



**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI
DAN DISTRIBUSI PENJUALAN KORAN
PADA HARIAN SRIWIJAYA POST
(SRIPO)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer

Oleh :

**SUSY MARIANI
08 142 035**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG**

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI DAN DISTRIBUSI PENJUALAN KORAN PADA HARIAN SRIWIJAYA POST (SRIPO)

OLEH :

**SUSY MARIANI
08 142 035**

**Telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Pembimbing I

(Widya Cholil,S.Kom., M.IT)

Pembimbing II,

(M. Nasir, MM.,M.Kom)

**Palembang, Maret 2012
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,**

(M. Izman Herdiansyah. ST., MM., Ph.D)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “**Analisis dan Perancangan Sistem Administrasi dan Distribusi penjualan koran harian sripo** ” oleh “**SUSY MARIANI**” (08 142 035), telah dipertahankan di depan Komisi Penguji pada tanggal **3 Maret 2012**.

Komisi Penguji

1. Ketua : **Widya Cholil, S.Kom.,M.IT** (.....)
2. Sekretaris : **M. Nasir, MM.,M.Kom** (.....)
3. Anggota : **Irwansyah,S.Kom.,M.Kom** (.....)
4. Anggota : **Abdullah,S.Kom.,M.M.Si** (.....)

**Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,**

(Syahril Rizal, ST., MM., M.Kom.)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa seluruh data dan informasi yang disajikan dalam skripsi ini, kecuali yang disebutkan dengan jelas sumbernya, adalah hasil investigasi saya sendiri dan belum pernah atau tidak sedang diajukan sebagai syarat memperoleh gelar kesarjanaan lain atau gelar yang sama di tempat lain.

Palembang, Februari 2012
Yang membuat pernyataan,

Susy Mariani
08 142 035

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini, segala sesuatu yang menyangkut informasi tidak dapat lepas dari teknologi. Teknologi ini dapat dilihat dari perkembangan komputer yang sangat pesat, sebab sekarang ini komputer merupakan media *IT (Information Technology)* yang paling dominan. Dari bidang pelayanan jasa dari tingkat menengah maupun tingkat atas telah menggunakan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan usahanya. Peningkatan kebutuhan manusia terhadap informasi menyebabkan banyak pihak tertarik untuk berinvestasi, baik melalui media cetak maupun media elektronik.

Pada media cetak, terjadi persaingan ketat seiring dengan meningkatnya jumlah dan variasi media cetak, seperti surat kabar harian, surat kabar mingguan, tabloid, majalah dan sebagainya. Salah satu jenis media cetak yang tingkat persaingannya paling ketat adalah surat kabar harian, di mana saat ini terdapat banyak penerbit surat kabar harian baik yang berskala lokal maupun nasional. Oleh sebab itu, setiap perusahaan surat kabar harian berusaha untuk mempertahankan konsumen yang telah ada dan memperoleh konsumen sebanyak mungkin dengan berbagai cara. Salah satu cara yang diterapkan adalah dengan pengiriman surat kabar harian hingga sampai ke tangan konsumen tepat pada waktunya.

PT Sriwijaya Perdana adalah pengelola surat kabar Sriwijaya Post berdasar Surat rekomendasi nomor 049/SPS-SS/K/1985, Perusahaan ini adalah bergerak dalam bidang penerbitan surat kabar di Palembang. Dalam kegiatan usahanya sehari-hari selalu menjaga kualitas pengiriman surat kabar agar sampai di tangan konsumen tepat pada waktunya merupakan hal mutlak bagi perusahaan surat kabar ini. Tolak ukur kualitas pelayanan kepada konsumen surat kabar harian adalah ketepatan penerimaan surat kabar harian oleh konsumen. Perusahaan menyadari hal tersebut, sehingga pihak perusahaan merasa harus membuat suatu manajemen yang profesional pada bagian sirkulasi dan distribusi. Salah satu bagian penting dari manajemen ini adalah menentukan proses pendistribusian surat kabar ke agen-agen dan sub agen-sub agen.

Jumlah agen yang sudah tersebar sampai dengan saat ini ± 200 agen, dimana agen-agen tersebut merupakan mitra kerja perusahaan untuk mengembangkan usaha, bukan anak dari perusahaan. Serta untuk wilayah pemasarnya baru di wilayah sumatera selatan, untuk jumlah oplah penerbitan dalam satu harinya menghasilkan 71.000 per/eksemplar. Koran harian Sriwijaya Post saat ini melakukan distribusinya menggunakan ekspedisi dengan armada sendiri, distribusi ke beberapa agen sesuai dengan jatah yang telah ditentukan. Pendistribusian berdasarkan permintaan masing-masing agen, Permasalahan yang terjadi saat ini adalah daerah distribusi tidak sesuai dengan omset masing-masing agen, ada agen yang kekurangan jatah eksemplar tetapi ada juga yang kelebihan sehingga agen tersebut melakukan retur kembali.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pembenahan bagian administrasi manajemen distribusi yaitu salah satu alat bantu manajemen yang berupa alat pengolahan data atau informasi dengan menggunakan komputer yang berkaitan erat dengan system distribusi. Sistem manajemen ini sangat berguna dalam membantu pengolahan, analisa dan penyajian data serta informasi dari pendistribusian sehingga pembagian eksemplar harian Sriwijaya Post dapat merata dan sesuai dengan jumlah kebutuhan masing-masing agen.

Untuk itu perlu dibuat suatu “Analisis dan Perancangan Sistem Administrasi dan Distribusi Penjualan Koran pada harian Sriwijaya Post “.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas selama penelitian ini adalah bagaimana ”Menganalisa dan merancang sistem administrasi dan distribusi penjualan koran” sehingga hasilnya nanti akan menjadi alat evaluasi dan pengawasan dalam hal pendistribusian koran Sriwijaya Post.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya dan luasnya permasalahan serta agar tujuan pembahasan lebih terarah, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada bagian sirkulasi dan administrasi surat kabar Sriwijaya Post

2. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain, data agen, jumlah permintaan tiap agen, realisasi pengiriman dan data retur.
3. Data jumlah permintaan tiap agen yang digunakan dalam penelitian ini bulan adalah data tahun 2011.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan merancang sistem administrasi dan distribusi penjualan koran pada harian Sriwijaya Post.
2. Pelaporan dari hasil analisis dan perancangan sistem dapat menjadi alat evaluasi serta pengawasan dalam hal pendistribusian koran pada harian Sriwijaya Post.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Membantu pendataan proses administrasi distribusi yang dapat menjangkau seluruh sistem pendistribusian.
2. Membantu pengawasan dan mengevaluasi dalam hal pendistribusian koran harian Sriwijaya Post.
3. Dapat menambah pengetahuan tentang analisis dan perancangan sistem yang baik serta dapat menambah pengetahuan tentang aplikasi pemrograman Php.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Deskriptif yang merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

1.5.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan mulai bulan November 2011 hingga Januari 2012 bertempat di PT. Sriwijaya Perdana (Kantor Harian Sriwijaya Post) yang beralamat di jalan Basuki Rahmat No. 1608B – D Palembang.

1.5.3. Alat dan Bahan

Alat perangkat keras dalam penelitian ini menggunakan seperangkat Personal computer dengan spesifikasi minimum processor Intel Pentium IV 2.0 Ghz, dengan RAM 1 Ghz, CDROM, Monitor, Keyboard, Mouse, Printer. Sedangkan Perangkat Lunak yang digunakan yaitu Operating Sistem Microsoft Windows XP sebagai sistem operasi, Adobe Photoshop sebagai pengedit citra, MySql sebagai database dan adobe dreamweaver sebagai editor aplikasi.

1.5.4. Metode Analisis dan Perancangan Sistem

Metode yang digunakan untuk menganalisa dan merancang system ini yaitu metode *Object Oriented*. Yaitu suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisikan

data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya, atau suatu cara bagaimana system perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis.

Rangkaian – Rangkaian dari metode *object oriented* yaitu meliputi, Rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, Perancangan berorientasi objek, Pemrograman berorientasi objek, Pengujian berorientasi objek.

Tahap-tahap dari metode berorientasi objek yaitu :

1. Identifikasi kelas objek, dari interview dengan user Memilih yang relevan dengan aplikasi sistem Jika 2 atau lebih kelas objek menunjukkan informasi yang sama, yang paling deskriptif yang dipilih.
2. Pengidentifikasi relasi antar kelas objek, Relasi berhubungan dengan *verb*
3. Identifikasi atribut utama, Setelah antara kelas objek dibuat relasi, atribut objek utama diidentifikasi dengan *adjective* , Gambarkan atribut yang penting dahulu, detail ditambahkan kemudian
4. Tentukan Relasi Inheritance Buat hirarki kelasnya, Inheritance digunakan untuk menggeneralisasi aspek umum dari kelas yang ada ke kelas super (bottom up) atau dari kelas yang ada ke sub kelas (top down) Atau; dengan membangun suatu hirarki kelas di mana sub kelas *inherit* property dari kelas super.

1.5.5. Metode Analisa Berorientasi Objek

Object Oriented Analysis (OOA) Yaitu, metode yang digunakan untuk menganalisa system, dengan metode ini dapat mempresentasikan sebuah permasalahan dalam dunia nyata kedalam object-object, khususnya dalam pengembangan perangkat lunak, agar dalam pelaksanaannya kita mendapatkan

berbagai keuntungan dan kelebihan. Biasanya analisa sistem dimulai dengan adanya dokumen permintaan (*requirement*) yang diperoleh dari semua pihak yang berkepentingan.

Adapun metode analisis yang dilakukan menggunakan metode Coad dan Yourdan yang merupakan metode yang paling sederhana, jelas dan mudah.

Berikut adalah tahap-tahap analisis berorientasi objek yang merupakan adaptasi utama (Heriyanto Bambang, 2004:382) :

1. Pemodelan *Use Case*

Pemodelan *use case* adalah pemodelan system dari perseptif pandangan pemakai akhir (*End User*). Pemodelan use case terdiri dari :

- a. Identifikasi *Actor* yaitu identifikasi orang yang berhubungan dan menggunakan system.
- b. Identifikasi *use case*, yaitu mendiskripsikan interaksi antara aktor-aktor dengan sistem.
- c. Pembuatan diagram *use case*, aktor-aktor yang berperan dan *use case* divisualisasi, dispesifikasikan dan didokumentasikan pada diagram *use case*.
- d. Pembuatan diagram sekuen atau diagram kolaborasi untuk memperjelas *use case*. Jika terdapat lebih dari satu diagram *use case* maka masing-masing model *use case* dalam direalisasikan sebagai realisasi *use case* dengan suatu kolaborasi.
- e. Pembuatan diagram aktifitas untuk memperjelas *use case*.

2. Pemodelan Struktur

Pemodelan struktur terdiri dari :

- a. Pemodelan CRC (*Class Responsibility Collaboration*) menyediakan sarana yang sederhana untuk identifikasi dan pengorganisasian kelas-kelas yang relevan terhadap sistem.
- b. Pendefinisian atribut-atribut kelas, kelas-kelas yang teridentifikasi di sistem dilengkapi dengan properti kelas seperti nama kelas, daftar tanggung jawab dan daftar kolaborator.
- c. Pendefinisian operasi, kelas memiliki tanggung jawab dengan salah satu dari dua cara yaitu kelas yang dimilikinya sehingga memenuhi tanggung jawab tertentu yang diembannya dan kolaborasi dengan kelas lain untuk memenuhi tanggung jawabnya.
- d. Pemodelan struktur/hirarki, struktur merupakan ekspresi dari kompleksitas domain masalah, berkaitan dengan tanggung jawab sistem.
- e. Pemaketan
Yaitu analisis terhadap sistem kompleks dapat mengidentifikasi keberadaan kelas-kelas.
- f. Pemodelan hubungan kelas, pemodelan hubungan kelas memerlukan hal-hal antara lain pemahaman tanggung jawab masing-masing kelas dan pendefinisian kolaborator-kolaborator kelas.

3. Pemodelan perilaku kelas objek.

Model perilaku objek menyatakan bagaimana sistem berorientasi objek akan menanggapi kejadian atau rangsang eksternal.

1.5.6. Metode Perancangan Berorientasi Objek

Object Oriented Design (OOD) adalah Tahap perancangan dimulai dengan hasil keluaran yang dihasilkan tahap analisis, dan aktifitas yang dilakukan adalah secara perlahan bergeser tekananya dari domain aplikasi atau persoalan menuju domain komputasi. merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek,yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Adapun tahap-tahap perancangan yang digunakan diadaptasi dari metode Coad-Yourdan adalah sebagai berikut : (Heriyanto Bambang, 2004 : 417) :

1. Analisis Berorientasi Objek

Analisis berorientasi objek seperti yang telah dijabarkan di atas merupakan masukan bagi perancangan berorientasi objek. Kelas-kelas objek yang diperoleh selama analisis dapat berlakuk sebagai kerangka kerja untuk perancangan.

2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merepresentasikan arsitektur perangkat lunak.

3. Perancangan Objek

Perancangan objek berfokus pada deskripsi objek dan interaksi-iteraksinya satu dengan lainnya secara rinci.

4. Perancangan Antar Muka Manusia

Pandangan model pemakai menuntun ke proses perancangan antarmuka pemakai, menyediakan scenario yang dielaborasi secara iterasi menjadi sekumpulan kelas-kelas antar muka.

5. Perancangan Manajemen Data

Perancangan manajemen data adalah untuk mendukung *persitens object* yang menetapkan sekumpulan kelas dan kolaborasi-kolaborasi yang memungkinkan sistem mengelola data.

6. Perancangan Manajemen Task

Perancangan manajemen *task* menetapkan infrastruktur yang mengorganisasikan subsitem-subsitem menjadi *task-task* dan kemudian mengelola kongkurensi *task*.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara langsung yang dilakukan di lokasi penelitian yaitu di Kantor Harian Sriwijaya Post Palembang. Adapun pengamatan dilakukan pada proses pencatatan pemesanan, pengiriman serta pencatatan retur atau pengembalian kelebihan koran yang tidak terjual. Proses pengamatan dilakukan dibagian administrasi sirkulasi surat kabar. Dari pengamatan yang dilakukan pada kantor harian Sriwijaya post didapatkan data-data apa saja yang diolah pada bagian administrasi sirkulasi serta laporan-laporan apa saja yang disampaikan ke pimpinan perusahaan.

b. Wawancara (*Interview*)

Yaitu dengan mendapatkan data-data secara langsung dari sumber yang mengerti sehubungan dengan pengamatan, penulis bertanya langsung dengan pihak-pihak yang terkait dalam memberikan informasi sistem administrasi & distribusi pada bagian sirkulasinya.

c. Metode Studi Pustaka

Metode yang dilakukan adalah dengan mencari bahan yang berkaitan atau mendukung dalam penyelesaian masalah melalui buku-buku, majalah, dan internet yang erat kaitannya dengan masalah yang sedang dibahas. Buku-buku dan brosur-brosur didapat langsung dari tempat penelitian sedangkan buku-buku lain penulis mendapatkannya dari perpustakaan dan beberapa toko buku. Selain itu penulis menggunakan literatur yang berasal dari situs-situs *internet*.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Administrasi

Administrasi adalah suatu proses penyelenggaraan kerja yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dimana dalam penyelenggaraanya diwujudkan melalui fungsi-fungsi manajemen terdiri dari Perencanaan, Pengorganisasian, Pelaksanaan dan Pengawasan. (Ali, 2011:18).

2.1.2. Distribusi

Distribusi adalah salah satu aspek dari pemasaran, sebuah perusahaan distributor adalah perantara yang menyalurkan produk dan pabrik (manufacturer) ke pengecer (retail). Setelah produk dihasilkan oleh pabrik produk tersebut dikirimkan atau sekaligus dijual kesuatu distributor, distributor tersebut menjual produk tersebut ke pengecer atau pelanggan. (Daryanto, 2001:75).

2.1.3. Sistem Administrasi

Sistem administrasi merupakan sistem yang membantu mengelola proses penyelenggaraan kegiatan kerja yang dilakukan oleh suatu perusahaan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Ali, 2011:18).

2.1.4. Sistem Distribusi

Sistem distribusi merupakan pengaturan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Sistem distribusi dibedakan menjadi 2 :
(www.dikmenum.go.id)

- a. Sistem Distribusi jalan pendek atau langsung, yaitu sistem distribusi yang tidak menggunakan saluran distribusi misalnya penyaluran hasil pertanian oleh petani yang langsung dijual di pasar.
- b. Sistem Distribusi jalan panjang atau tidak langsung, yaitu distribusi yang menggunakan jalur distribusi dalam kegiatannya misalnya melalui agen, seperti penjualan motor, elektronika, surat kabar dan lain-lain.

1.6.1. Perancangan

Menurut Whitten (2004 : 176) Perancangan didefinisikan sebagai tugas yang fokus pada spesifikasi solusi detail berbasis computer. Terdapat beberapa strategi perancangan desain system, yaitu :

- a. Desain Struktur Modern
- b. Teknik Informasi
- c. *Prototyping*
- d. *Join Application Development (JAD)*
- e. *Rapid Application Development (RAD)*
- f. Desain Berorientasi Object

Kadang – kadang teknik tersebut dianggap sebagai teknik yang saling bersaing, tetapi seringkali untuk beberapa jenis proyek tertentu diperlukan kombinasi dari beberapa diantaranya sehingga saling melengkapi satu sama lain.

1.6.2. Sistem

Menurut Kristanto(2008, 1), sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerjasama untuk memproses masukan (*input*) yang

ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran yang diinginkan. Elemen - elemen dalam sistem meliputi :

a. Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

b. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan-peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.

c. Kontrol Sistem

Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap pemasukan data (*input*), kontrol terhadap keluaran data (*ouput*), kontrol terhadap pengolahan data, kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

d. Input

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

e. Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna.

Misalkan sistem produksi akan mengolah bahan baku yang berupa bahan mentah menjadi bahan jadi yang siap untuk digunakan.

f. Output

Output merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh bagian pengolahan dan merupakan tujuan akhir sistem. *Output* ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

1.6.3. Analisis dan Perancangan Sistem

Suatu sistem akan dirancang oleh satu orang atau sekelompok orang yang membentuk tim. Orang yang merancang sistem ini disebut Sistem Analis.

Pengertian analisis sistem yaitu : (<http://www.staffsite.gunadarma.ac.id>, 2011)

1. Seorang yang menggunakan pengetahuan aplikasi komputer yang dimilikinya untuk memecahkan masalah-masalah bisnis dibawah petunjuk manajer sistem.
2. Seorang yang bertanggung jawab menterjemahkan kebutuhan-kebutuhan sipemakai sistem (*user*) kedalam spesifikasi teknik yang diperlukan oleh *programmer* dan diawasi oleh manajemen.

1.6.4. Bahasa Pemrograman PHP

Php adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada html. *PHP* singkatan dari *PHP Hypertext preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*. Penggunaan *PHP* memungkinkan web dapat dibuat dinamis

sehingga maintenance situs web tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.. *PHP* merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat di-download secara bebas dari situs resminya. Kristanto (2010:9).

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server*. Dengan menggunakan program *PHP*, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis. Data yang dikirim oleh pengunjung website/komputer client akan diolah dan disimpan pada database *web server* dan dapat ditampilkan kembali apabila diakses. Lenawati (2006:3).

1.6.5. Kelebihan PHP

Adapun kelebihan *PHP (HyperText Preprocessor)* itu sendiri adalah sebagai berikut :

- a. *PHP ((HyperText Preprocessor))* merupakan sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya. Tidak seperti halnya bahasa pemrograman aplikasi seperti *Visual Basic* dan sebagainya.
- b. *PHP (HyperText Preprocessor)* dapat berjalan pada web server yang dirilis oleh microsoft, seperti IIS atau PWS juga pada apache yang bersifat open source.
- c. Karena sifatnya yang open source, maka perubahan dan perkembangan interpreter pada *PHP (HyperText Preprocessor)* lebih cepat dan mudah, karena banyak milis-milis dan developer yang siap membantu.

- d. *PHP (HyperText Preprocessor)* memiliki referensi yang begitu banyak sehingga sangat mudah untuk dipahami.
- e. *PHP (HyperText Preprocessor)* dapat berjalan pada 3 operating system, yaitu : Linux, Unix, dan windows, dan juga dapat dijalankan secara runtime pada suatu console. Sukarno (2006:10)

1.6.6. Konsep Kerja PHP

Ketika komputer client meminta request berupa file *PHP* kepada server, maka server akan mengeksekusi file *PHP* sesuai dengan permintaan client. Lalu server akan mengirim output hasil eksekusi tersebut ke client dalam bentuk *HTML*. Browser pada sisi *client* akan menerjemahkan kode *HTML* tersebut kedalam bentuk gambar, text ataupun tabel.

1.6.7. Database

Database atau basis data adalah koleksi dari data-data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga mudah dalam disimpan dan dimanipulasi (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, serta dihapus) (Nugroho, 2004 : 41).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *database MySQL* dikarenakan *database MySQL* merupakan database yang bersifat *Open Source* artinya siapa saja boleh menggunakannya dan bersifat legal.

1.6.8. Keuntungan Hubungan MySQL dan PHP

MySQL dan *PHP* bila dipasangkan akan didapatkan beberapa keuntungan, yaitu (Simarmata, 2006 : 24) :

1. **Mereka gratis (*free*)** sehingga efektif biaya.
2. **Mereka berorientasi Web (*Web_oriented*)**. Keduanya dirancang secara khusus untuk penggunaan *Websites*. Keduanya mempunyai sekumpulan fitur yang difokuskan pada pembangunan *Websites* dinamis.
3. **Mereka mudah digunakan (*easy to use*)**. Keduanya dirancang untuk membangun *website* dengan cepat.
4. **Cepat**. Keduanya dirancang dengan kecepatan sebagai tujuan utama. Mereka bersama-sama menyediakan salah satu cara kecepatan untuk mengirimkan halaman *Web* untuk pengguna.
5. **Mereka berkomunikasi baik dengan satu sama lain**. PHP mempunyai fitur-fitur yang *built-in* untuk komunikasi dengan *MySQL*.
6. **Dukungan yang luas tersedia**. Keduanya berdasarkan pada pengguna yang besar. Keduanya sering digunakan bersama-sama. Banyak orang bersedia untuk membantu, termasuk pada daftar diskusi e-mail, siapa saja yang berpengalaman menggunakan PHP dan *MySQL*.
7. **Mereka *Customizable***. Keduanya open source, sehingga memungkinkan pemrogram untuk memodifikasi software PHP dan *MySQL* pada lingkungan yang cocok untuk mereka sendiri.

1.6.9. ***Unified Modelling Language (UML)***

Menurut Syerina (2008 :25-30) *Unified Modelling Language (UML)* sesuai dengan kata-kata terakhir dari kepanjangannya, UML itu adalah salah satu bentuk *language* atau bahasa. Menurut pencetusnya, UML didefinisikan sebagai bahasa visual untuk menjelaskan, memberikan spesifikasi,

merancang, membuat model dan mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah sistem.

Karena tergolong bahasa visual, UML lebih mengedapankan penggunaan diagram untuk menggambarkan aspek dari sistem yang sedang dimodelkan. Bahasa visual lebih dekat ke mental model pikiran kita, sehingga permodelan menggunakan bahasa visual lebih mudah dan lebih cepat dipahami dibandingkan apabila dituliskan dalam sebuah bahasa pemrograman.

UML adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML, menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Salah satu tool pendesainan yang mendukung UML, yaitu Rational Rose. Rational Rose merupakan salah satu software yang paling banyak digunakan untuk melakukan design software melalui pendekatan UML.

a. Tujuan UML

Tujuan dari UML adalah :

1. Memberikan model yang siap pakai, bahasa permodelan visual yang *ekspresif* untuk mengembangkan model dan dimengerti secara umum.
2. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
3. Menyatukan praktek-praktek yang terdapat dalam permodelan.

b. Diagram-diagram dalam UML

Ada beberapa diagram dalam UML antara lain :

1. *Use Case Diagram*.

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decicion* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

3. *Collaboration Diagram*

Collaboration Diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence diagram*, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari *level* tertinggi memiliki nomor 1. *Message* dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

4. *Statechart Diagram*

Statechart Diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari *stimuli* yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan *class* tertentu (satu *class* dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).

5. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek–objek yang terkait).

6. *Class Diagram*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/ *property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi).

7. *Component Diagram*

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

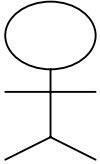
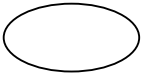
8. *Deployment Diagram*

Deployment/physical Diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal–hal lain yang bersifat fisik.

1.6.10. Simbol - Simbol Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem external dan pengguna. Ada beberapa simbol yang digunakan dalam *use case* antara lain : (Whitten, 2009: 258-259)

Tabel 2.1. Simbol-simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Merupakan kesatuan <i>eksternal</i> yang berinteraksi dengan sistem.
2.		Use Case	Rangkaian / uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem.
3.		Relationship	Hubungan antara Pelaku/Aktor dengan Use case

BAB III

OBJECT YANG DITELITI

3.1. Sejarah Singkat PT. Sriwijaya Post

Sriwijaya Post merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang penerbitan surat kabar, pada awalnya surat kabar ini bernama Surat Kabar Radar Selatan yang dikelola oleh yayasan Ratu Mustika dan kemudian diambil alih oleh PT. Sriwijaya Perdana dan untuk selanjutnya dirubah dengan nama surat kabar Sriwijaya Post.

PT. Sriwijaya Perdana mengelola Surat Kabar Sriwijay Post berdasarkan Surat Rekomendasi dari SPS nomor rekomendasi 049/SPS-SS/K/1985 dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Nama Penerbitan : Sriwijay Post
2. Terbit : 7 kali dalam seminggu
3. Ukuran : 60 cm x 54 cm
4. Jumlah Halaman : 20 Halaman
5. Pemimpin umum : Ir. M Sholeh Thamrin
6. Pemimpin redaksi : Zainal Abdi

Selanjutnya PT. Sriwijaya Perdana mengajukan permohonan ke Departemen Penerangan untuk mendapatkan Surat Izin Usaha penerbitan Pers, dan tanggal 22 Juni 1987 surat penerbitan ini turun dengan nomor 233/SK/MENPEN/SIUPP/A.7/1987.

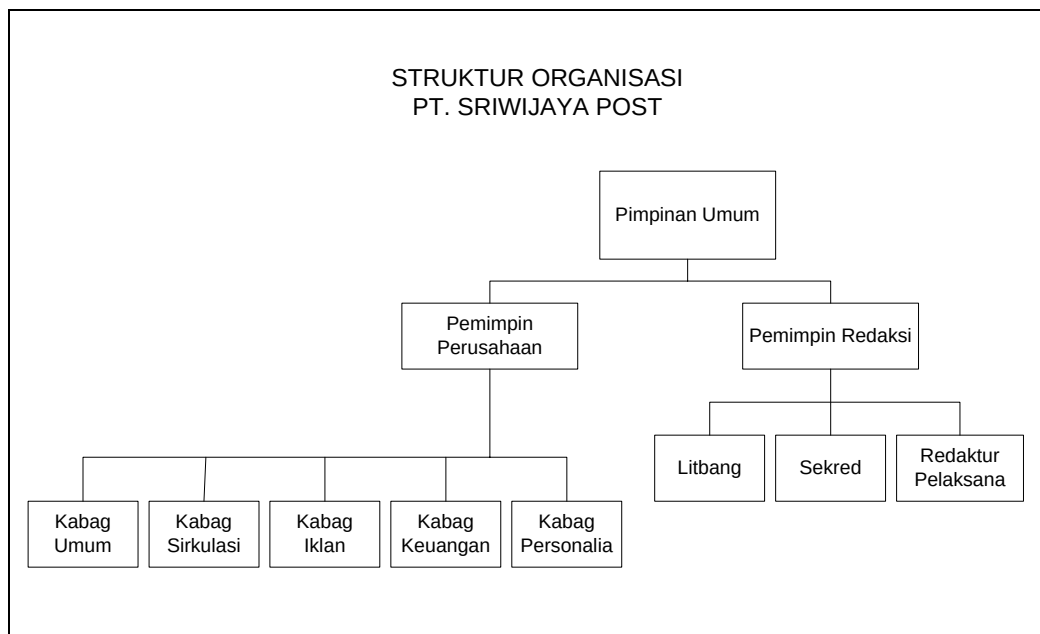
Surat kabar Sriwijaya Post pertama kali dicetak pada tanggal 1 Oktober 1987, akan tetapi karena ada sesuatu dan lain hal maka pada hari berikutnya penerbitan tidak bisa dilanjutkan. Enam belas hari kemudian tepatnya pada tanggal 17 Oktober 1987 barulah penerbitan dilanjutkan dengan pencetakan pertama sebanyak 10.000 eksemplar dan penerbitan ini dilanjutkan untuk setiap harinya sebanyak 8 halaman, akan tetapi hari libur penerbitan surat kabar tidak dilakukan.

Bangunan kantor surat kabar Sriwijaya post pertama kali didirikan berada di jalan Jendral Sudirman nomor 21B, kemudian pada bulan Mei 1988 dipindahkan ke jalan Kapten A. Rivai No. 88 hingga sekarang. Setelah beberapa bulan beroperasi perusahaan Sriwijaya post kemudian mengajak kerjasama dengan Gramedia Group (Kelompok Kompas) dan mengadakan pembaharuan dibidang manajemen serta mengadakan perubahan susunan pimpinan, perubahan

ini juga diikuti dengan penggantian SIUPP menjadi Nomor 1083/Dirjen/PPG/K/88.

3.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikoordinasikan secara formal. Sebagai suatu perusahaan yang cukup besar maka Perusahaan sriwijaya Post tentunya telah memiliki suatu struktur organisasi yang cukup baik ditinjau adanya pembagian pelaksanaan tugas, wewenang dan tanggung jawab. Adapun struktur organisasi Sriwijaya Post adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi PT. Sriwijaya Post

3.3. Pembagian Tugas dan Fungsi

Berdasarkan struktur organisasi di atas maka dapat diketahui bahwa struktur organisasi perusahaan Sriwijaya Post tergolong ke dalam bentuk

organisasi garis dan staff. Adapun pembagian tugas dan fungsi dalam struktur organisasi perusahaan Sriwijaya Post adalah sebagai berikut :

1. Pimpinan Umum

Tugas pimpinan umum yaitu memimpin secara keseluruhan sesuai dengan falsafah dasar dari perusahaan Sriwijaya Post. Pimpinan bertanggung jawab seluruh kegiatan baik intern maupun ekstern.

2. Pemimpin Perusahaan

Pimpinan perusahaan bertugas untuk memimpin divisi usaha yang menyangkut kegiatan-kegiatan dalam kepegawaian, iklan dan sirkulasi dari surat kabar Sriwijaya Post. Adapun bagian-bagian yang menjadi tanggung jawab pemimpin perusahaan itu adalah sebagai berikut :

- a. Bagian personalia, bertugas untuk membantu dalam urusan kepegawaian, yaitu menetapkan analisa jabatan, merekrut karyawan, mengadakan pelatihan, melakukan penempatan karyawan dan memberikan kompensasi bagi karyawan berdasarkan penilaian yang telah ditentukan.
- b. Bagian Iklan , bertugas membantu pimpinan dalam hal pelaksanaan fungsi pengolahan iklan baik iklan yang akan dikeluarkan maupun yang akan diterbitkan.
- c. Bagian Sirkulasi, bertugas membantu pimpinan dalam hal pelaksanaan fungsi pengelolaan pemasaran dan mencapai target oplah surat kabar dan juga melaksanakan fungsi perencanaan, pengorganisasian dan pengendalian di bagian sirkulasi sendiri.

- d. Bagian Umum, bertugas untuk mengkoordinir, menangani serta melayani kebutuhan barang, perawatan perlengkapan dan peralatan untuk menunjang kelancaran kegiatan operasional seluruh karyawan dan wartawan.
- e. Bagian Keuangan bertugas untuk membantu pimpinan dalam pengkoordinasian dan pengelolaan keuangan secara keseluruhan.

2. Pemimpin Redaksi

Pemimpin redaksi memiliki tugas sebagai berikut :

- a. Memimpin pada tingkat tertinggi penyelenggaraan seluruh kegiatan redaksional ke dalam maupun keluar sesuai dengan falsafah dasar Sriwijaya Post.
- b. Menentukan kebijaksanaan redaksional surat kabar
- c. Memegang pengawasan umum atas seluruh penyelenggaraan surat kabar dan bertindak sebagai penanggung jawab isi surat kabar keluar maupun ke dalam.

Adapun tanggung jawab pemimpin redaksi antara lain :

- a. Mengikuti trend berita atau peristiwa
- b. Menjalankan kebijaksanaan redaksi dalam seluruh aspek kegiatan redaksional, memantau dan memberikan supervisi atas pelaksanaannya.
- c. Menyusun perencanaan strategi redaksional, perencanaan personel, anggaran redaksi serta supervisi atas pelaksanaannya.
- d. Menjaga kualitas isi surat kabar dan melakukan pembinaan potensi seluruh anggota redaksi, wartawan / non wartawan.

- e. Memberikan supervisi langsung kepada redaksi pelaksana atau wakil, sekretaris redaksi, redaktur/editor.

3. Redaktur Pelaksana

Redaktur pelaksana memiliki tugas untuk memimpin pelaksanaan seluruh kegiatan operasi redaksional sehari-hari dan memberikan supervisi atas kegiatan produksi redaksional dengan tanggung jawab khusus memberikan supervisi sehari-hari. Adapun tanggung jawab redaktur pelaksana adalah sebagai berikut :

- a. Mengikuti trend berita/peristiwa
- b. Menyusun perencanaan operasional kelesuruhan dengan menjabarkan dan mengembangkan rencana strategis redaksional yang dirumuskan oleh wakil pemimpin redaksi.
- c. Merencanakan pelaksanaan keseluruhan operasional redaksi sehari-hari termasuk rencana alokasi tenaganya.
- d. Memantau dan memberikan supervisi atas pelaksanaan keseluruhan kegiatan operasi redaksional.
- e. Menjamin terlaksananya kebijaksanaan redaksional.

4. Sekretaris Redaksi

Sekretaris redaksi bertugas untuk membantu pimpinan redaksi dalam mengelola manajemen organisasi redaksi yang menyangkut pengelolaan mekanisme kerja, sistem lembaga kesekretariatan lembaga redaksi, serta mengelola sekretaris redaksi, sebagai sentral informasi kegiatan redaksional dan data personel redaksi.

Adapun tanggung jawab sekretaris redaksi antara lain :

- a. Membantu pimpinan redaksi dalam mengelola mekanisme kerja organisasi untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan seluruh kegiatan redaksional.
- b. Mengelola sistem kesekretariatan yang ada dalam lingkup redaksi, termasuk mengingatkan hasil-hasil rapat kepada pihak yang berkepentingan.
- c. Mengelola sekretaris redaksi sebagai sentral sistem informasi yang menyangkut sistem redaksional dan data personal redaksi.
- d. Mewakili pimpinan redaksi dalam tugas non operasional redaksi yang dianggap perlu.
- e. Memberikan supervisi atas pelaksanaan sistem kesekretariatan pada seluruh unsur sekretariat dan sekretaris dalam lingkup reaksi.
- f. Menangani konsep-konsep aturan dalam lingkup redaksi.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN

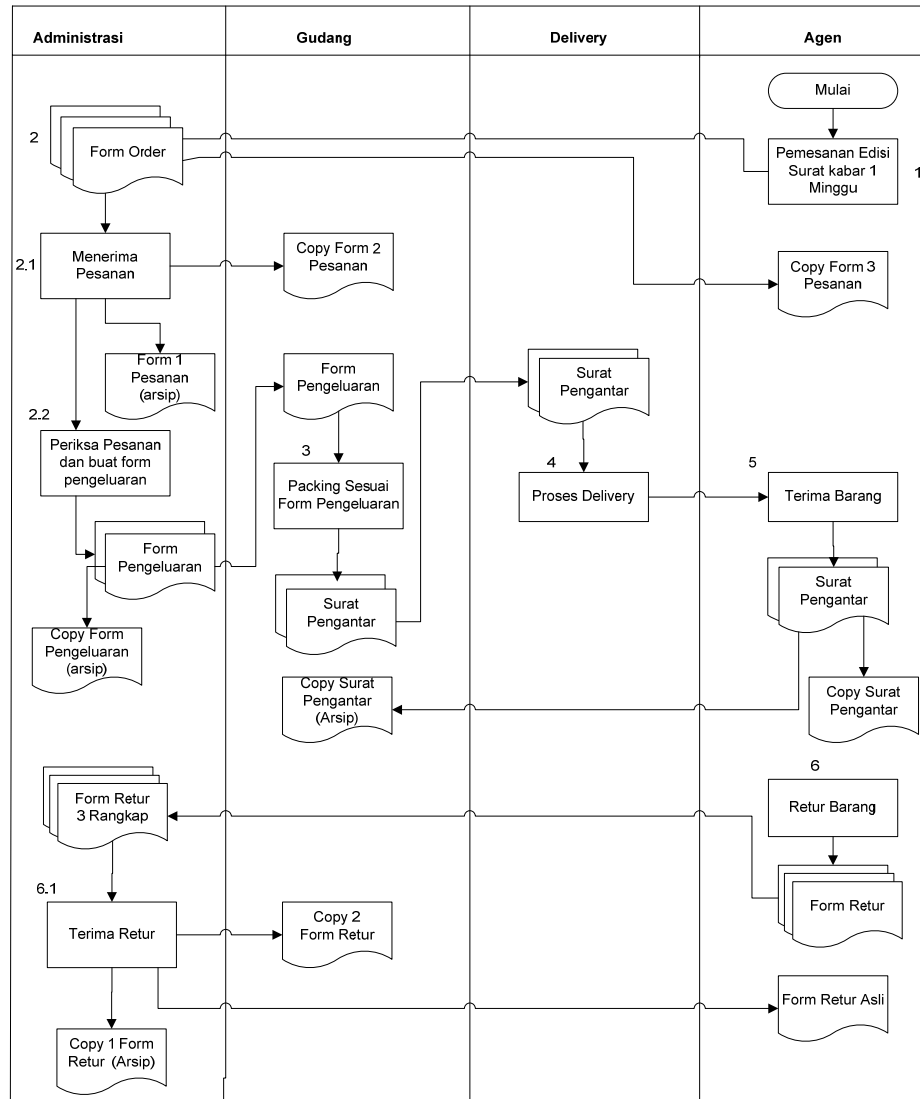
4.1. Analisis Sistem

Sistem akan menyajikan informasi yang berfungsi untuk membantu pemerataan distribusi surat kabar agar sesuai dengan omset dan kemampuan jual masing-masing agen dan menginformasikan data penjualan agen dan pemesanan koran dari agen.

4.1.1. Analisis Sistem Berjalan

Pada alur diagram pada gambar 4.1 dapat dijelaskan sebagai berikut :

- (1) Agen menyiapkan pesanan dengan cara mengisi form pesanan yang telah disediakan oleh Administrasi.
- (2) Form pesanan dibuat 3 (tiga) rangkap, lembar pertama dan lembar ke dua disampaikan ke bagian administrasi dan lembar ketiga dipegang sebagai bukti pesanan oleh agen. Selanjutnya pesanan setelah diisi diterima oleh bagian administrasi.
 - (2.1) Form pesanan setelah diberi validasi oleh admin selanjutnya lembar pertama dan kedua disimpan oleh admin untuk proses selanjutnya dan lembar ke tiga diberikan ke agen sebagai bukti pesanan.
 - (2.2) Berdasarkan surat pesanan, administrasi membuat surat pengeluaran (form pengeluaran) dua rangkap. Lembar pertama sebagai arsip dan lembar kedua diberikan ke bagian gudang dilampiri dengan copy form pesanan dari agen.
- (3) Form pengeluaran diterima oleh gudang, selanjutnya gudang mempersiapkan surat kabar dan packing sesuai dengan form pengeluaran. Selanjutnya gudang membuat surat pengantar sebanyak 2 rangkap dan diberikan ke bagian delivery beserta surat kabar yang akan dikirimkan (4).



Gambar 4.1 Proses Distribusi Sistem Berjalan

- (5) Surat kabar diterima oleh agen beserta surat pengantar. Selanjutnya surat pengantar ditandatangani oleh agen sebagai bukti bahwa surat kabar sudah diterima. Surat pengantar asli dikembalikan ke delivery yang selanjutnya diserahkan ke gudang dan copy surat pengantar diarsip oleh agen.

- (6) Untuk retur surat, agen menyiapkan surat kabar yang akan diretur dan mengisi form retur sebanyak 3 rangkap. Selanjutnya form retur beserta surat kabar yang diretur diterima oleh bagian administrasi. (6.1). Form Retur berjumlah 3 rangkap, lembar pertama dikembalikan ke agen, lembar ke dua diarsip oleh administrasi dan lembar ke tiga dikirimkan ke gudang beserta surat kabar yang diretur.

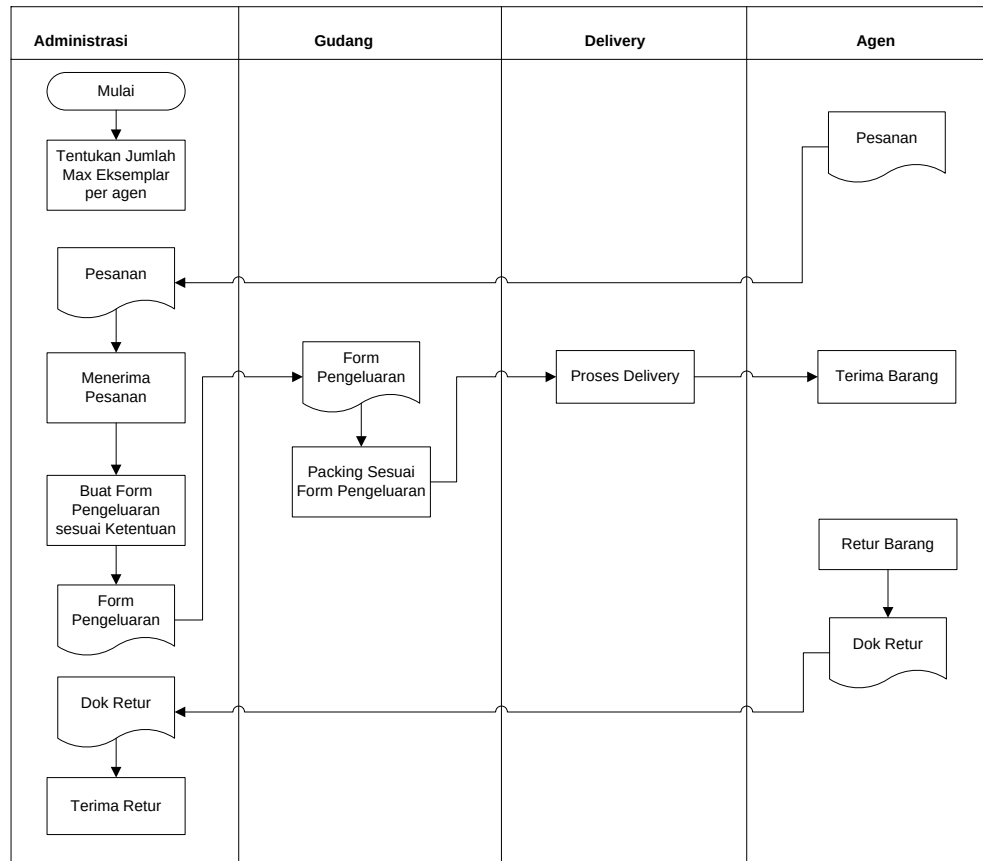
Dari proses pemesanan hingga retur barang dapat dijelaskan bahwa pencatatan pemesanan surat kabar yang saat ini dilakukan pada Sriwijaya Post adalah dengan melakukan pendataan dan pencatatan pemesanan setiap minggu. Agen memesan langsung ke Sriwijaya Post kemudian diterima pada bagian administrasi dan langsung diteruskan ke gudang untuk dikirim sesuai dengan jumlah yang dipesan. Untuk surat kabar yang tidak habis terjual dapat diretur kembali.

Pada sistem yang berjalan pemesanan surat kabar dicatat kedalam sebuah buku kemudian dimasukkan ke dalam komputer dengan menggunakan aplikasi yang saat ini digunakan. Aplikasi yang berjalan berfungsi hanya sebatas pembukuan pemesanan dan pembayaran saja. Setiap pemesanan dari Agen dimasukkan dan diproses pengiriman barang tanpa memperhatikan omset atau kemampuan jual dari masing-masing agen.

4.1.2. Analisis Sistem yang Diusulkan

Sistem yang akan diusulkan memiliki kelebihan dari system yang saat ini digunakan, disamping berfungsi sebagai pembukuan pemesanan dan pembayaran, sistem dikembangkan untuk dapat memberikan informasi mengenai jumlah yang

optimal untuk pengiriman atau persetujuan pemesanan koran ke masing-masing agen.



Gambar 4.2 Proses Distribusi Sistem yang Diusulkan

Selain itu sistem dapat digunakan untuk memantau keadaan penjualan koran dengan data yang didapat setiap hari dari hasil penjualan tiap-tiap agen. Kelebihan lain dari sistem yang diusulkan yaitu sistem mampu memberikan gambaran yang nyata yang berhubungan dengan pendistribusian surat kabar yang dituangkan dalam bentuk grafis selain itu sistem mampu mengatur jumlah

eksemplar yang optimal pengiriman ke setiap agen sesuai dengan kemampuan jual tiap-tiap agen.

4.2. Analisis Berorientasi Objek

Teknik analisis berorientasi objek merupakan alat terbaik yang dapat digunakan untuk sebuah proyek yang akan mengimplementasikan sistem yang menggunakan teknologi objek.

4.2.1. Pemodelan *Use Case*

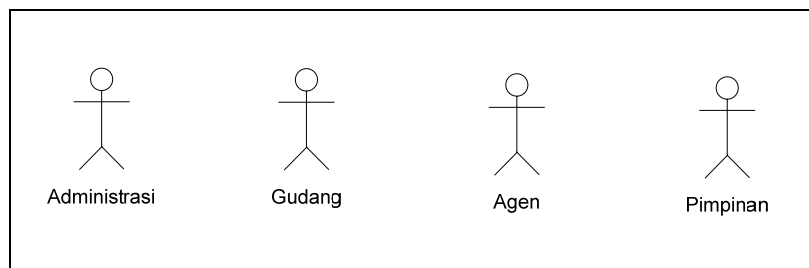
Tujuan pemodelan *use case* ini untuk mendapatkan dan menganalisis informasi persyaratan yang cukup untuk mempersiapkan model yang mengkomunikasikan apa yang diperlukan dari perspektif pengguna, tetapi bebas dari detail spesifik tentang bagaimana sistem akan dibangun dan diimplementasikan. Adapun langkah-langkah pemodelan *use case* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

4.2.1.1. Mengidentifikasi Pelaku Bisnis

Dalam sistem pendistribusian surat kabar pada harian Sriwijaya Post, ada beberapa bagian yang terlihat di dalam sistem yang akan dibangun. Pengguna sistem ini dikhususkan untuk bagian administrasi pemesanan dan penjualan koran harian Sriwijaya Post. Hal ini dikarenakan yang berhubungan langsung dengan agen adalah bagian administrasi. Selain itu secara tidak langsung bagian pembayaran atau keuangan juga berhubungan dengan agen dalam hal pelunasan atas pemesanan koran. Bagian ini juga mengontrol piutang agen dan memberikan informasi kepada administrasi mengenai status pembayaran. Jika pembayaran

banyak yang terhambat maka administrasi harus memberikan sanksi kepada agen berupa penundaan pesanan dan harus mencari agen lain yang wilayahnya terdekat atau sama untuk menyalurkan koran. Selain itu interaksi dengan sistem juga dilakukan oleh pimpinan. Disini pimpinan hanya dapat melihat informasi penyebaran atau distribusi koran dan beberapa laporan.

Dari identifikasi pelaku bisnis yang terlibat di atas maka dapat ditentukan beberapa aktor yaitu :



Gambar 4.4 Aktor yang terlibat

4.2.1.2. Mengidentifikasi *Use Case* Persyaratan Bisnis

Mengidentifikasi *use case* persyaratan bisnis yaitu mendiskripsikan interaksi antara aktor dengan sistem.

Tabel 4.1 Alur *Use Case* Diagram

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Login	Untuk Mengakses Aplikasi
2.	Catat Agen	Pencatatan Data Agen
3.	Data Gudang	Pencatatan Data Produksi / Gudang
4.	Input pemesanan	Pemesanan koran
5.	Input Pengiriman	Memasukkan data pengiriman
6.	Catat Pembayaran	Memasukkan data pembayaran
7.	Input Data Retur	Memasukkan data Retur
8.	Lihat Daftar Agen	Melihat laporan daftar Agen
9.	Lihat Laporan Pemesanan	Melihat laporan daftar pemesanan
10.	Lihat Laporan Pembayaran	Melihat laporan daftar pembayaran
11.	Tampilkan pembagian	Menampilkan daftar pembagian

	eksemplar per agen	eksemplar per agen
12.	Tampilkan pembagian eksemplar per wilayah	Menampilkan daftar pembagian eksemplar per wilayah

4.3. Perancangan Berorientasi Objek

4.3.1. Arsitektur Sistem

Sistem diinstalasi dan dipublikasi dalam server internet sehingga dapat diakses oleh masing-masing agen. Permohonan untuk menjadi agen dapat diakses melalui website harian Sriwijaya Post. Demikian juga untuk pemesanan dapat dilakukan melalui media internet. Pengembalian atau retur surat kabar yang tidak terjual terlebih dahulu harus dilaporkan melalui web setelah itu baru dikirimkan ke kantor harian sripo.

4.3.2. Menyusun Scenario

Berdasarkan tabel alur use case dapat disusun *scenario* sebagai berikut :

a. Login

Login memiliki fungsi keamanan untuk pembatasan hak akses user terhadap sistem, dan mengamankan sistem dari pengguna yang tidak berwenang. Adapun scenario proses login adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 *Scenario Login User*

Identifikasi	
No.	1
Nama	Login
Tujuan	Memastikan hak akses sesuai dengan wewenang user

Deskripsi	Sistem memastikan apakah user yang akan login memiliki hak akses ke sistem	
Tipe		
Actor	Agen, admin, keuangan dan direktur	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Sistem tampil dengan halaman utama website Sriwijaya Post, selanjutnya dari halaman tersebut user melakukan login.	
Aksi Actor		Reaksi Sistem
1. Admin, Agen, keuangan dan direktur memasukkan user id dan password 2. Aktor melakukan submit		1. Melakukan verifikasi dan validasi data berdasarkan data yang diinputkan. 2. menampilkan konfirmasi hasil login.
Skenario Gagal		
Aksi Actor		Reaksi Sistem
3. Admin, Agen, keuangan dan direktur memasukkan user id dan password dengan kesempatan sebanyak. 4. Aktor melakukan submit		1. Melakukan verifikasi dan validasi data berdasarkan data yang diinputkan. 2. Sistem kembali seperti semula tetap pada halaman utama
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman utama sesuai dgn hak akses	

b. Input Agen

Input Agen dilakukan oleh admin untuk menambah data agen baru

Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Scenario Input Agen

Identifikasi	
No.	2
Nama	Input Agen
Tujuan	Memasukan data agen
Deskripsi	Admin memasukkan data agen ke sistem
Tipe	
Actor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data agen ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data	1. menyimpan data agen ke sistem 2. merubah data agen 3. menghapus data dari sistem.

4. aktor menghapus data	
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Admin menginput ulang	Menyimpan data agen ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data agen tersimpan ke dalam sistem.

c. Input Gudang

Input Agen dilakukan oleh admin untuk menambah data produksi surat kabar yang disimpan di gudang berdasarkan edisi. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 *Scenario* Input Gudang

Identifikasi	
No.	3
Nama	Input Gudang
Tujuan	Memasukan data Gudang
Deskripsi	Admin memasukkan data gudang/stok ke sistem
Tipe	
Actor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data gudang/stok ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data 4. aktor menghapus data	1. menyimpan data gudang/stok ke sistem 2. merubah data agen 3. menghapus data dari sistem.
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Admin menginput ulang	Menyimpan data gudang/stok ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data gudang/stok tersimpan ke dalam sistem.

d. Input Pemesanan

Input Pemesanan dilakukan oleh Agen yang dilakukan secara online. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 *Scenario* Input Pemesanan

Identifikasi	
No.	4
Nama	Input Pemesanan
Tujuan	Memasukan data Pemesanan
Deskripsi	Agen memasukkan data pemesanan ke sistem
Tipe	
Actor	Agen
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data pemesanan ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data 4. aktor menghapus data	1. menyimpan data pemesanan ke sistem 2. merubah data pemesanan 3. menghapus data dari sistem.
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Agan menginput ulang	Menyimpan data pemesanan ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data pemesanan tersimpan ke dalam sistem.

e. Input Pengiriman

Input Pengiriman dilakukan oleh admin. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 *Scenario* Input Pengiriman

Identifikasi	
No.	5
Nama	Input Pengiriman
Tujuan	Memasukan data Pengiriman
Deskripsi	Admin memasukkan data pengiriman
Tipe	
Actor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data pemesanan ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data 4. aktor menghapus data	1. menyimpan data pengiriman ke sistem 2. merubah data pengiriman 3. menghapus data dari sistem.

Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Agen menginput ulang	Menyimpan data pengiriman ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data pengiriman tersimpan ke dalam sistem.

f. Input Pembayaran

Input pembayaran dilakukan oleh admin. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 *Scenario* Input Pembayaran

Identifikasi	
No.	6
Nama	Input Pembayaran
Tujuan	Memasukan data Pembayaran
Deskripsi	Kuangan memasukkan data pembayaran
Tipe	
Actor	Kuangan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data pembayaran ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data 4. aktor menghapus data	1. menyimpan data pembayaran ke sistem 2. merubah data pembayaran 3. menghapus data dari sistem.
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Agen menginput ulang	Menyimpan data pembayaran ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data pembayaran tersimpan ke dalam sistem.

g. Input Retur

Input retur dilakukan oleh admin. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 *Scenario* Input Retur

Identifikasi	
No.	7
Nama	Input Retur
Tujuan	Memasukan data Retur Barang
Deskripsi	Keuangan memasukkan data Retur Barang
Tipe	
Actor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memasukkan data Retur ke sistem 2. aktor menyimpan data 3. aktor mengupdate data 4. aktor menghapus data	1. menyimpan data pembayaran ke sistem 2. merubah data pembayaran 3. menghapus data dari sistem.
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Agan menginput ulang	Menyimpan data retur ke sistem dan menampilkan verifikasi.
Kondisi Akhir	Data retur tersimpan ke dalam sistem.

h. Lihat Daftar Agen

Lihat Daftar Agen dilakukan oleh admin dan keuangan. Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 *Scenario* Lihat Daftar Agen

Identifikasi	
No.	8
Nama	Lihat Daftar Agen
Tujuan	Menampilkan daftar agen
Deskripsi	Admin dan manajer melihat daftar agen
Tipe	
Actor	Keuangan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih laporan dari menu	1. Daftar Agen ditampilkan
Skenario Gagal	

Aksi Actor		Reaksi Sistem
Mengulang memilih menu		Menampilkan data tidak ada
Kondisi Akhir	Daftar Agen ditampilkan.	

i. Lihat Laporan Pemesanan

Lihat Laporan Pemesanan dilakukan oleh admin, keuangan dan Manager.

Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 *Scenario* Lihat Laporan Pemesanan

Identifikasi		
No.	9	
Nama	Lihat Laporan Pemesanan	
Tujuan	Menampilkan Laporan Pemesanan	
Deskripsi	Admin, keuangan dan manajer menampilkan laporan pemesanan	
Tipe		
Actor	Admin, keuangan dan manajer	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama	
Aksi Actor		Reaksi Sistem
1. Aktor memilih laporan pemesanan dari menu		2. Laporan Pemesanan ditampilkan
Skenario Gagal		
Aksi Actor		Reaksi Sistem
Mengulang memilih menu		Menampilkan data tidak ada
Kondisi Akhir	Laporan Pemesanan ditampilkan	

j. Lihat Laporan Pembayaran

Lihat Laporan Pembayaran dilakukan oleh keuangan dan Manager.

Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11 *Scenario* Lihat Laporan Pembayaran

Identifikasi		
No.	10	
Nama	Lihat Laporan Pembayaran	
Tujuan	Menampilkan Laporan Pembayaran	
Deskripsi	Keuangan dan manajer menampilkan laporan Pembayaran	
Tipe		
Actor	Keuangan dan manajer	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama	
Aksi Actor		Reaksi Sistem
1. Aktor memilih laporan pembayaran dari menu		1. Laporan Pembayaran ditampilkan
Skenario Gagal		
Aksi Actor		Reaksi Sistem
Mengulang memilih menu		Menampilkan data tidak ada
Kondisi Akhir	Laporan Pembayaran ditampilkan	

k. Lihat Laporan Pembagian eksemplar per agen

Lihat Laporan Pembagian eksemplar per agen dilakukan oleh Manager.

Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.12 *Scenario* Lihat Laporan Pembagian eksemplar per agen

Identifikasi	
No.	11
Nama	Lihat Laporan Pembagian eksemplar per agen
Tujuan	Menampilkan Laporan Pembagian eksemplar per agen
Deskripsi	Manajer menampilkan laporan Pembagian eksemplar per agen
Tipe	
Actor	Manajer
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih laporan Pembagian eksemplar per agen dari menu	1. Laporan Pembagian eksemplar per agen ditampilkan

Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Mengulang memilih menu	Menampilkan data tidak ada
Kondisi Akhir	Laporan Pembagian eksemplar per agen ditampilkan

I. Lihat Laporan Pembagian eksemplar per wilayah

Lihat Laporan Pembagian eksemplar per wilayah dilakukan oleh Manager.

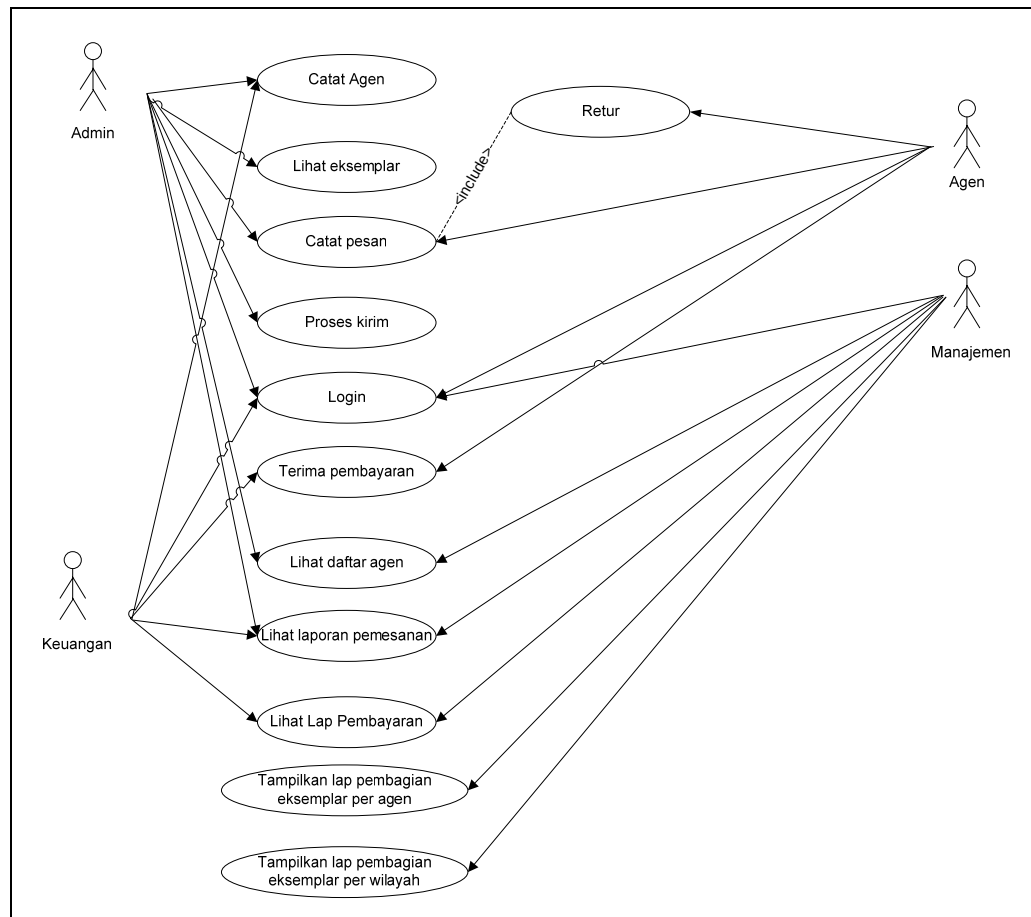
Adapun *scenario* proses ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.13 *Scenario* Lihat Laporan Pembagian eksemplar per wilayah

Identifikasi	
No.	12
Nama	Lihat Laporan Pembagian eksemplar per wilayah
Tujuan	Menampilkan Laporan Pembagian eksemplar per wilayah
Deskripsi	Manajer menampilkan laporan Pembagian eksemplar per wilayah
Tipe	
Actor	Manajer
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Tampil pada halaman utama
Aksi Actor	Reaksi Sistem
1. Aktor memilih laporan Pembagian eksemplar per wilayah dari menu	1. Laporan Pembagian eksemplar per wilayah ditampilkan
Skenario Gagal	
Aksi Actor	Reaksi Sistem
Mengulang memilih menu	Menampilkan data tidak ada
Kondisi Akhir	Laporan Pembagian eksemplar per wilayah ditampilkan

4.3.3. Use Case Diagram

Use Case Diagram (UCD) menunjukkan interaksi antara *Use-Case* dan 4 Aktor yaitu agen, administrasi, keuangan dan manajemen dalam hal ini adalah direktur.



Gambar 4.5 *Use Case Diagram*

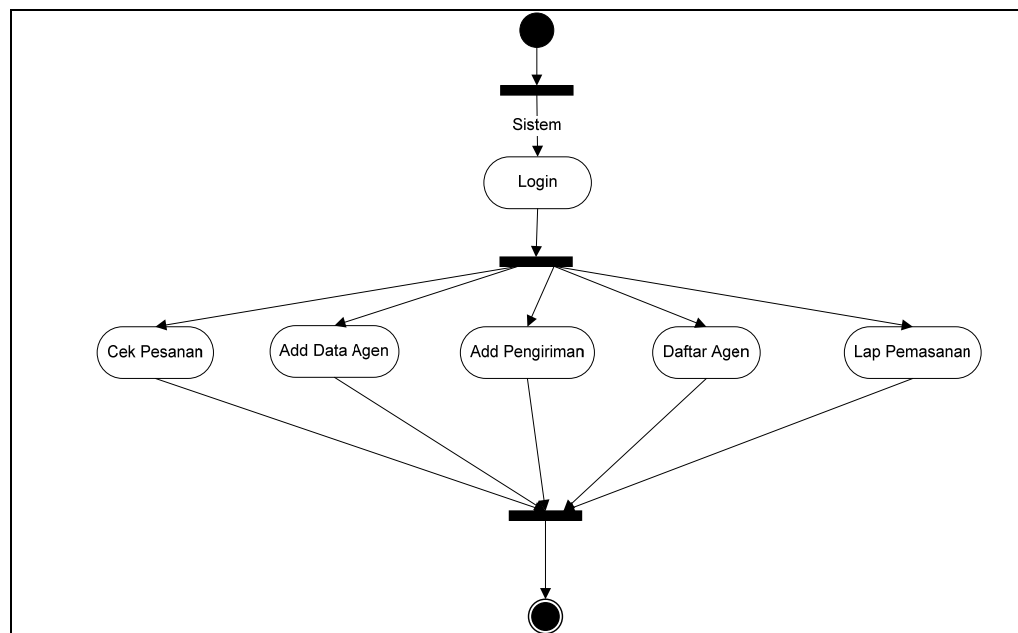
Dalam *use case diagram* di atas administrasi dapat melakukan beberapa aktifitas antara lain mencatat data agen, lihat jumlah eksemplar, catat pemesanan dan memproses pengiriman serta melihat beberapa laporan. Agen melakukan pemesanan dan retur, keuangan menerima pembayaran dan beberapa laporan dan direktur bertindak selaku manajemen dapat melihat beberapa laporan.

4.3.4. Activity Diagram

Diagram aktifitas menunjukkan aktifitas dari beberapa bagian dari struktur organisasi yang terlibat di dalam sistem.

4.3.4.1. Activity Diagram Administrasi

Diagram *activity* administrasi menggambarkan kegiatan administrasi yang berhubungan dengan aktivitas terhadap sistem.

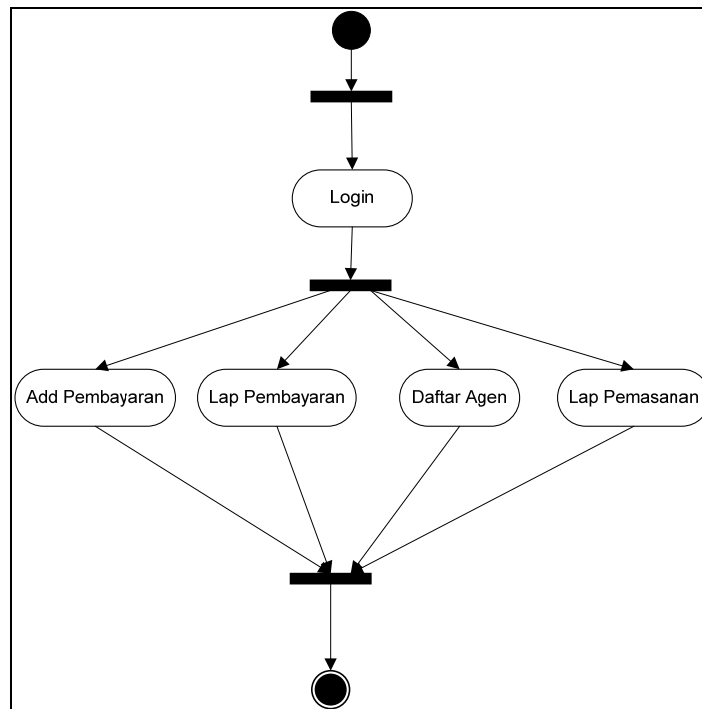


Gambar 4.6 Activity Diagram Administrasi

Dalam *activity* diagram di atas user yaitu administrasi melakukan beberapa aktifitas antara lain melakukan pengecekan terhadap pesanan yang masuk. Pesanan biasanya dilakukan dalam periode tertentu. Selain pesanan, administrasi memiliki hak akses untuk menambah data agen, dan menyiapkan berkas untuk pengiriman. Selain itu administrasi dapat mengakses laporan yaitu daftar agen dan laporan pemesanan.

4.3.4.2. Activity Diagram Keuangan

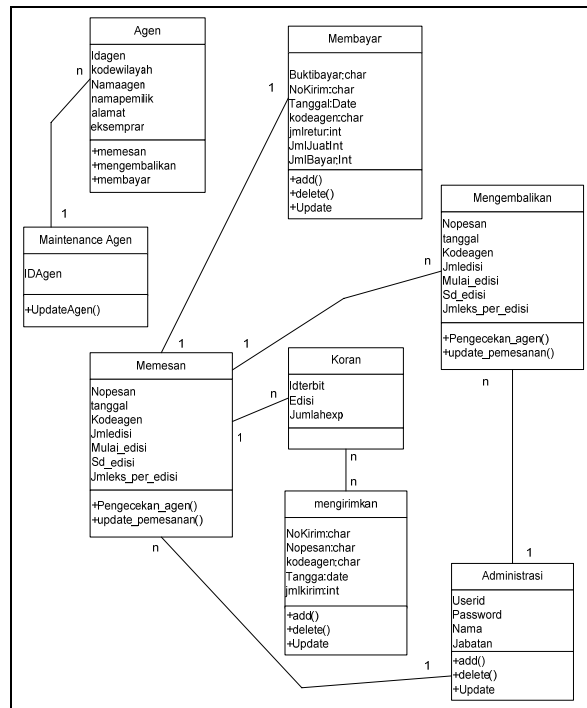
Diagram activity bagian keuangan sebagian besar mengurus pembayaran, disamping itu memiliki akses untuk melihat daftar agen dan pemesanan.



Gambar 4.7 Activity Diagram Keuangan

4.3.5. Class Diagram

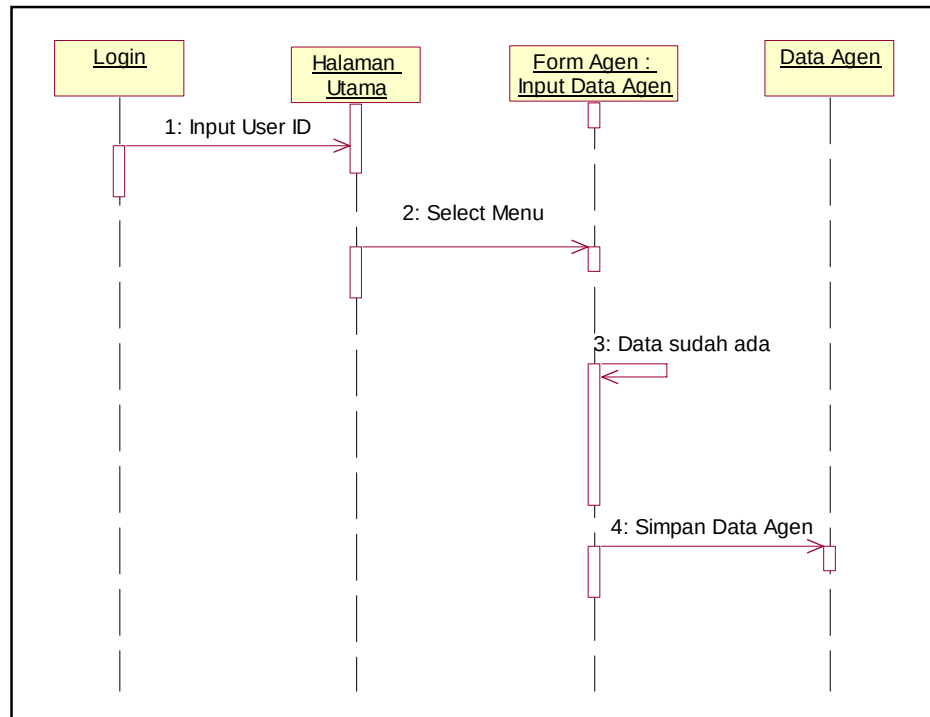
Kelas diagram merupakan diagram yang selalu ada di pemodelan, sistem informasi berorientasi objek. *Class* diagram menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.



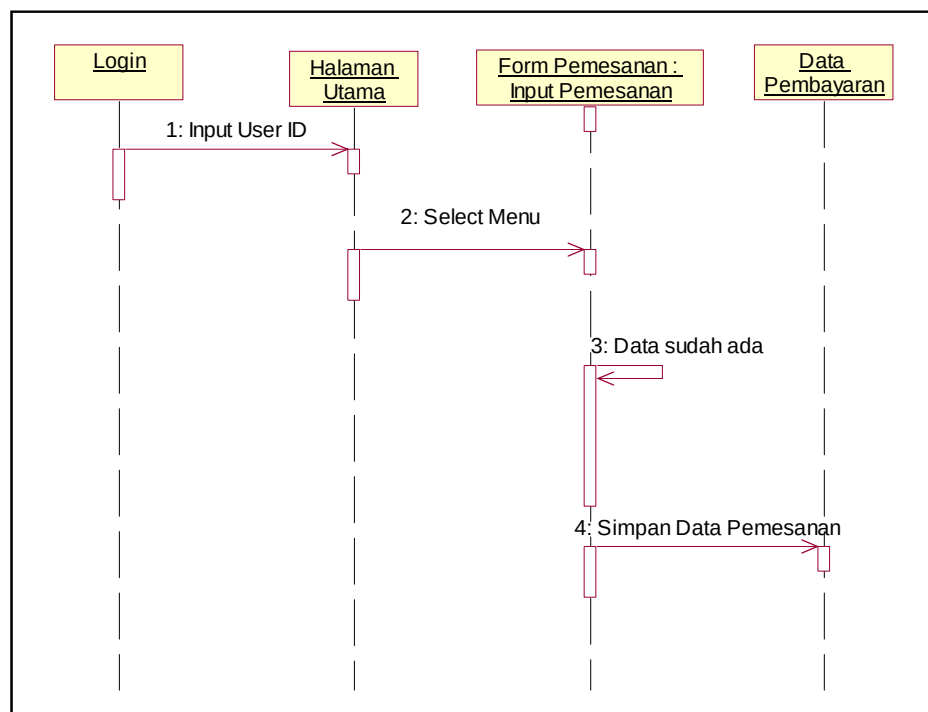
Gambar 4.8 Class Diagram

4.3.6. Sequence Diagram

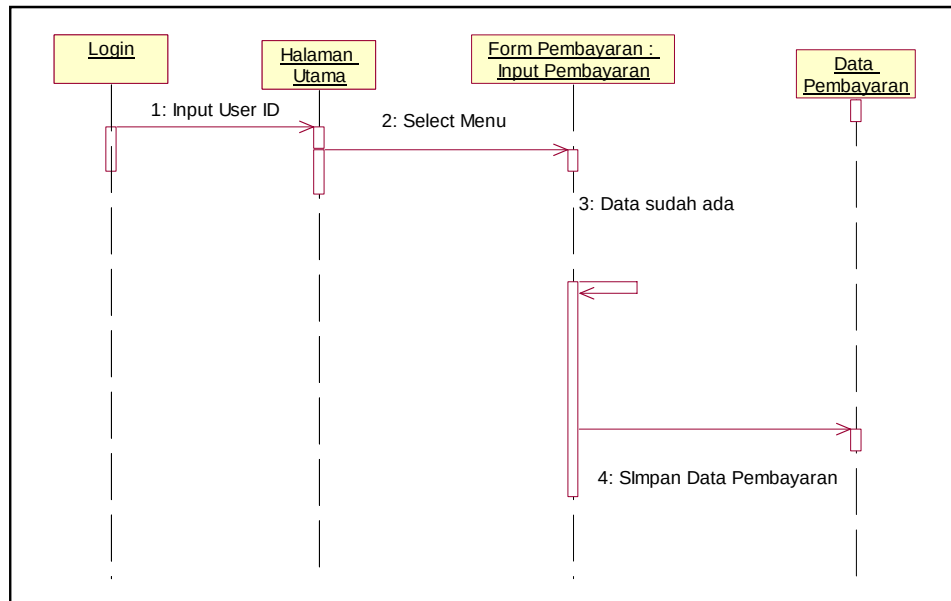
Sequence menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan oleh bagian-bagian yang terlibat di dalam sistem dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case* interaksi terjadi antara *class*, operasi apa yang terlihat, urutan antara operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.



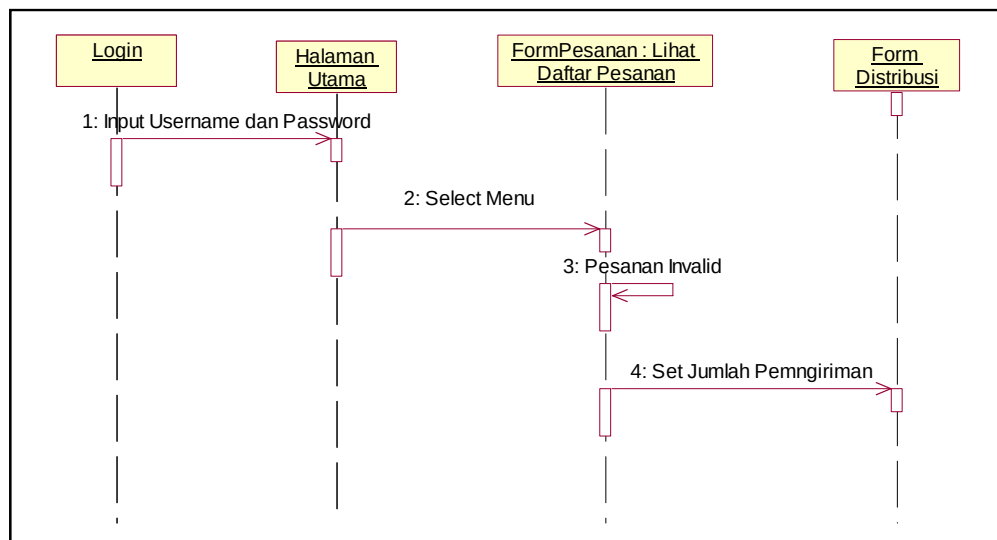
Gambar 4.9. Sequence Diagram Tambah Data Agen



Gambar 4.10. Sequence Diagram Tambah Data Pemesanan



Gambar 4.11. Sequence Diagram Tambah Data Pembayaran



Gambar 4.12. Sequence Diagram Tambah Data Periksa Pemesanan

4.3.7. Rancangan Basis Data

Desain file adalah atribut-atribut yang diperlukan untuk proses penginputan data agar program yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

Tabel-tabel yang diperlukan dan akan digunakan dalam database inventaris, yaitu :

a. Tabel Agen

Tabel agen memiliki fungsi untuk menyimpan data-data agen yang menjadi rekanan PT. Sriwijaya Post.

Tabel 4.14 Agen

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
KodeAgen	Text	6	Kode Agen
KodeWilayah	Text	6	Kode Wilayah
Wilayah	Text	12	Wilayah
NamaAgen	Text	45	Nama Agen
NamaPemilik	Text	50	Nama Pemilik
Alamat	Text	75	Alamat
Jumlah eks maximum	Numeric	6	Maksimum exemplar

b. Tabel Pemesanan

Tabel pemesanan memiliki fungsi untuk menyimpan data-data pemesanan yang diinputkan secara online oleh agen.

Tabel 4.7 Pemesanan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
NoOrder	Text	6	Nomor Pemesanan
Tanggal	Date	8	Tanggal Pemesanan
NamaAgen	Text	45	Nama Agen
KodeAgen	Text	6	Kode Agen
Jmlpesan	Numeric	6	Jumlah Pesan
Alamat	Text	75	Alamat Agen
NamaPemilik	Text	75	Nama Pemilik
KodeWilayah	Text	6	Kode Wilayah

c. Tabel Distribusi

Tabel distribusi memiliki fungsi untuk menyimpan data-data distribusi atau pengiriman surat kabar.

Tabel 4.15 Distribusi

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
NoKirim	Text	6	Nomor Pengiriman
NoPesan	Text	6	Nomor Pemesanan
NamaPemilik	Text	75	Nama Pemilik
NamaAgen	Text	45	Nama Agen
AlamatAgen	Text	75	Alamat Agen
KodeWilayah	Text	6	Kode Agen
Tanggal	Date	8	Tanggal Pemesanan
KodeAgen	Text	6	Kode Agen
Jmlkirim	Numeric	6	Jumlah Kirim

d. Tabel Gudang

Tabel gudang memiliki fungsi untuk menyimpan data-data stok surat kabar yang diurutkan berdasarkan edisi.

Tabel 4.16 Gudang

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Edisi	Date	10	Edisi Surat Kabar
JumlahEksemplar	Numeric	6	Jumlah Produksi

d. Tabel Pembayaran

Tabel pembayaran memiliki fungsi untuk menyimpan data-data pembayaran yang telah dilakukan oleh agen.

Tabel 4.17 Pembayaran

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
NoBukti	Text	6	Bukti Pembayaran
NoKirim	Text	6	Nomor Pengiriman
Tanggal	Date	8	Tanggal Bayar
NamaAgen	Text	45	Nama Agen
KodeAgen	Text	6	Kode Agen
KodeWilayah	Text	6	Kode Wilayah
Alamat	Text	75	Alamat Agen
JmlReturn	Numeric	6	Jumlah Return
JmlTerjual	Numerc	6	Jumlah Terjual

NamaPemilik	Text	45	Nama Pemilik
TotalBayar	Numeric	7	Total Pembayaran

e. Tabel Retur

Tabel retur memiliki fungsi untuk menyimpan data-data surat kebar yang dikembalikan oleh agen.

Tabel 4.18 Retur

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
NoRetur	Text	6	Nomor Pengiriman
NoOrder	Text	6	Nomor Order
Tanggal	Date	8	Tanggal Bayar
KodeAgen	Text	6	Kode Agen
KodeWilayah	Text	6	Kode Wilayah
NamaAgen	Text	75	Nama Agen
Jmlretur	Numeric	6	Jumlah retur
NamaPemilik	Text	45	Nama Pemilik
JumlahReturn	Numeric	5	Jumlah Pengembalian

4.4. Desain Interface

Desain interface merupakan draft gambaran secara visual bentuk tampilan sistem yang akan dibuat. Dalam desain interface ini terdiri dari desain input atau masukan data dan desain *output* yang menampilkan informasi.

4.4.1. Desain Menu Utama

Menu utama merupakan navigasi dari seluruh sistem. Halaman ini ditampilkan pertama kali setelah *user* melakukan login.

Master Data	Transaksi	Laporan	Monitoring
Data Gudang Data Agen	Pemesanan Pengiriman Pembayaran Retur Barang	Daftar Agen Laporan Pemesanan Laporan Pembayaran	Daftar Pembagian Exemplar per Agen Daftar Pembagian Exemplar / Wilayah

User name :xxxxxxx Password : xxxxxx LOGIN	
--	--

Gambar 4.13 Desain Menu Utama

Desain menu utama terdiri dari empat buah menu antara lain master data, transaksi, laporan dan monitoring yang masing-masing menu memiliki beberapa sub menu. Login user terdapat pada sebelah kiri bawah panel menu yang digunakan oleh user untuk melakukan login.

4.4.2. Desain Input Data Agen

Input data agen terdiri dari 7 (tujuh) item menu. Di dalam desain ini terdapat input jumlah maksimum yang dapat dipesan oleh agen. Hal ini merupakan ketentuan baru di dalam sistem yang dibuat. Pada sistem yang lama tidak diberikan ketentuan pembatasan jumlah order.

INPUT DATA AGEN

Kode Agen : xxxxxx
 Kode Wilayah : xxxxxx
 Wilayah : xx
 Nama Agen : xx
 Alamat : xx
 Nama Pemilik : xx
 Jatah Exp Max : 9999 Exemplar

Gambar 4.14 Desain Input Data Agen

4.4.3. Desain Input Data Gudang

Input data gudang terdiri dari 2 item data yaitu edisi dan jumlah produksi per edisinya. Di bawah edisi terdapat *command button add* dan *close*. Add berfungsi untuk menambah data dan close berfungsi untuk menutup form dan kembali ke menu utama. Pada bagian ini masih sama dengan sistem terdahulu yang berfungsi untuk mendata jumlah produksi yang masuk ke gudang dan berfungsi untuk mengontrol jumlah stok.

INPUT DATA GUDANG

Edisi : dd-mm-yyyy
 Jumlah Produksi : 999,999 eksemplar

Gambar 4.15 Desain Input Data Gudang**4.4.4. Desain Input Data Pemesanan**

Input data pemesanan terdiri dari beberapa item data yang harus diinput. Pada bagian ini pesanan dilakukan untuk beberapa hari sekaligus untuk meminimalisir jumlah dokumen yang masuk. Perubahan ini dilakukan terhadap sistem lama untuk mengurangi kesibukan di bagian sirkulasi yang harus menerima order setiap harinya.

INPUT PEMESANAN
No. Order : xxxxxxxxxxxx
Tanggal : dd-mm-yyyy
Kode Agen : xxxxxx
Kode Wilayah : Display
Wilayah : Display
Nama Agen : Display
Alamat : Display
Nama Pemilik : Display

Edisi pesan : dd-mm-yyyy s/d dd-mm-yyyy
Jumlah Pesan : 9999 Exemplar

Gambar 4.16 Desain Input Data Pemesanan**4.4.5. Desain Input Data Pengiriman**

INPUT PENGIRIMAN			
No. Kirim	: xxxxxxxx		
Berdasarkan No Order	: xxxxxxxxxxxx	Tanggal	: dd-mm-yyyy
Edisi tanggal	: dd-mm-yyyy		
Kode Agen	: xxxxxx		
Kode Wilayah	: Display		
Wilayah	: Display		
Nama Agen	: Display		
Alamat	: Display		
Nama Pemilik	: Display		
Jumlah Kirim	: 9999 Exemplar		
		Add	Close

Gambar 4.17 Desain Input Data Pengiriman

Desain form pengiriman dibuat untuk melengkapi dokumen pengiriman yang harus masuk ke gudang sebagai perintah kerja pengiriman barang.

4.4.6. Desain Input Data Retur Barang

Retur barang digunakan untuk memasukkan data pengembalian surat kabar yang tidak habis terjual.

INPUT RETUR BARANG			
No. Retur	: xxxxxxxx		
Berdasarkan No Order	: xxxxxxxxxxxx	Tanggal	: dd-mm-yyyy
Edisi tanggal	: dd-mm-yyyy		
Kode Agen	: xxxxxx		
Kode Wilayah	: Display		
Wilayah	: Display		
Nama Agen	: Display		
Alamat	: Display		
Nama Pemilik	: Display		
Jumlah Retur	: 9999 Exemplar		
		Add	Close

Gambar 4.18 Desain Input Data Retur Barang

4.4.7. Desain Input Data Pembayaran

Form pembayaran digunakan untuk memasukkan data pembayaran. Data dikontrol dari jumlah pengiriman dikurang dengan surat kabar yang terjual.

INPUT PEMBAYARAN

No. Bukti : xxxxxxxx

No. Kirim : xxxxxxxx

Kode Agen : xxxxxx

Kode Wilayah : Display

Wilayah : Display

Nama Agen : Display

Alamat : Display

Nama Pemilik : Display

Jumlah Retur : 9999 exemplar

Jumlah Terjual : 9999 exemplar

Total Pembayaran : 999,999,999

Tanggal : dd-mm-yyyy

Add

Close

Gambar 4.19 Desain Input Data Pembayaran

4.4.8. Desain Output Laporan Daftar Agen

HARIAN SRIWIJAYA POST				
Daftar Agen				
Kode Agen	Wilayah	Nama Pemilik	Alamat	Jml Exemplar
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999
xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999

Gambar 4.20 Desain Daftar Agen

4.4.9. Desain Output Laporan Daftar Pemesanan Koran

HARIAN SRIWIJAYA POST				
Daftar Pemesanan Koran				
No Pesan	Tanggal	Nama Agen	Alamat	Jml Pesan
xxxxxx	DD-MM-YYYY	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999
xxxxxx	DD-MM-YYYY	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999
xxxxxx	DD-MM-YYYY	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999

Gambar 4.21 Desain Daftar Pemesanan Koran

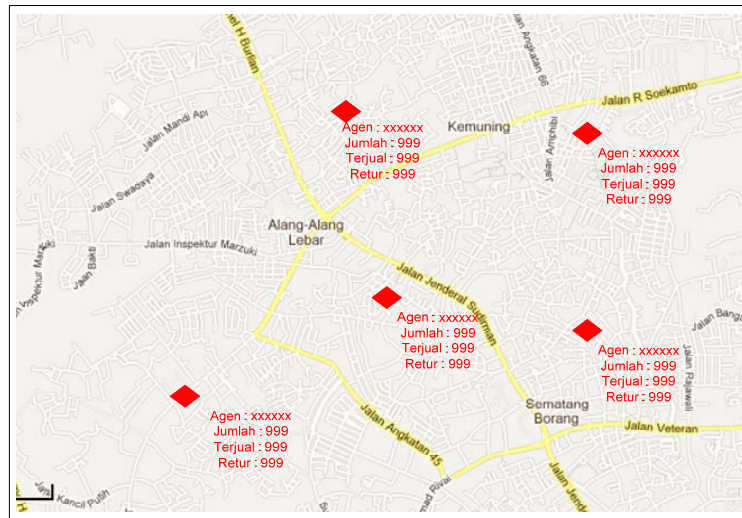
4.4.10. Desain Output Laporan Pembayaran

HARIAN SRIWIJAYA POST							
Laporan Pembayaran							
Bukti Bayar	Tanggal	No Kirim	Nama Agen	Alamat	Jml Retur	Jml Jual	Jml Bayar
xxxxxx	dd-mm-yyyy	xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999	9,999	999,999,999
xxxxxx	dd-mm-yyyy	xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999	9,999	999,999,999
xxxxxx	dd-mm-yyyy	xxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	9,999	9,999	999,999,999

Gambar 4.22 Desain Daftar Pemesanan Koran

4.4.11. Desain Daftar Pembagian per Agen

Pada bagian ini merupakan penambahan sistem yang lama yang belum ada. Digunakan untuk memonitor pemerataan pembagian eksemplar setiap harinya.



Gambar 4.23 Desain Daftar Pembagian Eksemplar per Agen

4.4.12. Desain Daftar Pembagian per Wilayah

Form ini sama dengan pembagian eksemplar hanya saja dikelompokkan per wilayah.



Gambar 4.24 Desain Daftar Pembagian Eksemplar per Wilayah

4.5. Hasil Analisis dan Pengembangan Sistem

Dalam *prototipe* hasil pengembangan akan dijelaskan gambaran secara visual hasil akhir dari pengembangan sistem selanjutnya.

4.5.1. Halaman Utama

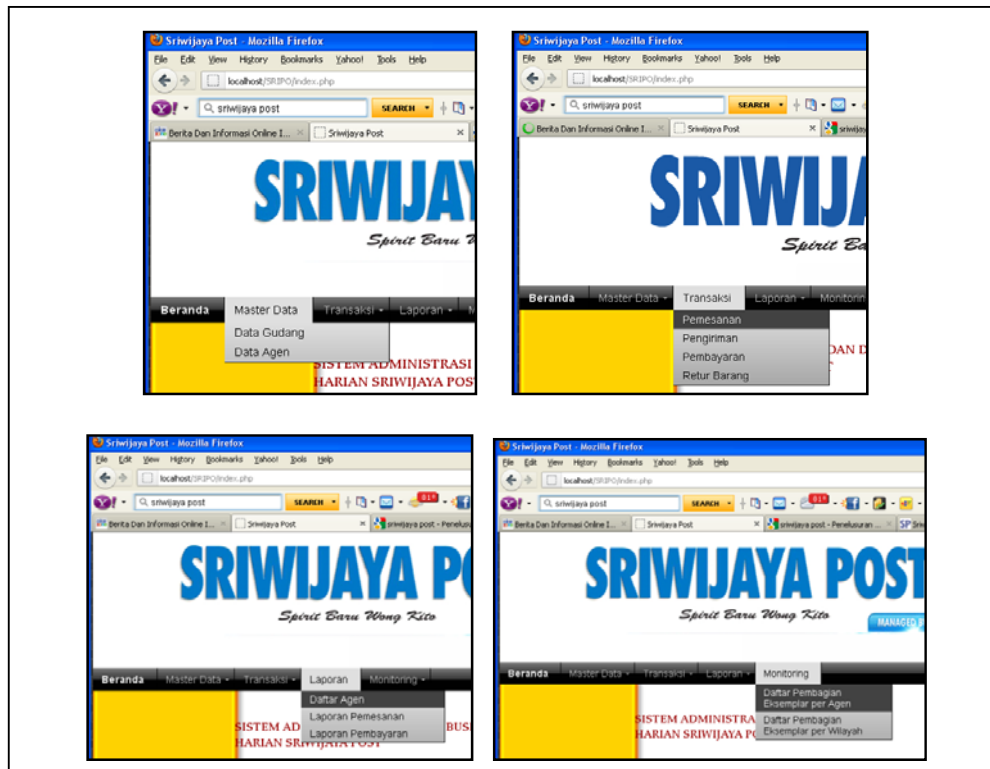
Halaman utama ditampilkan setelah user memasukkan alamat *website* melalui *browser*. *Website* ini hanya dikhususkan bagi administrasi distribusi harian Sriwijaya Post dan agen-agenya.



Gambar 4.25 Halaman Utama

4.5.2. Halaman Menu Pengolahan Data Distribusi Koran

Kontrol atau navigasi pengolahan data distribusi koran terdapat pada halaman utama yang dibagi ke dalam 4 (empat) menu yaitu master data, transaksi, laporan dan monitoring.



Gambar 4.26 Halaman Sub Menu Pengolahan Data Distribusi

4.5.3. Tampilan Input Data Gudang

Input data gudang digunakan untuk memasukan data produksi surat kabar setiap harinya.

Gambar 4.27 Halaman Sub *Input Data Gudang*

Setiap edisi didata jumlah eksemplarnya untuk mengetahui jumlah yang sudah terdistribusi, yang masih sisa maupun pengembalian dari agen yang tidak terjual.

4.5.4. Tampilan *Input Data Agen*

Input data agen digunakan untuk memasukan data agen yang menjadi rekanan agen penjualan Sriwijaya Post. Halaman ini diakses dari halaman utama

The screenshot shows a web browser window displaying the 'SRIWIJAYASPOST DIGITAL' website. The page has a navigation bar with links: Beranda, Master Data, Transaksi, Laporan, and Monitoring. The 'Master Data' menu is selected, leading to the 'DATA AGEN' form. The form contains the following fields and labels:

- Kode Agen :
- Kode Wilayah :
- Wilayah :
- Nama Agen :
- Alamat :
- Nama Pemilik :
- Jumlah Eks Maksimum : eksemplar

At the bottom of the form are two buttons: 'Add' and 'Close'.

Gambar 4.28 Halaman Sub menu *Input Data Agen*

4.5.5. Tampilan *Input Data Pemesanan*

Input data Pemesanan digunakan untuk memasukan data pemesanan yang oleh agen.

The screenshot displays a web browser window with the URL `localhost/SRPO/pemesanan.php`. The page header features the **SRIWIJAYA POST** logo with the tagline *Spirit Baru Wang Kita* and the text **MANAGED BY Tribun**. Below the header is a navigation bar with links: **Beranda**, **Master Data**, **Transaksi** (active), **Laporan**, and **Monitoring**. The main content area is titled **Input Data Pemesanan** and contains the following form fields:

- No. Order :**
- Tanggal :**
- Kode Agen :**
- Nama Agen** :
- Alamat** :
- Nama Pemilik** :
- Edisi Order** : s/d
- Jumlah Order per Edisi** : eksemplar

At the bottom of the form are three buttons: **Add**, **Print Pesanan**, and **Close**.

Gambar 4.29 Halaman Sub menu *Input Pemesanan*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian yang dilakukan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyebaran distribusi koran dapat terpantau sehingga sistem dapat digunakan sebagai media pengambilan keputusan untuk menentukan jumlah produksi yang optimal.
2. Dengan adanya analisis dan perancangan sistem ini menjadikan akan mempermudah manajemen harian Sriwijaya Post mengevaluasi dan melakukan pengawasan dalam pendistribusian harian Sriwijaya Post.
3. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem administrasi dan distribusi koran harian Sriwijaya Post dan dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan sistem selanjutnya.

5.2. Saran

Terdapat beberapa hal yang belum digali lebih mendalam dan menyeluruh di dalam perancangan ini, sehingga beberapa diantaranya masih dapat dikembangkan dan diperbaiki, antara lain:

- a. Dengan adanya keterbatasan sistem maka perlu adanya pengembangan di masa mendatang akan sistem lebih baik lagi.
- b. Dengan telah dibuatnya rancangan sistem ini disarankan untuk mengembangkan ke tahap pembuatan website sehingga akan membantu manajemen Sriwijaya Post khususnya pada bagian penjualan distribusi.

