

4.4.1.2 Masukan Data Semesta Variabel fuzzy

Rancangan ini digunakan untuk memasukkan, mengedit nilai semesta variabel fuzzy. Seperti terlihat pada gambar 4.16.

Semesta Variabel Fuzzy		
Nama		
Min	<input type="text"/>	
Max	<input type="text"/>	
Umur [Tahun]		
Min	<input type="text"/>	
Max	<input type="text"/>	
Penghasilan [Rp]		
Min	<input type="text"/>	
Max	<input type="text"/>	
Jumlah Anak		
Min	<input type="text"/>	
Max	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Tutup"/>

Gambar 4.16 Rancangan Antar Muka Masukkan Nilai Semesta Variabel Fuzzy

4.4.1.4 Masukan Data Penduduk

Rancangan ini digunakan untuk memasukkan, mengedit serta menghapus data penduduk. Seperti terlihat pada gambar 4.18.

Masukkan Data Penduduk	
Nama	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	L O P O
Tanggal Lahir	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Alamat	<input type="text"/>
RT	<input type="text"/> RW <input type="text"/>
Desa	<input type="text"/>
Kecamatan	<input type="text"/>
Kabupaten	<input type="text"/>
Propinsi	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Kode pos	<input type="text"/>
Posisi	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Agama	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Pendidikan	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Akhir	<input type="text"/>
status	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
jumlah anak	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
Penghasilan	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 4.18 Rancangan Antar Muka Masukkan Data Penduduk

4.4.1.5 Maukkan Data Pendidikan

Rancangan ini digunakan untuk memasukkan, mengedit serta menghapus data jenjang pendidikan. Seperti terlihat pada gambar 4.19.

Masukkan Data Pendidikan	
ID Pendidikan	<input type="text"/>
Pendidikan	<input type="text"/>
ID	Pendidikan
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simnan"/> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 4.19 Rancangan Antar Muka Masukkan Data Pendidikan

4.4.1.6 Masukkan Data Propinsi

Rancangan ini digunakan untuk memasukkan, mengedit serta menghapus data propinsi. Seperti terlihat pada gambar 4.20.

Masukkan Data Propinsi	
ID Propinsi	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
ID	Propinsi
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simnan"/>	<input type="button" value="Batal"/>
<input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 4.20 Rancangan Antar Muka Masukkan Data Propinsi

4.4.1.7 Masukan Data Kabupaten

Rancangan ini digunakan untuk memasukkan, mengedit serta menghapus data Kabupaten. Seperti terlihat pada gambar 4.21

Masukkan Data Kabupaten	
ID Kabupaten	<input type="text"/>
Propinsi	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>
Nama kabupaten	<input type="text"/>
ID	Kabupaten
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simnan"/>	<input type="button" value="Batal"/>
<input type="button" value="Tutup"/>	

Gambar 4.21 Rancangan Antar Muka Masukkan Data Kabupaten

BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi

Sistem Informasi Penduduk ini diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 6.0. Implementasi merupakan tahapan dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

Sebelum program diimplementasikan program harus bebas dari kesalahan / *error free*. Kesalahan program yang mungkin terjadi antara lain kesalahan penulisan bahasa, kesalahan *logical* atau kesalahan sewaktu proses. Setelah program bebas dari kesalahan maka program diuji dengan memasukkan data untuk diolah.

5.2 Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Implementasi dari sistem ini adalah sebagai berikut :

5.2.1 Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang pertama kali muncul saat sistem dijalankan. Pada halaman ini terdapat beberapa menu antara lain sistem yang terdiri dari sub menu yaitu login, pencarian linguistik, pencarian numeris, tutup,

6.2.1.10 Pencarian Linguistik

Pada halaman ini di lakukan pencarian data penduduk dimana pencarian dapat dilakukan dengan memilih kriteria pencarian yang telah tersedia. Lihat gambar 6.11 yang menunjukkan gambar pencarian linguistik beserta hasilnya.

Pencarian Linguistik Data Penduduk

Kategori Pencarian

Nama
 Semua
 Tahu
 Ragu

Umur
 Semua
 Muda
 Parobaya
 Tua

Jumlah Anak
 Semua
 Sedikit
 Banyak

Propinsi

Kabupaten

Kecamatan

Desa

Pekerjaan
 Semua
 Tahu
 Ragu

Penghasilan
 Semua
 Rendah
 Sedang
 Tinggi

Operator
 AND OR

Hasil Pencarian

No.Urut	Nama KK	Anggota Kel	J.Kel	Tgl Lahir
P00002	Bambang Widodo	Bambang Widodo	L	Parobaya
P00010	Suatman	Handanarwati	P	Parobaya

Gambar 6.11 Tampilan Pencarian Linguistik dengan hasilnya