

LAMPIRAN A SURAT IZIN OBSERVASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya - CILACAP 53212 Jawa Tengah
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992
www.pnc.ac.id, Email: sekretariat@pnc.ac.id

Nomor : 0575 /PL.43/PK.03.08/2023
Hal : Permohonan Ijin

Cilacap, 2 Maret 2023

Kepada Yth.

Direktur Akademi Maritim Nusantara Kab. Cilacap

Di-Tempat

Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Cilacap adalah melaksanakan Tugas Akhir. Untuk keperluan tersebut kami mohon ijin dapat melakukan Observasi Project Tugas Akhir di Akademi Maritim Nusantara Kab. Cilacap. Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah

NO	NAMA	NPM	PROGRAM STUDI
1.	Fria Nurul Muafiyati	21.01.02.054	Teknik Informatika

Dalam pelaksanaan observasi ini mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk dipublikasikan kepada umum.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*a.n. Direktur,
Wakil Direktur*

Cilacap, 2 Maret 2023
NIP.197903252021211002

Tembusan Yth :

1. Direktur (sebagai laporan).
2. Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Arsip

LAMPIRAN B DOKUMENTASI



Dokumentasi pengambilan data penelitian dengan kepala asrama

ASRAMA TARUNI AMN
Jl. Kandang 307 Cilacap - Phone (0282) 5070154

PERTANGGUNGJAWABAN KEUANGAN DI PETTY CASH halaman 1

Nomor :
Perihal : Laporan Pemakaian Biaya Asrama Petty Cash
Periode : 01 Maret s/d 31 Maret 2023

Nomor		Tanggal	Uraian	Dana Masuk	Dana Keluar
Urut	Bukti Kas			Rp.	Rp.
1			Saldo Petty Cash Februari 2023	96.497	41.000
2	000141	01/03/2023	Bayar Kantin AMN (Konsumsi Rapat)		
3			Tarifans dari RPR U. Kubina Asrama	500.000	216.000
4	000142	06/03/2023	Bayar air isi ulang (3x Galon)		20.000
5	000143		Pembelian bahan untuk taruna sakit di RSUD		24.000
6	000144		Pembayaran Gas LPG		24.000
7	000145		Pembayaran Gas LPG		24.000
8		08/03/2023	Seseran makan dari Ibu Rosa U/ July M	440.000	
9		09/03/2023	Pembayaran Gas LPG		24.000
10		17/03/2023	Bayar Cahaya Abadi		113.500
11			Bayar Abadi Makmur		243.300
12		21/03/2023	Seseran makan Madiana F.F.N	3.040.000	
13		23/03/2023	Bayar Sunlaris		113.000
14			Bayar Toko Bu Bayu		9.000
15			Bayar Blue Bandi Sabet		8.000
16		24/03/2023	Bayar Toko Berkah		28.000
17		27/03/2023	Bayar YD Jaya		50.000
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
Jumlah dana masuk / keluar				Rp. 4.076.497	913.800
Saldo lebih / kurang				Rp. 3.162.697	
Jumlah akhir				Rp. 4.076.497	4.076.497

Terbilang :
Saldo :
Jumlah :

Mengetahui :
Kepala Asrama

Dibuat di : Cilacap
Tanggal : 31 Maret 2023
Yang Melaporkan

Yahaso Ragil Purnomo Bekti Rahardjo

Data laporan pengeluaran biaya asrama

LAMPIRAN C HASIL KUISIONER

LEMBAR KUESIONER

Kuisisioner ini dibuat untuk keperluan dalam menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Manajemen Barang Habis Pakai" disusun oleh:

Nama : Fria Nurul Muafiyati
 NIM : 210102054
 Jurusan : Komputer dan Bisnis
 Prodi : Diploma III Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu guna menjawab kuisisioner ini sesuai dengan kenyataan yang sebenar-benarnya.

1. Data Responden

Sebelum menjawab pertanyaan kuisisioner ini, mohon responden untuk mengisi data berikut terlebih dahulu.

Nama : Raisya Anjani
 Status : Kepala/Pengasuh/Taruni

2. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Isi pertanyaan dibawah ini dengan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju 2 = Tidak setuju 3 = Setuju 4 = Sangat setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
A. Learnability					
1.	Tampilan antarmuka sistem jelas dan mudah dipahami.				✓
2.	Tampilan menu pada sistem memudahkan dalam pencarian informasi.				✓
3.	Alur navigasi sistem mudah dipahami.				✓
4.	Form isian yang ada pada sistem mudah digunakan.				✓
5.	Tombol, ikon, dan label pada sistem mudah dimengerti.				✓
B. Efficiency					
6.	Saat mengetikkan keyword pencarian, data dapat ditampilkan dengan cepat				✓
7.	Form isian yang ada dapat membantu pengguna sistem untuk mengelola data dengan mudah.				✓
C. Memorability					
8.	Pengguna sistem dapat dengan mudah mengingat cara mengakses sistem setelah beberapa lama tidak menggunakan.			✓	
9.	Pengguna mudah mengingat kembali menu dan tampilan halaman sistem.				✓
10.	Pengguna mudah mengingat arah navigasi dan fitur pada sistem.				✓
11.	Pengguna mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan.				✓
D. Errors					
12.	Pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan				✓
13.	Pesan kesalahan yang muncul error sesuai dengan isi konten				✓
E. Satisfaction					
14.	Desain warna dan tata letak pada sistem nyaman untuk dilihat			✓	
15.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓
16.	Sistem ini dapat mempermudah pengguna dalam proses pengajuan dan distribusi barang habis pakai pada asrama.				✓

Cilacap, 1 Juli 2024

Rut

(.....Raisya Anjani.....)

LEMBAR KUESIONER

Kuisisioner ini dibuat untuk keperluan dalam menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Manajemen Barang Habis Pakai" disusun oleh:

Nama : Fria Nurul Muafiyati
 NIM : 210102054
 Jurusan : Komputer dan Bisnis
 Prodi : Diploma III Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu guna menjawab kuisisioner ini sesuai dengan kenyataan yang sebenar-benarnya.

1. Data Responden

Sebelum menjawab pertanyaan kuisisioner ini, mohon responden untuk mengisi data berikut terlebih dahulu.

Nama : *Yohannes Ragil*
 Status : Kepala/Pengasuh/Taruni

2. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Isi pertanyaan dibawah ini dengan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju 2 = Tidak setuju 3 = Setuju 4 = Sangat setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
A. Learnability					
1.	Tampilan antarmuka sistem jelas dan mudah dipahami.				✓
2.	Tampilan menu pada sistem memudahkan dalam pencarian informasi.				✓
3.	Alur navigasi sistem mudah dipahami.				✓
4.	Form isian yang ada pada sistem mudah digunakan.				✓
5.	Tombol, ikon, dan label pada sistem mudah dimengerti.			✓	
B. Efficiency					
6.	Saat mengetikan keyword pencarian, data dapat ditampilkan dengan cepat				✓
7.	Form isian yang ada dapat membantu pengguna sistem untuk mengelola data dengan mudah.				✓
C. Memorability					
8.	Pengguna sistem dapat dengan mudah mengingat cara mengakses sistem setelah beberapa lama tidak menggunakan.			✓	
9.	Pengguna mudah mengingat kembali menu dan tampilan halaman sistem.			✓	
10.	Pengguna mudah mengingat arah navigasi dan fitur pada sistem.			✓	
11.	Pengguna mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan.			✓	
D. Errors					
12.	Pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan				✓
13.	Pesan kesalahan yang muncul error sesuai dengan isi konten				✓
E. Satisfaction					
14.	Desain warna dan tata letak pada sistem nyaman untuk dilihat				✓
15.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓
16.	Sistem ini dapat mempermudah pengguna dalam proses pengajuan dan distribusi barang habis pakai pada asrama.				✓

Cilacap, 1 Juli 2024

Y. Ragil
 (..Yohannes Ragil.....)

LEMBAR KUESIONER

Kuisisioner ini dibuat untuk keperluan dalam menyusun Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Manajemen Barang Habis Pakai" disusun oleh:

Nama : Fria Nurul Muafiyati
 NIM : 210102054
 Jurusan : Komputer dan Bisnis
 Prodi : Diploma III Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi anda untuk dapat meluangkan waktu guna menjawab kuisisioner ini sesuai dengan kenyataan yang sebenar-benarnya.

1. Data Responden

Sebelum menjawab pertanyaan kuisisioner ini, mohon responden untuk mengisi data berikut terlebih dahulu.

Nama : Sheila putri Rahmasari
 Status : Kepala Pengasuh Taruni

2. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Isi pertanyaan dibawah ini dengan tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

1 = Sangat tidak setuju 2 = Tidak setuju 3 = Setuju 4 = Sangat setuju

No.	Pertanyaan	Jawaban			
		1	2	3	4
A. Learnability					
1.	Tampilan antarmuka sistem jelas dan mudah dipahami.				✓
2.	Tampilan menu pada sistem memudahkan dalam pencarian informasi.				✓
3.	Alur navigasi sistem mudah dipahami.				✓
4.	Form isian yang ada pada sistem mudah digunakan.			✓	
5.	Tombol, ikon, dan label pada sistem mudah dimengerti.			✓	
B. Efficiency					
6.	Saat mengetikkan keyword pencarian, data dapat ditampilkan dengan cepat				✓
7.	Form isian yang ada dapat membantu pengguna sistem untuk mengelola data dengan mudah.				✓
C. Memorability					
8.	Pengguna sistem dapat dengan mudah mengingat cara mengakses sistem setelah beberapa lama tidak menggunakan.			✓	
9.	Pengguna mudah mengingat kembali menu dan tampilan halaman sistem.			✓	
10.	Pengguna mudah mengingat arah navigasi dan fitur pada sistem.				✓
11.	Pengguna mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan.				✓
D. Errors					
12.	Pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan				✓
13.	Pesan kesalahan yang muncul error sesuai dengan isi konten				✓
E. Satisfaction					
14.	Desain warna dan tata letak pada sistem nyaman untuk dilihat			✓	
15.	Informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna				✓
16.	Sistem ini dapat mempermudah pengguna dalam proses pengajuan dan distribusi barang habis pakai pada asrama.				✓

Cilacap, 1 Juli 2024


 (Sheila Putri R.....)