

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan Masalah

Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa SPA kesehatan jasmani dan *reflexy* yang sudah berdiri kurang lebih 4 tahun ini memiliki permasalahan tentang bagaimana mempromosikan perusahaan tersebut agar dapat meningkatkan *omset* perusahaan Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung ini.

Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung saat ini beroperasi pada jam 10.00 Am s/d 11.00 Pm, untuk para *customer* biasanya *booking* hanya via telepon atau *whatsapp* saja kepada GRO atau bagian operator yang *standby* di *office*. Untuk para *customer* yang baru tidak mengetahui secara spesifik tentang harga, fasilitas dan *treatment-treatment* apa saja yang ada pada Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung tersebut.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat di identifikasikan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi layanan pemesanan jasa SPA berbasis *website* Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung.
2. Bagaimana untuk dapat meningkatkan omset Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

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

1. Sistem informasi dengan menggunakan diagram *document flowchart*.
2. Penyimpanan data menggunakan *Database MySQL*.

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 Web Browser

Peramban web atau lebih dikenal dengan web browser merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di internet.(Solichin.2016:9)

3.2.5 Pengertian Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak *opensource* yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti *windows, linux, solaris, dan mac.*(Buana.2014:4)

3.2.6 Pengertian PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah *tools* yang dapat digunakan dengan mudah untuk manajemen *database MySQL* secara *visual* dan *Server MySQL*, sehingga kita tidak perlu lagi harus menulis *query SQL* setiap akan melakukan perintah operasi *database*". *Tools* ini cukup populer, Anda dapat mendapatkan fasilitas ini ketika menginstal paket *triad phpMyAdmin*, karena termasuk dalam *xampp* yang sudah di instal. (Nugroho.2013:71)

3.2.7 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)

3.2.8 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)

3.2.9 Pengertian MySQL

MySQL adalah nama sebuah *database server* yang menangani akses *database* yang selalu dalam pernyataan SQL (*structured Query Language*) yaitu suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses *database relational*. (kadir.2013)

3.2.10 Pengertian PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. (Supono dan Putratama.2016:3)

3.2.11 Pengertian JQuery

JQuery merupakan sebuah *Javascript Library* atau bisa disebut juga sebagai perpustakaan dari kumpulan kode/listing *Javascript* yang siap pakai. Dalam arti sederhana, JQuery dapat digunakan untuk meringkas sebuah listing *Javascript* yang panjang dalam sebuah proyek pembuatan *website*. Sehingga sebagai *Developer Web*, akan diberikan kemudahan dalam menghadapi bagian yang mengandung *Javascript*. JQuery merupakan program yang berjalan pada sisi *server* dan akan ditampilkan pada *Browser Web*. JQuery dapat berjalan di dalam HTML, atau bahasa pemrograman berbasis *web* lainnya.

3.2.12 Pengertian HTML

HTML adalah singkatan dari *hypertext markup language* bahasa pemrograman ini terdiri dari *tag* dan aturan-aturan yang memungkinkan anda membuat dokumen hypertext. Halaman *web* adalah dokumen *hypertext*. (Elek media komputindo.2016:2)

3.2.13 Pengertian CSS

CSS (cascading style sheet) merupakan salah satu Bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mempercantik halaman *web* dan mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga akan lebih terstruktur dan seragam.(Bekti.2015:47)

3.2.14 Pengertian CMS

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

3.2.15 Pengertian Flowchart

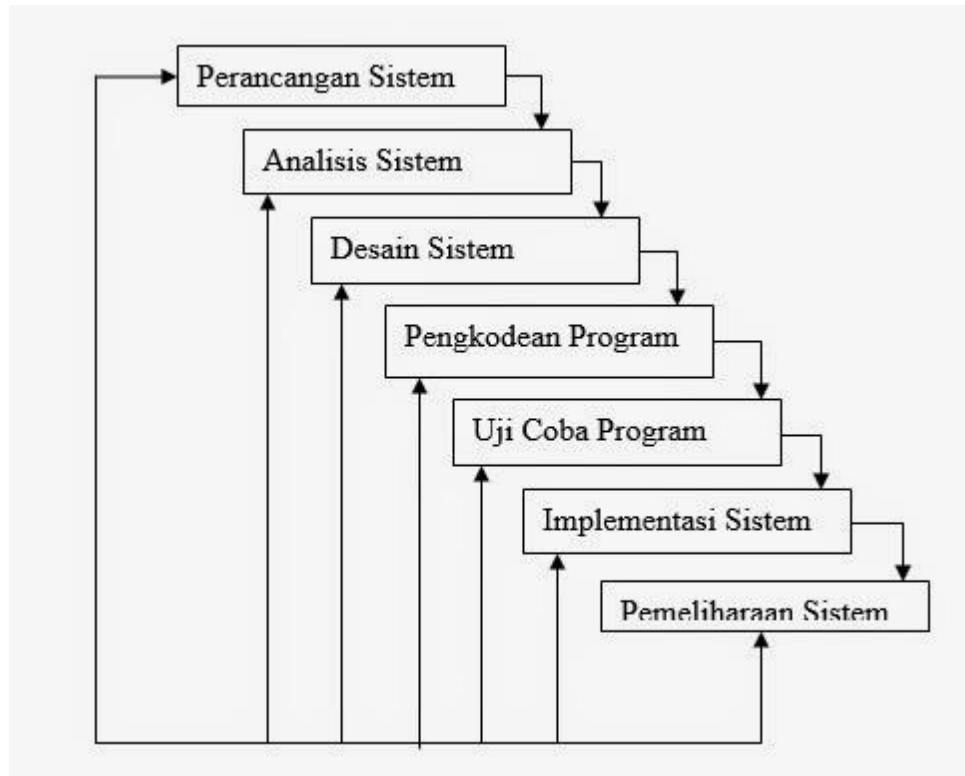
Flowchart merupakan bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi, pada waktu akan menggambar suatu bagan alir. (Supardi.2013:51)

3.2.16 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

Dalam perencanaan ini metode yang di gunakan adalah Metode pengembangan sistem metode SDLC(*Sistem Development Life Cycle*) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*Waterfall*). Ditampilkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 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

Analisis system adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk 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*)

Desain Sistem adalah persiapan 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.

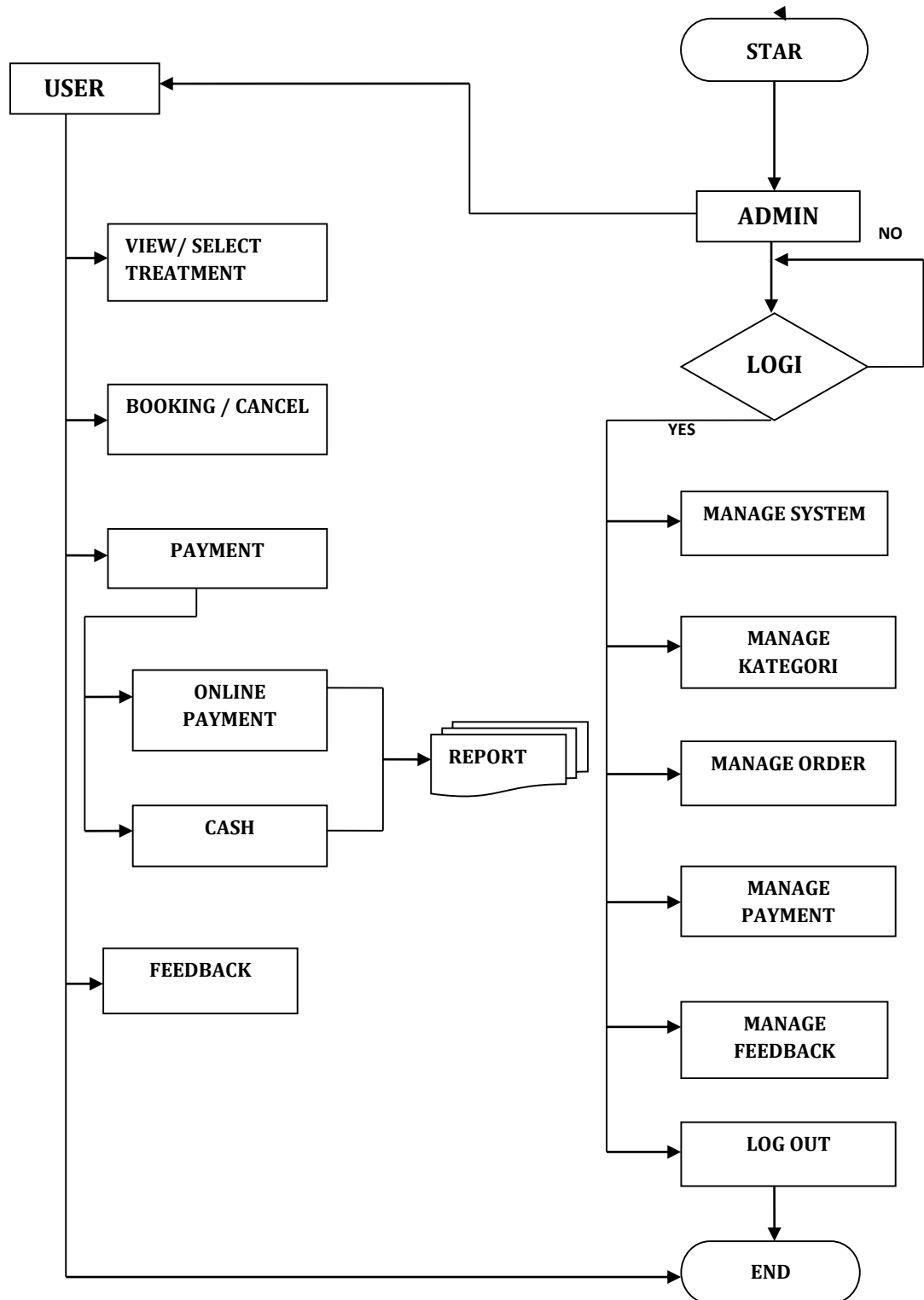
3.3.7 Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Ada 2 alasan perlunya pemeliharaan sistem, yaitu:

1. Untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian.
2. Untuk membuat sistem *up to date*.

3.4 Rancangan Program yang diusulkan

Rancangan Program yang diusulkan ditampilkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Rancangan Program

Keterangan:

1. Login Administrator yang digunakan oleh Admin untuk masuk kedalam sistem *website* Dolphin SPA pada Hotel Sahid Bandar Lampung. Admin berfungsi sebagai *security, update file, delete file, management back up file, troubleshooting*.
2. User hanya dapat mengetahui informasi-informasi yang ditampilkan pada *website* serta dapat membooking *treatment-treatment* yang dibutuhkan.

3.4.1 Desain Database

Nama *database* dolphin

1. Admin

Nama Table : Admin

Primary Key : id

Struktur Tabel Admin ditampilkan pada tabel 3.1.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	<u>id</u>	int(5)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	username	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
3	password	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More

Tabel 3.1 Struktur Admin

2. Menu Produk

Nama Table : Produk

Primary Key : idproduk

Struktur Tabel Produk ditampilkan pada tabel 3.2.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	<u>idproduk</u>	int(100)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	idkatagori	int(100)			No	None		Change Drop More
3	nama_produk	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
4	keterangan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More
5	gambar	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop More

Tabel 3.2 Struktur Produk

3. Menu Booking

Nama Table : Booking

Primary Key : idbooking

Struktur Tabel Booking ditampilkan pada tabel 3.3.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
<input type="checkbox"/>	1 idbooking	int(100)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop
<input type="checkbox"/>	2 idproduk	int(100)			No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	3 nama_pelanggan	varchar(200)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	4 telp	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	5 tanggal	date			No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	6 waktu	time			No	None		Change Drop
<input type="checkbox"/>	7 setatus	int(2)			No	None		Change Drop

Tabel 3.3 Struktur Booking

4. Menu Katagori

Nama Table : Katagori

Primary Key : idkatagori

Struktur Tabel katagori ditampilkan pada tabel 3.4.

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra	Action
1	idkatagori	int(100)			No	None	AUTO_INCREMENT	Change Drop
2	nama_katagori	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop
3	keterangan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		No	None		Change Drop

Tabel 3.4 Struktur Katagori