BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Kerja Praktek di Jamsostek Purwakarta

Adapun aktifitas-aktifitas yang dilakukan di Jamsostek selama kerja praktek, dilaksanakan dari tanggal 8 Juli hingga 8 Agustus 2011 dan dilakukan setiap hari kerja di mulai pukul 08.00 s/d 17.00 WIB pada hari senin sampai hari jumat. Selama kerja praktek kami ditempatkan di bagian Pembuatan kartu jamsostek ruang IT.

3.2 Analisis Sistem

3.2.1 Deskripsi umum perangkat lunak

3.2.1.1 Deskripsi umum sistem

Aplikasi papan informasi adalah perangkat lunak berbasis WEB namun aplikasi ini difungsikan layaknya aplikasi dekstop karena aplikasi ini akan di implemaentasikan untuk localhost dan diterapkan pada TV LCD. Program ini bekerja secara runtime dengan waktu yang sudah di set pada komputer (jam kerja kantor), sehingga waktu aktivitas layanan Jamsostek konsumen dapat melihat informasi yang disediakan pada papan informasi.

3.2.1.2 Fungsi sistem

Adapun fungsi-fungsi yang dimiliki oleh perangkat lunak ini adalah:

1. Kebutuhan Fungsional

SKPL-ID	Deskripsi
ADMINISTOR	
SKPL-ADM- K-0001	Menampilkan interface login
SKPL-ADM- K-0002	Menampilkan halaman information board
SKPL-ADM- K-0003	Tambah / edit / hapus pada data

	program
SKPL-ADM- K-0004	Tambah / edit / hapus pada data kegiatan
SKPL-ADM- K-0005	Tambah / edit / hapus pada data display
SKPL-ADM- K-0006	Tambah / edit / hapus pada data user
OPERATOR	
SKPL-OPT- K-0001	Menampilkan interface login
SKPL-OPT- K-0002	Menampilkan halaman information board
SKPL-OPT- K-0003	Tambah / edit / hapus pada data program
SKPL-OPT- K-0004	Tambah / edit / hapus pada data kegiatan
SKPL-OPT- K-0005	Tambah / edit / hapus pada data display

2. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis sistem *(Systems Analysis)* dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

a. Analisis User

Pengguna aplikasi ini adalah staf , staf dapat bertugas sebagai administrator atau user. Staf yang bertugas sebagai Admin dapat mengolah semua data papan informasi jamsostek.

Administrator dapat melakukan tambah user dan hapus user. Sedangkan staff yang bertugas sebagai user hanya bisa menambah ,mengendit ,dan mengupload data atau video yang ingin ditampilkan dipapan informasi.

Adapun kriteria user antara lain:

Jabatan	: Staff
Umur	: < 25 tahun
Pengalaman Menggunakan Komputer	: 7 tahun
Pendidikan	: D3
Sistem operasi	:WindowsXP
Profesional	

b. Analisis Hardware

Hardware adalah perangkat keras komputer yang mendukung dalam kinerja sistem. Spesifikasi *hardware* yang digunakan di JAMSOSTEK adalah sebagai berikut :

***Hardware* pada bagian Input Data**

Processor : Pentium 4
Motherboard : SAMSUNG
RAM : 2 GB share with VGA
VGA : 128 Mb Onboard
Harddisk : WD 160 Gb
LAN Card : Realtek Onboard
Mouse dan keyboard standart
TV LCD 27”

c. Analisis Software

Secara keseluruhan sistem operasi yang digunakan pada komputer di JAMSOSTEK adalah menggunakan Operating Sistem *Microsoft Windows XP Prof.*

3.2.1.3 Karakteristik pengguna

Pengguna aplikasi papan informsi ini adalah staf jamsostek sebagai user dan admin sebagai pengelola database. Tidak ada keahlian khusus yang harus dipenuhi oleh pengguna (user) selain dasar-dasar pengetahuan dalam mengoperasikan komputer. Tetapi khusus untuk administrator harus menguasai tentang database, dan administrator memiliki tingkat otorisasi khusus yang disebut sebagai administrator dan mempunyai wewenang untuk melakukan modifikasi pada informasi yang disimpan di dalam database.

KATEGORI	TUGAS
Administrator	Melihat information board, halaman login, memasukkan data pada aplikasi papan informasi tambah/edit/hapus yang ada pada menu program, kegiatan, display, user.
KATEGORI	TUGAS
Operator	Melihat information board, halaman login, memasukkan data pada aplikasi papan informasi tambah/edit/hapus yang ada pada program, kegiatan, display.

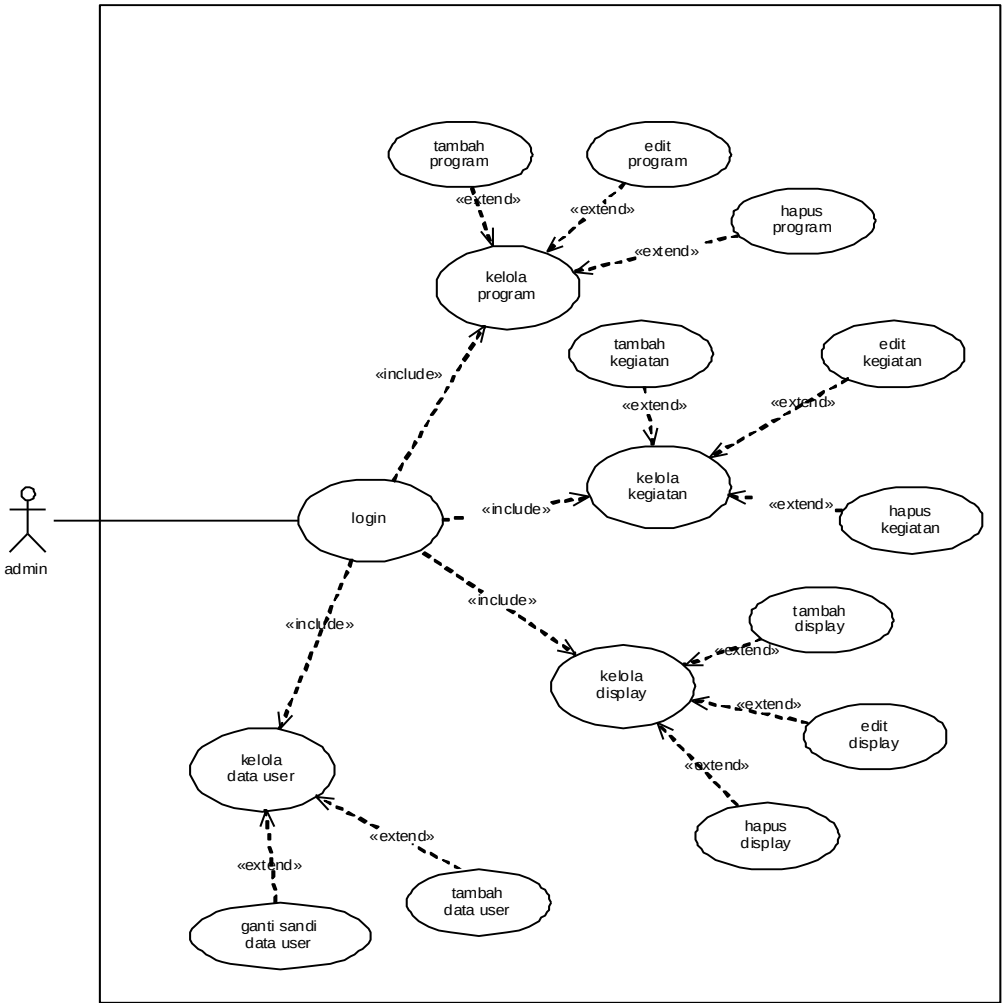
3.2.2 Analisis Masalah

Semakin baik sistem informasi yang dipergunakan maka semakin baik pula informasi yang akan dihasilkan. Pada umumnya pekerjaan yang masih dilakukan secara manual yaitu dengan menyebarkan pamfled atau selebaran-selebaran untuk sarana promosi layanan jasa program jamsostek.layananan informasi memerlukan perhatian khusus. Dengan menggunakan sistem yang bersifat komputerisasi hasil yang dicapai akan lebih optimal dan akan lebih mudah, efektif dan efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pembangunan program aplikasi *(software)* **.**

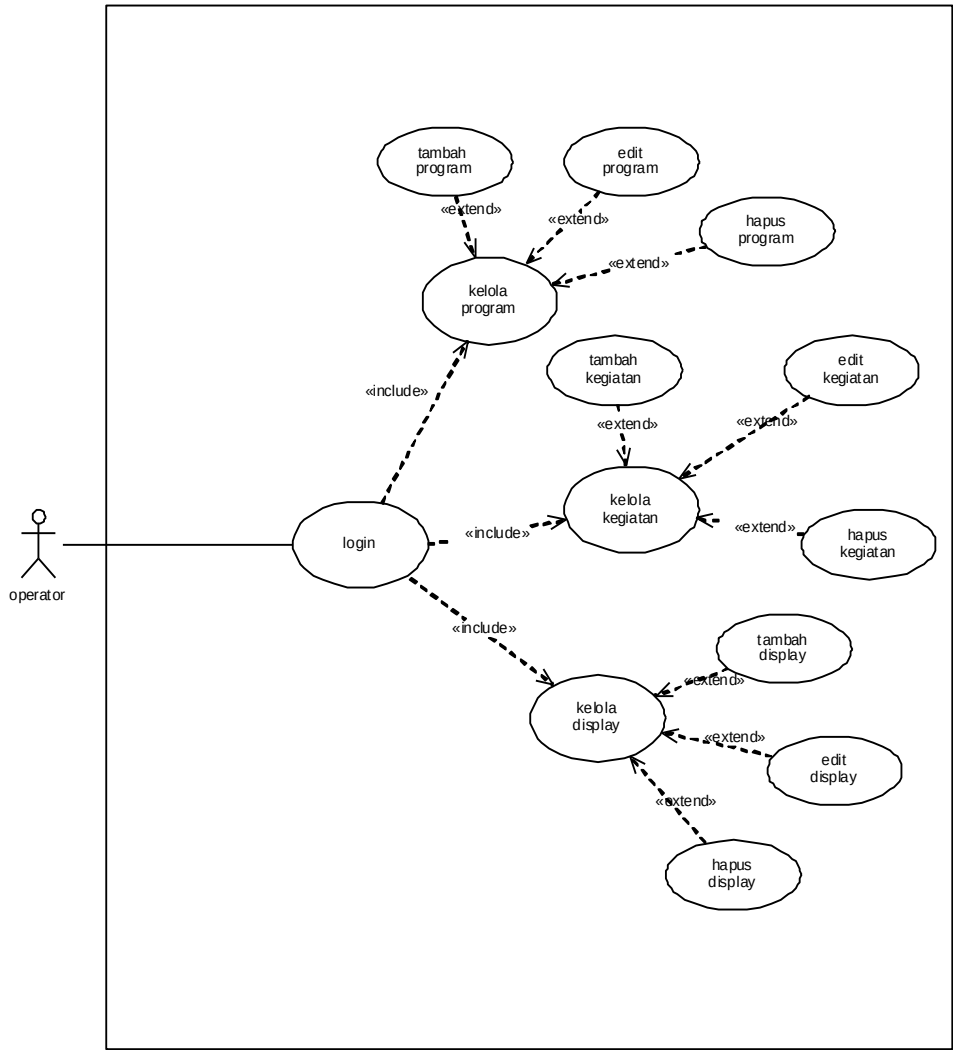
3.2.3 Perancangan Diagram UML

3.2.3.1 Use Case Diagram

Secara esensi, use case menceritakan tentang bagaimana seorang end user berinteraksi dengan sistem dibawah kumpulan keadaaan yang spesifik. Use case dapat berupa teks naratif, ringkasan tugas atau interaksi, deskripsi berbasis tampilan atau representasi dalam bentuk diagram. Apapun bentuknya, use case menggambarkan perangkat lunak atau sistem dari pandangan end user.



Gambar 3.1 Use case diagram Admin



Gambar 3.2 use case diagram operator

3.2.3.2 Use Case Skenario Admin

3.2.3.2.1 Use case skenario Login

Identifikasi Masalah	
Nama	Login.
Tujuan	Masuk ke dalam sistem.
Deskripsi	Proses login ini sebagai awal bagi admin untuk dapat menjalankan sistem.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	**Use case login**
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form login ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form login.	
	2) Memeriksa Field kosong pada Form login.
	3) Mencocokkan data login dengan database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan username atau password salah.
	2) Menampilkan form login.
3) Mengisi kembali form Login.	

	4) Mencocokkan data login dengan data user pada basis data.
	5) Bila cocok sistem menampilkan halaman utama untuk admin.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan pada sistem sesui kewenangan.

3.2.3.2.2 Use case skenario tambah data program

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data program.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola program.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola program.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case tambah program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi form tambah program.	
	2) Memeriksa Field kosong pada form tambah program.

	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah program.
3) Mengisi kembali form tambah program.	
	4) Memasukkan data tambah program pada basis data.
	5) Bila berkasil sistem menampilkan halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan tambah data pada sistem kelola program.

3.2.3.2.3 Use case skenario edit data program

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data program.
Tujuan	Mengedit data pada kelola program.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola program.
Aktor	Admin.

Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case edit program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit program.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit program.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data program gagal.
	2) Menampilkan form edit program.
3) Mengisi kembali form edit program.	
	4) Memasukkan data edit program pada basis data.
	5) Bila berkasil sistem menampilkan halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan edit data pada sistem kelola program.

3.2.3.2.4 Use case skenario hapus data program

Identifikasi Masalah	
Nama	hapus data program.
Tujuan	Menghapus data pada kelola program.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola program.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case hapus program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form kelola program.	
	2) Memeriksa Field pada Form kelola program.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data program gagal.
	2) Menampilkan form kelola program.

3) Menghapus kembali form kelola program.	
	4) Mencocokkan data kelola program pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data program yang ada pada halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola program.

3.2.3.2.5 Use case skenario tambah data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data kegiatan.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola kegiatan.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case tambah kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form Tambah	

kegiatan.	
	2) Memeriksa Field kosong pada Form Tambah kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah kelola kegiatan.
3) Mengisi kembali form tambah kegiatan.	
	4) Memasukkan data tambah kegiatan pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan tambah data pada sistem kelola kegiatan.

3.2.3.2.6 Use case skenario edit data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data kegiatan.
Tujuan	Mengedit data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola

	kegiatan.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case edit kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit kegiatan.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data kegiatan gagal.
	2) Menampilkan form edit kegiatan.
3) Mengisi kembali form edit kegiatan.	
	4) Memasukkan data edit kegiatan pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan edit data pada

	sistem kelola kegiatan.

3.2.3.2.7 Use case skenario hapus data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Hapus data kegiatan.
Tujuan	Menghapus data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola kegiatan.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case hapus kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form kelola kegiatan.	
	2) Memeriksa Field pada Form kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data kegiatan gagal.

	2) Menampilkan form kegiatan.
3) Menghapus kembali form kegiatan.	
	4) Mencocokkan data kegiatan pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data kegiatan yang ada pada halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola program.

3.2.3.2.8 Use case skenario tambah data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data display.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola display.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola display.
Aktor	Admin.
Usecase yang Berkaitan	Use case kelola display, use case tambah display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form Tambah display.	

	2) Memeriksa Field kosong pada Form Tambah display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah display.
3) Mengisi kembali form tambah display.	
	4) Memasukkan data tambah display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan display tambah data pada sistem kelola display.

3.2.3.2.9 Use case skenario edit data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data display.
Tujuan	Mengedit data pada kelola display.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola display.

Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola display, use case edit display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit display.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data display gagal.
	2) Menampilkan form edit display.
3) Mengisi kembali form edit display.	
	4) Memasukkan data edit display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan edit data pada sistem kelola display.

3.2.3.2.10 Use case skenario hapus data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Hapus data display.
Tujuan	Menghapus data pada kelola display.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola display.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola display, use case hapus display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form display.	
	2) Memeriksa Field pada Form display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data display gagal.
	2) Menampilkan form display.
3) Menghapus kembali form display.	

	4) Mencocokkan data display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data display yang ada pada halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola display.

3.2.3.2.11 Use case skenario tambah data user

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data user.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola user.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola user.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola user, use case tambah user.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola user ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form Tambah user.	
	2) Memeriksa Field kosong pada Form Tambah user.

	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah user.
3) Mengisi kembali form tambah user.	
	4) Memasukkan data tambah user pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola user.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan user tambah data pada sistem kelola user.

3.2.3.2.12 Use case skenario reset sandi data user

Identifikasi Masalah	
Nama	Reset sandi data user.
Tujuan	Mereset data pada kelola user.
Deskripsi	Proses reset ini untuk mereset data pada kelola user.
Aktor	Admin.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola user, use case reset user.

Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola user ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mereset sandi data pada Form user.	
	2) Memeriksa Field pada Form user.
	3) Mereset sandi data user pada database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan reset sandi user gagal.
	2) Menampilkan form user.
3) Mereset kembali form user.	
	4) Mencocokkan data user pada basis data.
	5) Bila cocok sistem akan mereset data user yang ada pada halaman isi kelola user.
Kondisi akhir	Admin dapat melakukan kegiatan reset sandi data pada sistem kelola user.

3.2.3.3 Use case Skenario operator

3.2.3.3.1 Use case skenario Login

Identifikasi Masalah	
Nama	Login.
Tujuan	Masuk ke dalam sistem.
Deskripsi	Proses login ini sebagai awal bagi operator untuk dapat menjalankan sistem.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	**Use case login**
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form login ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form login.	
	2) Memeriksa Field kosong pada Form login.
	3) Mencocokkan data login dengan database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan username atau password salah.
	2) Menampilkan form login.
3) Mengisi kembali form Login.	

	4) Mencocokkan data login dengan data user pada basis data.
	5) Bila cocok sistem menampilkan halaman utama untuk admin.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan pada sistem sesuai kewenangan.

3.2.3.3.2 Use case skenario tambah data program

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data program.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola program.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola program.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case tambah program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi form tambah program.	
	2) Memeriksa Field kosong pada form tambah program.

	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah program.
3) Mengisi kembali form tambah program.	
	4) Memasukkan data tambah program pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan tambah data pada sistem kelola program.

3.2.3.3.3 Use case skenario edit data program

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data program.
Tujuan	Mengedit data pada kelola program.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola program.
Aktor	Operator.

Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case edit program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit program.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit program.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data program gagal.
	2) Menampilkan form edit program.
3) Mengisi kembali form edit program.	
	4) Memasukkan data edit program pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan edit data pada sistem kelola program.

3.2.3.3.4 Use case skenario hapus data program

Identifikasi Masalah	
Nama	Hapus data program.
Tujuan	Menghapus data pada kelola program.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola program.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola program, use case hapus program.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola program ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form program.	
	2) Memeriksa Field pada Form kelola program.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data program gagal.
	2) Menampilkan form kelola program.

3) Menghapus kembali form kelola program.	
	4) Mencocokkan data kelola program pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data program yang ada pada halaman isi kelola program.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola program.

3.2.3.3.5 Use case skenario tambah data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data kegiatan.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola kegiatan.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case tambah kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form Tambah	

kegiatan.	
	2) Memeriksa Field kosong pada Form Tambah kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah kelola kegiatan.
3) Mengisi kembali form tambah kegiatan.	
	4) Memasukkan data tambah kegiatan pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan tambah data pada sistem kelola kegiatan.

3.2.3.3.6 Use case skenario edit data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data kegiatan.
Tujuan	Mengedit data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola

	kegiatan.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case edit kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit kegiatan.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data kegiatan gagal.
	2) Menampilkan form edit kegiatan.
3) Mengisi kembali form edit kegiatan.	
	4) Memasukkan data edit kegiatan pada basis data.
	5) Bila berkasil sistem menampilkan halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan edit data

	pada sistem kelola kegiatan.

3.2.3.3.7 Use case skenario hapus data kegiatan

Identifikasi Masalah	
Nama	Hapus data kegiatan.
Tujuan	Menghapus data pada kelola kegiatan.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola kegiatan.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola kegiatan, use case hapus kegiatan.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola kegiatan ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form kelola kegiatan.	
	2) Memeriksa Field pada Form kegiatan.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data kegiatan gagal.

	2) Menampilkan form kegiatan.
3) Menghapus kembali form kegiatan.	
	4) Mencocokkan data kegiatan pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data kegiatan yang ada pada halaman isi kelola kegiatan.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola program.

3.2.3.3.8 Use case skenario tambah data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Tambah data display.
Tujuan	Menambahkan data pada kelola display.
Deskripsi	Proses tambah ini untuk menambahkan data pada kelola display.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola display, use case tambah display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi Form Tambah display.	

	2) Memeriksa Field kosong pada Form Tambah display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan data yang anda masukkan belum lengkap.
	2) Menampilkan form tambah display.
3) Mengisi kembali form tambah display.	
	4) Memasukkan data tambah display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan display tambah data pada sistem kelola display.

3.2.3.3.9 Use case skenario edit data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Edit data display.
Tujuan	Mengedit data pada kelola display.
Deskripsi	Proses edit ini untuk mengedit data pada kelola display.

Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola display, use case edit display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Mengisi data pada Form edit display.	
	2) Memeriksa Field pada Form edit display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan edit data display gagal.
	2) Menampilkan form edit display.
3) Mengisi kembali form edit display.	
	4) Memasukkan data edit display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem menampilkan halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan edit data pada sistem kelola display.

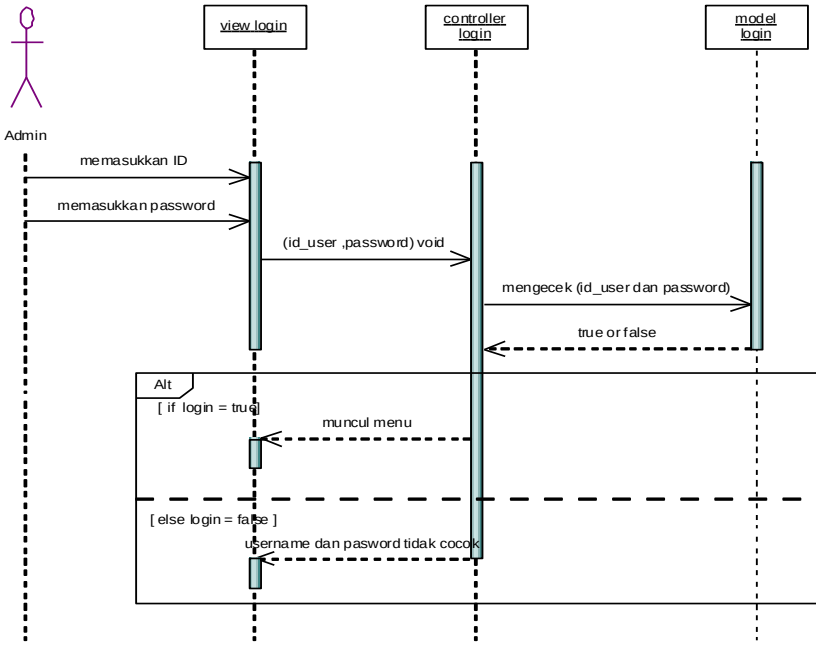
3.2.3.3.10 Usecase skenario hapus data display

Identifikasi Masalah	
Nama	Hapus data display.
Tujuan	Menghapus data pada kelola display.
Deskripsi	Proses hapus ini untuk menghapus data pada kelola display.
Aktor	Operator.
Use case yang Berkaitan	Use case kelola display, use case hapus display.
Skenario Utama	
Kondisi awal	Form kelola display ditampilkan.
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1) Menghapus data pada Form display.	
	2) Memeriksa Field pada Form display.
	3) Memasukkan data ke database.
Skenario Alternatif (Jika Gagal)	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
	1) Menampilkan pesan hapus data display gagal.
	2) Menampilkan form display.
3) Menghapus kembali form display.	

	4) Mencocokkan data display pada basis data.
	5) Bila berhasil sistem akan menghapus data display yang ada pada halaman isi kelola display.
Kondisi akhir	Operator dapat melakukan kegiatan hapus data pada sistem kelola display.

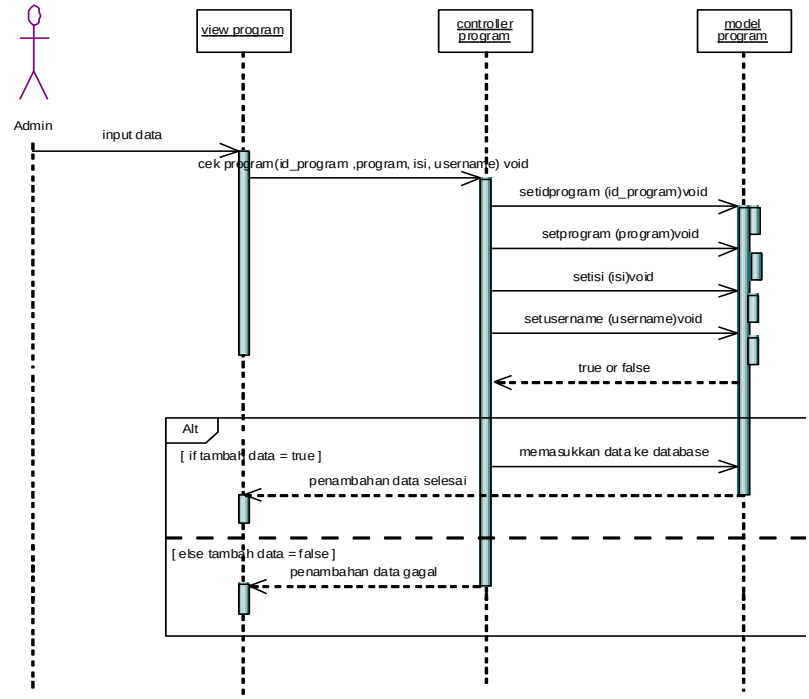
3.2.3.4 Sequence Diagram

3.2.3.4.1 Login

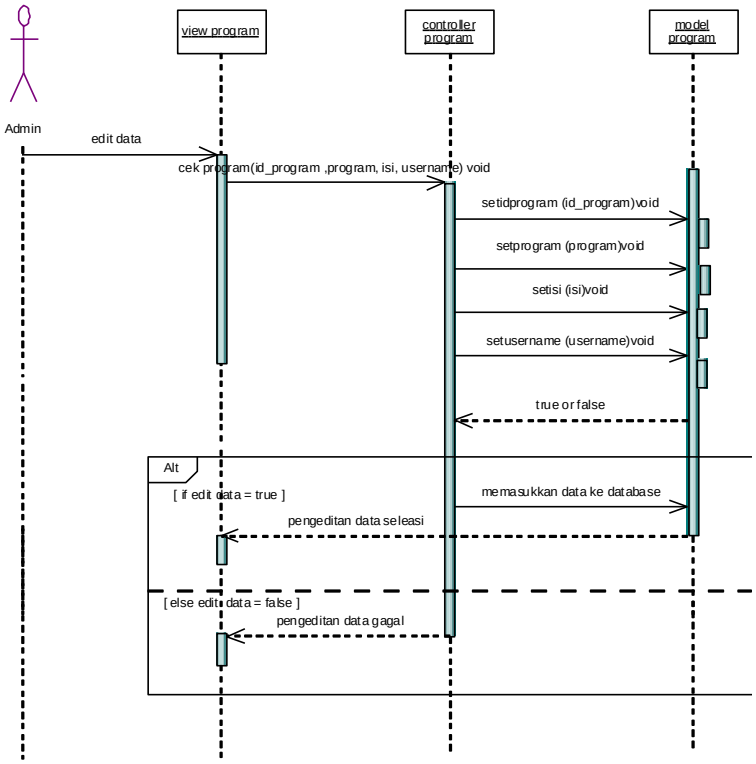


Gambar 3.3 Sequence Login

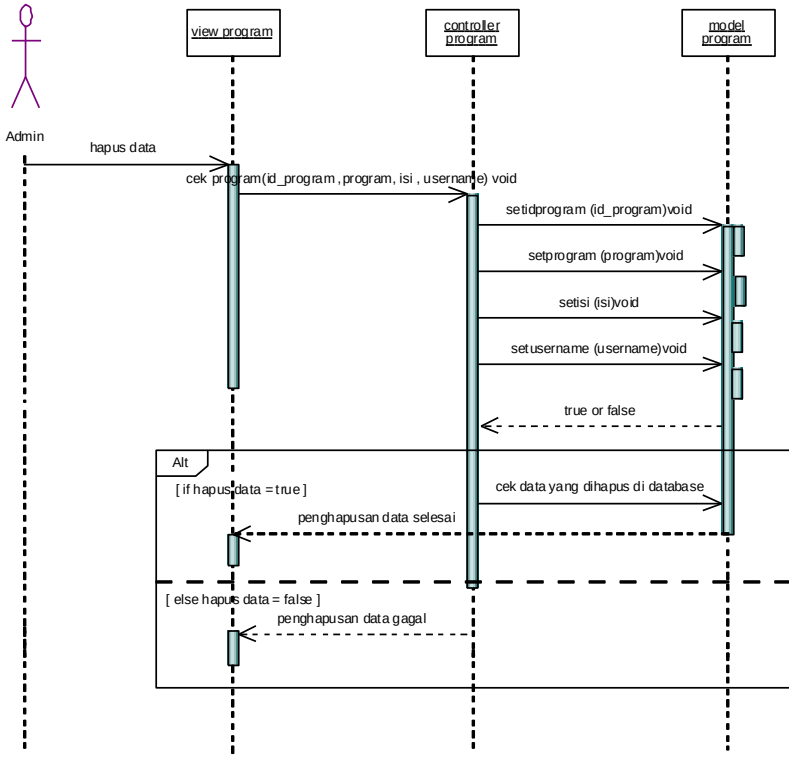
3.2.3.4.2 Kelola Program



Gambar 3.4 Sequence tambah program

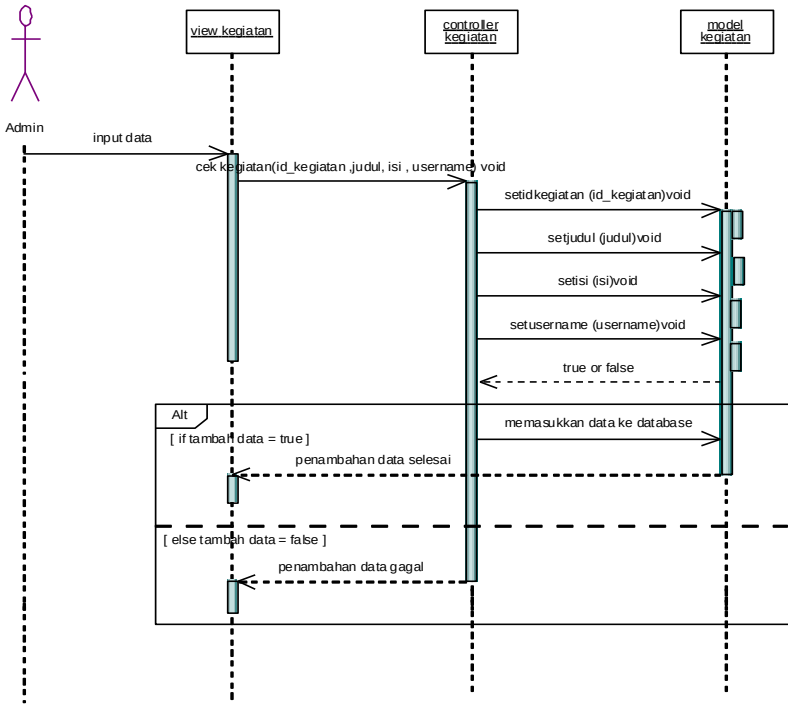


Gambar 3.5 Sequence edit program

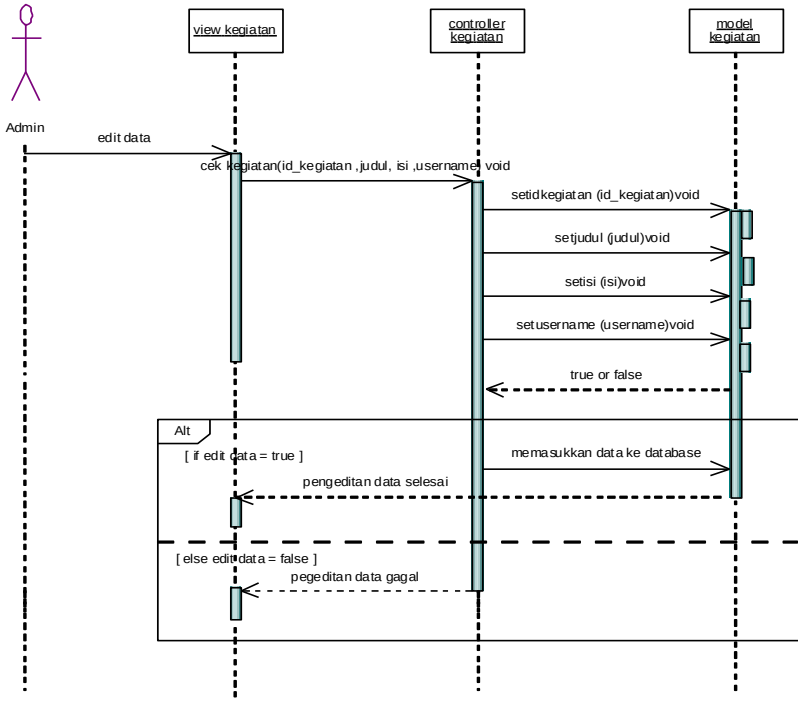


Gambar 3.6 Sequence hapus program

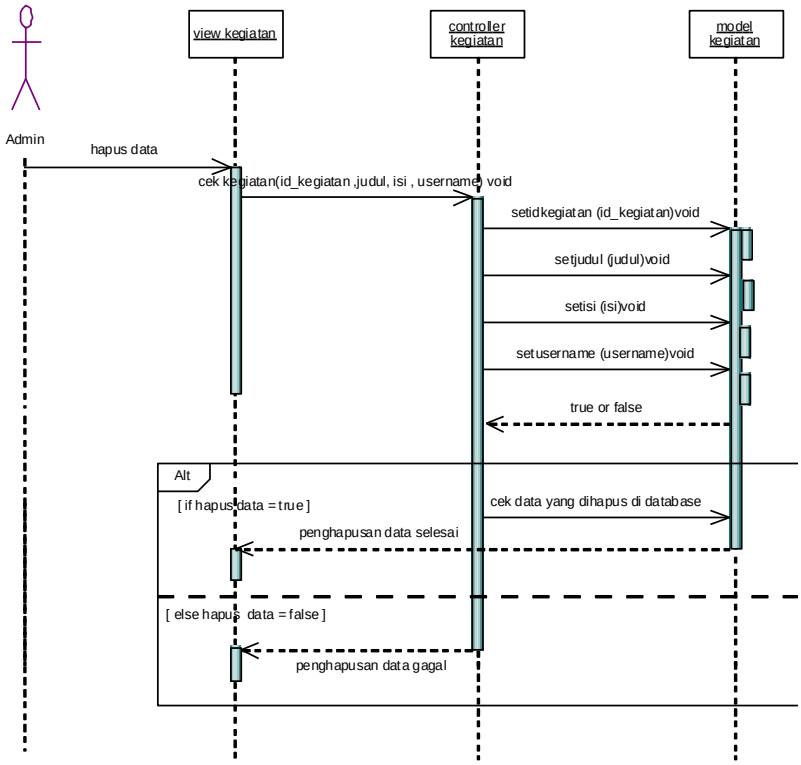
3.2.3.4.3 Kelola Kegiatan



Gambar 3.7 Sequence tambah kegiatan

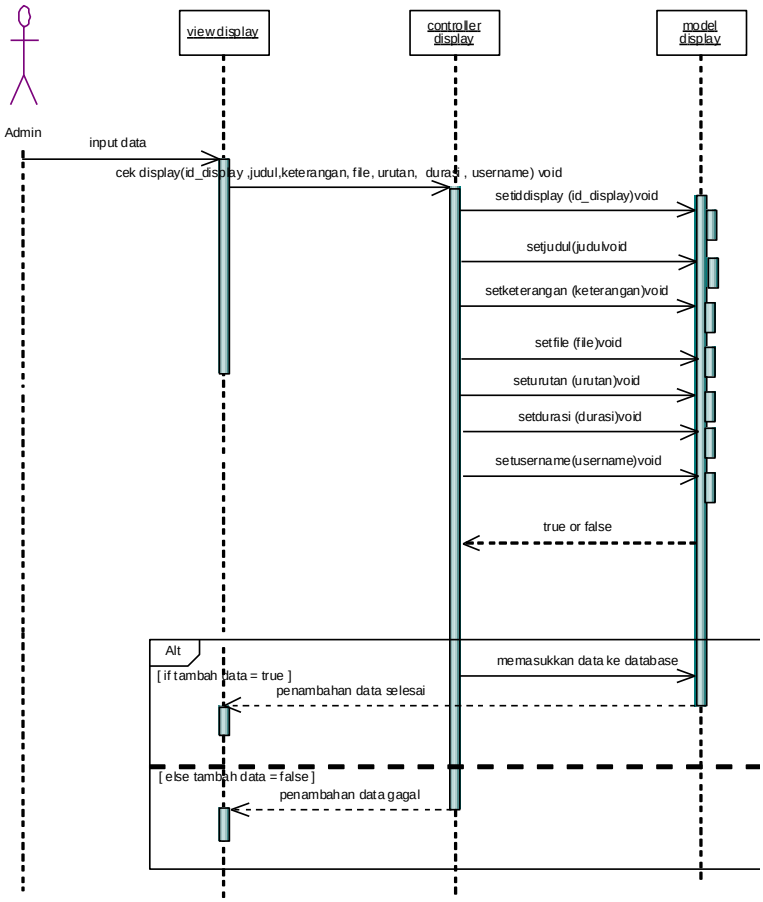


Gambar 3.8 Sequence edit kegiatan

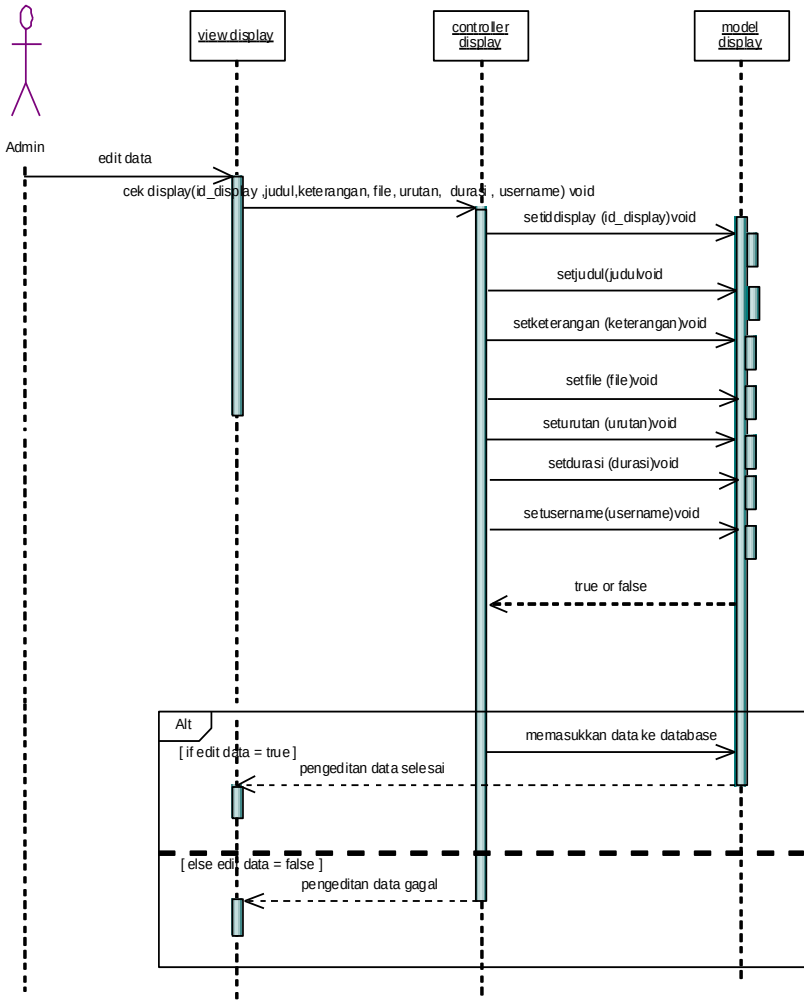


Gambar 3.9 Sequence hapus kegiatan

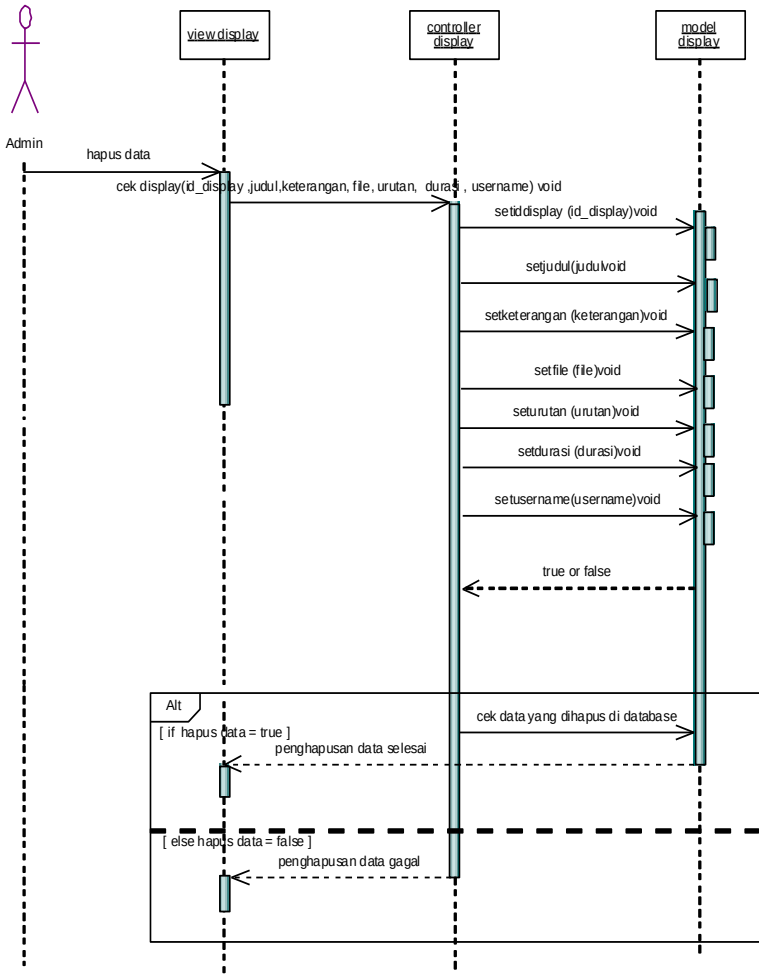
3.2.3.4.4 Kelola Display



Gambar 3.10 Sequence tambah display

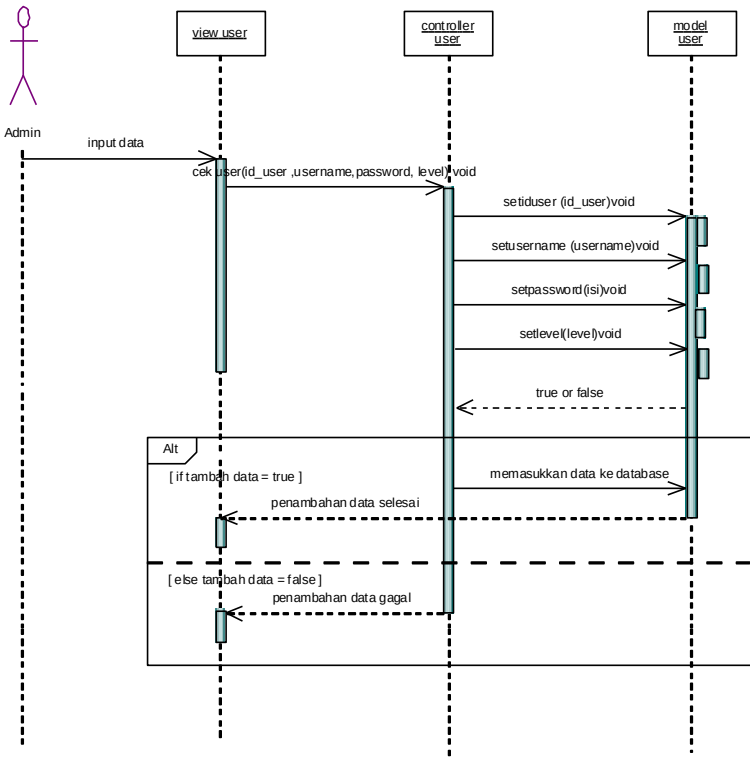


Gambar 3.11 Sequence edit display

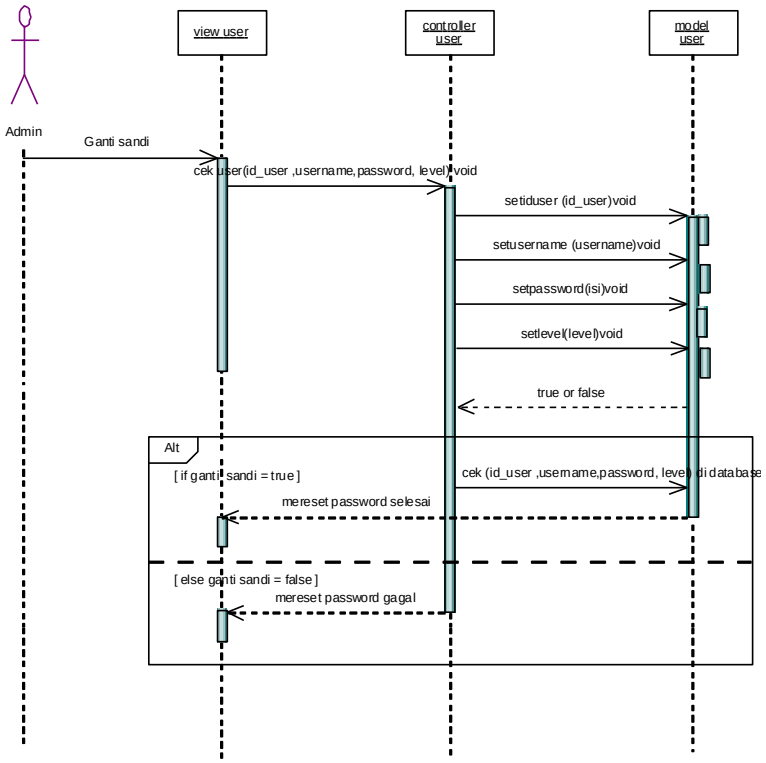


Gambar 3.12 Sequence hapus display

3.2.3.4.5 Kelola Data User

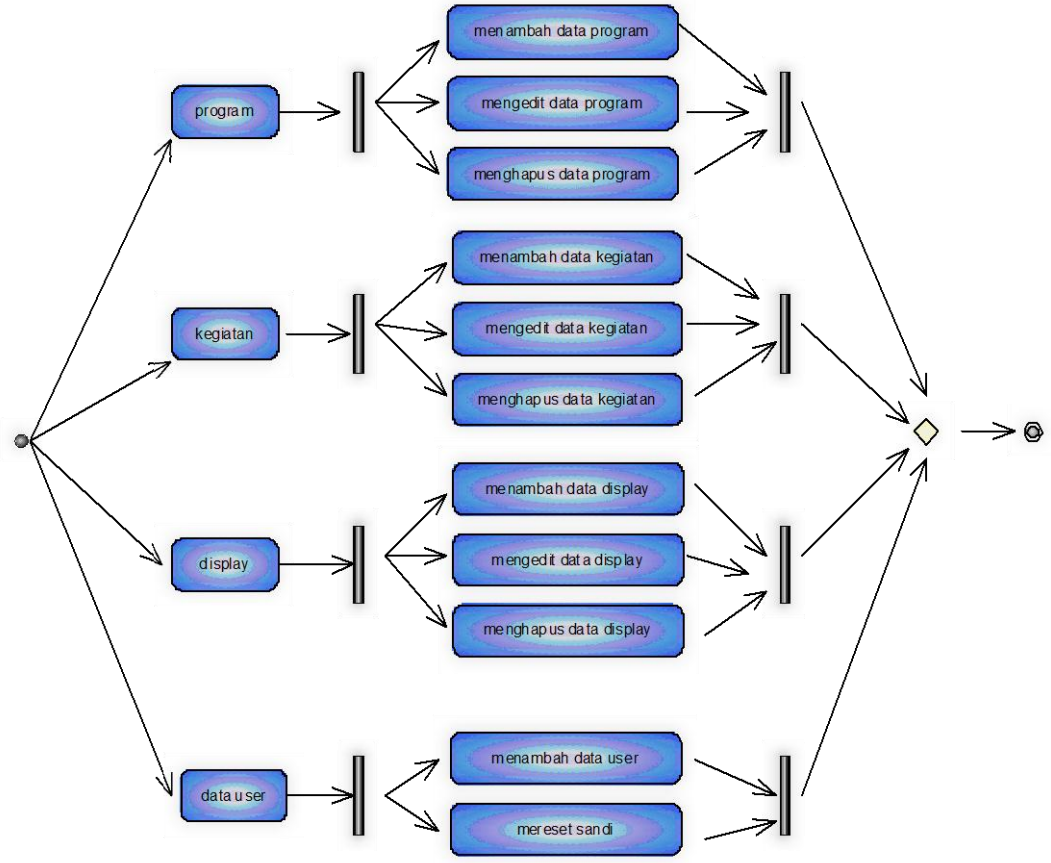


Gambar 3.13 Sequence tambah user

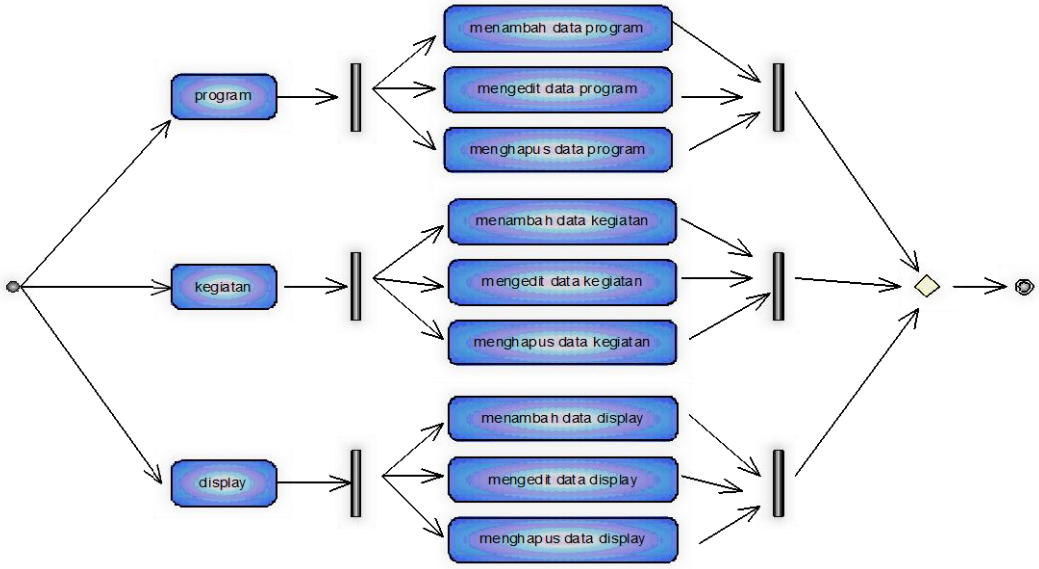


Gambar 3.14 Sequence ganti user

3.2.3.5 Activity Diagram

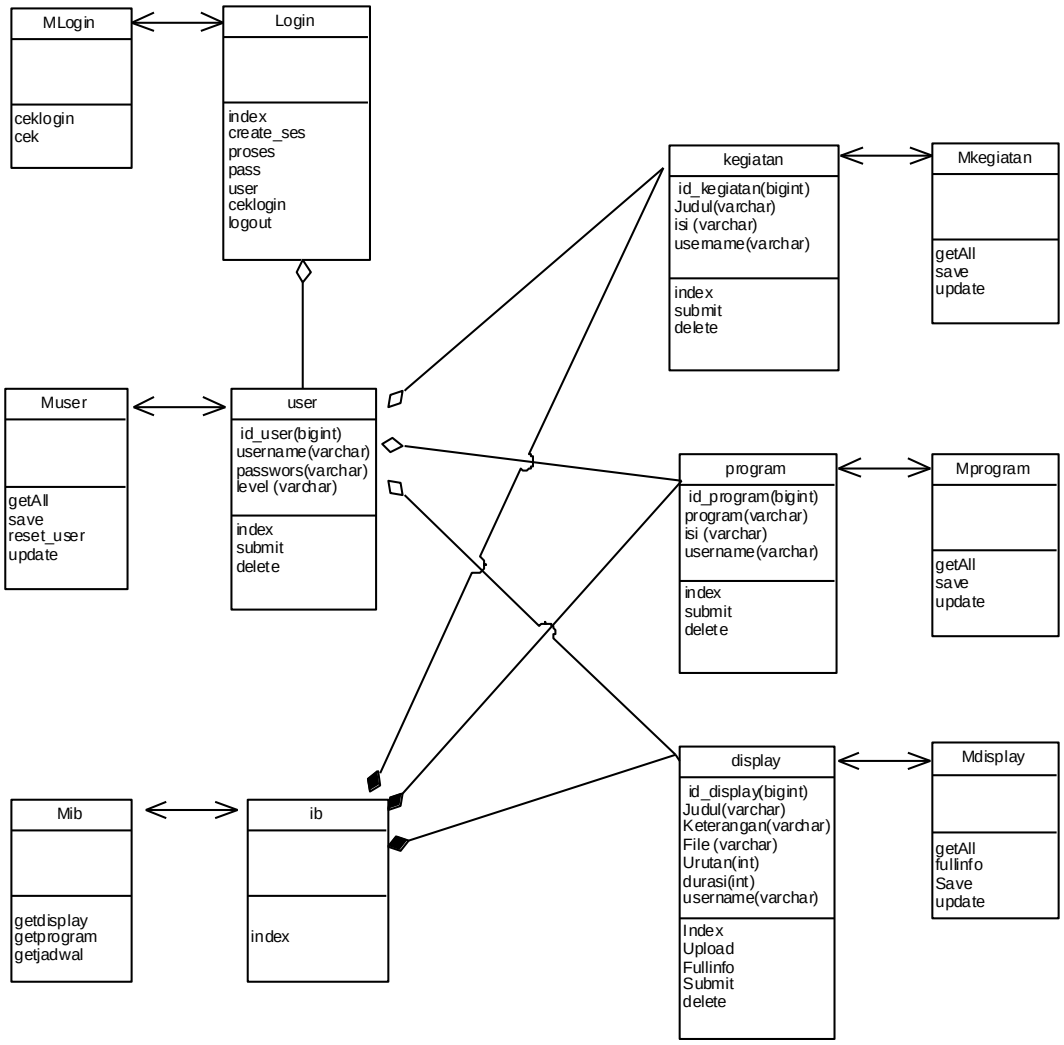


Gambar 3.15 Activity diagram Admin



Gambar 3.16 Activity diagram Operator

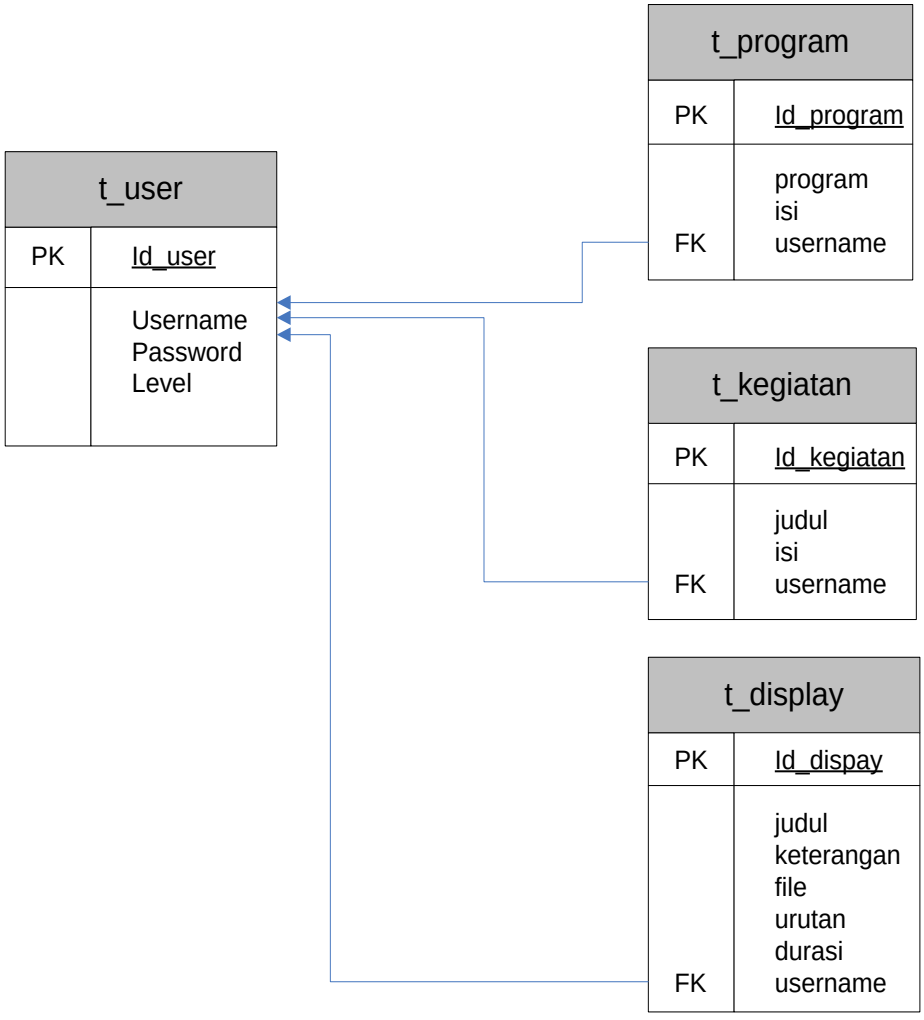
3.2.3.6 Class Diagram



Gambar 3.17 Class diagram

3.2.4 Perancangan Skema Relasi

Tabel Relasi menggambarkan suatu hubungan antar tabel yang sudah ada dalam keadaan normal. Adapun keterkaitan tabel relasi yang digunakan dalam Pembuatan Papan Informasi Jamsostek Berbasis Web dapat digambarkan sebagai berikut, disini terlihat bahwa sistem kami memiliki empat table database yaitu table user, table program, table kegiatan dan table display. Dimana tidak ada relasi antara keempat table ini.



Gambar 3.18 Skema relasi

3.2.5 Struktur Tabel

Data user

Nama field	Tipe	Size	Not Null	Keterangan
Id_user	Bigint	20	Tidak	Primary key
Username	Varchar	100	Tidak	
password	Varchar	100	Tidak	
Level	Varchar	100	Tidak	

Data display

Nama field	Tipe	Size	Not Null	Keterangan
Id_display	Bigint	20	Tidak	Primary key
Judul	Varchar	100	Tidak	
Keterangan	Varchar	100	Tidak	
File	Varchar	100	Tidak	
Urutan	Int	11	Tidak	
Durasi	Int	11	Tidak	
Username	Varchar	100	Tidak	FK,ref(t_user(username))

Data program

Nama field	Tipe	Size	Not Null	Keterangan
Id_program	Bigint	20	Tidak	Primary key
Program	Varchar	100	Tidak	
isi	Varchar	300	Tidak	
Username	Varchar	100	Tidak	FK,ref(t_user(username))

Data Kegiatan

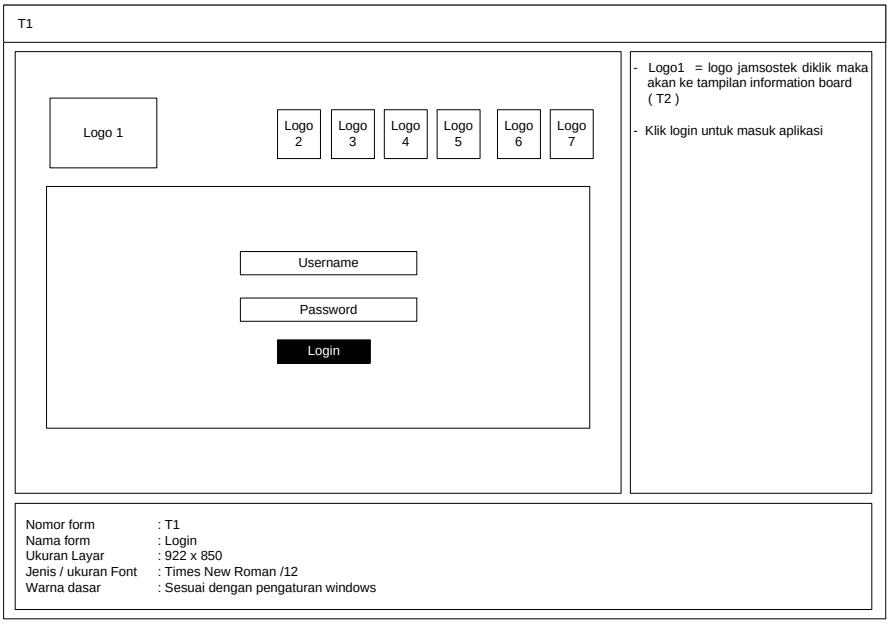
Nama field	Tipe	Size	Not Null	Keterangan
Id_kegiatan	Bigint	20	Tidak	Primary key
Judul	Varchar	100	Tidak	
isi	Varchar	300	Tidak	
Username	Varchar	100	Tidak	FK,ref(t_user(username))

3.3 Perancangan Sistem

3.3.1 Perancangan Interface

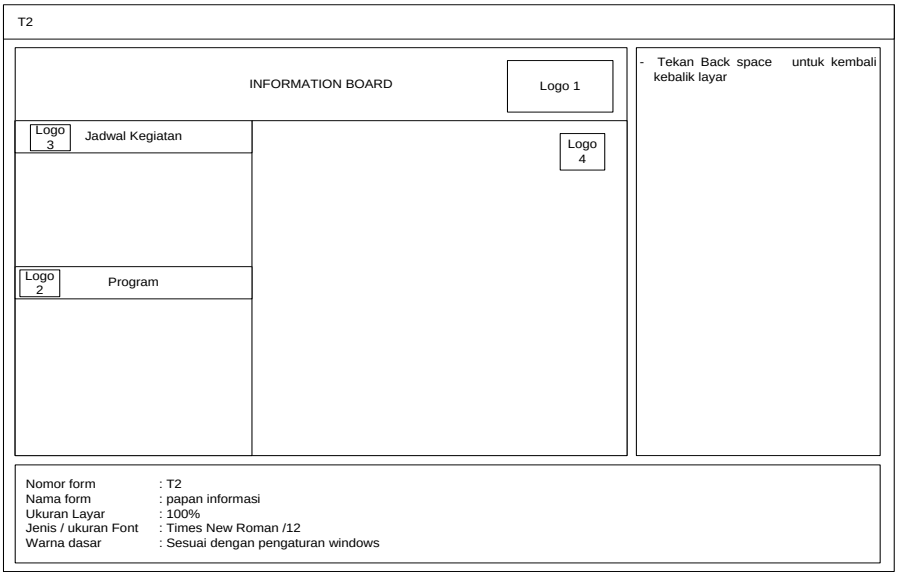
Perancangan interface dibuat untuk kebutuhan interface dengan user, perancangan ini dibuat untuk interface umum, user, dan admin. Sebagai berikut :

1. Login



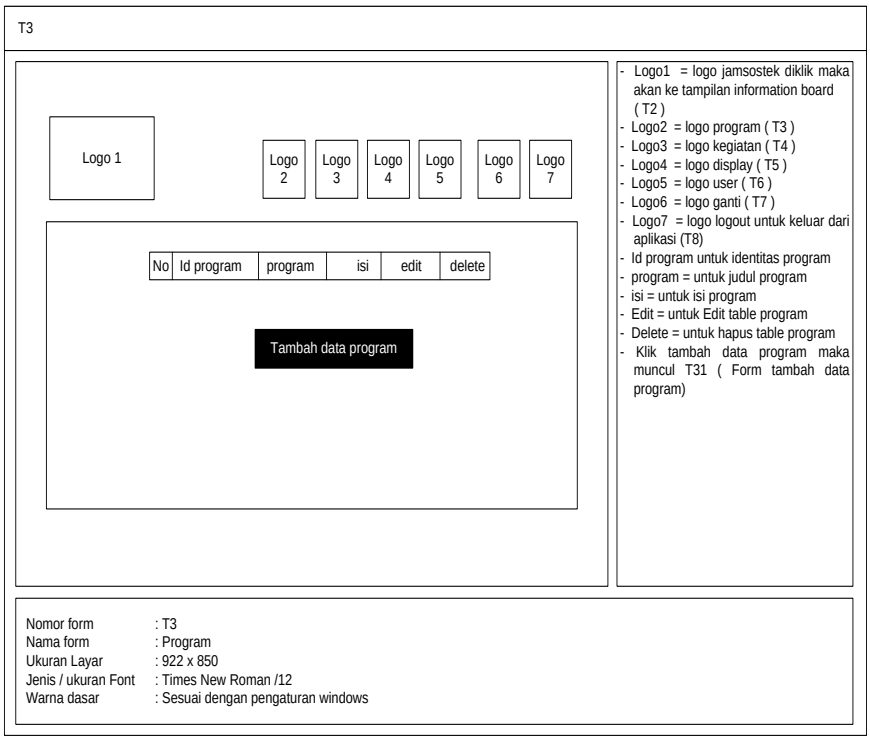
Gambar 3.19 Login

2. Papan informasi



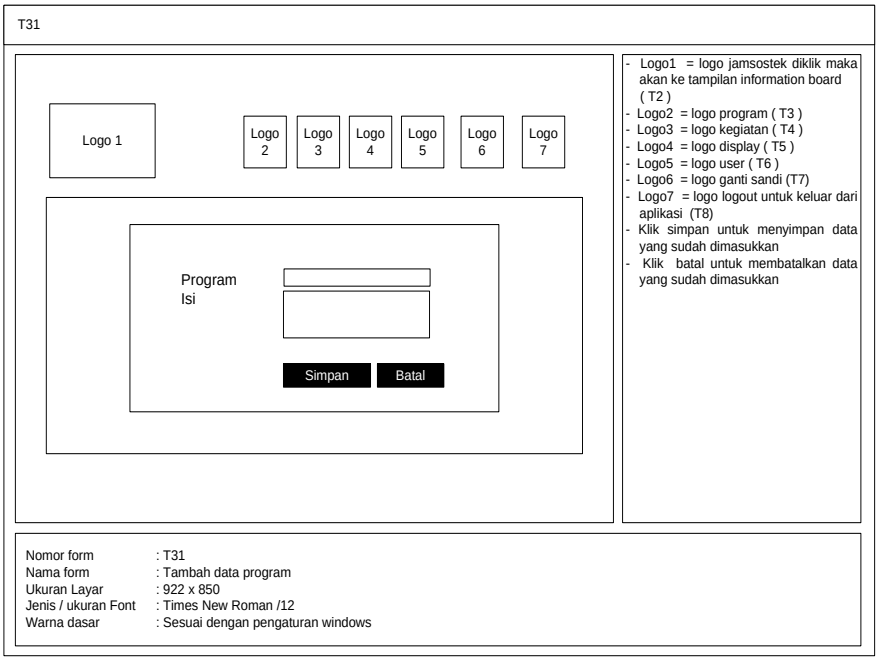
Gambar 3.20 Papan informasi

3. Program



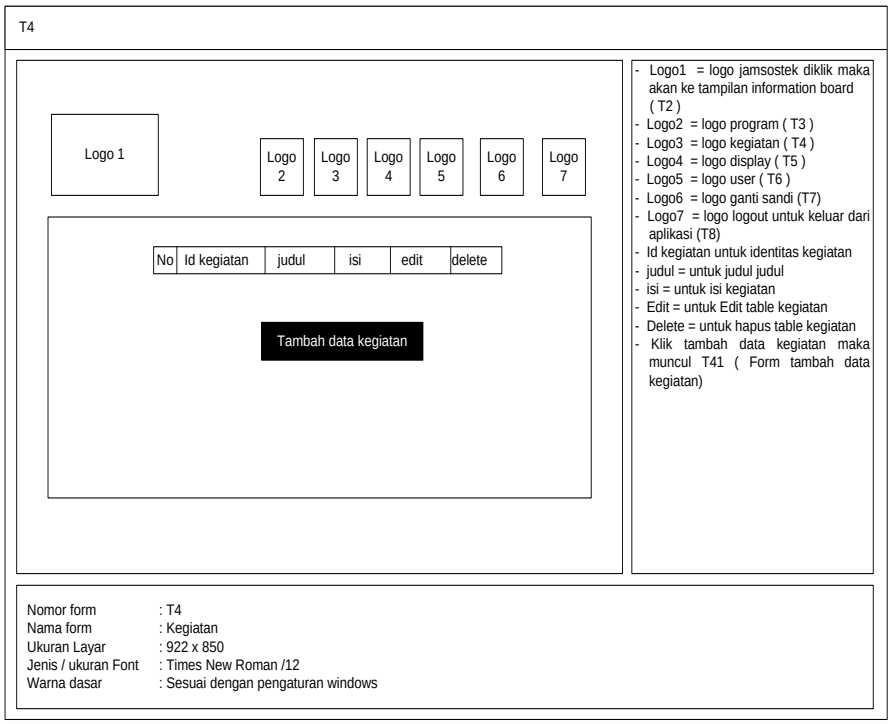
Gambar 3-21 Program

Tambah data program



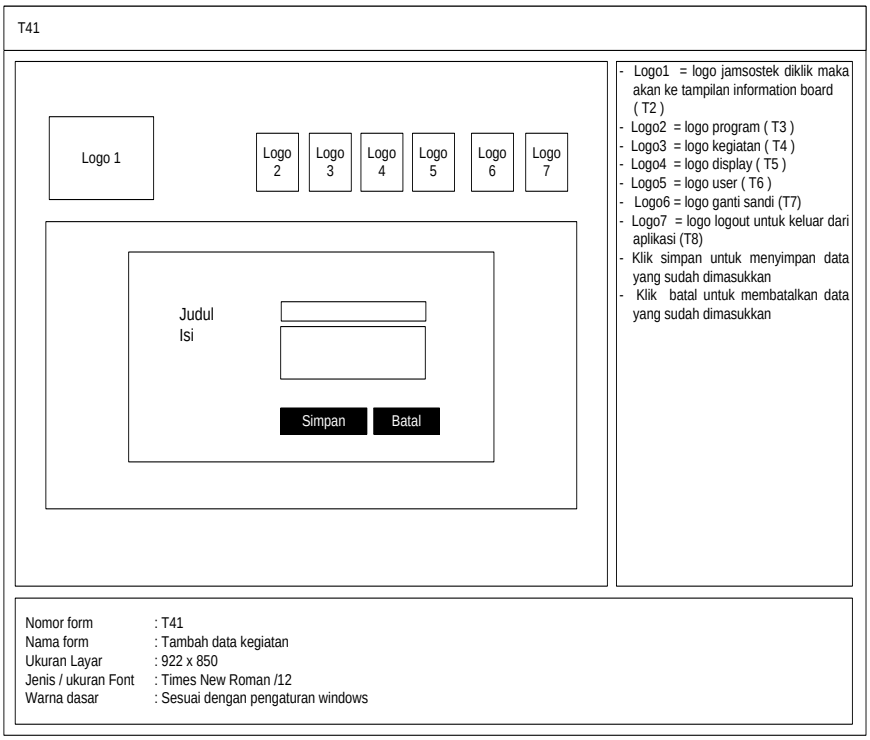
Gambar 3-22 tambah data Program

4. Kegiatan



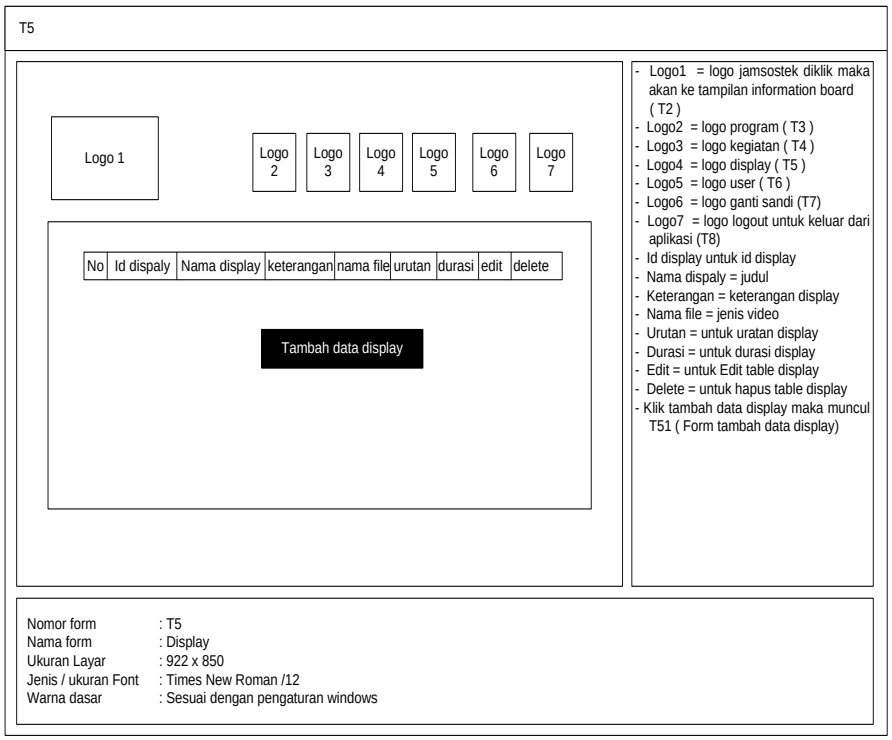
Gambar 3-23 Kegiatan

Tambah data kegitan



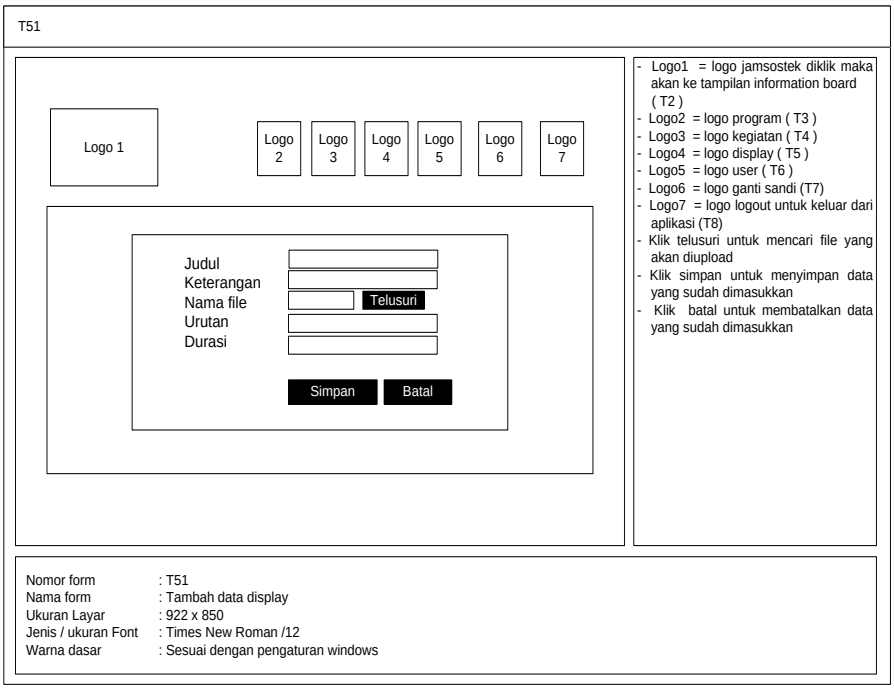
Gambar 3-24 tambah data kegiatan

5. Display



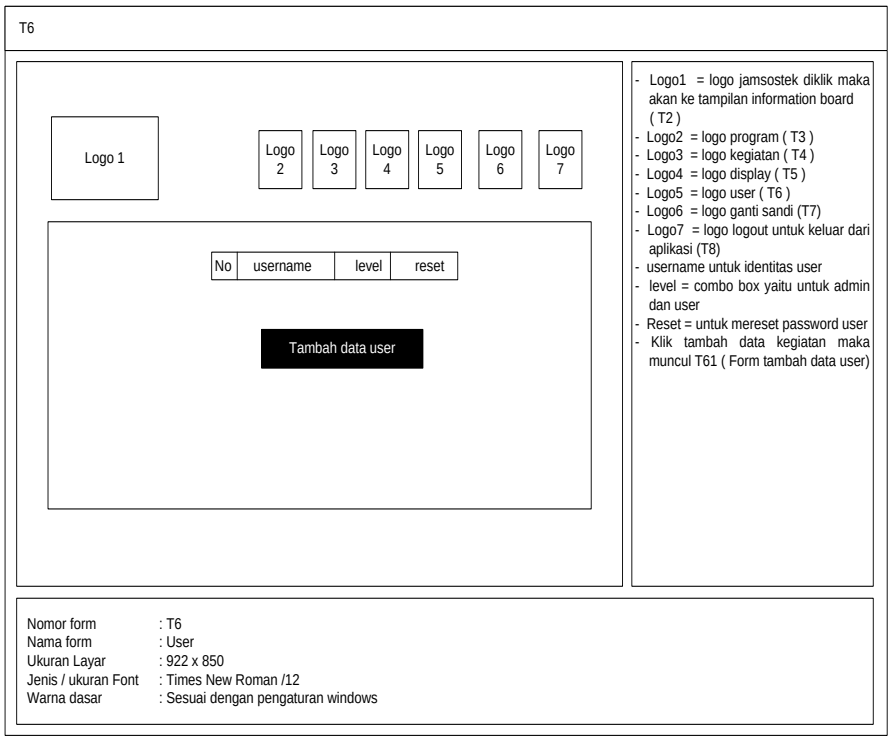
Gambar 3-25 display

Tambah data display



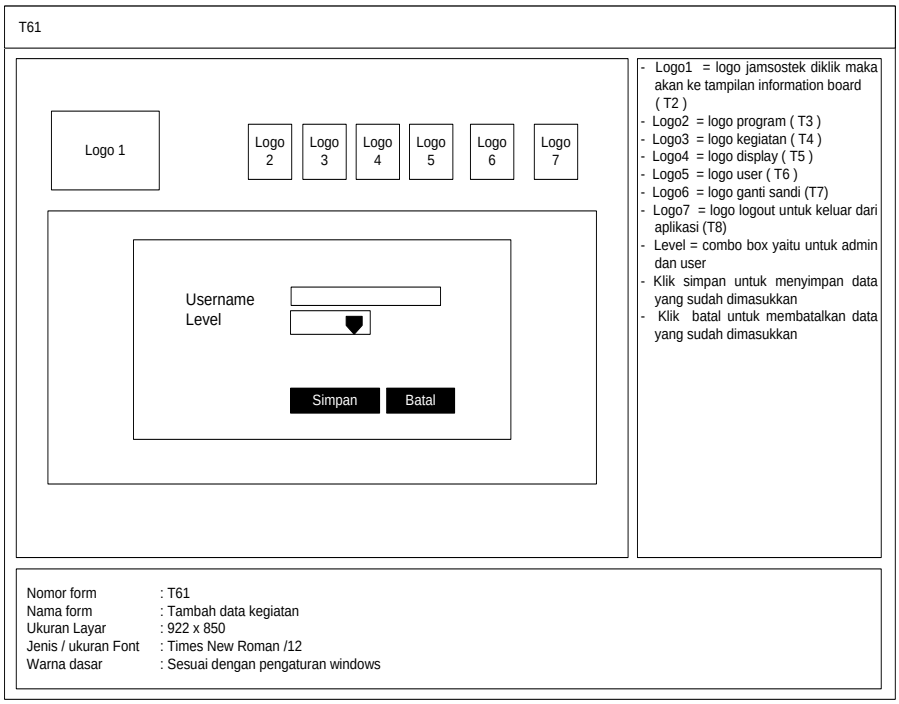
Gambar 3-26 tambah data display

6. User



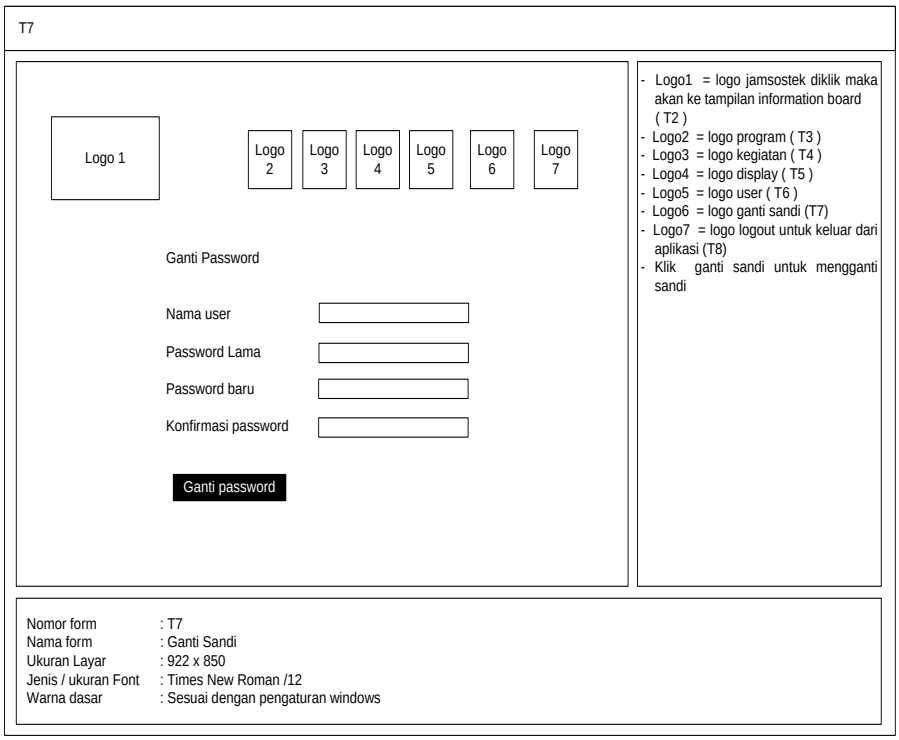
Gambar 3-27 user

Tambah data user



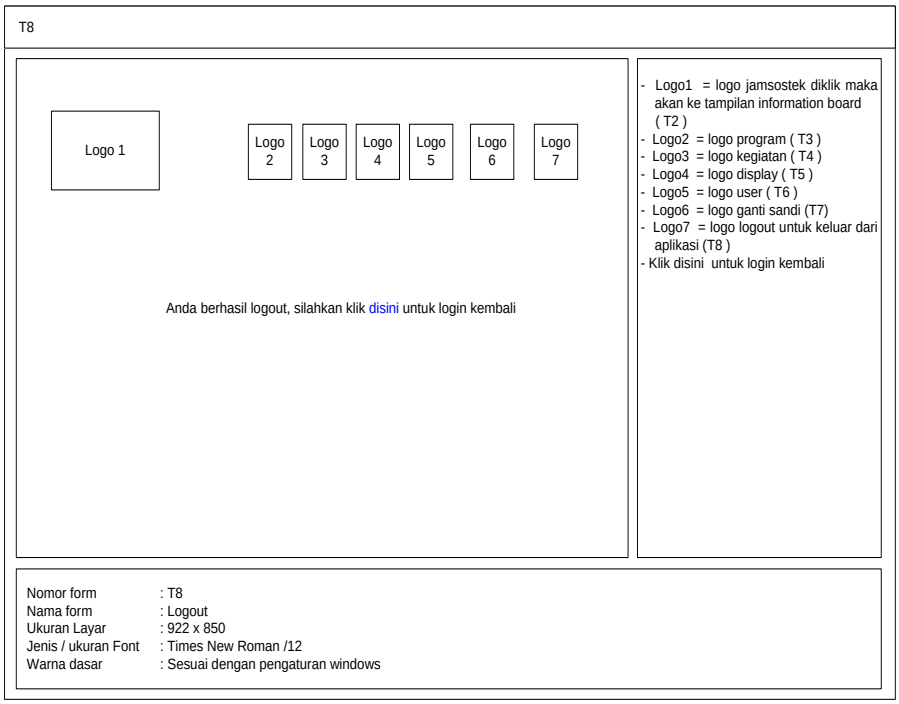
Gambar 3-28 tambah data user

7. Ganti Sandi



Gambar 3-29 Ganti sandi

8. Logout

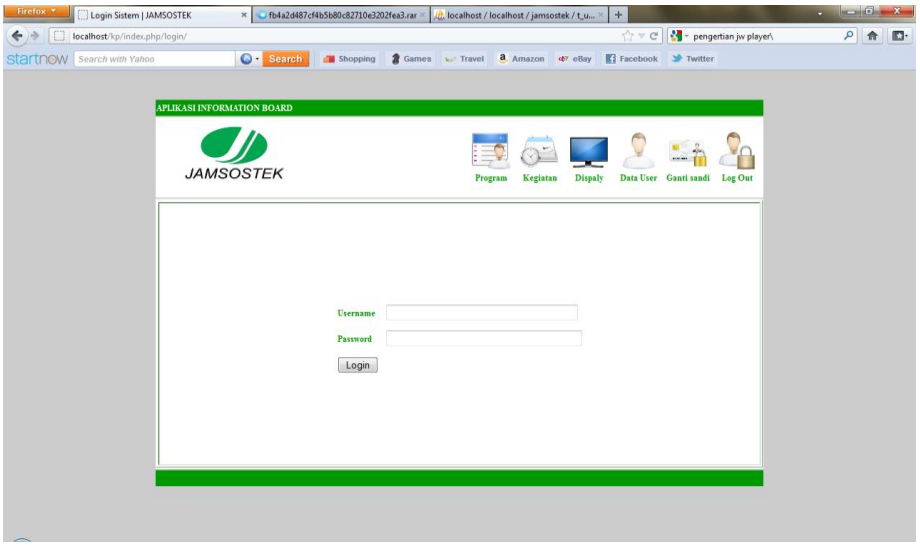


Gambar 3-30 Output

3.3.2 Implementasi interface

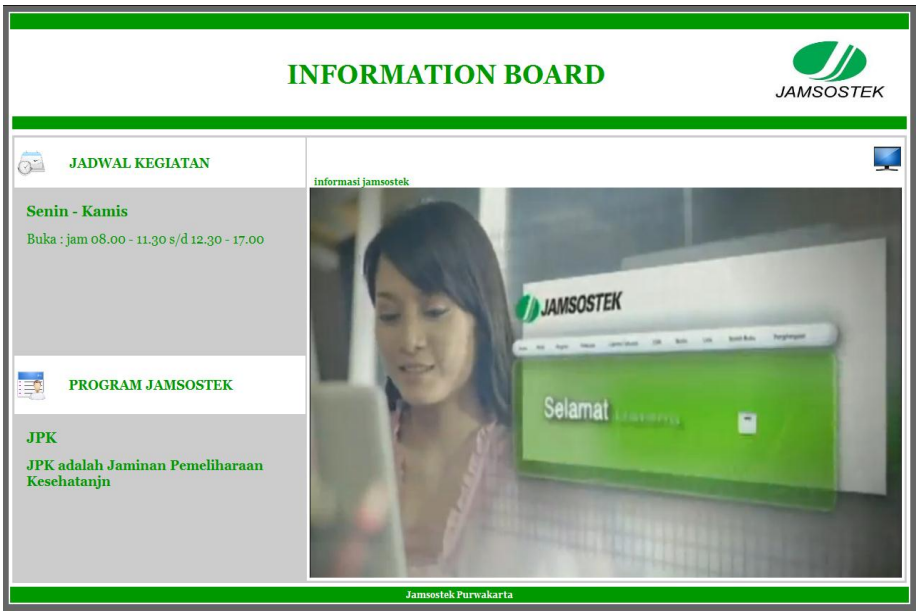
Interface user dan admin sebenarnya sama, yang membedakan hanya hak akses masing-masing ,admin dapat mengelola semua menu yang terdapat pada Aplikasi Papan informasi sedangkan User tidak diberi akses untuk melihat data user.

1. Login



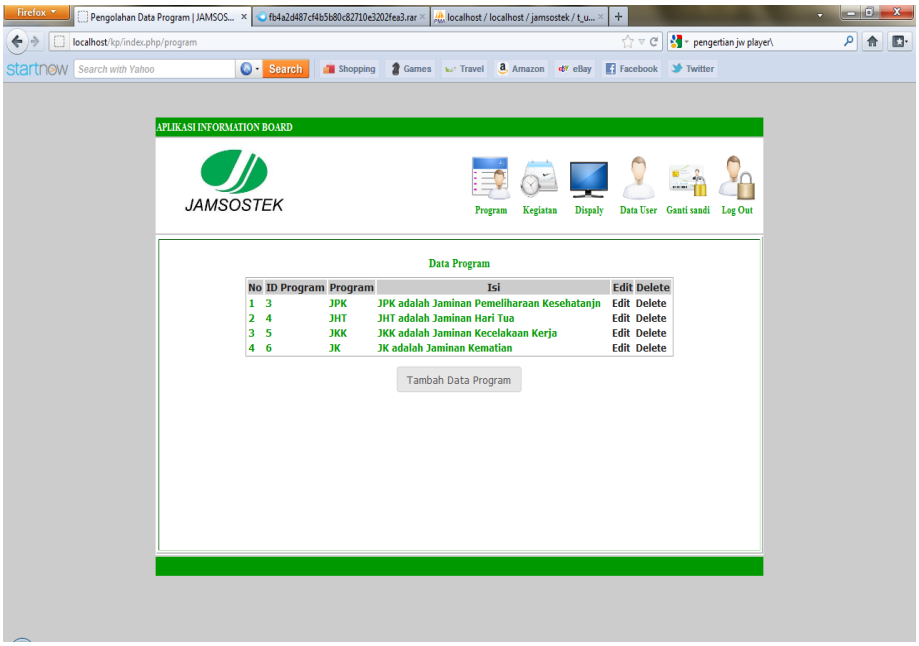
Gambar 3.31 Login

2. Papan informasi



Gambar 3.32 Papan informasi

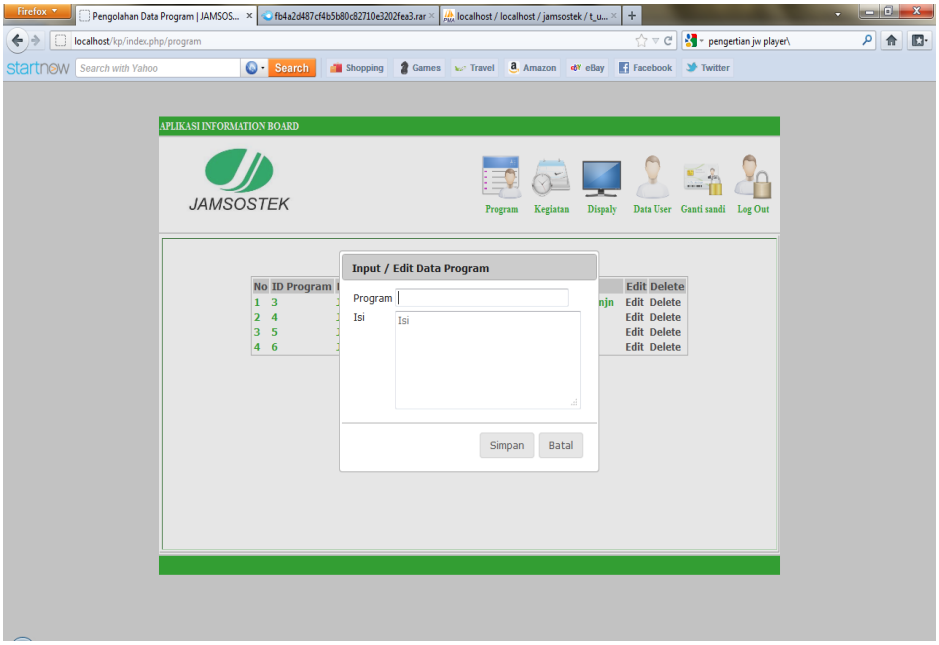
3. Program



Gambar 3.33 Program

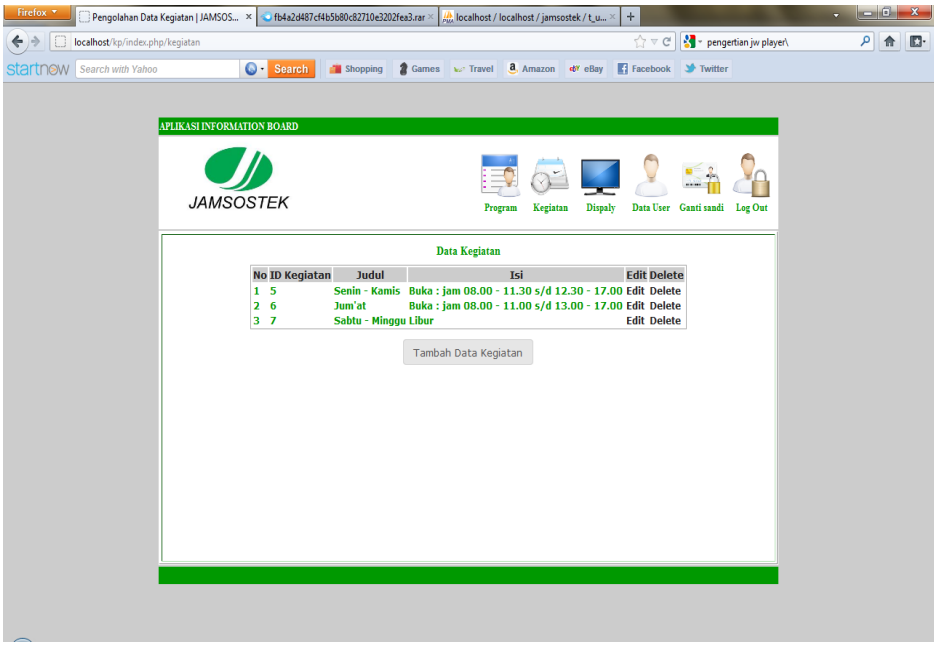
Tambah data program

Ini adalah tampilan form tambah data program ,pada form ini admin dapat menambahkan data program.



Gambar 3.34 isi program

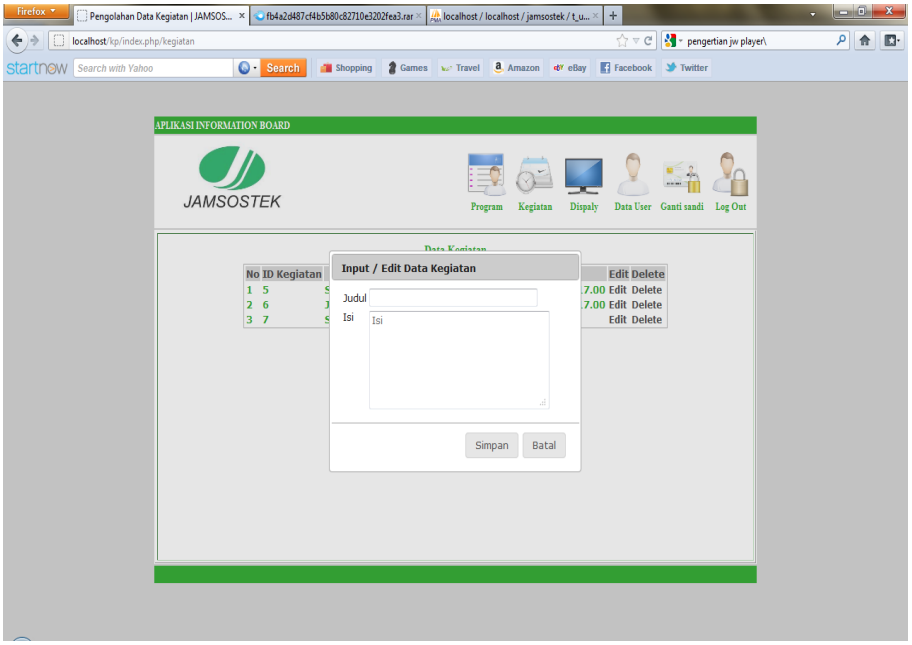
4. Kegiatan



Gambar 3.35 kegiatan

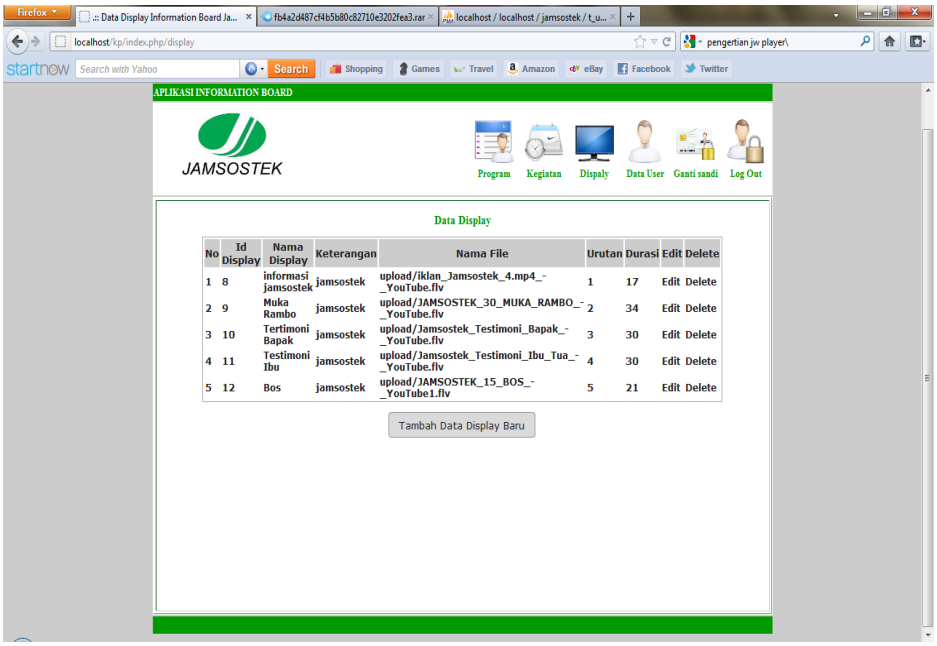
Tambah data kegiatan

Ini adalah tampilan form tambah data kegiatan ,pada form ini admin dapat menambahkan data kegiatan.



Gambar 3.36 isi kegiatan

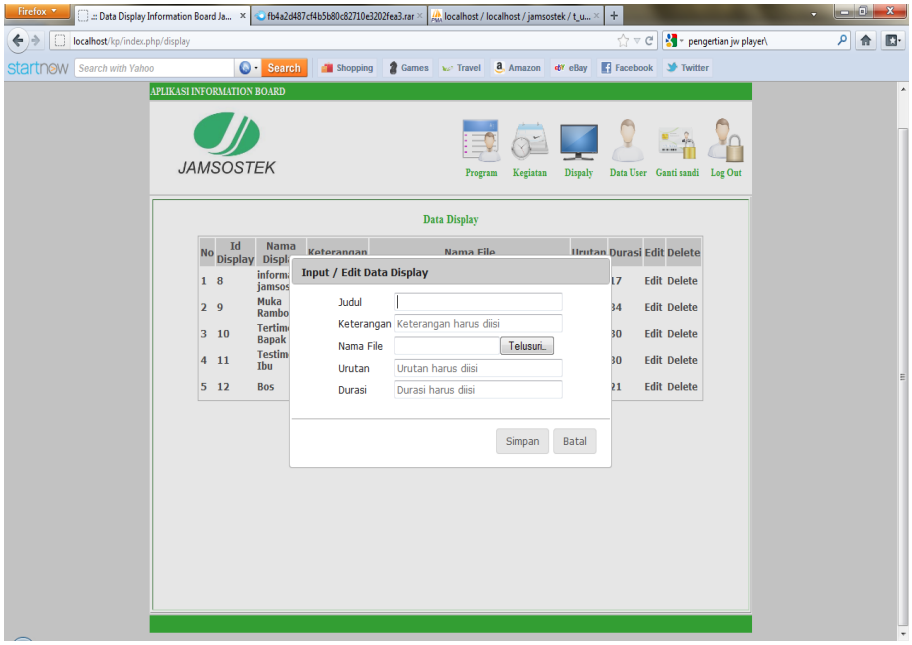
5. Display



Gambar 3.37 display

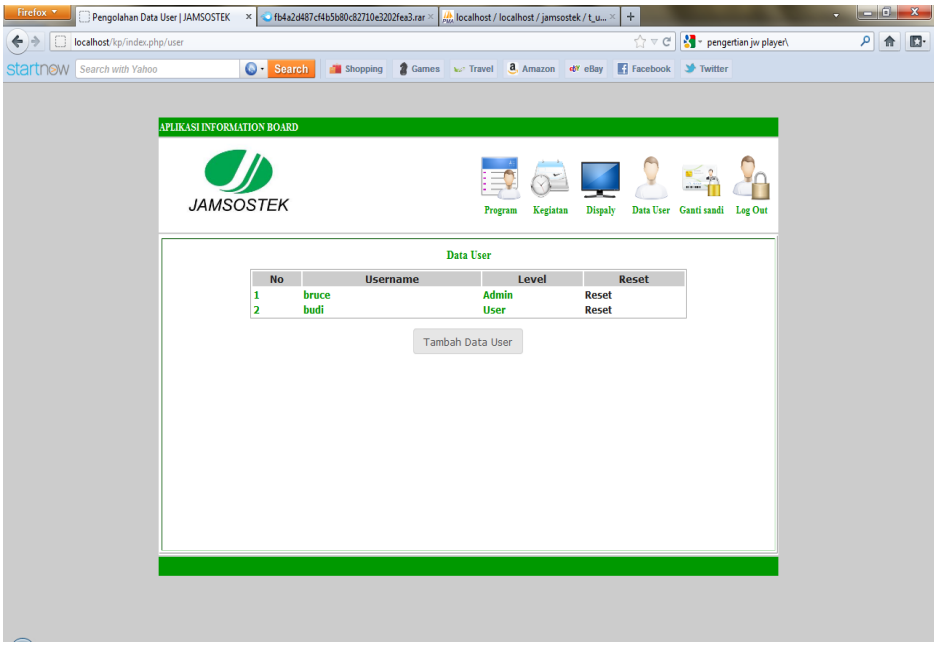
Tambah data display

Ini adalah tampilan form tambah data display ,pada form ini admin dapat menambahkan data display.



Gambar 3.38 isi display

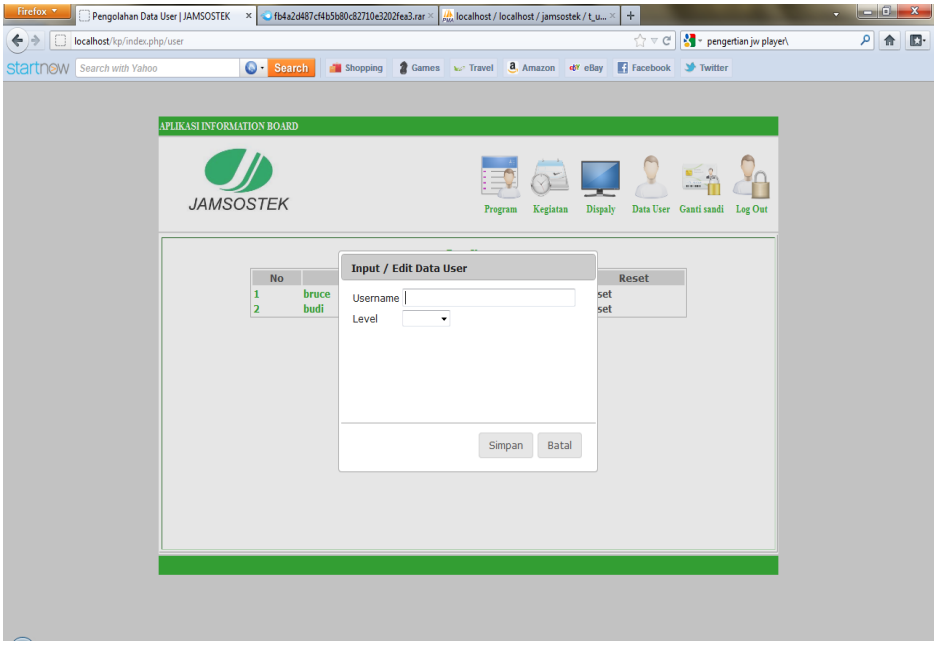
6. User



Gambar 3.39 User

Tambah data user

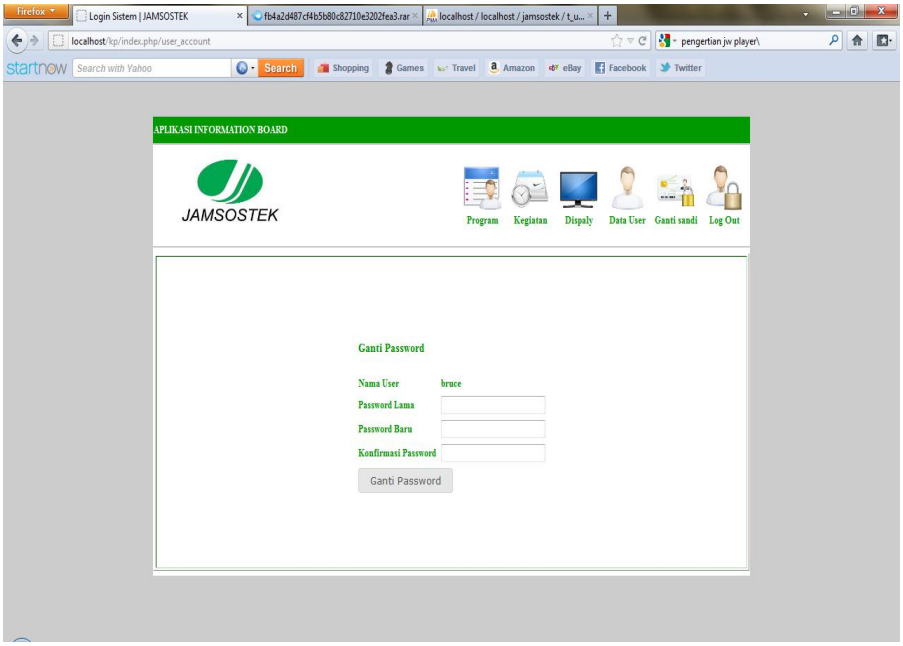
Ini adalah tampilan form tambah data user ,pada form ini admin dapat menambahkan data user.



Gambar 3.40 data Tambah user

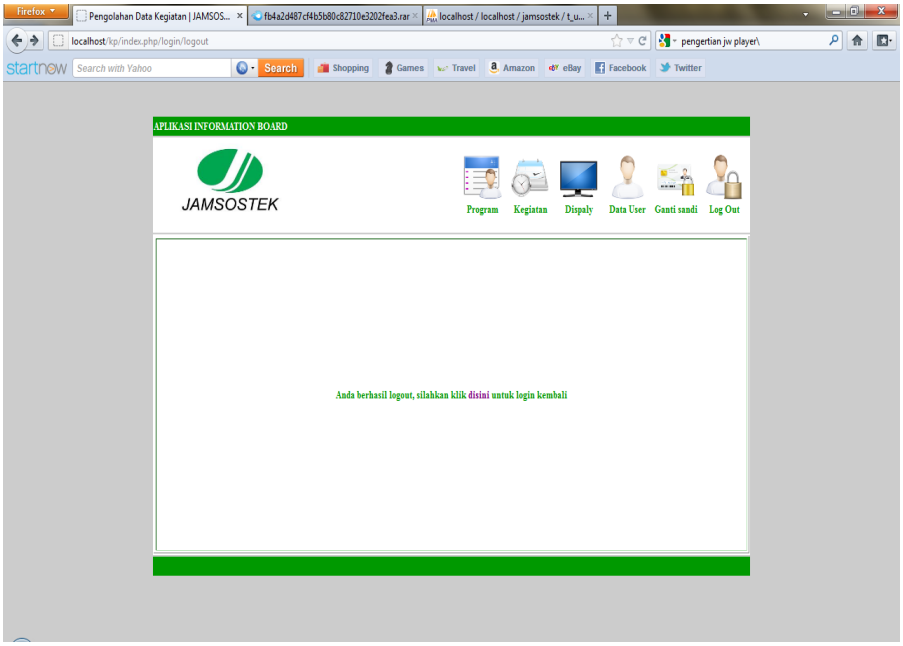
7. Ganti sandi

Pada form ganti sandi ini dapat merubah sandi sesuai keinginan.



Gambar 3.41 ganti sandi

8. Logout



Gambar 3.42 Logout