Jurnal Cendikia Vol 10 No. 2 Cendikia 2014 *ISSN: 0216-9436*
Bandar Lampung, Oktober 2014

RANCANG BANGUNG SISTEM INFORMASI PEMASANGAN IKLAN ONLINE BERBASIS WEB PADA LAMPUNG POST

Didi Susianto
Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung
Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung
E-mail: di2.susianto@dcc.ac.id

ABSTRAK

Beberapa pemasang iklan, mengeluhkan karena fasilitas portal berita pada website media cetak kurang lengkap, salah satunya pada fasilitas pemasangan iklan. Khususnya pada media cetak Lampung Post yang dikelola oleh PT. Masa Kini Mandiri. Beberapa user mengharapkan adanya sebuah fasilitas pemasangan iklan secara langsung yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan fasilitas internet diharapkan adanya aplikasi untuk memasang iklan secara mudah, sehingga dapat di gunakan untuk memasang iklan tanpa mendatangi agen koran iklan Lampung Post.

Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu rancangan sistem informasi pemasangan iklan online yang bertujuan untuk memberikan kemudahan saat melakukan transaksi pemasangan iklan. Sistem ini dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL serta menggunakan pengembangan *extrem programming*. Objek utama sistem ini adalah untuk memudahkan bagi user dalam proses pemasangan iklan dengan lebih mudah dan cepat.

Setelah sistem diterapkan hasil yang akan diperoleh adalah sebuah sistem yang terintegrasi menjadi lebih mudah. Sistem ini memudahkan bagi user dalam proses pemasangan iklan dengan lebih mudah dan cepat.

Kata Kunci: sistem, iklan, online,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet sangat berkembang secara pesat. Dengan teknologi internet, manusia bisa memanfaatkan untuk pemahaman luas tentang kebutuhan di internet. misalnya, sebagai sarana promosi, sebagai alat komunikasi, dan sarana membangun bisnis. Sebenarnya tidak hanya itu, kita dapat memanfaatkan internet untuk saling terhubung dan berkomunikasi serta dapat digunakan sebagai aplikasi pemasangan iklan di media cetak.

Beberapa pemasang iklan, mengeluhkan karena fasilitas portal berita pada website media cetak kurang lengkap, salah satunya pada fasilitas pemasangan iklan. Khususnya pada media cetak Lampung Post yang dikelolah oleh PT. Masa Kini Mandiri. Beberapa user mengharapkan adanya sebuah fasilitas pemasangan iklan secara langsung yang mudah digunakan. Dengan memanfaatkan fasilitas internet diharapkan adanya aplikasi untuk memasang iklan secara mudah, sehingga dapat digunakan untuk memasang iklan tanpa mendatangi agen koran iklan Lampung Post.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem informasi pemasangan iklan di Lampung Post berbasis web?.
2. Bagaimana cara membuat sistem informasi pemasangan iklan dengan pembatasan karakter dan menentukan baris pada iklan baris?

1.3 Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi pemasangan iklan online berbasis web untuk memudahkan konsumen memasang iklan dan dapat menghitung baris pada iklan baris.
2. Mengembangkan proses dan transaksi pemasangan iklan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan sehingga terwujudnya suatu bentuk sistem informasi berbasis web untuk pemasangan iklan online.
2. Manfaat Teoritis
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan teori yang berkaitan dengan sistem informasi pemasangan iklan berbasis web untuk membantu proses dan transaksi pemasangan iklan online.
3. Manfaat Kebijakan
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sumbangan pada perusahaan-perusahaan penyedia iklan di media masa online dalam rangka mengambil kebijakan yang berkaitan dengan proses dan transaksi pemasangan iklan online.

1.5 Sistem

Terdapat dua kelompok didalam mendefinisikan sistem yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, atau bagian-bagian yang saling berkatian yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau sasaran tertentu. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Andri Koniyo dan Kusrini (2007 : 5),

"Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan."

Sistem memiliki beberapa pengertian yang pada dasarnya mempunyai satu tujuan. Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja yang terdiri atas komponen - komponen atau elemen - elemen yang saling berinteraksi melalui tahapan - tahapan instruksi untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau tujuan tertentu.

Tujuan dari sistem yang dikembangkan adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai dan memberikan gambaran yang jelas tentang rancang bangun sistem kepada programmer dan ahli teknik lainnya.

Pengertian secara umum mengenai sistem dapat di rinci lebih lanjut sebagai berikut :

1. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur.

2. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian terpadu dari sistem yang bersangkutan.
3. Unsur-unsur tersebut bekerjasama untuk mencapai tujuan.
4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

Komponen-komponen atau subsistem-subsistem dalam suatu sistem tidak dapat berdiri sendiri. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai.

1.6 Informasi

Informasi Menurut dalam Jogiyanto HM (2005:8) adalah

"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya".

Informasi berarti hasil suatu proses yang terorganisasi,memiliki arti dan bagi orang yang menerimanya. Ada kalanya dibedakan antara data dan informasi. Data berarti fakta acak yang diterima sebagai masukan atau input pada suatu sistem informasi. Data biasanya menunjukan suatu observasi atau penguluran terhadap suatu kegiatan yang penting bagi suatu sistem informasi. Data yang sudah diproses menjadi informasi digunakan oleh pengambil keputusan untuk membuat keputusan yang lebih baik.

1.7 Iklan

Iklan Menurut Emzul Fajri dalam buku yang berjudul (Kamus bahasa Indonesia Lengkap, 2010 : 85) adalah "Pemberitahuan tentang suatu produk kepada masyarakat yang di muat di media cetak maupun elektronika."

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Extreme Programming (XP)

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi pencatatan barang pada PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post) adalah metode Extreme Programming (XP), yang didalamnya terdapat beberapa fase sebagai berikut :

1. Planning
   Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan berkaitan dengan biaya yang diperlukan selama penelitian dan waktu yang harus dicapai dalam membangun sistem aplikasi pencatatan barang pada PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post).
2. Design
   Pada tahap ini, peneliti mendesain tampilan atau user interface sistem aplikasi pencatatan barang yang akan dibangun.
3. Coding
   Pada tahap ini peneliti mulai mengetikan kode-kode program pada desain tampilan yang sudah dibuat sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
4. Testing
   Pada tahap ini, sistem aplikasi yang dibangun sudah dapat digunakan, tetapi terlebih dahulu harus dilakukan testing atau percobaan, untuk memastikan bahwa tidak terdapat kesalahan atau error dalam sistem aplikasi yang dibangun.
5. Release
   Tahap ini adalah tahap akhir, dimana sistem aplikasi yang dibuat sudah benar-benar teruji, tidak terdapat kesalahan/error dan sudah dapat digunakan oleh PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post).

2.1.1 Alat Pengembangan Sistem Informasi

Alat pengembangan system informasi yang digunakan dalam perancangan sistem informasi pencatatan barang pada PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post) adalah sebagai berikut:

1. Unified Modeling Language (UML)
2. PHP
3. MySQL
4. Macromedia Dreamweaver 8.0
5. Xampp win 32
6. Enterprise Architect Version 9.0
7. Microsoft Visio 2007

2.2 Rancangan Sistem Baru

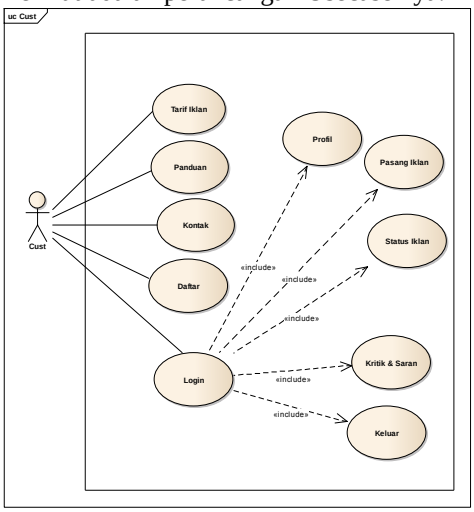
Sistem Informasi Pemasangan Iklan dibangun berbasiskan web dan bersifat multiplatform (mampu dijalankan di berbagai sistem operasi). Sistem Informasi Pemasangan Iklandi Install pada Komputer yang berperan sebagai web server, setelah itu sistem dapat di akses oleh user melalui browser.

Rancangan Sistem baru merupakan rancangan dari kelemahan rancangan sistem lama yang kurang efektif dan efisien di dalam pengolahan data pemasangan iklan. Pada rancangan sistem baru ini menggunakan PHP dan MySQL berbasis

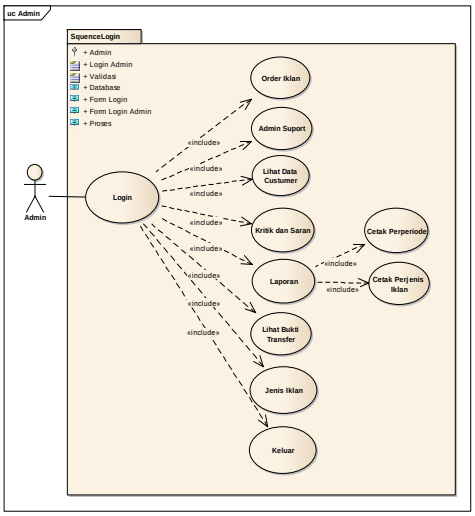
Web yang merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat diharapkan sesuai dengan kebutuhan sehingga mempermudah dalam melakukan suatu pekerjaan.

2.2.1 Diagram Use Case

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah Usecase mempresentasikan sebuah interaksi antara Actor dengan sistem. Berikut adalah perancangan Usecase nya.



Gambar 1. Diagram Use Case Member/Non Member (Customer)



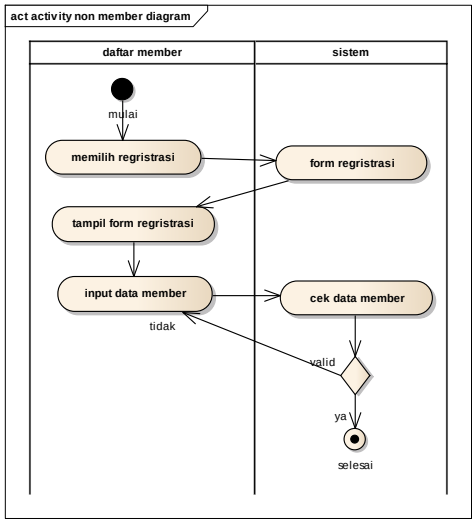
Gambar 2 Diagram Use Case Admin

2.2.2 Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

Member masuk pada website PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post) dan melihat informasi sekilas tentang PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post). Pengunjung bisa melihat agen-agen penjualan order air bersih. Untuk dapat melakukan pemesanan via online pengunjung harus menjadi member.

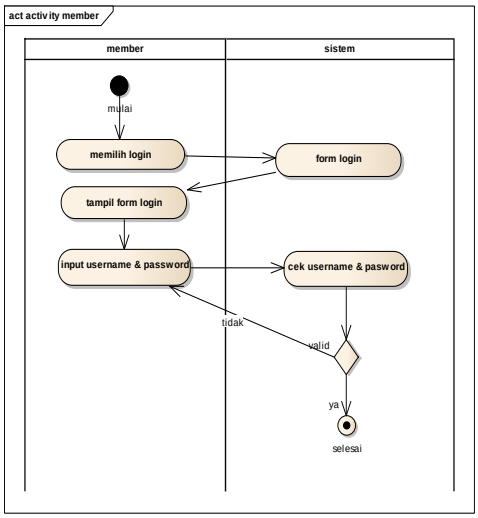
a. Deskripsi Daftar Member :
   Pengunjung (Non member) membuka website PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post), lalu melakukan pendaftaran pada halaman daftar member, sistem memproses pendaftaran lalu disimpan secara otomatis ke database dan akan diproses oleh Admin.



Gambar 3. Activity Diagram

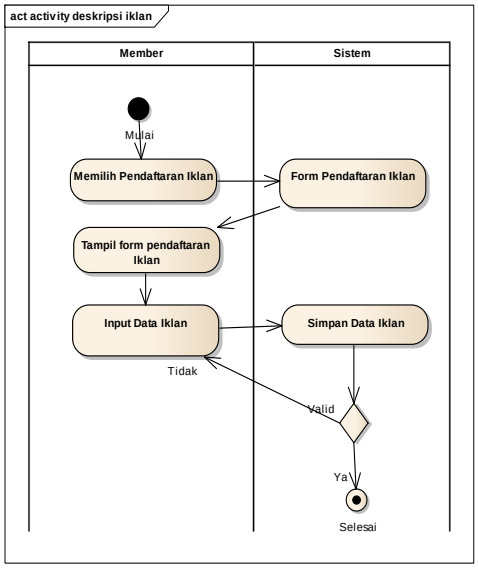
Pendaftaran Member

b. Deskripsi Login Akun Member :
   Member masuk kehalaman login member dan mengisi username dan password, selanjutnya sistem memverifikasi kebenaran data, jika data yang di masukan tidak benar maka member kembali kehalaman login member, apabila data benar maka member masuk kehalaman akun member.



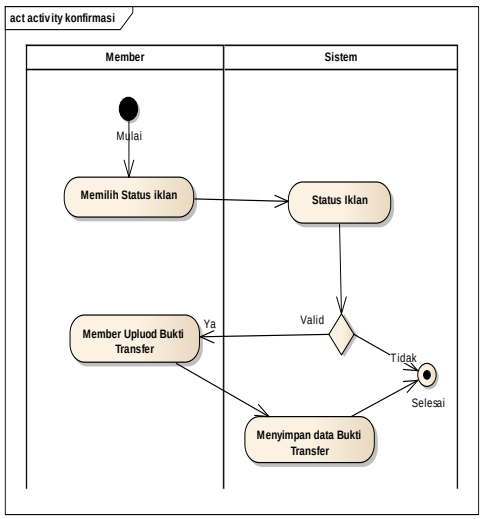
Gambar 4 Activity Diagram Login Akun Member

c. Deskripsi Pasang Iklan
Member mengisi form Pendaftaran Iklan yaitu mengisi jenis iklan, Tgl Terbit Iklan dan lama terbit iklan.



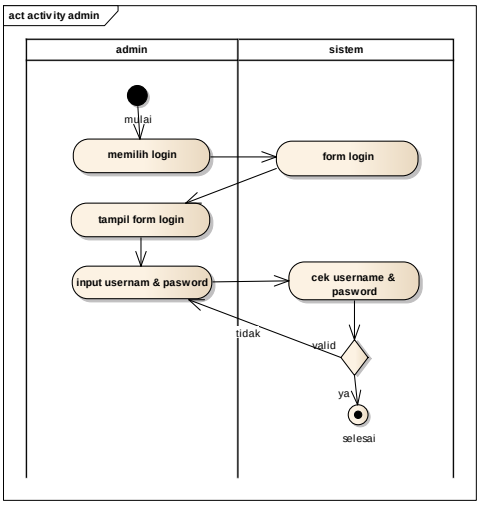
Gambar 5. Activity Diagram pasang iklan

d. Deskripsi Konfirmasi Pembayaran
Member melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengupload bukti transfer ke salah satu no rekening PT. Masa Kini Mandiri (SKH Lampung Post.)



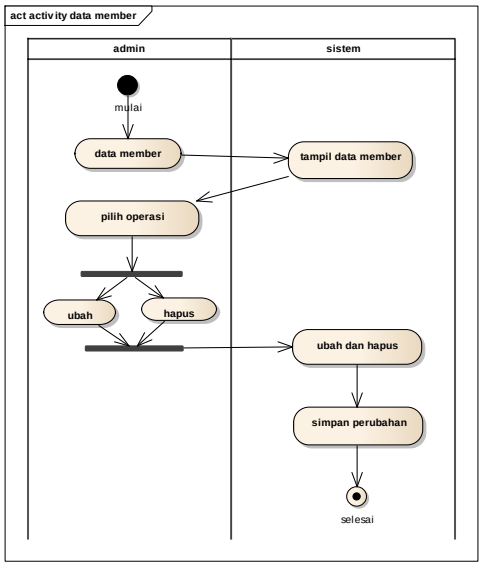
Gambar 6 Activity Diagram Konfirmasi

e. Deskripsi Login Akun Admin :
Admin masuk ke halaman login admin dan mengisi username dan password, selanjutnya sistem memverifikasi kebenaran data, jika data yang di masukan tidak benar maka admin kembali ke halaman login admin apabila data benar maka Admin masuk ke halaman akun admin.



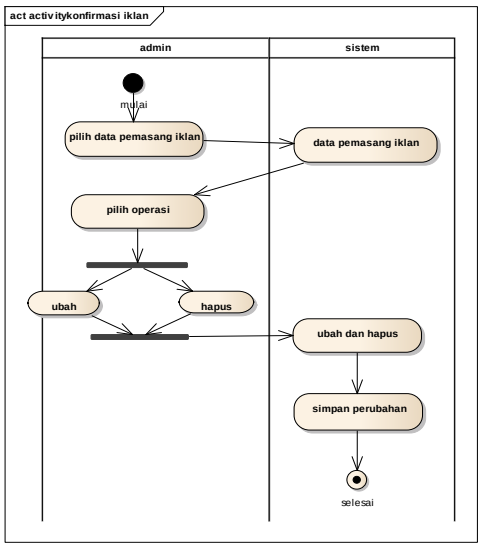
Gambar 7 Activity DiagramLogin Admin

f. Deskripsi Data Member
Admin mengelola data member (edit dan hapus).



Gambar 8 Activity Diagram Data Member

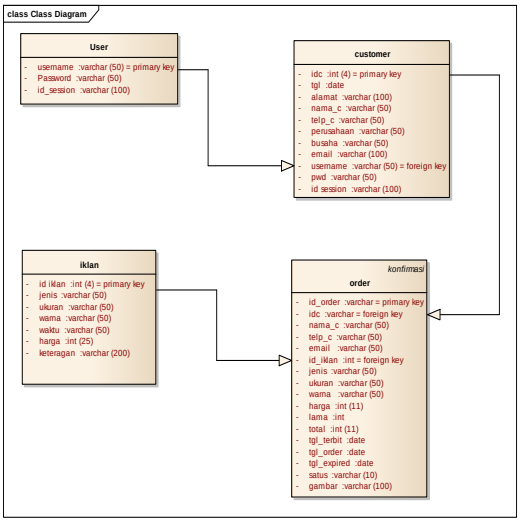
g. Deskripsi Konfirmasi Pemasangan Iklan
Admin memanipulasi data pemasangan iklan, yang kemudian menentukan tanggal pengiriman barang dan menyimpan data pemesanan. Admin memanipulasi data pemasangan iklan, yang kemudian mengubah status pemasangan iklan dan menyimpan data pemasangan iklan.



Gambar 9 Activity Diagram Konfirmasi pemasangan iklan

2.2.3 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).



Gambar 10 Class Diagram Pemasangan Iklan Online

3. PEMBAHASAN

3.1 Hasil

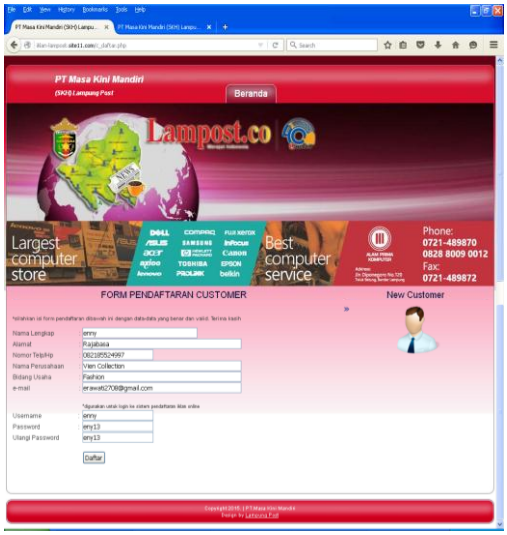
Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

a. Tampilan Menu Utama Program
Menu UtamaProgram ini terdiri dari Profil, Tarif Iklan, panduan dan kontak yang ditunjukkan pada gambar berikut ini.

Gambar 11. Tampilan Menu Utama

b. Form Login

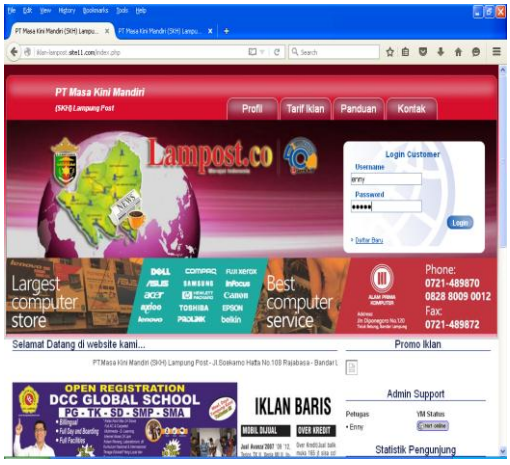
Tampilan form ini, berfungsi untuk keamanan data di mana pengguna diminta untuk meng-inputkan password yang telah ditentukan sebelumnya. Sebelum Login, lengkapi form pendaftaran dengan data yang benar dan valid,lalu klik tombol daftar.



Gambar 12 Tampilan Form Login

c. Form Pendaftaran Member Baru

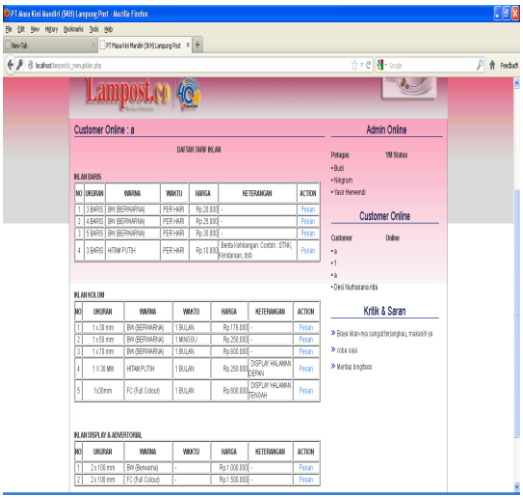
Form pendaftaran member baru digunakan untuk menginputkan pendaftaran member baru.



Gambar 13. Tampilan Pendaftaran Member Baru

d. Pasang Iklan

Pasang iklan digunakan untuk melihat daftar iklan dan memilih iklan mana saja yang akan dipasang.



Gambar 14 Tampilan Pasang Iklan

Gambar 15 Tampilan Proses Pesan Iklan

Gambar 16 Informasi Status Pemasangan Iklan

3.2 Evaluasi Hasil Sistem Baru

a. Kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :
   1) Sistem ini memiliki database yang cukup baik, sehingga dapat menampung data cukup besar.
   2) Penggunaan Sistem ini menjadi lebih mudah, sehingga cukup efisien dan efektif dalam pengerjaannya.

b. Kelemahan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :
   Kelemahan dari sistem baru ini adalah Program tidak dapat membackup data, sehingga jika terjadi kerusakan pada program data akan hilang.