

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan Yang Dihadapi Perusahaan

Dari hasil Analisa yang saya lakukan di PIXELITE STUDIO Adapun permasalahan yang saya temukan adalah sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan studio foto dan menanyakan paket foto datang langsung ketempat
2. Membuat nota untuk cutomer secara manual
3. Sistem pembukuan masih secara manual

3.1 1 Temuan Masalah

Adapun masalah dari hasil Analisa yang saya temukan di PIXELITE STUDIO adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pemesanan studio foto dan menanyakan paket foto masih datang langsung ketempat
2. Pembuatan nota masih secara manual sehingga tidak efektif dan efisien
3. Pembukuan masih secara manual sehingga terkadang terjadinya salah perhitungan

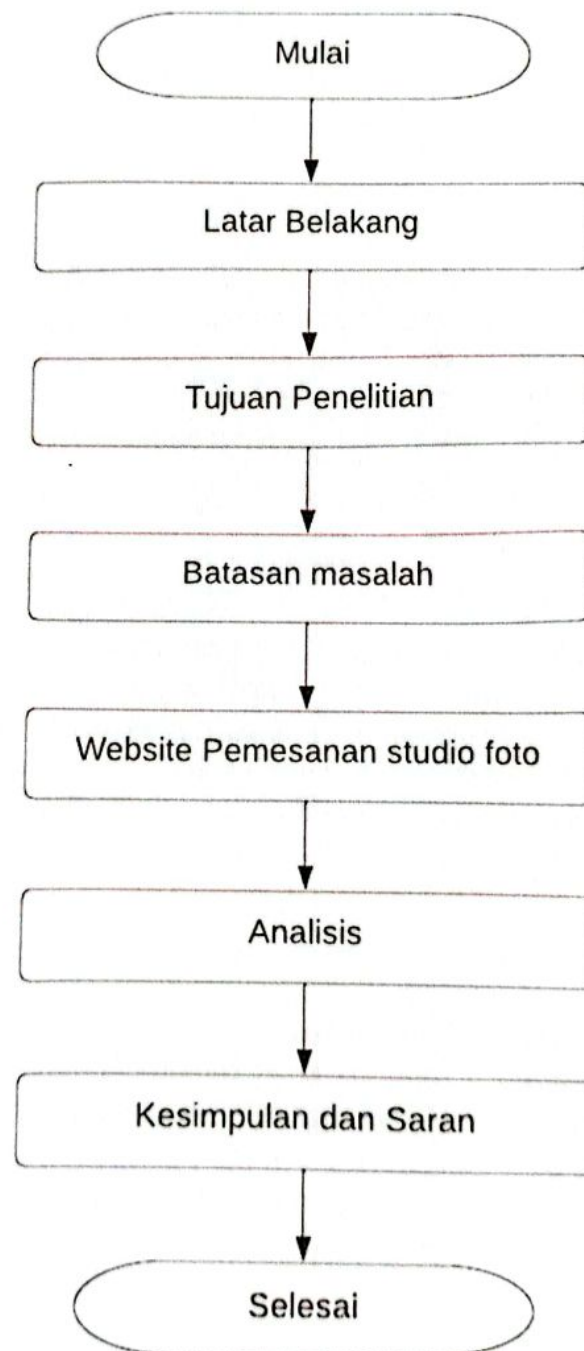
3.1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang web pemesanan studio foto
2. Bagaimana membuat nota secara cepat tepat dan efisien
3. Bagaimana merancang database pembukuan dengan tepat

3.1.3 Kerangka Pemecah Masalah

Dalam pengerjaan laporan kerja praktek ini Langkah demi Langkah yang harus dilakukan secara terstruktur sebagai berikut:



Gambar 2 Flowchart pemecahan masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi, yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Sutarbi, 2005).

3.2.2 Konsep Dasar *Web*

Web adalah kumpulan halaman yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait. *Web* terdiri dari page atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. *Homepage* berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya, setiap halaman di bawah *homepage (child page)* berisi hyperlink ke halaman lain dalam *web*. (Gregorius, 2000).

3.2.3 Pengertian *Internet*

Internet (Interconneted Network) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara *global*, *internet* dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas, untuk mengantar *integritas* dan komunikasi jaringan *computer* ini harus menggunakan *protocol* 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 (*hypertext*), baik antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Halaman dapat diakses dan dibaca melalui *browser* seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan lainnya. (Hakim Lukmanul, 2004).

3.2.5 WWW (*World Wide Web*)

World Wide Web merupakan sekumpulan komputer yang menyediakan berbagai layanan informasi yang biasa disebut server dan di dalamnya terdapat sekumpulan komputer yang terintegrasi satu sama lainnya dengan menggunakan jaringan telekomunikasi yang rumit sehingga mereka dapat berkomunikasi dengan cepat. Ibrahim,dkk.(2018).

3.2.6 Pengertian Database

Database dapat diartikan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer, yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Anhar (2016:19).

3.2.7 Pengertian PHP

PHP merupakan salah satu software penting dalam pengelolaan database dengan menggunakan MySQL (Bahasa *SQL*). Sesuai dengan namanya *phpMyAdmin* ini ditulis dalam Bahasa pemrograman *PHP*. Sempat dibahas juga bahwa *phpMyAdmin* khusus menangani pengelolaan database dalam lingkup *website* (*World Wide Web*).

3.2.8 Pengertian Flowchart

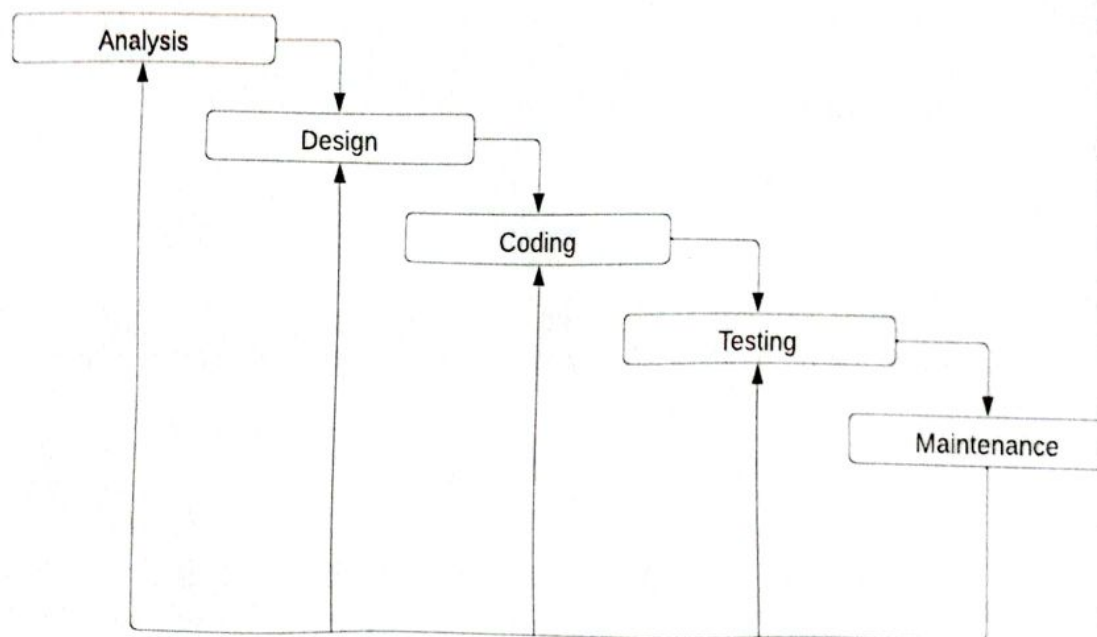
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Wibawanto (2017:20).

3.2.9 Pengertian Waterfall

Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Pressman (2012).

3.3 Metode yang digunakan

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Metode Waterfall (Pendekatan Terstruktur). Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh peng'analisa 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 Metode Waterfall

3.3.1 Analysis

Adapun proses analisis sistem yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah pemesanan studio foto dengan menanyakan langsung kepada pegawai yang bertugas menangani langsung pemesanan studio foto.
- b. Melakukan survey dan wawancara untuk memahami kinerja system pemesanan studio foto yang sedang berlangsung saat ini, yang selanjutnya akan digambarkan dalam FOD (*Flow of Ducument*) dan dianalisis Kembali permasalahannya. Permasalahan tersebut sesuai kinerja sistem yang berjalan.

3.3.2 Design

Tahap pen'terjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai.yaitu dengan cara menampilkan ke dalam *Diagram konteks, Data flow Diagram (Diagram Aliran Data), Entity Reationship, 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 PHP, *javasript, html, dan CSS.* Web yang dibangun langsung di uji baik secara unit.

3.3.4 Testing

Tahap pengujian perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk meng'cover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

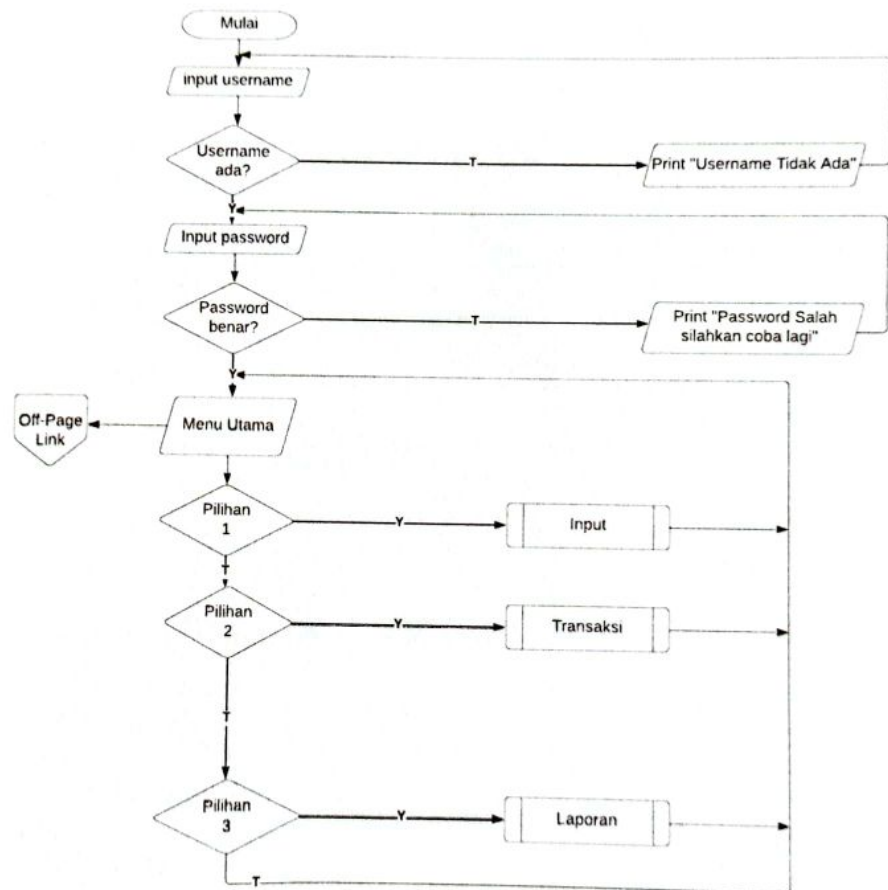
3.3.5 Maintenance

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 dan ditampilkan pada Flowchart gambar 4



Gambar 4 Flowchart Website Login Menu Utama

3.4.1 Desain Database

Desain file pegawai

Nama Database :DB_pemesanan_studiofoto.mdf

Nama table :Pegawai

Media :Harddisk

Field kunci :Id_pegawai

3.4.2 Desain File Pegawai

Tabel Pegawai adalah table yang akan digunakan untuk menyimpan data para pegawai pada bagian sistem informasi percetakan di Pixelite Studio.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Id_pegawai	Int	11	Id_pegawai*
2	Nama_pegawai	Varchar	50	Nama_pegawai
3	Posisi	Varchar	20	Posisi
4	Alamat	Varchar	20	Alamat
5	No_telp	Int	15	No_telp

Tabel 1

Desain File Pelanggan

Nama Database :DB_pemesanan_studiofoto.mdf

Nama Tabel :Pelanggan

Media :Harddisk

Field kunci :Id_pelanggan

3.4.3 Desain File Pelanggan

Tabel Pelanggan adalah table yang akan digunakan untuk menyimpan data pelanggan pada bagian sistem informasi transaksi pemesanan di Pixelite Studio

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	No_nota	Int	11	No_nota*
2	Jenis_paket	Varchar	20	Jenis_paket
3	Nama	Varchar	30	Nama
4	No_telp	Int	11	No_telp

Tabel 2

Desain File Alat

Nama Database :DB_pemesanan_studiofoto.mdf
 Nama Tabel :Alat
 Media :Harddisk
 Field Kunci :Kode_alat

3.4.4 Desain File Alat

Tabel Alat adalah table yang akan digunakan untuk menyimpan berbagai macam alat apa saja yang digunakan pada sistem informasi alat di Pixelite Studio

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Kode_alat	Int	11	Kode_alat*
2	Nama	Varchar	20	Nama
3	Jenis	Varchar	10	Jenis

Tabel 3

Desain File Percetakan

Nama Database :DB_pemesanan_studiofoto.mdf
 Nama Tabel :Percetakan
 Media :Harddisk
 Field kunci :Id_cetak
 Kunci Tamu :Id_pegawai, Kode_alat

3.4.5 Desain File Percetakan

Tabel Percetakan adalah table yang akan digunakan untuk menyimpan data cetakan foto pelanggan pada sistem informasi pegawai di Pixelite Studio.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Id cetak	Int	11	Id_cetak*
2	Id pegawai	Int	11	Id_pegawai**
3	Kode alat	Int	11	Kode_alat**
4	Foto_jenik	Varchar	10	Foto_jenik

Tabel 4

Desain File Transaksi

Nama Database	:DB_pemesanan_studiofoto.mdf
Nama table	:Transaksi
Media	:Harddisk
Field kunci	:No_Transaksi
Kunci Tamu	: No_nota, Id_cetak

3.4.6 Desain File Transaksi

Tabel Transaksi adalah table yang akan digunakan untuk menyimpan data transaksi pemesanan foto dan cetakan pada sistem informasi pelanggan.

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	No transaksi	Int	11	No_transaksi*
2	No nota	Int	11	No_nota**
3	Jenis paket	Int	11	Jenis_paket
4	Id cetak	Int	11	Id_cetak**
5	Tanggal	Date		Tanggal

6	Ukuran foto	Int	11	Ukuran foto
7	Total harga	Int	15	Total harga

Tabel 5

3.4.7 Desain Input Pelanggan

Desain input merupakan awal dimulainya proses informasi, dan awal dari suatu informasi adalah data. Data yang diambil dalam proses input ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan Input yang akan dirancang adalah data yang diambil dalam proses input pengolahan data.

PIXELITE STUDIO FOTO

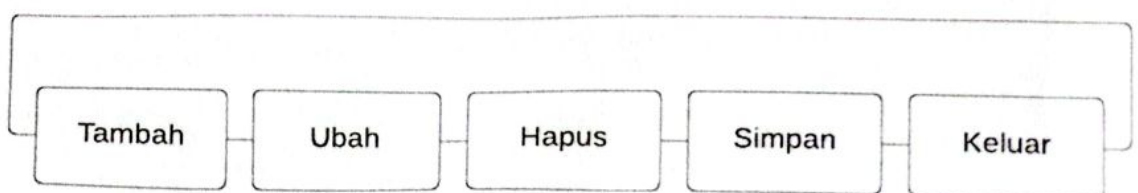
Jl.Kartini No.57 Palapa Tanjung Karang Pusat

No Nota

Jenis Paket

Nama

No telp



No nota	Jenis paket	Nama	No telp

|<<

<<

>>

>>|

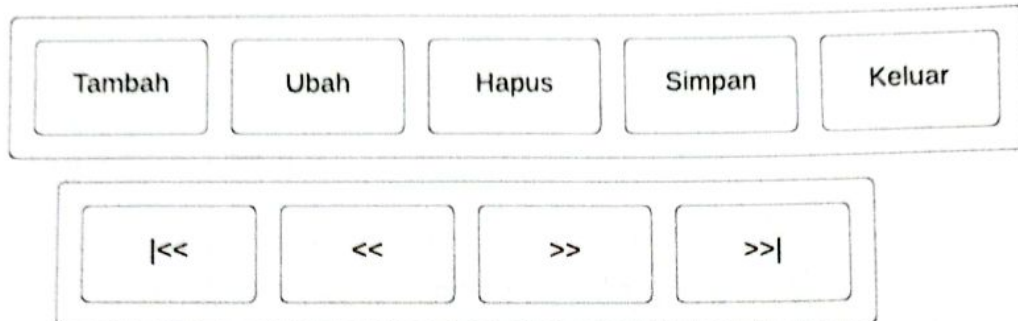
Gambar 5 Desain Input

3.4.8 Desain Input Data Transaksi

Desain input merupakan awal dimulainya proses informasi, dan awal dari suatu informasi adalah data. Data yang diambil dalam proses input ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Input yang akan dirancang adalah data yang diambil dalam proses input pengolahan data.

PIXELITE STUDIO FOTO
Jl.Kartini No.57 Palapa Tanjung Karang Pusat

No Transaksi	<input type="text"/>	Tanggal	<input type="text"/>
No Nota	<input type="text"/>		
Nama	<input type="text"/>		
Jenis Paket	Ukuran Foto	Total Harga	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Id Cetak		No Telp	<input type="text"/>
<input type="text"/>			<input type="text"/>



Gambar 6 Desain Input

3.4.9 Desain output

Desain output merupakan perancangan terhadap hasil keluaran dari hasil pengolahan data yang diinputkan. Tampilan desain output dapat dilihat pada berikut ini:

PIXELITE STUDIO FOTO
Jl.Kartini No.57 Palapa Tanjung Karang Pusat

TRANSAKSI PEMESANAN COSTUMER FOTO

NO	No Transaksi	No Nota	Nama	No Telp	Tanggal	Jenis paket	Ukuran foto	Id Cetak	Total Harga