LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK

PEMBUATAN APLIKASI POLLING SHORT MESSAGE SERVICE (SMS) PADA RADIO PR FM

Diajukan untuk memenuhi Syarat Mata Kuliah Kerja Praktek
Program Sarjana Jurusan Manajemen Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia

Disusun Oleh:

Rangga Waskita Hidayat 10506391
Yaya Risbaya 10506423



JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG 2009

Lembar Pengesahan

PEMBUATAN APLIKASI POLLING SHORT MESSAGE SERVICE (SMS) PADA RADIO PR FM

Laporan Kerja Praktek

Diajukan untuk memenuhi syarat matakuliah kerja praktek

Program strata Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

Rangga Waskita H NIM.10506391

Yaya Risbaya NIM.10506423

Bandung,6 Oktober 2009

Pembimbing Jurusan	Pembimbing Lapangan
……..	……
NIP.4127.70.26.	NIP.159625658

Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dadang Munandar,S.E,M.Si

NIP.4127.70.26.019

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini di Radio PR FM 107.5 FM Bandung, guna memenuhi salah satu syarat mata kuliah Kerja Peraktek dalam Program Strata satu Jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari betul kekurangan dan kelemahan dalam penyajian Laporan Kerja Praktek ini. Hal ini terjadi karena keterbatasan ilmu pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, namun demikian besar harapan penulis agar hal yang kecil ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komputer, khususnya dilingkungan Universitas Komputer Indonesia dan masyarakat pada umumnya. Penulis mengharapkan saran dan kritikan serta masukan yang bermanfaat dari pembaca Laporan Kerja Praktek ini guna menambah pengetahuan dan wawasan dimasa yang akan datang. Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek tidak sedikit penulis mengalami kesulitan,

namun berkat bimbingan dari dosen dan bantuan dari berbagai pihak maka kesulitan itu dapat diatasi.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Kerja Praktek ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya serta bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan. Amien.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandung, 4 Oktober 2009

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN……..…...…….……..ii

KATA PENGANTAR……...……..……..iii

DAFTAR ISI……..…..……...v

DAFTAR GAMBAR……...……....……viii

DAFTAR TABEL……...…….…….……..…...ix

BAB1 : PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang …….……..……..1

1.2. Identifikasi masalah……..……...…….……2

1.3. Maksud dan Tujuan …….…….…….…….….2

1.4. Metode Pengembangan system…….…….....……..3

1.5. Batasan Masalah…….…….……4

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem …….……..…… 5

2.1.1. Elemen Sistem…...……...…… 5

2.1.2. Karakteristik Sistem...……..……... 6

2.1.3. Klasifikasi Sistem……...…….....8

2.2. Pengertian Informasi…….……..….9

2.3. Pengertian Sistem Informasi…….....11

2.4. Metode Analisis dan Perancanangan Terstruktur…….....12

2.4.1 Pengenalan UML……...……...……12

2.4.2 Use Case Diagram……..…….13

2.4.3 Sequence Diagram……..……..15

2.4.4 Collaboration Diagram……...…...15

2.4.5 Class Diagram……...…16

2.4.6 Activity Diagram..……16
2.4.7 Indikator Multiplicity……16

BAB III : PROFILE PERUSAHAAN

3.1. Profile Perusahaan……...……...18
3.2. Visi dan Misi Perusahaan..……..19
3.2.1 Visi Perusahaan…….19
3.2.2 Misi Perusahaan……19
3.3. Struktur Organisasi……..20
3.4. Deskripsi Pekerjaan…….....21

BAB IV : PEMBAHASAAN

4.1. Analisis Kebutuhan Sistem Yang Sedang Berjalan...…...…..22
4.2. Actor …….....22
4.3. Use Case …...…….…….....23
4.3.1 Use Case Diagram....…….23
4.3.2 Skenario Use Case Diagram...……...……...24
4.4. Activity Diagram..……...……26
4.5. Analisis Kebutuhan Sistem Yang Di Usulkan……...…….28
4.6. Actor ……..…….……...…..28
4.7. Use Case …...……..28
4.7.1 Use Case Diagram....……...……..29
4.7.2 Sekenario Use Case Diagram..……...…...30
4.8. Sequence Diagram..…..…...…….…...…31
4.9. Collaboration Diagram..…..…….…….……...33
4.10. Activity Diagram..…..……...…….……34
4.11. Candidate Class....…..…….……...31
4.12. Penentuan Prototype ...…..……...….……36
4.12.1. Rancangan Format Pengiriman Sms…...…..…….36
4.12.2. Rancangan Output……...……...……..……..36

4.12.3. Rancangan Format Sms Balsan……..……..…..37

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan...……..……..……..39

6.2. Saran…….....……...……...…..……..39

DAFTAR PUSTAKA……..……40

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik Suatu Sistem…….…….8
Gambar 2.2 Komponen Sistem Informasi..….……..……12
Gambar 2.3 Pembelian Karcis…….…...……...……13
Gambar 2.4 Actor……...…….……..……13
Gambar 2.5 Relasi Asosiasi...…...….…….……..……14
Gambar 2.6 Include relationship……...….……...……14
Gambar 2.7 Extend relationship…...…….…..……14
Gambar 2.8 Penamaan Objek…….……...……14
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Radio PR FM Bandung…...……..……...20
Gambar 4.1 Use Case Yang sedang Berjalan……...…...……...……...24
Gambar 4.2 Activity Diagram Polling yang sedang Berjalan……...…….27
Gambar 4.1 Use Case Yang Di Usulkan……...…...……..……...29
Gambar 4.4 Sequence Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan…..…32
Gambar 4.5 Collaboration Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan...33
Gambar 4.5 Collaboration Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan....34
Gambar 4.6 Class Polling sms radio PR Fm yang diusulkan……...……..36
Gambar 4.7 Rancangan tampilan output laporan hasil polling……..……37
Gambar 4.8 Rancangan tampilan Format sms Balasan benar……...…….37
Gambar 4.9 Rancangan tampilan Format sms Balasan salah……...…….38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Sekenario Pengumpulan dan pengelompokan polling…….....25

Tabel 4.2. Skenario pembuatan hasil polling…….....25

Tabel 4.3. Sekenario Use Case pengumuman hasil polling……..…….26

Tabel 4.4. Sekenario Pengumpulan polling sms yang diusulkann…….30

Tabel 4.5. Skenario pembuatan hasil polling yang diusulkan……...…….31

Tabel 4.6. Candidate Class yang diusulkan……...……35

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di zaman globalisasi saaat ini, teknologi semakin maju terutama dalam dunia teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Dalam teknologi komunikasi telpon seluler atau biasa disebut dengan pahonecell sangat berkembang pesat.salah satu fasilitas phonecell adalah layanan sms (short message service) atau layana pesan singkat. Sms muncul awalnya di eropa awal tahun 1999, sangat popular di asia, hinga sekarang masih merupakan fenomena. Sebuah sukses yang tidak di sengaja bahkan melebihi funsi asli sebuah mobile phone, sebai perangkat komunikasi bergerak berbasis suara dan sms.

SMS sekarang banyak digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya untuk polling atau jajak pendapat. Jadi pemelihan untuk suatau jajak pendapat seseorang tidak perlu mengisi formulir yang disediakan panitia, begitupun panitia jajak pendapat tidak perlu membuat formulir dan membakinya pada semua orang. Denagan adanya fasilitas dalam phonecell yaitu aplikasi sms, seseorang tingal mengikuti petunjuk yang diarahkan oleh panitia polling.

Di radio PR FM, aplikasi polling sms ini dibuat agar dapat menerima polling atau jajak pendapat yang tadinya berupa formulir atyau dalam lembaran kertas yang bagikan kepada pendengar setianya menjadi mengunakan ponsel dengan mengirim sms ke radio PR FM. Aplikasi yang dibuat ini dibuat ini disertai dengan database yang bisa menam,pung banyak pillin sms yang masuk kedalam komputer.Dengan adanaya berbagai teknologi informasi dan telekomunikasai seperti yang dijelaskan diatas, di radio PR FM ingin menerapkan suatu jajak pendapat atau poliing sms tentang acara yang disukai oleh pendengar setianyaDalam polling sms ini tujuan yang ingin dicapai seberapa besar para

pendengar setia radio PR FM menyukai lagu pilihanya serta untuk meningkatkan acara2 supanya dapat disukai oleh pendengar.

Melihat perkembangan aplikasi sms khususnya dalam polling atau jajak pendapat di radio PR FM, maka kami tertarik untuk mengambil judul " **Pembuatan Aplikasi Polling Short message Service (SMS) Pada Radio PR FM"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam penilitian ini akan di bahas mengenai masalah

a) Untuk mendapatkan informasi mengenai laporan tentang poliing atau jajak pendapat yang lambat.
b) Pengumpulan dan pengelompokan data polling yang lambat
c) Tidak adanya tempat penyimpanan atau database untuk menampung polling yang masuk melalui formulir atau atensi.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan Laporan KP ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan jurusan Manajemen Informatika program S1 Fakultas Tekhnik dan Ilmu Komputer.

Adapun tujuan dari pembuatan Laporan KP ini adalah :

Membuat program aplikasi yang diharapkan dapat membantu sistem informasi Polling Sms di radio PR FM menjadi teratur,tepat dan akurat.

1.4.Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem menggunakan pendekatan klasik dengan metode Prototyping, yaitu perose yang s=digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus di buat kadang kadang pemake atau user hanya membariakan kebutuhan umum software tanpa detail input,.

Seperti pada semua metode, protyping dimulai dari penggumpulan kebutuhan.dengan perencanaan yang cepat akan dibentuk konstruksi dari prototypenya. Prototype ini dievaluasi oleh pelnggan dan diunakan untuk menelola kembali keputusan dari perangkat lunak yang dikembangkan.

Proses pada model prototyping dapat dijela skan sebagai berikut:

1) Penggumpulan kebutahan : develover dan pelanggan bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian- bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
2) Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui.
3) Evaluasi Prototipe : pelanggan mengevaluasi protoptipe yang di buat dan digunakan untuk memperjelas kebutuha software.

   Perulangan ke tiga proses ini terus belansung sehinga kebutah terpenuhi. Prototype – prototype dibuat untuk memuasakan kebutuhan pelangan dan u ntuk memahami kebutuhan pelangan lebih baik.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permaslahan yang ada pada pembuatan aplikasi polling sms di radio PR FM adalah sebagai berikut :

1) Dalam pembuatan aplikasi polling sms, perangkat keras mengunakan ponsel merk Sony Ericsson dengan tipe W660i.
2) Untuk ponsel server mengukan kartu SIM atau GSM.
3) Applikasi polling sms ini hanya sebatas pada pemilihan lagu dan jenis music yang ditentukan pilihanya oleh radio PR FM.
4) Aplikasi polling sms ini tidak disertai dengan proses pemilihan pemenang polling

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari data atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan suatu organisasi seperti perusahaan atau suati bidang fungsional cocok dengan definisi ini karena organisasi terdiri dari berbagai sumber daya yang bekerja menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan pemilik atau manajemen.

2.1.1. Elemen Sistem

1) Tujuan

   Merupakan tujuan dari sistem tersebut berupa tujuan usaha,kebutuhan masalah prosedur pencapaian tujuan.

2) Batasan

   Merupakan batasan-batasan yang ada dalam mencapai tujuan dan sistem dimana batasan ini berupa peraturan-peraturan, biaya-biaya, personil, peralatan, dll.

3) Kontrol

   Merupakan pengawas dari pelaksanaan pencapaian tujuan sistem ynag dapat berupa kontrol pemasukan data (input),kontrol keluaran data (out put),kontrol pengoperasian,dll.

4) Input

   Merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan dimana data dapat berupa asal masukan,frekuensi pemasukan data,jenis pemasukan data,dll.

5) Proses

   Merupakan bagian yang memproses masukan data menjadi informasi sesuai dengan keinginan penerima,proses data berupa : klarifikasi,peringkasan,pencarian,dll.

6) Output

   Merupakan keluaran atau tujuan akhir dari sistem.Output dapat berupa laporan,grafik,dll.

7) Umpan Balik

   Merupakan elemen-elemen sistem yang tugas nya apakah sistem berjalan sesuai keinginan,umpan balik dapat berupa perbaikan,pemeliharaan,dll.

2.1.2. Karakteristik sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen *(components)*, batasan sistem *(system boundary)*, lingkungan luar sistem *(evironments)*, penghubung *(interface)*, masukan *(input)*, keluaran *(output)*, pengolahan *(process)*, dan sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*.

a) Komponen Sistem *(components)*

   Suatu sistem terdiri dari komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.Setiap sistem selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem.Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tetentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut dengan supra sistem.

b) Batasan Sistem *(system boundary)*

   Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain nya atau dengan lingkungan luarnya.Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

c) Lingkungan Luar Sistem *(evironments)*

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi opersai sistem.Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan ataupun merugikan sistem tersebut.Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara.Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus di tahan dan dikendalikan agar tidak menggangu kelangsungan hidup dari sistem.

d) Penghubung Sistem *(Interface)*

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya yang mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya.Keluaran dari satu subsistem merupakan masukan bagi subsistem lainnya dengan melalui penghubung.Dengan melalui penghubung satu subsistem dapat berintegerasi dengan subsistem yang lainnya membentuk suatu kesatuan.

e) Masukan Sistem *(input)*

Masuka adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem.Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal.

f) Keluaran Sistem *(output)*

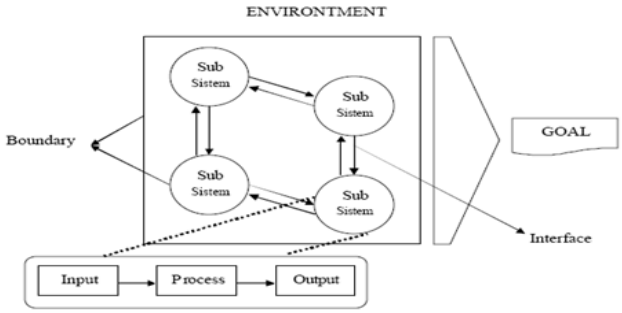
Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuanagn keluaran dapat berupa masukan untuk subsistem yang lain atau kepada suprasistem.

g) Pengolahan Sistem *(Process)*

Suatu sistem dapat mempunyai satu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan yang lainnya menjadi keluaran yang berupa barang jadi.

h) Sasaran Sistem *(Objectives / goal)*

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objectives).Kalau suatu sistem tidak mempunyai tujuan / sasaran maka opersai sistem tidak ada gunanya.Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.



Gambar 2.1

Karakteristik Suatu Sistem

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang, menurut Jogianto Hartono klasifikasi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem sebagai sistem abstrak *(abstrac system)* dan sistem fisik *(physical system)*. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik (Contoh : Sistem teologi). Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik (Contoh : Sistem komputer, sistem transportasi, Sistem perguruan tinggi).
2. Sistem sebagai sistem alamiah *(natural system)* dan sistem buatan manusia *(human made system)*. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia (Contoh : Sistem tata surya). Sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang dan diciptakan oleh manusia (Contoh : Sistem komputer, Sistem mobil, Sistem telekomunikasi).

3. Sistem sebagai sistem tertentu *(deterministic system)* dan sistem tak tentu *(probabilistic system)*. Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya sehingga bentuk keluaran dapat diramalkan (Contoh : Sistem komputer). Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsure probabilitas (Contoh : Sistem evapotranspirasi, Sistem serapan hara, Sistem fotosintesis).
4. Sistem sebagai sistem tertutup *(closed system)* dan sistem terbuka *(open system)*. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini secara otomatis berjalan tanpa ada campur tangan dari pihak luar (Contoh : Sistem reaksi kimia dalam tabung reaksi yang terisolasi). Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar subsistem-subsistem lainnya (Contoh : Sistem tanah).
5. Sistem sederhana dan sistem kompleks. Sistem sederhana adalah sistem yang tidak rumit atau sistem dengan tingkat kerumitan rendah (Contoh : Sistem sepeda, Sistem mesin ketik, Sistem infiltrasi tanah). Sedangkan sistem kompleks adalah sistem yang rumit (Contoh : Sistem otak manusia, Sistem komputer, Sistem keseimbangan hara essensial dalam tanah).

2.2. Pengertian Informasi

Menurut JOG [2],bahwa **“Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menngambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan.”**

Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya.

Suatu informasi berawal dari data,dimana data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata.

Kualitas suatu informasi tergantung dari hal berikut :

1. Relevan *(relevancy)*
   Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya.
2. Akuarat *(accuracy)*
   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.
3. Tepat waktu *(timeliness)*
   Informasi yang dihasilkan/dibutuhkan tidak boleh terlambat *(usang)*.
4. Ekonomis *(economy)*
   Biaya sistem informasi akan mengalami kenaikan sesuai dengan berjalannya waktu.
5. Efisien *(efficiency)*
   Adalah berapa banyak produksi meningkat karena tambahan unit sumber daya dalam proses produksinya.
6. Dapat dipercaya *(reliability)*
   Sebuah indikator penting dari sistem informasi adalah dengan memperhatikan masalah realibilitasnya.

Nilai Informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis cost effectiveness atau cost benefit.

2.3. Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada semua tingkat manajemen yaitu manajemen tingkat atas ***(Top Level Management)*** manajemen tingkat menegah ***(Middle Level Management)*** manajemen tingkat bawah ***(Lower Level Management).***Informasi yang dibutuhkan oleh tingkat manajemen tersebut berbeda-beda.Untuk Lower Level Management yang terdiri dari pengawas dan mandor bias disebut dengan dengan technical level.Untuk Middle Level Management yang tediri dari kepala cabang dan kepala divisi disebut dengan yactial level.

Sedangkan untuk Top Level Management yang terdiri dari direktur dan para eksekutif fungsi-fungsi seperti pembelian,produksi,pemasaran,keuangan, disebut dengan strategic level.

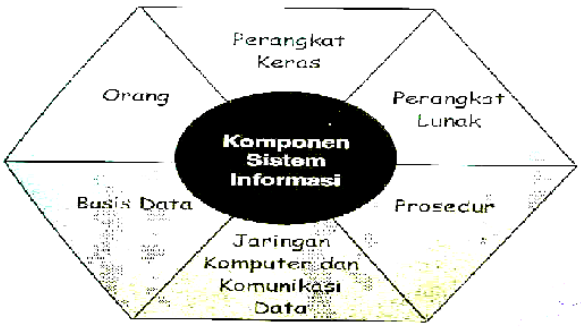
Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi.

Menurut *Robert.A Leistch dan K.Roscco Davis* didalam buku JOG [1] :

“Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi ynag mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian,mendukung opersasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi diluar organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”

Keluaran suatu informasi dapat dikelompokan kedalam lima jenis utama yaitu :

a) Dokumen transaksi.
b) Laporan yang direncanakan sebelumnya.
c) Jawaban atas pertanyaan yang direncanakan sebelumnya.
d) Laporan jawaban atas pertanyaan yang bersifat sementara.
e) Dialog manusia dan mesin.



Gambar 2.2

Komponen Sistem Informasi

2.4. Metode Analisis danPerancanangan Terstruktur

2.4.1. Pengenalan UML

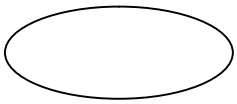
UML(Unified Modeling Language) yang diperkenalkna pertama kali padatahun 1990-an oleh Ivan Jacobson, serta Grady Booch. Secara umum menurut NUG[7], UML merupakan ‘bahasa’ untuk visualisasi, spesifikasi, kontruksi dan dokumentasi. Dalam kerangka visulisasi pengembang mengunakan UMl sebagai suatu cara untuk mengkomunikasikan idenya kepada pada para pemogram serta calon pengguna system.

Dalam rangka spesifikasi UML menyediakan model-model yang tepat serta lengkap. Secara khusus, UML menspesifikasi langkah – langkah penting dalam pengambilan keputusan analisis dan tujuan pengunaan UML adalah sebagai berikut:

1. Memodelkan suatu system (bukan hanya perangkat lunak) yang mengunakan konsep berorientasi objek.
2. Menciptakan suatu bahasa pemodelan yang dapat di gunakan baik oleh manusia atau mesin.

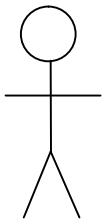
2.4.2. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan sejumlah eksternal actors dan hubunganya dengan use case yang diberikan oleh system. Dengan kata lain use case menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan system. Use case menurut RIY[11] adalah deskripsi fungsi yang disediakan system dalam bentuk teks sebagai dokumentasi dari use case symbol namun dapat juga dilakukan dalam actifity diagram. Dalam use case diagram terdapat use case yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Pembelian Karcis

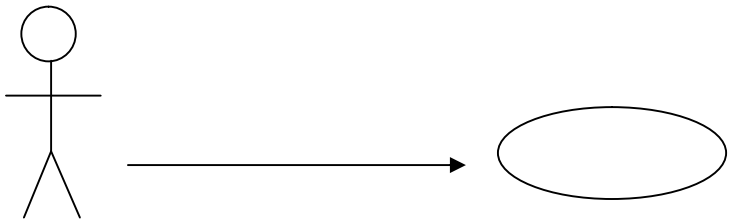
Dalam pemodelaan system dengan UML,actor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan system yang sedang dikembangkan. Actor dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Actor

Use case dan actor masing-masing tida berdiri sendiri.mereka saling terhubung dengan apa yang dinamkan relasi. Dalam hal ini, ada berbagai relasi yang dikenal dalam model UML, yaitu:

1. Relasi asosiasi, yaitu relasi yang terjadi antara actor dengan use case biasanya berupa asosiasi. Relasi asosiasi dalam UML dapat dicontohkan sebagai berikut:



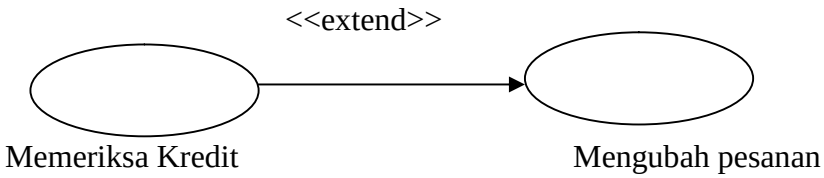
Gambar 2.5 Relasi Asosiasi

2. Include Relationship, yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana kondisi ini sebuah use case adalah bagian use case lainnya



Gambar 2.6 Include relationship

3. External Relationship, yaitu kelakuan yang hanya terjadi dibawah kondisi tertentu. Extebd Relationship memungkinkan suatu use case memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan use case lainnya.



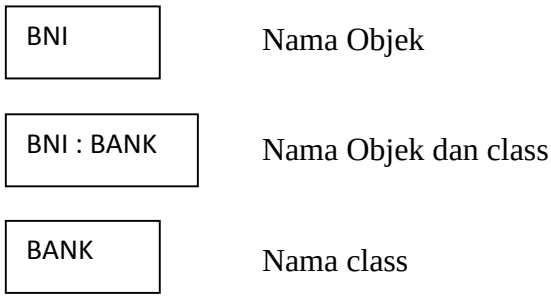
Gambar 2.7 Extend relationship

2.4.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antara sejumlah object dalam urutan waktu. Kegunaanya untuk menun jukan rangkaian pesan yang

dikirim antara object juga antara interaksi object yang terjadi dalam titik tertentu dalam ekseskusi system.

Dalam UML, object dalam sequence digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari object yang digaris bawahi. Pada object terdapat tiga cara untuk menamainya yaitu: nama object, nama object dan class serta nama class.



Gambar 2.8 Penamaan Objek

Dalam sequence diagram setiap object hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus ke bawah. Pesan antara object digambarkan dengan anak panah dari object yang mengirimkan pesan ke object yang menerima pesan.

2.4.4. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram merupakan cara alternatip untuk menggambarkan scenario dari system.Diagram ini mengambarkan orientasi objek yang diatur objek sekelilinhnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek lainnya, Collaboration diagram berisi:

1. Objek digambarkan dengan dengan segi empat
2. Hubungan antara objek digambarkan dengan gari spenghubung
3. Pesan yang digambarkan dengan text dan panah dari objek yang mengirim pean ke penerima pesan.

Sequence Diagram memberikan cara untuk melihat scenario dari system berdasarkan waktu (apa yang terjadi pertama kali, apa yang terjadi selanjutnya). Sedangkan Colloboration Diagram Cenderung untuk memberikan gambaran besar dari sekenario selama koloborasi disusun dari objek lainya.

2.4.5. Class Diagram

Kelas adalah sesuatu yang membungkus informasi atau atribut dan prilaku atau oprasi dalam dirinya.Diagram kelas menurut **NUG[8]**, adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket – paket yang ada dalam system atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan.

2.4.6. Activity Diagram

Activity Diagram menurut **NUG[8]**, adlah salah satu cara untuk Diagram digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari system. Activity Diagram mirip dengan Flowchart memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lain.

2.4.7. Indikator Multiplicity

Walaupun Multiplicity ditentukan oleh class, Multiplicity menetukan banyaknya objek yang terlibat dalam relasi. Multiplicity menetukan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainya, Indikator Multiplicity terdapat pada masing – masing akhir garis relasi, baik pada asosiasi maupun agregasi.
Beberapa contoh Multiplicity adalah:

1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau Satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

BAB III
PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Profile Perusahaan

Pada awal berdirinya, stasiun radio yang disahkan oleh pejabat yang berwenang dari RTF (Radio Televisi dan Film) ini bernama Parahyangan, dan dipimpin oleh Hilman BS. Sejalan dengan perkembangan waktu dan zaman, pada bulan Agustus 1989, Radio Mustika parahyangan dialihkan kepemilikannya kepada PT Mustika Parahyangan dan menjadi bagian dari Pikiran Rakyat Group dengan penanggung jawab Atang Ruswita. Secara garis besar, pergantian kepemilikan ini menyebebkan perubahan-perubahan baik dalam susunan kepengurusan, organisasi maupun materi acara siaran.

Tepat pada tanggal 20 Maret 1990, dikeluarkan akta sekaligus diresmikannya Radio Mustika Parahyangan yang beroperasi pada frekuensi 116 AM, dengan menginduk pada PT Pikiran Rakyat. Pada tahun 1994 terjadi perpindahan dari frekuensi AM ke FM. Setelah empat tahun beroperasi di frekuensi FM, Mustika mencoba merubah format siarannya. Tepatnya pada tahun 1998, format siaran dari segmen wanita berubah menjadi multi segmen. Otomatis namanya pun diubah menjadi Parahyangan FM dengan jenis musik dangdut dan daerah. Tetapi, hal ini justru menimbulkan kemunduran.

Akhirnya pada bulan Februari 1999, Mustika kembali lagi menjadi radio wanita dengan nama Mustika Parahyangan. Pada tanggal 1 Maret 1999 dimulailah on air Radio Mustika pada frekuensi 107, 55 FM dan dengan adanya perubahan frekuensi pada bulan April 2004, menjadi 107, 5 FM.

Pada April 2003, terjadi perubahan format radio Mustika karena perubahan manajemen. Dengan gaya baru, disesuaikan dengan kebutuhan, maka Radio Mustika pun memiliki statement positioning “Smart and Beauty”. Untuk meningkatkan kinerja Radio Mustika dan memperluas pangsa pasar, maka sejak

tanggal 28 Agustus 2003, PT radio Mustika Parahyangan yang awalnya beralamat di Jalan Sekelimus Barat No 6 Bandung, pindah ke Lower Ground Floor 1-2 Gedung Bandung Trade Center (BTC) di Jalan Dr. Djundjunan (Teusan Pasteur) No 143-149 Bandung.

Masih dibawah naungan PIKIRAN RAKYAT Group, pada January 2009 Radio Mustika FM berubah Nama menjadi RADIO PR FM. Secara garis besar dan Materi Siaran, Radio PRFM tetap sama dengan Radio Mustika hanya untuk Materi dan ciri khas yang akan Kami tampilkan adalah Radio dengan Siaran Berita dan Musik. Untuk itu kami memakai Inspiring News ‘n Music sebagai Slogan RADIO PR FM. Dan sekarang kami ber-Alamat di Ruko Kopo Plaza Blok A No.12 A Bandung.

3.2. Visi dan Misi

3.2.1. Visi:

1. Produk utama PT. Radio Mustika Parahyangan atau PR FM Radio adalah penyelenggaraan radio siaran yang bersifat informatif, interaktif dan menghibur, dengan berintikan pada berita, informasi, musik dan bentuk program lainnya.
2. Penyelenggaraan radio siaran dilandasi oleh amanat UUD’45, mempertahankan kemerdekaan pers, membela hak-hak masyarakat untuk mengemukakan pikiran secara lisan dan tulisan serta giat mencerdaskan bangsa
3. Berperan aktif sebagai media informasi yang membangun kesadaran perempuan sebagai bagian penting dari masyarakat Bandung khususnya dan Jawa Barat pada umumnya.

3.2.2. Misi:

1. Bersinergi dalam jaringan kerja PT. Pikiran Rakyat Bandung; secara aktif mendukung strategi pemasaran dan strategi pemberitaan media-media di lingkungan PT. Pikiran Rakyat Bandung

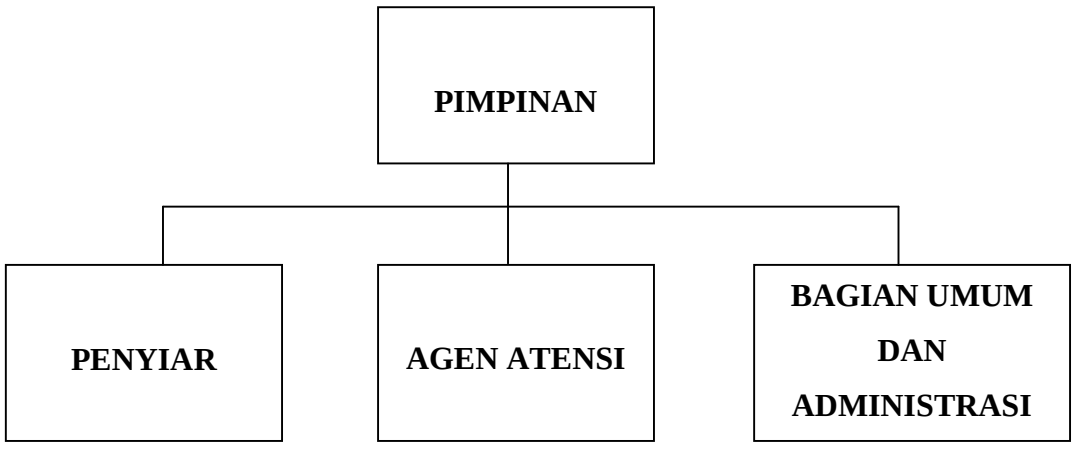
2. Memperlihatkan kepada manajemen dan pemilik saham PT. Pikiran Rakyat Bandung, bahwa PT. Radio Mustika Parahyangan mampu menopang kegiatan operasional sendiri dan mengembalikan investasi yang telah ditanamkan.
3. Membangun pengelolaan radio siaran yang sesuai dengan kaidah bisnis dan aturan yang berlaku serta membuat pelaporan secara berkala sesuai jadwal waktu dan standar yang berlaku umum.

3.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi mempunyai dua unsur kata yaitu struktur dan organisasi.Struktur yang berarti bentuk atau susunan,dan organisasi dapat diartikan sekumpulan dari orang-orang yang mempunyai kegiatan kerja sesuai dengan keahlian yang dimiliki,dimana setiap orang tergantung dan mempengaruhi dalam kelompok kerja untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama.

Organisasi yang baik akan mampu menghilangkan kesimpang siuran dalam pekerjaan dan akan memberikan penjelasan bagi personil yang menyangkut tugas dan tanggung jawab.

Struktur organisasi yang lebih jelasnya dapat dibambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Radio PR FM Bandung

3.4. Deskripsi Pekerjaan

1. Pimpinan mempumnayai tugas sebagai berikut:
    a. Bertangung jawab penuh atas maju mundurnya perusahaan.
    b. Bertangung jawab penuh memimpin perusahaan.
    c. Mengontrol seluruh kinerja bawahan.
    d. Mengkoordinasikan semua kegiatan
2. Bagian umum dan administrasi, mempunayai tugas sebagai berikut:
    a. Mencari sponsor
    b. Mengatur iklan dalam penyiaran
    c. Memasuk atensi kepada para agen atensi.
    d. Menagani keuangan
    e. Abertangung jawab lansung kepada pimpinan
    f. Mengatur penjadwalan seluruh acara penyiaran
    g. Mengurus seluiruh kegiatan administrasi
3. Agen Atensi, mempunayai tugas sebagai berikut:
    a. Menjual atensi atau formulir permintaan lagu langsung ke pendengar
    b. Membawa atensi yang telah diisi pendengar
4. Penyiar, mempunayi tugas mengisi seluruh acara yang telah ditetukan.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem Yang Sedang Berjalan

Memberikan gambaran tentang system yang diamati saat ini yang sedang berjalan di Radio PR FM, Kelebihan dan kekurangan dari sistemPolling atau jajak pendapat dapat diketahui dan diidentifikasi sehingga dapat membangun perangkat lunak lebih mudah.

4.2 Actor

Pada dasrnya actor bukan bagian dari use case diagram, namun untuk dapat terciptanya suatu Use case Diagram di[perlukan beberapa actor, dimana actor tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan system, Actor hanya berinteraksi dengan Use Case tetapi tidak memeliki Kontrol atas Use Case.

Dalam Polling Atau jajak pendapat di Radio PR Fm terdapat empat actor yaitu:

1. Pendengar
   Orang yang mengirimkan polling atau atensi.
2. Penyiar
   Orang yang mengumumkan hasil polling.
3. Agen atensi
   Orang yang menerima atensi yang berupa hasil pilling.
4. Bagian umum dan Administrasi
   Orang yang membuat hasil polling
   .

4.3 Use Case

Use case adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu system sehingga penguna system dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan system yang sibangun.

Dalam proses poliing terdapat tiga Use case yaitu:

1. Pengumpulan dan Pengelompokan Atensi

   Agen atensi menerima polling dari pendengar yang terdapat dalam formulir permintaan lagu atau atensi kemudian dikumpulkan dan dikelompokan menrut pilihan pendengar kemudian diserahkan ke Bagian admisistrasi dan Umum

2. Pembuatan laporan hasil polling

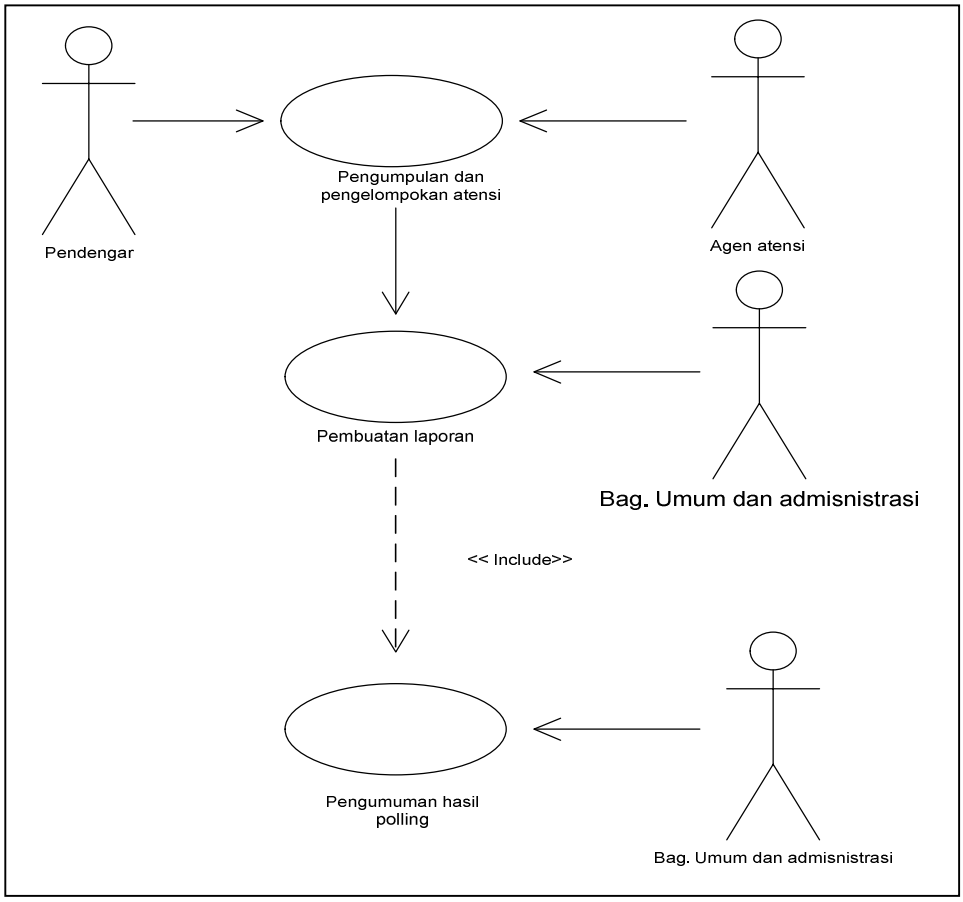
   Agenatensi memberikan laporan hasil polling kepada bagian administrasi dan umum untuk membuat suatu laporan tentang hasil polling yang akan diserahkan ke penyiar.

3. Pengumuman hasil polling

   Penyiar menerima laporan hasil polling dari bagian administrasi dan umum untuk diumumkan ke pendengar.

4.3.1 Use Case Diagram

Use Case diagram adlah gambaran Grafical dari beberapa atau semua actor Use Casse dan iteraksi, Diantaranya yang memperkenalkan suatu system, Dalam system polling yang yang sedang berjalan di Radio PR FM dapat digambarkan Use Case Diagram Sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case Yang sedang Berjalan

4.3.2 Sekenario Use Case Diagram

Untuk memudahkan menganailis sekenario yang akan digunakan pada fase –fase selanjutnya maka dilakukan pemilihan terhadap sekenario tersebut. Sekenario – sekenario Use case dalam system polling atara lain sebagai berikut:

1. Nama Use Case : Pengumpulan dan Pengelompokan
   Actor : Pendengar dan Agen atensi
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk pengumpulan dan pengelompokan atensi dari pendengar.
   Deskripsi : Agen atensi menerima polling dari pendengar yang terdapat dalam formulir permintaan lagu dan atensi.

AKTOR	SISTEM
1. Pendengar memberikan atensi kea gen atensi	
	2. Agen atensi melakukan pengumpulan polling yang dipilih pendengar
	3. Agen atensi menghitung jumlah polling yang masuk

Tabel 4.1. Sekenario Pengumpulan dan pengelompokan polling

2. Nama Use Case : Pembuatan laporan hasil polling
   Actor : Bagian Administrasi dan Umum
   Type : Prymary
   Tujuan : Untuk membuat laporan hasil polling
   Deskripsi : Agen atensi memberikan hasil polling kebagaian administarsi dan umum untuk dibuat laporan

AKTOR	SISTEM
1. Bagian umum dan administrasi menerimas atensi polling yang sudah dikelompokan	
	2. Bagian umum dan administrasi membuat laporan hasil polling
	3. Bagian umum dan administrasi menyerahkan laporan hasil polling ke penyiar.

Tabel 4.2. Skenario pembuatan hasil polling

3. Nama Use Case : Pengumuman hasil polling
   Actor : Penyiar
   Type : Secondary
   Tujuan : untuk memberikan informasi kepada pendengar tentang laporan hasil polling
   Deskripsi : Penyiar menerima laporan hasil polling dari bagian Adminstrasi dan Umum dan mengumumkan hasil polling ke pendengar.

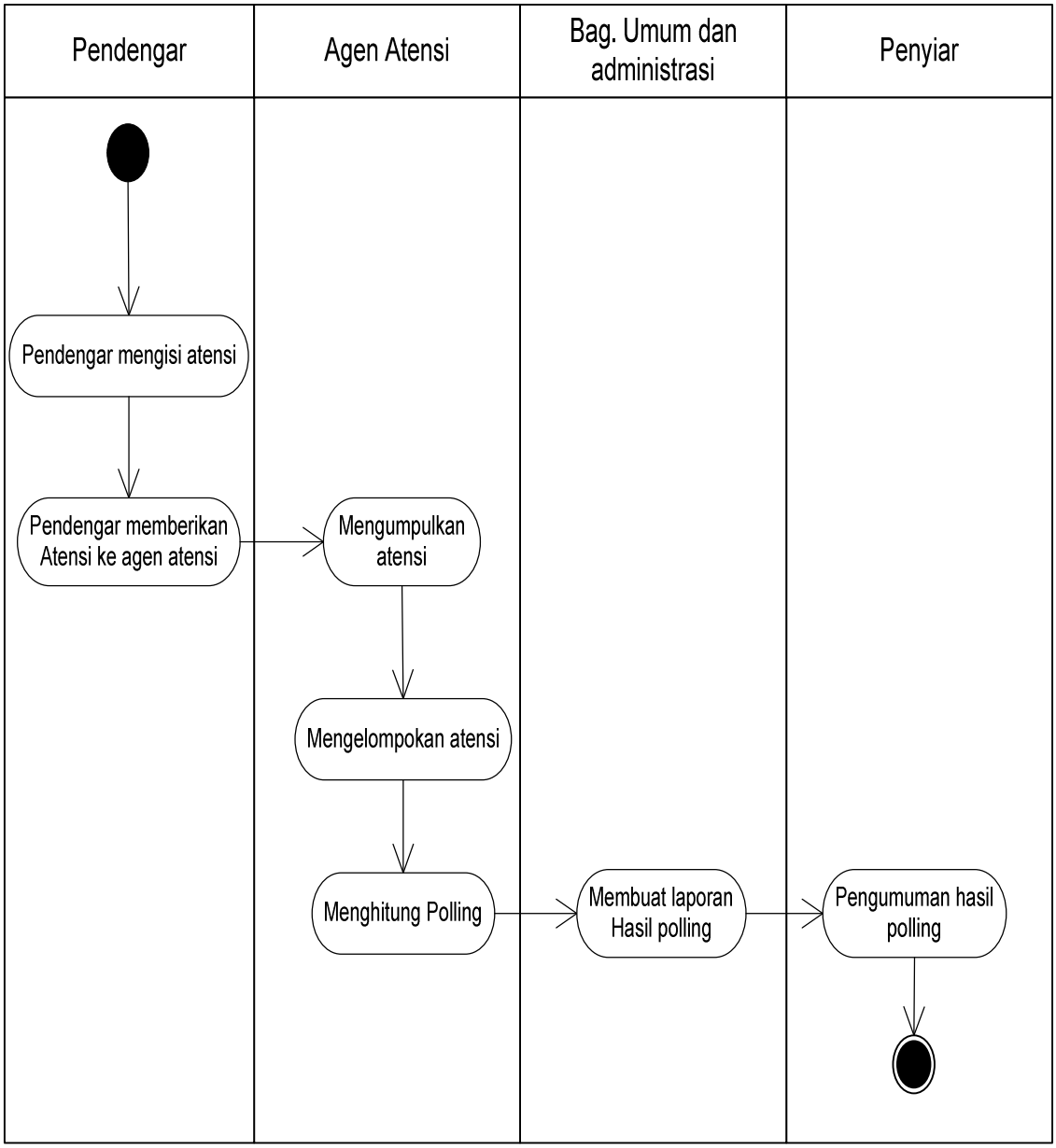
AKTOR	SISTEM
1. Penyiar menerima laporan hasil polling dari bagian administrasi dan umum	
	2. Penyiar mengumumkan hasil polling

Tabel 4.3. Sekenario Use Case pengumuman hasil polling

4.4 Activity Diagram

Activity Diagram mengambarkan work flow proses teknis dan aktifitas dalam sebuah proses dalam polling di Radio PR Fm dapat digambarkan Activiti diagram sebagai berikut

Activity Diagram Polling yang sedang Berjalan



Gambar 4.2 Activity Diagram Polling yang sedang Berjalan

4.5. Analisis Kebutuhan Sistem yang Diusulkan

Memberikan gambaran tentang system yang akan diusulkan dan diharapkan akan berguna untuk mengatasi kekurangan dari system polling atau jajak pendapat yang ada di Radio PR FM.

Kelebihan dari system yang kami ajukan adalah ketersedian database untuk menampung sms yang masuk maupun polling sms,Dan ketepan dalam pengolahn sms untuk dijadikan polling sms.

4.6. Actor

Pada dasrnya actor bukan bagian dari use case diagram, namun untuk dapat terciptanya suatu Use case Diagram di[perlukan beberapa actor, dimana actor tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan system, Actor hanya berinteraksi dengan Use Case tetapi tidak memiliki Kontrol atas Use Case.

Dalam Polling Atau jajak pendapat di Radio PR Fm terdapat tiga actor yaitu:

1. Pendengar
   Orang yang mengirimkan polling atau atensi.
2. Penyiar
   Orang yang mengelompokan dan mengumumkan hasil polling.
3. Bagian umum dan Administrasi
   Orang yang membuat hasil polling

4.7. Use Case

Use case adalah gambaran dari fungsionalitas dari suatu system sehingga penguna system dapat mengerti dan memahami mengenai kegunaan system yang sibangun.

Dalam proses poliing terdapat dua Use case yaitu:

1. Pengumpulan polling sms

   Pendengar Mengirimkan keno tujuan polling Radio PR FM Kemudian system otomatis akan memberikan sms balasan

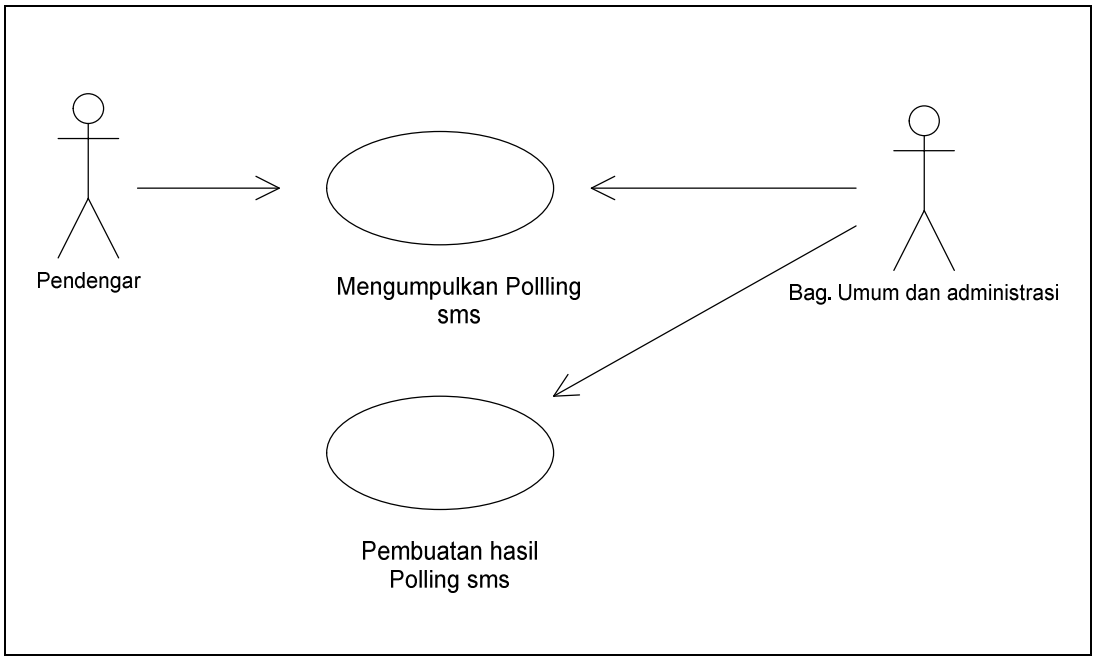
2. Pembuatan laporan hasil polling

   Setelah polling sms telah terkumpul selama satu bulan maka Bag Umum dan administrasi mencetak laporan polling sms kemudian di serahkan ke penyiar untuk diumumkan.

4.7.1 Use Case Diagram

Use Case diagram adlah gambaran Grafical dari beberapa atau semua actor Use Casse dan iteraksi, Diantaranya yang memperkenalkan suatu system, Dalam system polling yang yang sedang berjalan di Radio PR FM dapat digambarkan Use Case Diadgram Sebagai berikut:

Use Case Yang Diusulkan



Gambar 4.3 Use Case Yang Diusulkan

4.7.2. Sekenario Use Case Diagram

Untuk memudahkan menganailis sekenario yang akan digunakan pada fase –fase selanjutnya maka dilakukan pemilihan terhadap sekenario tersebut. Sekenario – sekenario Use case dalam system polling atara lain sebagai berikut:

1. Nama Use Case : Pengumpulan polling sms
   Actor : Pendengar dan Penyiar
   Type : Primary
   Tujuan : Untuk pengumpulan ,pengelompokan dan penggumuman polling sms .
   Deskripsi : Bagian Administrasi dan umum menerima polling sms dari pendengar kemudian system otomatis mengelompokan dan menghitung polling tang masuk

AKTOR	SISTEM
1. Pendengar mengirmkan sms yang sudah terformat ke radio.	
	2. Sistem menghitung dan mengelompokan hasil polling
	3. Sistem mengirimkan sms balasan ke pendengar
4. Pendengar menerima sms balasan dari system.	

Tabel 4.4. Sekenario Pengumpulan dan pengumuman polling sms yang diusulkan

4. Nama Use Case : Pembuatan laporan hasil polling
   Actor : Bagian Administrasi dan Umum, Penyiar
   Type : Prymary
   Tujuan : Untuk membuat laporan dan pengumuman hasil polling
   Deskripsi : administarsi dan umum mebuat laporan polling sms yang di serahkan ke penyiar untuk di umumkan.

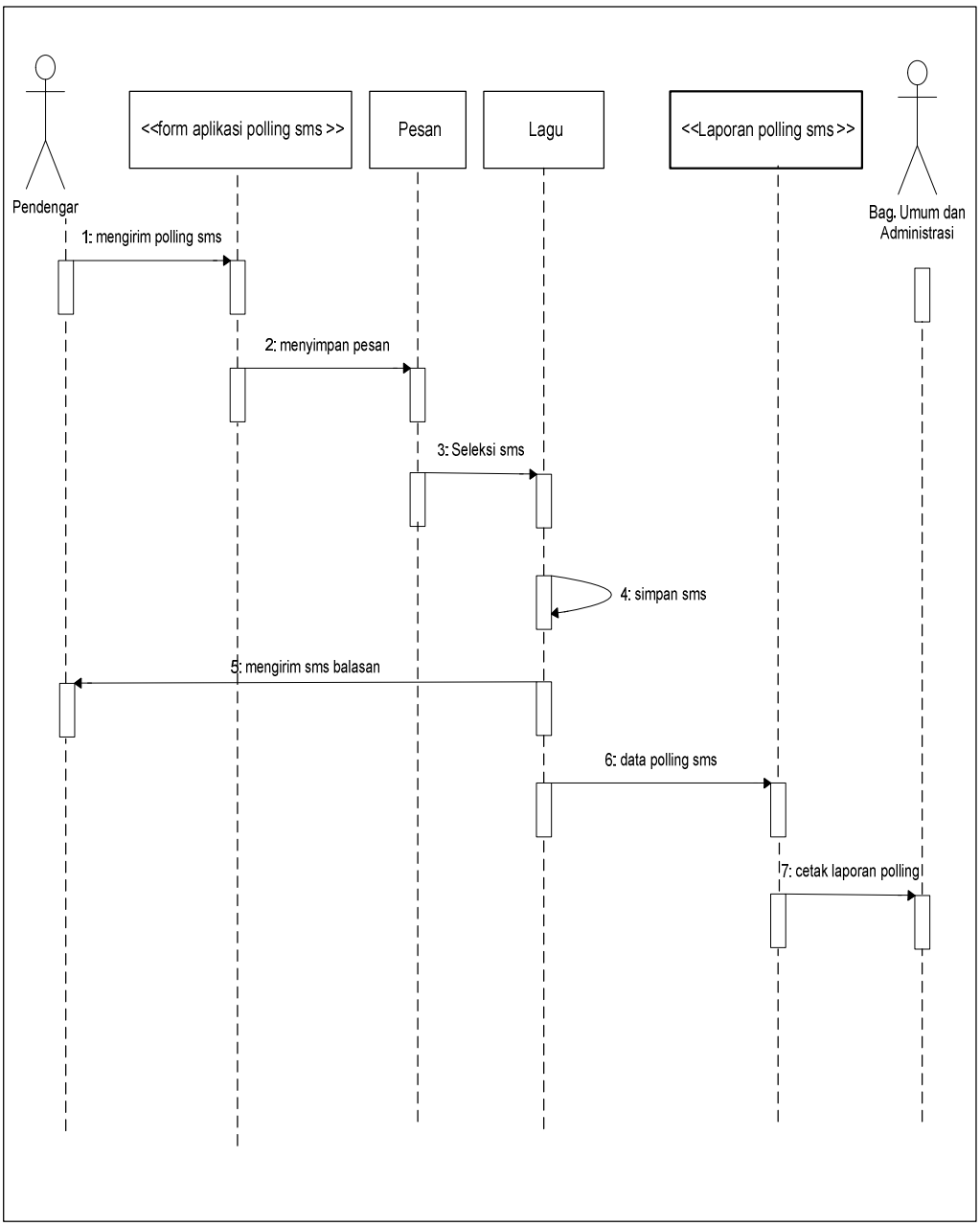
AKTOR	SISTEM
1. Bagian umum dan administrasi membuat laporan hasil polling	
	2. Penyiar menerima laporan hasil polling dan mengumumkan ke pendengar.

Tabel 4.5. Skenario pembuatan hasil polling yang diusulkan

4.8. Sequence Diagram

Sequence Diagram mengambarkan interaksi antara sejumlah objek di dalam dan sdi sekitar system (termasuk penguna, system dan lain sebagainya), berupa message yang di gambarkan terhadap waktu. Sequence Diagram terdiri dari latar dimensi Vertikal (Waktu) dan dimensi Horizontal (Objek – Objek yang terkait), Sequence Diagram system poling sms di Radio PR Fm digambarkan sebagai berikut :

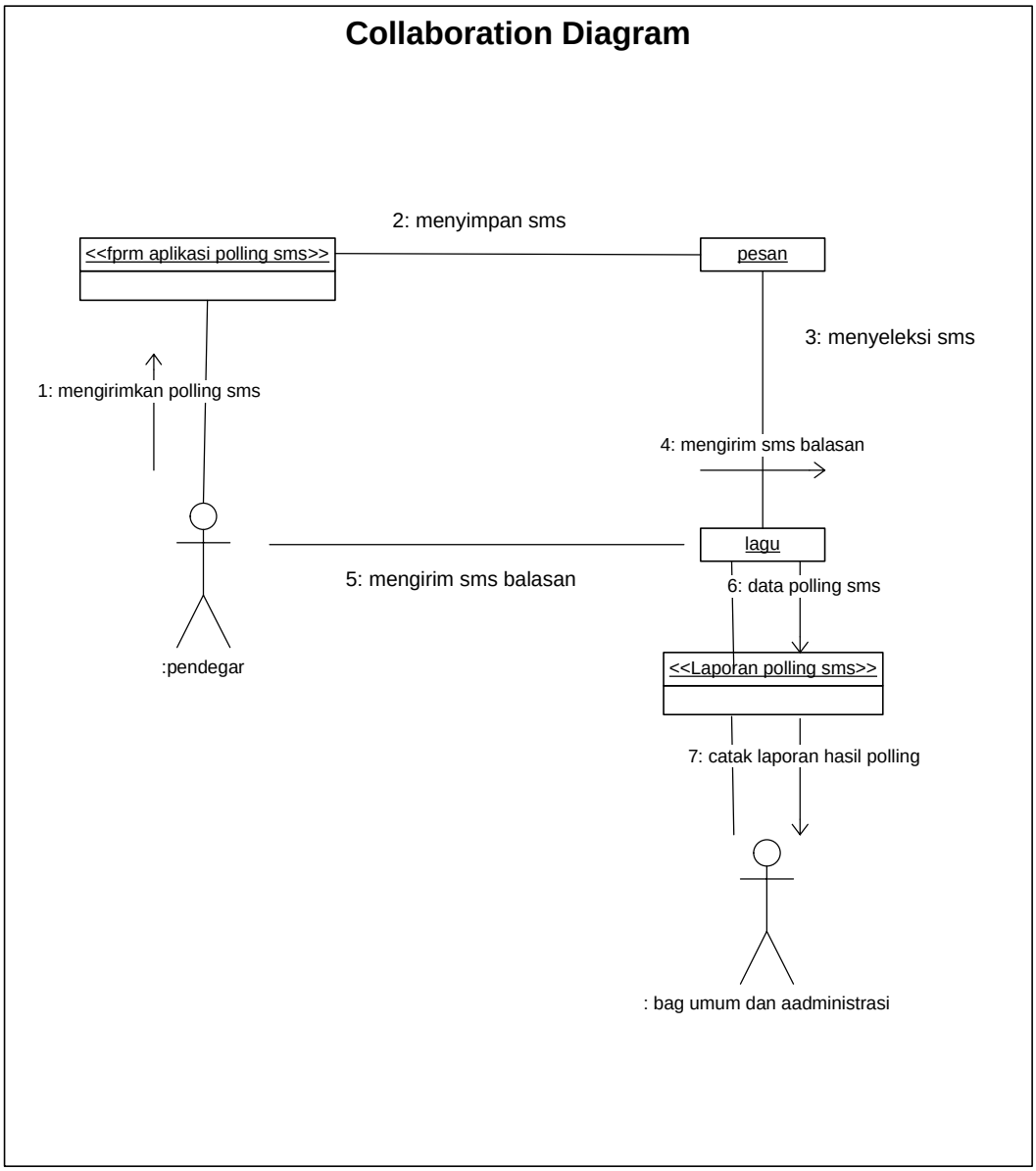
Sequence Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan



Gambar 4.4 Sequence Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan

4.9. Collaboration Diagram

Collaboration Diagram merupakan cara alternatip untuk menggambarkan scenario dari system.Diagram ini mengambarkan orientasi objek yang diatur objek sekelilinhnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek lainnya, Collaboration Diagram pada proses polling sms do radio PR Fm dapat di gambarkan sebagai berikut:

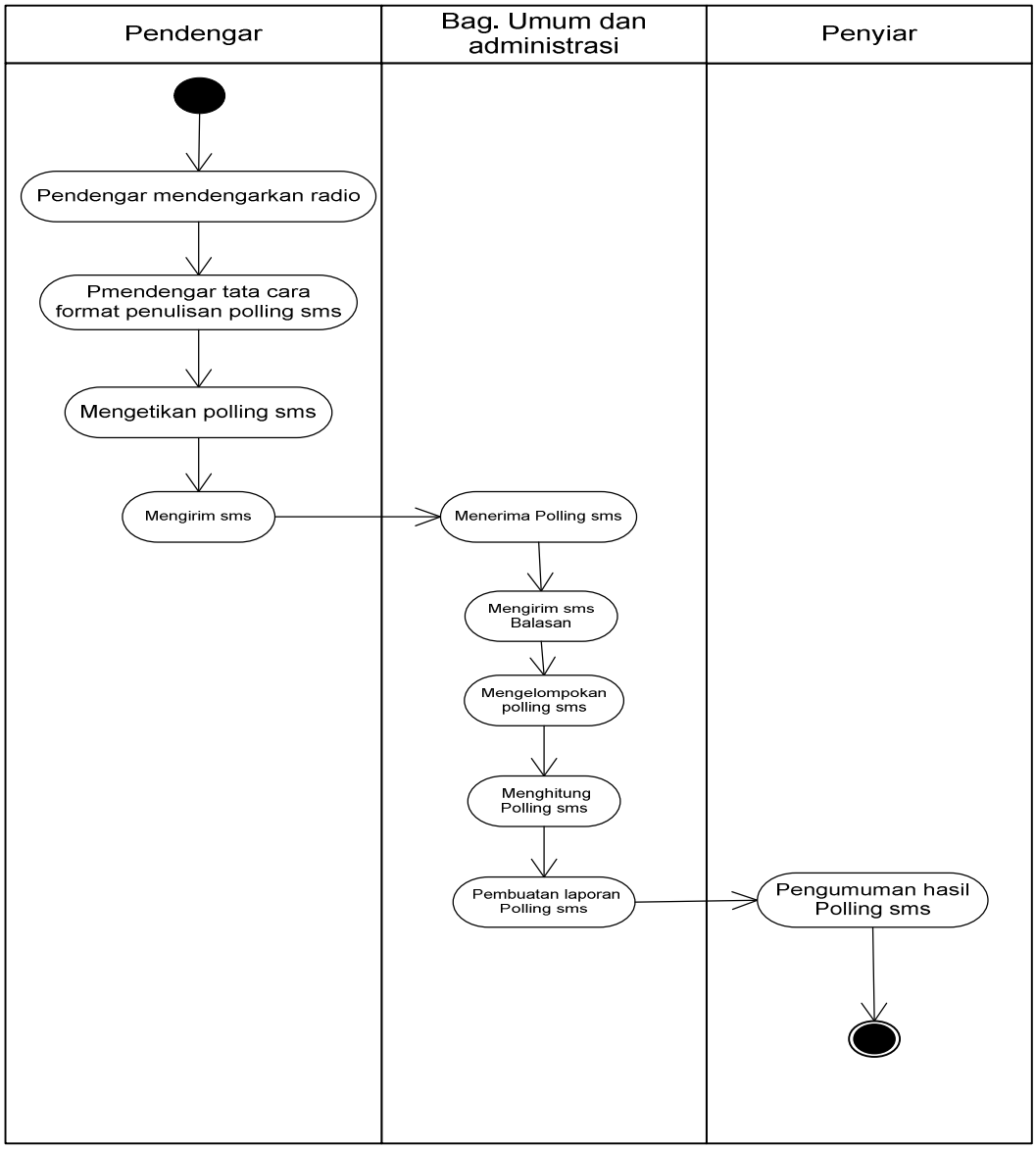


Gambar 4.5 Collaboration Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan

4.10. Activity Diagram

Activity Diagram mengambarkan work flow proses teknis dan aktifitas dalam sebuah proses dalam polling di Radio PR Fm, pembuatan Activity Diagram hamper sama dengan Flow map, Activity Diagram di Radio PR FM dapat digambarkan Activiti diagram sebagai berikut

Activity Diagram Polling Sms yang Diusulkan



Gambar 4.5 Collaboration Diagram Polling sms radio PR Fm yang diusulkan

4.11. Candidate Class

Class adalah deskripsi sekelompok objek dari atribut oprasi, relasi antar objek dan semantic yang umum, Penetuan Candidate class berfungsi sebagai acuan perlu atau tidaknya membuat suatu class untuk program aplikasi yang dibuat.

NO	Kategori Objek	Nama Objek	Perlu / Tidak
1.	Objek Fisik	Kabel data	_
		Ponsel	_
2	Transaksi	Tabel Pesan	Perlu
		Tabel Lagu	Perlu
3.	Butir yang terlibat pada transaksi	No	_
		Isi	_
		Status	_
		TAnggal	_
		Kode_lagu	_
		Artis_dan_judul_lagu	_
		Poin	_
4.	Peran	Pendengar	_
		Bag. Umum dan administrasi	_
5.	Piranti	Komputer	_
6.	Proses	Mencetak Laporan	_
		Koneksi dengan ponsel	_
7.	Katalog	_	_

Tabel 4.6. Candidate Class yang diusulkan

Dari table di atas maka Class dalam polling sms di radio PR FM ialah pengumpulan sms dan pencetakan laporan



Gambar 4.6 Class Polling sms radio PR Fm yang diusulkan

4.12. Penentuan Prototype

Penetuan prototype terdiri atas rancangan input dan output pada aplikasi polling sms yang dibangun.

4.12.1. Rancangan format mengirim sms polling

Rancangan iniadlah untuk member tahu pendengar atau pengirim polling sms tentang tata cara mengiorimkan polling sms. Pada radio PR FM ini terdapat 20 (dua puluh) pilihan penyayi atau group band beserta judul lagu yang disukai oleh pendengar yang telah ditentukan oleh radio PR FM, pendegar mengirim sms dengan format

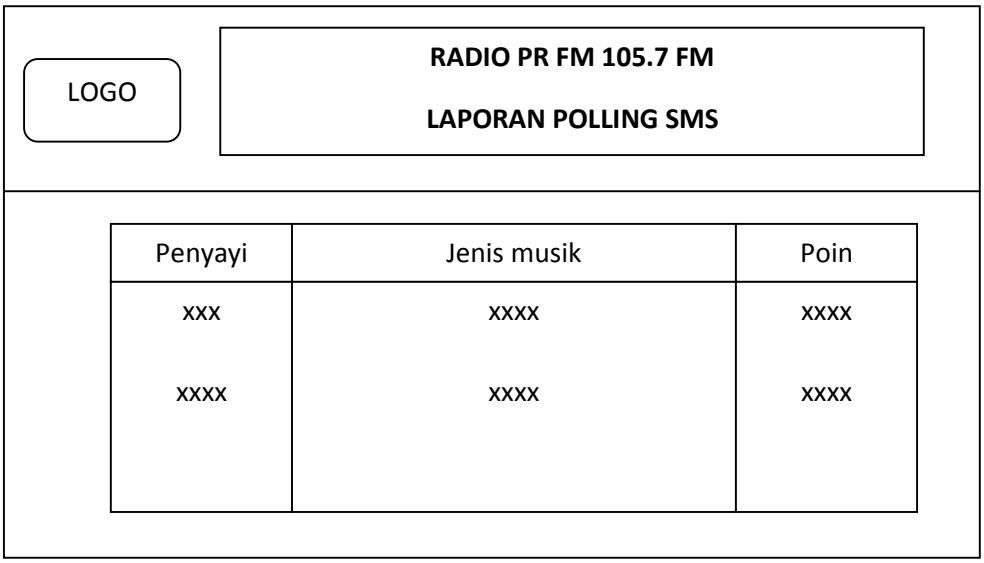
1. Nama penyayi yang disukai : BAND (spasi) Nama Band

Contoh: BAND DEWA

Kemudian kirim ke no radio PR FM.

4.12.2. Perancangan Output

Perancangan Output merupakan rancangan keluaran yang dihasilkan setelah data di olah untuk kemudian di cetak , adapun rancangan output pada pada Radio PR Fm adlah sebagai berikut:



Gambar 4.7 Rancangan tampilan output laporan hasil polling

4.12.3. Rancangan Format sms Balasan

Format sms balasan ini berguna untuk memberitahu bahwa polling smsm yang dikirim pendengar telah diterima oleh program apllikasi poliing sms, apabila sms yang dikirim sesuai dengan format yang ditentukan maka system akan menggirimkan balasan sebagai berikut :



Gambar 4.8 Rancangan tampilan Format sms Balasan benar

Apabila pengirim polling salah mengirim sms atau tidak sesuai dengan format yang ditentukan maka pengirim akan menerima sms balasan seperti ini



Gambar 4.9 Rancangan tampilan Format sms Balasan salah

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi polling sms pada radio PR Fm bandung merupakan pengembangan dari polling yang sedang berjalan. Berbagai permaslahan muncul dan telah sdi upayakan untuk di tangulangi dengan system yang baru yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan adanya aplikasi polling sms ini, maka dalam pembuatan polling sms, tidak perlu lagi memasukan lagi data polling tapi tingal langsung di cetak.
2. Dengan adanya system polling sms ini penggumpulan dan pengelompokan polling sms dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.
3. Dengan aplikasi ini, maka semua polling yang masuk tidak perlu lagi mengarsipkan karena semua data polling telah otomatis masuk dalam database.

6.2. Saran

Adapun beberapa saran yang diusulkan yaitu

1. Untuk Pengembangan aplikasi polling ini selanjutnya ini diperlukan database yang besar untuk menyimpan banyak data, maka perlu perangkat lunak yang mendukung seperti Microsoft SQl Server, Oracle dan lain sebagainya.
2. Ponsel dan kartu sim operator harus fleksibel dan kalau bisa mengunakan No premium
3. Sebaiknya untuk mebuat aplikasi serupa dapat membuat Active-X control buatan sendiri untuk koneksi computer dengan hand-phone.

DAFTAR PUSTAKA

JOG [1] Jogiyanto,HM.Analisis dan Design Sistem Informasi.Andi Ofset,Yogyakarta,1995.

JOG [2] Jogiyanto,HM.Analisis dan Design Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Aplikasi Bisnis ,edisi pertama cetakan keempat .Andi Ofset,Yogyakarta,1995.

Nugroho,Adi.(2005). Analisis dan perancangan system dan informasi dengan metodologi berbasis objek,Bandung,Informarika.

Source Kode Program polling sms Radio PR FM Bandung

Koneksi

```
<?

$host="localhost";

$user="root";

$pass="ranggu10506391";

$db="pr_fm";

$konek=mysql_connect($host,$user,$pass)or die ("ga bisa konek");

$pilih=mysql_select_db($db,$konek) or die ("gabisa konek db");

?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />

<title>Untitled Document</title>

</head>

<body>

</body>

</html>
```

Inbox

```
<?php require_once('Connections/pr.php'); ?>

<?php

if (!function_exists("GetSQLValueString"))
{

function GetSQLValueString($theValue, $theType, $theDefinedValue = "", $theNotDefinedValue = "")

{

  $theValue = get_magic_quotes_gpc() ? stripslashes($theValue) : $theValue;

  $theValue = function_exists("mysql_real_escape_string") ? mysql_real_escape_string($theValue) : mysql_escape_string($theValue);

  switch ($theType) {

    case "text":

      $theValue = ($theValue != "") ? "'" . $theValue . "'" : "NULL";

      break;

    case "long":

    case "int":

      $theValue = ($theValue != "") ? intval($theValue) : "NULL";

      break;

    case "double":

      $theValue = ($theValue != "") ? "'" . doubleval($theValue) . "'" : "NULL";

      break;

    case "date":
```

```
    $theValue = ($theValue != "") ? "'" .
$theValue . "'" : "NULL";

    break;

   case "defined":

    $theValue = ($theValue != "") ?
$theDefinedValue :
$theNotDefinedValue;

    break;

 }

 return $theValue;

}}

$currentPage = $_SERVER["PHP_SELF"];

$maxRows_ib = 10;

$pageNum_ib = 0;

if (isset($_GET['pageNum_ib'])) {

  $pageNum_ib =
$_GET['pageNum_ib'];}

$startRow_ib = $pageNum_ib *
$maxRows_ib;

mysql_select_db($database_pr, $pr);

$query_ib = "SELECT * FROM inbox";

$query_limit_ib = sprintf("%s LIMIT %d,
%d", $query_ib, $startRow_ib,
$maxRows_ib);

$ib = mysql_query($query_limit_ib, $pr)
or die(mysql_error());

$row_ib = mysql_fetch_assoc($ib);

if (isset($_GET['totalRows_ib'])) {

  $totalRows_ib =
$_GET['totalRows_ib'];

} else {

  $all_ib = mysql_query($query_ib);

  $totalRows_ib =
mysql_num_rows($all_ib);}

$totalPages_ib =
ceil($totalRows_ib/$maxRows_ib)-1;

$queryString_ib = "";

if
(!empty($_SERVER['QUERY_STRING'])) {

  $params = explode("&",
$_SERVER['QUERY_STRING']);

  $newParams = array();

  foreach ($params as $param) {

    if (stristr($param, "pageNum_ib") ==
false &&

       stristr($param, "totalRows_ib") ==
false) {

      array_push($newParams, $param);

    } }

  if (count($newParams) != 0) {

    $queryString_ib = "&" .
htmlentities(implode("&",
$newParams));

  }}

$queryString_ib =
sprintf("&totalRows_ib=%d%s",
$totalRows_ib, $queryString_ib);

session_start();

if(isset($_SESSION['username']) and
isset($_SESSION['password'])){

            header("location:Untitled-
3.php");

}
```

```
?>

<html>

<head>

<title>index</title>

<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=iso-8859-
1">

<!-- ImageReady Preload Script
(index.psd) -->

<script
src="SpryAssets/SpryAccordion.js"
type="text/javascript"></script>

<script type="text/javascript">

<!--

function newImage(arg) {

        if (document.images) {

                rslt = new Image();

                rslt.src = arg;

                return rslt;

        }}

function changeImages() {

        if (document.images &&
(preloadFlag == true)) {

                for (var i=0;
i<changeImages.arguments.length;
i+=2) {


        document[changeImages.argu
ments[i]].src =
changeImages.arguments[i+1];

                }}}

var preloadFlag = false;

function preloadImages() {

        if (document.images) {

                index_12_over =
newImage("images/index_12-over.gif");

                index_13_over =
newImage("images/index_13-over.gif");

                index_15_over =
newImage("images/index_15-over.gif");

                index_16_over =
newImage("images/index_16-over.gif");

                index_19_over =
newImage("images/index_19-over.gif");

                preloadFlag = true;

}}

// -->

</script>

<!-- End Preload Script -->

<style type="text/css">

<!--

#apDiv1 {

        position:absolute;

        left:357px;

        top:747px;

        width:168px;

        height:133px;

        z-index:1;

}

#apDiv2 {

        position:absolute;
```

```
        left:358px;
        top:389px;
        width:171px;
        height:247px;
        z-index:2;
}
-->
</style>
<style type="text/css">
<!--
#apDiv3 {
        position:absolute;
        left:360px;
        top:388px;
        width:168px;
        height:246px;
        z-index:2;}
#apDiv4 {
        position:absolute;
        left:359px;
        top:390px;
        width:173px;
        height:175px;
        z-index:2;
}
#apDiv5 {
        position:absolute;
        left:355px;
        top:414px;
        width:190px;
        height:220px;
        z-index:2;
}
-->
</style>
<link href="SpryAssets/SpryAccordion.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style1 {font-family: "Comic Sans MS"}
.style3 {font-family: "Comic Sans MS"; font-size: 14px; }
.style4 {font-family: "Comic Sans MS"; font-size: 14px; font-weight: bold; }
.style5 {font-weight: bold}
.style6 {font-weight: bold}
.style7 {font-size: 16px}
#apDiv6 {
        position:absolute;
        left:355px;
        top:1026px;
        width:179px;
        height:307px;
        z-index:3;
}
```

```
a:link {
	text-decoration: none;
	color: #000000;
}
a:visited {
	text-decoration: none;
	color: #000000;}
a:hover {
	text-decoration: none;
	color: #CCCCCC;}
a:active {
	text-decoration: none;
	color: #000000;}
#apDiv7 {
	position:absolute;
	left:597px;
	top:470px;
	width:412px;
	height:152px;
	z-index:4;
}
.style9 {font-family: "Comic Sans MS";
font-weight: bold; }
#apDiv8 {
	position:absolute;
	left:756px;
	top:409px;
	width:71px;
	height:42px;
	z-index:5;
}
.style10 {font-family: "Comic Sans MS";
font-size: 18px; font-weight: bold; }
-->
</style>
<script
src="Scripts/AC_RunActiveContent.js"
type="text/javascript"></script>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF"
leftmargin="0" topmargin="0"
marginwidth="0" marginheight="0"
onLoad="preloadImages();">
<!-- ImageReady Slices (index.psd) -->
<div id="apDiv1">
<form action="periksa.php"
method="post" name="login">
	<p><span class="style4 style1
style6">welcome </span> <? echo
$_SESSION['user'] ?> </p>
    <p><span
class="style7">Username</span>
	<input name="username"
type="text" id="username" size="20">
	  <span
class="style7">Password</span>
	  <input name="password"
type="password" id="password"
size="20">
```

```
            <input name="login"
type="submit" id="login" value=" Login
">

   </p>

          <p class="style5"> <a
href="logout.php" class="style1
style3">LOGOUT </a></p>

</form></div>

<div id="apDiv5">

  <div id="Accordion1"
class="Accordion" tabindex="0">

   <div class="AccordionPanel">

    <div class="AccordionPanelTab
style1"><strong>Profile
Finalis</strong></div>

    <div
class="AccordionPanelContent">

      <p class="style4"><a
href="slank.php">Slank</a></p>

      <p class="style4"><a
href="gigi.php">Gigi</a></p>

      <p class="style4"><a href="iwan
fals.php">Iwan fals</a></p>

      <p class="style4"><a
href="dewa.php">Dewa 19</a></p>

      <p class="style4"><a
href="peterpan.php">Peterpan</a></p
>

    </div>

   </div>

   <div class="AccordionPanel">

    <div class="style1
AccordionPanelTab"><strong>News</st
rong></div>

    <div
class="AccordionPanelContent">

      <p class="style4"><a
href="latest.php">Latest News</a></p>

      <p class="style4"><a
href="news.php">News</a></p>

    </div>

   </div>

   <div class="style4">

    <div class="style1
AccordionPanelTab
style7"><strong>Fitur</strong></div>

    <div
class="AccordionPanelContent">

      <p class="style1"><a
href="periksa2.php">Send sms</a></p>

      <p class="style1"><a
href="hasil_poll.php">Polling</a></p>

      <p class="style1"><a
href="inbox.php">Read Inbox</a></p>

    </div>

   </div>

  </div>

</div>

<div id="apDiv6">

  <script type="text/javascript">

AC_FL_RunContent(
'codebase','http://download.macromed
ia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfl
ash.cab#version=9,0,28,0','width','191','
height','300','src','Flash/menu_2','qualit
y','high','pluginspage','http://www.adob
e.com/shockwave/download/download
.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash'
```

```
,'movie','Flash/menu_2' ); //end AC
code

</script><noscript><object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-
96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromed
ia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfl
ash.cab#version=9,0,28,0" width="191"
height="300">

   <param name="movie"
value="Flash/menu_2.swf">

   <param name="quality"
value="high">

   <embed src="Flash/menu_2.swf"
quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/s
hockwave/download/download.cgi?P1_
Prod_Version=ShockwaveFlash"
type="application/x-shockwave-flash"
width="191" height="300"></embed>

  </object>

</noscript></div>

<div id="apDiv7">

 <?php {

  $sql = "SELECT * FROM inbox";

  $query = mysql_query($sql);

  $tgl=date("d M Y");

}?>

  <table border="3" cellpadding="2"
cellspacing="2">

   <tr>

     <td width="41"
bgcolor="#CCCCCC"><span
class="style9">id</span></td>

     <td width="70"
bgcolor="#CCCCCC"><span
class="style9">Sender</span></td>

     <td width="173"
bgcolor="#CCCCCC"><span
class="style9">Isi</span></td>

     <td width="88"
bgcolor="#CCCCCC"><span
class="style9">Tanggal</span></td>

   </tr>

   <?php do { ?>

     <tr>

      <td><strong><?php echo
$row_ib['id']; ?></strong></td>

      <td><strong><?php echo
$row_ib['sender']; ?></strong></td>

      <td><strong><?php echo
$row_ib['isi']; ?></strong></td>

      <?php echo("<td
align=\"center\"><strong>$tgl</strong>
</td>"); ?>     </tr>

    <?php } while ($row_ib =
mysql_fetch_assoc($ib)); ?>

  </table>

  <p> 

  <table border="0">

   <tr>

    <td><?php if ($pageNum_ib > 0) { //
Show if not first page ?>

        <a href="<?php
printf("%s?pageNum_ib=%d%s",
$currentPage, 0, $queryString_ib);
?>"><img src="First.gif" border=0></a>
```

```
        <?php } // Show if not first page
?>

    </td>

    <td><?php if ($pageNum_ib > 0) { //
Show if not first page ?>

        <a href="<?php
printf("%s?pageNum_ib=%d%s",
$currentPage, max(0, $pageNum_ib -
1), $queryString_ib); ?>"><img
src="Previous.gif" border=0></a>

        <?php } // Show if not first page
?>

    </td>

    <td><?php if ($pageNum_ib <
$totalPages_ib) { // Show if not last
page ?>

        <a href="<?php
printf("%s?pageNum_ib=%d%s",
$currentPage, min($totalPages_ib,
$pageNum_ib + 1), $queryString_ib);
?>"><img src="Next.gif" border=0></a>

        <?php } // Show if not last page
?>

    </td>

    <td><?php if ($pageNum_ib <
$totalPages_ib) { // Show if not last
page ?>

        <a href="<?php
printf("%s?pageNum_ib=%d%s",
$currentPage, $totalPages_ib,
$queryString_ib); ?>"><img
src="Last.gif" border=0></a>

        <?php } // Show if not last page
?>

    </td> </tr>  </table> </p>

</div>
```

```
<div class="style10"
id="apDiv8">INBOX</div>

<table id="Table_01" width="1369"
height="1489" border="0"
cellpadding="0" cellspacing="0">

        <tr>

                <td colspan="17">

                        <img
src="images/index_01.gif"
width="1352" height="17" alt=""></td>

                <td rowspan="11">

                        <img
src="images/index_02.gif" width="15"
height="1482" alt=""></td>

                <td rowspan="12">

                        <img
src="images/index_03.gif" width="1"
height="1488" alt=""></td>

                <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="17" alt=""></td>

        </tr>

        <tr>

                <td rowspan="9">

                        <img
src="images/index_04.gif" width="17"
height="1446" alt=""></td>

                <td rowspan="9"
bgcolor="#969798"> </td>

 <td colspan="15">

                        <img
src="images/index_06.gif"
width="1032" height="6" alt=""></td>
```

```
<td>
                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="6" alt=""></td>
        </tr>
        <tr>
                <td colspan="5">
                        <img
src="images/index_07.gif" width="210"
height="286" alt=""></td>
                <td colspan="4">
                        <img
src="images/index_08.gif" width="286"
height="286" alt=""></td>
                <td colspan="5">
                        <img
src="images/index_09.gif" width="233"
height="286" alt=""></td>
                <td rowspan="8"
bgcolor="#969798"> </td>
<td>
                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="286" alt=""></td>
        </tr>
        <tr>
                <td colspan="3"
rowspan="2">
                        <img
src="images/index_11.gif" width="115"
height="32" alt=""></td>
                <td colspan="2"
rowspan="2">
                        <a
href="index.php"
        onmouseover="changeImages('i
ndex_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;"
        onmouseout="changeImages('i
ndex_12', 'images/index_12.gif'); return
true;"
        onmousedown="changeImages(
'index_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;"
        onmouseup="changeImages('in
dex_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;">
                        <img
name="index_12"
src="images/index_12.gif" width="95"
height="32" border="0"
alt=""></a></td>
 <td colspan="2" rowspan="2">
                        <a
href="artist.php"
        onmouseover="changeImages('i
ndex_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;"
        onmouseout="changeImages('i
ndex_13', 'images/index_13.gif'); return
true;"
        onmousedown="changeImages(
'index_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;"
```

```
        onmouseup="changeImages('in
dex_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;">

                                <img
name="index_13"
src="images/index_13.gif" width="99"
height="32" border="0"
alt=""></a></td>

 <td>

                            <img
src="images/index_14.gif" width="105"
height="2" alt=""></td>

                    <td colspan="2"
rowspan="2">

                            <a
href="inbox.php"


        onmouseover="changeImages('i
ndex_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;"


        onmouseout="changeImages('i
ndex_15', 'images/index_15.gif'); return
true;"


        onmousedown="changeImages(
'index_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;"


        onmouseup="changeImages('in
dex_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;">

                                <img
name="index_15"
src="images/index_15.gif" width="83"
height="32" border="0"
alt=""></a></td>
```

```
 <td rowspan="3">

                            <a
href="contact.php"


        onmouseover="changeImages('i
ndex_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;"


        onmouseout="changeImages('i
ndex_16', 'images/index_16.gif'); return
true;"


        onmousedown="changeImages(
'index_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;"


        onmouseup="changeImages('in
dex_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;">

                                <img
name="index_16"
src="images/index_16.gif" width="98"
height="34" border="0"
alt=""></a></td>

 <td colspan="2" rowspan="2">

                            <img
src="images/index_17.gif" width="133"
height="32" alt=""></td>

                    <td rowspan="4">

                            <img
src="images/index_18.gif" width="1"
height="80" alt=""></td>

                    <td>

                            <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="2" alt=""></td>

        </tr><tr><td>
```

```
                        <a
href="hasil_poll.php"

        onmouseover="changeImages('i
ndex_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;"

        onmouseout="changeImages('i
ndex_19', 'images/index_19.gif'); return
true;"

        onmousedown="changeImages(
'index_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;"

        onmouseup="changeImages('in
dex_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;">

                                <img
name="index_19"
src="images/index_19.gif" width="105"
height="30" border="0"
alt=""></a></td>

 <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="30" alt=""></td></tr><tr>

                <td colspan="10"
rowspan="2">

                        <img
src="images/index_20.gif" width="497"
height="48" alt=""></td>

                <td colspan="2"
rowspan="2">

                        <img
src="images/index_21.gif" width="133"
height="48" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="2" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <img
src="images/index_22.gif" width="98"
height="46" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="46" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <img
src="images/index_23.gif" width="38"
height="982" alt=""></td>

                <td colspan="4"
bgcolor="#666565"> </td>

<td>

                        <img
src="images/index_25.gif" width="70"
height="982" alt=""></td>

                <td colspan="6"
bgcolor="#666565"> </td>

<td colspan="2">

                        <img
src="images/index_27.gif" width="36"
height="982" alt=""></td>

                <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="982" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="2">

                        <img
src="images/index_28.gif" width="48"
height="33" alt=""></td>
```

```
                <td colspan="2">

                    <img
src="images/index_29.gif" width="161"
height="33" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/index_30.gif" width="1"
height="33" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/index_31.gif" width="70"
height="33" alt=""></td>

                <td colspan="6">

                    <img
src="images/index_32.gif" width="413"
height="33" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/index_33.gif" width="35"
height="33" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/index_34.gif" width="1"
height="33" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="33" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="14"
rowspan="3">

                    <img
src="images/index_35.gif" width="729"
height="84" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="59" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="2"
rowspan="2">

                    <img
src="images/index_36.gif" width="320"
height="25" alt=""></td>

                <td rowspan="2">

                    <img
src="images/index_37.gif" width="303"
height="25" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="19" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                    <img
src="images/index_38.gif" width="15"
height="6" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="6" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="17"
height="1" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="303"
height="1" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="38"
height="1" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="10"
height="1" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="67"
height="1" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="94"
height="1" alt=""></td><td>
```

```
                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="70"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="29"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="105"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="82"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="98"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="98"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="35"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="303"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="15"
height="1" alt=""></td><td>

                                <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td>

                        <td></td></tr>

</table>

<!-- End ImageReady Slices -->

<script type="text/javascript">

<!--

var Accordion1 = new
Spry.Widget.Accordion("Accordion1");

//-->

</script></body></html>

<?php

mysql_free_result($ib);

?>
```

Hasil Polling

```
<?php

session_start();

//jika session aktif maka langsung
diarahkan ke index.php

if(isset($_SESSION['username']) and
isset($_SESSION['password'])){

        header("location:index.php");

}

?>

<?php

 // setting databasenya

 function koneksi()
```

```
 {

$db_host = "localhost";

$db_user = "root";

$db_pass = "ranggu10506391";

$db_name = "pr_fm";

 $link = mysql_pconnect ($db_host, $db_user, $db_pass) or die ("Ga bisa connect");

 mysql_select_db ($db_name) or die ("Ga bisa select database");

}

koneksi();

$sql = "SELECT * FROM inbox_polling";

$query = mysql_query($sql);

$totalsms = mysql_num_rows($query);

$finalis = array('GIGI', 'SLANK', 'DEWA','IWAN FALS','PETER PAN');



for($i=0;$i<=4;$i++){

 $sql = "SELECT * FROM inbox_polling WHERE pilihan='$finalis[$i]'";

 $query = mysql_query($sql);

 $suara[$i] = mysql_num_rows($query);

}

?>

<html>

<head>

<title>index</title>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">

<!-- ImageReady Preload Script (index.psd) -->

<script src="SpryAssets/SpryAccordion.js" type="text/javascript"></script>

<script type="text/javascript">

<!--

function newImage(arg) {

	if (document.images) {

		rslt = new Image();

		rslt.src = arg;

		return rslt;

	}}

function changeImages() {

	if (document.images && (preloadFlag == true)) {

		for (var i=0; i<changeImages.arguments.length; i+=2) {


	document[changeImages.arguments[i]].src = changeImages.arguments[i+1];

		}}}

var preloadFlag = false;

function preloadImages() {

	if (document.images) {

		index_12_over = newImage("images/index_12-over.gif");
```

```
                index_13_over =
newImage("images/index_13-over.gif");
                index_15_over =
newImage("images/index_15-over.gif");
                index_16_over =
newImage("images/index_16-over.gif");
                index_19_over =
newImage("images/index_19-over.gif");
                preloadFlag = true;
}}

// -->
</script>
<!-- End Preload Script -->
<style type="text/css">
<!--
#apDiv1 {
        position:absolute;
        left:357px;
        top:747px;
        width:168px;
        height:133px;
        z-index:1;
}
#apDiv2 {
        position:absolute;
        left:358px;
        top:389px;
        width:171px;
        height:247px;
        z-index:2;
}
-->
</style>

<style type="text/css">
<!--
#apDiv3 {
        position:absolute;
        left:360px;
        top:388px;
        width:168px;
        height:246px;
        z-index:2;
}
#apDiv4 {
        position:absolute;
        left:359px;
        top:390px;
        width:173px;
        height:175px;
        z-index:2;
}
#apDiv5 {
        position:absolute;
        left:355px;
```

```
		top:414px;
		width:190px;
		height:220px;
		z-index:2;
}
-->
</style>
<link href="SpryAssets/SpryAccordion.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style1 {font-family: "Comic Sans MS"}
.style3 {font-family: "Comic Sans MS"; font-size: 14px; }
.style4 {font-family: "Comic Sans MS"; font-size: 14px; font-weight: bold; }
.style5 {font-weight: bold}
.style6 {font-weight: bold}
.style7 {font-size: 16px}
#apDiv6 {
		position:absolute;
		left:355px;
		top:1026px;
		width:179px;
		height:307px;
		z-index:3;
}
a:link {
		text-decoration: none;
		color: #000000;
}
a:visited {
		text-decoration: none;
		color: #000000;}
a:hover {
		text-decoration: none;
		color: #CCCCCC;}
a:active {
		text-decoration: none;
		color: #000000;}
#apDiv7 {
		position:absolute;
		left:599px;
		top:493px;
		width:411px;
		height:142px;
		z-index:4;}
#apDiv8 {
		position:absolute;
		left:627px;
		top:421px;
		width:346px;
		height:38px;
		z-index:5;}
-->
```

```
</style>

<script
src="Scripts/AC_RunActiveContent.js"
type="text/javascript"></script>

</head>

<body bgcolor="#FFFFFF"
leftmargin="0" topmargin="0"
marginwidth="0" marginheight="0"
onLoad="preloadImages();">

<!-- ImageReady Slices (index.psd) -->

<div id="apDiv1">

<form action="periksa.php"
method="post" name="login">

          <p><span class="style4 style1
style6">welcome </span> <? echo
$_SESSION['user'] ?> </p>

    <p><span
class="style7">Username</span>

          <input name="username"
type="text" id="username" size="20">

            <span
class="style7">Password</span>

            <input name="password"
type="password" id="password"
size="20">

            <input name="login"
type="submit" id="login" value=" Login
">

  </p>

          <p class="style5"> <a
href="logout.php" class="style1
style3">LOGOUT </a></p>

</form></div>

<div id="apDiv5">

 <div id="Accordion1"
class="Accordion" tabindex="0">

  <div class="AccordionPanel">

   <div class="AccordionPanelTab
style1"><strong>Profile
Finalis</strong></div>

   <div
class="AccordionPanelContent">

     <p class="style4"><a
href="slank.php">Slank</a></p>

     <p class="style4"><a
href="gigi.php">Gigi</a></p>

     <p class="style4"><a href="iwan
fals.php">Iwan fals</a></p>

     <p class="style4"><a
href="dewa.php">Dewa 19</a></p>

     <p class="style4"><a
href="peterpan.php">Peterpan</a></p
>

   </div>

  </div>

  <div class="AccordionPanel">

   <div class="style1
AccordionPanelTab"><strong>News</st
rong></div>

   <div
class="AccordionPanelContent">

     <p class="style4"><a
href="latest.php">Latest News</a></p>

     <p class="style4"><a
href="news.php">News</a></p>

   </div> </div>

  <div class="style4">
```

```
    <div class="style1
AccordionPanelTab
style7"><strong>Fitur</strong></div>

    <div
class="AccordionPanelContent">

      <p class="style1"><a
href="periksa2.php">Send sms</a></p>

      <p class="style1"><a
href="hasil_poll.php">Polling</a></p>

      <p class="style1"><a
href="inbox.php">Read Inbox</a></p>

    </div>  </div>  </div></div>

<div id="apDiv6">

  <script type="text/javascript">

AC_FL_RunContent(
'codebase','http://download.macromed
ia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfl
ash.cab#version=9,0,28,0','width','191','
height','300','src','Flash/menu_2','qualit
y','high','pluginspage','http://www.adob
e.com/shockwave/download/download
.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash'
,'movie','Flash/menu_2' ); //end AC
code

</script><noscript><object
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-
96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromed
ia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfl
ash.cab#version=9,0,28,0" width="191"
height="300">

   <param name="movie"
value="Flash/menu_2.swf">

   <param name="quality"
value="high">

   <embed src="Flash/menu_2.swf"
quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/s
hockwave/download/download.cgi?P1_
Prod_Version=ShockwaveFlash"
type="application/x-shockwave-flash"
width="191" height="300"></embed>

  </object>

</noscript></div>

<div id="apDiv7"><table width="406"
height="45" border=4
bordercolor="#3A3838">

 <tr>

  <td width="70px" align="center"
bgcolor="#999999"><span
class="style3"><strong>Finalis</strong>
</span></td>

  <td width="120px" align="center"
bgcolor="#999999"><span
class="style3"><strong>Perolehan
SMS</strong></span></td>

  <td width="100px" align="center"
bgcolor="#999999"><span
class="style3"><strong>Prosentase</str
ong></span></td>

 </tr>

<?

for($i=0;$i<=4;$i++){

 $prosentase[$i] =
number_format((($suara[$i]/$totalsms)
*100),2);

 echo("<tr>");

  echo("<td
align=\"center\">$finalis[$i]</td>");

  echo("<td
align=\"center\">$suara[$i]</td>");
```

```
 echo("<td
align=\"center\">$prosentase[$i]%</td
>");

 echo("</tr>");

}

?>

</table>

</div>

<div class="style4" id="apDiv8">HASIL
PEROLEHAN SEMENTARA POLLING
SMS</div>

<table id="Table_01" width="1369"
height="1489" border="0"
cellpadding="0" cellspacing="0"><tr>

                <td colspan="17">

                    <img
src="images/index_01.gif"
width="1352" height="17" alt=""></td>

                <td rowspan="11">

                    <img
src="images/index_02.gif" width="15"
height="1482" alt=""></td>

                <td rowspan="12">

                    <img
src="images/index_03.gif" width="1"
height="1488" alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="17" alt=""></td></tr><tr>

                <td rowspan="9">

                    <img
src="images/index_04.gif" width="17"
height="1446" alt=""></td>

                <td rowspan="9"
bgcolor="#969798"> </td>

 <td colspan="15">

                    <img
src="images/index_06.gif"
width="1032" height="6"
alt=""></td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="6" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="5">

                    <img
src="images/index_07.gif" width="210"
height="286" alt=""></td>

                <td colspan="4">

                    <img
src="images/index_08.gif" width="286"
height="286" alt=""></td>

                <td colspan="5">

                    <img
src="images/index_09.gif" width="233"
height="286" alt=""></td>

                <td rowspan="8"
bgcolor="#969798"> </td><td>

                    <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="286" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="3"
rowspan="2">

                    <img
src="images/index_11.gif" width="115"
height="32" alt=""></td>
```

```
                    <td colspan="2"
rowspan="2">

          <a href="index.php"


          onmouseover="changeImages('i
ndex_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;"


          onmouseout="changeImages('i
ndex_12', 'images/index_12.gif'); return
true;"


          onmousedown="changeImages(
'index_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;"


          onmouseup="changeImages('in
dex_12', 'images/index_12-over.gif');
return true;">

                                    <img
name="index_12"
src="images/index_12.gif" width="95"
height="32" border="0"
alt=""></a></td>

 <td colspan="2" rowspan="2">

                                <a
href="artist.php"


          onmouseover="changeImages('i
ndex_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;"


          onmouseout="changeImages('i
ndex_13', 'images/index_13.gif'); return
true;"


          onmousedown="changeImages(
'index_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;"


          onmouseup="changeImages('in
dex_13', 'images/index_13-over.gif');
return true;">

                                    <img
name="index_13"
src="images/index_13.gif" width="99"
height="32" border="0"
alt=""></a></td>

 <td>

                                <img
src="images/index_14.gif" width="105"
height="2" alt=""></td>

                    <td colspan="2"
rowspan="2">

                                <a
href="inbox.php"


          onmouseover="changeImages('i
ndex_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;"


          onmouseout="changeImages('i
ndex_15', 'images/index_15.gif'); return
true;"


          onmousedown="changeImages(
'index_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;"


          onmouseup="changeImages('in
dex_15', 'images/index_15-over.gif');
return true;">

                                    <img
name="index_15"
src="images/index_15.gif" width="83"
```

```
height="32" border="0"
alt=""></a></td>

 <td rowspan="3">

                        <a
href="contact.php"


        onmouseover="changeImages('i
ndex_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;"


        onmouseout="changeImages('i
ndex_16', 'images/index_16.gif'); return
true;"


        onmousedown="changeImages(
'index_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;"


        onmouseup="changeImages('in
dex_16', 'images/index_16-over.gif');
return true;">

                              <img
name="index_16"
src="images/index_16.gif" width="98"
height="34" border="0"
alt=""></a></td>

 <td colspan="2" rowspan="2">

                        <img
src="images/index_17.gif" width="133"
height="32" alt=""></td>

                <td rowspan="4">

                        <img
src="images/index_18.gif" width="1"
height="80" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="2" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <a
href="hasil_poll.php"


        onmouseover="changeImages('i
ndex_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;"


        onmouseout="changeImages('i
ndex_19', 'images/index_19.gif'); return
true;"


        onmousedown="changeImages(
'index_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;"


        onmouseup="changeImages('in
dex_19', 'images/index_19-over.gif');
return true;">

                              <img
name="index_19"
src="images/index_19.gif" width="105"
height="30" border="0"
alt=""></a></td>

 <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="30" alt=""></td></tr><tr>

                <td colspan="10"
rowspan="2">

                        <img
src="images/index_20.gif" width="497"
height="48" alt=""></td>

                <td colspan="2"
rowspan="2">

                        <img
src="images/index_21.gif" width="133"
height="48" alt=""></td><td>
```

```
                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="2" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <img
src="images/index_22.gif" width="98"
height="46" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="46" alt=""></td></tr><tr><td>

                        <img
src="images/index_23.gif" width="38"
height="982" alt=""></td>

                <td colspan="4"
bgcolor="#666565"> </td>

<td>

                        <img
src="images/index_25.gif" width="70"
height="982" alt=""></td>

                <td colspan="6"
bgcolor="#666565"> </td>

<td colspan="2">

                        <img
src="images/index_27.gif" width="36"
height="982" alt=""></td>

                <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="982" alt=""></td>

        </tr><tr>

                <td colspan="2">

                        <img
src="images/index_28.gif" width="48"
height="33" alt=""></td>

                <td colspan="2">

                        <img
src="images/index_29.gif" width="161"
height="33" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/index_30.gif" width="1"
height="33" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/index_31.gif" width="70"
height="33" alt=""></td>

                <td colspan="6">

                        <img
src="images/index_32.gif" width="413"
height="33" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/index_33.gif" width="35"
height="33" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/index_34.gif" width="1"
height="33" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="33" alt=""></td></tr><tr>

                <td colspan="14"
rowspan="3">

                        <img
src="images/index_35.gif" width="729"
height="84" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="59" alt=""></td></tr><tr>

                <td colspan="2"
rowspan="2">

                        <img
src="images/index_36.gif" width="320"
height="25" alt=""></td>

                <td rowspan="2">
```

```
                        <img
src="images/index_37.gif" width="303"
height="25" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="19" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <img
src="images/index_38.gif" width="15"
height="6" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="6" alt=""></td>

        </tr><tr><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="17"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="303"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="38"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="10"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="67"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="94"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td>

                <td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="70"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="29"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="105"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="82"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="98"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="98"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="35"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="303"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="15"
height="1" alt=""></td><td>

                        <img
src="images/spacer.gif" width="1"
height="1" alt=""></td>

                <td></td></tr>
```

```
</table>

<!-- End ImageReady Slices -->



<script type="text/javascript">

<!--

var Accordion1 = new
Spry.Widget.Accordion("Accordion1");

//-->

</script>

</body>

</html>
```

Input Polling

```
<?php

 $db_host = "localhost";

 $db_user = "root";

$db_pass = "ranggu10506391";

 $db_name = "pr_fm";

  $link = mysql_pconnect ($db_host,
$db_user, $db_pass) or die ("Ga bisa
connect");

  mysql_select_db ($db_name) or die
("Ga bisa select database");



  $sender = $_GET['sender'];

    $pilihan = $_GET['pilihan'];

  $sql = "INSERT INTO inbox_polling

SET id='',

sender ='$sender',

pilihan='$pilihan'";

 $query = mysql_query($sql) ;

 ?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/x
html1-transitional.dtd">

<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml
">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />

<title>Untitled Document</title>

</head>

<body>

</body>

</html>
```

Autorespond

```
<?php
 $db_host = "localhost";
 $db_user = "root";
$db_pass = "ranggu10506391";
 $db_name = "sms";

  $link = mysql_pconnect
($db_host, $db_user, $db_pass)
or die ("Ga bisa connect");
  mysql_select_db ($db_name)
or die ("Ga bisa select
database");

  $sender = $_GET['sender'];
    $isi = $_GET['isi'];
    $isi = trim($isi);

$sql = "INSERT INTO
inbox_autorespond
 SET id='',
 sender ='$sender',
 isi='$isi'";
 $query = mysql_query($sql) ;
```

```
header("Location:http://127.0.
0.1:8800/?PhoneNumber=$sender&
text=Terima+kasih+boz.");
 ?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-
//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/D
TD/xhtml1-transitional.dtd">
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/
xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-
Type" content="text/html;
charset=utf-8" />
<title>Untitled
Document</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
```