

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk (Rini Asmara,2016)

2.1.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Miswar Papuangan, Muamar Latowo, & Munazat Salmin,2020)

2.1.2. Karakteristik Sistem

Ada beberapa karakteristik sistem diantaranya;

1. Komponen Sistem (Components)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan.

2. Batasan Sistem (Boundary)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (Environment)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem.

4. Penghubung Sistem (Interface)

Sebagai media yang menghubungkan subsistem dengan subsistem lain.

5. Masukan Sistem (Input)

Input adalah energi atau sesuatu yang dimasukkan kedalam suatu sistem yang dapat berupa masukan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi atau masukan sinyal yang merupakan energi yang diproses untuk menghasilkan suatu keluaran.

6. Keluaran Sistem (Output)

Hasil masukan sistem yang diolah dan diklasifikasikan. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem lain.

7. Pengolah Sistem (Proses)

Suatu sistem akan dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (Objective)

Sistem mempunyai sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Suatu sistem dapat dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.3. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataannya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata..(Rina Asmara,2016)

2.1.4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Miswar Papuangan, Muamar Latowo, & Munazat Salmin,2020)

2.1.5. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Radius Prawiro, 2017): Dalam sistem informasi komponen komponennya sering disebut dengan blok bangunan sebagai berikut ;

1. Blok Masukan
2. Blok Model
3. Blok Keluaran

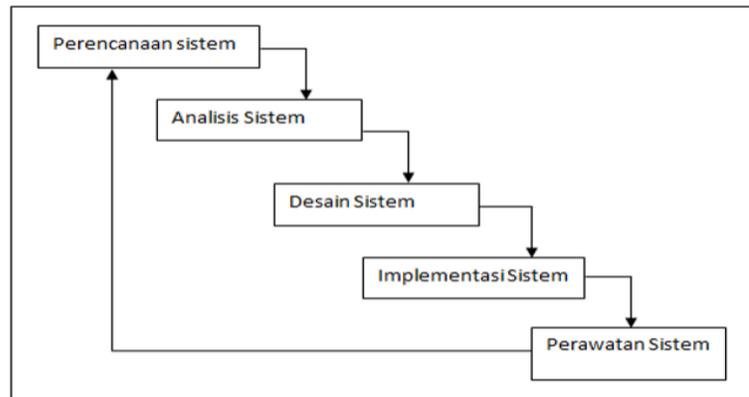
4. Blok Teknologi
5. Blok Basis Data
6. Blok Kendali

2.1.6 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SDLC)

SDLC sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif .

Menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, AK., CA. (2017) SDLC adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan sebuah sistem informasi yang melibatkan *requirments, validation, training* dan pemilik sistem.

SDLC adalah siklus atau tahapan yang digunakan dalam pembuatan/pengembangan suatu sistem informasi agar pengerjaan sistem berjalan secara terstruktur, efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Berikut tahapan dari SDLC.



Gambar 2. 1 SDCL (System Development Life Cycle)

2.2. Alat Bantu Perancangan Sistem Informasi

Dalam perancangan suatu sistem informasi, dibutuhkan beberapa alat bantu perancangan sistem agar analisa dan hasil yang ingin dicapai dapat mencapai sebuah hasil yang maksimal. Alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem ini antara lain ;

2.2.1. UML (Unified Modelling Language)

UML atau *Unified Modelling Language* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Dede Wira Trise Putra, & Rahmi Andriani, 2019)

UML merupakan bahasa yang menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Tujuan penggunaan UML memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.

2.2.1.1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem itu dipakai. . (Dede Wira Trise Putra & Rahmi Andriani , 2019)

Use case diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluar sistem. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. *Use case diagram* dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap *requirements* atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut harus bekerja. (Hari Marfalino & Afghany Sayyid,2017)

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram

Gambar	Keterangan
	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan actor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja</p>

	<p>Actor atau actor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem</p>
	<p>Asosiasi antara actor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang diminta interaksi secara langsung dan bukannya mengidikasikan data</p>
	<p>Asosiasi antara actor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengidikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan sistem</p>
<p>----- <<include>></p>	<p><i>Include</i>, merupakan didalam <i>use case</i> lain(recquired) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh use case lain</p>
<p>----- <<extends>></p>	<p>Extend merupakan perluasan <i>dari use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi</p>

Sumber : (Ade Hendini,2016)

2.2.1.2. Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi pendefinisian kelaskelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class diagram* terdiri dari atribut dan operasi dengan tujuan pembuat pembuat program dapat membuat hubungan antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sesuai. (Dede Wira Trise Putra & Rahmi Andriani , 2019)

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek (Hari Marfalino & Afghany Sayyid,2017)

Berikut merupakan symbol-simbol yang digunakan dalam *Class diagram* ;

Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram

Simbol	Keterangan
<p><i>Generalization</i></p> 	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
<p><i>Class</i></p> 	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut dan operasi yang sama</p>
<p><i>Collaboration</i></p> 	<p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor</p>

<i>Realization</i> 	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
<i>Dependency</i> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

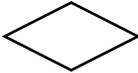
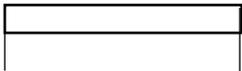
Sumber : (Swari & Sugiharto , 2019)

2.2.1.3. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis (Ade Hendini,2016)

Berikut merupakan symbol-simbol yang digunakan dalam Activity Diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3. berikut ini.

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
<p><i>Status awal</i></p> 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
<p><i>Aktivitas</i></p> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
<p><i>Percabangan /decision</i></p> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
<p><i>Status Akhir</i></p> 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
<p><i>Swimlane</i></p> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : (Swari & Sugiharto , 2019)

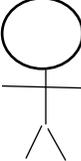
2.2.1.4. Sequence Diagram

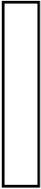
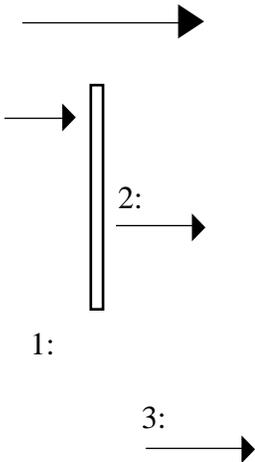
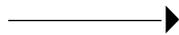
Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek (Ade Hendini,2016)

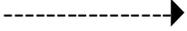
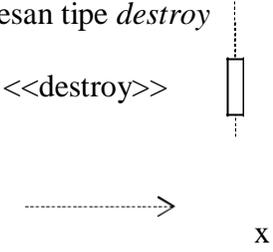
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai tanggapan dari sebuah *event* untuk menghasilkan keluaran tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut dan perubahan apa yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan. (Hari Marfalino & Afghany Sayyid,2017)

Berikut symbol yang digunakan dala *Sequence diagram* ;

Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="313 1213 391 1241">Aktor</p>  <p data-bbox="383 1507 537 1535">nama_aktor</p> <p data-bbox="313 1581 370 1608">atau</p> <div data-bbox="313 1623 589 1707" style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> <u>nama aktor</u> </div> <p data-bbox="313 1724 537 1751">tanpa waktu aktif</p>	<p data-bbox="634 1213 1346 1608">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>

<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><u>nama objek:</u></p> <p><u>nama kelas</u></p> </div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> <p><<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat. arah panah 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>
<p>pesan tipe <i>send</i></p> <p>1: masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lainnya arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>

<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1:Keluaran</p> 	<p>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.</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> <p><<destroy>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek lain, arah panah yang mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada <i>destroy</i>.</p>

Sumber: (simatupang julianto,sianturi setiawan, 2019)

2.2.1.5. *Component Diagram*

Component diagram adalah diagram yang menunjukkan organisasi dan kebergantungan di antara sekumpulan komponen. Diagram ini memodelkan pandangan implementasi fisik dari sistem. Diagram ini focus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.(Kundang karsono,2016)

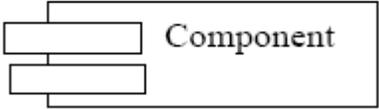
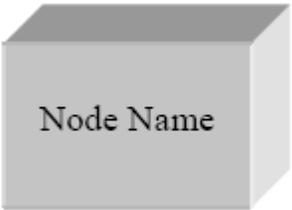
2.2.1.6. *Deployment Diagram*

Deployment diagram adalah penggambaran tugas-tugas kongkrit dari setiap *node/ software* yang terlibat dalam jaringan sistem, menampilkan keseluruhan node dalam jaringan serta hubungan dari *node-node* tersebut termasuk proses-proses yang terlibat di dalamnya. (Kundang karsono,2016)

Deployment Diagram digunakan untuk menggambarkan detail bagaimana komponen disusun di infrastruktur sistem. (Ade Hendini,2016)

Berikut symbol yang digunakan dalam deployment diagram dapat dilihat pada Tabel 2.5 berikut ini;

Tabel 2. 5 Simbol Deployment Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Pada deployment diagram, komponen komponen yang ada diletakkan didalam node untuk memastikan keberadaan posisi mereka</p>
	<p>Node menggambarkan bagian-bagian hardware dalam sebuah sistem. Notasi untuk node digambarkan sebagai sebuah kubus 3 dimensi.</p>
	<p>Sebuah association digambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua node yang mengindikasikan jalur komunikasi antara elementelemen hardware.</p>

Sumber ; (Ade Hendini,2016)

2.3. Pengertian Baliho

Baliho merupakan salah satu jenis media iklan luar ruangan. Media luar ruangan merupakan iklan yang dapat menjangkau konsumen ketika sedang berada di luar rumah atau kantor. Media luar ruangan dapat merayu konsumen saat mereka sedang berada di tempat umum, ketika diperjalanan, di dalam sebuah ruang tunggu, dan juga di tempat-tempat terjadinya transaksi (Ghifary, 2014).

2.4. PHP

PHP adalah Bahasa pemrograman scripting server-side yang digunakan untuk memproses data melalui CGI. PHP merupakan Bahasa pemrograman web yang tujuannya untuk menghasilkan skrip yang akan di-generate dalam kode HTML yang merupakan standar web. PHP disebut juga pemrograman Server Side Programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan oleh server. PHP merupakan bahasa pemrograman yang terbuka atau yang dikenal juga dengan open source yaitu pengguna data mengembangkan kode-kode fungsi sesuai dengan kebutuhannya (Ferry Sudarto, Novi Cholisoh & Cheetah Savana Putri, 2018)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs *web* dinamis (Madcoms, 2016).

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*. *PHP* bisa berinteraksi dengan hampir semua teknologi *web* yang sudah ada. *Developer* bisa

menulis sebuah program *PHP* yang mengeksekusi suatu program CGI di *server web* lain (Sukmawati & Didi Susianto,2019)

2.5. Database

Basis Data atau *database* didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat. Selain berisi data, database juga berisi metadata. Metadata adalah data yang menjelaskan tentang struktur dari data itu sendiri (Miswar Papuangan, Muamar Latowo, & Munazat Salmin,2020)

Basis data atau *Database* merupakan sekumpulan data yang memiliki hubungan secara logika dan diatur dengan susunan tertentu serta disimpan dalam media penyimpanan computer (Ferry Sudarto, Novi Cholisoh & Cheetah Savana Putri,2018)

2.5.1 MySQL

MySQL merupakan database yang dikembangkan dari bahasa SQL (*Structure Query Language*). SQL sendiri merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara script program dengan database server dalam hal pengolahan data. Menggunakan SQL, kita dapat membuat tabel yang nantinya bisa memanipulasi data (misalkan menambah data menghapus data dan memperbarui data), serta membuat suatu perhitungan dengan berdasarkan data yang ditemukan. (Titi Sriwahyuni, Oktoria &Ika Parma Dewi,2019)

2.5.2 XAMPP

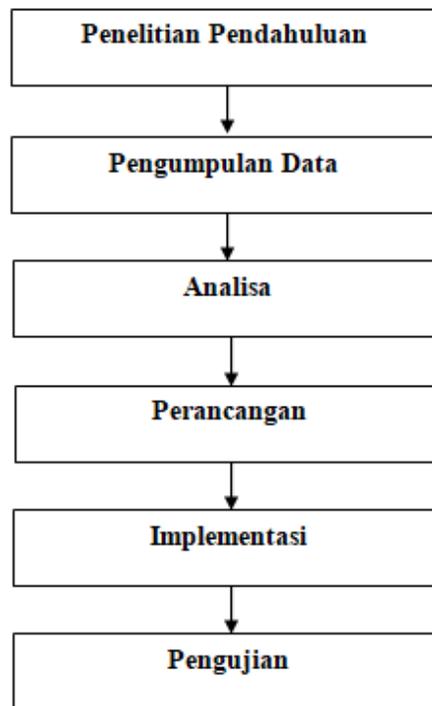
Xampp adalah perangkat lunak yang disediakan secara gratis, mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan komplikasi dari beberapa program. Untuk menjalankan fungsinya sebagai server yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. XAMPP merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl (Titi Sriwahyuni, Oktorina & Ika Parma Dewi, 2019)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian dibuat agar membantu penulis dalam melakukan penelitian. Tahapan penelitian mencakup langkah-langkah pelaksanaan penelitian dari awal sampai akhir. Masing-masing Langkah penelitian diuraikan secara rinci sebagai berikut. Adapun bentuk kerangka dari penelitian dapat digambarkan pada Gambar 3.1 sebagai berikut;



Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian

3.2 Uraian Kerangka Kerja Penelitian

Pada tahapan penelitian, penulis melakukan beberapa tahapan dalam penelitian. Adapun tahapan penelitiannya sebagai berikut ;

3.2.1 Penelitian Pendahuluan

Penelitian pendahuluan (*pre research*) merupakan tahap yang penting dalam sebuah penelitian kualitatif. Melalui penelitian pendahuluan kita dapat informasi-informasi awal yang dapat menguatkan asumsi-asumsi. Dengan penelitian pendahuluan dapat memberikan bukti awal bahwa masalah yang akan kita teliti di lapangan benar-benar ada. Berawal dari *pre research* kemudian kita akan menentukan judul dan focus penelitian yang akan kita kaji.

3.2.2 Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dijelaskan waktu, tempat dan metode penelitian yang akan dipakai. Pengumpulan data memiliki tahapan-tahapan yaitu tahap wawancara dan observasi lapangan.

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data informasi terdapat hal hal yang dilakukan antara lain ;

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dengan memproses data-data yang telah didapat oleh peneliti. Pengambilan data dilakukan pada 28 November 2020. Untuk lebih jelasnya waktu penelitian dapat dijelaskan pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari				Februari				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Penelitian Pendahuluan																					
Pengumpulan Data																					
Analisa																					
Perancangan																					
Implementasi																					
Pengujian																					
Pembuatan Laporan																					

2. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian ini dilakukan pada CV. Reno Advertising. Alamat dari perusahaan ini yaitu **Jl Koto baru 1 No 22 Kelurahan Koto Baru nan xx Kecamatan Lubuk Begalung Padang Sumatera Barat**

3. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara meneliti suatu kasus atau masalah yang dibahas, berdasarkan data yang diperoleh tersebut. Adapun hal-hal yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

a. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian yang dilakukan dengan pengamatan langsung ke objek penelitian yaitu CV Reno Advertising dengan wawancara.

b. Penelitian pustaka (*Library Research*)

Studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topic atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, jurnal, internet, dan sumber-sumber lain.

c. Penelitian Laboratorium

Penelitian yang dilakukan dalam merancang sistem pemesanan baliho ini menggunakan komputer. Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan sebagai berikut ;

(1) Laptop Asus X555Q

(2) CPU AMD Quad Core A12-9720P

(3) RAM 4 GB

(4) Flashdisk Toshiba 16GB

Sedangkan perangkat lunak (Software) yang digunakan sebagai berikut;

- 1) Sistem Operasi Windows 10
- 2) *Microsoft Office 2013*
- 3) *Sublime Text*
- 4) *Xampp*
- 5) *Google Chrome*
- 6) *Astah UML*
- 7) Dan *Software* pendukung lainnya

3.2.3 Analisa

Analisa adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail. Pada tahap ini dianalisis kebutuhan-kebutuhan sistem yang diperlukan agar mempermudah proses perancangan dan pengembangan sistem pemesanan baliho. Tahap ini mencakup analisis data yang didapatkan dan bagaimana sistem yang sedang berjalan

3.2.4 Perancangan

Dalam tahap perancangan ini, penulis menggunakan metode UML dalam melakukan perancangan model pada aplikasi pemesanan baliho. Adapun UML (*Unified Modelling Language*) yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram ini menunjukkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Pada aplikasi yang akan dibuat terdapat dua *Use Case Diagram*.

2) *Class Diagram*

Class Diagram dari sistem ini akan menggambarkan bagaimana struktur *database* yang dibutuhkan untuk membangun sistem pemesanan baliho

3) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram akan menggambarkan interaksi sebuah objek di dalam dan disekitar aplikasi yang dibuat dan menggambarkan perilaku pada sebuah skenario.

4) *Activity Diagram*

Activity Diagram ini akan menggambarkan alur dari aktifitas yang terjadi di dalam aplikasi.

3.2.5 Implementasi

Pada tahapan ini peneliti akan membahas mengenai bahasa pemrograman yang akan dipakai. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP sebagai alat bantu dalam melakukan penerapan sistem informasi pemesanan baliho. PHP merupakan bahasa pemrograman yang sesuai untuk membuat sistem yang dapat membantu pengolahan pemesanan dan data tersebut disimpan dalam database MySQL.

3.2.6 Pengujian

Salah satu hal penting dalam hasil aplikasi ini yaitu biasa melakukan pengecekan pemesanan baliho dengan melakukan pendataan dan pengolahan laporan menjadi lebih akurat. Setelah proses analisa selesai maka akan dilakukan proses

pengujian terhadap aplikasi yang dihasilkan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem.

Analisa sistem adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu sistem dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunnya untuk di kaji lebih lanjut. Analisa sistem pada penelitian ini bertujuan mengamati serta memberi batasan pada objek agar menjadi sebuah sistem sistematis sehingga mudah dipahami. Dalam analisa sistem terdapat analisa sistem yang sedang berjalan dan analisa sistem baru. Analisa sistem yang berjalan digunakan untuk mengamati bagaimana sistem sebelumnya berjalan lalu dilanjutkan dengan analisa sistem baru agar mempermudah dalam perancangan sistem.

4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan didapatkan dari hasil penelitian mengenai pemesanan baliho pada CV. Reno Advertising adalah;

1. Pemesanan baliho masih manual. Pelanggan diharuskan datang ke CV Reno Advertising untuk memesan baliho
2. Pembuatan laporan pemesanan yang dilakukan secara manual

Berdasarkan analisa sistem yang berjalan dapat dikemukakan bahwa sistem promosi dan pemesan baliho belum memanfaatkan teknologi informasi. Dengan

adanya analisa sistem yang sedang berjalan ini diharapkan dapat membantu memberi gambaran mengenai sistem yang akan dibuat nantinya.

4.1.2 Analisa Sistem Baru

Berdasarkan uraian dari analisa sistem yang sedang berjalan, terdapat beberapa masalah yang nantinya menjadi landasan bagi sistem baru dalam merancang sistem. Sistem baru digunakan untuk mengatasi masalah yang ada dan memberikan pemahaman mengenai kebutuhan sistem. Sistem baru di bangun untuk memudahkan proses pemesanan baliho bagi pelanggan, membantu perusahaan dalam menjangkau pelanggan serta memudahkan proses pengolahan data. Sistem baru yang diusulkan nantinya diharapkan mampu melakukan perbaikan terhadap sistem yang lama.

4.2 UML

UML atau *Unified Modelling Language* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek

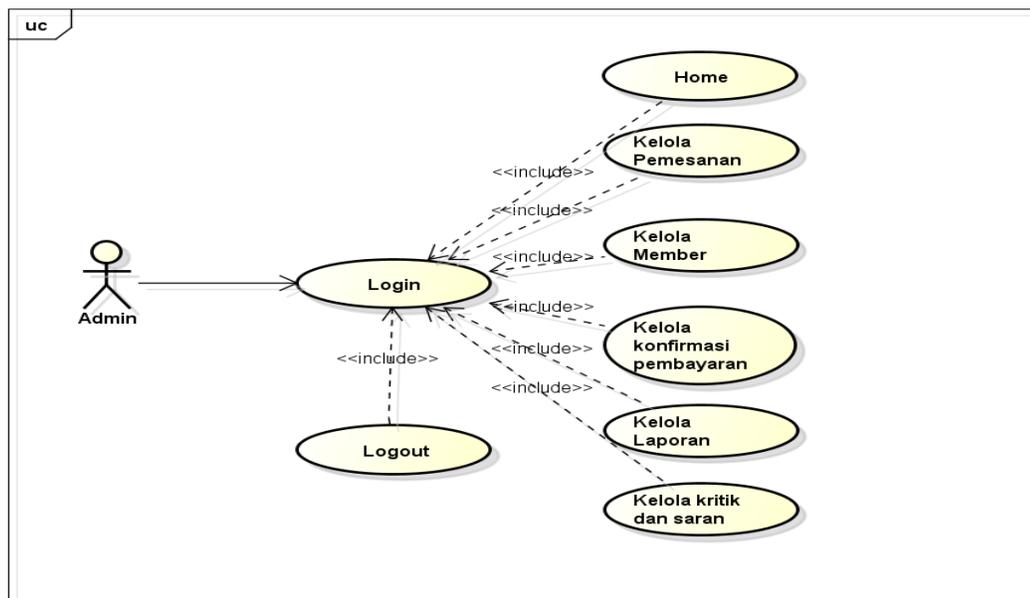
Perancangan Sistem Informasi ini dirancang menggunakan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*) agar mempermudah memindahkan konsep sistem yang dirancang ke dalam bentuk program, dimana perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram-diagram berikut :

4.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. *Use Case* merupakan permodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang akan dibuat. Dalam sistem ini ada 2 *usecase* yaitu pada halaman admin dan pelanggan

a. Use case diagram admin

Berikut adalah gambar *use case diagram* pada halaman admin. Adapun *use case diagram* admin dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut ini.



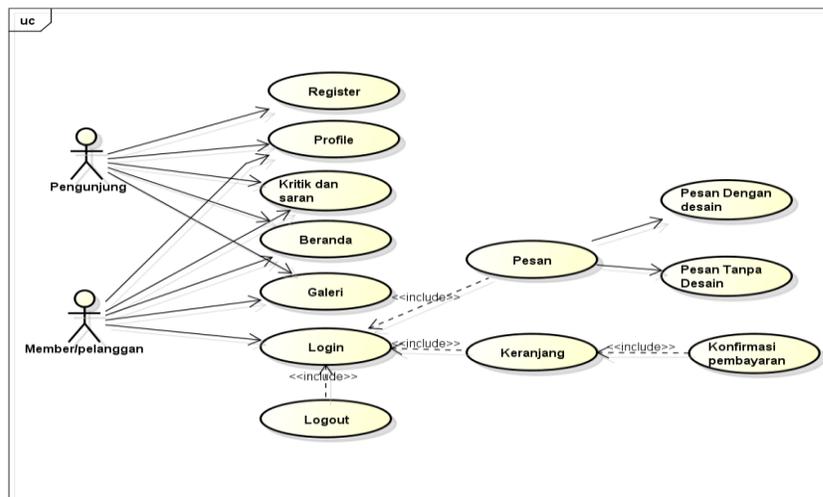
Gambar 4. 1 Usecase Diagram Admin

Berikut keterangan dari *Use case diagram* admin diatas;

1. Admin melakukan login terlebih dahulu
2. Admin dapat melakukan edit,tambah dan hapus pada data kelola pemesanan
3. Admin dapat melakukan edit,tambah dan hapus data pada kelola member
4. Admin dapat melakukan edit,tambah dan hapus data pada kelola konfirmasi pembayaran
5. Admin dapat melakukan pengelolaan laporan pada menu kelola laporan
6. Admin dapat melakukan pengelolaan kritik dan saran pada menu kelola kritik dan saran

b. *Use case diagram* pelanggan

Berikut adalah gambar *use case diagram* pada halaman pelanggan pelanggan dan pengunjung, dapat di lihat pada Gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4. 2 Usecase Diagram Pelanggan

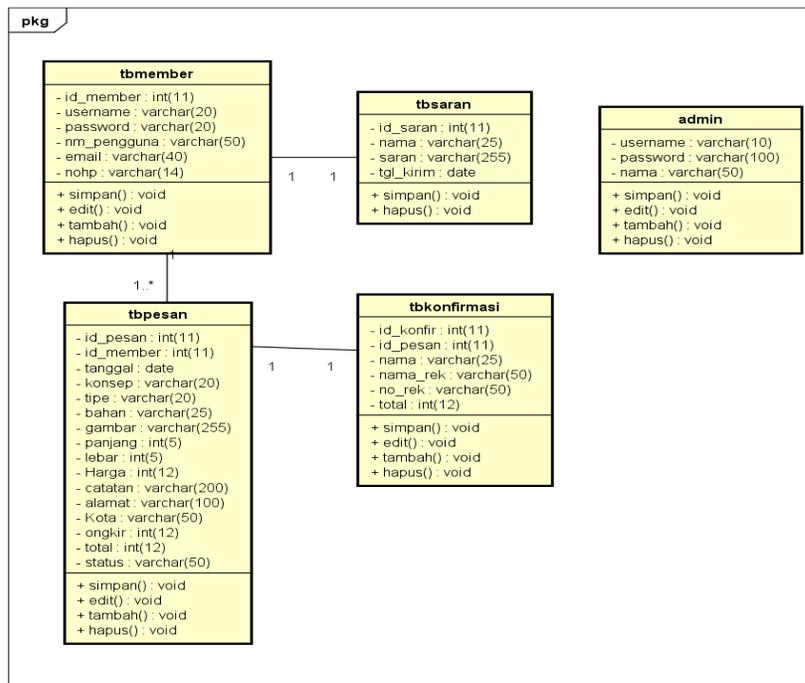
Berikut keterangan dari Use case diagram admin diatas;

1. Member yang telah melakukan registrasi dapat mengakses menu profile,beranda,kritik dan saran,galeri dan login.
2. Pengunjung dapat mengakses menu profile,beranda,kritik dan saran,galeri dan registrasi.
3. Member harus login terlebih dahulu untuk melakukan pemesanan.
4. Member melakukan pemesanan melalui menu pesan . Menu pesan terbagi 2 yaitu pesan dengan desain dan tanpa desain.
5. Member dapat mengelola pemesanan baliho mereka pada menu keranjang serta diteruskan melakukan konfirmasi pembayaran.

4.2.2 Class Diagram

Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis tabel yang dibentuk. *Class* diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class* dan objek beserta hubungan antara data-data yang terdapat pada sistem *database*, seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

Adapun Class diagram pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.3 di bawah ini.



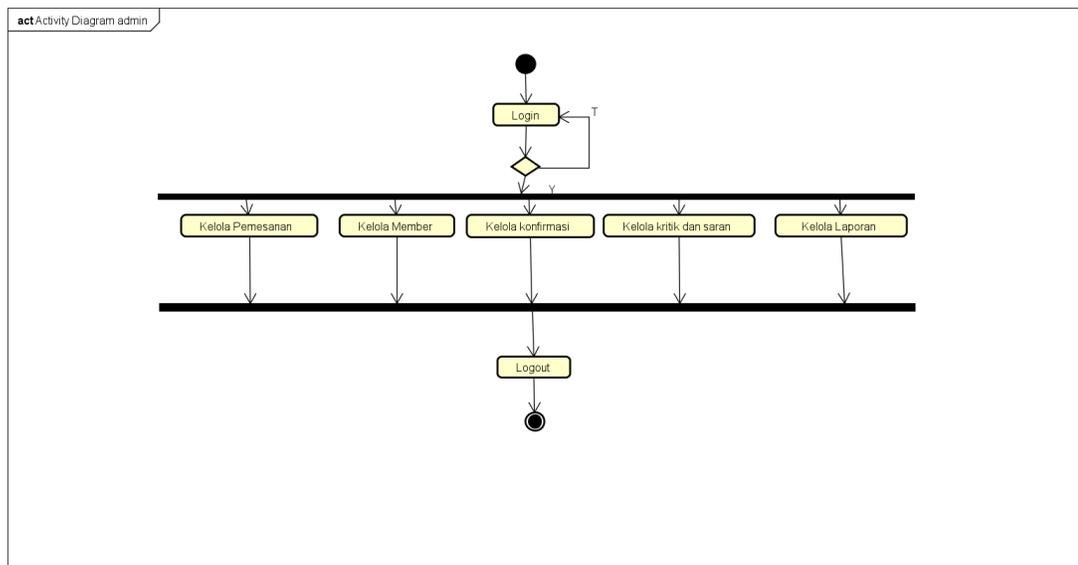
Gambar 4. 3 Class Diagram

4.2.3 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

4.2.3.1 Activity Diagram Admin

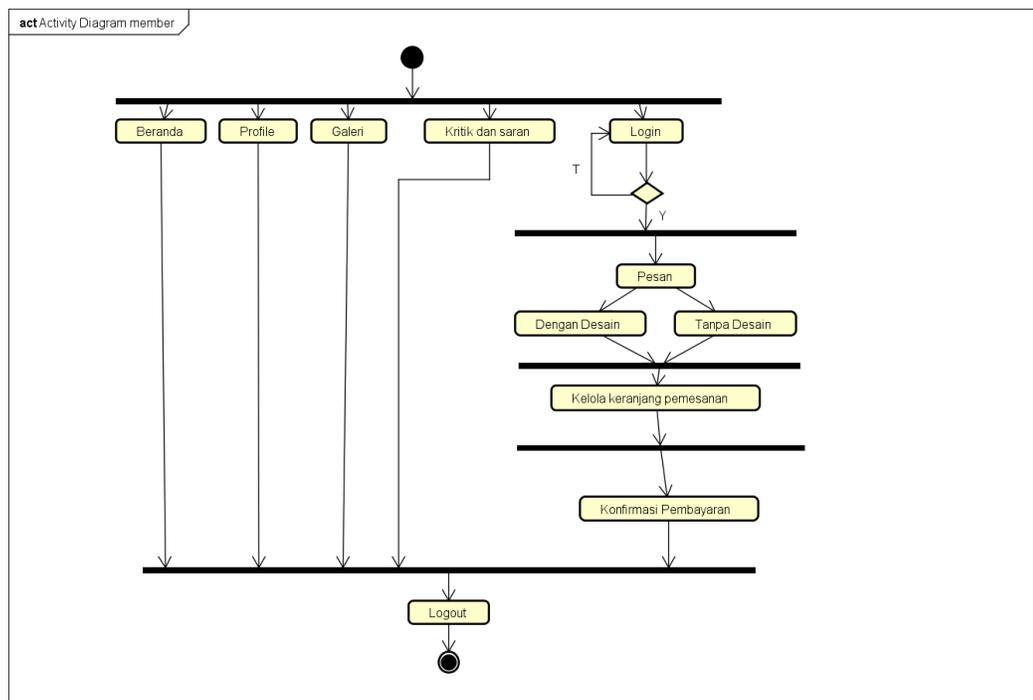
Activity Diagram ini menjelaskan langkah langkah yang dapat di lakukan oleh admin. Berikut adalah *Activity Diagram* dari perancangan sistem dapat di lihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin

4.2.3.2 Activity Diagram Pelanggan.

Activity Diagram ini menjelaskan langkah langkah yang dapat di lakukan oleh Member/pelanggan. Berikut adalah *Activity Diagram* dari perancangan sistem dapat di lihat pada Gambar 4.5 berikut ini.



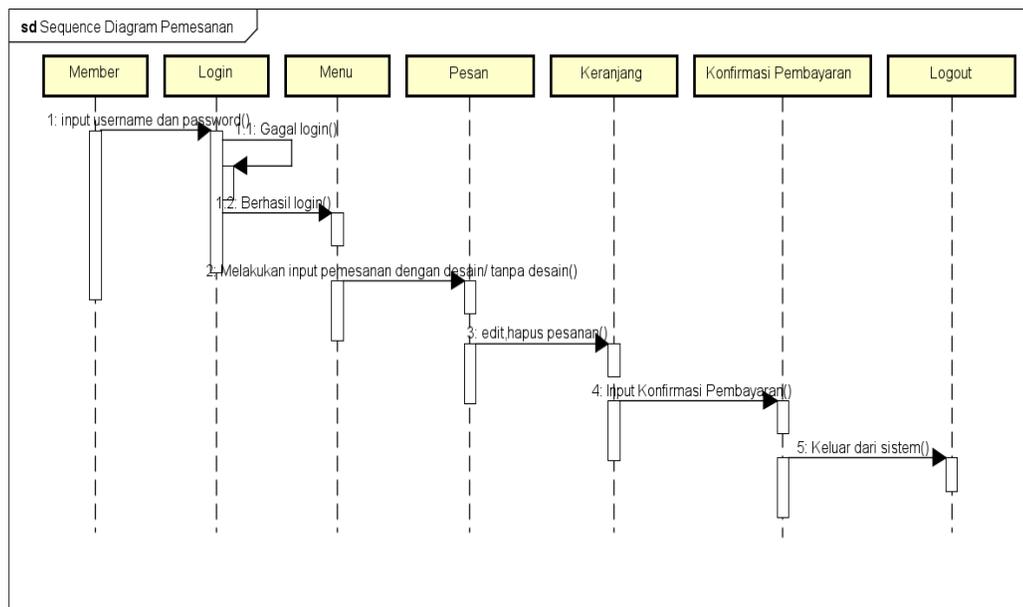
Gambar 4. 5 Activity Diagram Pelanggan

4.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku aktor pada sebuah sistem secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam *Use case*.

4.2.4.1 Sequence Diagram Pelanggan

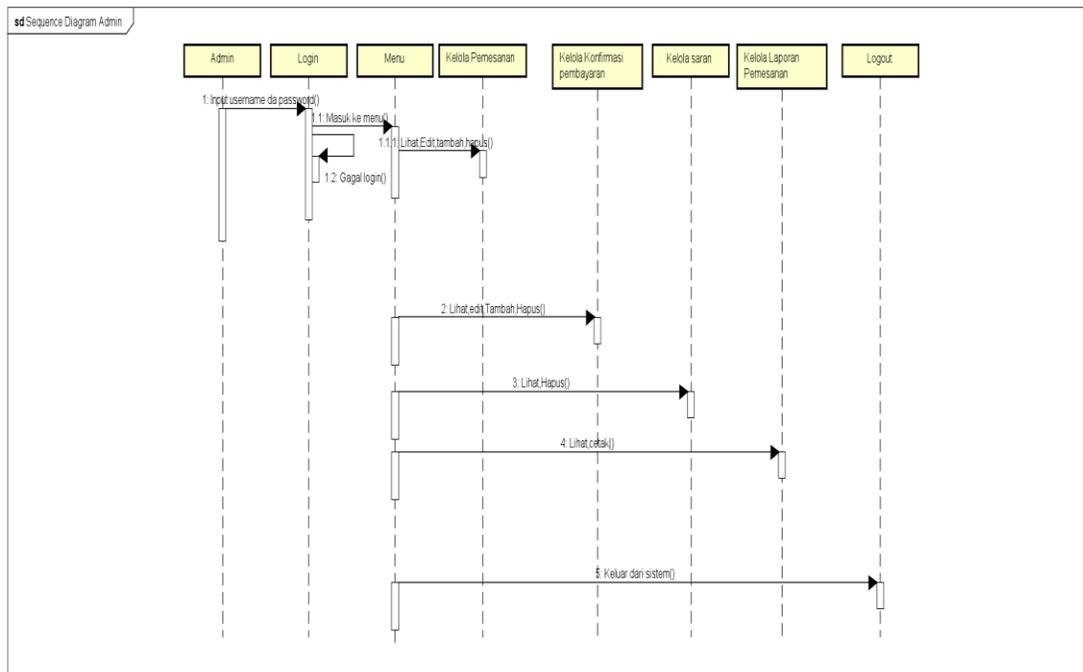
Sequence Diagram ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana langkah-langkah atau perilaku yang bisa dilakukan user atau member dalam melakukan pemesanan baliho. Adapun *sequence diagram* member dapat dilihat pada Gambar 4.6 dibawah ini.



Gambar 4. 6 Sequence Diagram Pelanggan

4.2.4.2 Sequence Diagram Admin

Berikut *sequence diagram admin* yang terlihat pada Gambar 4.7 berikut ini.



Gambar 4. 7 Sequence Diagram Admin

4.3 Desain Terinci

Desain terinci adalah desain yang menggambarkan bagaimana sistem terlihat secara detail. Dalam desain terinci ini terdiri atas desain input,output dan desain file.

4.3.1 Desain Output

Desain output dalam sistem ini berupa laporan pemesanan baliho yang diperuntukan bagi perusahaan. Desain output dibuat untuk menetapkan output-output apa yang diperlukan dan bagaimana bentuk output yang diinginkan.

Adapun desain output yang ada pada sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.8 sebagai berikut ;

CV RENO ADVERTISING

Laporan Pemesan Baliho

No	Pelanggan	Tanggal	Tipe	Panjang	Lebar	Kota	Total Bayar	Status
int	Varchar (50)	date	Varchar (20)	int	int	Varchar (50)	int	Varchar (50)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
int	Varchar (50)	date	Varchar (20)	int	int	Varchar (50)	int	Varchar (50)

Gambar 4. 8 Desain Output

4.3.2 Desain Input

Desain input adalah desain tampilan sistem yang berisi masukan data-data. Dalam desain input berisi data yang akan diproses lalu dimasukkan terlebih dahulu melalui media penghubung antara pengguna dengan software dan hardware. Adapun bentuk dari desain input pada sistem ini dapat dilihat sebagai berikut;

a. Desain Registrasi

Desain registrasi ini diperuntukan bagi user atau pelanggan yang ingin memesan baliho. Sehingga data pelanggan dapat tersimpan dalam database dan memudahkan nantinya dalam proses login. Adapun desain registrasi dapat dilihat pada Gambar 4.9 berikut ini .

Gambar 4. 9 Desain Register Pelanggan

b. Desain Login

Untuk masuk kedalam sistem, diperlukannya proses login. Pada desain login ini ada 2 desain yaitu bagi pelanggan dan untuk admin. Desain dapat dilihat pada Gambar 4.10 dan 4.11 berikut ini.

Gambar 4. 10 Desain Login Pelanggan

Login

Gambar 4. 11 Desain Login Admin

c. Desain Input Pemesanan Baliho

Pada desain input pemesanan baliho digambarkan bagaimana penginputan untuk pemesanan baliho dari pelanggan. Untuk memudahkan pelanggan dalam memesan baliho ada beberapa input yang harus diisi oleh pelanggan. Adapun desain Input pemesanan baliho dapat dilihat pada Gambar 4.12 dibawah ini;

Logo						
Beranda	Pesan	Galeri	Keranjang	Kritik saran	Hai	Logout
Sidebar		Silahkan Pesan				
		Konsep				
		<input type="text"/>				
		Bahan				
		<input type="text"/>				
		Gambar				
		<input type="text"/>				
		Panjang				
		<input type="text"/>				
		Lebar				
<input type="text"/>						
Alamat						
<input type="text"/>						
Kota						
<input type="text"/>						
		<input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Ulangi"/>				

Gambar 4. 12 Desain Input Pemesan Baliho

d. Desain Konfirmasi Pembayaran

Setelah melakukan pemesanan . Pelanggan diharuskan untuk membayar dan melakukan konfirmasi pembayaran. Pada desain konfirmasi pembayaran diperlihatkan data apa saja yang harus diinputkan . Desain konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 4.13 dibawah ini.

Logo						
Beranda	Pesan	Galeri	Keranjang	Kritik dan saran		Hai Logout
Sidebar	<p>Konfirmasi</p> <p>Nama</p> <input type="text"/> <p>Nama Rekening Pengirim</p> <input type="text"/> <p>No Rekening Pengirim</p> <input type="text"/> <p>Total Pembayaran</p> <input type="text"/> <p><input type="button" value="Kirim"/> <input type="button" value="Ulangi"/></p>				Sidebar	

Gambar 4. 13 Desain Konfirmasi Pemabayaran

4.3.3 Desain File

Dalam perancangan basis data pemesanan baliho ini, penulis membuat beberapa table yang saling berelasi. Tabel tersebut terdiri dari tabel admin, tabel pesan, tabel konfirmasi, tabel member, tabel kritik dan saran. Adapun Desain file, struktur dan deskripsi dari masing-masing tabel sebagai berikut;

1. File Tabel pemesanan

Tabel 4. 1 Pemesanan

Database : dbbaliho

Nama Tabel : tipesan

Primary key : id_pesanan

No	Field	Tipe data	Panjang	Keterangan
1	Id_pesanan	int	11	Id pesanan
2	Id_member	int	11	Id member
3	tanggal	Date		Tanggal pemesanan
4	konsep	Varchar	50	Konsep baliho
5	tipe	Varchar	20	Tipe
6	bahan	Varchar	25	Bahan baliho
7	gambar	Varchar	255	Gambar
8	panjang	int	5	Panjang baliho
9	Lebar	int	5	Lebar baliho
10	Harga	int	12	Harga
11	catatan	Varchar	200	Catatan
12	alamat	Varchar	100	Alamat lengkap
13	Kota	Varchar	50	Kota pemesan
14	ongkir	int	12	Ongkos kirim

15	Total	int	12	Total pembayaran
16	status	Varchar	50	Status pembayaran

2. File Tabel Konfirmasi

Tabel 4. 2 Konfirmasi Pembayaran

Database :dbbaliho

Nama Tabel :tbkonfirmasi

Primary Key :id_konfir

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_konfir	int	11	Id konfirmasi
2	id_pesan	int	11	Id pesan
3	nama	Varchar	25	Nama pemesan
4	nama_rek	Varchar	50	Nama rekening
5	no_rek	Varchar	50	Nomor rekening
6	total	int	12	Total pembayaran

3. File Tabel saran

Tabel 4. 3 Saran

Database :dbbaliho

Nama Tabel :tbsaran

Primary Key :id_saran

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_saran	Int	11	Id saran
2	nama	Varchar	25	Nama
3	saran	Varchar	255	Saran
4	tgl_kirim	Date		Tanggal kirim

4. File Tabel Member

Tabel 4. 4 Member

Database :dbbaliho

Nama Tabel :tbmember

Primary Key :id_member

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id_member	int	11	Id member

2	username	Varchar	20	Username
3	password	Varchar	20	Password
4	nm_pengguna	Varchar	50	Nama member
5	email	Varchar	40	Email member
6	nohp	Varchar	14	No hp member

5. File Tabel Admin

Tabel 4. 5 Admin

Database :dbbaliho

Nama Tabel :admin

Primary Key :username

No	Field	Tipe	Panjang	Keterangan
1	username	Varchar	10	Username admin
2	Password	Varchar	100	Password admin
3	nama	Varchar	50	Nama

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap lanjutan dari perancangan perangkat lunak. Implementasi sistem dilakukan untuk mewujudkan hasil dari perancangan perangkat lunak. Tujuan pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem. Perancangan dilakukan untuk interaksi *user* dengan sistem yang dibuat. Pada tahap ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

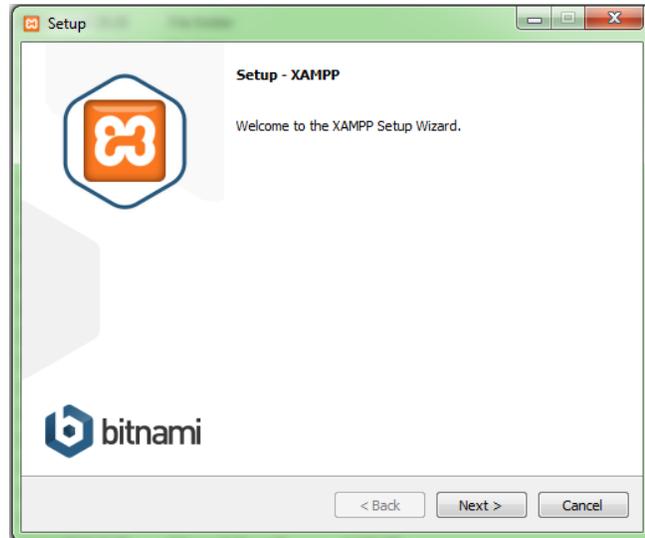
Pada tahap implementasi dilakukan penginstalan *software* atau perangkat lunak yang mendukung pembangunan sistem. Software yang dibutuhkan semuanya sudah tersedia pada sistem operasi yang berjalan pada komputer yang digunakan.

5.1.1 Instalasi Xampp

Xampp adalah sebuah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi. Xampp adalah web server open source yang berjalan pada sistem operasi cross-platform. Adapun cara untuk menginstal Xampp dapat diperhatikan sebagai berikut;

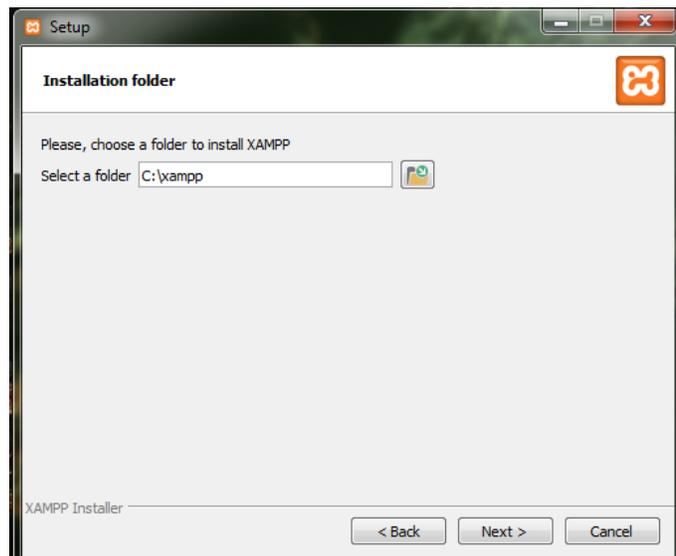
- a. Siapkan software Xampp terlebih dahulu. Pada sistem ini didukung dengan software xampp very 7.3.6

- b. Jalankan xampp dengan mengklik 2 kali. Hingaa muncul Gambar 5.1 dibawah ini



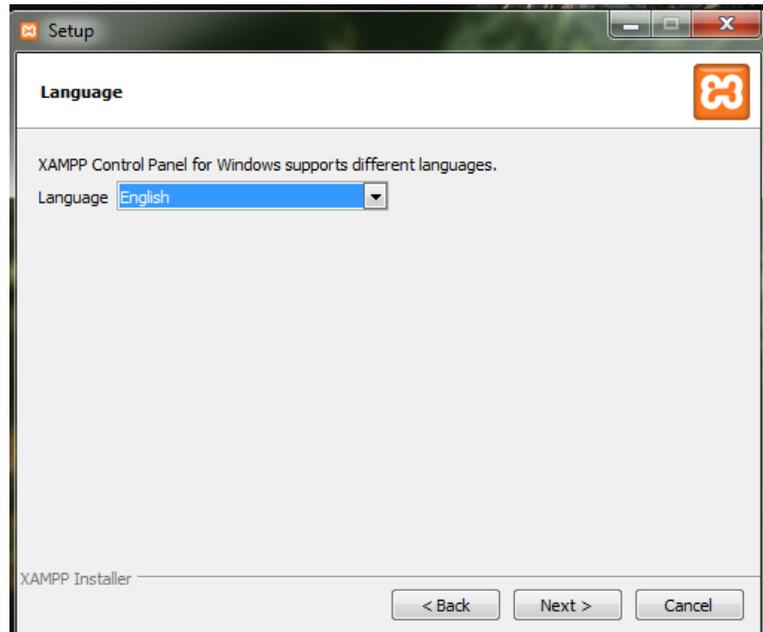
Gambar 5. 1 Setup Xampp

- c. Pada tampilan setup klik next terus sampai tampil tampilan seperti Gambar 5.2 ini. Pada halaman ini berisi penentuan tempat penginstalan xampp



Gambar 5. 2 Installation Folder

- d. Selanjutnya tentukan bahasa yang akan digunakan



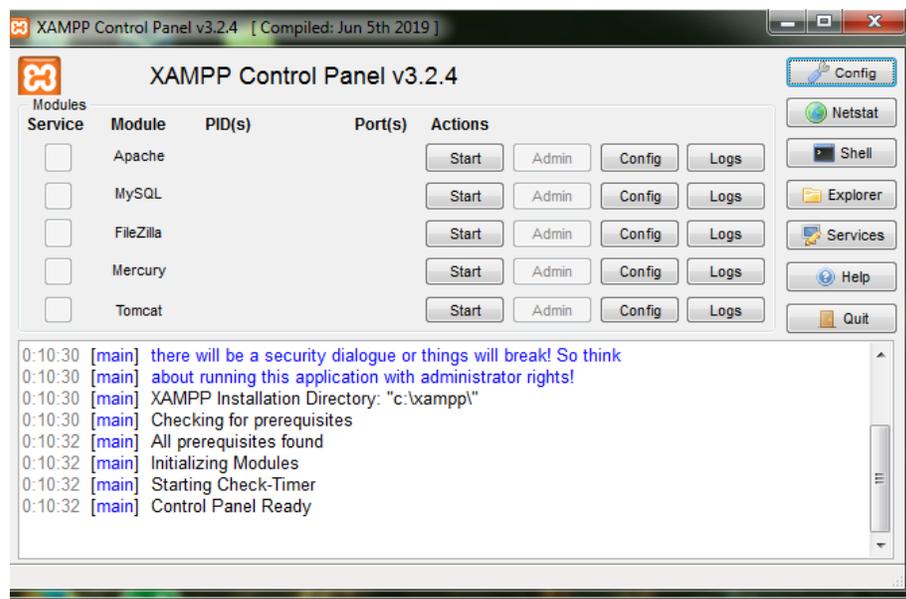
Gambar 5. 3 Language

- e. Setelah menentukan bahasa klik next dan tunggu hingga penginstalan selesai



Gambar 5. 4 Instalation Xampp

f. Xampp siap digunakan



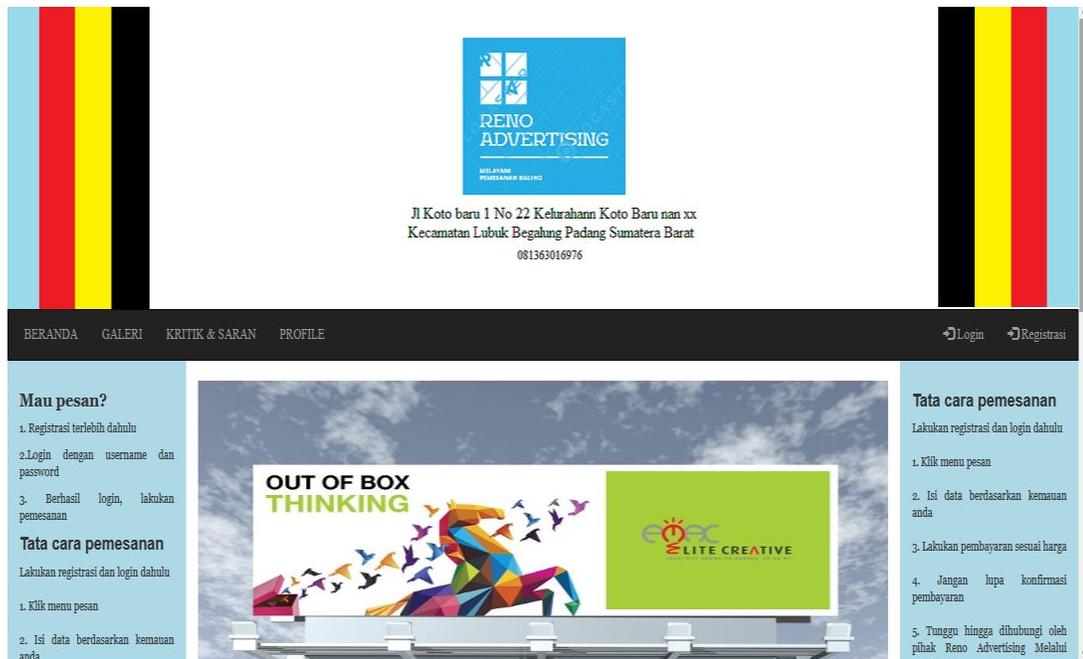
Gambar 5. 5 Control Panel Xampp

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk melihat seberapa jauh sistem berjalan serta bagaimana komponen pembentuk sistem dapat berjalan

5.2.1 Halaman beranda pemesanan baliho untuk pelanggan

Halaman beranda merupakan tampilan halaman yang muncul setelah user mengakses halaman ini. Pada halaman menu beranda terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh pengunjung. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat dengan mengklik menu beranda seperti pada Gambar 5.6.



Gambar 5. 6 Halaman Beranda Pelanggan

5.2.2 Halaman Registrasi Pelanggan

Halaman registrasi pelanggan terdapat pada menu registrasi. Sebelum pelanggan memesan baliho, pelanggan diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu agar nantinya bisa login dan masuk ke sistem. Berikut halaman registrasi dapat dilihat pada Gambar 5.7 berikut.

Jl Koto baru 1 No 22 Kehrahann Koto Baru nan xx
Kecamatan Lubuk Begahung Padang Sumatera Barat
081363016976

BERANDA GALERI KRITIK & SARAN PROFILE Login Registrasi

Mau pesan?

1. Registrasi terlebih dahulu
2. Login dengan username dan password
3. Berhasil login, lakukan pemesanan

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp

Registrasi

Username :

Masukan Password :

Nama Lengkap :

Masukan Email :

Nomor Handphone :

[Register](#) [Ulangi](#)

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp

Pembayaran



BANK BRI

Rek : 5477-01-019930-53-7

Gambar 5. 7 Halaman Registrasi

5.2.3 Halaman Login Pelanggan

Setelah melakukan registrasi, pelanggan nantinya masuk ke dalam sistem melewati proses login. Adapun halaman login dapat dilihat pada Gambar 5.8 berikut.


 Jl Koto baru 1 No 22 Kelurahan Koto Baru nan xx
 Kecamatan Lubuk Begahing Padang Sumatera Barat
 081363016976

[Login](#) [Registrasi](#)

Mau pesan?

1. Registrasi terlebih dahulu
2. Login dengan username dan password
3. Berhasil login, lakukan pemesanan

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda

Login

Username :

Password :

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak RENO Advertising Melalui

Gambar 5. 8 Login Pelanggan

5.2.4 Halaman Pesan

Ketika pelanggan berhasil login. Pelanggan dapat memesan baliho. Dalam memesan baliho terdapat 2 menu yaitu pesan dengan desain dan pesan tanpa desain. Adapun halaman pesan dapat terlihat pada Gambar 5.9 berikut.

Mau pesan?

1. Registrasi terlebih dahulu
2. Login dengan username dan password
3. Berhasil login, lakukan pemesanan

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp

Pembayaran



BANK BRI

Rek : 5477-01-019930-53-7
A/N: Reno Wardi

Silahkan pesan

Konsep :

Bahan :

Gambar (Jika ada) :

Panjang (meter) :

Lebar (meter):

Catatan (Kata-kata,warna dll) :

Alamat :

Kota :

Gambar 5. 9 Halaman Pesan Baliho

5.2.5 Halaman Keranjang

Pada halaman keranjang ,pelanggan dapat merubah dan menghapus pesanan mereka sebelum mereka melakukan konfirmasi pemabayaran. Halaman keranjang dapat dilihat pada gambar berikut.

Mau pesan?	
1. Registrasi terlebih dahulu	
2. Login dengan username dan password	
3. Berhasil login, lakukan pemesanan	
Tata cara pemesanan	
Lakukan registrasi dan login dahulu	
1. Klik menu pesan	
2. Isi data berdasarkan kemauan anda	
3. Lakukan pembayaran sesuai harga	
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran	
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp	
Pembayaran	
 BANK BRI Rek : 5477-01-019930-53-7 AN: Reno.Wardi	
Data :	
Nama Lengkap	luthfi rahman
Nohp	082283627881
Email	rahmanluthfi171@gmail.com
Jumlah transaksi : 1	
pesanan :	
No	1
Tanggal pemesanan	2021-02-02
Konsep	Reuni
Bahan	Standar
Panjang(m)	2
Lebar(m)	1
Harga	105000
Catatan	warna biru dengan kata mari berkumpul bersama
Alamat	jl koto baru
Ongkos kirim	0
Total Bayar	105000

Gambar 5. 10 Halaman Keranjang

5.2.6 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Setelah memastikan pesanan. Pelanggan nantinya akan melakukan pembayaran. Setelah itu pelanggan juga harus melakukan konfirmasi pembayaran melalui menu konfirmasi pembayaran yang dapat dilihat pada Gambar 5.11 berikut .

BERANDA Pesan ▾ Galeri Keranjang Kritik & Saran Hai, luthfi Logout

Mau pesan?

1. Registrasi terlebih dahulu
2. Login dengan username dan password
3. Berhasil login, lakukan pemesanan

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp

Pembayaran

BANK BRI

Rek : 5477-01-019930-53-7
AN: Reno Wardi

Konfirmasi

Total Tagihan AndaRp. 105,000

Nama :

Nama rekening pengirim :

No Rekening Pengirim:

Total Pembayaran:

Kirim Ulangi

Tata cara pemesanan

Lakukan registrasi dan login dahulu

1. Klik menu pesan
2. Isi data berdasarkan kemauan anda
3. Lakukan pembayaran sesuai harga
4. Jangan lupa konfirmasi pembayaran
5. Tunggu hingga dihubungi oleh pihak Reno Advertising Melalui email atau Hp

Pembayaran

BANK BRI

Rek : 5477-01-019930-53-7
AN: Reno Wardi

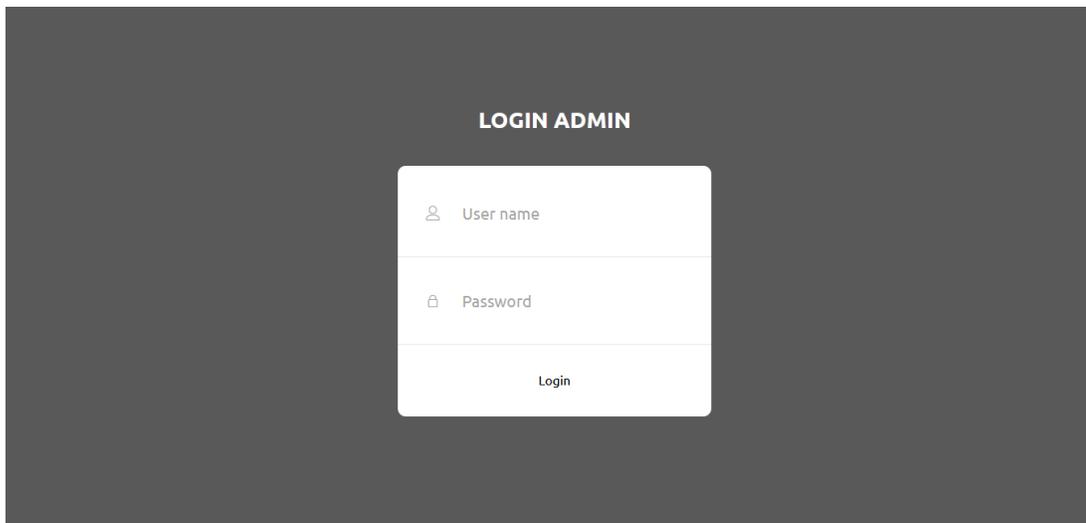
Gambar 5. 11 Konfirmasi Pembayaran

5.3 Halaman Admin

Pada halaman ini merupakan halaman yang diperuntukan untuk admin dalam mengelola pesanan baliho.

5.3.1 Halaman Login Admin

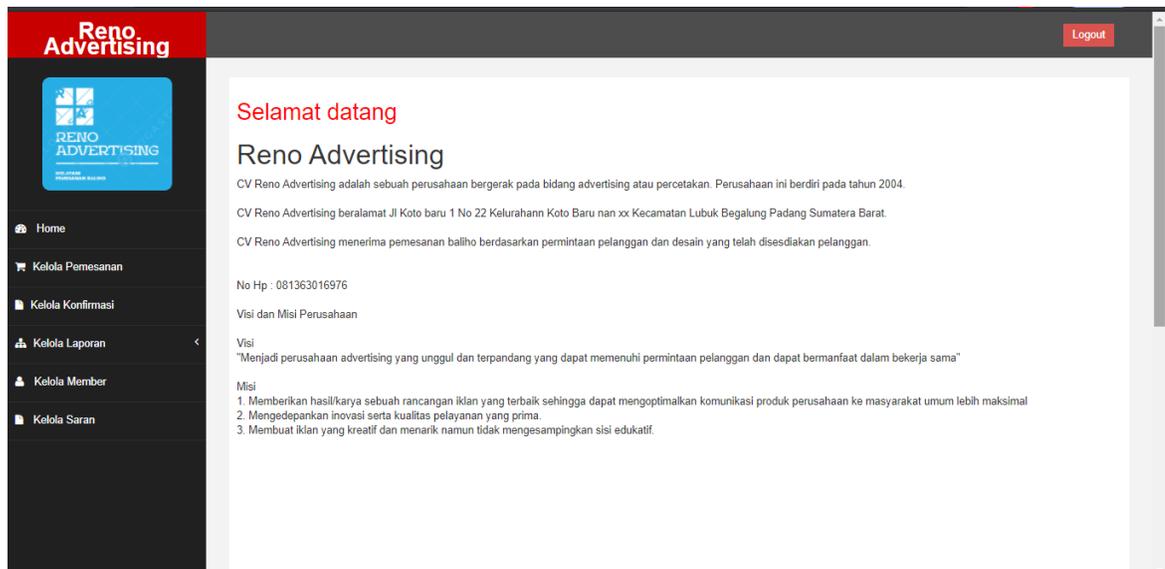
Sebelum masuk ke sistem. Admin harus melakukan login terlebih dahulu. Admin menginputkan username dan password. Adapun Halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 5.12 di berikut.



Gambar 5. 12 Login Admin

5.3.2 Halaman Home Admin

Setelah berhasil login maka admin nantinya akan masuk ke halaman home. Selain itu pada halaman home terdapat beberapa menu yang memudahkan admin dalam mengelola kegiatan perusahaan. Berikut halaman home admin yang dapat dilihat pada Gambar 5.13.



Gambar 5. 13 Home Admin

5.3.3 Halaman Pengelolaan Laporan

Pada sistem ini terdapat halaman pengelolaan laporan. Pada halaman ini terdapat data data pesanan baliho yang dapat dicari sesuai dengan rentang waktu yang diinginkan admin. Adapun halaman pengelolaan laporan dapat dilihat pada Gambar 5.14 berikut ini.

Laporan Pemesanan iklan Baliho dari 2020-11-01 Hingga 2021-02-02

Tanggal Mulai: 11 / 01 / 2020 Tanggal akhir: 02 / 02 / 2021 [Lihat](#)

No	Pelanggan	Tanggal	Tipe	Panjang	Lebar	Kota	Total bayar	Status
1	indra	2020-11-03	Tanpa desain	3	1	Padang	140,000	Sudah dibayar
2	yeniwati	2020-11-12	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
3	asril	2020-11-12	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Sudah dibayar
4	rezi furqon	2020-11-24	Tanpa desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
5	brian	2020-11-26	Tanpa desain	2	1	Padang	105,000	Sudah dibayar
6	sari	2020-12-01	Tanpa desain	3	2	Padang	175,000	Sudah dibayar
7	hasna fahli	2020-12-10	Tanpa desain	4	1	Padang	175,000	Sudah dibayar
8	oktafianahendafis	2020-12-12	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
9	oktafianahendafis	2020-12-14	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
10	asti widya utami	2020-12-24	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
11	oktafianahendafis	2020-12-31	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Belum dibayar
12	roberto carlos	2021-01-05	Tanpa desain	2	1	Padang	180,000	Sudah dibayar
13	roberto carlos	2021-01-06	Dengan desain	3	3	Bukittinggi	254,000	Sudah dibayar
14	luthfi rahman	2021-02-02	Tanpa desain	2	1	Padang	105,000	Belum dibayar
Total							Rp. 1,904,000	

[Cetak laporan](#)

Gambar 5. 14 Laporan

5.3.4 Tampilan cetak laporan

Halaman pengelolaan laporan dilengkapi dengan menu cetak laporan. Adapun tampilan cetak laporan dan hasil cetak laporan dapat dilihat pada Gambar 5.15 dan 5.16 di bawah ini.

CV RENO ADVERTISING

Laporan Pemesanan iklan Baliho dari 2020-11-01 Hingga 2020-12-31

No	Pelanggan	Tanggal	Tipe	Panjang	Lebar	Kota	Total bayar	Status
1	indra	2020-11-03	Tanpa desain	3	1	Padang	140,000	Sudah dibayar
2	yeniwati	2020-11-12	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
3	asril	2020-11-12	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Sudah dibayar
4	rezi furqon	2020-11-24	Tanpa desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
5	brian	2020-11-26	Tanpa desain	2	1	Padang	105,000	Sudah dibayar
6	sari	2020-12-01	Tanpa desain	3	2	Padang	175,000	Sudah dibayar
7	hasna fahli	2020-12-10	Tanpa desain	4	1	Padang	175,000	Sudah dibayar
8	oktafianahendafis	2020-12-12	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
9	oktafianahendafis	2020-12-14	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
10	asti widya utami	2020-12-24	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
11	oktafianahendafis	2020-12-31	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Belum dibayar
Total							Rp. 1,365,000	

Print 1 sheet of paper

Destination: HP LaserJet Pro M12v

Pages: All

Copies: 1

Layout: Portrait

More settings ▼

Print
Cancel

Gambar 5. 15 Cetak Laporan

CV RENO ADVERTISING

Laporan Pemesanan iklan Baliho dari 2020-11-01 Hingga 2020-12-31

No	Pelanggan	Tanggal	Tipe	Panjang	Lebar	Kota	Total bayar	Status
1	indra	2020-11-03	Tanpa desain	3	1	Padang	140,000	Sudah dibayar
2	yeniwati	2020-11-12	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
3	asril	2020-11-12	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Sudah dibayar
4	rezi furqon	2020-11-24	Tanpa desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
5	brian	2020-11-26	Tanpa desain	2	1	Padang	105,000	Sudah dibayar
6	sari	2020-12-01	Tanpa desain	3	2	Padang	175,000	Sudah dibayar
7	hasna fahli	2020-12-10	Tanpa desain	4	1	Padang	175,000	Sudah dibayar
8	oktafianahendafis	2020-12-12	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
9	oktafianahendafis	2020-12-14	Dengan desain	2	2	Padang	140,000	Sudah dibayar
10	asti widya utami	2020-12-24	Tanpa desain	1	1	Padang	70,000	Sudah dibayar
11	oktafianahendafis	2020-12-31	Dengan desain	1	2	Padang	105,000	Belum dibayar
Total							Rp. 1,365,000	

Gambar 5. 16 Hasil Cetak Laporan

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pada bab penutup ini, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan berdasarkan uraian masalah dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjadi jawaban serta solusi untuk menjawab permasalahan yang ada. Berikut kesimpulan yang didapatkan ;

1. Dengan adanya sistem pemesan baliho berbasis web ini dapat membantu perusahaan dalam menjangkau pelanggan dan memperluas pemasaran.
2. Penerapan sistem informasi pemesanan dan penjadwalan baliho ini dapat membantu pelanggan dalam melakukan proses transaksi.
3. Dengan adanya sistem ini membantu perusahaan dalam mengelola laporan pemesanan baliho.
4. Dengan adanya sistem berbasis web ini dapat meningkatkan kualitas perusahaan untuk bersaing dengan kompetitor lainnya.
5. Dengan adanya sistem yang telah di onlinekan dapat meningkatkan pendapatan perusahaan.

6.2 Saran

Dengan adanya uraian terhadap sistem yang sedang berjalan maupun terhadap sistem yang dikembangkan maka kami penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pengembangan program dan analisis data agar dapat lebih diperluas cakupannya sesuai dengan kebutuhan program
2. Penerapan sistem informasi yang berbasis bahasa pemrograman PHP dan database MySQL ini sebaiknya segera diterapkan untuk meningkatkan kinerja serta menghasilkan informasi yang lebih akurat dalam pembuatan laporan.
3. Menu yang tersedia perlu dikembangkan lagi untuk memperkaya fasilitas yang ada
4. Untuk tampilan halaman pelanggan/member dapat diperbagus lagi agar lebih menarik
5. Hendaknya adanya suatu pelatihan atau training yang dilakukan kepada para pegawai tentang penggunaan sistem, sehingga sistem ini sesuai dengan yang diterapkan nantinya dan lebih penting lagi adalah harus adanya suatu kerja sama dengan bidang-bidang yang terkait lainnya untuk mendukung penerapan sistem yang baru tersebut, dengan adanya kerja sama tersebut segala kesalahan-kesalahan dapat diminimalkan dengan baik.
6. Sistem informasi pemesanan baliho ini tidak menutup kemungkinan masih ada kekurangan, untuk itu tahap pengembangan berikutnya diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, R. (2016). Sistem Informasi Pengolahan Data Penanggulangan Bencana Daerah (Bpbd) Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal J-Click*, 80-91.
- Dari, W. (2015). Penerapan Metode System Development Life Cycle Pada Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Produk Batik Kurowo Jakarta. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 222-228.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 107-116.
- Julianto Simatupang, S. S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po.Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra-Tech*, 12-15.
- Karsono, K. (2016). Pembangunan Aplikasi Penyewaan Apartemen Berbasis N-Tier Dengan Mobile Device. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1-20.
- Marfalino Hari & Sayyid Afghany. (2017). Desain Dan Implementasi Aplikasi Pengolahan Stock Dan Marketing Penyablonan Baju Kamidate Fumi Sebagai Pemuda Pelopor Kewirausahaan Mandiri Di Pasaman Barat Berbasis Web. *UPI YPTK Jurnal KomTekInfo*, 253-256.
- Papuangan, M., Latowo, M., & Salmin, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Perizinan Berbasis Web Pada Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pulau Morotai. *IJIS*, 124-134.

- Prawiro, R. (2017). MENGAPLIKASIKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL DENGAN MENGGUNAKAN UML DALAM PERANCANGAN SISTEM PENGOLAHAN DATA SPARE PART MOTOR PADA PT. THAMRIN BROTHERS MUKOMUKO. *UPI YPTK Jurnal KomTekInfo*, 186-193.
- Priana, A., & Wijayanti, V. (2020). EFEKTIVITAS IKLAN BALIHO GRACE NATALIE DALAM MENINGKATKAN CITRA DIRI SEBAGAI KETUA UMUM PARTAI SOLIDARITAS INDONESIA. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 108-112.
- Putra, D. W., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TEKNOIF*, 32-39.
- Sriwahyuni, T., Oktoria, & Dewi, I. P. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PARIWISATA BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 93-100.
- Sudarto, F., Choliso, N., & Putri, C. S. (2018). Sistem Informasi Pengambilan Kartu Ujian Mahasiswa Plus (Kum+) Berbasis Web. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 154-162.
- Sukmawati & Susianto, Didi . (2019). PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN E-TIKET PADA WISATA DI LAMPUNG BERBASIS WEB MOBIL. *ONESISMIK*, 60-71.

Swari, P.H.M , & Sugiharto, L.P.R. (2019). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING DI SMA MUHAMMADIYAH 1 DENPASAR BALI. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 91-100.