BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan Sistem Berjalan

3.1.1 Prosedur Sistem Berjalan

Untuk menghasilkan rancangan system baru yang diasumsikan dapat memperbaiki kinerja system yang ada, tahap pertama yang harus dilakukan adalah dengan mempelajari dan mengevaluasi prosedur sistem yang sedang berjalan pemahaman terhadap sistem yang telah ada atau yang sedang berjalan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap bagaimana sistem tersebut berjalan. Setelah itu data dan arus informasi mengenai sistem bersangkutan dapat diperoleh dengan melakukan penelitian secara terperinci.

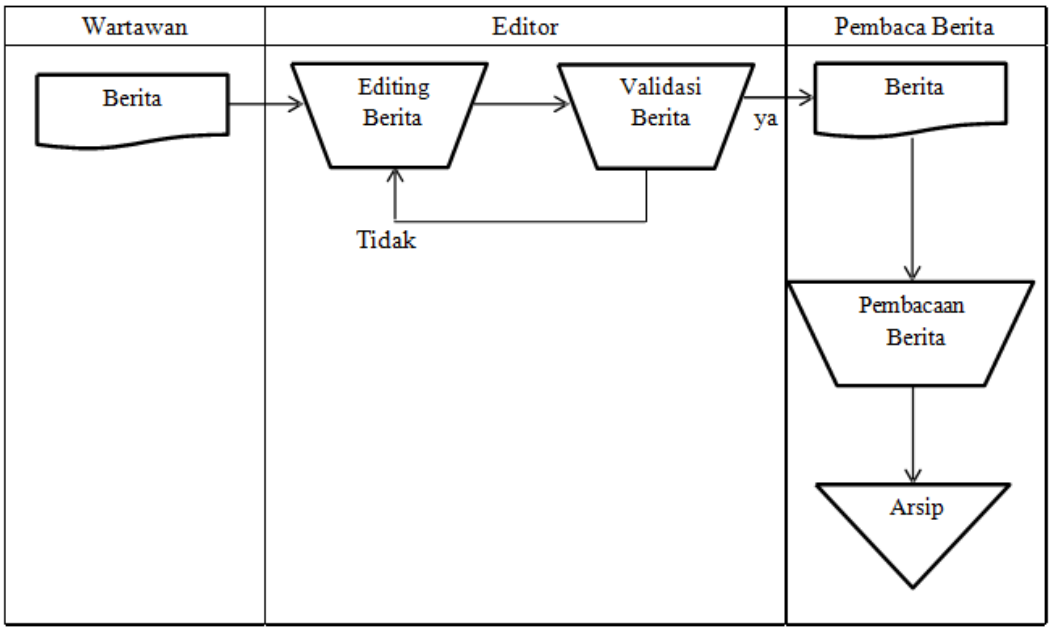
3.1.1.1 Prosedur Pemberitaan

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan prosedur pemberitaan yang sedang berjalan pada RRI Bandung sebagai berikut :

1. Wartawan membawa berita dan kemudian di serahkan kepada editor untuk di edit terlebih dahulu.
2. Berita yang telah diedit kemudian diserahkan kepada validator untuk divalidasi apakah berita itu sudah sesuai atau belum. Jika berita itu sudah sesuai maka berita tersebut diserahkan kepada pembawa berita untuk disiarkan tetapi jika berita tersebut belum sesuai maka akan dikembalikan kepada editor untuk di edit kembali.
3. Setelah berita divalidasi oleh editor dan layak untuk disiarkan, maka

selanjutnya naskah berita tersebut diserahkan kepada pembaca berita untuk disiarkan.

3.1.2 Flowmap Sistem Berjalan



Tabel 3.1 Flowmap Sistem Berjalan

3.2 Analisis Masalah

Analisis masalah merupakan tahap evaluasi dan peninjauan terhadap masalah yang akan dibahas pada penyususnan laporan penelitian hasil kerja praktek ini. Pembahasan pada sub-bab analisis ini meliputi analisis system yang sedang berjalan,pengguna,perangkat lunak,perangkat keras, dan kebutuhan data.

Setelah melakukan analisis dari hasil peninjauan system berjalan, ada beberapa kelemahan dari system tersebut diantaranya :

1. Proses pembacaan berita secara manual kurang efektif dan efisien bagi pembaca berita.
2. Penggunaan media kertas pada sebagian besar dokumen menyebabkan

penumpukan kertas dan pemborosan dana.

Dari semua masalah yang ada, maka instansi merasa perlu untuk membangun sebuah aplikasi pemberitaan berbasis web sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang telah diungkapkan diatas.

3.2.1 Analisis Fungsional

Sistem pemberitaan yang selama ini digunakan di RRI Banndung dengan cara cara langsung yaitu wartawan membawa berita dan menyerahkannya kepada editor, kemudian berita tersebut diedit oleh editor, setelah selesai diedit kemudian diserahkan kepada validator untuk divalidasi apakah berita itu layak untuk disampaikan atau tidak, setelah proses validasi selesai kemudian berita tersebut diserahkan kepada pembaca berita untuk disiarkan.

3.2.2 Analisis Non Fungsional dan Kebutuhan Non Fungsional

Analisis non fungsional terdiri dari analisis pengguna, analisis perangkat keras, dan analisis perangkat lunak.

3.2.2.1 Analisis Pengguna

Program aplikasi ini digunakan oleh divisi informasi yang bertindak sebagai administrator, editor dan pembaca berita.

Berikut ini tugas dan wewenang pengguna yang menggunakan aplikasi pemberitaan berbasis web yaitu :

1. Administrator

   Fungsi : Mengecek data dan merawat website.

   Tugas : Memberikan laporan data pemberitaan

   Wewenang : Menambah, mengubah, menghapus dan menampilkan data

sesuai kebutuhan

2. Editor

   Fungsi : Editing Berita

   Tugas : Memasukkan Data Berita

   Wewenang : Memasukkan pemberitaan

3. Pembaca Berita

   Fungsi : Menyiarkan Berita

   Tugas : Pembacaan Berita

   Wewenang : Melihat pemberitaan

3.2.2.2 Analisis Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi Windows 7 Professional.
2. PHP untuk koneksi ke basis data dengan *script* PHP.
3. Pengedit Teks untuk penulisan *script* PHP dengan Dreamweaver.
4. Basis Data MySQL.
5. *Browser* Mozilla Firefox.

3.2.2.3 Analisis Perangkat Keras

Perangkat Keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi antara lain :

1. Server

   1.1 Prosesor Dual Core

   1.2 RAM 1 Gb

1.3 Hard Disk 160 Gb

1.4 Mouse, Keyboard dan Monitor sebagai peralatan antarmuka

2. Client

1.1 Prosesor Pentium IV

1.2 RAM 512 Gb

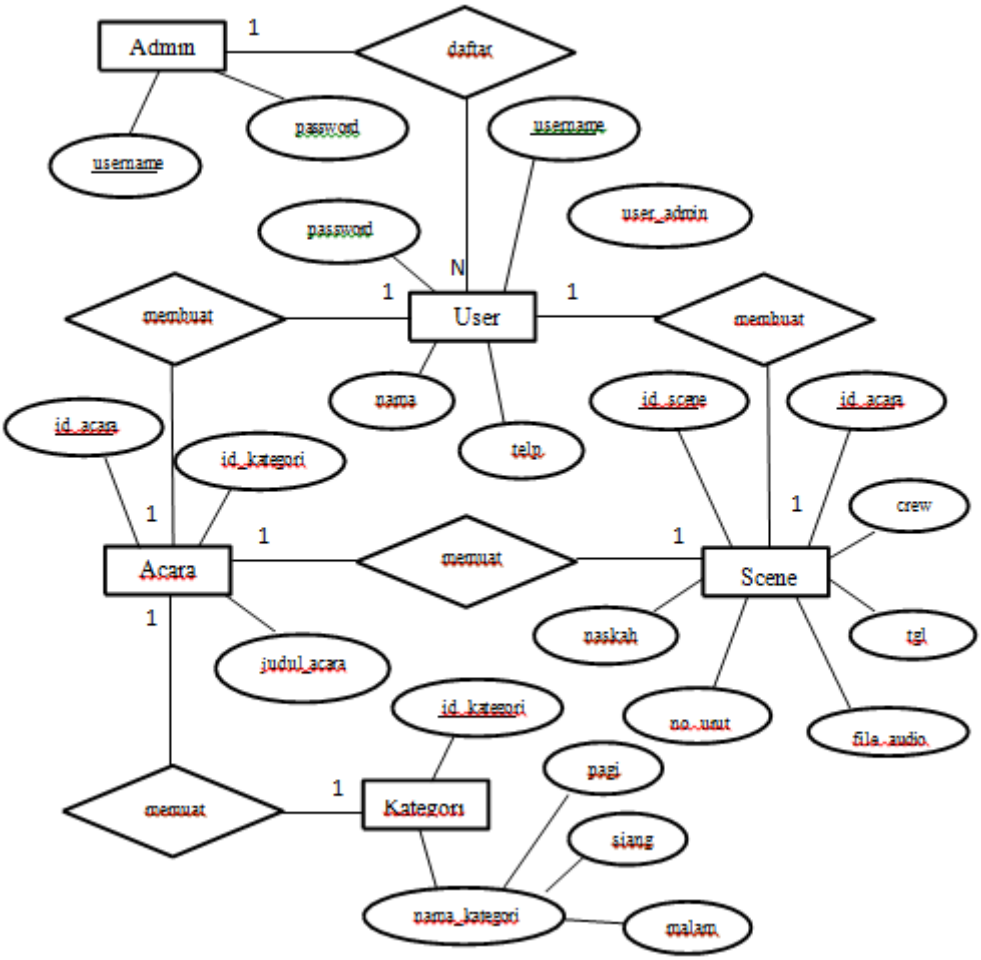
1.3 Hard Disk 40 Gb

1.4 Mouse, Keyboard dan Monitor sebagai peralatan antarmuka

3.2.3 Analisis Data

1. Entity Relationship Diagram

Berikut ini merupakan Entity Relationship Diagram program pemberitaan yang berada di RRI Bandung.



Gambar 3.1 Entity Relationship Diagram Program Pemberitaan

Kamus Data :

Admin = {<u>username</u>, password}

User ={<u>username</u>, password, user_admin, nama, telp}

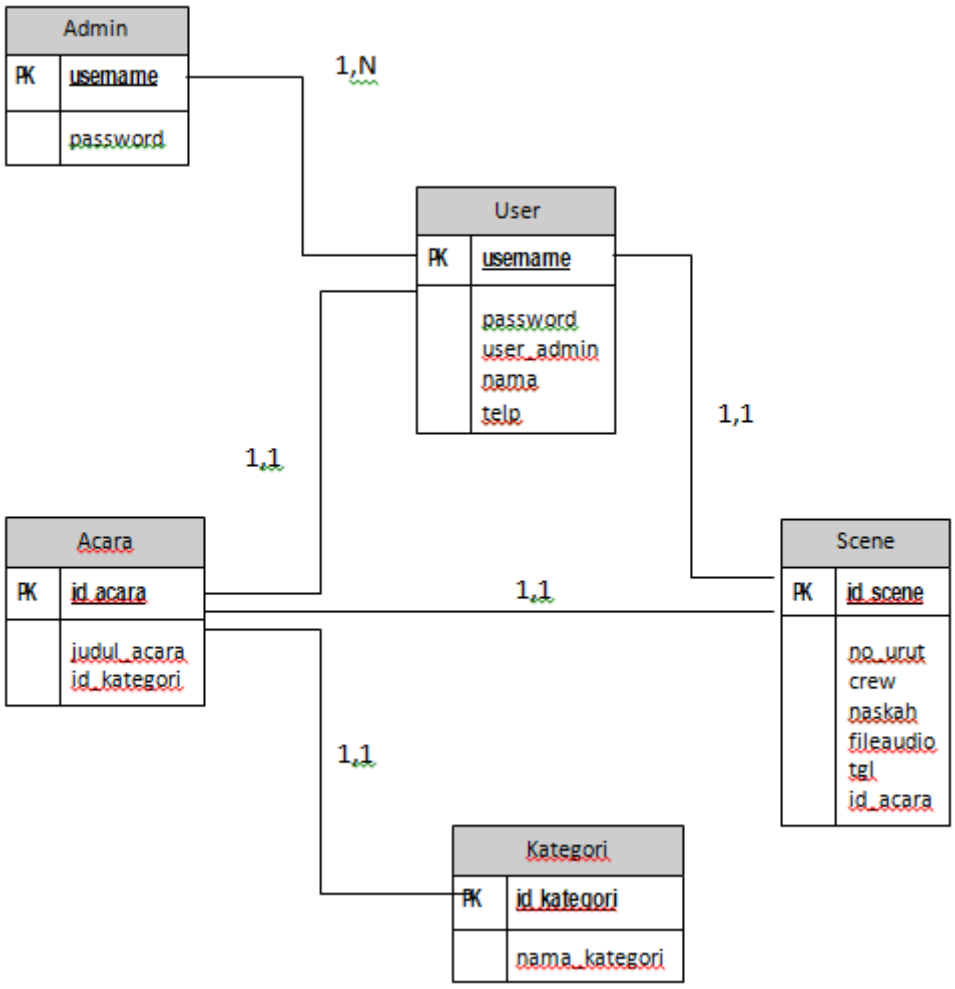
Acara ={<u>id_acara</u>, judul_acara, id_kategori}

Kategori = {<u>id_kategori</u>, nama_kategori}

Scene = {<u>id_scene</u>, no_urut, crew, naskah, file audio, tgl, id_acara}

2. Skema Relasi

Berikut ini merupakan Skema Relasi program pemberitaan yang berada di RRI Bandung.



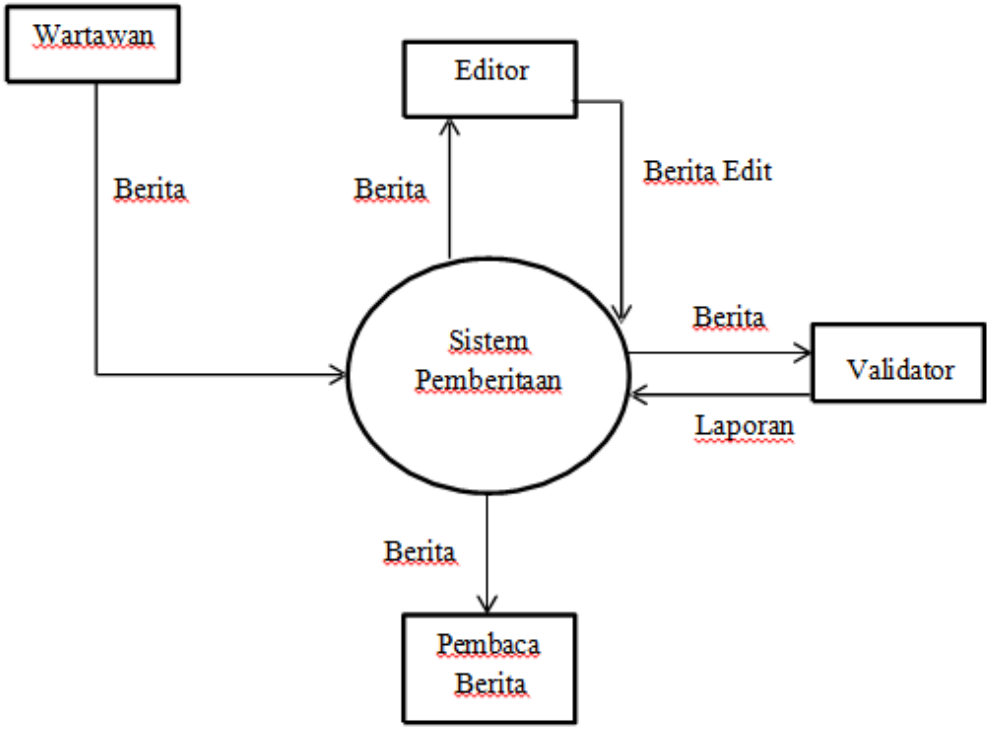
Gambar 3.2 Skema Relasi Program Pemberitaan

3.2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.2.4.1 Diagram Konteks Sistem Berjalan

Diagram konteks merupakan diagram alir data tingkat atas yang menggambarkan aliran - aliran data dalam system. Diagram konteks berfungsi menentukan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkungan tunggal

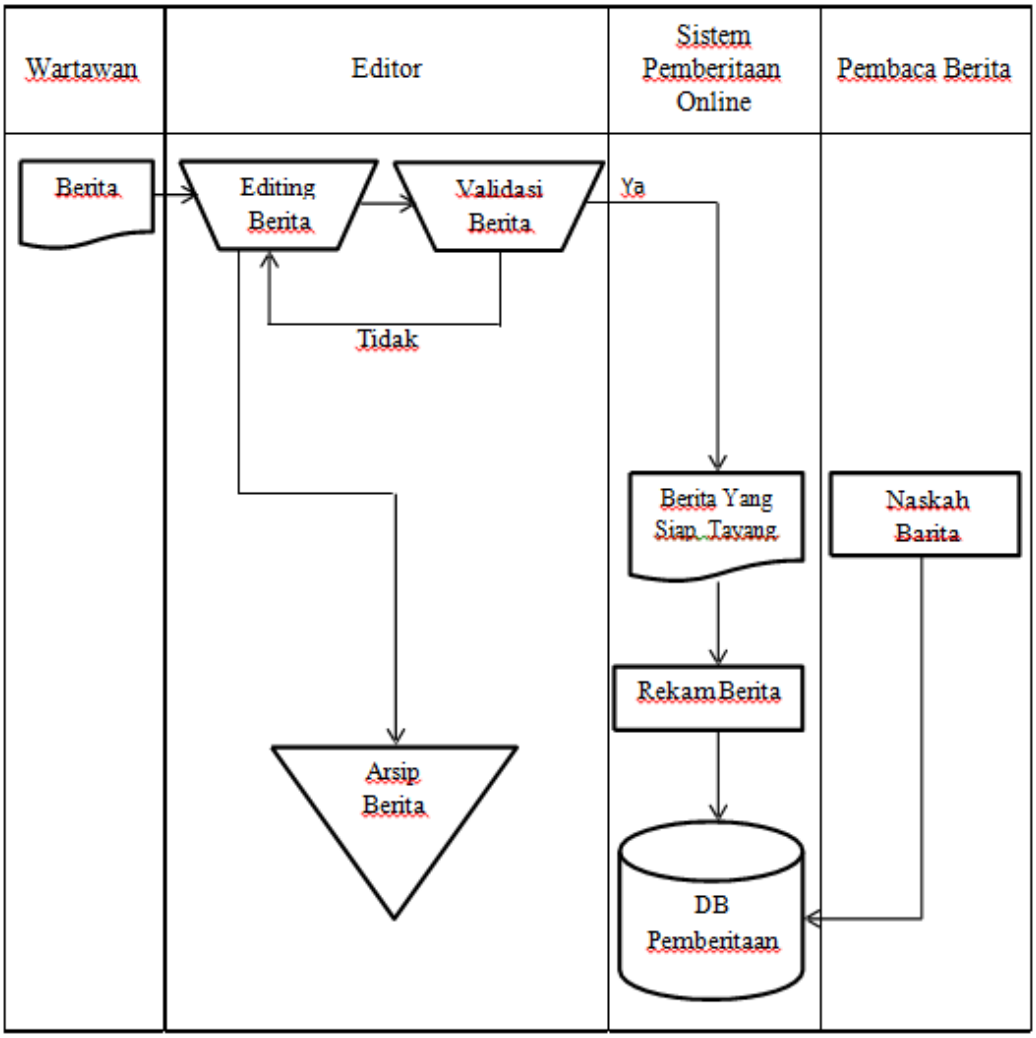
yang memenuhi seluruh sistem. Berikut ini merupakan diagram konteks sistem berjalan pada sistem pemberitaan di RRI Bandung :



Gambar 3.3 Diagram Konteks Sistem Berjalan

3.2.4.2 Flowmap Program Pemberitaan

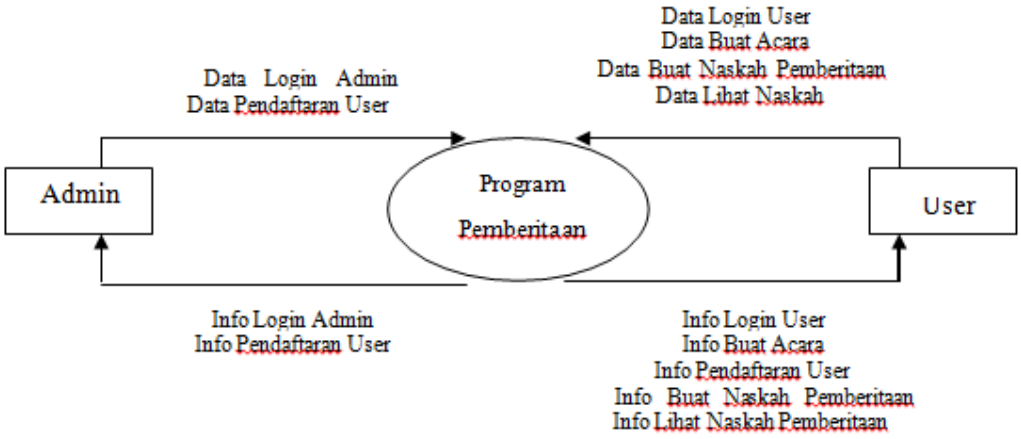
Pada perancangan sistem yang diusulkan ini terdapat modifikasi dari sistem berjalan. Sehingga di dalamnya terdapat beberapa penambahan pada bagian pelaku proses, proses, dan aliran data. Berikut adalah flowmap program pemberitaan.



Tabel 3.2 Flowmap Sistem Program Pemberitaan

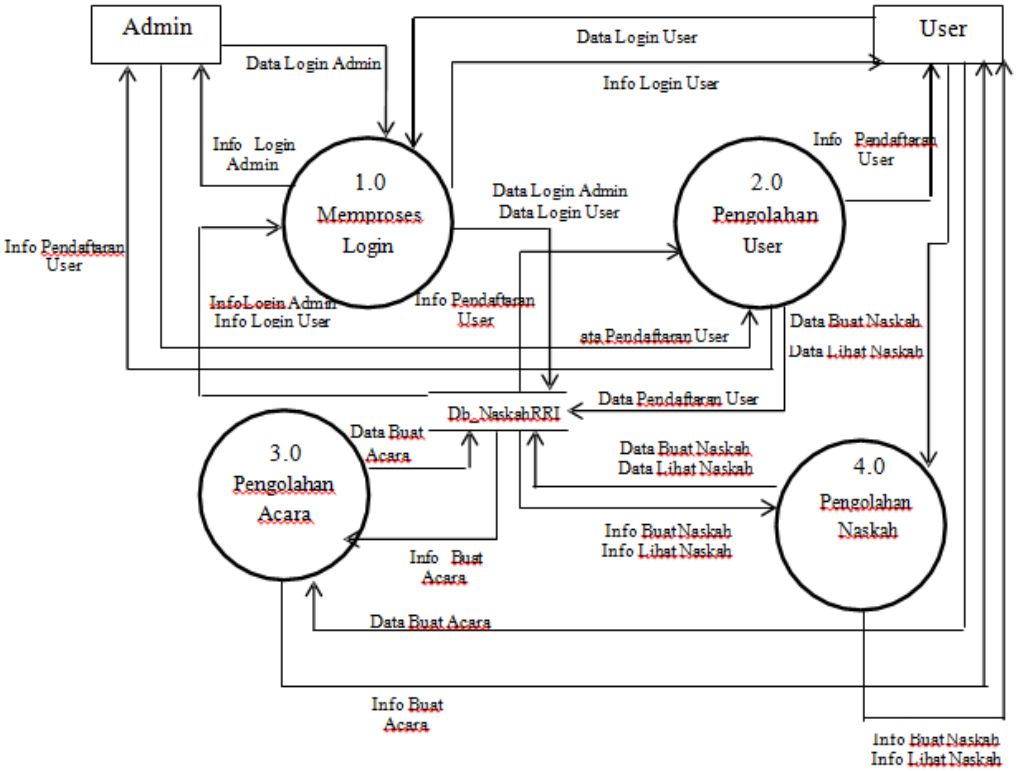
3.2.4.3 Diagram Konteks Sistem Program Pemberitaan

Diagram konteks dibawah ini merupakan diagram konteks dari sistem pemberitaan yang diusulkan.

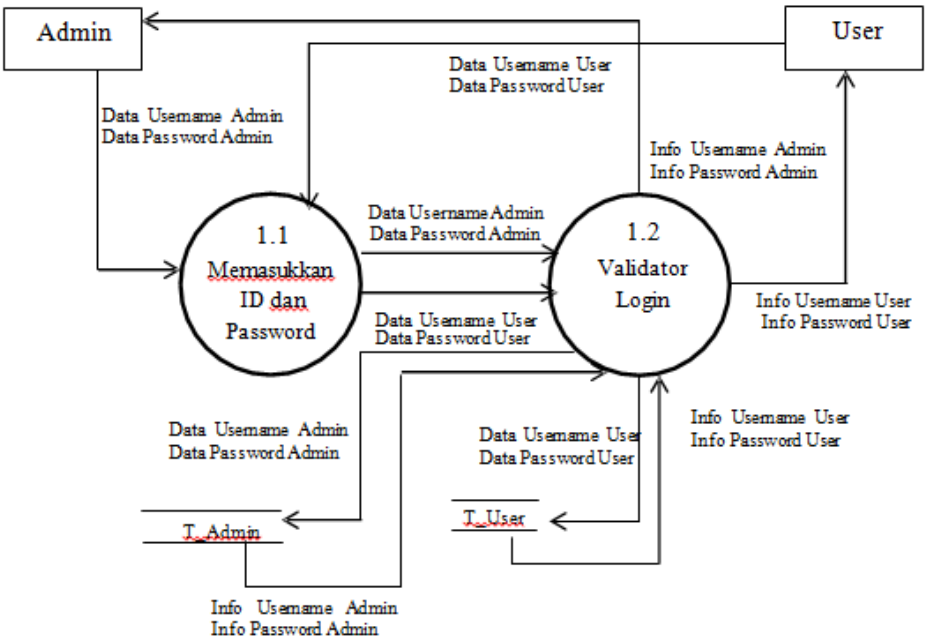


Gambar 3.4 Diagram Konteks Sistem Program Pemberitaan

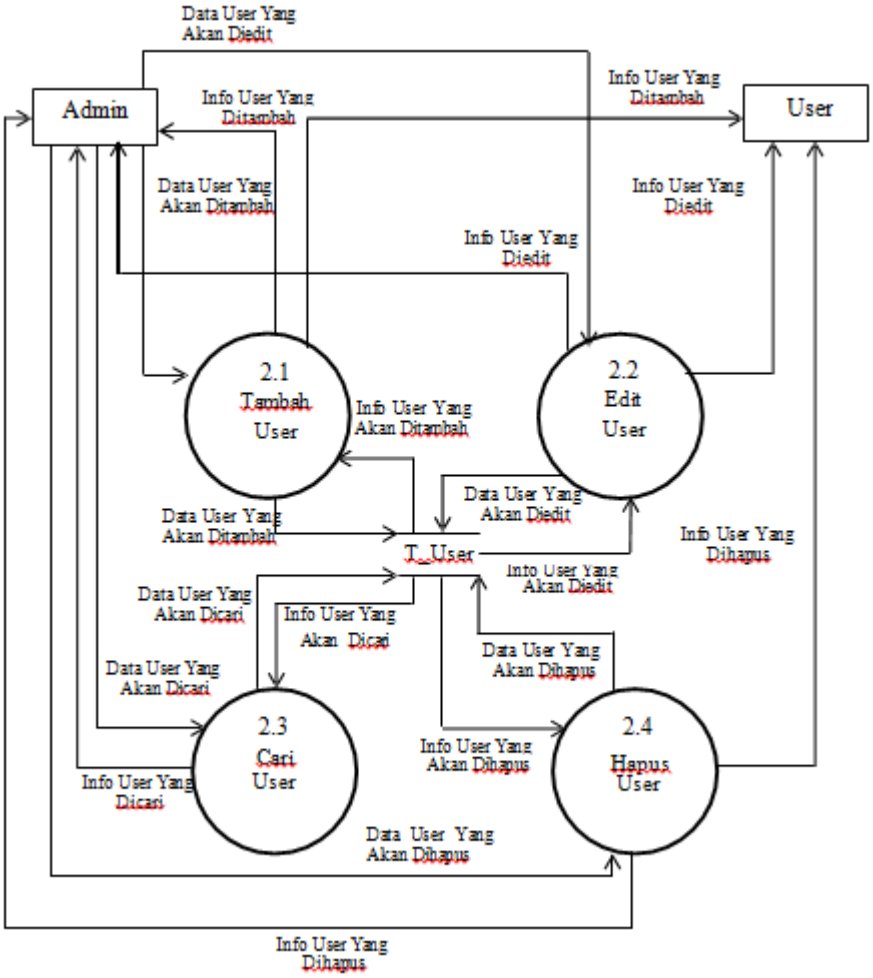
3.2.4.4 DFD Sistem Program Pemberitaan



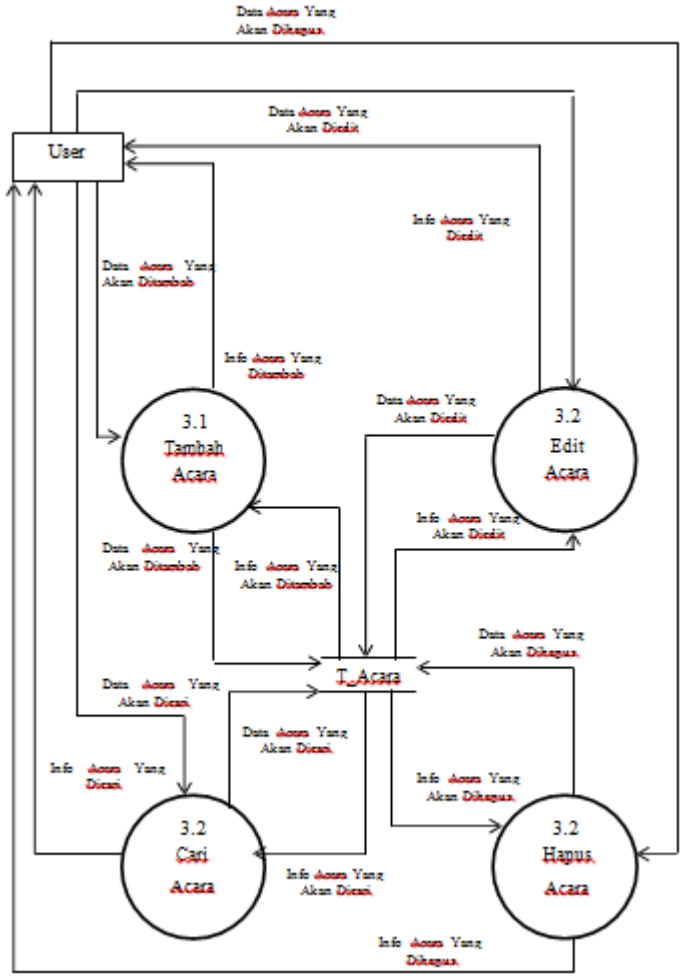
Gambar 3.5 DFD Level 1 Sistem Program Pemberitaan



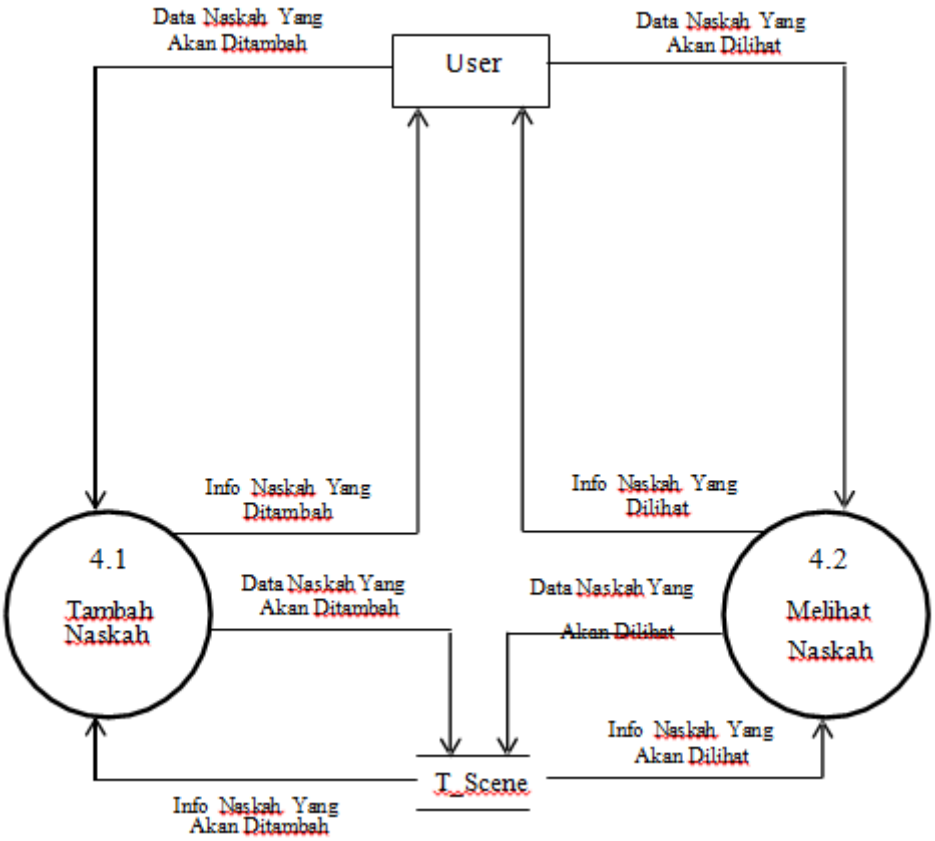
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Nomor 1 Sistem Program Pemberitaan



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Nomor 2 Sistem Program Pemberitaan



Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Nomor 3 Sistem Program Pemberitaan



Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Nomor 4 Sistem Program Pemberitaan

3.3 Perancangan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang akan dibuat maka langkah selanjutnya adalah membuat suatu perancangan sistem sebagai usulan pengembangan sistem. Pembahasan pada bab perancangan ini meliputi perancangan data, perancangan antarmuka, dan jaringan semantic.

Perancangan sistem pemberitaan berbasis web ini terdapat modul utama, antara lain :

a. Modul Editor

Modul ini digunakan oleh Editor,dimana pada modul ini terdapat fasilitasfasilitas yang telah disediakan, antara lain :

1. Mengisi Naskah Pemberitaan.
2. Melihat Naskah Pemberitaan

b. Modul Pembaca Berita

Modul ini digunakan oleh pembaca berita, dimana pada modul ini terdapat fasilitas berupa :

1. Melihat Naskah Pemberitaan.
2. Mengunduh Rekaman Pemberitaan.

3.3.1 Struktur Tabel

Pembentukan struktur tabel merupakan hal yang sangat penting guna mendukung jalannya pembuatan sistem. Table-tabel yang diperlukan dalam basisdata pada sistem tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nama Tabel : admin

   Primary Key : username

Field	Type	size	Keterangan
username	varchar	30	Primary key
password	varchar	50	Not null

Tabel 3.3 Kamus Data Tabel Admin

2. Nama Tabel : user

   Primary Key : username

Field	Type	size	Keterangan
username	varchar	30	Primary key
password	varchar	50	Not null
user_admin	varchar	30	Not null
nama	varchar	50	Not null
telp	varchar	13	Not null

Tabel 3.4 Kamus Data Tabel User

3. Nama Tabel : scene

   Primary Key : id_scene

Field	Type	Size	Keterangan
id_scene	int	11	Primary Key
no_urut	int	11	Not null
crew	varchar	30	Not null
naskah	text		Not null
fileaudio	text		
tgl	text		Not null
id_acara	varchar	15	Not null

Tabel 3.5 Kamus Data Tabel Scene

4. Nama Tabel : acara

   Primary Key : id_acara

Field	Type	size	Keterangan
id_acara	varchar	15	Primary key
judul_acara	varchar	50	Not null
id_kategori	int	3	Not null

Tabel 3.6 Kamus Data Tabel Acara

5. Nama Tabel : kategori

   Primary Key : id_kategori

Field	Type	size	Keterangan
id_kategori	int	3	Primary key
nama_kategori	varchar	10	Not null

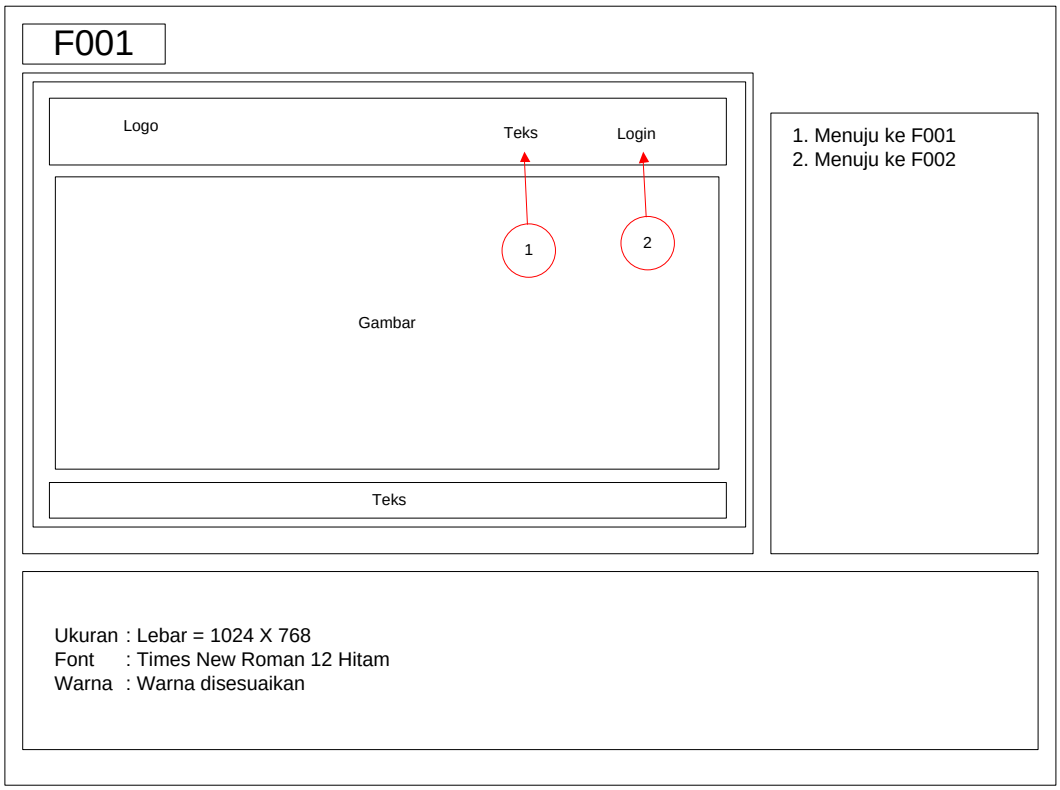
Tabel 3.7 Kamus Data Tabel Kategori

3.3.2 Perancangan Antarmuka

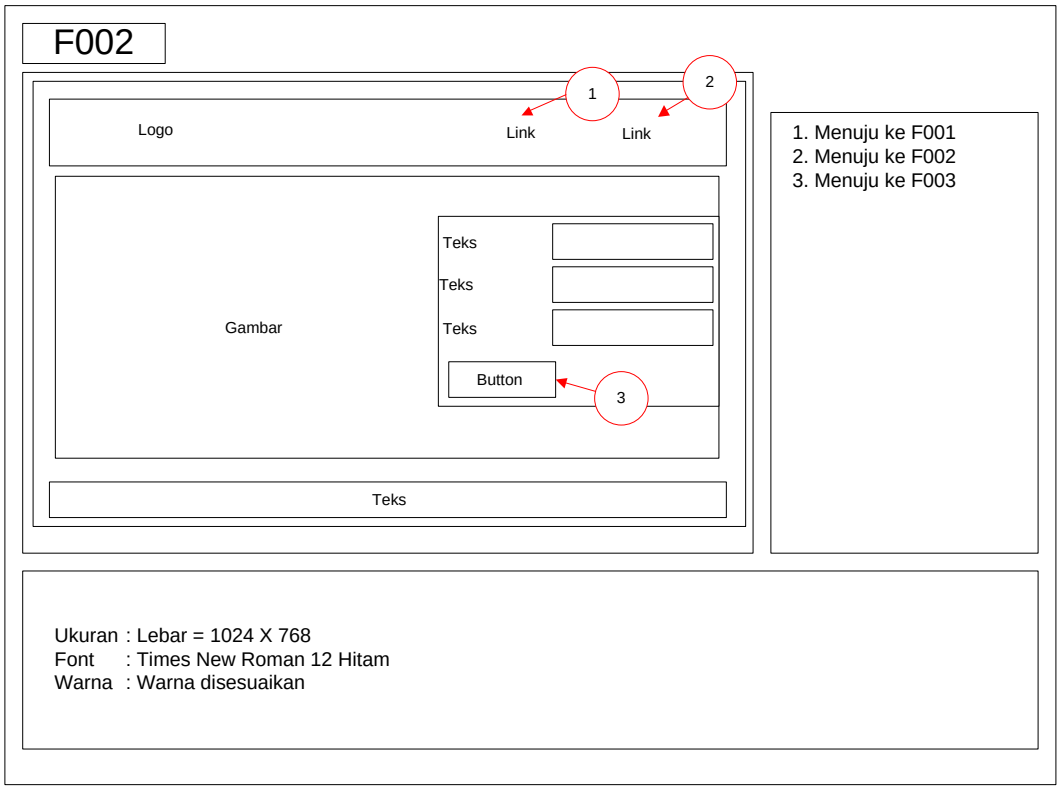
Setelah melakukan perancangan basisdata, maka tahap selanjutnya adalah perancangan antarmuka untuk aplikasinya. Perancangan antarmuka merupakan suatu tahap persiapan untuk menggunakan bentuk simulasi aplikasi tersebut. Batasan dalam perancangan antarmuka hanya membahas mengenai proses.

3.3.2.1 Tampilan Antarmuka

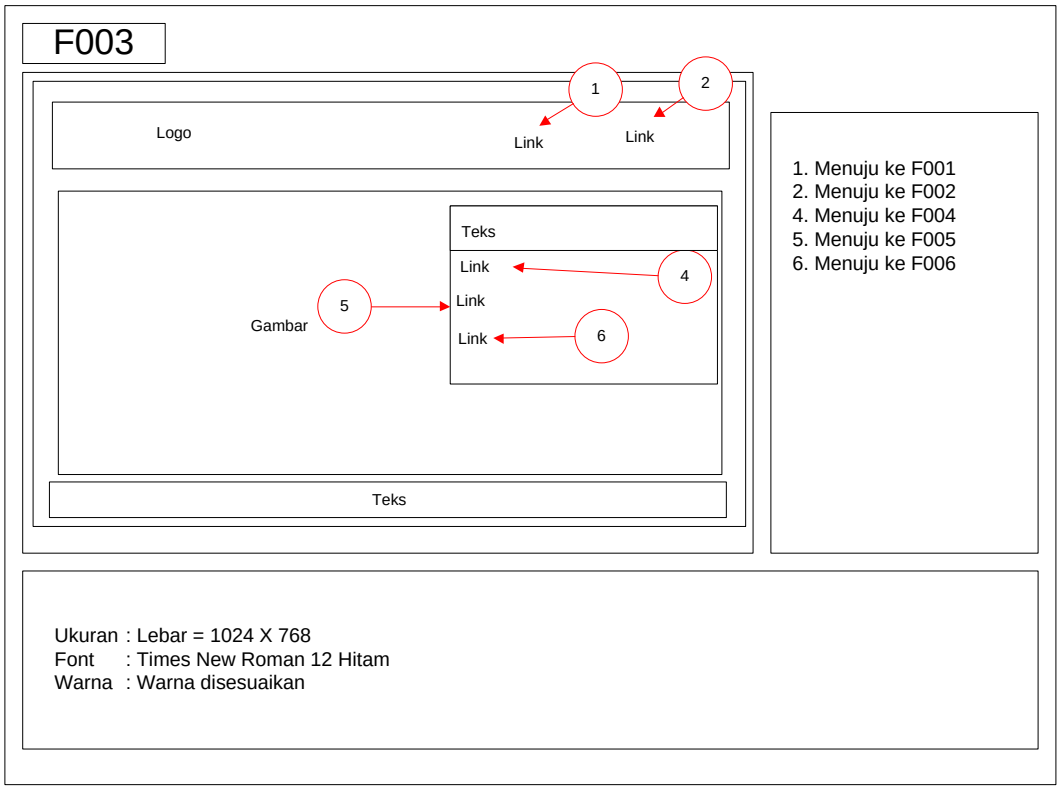
Berikut ini adalah rancangan tampilan antarmuka Program Pemberitaan.



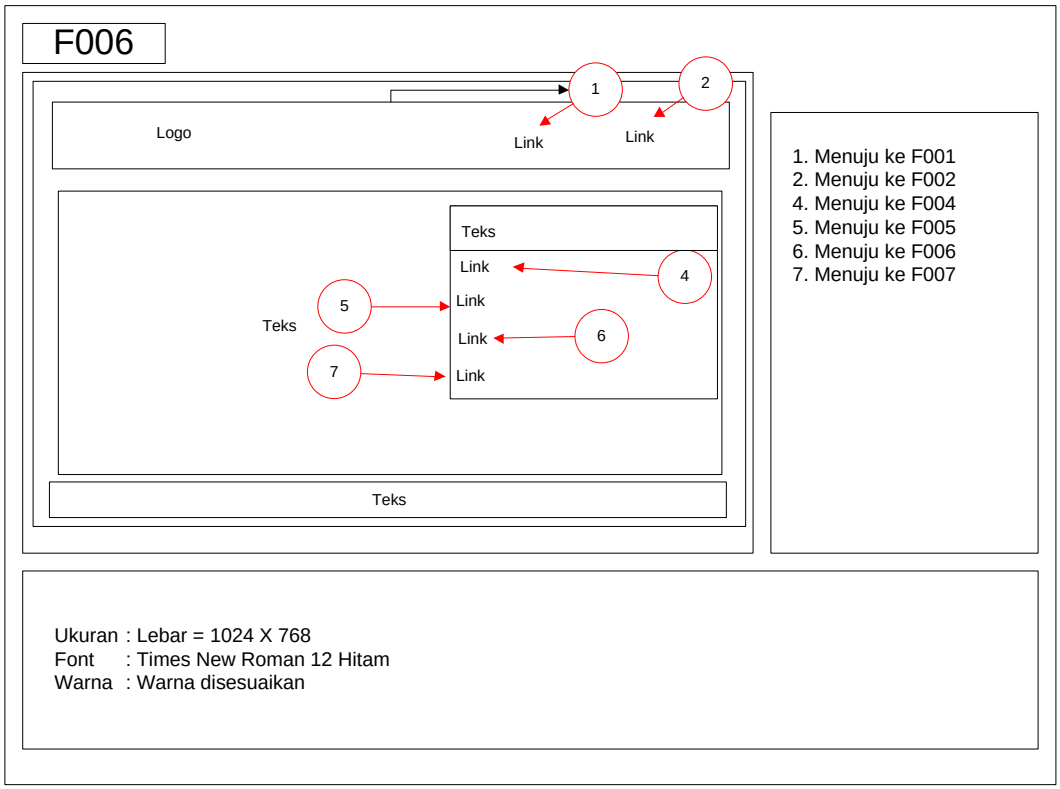
Gambar 3.10 Rancangan Antarmuka Menu Utama



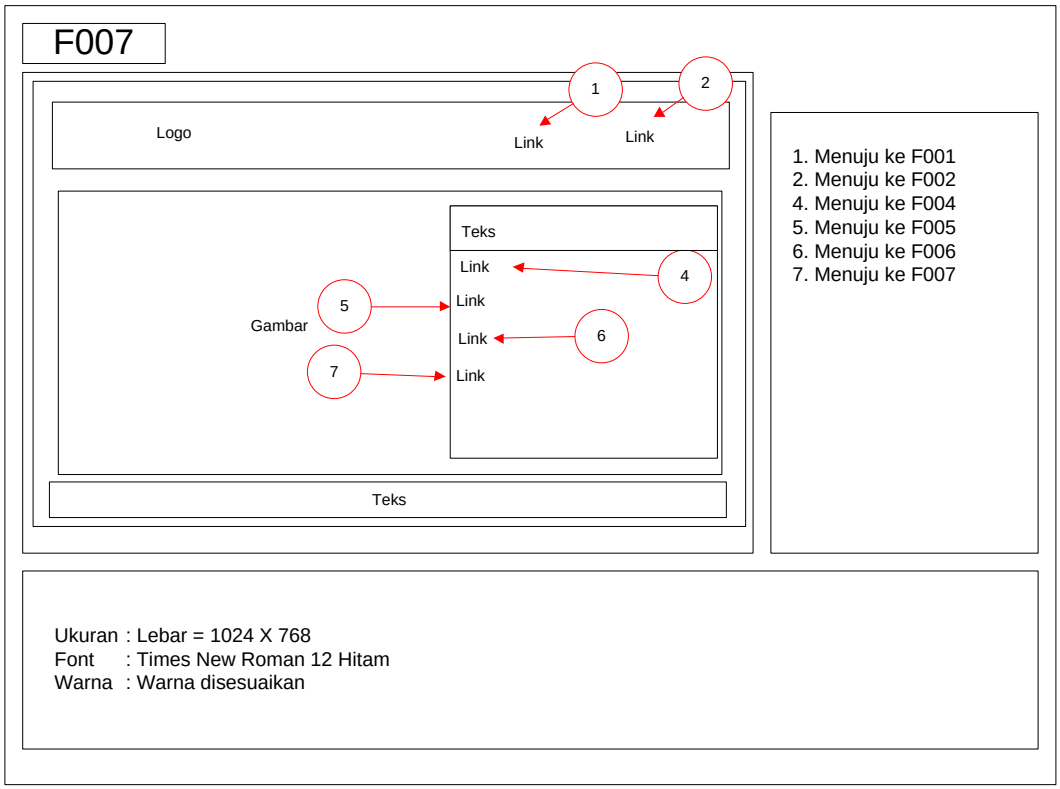
Gambar 3.11 Rancangan Antarmuka Login



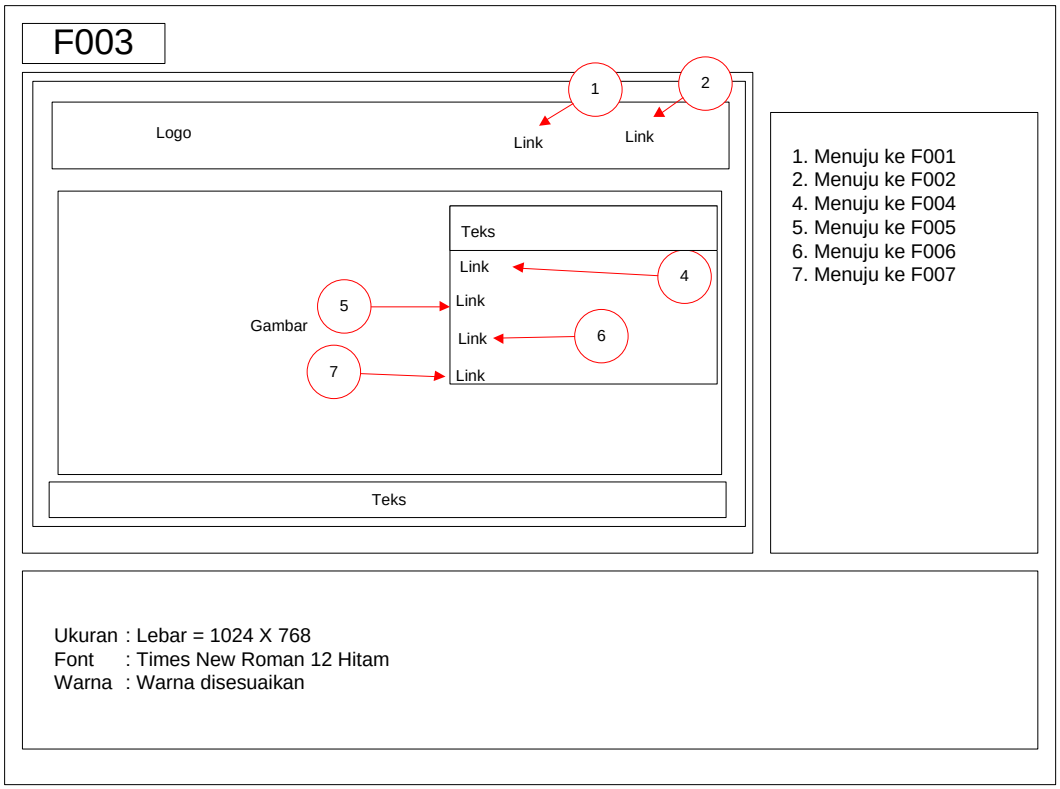
Gambar 3.12 Rancangan Antarmuka Login Announcer



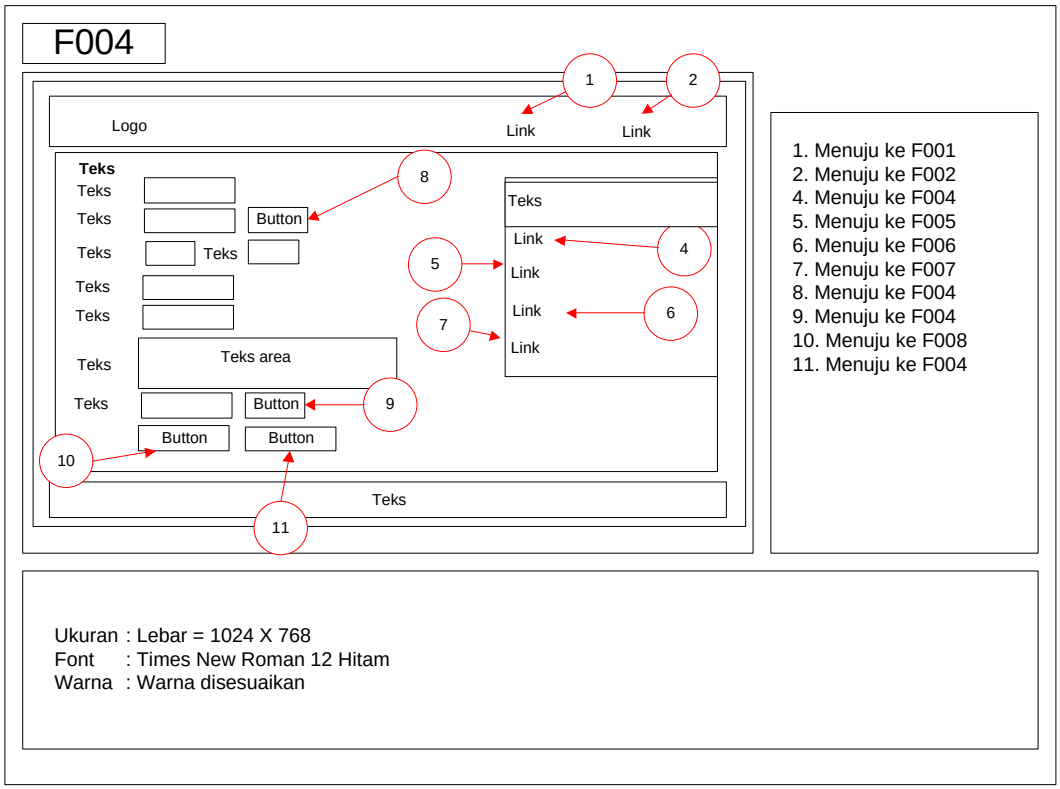
Gambar 3.13 Rancangan Antarmuka Sejarah RRI



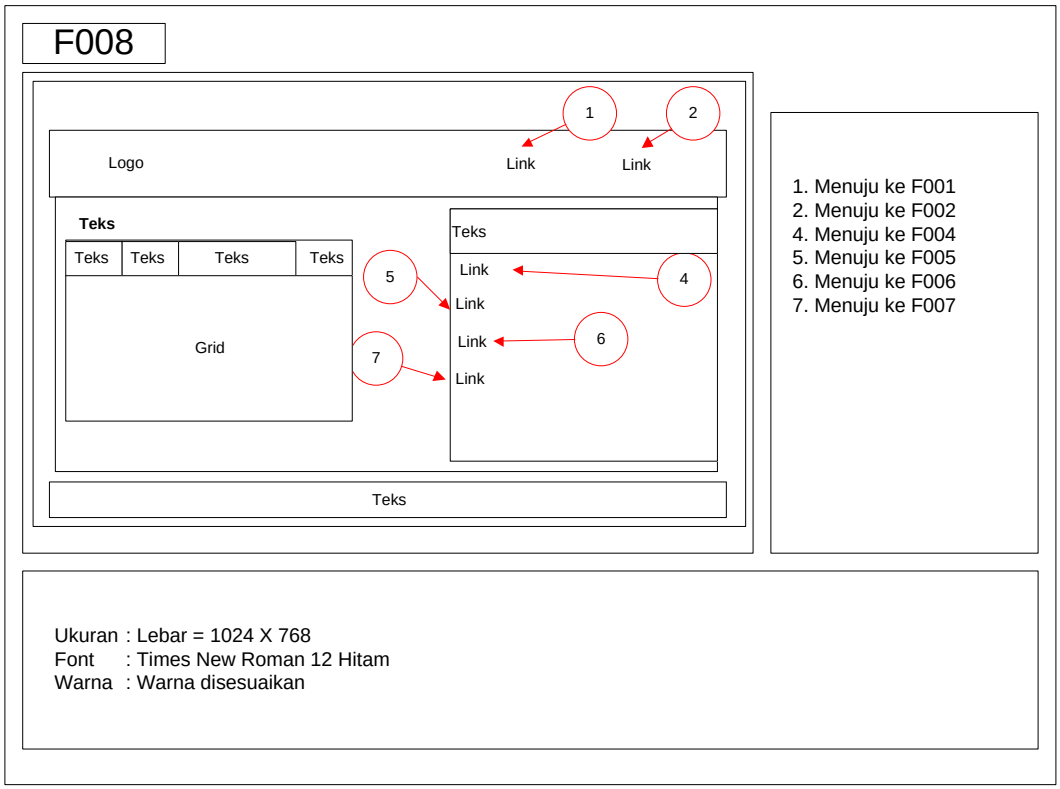
Gambar 3.14 Rancangan Antarmuka About



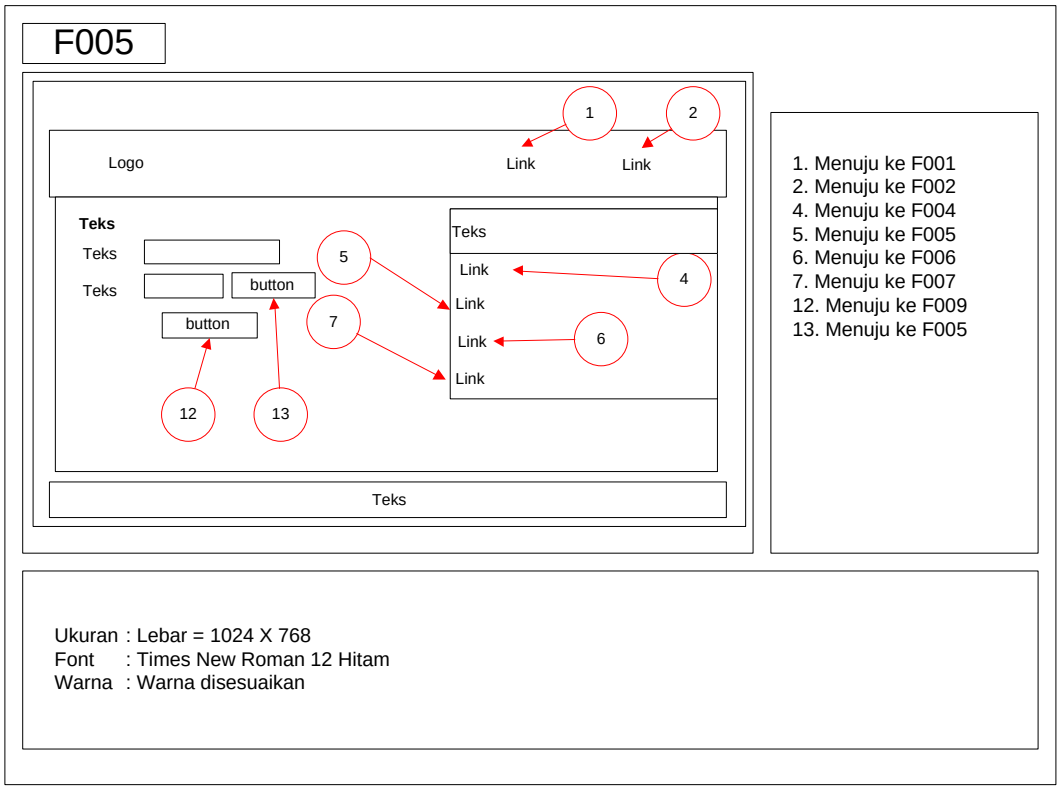
Gambar 3.15 Rancangan Antarmuka Login Contributor



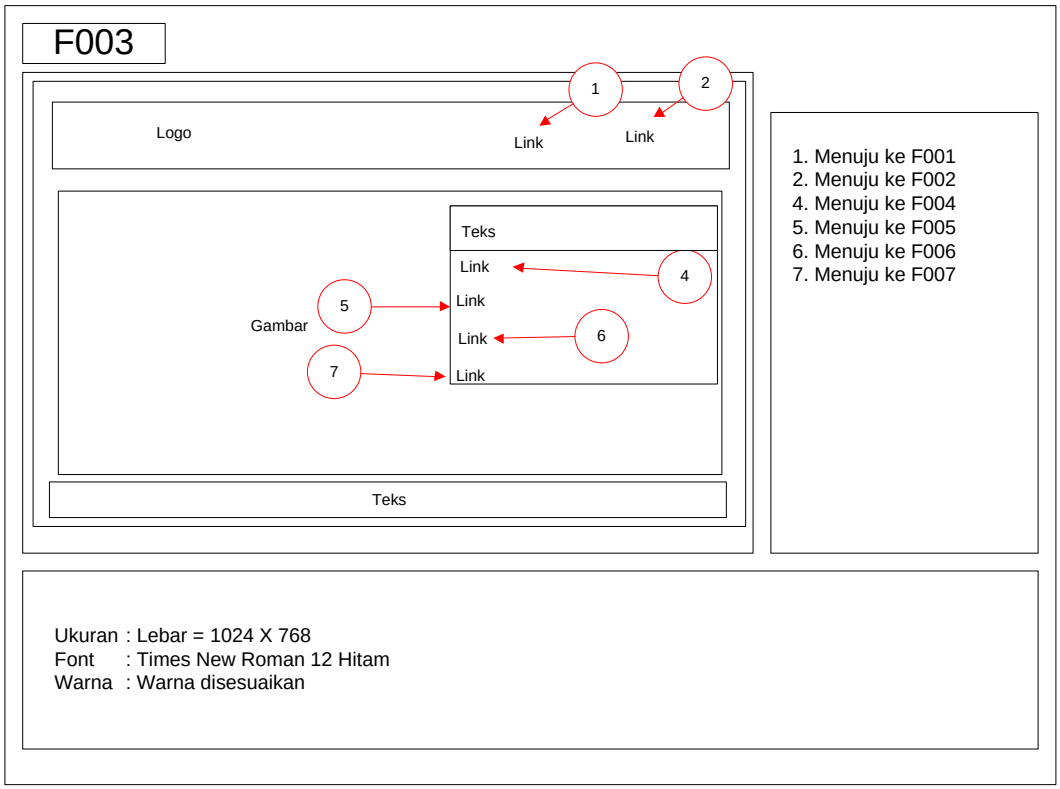
Gambar 3.16 Rancangan Antarmuka Buat Naskah



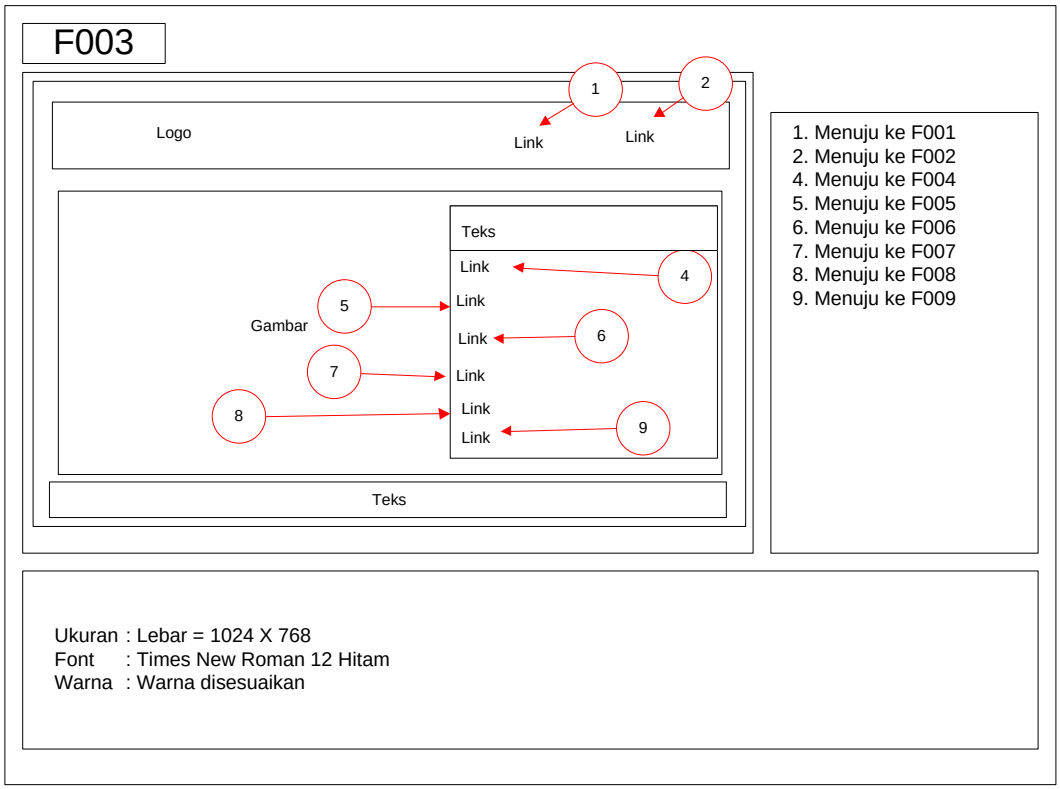
Gambar 3.17 Rancangan Antarmuka Simpan Naskah



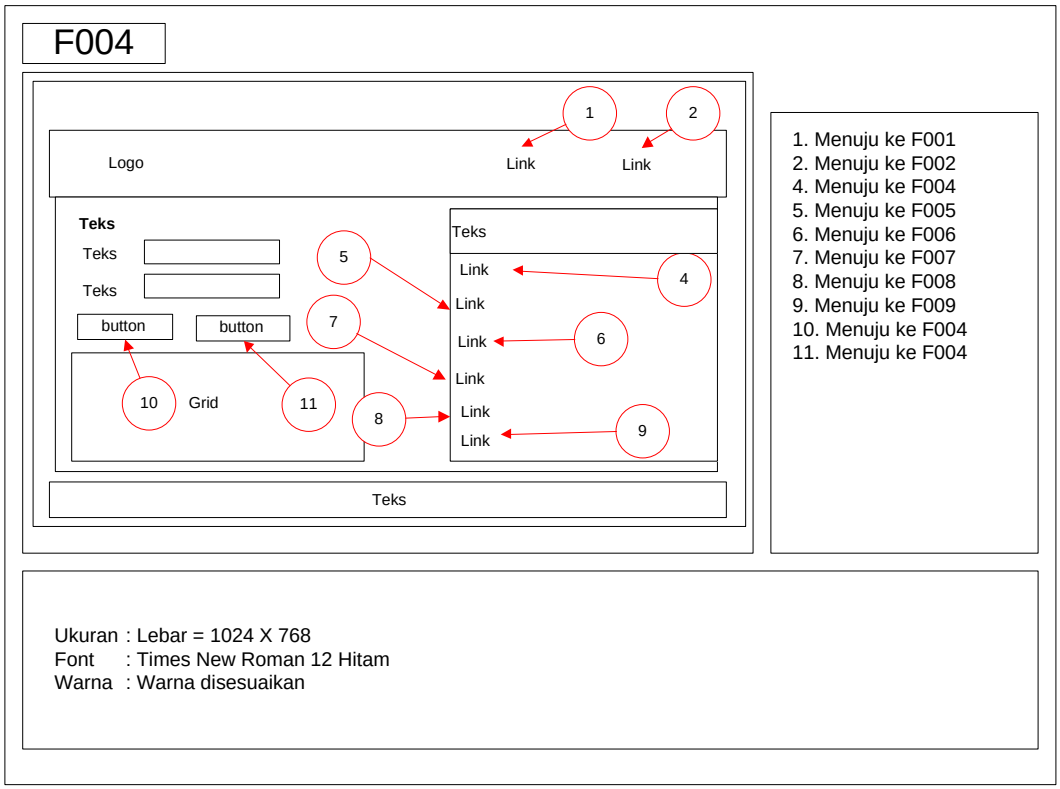
Gambar 3.18 Rancangan Antarmuka Data Naskah



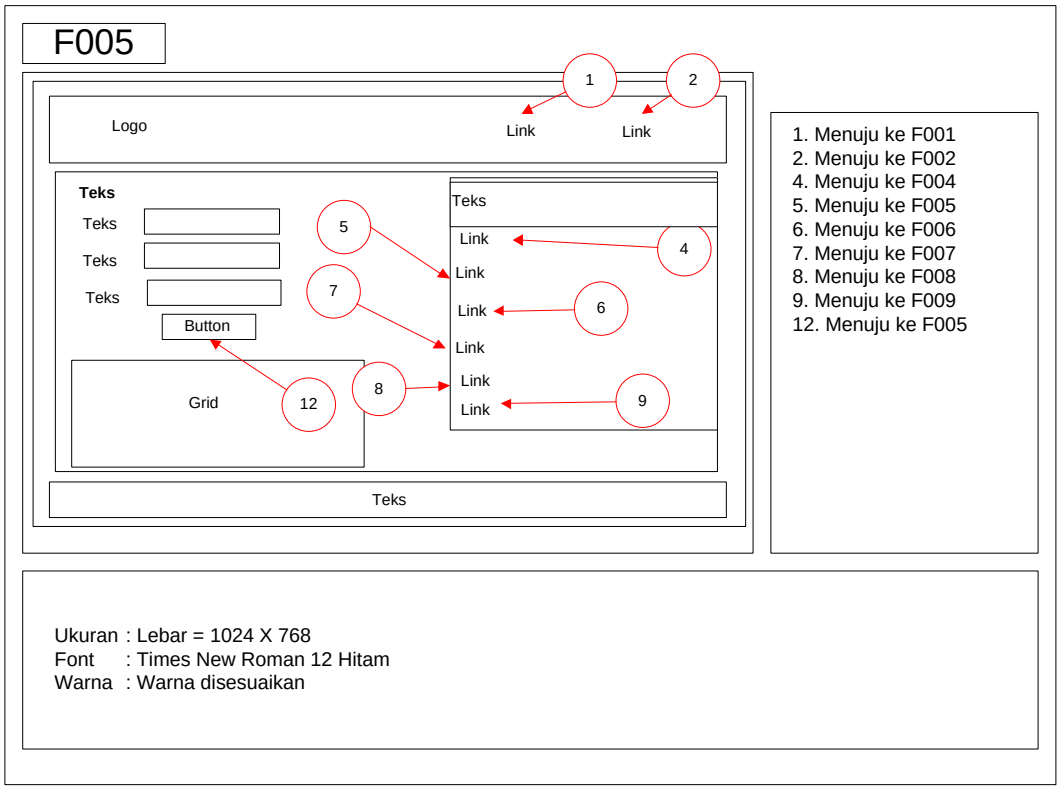
Gambar 3.19 Rancangan Antarmuka Login Operator



Gambar 3.20 Rancangan Antarmuka Login Validator

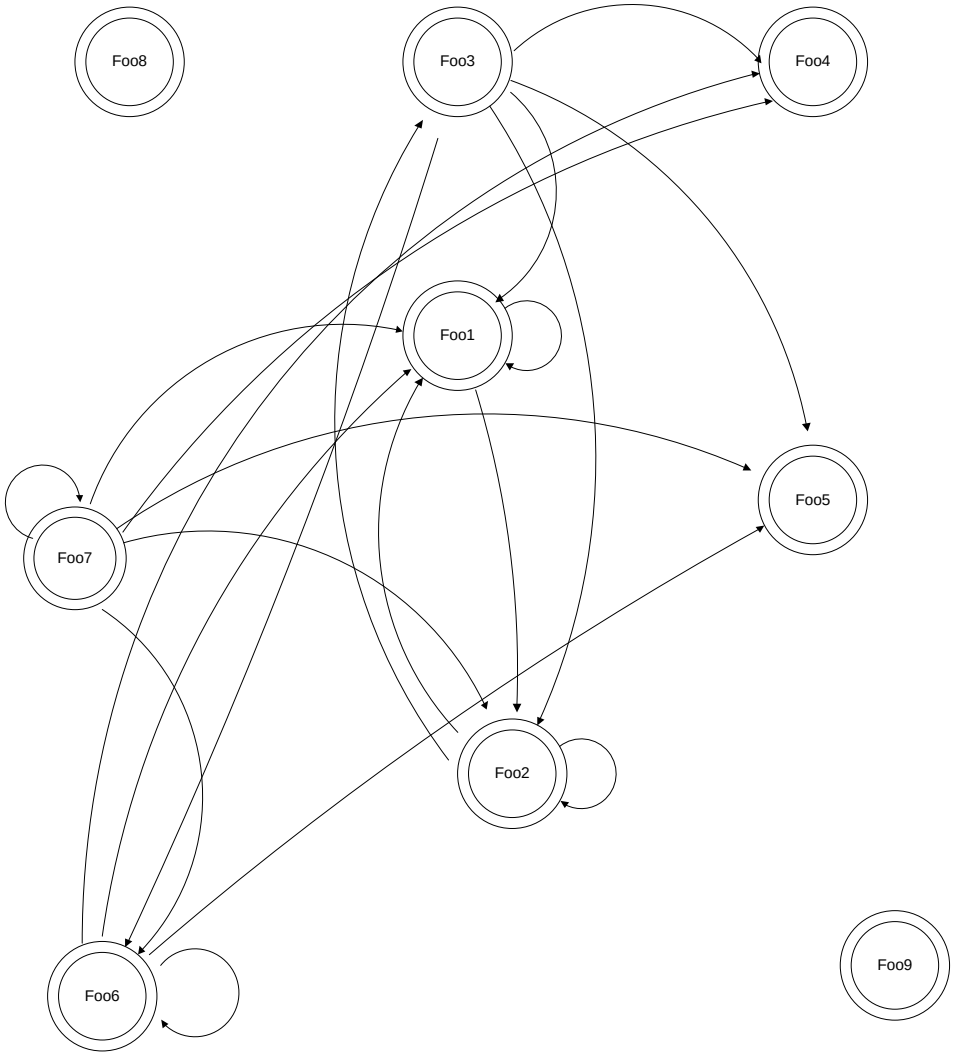


Gambar 3.21 Rancangan Antarmuka Buat Acara

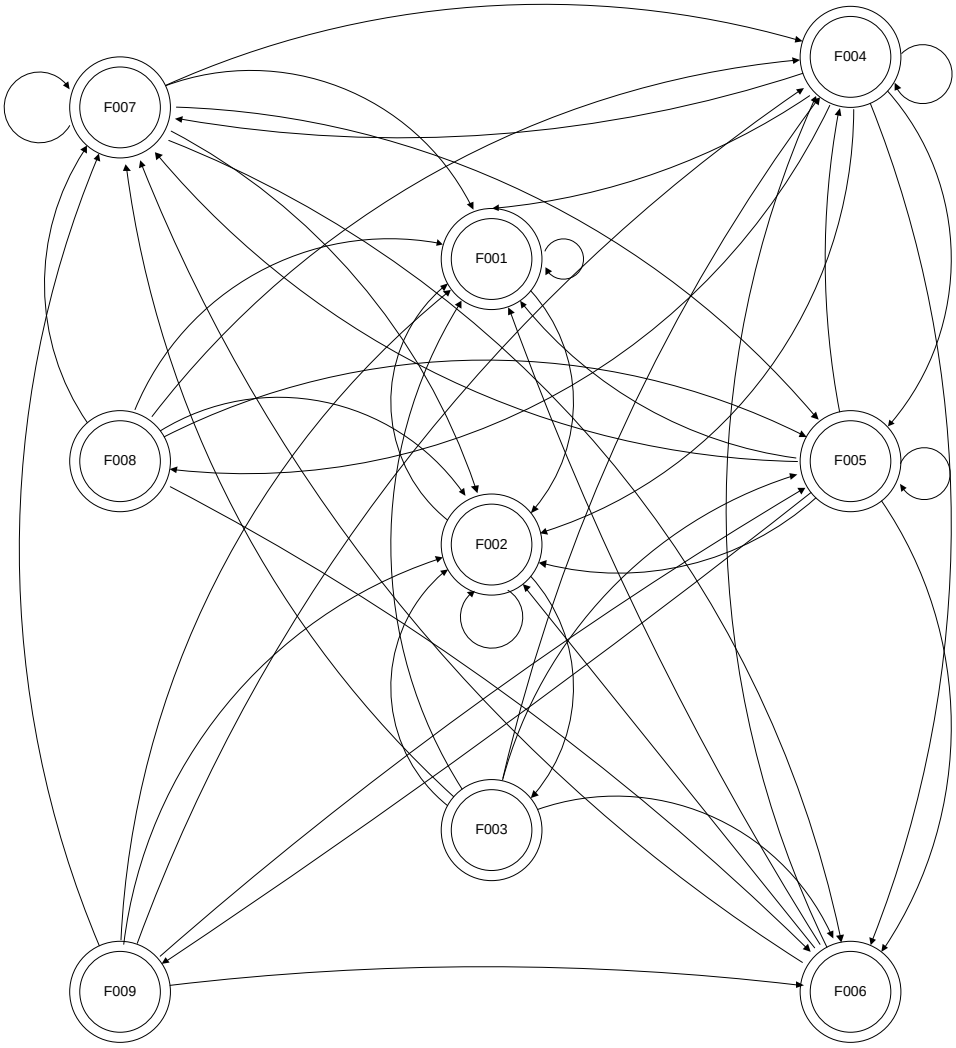


Gambar 3.22 Rancangan Antarmuka Daftar User

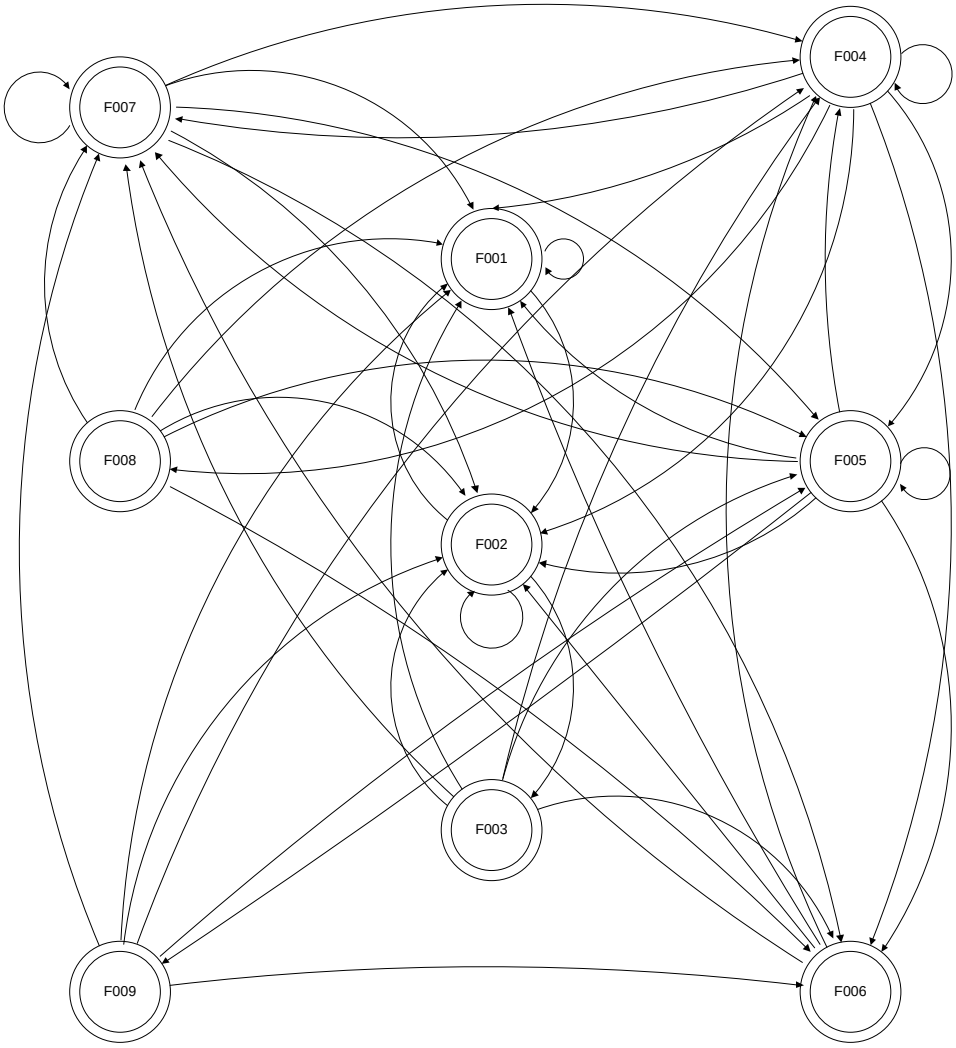
3.3.3 Jaringan Semantik



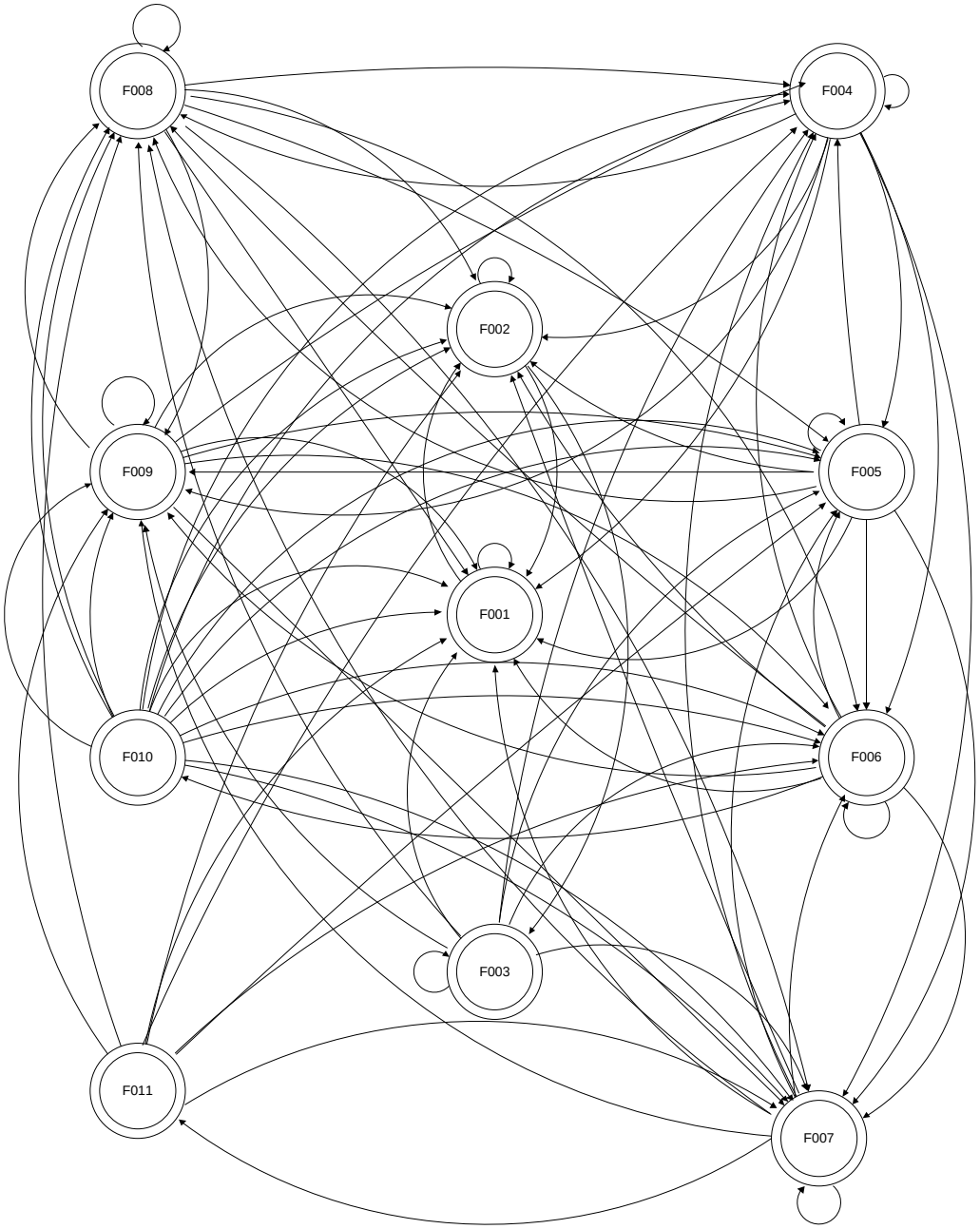
Gambar 3.23 Jaringan Semantik Announcer



Gambar 3.24 Jaringan Semantik Contributor



Gambar 3.25 Jaringan Semantik Operator



Gambar 3.26 Jaringan Semantik Validator

3.4 Implementasi

Implementasi merupakan tahap kelanjutan dari perancangan sistem. Pada bagian ini akan dilakukan implementasi terhadap sistem yang dirancang.

3.4.1 Kebutuhan Sistem

Dalam proses pembuatan suatu sistem diperlukan perangkat-perangkat system yang mendukung. Pada simulasi system yang dirancang kebutuhan system meliputi hal-hal sebagai berikut :

3.4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras dalam simulasi yang dirancang dibedakan menjadi dua spesifikasi yaitu :

1. Server
    1.1 Prosesor Dual core
    1.2 RAM 1 Gb
    1.3 Hard Disk 160 Gb
    1.4 Mouse, Keyboard dan Monitor sebagai peralatan antarmuka
2. Client
    2.1 Prosesor Pentium IV
    2.2 RAM 512 Gb
    2.3 Hard Disk 40 Gb
    2.4 Mouse, Keyboard dan Monitor sebagai peralatan antarmuka

3.4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak dalam simulasi yang dirancang dibedakan menjadi dua spesifikasi yaitu :

1. Server
    1.1 Sistem Operasi Windows Server 2003.

1.2 PHP untuk koneksi ke basis data dengan script PHP.

1.3 Pengedit teks untuk penulisan script PHP dengan Dreamweaver.

1.4 Basis data MySQL.

1.5 Mozilla Firefox.

2. Client

2.1 Sistem Operasi Windows Xp SP3.

2.2 Mozilla firefox.

3.4.2 Implementasi Antarmuka

Berikut ini adalah tampilan hasil antarmuka simulasi sistem yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

3.4.2.1 Tampilan Antarmuka Aplikasi



Gambar 3.27 Tampilan Aplikasi Halaman Depan



Gambar 3.28 Tampilan Aplikasi Halaman Buat Acara



Gambar 3.29 Tampilan Aplikasi Halaman Pendaftaran User



Gambar 3.30 Tampilan Aplikasi Halaman Buat Naskah



Gambar 3.31 Tampilan Aplikasi Halaman Pencarian Naskah



Gambar 3.32 Tampilan Aplikasi Hasil Data Naskah