BAB III PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Kerja Praktek

Jadwal kerja praktek dilaksanakan di Pegadaian. Waktu dan penempatan kerja praktek adalah sebagai berikut :

Tempat : Bagian IT

Waktu : 1 Juli 2013 – 30 Juli 2013

Adapun kegiatan selama kerja praktek sebagai berikut:

3.2 Data Kerja Praktek

Data kerja praktek sangat dibutuhkan untuk menunjang pembangunan aplikasi, data yang diperoleh diambil melalui metode penelitan secara kualitatif dan diskusi terhadap user guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh instansi, adapun data lain yang diperoleh setelah dilakukan penelitian diantaranya:

1. Data-data yang berupa database dan contoh database.
2. Data profil instansi yang berupa sejarah instansi, struktur job dan description.
3. Contoh manual dokumen kepegawaian.
4. Hasil Kerja Praktek
5. Analisis Sistem.
6. Analisis Masalah,
7. Analisis Kebutuhan Non Fungsionalitas.
8. Analisis Kebutuhan Fungsionalitas.
9. Perancangan aplikasi
10. Implementasi.
11. Pengujian.

3.3 Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk memperoleh sumber permasalahan dan gambaran yang tepat dari apa yang akan dilakukan oleh sistem. Analisis Sistem bertujuan untuk mengetahui bagaimana seluk beluk sistem yang akan diteliti dan akan dibangun.

Sistem aplikasi pelelangan Pegadaian dilakukan menggunakan aplikasi desktop berupa aplikasi transaksi antara calon pelelang dan petugas Pegadaian, dimana aplikasi ini hanya digunakan untuk melakukan transaksi tetapi belum bisa memberikan informasi kepada peserta lelang bagaimana status dari barang tersebut.

Agar peserta lelang bisa mengetahui mengenai informasi barang yang akan dilelang ataupun status dari barang tersebut, maka dibangunlah Sistem Informasi Lelang Online.

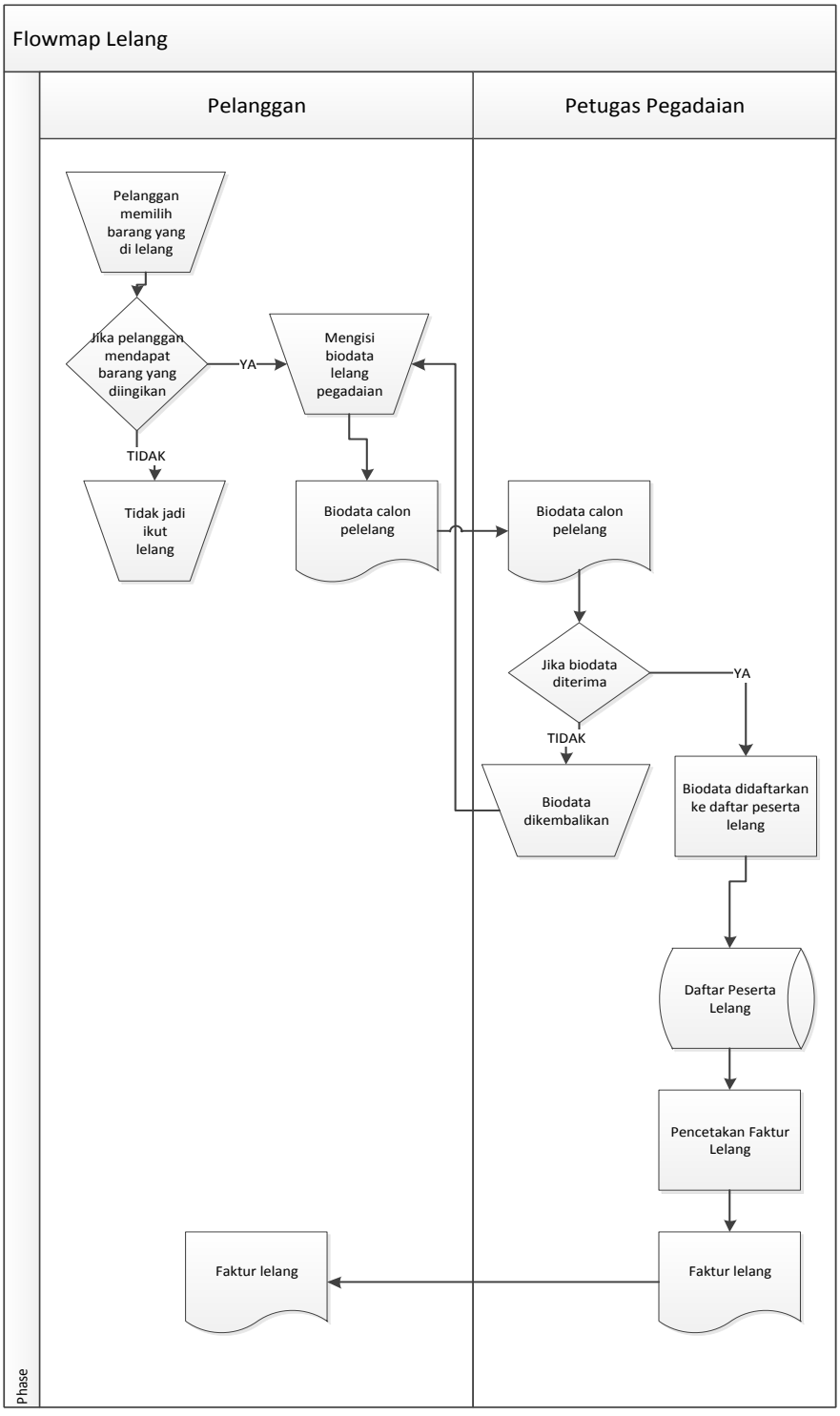
3.4 Analisis Masalah

Analisis yang dilakukan adalah mengenai prosedur - prosedur atau cara kerja dari setiap data yang dibutuhkan dan dihasilkan dari sistem yang telah berjalan. Dari setiap proses yang berjalan dihasilkan data dan informasi yang akan diolah. Dengan data yang telah diolah maka diharapkan dapat menghasilkan keluaran baru sesuai kebutuhan dari fungsinya.

3.5 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Setelah diadakan pengamatan, analisis dan wawancara dari sistem yang sedang berjalan, maka akan dibangun sistem informasi yang baru sesuai dengan prosedur yang sedang berjalan di Pegadaian ini.

3.6 Flowmap



Gambar 3.1 Flowmap sistem kerja lelang pegadaian

3.7 Analisis Fungsional

3.7.1 Analisis Perangkat Lunak (Software Analysis)

Analisis kebutuhan sistem informasi kepegawaian ini membutuhkan spesifikasi perangkat lunak (software) yang digunakan. Adapun Perangkat lunak yang digunakan Pegadaian saat ini adalah sebagai berikut:

- Sistem Operasi Linux Ubuntu 9.4
- Libre Office
- Sistem transaksi Kepegawaian berbasis Desktop

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

- Microsoft Windows 7 dan sistem operasi berbasis Microsoft
- Dreamweaver CS 6
- Microsoft Office Visio 2010
- Mysql Database
- Browser yang mendukung html5

3.7.2 Analisis Perangkat Keras (Hardware Analysis)

- Intel Pentium 4 1,8 Ghz
- Memory 256 Mb
- Keyboard dan Mouse

3.7.3 Analisis Pengguna (User Analysis)

Tabel 3.1 Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung jawab	Hak akses	Tingkat pendidikan	Tingkat keterampilan	Jenis Pelatihan
Pengguna	-	Mencari informasi barang yang dilelang	• Semua pendidikan	• Dapat menggunakan sistem yang terkomputerisasi • Orang yang mengenal internet	-

3.8 Analisis Non-Fungsional

Analisis fungsional dibutuhkan untuk mengembangkan suatu sistem yang berguna bagi proses sistem informasi kepegawaian. Dimana informasi yang tersedia untuk pegawai dapat disajikan dengan menggunakan aplikasi yang lebih mudah dan praktis.

3.8.1 ERD (Entity Relation Diagram)

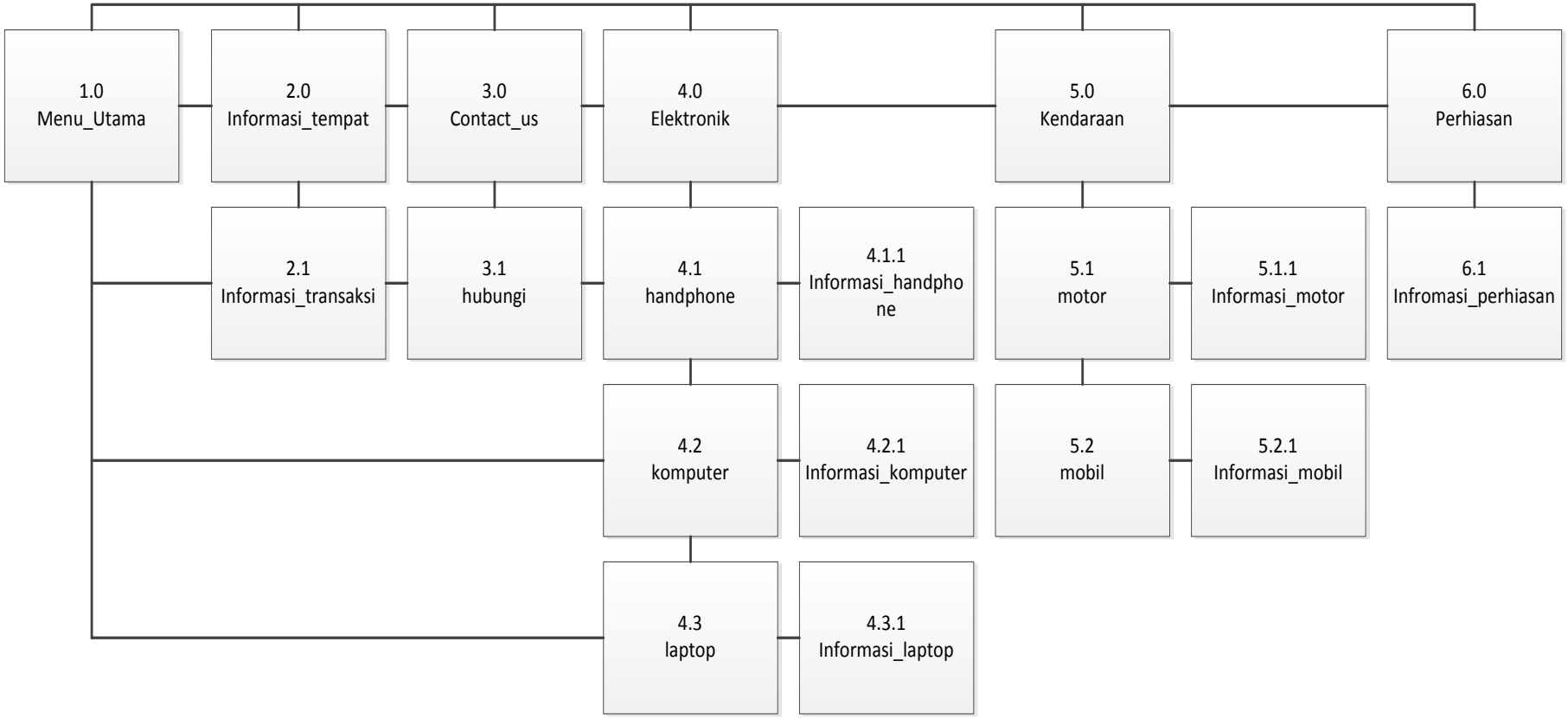
Perancangan aliran informasi ini meliputi perancangan ERD, diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

3.8.2 Diagram Konteks



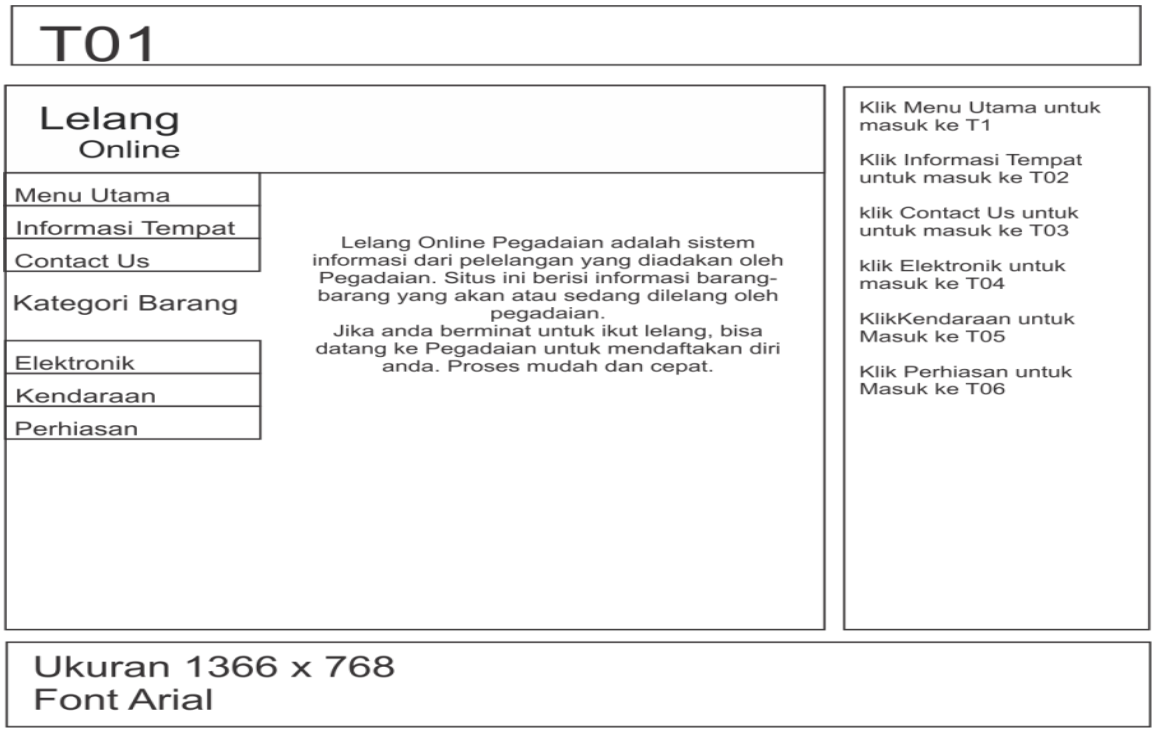
Gambar 3.2 Diagram Konteks

3.8.3 DFD (Data Flow Diagram)

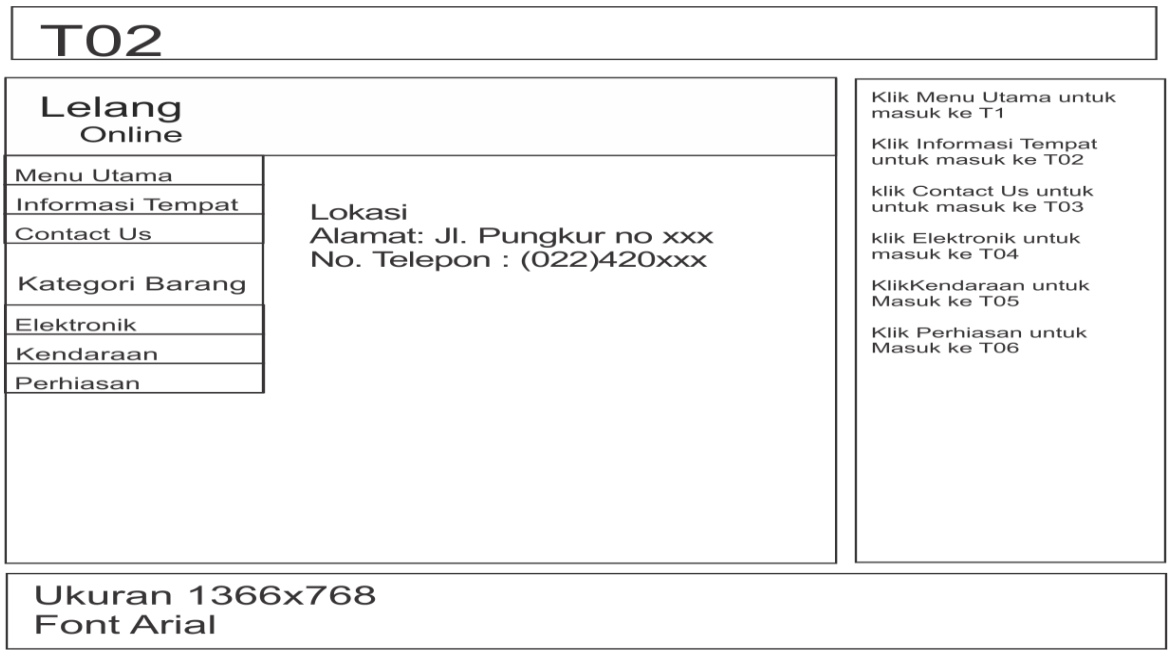


Gambar 3.3 DFD website

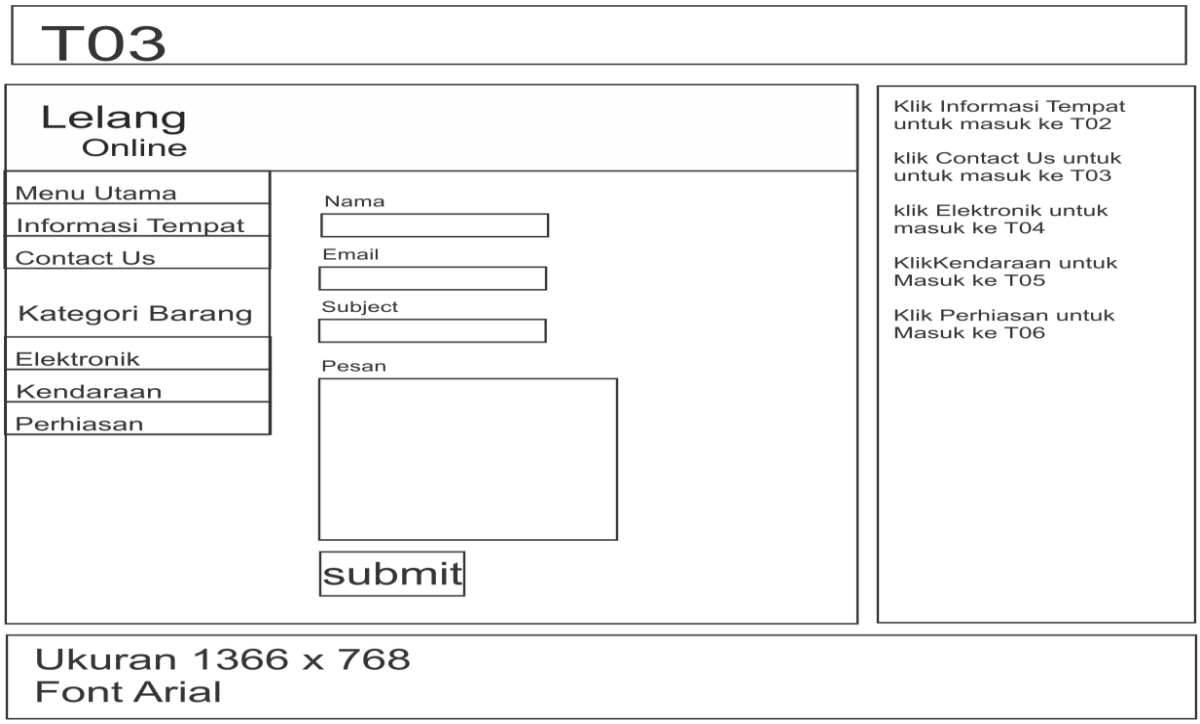
3.9 Perancangan Antarmuka



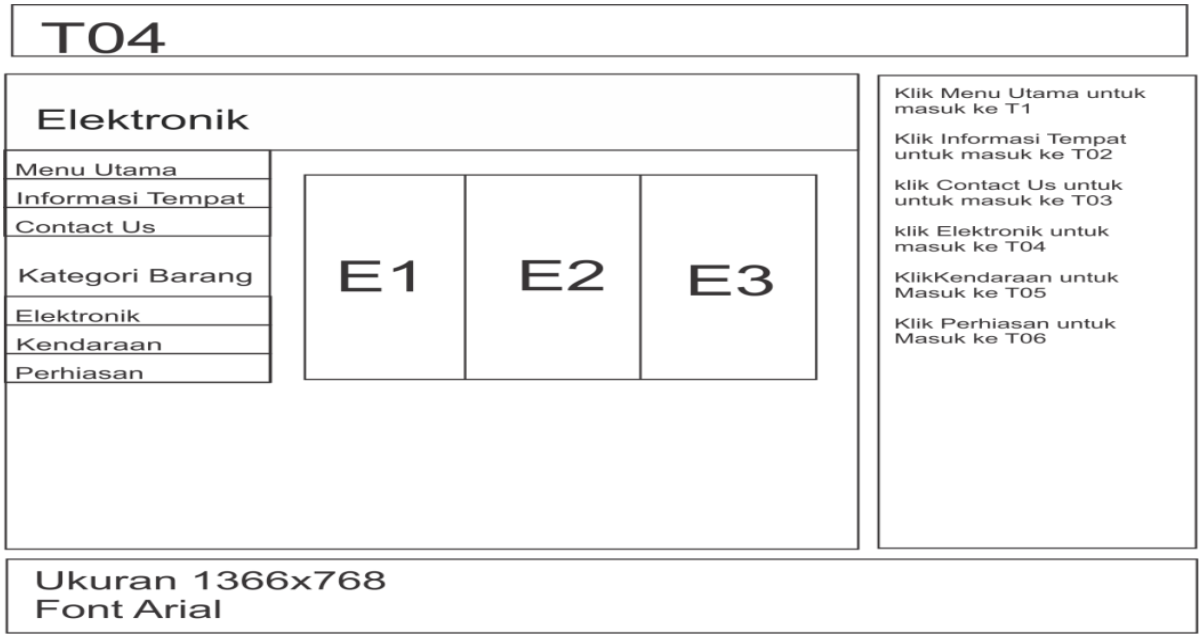
Gambar 3.4 Rancangan antarmuka T1



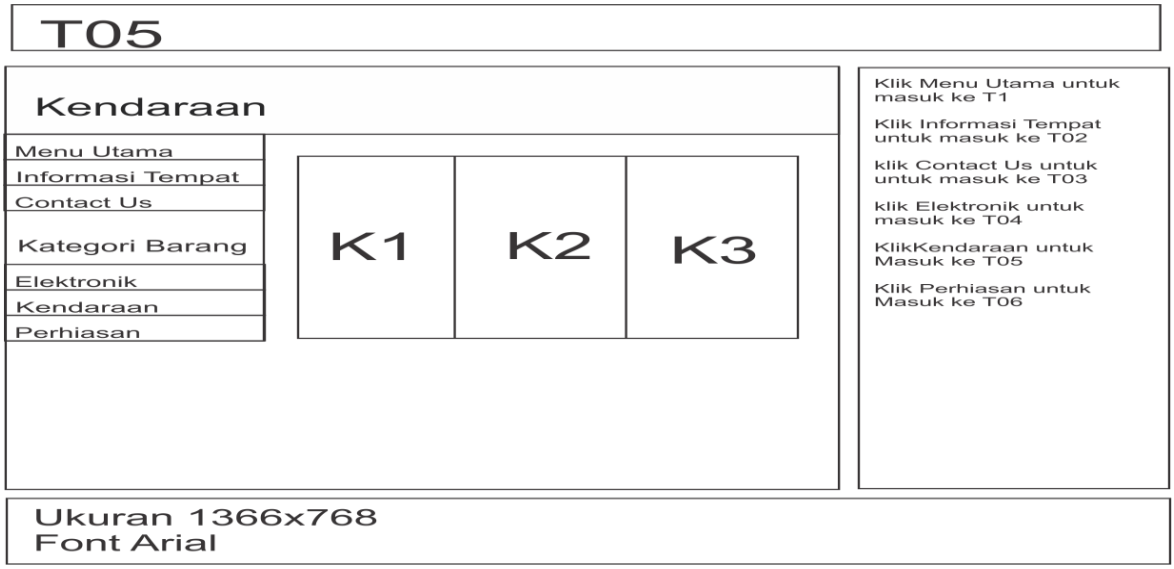
Gambar 3.5 Rancangan antarmuka T2



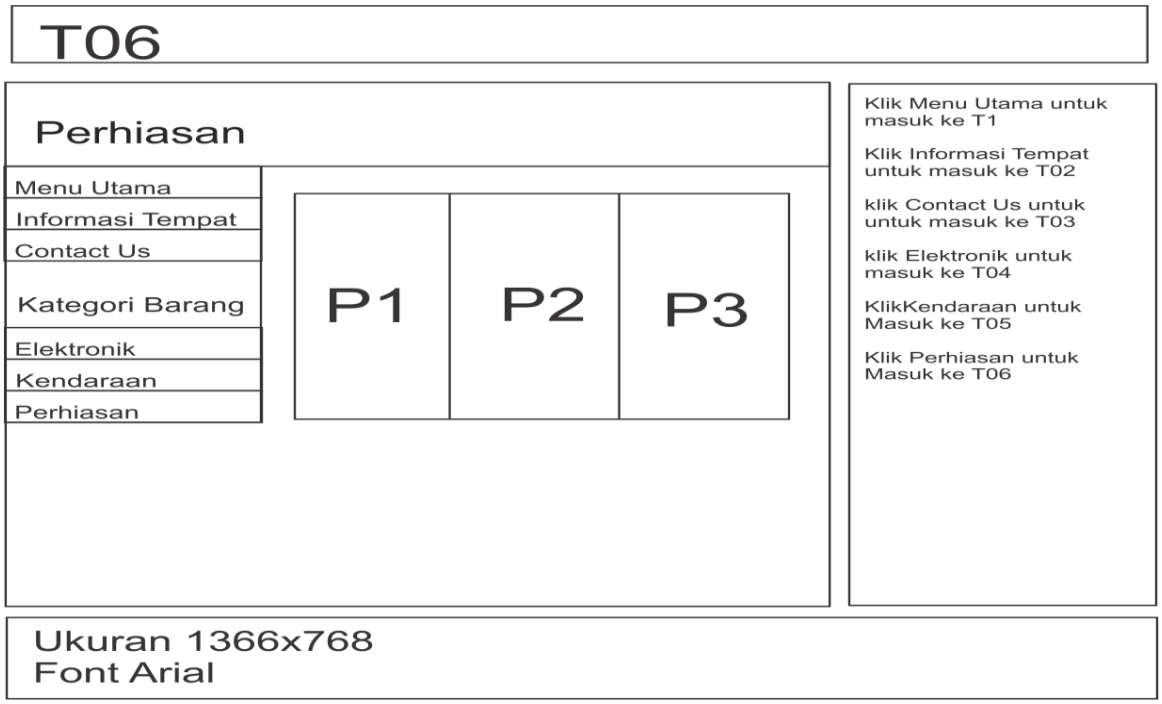
Gambar 3.6 Rancangan antarmuka T3



Gambar 3.7 Rancangan antarmuka T4



Gambar 3.8 Rancangan antarmuka T5



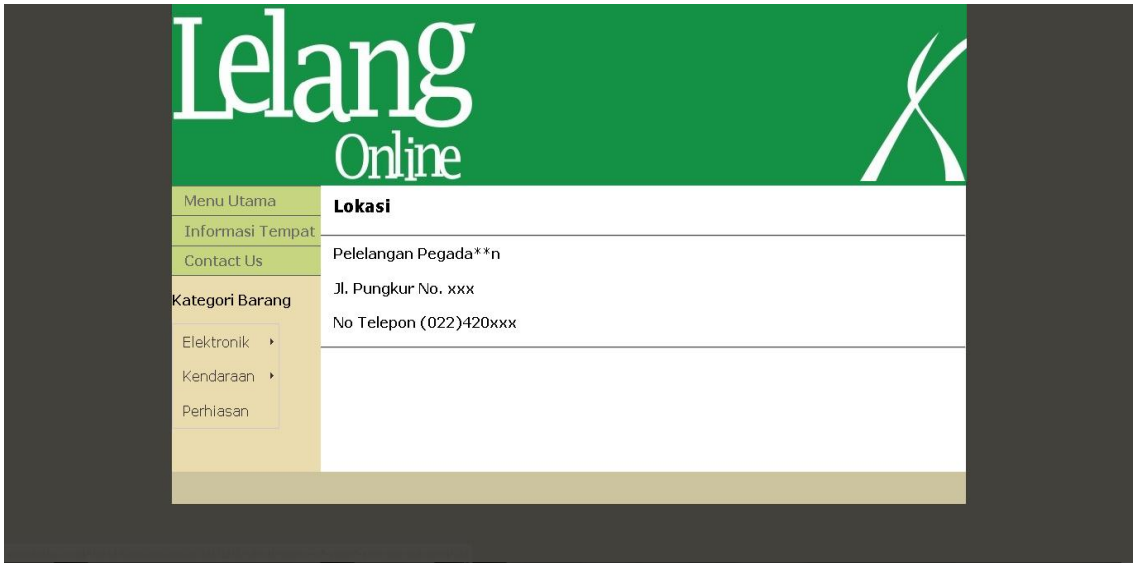
Gambar 3.9 Rancangan antarmuka T6

3.10 Implementasi

Wujud dari hasil tahap implementasi ini nantinya adalah sebuah sistem yang siap untuk diuji.



Gambar 3.10. Antarmuka menu utama



Gambar 3.11. Antarmuka informasi lokasi



Gambar 3.12. Antarmuka Contact Us



Gambar 3.13. Antarmuka menu elektronik



Gambar 3.14. Antarmuka menu handphone



Gambar 3.15. Antarmuka barang elektronik berupa handphone Nokia Lumia 520



Gambar 3.16. Antarmuka barang elektronik berupa handphone Sony Xperia E



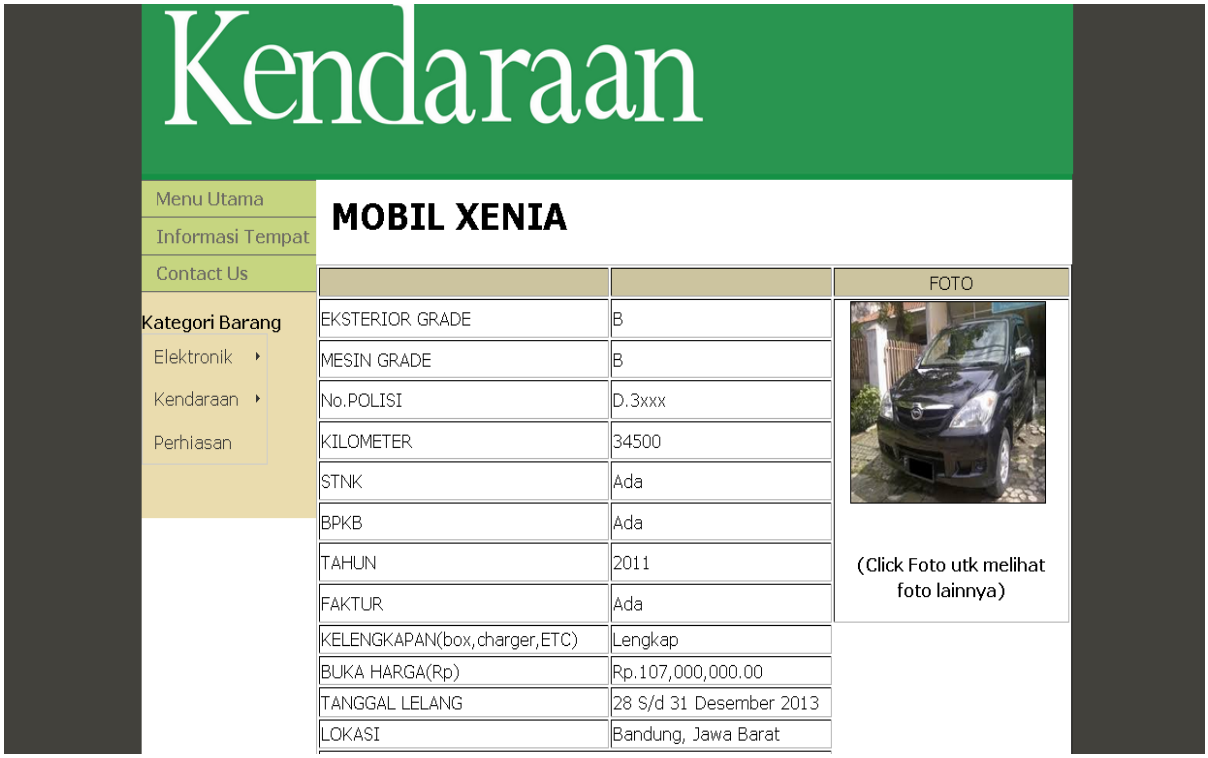
Gambar 3.17. Antarmuka barang elektronik berupa handphone Galaxy Ace 2



Gambar 3.18. Antarmuka Menu Kendaraan



Gambar 3.19. Antarmuka kendaraan mobil



Gambar 3.20. Antarmuka informasi mobil



Gambar 3.21. Antarmuka menu kendaraan motor



Gambar 3.22. Antarmuka menu perhiasan



Gambar 3.23 Antar muka Cincin emas