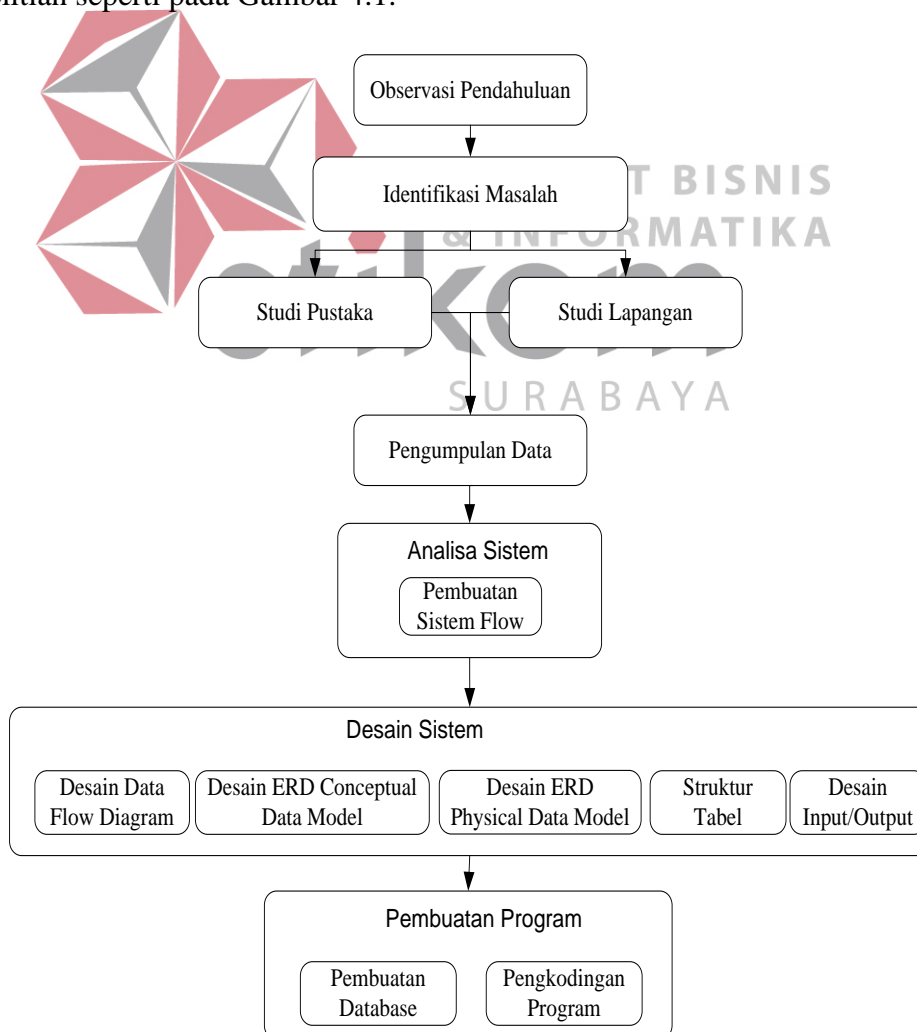


BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Penelitian adalah suatu proses untuk mencari sesuatu secara sistematis dalam kurun waktu tertentu. Agar memperoleh suatu hasil penelitian yang baik, representatif dan menyeluruh terhadap permasalahan yang diambil, maka diperlukan suatu sistematika penelitian yang berurutan dengan tahapan yang jelas sehingga memudahkan kegiatan penelitian. Adapun urutan langkah penelitian di dalam penyelesaian laporan Kerja Praktek ini dapat dilihat pada diagram penelitian seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Penelitian

4.1 Metode Kerja Praktek

4.1.1 Observasi Pendahuluan

Observasi pendahuluan merupakan aktifitas awal yang dilaksanakan untuk menemukan ide atau solusi apa yang akan dipilih. Adapun hal yang dilakukan adalah dengan membaca beberapa literatur untuk mencari topik permasalahan yang akan dibahas. Selanjutnya adalah mencari perusahaan yang dapat mengimplementasikan topik permasalahan yang telah didapat. Dari hal tersebut dapat lebih diketahui mengenai data yang ada dan permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan secara lebih detail.

4.1.2 Identifikasi Masalah

Dari observasi pendahuluan yang sebelumnya dilakukan, selanjutnya ditemukan adanya masalah pada PT Langgeng Jaya Gypsum dalam mengembangkan pangsa pasar (*Marketshare*). Masalah ini disebabkan banyaknya pesaing dan terbatasnya jangkauan pasar yang hanya berasal dari wilayah Surabaya dan sekitarnya sedangkan selama ini hanya mempromosikan dari *mouth-to-mouth*. Sehingga diperlukan suatu rancang bangun aplikasi *Self Promotion* pada perusahaan PT Langgeng Jaya Gypsum yang diharapkan bermanfaat untuk perusahaan dalam mengatasi permasalahan yang ada.

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah terciptanya suatu perangkat lunak sebagai alat bantu untuk PT Langgeng Jaya Gypsum dalam mengembangkan pangsa pasarnya.

4.1.3 Studi Pustaka dan Studi Lapangan

Tahap selanjutnya dengan melakukan studi lapangan untuk mempelajari secara langsung sistem yang digunakan oleh perusahaan. Studi lapangan ini dilakukan secara langsung di PT Langgeng Jaya Gypsum.

Selain melalui studi lapangan, juga dilakukan studi pustaka untuk menentukan landasan teori yang akan digunakan untuk memecahkan batasan masalah tersebut. Adapun landasan teori-teori yang digunakan dapat dilihat pada Bab III Landasan Teori.

4.1.4 Pengumpulan Data

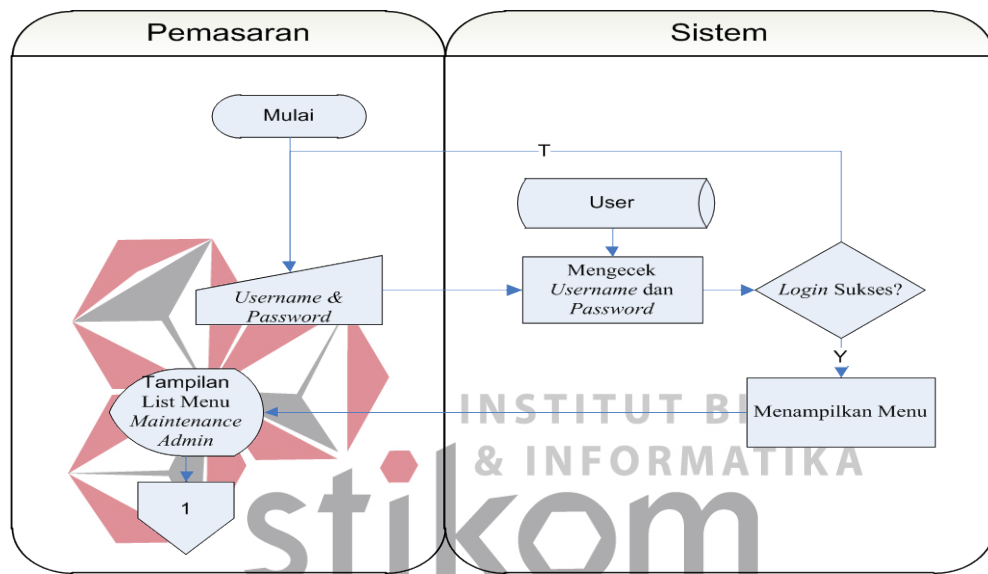
Yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pencarian data mengenai jenis-jenis dari produk gypsum, data hasil kerja yang telah dilaksanakan sebelumnya, dan informasi-informasi lain yang berkaitan dengan Kerja Praktek ini.

4.2 Analisa Sistem

Setelah mengumpulkan data yang tersedia dan menganalisa kebutuhan pada perusahaan, dapat dirancang *System Flow* untuk menyelesaikan permasalahan. *System flow* ini menunjukkan bagaimana data mengalir dan apa keputusan dibuat untuk mengontrol acara ini. Simbol yang mengandung arti tambahan keputusan, proses, *input* dan *output* dan aliran data yang paling penting dari sebuah sistem elemen diagram alur. Ini diagram alur data yang berbeda karena mereka menunjukkan keputusan, yang lebih rinci. *System flow* yang tersebut akan menggambarkan sistem yang nantinya dikomputrisasikan. Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai alur sistem yang akan dibuat pada PT Langgeng Jaya Gypsum.

4.2.1 Sistem Flow Login

Sistem Flow Login digunakan untuk pengisian data pengguna dan sandi. Sistem ini berfungsi sebagai kontrol, sehingga jika Staff Pemasaran saat salah memasukkan pengguna dan sandi, maka Staff Pemasaran tidak bisa mengakses *web Admin*. Pada Gambar 4.2 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow Login*.



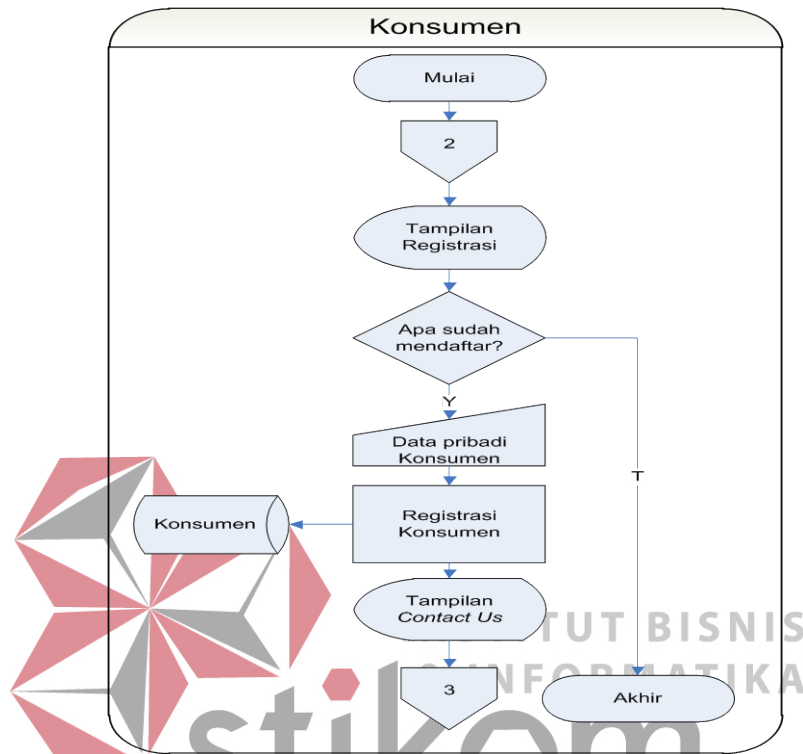
Gambar 4.2 Sistem Flow Login

<i>Login</i>	
Tujuan	Untuk membedakan penggunaan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi
Masukan	Data User
Proses	Mengecek pengguna dan sandi
Keluaran	apabila <i>login</i> berhasil, maka <i>user</i> bisa melakukan proses sesuai dengan hak aksesnya
Pemeran	Staff Pemasaran

4.2.2 Sistem Flow Registrasi

Sistem Flow Registrasi digunakan untuk melakukan pendaftaran konsumen.

Pada Gambar 4.3 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow* Registrasi.

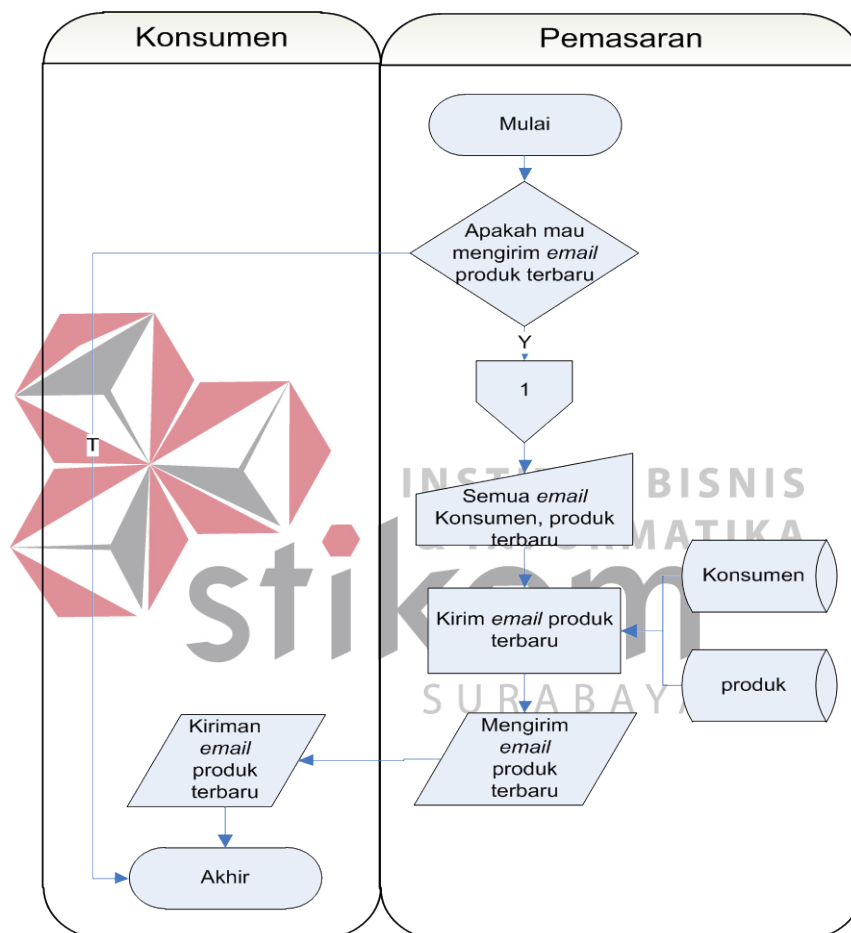


Gambar 4.3 Sistem Flow Registrasi

Registrasi	
Tujuan	Memberikan sarana kepada konsumen untuk menulis saran dan mendapatkan informasi produk terbaru
Masukkan	Data Konsumen
Proses	Membedakan antara konsumen yang terdaftar dan yang tidak terdaftar
Keluaran	apabila registrasi berhasil, maka konsumen dapat menulis saran dan mendapatkan informasi produk terbaru
Pemeran	Konsumen

4.2.3 Sistem Flow Informasi Produk Terbaru

Sistem Flow Informasi Produk terbaru berfungsi untuk menginformasikan kepada konsumen tentang produk terbaru dari PT Langgeng Gypsum. Pada Gambar 4.4 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow* Informasi Produk Terbaru.



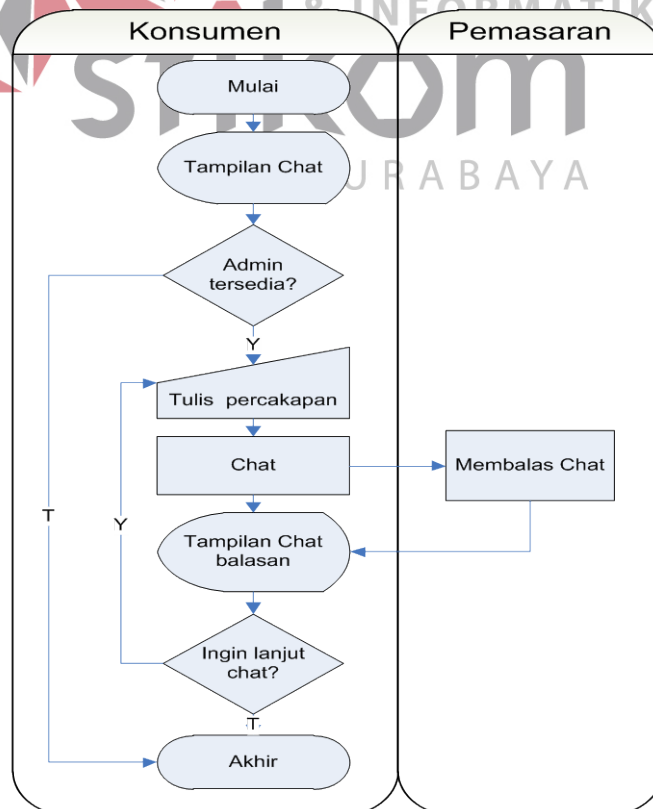
Gambar 4.4 Sistem Flow Informasi Produk Terbaru

Informasi Produk Terbaru	
Tujuan	Untuk memberikan keuntungan kepada konsumen yang telah mendaftar untuk menjadi konsumen PT Langgeng Jaya Gypsum

Masukan	Data produk, Data Konsumen
Proses	Mengirimkan informasi produk terbaru ke <i>Email</i> konsumen
Keluaran	Konsumen mendapatkan informasi yang cukup dan mudah tentang produk terbaru
Pemeran	Staff Pemasaran

4.2.4 Sistem Flow Chatting

Chatting adalah ruang diskusi interaktif secara *virtual* antara konsumen kepada *admin* mengenai apa saja. *Chatting* merupakan salah satu dari konsep *Webvertising* yang memungkinkan perusahaan untuk menjalin hubungan *one-to-one* dengan para konsumennya. Pada Gambar 4.5 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow Chatting*.



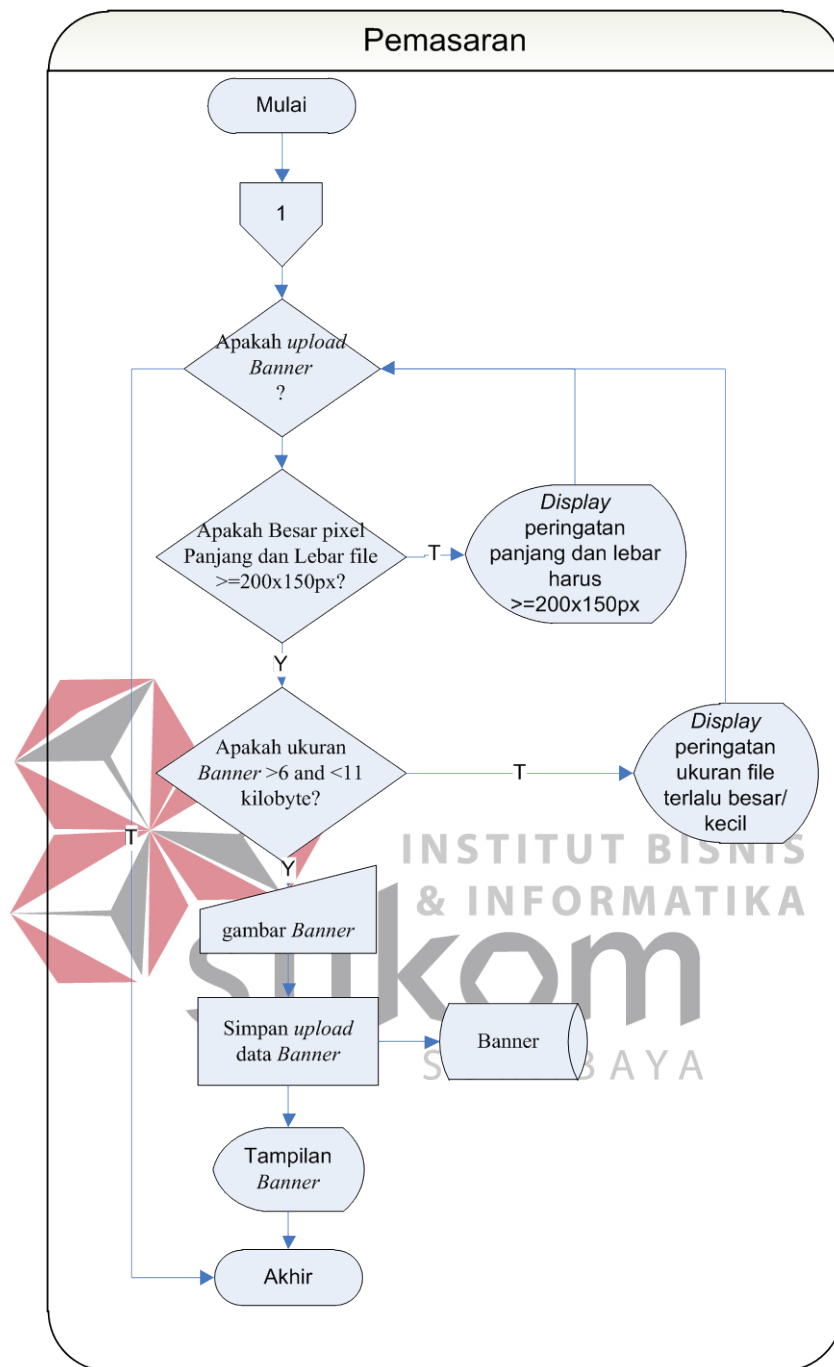
Gambar 4.5 Sistem Flow Chatting

<i>Chatting</i>	
Tujuan	Memberikan ruang diskusi interaktif secara <i>virtual</i> kepada konsumen mengenai apa saja tentang gypsum melalui media <i>Chatting</i>
Masukan	Nama Konsumen
Proses	Percakapan antara konsumen
Keluaran	Konsumen mendapatkan informasi yang cukup tentang gypsum
Pemeran	Konsumen, Staff Pemasaran

4.2.5 *Sistem Flow Banner*

Banner merupakan salah satu fitur pada konsep *Webvertising* yang digunakan oleh perusahaan PT Langgeng Jaya untuk mengiklankan perusahaannya. Pada Gambar 4.6 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow Banner*.

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



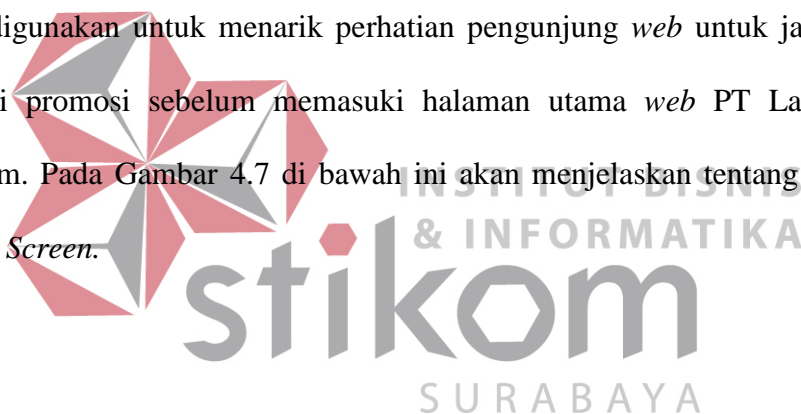
Gambar 4.6 Sistem Flow Banner

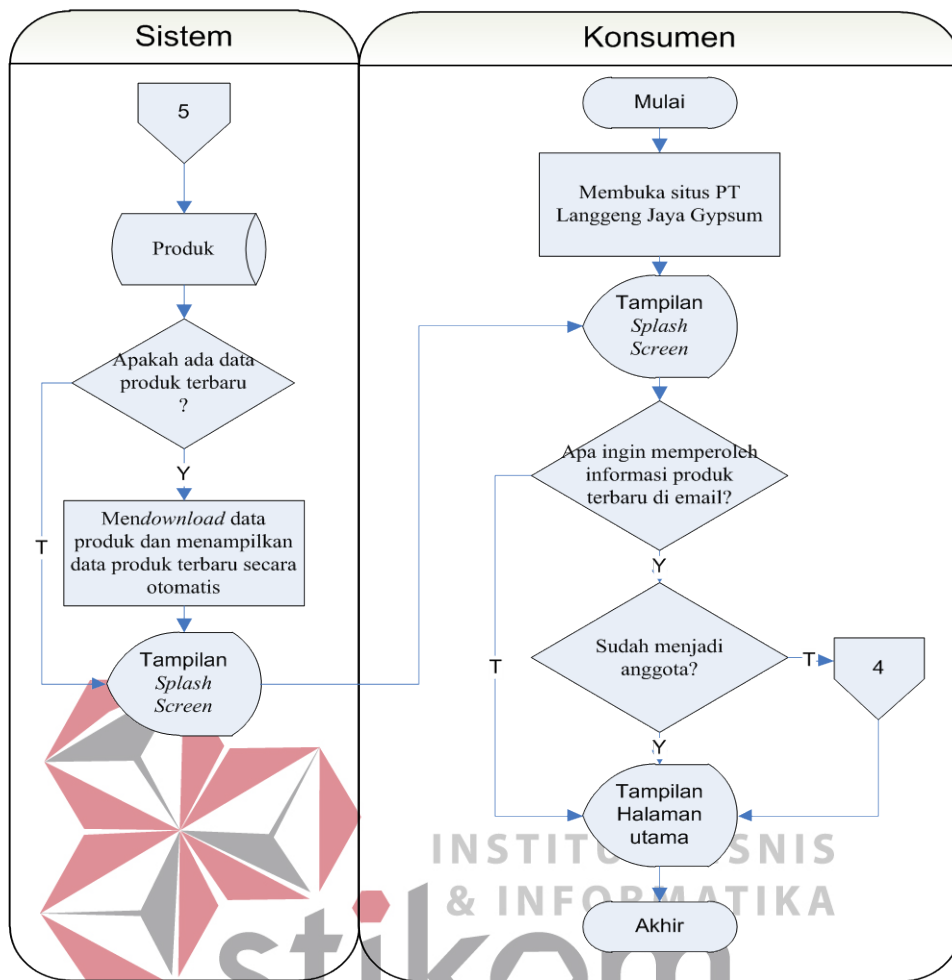
<i>Banner</i>	
Tujuan	Digunakan agar konsumen dapat melihat iklan perusahaan dan tertarik terhadap perusahaan

Masukan	Gambar <i>Banner</i>
Proses	Menyimpan and mengu- <i>upload</i> gambar <i>Banner</i> berdasarkan besar <i>pixel</i> dan ukuran <i>file</i>
Keluaran	Jika besar <i>pixel</i> dan ukuran <i>file</i> memenuhi, maka gambar ter- <i>upload</i>
Pemeran	Staff Pemasaran

4.2.6 Sistem Flow Splash Screen

Splash Screen merupakan salah satu dari fitur pada konsep *Webvertising* yang digunakan untuk menarik perhatian pengunjung *web* untuk jangka pendek sebagai promosi sebelum memasuki halaman utama *web* PT Langgeng Jaya Gypsum. Pada Gambar 4.7 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow Splash Screen*.



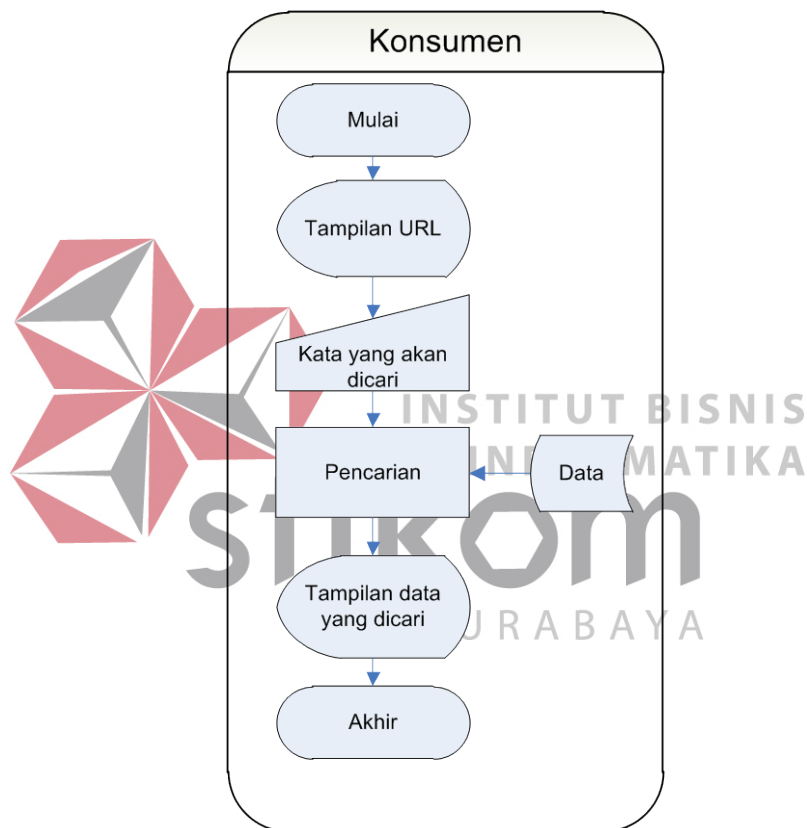


Gambar 4.7 Sistem Flow Splash Screen

Splash Screen	
Tujuan	Memberikan sarana kepada konsumen untuk mengetahui informasi tentang produk terbaru melalui fitur <i>Splash Screen</i>
Masukan	Data Produk terbaru
Proses	Men- <i>download</i> dan menampilkan data <i>Splash Screen</i> tentang produk terbaru
Keluaran	Jika terdapat produk terbaru, maka otomatis merubah tampilan data pada <i>Splash Screen</i> menjadi yang terbaru
Pemeran	Konsumen

4.2.7 Sistem Flow Uniform Resource Locator (URL)

URL merupakan salah satu fitur pada konsep *Webvertising* yang melakukan pencarian berdasarkan kata kunci yang diketik pada *search engine* oleh pengunjung *web*. Kegunaan URL adalah memudahkan pengunjung *web* dalam mencari informasi apa saja yang ada pada *web* PT Langgeng Jaya. Pada Gambar 4.8 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow URL*.



Gambar 4.8 Sistem Flow United Resource Locator(URL)

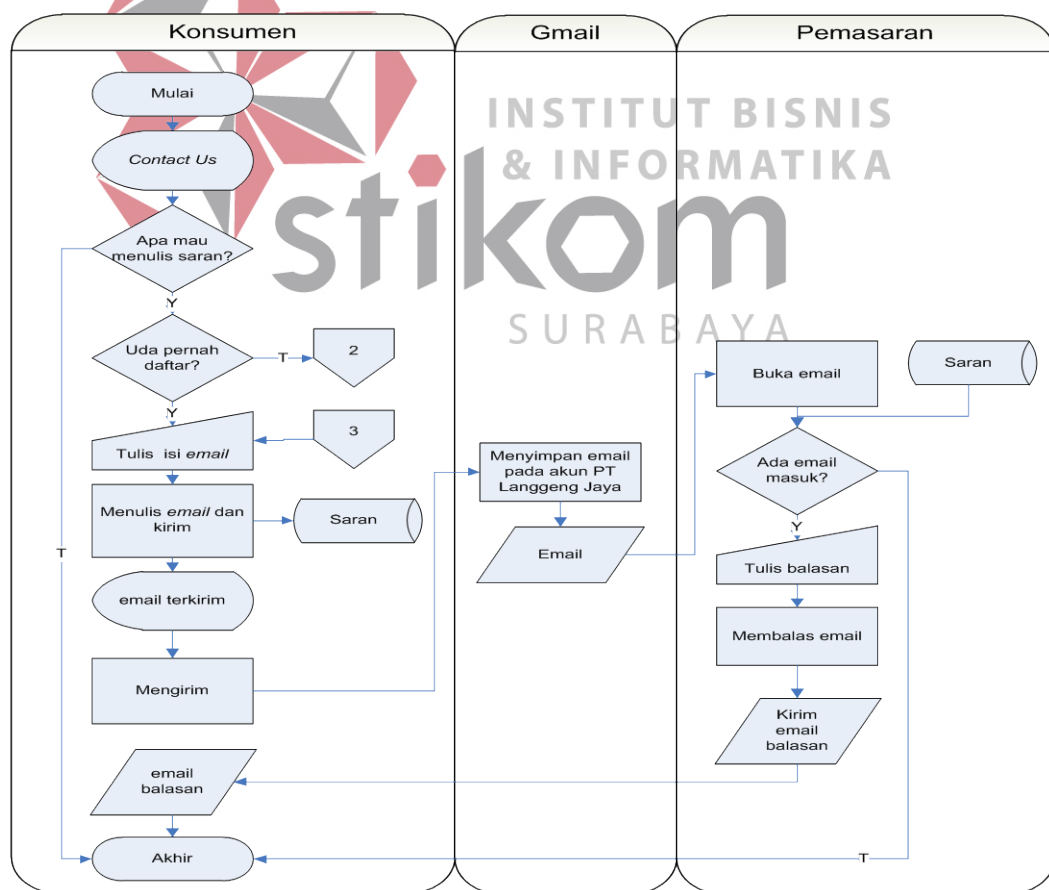
<i>United Resource Locator (URL)</i>	
Tujuan	Memberikan sarana kepada konsumen untuk mengetahui informasi tentang gypsum melalui fitur URL yang tersedia pada <i>web</i>
Masukan	Data yang dicari

Proses	Melakukan pencarian saat konsumen membutuhkan informasi dan menampilkan isi data
Keluaran	Jika tombol <i>search</i> ditekan, maka menampilkan isi data yang dicari
Pemeran	Konsumen

4.2.8 Sistem Flow Email

Email merupakan salah satu fitur pada konsep *Webvertising* yang berfungsi sebagai sarana untuk mengirim saran oleh konsumen melalui jaringan *Internet*.

Pada Gambar 4.9 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow Email*.

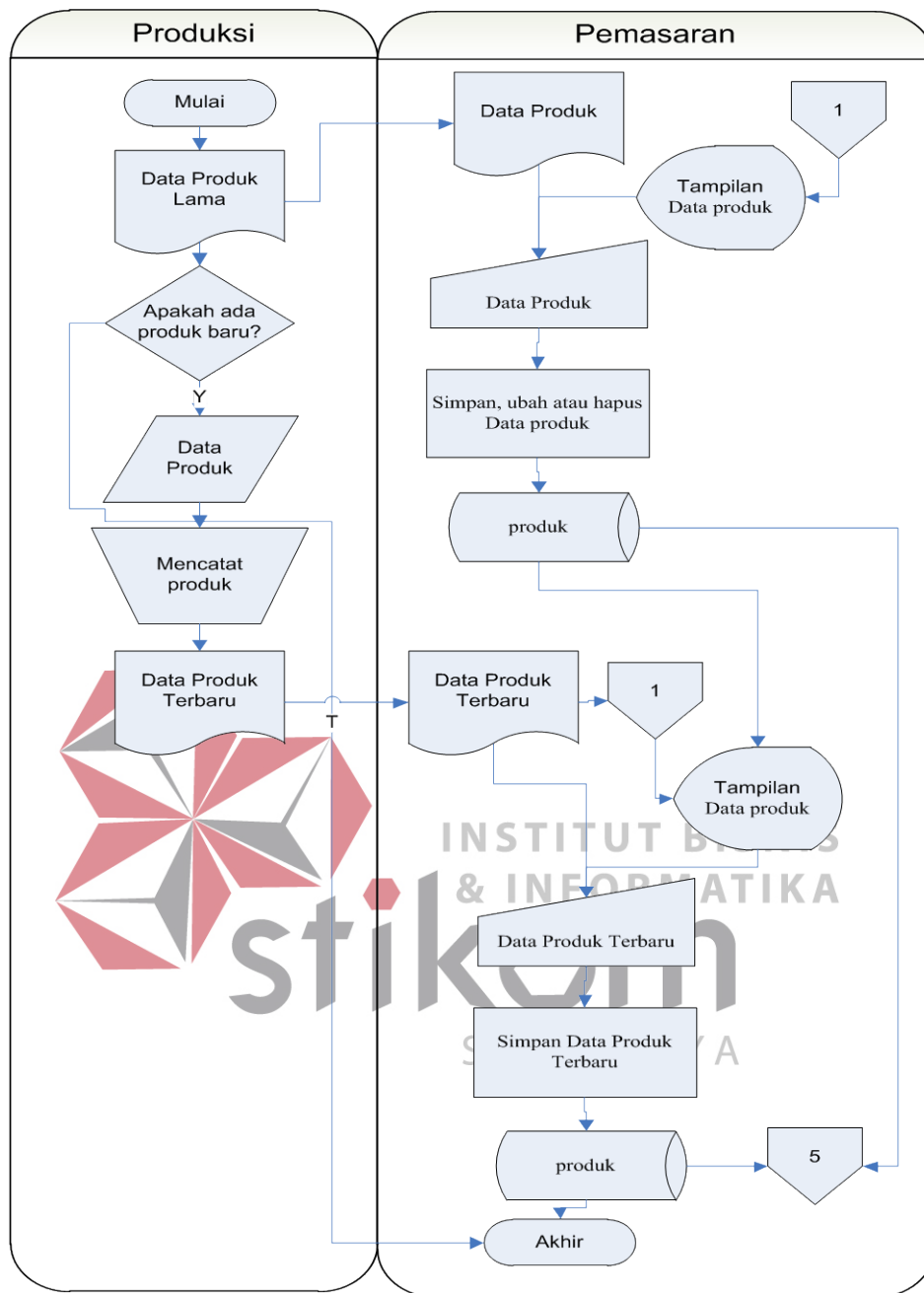


Gambar 4.9 Sistem Flow Email

<i>Email</i>	
Tujuan	Memberikan layanan kepada konsumen untuk mengetahui informasi tentang gypsum melalui fitur <i>Email</i>
Masukan	Tulis Isi <i>Email</i> , Tulis balasan
Proses	Melakukan pengiriman <i>Email</i> dari konsumen dan pengiriman balasan <i>Email</i> dari staff pemasaran
Keluaran	Konsumen mendapatkan balasan <i>Email</i> dari staff pemasaran
Pemeran	Konsumen, staff Pemasaran

4.2.9 *Sistem Flow* Pemeliharaan Data Produk

Sistem Flow Pemeliharaan Data Produk berfungsi sebagai sarana untuk menambah data produk terbaru, merubah dan menghapus data produk. Pada Gambar 4.10 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow* Pemeliharaan Data Produk.



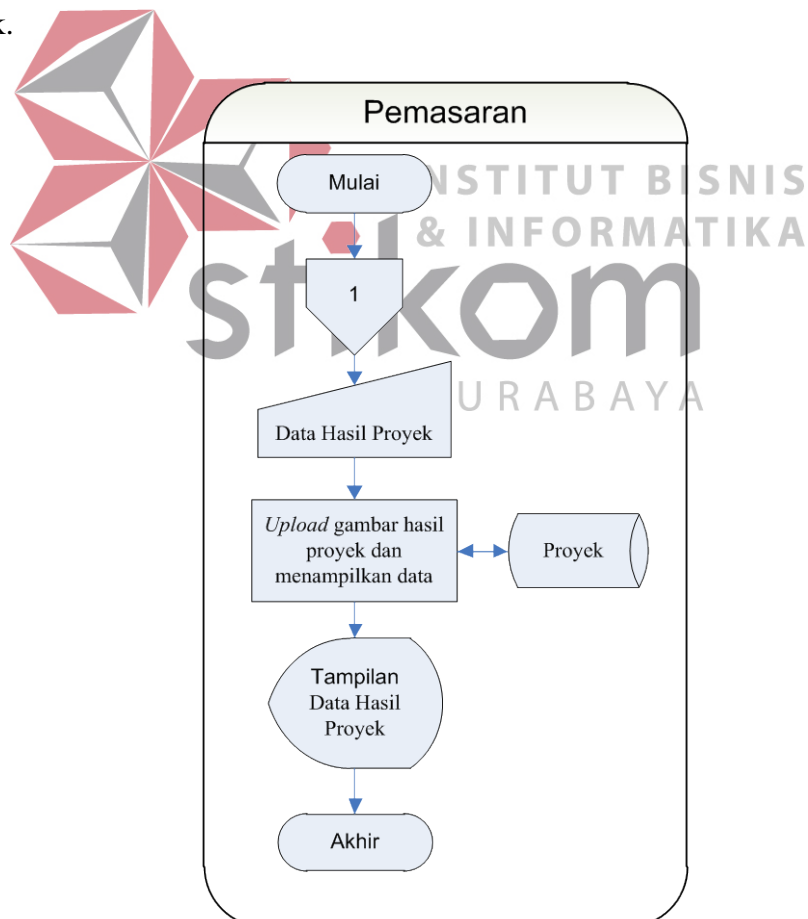
Gambar 4.10 Sistem Flow Pemeliharaan Data Produk

Pemeliharaan Data Produk	
Tujuan	Digunakan oleh staff pemasaran untuk memelihara data-data produk
Masukan	Data Produk

Proses	Melakukan penambahan, perubahan atau penghapusan data produk
Keluaran	Data Produk bertambah, berubah atau terhapus
Pemeran	Staff Pemasaran

4.2.10 Sistem Flow Pemeliharaan Data Hasil Proyek

Sistem Flow Pemeliharaan Data Hasil Proyek berfungsi sebagai sarana untuk meng-*upload* dan menampilkan data hasil proyek ke *web*. Pada Gambar 4.11 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow* Pemeliharaan Data Hasil Proyek.

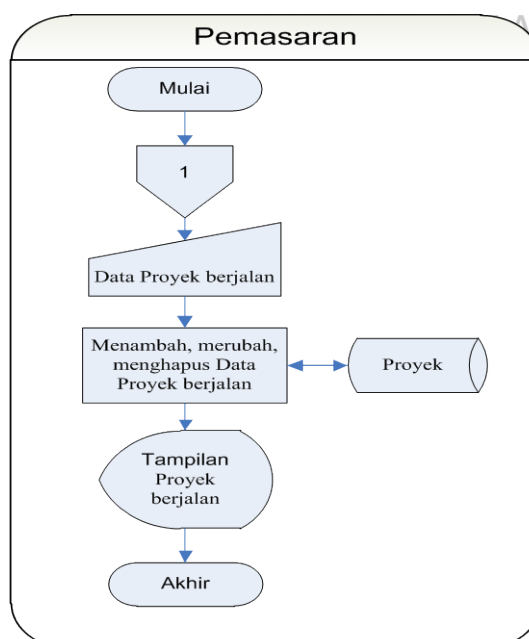


Gambar 4.11 *Sistem Flow* Pemeliharaan Hasil Proyek

Pemeliharaan Data Hasil Proyek	
Tujuan	Digunakan oleh Staff Pemasaran untuk menampilkan hasil proyek ke <i>web</i> untuk menarik perhatian konsumen
Masukan	Data Proyek
Proses	Melakukan <i>Upload</i> gambar hasil proyek dan Menampilkan hasil proyek
Keluaran	Menampilkan List Data Hasil Poyek setelah diubah
Pemeran	Staff Pemasaran

4.2.11 Sistem Flow Pemeliharaan Data Proyek berjalan

Sistem Flow Pemeliharaan Data Proyek Berjalan berfungsi sebagai sarana untuk menambah, merubah dan menghapus data proyek yang saat ini sedang berjalan. Pada Gambar 4.12 di bawah ini akan menjelaskan tentang *Sistem Flow* Pemeliharaan Data Proyek Berjalan.



Gambar 4.12 *Sistem Flow* Pemeliharaan Data Proyek Berjalan

Pemeliharaan Data Proyek berjalan	
Tujuan	Digunakan oleh Staff Pemasaran untuk memelihara data proyek yang saat ini sedang berjalan
Masukan	Data Proyek
Proses	Melakukan penambahan, perubahan dan penghapusan data proyek berjalan
Keluaran	Menampilkan <i>List</i> Data Proyek berjalan
Pemeran	Staff Pemasaran

4.3 Desain Sistem

Tahap desain sistem secara umum dilakukan setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan dan hasil analisis disetujui oleh manajemen. Desain sistem secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Desain sistem tersebut meliputi *Data Flow Diagram* (DFD), ERD *Conceptual Data Model* (CDM), ERD *Physical Data Model* (PDM), struktur tabel, serta desain *Input/Output*.

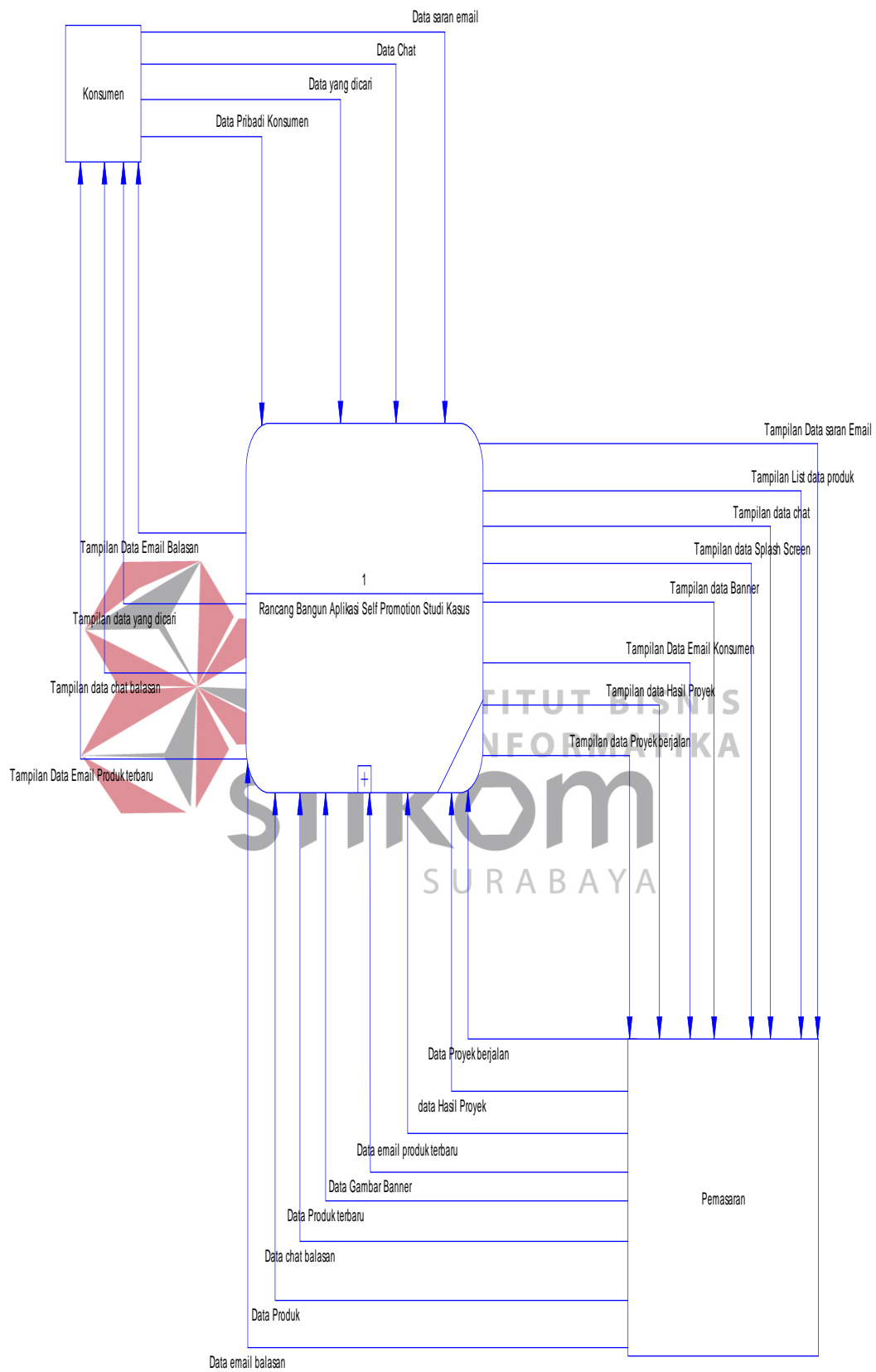
4.3.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas. Selain itu DFD juga mampu menggambarkan komponen dan aliran data antar komponen yang terdapat pada sistem yang akan dikembangkan. Untuk membuat DFD digunakan perangkat lunak *Power Designer Process Analyst*.

4.3.1.1 *Contex Diagram*

Context diagram menggambarkan asal data dan menunjukkan aliran dari data tersebut. *Contex diagram* Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion* pada PT Langgeng Jaya Gypsum pada gambar 4.13 di bawah ini melibatkan dua *external entity* yaitu Konsumen dan Pemasaran. Aliran data yang keluar dari masing-masing *external entity* mempunyai arti bahwa data tersebut berasal dari *external entity* tersebut. Sedangkan aliran data yang masuk mempunyai arti informasi data ditujukan untuk *external entity* tersebut.

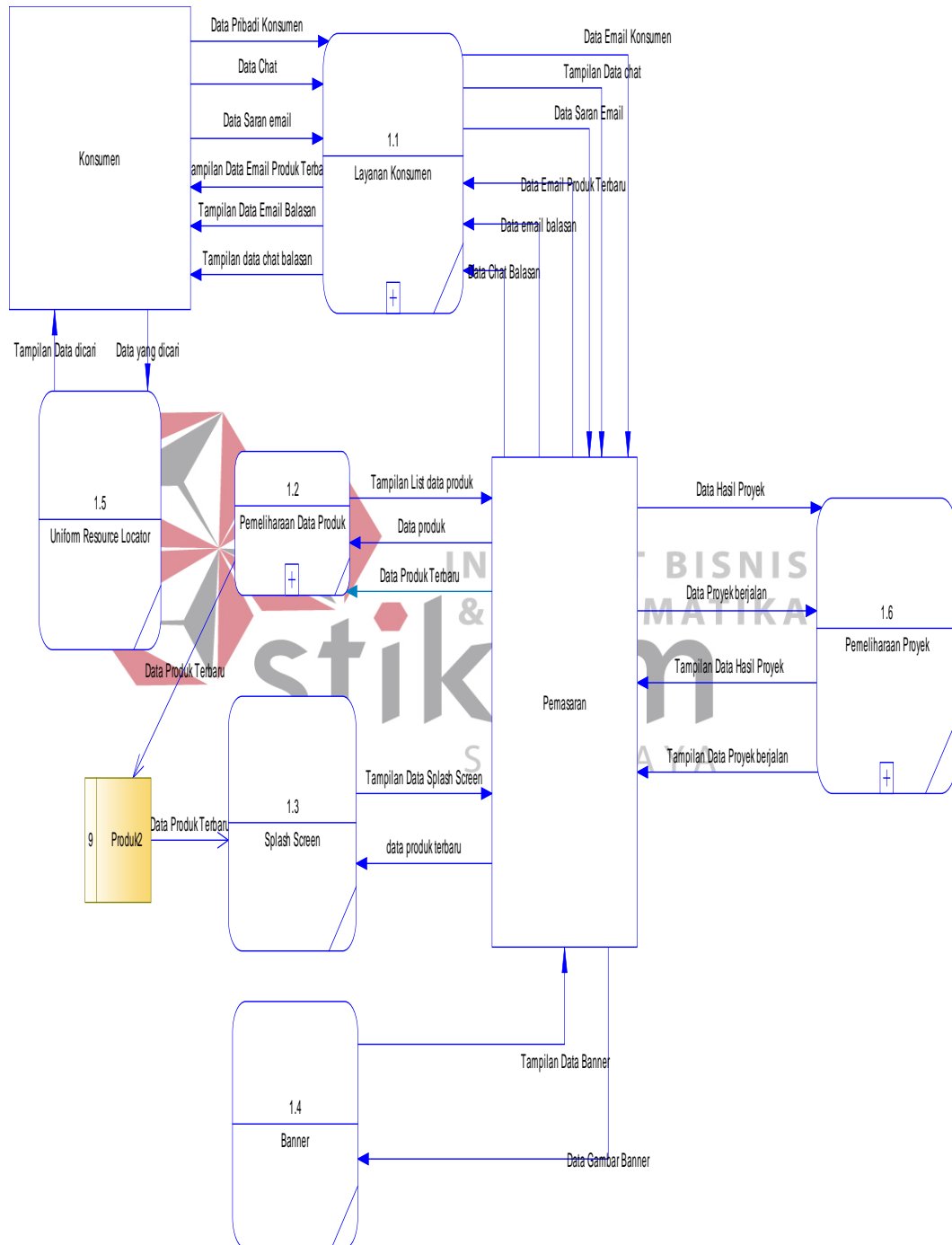




Gambar 4.13 *Context Diagram* Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*

4.3.1.2 DFD Level 0

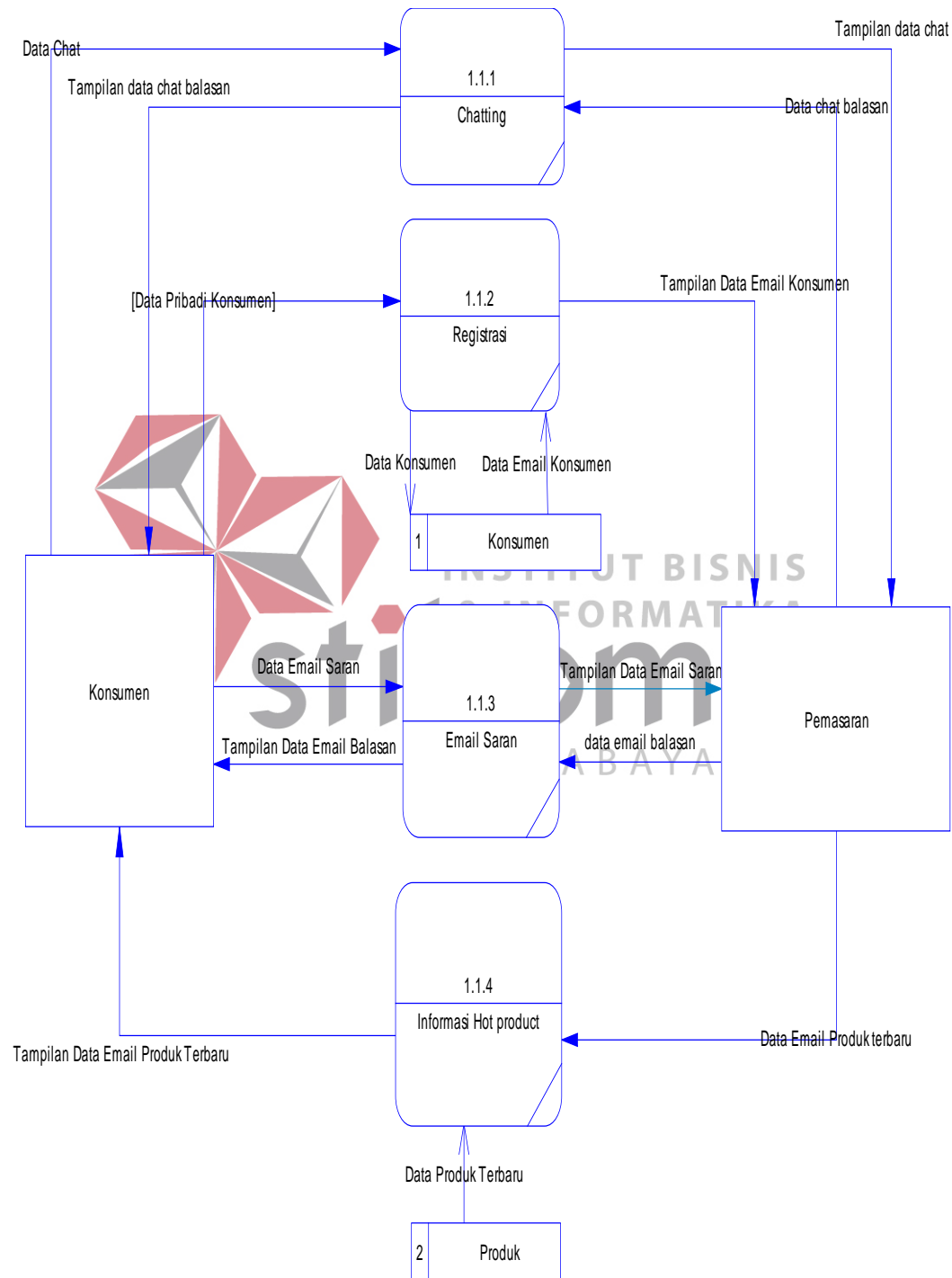
Gambar 4.13 di bawah ini menunjukkan Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion* pada PT Langgeng Jaya Gypsum.



Gambar 4.14 DFD Level 0 Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*

4.3.1.3 DFD Level 1 Layanan Konsumen

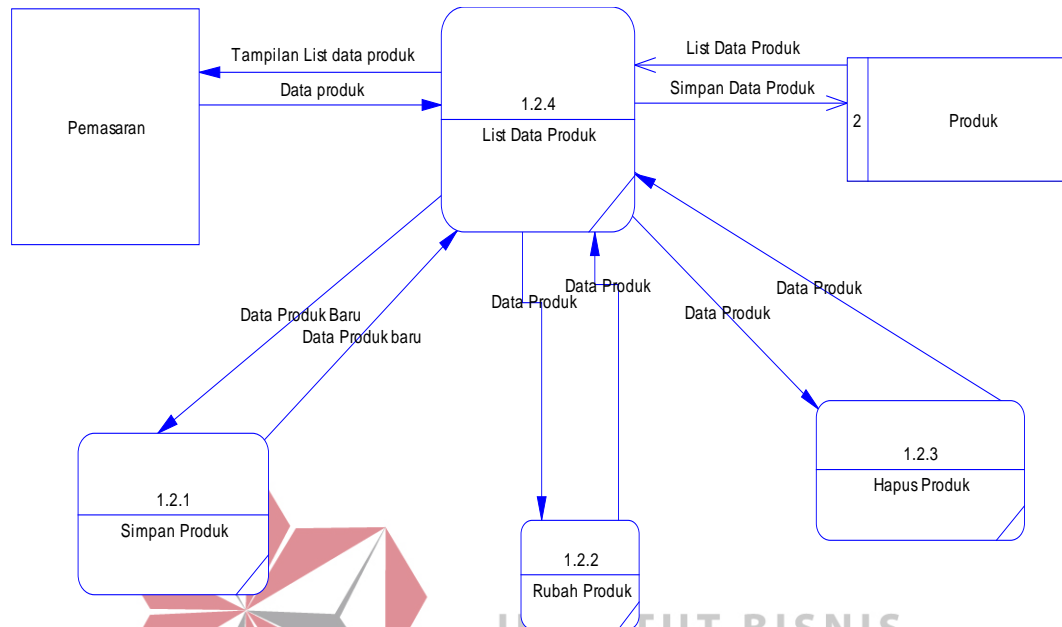
Gambar 4.15 di bawah ini menggambarkan tentang DFD Level 1 Layanan Konsumen.



Gambar 4.15 DFD Level 1 Layanan Konsumen

4.3.1.4 DFD level 1 Pemeliharaan Data Produk

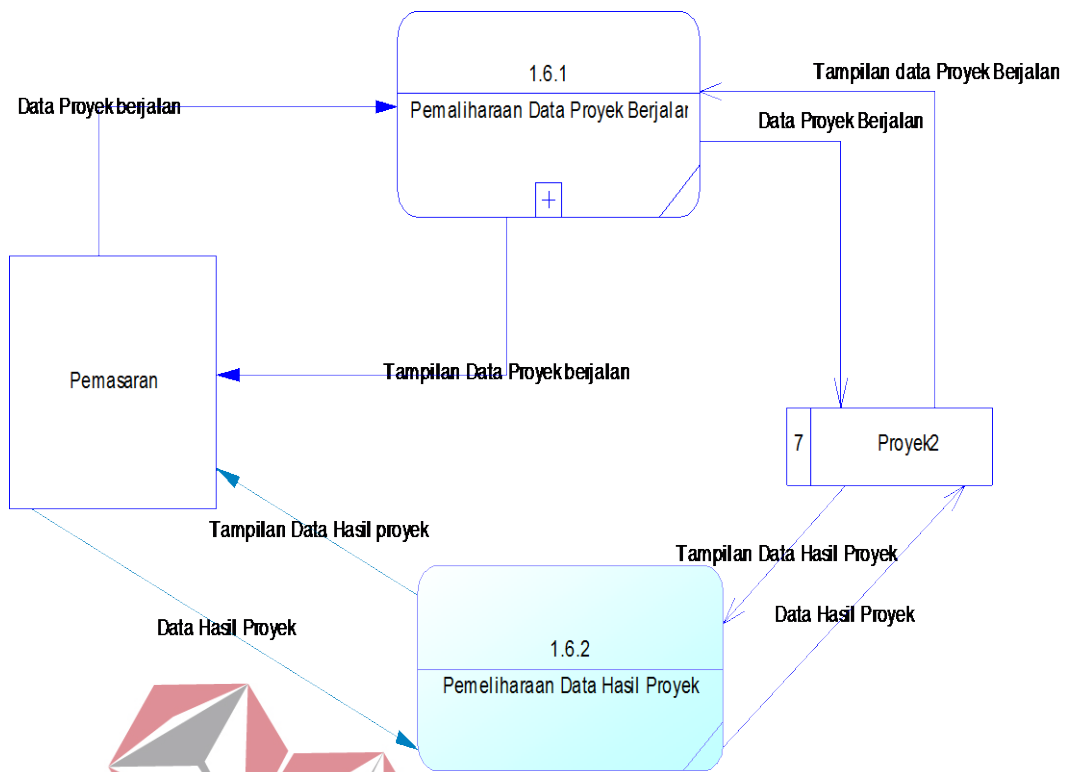
Gambar 4.16 di bawah ini menggambarkan tentang DFD Level 1 Pemeliharaan Data Produk.



Gambar 4.16 DFD Level 1 Pemeliharaan Data Produk

4.3.1.5 DFD Level 1 Pemeliharaan Data Proyek

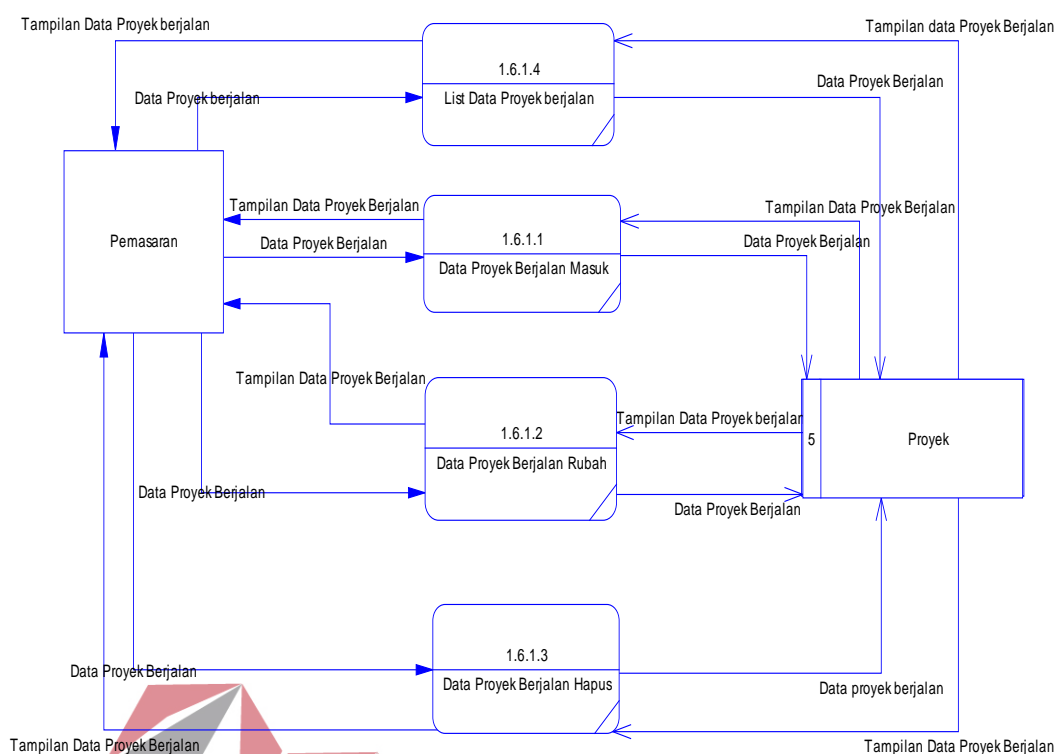
Gambar 4.17 di bawah ini menggambarkan tentang DFD Level 1 Pemeliharaan Data Proyek



Gambar 4.17 DFD level 1 Pemeliharaan Data Proyek

4.3.1.6 DFD Level 2 Pemeliharaan Data Proyek Berjalan

Gambar 4.18 di bawah ini menggambarkan tentang DFD Level 2 Pemeliharaan Data Proyek Berjalan.



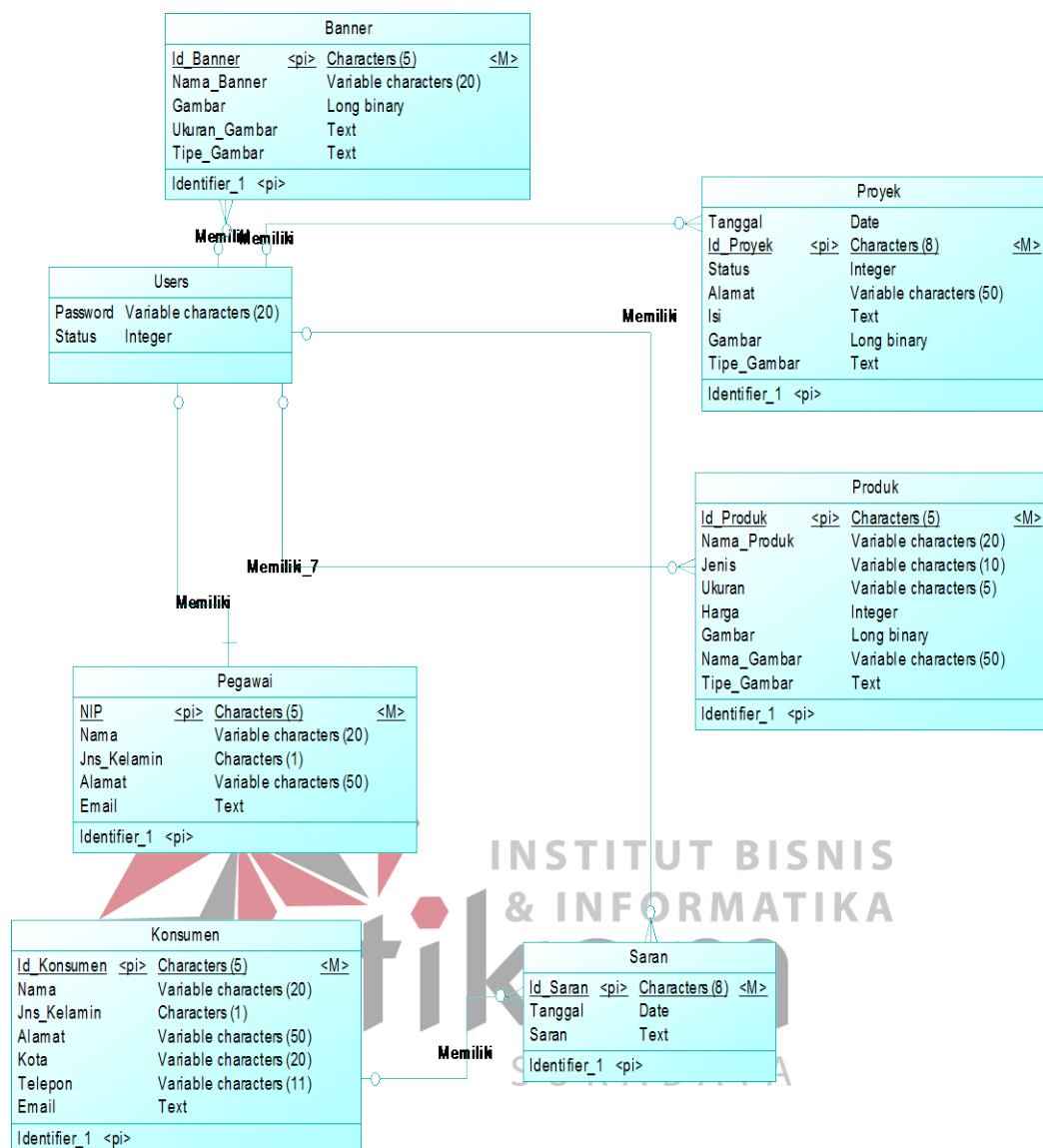
Gambar 4.18 DFD level 2 Pemeliharaan Data Proyek Berjalan

4.3.2 Entity Relational Diagram

Entity Relational Diagram menggambarkan hubungan data dari tabel satu ke tabel yang lain. Berikut ini adalah *Entity Relational Diagram* (ERD) dari Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion* pada PT Langgeng Jaya Gypsum.

4.3.2.1 ERD Conceptual Data Model (CDM)

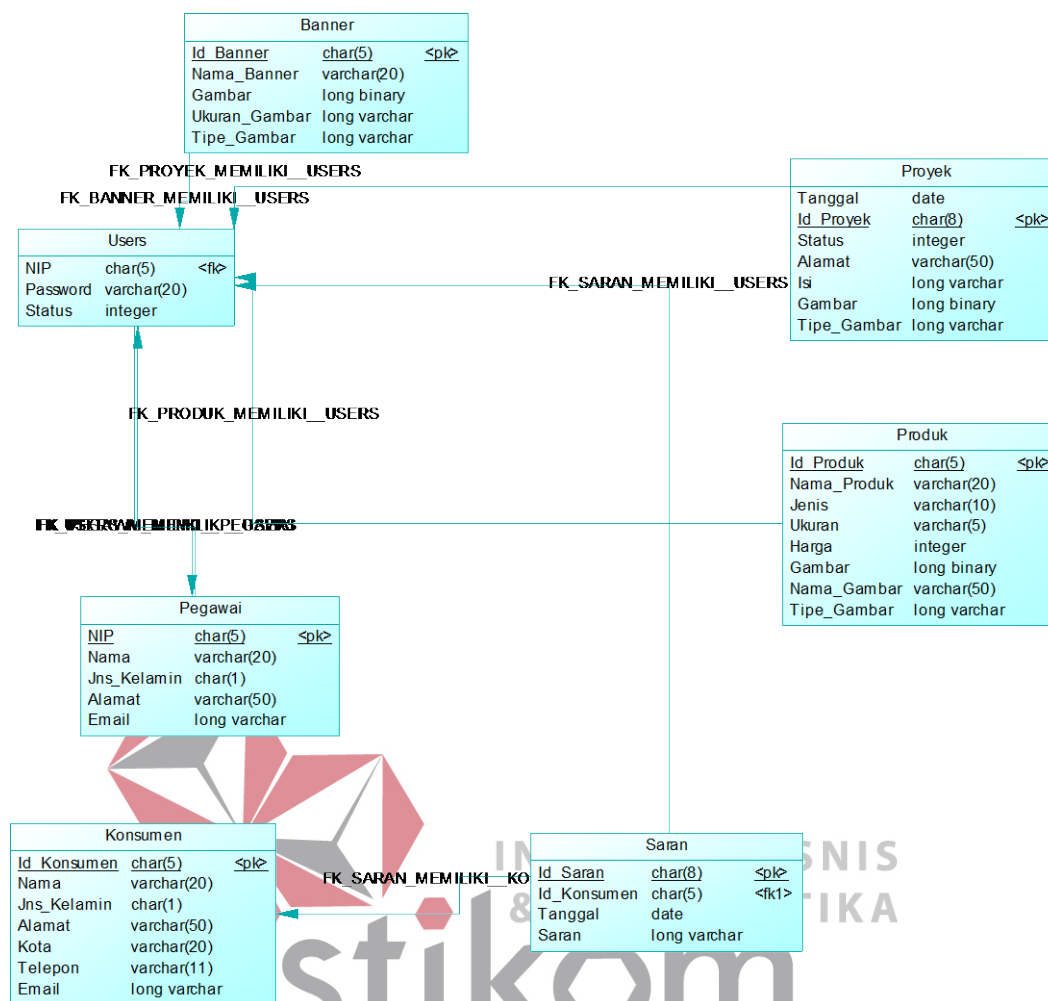
Conceptual Data Model dari aplikasi ini terdapat sembilan *entity* yang terhubung dengan kondisi *many to many* dan *one to many*. Gambar 4.19 di bawah ini menggambarkan tentang *Conceptual Data Model* Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*.



Gambar 4.19 CDM Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*

4.3.2.2 ERD *Physical Data Model* (PDM)

Physical Data Model dari aplikasi ini terdapat sepuluh tabel dengan *primary key* masing-masing dan hubungan antar tabel sebagai *foreign key*. Gambar 4.20 di bawah ini menggambarkan tentang *Physical Data Model* Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*.

Gambar 4.20 PDM Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion*

SURABAYA

4.3.3 Struktur Tabel

Dalam merancang struktur tabel yang perlu diperhatikan meliputi nama tabel, atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti *primary key* dan sebagainya.

Berikut rancangan tabel-tabel yang ada:

4.3.3.1 Tabel *Users*

Nama Tabel : *Users*

Primary Key : -

Foreign Key : NIP

Fungsi : Tabel untuk *login*

Tabel 4.1 Struktur Tabel *Users*

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	NIP	Char	5	FK	Pegawai	NIP
2	Password	Varchar	20	Not Null		
3	Status	Int	-	Not Null		

4.3.3.2 Tabel *Banner*

Nama Tabel : *Banner*

Primary Key : *Id_Banner*

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data gambar *Banner*

Tabel 4.2 Struktur Tabel *Banner*

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	<i>Id_Banner</i>	Char	5	PK		
2	<i>Nama_Banner</i>	Varchar	20	Not Null		
3	Gambar	Longblob	-	Not Null		
4	Ukuran Gambar	Text	-	Not Null		
5	<i>Tipe_Gambar</i>	Text	-	Not Null		

4.3.3.3 Tabel *Pegawai*

Nama Tabel : *Pegawai*

Primary Key : *NIP*

Foreign Key : Id_Jabatan

Fungsi : Menyimpan data pegawai

Tabel 4.3 Struktur Tabel Pegawai

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	NIP	Char	5	PK		
2	Nama	Varchar	20	Not Null		
3	Jns_kelamin	Char	1	Not Null		
4	Alamat	Varchar	50	Not Null		

4.3.3.4 Tabel Konsumen

Nama Tabel : Konsumen

Primary Key : Id_Konsumen

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data konsumen

Tabel 4.4 Struktur Tabel Konsumen

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	Id_Konsumen	Char	5	PK		
2	Nama	Varchar	20	Not Null		
3	Jns_kelamin	Char	1	Not Null		
4	Alamat	Varchar	50	Not Null		
5	Kota	Varchar	20	Not Null		
6	<i>Email</i>	Text	-	Not null		

4.3.3.5 Tabel Saran

Nama Tabel : Saran

Primary Key : Id_Saran

Foreign Key : Id_Konsumen

Fungsi : Menyimpan saran yang diberikan oleh konsumen

Tabel 4.5 Struktur Tabel Saran

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	Id_Saran	Char	8	PK		
2	Id_Konsumen	Char	5	FK	Konsu men	Id_Kon sumen
3	Tanggal	Date	-	Not Null		
4	Saran	Text	-	Not Null		

4.3.3.6 Tabel Proyek

Nama Tabel : Proyek

Primary Key : Id_Proyek

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data proyek

Tabel 4.6 Struktur Tabel Proyek

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	Id_Proyek	Char	8	PK		
2	Tanggal	-	30	Not Null		

3	Status	Varchar	10	Not Null		
4	Gambar	Longblob	-	Null		
5	Tipe_Gambar	Text	-	Null		

4.3.3.7 Tabel Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : Id_Produk

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data produk

Tabel 4.7 Struktur Tabel Produk

No	Nama Field	Tipe Data	Lebar	Constraint	Foreign Key	
					Tabel	Kolom
1	Id_Produk	Char	5	PK		
2	Nama_Produk	Varchar	20	Not Null		
3	Jenis	Varchar	10	Not Null		
4	Ukuran	Varchar	5	Not Null		
5	Harga	Int	-	Not Null		
6	Gambar	Longblob	-	Not null		
7	Tipe_Gambar	Text	-	Not null		

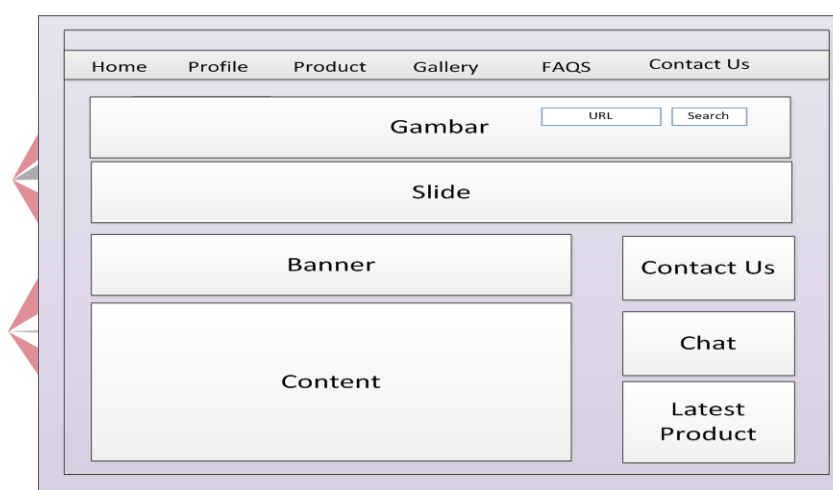
4.3.4 Desain Input/Output

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan antarmuka interaksi antara user dengan sistem. Desain antarmuka ini dibuat dengan menggunakan *Microsoft Visio* 2007. Berikut ini akan dijelaskan masing-masing Desain input Output halaman

utama dan fitur-fitur khusus yang mendukung PT Langgeng Jaya dalam mempromosikan perusahaan beserta penjelasannya:

4.3.4.1 Desain Halaman Utama

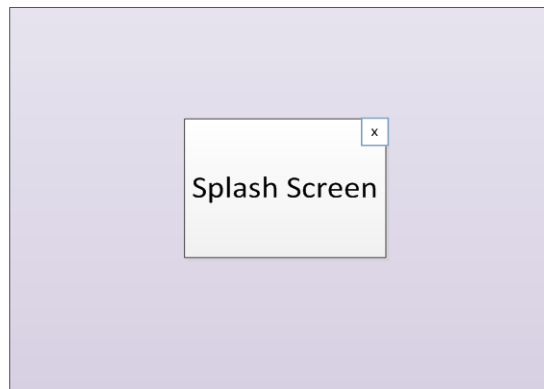
Halaman utama merupakan halaman awal saat pengunjung mengakses *website* yang menampilkan informasi hasil kerja dalam bentuk *slide*, informasi tentang layanan, informasi produk terbaru, informasi *contact us*, dan fitur-fitur seperti URL, *Banner* iklan perusahaan, *Chatting*. Desain halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Desain Halaman Utama

4.3.4.2 Desain Fitur *Splash Screen*

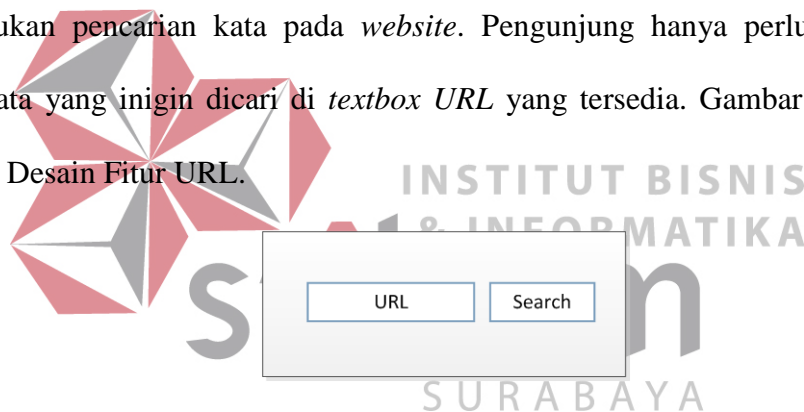
Splash Screen adalah fitur yang tampil pertama kali dan hanya tampil satu kali pada saat pengunjung membuka *website*. Dalam fitur *Splash Screen* ini berisi informasi produk Gypsum yang terbaru. Pada saat Staff Pemasaran menginputkan produk terbaru, maka gambar dan keterangan pada fitur *Splash Screen* otomatis berubah. Desain Fitur *Splash Screen* ini dapat dilihat pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Desain Fitur *Splash Screen*

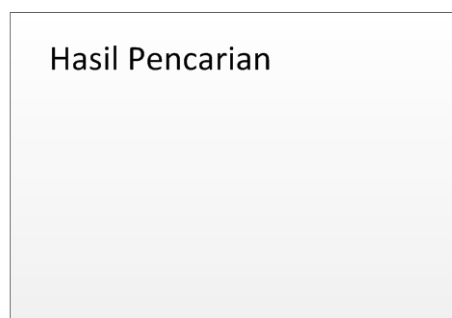
4.3.4.3 Desain Fitur *Uniform Resource Locator (URL)*

URL merupakan fasilitas yang ditujukan kepada pengunjung untuk melakukan pencarian kata pada *website*. Pengunjung hanya perlu menuliskan kata-kata yang ingin dicari di *textbox URL* yang tersedia. Gambar 4.23 berikut adalah Desain Fitur URL.



Gambar 4.23 Desain Fitur URL

Pada Gambar 4.24 merupakan Desain Tampilan Hasil Pencarian URL.



Gambar 4.24 Desain Tampilan Hasil Pencarian URL

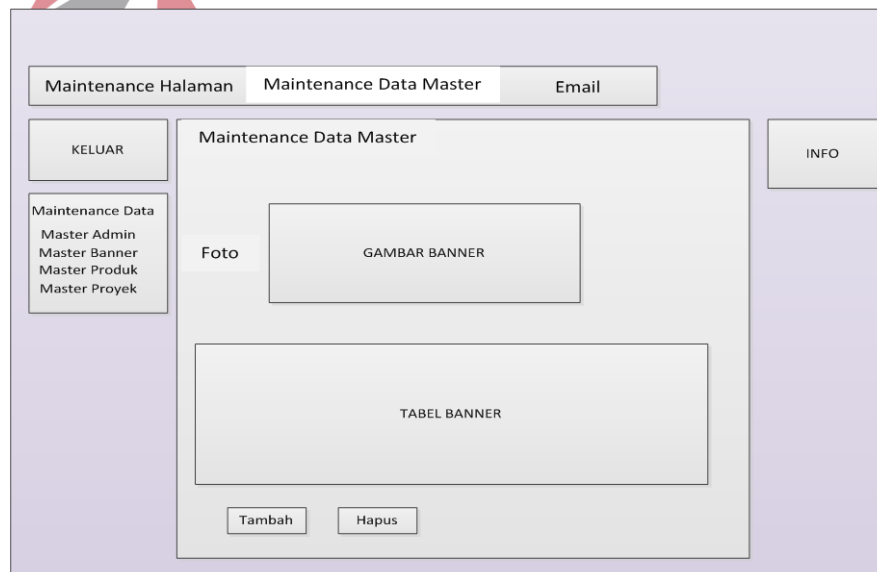
4.3.4.4 Desain Fitur *Banner*

Banner merupakan salah satu bentuk *Webvertising* yang digunakan untuk mengiklankan perusahaan PT Langgeng Jaya Gypsum. Desain Fitur *Banner* ini dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Desain Fitur *Banner*

Untuk mengganti *Banner*, *Admin* harus masuk ke halaman *Admin* dan mencari menu *Maintenance Data Master Banner*. Gambar 4.26 menunjukkan Desain *Maintenance Master Banner*.



Gambar 4.26 Desain *Maintenance Master Banner*

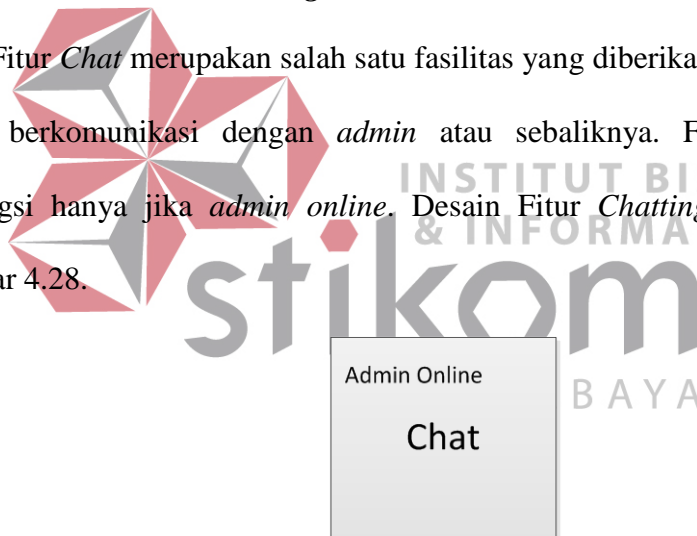
Desain Penambahan Data *Banner* dapat dilihat pada Gambar 4.27

The image shows a web form titled "Data Banner". It has three main input areas: "ID Banner" (a text box), "Nama Banner" (a text box), and "Foto" (a larger area with a "Choose File" button). The "Foto" area is labeled "125x125 Ad spot". At the bottom right, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.27 Desain Penambahan Data *Banner*

4.3.4.5 Desain Fitur *Chatting*

Fitur *Chat* merupakan salah satu fasilitas yang diberikan kepada pengunjung untuk berkomunikasi dengan *admin* atau sebaliknya. Fitur *Chatting* dapat berfungsi hanya jika *admin online*. Desain Fitur *Chatting* dapat dilihat pada Gambar 4.28.




Gambar 4.28 Desain Fitur *Chatting*

Ketika di kotak *Chatting* ditekan, maka akan keluar *textbox* untuk mengisi nama pengunjung *chat*. Desain Data *Chat* dapat dilihat pada gambar 4.29.

The image shows a web form titled "Data Chat". It has a "Nama" label and a text input field. At the bottom, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.29 Desain Data *Chat*

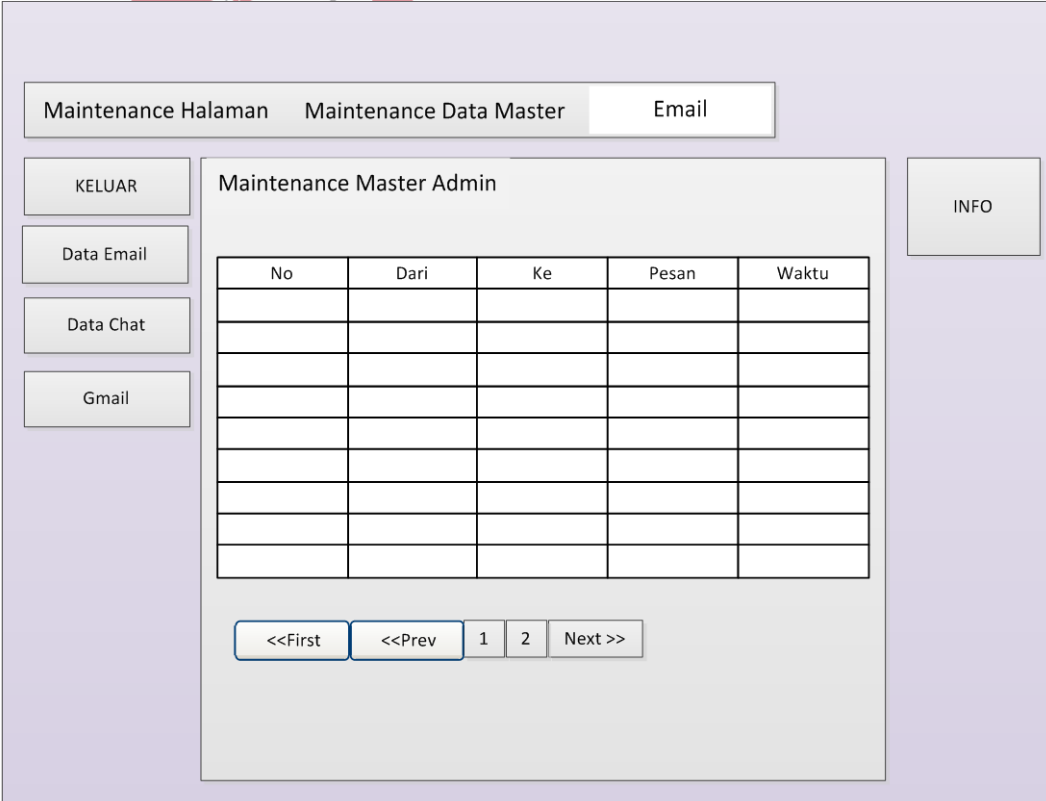
Setelah mengisi nama, maka pengunjung dapat melakukan proses chat dengan admin. Desain Proses *Chat* dapat dilihat pada Gambar 4.30.



The image shows a simple chat window interface. At the top, there is a header area with the text 'Admin' and a small window control icon (minus, maximize, close). Below the header is a large, empty rectangular area intended for chat messages. At the bottom of the window, there is a text input field with the label 'Menulis' (Write) positioned to its left.

Gambar 4.30 Desain Proses *Chat*

Hasil *Chatting* tersebut akan disimpan pada *Recent History Chatting* yang berada pada menu *Email*. Desain *Recent History Chatting* dapat dilihat pada gambar 4.31.



The image displays a web application interface. At the top, there is a navigation menu with three items: 'Maintenance Halaman', 'Maintenance Data Master', and 'Email'. The 'Email' menu is currently selected. On the left side, there is a vertical sidebar with buttons for 'KELUAR', 'Data Email', 'Data Chat', and 'Gmail'. On the right side, there is an 'INFO' button. The main content area is titled 'Maintenance Master Admin' and contains a table with the following columns: 'No', 'Dari', 'Ke', 'Pesan', and 'Waktu'. The table is currently empty. Below the table, there is a pagination control with buttons for '<<First', '<<Prev', '1', '2', 'Next >>', and '>>Last'.

No	Dari	Ke	Pesan	Waktu

Gambar 4.31 Desain *Recent History Chatting*

4.3.4.6 Desain *Email*

Fitur *Email* merupakan salah satu fasilitas yang diberikan kepada pengunjung yang ingin mengajukan pertanyaan dan saran saat *admin* tidak *online*. Desain *Email* dapat dilihat pada Gambar 4.32.

The image shows a web form titled "Contact Us". It contains three input fields: "Nama" (Name), "Email", and "Pesan" (Message). Below the fields are two buttons: "Send" and "Reset".

Gambar 4.32 Desain Fitur *Email*

Jika Pengunjung yang ingin memberi saran belum terdaftar maka, pengunjung harus mendaftarkan biodatanya terlebih dahulu. Desain Form Pendaftaran Biodata Konsumen dapat dilihat pada Gambar 4.33.

The image shows a web form titled "Contact Us" for consumer registration. It contains several input fields: "No", "Nama", "Jenis Kelamin" (with radio buttons for "Laki-laki" and "Perempuan"), "Alamat", "Kota", "Telepon", and "Email". A "Simpan" (Save) button is located at the bottom left.

Gambar 4.33 Desain Form Pendaftaran Biodata Konsumen

Saran yang dikirim tersebut akan masuk pada *Email* PT Langgeng Jaya Gypsum. Karena masih belum memiliki *mail server* sendiri, PT Langgeng Jaya Gypsum menggunakan media *email* lain (Gmail) sebagai wadah menyimpan *email* dari

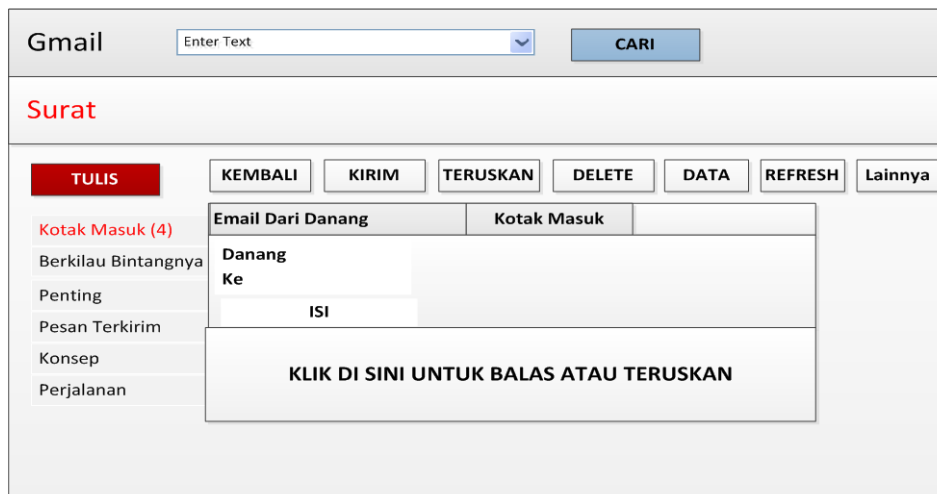
konsumen. Gambar 4.34 menunjukkan Desain Menu *Email Admin* dan Gambar 4.35 menunjukkan Desain Kotak Masuk *Email* di Gmail.

Id Pelanggan	Nama	Email

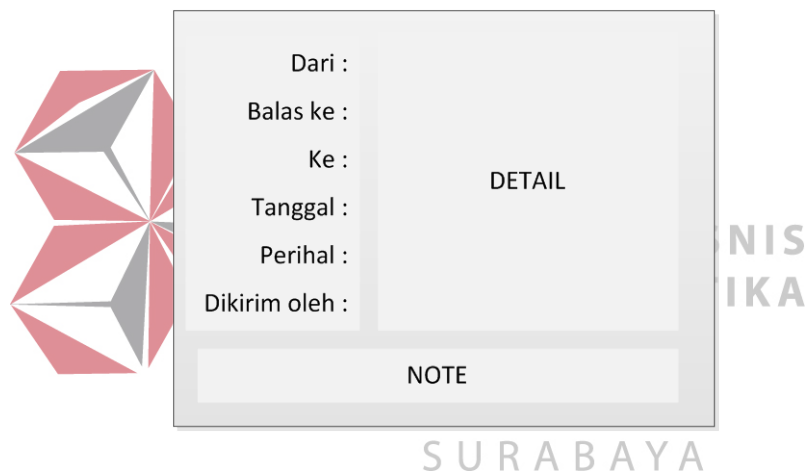
Gambar 4.34 Desain Menu *Email Admin*

Gambar 4.35 Desain Kotak Masuk *Email* di Gmail

Gambar 4.36 berikut adalah Desain Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail dan Gambar 4.37 adalah Desain Detil Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail. Isi kotak masuk ini adalah contoh isi dari *email* yang dikirim dari konsumen.



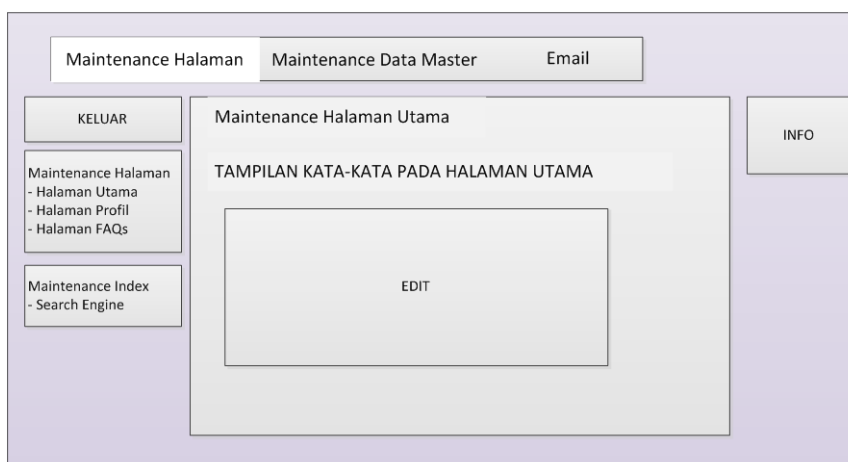
Gambar 4.36 Desain Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail



Gambar 4.37 Desain Detil Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail

4.3.4.7 Desain Halaman Utama *Admin*

Admin yang bisa mengakses seluruh data pada *web* Langgeng Jaya Gypsum adalah Staff Pemasaran. Untuk bisa menambah, merubah dan menghapus data, *admin* harus masuk pada *login* yang tersedia dengan memasukkan *username* dan *password*. Setelah *username* dan *password* sudah sukses, maka *admin* berhak masuk ke dalam Halaman Utama *Admin*. Gambar 4.38 berikut adalah Desain Halaman Utama *Admin*.



Gambar 4.38 Desain Halaman Utama *Admin*

4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik.

4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat lunak yang harus dipersiapkan oleh Staff Pemasaran PT Langgeng Jaya Gypsum. Spesifikasi minimum perangkat yang digunakan dalam implementasi pada aplikasi *Self Promotion* pada PT Langgeng Jaya Gypsum ini terbagi menjadi dua, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Secara detail, kebutuhan minimum perangkat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

4.4.1.1 Perangkat Keras

Untuk pemakaian sistem secara maksimal, aplikasi ini membutuhkan standar hardware sebagai berikut:

1. *Processor : Intel Pentium 4 Processor 1.7 GHz*
2. *Intel Pentium 4 Processor 1.7 GHz*
3. *Memory 256 MB DDR*

4. *Hard Disk* 20 GB
5. *Monitor* 15"
6. *Modem External* 153Kbps
7. *Keyboard, scroll mouse (optical)* dan *mouse pad*
8. *Stabilizer* (stavolt) dan UPS

4.4.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak minimum yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. XAMPP1.6.8
2. MySQL
3. Sistem Operasi yang digunakan minimal *Windows XP SP 3*
4. Direkomendasikan menggunakan *Browser Mozilla Firefox 4.0*.
5. Direkomendasikan menggunakan resolusi 1024x768 untuk penampilan terbaik.
6. *Internet connection (speed 56Kbps)*

4.5 Hasil Implementasi

Hasil implementasi yang dilakukan oleh penganalisa sistem dengan pendesain *input output*. Listing program dapat dilihat pada lampiran.

4.5.1 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem

Pembahasan hasil implementasi sistem dilakukan agar pengguna yaitu Staff Pemasaran mengerti cara pengimplementasian Rancang Bangun Aplikasi *Self Promotion* yang telah dibuat.

4.5.2 Instalasi Program

Dalam tahap ini, pengguna baru harus memperhatikan dengan benar terhadap penginstalan perangkat lunak. Berikut adalah perangkat lunak yang harus diinstall terlebih dahulu :

1. Net Framework 2.0.
2. XAMPP 1.6.8
3. Mozilla Firefox 4.0


4.5.3 Penjelasan Pemakaian






Tahap ini menjelaskan tentang penggunaan aplikasi yang dibuat. Pengguna aplikasi ini ada 2, yaitu Pengunjung/Konsumen dan Staff Pemasaran sebagai *admin*. Berikut akan dijelaskan tentang cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada *web Self Promotion* PT Langgeng Jaya Gypsum:


4.5.3.1 Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman awal saat pengunjung mengakses *website*. Halaman ini menampilkan, informasi hasil kerja dalam bentuk *slide*, informasi tentang layanan, informasi produk terbaru, informasi *contact us*, dan fitur-fitur seperti URL, *Banner* iklan perusahaan, *Chatting*. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.39 dan Gambar 4.40 di bawah ini.

Home
Halaman Utama
Profile
Profil Perusahaan
Product
Macam - Macam Produk
Gallery
Hasil Karya
FAQs
Info & Ketentuan
Contact Us
Kritik & Saran






Contact Us


Selamat Datang

Kami mengundang Anda untuk mengetahui lebih baik melalui website ini untuk mengenal lebih banyak informasi tentang produk gypsum dan jasa pemasangan gypsum. Langgeng Jaya Gypsum adalah badan usaha penjualan produk gypsum Serta Melayani Jasa Pemasangan Ceiling Gypsum, Corner Gypsum dan Ornament Gypsum dengan kualitas baik. Kami berkomitmen memberikan pelayanan terbaik serta memberi solusi yang tepat bagi para pelanggan kami.

Layanan Kami




Sketsa Desain
Layanan ini untuk Anda yang membutuhkan desain dalam pemasangan gypsum



Jl. Srikokore Asri Blok D-1
No. Telp : 081330584947
Fax : 031-70173553
Email : langgengjaya@gmail.com

Chat

Admin sedang **Online**



Gambar 4.39 Tampilan Halaman Utama Bagian Atas

Dukungan yang siap membantu anda

Kami siap melayani anda 24 jam

Tim Profesional siap membantu Anda

Proyek dikerjakan oleh tenaga-tenaga yang ahli dalam bidang pemasangan gypsum.

Proyek yang sedang berjalan

Alamat : Semampir

Tanggal Mulai : 12-04-2011

Keterangan : Produk yang digunakan ada 3 yaitu Cornice, Corner dan Ornament. Total proyek ini adalah Rp. 2.000.000

Latest Product

CL 1

Celling

READ MORE

CR 1

Corner

READ MORE

CR 2

Corner

READ MORE

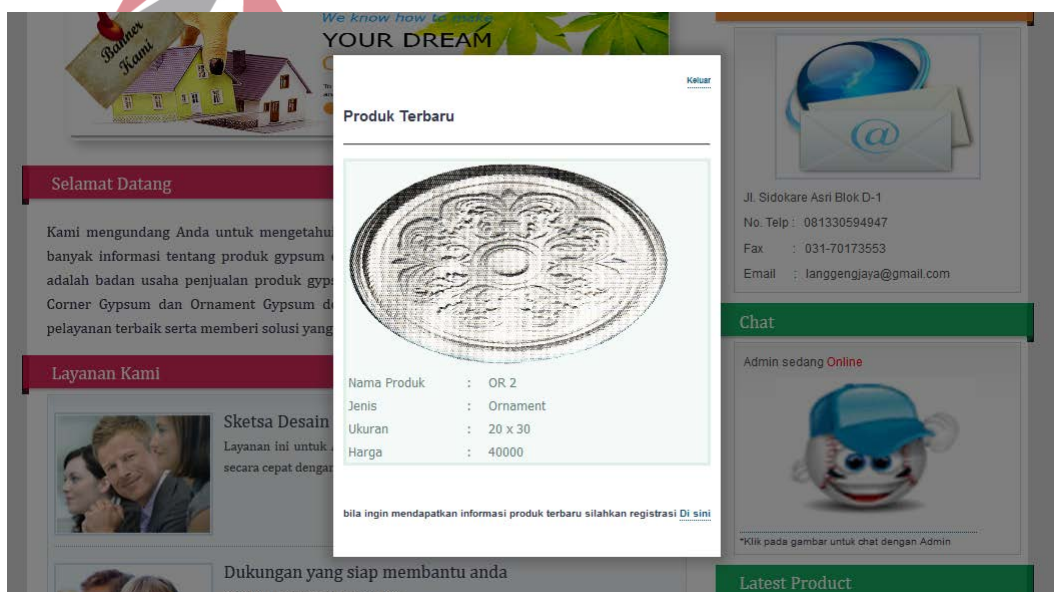
[Home Page](#) | [Profile](#) | [Product](#) | [Gallery](#) | [Info](#) | [Contact Us](#)

© 2011 Langgeng Jaya All Rights Reserved

Gambar 4.40 Tampilan Halaman Utama Bagian Bawah

4.5.3.2 Halaman Fitur *Splash Screen*

Fitur *Splash Screen* adalah fitur yang tampil pertama kali dan hanya tampil satu kali pada saat pengunjung membuka *website*. Dalam fitur *Splash Screen* ini berisi informasi produk Gypsum yang terbaru yang dimasukkan saat Staff Pemasaran memasukkan produk terbaru. Bila pengunjung ingin mendapatkan informasi produk terbaru tersebut, pengunjung harus registrasi terlebih dahulu dengan menekan *link* yang disediakan di *Splash Screen*. Namun bagi pengunjung yang sudah mendaftar, maka setiap munculnya informasi produk baru, Staff Pemasaran akan mengirimkan *Email* kepada konsumen. Tampilan Fitur *Splash Screen* dapat dilihat pada Gambar 4.41 di bawah ini.



Gambar 4.41 Tampilan Fitur *Splash Screen*

4.5.3.3 Halaman Fitur *Uniform Resource Locator (URL)*

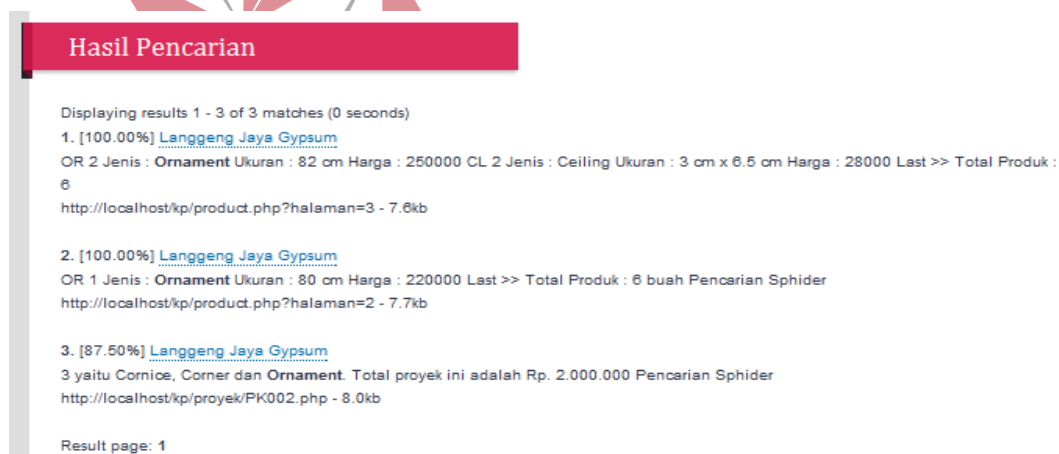
Fitur URL atau lebih dikenal fitur *Search* ini merupakan fasilitas yang ditujukan kepada pengunjung untuk melakukan pencarian kata pada *website*. Pada saat ingin melakukan pencarian, pengunjung harus menuliskan kata-kata yang ingin dicari di *textbox* yang tersedia pada kanan atas halaman web dan *textbox* ini

dilengkapi dengan *autocomplete* sehingga setiap kata yang sudah dimasukkan pengunjung akan muncul dan setelah itu menekan tombol *Search* untuk melakukan pencarian. Tampilan Fitur URL dapat dilihat pada Gambar 4.42 di bawah ini.



Gambar 4.42 Tampilan Fitur URL

Setelah tombol *Search* ditekan maka sistem akan melakukan pencarian dan menampilkan sejumlah kata yang sama dengan kata yang dituliskan oleh pengunjung. Hasil pencarian terdapat pada bagian bawah halaman *web*. Tampilan Hasil Pencarian URL dapat dilihat pada Gambar 4.43.



Gambar 4.43 Tampilan Hasil Pencarian URL

4.5.3.4 Halaman Fitur *Banner*

Banner merupakan bentuk *Webvertising* yang digunakan untuk mengiklankan perusahaan dan menampilkannya pada halaman utama sehingga pengunjung tertarik dengan perusahaan yang ada pada *Banner*. *Banner* yang

ditampilkan pada *web* Langgeng Jaya ini memiliki panjang dan lebar sebesar 200 px dan 150 px. Tampilan Fitur *Banner* dapat dilihat pada Gambar 4.44.



Gambar 4.44 Tampilan Fitur *Banner*

Untuk mengganti *Banner*, *Admin* harus masuk ke halaman *Admin* dan mencari menu *Maintenance Data Master Banner*. Gambar 4.45 di bawah ini menunjukkan Tampilan Menu *Maintenance Master Banner*.

The screenshot shows the 'Maintenance Master Banner' interface. On the left, there is a sidebar with 'Selamat Datang Admin' and 'Maintenance Data' sections. The main content area displays the banner details for ID 'BN003' and name 'rumah'. Below this is a table listing the banner data.

Id Banner	Nama Banner	Ukuran	Foto	Tampil
BN003	rumah	348636 byte		Tampil

Gambar 4.45 Tampilan Menu *Maintenance Master Banner*

Kemudian ketika *Admin* menekan tombol tambah pada bagian bawah pada *web*, *admin* harus memilih *Banner* sudah dimasukkan ke *database* dengan menekan tombol *Choose File* pada halaman data *Banner* lalu menekan tombol

simpan untuk menyimpan data *Banner*. Tampilan Penambahan *Data Banner* dapat dilihat pada Gambar 4.46 di bawah ini.

Gambar 4.46 Tampilan Penambahan *Data Banner*

Tampilan akan kembali pada menu *Maintenance Master Banner*. Admin harus memberi tanda gambar mana yang ingin dijadikan gambar *Banner* lalu menekan *link* Tampil di dalam *tabel* yang tersedia pada menu *Maintenance Master Banner* untuk menampilkan gambar *Banner*.

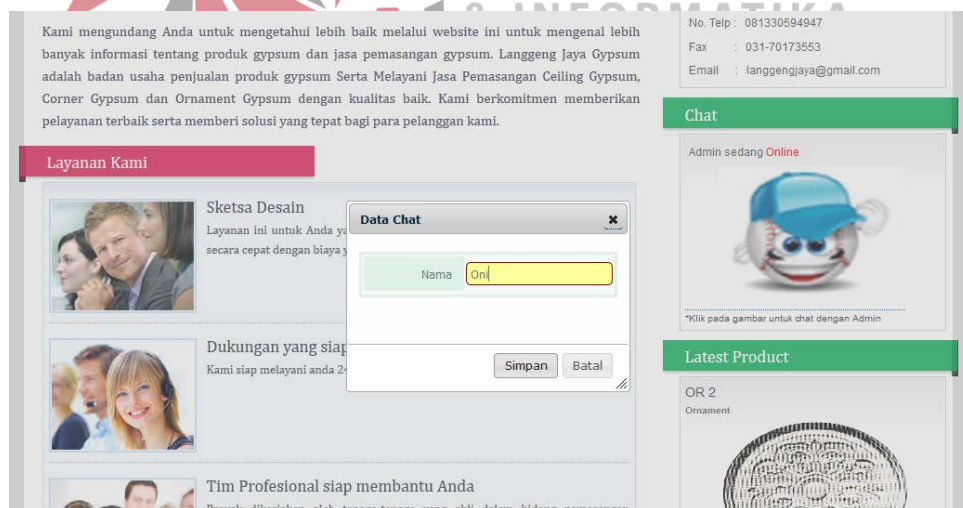
4.5.3.5 Halaman Fitur *Chatting*

Fitur *Chat* merupakan salah satu fasilitas yang diberikan kepada pengunjung untuk berkomunikasi dengan *admin*. Ketika pengunjung ingin melakukan komunikasi dengan *admin*, pengunjung terlebih dahulu mengecek apakah *admin* *online*/tidak. Tampilan Fitur *Chatting* dapat dilihat pada Gambar 4.47.



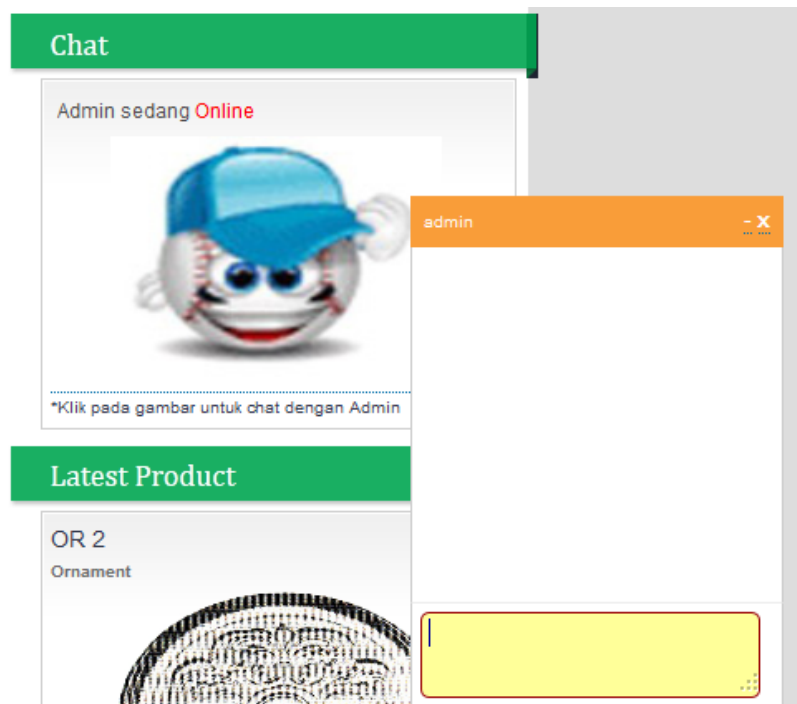
Gambar 4.47 Tampilan Fitur *Chatting*

Ketika *Admin Online* dan kotak *Chatting* ditekan, maka akan keluar *textbox* untuk mengisi nama pengunjung *chat*. Pengisian nama pengunjung dilakukan untuk pengenalan nama pengunjung dan oleh sistem akan disimpan pada *history Chat*. Tampilan *Data Chat* dapat dilihat pada Gambar 4.48.



Gambar 4.48 Tampilan *Data Chat*

Setelah mengisi nama, maka pengunjung dapat melakukan proses *chat* dengan *admin*. Tampilan *Chat* di *web* Pengunjung dapat dilihat pada Gambar 4.49



Gambar 4.49 Tampilan *Chat* di *web* Pengunjung

Pada saat pengunjung melakukan *chat* maka muncul kotak *chat admin* dengan nama pengunjung sebagai pengenalnya. Kemudian *admin* akan membalas pertanyaan yang diajukan oleh pengunjung. Tampilan Proses *Chat* balasan dapat dilihat pada Gambar 4.50.



Gambar 4.50 Tampilan Proses *Chat* balasan

Balasan dari *admin* akan muncul pada kota *Chat* pengunjung. Tampilan *Chat* balasan di *web Admin* dapat dilihat pada Gambar 4.51.

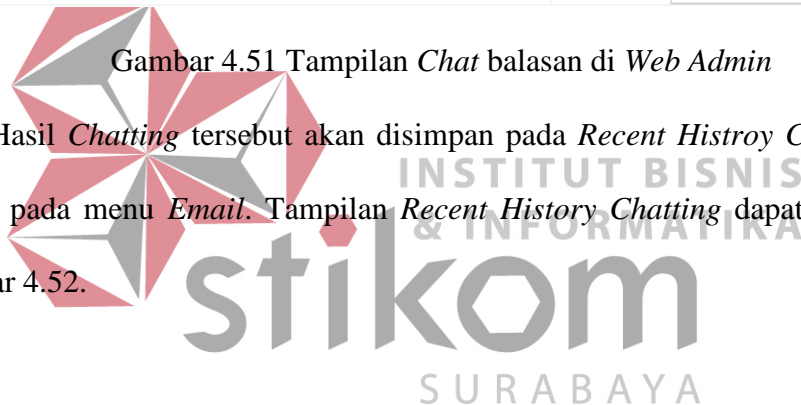
Pesan	Waktu
Siang	2012-01-16 12:24:55
Siang juga, ada yang bisa dibantu?	2012-01-16 12:25:26
iya, saya mau bertanya...	2012-01-16 12:26:30
apa bedanya antara produk corner dengan cornice ya??	2012-01-16 12:26:46
ooh...	2012-01-16 12:26:59
produk corner itu adalah produk gypsum untuk di sudut ruangan	2012-01-16 12:27:27
kalaupun cornice itu yang di tengah	2012-01-16 12:27:46
ooh	2012-01-16 12:27:53
begitu	2012-01-16 12:27:54
ya sudah terima kasih	2012-01-16 12:28:01

ous 1 2 Next > Last >>



Gambar 4.51 Tampilan *Chat* balasan di *Web Admin*

Hasil *Chatting* tersebut akan disimpan pada *Recent History Chatting* yang berada pada menu *Email*. Tampilan *Recent History Chatting* dapat dilihat pada Gambar 4.52.



Maintenance Master Admin				
Maintenance Data Email & Chat / Data Email				
No	Dari	Ke	Pesan	Waktu
1	Juli	admin	Siang	2012-01-16 12:24:55
2	admin	Juli	Siang juga, ada yang bisa dibantu?	2012-01-16 12:25:26
3	Juli	admin	iya, saya mau bertanya...	2012-01-16 12:26:30
4	Juli	admin	apa bedanya antara produk corner dengan cornice ya??	2012-01-16 12:26:46
5	admin	Juli	ooh...	2012-01-16 12:26:59
6	admin	Juli	produk corner itu adalah produk gypsum untuk di sudut ruangan	2012-01-16 12:27:27
7	admin	Juli	kalau cornice itu yang di tengah	2012-01-16 12:27:46
8	Juli	admin	oohh	2012-01-16 12:27:53
9	Juli	admin	begitu	2012-01-16 12:27:54
10	Juli	admin	ya sudah terima kasih	2012-01-16 12:28:01

<< First < Previous **1** 2 Next > Last >>

Total Proyek : 12 buah

Gambar 4.52 Tampilan *Recent History Chatting*

4.5.3.6 Halaman Fitur *Email*

Fitur *Email* merupakan salah satu fitur yang tersedia pada *web* PT Langgeng Jaya Gypsum. Fitur ini berfungsi sebagai wadah komunikasi dengan cara pengiriman saran melalui media *Email* yang dilakukan oleh pengunjung *web* kepada *admin*. Untuk dapat mengirim saran pengunjung harus menekan menu *Contact Us* yang terdapat pada kanan atas *web*. Tampilan Fitur *Email* dapat dilihat pada Gambar 4.53.

The screenshot shows a web form titled 'Contact Us' with a red header. The form fields are:

- Nama: oni
- Email: nonindabagus@yahoo.com (with 'Email OK' feedback)
- Pesan: Apa beda dari produk2 tersebut (highlighted in yellow)

 At the bottom left are 'Send' and 'Reset' buttons. To the right, there is a contact information box with an email icon, address 'Jl. Sidokare Asri Blok D-1', phone '081330594947', fax '031-70173553', and email 'langgengjaya@gmail.com'. Below that is a green 'Chat' button and a status indicator 'Admin sedang Online'.

Gambar 4.53 Tampilan Fitur *Email*

Untuk dapat melakukan mengirim saran, pengunjung harus terdaftar di *database* PT Langgeng Jaya Gypsum sebagai konsumen. Jika Pengunjung yang ingin memberi saran belum terdaftar maka, pengunjung harus mendaftarkan biodatanya terlebih dahulu. Tampilan Pendaftaran Biodata Konsumen dapat dilihat pada Gambar 4.54.

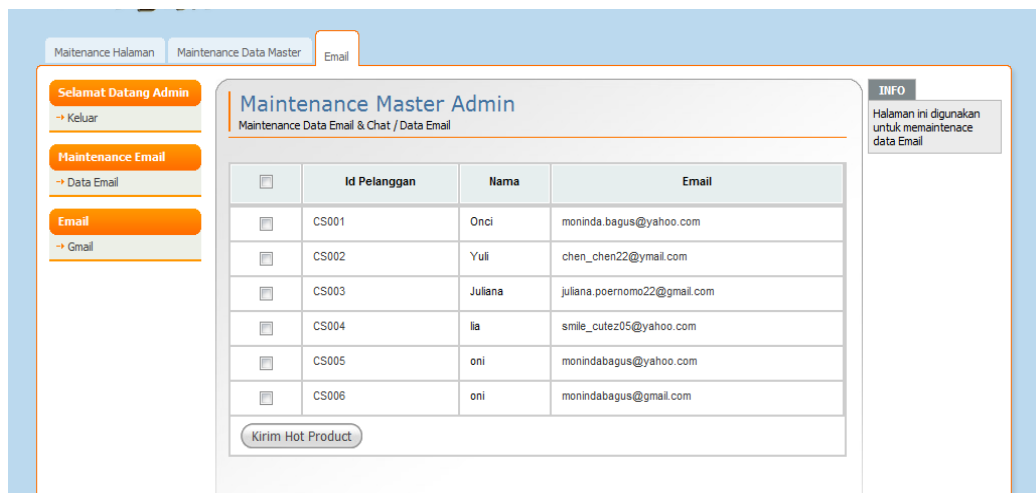
The screenshot shows a web form titled 'Contact Us' with an orange header. The form fields are:

- No: CS007
- Nama: (empty)
- Jenis Kelamin: Laki-laki Perempuan
- Alamat: (empty)
- Kota: (empty)
- Telepon: (empty)
- Email: (empty)

 At the bottom left is a 'Simpan' button. To the right, there is a contact information box with an email icon, address 'Jl. Sidokare Asri Blok D-1', phone '081330594947', fax '031-70173553', and email 'langgengjaya@gmail.com'. Below that is a green 'Chat' button and a status indicator 'Admin sedang Online'.

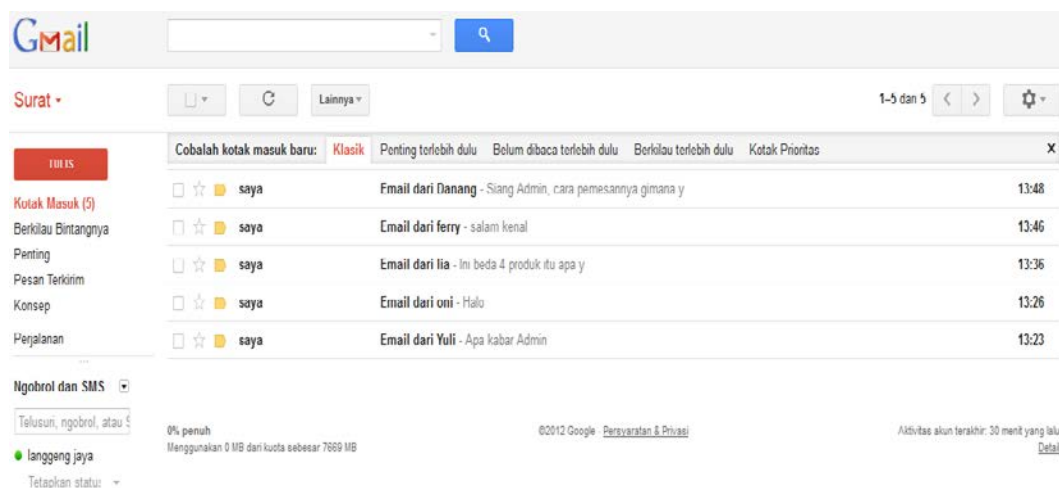
Gambar 4.54 Tampilan Pendaftaran Biodata Konsumen

Saran dan pengirimnya akan masuk pada *Email* PT Langgeng Jaya Gypsum. Karena masih belum memiliki *mail server* sendiri, PT Langgeng Jaya menggunakan media lain (Gmail) sebagai wadah untuk menyimpan *Email* dari konsumen. Gambar 4.55 menunjukkan Tampilan Menu *Email Admin*.

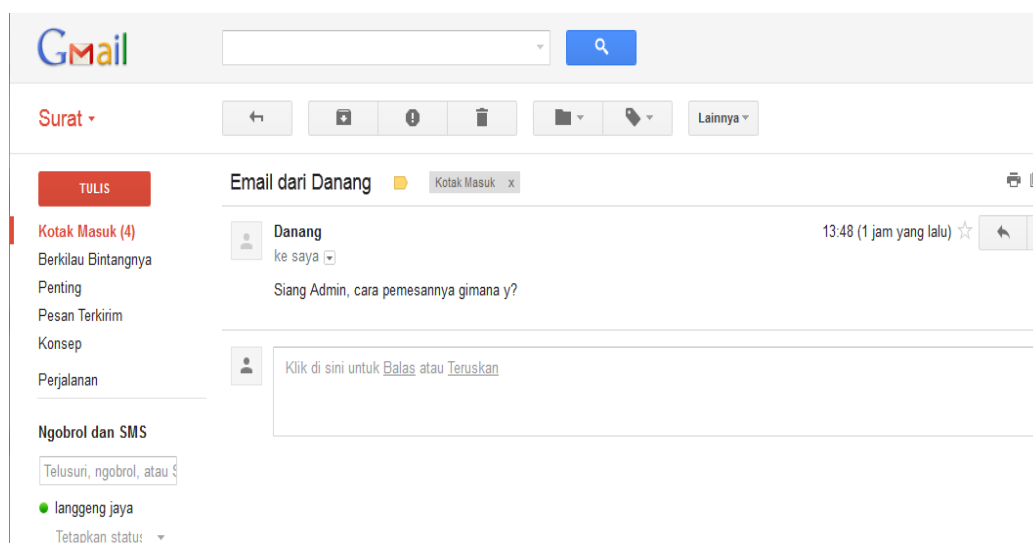


Gambar 4.55 Tampilan Menu *Email Admin*

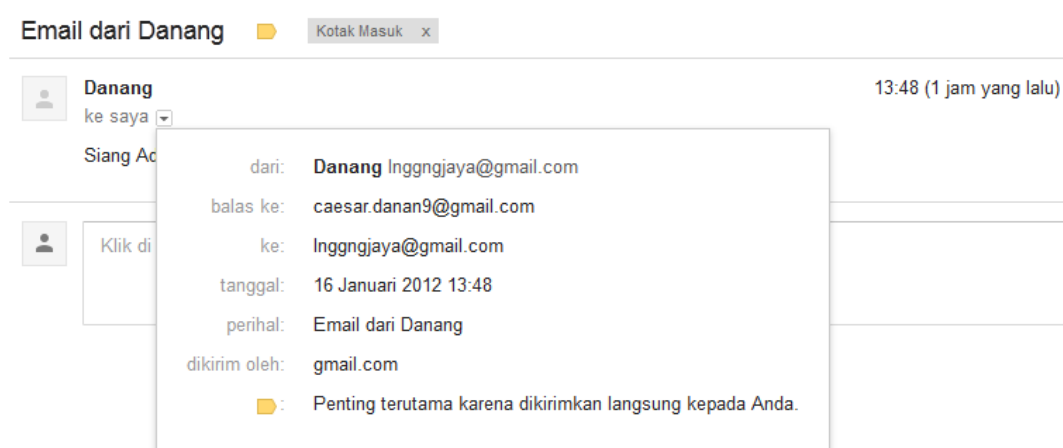
Untuk dapat melihat *Email* dari konsumen, Staff Pemasaran harus mengecek setiap hari pada menu *Email* dan *link* cek *Email* yang menghubungkan dari *web Admin* ke *mail server* Gmail. Gambar 4.56 menunjukkan Tampilan Kotak Masuk *Email* pada Gmail, Gambar 4.57 menunjukkan Tampilan Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail dan Gambar 4.58 menunjukkan Tampilan Detil Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail.



Gambar 5.56 Tampilan Kotak Masuk *Email* di Gmail



Gambar 4.57 Tampilan Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail.



Gambar 4.58 Tampilan Detil Isi Kotak Masuk *Email* di Gmail

4.5.3.7 Halaman Utama *Admin*

Halaman utama *Admin* merupakan halaman awal saat *admin* mengakses *website* setelah proses *login* sukses. Halaman ini menampilkan menu-menu yang digunakan *admin* untuk mengelola/memelihara fitur-fitur yang tersedia pada *web* PT Langgeng Jaya Gypsum. Menu yang tersedia adalah menu *Maintenance* Halaman yang digunakan untuk mengelola semua yang berada pada halaman awal *web*, menu *Maintenance Data master* yang berfungsi mengelola *master-master* yang tersedia dan *Maintenance Email* untuk pengecekan *Email*, pengiriman

informasi produk terbaru dan *Recent History Chatting*. Tampilan Halaman Utama Admin dapat dilihat pada Gambar 4.59.



Gambar 4.59 Tampilan Halaman Utama Admin

