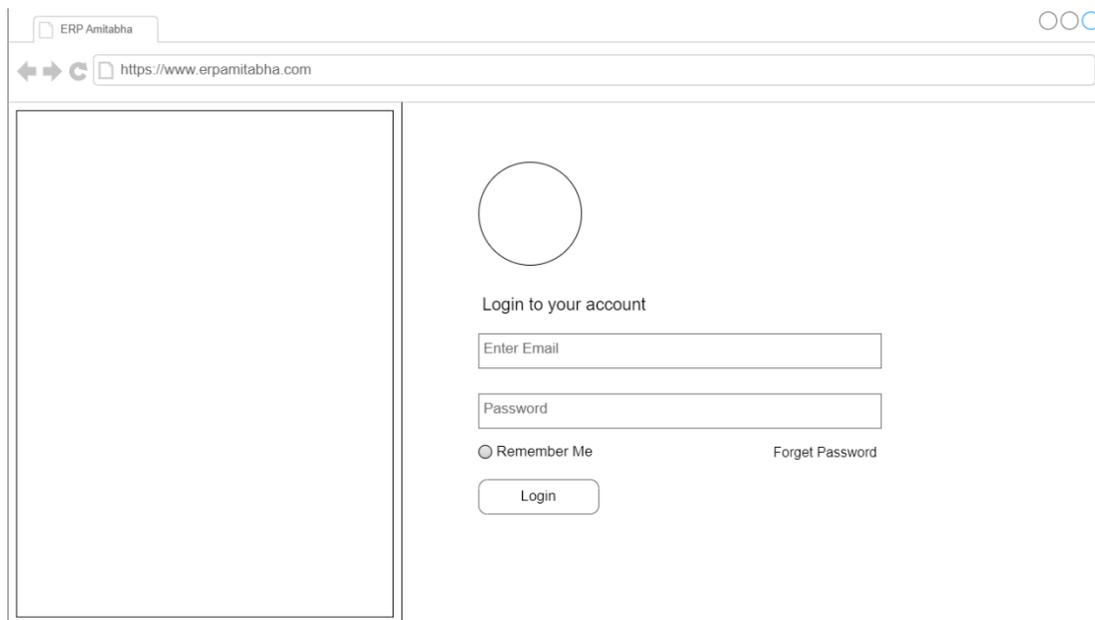
Gambar 3.21 Class Diagram Keseluruhan Sistem
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

Gambar 3.21 merupakan gambaran sistem secara keseluruhan. Pada masing-masing class, memiliki atribut dan metodenya masing-masing. Beberapa class terhubung karena memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Jika class *Dashboard* dihapus, *user* tidak akan bisa mengakses *class-class* yang ada pada sistem. Begitu juga dengan class *Login* yang kalau dihapus, maka *user* tidak bisa mengakses sistem sama sekali.

3.3.7 Perancangan Antarmuka

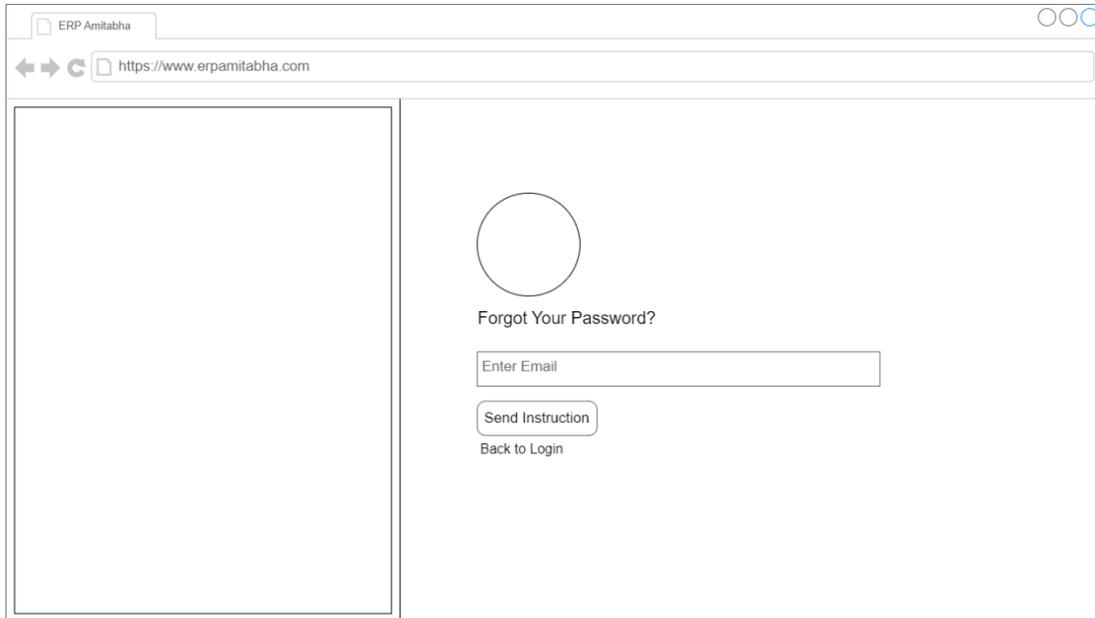
Perancangan antarmuka merupakan tampilan secara visual yang menjadi jembatan antara pengguna yang akan berinteraksi dengan sistem. Perancangan antarmuka sendiri menjadi kerangka awal untuk mendesain komponen-komponen yang ada dalam sistem. Dalam perancangan sistem, dibuat perancangan tampilan sistem secara sederhana untuk kemudian nanti diimplementasikan secara langsung.

3.3.7.1 Rancangan Halaman *Login*



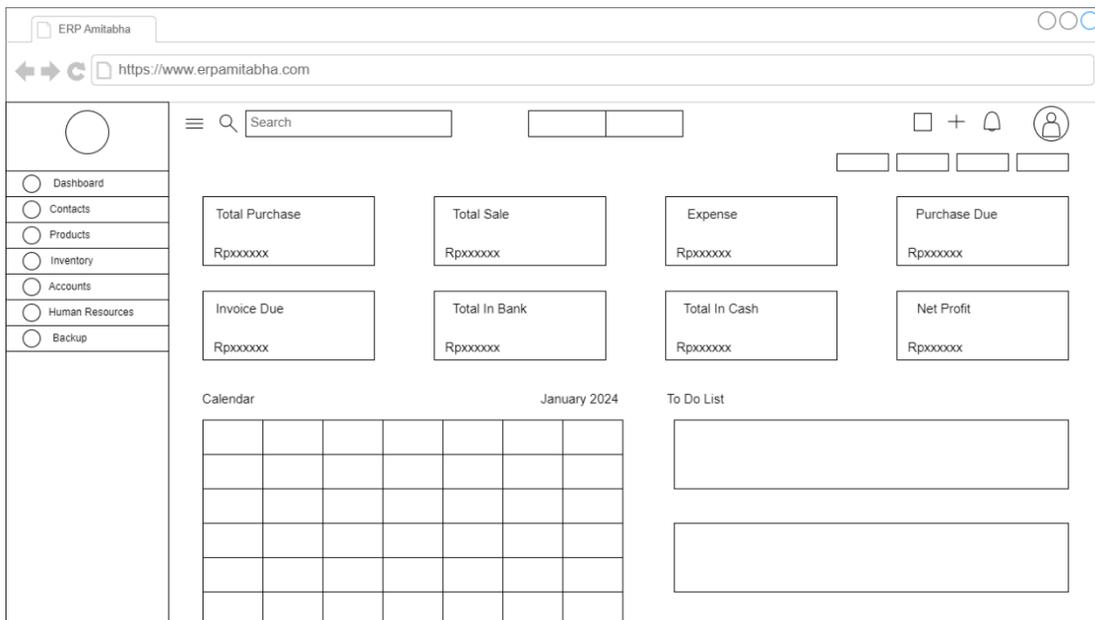
Gambar 3.22 Rancangan Halaman *Login*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.2 Rancangan Halaman *Reset Password*



Gambar 3.23 Rancangan Halaman *Reset Password*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.3 Rancangan Halaman *Dashboard*



Gambar 3.24 Rancangan Halaman *Dashboard*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.4 Rancangan Halaman *Add Contact*

Gambar 3.25 Rancangan Halaman *Add Contact*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.5 Rancangan Halaman *Speaker*

ID	Speaker Name	Email	Phone	Active	Action
0001	Deni	Deni@gmail.com	08xxxxxxxx	Aktif	Ubah / Hapus
0002	Riska	Riska@yahoo.com	08xxxxxxxx	Aktif	Ubah / Hapus

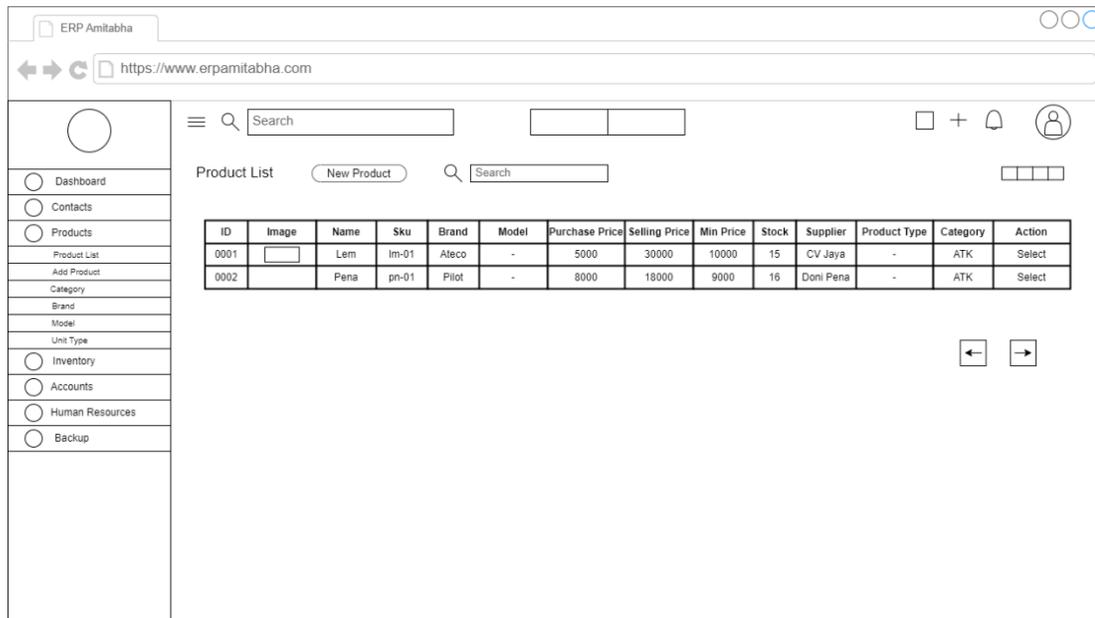
Gambar 3.26 Rancangan Halaman *Speaker*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.6 Rancangan Halaman GABI's Lecturer



Gambar 3.27 Rancangan Halaman *GABI's Lecturer*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.7 Rancangan Halaman Product List



Gambar 3.28 Rancangan Halaman *Product List*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.8 Rancangan Halaman *Add Product*

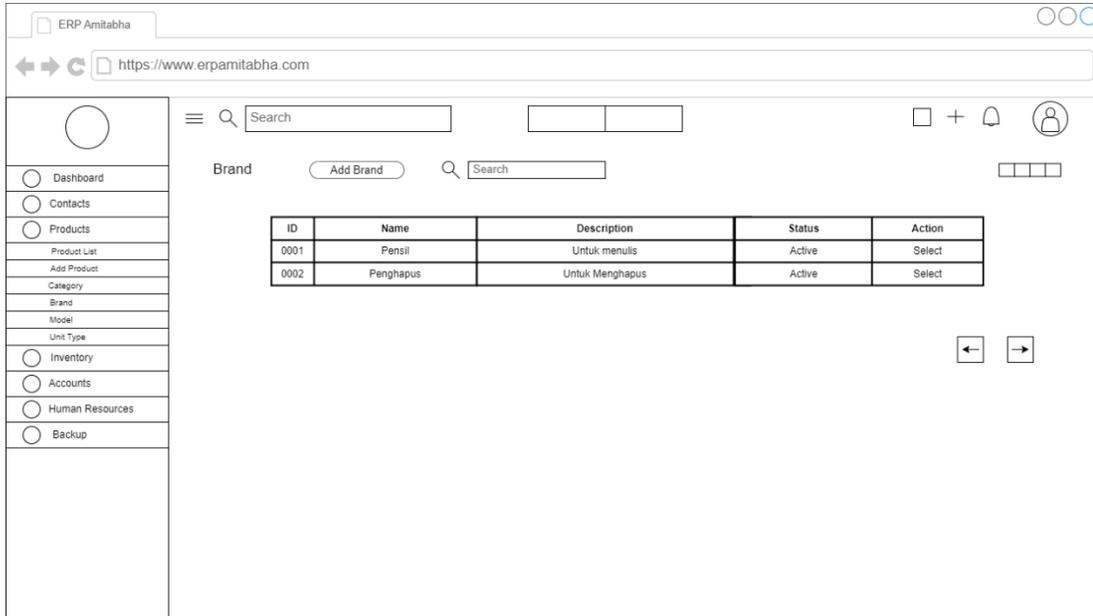
Gambar 3.29 Rancangan Halaman *Add Product*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.9 Rancangan Halaman *Category*

ID	Name	Code	Parent	Description	Status	Action
0001	Pensil	pnsl	Alat Tulis	Untuk menulis	Active	Select
0002	Penghapus	pnghps	Alat Tulis	Untuk Menghapus	Active	Select

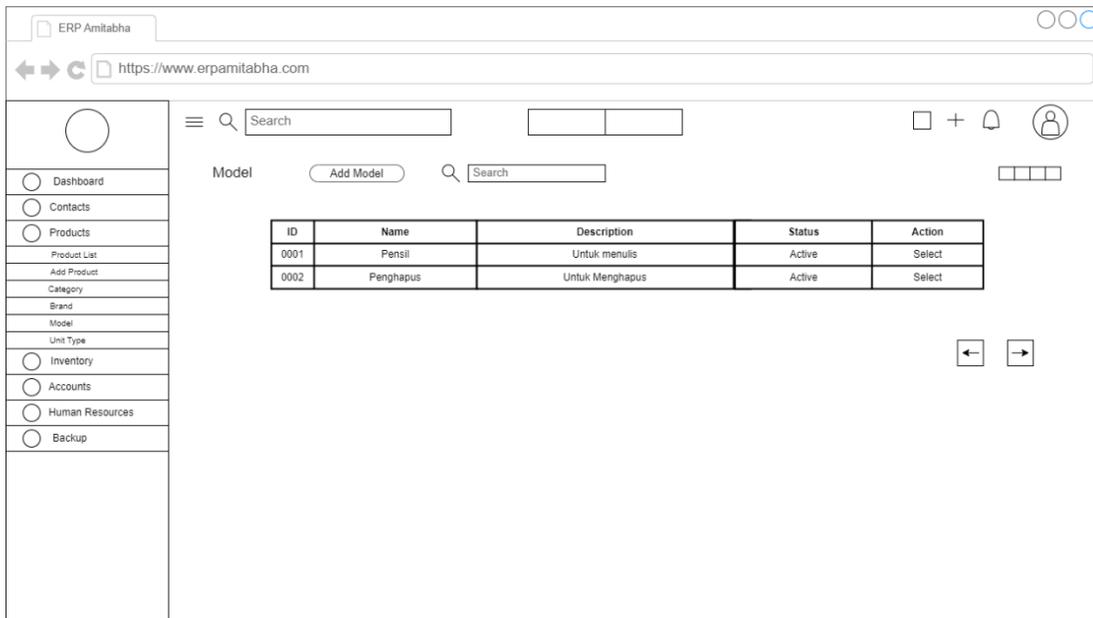
Gambar 3.30 Rancangan Halaman *Category*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.10 Rancangan Halaman *Brand*



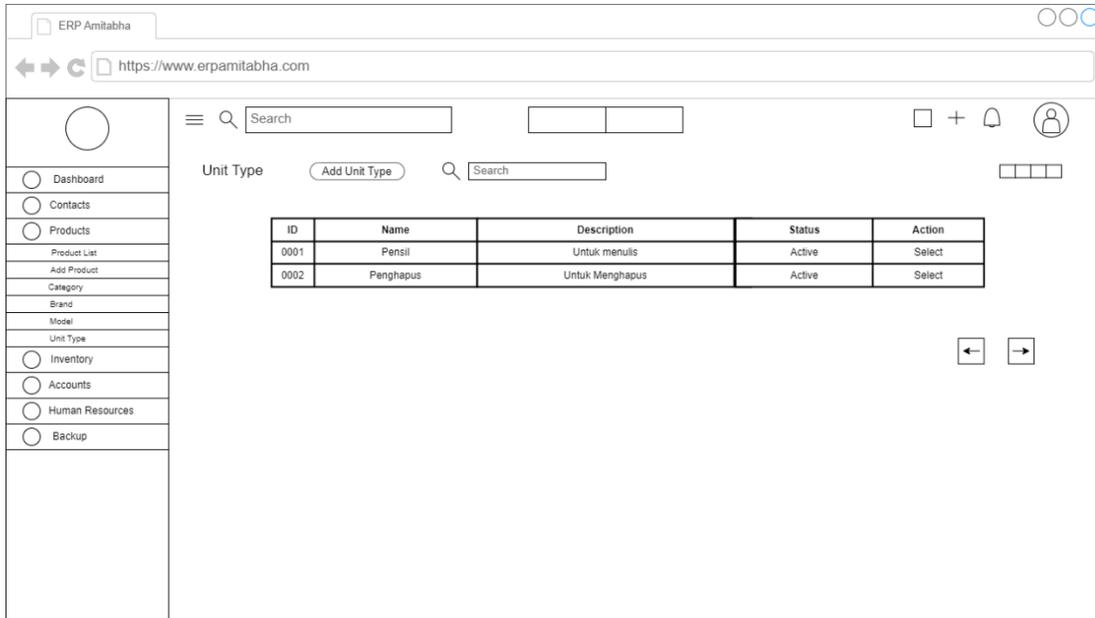
Gambar 3.31 Rancangan Halaman *Brand*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.11 Rancangan Halaman *Model*



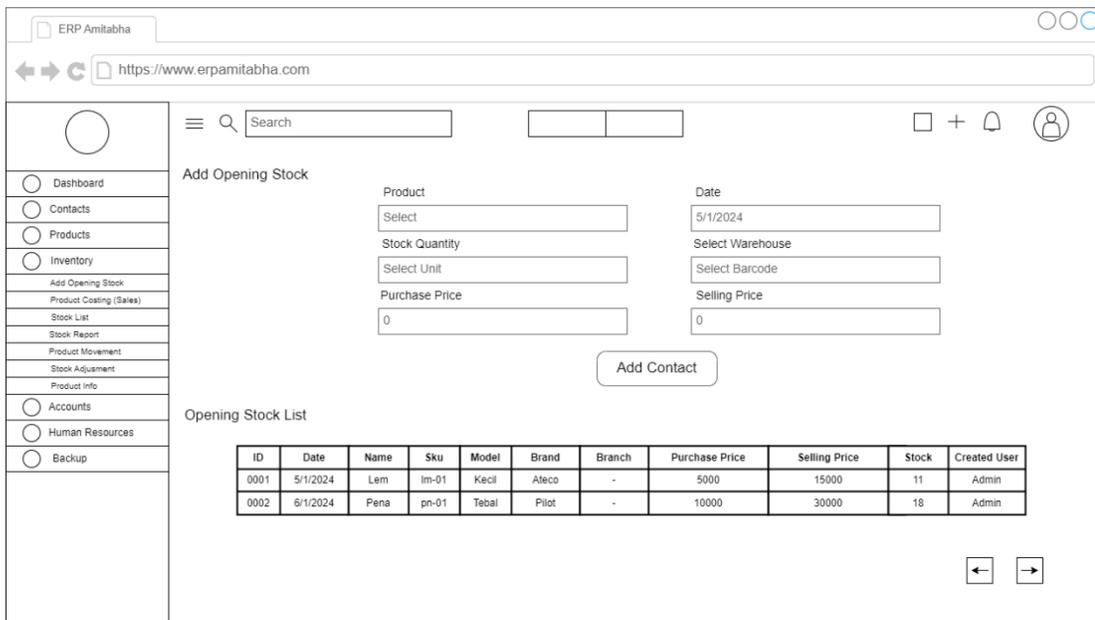
Gambar 3.32 Rancangan Halaman *Model*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.12 Rancangan Halaman *Unit Type*



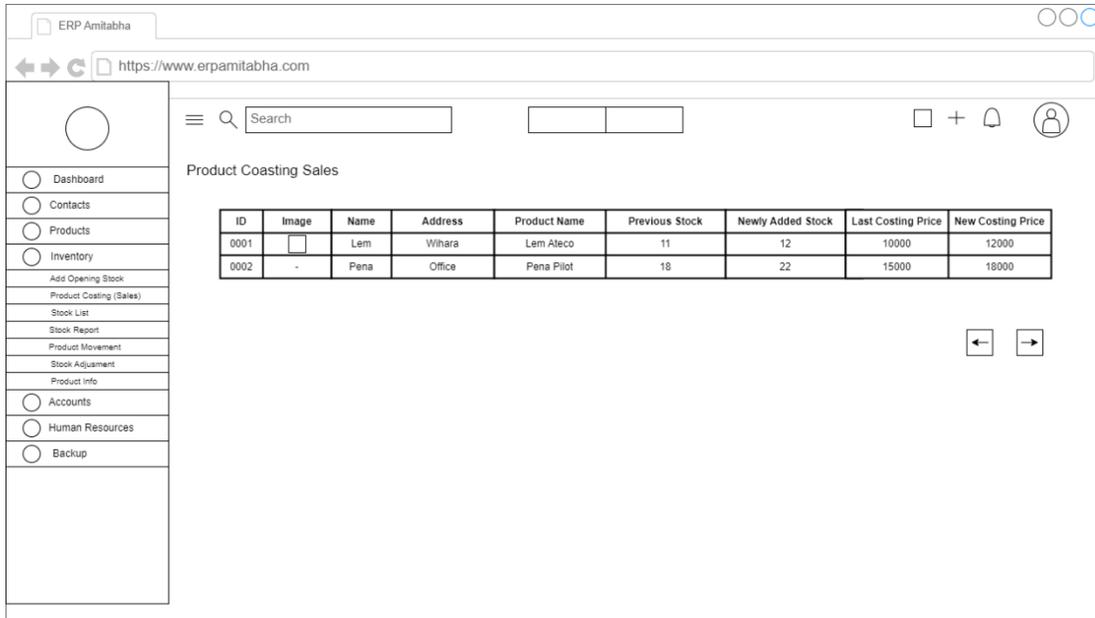
Gambar 3.33 Rancangan Halaman *Unit Type*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.13 Rancangan Halaman *Add Opening Stock*



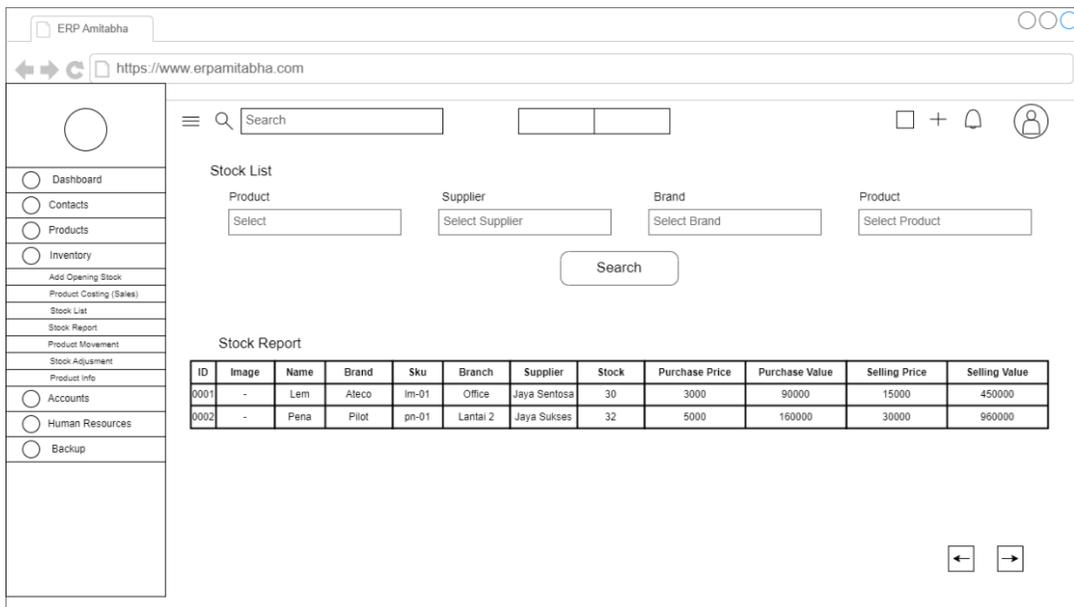
Gambar 3.34 Rancangan Halaman *Add Opening Stock*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.14 Rancangan Halaman *Product Costing Sales*



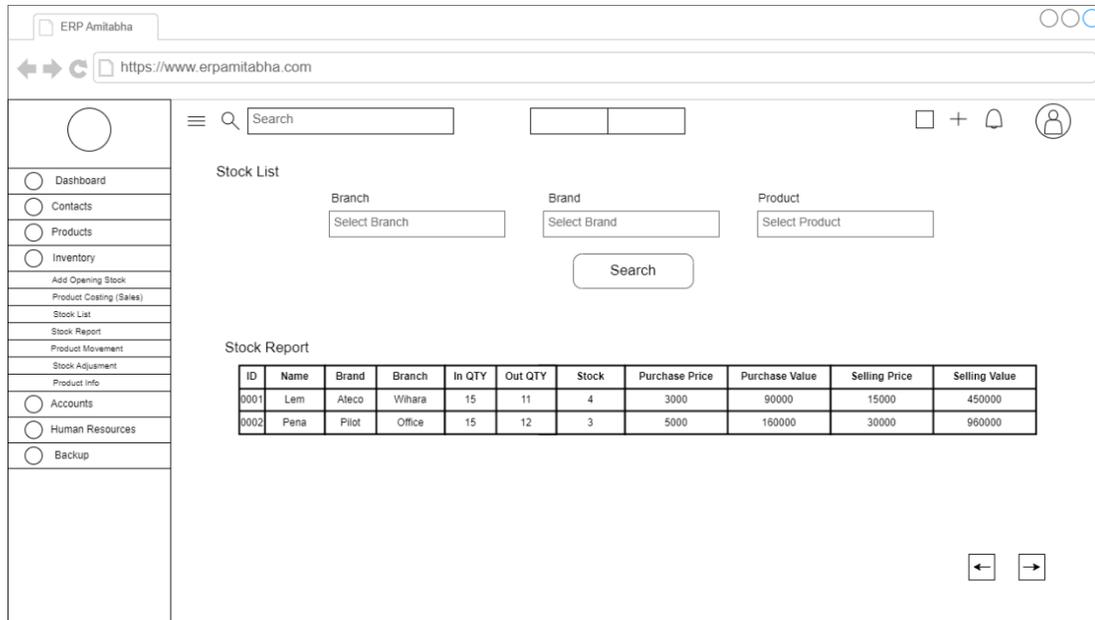
Gambar 3.35 Rancangan Halaman *Product Costing Sales*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.15 Rancangan Halaman *Stock List*



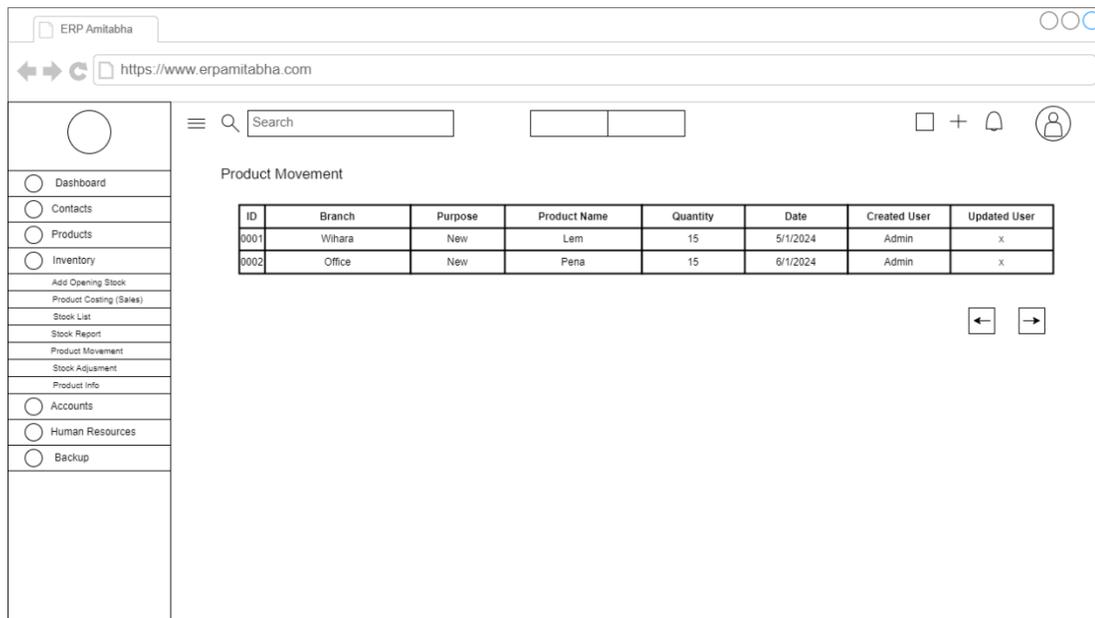
Gambar 3.36 Rancangan Halaman *Stock List*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.16 Rancangan Halaman *Stock Report*



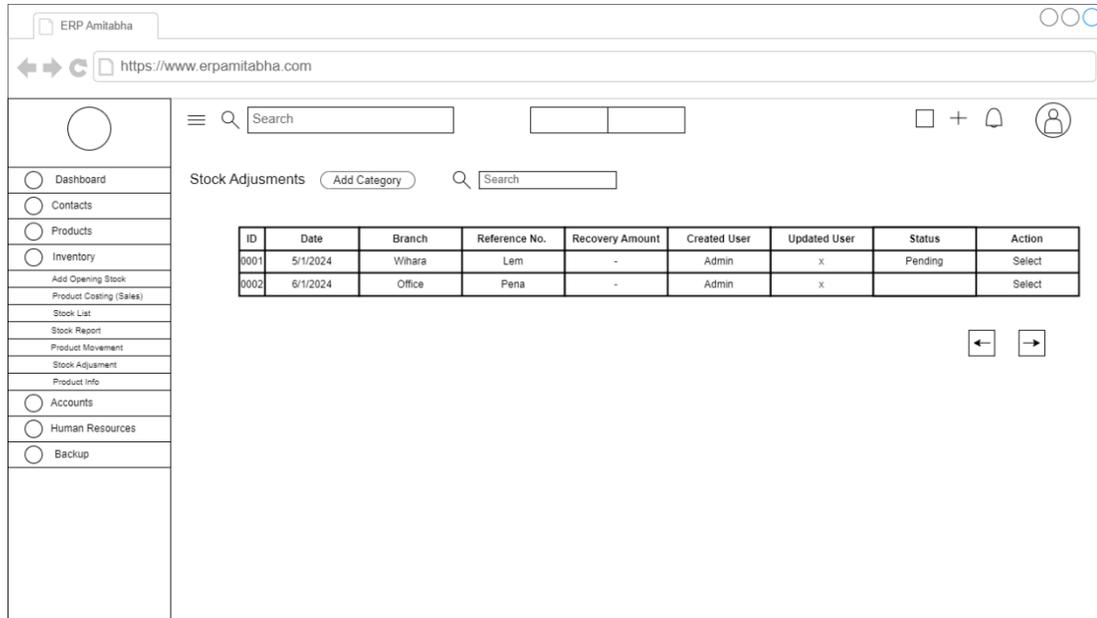
Gambar 3.37 Rancangan Halaman *Stock Report*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.17 Rancangan Halaman *Product Movement*



Gambar 3.38 Rancangan Halaman *Product Movement*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.18 Rancangan Halaman *Stock Adjustment*



Gambar 3.39 Rancangan Halaman *Stock Adjustment*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.19 Rancangan Halaman *Product Info*



Gambar 3.40 Rancangan Halaman *Product Info*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.20 Rancangan Halaman *Add Expense*

ERP Amitabha
 https://www.erpamitabha.com

Search

Add New Expense

Date: 5/1/2024
 Payment From: Select
 Narration:

Enter Details

Payment To: Select
 Amount:
 Narration:

Total Amount:

Save

Gambar 3.41 Rancangan Halaman *Add Expense*
 (Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.21 Rancangan Halaman *Expense Lists*

ERP Amitabha
 https://www.erpamitabha.com

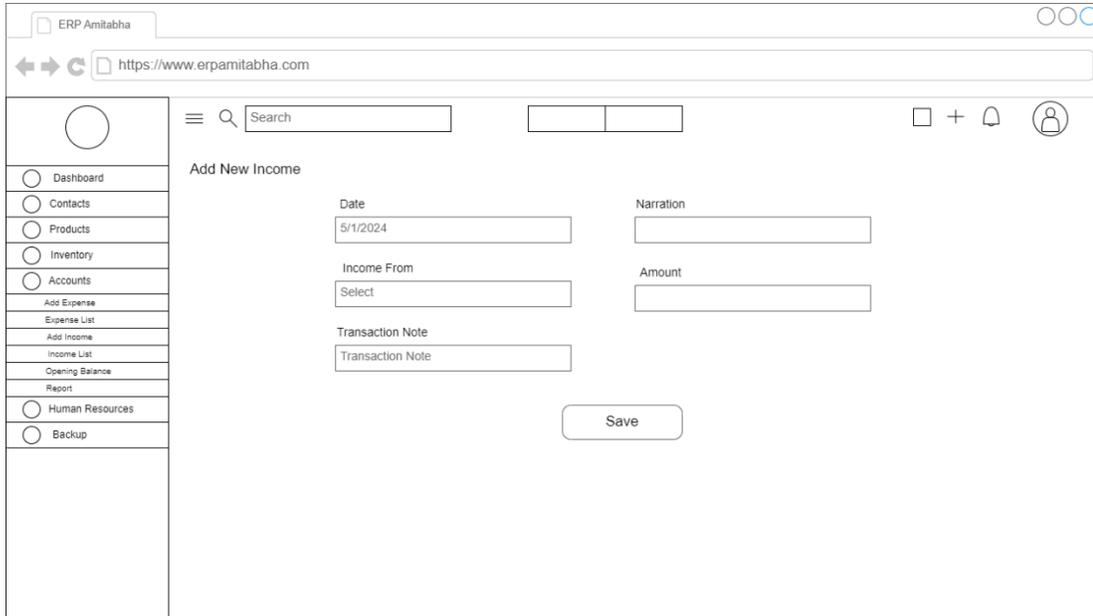
Search

Expense Lists

ID	Branch	Txn ID	Amount	Approved	Action
0001	Office	CV-3	400000	Approved	Select
0002	Wihara	CV-3	500000	Pending	Select

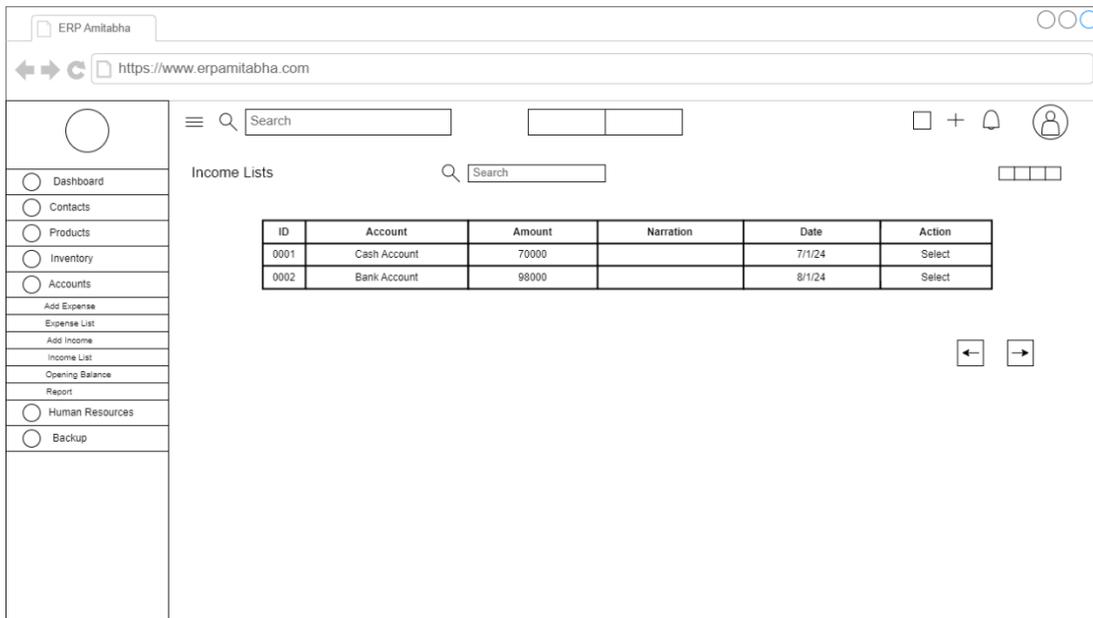
Gambar 3.42 Rancangan Halaman *Expense Lists*
 (Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.22 Rancangan Halaman *Add Income*



Gambar 3.43 Rancangan Halaman *Add Income*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.23 Rancangan Halaman *Income Lists*



Gambar 3.44 Rancangan Halaman *Income Lists*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.24 Rancangan Halaman *Opening Balance*

The screenshot shows the 'Opening Balance' page in the ERP Amitabha system. The sidebar on the left contains a search icon and a list of menu items: Dashboard, Contacts, Products, Inventory, Accounts, Add Expense, Expense List, Add Income, Income List, Opening Balance, Report, Human Resources, and Backup. The main content area features a search bar and a form with the following fields: 'Account' (a dropdown menu with 'Select' as the current value), 'Date' (a text input field containing '9/1/24'), 'Amount' (a text input field), and 'Account Type' (a text input field). A 'Save' button is positioned below the form fields.

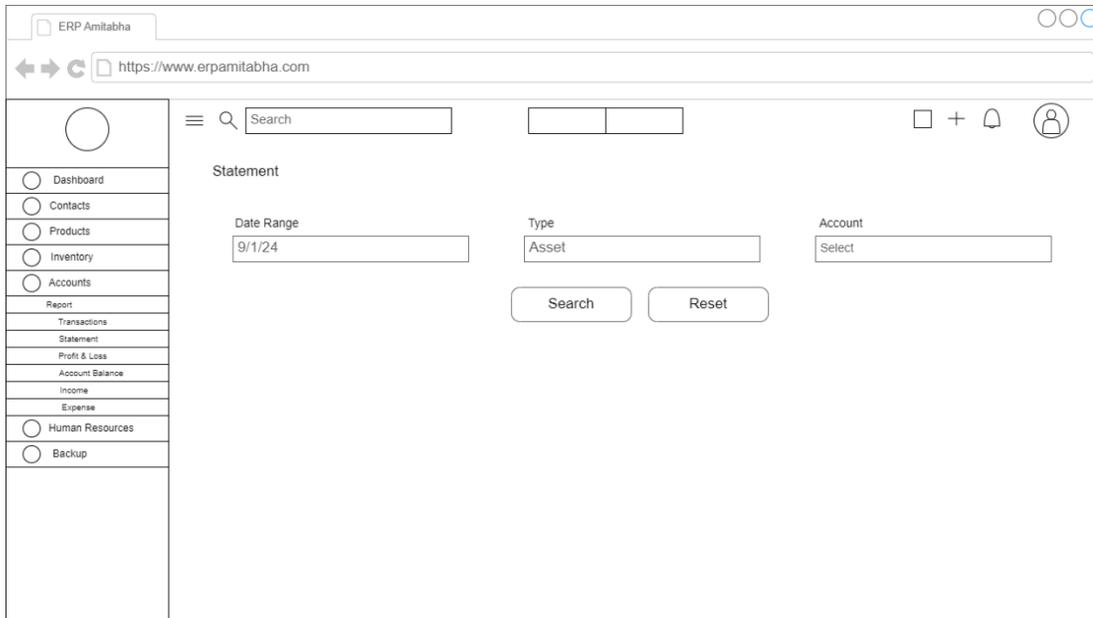
Gambar 3.45 Rancangan Halaman *Opening Balance*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.25 Rancangan Halaman *Report Transactions*

The screenshot shows the 'Report Transactions' page in the ERP Amitabha system. The sidebar on the left contains a search icon and a list of menu items: Dashboard, Contacts, Products, Inventory, Accounts, Report, Transactions, Statement, Profit & Loss, Account Balance, Income, Expense, Human Resources, and Backup. The main content area features a search bar and a form with the following fields: 'Date From' (a text input field containing '9/1/24'), 'Date To' (a text input field containing '9/1/24'), and 'Account' (a dropdown menu with 'Select' as the current value). Below the form fields are two buttons: 'Search' and 'Reset'.

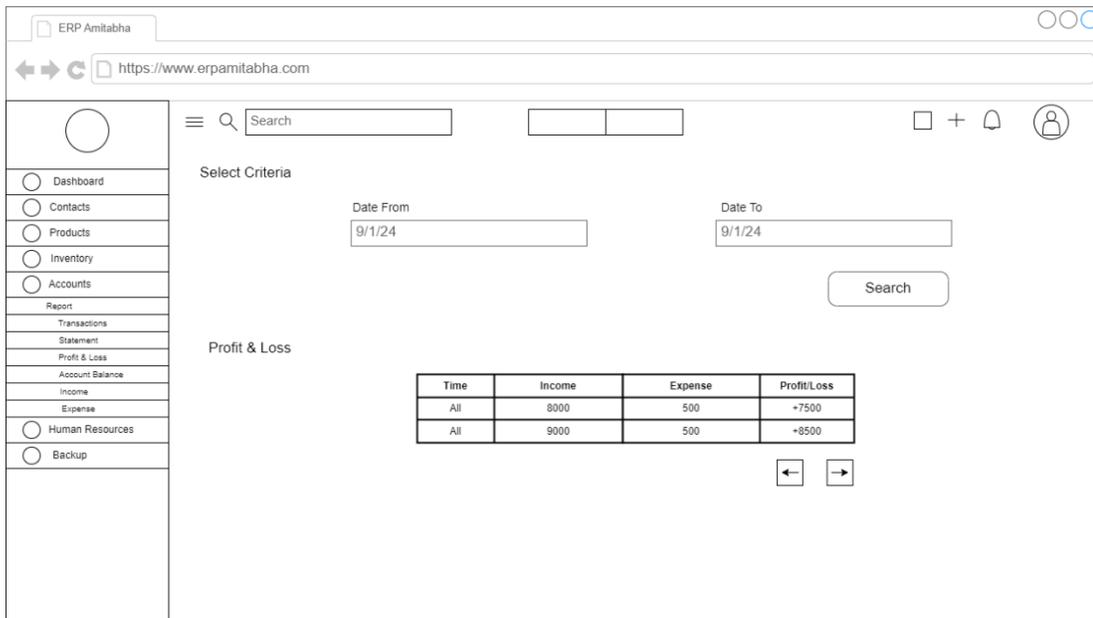
Gambar 3.46 Rancangan Halaman *Report Transactions*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.26 Rancangan Halaman *Report Statement*



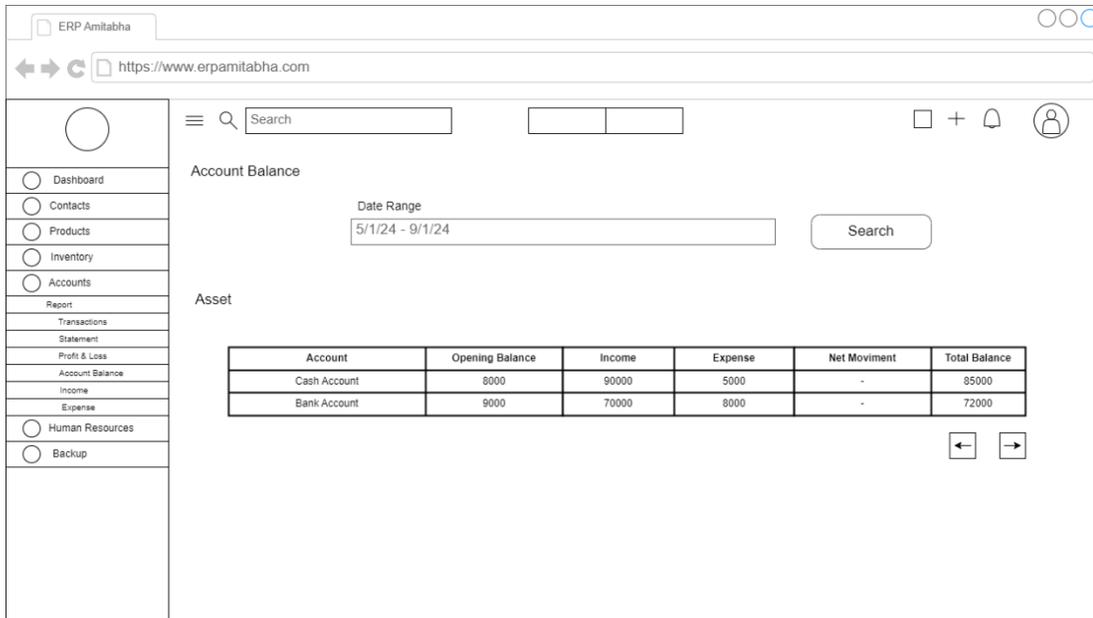
Gambar 3.47 Rancangan Halaman *Report Statement*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.27 Rancangan Halaman *Report Profit & Loss*



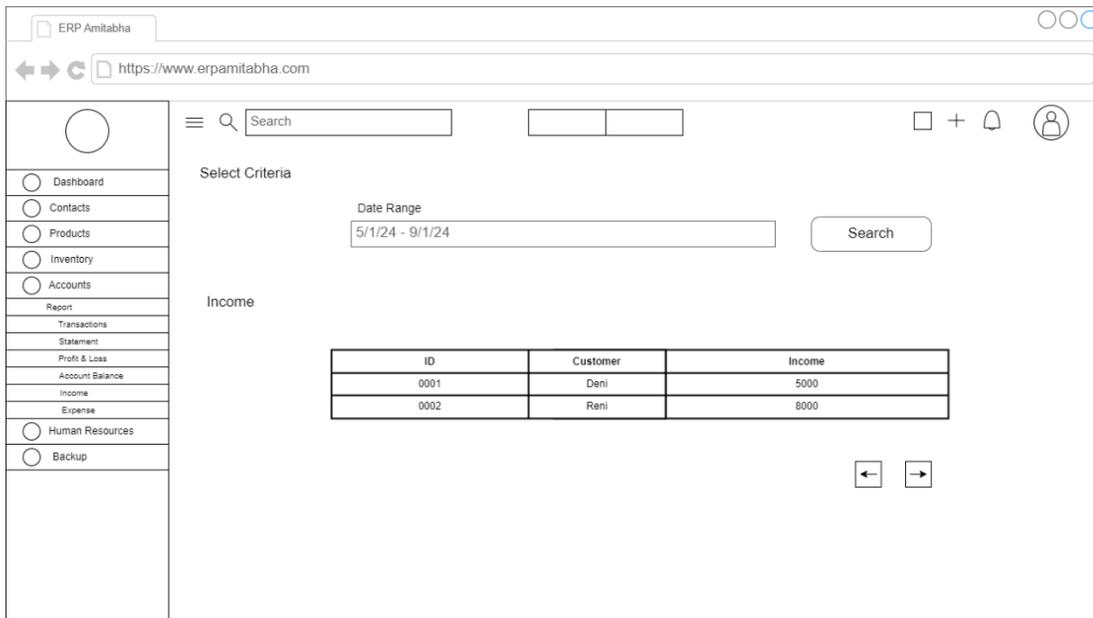
Gambar 3.48 Rancangan Halaman *Report Profit & Loss*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.28 Rancangan Halaman *Report Account Balance*



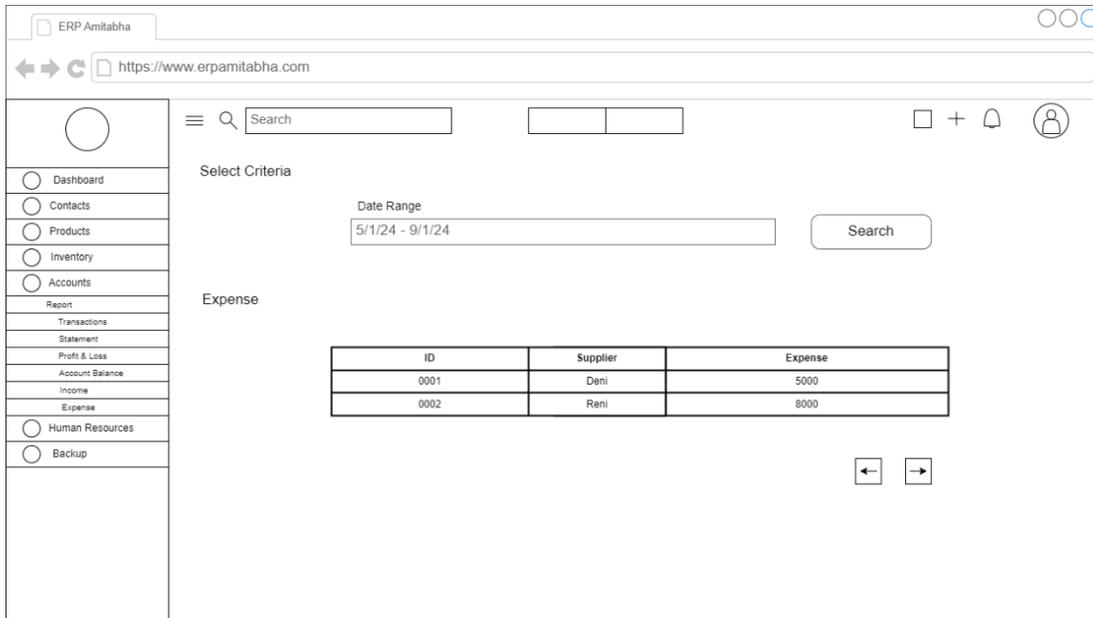
Gambar 3.49 Rancangan Halaman *Report Account Balance*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.29 Rancangan Halaman *Report Income*



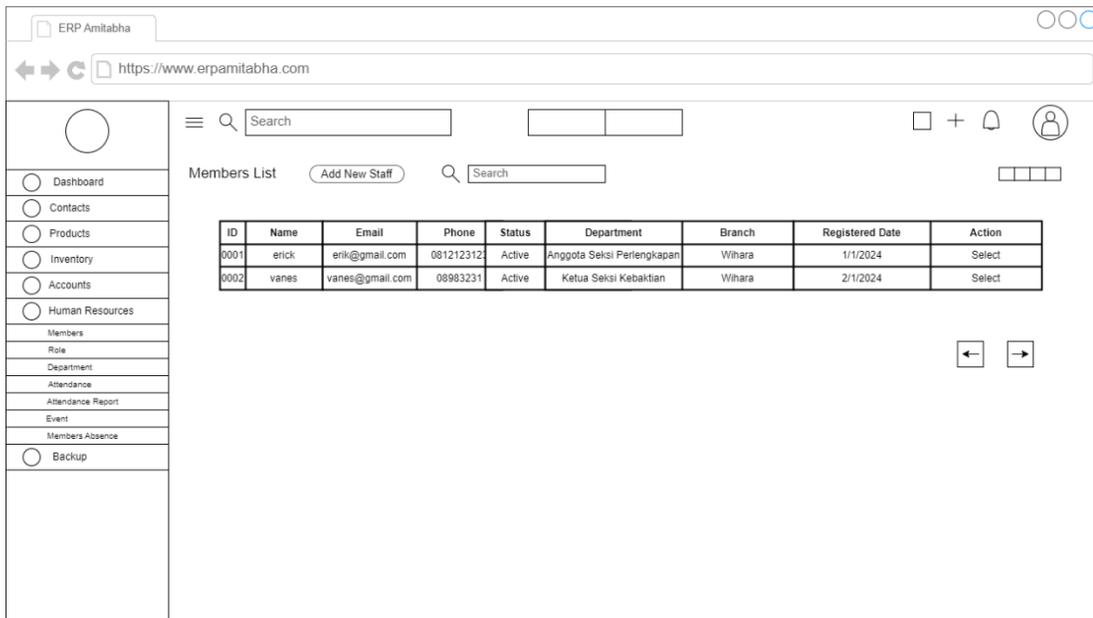
Gambar 3.50 Rancangan Halaman *Report Income*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.30 Rancangan Halaman *Report Expense*



Gambar 3.51 Rancangan Halaman *Report Expense*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.31 Rancangan Halaman *Members*



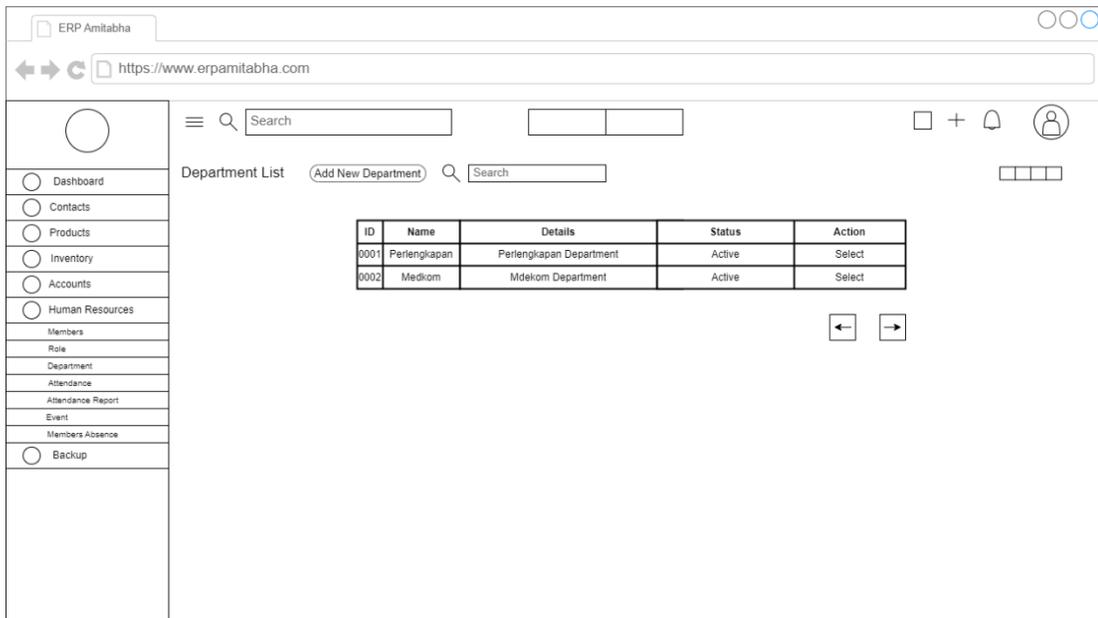
Gambar 3.52 Rancangan Halaman *Members*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.32 Rancangan Halaman *Role*



Gambar 3.53 Rancangan Halaman *Role*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.33 Rancangan Halaman *Department*



Gambar 3.54 Rancangan Halaman *Department*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.34 Rancangan Halaman *Attendance*

ERP Amitabha
https://www.erpamitabha.com

Attendance

Select Role: Choose

Date: 9/1/24

Search

Gambar 3.55 Rancangan Halaman *Attendance*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.35 Rancangan Halaman *Attendance Report*

ERP Amitabha
https://www.erpamitabha.com

Attendance Report

Select Role: Choose

Select Month: January

Select Year: 2024

Search

Gambar 3.56 Rancangan Halaman *Attendance Report*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.36 Rancangan Halaman *Event*

Title	For Whom	Start Date	To Date	Location	Action
Rapat	All	9/1/24	9/1/24	Lt. 3 Wihara	Select
Rapat	All	10/1/24	10/1/24	Lt. 1 Wihara	Select

Gambar 3.57 Rancangan Halaman *Event*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.37 Rancangan Halaman *Members Absence*

Name: Erick
Department Name: Perlengkapan

Add Absence

Gambar 3.58 Rancangan Halaman *Members Absence*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.3.7.38 Rancangan Halaman *Backup*



Gambar 3.59 Rancangan Halaman *Backup*
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

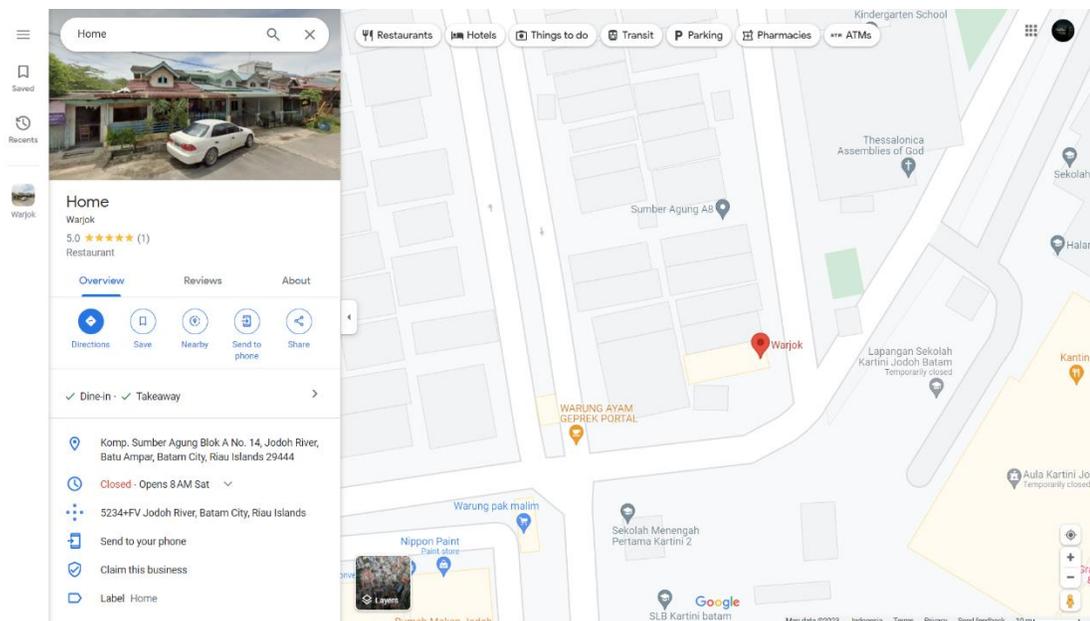
3.4 Metode Pengujian Sistem

Metode pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengujian *black box testing*. *Black box testing* sendiri merupakan sebuah metode pengujian yang dilakukan pada sebuah sistem untuk mengamati hasil dari input dan output sebuah sistem dan melihat fungsionalitasnya, tanpa perlu mengetahui struktur detail dari penyusunan sistem tersebut. Metode ini menguji sebuah sistem apakah sistem bisa berfungsi sesuai ketentuan yang ada.

3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.5.1 Lokasi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan peneliti berlokasi di rumah peneliti yang beralamat di Komp. Sumber Agung Blok A No. 14, Kel. Sungai Jodoh, Kec. Batu Ampar, Kota Batam. Hal tersebut dikarenakan peneliti merancang sistem yang akan dibangun dari rumah dan untuk wawancara terhadap wihara Amitabha Batam terkait kebutuhan apa saja yang diperlukan pada sistem, dapat dilakukan via *zoom meeting* atau *whatsapp call*.



Gambar 3.60 Lokasi Penelitian
(Sumber : Data olahan penulis, 2023)

3.5.2 Jadwal Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dijadwalkan mulai pada bulan September 2023 sampai dengan Januari 2024. Jadwal penelitian direpresentasikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Waktu Pelaksanaan Penelitian																					
	September 2023				Oktober 2023				November 2023				Desember 2023				Januari 2024					
	Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Pengajuan Judul	■	■	■																			
Penyusunan BAB I				■	■																	
Penyusunan BAB II						■	■															
Penyusunan BAB III								■	■	■												
Penyusunan BAB IV												■	■	■	■	■	■					
Penyusunan BAB V																			■	■		
Pengumpulan Skripsi																					■	