

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KORAN
(Studi Kasus : Lombok Pos)**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika**



Oleh :

Nama : Ambar Setiawati

No. Mahasiswa : 05 523 364

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KORAN
(Studi Kasus : Lombok Pos)**



Pembimbing

Ami Fauziah, S.T., M.T.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ambar Setiawati

NIM : 05 523 364

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya akan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 September 2011

Ambar Setiawati

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN KORAN
(Studi Kasus : Lombok Pos)**

TUGAS AKHIR

Oleh

Nama : Ambar Setiawati

No. Mahasiswa : 05 523 364

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika Fakultas
Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 28 September 2011

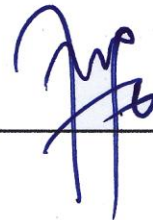
Tim Penguji

Ami Fauziah, ST.,MT.

Ketua

Nur Wijyaning Rahayu, S.Kom

Anggota I



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom.

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan setulus hati kupersembahkan Tugas Akhir kepada
Yang Tercinta :*

*Ibu dan Bapakku,
Yang Telah Memberikan Do'a, Semangat, Pengorbanan dan Dukungan Selama Ini Dalam
Menyelesaikan Studi-ku*

*Untuk kedua kakakku beserta istri dan kedua keponakanku,
Terimakasih atas dukungan, do'a, semangat serta keceriaan yang selalu kalian berikan.*

*Untuk keluarga besar ku di Jogja special buat mamak, keluarga besar di Lombok dan
Sumbawa
Terimakasih buat semboakonya ama jajanya selama ini*

Buat anak-anak "YANAMIA"

Buat Anak-anak "SEMARA"

SahabatKu "M1F3".

Almamaterku VII.

MOTTO

“... Allah akan meninggikan orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(Q.S.Al-Mujaadilah ayat 11)

“... Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan ; Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.”

(Q.S. Alam Nasyrah ayat 6 dan 7)

“... Sesungguhnya sholatku, ibadahku, hidupku, dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam”.

(Q.S. Al-An'am ayat 162)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Sistem Informasi Penjualan Koran (Studi Kasus : Lombok Pos) ”** . Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Laporan tugas akhir ini adalah salah satu syarat guna menyelesaikan jenjang kesarjanaan Strata-1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih terdapat kelemahan dan kekurangan. Untuk itu saran dan kritik dari para pembaca senantiasa diharapkan agar dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang. Selama dalam pelaksanaan tugas akhir dan pembuatan laporan, penyusun telah mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penyusun memberikan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Gumbolo HS., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.

3. Ibu Ami Fauziah, S.T.,M.T., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar memotivasi dan mengarahkan.
4. Para sahabat terbaikku di Jogja “M1F3” yang selalu setia, tempat berbagi suka dan duka (Adri yadi savana, Novitasari cahyaning utomo, Rita Purwanti).
5. Oktaveni Zikra, Rina handayani, Adith, Rosa, Efi, serta semua teman-teman seperjuangan INFORMATIKA UII ‘05.
6. Keluarga besarku di Lombok dan di Yogyakarta.
7. Alumni KKN Unit 61 Angkatan 39
8. Teman-teman ALIEN 2005 terima kasih
9. Teman-teman SD, SMP dan teman-teman SMA 2005.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 2011.

Penyusun

SARI

Kemajuan teknologi komputer berkembang begitu pesat sejalan dengan berkembangnya kebutuhan manusia dalam berbagai aspek, terutama dalam hal informasi. Untuk memperoleh informasi salah satunya melalui media koran atau surat kabar. Bidang informasi dan marketing merupakan salah satu contoh aspek yang memanfaatkan teknologi komputer untuk memproses semua data informasi yang ada. Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah membangun sebuah sistem informasi yang dapat memberi kemudahan bagi staf divisi yang bersangkutan dalam memproses data yang ada.

Sistem informasi penjualan koran ini dikembangkan dengan VB .NET sebagai software utama dan Acces 2003 sebagai database. Adapun perancangan aplikasi digambarkan dalam bentuk diagram arus atau DFD (*Data Flow Diagram*) yang menunjukkan proses aliran data.

Sistem informasi penjualan koran dibagi menjadi dua divisi yaitu marketing dan iklan. Pada divisi marketing didalamnya terdapat menu ganti password, menu data dan menu transaksi. Sedangkan pada divisi iklan terdapat menu ganti password, menu pelanggan dan menu pasang iklan. Dengan begitu, sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi staf divisi untuk memproses data.

Kata Kunci : Koran, Marketing, DFD (Data Flow Diagram)

TAKARIR

<i>context diagram</i>	diagram konteks
<i>database</i>	basisdata
<i>data-flow</i>	arus data
<i>data flow diagram</i>	diagram berarah-alir data
<i>delete</i>	hapus
<i>edit</i>	ubah
<i>form</i>	formulir
<i>input</i>	masukan
<i>output</i>	keluaran
<i>password</i>	sandi
<i>software</i>	perangkat lunak
<i>user</i>	pengguna
<i>interface</i>	antarmuka
<i>userfriendly</i>	mudah digunakan
<i>object oriented programing</i>	pemrograman berorientasi objek
<i>koran</i>	surat kabar
<i>marketing</i>	pemasaran
<i>iklan</i>	promosi

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	ix
TAKARIR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2	Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.7	Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	LANDASAN TEORI	6
2.1	Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.1	Komponen Sistem Informasi.....	7
2.1.2	Manfaat Sistem Informasi.....	9
2.2	Karakteristik Manajemen Informasi.....	9
2.3	Aplikasi Desktop.....	9
2.4	Pemrograman Berorientasi Objek.....	10
2.5	Penentuan Objek Dalam Suatu Sistem.....	12
2.6	Koran.....	13
2.7	Marketing.....	13
2.8	Iklan.....	15
2.9	Database.....	17
BAB III	METODOLOGI	18
3.1	Metode Analisis	18
3.2	Hasil Analisis	18
3.2.1	Analisis Kebutuhan Masukan Sistem (Input).....	18
3.2.2	Analisis Kebutuhan Proses (Process)....	21
3.2.3	Analisis Kebutuhan Keluaran (Output)	22
3.2.4	Perancangan Perangkat Lunak.....	23

3.2.5	Hasil Perancangan Perangkat Lunak.....	23
3.2.6	Hasil Perancangan.....	24
3.2.6.1	Perancangan Data Flow Diagram.....	24
	1. Context Diagram.....	24
	2. DFD Level 1.....	25
	3. DFD Level 2.....	27
3.2.6.2	Perancangan Basis Data.....	28
	1. Perancangan Tabel.....	28
	a. Divisi Marketing.....	29
	b. Iklan.....	36
	2. Relasi Tabel.....	38
3.2.6.3	Perancangan Antarmuka (Interface)	40
	1. Rancangan Antarmuka Pengguna.....	40
	2. Rancangan Antarmuka Menu Utama Divisi	
	Marketing	41
	3. Rancangan Antarmuka Menu Utama Divisi Iklan.	
	53
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Implementasi Perangkat Lunak.....	59
4.1.1	Batasan Implementasi	59
4.1.2	Kebutuhan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	59
4.2	Implementasi Antarmuka.....	60

4.2.1	Antarmuka Pengguna	60
4.2.2	Antarmuka Divisi Marketing.....	61
4.2.3	Antarmuka Divisi Iklan.....	72
4.3	Penanganan Kesalahan.....	77
4.4	Pengujian Oleh Penggunan.....	81
BAB V	PENUTUP	82
5.1	Simpulan.....	82
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Context Diagram	24
Gambar 3.2	DFD Level 1	26
Gambar 3.3	DFD Level 2	28
Gambar 3.4	perancangan Relasi Tabel Divisi Marketing.....	39
Gambar 3.5	perancangan Relasi Tabel Divisi Iklan.....	40
Gambar 3.6	Rancangan Antarmuka Pengguna	40
Gambar 3.7	Rancangan Antarmuka Utama Divisi Marketing.....	41
Gambar 3.8	Rancangan Antarmuka Menu Utama	41
Gambar 3.9	Rancangan Antarmuka Ganti Password.....	42
Gambar 3.10	Rancangan Antarmuka Menu Agen.....	43
Gambar 3.11	Rancangan Antarmuka Menu Agen Bayar.....	44
Gambar 3.12	Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan.....	45
Gambar 3.13	Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan Bayar.....	46
Gambar 3.14	Rancangan Antarmuka Menu Distributor.....	47
Gambar 3.15	Rancangan Antarmuka Menu Jadwal.....	47
Gambar 3.16	Rancangan Antarmuka Menu Kompetitor.....	48
Gambar 3.17	Rancangan Antarmuka Menu Penjualan.....	49

Gambar 3.18	Rancangan Antarmuka Menu Wilayah.....	50
Gambar 3.19	Rancangan Antarmuka Menu Retur Kembali.....	51
Gambar 3.20	Rancangan Antarmuka Menu Tarif Koran.....	52
Gambar 3.21	Rancangan Antarmuka Menu Pesan Koran.....	52
Gambar 3.22	Rancangan Antarmuka Menu Utama Divisi Iklan.....	53
Gambar 3.23	Rancangan Antarmuka Menu Iklan.....	53
Gambar 3.24	Rancangan Antarmuka Menu Ganti Password.....	54
Gambar 3.25	Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan.....	55
Gambar 3.26	Rancangan Antarmuka Menu Iklan baris.....	56
Gambar 3.27	Rancangan Antarmuka Menu Iklan Kolom.....	57
Gambar 3.28	Rancangan Antarmuka Menu Keuntungan.....	58
Gambar 4.1	Implementasi Menu Login.....	61
Gambar 4.2	Implementasi Menu Utama Divisi Marketing.....	62
Gambar 4.3	Implementasi Menu Ganti Password.....	62
Gambar 4.4	Implementasi Menu Agen.....	63
Gambar 4.5	Implementasi Menu Agen Bayar.....	64
Gambar 4.6	Implementasi Menu Pelanggan.....	64
Gambar 4.7	Implementasi Menu Pelanggan Bayar.....	65
Gambar 4.8	Implementasi Menu Distributor.....	66
Gambar 4.9	Implementasi Menu Jadwal.....	67
Gambar 4.10	Implementasi Menu Kompetitor.....	67
Gambar 4.11	Implementasi Menu Penjualan.....	68

Gambar 4.12 Implementasi Menu Wilayah.....	69
Gambar 4.13 Implementasi Menu Retur Kembali.....	70
Gambar 4.14 Implementasi Menu Tarif Koran.....	70
Gambar 4.15 Implementasi Menu Pesan Koran.....	71
Gambar 4.16 Implementasi Menu Cetak Laporan Agen.....	72
Gambar 4.17 Implementasi Menu Divisi Iklan.....	73
Gambar 4.18 Implementasi Menu Ganti Password.....	73
Gambar 4.19 Implementasi Menu Pelanggan.....	74
Gambar 4.20 Implementasi Menu Pasang Iklan Baris.....	75
Gambar 4.21 Implementasi Menu Pasang Iklan Kolom.....	76
Gambar 4.22 Implementasi Menu Keuntungan.....	76
Gambar 4.23 User, Password atau Pengguna Tidak Lengkap.....	77
Gambar 4.24 Kesalahan Inputan Username atau Password.....	77
Gambar 4.25 Proses Tambah Data Berhasil Dilakukan.....	78
Gambar 4.26 Proses Tambah Data Tidak Dilakukan.....	78
Gambar 4.27 Proses Ubah Data Berhasil Dilakukan.....	79
Gambar 4.28 Proses Hapus Data Berhasil Dilakukan.....	79
Gambar 4.29 Pesan PenangananPenghapusan data.....	80
Gambar 4.30 Proses Pencarian Data Data Berhasil Dilakukan.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Pengguna.....	29
Tabel 3.2	Tabel Agen.....	29
Tabel 3.3	Tabel Pelanggan.....	30
Tabel 3.4	Tabel Kompetitor.....	31
Tabel 3.5	Tabel Distributor.....	31
Tabel 3.6	Tabel Jadwal.....	32
Tabel 3.7	Tabel Wilayah.....	32
Tabel 3.8	Tabel Tarif.....	33
Tabel 3.9	Tabel Pesan Koran.....	33
Tabel 3.10	Tabel Penjualan.....	34
Tabel 3.11	Tabel Retur Kembali.....	34
Tabel 3.12	Tabel Agen Bayar.....	35
Tabel 3.13	Tabel Pelanggan Bayar.....	36
Tabel 3.14	Tabel Pengguna.....	36
Tabel 3.15	Tabel Pemesan.....	37
Tabel 3.16	Tabel Baris.....	37
Tabel 3.17	Tabel Kolom.....	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi informasi dapat dengan mudah memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Penggunaan teknologi menjadi hal yang mutlak bagi suatu perusahaan. Sistem Informasi Penjualan koran adalah suatu aplikasi desktop yang menangani informasi agen koran, pengolahan informasi langganan, informasi penjualan koran, informasi tarif koran, informasi retur kembali, informasi pembayaran, informasi pemesanan koran, informasi wilayah distribusi, informasi keuntungan perhari, informasi pemasangan iklan, informasi piutang dan informasi kompetitor atau saingan koran Lombok Pos.

Lombok pos adalah salah satu dari sekian banyak harian pagi yang terbit di wilayah Lombok dan daerah sekitarnya. Pada awal berdirinya pada tahun 1986 belum banyak surat kabar yang terbit di Lombok. Namun seiring meningkatnya kebutuhan akan informasi dan perkembangan zaman, banyak harian baru yang didirikan ataupun harian yang telah lama ada bertransformasi menjadi harian yang besar. Untuk menjawab tantangan pasar ini, pihak manajemen harian Lombok Pos menyadari perlu suatu strategi untuk dapat bersaing. Untuk mengetahui berkembang tidaknya suatu perusahaan dapat dilihat dari keuangan perusahaan itu sendiri. Iklan juga merupakan salah satu tolak ukur berapa banyak masyarakat yang membaca surat kabar tersebut. Dengan banyaknya permintaan pemasangan iklan sudah dapat dipastikan banyaknya masyarakat yang membaca surat kabar tersebut.

Aplikasi ini diharapkan mampu mengoptimalkan kinerja sistem pengelompokan penjualan koran Lombok Pos dan diharapkan dapat membantu dalam menyelesaikan masalah keuangan.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum pokok permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana memperoleh data dan memberikan informasi kepada pengguna terkait marketing, iklan dan penjualan koran di daerah Lombok dan sekitarnya..

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibutuhkan untuk menyederhanakan persoalan yang dihadapi, tetapi juga untuk menyederhanakan persoalan tersebut agar tidak menyimpang dari yang diinginkan. Batasan-batasan penelitian:

1. Hanya akan membahas divisi marketing dan iklan, sedangkan divisi yang lain tidak dibahas disini.
2. Hasil penjualan dari divisi marketing tidak diakumulasikan.

1.4 Tujuan Penelitian

Membangun Sistem Informasi Penjualan Koran dengan studi kasus Lombok Pos dari divisi Marketing divisi Iklan.

1.5 Manfaat Penelitian

Tugas Akhir ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Memberi kemudahan bagi staf yang bersangkutan dalam memasukkan data, edit maupun menghapus data.
2. Mempermudah pencarian data pelanggan, agen, kompetitor, distributor, pembayaran agen, pembayaran pelanggan, retur kembali dan penjualan, bila diperlukan adanya perubahan data.
3. Memberi nilai tambah akan manfaat komputasi untuk diaplikasikan di kehidupan masyarakat khususnya komputasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara pertama yang digunakan pada penelitian ini. Metode pengumpulan data terdiri dari :

a. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan narasumber yang bersangkutan. Dalam hal ini, tanya jawab dilakukan dengan Kepala Marketing Lombok Pos dan staff divisi iklan .

b. Metode Studi Pustaka

Merupakan tahap awal untuk pemahaman konsep sistem informasi, konsep sistem informasi yang telah disesuaikan dengan tempat penelitian tugas akhir dan konsep pemrograman aplikasi sistem informasi itu sendiri. Metode ini dilakukan dengan mempelajari buku-buku referensi yang ada sebagai literatur kemudian menggabungkan tiga konsep sistem menjadi sebuah aplikasi yang terintegrasi sehingga dapat digunakan dengan baik.

c. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan melakukan survei secara langsung terhadap objek yang diamati kemudian dilakukan analisis data tersebut. Dengan objek observasi divisi marketing dan divisi iklan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem disusun berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi :

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada untuk lebih mendapatkan gambaran yang luas mengenai aplikasi yang akan dibuat. Perancangan sistem merupakan langkah pengembangan

sebelum membuat perangkat lunak guna mengetahui objek yang menjadi masukan (*input*) dan keluaran (*output*) yang dibutuhkan agar sesuai dengan apa yang diinginkan

b. Perancangan Sistem

Memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain secara terinci. Desain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Desain terinci dimaksudkan untuk pemrogram komputer dan ahli teknik lainnya yang mengimplementasi sistem.

c. Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis dan perancangan, kemudian perancangan tersebut diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman.

d. Pengujian Sistem dan Analisis Kerja

Merupakan pengujian dan analisis kerja sistem yang dilakukan setelah implementasi perangkat lunak diterapkan. Pengujian dan analisis kinerja terhadap perangkat lunak yang dihasilkan merupakan sarana untuk mengetahui sejauh mana sistem informasi yang dibangun tersebut dapat bekerja secara optimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pendahuluan yang berfungsi sebagai pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas. Di dalamnya menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai studi pustaka terhadap teori-teori yang mendasari penelitian dan penulisan tugas akhir ini seperti konsep dasar informasi, komponen sistem informasi, pemrograman berorientasi objek, teknologi .NET dan teori lain yang terkait dengan pembuatan Sistem Informasi Penjualan Koran.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi uraian tentang langkah-langkah penyelesaian masalah yang ada selama pembuatan Sistem Informasi Penjualan (Koran Studi Kasus : Lombok Pos). Langkah penyelesaian masalah meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yang berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan keluaran, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras, dan kebutuhan antarmuka. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas tentang metode perancangan yang digunakan, hasil perancangan yang berupa diagram arus data, dan perancangan basis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat uraian tentang implementasi perangkat lunak yaitu batasan implementasi aplikasi yang dibuat dan hasil implementasi yang dibangun serta pengujian sistem.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini terdiri dari simpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja sistem yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya juga saran-saran untuk perbaikan sistem di masa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses data, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk suatu tujuan. Selain itu sistem informasi dapat juga didefinisikan sebagai berikut :

- a. Menurut Bodnar dan Hopwood (1993) dalam *buku Accounting Information Sistem* edisi kelima, mendefinisikan sistem informasi sebagai kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.
- b. Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990) dalam *buku Accounting Sistem*, sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.
- c. Sedangkan definisi sistem informasi menurut Joseph Wilkinson dalam *buku Accounting and Information Sistem* adalah kerangka kerja yang mengoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran perusahaan.

Menurut Jerry Fith Gerald (Jogiyanto, 2000), sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Dalam bidang sistem informasi, sistem diartikan sebagai sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu, komponen atau elemen (*component*), batas sistem (*bound-ary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), pengolah (*proses*), keluaran (*output*), sasaran (*objective*) atau tujuan goal.

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (McFadden dkk, 1999). Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Davis, 1999).

2.1.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, hardware, software, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi, namun tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Misalnya sistem informasi pribadi yang tidak mencakup jaringan telekomunikasi. Komponen-komponen sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peran yang penting bagi sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi.

Pengguna ahli adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, misalnya pemasok, teknisi, mahasiswa, dosen dan orang-orang yang berkepentingan dengan informasi dari sistem tersebut. Sedangkan pakar sistem informasi adalah orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi, misalnya sistem analis, developer, operator sistem dan staf administrasi lainnya.

b. Sumber Daya *Hardware*

Sumber daya *hardware* adalah semua peralatan yang digunakan dalam proses informasi.

c. Sumber Daya *Software*

Sumber daya *software* adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi.

d. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan sekedar bahan baku untuk masukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi

e. Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, pemroses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software komunikasi.

Kelima komponen tersebut digunakan oleh sistem informasi untuk menjalankan aktivitas input, pemrosesan, output, penyimpanan, dan pengendalian yang mengubah sumber daya data menjadi produk informasi. Aktivitas *input* biasanya berbentuk entri data seperti pencatatan dan pengeditan. Aktivitas *pemrosesan*, sistem informasi melakukan pengolahan data dengan operasi-operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan lain sebagainya. Aktivitas *output* dapat berupa pesan, laporan, gambar, berkas, audio, ataupun video, informasi tersebut kemudian dikirim melalui media seperti jaringan telekomunikasi. Aktivitas penyimpanan adalah aktivitas sistem informasi dengan menyimpan data informasi secara teratur untuk digunakan kemudian. Penyimpanan ini juga dapat dimaksudkan untuk mengamankan data dan informasi. Kemudian dalam melakukan pemrosesan, perlu adanya pengawasan apakah sistem informasi telah memenuhi standar yang telah ditetapkan. Pada aktivitas ini diperlukan pengendalian umpan balik, baik umpan balik negatif maupun positif.

2.1.2 Manfaat Sistem Informasi

Organisasi/ perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan.

2.2 Karakteristik Manajemen Informasi

Manajemen informasi adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan pemerolehan informasi, penggunaan informasi seefektif mungkin, dan juga pembuangan terhadap informasi (yang tidak berguna lagi) pada waktu yang tepat (McLoeod, 1998). Sedangkan pengertian manajemen informasi menurut Edert dan Griffin (Kadir,2003) adalah operasi internal yang mengatur sumber daya informasi dalam perusahaan untuk mendukung kinerja dan hasil bisnis.

Menurut Edert dan Griffin (Kadir,2003) manajemen dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu manajemen tingkat bawah,tingkat menengah, dan tingkat atas. Manajemen tingkat bawah bertanggung jawab terhadap pengawasan dan pengendaliankegiatan operasional harian. Manajemen tingkat menengah bertanggung jawab dalam perencanaan dan koordinasi kegiatan jangka pendek yang diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi. Sedangkan manajemen tingkat atas perencanaan jangka panjang dan menetapkan tujuan organisasi.

2.3 Aplikasi Desktop

Beberapa komponen yang terlibat dalam sebuah aplikasi, yaitu *user interface*, *business sevices*, dan *data provider*. *User inrtface* merupakan suatu tampilan yang digunakan oleh user dalam berineraksi dengan sistem. *Business services* merupakan suatu proses login yang telah digunakan sesuai dengan kebutuhan sistem. *Data provider* digunakan sebagai tempat dimana data akan diambil maupun disimpan. Dalam operasi desktop, ketiga hal di atas terdapat dalam satu komputer.

2.4 Pemrograman Berorientasi Objek

Model Data Berorientasi Objek (*Object oriented Programming*) merupakan paradigm pemrograman yang berorientasi objek. Semua data dan fungsi dalam data ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Model Data berorientasi objek dikatakan dapat memberikan fleksibilitas yang lebih, kemudahan mengubah program, dan digunakan luas dalam teknik perangkat lunak skala besar. Lebih jauh lagi, pendukung pemrograman berorientasi objek mengklaim bahwa pemrograman ini lebih mudah dipelajari bagi pemula dan pendekatan pemrograman berorientasi objek mudah dikembangkan dan dirawat. Pemrograman berorientasi objek memperlakukan data sebagai sebuah unsure yang penting dan tidak dibiarkan mengalir secara bebas sehingga dalam hal ini data terbungkus oleh fungsi-fungsi yang mengoperasikanya dan melindunginya dari modifikasi fungsi luar.

Orientasi objek memungkinkan dekomposisi masalah ke sejumlah entitas yang disebut objek. Kemudian membangun data serta fungsinya di sekitar objek. Pemrograman berorientasi objek terdiri atas objek-objek yang berinteraksi satu sama lain untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, memiliki konsep dasar yang mereperentasikan kehidupan nyata, di mana user program perangkat lunak terisolasi dari logik yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan.

Konsep-konsep yang terdapat dalam pemrograman berorientasi objek antara lain :

a. Class

Adalah kumpulan atas definisi data dan fungsi-fungsi dalam suatu unit untuk suatu tujuan tertentu. Sebuah kelas adalah dasar dari modularitas dan struktur dalam program berorientasi objek. Sebuah class secara tipikal sebaiknya dapat dikenali oleh seorang non-programer sekalipun terkait dengan domain permasalahan yang ada, dan kode yang terdapat dalam sebuah class sebaiknya (relatif) bersifat mandiri dan independen (sebagaimana kode tersebut digunakan jika tidak menggunakan *Object Oriented Programming*). Dengan modularitas, struktur dari sebuah program akan terkait dengan aspek-aspek dalam masalah yang akan diselesaikan melalui program tersebut. Cara ini akan menyederhanakan pemetaan dari masalah ke sebuah program maupun

sebaliknya.

b. Objek

Dapat diartikan dengan membungkus data dan fungsi bersama menjadi suatu unit dalam sebuah komputer. Objek merupakan dasar dari modularitas dan struktur dari sebuah program komputer berorientasi objek

c. Abstraksi

Abstraksi pada dasarnya adalah menemukan hal-hal yang esensial pada suatu objek dan mengabaikan hal-hal yang sifatnya insidental. Maksud dari pernyataan ini diantaranya adalah menangkap sesuatu yang berarti untuk dituangkan dalam sistem/perangkat lunak alih-alih menangkap seluruh fakta yang ada. Tujuan abstraksi adalah untuk melakukan isolasi aspek-aspek penting demi suatu maksud dan menindas aspek-aspek yang tidak penting. Abstraksi harus selalu mempunyai maksud, karena maksud yang menentukan apa yang penting dan apa yang tidak penting. Model yang bagus adalah model yang dapat menangkap aspek-aspek paling penting dari masalah dan menghilangkan aspek-aspek lain yang tidak penting.

d. Enkapsulasi

Enkapsulasi berarti meninggalkan aspek eksternal dan objek yang dapat dimasuki oleh objek lain dan memfokuskan diri pada implementasi internal suatu objek. Rincian implementasi internal dari suatu objek tersembunyi dari objek-objek lain dan terpisah dari implementasi eksternal, yaitu antarmuka (*interface*) satu objek dengan objek lainnya.

e. Polimorfisme

Polimorfisme yaitu konsep yang menyatakan bahwa suatu fungsi yang sama dapat diterapkan dan dapat dimiliki oleh kelas-kelas yang berlainan. Polimorfisme memungkinkan kita untuk mengenali dan mengeksploitasi kesamaan-kesamaan di antara kelas-kelas yang berbeda.

f. Inheritance

Pewarisan pada dasarnya adalah mengizinkan objek-objek pada suatu kelas untuk mengakses peubah-peubah serta fungsi-fungsi yang termuat dalam kelas yang lebih dahulu terdefinisi tanpa harus melakukan definisi kembali. Ini

memungkinkan kita menciptakan kelas baru yang merupakan perluasan atau spesialisasi dari kelas lain yang telah ada.

2.5 Penentuan Objek Dalam Suatu Program

Ketika hendak membuat sebuah program akan dihadapkan dengan persoalan bagaimana cara mendesain objek yang baik sehingga program yang dibuat nantinya dapat berjalan dengan optimal. Untuk menjawab pertanyaan ini tidaklah mudah, karena belum ada aturan yang baku dalam mendesain objek yang akan dibuat, akan tetapi ada hal yang dapat dijadikan dalam mendesain program yang baik yaitu :

1. *Correctness dan Sufficiency*

Dalam mendesain program sebaliknya diperhatikan bahwa objek-objek yang akan didesain dapat menjamin kebenaran informasi dan juga kecukupan informasi yang dibutuhkan.

2. *Robustness*

Objek-objek yang didesain sebaiknya dapat membuat suatu program menjadi tangguh, dalam hal ini diharapkan program yang dibuat memiliki error yang sedikit dan dapat bertahan dalam situasi yang sulit sekalipun.

3. *Flexibility*

Objek-objek yang didesain sebaiknya mudah untuk diexpand atau dikembangkan (bersifat flexibel). Hal ini dibutuhkan karena dalam pembuatan program sering kali harus mengubah desain yang telah dibuat sebelumnya karena adanya perubahan desain yang diinginkan oleh user atau pengguna.

4. *Reusability*

Kode-kode program yang telah dibuat, dapat digunakan kembali. Hal ini haruslah terpenuhi dalam mendesain program yang baik. Karena ketika menggunakan point ini maka akan lebih mudah untuk manage program yang akan dibuat, apalagi disaat harus mengganti suatu informasi dalam program.

5. *Efficiency*

Desain yang dibuat sebaiknya efisien karena akan berkaitan dengan pengguna resource hardware yang digunakan. Baik itu dalam faktor kecepatan maupun dalam faktor penyimpanan data atau program.

2.6 **Koran**

Koran atau surat kabar merupakan media masa yang paling tua dibandingkan dengan jenis media massa lainnya. Koran (dari bahasa Belanda : *Krant*, dari bahasa Prancis *courant*) adalah salah satu penerbitan yang riangan. Biasanya dicetak pada kertas berbiaya rendah yang disebut kertas koran, yang berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik. Topiknya bias berupa even politik, criminal, olahraga, tajuk rencana, dan cuaca. Surat kabar juga berisi komik TTS dan hiburan lainnya,

Ada juga surat kabar yang dikembangkan untuk bidang-bidang tertentu, misalnya berita untuk industry tertentu, penggemar olahraga tertentu, penggemar seni atau partisipan kegiatan tertentu. Pemilik surat kabar, atau sang penanggung jawab adlaah sang penerbit, orang yang bertanggung jawab terhadap isi surat kabar disebut editor.

Ada juga surat kabar yang dikembangkan untuk bidang-bidang tertentu, misalnya berita untuk industri tertentu, penggemar olahraga tertentu, penggemar seni atau partisipan kegiatan tertentu.

2.7 **Marketing**

Marketing mempunyai penegrtian yang sangat beragam. Masing-maing pakar mempunyai pandangan dan definisi tersendiri mengenai pengertian marketing. Menurut Philip Kotler marketing adalah proses social dan manajerial yang dilakukan ontuk perseorangan atau sebuah kelompok untuk mendapatkan keinginannya dengan menciptakan sebuah produk dan menukarnya dengan nilai tertentu dengan pihak lain. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa segala tindakan yang berhubungan dengan pendapatan harga, kebijakan distribusi, kegiatan promosi dan kegiatan penjualan produk pada konsumen yang merupakan

elemen dalam pasar. Philip Kotler (1993:3), konsep pemasaran menyatakan bahwa kunci mencapai tujuan organisasi adalah penentuan kebutuhan dan keinginan pasar sasaran dan pemberian keputusan yang diinginkan dengan lebih efektif dari pada pesaing.

Pemasaran mencakup pola dasar berorientasi pada pelanggan. Pasar yang terkoordinir ditujukan untuk memperoleh profit dalam memuaskan konsumen. Konsep pemasaran merupakan langkah sangat maju dalam kegiatan pemasaran untuk memberikan perhatian serta kepuasan konsumen. Hal ini merupakan falsafah bisnis bagi kelangsungan hidup perusahaan dalam memenuhi syarat pemenuhan kebutuhan konsumen.

Menurut Basu Swastha (2000:17), konsep pemasaran adalah falsafah bisnis yang menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan konsumen merupakan syarat ekonomi dan sosial bagi kelangsungan hidup perusahaan. Dalam kegiatan pemasaran terdapat dua pihak yang saling membutuhkan dan saling melayani antara satu sama lain dengan tujuan untuk mendapatkan kepuasan. Kedua macam tersebut dipertemukan dengan cara mengadakan pertukaran.

Pemasaran adalah proses sosial dimana individu dan kelompok mendapat apa yang mereka butuhkan dan inginkan menciptakan dan mempertukarkan produk dan nilai dengan individu atau kelompok lainnya. Konsep pemasaran mengandung arti semua kegiatan manusia yang berlangsung dalam hubungan dengan pasar.

Pemasaran berarti bekerja untuk mewujudkan pertukaran potensial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia. Definisi pemasaran adalah semua kegiatan manusia yang diarahkan untuk memuaskan kebutuhan dan keinginannya melalui proses pertukaran, proses pertukaran melibatkan kerja penjual yang harus mencari pembeli, menemukan dan memenuhi kebutuhan mereka, merancang produk yang tepat dan menentukan harga yang tepat. Pemasaran adalah seorang karyawan yang terlibat dalam kegiatan pemasaran yaitu mencari informasi, menganalisis, merencanakan melaksanakan dan mengevaluasi secara terus menerus kegiatan tersebut. Berikut ini penulis mengutip definisi marketing oleh Alex S. Nitisetimo (1990 : 77) mengemukakan bahwa marketing

adalah semua kegiatan efektivitas untuk memperlancar arus barang dan jasa dari produsen ke konsumen secara paling efisien dengan maksud untuk menciptakan permintaan produsen.

Dengan memperhatikan definisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa kegiatan marketing itu adalah semua kegiatan yang turut memperlancar pemindahan barang sampai ke konsumen. Sedangkan menurut Hermawan Kartajaya marketing adalah *differentiation* yang bias mendukung *positioning* sebagai strategi dari *brand* kita.

2.8 Iklan

Iklan berasal dari bahasa Yunani, yang memiliki pengertian “ mengiring orang pada gagasan. Secara komprehensif iklan adalah sebuah bentuk aktivitas untuk memperkenalkan atau mempromosikan ide, barang atau jasa secara non personal tentang suatu produk, merek, perusahaan, atau toko. Iklan adalah promosi barang, jasa, perusahaan dan ide yang dibayar oleh sebuah sponsor. Iklan merupakan suatu investasi ekonomi, dan bagi kebanyakan perusahaan dan organisasi non profit, iklan merupakan sebuah investasi yang dianggap sangat menguntungkan.

Iklan memiliki berbagai macam jenis, berdasarkan sifatnya iklan dibedakan atas iklan niaga dan non niaga. Iklan niaga dibuat untuk mempengaruhi khayalan/masyarakat supaya tertarik untuk memiliki, membeli dan menggunakan produk yang diiklanakan. Iklan nonniaga/layanan masyarakat dibuat untuk menarik perhatian masyarakat sehingga masyarakat mempunyai rasa simpati atau member dukungan terhadap hal yang diiklanakan.

Berdasarkan tujuan, iklan dibedakan atas iklan penawaran/permintaan dan iklan pengumuman. Sedangkan berdasarkan ruang (space), iklan dibedakan iklan baris dan displai. Iklan baris adalah iklan yang menggunakan bahasa singkat dan padat. Iklan baris biasanya disusun berdasarkan golongan yang sama. Misalnya: iklan penjualan rumah masuk dalam kolom properti atau rumah dijual. Iklan lowongan pekerjaan dan mencari pekerjaan masuk golongan karier, misalnya: pada setiap surat kabar penggolongan iklan diberi nama yang berbeda-beda. Iklan

baris memiliki beberapa komponen, yaitu: komponen aktivitas, produk yang diiklankan, spesifikasi produk, dan identitas pengiklan.

Iklan sangat penting karena memiliki fungsi komunikasi yang kritis, yaitu: (Shimp,2000)

- Menginformasikan

Iklan membuat konsumen sadar akan adanya produk baru, memberikan informasi mengenai merk tertentu, dan menginformasikan karakteristik serta keunggulan suatu produk.

Pada tahap awal dari kategori produk, iklan sangat diperlukan untuk membangun permintaan primer (kotler). Iklan merupakan bentuk komunikasi yang efisien karena mampu meraih khalayak luas dengan biaya yang relatif rendah.

- Membujuk

Tujuan ini sangat penting pada tahap persaingan, dimana perusahaan ingin membangun permintaan selektif untuk produk tertentu (Kotler, 2000:578). Beberapa iklan menggunakan comparative advertising yang memberikan perbandingan atribut dari dua atau lebih merk/produk secara eksplisit.

Iklan yang efektif akan membujuk konsumen untuk mencoba menggunakan/mengonsumsi suatu produk. Kadang-kadang iklan dapat mempengaruhi permintaan primer yang membentuk permintaan untuk seluruh kategori produk. Seringkali iklan ditujukan untuk membangun permintaan sekunder yaitu permintaan untuk merk perusahaan tertentu.

- Mengingat

Iklan dapat membuat konsumen tetap ingat pada merk/produk perusahaan. Ketika timbul kebutuhan yang berkaitan dengan produk tertentu, konsumen akan mengingat iklan tentang produk tertentu. Maka konsumen tersebut akan menjadi kandidat pembeli. Iklan dengan tujuan mengingat ini sangat penting untuk produk matang (kotler, 2000:579)

- Memberikan Nilai Tambah

Iklan memberikan nilai tambah terhadap produk dan merk tertentu dengan cara mempengaruhi persepsi konsumen. Iklan yang efektif akan memberikan nilai tambah produk sehingga produk dipersepsikan lebih mewah, lebih bergaya, lebih

bergengsi, bahkan melebihi apa yang ditawarkan oleh produk lain, dan secara keseluruhan memberikan kualitas yang lebih baik dari produk lainnya.

- Mendukung Usaha Promosi Lainnya

Dapat digunakan sebagai alat pendukung usaha promosi lainnya seperti sebagai alat untuk menyalurkan sales promotion, pendukung sales representative, meningkatkan hasil dari komunikasi pemasaran lainnya.

Disamping itu, menurut Tellis (1998) periklanan memberikan dampak terhadap produksi massal dibutuhkan kemampuan suatu perusahaan untuk melayani pasar yang luas. Perusahaan harus memberi merk produknya dengan nama yang unik sehingga konsumen melakukan permintaan terhadap suatu barang tertentu. Jadi, produksi massal dan pemasaran dapat menguntungkan bila telah memiliki merk. Kedua, produksi massal membutuhkan kemasan yang baik. Sehingga perusahaan dapat memberi merk pada kemasan dengan desain dan nama yang unik. Oleh karena itu iklan merupakan alat komunikasi perusahaan terhadap konsumen untuk menyampaikan kualitas produk yang unik yang dapat dilihat dari kemasan unik dan merk produk yang dihasilkan.

2.9 DataBase

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pemakai. Pembuatan program diawali dengan mengimplementasikan hasil rancangan sistem kedalam tabel-tabel yang diinterasikan menjadi sebuah database. Relational Database Management Sistem (RDBMS) adalah sebuah sistem manajemen database yang mempunyai kemampuan untuk mengakses data. Data-data tersimpan dalam bentuk file tabel yang saling terelasikan satu dengan lainnya. Sebuah RDBMS mempunyai kemampuan untuk mengkombinasikan ulang item-item data dari file yang berbeda. Selain itu RDBMS juga menyediakan piranti yang bermanfaat untuk pengaksesan dan pengelolaan data.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metode Analisis

Metode analisis berfungsi untuk menganalisis kebutuhan suatu perangkat lunak dalam membangun suatu sistem. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis terstruktur (*Structured Analysis*, dimana semua kebutuhan sistem (masukan, proses, dan keluaran) didefinisikan terlebih dahulu dan dinyatakan dalam bentuk diagram arus data. Metode ini memiliki konsep bagaimana data mengalir melewati proses-proses untuk menghasilkan informasi sehingga dihasilkan sistem yang detail dan terperinci. Dari metode analisis terstruktur yang ada, segala macam input, proses dan output dinyatakan dalam bentuk *Data Flow Diagram*.

3.2 Hasil Analisis

Dari hasil analisis di dapatkan suatu sistem perangkat lunak yang dibuat, yaitu Sistem Informasi Penjualan Koran berbasis desktop. Bagi divisi marketing sistem informasi penjualan koran memberikan berbagai informasi mengenai data agen, data pelanggan, data kompetitor, data distributor, data wilayah, data jawa distribusi, tarif koran, transaksi agen, transaksi pelanggan, transaksi penjualan, transaksi retur kembali, transaksi pesan koran. Divisi iklan, sistem ini membantu staf dalam mengolah data pemesan dan pasang iklan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Masukan Sistem

Input atau masukan dari Sistem Informasi Penjualan Koran dengan studi kasus Lombok Pos, terdiri dari dua karakteristik masukan yaitu :

a) **Input Marketing**

1. Data pengguna dibutuhkan oleh sistem untuk melakukan pengecekan apakah staf yang login memiliki username dan password yang benar atau

tidak. Komponen data pengguna berupa berupa username password dan pengguna.

2. Data Agen adalah kumpulan data yang berisi tentang data diri agen. Komponen data agen antara lain berupa id_agen, nama_agen, alamat, telepon, id_wilayah, nama_wilayah dan tanggal mulai.
3. Data pelanggan koran adalah kumpulan data yang berisi tentang data diri pelanggan. Komponen data pelanggan antara lain id_pelanggan, nama_pelanggan, alamat, tgl_lahir, telepon, email, pekerjaan, id_agen, nama_agen, tgl_mulai_langgan dan tgl_akhir_langgan.
4. Data wilayah adalah kumpulan data yang berisi tentang wilayah pendistribusian koran. Komponen data wilayah antara lain id_wilayah, nama_wilayah, dan jumlah_titik_distribusi.
5. Data kompetitor adalah kumpulan data yang berisi tentang kompetitor atau pesaing. Komponen data kompetitor antara lain id_kompetitor, nama_kompetitor, wilayah_distribusi, jmlh_titik, jumlah_langgan dan jumlah_eceran.
6. Data distributor adalah kumpulan data yang berisi tentang data diri distributor. Komponen data distributor antara lain id_distributor, nama_distributor, alamat, telepon, id_wilayah, nama_wilayah dan nama_penjual.
7. Data tarif koran adalah kumpulan data yang berisi tentang data tarif koran. Komponen tarif koran antara lain no_trf, nama_tarif, tahun_tarif dan harga_tarif.
8. Jadwal distribusi adalah komponen data yang berisi tentang data jadwal distribusi. Komponen jadwal distribusi anatara lain id_jadwal, tanggal, kegiatan, waktu_rencana dan waktu_pelaksanaan, ketreangan.
9. Pesan koran adalah komponen data yang berisi tentang jumlah pesan koran yang diterima oleh agen. Komponen pemesanan koran antara lain id_agen, nama_agen, tanggal_pemesanan, jumlah_pesanan dan batas_pesanan.

10. Penjualan koran adalah komponen data yang berisi tentang penjualan koran. Komponen penjualan koran antara lain id_penjual, id_distributor, nama_distributor, id_wilayah, nama_wilayah, tarif, harga_satuan, jatah_koran_yg_diterima, jmlh_koran_yg_terjual, nilai_penjualan dan tanggal penjualan.
11. Retur kembali adalah komponen data yang berisi tentang sisa penjualan koran. Komponen retur kembali antara lain id_retur, id_distributor, nama_distributor, id_wilayah, nama_wilayah, id_penjualan, jatah_koran, tanggal_kembali dan sisa_koran.
12. Pembayaran agen adalah komponen data yang berisikan data pembayaran yang dilakukan oleh agen. Komponen pembayaran agen antara lain id_bayar, id_agen, nama_agen, tariff_koran, id_pesanan, jumlah_pesanan, bonus, jumlah_yang_dibayar, tanggal_pembayaran dan ket_pembayaran.
13. Pembayaran pelanggan adalah komponen data yang berisikan data pembayaran yang dilakukan pelanggan. Komponen pembayaran pelanggan antara lain id_bayar, id_pelanggan, nama_pelanggan, tarif_koran, jumlah_yang_dibayar, tanggal_bayar dan ket_bayar.

b. Input Iklan

Kebutuhan masukan yang diperlukan dalam implementasi Sistem Informasi Penjualan koran pada divisi periklanan antara lain :

1. Table pengguna adalah komponen data yang berisi data pengguna sistem. Komponen table pengguna terdiri dari berupa username password dan pengguna.
2. Pemesan iklan adalah komponen data yang berisi data diri pemesan iklan. Komponen pelanggan antara lain id_pemesan, nama, alamat, dan telepon.
3. Jenis baris adalah komponen data yang terdiri jenis – jenis iklan. Komponen jenis baris antara lain id, id_pemesan, nama, tgl_pesan, tgl_terbit, tgl_akhir, baris, harga, total, karakter, terbit, ket.

4. Jenis kolom adalah komponen data yang terdiri dari kategori iklan. Komponen jenis kolom antara lain id, id_pemesan, nama, tgl_pesan, tgl_terbit, tgl_akhir, jmlh_kolom, tinggi, ukuran, harga, total, ket.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Proses

Analisis kebutuhan proses adalah analisis terhadap data-data yang akan menjadi proses dan data-data yang dikenai proses dalam sistem. Pada analisis kebutuhan proses terdapat dua proses yaitu analisis kebutuhan proses pada divisi marketing dan divisi iklan.

a. Kebutuhan Proses Divisi Marketing

Kebutuhan proses yang akan terjadi pada divisi marketing antara lain :

1. Proses untuk login pengguna
2. Proses untuk mengolah data agen meliputi menambah, mengedit dan menghapus data agen.
3. Proses untuk mengolah data pelanggan meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pelanggan.
4. Proses untuk mengolah data kompetitor meliputi menambah, mengedit dan menghapus data kompetitor.
5. Proses untuk mengolah data distributor meliputi menambah, mengedit dan menghapus data distributor.
6. Proses untuk mengolah data agen meliputi menambah, mengedit dan menghapus data wilayah.
7. Proses untuk mengolah data jadwal distribusi meliputi menambah, mengedit dan menghapus data jadwal distribusi.
8. Proses untuk mengolah data tarif koran meliputi menambah, mengedit dan menghapus data tarif Koran.
9. Proses untuk mengolah data agen meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pesan Koran
10. Proses untuk mengolah data penjualan meliputi menambah, mengedit dan menghapus data penjualan.

11. Proses untuk mengolah data retur kembali meliputi menambah, mengedit dan menghapus data retur kembali.
12. Proses untuk mengolah data pembayaran agen meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pembayaran agen.
13. Proses untuk mengolah data agen meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pelanggan

b. Kebutuhan Proses Divisi Iklan

Kebutuhan proses yang akan terjadi pada divisi periklanan antara lain :

1. Proses untuk login pengguna
2. Proses untuk mengolah data pemesan meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pemesan.
3. Proses untuk mengolah data pasang iklan baris meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pasang iklan baris.
4. Proses untuk mengolah data pasang iklan kolom meliputi menambah, mengedit dan menghapus data pasang iklan kolom.

3.2.3 Analisis Keluaran Sistem

a. Keluaran Sistem pada Divisi Marketing

Keluaran (*output*) yang dihasilkan oleh sistem informasi penjualan koran untuk divisi marketing adalah : :

1. Informasi agen
2. Informasi pelanggan
3. Informasi kompetitor
4. Informasi distributor
5. Informasi wilayah
6. Informasi jadwal
7. Informasi tarif Koran
8. Informasi pesanan koran
9. Informasi agen banyar
10. Informasi pelanggan bayar

11. Informasi penjualan Koran
12. Informasi retur kembali

b. Keluaran Sistem pada Divisi Iklan

Keluaran (output) yang dihasilkan oleh sistem informasi penjualan koran untuk divisi iklan adalah :

1. Informasi pelanggan
2. Informasi pelanggan iklan baris
3. Informasi pasang iklan kolom
4. Informasi keuntungan

3.2.4 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak dilakukansetelah tahap analisis kebutuhan perangkat lunak selesai dan didefinisikan dengan jelas. Metode perancangan sistem informasi penjualan berbasis web ini menggunakan metode perancangan terstruktur (*structural design method*) dengan menggunakan arus data yaitu DFD (*data flow diagram*) yang menggambarkan arus data dalam sistem terstruktur. DFD mempresentasikan aliran data yang terjadi pada perangkat lunak dan tidak merepresantasikan kendali jalan perangkat lunak. DFD merupakan dokumentasi sistem yang baik, karena mampu diturunkan hingga pada bentuk diagram yang paling detail dan memiliki data dari sistem yang terstruktur dengan jelas.

3.2.5 Hasil Perancangan Perangkat Lunak

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka dapat diketahui apa saja yang menjadi masukan sistem, keluran sistem, metode yang dilakukan sistem, serta sistem yang dibuat, sehingga sistem yang dibuat nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan.

Perancangan sistem ini dibagi menjadi beberapa subsistem, yaitu :

- a. Perancangan *Data Flow Diagram*
- b. Perancangan Tabel Basisdata
- c. Perancangan Antarmuka (*Interface*)

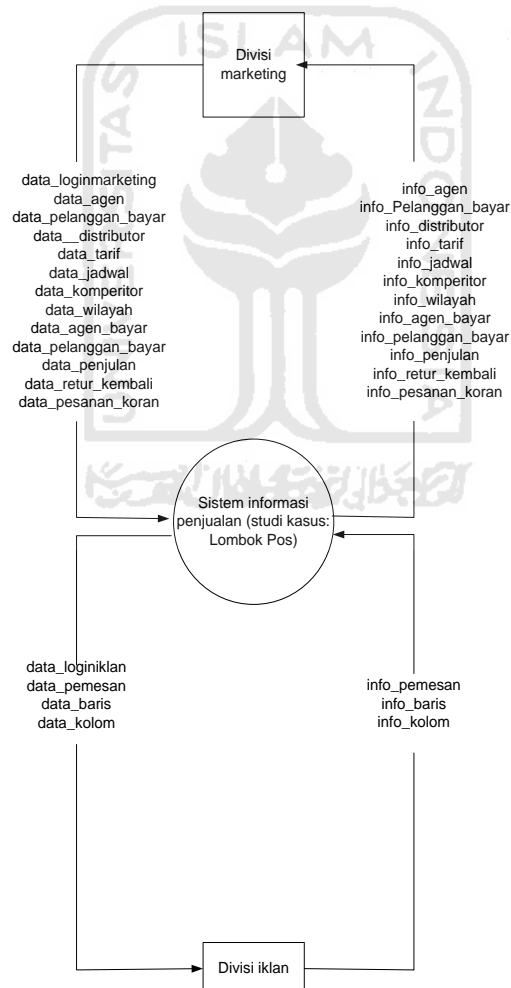
3.2.6 Hasil Perancangan

Hasil pada tahapan perancangan berkaitan erat dengan tahapan analisis. Karena pada tahapan analisis telah ditentukan metode, fungsi-fungsi yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan, serta antar muka yang diharapkan.

3.2.6.1 Perancangan *Data Flow Diagram*

1. Context Diagram

DFD Level 1 atau diagram konteks menjelaskan bahwa sistem mempunyai 2 entitas, yaitu makerting dan iklan. Sistem membutuhkan *input* dari masing-masing entitas untuk kemudian diproses menjadi output sesuai dengan kebutuhan masing-masing *entitas*.



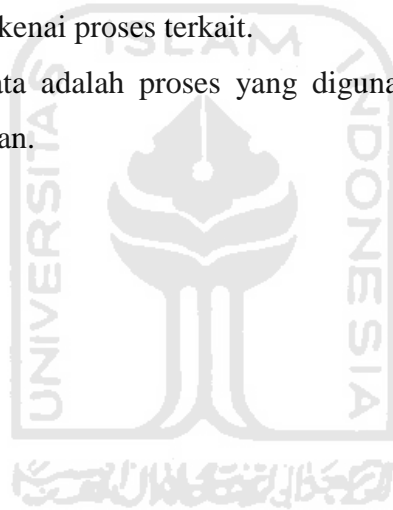
Gambar 3.1 Diagram Konteks SIMKOR berbasis desktop

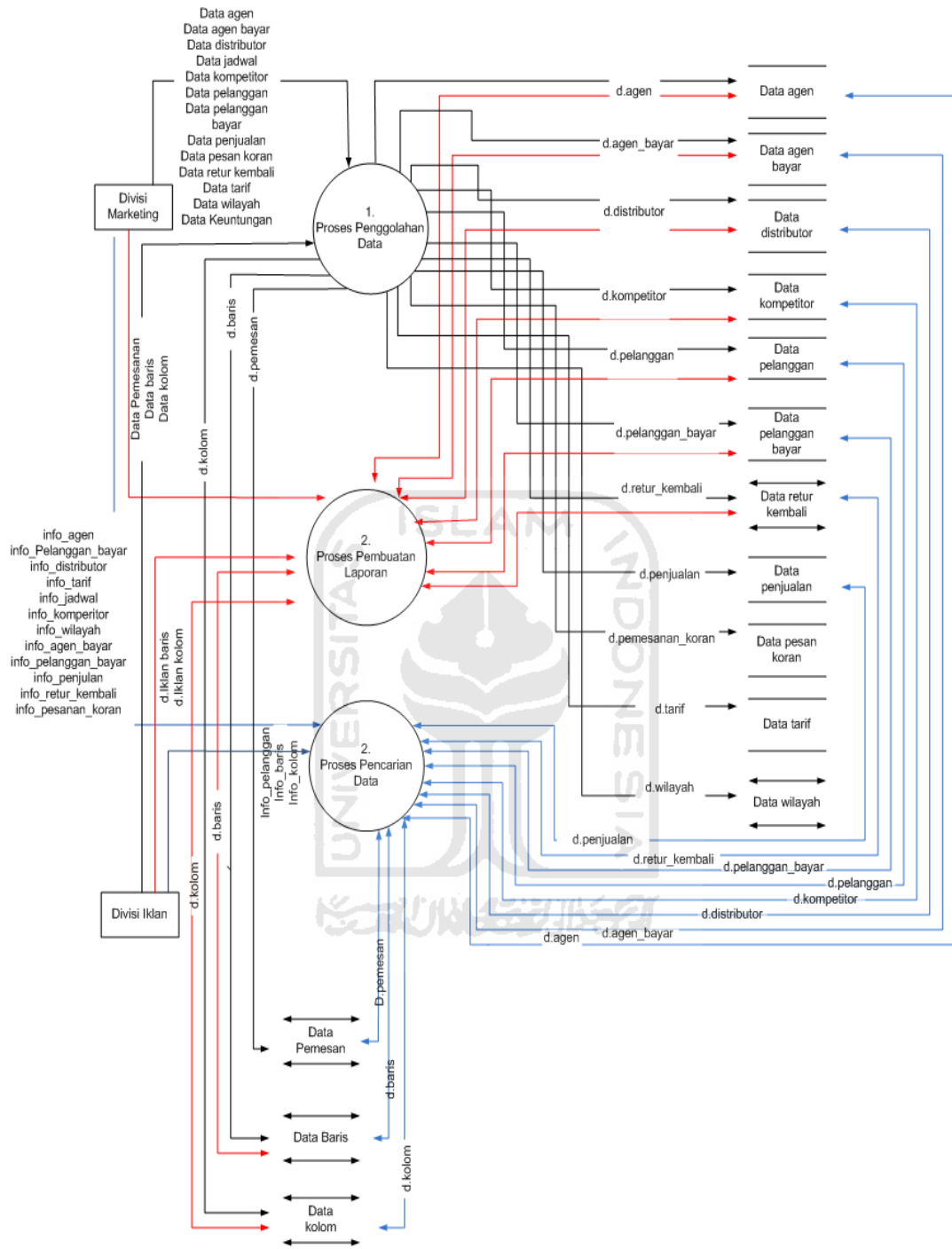
2. DFD Level 1

Data flow diagram level 1 merupakan pengembangan dari diagram level

0. Data flow diagram level 1 menggambarkan proses-proses yang akan terjadi dalam Sistem Informasi Penjualan Koran ini sebagai berikut :

1. Proses Login adalah proses yang dilakukan oleh user untuk masuk dalam sistem.
2. Proses pengolahan data digunakan untuk memasukkan, mengubah, dan menghapus data-data yang telah tersimpan dalam basis data.
3. Proses pembuatan laporan adalah proses yang digunakan untuk membuat data yang diperlukan. Dari proses ini user dapat melihat data yang dihasilkan setelah dikenai proses terkait.
4. Proses pencarian data adalah proses yang digunakan untuk mencari data yang akan ditampilkan.





Gambar 3.2 DFD Level 1 SIMKOR

3. DFD Level 2

DFD Level 2 merupakan pengembangan dari DFD Level 1. DFD level 2. Pada pembuatan sistem informasi penjualan Koran ini terbagi menjadi beberapa divisi marketing dan iklan, yaitu :

a. DFD Level 2 Proses Data Marketing

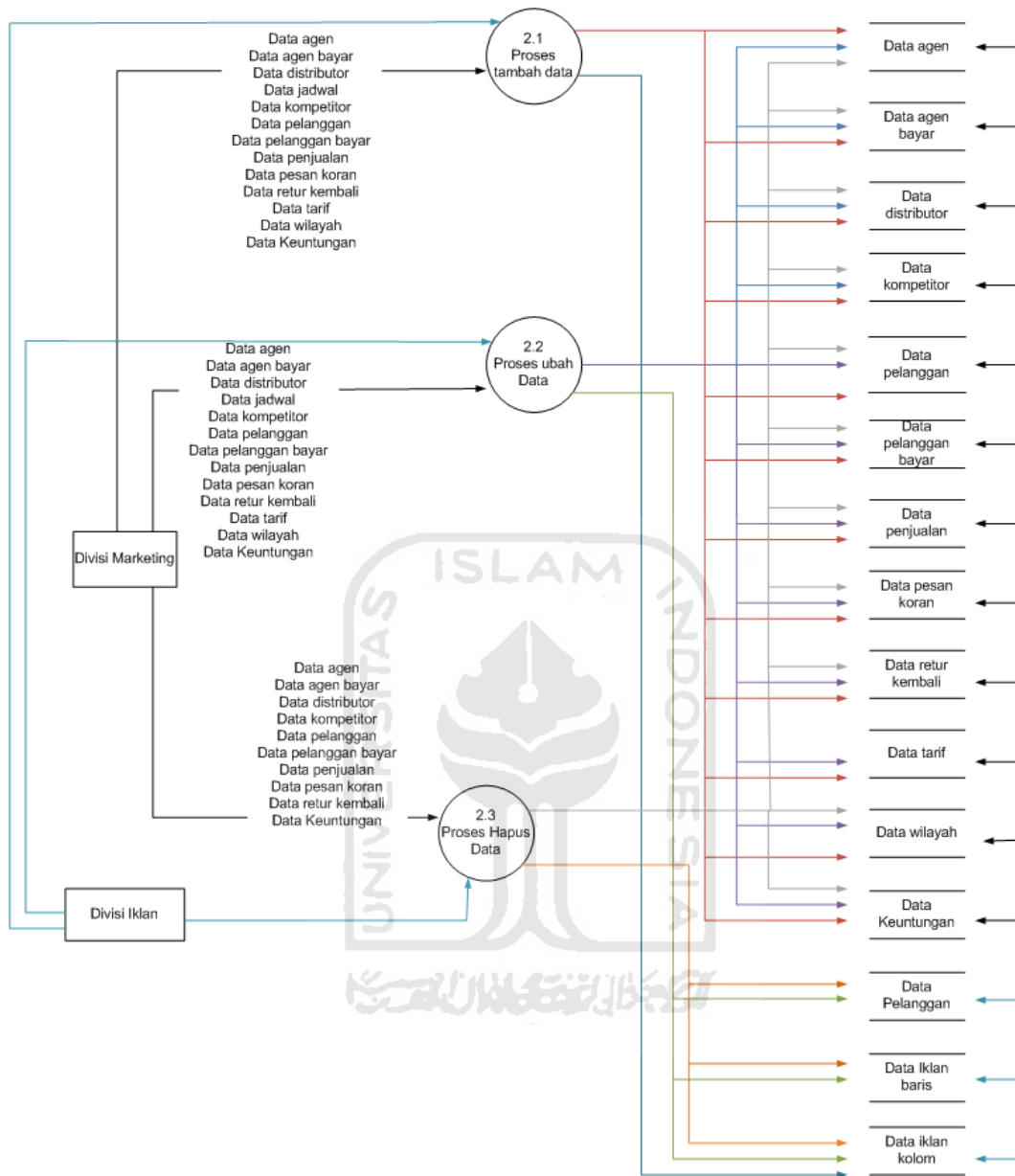
DFD Level 2 Proses Data Marketing merupakan pengembangan dari DFD Level 1. DFD Level 2 menggambarkan proses-proses yang akan terjadi pada pengolahan data antara lain :

1. Proses tambah data adalah proses yang berkaitan dengan penambahan data.
2. Proses simpan data adalah proses yang berkaitan dengan penyimpanan data.
3. Proses hapus data adalah proses yang berkaitan dengan penghapusan data.
4. Proses ubah data adalah proses yang berkaitan dengan perubahan data.

b. DFD Level 2 Proses Data Iklan

DFD Level 2 Proses Data Iklan merupakan pengembangan dari DFD Level 1. DFD Level 2 menggambarkan proses-proses yang akan terjadi pada pengolahan data antara lain :

1. Proses tambah data adalah proses yang berkaitan dengan penambahan data.
 2. Proses simpan data adalah proses yang berkaitan dengan penyimpanan data.
 3. Proses hapus data adalah proses yang berkaitan dengan penghapusan data.
 4. Proses ubah data adalah proses yang berkaitan dengan perubahan data.
- Penjelasan lebih lanjut untuk ketiga proses ini ditunjukkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Data Marketing

3.2.6.2 Perancangan Tabel Basis Data

1. Perancangan Tabel

Basis data merupakan komponen yang sangat penting dalam perancangan suatu sistem, karena basis data berfungsi untuk mengolah data, memanipulasi data

dan mendefinisikan data yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu informasi yang berguna.

Database dalam perancangan sistem informasi penjualan koran berbasis desktop ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu :

a. Divisi Marketing

1. Tabel login

Tabel login digunakan untuk menyimpan data login yaitu berupa username, password dan divisi yang nantinya akan digunakan oleh pengguna, staff marketing dan staf iklan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Pengguna

Nama Fiel	Type Data	Keterangan
id_pengguna	Text	Primary key
Username	Text	
Password	Text	
Pengguna	Text	

2. Tabel agen

Tabel agen digunakan untuk menyimpan data agen yaitu berupa id_agen, nama_agen, alamat, telepon, id_wilayah, nama, wilayah, tanggal_mulai. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Agen

Nama file	Type data	Keterangan
id_agen	Text	Primary kay
nama_agen	Text	
alamat	Text	
telepon	Number	

id_wilayah	Text	
nama_wilayah	Text	
tanggal_mulai	Date/time	

3. Tabel Pelanggan

Tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan yaitu berupa id_pelanggan, nama_pelanggan, tgl_lahir, alamat, telepon, email, pekerjaan id_agen, nama_agen wilayah, tgl_mulai_langgan, tgl_akhir_langgan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Pelanggan

Nama file	Type Data	Keterangan
id_pelanggan	autonumber	Primay key
nama_pelanggan	Text	
Alamat	Text	
tgl_lahir	Date/time	
Telepon	Number	
Email	Text	
Pekerjaan	Text	
id_agen	Text	
nama_agen	Text	
tgl_mulai_langgan	Date/time	
tgl_akhir_langgan	Date/time	

4. Tabel kompetitor

Tabel kompetitor digunakan untuk menyimpan data kompetitor yaitu berupa id_kompetitor, nama_kompetitor, id_wilayah, wilayah_distribusi, jmlh_titik, jmlh_langgan, jmlh_eceran. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel Kompetitor

Nama file	Type data	Keterangan
sid_kompetitor	Autonumber	Primry key
nama_kompetitor	Text	
id_wilayah	Text	
wilayah_distribusi	Text	
jmlh_titik	Text	
jmlh_langgan	Number	
jmlh_eceran	text	

5. Tabel distributor

Tabel distributor digunakan untuk menyimpan data distribusi yaitu berupa id_distributor, nama_distributor, alamat telepon, id_wilayah, nama_wilayah, nama_penjual. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel Distributor

Nama file	Type data	Keterangan
id_distributor	Autonumber	Primary key
nama_distributor	Text	
Alamat	Text	
Telepon	Number	
id_wilayah	Text	
nama_wilayah	Text	
nama_penjual	Text	

6. Tabel jadwal

Tabel jadwal digunakan untuk menyimpan data jadwal yaitu berupa id_jadwal, tanggal, waktu_rencana, waktu_pelaksanaan, keterangan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel Jadwal

Nama file	Type data	keterangan
id_jadwal	AutoNumber	Primary key
Tanggal	Date/time	-
waktu_rencana	Date/time	-
waktu_pelaksanaan	Date/time	-
Keterangan	Text	

7. Tabel wilayah

Tabel wilayah digunakan untuk menyimpan data wilayah yaitu berupa id_wilayah, nama_wilayah, jumlah_titik_distribusi. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel Wilayah

Nama file	Type data	Keterangan
id_wilayah	Text	Primary key
nama_wilayah	Text	
jumlah_titik_distribusi	Number	

8. Tabel tarif

Tabel tarif digunakan untuk menyimpan data yarif yaitu berupa nama_tarif, tahun_tarif, harga_tarif. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Tabel Tarif

Nama file	Type data	keterangan
nama_tarif	Text	Primary key
tahun_tarif	Number	
harga_tarif	Number	

9. Tabel pesan_koran

Tabel pesan koran digunakan untuk menyimpan data pesan_koran yaitu berupa id_pesanan, id_agen, nama_agen, tanggal_pemesanan, jumlah_pesanan, batas_pesanan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel Pesan Koran

Nama file	Type data	Keterangan
id_pesanan	AutoNumber	Primary key
id_agen	Text	
nama_agen	Number	
tanggal_pemesanan	Date/time	
jumlah_pesanan	Text	
batas_pesanan	Number	

10. Tabel penjualan

Tabel penjualan digunakan untuk menyimpan data penjualan yaitu id_penjualan, id_distributor, nama_distributor, id_wilayah, wilayah, tarif, harga_satuan, jatah_koran_yg_diterima, jumlah_koran_yang_terjual, nilai_jual, tanggal_penjualan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel Penjualan

Nama file	Type	Keterangan
id_penjualan	Autonumber	Primary key
id_distributor	Text	
nama_distributor	Text	
id_wilayah	Text	
Wilayah	Text	
Tariff	Number	

harga_satuan	Number	
jatah_koran_yg_diterima	Number	
jmlh_koran_yang_terjual	Number	
nilai_jual	Number	
tanggal_penjualan	Date/Time	

11. Tabel retur_kembali

Tabel retur kembali digunakan untuk menyimpan data retur_kembali yaitu berupa id_retur, id_distributor, nama_distributor, id_wilayah, nama_wilayah, id_penjualan, jatah_koran, tanggal_kembali, sisa_koran. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Tabel Retur kembali

Nama file	Type data	Keterangan
id_retur	AutoNumber	Primary key
id_distributor	Text	
nama_distributor	Text	
id_wilayah	Text	
nama_wilayah	Text	
id_penjualan	Number	
jatah_koran	Number	
tanggal_kembali	Date/Time	
sisa_koran	Number	

12. Tabel agen_bayar

Tabel agen bayar digunakan untuk menyimpan data agen_bayar yaitu berupa id_bayar, id_agen, nama_agen, tarif_koran, id_pesanan, bonus, jumlah_yang_dibayar, tanggal_pembayaran, ket_bayar. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Agen Bayar

Nama file	Type data	keterangan
id_bayar	Autonumber	Primary key
id_agen	Text	
nama_agen	Text	
tarif_koran	text	
id_pesanan	text	
jumlah_pesanan	Text	
Bonus	Text	
jumlah_yang_dibayar	Text	
Tanggal_pembayan	Text	
ket_bayar	Text	

13. Tabel pelanggan_bayar

Tabel pelanggan_bayar digunakan untuk menyimpan data pelanggan_bayar yaitu berupa id_bayar, id_pelanggan, nama_pelanggan, tarif_koran, jumlah_yang_dibayar, tanggal_bayar, ket_bayar. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Pelanggan Bayar

Nama file	Type&lengh	keterangan
id_bayar	Autonumber	Primary key
id_pelanggan	Text	
nama_pelanggan	Text	
tarif_koran	Text	
jumlah_yang_dibayar	text	
tanggal_bayar	Date/time	
ket_bayar	Text	

b. Iklan

1. Tabel login

Tabel login digunakan untuk menyimpan data login yaitu berupa username, password dan divisi yang nantinya akan digunakan oleh pengguna, staf iklan. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14 Tabel Pengguna

Nama Fiel	Tipe Data	Keterangan
id_pengguna	text	Primary key
Username	text	
Password	text	
Pengguna	text	

2. Tabel pemesanan

Tabel pemesanan digunakan untuk menyimpan data pemesanan yaitu berupa id_pemesan, nama, alamat, telepon. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel3.15.

Tabel 3.15 Tabel Pemesan

Nama file	Type data	Keterangan
id_pemesan	Autonumber	Primary key
Nama	Text	
Alamat	text	
Telepon	Text	

3. Tabel baris

Tabel baris digunakan untuk menyimpan data baris yaitu berupa id_pemesan, nama, tgl_pesanan, tagl_terbit, tgl_akhir, baris, harga, total, terbit, ket. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.16.

Tabel 3.16 Tabel Baris

Nama file	Type data	Keterangan
Id_pemesan	Text	Primary key
Nama	Text	
Tgl_pesan	text	
Tgl_terbit	Text	
Tgl_akhir	Text	
Baris	Text	
Harga	Text	
Total	Text	
Karakter	Text	
Terbit	Text	
Ket	Text	

4. Tabel kolom

Tabel kolom digunakan untuk menyimpan data baris yaitu berupa id_pemesan, nama, tgl_pesan, tgl_terbit, tgl_akhir, jenis_kolom, jmlh_kolom, tinggi, ukuran, harga, total, ket. Struktur dari tabel login ini dapat dilihat pada Tabel 3.17.

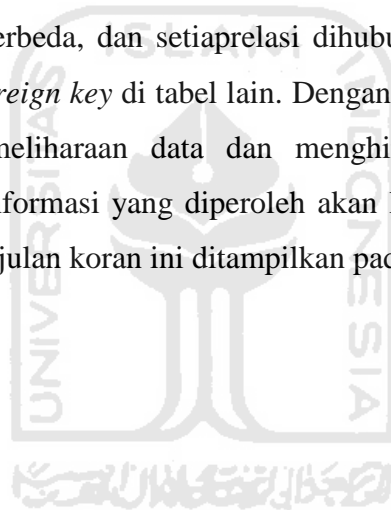
Tabel 3.17 Tabel Kolom

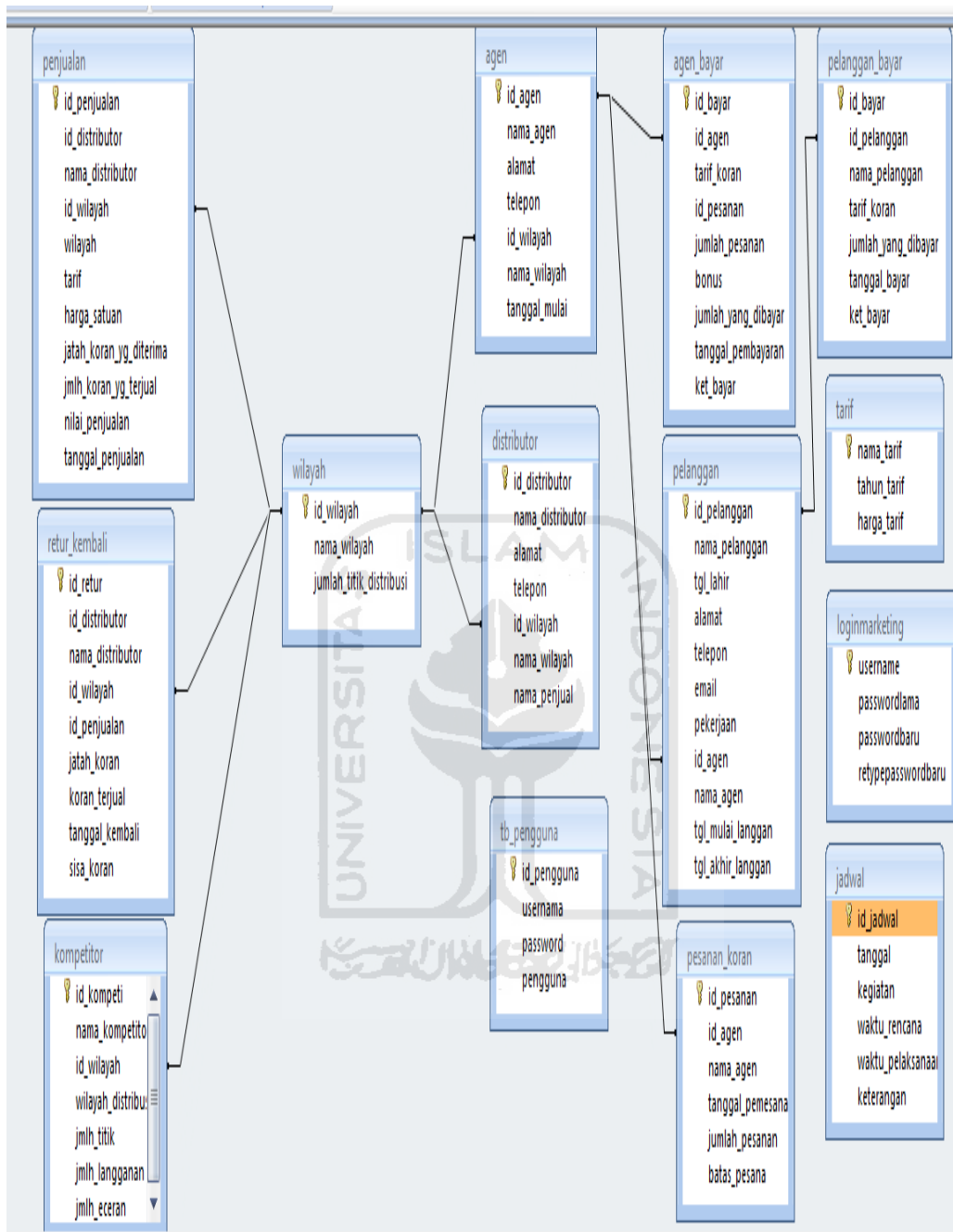
Nama file	Type data	Keterangan
id_pemesan	Text	Primary key
Nama	Text	
tgl_pesan	text	
tgl_terbit	Text	
tgl_akhir	Text	
jenis_kolom	Text	
jmlh_kolom	Text	

Tinggi	Text	
Ukuran	Text	
Harga	Text	
Total	Text	
Ket	Text	

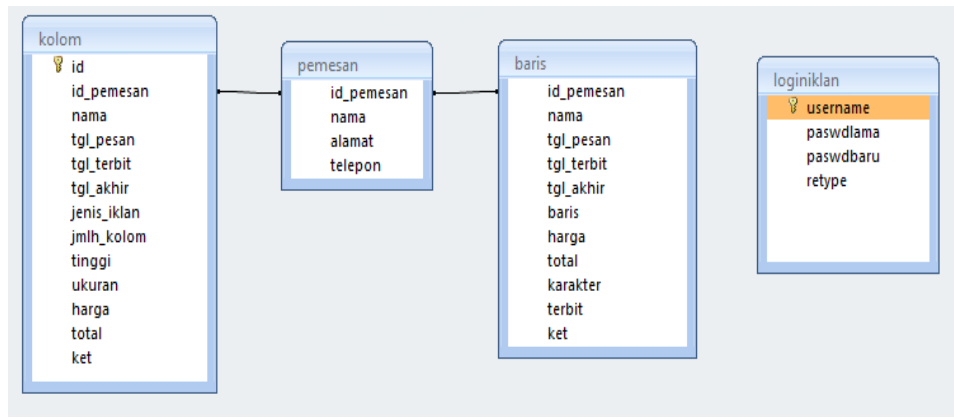
2. Rancangan Relasi Tabel

Basisdata merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Data-data tersebut disimpan dalam tabel yang saling berelasi. Relasi ini menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari tabel yang berbeda, dan setiap relasi dihubungkan oleh *primary key* dari suatu tabel dengan *foreign key* di tabel lain. Dengan adanya relasi tabel dapat memudahkan dalam pemeliharaan data dan menghindari kerangkapan data (*redundancy*), sehingga informasi yang diperoleh akan lebih akurat. Relasi antar tabel sistem informasi penjualan koran ini ditampilkan pada Gambar 3.4





Gambar 3.4 Rancangan Relasi Tabel Divisi Marketing



Gambar 3.5 Rancangan Relasi Tabel Iklan

3.2.6.3 Rancangan Antarmuka (Interface)

1. Rancangan Antarmuka Pengguna

Sebelum pengguna dapat memasuki halaman diharuskan untuk login terlebih dahulu untuk dapat masuk kedalam sistem. Pada halaman ini sistem meminta masukan berupa username password dan jenis pengguna yaitu iklan dan marketing. Gambar 3.6 merupakan rancangan login pengguna.

HEADER	
LOGIN	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
Pengguna	<input type="text"/>
<input type="button" value="Ok"/>	

Gambar 3.6 Rancangan Antarmuka Pengguna

2. Rancangan Antarmuka Menu Utama Divisi Marketing

Pada antarmuka menu utama divisi marketing rancangan menu utama terdiri atas menu File, menu Data dan menu keluar. Gambar 3.7 merupakan rancangan untuk menu utama.

Ganti Password	Data	Transaksi	Keluar

Gambar 3.7 Rancangan Antarmuka Utama Divisi Marketing

Pada antarmuka menu utama terdiri dari beberapa submenu. Untuk menu Ganti Password, Menu Data terdiri dari Data agen, data pelanggan, data Distributor, Data Tarif Koran, Data Jadwal, Data Kompetitor, data wilayah. Menu Transaksi terdiri dari pembayaran, Penjualan, Retur Kembali, Pesan Koran, pada pembayaran terdiri dari sub menu Agen dan Pelanggan. menu Laporan Penjualan Menu keluar. Gambar 3.8 merupakan rancangan menu utama.

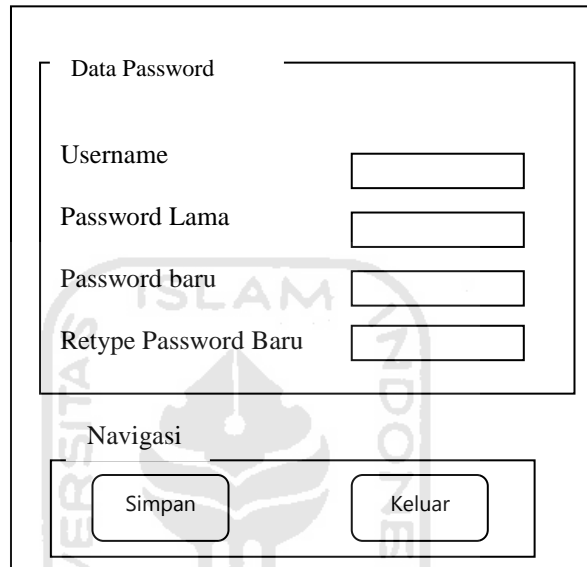
Ganti Password	Data	Transaksi		Keluar
	Data Agen	Pembayaran	Agen	
	Data Pelanggan		Pelangga	
	Data Distributor	Penjualan		
	Data Tarif Koran	Retur Kembali		
	Data Jadwal	Pesanan Koran		
	Data Kompetitor			
	Data Wilayah			

Gambar 3.8 Rancangan Antarmuka Menu utama

Menu – menu yang di tampilkan pada halaman marketing secara garis besar adalah berikut.

a. Rancangan Menu Ganti Password

Form ini disediakan untuk mengganti *password* pengguna. Gambar 3.9 merupakan Rancangan ganti password pengguna.



The image shows a wireframe for a password change form. It is enclosed in a rectangular border. At the top left, the text 'Data Password' is followed by a horizontal line. Below this, there are four input fields, each with a label to its left: 'Username', 'Password Lama', 'Password baru', and 'Retype Password Baru'. Each label is aligned with a rectangular input box. Below the input fields, the text 'Navigasi' is centered. Underneath 'Navigasi', there are two buttons: 'Simpan' on the left and 'Keluar' on the right, both with rounded corners.

Gambar 3.9 Rancangan Antarmuka Ganti Password

b. Rancangan Menu Data Agen

Form ini disediakan untuk melakukan perubahan menghapus dan mencetak data agen. Gambar 3.10 merupakan rancangan Antarmuka Agen.

Data Agen

Data Grid

[Pencarian]

-Masukan Pilihan-
Cari

[Input Data]

Id Agen	<input style="width: 60%;" type="text"/>	Simpan
Nama	<input style="width: 60%;" type="text"/>	Ubah
Alamat	<input style="width: 60%;" type="text"/>	Cetak
Telepon	<input style="width: 60%;" type="text"/>	Hapus
Id Wilayah	<input style="width: 60%;" type="text"/>	Keluar
Wilayah	<input style="width: 60%;" type="text"/>	
Tanggal Mulai	<input style="width: 60%;" type="text"/>	

Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Menu Agen

c. Rancangan Menu Agen Bayar

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapus pencetakan dan pencarian data agen bayar Gambar 3.11 Merupakan rancangan Antarmuka Menu Agen Bayar.

Pembayan Agen

Data Grid

| Pencarian Agen |

Masukan Kata Pencarian

| Input Data |

ID Pembayaran	<input style="width: 50px;" type="text"/>		<input type="button" value="Cari"/>	
ID Agen	<input style="width: 100px;" type="text"/>			
Nama	<input style="width: 100px;" type="text"/>			<input type="button" value="Simpa"/>
Tarif	<input style="width: 50px;" type="text"/>	<input style="width: 50px;" type="text"/>		
ID Pesanan	<input style="width: 100px;" type="text"/>			<input type="button" value="Ubah"/>
Jumlah Pesanan	<input style="width: 100px;" type="text"/>			<input type="button" value="Cetak"/>
Bonus	<input style="width: 50px;" type="text"/>			
Jumlah Yang Harus Dibayar	<input style="width: 50px;" type="text"/>			<input type="button" value="Hapus"/>
Tanggal	<input style="width: 100px;" type="text"/>			<input type="button" value="Keluar"/>
Keterangan	<input style="width: 100px;" type="text"/>			

Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Menu Agen Bayar

d. Rancangan Menu Pelanggan

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapus pencetakan dan pencarian data pelanggan. Gambar 3.12 merupakan rancangan Antarmuka Pelanggan.

Data Pelanggan

Data Grid

| Pencarian |

Kunci Pencarian

| Input Data |

ID Pelanggan	<input type="text"/>		
Nama	<input type="text"/>		
Tanggal Lahir	<input type="text"/>		
Alamat	<input type="text"/>		<input type="button" value="Simpan"/>
Telepon	<input type="text"/>		<input type="button" value="Ubah"/>
Email	<input type="text"/>		<input type="button" value="Cetak"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>		<input type="button" value="Hapus"/>
ID Agen	<input type="text"/>		
Nama	<input type="text"/>		
Tanggal Mulai Langgan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hitung"/>	
Tanggal Akhir Langgan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan

e. Rancangan Menu Pelanggan Bayar

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapusan pencetakan dan pencarian data pelanggan bayar. Gambar 3.13 merupakan rancangan Antarmuka Menu Pelanggan Bayar.

f. Rancangan Menu Distributor

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapusan dan pencetakan data distributor. Gambar 3.14 merupakan rancangan Antarmuka Menu Distributor.

g. Rancangan Menu Jadwal

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan data jadwal. Gambar 3.15 merupakan rancangan Antarmuka Menu Jadwal.

The image shows a software interface titled "Data Pelanggan Bayar". At the top, there is a section labeled "Data Grid". Below this is an "Input Data" section containing several fields and buttons:

- ID Pembayaran:** A text input field.
- ID Pelanggan:** A text input field.
- Nama:** A text input field.
- Tarif Koran:** A dropdown menu.
- Jumlah Yang Harus Dibayar:** A text input field.
- Tanggal Bayar:** A date picker.
- Keterangan:** A text input field.

On the right side of the input form, there are several buttons: "Simpan", "Cari", "Ubah", "Cetak", "Hapus", and "Keluar". A large watermark of the Universitas Islam Indonesia logo is visible in the background.

Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan Bayar.

Data Grid

| Pencarian Distributor |

Masukan Kata Pencarian

| Input Data |

ID Distributor	<input style="width: 50px;" type="text"/>	
Nama	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>
Alamat	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Telepon	<input style="width: 100px;" type="text"/>	
ID Wilayah	<input style="width: 50px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Cetak"/>
Wilayah	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Nama Penjual	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

. Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka Menu Distributor.

Data Jadwal

Data Grid

| Input Data |

ID Jadwal	<input style="width: 50px;" type="text"/>	
Tanggal	<input style="width: 100px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Simpan"/>
Kegiatan	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Waktu Rencana	<input style="width: 100px;" type="text"/>	
Waktu Pelaksanaan	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Keterangan	<input style="width: 100px;" type="text"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

. Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Menu Jadwal.

h. Rancangan Menu Kompetitor

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapus dan pencarian data penjualan. Gambar 3.16 merupakan rancangan Antarmuka Menu Kompetitor.

i. Rancangan Menu Penjualan

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapus dan pencarian data penjualan. Gambar 3.17 merupakan rancangan Antarmuka Menu Penjualan.

The image shows a web interface for 'Data Kompetitor'. At the top, there is a title 'Data Kompetitor' and a 'Data Grid' placeholder. Below this is a search section with a filter '|Pencapaian|', a dropdown menu with '--Masukan Pilihan--', and a 'Cari' button. The main section is titled 'Input Data' and contains several input fields and buttons:

ID Kompetitor	<input type="text"/>	
Nama	<input type="text"/>	Simpan
ID Wilayah	<input type="text"/>	Ubah
Wilayah	<input type="text"/>	Cetak
Jumlah Titik Distribusi	<input type="text"/>	
Jumlah Langgan	<input type="text"/>	Eksp Hapus
Jumlah Eceran	<input type="text"/>	Eksp Keluar

Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Menu Kompetitor.

Data Penjualan

Data Grid

|Pencaian|

Masukan Kata Kunci
--Masukan Pilihan-
Cari

Input Data

ID Penjualan	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
ID Distributor	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Cari
Nama	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Simpan
ID Wilayah	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Wilayah	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Ubah
Tarif	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Harga Satuan	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Cetak
Jatah Koran Yang Diterima	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Ekpr
Jumlah Koran Yang Terjual/Laku	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Hapus
Nilai Jual	<input style="width: 100%;" type="text"/>	
Tanggal Penjualan	<input style="width: 100%;" type="text"/>	Keluar

. Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Menu Penjualan.

j. Rancangan Menu Wilayah

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, pengubahan dan penghapusan data wilayah. Gambar 3.18 merupakan rancangan Antarmuka Menu wilayah.

Data Wilayah

Data Grid

| Input Data |

ID Wilayah

Nama Wilayah

Jumlah Titik Wilayah

Simpan

Ubah

Hapus

Keluar

Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Menu wilayah.

k. Rancangan Menu Retur Kembali

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapusan pencetakan dan pencarian data retur kembali. Gambar 3.19 merupakan rancangan Antarmuka Menu Retur Kembali.

l. Rancangan Menu Tarif Koran

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan data tarif koran. Gambar 3.20 merupakan rancangan Antarmuka Menu Tarif Koran.

m. Rancangan Menu Pesan Koran

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan penghapusan dan pencarian data pesan koran. Gambar 3.21 merupakan rancangan Antarmuka Menu Pesan Koran.

Data Retur Kembali

Data Grid

| Inout Data |

ID Penjualan	<input type="text"/>		
ID Retur	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Simpa"/>
ID Distributor	<input type="text"/>		
Nama	<input type="text"/>		<input type="button" value="Ubah"/>
ID Wilayah	<input type="text"/>		<input type="button" value="Cetak"/>
Wilayah	<input type="text"/>		
Jatah Koran Yang Diterima	<input type="text"/>	<input type="button" value="Ekpr"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Tanggal Koran Kembali	<input type="text"/>		
Jatah Koran Yang Tersisa	<input type="text"/>	<input type="button" value="Ekpr"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Menu Retur Kembali

Tarif Koran

Data Grid

| Input Data |

Nama Tarif	<input type="text"/>		<input type="button" value="Simpan"/>
Tahun Tarif	<input type="text"/>		<input type="button" value="Ubah"/>
Harga Tarif	<input type="text"/>		<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Menu Tarif Koran

Pesan koran Agen

Data Grid

| Input Data |

ID Pesan	<input type="text"/>		<input type="button" value="Simpan"/>
ID Agen	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Nama	<input type="text"/>		<input type="button" value="Hapus"/>
Tanggal Pesan	<input type="text"/>		<input type="button" value="Keluar"/>
Jumlah Pesanan	<input type="text"/>		
Batas Pesan	<input type="text"/>		

Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Menu Pesan Koran.

1. Rancangan Antarmuka Menu Divisi Iklan

Dalam Sistem Informasi Penjualan Koran, rancangan menu utama terdiri atas menu File, menu Data dan menu keluar . Gambar 3.22 merupakan rancangan untuk menu utama.

Ganti Password	Pelanqqa	Pasang Iklan	Keuntungan	Keluar

Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Menu utama

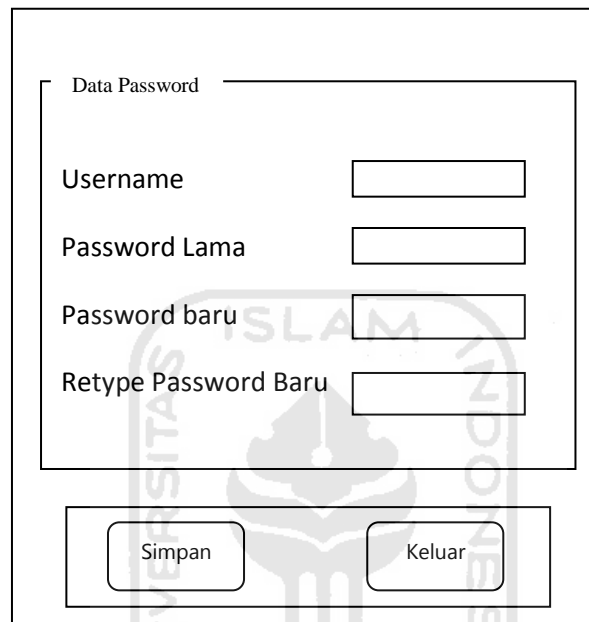
Menu utama terdiri dari beberapa submenu. Untuk meni File Terdiri dari ganti password dan keluar. Menu pelanggan, menu pasang iklan terdiri dari iklan dan iklan kolom. Gambar 3.23 merupakan rancangan menu utama.

Ganti Password	Pelanggan	Pasang Iklan	Keuntungan	Keluar					
					Iklan Baris				
					Iklan Kolom				

Gambar 3.23 Rancangan Antarmuka Menu Iklan

a. Rancangan Antarmuka Menu Ganti *Password*

Menu ini disediakan untuk mengganti *password* pengguna. Gambar 3.24 merupakan rancangan ganti password pengguna.



The image shows a wireframe for a password change interface. It features a main container with a title 'Data Password' and a list of input fields: 'Username', 'Password Lama', 'Password baru', and 'Retype Password Baru'. Each field is followed by a rectangular input box. Below the input fields, there are two buttons: 'Simpan' and 'Keluar'.

Gambar 3.24 Rancangan Antarmuka Ganti Password

b. Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan dan menghapus data pelanggan. Gambar 3.25 merupakan Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan.

Pelanggan

Data Grid

Id Pelanggan
 Nama Pelanggan

| Input Data |

Id Pelanggan	<input style="width: 80%;" type="text"/>	<input type="button" value="Tambah"/>
Nama	<input style="width: 80%;" type="text"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Alamat	<input style="width: 80%;" type="text"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
Telepon	<input style="width: 80%;" type="text"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 3.25 Rancangan Antarmuka Menu Pelanggan

c. Rancangan Antarmuka Menu Iklan Baris

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan menghapus dan mencetak iklan baris. Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Menu Iklan Baris.

Iklan Baris

Data Grid

| Input Data |

Id Pemesan	<input type="text"/>			
Nama	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>		<input type="button" value="Simpan"/>
Tanggal Pesan	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>		<input type="button" value="Udah"/>
Tanggal Terbit	<input type="text"/>		<input type="button" value="Hitung"/>	<input type="button" value="Cetak"/>
Tanggal Akhir	<input type="text"/>			<input type="button" value="Hapus"/>
Baris	<input type="text"/>	Karakter	<input type="text"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
Harga	<input type="text"/>	Terbit	<input type="text"/>	
Total	<input type="text"/>	Keterangan	<input type="text"/>	

Gambar 3.26 Rancangan Antarmuka Menu Iklan Baris

d. Rancangan Antarmuka Menu Iklan Kolom

Form ini disediakan untuk melakukan penambahan, perubahan menghapus dan mencetak iklan kolom. Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Menu Iklan kolom.

Iklan Kolom

Data Grid

Input Data

Id Pemesan	<input type="text"/>			
Nama	<input type="text"/>	<input type="button" value="Cari"/>		<input type="button" value="Simpan"/>
Tanggal Pesan	<input type="text"/>			<input type="button" value="Udah"/>
Tanggal Terbit	<input type="text"/>	<input type="button" value="Hitung"/>		<input type="button" value="Cetak"/>
Tanggal Akhir	<input type="text"/>			<input type="button" value="Hapus"/>
Jenis	<input type="text"/>			<input type="button" value="Keluar"/>
Jumlah Baris	<input type="text"/>	Harga	<input type="text"/>	mmk
Tinggi Kolom	<input type="text"/>	Total Biaya	<input type="text"/>	
Ukuran	<input type="text"/>	Keterangan	<input type="text"/>	

Gambar 3.27 Rancangan Antarmuka Menu Iklan Kolom

e. Rancangan Antarmuka Menu Keuntungan

Form ini disediakan untuk melakukan pencarian data dan cetak laporan iklan . Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Menu Iklan kolom.

Tanggal

Bulan

Tahun

Data Grid

Jumlah

Gambar 3.28 Rancangan Antarmuka Menu Keuntungan



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Perangkat Lunak

Bagian ini adalah suatu bagian dimana aplikasi yang telah dirancang akan dibahas implementasinya. Dengan adanya pembahasan aplikasi, maka akan diketahui apakah sistem yang telah dihasilkan sesuai dengan perancangan atau tidak. Pada bab ini juga akan dibahas bagaimana cara kerja Sistem Informasi Penjualan Koran (Studi kasus : Lombok Post).

4.1.1 Batasan Implementasi

Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Koran (Studi Kasus : Lombok Post) pada divisi Marketing dibatasi pada proses penambahan, penyimpanan, pengubahan, penghapusan dan pencarian data agen, data pelanggan, data distributor, data kompetitor, data wilayah, data tarif koran, data pembayaran, data penjualan data pesan koran, data retur kembali, sedangkan pada divisi Iklan dibatasi pada data pelanggan dan data pasang iklan

4.1.2 Kebutuhan *Software* dan *Hardware*

Perangkat lunak merupakan media untuk menjalankan hasil implementasi sistem. Demikian juga dengan sistem informasi penjualan ini, untuk menjalankannya minimal dibutuhkan beberapa perangkat lunak yang terpasang dalam perangkat keras. Adapun perangkat lunak yang diperlukan adalah sebagai berikut :

1. Visual Basic .NET adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk interkoneksi dengan database.

2. MS Access 2003 adalah sistem basis data yang digunakan dalam membangun database.

Sedangkan hardware atau perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem terdiri dari.

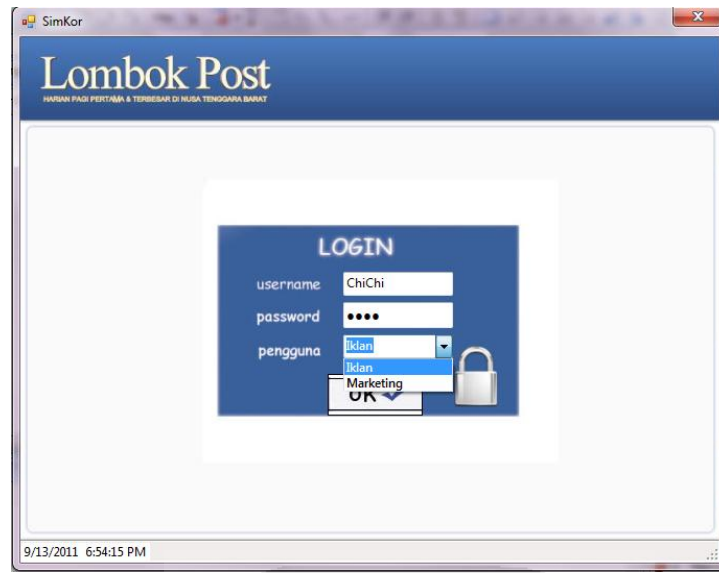
1. Computer dengan prosesor Intel Pentium 4
2. RAM dengan kapasitas 496 MB
3. Harddisk
4. Monitor
5. Mouse
6. Keyboard
7. Printer Canon IP 1000

4.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi dari aplikasi Sistem Informasi penjualan Koran (Studi Kasus: Lombok Post) ini terdiri dari beberapa form yang memiliki fungsi masing-masing. Form – form tersebut akan tampil secara berurutan sesuai dengan urutan yang telah terprogram setelah user melakukan proses tertentu.

4.2.1 Antarmuka Pengguna

Halaman ini sistem diminta masukan berupa username, password dan jenis pengguna yaitu iklan atau marketing. Tampilan dari login user tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut :



Gambar 4.1 Implementasi Halaman Login

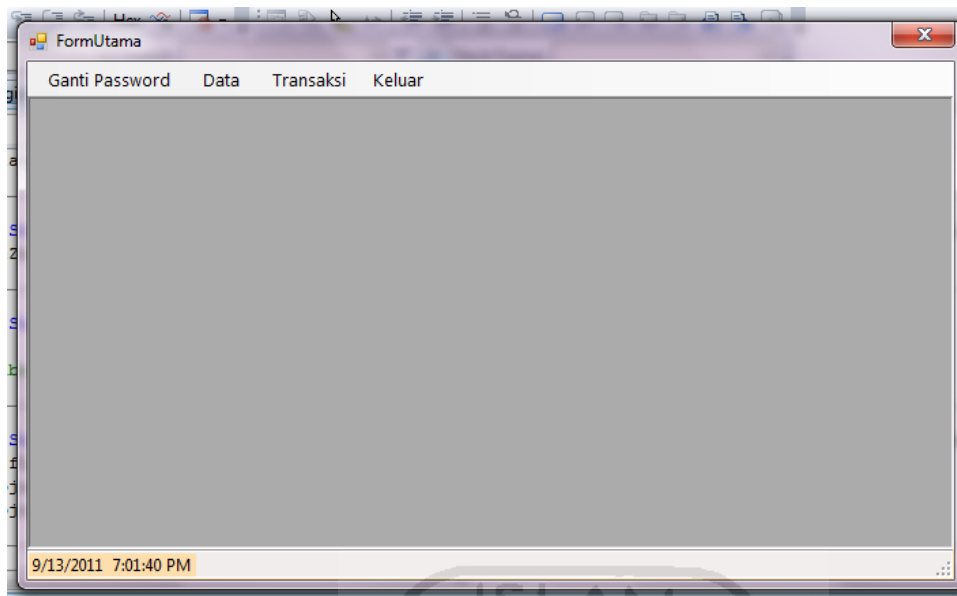
4.2.2 Antarmuka Divisi Marketing

1. Implementasi Menu Utama

Dalam sistem ini terdapat beberapa menu diantaranya menu ganti password, menu data, menu transaksi dan menu keluar. Tampilan dari menu tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.2.

2. Implementasi Menu Ganti Password

Sub menu ini di gunakan pengguna untuk mengganti password. *Form* ganti password digunakan untuk menjaga keamana akses data sistem, seorang user dapat menggti *username* dan *passwordnya* sesuai keinginan user tersebut. Tampilan dari ganti password tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.2 Implementasi Halaman Utama Divisi Marketing

Data Password	
Username	<input type="text"/>
Password Lama	<input type="password"/>
Password Baru	<input type="password"/>
Retype Password Baru	<input type="password"/>

Navigasi	
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Keluar"/>

Gambar 4.3. Implementasi Menu Ganti Password

3. Implementasi Menu Agen

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data agen yang meliputi Id Agen, Nama, Alamat, Telepon, Id_wilayah, Wilayah dan

Tanggal Mulai. Tampilan dari menu data agen tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.4.

Id Agen	Nama Agen	Alamat
AAA-001	Jauhari	Karang Bedil
AAA-002	Suhaili	Mataram

Pencarian

-- Masukan Pilihan --

Input Data

ID Agen: AAA-002

Nama: Suhaili

Alamat: Mataram

Telepon: 08123764899

ID Wilayah: AAA

Wilayah: Mataram

Tanggal Mulai: Saturday, January 01, 2000

Gambar 4.4 Implementasi Menu Agen

4. Implementasi Menu Agen Bayar

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data agen bayar yang meliputi Id Pembayaran, Id Agen, Nama, tarif, Id Pesanan, Jumlah Pesanan, Bonus, Jumlah Yang Harus Dibayar, Tanggal dan Keterangan. Tampilan dari menu data agen bayar tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.5.

5. Implementasi Menu Pelanggan

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah pelanggan yang meliputi Id Pelanggan, Nama, Tanggal Lahir, Alamat, Telepon, Email, Pekerjaan, Id Agen, Nama, Tanggal Mulai Langgan, dan Tanggal Akhir Langgan. Tampilan dari menu pelanggan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.6.

FormAgenBayar

Pembayaran Agen

Id Bayar	Id Pesan	Id Agen	Nama Agen
8	16	AAA-001	Jauhari
9	17	AAA-002	Suhaili

Pencarian Agen

Masukan Kata Pencarian:

Input Data

ID Pembayaran:

ID Pesanan: 16

ID Agen: AAA-001

Nama: Jauhari

Tarif: Agen 2200

Jumlah Pesanan: 1000

Bonus: 100

Total: 2200000

Tanggal: Thursday, July 14, 2011

Keterangan: Lunas

Gambar 4.5 Implementasi Menu Agen Bayar

FormPelanggan

Data Pelanggan

ID Pelanggan	Nama	Tanggal Lahir	Alamat
AAA-001-002	Jono Nguroho	19/01/1879	Jl. Teratai Swetaq
AAA-001-001	Sumber Karya Montor	16/06/2011	Jl. AA Gede Ngurah
AAA-002-003	Agung	06/02/1979	Jl. Senopati

Pencarian

Kunci Pencarian: --Masukan Pilihan--

Input Data

ID Pelanggan: AAA-001-002

Nama: Jono Nguroho

Tanggal Lahir: Sunday, January 19, 1879

Alamat: Jl. Teratai Swetaq

Telepon: 085678868902

Email: jono12@yahoo.com

Pekerjaan: PNS

ID Agen: AAA-001

Nama: Jauhari

Tanggal Mulai Langgan: Tuesday, June 14, 2011

Tanggal Akhir Langgan: Thursday, June 14, 2012

Gambar 4.6 Implementasi Menu Pelanggan

6. Implementasi Menu Pelanggan Bayar

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah pelanggan bayar yang meliputi Id Pembayaran, Id Pelanggan, Nama, Tarif, Jumlah Yang Dibayar, Tanggal bayar dan Keterangan. Tampilan dari menu pelanggan bayar tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.7.



The screenshot shows a web application window titled "FormPelangganBayar". The main content area has a blue header with the title "Pembayaran Pelanggan". Below the header is a table with the following data:

ID Bayar	ID Pelanggan	Nama	Tarif Koran
8	AAA-001-002	Jono Nguroho	Pelanggan
9	AAA-002-003	Agung	Pelanggan
10	AAA-001-001	Sumber Yang Mestika	Pelanggan

Below the table is an "Input Data" section with the following fields and buttons:

- ID Pembayaran:
- ID Pelanggan:
- Nama:
- Tarif Koran:
- Jumlah Yang Harus Dibayar:
- Tanggal Bayar:
- Keterangan:

Buttons "Simpan" and "Cari" are also present in the input section.

Gambar 4.7 Implementasi Menu Pelanggan

7. Implementasi Menu Distributor

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah distributor yang meliputi Id Distributor, Nama, Alamat, Telepon, Id Wilayah, Wilayah dan Nama Penjual. Tampilan dari data menu distributor tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.8.

The screenshot shows a web application window titled "FormDistributor". It contains a table titled "Data Distributor" with the following data:

	Id Distributor	Nama Distributor	Alamat
▶	6	Hariani	Jl. Malomba Gg. Dahl
	7	Ida	Kmp. Jawa Mataram
	8	Ari	Sape Bima

Below the table, there is a search section titled "Pencarian Distributor" with a text input field labeled "Masukan Kata Pencarian" and a "Cari" button.

Below the search section, there is an "Input Data" form with the following fields and buttons:

- ID Distributor: (Empty) [Simpan]
- Nama: [Ubah]
- Alamat: [Cetak]
- Telepon: [Hapus]
- ID Wilayah: [Keluar]
- Wilayah: [Empty]
- Nama Penjual: [Empty]

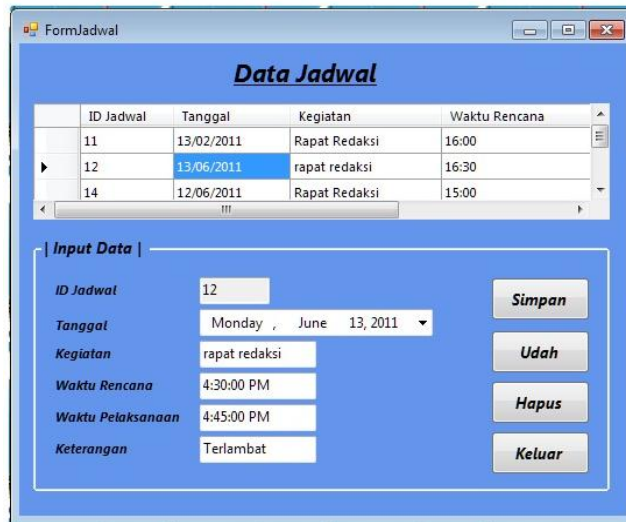
Gambar 4.8 Implementasi Menu Distributor

8. Implementasi Menu Jadwal

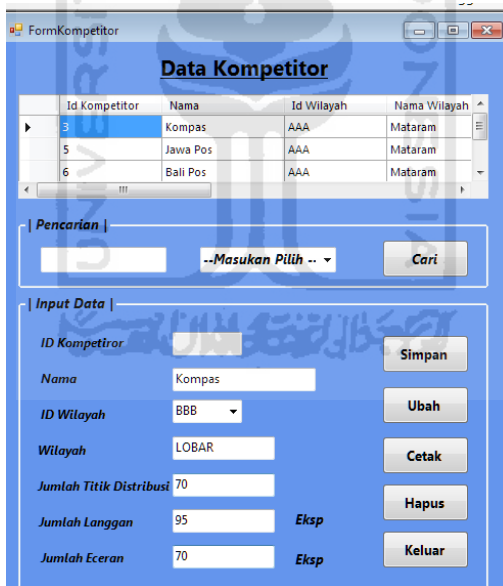
Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah jadwal yang meliputi Id Jawal, Tanggal, Kegiatan, Waktu Rencana, Waktu Pelaksanaan dan keterangan. Tampilan dari menu jadwal tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.9.

9. Implementasi Menu Kompetitor

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah kompetitor yang meliputi Id Kompetitor, Nama, Id Wilayah, Wilayah Distribusi, Jumlah Titik, Jumlah Langgan dan Jumlah Eceran. Tampilan dari menu kompetitor tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.10.



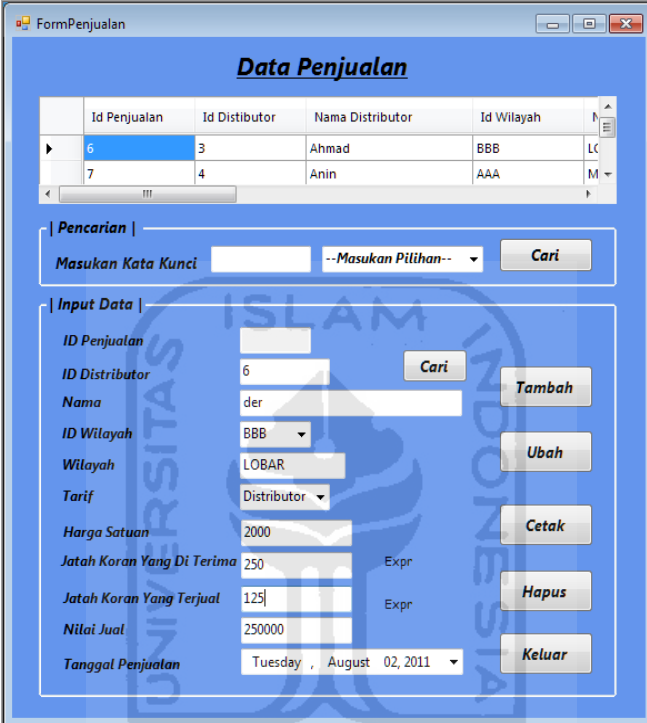
Gambar 4.9 Implementasi Menu Jadwal



Gambar 4.10 Implementasi Menu Kompetitor

10. Implementasi Menu Penjualan

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah penjualan yang meliputi Id Penjualan, Nama, Id Wilayah, Wilayah, Tarif, Harga Satuan, Jatah Koran Yang Diterima, Jumlah Koran Yang Terjual dan Tanggal Penjualan. Tampilan dari menu penjualan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.11.



The screenshot shows a web application window titled "FormPenjualan". At the top, there is a section titled "Data Penjualan" containing a table with the following data:

Id Penjualan	Id Distributor	Nama Distributor	Id Wilayah
6	3	Ahmad	BBB
7	4	Anin	AAA

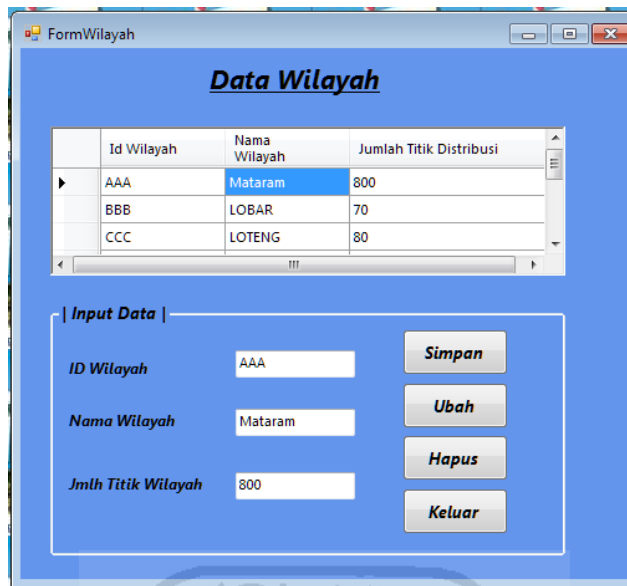
Below the table is a search section labeled "Pencarian" with a text input field for "Masukan Kata Kunci", a dropdown menu for "--Masukan Pilihan--", and a "Cari" button. Underneath is an "Input Data" section with various fields and buttons:

- ID Penjualan: [input field]
- ID Distributor: 6 [input field] with a "Cari" button
- Nama: der [input field] with a "Tambah" button
- ID Wilayah: BBB [dropdown menu] with a "Ubah" button
- Wilayah: LOBAR [input field]
- Tarif: Distributor [dropdown menu]
- Harga Satuan: 2000 [input field] with a "Cetak" button
- Jatah Koran Yang Di Terima: 250 [input field] with an "Expr" button
- Jatah Koran Yang Terjual: 125 [input field] with an "Expr" button and a "Hapus" button
- Nilai Jual: 250000 [input field]
- Tanggal Penjualan: Tuesday, August 02, 2011 [calendar icon] with a "Keluar" button

Gambar 4.11 Implementasi Menu Penjualan

11. Implementasi Menu Wilayah

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah wilayah yang meliputi Id Wilayah, Wilayah dan Jumlah Titik Wilayah. Tampilan dari data menu wilayah tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.12.



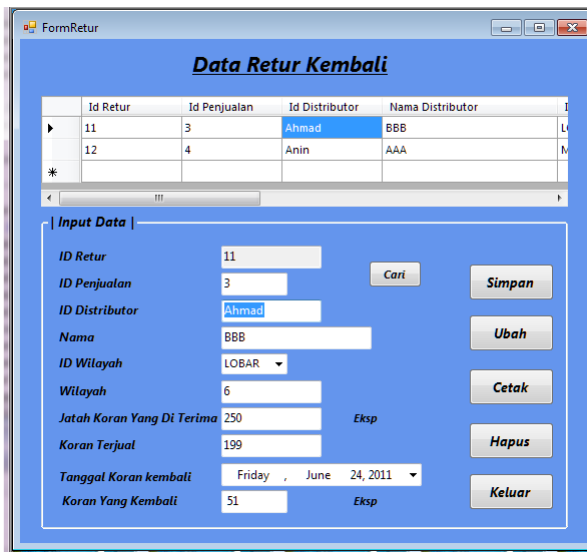
Gambar 4.12 Implementasi Menu Wilayah

12. Implementasi Menu Retur Kembali

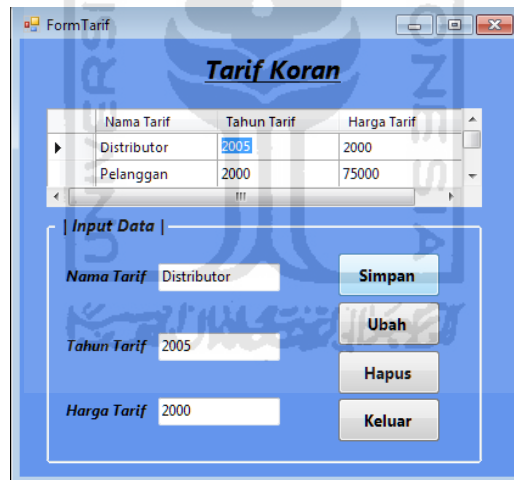
Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah retur kembali yang meliputi Id Retur, Id Distributor, Nama Distributor, Id Wilayah, Wilayah, Id Penjualan, Jatah Koran Yang Diterima, Tanggal Koran Kembali dan Jatah Koran Yang Tersisa. Tampilan dari menu retur kembali tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.13.

13. Implementasi Menu Tarif Koran

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data tarif koran yang meliputi Nama Tarif, Tahun Tarif dan Harga Tarif. Tampilan dari menu tarif koran tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.14.




Gambar 4.13 Implementasi Menu Retur Kembali



Gambar 4.14 Implementasi Menu Tarif Koran

14. Implementasi Menu Pesan Koran

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data pesan koran yang meliputi Id Agen, Nama, Tanggal Pemesanan, Jumlah Pesanan dan Batas Pesanan. Tampilan dari pesan koran tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.15.



The screenshot shows a web application window titled "FormPesan" with a blue header and a white table. The table is titled "Pesan Koran Agen" and contains the following data:

	Id Pesan	Id Agen	Nama Agen
	16	AAA-001	Jauhari
▶	17	AAA-002	Suhaili
*			

Below the table is an "Input Data" form with the following fields and buttons:

- ID Pesan: 17
- ID Agen: AAA-002 (with a "Cari" button)
- Nama: Suhaili (with a "Ubah" button)
- Tanggal pemesanan: Saturday, June 18, 2011 (with a "Hapus" button)
- Jumlah Pesanan: 2505 (with an "Eksp" button)
- Batas pesanan: 5:45:00 AM (with a "Keluar" button)
- A "Simpan" button is located to the right of the "Cari" button.

Gambar 4.15 Implementasi Menu Pesan Koran

15. Implementasi Cetak Laporan Agen

Pengguna dapat mencetak laporan data agen yang meliputi Id Agen, Nama, Alamat, Telepon dan Tanggal Mulai. Selain pada menu agen cetak laporan juga terdapat pada menu pelanggan, menu bayar agen, menu bayar pelanggan, menu distributor, menu kompetitor, menu penjualan dan menu retur kembali. Tampilan dari laporan agen tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.16.

Laporan Data Agen							
No	ID Agen	Nama	Alamat	Telepon	ID Wilayah	Wilayah	Tanggal Muli
1	AAA-001	Jauhari	Karang Bedil	08123487654678	AAA	Mataram	02/04/2000
2	AAA-002	Suhaili	Mataram	08123704889	AAA	Mataram	01/01/2000
3	AAA-003	M. Nur	Mataram	085348765887	AAA	Mataram	20/03/2003
4	AAA-004	Syafrudin / Akasia	Calranegara	0370037890567	AAA	Mataram	13/01/2005
5	AAA-005	Barhanuddin	Pejeruk Kebon Bawah, Ampenan	08678009865	AAA	Mataram	15/07/2008
6	AAA-006	Ramlan	karang Bedil, Mataram	0870567888999	AAA	Mataram	08/09/2004
7	AAA-007	Sahnil	Karang Sukun	0856778004700	AAA	Mataram	11/03/2010
8	AAA-008	Sobarudin	Jl. Anyeni no.3 Mataram	080787983641	AAA	Mataram	18/06/2010
9	AAA-009	Mustarif	Jl. pemuda no. 45 Mataram	081678346723	AAA	Mataram	18/03/2010
10	AAA-010	Rafi I	Jl. Sakura Pagutan	080788450934	AAA	Mataram	12/01/2010
11	AAA-011	Mitra Agency / Sopyan	Jl. Seraparang Mataram	08763408790	AAA	Mataram	12/10/2010
12	AAA-012	Zaen	Griya Indah Pagutan Mataram	085788478823	AAA	Mataram	03/11/2010
13	AAA-013	IS	Labuhan Api, Pramuan, Mataram	0856783456782	AAA	Mataram	18/05/2010
14	AAA-014	Bambang	Jl. Tumpang Sari, Caltra	083678234567	AAA	Mataram	10/05/2010
15	AAA-015	Husbady	Jl. Kinari Sweta	085786380423	AAA	Mataram	09/06/2011
16	AAA-016	Supriyanto	Jl. Gunung Sari, Ampenan Selatan	0870450438980	AAA	Mataram	19/12/2011
17	BBB-001	Jumasah	Jl. Narmada no. 4	085456784690	BBB	LCBAR	20/07/2010
18	BBB-002	Mitra Gerung	Jl. Senopati no. 2-5	0370043452	BBB	LCBAR	16/02/2011
19	BBB-003	Zainudin	Praya	086780083478	BBB	LCBAR	30/03/2011
20	BBB-004	Gede Tanjung	Jl. Kenanga	037005787	BBB	LCBAR	08/02/2011
21	BBB-005	Syafrudin	Jl. Seruti	087808342009	BBB	LCBAR	12/04/2011
22	BBB-006	Nurma	BTN Gerung no. 3	0814576888132	BBB	LCBAR	11/01/2011

Gambar 4.16 Implementasi Cetak Laporan Data Agen

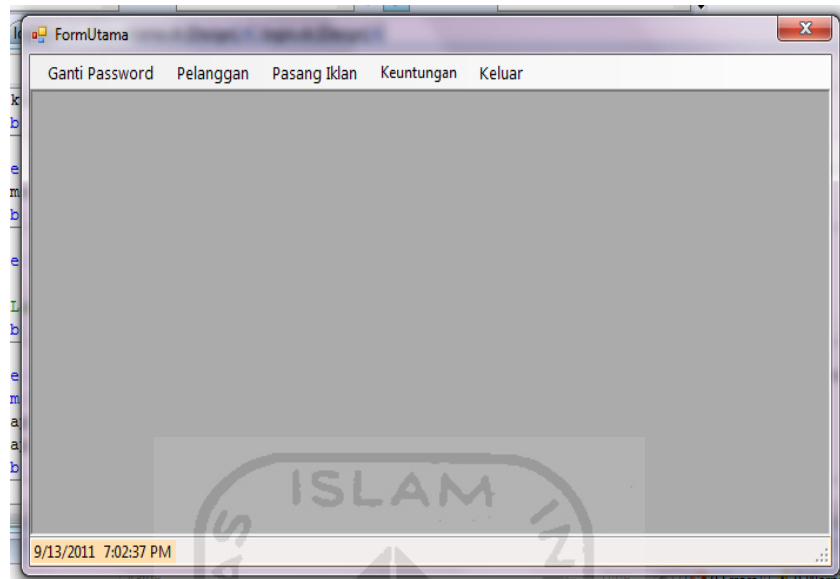
4.2.3 Antarmuka Divisi Iklan

1. Implementasi Menu Utama

Dalam sistem ini terdapat beberapa menu diantaranya menu ganti password, menu pelanggan, menu pasang iklan yang terdiri dari iklan baris dan iklan kolom, data keuntung dan menu keluar. Tampilan dari menu tersebut dapat dilihat pada Gambar4.17.

2. Implementasi Ganti Password

Sub menu ini di gunakan pengguna untuk mengganti password. *Form* ganti password digunakan untuk menjaga keamanan akses data sistem, seorang user dapat menggtati *username* dan *passwordnya* sesuai keinginan user tersebut. Tampilan dari ganti password tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.17 Menu Utama Divisi Ikan

A screenshot of a Windows application window titled "FormGanti". The window has a blue background and contains a form for changing a password. The form is divided into two sections: "Data Password" and "Navigasi". The "Data Password" section contains four input fields: "Username", "Password Lama", "Password Baru", and "Retype Password Baru". The "Navigasi" section contains two buttons: "Simpan" and "Keluar".

Gambar 4.18 Form Ganti Password

3. Implementasi Menu Pelanggan

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data Pelanggan iklan yang meliputi Id pelanggan, Nama, Alamat, Telepon. Tampilan dari data pelanggan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.19.

ID Pemesan	Nama	Alamat	Telepon
6	Hana	Mataram	085345678234
8	Asep	Pejeruk	081234765482

Pencarian Data Pelanggan

Id Pelanggan Nama Pelanggan

Input Data

Id Pelanggan

Nama

Alamat

Telepon

Gambar 4.19 Menu Pelanggan

4. Implementasi Menu Pasang Iklan

a. Implementasi Menu Iklan Baris

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data pasang iklan baris yang meliputi Id pelanggan, Nama, Tanggal Pesana, Tanggal Terbit, Tanggal Akhir, Baris, Karakter, Harga, Terbit, Total dan Keterangan. Tampilan dari menu pasang iklan baris tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.20.

The screenshot shows a web application window titled "FormBaris" with a blue header and a table of advertisement listings. Below the table is an "Input Data" section with various fields and buttons.

ID Pemesan	Nama	Tanggal Pesan	Tanggal Terbit	Tanggal
10	Asep	24/06/2011	27/06/2011	30/06/2011
13	Hanny	24/06/2011	25/11/2010	28/11/2010
13	Hanny	24/06/2011	25/11/2010	28/11/2010

Input Data

ID Pemesan: 13
Nama: Hanny
Tanggal Pesan: Saturday, June 18, 2011
Tanggal Terbit: Monday, June 20, 2011
Tanggal Akhir: Thursday, June 23, 2011
Baris: 8
Harga: 75000
Total: 3
Karakter: 600000
Terbit: 240
Keterangan: elektronik

Buttons: Cari, Hitung, Tambah, Ubah, Hapus, Cetak, Keluar

Gambar 4.20 Implementasi Menu Pasang Iklan Baris

b. Implementasi Menu Iklan kolom

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah data pasang iklan kolom yang meliputi Id pelanggan, Nama, Tanggal Pesana, Tanggal Terbit, Tanggal Akhir, Jenis, Jumlah Baris, Tinggi Kolom, Ukuran, Harga, Total dan Keterangan. Tampilan dari menu pasang iklan kolom tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.21.

5. Implementasi Menu Keuntungan

Form ini digunakan oleh pengguna untuk mengolah keuntungan dari pemasangan iklan. Keuntungan iklan didapatkan dari akumulasi pemasangan iklan baris maupun iklan kolom. Tampilan dari menu keuntungan tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.22.

FormIklanKolom

Iklan Kolom

	ID Pemesan	Nama	Tanggal Pesan	Tanggal Terbit
▶	11	8	Asep	20/01/2000
*				

[Input Data]

ID Pelanggan

Nama

Tanggal Pesan Thursday, July 14, 2011

Tanggal Awal Thursday, July 14, 2011

Tanggal Akhir Thursday, July 14, 2011

Jenis

Jumlah Baris Harga 20000 mmk

Tinggi Kolom Total Biaya 0

Ukuran Keterangan

Gambar 4.21 Implementasi Menu Pasang Iklan Kolom

FormKeuntungan

Tanggal 14/07/2011

Bulan

Tahun 2000

	satuan	total	tanggal	jenis
▶	75000	225000	1/1/2000	iklan baris
	75000	225000	1/29/2000	iklan baris
*	20000	1600000	20/01/2000	iklan kolom

Jumlah 2050000

Gambar 4.22 Implementasi Menu Pasang Iklan Kolom

4.3 Penanganan Kesalahan

Kesalahan-kesalahan pemasukan data pada sistem akan diberikan tanggapan (*feedback*) kepada pengguna berupa pesan kesalahan yang dilakukan oleh pengguna ketika *inputan* data.

1. Penangan Kesalahan Proses Login

Pada proses login pengguna mengosongkan *username*, *password*, atau jenis pengguna maka akan muncul pesan seperti Gambar 4.23 berikut.



Gambar 4.23 *Username, Password* atau pengguna Tidak Lengkap

kemudian suatu ketika user salah dalam mengisi fiel *username*, *password* atau jenis pengguna, pesan akan muncul pada kotak pesan seperti Gambar 4.24 berikut.



Gambar 4.24 Kesalahan Input *Username* atau Password

2. Penanganan Proses Tambah

Pada saat melakukan penambahan data (*insert*) ke dalam sistem dan proses penambahan tersebut berhasil dilakukan maka sistem akan memberikan suatu pesan yang menyatakan bahwa data tersebut telah berhasil ditambah dalam sistem. Pesan yang menyatakan penambahan data berhasil dilakukan dapat dilihat pada Gambar 4.25



Gambar 4.25 Proses Tambah Data Berhasil Dilakukan

Pada proses penambahan data pengguna mengosongkan / melupakan mengisi data muncul pesan peringatan, isi peringatan tergantung dari data yang belum terisi seperti Gambar 4.26 .



Gambar 4.26 Proses Tambah Data tidak Berhasil

3. Penanganan Prose Ubah

Pada saat melakukan perubahan terhadap suatu data (*edit*), apabila data telah diubah maka sistem akan memberikan suatu pesan yang menyatakan bahwa data tersebut telah berhasil diubah. Pesan yang menyatakan data berhasil diubah dapat dilihat pada Gambar 4.27 .



Gambar 4.27 Proses Ubah Data Berhasil Dilakukan

4. Penanganan Proses Hapus

Ketika melakukan proses penghapusan data dari sistem proses penghapusan tersebut berhasil dilakuakn maka sistem akan memberikan suatu pesan yang menyatakan bahwa data tersebut telah berhasil dihapus dari sistem. Pesan yang menyatakan bahwa data

penghapusan data berhasil dilakuakn dapat dilihat pada Gambar 4.28 berikut.



Gambar 4.28 Proses Hapus Data Berhasil Dilakukan

Pada proses penghapusan data terdapat suatu pesan yang digunakan untuk menyakinkan user apakah benar akan melakukan penghapusan data tersebut. Pesan penanganan kesalahan saat penghapusan data dapat dilihat pada Gambar 4.29 berikut.



Gambar 4.29 Pesan Penganan Penghapusan Data

5. Penangana Pencarian Data

Pada saat melakukan pencarian data ke dalam sistem dan proses tidak menemukan data yang dicari maka sistem akan memberikan suatu pesan yang menyatakan bahwa data tersebut tidak ditemukan. Pesan

yang menyatakan pencarian tidak berhasil ditemukan dapat dilihat pada Gambar 4.30 berikut



Gambar 4.30 Proses Pecarian Data berhasil Dilakukan

4.4 Pengujian Oleh Pengguna

Dari hasil hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap user yang akan menggunakan, dapat disimpulkan :

1. Sistem dapat mengolah data sesuai kebutuhan divisi marketing dan divisi iklan.
2. Sistem mudah digunakan.
3. Sistem dapat memberikan informasi melalui cetak laporan.
4. Sistem dapat mengurangi kesalahan dalam pengolahan data.

Dalam penyajian laporan dapat ditampilkan dengan menggunakan grafik atau diagram. Sebaiknya untuk aplikasi ini menangani retur kembali bagi agen dan data keuntungan koran didapatkan dari retur kembali agen dan retur kembali distributor.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Koran (Studi Kasus : Lombok Post) dari divisi Marketing dan divisi Iklan, dapat disimpulkan bahwa, sistem dapat memberikan informasi kepada pengguna terkait marketing, iklan dan penjualan koran di daerah Lombok dan sekitarnya, sistem dapat mengolah data sesuai kebutuhan divisi marketing dan divisi iklan dan sistem dapat memberikan informasi melalui cetak laporan.

5.2 Saran

Mengenai berbagi keterbatasan yang dialami penulis terutama masalah pemikiran dan waktu yang menghambat ide-ide kreatifitas yang belum tertuang selama mengerjakan dan menyelesaikan penelitian, maka penulis menyarankan untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang sebagai berikut:

1. Sebaiknya untuk lebih menarik lagi dalam hal penyajian informasi penjualan koran dapat ditampilkan dengan menggunakan grafik atau diagram penjualan koran.
2. Sebaiknya untuk aplikasi ini menangani retur kembali bagi agen dan data keuntungan koran didapatkan dari retur kembali agen dan retur kembali distributor.

DAFTAR PUSTAKA

- [AKB05] Akbar. Ali. *Visual Basic .NET : Belajar Praktis Melalui Berbagai Tutorial dan Tips*. Bandung : Informatika, 2005.
- [ALT92] Alter, Steven. *Information System. A Management Perspective*. The Benjamin : Cummings Publishing Company, Inc, 1992.
- [DAV99] Davis, Gordon. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Edisi Bahasa Indonesia*. PT. Ikrar Abadi, 1999.
- [GEL90] Gelinas, Ulric. *Accounting Information System*. PWS-KENT publishing company, 1990.
- [JOG00] jogiyanto, H.M. *Sistem Informasi Berbasis Komputer : Konsep Dasar dan Komponen*. Edisi Ketiga. Yogyakarta : BPFE, 2000.
- [RIC03] Rickyanto, Isak. *Trik dan Tips Visual Basic .NET versi 2002 dan 2003*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2003.
- [SUT02] Sutedjo, Budi Dharma Oetomo. *Rencana dan Pembanguna Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi 2002.
- [WIL92] Wilkinson, Joseph W. *Accounting And Informatin System*. Edisi Ketiga. Jonh Wiley & Soon, Inc.1999.