

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN DAN PENJADWALAN
PADA PT. RICH ART PRODUCTION**

KERJA PRAKTEK



Disusun oleh :

Nama : Cahyo Nugroho
NIM : 10.39010.0007
Program : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA**

2013

LAPORAN KERJA PRAKTEK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJADWALAN ORDER PADA PT. RICH ART PRODUCTION

KERJA PRAKTEK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun oleh :

Nama : Cahyo Nugroho
NIM : 10.39010.0007
Program : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Manajemen Informatika

SEKOLAH TINGGI

MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER

SURABAYA

2013

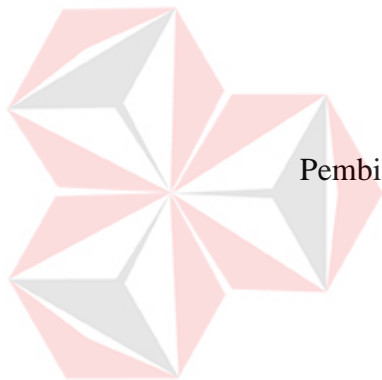
LAPORAN KERJA PRAKTEK

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJADWALAN ORDER PADA PT. RICH ART PRODUCTION

KERJA PRAKTEK

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 20 Juni 2013



Pembimbing

Disetujui:

Penyelia

Ignatius Adrian Mastan, S.E,S.Kom, M.M.
NIDN 0709108502

Teguh S. Tjokro

Mengetahui

Kaprodi DIII Manajemen Informatika

Titik Lusiani, M.Kom, OCP.
NIDN 0714077401

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah membuat manusia memasuki suatu era baru yaitu era informasi, yang menuntut segala sesuatunya berjalan dengan cepat dan efektif. PT. Rich Art Production adalah perusahaan *production house* yang bergerak dalam bidang Fotografi dan Video yang kegiatan operasionalnya belum menerapkan sistem komputerisasi, sehingga informasi pemesanan dan penjadwalan untuk crew yang ada pada sampai saat ini belum dapat terpenuhi secara optimal. Untuk mendapatkan suatu informasi, proses pengolahan data yang lambat dapat mengakibatkan lambatnya penyajian informasi sehingga dimungkinkan terjadi kesalahan dalam penulisan laporan.

Melihat permasalahan yang ada pada PT. Rich Art Production, maka bagian admin dan manajer memerlukan sebuah sistem informasi pemesanan *customer* dan penjadwalan yang dapat membantu proses bisnis yang dilakukan oleh bagian admin dan manajer pada PT. Rich Art Production terutama pemesanan *customer* dan penjadwalan.

Dengan adanya sistem pemesanan dan penjadwalan, PT. Rich Art Production dapat memperbaiki sistem yang ada, karena sistem informasi yang terkomputerisasi ini dapat merubah pekerjaan yang tadinya dilakukan secara manual dan terkesan memakan waktu yang lama akan dapat berubah secara cepat, tepat, akurat, serta tidak memerlukan waktu yang lama lagi untuk menyediakan suatu informasi dan pengambilan suatu keputusan dalam melakukan pencatatan pemesanan dan penjadwalan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan, Penjadwalan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas rahmat-Nya yang telah dilimpahkan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production”

Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktek dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di PT. Rich Art Production. Kerja Praktek ini bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan apa yang telah dipelajari pada saat di bangku kuliah.

Dengan terselesainya penyusunan Laporan Kerja Praktek pada kesempatan ini Penulis juga hendak menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan serta semangat saat pengerjaan Laporan Kerja Praktek.
2. Ibu Titik Lusiani, M.Kom., OCP selaku Kepala Prodi DIII Manajemen Informatika.
3. Bapak Ignatius Adrian Mastan, S.E., S.Kom., M.M., MCP, MOS, OCA., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan kerja praktek ini.
4. Bapak Teguh S. Tjokro dan Mas Rezky selaku *Owner* dan Manajer, yang telah memberikan kesempatan untuk studi lapangan pada PT. Rich Art Production.
5. Segenap rekan-rekan karyawan PT. Rich Art Production yang tidak bisa Penulis sebutkan satu-persatu.

6. Lintang Ayu M beserta keluarga besar yang telah sabar mendampingi memberi motivasi dan supportnya.
7. Andrik, Cris, Anas, As'adi, Rosid dan yang lain atas bimbingan dan arahnya dalam pembuatan program.
8. Segenap teman dan sahabat tercinta yang tidak bisa Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan segala hal positif agar Penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehatnya.

Didalam Laporan Kerja Praktek ini Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan, walaupun demikian Penulis berharap ide dasar dari Kerja Praktek ini dapat memberi manfaat bagi instansi. Saran dan kritik dari semua pihak sangat berguna bagi Penulis dalam rangka perbaikan dan penyempurnaan Laporan Kerja Praktek ini.

Surabaya, 20 Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|----------|
| ABSTRAK..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Pembatasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN..... | 6 |
| 2.1. Sejarah Perusahaan PT. Rich Art Production..... | 6 |
| 2.2. Logo PT. Rich Art Production..... | 7 |
| 2.3. Lokasi PT. Rich Art Production..... | 7 |
| 2.4. Visi yang dilakukan PT. Rich Art Production..... | 8 |
| 2.5. Misi yang dilakukan PT. Rich Art Production..... | 8 |
| 2.6. Struktur Organisasi PT. Rich Art Production..... | 8 |
| 2.7. Deskripsi Jabatan..... | 9 |

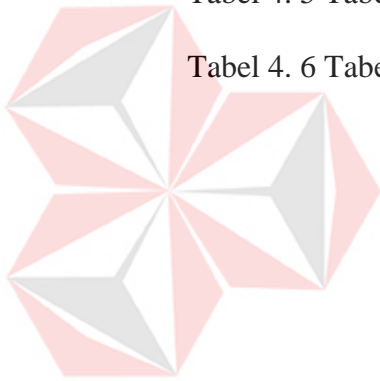
| | | |
|----------------|--|-----------|
| | 2.8. Produk PT. Rich Art Production | 12 |
| BAB III | LANDASAN TEORI | 14 |
| | 3.1. Sistem Informasi..... | 14 |
| | 3.3. Desain Sistem | 16 |
| | 3.4. Pemesanan | 17 |
| | 3.5. Penjadwalan..... | 18 |
| | 3.6. System Flow | 19 |
| | 3.7. Entity Relationship Diagram (ERD) | 20 |
| | 3.8. Data Flow Diagram(DFD)..... | 21 |
| | 3.9. Database | 24 |
| | 3.10. Microsoft Visual Basic .NET 2005 | 26 |
| | 3.11. Microsoft SQL Server 2005 | 26 |
| BAB IV | DESKRIPSI SISTEM | 28 |
| | 4.1. Analisis Sistem..... | 28 |
| | 4.2. Perancangan Sistem..... | 33 |
| | 4.2.1 System Flow | 33 |
| | 4.2.2 Data Flow Diagram | 40 |
| | 4.2.3 Entity Relationship Diagram | 45 |
| | 4.2.4 Struktur Tabel..... | 48 |
| | 4.2.5 Desain Input, Output | 51 |
| | 4.3. Implementasi Sistem | 55 |
| BAB V | PENUTUP..... | 82 |
| | 5.1. Kesimpulan..... | 82 |
| | 5.2. Saran | 82 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 3. 1 Simbol | 19 |
| Tabel 3. 2 Tabel ERD..... | 21 |
| Tabel 4. 1 Tabel Pegawai | 48 |
| Tabel 4. 2 Tabel Pekerjaan..... | 48 |
| Tabel 4. 3 Tabel Paket..... | 49 |
| Tabel 4. 4 Tabel <i>Customer</i> | 49 |
| Tabel 4. 5 Tabel Pemesanan..... | 50 |
| Tabel 4. 6 Tabel Penjadwalan | 50 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 Logo PT. Rich Art Production | 7 |
| Gambar 2.2 Lokasi PT. Rich Art Production..... | 7 |
| Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT. Rich Art Production..... | 9 |
| Gambar 2.4 Produk Foto PT. Rich Art Production..... | 12 |
| Gambar 4.1 <i>Document Flow</i> Pencatatan Pemesanan..... | 30 |
| Gambar 4.2 <i>Document Flow</i> Pengambilan Barang..... | 31 |
| Gambar 4.3 <i>Document Flow</i> Pembuatan Penjadwalan..... | 32 |
| Gambar 4.4 <i>System Flow</i> Pencatatan Data <i>Customer</i> | 33 |
| Gambar 4.5 <i>System flow</i> Pencatatan Paket..... | 34 |
| Gambar 4.6 <i>System Flow</i> Pencatatan Pegawai..... | 35 |
| Gambar 4.7 <i>System Flow</i> Pencatatan Pekerjaan | 36 |
| Gambar 4.8 <i>System Flow</i> Pencatatan Pemesanan | 37 |
| Gambar 4.9 <i>Sytem Flow</i> Pembuatan Penjadwalan..... | 38 |
| Gambar 4.10 <i>System Flow</i> Pembuatan Laporan Pemesanan dan Laporan Penjadwalan | 39 |
| Gambar 4.11 <i>Context Diagram</i> | 40 |
| Gambar 4.12 <i>Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)</i> | 41 |
| Gambar 4.13 DFD Level 0 Sistem Informasi | 42 |
| Gambar 4.14 DFD Level 1 Pemeliharaan <i>File</i> Master | 43 |
| Gambar 4.15 DFD Level 1 Pemeliharaan File Transaksi | 44 |
| Gambar 4.16 DFD Level 1 Laporan Pemesanan dan Penjadwalan | 45 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.17 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> | 46 |
| Gambar 4.18 <i>Physical Data Model (PDM)</i> | 47 |
| Gambar 4.19 Desain Form <i>Login</i> | 51 |
| Gambar 4.20 Desain Form Halaman Utama..... | 51 |
| Gambar 4.21 Desain Form Master <i>Cusomer</i> | 52 |
| Gambar 4.22 Desain Form Master Paket | 52 |
| Gambar 4.23 Desain Form Master Pegawai | 53 |
| Gambar 4.24 Desain Form Master Pekerjaan | 53 |
| Gambar 4.25 Desain Form Pemesanan | 54 |
| Gambar 4.26 Desain Form Penjadwalan..... | 54 |
| Gambar 4.27 Desain Form Laporan Pemesanan dan penjadwalan..... | 55 |
| Gambar 4.28 Desain <i>Interface Login</i> | 56 |
| Gambar 4.29 <i>Message Box Login</i> salah..... | 57 |
| Gambar 4.30 Form Halaman Utama..... | 57 |
| Gambar 4.31 Menu <i>Customer</i> | 58 |
| Gambar 4.32 Form Master <i>Customer</i> | 58 |
| Gambar 4.33 <i>Message Box</i> Simpan Data <i>Customer</i> Kosong..... | 59 |
| Gambar 4.34 <i>Message Box</i> Data <i>Customer</i> Tersimpan | 59 |
| Gambar 4.35 <i>Message Box</i> Ubah Data <i>Customer</i> Kosong | 60 |
| Gambar 4.36 <i>Message Box</i> Ubah Data <i>Customer</i> berhasil | 60 |
| Gambar 4.37 <i>Message Box</i> Hapus Data <i>Customer</i> | 60 |
| Gambar 4.38 Menu Pegawai..... | 61 |
| Gambar 4.39 Form Master Pegawai..... | 61 |
| Gambar 4.40 <i>Message Box</i> Simpan Data Pegawai Kosong..... | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.41 <i>Message Box</i> Data Pegawai Tersimpan | 62 |
| Gambar 4.42 <i>Message Box</i> Ubah Data Pegawai Kosong | 63 |
| Gambar 4.43 <i>Message Box</i> Ubah Data Pegawai berhasil | 63 |
| Gambar 4.44 <i>Message Box</i> Hapus Data Pegawai | 63 |
| Gambar 4.45 Menu Pekerjaan..... | 64 |
| Gambar 4.46 Form Master Pekerjaan | 64 |
| Gambar 4.47 <i>Message Box</i> Simpan Data Pekerjaan Kosong..... | 65 |
| Gambar 4.48 <i>Message Box</i> Data Pekerjaan Tersimpan | 65 |
| Gambar 4.49 <i>Message Box</i> Ubah Data Pekerjaan Kosong | 66 |
| Gambar 4.50 <i>Message Box</i> Ubah Data Pekerjaan berhasil | 66 |
| Gambar 4.51 <i>Message Box</i> Hapus Data Pekerjaan | 66 |
| Gambar 4.52 Menu Paket..... | 67 |
| Gambar 4.53 Form Master Paket | 67 |
| Gambar 4.54 <i>Message Box</i> Simpan Data Paket Kosong..... | 68 |
| Gambar 4.55 <i>Message Box</i> Data Paket Tersimpan | 68 |
| Gambar 4.56 <i>Message Box</i> Ubah Data Paket Kosong | 69 |
| Gambar 4.57 <i>Message Box</i> Ubah Data Paket berhasil..... | 69 |
| Gambar 4.58 <i>Message Box</i> Hapus Data Paket | 69 |
| Gambar 4.59 Menu Transaksi Pemesanan | 70 |
| Gambar 4.60 Form Pemesanan | 70 |
| Gambar 4.61 <i>Message Box</i> Simpan Data Pemesanan Kosong | 71 |
| Gambar 4. 62 <i>Message Box</i> Informasi untuk Ganti Tanggal | 71 |
| Gambar 4.63 <i>Message Box</i> Data Pemesanan Tersimpan | 72 |
| Gambar 4.64 <i>Message Box</i> Ubah Data Pemesanan Kosong..... | 72 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.65 <i>Message Box</i> Ubah Data Pemesanan berhasil..... | 72 |
| Gambar 4.66 <i>Message Box</i> Hapus Data Pemesanan..... | 73 |
| Gambar 4. 67 Bukti Pemesanan..... | 73 |
| Gambar 4.68 Menu Transaksi Penjadwalan..... | 74 |
| Gambar 4.69 Form Penjadwalan..... | 74 |
| Gambar 4.70 <i>Message Box</i> Simpan Data Penjadwalan Kosong | 75 |
| Gambar 4.71 <i>Message Box</i> Data Penjadwalan Tersimpan..... | 75 |
| Gambar 4.72 <i>Message Box</i> Ubah Data Penjadwalan Kosong..... | 76 |
| Gambar 4.73 <i>Message Box</i> Ubah Data Penjadwalan berhasil | 76 |
| Gambar 4.74 <i>Message Box</i> Hapus Data Penjadwalan | 76 |
| Gambar 4.75 Menu Laporan Pemesanan | 77 |
| Gambar 4.76 Form Laporan Pemesanan..... | 77 |
| Gambar 4.77 <i>Report</i> Pemesanan Berdasarkan Nama <i>Customer</i> | 78 |
| Gambar 4.78 <i>Report</i> Pemesanan Berdasarkan Nama Crew..... | 79 |
| Gambar 4.79 <i>Report</i> Pemesanan Berdasarkan Nama Paket..... | 79 |
| Gambar 4.80 Menu Laporan Penjadwalan..... | 80 |
| Gambar 4.81 Form Laporan Penjadwalan | 80 |
| Gambar 4.82 <i>Report</i> Penjadwalan Berdasarkan Nama Crew | 81 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 Surat Balasan | 85 |
| Lampiran 2 Form KP-5 | 86 |
| Lampiran 3 Form KP-5 (Lanjutan) | 87 |
| Lampiran 4 Form KP-6 | 88 |
| Lampiran 5 Form KP-6 (Lanjutan) | 89 |
| Lampiran 6 Form KP-7 | 90 |
| Lampiran 7 Kartu Bimbingan | 91 |
| Lampiran 8 Kartu Bimbingan (Lanjutan)..... | 92 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis, keberadaan pengolahan data menjadi informasi secara terkomputerisasi menjadi sangat penting. Hal itu dikarenakan pengolahan data secara terkomputerisasi dapat memberikan kontribusi yang besar untuk kinerja suatu perusahaan. Jika dibandingkan pengolahan data secara manual, pengolahan data secara terkomputerisasi memiliki kelebihan, seperti: pengolahan data yang cepat dan akurat dan mendukung pengolahan data dalam skala besar. Komputerisasi diterapkan untuk meningkatkan daya saing bisnis suatu perusahaan. Manajemen perusahaan menjadi semakin kompleks sebanding dengan meningkatnya volume operasi perusahaan. Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sangat cepat karena didorong oleh kebutuhan data dan informasi. Data dan informasi dibutuhkan untuk kelangsungan produksi perusahaan, lembaga maupun kemajuan sebuah instansi.

PT. Rich Art Production merupakan salah satu perusahaan *production house* yang bergerak dalam bidang Fotografi dan Video. Dalam satu periode bulan, perusahaan memiliki banyak *order* dari *customer* yang tidak sedikit. Dalam pencatatan order tersebut sering terjadi kendala, yaitu seperti tidak validnya data *customer*, penyimpanan order yang masih manual, dan penjadwalan order yang belum terjadwal dengan baik. Jumlah karyawan yang dimiliki saat ini kurang lebih 60 personel dan dapat bertambah sesuai kebutuhan perusahaan.

Prosedur pencatatan dan penjadwalan order pada PT. Rich Art Production masih menggunakan proses manual, yaitu dalam hal pencatatan pemesanan ketika customer datang untuk melakukan pemesanan. Pencatatan hanya dilakukan oleh nota biasa dan lalu diinputkan ke komputer oleh admin perusahaan. Dengan begitu pencatatan yang nantinya digunakan untuk pembuatan jadwal order tidak bisa berjalan dengan baik dan banyak ditemukan masalah seperti kesalahan pencatatan dan pembuatan jadwal terhadap crew dan lainnya.

Dengan berdasar pada permasalahan yang ada, maka dibuatlah Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order yang dapat membantu kinerja elemen-elemen perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan. Dalam implementasinya, program yang dibuat memiliki hak akses, sehingga setiap departemen memiliki hak akses yang berbeda dan disesuaikan dengan fungsi departemen. Pemesanan dan Penjadwalan Order merupakan proses untuk mendapatkan pencatatan yang teratur dan terjadwal dengan baik, yang digunakan untuk menunjang kinerja suatu perusahaan. Proses Penjadwalan order nantinya akan dibagi dalam tim yang terdiri dari karyawan yang memiliki keahlian masing-masing seperti fotografi dan video. Laporan dari Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order ini adalah data pemesanan tiap periode dan penjadwalan order perusahaan. Baik buruknya kinerja perusahaan dipengaruhi oleh Pelayanan kepada *customer*. Karena *customer* merupakan penikmat dari hasil karya produksi perusahaan yang patut dibanggakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Pemesanan pada PT. RICH ART PRODUCTION.
2. Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Penjadwalan Order pada PT. RICH ART PRODUCTION.
3. Bagaimana membuat laporan pemesanan dan laporan pembayaran dari bagian keuangan yang ditujukan kepada Manajer perusahaan secara jelas dan tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah pada Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibahas meliputi proses pemesanan dan penjadwalan order.
2. Data *customer* dan data karyawan merupakan data yang valid yang diinputkan oleh bagian admin pada saat pencatatan pemesanan dilakukan.
3. Sistem hanya digunakan oleh bagian Admin dan Owner.
4. Sistem yang dibahas meliputi proses pembuatan laporan pemesanan dan laporan jadwal penjadwalan terhadap pihak manajemen.

1.4 Tujuan

Tujuan pada Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production adalah sebagai berikut :

1. Membuat Sistem Informasi Pemesanan pada PT. Rich Art Production secara efektif dan efisien.

2. Membuat Sistem Informasi Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production secara efektif dan efisien.
3. Membuat laporan dari informasi yang telah dihasilkan oleh Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan Order pada PT. Rich Art Production adalah sebagai berikut :

1. Admin

Memudahkan dalam proses pencatatan pesanan baru dan juga memudahkan proses penjadwalan order.

2. Crew

Memudahkan untuk mendapatkan pembagian jadwal yang teratur sesuai dengan keahlian masing-masing dalam tiap pengambilan order.

3. Owner / Manajer

Dapat mengetahui laporan pemesanan dan penjadwalan order yang baru dan tiap periode.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk Mempermudah didalam penulisan dan pembahasannya, maka sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang ada, perumusan masalah berdasarkan tujuan, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan dari pembuatan aplikasi, kontribusi serta sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Berisi kilas sejarah instansi, visi dan misi instansi PT. Rich Art Production dan struktur organisasinya.

BAB III LANDASAN TEORI

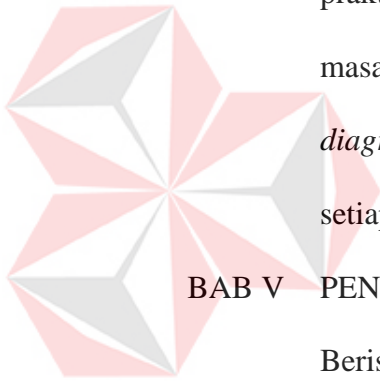
Berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB IV DESKRIPSI SISTEM

Berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari metodologi penelitian, analisis *system*, pembahasan masalah berupa *system flow*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel, dan implementasi system berupa *capture* dari setiap tampilan program.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk perbaikan *system* untuk ke depannya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Perusahaan PT. Rich Art Production

PT. Rich Art Production adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *broadcasting* dan *production* dengan produk hasil foto-foto atau album karya perusahaan dan pembuatan atau editing video. Perusahaan ini didirikan dan di bangun pada tahun 2009, yang berawal dari perusahaan perorangan yang dibentuk pada tahun 2005.

Pada tahun 2005, proses yang dilakukan hanya perorangan dan memiliki rekanan karyawan yang tidak cukup banyak. Awal pertama mengkontrak sebuah rumah yang dijadikan kantor untuk melakukan usahanya. Hal ini menyebabkan produksi dan pasar dari perusahaan kurang optimal karena mengingat lokasi perusahaan yang tidak dalam pusat kota.

Pada tahun 2009, perusahaan melakukan perluasan pasar dengan mendirikan kantor sendiri yang berada di tengah pusat kota Surabaya. Dengan hal ini hasil produksi perusahaan meningkat dengan cepat dengan adanya pasar yang luas dan berada di pusat kota.

Semakin meningkatnya permintaan dan meluasnya pemasaran mendorong perusahaan untuk memperluas usahanya dengan meningkatkan kualitas dan kapasitas produksinya. Oleh karena itu, pada tahun 2010 didirikanlah sebuah cabang perusahaan di daerah Gresik. Dengan adanya cabang di kota lain membuat akan mempermudah melayani berbagai banyak pesanan *customer* di luar kota.

2.2. Logo PT. Rich Art Production



www.richartphoto.com

Gambar 2.1 Logo PT. Rich Art Production

2.3. Lokasi PT. Rich Art Production

Lokasi perusahaan berada di Jl. Diponegoro 39, Surabaya. Memiliki nomor telepon (031) 5622571, (031) 72527000 (Customer Care). Kemudian dapat juga bisa menghubungi melalui email yaitu di richartfotografi@yahoo.com.



Gambar 2.2 Lokasi PT. Rich Art Production

2.4. Visi yang dilakukan PT. Rich Art Production

Menjadi perusahaan yang dapat memberikan karya-karya seni yang berkualitas berupa foto dan video terhadap *customer* dan rekanan perusahaan.

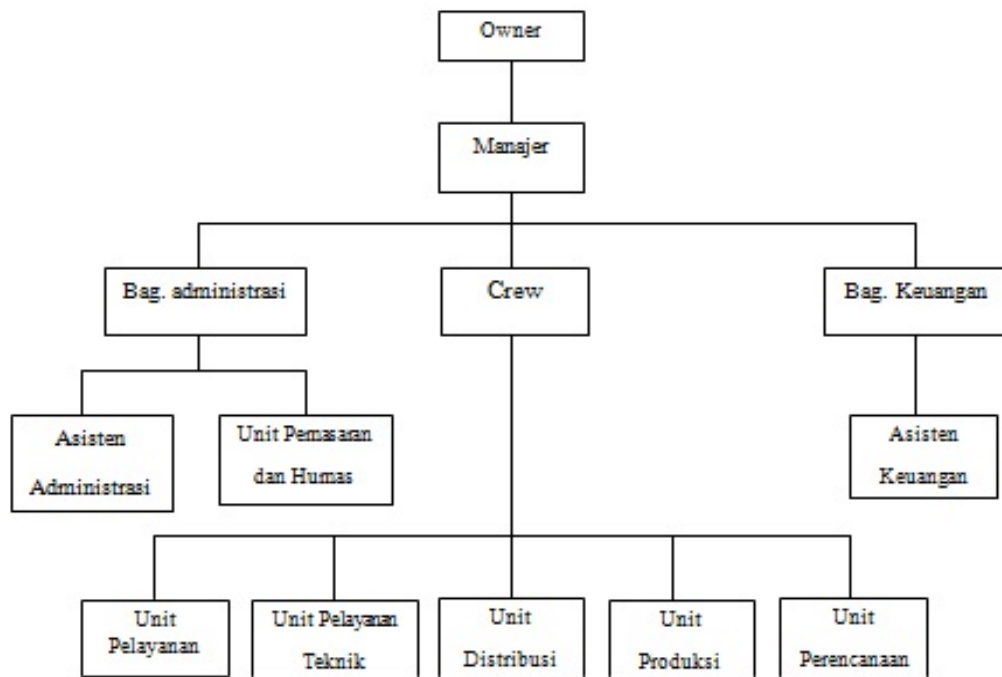
2.5. Misi yang dilakukan PT. Rich Art Production

Untuk mencapai visinya, PT. Rich Art Production menjabarkannya ke dalam beberapa misi, yaitu :

1. Meningkatkan keuntungan.
2. Mengelola perusahaan secara GCG (*Good Corporate Governance*) atau menjaga perusahaan selalu sehat.
3. Mengembangkan hasil karya produksi perusahaan.
4. Meningkatkan pelayanan terhadap customer.
5. Meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil produksi
6. Memenuhi kesejahteraan yang layak bagi pegawai.
7. Meningkatkan SDM yang berkualitas.

2.6. Struktur Organisasi PT. Rich Art Production

Struktur organisasi yang terdapat pada PT. Rich Art Production ini terdapat beberapa bagian atau divisi yang menangani semua kegiatan yang ada pada organisasi ini. Bagian tersebut adalah bagian administrasi, bagian keuangan, bagian *crew* dan pelayanan teknis yang langsung bertanggung jawab kepada manajer dengan berbagai macam bagian seksi pemasaran dan humas, unit pelayanan, seksi perencanaan, seksi produksi, seksi distribusi dan seksi pelayanan teknik seperti gambar 2.3.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi PT. Rich Art Production

2.7. Deskripsi Jabatan

Berdasarkan struktur organisasi pada gambar 2.3 dapat dideskripsikan tugas yang dimiliki oleh tiap bagian yang bersangkutan sebagai berikut :

1. Owner

Membantu menegaskan kepada pihak perusahaan terhadap Manajer agar mampu menjadi salah satu perusahaan yang berkualitas sehingga harus ditangani secara profesional.

2. Manajer

Memimpin dan mengendalikan semua kegiatan Perusahaan, merencanakan dan menyusun program kerja perusahaan 5 tahunan, membina pegawai serta mengawasi jalannya proses perusahaan. Dan juga, orang yang

paling bertanggung jawab terhadap sukses atau tidaknya proses kegiatan teknis baik di dalam dan di luar pengadilan.

3. Bagian Administrasi

Bagian administrasi yang bertugas membantu dan bertanggung jawab kepada manajer, mempunyai tugas pokok melaksanakan kegiatan pengelolaan administrasi dan keuangan berdasarkan rencana kerja dengan anggaran perusahaan yang telah ditetapkan, bagian administrasi juga mempunyai fungsi untuk menyelenggarakan pelayanan administrasi dan umum.

4. Crew

Mempunyai tugas pokok menyelenggarakan kegiatan penyediaan alat-alat sejak persiapan tugas sampai dengan pelayanan customer kepada pelanggan yang memenuhi standar kualitas kesehatan secara berkesinambungan.

5. Bagian Keuangan

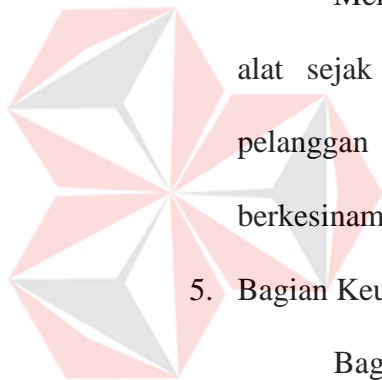
Bagian seksi pembukuan dan keuangan mempunyai tugas untuk mengkoordinir dan mengendalikan pembukuan atas transaksi keuangan, menyusun laporan harta perusahaan, membantu merumuskan anggaran perusahaan, mengumpulkan dan menganalisa unsur biaya pokok produksi.

6. Seksi Pemasaran dan Humas

Mempunyai tugas pokok melaksanakan kegiatan pemasaran sambungan pelanggan, dan peningkatan sambungan pelanggan.

7. Unit Pelayanan

Dipimpin oleh Seorang Kepala Unit dan berkedudukan sama dengan kepala seksi atau kepala sub seksi atau kepala sub bagian atau kepala sub



UNIVERSITAS
Dinamika

bidang yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada kepala cabang perusahaan. Tugas pokoknya :

- a. Membantu kepala cabang dibidang tugasnya.
- b. Mengendalikan segala kegiatan administrasi dari teknik.
- c. Mengatur, mengendalikan dan melaksanakan administrasi umum dan mengatur fungsi pelayanan.
- d. Menyelenggarakan proses produksi, distribusi secara merata dan terus menerus serta menjaga kualitas dan kuantitas.
- e. Melaksanakan pengoperasian, merawat dan memperbaiki mesin-mesin, jaringan katup-katup dan peralatan teknik lain di Unit.
- f. Melaksanakan perbaikan dan perawatan kendaraan, bangunan, gedung, peran kantor dan sarana lainnya yang ada di unit.

8. Seksi Perencanaan

Mempunyai tugas pokok melaksanakan penelitian dan pengembangan, perencanaan penelitian produksi, transmisi, distribusi pada pelanggan.

9. Seksi Produksi

Mempunyai tugas pokok melaksanakan proses produksi yang memenuhi persyaratan baik secara kualitas maupun kuantitas sesuai dengan kapasitas dan sarana dan prasarana.

10. Seksi Pelayanan Teknik

Mempunyai tugas pokok melaksanakan penelitian dan pengembangan, perencanaan penelitian produksi, tranmisi, distribusi dan sambungan pelanggan. Seksi pelayanan teknik mempunyai fungsi sebagai :

- a. Perencanaan perluasan jaringan dan rehabilitas.
- b. Perencanaan pengembangan fasilitas produksi.
- c. Penyelenggaraan kegiatan penelitian dan pengembangan.

2.8. Produk PT. Rich Art Production

Produk-produk yang dihasilkan oleh PT. Rich Art Production adalah sebagai berikut :

1. Foto

Merupakan salah satu dari hasil produksi dari perusahaan berupa foto.

Foto bisa berupa foto *wedding*, *pre-wedding*, foto studio, foto wisuda, foto keluarga, dan lain-lain. Seperti pada gambar 2.4 dibawah ini.



Gambar 2.4 Produk Foto PT. Rich Art Production

2. Video

Merupakan salah satu dari hasil produksi perusahaan berupa video.

Video yang di produksi berupa video acara *wedding*. Saat ini PT. Rich Art Production sedang mencoba dan menjajaki untuk memproduksi video mapping untuk mengembangkan dunia bisnisnya.

3. Album

Album merupakan salah satu dari hasil produksi perusahaan. Album yang diproduksi merupakan pesanan dari *customer*. Album bisa berupa kumpulan album foto wedding, album foto keluarga, album foto smile baby, album wisuda dan lain-lain.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Sistem Informasi

Sistem informasi berasal dari dua kata yang saling berhubungan yaitu antara sistem dan informasi. Sistem adalah suatu kerangka kerja yang sangat terpadu serta mempunyai satu sasaran atau lebih. Informasi berbeda dengan data, data adalah keadaan yang ada dan belum diproses belum lanjut, sedangkan informasi adalah data-data yang telah diproses dan dibentuk sebagaimana mungkin agar lebih bernilai bagi penggunanya. Maka sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dimana sumber daya manusia dan teknologi dikoordinasikan untuk mengubah *input* (data) menjadi *output* (informasi) guna mencapai sasaran perusahaan. (Wilkinson. 1993:3-4).

Sistem menurut FitzGerald dan Stallings (1981) adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Istilah lain dari suatu sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang masing-masing elemen berinteraksi atau saling mempengaruhi untuk mewujudkan suatu kegiatan bersama.

Menurut Hartono (1999:11), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi atau informasi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut : “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

3.2. Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian sub sistem yang dimaksud. Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, mencari hambatan yang terjadi serta kebutuhan yang diharapkan. Apabila sistem memiliki kelemahan, maka harus bisa ditemukan untuk diusulkan perbaikannya.

Menurut Jogiyanto (1990:129) analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Tahap analisis dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem.

Menurut Kendall (2003:7), Analisa dan Perancangan Sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan

peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut :

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

3.3. Desain Sistem

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran yang jelas apa yang harus dikerjakan. Kemudian memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Menurut Jogiyanto (1990:197) desain sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Berupa gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
6. Menyangkut konfigurasi dari komponen – komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Menurut Mulyadi (2001:51), desain sistem adalah proses penerjemahan kebutuhan pemakai informasi kedalam alternatif rancangan sistem informasi yang diajukan pada pemakai informasi untuk pertimbangan.

Menurut O'Brien yang diterjemahkan oleh Fitriyani dan Kwary (2005:521), desain sistem terdiri dari aktivitas desain yang menghasilkan spesifikasi sistem yang memenuhi persyaratan fungsional yang dikembangkan dalam proses analisis sistem.

3.4. Pemesanan

Pemesanan adalah suatu proses dimana pelanggan melakukan transaksi dengan produsen, dimana transaksi tersebut menggunakan alat pembayaran yang sah dan disertai dengan bukti-bukti pemesanan. Pada era teknologi yang semakin canggih ini apalagi semenjak internet sudah mulai terkenal proses pemesanan tidak lagi dilakukan ditempat produksi tetapi dengan media komputer sudah bisa melakukan transaksi pemesanan dengan koneksi melalui internet.

Menurut Gouzali (1996 : 31), "Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat".

Pemesanan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Tujuan pemesanan yaitu :

1. Memaksimalkan pelayanan bagi konsumen.
2. Meminimalkan investasi pada persediaan.
3. Perencanaan kapasitas.

3.5. Penjadwalan

Pengertian jadwal menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja; daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Sedangkan pengertian penjadwalan adalah proses, cara, perbuatan menjadwalkan atau memasukkan ke dalam jadwal. Penjadwalan merupakan rencana yang berisi pembagian waktu pelaksanaan suatu proyek sehingga urutan kerja dapat dilakukan secara efisien, sistematis, dan tepat waktu. Penjadwalan kegiatan kerja yang baik dan sesuai dengan tujuan merupakan rencana untuk mengontrol dan mengawasi jalannya pelaksanaan proyek, dimana keterlambatan-keterlambatan kegiatan proyek dapat segera diatasi dan dicarikan jalan keluarnya melalui langkah-langkah yang cepat, tepat, dan efektif.

Jadwal adalah daftar output atau rencana kegiatan yang harus dihasilkan dalam jangka waktu tertentu, biasanya disusun menurut urutan prioritas dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Sedangkan, penjadwalan adalah proses pembuatan cara menjadwalkan suatu data menjadi jadwal. (Harding, 1984).


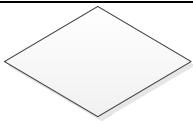


Menurut Eddy Herjanto (2005:86), Penjadwalan adalah proses perancangan dan persiapan awal yang dilakukan oleh suatu institusi dalam menyusun suatu rangkaian kegiatan dalam suatu periode atau pembagian. Penjadwalan bertujuan untuk meminimalkan waktu proses, waktu tunggu langganan dan tingkat persediaan. Penjadwalan biasanya disusun dengan mempertimbangkan berbagai keterbatasan yang ada. Dalam hierarki pengambilan keputusan, penjadwalan merupakan langkah terakhir sebelum dimulai operasi.

3.6. System Flow

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan dokumen gambaran arus data dengan menggunakan simbol seperti pada tabel berikut yang dijelaskan pada tabel 3.1 :

Tabel 3.1 Simbol

| No. | Simbol | Nama Simbol <i>Flowchart</i> | Fungsi |
|-----|---|---------------------------------|---|
| 1. |  | Dokumen | Untuk menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer. |
| 2. |  | Proses Komputerisasi | Menunjukkan kegiatan dari operasi program komputer. |
| 3. |  | Database | Untuk menyimpan data. |
| 4. |  | Penghubung | Menunjukkan hubungan di halaman yang sama. |
| 5. |  | Penghubung Halaman Lain | Menunjukkan hubungan di halaman lain. |

| No. | Simbol | Nama Simbol <i>Flowchart</i> | Fungsi |
|-----|--|---------------------------------|---|
| 6. |  | Terminator | Menandakan awal/akhir dari suatu sistem. |
| 7. |  | Decision | Menggambarkan logika keputusan dengan nilai <i>true</i> atau <i>false</i> . |
| 8. |  | Kegiatan Manual | Untuk menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual. |
| 9. |  | Simpanan Offline | Untuk menunjukkan file non-komputer yang diarsip urut angka. |

3.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah suatu bentuk perencanaan *database* secara konsep fisik yang nantinya akan dipakai sebagai kerangka kerja dan pedoman dari struktur penyimpanan data. ERD digunakan untuk menggambarkan model hubungan data dalam sistem, dimana didalamnya terdapat hubungan entitas beserta atribut relasinya dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan data. ERD memiliki beberapa jenis model yaitu :

Tabel 3.2 Tabel ERD

| No. | Jenis ERD | Keterangan |
|-----|------------------------------------|--|
| 1. | <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> | Merupakan model <i>universal</i> dan dapat menggambarkan semua struktur logic <i>database</i> (DBMS), dan tidak bergantung dari <i>software</i> atau pertimbangan struktur <i>data storage</i> . Sebuah CDM dapat diubah langsung menjadi PDM. |
| 2. | <i>Physical Data Model (PDM)</i> | Merupakan model ERD yang mengacu pada pemilihan <i>software</i> DBMS yang spesifik. Hal ini seringkali berbeda secara signifikan dikarenakan oleh struktur tipe <i>database</i> yang bervariasi, dari model <i>schema</i> , tipe data penyimpanan dsb. |

3.8. Data Flow Diagram(DFD)

Data Flow Diagram atau sering juga disebut dengan Bubble Chart atau diagram, model proses, diagram alur kerja atau model fungsi adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alir data baik secara manual maupun komputerisasi. DFD merupakan alat pembuat model yang sering digunakan untuk menjelaskan aliran informasi dan transformasi data yang bergerak dari pemasukan data hingga keluaran.

Untuk memudahkan proses pembacaan DFD, maka penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan atau level dari atas ke bawah, yaitu:

a. *Context Diagram*

Merupakan diagram paling atas dan pembahasannya berupa global yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup proses. Hal yang digambarkan dalam diagram konteks adalah hubungan terminator dengan sistem dan juga sistem dalam suatu proses. Sedangkan hal yang digambarkan dalam *Context Diagram* adalah hubungan antar *terminator* dan *data source*.

b. *Diagram level 0*

Merupakan diagram yang berada diantara diagram konteks dan diagram detail serta menggambarkan proses utama dari *DFD*. Hal yang digambarkan dalam diagram level 0 adalah proses utama dari sistem serta hubungan *entity*, proses, alur data dan *data source*.

c. Diagram Detail (Primitif)

Merupakan penguraian dalam proses yang ada dalam diagram zero.

Diagram yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

Data Flow Diagram (DFD) memiliki empat komponen, yaitu:

1. *Terminator*

Terminator atau *External Entity* atau kesatuan luar yang mewakili entitas *external* yang berkomunikasi dengan sistem yang dikembangkan. *Terminator* merupakan kesatuan di lingkungan sistem yang dapat berupa orang atau sistem yang berada di lingkungan luar sistem yang memberikan inputan maupun yang menerima output dari sistem serta berupa bagian atau divisi diluar sistem yang berkomunikasi dengan sistem. *Terminator* ini sering juga disebut entitas (*external*).

2. Proses

Proses sering dikenal dengan nama *Bubble*, fungsi atau informasi. Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* ke *output*, atau dapat dikatakan bahwa komponen proses menggambarkan transformasi atau empat persegi panjang tegak dengan sudut tumpul. Proses diberi nama untuk menerangkan proses atau kegiatan apa yang sedang atau kegiatan yang dilaksanakan. Dan setiap proses harus diberi penjelasan yang lengkap sebagai berikut:

1. Identifikasi Proses

Umumnya berupa angka yang menunjukkan nomor dari proses dan ditulis pada bagian atas simbol.

2. Nama Proses

Menunjukkan apa yang sedang dikerjakan oleh proses tersebut. Nama proses harus jelas dan lengkap menggambarkan bagian prosesnya. Nama proses diletakkan dibawah identifikasi proses.

3. Data Store

Data Store digunakan sebagai sarana untuk pengumpulan data. Data store disimbolkan dengan dua garis horizontal yang paralel dimana tertutup pada satu ujungnya atau dua garis horizontal. Suatu nama perlu diberikan pada *data store* menunjukkan nama filenya. *Data Store* biasanya berkaitan dengan penyimpanan file atau database yang dilakukan secara terkomputerisasi. Data store dihubungkan dengan alur data hanya pada komponen proses pengertiannya sebagai berikut:

- a. Alur data dari store yang berarti sebagai pengaksesan data untuk suatu proses.
- b. Alur data ke proses berarti meng-*update* data seperti menambah data, mengurangi data maupun mengubah data.

4. Alur Data

Alur data dapat digambarkan dengan anak panah yang menuju ke dalam proses maupun ke luar proses. Alur data digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau informasi dari suatu bagian ke bagian lainnya.

5. Syarat-syarat pembuatan sebuah DFD adalah:

- a. Pemberian nama untuk setiap komponen DFD.
- b. Pemberian nomor pada proses DFD.
- c. Penggambaran DFD serapi mungkin.
- d. Menghindari pembuatan DFD yang rumit.
- e. Memastikan DFD dibangun secara konsisten.

3.9. Database

Database adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap dengan sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses pengambil keputusan (Linda, 2004:1).

Dalam arsitektur *database* terdapat tiga tingkatan yang saling mendukung.

Di bawah ini adalah penjelasannya yaitu:

- a. *Internal level* yaitu tingkat yang basis datanya secara fisik ditulis atau disimpan di media *storage* dan *level* yang berkaitan.

- b. *External level* disebut juga *individual user views*, yaitu tingkat yang basis datanya dapat berdasarkan kebutuhan masing-masing aplikasi di *user* atau *level* yang berkaitan dengan para pemakai.
- c. *Conceptual level* disebut juga *communit user view*, yaitu tingkat *user view* dari aplikasi yang berbeda digabungkan sehingga menggunakan basis data secara keseluruhan dengan menyembunyikan penyimpanan data secara fisik yang merupakan penghubung dari *internal level* dan *external level*.

Seluruh operasi yang dilakukan pada *database* didasarkan atas tabel-tabel dan hubungannya. Dalam model relasional dikenal antara lain *table*, *record*, *field*, *indeks*, *query* penjelasannya seperti dibawah ini:

- a. *Table* atau *entity* dalam model relasional digunakan untuk mendukung antar muka komunikasi antara pemakai professional komputer.
- b. *Record* atau baris dalam istilah model relasional yang formal disebut *tuple* adalah kumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih.
- c. *Field* atau kolom atau dalam istilah model relasional yang formal disebut dengan *attribute* adalah sekumpulan data yang mempunyai atau menyimpan fakta yang sama atau sejenis untuk setiap baris pada *table*.
- d. *Indeks* merupakan tipe dari suatu *table* tertentu yang berisi nilai-nilai *field* kunci.
- e. *Query* merupakan sekumpulan perintah *Structure Query Language* (SQL) yang dirancang untuk memanggil kelompok *record* tertentu dari satu tabel atau lebih untuk melakukan operasional pada tabel.

3.10. Microsoft Visual Basic .NET 2005

Sebelum mengetahui istilah Microsoft Visual Basic .NET 2005, terlebih dahulu harus diketahui tentang Framework .Net. Framework .Net adalah *platform* yang memungkinkan kita untuk membangun software aplikasi dan library yang disebut *managed application* (aplikasi yang diatur) yang memberikan kita *compiler* dan *tool* agar dapat di-*build*, *debug*, dan mengeksekusi *managed application*. Microsoft Visual Basic .Net 2005 adalah salah satu bahasa pemrograman yang ditargetkan dalam Framework .Net. Seperti bahasa sehari-hari, Visual Basic memiliki sintaks dan beberapa kata-kata yang valid yang bisa digunakan dalam membuat aplikasi. Visual Basic merupakan pilihan yang populer bagi yang mulai belajar pemrograman karena sintaks penulisan kodenya begitu mudah dibandingkan dengan bahasa pemrograman yang lain.

Menurut Yuswanto (2008:1), Visual Basic 2005 merupakan bahasa pemrograman yang sudah sepenuhnya menggunakan konsep OOP (Object Oriented Programming). Konsep OOP merupakan konsep pemrograman yang terpusat atau fokus pada data itu sendiri.

3.11. Microsoft SQL Server 2005

Menurut Ketut Darmayuda (2010:85), Microsoft SQL Server adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) produk Microsoft. Bahasa kueri utamanya adalah Transact-SQL yang merupakan implementasi dari SQL standar ANSI/ISO yang digunakan oleh Microsoft dan Sybase. Umumnya SQL Server digunakan di dunia bisnis yang memiliki basis data berskala kecil sampai dengan menengah, tetapi kemudian berkembang dengan digunakannya SQL Server pada basis data besar.

Microsoft SQL Server dan Sybase/ASE dapat berkomunikasi lewat jaringan dengan menggunakan protokol TDS (*Tabular Data Stream*). Selain dari itu, Microsoft SQL Server juga mendukung ODBC (*Open Database Connectivity*), dan mempunyai driver JDBC untuk bahasa pemrograman Java. Fitur yang lain dari SQL Server ini adalah kemampuannya untuk membuat basis data *mirroring dan clustering*. Pada versi sebelumnya, MS SQL Server 2000 terserang oleh cacing komputer SQL Slammer yang mengakibatkan kelambatan akses Internet pada tanggal 25 Januari 2003.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI SISTEM

4.1. Analisis Sistem

Analisis sistem bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada pada sistem dimana aplikasi dibangun yang meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna. Analisis ini diperlukan sebagai dasar bagi tahapan perancangan sistem. Analisis sistem meliputi identifikasi permasalahan, spesifikasi aplikasi, spesifikasi pengguna, dan lingkungan operasi.

Aplikasi Pemesanan dan Penjadwalan ini merupakan aplikasi yang menangani pengolahan data pemesanan dan penjadwalan agar dapat menampilkan laporan dengan baik. Agar dapat mengolah data-data transaksi pemesanan dan penjadwalan dengan baik maka dibutuhkan adanya program yang dapat menampilkan data-data pemesanan dan penjadwalan dimana didalamnya telah terintegrasi data satu dengan data yang lainnya.

PT. Rich Art Production merupakan salah satu perusahaan *production house* yang bergerak dalam bidang Fotografi dan Video. Dalam satu periode bulan, perusahaan memiliki banyak *order* dari *customer* yang tidak sedikit. Dalam pencatatan order tersebut sering terjadi kendala, yaitu seperti tidak validnya data *customer*, penyimpanan order yang masih manual, dan penjadwalan order yang belum terjadwal dengan baik. Jumlah karyawan yang dimiliki saat ini kurang lebih 60 personel dan dapat bertambah sesuai kebutuhan perusahaan.

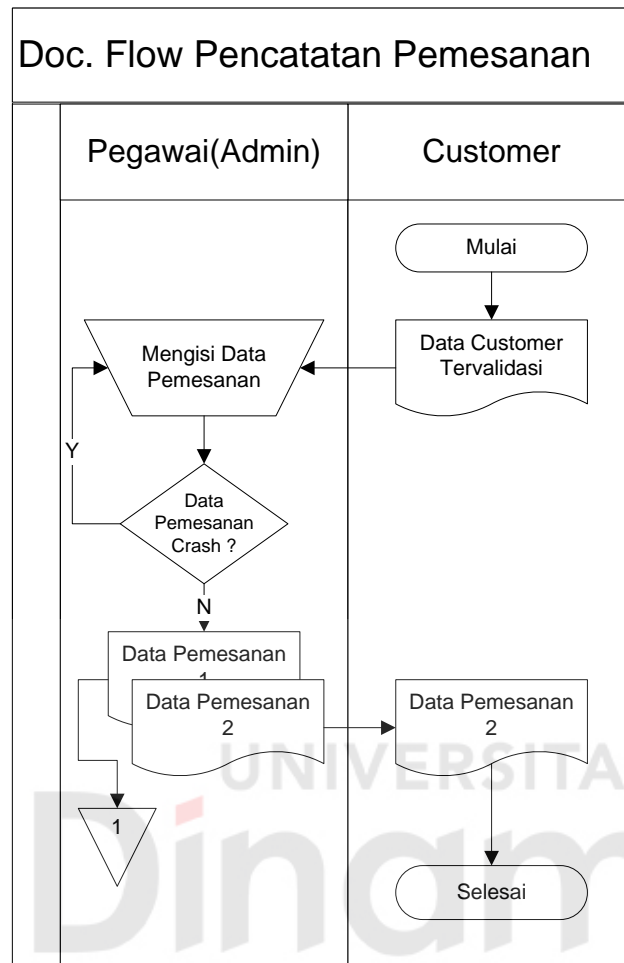
Prosedur pencatatan dan penjadwalan order pada PT. Rich Art Production masih menggunakan proses manual, yaitu dalam hal pencatatan pemesanan ketika customer datang untuk melakukan pemesanan. Pencatatan hanya dilakukan oleh nota biasa dan lalu diinputkan ke komputer oleh admin perusahaan. Dengan begitu pencatatan yang nantinya digunakan untuk pembuatan jadwal order tidak bisa berjalan dengan baik dan banyak ditemukan masalah seperti kesalahan pencatatan dan pembuatan jadwal terhadap crew dan lainnya.

Secara garis besar permasalahan yang diidentifikasi pada sistem ini yaitu semua proses yang berhubungan dengan proses pencatatan pemesanan dan penjadwalan masih dilakukan secara manual (dalam arti belum menggunakan komputer sebagai sarana pembantu secara maksimal). Sehingga dapat mengalami kesulitan dalam hal pengelolaan data-data transaksi pemesanan dan penjadwalan.

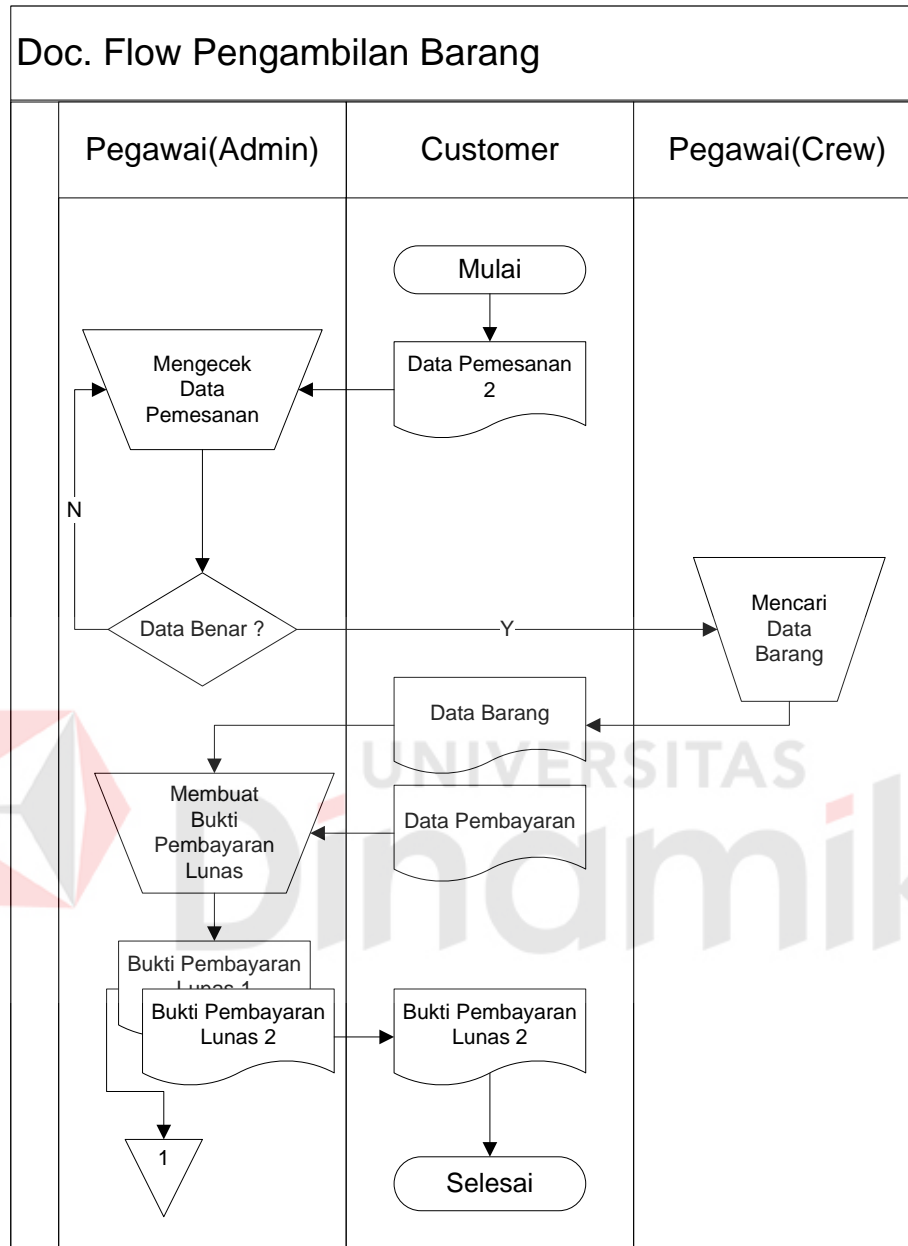
Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dibutuhkan adanya program yang dapat menampilkan data-data transaksi pencatatan pemesanan dan penjadwalan dimana didalamnya telah terintegrasi data satu dengan data yang lainnya.

4.1.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis dokumen merupakan kegiatan pengumpulan informasi mengenai dokumen - dokumen yang digunakan dalam suatu sistem. Tujuan dari analisis dokumen adalah mengetahui dan memahami dokumen - dokumen apa saja yang terlibat dan mengalir dalam suatu sistem yang sedang berjalan.

a. *Document Flow* Pencatatan PemesananGambar 4.1 *Document Flow* Pencatatan Pemesanan

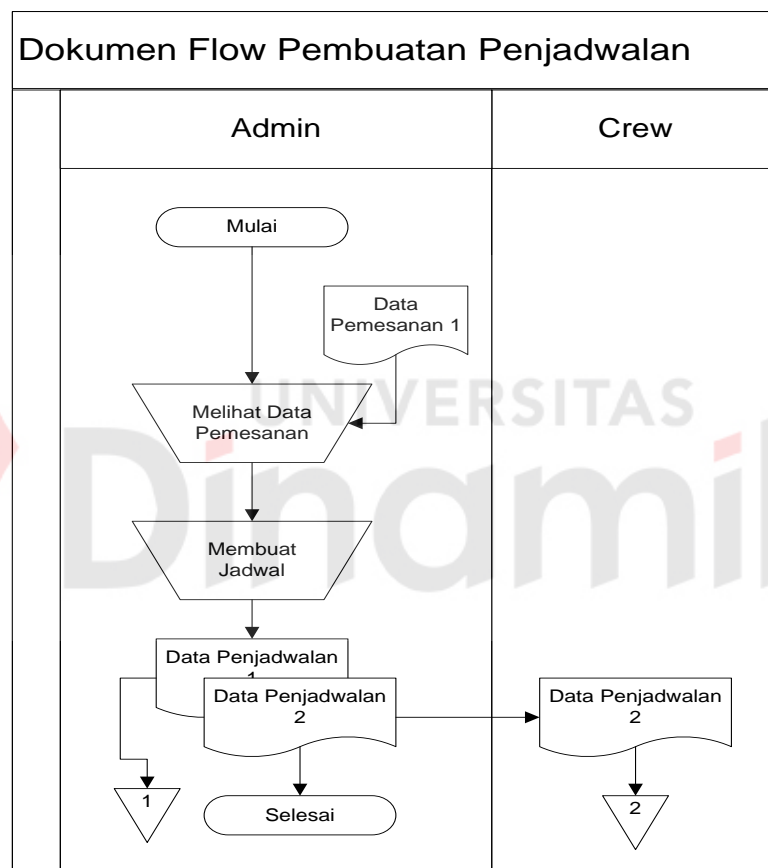
Gambar 4.1 Menjelaskan proses pencatatan pemesanan oleh admin terhadap *customer*. Proses dimulai dengan *customer* menyerahkan data customer yang sudah tervalidasi ke admin, kemudian admin mencatat data pemesanan yang diminta dan mengecek apakah data pemesanan *crash* atau tidak. Jika data pemesanan *crash* akan dilakukan pencatatan ulang untuk memilih tanggal yang tidak lain, tetapi jika tidak *crash* akan diterbitkan data pemesanan dua rangkap, yang 1 di arsip oleh admin dan yang 2 diberikan ke *customer*.

b. *Document Flow* Pengambilan BarangGambar 4.2 *Document Flow* Pengambilan Barang

Gambar 4.2 *Document Flow* Pengambilan Barang dimulai dari Admin yang mengecek data pemesanan(2) yang diberikan oleh *customer*. Apakah data pemesanan tersebut benar menurut tanggal pemesanan, jika salah admin akan mengecek ulang data pemesanan tersebut, tetapi jika benar admin akan meminta

crew untuk mencari data barang yang akan diambil dan kemudian data barang diserahkan terhadap *customer*. Setelah data barang diserahkan, customer memberikan data pembayaran dan kemudian admin akan membuat bukti pembayaran lunas 2 rangkap. Bukti pembayaran lunas 1 akan disimpan oleh bagian admin dan bukti pembayaran lunas 2 akan diberikan kepada *customer*.

c. *Document Flow* Pembuatan Penjadwalan



Gambar 4.3 *Document Flow* Pembuatan Penjadwalan

Gambar 4.3 *Document Flow* Pembuatan penjadwalan menjelaskan proses dimana diawali oleh bagian admin yang melihat data pemesanan, kemudian akan dibuatkan jadwal tiap pemesanan tersebut. Kemudian diterbitkan dokumen Data penjadwalan 2 rangkap, rangkap (1) diarsip sendiri oleh bagian admin dan rangkap (2) diberikan kepada Crew.

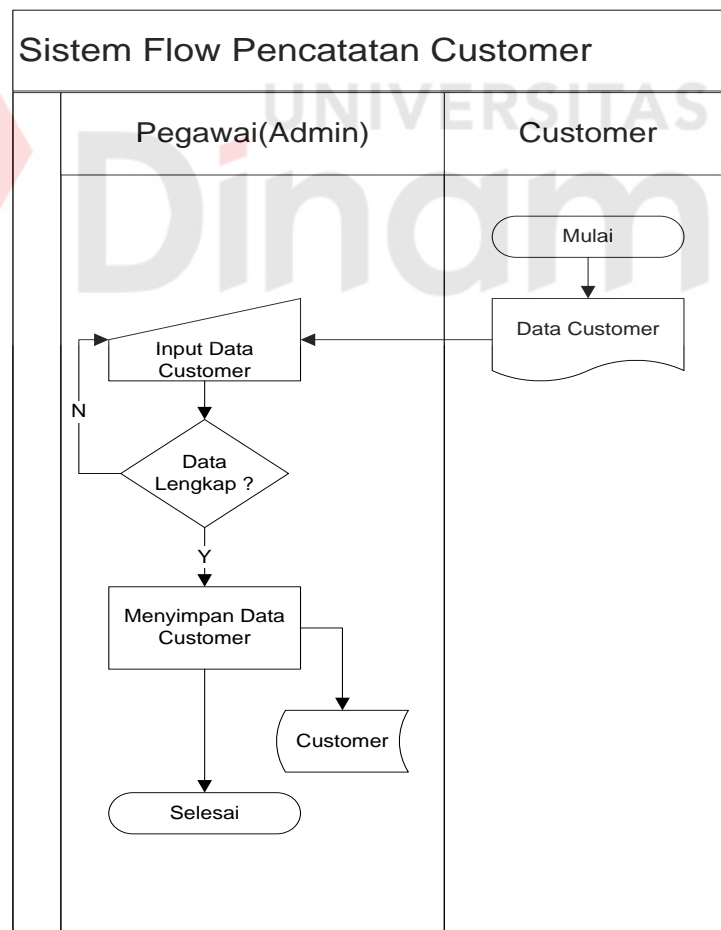
4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggunakan beberapa bahasa pemodelan untuk mempermudah analisa terhadap sistem. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *System Flow*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*. Dalam bab ini juga disertakan struktur tabel dari sistem yang akan diterapkan.

4.2.1 System Flow

System flow memuat hasil analisis yang merupakan pengembangan sistem dari sistem yang sudah ada. *System flow* menunjukkan aliran proses kegiatan setelah menggunakan Aplikasi Sistem Pemesanan dan Penjadwalan.

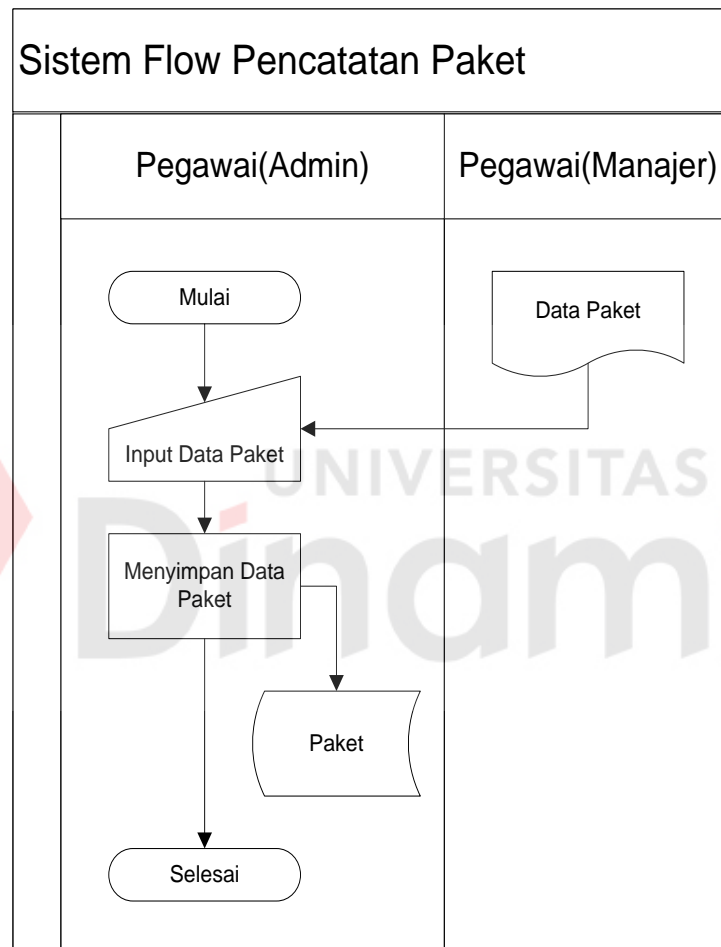
a. System Flow Pencatatan Data Customer



Gambar 4.4 System Flow Pencatatan Data Customer

Gambar 4.4 menjelaskan tentang proses pencatatan data *customer*. Admin yang menerima data *customer* dan kemudian akan di cek apakah data telah lengkap. Jika tidak lengkap akan dilakukan penulisan ulang data *customer* dan jika data sudah lengkap akan dilakukan penyimpanan ke dalam table *customer*.

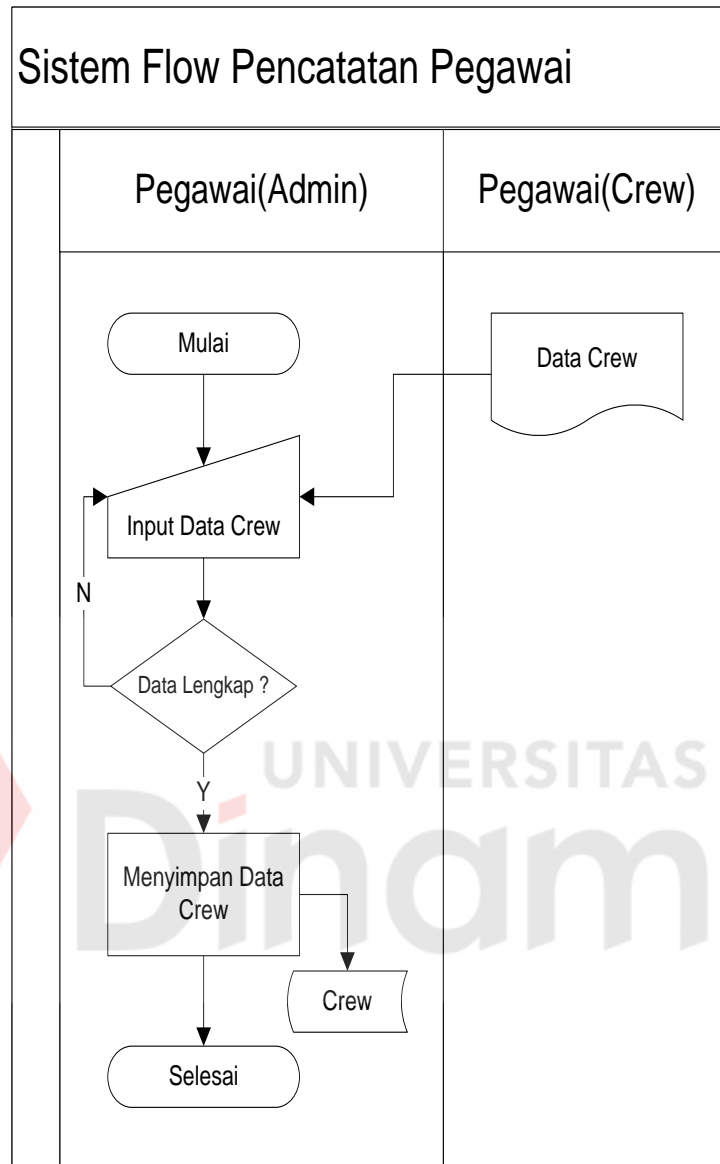
b. System Flow Pencatatan Paket



Gambar 4.5 *System flow* Pencatatan Paket

Gambar 4.5 Menjelaskan tentang proses pencatatan paket. Proses dimulai dengan Admin menerima data paket baru yang akan disimpan dari Manajer. Kemudian data disimpan ke dalam tabel Paket.

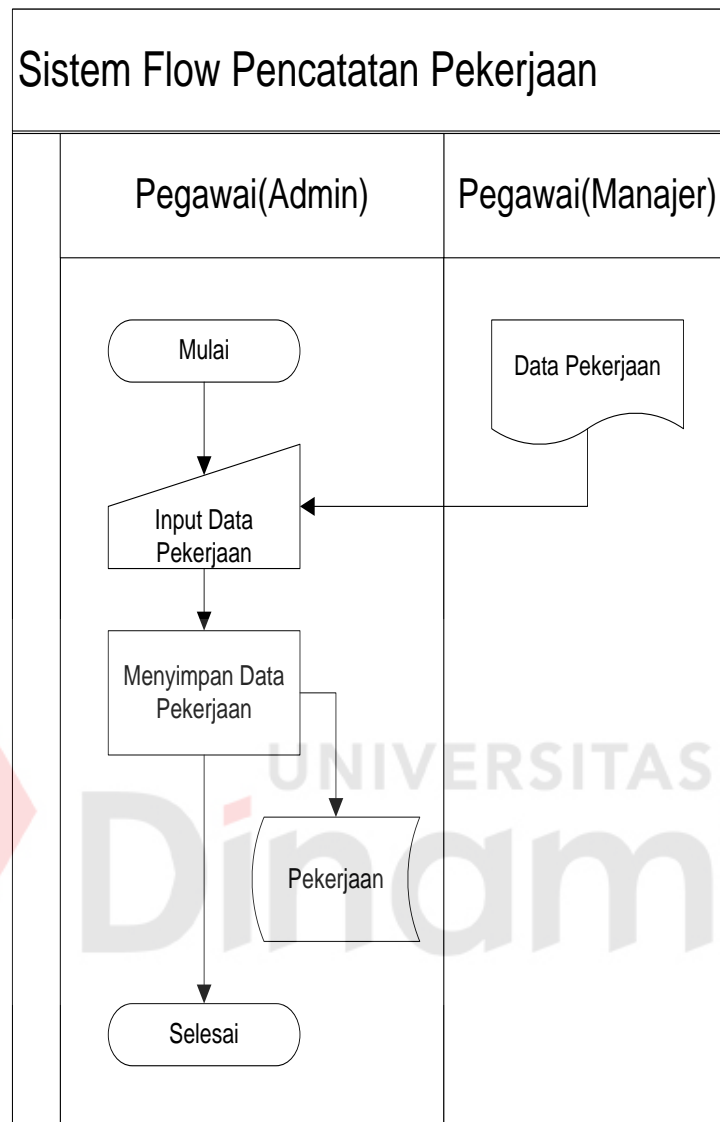
c. *System Flow* Pencatatan Pegawai



Gambar 4.6 *System Flow* Pencatatan Pegawai

Gambar 4.6 menjelaskan tentang proses pencatatan data pegawai. Admin yang menerima data pegawai dari crew dan kemudian akan di cek apakah data telah lengkap. Jika tidak lengkap akan dilakukan penulisan ulang data pegawai dan jika data sudah lengkap akan dilakukan penyimpanan ke dalam tabel pegawai.

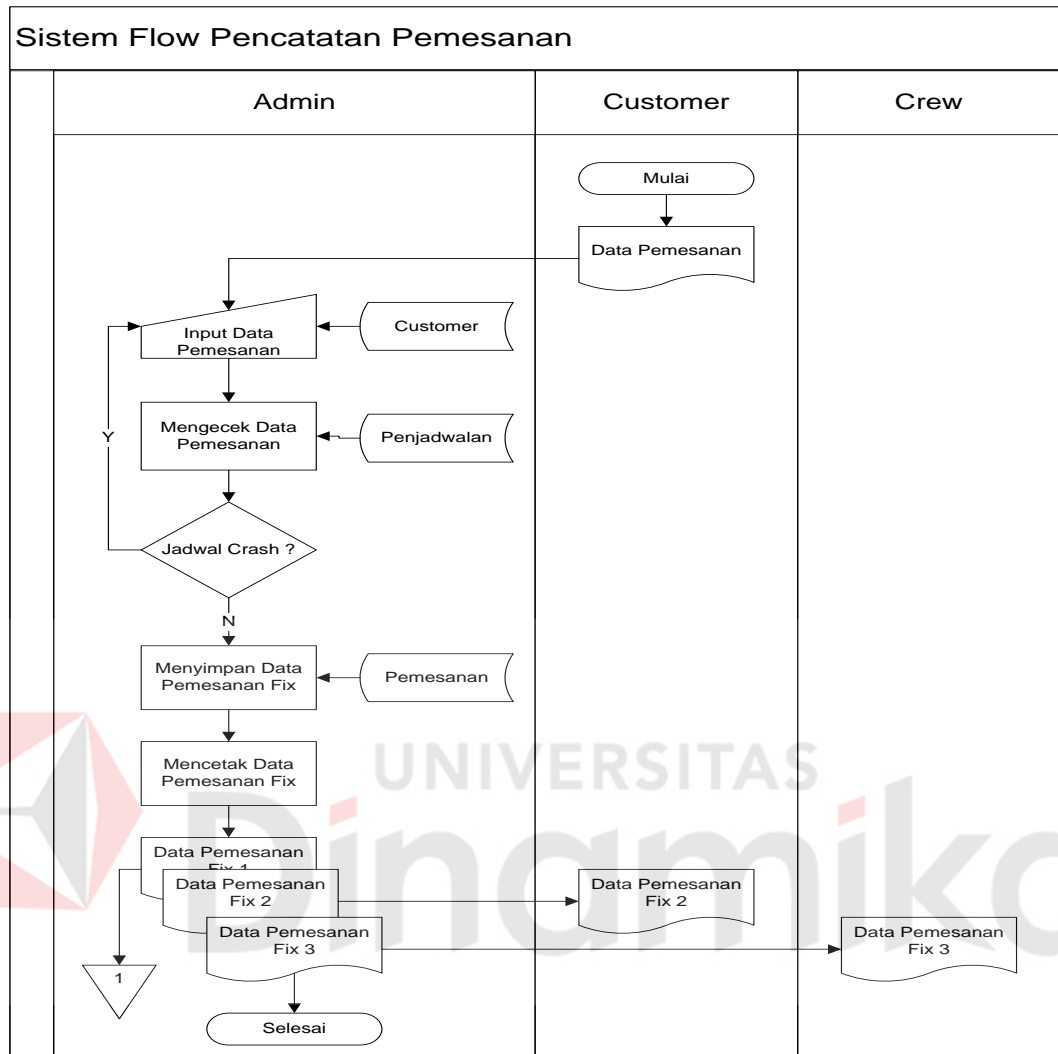
d. *System Flow* Pencatatan Pekerjaan



Gambar 4.7 *System Flow* Pencatatan Pekerjaan

Gambar 4.7 Menjelaskan tentang proses pencatatan pekerjaan. Proses dimulai dengan Admin menerima data Pekerjaan baru yang akan disimpan dari Manajer. Kemudian data disimpan ke dalam tabel Pekerjaan.

e. *System Flow* Pencatatan Pemesanan

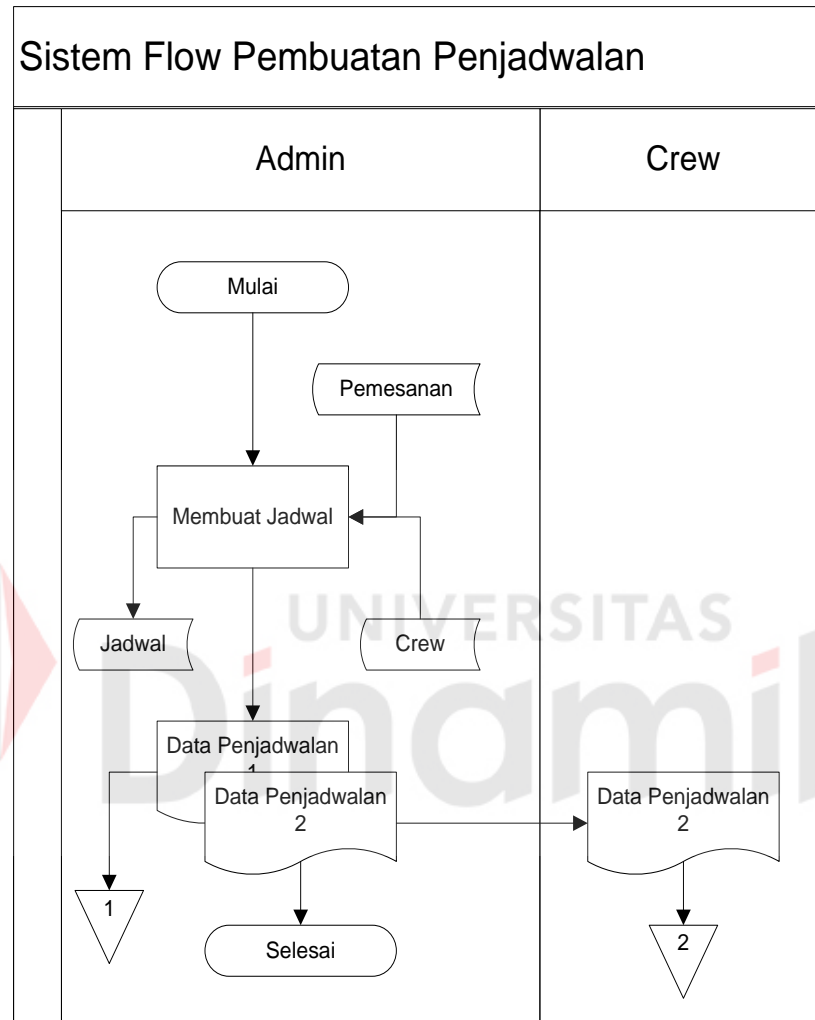


Gambar 4.8 *System Flow* Pencatatan Pemesanan

Gambar 4.8 Menjelaskan tentang proses pencatatan pemesanan. Admin yang menerima data pemesanan dari *customer* dan serta akan dilakukan pengisian data pemesanan dengan melihat data *customer*. Kemudian di cek apakah data pemesanan *crash* atau tidak dengan melihat table pemesanan. Ketika data *crash*, maka akan dilakukan pengisian ulang data pemesanan dengan mengganti tanggal yang dipesan., tetapi jika tidak *crash* akan disimpan ke dalam table pemesanan dan mencetak data pemesanan fix tiga rangkap. Rangkap pertama akan di arsip

sendiri oleh admin, yang kedua diberikan ke *customer* dan yang ketiga diberikan kepada crew untuk diarsip.

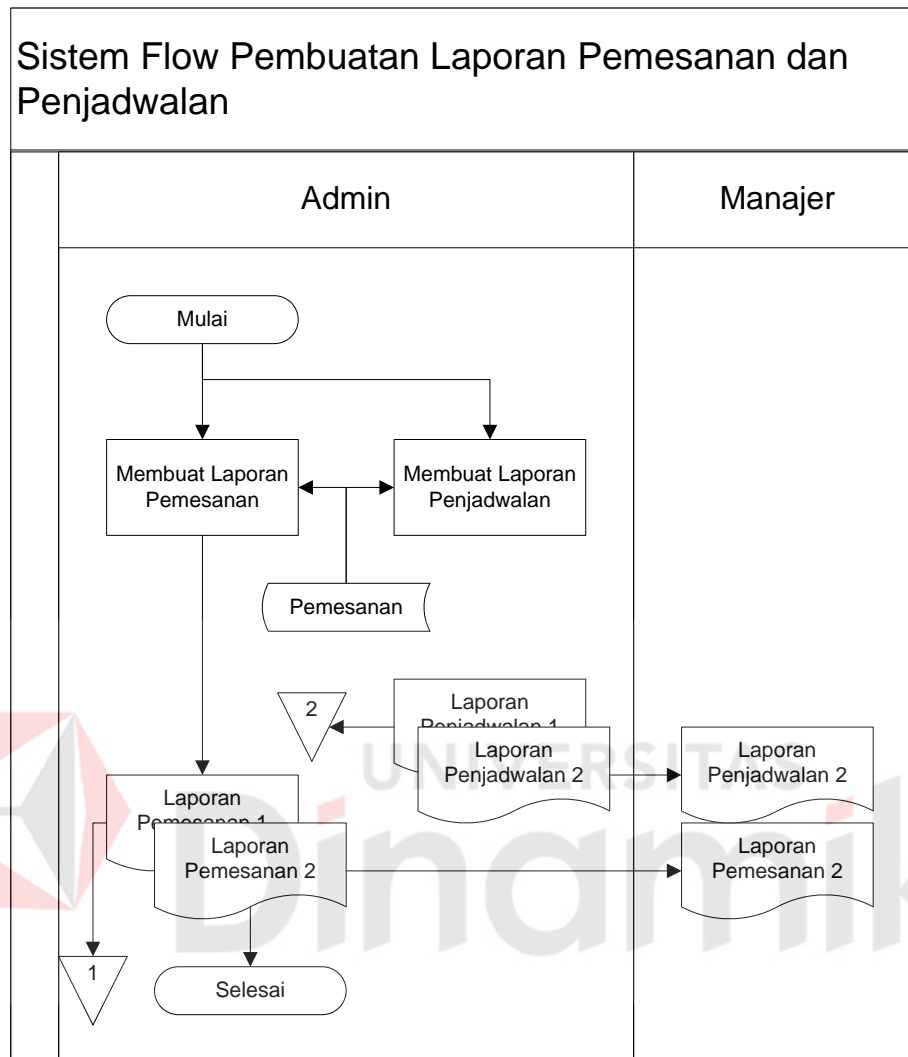
f. System Flow Pembuatan Penjadwalan



Gambar 4.9 Sytem Flow Pembuatan Penjadwalan

Gambar 4.9 menjelaskan tentang proses pembuatan penjadwalan. Admin melakukan proses pembuatan jadwal yang melihat data-data dari table penjadwalan, table pemesanan dan table crew. Kemudian akan diterbitkan data penjadwalan dua rangkap, rangkap pertama diarsip oleh admin dan rangkap kedua diberikan kepada crew dan diarsip.

g. **System Flow Pembuatan Laporan Pemesanan dan Laporan Penjadwalan**



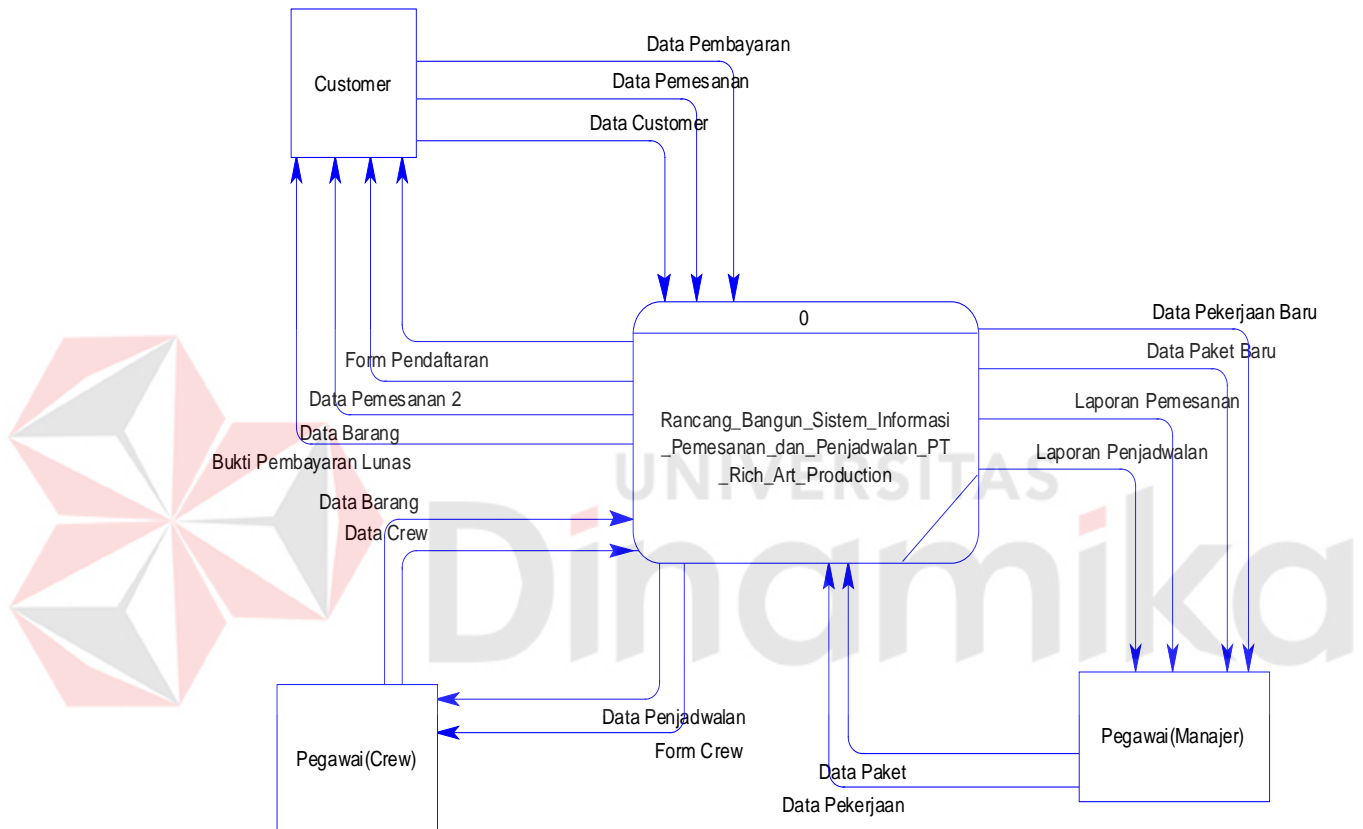
Gambar 4.10 *System Flow* Pembuatan Laporan Pemesanan dan Laporan Penjadwalan

Gambar 4.10 menjelaskan tentang proses pembuatan laporan pemesanan dan laporan penjadwalan. Pembuatan laporan pemesanan dan penjadwalan dilakukan oleh admin bersamaan karena sama-sama melihat data dari tabel pemesanan. Kemudian akan diterbitkan laporan pemesanan dan laporan penjadwalan yang masing-masing dua rangkap.

4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) menggambarkan aliran data yang terjadi di dalam sistem, sehingga dengan dibuatnya DFD ini akan terlihat arus data yang mengalir dalam sistem.

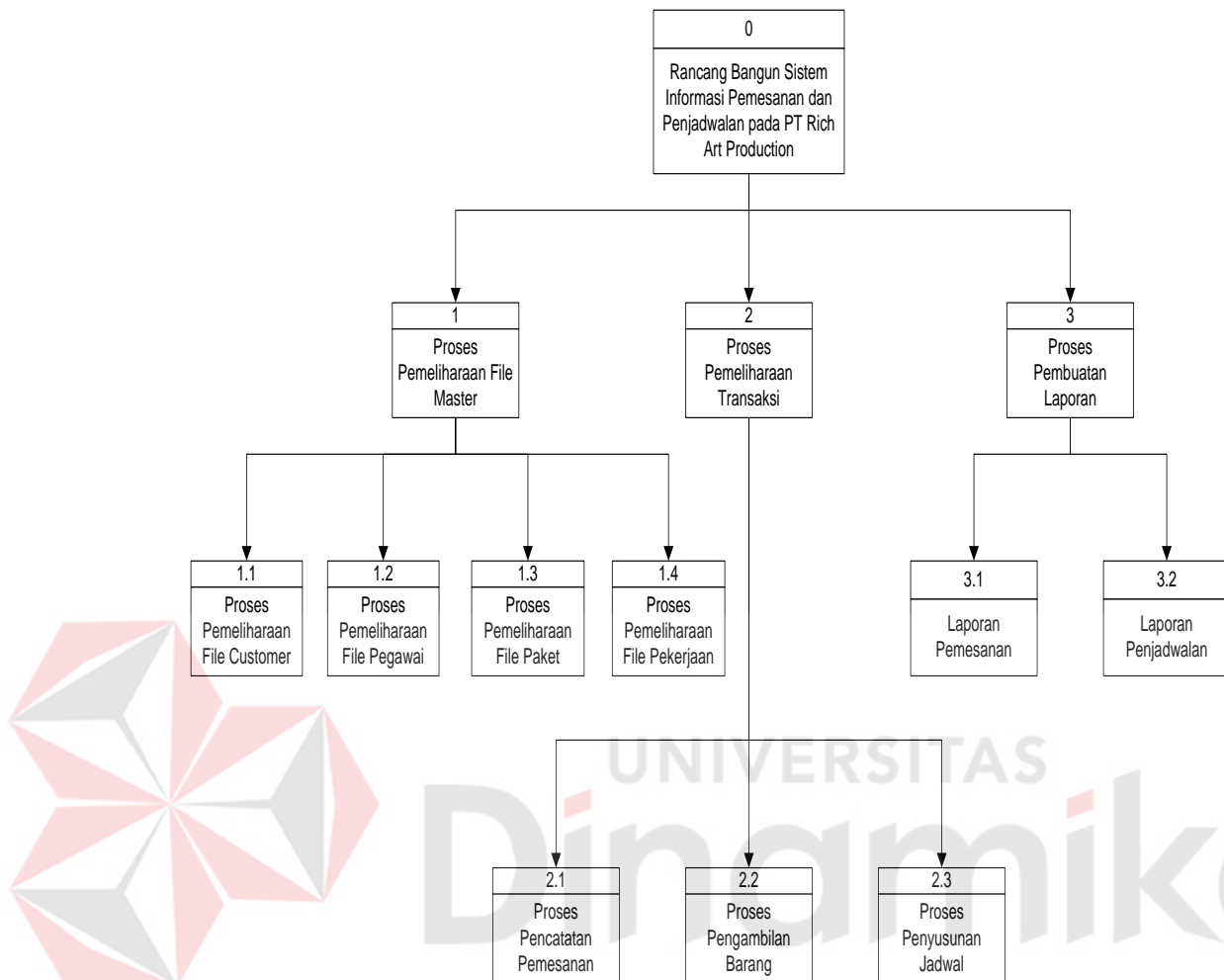
a. *Context Diagram*



Gambar 4.11 *Context Diagram*

Gambar 4.11 *Context Diagram* dari Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan dan penjadwalan pada PT. Rich Art Production. *Context Diagram* menggambarkan asal data dan menunjukkan aliran data tersebut. Terdiri dari 3 *external entity* yaitu *Customer*, *Pegawai (Crew)*, *Pegawai (Manajer)*.

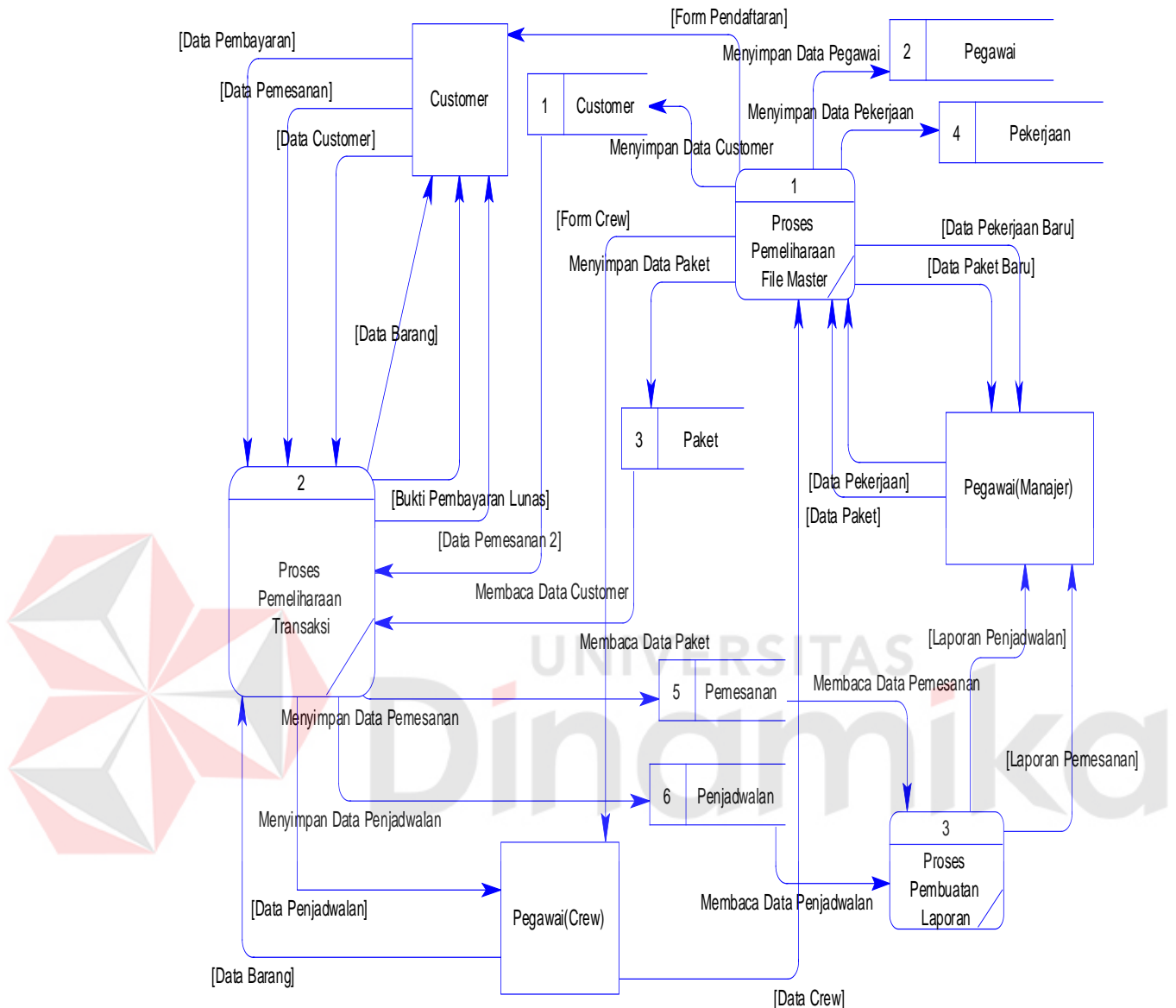
b. *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*



Gambar 4.12 *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*

Gambar 4.12 menjelaskan tentang *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)* pada Aplikasi Pemesanan dan Penjadwalan PT. Rich Art Production. Dengan adanya HIPO alur proses akan jelas dan teratur. Terdapat 3 proses utama yaitu pemeliharaan file master, pemeliharaan file transaksi, dan pembuatan laporan.

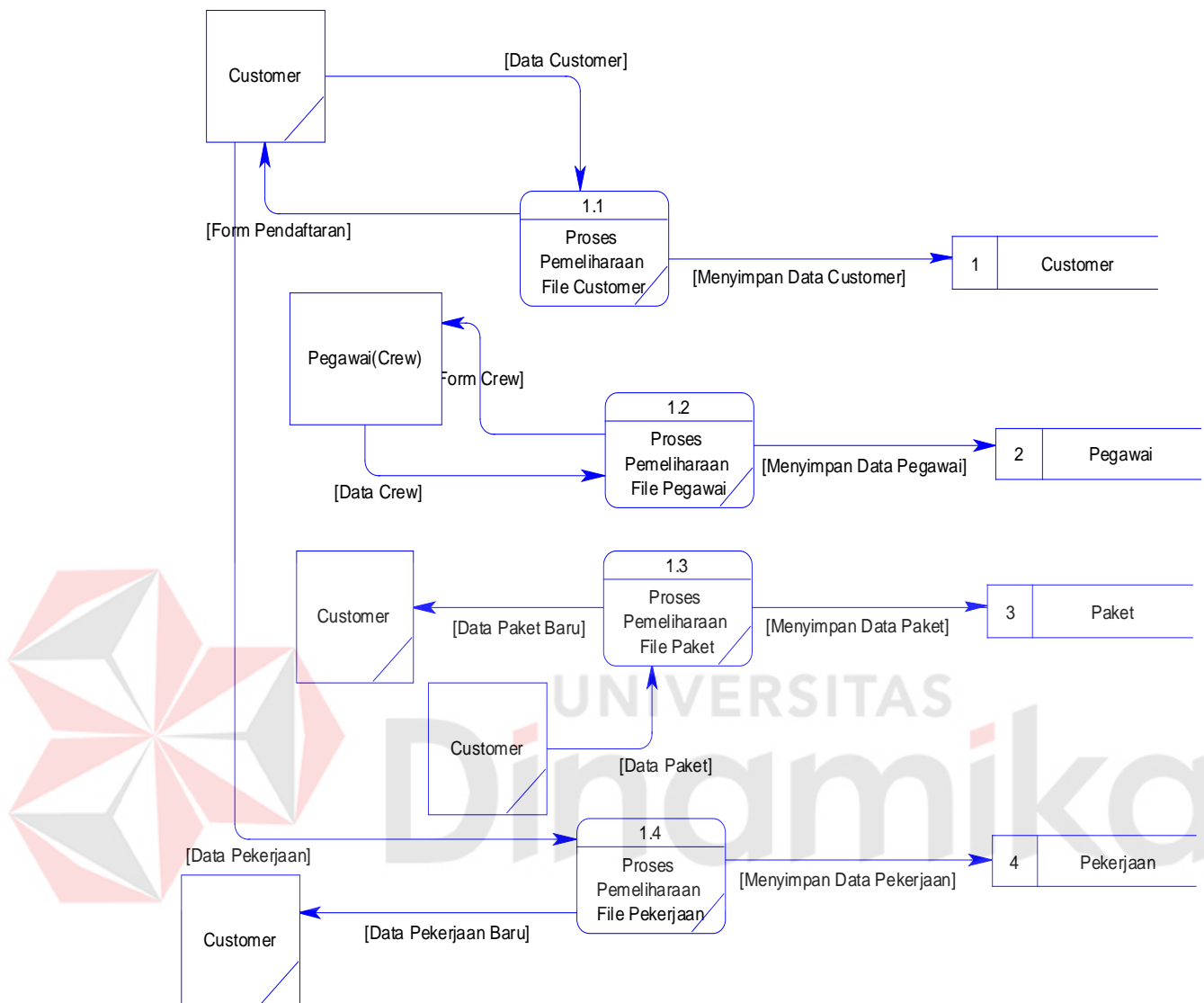
c. **DFD level 0 Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan**



Gambar 4.13 DFD Level 0 Sistem Informasi
Pemesanan dan Penjadwalan

Gambar 4.13 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yaitu pembagian sub-sub proses yang lebih spesifik. Pada DFD level 0 terdiri dari 3 proses yaitu pemeliharaan *file* master, pemeliharaan *file* transaksi, dan proses pembuatan laporan.

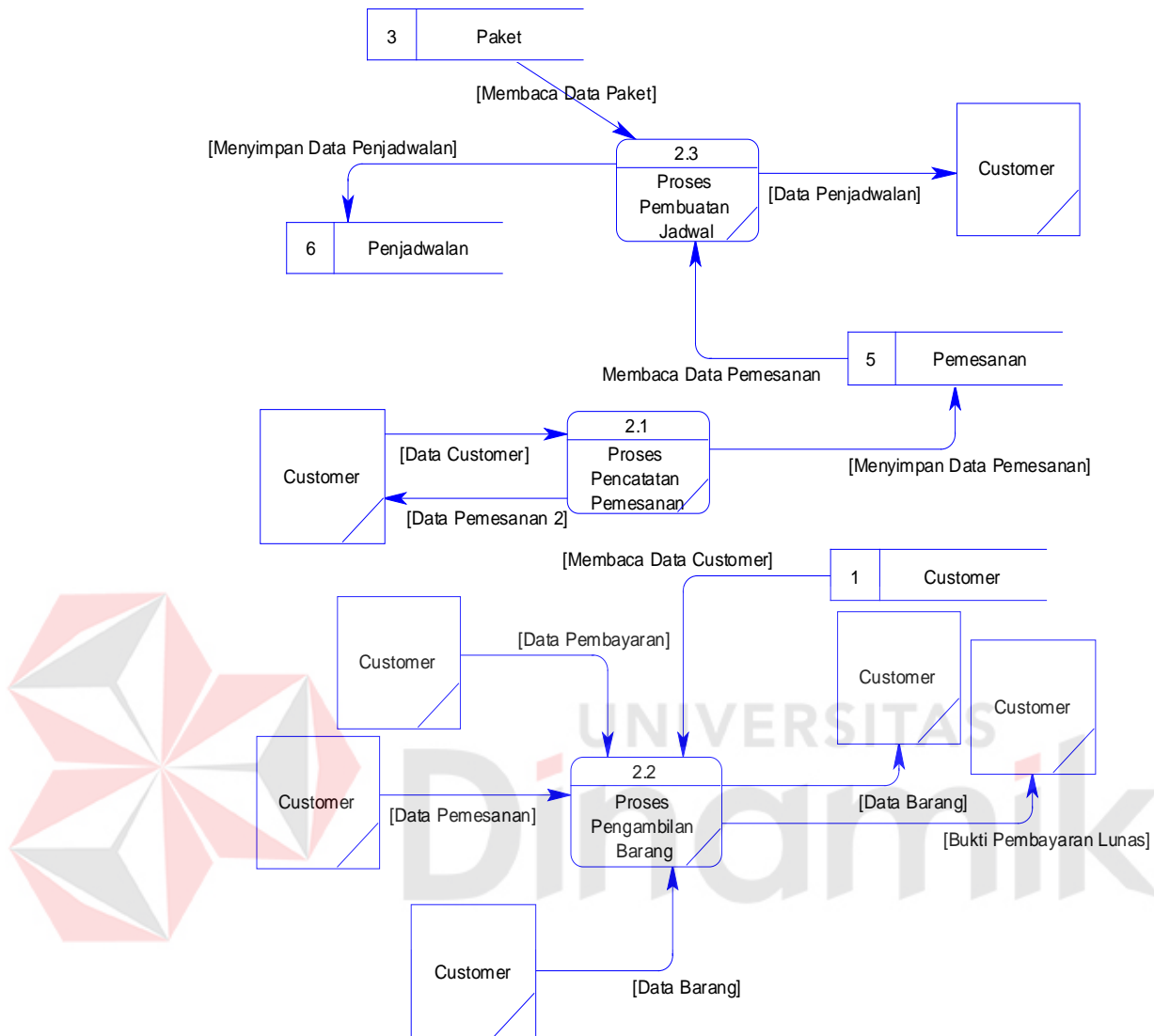
d. DFD level 1 Pemeliharaan *File Master*



Gambar 4.14 DFD Level 1 Pemeliharaan *File Master*

Gambar 4.14 merupakan hasil *decompose* dari DFD Level 0 Pemeliharaan *File Master* yaitu pembagian sub-sub proses yang lebih spesifik. Pada DFD level 1 terdiri dari 4 proses yaitu Proses pemeliharaan *file customer*, Proses pemeliharaan *file pegawai*, Proses pemeliharaan *file paket*, Proses pemeliharaan *file pekerjaan*.

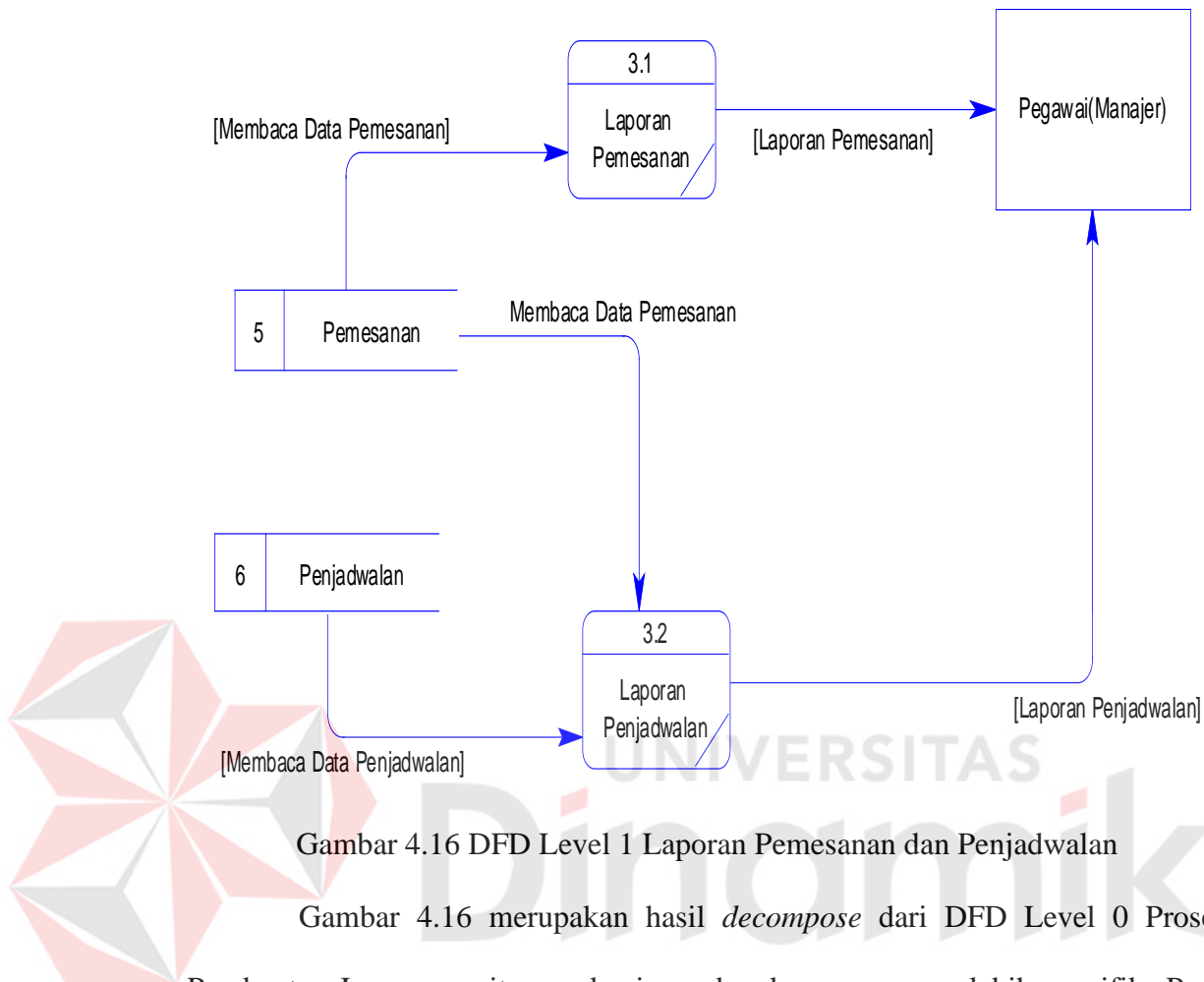
e. DFD level 1 Pemeliharaan *File* Transaksi



Gambar 4.15 DFD Level 1 Pemeliharaan File Transaksi

Gambar 4.15 merupakan hasil *decompose* dari DFD Level 0 Pemeliharaan *File* Transaksi yaitu pembagian sub-sub proses yang lebih spesifik. Pada DFD level 1 terdiri dari 3 proses yaitu Proses pencatatan pemesanan, Proses pengambilan barang, Proses pembuatan jadwal.

f. DFD level 1 Laporan Pemesanan dan Penjadwalan



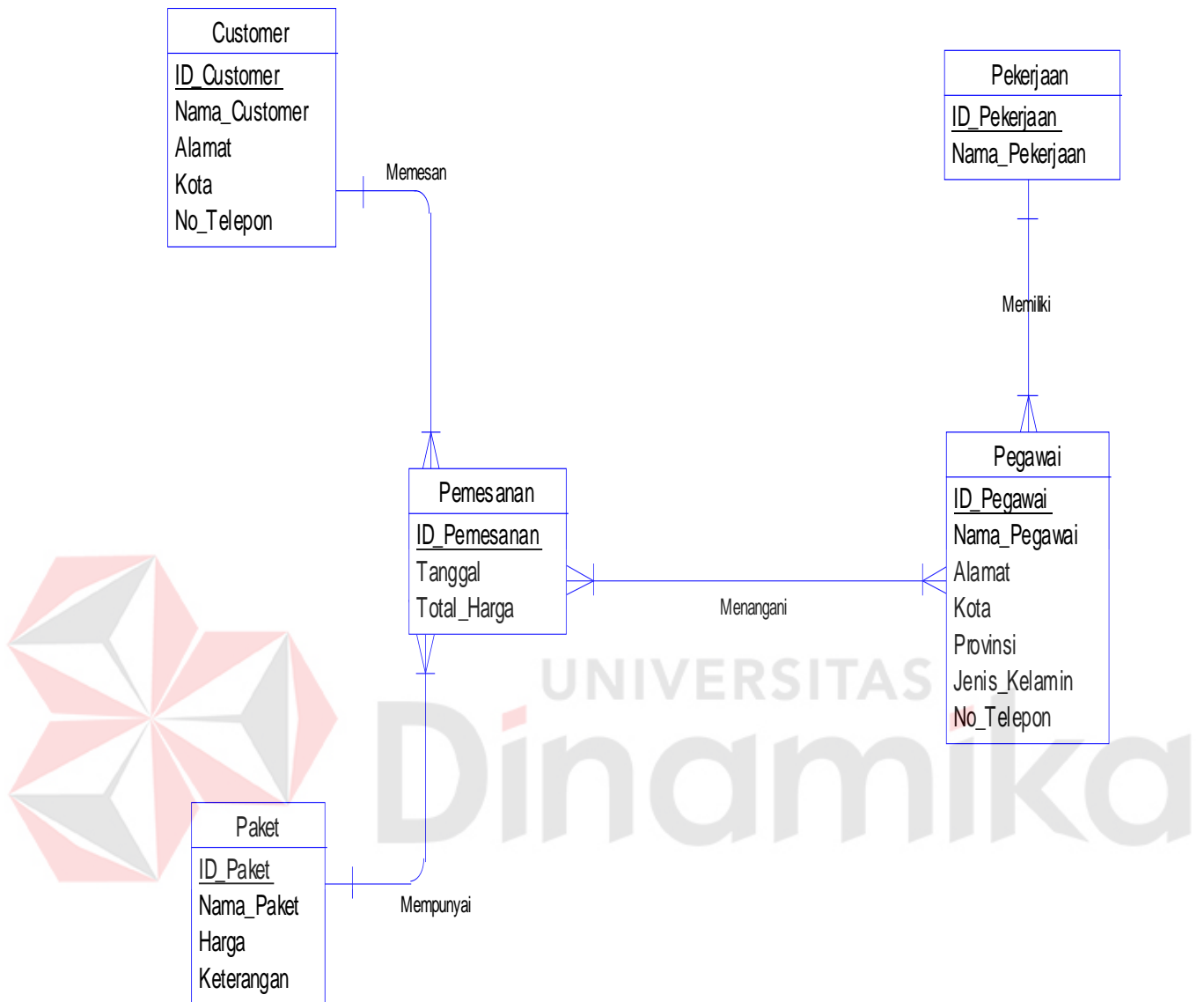
Gambar 4.16 DFD Level 1 Laporan Pemesanan dan Penjadwalan

Gambar 4.16 merupakan hasil *decompose* dari DFD Level 0 Proses Pembuatan Laporan yaitu pembagian sub-sub proses yang lebih spesifik. Pada DFD level 1 terdiri dari 2 proses yaitu Laporan Pemesanan, Laporan Penjadwalan.

4.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) dari Aplikasi Penilaian dan Kehadiran Siswa yang terdiri dari *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) dijelaskan pada gambar 4.17 dan gambar 4.18.

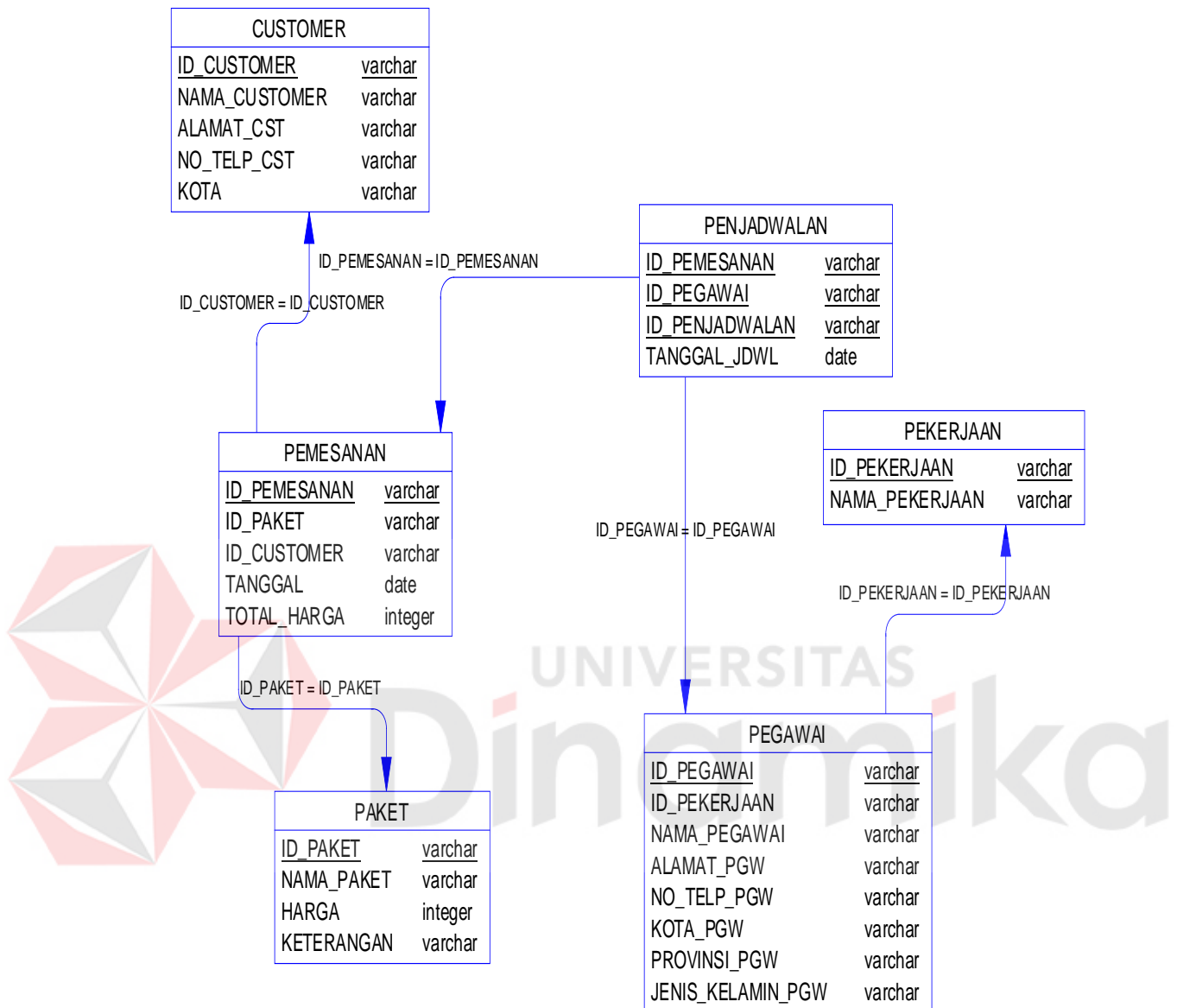
a. *Conceptual Data Model (CDM)*



Gambar 4.17 *Conceptual Data Model (CDM)*

Gambar 4.17 Merupakan Conceptual Data Model (CDM) pada Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan. Terdapat 5 tabel yang digunakan dalam aplikasi ini. Yaitu tabel pegawai, tabel *customer*, tabel paket, tabel pekerjaan.

b. Physical Data Model (PDM)



Gambar 4.18 Physical Data Model (PDM)

Gambar 4.18 Merupakan *Physical Data Model* (PDM) Aplikasi Sistem Pemesanan dan Penjadwalan. PDM mempresentasikan tabel-tabel yang digunakan dalam Aplikasi Pemesanan dan Penjadwalan beserta dengan tipe data dan panjang masing-masing tipe data tersebut.

4.2.4 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang digunakan aplikasi ini antara lain:

- a. Nama Tabel : Table_Pegawai
 Primary Key : ID_Pegawai
 Foreign Key : ID_Pekerjaan
 Fungsi : Untuk menampung data pegawai .

Tabel 4.1 Tabel Pegawai

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-------------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Pegawai</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Nama_Pegawai | Varchar | 100 | |
| 03 | Alamat_pgw | Varchar | 100 | |
| 04 | Kota_pgw | Varchar | 50 | |
| 05 | Provinsi_pgw | Varchar | 50 | |
| 06 | Jenis_Kelamin_pgw | Varchar | 10 | |
| 07 | No_Telepon_pgw | Varchar | 12 | |
| 08 | ID_Pekerjaan | Varchar | 5 | FK |

- b. Nama Tabel : Table_Pekerjaan
 Primary Key : ID_Pekerjaan
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menampung data Pekerjaan.

Tabel 4.2 Tabel Pekerjaan

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|---------------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Pekerjaan</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Nama Pekerjaan | Varchar | 50 | |

- c. Nama Tabel : Table_Paket
 Primary Key : ID_Paket
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menampung data paket.

Tabel 4.3 Tabel Paket

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-----------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Paket</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Nama_Paket | Varchar | 100 | |
| 03 | Harga | Int | - | |
| 04 | Keterangan | Varchar | 100 | |

- d. Nama Tabel : Table_Customer
 Primary Key : ID_Customer
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menampung data customer.

Tabel 4.4 Tabel Customer

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|--------------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Customer</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Nama_Customer | Varchar | 100 | |
| 03 | Alamat_cst | Varchar | 100 | |
| 04 | Kota | Varchar | 50 | |
| 04 | No_Telepon_cst | Varchar | 12 | |

- e. Nama Tabel : Table_Pemesanan
 Primary Key : ID_Pemesanan
 Foreign Key : ID_Customer dan ID_Paket
 Fungsi : Untuk menampung data pemesanan.

Tabel 4.5 Tabel Pemesanan

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|---------------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Pemesanan</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Tanggal | Date | - | |
| 03 | Total_Harga | Int | - | |
| 04 | ID_Customer | Varchar | 5 | FK |
| 05 | ID_Paket | Varchar | 5 | FK |

- f. Nama Tabel : Table_Penjadwalan
 Primary Key : ID_Penjadwalan
 Foreign Key : ID_Pemesanan dan ID_Pegawai
 Fungsi : Untuk menampung data penjadwalan.

Tabel 4.6 Tabel Penjadwalan

| NO | Field | Type Data | Length | Constraint |
|----|-----------------------|-----------|--------|------------|
| 01 | <u>ID_Penjadwalan</u> | Varchar | 5 | PK |
| 02 | Tanggal_jdwl | Date | - | |
| 03 | ID_Pemesanan | Varchar | 5 | FK |
| 04 | ID_Pegawai | Varchar | 5 | FK |

4.2.5 Desain *Input, Output*

Desain *input, output* merupakan rancangan *input, output* berupa form untuk memasukkan data laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *input, output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dan membangun sistem.

a. Desain *Input*

1. Desain Form *Login*



Gambar 4.19 Desain Form *Login*

Gambar 4.19 merupakan desain form *login* yang digunakan *user* untuk masuk kedalam sistem

2. Desain Form Halaman Utama



Gambar 4.20 Desain Form Halaman Utama

Gambar 4.20 merupakan desain form tampilan halaman awal setelah *user* melakukan *login*.

3. Desain Form Master *Customer*

| ID_Customer | Nama_Customer | Alamat | Kota | No Telepon |
|-------------|---------------|--------|------|------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Gambar 4.21 Desain Form Master *Cusomer*

Gambar 4.21 merupakan desain form Master *customer* yang digunakan memasukkan data *customer*.

4. Desain Form Master Paket

| ID Paket | Nama Paket | Harga | Keterangan |
|----------|------------|-------|------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Gambar 4.22 Desain Form Master Paket

Gambar 4.22 merupakan desain form master paket yang digunakan untuk memasukkan data paket.

5. Desain Form Master Pegawai

The screenshot shows a web application window titled 'Form Pegawai' for 'Rich Art Production'. The form contains the following fields and controls:

- Input fields: ID Pegawai, Nama Pegawai, Alamat, Kota, Provinsi, Jenis Kelamin (dropdown), No. Telepon, ID Pekerjaan.
- Buttons: SIMPAN, UBAH, HAPUS, BATAL.
- Message box: Ket : - Data Harap diisi semua sebelum disimpan.
- Table with columns: ID Pegawai, Nama Pegawai, Alamat, Kota, Provinsi, Jenis Kelamin, No. Telepon, ID Pekerjaan.

Gambar 4.23 Desain Form Master Pegawai

Gambar 4.23 Merupakan desain form Master pegawai yang digunakan untuk memasukkan data pegawai.

6. Desain Form Master Pekerjaan

The screenshot shows a web application window titled 'Form Pekerjaan' for 'Rich Art Production'. The form contains the following fields and controls:

- Input fields: ID Pekerjaan, Nama Pekerjaan.
- Buttons: SIMPAN, UBAH, HAPUS, BATAL.
- Message box: Ket : - Data Harap diisi semua sebelum disimpan.
- Table with columns: ID Pekerjaan, Nama Pekerjaan.

Gambar 4.24 Desain Form Master Pekerjaan

Gambar 4.24 merupakan desain form master pekerjaan yang digunakan untuk memasukkan data pekerjaan.

7. Desain Form Pemesanan

Gambar 4.25 Desain Form Pemesanan

Gambar 4.25 merupakan desain form pemesanan yang digunakan admin untuk memasukkan data pemesanan.

8. Desain Form Penjadwalan

| ID Penjadwalan | Tanggal | ID Pemesanan | ID Pegawai |
|----------------|---------|--------------|------------|
| | | | |
| | | | |

Gambar 4.26 Desain Form Penjadwalan

Gambar 4.26 merupakan desain form yang digunakan admin untuk memasukkan data penjadwalan.

b. Desain *Output*

Desain Form Laporan Pemesanan dan Penjadwalan

| PT. Rich Art Production | | | | | 5/15/201 |
|-------------------------|---------------------|--------------------|--------------------|-----------------|----------|
| <u>ID Pemesanan</u> | <u>Tanggal</u> | <u>Total Harga</u> | <u>ID Customer</u> | <u>ID Paket</u> | |
| 1 | 4/18/2013 12:00:00, | 500,000 | 1 | 1 | |
| 2 | 4/19/2013 12:00:00, | 50,000 | 3 | 3 | |
| 3 | 4/23/2013 12:00:00, | 100,000 | 2 | 2 | |
| 4 | 5/9/2013 12:00:00A | 100,000 | 2 | 2 | |
| 5 | 5/9/2013 12:00:00A | 500,000 | 4 | 1 | |

Gambar 4.27 Desain Form Laporan Pemesanan dan penjadwalan

Gambar 4.27 merupakan desain form yang digunakan manajer untuk melihat hasil laporan pemesanan dan penjadwalan.

4.3. Implementasi Sistem

Implementasi *system* ini akan menjelaskan detail aplikasi sistem informasi pemesanan dan penjadwalan. Penjelasan *hardware* dan *software* pendukung dan *features* yang digunakan, serta menampilkan *capture* dari aplikasi ini.

1. Sistem yang Digunakan

Sistem yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan dan Penjadwalan ini yaitu :

a. Software Pendukung

1. Sistem Operasi Microsoft Windows 7 Professional Version 2009.
2. Microsoft Visual Studio 2005.
3. Microsoft SQL Server 2005.

b. Hardware Pendukung

1. Komputer dengan *processor* Core i3 M 370 @ 2.40 GHz atau lebih tinggi.
2. Graphic Intel 32-bit dengan resolusi 1366 x 768 atau lebih tinggi.
3. Memori RAM 4.00 GB atau lebih tinggi.

2. Penjelasan Program

Dibawah ini adalah penjelasan penggunaan masing-masing form yang ada pada sistem aplikasi pemesanan dan penjadwalan pada PT. Rich Art Production.

a. Form *Login*



Gambar 4.28 Desain *Interface Login*

Gambar 4.28 merupakan form yang digunakan untuk masuk kedalam sistem yang diberikan kepada admin. Ketika *button LOGIN* ditekan, jika username dan password kosong atau salah dalam penulisan akan muncul sebuah *message box* seperti gambar 4.29.



Gambar 4.29 *Message Box Login* salah

Gambar 4.29 *Message Box Login* salah adalah salah satu pesan peringatan bahwa dalam pengisian username dan password dalam login salah.

Jika *Login* benar, akan ditampilkan form Halaman Utama seperti point b.

b. Form Halaman Utama



Gambar 4.30 Form Halaman Utama

Gambar 4.30 merupakan halaman utama atau tampilan awal setelah melakukan *login*.

c. Form Master *Customer*

Form Master *Customer* akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.31.



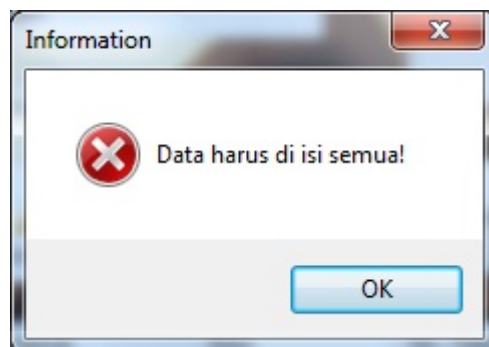
Gambar 4.31 Menu *Customer*

Gambar 4.31 Menu *Customer* merupakan tampilan menu master pada form utama. Ketika menu *customer* di klik akan tampil form *customer* seperti gambar 4.32.

| ID_Customer | Nama_Customer | Alamat | Kota | No_Telepon |
|-------------|---------------|--------------------|------------|--------------|
| C0001 | Adi | Candi | Sidoarjo | 082190832832 |
| C0002 | Nia | Taman Martani | Jogjakarta | 085710001000 |
| C0003 | Hendro | J. Kedaton III | Sidoarjo | 083890001100 |
| C0004 | Anas | Tambak Cemandi | Sidoarjo | 085653511010 |
| C0005 | Abdul | wonokromo | Surabaya | 085711112222 |
| C0006 | Gustavo | J. Proklamasi 56 | Gresik | 081210001000 |
| C0007 | Beni | J. Pangerwojo 15 | Sidoarjo | 088856562020 |
| C0008 | Bimantoro | Perum Kemit Art... | Sidoarjo | 085757578080 |

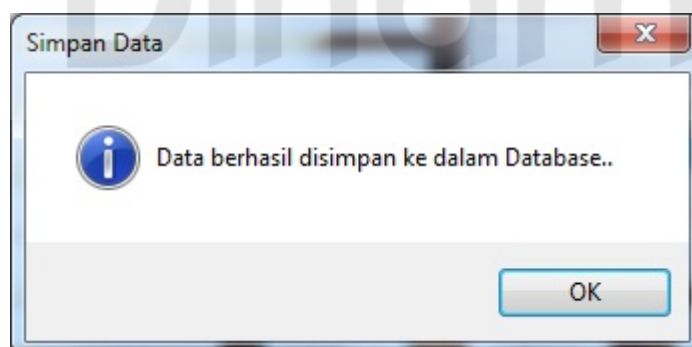
Gambar 4.32 Form Master *Customer*

Gambar 4.32 merupakan form master *customer*, terdapat lima *textbox* untuk mengisi *ID Customer*, Nama *Customer*, Alamat, Kota, dan No Telepon. Kemudian empat *button* yaitu, *button* Simpan digunakan untuk menyimpan data. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.33.



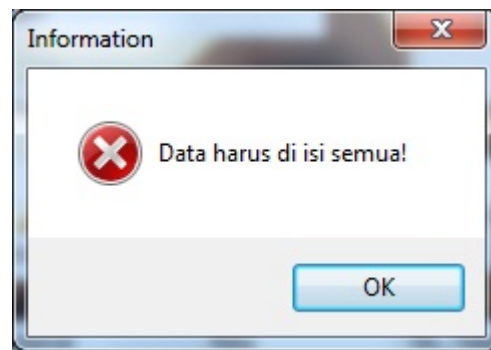
Gambar 4.33 *Message Box* Simpan Data *Customer* Kosong

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.34.



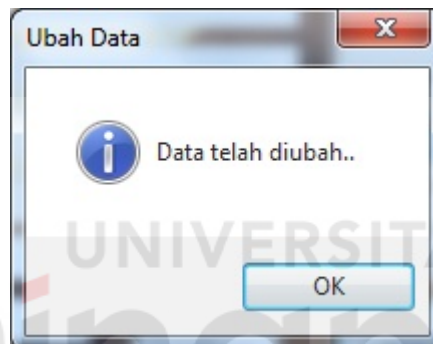
Gambar 4.34 *Message Box* Data *Customer* Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data *customer*. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.35.



Gambar 4.35 *Message Box* Ubah Data *Customer* Kosong

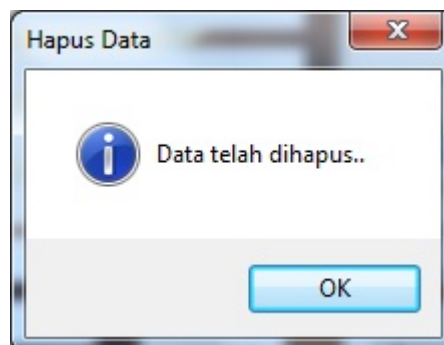
Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.36.



Gambar 4.36 *Message Box* Ubah Data *Customer* berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data *customer*. Ketika *button*

Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.37.



Gambar 4.37 *Message Box* Hapus Data *Customer*

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button*

Batal di klik akan tampil form *customer* awal semula seperti gambar 4.32.

d. Form Master Pegawai

Form Master Pegawai akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 Menu Pegawai

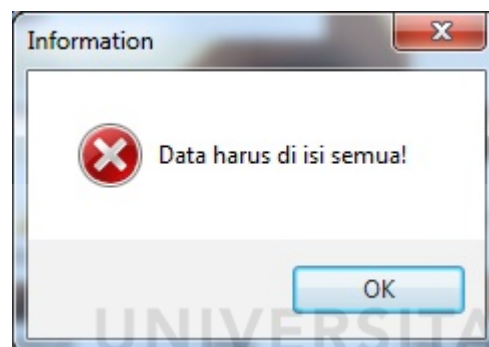
Gambar 4.38 Menu Pegawai merupakan tampilan menu master pada form utama. Ketika menu pegawai di klik akan tampil form pegawai seperti gambar 4.39.

| ID_Pekerjaan | Nama_Pekerjaan |
|--------------|----------------|
| K0001 | Crew |
| K0002 | Manajer |
| K0003 | Staf Keuangan |

| ID_Pegawai | Nama_Pegawai | Alamat | Kota | Provinsi | Jenis_Kelamin | No_Telepon |
|------------|--------------|----------------|-----------|-------------|---------------|--------------|
| G0001 | Jabriz | Semolowaru | Surabaya | Jawa Timur | Pria | 083810001000 |
| G0002 | Ayu | Jl. Demak | Surabaya | Jawa Timur | Wanita | 085750501010 |
| G0003 | Alex | Bora | Kab. Bora | Jawa Tengah | Pria | 08993000100 |
| G0004 | Ko Jan | Sidosemo Indah | Surabaya | Jawa Timur | Pria | 081260601000 |
| G0005 | Mita | Wonokromo | Surabaya | Jawa Timur | Wanita | 085743421010 |

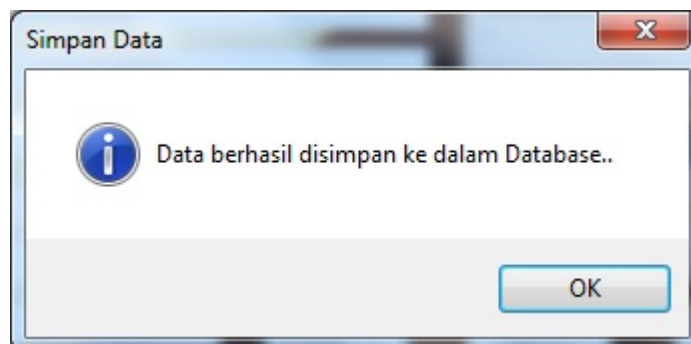
Gambar 4.39 Form Master Pegawai

Gambar 4.39 merupakan form master pegawai, terdapat enam *textbox* untuk mengisi ID Pegawai, Nama Pegawai, Alamat, Kota, Provinsi, dan No Telepon. Serta terdapat dua *combobox* untuk memilih jenis kelamin Pria atau Wanita, dan untuk pemilihan ID_pekerjaan dari pegawai tersebut. Kemudian empat *button* yaitu, *button* Simpan digunakan untuk menyimpan data pegawai. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.40.



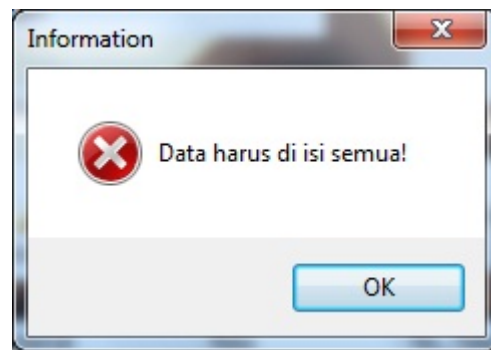
Gambar 4.40 *Message Box* Simpan Data Pegawai Kosong

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.41.



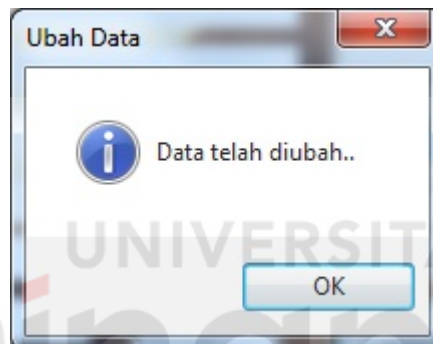
Gambar 4.41 *Message Box* Data Pegawai Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data pegawai. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.42.



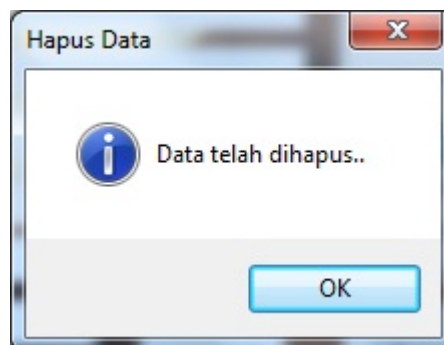
Gambar 4.42 *Message Box* Ubah Data Pegawai Kosong

Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.43.



Gambar 4.43 *Message Box* Ubah Data Pegawai berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data pegawai. Ketika *button* Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.44.



Gambar 4.44 *Message Box* Hapus Data Pegawai

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button* Batal di klik akan tampil form Pegawai awal semula seperti gambar 4.39.

e. Form Master Pekerjaan

Form Master Pekerjaan akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Menu Pekerjaan

Gambar 4.45 Menu Pekerjaan merupakan tampilan menu master pada form utama. Ketika menu pekerjaan di klik akan tampil form pekerjaan seperti gambar 4.46.

| ID_Pekerjaan | Nama_Pekerjaan |
|--------------|----------------|
| K0001 | Crew |
| K0002 | Manajer |
| K0003 | Staf Keuangan |
| K0004 | Admin |
| K0005 | Editor |

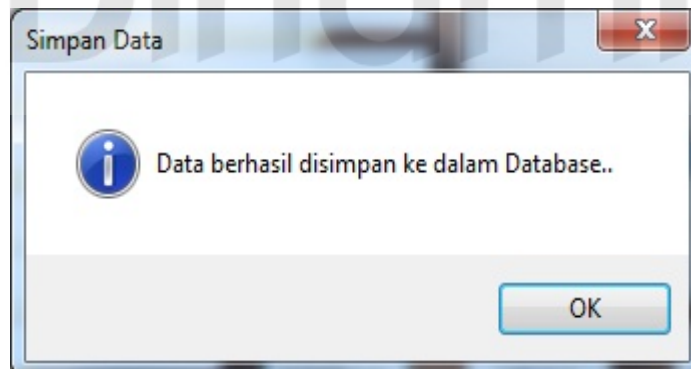
Gambar 4.46 Form Master Pekerjaan

Gambar 4.46 merupakan form master pekerjaan, terdapat dua *textbox* untuk mengisi ID pekerjaan dan Nama Pekerjaan. Serta empat *button* yaitu, *button* Simpan digunakan untuk menyimpan data pekerjaan. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.47.



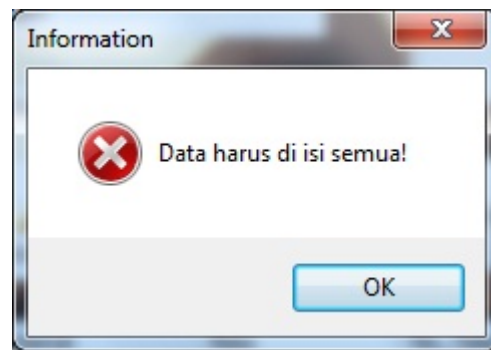
Gambar 4.47 *Message Box* Simpan Data Pekerjaan Kosong

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.48.



Gambar 4.48 *Message Box* Data Pekerjaan Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data pekerjaan. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.49.



Gambar 4.49 *Message Box* Ubah Data Pekerjaan Kosong

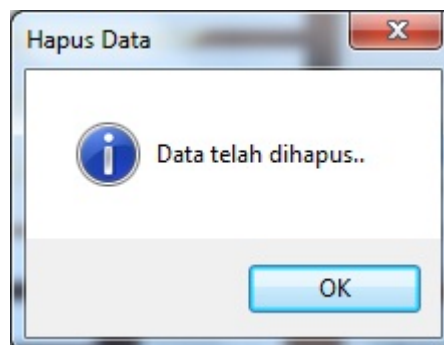
Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.50.



Gambar 4.50 *Message Box* Ubah Data Pekerjaan berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data pekerjaan. Ketika *button*

Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.51.



Gambar 4.51 *Message Box* Hapus Data Pekerjaan

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button*

Batal di klik akan tampil form pekerjaan awal semula seperti gambar 4.46.

f. Form Master Paket

Form Master Paket akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.52.



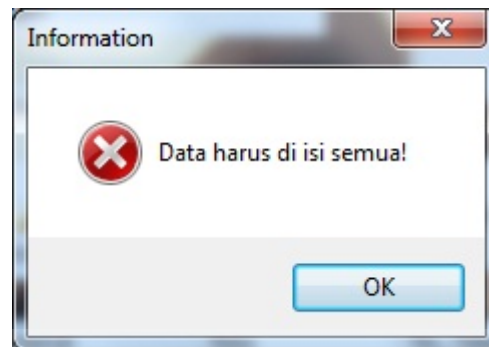
Gambar 4.52 Menu Paket

Gambar 4.52 Menu Pekerjaan merupakan tampilan menu master pada form utama. Ketika menu pekerjaan di klik akan tampil form pekerjaan seperti gambar 4.53.

| ID_Paket | Nama_Paket | Harga | Keterangan |
|----------|------------------|---------|------------|
| T0001 | Wedding | 1000000 | Off Studio |
| T0002 | Pre-Wedding | 500000 | Optional |
| T0003 | Baby Unyu | 300000 | Optional |
| T0004 | Mary Christmas I | 200000 | On Studio |
| T0005 | Paket Hemat | 40000 | On Studio |
| T0006 | My Explorations | 50000 | On Studio |

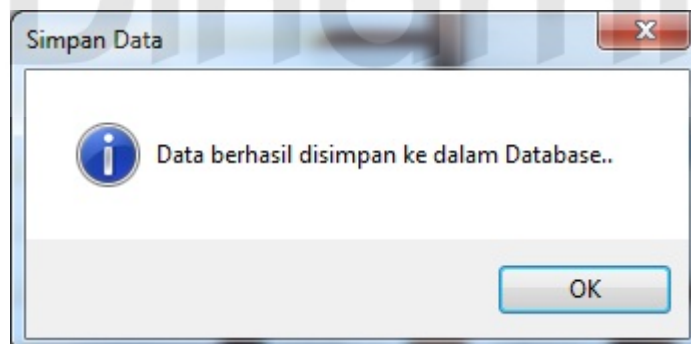
Gambar 4.53 Form Master Paket

Gambar 4.53 merupakan form master paket, terdapat empat *textbox* untuk mengisi ID Paket, Nama Paket, Harga, dan Keterangan. Kemudian empat *button* yaitu, *button* Simpan digunakan untuk menyimpan data paket. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.54.



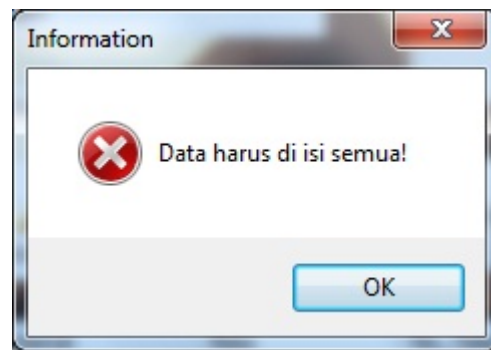
Gambar 4.54 *Message Box* Simpan Data Paket Kosong

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.55.



Gambar 4.55 *Message Box* Data Paket Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data paket. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.56.



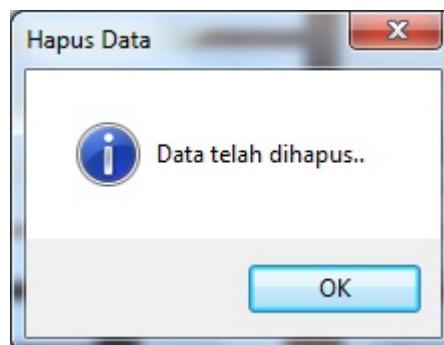
Gambar 4.56 *Message Box* Ubah Data Paket Kosong

Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.57.



Gambar 4.57 *Message Box* Ubah Data Paket berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data paket. Ketika *button* Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.58.



Gambar 4.58 *Message Box* Hapus Data Paket

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button* Batal di klik akan tampil form paket awal semula seperti gambar 4.53.

g. Form Pemesanan

Form Transaksi Pemesanan akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.59.



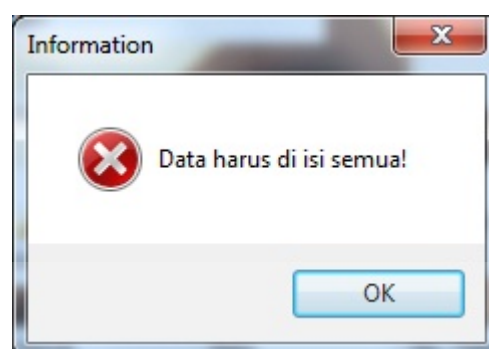
Gambar 4.59 Menu Transaksi Pemesanan

Gambar 4.59 Menu Transaksi Pemesanan merupakan tampilan menu transaksi pada form utama. Ketika menu transaksi pemesanan di klik, akan tampil form pemesanan seperti gambar 4.60.

| ID_Pemesanan | Tanggal | Total_Harga | ID_Customer | ID_Paket |
|--------------|------------|-------------|-------------|----------|
| S0001 | 20/06/2013 | 10000000 | C0001 | T0001 |
| S0002 | 27/06/2013 | 200000 | C0004 | T0004 |
| S0003 | 27/06/2013 | 5000000 | C0007 | T0002 |
| S0004 | 21/06/2013 | 10000000 | C0002 | T0001 |
| S0005 | 20/06/2013 | 5000000 | C0002 | T0002 |
| S0006 | 27/06/2013 | 200000 | C0006 | T017 |

Gambar 4.60 Form Pemesanan

Gambar 4.60 merupakan form transaksi pemesanan, terdapat empat *textbox* untuk mengisi ID Pemesanan, Total Harga, *ID Customer* dan ID Paket. Serta terdapat satu *datetimepicker* untuk memilih tanggal yang akan dipesan. Kemudian lima *button* yaitu, *Button* Simpan digunakan untuk menyimpan data pemesanan. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.61.



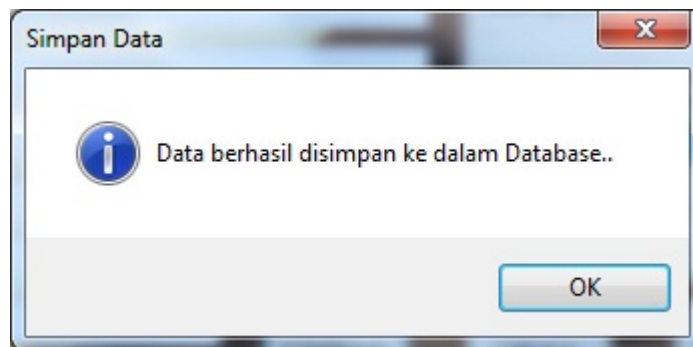
Gambar 4.61 *Message Box* Simpan Data Pemesanan Kosong

Kemudian jika pada tanggal yang dipilih telah memnuhi kuota yaitu satu hari melayani maksimal tiga pemesanan, maka akan dimunculkan *message box* seperti gambar 4.62.



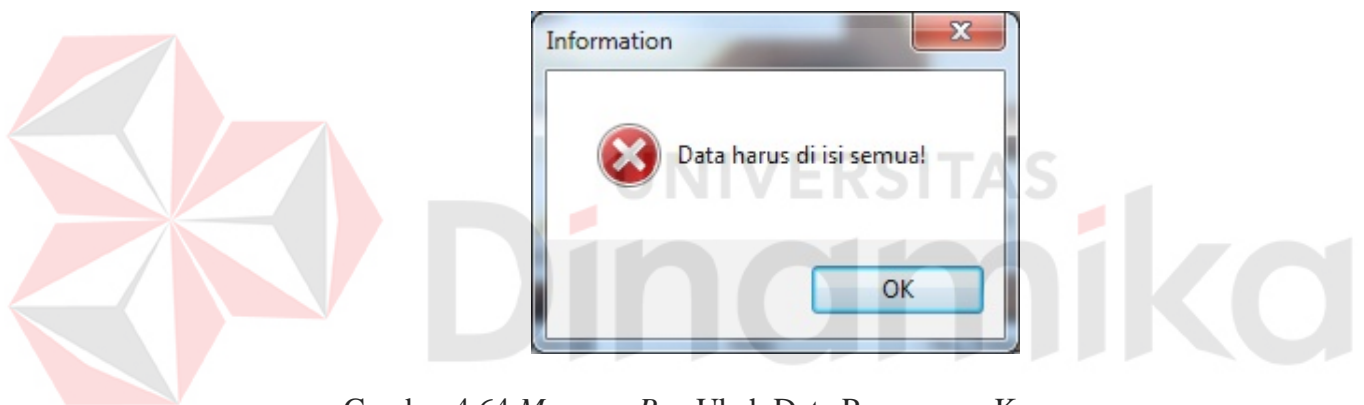
Gambar 4. 62 *Message Box* Informasi untuk Ganti Tanggal

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.63.



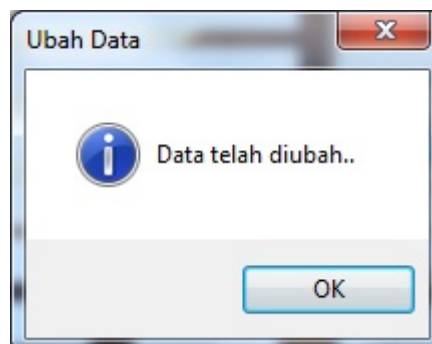
Gambar 4.63 *Message Box* Data Pemesanan Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data pemesanan. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.64.



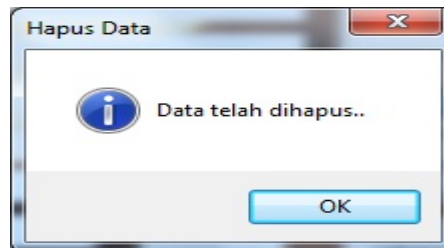
Gambar 4.64 *Message Box* Ubah Data Pemesanan Kosong

Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.65.



Gambar 4.65 *Message Box* Ubah Data Pemesanan berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data pemesanan. Ketika *button* Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.66.



Gambar 4.66 *Message Box* Hapus Data Pemesanan

Button Cetak digunakan untuk mencetak bukti data pemesanan oleh *customer*. Data yang akan dicetak dipilih pada *datagridview*, kemudian *button* Cetak di klik, akan tampil form bukti pemesanan sesuai id pemesanan seperti gambar 4.67.

| | | | |
|----------------------|------------------------|--------------------|------------------|
| ID Pemesanan | : S0001 | ID Paket | : T0001 |
| ID Customer | : C0001 | Nama Paket | : Wedding |
| Nama Customer | : Adh Rumpoko | Total Harga | : Rp. 10,000,000 |
| Alamat | : Jl. Candi Timur no 5 | | |
| Tanggal Event | : 20/6/2013 | | |

Surabaya, 19/06/2013

Ayu Deliani

Gambar 4. 67 Bukti Pemesanan

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button* Batal di klik akan tampil form pemesanan awal semula seperti gambar 4.60.

h. Form Penjadwalan

Form Transaksi Pemesanan akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.68.



Gambar 4.68 Menu Transaksi Penjadwalan

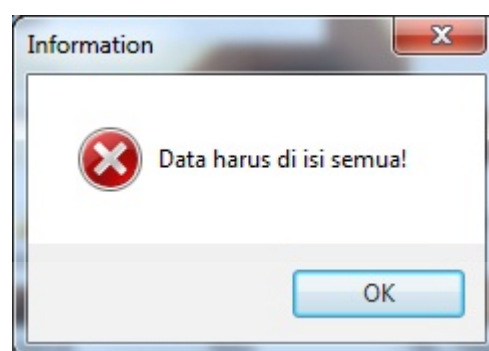
Gambar 4.68 Menu Transaksi Penjadwalan merupakan tampilan menu transaksi pada form utama. Ketika menu transaksi penjadwalan di klik, akan tampil form penjadwalan seperti gambar 4.69.

| ID_Pegawai | Nama_Pegawai |
|------------|----------------|
| G0005 | Mita P |
| G0007 | Rahman Agus S |
| G0008 | Abdul |
| G0009 | Jery K |
| G0010 | Adik Kaitika S |

| ID_Penjadwalan | Tanggal | ID_Pemesanan | ID_Pegawai |
|----------------|------------|--------------|------------|
| J0001 | 20/06/2013 | S0001 | G0005 |
| J0002 | 27/06/2013 | S0002 | G0007 |
| J0003 | 27/06/2013 | S0003 | G0008 |
| J0004 | 21/06/2013 | S0004 | G0009 |
| J0005 | 20/06/2013 | S0005 | G0010 |
| J0006 | 27/06/2013 | S0006 | G0005 |

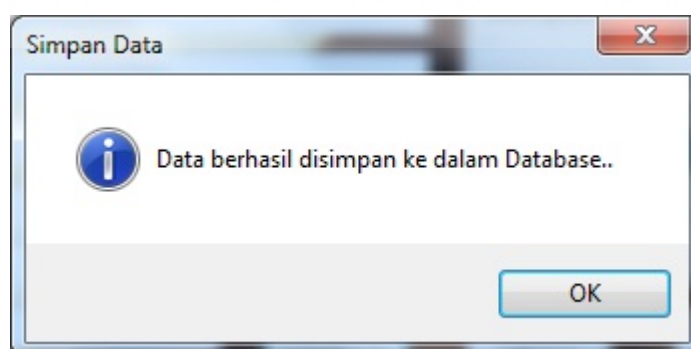
Gambar 4.69 Form Penjadwalan

Gambar 4.69 merupakan form transaksi penjadwalan, terdapat tiga *textbox* untuk mengisi ID Penjadwalan, Tanggal dan ID Pemesanan. Serta terdapat satu *combobox* untuk memilih ID Pegawai yang akan dijadwalkan. Kemudian empat *button* yaitu, *button* Simpan digunakan untuk menyimpan data penjadwalan. Ketika *button* simpan di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.70.



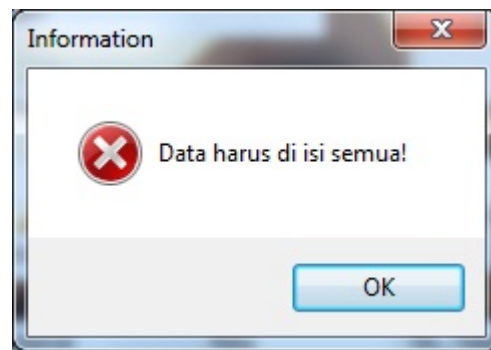
Gambar 4.70 *Message Box* Simpan Data Penjadwalan Kosong

Serta data penyimpanan berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.71.



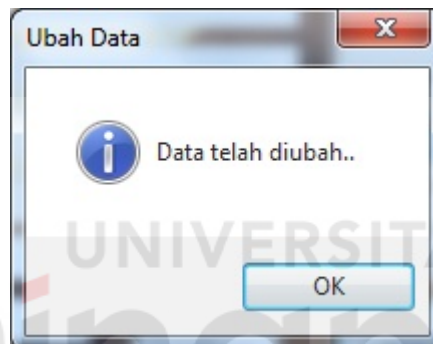
Gambar 4.71 *Message Box* Data Penjadwalan Tersimpan

Button Ubah digunakan untuk mengubah data penjadwalan. Ketika *button* ubah di klik, jika data ada salah satu yang kosong atau tidak di isi maka akan tampil *message box* seperti gambar 4.72.



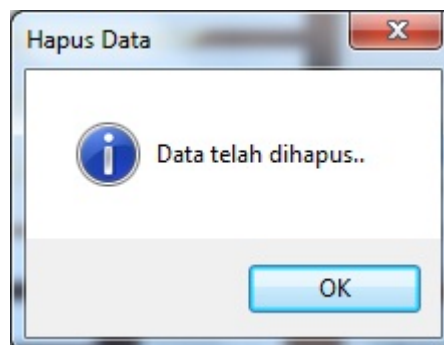
Gambar 4.72 *Message Box* Ubah Data Penjadwalan Kosong

Serta proses ubah data berhasil akan ditampilkan *message box* seperti gambar 4.73.



Gambar 4.73 *Message Box* Ubah Data Penjadwalan berhasil

Button Hapus digunakan untuk menghapus data penjadwalan. Ketika *button* Hapus di klik, akan tampil *message box* seperti gambar 4.74.



Gambar 4.74 *Message Box* Hapus Data Penjadwalan

Button Batal digunakan untuk membatalkan pengisian. Ketika *button* Batal di klik akan tampil form penjadwalan awal semula seperti gambar 4.69.

i. Form Laporan Pemesanan

Form Transaksi Pemesanan akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.75.



Gambar 4.75 Menu Laporan Pemesanan

Gambar 4.75 Menu Laporan Pemesanan merupakan tampilan menu laporan pada form utama. Ketika menu laporan pemesanan di klik, akan tampil form laporan pemesanan seperti gambar 4.76.

| No | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Nama Paket | Harga | Nama Crew |
|----|--------------|-----------|----------------|-----------------|----------------|----------------|
| 1 | 50001 | 5/23/2013 | Adi Rumpoko | Pre-Wedding | Rp. 5,000,000 | Rezky Jabrick |
| 2 | 50008 | 5/22/2013 | Nia Seta A | Pre-Wedding | Rp. 5,000,000 | Abdul |
| 3 | 50006 | 5/31/2013 | Nia Seta A | Wedding | Rp. 10,000,000 | Abdul |
| 4 | 50008 | 5/22/2013 | Nia Seta A | Pre-Wedding | Rp. 5,000,000 | Rezky Jabrick |
| 5 | 50005 | 5/20/2013 | Adi Rumpoko | wedding | Rp. 10,000,000 | Anik Kartika S |
| 6 | 50001 | 5/23/2013 | Adi Rumpoko | Pre-Wedding | Rp. 5,000,000 | Rahman Agus S |
| 7 | 50009 | 5/6/2013 | Nia Seta A | Baby Utiyu | Rp. 300,000 | Mita P |
| 8 | 50002 | 5/10/2013 | Nia Seta A | wedding | Rp. 10,000,000 | Jerry K |
| 9 | 50023 | 6/20/2013 | Cahyo Nurroho | Hete Baby | Rp. 500,000 | Anik Kartika S |
| 10 | 50023 | 6/26/2013 | Hendro Kartiko | Merry Christmas | Rp. 200,000 | Mita P |

Gambar 4.76 Form Laporan Pemesanan

Gambar 4. 76 Merupakan Form Laporan Pemesanan yang dapat diakses oleh admin dan manajer data yang ditampilkan yaitu data ID Pemesanan, Tanggal, Nama *Customer*, Nama Paket, Harga dan Nama Crew. Form laporan ini memiliki empat *combobox*, *combobox* yang pertama digunakan untuk menampilkan laporan pemesanan berdasarkan nama customer. Misalnya memilih satu nama di *combobox customer* dengan data customer bernama Nia Setia A, maka tampil laporan seperti gambar 4.77.

| No | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Nama Paket | Harga | Nama Crew |
|----|--------------|------------|---------------|-------------|----------------|---------------|
| 1 | S0004 | 21/06/2013 | Nia Seba A | Wedding | Rp. 10,000,000 | Jerry K |
| 2 | S0005 | 20/06/2013 | Nia Seba A | Pre-Wedding | Rp. 5,000,000 | Arik Karbka S |

Gambar 4.77 Report Pemesanan Berdasarkan Nama *Customer*

Combobox yang kedua digunakan untuk menampilkan laporan pemesanan berdasarkan nama crew. Misalnya memilih satu nama di *combobox crew* dengan data crew bernama Mita P, maka tampil laporan seperti gambar 4.78.

Form Report Pemesanan

Customer: Nia Setia A | Crew: Mita P | Paket: [Dropdown]

Filter per-Bulan: [Dropdown]

RICH
 Head office
 Jl Raya Diponegoro 39 Surabaya
 (031) 5622571
 richartfotografi@yahoo.com
 www.richartfoto.com
 customer care : (031) 7252 7000

— Laporan Data Pemesanan — Tanggal : 20/06/2013

| No | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Nama Paket | Harga | Nama Crew |
|----|--------------|------------|---------------|------------------|----------------|-----------|
| 1 | S0001 | 20/06/2013 | Adi Rumpoko | Wedding | Rp. 10,000,000 | Mita P |
| 2 | S0006 | 27/06/2013 | Gustavo Lila | Morning Happy Ba | Rp. 200,000 | Mita P |
| 3 | S0010 | 26/06/2013 | Tirta Swasti | Premium | Rp. 50,000 | Mita P |

Current Page No.: 1 | Total Page No.: 1 | Zoom Factor: 100%

Gambar 4.78 Report Pemesanan Berdasarkan Nama Crew

Combobox yang ketiga digunakan untuk menampilkan laporan pemesanan berdasarkan nama paket. Misalnya memilih satu nama di *combobox* Paket dengan data paket bernama Wedding, maka tampil laporan seperti gambar 4.79.

Form Report Pemesanan

Customer: [Dropdown] | Crew: [Dropdown] | Paket: Wedding

Filter per-Bulan: [Dropdown]

RICH
 Head office
 Jl Raya Diponegoro 39 Surabaya
 (031) 5622571
 richartfotografi@yahoo.com
 www.richartfoto.com
 customer care : (031) 7252 7000

— Laporan Data Pemesanan — Tanggal : 20/06/2013

| No | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Nama Paket | Harga | Nama Crew |
|----|--------------|------------|---------------|------------|----------------|-----------|
| 1 | S0001 | 20/06/2013 | Adi Rumpoko | Wedding | Rp. 10,000,000 | Mita P |
| 2 | S0004 | 21/06/2013 | Nia Setia A | Wedding | Rp. 10,000,000 | Jerry K |

Current Page No.: 1 | Total Page No.: 1 | Zoom Factor: 100%

Gambar 4.79 Report Pemesanan Berdasarkan Nama Paket

j. Form Laporan Penjadwalan

Form Transaksi Penjadwalan akan muncul ketika pada menu form utama seperti pada gambar 4.80.



Gambar 4.80 Menu Laporan Penjadwalan

Gambar 4.80 Menu Laporan Penjadwalan merupakan tampilan menu laporan pada form utama. Ketika menu laporan penjadwalan di klik, akan tampil form laporan penjadwalan seperti gambar 4.81.

| No | ID Penjadwalan | ID Pegawai | Nama Pegawai | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Alamat |
|----|----------------|------------|----------------|--------------|-----------|---------------|-----------------------|
| 1 | 30001 | 00001 | Rezy Jaziriz | 50001 | 5/23/2013 | Ad Kungalo | Jl Candi Timur no 5 |
| 2 | 30002 | 00008 | Abdul | 50008 | 5/27/2013 | Na Sesa A | Dl. Taman Hartas no 9 |
| 3 | 30003 | 00008 | Abdul | 50006 | 5/31/2013 | Na Sesa A | Dl. Taman Hartas no 9 |
| 4 | 30004 | 00001 | Rezy Jaziriz | 50008 | 5/27/2013 | Na Sesa A | Dl. Taman Hartas no 9 |
| 5 | 30005 | 00010 | Arli Kartika E | 50005 | 5/30/2013 | Ad Kungalo | Jl Candi Timur no 5 |
| 6 | 30006 | 00007 | Kaliner Agus D | 50001 | 5/25/2013 | Ad Kungalo | Jl Candi Timur no 5 |

Gambar 4.81 Form Laporan Penjadwalan

Gambar 4.81 Merupakan Form Laporan Penjadwalan yang dapat diakses oleh admin, crew dan manajer. Data yang ditampilkan yaitu data ID Penjadwalan, ID Pegawai, Nama Pegawai, ID Pemesanan, Tanggal, Nama *Customer*, dan Alamat. Form ini memiliki satu *combobox* yaitu digunakan untuk menampilkan data penjadwalan berdasarkan nama crew. Misalnya memilih satu nama di *combobox* nama crew dengan data crew bernama Rahman Agus S, maka tampil laporan seperti gambar 4.82.

FormilaportPenjadwalanNew

Main Report Nama Crew : Rahman Agus S

RICH
 Head office
 Jl Raya Diponegoro 39 Surabaya
 (031) 5622571
 richartfotografi@yahoo.com
 www.richartfoto.com
 customer care : (031) 7252 7000

— Laporan Data Penjadwalan — Tanggal Cetak : 20/06/2013

| No | ID Penjadwalan | ID Pegawai | Nama Pegawai | ID Pemesanan | Tanggal | Nama Customer | Alamat |
|----|----------------|------------|---------------|--------------|------------|-----------------|-----------------------|
| 1 | 30002 | G0007 | Rahman Agus S | 50002 | 27/06/2013 | Anas Urbaningur | Tambak Cemandi 5 no 1 |
| 2 | 30007 | G0007 | Rahman Agus S | 50007 | 25/06/2013 | Beri Kurnia | Jl. Pagerwojo 15 |

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.82 Report Penjadwalan Berdasarkan Nama Crew

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa uji coba yang dilakukan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran pada PT. Rich Art Production, dapat mengurangi kecepatan, keefektifan dan keefisiensi dalam berbagai aktivitas dalam pencatatan pemesanan dan pencatatan pembayaran. Dengan adanya sistem yang baru ini diharapkan PT. Rich Art Production tidak lagi mengalami kesulitan dalam menangani data-data customer dan mengatur pegawai yang cukup banyak. Data-data tersebut dapat dikelola secara mudah dengan tampilan dan format yang cukup mudah untuk dipahami pengguna sehingga proses pencatatan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan dapat tercipta suatu sistem yang akurat baik mengenai data customer, data pemesanan, serta data pembayaran. Jadi tidak ada lagi data yang harus disesuaikan setiap harinya.

5.2. Saran

Dalam pengembangan aplikasi Sistem Pemesanan dan Pembayaran ini, dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Diperlukan pengembangan yang lebih kompleks untuk sistem selanjutnya, misalnya sistem pemesanan berbasis secara *online*.
2. Pengguna sistem harus memenuhi segala prosedur yang ada yang dibutuhkan oleh sistem untuk mengimplementasikan sistem.

3. Sistem informasi ini bisa dikembangkan dengan menambah modul pemesanan, pembayaran atau modul yang berkaitan dengan sistem ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Darmayuda, Ketut. 2010. *Pemrograman Aplikasi Database dengan Microsoft Visual Basic .NET 2008*. Informatika. Bandung.
- Herjanto, Eddy. 2005. *Sains Manajemen: Analisa Kuantitatif Untuk Pengambilan Keputusan*. Grasindo. Jakarta.
- Herlambang. 2009:121. *Pemrograman Dasar Microsoft Visual Basic.NET*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, H. (1999). *Analisis dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, HM. 2007:179. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Andi Offset. Yogyakarta
- Kendall & Kendall. 2005:7, *Analisis Dan Perancangan Sistem*, Edisi kelima, Prenhallindo, Jakarta.
- Kendall. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Gramedia. Jakarta, 2003
- Marlinda, L. (2004). *Sistem Basis Data*. Yogyakarta.
- Rizky, Soetam. 2006. *Interaksi Manusia dan Komputer*. STIKOM, Surabaya.
- Wilkinson, Joseph. 2010:3-4. *Sistem Akunting dan Informasi*, Alih bahasa Agus Maulana. Edisi ketiga jilid satu. Jakarta.