

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

#### **3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan**

##### **3.1.1 Temuan Masalah**

1. Inputan data laporan untuk perintah surat masuk Telegram yang akan di arsipkan masih manual, masih di simpan melalui buku besar dan di tulis tangan oleh staff bagian oprasional pada polres lampung tengah sehingga berkas atau data yang di simpan dapat menghabiskan biaya untuk membeli buku atau kertas.
2. Kurang nya pengamanan data atau file serta isi surat masuk telegram sehingga yang di takutkan adalah jika buku nya hilang maka akan terjadi kebocoran data, karena data atau berkas yang di simpan sifatnya rahasia.

##### **3.1.2 Perumusan masalah**

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

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem laporan surat masuk Telegram, surat masuk undangan instansi, surat perintah pada Polres Lampung Tengah
2. Penyimpanan data laporan yang seperti apa yang baik di gunakan pada Polres Lampung tengah bagian oprasional

##### **3.1.3 Kerangka pemecahan masalah**

Dalam penulisan ini maka kami membatasi pembahasan masalah yang ada yaitu:

1. Perancangan sistem dengan menggunakan diagram flowchart.

## **3.2 Landasan Teori**

### **3.2.1 Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Tata Sutabri, S.Kom. MM. Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang berada didalam sebuah organisasi yang mempertemukan berbagai kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang sifatnya manajerial didalam kegiatan strategi dari sebuah organisasi agar bisa menyediakan kepada pihak-pihak tertentu diluar dengan bermacam-macam laporang yang dibutuhkan.

### **3.2.2 Pengertian Database**

Menurut Toni Fabbri, Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer yang secara sistematis agar dapat diperiksa menggunakan suatu program computer Secara konsep serta sebuah sistem file-file dan data yang terintegrasi dimana file dan data tersebut yang mempunyai sebuah primary key untuk melakukan pengulangan data

### **3.2.3 Pengertian Flowchart**

Menurut Krismiaji Dalam bukunya berjudul Sistem Informasi dan Akutansi, mengartikan bahwa Bagan alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis.

### **3.2.4 Pengertian waterfall**

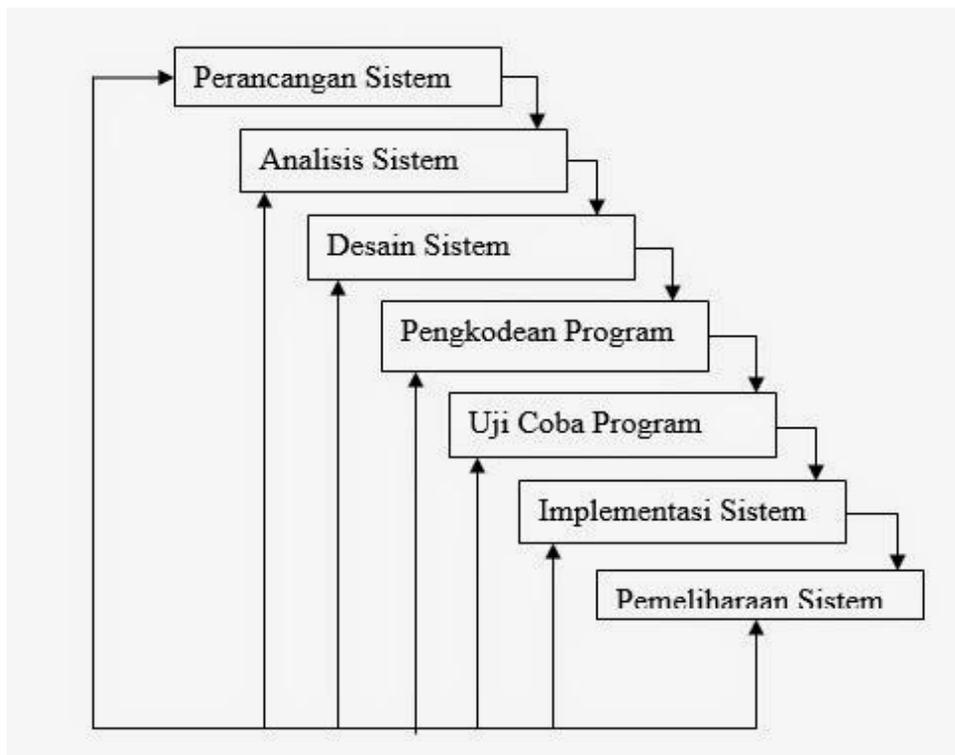
Model waterfall adalah model rekayasa perangkat lunak yang sering disebut sekuensial linier, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melalui tahapan analisis, desain, kode dan tes.(Pressman.2015)

### 3.2.5 Pengertian Website

menurut Yuhefizar adalah metode untuk menampilkan informasi di internet, baik itu berupa teks, gambar, video dan suara maupun interaktif memiliki keuntungan yang menghubungkan (link) dari dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui browser.

### 3.3 Metode yang digunakan

Metode yang di gunakan untuk perancangan sistem ini adalah SDLC atau sering di sebut pendekatan air terjun (*waterfall*) *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier *Output* dari setiap tahap merupakan *input* bagi tahap berikutnya.



Gambar 3.3 metode SDLC

### **3.3.1 Perancangan Sistem**

Perencanaan sistem merupakan salah satu tahapan atau fase pengembangan sistem yang pertama, dalam tahap ini menentukan suatu rangkaian atau kerangka kerja yang menyeluruh.

### **3.3.2 Analisis Sistem**

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan, yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

### **3.3.3 Desain sistem (*design*)**

Rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, menyangkut di dalamnya konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

### **3.3.4 Penulisan Program atau Pengkodean (*Coding*)**

Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer.

### **3.3.5 Uji coba Program (*Testing*)**

Uji coba *software* merupakan elemen yang kritis dari SQA(*Software Quality Assurance*) dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Ujicoba mempresentasikan ketidak normalan yang terjadi pada pengembangan *software*.

Selama definisi awal dan fase pembangunan, pengembangan berusaha untuk membangun *software* dari konsep yang abstrak sampai dengan implementasi yang memungkinkan.

### 3.3.6 Implementasi Sistem (*implementasi*)

Tahap *implementasi* adalah tahap dimana semua elemen dan aktivitas sistem disatukan.

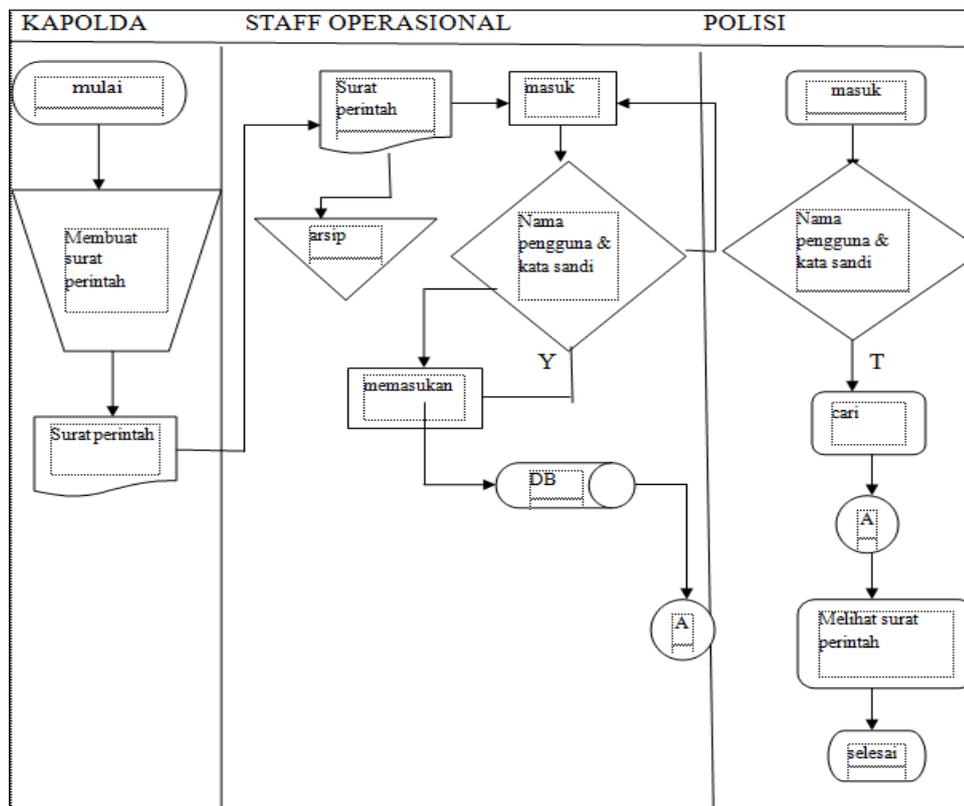
### 3.3.7 Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Ada 3 alasan perlunya pemeliharaan sistem, yaitu:

- Untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.
- Untuk membuat sistem *up to date*.
- Untuk meningkatkan kemampuan sistem

## 3.4 Rancangan program yang akan dibuat

### 3.4.1 Program ( yang akan dibuat )



Gambar 3.4.1 Sistem yang Di Usulkan