**ANALISIS FITUR COSTUMER ADMINISTRASI**

**PADA APLIKASI ANTRIAN BERBASIS WEB**

**PROPOSAL PROYEK I**

Diajukan untuk memenuhi kelulusan matakuliah Proyek I

Program Studi DIV Teknik Informatika

**Oleh**

**AKMAL RESTU DEWANTORO (1.19.4.003)**

**M. RIZKY (1.19.4.021)**



**PROGRAM DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA**

**POLITEKNIK POS INDONESIA**

**BANDUNG**

**2020**

**ABSTRAK**

Pada jaman sekarang ini, banyak sekali aplikasi – aplikasi yang memiliki fungsi yang berbeda – beda yang tentunya untuk mempermudah dalam mengatasi suatu masalah. Akan tetapi dari banyaknya aplikasi tersebut tentu dibutuhkan proses analisis terlebih dahulu bagaimana aplikasi tersebut akan berkerja nantinya, sehingga semata – mata kita tidak hanya menggunakan aplikasi tersebut tetapi juga mengetahui bagaimana aplikasi tersebut dapat berjalan.

Seiring berjalannya waktu, sudah banyak aplikasi – aplikasi yang sudah mulai dikembangkan sampai saat ini karena melalui proses dan tahapan analisis yang baik dan tepat sasaran. Untuk itu, dalam melakukan proses analisis kita dituntut untuk mengetahui bagaimana struktur, alur, dan sistem yang sedang berjalan pada aplikasi yang akan di analisis.

Kata kunci : Analisis, Aplikasi, Sistem, Struktur.

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS APLIKASI PENGADAAN BARANG**

**BERBASIS WEB**

**PROPOSAL PROYEK I**

Program Studi DIV Teknik Informatika

**Oleh**

**AKMAL RESTU DEWANTORO (1.19.4.003)**

**M. RIZKY (1.19.4.021)**

Telah disetujui dan disarankan

Di Bandung pada tanggal \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Pembimbing**

M. Yusril Helmi Setyawan, S.Kom., M.Kom.

NIK 113.74.163

## **Judul**

ANALISIS FITUR COSTUMER ADMINISTRASI PADA APLIKASI ANTRIAN BERBASIS WEB

## **Latar Belakang Masalah**

Pada jaman sekarang ini, banyak sekali aplikasi – aplikasi yang memiliki fungsi yang berbeda – beda yang tentunya untuk mempermudah dalam mengatasi suatu masalah. Akan tetapi dari banyaknya aplikasi tersebut tentu dibutuhkan proses analisis terlebih dahulu bagaimana aplikasi tersebut akan berkerja nantinya, sehingga semata – mata kita tidak hanya menggunakan aplikasi tersebut tetapi juga mengetahui bagaimana aplikasi tersebut dapat berjalan.

Salah satu masalah yang sering terjadi adalah tidak teraturnya dalam porses pengantrian yang terjadi pada instansi atau perbankan. Pada aplikasi Antrian Bank ini, sangat membantu dalam proses pengantrian dalam melakukan kegiatan transaksi terhadap loket – loket yang tersedia pada bank tersebut. Sehingga nantinya proses kegiatan antrian yang ada pada bank tersebut berjalan dengan terstruktur, sistematis dan teratur.

## **Batasan Masalah**

1. Menganalisis sistem costumer administrasi yang berjalan pada aplikasi antrian bank

## **Tujuan**

1. Mengetahui bagaimana sistem dari aplikasi ini bekerja
2. Memahami algoritma dari sistem tersebut

## **Kajian Pustaka**

1. MySQL

MySQL merupakan sebuah *software DBMS* (*Database Management System*) yang berfungsi sebagai *server* / sistem untuk memanajemen data menggunakan *syntax SQL* agar data yang dikumpulkan dapat di kelompokan secara terstruktur. MySQL merupakan sebuah perangkat lunak gratis yang memiliki lisensi GPL ( *General Public License* ).

1. SQL

SQL ( *Structured Query Language* ) Merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk memanajemen data dalam RDBMS seperti contohnya MySQL. Perintah SQL sendiri sering disingkat dengan sebutan “*Query”.* SQL dibedakan menjadi 3 jenis diantaranya adalah :

1. Data Definition Language (DDL)

Jenis ini berkaitan dengan manipulasi tabel maupun database itusendiri, *Syntax* SQL yang digunakan diantaranya : CREATE , DROP , ALTER , dan RENAME.

1. Data Manipulation Language (DML)

Jenis ini berkaitan dengan manipulasi data pada suatu table di database seperti menghapus , mengubah , menambahkan dan membaca data / file. *Syntax* SQL yang digunakan diantaranya : SELECT, INSERT ,DELETE DAN UPDATE

1. Data Controll Language (DCL)

Jenis ini berkaitan dengan hak akses pengguna dapat masuk dan mengakses ke database. *Syntax* SQL yang digunakan diantaranaya:

GRAND dan REVOKE

1. OOP

OOP ( *Object Oriented Programing* ) merupakan konsep atau teknik dalam pemrograman modern agar kode yang dihasilkan lebih terstruktur, rapih dan efisien agar mudah di kontrol nantinya pada saat skala programnya sudah semakin besar. Pada konsep OOP kita harus mengenali pondasi dasar dari konsep tersebut , diantaranya adalah :

1. CLASS

Class merupakan sebuah wadah atau *blue print* yang digunakan sebagai cetakan untuk membuat sebuah *object*. Dalam pemrograman atau dalam konsep OOP , sebuah *class* dapat berisikan *property* dan *method.*

1. OBJECT

Object sendiri merupakan implementasi atau bentuk hasil dari *class* yang di instansiasikan, ini berarti suatu *object* dapat menggunakan atau mengakses fungsi-fungsi pada *class* tersebut.

1. PROPERTY

Propery merupakan data – data yang menempel atau berada pada suatu *class* yang nantinya dapat digunakan atau dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan.

1. METHOD

Method merupakan sebuah fungsi yang dibuat dan disimpan di dalam *class*, Method sendiri bisa juga disebut dengan prosedur ( tergantung tipe data *return* *method* tersebut ) selain itu *method* memiliki keterkaitan dengan *class* itu sendiri, sebagai contoh sebuah *class* dengan nama “mobil” seharusnya memiliki *method* seperti maju , mundur , berhenti dan lain sebagainya yang berkaitan dengan mobil.

1. PHP

PHP ( *Hypertext Preprocessor* ) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang umumnya digunakan untuk membangun website. Bahasa PHP populer karena *script* dari PHP bisa di sisipkan kedalam *html .* berikut ini adalah kode PHP yang sering/banyak digunaka :

1. ECHO

Merupakan *script* yang digunakan untuk menanpilkan data ke layar.

1. INCLUDE

Merupakan *script* yang digunakan untuk memanggil atau menyisipkan file.

1. MYSQL\_CONNECT

Merupakan *script* yang digunakan untuk melakukan koneksi ke database MySQL.

1. MYSQL\_QUERY

Merupakan *script* yang digunakan untuk menjalankan *Query* *SQL* pada MySQL.

1. HEADER

Merupakan *script* yang digunakan untuk mengubah tipe header pada suatu laman atau untuk *redirect* ( mengalihkan ) ke halaman lain.

1. IF STATEMENT

Merupakan *script* pengkondisian yang nilainya *Boolean* antara *TRUE* dan *FALSE*

1. WHILE

Merupakan *script Looping* atau pengulangan data, looping akan tetap berjalan jika kondisinya *TRUE* .

1. FOREACH

Merupakan *script Looping* atau pengulangan data, perbedaannya penggunaan *foreach* biasanya adalah untuk mengekstrak data yang di ambil dari database.

1. ARRAY

Merupakan *script* untuk merubah tipe data menjadi *array* . biasanya tipe data *array* dilambangkan dengan tanda kurung siku [ ] .

1. JAVASCRIPT

Javascript merupakan sebuah bahasa pemrograman tingkat tinggi , artinya bahasa pemrograman ini mudah dimengerti oleh manusia. bahasa javascript hanya spesifik digunakan untuk aplikasi web dan java script merupakan bahasa *scripting* yang artinya bahasa pemrograman yang tertanam di dalam sebuah program yang lebih besar contohnya bahasa PHP. berikut ini adalah kode dan istilah – istilah pada *Javascript* yang sering/banyak digunaka :

1. JSON

JSON ( *Javascript Object Notation* ) merupakan sebuah konsep pemformatan data biasanya konsep ini digunakan untuk melakukan pertukaran dan pengimpanan data. Pemformatan pada *json* hampir mirip seperti konsep *array.*

1. AJAX

Ajax (*Asynchronous Javascript and XMLHTTP*) merupakan teknik pada *javascript* yang digunakan untuk melakukan interaksi atau pertukaran data dengan server, *script* akan berjalan secara *Asynchronous* dan berjalan di belakanga layartanpa harus mereset/menyegarkan laman yang sedang digunakan.

1. JQUERY

JQuery merupakan sebuah *framework* yang populer dari bahasa pemrograman *javasript*. tujuannya adalah untuk mempermudah penulisan kode dari javascript itu sendiri.

1. DATATABLE

DataTable merupakan sebuah *framework* yang populer untuk mempermudah pada saat pembuatan tabel untuk menampilkan data. Data Table menggunakan bahasa *Javascript* sebagai base nya.

1. TAG SCRIPT

Tag Script digunakan untuk menandakan bahwa kode didalamnya merupakan bagian dari *Javascript*. Contoh tag pembuka dan penutup script : <script></script>

## **Jadwal Pelaksanaan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kegiatan | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | | Juni | | | | | Juli | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | | 2 | 3 | 4 | 1 | | 2 | 3 | 4 |
| Pengajuan Proposal |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Proses Bimbingan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| BAB I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| BAB II |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| BAB III |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| BAB IV |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| BAB V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Pengumpulan draft |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Sidang proyek I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| Pengumpulan Distribusi CD |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |
| dan Jurnal Proyek I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | |  |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**

[1] https://id.wikipedia.org/wiki/MySQL

[2] <https://id.wikipedia.org/wiki/Pengadaan>

[3] <https://www.duniailkom.com/tutorial-mysql-pengertian-sql-structured-query-language/>

[4] <https://www.malasngoding.com/php-oop-part-2-pengertian-class-object-property-dan-method/>

[5] <https://id.wikipedia.org/wiki/PHP>

[6] <https://id.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

[7] <https://id.wikipedia.org/wiki/AJAX>