SISTEM INFORMASI PENGIRIMAN MAJALAH PADA HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE

Laporan Kerja Praktek

Diajukan untuk memenuhi Syarat Mata Kuliah Kerja Praktek
Program Strata Satu Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :
Riana Silviana NIM. 10506261

JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2009

SISTEM INFORMASI PENGIRIMAN MAJALAH PADA HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE

Laporan Kerja Praktek

Diajukan untuk memenuhi Syarat Mata Kuliah Kerja Praktek
Program Strata Satu Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

Riana Silviana NIM. 10506261

Jakarta, 31 Agustus 2009

Pembimbing Jurusan,	Pembimbing Lapangan,
Wahyu Nurjaya WK, ST., M.Kom.	Mulyo Suri Kresno
NIP. 4127. 70. 26. 014	Marketing & Promotion

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dadang Munandar. SE., M.Si.
NIP. 4127. 70. 26. 019

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum wr,wb.

Puji Syukur Kami ucapkan Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini tepat pada waktunya. Walaupun penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangannya. Dilihat dari pembahasan masalah, penggunaan bahasa dan penulisan. Akan tetapi ini akan menjadi pengalaman dan studi banding bagi penulis dalam penulisan Tugas Akhir nanti.

Proses penyusunan Laporan Kerja Praktek ini memakan waktu kurang lebih satu bulan dengan banyak pertimbangan. Tujuan umum dari pembuatan Laporan ini adalah untuk memenuhi kelulusan Matakuliah Kerja Praktek pada Jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Penyusun sadar bahwa penyusunan Laporan ini tidak akan selesai tanpa doa serta bimbingan, petunjuk, dan dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak, Ibu, dan saudara kami tercinta yang tidak pernah letih dalam memberikan semangat, perhatian dan doa restu kepada penyusun.
2. Bpk Wahyu Nurjaya WK, S.T., M.Kom. selaku Dosen Wali di Jurusan Manajemen Informatika.
3. Bpk Dadang Munandar, S.E., M,Si, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
4. Bpk Mulyo Suri Kresno selaku Marketing and Promotion pada Happen Skateboarding Magazine, pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan.
5. Semua Staff dan karyawan Happen Skateboarding Magazine.
6. Teman-teman Manajemen Informatika Kelas MI Karyawan dan seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan berbagai informasi guna menunjang tersusunnya laporan ini.

Kami menyadari laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kami sebagai penulis membutuhkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini. Akhir kata semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR SIMBOL ix
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 1
1.3. Maksud dan Tujuan 2
1.4. Metode Pengembangan Sistem 2
1.5. Batasan Masalah 3
1.6. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek 3
1.7. Sistematika Penulisan 4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem 6
2.1.1. Elemen Sistem 7
2.1.2. Karakteristik Sistem 8
2.1.3. Klasifikasi Sistem 10
2.2. Pengertian Informasi 11
2.3. Pengertian Sistem Informasi 12
2.4. Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur 13
2.1.1. Flow Map 13
2.1.2. Diagram Kontek 14
2.1.3. Data Flow Diagram 14
2.5. Kamus Data 15

BAB III PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Tinjauan Umum Perusahaan 16

3.1.1. Visi dan Misi HAPPEN Skateboarding Magazine 16

3.1.2. Target Pembaca HAPPEN Skateboarding Magazine 17

3.1.3. Target Pemasangan Iklan HAPPEN Skateboarding Magazine... 17

3.1.4. Liputan Berita HAPPEN Skateboarding Magazine 18

3.1.5. Profile HAPPEN Skateboarding Magazine 18

3.2. Struktur Organisasi 19

3.3. Deskripsi Kerja 20

BAB IV. ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1. Analisis Sistem..... 23

4.1.1. Analisis Dokumen..... 24

4.1.2 Analisis Prosedur yang sedang Berjalan..... 24

4.1.2.1. Flow Map 25

4.1.2.2. Diagram Kontek..... 26

4.1.2.3. Data Flow Diagram..... 26

4.1.3 Evaluasi Sistem yang berjalan 27

4.2. Usulan Perancangan Sistem 27

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem 27

4.2.2. Perancangan Prosedur yang di usulkan..... 28

4.2.2.1. Flow Map 28

4.2.2.2. Diagram Kontek..... 30

4.2.2.3. Data Flow Diagram..... 30

4.2.2.4. Kamus Data..... 31

4.2.2.5. User Interface (Perancangan Input dan Output) 32

4.2.3. Evaluasi terhadap system yang diusulkan/dirancang..... 37

BAB V. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan 38

5.2. Saran-saran..... 38

DAFTAR PUSTAKA 39

DAFTAR TABEL

Nama **Halaman**

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan kerja Praktek 4
Tabel 4.1 Tabel Data Magazine 31
Tabel 4.2 Tabel Data Pick Up Point 32
Tabel 4.3 Tabel Data Petugas 32

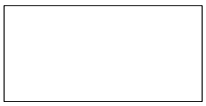
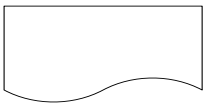
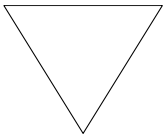
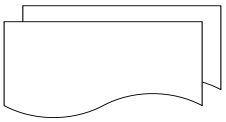
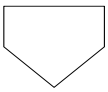
DAFTAR GAMBAR

Keterangan **Halaman**

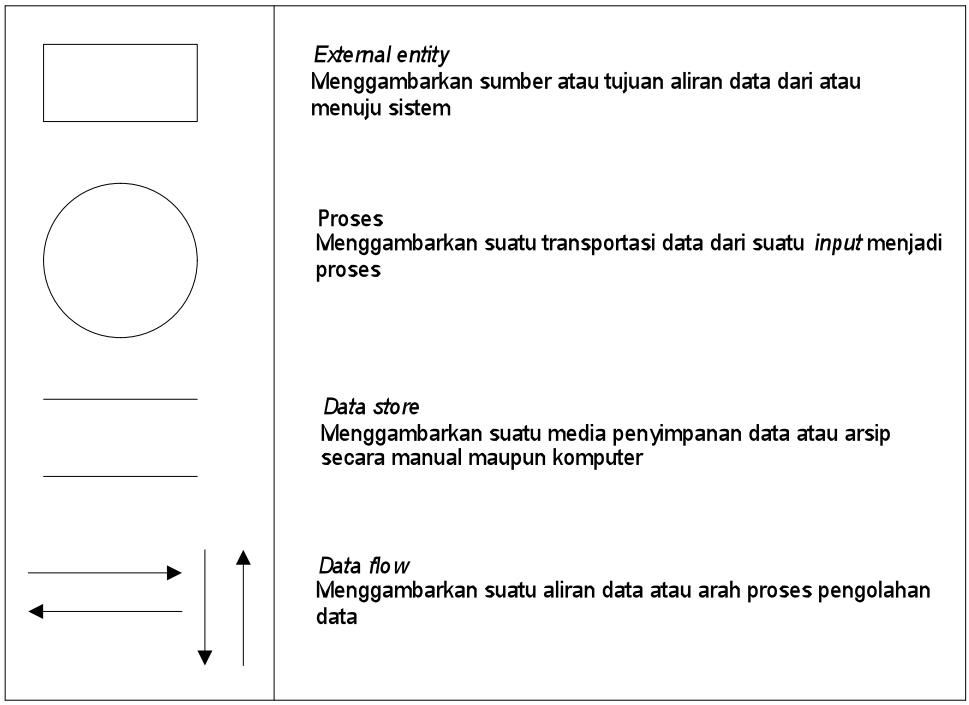
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....19
Gambar 4.1 Flowmap yang sedang berjalan.....25
Gambar 4.2 Diagram Konteks yang sedang berjalan.....26
Gambar 4.3 DFD yang sedang berjalan.....27
Gambar 4.4 Flowmap yang diusulkan.....29
Gambar 4.5 Diagram Konteks yang diusulkan.....30
Gambar 4.6 DFD yang diusulkan.....31
Gambar 4.7 Menu Utama.....33
Gambar 4.8 Entry Data Magazine.....33
Gambar 4.9 Entry Data Pick Up Point.....34
Gambar 4.10 Entry Data Petugas.....34
Gambar 4.11 Delivery Magazine.....35
Gambar 4.12 Search Pick Up Point.....35
Gambar 4.13 Delivery Order.....36
Gambar 4.14 Laporan Pick Up Point.....37
Gambar 4.15 Laporan Delivery Order.....37

DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Flow Map atau Diagram Alir

	*On-line computer process* Menggambarkan pengolahan data dengan komputer secara *on-line*
	Dokumen Menggambarkan suatu dokumen yang dipergunakan untuk *input output* suatu proses
	Dirrect data menggambarkan data yang dapat diakses secara langsung atau untuk menyimpan data yang telah diproses oleh komputer
	Kegiatan manual menggambarkan kegiatan manual
	*Offline storage* Menggambarkan media npenyimpanan data atau arsip tanpa menggunakan komputer
	Dokumen Menggambarkan banyak dokumen yang dipergunakan untuk *input output* suatu proses
	Konektor / Penghubung Menggambarkan penghubung antar halaman atau kehalaman lainnya

B. Simbol Diagram Alir Data atau DFD



External entity
Menggambarkan sumber atau tujuan aliran data dari atau menuju sistem

Proses
Menggambarkan suatu transportasi data dari suatu *input* menjadi proses

Data store
Menggambarkan suatu media penyimpanan data atau arsip secara manual maupun komputer

Data flow
Menggambarkan suatu aliran data atau arah proses pengolahan data

DAFTAR LAMPIRAN

Keterangan

Lampiran bukti Surat Pengajuan Kerja Praktek ke Perusahaan

Lampiran bukti sudah melaksanakan Kerja Praktek dari Perusahaan

Daftar Hadir Kerja Praktek

Daftar Bimbingan Kerja Praktek

Forn Penilaian Praktek Kerja Lapangan

BAB I

PENDAHULUAN

.1.1. Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan dalam dunia usaha saat ini, data dan informasi memegang peranaan penting, bahkan dapat dikatakan sangat vital. Bila kita telusuri lebih jauh kemajuan yang telah dicapai, maka bisa kita lihat bahwa masalah data dan sistem informasi merupakan masalah yang kompleks dan sangat kuat pengaruhnya terhadap masalah lain.

Pesatnya perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang sangat berarti dalam bidang administrasi dan manajemen. Untuk memenuhi kebutuhan dalam bidang administrasi dan manajemen tersebut, diperlukan adanya upaya untuk mengembangkan dan menyesuaikan sistem informasi yang baik serta sumber daya manusia yang kompeten. Penggunaan sistem komputerisasi dan penetapan sumber daya manusia yang kompeten merupakan kebutuhan pokok bagi setiap perusahaan agar bisa menghadapi persaingan yang sangat ketat di era globalisasi dan era perdagangan bebas saat ini. Terlebih lagi, perdagangan bebas membuat *competitor* atau persaingan yang dihadapi bukan hanya perusahaan-perusahaan dalam negeri, tetapi juga perusahaan asing yang memiliki teknologi yang lebih canggih atau maju.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, dalam penyusunan Tugas ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai :"Sistem Informasi Pengiriman Majalah HAPPEN Skateboarding Magazine", yang berlokasi di Jln. Panglima Polim I No. 67C Jakarta.

.2.1. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, penulis mengidintefikasikan masalah yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini, yang menyangkut kekurangan dan kelemahan dari sistem pengiriman Majalah yang sedang berjalan pada HAPPEN Skateboarding Magazine, yaitu :

1. Proses Pengiriman Majalah yang masih manual, sehingga sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam jumlah Majalah yang di kirim.
2. Tidak dapat mengetahui dengan cepat Majalah yang masih ada dan yang sudah tidak ada.
3. Penyimpanan data pengiriman Majalah yang masih manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian data.

.3.1. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan teori yang sudah di dapat diperkuliahan dan membandingkan dengan kenyataannya di perusahaan.
2. Untuk memenuhi salah satu Matakuliah Kerja Praktek Semester 6 Jurusan Manajemen Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Adapun Tujuan dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah :

1. Proses pengiriman majalah yang sudah terkomputerisasi sehingga kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat diminimalisir.
2. Dapat mengetahui jumlah data majalah yang ada dan yang tidak dengan cepat karena terdapat list stok majalah.
3. Penyimpanan data menjadi tersusun rapi dalam data elektronik dan mudah dicari.

.4.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

   Yaitu mengumpulkan data dengan cara mengamati langsung sistem pengiriman majalah yang sudah berjalan pada HAPPEN Skateboarding Magazine. Dari observasi ini diharapkan penulis dapat mengetahui permasalahan pokok yang dihadapi perusahaan dalam sistem pengiriman majalah.

2. Metode Wawancara

   Adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan Producer Majalah dan bagian yang menangani masalah pengiriman majalah. Metode ini dilakukan agar mendapatkan data yang lebih lengkap.

3. Metode Studi Pustaka

   Studi kepustakaan digunakan sebagai penunjang landasan teori yang ada dalam penulisan Laporan Kerja Praktek ini agar diperoleh hasil yang optimal. Studi kepustakaan dilakukan untuk mengumpulkan data atau keterangan dengan cara membaca berbagai macam buku literatur maupun artikel yang ditulis oleh para ahli yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk mendapatkan landasan serta pengertian secara teoritis dan mendalam.

.5.1. Batasan Masalah

Batasan masalah disini dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup pekerjaan yang dilakukan penulis dalam pembuatan Laporan Kerja Praktek ini. Adapun batasan masalah pada pembahasan ini adalah :

1. Rancangan Pembuatan Sistem yang akan dibangun adalah Komputerisasi Sistem Informasi Pengiriman Majalah.
2. Aspek informasi ini meliputi tentang pendataan data majalah, retail directory, serta pengiriman majalah.
3. Pembuatan laporan pengiriman majalah, laporan data majalah, laporan data pick up point (retail directory).

1.6. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Lokasi : HAPPEN Skateboarding Magazine
Jln. Panglima Polim I No. 67C
Jakarta Selatan, 12160

Waktu : 6 Juli 2009 s.d 31 Juli 2009

Tabel 1.1

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

No	Kegiatan	Tanggal															
		Minggu I			Minggu II				Minggu III				Minggu IV				
		6	7	9	13	14	15	16	20	21	22	23	27	28	29	30	31
1	Pengumpulan Data	X	X	X													
2	Analisa sistem				X	X	X	X									
3	Pengajuan rancangan sistem								X	X	X	X					
8	Pembuatan Laporan												X	X	X	X	X

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami dari Laporan Kerja Praktek ini, maka penulis membagi secara sistematis isi Laporan Kerja Praktek ini ke dalam lima Bab yang saling berhubungan. Sistematika Laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, metode pengembangan sistem, batasan masalah, serta lokasi dan waktu pelaksanaan kerja praktek. Dari bab ini diharapkan akan diperoleh latar belakang mengenai masalah yang akan dibahas pada penulisan Laporan Kerja Praktek ini

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori dan pengertian sistem yang berhubungan. Yang akan dibahas, antara lain pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian sistem informasi, serta metode analisis dan perancangan terstruktur. Spesifikasi pengertian sistem yang meliputi elemen sistem, karakteristik sistem, dan klasifikasi sistem. Spesifikasi metode analisis dan perancangan

terstruktur yang meliputi flow map, diagram konteks dan data flow diagram.

BAB III PROFILPERUSAHAAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum perusahaan, struktur organisasi, deskripsi kerja, Tinjauan umum perusahaan yang meliputi sejarah perusahaan, struktur organisasi, dan fungsinya.

BAB IV ANALISIS KERJA PRAKTEK

Bab ini membahas tentang analisis sistem dan usulan perancangan sistem. Spesikasi Analisis sistem yang meliputi analisis dokumen, analisis prosedur yang sedang berjalan, dan evaluasi sistem yang berjalan. Spesifikasi Usulan perancangan sistem yang meliputi tujuan perancangan sistem, perancangan prosedur yang diusulkan dan evaluasi terhadap sistem yang diusulkan/dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab terakhir dari Laporan Kerja Praktek ini, penulis memberikan kesimpulan dari Kerja Praktek yang telah dilaksanakan dan juga saran yang diharapkan berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lain dan terpadu. Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem menurut Norman L.Engier, Tata Sutabri (2004:10) adalah " Sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan-tujuan perusahaan seperti inventaris atau penjadwalan produksi ". Sistem Menurut Prof. Dr. Mr. S Prajudi Atmosudirdjo, Tata Sutabri, (2004:10) adalah "Sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang berkaitan dan, sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan proses ". Sistem menurut Gordon B.Davis, Tata Sutabri, (2004:10) adalah " sistem dapat berupa abstrak atau fisis ". Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan atau konsepasi-konsepsi yang saling bergantung, contohnya sistem teologi. Sedangkan sistem fisis adalah serangkaian unsur yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

Sedangkan Menurut Jerry Fitz Gerald, Ardra F. Fitz Gerald, Waren D. Stalling Jr, dalam Jogiyanto HM (2001:1) sistem adalah "Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpull bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Dari beberapa pengertian sistem di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem yang saling berhubungan membentuk suatu kesatuan hingga tujuan atau sasaran tersebut tercapai. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

2.1.1. Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

1. Tujuan

   Setiap sistem memiliki tujuan (Goal), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. Masukan

   Masukan (input) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. Proses

   Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lbih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

4. Keluaran

   Keluaran (output) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. Batas

   Yang disebut batas (boundary) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi,

ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbasatan dana.

6. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

   Mekanisme pengendalian (control mechanism) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (feedback), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

7. Lingkungan

   Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Model umum suatu 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 pula sebuah sistem memiliki 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 *(Component System)*

   Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling membentuk satu kesatuan. Komponen tersebut berupa

suatu bentuk subsistem yang memiliki sifat yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses secara keseluruhan.

b. Batasan sistem *(Boundary System)*

   Batasan sistem *(Boundary System)* merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

c. Lingkungan luar sistem *(Environments)*

   Lingkungan diluar sistem adalah bentuk apapun yang ada batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan harus dijaga. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan.

d. Penghubung sistem *(Interface)*

   Yaitu media yang menghubungkan sistem dengan subsistem sehingga memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain.

e. Masukan sistem *(Input)*

   Masukan sistem adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukannya dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk didapat keluaran.

f. Keluaran sistem (*Output*)

   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan merupakan masukan bagi subsistem yang lainnya.

g. Pengolahan sistem *(Process)*

   Suatu sistem mempunyai bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran sistem *(Objective)*

   Sistem memiliki sasaran dan tujuan yang bersifat *deterministic*. Suatu sistem

dikatakan berhasil apabila sasaran atau tujuan yang direncanakan berjalan dengan baik.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat dibagi dalam beberapa jenis yaitu :

a. Sistem abstrak dan sistem fisik

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide secara fisik kelihatan. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

   Contoh : Sistem abstrak : - Ilmu Pengetahuan
   Sistem Fisik : - Mekanik

b. Sistem alamiah dan sistem buatan

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam. Dan sistem buatan merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin.

   Contoh : Sistem alamiah : - Air Terjun
   Sistem buatan : - Waduk

c. Sistem tertentu dan tidak tertentu.

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, sedangkan sistem tidak tertentu mengandung unsur probabilistik atau ramalan.

   Contoh : Sistem tertentu : - Sistem akademik
   Sistem tidak tertentu : - Ramalan cuaca

d. Sistem tertutup dan terbuka

   Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan likungan luarnya. Sistem ini menerima masukan, menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar dan subsistem lainnya.

   Contoh : Sistem Tertutup : - Tata surya
   Sistem Terbuka : - Ac

2.2. Pengertian Informasi

Menurut Raymond Mcleod, : " Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang ".

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian yang sering terjadi adalah transaksi perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Data merupakan bentuk yang masih mentah, belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu metode untuk menghasilkan informasi. Data dapat berbentuk simbol-simbol semacam huruf, angka, bentuk suara, sinyak, gambar, dsb.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sabagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

Adapun fungsi-fungsi informasi adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan bagi si pemakai
2. Untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan pemakai
3. Menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari sesuatu hal.

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat pada waktunya (*timeliness*) dan relevan (*relevance*).

- Akurat

  Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan terjadi gangguan yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

- Tepat waktu

  Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Saat ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi itu didapat sehingga diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.

- Relevan

  Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang berbeda-beda.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya. Di dalam dunia usaha saat ini yang penuh persaingan, informasi merupakan suatu yang berharga karena dengan penguasaan yang baik atas informasi tersebut perusahaan akan dapat mengambil atau memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berkembang. Dengan adanya informasi yang memadai suatu perusahaan akan dapat mengambil keputusan yang akan mendukung kemajuan perusahaan itu sendiri.

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information system*) atau disebut juga dengan *processing system* atau *information processing system atau information-generating system*.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya suatu sistem informasi maka suatu organisasi dapat menyediakan kepentingan aktifitas-aktifitasnya.

Informasi terdiri dari komponen-komponen, yaitu:

1) Blok masukan, *input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2) Blok Model, blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan. Blok keluaran, produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
3) Blok teknologi, teknologi merupakan "kotak alat" (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
4) Blok basis data (*database*), yaitu kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
5) Blok kendali, beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyelesaikan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun dapat diatasi dengan cepat

2.4. Metode Analisis Dan Perancangan Terstruktur

Adapun Analisa dan Perancangan Terstruktur yang dijadikan sebagai acuan penulis adalah sebagai berikut :

2.4.1. Flow Map

Flow map merupakan gambaran hubungan antara *entity* yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagan alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.

2.4.2. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan langkah awal dari analisis terstruktur dan level teratas dari diagram arus data dan merupakan penggambaran sistem secara garis besar.

Diagram konteks menggambarkan hubungan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem atau entitas-entitas yang terletak di luar sistem (*external entity*) yang mengirim data ke sistem (*output*) atau menerima data dari sistem tersebut (*input*). Satu hal yang perlu diperhatikan, diagram konteks hanya menggunakan satu lingkaran proses yang mewakili proses dari seluruh sistem.

2.4.3. Diagram Alir Data (Data Flow Diagram)

Menurut Adi Nugroho, ST, MMSI Informasi dengan Metodologi Berorientasi (2002:59-60) Diagram Alir Data adalah ”Gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam objek kemudian melewati suatu proses yang mentransformasikan ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain”.

Diagram Arus Data (DAD) atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi atau simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan arus dari data sistem dan untuk membantu di dalam komunikasi dengan pemakai sistem secara logika. Simbol-simbol yang digunakan dalam diagram Alir Data adalah sebagai berikut :

a. Kesatuan Luar *(External Entity)*

   Merupakan kesatuan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem. Simbol yang disimbolkan dengan notasi kotak atau suatu kotak dengan sisi kiri dan atasnya berbentuk garis tebal.

b. Arus Data *(Data Flow)*

   Arus data mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Simbolnya berupa panah.

c. Proses *(Process)*

   Kegiatan yang dilakukan orang, mesin atau komputer dan hasil suatu arus

data yang masuk kedalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Simbol yang digunakan berupa lingkaran atau empat persegi panjang dengan sudut-sudutnya tumpul.

d. Simpanan *(Data Store)*

Merupakan simpanan dari data yang dapat berupa file dalam sistem komputer, arsip dalam catatan manual atau suatu agenda. Dapat disimbolkan dengan garis horizontal parallel yang tertutup di dalam satu ujung.

Di dalam diagram alir data terdapat aturan yang harus diperhatikan, yaitu:

1) Di dalam diagram alir data tidak boleh menghubungkan antara *external entity* dengan *external entity* secara langsung.
2) Di dalam diagram alir data tidak boleh menghubungkan data *store* dengan data *store* secara langsung.
3) Setiap diagram alir data tidak boleh menghubungkan *external entity* dengan data *store* secara langsung.
4) Setiap proses harus ada alir data yang masuk dan ada data yang keluar.

2.5. Kamus Data

Kamus data atau data dictionary atau disebut juga dengan istilah systems data dictionary adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan Kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, Kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem, Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporau-laporan dan database. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD. Arus data di DFD sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan nama arus datanya saja.

BAB III
PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Tinjauan Umum Perusahaan

Pada analisa ini penulis melakukan peninjauan pada HAPPEN Skateboarding Magazine. Penulis juga akan menguraikan sejarah berdirinya HAPPEN Skateboarding Magazine beserta struktur organisasinya.

HAPPEN Skateboarding Magazine Terbit perdana tanggal 21 April 2004, merupakan media cetak yang mengulas tentang permainan extreme yaitu skateboarding serta Kultur dari para *skateboarder* (sebutan bagi seorang pemain skateboard) di Indonesia. Permainan skateboard di Indonesia sudah ada sejak tahun 1970an dan sekarang sedang menjadi trend dikalangan Anak muda maupun Dewasa. Masa kini makna skateboarding sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi *lifestyle* atau gaya hidup para anak-anak muda di Kota-kota besar maupun daerah. Skateboard sangat berhubungan dengan Fashion, Lifestyle, dan Attitude, jadi apabila seseorang mencoba permainan ini, cara berpakaian, kehidupan sehari-hari, dan perilakunya juga ikut berubah.

Minimnya media yang meliput atau mengulas olahraga skateboard di Indonesia menjadi salah satu penyebab skateboard kurang memasyarakat di Indonesia. Oleh karena itu dengan hadirnya HAPPEN Skateboarding Magazine ini ditengah-tengah kita, maka sebagai penggagas majalah ini dan para skateboarder Indonesia memandang HAPPEN Skateboarding Magazine bisa menjadi sumber informasi dan media promosi bagi masyarakat umum serta industri-industri disekitarnya.

3.1.1. Visi dan Misi HAPPEN Skateboarding Magazine

Visi dan Misi HAPPEN magazine menjadi media cetak yang akan memasyarakatkan olahraga skateboard di Indonesia, dan meningkatkan kualitas

dari para skateboarder itu sendiri, serta juga merupakan media Promosi pendukung Industri yang terkait didalam perkembangan skateboarding Indonesia.

3.1.2. Target Pembaca HAPPEN Skateboarding Magazine

Target pembaca HAPPEN Skateboarding Magazine adalah :

- Komunitas Skateboard Indonesia
- Para pelaku industri yang terkait dengan perkembangan skateboarding di Indonesia
- Seluruh elemen pendukung skateboarding di Indonesia termasuk masyarakat Indonesia yang masih awam terhadap skateboarding, tanpa batasan umur.

3.1.3. Target Pemasangan Iklan HAPPEN Skateboarding Magazine

Industri-industri (clothing company, street wear shop, skate shop skateboard (industri) yang terkait dengan perkembangan skateboarding di Indonesia.

Merk dan skateshop yang sekarang mengiklan di majalah HAPPEN diantaranya adalah sebagai berikut :

- EAT (Produk skateboard lokal)
- RUSTY (Produk Clothing Internasional surf & skateboarding)
- OAKLEY (Produk Kacamata Internasional)
- Extreme Toys (Skate & Apparel shop)
- QUIKSILVER (Produk Clothing Internasional surf & skateboarding)
- 347 (Produk clothing lokal)
- HOBBIES (Skateshop)
- ELEMENT SKATEBOARD (Produk Skateboard Internasional)
- EXIST SKATEBOARD (Produk skateboard lokal)
- StepA SKATEBOARD (Produk skateboard lokal)
- HEAVEN SKATEBOARD (Produk skateboard lokal)
- VOLCOM (Produk Clothing Internasional surf & skateboarding)

3.1.4. Liputan Berita HAPPEN Skateboarding Magazine

Perkembangan skateboarding di Indonesia dan diluar negeri, event skateboarding nasional dan internasional, Profile sebagai skateboarder.

3.1.5. Profile HAPPEN Skateboarding Magazine

Nama majalah	: HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE
Terbit pertama	: 21 April 2004
Waktu terbit	: Tanggal 20 setiap bulannya
Dimensi Majalah	: 23 x 17 cm
Halaman	: 60 halaman
Isi	: H.V.S 80gr
Cover	: Art paper 190gr
Slogan	: Exist or Dead
Jumlah Terbitan	: 5000exp
Harga	: Rp 0, (Gratis)

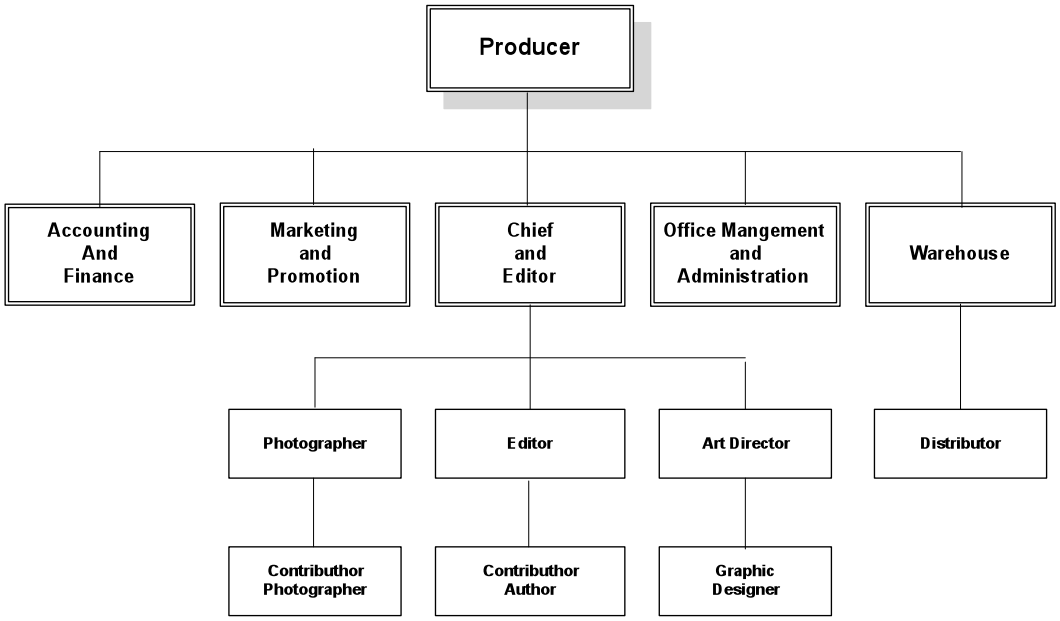
Distribusi

Jakarta	: 1600exp
Bandung	: 1200exp
Bogor	: 100exp
Yogjakarta	: 200exp
Semarang	: 200exp
Surabaya	: 200exp
Bali	: 400exp
Padang	: 200exp
Samarinda	: 200exp
Medan	: 200exp
Jambi	: 200exp

3.2. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan gambaran *skematis* tentang hubungan-hubungan, kerjasama diantara orang-orang yang terdapat didalam suatu organisasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Struktur organisasi adalah unsur yang terpenting didalam suatu organisasi atau dalam suatu perusahaan. Dengan struktur organisasi yang jelas setiap karyawan yang bekerja dalam suatu perusahaan dapat mengetahui wewenang, tugas dan tanggung jawab yang dilakukannya.

Adapun tujuan di buatnya struktur organisasi ini adalah agar setiap fungsi manajemen dapat di ketahui jelas wewenang dan tanggung jawabnya masing-masing dengan begitu setiap fungsi perusahaan dapat terkoordinasi dengan baik, sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai dengan baik.



Gambar 3.1

Struktur Organisasi HAPPEN Skateboarding Magazine

Dari bentuk struktur organisasi yang telah digambarkan di atas, masing-masing bagian memiliki tugas dan fungsi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai fungsi dan tugas dari setiap bagan organisasi.

3.3. Deskripsi Kerja

Pembagian Tugas dan tanggun jawab masing-masing bagian atau fungsi berdasarkan struktur organisasi adalah sebagai berikut :

1. Producer

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Adalah jajaran direksi perusahaan (investor atau pemilik perusahaan)
   - Merencanakan langkah-langkah yang dapat memajukan perusahaan
   - Mengambil setiap keputusan yang berhubungan dengan perusahaan
   - Mengevaluasi perkembangan perusahaan serta menetapkan visi dan misi perusahaan.

2. Chief In Editor

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Bertanggung jawab atas isi majalah secara keseluruhan
   - Melakukan seleksi majalah
   - Bertanggung jawab menangani Naskah Siap Cetak, semua naskah berita yang sudah diturunkan ke percetakan dan sudah diset bersih, desain cover dan perwajahan (tataletak, lay out, artistik), dan hal ihwal sebelum majalah dicetak

3. Marketing And Promotion

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Bertugas dalam mencari periklanan
   - Membangun strategi,
   - Mengevaluasi kondisi pasar
   - Merencanakan negosiasi dan mengadakan kontrak dengan klien

4. Accounting and Finance

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Mengorganisasi keuangan perusahaan
   - Mengatur strategi keuangan perusahaan
   - Mengurus pengeluaran dan pemasukan perusahaan agar tidak terjadi kerugian

5. Office Management and Administration

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Mengatur segala sesuatu yang berhubungan dengan surat menyurat, mengadakan surat perjanjian, dan pengadaan segala kebutuhan kantor.
   - Mengaudit laporan keuangan, mempersiapkan catatan dasar perusahaan
   - Mencatat semua kegiatan harian
   - Mempersiapkan catatan informasi
   - Membuat jadwal pengiriman majalah

6. Photographer

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Mengambil gambar peristiwa atau objek tertentu yang bernilai berita atau untuk melengkapi tulisan berita dalam majalah
   - Menyampaikan informasi atau pesan melalui gambar yang ia potret.
   - Memiliki kreatif dan jeli, serta mempunyai keahlian untuk bervisualisasi
   - Mengambil foto-foto yang dapat menunjang berita tersebut, misalnya suasana disekitar tempat kejadian dan lain-lain

7. Editor

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Bertanggung jawab penuh atas isi rubrik tertentu dan editingnya
   - Melakukan editing atau penyuntingan, yakni aktivitas penyeleksian dan perbaikan naskah yang akan di muat pada majalah.

8. Art Director

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Mengkoordinasi desainer grafis dalam membuat desain, mengawasi jadwal pembuatan, memberikan solusi desain
   - Bertanggung jawab mulai dari konsep desain, mock up, final artwork, dan proses produksi serta melakukan presentasi konsep bersama
   - Bertanggung jawab menetapkan konsep kreatif pembuatan kampanye iklan hingga eksekusi pembuatan.

9. Contributor Photographer

   Berfungsi melakukan tugas antara lain :

   - Penyumbang gambar pristiwa atau objek tertentu yang bernilai berita, secara struktural tidak tercantum dalam struktur organisasi

10. Contributor Author

    Berfungsi melakukan tugas antara lain :

    - Penyumbang naskah/tulisan yang memberikan berita pada majalah

11. Graphic Designer

    Berfungsi melakukan tugas antara lain :

    - Memadukan pekerjaan visualizer (berkewajiban menangani ilustrasi dan membuat sketsa konsep untuk dipresentasikan kepada klien untuk dibuat artwork-nya) dan copy writer serta mengaplikasikan konsep desain dalam media yang menjual
    - Setelah menerima pengarahandari hasil briefing kedalam bentuk visual, membuat konsep design dengan art director
    - Bertanggung jawab atas dokumentasi hasil desain
    - Mengatasi masalah produksi bila terjadi sesuatu, maintance terhadap software dan hardware desain.

12. Warehouse

    Berfungsi melakukan tugas antara lain :

    - Bertugas menyiapkan pengiriman majalah

13. Distributor

    Berfungsi melakukan tugas antara lain :

    - Bertugas dalam mendistribusikan majalah

BAB IV
ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan melalui wawancara dengan pembimbing kerja praktek. Dari tahap pertama ini di peroleh gambaran tentang kebutuhan aplikasi yang akan di bangun. Pihak pembimbing memberikan gambaran tentang aplikasi yang di butuhkan untuk perancangan karena penulis langsung menyetujui perancangan aplikasi tersebut.

Identifikasi masalah

1) Organisasi

   Menganalisa dan mempelajari struktur organisasi Instansi dan mencoba menerapkan sistem informasi kedalamnya untuk proses pengaliran informasi antar bagian supaya informasi lebih cepat sampainya..

2) Uraian kerja

   Mempelajari uraian kerja Instansi dari mulai persiapan, penyusunan, proses, sampai pembuatan laporan hasil kerja yang kemudian diserahkan kepada bagian yang tugasnya memeriksa laporan hasil kerja. Setelah dipelajari, kemudian mencoba membuat sistem informasi uraian Instansi untuk lebih merinci pekerjaan yang akan dikerjakan.

3) Aliran informasi

   Semua informasi yang terjadi di Instansi dari satu bagian ke bagian lain dibuat lebih cepat dan lebih mudah dengan menggunakan sistem informasi penyampaian informasi yang berbasis teknologi informasi..

4) Dokumen

   Dokumen-dokumen yang masih bersifat manual disusun kembali secara komputerisasi, disimpan dalam sebuah folder di komputer untuk memudahkan pencarian data yang dibutuhkan dan memudahkan pemeriksaan bila terjadi kesalahan tulis.

Desain

1) Logis

   Desain logis yakni pembuatan rancangan desain sebelum membentuknya menjadi desain fisik, terlebih dahulu kita harus memikirkan desain seperti apa yang akan kita buat, dan program apa yang akan digunakan untuk membuatnya..

2) Fisik

   Desain fisik adalah perwujudan dari desain logis yang dibuat sedemikian rupa dengan menggunakan sebuah program khusus untuk mendesainnya supaya hasilnya kelihatan lebih menarik.

Implementasi

Bentuk implementasi dari bahasan diatas adalah dengan mempraktekan sistem informasi yang dibuat menjadi bentuk nyata dalam operasi Instansi. Setelah dilakukan penelitian dan pembenahan sistem lama yang masih bersifat manual menjadi sistem yang berbasis teknologi informasi, maka diharapkan sebuah Instansi akan menjadi lebih baik dalam berbagai bidang terutama dalam sistem informasinya yang pada awalnya mungkin masih belum tersentuh dengan IT yang mengakibatkan sering terjadi keterlambatan informasi-informasi penting yang bersifat patal dan menyebabkan kerugian besar. Setelah menggunakan sistem informasi dengan basis teknologi informasi semua masalah yang ada di Instansi dapat diatasi dengan baik. Semua informasi yang dibutuhkan bisa diterima dengan cepat dan tepat.

4.1.1.Analisis Dokumen

4.1.2. Analisis Prosedur yang Berjalan

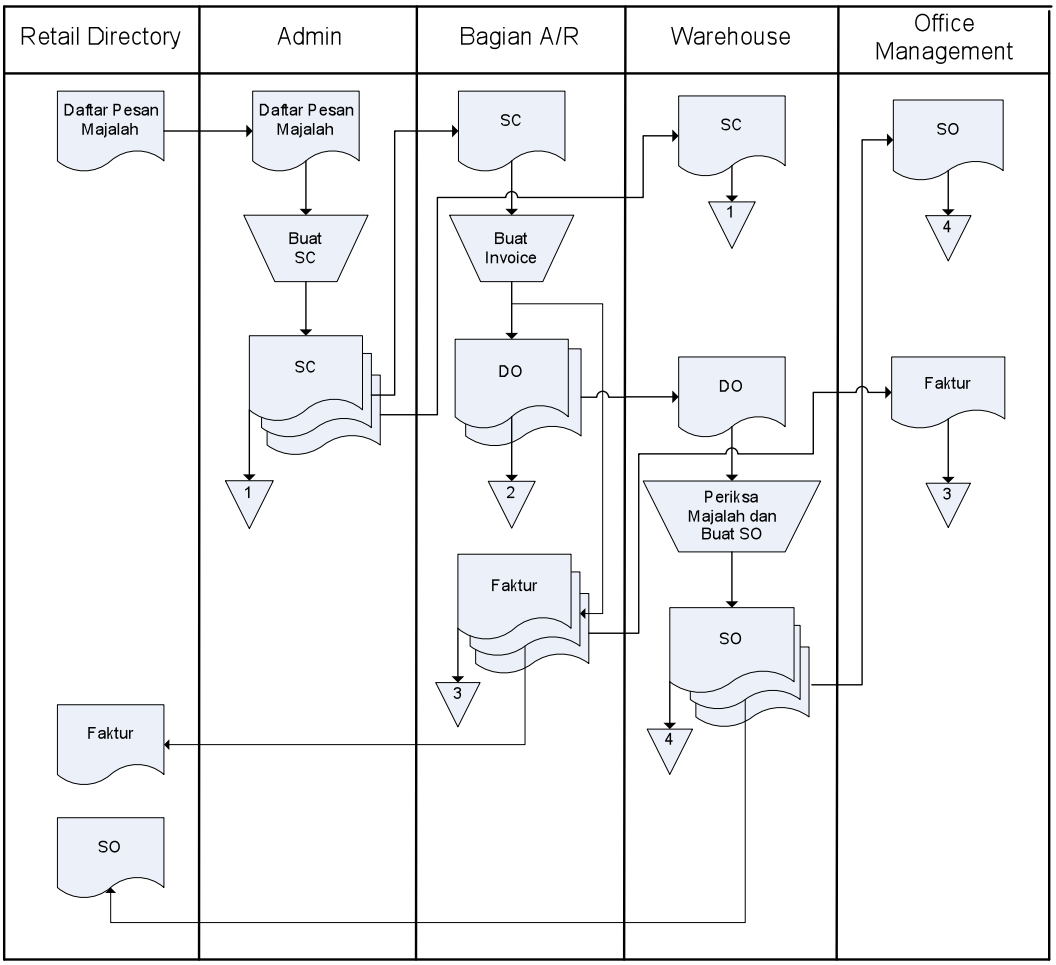
Prosedur Pengiriman Majalah

1. Retail Directory membuat Daftar Pesan Majalah dan memberikannya ke bagian Admin
2. Admin membuat *Sales Confirmation* (SC) rangkap 3 yang didistribusikan ke bagian A/R (*Account Receivable*) dan Warehouse, Arsip.

3. Bagian A/R membuat *invoice* (faktur) yang terdiri dari: *Delivery Order* (DO) rangkap 2 dan faktur rangkap 3
4. Kemudian *Delivery Order* didistribusikan ke Warehouse untuk diperiksa guna pengiriman majalah.
5. Warehouse memeriksa majalah dan membuat SO (*Sales Order*) rangkap 3 yang didisribusikan ke Office Management dan *Retail Directory*.
6. Faktur di Bagian A/R didistribusikan ke bagian Office Management dan *Retail Directory*.

4.1.2.1. Flow Map

Flowmap Pengiriman Majalah pada HAPPEN Skateboarding Magazine yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :



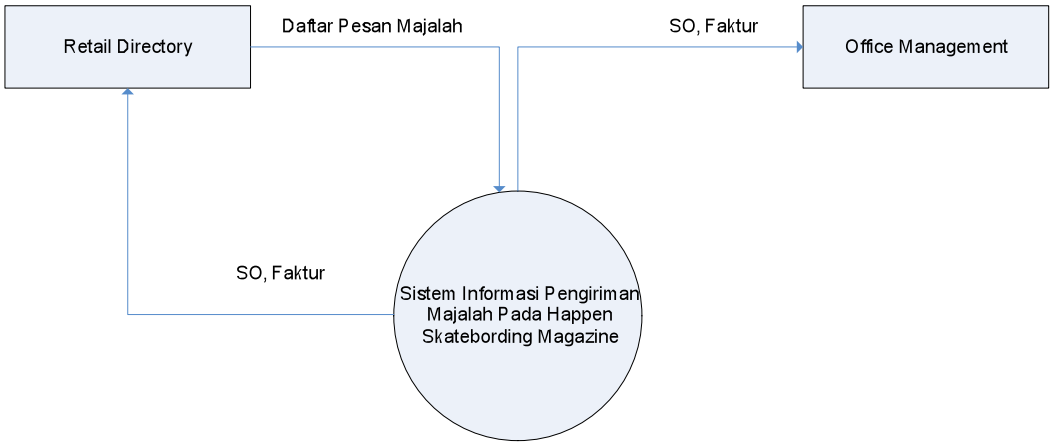
Gambar 4.1. Flowmap Yang Berjalan

Keterangan :

A/R	: Account Receivable	1	: Arsip SC
SC	: Sales Confirmation	2	: Arsip DO
DO	: Delivery Order	3	: Arsip Faktur
SO	: Sales Order	4	: Arsip SO

4.1.2.2. Diagram Konteks

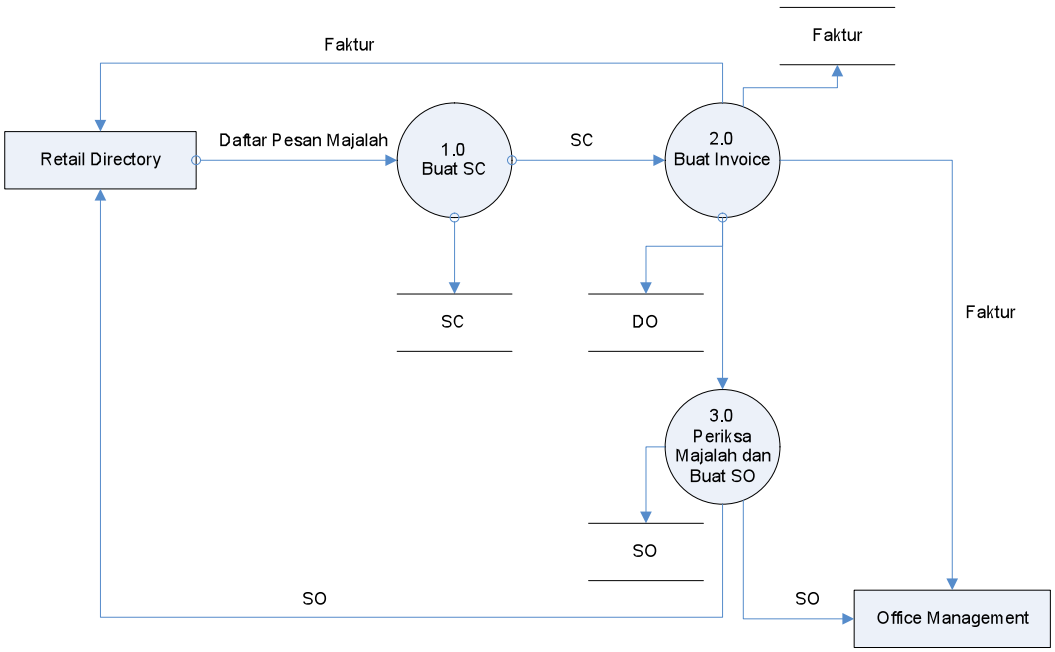
Diagram Konteks Pengiriman Majalah pada HAPPEN Skateboarding Magazine yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2. Diagram Konteks Yang Berjalan

4.1.2.3. Data Flow Diagram

DFD Pengiriman Majalah pada HAPPEN Skateboarding Magazine yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3. DFD Yang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem yang berjalan

Kelebihan dari sistem yang berjalan adalah sumber daya manusia sudah sesuai untuk mendukung sistem informasi pengiriman barang.

Adapun kelemahannya adalah sebagai berikut :

1. Sering terjadi keterlambatan dalam pengiriman majalah
2. Keamanan data tidak terjamin
3. File-file masih terpisah.

4.2. Usulan Perancangan Sistem

4.2.1.Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki karena sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perencanaan sistem yang diperoleh. Tahap perencanaan sistem dapat digambarkan sebagai perencanaan untuk membangun suatu sistem yang baru akan diajukan kepada perusahaan dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat kerasnya sehingga menghasilkan sistem yang baik.

Perancangan sistem secara umum dilakukan dengan tujuan :

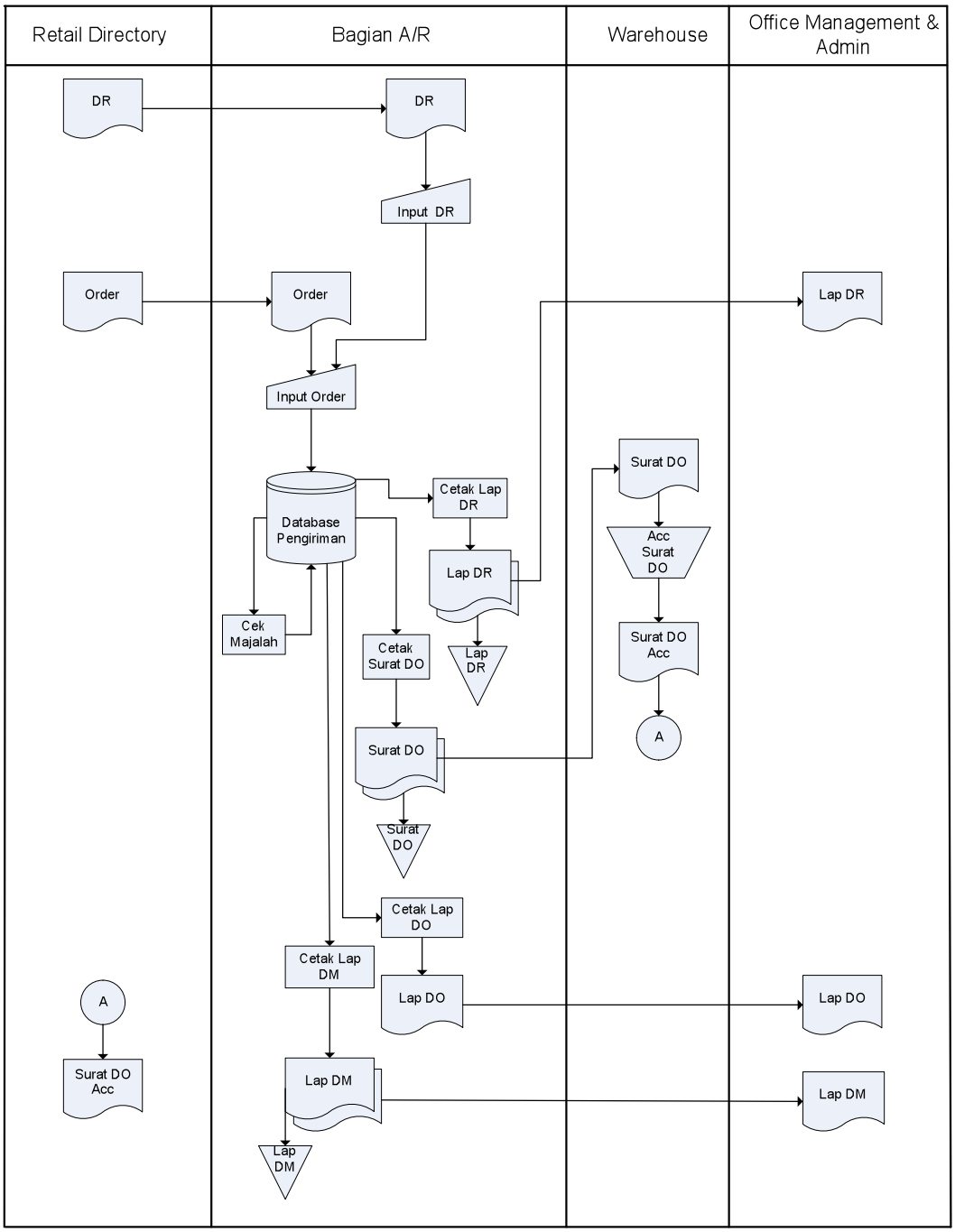
1. Memperbaiki sistem informasi yang ada dan prosedur yang terlibat dalam pengolahan data.
2. Merancang sistem pengolahan data pengiriman majalah dengan alat bantu komputer.

4.2.2.Perancangan Prosedur yang di usulkan

Perancangan Prosedur pada HAPPEN Skateboarding Magazine yang diusulkan antara lain :

4.2.2.1. Flow Map yang diusulkan

Flow map merupakan gambaran hubungan antara entity yang terlihat berupa aliran-aliran dokumen yang ada. Bagan alir dokumen merupakan bagan alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.
Gambar alir dokumen tersebut dapat digambarkan pada flow map dibawah ini :



Gambar 4.4. Flowmap Sistem Informasi Pengiriman Majalah

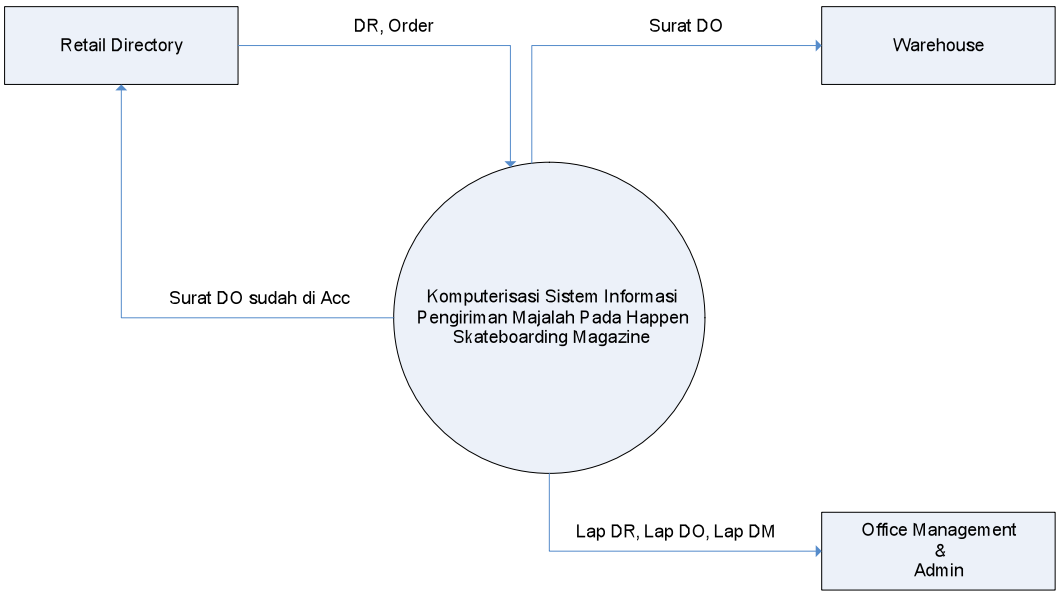
Ket : DO : Delivery Order

DR : Data Retail

DM : Data Majalah

4.2.2.2. Diagram Konteks yang diusulkan

Diagram konteks merupakan alat-alat untuk struktur analisis. Pendekatan terstruktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan dan tujuan informasi yang dihasilkan.Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :

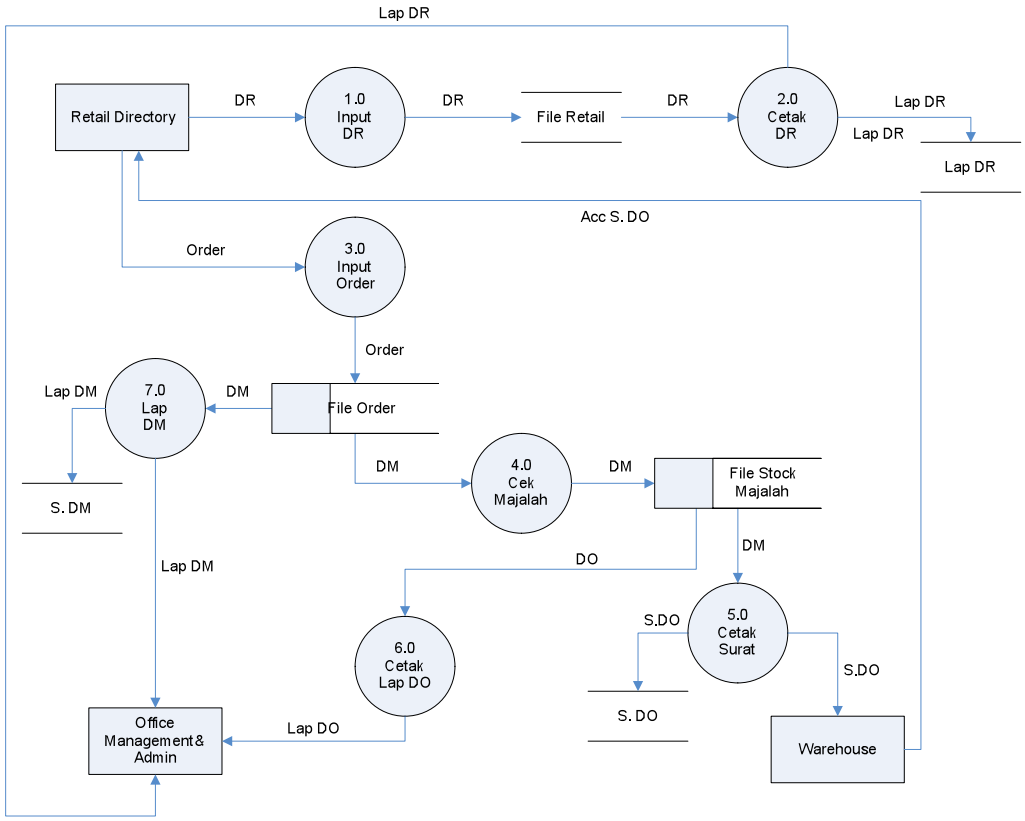


Gambar 4.5. Diagram Konteks Sistem Informasi Pengiriman Majalah

Ket : DR : Data Retail
DM : Data Majalah
DO : Delivery Order

4.2.2.3. Data Flow Diagram yang diusulkan

Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur dan dapat menggambarkan arus data didalam sistem yang terstruktur. DFD yang dirancang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.6. DFD Sistem Informasi Pengiriman Majalah

Ket : DR : Data Retail

DM : Data Majalah

4.2.2.4. Kamus Data

Kamus data ikut berperan dalam pembangunan sistem informasi, kamus data berfungsi untuk menjelaskan semua data yang digunakan di dalam sistem dan kamus data juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem, tentang data yang mengalir di sistem yaitu data masukan ke sistem.

1. Kamus Data Data Magazine

Data Magazine : Kode_Magazine+Edisi_Magazine+Jumlah_Magazine

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	Kode Magazine	Text	30
2	Edisi Magazine	Text	30
3	Jumlah Magazine	Double	8

Tabel 4.1. Kamus Data Data Magazine

2. Kamus Data Data Pick Up Point

Data Pick Up Point : Kode_Retail+Nama_Retail+Alamat+Kota+Kode_Pos+ Area+Telepon+E-mail+Attn

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	Kode Retail	Text	30
2	Nama Retail	Text	50
3	Alamat	Text	50
4	Kota	Text	30
5	Kode Pos	Text	5
6	Area	Text	6
7	Telepon	Text	15
8	E-mail	Text	30
9	Attn	Text	30

Tabel 4.2. Kamus Data Data Pick Up Point

3. Kamus Data Data Petugas

Data Petugas : Id_Petugas+Nama_Petugas+Jabatan

No.	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	Id Petugas	Text	30
2	Nama Petugas	Text	50
3	Jabatan	Text	50

Tabel 4.3. Kamus Data Data Petugas

4.2.2.5. User Interface (Perancangan Input dan Output)

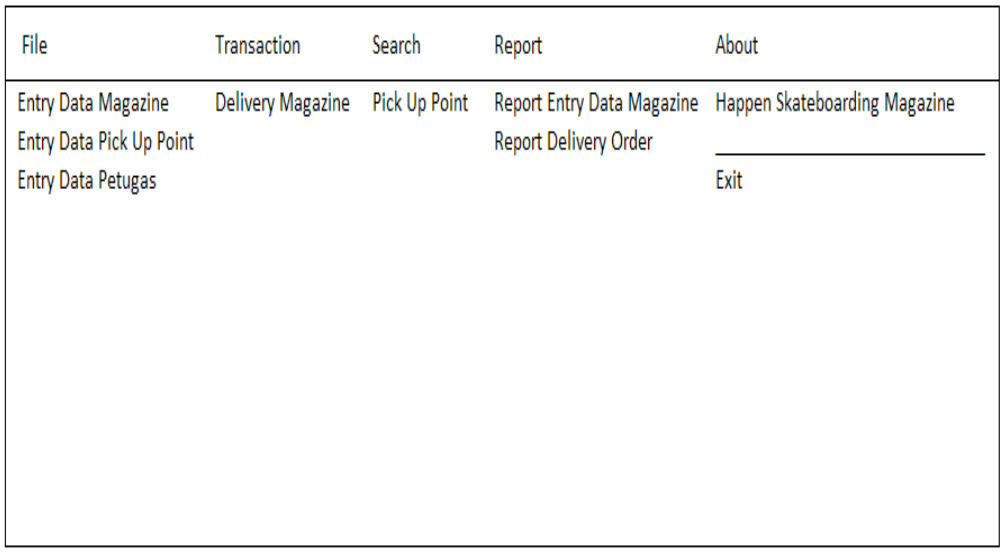
Untuk merancang masukan (*input*) dan keluaran (*output*) harus bersifat mudah bagi pemakai atau *user* dalam meneriam informasi yang dibutuhkan serta dalam pencatatan data sehingga informasi yang dihasillkan dapat lebih berguna bagi *user* yang membutuhkan.

Desain Input

Desain masukan merupakan awal dimulainya proses informasi, desain ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pemakai sesuai dengan jumlah banyaknya data yang dimasukkan kedalam sistem pengolahan data tersebut.

Desain sistem dirancang lebih sederhana lagi, sehingga akan memberikan informasi yang tepat, lengkap dan akurat. Serta dapat dimengerti oleh pemakai yang bersangkutan, desain *input* dapat dilihat pada bagan dibawah ini:

1. Menu Utama



Gambar 4.7. Menu Utama

2. Entry Data Magazine

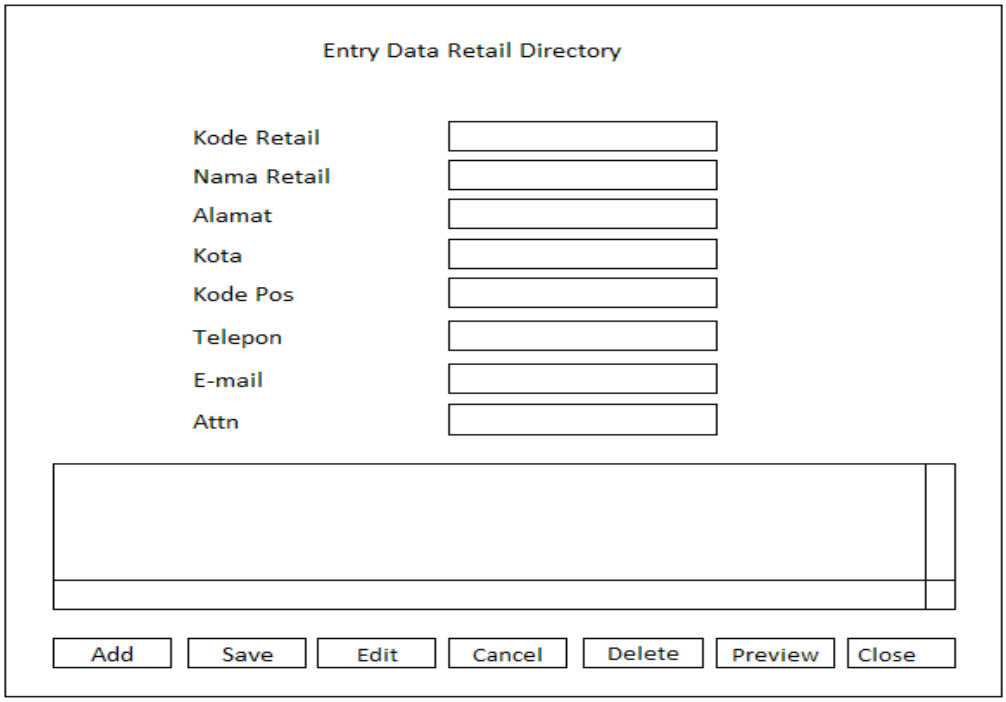
Perancangan form masukan data majalah adalah sebagai berikut :



Gambar 4.8. Entry Data Magazine

3. Entry Data Pick Up Point (Retail Directory)

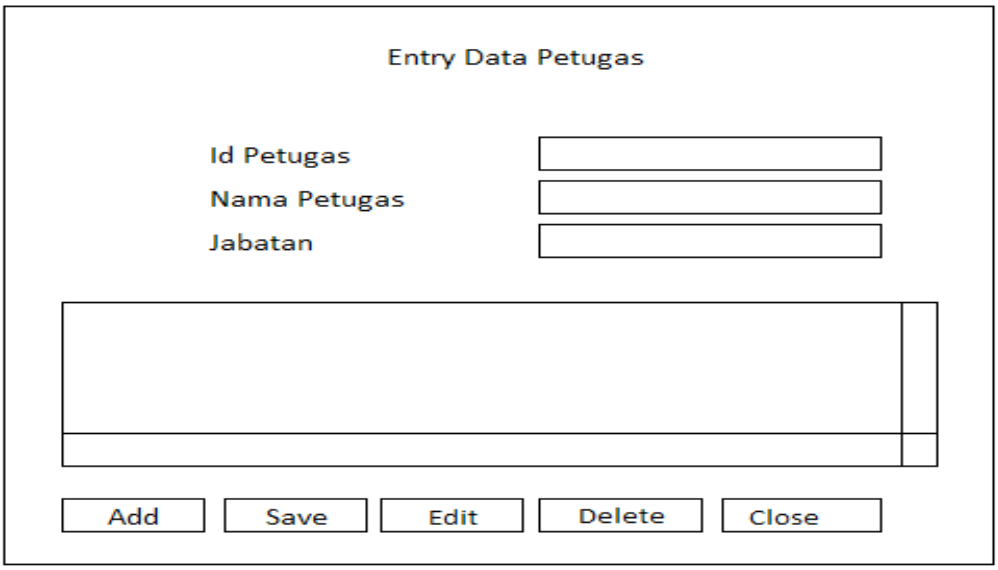
Perancangan form masukan data pick up point adalah sebagai berikut :



Gambar 4.9. Entry Data Pick Up Point

4. Entry Data Petugas

Perancangan form masukan data petugas adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10. Entry Data Petugas

5. Delivery Magazine

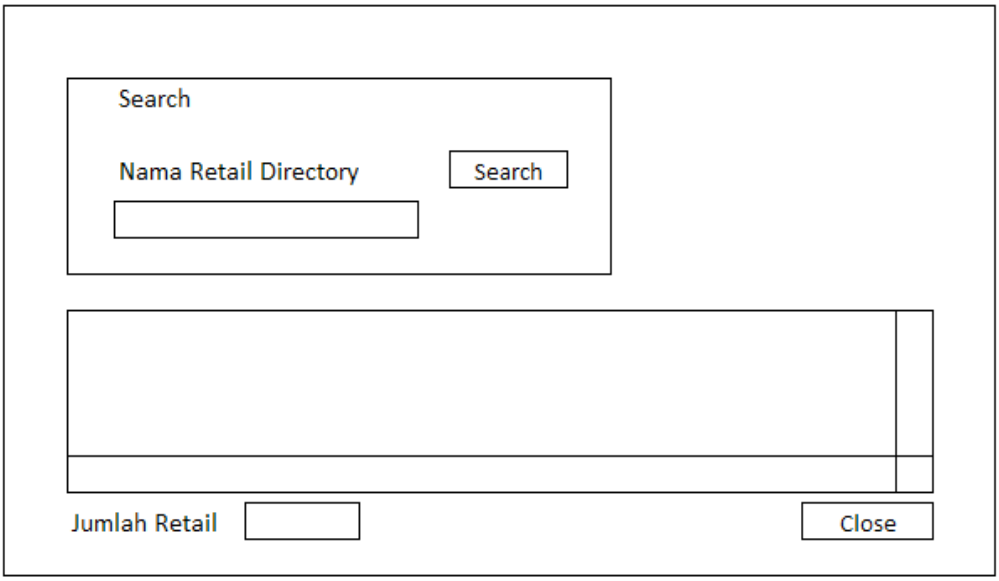
Perancangan form masukan pengiriman majalah adalah sebagai berikut :



Gambar 4.11. Delivery Magazine

6. Search Pick Up Point

Perancangan form masukan pencarian pick up point adalah sebagai berikut :



Gambar 4.12. Search Pick Up Point

Desain Output

Desain keluaran merupakan unit keluaran yang berupa format tampilan atau laporan dari proses *input data* dan proses pengolahan data. Unit keluaran ini berisi tentang berbagai informasi yang diperlukan dan informasi ini berguna untuk mengeluarkan hasil pemrosesan dengan mengkonversikan keadaan sehingga dapat dimengerti oleh pihak yang berkepentingan dan dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan serta tepat waktu.

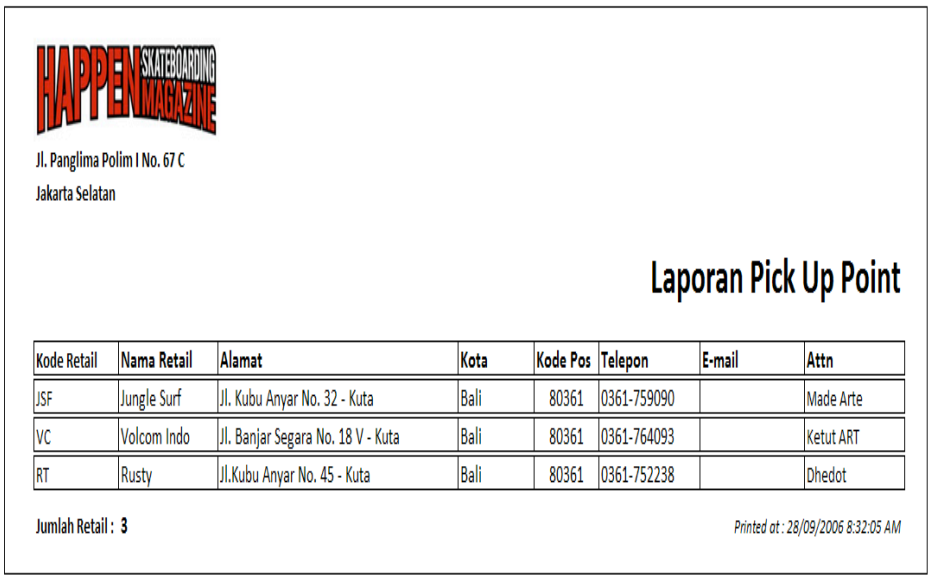
Unit keluaran ini dicetak oleh printer dari menu Laporan, unit cetak pada menu *Print* sebagai keluaran pada menu Laporan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1. **Preview Delivery Order (DO)**



Gambar 4.13. Delivery Order

2. **Laporan Data Pick Up Point (Retail Directory)**



HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE

Jl. Panglima Polim I No. 67 C
Jakarta Selatan

Laporan Pick Up Point

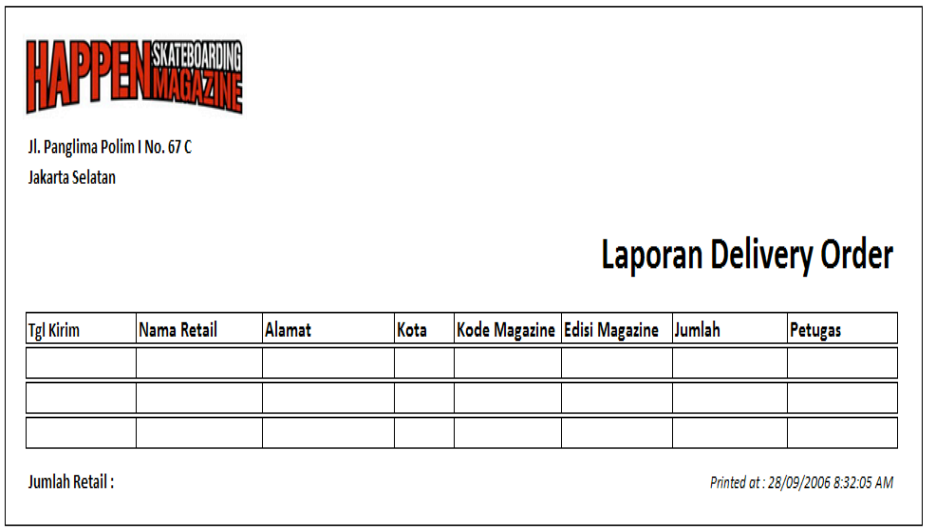
Kode Retail	Nama Retail	Alamat	Kota	Kode Pos	Telepon	E-mail	Attn
JSF	Jungle Surf	Jl. Kubu Anyar No. 32 - Kuta	Bali	80361	0361-759090		Made Arte
VC	Volcom Indo	Jl. Banjar Segara No. 18 V - Kuta	Bali	80361	0361-764093		Ketut ART
RT	Rusty	Jl.Kubu Anyar No. 45 - Kuta	Bali	80361	0361-752238		Dhedot

Jumlah Retail : **3**

Printed at : 28/09/2006 8:32:05 AM

Gambar 4.14. Laporan Pick Up Point

3. **Laporan Delivery Order**



HAPPEN SKATEBOARDING MAGAZINE

Jl. Panglima Polim I No. 67 C
Jakarta Selatan

Laporan Delivery Order

Tgl Kirim	Nama Retail	Alamat	Kota	Kode Magazine	Edisi Magazine	Jumlah	Petugas

Jumlah Retail :

Printed at : 28/09/2006 8:32:05 AM

Gambar 4.15. Laporan Delivery Order

4.2.3.Evaluasi terhadap sistem yang di usulkan/dirancang

Dalam rangka membantu pihak perusahaan maka diterapkan sebuah alternatif rancangan sistem informasi yang diharapkan dapat digunakan sebagai solusi dalam memecahkan masalah yang ada. Sistem informasi yang dirancang

dengan sistem komputerisasi akan menjadi optimal dengan menyelesaikan kegiatan-kegaitan yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi.

Diharapkan dengan diimplementasikan sistem informasi ini berguna bagi kegiatan seperti pembuatan laporan-laporan dan segala hal yang berkaitan dengan sistem tersebut dapat dengan mudah dilaksanakan dengan bantuan sarana komputerisasi yang ada sehingga akan menghasilkan informasi-informasi yang cepat, akurat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari pembahasan Komputerisasi Sistem Persediaan Barang terlihat bahwa penggunaan komputer secara maksimal dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat. Secara garis besar penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

a. Adanya Komputerisasi Sistem Pengiriman Majalah Pada HAPPEN Skateboarding Magazine dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan persediaan majalah juga dapat meminimalkan terjadinya selisih jumlah majalah.
b. Adanya Komputerisasi Sistem Pengiriman Majalah Pada HAPPEN Skateboarding Magazine mampu menghasilkan informasi atau keluaran yang lebih tepat dan akurat guna membantu kelancaran tugas sehari-hari.

5.2 Saran-Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis berikan dalam komputerisasi sistem persediaan barang adalah sebagai berikut :

a. Dokumen-dokumen yang berkaitan dengan persediaan barang agar langsung diolah datanya hingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan.
b. Untuk meningkatkan sumber daya manusia sebagai pengguna maka mutlak diperlukan training.
c. Kerja sama antar bagian yang terkait sangat diharapkan demi mendaptkan hasil yang maksimal.
d. Adanya pemeliharaan berkala baik pada *software* maupun *hadware*.
e. Untuk keamanan data diperlukan *backup.*

DAFTAR PUSTAKA

[1] Kowal, James A., *Behavior Models, Specifying User's Expectations*, Prentice Hall, Englewood Cliffts, New Jersey 07632, 1992.

[2] Lucas C. Henry 1987 *Analisis, Desain dan Implementasi Sistem Informasi*. Erlangga: Jakarta.

[3] Hawryszieycs, Igor T. 1990. *Introduction to system Analysis and design*. Prentice all: Sydney