ini sebagai suatu peluang usaha besar untuk mengembangkan usaha, maka melalui PT. ULTRA DISC INTERNASIONAL, ULTRA DISC terus memperluas jaringan melalui pembukaan outlet-outlet, baik outlet yang dimiliki oleh ULTRA DISC sepenuhnya/ cootporate maupun outlet yang dibuka dengan kerjasama dengan pihak lain/ frenchise.

Sekarang ini ULTRA DISC telah tersebar dibeberapa ibu kota provinsi dan kota besar yang mempunyai potensi cukup baik seperti :

1. DKI JAKARTA
2. BANDUNG
3. SEMARANG
4. YOGYAKARTA
5. DENPASAR
6. MANADO
7. MAKASAR
8. MEDAN
9. LAMPUNG
10. KUPANG
11. BANDA ACEH

12. PAPUA

13. DLL

3. 1. 2. Visi dan Misi Perusahaan

ULTRA DISC didirikan dengan tujuan meramaikan pasar usaha penyewaan DVD/VCD original. ULTRA DISC dilengkapi dengan software yang handal dengan menawarkan sistem penyewaan yang menarik bagi anggotanya, karena para anggota memiliki keleluasaan untuk menentukan lamanya waktu penyewaan.

ULTRA DISC memiliki dari hampir seluruh produsen film terkemuka di dunia seperti, WARNER BROS, BUENA VISTA, COLOMBIA TRISTAR, 20 th CENTURY, UNVERSAL SYUDIO, NEW LINE CINEMA dan lain-lain.

Komitmen ULTRA DISC adalah usaha penyewaan produk home video (DVD/VCD) yang merupakan rekaman film-film resmi dan original sesuai dengan Nomor surat Tanda Lulus Sensor oleh Lembaga Sensor Film Indonesia.

ULTRA DISC menyewakan DVD/VCD hanya kepada orang yang telah terdaftar sebagai anggota, adapun syarat untuk menjadi anggota ULTRA DISC adalah:

1. Mendaftarkan dirinya di outlet ULTRA DISC yang terdekat dengan tempat tinggalnya.
2. Menyerahkan photo copy indentitas diri (KTP/SIM).
3. Menaati peraturan-peraturan penyewaan yang dikeluarkan oleh ULTRA DISC.

A. Peraturan Penyewaan

1. Penyewaan hanya untuk anggota ULTRA DISC
2. Maksimal penyewaan DVD/VCD hanya 5 buah film.
3. Harga sewa sesuai dengan tarif yang berlaku saat itu.
4. Lama sewa sesuai dengan yang berlaku saat itu.
5. Terlambat dalam pengembalian dikenakan biaya keterlambatan/denda sesuai dengan tarif yang berlaku pada saat itu.
6. Penyewa bertanggung jawab atas film yang disewanya.
7. Penyewa dilarang menyewakan atau meminjamkan film-film yang disewa pada pihak ketiga.
8. Penyewa dilarang memperbanyak (menggandakan) film-film yang disewa.
9. Deposit atau pulsa yang sudah dimasukan ke ULTRA DISC tidak dapat diuangkan atau diambil tunai, sepenuhnya hanya untuk penyewaan.

B. Perhitungan Denda Film

1. Apabila pelanggan telat mengembalikan Film, maka akan di denda sesuai dengan harinya.
2. Perhitungan dendanya adalah :

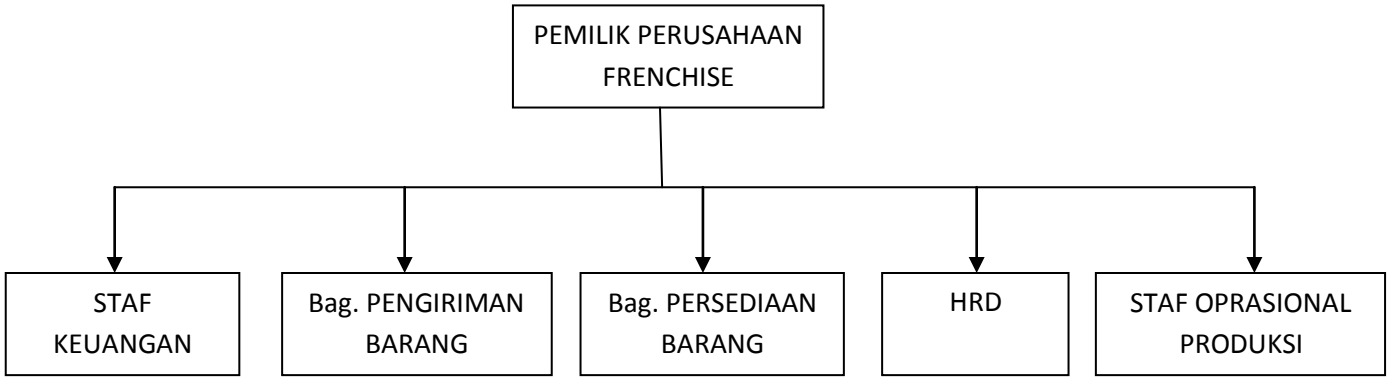
   Telat 1 hari denda = 2000

Telat hari berikutnya denda = 1000 dan seterusnya.

3. 1. 3 Struktur Organisasi Perusahaan

Dalam melakukan aktivitas sehari-hari ULTRA DISC perlu menyusun struktur organisasi, karena adanya struktur organisasi dapat membantu perusahaan untuk melakukan penetapan pembagian kerja

Berikut struktur organisasi ULTRA DISC berlaku sampai tanggal 31 desember 2010.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi ULTRA DISC

[Sumber : Ultra Disc Rental DVD/VCD]

3. 1. 4. Deskripsi Tugas

1. Pemilik orang yang memiliki atau penyandang dana serta mempunyai tanggung jawab untuk pembelian barang, penerimaan pegawai, mengatur tata letak barang.mengontrol kerja pegawai, mencari order.
2. Staf keuangan orang yang mempunyai tanggung jawab dalam mengelola laporan keuangan di seluruh outlet yang tersebar dan hal-hal administrasi lainnya.

3. Bag pengiriman yang mempunyai tugas dan wewenang serta bertanggung jawab dalam pengiriman barang
4. Bag persediaan yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab dalam persediaan barang
5. HRD jika ada pegawai baru wajib menginformasikan ke Ass. Spv atau Shop Spv, lalu kirim data karyawan baru lewat E-MAIL di tujukan ke ***pegawai@ultradisc.co.id*** dan cc ke masing-masing supervisor.
6. Staf oprasional produksi hanya menjalankan mesin produksi

Aturan – aturan Peminjaman

1. Maximal peminjaman 5 buah film.
2. Peminjeman film boleh di campur dengan kategori yang lain.
3. Batas penyewaan hanya sampai 9 hari

Aturan – aturan Pengembalian

1. Pengembalian film harus sesuai dengan hari yang telah ditentukan oleh user.
2. Apabila film ada yang hilang atau rusak, maka member harus menggantinya.

3. 2. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu.

3. 2. 1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang penulis gunakan ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif dan terapan. Deskriptif adalah metode penelitian yang memberikan gambaran tentang sifat individu, keadaan, gejala suatu objek dimana dalam penelitian ini untuk memperoleh gambaran tentang sistem informasi ULTRA DISC berbasis WEB, kendala yang dihadapi serta pemecahan masalahnya. Tujuannya Untuk

membuat pencandraan/gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu obyek penelitian tertentu.

Sedangkan metode terapan adalah menguji dan mengevaluasi suatu teori yang diterapkan dalam memecahkan masalah – masalah kehidupan praktis.

3. 2. 2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti, jenis data tersebut dikelompokan kedalam 2 jenis yaitu primer dan sekunder sedangkan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara deskriptif.

3. 2. 2. 1. Sumber Data Primer

1. **Pengamatan (Observasi)**

   Penulis mengadakan pengamatan terhadap bagian penyewaan, bagian pengiriman barang, dan bagian keuangan. serta melihat aktifitas penyewaan yang dilakukan secara langsung, sampai dengan proses pencatatan data penyewaan, data laporan penyewaan dan pengembalian secara cermat dan sistimatis sehingga nantinya data yang diperoleh merupakan data yang sebenarnya.

2. **Wawancara**

   Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab terhadap pihak manajemen yang mempunyai hubungan langsung dengan masalah yang tengah diteliti oleh penulis, adapun yang penulis wawancarai yaitu pada pimpinan bagian penyewaan,

pimpinan bagian pengiriman barang, pimpinan bagian keuangan, dan tidak lupa juga kepada atasan/kepala ULTRA DISC tersebut yang memiliki kuasa dan kendali secara penuh dari semua sistem yang sedang berjalan.

3. 2. 2. 2. Sumber Dara Sakunder

Untuk memperoleh data sekunder, penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara Studi Pustaka yaitu, Mengumpulkan data dan mempelajari atau membaca pendapat ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang akan di teliti untuk memperoleh data yang dibuat, serta untuk landasan teori yang akurat dan menunjang.

3. 2. 3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah hal yang sangat penting untuk dijelaskan, maka penulis telah menyusun penjelasannya berdasarkan sub-bab berikut ini.

3. 2. 3. 1. Metode Pendekatan Sistem

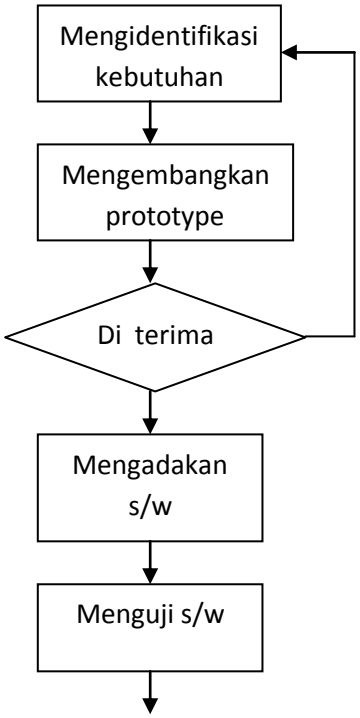
Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan terstruktur. Terdapat beberapa alasan penulis menggunakan pendekatan terstruktur diantaranya adalah mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

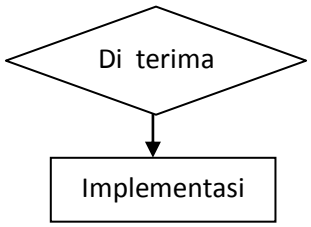
Pendekatan terstruktur ***(Structured Approach)*** menggunakan beberapa alat bantu. Adapun alat bantu atau notasi yang digunakan adalah:

1. Flow Map
2. Diagram Konteks (Context Diagram)
3. DFD (Data Flow Diagram)
4. Kamus Data (Data Dictionary)
5. Normalisasi
6. ERD (Entity Relation Diagram).

3. 2. 3. 2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan dan implementasi sistem yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode pengembangan *Prototype*. Prototype adalah metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera dievaluasi oleh pemakai, berikut ini gambar metode model prototype :





Gambar 3.2 Gambar Prototype

[Sumber : [http://ilmukomputer.org/Prototyping]10 April 2009]

Menurut (Raymond : 2001) tahapan – tahapan yang harus dilaksanakan pada model Prototype adalah sebagai berikut :

1. **Mengindentifikasi Kebutuhan**

   Pada tahap ini dilakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi *interface*, teknik procedural maupun teknologi yang akan digunakan

2. **Mengembangkan Prototype (Quick desain)**

   Pada tahap ke dua, dulakukan pengembangan prototype sistem, yakni pembuatan desain global untuk membentuk software contoh. Kemudian pemodelan sistem tersebut diperlihatkan kepada user

3. **Menentukan Penerimaan Prototype**

   Tahap ketiga, mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan sistem yang dibuat dapat diterima atau tidak, perbaikan-perbaikan apa yang diinginkan oleh penyewa atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

4. **Mengadakan Sistem Operasional Melalui Pemograman Sistem**

   Tahap keempat, yaitu tahap pembuatan program aplikasi berdasarkan pemodelan yang telah disepakati.

5. Menguji Sistem Operasional

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba sistem yang telah di susun baik menggunakan data sakunder maupun data primer untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat berlangsung dengan baik dan benar, sesuai dengan kebutuhan.

6. Menentukan Sistem Operasional

Tahap ini adalah tahap penentuan, apakah sistem operasional yang sudah dibangun dapat diterima atau harus dilakukan beberapa perbaikan, atau bahkan harus dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi.

7. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem adalah tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem disetujui .

3. 2. 3. 2. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam perancangan program yang penulis lakukan dibutuhkan alat bantu khususnya dalam proses analisa dan perancanganan, berikut rancangan analisa yang penulis gunakan dalam pengembangan sistem.

1) Flow Map

Flow Map merupakan bagian dari aliran yang menunjukkan arus data tersusun yang saling berhubungan dari laporan dan form termasuk tembusan-tembusannya pada sistem.

2) Diagram Kontek

Diagram kontek merupakan alat-alat untuk struktur analisis. Pendekatan struktur ini mencoba untuk mengambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks ialah kasus

khusus dari DFD atau bagian dari DFD yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

3) Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu gambaran secara logical. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lain oleh aliran data. Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan.

4) Kamus Data

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir berisi tentang struktur database. Kamus data biasanya dipelihara secara otomatis oleh sistem manajemen database.

5) Perancangan Basis Data

Basis data atau database adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data merupakan salah satu komponen yang-

penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai.

Tujuan dari desain basis data adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik. Perancangan database yang digunakan adalah untuk memudahkan dalam mengetahui file-file database yang digunakan dalam perancangan sistem, sekaligus untuk mengetahui hubungan antara file dari database tersebut.

a) Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses pengelompokan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entity dan relasi yang berfungsi untuk menghilangkan adaya redudansi data dan menentukan key unik untuk mengakses data atau merupakan pembentukan relasi sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi.

b) Table Relasi

Model Entity Relationalship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari "dunia nyata" yang dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan ERD.

3. 2. 4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (software) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Pengujian software yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah ***black box***. Untuk lebih jelasnya bisa lihat dibawah ini :

Faktor Pengujian *Black Box*:

1. ***Graph-based* testing** adalah graf yang mewakili hubungan antar objek pada modul sehingga tiap objek dan hubungannya tersebut dapat diuji.
2. ***Equivalence Partitioning*** adalah pembagian domain masukan dari program menjadi kelas data yang dibuatkan kasus ujinya.
3. ***Boundary Value Analysis*** adalah pemilihan kasus uji dengan mencari batas-batas esktrim dari kelas data.
4. ***Comparison Testing*** adalah digunakan untuk sistem yang menganut ***redundancy*** kasus uji yang dirancang untuk satu versi perangkat lunak dijadikan masukan pada pengujian versi perangkat lunak lainnya.

Pengujian ***black box*** berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian ***black box*** memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian ***black box*** bukan merupakan ***alternative*** dari teknik ***white box***, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode ***white box.***