



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini berbagai media berkembang sedemikian rupa, salah satu media tertua di dunia adalah media cetak yaitu media yang memiliki kekuatan besar dalam penyaluran informasi. Media cetak seiring perkembangannya merupakan media yang terdiri dari lembaran kertas yang terisi dengan sejumlah kata, kalimat, gambar, dan wacana yang ditata rapi serta berisikan berbagai macam informasi-informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi, hiburan, tips, lapangan pekerjaan, bisnis, aspirasi, opini, promosi dan juga mengenai kejadian di dalam dan luar negara.

PT. Sumsel Media Grafika merupakan salah satu kantor media cetak yang menerbitkan surat kabar bernama Tribun Sumsel yang beralamat di jalan Alamsyah Ratu Prawira Negara No.120 Kel. Bukit Lama Ilir Barat Palembang. Penerbitan media massa cetak tak lepas dari peran bidang percetakan. Percetakan merupakan bagian yang sangat penting bagi sebuah perusahaan penerbitan pers, karena dengan adanya percetakan ini dapat memperbanyak hasil penerbitan secara massal dan cepat. Salah satu aktivitas yang dilakukan bagian percetakan PT. Sumsel Media Grafika adalah kegiatan pengelolaan data *Waste reelstand* dan penjualan *waste reelstand*. *Waste reelstand* merupakan limbah kertas dari hasil percetakan koran yang sudah tidak terpakai lagi.

Dalam melakukan kegiatan pengelolaan data dan penjualan *waste reelstand*, PT. Sumsel Media Grafika telah menggunakan sistem yang terkomputerisasi yaitu Microsoft Excel. Microsoft excel merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai pengolahan angka, pengolahan dokumen dan pembuatan grafik. Dimana pada sistem ini masih terdapat beberapa kelemahan dalam kegiatan pengelolaan data dan penjualan *waste reelstand* seperti kurang terjaganya data pengelolaan dan penjualan dari tahun ke tahun, dalam sistem ini karyawan juga tidak dapat melakukan pencarian data secara otomatis sehingga proses pencarian membutuhkan waktu agak lama. Hal ini tentu akan mempengaruhi dalam



pembuatan laporan, karena dalam pembuatan laporan dibutuhkan data yang cepat, tepat dan akurat. Selain itu, tidak ada batasan akses bagi setiap pengguna (*user*), sehingga setiap orang-orang dapat mengakses program yang ada, hal ini menyebabkan terjadinya kesalahan prosedural penggunaan program aplikasi.

Dengan adanya permasalahan di atas, maka perlu dibuat aplikasi khusus menggunakan PHP (*Personal Home Page*) yang merupakan bahasa pemrograman untuk pembuatan dan pengembangan web. Penulis juga menggunakan *MySQL* sebagai database, yang merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data untuk menyimpan data. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu karyawan PT. Sumsel Media Grafika dalam kegiatan pengelolaan data dan penjualan *waste reelstand* secara efektif dan efisien sehingga informasi yang disajikan lebih cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud membuat suatu aplikasi pengelolaan data dan penjualan *waste reelstand* berbasis web dengan menggunakan pemrograman PHP dan menggunakan database *MySQL* yang berjudul “**Aplikasi Pengelolaan Data Penjualan *Waste Reelstand* pada PT Sumsel Media Grafika Berbasis Web**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penulisan maka dapat dirumuskan bahwa masalah yang saat ini dihadapi adalah:

1. Masih lambannya proses pengelolaan data *Waste Reelstand* pada PT. Sumsel Media Grafika.
2. Tidak terjaminnya keamanan data disebabkan karena data dapat dimanipulasi oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
3. Tidak adanya aplikasi yang dapat memproses perhitungan penjualan *Waste Reelstand*.



1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan laporan akhir ini menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis membatasi pokok permasalahan hanya pada :

1. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.
2. Data yang diolah hanya data pengelolaan *Waste Reelstand* dan data penjualan *Waste Reelstand* pada PT. Sumsel Media Grafika.
3. Pembuatan laporan berdasarkan stok *Waste Reelstand* dan transaksi penjualan *Waste Reelstand* pada perusahaan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun suatu aplikasi Pengelolaan Data Penjualan *Waste Reelstand* pada PT. Sumsel Media Grafika menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* dalam mengatasi permasalahan yang ada.
2. Menerapkan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan serta menambah pengalaman dalam bidang penelitian.
3. Memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Laporan Akhir pada Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kegiatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu proses pengelolaan data penjualan *Waste Reelstand* secara cepat dan akurat dan membantu pimpinan untuk laporan penjualan kapan saja dan dimana saja tanpa harus datang ke kantor.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya serta menambah wawasan pengetahuan.



3. Menjadikan bahan bacaan bagi pembuatan laporan berikutnya oleh mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya terutama Jurusan Manajemen Informatika.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi pengumpulan data untuk laporan akhir ini dilaksanakan di PT. Sumsel Media Grafika yang beralamat di jalan Alamsyah Ratu Prawira Negara No.120 Kel.Bukit Lama Ilir Barat Palembang, Telp.(0711) 444722.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk laporan akhir ini, yaitu:

1. Observasi

Menurut Creswell dalam Sugiyono (2016:235), “Observasi merupakan proses untuk memperoleh data dari tangan pertama dengan mengamati orang dan tempat pada saat dilakukan penelitian”. Penulis melakukan pengamatan secara langsung datang ketempat dan mengumpulkan data secara detail pada PT. Sumsel Media Grafika.

2. Wawancara

Menurut Larry Cristensen dalam Sugiyono (2016:224), “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Eliyanto sebagai administrasi pada bagian penjualan di PT. Sumsel Media Grafika.

3. Dokumen

Menurut Bogdan & Biklen dalam Rulam Ahmadi (2016:179), “Dokumen adalah material (bahan) seperti fotografi, video, film, memo, surat, diari, rekaman, kasus klinis, dan sejenisnya yang dapat digunakan sebagai informasi suplemen sebagai bagian dari kajian kasus yang sumber data utamanya adalah observasi partisipan dan wawancara”. Berbagai macam dokumen telah penulis cermati dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-



literal kepustakaan meliputi Laporan Akhir dari Alumni-alumni, membeli buku, meminjam buku, *browsing* di internet, hingga menggumpulkan data-data yang berhubungan dengan sejarah, tujuan, dan struktur organisasi pada PT. Sumsel Media Grafika. Diharapkan dari literatur ini dapat mempertegas teori dan keperluan analisa serta mendapatkan data yang sesungguhnya.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memahami lebih jelas Laporan Akhir ini, pemaparan materi dibagi kedalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul laporan. Teori khusus menjelaskan tentang pengertian *DFD*, simbol-simbol *DFD*, pengertian *Blockchart*, simbol-simbol *Blockchart*, pengertian *ERD*, simbol-simbol *ERD*, pengertian *Flowchart*, simbol-simbol *Flowchart*, pengertian kamus data dan simbol-simbol kamus data. Sedangkan teori program berkaitan dengan program yang digunakan dalam aplikasi seperti Bahasa Pemrograman *PHP* dan database *MySQL*.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini memaparkan sejarah berdirinya PT. Sumsel Media Grafika, visi, misi, struktur organisasi perusahaan, dan hal yang berhubungan dengan perusahaan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai perancangan aplikasi yang meliputi penentuan alat dan bahan yang digunakan dalam penulisan laporan akhir, defenisi masalah, studi kelayakan, perancangan aplikasi, serta hasil dari proses pembuatan program aplikasi tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang ditarik dari hasil keseluruhan aplikasi yang telah dibuat, serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi kedepannya dengan harapan saran tersebut diterima oleh perusahaan dan orang-orang yang membutuhkan.