BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan datangnya era komputerisasi di setiap aspek kehidupan, apalagi di dunia pemerintahan khususnya di balai pengelolaan taman budaya yang bergerak dalam dinas kesenian dan pariwisata, kebutuhan akan suatu informasi sangatlah penting untuk menunjang kelancaran dalam melakukan pekerjaan. Selama ini pencarian informasi yang berupa laporan-laporan data seniman dan budayawan di Jawa Barat dilakukan dengan sistem manual dan itu dirasakan tidak efisien serta membutuhkan waktu yang sedikit lama.

Hal yang paling terasa ketidakefisienan sistem manual ini adalah ketika kita sedang melakukan pencarian data laporan harus mencari langsung ke ruangan inventarisasi laporan. Selain itu, hal yang dapat menghambat proses pencarian adalah belum adanya suatu pembukuan laporan terstruktur sehingga sangat sulit mencari laporan yang diinginkan.

Dikarenakan hal tersebut diatas, maka Balai Pengelolaan Taman Budaya membuat sistem yang terkomputerisasi untuk proses pembukuan dan pencarian laporan dengan memanfaatkan teknologi informasi khususnya komputer dengan aplikasi perangkat lunak untuk *interface* dan *database* sebagai tempat penampungan data.

1.2 Maksud Dan Tujuan Kerja Praktek

Adapun maksud dari Penulisan Laporan kerja Prakterk ini adalah :

1. Untuk membangun Sistem Informasi Inventarisasi Data Seniman Profinsi Jawa Barat, sebagai pemenuhan tugas yang diberikan oleh pihak Bengkel Bina Teknik Purwakarta.
2. Untuk memenuhi syarat kelulusan Mata Kuliah Kerja Praktek Jurusan Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia.

Beberapa tujuan yang diinginkan antara lain untuk :

1. Membantu sistem manual yang telah ada dengan sistem yang terkomputerisasi, sehingga Mengefisiensikan kerja para pegawai di Balai Pengelolaan Taman Budaya Bandung.
2. Mempercepat proses pencarian data seniman
3. Memudahkan untuk mengetahui seniman yang ada di Jawa Barat

1.3 Metodologi Penelitian Kerja Praktek

Penelitian Kerja Praktek dilakukan di Balai Pengelolaan Taman Budaya yang berlamat di Jl. Dago Pakar No.32 A. Yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2006.

Dalam penulisan laporan Kera Praktek ini dibagi dalam beberapa tahap yang masing-masing memiliki kegiatan yang ditunjang dengan pemakaian metode yang tertentu pula.

Tahapan yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai :

1. Tahap Riset dan Pengumpulan Data

   Pada tahap ini digunakan metodologi sebagai berikut :

a) Tahap Observasi dan Wawancara

1. Observasi dilakukan secara langsung ke Balai Pengelolaan Taman Budaya
2. Wawancara dilakukan untuk memastikan dan mengetahui lebih jauh permasalah yang ada setelah tahap observasi dilakukan. Wawancara dilakukan dengan pihak yang mempunyai wewenang dan sudah ditunjuk oleh Balai Pengelolaan Taman Budaya.

3. Studi Pustaka/Literatur

   Mempelajari bahan-bahan pustaka yang berkaitan dengan topik pembuatan Sistem Informasi data Inventarisasi seniman Profinsi Jawa Barat

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

   Pada tahap ini dilakukan penyusunan teori pendukung, materi penelitian serta realisasi dari aplikasi yang dibuat agar berjalan lancar dan sesuai dengan yang diinginkan. Metode yang digunakan meliputi :

   1) Penganalisaan dan desain aplikasi secara menyeluruh.
   2) Implementasi Sistem Informasi Data Inventarisasi Seniman Propinsi Jawa Barat.
   3) Pengujian Sistem Informasi Data Inventarisasi Seniman dilakukan secara langsung di Balai Pengelolaan Taman Budaya Bandung.

1.4 Sistematik Penulisan Laporan

Dalam penyajian laporan penulis membagi isi laporan menjadi lima Laporan terdiri dari:

Bab I Pendahuluan

Pada Bab 1, penulis akan menjelaskan latar belakang masalah, maksud dan Tujuan Kerja Praktek, metode dan teknik pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

Bab II Sejarah Perusahaan

Pada Bab ini, penulis akan menjelaskan Sejarah Taman Budaya,Dasar Hukum, Stuktur Organisasi Balai Pengelolaan Taman Budaya dan Visi Dan Misi Balai Pengelolaan Taman Budaya.

Bab III Landasan Teori

Pada Bab ini, Penulis akan menjelaskan Pengertian Sistem, Karekteristik Sistem, Pengertian Informasi, Metodologi Pengembangan Sistem, Alat Bantu Pemodelan, Konsep Basis Data, dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

Bab IV Kegiatan Selama Kerja Praktek

Bab ini berisi tentang jadwal kerja praktek, masalah yang dihadapi, pemecahan masalah, aliran informasi, perancangan program, data kerja praktek, pengoperasian program, penerapan program

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari uraian-uraian laporan kerja praktek dan saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi Balai Pengelolaan Taman Budaya

BAB II

RUANG LINGKUP PRUSAHAAN

2.1 SEJARAH BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA

Taman Budaya berdiri diawali dari munculnya sebuah gagasan, yang kemudian memiliki peran besar terhadap lahirnya Taman Budaya. Gagasan itu datang dari Ida Bagus Mantra, Direktur Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada waktu itu. Pada sekitar awal tahun 1970an, saat beliau berkunjung ke beberapa negara di luar negeri menjumpai pusat kebudayaan dan kesenian yang begitu maju dan hidup dengan di dukung oleh sarana prasaranan yang sangat memadai seperti gedung pertunjukan, galeri seni, teater terbuka, ruang workshop, dan lain- lain yang sangat integratif. Hal tersebut telah memberikan inspirasi untuk mendirikan pusat kebudayaan di seluruh propinsi di Indonesia sebagai " etalase" seni budaya yang ada di daerah.

Setelah melalui pengkajian yang cukup panjang, termasuk dengan para budayawan, maka pada tahun 1978 dengan keluarnya SK Mendikbud RI nomor 0276/ O/ 1978 serta sesuai dengan masterplan Bappenas, saat itu direncanakan akan dibangun Taman Budaya tipe A di 8 propinsi termasuk Taman Budaya Jawa Barat. Menindaklanjuti hal tersebut dan dengan memenuhi ketentuan yang diisyaratkan bahwa Taman Budaya harus berlokasi di Ibu Kota Propinsi, memiliki luas areal 4 hektar, ditunjang dengan komponen unit bangunan, serta pengadaan tanah menjadi tanggung jawab daerah setempat, maka Drs. Taudin Iskandar selaku Kepala Kanwil Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Kanwil depdikbud) Propinsi Jawa Barat pada saat itu, mengajukan usulan alternatif lokasi

pembangunan Taman Budaya Jawa Barata kepada Gubernur Jawa Barat, H. Aang Kunaefi sebagai berikut:

a. Kompleks Kologdam (Komando Logistik Daerah Militer) di Jalan Aceh Bandung;
b. Kompleks Hubdam (Perhubungan Daerah Militer) di daerah Tegalega Bandung;
c. Bekas gedung/ Kantor Bidang Kesenian Depdikbud dan sekitarnya di Jalan Naripan Bandung;
d. Pendopo Kabupaten Bandung di Jalan Dalem Kaum Bandung;
e. Jalan Soekarno Hatta (By Pass) Bandung, dengan lokasi belum ditentukan.

Dari 5 (lima) alternatif ususlan tersebut, Gubernur menyetujui Komplek Kologdam sebagai lokasi rencana pembangunan Taman Budaya Propinsi Jawa Barat, dengan pertimbangan Komplek Kologdam merupakan tanah negara yang pada zaman pendudukan Belanda, di komplek tersebut setiap tahun selalu diadakan pesta tahunan kesenian seperti pasar seni, pertunjukan seni, dan lain-lain untuk masyarakat umum. Persetujuan Gubernur disepakati pula oleh Panglima Kodam Siliwangi (Mayjen Yogi S.M), hal ini sesuai dengan rencana kepindahan Makodam (Markas Komando Daerah militer) Siliwangi di Jalan Aceh ke Kulalet Banjaran Kabupaten Bandung. Sambil menunggu kepindahan Makodam ke Banjaran, maka Kanwil Depdikbud mendirikan sebagian gedung dari komponen yang diperlukan Taman Budaya, melalui Anggaran APBN 1991-1992. Kanwil Depdikbud Jabar berhasil membebaskan tanah seluas 10.000 M2 di Komplek

Kologdam yang berbatasan dengan jalan Sumbawa, namun setelah pembangunan selesai terbit Surat Edaran Panglima ABRI yang berisi bahwa rencana kepindahan Makodam ke Kulalet Banjaran tidak di setujui, karena Komplek Kologdam memiliki nilai sejarah tinggi. Selain itu gedung di sekitar Makodam tidak di benarkan untuk dialih fungsikan. Sehubungan dengan surat edaran tersebut, secara ototmatis pembangunan Taman Budaya di lokasi Komplek Makodam dihentikan. Sedangkan unit pembangunan yang telah didirikan, di gunakan Kantor Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional (BKSNT) Jawa Barat, yang pada tahun 2004 telah dialihfungsikan kembali sebagai bagian dari Gedung Kologdam.

Selanjutnya, ketika usulan permohonan Gubernur pada Panglima ABRI tentang pemilihan lokasi dialihkan ke Komplek Hubdam Jalan Moch Toha Bandung, pada prinsipnya ABRI tidak berkeberatan Komplek Hubdam untuk di jadikan lokasi Taman Budaya, selama adanya penggantian area seluas 4 Ha di Jalan Soekarno Hatta Bandung yang telah terpagar dengan 1 (satu) Ha telah di bangun untuk beberapa gedung. Dari perhitungan di atas, penggantian lokasi Hubdam di Jalan Soekarno Hatta tersebut diperlukan dana sebesar 4 Milyar rupiah (tahun 1984). Karena dana saat itu tidak dapat dipenuhi oleh APBD, maka permohonan Gubernur kepada Wapres (Umar wirahadikusuma) agar pembangunan gedung fisik Hubdam dapat dipenuhi dari anggaran sektor Hankam, langkah inipun tidak dapat dipenuhi. Wapres tetap mengharapkan agar pembangunan dilakukan oleh Pemda Jawa Barat. Dengan sangat menyesal rencana Pembangunan Taman Budaya Jawa Barat di Komplek Hubdam batal.

Saat pendopo Kabupaten Bandung di Jalan Dalem Kaum Bandung menjadi perhatian pemilihan lokasi berikutnya, terbentur pula pada beberapa faktor yang bersifat teknis dan non teknis, seperti nilai sejarah yang dimiliki pendopo serta luas area yang tersedia hanya 1,5 Ha, maka alternatif itupun tidak terwujud. Langkah selanjutnya Sanui Edia (Kabag Urusan Kebudayaan Sekwilda Propinsi Jawa Barat) melakukan pendekatan formal kepada Aswapres Bidang Kesra (Wira Sutisna) bahwa di Komplek Bukit Dago Utara masih ada lahan kosong ditambah Restoran Dago Tea House, Fisip UNDAP, dan Rumah Kolonel AD (Purn) Kosasih, dengan luas lahan seluruhnya kurang lebih 4 Ha. Tanah tersebut pada mulanya milik seorang pengusaha perkebunan Belanda yang dibeli oleh Departemen Perhubungan untuk dipergunakan sebagai sekolah Perhotelan yang pengelolaannya diserahkan kepada pihak Depdikbud. Atas informasi tersebut, Wapres berkunjung ke lokasi Dago Tea House.

Pada saat itulah Wapres meminta kepada Gubernur agar Taman Budaya didirikan di Komplek Dago Tea House, karena Fisip UNPAD akan pindah ke Jatinangor Sumedang. Pembangunan Taman Budaya di lokasi tersebut di setujui Wapres dan kepada Bappenas telah diperintahkan untuk segera membantu dana pembangunannya. Namun demikian permasalahan tidak selesai sampai disitu, walaupun telah disetujui Wapres, masih ada pihak-pihak yang merasa keberatan. Diantaranya keberatan dari pihak UNPAD, karena di lokasi tersebut masih terdapat bangunan Fisip UNPAD dan beberapa rumah dinas dosen yang berada dilokasi rencana pembangunan Taman Budaya Jawa Barat selanjutnya.

Untuk menyelesaikan, pihak Kanwil Depdikbud Jawa Barat (Drs.Tating Karnadinata) mengadakan pembicaraan dengan pihak UNPAD dan pihak pemda jabar. Ketika itu sempat di tawarkan oleh Sekjen Depdikbud (Bambang Triantoro) agar taman budaya dibangun di daerah jatinangor sumedang. Namun berdasarkan ketentuan didalam masterplan bahwa Taman budaya tidak biasa di bangun di jatinangor kabupaten sumedang.

Selanjutnya di bentuk tim study kelayakan yang di ketuai oleh wakil gubernur Jawa Barat (H. Abung Kusman), sekretaris I Sanui edia, Sekretaris II Thamrin gunardi, MA, anggota Rahmat Iskandar, R Ading Affandi, Suyatna Anirun, Saini KM, dan Drs. Ruswandi Zarkasih. Dari hasil kelayakan tersebut di simpulkan bahwa taman budaya Jawa Barat lebih layak di bangun du bukit dago utara. Akhirnya disetujui pembangunan Taman Budaya Jawa Barat akan di bangun di Bukit dago utar.

Setelah selesai pemilihan tempat, maka pada tahun anggaran 1987/1988 di mulai pembangunan pertama gedung teater tertutup dan gedung sekretariat dan selesai pengerjaanya pada tahun anggaran 1988/1989 melalui dua tahap pelaksanaan, yang di kelola oleh proyek pembangunan kesenian kanwil Depdikbud propinsi Jawa barat. Seluruh dana pembangunan Taman Budaya jawa barat di bebankan kepada APBN sektor kebudayaan Depdikbud. Pada tahun 1988/1990 pembangunan teater terbuka dan kafetaria di mulai pada lokasi eks restauran dago Tea House, dan selesai pengerjaanya pada tahun anggaran 1990/1991. Dalam upaya meningkatkan kualitas pekerjaan pembangunan Taman Budaya Jawa Barat, maka dibentuk tim pengendali dan pengawas pembangunan,

yang dinamakan panitia sembilan terdiri dari Saini KM, Suyatna Anirun, R. Ading Affandi, Dr. Rahnmat Iskandar, drsRuswandi Zarkasih, Drs. Wahyu Wibisna, sanui Edia, yusuf Afendi, serta Drs.Nana Darmana. Setelah selesai pembangunan teater terbuka, secara bertahap diikuti pula dengan pembangunan gedung, perangkkat, serta sarana pendukung lainnya.

Setelah selesai pembangunannya secara keseluruhan, maka taman Budaya propinsi Jawa Barat sebagai unit pelaksana Teknis (UPT) di resmikan penggunaanya pada tanggal 21 april 1991 berdasarkan SK mendikbud RI Nomor 0220/O/1991 yang pengelolaanya berada langsung di bawa naungan Direktorat kesenian Direktorat Jendral kebudayaan, departemen pendidikan dan kebudayaan republika Indonesia.

Setelah undang-undang otonomi daerah di berlakukan, maka Taman Budaya Jawa Barat berada dalam cakupan kerja Dinas kebudayaan dan Pariwisata propinsi Jawa Barat sebagai unit pelaksanaan teknis Dinas (UPTD). Sejalan dengan pengalihan kewenangan tersebut, pada peraturan daerah propinsi Jawa Barat nomor 5 tahun 2002 tanggal 12 April 2002 tentang perubahan atas peraturan Daerah propinsi Jawa Barat, Taman Budaya Propinsi Jawa Barat berubah nama menjadi Balai Pengelolaan Taman Budaya.

Pada masa otonomi Daerah, Balai Pengelolaan Taman Budaya mengalami penambahan gedung Wisma seni yang di bangun pada tahun Anggaran 2002/ 2003, serta penambahan sarana penunjang lainya yang di dukung oleh dana APBN propinsi Jawa Barat. Taman Budaya saat ini memiliki fasilitas dan sarana

yang cukup lengkap yang telah dapat di pergunakan untuk berolah seni serta pelayanan informasi kesenian kepada masyarakat luas.

Sejak berdirinya taman Budaya propinsi Jawa Barat telah di pimpin oleh :

1. Drs. Ruswandi Zarkasih (1989 s.d 1992)
2. Drs. Dadah Soebandi (Plh)
3. Warso Edi Iskandar, BA (1992 s.d 1995)
4. Drs. Supyan Nuryahya (plh)
5. Nano Suratno, S. Kar (1996 s.d 2000)
6. Iyus supriyatno, S. sos (2000 s.d 2002)
7. Drs Nunung Sobari (2002 s.d 2006)
8. Drs. H. Idin Baidillah, M.Pd (sekarang)

2.2 Dasar Hukum

Dasar-Dasar hukum yang ada adalah sebagai berikut :

1. Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah.
2. Undang-undang Nomor 43 Tahun 1999 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 8 Tahun 1974 tentang Pokok-pokok Kepegawaian.
3. Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1989 tentang Pedoman Pelaksanaan Pengawasan Melekat.
4. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor 5/U/SKB/2000 dan Nomor 148 A Tahun

2000 tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Pamong Budaya dan Angka Kreditnya.

5. Peraturan Daerah Propinsi Jawa Barat Nomor 5 Tahun 2002 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Propinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2000 tentang Dinas Daerah Propinsi Jawa Barat.
6. Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor 64 Tahun 2002 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Rincian Tugas pada Unit Pelaksana Teknis Dinas di Lingkungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat.
7. Keputusan Gubernur Jawa Barat Nomor 38 Tahun 2003 tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Anggaran Belanja Daerah Propinsi Jawa Barat.
8. Keputusan Gubernur Jawa Barat No. 910/Kep.105-Dalprog/2005 tanggal 30 Desember 2005 tentang Pengesahan Dokumen Anggaran Satuan Kerja (DASK) Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Propinsi Jawa Barat Tahun Anggaran 2006 pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat.
9. Surat Keputusan Gubernur Jawa Barat No. 954/Kep.09-Keu/2006 Tanggal 02 Januari 2006 tentang Penunjukan / Penetapan Atasan Langsung Pemegang Kas / Pemimpin Pelaksana Kegiatan / Pemimpin Bagian Pelaksana Kegiatan / Pemegang Kas / Pembantu Pemegang Kas (Kasir, Pembukuan dan Verifikasi) pada Dinas / Lembaga / Badan / Kantor / Satuan Kerja Propinsi Jawa Barat serta PUMC pada Sekretariat Daerah untuk Tahun Anggaran 2006

2.3 VISI DAN MISI BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA

Guna menunjang terwujudnya Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat yaitu untuk menjadikan Jawa Barat dan Daerah tujuan wisata Andalan, maka Balai Pengelolaan Taman Budaya menetapkan Visi dan misi sebagai berikut :

Visi : Tewujudnya balai Pengelolaan taman Budaya sebagai pusat keunggulan dalam pengelohan, pengembangan dan pemanfaatan seni budaya jawa Barat.

Misi : Menggalang berbagai sektor dan potensi secara bersama-samauntuk memfasilitaskan kehidupan seni budaya.

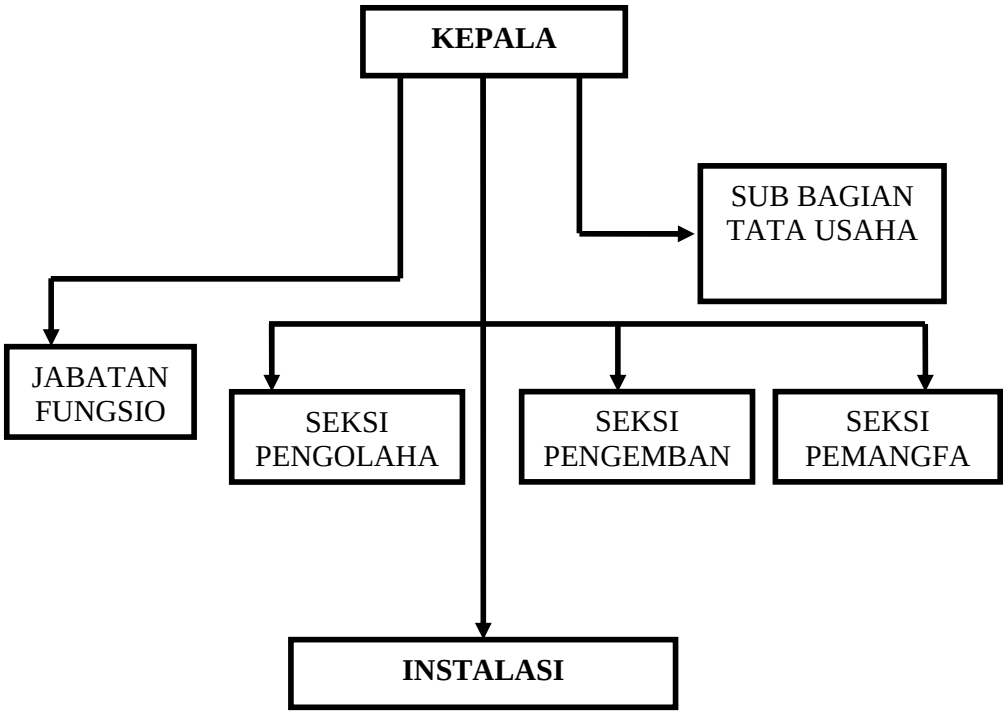
Menjadi penggas, penggerak, dan menjembatani komunikasi seni budaya.

Menjadi sektor pendukung peningkatan apresiasi seni budaya.

2.4 STUKTUR ORGANISASI BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA

Sesuai dengan Perda 5 tahun 2002, Balai pengelolaan Taman Budaya merupakan Unit Pelaksana Dinas (UPTD) Pemerintah Profinsi Jawa Barat yang berada di bawah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Profinsi Jawa Barat. Balai Pengelolaan Taman Budaya dipimpin oleh seorang Kepala Balai,yang dalam pelaksanaan tugas sehari-harinya bertanggungjawab kepada Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat. Secara teknis operasional di

lapangan, pelaksanaan tugas pokok dan fungsi dibantu oleh tiga Seksi serta ditunjang oleh Subbag Tata Usaha seperti bagan berikut:



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.4 TUGAS POKOK DAN FUNGSI BALAI PENGELOLAAN TAMAN BUDAYA

Sebagai unit pelaksana teknis dinas, balai pengelolaan taman budaya mempunyai fungsi melaksanakan sebagai tugas pokok Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata. Sebagai *tugas pokok* tersebut adalah melaksanakan kegiataan pengelolaan, pengembangan,dan pemangfaatan seni budaya sebagai payung kepariwisataan Jawa Barat. Untuk menyelenggarakan tugas pokok tersebut, Balai PengelolaanTaman Budaya mempunyai fungsi melaksanakan:

a. Pengembangan dan pemulihaan seni budaya;
b. Peningkatan dan pemberdayaan keragaman seni budaya dan pariwisata;
c. Peningkatan apresiasi masyarakat terhadap seni budaya dan sadar wisata;
d. Pengembangan wawasan dan sensitivitas terhadap isu-isu seni budaya dan pariwisata ;
e. Pelayanaan dan penyebaraan informasi wisata budaya;
f. Promosi dan pemasaran wisata budaya;
g. Pelayanaan teknis kegiataan seni budaya dan kepariwisataan;
h. Penatausahaan dan rumah tangga Balai Pengelolaan Taman Budaya.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan kepada prosedur dan menekankan kepada komponen atau elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sebagai berikut:

"Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu." (Jogiyanto, H.M., 2001 : 1).

Pendekatan sistem yang menekankan pada komponen atau elemen-elemen mendefinisikan sebagai berikut :

"Sistem adalah elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu**."** (Jogiyanto, H.M., 2001:1).

3.1.1 Karekteristik Sistem

a. Komponen sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

b. Batasan sistem

   Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung sistem

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.

e. Masukan sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan kedalam suatu sistem.

f. Keluaran sistem

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang dperoleh dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna

g. Pengolahan sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan menambah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran, kalau suatu sistem tidak mepunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

3.2 Pengertian Informasi

Informasi sangat penting bagi setiap perusahaan ataupun badan institusi lainnya, selain itu informasi juga penting bagi sistem. Karena apabila suatu sistem tidak mempunyai informasi maka akan menjadi suatu sistem yang susah berkembang. Informasi adalah :

"Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti

bagi yang menerimanya." (Jogiyanto, H.M.,2001:8).

"Rangkaian data yang mempunyai sifat sementara, tergantung dengan waktu, mampu memberi kejutan atau suprise pada yang menerimanya."
(Witarto, 2004:9)

Perancangan suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuan sistem. Informasi yang baik adalah informasi yang berkualitas ditentukan oleh hal-hal sebagai beikut :

a. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan.

b. Tepat pada waktunya.

   Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.

c. Relevan

   Informasi tersebut mempunyai manfaat/hubungan bagi pemakainya.

d. Dapat dipercaya

   Informasi yang diberikan dapat dipercaya kebenarannya dan mempunyai data-data yang lengkap dan jelas sumber-sumber datanya.

3.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Pada pendekatan *waterfall*, setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh, sebelum masuk ketahap berikutnya.Tahap-tahap kemudian dapat diulang kembali dari awal, sehingga dengan sendirinya perulangan tahapan tetap terjadi.

Tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan pada pendekatan *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa Sistem

   Pembuatan suatu perangkat lunak merupakan bagian terbesar dari pengerjaan suatu proyek. Untuk pekerjaan dimulai dengan menetapkan segala yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

2. Analisis

   Bertujuan untuk memahami sistem yang berjalan.

3. Desain

   Tahapan ini merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah di analisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

4. Kode

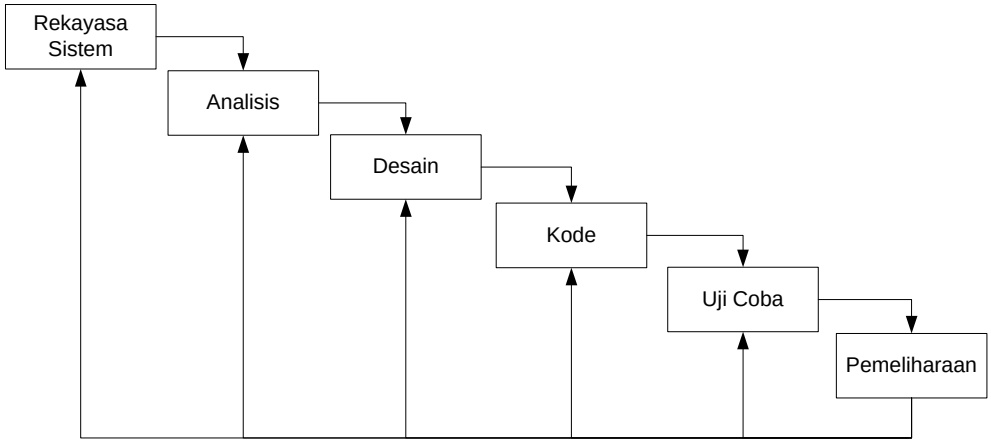
   Menerjemahkan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemprograman yang telah ditentukan.

5. Uji coba *(testing)*

   Setelah program selesai dibuat maka tahap berikutnya adalah uji coba terhadap program tersebut.

6. Pemeliharaan

   Perangkat lunak yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 3.1 Metodologi Pendekatan *Watefall*

3.4 Alat Bantu Pemodelan

3.4.1 Flow Map

Flow Map adalah bagan alir yang menunjukkan arus dari dokumen berupa laporan dan formulir-formulir tembusan.

3.4.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah merupakan alat-alat untuk struktur analisis. Dan pendekatan struktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan.

3.4.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah suatu jaringan dari proses dengan tempat penyimpanan data serta dihubungkan satu dengan lainnya, atau kumpulan simbol-simbol yang menggambarkan jalannya aliran data dari sistem atau suatu diagram yang mudah dimengerti dan merupakan suatu gambaran mengenai tata letak

lokasi dan semua kegiatan-kegiatan dan aktivitas yang terjadi di dalam proses aktivitas tersebut.

3.4.4 Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan kamus data analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap analisis sistem, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir ke sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang *input*, merancang laporan dan *database*. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD.

Kamus data tidak menggunakan notasi grafik sebagaimana halnya DFD. Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara presisi, sehingga pemakai dan penganalisa sistem punya dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Cara mendefinisikan kamus data adalah:

1. Menggambarkan arti aliran data atau penyimpanan yang ditunjukan dalam *Diagram Flow Datagram.*
2. Menggambarkan komponen dari kumpulan data yang mengalir, yaitu kumpulan komponen yang mengkin bisa dipecahkan menjadi data elementer.
3. Menggambarkan data yang tersimpan.

4. Menentukan nilai di bagian elementer dari informasi yang relevan *Diagram Flow Datagram* dan *file*.

3.5 Konsep Basis Data

Hampir disemua aspek pemanfaatan perangkat komputer dalam sebuah organisasi atau perusahaan senantiasa berhubungan dengan basis data. Perangkat komputer dalam suatu organisasi atau perusahaan biasanya digunakan untuk menjalankan fungsi pengolahan system informasi, yang dewasa ini sudah menjadi suatu keharusan demi untuk meningkatkan efisiensi, daya saing, dan kecepatan operasional perusahaan.

3.5.1 Pengertian Basis Data

Basis data atau *database* adalah kumpulan dari data-data yang berhubungan antara satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informsi bagi para pemakai.

Tujuan dari desain basis data adalah untuk menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem, sehingga informasi yang dihasilkan dapat terpenuhi dengan baik. Perancangan *database* yang digunakan adalah untuk memudahkan dalam mengetahui *file-file database* yang digunakan dalam perancangan sistem, sekaligus untuk mengetahui hubungan antara file dari *database* tersebut.

Ada beberapa istilah atau definisi yang digunakan dalam sistem manajemen basis data, antara lain :

a. Entitas

   Orang, tempat, kejadian (konsep) yang informasinya direkam.

b. Atribut

   Setiap entitas mempunyai atribut atau sebutan untuk mewakili suatu entitas.

c. Nilai / isi data

   Data aktual informasi yang disimpan pada tiap data.

d. *Record / Tuple*

   Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu atau seseorang.

e. *File*

   Kumpulan *file-file* yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut sama, namun berbeda isi datanya.

f. *Database*

   Kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara *file-file* dengan *file* lainnya sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu.

g. *Database Management System* (DBMS)

   Kumpulan *file* yang saling berkaitan bersama dengan program untuk pengelolaanya.

3.5.2 Normalisasi

Normalisasi merupakan proses yang menggunakan pendekatan formal untuk menelaah dan kemudian mengelompokan data *item / field / atribut* ke bentuk yang lebih baik dalam menghadapi perubahan-perubahan bisnis dimasa mendatang serta meminimumkan pengaruh perubahan pada sistem aplikasi atau program. Berikut ini merupakan bentuk-bentuk normalisasi:

1. Bentuk normal pertama (1NF)

   Suatu tabel dapat disebut bentuk normal pertama jika semua atributnya memiliki nilai yang atomik (atribut yang bersangkutan tidak dapat dibagi lagi menjadi atribut-atribut yang lebih kecil) tetapi masih mengandung *redundancy* (atribut yang tampil berulang-ulang).

2. Bentuk Normal Kedua (2NF)

   Suatu tabel bentuk normal pertama yang memenuhi syarat tambahan bahwa semua atribut bukan kuncinya hanya bergantung pada kunci primer.

3. Bentuk Normal Ketiga (3NF)

   Suatu tabel bentuk normal kedua yang memenuhi syarat tambahan bahwa semua atribut bukan tidak memiliki ketergantungan transitif terhadap kunci primer.

4. Bentuk Normal Keempat (BCNF)

   Suatu tabel yang memiliki semua *field* penentu yang merupakan *candidate key*. Bentuk merupakan perbaikan bentuk normal ketiga.

3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram yang menggambarkan model relasi antara rancangan data trsimpan model relasi ini diperlukan untuk menggambarkan struktur dari data relasi antar data (yang mungkin sangant komplek) model data ERD di bentuk dari empat komponen dasar yaitu :

1. Entitas

   Adalah segala sesuatau yang ada dan yang daat dibedakan. Entitas ini dapat berupa orang, tempat, benda, peristiwa atau konsep yang memberikan atau mengandung informasi.

2. Relasi

   Hubungan antara entitas atau beberapa entitas jenis relasi yang ada di dalam *database* adalah sebagai berikut :

   a. Relasi banyak ke satu (N - 1)

   b. Relasi banyak ke banyak (N - N)

   c. Relasi satu ke banyak (1 - N)

   d. Relasi satu ke satu (1 – 1)

3. Atribut

   Setiap entitas memiliki atribut – atribut atau elemen yang mencirikan entitas tersebut.

4. kunci (*key*)

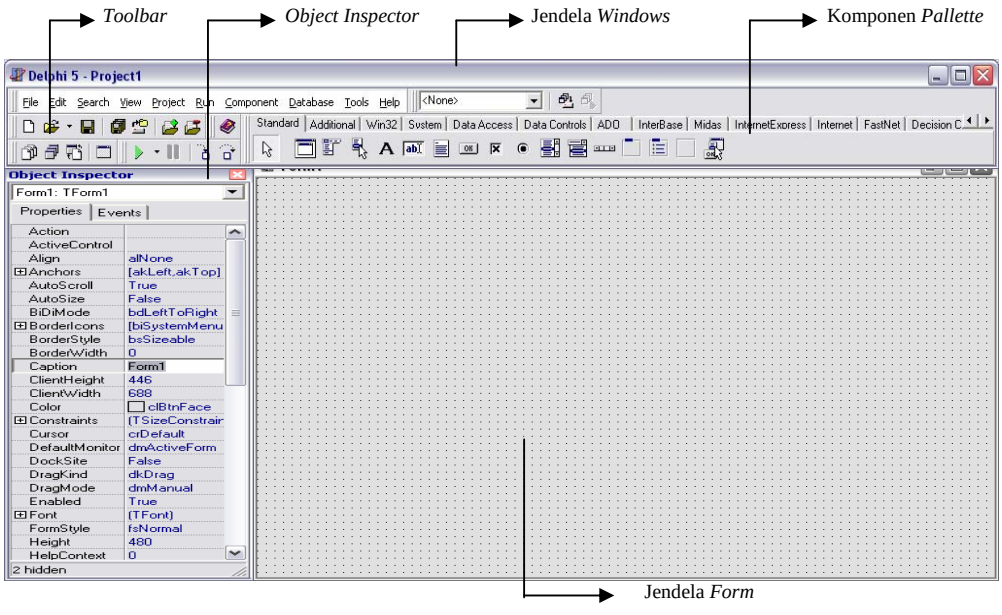
Sebuah atribut atau set atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam set entitas.

3.5 Tinjauan Perangkat Lunak

3.5.1 Sekilas Tentang Borland Delphi 5.0

3.5.1.1 Gambaran Singkat Bagian-Bagian IDE

IDE *(Integrated Development Environment)* adalah sebuah lingkungan dimana semua *tools* yang diperlukan untuk mendesain, menjalankan, dan mengetes sebuah aplikasi yang terjadi dan terhubung baik sehingga, sehingga memudahkan dalam pengembangan program. Melalui IDE ini pemrograman secara *visual*. Merancang tampilan untuk pemakai (antar muka pemakai) dan menuliskan kode.



Gambar 3.2 Bagian bagian IDE

Adanya banyak bagian pada IDE. Bagian yang terlihat pada Gambar 2.1 adalah Menu Utama, *Speedbar, Jendela Form, Objek Inspector, dan Componen Pallete.*

a. Jendela Utama *(main windows)* mempunyai semua fungsi utama dari program-program *windows* lainnya.
b. *Speedbar / Toolbar* berisi sejumlah *icon-icon* untuk melakukan sesuatu operasi dengan tepat.
c. Jendela *form* digunakan untuk merancang *form*.
d. *Objek inspector* merupakan jendela yang sering diaskses saat bekerja dengan *form* maupun komponen yang terdapat didalam *form*. Jendela ini mempunyai 2 hal, yang mana disebut properti *(properties)* dan kejadian *(event).*
e. *Componen pallete* berisi komponen-komponen yang dapat diletakkan pada *form.*

3.7.2. Kelebihan Borland Delphi

Keunggulan software ini terletak pada produktivitas, kualitas, dan pola desain yang menarik. Keunggulan lain dari Bahasa Pemograman Delphi ini adalah Bahasa Pemograman Delphi telah memanfaatkan suatu teknik pemograman menjadi lebih mudah. kemampuannya untuk merancang suatu bentuk yang memiliki tampilan seperti real.

Program ini menggunakan pendekatan *visual* sehingga kita dapat menciptakan aplikasi yang canggih tanpa banyak menuliskan kode.

Bahasa Pemogrograman Delphi memberikan fasilitas pembuatan aplikasi *database* yang berbasis bahasa pascal yang berjalan dalam lingkungan *Windows* dan bahasa pemograman yang telah memanfaatkan metode pemograman *Objek Oriented Programming (OOP).*

Bahasa Pemogrograman Delphi sudah berbasis *Grafik User Interface* (GUI), sehingga memudahkan kita dalam merancang *form-form* untuk suatu aplikasi.

3.7.3 *Database* yang Digunakan.

Bahasa Pemograman Delphi menyediakan fasilitas yang lengkap untuk mengolah *database*. Berbagai format *database* dapat diolah dengan Delphi, misalnya *database* dengan format Paradox.

Sebelum bahasa pemograman Delphi Borland sudah lama mengeluarkan program untuk manajemen *database* yang sangat terkenal, yaitu program Paradox. Dengan Delphi, kemampuan yang ada pada program Paradox menjadi lebih baik dan makin sempurna.

Meskipun bahasa pemrograman Delphi dapat mengolah bermacam-macam format *database*, tetapi dalam laporan ini hanya menggunakan format *database* Paradox saja, pada intinya cara penggunaan dan pengolahannya sama dengan format *database* lain.

Keuntungan menggunaan *database* paradox yaitu kita tidak perlu lagi mengkoneksikan lagi dengan program Delphi karena paradox merupakan *database* bawaan Delphi itu sendiri.

BAB IV

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

4.1 Jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilakukan di Balai Pengelolaan Taman Budaya yang beralamat di Jl. Dago Pakar No.32 A Bandung. Adapun waktu pelaksanaan kerja praktek dimulai tanggal 01 Agustus 2006 sampai dengan tanggal 31 Agustus 2006 dan jadwal kehadiran kerja praktek dilaksanakan disesuaikan dengan jadwal dari instansi yang bersangkutan

4.2 Cara / Teknik Kerja Praktek

Cara yang dilakukan adalah dengan meneliti sistem-sistem yang terkait dengan sistem pengolahan data seniman yang terjadi di Balai Pengelolaan Taman Budaya dan menuangkannya ke dalam sebuah laporan Kerja Praktek, selain itu juga melakukan tahap pengumpulan data. Dalam tahap pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan adalah mengetahui alokasi modul program yang berada di dalam program aplikasi penyajian data seniman yang disimpan di *Database*

4.2.1 Masalah yang dihadapi

a. Ada beberapa masalah yang terdapat di Balai Pengelolaan Taman Budaya, salah satunya di bidang pengolahan data seniman antara lain pengolahan data pencarian data seniman dan data pencarian data budayawan itu sendiri akan lebih lama dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar jika masih dilakukan dengan cara manual.

b. Pada saat akan mencari berkas data seniman memerlukan waktu dan usaha tambahan, karena harus membuka berkas-berkas atau arsip-arsip yang menumpuk pada saat data itu masuk dan di dokumentasikan
c. Aplikasi pengolahan data seniman yang sudah ada tidak tersimpan dalam *Database*
d. Aplikasi pengolahan data seniman dan budayawan yang terdahulu masih belum dapat memudahkan user untuk mengolah data informasi penyajian data seniman dan budayawan di Propinsi Jawa Barat

4.2.2 Pemecahan Masalah

Masalah yang harus dipecahkan di Balai Pengelolaan Taman Budaya Bandung, salah satunya di bidang pengolahan data seniman dan budayawan yang paling utama adalah mengubah sistem yang belum tersimpan dalam sebuah *database* ke aplikasi pengolahan data seniman dan budayawan yang sudah tersimpan *dalam database*. Oleh karena itu aplikasi tersebut akan disertai dengan database, sehingga dapat memudahkan kepada user atau pengguana di dalam melakukan pengolahan data seniman dan budayawan di Balai Pengelolaan Taman Budaya Bandung

Penulis akan berusaha mencoba merancang suatu program aplikasi database. untuk mengolah data seniman dan budayawan di dalam melakukan proses pencarian. Mudah-mudahan aplikasi database ini dapat bermanfaat serta sedikitnya akan membantu pegawai terutama di bagian pengolahan data seniman dan budayawan untuk mengolah data-data di dalam proses pencarian. Dan bidang pengarsipan untuk meringankan pekerjaan dalam membuat laporan yang

diinginkan sesuai dengan data data yang terjadi di dalam proses pencarian data seniman dan budayawan.

Program aplikasi yang akan dibuat oleh penulis terdiri dari proses pengolahan data yang selanjutnya dapat dilihat melalui aliran data, data base yang terdiri dari tabel-tabel yang akan dibuat dengan program database desktop atau paradox 7.0 yang merupakan bawaan dari delphi, sampai dengan pembuatan visualisasi dengan menggunakan program borland delphi 5.0.

4.2.3 Aliran Informasi

Informasi pada Prosedur sistem ini menggambarkan informasi dari 1 ke prosedur lainnya atau kebutuhan data dari luar sistem. Adapun kebutuhan data dan informasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

a. Data yang dibutuhkan

Informasi yang dibutuhkan pada sistem ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1 Kebutuhan Data

No	Nama	Fungsi	Sumber
1	Data seniman	Untuk mencatat data seniman	Bagian Pengolahan data
2	Data budayawan	Untuk mencatat data budayawan	Bagian Pengolahan data
3	Laporan data seniman yang disahkan	Untuk menngecek akhir data laporan	Bagian pengolahan data

4	Laporan data budayawan yang disahkan	Untuk pengecekan akhir data laporan	Bagian pengolahan data

b.Informasi yang dihasilkan

Informasi yang dihasilkan pada sistem ini dapat dilihat pada tabel.

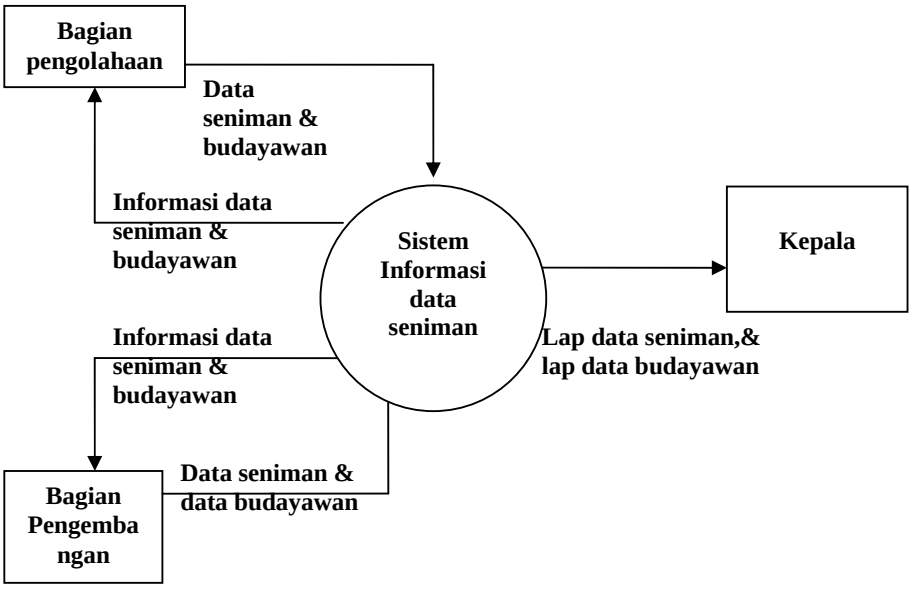
Tabel 4.2 Kebutuhan Informasi

No	Nama	Fungsi	Tujuan
1	Data seniman	Menginformasikan data seniman	Kepala
2	Data budayawan	Menginformasikan data budayawan	Kepala
3	Laporan data senimn Yang di sahkan	Menginformasikan data seniman	Kepala
4	Laporand data budayawan yang telah disahkan	Menginformasikan laporan data budaywan	Kepala

4.2.3.1 Diagram Conteks

Diagram kontek adalah suatu diagram yang menggambarkan hubungan system dengan sejumlah komponen yang menjadi bagian penting dalam mendukung

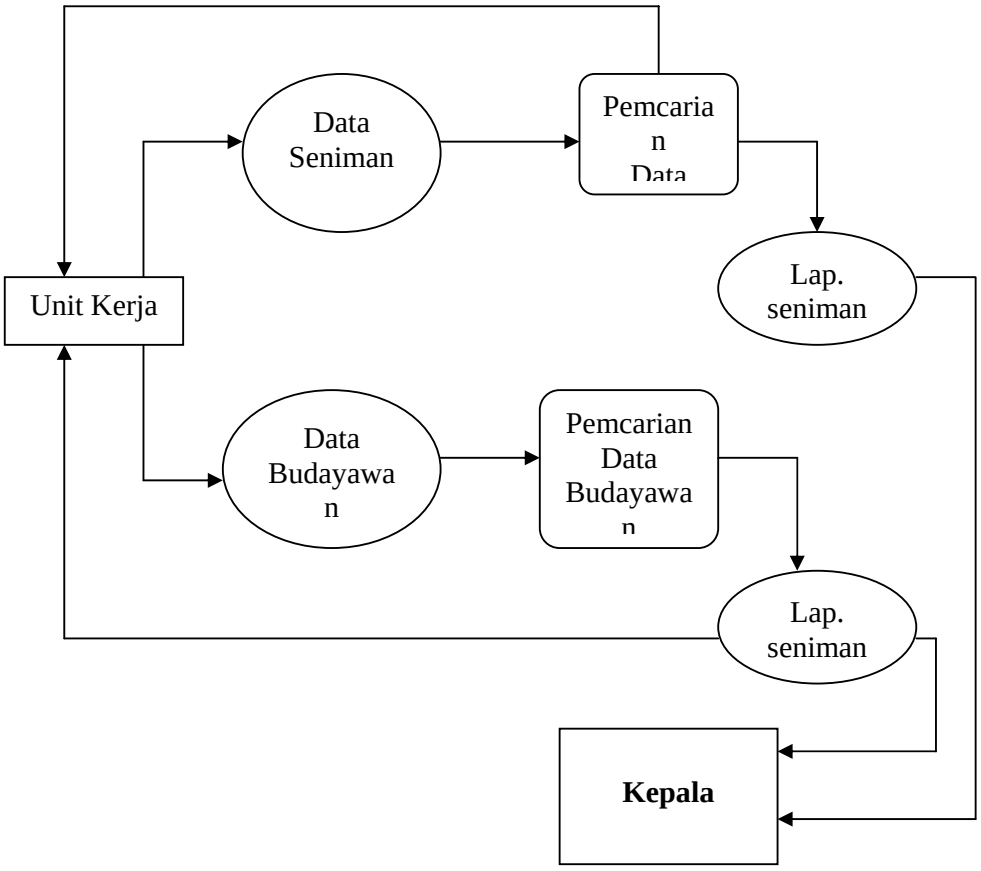
keberadaan system tersebut yang akan memberikan masukan atau diberikan keluaran dari system sehingga data yang masuk dapat menjadi informasi sehingga keluaran bagi komponen- komponen tadi setelah mengalami berbagai proses dalam system.



Gambar 4.1 Diagram Conteks

4.2.3.2 DFD (Data Flow diagram)

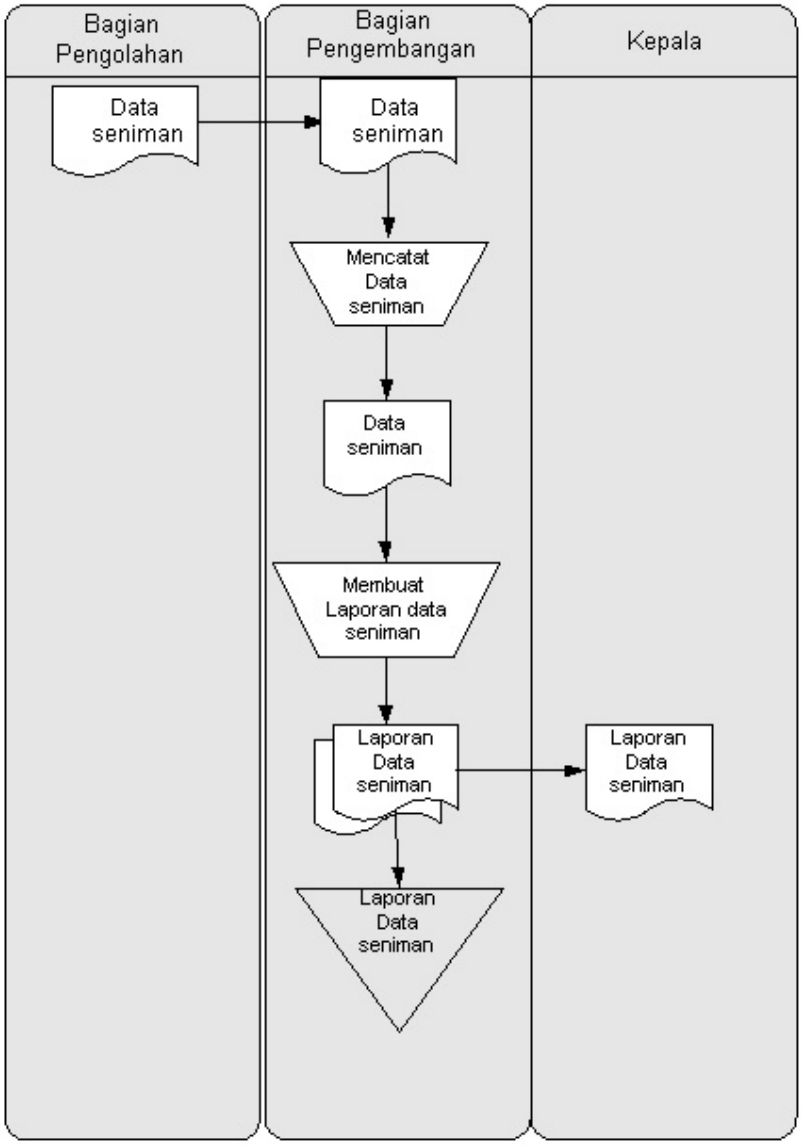
DFD (Data Flow Diagram) merupakan penjelasan yang lebih rinci lagi dari diagram konteks dan proses fungsional yang ada dalam sistem. Berikut ini merupakan DFD yang menggambarkan bagaimana sistem berjalan pada saat terjadi transaksi penjualan dan kiriman.



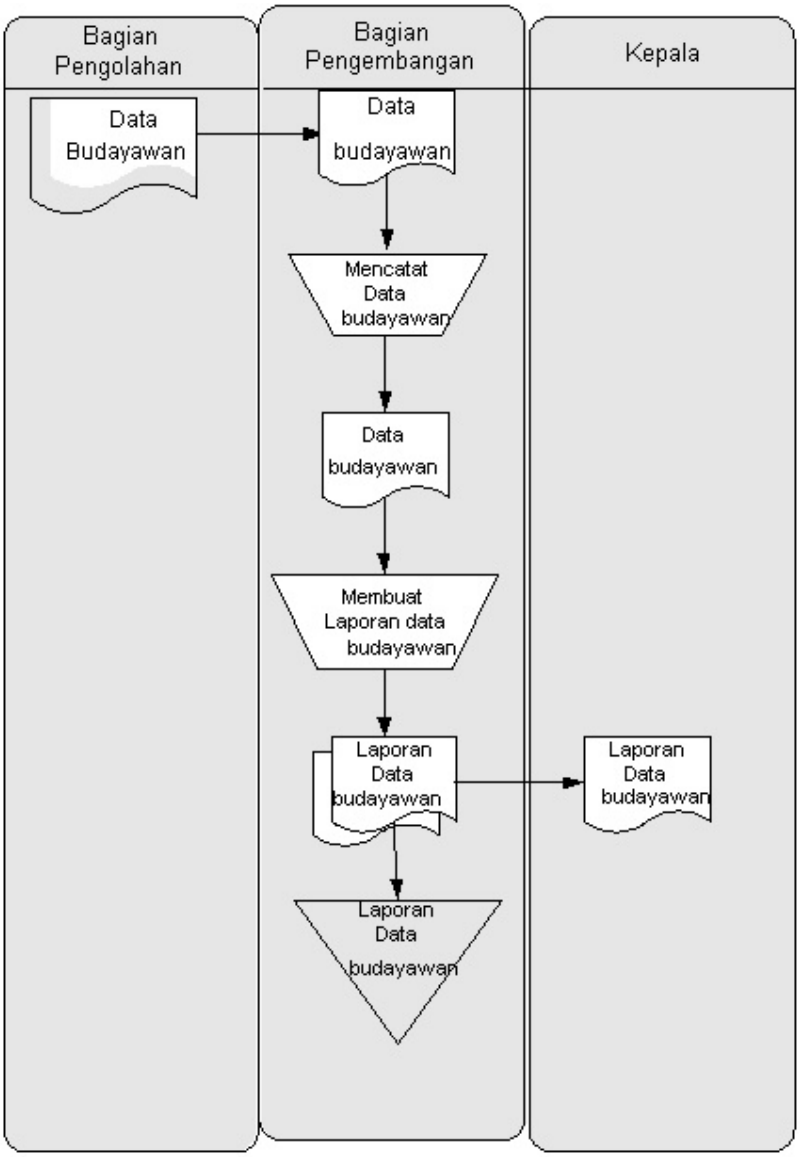
Gambar 4..2 DFD level 0

4.2.3.3 *Flowmap*

Digunakan untuk menggambarkan sistem alir data secara garis besar atau menyeluruh. *flowmap* ini dirancang dengan memperhatikan masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang diinginkan oleh sistem itu.



Gambar 4.3 *Flowmap* data seniman



Gambar 4.4*Flowmap* data budayawan

4.1.4.4. Hasil Analisis

a. Prosedur

Dalam sistem pembelian dan penjualan terdapat 4 buah prosedur yaitu prosedur pencatatn data seniman, prosedur data budayawan, prosedur pencarian dan prosedur pelaporan. Keempat prosedur tersebut sangat mendukung bagian Balai Pengelolaan Taman Budaya dalam system informasi data seniman dan budayawan

b. Aliran Informasi Data

Dari tabel aliran informasi dapat dilihat keseluruhan data yang dibutuhkan dan dengan informasi dikeluarkan sangat membantu sistem dalam melaksanakan aktivitas yang akan dijadikan sistem tersebut sehingga dapat diketahui tentang kelemahan yang terjadi yaitu pencarian data dilakukan secara manual sehingga memperlambat proses pencarian data seniman dan budayawan, sedangkan dengan adanya sistem baru diharapkan dapat mempercepat proses tersebut dikarenakan dilakukan secara komputerisasi.

c. Dokumen

Dokumen yang digunakan oleh bagian Bengkel sangat membantu sistem, diantaranya sebagai berikut :

1. Data seniman digunakan untuk mengetahui data yang ada di bagian pengembangan

2. Data budayawan digunakan untuk mengetahui data yang ada di bagian pengembangan
3. Laporan data senimn dan budayawan yang merupakan salah satu alat bagi bagian pengembangan untuk mengetahui data seniman dan budayawan.

Dan hasil analisis diatas diharapkan dokumen-dokumen ini dipertahankan karena sangat berguna sebagai alat ukur perkembangan dan kemajuan di balai pengelolaan taman budaya dalam melaksanakan kegiatannya, karena dokumen-dokumen tersebut berisi data dan informasi yang dibutuhkan oleh sistem untuk pengolahan data informasi.

4.1.5. Perancangan Sistem

Setelah tahap analisis telah dilakukan dan gambaran jelas dari sistem yang akan dirancang telah diketahui, maka selanjutnya dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu perancangan. Perancangan sistem ini merupakan sistem yang akan disusun walaupun tdak mengalami perubahan secara keseluruhan. Perancangan sistem terdiri dari perancangan prosedur, perancangan aliran informasi, perancangan basis data, perancangan tampilan program (*input* dan *output*).

4.1.6. Performansi Sistem

Kinerja sistem informasi pembelian dan penjualan *sparepart* yang dirancang mempunyai beberapa performansi sebagai berikut :

1. Pembuatan faktur pembelian dan penjualan *sparepart* yang dilakukan secara komputerisasi
2. Pencarian data yang sudah dipersempit berdasarkan kode, tetapi tidak mengurangi kualitas informasi yang dihasilkan, sehingga dapat mengefisienkan waktu kerja
3. Jika terdapat kesalahan yang dilakukan dalam memasukkan data kedalam sistem, maka sistem akan mengulanginya dan dengan fasilitas *update* data. *Update* data merupakan salah satu cara untuk menanggulangi kesalahan pada pembuatan laporan ataupun dalam mendata laporan

4.1.7. Batasan Sistem

Batasan sistem informasi data seniman dan budayawan yang akan dirancang hanya terpusat pada sistem pencarian dan pembuatan laporan data seniman dan budayawan taman budaya

4.1.8. Perancangan Basis Data

Basis Data atau sering disebut juga dengan *database* merupakan salah satu komponen penting dalam sistem yang terkomputerisasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi pemakainya.

Basis data juga diibaratkan sebagai tempat/wadah dimana didalamnya terdapat komponen data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dengan tanpa pengulangan (redudansi) yang tak

perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan-kebutuhan data yang diperlukan oleh sistem informasi ini.

4.2.3.3 Kamus Data

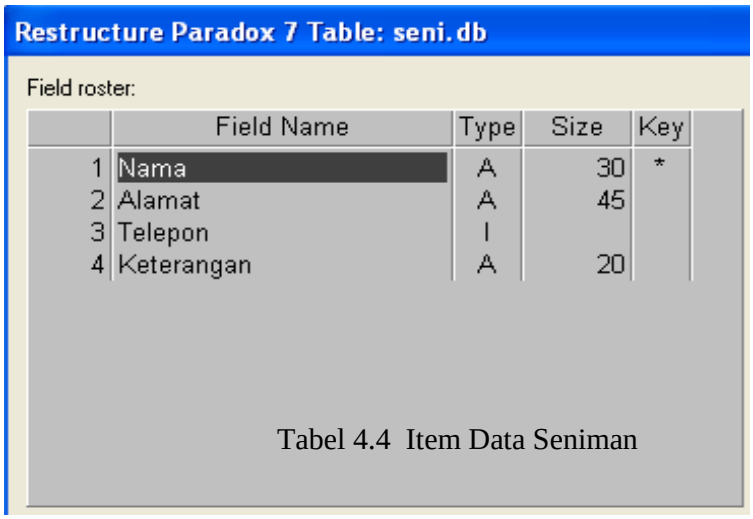
Kamus Data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada di diagram aliran data. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem secara lengkap. Kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan dan *database*

1. Data Seniman

DATA SENIMAN : *Data Store*	
Nama	: Data seniman
Keterangan	: Berfungsi untuk menyimpan data seniman
Sumber	: Sub Bagian Pengolahaan Data
Distribusi	: Sub Bagian Pengolahaan Data

Tabel 4.3 Store Data Seniman

1.1 Data store Seniman



Tabel 4.4 Item Data Seniman

DATA BUDAYAWAN : *Data Store*

Nama : Data seniman

Keterangan : Berfungsi untuk menyimpan databudayawan

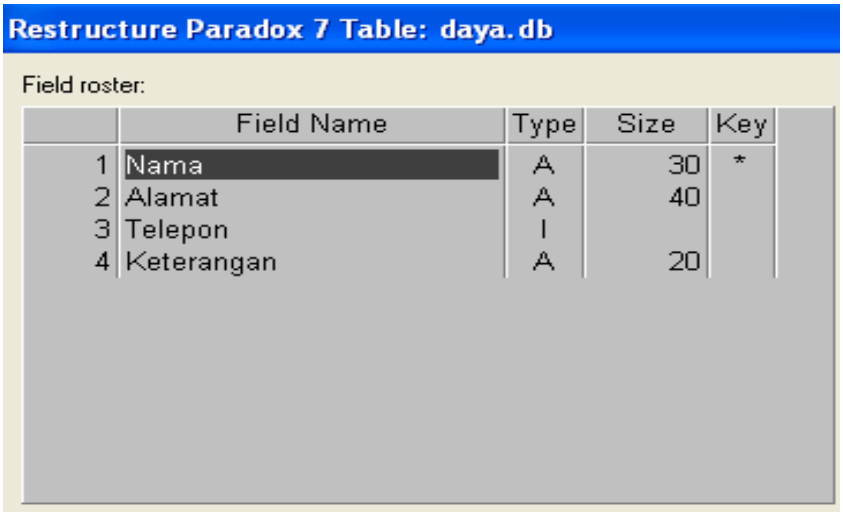
Sumber : Sub Bagian Pengolahaan Data

Distribusi : Sub Bagian Pengolahaan Data

2. Data Budayawan

Tabel 4.5 Data store Budayawan

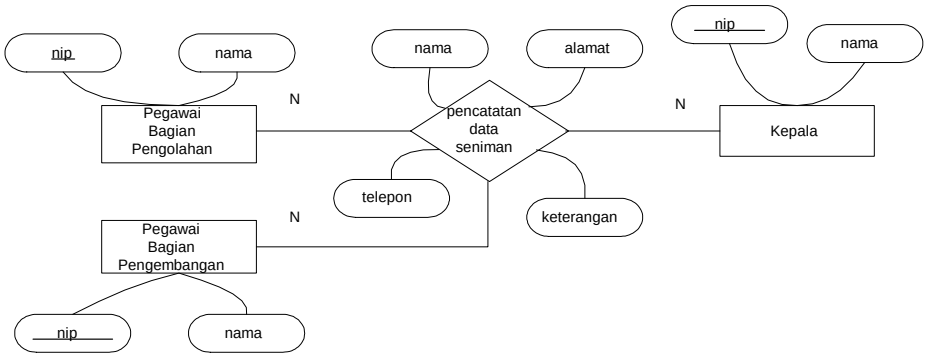
2.1 Data store budayawan



Tabel 4.6 Item Data Budayawan

4.2.3.4 ERD (Entitas Relationship Diagram)

Diagram E-R digunakan untuk merancang tabel yang akan dibuat beserta relasi antar tabel pada basis data.Diagram E-R yang dibuat pada aplikasi penjualan tersebut adalah sebagai berikut :

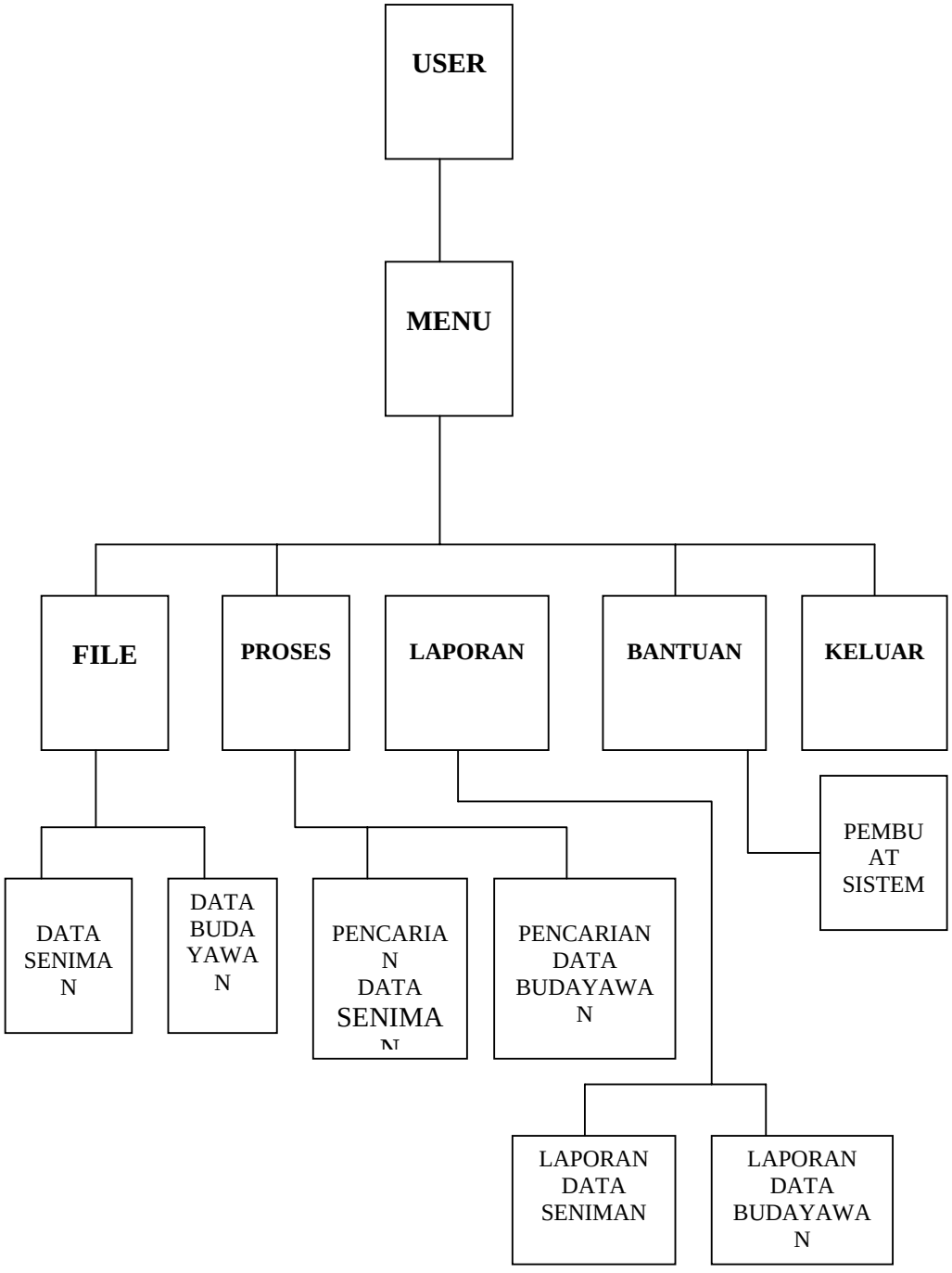


Gambar 4.5 *Entity Relasionship Diagram* sistem informasi seniman

4.2.3,5 Implementasi Program

a. Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer. Sehingga saat menjalankan program, user tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Pada perancangan perangkat lunak ini dibuat menu seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4..6 Stuktur Menu

b. Desain Form

1. Form Utama



Gambar 4..7 form Menu Utama

Uraian cara penggunaannya :

a. Untuk menampilkan Data Seniman klik *File*, kemudian pilih *data seniman.*
b. Untuk menampilkan Data Seniman klik *File*, kemudian pilih *data budayawan*
c. Untuk menampilkan data pencarian seniman klik *Proses*, kemudian pilih *pencarian data seniman*.
d. Untuk menampilkan data pencarian budayawan klik *Proses*, kemudian pilih *pencarian data budayawan*.

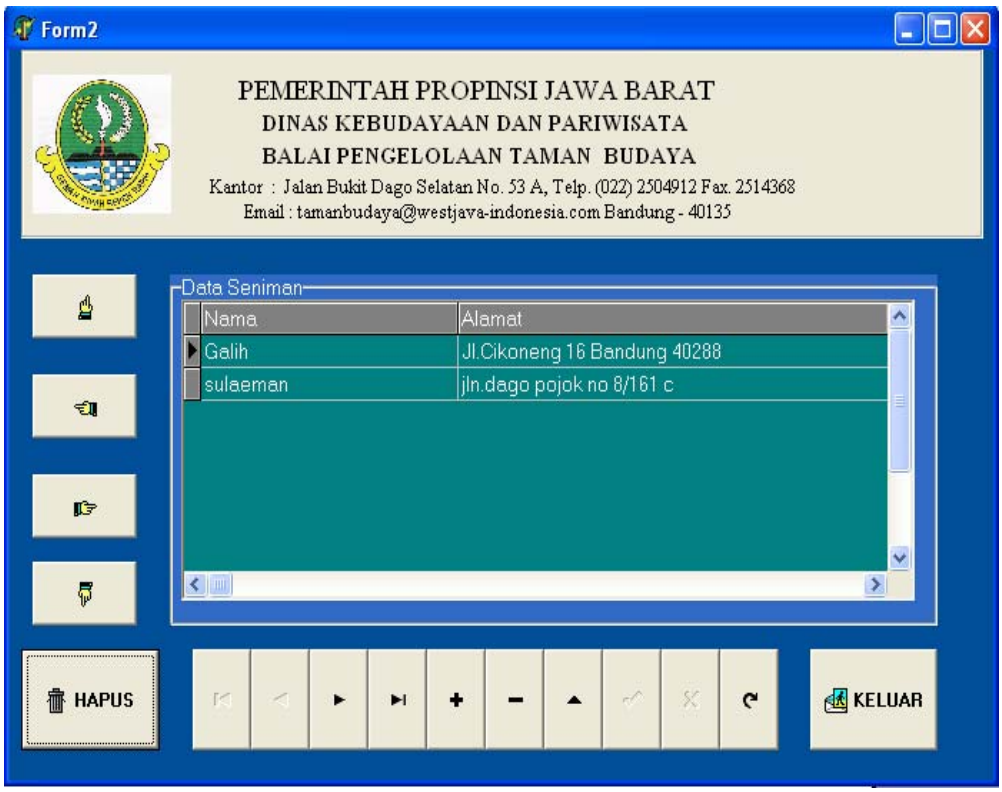
e. Untuk menampilkan laporan data seniman klik *laporan*, kemudian pilih *data seniman*.

f. Untuk menampilkan laporan data budayawan klik *laporan*, kemudian pilih *data budayawan*

g. Jika mau melihat profil pembuat program atau bantuan klik *bantuan*.

h. Jika mau keluar klik *file* kemudian pilih *exit*. Kemudian akan tampil pesan kemudian tekan tombol *OK*.

2. Form Data Seniman



Gambar 4..8 Form Data Seniman

Uraian Cara Penggunaanya :

a. Jika tombol panah menunjuk ke atas diklik maka kuros akan k atas

b. Jika tombol panah kesamping diklik maka kuros akan k atas

c. Jika tombol panah menunjuk ke atas diklik maka kuros akan ke bawah

d. Jika tombol panah menunjuk bawah diklik maka kuros akan ke bawah

e. Jika tombol plus diklik maka data akan di tambah

f. Jika tombol min diklik maka data akan di hapus

g. Jika tombol ceklis diklik maka data akan bertambah

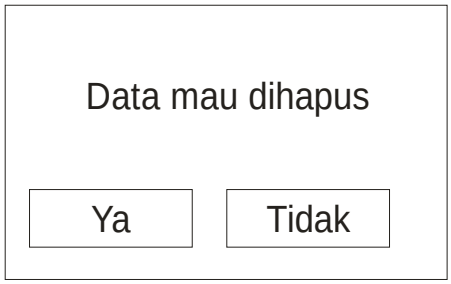
h. Jika tombol panah berbalik maka akan kembali ke data sebelumnya

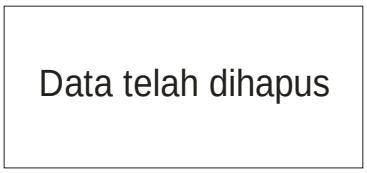
i. Jika tombol kali diklik maka data yang telah diedit tidak akan di simpan

j. JIika Hapus diklik maka akan muncul message confirmation hapus

k. Jika Keluar diklik maka Anda akan keluar dari Form data barang

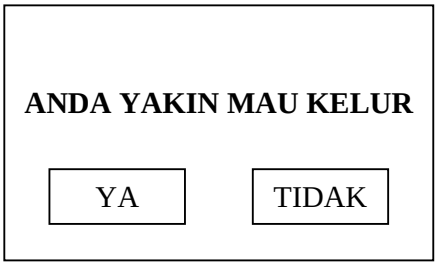
Tampilan Form Hapus Data Seniman





- Jika Ya diklik maka data akan dihapus dan tampil message confirmation penghapusan
- Jika Tidak diklik maka data tidak akan dihapus

Tampilan Form Keluar Data Seniman



- Jika Ya diklik maka anda akan keluar dari form data barang
- Jika Tidak diklik maka anda batal keluar dari data barang

3. Form Data Budayawan

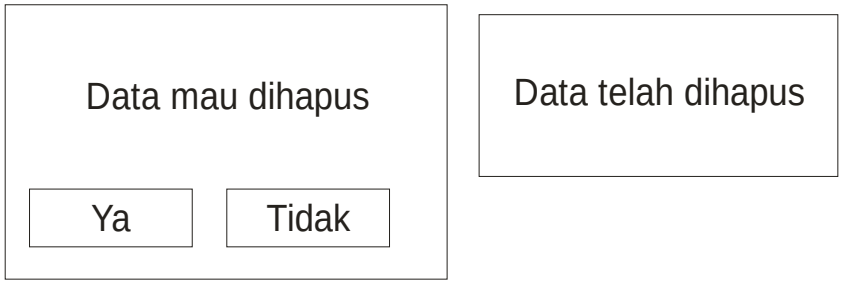


Gambar 4..9. Form Data Budayawan

Uraian Cara Penggunaanya :

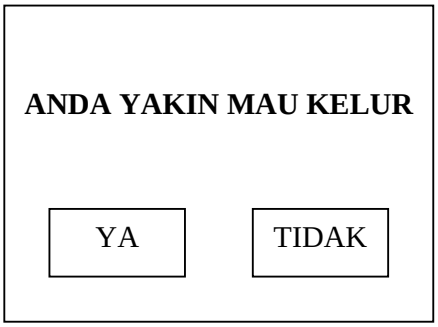
a. Jika tombol panah menunjuk ke atas diklik maka kuros akan k atas
b. Jika tombol panah kesamping diklik maka kuros akan k atas
c. Jika tombol panah menunjuk ke atas diklik maka kuros akan ke bawah
d. Jika tombol panah menunjuk bawah diklik maka kuros akan ke bawah
e. Jika tombol plus diklik maka data akan di tambah
f. Jika tombol min diklik maka data akan di hapus
g. Jika tombol ceklis diklik maka data akan bertambah
h. Jika tombol panah berbalik maka akan kembali ke data sebelumnya
i. Jika tombol kali diklik maka data yang telah diedit tidak akan di simpan
j. JIika Hapus diklik maka akan muncul message confirmation hapus
k. Jika Keluar diklik maka Anda akan keluar dari Form data budayawan

Tampilan Form Hapus Data Budayawan



a. Jika Ya diklik maka data akan dihapus dan tampil message confirmation penghapusan
b. Jika Tidak diklik maka data tidak akan dihapus

Tampilan Form Keluar Data Budayawan



a. Jika Ya diklik maka anda akan keluar dari form data barang
b. Jika Tidak diklik maka anda batal keluar dari data barang

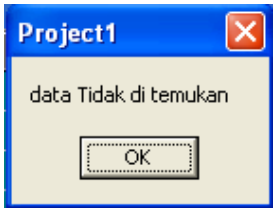
4. Form Pencarian Data Seniman



Gambar 4.10 Form Pencarian Data Seniman

Uraian Cara Penggunaanya Dalam Form Pencarian Data Seniman :

a. Jika salah satu tombol yang ada di dalam pencarian diklik maka anda hanya mencari berdasarkan tombol yang anda klik saja
b. Dalam table pencarian anda hanya bias mengisi berdasrkan tombol yang ada klik
c. Jika tombol cari diklik maka akan mencari data yang telah di masukan
d. Jika Data yang Dimasukan salah maka akan muncul form di bawah ini



e. jika tombol keluar diklik, maka anda akan kelur dari from pencarian data seniman

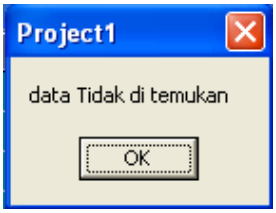
5. Form Pencarian Data Budayawan



Gambar 4.11 Pencarian Data Budayawan

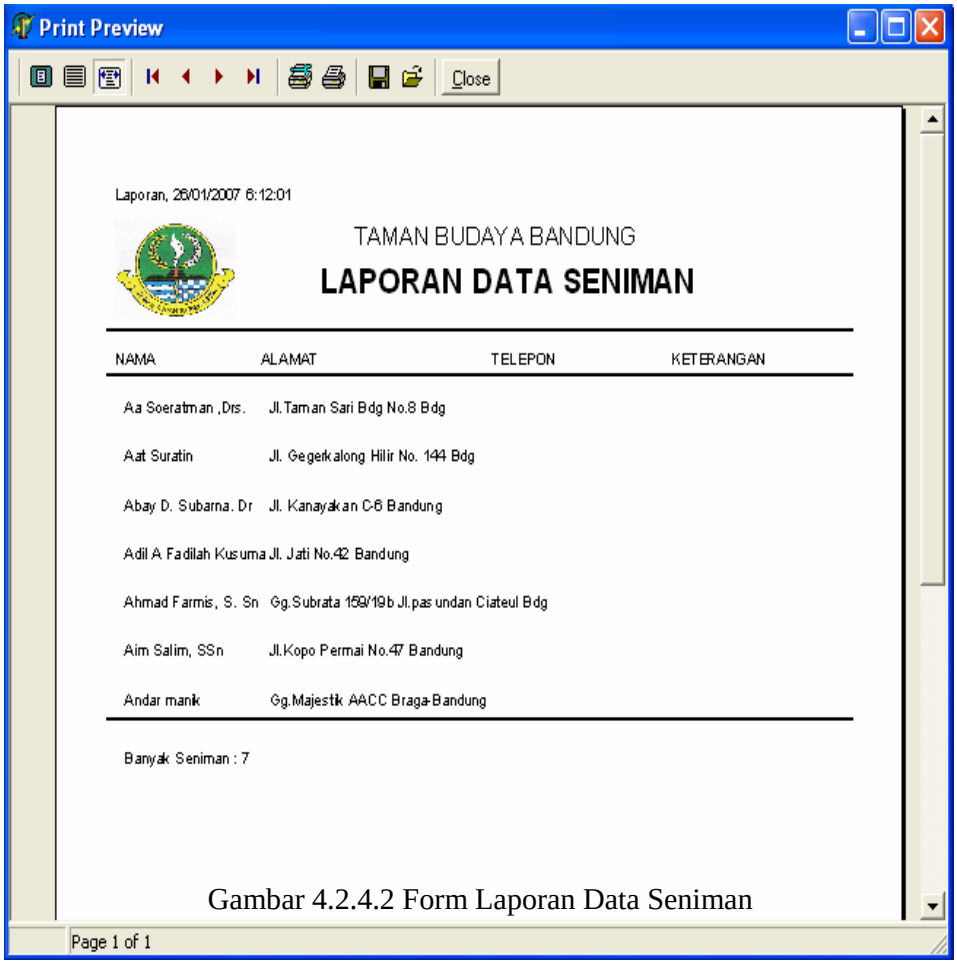
Uraian Cara Penggunaanya Dalam Form Pencarian Data Budayawan :

e. Jika salah satu tombol yang ada di dalam pencarian diklik maka anda hanya mencari berdasarkan tombol yang anda klik saja
f. Dalam table pencarian anda hanya bias mengisi berdasrkan tombol yang ada
g. Jika tombol cari diklik maka akan mencari data yang telah di masukan
h. Jika Data yang Dimasukan salah maka akan muncul form di bawah ini



e. jika tombol keluar diklik, maka anda akan kelur dari from pencarian data budayawan

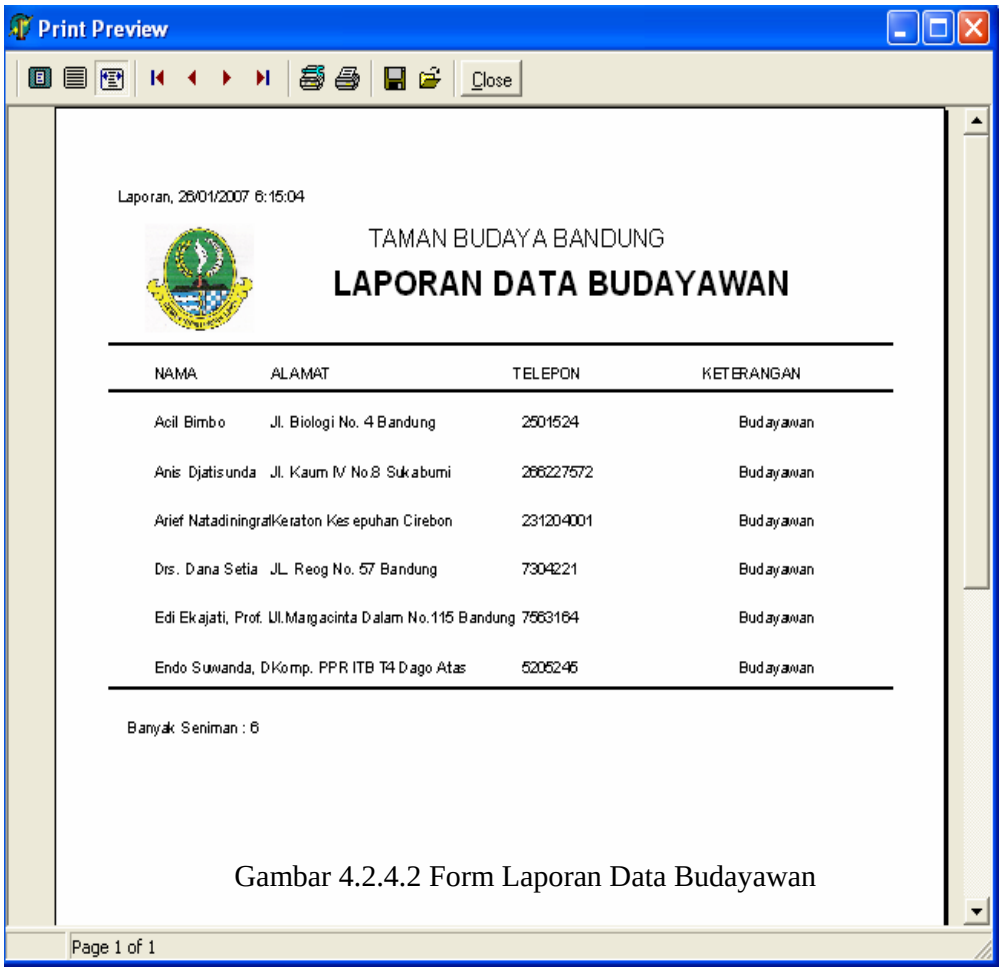
6 Form Laporan Data Seniman



Gambar 4.2.4.2 Form Laporan Data Seniman

Gambar 4..12 Laporan Data Seniman

7. Form Laporan Data Seniman



Gambar 4.2.4.2 Form Laporan Data Budayawan

Gambar 4..13 Laporan Data budayawan

8. Form Bantuan

1. Jika Form Bantuan diklik maka akan muncul form di bawah ini
2. Jika mau keluar diklik aja tombol ok



Gambar 4.12Form Bantuan

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Selama melakukan kerja praktek (KP) di Balsi Pengelolaan Taman Budaya Bandung ini memperoleh banyak pengalaman dan pengetahuan dalam perancangan dan pembuatan Aplikasi pengolahan data. Berdasarkan hasil tersebut ditarik kesimpulan dari apa yang telah dikerjakan selama melakukan kerja praktek dan beberapa saran mengenai pengembangan aplikasi pengolahan data dari hasil yang telah dicapai dalam kerja praktek tersebut.

5.1. KESIMPULAN

Pengolahan data dalam perancangan data transakti yang terjadi di Balai Pengelolaan Taman Budaya Bandung, Sub Bidang pengolahan data dan Informasi yang terjadi selama ini sudah bersifat komputerisasi namun masih sederhana dan perlu perbaikan lagi.

Mengingat perkembangan perangkat lunak yang terus meningkat dewasa ini, maka diperlukan pembaharuan aplikasi pengolahan data sehingga dapat mempermudah dalam melakukan pengolahan data seniman dan budayawan. Dengan demikian maka mencoba mengambil kesimpulan dari hasil kerja praktek yaitu sebagai berikut :

1. Pengolahan data seniman dan budayawan di Balai Pengelolaan Taman Budaya sudah memiliki aplikasi pengolahan data yang sudah bagus

sehingga dapat mengurangi kesalahan yang disebabkan kekeliruan dalan memasukan atau menginput data

2. Dengan menggunakan aplikasi yang telah di buat tersebut maka dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja para staff yang berada di bidang pengolahan data.
3. Kualitas sistem yang lebih optimal juga harus didukung pula dengan fasilitas-fasilitas yang memadai dan SDM yang menunjang sehingga mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja.
4. Dengan adanya aplikasi tersebut maka Prosedur pengolahan data akan dapat berjalan dengan lancar, sehingga akan memudahkan pekerjaan baik dari segi tenaga, waktu, dan biaya.

5.2. SARAN

Menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kerja praktek ini masih banyak terdapat kekurangan dan kehilafan, oleh karena itu mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kesempurnaan pembuatan laporan kerja praktek selanjutnya. Dari hasil kesimpulan diatas maka akan mencoba untuk memberikan saran dalam mengoptimalkan aplikasi pengolahan data tersebut, antara lain :

1. Aplikasi pengolahan data yang telah dirancang oleh penulis perlu adanya tahap pengembangan dan pemiliharaan pada masa yang akan datang dalam penyesuaiannya dengan kebutuhan pada saat itu sehinggan dapat digunakan untuk jangka pendek, jangka menegah, dan jangka panjang.

2. perlu adanya SDM yang terlatih untuk dapat merawat terhadap aplikasi yang sudah dibuat tersebut supaya dapat digunakan dalam jangka panjang.
3. Agar system komputerisasi supaya tetap berjalan dengan baik maka diperlukan SDM yang terlatih dan hardware pendukung yang berkapasitas lebih tinggi.
4. Selalu dilakukan backup data dalam jangka waktu tertentu untuk menjaga dari kemungkinan data yang hilang .