

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan Yang di Hadapi Perusahaan

PT.SARI SEGAR HUSADA memiliki beberapa bagian produksi salah satunya adalah bagian produksi packing santan kelapa yang masih menggunakan keadaan manual atau belum menggunakan sistem yang berlaku dengan itu yang diharapkan sistem yang diusulkan dapat membantu atau memberikan kemudahan bagi para pekerja.

3.1.1 Temuan Masalah

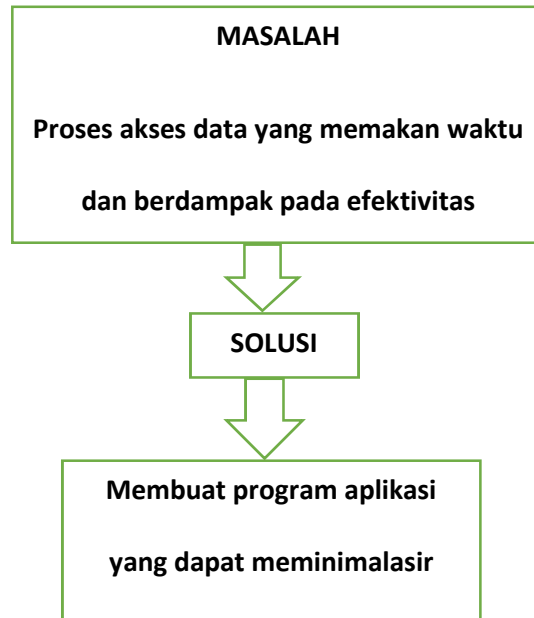
1. Proses pengawasan data belum struktur.
2. Proses memuat data pada halaman web berlangsung cukup lama (manual).

3.1.2 Perumusaan Masalah

1. Bagaimana cara mempercepat proses pengambilan data?
2. Apa manfaat aplikasi yang di tawarkan?

3.1.3 Kerangka pemecahan masalah

Adapun kerangka pemecahan permasalahan yang dapat di tawarkan dan di uraikan dalam memberikan solusi terhadap perumusan masalah yang telah di buat adalah



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

3.2 Landasan Teori

Landasan teori adalah sebuah konsep dengan pernyataan yang tertera rapid an sistematis memiliki variabel dalam penelitian karena landasan teori menjadi alasan yang kuat dalam penelitian yang dilakukan .

3.2.1 Pengertian

Pengertian adalah tanggapan atau gambaran akal,

Budi yang abstrak,yang batiniyah,tentang inti.

3.2.2 Data

Data adalah sumber informasi yang bentuknya masih mentah. Menurut Jogianto (1990), data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Data

dapat diperoleh dalam bentuk simbol-simbol karakter huruf, angka, gambar, suara, sinyal, dan lain sebagainya. Agar dapat digunakan, data harus diolah lebih lanjut. Hasil pengolahan terhadap data ini nantinya dapat menjadi informasi.

3.2.3 Sistem

Menurut (Tata Sutabri 2012:4) Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari definisi ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu sebagai berikut :

1. Setiap sistem terdiri dari berbagai unsur. Unsur-unsur suatu sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil, yang terdiri pula dari kelompok-kelompok unsur yang membentuk subsistem tersebut.
2. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sistem yang bersangkutan. Unsur-unsur sistem berhubungan erat satu sama lain dimana sifat serta kerja sama antar unsur dalam sistem tersebut mempunyai bentuk tertentu.
3. Unsur-unsur didalam sistem tersebut bekerjasama untuk mencapai tujuan sistem.
4. Setiap sistem mempunyai tujuan tertentu Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

3.2.1 Informasi

Menurut Gordon B. Davis (dalam Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2013:8) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang.

3.2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan Tata Sutabri(2012:38)

3.2.3 Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi. Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat ditenun dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

3.2.1 Microsoft VisualStudio

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (suite) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library). Kompiler yang dimasukkan kedalam paket Visual Studio antara lain VisualC++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic.NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan VisualSourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam native code (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun managedcode (dalam bentuk

Microsoft Intermediate Language diatas. NETF framework). Selain itu, Visual Studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan diatas. NET Compact Framework)

3.3 Metode yang Digunakan

Bangsa dan *grapho* saya menulis. Oleh karena itulah studi **sistematis** dalam penelitian ini tentang orang dan budaya. Terutama guna dirancang untuk mengeksplorasi fenomena budaya di mana peneliti mengamati masyarakat dari sudut pandang subjek penelitian.

Etnografi jikalau dilihat asal muasal berasal dari Bahasa Yunani *ethnos* yang artinya rakyat, orang Disisi lainnya, etnografi adalah sarana untuk merepresentasikan secara grafis dan secara tertulis budaya suatu kelompok. Penjelasan tersebut dapat dikatakan memiliki makna ganda, yang sebagian tergantung pada apakah kata itu digunakan sebagai kata benda hitung atau tidak terhitung. Studi lapangan yang dihasilkan atau **laporan penelitian** kasus mencerminkan pengetahuan dan sistem makna dalam kehidupan kelompok budaya.

3.4 Perancangan Sistem

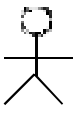


Perancangan sistem merupakan pengembangan sistem baru berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan, menurut Kusirini dan Andri Koniyo “perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem” sasaran yang harus dicapai dalam perancangan sistem



3.4.1 Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara asar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case :

Table 3.4.1 Simbol-simbol use case diagram

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1.	Aktor 	Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
2.	Use Case 	Use Case adalah deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
3.	Asosiasi 	Asosiasi adalah apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.

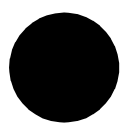
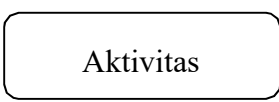

4.	Generalisasi 	Generalisasi adalah hubungan dimana objek anak(<i>descendent</i>) berbagi prilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya atau sebaliknya dari bawah ke atas.
5.	<i>Defendancy</i> 	<i>Defendancy</i> (ketergantungan) adalah hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen defenden (mandiri) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya (independen).



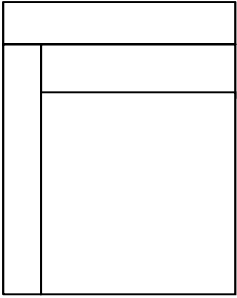
3.4.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu di perhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas :

Table 3.4.2 Simbol-simbol activity diagram.

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

4.	Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah statusakhir.
6.	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

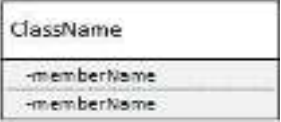

3.4.3 Class Diagram


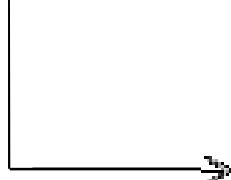



Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi. Berikut penjelasan atribut dan method:

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas :

Tabel 3.4.3 Simbol-simbol Class Diagram

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka/ <i>interface</i> 	Samadengankonsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek

No.	Simbol	Deskripsi
3.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Asosiasi berarah/ <i>directed association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus)
6.	Kebergantungan/ <i>dependensi</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.	Agrgasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

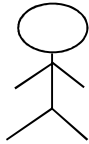
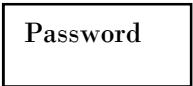

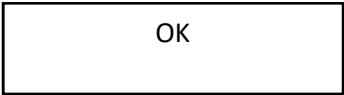

3.4.4 Sequence Diagram

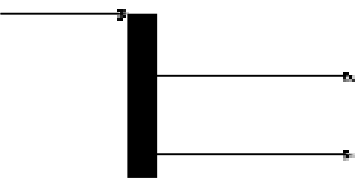
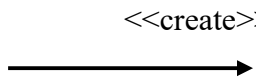

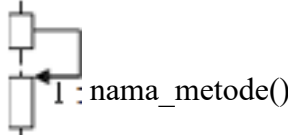

Diagram Sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting


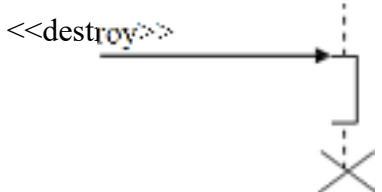
semua use case yang telah didefinisikan interaksinya jalannya pesan sudah dicakup dalam diagram sekuen sehingga semakin banyak use case yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sequence :

Table 3.4.4 Simbol-simbol *sequence diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1	<p>Aktor</p>  <p>Atau</p>  <p>Tanpa waktu aktif</p>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dalam menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
2.	<p>Garis hidup /<i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
3.	<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi peran</p>
4.	<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semuanya yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya</p>

No.	Simbol	Deskripsi
		<p>2: cek Status Login() 1: login () 3 : open() Maka cek status login() dan open() dilakukan didalam metode login(). Akor tidak memiliki waktu aktif.</p>
5.	<p>Pesan tipe <i>create</i></p> <p style="text-align: center;">  </p>	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
6.	<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p style="text-align: center;"> 1 : nama_metode()  </p>	<p>Menyatakan suatu objek memanggil oprasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>Arah <i>panah</i> mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/ metode, maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
7.	<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p style="text-align: center;"> 1 : masukan  </p>	<p>Meyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi/ ke objek lainnnya, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>

No.	Simbol	Deskripsi
8.	Pesan tipe <i>return</i> 1: keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9	Pesan tipe <i>destroy</i> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaliknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>Destroy</i>