

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

Perancangan — Keluaran —

**PERTEMUAN
14**



Rancangan Keluaran

Perancangan yang dibuat untuk menghasilkan informasi yang akan diberikan kepada user, sebagai hasil pengolahan aplikasi sistem informasi.

Keluaran yang dihasilkan



Output tercetak



Output melalui tampilan layar

Audio



Tujuan Rancangan Keluaran/ Output

- * Sasaran output yaitu menyediakan/ melayani Informasi bagi user
- * Output harus sesuai dengan kebutuhan user (user requirement)
- * Output yang disampaikan harus memadai untuk kebutuhan user (tidak berlebihan)
- * Jaminan bahwa output sesuai kebutuhan
- * Jaminan ketepatan penyampaian output
- * Memilih device dan media komputer yang baik

Klasifikasi Output

1 Output Eksternal

Dibuat untuk disampaikan kepada pihak-pihak diluar sistem/ organisasi

Misal : Tagihan pelanggan, Laporan supplier/vendor

2 Output Internal

Dibuat untuk kebutuhan di dalam organisasi. Dibedakan antara **historical report** dan **exception report**

Historical Report

Menyajikan informasi rinci kegiatan suatu kelompok/ periode tertentu (laporan periodik)

Misal : laporan penjualan bulanan

Exception Report

Menyajikan informasi bagi pimpinan, yang berisi informasi perkecualian

Misal : manajer pembelian mungkin memerlukan laporan pengiriman barang dari pemasok yang sudah teriambat satu minggu. Laporan ini hanya muncul kalau keadaan yang diminta terpenuhi.

3 Tournaround Document

Output berupa dokumen yang dikembalikan, misalnya bagian dari statement nasabah yang harus diisi dan dikembalikan nasabah

Pemilihan media output

- Monochrome
- CRT RGB (CGA, VGA, Super VGA)
- LCD (passive, active)

Microfilm dan Microfiche
Contoh : E-catalogue

Printer

Screen Monitor

Audio

Microform

Jenis impact, menggunakan pukulan (impact) dan pita (ribbon) untuk menghasilkan cetakan.
Contoh : Dotmatrix printer, Daisy wheel printer, Line printer, Brand printer

Suara

Jenis non-impact, menggunakan teknologi penyinaran, pemanasan, atau tinta.
Contoh : Ink jet, Desk jet, Laser jet, Thermal printer

Contoh Rancangan Keluaran


LOGO

PERPUSTAKAAN ABC
LAPORAN PEMINJAMAN

No.	Nama	Judul Buku	Penerbit	Tanggal Pinjam	Tanggal Kembali
0001	Budi L.	Teori Bahasa, Otomata dan Komputasi	Informatika Bandung	08-Apr-19	12-Apr-19

Jakarta, Kamis, 8 April 2019

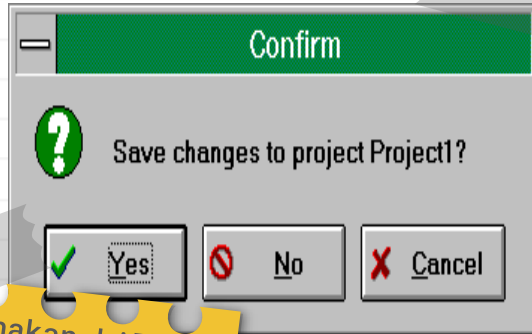
Admin
Septi



Laporan Peminjaman

- Layar dibagi 3 area
- Gunakan widget yang sesuai
- Usahakan tampilan muat dalam satu layar (ke samping)
- Untuk data berlevel kosongkan entry yang sama
- Untuk data tidak berlevel gunakan warna pembeda antara baris ganjil dan baris genap
- Gunakan efek khusus (tebal, miring, kedip) untuk menampilkan data yang penting (misalnya stok yang kurang dari stok minimum)
- Bila jumlah entri (field) tampilan terlalu banyak, sebaiknya gunakan multi screen. Pada layar utama ditampilkan entri utama. Bila entri ini dipilih (misalnya dengan mouse clicking) buat window lain (pop up) untuk menampilkan entri rinci. Setelah mendapat respon user (selesai baca) hapus pop up ini.

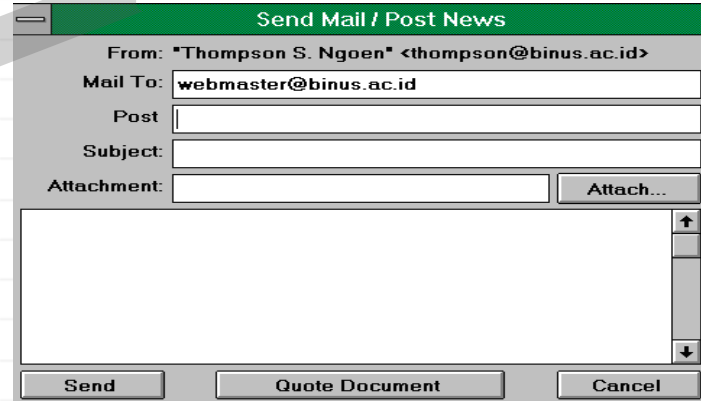
Dialog Widget



Digunakan bila sistem ingin berdialog dengan pemakai

Biasanya terdiri dari text widget dan push-button widget

Text Widget



Digunakan untuk menyunting text Single line edit atau multi line edit Dilengkapi dengan fasilitas penyuntingan teks (cut, copy, paste dll)



TUGAS 14!

Buatlah rancangan
Output untuk Laporan
Penjualan pada
Minimarket Alfamart!