BAB 3

PEMBAHASAN

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan di Galeri Guava Monkey Company beralamat di Jl. Taman Sari No.15 Bandung, Parkiran Kebon Binatang No.2, Bandung. Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan pada tanggal 09 Juli sampai dengan 12 Agustus 2012.

3.2 Teknik Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan, yang antara lain :

1. Pembuatan surat permohonan kerja praktek ditujukan untuk Galeri Guava Monkey Company.
2. Galeri Guava Monkey Company memberikan surat balasan permohonan kerja praktek di Galeri Guava Monkey Company.
3. Penempatan posisi kerja praktek.
4. Pelaksanaan kerja praktek.

Pelaksanaan kerja praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan untuk mengetahui permasalahan yang ada di Galeri Guava Monkey Company. Adapun tahapan yang dilakukan antaranya:

a. Pengumpulan data, dengan menggunakan metode Wawancara, memberikan beberapa pertanyaan kepada pemilik Galeri Guava Monkey Company yang ada menangani masalah tersebut.
b. Tahap analisis sistem

   Langkah berikutnya adalah melakukan kegiatan analisis, kegiatan analisis terdiri dari: analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak pembangun sistem, analisis *user* dan analisis sistem yang sedang berjalan.
c. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Selanjutnya adalah merancang website dan arsitektur sistem. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar.

d. Pengkodean

   Perancangan sistem diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

e. Implementasi dan Pengujian Unit

   Setelah membuat perancangan sistem dan perangkat lunak, langkah selanjutnya Implementasi dan pengujian unit. Implementasi dan pengujian unit adalah perancangan perangkat lunak yang sudah dirancang direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program dan pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi website kegiatan GMC.

3.3 Analisis Sistem

Pembahasan berikut merupakan analisis sistem. Analisis sistem merupakan suatu tahapan yang dilakukan untuk memahami sistem. prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-fungsional, analisis basis data, dan analisis kebutuhan fungsional.

3.3.1 Analisis Masalah

GMC mempunyai kesulitan dalam media penyampaian informasi dan juga mempromosikan kegiatan GMC. Cara yang dilakukan sekarang dalam menyampaikan informasi dan sarana promosi adalah melalui brosur yang setiap ada kegiatan memberi ke masyarakat, cara tersebut mempunyai kendala karena tidak setiap hari beroperasi, sehingga informasi menjadi tidak tersampaikan.

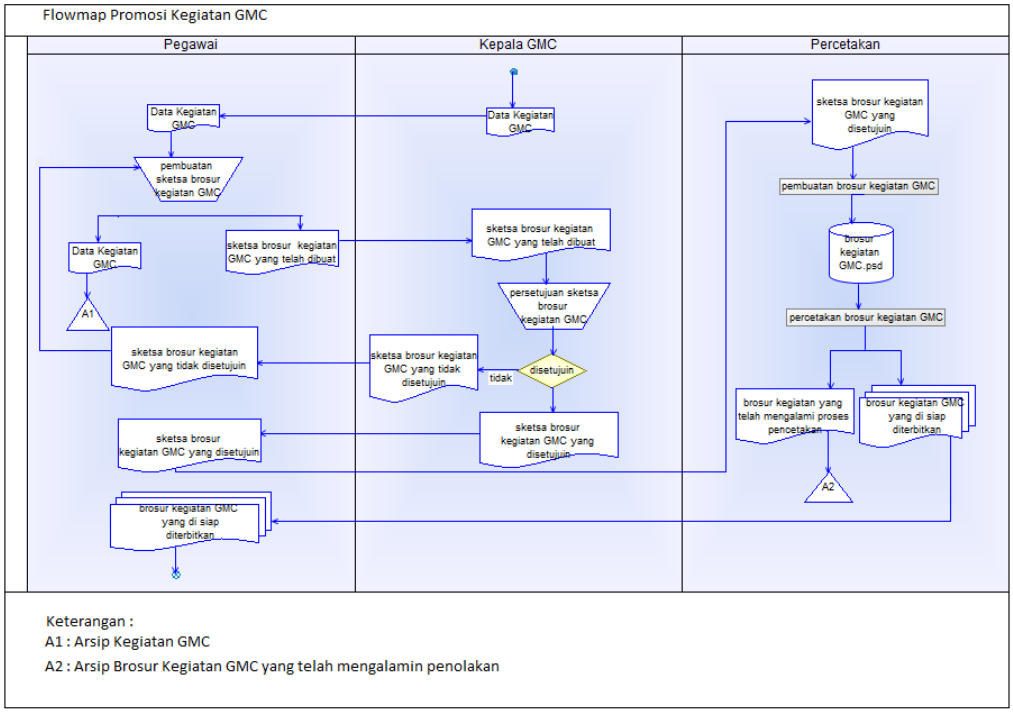
3.3.2 Analisis Prosedur yang Berjalan

Prosedur yang sedang berjalan di GMC adalah menyampaikan informasi melalui brosur yang setiap ada kegiatan memberi ke masyarakat. Seperti terlihat

pada gambar 3.1 adalah alur proses informasi acara kegiatan / pameran GMC yang ditampilkan pada brosur, prosesnya adalah sebagai berikut :

1. Kepala GMC memberikan data Kegiatan GMC yang akan dijadikan bahan untuk informasi yang ada di dalam brosur ke admin.
2. Admin membuat sketsa brosur Kegiatan GMC.
3. Admin memberikan hasil sketsa yang telah dibuat ke Kepala GMC dan menyimpan data Kegiatan GMC yang diberikan ke dalam arsip.
4. Kepala GMC melakukan persetujuan pada sketsa brosur dan menyerahkan kembali sketsa brosur yang telah disetujui ke admin.
5. Admin memberikan hasil sketsa yang telah disetujui untuk dibuat ke bagian percetakan.
6. Bagian percetakan membuat brosur dari hasil sketsa brosur dan menghasilkan file berupa brosur Kegiatan GMC.psd yang siap dicetak.
7. Bagian percetakan melakukan pencetakan brosur Kegiatan GMC.psd yang telah siap dicetak sejumlah n.
8. Bagian percetakan menyerahkan hasil brosur Kegiatan GMC yang telah dicetak sejumlah n ke admin untuk siap diterbitkan.

Berdasarkan tahapan tersebut, maka terbentuklah prosedur yang terpaparkan dalam flowmap prosedur promosi Kegiatan GMC pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 FlowMap Penyampaian Informasi

3.3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras / *hardware*, analisis perangkat lunak / *software*, analisis user / *user* .

3.3.3.1 Analisis Perangkat Keras

Galeri Guava Monkey Company membutuhkan komputer dengan spesifikasi hardware minimum, dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Prosessor	1 Ghz
2	Monitor	Standar
3	VGA	128 MB
4	Memori	RAM 512 MB DDR2

5	Keyboard	Terpasang
6	Mouse	Terpasang
7	Hard Disk	80 Ghz

3.3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

Galeri Guava Monkey Company membutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi perangkat lunak minimum, dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

No.	Perangkat Lunak
1	Microsoft Windows 7
2	Macromedia Dreamweaver 8
3	XAMPP 1.7.7
4	MySQL
5	Adobe Photoshop
6	Browser

3.3.3.3 Analisis Kebutuhan User

User yang akan menjadi administrator website adalah user GMC yaitu Kaum Umum, seperti terlihat pada tabel 3.3 mengenai *user profile* dari Kaum Umum, kemampuan mengoperasikan komputer, kemampuan mengetik, dan usia.

Tabel 3.3 User Profile

Tingkat Pendidikan	Kemampuan Mengoperasikan Komputer	Keterampilan Mengetik	Usia
Umum	Pengetahuan mengenai internet	55 WPM	12 – 52 Tahun

	dan browsing.		

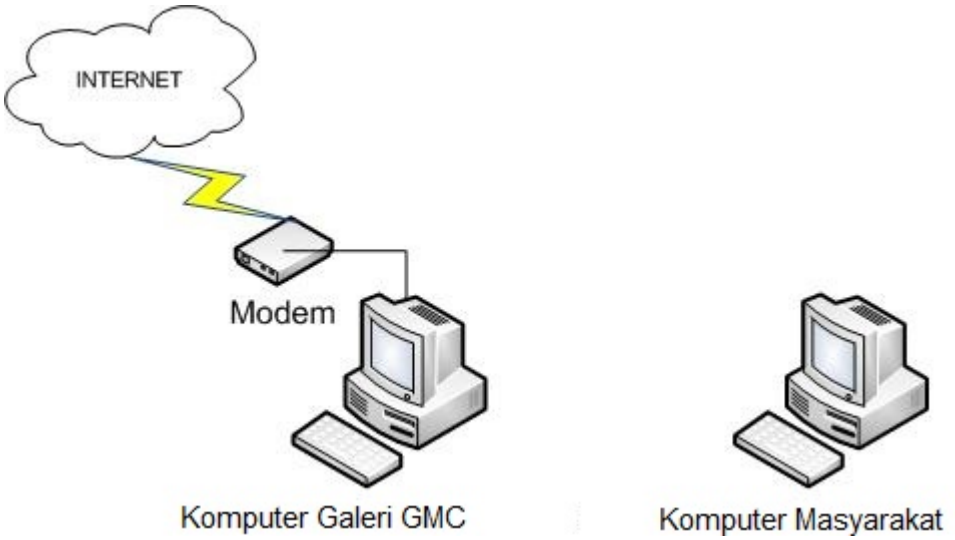
Kebutuhan user yang mendukung website ini terlihat pada tabel 3.4, tipe user pada website ini ada dua yaitu admin dan user (masyarakat luas). Admin dapat melakukan semua operasi *Back End Site* seperti mengelola, data.sedangkan user hanya dapat mengakses *front end site.*

Tabel 3.4 Kebutuhan User

Tipe User	**Hak Akses**	**Tingkat Keterampilan**	**Jenis pelatihan**
Administrator	Dapat melakukan semua operasi di dalam *Back End Site.*	Berpengalaman mengoperasikan Windows 7, Microsoft office Word, memiliki pengetahuan tentang internet dan *browsing*.	Tidak diperlukan pelatihan khusus.
User	Hanya Dapat mengakses *Front End Site.*	Berpengalaman mengoperasikan Windows XP, mengenal internet dan *browsing*.	Tidak diperlukan pelatihan khusus.

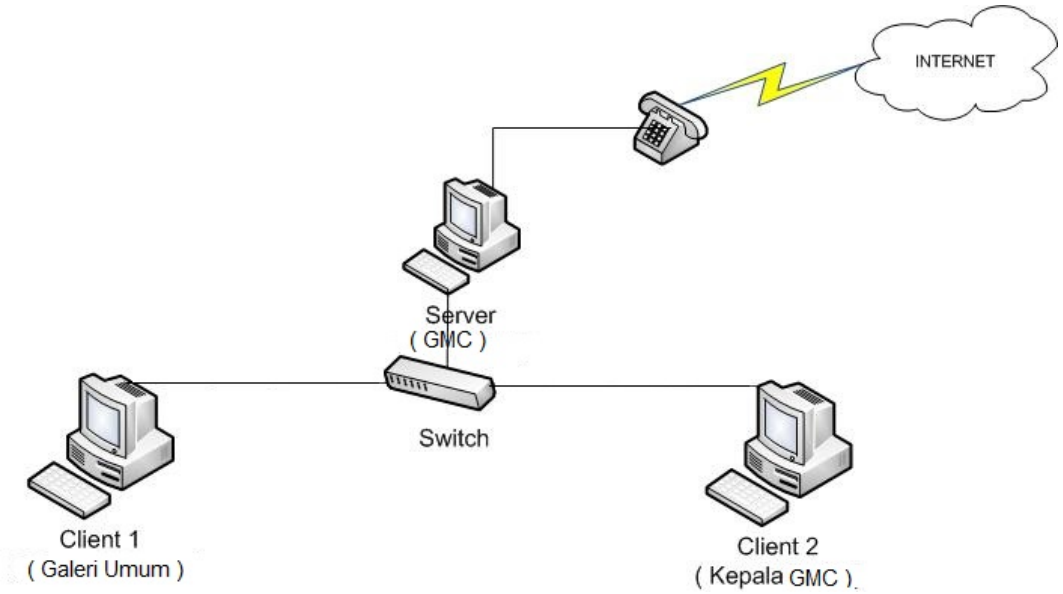
3.3.3.4 Analisis Kebutuhan Jaringan

Saat ini di GMC belum memiliki jaringan untuk menghubungkan antar komputer satu dengan yang lainnya, terlihat seperti pada gambar 3.2 komputer masyarakat dan komputer GMC tidak terhubung dengan jaringan, untuk koneksi internet hanya ada pada komputer GMC dengan menggunakan modem.



Gambar 3.2 Keadaan Jaringan

Kebutuhan jaringan untuk mendukung aplikasi ini seperti terihat pada gambar 3.3, Galeri GMC membutuhkan *Local Area Network* (LAN) yang menghubungkan 1 unit komputer *server* dan 2 *client* yang nantinya dapat digunakan untuk berbagi data maupun perangkat lain. Komputer *server* di letakan di meja GMC sebagai administrator web dan user komputer utama. *client* 1 di tempatkan di meja depan galeri yang juga dapat di pergunakan oleh umum. Sedangkan *client* 2 di letakan di ruang Kepala GMC. Menggunakan *Internet Service provider* (ISP) S*peedy* dengan dengan kecepatan diatas 3.2Mbp/s yang di *share* ke semua *client.*



Gambar 3.3 Jaringan Yang dibutuhkan

Berdasarkan hasil analisis, jaringan di Galeri GMC belum memenuhi kebutuhan jaringan yang diperlukan untuk mendukung pembangunan website jejaringan social GMC.

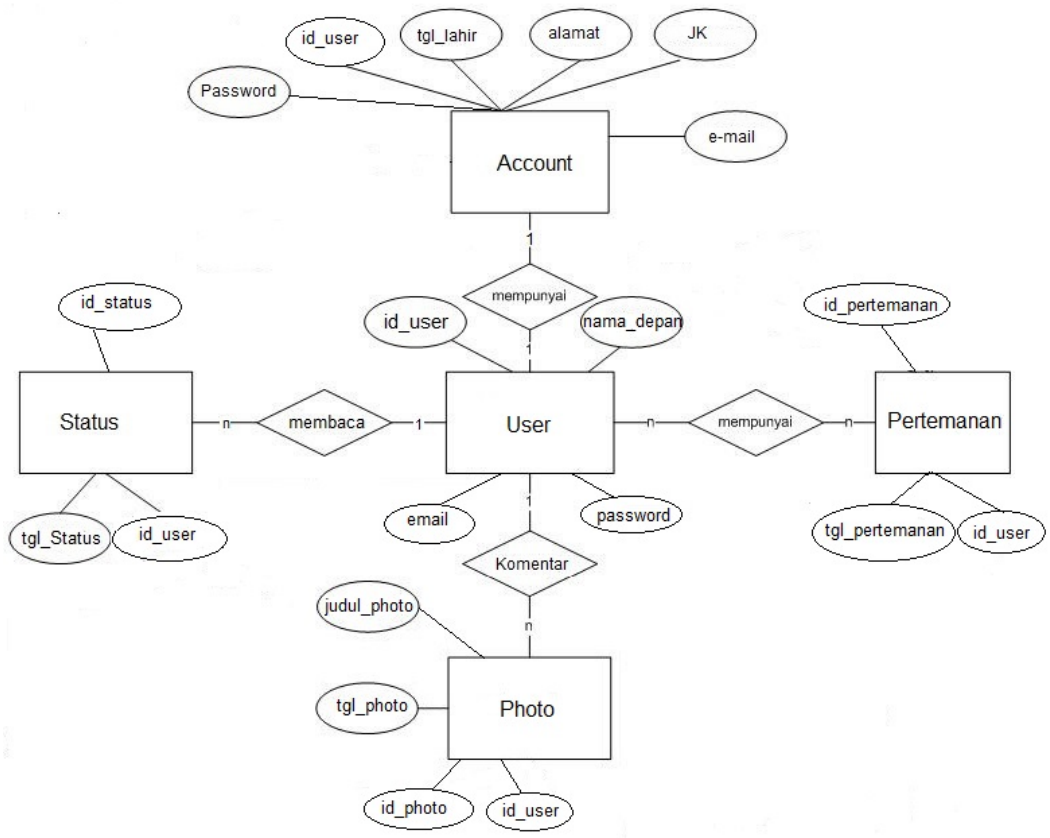
3.3.4 Analisis Basis Data

System membutuhkan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cara membangun sebuah basis data dari aplikasi tersebut. Untuk memodelkan relasi data dalam model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R.

Setiap sistem membutuhkan data untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cara membangun sebuah basis data dari aplikasi tersebut. Untuk memodelkan relasi data dalam model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu berupa sebuah diagram yang disebut diagram E-R *(Entity –Relationship)*, seperti terlihat pada gambar 3.4 merupakan diagram E-R dari website GMC yang terdiri dari delapan entitas, yaitu :

1. User dengan atribut id_nama,email, nama depan dan password

2. Pertemanan dengan atribut Id_pertemanan sebagai *primary key*, tgl_pertemanan
3. status dengan atribut Id_status sebagai *primary key*, id_status
4. Photo dengan atribut id_user sebagai *primary key*, tgl_upload, dan tgl_komentar.
5. account dengan atribut id_user sebagai *primary key*, tgl_lahir, email, password, alamat, dan jenis kelamin.



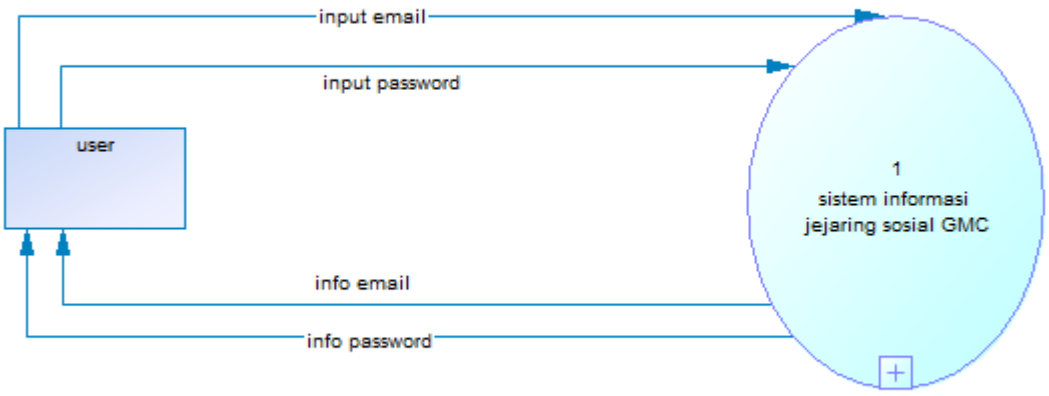
Gambar 3.5 Diagram E-R diagram Jejaring Sosial

3.3.5 Analisis Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional meliputi *Diagram Konteks* dan *Data Flowmap Diagram* (*DFD)*

1. *Diagram Konteks*

Sistem yang dibangun digambarkan secaragaris besar dengan menggunakan diagram konteks. Dari diagram ini dapat dilihat secara umum mengenai alur proses yang ditangani system. terlihat pada Gambar 3.6.



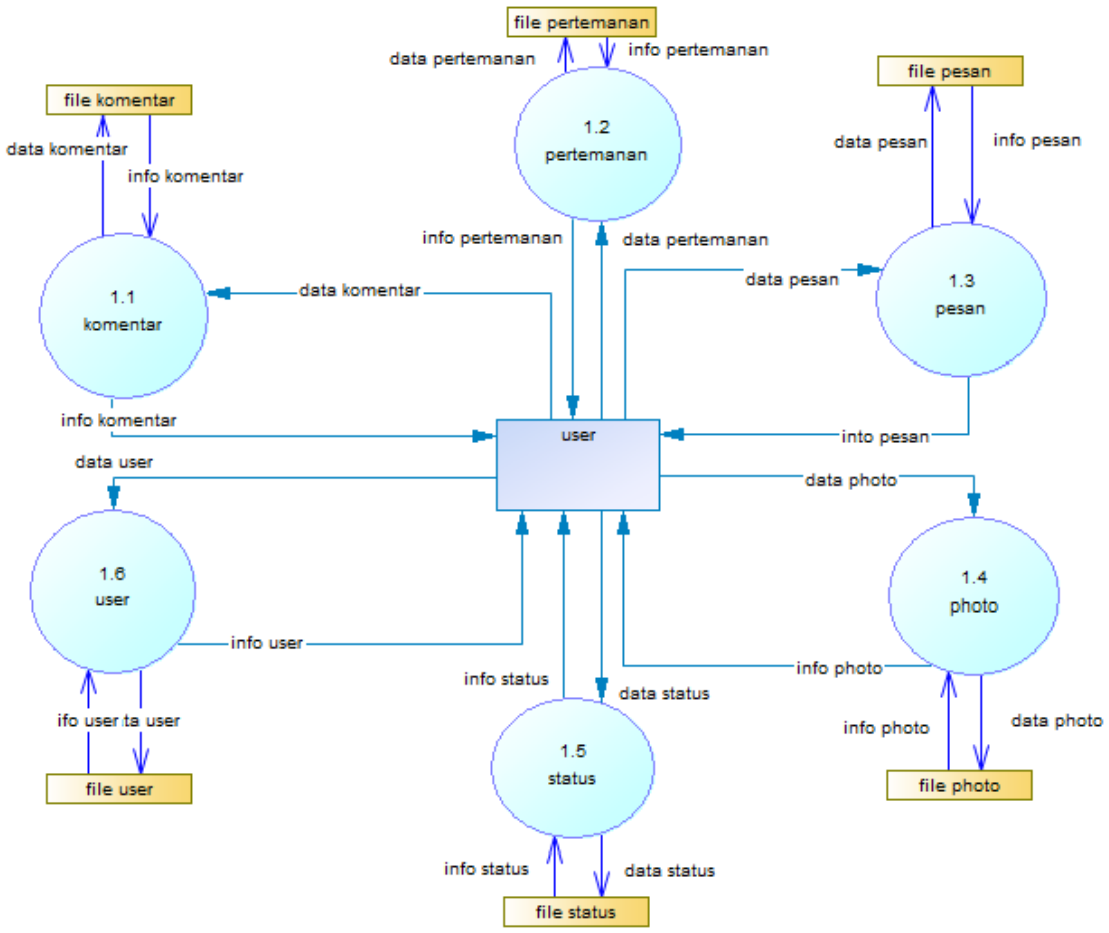
Gambar 3.6 Diagram Konteks

2. *DFD*

Data Flow Diagram merupakan representasi grafik dari sebuah sistem yang menunjukan proses-proses dalam sebuah sistem dan aliran data yang masuk dan keluar dari proses tersebut tanpa harus mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. Dari diagram konteks di atas, aliran data yang ada pada sistem digambarkan dengan lebih rinci menggunakan *Data Flow Diagram.*

a. *DFD Level 1*

DFD level 1 pada website ini seperti terlihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 1

3. Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses adalah tabel yang berisi keterangan atau deskripsi dari semua proses yang terdapat di DFD, logika proses dituliskan mengunakan bahasa deskriptif. Seperti terlihat pada tabel 3.5 terdapat delapan proses yaitu username, password, data profil, status terbaru, komentar baru, tambah teman dan tambah grub.

Tabel 3.5 Spesifikasi Proses Website

No	Proses	Keterangan
1	No.Proses	1.1
	Nama Proses	Komentar

	Source	User
	Input	Data komentar
	Output	Info komentar
	Destination	User
	Logika Proses	Proses komentar 1. Masukan data id_komentar. 2. Maka Tampilkan info id_komentar.
2	No.Proses	1.2
	Nama Proses	Pertemanan
	Source	User
	Input	Data pertemanan
	Output	Info pertemanan
	Destination	User
	Logika Proses	Proses pertemanan 1. Masukan data id_pertemanan 2. Maka tampilkan info id_pertemanan
3	No.Proses	1.3
	Nama Proses	Pesan
	Source	User
	Input	Data pesan
	Output	Info pesan
	Destination	User
	Logika Proses	Proses pesan 1. Masukan data id_pesan. 2. Maka tampilkan info id_pesan.
4	No.Proses	1.4
	Nama Proses	Photo
	Source	User
	Input	Data photo
	Output	Info photo

	Destination	User
	Logika Proses	Proses photo 1. Masukan data id_photo. 2. Maka tampilkan info id_photo.
5	No.Proses	1.5
	Nama Proses	Status
	Source	User
	Input	Data status
	Output	Info status
	Destination	User
	Logika Proses	Proses status 1. Masukan data id_status. 2. Maka tampilkan info id_status.

4. Kamus Data

Kamus data adalah tabel yang berisi deskripsi dari data yang mengalir pada DFD. Seperti terlihat pada tabel 3.6 pada kamus terdapat enam data yaitu data manajemen post, manajemen komentar, manajemen profil, manajemen follow dan manajemen grup.

Tabel 3.6 Kamus Data Website

Nama	Data Komentar
Where used / how used	1. Tabel user - proses 1 (masukan) 2. Tabel komentar (masukan)
Deskripsi	Berisi data komentar untuk bisa komentar ke dalam sistem.
Struktur data	Id_komentar
Id_komentar	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Pertemanan
Where used / how used	1. user - proses 2 (masukan)

	2. Tabel pertemanan (masukan)
Deskripsi	Berisi data pertemanan
Struktur data	Id_pertemanan
Id_pertemanan	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Pesan
Where used / how used	1. User - proses 3 (masukan) 2. Tabel pesan (masukan)
Deskripsi	Berisi data pesan user
Struktur data	Id_pesan
Id_pesan	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data photo
Where used / how used	1. user- proses 4 (masukan) 2. Tabel photo (masukan)
Deskripsi	Berisi data photo
Struktur data	Id_photo
Id_photo	[A-Z | a-z | 0-9]
Nama	Data Status
Where used / how used	1. User – proses 5 (masukan) 2. Tabel status
Deskripsi	Berisi data status
Struktur data	Id_status
Id_status	[A-Z | a-z | 0-9]

3.4 Perancangan

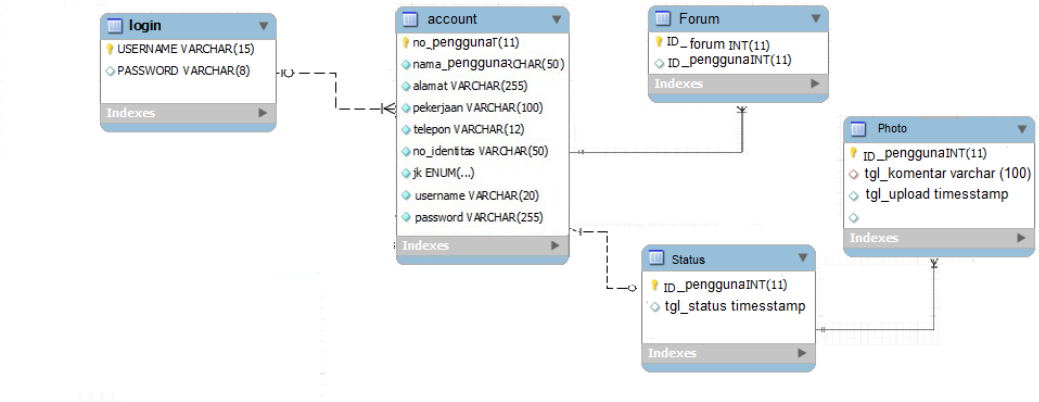
Setelah tahap analisis, maka selanjutnya adalah tahap perancangan yang terdiri dari tiga bagian yaitu perancangan basis data, perancangan arsitektur, dan peracangan prosedural.

3.4.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data terdiri dari skema relasi dan struktur tabel.

a. Skema Relasi

Skema relasi merupakan gambar hubungan antar tabel yang dihasilkan dari rancangan Diagram *E-R*, seperti terlihat pada gambar 3.8 pada skema relasi terdapat delapan tabel, yaitu: tabel login, tabel user, tabel post, tabel komentar, tabel profil, tabel grup, dan tabel follow.



Gambar 3.8 Skema Relasi

3.4.1.1 Struktur Tabel

a. Struktur tabel berisi tentang tabel-tabel database yang digunakan dalam perancangan sistem karena struktur tabel ini akan menentukan struktur fisik yang ada. Database yang ada dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data Tabel User

Nama : Tabel User

Media Penyimpanan : Hardisk

Primary Key : id_user

Tabel 3.5 Tabel User

No	Nama file	Type	Ukuran	Ket
1	Id_user	Int	9	User
2	Nama_depan	Varchar	50	Nama depan
3	Nama_belakang	Varchar	50	Nama belakang
4	Email	Varchar	50	Email

5	Password	Varchar	50	Password
6	Jenis kelamin	Enum('laki-laki','perempuan')		Jenis kelamin
7	Agama	Enum('islam','prosestan,'katolik','hindu','budha')		Agama
8	Photo	Varchar	100	Photo
9	Status	Enum('lajang','pacaran','menikah','lain-lain')		Statu user
10	Alamat	Text		
11	Aktivitas	Text		
12	hobi	Text		

b. Tabel Status

Nama : Tabel Status

Media Penyimpanan : Hardisk

Primary Key : id_status

Tabel 3.7 Tabel Status

No	Nama file	Type	Ukuran	Ket
1	Id_status	Int	9	
2	Id_user	Int	9	

c. Tabel Photo

Nama : Tabel Photo

Media Penyimpanan : Hardisk

Primary Key : id_photo

Tabel 3.9 Tabel Photo

No	Nama file	Type	Ukuran	Ket

1	Id_photo	Int	9	Photo
2	Id_user	Int	9	User
3	Photo	Varchar	100	photo
4	Judul_photo	Varchar	100	Judul photo
5	Tanggal_photo	Date		Tanggal photo

d. Tabel Pesan

Nama : Tabel Pesan

Media Penyimpanan : Hardisk

Primary Key : id_pesan

Tabel 3.9 Tabel Pesan

No	Nama file	Type	Ukuran	Ket
1	Id_pesan	Int	9	Pesan
2	User	Int	9	User

e. Tabel Pertemanan

Nama : Tabel Pertemanan

Media Penyimpanan : Hardisk

Primary Key : id_pertemanan

Tabel 3.9 Tabel Pertemanan

No	Nama file	Type	Ukuran	Ket
1	Id_pertemanan	Int	11	Pertemanan
2	Id_user	Int	11	User
3	Id_komentar	Int	9	Komentar
4	Id_user	Int	9	User
5	Id_teman	Int	9	Teman

3.4.2 Perancangan Arsitektur

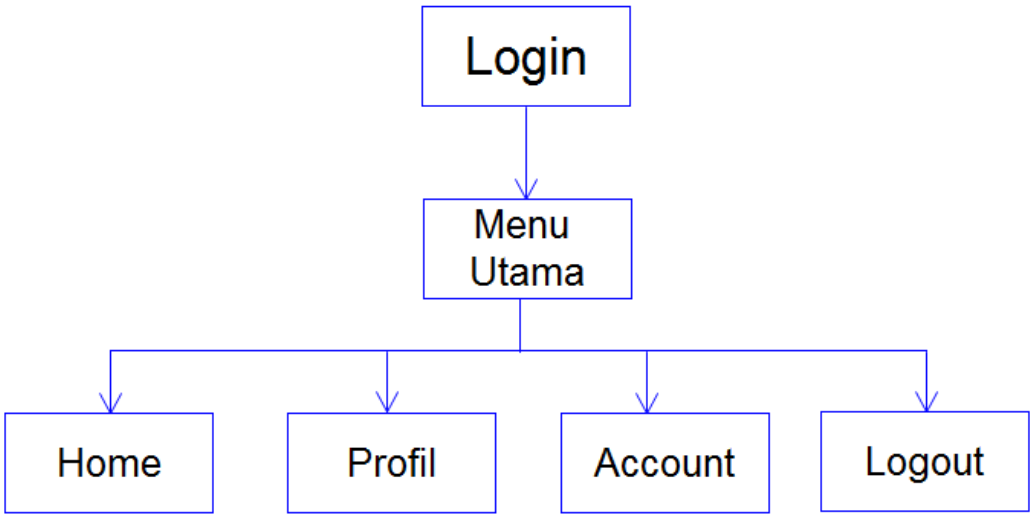
Perancangan arsitektur terdiri dari perancangan menu, perancangan antarmuka dan jaringan semantik.

3.4.2.1 Perancangan Menu

Perancangan menu dibuat dengan harapan agar user dapat menggunakan sistem informasi ini tanpa kesulitan.

3.4.2.1.1 Perancangan Menu User

Perancangan menu User adalah perancangan menu yang dibuat untuk user dengan hak akses sebagai User. Berikut adalah perancangan menu untuk user seperti terlihat pada gambar 3.9 Struktur Menu User :



Gambar 3.9 Struktur Menu User

3.4.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka diperlukan pada program sistem informasi ini dengan tujuan untuk mempermudah user dalam menggunakan program sistem informasi ini. Dengan adanya perancangan antarmuka ini berbagai user baik

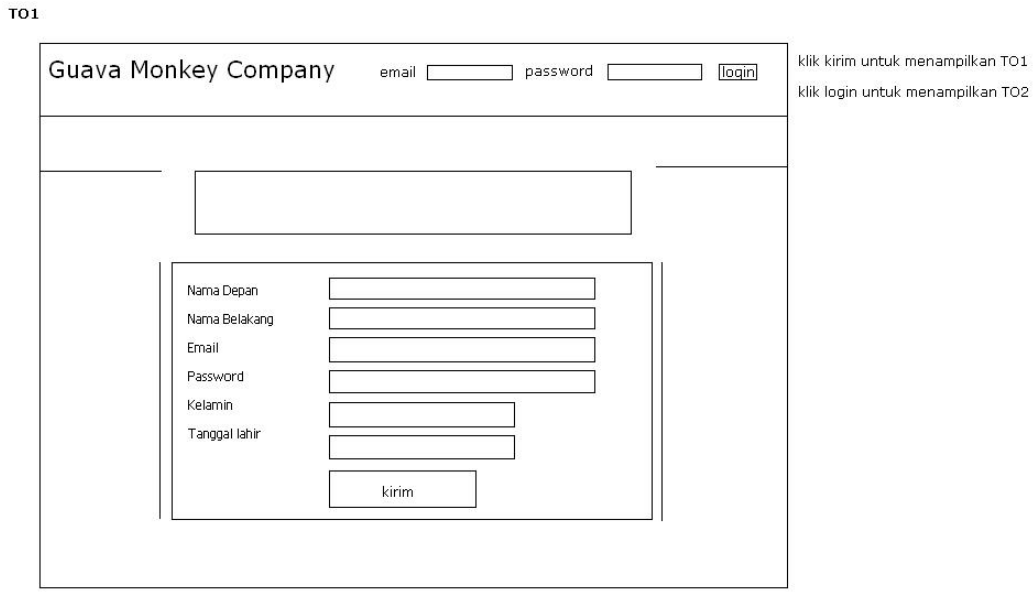
awam, maupun yang sudah berpengalaman dapat mengoperasikan aplikasi ini tanpa adanya kesulitan yang besar.

1. Perancangan antarmuka tampilan user

Perancangan antarmuka tampilan untuk user dengan hak akses User terdiri dari 2 perancangan antarmuka, yaitu perancangan tampilan *login* user, dan perancangan tampilan menu Home User.

a. Perancangan Tampilan *Login* User (P01)

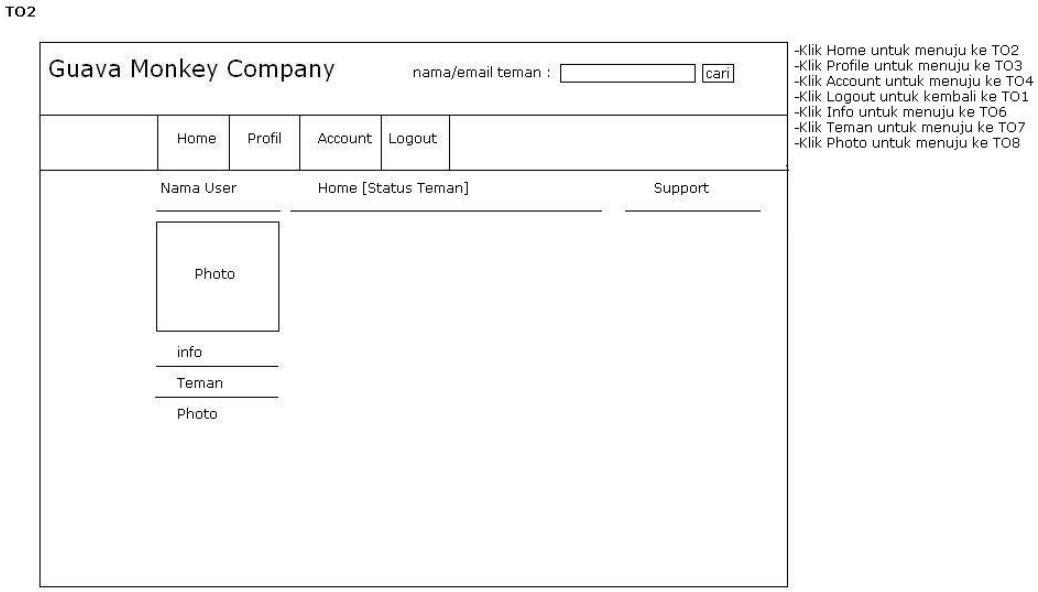
Perancangan tampilan *login* user adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses User melakukan *login.* Perancangan tampilan *login* user pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Perancangan Tampilan Member dan Login User

b. Perancangan Tampilan menu Home User (P02)

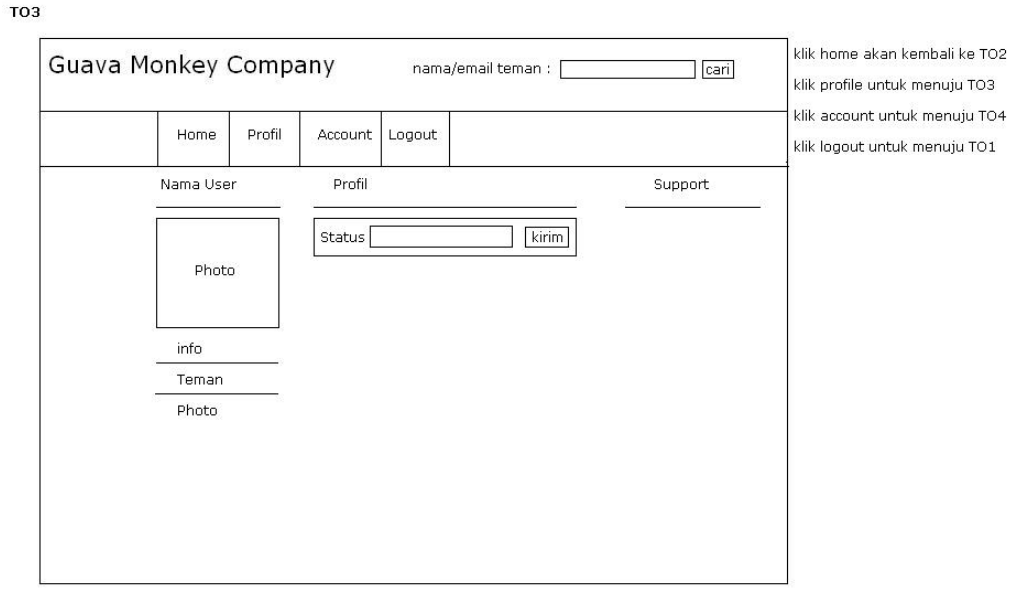
Perancangan tampilan menu Home user adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses User melihat data komentar, data profil, data post, dan data grup. Perancangan tampilan Home user pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Perancangan Tampilan Utama User

c. Perancangan antarmuka tampilan Profil (P03)

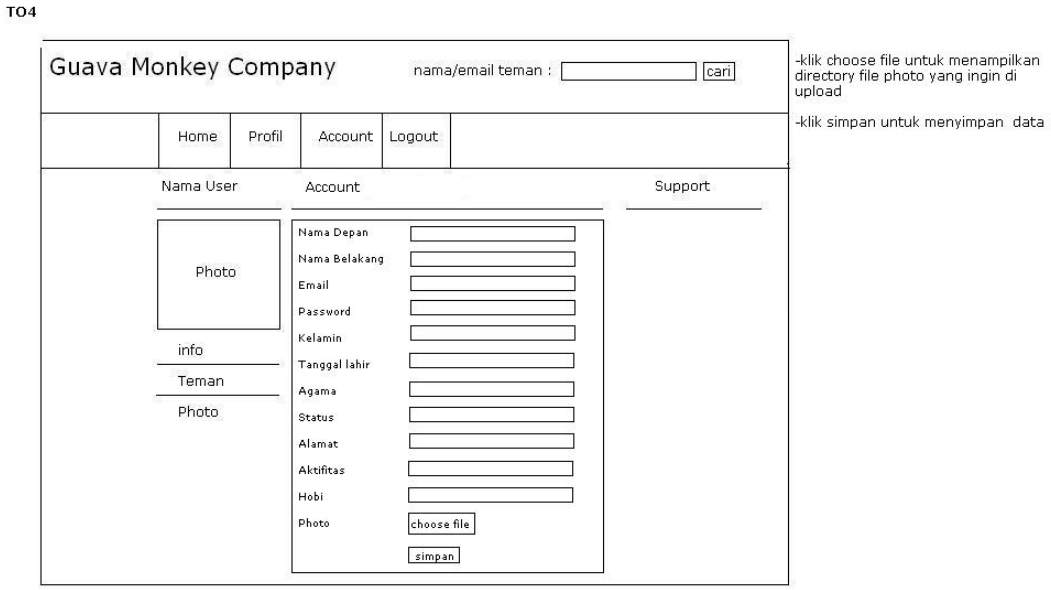
Perancangan tampilan menu Profil user adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses User melihat data profil. Perancangan tampilan profil user pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Perancangan Tampilan Login Petugas

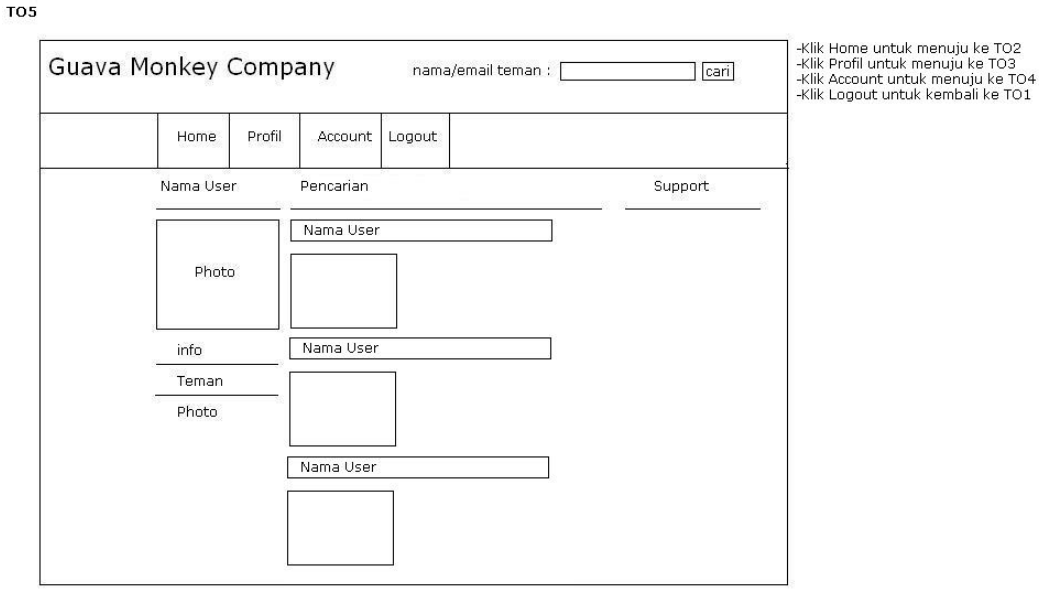
d. Perancangan Tampilan Menu Account (P04)

Perancangan tampilan menu Account adalah perancangan tampilan menu Account untuk user untuk edit account user. Perancangan tampilan menu Account user pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Perancangan Tampilan Menu Account

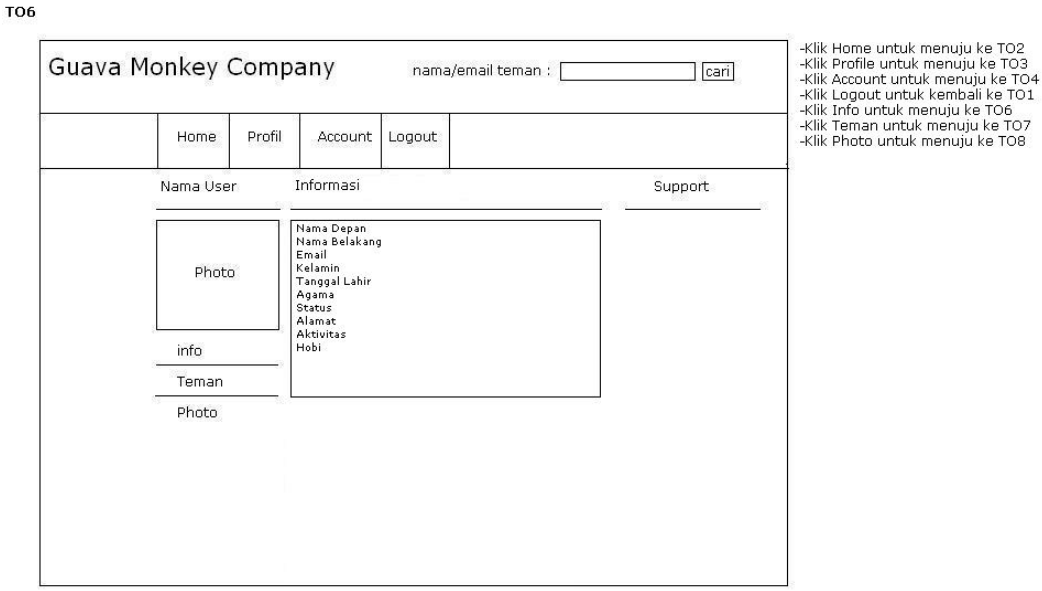
e. Perancangan Tampilan Menu Pencarian (P05)



Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Menu Pencarian

f. Perancangan Tampilan Menu Info (P06)

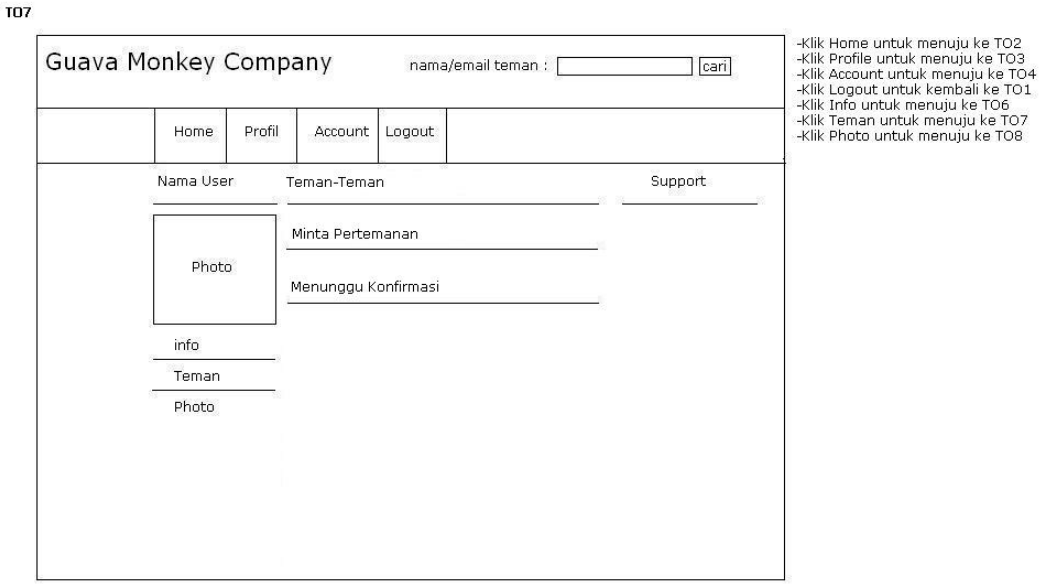
Perancangan tampilan Menu Info adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses Petugas untuk melakukan info pegguna. Perancangan tampilan Menu info pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Perancangan Tampilan Menu Info

g. Perancangan Tampilan Menu Teman (G07)

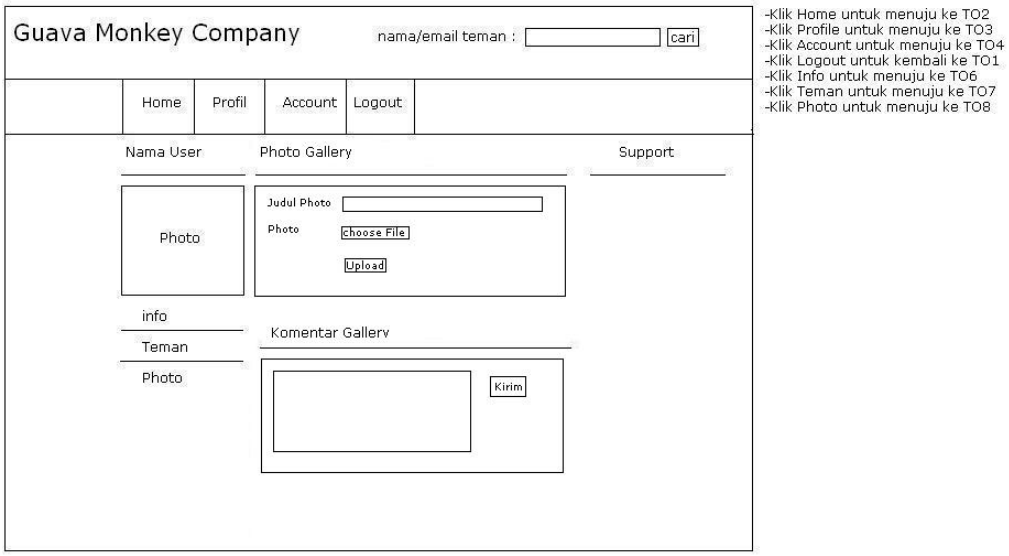
Perancangan tampilan Menu Teman adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses Petugas untuk melakukan info pertemanan. Perancangan tampilan Menu teman pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Perancangan Tampilan Menu Teman

h. Perancangan Tampilan Menu Photo (P08)

Perancangan tampilan Menu Photo adalah perancangan tampilan menu untuk user dengan hak akses Petugas untuk melakukan edit photo user. Perancangan tampilan Menu Photo pada sistem ini seperti terlihat pada gambar 3.17.



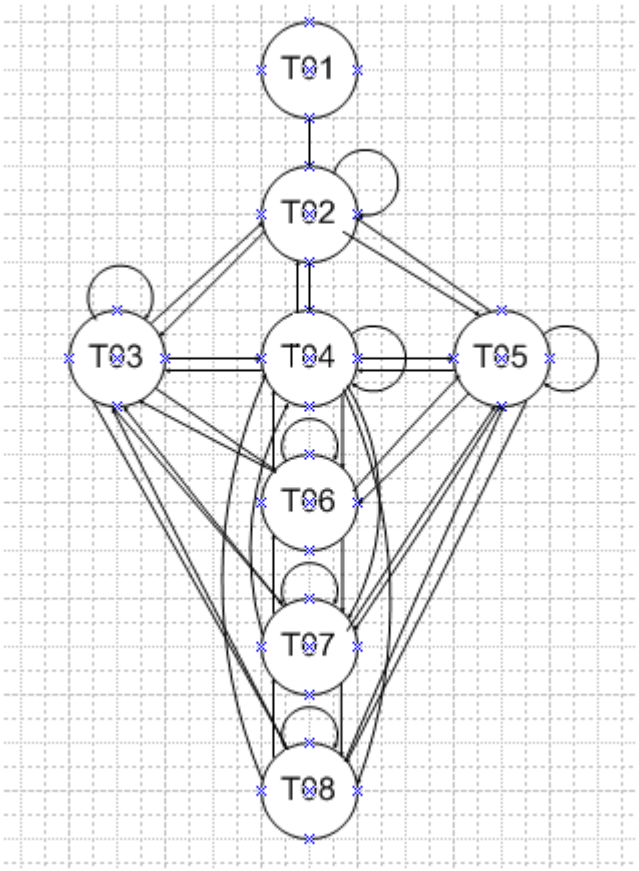
Gambar 3.17 Perancangan Tampilan Menu Photo

3.4.3 Jaringan Semantik

Jaringan Semantik merupakan gambaran pengetahuan grafis yang menunjukkan hubungan antar berbagai objek. Jaringan semantik terdiri dari lingkaran-lingkaran yang menunjukkan objek dan informasi tentang objek-objek tertentu. Jaringan semantik untuk aplikasi jejaring social GMC berbasis web ini memiliki satu bagian utama antar muka, yaitu antar muka untuk User.

a. Jaringan Semantik User

Jaringan semantik User dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Jaringan Semantik

3.5 Implementasi

Impelementasi merupakan tahap sistem siap untuk dipergunakan. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap analisis dan perancangan. Implementasi bertujuan untuk menguji coba aplikasi yang telah dibuat apakah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga user dapat memberikan masukan untuk pengembangan.

3.5.1 Implementasi Database

Implementasi *database* dalam jejaring social GMC berbasis Web sebagai berikut :

a. Implementasi struktur tabel User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
 `no_user` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `nama_user` varchar(50) NOT NULL,
 `alamat` varchar(255) NOT NULL,
 `telepon` varchar(12) NOT NULL,
 `jk` enum('Laki-laki','Perempuan') NOT NULL,
 `user_sejak` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
 `username` varchar(20) NOT NULL,
 `password` varchar(255) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (`no_user`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=11 ;
```

b. Implementasi struktur tabel status

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `status` (
 `id_status` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `id_user` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_status),
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=12 ;
```

c. Implementasi struktur tabel photo

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `photo` (
 `id_Photo` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
 `id_user` int(11) NOT NULL,
 `tgl_photo` timestamp NOT NULL DEFAULT
CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
  PRIMARY KEY (`id_Post`),
 KEY `id_pinjaman` (`id_user`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=28 ;
```

d. Implementasi struktur tabel Komentar

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `komentar` (
 `id_komentar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `id_user` int(11) NOT NULL,
 `tgl_komentar` timestamp NOT NULL DEFAULT
CURRENT_TIMESTAMP ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP,
 PRIMARY KEY (`no_komentar`),
 KEY `id_user` (`id_user`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=19 ;
```

3.5.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dalam jejaring social GMC berbasis Web sebagai berikut :

1. Implementasi Halaman User

Implementasi halaman user adalah implementasi halaman dalam jejaring social GMC berbasis web untuk user dengan hak akses sebagai user Koperasi.

a. Implementasi Halaman Login

Implementasi halaman login adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC untuk melakukan proses *Login* seperti terlihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Halaman Login

b. Implementasi Halaman Home

Implementasi halaman Home adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.20.

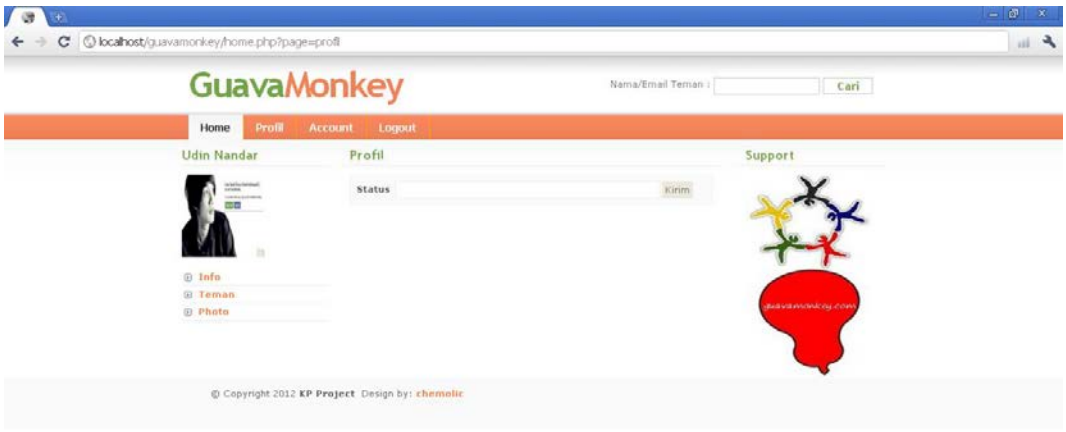


Gambar 3.20 Halaman Home

c. Implementasi Halaman profil

Implementasi halaman profil adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.21

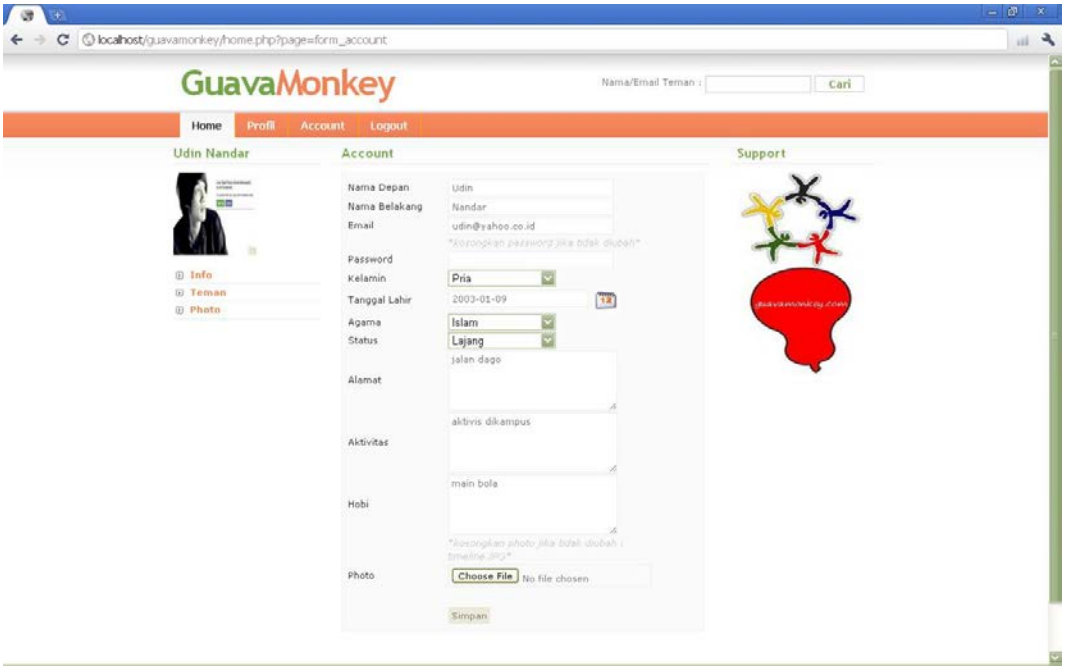
.



Gambar 3.21 Halaman profil

d. Implementasi halaman account

Implementasi halaman account adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 Halaman account

e. Pencarian teman

Implementasi halaman pencarian teman adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Halaman pencarian teman

f. Informasi user

Implementasi halaman informasi user adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Halaman informasi user

g. Temanan user

Implementasi halaman temanan user adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Halaman temanan user

h. Photo user

Implementasi halaman photo user adalah implementasi antarmuka dalam Sistem jejaring social GMC yang terlihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Halaman photo user