

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Percetakan adalah sebuah usaha untuk memproduksi secara massal dokumen atau gambar, terutama dengan tinta di atas kertas menggunakan mesin cetak konvensional atau secara digital dengan teknologi printer modern. Menyediakan berbagai jenis materi yang diproduksi ratusan setiap harinya seperti spanduk, nota, undangan, stiker, sablon kaos, dan lain-lain. Oleh karena itu hasil percetakan secara cepat diharapkan dapat mengkomunikasikan pemikiran dan informasi ke semua orang (Sasmita Susanto et al., 2020).

Pada era perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini masih ada perusahaan yang bergerak di bidang percetakan melakukan pemasaran secara manual. Untuk memesan produk cetak pelanggan diharuskan datang langsung ke lokasi percetakan tersebut. Berdasarkan hasil Observasi, pihak percetakan mengharuskan pelanggan datang langsung ke lokasi sangat di nilai kurang efektif sehingga kurangnya informasi yang didapat oleh konsumen, dan minat konsumen menjadi berkurang menggunakan layanan percetakan (Aziz & Suswardji, 2020).

DPC (*Digital Printing Cepat*) Rumah Qeeta merupakan salah satu usaha mikro yang bergerak di bidang percetakan yang berlokasi di Karangmalang, Sragen, Jawa Tengah. Produk yang dihasilkan oleh DPC Rumah Qeeta seperti spanduk, mug, kartu nama, stiker, dan sebagainya. DPC Rumah Qeeta yang berdiri sejak 21 Juli 2016 ini juga sudah memiliki pelanggan tetap dari kalangan

masyarakat. Semakin banyaknya produk-produk yang di hasilkan dan banyak permintaan konsumen yang ingin mendapatkan produk, pihak percetakan merasa harus bisa memberlakukan sistem pemesanan tertentu guna mencapai efektivitas dan efisiensi produksi percetakan tersebut.

Namun, DPC Rumah Qeeta juga harus menghadapi kendala yaitu dalam proses pemesanan yang masih secara manual di mana semua proses pemesanan dilakukan secara tatap muka dan dicatat secara fisik. Hal ini tidak hanya memakan waktu lebih lama tetapi juga meningkatkan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan pesanan dan proses pemesanan secara manual ini juga dapat menghambat kinerja operasional karena membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga Selain itu, dalam proses pemesanan percetakan pihak DPC Rumah Qeeta juga mengharuskan pelanggan untuk datang langsung ke lokasi, yang bisa menjadi kendala terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau jarak. Akibatnya, jumlah pesanan yang dapat diterima dan diproses oleh DPC Rumah Qeeta menjadi terbatas, dan pengalaman pelanggan juga kurang optimal dan proses pemasaran pada usaha ini belum maksimal. Usaha ini juga masih belum memiliki sistem pemesanan secara *online* yang tentunya dapat memproses dengan mudah transaksi antara pelanggan dan pihak percetakan yang dapat meningkatkan kinerja percetakan agar lebih efisien dan efektif.

Oleh karena itu, berdasarkan kendala yang dimiliki oleh DPC Rumah Qeeta dirasa sangat memerlukan suatu sistem informasi berbasis web atau yang lebih kita kenal dengan nama *website*. Dengan web ini diharapkan dapat membantu pihak DPC Rumah Qeeta menjangkau pemasaran dan membantu

proses Pemesanan Jasa Percetakan yang nantinya dapat mengelola informasi bagi pelanggan agar bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

*Website* ini nantinya akan menjadi wadah digital tempat pelanggan dapat menjelajahi layanan, melakukan pemesanan, dan berinteraksi dengan layanan percetakan. Sistem informasi yang dirancang menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai alat pengolahan data, serta metode *waterfall* untuk mengatur pembuatan sistem informasi secara terstruktur dengan tahapan yang jelas, mulai analisis kebutuhan hingga pengujian dan implementasi (Saputra et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tugas akhir ini nantinya akan membahas tentang perancangan sistem informasi penjualan berbasis web pada DPC Rumah Qeeta yang diharapkan akan membantu dalam proses pemesanan dengan cepat antara konsumen dengan admin, meskipun tidak bertatap muka secara langsung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang terkait dengan penulisan ini, berdasarkan latar belakang di atas adalah bagaimana merancang sistem informasi berbasis web untuk memudahkan pihak DPC Rumah Qeeta dalam proses penjualan.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar mempermudah dalam penyusunan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan penelitian, berikut batasan masalah yang akan dibahas :

### **1.3.1 Informasi Penjualan**

1. Halaman *login* pengguna
2. Home *website* yang menampilkan profil usaha
3. Pemesanan Produk dan *Custom order*
4. Data Produk
5. Transaksi pemesanan produk ini hanya menggunakan sistem pembayaran melalui rekening.

### **1.3.2 Laporan**

1. Data pelanggan
2. Data pemesanan
3. Bukti pemesanan

### **1.3.3 Hak Akses Pengguna**

1. Admin
2. Pemesan/Pelanggan
3. Pengunjung

### **1.3.4 Database dan Software**

1. *Visual Studio Code*
2. *Phpmyadmin*
3. *Framework Laravel*

## **1.4 Tujuan Penulisan**

Tujuan dari pelaksanaan tugas akhir ini adalah untuk mengetahui rancangan sistem informasi yang efektif serta dapat membantu pihak DPC Rumah Qeeta dalam memasarkan produk sistem penjualan *online*.

## **1.5 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

### **1.5.1 Bagi DPC Rumah Qeeta**

Dengan menyediakan sistem informasi berbasis web ini nantinya dapat membantu DPC Rumah Qeeta dalam meningkatkan proses penjualan secara tepat.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

Dapat memberikan kemudahan bagi Masyarakat dalam mendapatkan informasi produk yang di jual oleh DPC Rumah Qeeta dengan cara mengakses web tersebut tanpa harus datang ke percetakan.

### **1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta**

Hasil Penulisan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi sarana dan informasi bagi mahasiswa yang akan mengambil judul atau topik yang sama di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta.

### **1.5.4 Bagi Penulis**

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sistem informasi penjualan serta memperoleh pengalaman dalam merancang sebuah program sistem informasi berbasis web di DPC Rumah Qeeta.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data sesuai dengan sumber dan tujuan penyusunan laporan tugas akhir ini, maka menggunakan metode antara lain sebagai berikut:

### **1.6.1 Metode Observasi**

Metode observasi yang dilakukan oleh penulis dengan cara mengamati secara langsung di DPC Rumah Qeeta dan mengumpulkan data-data yang di perlukan sebagai referensi. Dengan datang langsung ke percetakan penulis dapat mendapatkan informasi mengenai produk apa saja yang di jual dan proses pemesanan yang saat ini berjalan di DPC Rumah Qeeta.

### **1.6.2 Metode Wawancara**

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Nurfitri Puspitasari Raharjo selaku pemilik DPC Rumah Qeeta untuk mendapatkan data- data dan informasi tentang profil usaha, produk yang di jual, serta sistem yang berjalan saat ini pada DPC Rumah Qeeta.

### **1.6.3 Metode Kepustakaan**

Penulis melakukan metode studi pustaka dengan mengumpulkan data dan keterangan dari beberapa jurnal, artikel, internet serta buku referensi yang ada di perpustakaan STMIK Amikom Surakarta sebagai bahan referensi.

## **1.7 Teori Yang Digunakan**

Teori yang digunakan dalam menunjang penulisan tugas akhir ini diambil dari beberapa referensi antara lain:

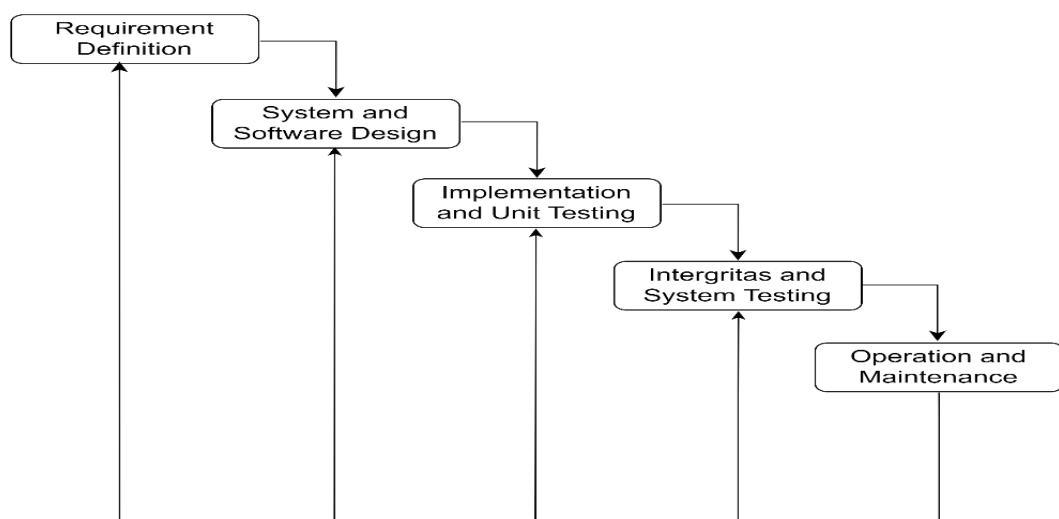
### **1.7.1 Pengembangan Sistem**

Untuk menghasilkan suatu sistem yang baik dibutuhkan pembangunan sistem yang kompleks secara sistematis dan terintergritas. Pembuatan sistem ini dapat mempermudah pelanggan dalam membeli produk berdasarkan kriteria yang

sudah disediakan dalam tampilan web. Penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Pada metode SDLC terdapat berbagai macam model seperti model *waterfall*.

Model *waterfall* adalah proses yang mengembangkan perangkat lunak secara berurutan dimana kemajuan dianggap mengalir semakin ke bawah melalui daftar fase yang harus dijalankan agar mencapai keberhasilan membangun sebuah *software*, metode ini nantinya akan digunakan penulis untuk pengembangan sistem pada DPC Rumah Qeeta (Muhammad Fauzan Amri et al., 2024)

Metode ini memiliki kelebihan dengan konsep kerja yang terstruktur dan berurutan sehingga memudahkan pengembangan dalam menyusun dari awal kebutuhan *client* sampai dengan tahap akhir yakni pengimplentasian.



Gambar 1.1 Tahapan Metode *Waterfall*

Gambar diatas merupakan alur dari Metode pengembangan sistem *Waterfall*. Alur ini di kerjakan pertahap yang di mulai dari tahapan:

*a. Requirement Definition*

Tahap ini melibatkan pengumpulan dan analisis kebutuhan pengguna serta sistem. Untuk memastikan pemahaman yang jelas tentang apa yang harus dicapai oleh sistem yang akan dikembangkan dan dokumen kebutuhan yang jelas terperinci. Hal ini untuk memberikan arah bagi pengembang selanjutnya.

*b. System and Software Design*

Spesifikasi sistem dan perangkat lunak dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan Tujuan nya untuk merancang kerangka kerja sistem yang akan mendukung implementasi agar efektif dan sesuai dengan kebutuhan yang ditetapkan.

*c. Implementation and Unit Testing*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan kode yang berkualitas tinggi dan memastikan bahwa setiap komponen sistem beroperasi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan, setiap unit atau komponen sistem diimplementasikan dan diuji secara terpisah untuk memastikan fungsionalitas yang benar.

*d. Integration and System Testing*

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi dengan baik, bertujuan memastikan bahwa sistem secara keseluruhan memenuhi kebutuhan pengguna dan berfungsi dengan baik dalam lingkungan yang diinginkan.



#### *e. Operation and Maintenance*

Perbaikan dan peningkatan yang dilakukan sesuai dengan umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan, ini bertujuan menjaga sistem agar tetap relevan, aman, dan efisien sepanjang siklus. Sistem yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya.

### **1.7.2 Definisi Sistem**

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian atau elemen-elemen yang saling berinteraksi, bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran tertentu. Setiap sistem memiliki komponen-komponen yang terorganisir dalam suatu struktur yang berfungsi secara bersama-sama (Fauziah, 2023).

### **1.7.3 Definisi Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah atau diproses sedemikian rupa sehingga memiliki makna dan nilai bagi penerimanya. Informasi memberikan konteks, relevansi, dan tujuan tertentu yang membuat data tersebut berguna untuk pengambilan keputusan, analisis, atau tindakan tertentu. Misalnya, data penjualan harian yang diolah menjadi laporan bulanan memberikan informasi tentang tren penjualan yang dapat digunakan untuk strategi bisnis (Setiawan et al., 2023).

### **1.7.4 Definisi Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi, manusia, dan proses yang bekerja bersama untuk mengumpulkan, menyimpan, memproses, dan mendistribusikan informasi. Sistem informasi mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam suatu organisasi. Komponen utama dari sistem informasi mencakup perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*),

basis data, jaringan, prosedur, dan orang yang menggunakan sistem tersebut. Tujuan dari sistem informasi adalah untuk menyediakan informasi yang akurat dan tepat waktu kepada pengguna untuk membantu dalam pengambilan keputusan dan manajemen operasional (Arisanti & Suwito, 2024).

### **1.7.5 Definisi Sistem Informasi Penjualan**


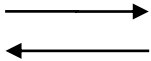

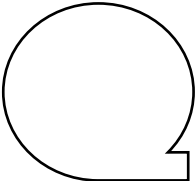
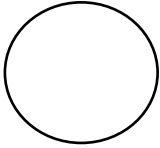
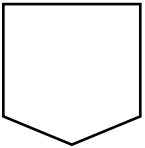
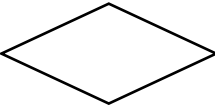



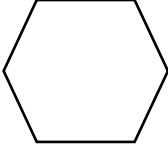

Sistem informasi penjualan adalah perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang untuk mengelola dan memantau proses penjualan dalam suatu organisasi atau bisnis. Sistem ini biasanya digunakan untuk mencatat data transaksi penjualan, memproses pesanan pelanggan, mengelola persediaan barang, menghasilkan laporan penjualan, serta memfasilitasi interaksi antara penjual dan pembeli (Hermawan & Fauzi, 2021).

### **1.7.6 Metode Perancangan Sistem**





#### **1.7.6.1 Flowchart**

*Flowchart* adalah bagan-bagan yang menggambarkan penyelesaian suatu masalah. Penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi (Praba & Santoso, 2023). Berikut ini adalah simbol-simbol *flowchart* beserta penjelasannya :

Tabel 1.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

	<p><i>Terminal Symbol</i> menunjukkan permulaan (<i>start</i>) atau akhir (<i>stop</i>) dari suatu proses.</p>		<p><i>Flow Direction Symbol</i> adalah simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.</p>
	<p><i>Processing symbol</i> digunakan untuk menunjukkan kegiatan (proses) yang dilakukan oleh komputer.</p>		<p><i>Simbol magnetik tape Unit</i> Simbol yang menyatakan <i>input</i> berasal dari pita magnetik atau <i>output</i> disimpan ke pita magnetik</p>
	<p><i>Connector symbol</i> menyatakan sambungan dari satu proses lain dalam halaman yang sama atau berbeda.</p>		<p><i>Connector symbol</i> menyatakan sambungan dari satu proses lain dalam halaman yang sama atau berbeda.</p>
	<p><i>Simbol Keputusan</i>, menyatakan suatu kondisi tertentu yang menghasilkan dua kemungkinan jawaban ya atau tidak.</p>		<p><i>Simbol Dokumen input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas, atau <i>output</i> yang perlu dicetak di atas kertas.</p>
	<p><i>Simbol Proses Terdefinisi</i> merupakan simbol untuk pelaksanaan suatu bagian prosedur</p>		<p><i>Multiple Documents</i> sama seperti <i>document symbol</i> hanya saja dokumen yg digunakan lebih dari satu dalam simbol ini.</p>
	<p><i>Simbol Persiapan</i> simbol yang digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan di dalam storage.</p>		<p><i>Display Symbol</i> menyatakan penggunaan peralatan <i>output</i>, seperti layar monitor, printer, plotter dan lain sebagainya.</p>

Tabel 1.2 Lanjutan


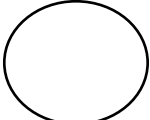
	<p><i>Manual Input Symbol</i> untuk menunjukkan input data secara manual menggunakan online keyboard.</p>		<p><i>Simbol Dokument input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas, atau output yang perlu dicetak di atas kertas.</p>
	<p><i>Simbol Kegiatan Manual</i> untuk menunjukkan kegiatan/proses yang tidak dilakukan oleh komputer.</p>		<p><i>Simbol Pouch Card</i> Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas</p>

### 1.7.6.2 Data Flow Diagram (DFD)

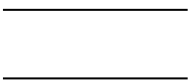
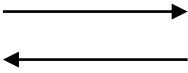
*Data Flow Diagram* merupakan alat pemodelan data yang menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan dari fungsi-fungsi atau proses-proses sistem yang saling menghubungkan satu sama lain dengan aliran data yang digambarkan dengan anak panah (Sasmita Susanto et al., 2020).

DFD juga menggambarkan bagaimana sebuah data diproses oleh sistem dari *input* menjadi *output* di mana terfokus pada arus informasi, di mana tujuannya dan bagaimana itu akan disimpan. Notasi dasar yang digunakan untuk menciptakan suatu DFD dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.3 Simbol Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Simbol	Keterangan
	<p><b>Eksternal Entity</b>, merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.</p>
	<p><b>Simbol Proses</b>, merupakan proses seperti perhitungan aritmatika penulisan suatu formula atau pembuatan laporan.</p>

Tabel 1.2 Lanjutan

Simbol	Keterangan
	<b>Simpan Data</b> , dapat berupa suatu file atau <i>database</i> pada sistem komputer atau catatan manual.
	<b>Arus Data</b> , arus data ini mengalir diantara diantara proses, simpan data dan kesatuan luar.

### 1.7.7 Teori Basis Data


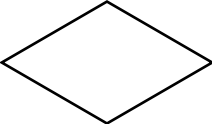
Basis data merupakan kumpulan prinsip, konsep, dan aturan yang digunakan untuk merancang, mengelola, dan mengoptimalkan struktur dan operasi basis data. Ini meliputi berbagai topik seperti model data, normalisasi, integritas data, pemrosesan transaksi, bahasa *query*, dan optimasi kueri.

### 1.7.8 Perancangan Basis Data

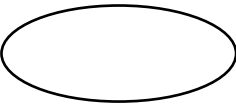

#### 1.7.8.1 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah alat pemodel data utama dan akan membantu mengorganisasikan data dalam suatu proyek kedalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas (Dwi Prabal & Santoso, n.d.).

Tabel 1.4 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Keterangan
	<b>Entitas</b> , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	<b>Relasi</b> , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.

Tabel 1.5 Lanjutan

Simbol	Keterangan
	<b>Atribut</b> , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	<b>Garis</b> , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

### 1.7.9 Definisi Internet

Internet merupakan jaringan global yang terdiri dari jutaan jaringan komputer yang saling terhubung, memungkinkan pertukaran data dan komunikasi antara pengguna di seluruh dunia dan menurut (Onno W. Purbo, 2005) menjelaskan bahwa internet adalah suatu media yang digunakan untuk mengfisiensikan proses komunikasi menggunakan aplikasi seperti *website*, *email*, atau *voip*.

### 1.7.10 Definisi PHP

*Personal Home Page* atau lebih singkatnya PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat *server-side scripting*. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.

### 1.7.11 Definisi E-commerce

*E-Commerce* adalah suatu jenis mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang atau jasa (Fista et al., 2023).

### 1.7.12 Definisi Website

*Website* adalah kumpulan halaman web yang terkait secara logis yang diakses melalui internet dan dihosting pada satu domain atau alamat web. *Website* dapat berisi berbagai jenis konten, termasuk teks, gambar, video, dan aplikasi interaktif.(Fauzi et al., 2018).

### 1.7.13 Definisi XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang banyak mendukung banyak sistem operasi, yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal dan berperan sebagai server *web* pada komputer local. XAMPP terdiri dari beberapa program, seperti: *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan perl (Fauziah, 2023).

MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

### 1.7.14 Definisi Visual Studio Code

*Visual Studio Code* (VS Code) adalah *Software* yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari *desktop*. *Visual Studio Code* digunakan untuk pembuatan kode-kode program dibutuhkan sebuah aplikasi yang mumpuni.

*Visual Studio Code* dapat digunakan untuk berbagai bahasa pemrograman seperti *JavaScript*, HTML, CSS, PHP, Python, C++, dan masih banyak lagi.

*Visual Studio Code* bekerja pada berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *macOS*, dan *Linux*. Selain itu, *Visual Studio Code* menyediakan fitur *Live Share* memungkinkan beberapa pengembang bekerja pada satu proyek yang sama secara bersamaan dari lokasi yang berbeda (Effendy & Mardiani, 2022).

## **1.8 SOFTWARE DAN HARDWARE**

Dalam pembuatan Tugas Akhir dan *website* ini, adapun *hardware* dan *software* sebagai pendukung, diantaranya :

### **1.8.1 Software (Perangkat Lunak)**

*Software* yang digunakan oleh penulis diantaranya:

#### 1. Sistem Operasi *Windows 11*

Penulis menggunakan sistem operasi *Windows 11* sebagai platform utama dalam mengelola proyek penelitian, menyusun laporan penelitian, dan menyimpan data penelitian.

#### 2. XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk lingkungan pengembangan lokal yang memfasilitasi pengoperasian *website* berbasis PHP dan pengolahan data MySQL, memungkinkan pengembangan serta pengujian aplikasi web tanpa ketergantungan pada koneksi ke server *online*.

#### 3. *Google Chrome*

*Google Chrome* merupakan sebuah penjelajah web yang di gunakan penulis dalam mencari sumber terbuka dan memudahkan akses ke berbagai informasi secara cepat.



#### 4. *Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* merupakan aplikasi editor teks yang digunakan oleh penulis karena fleksibel, efisien, dan cepat dalam mengedit kode, serta dapat berjalan di berbagai platform operating sistem.

#### 1.8.2 *Hardware (Perangkat Keras)*

Adapun *hardware* yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

Tabel 1.6 *Hardware*

<i>Hardware</i>	<b>Spesifikasi</b>
<i>Processor</i>	Intel ® Prosesor i3-1215U (6 Cores, 8 Threads).
<i>RAM(Random Access memori)</i>	8.00 GB
<i>Hardisk</i>	512 GB SSD
Laptop	Acer Aspire Lite AL14-51M

#### 1.9 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa empat bab yang berisikan hal sebagai berikut:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, gambaran umum sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

##### **BAB II GAMBARAN UMUM**

Pada bab ini dipaparkan oleh penulis mengenai uraian gambaran umum yang terdapat pada objek penulisan, diantaranya sejarah berdirinya, sistem yang

saat ini berjalan dan hal-hal lain yang terkait dengan objek penelitian.

### **BAB III PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang hasil-hasil dari tahapan penulisan serta perancangan.

### **BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini penulis memberi kesimpulan dan saran dari apa yang telah disampaikan pada bab-bab selanjutnya

#### **1.10 Jadwal Kegiatan**

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1.7 Jadwal Kegiatan

Kegiatan	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi	■																							
Penulisan Proposal	■	■	■	■	■																			
Pra Pendaftaran						■	■																	
Penyusunan BAB I									■	■														
Penyusunan BAB II										■	■	■	■	■	■									
Penyusunan BAB III																	■	■	■	■	■	■		
Penyusunan BAB IV																			■	■	■	■		
Ujian Pendaftaran																						■		