

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN IKLAN
PADA KORAN HARIAN BABEL POS BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**RASIKA WARGANA
1022500312**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500312

Nama : RASIKA WARGANA

Judul Skripsi : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
IKLAN

PADA KORAN HARIAN BABEL POS BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 1 Maret 2013

(Rasika Wargana)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
RANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN IKLAN
PADA KORAN HARIAN BABEL POS BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

RASIKA WARGANA

1022500312

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada Tanggal 09 Maret 2013

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing

Anggota



Eka Altiarika, M.Eng
NIDN. 02 021285 01



Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 02 141077 01

Ketua



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01



Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 9 April 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini banyak kekurangan dan keterbatasan.

Dalam penelitian ini, penulis banyak mendapatkan dukung materi maupun moril dari banyak pihak. Adapun kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
2. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan dan motivasi kepada saya
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Syahril Sahidir selaku General Manajer PT Wahana Bangka Semesta atau Koran Harian Babel Pos mengizinkan penulis untuk melakukan riset.
5. Orang tuaku, Adik-adiku, para sahabat seperjuangan di Amik Atma Luhur, Kiki, Virco, Yogi, Zuriah, Dini, dan sahabat ditempat kerja Komariah, Jelse, Inayah, Manajer Keuangan Eka Sartika Rini, dan sebagainya yang telah memberikan dukungan moril kepada saya untuk menyelesaikan penelitian ini
6. Dan semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan penelitian ini jauh dari sempurna. Dengan itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ini.

Pangkalpinang, 14 Februari 2013

Penulis

ABSTRAKSI

Koran Harian Babel Pos merupakan salah satu koran harian yang ada di Bangka Belitung. Perusahaan media cetak ini bergerak dalam bidang pemberitaan juga periklanan. Perusahaan yang beralamat di Jln jenderal Sudirman No.10 Selindung, selain menyampaikan informasi untuk masyarakat juga memberikan kesempatan bagi masyarakat Bangka Belitung untuk mengiklankan produk, usaha, pengumuman, lowongan pekerjaan, kabar duka, kabar gembira, acara seremonial dan sebagainya kepada masyarakat luas. Koran harian pagi yang distribusinya menyebar keseluruh pelosok Bangka Belitung, bisa menjadi salah satu wadah bagi masyarakat untuk mengiklankan produk maupun acara penting lainnya.

Berdasarkan hasil riset penulis tentang pelayanan iklan, pengolahan data pada Koran Harian Babel Pos prosesnya meliputi penawaran dan pemesanan iklan, proses pembuatan kwitansi, proses pembayaran, proses penyeteroran, proses pembuatan laporan

Proses pelayanan iklan pada perusahaan ini sebagian sudah dilaksanakan secara terkomputerisasi namun sebagian dilaksanakan secara manual, terutama pemesanan iklan. Untuk memesan iklan pelanggan dan bagian marketing paling tidak harus bertatap muka, dengan mendatangi langsung kantor Babel Pos, ataupun melalui telpon. Atau sebaliknya bagian marketing harus mendatangi pelanggan untuk menawarkan iklan. Proses arus informasi pelayanan iklan ini masih menjadi kelemahan dalam pengolahan data mulai dari kegiatan transaksi iklan, karena memakan waktu lama dan berpotensi terjadi kesalahan mengenai bentuk iklan, materi iklan berupa nama, gambar iklan dan sebagainya, penyimpanan data yang kurang baik, keterlambatan dalam menyajikan laporan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka di perlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dan akurat. Untuk mendukung pengembangan usaha dan meningkatkan proses pemasangan iklan di Koran Harian Babel Pos. Sistem tersebut diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem manual yang sedang berjalan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pernyataan	i
Lembar Pengesahan Skripsi	ii
Kata Pengantar	i
Abstraksi.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Gambar.....	v
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol	viii
Biodata Penulis.....	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan.....	3
4. Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	
LANDASAN TEORI	
1. Konsep Sistem Informasi	8
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	8
b. Konsep Sistem Informasi	11
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML	14
a. UML	14
b. Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	15
1) Activity Diagram	15

2)	Analisa Dokumen Keluaran	15
3)	Analisa Dokumen Masukan	15
4)	Use Case Diagram	15
5)	Deskripsi Use Case.....	16
c.	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	16
1)	ERD.....	16
2)	LRS.....	17
3)	Tabel.....	18
4)	Spesifikasi Basis Data	18
5)	Rancangan Dokumen Keluaran.....	18
6)	Rancangan dokumen Masukan.....	18
7)	Rancangan Layar Program	25
8)	Sequence Diagram.....	25
9)	Class Diagram (Entity Class)	21
3.	Rancangan Sistem Pelayanan Iklan Online.....	22
BAB III	ANALISA SISTEM	23
1.	Tinjauan Organisasi.....	23
a.	Sejarah Berdirinya Organisasi.....	24
b.	Struktur Organisasi.....	25
c.	Pembagian Tugas dan tanggung jawab	26
2.	Analisa Sistem.....	33
3.	Analisa Keluaran	39
4.	Analisa Masukan	41
5.	Identifikasi Kebutuhan	42
6.	Use case Diagram.....	44
7.	Deskripsi Usecase	46
BAB IV	RANCANGAN SISTEM	
1.	Rancangan Basis Data.....	51
a.	ERD.....	51

b. Transformasi ERD ke LRS	52
c. LRS	53
d. Tabel.....	54
e. Spesifikasi Basis Data	56
2. Rancangan Antar Muka	62
a. Rancangan Dokumen Keluaran	62
b. Rancangan Dialog Layar.....	65
1) Struktur Tampilan	65
2) Rancangan Layar.....	67
c. Sequence Diagram	75
3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	81

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	82
2. Saran.....	83
Daftar Pustaka	84
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	85
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	90
Lampiran C Rancangan Keluaran	93
Lampiran D Rancangan Masukan	97
Lampiran E Dokumen Riset.....	100
Kartu Bimbingan	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.27 : Class Diagram.....	30
Gambar III.1 : Struktur Organisasi	25
Gambar III.2 : Activity Proses Penawaran	34
Gambar III.3 : Activity Proses Pembuatan Kwitansi	35
Gambar III.4 : Activity Proses Pembayaran.....	36
Gambar III.5 : Activity Proses Penyetoran.....	37
Gambar III.6 : Activity Laporan Penjualan	38
Gambar III.7 : Uce Case Diagram	45
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	51
Gambar IV.2 : Transformasi Entity Relationship Diagram Ke LRS	52
Gambar IV.3 : Logical Record Structure (LRS)	53
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Halaman Web	65
Gambar IV.5 : Struktur Tampilan Halaman Utama.....	66
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Halaman Utama / Home	67
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Halaman Administrator	68
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Halaman Jenis Iklan	69
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Halaman Laporan	69
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Halaman Member	70
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Halaman Member	71
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Cetak Kwitansi	72
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Cetak Bukti Pesanan.....	73
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Pengunjung	74
Gambar IV.15 : Sequence Diagram Entry Member.....	75
Gambar IV.16 : Sequence Diagram Entry Jenis Iklan.....	76
Gambar IV.17 : Sequence Diagram Cetak Pesanan.....	77
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Cetak Bukti Pesanan	78
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Cetak Kwitansi	79
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Cetak Laporan	80
Gambar IV.21 : Class Diagram	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Kwitansi	83
Lampiran A-2 : Surat Penawaran/ order iklan	84
Lampiran A-2 : Tanda Terima	85
Lampiran A-3 : Laporan Penjualan	86
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Daftar Jenis Iklan	88
Lampiran B-2 : Data Pelanggan	89
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Cetak Laporan Iklan	94
Lampiran C-2 : Cetak Bukti Pesanan	95
Lampiran C-3 : Cetak Kwitansi	96
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Daftar Iklan	98
Lampiran D-2 : Cetak Member	99
Lampiran E : Dokumen Riset	
Lampiran E-1 : Surat Keterangan Riset.....	101
Lampiran E-2 : Cetak Kwitansi	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel Relasi Member	54
Tabel IV.2 : Tabel Relasi Iklan	54
Tabel IV.3 : Tabel Relasi Pesanan.....	54
Tabel IV.4 : Tabel Relasi Bukti Pesanan.....	55
Tabel IV.5 : Tabel Relasi Kwitansi	55
Tabel IV.6 : Tabel Relasi Isi.....	55
Tabel IV.7 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Member	56
Tabel IV.8 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Iklan	57
Tabel IV.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Pesanan	58
Tabel IV.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Bukti Pesanan	59
Tabel IV.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Kwitansi	60
Tabel IV.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data File Isi.....	61

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

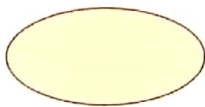
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antar state.

SIMBOL USECASE DIAGRAM



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi dari suatu sistem.

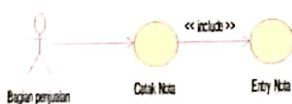


Usecase

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sisten yang akan digunakan.

Association

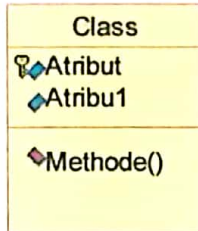
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Include

Pemanggilan use case oleh usecase lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam usecase lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

SIMBOL CLASS DIAGRAM



Class Diagram

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Ontoh :



1 tepat Satu

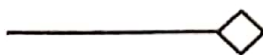
0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

5..8 range 5 s/d 8

Aggerate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara lobis mengandung objek lain.

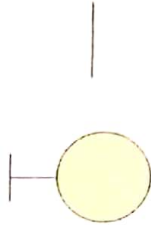
SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



: Actor

Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



: Boundary

Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



: Control

Control

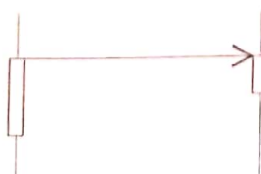
Menggambarkan perilaku mengatur, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



: Entity

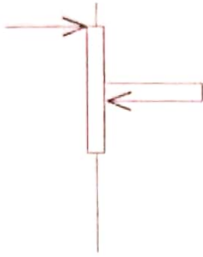
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



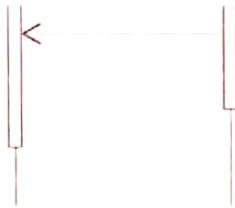
Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

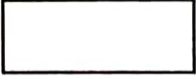
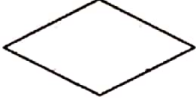

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



Activation

Menunjukkan periode selama suatu objek atau actor sedang melakukan suatu tindakan.

SIMBOL ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

	<p>Entity</p> <p>Sekumpulan orang, tempat, objek dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan.</p>
	<p>Hubungan (relationship)</p> <p>Menunjukkan nama penghubung yang mengaitkan antara entitas yang berbeda.</p>
	<p>Garis</p> <p>Digunakan sebagai penghubung atribut dengan relasi.</p>

|