

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan Yang Dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan masalah

- a. Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI kesulitan dalam memberikan informasi kepada para masyarakat mengenai Informasi seperti profil kantor, visi dan misi, peta wilayah, struktur kepengurusan, galeri foto serta pelayanan umum yang telah disediakan oleh Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI.
- b. Masyarakat kesulitan untuk mendapatkan informasi dari Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI.

3.1.2 Perumusan masalah

berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara agar informasi tentang Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI diketahui dengan mudah oleh masyarakat luas?
- b. Bagaimana merancang dan membuat sebuah media informasi dan komunikasi pada Sekretariat Dewan Pengrus KORPRI ?

3.1.3 Kerangka pemecahan masalah

dalam penulisan ini maka dibatasi permasalahan yang ada yaitu :

- a. Data yang diperoleh dari Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI mencakup gambaran umum Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI.
- b. Website yang akan di bangun diperuntukkan untuk umum.

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Media Informasi

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Wardaya, 2017). Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna serta lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi menggambarkan kejadian-kejadian (*event*) dan kesatuan nyata (*fact and entity*) serta digunakan untuk pengambilan keputusan informasi bias digunakan untuk menjelaskan keadaan dan mengurangi suatu ketidakpastian kejadian (Kurniawati, 2017)

Media Informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Media

informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

3.2.2 Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari kata Latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna. Komunikasi adalah suatu proses pengiriman pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menggunakan bantuan media. Adanya komunikasi maka kehidupan manusia akan bisa tercapai dengan baik sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Komunikasi yang sukses akan menentukan tujuan yang jelas juga (Kurniawati, 2017).

3.2.3 Pengolahan Data

Data merupakan bahan untuk diolah, yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Dengan kata lain, data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik dan buruknya, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan pengolahan data.

a. Pengolahan Data (Data Storage)

Penyimpanan data meliputi pekerjaan Pengumpulan (*Filing*), Pencarian (*Searching*), dan Pemeliharaan (*Maintenance*). Data disimpan dalam suatu tempat yang lazim dinamakan “file”.

b. Penanganan Data (Data Handling)

Penanganan data meliputi berbagai kegiatan seperti pemeriksaan (Verifying), Perbandingan (Comparing), Pemilihan (Sorting), Peringkasan (Extracting), dan Penggunaan (Manipulating).

3.2.4 Pengertian Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet (www.id.wikipedia.org). Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML) yang hampir selalu bisa diakses melalui Hyper Text Transfer Protocol (HTTP), yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser (Darmawan, 2011). Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah Uniform Resource Locator (URL) yang biasa disebut homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca.

3.2.5 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah Software yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , Python, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar Github ini Elektron, yang merupakan versi cross-platform dari Atom komponen kode-editing, berdasarkan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi cloud yang terbuka Microsoft. Visual Studio Code menggunakan open source NET perkakas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang Omnisharp NET dan compiler Roslyn. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. (Pratama, 2016).

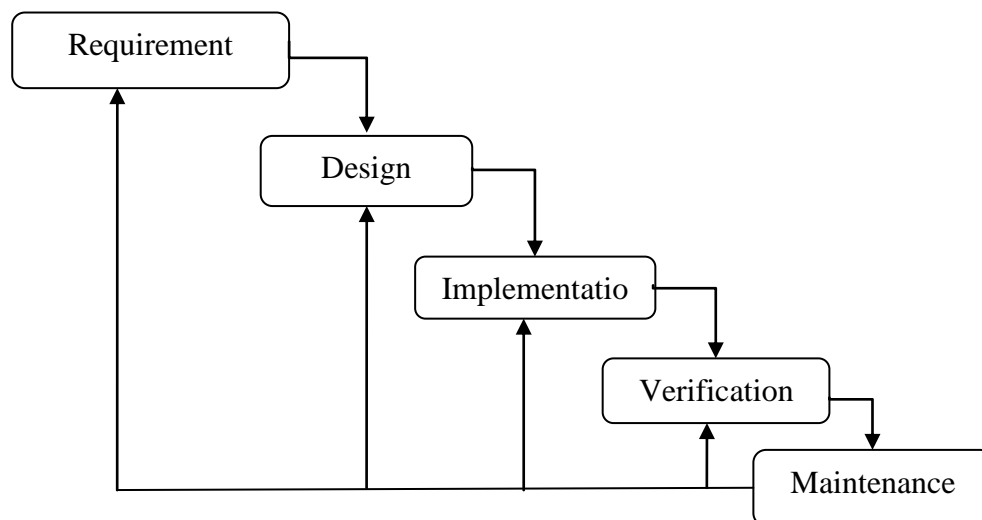
3.2.6 Xampp

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah dengan menginstal satu kali sudah terdapat Apache

Web Server, MySQL Database, PHP Support dan beberapa module lainnya (Pratama, 2016).

3.3 Metode Yang Digunakan

Metode yang digunakan adalah Metode *Waterfall*, Model ini sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (clasic life cycle) yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Berikut ini adalah gambar yang menggambarkan metode pengembangan perangkat lunak metode waterfall yang memiliki lima buah tahap fase (Prihadi, 2019).



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

- 3.3.1 Tahap requirement atau spesifikasi kebutuhan sistem adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh klien dan staf pengembang. Dalam tahap ini klien atau pengguna menjelaskan segala kendala dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem.
- 3.3.2 Tahap selanjutnya adalah desain, dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail.
- 3.3.3 Selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program. kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.
- 3.3.4 Tahap selanjutnya adalah verifikasi oleh klien, klien menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui.
- 3.3.5 Tahap akhir adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai kontrak.

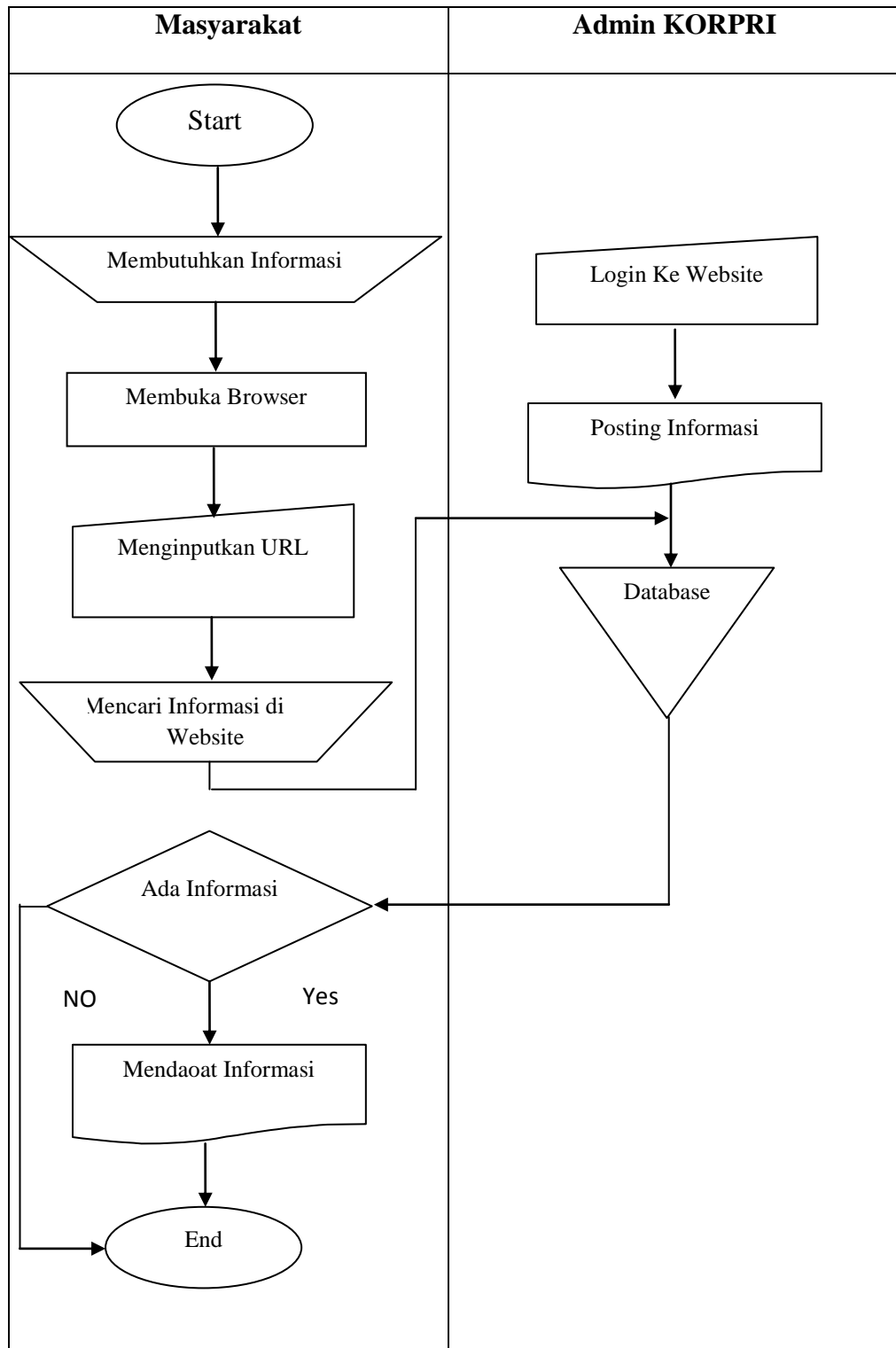
3.4 Rancangan Program Yang Akan Dibuat

Untuk menggambarkan alur proses yang berjalan secara terinci pada Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI Kota Bandar Lampung digunakan dokumen *flowchart*. Dokumen *flowchart* dibuat untuk menerangkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan dan bagaimana proses dikerjakan. Urutan proses yang berjalan di Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI Kota Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat membutuhkan informasi Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI Kota Bandar Lampung
- b. Admin login ke website
- c. Admin memposting informasi mengenai Sekretariat Dewan Pegurus KORPRI Kota Bandar Lampung.
- d. Masyarakat membuka *Browser* di Handphone atau Komputer
- e. Masyarakat menginputkan URL website Sekretariat Dewan Pengurus KORPRI Kota Bandar Lampung
- f. Masyarakat mencari informasi yang dibutuhkan di Website tersebut.
- g. Masyarakat mendapatkan informasi.

Admin dan pengunjung atau masyarakat memiliki porsi yang berbeda dalam mengakses website ini. Admin memiliki kehendak untuk memposting informasi maupun mengedit tampilan dari website, sedangkan pengunjung hanya sebatas melihat dan member komentar pada postingan.

Berikut ini adalah usulan rancangan program yang akan dibuat :



Gambar 3.2 Usulan Rancangan Sistem yang Akan Dibuat