

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

Dari hasil analisa yang saya lakukan di TVRI STASIUN LAMPUNG adapun permasalahan yang saya temukan adalah sebagai berikut:

1. Sistem Pendataan Dokumen Media *Order* pada TVRI Stasiun Lampung masih mengetik secara manual.
2. Penyimpanan Dokumen Media *Order* masih menyimpan didalam ordner folio.
3. Dalam proses pencarian data dokumen susunan ordner folio disimpan dalam lemari.

3.1.1 Temuan Masalah

Adapun masalah dari hasil analisa yang saya temukan di TVRI STASIUN LAMPUNG adalah sbagai berikut:

1. Pendataan Dokumen file masih mengetik secara manual menggunakan ms.word.
2. Pada pendokumentasian banyak memerlukan kertas dan banyak membuang kertas sehingga tidak efektif dan efisien.
3. Dalam hal pencarian file sulit dicari karna file ditumpuk dalam lemari rak

3.1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana Merancang *Web* Pendataan Dokumen Media *Order* Pengembang Usaha pada TVRI Lampung?
2. Bagaimana memberikan informasi mengenai pendataan dokumentasi Media *Order* secara cepat, tepat dan efisien?
3. merancang database pendataan dokumentasi Media *Oeder* untuk penyimpanan data komputer dengan tepat.

3.1.3 Kerangka Pemecah Masalah

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



Gambar 3.1.3. Flowchart pemecahan masalah

3.2 Landasan Teori

3.2.1 Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi menurut O'Brian dikutip oleh Yakub pada buku Pengantar Sistem Informasi, sistem informasi (information system) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. (Yakub. 2012:17).

3.2.2 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 (Transmission Control Protocol) yang bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar. (Sibero.2013:10).

3.2.3 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. (Hakim Lukmanul, 2004).

3.2.4 Pengertian *Web Browser*

Web Browser merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi-informasi dari suatu server komputer pada jaringan internet. Jadi untuk mengakses *web* diperlukan suatu program yaitu *WebBrowser* atau disebut *Browser* saja. (Winarno. 2007:8).

3.2.5 Tools Pengolah Database

Database adalah sekumpulan data store (bias dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, oftical disk, magnetic drum atau media penyimpanan sekunder lainnya. (Ladjamudin.2013). Tools pengolah database diantaranya :

1. Xampp

Xampp merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket berupa paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. (Kartini. 2013:27-26).

2. MySQL

MySQL atau dibaca “My Sekuel” dengan adalah suatu RDBMS (Relational Database Management System) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data. (Sibero 2013:97).

3. PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah software berbasis pemograman PHP yang dipergunakan sebagai administrator MySQL melalui browser (*web*) yang digunakan untuk managemen database. *PhpMyAdmin* mendukung berbagai

aktivitas *MySQL* seperti pengelolaan data, table, relasi antar table, dan lain sebagainya. (Su Rahman 2013:21).

4. Flow Chart

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).

3.2.6 Bahasa Pemograman

Bahasa program adalah sekumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer untuk dapat melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Bahasa program berfungsi untuk memerintah komputer agar dapat mengolah data sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian yang telah ditentukan oleh programmer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer untuk menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa yang akan diambil dalam berbagai situasi secara persis. Berikut bahasa pemrograman yang digunakan :

1. 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).

2. **Html**

HTML kependekan dari Hyperlink Text Markup Language. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam browser *web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi di dalam internet. (Menurut Sidik dan Husni. 2017:10).

3. **Java Sript**

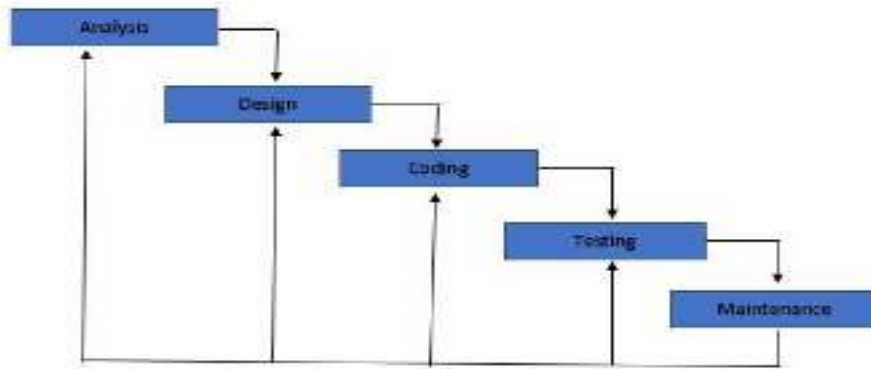
Java Script merupakan bahasa pemograman *web* yang berbasis script. Menggunakan java script dalam pemograman *web* dapat menciptakan sebuah *web* dengan tampilan dan kinerja yang dinamis dan interaktif. (Irawan. 2012:17).

4. ***Cascading Style Sheet (CSS)***

CSS atau yang memiliki kepanjangan *Cascading Style Sheet* merupakan suatu bahasa pemograman *web* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur dan seragam. (Saputra. 2012:5).

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 Media *Order* kerjasama dengan menanyakan langsung kepada pegawai di divisi Pengembangan Usaha yang menangani proses pendataan Media *Order* Kerjasama TVRI Stasiun Lampung .
- b. Melakukan survey dan wawancara untuk memahami kinerja system pendataan 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 *Visual Studio Code*. *web* yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

3.3.3 Testing

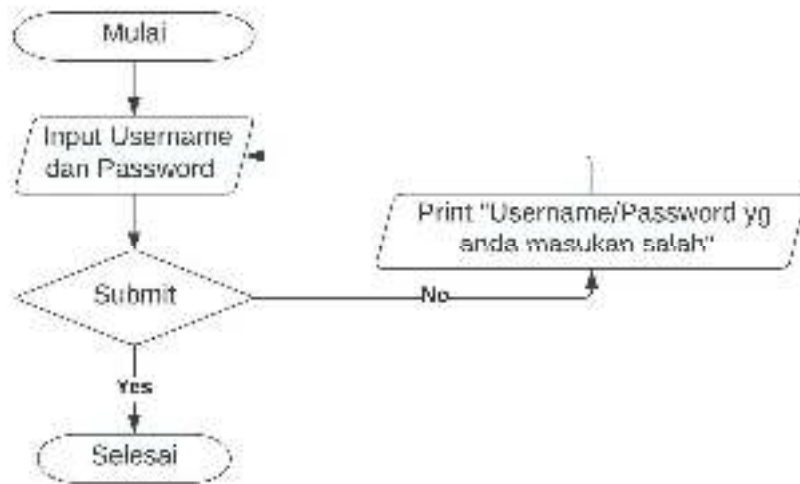
Tahap pengujian perangkat lunak yang telah dikembangkan untuk mengcover kesalahan-kesalahan dan menjamin bahwa masukan sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

3.3.3 Maintenance

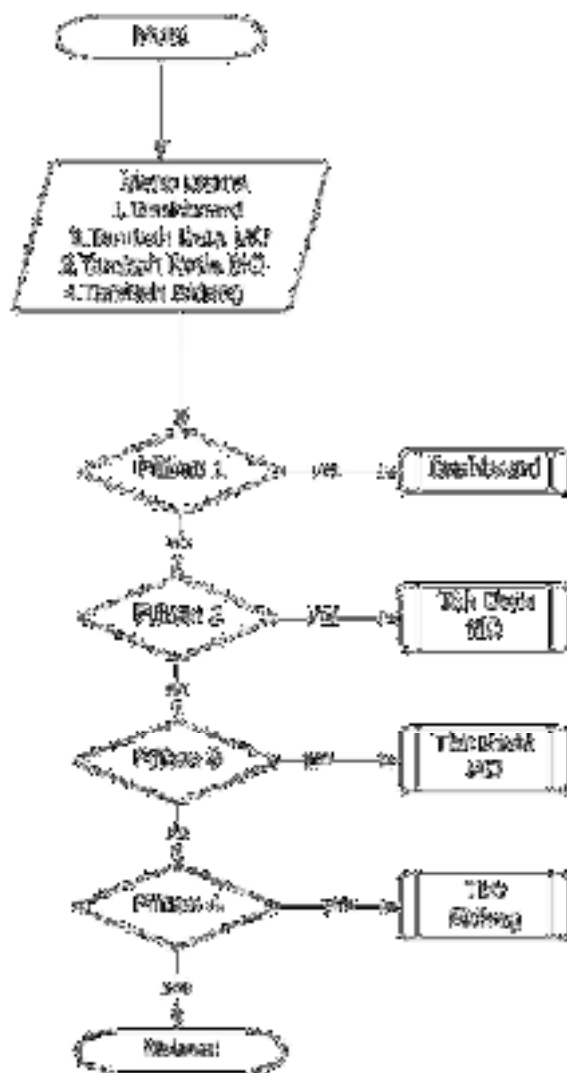
Tahap perawatan sistem yang telah dikembangkan seperti perawatan perangkat lunak, perangkat keras dan media lain yang berhubungan dengan komputer. Pada tahap ini segala kemungkinan mengenai kekurangan perangkat lunak baik berupa kesalahan atau hal-hal yang ditambahkan kedalam perangkat lunak.

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 Flowchart Website Login



Gambar 3.2 Flowchart Website menu utama

3.4.1 Desain Database

Desain Tambah Data MO

Nama Database : DB_arsipMO

Nama tabel : Data MO

Field kunci : Kode_rak

3.4.2 Desain Tambah Data MO

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Kode_rak	Int	11	Kode_rak*
2	Jenis	Varchar	30	Jenis
3	Kode_ordner	Varchar	30	Kode_ordner
4	Nomor_MO	Varchar	30	Nomor_MO
5	NO_AE	Varchar	30	NO_AE
6	Bidang	Varchar	30	Bidang
7	Sub Bidang	Varchar	30	Sub Bidang
8	Kegiatan	Varchar	30	Kegiatan
9	Tahun	Varchar	30	Tahun
10	Status_MO	Varchar	30	Status_MO

3.4.3 Desain Tambah Kode MO

Nama Database : DB_arsipMO

Nama tabel : Kode MO

Field kunci : Kode_MO

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Kode_Mo	Int	11	Kode_MO*
2	Deskripsi	Varchar	30	Deskripsi

3.4.4 Desain Tambah Bidang

Nama Database : DB_arsipMO

Nama tabel : Bidang

Field kunci : Bidang

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Bidang	Varchar	30	Bidang*
2	Sub_Bidang	Varchar	30	Deskripsi

3.4.5 Desain Akun

Nama Database : DB_arsipMO

Nama tabel : Akun

Field kunci : Username

No	Nama Field	Type	Width	Keterangan
1	Username	Varchar	30	Username*
2	Nama	Varchar	30	Nama
3	NIP	Int	11	NIP
4	Password	Varchar	30	Password
5	Akses	Varchar	30	Akses

3.4.6 Desain *Input*

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 akan diambil dalam proses *input* dalam pengolahan datanya adalah Desain *Input Data MO* , Desain *Input Kode MO* , Desain *Input Bidang* dan Desain *Input Akun*.

3.4.7 Desain *Input* Tambah Data MO

The screenshot shows the 'Tambah Data MO' form. At the top, there is a navigation bar with the TVRI logo and the text 'Aplikasi Pendataan MO'. To the right of the logo are five buttons: 'Beranda', 'Tambah Data MO', 'Tambah Kode MO', 'Tambah Bidang', and 'Admin'. Below the navigation bar is a title box containing the text 'Tambah Data MO'. The form consists of two columns of input fields. The left column has five fields labeled 'Kode Rak:', 'Jenis:', 'Kode Ordner:', 'NO MO:', and 'NO. AB:'. The right column has five fields labeled 'Bidang:', 'Sub Bidang:', 'Kategori:', 'Tahun:', and 'Status MO:'. At the bottom left of the form is a blue button labeled 'Tambah Data'.

3.4.8 Desain *input* Kode MO

The screenshot shows the 'Tambah Kode MO' form. At the top, there is a navigation bar with the TVRI logo and the text 'Aplikasi Pendataan MO'. To the right of the logo are five buttons: 'Beranda', 'Tambah Data MO', 'Tambah Kode MO', 'Tambah Bidang', and 'Admin'. Below the navigation bar is a title box containing the text 'Tambah Kode MO'. The form consists of two input fields. The first field is labeled 'Bidang:' and the second field is labeled 'Sub Bidang:'. At the bottom left of the form is a blue button labeled 'Tambah Bidang'.

3.4.9 Desain *Input* Bidang

The screenshot shows the 'Tambah Bidang' form. At the top, there is a navigation bar with the TVRI logo and the text 'Aplikasi Pendataan MO'. To the right of the logo are five buttons: 'Beranda', 'Tambah Data MO', 'Tambah Kode MO', 'Tambah Bidang', and 'Admin'. Below the navigation bar is a title box containing the text 'Tambah Bidang'. The form consists of two input fields. The first field is labeled 'Bidang:' and the second field is labeled 'Sub Bidang:'. At the bottom left of the form is a blue button labeled 'Tambah Bidang'.

