BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan dan hambatan yang terjadi di Komikara serta kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan rancangan perbaikannya. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem inkubasi dan baca komik pada Rumah Inkubasi Komik dan Sekolah Komik Izi Learning Centre (Komikara). Adapun untuk analisis yang dilakukan yakni analisis dokumen dan analisis proses / prosedur kerja.

4.1.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan kegiatan menganalisis seluruh dokumen dasar yang digunakan dan mengalir pada sebuah sistem yang sedang berjalan. Adapun dokumen yang digunakan yaitu formulir submission. Rincian dari dokumen tersebut dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Analisis Dokumen

No	Dokumen	Uraian
1	Formulir Submission	Fungsi : Sebagai informasi data komikus dan pengajuan naskah komik Sumber : Divisi Inkubasi Distribusi : Komikus

		Bentuk	:	Dokumen
		Item Data		Nama_lengkap, tempat_lahir, tanggal_lahir, jenis_kelamin, alamat_lengkap, no_telp, email, pekerjaan, judul_komik, genre_komik, jenis_ketebalan_komik, teknik_gambar, jenis_cerita.
2	Konsep Komik	Fungsi	:	Sebagai informasi data komik
		Sumber	:	Komikus
		Distribusi	:	Divisi Inkubasi
		Bentuk	:	Dokumen
		Item Data	:	Premis, *logline*, sinopsis.
3	Gambar Komik	Fungsi	:	Sebagai persyaratan yang dilampirkan pada saat mengirimkan formulir *submission*
		Sumber	:	Komikus
		Distribusi	:	Divisi Inkubasi
		Bentuk	:	Dokumen
		Item Data	:	Gambar

4.1.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis prosedur merupakan kegiatan menganalisis prosedur-prosedur kerja yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan. Hasil dari kegiatan analisis ini berupa gambaran nyata dari urutan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh unit-unit organisasi khususnya dalam kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan

pengolahan data. Adapun prosedur kerja pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

A. Prosedur Inkubasi Komik yang sedang Berjalan

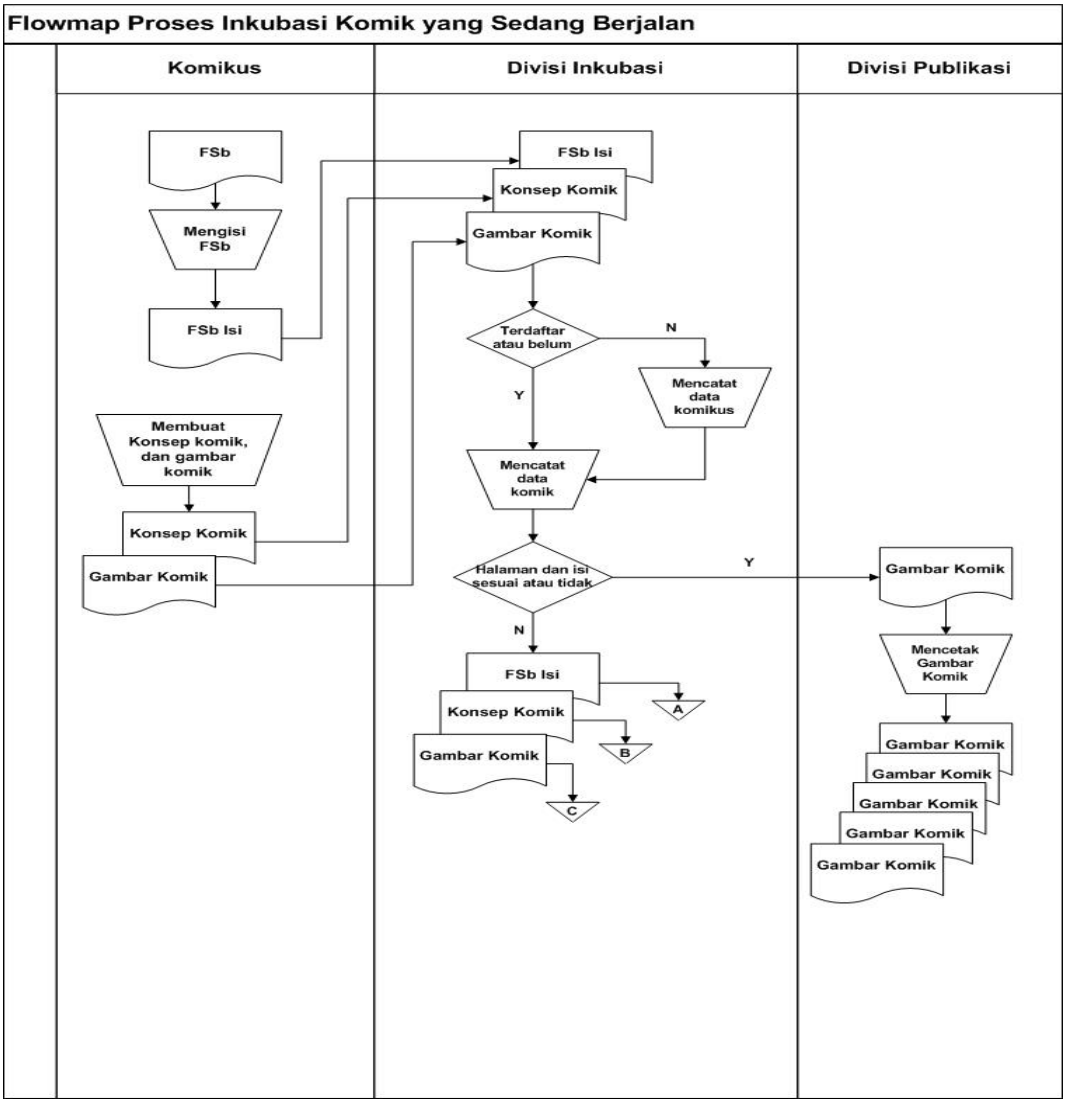
1. Komikus mengambil Formulir *Submission* yang ada di Komikara.
2. Komikus mengisi Formulir *Submission*.
3. Komikus mengirimkan Formulir *Submission* lengkap dengan persyaratannya, yaitu melampirkan konsep komik yang berisi premis (ide/intisari/moral of the story cerita yang diajukan/ide yang ingin disampaikan komikus untuk pembacanya), *logline* (perwujudan premis/ide dalam konteks cerita dengan melibatkan tokoh dan konfliknya), sinopsis cerita komik, dan gambar komik.
4. Divisi Inkubasi mengecek data komikus di buku Komikus, apakah sudah terdaftar atau belum. Jika komikus belum terdaftar, maka Divisi Inkubasi akan mencatat data komikus terlebih dahulu di buku Komikus sebelum mencatat data komik di buku *Submission*.
5. Divisi Inkubasi mencatat data komik di buku *Submission*. Kemudian gambar komik tersebut akan di cek apakah jumlah halaman dan isi kontennya sudah sesuai dengan ketentuan atau tidak.
6. Jika ya, maka Divisi Inkubasi akan memberikan gambar komik tersebut pada Divisi Publikasi untuk dicetak dan kemudian di pamerkan dalam acara Komik Akhir Pekan di Komikara. Jika tidak, gambar komik akan diarsipkan bersama dengan Formulir *Submission*.

Peraturan pengiriman :

1. Gambar komik yang dikirimkan berupa fotokopi atau *print-out*. Bila ingin mempertahankan mutu, kirimkan dalam bentuk *digital* (CD).
2. Jumlah halaman *chapter*/bab komik per judul adalah 20-22 halaman.
3. *Chapter* Komik yang dikirimkan maksimal 22 halaman.
4. Untuk gambar manual gunakan tinta Cina atau tinta India.
5. Untuk gambar dengan komputer, *file* akhir direnderdalam bentuk tif, 600 dpi (saat scanning harus sudah 600 dpi, tidak dari 300 dpi dinaikkan menjadi 600 dpi).
6. Tidak mengandung unsur SARA, tema percintaan sejenis (Sho-ai, Yuri, Yaoi), *Sci-fi*, dan *Fantasy* untuk kadar tertentu.

4.1.2.1. *Flow Map*

Flowmap menggambarkan alur dokumen dari entitas-entitas yang terlibat didalam sebuah organisasi dimana alur dokumen tersebut menunjukkan dari mana dokumen tersebut berasal, distribusinya, dan tujuan digunakannya dokumen tersebut. Berikut adalah *flowmap* dari prosedur yang sedang berjalan.



Gambar 4.1 Flowmap Proses Inkubasi Komik yang Sedang Berjalan

Keterangan :

FSb : Formulir Submission
A : Arsip Formulir Submission Isi
B : Arsip Konsep Komik
C : Arsip Gambar Komik

4.1.2.2. Diagram Konteks

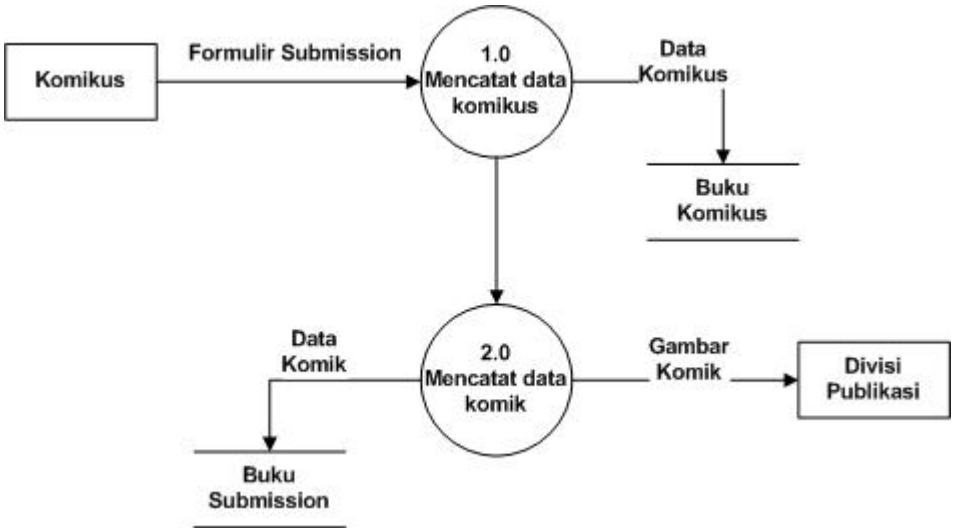
Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem yang sedang berjalan. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.



Gambar 4.2 Diagram Konteks yang Sedang Berjalan

4.1.2.3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan model grafis dari sebuah sistem yang menunjukkan aliran data dalam sistem. Adapun DFD yang sedang berjalan dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 DFD Level 0 yang Sedang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap sistem yang sedang berjalan, terdapat beberapa kendala yang menyebabkan kurang dikenalnya komik Indonesia di masyarakat, sehingga diperlukan suatu solusi untuk mengatasinya. Berikut adalah permasalahan dan rancangan solusi dari sistem yang sedang berjalan :

Tabel 4.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Rancangan Solusi
1	Masyarakat kurang mengetahui informasi tentang komik-komik dalam negeri.	Membuat aplikasi baca komik secara *online*, sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi tentang komik-komik dalam negeri.
2	Banyaknya komik luar negeri yang mengisi pasar komik di Indonesia.	Membuat situs rumah komik yang khusus menampung komik-komik karya komikus dalam negeri dan mempublikasikannya secara *online*, sehingga dapat meningkatkan jumlah komik Indonesia di pasaran.
3	Banyaknya komikus lokal berbakat yang kesulitan menemukan tempat untuk berekspresi.	Membangun situs rumah komik yang di buat khusus bagi para komikus lokal untuk menyalurkan bakat dan ekspresinya yang dapat dilakukan dimana saja asal terhubung dengan internet.
4	Belum terintegrasinya data komikus dan data komik sehingga menyulitkan pihak Komikara dalam mengolah data *submission*.	Membuat sebuah sistem yang terintegrasi sehingga dapat memudahkan pihak Komikara dalam mengolah data *submission*.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh pengguna. Pada tahap perancangan sistem ini akan diuraikan mengenai tujuan perancangan sistem, gambaran umum sistem yang diusulkan, perancangan prosedur yang diusulkan, perancangan basis data, perancangan antar muka, dan perancangan arsitektur jaringan.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem yang akan dibuat ini adalah untuk membangun sebuah *web* komik yang akan mempermudah para seniman dan kreator komik untuk mengirim dan mempublikasikan karyanya dalam bentuk *digital*, serta mempermudah pihak Komikara dalam mengelola data komik yang ada. Selain itu juga sebagai tempat bagi *publisher* untuk melakukan *market tester* atau *market research* dari komik-komik yang akan diterbitkan dalam versi cetak, apakah komik tersebut akan laku di jual atau tidak, sehingga dapat mengurangi risiko komik tidak laku.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai sebuah wadah bagi para penggiat komik lokal Indonesia, khususnya seniman dan kreator komik, atau yang lebih dikenal dengan sebutan komikus, untuk mengirimkan dan mempublikasikan hasil

karyanya dalam bentuk *digital*. Dimana dengan mempublikasikan komik di Komikara komikus akan mendapatkan timbal balik dari pasar atas hasil karyanya, sehingga komikus dapat mengetahui selera pasar dan meningkatkan kualitas komiknya. Selain itu, komikus juga akan mendapatkan statistik dari komik yang dipublikasikan seperti berapa kali di baca, berapa kali dikomentari, dan berapa nilai rating yang diberikan.

Dalam penggunaannya, situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* ini memiliki hak akses yang digunakan oleh *user* yang dibedakan berdasarkan tipe usernya, yaitu pihak Komikara sebagai admin, komikus dan pembaca sebagai *member*. Dimana *user* yang terdaftar sebagai admin dapat mengakses dan mengelola semua data yang ada di dalam situs. Sedangkan bagi *user* yang terdaftar sebagai *member* hanya dapat melakukan kegiatan seperti memposting *entry* forum, memberikan rating atau komentar pada forum dan komik yang di baca, mendownload gambar atau komik, serta mengelola komik milik *member* tersebut.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Adapun prosedur yang diusulkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. *User* membuka situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online*.
2. *User* mencari komik yang akan di baca berdasarkan judul komiknya atau memilih langsung berdasarkan *genre*/tema komiknya, seperti *action*, drama, *fantasy*, horor, komedi, roman, dan *sport*.

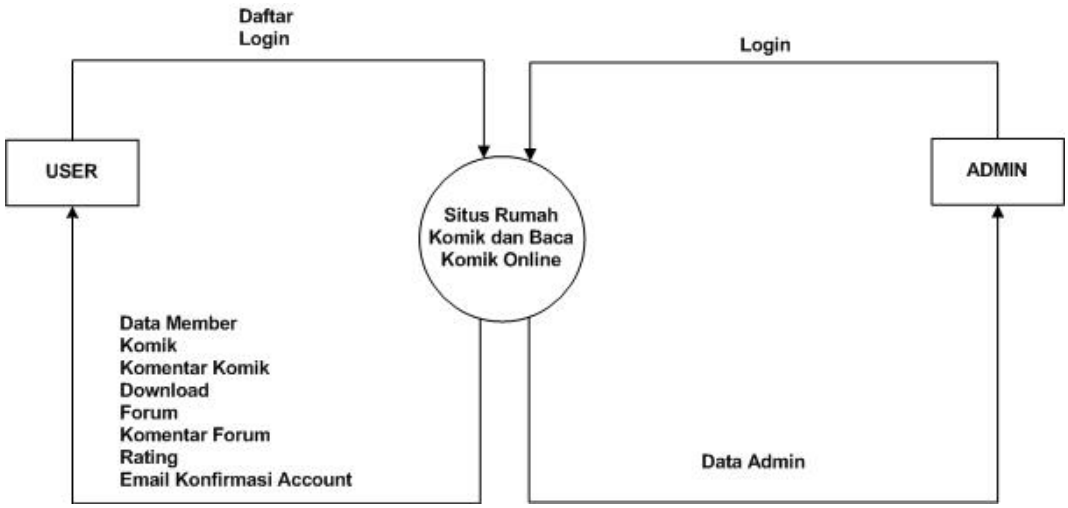
3. *User* mengisi form pendaftaran untuk mendaftar sebagai *member* Komikara.
4. *User* melakukan *login* untuk mengakses halaman *member* atau halaman administrator dengan menginputkan *username* dan *password* pada kolom *login* di halaman utama situs Komikara.com.
5. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat mengunggah komik berdasarkan *genre*/tema komik yang ada, yaitu *action*, drama, *fantasy*, horor, komedi, roman, dan *sport*. Jumlah halaman per *chapter* yang dapat di unggah oleh *member* adalah maksimal 22 halaman per *chapter*.
6. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat mengisi form komentar untuk memberikan komentar pada komik yang di baca. Komentar yang diberikan akan ditampilkan di halaman komik tersebut.
7. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat memberikan rating terhadap komik yang di baca.
8. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat mendownload *file* yang ada di halaman *download* setelah mengunggah minimal 1 *chapter*/bab komik.
9. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat melihat informasi tentang *account* miliknya, seperti profil *member* dan komik-komik yang telah di unggah ke situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.
10. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat mengubah data diri dengan mengubah *password*, nama lengkap, *email*, nomor telpon, foto, tempat dan tanggal lahir, atau *about me* (profil singkat dari member).

11. *User* yang terdaftar sebagai *member* dapat mengisi form *entry* forum untuk memposting forum atau mengisi form komentar forum untuk memberikan tanggapan di forum.
12. *User* yang *login* sebagai Admin mengakses menu pengaturan *user* dan mengupdate status blokir *member*. Kemudian mengirimkan *email* konfirmasi *account* kepada *member*.
13. *User* yang *login* sebagai Admin melihat daftar komik yang di unggah oleh *member* berdasarkan tanggal unggah / tanggal *upload* komik.
14. *User* yang *login* sebagai Admin melakukan pengecekan terhadap gambar-gambar yang telah di unggah oleh *member* apakah sudah sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ada, yaitu tidak menyinggung SARA, pornografi, kekerasan dalam tingkat tertentu, dan jumlah halaman untuk 1 (satu) *chapter*/bab adalah minimal 6 (enam) halaman. Jika gambar tersebut memenuhi persayaratan, maka Admin akan mengaktifkan judul dan *chapter* komik tersebut. Namun jika tidak, maka Admin tidak akan mengaktifkan judul dan *chapter* tersebut. Admin juga berhak untuk menghapus gambar-gambar yang tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ada tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
15. *User* yang *login* sebagai Admin mengunggah *file* ke dalam sistem untuk kemudian di tampilkan di halaman *download* bagi *member*. *File* yang diunggah dapat berupa komik atau *wallpaper* atau file-file yang berhubungan dengan kegiatan di Komikara.

16. *User* yang *login* sebagai Admin melihat daftar forum yang di posting oleh *member*. Jika terdapat *entry* forum yang tidak pantas, maka admin akan menghapus *entry* forum tersebut. Hal ini juga berlaku untuk komentar forum dan komentar komik.
17. *User* melakukan *logout* untuk mengakhiri akses dari halaman *member* atau halaman administrator.

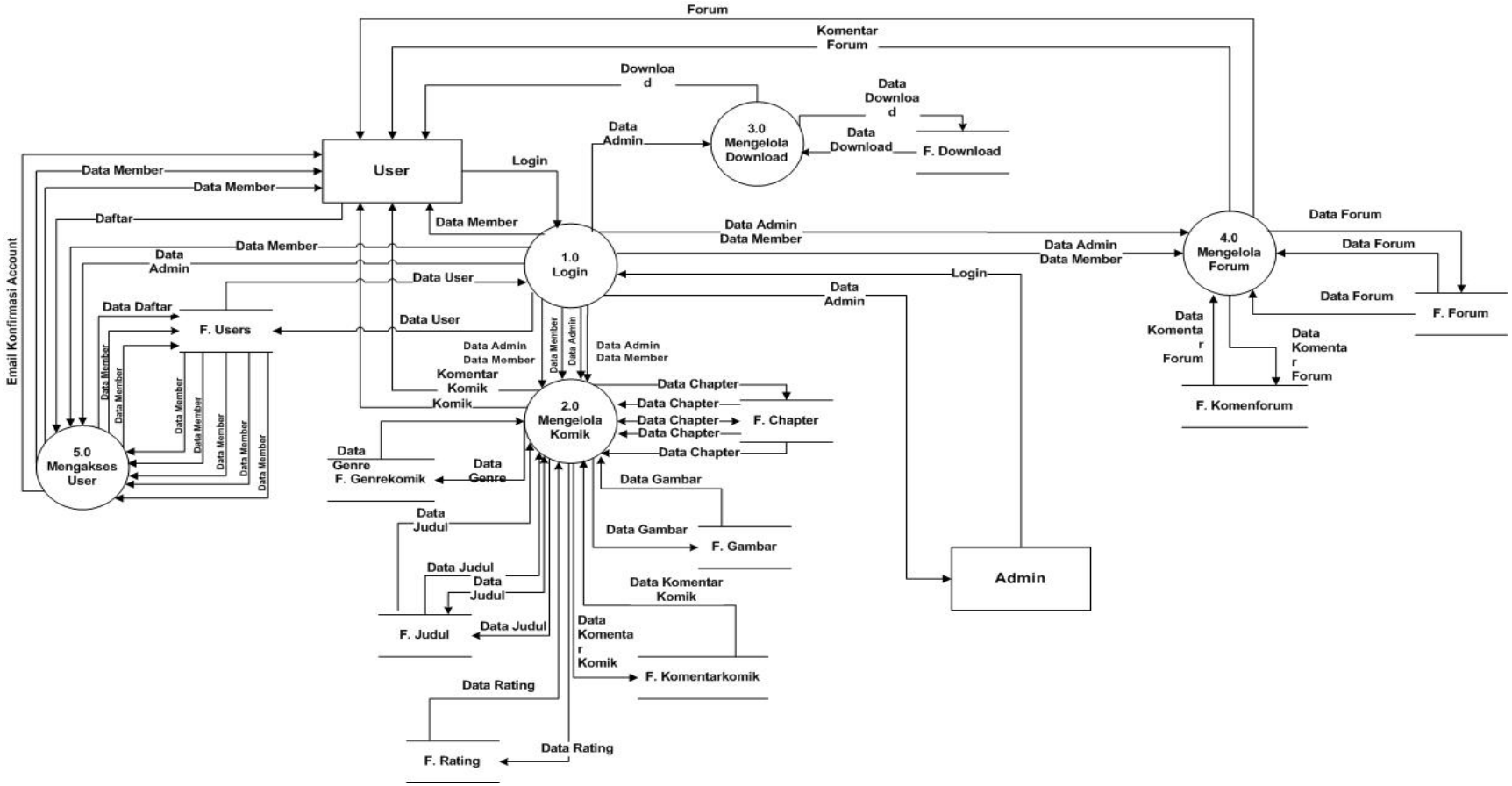
4.2.3.1. Diagram Konteks yang Diusulkan

Berikut adalah ruang lingkup sistem yang digambarkan secara global melalui diagram konteks di bawah ini:



Gambar 4.4 Diagram Konteks yang Diusulkan

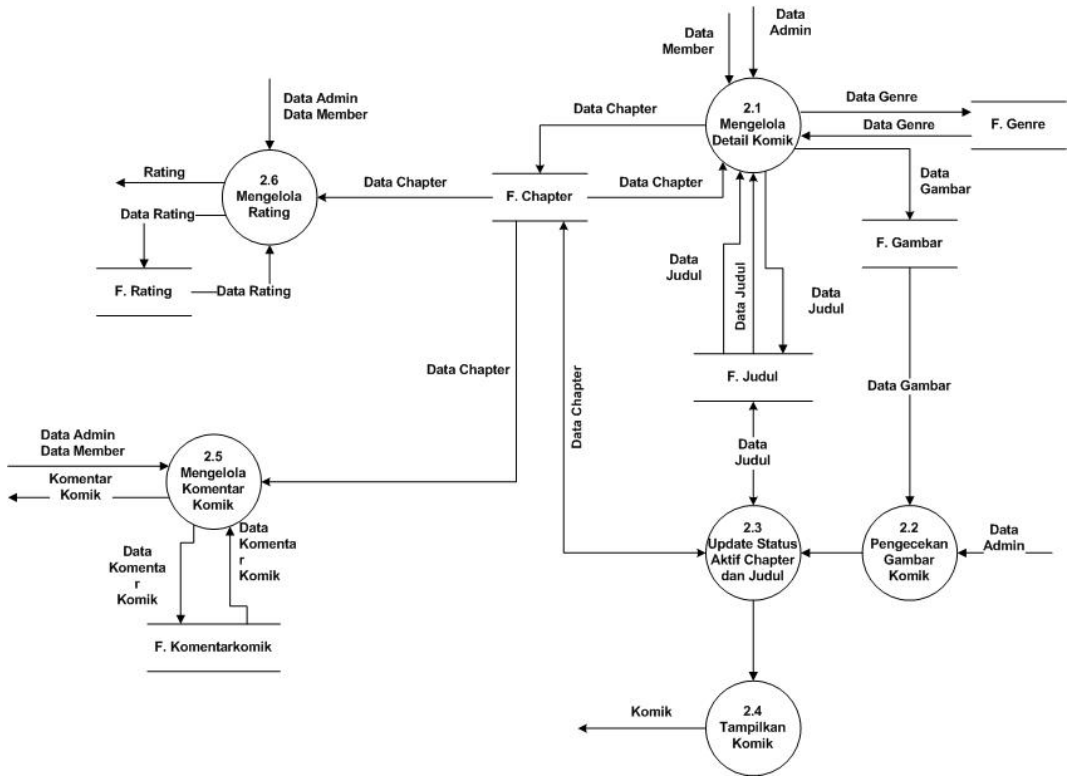
4.2.3.2. *Data Flow Diagram* (DFD) yang Diusulkan



Gambar 4.5 DFD Level 0 yang Diusulkan

Dalam DFD Level 0 di atas ada empat proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 2.0, proses 3.0, proses 4.0, dan proses 5.0. Proses-proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya.

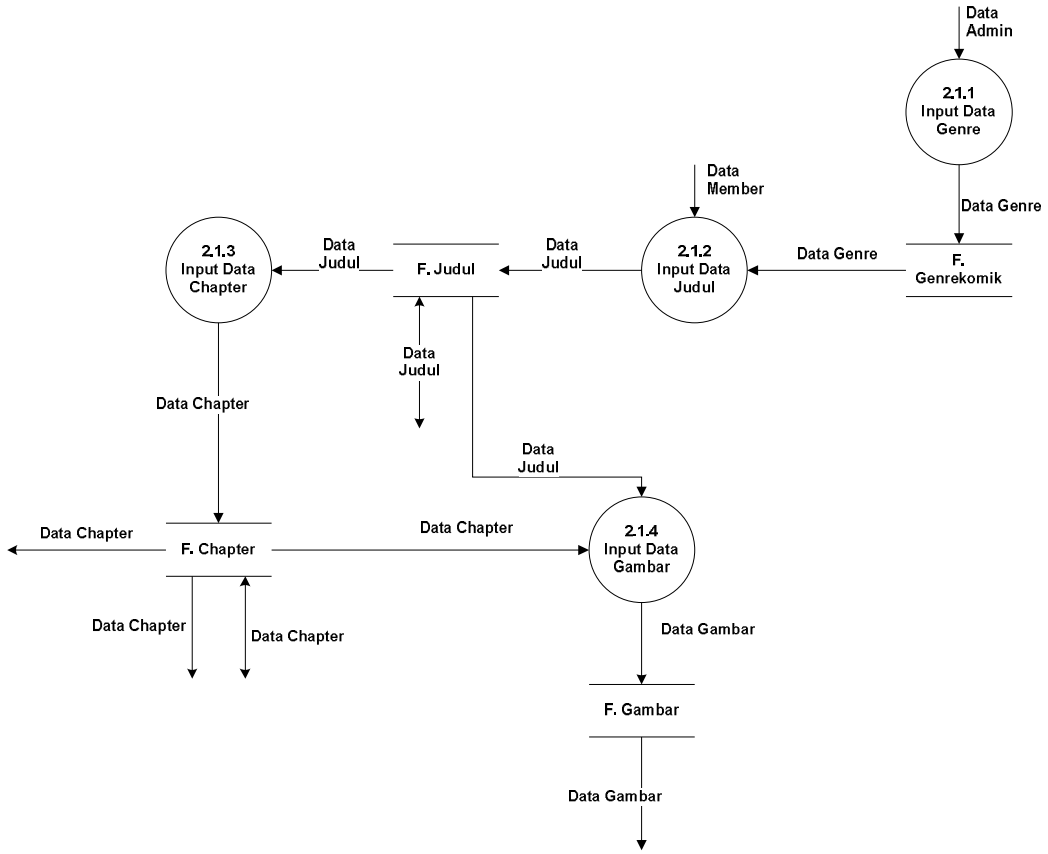
Berikut ini adalah DFD level 1 untuk proses 2.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola komik :



Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 2.0 Mengelola Komik

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam DFD Level 1 proses 2.0 ada tiga proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 2.1, proses 2.5, dan proses 2.6. Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya.

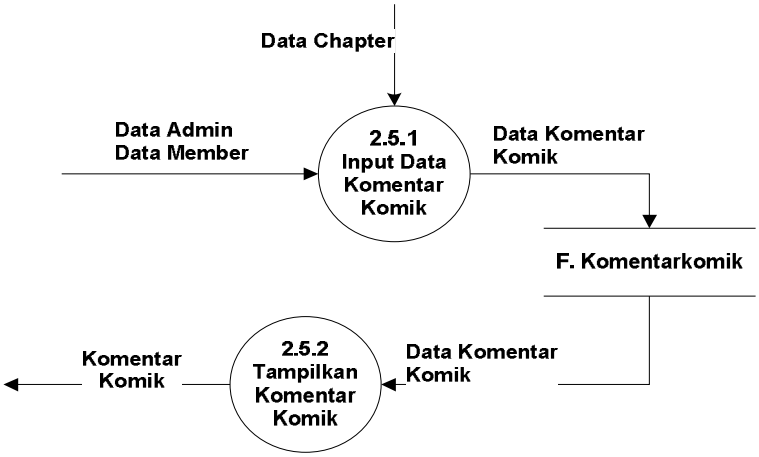
Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 2.1 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola detail komik :



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2.1 Mengelola Detail Komik

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 2.1 masih memiliki empat proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

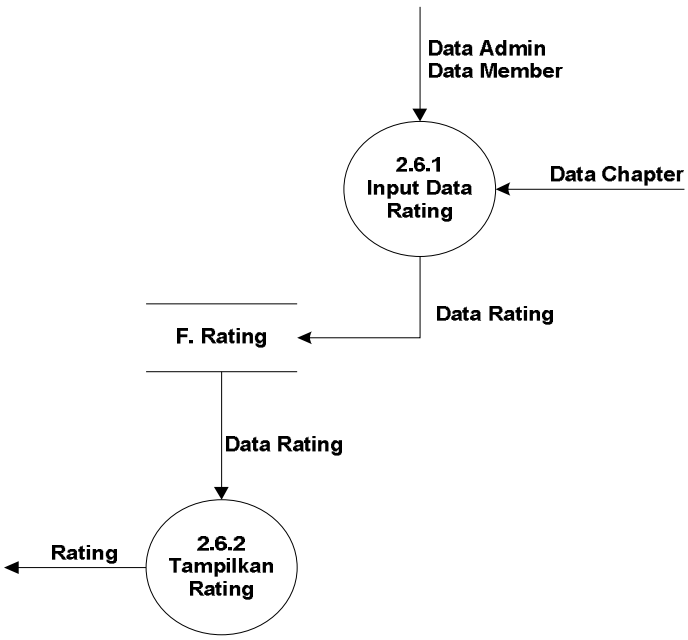
Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 2.5 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola komentar komik :



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 2.5 Mengelola Komentar Komik

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 2.5 masih memiliki dua proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

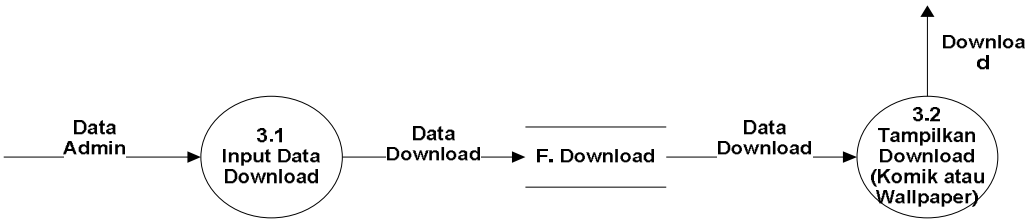
Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 2.6 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola rating :



Gambar 4.9 DFD Level 2 Proses 2.6 Mengelola Rating

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 2.6 masih memiliki dua proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

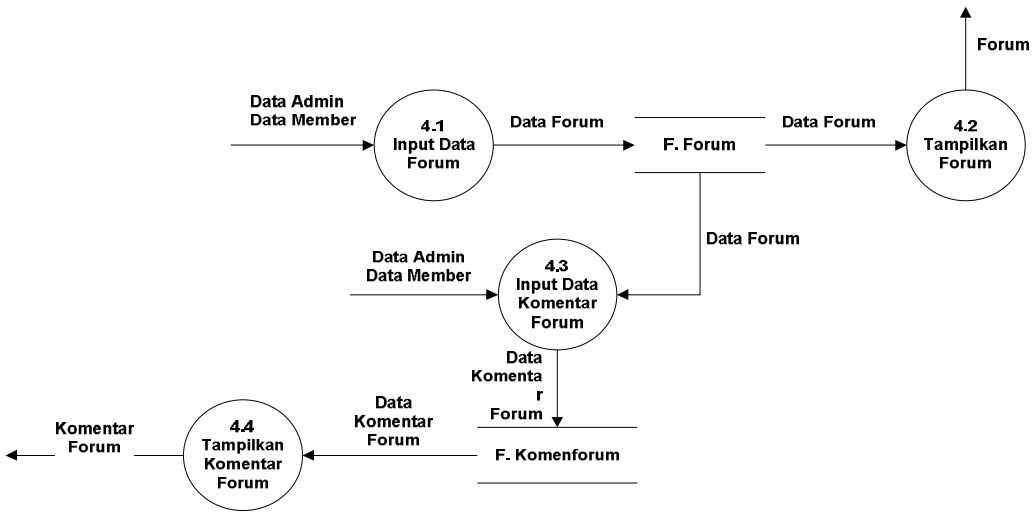
Di bawah ini adalah DFD level 1 untuk proses 3.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola *download* :



Gambar 4.10 DFD Level 1 Proses 3.0 Mengelola *download*

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 3.0 masih memiliki dua proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

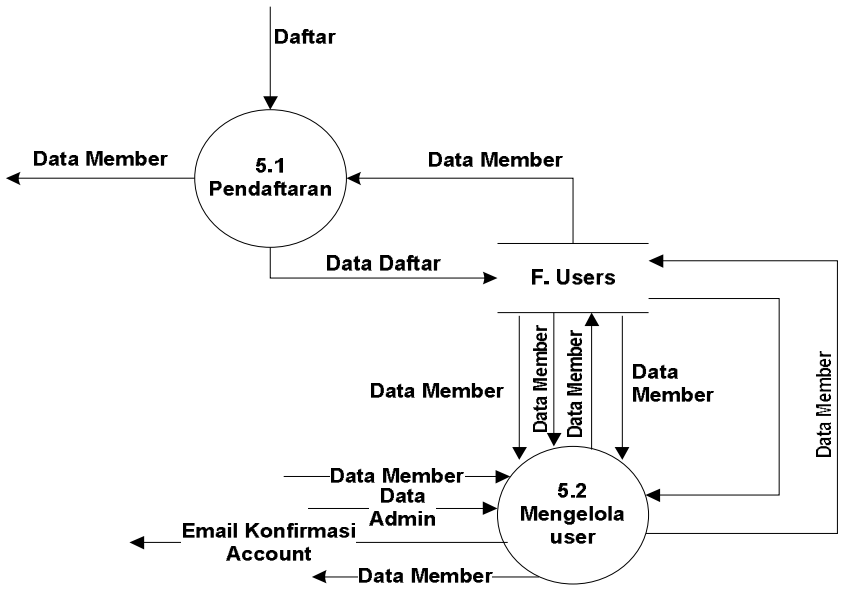
Di bawah ini adalah DFD level 1 untuk proses 4.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola forum :



Gambar 4.11 DFD Level 1 Proses 4.0 Mengelola Forum

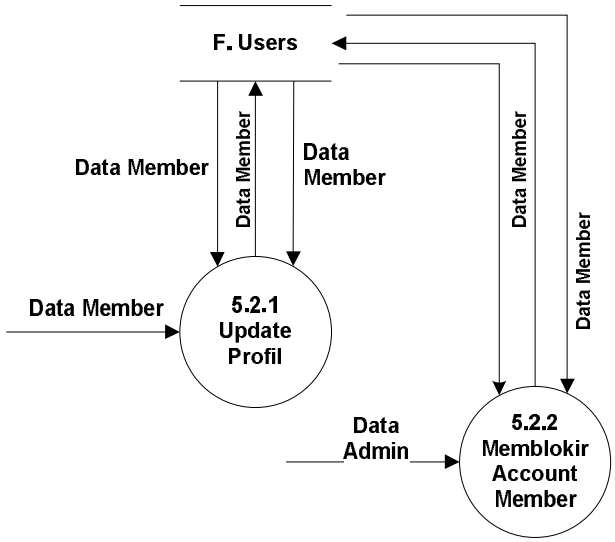
Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 4.0 masih memiliki empat proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

Di bawah ini adalah DFD level 1 untuk proses 5.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengakses *user* :



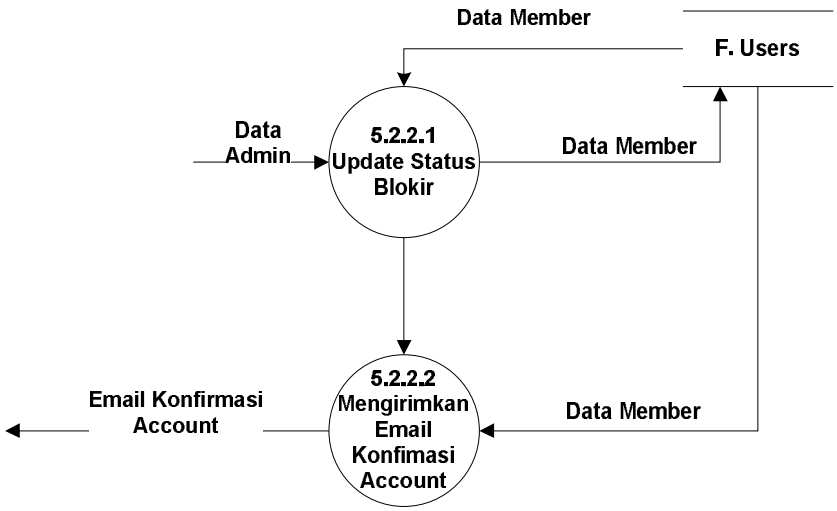
Gambar 4.12 DFD Level 1 Proses 5.0 Mengakses *User*

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam DFD Level 1 proses 5.0 ada satu proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 5.2. Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya. Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 5.2 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola *user* :



Gambar 4.13 DFD Level 2 Proses 5.2 Mengelola *User*

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam DFD Level 2 proses 5.2 ada satu proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 5.2.2 Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya. Berikut ini adalah DFD level 3 untuk proses 5.2.2 yakni hasil pemecahan (break down) proses memblokir *account member* :



Gambar 4.14 DFD Level 3 Proses 5.2.2 Memblokir *Account Member*

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 5.2.2 masih memiliki dua proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

4.2.3.3. Kamus Data

Adapun kamus data yang ada pada situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara adalah sebagai berikut :

1. Nama Arus Data : Data User

   Alias : Daftar, Login, Data Daftar, Data Admin, Data Member

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : User → Proses 1.0 → F. Users → Proses 1.0 → User,
   Admin → Proses 1.0 → F. Users → Proses 1.0
   → Admin,
   Proses 1.0 → Proses 2.1.1,
   Proses 1.0 → Proses 2.1.2,
   Proses 1.0 → Proses 2.2,
   Proses 1.0 → Proses 2.5.1,
   Proses 1.0 → Proses 2.6.1,
   Proses 1.0 → Proses 3.1,
   Proses 1.0 → Proses 4.1,
   Proses 1.0 → Proses 4.3,
   User → Proses 5.1 → F. Users → Proses 5.1 → User,
   F. Users → Proses 5.2.1,

Proses 1.0 → Proses 5.2.1 → F. Users → Proses 5.2.1 → Users,

F. Users → Proses 5.2.2.1,

Proses 1.0 → Proses 5.2.2.1 → F. Users,

F. Users → Proses 5.2.2.2

Penjelasan : Data user yang perlu disimpan pada file user

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : username, password, nama_lengkap, email, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir, tipe, blokir, session, foto, about_me.

2. Nama Arus Data : Data Genre

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 2.1.1 → F. Genrekomik → Proses 2.1.2

   Penjelasan : Data genre/tema komik yang perlu disimpan pada file genrekomik

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_genre, nama_genre, genre_seo.

3. Nama Arus Data : Data Judul

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

Arus Data : Proses 2.1.2 → F. Judul → Proses 2.1.3,
Proses 2.1.2 → F.Judul → Proses 2.1.4,
F. Judul → Proses 2.3 → F. Judul

Penjelasan : Data judul komik yang perlu disimpan pada file judul

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_judul, id_genre, username, nama_judul, judul_seo, sinopsis, gambar_judul, hari_post_judul, jam_post_judul, aktif_judul, dibaca.

4. Nama Arus Data : Data Chapter

Alias : -

Bentuk Data : Field

Arus Data : Proses 2.1.3 → F. Chapter → Proses 2.1.4,
F. Chapter → Proses 2.5.1,
F. Chapter → Proses 2.6.1,
F. Chapter → Proses 2.3 → F. Chapter

Penjelasan : Data chapter/bab komik yang perlu disimpan pada file chapter

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_chapter, id_judul, nama_chapter, chapter_seo, aktif_chapter, hari_post_chapter, tgl_post_chapter, jam_post_chapter, chapter_dibaca, chapter_dikomen.

5. Nama Arus Data : Data Gambar

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 2.1.4 → File Gambar → Proses 2.2

   Penjelasan : Data gambar komik yang perlu disimpan pada file komik

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_gambar, id_judul, id_chapter, username, gambar, hari, tanggal, jam.

6. Nama Arus Data : Data Komentar Komik

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 2.5.1 → F. Komentarkomik → Proses 2.5.2

   Penjelasan : Data komentar komik yang perlu disimpan pada file komentar komik

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_komentar, username, id_chapter, isi_komentar, tgl_komentar, jam_komentar.

7. Nama Arus Data : Data Rating

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 2.6.1 → F. Rating → Proses 2.6.2

Penjelasan : Data komentar komik yang perlu disimpan pada file komentar komik

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_rating, id_chapter, username, tgl_rating, jam_rating.

8. Nama Arus Data : Data Download

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 3.1 → F. Download → Proses 3.2

   Penjelasan : Data download berupa komik atau wallpaper yang perlu disimpan pada file download

   Periode : Mingguan

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_download, username, judul, nama_file, tgl_posting_download, hits.

9. Nama Arus Data : Data Forum

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 4.1 → F. Forum → Proses 4.2, F. Forum → Proses 4.3

   Penjelasan : Data forum yang perlu disimpan pada file forum

   Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_forum, username, isi_forum, tgl_forum, jam_forum.

10. Nama Arus Data : Data Komentar Forum

    Alias : -

    Bentuk Data : Field

    Arus Data : Proses 4.3 → F. Komenforum → Proses 4.4

    Penjelasan : Data forum yang perlu disimpan pada file forum

    Periode : -

    Volume : Sesuai kebutuhan

    Atribut : id_komen_forum, id_forum, username, isi_komen_forum, tgl_komen_forum, jam_komen_forum.

11. Nama Arus Data : Email Konfirmasi Account

    Alias : -

    Bentuk Data : Output sistem

    Arus Data : Proses 5.2.2.2 → User

    Penjelasan : Email atau pesan konfimasi yang dikirimkan kepada member bahwa status member telah di blokir.

    Periode : -

    Volume : Sesuai kebutuhan

    Atribut : email

12. Nama Arus Data : Komik

    Alias : -

    Bentuk Data : Output sistem

Arus Data : Proses 2.4 → User

Penjelasan : Komik yang ditampilkan di halaman web untuk di baca

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : nama_judul, nama_chapter, gambar.

13. Nama Arus Data : Komentar Komik

Alias : -

Bentuk Data : Output sistem

Arus Data : Proses 2.5.2 → User

Penjelasan : Data komentar komik yang ditampilkan di halaman web.

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : username, tgl_komentar, jam_komentar, isi_komentar, foto.

14. Nama Arus Data : Rating

Alias : -

Bentuk Data : Output sistem

Arus Data : Proses 2.6.2 → User

Penjelasan : Data rating yang di tampilkan di halaman web berdasarkan komik yang di baca.

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : username, tgl_rating, jam_rating.

15. Nama Arus Data : Download

    Alias : -

    Bentuk Data : Output sistem

    Arus Data : Proses 3.2 → User

    Penjelasan : Data file-file komik atau wallpaper yang dapat di download oleh member

    Periode : Mingguan

    Volume : Sesuai kebutuhan

    Atribut : judul

16. Nama Arus Data : Forum

    Alias : -

    Bentuk Data : Output sistem

    Arus Data : Proses 4.2 → User

    Penjelasan : Data forum yang ditampilkan di halaman web

    Periode : -

    Volume : Sesuai kebutuhan

    Atribut : username, tgl_forum, jam_forum, isi_forum, foto.

17. Nama Arus Data : Komentar Forum

    Alias : -

    Bentuk Data : Output sistem

    Arus Data : Proses 4.5 → User

    Penjelasan : Data komentar forum yang ditampilkan di halaman web.

    Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : username, tgl_komen_forum, jam_komen_forum, isi_komen_forum, foto.

4.2.4. Perancangan Basis Data

Pada perancangan basis data ini akan diuraikan mengenai Normalisasi, *Entity Relationship Diagram* (ERD), Relasi Tabel dan Struktur File dari sistem yang diusulkan.

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi adalah proses mengorganisasikan file untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Hal ini dilakukan untuk mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhubungan dengan pengolahan data dalam *database*.

Adapun tahapan normalisasi dalam perancangan basis data ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Unnormal

Users = {username, password, nama_lengkap, email, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir, tipe, blokir, session, foto, about_me, id_genre, nama_genre, genre_seo, id_judul, id_genre, username, nama_judul, judul_seo, sinopsis, gambar_judul, hari_post_judul, jam_post_judul, aktif_judul, dibaca, id_chapter, id_judul, nama_chapter, chapter_seo, aktif_chapter, hari_post_chapter, tgl_post_chapter, jam_post_chapter, chapter_dibaca, chapter_dikomen, id_gambar, id_judul,

id_chapter, username, gambar, hari, tanggal, jam, id_komentar, username, id_chapter, isi_komentar, tgl_komentar, jam_komentar, id_rating, id_chapter, username, tgl_rating, jam_rating, id_download, username, judul, nama_file, tgl_posting_download, hits, id_komen_forum, id_forum, username, isi_komen_forum, tgl_komen_forum, jam_komen_forum, id_forum, username, isi_forum, tgl_forum, jam_forum, email, nama_judul, nama_chapter, gambar, username, tgl_komentar, jam_komentar, isi_komentar, foto, username, tgl_rating, jam_rating, judul, username, tgl_forum, jam_forum, isi_forum, username, foto, username, tgl_komen_forum, jam_komen_forum, isi_komen_forum, foto}

2. Bentuk Normal Pertama

Users = {username, password, nama_lengkap, email, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir, tipe, blokir, session, foto, about_me, id_genre, nama_genre, genre_seo, id_judul, nama_judul, judul_seo, sinopsis, gambar_judul, hari_post_judul, jam_post_judul, aktif_judul, dibaca, id_chapter, nama_chapter, chapter_seo, aktif_chapter, hari_post_chapter, tgl_post_chapter, jam_post_chapter, chapter_dibaca, chapter_dikomen, id_gambar, gambar, hari, tanggal, jam, id_komentar, isi_komentar, tgl_komentar, jam_komentar, id_rating, tgl_rating, jam_rating, id_download, judul, nama_file, tgl_posting_download, hits, id_komen_forum, isi_komen_forum, tgl_komen_forum, jam_komen_forum, id_forum, isi_forum, tgl_forum, jam_forum}

3. Bentuk Normal Kedua

Users = {username*, password, nama_lengkap, email, no_telp, tempat_lahir, tgl_lahir, tipe, blokir, session, foto, about_me}

Genrekomik = { id_genre*, nama_genre, genre_seo}

Judul = {id_judul*, username**, nama_judul, judul_seo, sinopsis, gambar_judul, hari_post_judul, jam_post_judul, aktif_judul, dibaca}

Chapter = {id_chapter*, id_judul**, nama_chapter, chapter_seo, aktif_chapter, hari_post_chapter, tgl_post_chapter, jam_post_chapter, chapter_dibaca, chapter_dikomen}

Gambar = {id_gambar*, id_judul**, id_chapter**, gambar, hari, tanggal, jam}

Komentarkomik = {id_komentar*, id_chapter**, username**, isi_komentar, tgl_komentar, jam_komentar}

Rating = {id_rating*, id_chapter**, username**, tgl_rating, jam_rating}

Download = {id_download*, username**, judul, nama_file, hits, tgl_posting_download}

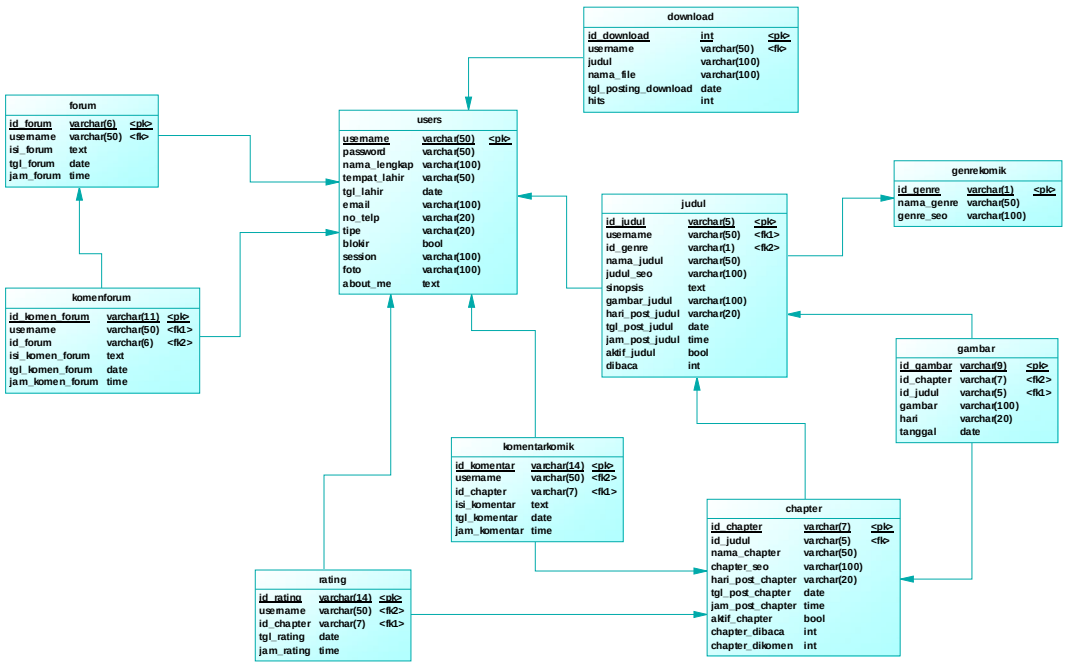
Forum = {id_forum*, username**, isi_forum, tgl_forum, jam_forum}

Komenforum = {id_komen_forum*, id_forum**, username**, isi_komen_forum, tgl_komen_forum, jam_komen_forum}

4.2.4.2. Relasi Tabel

Relasi tabel adalah gambaran tentang hubungan yang terjadi antar tabel-tabel yang akan digunakan dalam program aplikasi melalui teknik normalisasi sehingga memiliki sebuah kunci yang menghubungkan relasi datanya.

Adapun bentuk relasi tabel dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

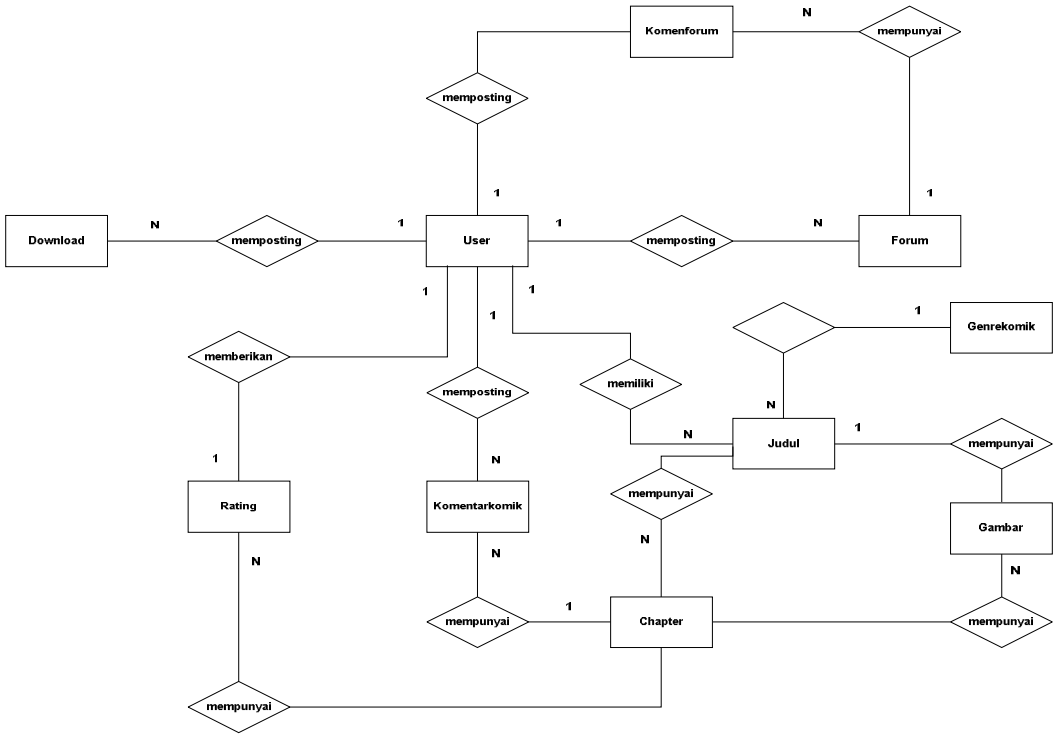


Gambar 4.15 Relasi Tabel

4.2.4.3. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram merupakan sebuah model yang menggambarkan hubungan antara entitas yang satu dengan yang lainnya melalui penghubung berupa relasi. Entitas yang dimaksud dapat berupa objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem seperti orang, benda atau hal yang keterangannya perlu disimpan di dalam basis data.

Adapun ERD dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.16 *Entity Relationship Diagram*

4.2.4.4. Struktur File

Struktur file merupakan gambaran properti yang dimiliki tiap-tiap item data atau *field* data dalam suatu tabel. Adapun struktur file dari sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Nama File : Users

   Field kunci : Username

   Media : Harddisk

Tabel 4.3 Struktur File Users

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Username	Varchar	50	***Primary key* (*)**
2	Password	Varchar	50	
3	Nama_lengkap	Varchar	100	

4	Email	Varchar	100	
5	No_telp	Varchar	20	
6	Tempat_lahir	Varchar	50	
7	Tgl_lahir	Date	-	
8	Tipe	Varchar	20	
9	Blokir	Enum	('Y', 'N')	
10	session	Varchar	100	
11	Foto	Varchar	100	
12	About_me	Varchar	100	

2. Nama File : Genrekomik

   Field kunci : Id_genre

   Media : Harddisk

Tabel 4.4 Struktur File Genrekomik

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_genre	Varchar	1	***Primary key* (*)**
2	Nama_genre	Varchar	50	
3	Genre_seo	Varchar	100	

3. Nama File : Judul

   Field kunci : Id_judul

   Media : Harddisk

Tabel 4.5 Struktur File Judul

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_judul	Varchar	5	***Primary key* (*)**
2	Id_genre	Varchar	1	***Foreign key* (**)**
3	Username	Varchar	50	***Foreign key* (**)**
4	Nama_judul	Varchar	50	
5	Judul_seo	Varchar	100	
6	Sinopsis	Text	-	
7	Gambar_judul	Varchar	100	
8	Hari_post_judul	Varchar	20	
9	Tgl_post_judul	Date	-	

10	Jam_post_judul	Time	-	
11	Aktif_ judul	Enum	('Y', 'N')	
12	Dibaca	Int	5	

4. Nama File : Chapter

   Field kunci : Id_chapter

   Media : Harddisk

Tabel 4.6 Struktur File Chapter

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_chapter	Varchar	7	**Primary key (*)**
2	Id_judul	Varchar	5	***Foreign key* (**)**
3	Nama_chapter	Varchar	50	
4	Chapter _seo	Varchar	100	
5	Hari_post_chapter	Varchar	20	
6	Tgl_post_chapter	Date	-	
7	Jam_post_chapter	Time	-	
8	Aktif_chapter	Enum	('Y', 'N')	
9	Chapter_dibaca	Int	5	
10	Chapter_dikomen	Int	5	

5. Nama File : Gambar

   Field kunci : Id_gambar

   Media : Harddisk

Tabel 4.7 Struktur File Gambar

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_gambar	Varchar	9	***Primary key* (*)**
2	Id_judul	Varchar	5	***Foreign key* (**)**
3	Id_chapter	Varchar	7	***Foreign key* (**)**
4	Gambar	Varchar	100	
5	Hari	Varchar	20	
6	Tanggal	Date	-	
7	Jam	Time	-	

6. Nama File : Komentarkomik

   Field kunci : Id_komen_komik

   Media : Harddisk

Tabel 4.8 Struktur File Komentarkomik

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_komentar	Varchar	14	***Primary key* (*)**
2	Id_chapter	Varchar	7	***Foreign key* (**)**
3	Username	Varchar	50	***Foreign key* (**)**
4	Isi_komentar	Text	-	
5	Tgl_komentar	date	-	
6	Jam_komentar	Time	-	

7. Nama File : Rating

   Field kunci : Id_rating

   Media : Harddisk

Tabel 4.9 Struktur File Rating

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_rating	Varchar	14	***Primary key* (*)**
2	Id_chapter	Varchar	7	***Foreign key* (**)**
3	Username	Varchar	50	***Foreign key* (**)**
4	Tgl_rating	Date	-	
5	Jam_rating	Time	-	

8. Nama File : Forum

   Field kunci : Id_forum

   Media : Harddisk

Tabel 4.10 Struktur File Forum

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_forum	Varchar	6	***Primary key* (*)**

2	Username	Varchar	50	***Foreign key* (**)**
3	Isi_forum	Text	-	
4	Tgl_forum	Date	-	
5	Jam_forum	Time	-	

9. Nama File : Komenforum

   Field kunci : Id_komen_forum

   Media : Harddisk

Tabel 4.11 Struktur File Komenforum

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_komen_forum	Varchar	11	**Primary key (*)**
2	Username	Varchar	50	**Foreign key (**)**
3	Id_forum	Varchar	6	**Foreign key (**)**
4	Isi_komen_forum	Text		
5	Tgl_komen_forum	Date		
6	Jam_komen_forum	Time		

10. Nama File : Download

    Field kunci : Id_download

    Media : Harddisk

Tabel 4.12 Struktur File Download

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_download	Int	5	***Primary key* (*)**
2	Username	Varchar	50	***Foreign key* (**)**
3	Judul	Varchar	100	
4	Nama_file	Varchar	100	
5	Tgl_posting_download	Date	-	
6	Hits	Int	5	

4.2.4.5. Kodifikasi

Kodifikasi atau pengkodean digunakan untuk menjabarkan item-item data yang bersifat unik. Dalam perancangan ini penulis melakukan pengkodean sebagai berikut :

1. Id_genre

   Format **:** X

   Keterangan **:** X = nomor id *genre*/tema komik

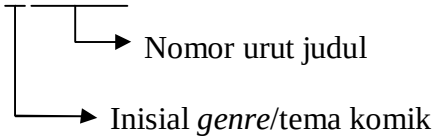
   Contoh **:** 6

   Penjelasan **:** 6 adalah nomor id untuk *genre*/tema komik roman

2. Id_judul

   Format **:** XXXXX

   Keterangan **:** XXXXX

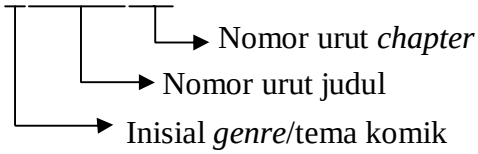
   Contoh **:** 62000

   Penjelasan **:** 6 adalah nomor untuk *genre*/tema komik roman, 2000 adalah nomor judul dengan urutan ke 2000 dari *genre*/tema komik roman.

3. Id_chapter

   Format **:** XXXXXXX

   Keterangan **:** XXXXXXX

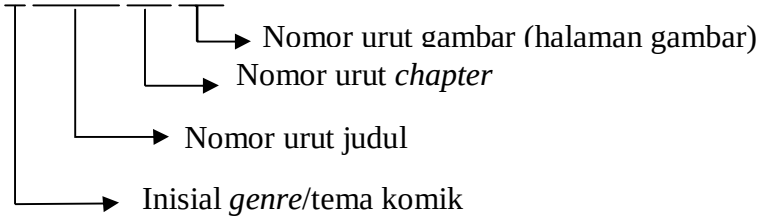
Contoh : 6200010

Penjelasan : 6 adalah nomor untuk *genre*/tema komik roman, 2000 adalah nomor judul dengan urutan ke 2000 dari *genre*/tema komik roman, 10 adalah nomor *chapter*/bab komik dengan urutan ke 10 dari judul dengan nomor urut 2000.

4. Id_gambar

Format : XXXXXXXXX

Keterangan : XXXXXXXXX



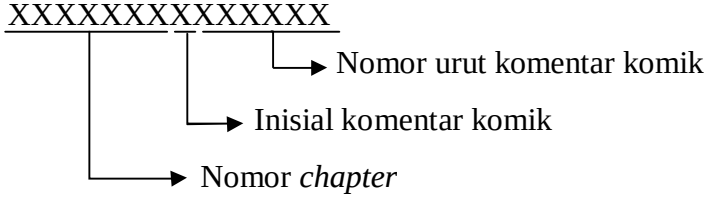
Contoh : 620001022

Penjelasan : 6 adalah nomor untuk *genre*/tema komik roman, 2000 adalah nomor judul dengan urutan ke 2000 dari *genre*/tema komik roman, 10 adalah nomor *chapter*/bab komik dengan urutan ke 10 dari judul dengan nomor urut 2000, dan 22 adalah nomor gambar atau halaman gambar ke 22.

5. Id_komentar

Format : XXXXXXXXXXXXXX

Keterangan : XXXXXXXXXXXXXX



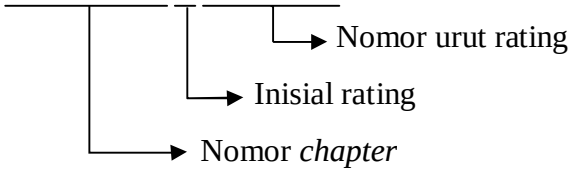
Contoh : 6200010K999999

Penjelasan : 6200010 adalah nomor *chapter*, K adalah inisial untuk komentar komik, dan 999999 adalah nomor komentar dengan urutan ke 999999 untuk nomor *chapter* 6200010.

6. Id_rating

Format : XXXXXXXXXXXXXX

Keterangan : XXXXXXXXXXXXXX



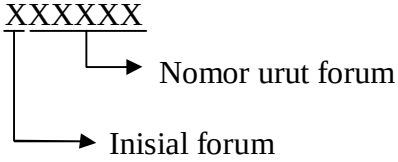
Contoh : 6200010R999999

Penjelasan : 6200010 adalah nomor *chapter*, R adalah inisial untuk rating, dan 999999 adalah nomor rating dengan urutan ke 999999 untuk nomor *chapter* 6200010.

7. Id_forum

Format : XXXXXX

Keterangan : XXXXXX



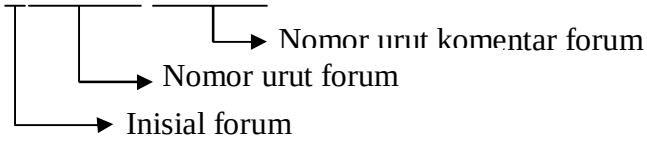
Contoh : F10000

Penjelasan : F adalah inisial untuk forum, dan 10000 adalah nomor forum dengan urutan ke 10000.

8. Id_komen_forum

Format : XXXXXXXXXXX

Keterangan : XXXXXXXXXXX



Contoh : F1000099999

Penjelasan : F adalah inisial untuk forum, 10000 adalah nomor forum dengan urutan ke 10000, dan 99999 adalah nomor komentar forum dengan urutan ke 99999 untuk nomor forum F10000.

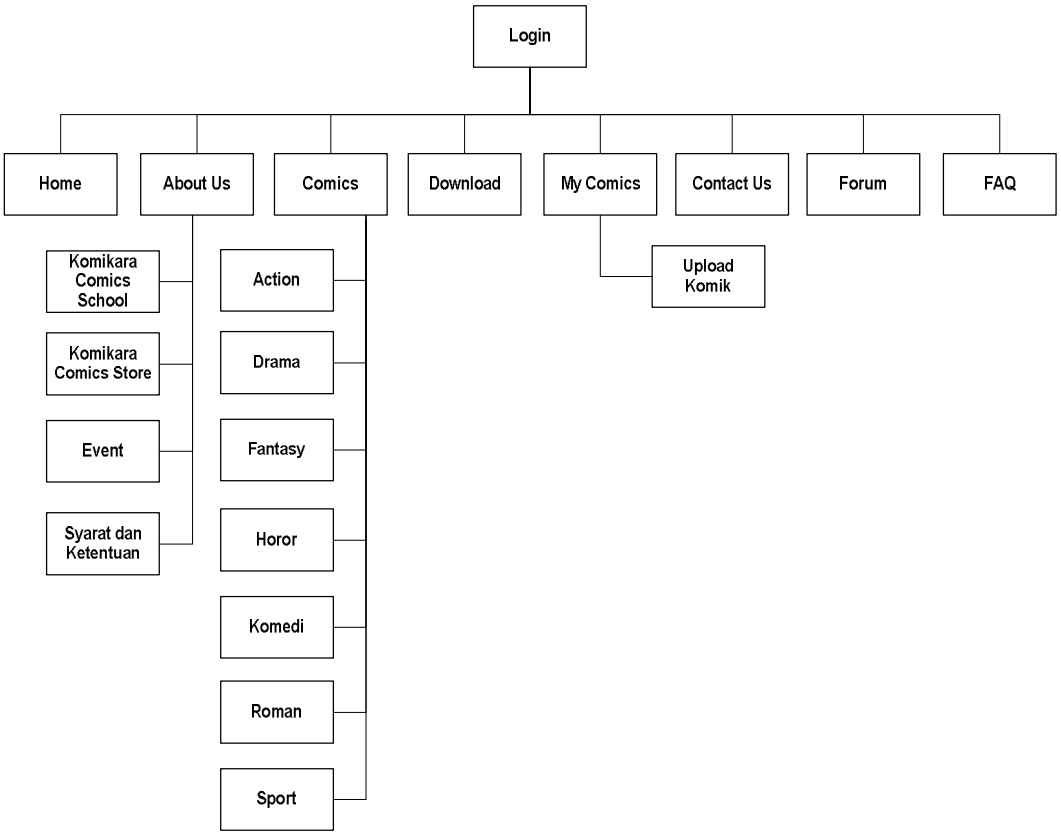
4.2.5. Perancangan Antar Muka

Tahap perancangan ini dilakukan untuk memberikan gambaran nyata tentang program aplikasi yang akan dibangun baik berupa rancangan input maupun output.

4.2.5.1. Struktur Menu

Perancangan struktur menu merupakan gambaran menu yang digunakan sebagai pedoman atau petunjuk dalam mengoperasionalkan sistem. Berikut adalah rancangan struktur menu dari Situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara :

A. Struktur Menu Halaman Utama Member



Gambar 4.17 Struktur Menu Halama Utama Member

Pada gambar 4.17 terdapat 8 (delapan) menu utama yang dapat di akses oleh *member* setelah *login*. Pada dasarnya menu yang terdapat pada halaman *member* sama dengan menu yang ada pada halaman utama untuk pengunjung, yaitu *home*, *about us*, *comics*, *contact us*, forum, dan FAQ. Hanya saja pada halaman utama untuk *member* terdapat 2 (dua) menu tambahan, yaitu menu *download* dan *my comics*. Berikut adalah penjelasannya :

1. *Home*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman *home* atau halaman utama dari Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.

2. *About Us*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman *about us* yang berisi tentang profil Komikara dan memiliki 4 (empat) sub menu, yaitu komikara *comics school*, komikara *comics store*, *event*, dan syarat dan ketentuan.

   a) Komikara *comics school* adalah sub menu dari menu utama *About Us* yang menampilkan informasi mengenai sekolah komik Komikara.
   b) Komikara *comics store* adalah sub menu dari menu utama *About Us* yang menampilkan informasi mengenai toko komik Komikara.
   c) *Event* adalah sub menu dari menu utama *About Us* yang menampilkan informasi mengenai kegiatan yang diadakan oleh Komikara maupun pihak luar yang berhubungan dengan Komik Indonesia.

3. *Comics*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman komik dan memiliki 7 (tujuh) sub menu untuk mengakses komik berdasarkan *genre*/tema komik *action*, drama, *fantasy*, horor, komedi, roman, dan *sport*.

4. *Download*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman *download*. Pada halaman ini terdapat file-file berupa komik atau *wallpaper* yang dapat di *download* oleh *member*.

5. *My Comics*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman *my comics* yang berisi komik-komik yang telah di unggah oleh *member*. Menu ini memiliki satu sub menu,

yaitu sub menu *upload* komik yang berfungsi untuk menampilkan halaman *upload* komik.

6. *Contact Us*

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman *contact us*.

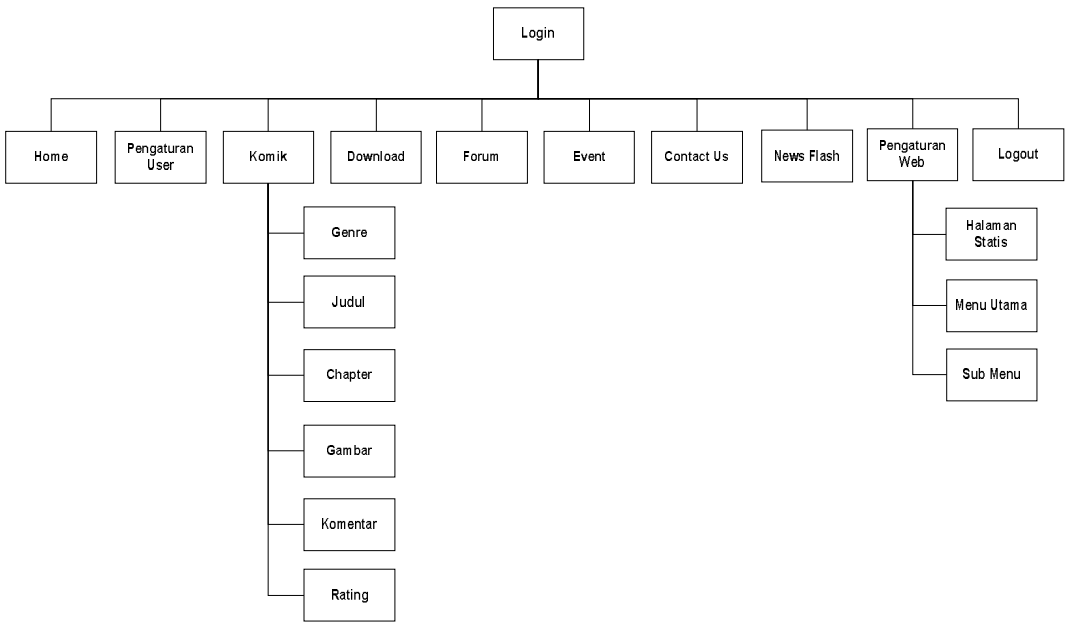
7. Forum

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman forum. Namun isi dari halaman ini hanya akan di tampilkan jika pengunjung sudah melakukan *login*.

8. FAQ

   Yaitu menu utama untuk mengakses halaman FAQ (Frequently Answer & Questions).

B. Struktur Menu Halaman Utama Admin



Gambar 4.18 Struktur Menu Admin

Pada gambar 4.18 terdapat 10 (sepuluh) menu utama yang dapat di akses oleh admin setelah *login*, yaitu *home*, pengaturan *user*, komik, *download*, forum, *event*, *contact us*, *news flash*, pengaturan *web*, dan *logout*. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing menu :

1. *Home*

   Yaitu menu utama untuk mengakses *home* atau halaman utama administrator.

2. Pengaturan *User*

   Yaitu menu utama untuk mengelola data *user*.

3. Komik

   Yaitu menu utama untuk mengelola data komik.

4. *Download*

   Yaitu menu utama untuk mengelola data *download*. Dimana data *download* disini berupa file-file komik atau *wallpaper* yang nantinya dapat di *download* oleh *member*.

5. Forum

   Yaitu menu utama untuk mengelola data forum.

6. *Event*

   Yaitu menu utama untuk mengelola *event* atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan di Komikara atau di tempat lain yang berhubungan dengan Komik Indonesia yang nantinya akan ditampilkan di halaman *event* di situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.

7. *Contact us*

   Yaitu menu utama untuk mengelola pesan-pesan yang dikirimkan oleh pengunjung Komikara via *contact us* pada menu *contact us* di halaman utama situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.

8. *News Flash*

   Yaitu menu utama untuk mengelola *banner* atau iklan tentang komik-komik yang terbit bulan ini. Iklan ini akan ditampilkan di halaman utama situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.

9. Pengaturan *Web*

   Yaitu menu utama untuk mengelola halaman statis dan menu-menu yang ada di situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara.

10. *Logout*

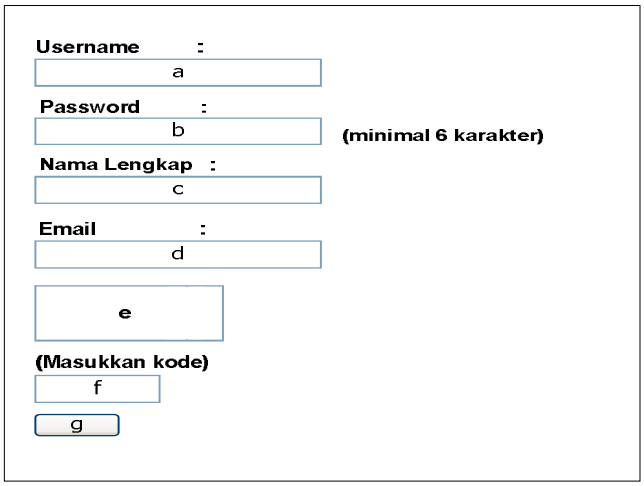
    Yaitu menu utama untuk keluar dari halaman administrator.

4.2.5.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan gambaran *interface* atau antarmuka tempat memasukan data-data kedalam sistem. Berikut ini form-form utama untuk input data :

1. Perancangan Input Daftar

   Pada gambar 4.19 terdapat inputan daftar, dimana data ini akan di simpan ke dalam tabel master *users*. Sehingga *username* pada tabel *users* dapat diturunkan ke tabel-tabel yang membutuhkan. Perlu di ketahui, *username* dan *password* yang disiikan berguna ketika *member* akan melakukan proses *login*.



Gambar 4.19 Perancangan Input Daftar

Keterangan Objek :

a) *Text field* berisi *username* pengunjung yang akan mendaftar

b) *Text field* berisi *password* pengunjung yang akan mendaftar

c) *Text field* berisi nama lengkap pengunjung yang akan mendaftar

d) *Text field* berisi *email* pengunjung yang akan mendaftar

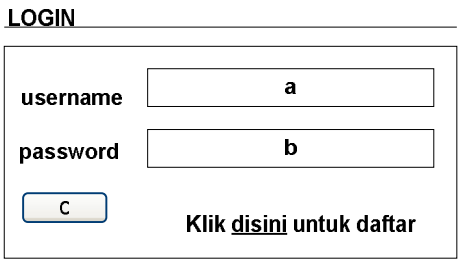
e) *Image place holder* yang menampilkan kode verifikasi

f) *Text field* berisi kode verifikasi

g) *Button* kirim berfungsi untuk mengkonfirmasi *username*, *password*, nama lengkap, *email*, dan kode verifikasi.

2. Perancangan Input Login

Pada gambar 4.20 terdapat inputan *login*, dimana *username* dan *password* yang ada pada form *login* di ambil dari tabel *users*. Form ini digunakan sebagai akses untuk *login* admin ataupun *member* yang sudah terdaftar.



Gambar 4.20 Perancangan Input Login

Keterangan Objek :

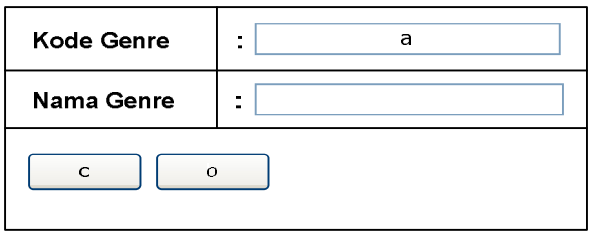
a) *Text field* berisi *username member* atau admin

b) *Text field* berisi *password member* atau admin

c) *Button login* berfungsi untuk mengkonfirmasi *username* dan *password*.

3. Perancangan Input Data Genre

Pada gambar 4.21 terdapat inputan *genre*, dimana data ini akan di simpan ke dalam tabel master genrekomik. Sehingga kode_genre pada tabel genrekomik dapat diturunkan ke tabel-tabel yang membutuhkan. Form ini hanya dapat di akses oleh *user* yang *login* sebagai admin.



Gambar 4.21 Perancangan Input Data Genre

Keterangan Objek :

a) *Text field* berisi kode *genre*

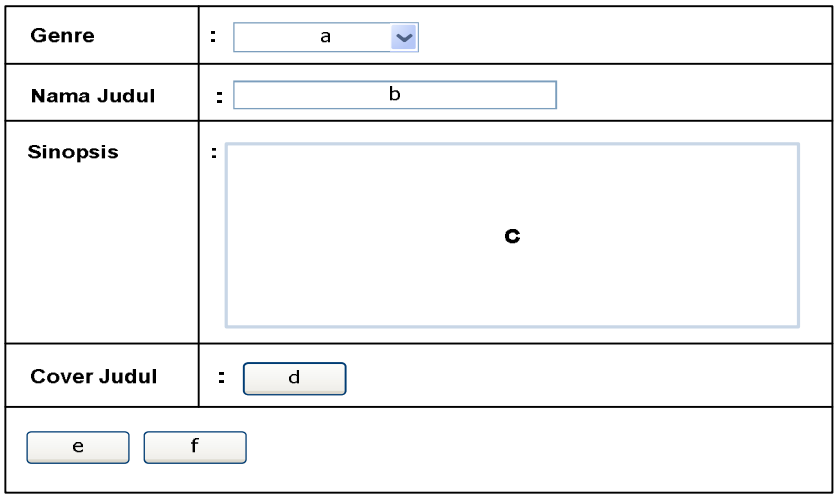
b) *Text field* berisi nama *genre*

c) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi kode *genre* dan nama *genre*.

d) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan

4. Perancangan Input Data Judul

Form tambah judul berfungsi untuk menginputkan data judul baru yang belum terdaftar. Form ini dapat di akses oleh *user* yang *login* sebagai admin ataupun *member*.



Gambar 4.22 Perancangan Input Data Judul

Keterangan Objek :

a) *Combo box* berisi pilihan nama *genre*

b) *Text field* berisi nama judul

c) *Text area* berisi sinopsis judul

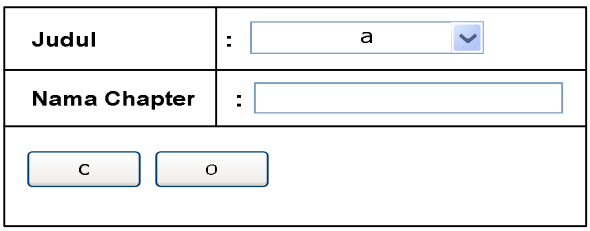
d) *Button choose file* berfungsi untuk memilih *file* gambar pada *directory* komputer.

e) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi nama genre, nama judul, sinopsis, dan *file* gambar.

f) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan

5. Perancangan Input Data Chapter

Form tambah *chapter* berfungsi untuk menginputkan *chapter* baru yang belum terdaftar. Form ini terbagi menjadi dua, yaitu form tambah *chapter* oleh admin dan form tambah *chapter* oleh *member*.



Gambar 4.23 Perancangan Input Data Chapter Oleh Admin

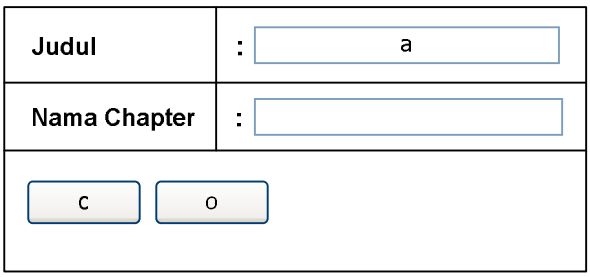
Keterangan Objek :

a) *Combo box* berisi pilihan nama judul

b) *Text field* berisi nama *chapter*

c) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi nama judul, dan nama *chapter*.

d) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan



Gambar 4.24 Perancangan Input Data Chapter Oleh Member

Keterangan Objek :

a) *Text field* berisi nama judul

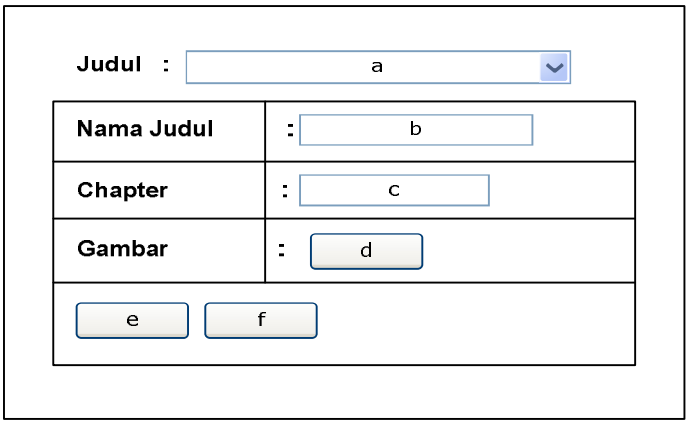
b) *Text field* berisi nama *chapter*

c) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi nama judul, dan nama *chapter*.

d) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan

6. Perancangan Input Data Gambar

Form tambah gambar berfungsi untuk menginputkan gambar baru yang belum terdaftar. Form ini terbagi menjadi dua, yaitu form tambah gambar oleh admin dan form tambah gambar oleh *member*.



Gambar 4.25 Perancangan Input Data Gambar Oleh Admin

Keterangan Objek :

a) *Combo box* berisi pilihan nama judul

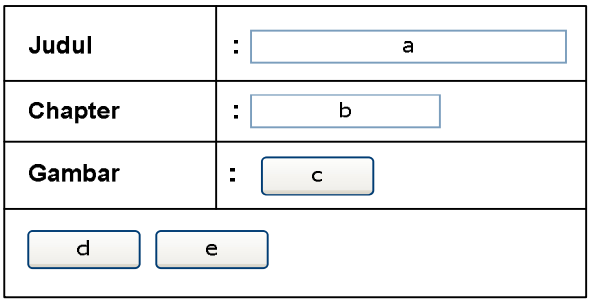
b) *Text field* yang berfungsi untuk menampilkan nama judul yang telah di pilih.

c) *Text field* berisi nama *chapter*

d) *Button choose file* berfungsi untuk memilih *file* gambar pada *directory* komputer.

e) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi nama judul, dan nama *chapter* dan *file* gambar.

f) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan



Gambar 4.26 Perancangan Input Data Gambar Oleh Member

Keterangan Objek :

a) *Text field* berisi nama judul

b) *Text field* berisi nama *chapter*

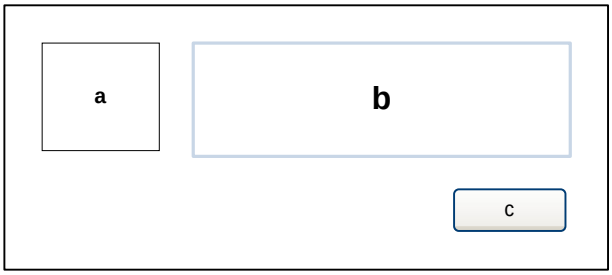
c) *Button choose file* berfungsi untuk memilih *file* gambar pada *directory* komputer.

d) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi nama judul, dan nama *chapter* dan *file* gambar.

e) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan

7. Perancangan Input Data Komentar Komik

Form komentar komik berfungsi untuk menginputkan data komentar komik. Berikut adalah rancangan tampilannya :



Gambar 4.27 Perancangan Input Data Komentar Komik

Keterangan Objek :

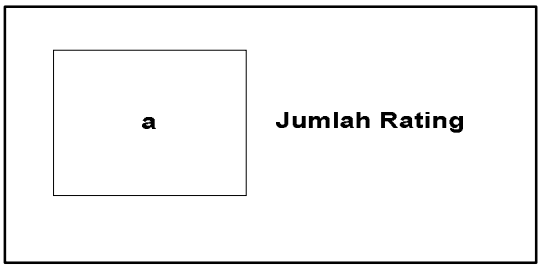
a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text area* berisi komentar komik

c) *Button post* berfungsi untuk mengkonfirmasi komentar komik

8. Perancangan Input Data Rating

Form rating berfungsi untuk menginputkan data rating. Berikut adalah rancangan tampilannya :



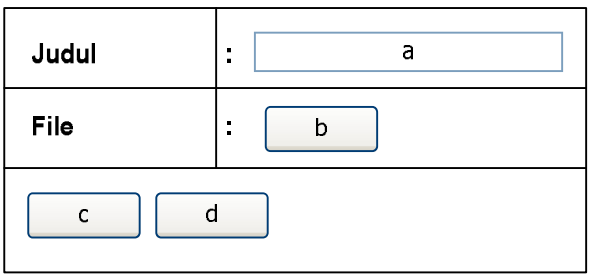
Gambar 4.28 Perancangan Input Data Rating

Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan *icon* jempol dan mengkonfirmasi rating

9. Perancangan Input Data Download

Form tambah download berfungsi untuk menginputkan data *download* baru berupa file-file komik atau *wallpaper*.



Gambar 4.29 Perancangan Input Data Download

Keterangan Objek :

a) *Text field* berisi judul *download*

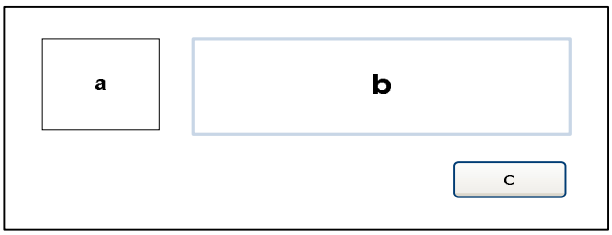
b) *Button choose file* berfungsi untuk memilih *file* download pada *directory* komputer.

c) *Button* simpan berfungsi untuk mengkonfirmasi judul *download* dan *file download*.

d) *Button* batal berfungsi untuk membatalkan

10. Perancangan Input Data Forum

Form *entry* forum berfungsi untuk menginputkan data forum. Berikut adalah rancangan tampilannya :



Gambar 4.30 Perancangan Input Data Forum

Keterangan Objek :

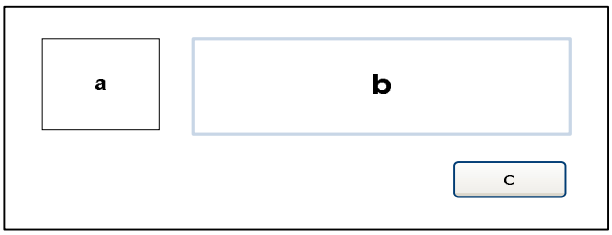
a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text area* berisi isi forum

c) *Button post* berfungsi untuk mengkonfirmasi isi forum

11. Perancangan Input Data Komentar Forum

Form komentar forum berfungsi untuk menginputkan data komentar forum baru. Berikut adalah rancangan tampilannya :



Gambar 4.31 Perancangan Input Data Komentar Forum

Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text area* berisi komentar forum

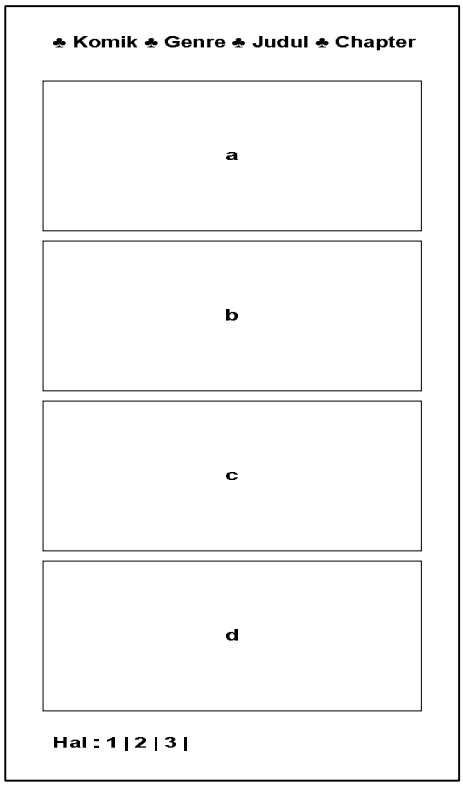
c) *Button post* berfungsi untuk mengkonfirmasi komentar forum

4.2.5.3. Perancangan Output

Perancangan output ini merupakan rancangan informasi yang dihasilkan dan dapat dicetak sebagai output sistem.

1. Perancangan Output Komik

   Rancangan tampilan komik dari setiap data gambar yang berhasil diinputkan kedalam database.



Gambar 4.32 Perancangan Output Komik

Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan gambar komik ke 1

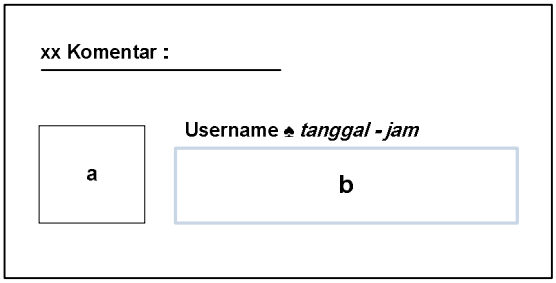
b) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan gambar komik ke 2

c) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan gambar komik ke 3

d) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan gambar komik ke 4

2. Perancangan Output Komentar Komik

Rancangan tampilan komentar komik dari setiap data komentar komik yang berhasil diposting.



Gambar 4.33 Perancangan Output Komentar Komik

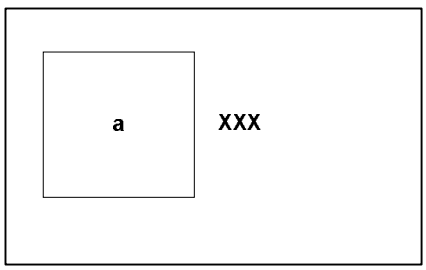
Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text field* berfungsi untuk menampilkan komentar komik

3. Perancangan Output Rating

Rancangan tampilan rating dari setiap data rating yang berhasil diposting.



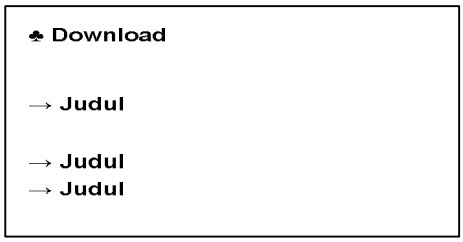
Gambar 4.34 Perancangan Output Rating

Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan *icon* jempol

4. Perancangan Output Download

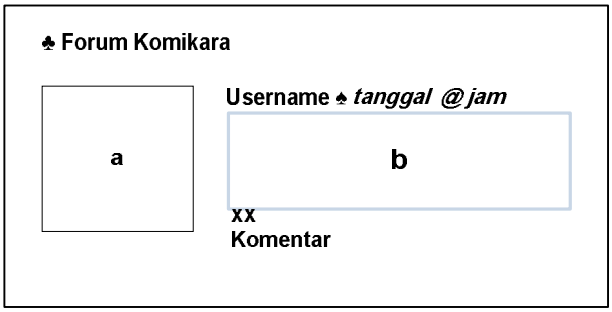
Rancangan tampilan *download* dari setiap data download yang berhasil diinputkan kedalam *database*.



Gambar 4.35 Perancangan Output Download

5. Perancangan Output Forum

Rancangan tampilan forum dari setiap data forum yang berhasil diposting.



Gambar 4.36 Perancangan Output Forum

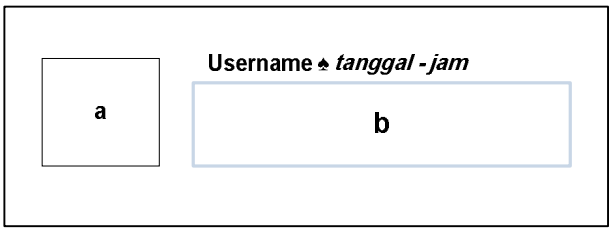
Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text field* berfungsi untuk menampilkan isi forum

6. Perancangan Output Komentar Forum

Rancangan tampilan komentar forum dari setiap data komentar forum yang berhasil diposting.



Gambar 4.37 Perancangan Output Komentar Forum

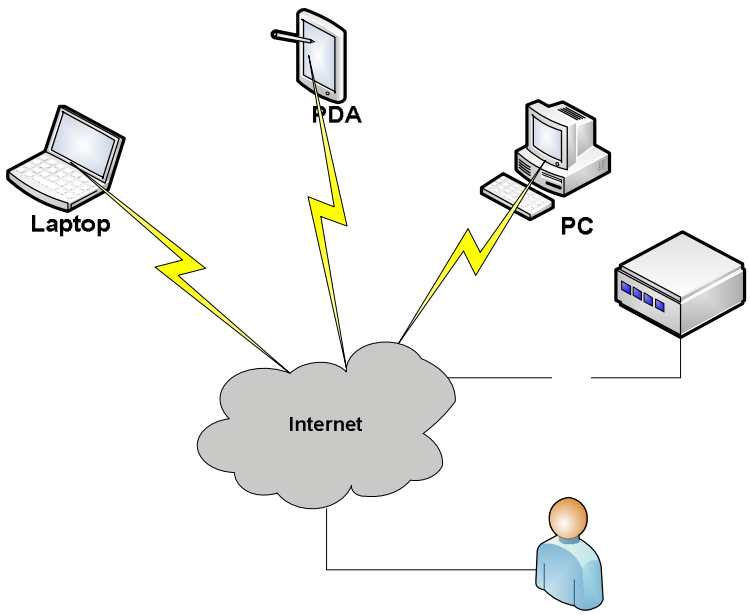
Keterangan Objek :

a) *Image place holder* berfungsi untuk menampilkan foto *user*

b) *Text field* berfungsi untuk menampilkan isi komentar forum

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada sub bab ini menjelaskan tentang perancangan arsitektur jaringan secara singkat bagaimana situs Rumah Komik dan Baca Komik *Online* di Komikara ini diterima oleh pengguna lainnya, baik menggunakan komputer maupun alat lainnya yang berhubungan dengan internet, berikut adalah gambaran rancangan arsitektur jaringan tersebut :



Gambar 4.38 Arsitektur Jaringan