

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 ANALISA PERMASALAHAN PERUSAHAAN

Marketing merupakan aspek penting agar suatu perusahaan dapat berjalan, tentu Radar Lampung TV juga memiliki staff yang bekerja khusus di bidang marketing yaitu mencari Customer yang ingin beriklan di Radar Lampung TV, tetapi saat ini metode yang digunakan dalam kegiatan marketing masih secara konvensional yaitu calon customer harus datang langsung ke kantor Radar Lampung TV atau sebaliknya.

3.1.1 Temuan Masalah

Masalah yang ada di Radar Lampung TV 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 TV.

3.1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana saya mampu membangun sebuah website mobile yang akan digunakan dalam kegiatan marketing dengan memanfaatkan ilmu yang saya dapat selama belajar di IIB Darmajaya dan menggunakan data yang saya dapat saat saya Kerja Praktek di Radar Lampung TV yang sesuai dengan masalah dan Landasan teori yang saya gunakan.

3.1.3. Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 3.1.3 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 bahasamarkah 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, *MySQL* database.

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:HypertextPreprocessor*

(Sutarman, S.Kom. 2003:133).

3.3 METODE YANG DIGUNAKAN

Metode yang saya gunakan dalam pembangunan *Website Mobile* ini adalah metode *prototipe*. Metode *prototipe* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sebuah program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai. Tahapan-tahapan yang dilakukan didalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototipe* adalah sebagai berikut ini :

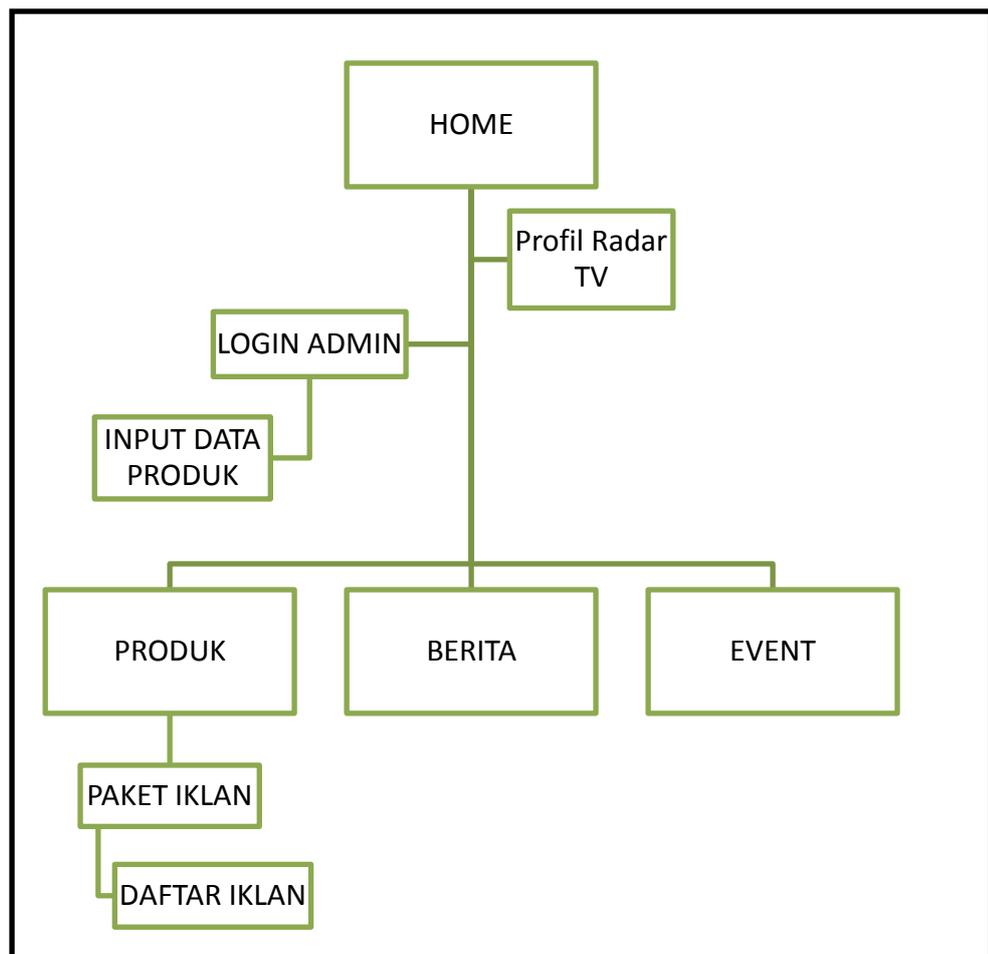
- a. Identifikasikan kebutuhan pemakai yang paling mendasar. Saya akan melakukan obsrvasi dalam pengumpulan data tentang system seperti apa yang di butuhkan. Proses ini sama dengan proses analisis di pengembangan sistem model (*Sistem Development Life Cycl*) SDLC
- b. Membangun system. system dibangun oleh pembuat sistem dengan cepat. Hal ini dimungkinkan karena pembuat sistem hanya membangun bagian yang paling mendasar dulu oleh pemakai sistem
- c. pengujiansystem. Pemakai system dianjurkan untuk menggunakan prototip sehingga dapat menilai kekurangan-kekurangan dari
- d. system sehingga dapat memberikan informasi tentang kekurangan sistem.Merevisi dan meningkatkan system. Pembuat

sistem memperbaiki system berdasarkan kekurangan dari pemakaian sistem atau berdasarkan keinginan dari perancang sistem. jika system belum sesuai , maka proses iterasi diulang lagi dari nomor 3.

- e. Jika system lengkap sesuai rancangan dan tujuan awal yang dikehendaki, proses iterasi dihentikan.

3.4 RANCANGAN WEBSITE YANG AKAN DIBUAT

3.4.1. Flowchart/sitemap website



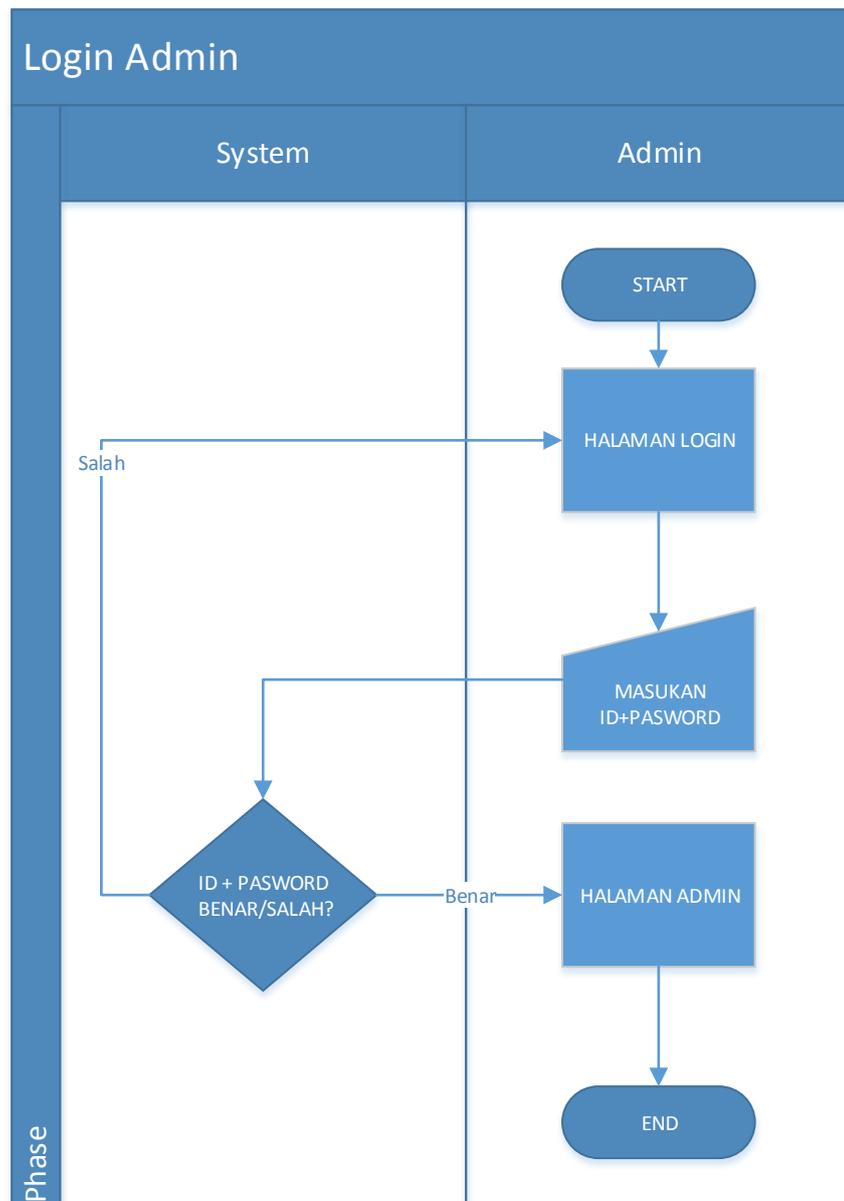
Gambar3.4.1 sitemap

3.4.2. Kamus data

Tabel 3.4.1 Rancangan Database

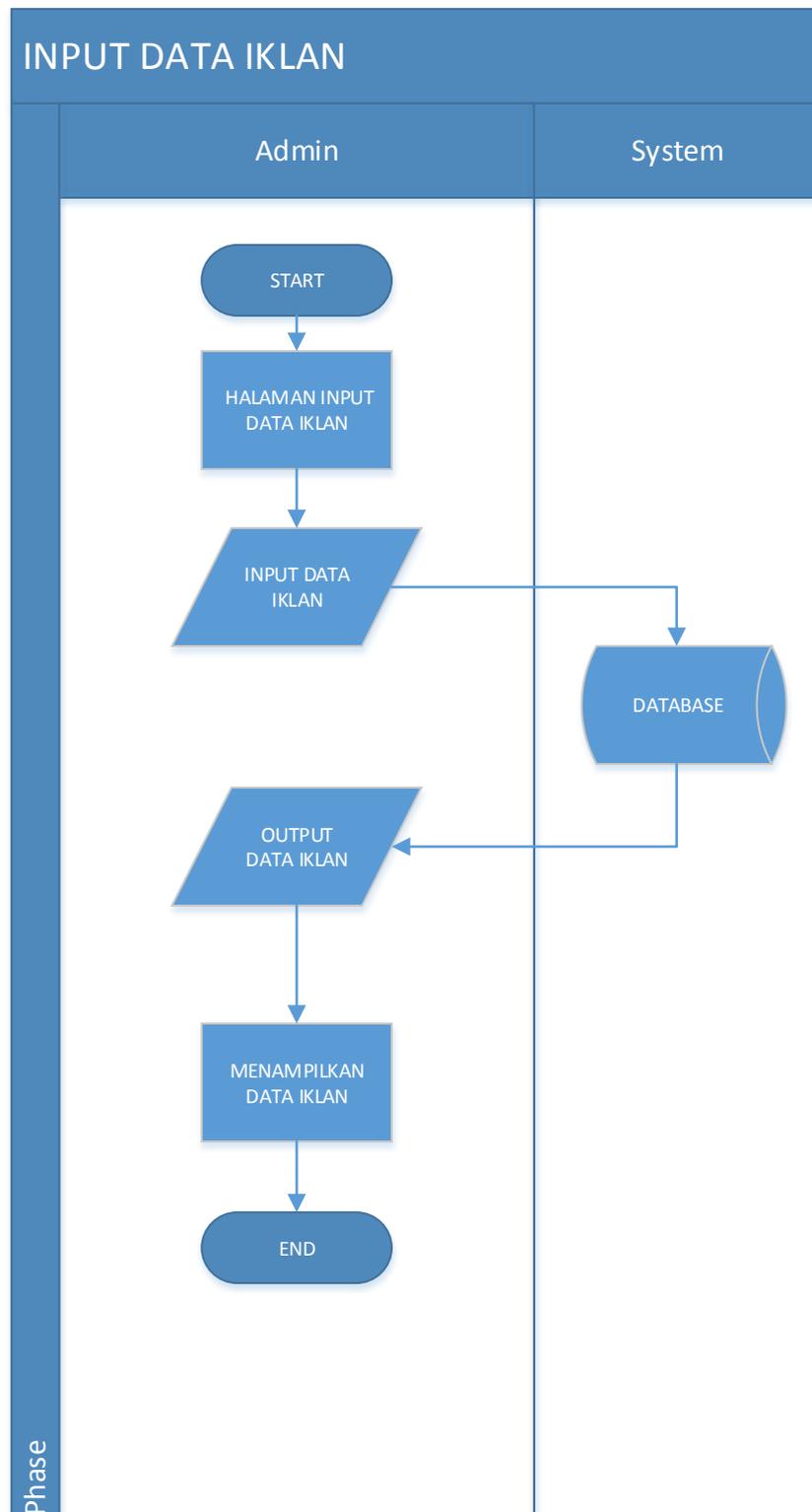
NO	field	Tipe Data	Key
1	Nama Paket	Varchar(50)	-
2	Harga	Varchar(50)	-
3	Durasi	Varchar(50)	-
4	Jumlah Tayang	Varchar(50)	-

3.4.3. Flowchart system login



Gambar 3.4.2 Flowchart Login admin

3.4.4. Flowchart Input Data Iklan



Gambar 3.4.4 Flowchart input data iklan