

**APLIKASI WEB PERMINTAAN PESANAN GRAFIS ANIMASI
PADA KOMPAS TV PALEMBANG**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

Dita Eka Putri

0613 3080 0653

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

Nama : Dita Eka Putri
NIM : 0613 3080 0653
Jurusan : Manajemen Informatika
Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Web Permintaan Pesanan Grafis Animasi
Pada Kompas TV Palembang.

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir pada tanggal 3 Agustus 2016
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, September 2016

Tim Pembimbing :

Pembimbing I,

Muhammad Noval, SE., M.Si
NIP. 197511082005121003

Pembimbing II,

M. Aris Ganiardi, S.Si., M.T
NIP. 198101142012121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Indra Satriadi, S.T., M.Kom
NIP. 197211162000031002

Motto Dan Persembahan

Motto :

Ilmu lebih utama daripada harta. Sebab ilmu warisan para nabi
adapun harta adalah warisan Qorun, Firaun dan lainnya. Ilmu lebih
utama dari harta karena ilmu itu menjaga kamu, kalau harta kamulah
yang menjaganya. (Ali bin Abi Thalib)

Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important
thing is not to stop questioning. (Albert Einstein)

Before anything else, preparation is the key to success. (Alexander
Graham Bell)

Dipersembahkan untuk :

- Ayah dan Ibuku
- Kakak dan Adikku
- Sahabat - Sahabat Seperjuangan
Khususnya 6.IC
- Dosen Pembimbing
- Almamater

ABSTRACT

Web Application Request Order Graphic Animation on Kompas TV Palembang is an application program reservation through animated graphics that are built to record the list of orders given to the Editor. Starting from the booking process is filling out order form, and then will be given a notice to the Editor when there are incoming orders. This application was created with the aim to facilitate Producer and Editor in process of booking animated graphics. Applications reservation request animated graphic is built using the PHP programming language and MySQL database. In the process of booking, this application allows Producer when submitting the order along with the raw materials to be used in the manufacture of graphic animation. This application also allows editors see the schedule deadlines and make it easier to send the job to the Producer. There are two methods used are the primary data consist of interview and direct observation techniques (observation) and secondary data. Then the results of this report is to produce an application that can help Producers and Editors in process of booking animated graphics.

ABSTRAK

Aplikasi Web Permintaan Pesanan Grafis Animasi pada Kompas TV Palembang merupakan suatu aplikasi pemesanan program tayang grafis animasi yang dibangun untuk mencatat daftar *order* yang diberikan Produser kepada Editor. Mulai dari proses pemesanan yang mengisi form order, kemudian akan diberikan pemberitahuan kepada Editor saat ada *order* yang masuk. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan Produser dan Editor dalam proses pemesanan grafis animasi. Aplikasi permintaan pemesanan grafis animasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*. Dalam proses pemesanan, aplikasi ini memudahkan Produser saat mengirimkan pesannya beserta bahan mentah yang akan digunakan dalam pembuatan grafis animasi tersebut. Aplikasi ini juga memudahkan Editor melihat jadwal *deadline* dan memudahkan dalam mengirim hasil pekerjaannya kepada Produser. Terdapat dua metode yang digunakan yaitu dengan data primer yang terdiri dari teknik wawancara dan teknik pengamatan langsung (observasi) dan data sekunder. Kemudian hasil dari penyusunan laporan ini adalah menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membantu Produser dan Editor dalam proses pemesanan grafis animasi.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **"Aplikasi Web Permintaan Pesanan Grafis Animasi pada Kompas TV Palembang"**.

Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada Jurusan Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T., selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Aladin, S.E., M.Si., Ak.CA., selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T., selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd., selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Indra Satriadi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
7. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika.
8. Bapak Muhammad Noval, SE., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I.
9. Bapak M. Aris Ganiardi, S.Si., M.T., selaku Dosen Pembimbing II.
10. Bapak dan Ibu dosen pengajar di Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan pengarahan dan ilmu yang bermanfaat.
11. Bapak Saftian Davi selaku pembimbing pengambilan data di Kompas TV Palembang.
12. Seluruh karyawan/karyawati pada Kompas TV Palembang.
13. Kedua orang tua beserta saudara yang telah memberikan doa dan dukungan.
14. Teman-teman seperjuangan di Jurusan Manajemen Informatika, terutama kelas 6 IC.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis megharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga Laporan Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN REKOMENDASI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan	3
1.4.2. Manfaat	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data	4
1.5.2. Teknik Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum	8
2.1.1. Pengertian Komputer	8
2.1.2. Pengertian Aplikasi	8
2.1.3. Pengertian WWW/Web	9
2.1.4. Pengertian Permintaan	9
2.1.5. Pengertian Pesanan	9
2.1.6. Pengertian Grafis	9
2.1.7. Pengertian Animasi	10

2.1.8. Pengertian Aplikasi Web Permintaan Pesanan Grafis Animasi pada Kompas TV Palembang	9
2.2. Teori Khusus.....	10
2.2.1. Pemrograman Berorientasi Objek	10
2.2.1.1. Pengertian Berorientasi Objek	10
2.2.2. UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	10
2.2.3. Class Diagram	11
2.2.4. Use Case Diagram	12
2.2.5. Activity Diagram	14
2.2.6. Sequence Diagram	15
2.3. Teori Program	16
2.3.1. Pengertian Basis Data (<i>Database</i>).....	16
2.3.2. Pengenalan XAMPP	16
2.3.3. Pengertian HTML	17
2.3.4. Pengertian CSS	18
2.3.5. Pengertian MySQL	18
2.3.6. Sekilas Tantang <i>PHP</i>	18
2.3.6.1. Pengertian PHP	19
2.3.6.2. Script Dasar PHP	19
2.3.6.3. Tata Bahasa Dasar PHP (<i>Basic Syntac</i>)	20
2.3.7. Pengertian PhpMyAdmin	20
2.3.8. <i>Adobe Dreamwaver CS6</i>	22
2.3.8.1. Pengertian <i>Adobe Dreamwaver CS6</i>	22
2.3.8.2. Ruang Kerja (<i>Workspace</i>) <i>Adobe Dreamwaver CS6</i>	22

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1. Sejarah Singkat	27
3.2. Visi dan Misi	28
3.2.1. Visi.....	28
3.2.2. Misi.....	28
3.3. Struktur Organisasi	29
3.4. Tugas dan Wewenang	30
3.4.1. Executive Produser	30
3.4.2. Teknik/MCR/Traffic	30

3.4.3. Sekretaris Redaksi	30
3.4.4. Sales/Marketing	30
3.4.5. Produser	31
3.4.6. Camera Person	31
3.4.7. Reporter	31
3.4.8. IT Broadcast Engineer	32
3.4.9. Audioman	32
3.4.10. Editor	32
3.5. Sistem yang Sedang Berjalan	32
3.5.1. Proses Pengisian Pesanan	32
3.5.2. Proses Revisi Pekerjaan	33
BAB IV PEMBAHASAN	34
4.1. Ruang Lingkup Sistem dan Studi Kelayakan	34
4.1.1. Ruang Lingkup Sistem	34
4.1.2. Studi Kelayakan	35
4.2. Tempat dan Waktu Penelitian	36
4.3. Alat dan Bahan	36
4.3.1. Alat	36
4.3.2. Bahan	37
4.4. Sistem yang akan dibangun	37
4.5. Metode Pengembangan Sistem	37
4.5.1. Fase <i>Inception</i>	38
4.5.1.1. Bussines Modeling	38
4.5.1.2. Deskripsi umum perangkat lunak	38
4.5.1.3. Metode Elistisitas Kebutuhan	39
4.5.1.4. Kebutuhan Fungsional	39
4.5.1.5. Kebutuhan Non Fungsional	40
4.5.1.6. <i>Use Case Diagram</i>	40
4.6. Fase <i>Elaboration</i>	60
4.6.1. Analisis dan Design	60
4.6.2. Diagram Kelas	61
4.6.3. <i>Activity Diagram</i>	61
4.6.4. Diagram Sekuen	83

4.6.5. Kamus Data	98
4.6.6. Desain Tampilan	101
4.6.7. Tampilan <i>Output</i> Aplikasi	112
4.6.8. Pengujian Perangkat Lunak	122
4.6.8.1. lingkungan Pengujian	122
4.6.8.2. Rencana Pengujian	123
4.6.9. Kesimpulan Hasil Pengujian	127
4.6.10. Pemeliharaan	128
 BAB V PENUTUP	 129
5.1. Kesimpulan	129
5.2. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol diagram kelas	11
Tabel 2.2 Simbol diagram <i>use case</i>	13
Tabel 2.3 Simbol-simbol diagram aktivitas	14
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 4.1. Faktor–faktor Studi Kelayakan	35
Tabel 4.2 Deskripsi Aktor	42
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	42
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case Login User</i>	44
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case Mengedit User Account</i>	45
Tabel 4.6. Skenario <i>Use Case Melihat Order List</i>	45
Tabel 4.7. Skenario <i>Use Case Data Department</i>	46
Tabel 4.8. Skenario <i>Use Case Mengubah Data Department</i>	46
Tabel 4.9. Skenario <i>Use Case Menghapus Data Departmen</i>	47
Tabel 4.10. Skenario <i>Use Case Menambah Data Department</i>	48
Tabel 4.11. Skenario <i>Use Case Data Program</i>	48
Tabel 4.12. Skenario <i>Use Case Mengubah Data Program</i>	49
Tabel 4.13. Skenario <i>Use Case Menghapus Data Program</i>	50
Tabel 4.14. Skenario <i>Use Case Menambah Data Program</i>	50
Tabel 4.15. Skenario <i>Use Case Data Order Type</i>	51
Tabel 4.16. Skenario <i>Use Case Mengubah Data Order Type</i>	51
Tabel 4.17. Skenario <i>Use Case Menghapus Data Order Type</i>	52
Tabel 4.18. Skenario <i>Use Case Menambah Data Order Type</i>	53
Tabel 4.19. Skenario <i>Use Case Data User</i>	53
Tabel 4.20. Skenario <i>Use Case Mengubah Data User</i>	54
Tabel 4.21. Skenario <i>Use Case Menghapus Data User</i>	55
Tabel 4.22. Skenario <i>Use Case Menambah Data User</i>	55
Tabel 4.23. Skenario <i>Use Case Mengisi Order Form</i>	56
Tabel 4.24. Skenario <i>Use Case Membalas Order</i>	56
Tabel 4.25. Skenario <i>Use Case Merevisi Order</i>	57
Tabel 4.26. Skenario <i>Use Case Membalas Revisi Order</i>	58
Tabel 4.27. Skenario <i>Use Case Finish Order</i>	59

Tabel 4.28. Skenario <i>Use Case</i> Mencari Data <i>Order</i>	59
Tabel 4.29. Skenario <i>Use Case</i> Mencetak <i>Order Form</i>	60
Tabel 4.30. Pengujian <i>Use Case Login</i>	123
Tabel 4.31. Pengujian <i>Use Case Mengedit User Account</i>	123
Tabel 4.32. Pengujian <i>Use Case Melihat Order List</i>	123
Tabel 4.33. Pengujian <i>Use Case Mengolah Data Departemen/Divisi</i>	123
Tabel 4.34. Pengujian <i>Use Case Mengolah Data Program</i>	123
Tabel 4.35. Pengujian <i>Use Case Mengolah Data Order Type</i>	124
Tabel 4.36. Pengujian <i>Use Case Mengolah Data Users</i>	125
Tabel 4.37. Pengujian <i>Use Case Mengisi Order Form</i>	126
Tabel 4.38. Pengujian <i>Use Case Membalas Order</i>	126
Tabel 4.39. Pengujian <i>Use Case Merevisi Order</i>	126
Tabel 4.40. Pengujian <i>Use Case Membalas Revisi Order</i>	127
Tabel 4.4. Pengujian <i>Use Case Final Order</i>	127
Tabel 4.42 Pengujian <i>Use Case Mencetak Order Form</i>	127

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Control Panel pada XAMPP	17
Gambar 2.2. Tampilan Skrip Dasar PHP	19
Gambar 2.3. Tampilan Awal pada PhpMyAdmin	20
Gambar 2.4. Tampilan <i>Welcome Screen</i>	22
Gambar 2.5. Tampilan <i>Menu</i>	23
Gambar 2.6. Tampilan <i>Insert Bar</i>	23
Gambar 2.7. Tampilan <i>Document Window</i>	23
Gambar 2.8. Tampilan <i>Panel Groups</i>	24
Gambar 2.9. Tampilan <i>Tag Selector</i>	24
Gambar 2.10. Tampilan <i>Property Inspector</i>	25
Gambar 2.11. Tampilan <i>Toolbar Standard</i>	25
Gambar 2.12. Tampilan <i>Toolbar Style Rendering</i>	26
Gambar 2.13. Tampilan <i>Toolbar Coding</i>	26
Gambar 3.1. Kantor Kompas TV Palembang	27
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Kompas TV Palembang	29
Gambar 3.3. Proses pengisian pesanan yang sedang berjalan	32
Gambar 3.4. Proses revisi hasil pekerjaan yang sedang berjalan	33
Gambar 4.1. <i>Use case Diagram</i> Aplikasi Pemesanan Grafis Animasi	41
Gambar 4.2. <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pemesanan Grafis Animasi	61
4.3. <i>Activity Diagram Login User</i>	62
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Mengedit User Account	63
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Melihat Order List	63
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Departemen	64
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Department	65
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Department	66
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram</i> Menambah Data Department	67
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram</i> Data Program	68
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Program	69
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Program	70
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Menambah Data Program	71
Gambar 4.14. <i>Activity Diagram</i> Data <i>Order Type</i>	72

Gambar 4.15. Activity Diagram Mengubah Data Order Type	73
Gambar 4.16. Activity Diagram Menghapus Data Order Type	74
Gambar 4.17. Activity Diagram Menambah Data Order Type	75
Gambar 4.18. Activity Diagram Data User	76
Gambar 4.19. Activity Diagram Mengubah Data Order Type	77
Gambar 4.20. Activity Diagram Menghapus Data Order Type	78
Gambar 4.21. Activity Diagram Menambah Data Order Type	79
Gambar 4.22. Activity Diagram Mengisi Order Form	79
Gambar 4.23. Activity Diagram Membalas Order	80
Gambar 4.24. Activity Diagram Merevisi Order	81
Gambar 4.25. Activity Diagram Membalas Revisi Order	82
Gambar 4.26. Activity Diagram Finish Order	83
Gambar 4.27. Activity Diagram Mencari Data Order	83
Gambar 4.28. Activity Diagram Mencetak Order Form	84
Gambar 4.29. Sequence Diagram 'Login'	85
Gambar 4.30. Sequence Diagram 'Mengedit User Account'	85
Gambar 4.31. Sequence Diagram 'Melihat Order List'	86
Gambar 4.32. Sequence Diagram 'Mengolah Data Departemen'	86
Gambar 4.33. Sequence Diagram 'Mengubah Data Department'	87
Gambar 4.34. Sequence Diagram 'Menghapus Data Department'	87
Gambar 4.35. Sequence Diagram 'Menambah Data Department'	88
Gambar 4.36. Sequence Diagram 'Data Program'	88
Gambar 4.37. Sequence Diagram 'Mengubah Data Program'	89
Gambar 4.38. Sequence Diagram 'Menghapus Data Program'	89
Gambar 4.39. Sequence Diagram 'Menambah Data Program'	90
Gambar 4.40. Sequence Diagram 'Data Order Type'	90
Gambar 4.41. Sequence Diagram 'Mengubah Data Order Type'	91
Gambar 4.42. Sequence Diagram 'Menghapus Data Order Type'	91
Gambar 4.43. Sequence Diagram 'Menambah Data Order Type'	92
Gambar 4.44. Sequence Diagram 'Data User'	92
Gambar 4.45. Sequence Diagram 'Mengubah data user'	93
Gambar 4.46. Sequence Diagram 'Mengapus data user'	93
Gambar 4.47. Sequence Diagram 'Menambah data user'	94
Gambar 4.48. Sequence Diagram 'Finish Order'	94

Gambar 4.49. <i>Sequence Diagram</i> ‘Membalas <i>Order</i> ’	95
Gambar 4.50. <i>Sequence Diagram</i> ‘Merevisi <i>Order</i> ’	95
Gambar 4.51. <i>Sequence Diagram</i> ‘Membalas Revisi <i>Order</i> ’	96
Gambar 4.52. <i>Sequence Diagram</i> ‘Final <i>Order</i> ’	96
Gambar 4.53. <i>Sequence Diagram</i> ‘Mencari Data <i>Order</i> ’	97
Gambar 4.54. <i>Sequence Diagram</i> ‘Mencetak <i>Order Form</i> ’	97
Gambar 4.55. Rancangan Halaman Login	101
Gambar 4.56. Rancangan Halaman Dashboard	102
Gambar 4.57. Rancangan Halaman Ganti Akun	103
Gambar 4.58. Rancangan Halaman Mengolah Data Departmen/Divisi	103
Gambar 4.59. Rancangan Halaman Mengolah Data Program	104
Gambar 4.60. Rancangan Halaman Mengolah Data Order Type	105
Gambar 4.61. Rancangan Halaman Mengolah Data Users	106
Gambar 4.62. Rancangan Halaman Order Form	108
Gambar 4.63. Rancangan Halaman Balasan Order	109
Gambar 4.64. Rancangan Halaman Revisi Order	110
Gambar 4.65. Rancangan Halaman Revisi Order	111
Gambar 4.66. Tampilan Halaman Login	112
Gambar 4.67. Tampilan Halaman Dashboard	113
Gambar 4.68. Tampilan Halaman Beranda Admin	113
Gambar 4.69. Tampilan Halaman Mengolah Data Departmen/Divisi	114
Gambar 4.70. Tampilan Halaman Mengolah Data Program	115
Gambar 4.71. Tampilan Halaman Mengolah Data Order Type	116
Gambar 4.72. Tampilan Halaman Mengolah Data Users	117
Gambar 4.73. Tampilan Halaman Order Form	118
Gambar 4.74. Tampilan Halaman Balasan Order	119
Gambar 4.75. Tampilan Halaman Revisi Order	120
Gambar 4.76. Tampilan Halaman Balasan Revisi	121
Gambar 4.77. Tampilan Halaman Order Final	122