

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

Dari hasil analisa yang saya lakukan di perusahaan PT PLN (Persero) DISTRIBUSI LAMPUNG adapun permasalahan yang saya temukan adalah sebagai berikut:

1. Dalam melakukan proses pendataan inventaris komputer masih menggunakan Kertas Kerja Pemeriksaan (KKP) yang kemudian data tersebut di input dengan menggunakan software Microsoft Excel.
2. Masih harus mendatangi cabang PLN wilayah lampung untuk melakukan pendataan inventaris komputer yang menurut saya sendiri masih sangat kurang efektif dalam proses pengerjaan pendataan tersebut.

3.1.1 Temuan Masalah

Adapun masalah dari hasil analisa yang saya temukan di PLN Distribusi Lampung adalah sebagai berikut:

1. Pendataan inventaris komputer masih menggunakan kertas kerja pemeriksaan yang kemudian data tersebut di input ke dalam bentuk *Microsoft Excell*.

2. Masih adanya perantara antara PLN Distribusi Lampung dengan cabang PLN Wilayah lampung dalam melakukan proses pendataan inventaris komputer yang menurut saya itu masih belum efektif dan efisien.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang web pendataan inventaris komputer pada PLN DISTRIBUSI LAMPUNG agar menjadi web yang dapat digunakan oleh seluruh cabang PLN wilayah lampung?
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai pendataan inventaris komputer secara cepat, tepat dan efisien?
3. Bagaimana merancang database pendataan inventaris komputer untuk penyimpanan data inventaris hardware dengan tepat.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam pengerjaan laporan kerja praktek ini langkah demi langkah harus dilakukan secara terstruktur. Adapun struktur *flowchart* pemecahan masalah ini sebagai berikut:



Gambar 3.1.3. *Flowchart* pemecahan masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisi untuk mengumpulkan, memasukan, mengolah serta menyimpan data, mengendalikan dan melaporkan informasi yang sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Krismaji.2015)

3.2.2 Konsep Dasar *Web*

Web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet, dokumen-dokumen yang dikelola dalam *web* bisa beraneka jenis seperti pengolah kata, lembar kerja, tabel basis data, presentasi, *hypertext* dan lain-lain. (Sibero.2013:17)

3.2.3 Pengertian *Internet*

Internet (*Interconnected Network*) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antara jaringan secara global, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas, untuk mengantar integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini harus menggunakan protokol yaitu TCP (*Tranmission Control Protocol*) yang bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar. (Sibero.2013:10)

3.2.4 Pengertian Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Hakim Lukmanul, 2004).

3.2.5 WWW (World Wide Web)

WWW (*World Wide Web*), lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke *internet*. *Web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam *Internet*, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti *link* yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*. (Sidik dan Pohan.2014:1).

3.2.6 Pengertian *Database*

Database adalah sekumpulan data store (bias dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum* atau media penyimpanan sekunder lainnya. (Ladjamudin.2013).

3.2.7 Pengertian *PHP*

PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan". Php disebut juga pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server. pengguna data mengembangkan kode-kode fungsi sesuai kebutuhannya. (Sibero 2011).

3.2.8 Pengertian *JQuery*

Jquery adalah kumpulan kode/fungsi *javascript* siap pakai, sehingga mempermudah dan mempercepat kita dalam membuat kode *javascript*. Secara standar, apabila kita membuat kode *javascript*, maka diperlukan kode yang cukup panjang, bahkan terkadang sangat sulit dipahami. *jquery* menyederhanakan kode *javascript*. (Hakim 2011).

3.2.9 Pengertian CMS

CMS (content management system) adalah perangkat lunak yang digunakan untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs web.(Buana.2014).

3.2.10 Pengertian Flowchart

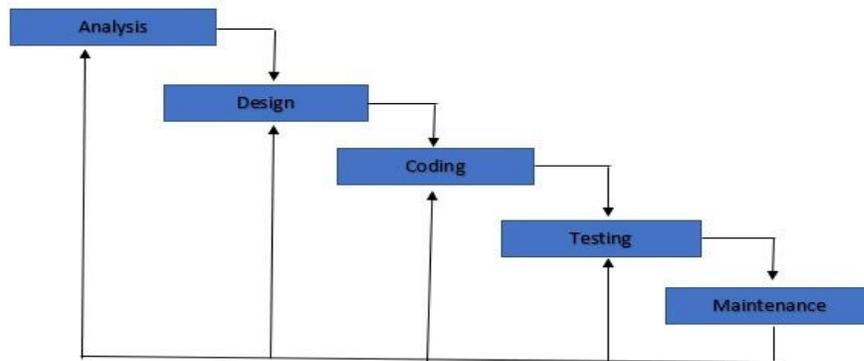
Flowchart merupakan bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi, pada waktu akan menggambar suatu bagan alir. (Supardi.2013:51).

3.2.11 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).

3.3 Metode yang Digunakan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *Waterfall* (Pendekatan Terstruktur). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan. Metode ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan yaitu:



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

3.3.1 *Analysis*

Adapun proses analisis sistem yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah Pendataan inventaris komputer dengan menanyakan langsung kepada karyawan PLN DISTRIBUSI LAMPUNG .
- b. Melakukan survey dan wawancara untuk memahami kinerja system pendataan inventaris komputer yang sedang berlangsung saat ini, yang

selanjutnya digambarkan dalam FOD (*Flow of Document*) dan dianalisis kembali permasalahan - permasalahan tersebut sesuai kinerja sistem yang berjalan.

3.3.2 Design

Tahap penterjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai, yaitu dengan cara menampilkan ke dalam *Diagram kontek*, *Data flow Diagram (Diagram Aliran Data)*, *Entity Relationship*, Diagram. Struktur tabel, dan Struktur menu.

3.3.3 Coding

Desain web diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan salah satu Bahasa program yang penulis gunakan adalah *HTML*. web yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

3.3.3 Testing

Tahap pengujian perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk mengcover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.).

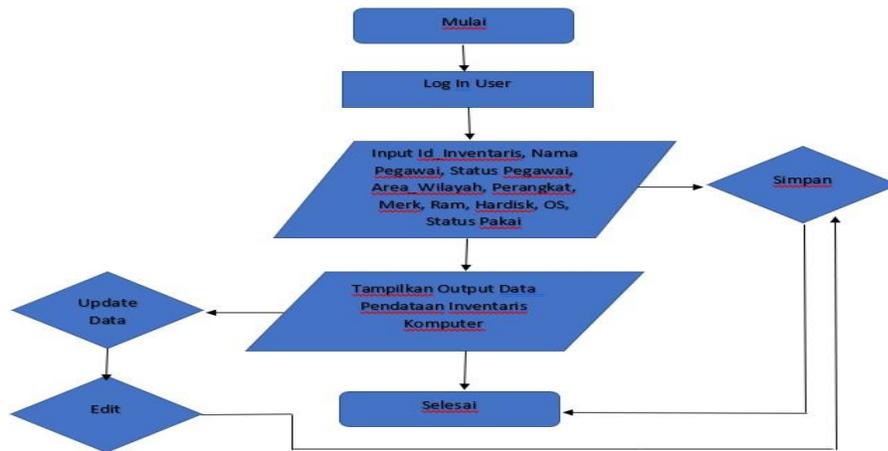
3.3.3 Maintenance

Tahap perawatan sistem yang telah dikembangkan seperti perawatan perangkat lunak, perangkat keras dan media lain yang berhubungan dengan komputer. Pada

tahap ini segala kemungkinan mengenai kekurangan perangkat lunak baik berupa kesalahan atau hal-hal yang ditambahkan kedalam perangkat lunak.

3.4 Rancangan Program

Rancangan Program adalah suatu perencanaan awal yang harus dilakukan dalam membangun sebuah sistem. Adapun rancangan Program yang diusulkan ditampilkan pada *Flowchart* gambar 3.2



Gambar 3.2 *Flowchart Website Inventaris Komputer*

3.4.1 Desain Database

Nama *database* “ dbinventaris”

1. Admin

Nama Table : User

Primary Key : Id_Karyawan

Struktur Tabel Database User ditampilkan pada tabel 3.1.

Nama Field	Tipe	Panjang	Null	Keterangan
Id_Karyawan	Char	10	No	Primary key
Nama_Karyawan	Varchar	50	No	-
Status Pegawai	Varchar	20	No	-
Area / Wilayah	Varchar	20	No	-
Perangkat	Varchar	10	No	-
Merk	Varchar	50	No	-
Ram	Varchar	20	No	-
Hardisk	Varchar	20	No	-
OS	Varchar	20	No	-
Status Pakai	Varchar	50	No	-

Tabel 3.1 Struktur Table *Database User*