BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Sistem Kerja Praktek

3.1.1 Jadwal Kerja Praktek

Kerja praktek dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan serta kesempatan yang diberikan pihak perusahaan, dan pelaksanaan kerja praktek di Rumah Pohon dilaksanakan sejak tanggal 2 Agustus 2011 sampai dengan selesai. Adapun waktu mulai kerja praktek disesuaikan dengan ketentuan yang diberikan perusahaan tempat kerja praktek, yaitu terhitung dari hari Senin s/d hari Jum'at, pukul 15.00 WIB sampai dengan jam 21.00 WIB.

3.1.2 Tinjauan Umum Perusahaan

Peserta kerja praktek melakukan kegiatan pengerjaan website di kantor Rumah Pohon yaitu dalam merancang "PEMBANGUNAN WEBSITE RUMAH POHON DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL".

Adapun tahapan - tahapannya adalah, sebagai berikut :

1) Observasi

   Melakukan penelusuran pustaka dan sumber lainnya mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan dalam merancang suatu website. Dalam mengerjakan laporan kerja praktek ini banyak sekali referensi yang diperoleh. Untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan materi laporan kerja praktek melalui buku - buku, bahan kuliah dan bacaan lainnya yang memiliki relevansi dengan analisis dan pembuatan website.

2) Analisa Masalah

   Melakukan wawancara kepada pembimbing di Rumah Pohon terhadap kondisi yang harus dipenuhi sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan meliputi kebutuhan informasi atau kebutuhan website. Untuk menghasilkan informasi yang diinginkan yang kemudian dilakukan analisa terhadap apa yang didapatkan dari hasil wawancara tersebut.

3.2 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena apabila terjadi kesalahan dalam tahap ini, akan mengakibatkan kesalahan pada tahap selanjutnya.

3.2.1 Analisa Website

Semua perusahaan memiliki media untuk menyajikan informasi - informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat, begitu pula halnya dengan Rumah Pohon. Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang periklanan dan perfilman tentu saja memiliki informasi - informasi yang perlu disajikan untuk kepentingan perusahaan itu sendiri.

Namun, sayangnya Rumah Pohon belum memiliki media informasi yang dapat di sajikan di dunia maya untuk di perkenalkan kepada masyarakat luas.

Oleh karena itu penulis di minta oleh perusahaan untuk membangun website Rumah Pohon. Website yang dibuat oleh penulis hanya sekedar untuk memberikan sebuah informasi yang berada di dalam Rumah pohon. Informasi tersebut ditujukan bukan hanya untuk perusahaan-perusahaan lain yang membutuhkan jasa dari Rumah Pohon, tetapi untuk semua kalangan yang ada di Indonesia. Informasi tersebut hanya dapat dilihat di dunia maya, karena informasi tersebut berupa sebuah website.

Informasi ini akan di publikasikan setelah mendapat persetujuan dari pihak Rumah Pohon. Aplikasi yang dimiliki Rumah Pohon akan bekerja secara manual, karena website tersebut akan selalu diawasi oleh seorang admin. Seorang admin akan merawat, mengembangkan, dan menjalankan website sistem informasi milik Rumah Pohon ini.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras / *hardware,* analisis perangkat lunak / *software,* analisis pengguna / *user*Berdasarkan hasil analisis,

3.2.2.1 Analisis Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan pada perancangan dan pembuatan website Rumah Pohon ini antara lain :

a) *Processor Minimal (1,8 GHz)*
b) *Memory Minimal 128*
c) *VGA Onboard*
d) *HDD minimal 20 GB*
e) *Mouse dan Keyboard*

3.2.2.2 Analisis Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat website Rumah Pohon ini antara lain :

a) *Sistem Operasi Windows*
b) *Webserver WAMPServer 2.0*
c) *Apache Webserver 2.2.11*
d) *MySQL database 5.0.5*
e) *phpMyAdmin Database Manager 5.3.0*
f) *Macromedia Dreamweaver 8*
g) *Adobe Photoshop cs*

Sedangkan kebutuhan minimum perangkat lunak untuk mengakses website baik sebagai admin atau pengunjung adalah *Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera* atau *web browser* lain.

3.2.2.3 Analisis Pengguna / *User*

Sistem yang akan dibangun digunakan oleh dua jenis pengguna, yaitu admin dan pengunjung. Admin dapat melakukan semua operasi di dalam back end site, mulai dari menambah kategori, menambah video, mengganti template, dan lain – lain. Sedangkan pengunjung hanya dapat mengakses front end site saja.

Tipe Pengguna	Hak Akses	Keterampilan
Admin	Full, dapat melakukan semua operasi di dalam Back End Site	Menguasai komputer, pemahaman yang cukup untuk mengelola data dalam web serta memiliki pengetahuan tentang internet.
Pengunjung	Mengakses Front End Site saja	Mampu mengoprasikan komputer dan dapat melakukan browsing di internet.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.2.3.1 Prosedur yang sedang berjalan

Prosedur yang sedang berjalan untuk mempromosikan Rumah Pohon adalah :

a. Melalui berbagai macam media.
b. Melakukan kegiatan syuting di wilayah Indonesia.

Prosedur yang sedang berjalan untuk penyampaian informasi di Rumah Pohon yaitu masih dari mulut ke mulut.

3.2.3.2 Permasalahan yang terjadi

Permasalahan yang terjadi di proses promosi yang ada sekarang adalah :

1. Perlunya media lain sebagai promosi agar lebih efektif.
2. Dengan teknologi internet, promosi bisa dilakukan ke masyarakat yang lebih luas.

Sedangkan permasalahan yang terjadi pada penyampaian informasi yang ada sekarang adalah tidak semua orang mengetahui informasi mengenai Rumah Pohon.

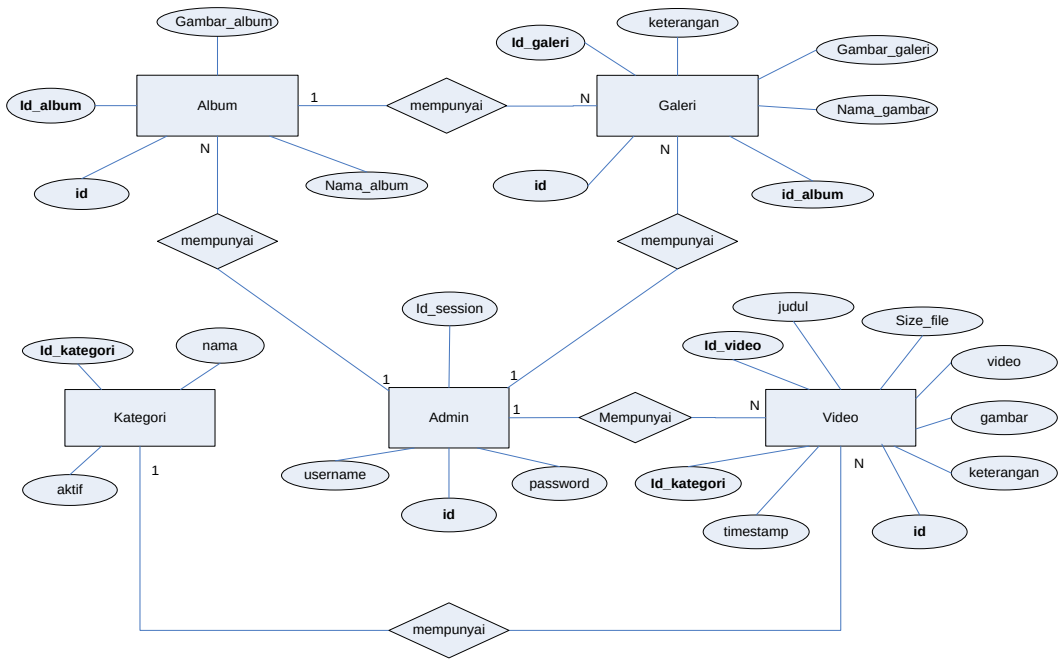
3.2.4 SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak)

Berdasarkan analisis masalah yang dibutuhkan oleh perangkat lunak, maka perangkat lunak harus memenuhi kriteria - kriteria berikut :

1. Website yang akan dibangun harus menampilkan sejarah perusahaan.
2. Website yang akan dibangun harus menampilkan gallery perusahaan, dimana di dalam gallery terdapat beberapa album dan di dalam album terdapat banyak gambar.
3. Website yang akan dibangun harus menampilkan video yang memiliki kategori.

3.2.5 Analisis Data

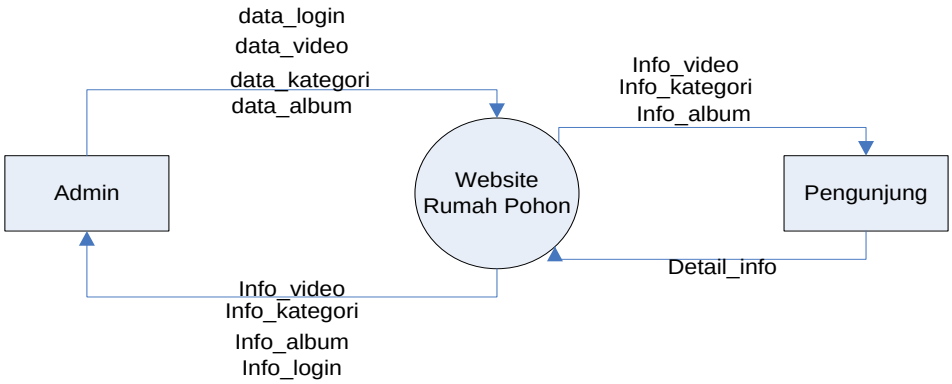
Setiap sistem informasi membutuhkan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Data yang ada saling berhubungan atau berelasi antara satu dengan yang lain untuk menyajikan informasi yang benar. Apabila data yang ada tidak berelasi, maka tidak akan terbentuk suatu pengolahan data menjadi informasi. Untuk memodelkan relasi data dalam model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R (*Entity-Relationship*). Adapun diagram E-R dari Rumah Pohon adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 ERD Administrator Rumah Pohon

3.2.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu model yang menjelaskan secara global bagaimana data digunakan dan ditransformasikan untuk proses atau dengan kata lain merupakan gambaran umum mengenai sistem yang menggambarkan aliran data kedalam dan keluar sistem. Adapun diagram konteks dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

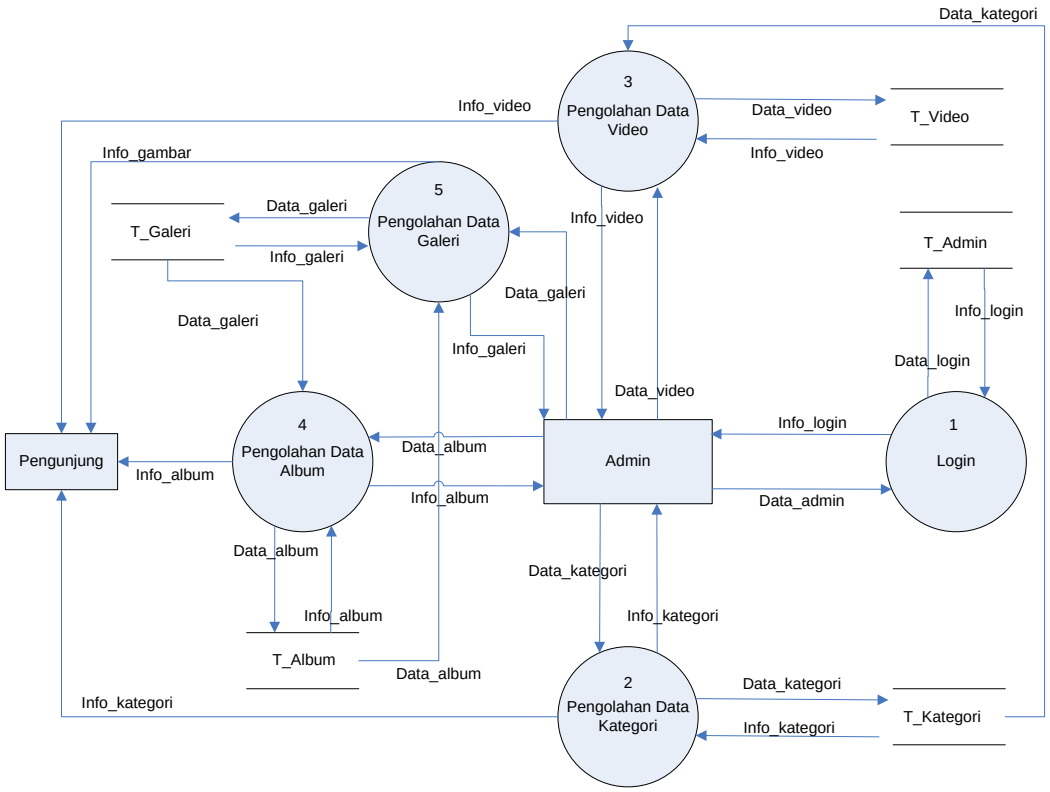


Gambar 3.2 Diagram konteks Rumah Pohon

3.2.5.2 Data Flow Diagram Level 1

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi dari suatu sistem yang menggambarkan bagian-bagian dari sistem tersebut beserta seluruh keterlibatan diantara bagian yang ada. Arus data pada *Data Flow Diagram* (*DFD*) dapat berupa masukan untuk sistem ataupun keluaran dari sistem, sehingga akan menghasilkan sebuah keluaran yang akan disampaikan kepada pengguna sistem.

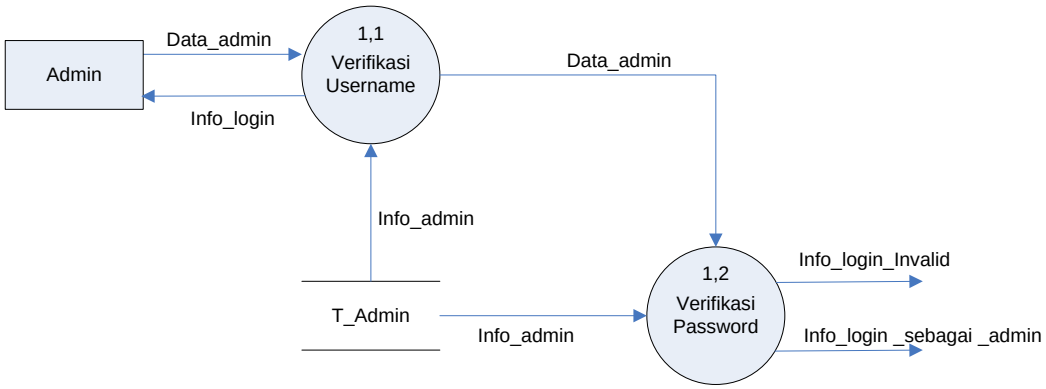
Adapun model fungsional dari sistem yang di bangun adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 DFD Level 1

3.2.5.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1

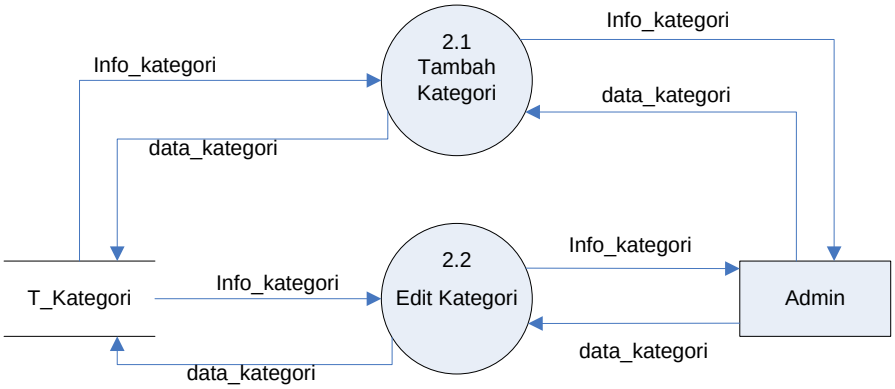
Diagram data pada proses login adalah sebagai berikut:



Gambar 3.4 DFD Level 2 proses 1

3.2.5.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2

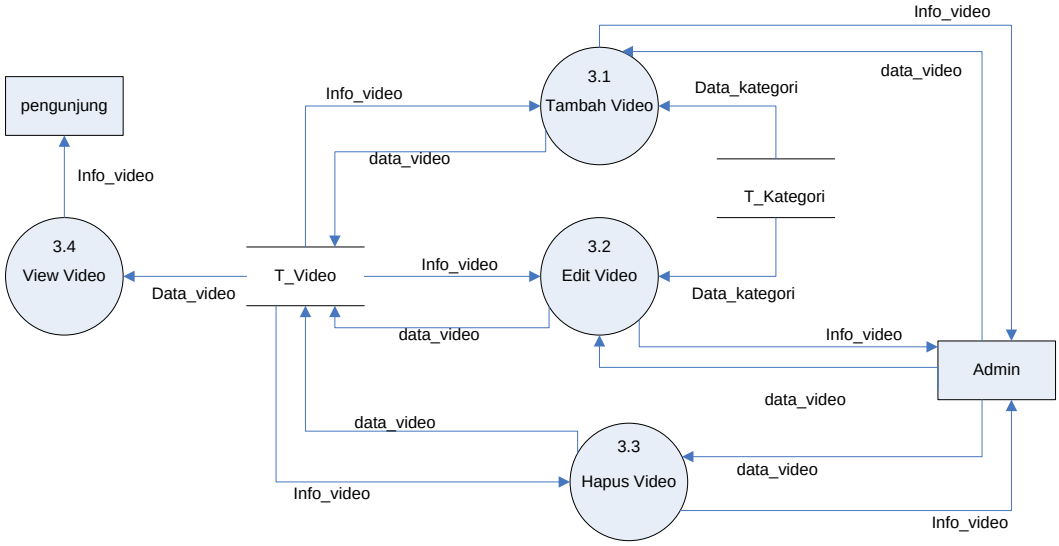
Diagram data pada proses pengolahan data kategori adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5 DFD Level 2 proses 2

3.2.5.5 Data Flow Diagram Level 2 Prosses 3

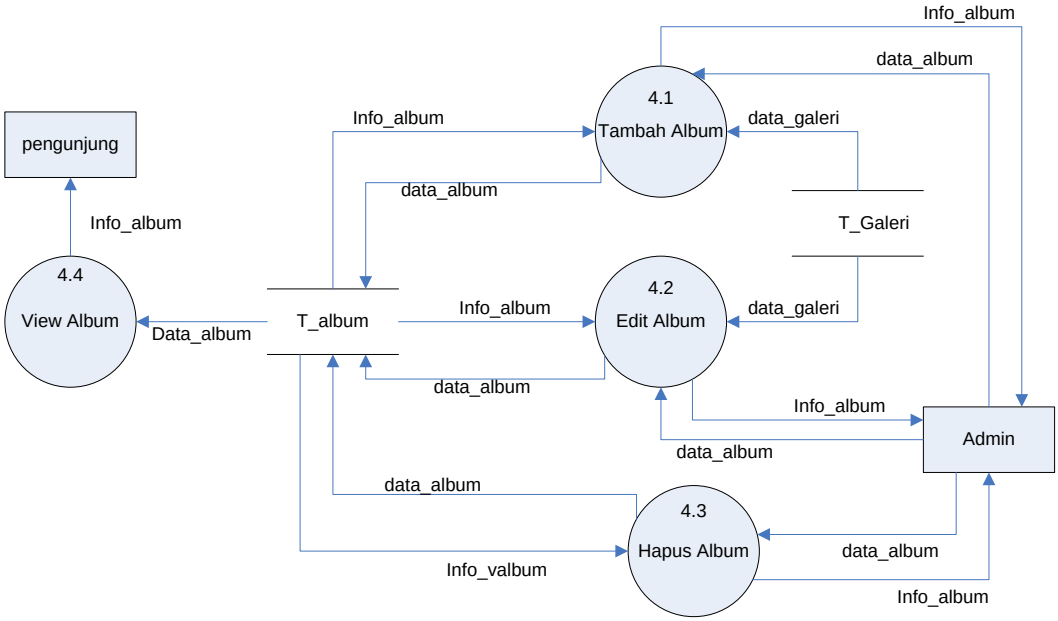
Diagram data pada proses pengolahan data video adalah sebagai berikut:



Gambar 3.6 DFD Level 2 proses 3

3.2.5.6 Data Flow Diagram Level 2 Prosses 4

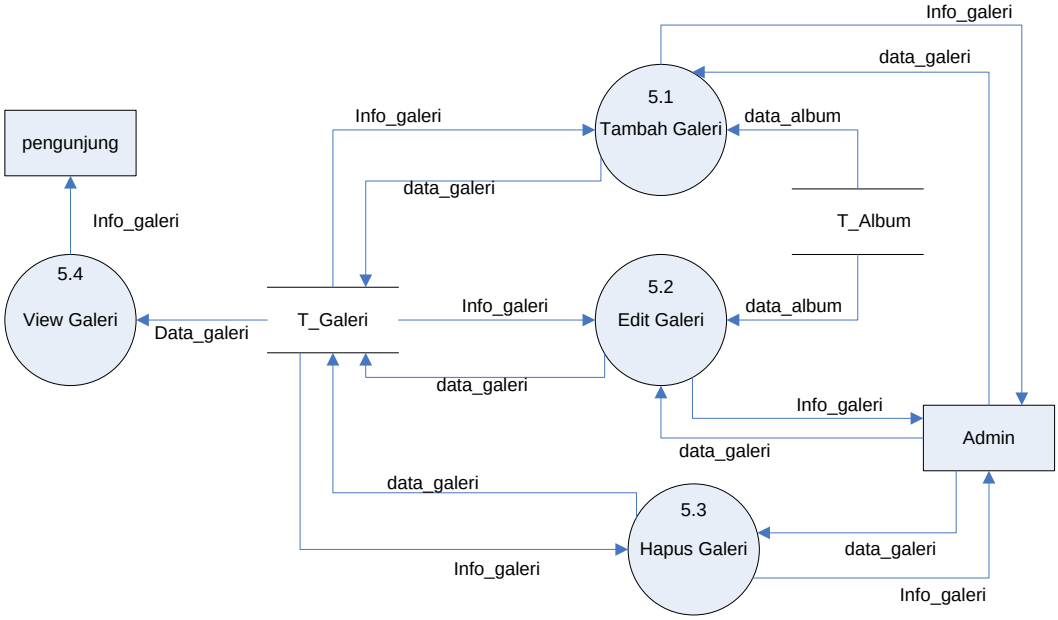
Diagram data pada proses pengolahan data album adalah sebagai berikut:



Gambar 3.7 DFD Level 2 proses 4

3.2.5.7 Data Flow Diagram Level 2 Prosses 5

Diagram data pada proses pengolahan data album adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 DFD Level 2 proses 5

3.2.5.8 Spesifikasi Proses

Untuk menjelaskan lebih lanjut tentang proses-proses yang ada di dalam diagram alir data dibuatlah spesifikasi proses. Adapun spesifikasi proses untuk diagram alir data sistem informasi Rumah Pohon adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Spesifikasi proses pada DFD sistem informasi Rumah Pohon

No.	Proses	Keterangan
1	No. Proses	1
	Nama Proses	*Login*
	Source (sumber)	Tabel Admin
	Input	Data Login Admin
	Output	1. Info login invalid 2. Info login sebagai admin
	Destination (tujuan)	Tabel Admin
	Logika Proses	1. pengguna memasukan data login sesuai hak akses. 2. sistem memanggil data penguna sesuai data login. 3. jika nama pengguna dan kata kunci ada, maka antar muka terbuka sesuai hak akses. 4. jika nama pengguna dan kata kunci tidak ada atau salah, maka antar muka tetap seperti awal dan data *login* dihapus.
2	No. Proses	1.1
	Nama Proses	Verifikasi Username
	Source (sumber)	Tabel Admin
	Input	1. Data Admin 2. Info Admin

	Output	1. Data Admin 2. Info Login
	Destination (tujuan)	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan username. 2. database akan merespon sesuai data masukan.
3	No. Proses	1.2
	Nama Proses	Verifikasi Password
	Source (sumber)	Tabel Admin
	Input	1. Data Admin 2. Info Admin
	Output	1. Info login Invalid 2. Info login sebagai admin
	Destination (tujuan)	Admin
	Logika Proses	1. Admin memasukkan password. 2. database akan merespon sesuai data masukan. 3. jika username dan password sudah benar atau valid, maka pengguna akan login sebagai admin.

No.	**Proses**	**Keterangan**
4	No. Proses	2
	Nama Proses	Pengolahan Data Kategori
	Source (sumber)	Tabel Kategori
	Input	1. Data Kategori 2. Info kategori
	Output	1. Data kategori 2. Info kategori

	Destination (tujuan)	1. Admin 2. Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke pengolahan data kategori. 2. Data kategori yang ingin diolah akan masuk ke tabel kategori. 3. Apabila data kategori selesai diolah, maka info pengolahan data kategori langsung menuju ke admin dan pengunjung.
5	No. Proses	2.1
	Nama Proses	Tambah Data Kategori
	Source (sumber)	Tabel Kategori
	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin menambah data kategori ke dalam tabel kategori. 2. data yang di tambahkan akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data yang di tambahkan benar, maka data masukan akan mucul di tabel kategori. 5. dan jika data yang di tambahkan salah, maka akan muncul pesan error.
6	No. Proses	2.2
	Nama Proses	Edit Data Kategori
	Source (sumber)	Tabel Kategori

	Input	Data Kategori
	Output	Info Kategori
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin mengedit data kategori di dalam tabel kategori. 2. data yang di edit akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data berhasil di edit, maka data yang di edit atau diubah akan mucul di tabel kategori. 5. dan jika data tidak berhasil di edit, maka akan muncul pesan error.

No	Proses	Keterangan
7	No. Proses	3
	Nama Proses	Pengolahan Data Video
	Source (sumber)	Tabel Video
	Input	1. Data video 2. Data kategori 3. Info video
	Output	1. Data video 2. Info video
	Destination (tujuan)	1. Admin 2. Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke pengolahan data video. 2. Di dalam pengolahan data video terdapat data kategori 3. Data video yang ingin diolah akan masuk ke tabel video.

		4. Apabila data video selesai diolah, maka info pengolahan data video langsung menuju ke admin dan pengunjung
8	No. Proses	3.1
	Nama Proses	Tambah Data Video
	Source (sumber)	Tabel Video
	Input	Data Video
	Output	Info Video
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin menambah data video ke dalam tabel video. 2. di dalam tambah video, ada menu pilih kategori. 3. kategori yang di pilih akan masuk ke database data tabel kategori. 4. data yang di tambahkan akan masuk ke database tabel data video. 5. jika data yang di tambahkan benar, maka data masukan akan mucul di tabel video. 6. dan jika data yang di tambahkan salah, maka akan muncul pesan error.
9	No. Proses	3.2
	Nama Proses	Edit Data Video
	Source (sumber)	Tabel Video
	Input	Data Video
	Output	Info Video

	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin mengedit data video di dalam tabel video. 2. data yang di edit akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data berhasil di edit, maka data yang di edit atau diubah akan mucul di tabel kategori. 5. dan jika data tidak berhasil di edit, maka akan muncul pesan error.
10	No. Proses	3.3
	Nama Proses	Hapus Data Video
	Source (sumber)	Tabel Video
	Input	-
	Output	Data Video
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke tabel video. 2. Admin mengklik menu hapus pada data yang akan dihapus. 3. Data akan terhapus di database dan di tabel video.
11	No. Proses	3.4
	Nama Proses	View Video
	Source (sumber)	Tabel Video
	Input	Data Video
	Output	Info video

	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. Pengunjung masuk ke menu video 2. Pengunjung memilih kategori video 3. Pengunjung mengklik salah satu video 4. Pengunjung melihat tampilan video

No.	Proses	Keterangan
12	No. Proses	4
	Nama Proses	Pengolahan Data Album
	Source (sumber)	Tabel Album
	Input	1. Data album 2. Data galeri 3. Info album
	Output	1. Data album 2. Info album
	Destination (tujuan)	1. Admin 2. Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke pengolahan data album. 2. Di dalam pengolahan data album terdapat data galeri 3. Data album yang ingin diolah akan masuk ke tabel album. 4. Apabila data video selesai diolah, maka info pengolahan data video langsung menuju ke admin dan pengunjung
13	No. Proses	4.1
	Nama Proses	Tambah Data Album
	Source (sumber)	Tabel Album

	Input	Data Album
	Output	Info Album
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin menambah data album ke dalam tabel album. 2. data yang di tambahkan akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data yang di tambahkan benar, maka data masukan akan mucul di tabel album. 5. dan jika data yang di tambahkan salah, maka akan muncul pesan error.
14	No. Proses	4.2
	Nama Proses	Edit Data Album
	Source (sumber)	Tabel Album
	Input	Data Album
	Output	Info Album
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin mengedit data album di dalam tabel album. 2. data yang di edit akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data berhasil di edit, maka data yang di edit atau diubah akan mucul di tabel album. 5. dan jika data tidak berhasil di edit, maka akan

		muncul pesan error.
15	No. Proses	4.3
	Nama Proses	Hapus Data Album
	Source (sumber)	Tabel Album
	Input	-
	Output	Data Album
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke tabel album. 2. Admin mengklik menu hapus pada data yang akan dihapus. 3. data akan terhapus di database dan di tabel album.
16	No. Proses	4.4
	Nama Proses	View album
	Source (sumber)	Tabel album
	Input	Data album
	Output	Info album
	Destination (tujuan)	pengunjung
	Logika Proses	1. Pengunjung masuk ke menu gallery 2. Pengunjung melihat beberapa album

No.	**Proses**	**Keterangan**
17	No. Proses	5
	Nama Proses	Pengolahan Data Galeri

	Source (sumber)	Tabel Galeri
	Input	1. Data galeri 2. Data album 3. Info galeri
	Output	1. Data galeri 2. Info galeri
	Destination (tujuan)	1. Admin 2. Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke pengolahan data galeri. 2. Di dalam pengolahan data galeri terdapat data album 3. Data galeri yang ingin di olah akan masuk ke tabel galeri. 4. Apabila data galeri selesai diolah, maka info pengolahan data galeri langsung menuju ke admin dan pengunjung
18	No. Proses	5.1
	Nama Proses	Tambah Data Galeri
	Source (sumber)	Tabel Galeri
	Input	Data Galeri
	Output	Info Galeri
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin menambah data galeri di dalam tabel galeri. 2. data yang di tambahkan akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data yang di tambahkan benar, maka data

		masukan akan mucul di tabel galeri. 5. dan jika data yang di tambahkan salah, maka akan muncul pesan error.
19	No. Proses	5.2
	Nama Proses	Edit Data Galeri
	Source (sumber)	Tabel Galeri
	Input	Data Galeri
	Output	Info Galeri
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. admin mengedit data galeri di dalam tabel galeri. 2. data yang di edit akan masuk ke database. 3. database akan merespon sesuai data masukan. 4. jika data berhasil di edit, maka data yang di edit atau diubah akan mucul di tabel galeri. 5. dan jika data tidak berhasil di edit, maka akan muncul pesan error.
20	No. Proses	5.3
	Nama Proses	Hapus Data Galeri
	Source (sumber)	Tabel Galeri
	Input	-
	Output	Data Galeri
	Destination (tujuan)	Pengunjung
	Logika Proses	1. Admin masuk ke tabel galeri. 2. Admin mengklik menu hapus pada data yang

		akan dihapus. 3. data akan terhapus di database dan di tabel galeri.
21	No. Proses	5.4
	Nama Proses	View Galeri
	Source (sumber)	Tabel Galeri
	Input	Data Galeri
	Output	Info Galeri
	Destination (tujuan)	pengunjung
	Logika Proses	1. Pengunjung masuk ke menu gallery 2. Pengunjung mengklik salah satu album 3. Pengunjung melihat tampilan gambar atau galeri

3.2.5.9 Kamus Data

Kamus data dibuat agar dapat digunakan sebagai panduan dalam membuat program. Dalam kamus data tercantum tabel-tabel yang ada dalam basis data beserta detailnya.

Tabel 3.2 Kamus data pada DFD sistem informasi Rumah Pohon

Nama	**Data Login Admin**
Where used / how used	1. Admin – proses 1 (masukan) 2. Tabel Admin (masukan) 3. Auterifikasi username – proses 1.1 (masukan) 4. Proses 1.1 (keluaran) 5. Auterifikasi password – proses 1.2 (masukan) 6. Proses 1.2 (keluaran) 7. Proses 1 (keluaran)
Deskripsi	Berisi data administrator yang akan menggunakan sistem

Struktur Data	id+username+password+id session
Id username password id_session	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9]

Nama	**Data Kategori**
Where used / how used	1. Admin – proses 2 (masukan) 2. Tabel kategori (masukan) 3. Tambah kategori – proses 2.1 (masukan) 4. Proses 2.1 (keluaran) 5. Tabel kategori (keluaran) 6. Edit kategori – proses 2.2 (masukan) 7. Proses 2.2 (keluaran) 8. Proses 2 (keluaran)
Deskripsi	Berisi data kategori
Struktur Data	id kategori+Nama kategori+aktif
id kategori Nama kategori Aktif	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [Y | N]

Nama	**Data Video**
Where used / how used	1. Admin – proses 3 (masukan) 2. Tabel video (masukan) 3. Tambah – proses 3.1 (masukan) 4. Proses 3.1 (keluaran) 5. Tabel video (keluaran) 6. Edit video – proses 3.2 (masukan) 7. Proses 3.2 (keluaran) 8. Hapus video – proses 3.3 (masukan) 9. Proses 3.3 (keluaran) 10. Proses 3 (keluaran)
Deskripsi	Berisi data video
Struktur Data	id video+id+Judul+ id kategori+ Video+Gambar+ keterangan+size file+timestamp
id_video	[A-Z | a-z | 0-9]

id	[A-Z | a-z | 0-9]
judul	[A-Z | a-z | 0-9]
id_kategori	[A-Z | a-z | 0-9]
Video	-
Gambar	-
Keterangan	[A-Z | a-z | 0-9]
Size_file	[0-9]
timestamp	[0-9]

Nama	**Data Album**
Where used / how used	1. Admin – proses 4 (masukan) 2. Tabel Album (masukan) 3. Tambah album – proses 4.1 (masukan) 4. Proses 4.1 (keluaran) 5. Tabel album (keluaran) 6. Edit album – proses 4.2 (masukan) 7. Proses 4.2(keluaran) 8. Hapus album – proses 4.3 (masukan) 9. Proses 4.3 (keluaran) 10.Proses 4(keluaran)
Deskripsi	Berisi data album
Struktur Data	id album+id+nama album+gambar album
id_album	[A-Z | a-z | 0-9]
id	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama_album	[A-Z | a-z | 0-9]
Gambar_album	-

Nama	**Data Galeri**
Where used / how used	1. Admin – proses 5 (masukan) 2. Tabel Galeri (masukan) 3. Tambah galeri – proses 5.1 (masukan) 4. Proses 5.1 (keluaran) 5. Tabel galeri (keluaran) 6. Edit galeri – proses 5.2 (masukan) 7. Proses 5.2(keluaran) 8. Hapus galeri – proses 5.3 (masukan) 9. Proses5.3 (keluaran)

	10.Proses 5(keluaran)
Deskripsi	Berisi data galeri
Struktur Data	id_galeri+id_album+id+nama_gambar+gambar_galeri +keterangan
id_galeri id_album id nama_gambar gambar_galeri keterangan	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] - [A-Z | a-z | 0-9]

3.3 Perancangan

3.3.1 Front End Website

Front End adalah tampilan website kita yang nantinya akan dilihat oleh para user. Penilaian terhadap sebuah web sangat dipengaruhi oleh design web itu sendiri.

Satu hal yang sangat penulis ingat, yaitu bahwa konsep/perancangan yang baik akan menghasilkan sebuah sistem yang baik pula, begitu juga sebaliknya, sebuah sistem tanpa konsep/perancangan yang jelas dalam pembuatannya akan berakhir dengan kegagalan sistem.

3.3.1.1 Rancangan Dasar

Berikut ini adalah rancangan dasar sebuah website secara umum, dan digunakan dalam perancangan website Rumah Pohon :

<table>
<tr><td colspan="2">Header/Judul Website</td></tr>
<tr><td colspan="2">Top/Atas</td></tr>
<tr><td>Isi/Content</td><td>Menu Kanan</td></tr>
<tr><td colspan="2">Footer</td></tr>
</table>

Gambar 3.9 Kerangka Website

1) Header/Judul

Header merupakan keterangan pada bagian *margin* atas dan berlaku untuk setiap halaman. Dalam website Rumah Pohon ini *header* diisi dengan gambar yang menginformasikan tentang Rumah Pohon.

2) Top/Atas

Top berisi tambahan menu yang digunakan dalam pembuatan website ini. Di *top* terdapat beberapa menu yang berfungsi sebagai *main menu* yang berisi tentang informasi Rumah Pohon. Terdapat beberapa bagian yang terdapat di menu ini, yaitu :

a. *Home*, berisi tentang sejarah dari Rumah Pohon.
b. *Gallery*, berisi tentang photo-photo kegiatan Rumah Pohon.
c. *Videos*, berisi tentang video kegiatan syuting Rumah Pohon.
d. *Contact*, berisi form untuk saran atau kritik.

3) Footer

Biasanya berupa catatan – catatan kecil yang berisi penjelasan singkat mengenai website seperti nama dan alamat website.

3.3.1.2 Module Dan Component Yang Dipakai

Di dalam *PHP* sudah disediakan *Modul dan Component* untuk membuat fungsi – fungsi yang kita inginkan. Berikut beberapa nama *modul dan component* yang digunakan oleh penulis dalam membangun website, yaitu :

1) *Abstract-studio*

Module ini berfungsi sebagai *template* di dalam website.

2) *Simpleviewer_213*

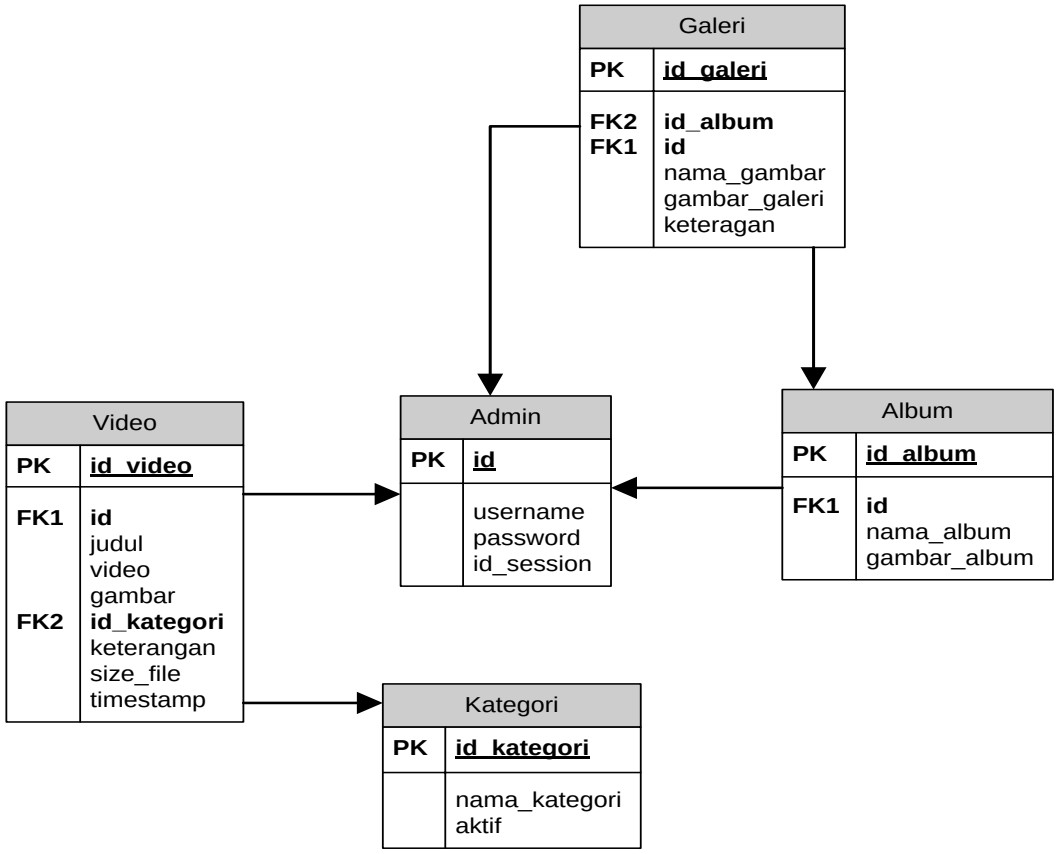
Component yang digunakan untuk mengatur dan mengolah gambar di dalam website.

3) *Component jwplayer*

Component yang digunakan untuk mengatur dan mengolah video.

3.3.2 Skema Relasi

Model data relasional merupakan model data di mana hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom. Secara formal, ke semuanya itu digambarkan ke dalam skema relasi dan diagram skema. Adapun diagram skema dari sistem informasi admin Rumah Pohon yaitu:



Gambar 3.10 Skema Relas

3.3.3 Struktur Tabel

Tabel 3.3 Data Admin

Nama Tabel : admin					
Primary key : id					
No	Field	Type	Panjang	Null	Keterangan
1	id	integer	10	No	id admin
2	username	varchar	20	No	admin
3	password	varchar	50	No	password
4	id_session	varchar	100	No	-

Tabel admin adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan user id dan password administrator, sehingga untuk dapat mengganti user dan password dapat masuk ke halaman administrator.

Tabel 3.4 Data Kategori

Nama tabel : Kategori					
Primary key : id_kategori					
No	Field	Type	Panjang	Null	Keterangan
1	Id_kategori	Integer	50	no	Primary key
2	nama	Varchar	20	no	Nama kategori
6	aktif	enum(Y,N)	-	no	Status aktif/tidak

Tabel 3.5 Data Video

Nama tabel : video					
Primary key : id_video					
No	Field	Type	Panjang	null	keterangan
1	id_video	Integer	11	No	Primary key
2	id	Integer	10	No	FK, Ref admin (id)
3	Judul	Varchar	100	No	Judul video
4	Video	varchar	255	No	Nama
5	gambar	varchar	255	No	Gambar video
6	id_kategori	int	11	No	FK, Ref kategori (id kategori)
7	keterangan	text	-	No	-
8	Size_file	varchar	50	No	Ukuran
9	Timestamp	timestamp	-	No	-

Tabel 3.6 Data Album

Nama tabel : Album					
Primary key : id_album					
No	Field	Type	Panjang	Null	keterangan
1	id_album	Integer	11	No	Primary key
2	id	integer	10	No	FK, Ref admin (id)
3	nama_album	varchar	255	No	Nama album

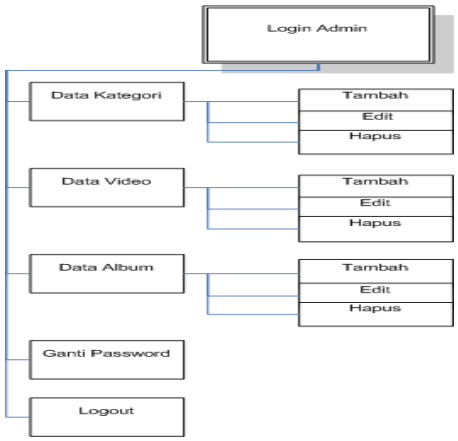
4	Gambar_album	varchar	255	No	tampilan album

Tabel 3.7 Data Galeri

Nama tabel : Galeri					
Primary key : id_galeri					
No	Field	Type	Panjang	Null	keterangan
1	id_galeri	Integer	11	No	Primary key
2	id_album	integer	11	No	FK, Ref album (id album)
3	id	integer	10	No	FK, Ref admin (id)
4	Nama_gambar	varchar	255	No	Nama/judul gambar
5	Gambar_galeri	varchar	255	No	Tampilan/gambar
6	keterangan	text	-	No	-

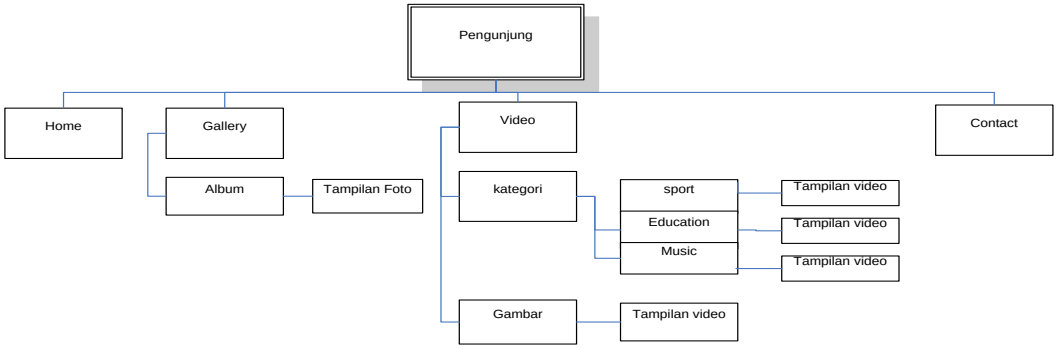
3.3.4 Perancangan Menu

3.3.4.1 Perancangan Menu Login Admin



Gambar 3.11 Perancangan Menu Admin

3.3.4.2 Perancangan Menu Pengunjung

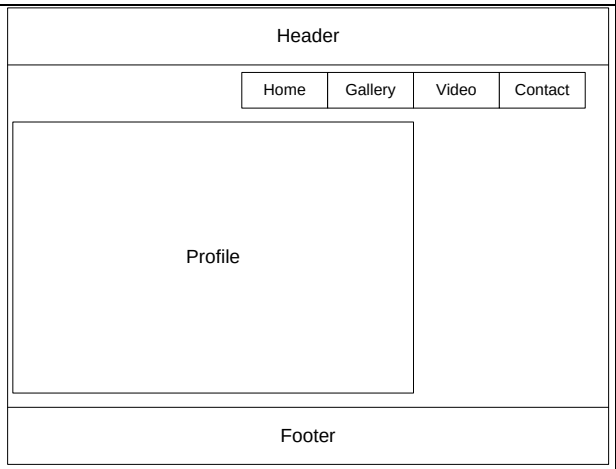


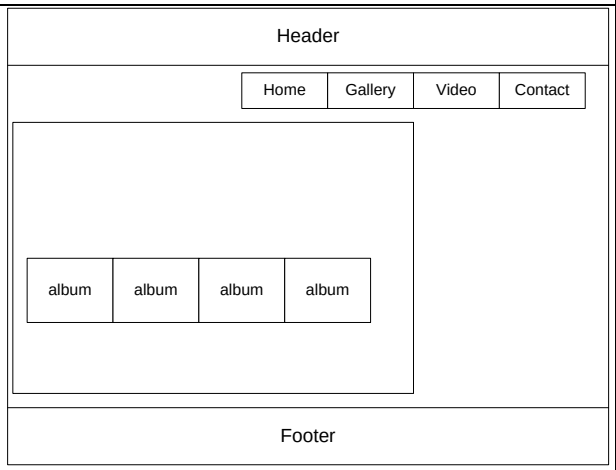
Gambar 3.12 Perancangan Menu pengunjung

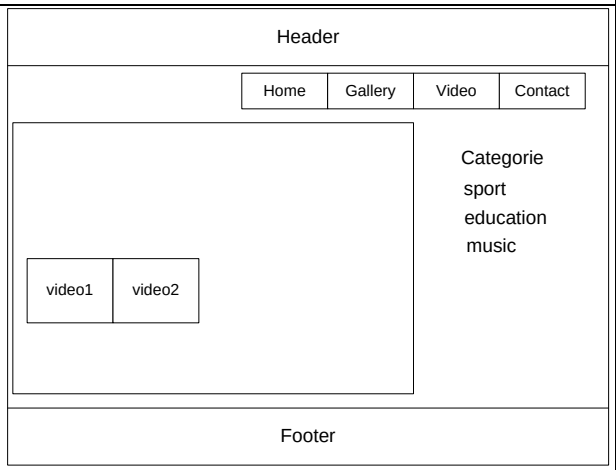
3.3.5 Perancangan Interface

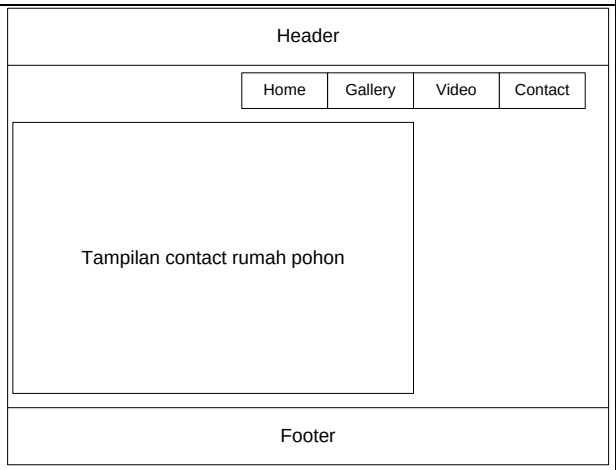
Perancangan interface dibuat untuk kebutuhan interface dengan user, perancangan ini dibuat untuk interface umum, superadmin, dan admin. Berikut rinciannya ditampilkan dibawah ini:

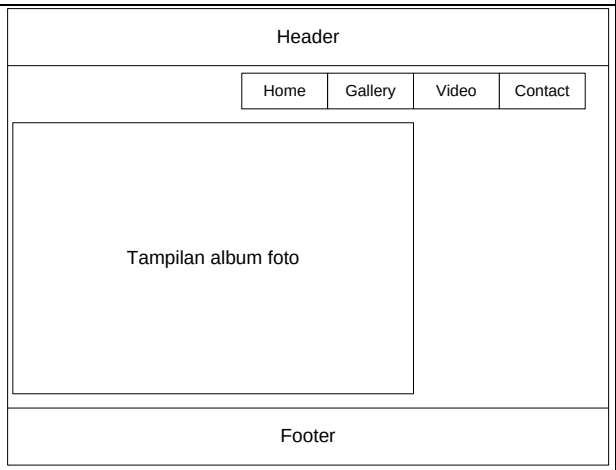
3.3.5.1 Perancangan Interface Pengunjung

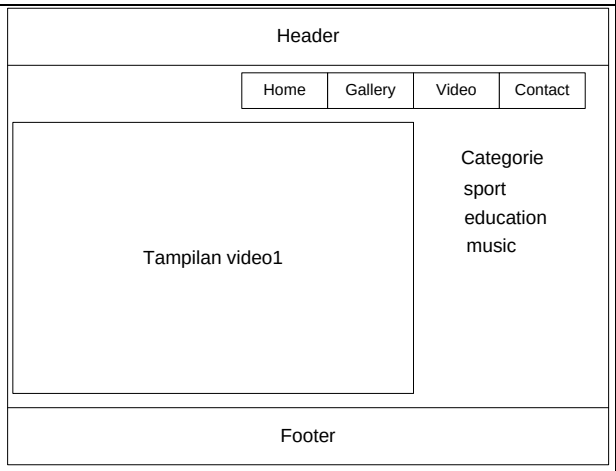
T01	**Navigasi**
	1. Klik home menuju halaman utama (profile) 2. Klik gallery menuju halaman gallery T02 3. Klik video menuju halaman video T03 4. Klik contact menuju halaman contact T04
Ukuran layar 100% dari layar user	

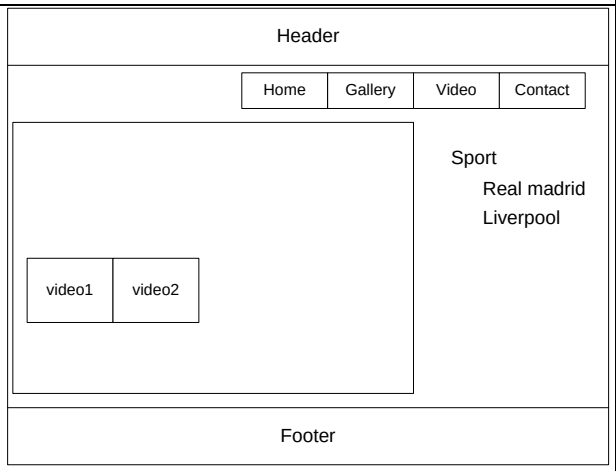
T02	**Navigasi**
	1. Klik album untuk menuju halaman album T05
Ukuran layar 100% dari layar user	

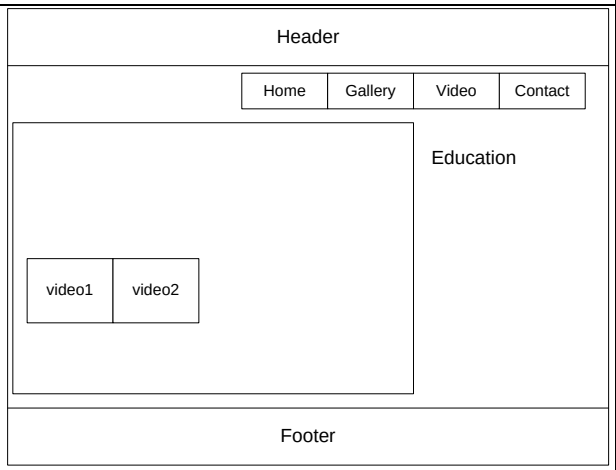
T03	**Navigasi**
	1. Klik video1 akan menuju Tampilan video T06 2. Klik categori sport untuk menuju halaman T07 3. Klik categori education untuk menuju halaman T08 4. Klik categori music untuk menuju halaman T09
Ukuran layar 100% dari layar user	

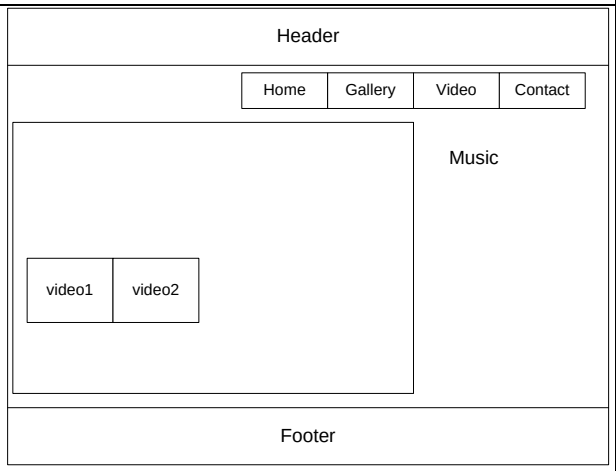
T04	**Navigasi**
	1. Klik contact untuk menampilkan contact rumah pohon
Ukuran layar 100% dari layar user	

T05	**Navigasi**
	1. Pada saat klik galery terdapat pilihan album dan saat klik album maka akan menampilkan tampilan album
Ukuran layar 100% dari layar user	

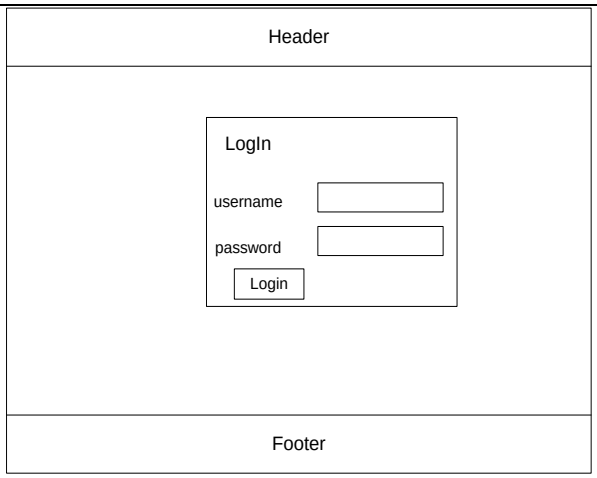
T06	**Navigasi**
	1. Pada saat klik video terdapat pilihan video1 dan video2, saat klik video1 maka akan menampilkan tampilan video1 2. Klik categori sport untuk menuju halaman T07 3. Klik categori education untuk menuju halaman T08 4. Klik categori music untuk menuju halaman T09
Ukuran layar 100% dari layar user	

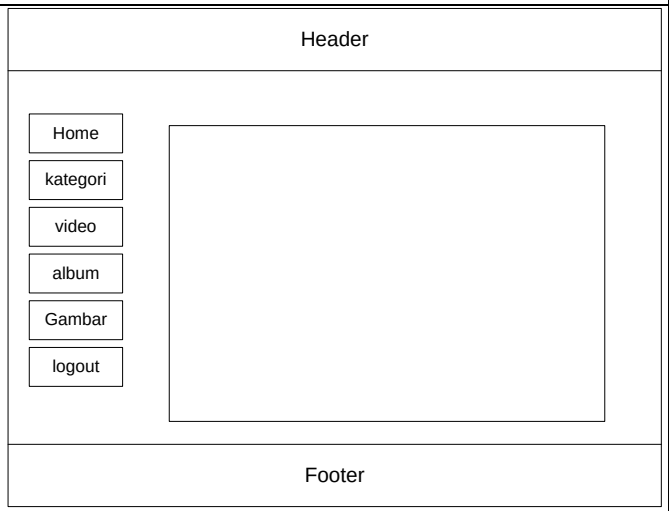
T07	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik categori sport maka akan tampil video 1 dan video2 2. Klik video1 akan menampilkan halaman video
Ukuran layar 100% dari layar user	

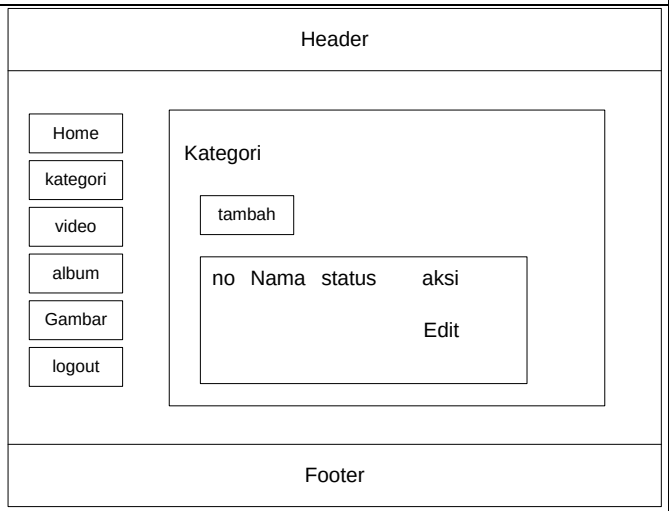
T08	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik categori education maka akan tampil video 1 dan video2 2. Klik video1 akan menampilkan halaman video
Ukuran layar 100% dari layar user	

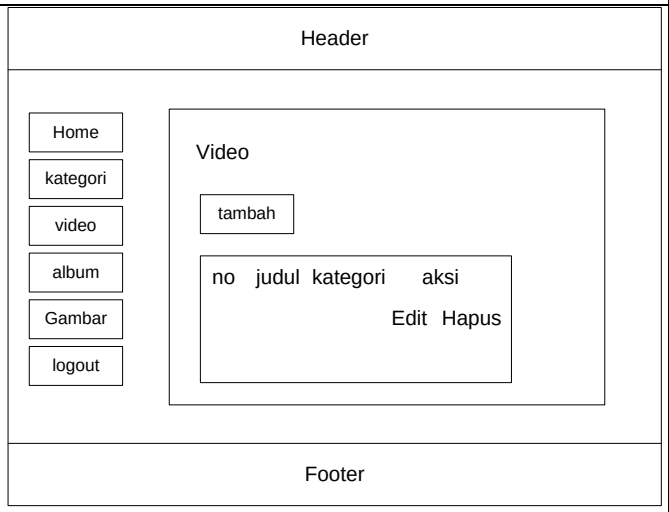
T09	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik categori music maka akan tampil video 1 dan video2 2. Klik video1 akan menampilkan halaman video
Ukuran layar 100% dari layar user	

3.3.5.2 Perancangan Interface Admin

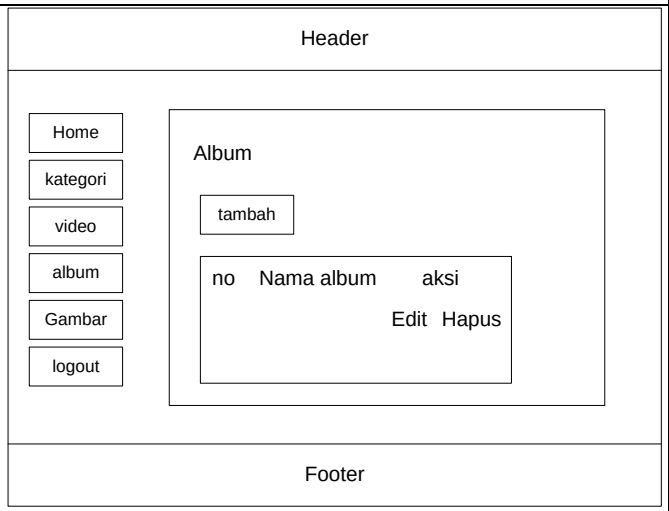
T01	**Navigasi**
	1. Login dengan memasukan username dan password maka akan menuju T02

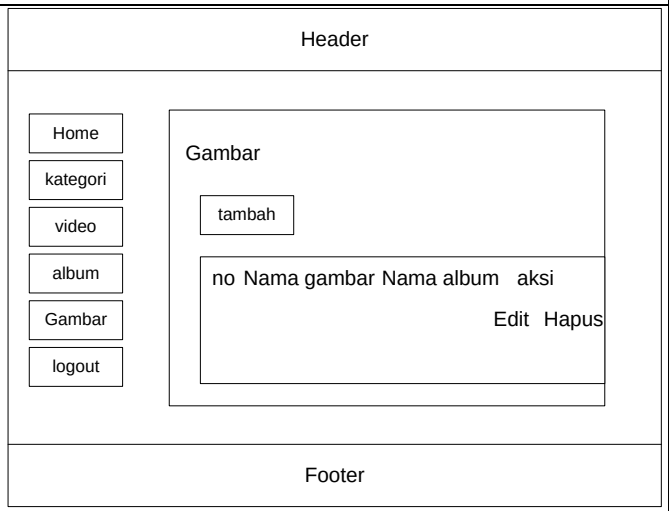
T02	**Navigasi**
	1. Klik home menuju halaman home admin 2. Klik kategori untuk menuju halaman T03 3. Klik video untuk menuju halaman T04 4. Klik album untuk menuju halaman T05 5. Klik gambar untuk menuju halaman T06 6. Klik log out untuk keluar halaman admin
Ukuran layar 100% dari layar user	

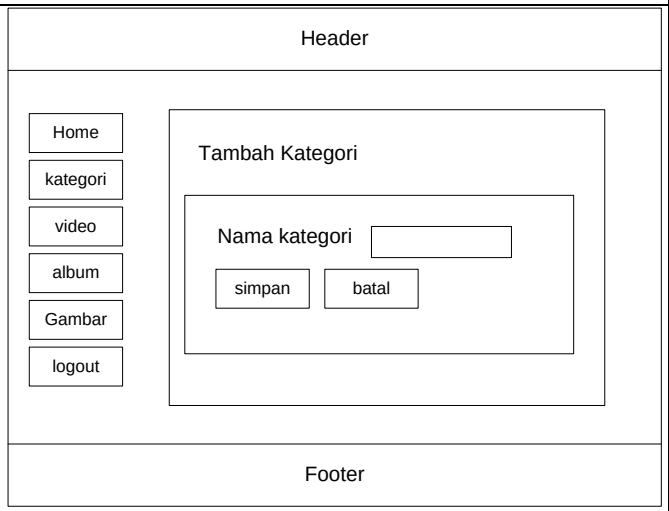
T03	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik kategori maka akan tampil button tambah dan menu edit 2. Klik button tambah menuju halaman T07 3. Klik menu edit menuju halaman T08
Ukuran layar 100% dari layar user	

T04	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik video maka akan tampil button tambah, menu edit dan menu hapus 2. Klik button tambah menuju halaman T09 3. Klik menu edit

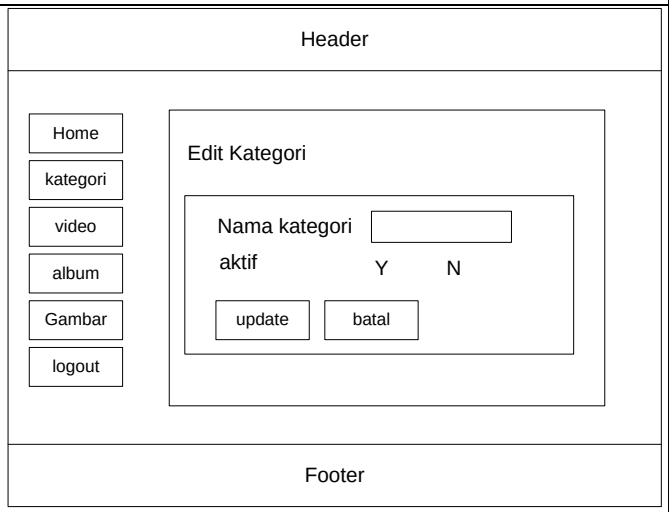
	menuju halaman T10 4. Klik menu hapus maka data video akan terhapus
Ukuran layar 100% dari layar user	

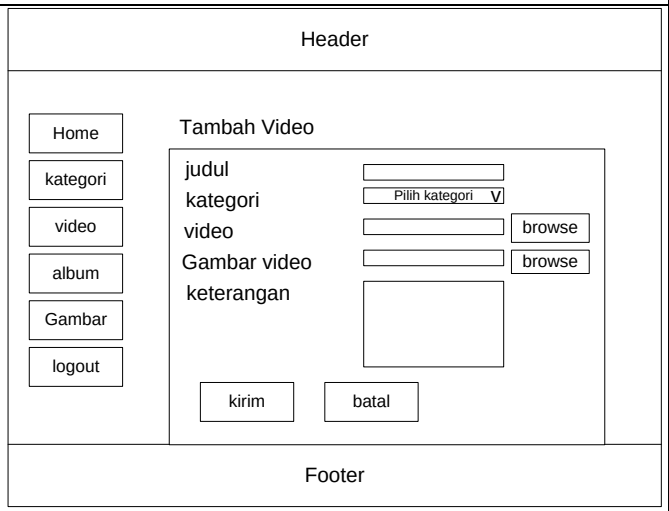
T05	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik album maka akan tampil button tambah, menu edit dan menu hapus 2. Klik button tambah menuju halaman T11 3. Klik menu edit menuju halaman T12 4. Klik menu hapus maka data album akan terhapus
Ukuran layar 100% dari layar user	

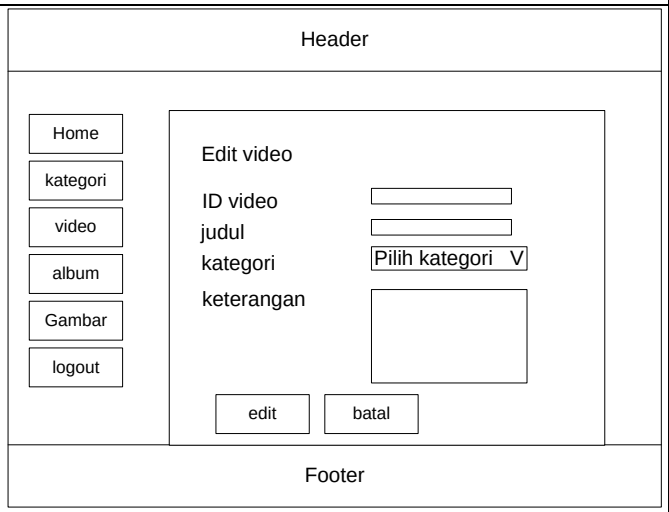
T06	**Navigasi**
	1. Pada saat setelah klik gambar maka akan tampil button tambah, menu edit dan menu hapus 2. Klik button tambah menuju halaman T13 3. Klik menu edit menuju halaman T14 4. Klik menu hapus maka data gambar akan terhapus
Ukuran layar 100% dari layar user	

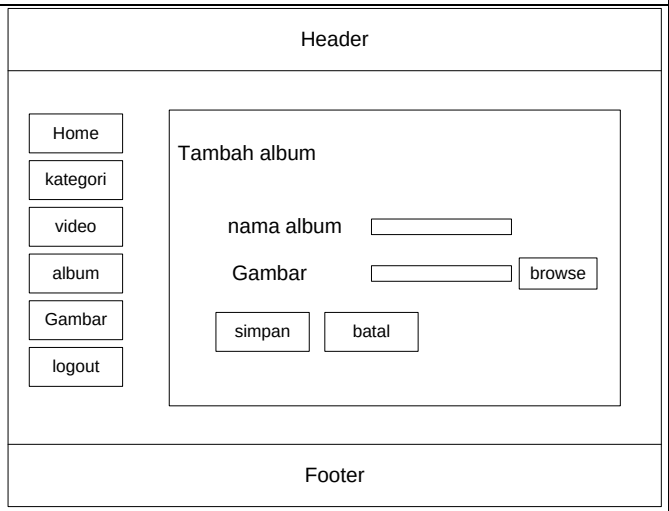
T07	**Navigasi**
	1. Untuk tambah kategori, masukkan nama, lalu klik simpan maka data yang di tambah akan tersimpan di database 2. Klik batal jika tidak

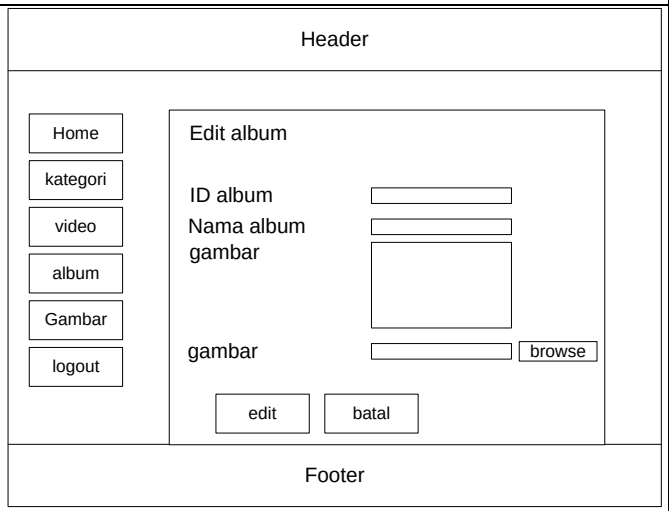
	ingin menambah data kategori dan kembali ke tampilan T03
Ukuran layar 100% dari layar user	

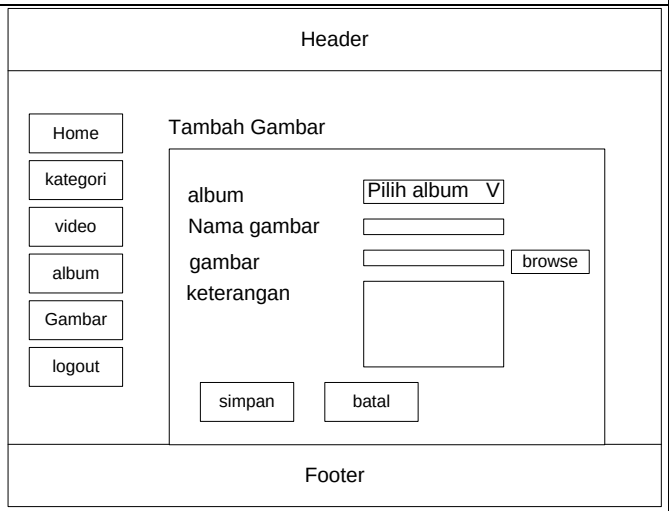
T08	**Navigasi**
	1. Untuk edit kategori, masukkan nama kategori, lalu klik update maka data kategori akan berubah dan tersimpan di database. 2. Pilih menu Y jika ingin meangaktifkan status kategori dan pilih N jika ingin me-Non-aktifkan status kategori.
Ukuran layar 100% dari layar user	

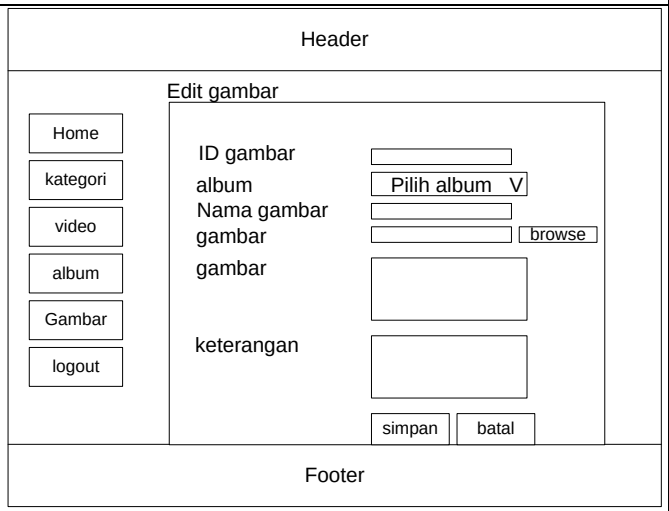
T09	**Navigasi**
	1. Untuk Tambah video, masukkan judul, pilih kategori, video dan gambar video dapat di cari melalui button browse, kemudian isi keterangan. 2. klik kirim maka data tambah video akan tersimpan di database. 3. Klik Batal jika tidak ingin menambah data video dan kembali ke tampilan T04
Ukuran layar 100% dari layar user	

T10	**Navigasi**
	1. Untuk edit video, ubah ID video, judul, lalu pilih kategori. Kemudian isi keterangan video yang baru di edit. 2. klik simpan maka data video akan tersimpan di database. 3. Klik Batal jika tidak ingin mengubah data video dan kembali ke tampilan T04
Ukuran layar 100% dari layar user	

T11	**Navigasi**
	1. Untuk tambah album, masukkan nama album, lalu gambar dapat di cari melalui button browse. 2. klik simpan maka data album yang di tambah akan tersimpan di database. 3. Klik batal jika tidak ingin menambah data album dan kembali ke tampilan T05
Ukuran layar 100% dari layar user	

T12	**Navigasi**
	1. Untuk edit album, ubah ID album dan nama album lalu cari gambar dengan klik button browse. Kemudian klik edit maka data album akan berubah dan tersimpan di database. 2. klik button batal jika tidak ingin mengubah data album dan kembali ke tampilan T05
Ukuran layar 100% dari layar user	

T13	**Navigasi**
	4. Untuk Tambah gambar, pilih album, masukkan nama gambar, lalu cari gambar dengan mengklik button browse, kemudian isi keterangan. 5. klik simpan maka data tambah gambar akan tersimpan di database. 6. Klik Batal jika tidak ingin menambah data gambar dan kembali ke tampilan T06
Ukuran layar 100% dari layar user	

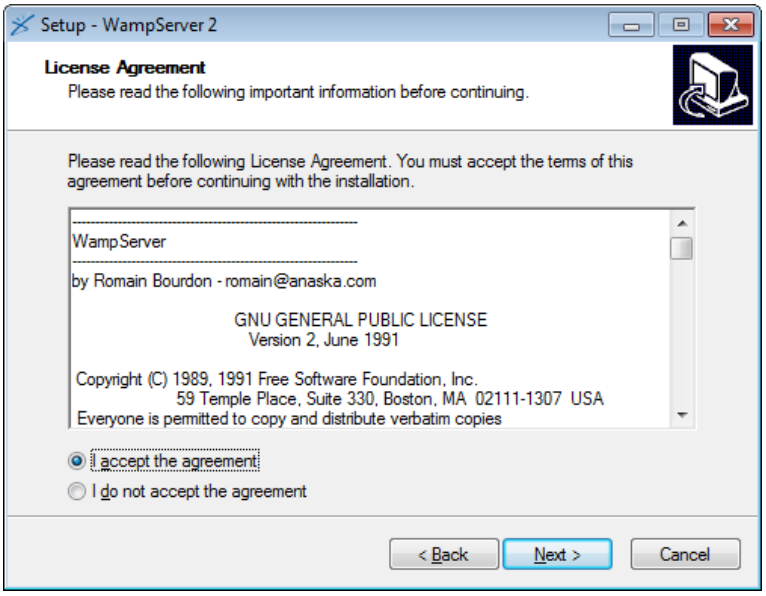
T14	**Navigasi**
	1. Untuk edit gambar, ubah ID gambar, pilih album dan gambar dapat di cari melalui button browse, lalu isi keterangan tentang gambar yang ingin di simpan. 4. klik simpan maka data kategori akan tersimpan di database. 5. Klik batal jika tidak ingin mengubah data album dan kembali ke tampilan T06
Ukuran layar 100% dari layar user	

3.3.6 Instalasi Wamp Server



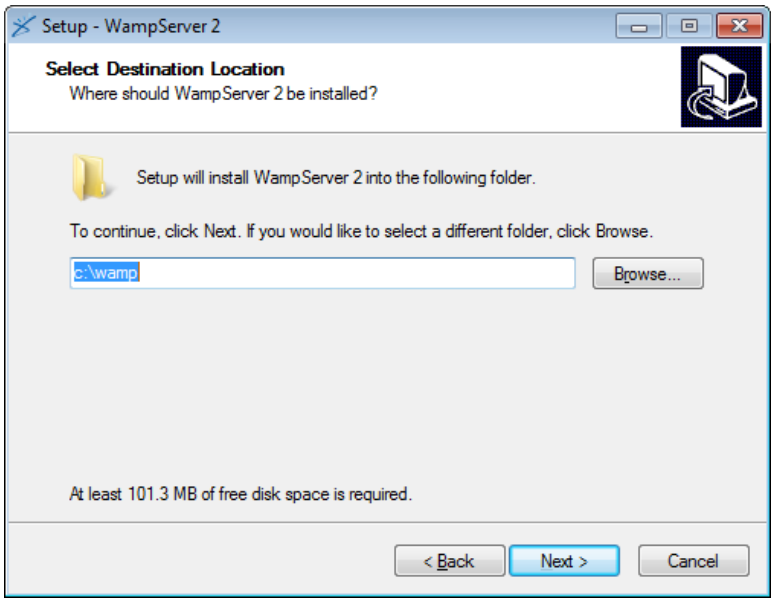
Gambar 3.13 ***Wizard Setup Wamp***

Lalu muncul kotak dialog, pilih *I Accept the Agreement* lalu klik *Next*.



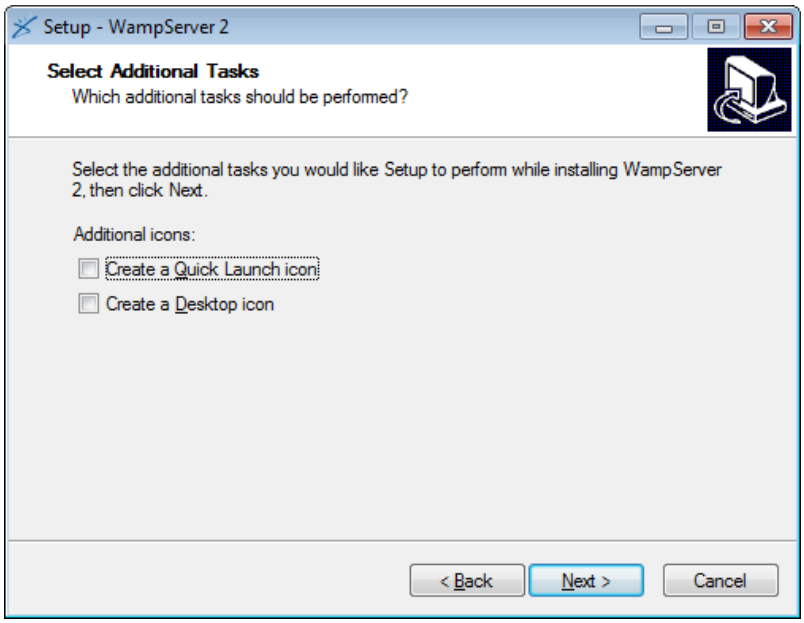
Gambar 3.14 ***License Agreement***

Lalu akan muncul kotak dialog, untuk menentukan ke *folder* mana ia akan disimpan. Setelah itu klik *Next*.



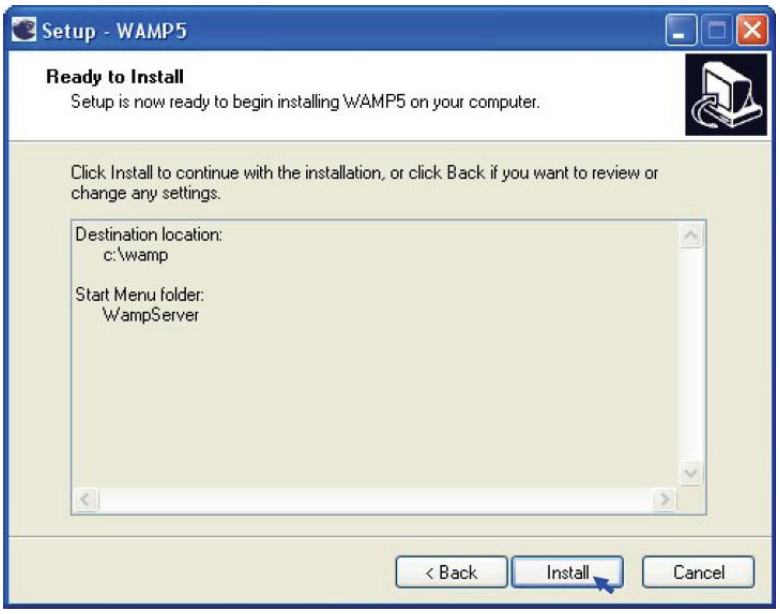
Gambar 3.15 *Drive dan Folder* untuk menyimpan program

Kemudian ada dua pilihan *Additional Tasks*, kita langsung klik *Next*.



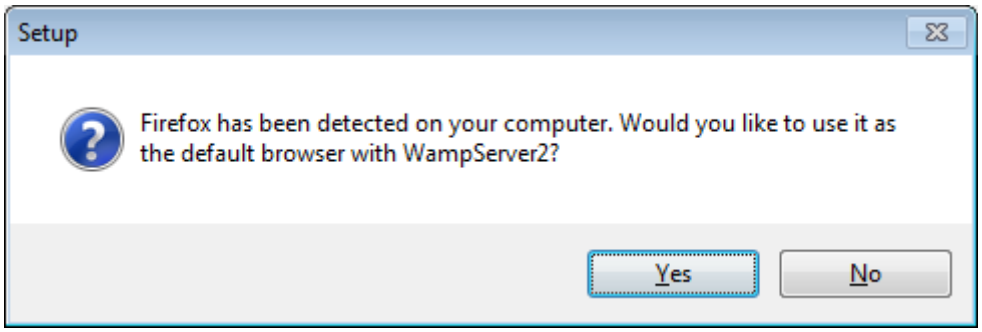
Gambar 3.16 *Select Additional Tasks*

Setelah itu klik *Install*



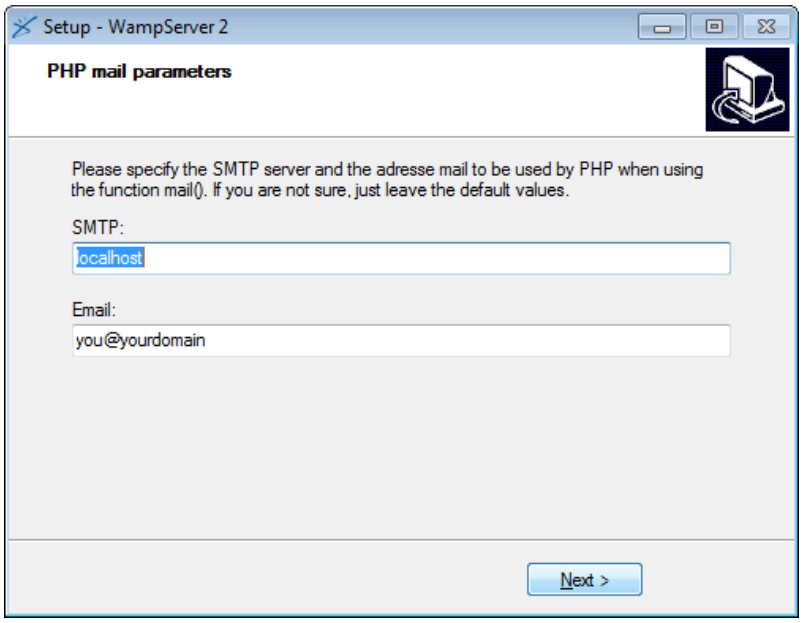
Gambar 3.17 Siap untuk dimulai *Install*

Jika *browser* yang ada lebih dari satu *browser*, maka akan muncul pertanyaan untuk *default browser with WampServer2*. Lalu piliih Yes.



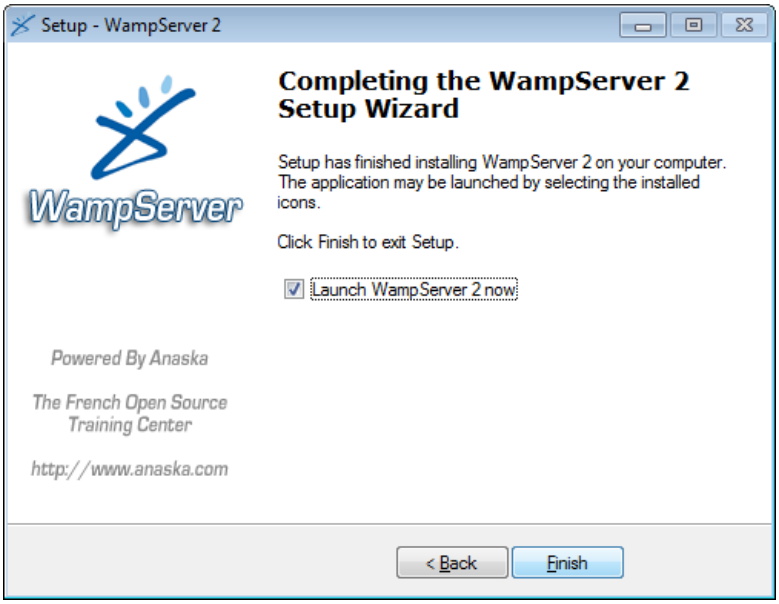
Gambar 3.18 *Firefox* akan dijadikan *default browser*

Masukkan nama server yang akan dipakai. Jika server yang dipakai ada di komputer yang dipakai biarkan *default (localhost)* yang dipakai dan masukkan alamat *email* yang akan dikirimkan berita dari *PHP* (boleh dibiarkan *Default*).



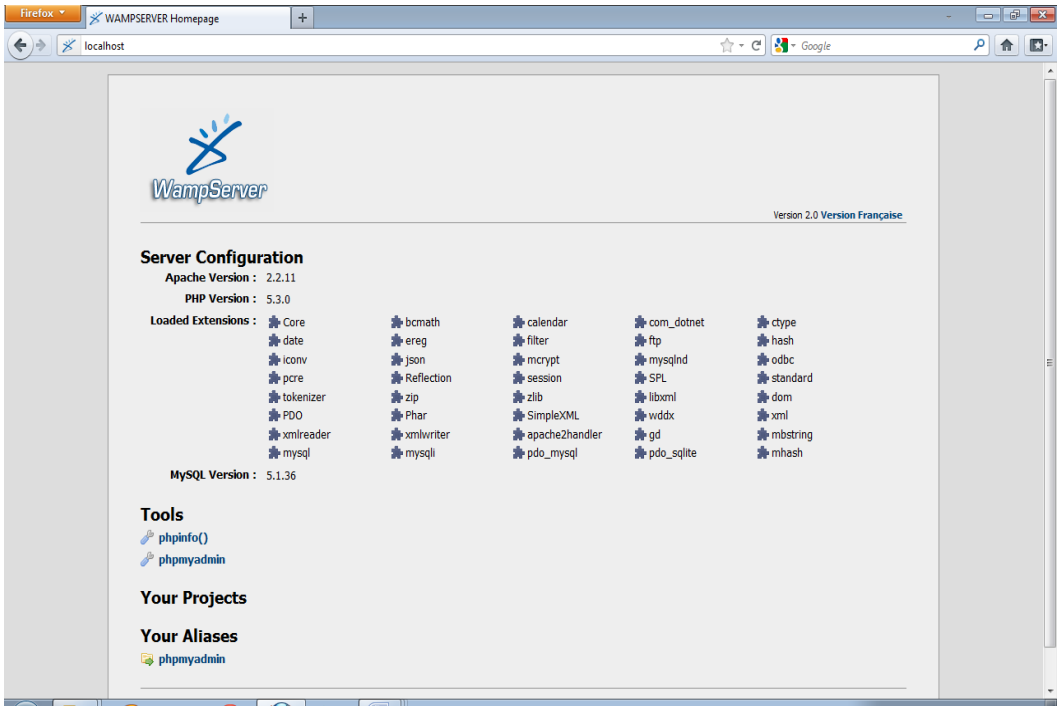
Gambar 3.19 Nama *server* dan Email yang dipakai

Pilih *Launch WampServer2 now* untuk langsung memulai menjalankan *service* yang ada di *Wamp*, lalu tekan tombol *Finish*.



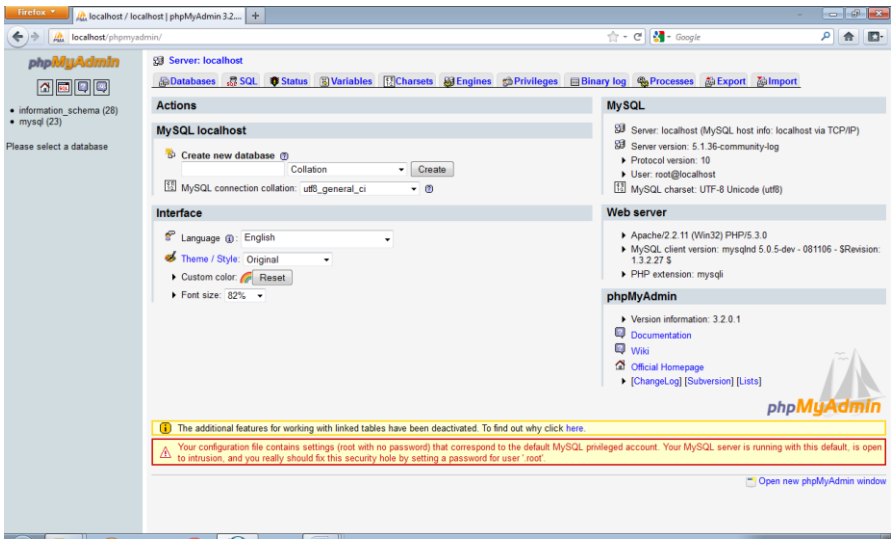
Gambar 3.20 *Launch Wamp*

Sekarang kita coba untuk jalankan server dengan menggunakan *browser* favorit anda. Caranya ketikkan *localhost* pada *address bar* maka akan muncul *Wamp*.



Gambar 3.21 Tampilan *localhost* di *Wamp*

Untuk mendesign database klik phpmyadmin dan akan muncul seperti pada gambar di bawah ini, atau pada address bar ketikkan http://localhost/phpmyadmin/ dan enter.



Gambar 3.22 Tampilan *phpMyAdmin*

3.4 Implementasi

3.4.1 Database

3.4.1.1 Tabel Struktur Admin

	Field	Type	Attributes	Null	Default	Extra
	id	int(10)		No	None	auto_increment
	username	varchar(20)		No	None	
	password	varchar(50)		No	None	
	id_session	varchar(100)		No	None	

3.4.1.2 Tabel Struktur Kategori

	Field	Type	Attributes	Null	Default	Extra
	id_kategori	int(5)		No	None	auto_increment
	nama_kategori	varchar(50)		No	None	
	aktif	enum('Y','N')		No	Y	

3.4.1.3 Tabel Struktur Video

	Field	Type	Attributes	Null	Default	Extra
	id_video	int(11)		No	None	auto_increment
	id	int(10)		No	None	
	judul	varchar(100)		No	None	
	video	varchar(255)		No	None	
	gambar	varchar(255)		No	None	
	id_kategori	int(11)		No	None	
	keterangan	text		No	None	
	size_file	varchar(50)		No	None	
	timestamp	timestamp	on update CURRENT_TIMESTAMP	No	CURRENT_TIMESTAMP	on update CURRENT_TIMESTAMP

3.4.1.4 Tabel Struktur Album

	Field	Type	Attributes	Null	Default	Extra
	id_album	int(11)		No	None	auto_increment
	id	int(10)		No	None	
	nama_album	varchar(255)		No	None	
	gambar_album	varchar(255)		No	None	

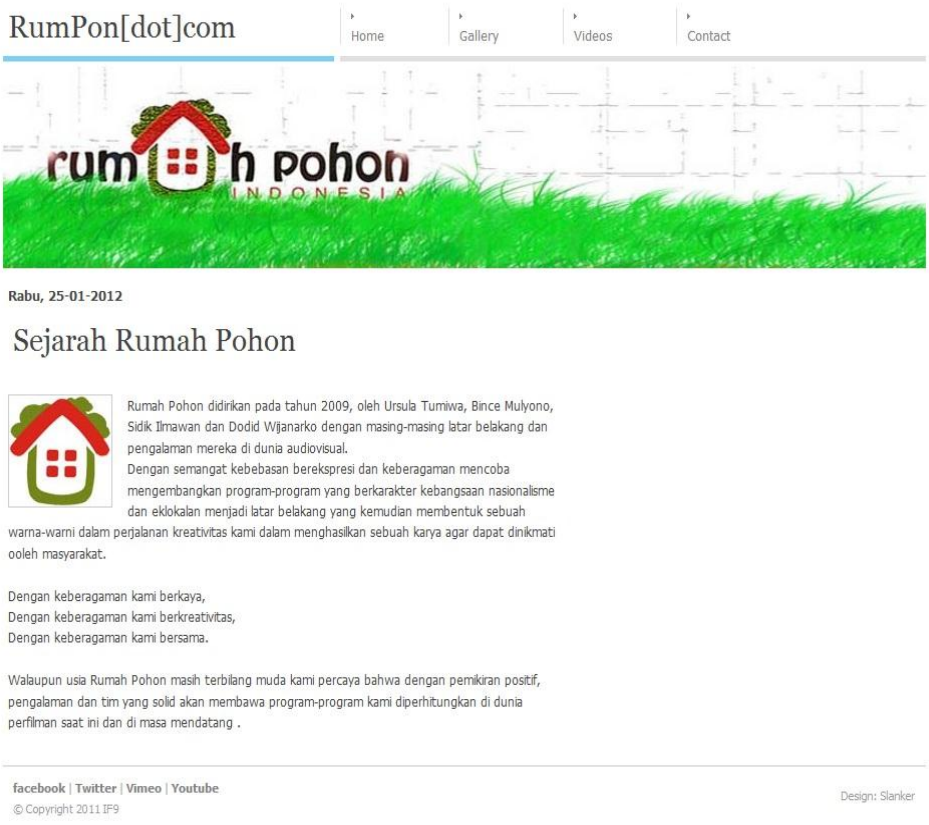
3.4.1.5 Tabel Struktur Galeri

	Field	Type	Attributes	Null	Default	Extra
	id_galeri	int(11)		No	None	auto_increment
	id_album	int(11)		No	None	
	id	int(10)		No	None	
	nama_gambar	varchar(255)		No	None	
	gambar_galeri	varchar(255)		No	None	
	keterangan	text		No	None	

3.4.2 Capture Layar

3.4.2.1 Menu Home

Tampilan home berisi tentang sejarah atau asal usul dari terbentuknya Rumah Pohon.



Gambar 3.23 Tampilan home

3.4.2.2 Menu Gallery

Menu gallery berisi foto-foto dari kegiatan syuting Rumah Pohon



Gambar 3.24 Tampilan menu album

3.4.2.3 Menu Video

Pada tampilan ini terdapat beberapa kategori video.



Gambar 3.25 Tampilan menu video

3.4.2.4 Lihat Video



Gambar 3.26 Tampilan lihat video

3.4.2.5 Log In Admin

User admin terlebih dahulu memasukkan ussername dan password untuk bisa masuk ke halaman administrator



Gambar 3.27 Tampilan Login admin

3.4.2.6 Halaman Admin

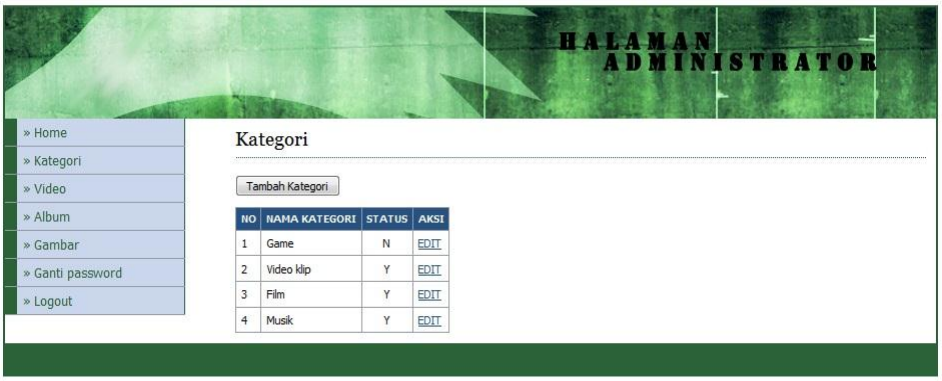
Pada halaman ini terdapat beberapa fungsi yang dapat membantu admin untuk bisa melakukan beberapa aksi seperti tambah kategori, edit kategori, tambah video, edit video, hapus video, tambah album, dan ganti password



Gambar 3.28 Tampilan utama admin

3.4.2.7 Menu Kategori

Pada tampilan ini admin bisa mengedit dan menambah kategori.



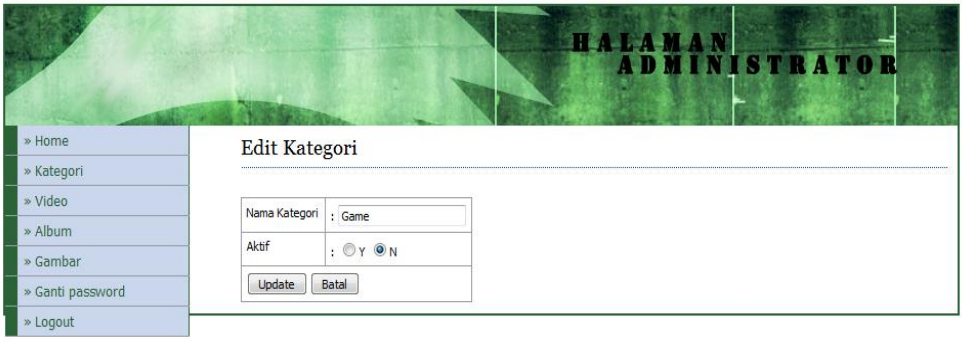
Gambar 3.29 Tampilan kategori

Tambah Kategori



Gambar 3.30 Tampilan tambah kategori

Edit Kategori



Gambar 3.31 Tampilan edit kategori

3.4.2.8 Menu Video

Pada tampilan ini admin bisa menambah, mengedit, dan menghapus video



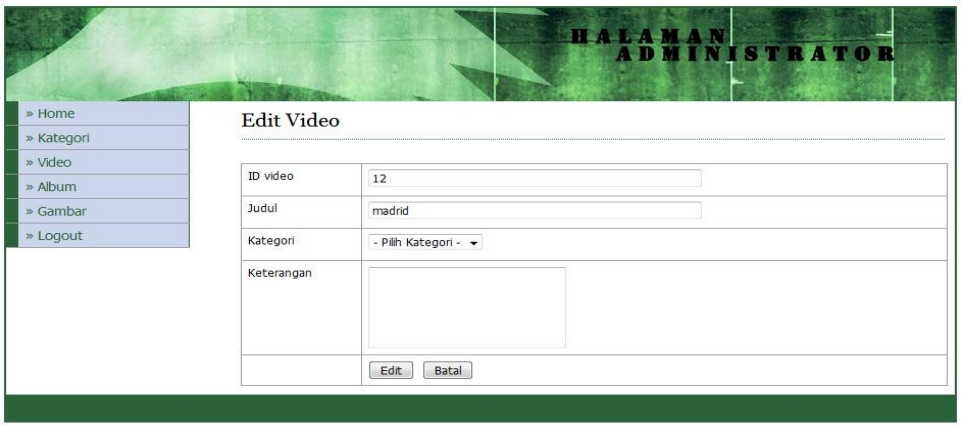
Gambar 3.32 Tampilan menu video

Tambah Video



Gambar 3.33 Tampilan tambah video

Edit Video



Gambar 3.34 Tampilan edit video

3.4.2.9 Menu Album

Pada tampilan ini admin bisa menambah, mengedit, dan menghapus video



Gambar 3.35 Tampilan menu album

Tambah Album



Gambar 3.36 Tampilan tambah album

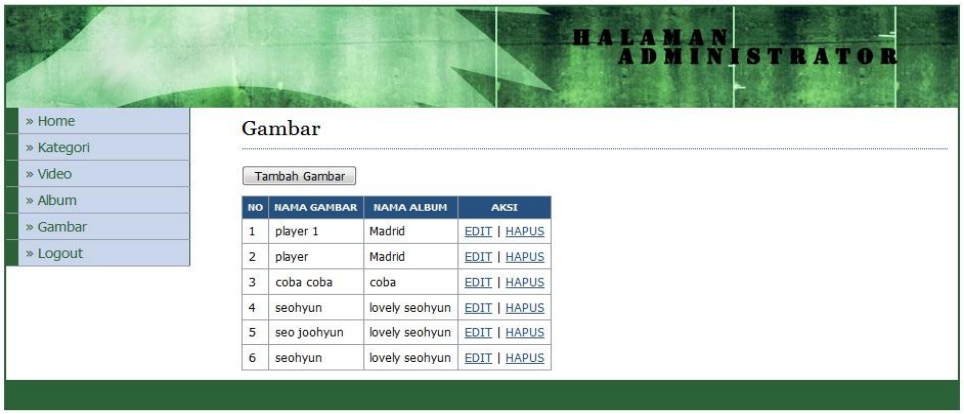
Edit Album



Gambar 3.37 Tampilan edit album

3.4.2.10 Menu Gambar

Pada tampilan ini admin bisa menambah, mengedit, dan menghapus gambar.



Gambar 3.38 Tampilan menu gambar

Tambah Gambar



Gambar 3.39 Tampilan tambah gambar

Edit Gambar



Gambar 3.40 Tampilan edit gambar