

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1. Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

Berdasarkan hasil survey yang saya lakukan pada saat kerja praktek di Radar Lampung, Customer yang berada di luar kota Bandar Lampung yang terhalang jarak dan waktu kesulitan saat ingin memasang iklan, sebab itu Pasti ada calon customer yang membatalkan niatnya untuk beriklan di radar Lampung.

3.1.1 Temuan Masalah

Masalah yang ada di Radar Lampung adalah customer yang berada di luar kota Bandar Lampung masih kesulitan untuk memasang iklan karna terhalang jarak dan waktu dan harus datang langsung ke Kantor Radar Lampung.

3.1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun aplikasi untuk pemasangan iklan koran pada Radar Lampung berbasis web.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Kerangka pemecahan masalah yang ditawarkan dalam memberikan solusi terhadap perumusan masalah yang telah dibuat adalah :



Gambar 3.1 Kerangka pemecahan masalah

3.2. LANDASAN TEORI

3.2.1. Website

World Wide Web atau biasa disebut dengan Web, Merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat, informasi Web di distribusikan melalui pendekatan *Hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain, dengan pendekatan *Hypertext* ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari suatu dokumen ke dokumen yang lain. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs *web* mewajibkan pengunjung untuk

melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu (Sutarman, S.Kom. 2003:4).

3.2.2. Website Mobile

Mobile web adalah halaman HTML berbasis browser yang diakses menggunakan perangkat portable (*smartphone* atau *tablet*) melalui jaringan telekomunikasi selular (WiFi, 3G atau 4G). Jadi, dirancang untuk menampilkan teks konten, data, gambar, dan video yang di web karena keterbatasan layar dan layar sentuh. Sedangkan *mobile app* adalah aplikasi yang dibuat untuk *smartphone* atau *tablet* yang mengharuskan penggunaannya untuk download dan instal melalui toko aplikasi (*Apple App Store*, *Play Store*, atau *Blackberry App*) sebelum mengoperasikannya. *Mobile apps* tersedia untuk digunakan di berbagai platform seperti *iOS*, *Android*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.

Mobile web memiliki prinsip “*develop once run everywhere*”, yang berarti dapat beroperasi pada lintas platform dalam sekali pengembangan. Jadi, *mobile web* relatif tidak membutuhkan banyak biaya untuk pengembangan dibandingkan *mobile apps* karena dapat berjalan dengan baik di semua *browser* dan *platform mobile*. *Mobile web* dapat didistribusikan tanpa harus mendapatkan *approval* dari pihak tertentu dan pengguna tidak perlu harus

mencari di toko aplikasi. Tetapi ada kekurangan seperti harus memiliki 2 buah domain dan jika ada gangguan, akan rumit dalam memperbaikinya. Mobile web hanya tersedia hanya jika pengguna dalam keadaan *online*, performa relatif lambat, dan tidak semua perangkat memiliki fitur tertentu yang bisa dimiliki dalam *mobile web*.

3.2.3. *Hypertext Markup Language* (HTML)

(Sutarman, S.Kom. 2003:21) HTML adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C).

3.2.4. *Cascading Style Sheet (CSS)*

Menurut (Sugiri dan Budi Kurniawan 2007 : 21) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *subbab*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen.

Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda (Sutarman, S.Kom. 2003:88).

3.2.5. *Bootstrap*

adalah *open-source framework* (kerangka kerja pemrograman) *front-end* (library) yang bebas (gratis) untuk merancang situs web dan aplikasi web. *Framework* ini berisi template desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi dan

komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript. Tidak seperti kebanyakan *framework web* lainnya, *framework* ini hanya fokus pada pengembangan front-end saja (Mark Otto dan Jacob Thornton 2011).

3.2.6. XAMPP

adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQLdatabase.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya (Andi 2009:5).

3.2.7. PhpMyAdmin

adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui website Jejaring Jagat Jembar (World Wide Web). phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks,

pengguna (*users*), perizinan (*permissions*), dan lain-lain) (Sutarman, S.Kom. 2003:198)

3.2.8. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

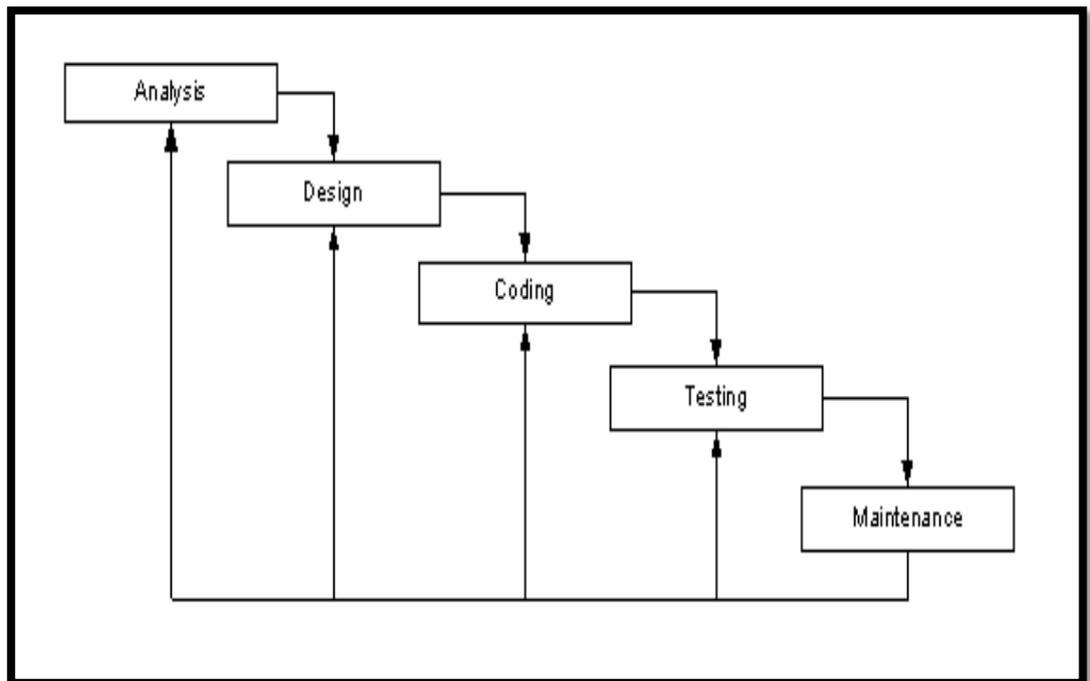
Menurut (Abdul Kadir 2008 : 2) PHP adalah *bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum (wikipedia)*. PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh *Rasmus Lerdorf*, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>. PHP disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer *server*. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti *JavaScript* yang diproses pada *web browser (client)*.

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page*. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman *web* yang *powerful* dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman *web* sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti *wikipedia, wordpress, joomla*, dll.

Saat ini PHP adalah singkatan dari **PHP: *Hypertext Preprocessor***, sebuah kepanjangan *rekursif*, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: **PHP: *Hypertext Preprocessor*** (Sutarman, S.Kom. 2003:133).

3.3. METODE YANG DIGUNAKAN

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, pengujian dan perawatan. Berikut ini adalah gambar yang menggambarkan metode pengembangan perangkat lunak metode waterfall yang memiliki lima buah tahap fase seperti pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Metode *Waterfall*

3.1.1 Analisis

Dalam tahap ini saya akan melakukan komunikasi terhadap pihak Radar Lampung yang bertujuan untuk memahami masalah yang ada untuk memahami kebutuhan apa saja yang diperlukan saat proses perancangan dan pembangunan sistem sesuai masalah yang ditemukan.

3.1.2 *Design*

Dalam tahap ini saya akan merancang sistem yang akan saya bangun sesuai hasil analisis data yang saya dapatkan di Radar Lampung dengan mulai membangun Flowchart dan tampilan sistem yang akan saya bangun.

3.1.3 *Coding*

Pada tahap ini, saya akan memulainya membangun sistem sesuai rancangan dan alur sistem yang telah saya buat agar sistem yang saya bangun dapat selesai sesuai dengan tujuan awal yaitu mampu melakukan pemasangan iklan secara online.

3.1.4 *Testing*

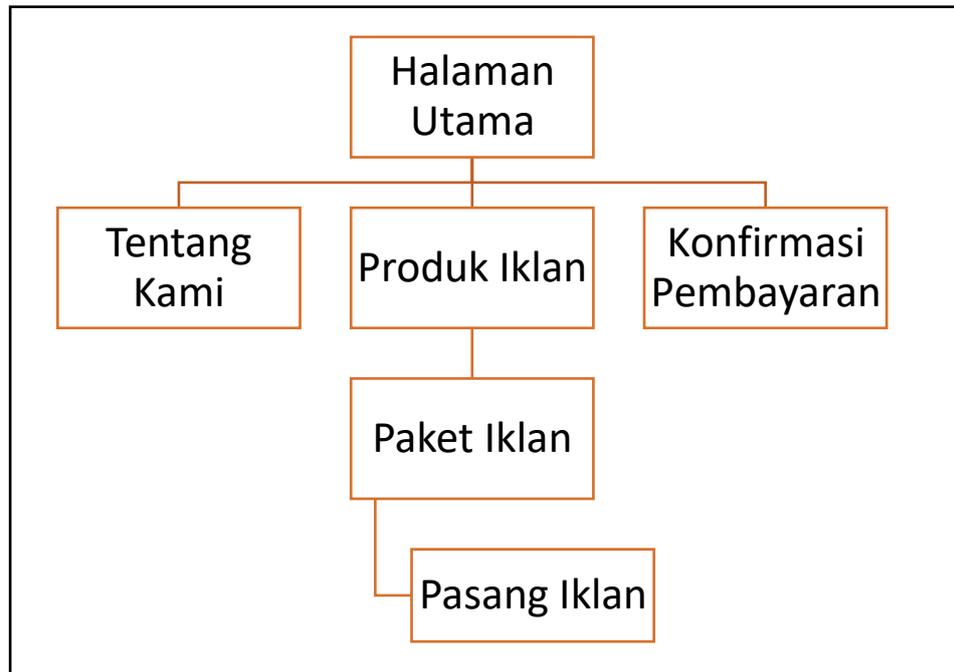
Setelah sistem berhasil dibangun saya akan mencoba menguji sistem apakah dapat berfungsi sesuai rancangan atau tidak, dengan cara mencobanya secara langsung pada Radar Lampung.

3.1.5 *Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*, Saya atau pihak Radar Lampung akan melakukan perawatan yang dibutuhkan oleh sistem agar dapat terus berjalan sesuai dengan rancangannya dan juga pada tahap Maintenance ini juga bila ditemukan kekurangan akan ditinjau kembali untuk memperbaiki kekurangan pada sistem pemasangan iklan Online berbasis web mobile ini agar mampu memenuhi kebutuhan Customer yang ingin memasang iklan di Radar Lampung.

3.4. RANCANGAN WEBSITE YANG AKAN DIBUAT

3.4.1. sitemap website



Gambar 3.3 Sitemap

3.4.2. Kamus data

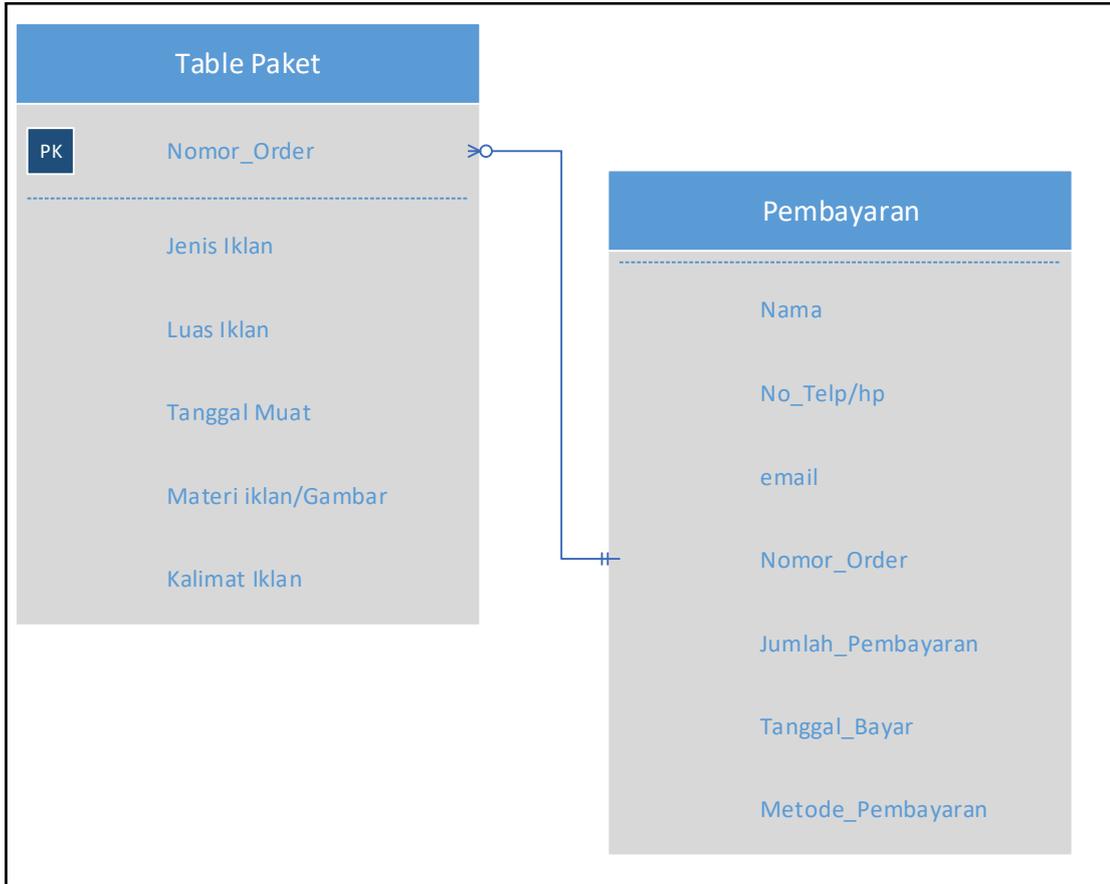
Tabel 3.1 Kamus Data 1

NO	Field	Tipe Data	Key	Extra
1	Nomor_Order	Char(15)	Primary Key	auto increment
2	Jenis_iklan	Varchar(50)	-	-
3	Luas_iklan	Varchar(50)	-	-
4	Tanggal_muat	Date	-	-
5	Materi_iklan/Gambar	Blob	-	-
6	Kalimat_iklan	Varchar	-	-

Tabel 3.2 Kamus Data 2

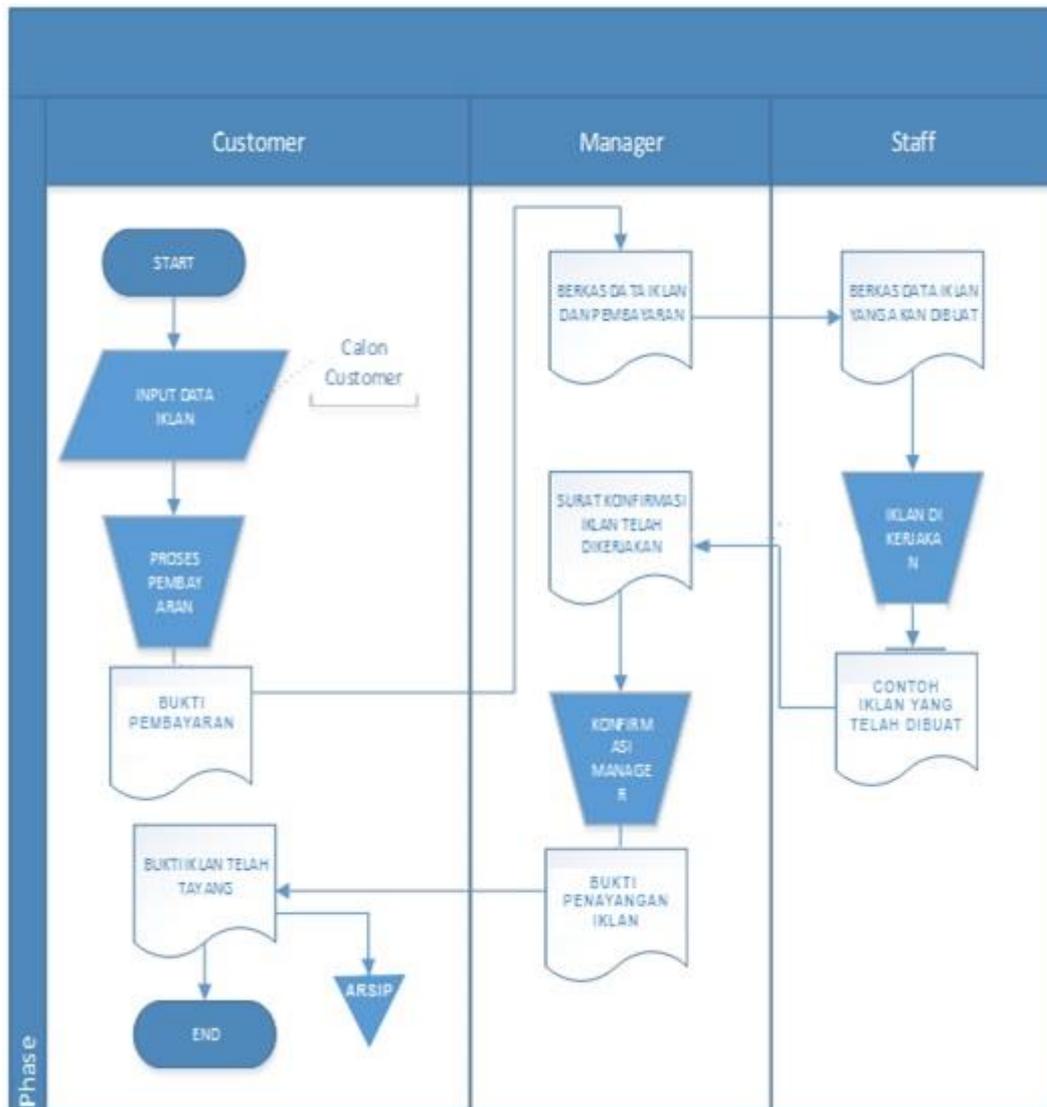
NO	Field	Tipe Data	Key	Extra
1	Nama	Varchar(50)	-	-
2	No_telp/hp	Varchar(15)	-	-
3	Email	Varchar(25)	-	-
4	Nomor_Order	Char(15)	Foreign Key	-
5	Jumlah_Bayar	Money	-	-
6	Tanggal_Bayar	Date	-	-
7	Metode_Pembayaran	Varchar(50)	-	-

3.4.3. Relasi Table



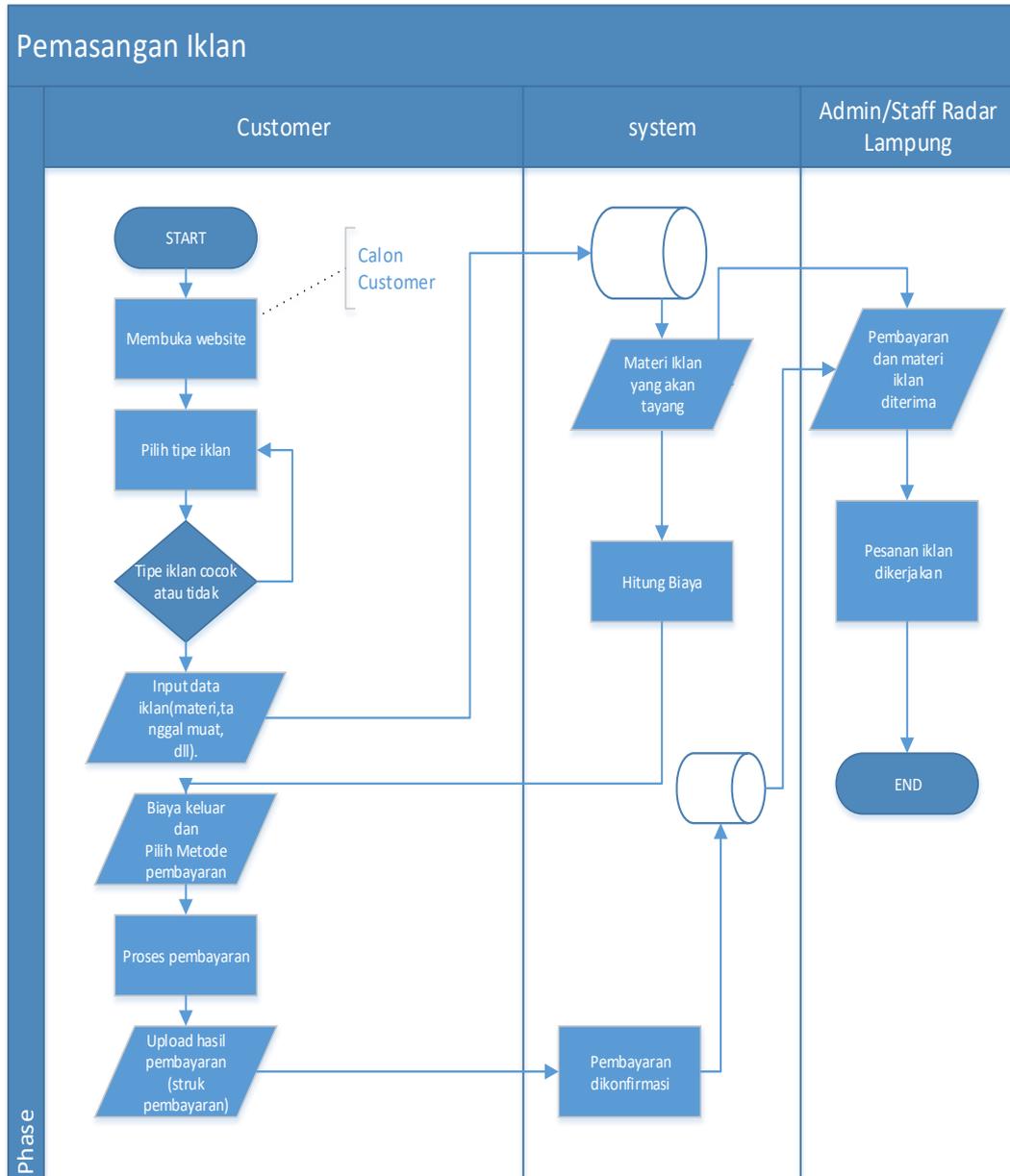
Gambar 3.4 Relasi antar tabel

3.4.4. System yang berjalan



Gambar 3.5 System yang berjalan

3.4.4. System yang diajukan



Gambar 3.4 System yang diajukan

