BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem

Analisa merupakan tahap yang sangat berpengaruh terhadap tahap selanjutnya, yaitu perancangan, dimana tujuannya adalah untuk mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem serta mendefinisikan permasalahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat perumusan masalah.

4.1.1. Analisis Masalah

Saat ini pengelolaan informasi mengenai kegiatan masih bersifat konservatif yaitu dengan memanfaatkan papan pengumuman (Info Board) secara fisik yang harus selalu dilihat di Markas Sensor Media Production, serta dalam pengelolaan database talent masih menggunakan konsep album, diamana dalam album tersebut terdapat foto dan arsip data lengkap setiap talent.

Untuk menunjang kinerja Sensor Talent Management yang dinamis maka perlu dibuatkan sebuah aplikasi sistem yang efektif, cepat dan mudah dalam mendapatkan informasi tersebut yaitu dengan aplikasi Android IB-TDB. Karena dengan menggunakan perangkat Android SmartPhone aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta keamanan data terjamin.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan adalah suatu bagian dari metodologi pengembangan pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah tahapan untuk memberikan gambaran secara terperinci.

Berdasarkan uraian diatas perancangan sistem merupakan tahapan dari siklus pengembangan sistem yang didefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk, yang dapat berupa penggambaran, perancangan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, juga menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari pembuatan perancangan sistem aplikasi IB-TDB adalah untuk menghasilkan suatu perangkat lunak berbasis *mobile* aplikasi android yang mampu :

1. Melahirkan konten aplikasi IB-TDB di operasi sistem android.
2. Memberikan informasi data mengenai segala kegiatan dan database para talent yang tergabung di sensor talent management.

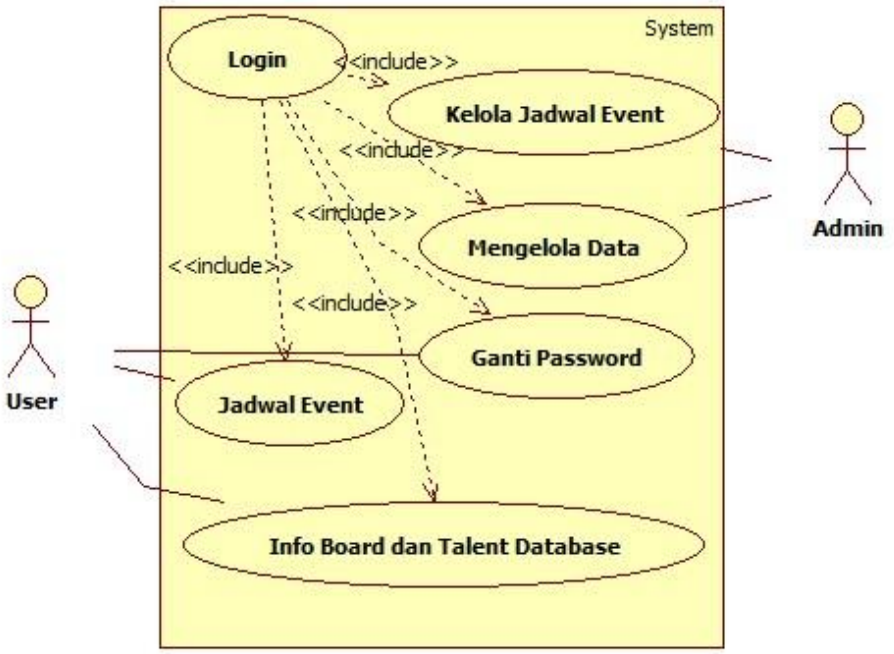
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Pembuatan aplikasi IB-TDB yang akan dibuat mampu menampilkan berupa teks, gambar dan visualisasi video tentang info kegiatan ataupun informasi talent pada layar *smartphone* android.

4.2.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan aplikasi IB-TDB yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses aplikasi IB-TDB ketika digunakan.

4.2.3.1 *Use Case* Diagram



Gambar 4.1 *Use Case* Diagram

Definisi Actor

Table 4.1 Definisi *Actor*

No	Actor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan opersai pengelolaan data Infoboard, Talent dan

		User.
2	User	User adalah orang yang diperbolehkan melihat informasi infoboard dan Talen database serta diperbolehkan untuk mengganti password.

Definisi Use Case

Table 4.2 Definisi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi
1	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses siapa yang berhak mengakses data IB-TDB yang dalam kasus ini adalah admin dan user, login wajib untuk fungsi-fungsi yang berkaitan dengan akses pengubahan ke basis data, oleh karena itu fungsi-fungsi yang melakukan perubahan basis data harus mengecek validasi *user* yang mengakses fungsi-fungsi ini.
2	Mengelola Data	Mengelola data merupakan proses generalisasi yang meliputi tiga buah proses pengelolaan data yaitu memasukan data, mengubah data, dan menghapus data. Data yang diolah meliputi data User, Info dan Talent.
3	Info Board , Talent	Sistem menampilkan menu info board , talent

	Database dan Jadwal Event.	database dan jadwal event yang didalamnya terdapat info dan agenda mengenai segala kegiatan sensor talent management serta detail data dari setiap talent.
4	Ganti Password	Sistem akan melakukan perubahan data password.
5	Mengelola Penjadwalan Event.	Pengaturan jadwal event, dimana setiap event tidak boleh bentrok dalam satu tanggal, serta pengaturan talent dalam satu event agar tidak terjadi redudansi data. Pengelolaan Jadwal Event meliputi memasukan data, mengubah data, menghapus data dan pengaturan talent yang terlibat.

Skenario *Use Case*

No Use Case : 01

Nama Use Case : Login

Skenario :

Table 4.3 Skenario *Use Case* Login

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memasukan *username* dan *password*	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	3. Masuk ke menu utama aplikasi IB-TDB

Skenario Alternatif	
1. Memasukan *username* dan *password*	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	3. Menampilkan pesan login tidak *valid*
4. Memasukan username dan password yang valid	
	5. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	6. Masuk ke menu utama aplikasi IB-TDB

No Use Case : 02

Nama Use Case : Mengelola Data

Skenario :

Table 4.4 Skenario *Use Case* Mengelola Data

Aksi Aktor (Admin)	**Reaksi Sistem**
I. MEMILIH MENU USER	
A. Menambah Data User	
Skenario Normal	
1. Memasukan data user sesuai kolom yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	3. Menyimpan data user ke basis data
	4. Menampilkan pesan berhasil disimpan.
Skenario Alternatif	
1. Memasukan data user seusai kolom	

yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data Masukan
	3. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak *valid*
4. Memperbaiki data masukan yang tidak *valid*	
	5. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	6. Menyimpan data user ke basis data
	7. Menampilkan pesan berhasil disimpan
B. Mengubah Data User	
Skenario Normal	
1. Memasukan username di pencarian data user	
	2. Mencari data user yang akan diubah
	3. Menampilkan data user yang dicari (bisa banyak data user yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data user yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data user yang akan diubah
6. Mengubah data user	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	9. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
Skenario Alternatif	
1. Memasukan username di pencarian data user	
	2. Mencari data user yang akan diubah
	3. Menampilkan data user yang dicari

	(bisa banyak data user yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data user yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data user yang akan diubah
6. Mengubah data user	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menampilkan Pesan bahwa data masukan tidak valid
9. Memperbaiki data masukan yang diubah dan tidak valid	
	10. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	12. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
C. Menghapus Data User	
Skenario Normal	
1. Memasukan username di pencarian data user	
	2. Mencari data user yang akan dihapus
	3. Menampilkan data user yang dicari (bisa banyak data user yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data user yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan setuju data dihapus	
	7. Menghapus data user dari basis data
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil di hapus
Skenario Alternatif	
1. Memasukan username di pencarian	

data user	
	2. Mencari data user yang akan dihapus
	3. Menampilkan data user yang dicari (bisa banyak data user yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data user yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan tidak setuju data dihapus	
	7. Kembali ke halaman list user.
II. MEMILIH MENU INFO BOARD	
A. Menambah Data InfoBoard	
Skenario Normal	
1. Memasukan data InfoBoard sesuai kolom yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	3. Menyimpan data InfoBoard ke basis data
	4. Menampilkan pesan berhasil disimpan.
Skenario Alternatif	
1. Memasukan data InfoBoard seusai kolom yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data Masukan
	3. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak *valid*
4. Memperbaiki data masukan yang tidak *valid*	
	5. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	6. Menyimpan data InfoBoard ke basis data

	7. Menampilkan pesan berhasil disimpan
B. Mengubah Data InfoBoard	
Skenario Normal	
1. Memasukan judul di pencarian data InfoBoard	
	2. Mencari data InfoBoard yang akan diubah
	3. Menampilkan data InfoBoard yang dicari (bisa banyak data InfoBoard yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data InfoBoard yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data InfoBoard yang akan diubah
6. Mengubah data InfoBoard	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	9. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
Skenario Alternatif	
1. Memasukan judul di pencarian data InfoBoard	
	2. Mencari data InfoBoard yang akan diubah
	3. Menampilkan data InfoBoard yang dicari (bisa banyak data InfoBoard yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data InfoBoard yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data InfoBoard yang akan diubah
6. Mengubah data InfoBoard	
	7. Mengecek valid tidaknya data

	masukan
	8. Menampilkan Pesan bahwa data masukan tidak valid
9. Memperbaiki data masukan yang diubah dan tidak valid	
	10. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	12. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
C. Menghapus Data InfoBoard	
Skenario Normal	
1. Memasukan judul di pencarian data InfoBoard	
	2. Mencari data InfoBoard yang akan dihapus
	3. Menampilkan data InfoBoard yang dicari (bisa banyak data InfoBoard yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data InfoBoard yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan setuju data dihapus	
	7. Menghapus data InfoBoard dari basis data
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil di hapus
Skenario Alternatif	
1. Memasukan judul di pencarian data InfoBoard	
	2. Mencari data InfoBoard yang akan dihapus
	3. Menampilkan data InfoBoard yang dicari (bisa banyak data InfoBoard yang

	memenuhi data pencarian)
4. Memilih data InfoBoard yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan tidak setuju data dihapus	
	7. Kembali ke halaman list InfoBoard.
II. MEMILIH MENU TALENT	
A. Menambah Data Talent	
Skenario Normal	
1. Memasukan data Talent sesuai kolom yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	3. Menyimpan data Talent ke basis data
	4. Menampilkan pesan berhasil disimpan.
Skenario Alternatif	
1. Memasukan data Talent seusai kolom yang ada	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data Masukan
	3. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak *valid*
4. Memperbaiki data masukan yang tidak *valid*	
	5. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	6. Menyimpan data Talent ke basis data
	7. Menampilkan pesan berhasil disimpan
B. Mengubah Data Talent	
Skenario Normal	

1. Memasukan nama di pencarian data Talent	
	2. Mencari data Talent yang akan diubah
	3. Menampilkan data Talent yang dicari (bisa banyak data Talent yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data Talent yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data Talent yang akan diubah
6. Mengubah data Talent	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	9. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
Skenario Alternatif	
1. Memasukan nama di pencarian data Talent	
	2. Mencari data Talent yang akan diubah
	3. Menampilkan data Talent yang dicari (bisa banyak data Talent yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data Talent yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data Talent yang akan diubah
6. Mengubah data Talent	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menampilkan Pesan bahwa data masukan tidak valid
9. Memperbaiki data masukan yang diubah dan tidak valid	

	10. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	12. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
C. Menghapus Data InfoBoard	
Skenario Normal	
1. Memasukan nama di pencarian data Talent	
	2. Mencari data Talent yang akan dihapus
	3. Menampilkan data Talent yang dicari (bisa banyak data Talent yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data Talent yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan setuju data dihapus	
	7. Menghapus data Talent dari basis data
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil di hapus
Skenario Alternatif	
1. Memasukan nama di pencarian data Talent	
	2. Mencari data Talent yang akan dihapus
	3. Menampilkan data Talent yang dicari (bisa banyak data Talent yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data Talent yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus

6. Mengeklik pilihan tidak setuju data dihapus	
	7. Kembali ke halaman list Talent.

No Use Case : 03

Nama Use Case : Info Board dan Talent Database (InfoBoard)

Skenario :

Table 4.5 Skenario *Use Case* Info Board dan Talent Database (InfoBoard)

Aksi Aktor (User)	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih Menu Info Board	
	2. Menampilkan list view info
3. Memilih list info yang akan dilihat secara detail.	
	4. Menampilkan detail info.
5. Menerima output detail info.	
Skenario Alternatif	
1. Memilih Menu Info Board	
	2. Menampilkan list view info
3. Memasukan judul di pencarian data InfoBoard	
	4. Menampilkan Hasil Pencarian.
5. Memilih list info yang akan dilihat secara detail.	
	6. Menampilkan detail info.
7. Menerima output detail info.	

No Use Case : 04

Nama Use Case : Info Board dan Talent Database (Talent)

Skenario :

Table 4.6 Skenario *Use Case* Info Board dan Talent Database (Talent)

Aksi Aktor (User)	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih Menu Talent Database	
	2. Menampilkan list view talent
3. Memilih list talent yang akan dilihat secara detail.	
	4. Menampilkan detail talent.
5. Menerima output detail talent.	
Skenario Alternatif	
1. Memilih Menu Talent Database	
	2. Menampilkan list view talent
3. Memasukan nama di pencarian data Talent Database	
	4. Menampilkan Hasil Pencarian.
5. Memilih list talent yang akan dilihat secara detail.	
	6. Menampilkan detail talent.
7. Menerima output detail talent.	

No Use Case : 05

Nama Use Case : Ganti Password

Skenario :

Table 4.7 Skenario *Use Case* Ganti Password

Aksi Aktor (User)	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih Menu Ganti Password	
	2. Menampilkan data username, serta kolom input old password dan new password yang kosong.
3. Mengisi kolom inputan password.	
	4. Validasi data inputan
	5. Mengupdate data password baru ke basis data.
	6. Menampilkan pesan data berhasil di update.
Skenario Alternatif	
1. Memilih Menu Ganti Password	
	2. Menampilkan data username, serta kolom input old password dan new password yang kosong.
3. Mengisi kolom inputan password.	
	4. Validasi data inputan
	5. Menampilkan pesan data tidak valid
6. Memasukan data yang valid.	
	7. Mengupdate data password baru ke basis data.
	8. Menampilkan pesan data berhasil di update.

No Use Case : 06

Nama Use Case : Jadwal Event

Skenario :

Table 4.8 Skenario *Use Case* Jadwal Event

Aksi Aktor (User)	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Memilih Menu Event Schedule	
	2. Menampilkan list view event
3. Memilih list event yang akan dilihat secara detail.	
	4. Menampilkan detail event.
5. Menerima output detail event.	
Skenario Alternatif	
1. Memilih Menu Event Schedule	
	2. Menampilkan list view event
3. Memasukan kata kunci di pencarian data	
	4. Menampilkan Hasil Pencarian.
5. Memilih list event yang akan dilihat secara detail.	
	6. Menampilkan detail event.
7. Menerima output detail talent.	

No Use Case : 07

Nama Use Case : Kelola Jadwal Event

Skenario :

Table 4.8 Skenario *Use Case* Kelola Jadwal Event

Aksi Aktor (Admin)	Reaksi Sistem
I. MEMILIH MENU EVENT SCHEDULE	
A. Menambah Data Event	

Skenario Normal	
1. Memasukan data tanggal penyelenggaraan event.	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data tanggal serta verifikasi tanggal.
3. Memasukan data event sesuai kolom yang ada	
	4. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	5. Menyimpan data event ke basis data
	6. Menampilkan pesan berhasil disimpan.
Skenario Alternatif	
1. Memasukan data tanggal penyelenggaraan event.	
	2. Mengecek *valid* tidaknya data Masukan.
	3. Mengeluarkan pesan bahwa data masukan tidak *valid*
4. Memperbaiki data masukan yang tidak *valid*	
	5. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	6. Menyimpan data ke basis data
	7. Menampilkan pesan berhasil disimpan
B. Mengubah Data Event	
Skenario Normal	
1. Memasukan kata kunci di pencarian data.	
	2. Mencari data event yang akan diubah
	3. Menampilkan data event yang dicari (bisa banyak data event yang memenuhi data pencarian)

4. Memilih data event yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data event yang akan diubah
6. Mengubah data event	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	9. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
Skenario Alternatif	
1. Memasukan kata kunci di pencarian data	
	2. Mencari data event yang akan diubah
	3. Menampilkan data event yang dicari (bisa banyak data event yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data event yang akan diubah	
	5. Menampilkan semua kolom data event yang akan diubah
6. Mengubah data event	
	7. Mengecek valid tidaknya data masukan
	8. Menampilkan Pesan bahwa data masukan tidak valid
9. Memperbaiki data masukan yang diubah dan tidak valid	
	10. Mengecek *valid* tidaknya data masukan
	11. Menyimpan data yang telah diubah ke basis data
	12. Menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan
C. Menghapus Data Event	

Skenario Normal	
1. Memasukan kata kunci di pencarian data	
	2. Mencari data event yang akan dihapus
	3. Menampilkan data event yang dicari (bisa banyak data event yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data event yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan setuju data dihapus	
	7. Menghapus data event dari basis data
	8. Menampilkan pesan bahwa data berhasil di hapus
Skenario Alternatif	
1. Memasukan kata kunci di pencarian data	
	2. Mencari data event yang akan dihapus
	3. Menampilkan data event yang dicari (bisa banyak data event yang memenuhi data pencarian)
4. Memilih data event yang akan dihapus	
	5. Menampilkan pesan konfirmasi apakah data akan benar-benar dihapus
6. Mengeklik pilihan tidak setuju data dihapus	
	7. Kembali ke halaman list event.
D. Mengelola Talent Yang Terlibat	
Skenario Normal	
1. Memilih talent pada list talent sensor yang tersedia.	

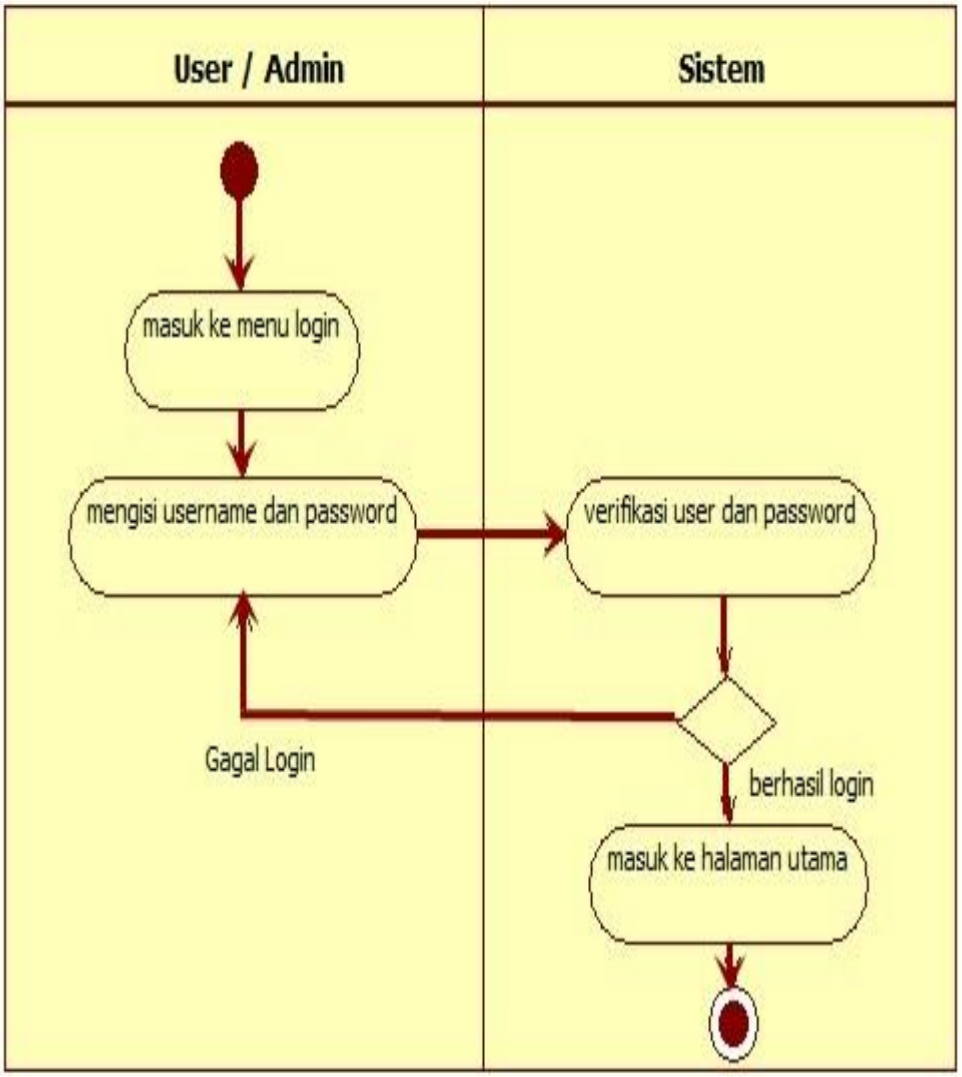
	2. Menampilkan Pilihan tombol view dan tombol tambah ke list event.
3. Mengklik tombol view	
	4. Menampilkan data talent.
5. Mengklik tombol tambah ke list event	
	6. List talent event bertambah, dan list talent sensor berkurang sesuai dengan talent yang dipilih.
7. Memilih talent pada list talent event yang tersedia.	
	8. Menampilkan Pilihan tombol view dan tombol remove dari list event.
9. Mengklik tombol view	
	10. Menampilkan data talent.
11. Mengklik tombol remove dari list talent event	
	12. Menampilkan konfirmasi apakah akan menghapus data dari list talent event.
13. Mengklik pilihan ya atau setuju.	
	14. List talent event berkurang, dan list talent sensor bertambah sesuai dengan talent yang dipilih.
Skenario Alternatif	
1. Memilih talent pada list talent sensor yang tersedia.	
	2. Menampilkan Pilihan tombol view dan tombol tambah ke list event.
3. Mengklik tombol view	
	4. Menampilkan data talent.
5. Mengklik tombol tambah ke list event	
	6. List talent event bertambah, dan list talent sensor berkurang sesuai dengan talent yang dipilih.

7. Memilih talent pada list talent event yang tersedia.	
	8. Menampilkan Pilihan tombol view dan tombol remove dari list event.
9. Mengklik tombol view	
	10. Menampilkan data talent.
11. Mengklik tombol remove dari list talent event	
	12. Menampilkan konfirmasi apakah akan menghapus data dari list talent event.
13. Mengklik pilihan tidak setuju.	
	14. kembali ke halaman pengelolaan talent event.

4.2.3.2 Activity Diagram

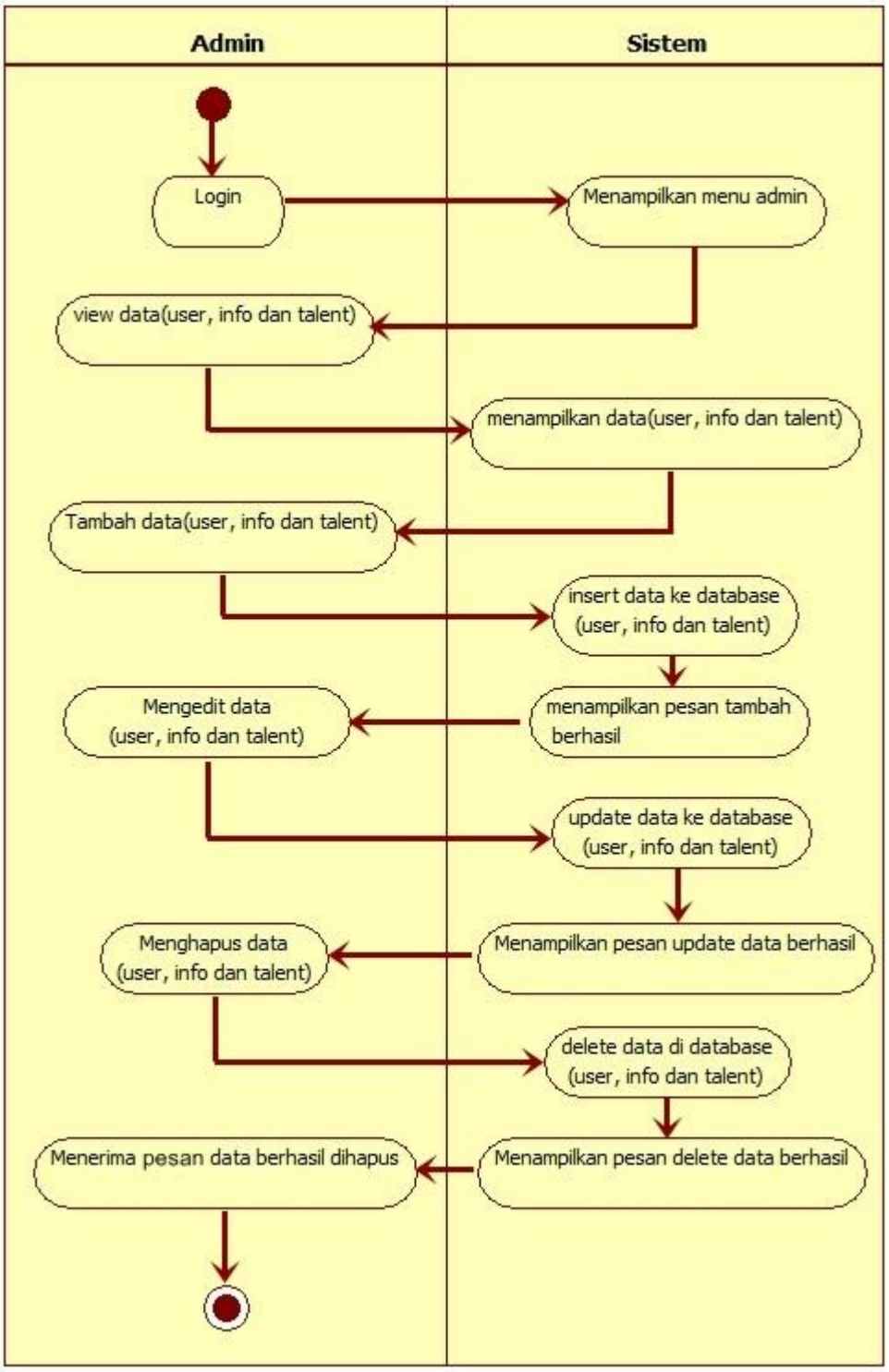
Diagram activity merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program. *Activity Diagram* memodelkan event-event yang terjadi didalam suatu *Use Case* dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem.

1. Activity Diagram Login



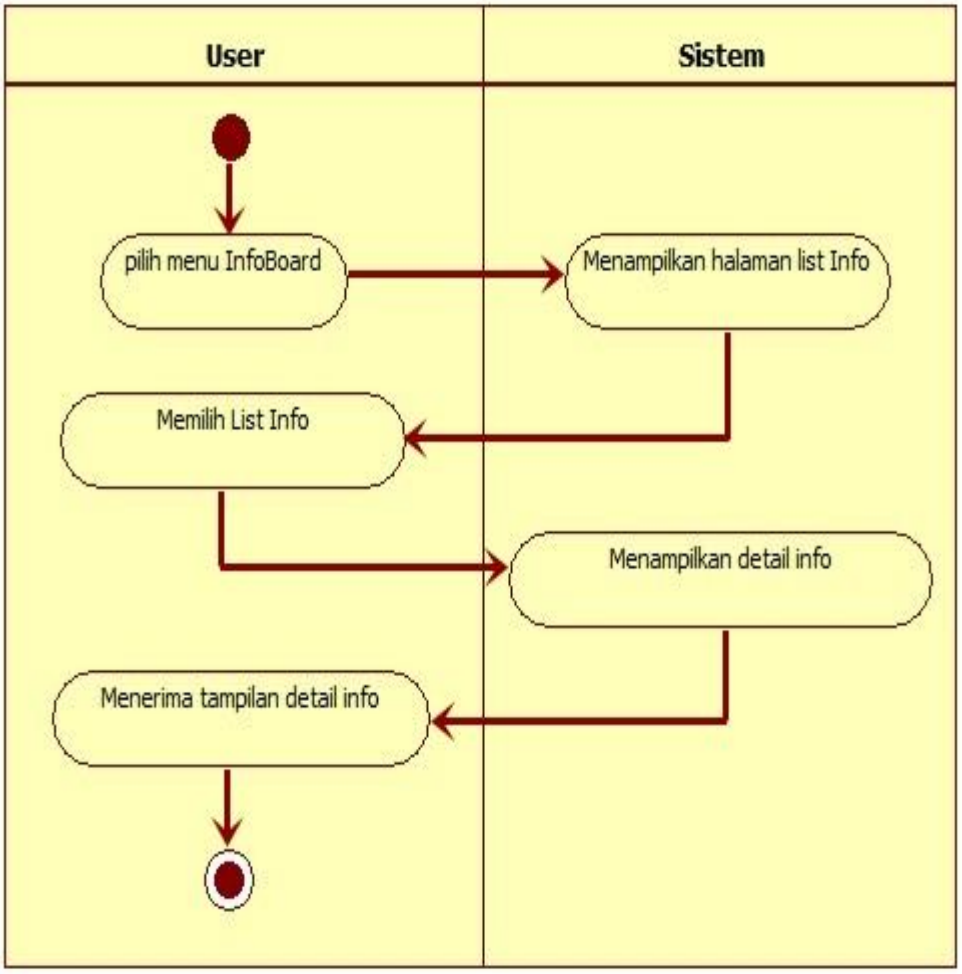
Gambar 4.2 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Mengelola Data



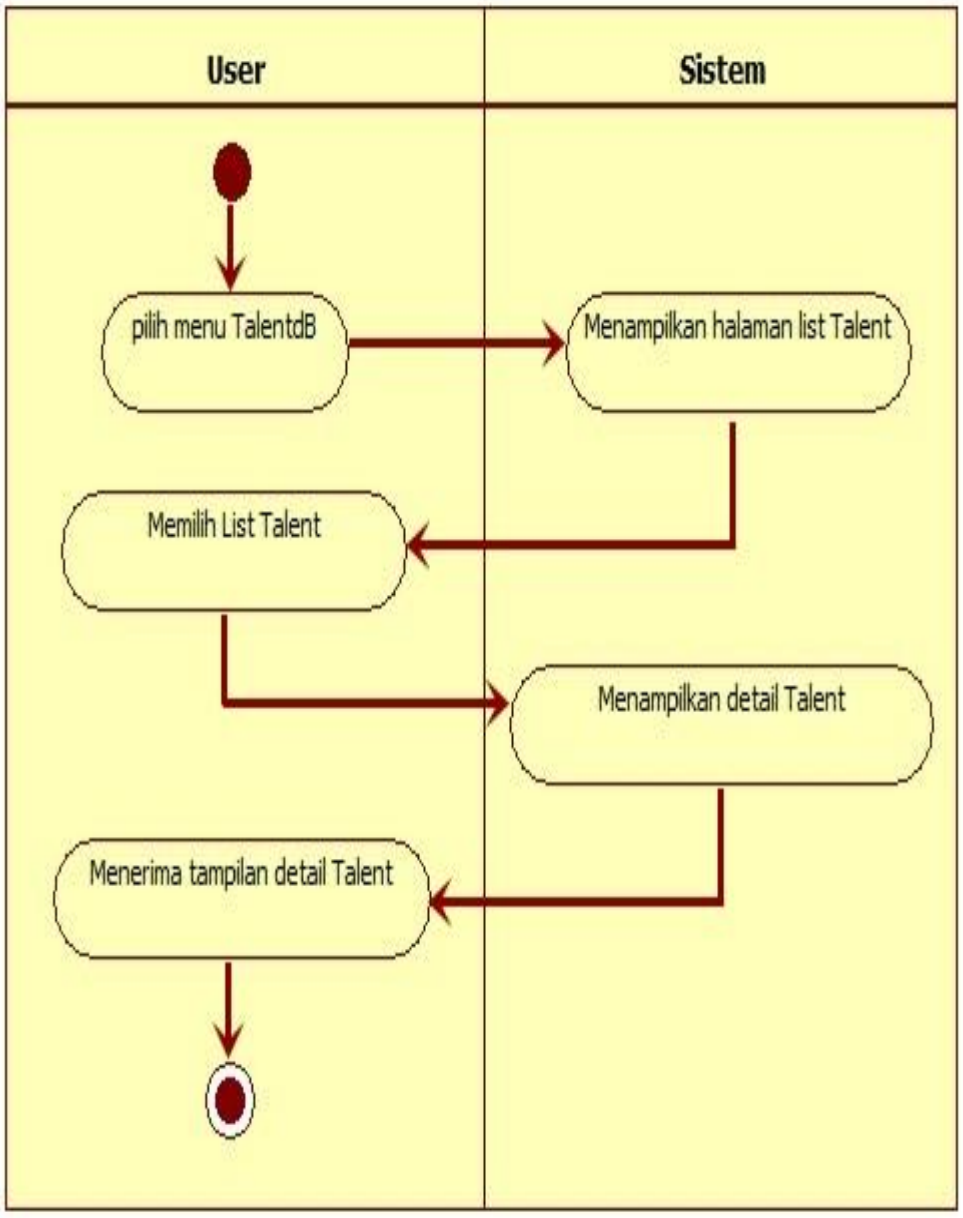
Gambar 4.3 Activity Diagram Mengelola Data

3. Activity Diagram InfoBoard



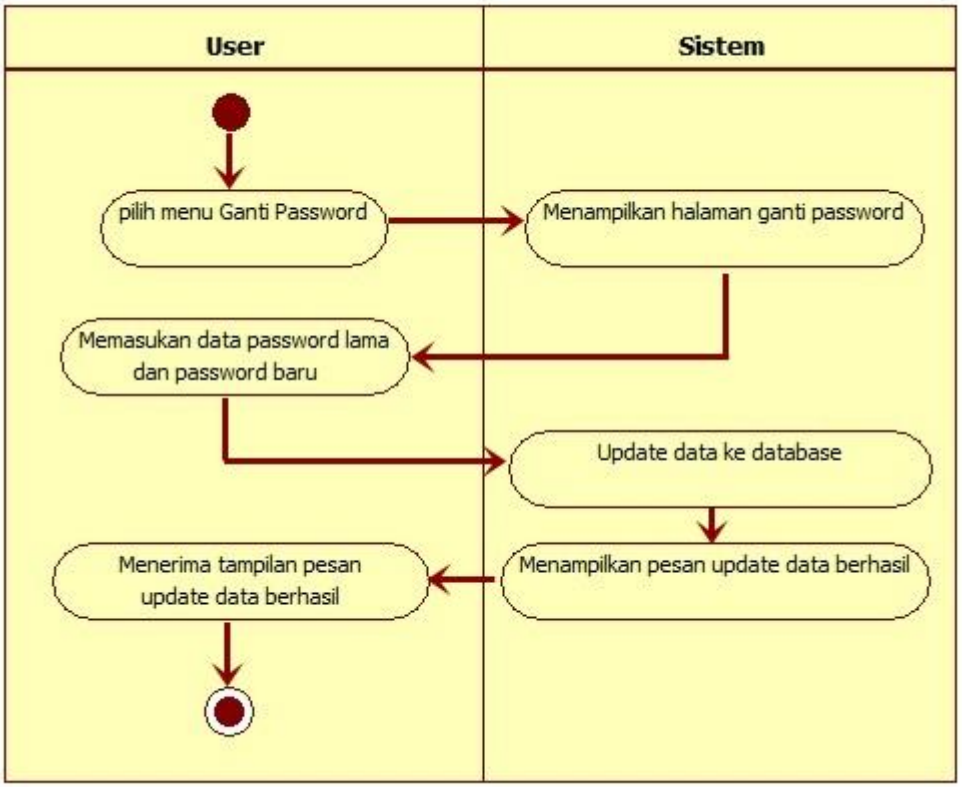
Gambar 4.4 Activity Diagram InfoBoard

4. Activity Diagram Talent Database



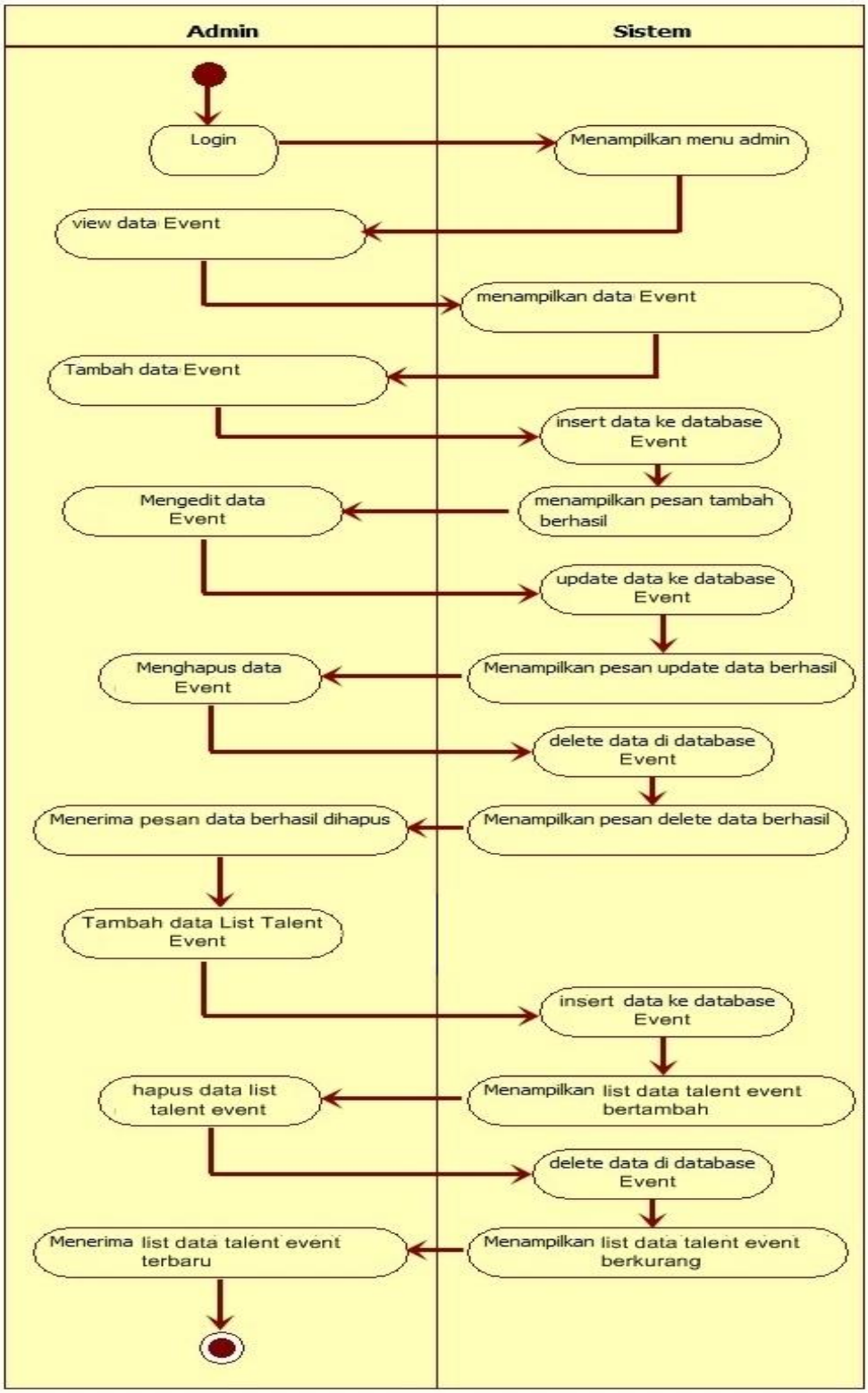
Gambar 4.5 Activity Diagram Talent Database

5. Activity Diagram Ganti Password



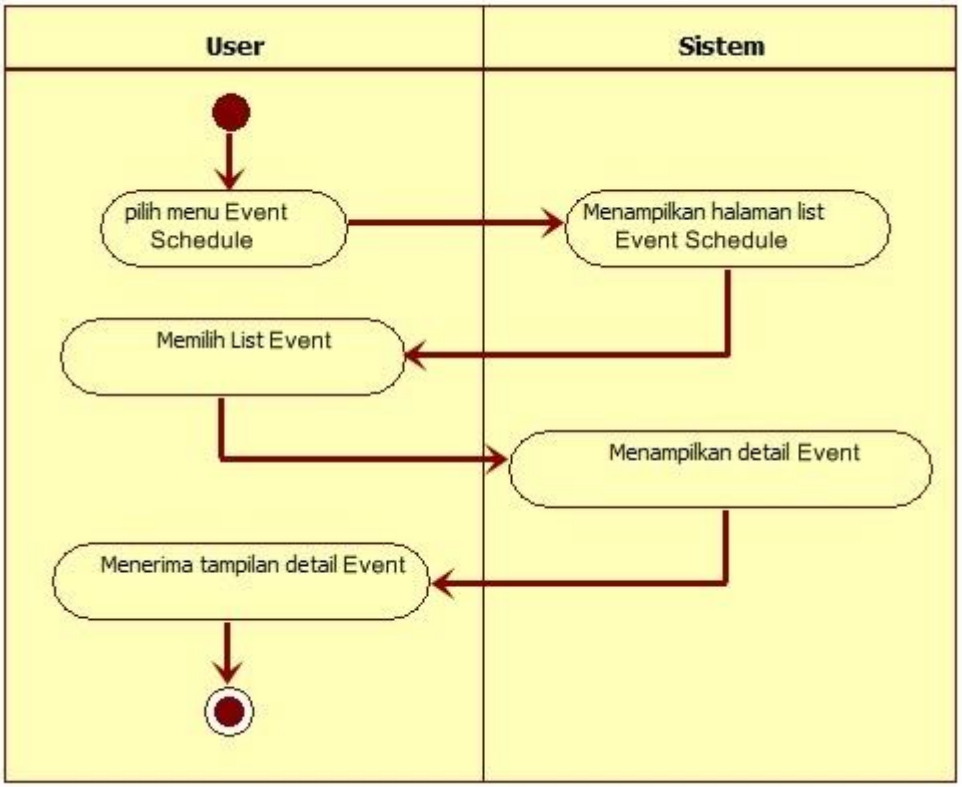
Gambar 4.6 Activity Diagram Ganti Password

6. Activity Diagram Kelola Jadwal Event



Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola Jadwal Event

7. Activity Diagram Jadwal Event

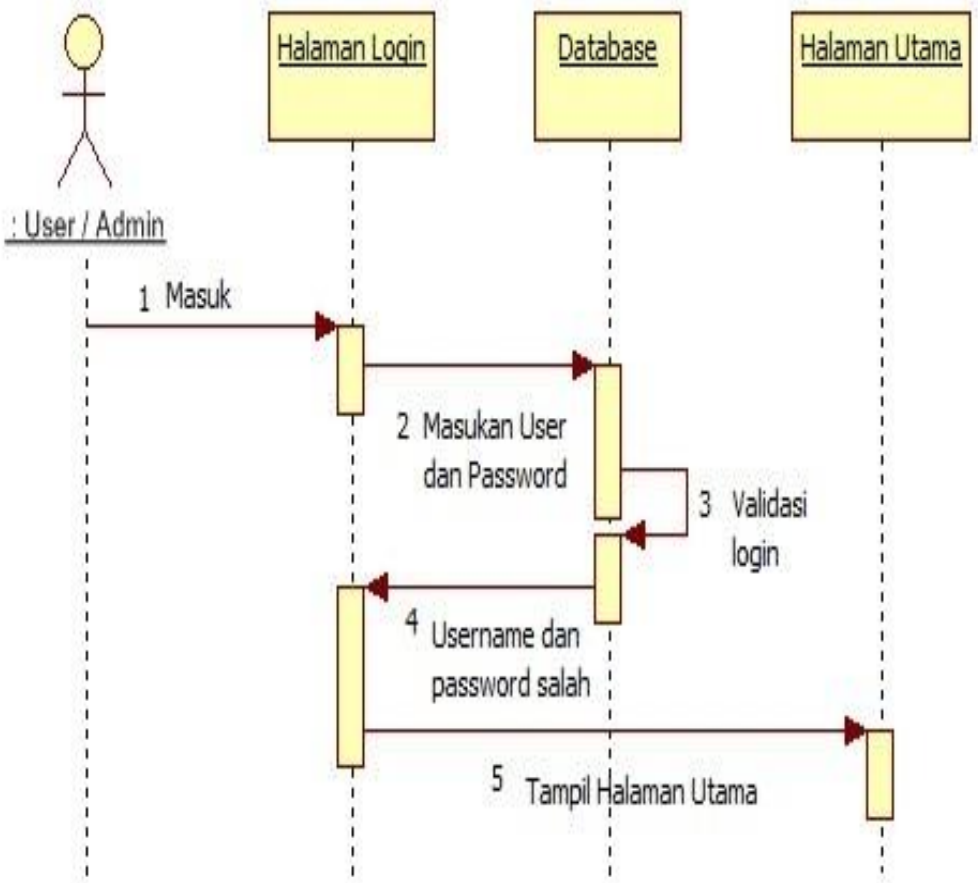


Gambar 4.8 Activity Diagram Jadwal Event

4.2.3.3 Sequence Diagram

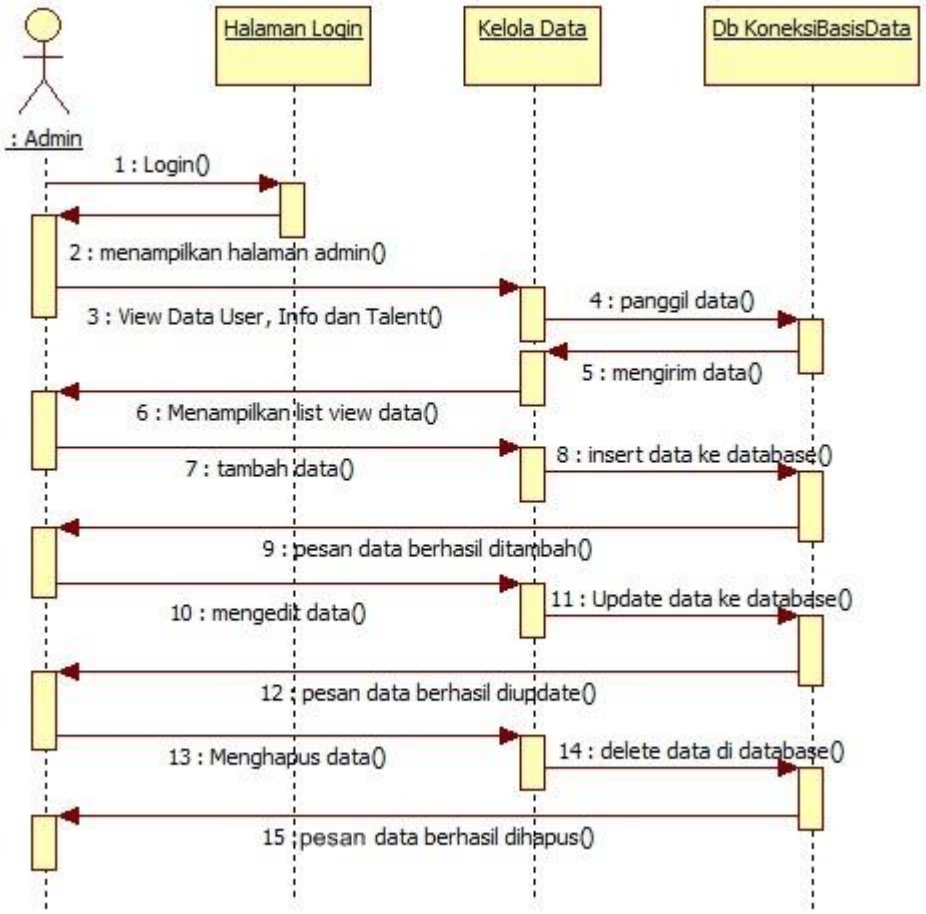
Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut.Diagram ini juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

1. Sequence Diagram Login



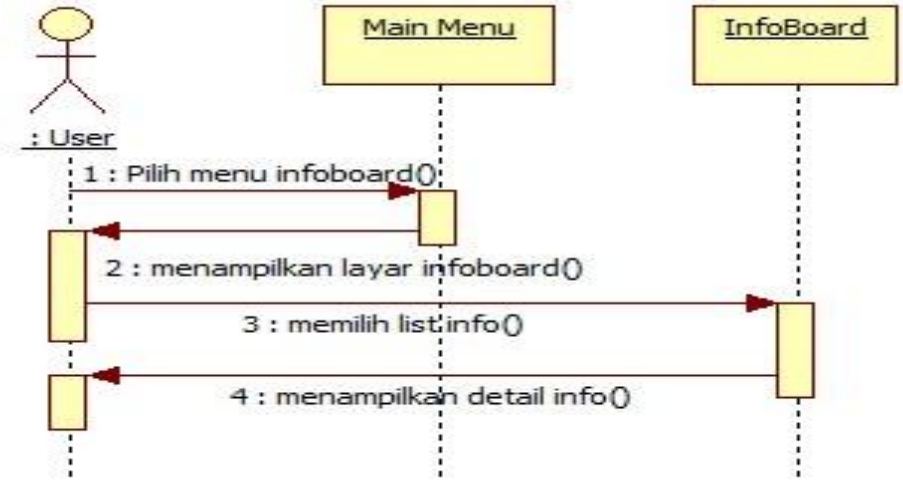
Gambar 4.9 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Mengelola Data



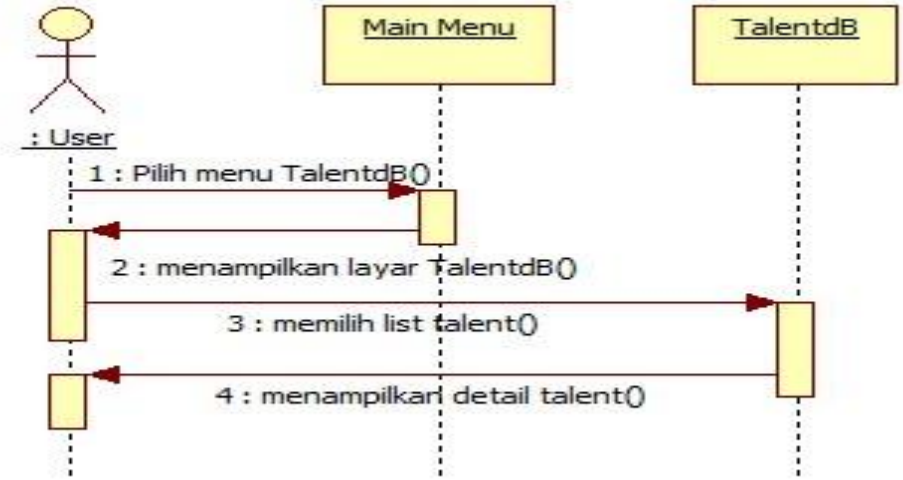
Gambar 4.10 Sequence Diagram Mengelola Data

3. Sequence Diagram InfoBoard



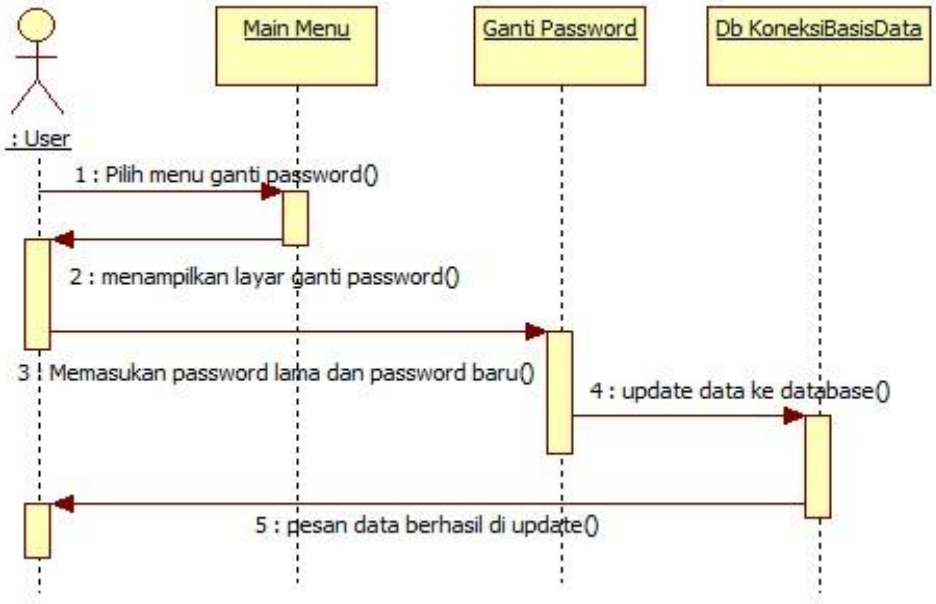
Gambar 4.11 Sequence Diagram InfoBoard

4. Sequence Diagram TalentdB



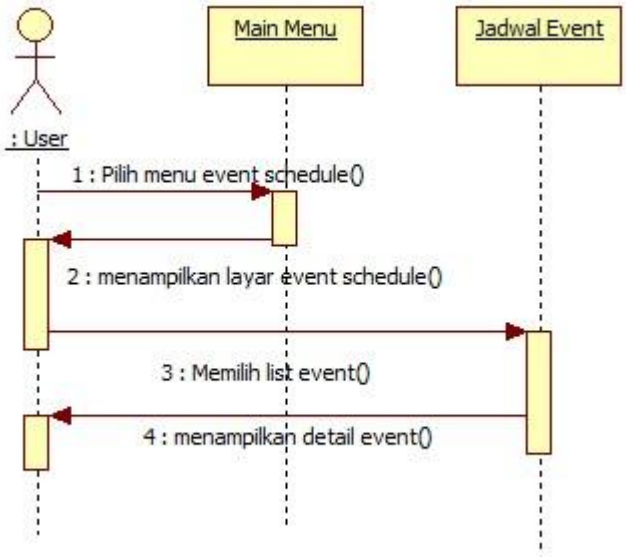
Gambar 4.12 Sequence Diagram TalentdB

5. Sequence Diagram Ganti Password



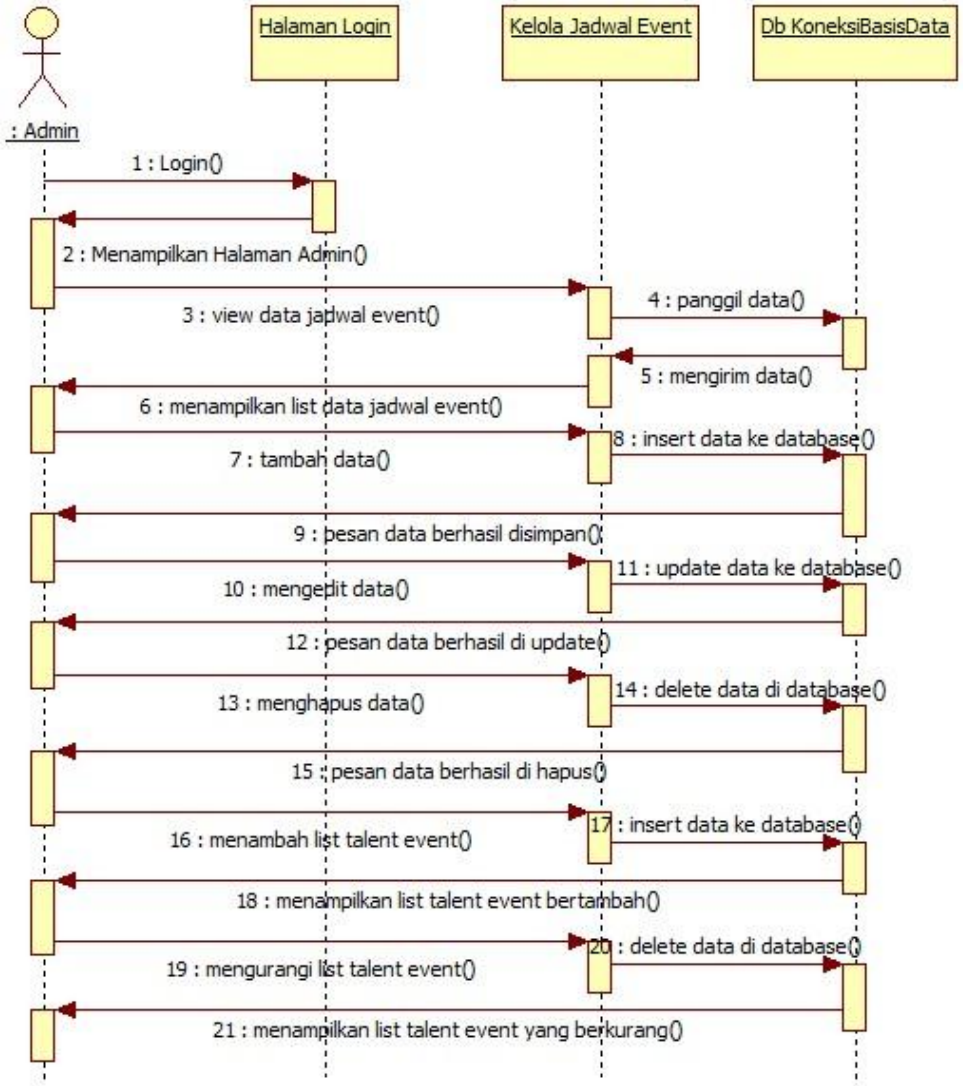
Gambar 4.13 Sequence Diagram Ganti Password

6. Sequence Diagram Jadwal Event



Gambar 4.14 Sequence Diagram Jadwal Event

7. Sequence Diagram Kelola Jadwal Event

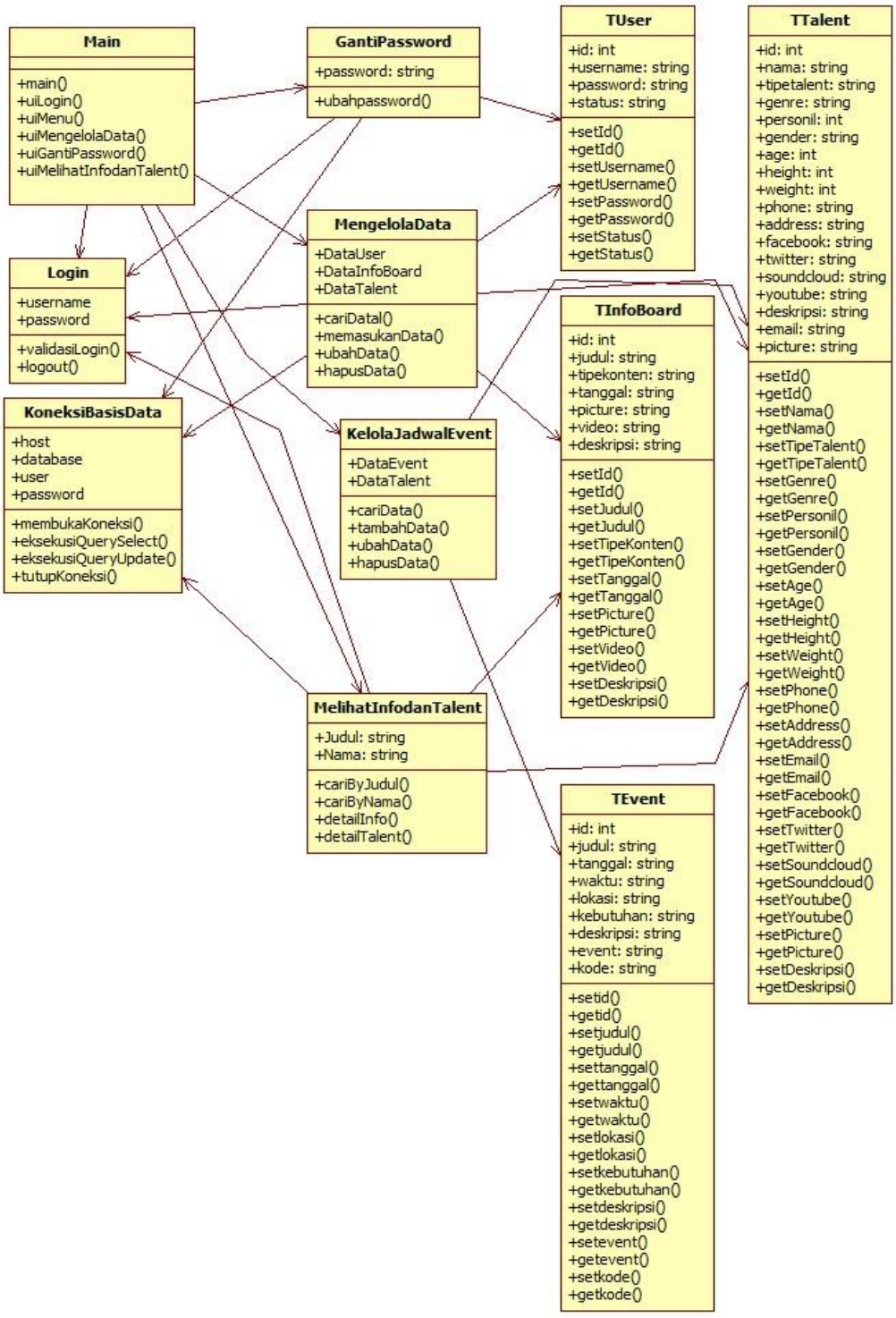


Gambar 4.15 Sequence Diagram Kelola Jadwal Event

4.2.3.4 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan aplikasi ini. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode.

Class diagram IB-TDB



Gambar 4.16 Class Diagram IB-TDB

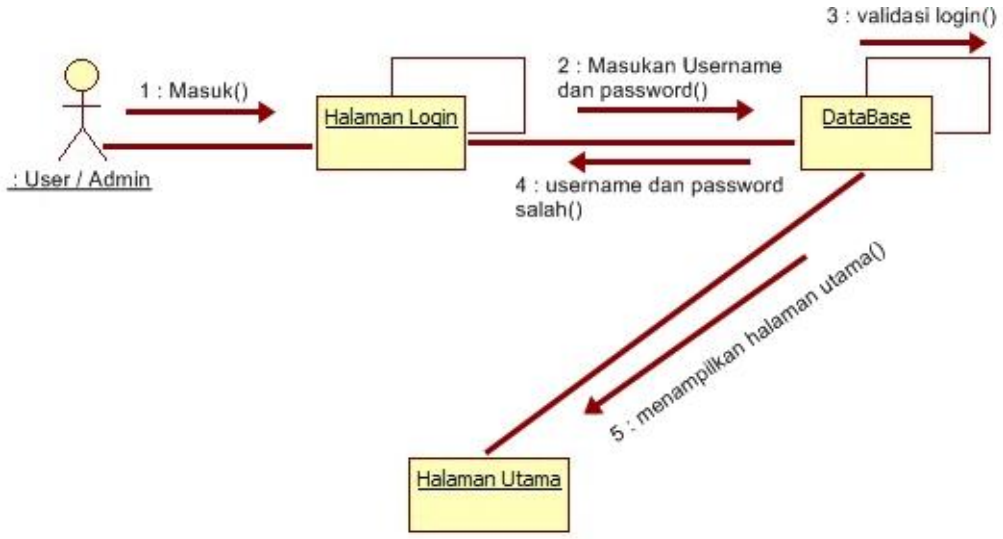
4.2.3.5 Collaboration Diagram

Collaboration Diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari system. Diagram ini menggambarkan interaksi objek yang di atur oleh objek sekelilingnya dan hubungan antara objek dengan objek yang lainnya. Collaboration Diagram berisi :

a) Hubungan antara object yang digambarkan dengan garis penghubung.

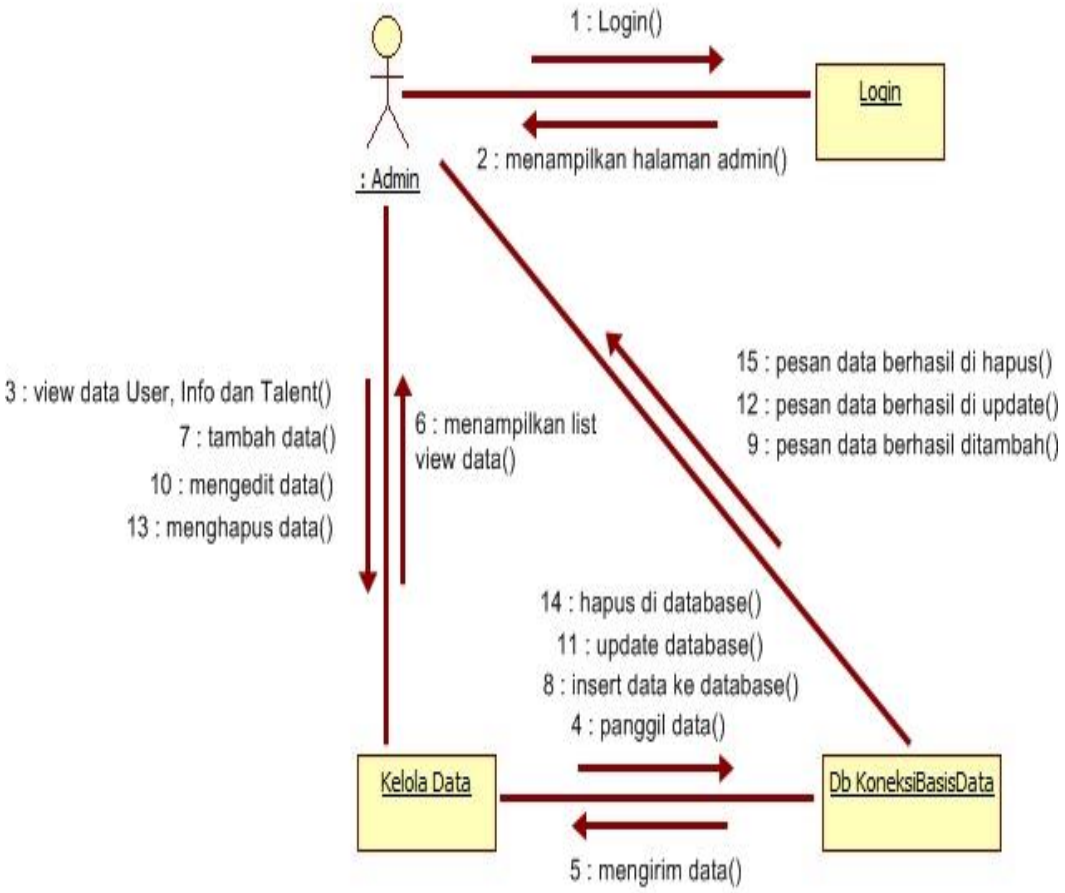
b) Pesan yang digambarkan dengan teks dan panah dari object yang mengirim pesan ke penerima pesan.

1. Collaboration Diagram Login



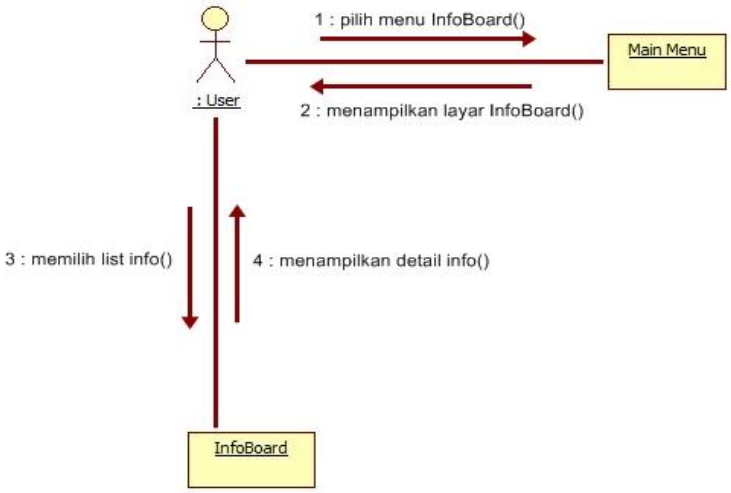
Gambar 4.17 Collaboration Diagram Login

2. Collaboration Diagram Mengelola Data



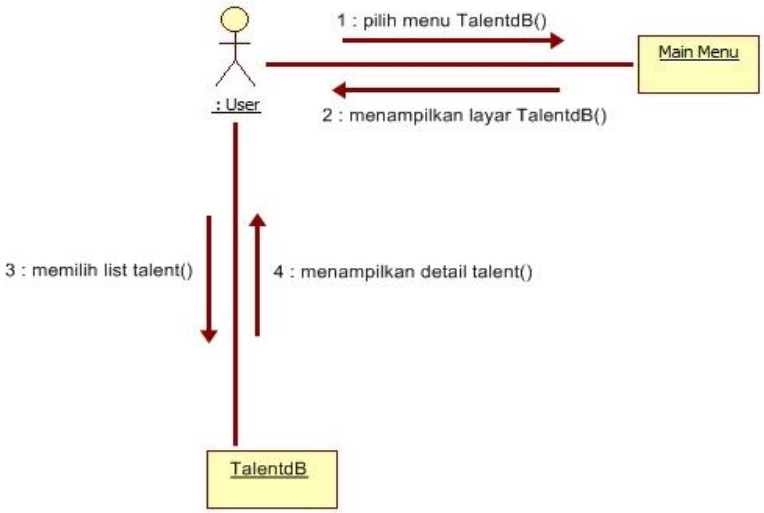
Gambar 4.18 Collaboration Diagram Mengelola Data

3. Collaboration Diagram InfoBoard



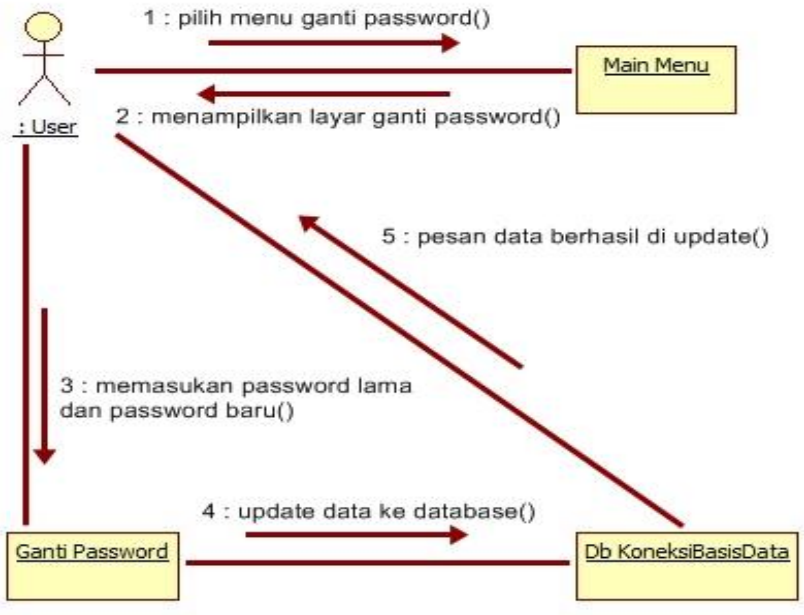
Gambar 4.19 Collaboration Diagram InfoBoard

4. Collaboration Diagram TalentdB



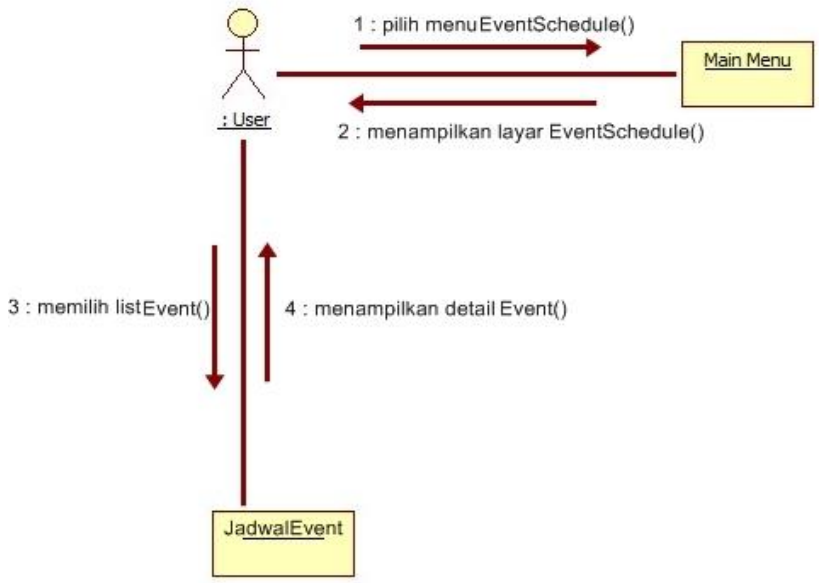
Gambar 4.20 Collaboration Diagram TalentdB

5. Collaboration Diagram Ganti Password



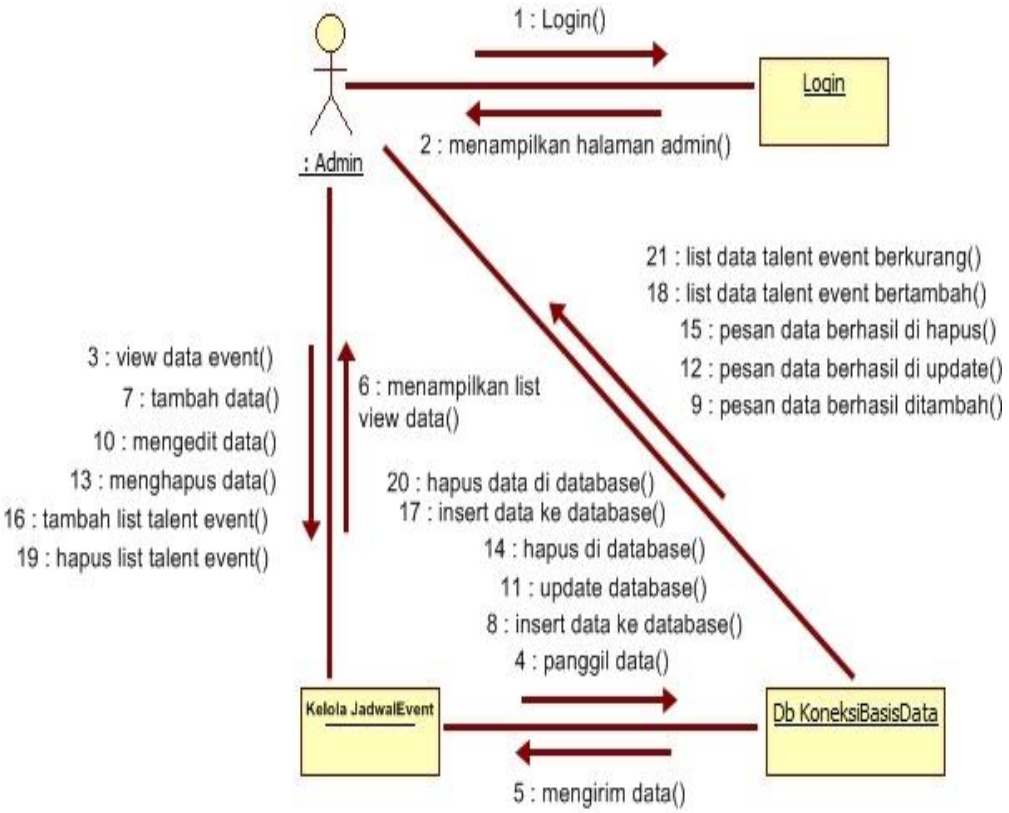
Gambar 4.21 Collaboration Diagram Ganti Password

6. Collaboration Diagram Jadwal Event



Gambar 4.22 Collaboration Diagram Jadwal Event

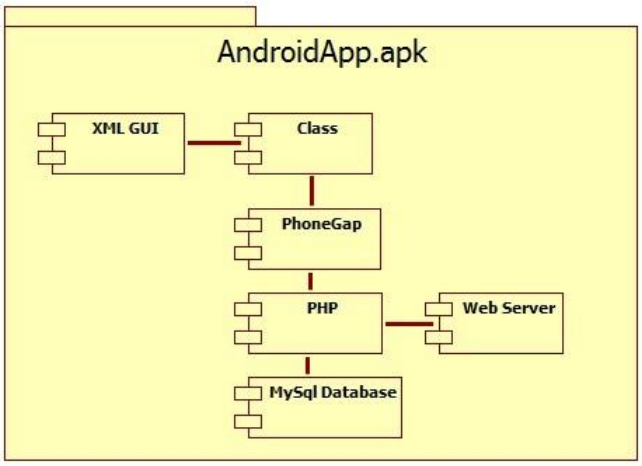
7. Collaboration Diagram Kelola Jadwal Event



Gambar 4.23 Collaboration Diagram Kelola Jadwal Event

4.2.3.6 Component Diagram

Pada tahap ini, *Component Diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak. Komponen piranti lunak yang yang dimaksud adalah modul yang berisi *source code* atau *binary code*, yang ada *library* atau *excutetable* yang muncul pada *compile time, link time* ataupun pada *runtime.*



Gambar 4.24 Component Diagram

4.2.3.7 Deployment Diagram

Diagram Deployment menggambarkan rinci bagaimana komponen dideploy dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin Server atau perangkat keras apa) dan hal-hal yang lain bersifat fisikal. Gambaran arsitektur fisik dari perangkat keras dan perangkat lunak dari aplikasi fasilitas umum seperti ditunjuk dalam gambar dibawah ini :



Gambar 4.25 Deployment Diagram

4.2.4 Perancangan Antar Muka

Perancangan dilakukan untuk menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan di implementasikan.

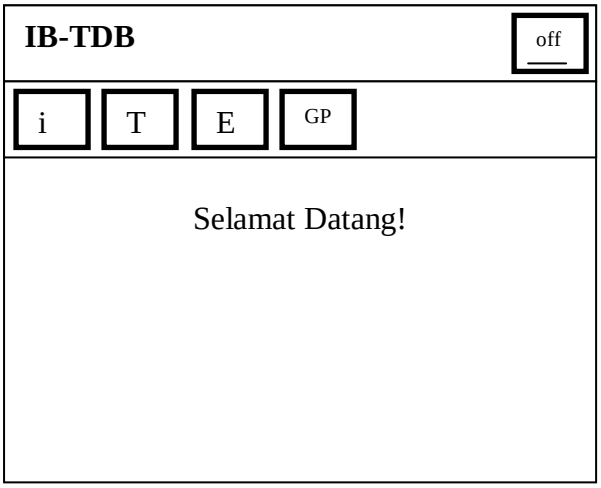
Hal penting yang menjadi perhatian pada perancangan adalah bahwa rancangan yang dibuat diharapkan dapat digunakan dengan mudah oleh semua pengguna *smartphone* android. Tidak hanya seorang ahli dalam memainkan aplikasi android saja yang dapat menggunakan aplikasi ini, namun orang awam pun dengan mudah dapat memainkannya. Selain itu beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain adalah kinerja program yang baik dalam mengoperasikan aplikasi yang dibuat. Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan yang digunakan secara langsung oleh pengguna, interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari mulai menentukan struktur menu yang ada dalam program, tampilan input dan output pada setiap fungsi yang telah ditentukan, diuraikan sebagai berikut :

4.2.4.1 Struktur Menu

Pada perancangan struktur menu Aplikasi IB-TDB memiliki 4 menu utama diantaranya menu Login, InfoBoard, TalentdB, dan Ganti Password.

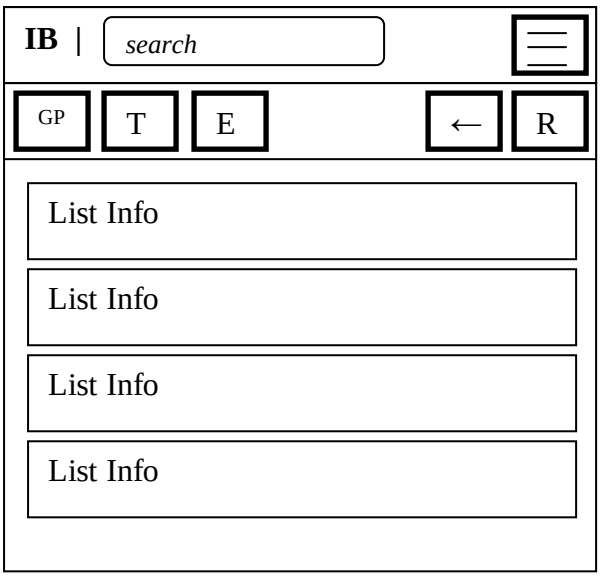
Struktur menu yang terdapat dalam perancangan ini dapat mengintegrasikan sebuah data dalam sistem dan disertai dengan intruksi yang ada

pada pilihan menu. Struktur menu dibedakan berdasarkan hak akses yang dimiliki oleh masing - masing tipe user.

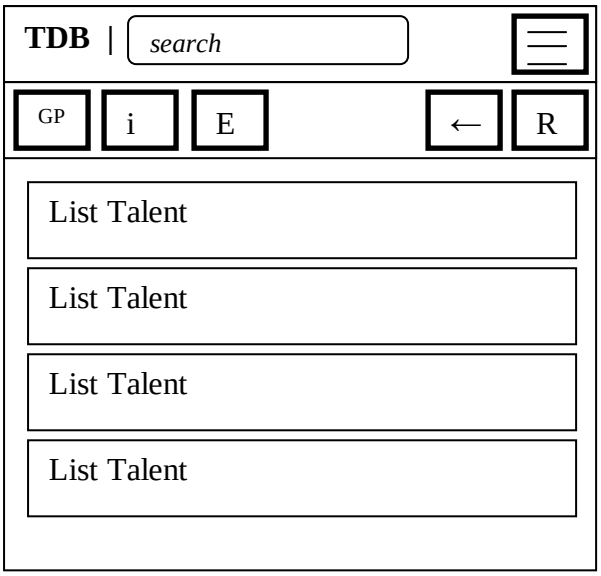


Gambar 4.26 Rancangan Struktur Menu Aplikasi IB-TDB

Pada Menu InfoBoard dan TalentdB memiliki kesamaan, yang membedakan nya ialah konten dari list setiap menu InfoBoard dan TalentdB.

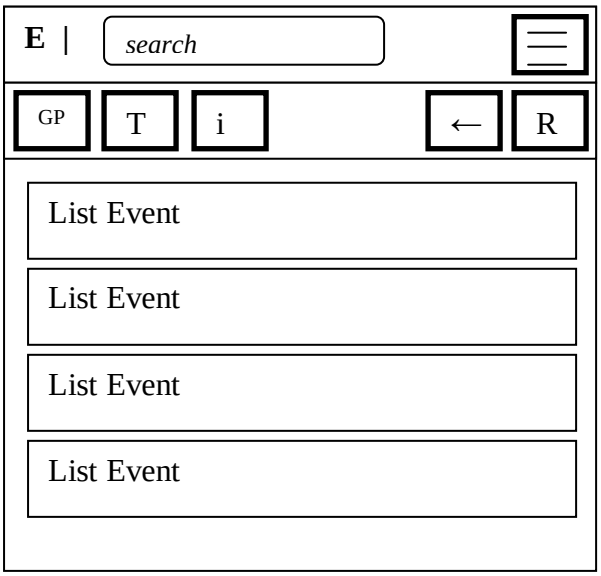


Gambar 4.27 Rancangan Menu InfoBoard



Gambar 4.28 Rancangan Menu TalentdB

Pada Menu Event memiliki kesamaan dengan Infoboard dan TalentdB, yang membedakan nya ialah konten dari list Event.

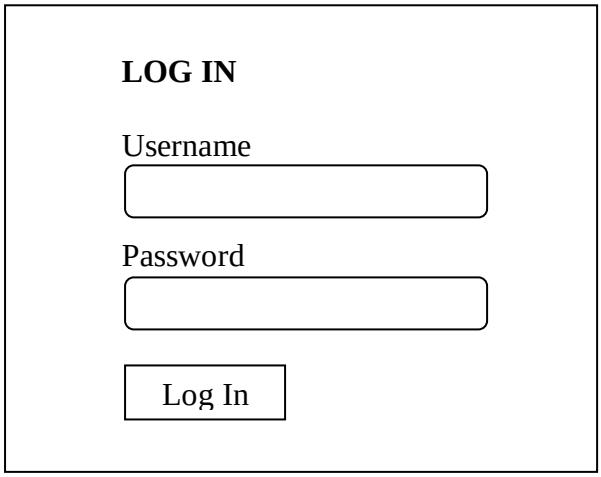


Gambar 4.29 Rancangan Menu Event

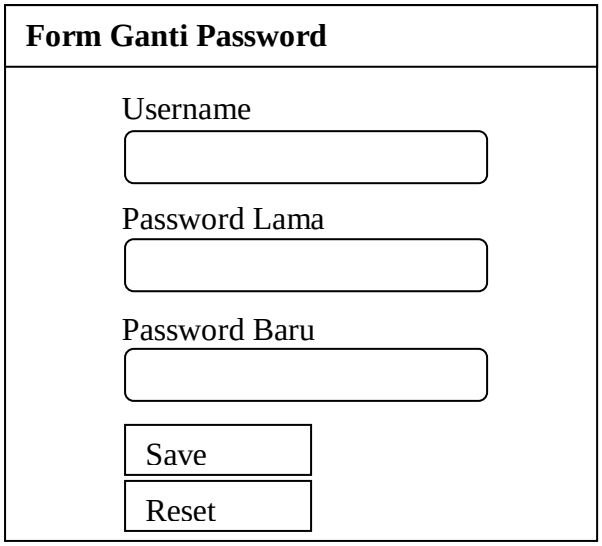
4.2.4.2 Perancangan Input

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.

1. Rancangan Input Menu Login



Gambar 4.30 Rancangan Input Pada Menu Login

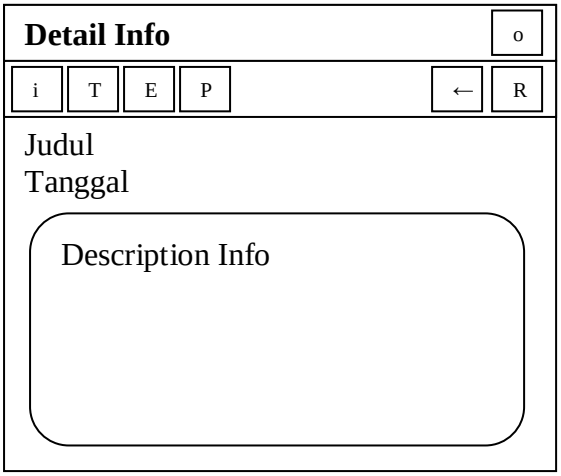


Gambar 4.31 Rancangan Input Pada Menu Ganti Password

4.2.4.3 Perancangan Output

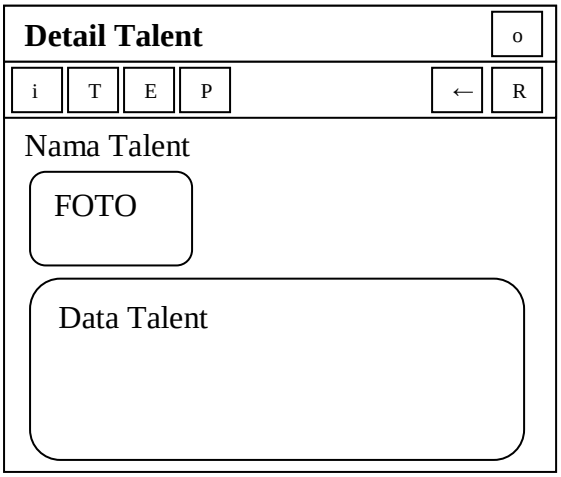
Perancangan output atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, karena keluaran yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkannya. Memberikan informasi dari menu yang akan di lakukan proses informasi detail, baik itu InfoBoard maupun TalentdB.

1. Rancangan Output Menu InfoBoard



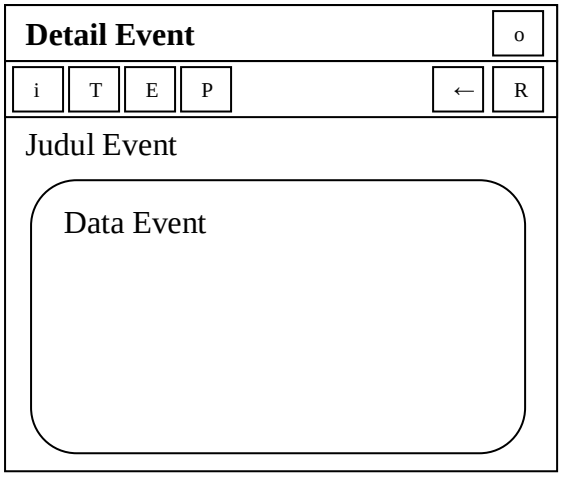
Gambar 4.32 Rancangan Output Pada Menu InfoBoard

2. Rancangan Output Menu TalentdB



Gambar 4.33 Rancangan Output Pada Menu TalentdB

3. Rancangan Output Menu Event

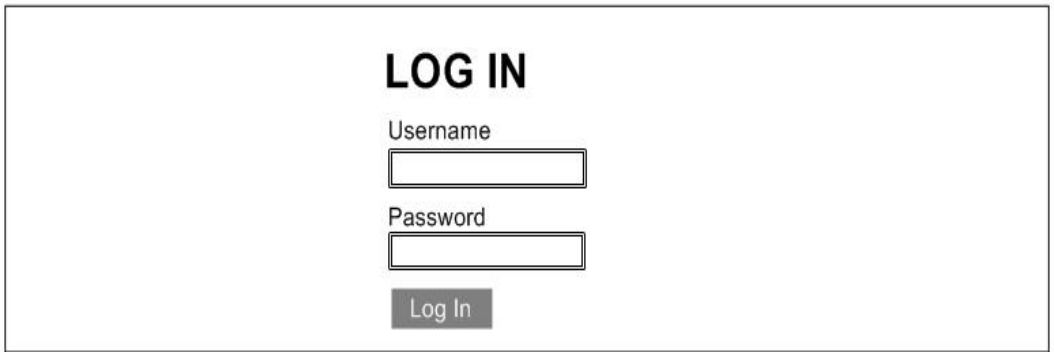


Gambar 4.34 Rancangan Output Pada Menu Event

4.2.4.4 Perancangan Admin

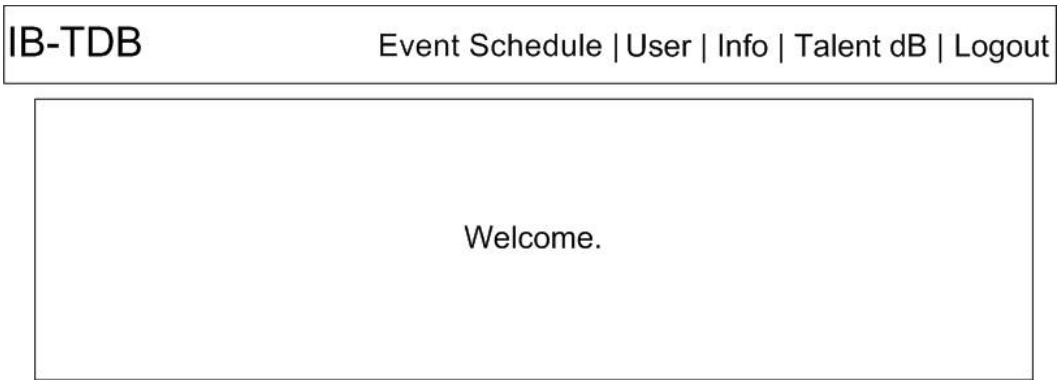
Perancangan admin merupakan sarana bagian admin, untuk mengolah data. Pengelolaan data meliputi tambah data, edit data dan hapus data.

A. Halaman Login Admin



Gambar 4.35 Desain Login Admin

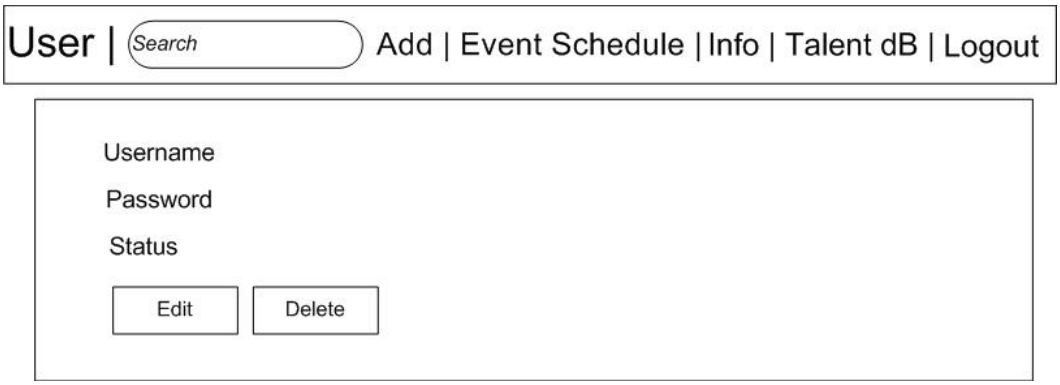
B. Halaman Welcome Admin



Gambar 4.36 Desain Welcome Admin

Desain halaman Home admin ini adalah halaman utama yang tampil ketika admin berhasil login. Pada halaman ini akan tampil menu utama pengelolaan data yang meliputi menu User, Info, Talent dan Ganti Password.

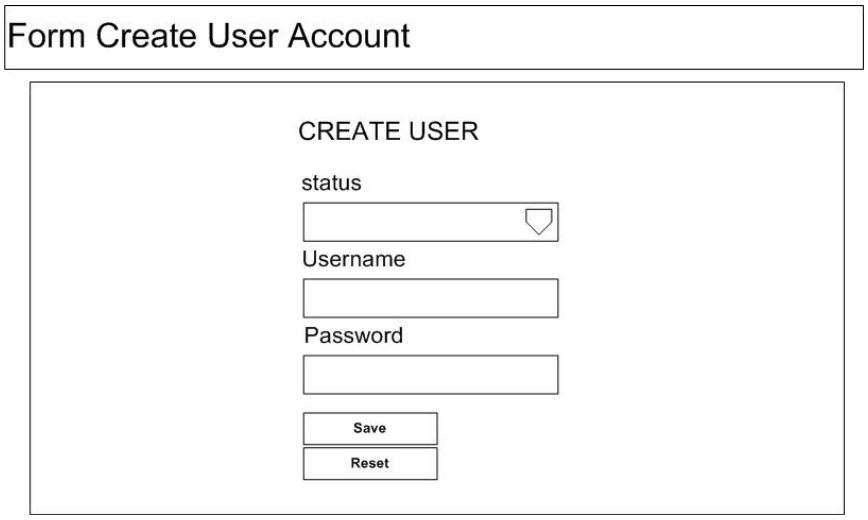
C. Halaman User



Gambar 4.37 Desain Halaman User

Pada halaman ini akan muncul list user, list user tersebut akan menampilkan data berupa username, password dan status. Pada header tombol user berubah menjadi add, tombol add tersebut berfungsi sebagai link menuju halaman tambah data user.

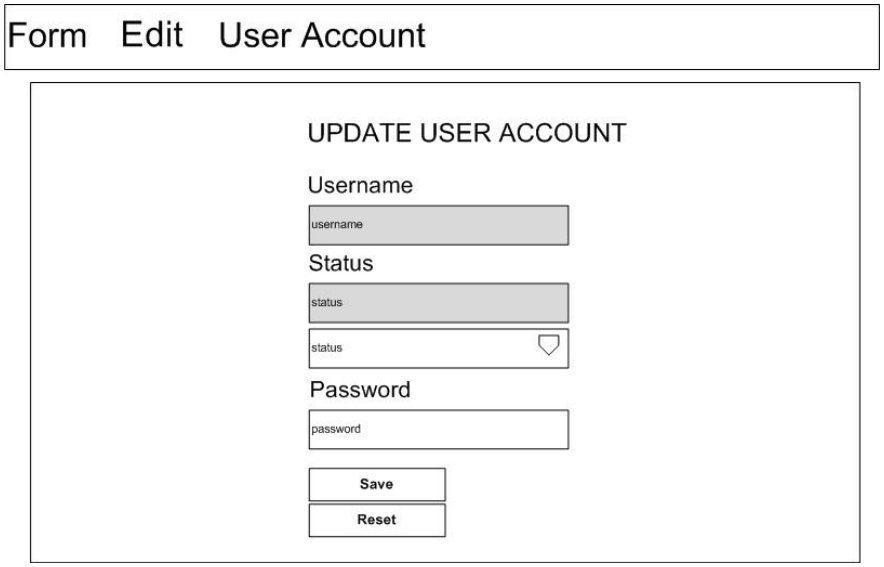
D. Halaman Tambah User



Gambar 4.38 Desain Halaman Tambah User

Pada halaman ini akan muncul 2 field inputan, yaitu username dan password, serta satu list box status. List box status akan berisi pilihan Admin dan User.

E. Halaman Edit User



Gambar 4.39 Desain Halaman Update User

Pada halaman ini akan muncul field username dan status lama yang tidak bisa diubah, field pilihan status baru serta field password.

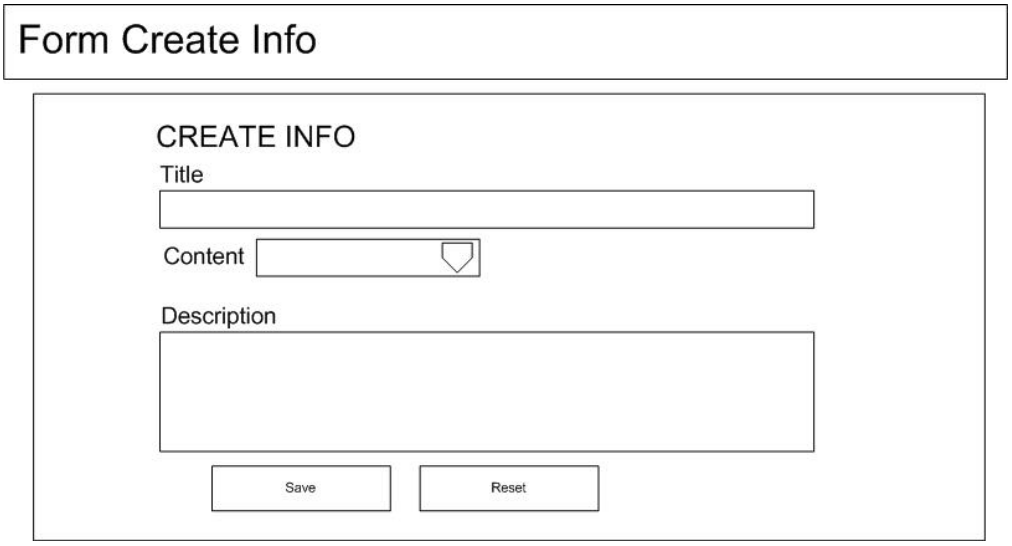
F. Halaman Info



Gambar 4.40 Desain Halaman Info

Pada halaman ini akan muncul list info, list info tersebut akan menampilkan data berupa judul, waktu posting dan penggalan deskripsi. Pada header tombol info berubah menjadi add, tombol add tersebut berfungsi sebagai link menuju halaman tambah data info.

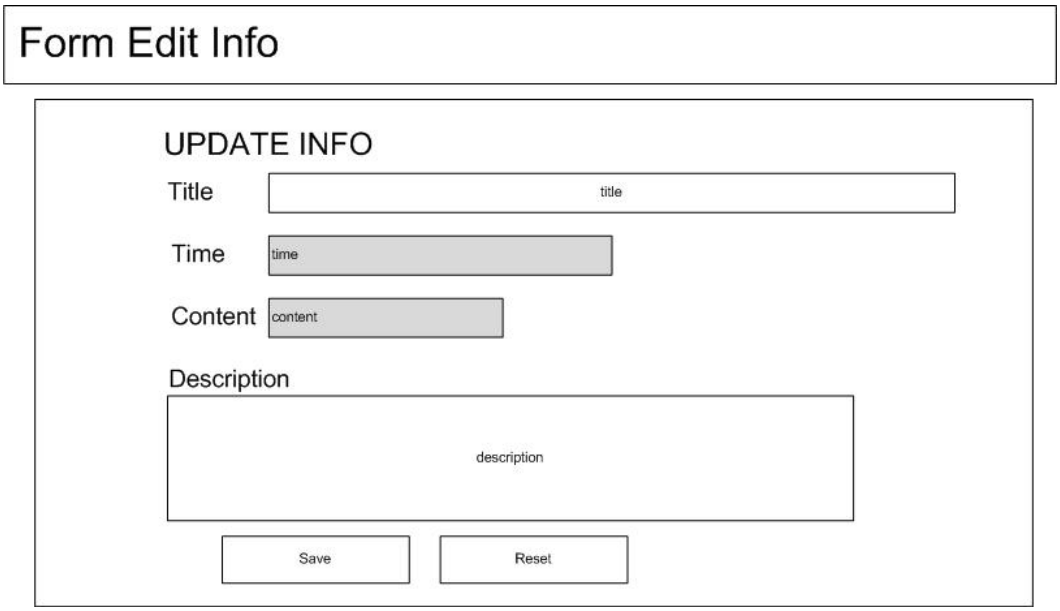
G. Halaman Tambah Info



Gambar 4.41 Desain Halaman Tambah Info

Pada halaman ini akan muncul 2 field inputan, yaitu Title dan Description, serta satu list box Content. List box content akan berisi pilihan Text, Picture dan Video. Setiap kita memilih tipe konten tertentu, maka field yang berkaitan dengan tipe konten tersebut akan tampil. Contoh : bila kita memilih tipe konten picture, maka field dengan browse file picture akan muncul.

H. Halaman Edit Info



Gambar 4.42 Desain Halaman Edit Info

Pada halaman ini akan muncul field time dan content yang tidak bisa diubah, serta field judul dan field description yang bisa diubah. Pada halaman ini penulis mengambil contoh halaman edit info berdasarkan tipe konten text.

I. Halaman Talent



Gambar 4.43 Desain Halaman Talent

Pada halaman ini akan muncul list talent, list talent tersebut akan menampilkan data berupa nama dan jenis talent. Pada header tombol talent berubah menjadi add, tombol add tersebut berfungsi sebagai link menuju halaman tambah data talent.

J. Halaman Tambah Talent

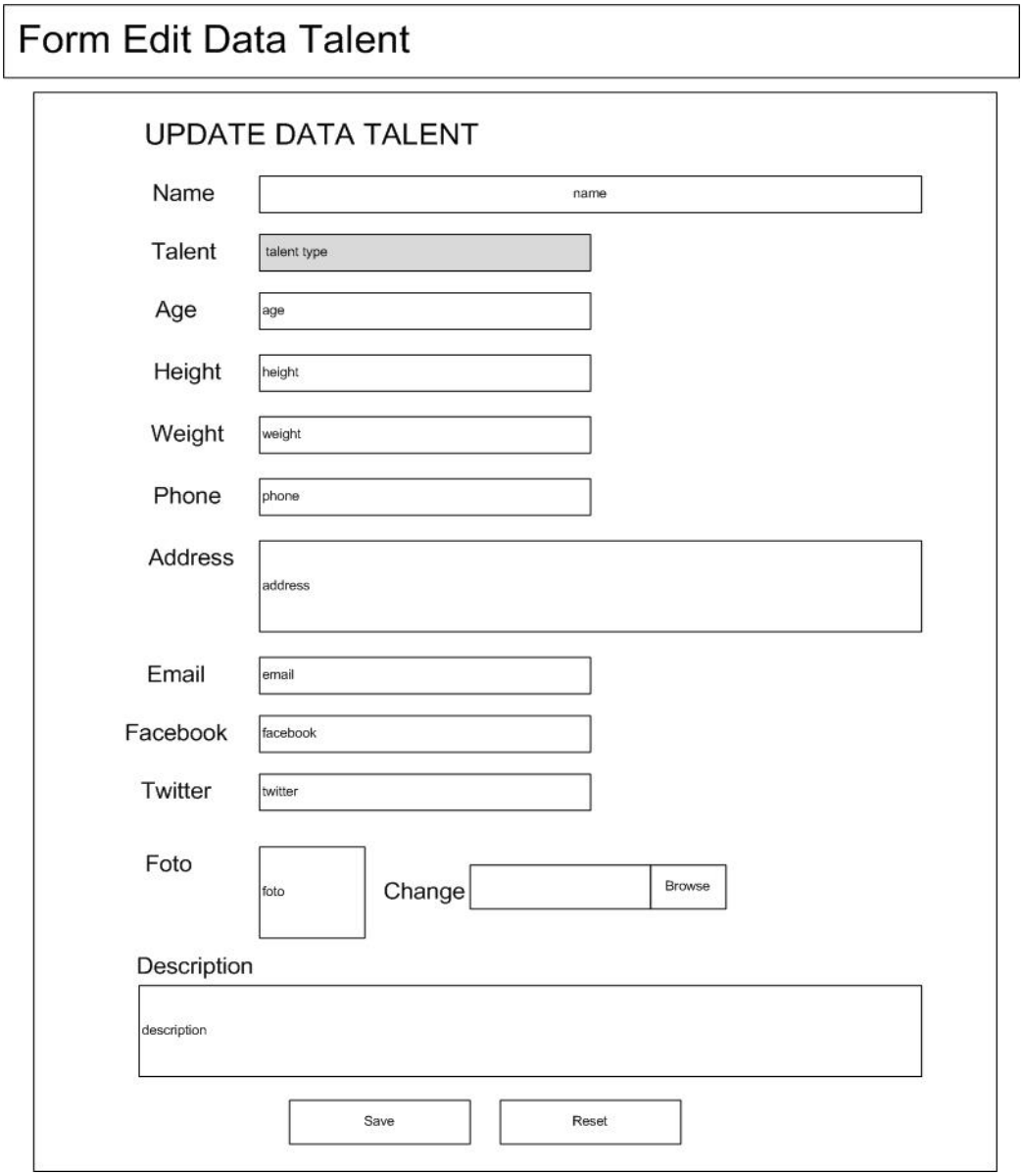


Gambar 4.44 Desain Halaman Tambah Talent

Pada halaman ini akan muncul 1 field inputan, yaitu Name, serta satu list box Talent. List box Talent akan berisi pilihan Singer, Group Band, Actor dan SPG. Setiap kita memilih Talent tertentu, maka field yang berkaitan dengan talent

tersebut akan tampil. Contoh : bila kita memilih talent Singer, maka field data talent singer akan muncul.

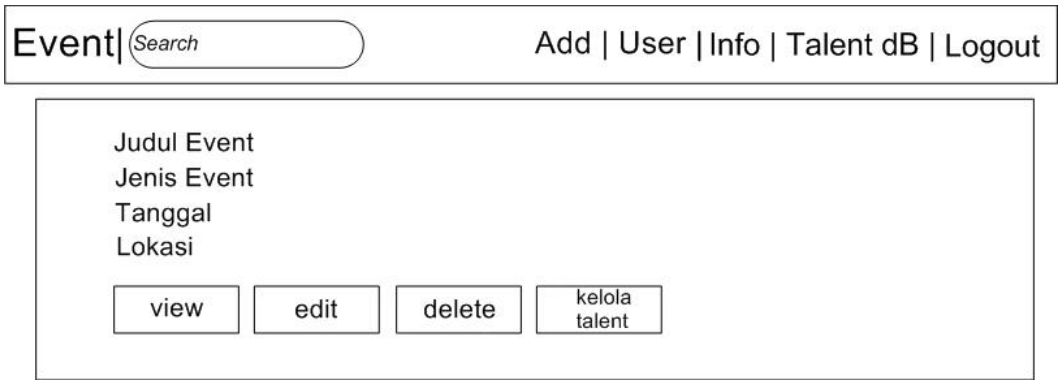
K. Halaman Edit Talent



Gambar 4.45 Desain Halaman Edit Talent

Pada halaman ini akan muncul field talent yang tidak bisa diubah, serta field data talent lainnya yang bisa diubah. Pada halaman ini penulis mengambil contoh halaman edit talent berdasarkan talent SPG.

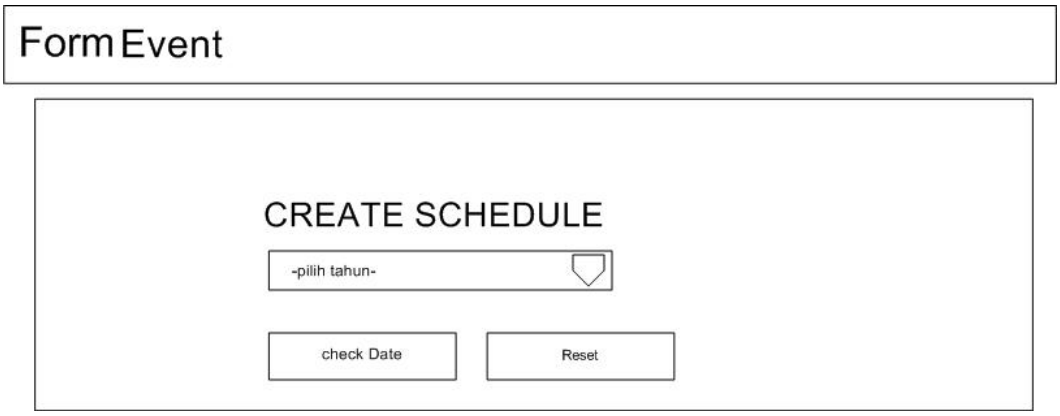
L. Halaman Event Schedule



Gambar 4.46 Desain Halaman Event Schedule

Pada halaman ini akan muncul list event, list event tersebut akan menampilkan data berupa nama event , jenis event, tanggal serta lokasi. Pada header tombol event berubah menjadi add, tombol add tersebut berfungsi sebagai link menuju halaman tambah data event.

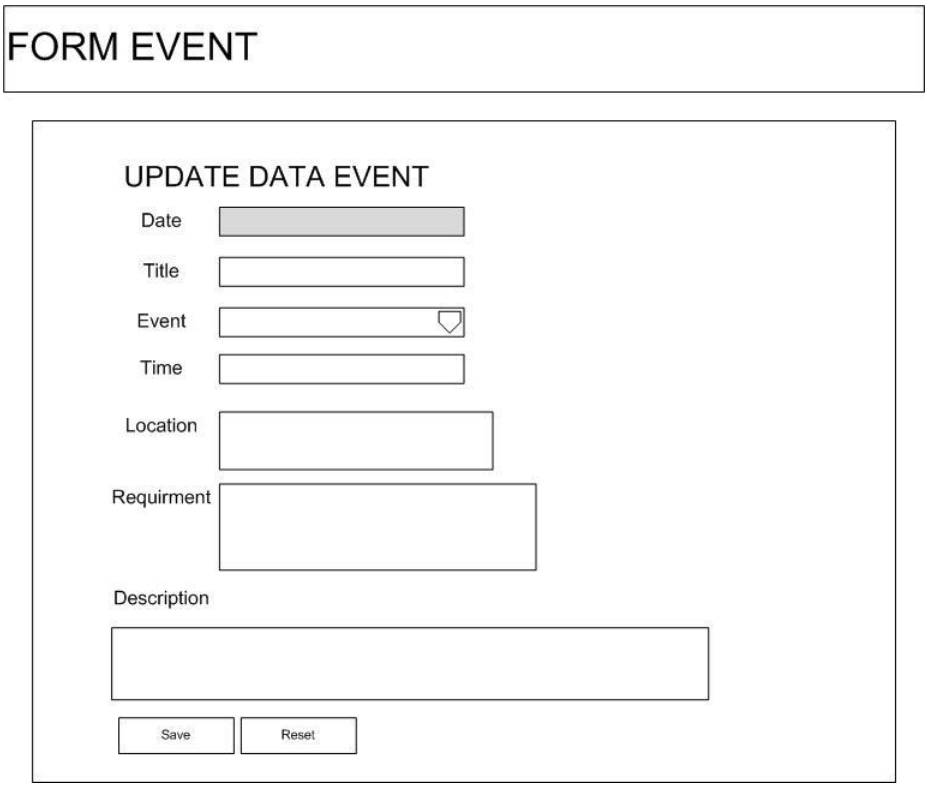
M. Halaman Tambah Event



Gambar 4.47 Desain Halaman Tambah Event

Pada halaman ini akan muncul satu list box Tahun. List box Tahun akan berisi pilihan Tahun. Setelah kita memilih Tahun tertentu, maka list box bulan akan tampil, begitupun setelah memilih bulan maka list tanggal akan muncul.

N. Halaman Edit Event



Gambar 4.48 Desain Halaman Edit Event

Pada halaman ini akan muncul field event yang tidak bisa diubah, serta field data event lainnya yang bisa diubah.

O. Halaman Kelola Talent Event



Gambar 4.49 Desain Halaman Kelola Talent Event

Pada halaman ini akan muncul list box talent yang berisi talent event dan talent sensor, pada setiap list talent akan muncul tombol tambah atau hapus.