

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan

3.1.1 Temuan Masalah

Masalah yang peneliti temukan pada Stasiun TVRI Bandar Lampung yaitu terkait dengan adanya data barang lama dan barang baru masuk , yaitu:

1. Dalam kegiatan menghitung data barang masih dilakukan dengan cara mencatat dalam lembaran kertas pada saat barang lama dan baru masuk.
2. Dalam kegiatan menghitung data barang tersebut sangat tidak efektif dan efisien karena memerlukan waktu yang cukup lama dan penggunaan kertas yang cukup banyak.
3. Adanya penumpukan data yang berupa kertas karena pencatatan dilakukan menggunakan lembaran kertas..

3.1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian tersebut peneliti dapat mengidentifikasi masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi Pengolahan data barang pada Stasiun TVRI Bandar Lampung ?
2. Bagaimana mengolah data barang lama dan barang baru masuk dengan mudah yang efektif dan efisien?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam uraian perumusan masalah diatas maka solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan cara membuat aplikasi pengolahan data barang lama dan barang baru pada Stasiun TVRI Bandar Lampung sehingga lebih efektif dan efisien.

3.2 Landasan teori

3.2.1 Sistem

Menurut Yakup dalam bukunya yang berjudul (Pengantar Sistem Informasi, 2012:1) system adalah :

“Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu”.

Menurut Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt. Dalam bukunya yang berjudul (Sistem Teknologi Informasi, 2009 : 34) sistem dapat didefinisikan dengan melakukan 2 buah pendekatan yaitu melalui pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur system didefinisikan sebagai :

“Kumpulan-kumpulan dari prosedur-prosedur yang membantu satu kesatuan yang mempunyai tujuan-tujuan tertentu”.

Sebagai contoh yaitu sistem akuntansi yang didefinisikan dengan pendekatan dari prosedur ini adalah system akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai :

“Kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu sama dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu”.

Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak. sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

3.2.2 Informasi

Informasi menurut jogiyanto (2010, p692) dalam bukunya yang berjudul pengenalan komputer, informasi adalah :

“Sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan”.

Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web data diolah menjadi suatu informasi yang dapat digunakan bagi penggunanya yaitu konsumen, perusahaan, dan bagian operation.

3.2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi.

Definisi diatas dapat diambil suatu kesimpulan tentang sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi didalam suatu organisasi yang bertugas menyediakan informasi penting bagi organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk memudahkan untuk pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

3.2.4 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Aplikasi bisa dikatakan suatu perangkat lunak yang siap pakai dengan menjalankan instruksi-instruksi dari pengguna (user), aplikasi banyak diciptakan untuk membantu berbagai keperluan, seperti contoh: membuat laporan, percetakan dan lain-lain.

Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi dan Andri Ikhwana (Vol. 10 No. 1 2013), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (*instruction*) atau

pernyataan (*statement*) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

Menurut Joni Supriyono Arif Pramadya (2013), perangkat lunak aplikasi yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pemakai komputer untuk melaksanakan pekerjaannya.

3.2.5 Data

Data adalah fakta mentah atau rincian peristiwa yang belum diolah, yang terkadang tidak dapat diterima oleh akal pikiran dari penerima data tersebut, maka dari itu data harus diolah terlebih dahulu menjadi informasi untuk dapat di terima oleh penerima. Data dapat berupa angka, karakter, simbol, gambar, suara, atau tanda-tanda yang dapat digunakan untuk dijadikan informasi. Suatu informasi bisa saja menjadi data apabila informasi tersebut digunakan kembali untuk pengolahan sistem informasi selanjutnya. Dalam dunia komputer data adalah segala sesuatu yang disimpan di dalam memori menurut format tertentu.

Menurut Laudon dan Laudon (2012:15) data merupakan aliran fakta-fakta mentah yang mewakili peristiwa yang terjadi dalam organisasi atau lingkungan fisik sebelum di atur dan disusun kedalam bentuk yang dipahami dan dapat digunakan.

3.2.6 Input

Input yakni seluruhnya data & perintah yang berfungsi, yang merupakan sarana utk memasukkan data dari luar ke dalam memori komputer & processor untuk diolah guna membuahkan kabar yang bermanfaat.

3.2.7 Pengolahan Data

Pengertian dari pengolahan data atau data processing merupakan manipulasi data ke bentuk yang lebih informative atau berupa informasi. Informasi merupakan hasil dari kegiatan pengolahan suatu data dalam bentuk tertentu yang lebih berarti dari suatu kegiatan atau suatu peristiwa.

3.2.8 Basis Data (*Database*)

Basis data (*Database*) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan.

Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna. Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data, dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data (*Database Management System - DBMS*). Tujuan dari pengaturan data dengan menggunakan *database* adalah :

1. Menyediakan penyimpanan data untuk dapat digunakan oleh organisasi saat sekarang dan masa yang akan datang.
2. Cara pemasukan data sehingga memudahkan tugas operator dan menyangkut pula waktu yang diperlukan oleh pemakai untuk mendapatkan data serta hak-hak yang dimiliki terhadap data yang ditangani.
3. Pengendalian data untuk setiap siklus agar data selalu *up-to-date* dan dapat mencerminkan perubahan spesifik yang terjadi di setiap sistem.

3.2.9 HTML (HyperText Markup Language)

HyperText Markup Language (HTML) merupakan sebuah bahasa *scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman web, pada halaman web HTML dijadikan sebagai bahasa script dasar yang berjalan bersama sebagai bahasa *scripting* pemrograman lainnya, dengan menggunakan macromedia dreamweaver 8 kode HTML tidak perlu diketik, karena semua perintahnya diwujudkan secara icon base. Tetapi bagi seorang pengembang aplikasi web, kemampuan penguasaan terhadap kode-kode HTML sangat diperlukan. Secara umum tugas-tugas yang dapat dilakukan oleh HTML adalah :

1. Mengontrol tampilan dari web page dan isinya.
2. Mempublikasikan web secara online.
3. Membuat online form.

3.2.7 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP yang merupakan singkatan dari: *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana filenya diletakkan di *server* dan seluruh Prosesnya dikerjakan di *server*, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser*. *PHP* bekerja didalam sebuah dokumen *HTML* (*Hypertext Markup Language*) untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman *web* sesuai dengan permintaan. Dengan *PHP*, kita dapat merubah situs kita menjadi sebuah aplikasi berbasis *web*, tidak lagi hanya sekedar sekumpulan halaman statik, yang jarang diperbaharui.

Yang membedakan *PHP* dengan bahasa pemrograman lain adalah adanya tag penentu, yaitu diawali dengan “<? ” atau “<?php” dan diakhiri dengan “? >”. Jadi kita bebas menempatkan *skrip PHP* dimanapun dalam dokumen *HTML* yang telah kita. Beberapa keuntungan menggunakan *PHP* adalah sebagai berikut :

1. *PHP* tersedia secara gratis dan bersifat *open source* sehingga kodenya dengan dimodifikasi dan dikompilasi sesuai kebutuhan.
2. Kecepatan yang tinggi, terutama jika dipadukan dengan *web server apache* sebagai modul *server*.
3. Stabil, *PHP* bersifat *open source*, *source code PHP* terus dikembangkan oleh banyak orang untuk mendapatkan kinerja yang lebih baik dan stabil.
4. Keamanan yang baik dan *PHP* menyediakan banyak level keamanan yang dapat diatur melalui file konfigurasi.
5. *PHP* dapat dikomasi agar dapat berjalan pada banyak *platform*, termasuk *unix* dan *windows*.

3.2.8 MySQL

MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah query dan escapes character yang sama dengan PHP. MySQL menjadi sangat populer karena MySQL bersifat *free* (tidak perlu membayar dalam menggunakannya) pada berbagai platform (*unix/windows*).

3.2.9 Prototype

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagai mana kira – kira fungsi tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut *prototyping*. Tujuannya adalah menghasilkan prototipe secepat mungkin, bahkan dalam satu malam, dan memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan prototipe untuk ditingkatkan secepat mungkin. Proses ini bisa dilakukan beberapa kali sehingga menghasilkan prototipe yang dianggap sempurna (McLeod & Schell 2011).

Ada dua jenis prototipe, yaitu *evolutionary* dan *requirement*. Prototipe evolusioner (*evolutionary prototype*) adalah prototipe yang secara terus – menerus diperbaiki sampai semua kriteria sistem baru yang dibutuhkan pengguna terpenuhi. Penggunaan prototipe evolusioner karena data-data website akan selalu mengalami perubahan seiring perubahan data perusahaan nantinya.

Dalam pengembangan suatu *prototype evolutionary* ada empat langkah yang diuraikan berikut ini:

1. Identifikasi kebutuhan pengguna

Pada tahap identifikasi kebutuhan pengembang mewawancarai pengguna untuk memperoleh gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem.

2. Mengembangkan *prototype*

Pada tahap ini pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas *prototyping* untuk mengembangkan satu prototipe.

3. Menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak.

Pada tahap ini pengembang mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna untuk menentukan apakah *prototype* sudah memuaskan atau belum. Jika sudah memuaskan, maka dilanjutkan ke langkah 4. Jika belum, *prototype* diperbaiki dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.

4. Menggunakan *prototype*-nya

Pada tahap ini, *prototype* menjadi suatu sistem produk baru.

3.3 Rancangan Program

3.3.1 Rancangan Aplikasi Pengolahan Data Barang Lama dan Barang Masuk Stasiun TVRI Bandar Lampung.

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *prototype evolutionary*. Secara umum metode ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap awal dan tahap akhir. Tiap tahap meliputi kegiatan identifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan *prototype*, menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak. Sedangkan di bagian akhir jika *prototype* sudah sesuai dengan pengguna maka *prototype* siap digunakan menjadi aplikasi atau program jadi.

3.3.2 Tahap Awal

Tahap awal merupakan tahap pertama kali yang dilakukan dalam membangun Aplikasi Pengolahan Data Timbangan. Pada tahap pembangunan aplikasi ini akan menghasilkan sebuah *prototype* yang sesuai dengan keinginan pengguna. Kekurangan yang terdapat pada *prototype* pertama akan dilakukan pada tahap selanjutnya sesuai permintaan pelanggan.

3.3.3 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna merupakan tahap awal dalam pembuatan *prototype*. Dalam kasus ini merupakan tahap awal dalam pembuatan Aplikasi Input Data Timbangan. Identifikasi ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung ke bagian Admin yang menangani tentang data untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan pada aplikasi

a) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, hasil wawancara akan dikembangkan dan akan diketahui kebutuhan informasi dari aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan analisis

untuk menentukan hubungan antara pengguna dan pengelola yaitu menyamakan kebutuhan dengan informasi.

b) Analisis Kebutuhan Informasi

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka dapat diketahui kebutuhan informasi apa saja yang dihasilkan dari aplikasi, yaitu :

1. Penyediaan informasi data barang.
2. Penyediaan informasi jumlah langirsan barang lama dan barang baru.

c) Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan pendefinisian fungsi-fungsi yang akan diimplementasikan dalam aplikasi yang akan dibuat. Setelah dilakukan pendataan, maka data dapat di ubah/updata. apabila data sudah di simpan dengan klik button simpan, maka aplikasi akan secara otomatis akan menyimpan ke database. Apabila pengisian data tidak lengkap atau ada yang tidak diisi, maka sistem tersebut tidak akan menyimpan data tersebut. Tahap ini berfungsi untuk mendapatkan kebutuhan fungsional sistem yang akan dikembangkan.

d) Mengembangkan *Prototype*

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mengembangkan *prototype*. Tahapan ini merupakan tahap penerjemahan dari kebutuhan yang telah dianalisis ke dalam model representasi perangkat lunak sehingga lebih mudah dimengerti pengguna. Dalam melakukan pengembangan *prototype* pengembang membutuhkan perangkat keras maupun perangkat lunak untuk membantu proses pengembangan.

e) Spesifikasi Laptop

i. Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows 10
- DBMS : XAMPP 1.8.0
- Bahasa pemrograman : PHP
- Pembuatan sistem : Notepad +
- Webserver : XAMPP 1.8.0

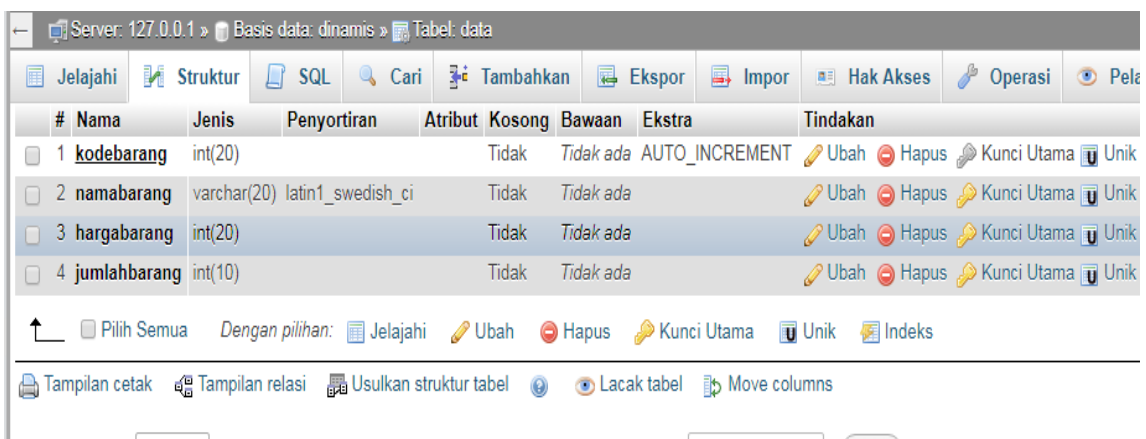
ii. Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini sebagai berikut :

1. Prosesor AMD dual core CPU 3500U @ 1.9 GHz.
2. Memory 4 GB.
3. Keyboard dan mous.

f) Perancangan database

Perancangan *database* sangat dibutuhkan dalam pembangunan Aplikasi ini. Perancangan database dibuat untuk mencegah terjadinya pengulangan data. Perangkat lunak manajemen database yang digunakan adalah XAMPP 1.8.0 dengan nama database “data”. Berikut adalah deskripsi *database* “data”.



The screenshot shows the phpMyAdmin interface for a database named 'data'. The table structure is displayed with the following columns:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	kodebarang	int(20)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kunci Utama Unik
2	namabarang	varchar(20) latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
3	hargabarang	int(20)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik
4	jumlahbarang	int(10)		Tidak	Tidak ada		Ubah Hapus Kunci Utama Unik

Gambar 1. Database

g) Perancangan Antar muka

Perancangan antarmuka digunakan untuk merancang antarmuka apa saja yang akan terdapat dalam Aplikasi Pengolahan Data Barang. Pada Aplikasi Pengolahan Data Barang terdapat satu perancangan antarmuka, yaitu untuk antarmuka *admin*. Perancangan antarmuka *admin* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:

STASIUN TVRI BANDAR LAMPUNG

Jl.Way Hui - Sukarame,Tj raya,Kabupaten Lampung Selatan

HOME DATA BARANG INPUT DATA BARANG TENTANG	
INPUT DATA BARANG BARU	
Kode Barang	: <input type="text"/>
Nama Barang	: <input type="text"/>
Harga	: <input type="text"/>
Jumlah	: <input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar.2 Desain Tampilan Aplikasi

h) Komponen pada aplikasi data *client*

Perancangan komponen pada desain Aplikasi Pengolahan Data Timbangan, bisa kita lihat pada tabel berikut :

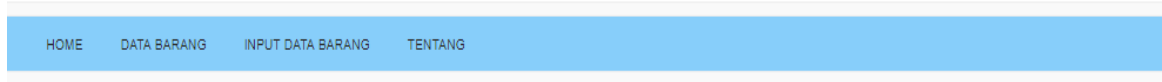
Komponen	Properti	Nilai properti
Label 1 s/d 9	Text	Urutan Berdasarkan Gambar. 1. DATA INPUT BARANG 2. Kode Barang 3. Nama barang 4. Harga 5. Jumlah
Buttton	Text / Name Text / Name Text / Name	Simpan / simpan Cari / cari Hapus / hapus
Text field 1 Text field 2 Text field 3 Text field 4	Variabel Name Variabel Name Variabel Name Variabel Name	Kode nama harga jumlah

i) Implementasi Antar muka

Implementasi antarmuka pada Aplikasi Pengolahan Data Timbangan, yaitu pada sisi *admin*. Perancangan antarmuka pada *admin*.

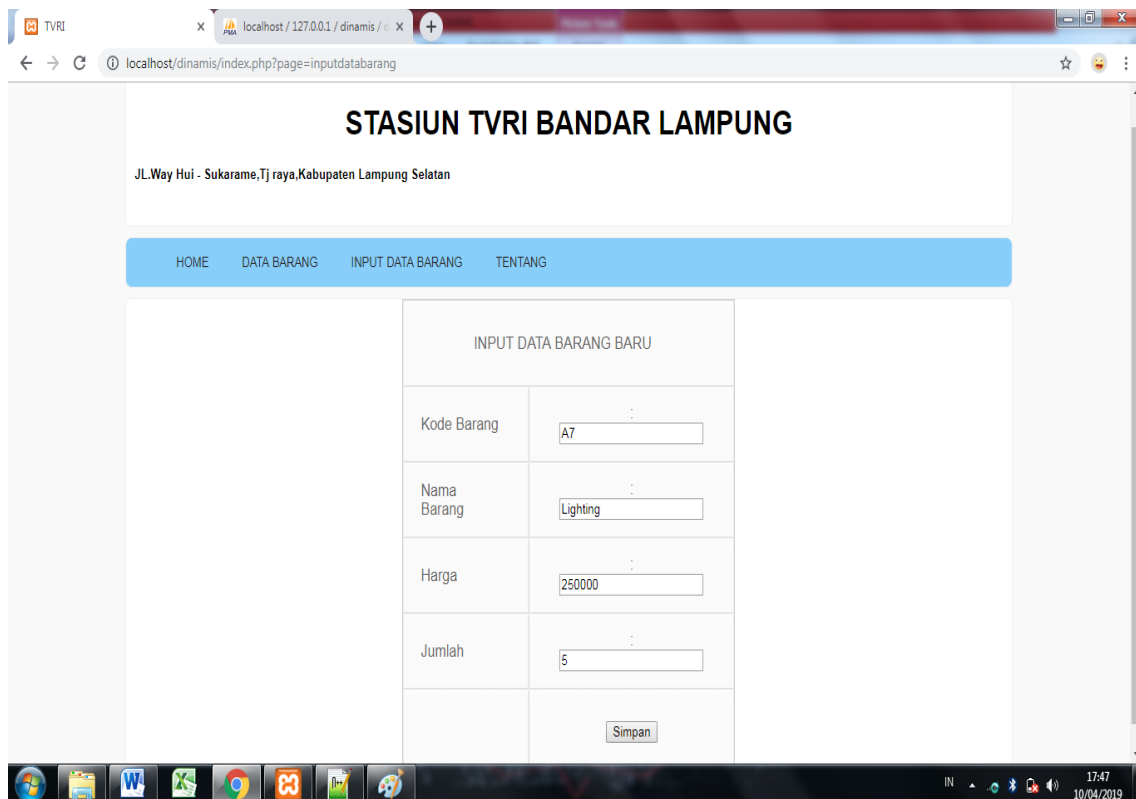
STASIUN TVRI BANDAR LAMPUNG

L.Way Hui - Sukarame,TJ raya,Kabupaten Lampung Selatan



Data Barang

NO	Kode Barang	Nama Barang	Harga	Jumlah
1	A1	Canon D30	3500000	3
2	A2	TV Monitor	1500000	5
3	A3	Lampu taman	100000	10
4	A4	AC Panasonic	2500000	15
5	A5	Handycam	1000000	5
6	A6	Audio Mixer	2500000	10



Gambar.3 Implentasi Antar Muka

j) Tahap Implementasi

Tahap implementasi proses adalah untuk mengimplementasikan semua proses yang ada pada Aplikasi Pengolahan Data Barang pada Stasiun TVRI Bandarlampung. Bahasa pemrograman yang digunakan bahasa PHP untuk mengolah masukan dan keluaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Potongan kode dapat dilihat pada gambar 4. Potongan kode save dapat dilihat pada gambar 5.

```
1 <div class="halaman">
2   <h2> Sejarah TVRI </h2>
3   <p>Hari ini 56 tahun lalu, tepatnya 24 Agustus 1962, Televisi Republik Indonesia ( TVRI) mengudara pertama kali sebagai stasiun te:
4
5 Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Hari Ini dalam Sejarah: Pertama Mengudara, TVRI Siarkan Pembukaan Asian Games 196:
6 Penulis : Aswab Nanda Pratama
7 Editor : Inggried Dwi Wedhaswary
8 Cerita lahirnya TVRI Pada 1961, Pemerintah Indonesia berencana memasukkan media massa, khususnya televisi, dalam perencanaan penyeleng:
9 Siaran percobaan ini menggunakan pemancar cadangan berkekuatan 100 watt.
10 Saat Asian Games berlangsung, TVRI terus menyiarkan pertandingan berbagai cabang olahraga. Ketika Asian Games usai pada 4 September 19:
11 Pembangunan stasiun penyiaran daerah dirintis pada 1964, dimulai dengan TVRI Stasiun Yogyakarta, yang melakukan siaran percobaan.
12 Dikutip dari Harian Kompas, 7 Juni 1966, siaran percobaan TVRI Yogyakarta diarahkan relay dari Jakarta. Percobaan teknik kedua adalah :
13 Percobaan awal belum maksimal sehingga gambar sering kabur dan suara tidak terang. Setelah di Yogyakarta, Stasiun TVRI Medan, Surabaya
14
15 </p>
16 <div id="footer">
17 Copyright© 2017 TVRIPUSAT.COM
18 </div>
19 </div>
```

```
3 <include "koneksi.php"
4 >
5 <form name="form1" method="post" action="proses.php">
6   <table width="400" border="0" align="center" cellpadding="1" cellspacing="1" bordercolor="#00FF00" bgcolor="#33CC00">
7     <tr bgcolor="#CCFFCC">
8       <td height="50" colspan="2"><div align="center">INPUT DATA BARANG BARU </div></td>
9     </tr>
10    <tr bgcolor="#FFFFFF">
11      <td height="40"> Kode Barang </td>
12      <td>:
13      <input name="kodebarang" type="text" id="kodebarang"></td>
14    </tr>
15    <tr bgcolor="#FFFFFF">
16      <td height="40"> Nama Barang </td>
17      <td>:
18      <input name="namabarang" type="text" id="namabarang"></td>
19    </tr>
20    <tr bgcolor="#FFFFFF">
21      <td height="40"> Harga </td>
22      <td>:
23      <input name="harga" type="text" id="harga"></td>
24    </tr>
25    <tr bgcolor="#FFFFFF">
26      <td height="40"> Jumlah </td>
27      <td>:
28      <input name="jumlah" type="text" id="jumlah"></td>
29    </tr>
30    <tr bgcolor="#FFFFFF">
31      <td colspan="2"><input type="submit" name="Submit" value="Simpan"></td>
32    </tr>
33  </table>
34 </form>
```

Gambar. 4 coding Input

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
3
4 <table width="400" border="0" align="center" cellpadding="1" cellspacing="1" bordercolor="#00FF00" bgcolor="#330000">
5 <tr bgcolor="#00FF00">
6 <td height="50" colspan="2"><div align="center">INPUT DATA BARANG BARU </div></td>
7 </tr>
8 <form action="tentang.php" method="get">
9 <tr bgcolor="#FFFFFF">
10 <td height="40"> Kode Barang </td>
11 <td:>
12 <input name="kodebarang" type="text"></td>
13 </tr>
14 <tr bgcolor="#FFFFFF">
15 <td height="40"> Nama Barang </td>
16 <td:>
17 <input name="namabarang" type="text" id="namabarang"></td>
18 </tr>
19 <tr bgcolor="#FFFFFF">
20 <td height="40"> Harga </td>
21 <td:>
22 <input name="hargabarang" type="text" id="hargabarang"></td>
23 </tr>
24 <tr bgcolor="#FFFFFF">
25 <td height="40"> Jumlah </td>
26 <td:>
27 <input name="jumlahbarang" type="text" id="jumlahbarang"></td>
28 </tr>
29 <tr bgcolor="#FFFFFF">
30 <td>&nbsp;</td>
31 <td height="50"><input type="submit" name="Submit" value="Simpan"/></td>
32 </tr>
33 </table>
34 </form>
35 </html>

```

Gambar.5 Codig Save ke Basis data

k) Evaluasi

Setelah melakukan demo *prototype* tahap akhir kepada *admin* dan dilakukan pengujian ulang hingga semua fungsi di rasa sudah lengkap. *admin* atau pengguna juga sudah merasa puas. Sehingga tahapan selanjutnya adalah menuju tahapan selanjutnya yaitu menggunakan *prototype*.

l) Menggunakan *Prototype*

Pada tahap ini *prototype* yang sudah selesai akan digunakan dan menjadi produk akhir. Dalam beberapa kasus pada tahapan ini *prototype* menjadi sebuah hasil produk dan siap untuk digunakan sesuai kebutuhan. Apabila aplikasi Pengolahan data timbangan ini mengalami kerusakan, maka sistem ini akan diperbaiki oleh *staff* IT yang ada pada perusahaan

BAB IV

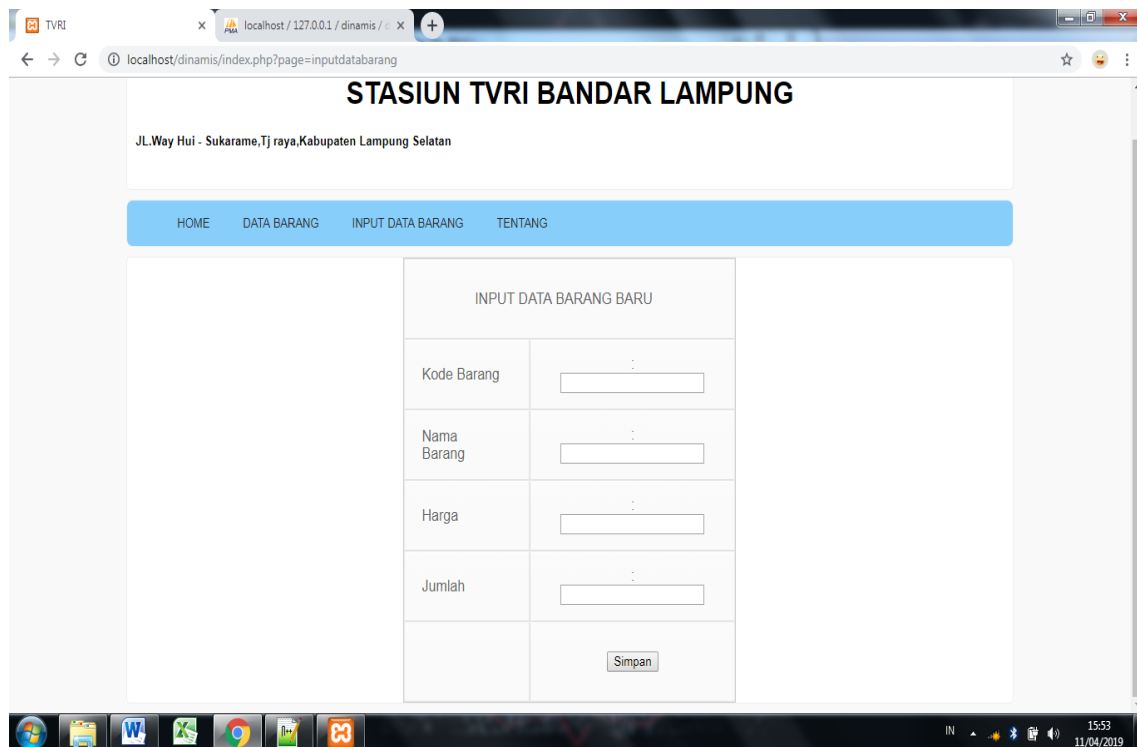
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil yang di peroleh selama 1 bulan mengikuti dan menyelesaikan kegiatan Kerja praktek / magang di Stasiun TVRI Bandar Lampung saya banyak mendapatkan ilmu baru dari sumua kegiatan yang dalam perusahaan terutama pada bagian barang.

Pada bagian barang kegiatan utamanya adalah melakukan penginpuntan barang lama dan barang baru yang ada di perusahaan Stasiun TVRI. Sebelum barang baru masuk , barang lama akan dicatat dahulu dengan lembaran kertas oleh admin , setelah menghitung barang lama admin akan mengecek setiap barang baru yang masuk kedalam gudang.

Dalam hal ini penulis membuat aplikasi pengolahan data barang pada Stasiun TVRI agar kegiatan pendataan pada bagian admin lebih efektif dan efisien. Berikut adalah tampilan dari aplikasi pengolahan data barang:



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/dinamis/index.php?page=inputdatabarang`. The page title is "STASIUN TVRI BANDAR LAMPUNG" and the address is "JL.Way Hui - Sukarame,Tj raya,Kabupaten Lampung Selatan". A navigation menu includes "HOME", "DATA BARANG", "INPUT DATA BARANG", and "TENTANG". The main content area is titled "INPUT DATA BARANG BARU" and contains a form with the following fields:

INPUT DATA BARANG BARU	
Kode Barang	<input type="text"/>
Nama Barang	<input type="text"/>
Harga	<input type="text"/>
Jumlah	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

4.2 Pembahasan

Stasiun TVRI yaitu adalah stasiun televisi pertama di Indonesia yang mengudara pada tanggal 24 Agustus 1962. Siaran perdananya menayangkan Upacara Peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-17 dari Istana Negara, Jakarta. Siarannya ini masih berupa hitam putih. TVRI kemudian meliput Asian Games yang diselenggarakan di Jakarta. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan selama program Apprentice:

1. Menghitung jumlah barang yang ada digudang.
2. Menghitung seluruh barang pada stasiun TVRI.