BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Kerja praktek yang dilaksanakan di Pemerintahan Kota Cimahi (Pemkot Cimahi) tanggal 1 Juni 2009 sampai dengan 17 Juli 2009. Kerja praktek dilaksanakan sesuai hari kerja di Pemerintahan Kota Cimahi yaitu setiap hari senin sampai hari jum'at mulai pukul 08.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB.

3.2 Cara / Teknik Kerja Praktek

Untuk meningkatkan mutu dan kualitas, pihak Pemerintahan kota cimahi khususnya bagian Pengelolaan Data Elektronik membangun Sistem informasi pengelolaan Data Elektronik. Sistem Informasi ini dibangun untuk mengatur pengelolaan data yang masuk dan keluar ke bagian PDE (Pengelolaan Data Elektronik). Cara yang dipakai dalam membangun Sistem informasi ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, karena bahasa pemograman ini berbasis web, yang mana agar dapat diakses oleh seluruh user baik admin, pegawai maupun bagian-bagian instansi.

Pada model ini langkah yang diambil adalah dari pembuatan rancangan sistem dari awal yaitu :

1. Tahap pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penilitian ini sebagai berikut:

a.Studi Literature

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, paper dan bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian baik berupa softcopy maupun hardcopy.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c.Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

2. Tahap membuat perangkat lunak

Setelah data terkumpul maka berlanjut ketahap menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak .Baik mengenai kebutuhan user maupun penunjang lainnya. Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara Waterfall, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a.Deisgn

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user. Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan software sebelum coding dimulai. Design harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah

disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

b. Coding

Tahapan penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman tertentu sehingga dapat dimengerti dan di terjemahkan oleh mesin.

c.Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Sesuatu yang dibangun haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

d. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan – perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user. Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut.

3.3 Data Kerja Praktek

3.3.1 Analisis Masalah

Secara umum fungsi dari system informasi Pengelolaan Data Elektronik ini adalah pengelolaan data-data yang masuk ke bagian PDE maupun data yang akan dikeluarkan oleh PDE, yang mana baik data masuk kmaupun data keluar dikhususkan ke instansi bagian.

System informasi Pengelolaan Data Elektronik ini terbagi atas tiga yaitu yang pertama untuk bagian Instansi dimana diperuntukan untuk pengelolaan data masuk dan keluar yang dapat diakses diluanglingkup Pemerintahan Kota Cimahi (Intranet). Yang kedua untuk bagian Pegawai dimana diperuntukan untuk melakukan kritikan atau komunikasi antar pegawai. Sedangkan yang ketiga untuk maintenance system informasi ini dan sebagai pengendali control utama yang diperuntukan untuk admin.

Fungsi utama dari system informasi Pengelolaan Data Elektronik ini adalah sebagai berikut :

1. Registrasi (Instansi dan Pegawai)
2. Authentication (login admin , Instansi dan pegawai)
3. Pengelolaan Data oleh Instansi
    a. Kirim Data ke pihak admin
    b. Lihat, download dan hapus data
    c. View message dari admin
4. Komentar Pegawai
5. Maintenance oleh Admin
    a. View Data dari Instansi
        - Download data

- Hapus Data

b. Pengelolaan Event

c. Pengelolaan SDM
   - Tanbah SDM
   - Edit SDM
   - Hapus SDM

d. Pengelolaan Kegiatan

e. Pengelolaan Pesan

3.3.2 Analisis Sistem

3.3.2.1 Analisis Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan non fungsional. Spesifikasi kebutuhan non fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Analisis ini diperlukan untuk menentukan keluaran yang akan dihasilkan sistem, masukan yang diperlukan sistem, lingkup proses yang digunakan untuk mengolah masukan menjadi keluaran, volume data yang akan ditangani sistem, jumlah pemakai serta kontrol terhadap sistem.

3.3.2.1.1 Analisis Pengguna

Sistem informasi ini akan digunakan oleh 3 jenis pengguna yaitu Admin, Instansi bagian dan Pegawai. Admin yang melakukan seluruh maintenance dan kendali control yang disini admin telah ditentukan yaitu dimiliki oleh PDE, instansi bagian yaitu tiap bagian instansi pemerintahan kota cimahi meregistrasikan perbagian, jadi tiap instansi bagian mendaftarkan untuk memilki account 1 agar dapat melakukan pengelolaan data, sedangkan pegawai yaitu seluruh staf /orang yang berada di PEMKOT CIMAHI.

Tabel 1 Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung jawab	Hak akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman	Jenis Pelatihan
Pegawai	-	-	Apa saja	Mengerti cara penggunaan untuk web	-	-
Instansi	Melakukan Pengelolaan Data	Kirim danDownload Data	Minimal SMA	Mengerti dan dapat mengguna- kan Proses tersebut	-	Cara mengguna kan Sistem Informasi
Admin	Melakukan maintenance	Maintanance	Minimal D3	Mengerti dan dapat mengguna- kan sistem informasi tersebut	-	Cara mengguna kan Sistem Informasi

3.3.2.1.2 Analisis Perangkat Keras

Sistem Informasi PDE ini membutuhkan beberapa perangkat keras seperti komputer, dengan spesifikasi sebagai berikut :

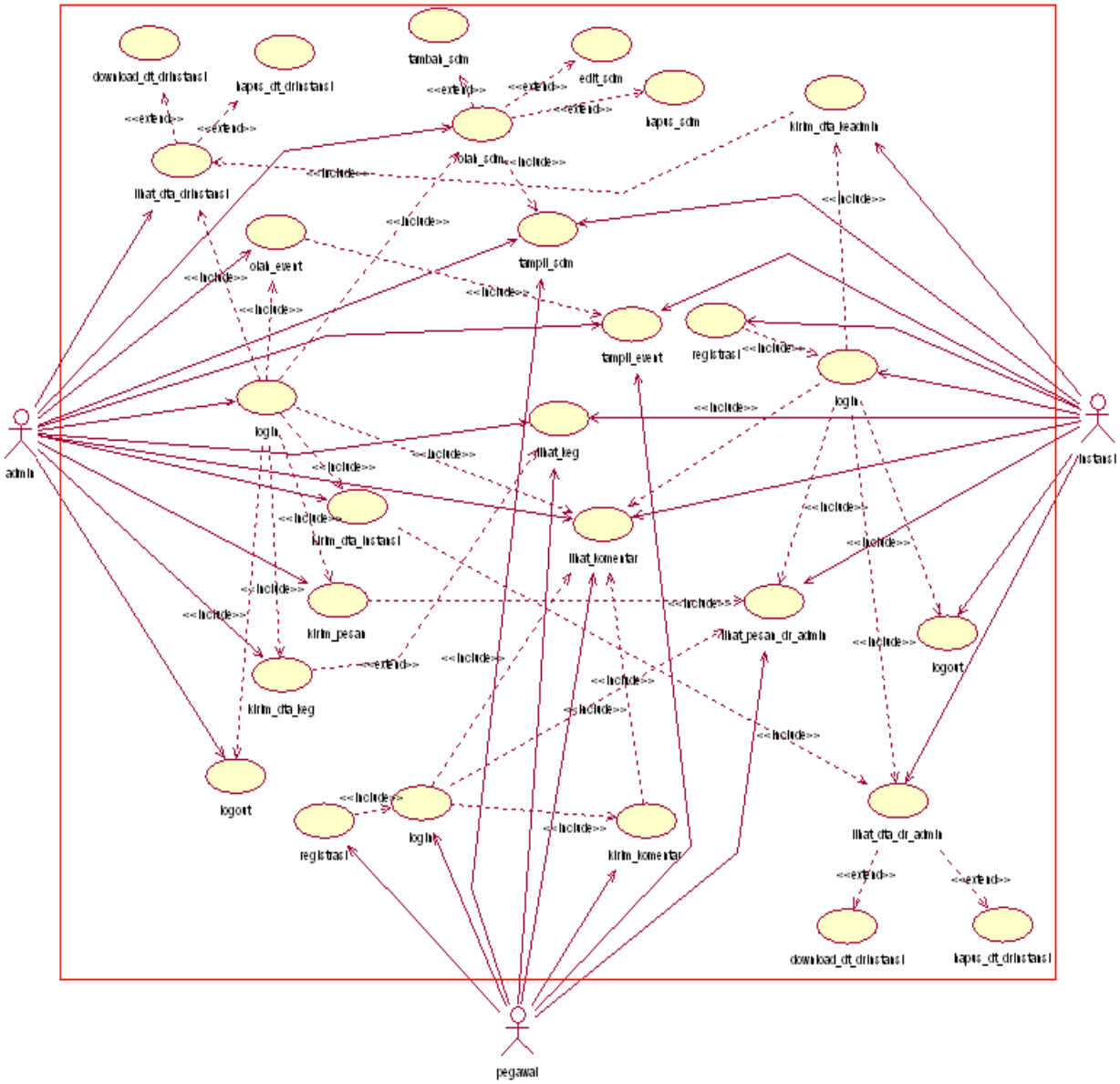
a. Processor minimal Pentium IV 2 GHz
b. RAM minimal 256 Mb
c. VGA minimal 64 Mb
d. Harddisk minimal 10 Gb

3.3.2.1.3 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak pembangun dari aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Elektronik di PEMKOT CIMAHI ini adalah *Macromedia Dreamweaver 8* untuk yang berbasis web.

3.3.3 Analisis Fungsional

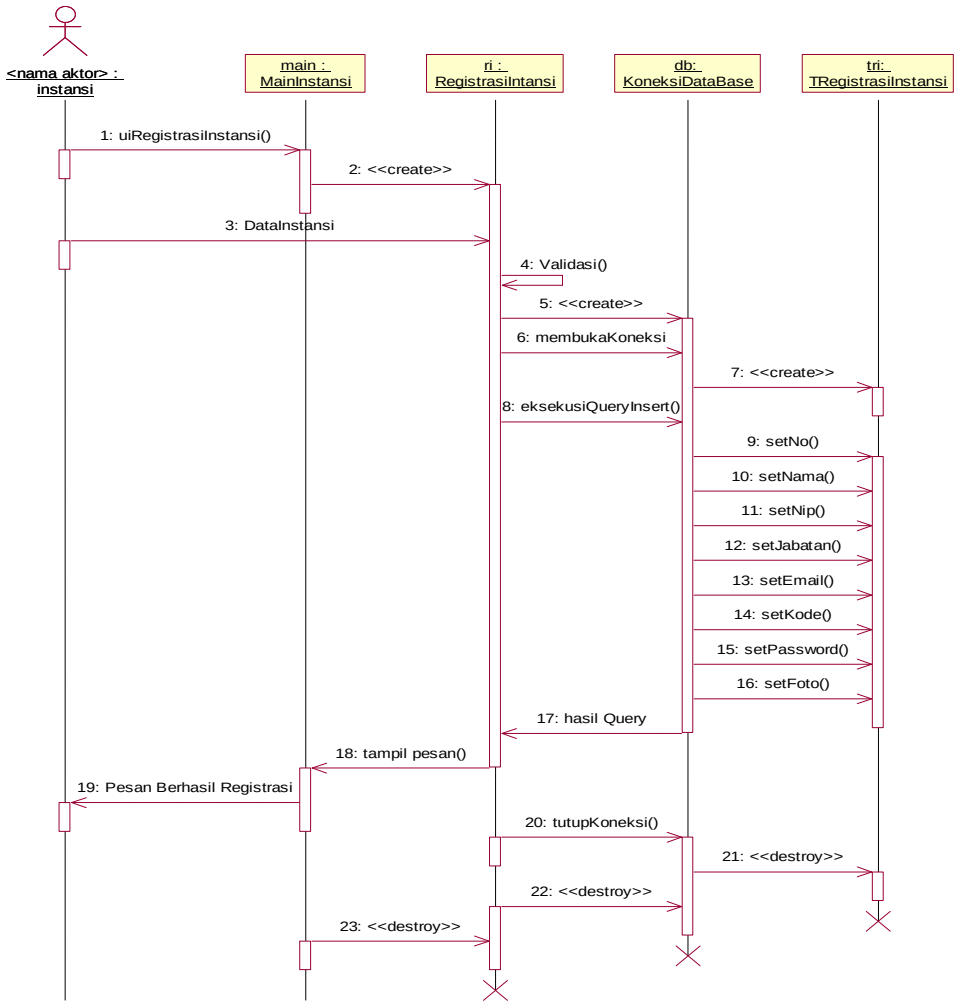
Analisis kebutuhan fungsional dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Alat bantu yang digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum yang akan dibangun yaitu dengan *UML(Unit Modelling Language)*.



Gambar 2 Usecase Dagram

3.3.3.1 Registrasi Instansi

Sequence Diagram:

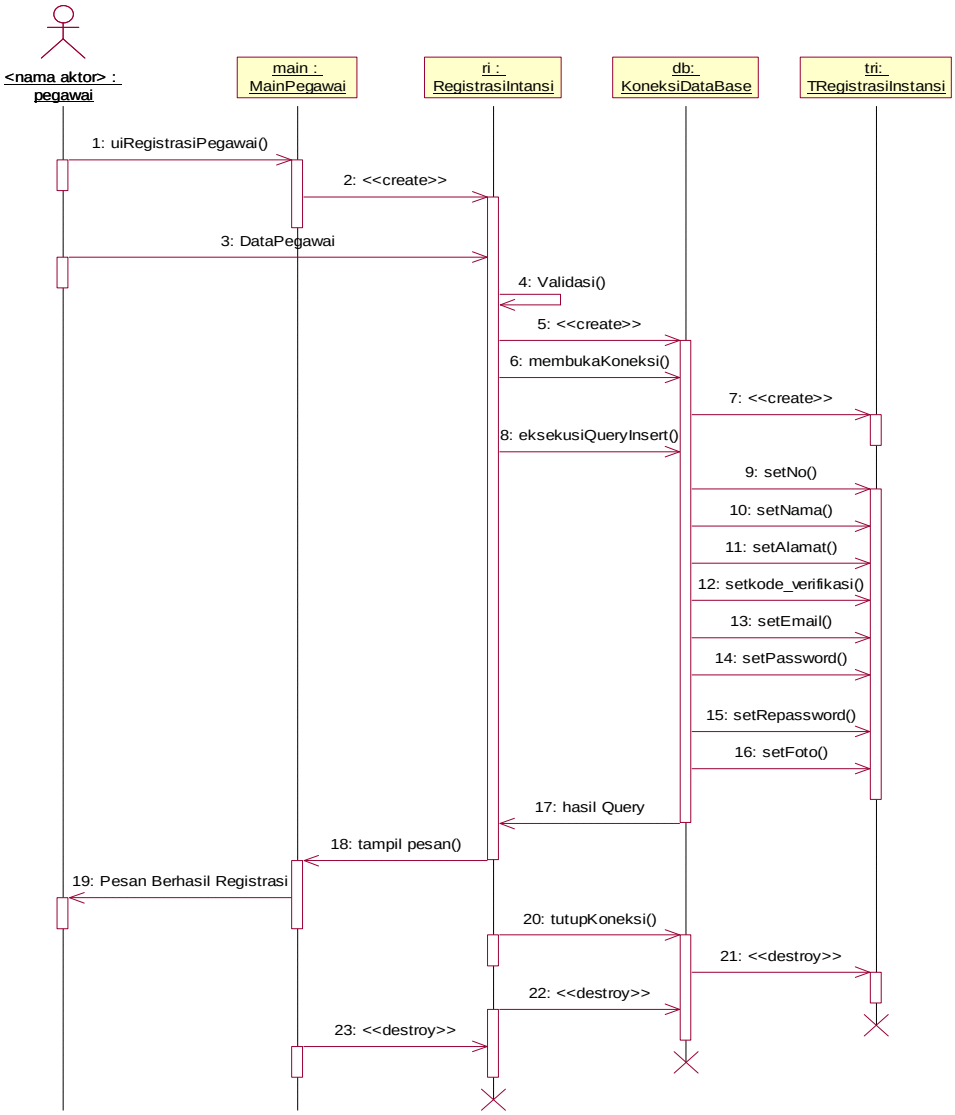


Gambar 3 Dinamika Objek Registrasi Instansi

Tabel 2 Registrasi Instansi

Identifikasi		
Nomor	3.3.3.1	
Nama	Registrasi Instansi	
Tujuan	Melakukan registrasi atau input data bagian Instansi agar dapat melakukan proses Login .	
Deskripsi	Aplikasi menyediakan halaman registrasi untuk kemudian diisi oleh instansi dan disimpan ke dalam tabel reginstansi.	
Tipe Aktor	Instansi	
Skenario Utama – Registrasi sukses		
Kondisi awal	Instansi masuk kehalaman registrasi lalu Aplikasi menyediakan halaman untuk instansi menginputkan data-data Instansi.	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
Masuk kehalaman registrasi		Menampilkan halaman registrasi
Mahasiswa menginputkan Data Instansi seperti (Nip, Bagian Instansi,kode, Password dan etc) lalu mengklik tombol submit.		Menyimpan data tersebut ketabel reginstansi dan merespon keberhasilan input data.
Kondisi akhir	Menampilkan proses yg dapat diaksi oleh pihak Instansi	
Skenario Alternatif – Registrasi gagal		
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
Pegawai Melakukan input data Ulang karena terjadi kesalahan penginputan data		

3.3.3.2 Registrasi Pegawai



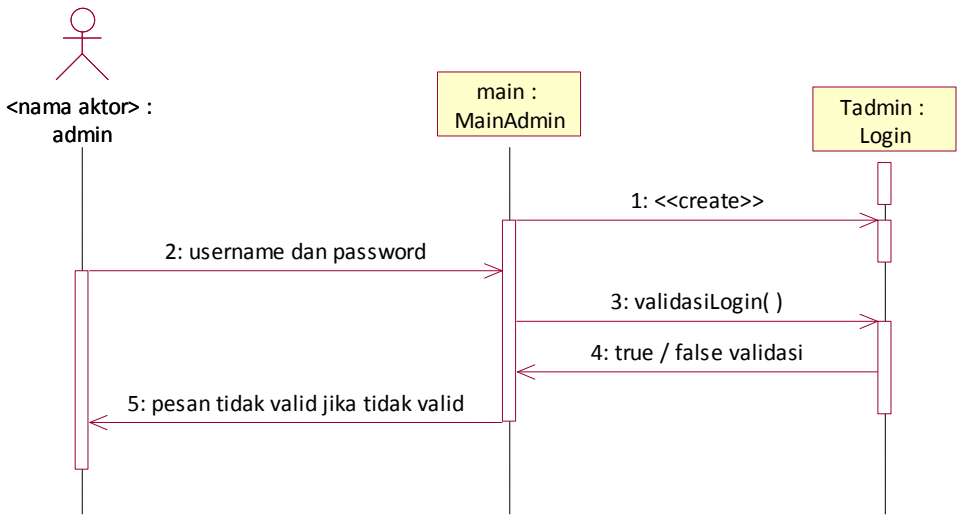
Gambar 4 Dinamika Objek Registrasi Pegawai

Tabel 3 Registrasi Pegawai

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.2
Nama	Registrasi Pegawai
Tujuan	Melakukan registrasi atau input data bagian Pegawai agar dapat melakukan proses Login .

Deskripsi	Aplikasi menyediakan halaman registrasi untuk kemudian diisi oleh Pegawai dan disimpan ke dalam tabel reg Pegawai.	
Tipe Aktor	Pegawai	
Skenario Utama – Registrasi sukses		
Kondisi awal	Pegawai masuk kehalaman registrasi lalu Aplikasi menyediakan halaman untuk Pegawai menginputkan data-data Pegawai.	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
Masuk kehalaman registrasi		Menampilkan halaman registrasi
Mahasiswa menginputkan Data Instansi seperti (Nama, email, Password dan etc) lalu mengklik tombol submit.		Menyimpan data tersebut ketabel regPegawai dan merespon keberhasilan input data.
Kondisi akhir	Menampilkan proses yg dapat diaksi oleh pihak Pegawai	
Skenario Alternatif – Registrasi gagal		
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
Pegawai Melakukan input data Ulang karena terjadi kesalahan penginputan data		

3.3.3.3 Login Admin

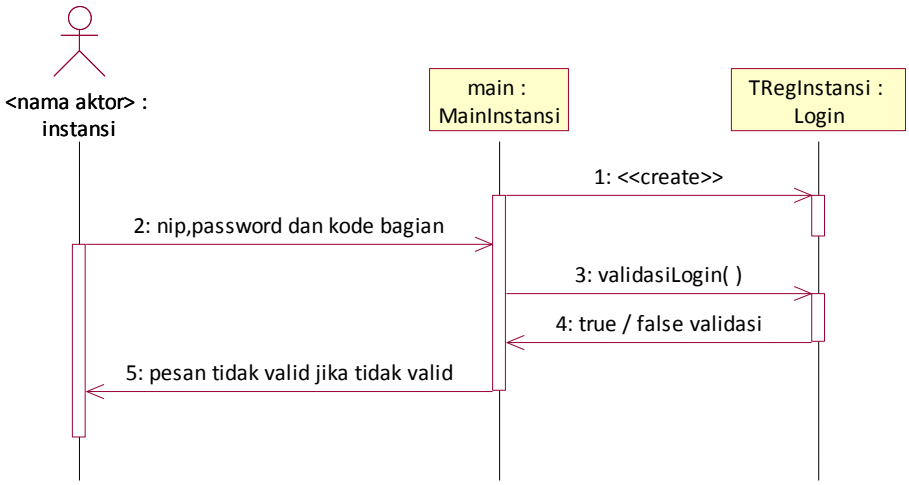


Gambar 5 Dinamika Objek Login Admin

Tabel 4 Login Admin

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.3
Nama	Login Admin
Tujuan	Memastikan hak akses pengguna sebagai admin
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman login, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu sistem menerima data identifikasi pengguna dan berdasarkan data tersebut memutuskan apakah pengguna memiliki hak akses sebagai admin
Tipe Aktor	Admin
Skenario Utama – login sukses	
Kondisi awal	Menampilkan halaman login
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memasukkan data login / autentifikasi admin berupa username dan password	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	3. Menampilkan halaman utama situs admin
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai admin sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs admin
Skenario Alternatif – login gagal	
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman login
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memasukkan data login / autentifikasi admin berupa username dan password	
	2. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	3. Menampilkan pesan pada halaman yang sama bahwa data login / autentifikasi admin tidak valid
4. Memperbaiki data masukkan yang tidak valid	
	5. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	6. Menampilkan halaman utama situs admin
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai admin sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs admin

3.3.3.4 Login Instansi



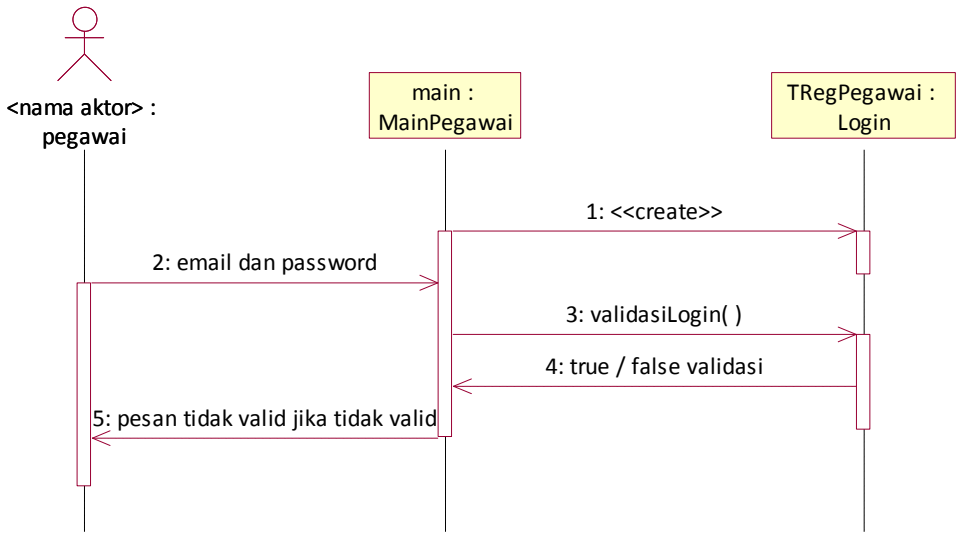
Gambar 6 Dinamika Objek Login Instansi

Tabel 5 Login Instansi

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.4
Nama	Login Instansi
Tujuan	Memastikan hak akses pengguna sebagai Instansi
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman login, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu sistem menerima data identifikasi pengguna dan berdasarkan data tersebut memutuskan apakah pengguna memiliki hak akses sebagai Instansi
Tipe Aktor	Instansi
Skenario Utama – login sukses	
Kondisi awal	Menampilkan halaman login
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
4. Memasukkan data login / autentifikasi admin berupa Nip, Bagian dan password	
	5. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	6. Menampilkan halaman utama situs Instansi
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai Instansi sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs Instansi

Skenario Alternatif – login gagal		
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
7. Memasukkan data login / autentifikasi admin berupa Nip, Bagian dan password		
		8. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		9. Menampilkan pesan pada halaman yang sama bahwa data login / autentifikasi instansi tidak valid
10. Memperbaiki data masukkan yang tidak valid		
		11. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		12. Menampilkan halaman utama situs instansi
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai instansi sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs instansi	

3.3.3.5 Login Pegawai



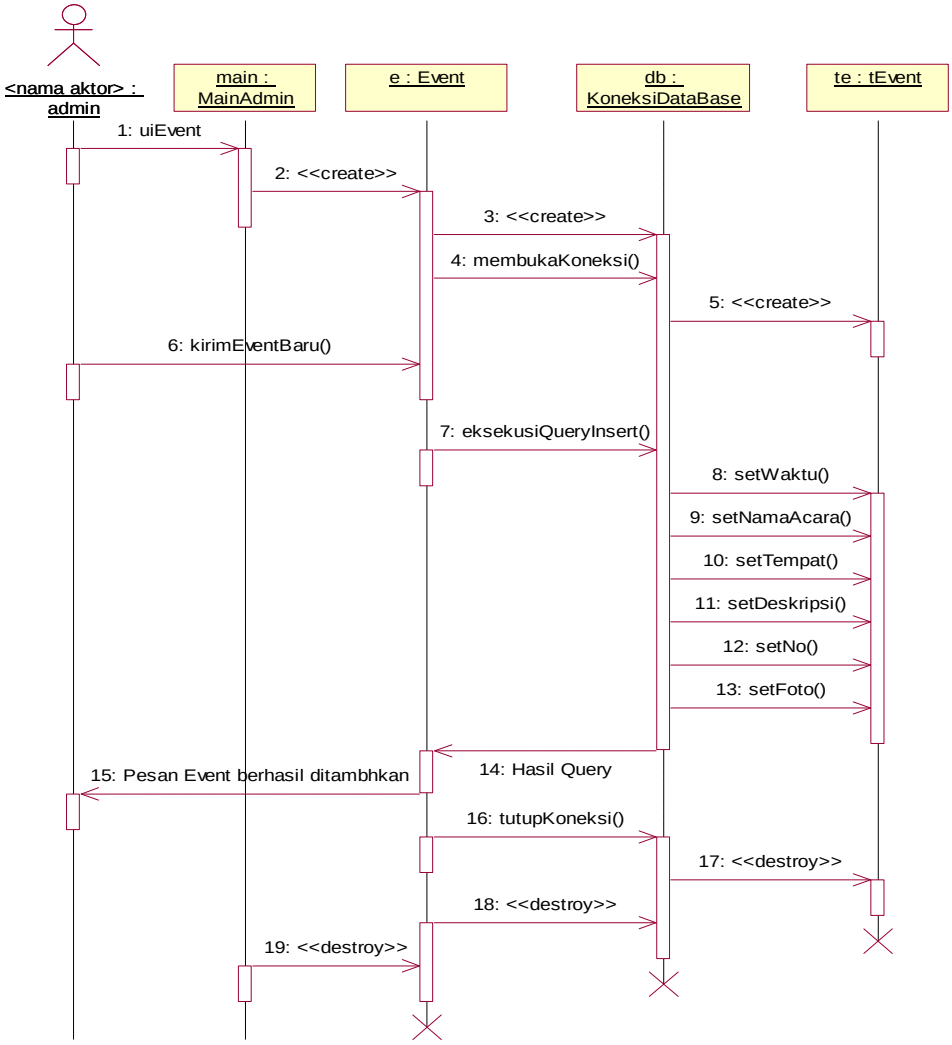
Gambar 7 Dinamika Objek Login Pegawai

Tabel 6 Login Pegawai

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.5
Nama	Login Pegawai
Tujuan	Memastikan hak akses pengguna sebagai Pegawai

Deskripsi	Sistem menampilkan halaman login, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu sistem menerima data identifikasi pengguna dan berdasarkan data tersebut memutuskan apakah pengguna memiliki hak akses sebagai Pegawai	
Tipe Aktor	Pegawai	
Skenario Utama – login sukses		
Kondisi awal	Menampilkan halaman login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
7. Memasukkan data login / autentifikasi admin berupa email dan password		
		8. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		9. Menampilkan halaman utama situs Pegawai
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai Pegawai sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs Pegawai	
Skenario Alternatif – login gagal		
Kondisi awal	Sistem menampilkan halaman login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
13. Memasukkan data login / autentifikasi email dan password		
		14. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		15. Menampilkan pesan pada halaman yang sama bahwa data login / autentifikasi Pegawai tidak valid
16. Memperbaiki data masukkan yang tidak valid		
		17. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		18. Menampilkan halaman utama situs Pegawai
Kondisi akhir	Hak akses pengguna sebagai Pegawai sudah dipastikan, sistem menampilkan halaman utama situs Pegawai	

3.3.3.6 Olah Event



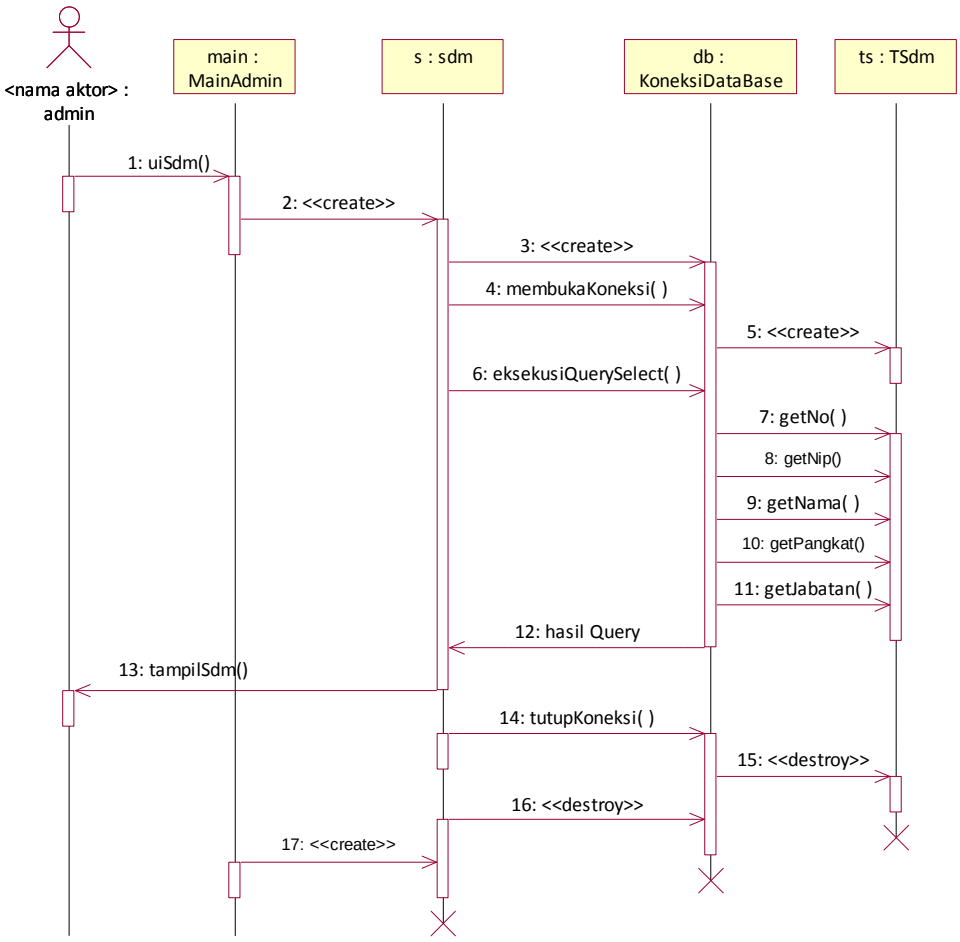
Gambar 8 Dinamika Objek Olaah Event

Tabel 7 Olah Event

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.6
Nama	Olah Event
Tujuan	Menampilkan table pengolahan event yang akan diselenggarakan
Deskripsi	Pengguna memilih menu **Event** pada halaman utama situs admin
Tipe Aktor	Admin

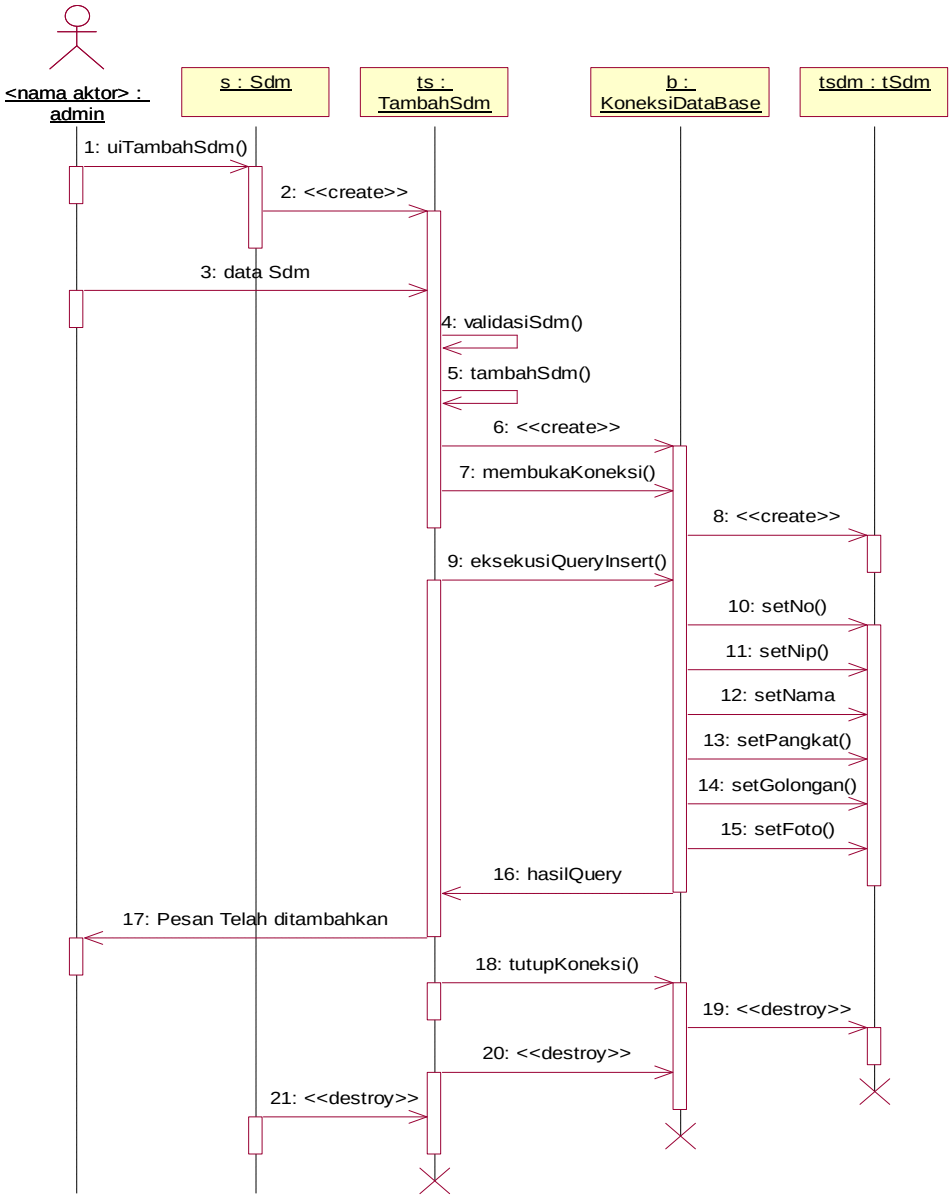
Skenario Utama – pengguna dipastikan sebagai admin		
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu **event** pada halaman utama situs admin atau menuliskan alamat dari halaman **pengolahan data binatang** pada kolom url yang terdapat pada browser		
		2. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
		3. Menampilkan halaman utama **Olah Event** berupa form-form kosong yang disediakan untuk menginputkan event.
Kondisi akhir	Sistem memastikan pengguna memilik hak untuk mengakses halaman **olah event** dan sistem menampilkan halaman utama dari **event.**	
Skenario Alternatif – pengguna dipastikan bukan admin		
Kondisi awal	Pengguna tidak sedang berada dalam sesi login	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu **event** pada halaman utama situs admin atau menuliskan alamat dari halaman **event** pada kolom url yang terdapat pada browser		
		2. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
		3. Menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud
Kondisi akhir	Sistem memastikan pengguna tidak memilik hak untuk mengakses halaman **event** dan sistem menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud	

3.3.3.7 Olah SDM



Gambar 9 Dinamika Objek Olah SDM

3.3.3.8 Tambah SDM

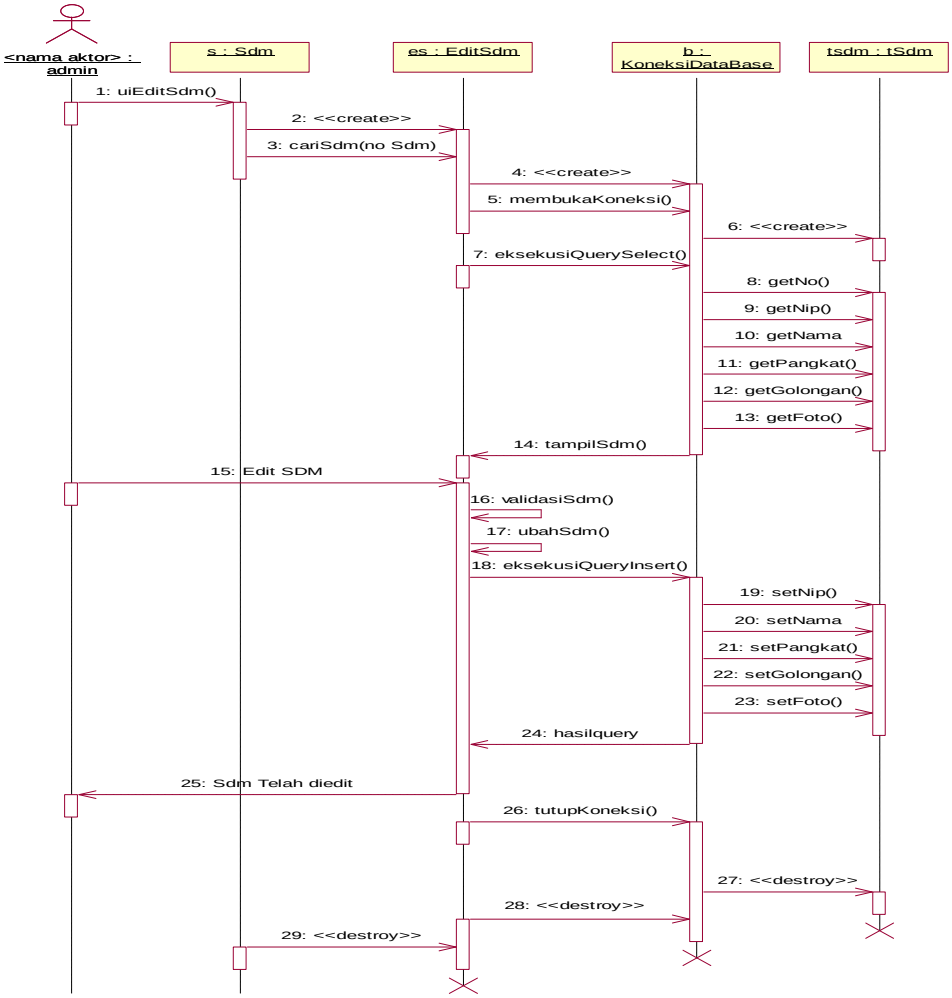


Gambar 10 Dinamika Objek Tambah SDM

Tabel 8 Tambah SDM

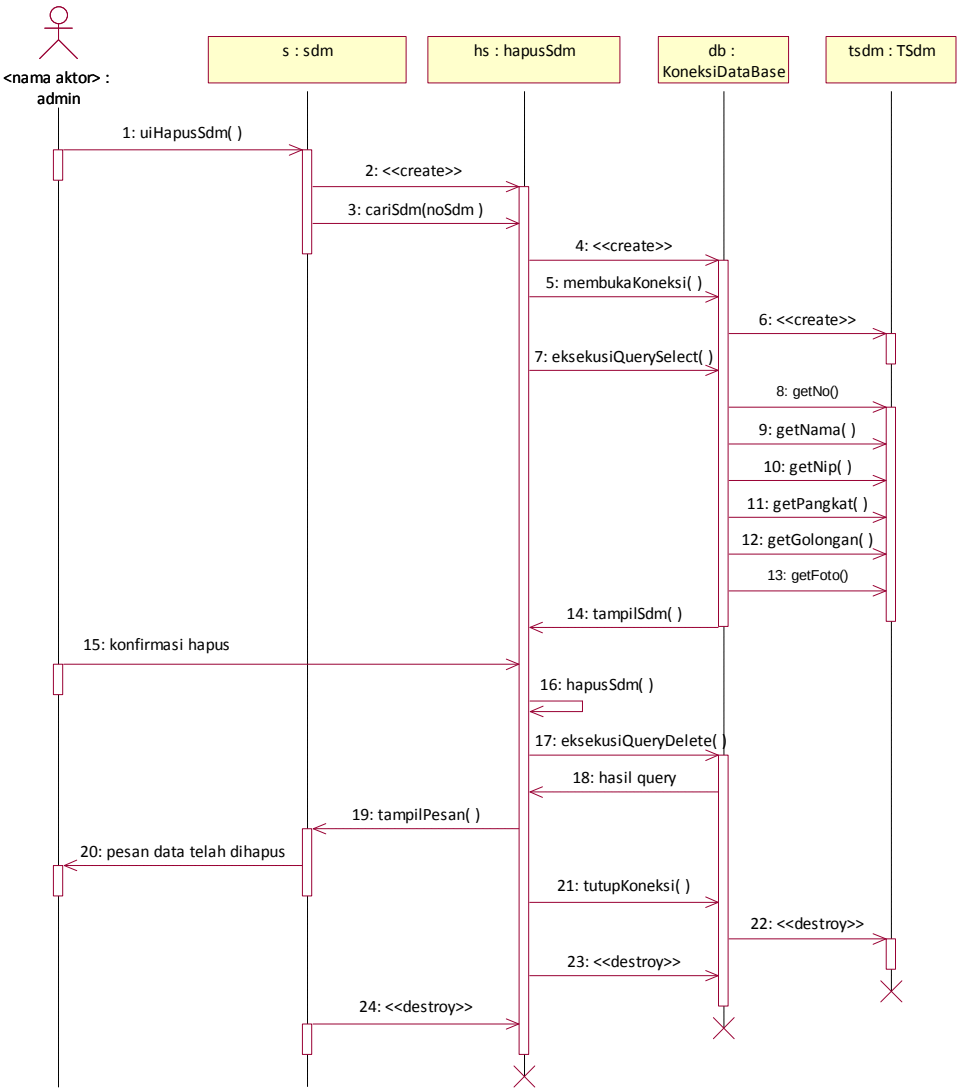
Identifikasi		
Nomor	3.3.3.8	
Nama	Tambah SDM	
Tujuan	Menampilkan UI tambah SDM	
Deskripsi	Pengguna memilih menu **SDM**	
Tipe Aktor	Admin	
Skenario Utama - pengguna dipastikan sebagai admin dan sukses tambah SDM		
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu **tambah data** dalam bentuk **icon** pada halaman utama **sdm**		
		2. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
		3. Menampilkan halaman **tambah sdm** berupa kolom-kolom isian data dan tombol untuk melakukan proses tambah data
4. Mengisi kolom-kolom isian data binatang dan menekan tombol untuk melakukan proses tambah data		
		5. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		6. Menyimpan SDM ke basis data
Kondisi akhir	Data SDM bertambah dan layar kembali menampilkan halaman utama **SDM** dengan tambahan pesan sukses menyimpan data.	
Skenario Alternatif – pengguna dipastikan sebagai admin dan gagal tambah SDM		
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu **tambah sdm** dalam bentuk **icon** pada halaman utama **sdm** atau menuliskan alamat dari halaman **tambah data** binatang pada kolom url yang terdapat pada browser		
		2. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
		3. Menampilkan halaman **tambah data** berupa kolom-kolom isian data binatang dan tombol untuk melakukan proses tambah data
4. Mengisi kolom-kolom isian data binatang dan menekan tombol untuk melakukan proses tambah data		
		5. Menampilkan pesan pada halaman yang sama bahwa data masukkan tidak valid
Kondisi akhir	Kembali ke halamn tersebut dengan berisi tampilan pesan kegagalan	

3.3.3.9 Edit SDM



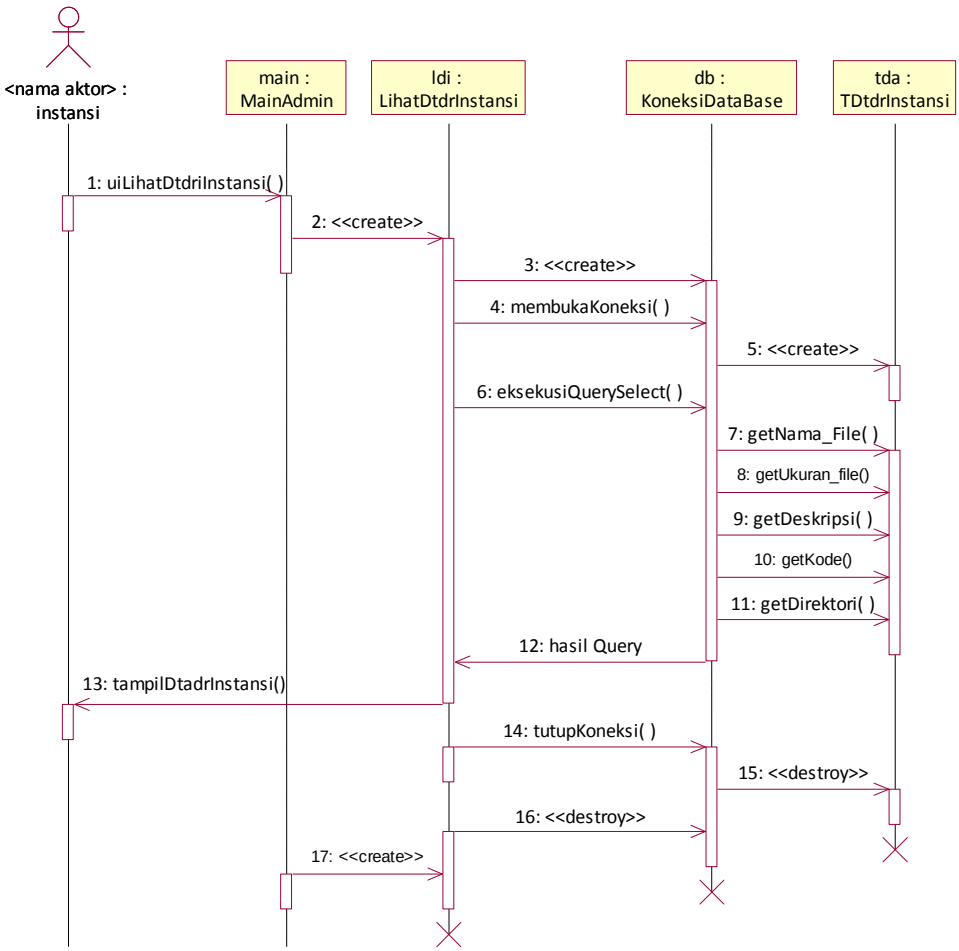
Gambar 11 Dinamika Objek Edit SDM

3.3.3.10Hapus SDM



Gambar 12 Dinamika Objek Hapus SDM

3.3.3.11Lihat Data dari Bagian Instansi

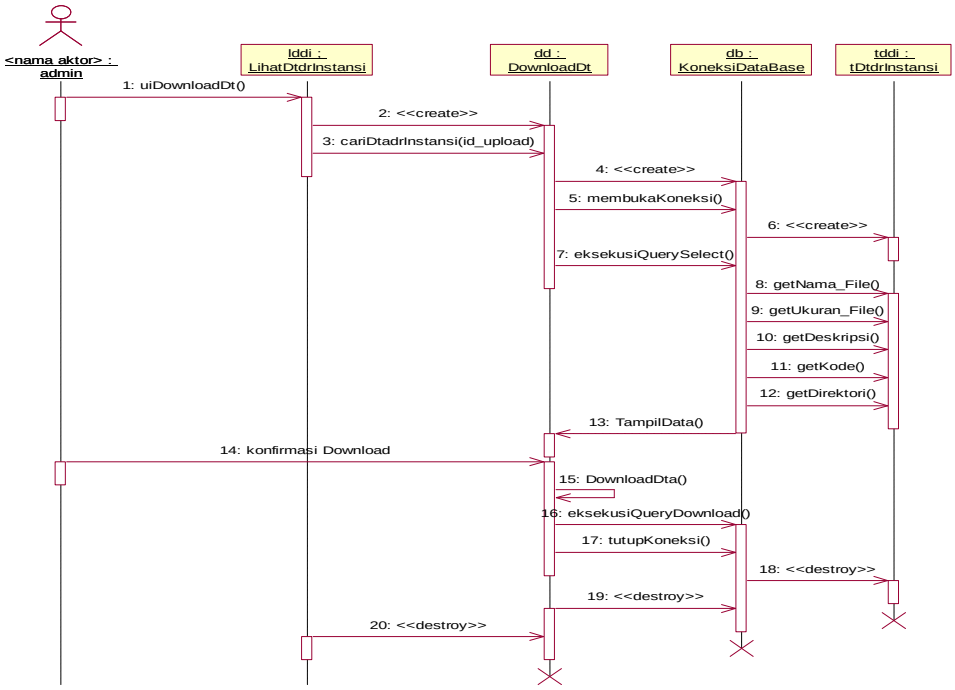


Gambar 13 Dinamika Objek Lihat Data dari Bagian Instansi

Tabel 9 Lihat Data dari Bagian Instansi

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.11
Nama	Lihat Data dari Bagian Instansi
Tujuan	Menampilkan Data yang telah dikirim oleh pihak instansi
Deskripsi	Menampilkan telah data yang telah dikirim oleh pihak instansi beserta atribut-atribut yang lainnya, selain itu juga menampilkan link penghapusan dan Download data yang berhasil dikirimoleh instansi.
Tipe Aktor	Admin
Skenario Utama - pengguna dipastikan sebagai admin	
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Mengklik link lihat data dari instansi	Menampilkan data-data beserta atribut yang telah dikirim oleh pihak instansi.
Kondisi akhir	Menampilkan data-data beserta atribut yang telah dikirim oleh pihak instansi.

3.3.3.12Download Data dari Bagian Instansi

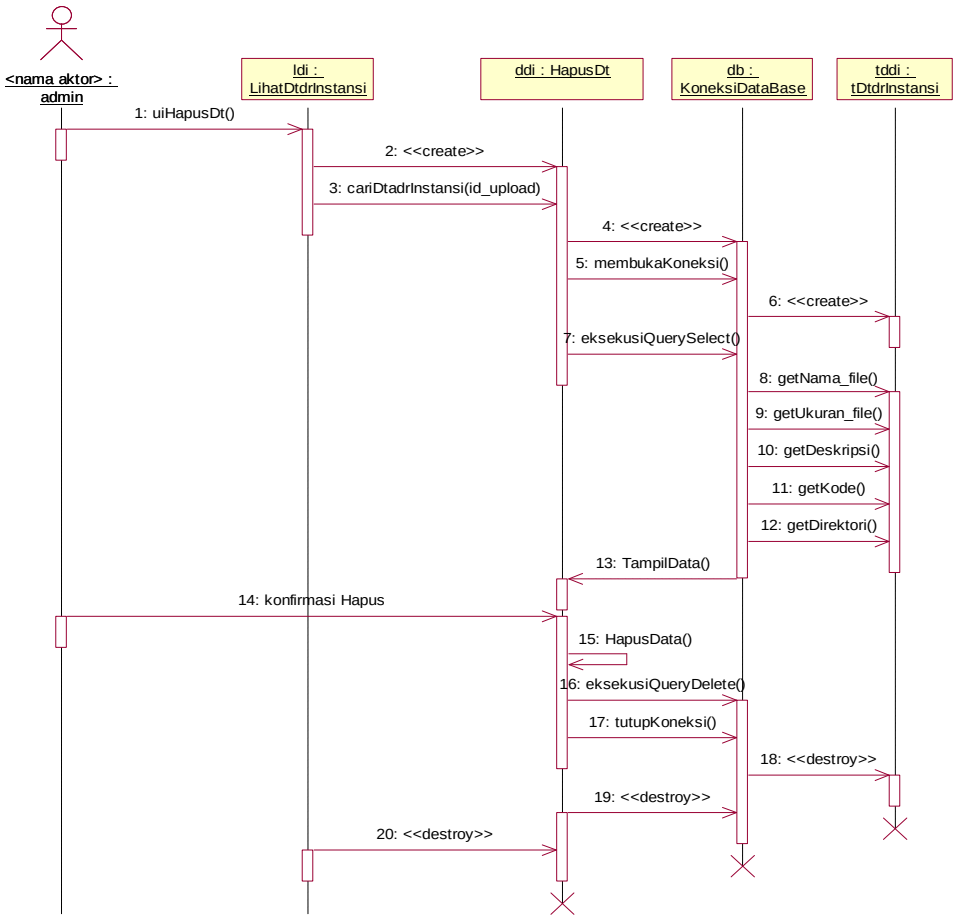


Gambar 14 Dinamika Objek Download Data dari Bagian Instansi

Tabel 10 Download Data dari Bagian Instansi

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.12
Nama	Download Data dari Bagian Instansi
Tujuan	Mendownload/mendapatakan file/Data yang telah dikirim oleh pihak instansi
Deskripsi	Menempilkan link Download, lalu memberikan pesan apakah file akan disave atau hanya dibuka.
Tipe Aktor	Admin
Skenario Utama - pengguna dipastikan sebagai admin	
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Mengklik link lihat **Download** data dari instansi	2. Memberikan pesan bahwa file akan didownload apa hanya dibuka.
Kondisi akhir	Download berhasil

3.3.3.13Hapus Data dari Bagian Instansi



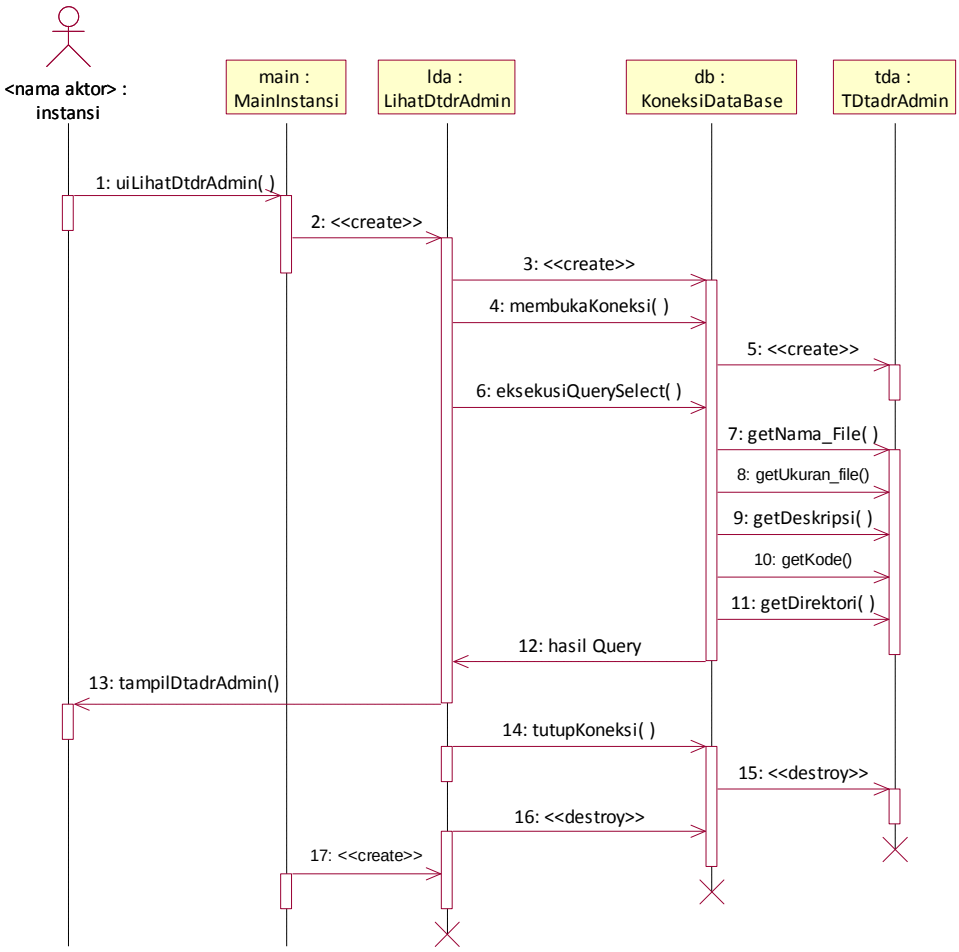
Gambar 15 Dinamika Objek Hapus Data dari Bagian Instansi

Tabel 11 Hapus Data Dari Bagian Instansi

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.13
Nama	Hapus Data dari bagian Instansi
Tujuan	Menampilkan UI untuk menghapus data, melakukan konfirmasi penghapusan, dan melakukan proses untuk menghapus data.
Deskripsi	Pengguna memilih menu **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama **lihat data dari Instansi** yang terdapat di samping data yang akan dihapus, sistem mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin, kemudian sistem langsung menghapus data tersebut.
Tipe Aktor	Admin

Skenario Utama – pengguna dipastikan sebagai admin dan memilih setuju data dihapus	
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih link **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama lihat data dari instansi yang terdapat di samping data yang akan dihapus	
	2. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin lalu melakukan penghapusan
Kondisi akhir	Layar kembali menampilkan halaman utama **lihat Data Binatang.**
Skenario Alternatif – pengguna dipastikan bukan admin	
Kondisi awal	Pengguna tidak sedang berada dalam sesi login sebagai admin
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
3. Memilih link **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama lihat data dari instansi yang terdapat di samping data yang akan dihapus	
	1. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
	2. Menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud
Kondisi akhir	Sistem memastikan pengguna tidak memilik hak untuk mengakses halaman **hapus data adri admin** dan sistem menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud

3.3.3.14Lihat Data dari Admin



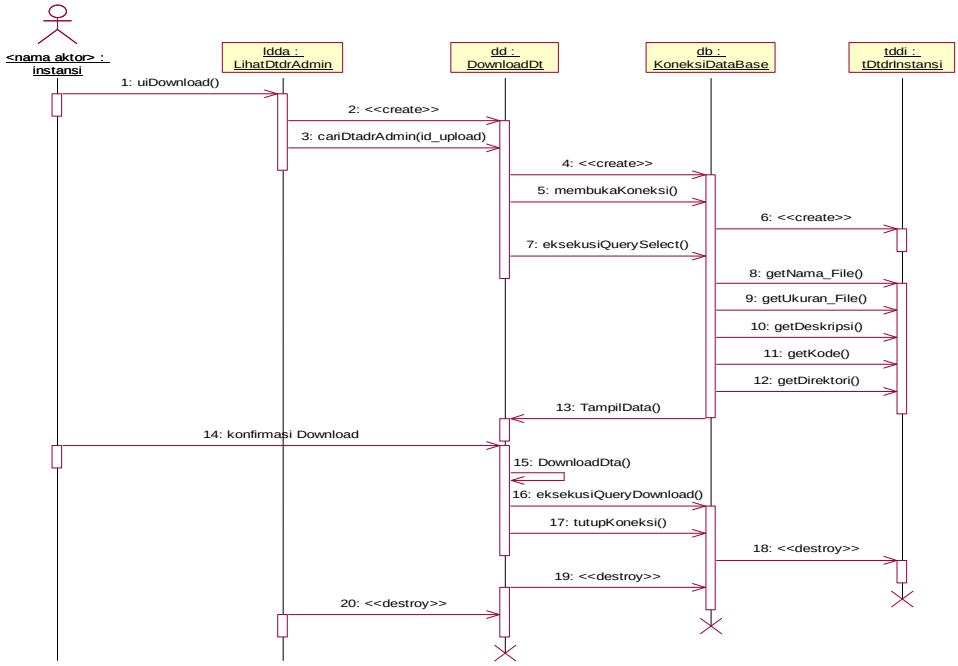
Gambar 16 Dinamika Objek Lihat Data dari Admin

Tabel 12 Lihat Data dari Admin

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.14
Nama	Lihat Data dari Admin
Tujuan	Menampilkan Data yang telah dikirim oleh pihak Admin sesuai bagian mna instansi tersebut berasal.
Deskripsi	Menampilkan data yang telah dikirim oleh pihak admin beserta atribut-atribut yang lainnya, selain itu juga menampilkan link penghapusan dan Download data yang berhasil dikirimoleh admin.
Tipe Aktor	Instansi
Skenario Utama - pengguna dipastikan sebagai Instansi	
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai Instansi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Mengklik link lihat data dari admin	Menampilkan data-data beserta atribut yang telah dikirim oleh pihak admin.
Kondisi akhir	Menampilkan data-data beserta atribut yang telah dikirim oleh pihak admin.

3.3.3.15Download Data dari Admin



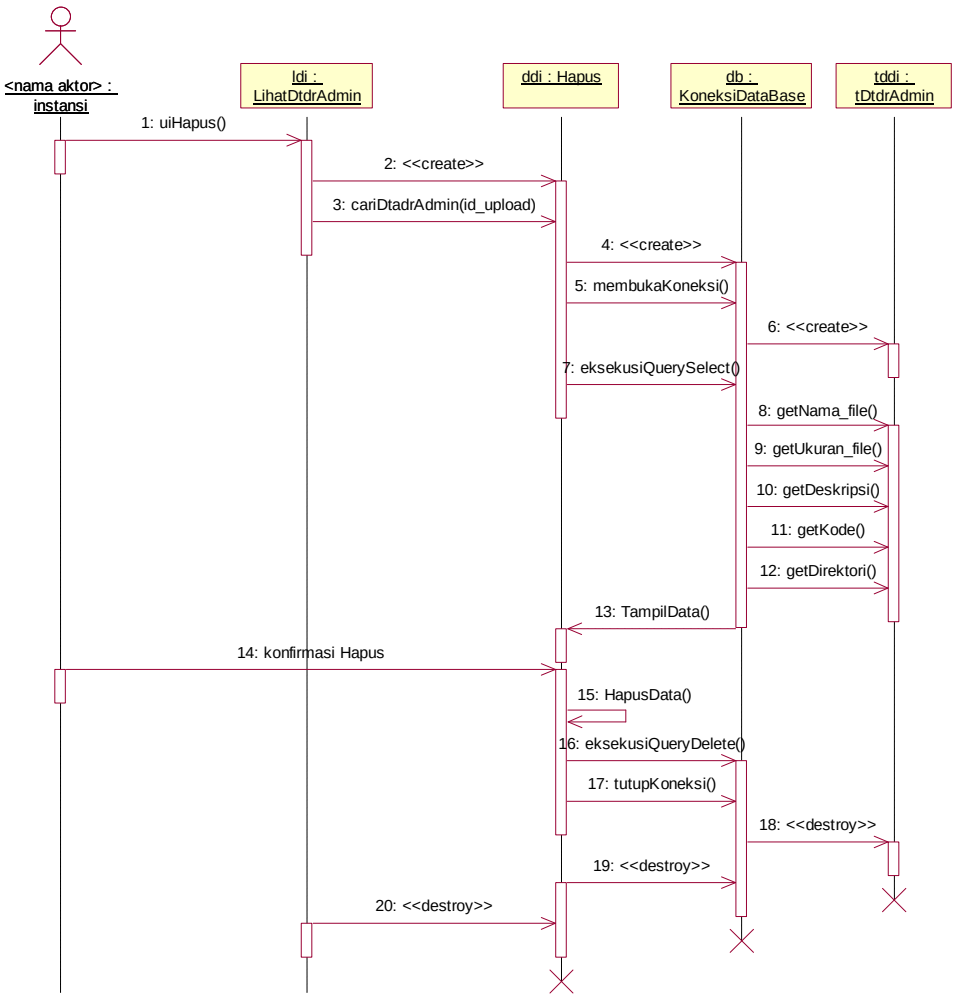
Gambar 17 Dinamika Objek Download Data dari Admin

Tabel 13 Download Data dari Admin

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.15
Nama	Download Data dari Admin
Tujuan	Mendownload/mendapatakan file/Data yang telah dikirim oleh pihak Admin
Deskripsi	Menempilkan link Download, lalu memberikan pesan apakah file akan disave atau hanya dibuka.
Tipe Aktor	Instansi

Skenario Utama - pengguna dipastikan sebagai Instansi		
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai instansi	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
1. Mengklik link lihat **Download** data dari Admin		2. Memberikan data file beserta atributnya dan memberikan link download disini.
3. Mengklik Link download disini		4. Menampilkan pesan bahwa file akan didownload apa hanya dibuka.
Kondisi akhir	Download berhasil/file berhasil dibuka.	

3.3.3.16Hapus Data dari Admin



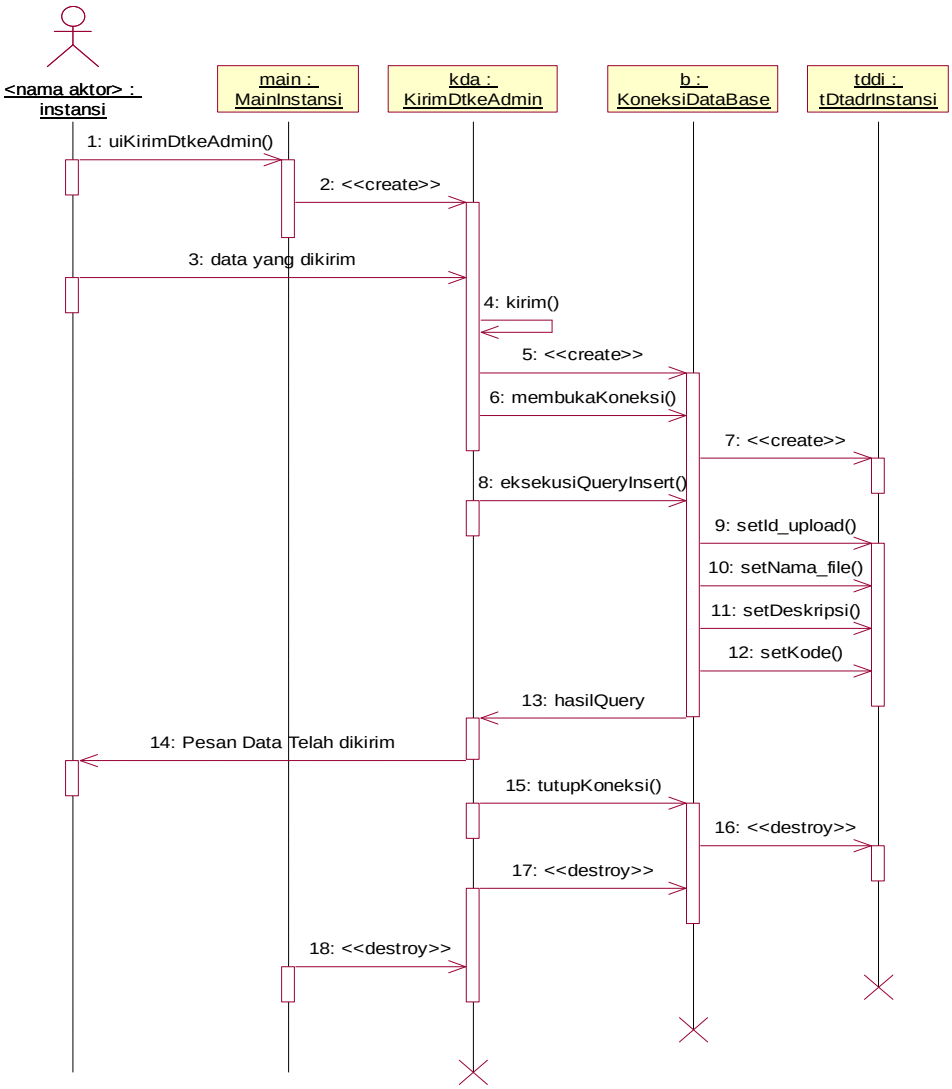
Gambar 18 Dinamika Objek Hapus Data dari Admin

Tabel 14 Hapus Data Dari Admin

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.16
Nama	Hapus Data dari Admin
Tujuan	Menampilkan UI untuk menghapus data, melakukan dan melakukan proses untuk menghapus data.
Deskripsi	Pengguna memilih menu **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama **lihat data dari Admin** yang terdapat di samping data yang akan dihapus, sistem mengecek apakah pengguna sedang berada

	dalam sesi login sebagai admin, kemudian sistem langsung menghapus data tersebut.	
Tipe Aktor	Admin	
Skenario Utama – pengguna dipastikan sebagai admin dan memilih setuju data dihapus		
Kondisi awal	Pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
4. Memilih link **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama lihat data dari admin yang terdapat di samping data yang akan dihapus		
		5. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin lalu melakukan penghapusan
Kondisi akhir	Layar kembali menampilkan halaman utama **lihat Data dari admin.**	
Skenario Alternatif – pengguna dipastikan bukan admin		
Kondisi awal	Pengguna tidak sedang berada dalam sesi login sebagai admin	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
6. Memilih link **hapus** dalam bentuk **link** pada halaman utama lihat data dari instansi yang terdapat di samping data yang akan dihapus		
		3. Mengecek apakah pengguna sedang berada dalam sesi login sebagai admin
		4. Menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud
Kondisi akhir	Sistem memastikan pengguna tidak memilik hak untuk mengakses halaman **hapus data adri admin** dan sistem menampilkan halaman **login** dengan menampilkan tambahan pesan bahwa pengguna tidak sedang berada dalam sesi login dan tidak dapat mengakses halaman yang dimaksud	

3.3.3.17Kirim Data ke Admin



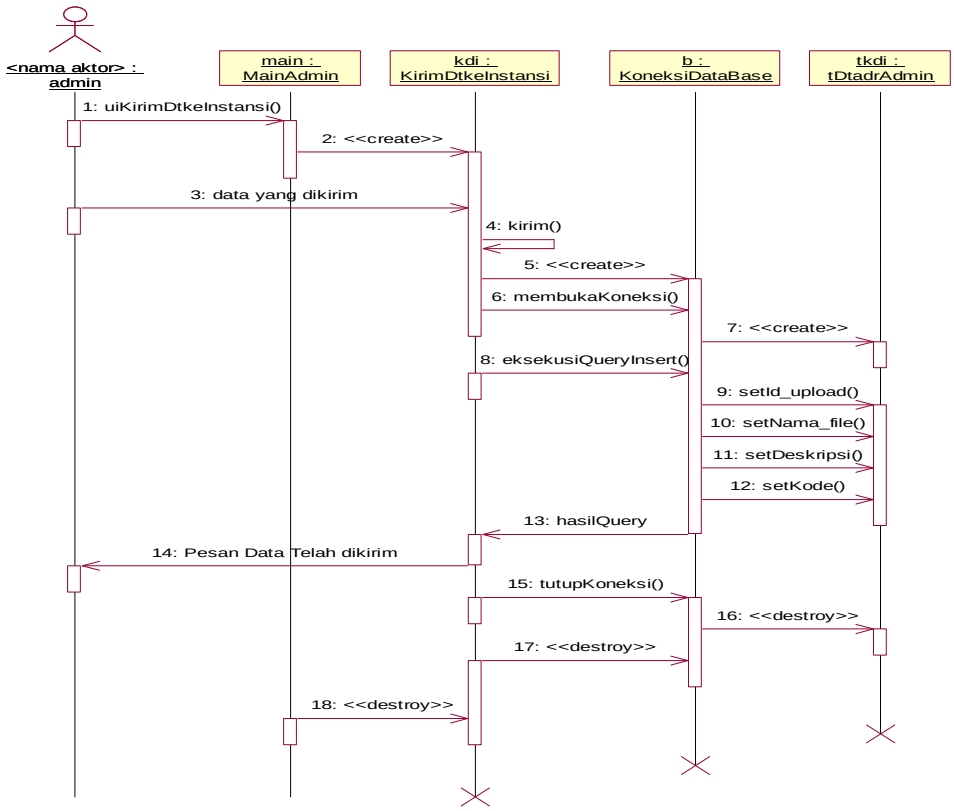
Gambar 19 Dinamika Objek Kirim Data ke Admin

Tabel 15 Kirim Data ke Admin

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.17
Nama	Kirim Data ke Admin
Tujuan	Mengirimkan Data ke Admin
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman kirim Data, kemudian pengguna

	mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu pengguna mengklik tombol upload.
Tipe Aktor	Instansi
Skenario Utama – Pengiriman sukses	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Data
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
10. Memasukkan data yang akan dikirimkan.	
	11. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	12. Memberikan pesan data berhasil dikirim.
Kondisi akhir	Pengiriman Data berhasil dan menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan berhasil.
Skenario Alternatif – pengiriman gagal	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Data
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
13. Memasukkan data yang akan dikirimkan.	
	14. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	15. Memberikan pesan data gagal dikirim.
Kondisi akhir	Menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan data gagal dikirim.

3.3.3.18Kirim Data ke Instansi



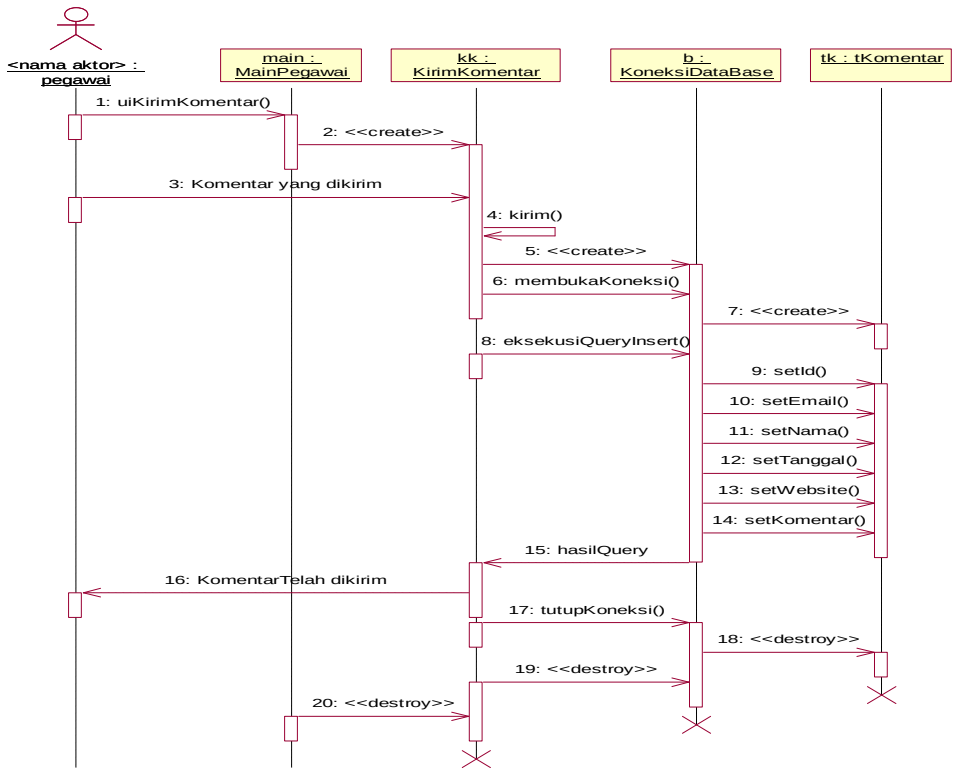
Gambar 20 Dinamika Objek Kirim Data ke Instansi

Tabel 16 Kirim data ke Instansi

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.18
Nama	Kirim Data ke Instansi
Tujuan	Mengirimkan Data ke Instansi
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman kirim Data, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu pengguna mengklik tombol upload.
Tipe Aktor	Admin
Skenario Utama – Pengiriman sukses	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim

	Data
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
16. Memasukkan data yang akan dikirimkan.	
	17. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	18. Memberikan pesan data berhasil dikirim.
Kondisi akhir	Pengiriman Data berhasil dan menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan berhasil.
Skenario Alternatif – pengiriman gagal	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Data
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
19. Memasukkan data yang akan dikirimkan.	
	20. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	21. Memberikan pesan data gagal dikirim.
Kondisi akhir	Menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan data gagal dikirim.

3.3.3.19 Kirim Komentar



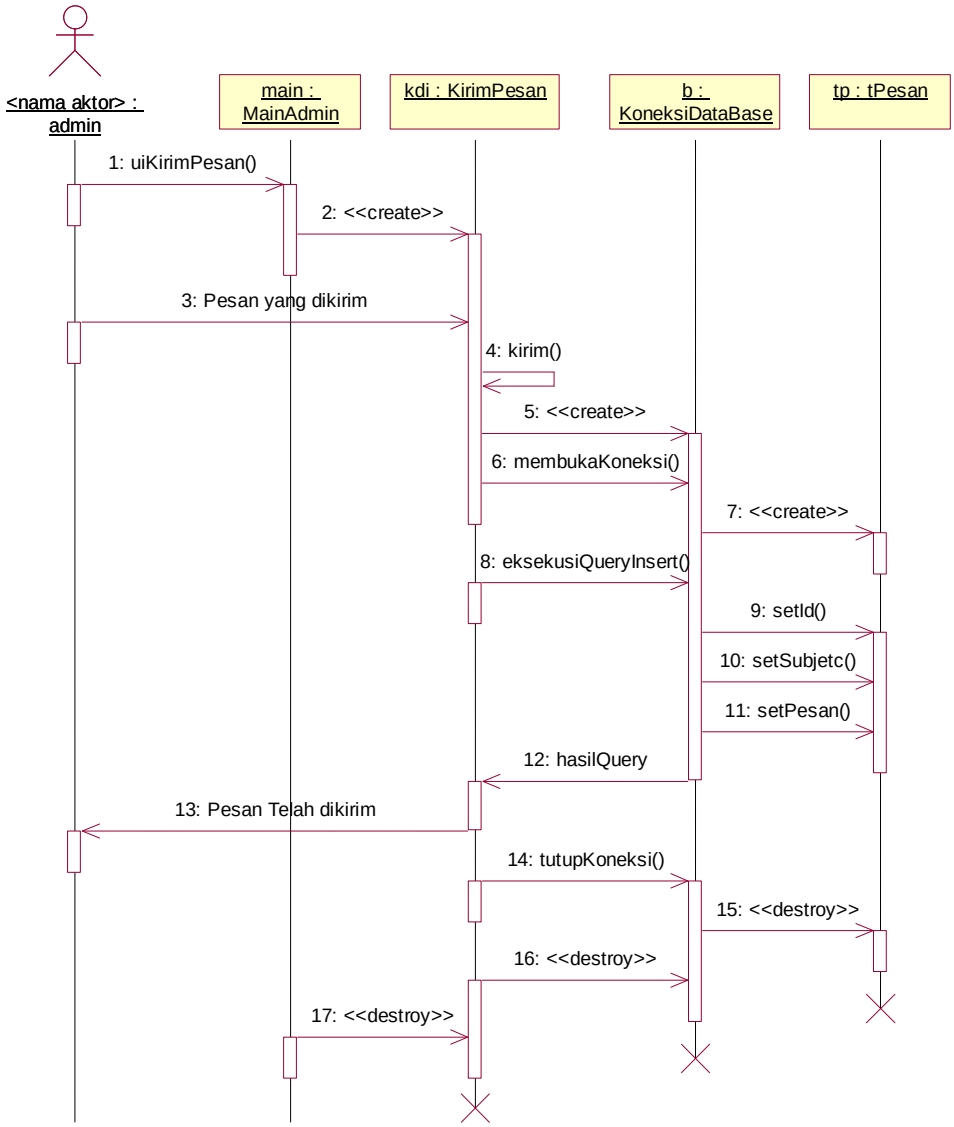
Gambar 21 Dinamika Objek Kirim Komentar

Tabel 17 Kirim Komentar

Identifikasi	
Nomor	3.3.3.19
Nama	Kirim Komentar
Tujuan	Mengirimkan Komentar yang dapat ditampilkan diseluruh bagian, baik admin,instansi dan pegawai.
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman kirim Komentar, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu pengguna mengklik tombol kirim.
Tipe Aktor	Pegawai
Skenario Utama – Pengiriman sukses	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Komentar

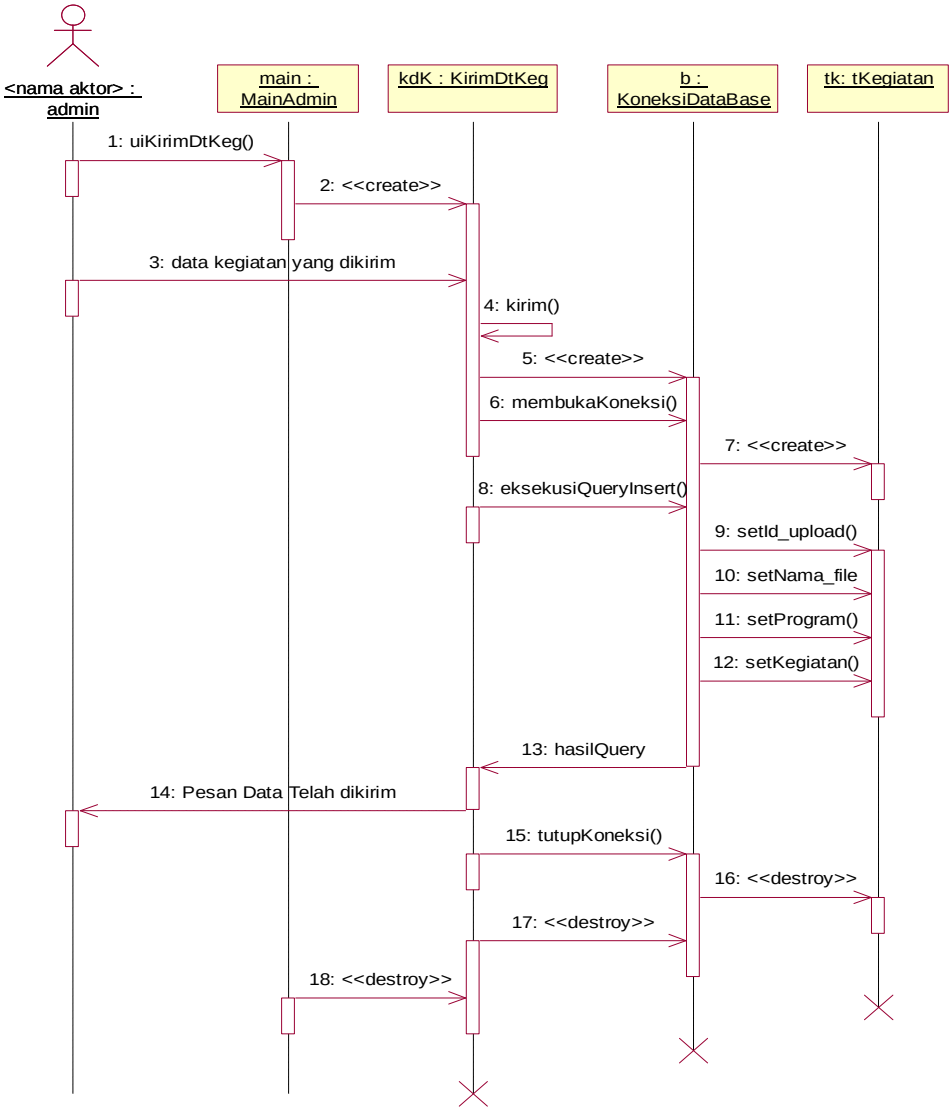
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
22. Mengisi form komentar yang berisi nama,email komentar dan lail-lain. Lalu mengklik tombol kirim.	
	23. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	24. Komentar langsung di tambahkan dihalaman yang sama.
Kondisi akhir	Pengiriman komentar berhasil dan langsung ditampilkan di halaman yang sama.
Skenario Alternatif – pengiriman gagal	
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Komentar
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
25. Mengisi form komentar yang berisi nama,email komentar dan lail-lain. Lalu mengklik tombol kirim.	
	26. Mengecek valid tidaknya data masukkan
	27. Terdapat pesan kegagalan pengiriman komentar dihalaman yang sama.
Kondisi akhir	Menampilkan pesa Pengiriman komentar gagal dan langsung menuju ke halaman yang sama.

3.3.3.20Kirim Pesan



Gambar 22 Dinamika Objek Kirim Pesan

3.3.3.21Kirim Kegiatan

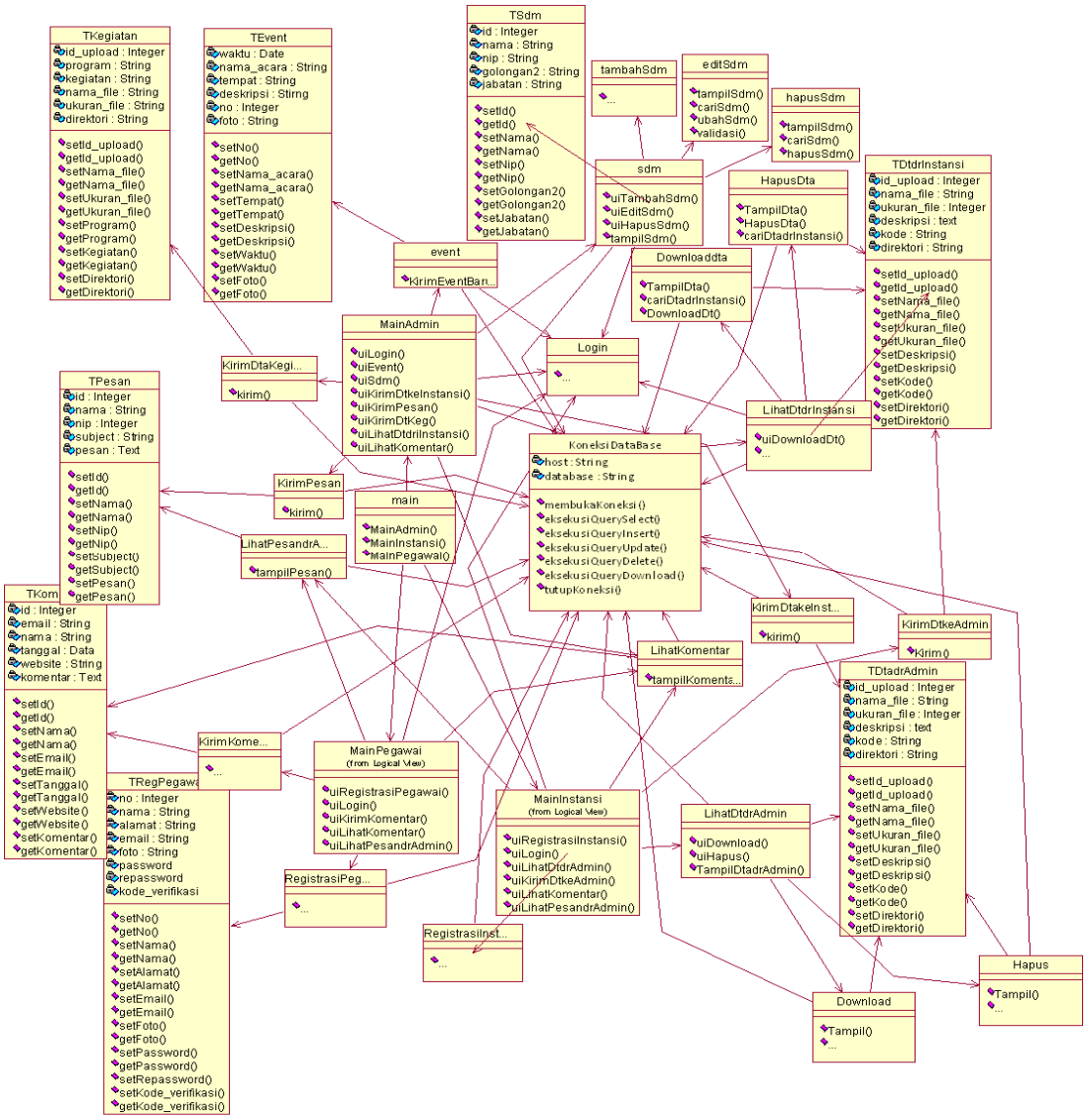


Gambar 23 Dinamika Objek Kirim Kegiatan

Tabel 18 Kirim Kegiatan

Identifikasi		
Nomor	3.3.3.21	
Nama	Kirim Kegiatan	
Tujuan	Mengirimkan Data kegiatan yang akan ditampilkan diseluruh halaman.	
Deskripsi	Sistem menampilkan halaman kirim Data kegiatan, kemudian pengguna mengisi kolom data yang terlihat pada layar, lalu pengguna mengklik tombol upload.	
Tipe Aktor	Admin	
Skenario Utama – Pengiriman sukses		
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Data kegiatan	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
28. Memasukkan data kegiatan yang akan dikirimkan.		
		29. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		30. Memberikan pesan data berhasil dikirim.
Kondisi akhir	Pengiriman Data berhasil dan menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan berhasil.	
Skenario Alternatif – pengiriman gagal		
Kondisi awal	Menampilkan Halaman yang berisi form-form pengisiian untuk Kirim Data kegiatan	
Aksi Aktor		**Reaksi Sistem**
31. Memasukkan data kegiatan yang akan dikirimkan.		
		32. Mengecek valid tidaknya data masukkan
		33. Memberikan pesan data gagal dikirim.
Kondisi akhir	Menuju halaman yang sama dan juga dengan memberikan pesan data gagal dikirim.	

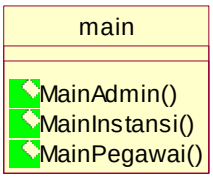
3.3.4 **Class diagram**



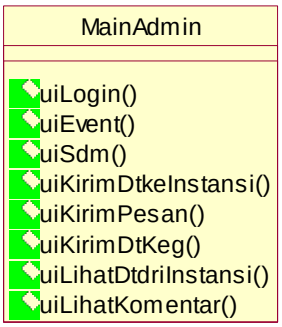
Gambar 24 Class Diagram

3.3.5 Spesifikasi class Diagram

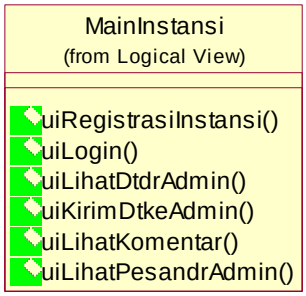
3.3.5.1 Kelas Main



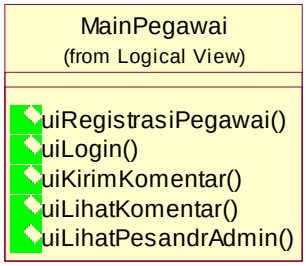
3.3.5.2 Kelas Main Admin



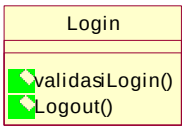
3.3.5.3 Kelas Main Instansi



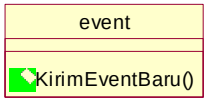
3.3.5.4 Kelas Main Pegawai



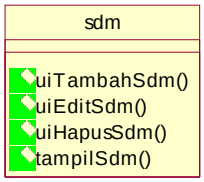
3.3.5.5 Kelas Login



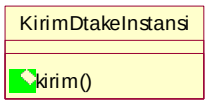
3.3.5.6 Kelas Event



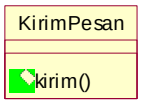
3.3.5.7 Kelas SDM



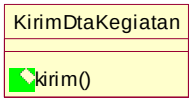
3.3.5.8 Kelas Kirim Data ke Instansi



3.3.5.9 Kelas Kirim Pesan



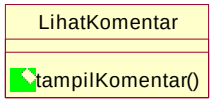
3.3.5.10Kelas Kirim Data Kegiatan



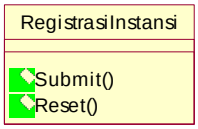
3.3.5.11Kelas Lihat Data dari Instansi



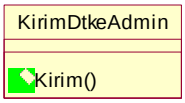
3.3.5.12Kelas Lihat Komentar



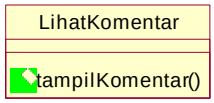
3.3.5.13Kelas registrasi Instansi



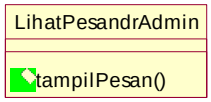
3.3.5.14 Kelas Kirim Data Ke Admin



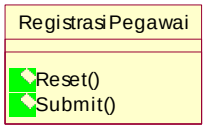
3.3.5.15Kelas Lihat Komentar



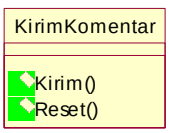
3.3.5.16Kelas Lihat Pesan dari Admin



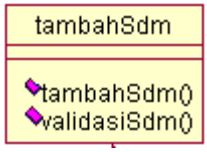
3.3.5.17Kelas Registrasi Pegawai



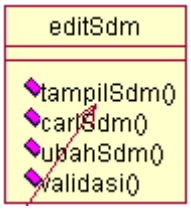
3.3.5.18Kelas Kirim Komentar



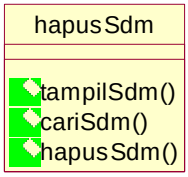
3.3.5.19Kelas Tambah SDM



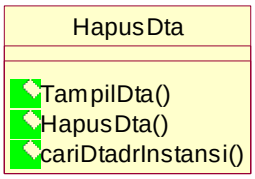
3.3.5.20Kelas Edit SDM



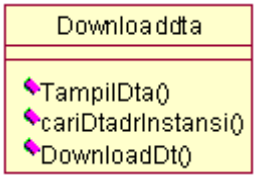
3.3.5.21Kelas Hapus SDM



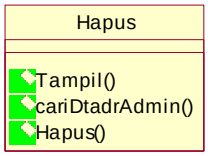
3.3.5.22Kelas Hapus Data



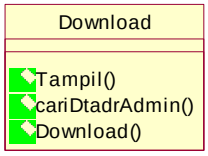
3.3.5.23Kelas Download Data



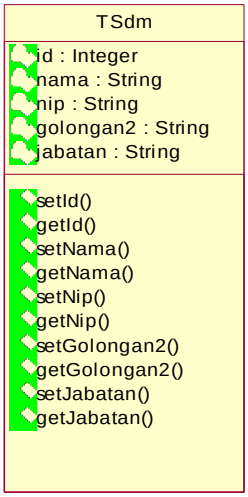
3.3.5.24Kelas Hapus



3.3.5.25Kelas Download



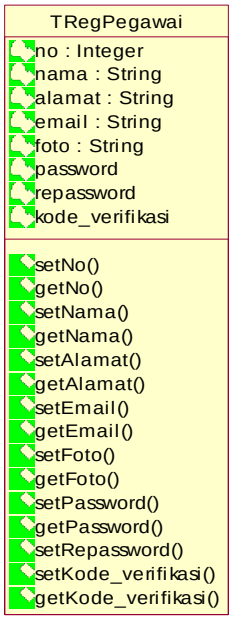
3.3.5.26Kelas TSdm



Tabel 19 Kelas TAdmin

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
Id	Integer	3	-	-
Nama	String	25	-	-
Nip	String	15	-	-
Golongan2	String	10	-	-
Jabatan	String	15	-	-

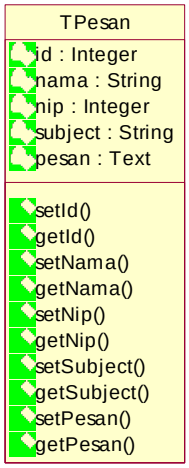
3.3.5.27Kelas TRegPegawai



Tabel 20 Kelas TReg Pegawai

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
No	Integer	3	-	-
Nama	String	30	-	-
Alamat	String	30	-	-
Email	String	20	-	-
Foto	String	100	-	-
Password	Password	10	-	-
Repassword	password	10	-	-
Kode_verifikasi	string	10	-	-

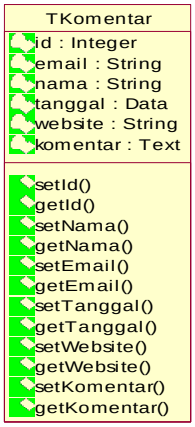
3.3.5.28 Kelas TPesan



Tabel 21 Kelas TPesan

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
No	Integer	3	-	-
Nama	String	40	-	-
Nip	String	15	-	-
Subject	String	10	-	-
Pesan	Text		-	-

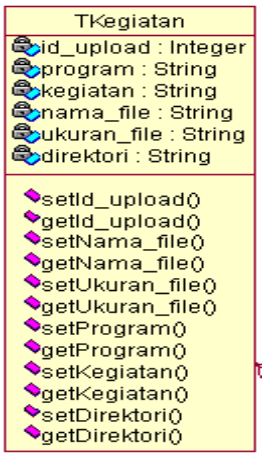
3.3.5.29 Kelas TKomentar



Tabel 22 Kelas TKomentar

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
Id	Integer	3	-	-
Nama	String	40	-	-
Email	String	15	-	-
Tanggal	date		-	dd-mm-yyyy
Website	String	40	-	-
Komentar	Text		-	-

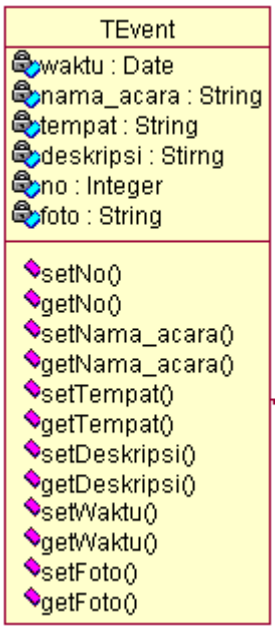
3.3.5.30Kelas TKegiatan



Tabel 23 Kelas TKegiatan

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
Id_upload	Integer	3	-	-
Program	String	6	-	-
Kegiatan	String	30	-	-
Nama_file	date	100	-	-
Ukuran_file	String	100	-	-
Direktori	Text		-	-

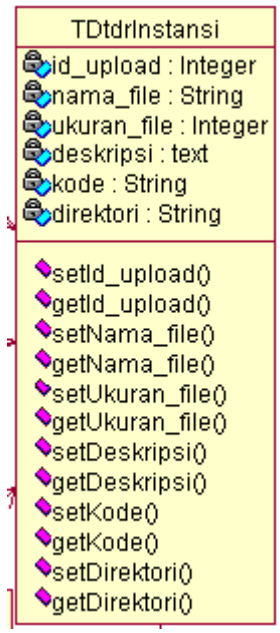
3.3.5.31 Kelas TEvent



Tabel 24 Kelas TEvent

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
No	Integer	3	-	-
Nama_acara	String	40	-	-
Tempat	String	50	-	-
Waktu	date	datetime	-	dd-mm-yyyy;HH:MM
Deskripsi	String	40	-	-
Foto	string	100	-	-

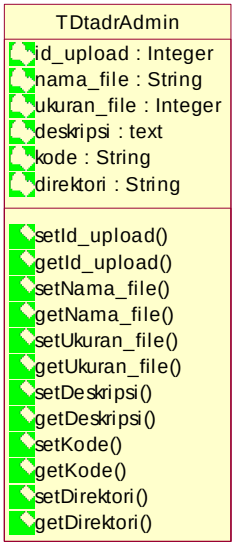
3.3.5.32 Kelas TDtadInstansi



Tabel 25 Kelas TDtaInstansi

Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
Id_upload	Integer	3	-	-
Kode	String	3	-	-
Deskripsi	Text		-	-
Nama_file	string	100	-	-
Ukuran_file	String	100	-	-
Direktori	string	100	-	-

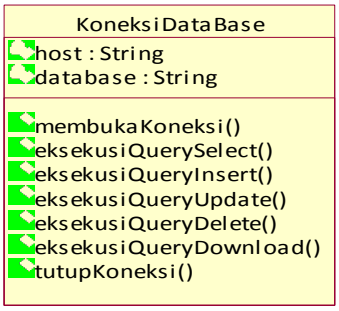
3.3.5.33Kelas TDtadrAdmin



Tabel 26 Kelas TDtadrAdmin

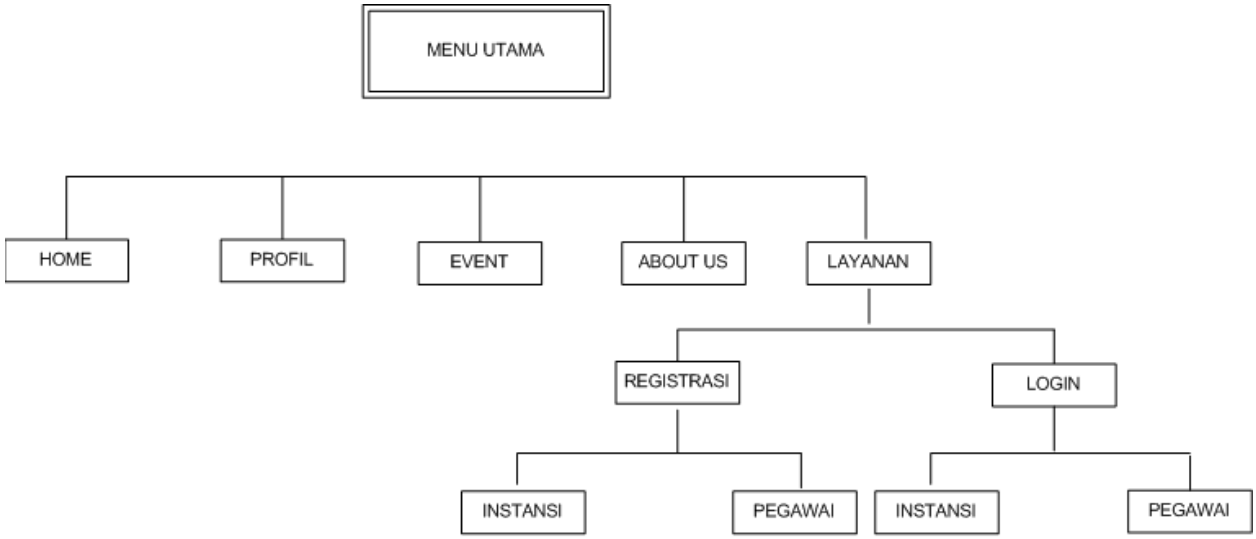
Nama	Tipe	Panjang	Range	Nilai Tetap
Id_upload	Integer	3	-	-
Kode	String	3	-	-
Deskripsi	Text		-	-
Nama_file	string	100	-	-
Ukuran_file	String	100	-	-
Direktori	string	100	-	-

3.3.5.34Koneksi data Base



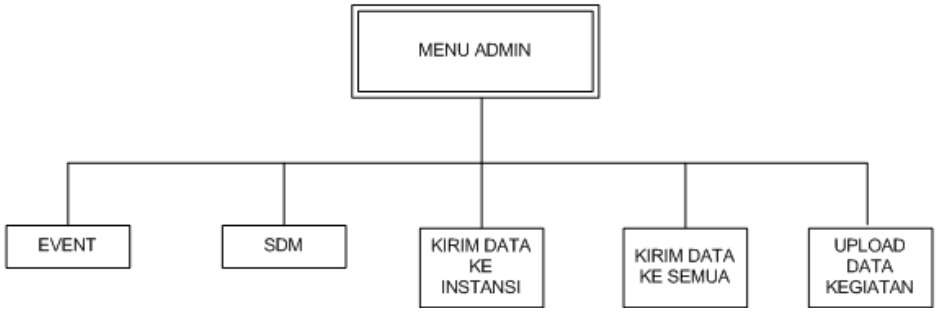
3.3.6 Perancangan Struktur Menu

3.3.6.1 Sturktur Menu



Gambar 25 Struktur Menu

3.3.6.2 Struktur Menu Admin

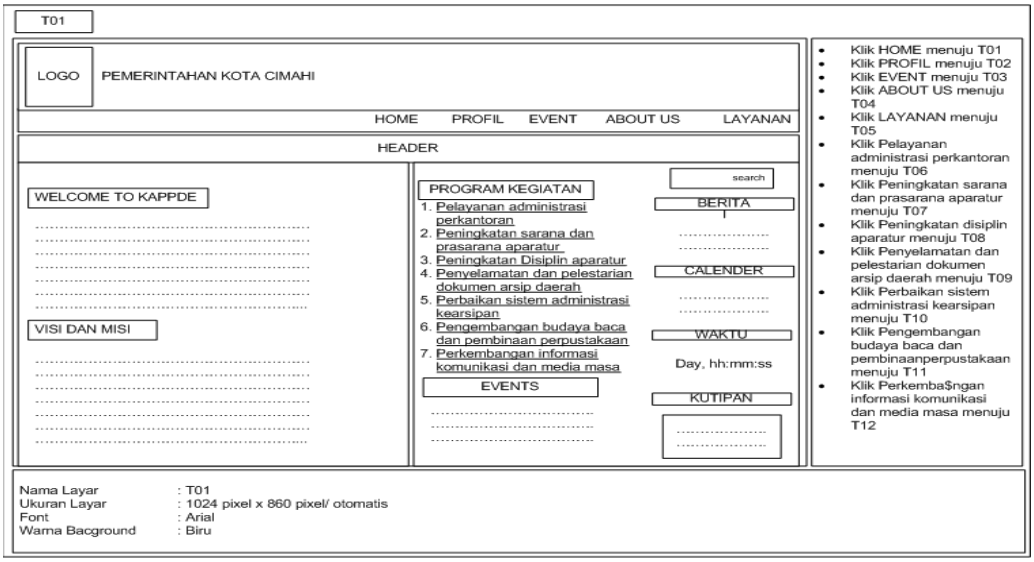


Gambar 26 Struktur Menu Admin

3.3.6.3 Perancangan Antarmuka

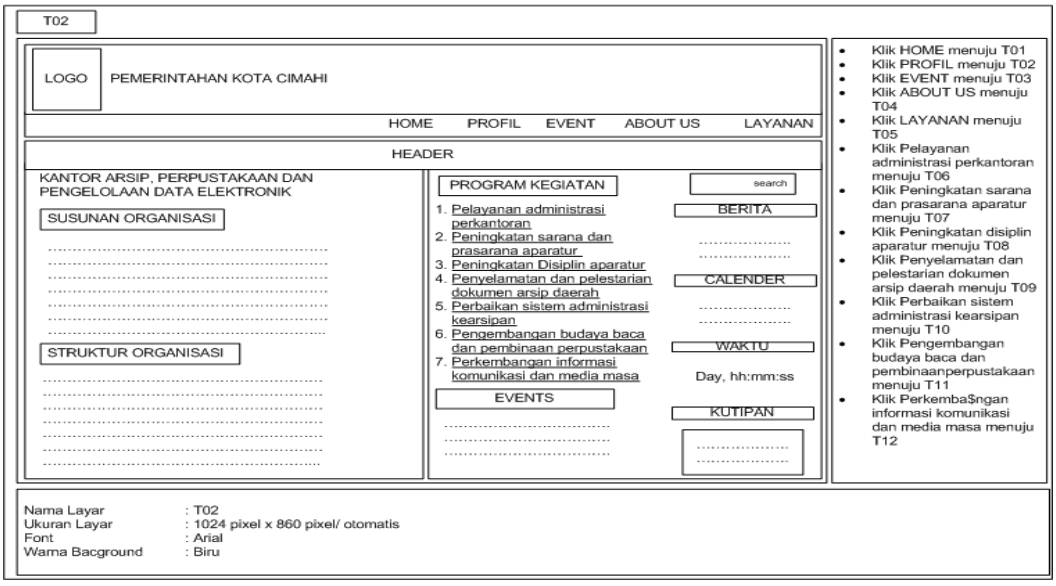
3.3.6.3.1 Perancangan Antaramuka User

1. Perancangan Antarmuka Menu Utama/Home



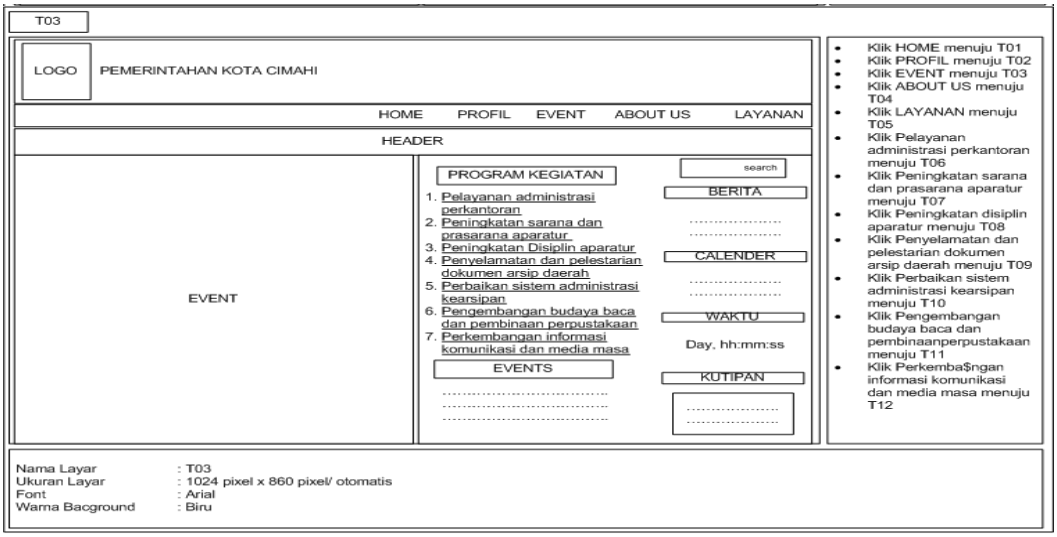
Gambar 27- Perancangan Antarmuka Menu Utama

2. Perancangan Antarmuka Menu Profil



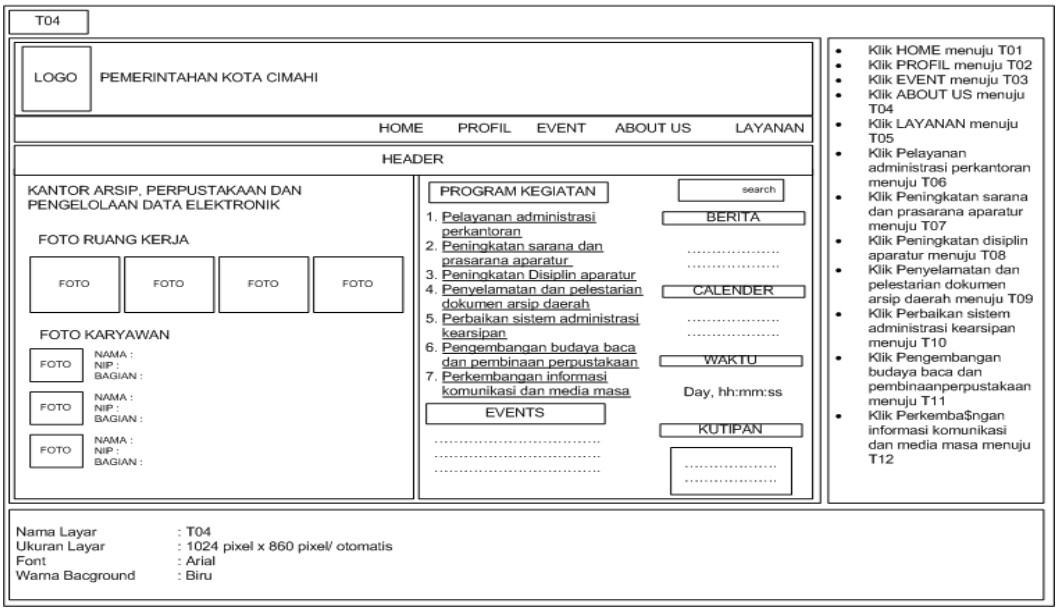
Gambar 28 Perancangan Antarmuka Menu Profil

3. Perancangan Antarmuka Menu Event



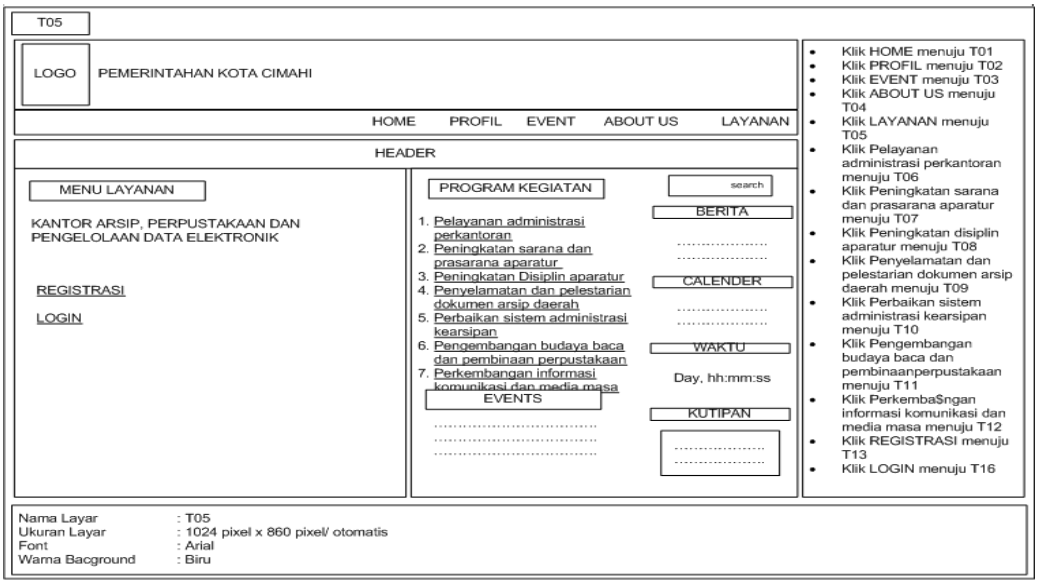
Gambar 29 Perancangan Antarmuka Menu Event

4. Perancangan Antarmuka Menu About Us



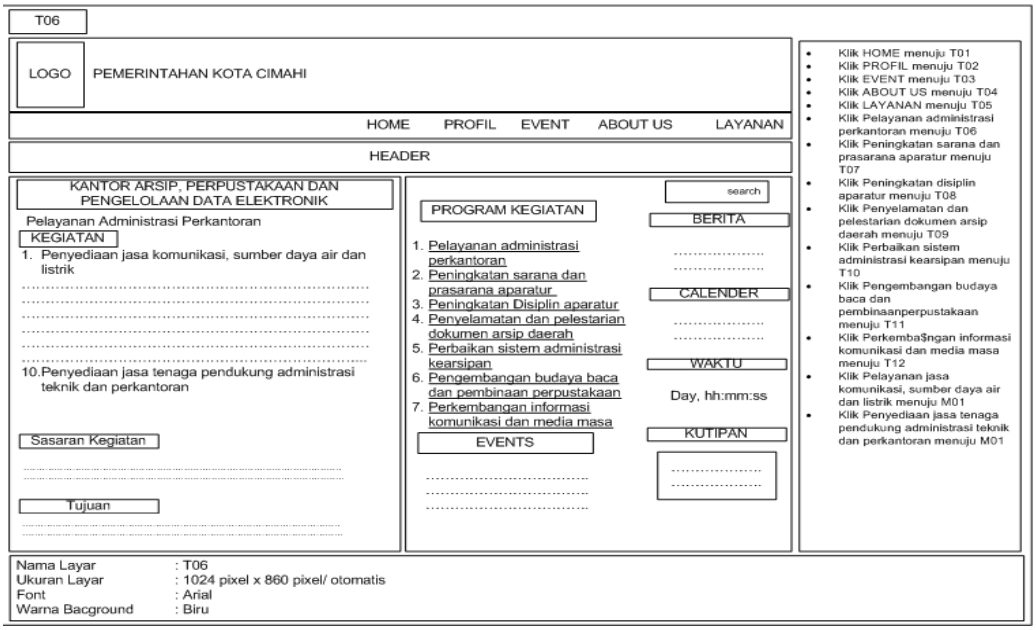
Gambar 30 Perancangan Antarmuka Menu About US

5. Perancangan Antarmuka Layanan



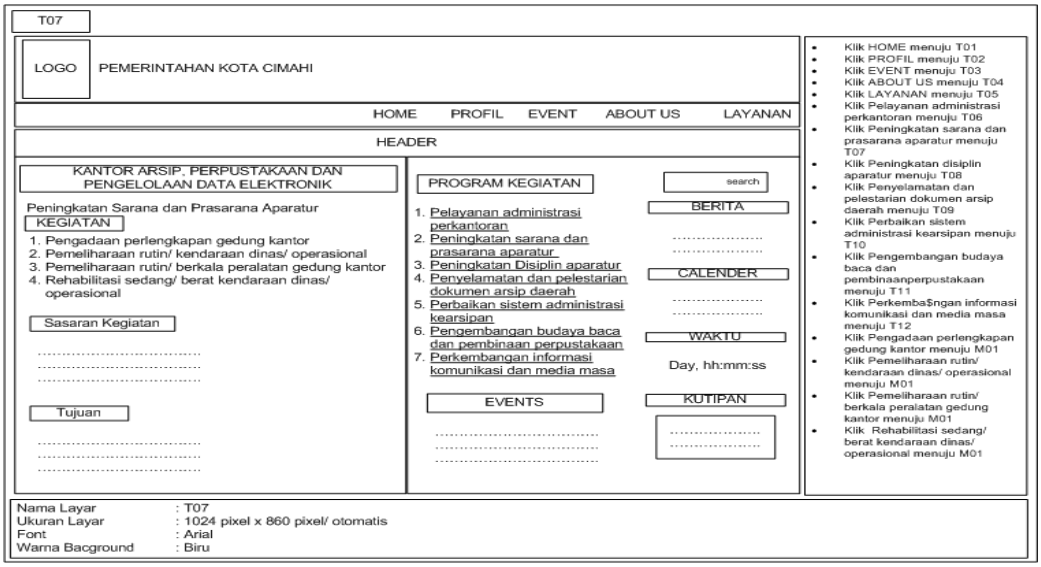
Gambar 31 Perancangan Antarmuka Menu Layanan

6. Perancangan Antarmuka Pelayanan Adminisrtasi Perkantoran



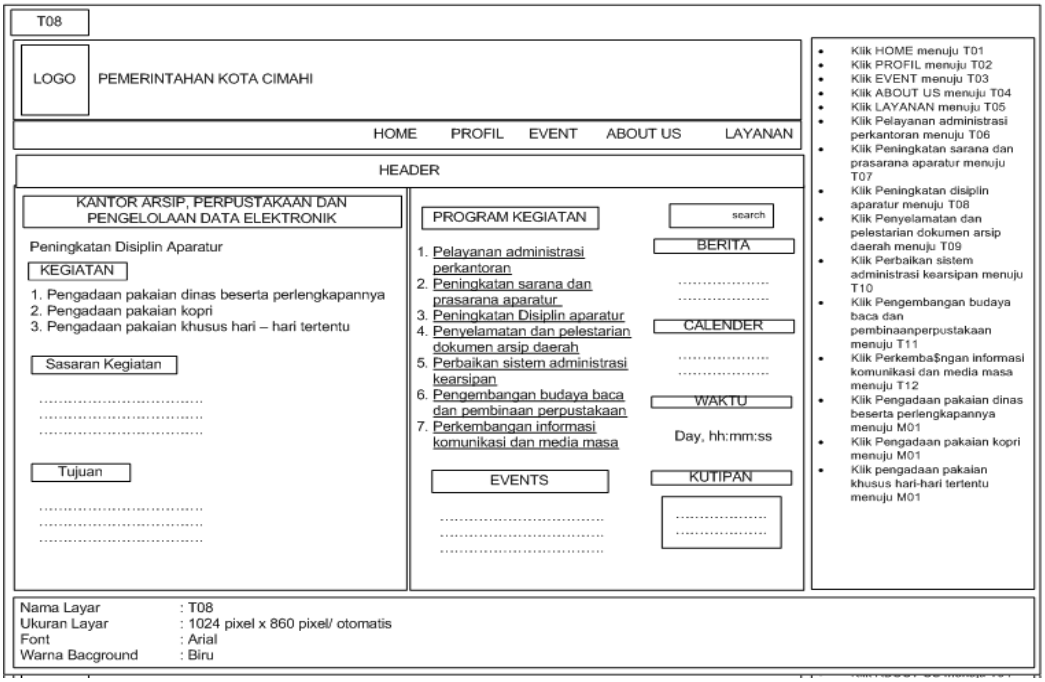
Gambar 32 Perancangan Antarmuka Pelayanan Administrasi Perkantoran

7. Perancangan Antarmuka Peningkatan Sarana dan Prasarana Aparatur



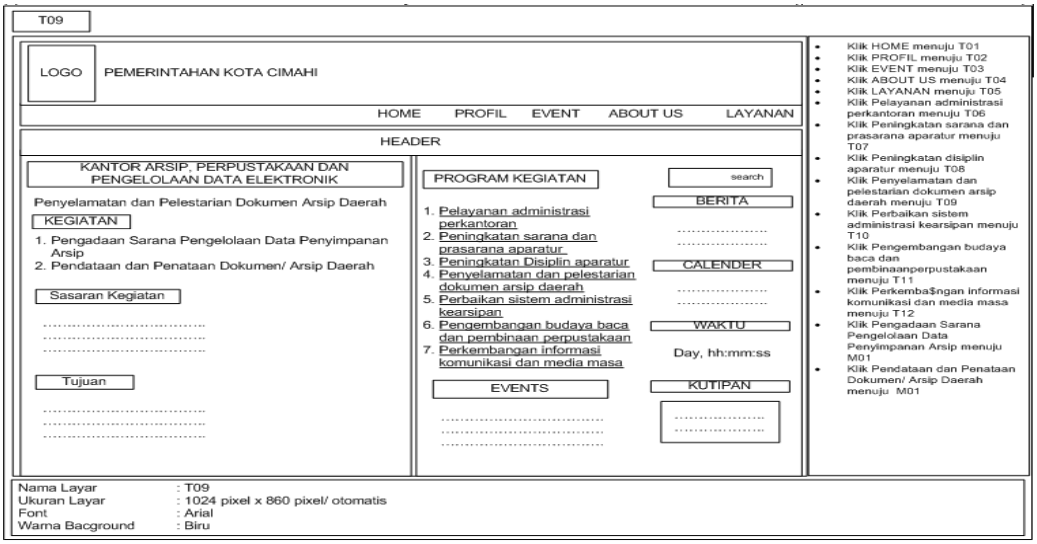
Gambar 32 Perancangan Antarmuka Peningkatan Sarana dan Prasarana Aparatur

8. Perancangan Antarmuka Peningkatan Disiplin Aparatur



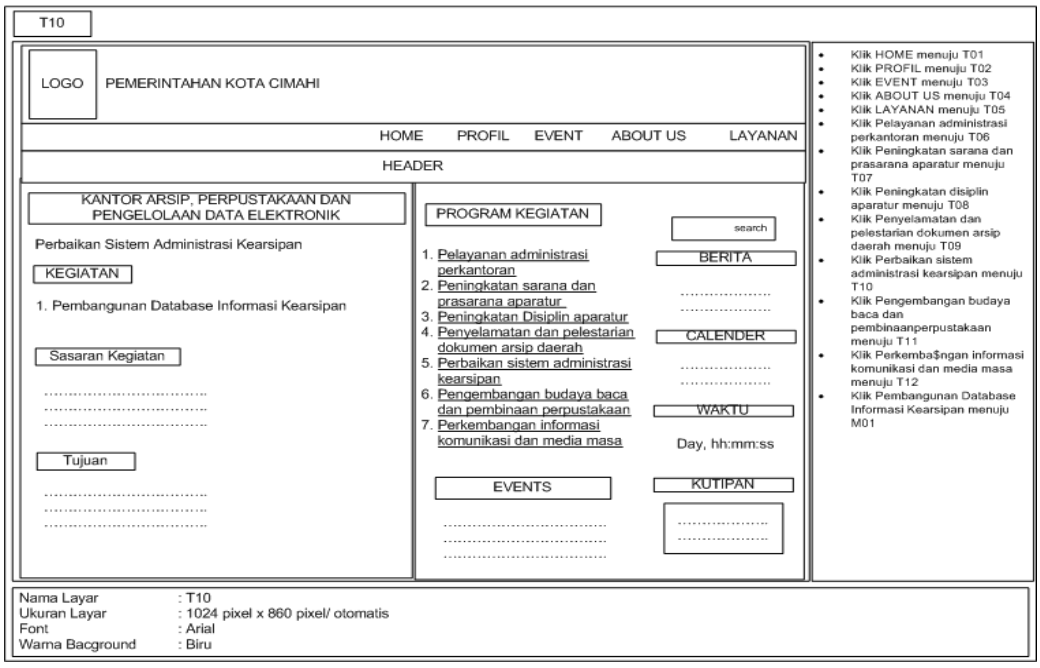
Gambar 34 Perancangan Antarmuka Peningkatan Disiplin Aparatur

9. Perancangan Antarmuka Penyelamatan dan Pelestarian Dokumen Arsip Daerah



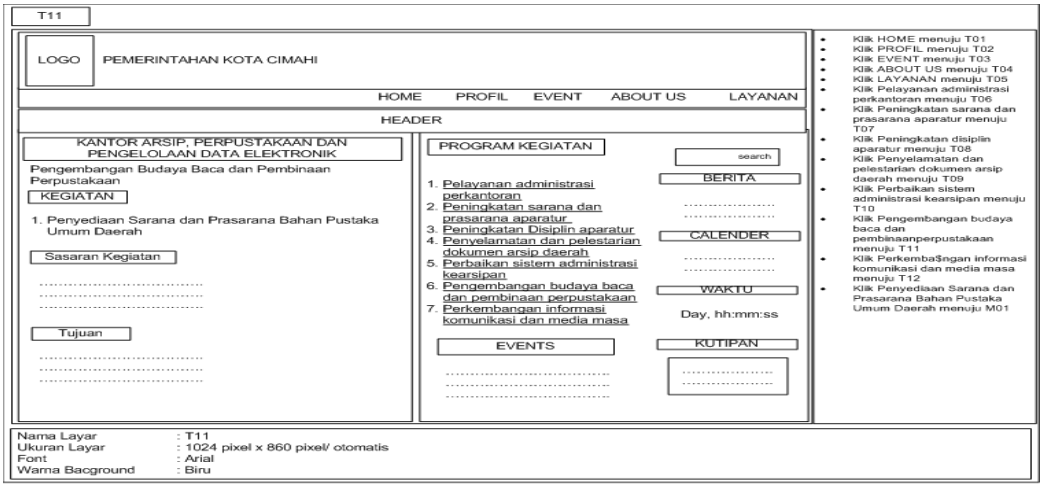
Gambar 35 Perancangan AntarmukaPenyelamatan dan Pelestarian Dokumen Arsip Daerah

10. Perancangan Antarmuka Perbaikan Sistem Administrasi Kearsipan



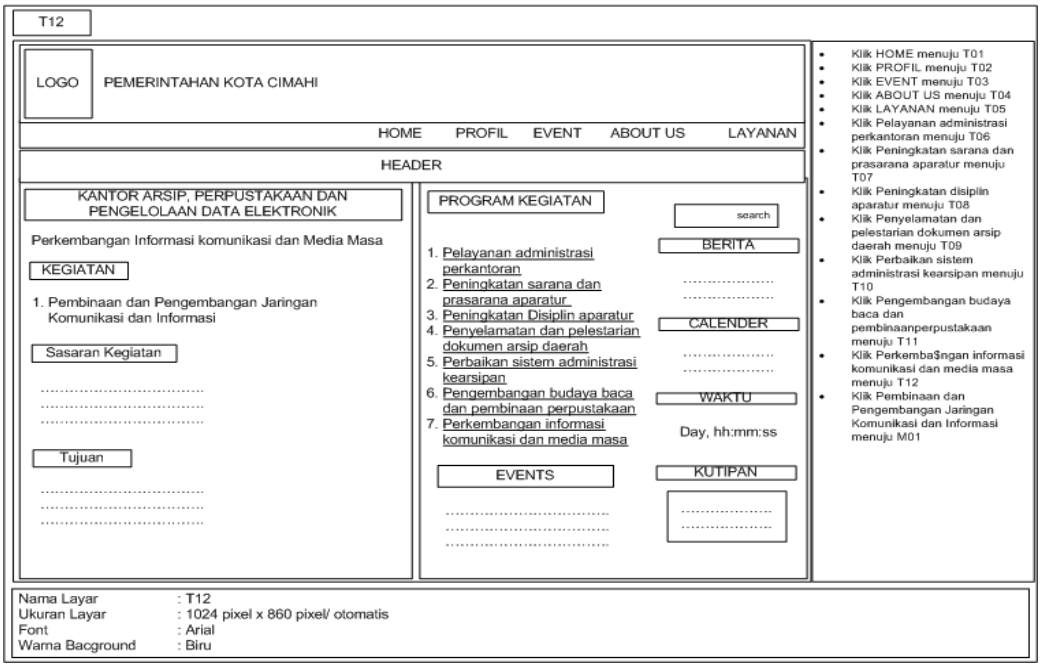
Gambar 36 Perancangan Antarmuka Perbaikan Sistem Administrasi Kearsipan

11. Perancangan Antarmuka Pengembangan Budaya Baca dan Pembinaan



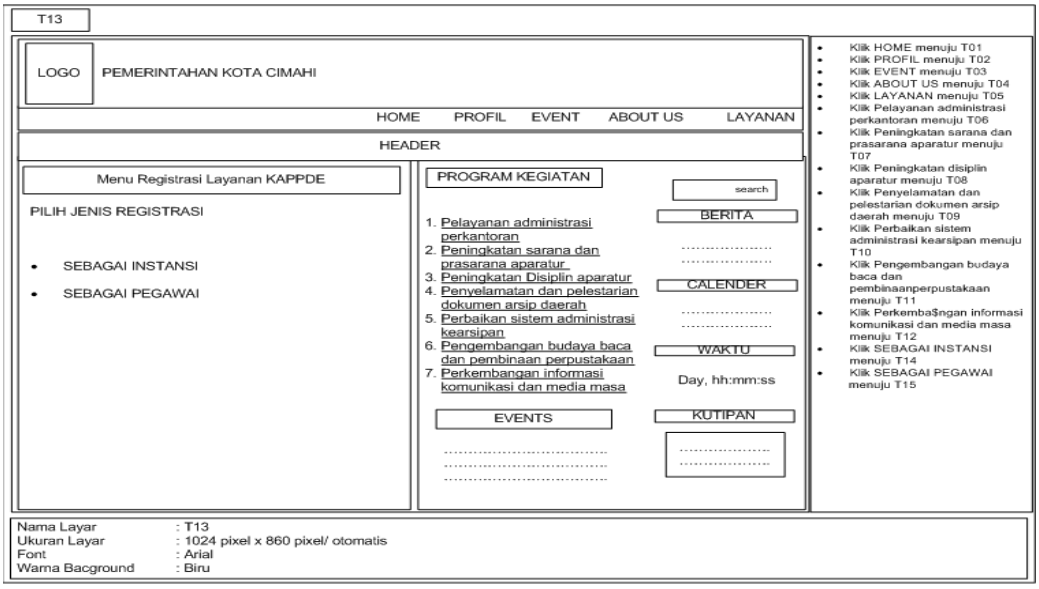
Gambar 37 Perancangan Antarmuka PengembanganBudaya Baca dan Pembinaan Perpustakaan

12. Perancangan Antarmuka Perkembangan Informasi Komunikasi dan Media Massa



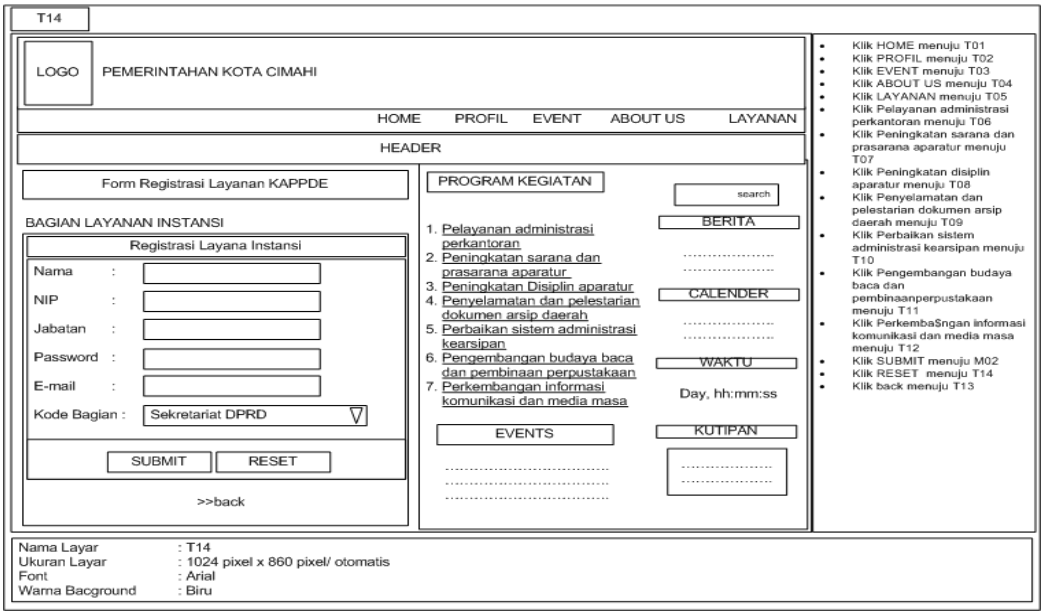
Gambar 38 Perancangan AntarmukaPerkembangan Informasi Komunikasi dan Media Massa

13. Perancangan Antarmuka Jenis Registrasi



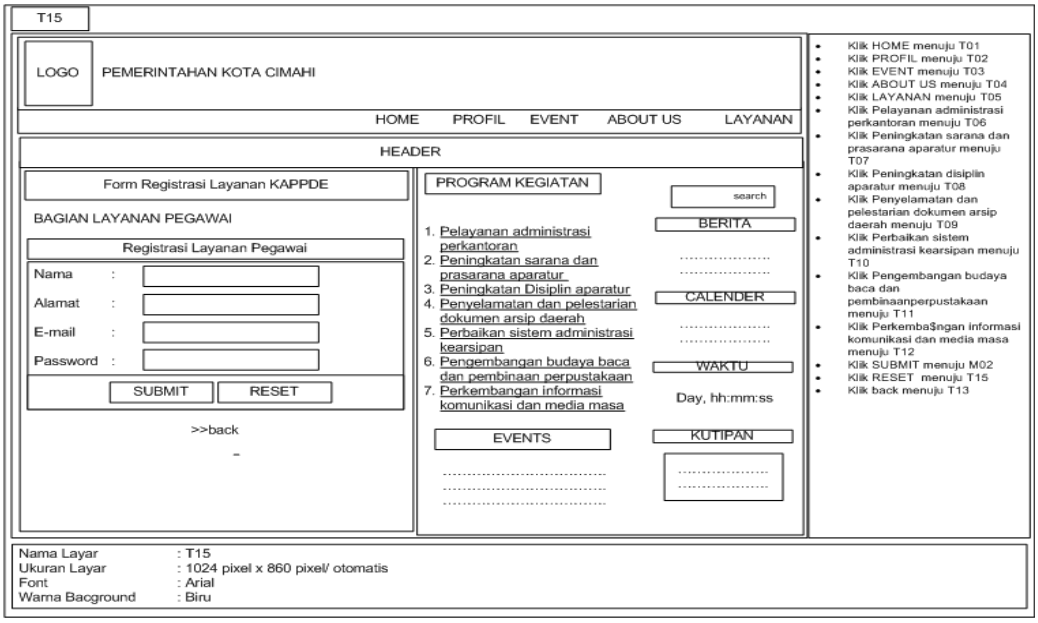
Gambar 39 Perancangan Antarmuka Jenis Registrasi

14. Perancangan Antarmuka Bagian Registrasi Instansi



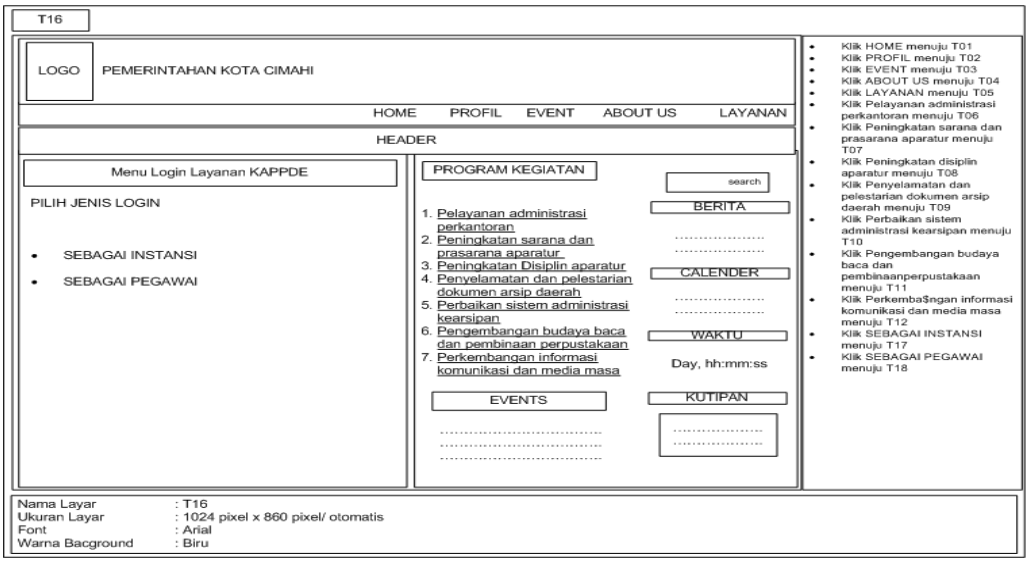
Gambar 40 Perancangan Antarmuka Bagian Regitrasi Instansi

15. Perancangan Antarmuka Bagian Registrasi Pegawai



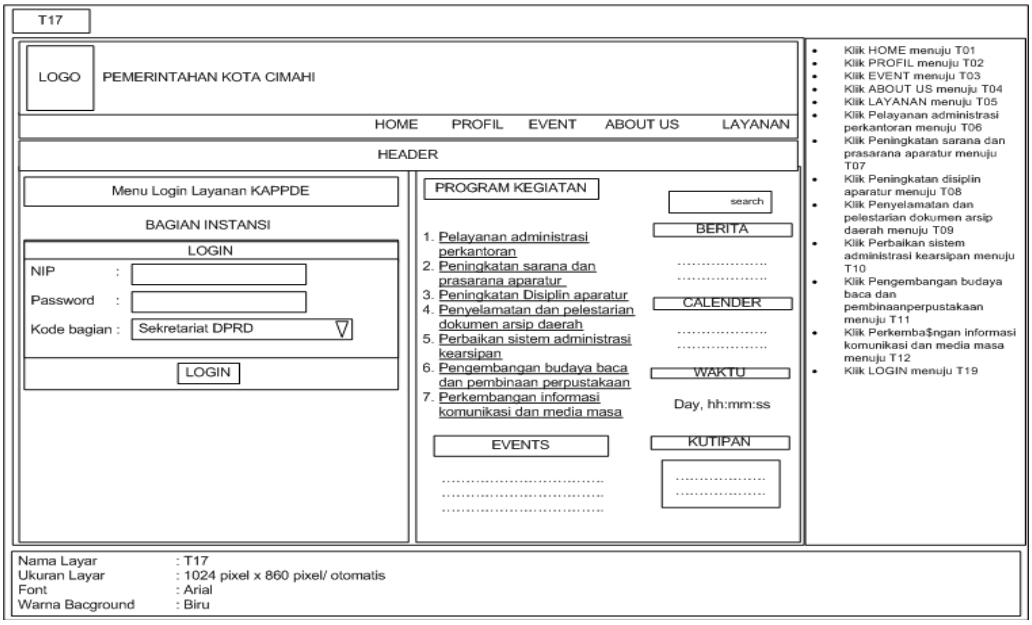
Gambar 41 Perancangan Antarmuka Bagian Registrasi Pegawai

16. Perancangan Antarmuka Jenis Login



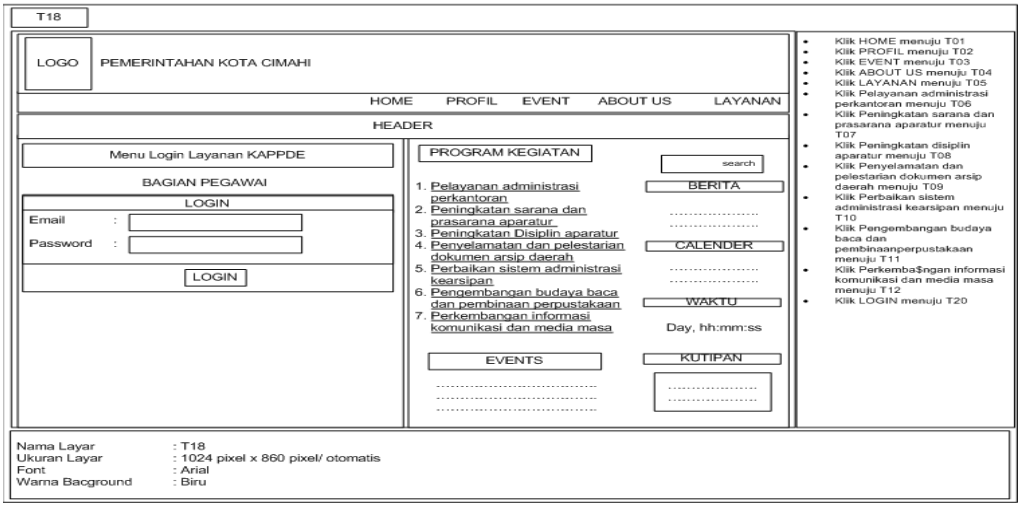
Gambar 42 Perancangan Antarmuka Jenis Login

17. Perancangan Antarmuka Login Bagian Instansi



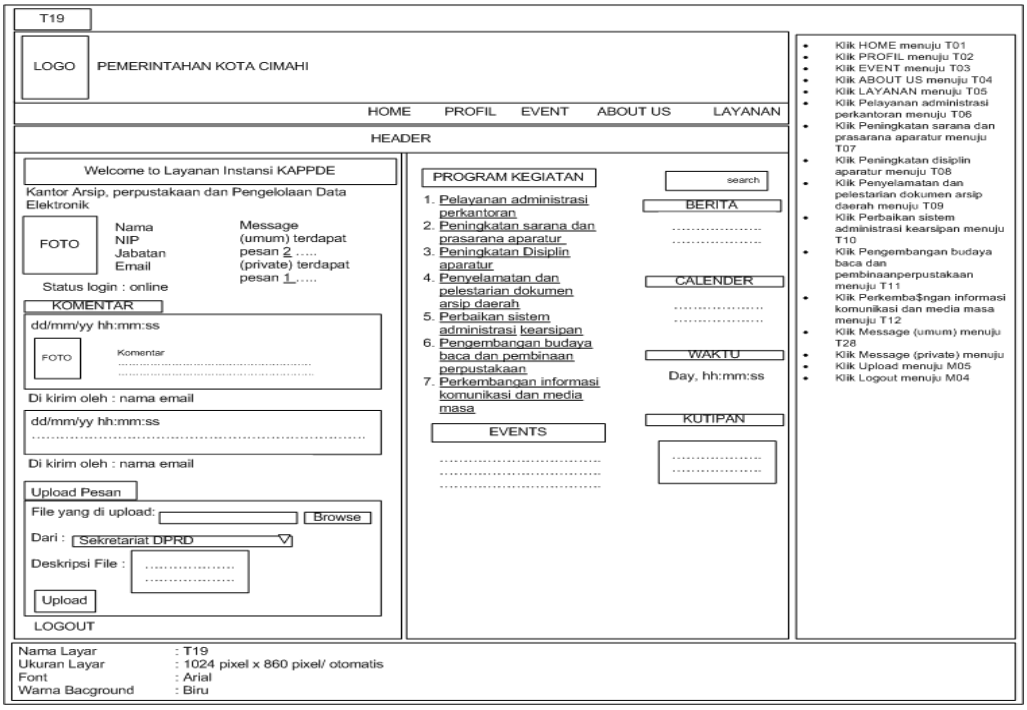
Gambar 43 Perancangan Antarmuka Login Bagian Instansi

18. Perancangan Antarmuka Login Bagian Pegawai



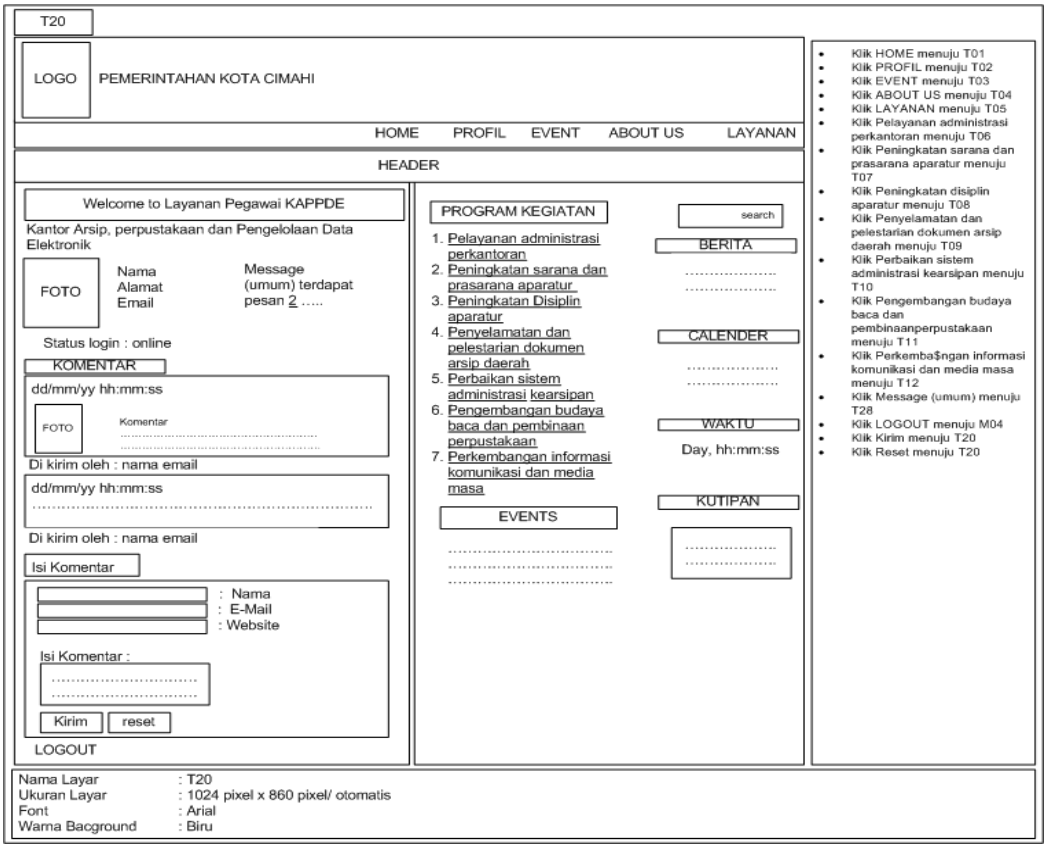
Gambar 44 Perancangan Antarmuka Login Bagian Pegawai

19. Perancangan Antarmuka Form Layanan Instansi



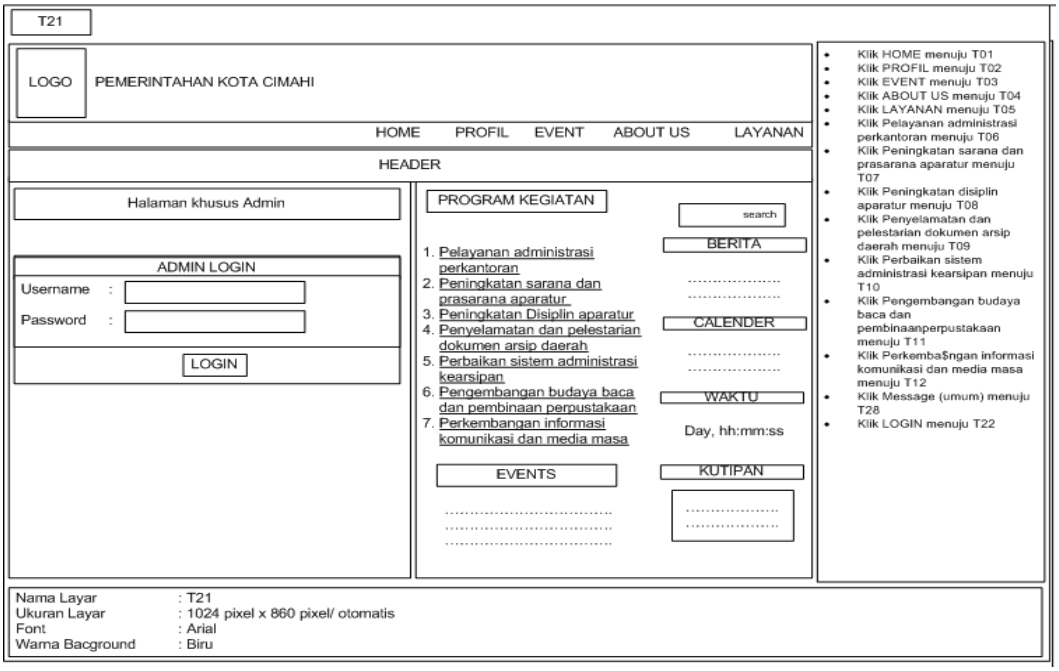
Gambar 45 Perancangan Antarmuka Form Layanan Instansi

20. Perancangan Antarmuka Form Layanan Pegawai



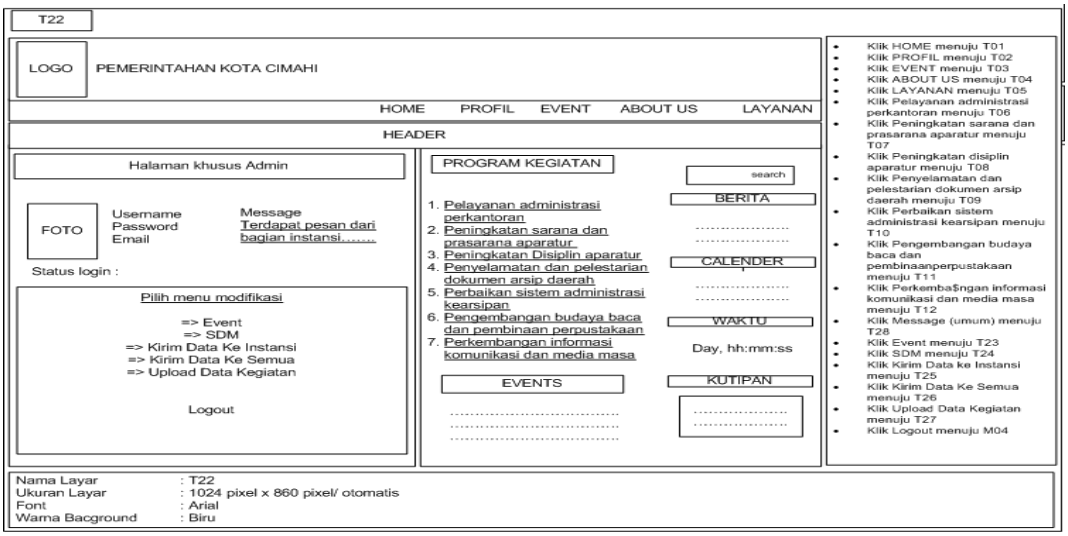
Gambar 46 Perancangan Antarmuka Form Layanan Pegawai

21. Perancangan Antarmuka Login Admin



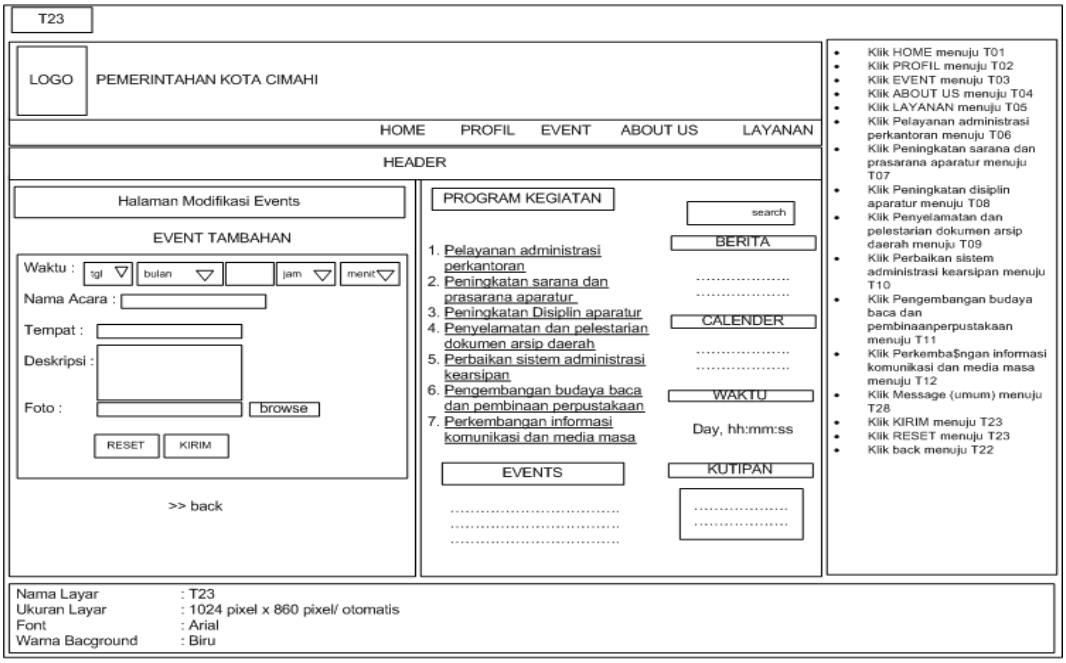
Gambar 47 Perancangan Antarmuka Login Admin

22. Perancangan Antarmuka Form Admin



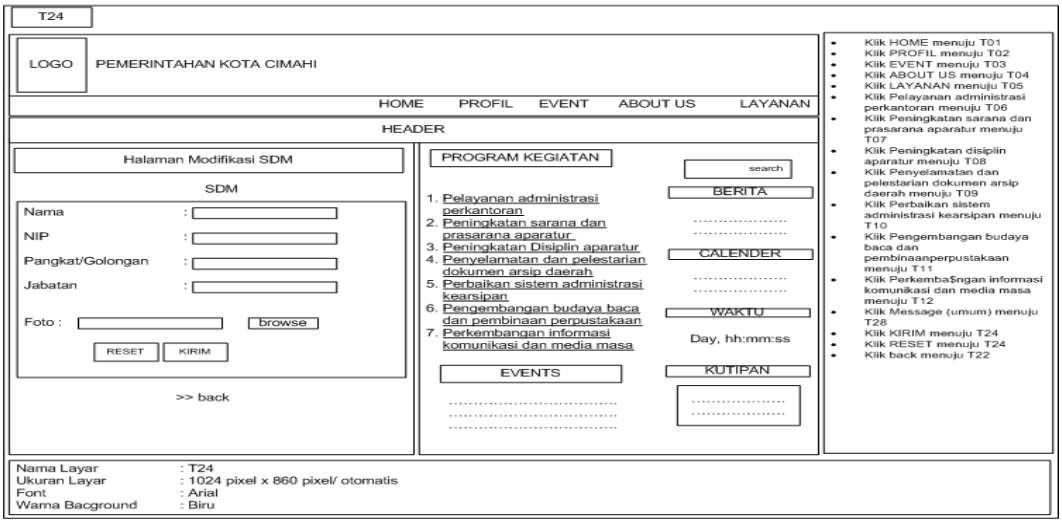
Gambar 48 Perancangan Antarmuka Form Admin

23. Perancangan Antarmuka Modivikasi Events



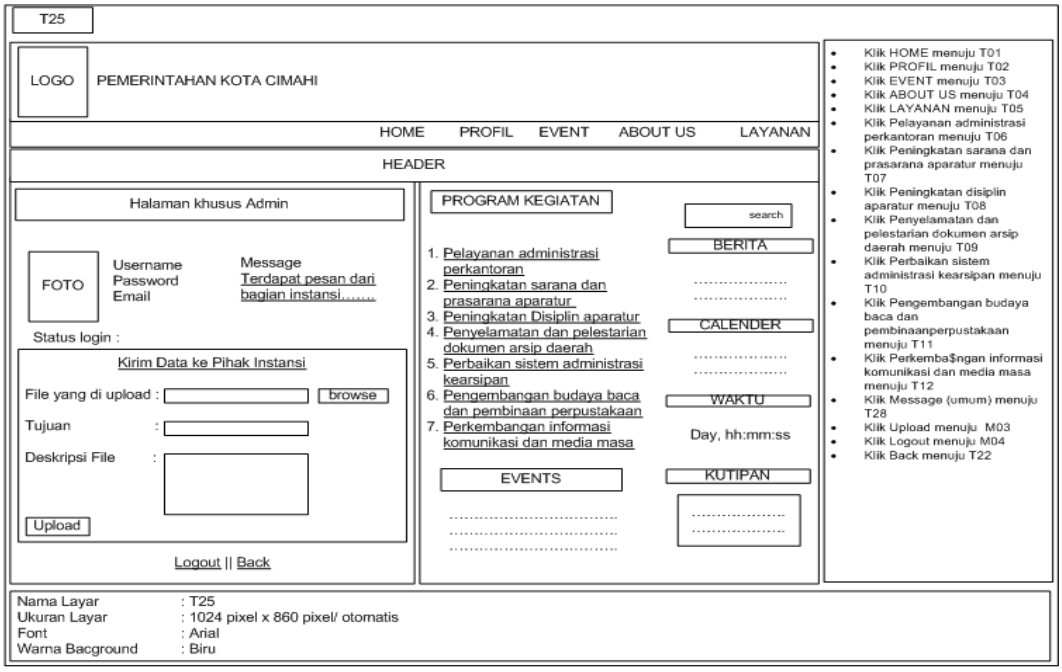
Gambar 49 Perancangan Antarmuka Modivikasi Events

24. Perancangan Antarmuka Modivikasi SDM



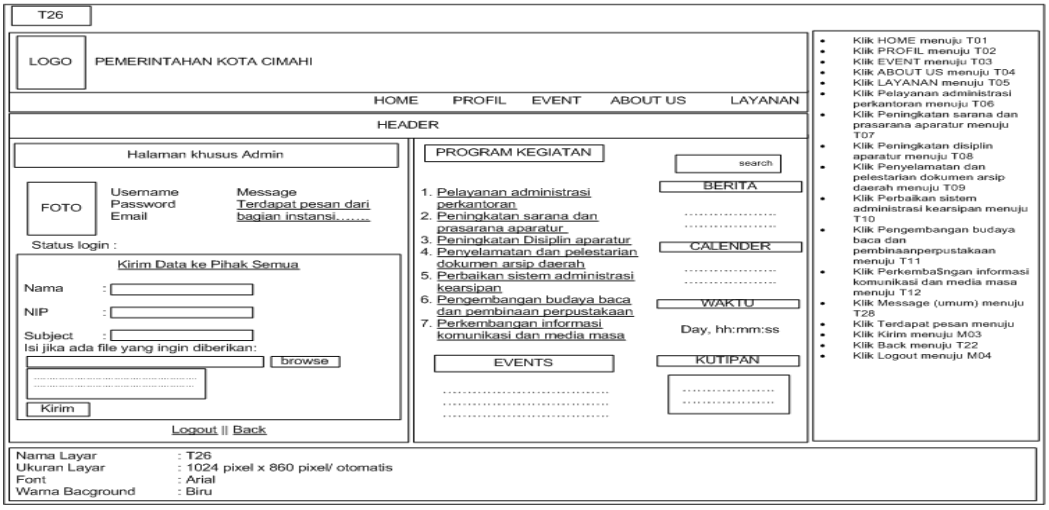
Gambar 50 Perancangan Antarmuka Modivikasi SDM

25. Perancangan Antarmuka Form Kirim Data ke Pihak Instansi



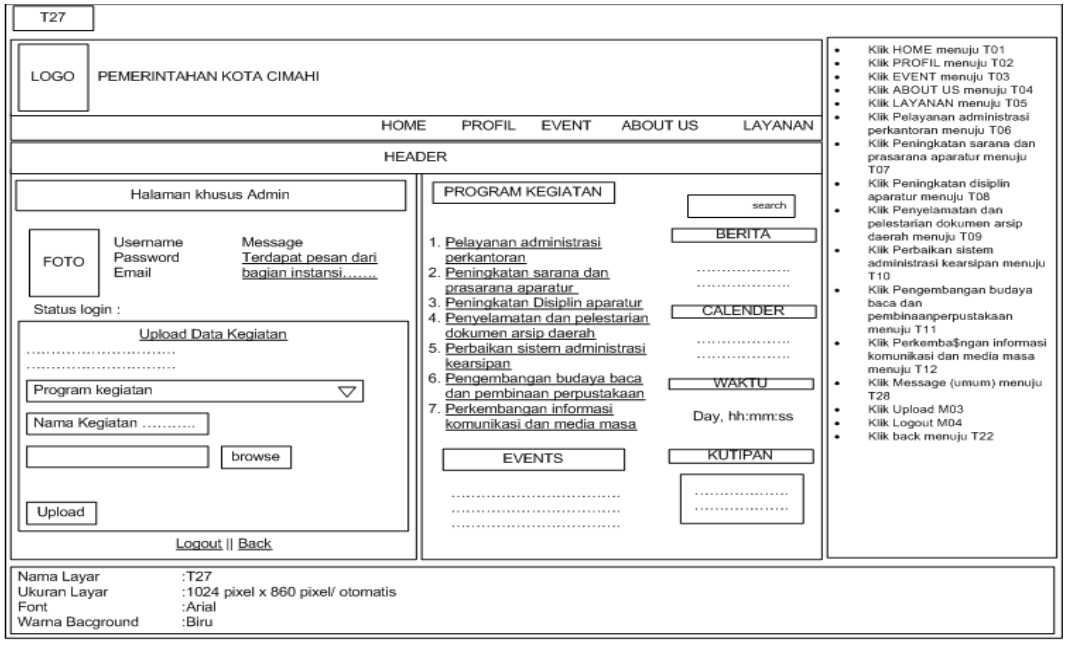
Gambar 51 Perancangan Antarmuka Form Kirim Data ke Pihak Instansi

26. Perancangan Antarmuka Form Kirim Data ke Semua



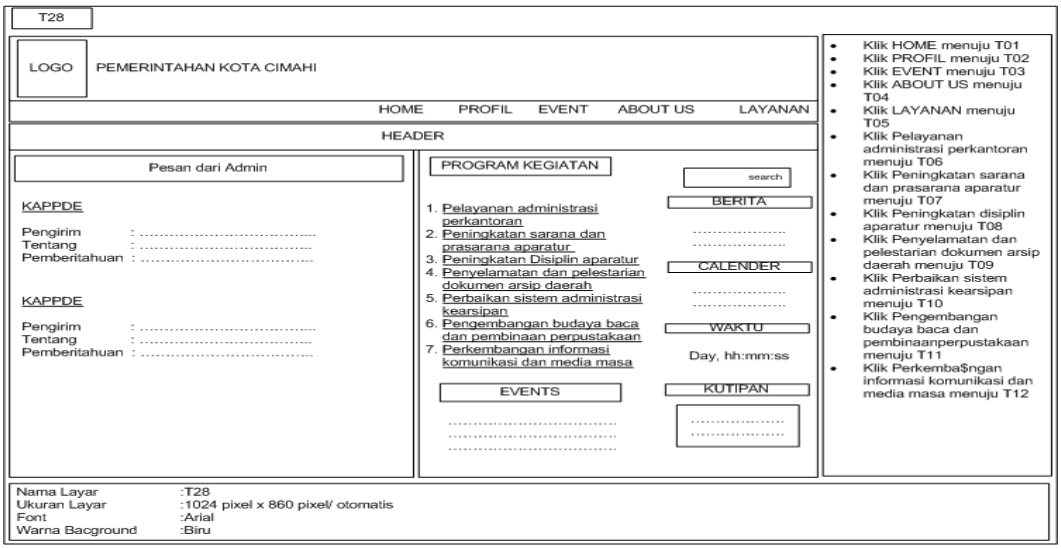
Gambar 52 Perancangan Antarmuka Form Kirim Data ke Pegawai

27. Perancangan Antarmuka Form Upload data Kegiatan



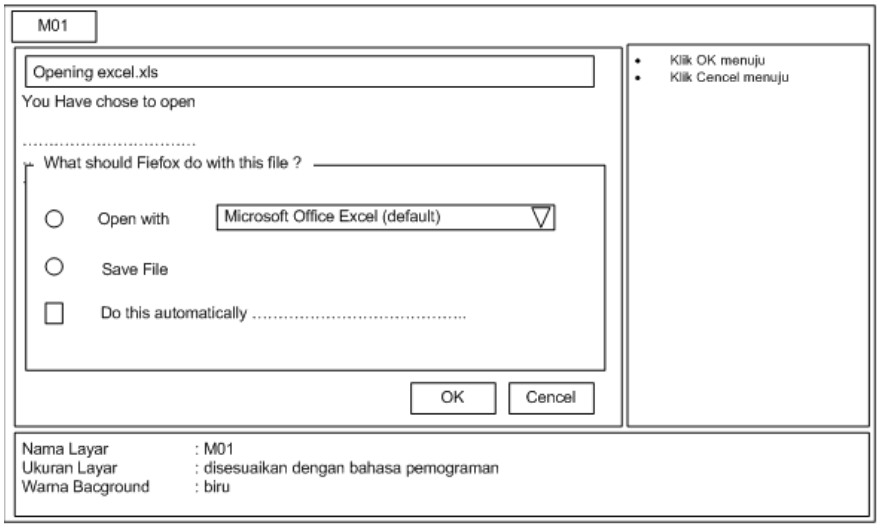
Gambar 52 Perancangan Antarmuka Form Upload Data Kegiatan

28. Perancangan Antarmuka Pesan Dari Admin

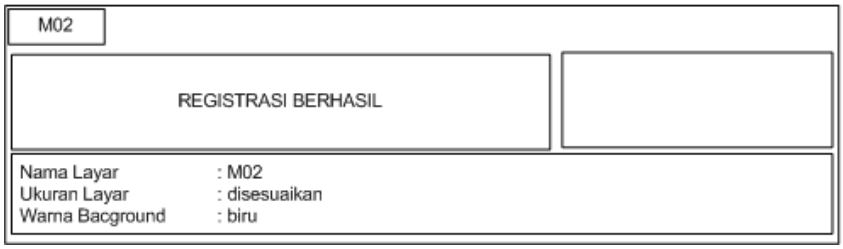


Gambar 53 Perancangan Antarmuka Pesan dari Admin

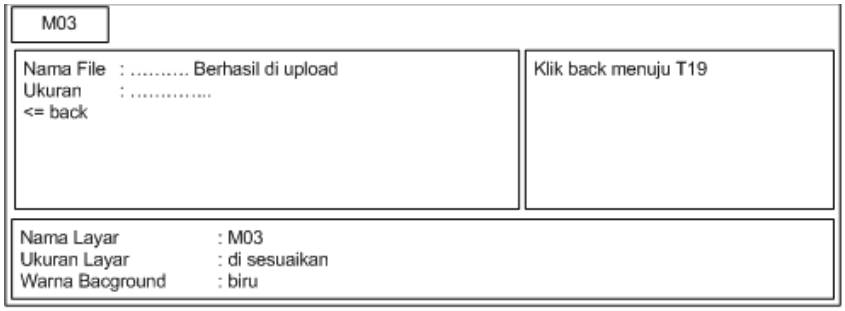
29. Perancangan Tampilan Pesan



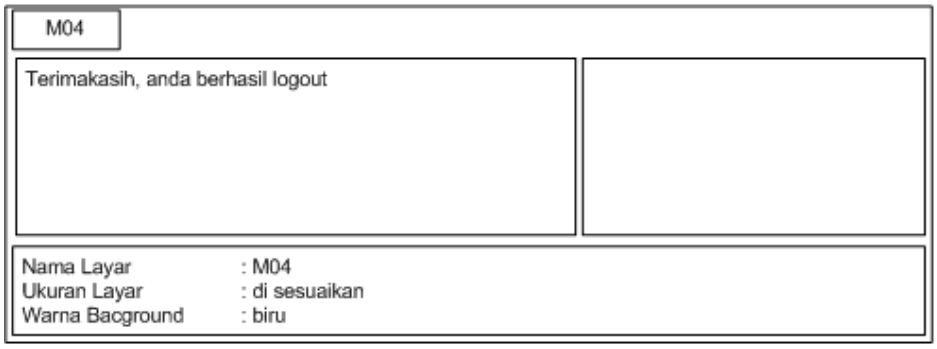
Gambar 54 Pesan Opening. xls



Gambar 55 Pesan Registrasi Berhasil



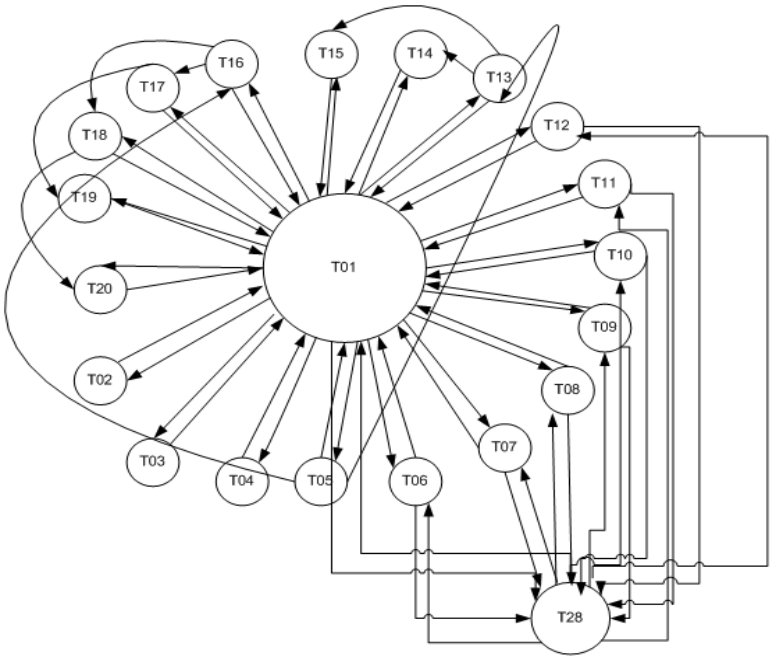
Gambar 56 Pesan Upload Berhasil



Gambar 57 Pesan Berhasil Logout

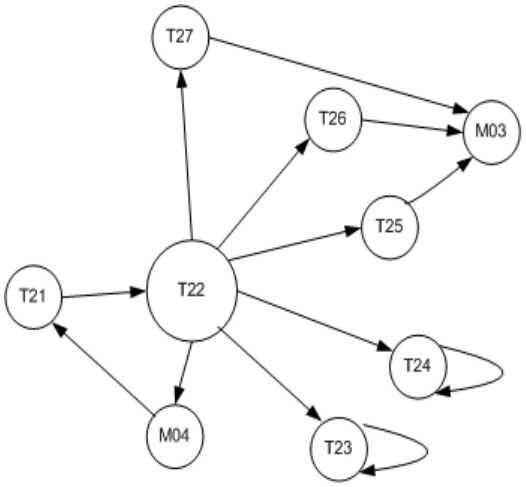
3.3.7 Jaringan Semantik

3.3.7.1 Jaringan semantik Menu



Gambar 58 Jaringan semantik menu

3.3.7.1 Jaringan semantik Admin



Gambar 59 Jaringan Semantik Admin