



TUGAS AKHIR

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POS METRO PADANG

*Diajukan Kepada Program D.III Manajemen Informatika Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Dalam Bidang Ilmu
Manajemen Informatika*

OLEH :

EGA FULVIA

NIM. 14 205 034

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR**

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ega Fulvia
NIM : 14 205 034
Tempat / Tanggal Lahir : Batusangkar, 02 November 1996
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POS METRO PADANG** “ adalah benar karya saya sendiri bukan **plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 05 Februari 2018

Saya yang Menyatakan



EGA FULVIA
NIM.14 205 034

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Tugas Akhir atas Nama : **EGA FULVIA**, Nim : **14 205 034** dengan judul, **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POS METRO PADANG**” memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Ketua Jurusan
Manajemen Informatika,**

Batusangkar, 05 Februari 2018
Pembimbing,

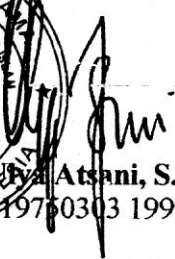

Iswandi, M. Kom.
NIP. 19700510 200312 1004


Iswandi, M. Kom.
NIP. 19700510 200312 1004

Mengetahui,

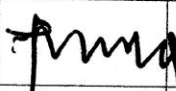
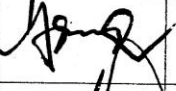

**Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar**




D. Atsani, S.H., M.Hum.
19760303 199903 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul “ PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POS METRO PADANG” oleh EGA FULVIA Nim. 14 205 034, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Rabu tanggal 08 Februari 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Iswandi, M.Kom NIP. 19700510 200312 1 004	Ketua Sidang		21-02-2018
2.	Adriyendi, M.Kom NIP. 19770127 200912 1 002	Anggota		20-02-2018
3.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 19850207 201503 1 004	Anggota		19-02-2018

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar




Dwi Elya Atsani, S.H., M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

ABSTRAK

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POSMETRO PADANG

NAMA : EGA FULVIA

NIM : 14 205 034

JURUSAN : MANAJEMEN INFOMATIKA

PEMBIMBING : ISWANDI, M.KOM

Dengan terciptanya website Harian Umum PosMetro Padang memudahkan semua orang dalam melakukan pemasangan iklan, dan baca koran secara online. Tidak hanya itu para Ketua Iklan Harian Umum PosMetro Padang lebih terbantu dengan adanya website ini karena ketua iklan bisa memasukkan koran ke dalam website tersebut. Sehingga dengan adanya website ini semua pekerja baik Ketua Redaksi Harian Umum PosMetro Padang lebih mudah diakses dengan adanya internet dan fasilitas smartfhone. Dan menciptakan pelayan yang puas aman dan nyaman.

Kata kunci : Sistem Informasi, Harian Umum PosMetro Padang, PHP, MySql

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR KEASLIAN DATA	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Kegunaan Penelitian.....	4
G. Metodologi Penelitian.....	4
H. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Pos Metro Padang.....	7
B. Seluk Beluk Iklan.....	31
C. Konsep Dasar Perancangan Sistem Informasi.....	37
D. Unifed Modeling Language (UML).....	43
E. Pengertian Web Server.....	62
F. Pengenalan Personal Home Page (PHP).....	63
G. Konsep Dasar SQL dan MySQL.....	67
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	70
A. Analisa Sistem.....	70
B. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	70

C. Desain User Interface.....	83
D. Desain database.....	90
BAB IV PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	97

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol yang ada pada Use Case	47
Tabel 2. 2 Simbol-simbol yang ada pada Class Diagram	51
Tabel 2. 3 Simbol-symbol yang ada pada	53
Tabel 2. 4 Simbol-simbol yang ada pada	57
Tabel 2. 5 Tabel Simbol-simbol yang ada	58
Tabel 2. 6 Simbol-simbol yang ada.....	60
Tabel 2. 7 Simbol-simbol yang ada pada	61
Tabel 3. 1 Aktor	72
Tabel 3. 2 Use Case Diagram.....	73
Tabel 3. 3Definisi Class	81
Tabel 3. 4 Tabel User Tipe.....	90
Tabel 3. 5 Tabel User	91
Tabel 3. 6 Tabel Master Pelanggan.....	91
Tabel 3. 7 Tabel Transaksi	92
Tabel 3. 8 Tabel Master Paket.....	93
Tabel 3. 9 Tabel Satuan.....	93
Tabel 3. 10 Tabel Konfirmasi	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Posmetro Padang.....	8
Gambar 2. 2 Struktur Devisi Redaksi	8
Gambar 2. 3 Struktur Devisi Iklan	21
Gambar 2. 4 Devisi Keuangan, Umum dan SDM.....	29
Gambar 2. 5 Use Case Diagram Admin.....	50
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	74
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Admin	76
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Costumer.....	77
Gambar 3. 4 <i>Collaboration Diagram</i> Admin	78
Gambar 3. 5 <i>Collaboration Diagram</i> Costumer	78
Gambar 3. 6 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	79
Gambar 3. 7 <i>Sequence Diagram</i> Costumer.....	80
Gambar 3. 8 <i>Class Diagram</i>	82
Gambar 3. 9 <i>Deployment Diagram</i>	83
Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Awal	83
Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Registrasi	84
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Login.....	84
Gambar 3. 13 Tampilan Halaman E-Paper	85
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Member.....	85
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Admin.....	86
Gambar 3. 16 Tampilan Laporan Detail Pemesanan	86
Gambar 3. 17 Tampilan Laporan data costumer	87
Gambar 3. 18 Laporan Transaksi Periode Tanggal Pesan Iklan	87
Gambar 3. 19 Laporan Transaksi Per Nama Paket Iklan.....	88
Gambar 3. 20 Laporan Transaksi Per Tanggal Terbit Iklan.....	88
Gambar 3. 21 Laporan Transaksi Per Status Iklan.....	89
Gambar 3. 22 Laporan Transaksi Per No.Invoice.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan internet telah membuat dunia baru, yang kita sebut dengan dunia maya. Melalui dunia maya kita dapat melakukan aktifitas apa saja layaknya seperti dunia real yang kita hadapi sehari-hari. Selain itu di masa kini internet sudah menjelma menjadi kebutuhan primer yang setara dengan makanan, pakaian dan tempat tinggal. Tanpa adanya akses internet, rasanya kehidupan seseorang belum benar-benar hidup. Internet membua cakrawala manusia, sebagai sarana yang mampu memberi tahu manusia tentang berbagai hal yang ada di kota lain, negara lain, bahkan benua lain.

Hampir segala kalangan usia dini membutuhkan internet. Para orang tua di mudahkan untuk mencari hiburan untuk anak balitanya, siswa dan mahasiswa membutuhkan internet untuk mendukung proses belajar mengajarnya, hingga para pekerja kantoran dan wirausaha memanfaatkan internet untuk keperluan bisnisnya contohnya saja seperti pemesanan iklan. Iklan adalah informasi yang isinya membujuk khalayak ramai atau orang banyak supaya tertarik kepada barang atau jasa yang di tawarkan. Dengan kata lain, iklan memberi tahu kepada banyak orang mengenai barang dan jasa yang di jual, di pasang di media massa seperti koran dan majalah atau tempat-tempat umum lainnya.

Harian Umum PosMetro Padang adalah industri yang bergerak di bidang produksi *periklanan*. Surat kabar ini termasuk kedalam grup Jawa Pos yang beralamat di Graha Pena Padang, Jalan Adinegoro No.17 A, Lubuk Buaya, Koto Tangah, Kota Padang, Sumatera Barat. Koran terbit setiap harinya, lebih cepat dari koran lain. Koran ini di pimpin General Manager Syukron Putra dan Pemimpin Redaksi Reviandi. Di cetak di Percetakan Graindo Padang, yang merupakan anak Perusahaan dari Riau Pos Group (RGP). Pada Hariian Umum PosMetro Padang konsumen

yang ingin melakukan pemesanan iklan pencatatannya masih menggunakan microsoft excel. Pembayaran atau transaksi pemasangan iklan membuat konsumen harus datang ke Harian Umum PosMetro Padang, sehingga banyaknya waktu yang terbuang. Pada Marketing bagian iklan masih menggunakan Microsoft Office Excel untuk membuat data tarif iklan, pemesanan iklan dan data-data marketing lainnya.

Harian Umum PosMetro Padang mempunyai ketua redaksi atau yang lebih dikenal sebagai Pimpinan Perusahaan, pada umumnya kepala perusahaan ingin melihat laporan pemesanan iklan, dan tarif iklan ini masih dalam bentuk laporan yang di print atau di cetak terlebih dahulu. Tentunya ini akan mempersulit kinerja karyawan dan karyawan Hariian Umum PosMetro Padang karena akan mencari data-data marketing yang di perlukan dan memerlukan waktu yang lama.

Dari permasalahan di atas maka dirancanglah sebuah media online yang mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan iklan dan pembayaran online, Koran juga sudah tersedia dalam media online tersebut, jadi selain dalam bentuk hard copy koran juga dapat di baca dalam bentuk soft copy yang akan di rancang dalam program ini. Hal ini juga mempermudah kerja para karyawan dan karyawan Hariian Umum PosMetro Padang dalam pembuatan laporan tarif iklan. Dari permasalahan ini, dilakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk Tugas Akhir (TA) dengan judul: **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TARIF IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM PHP DAN MYSQL PADA HARIAN UMUM POSMETRO PADANG”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, dapat di identifikasikan beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Konsumen yang hendak melakukan pemesanan iklan membutuhkan waktu yang cukup lama dengan datang ke kantor. Dengan demikian di butuhkan media online Harian Umum Pos Metro Padang
2. Karyawan dan karyawan Harian Umum Pos Metro Padang memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan pencarian tarif iklan
3. Laporan pemesanan dan pembaharuan tarif iklan masih di buat di buat dalam microsoft excel. Sehingga ketika ketua redaksi ingin melihat laporannya harus di cetak terlebih dahulu

C. Batasan Masalah

Agar penulisan tidak menyimpang dari tujuan yang diharapkan, maka perlu kiranya diberi batasan-batasan. Batasan ini diberi supaya jangkauan pemecahan masalah tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas yaitu : hanya membahas tentang pemesanan iklan, dan tarif iklan

D. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan masalah yang sedang di hadapi, yaitu :

1. Bagaimana dengan membangun sebuah media online Harian Umum PosMetro Padang akan mempermudah konsumen yang ingin melakukan pemesanan iklan dan pembayaran secara online ?
2. Bagaimana dengan media online Harian Umum PosMetro Padang konsumen bisa membaca dan melihat iklan yang dipesan dalam bentuk E-Paper atau Koran sudah tersedia secara online ?
3. Bagaimana dengan media online Harian Umum PosMetro Padang mempermudah Ketua Redaksi melihat laporan pemesanan iklan ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah:

1. Dapat memudahkan konsumen untuk melakukan pemesanan iklan di Harian Umum PosMetro Padang.
2. Dengan adanya program perancangan tarif iklan ini dapat membantu karyawan dan karyawan dalam pengolahan data Tarif Iklan Harian Umum PosMetro Padang .
3. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama dalam masa pendidikan baik formal maupun informal.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah :

1. Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu yang telah di peroleh semasa perkuliahan
2. Sebagai tambahan referensi bagi pembaca yang nantinya juga akan melakukan penelitian lebih lanjut
3. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (Amd) Program Diploma III Manajemen Informatika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

G. Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan berbagai metode analisa dan pengumpulan data, dalam melakukan pengumpulan data. Penulis menggunakan beberapa metode antara lain:

1. Riset Perpustakaan (*Library Research*)

Penelitian ini dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan data dari buku yang ada diperpustakaan yang relevan dengan judul skripsi ini, sebagai penegasan teori yang menjadi landasan pemikiran dalam penelitian.

2. Riset lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini dilakukan dengan cara turun langsung kelapangan tempat objek yang diteliti, guna mendapatkan data yang

sesungguhnya dengan melakukan wawancara terhadap pihak yang berhubungan dengan system informasi yang akan dibuat.

3. Riset Laboratorium (*Laboratory Research*)

Yaitu dengan pembuatan program aplikasi yang diperlukan di laboratorium. Spesifikasi yang digunakan untuk skripsi ini adalah :

1. Hardware

- a. Laptop LENOVO i3
- b. Memory 2 GB
- c. *Harddisk* 500 GB
- d. *Printer Canon EPSON L210*
- e. *Flashdisk* 4 GB

2. Software

- a. Sistem Operasi Windows 7.
- b. Microsoft Office 2007.
- c. Mozilla Firefox.
- d. Adobe Dreamweaver CS6.
- e. Adobe PhotoShop CS6.
- f. MySQL sebagai alat bantu dalam database.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan ini dilakukan dengan membagi penjelasannya pada beberapa BAB, dimana tahap dan struktur dari penulisannya dapat dilihat sebagai berikut:

1. BAB I yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II yang menguraikan tentang teori-teori dasar mengenai perancangan system informasi tarif iklan pada Posmetro Padang
3. BAB III yang menjelaskan tentang analisa dan pembuatan, aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan *usecase diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

4. BAB IV Penutup, Bab ini berisi Kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pos Metro Padang

1. Sejarah berdirinya Pos Metro Padang

PT. POSMETRO PADANG PERS adalah suatu perusahaan media cetak yang kegiatan utamanya memasarkan koran harian pagi posmetro padang dan memasarkan iklan. Perusahaan ini mulai didirikan pada tanggal 12 april 2001 yang berlokasi di Jl.Veteran No. 20 A/B dan alamat sekarang di Jl. Adinegoro No. 17 A lubuk buaya padang. Sumatera barat.

PT. POSMETRO PADANG PERS merupakan grup dari RIAU POS GROUP (RPG) tergabung dalam usaha penerbitan JAWA POS GRUP (JPG). salah satu group usaha yang cukup ternama di daerah pulau jawa. Sedangkan jika di perhatikan masyarakat menengah ke bawah lebih banyak di bandingkan segmen menengah ke atas setelah di lakukan survei maka di buat media.

Posmetro padang yang bertemakan kriminalitas karena melihat dari kebiasaan masyarakat di golongan ini yang lebih tertarik ke hal-hal yang berbau kriminal hal ini terjadi karena mengungat tingkat pesaing yang semakin tajam, terutama antara perusahaan sejenis. Dengan di lakukan strategi ini perusahaan dapat memasuki segmen pasar yang berasal dari segala lapisan masyarakat, baik dari lapisan atas maupun lapisan bawah.

2. Tujuan dan fungsi Posmetro Padang

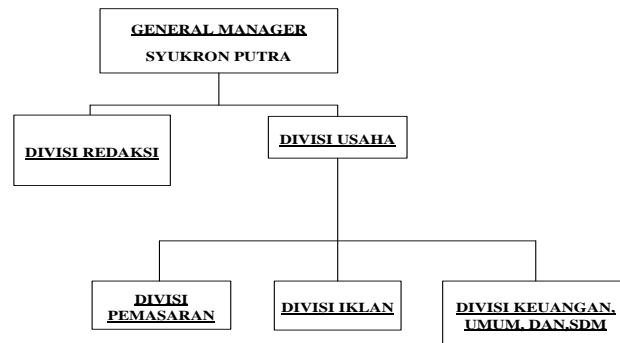
a. Tujuan

Menjadikan koran METRO terbesar dalam mewujudkan masyarakat berpengetahuan, terpercaya dan dinamis dalam berbagai aspek kehidupan

b. Fungsi

Menyebarkan informasi tentang daerah, nasional dan internasional secara kritis, dinamis dan terpercaya.

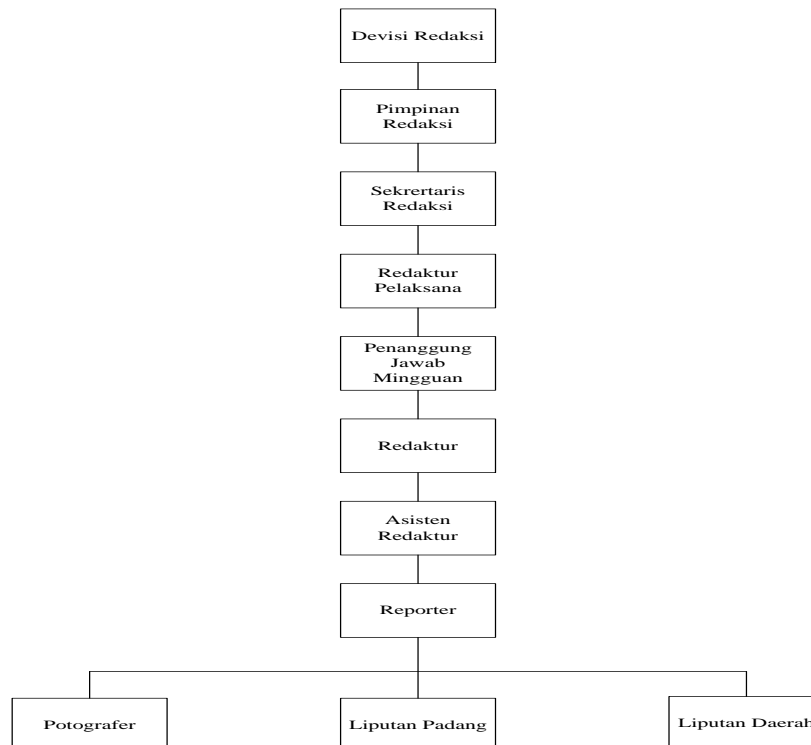
3. Struktur Organisasi Posmetro Padang



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Posmetro Padang

4. Tugas Masing-masing Bidang

a. Devisi Redaksi



Gambar 2. 2 Struktur Devisi Redaksi

1) Pemimpin Redaksi

Adalah pimpinan tertinggi yang ditetapkan oleh CEO Riau Pos Media Group yang bertanggungjawab penuh terhadap kelancaran produksi surat kabar dengan dibantu oleh beberapa orang staff guna mencapai tujuan perusahaan. Pemimpin Redaksi bertanggungjawab langsung terhadap Penanggungjawab Perusahaan

- a) Bertanggung jawab atas operasional keredaksian, meliputi bidang liputan, sekretariat redaksi, produksi dan pracetak.
- b) Mengontrol pelaksanaan tugas-tugas KL, Sekretaris Redaksi, Redpel dan Pracetak. Sekaligus berwenang memberikan sanksi/teguran.
- c) Selalu mengikuti peristiwa, perkembangan informasi (*news trend*) dan menjadi bahan untuk masukan dan arahan bagi liputan dan mengarahkan operasi peliputan harian.
- d) Bertanggungjawab menjaga dan meningkatkan kualitas liputan kantor pusat (*home base reporters*) dan kantor-kantor perwakilan (*correspondents*).
- e) Mengarahkan operasi penyuntingan/*editing* setiap hari.
- f) Bertanggungjawab menjaga/meningkatkan kualitas isi Koran POSMETRO PADANG dengan meningkatkan kualitas proses penyuntingan/ *editing* (termasuk meminimalisir kesalahan).
- g) Selalu mengupayakan peningkatan kualitas SDM di jajaran redaksi secara *learning growth* (penugasan/pelaksanaan tugas sebagai bagian dari upaya pengembangan SDM) dan secara *in-house* serta mengirim/mengikuti pelatihan bila memungkinkan.

- h) Mendampingi rapat proyeksi pagi setiap hari dengan mengutamakan perencanaan bisnis harian sesuai dengan momen yang ada ataupun yang direncanakan sebelumnya.
 - i) Mendampingi rapat sore setiap hari, dan menghadiri rapat pengendalian kualitas
 - j) Membina/mengembangkan kerjasama dengan Divisi Usaha, baik iklan maupun pemasaran.
 - k) Hal-hal lain yang bersifat teknis dan belum tercantum dalam fokus tugas ini dikoordinasikan dengan Penanggung jawab.
- 2) Sekretaris Redaksi
- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - b) Bertugas untuk menyelesaikan semua administrasi di redaksi, baik surat-menyurat maupun pengarsipan serta hal-hal lain yang bertujuan untuk menunjang kelancaran kerja redaksional.
 - c) Menghadiri rapat proyeksi di pagi hari dan rapat evaluasi halaman pada setiap sore hari Bekerja secara *teamwork* dan tanggungjawab atas pekerjaan
 - d) Hal-hal lain yang bersifat teknis dan belum tercantum dalam tupoksi ini dikoordinasikan dengan Pemred.
- 3) Redaktur Pelaksana
- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - b) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku.
 - c) Memimpin rapat sore redaktur dan Izin rapat atau kerja harus sepengetahuan dan seizin Pemred.

- d) Menyiapkan pembagian halaman apabila terjadi perubahan halaman dan memastikan penanggung jawab setiap halaman.
- e) Redpel berkoordinasi dengan Pemred tentang pembagian *job* sekaligus merumuskan teknik koreksian yang paling tepat. Hal ini dikoordinasikan dengan Pemred.
- f) Mematuhi *deadline* dan memiliki kewenangan memberikan sanksi/teguran atas setiap kelalaian yang dilakukan redaktur/ass redaktur. (*Deadline* sebagaimana sudah diatur)
- g) Melakukan *editing* terhadap semua berita yang masuk ke masing-masing halaman. Halaman yang telah disiapkan Redaktur, diperiksa kembali oleh Redpel. Pemeriksaan meliputi: Tulisan (baik tulisan judul maupun isi berita), Bahasa (baik bahasa judul maupun isi berita), Kelengkapan informasi dalam berita setelah diserahkan oleh lembaga liputan, teks foto, lay out /keindahan halaman. Lay out halaman harus diperbaiki kembali oleh bagian pracetak apabila terdapat kesalahan menurut Redpel, dibawah koordinasi Kepala Bagian Pracetak. Hasil pemeriksaan diserahkan/dikoordinasikan kembali kepada redaktur yang bersangkutan untuk diperbaiki sebelum dicetak oleh bagian Pracetak.
- h) Bekerja secara *teamwork* dan bertanggungjawab atas pekerjaan
- i) Hal-hal teknis yang belum diatur dalam fokus tugas ini dikoordinasikan dengan Wapemred.

4) Koordinator Liputan

- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
- b) KL bertanggungjawab terhadap : Ketersediaan berita setiap hari dan semua kecolongan berita, merupakan tanggungjawab penuh KL.
- c) Mengawasi kerja Reporter dalam liputan
- d) Mengedit serta memperindah bentuk penyajian berita yang telah didapatkan oleh Reporter hingga menjadi berita yang layak untuk diterbitkan.
- e) Memimpin rapat pagi sebagai proyeksi pemberitaan setiap hari.
- f) Bertanggung jawab terhadap disiplin kerja dan kinerja seluruh reporter.
- g) Menjaga *deadline* dan menjaga agenda-agenda berulang serta liputan terhadap peristiwa-peristiwa besar.
- h) Berhak memberikan penilaian dan sanksi terhadap jajarannya.
- i) Membuat Posko Wartawan, tugas piket dan rubrikasi tertentu. Menjaga kebobolan berita, bersama dengan timnya.
- j) Bertanggungjawab menjaga keharmonisan tim kerja liputan.
- k) Hal-hal teknis yang belum diatur dalam fokus tugas ini dikoordinasikan dengan Pemred.

5) Penanggung Jawab Minggu

- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
- b) Memimpin rapat evaluasi dan perencanaan terbitan minggu

- c) Berhak memberikan teguran lisan ataupun tertulis kepada penanggungjawab halaman minggu yang tidak mematuhi aturan dan disiplin kerja
 - d) Mempertanggungjawabkan tugasnya kepada Pemimpin Redaksi.
 - e) Berkoordinasi dengan Koordinator Liputan dan Redaktur Pelaksana
 - f) Membantu koreksi halaman setiap hari, dengan berkordinasi Redpel
 - g) Membuat program kerja mingguan
 - h) Bekerja secara *teamwork* dan tanggungjawab atas pekerjaan
 - i) Hal-hal teknis yang belum diatur dalam fokus tugas ini dikoordinasikan dengan Pemred.
- 6) Redaktur
- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - b) Disiplin hadir ke kantor sesuai jam kehadiran dan menghadiri rata-rapat yang ditentukan, dan memenuhi jadwal *deadline*. Izin rapat atau kerja harus sepengetahuan dan seizin atasan langsung.
 - c) Mengikuti perkembangan melalui berbagai sumber berita, baik media cetak, elektronik, maupun internet. Diskusi dengan KL/reporter untuk memperkaya visi sehingga dapat memposisikan diri sebagai redaktur yang mampu mengolah dan menempatkan materi yang tepat, sebagai upaya meningkatkan kualitas produk.
 - d) Menekan kesalahan materi/mengutip nama orang, lembaga, penulisan judul dan teks foto
 - e) Memberikan masukan kepada KL untuk bahan liputan/ pengembangan materi

- f) Mampu menggambarkan kecenderungan lingkup masalah yang dibidangi kepada atasan (Redpel)
 - g) Kreativitas dan inovasi di halaman, baik rubrik, pendalaman materi maupun keindahan halaman (estetika).
 - h) Bekerja secara *teamwork* dan bertanggungjawab atas pekerjaan
 - i) Hal-hal teknis yang belum diatur dalam fokus tugas ini, bidang liputan dikoordinasikan dengan KL dan bidang editing berkordinasi dengan Redpel.
- 7) Asisten Redaktur
- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - b) Wajib mengikuti rapat liputan setiap hari yang dipimpin KL
 - c) Bertanggungjawab terhadap posko liputan yang ditugaskan.
 - d) Setiap hari menulis berita minimal 3 berita sesuai dengan rapat liputan pagi.
 - e) Disiplin hadir ke kantor sesuai jam kehadiran/ menghadiri rapat-rapat yang ditentukan, dan memenuhi jadwal *deadline*.
 - f) Mengikuti perkembangan melalui berbagai sumber berita: televisi, internet, kantor berita, diskusi dengan KL/ reporter untuk memperkaya visi/wawasan agar dapat memosisikan diri sebagai Ass redaktur yang mampu mengolah dan menempatkan/menonjolkan materi dalam meningkatkan kualitas produk.
 - g) Menekan kesalahan materi, mengutip nama orang, lembaga, penulisan judul, teks foto dan sebagainya.
 - h) Memberikan masukan kepada Penjab Minggu, KL untuk bahan liputan, *follow up* pengembangan materi.

- i) Mampu menggambarkan kecenderungan lingkup masalah yang dibidangi kepada atasan (Penanggungjawab edisi Minggu) secara berkala (bulanan).
 - j) Izin tidak ikut rapat atau tak masuk kerja harus sepengetahuan dan seizin atasan langsung.
 - k) Bekerja secara *teamwork* dan bertanggungjawab atas pekerjaan
 - l) Hal-hal teknis yang belum diatur dalam fokus tugas ini dikoordinasikan dengan Redpel/Penjab Minggu.
- 8) Reporter
- a) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - b) Membuat berita **minimal** 3 berita untuk wartawan di Padang, dan minimal 3 berita untuk wartawan di daerah. Hal ini tidak termasuk berita liputan khusus atau pariwisata pada hari penerbitan.
 - c) Setiap Sabtu, reporter daerah mengirimkan berita peristiwa, kriminal dan rubrikasi edisi Minggu.
 - d) Menghadiri rapat pagi dan hanya boleh izin atau meninggalkan rapat sepengetahuan atasan langsung. Masing-masing wartawan/reporter wajib memberikan usulan/masukan liputan. Dan selanjutnya wajib mencari dan membuat berita yang ditugaskan. Ketidakhadiran tanpa adanya keterangan yang masuk akal, dianggap *indisipliner*.
 - e) Meningkatkan produktivitas
 - f) Meningkatkan kreativitas, *skill* (dalam penulisan maupun peliputan di lapangan).
 - g) Mendalami suatu persoalan, memberikan ide dalam peliputan (hal ini terkait, karena wartawan mengetahui isu di lapangan)

- h) Mengumpulkan dan menyimpan data yang dimiliki saat pembuatan berita, sehingga menjadi database, pegangan serta pedoman dalam mengontrol berita selanjutnya.
- i) Menggeluti dunia jurnalistik tidak setengah hati, akan tetapi pengabdian total, kendati adanya aktifitas lain.
- j) Bekerja secara *teamwork* dan tanggungjawab atas pekerjaan.
- k) Menjaga iklim kerja yang kondusif.
- l) Berkoordinasi dengan Koordinator Liputan untuk segala pemberitaan, termasuk pemberitaan untuk konsumsi iklan atau pariwisata, dan atau berita yang tidak direncanakan.
- m) Reporter yang telah ditentukan poskonya bertanggung jawab penuh terhadap berita-berita yang bersumber dari masing-masing poskonya.
- n) Kebobolan berita dari masing-masing posko akan dinilai sebagai kebobolan wartawan sesuai posko tersebut.
- o) Setiap wartawan bisa dan dibolehkan atau (harus meliput) ke selain poskonya di bawah koordinasi atau penugasan dari Koordinator Liputan.
- p) Hal-hal teknis yang belum tercantum dalam Fokus Tugas ini dikoordinasikan dengan KL.

b. Devisi Usaha

1) Devisi Pemasaran

a) Manager Pemasaran Koran

- (1) Mengikuti perkembangan aktivitas usaha divisi pemasaran koran.
- (2) Memimpin langsung, mengarahkan, memandu, mendampingi, mengontrol, mengevaluasi perkembangan pelaksanaan pencapaian target unit kerja dan semua personil pemasaran koran secara

ketat, perkembangan skala harian, mingguan, bulanan, triwulan, dan tahunan.

- (3) Menyetujui dan menetapkan tujuan, sasaran, target, secara detil juga penentuan strategi, program, pendekatan, dan kesiapan organisasi, personil, peralatan, SDM dari divisi pemasaran koran.
- (4) Memeriksa kesiapan dan memastikan pelaksanaan program aksi dan kesiapan administrasi termasuk untuk penawaran dan penagihan setiap hari, minggu, bulan pada pemasaran koran.

b) Ka.bag.Pengembangan Koran

- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
- (2) Mengawasi Distribusi, Sirkulasi, Pengembangan koran
- (3) Memastikan jalur ekspedisi koran dan distribusi berjalan lancar
- (4) Mengawasi dan Memastikan koran ke daerah sampai secara cepat, baik jumlah koran maupun jadwal datangnya
- (5) Menganalisa pasar koran Padang dan Daerah, membuat serta mengajukan program pengembangan pasar Padang dan Daerah.
- (6) Mengawasi pencatatan dan pencapaian target omzet secara benar.
- (7) Mengawasi pencatatan dan pencapaian secara benar.
- (8) Menjalin koordinasi dengan divisi pemasaran koran dan jajaran divisi lain

- (9) Bersama Manager dan Kadept. Piutang menyusun rencana kerja mingguan dan bulanan.
 - (10) Mengontrol target bulanan, mingguan, harian sesuai dengan data yang telah dibuat
 - (11) Membantu Manajer Pemasaran Koran dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pembaca atau pelanggan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan +para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan koran yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina. Hal hal lain yang di tugaskan Manajer Pemasaran Koran
- c) Kadept. Adm, Penagihan & Piutang Koran
- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - (2) Memastikan ketersediaan surat- surat yang berkaitan dengan kinerja Divisi Pemasaran Koran.
 - (3) Memberikan pelayanan terhadap agen, loper dan langganan.
 - (4) Membukukan transaksi dalam bentuk omset dan piutang koran.
 - (5) Memastikan keterjaminan data penjualan.
 - (6) Menyediakan data untuk penagihan koran dan menjadwalkan penagihan dalam bentuk Rencana Penagihan baik Bulanan, Mingguan dan Harian baik untuk penagihan Daerah maupun penagihan Padang.

- (7) Membuat laporan atau berita acara penagihan koran yang bermasalah dan penagihan koran yang tidak terealisasi setiap minggunya ke Manager Pemasaran koran.
 - (8) Menekan dan memastikan umur piutang koran turun (rendah).
 - (9) Memastikan transaksi di Daerah & Padang bersih dan penagihannya lancar.
 - (10) Memposisikan diri sebagai bagian dari Divisi Keuangan yang ditempatkan di Divisi Pemasaran Koran dan mematuhi hal-hal yang ditugaskan oleh Manajer Keuangan terkait dengan control keuangan untuk Divisi Pemasaran Koran.
 - (11) Hal-hal lain yang ditugaskan oleh Manajer Pemasaran Koran
- d) Staff Adm, Penagihan & Piutang Koran
- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang.
 - (2) Menyetorkan cash in koran ke Keuangan dan mencocokkan per periode baik mingguan, bulanan maupun tahunan
 - (3) Memberikan pelayanan terhadap agen, loper dan langganan.
 - (4) Membantu dalam hal penagihan koran.
 - (5) Hal-hal lain yang ditugaskan oleh atasan di lini terkait yaitu : Ka. Bag Adm, Penagihan & Piutang Koran, Kadept Koran & Manajer Pemasaran Koran
 - (6) Hal-hal lain yang ditugaskan oleh Manajer Pemasaran Koran

e) Ka.Bag.Ekspedisi dan Sirkulasi

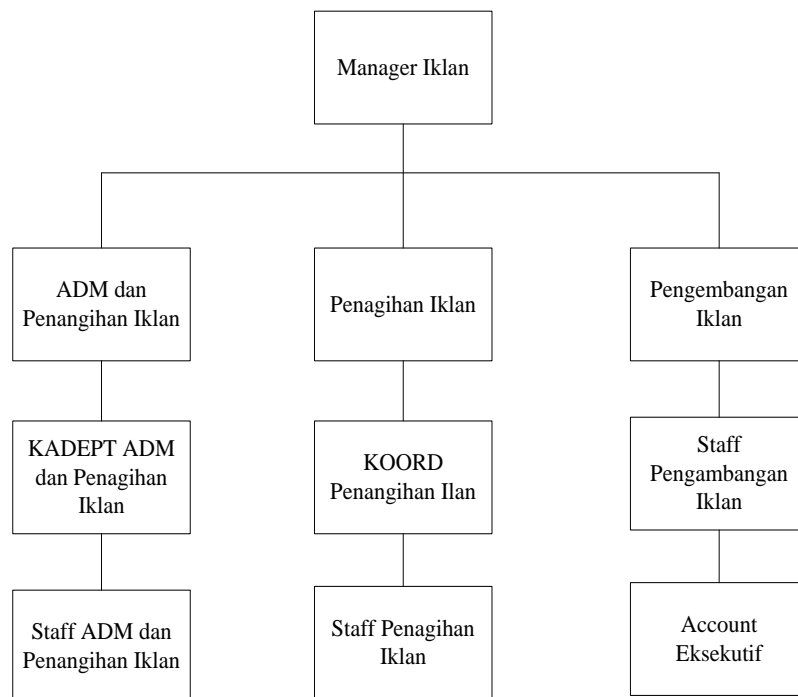
- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
- (2) Mengkoordinasikan distribusi dan sirkulasi
- (3) Memastikan jalur ekspedisi koran dan distribusi berjalan lancar
- (4) Bersama- sama bagian pengembangan membuka rute baru dan jadwal kedatangan koran ke daerah
- (5) Mendistribusikan koran wilayah padang kepada agen/ loper Padang dan memastika koran tersebut benar benar sampai ke tangan agen/ loper
- (6) Membuat laporan distribusi koran dan selanjutnya diserahkan ke bagian transaksi piutang
- (7) Menerima koran dari percetakan sesuai dengan order cetak koran
- (8) Menghitung dan mempacking koran yang akan dikirim ke daerah sesuai dengan order masing- masing daerah
- (9) Memastikan koran ke daerah sampai secara cepat, baik jumlah koran maupun jadwal datangnya
- (10) Menjalin kerjasama dengan pihak percetakan
- (11) Menjalin kerjasama dengan bagian lain, terutama dalam divisi pemasaran
- (12) Hal-hal lain yang ditugaskan oleh Manajer Pemasaran Koran

f) Staff. Ekspedisi dan Sirkulasi

- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang

- (2) Mengambil koran untuk wilayah Padang di percetakan
- (3) Mendistribusikan koran wilayah padang kepada agen/ looper Padang dan memastika koran tersebut benar benar sampai ke tangan agen/ looper
- (4) Membuat laporan distribusi koran dan selanjutnya diserahkan ke bagian transaksi piutang
- (5) Menghitung dan mempacking koran yang akan dikirim ke daerah sesuai dengan order masing-masing daerah

2) Devisi Iklan



Gambar 2. 3 Struktur Devisi Iklan

a) Manager Pemasaran Iklan

- (1) Mengikuti perkembangan aktivitas usaha divisi pemasaran iklan.
- (2) Memimpin langsung, mengarahkan, memandu, mendampingi, mengontrol, mengevaluasi

perkembangan pelaksanaan pencapaian target unit kerja dan semua personil pemasaran iklan secara ketat, perkembangan skala harian, mingguan, bulanan, triwulan, dan tahunan.

- (3) Menyetujui dan menetapkan tujuan, sasaran, target, secara detil juga penentuan strategi, program, pendekatan, dan kesiapan organisasi, personil, peralatan, SDM dari divisi pemasaran iklan.
- (4) Memeriksa kesiapan dan memastikan pelaksanaan program aksi dan kesiapan administrasi termasuk untuk penawaran dan penagihan setiap hari, minggu, bulan pada pemasaran iklan.
- (5) Dan, tugas-tugas yang diarahkan/diberikan/ditambahkan oleh General Manager berdasarkan keputusan rapat maupun disampaikan langsung kepada manajer pemasaran iklan.
- (6) Mengawasi pencatatan omset dan penerimaan cash in iklan setiap hari
- (7) Menandatangani surat Penawaran
- (8) Memastikan iklan yang terbit (daftar booking iklan harian) dan mengetahui iklan yang bermasalah setiap harinya.
- (9) Menjaga kualitas dan kebenaran iklan yang terbit.
- (10) Mengontrol, mengevaluasi program-program atau agenda bulanan marketing iklan.
- (11) Mengadakan / memimpin rapat menyusun rencana kerja atau evaluasi bulanan dan rapat memonitoring mingguan dan melaporkan hasil kerjanya kepada General Manajer

(12) Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan. Dan membina atau menjaga hubungan antar karyawan dan suasana kerja yang baik dilingkungan departemen iklan.

b) Kepala Departemen Adm & Piutang Iklan

- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
- (2) Memastikan dan mengkondisikan Pencatatan di Adm iklan baik untuk omset, Cash in maupun piutang iklan secara benar.
- (3) Mengkoordinasi semua penagihan iklan Sumbar & Jakarta. Memastikan penagihan berjalan lancar yang dilaksanakan tim penagihan.
- (4) Membuat laporan atau berita acara penagihan iklan yang bermasalah dan penagihan iklan yang tidak terealisasi setiap minggunya ke Manager Pemasaran iklan.
- (5) Pelayanan adm departemen iklan, surat menyurat dan lain-lain.
- (6) Pengurusan iklan jakarta: koordinasi tentang omset, penagihan dan iklan yang akan terbit melalui email dan tiki.

- (7) Membuat bahan rapat mingguan, bulanan, triwulan dan tahunan.
- (8) Melakukan koordinasi diseluruh jajaran adm dan piutang iklan.
- (9) Memposisikan diri sebagai bagian dari Divisi Keuangan yang ditempatkan di Divisi Pemasaran iklan dan mematuhi hal – hal yang ditugaskan oleh Manajer Keuangan terkait dengan control keuangan untuk Divisi Pemasaran Iklan.
- (10) Membuat rencana omset per bulan.
- (11) Mengamankan omset khusus Sumbar pada setiap bulannya.
- (12) Menyusun rencana kerja bulanan, triwulan dan tahunan bersama dengan Pengembangan Iklan.
- (13) Menyiapkan bahan rapat mingguan tentang penagihan, target mingguan dan bulanan untuk wilayah sumbar dan Jakarta
- (14) Mengontrol target penagihan mingguan sesuai dengan data yang telah dibuat .
- (15) Mengendalikan biaya Departemen iklan setiap bulannya.
- (16) Meminta dan melakukan koordinasi tentang omset dan target penagihan iklan jakarta kepada adm yang ada di perwakilan jakarta dibuat target bulan dan dipecah menjadi mingguan.
- (17) Membuat laporan atau berita acara penagihan iklan yang bermasalah dan penagihan iklan yang tidak terealisasi setiap minggunya ke Kadept. Adm dan Piutang iklan dan ditembuskan ke Manager Pemasaran iklan.

(18) Membantu Manajer Pemasaran Iklan dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan.

(19) Hal hal lain yang di tugaskan Manajer Pemasaran Iklan

c) Staff Adm, dan Piutang Iklan

- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
- (2) Input Omzet setiap harinya berdasarkan iklan yang terbit pada hari tersebut.
- (3) Input Piutang Perorang Global setiap hari.
- (4) Menerima dan mencatat Cash In iklan setiap hari
- (5) Melaporkan dan menyetorkan cash in iklan ke Keuangan setiap hari .
- (6) Memprint semua piutang, Omzet dan Cash in baik global maupun perorang setiap minggunya.
- (7) Membantu adm dengan data-data dalam penagihan iklan.
- (8) Pelayanan ADM departemen iklan, surat menyurat dan lain-lain.
- (9) Pelayanan penerimaan order iklan di counter Iklan.
- (10) Membuat order iklan yang pasti akan terbit.

- (11) Mengatur booking iklan setiap harinya, iklan yang akan diterbitkan dan serahkan kepada tim disain.
 - (12) Pelayanan administrasi departemen iklan, Kwitansi, surat menyurat dan lain-lain.
 - (13) Memastikan iklan yang terbit dan iklan yang habis tayang dan mengetahui iklan yang bermasalah setiap harinya dan dilanjutkan ke Manager Pemasaran Iklan.
 - (14) Membantu Manajer Pemasaran Iklan dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan.
 - (15) Hal –hal lain yang ditugaskan Kadept. Adm & Piutang Iklan dan Manajer Pemasaran Iklan.
- d) Koordinator Penagihan Iklan
- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
 - (2) Mengkoordinasikan semua penagihan piutang iklan baik itu piutang berjalan, bermasalah dan piutang macet.
 - (3) Memastikan penagihan berjalan lancar yang dilaksanakan tim penagihan
 - (4) Melaporkan penagihan iklan yang bermasalah dan yang tidak terealisasi setiap minggunya ke Kadept.

Adm & Piutang Iklan dan ditembuskan ke Manager Pemasaran iklan .

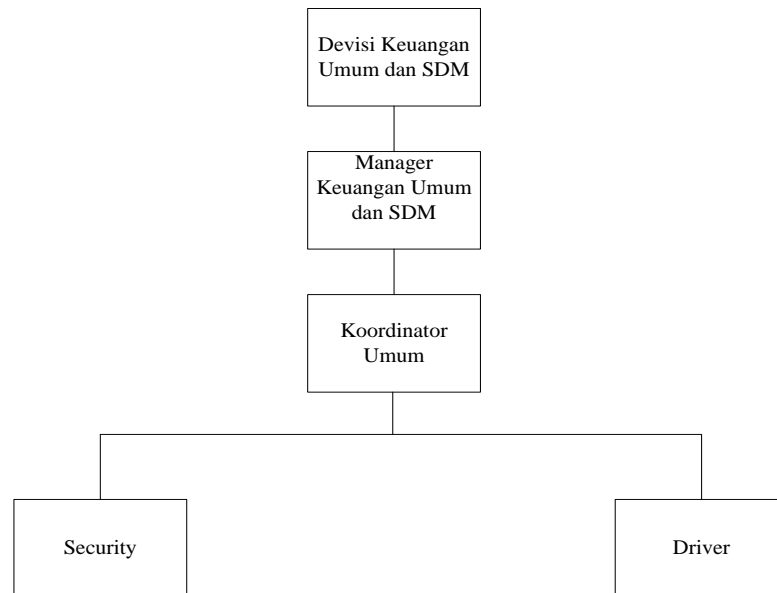
- (5) Hal –hal lain yang ditugaskan Kadept. dan Manajer Pemasaran Iklan
 - (6) Membantu Manajer Pemasaran Iklan dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan.
- e) Staff Penagihan Iklan
- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
 - (2) Melakukan penagihan piutang iklan setiap hari sesuai arahan Koordinator dan Ka.Dept.Piutang Iklan.
 - (3) Hal –hal lain yang ditugaskan Koordinator, Ass.Manager Adm & Piutang Iklan dan Manajer Pemasaran Iklan
 - (4) Membantu Manajer Pemasaran Iklan dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh

Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan.

f) Staff Pengembangan Iklan

- (1) Mematuhi seluruh peraturan dan ketentuan manajemen yang berlaku di lingkungan Harian Pagi Posmetro Padang
- (2) Mencatat agenda-agenda bulanan
- (3) Menyusun rencana kerja bulanan, triwulan dan tahunan
- (4) Membuat laporan perkembangan pelaksanaan kegiatan setiap minggu disampaikan kepada Manajer iklan, yang selanjutnya dikumpulkan menjadi laporan evaluasi pelaksanaan kegiatan satu bulan.
- (5) Menyusun rencana kerja dan melaporkan hasil kerjanya kepada Manajer Pemasaran Iklan
- (6) Membantu Manajer Pemasaran Iklan dalam Membangun dan membina hubungan bisnis yang baik dengan para pemilik atau executive perusahaan baik yang berkantor pusat di Sumbar maupun kantor perwakilan principal, para distributor produk barang industri dan para pimpinan usaha dan jasa. Baik dalam rangka penggarapan iklan yang baru, maupun dalam arti melapis hubungan yang sudah dibina oleh Account Executive/ AE, karyawan dan biro-biro iklan.
- (7) Hal –hal lain yang ditugaskan Manajer Pemasaran Iklan

3) Divisi Keuangan, Umum dan SDM



Gambar 2. 4 Divisi Keuangan, Umum dan SDM

a) Keuangan

- (1) Menerima dan mencatat seluruh kas masuk dan kas keluar dengan benar disertai bukti-bukti pendukung, dan mengadministrasikannya dengan tertib dan rapi.
- (2) Menangani monitoring seluruh setoran Koran maupun Iklan baik secara tunai maupun melalui Bank.
- (3) Membuat laporan posisi kas , jumlah kas dan bank, jumlah cash in (Koran dan iklan), posisi pembayaran cetak, posisi kumulatif belanja masing-masing divisi, dan rencana penagihan harian dan rencana pembayaran harian yang dilaporkan setiap pagi.
- (4) Melaporkan rangkuman seluruh kegiatan /transaksi (cash in/cash out) yang dituangkan dalam laporan mutasi kas harian
- (5) Membuat laporan buku besar pemakaian biaya oleh semua divisi.

- (6) Mencek rencana penagihan secara mingguan dan bulanan di Divisi iklan dan Koran dan membandingkan dengan realisasinya
 - (7) Menangani internal audit semua kegiatan keuangan: memeriksa kebenaran pelaksanaan kegiatan keuangan berdasarkan system dan prosedur
 - (8) Membukukan semua semua dokumen kegiatan keuangan dalam form laporan yang sudah ditentukan (input ke computer).
 - (9) Meminta kelengkapan dokumen dari semua kegiatan keuangan, termasuk meminta satu lembar invoice transaksi iklan dan penjualan Koran
 - (10) Menyimpan semua dokumen kegiatan keuangan untuk eksternal audit, serta mendampingi tim audit.
 - (11) Membuat laporan keuangan, baik laporan mingguan, bulanan, dan laporan tahunan.
 - (12) Menyiapkan segala kelengkapan pajak dan laporan pajak spt masa dan spt tahunan.
 - (13) Hal-hal lain yang ditugaskan oleh manajer keuangan.
- b) Umum dan SDM
- (1) Menangani masalah kantor (kebersihan, peralatan dan pemeliharaan gedung serta lingkungan di sekitar kantor).
 - (2) Memfasilitasi ruangan, termasuk ruangan rapat dan mencatat kebutuhan
 - (3) Bertanggungjawab terhadap semua jumlah retur yang dilaporkan
 - (4) Memfasilitasi rapat-rapat (personalia, gabungan, divisi perusahaan, rapat redaksi /reporter dan redaktur serta rapat mingguan redaksi)

B. Seluk Beluk Iklan

1. Pengertian Iklan

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBJ), iklan adalah berita atau pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang di tawarkan; pemberitahuan kepada khalayak ramai mengenai barang atau jasa yang di jual, di pasang di dalam media massa(seperti surat kabar atau majalah) atau di tempat umum.

Menurut Durianto (2003), iklan didefinisikan sebagai proses komunikasi yang tujuannya untu membujuk atau mengiring orang untu mengambil tindakan yang menguntungkan bagi pihak pembuat iklan.

Menurut Russel and Lane (1990), iklan adalah suatu pesan yang dibayar oleh sponsor dan disampaikan melalui beberapa media komunikasi massa.

Sedangkan menurut Suhandang (2005), mengemukakan iklan sebagai salah satu jenis teknik komunikasi massa dengan membayar ruang atau waktu untuk menyiarkan informasi tentang barang dan jasa yang di tawarkan oleh si pemasang iklan.

2. Ciri-ciri Iklan

- a. Komunikatif
- b. Informatif
- c. Bahasanya mudah di mengerti dan di ingat masyarakat
- d. Menari perhatian dan bersifat mengajak penonton/pembaca untuk membeli/menggunakan barang atau jasa yang telah di iklankan.

3. Syarat-syarat iklan

- a. Kata dan bahasanya tertata dan tidak memiliki tafsir ganda
- b. Bahasa yang di pakai menarik dan mudah di ingat oleh pembaca/penonton
- c. Tidak boleh merendahkan atau menghina produk sejenis dari perusahaan lain
- d. Tidak boleh berbohong, harus apa adanya

- e. Iklan harus dimuat dengan memperhatikan tata bahasa, etika, dan sopan santun.

4. Manfaat iklan

- a. Produk menjadi lebih terkenal di mata masyarakat
- b. Keuntungan yang diperoleh dalam bisnis dapat melonjak naik karena produk dipromosikan

5. Iklan yang tida dapat di muat

- a. Menjurus kepada kesukuan, agama, ras dan antar golongan (sara)
- b. Menggunakan huruf lain yang bukan huruf latin, kecuali jika digunakan untuk merek dagang, logo perusahaan, penerbangan, lambang negara, bendera negara, alamat atau nama jalan di suatu negara.
- c. Menggunakan ungkapan superlatif atau over promised (misalnya : ter..., paling, ssatu-satunya) tentang manfaat atau keberadaan suatu produk/jasa, kecuali di dukung bukti-bukti yang dapat di pertanggung jawabkan.
- d. Memuat gambar dan/anjuran mengkonsumsi minuman keras
- e. Memuat gambar/foto yang dapat di kategorikan porno, seronok atau menyerang perasaan susila.
- f. Yang dapat menimbulkan permusuhan antar negara misalnya : gambar mata uang yang di robek/digunting/kusut, gambar bendera yang di robek,dll
- g. Iklan dicari/panggilan/putus hubungan kerja yang menggunakan kata “dipecat”, “melarikan diri”, “penggelapan”, dan/atau memasang foto orang yang di cari/dipanggil
- h. Iklan kehilangan yang menggunakan kata : “dicuri”, “ditipu”, “digelapan”
- i. Iklan diskotek/karaoke
- j. Iklan obat/pengobatan/ alat medis yang menggunakan kata “menyembuhkan” kecuali di ganti dengan kata “membantu mengatasi”

- k. Iklan investasi, baik mencari/menyediakan dana/modal, kecuali lembaga keuangan
- l. Iklan perceraian yang mencantumkan “talak”
- m. Iklan lowongan yang meminta perangkai untuk balasan, uang atau barang berharga lainnya.
- n. Iklan berbau mistik, kecuali iklan nomor hoki dan keberuntungan.
- o. Iklan mengenai jasa dokter
- p. Iklan mengenai jasa pengajara.

6. Iklan yang dapat di muat dengan persyaratan

- a. Iklan kehilangan : dilampiri surat lapor dari kepolisian, foto copy ktp pemasang iklan dan yang datang : jika pemasang iklan di wakili oleh yang lain)
- b. Iklan dicari/panggilan/putus hubungan : dengan menyamntumkan nama pemanggil dalam iklan dan di lampiri
 - 1) Pribadi/perorangan : surat pernyataan di atas kertas bermatrai yang menyatakan pemasangan bertanggung jawab penuh atas iklan yang dimuat, foto copy ktp pemasang iklan dan yang datang (jika pemasangan iklan di wakili orang lain)
 - 2) Perusahaan : surat pernyataan bertanggung jawab atas iklan yang di buat dari perusahaan, foto copy ktp yang bertanda tangan pada surat pernyataan tersebut dan yang datang (jika pemesanan iklan di wakili orang lain)
- c. Iklan keluarga
 - 1) Kematian/dukacita, kelahiran : foto copy ktp pemasang iklan dan yang datang (jika pemasangan iklan di wakili orang lain)
 - 2) Menikah : melampirkan foto copy ktp yang akan menikah (mempelai laki-laki dan perempuan) dan yang datang (jika pemasangan iklan di wakili orang lain)
 - 3) Perceraian : melampirkan surat pernyataan di atas kertas yang bermatrai yang menyatakan pemasang bertanggung jawab atas iklan yang dimuat, foto copy surat cerai dari pengadilan, foto

copy ktp pemasang iklan dan yang datang (jika pemasangan iklan di waili orang lain)

- d. Iklan kerjasama : mencantumkan bidang kerjasama yang di maksud, nama perusahaan dan alamat jelas serta melampirkan surat resmi dari perusahaan dan foto copy pemasang.
- e. Iklan yang mensyaratkan pengiriman uang, perangkai atau barang berharga lainnya harus mencantumkan nama dan alamat perusahaan secara jelas, dan melampirkan surat pengantar/ pernyataan resmi dari perusahaan dan foto copy ktp yang bertanda tangan pada surat pernyataan tersebut.
- f. Iklan lowongan :
 - 1) Mencantumkan posisi lowongan yang dicari/dibutuhkan
 - 2) Mencantumkan alamat lengkap
 - 3) Untuk tenaga penjahit kapster dan pembantu rumah tangga, melampirkan foto copy ktp yang datang
 - 4) Menempatkan tenaga kerja keluar negeri, melampirkan surat pengantar dari perusahaan, foto copy izin dari depnaker, khususnya perusahaan penyalur tenaga kerja. Baik penempatan dalam maupun luar negeri
- g. Iklan permohonan maaf
 - 1) Perusahaan : mengantarkan surat pengantar resmi dari perusahaan
 - 2) Perorangan atau pribadi : melampirkan surat pernyataan di atas kertas bermatrai bahwa pemasang bertanggung jawab penuh dan foto kopy pemasang
 - 3) Melalui pengacara : baik tes maupun surat pengantar resmi dari pengacara yang bersangkutan
- h. Iklan sengketa : baik tes maupun surat pengantar resmi dari pengacara yang bersangkutan, yang menyatakan bertanggung jawab penuh atas iklan tersebut serta ditandatangani dan di stempel

di atas matrai yang berlaku, dilampiri foto copy yang bersangkutan.

- i. Iklan undian berhadiah mencantumkan izin depos pada iklannya atau surat pengantar dari penyelenggara
- j. Iklan duka cita : menggunakan foto, mohon melampirkan foto asli. Sedangkan iklan dari luar kota yang tidak melampirkan foto asli akan dimuat tanpa foto
- k. Iklan sekolah/kursus : mencantumkan alamat jelas atau email
- l. Iklan imigrasi atau permanent residence : mencantumkan nama dan alamat perusahaan secara jelas, dilampiri surat pengantar resmi di atas kop surat dan foto copy pemasang iklan dan yang datang (jika pemasang iklan diwakili orang lain)
- m. Iklan rokok : dapat dimuat dengan mengikuti pp no.81

7. Jenis iklan menurut Para Ahli

a. Bitner,

Menurut Bitner, iklan ada 2 jenis yaitu :

- 1) Iklan standar, adalah iklan yang ditata secara khusus untuk keperluan memperkenalkan produk atau barang, jasa, pelayanan untuk konsumen melalui media periklanan.
- 2) Iklan layanan masyarakat, yaitu iklan yang sifatnya non profit dan berupaya memperoleh keuntungan sosial di dalam masyarakat.

b. Frank Jefkins

Menurut Frank Jefkins, secara garis besar iklan bisa digolongkan menjadi tujuh kategori pokok, diantaranya :

- 1) Iklan konsumen : iklan yang mempromosikan barang-barang konsumsi yang umum/biasa dibeli oleh masyarakat.
- 2) Iklan antar bisnis : iklan yang mempromosikan barang-barang dan jasa non konsumen. Maksudnya, yang memasang iklan dan yang menjadi sasaran iklannya sama-sama perusahaan.

- 3) Iklan perdagangan : iklan yang secara khusus ditujukan untuk kalangan distributor, pedagang, agen dan lain sebagainya.
- 4) Iklan eceran : iklan-iklan yang dibuat dan dibiayai oleh pihak pemasok/perusahaan dan dilancarkan kepada pihak pengecer.
- 5) Iklan keuangan : iklan-iklan untuk bank, jasa tabungan, asuransi dan investasi. Untuk pelengkap terkadang disertai juga laporan keuangan perusahaan.
- 6) Iklan langsung : iklan yang memakai medium pos (direct mail).
- 7) Iklan lowongan kerja : iklan yang mempunyai tujuan merekrut calon pegawai atau pekerja untuk dipekerjakan.

c. Courtlan L. Bovee

Menurutnya, iklan dibagi menjadi 4 kategori, yaitu :

- 1) Berdasarkan khalayak sasaran psikografis.
- 2) Berdasarkan khalayak sasaran geografis : iklan internasional, nasional, regional, dan lokal.
- 3) Berdasarkan tempat media : iklan media cetak dan media elektronik.
- 4) Berdasarkan fungsi dan tujuannya iklan : iklan barang/bukan barang, iklan komersial/non komersial, iklan dampak langsung/tidak langsung.

d. Alo Liliweri

Menurut Alo Liliweri, iklan dibedakan menjadi beragam kategori.

Kategori tersebut yaitu :

- 1) Media above the line

Memiliki karakteristik yang khas, antara lain : informasi yang disebarkan secara serempak atau bebarengan, halayak yang menerima pesan cenderung anonim (tanpa nama), dan dapat merangkul khalayak yang luas.

2) Media below the line

Sementara itu, media below the line adalah iklan yang menggunakan media khusus seperti leaflet, poster, spanduk, bus stop, stiker baliho, dan lain-lainnya.

C. Konsep Dasar Perancangan Sistem Informasi

1. Pengertian Perancangan

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. **Mohamad Subhan** (2012:109) dalam bukunya yang berjudul *Analisa Perancangan Sistem* mengungkapkan: “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”.

2. Pengertian Sistem

Secara sederhana, sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan lain yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Barry E.Cushing adalah kumpulan dari manusia dan sumber daya modal dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

3. Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat - sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Komponen Sistem(*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk

subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut “supra sistem”.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*Maintenance Input*) dan sinyal (*Signal Input*). Contoh, dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah maintenance input yang digunakan

untuk mengobservasikan komputernya dan “data” adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi subsistem

g. Pengelola Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

4. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

a. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem

yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

b. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia.

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine system*. Sistem informasi berbasis computer merupakan contoh *human machine system* karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

c. Sistem Determinasi dan Sistem Probabilistic

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan, sedangkan sistem yang bersifat *probabilistic* adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilistic*.

d. Sistem Terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

5. Pengetian informasi

Untuk memahami pengertian sistem informasi, harus dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau

sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. McLeod mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti. Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 hal yaitu sebagai berikut :

- a. Informasi harus akurat (accurate).
- b. Tepat waktu (timelines).
- c. Relevan (relevance).

6. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Sistem informasi juga dapat didefinisikan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Dengan kata lain Sistem Informasi merupakan kesatuan elemen – elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan control terhadap jalannya perusahaan.

7. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen disebut dengan istilah blok bangunan (building block), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling

berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*inputblock*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input di sini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logikadan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasiyang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan Manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi merupakan tool box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantupengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu Teknisi (*brainware*), Perangkat lunak (*software*) danPerangkat(*Hardware*).

e. Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat kerascomputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasi. Data perlu disimpan dalam basis data untukkeperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di

dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

f. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila telanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.

8. Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem. Manfaat tersebut dapat di klasifikasi sebagai berikut:

- a. Mengurangi biaya.
- b. Mengurangi kesalahan.
- c. Meningkatkan kecepatan aktifitas.
- d. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen.

Manfaat sistem informasi dalam bentuk keuntungan berwujud (tangible benefits) dan tidak berwujud (intangible benefits) yaitu:

Keuntungan berwujud antara lain sebagai berikut:

- a. Pengurangan biaya operasi.
- b. Pengurangan kesalahan telekomunikasi.

Keuntungan tidak berwujud antara lain sebagai berikut:

- a. Peningkatan pelayanan lebih baik.
- b. Peningkatan kepuasan kinerja personil.
- c. Peningkatan pengambilan keputusan.

D. Unified Modeling Language (UML)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik

pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari system perangkat lunak.

1. Pengenalan Unified Modeling Language UML

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang diberbagai negara dapat mengartikan permodelan perangkat lunak.

Seperti yang sempat berkembang dan digunakan oleh banyak pihak adalah *Data Flow Diagram (DFD)* untuk model perangkat lunak yang menggunakan program prosedural atau struktural, kemudian juga ada *State Transition Diagram (STD)* yang digunakan untuk memodelkan sistem Real Time (waktu nyata). Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek yaitu *Unified Modelling Language (UML)*.

2. Sejarah UML

Bahasa pemrograman berorientasi objek yang pertama dikembangkan dikenal dengannama simula-67 yang dikembangkan pada tahun 1967. Bahasa pemrograman ini kurang berkembang dan dikembangkan lebih lanjut, namun dengan kemunculanya telah memberikan sumbangan yang besar pada developer pengembangan bahasa pemrograman berorientasi objek selanjutnya.

Perkembangan aktif dari pemrograman berorientasi objek mulai menggeliat ketika berkembangnya bahasa pemrograman Smalltalk pada awal 1980-an yang kemudian diikuti dengan perkembangan bahasa pemrograman berorientasi objek yang lainnya seperti C objek, C++, Eiffel dan CLOS. Secara aktual, penggunaan bahasa pemrograman berorientasi objek pada saat itu masih terbatas,

namun telah banyak menarik perhatian saat itu. Sekitar lima tahun setelah Smalltalk berkembang, maka berkembang pula metode pengembangan berorientasi objek.

Metode yang pertama diperkenalkan oleh *Sally Shlear* dan *Stephen Mellor* (*Shlear-Mellor*, 1988) dan *Peter Coad* dan *Edward Yourdon* (*Coad-Yourdon* 1991), diikuti oleh *Grady Booch* (Booch 1991), *James R. Rumbaugh*, *Michael R. Blaha*, *William Lorenzen*, *Frederick Eddy*, *William Premerlani* (*Rumbaugh- Blaha- Premerlani-Eddy-Lorenzen*, 1991).

Buku terkenal yang juga berkembang selanjutnya adalah karangan *Ivar Jacobson* (*Jacobson* 1992) yang menerangkan perbedaan pendekatan yang fokus pada *Use Case* dan proses pengembangan. Sekitar lima tahun kemudian muncul buku yang membahas mengenai metodologi berorientasi objek yang diikuti dengan buku-buku yang lainnya. Didalamnya juga membahas mengenai konsep, definisi, notasi, terminologi, dan proses mengenai metodologi berorientasi objek.

Karena banyaknya metodologi-metologi yang berkembang pada saat itu, maka dibuat bahasa yang merupakan gabungan dari beberapa konsep seperti konsep objek, *Objek Modelling Technique*(OMT) dari *Rumbaugh* dan *Booch*(1991), konsep *The Classes, Responsibilities, Collaborator*(CRC) dari *Rebecca Wirfs-Brock* (1990), konsep pemikiran *Ivar Jacobson* dan beberapa konsep lainnya dimana *James Rumbaugh*, *Grady Booch*, dan *Ivar Jacobson* bergabung dalam sebuah perusahaan yang bernama *Rational Software Corporation* menghasilkan bahasa yang disebut dengan *Unified Modelling Language* (UML).

Pada 1996, *Object Management Group* (OMG) mengajukan proposal agar adanya standarisasi pemodelan berorientasi objek dan Pada bulan September 1997 UML diakomodasikan oleh OMG

sehingga sampai saat ini UML telah memberi kontribusinya yang cukup besar didalam metodologi berientasi objek.

3. Konsep Dasar UML

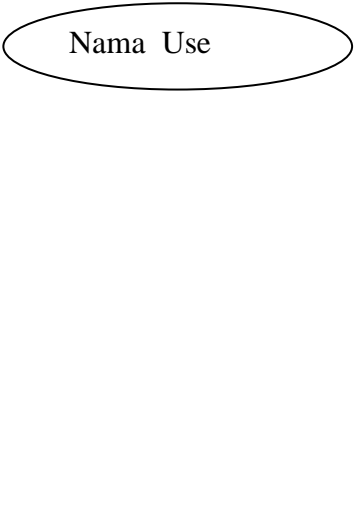

Untuk menguasai UML sebenarnya cukup dua hal yang harus kita perhatikan: Menguasai diagram UML, Menguasai langkah-langkah dalam analisa dan pengembangan UML. Berikut beberapa jenis diagram yang digunakan dalam pembuatan diagram UML :


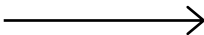
a. Use Case Diagram


Use Case Diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara kasar Diagram use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Ada dua hal utama pada Use Case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- 1) Aktor merupakan orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar system informasi yang akan di buat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang.
- 2) Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor. Symbol – symbol yang ada use case dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 2.1.

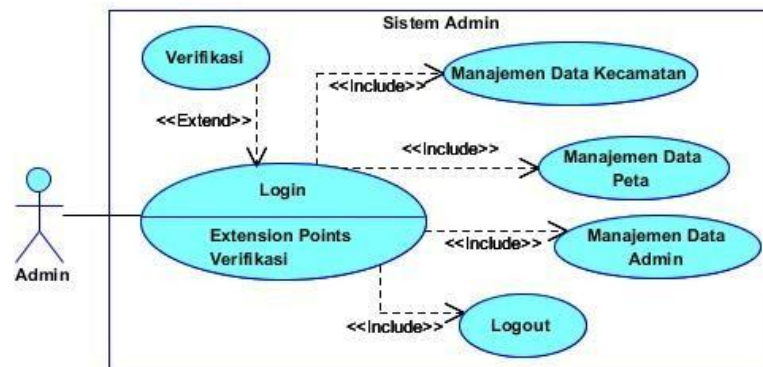
Tabel 2. 1 Simbol-simbol yang ada pada Use Case

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama atau <i>use case</i> .
2		<i>Actor</i>	Aktor adalah segala hal diluar sistem yang akan menggunakan sistem tersebut untuk melakukan sesuatu. Bisa merupakan

			manusia, sistem, atau device yang memiliki peranan dalam keberhasilan operasi dari sistem.
3		<i>Association</i>	Komunikasi antara actor dan Use Case yang berpartisipasi pada Use Case atau Use Case memiliki interaksi dengan actor.
4		<i>Extend</i>	Relasi Use Case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case

			<p>tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.</p>
5		<p><i>generalization</i></p>	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>

Penjelasan yang lebih mudah dari tabel use case diagram diatas dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2. 5 Use Case Diagram Admin

b. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur actor dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun actor. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metoda atau operasi.



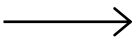
- 1) Atribut merupakan actor variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- 2) Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

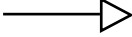
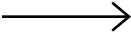
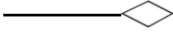
Kelas-kelas yang ada pada struktur actor harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan actor. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut :

- 1) Kelas main yaitu kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika actor dijalankan.
- 2) Kelas yang menangani tampilan system (view) yaitu kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai.
- 3) Kelas yang diambil dari pendefinisian *Use Case* (controller) yaitu kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *use case*.
- 4) Kelas yang diambil dari pendefinisian data (model) yaitu kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data

menjadi sebuah kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basisdata. Symbol – symbol yang terdapat pada class diagram dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol-simbol yang ada pada Class Diagram

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1	<p><i>Nama_kelas</i></p> <p><i>+atribut</i></p> <p><i>+operasi()</i></p>	<i>Kelas</i>	Kelas pada struktur system.
2		<i>Antarmuka / interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Association.</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		<i>Asosiasi berarah</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .



5		<i>Generalisasi.</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum - khusus).
6		<i>Dependency</i>	Kebergantungan antar kelas.
7		<i>Agregasi atau aggregation.</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua - bagian (whole-part).



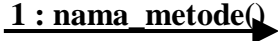
c. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

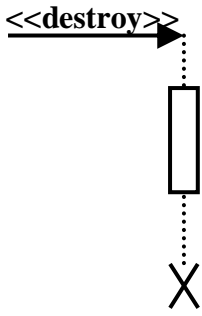
Banyaknya diagram sequence yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang akan didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sequence. Symbol – symbol yang ada pada sequence diagram dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 2.3.

**Tabel 2. 3 Simbol–symbol yang ada pada
Sequence Diagram**

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Orang, proses, atau actor lain yang beraksi dengan actor informasi yang akan dibuat diluar actor informasi yang akan dibuat, walaupun actor – actor itu orang. Belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja frase nama actor.
2		Garis hidup atau LifeLine	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama objek : nama kelas</div>	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar

		e	objek yang memuat informasi – informasi tentang aktifitas yang terjadi.
4		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi.
5		Pesan tipe create	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6		Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

7	1:masukkan →	Pesan tipe send	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data atau masukkan atau informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8	1:keluaran>	Pesan tipe return	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

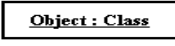


9		Pesan tipe destroy	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup suatu objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.
---	---	--------------------	--

d. Communication Diagram

Communication Diagram (*colaboration diagram*) juga menggambarkan interaksi antar objek atau bagian dalam bentuk urutan pengiriman pesan. Diagram komunikasi merepresentasikan informasi yang diperoleh dari diagram kelas, diagram sequence, dan diagram use case untuk mendeskripsikan gabungan antara struktur statis dan tingkah laku dinamis dari suatu sistem.

Diagram komunikasi mengelompokkan *message* pada kumpulan diagram sequence menjadi sebuah diagram. Dalam diagram komunikasi yang dituliskan adalah operasi atau metode yang dijalankan antara objek dan suatu objek yang lainnya secara keseluruhan, oleh karena itu dapat diambil dari jalannya interaksi pada semua diagram sequence. Adapun symbol – symbol yang terdapat pada communication diagram dapat dilihat pada table 2.4.

**Tabel 2. 4 Simbol-simbol yang ada pada
Communication diagram**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Objek	Objek yang melakukan interaksi pesan
2		Link	Relasi antar objek yang menghubungkan objek satu dengan objek lain atau dengan dirinya sendiri.
3		Arah Pesan	Arah pesan yang terjadi, jika pada suatu link ada dua arah pesan yang berbeda maka arah juga digambarkan dua arah pada sisi <i>link</i>


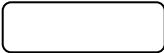
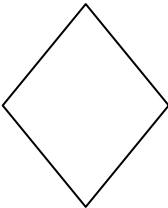

e. Activity Diagram


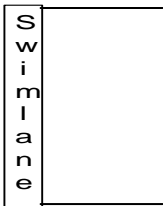
Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut :

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem atau *use interfaced* dimana setiap aktivitas dianggap menjadi sebuah rancangan antar muka tampilan.

3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasusnya.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak. Adapun symbol – symbol yang terdapat pada activity diagram dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Tabel Simbol-simbol yang ada pada Activity diagram





NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram

			aktivitas memiliki sebuah status akhir.
5		Penggabungan/join	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
6		Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

f. State Machine Diagram

Statechart Diagram menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Jika diagram *sequence* digunakan untuk interaksi antar objek maka diagram status digunakan untuk interaksi di dalam sebuah objek. Perubahan keadaan (dari satu ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari *stimuli* yang diterima. Pada umumnya *state mechediagram* dengan penambahan beberapa fitur dan konsep baru. Simbol – symbol statechart diagram dapat dilihat pada tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Simbol-simbol yang ada
pada *statechart diagram*.

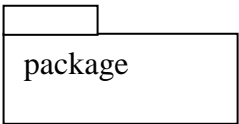
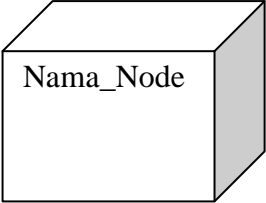
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Start(Initial State)	Start atau initial state adalah state atau keadaan awal pada saat sistem mulai hidup.
2		End (Final State)	End atau final state adalah state keadaan akhir dari daur hidup suatu sistem.
3		Event	Event adalah kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.
4		State	System pada waktu tertentu. State dapat berubah jika ada event tertentu yang memicu perubahan tersebut.

g. Deployment Diagram

Deployment Diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut :

1. Sistem tambahan (*embedded sistem*) yang menggambarkan rancangan device, node dan hardware.
2. Sistem client/server.
3. Sistem terdistribusi murni.
4. Rekayasa ulang aplikasi. Simbol statechart diagram dapat dilihat pada tabel 2.7 berikut:

**Tabel 2. 7 Simbol-simbol yang ada pada
Deployment diagram.**

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Package	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node.
2		Node	Biasanya mengacu pada perangkat keras(Hardware), Perangkat lunak (Software) jika di dalam note disertakan komponen mengkonsistenka

n rancangan.

3	----->	Kebergantungan/ Dependency	Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.
4	_____	Link	Relasi antar node

E. Pengertian Web Server

1. Pengertian Web Server

Web server adalah sebuah komputer yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras. Secara bentuk fisik dan cara kerjanya, perangkat keras web server tidak berbeda dengan computer rumah atau PC, yang membedakan adalah kapasitas dan kapabilitasnya. Dukungan perangkat lunak sangat dibutuhkan agar web server dapat berjalan secara optimal.

2. Jenis-jenis web server

Berikut adalah beberapa web server yang paling banyak digunakan dan dapat dipilih untuk kepentingan pengembangan aplikasi web dengan menggunakan PHP antara lain sebagai berikut:

a) IIS (Internet Information Server)

IIS adalah web server yang disediakan oleh Microsoft, Software ini akan ada pada setiap CD instalasi system operasi, dari Windows XP sampai dengan windows server.

Pengguna bisa mengaktifkannya pada saat instalasi atau setelah terpasang. Web server ini hanya ada pada system operasi windows.

b) Apache

Apache adalah web server open source yang dapat digunakan secara bebas oleh siapapun yang berminat. Web server apache tersedia untuk system operasi windows dan nix atau linux.

c) LightTPD

Web server LightTPD tersedia untuk system operasi windows dan nix atau linux.

d) Nginx

Web server alternative yang ringan, seperti halnya LightTPD, tersedia untuk system operasi windows dan nix atau linux.

F. Pengenalan Personal Home Page (PHP)

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang ditanam disisi server. Kalau kita pakai bahasa sehari – hari, mungkin seperti ini:

“ Prosesor PHP dijalankan di server (Windows atau Linux). Saat sebuah halaman dibuka dan mengandung kode PHP, prosesor itu akan menerjemahkan dan mengeksekusi semua perintah dalam halaman tersebut, dan kemudian menampilkan hasilnya ke browser sebagai halaman HTML biasa. Karena penerjemahan ini terjadi di server, sebuah halaman ditulis dengan PHP dapat dilihat dengan menggunakan semua jenis browser, di system operasi apapun.”

Seperti sebagian besar bahasa script lainnya, PHP dapat ditanamkan langsung kedalam HTML. Kode PHP dipisahkan dari HTML dengan menggunakan tanda Start dan End. Ketika sebuah dokumen dibaca,

prosesor PHP hanya menerjemahkan area yang ditandai saja, dan menampilkan hasilnya pada tempat yang sama.

1. Sejarah PHP

PHP pertama kali pada musim gugur tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorff (rasmus@php.net), awalnya digunakan pada web sitenya untuk mencatat siapa yang berkunjung dan melihat biodatanya. Versi pertama di-release pada awal tahun 1995, dikenal sebagai tool Personal Home Page, yang terdiri atas engine parser yang sangat sederhana hanya mengerti beberapa makro khusus dan sejumlah utilitas yang sering digunakan pada halaman – halaman web. Parser diprogram ulang pada pertengahan tahun 1995 dan diberi nama PHP/FI versi 2.0. FI berasal dari paket Rasmus Ledorf yang ditulis untuk menginterpretasi data dari form, yang kemudian dikombinasikan dengan tool Personal Home Page dan ditambahkan dukungan untuk database mSQL (miniSQL).

Pada pertengahan 1997 juga terjadi perubahan pengembangan PHP. Pengembangan dilakukan oleh tim yang terorganisasi bukan Rasmus sendiri. Parser dikembangkan oleh Zeev Suraski dan Andi Gutmans yang kemudian menjadi dasar untuk versi 3, dan banyak utilitas tambahan untuk menambah kemampuan dari versi. Versi terakhir (PHP 4) menggunakan engine script Zend untuk lebih meningkatkan kinerja (performance) dan mempunyai dukungan yang banyak berupa ekstensi dan fungsi dari berbagai library pihak ketiga (Third Party), dan berjalan seolah modul asli (native) dari berbagai server web yang populer.

Sejak Januari 2001 PHP 3 dan PHP 4 disertakan pada sejumlah produk server web komersial seperti server web StrongHold RedHat perkiraan konservatif yang didapat dari angka yang diberikan oleh Netcraft yang diekstrapolasi. Berdasar data terakhir dari Netcraft Maret 2002 pemakaian PHP telah mencapai hampir 9 juta nama domain.

PHP versi 4.2.0 di release pada tanggal 22 April 2002. Perbaikan pada bug (kesalahan – kesalahan) terutama pada upload file melalui browser telah dibetulkan, dan banyak penambahan fungsi yang lebih memudahkan lagi pengembang aplikasi untuk membuat program yang lebih baik. Saat ini pengembangan PHP telah direncanakan untuk mulai memasuki versi 6

Kelebihan utama PHP terletak pada kemudahan koneksinya dengan berbagai system database didalam web. System database yang dapat didukung oleh PHP adalah:

- a. Adabas D
- b. Direct MS-SQL
- c. Oracle (OCI7 dan OCI8)
- d. dBase
- e. InterBase
- f. Informix
- g. ODBC
- h. Hyperwave
- i. Sybase
- j. IBM DB2
- k. MySQL
- l. FrontBase
- m. PostageSQL
- n. mSQL Solid
- o. Ovrimos
- p. Velocis
- q. Solid
- r. Ingres

2. Pengenalan Basisdata

Kata basis data dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan. Sedangkan kata data dapat didefinisikan sebagai

fakta yang direkam atau dicatat. Dalam bukunya jilid ke 2, Kendall Dan Kendall (2006) mengatakan “Basis data tidak hanya merupakan kumpulan file lebih dari itu basis data adalah pusat sumber data yang caranya dipakai oleh banyak pemakai untuk berbagai aplikasi”.

Sedangkan menurut Adi Nugroho (2004) mendefinisikan “Basis data sebagai kumpulan terorganisasi dari data – data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, serta dipanggil oleh pengguna”. Fathansyah (2002) “Basis data dalam berbagai sudut pandang, yaitu:

- a. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan.
- b. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan.
- c. Kumpulan file atau table atau arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektroniks.

3. Tujuan Dibangun Basis Data

- a. Kecepatan dan kemudahan (Speed), dengan memanfaatkan basis data memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan atau manipulasi terhadap data atau menampilkan data tersebut lebih cepat dan mudah.
- b. Efisiensi ruang penyimpanan (Space), karena keterkaitan yang erat antara kelompok data dalam sebuah basis data maka redundansi (pengulangan) pasti akan ada. Efisiensi ruang penyimpanan dapat dilakukan dengan menerapkan sejumlah pengkodean, atau dengan membuat relasi – relasi.
- c. Keakuratan (Accuracy).
- d. Ketersediaan (Availability).
- e. Keamanan (Security).
- f. Kebersamaan

G. Konsep Dasar SQL dan MySQL

1. Definisi MySQL

MySQL adalah Sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language). MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa kita gunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada dibawah Lisensi GNU/GPL (General Public License).

MySQL Merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama *Michael Widenius*. Selain database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai Server, yang berarti program kita berposisi sebagai Client. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun server.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (Database Management Sistem) atau DBMS yang multiuser, dengan 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial.

MySQL adalah relational database management system (RDBMS) yang secara gratis dibawah lisensi GPL. Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk komersial.

Dapat dikatakan MySQL adalah database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database lainnya.

Selain MySQL ada beberapa program database server lain yang menggunakan standar query berupa SQL antara lain adalah:

- a. Oracle
- b. PostgreSQL
- c. MySQL front
- d. MsQL
- e. SQL Server 97 / ...

2. Kelebihan Database MySQL

MySQL memiliki beberapa kelebihan atau keistimewaan antara lain sebagai berikut:

- a. MySQL merupakan Database Management System (DBMS)
- b. MySQL sebagai Relation Database Management System (RDBMS) atau disebut dengan database Relational
- c. MySQL Merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan
- d. database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya
- e. MySQL merupakan sebuah database client
- f. MySQL mampu menerima query yang bertupuk dalam satu permintaan atau Multi-Threading.
- g. Portabilitas MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai system operasi.
- h. Open source.
- i. Multiuser.
- j. Performance tuning. MySQL memiliki kecepatan yang menajubkan dalam menangani query sederhana.
- k. MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks.
- l. Perintah dan fungsi.
- m. Keamanan.
- n. Konektifitas.

3. Fungsi-fungsi MySQL

- a. Mengaktifkan Direktori MySQL Server, Untuk dapat menggunakan MySQL terlebih dahulu aktifkan Server MySQL dengan menghidupkan daemon MySQL.
- b. Masuk dan Keluar dari Server MySQL, MySQL adalah sebuah database server yang sangat aman. MySQL memiliki kemampuan manajemen user dalam mengakses. Jadi, tidak sembarang user dapat mengakses sebuah database yang diciptakan MySQL. Maka sebelum anda memiliki User untuk mengakses MySQL anda juga dapat Mengakses database MySQL menggunakan User *Root*.
- c. Bantuan dalam MySQL Database MySQL menyediakan beberapa fasilitas bantuan yang berguna untuk mendokumentasikan atau memanipulasikan server yaitu dengan cara mengetikkan intruksi \h atau \?.

4. Perbedaan MySQL dan SQL

SQL adalah sebuah bahasa permintaan database yang terstruktur. Bahasa SQL digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah database, statemen SQL digunakan untuk melakukan tugas seperti update, atau mengambil data dari sebuah database.

Jadi pengertian diatas adalah MySQL adalah program database server dan SQL adalah bahasa yang digunakan didalamnya.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisa Sistem

Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisa masalah dapat dilakukan agar penemuan masalah yang ada, dapat diketahui penyebabnya, sehingga nantinya dari analisa masalah tersebut didapatkan suatu bentuk pemecahan masalah. Dari hasil analisa, penulis merumuskan masalah-masalah atau kendala-kendala dalam pemasangan iklan customer yang ingin melakukan promosi usaha atau bisnis customer tersebut. Tidak hanya itu customer juga dapat mengetahui tarif iklan pada Harian Umum PosMetro Padang. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penulis menemukan solusi agar dibuat suatu aplikasi pemasangan iklan online agar dapat membantu pemilik Harian Umum PosMetro Padang dalam memberikan informasi yang dibutuhkan customer.

B. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang berjalan pada Harian Umum PosMetro Padang saat ini adalah untuk proses transaksi pemesanan dilakukan secara langsung tanpa melalui media atau aplikasi apapun. Apabila konsumen melakukan pemesanan atau pemasangan iklan maka konsumen harus menanyakan langsung ke Harian Umum PosMetro Padang tersebut. Setelah konsumen memperoleh informasi tentang jenis paket iklan dan tarif iklan yang diinginkan, barulah konsumen melakukan pemesanan atau pemasanga iklan yang dimaksud.

1. Alternatif Pemecahan Masalah

Dari permasalahan yang didapat, maka penulis mencoba untuk membangun suatu aplikasi yang dapat meningkatkan daya pemesanan dan pemasangan iklan dan kualitas suatu usaha, dimana aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi sebuah usaha untuk memberikan info tarif iklan dan jenis paket kepada pelanggan sekaligus mempromosikan Media Harian Umum PosMetro Padang kepada masyarakat akan kualitas dari usaha tersebut.

Dengan dibangunnya aplikasi ini, dapat kita lihat juga dibawah pembahasan mengenai pemodelan dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML) yang berguna untuk mempermudah pemasukan data pada MySQL. Tidak lupa juga design perancangan tampilan dari setiap menu.

2. Diagram Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah suatu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari system perangkat lunak.

a. Use Case Diagram

1) Definisi Aktor

Tabel 3. 1 Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi data pelanggan, data tarif iklan atau jenis paket iklan, mengkonfirmasi status pemesanan iklan customer, melihat laporan pemesanan iklan dan mencetak laporan pemesanan iklan.
2	Customer	Customer dapat melakukan pemesanan atau pemasangan iklan, melihat halaman Home, Panduan atau lebih dikenal sebagai cara melakukan pemesanan atau pemasangan iklan, membaca Koran serta dapat melihat iklan yang dipesan telah tercantum dalam Koran yang terbit sesuai tanggal terbit yang telah dipesan, tidak hanya panduan didalam panduan customer juga bisa melihat syarat-syarat iklan yang boleh di pasang pada Media Harian Umum PosMetro Padang, melihat status pembayaran apabila admin sudah mengkonfirmasi registrasi pembayaran customer.

2) Definisi Use Case

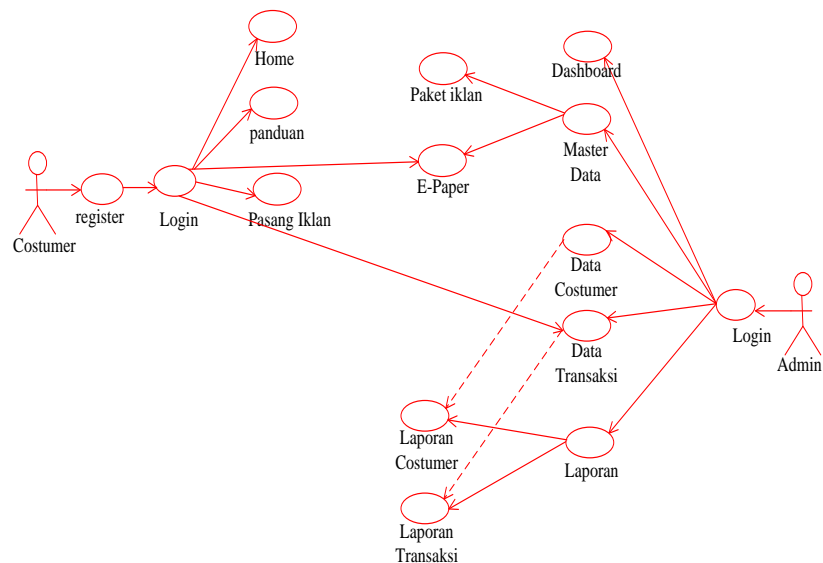
Use case menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem, Sedangkan aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. *Use case* diagram menggambarkan bagaimana proses-proses yang dilakukan oleh aktor terhadap sebuah sistem.

Tabel 3. 2 Use Case Diagram

No	Use case	Deskripsi	Aktor
1	Login	Admin dan Member harus login untuk dapat mengakses system	Admin,Cust omer
2	Home	Costumer dapat melihat halaman home	Customer
3	Panduan	Costumer dapat melihat halaman panduan.	Customer
4	E-Paper	Costumer dapat melihat E-Paper	Customer
5	Pasang iklan	Costumer dapat melakukan pemasangan iklan	Customer
6	Data transaksi	Admin dan Costumer dapat melihat data transaksi	Admin, Customer
7	Dashb oard	Admin dapat melihat dashboard	Admin
8	Master data	Admin dapat melakukan update data dan hapus data pada paket iklan, serta admin dapat	Admin

- melakukan entri e-paper
dan hapus e-paper pada
e-paper
- 9 Data Admin dapat Admin
Costumer mengupdate data
Costumer
- 10 Laporan Admin Dapat Melihat Admin
Laporan Costumer Dan
Laporan Transaksi

Gambar *use case diagram* dari sistem HarianUmumPosMetro Padang dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini :



Gambar 3.1 Use Case Diagram

Keterangan:

Dalam *use case diagram* ini terdapat 2 aktor, diantaranya admin, dan costumer. Admin dan customer mempunyai hak akses sendiri dengan melakukan Login terlebih dahulu. Admin bertugas untuk melakukan proses update status pembayaran,

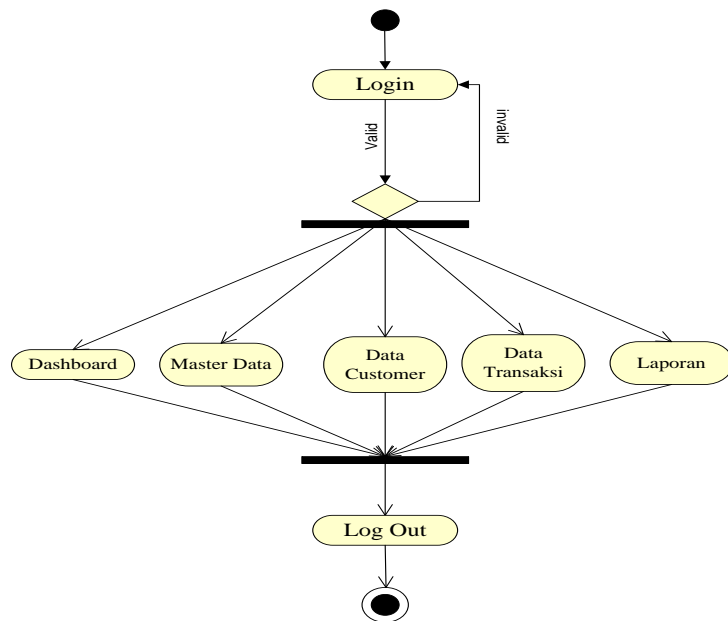
update pendaftaran customer, update jenis paket iklan, update E-paper dan lain sebagainya. *Customer* adalah pelanggan Harian Umum PosMetro Padang yang aktif, yang dapat melihat informasi dan dapat melihat jenis iklan dan harga serta melakukan pemesanan iklan dan pembayaran dan juga bisa melihat iklan di pesan di E-paper.

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Activity diagram atau diagram activity menggambarkan aktivitas yang dilakukan sistem bukan yang dilakukan aktor. Activity diagram pada sistem ini dapat di jelaskan sebagai berikut.

1) Activity Diagram Admin

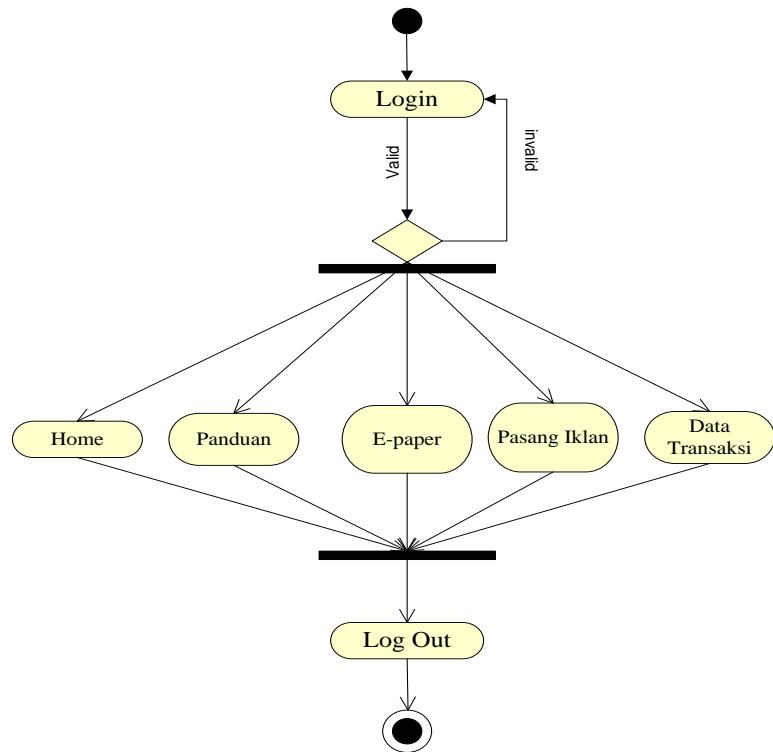
Activity Diagram admin menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan administrator sistem. Model *Activity diagram* pada admintersebut dapat dilihat pada gambar 3.2 Berikut ini :



Gambar 3. 2 Activity Diagram Admin

2) Activity Diagram Customer

Activity Diagram customer menggambarkan aliran aktivitas atau aliran kerja yang dilakukan customer. Model *Activity diagram* pada customer atau anggotatersebut dapat dilihat pada gambar 3.3 Berikut ini :



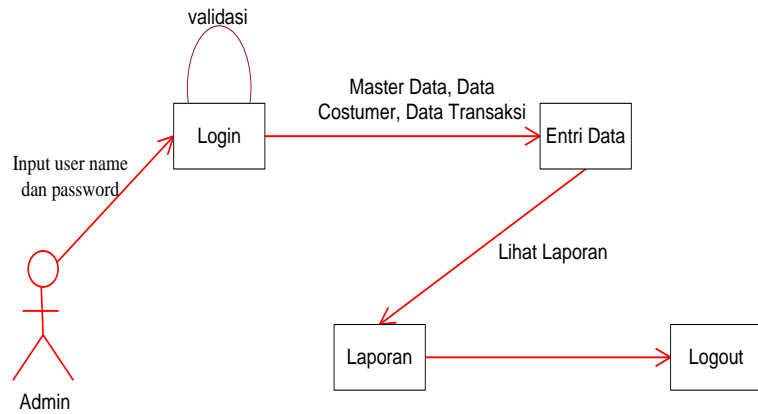
Gambar 3. 3 Activity Diagram Costumer

c. Collaboration Diagram

Collaboration diagram adalah cara *alternative* untuk mengetahui tahap-tahap terjadinya suatu aktivitas. Perbedaan antara *collaboration* dan *sequence diagram* adalah *collaboration diagram* memperlihatkan bagaimana hubungan antara beberapa objek, sedangkan *sequence diagram* memperlihatkan bagaimana urutan kejadian.

1. Collaboration Diagram Admin

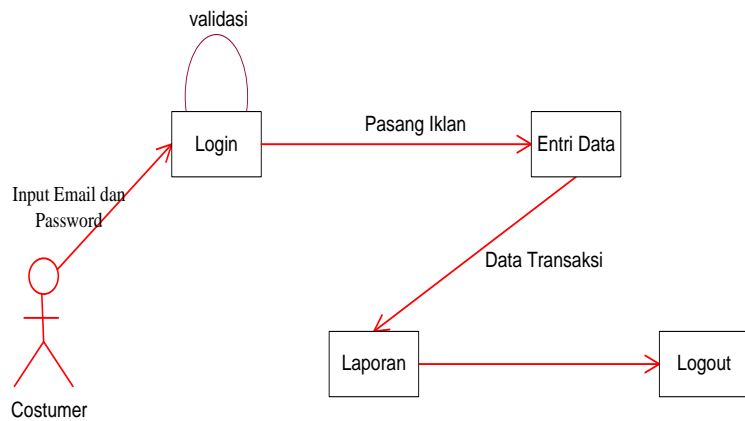
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan admin seperti pada gambar 3.4 berikut ini:



Gambar 3. 4 Collaboration Diagram Admin

2. Collaboration Diagram Costumer

Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan Costumer seperti pada gambar 3.5 berikut ini:



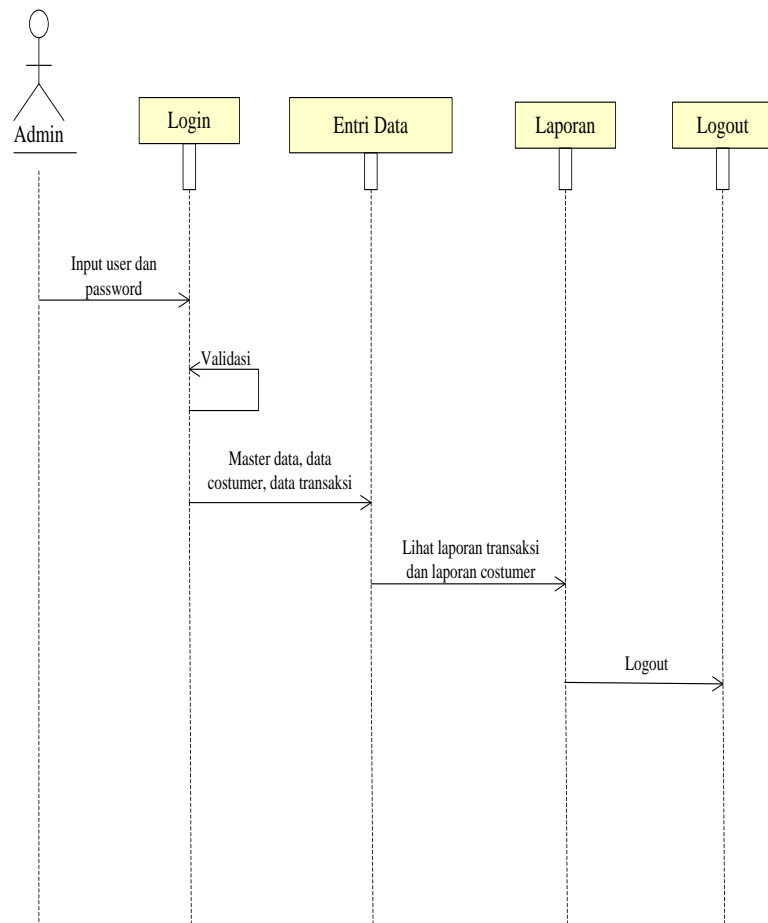
Gambar 3. 5 Collaboration Diagram Costumer

d. Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan suatu sistem sesuai dengan *use case diagram*.

1. Sequence Diagram Admin

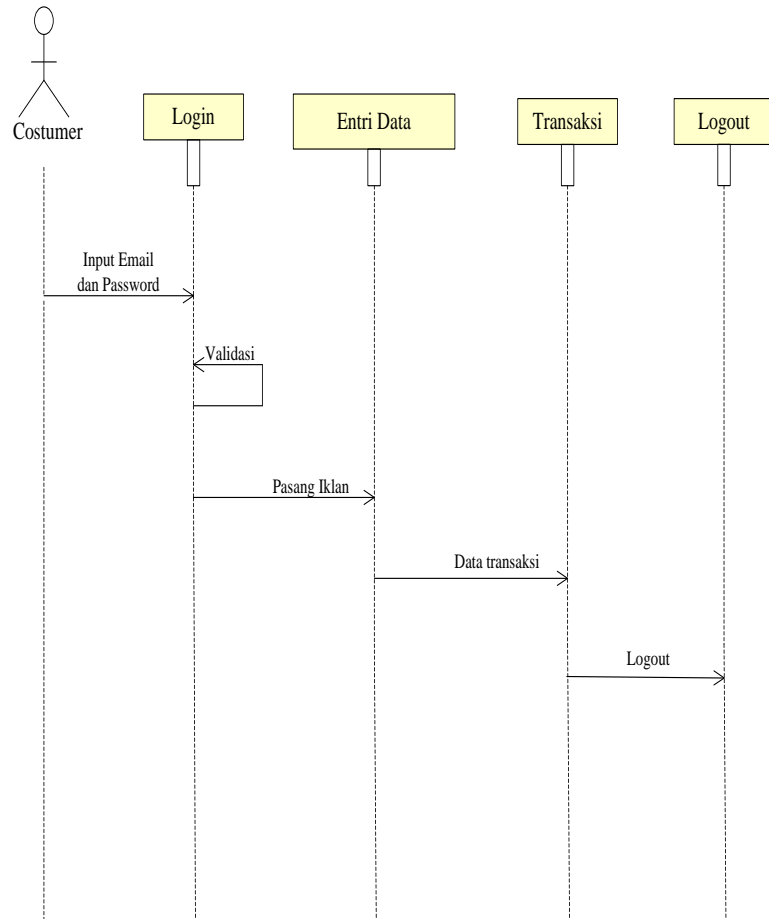
Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan admin seperti pada gambar 3.6 berikut ini



Gambar 3. 6 Sequence Diagram Admin

2. Sequence Diagram Costumer

Diagram ini menjelaskan urutan langkah-langkah yang dilakukan costumer seperti pada gambar 3.6 berikut ini



Gambar 3. 7 Sequence Diagram Costumer

e. Class Diagram

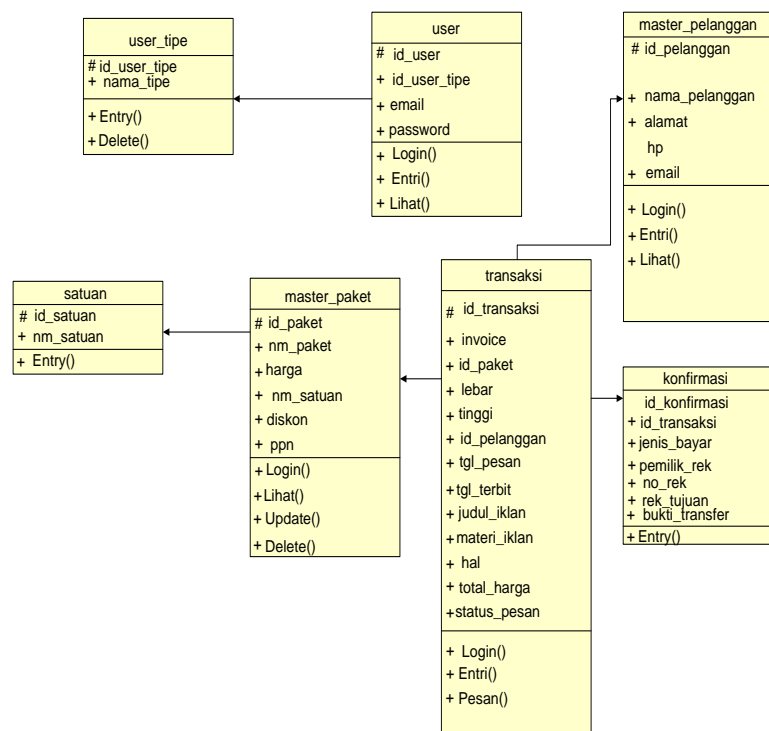
Class diagram memberikan gambaran hubungan antara tabel-tabel yang ada dalam database. Masing-masing class memiliki attribute dan metoda atau fungsi sesuai dengan proses yang terjadi.

Tabel 3. 3Definisi Class

No	Class	Deskripsi
1	user_tipe	Merupakan kelas data untuk menyimpan jenis user.
2	User	Merupakan kelas data untuk menyimpan user, pass, email yang digunakan untuk mengakses fasilitas yang tersedia di halaman member atau admin.
3	master_paket	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan Jenis Paket Iklan.
4	master_pelanggan	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan data-data member.
5	Satuan	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan jenis satuan yang berhubungan dengan master_paket.
6	Data Transaksi	Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan transaksi-transaksi konsumen.

7 Konfirmasi Merupakan kelas data yang digunakan untuk menyimpan konfirmasi pembayaran member atau customer.

Gambar *class diagram* untuk Harian Umum Pos Metro Padang ini dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut ini :



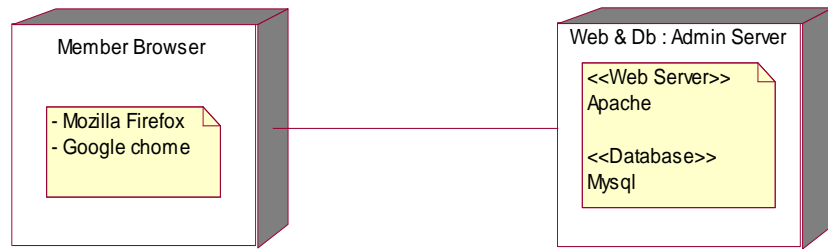
Gambar 3. 8 Class Diagram

Keterangan:

Class diagram sistem penjualan online ini mempunyai 7 kelas yaitu User_tipe, user, master_pelanggan, master_paket, satuan, dan konfirmasi. Masing-masing *class* saling terkait dengan yang lainnya sesuai dengan sistem yang ada.

f. Deployment Diagram

Deployment diagram digunakan untuk menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, dengan menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian-bagian *hardware*



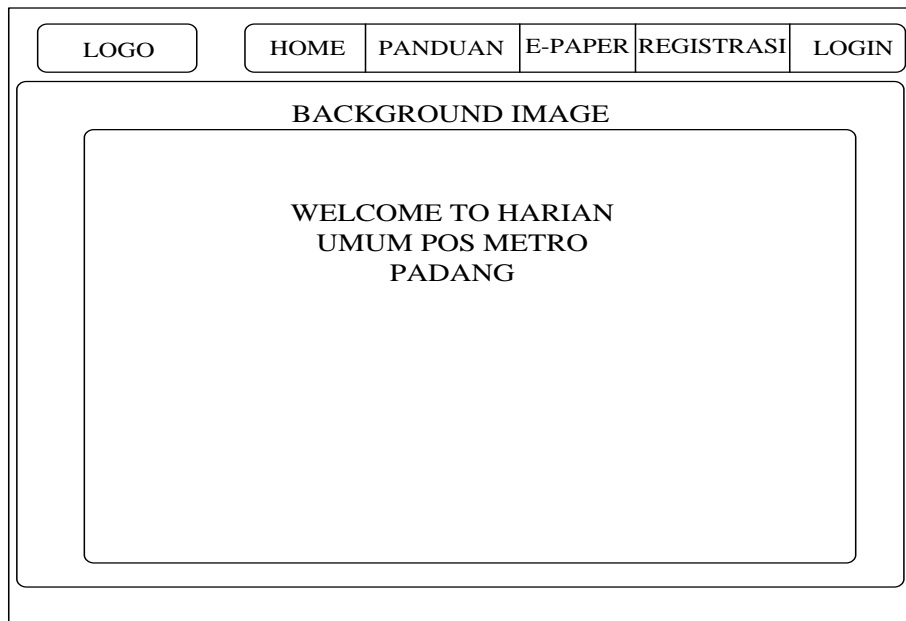
Gambar 3. 9 Deployment Diagram

C. Desain User Interface

Perancangan antarmuka dari *user* digunakan untuk menggambarkan bagaimana aplikasi nantinya yang akan dibuat.

1. Halaman Awal

Halaman ini merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika *user* mengakses website ini. Perancangan halaman awal pada aplikasi ini seperti gambar 3.10 :



Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Awal

2. Halaman Registrasi

Pada halaman ini akan ditampilkan form registrasi untuk non member, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut ini:

The registration page layout includes a top navigation bar with buttons for LOGO, HOME, PANDUAN, E-PAPER, REGISTRASI, and LOGIN. The main content area is titled "REGISTER" and contains a form with the following elements:

- Input field for "Nama Lengkap"
- Input field for "Alamat Email"
- Input field for "No Hp"
- Input field for "Password"
- A "DAFTAR" button
- A link "Sudah Pernah Daftar ? LOGIN"

Gambar 3. 11 Tampilan Halaman Registrasi

3. Halaman Login

Pada halaman ini akan ditampilkan form login berfungsi untuk pelanggan atau customer yang telah pendaftar, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut ini:

The login page layout includes a top navigation bar with buttons for LOGO, HOME, PANDUAN, E-PAPER, REGISTRASI, and LOGIN. The main content area is titled "LOGIN" and contains a form with the following elements:

- Input field for "EMAIL"
- Input field for "PASSWORD"
- A "LOGIN" button
- A link "BELUM PERNAH DAFTAR ? REGISTER"

Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Login

4. Halaman E-Paper

Pada halaman ini akan ditampilkan form Elektronik Koran (E-paper), desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut ini:

LOGO	HOME	PANDUAN	E-PAPER	REGISTRASI	LOGIN
------	------	---------	---------	------------	-------

DAFTAR E-PAPER YANG TELAH TERBIT			
NO	TANGGAL TERBIT	JUMLAH HALAMAN	HEADLINE NEWS

Gambar 3. 13 Tampilan Halaman E-Paper

5. Halaman Costumer

Pada halaman ini akan ditampilkan form costumer setelah login, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut ini:

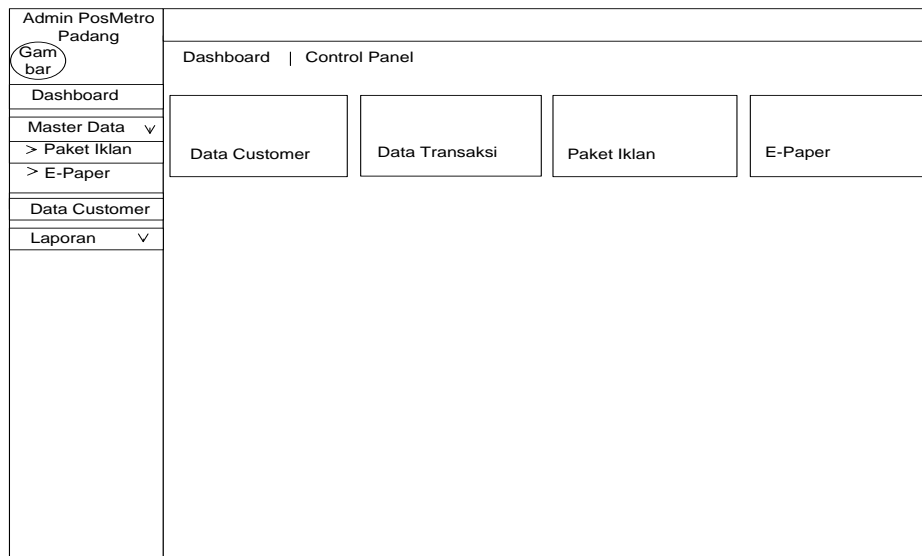
LOGO	HOME	PANDUAN	E-PAPER	PASANG IKLAN	Data Transaksi	LOGO UT
------	------	---------	---------	--------------	----------------	---------

HALAMAN HOME (NAMA CUSTOMER)

Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Member

6. Halaman Admin

Perancangan halaman Admin adalah perancangan halaman yang akan ditampilkan kepada admin saat mengunjungi *website* ini, desain selengkapnya dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut ini:



Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Admin

7. Halaman Laporan Detail Pemesanan

Halaman laporan detail pemesanan adalah halaman yang akan ditampilkan kepada admin untuk melihat detail pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.16 berikut ini

NO.	INVOICE	PAKET IKLAN	TGL. TERBIT	JUDUL IKLAN	HALAMAN TERBIT	BIAYA	STATUS	KONFIRMASI
1.	INV-1888976071	Iklan Keluarga	28-05-2016	HAPPY BRISTHDAY	-	Rp. 701.250	Belum Dibayar	Konfirmasi

Gambar 3. 16 Tampilan Laporan Detail Pemesanan

10. Laporan Transaksi Per Nama Paket Iklan

Halaman laporan transaksi per nama paket iklan adalah halaman yang akan ditampilkan kepada admin untuk melihat laporan transaksi per paket iklan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.19 berikut ini :

HARIAN UMUM POS METRO PADANG LAPORAN TRANSAKSI PER NAMA PAKET IKLAN										
NO	NAMA PAKET IKLAN	NO.INVOICE	NAMA COSTUMER	ALAMAT	NO.HP	ALAMAT EMAIL	TANGGAL TERBIT IKLAN	JUDUL IKLAN	HALAMAN TERBIT	TOTAL BAYAR

Gambar 3. 19 Laporan Transaksi Per Nama Paket Iklan

11. Laporan transaksi periode tanggal terbit iklan

Halaman laporan transaksi periode tanggal terbit iklan adalah halaman yang akan ditampilkan kepada admin untuk melihat laporan periode tanggal terbit iklan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.20 berikut ini :

HARIAN UMUM POS METRO PADANG LAPORAN TRANSAKSI PERIODE TANGGAL TERBIT IKLAN										
PERIODE : S/D										
NO	NAMA PAKET IKLAN	NO.INVOICE	NAMA COSTUMER	ALAMAT	NO.HP	ALAMAT EMAIL	TANGGAL TERBIT IKLAN	JUDUL IKLAN	HALAMAN TERBIT	TOTAL BAYAR

Gambar 3. 20 Laporan Transaksi Per Tanggal Terbit Iklan

12. Laporan transaksi Per Status Iklan

Halaman laporan transaksi per status iklan adalah halaman yang akan ditampilkan kepada admin untuk melihat laporan transaksi per status iklan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.21 berikut ini

HARIAN UMUM POS METRO PADANG LAPORAN TRANSAKSI PER STATUS IKLAN										
PERIODE : S/D										
NO	NAMA PAKET IKLAN	NO.INVOICE	NAMA COSTUMER	ALAMAT	NO.HP	ALAMAT EMAIL	TANGGAL TERBIT IKLAN	JUDUL IKLAN	HALAMAN TERBIT	TOTAL BAYAR

Gambar 3. 21 Laporan Transaksi Per Status Iklan

13. Laporan transaksi per No. Invoice

Halaman laporan transaksi per No.Invoice adalah halaman yang akan ditampilkan kepada admin untuk melihat laporan transaksi per No.Invoice. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3.22 berikut ini :

HARIAN UMUM POS METRO PADANG LAPORAN TRANSAKSI PER NO. INVOICE	
	NO.INVOICE
	NAMA PAKET IKLAN
	NAMA COSTUMER
	ALAMAT
	NO.HP
	ALAMAT EMAIL
	TANGGAL TERBIT IKLAN
	JUDUL IKLAN
	HALAMAN TERBIT
	TOTAL BAYAR

Gambar 3. 22 Laporan Transaksi Per No.Invoice

D. Desain database

1. Tabel User Tipe

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : user_tipe

Field Key : id_user tipe

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user tipe. Keterangan nya dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 4 Tabel User Tipe

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_user_tipe	int(10)	Primary key, auto increment
2	nama_tipe	Text	

2. Table User

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : user

Field Key : id_user

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data user. Keterangan dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3. 5 Tabel User

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_user	int(10)	Primary key, auto increment
2	id_user_tipe	int(10)	
3	email	Text	
4	password	varchar(100)	

3. Table Master Pelanggan

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : master_pelanggan

Field Key : id_pelanggan

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pelanggan. Keterangan dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3. 6 Tabel Master Pelanggan

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_pelanggan	int(10)	Primary key, auto increment
2	id_user_tipe	int(10)	
3	nama_pelanggan	Text	
4	alamat	Text	
5	hp	varchar(50)	
6	email	Text	

4. Tabel Transaksi

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : transaksi

Field Key : id_transaksi

Tabel ini digunakan untuk menampung data transaksi pemasangan iklan pelanggan. Keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3. 7 Tabel Transaksi

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_transaksi	int(11)	Primary key, auto increment
2	Invoice	Text	
3	id_paket	int(11)	
4	Lebar	int(11)	
5	Tinggi	int(11)	
6	id_pelanggan	int(11)	
7	tgl_pesan	Date	
8	tgl_pasang	Date	
9	judul_iklan	Text	
10	materi_iklan	Text	
11	Hal	int(11)	
12	total_harga	int(11)	
13	status_pesan	Enum('Belum Dibayar', 'Siap Terbit', 'Batal')	

5. Tabel Master Paket

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : master_paket

Field Key : id_paket

Tabel ini digunakan untuk menampung data paket iklan. Keteranganannya dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:

Tabel 3. 8 Tabel Master Paket

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_paket	int(10)	Primary key, auto increment
2	nm_paket	text	
3	Harga	int(11)	
4	satuan	varchar(50)	
5	diskon	int(11)	
6	ppn	int(11)	

6. Tabel Satuan

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : satuan

Field Key : id_satuan

Tabel ini digunakan untuk menampung data satuan. Keteranganannya dapat dilihat pada tabel 3.9 berikut ini:

Tabel 3. 9 Tabel Satuan

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_satuan	int(11)	Primary key, auto increment
2	nm_satuan	text	

7. Tabel Konfirmasi

Nama Database : harianum_db1

Nama Tabel : konfirmasi

Field Key : id_konfirmasi

Tabel ini digunakan untuk menampung data konfirmasi.

Keterangannya dapat dilihat pada tabel 3.10 berikut ini:

Tabel 3. 10 Tabel Konfirmasi

No	Field	Tipe	Keterangan
1	id_konfirmasi	int(11)	Primary key, auto increment
2	id_transaksi	int(11)	
3	jenis_bayar	Text	
4	pemilik_rek	Text	
5	no_rek	Text	
6	rek_tujuan	Text	
7	bukti_transfer	Text	

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan terciptanya sebuah aplikasi tairf iklan Harian Umum PosMetro Padang maka dapat ditarik sebuah kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Media online Harian Umum PosMetro Padang yang dibangun akan mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan iklan dan pembayaran online sehingga memudahkan konsumen dan menghemat waktu konsumen. Dengan diterapkannya media yang sudah terhosting secara online, karena dengan sebuah media online konsumen bisa melakukan pemasangan iklan, membaca koran online dimanapun dan kapanpun dengan batas waktu yang tidak terbatas. Dengan media online Harian Umum PosMetro Padang juga sudah tersedia pembayaran online dengan semua BANK yang ada diindonesia dan konsumen bisa terlayani dengan cepat.
2. Media online yang dibangun sudah dilengkapi dengan database dan memudahkan karyawan dan karyawanati dalam melakukan pencarian tarif iklan sehingga tidak memakan waktu yang lama. Dengan diterapkannya media yang sudah online dengan database sangat memudahkan karyawan dan karyawanati untuk menyimpan tarif iklan, dan dengan database apabila suatu kemungkinan Harian Umum PosMetro Padang mengalami musibah kebakaran, data

tersimpan dengan aman. Dan media online membantu mempercepat kinerja karyawan dan karyawan.

3. Media online yang di rancang dapat memudahkan Ketua Redaksi bisa melihat laporan pemesanan dan pembaruan tarif iklan sehingga apabila ketua redaksi berada di luar kota akan lebih mudah kerjanya. Dengan diterapkan media
4. online memudahkan Ketua Redaksi melihat laporan pemesanan dan pembaruan tarif iklan dimanapun kapanpun dan tidak memerlukan waktu lama.
5. Media online yang di bangun didalamnya terdapat Koran yang dicetak sudah tersedia di media online Harian Umum PosMetro Padang sehingga konsumen Harian Umum PosMetro Padang bisa membaca Koran di mana saja dan kapan saja. Dengan diterapkannya sebuah media online yang sudah terpasang di halaman Mozilla Firefox konsumen bisa membaca koran dengan waktu yang lama dengan liburan tanpa waktu yang tidak terbatas.
6. Media online yang dirancang atau dibangun dapat memudahkan karyawan dan karyawan yang berada diluar kota akan lebih mudah kerjanya sehingga bisa mengentrikan, dan menginputkan data tarif iklan, dan marketing. Dengan diterapkannya media online yang sudah terpasang di Mozilla Firefox karayawan dan karyawan bisa mengentrikan, menginputkan dan marketing periklanan Harian Umum PosMetro Padang lebih cepat,praktis dan mudah.

7. Website Harian Umum PosMetro Padang yang dibangun maka semua aktifitas konsumen baik yang ada dikota padang atau diluar kota padang sehingga bisa memasang iklan, dan membaca koran secara online. Dengan diterapkannya media online konsumen bisa dilayani dengan cepat tanpa ada kesalahan apapun.

B. Saran

Aplikasi yang dirancang tersebut telah mampu menjawab kebutuhan pengguna atau seseorang yang ingin mengetahui informasi tarif iklan, informasi tentang peristiwa yang terjadi baik di dalam kota padang atau diluar kota padang dengan cara membaca koran Harian Umum PosMetro Padang secara online, tidak hanya baca koran secara online konsumen juga bisa melakukan pemasangan iklan secara online tanpa harus mengunjungi kantor Harian Umum PosMetro Padang.

Aplikasi juga dirancang untuk memudahkan semua pekerja Harian Umum PosMetro Padang, baik untuk melihat transaksi-transaksi yang dilakukan member, memasukkan koran dalam bentuk epaper, mengupdate tarif iklan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan, Julius. (2003). *Analisa Desain dan Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan VB.Net*. Yogyakarta: Andi
- Wahyono, Teguh. (2004). *Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Prasetya, Andreas Hery. (2010). *Cepat Kuasai PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Yakub. (2012). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Westriningsih. (2012). *Membangun WEB Interkatif dengan Adobe Dreamweaver CS5.5, PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Syafii, M. (2004). *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi
- Ichsan, Muhaimin. (2015). *Program Absensi Siswa Reltime Dengan Php Dan Sms Gateway Pada Smk Negeri 2 Padang Panjang*. Batusangkar
- Wahono, Romi Satria. (2013). *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. Depok. IlmuKomputer.com
- Jaiz, Muhammad. (2014). *Dasar-dasar Periklanan*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Rumbaugh, James dkk.. *The Unifed Modeling Language Reference Manual Second Edition(ISBN)*, Boston July 2004. Dapat di baca di https://www.utdallas.edu/~chung/Fujitsu/UML_2.0/Rumbaugh--UML_2.0_Reference_CD.pdf
- Madcoms. (2011). *Dreamweaver CS5 dan PHP MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.
- Sidik Ir, Betha. (2006). *Pemrograman WEB dengan PHP*. Bandung. Informatika Bandung

Rumbaugh, James dkk.. *The Unifed Modeling Language Reference Manual*(ISBN), Canada, Desember 1998 Dapat dilihat di [http://www.temida.si/~bojan/IPIT_2014/literatura/UML Reference Manual.pdf](http://www.temida.si/~bojan/IPIT_2014/literatura/UML_Reference_Manual.pdf)

Saputro, Haris. (2012). *Modul Pembelajaran Pratek Basis Data(MySQL)*

