

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

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

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

1. Proses transaksi jual beli terhadap pelanggan masih manual
2. Proses pemasaran kepada perusahaan – perusahaan kecil (mikro) serta pengenalan briket kepada masyarakat masih sangat sempit.
3. Pencarian data yang tersimpan pada arsip masih membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga dapat mengganggu kinerja karyawan.
4. Laporan Pemasaran masih membutuhkan waktu yang cukup lama, karna pengolahan data belum memanfaatkan sistem terkomputerisasi dsengan optimal.

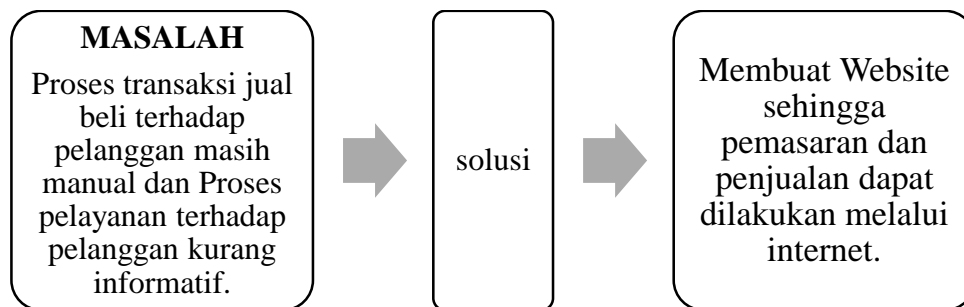
##### **3.1.2 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana cara transaksi jual beli dapat dilakukan dengan sistem penjualan online ?
2. Bagaimana pemasaran dan promosi briket batubara semakin luas ?
3. Bagaimana merancang web penjualan pada PT Bukit Asam (Persero) Tbk, Perusahaan briket – Unit Lampung ?
4. Bagaimana pemberian informasi kepada pelanggan bisa lebih efektif dan efisien ?
5. Bagaimana meningkatkan volume penjualan pada PT Bukit Asam (Persero) Tbk, Perusahaan briket – Unit Lampung ?

6. Apa manfaat aplikasi yang ditawarkan ?

### 3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Adapun kerangka pemecahan masalah yang dapat ditawarkan dan diuraikan dalam memberikan solusi terhadap perumusuan masalah yang telah dibuat :



Gambar 3.1.3. Kerangka 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 Web Server

Adalah suatu program computer yang mempunyai tanggung jawab ataaau tugas menerima permintaan HTTP dari computer klien, yang dikenal dengan nama *web*

*browser* dan melayani mereka dengan menyediakan repon HTTP berupa konten data. (Madcoms. 2016)

### **3.2.3 *Unified Modeling Language***

*UML* merupakan kumpulan diagram – diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek. (Sulianta. 2017)

### **3.2.4 *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)

### **3.2.5 *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)

### **3.2.6. *Pengertian Database***

*Database* adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama – sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu kerangkapan data (*controlled redundancy*). (Sutabri. 2016)

### **3.2.7 *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)

### **3.2.8 Pengertian Xampp**

*XAMPP* adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin* dll. *Xampp* berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan *PHP*, dimana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*. (Madcoms. 2016)

### **3.2.9 Pengertian Notepad++**

Suatu text editor yang sangat berguna dalam membuat program. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk menampilkan teks dan berkas kode sumber berbagai Bahasa pemrograman yang berjalan diatas sistem operasi *M. Windows*. (Madcoms. 2016)

## **3.3 Metode yang digunakan**

### **3.3.1 Tahapan Penelitian**

Dalam pengumpulan data, dilakukan survey dan metode studi khusus karena dasar pembahasan dalam penelitian tersebut adalah untuk media promosi dan penjualan yang lebih luas serta memadai. Data dan Informasi diperoleh dari sumber yang berasal dari :

#### **3.3.1.1 Obyek Penelitian**

Obyek penelitian kegiatan kerja praktek (KP) dilakukan pada PT Bukit Asam (Persero) Tbk Perusahaan Briket – Unit Lampung yang beralamat di Jalan Raya Natar KM 16 No. 39 Desa Pemanggilan Natar, Lampung Selatan.

### 3.3.1.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis atau tipe data secara ekstrim dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Dalam hal ini penulis menggunakan data kuantitatif dan kualitatif guna menunjang proses analisa penelitian sistem yang berjalan.

#### 1. Data Kuantitatif

adalah data informasi yang berupa simbol angka atau bilangan. Berdasarkan simbol-simbol angka tersebut, perhitungan secara kuantitatif dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu kesimpulan yang berlaku umum di dalam suatu parameter. Nilai data bisa berubah-ubah atau bersifat variatif. Proses pengumpulan data kuantitatif tidak membutuhkan banyak waktu dan sangat mudah dilakukan.

#### 2. Data Kualitatif

adalah data informasi yang berbentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan. Data kualitatif didapat melalui suatu proses menggunakan teknik analisis mendalam dan tidak bisa diperoleh secara langsung. Dengan kata lain untuk mendapatkan data kualitatif lebih banyak membutuhkan waktu dan sulit dikerjakan karena harus melakukan wawancara, observasi, diskusi atau pengamatan.

Sumber yang digunakan dalam Laporan ini meliputi :

#### 1. Data Primer

adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok (orang) maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda).

Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara menjawab pertanyaan riset (metode survei) atau penelitian benda (metode observasi).

## 2. Data Sekunder

adalah sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara berkunjung ke perpustakaan, pusat kajian, pusat arsip atau membaca banyak buku yang berhubungan dengan penelitiannya.

### **3.3.1.3 Tahapan Pengumpulan Data**

#### **1. Wawancara**

Memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab secara langsung kepada karyawan – karyawan PT Bukit Asam (Persero) Tbk Perusahaan Briket – Unit Lampung mengenai metode pemasaran dan penjualan yang mereka pakai.

#### **2. Observasi**

observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

### 3. Studi Kepustakaan

Teknik mengumpulkan pengumpulan data dan informasi dengan cara mempelajari *literature – literature* dan buku – buku yang berhubungan dengan pengetahuan pengolahan data.

#### 3.3.1.4 Tahapan Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode *Waterfall* (Pendekatan Terstruktur). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Pengertian Metode 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). Metode ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan yaitu :

##### a. *Requirement Analisis*

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

##### b. *Desain Sistem*

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan

sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

### **c. *Implementation***

Pada tahap ini sistem pertama kali ini dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

### **d. *Integration & Testing***

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan kedalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing – masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

### **e. *Perbaikan Program***

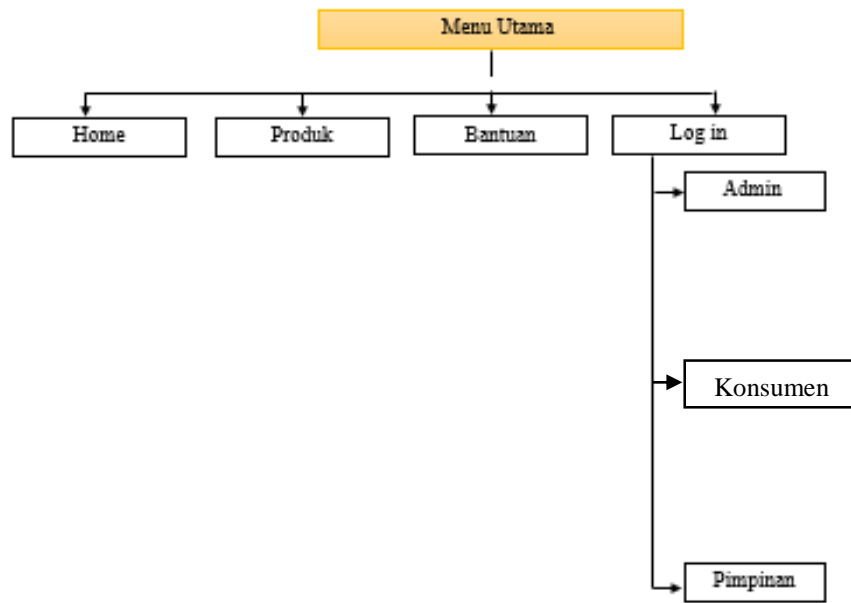
Tahap akhir dalam metode *Waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## **3.4 Rancangan Program yang akan dibuat**

### **3.4.1 Perancangan Menu Utama**

Rancangan menu digunakan untuk menampilkan menu utama program, dalam hal ini menu utama terdiri dari home, produk, bantuan dan login. Berikut rancangan menu utama yang dapat dilihat pada gambar 3.4.1.





Gambar 3.4.1. Rancangan Menu Utama

### 3.4.2 Kamus Data

Rancangan kamus data sistem adalah sebagai berikut :

#### 3.4.2.1 Struktur Tabel Akun

Nama Database : dbbriket

Nama Tabel : data\_akun

Tabel 3.4.2.1 Tabel Akun

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Size</b>	<b>Ket</b>
id_akun	Varchar	10	Primary Key
username	Varchar	12	-
password	Varchar	8	-
Email	Varchar	25	-
nama_lengkap	Varchar	30	-
alamat_lengkap	Varchar	25	-
no_telpon	Varchar	15	-
kepemilikan-akun	Varchar	20	-

### 3.4.2.2 Struktur Tabel Produk

Nama Database : dbbriket

Nama Tabel : data\_produk

Tabel 3.4.2.2 Tabel Produk

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Size</b>	<b>Ket</b>
kode_produk	Char	10	Primary Key
nama_produk	Varchar	25	-
harga_produk	Char	15	-
berat_produk	Varchar	25	-

### 3.4.2.3 Struktur Tabel Pemesanan

Nama Database : dbbriket

Nama Tabel : data\_pesanan

Tabel 3.4.2.3 Tabel Pemesanan

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Size</b>	<b>Ket</b>
no_pesanan	Char	10	Primary Key
Id_akun	Varchar	10	-
kode_produk	Char	10	-
tgl_pesanan	Date	8	-
Jumlah	Char	10	-