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 sehingga dapat diusulkan rancangan perbaikannya. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem promosi yang ada pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Bandung. 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 pendataan Paguyuban seni. Rincian dari dokumen tersebut dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Analisis Dokumen

No	Dokumen	Uraian
1	Formulir Pendataan Paguyuban Kesenian (FPPK)	Fungsi : Sebagai Pendataan Paguyuban Sumber : Seksi Analisa Data dan Informasi Bentuk : Dokumen Item Data : tanggal, nama_paguyuban, tanggal_berdiri, alamat_paguyuban, no_telp, web_blog, email, berkarya_tahun, pimpinan

2	Commpany Profile	Fungsi	:	Sebagai pendataan Paguyuban
		Sumber	:	Paguyuban Kesenian
		Bentuk	:	Dokumen
		Item Data	:	Profil dan dokumentasi Paguyuban

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 kegiatan yang dilakukan oleh *Unit* Pelaksana Teknis khususnya dalam kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data. Adapun prosedur kerja pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

A. Analisis Prosedur yang sedang Berjalan

1. Paguyuban mengambil Formulir Pendataan Paguyuban di Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.
2. Paguyuban Mengisi Formulir Pendataan Paguyuban
3. Paguyuban mengirimkan Formulir Pendataan Paguyuban Kesenian dengan persyaratannya, yaitu memberikan Commpany Profile
4. Seksi Analisa Data mengecek data Paguyuban di buku Paguyuban, apakah sudah terdata atau belum. Jika belum terdata, maka seksi analisa data akan mencatat data Paguyuban terlebih dahulu di buku Paguyuban kesenian sebelum mencatat data kesenian di buku kesenian.

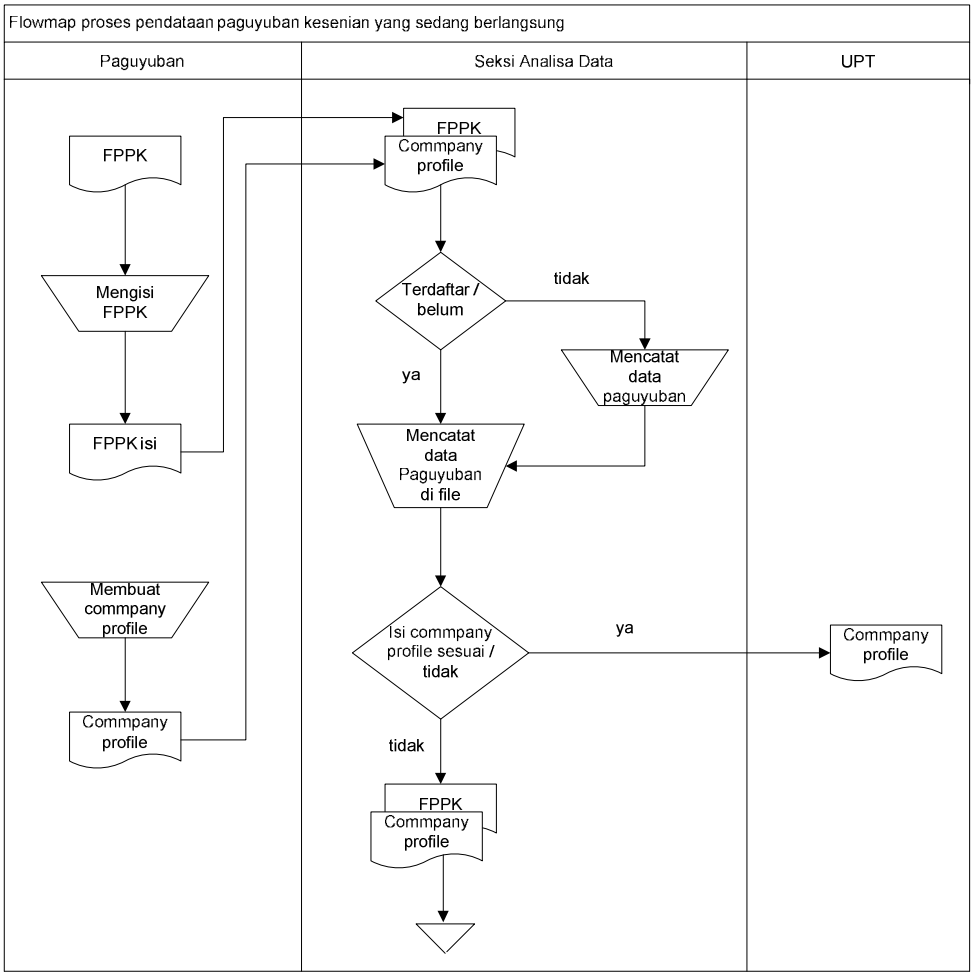
5. Seksi Analisa Data mencatat data Paguyuban di Buku Kesenian Provinsi Jawa Barat. Kemudian data Paguyuban kesenian tersebut akan di cek commpany profilnya apakah sudah sesuai dengan ketentuan atau tidak.
6. Jika ya, maka Seksi Analisa Data akan memberikan Profil Paguyuban tersebut pada *Unit* Pelaksana Teknis untuk diagendakan dan kemudian di libatkan dalam *event* dinas pariwiata dan kebudayaan bila sesuai dengan *event*. Jika tidak, profil akan diarsipkan bersama dengan Formulir Pendataan Paguyuban Kesenian

Peraturan pengiriman :

Data *Event* yang dikirimkan berupa profil Paguyuban dalam bentuk *digital* (CD).

4.1.2.1. *Flow Map*

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



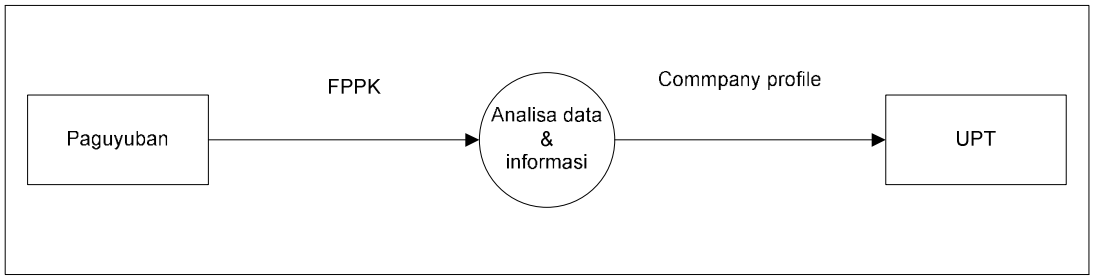
Gambar 4.1 Flowmap Proses Pendataan Paguyuban Kesenian sedang berjalan

Keterangan :

FPPK : Formulir Pendaftaran Paguyuban Kesenian

4.1.2.2. Diagram Konteks

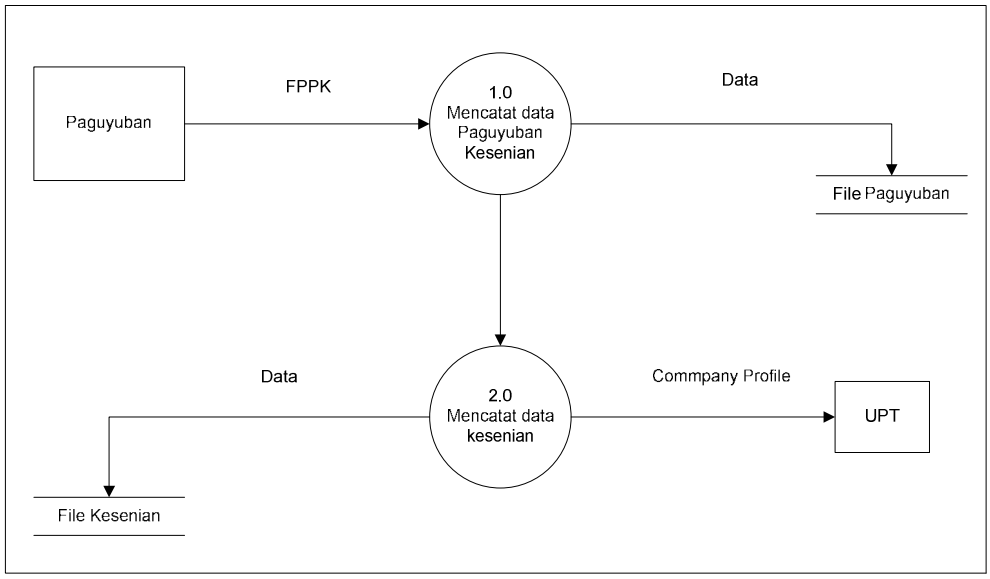
Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem yang sedang berjalan. Adapun diagram konteks yang sedang berjalan adalah sebagai berikut.



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 Paguyuban kesenian baru yang beregenarasi di wilayah Provinsi Jawa Barat, 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	Bagian	Pemecahan
1.	Sudah tersedianya *web* pada DISPARBUD ini tetapi untuk informasi *event* pariwisata dan kebudayaan masih kurang dan tidak kekinian dalam mempromosikan *event*.	Non Anggota	Dibuat sistem yang dapat mencakup informasi *event-event* DISPARBUD dan *event-event* masyarakat yang nantinya dapat digunakan pada *web* ini.
2.	Banyaknya Paguyuban kesenian berprestasi, kesulitan menemukan tempat yang tepat untuk mempublikasikan *event-event*nya.	Non Anggota	Membangun sistem yang di buat khusus bagi para Paguyuban kesenian Jawa Barat untuk mempublikasikan *event-event*nya.

3.	Belum adanya media pendataan Paguyuban kesenian yang dapat diakses setiap saat menggunakan *internet* sehingga waktu dan tempat menjadi tidak efisien.	Anggota	Adanya media pendataan Paguyuban kesenian yang bertujuan memberikan kemudahan untuk berpromosi yaitu menginputkan langsung commpany profilnya dengan cara mendaftar terlebih dahulu sebagai anggota *web* DISPARBUD sehingga bagi Paguyuban kesenian yang baru berkesempatan dilibatkan dalam *event* DISPARBUD.
4	Tidak ada fasilitas yang dibutuhkan masyarakat agar dapat berinteraksi antara pihak pembaca dan pihak *Unit* Pelaksana Teknis (UPT).		Dibuat fasilitas yang dibutuhkan masyarakat agar dapat berinteraksi antara pihak pembaca dan pihak *Unit* Pelaksana Teknis (UPT).

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 memberikan informasi *event-event* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat kepada masyarakat serta memberikan kemudahan bagi para Paguyuban kesenian untuk mempromsikan Paguyuban keseniannya dan mempublikasikan *event-event*nya, serta mempermudah *Unit* Pelaksana Teknis dalam mengelola data Paguyuban kesenian.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan web ini secara sederhana dapat digambarkan sebagai wadah informasi pusat data Paguyuban kesenian se-Provinsi Jawa Barat, yang kemudian Paguyuban kesenian tersebut dapat mempublikasikan Paguyuban dan *event-event*nya. Selain itu, Paguyuban tersebut juga akan mendapatkan statistik dari komik yang dipublikasikan seperti berapa kali di baca dan berapa kali dikomentari.

Dalam penggunaannya, web ini memiliki hak akses yang digunakan oleh *User* yang dibedakan berdasarkan tipe *User*nya, yaitu pihak *Unit* Pelaksana

Teknis sebagai admin, Paguyuban/pembaca sebagai anggota. Dimana *User* yang terdaftar sebagai admin dapat mengakses dan mengelola *event* dan berita yang ada di dalam web. Sedangkan bagi *User* yang terdaftar sebagai anggota hanya dapat melakukan kegiatan seperti memberikan komentar, memberikan polling, dan mendownload informasi dari admin.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

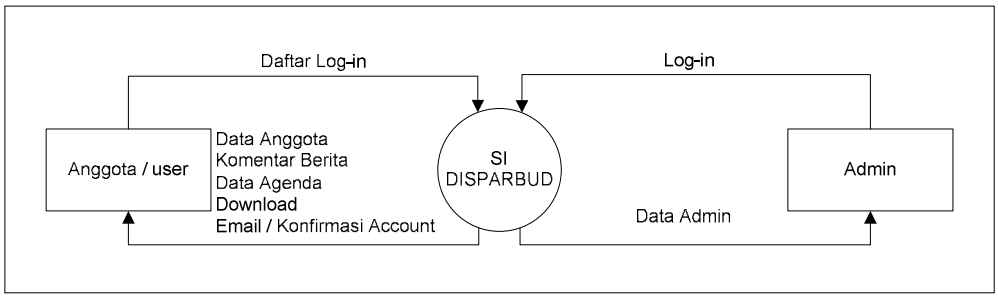
Adapun prosedur yang diusulkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. *User* mengisi form pendaftaran untuk mendaftar sebagai anggota web DISPARBUD.
2. *User* melakukan *login* untuk mengakses halaman anggota atau halaman administrator dengan menginputkan *Username* dan *password* pada kolom *login* di halaman utama web DISPARBUD
3. *User* yang terdaftar sebagai anggota dapat mendownload informasi yang ada di halaman *download*.
4. *User* yang terdaftar sebagai anggota dapat mengubah data diri dengan mengubah password, nama lengkap, email, nomor telpon,blokir atau tidak. (profil singkat dari anggota).
5. *User* yang *login* sebagai Admin mengakses menu pengaturan *User* dan mengupdate status blokir anggota. Kemudian mengirimkan *email* konfirmasi *account* kepada anggota.
6. *User* yang *login* sebagai Admin melihat berita dan *event* yang di unggah oleh anggota berdasarkan tanggal unggah / tanggal *upload* informasinya.

7. *User* yang *login* sebagai Admin mengunggah informasi ke dalam sistem untuk kemudian di tampilkan di halaman *download* bagi anggota. Informasi yang diunggah berhubungan dengan *event* pariwisata dan kebudayaan.
8. *User* melakukan *logout* untuk mengakhiri akses dari halaman anggota atau halaman administrator.

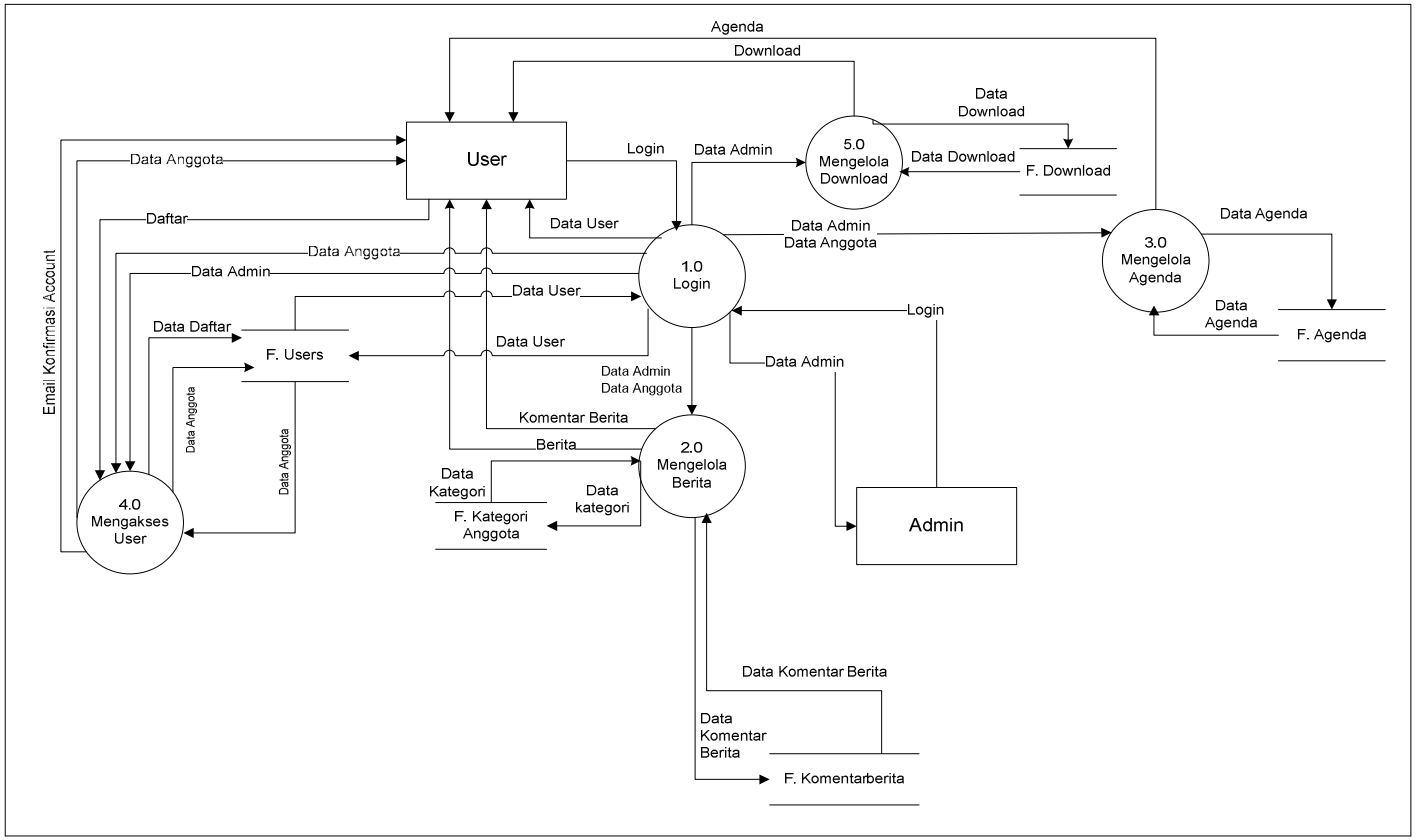
4.2.3.1. Diagram Konteks yang Diusulkan

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



Gambar 4.4 Diagram Konteks yang Diusulkan

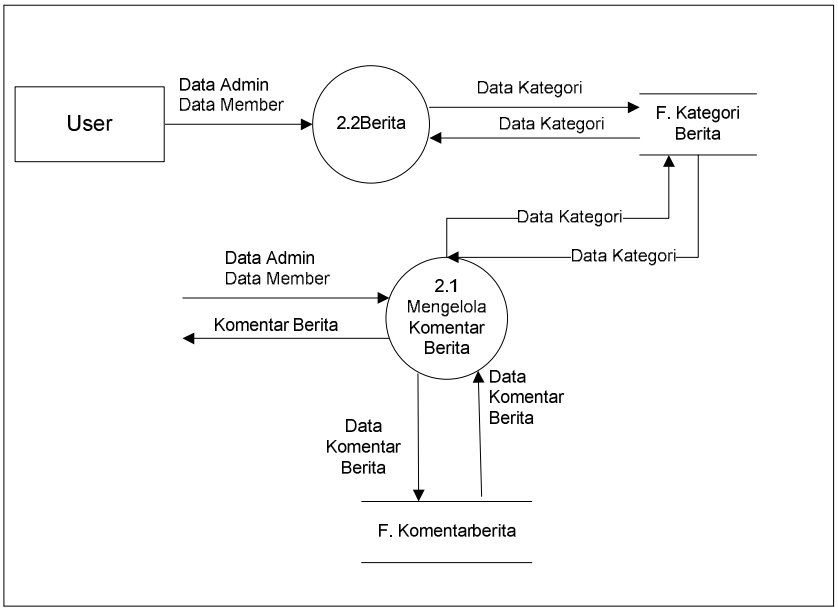
4.2.3.2. *Data Flow Diagram* (DFD) yang Diusulkan



Gambar 4.5 DFD Level 0 yang Diusulkan

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

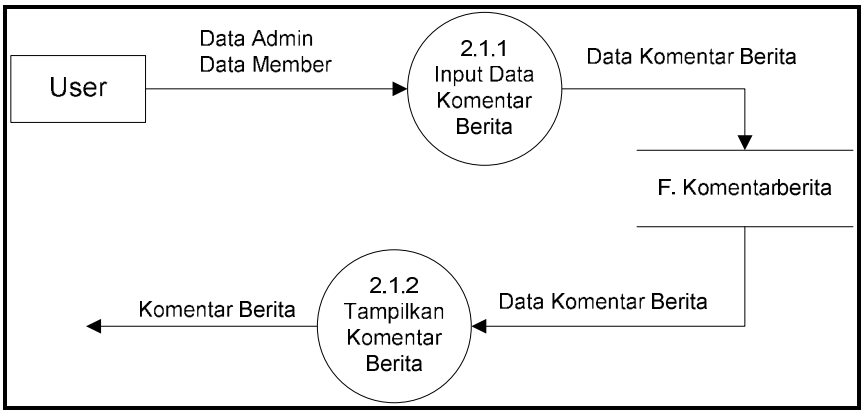
Berikut ini adalah DFD level 1 untuk proses 2.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola berita :



Gambar 4.6 DFD Level 1 Proses 2.0 Mengelola Berita

Dari diagram di atas DFD Level 1 proses 2.0 ada satu proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 2.1. Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya.

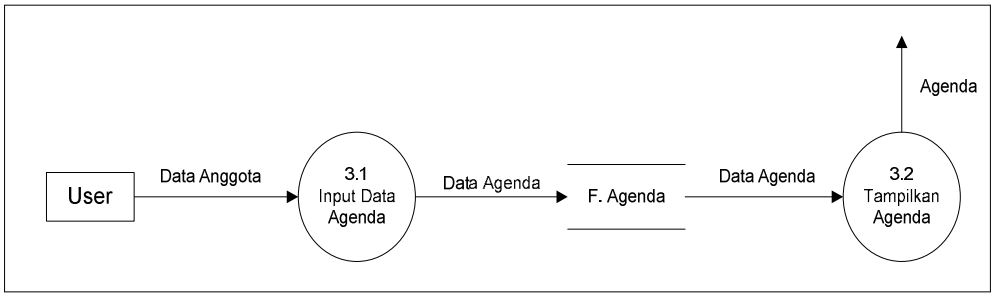
Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 2.1 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola komentar berita :



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2.1 Mengelola Komentar Berita

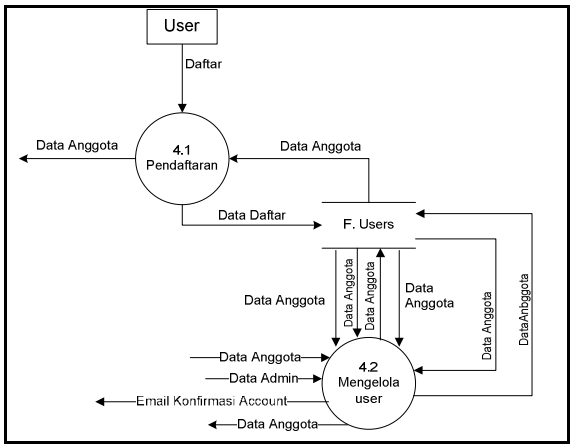
Dari diagram di atas proses 2.1 masih memiliki dua proses atau fungsi lagi. Proses-proses tersebut bersifat *functional primitive*, sehingga tidak perlu pemecahan (break down) lagi.

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



Gambar 4.8 DFD Level 1 Proses 3.0 Mengelola Agenda

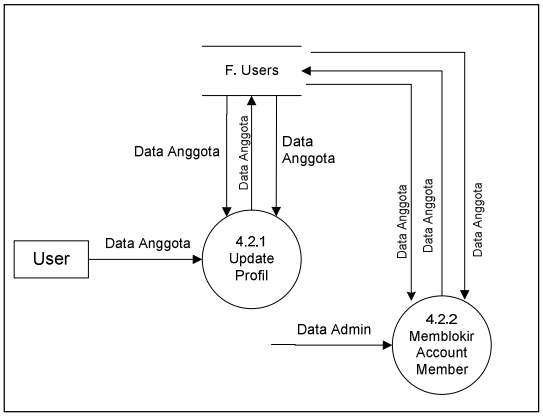
Di bawah ini adalah DFD level 1 untuk proses 4.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengakses u*ser* :



Gambar 4.9 DFD Level 1 Proses 4.0 Mengakses *User*

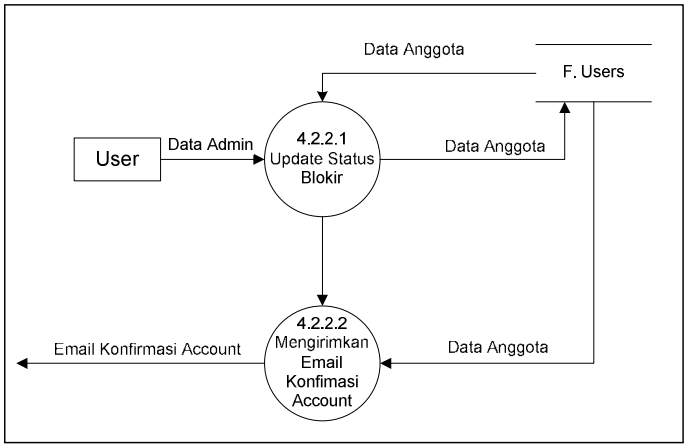
Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam DFD Level 1 proses 4.0 ada satu proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 4.2. Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya.

Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 4.2 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola *user* :



Gambar 4.10 DFD Level 2 Proses 4.2 Mengelola *User*

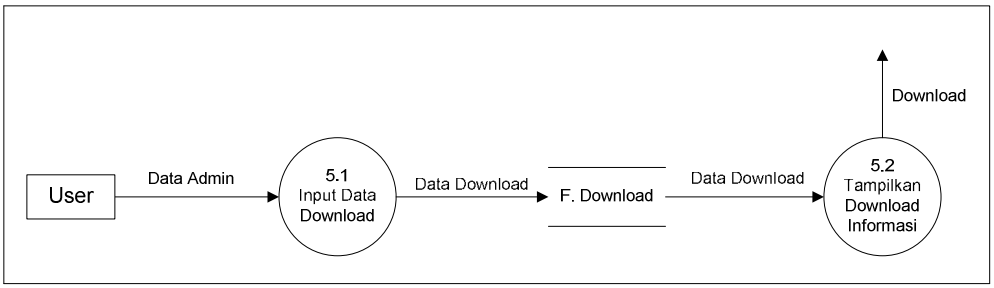
Dari diagram di atas DFD Level 1 proses 4.0 ada satu proses yang belum bersifat *functional primitive* yaitu proses 4.2. Proses tersebut perlu dipecah untuk mengetahui lebih jelas aliran data yang ada di dalamnya. Berikut ini adalah DFD level 2 untuk proses 4.2 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola *User* :



Gambar 4.11 DFD Level 3 Proses 4.2.2 Memblokir *Account* Anggota

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 4.2.2 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 5.0 yakni hasil pemecahan (break down) proses mengelola download :



Gambar 4.12 DFD Level 1 Proses 5.0 Mengelola Download

Dari diagram di atas diketahui bahwa dalam proses 5.0 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 Sistem Informasi *Event* Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat adalah sebagai berikut :

1. Nama Arus Data : Data *User*

   Alias : Daftar, Login, Data Daftar, Data Admin, Data Anggota

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : *User* → Proses 1.0 → F. *User*s → Proses 1.0 → *User*,
   Admin→ Proses 1.0 → F. *User*s →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 3.1,
   Proses 1.0 → Proses 4.1,
   Proses 1.0 → Proses 4.3,
   Proses 1.0 → Proses 5.1,
   User → Proses 4.1 → F. *User*s → Proses 4.1 → *User*,
   F. *User*s → Proses 4.2.1,
   Proses 1.0 → Proses 4.2.1 → F. *User*s → Proses 4.2.1
   → *User*s,
   F. *User*s → Proses 4.2.2.1,

Proses 1.0 → Proses 4.2.2.1 → F. *User*s,

F. *User*s → Proses 4.2.2.2

Penjelasan : Data *User* yang perlu disimpan pada buku *User*

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : *User*name, password, nama_lengkap, email, no_telp, level, blokir, id_session,

2. Nama Arus Data : Data Kategori

   Alias :-

   Bentuk data : Field

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

   Penjelasan : Data Kategori berita yang perlu disimpan pada kategori Berita

   Periode :-

   Volume : Sesuai Kebutuhan

   Atribut : id_ketegori, nama_kategori, kategori_seo.

3. Nama Arus Data : Data Komentar Berita

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

   Arus Data : Proses 2.2 → F. Komentarberita → Proses 2.1.2

   Penjelasan : Data komentar berita yang perlu disimpan pada buku

komentar berita

Periode : -

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, tgl, jam_komentar, aktif.

4. Nama Arus Data : Data Agenda

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

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

   Penjelasan : Data agenda yang perlu disimpan

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_agenda, tema, tema_seo, isi_agenda, tempat, pengirim, tgl_mulai, tgl_selesai, tgl_posting, *username*

5. Nama Arus Data : Data Download

   Alias : -

   Bentuk Data : Field

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

   Penjelasan : Data download berupa informasi pariwisata dan kebudayaan disimpan pada buku download

   Periode : Mingguan

Volume : Sesuai kebutuhan

Atribut : id_download, judul, nama_file, tgl_posting

6. Nama Arus Data : Email Konfirmasi Account

   Alias : -

   Bentuk Data : Output sistem

   Arus Data : Proses 4.2.2.1 → *User*

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

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : email

7. Nama Arus Data : Berita

   Alias : -

   Bentuk Data : Output sistem

   Arus Data : Proses 2.2 → *User*

   Penjelasan : Berita yang ditampilkan di halaman *web* untuk di baca

   Periode : -

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : id_berita, id_kategori, username, judul, judul_seo, isi_berita, hari, tgl, jam, gambar, dibaca.

8. Nama Arus Data : Download

   Alias : -

   Bentuk Data : Output sistem

   Arus Data : Proses 5.1 → *User*

   Penjelasan : Data buku-buku komik atau wallpaper yang dapat di download oleh anggota

   Periode : Mingguan

   Volume : Sesuai kebutuhan

   Atribut : judul

4.2.4. Perancangan Basis Data

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

4.2.4.1. Normalisasi

Normalisasi adalah proses menganggotakan buku 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

User = {*User*name, password, nama_lengkap, email, no_telp, level, blokir, id_session, id_komentar, id_berita, nama_komentar, url, isi_komentar, tgl, jam_komentar, aktif, id_berita, id_kategori, username, judul, judul_seo, isi_berita, hari, tgl, jam, gambar, dibaca, id_agenda, tema, tema_seo, isi_agenda, tempat, pengirim, tgl_mulai, tgl_selesai, tgl_postting, username, id_download, judul, nama_file, username, tgl_posting, id_kategori, nama_kategori, kategori_seo}

2. Bentuk Normal Pertama

User = {*User*name, password, nama_lengkap, email, no_telp, level, blokir, id_session, id_komentar, nama_komentar, url, isi_komentar, tgl, jam_komentar, aktif, id_berita judul_seo, isi_berita, hari, tgl, jam, gambar, dibaca, id_agenda, tema, tema_seo, isi_agenda, tempat, pengirim, tgl_mulai, tgl_selesai, tgl_postting, id_download, judul, nama_file, username, tgl_posting, id_kategori, nama_kategori, kategori_seo}

3. Bentuk Normal Kedua

1. **Users** = {username*, password, nama_lengkap, email, no_telp, level,blokir,id_session}
2. **Kategoriberita** = { id_kategori*, nama_kategori, kategori_seo}
3. **Berita** = {id_berita*, id_kategori**, username**, judul, judul_seo, isi_berita, hari, tgl, jam, gambar, dibaca}
4. **Agenda** = {id_agenda*, username**, tema, tema_seo, isi_agenda, tempat, pengirim, tgl_mulai,

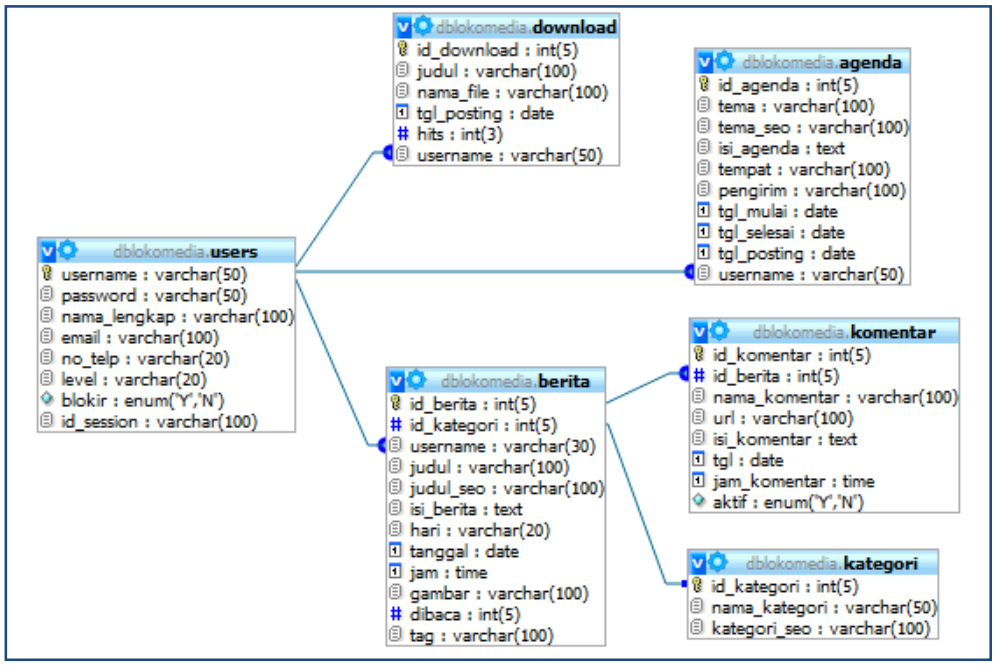
tgl_selesai, tgl_postting}

5. **Komentarberita** = {id_komentar*, id_berita**, nama_komentar, url, isi_komentar, tgl, jam_komentar, aktif}
6. **Download** = {id_download*, username**, judul, nama_file, tgl_posting, hits, }

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 :

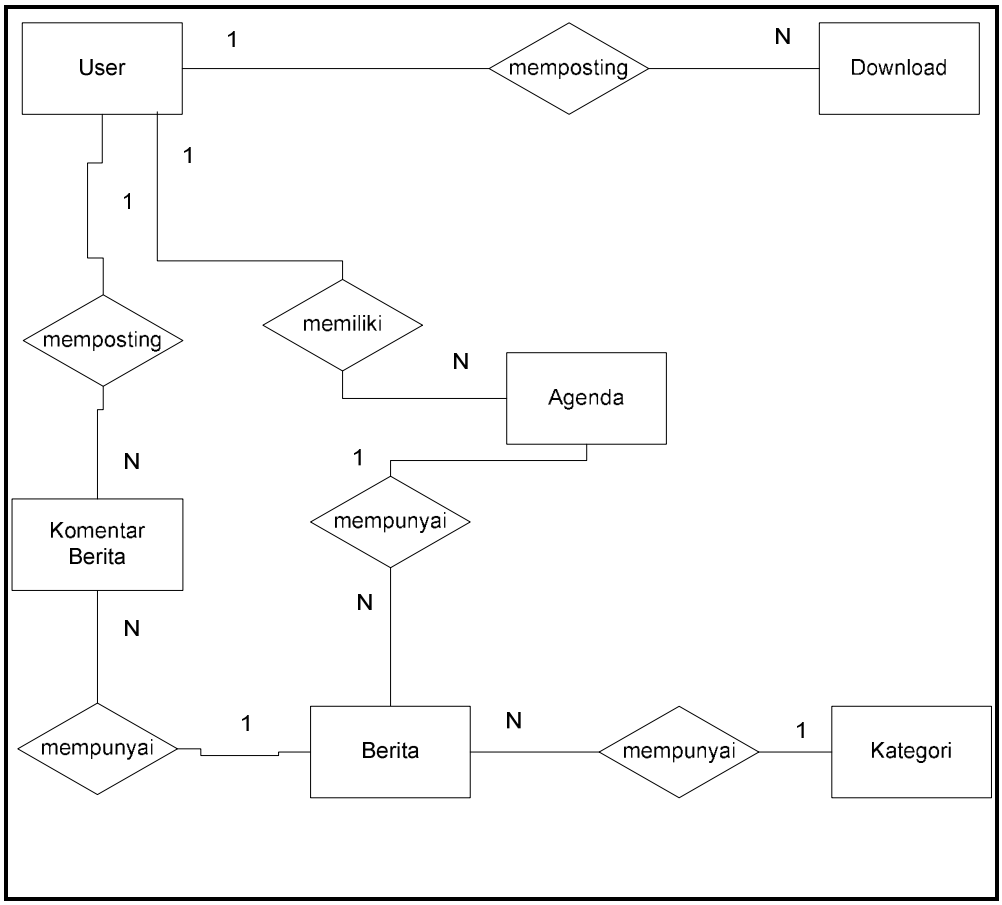


Gambar 4.13 Relasi Tabel

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 4.14 *Entity Relationship Diagram*

4.2.4.4. Struktur Buku

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

1. Nama Buku : *User*s

   Field kunci : *User*name

   Media : Harddisk

Tabel 4.3 Struktur Buku *User*s

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	*User*name	Varchar	50	***Primary key* (*)**
2	Password	Varchar	50	
3	Nama_lengkap	Varchar	100	
4	Email	Varchar	100	
5	No_telp	Varchar	20	
6	Level	Varchar	20	
7	Blokir	Enum	('Y', 'N')	
8	Id_session	Varchar	100	

2. Nama Buku : Kategori

   Field kunci : Id_kategori

   Media : Harddisk

Tabel 4.4 Struktur Buku Kategori

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_Kategori	Integer	5	***Primary key* (*)**
2	Nama_Kategori	Varchar	50	
3	Kategori_seo	Varchar	100	

3. Nama Buku : Berita

   Field kunci : Id_berita

   Media : Harddisk

Tabel 4.5 Struktur Buku Judul

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_berita	Varchar	5	***Primary key* (*)**
2	Id_kategori	Varchar	5	***Foreign key* (**)**
3	*User*name	Varchar	100	***Foreign key* (**)**
4	Judul	Varchar	100	
5	Judul_seo	Varchar	100	
6	Isi Berita	Text	Text	
7	Hari	Varchar	20	
8	Tgl	Date	-	
9	Jam	Time	-	
7	Gambar	Varchar	100	
12	Dibaca	Int	5	

4. Nama Buku : Agenda

   Field kunci : Id_agenda

   Media : Harddisk

Tabel 4.6 Struktur Buku Agenda

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_berita	Int	5	**Primary key (*)**
2	Tema	Varchar	100	
3	Tema_seo	Varchar	100	
4	Isi_Agenda	Text	-	
5	Tempat	Varchar	100	
6	Pengirim	Varchar	100	
7	Tgl_mulai	Date	-	
8	Tgl_selesai	Date	-	
9	Tgl_Postting	Date	-	
10	Username	Varchar	50	

5. Nama Buku : Komentarberita

   Field kunci : Id_komentar

   Media : Harddisk

Tabel 4.7 Struktur Buku Komentarberita

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_komentar	Integer	14	***Primary key*** **(*)**
2	Id_berita	Integer	7	***Foreign key*** **(**)**
3	Nama_komentar	Varchar	50	
4	Url	Varchar	-	
5	Isi_komentar	Text	-	
6	Tgl	Date	-	
7	Jam_komentar	Time	-	
8	Aktif	Enum	('Y', 'N')	

6. Nama Buku : Download

   Field kunci : Id_download

   Media : Harddisk

Tabel 4.8 Struktur Buku Download

No	Nama Field	Tipe	Size	Keterangan
1	Id_download	Int	5	***Primary key*** **(*)**
2	*User*name	Varchar	100	***Foreign key*** **(**)**
3	Judul	Varchar	100	
4	Nama_file	Varchar	100	
5	Tgl_posting	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_kategori

   Format **:** XXX

   Keterangan **:** XXX = nomor id kategoriberita

   Contoh **: 100**

   Penjelasan **: 100** adalah nomor id untuk kategori pantai selatan

2. Id_berita

   Format **:** XXX XXX

   Keterangan **:** XXX XXX
   → Nomor urut berita
   → Nomor urut kategori

   Contoh **:** 100113

   Penjelasan **:** 100 adalah nomor untuk kategori pantai selatan, 113 adalah nomor berita dengan urutan ke 113 untuk berita pangandaran .

3. Id_Agenda

   Format **:** XXX XXX XX

   Keterangan **:** XXX XXX XX
   → Nomor urut agenda
   → Nomor urut berita
   → Nomor urut kategori

   Contoh **:** 10011350

   Penjelasan **:** 100 adalah nomor untuk kategori pantai selatan, 113 adalah nomor berita dengan urutan ke 113 untuk pantai pangandaran, 50 adalah nomor urut agenda untuk Pasanggiri Mojang Jajaka.

4. Id_komentar

Format : XXX XXX XX XX

Keterangan : XXX XXX XX XX → Nomor urut komentar
Nomor urut agenda
Nomor urut berita
Nomor urut kategori

Contoh : 1001135042

Penjelasan : 100 adalah nomor untuk kategori pantai selatan, 113 adalah nomor berita dengan urutan ke 113 untuk pantai pangandaran, 50 adalah nomor urut agenda untuk Pasanggiri Mojang Jajaka, dan 42 adalah nomor urut komentar dari pantai pangandaran.

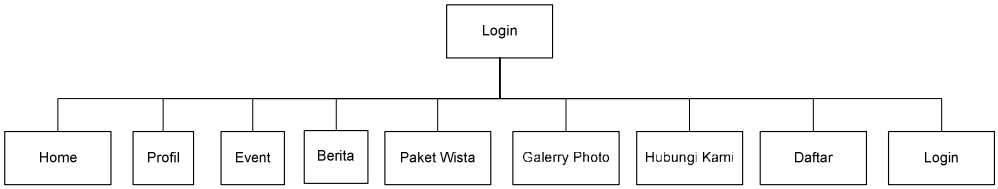
4.2.5. Perancangan Antar Muka

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:

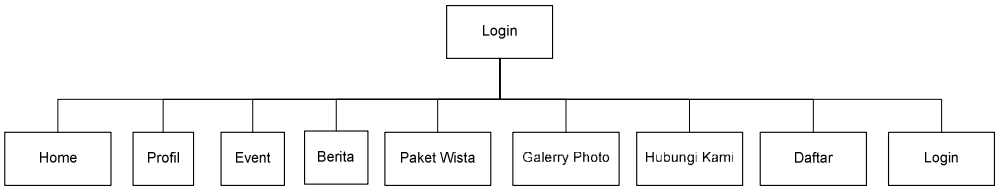
A. Struktur Menu Halaman Utama Member



Gambar 4.15 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*, *profile, event,* berita, paket wisata, galerry photo, hubungi kami, daftar, login.

B. Struktur Menu Halaman Utama Admin



Gambar 4.16 Struktur Menu Admin

Pada gambar 4.18 terdapat 10 (sepuluh) menu utama yang dapat di akses oleh admin setelah *login* yaitu :

1. *Home*

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

2. Pengaturan *User*

   Yaitu menu utama untuk mengelola data *user*.

3. Event

   Yaitu menu utama untuk mengelola data event

4. Berita

   Yaitu menu utama untuk mengelola data berita

5. Kategori

   Yaitu menu utama untuk mengelola kategori berita

6. Komentar

   Yaitu menu utama untuk mengelola komentar pada berita

7. *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*.

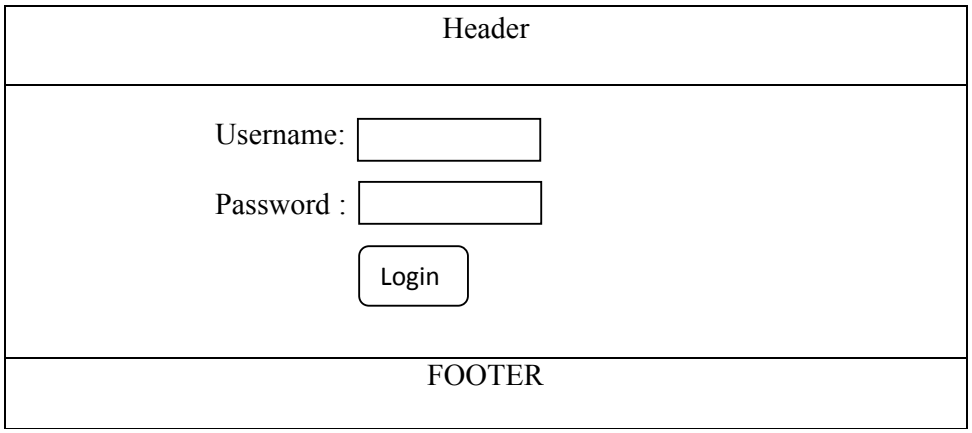
8. *Logout*

   Yaitu menu utama untuk keluar dari halaman administrator.

4.2.5.2. Perancangan Input

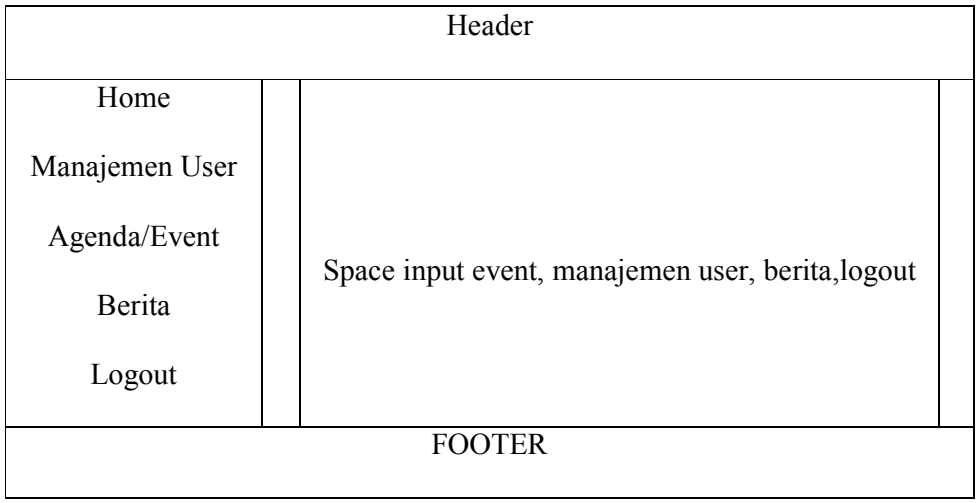
Perancangan input yaitu sebuah tampilan yang dirancang sebagai tempat untuk memasukan data-data yang diberikan oleh pengguna sistem (user), yang merupakan sumber untuk proses pengolahan yang akan menghasilkan sebuah informasi yang berguna bagi pengguna. Pengguna atau user dalam aplikasi dibagi ke dalam 3 tipe yaitu non anggota, anggota dan admin

I. **Halaman Login Admin dan Anggota**



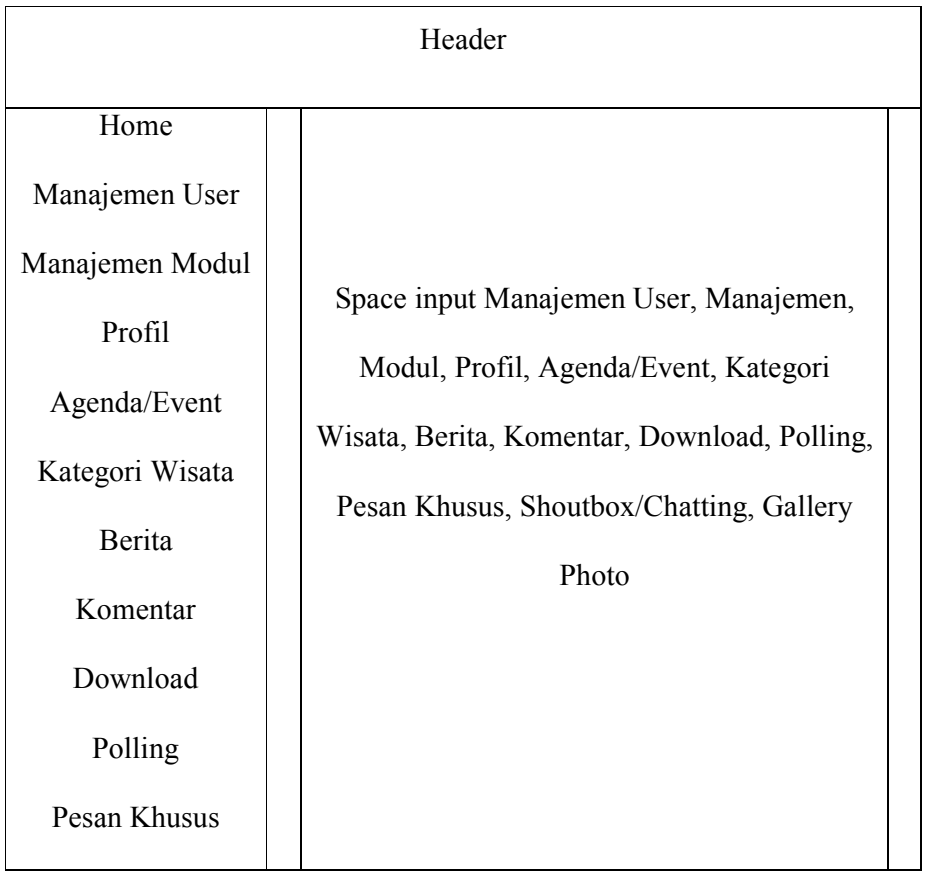
Gambar 4.17 Desain *Log-in* Admin dan Anggota

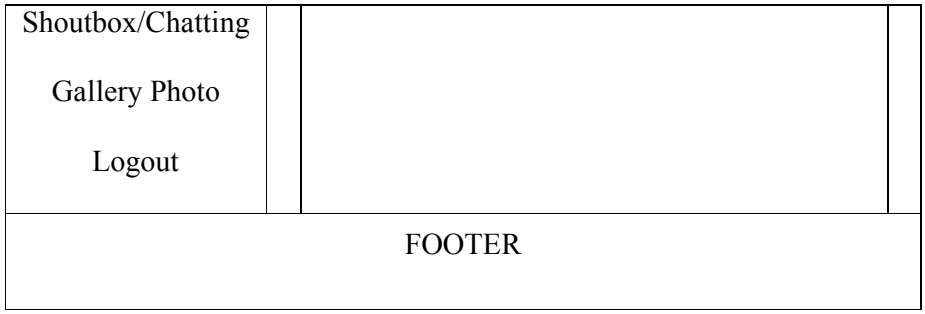
II. **Halaman setelah *Log-in* Anggota**



Gambar 4.18 Desain *Log-in* User Anggota

III. **Halaman setelah *log-in* admin**





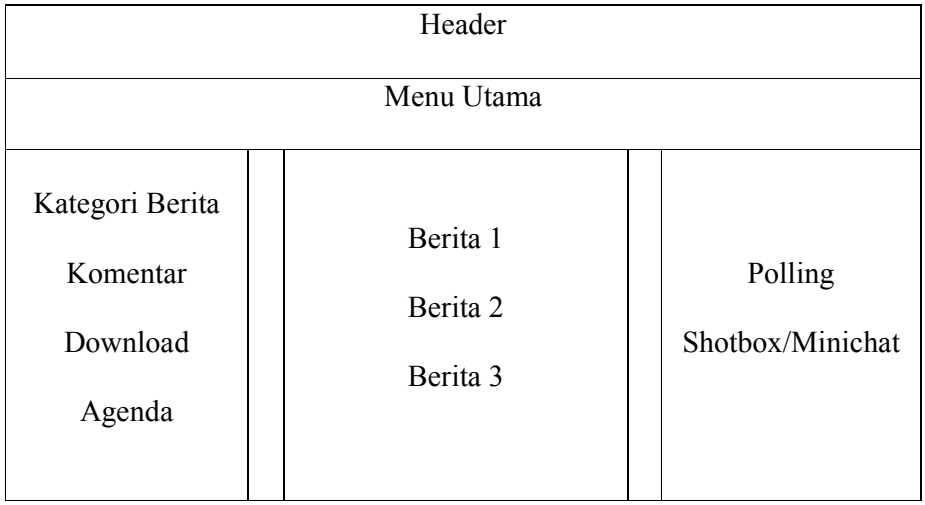
Gambar 4.19 Desain *Log-in* User Admin

4.2.5.3 Perancangan Output

Perancangan Output atau keluaran merupakan hasil dari pengolahan data yang diterima dari proses masukan data berupa informasi yang berguna bagi pengguna atau *user.* Adapun rancangan output dari sistem informasi pariwisata dan kebudayaan ini adalah sebagai berikut :

A. Rancangan Tampilan Berita

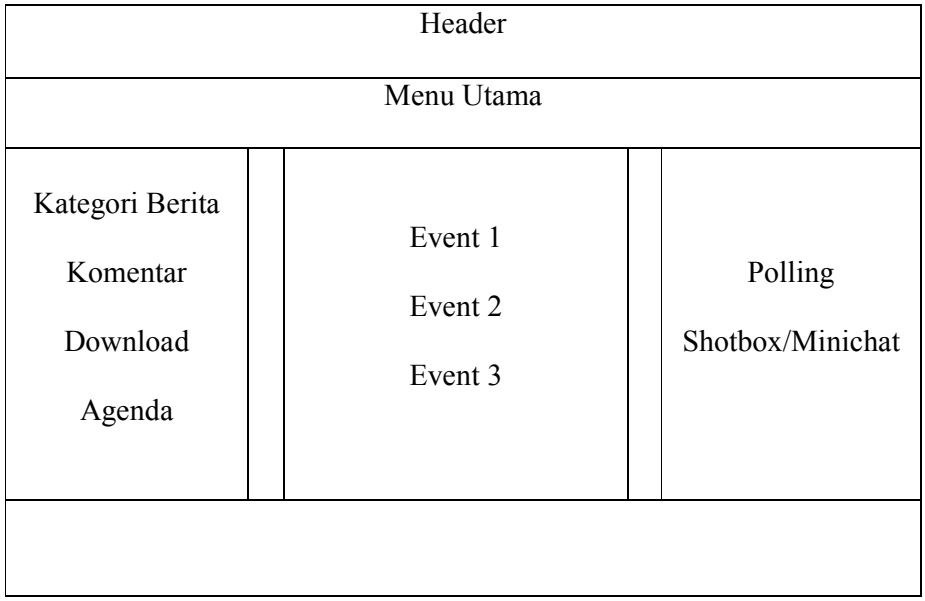
Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan berupa informasi berita yang dibuat admin dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non anggota dan anggota.



Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Berita

B. Rancangan Tampilan Input Event

Desain tampilan keluaran ini adalah tampilan input event yang dibuat admin ataupun anggota dan di *publish* untuk kebutuhan informasi pembaca baik non anggota dan anggota.



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Event Pariwisata dan Kebudayaan

4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada sub bab ini menjelaskan tentang perancangan arsitektur jaringan secara singkat bagaimana Sistem Informasi Event Pariwisata dan Kebudayaan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat ini diterima oleh pengguna lainnya, baik menggunakan komputer maupun alat lainnya yang berhubungan dengan internet.