BAB III

PEMBAHASAN

1.1. Kegiatan Kerja Praktek

Jadwal kerja praktek dilaksanakan di Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) Kementerian Perindustrian Republik Indonesia adalah. Waktu dan penempatan kerja praktek sebagai berikut :

Tempat : Gedung 1 B4T ,Ruang Workshop IT B4T Lt1

Waktu : Senin dan Kamis

Jam : 08.00 s.d. 15.00

Adapun kegiatan selama kerja praktek sebagai berikut :

Tabel 3.1. Tabel Kegiatan Kerja Praktek

No	Tanggal	Jumlah Jam	Uraian Kegiatan	Hasil
1	2 Agustus 2012	7	Pemberian Konsep Oleh Pembimbing	Bahan bacaan konsep
2	6 Agustus 2012	7	Analisis Konsep yang diberikan pembimbing	Paham konsep
3	9 Agustus 2012	7	Analisis Konsep yang diberikan pembimbing	Paham konsep
4	13 Agustus 2012	7	Analisis aplikasi yang akan dikerjakan	Paham aplikasi yang akan dikerjakan
5	16 Agustus 2012	7	Analisis aplikasi yang akan dikerjakan	Paham aplikasi yang akan dikerjakan
6	20 Agustus 2012	7	Pemberian Konsep Antarmuka yang diinginkan untuk aplikasi	Mendapat gambaran antarmuka
7	23 Agustus 2012	7	Perencanaan rancangan system	Mendapat gambaran system
8	27 Agustus 2012	7	Perencanaan rancangan database	Mendapat gambaran database
9	30 Agustus 2012	7	Perencanaan rancangan table database + pembuatan table relasi	Mendapat gambaran relasi
10	3 September 2012	7	Pembuatan rancangan keseluruhan	Rancangan Sudah bisa dilaporkan ke pembimbing
11	6 September 2012	7	Pemeriksaan hasil rancangan + Perbaikan hasil rancangan yg telah diperiksa	Memperbaiki kesalahan di rancangan
12	10 September 2012	7	Mendesain Aplikasi	Web masih dasar berupa mock up

13	13 September 2012	7	Mendesain Aplikasi	Desain Web terbuat 30%
14	17 September 2012	7	Mendesain Aplikasi	Desain Web terbuat 60% + 40% coding
15	20 September 2012	7	Mendesain Aplikasi Web + Scripting	Desain Web selesai + 70% Coding
16	24 September 2012	7	Scripting	Coding selesai
17	27 September 2012	7	Scripting	Pengujian

3.1.1 Data Kerja Praktek

Data kerja praktek sangat dibutuhkan untuk menunjang pembangunan aplikasi, data yang diperoleh diambil melalui metode penelitan secara deskriptif dan diskusi guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh instansi, adapun data lain yang diperoleh setelah dilakukan penelitian diantaranya:

a. Contoh susunan antarmuka.
b. Data profil instansi yang berupa sejarah instansi, struktur job dan description.
c. Kebutuhan fungsional yang dibutuhkan.

3.1.2 Hasil Kerja Praktek

Hasil kerja praktek yang diperoleh selama kerja praktek antara lain,

a. Analisis Sistem.
b. Analisis Masalah.
c. Analisis Kebutuhan Non Fungsionalitas.
d. Analisis Fungsionalitas.
e. Perancangan aplikasi.
f. Implementasi.
g. Pengujian.

1.2. Analisis Sistem

Aplikasi jejaring sosial ini dibangun didalam aplikasi integra B4T. Integra merupakan aplikasi intranet yang terkoneksi dengan jaringan computer B4T. Integra berfungsi sebagai manajemen data pegawai (user), manejemen data aplikasi, dan sebagai portal aplikasi-aplikasi di B4T seperti aplikasi perhitungan standarisasi bahan dan barang teknik.

Aplikasi jejaring sosial ini berada di dalam integra B4T, membutuhkan data user yang berperan penting dalam pembangunan jejaring sosial ini. Tetapi dikarenakan pembangunan jejaring sosial ini berada didalam aplikasi yang telah memiliki data user sendiri yaitu integra B4T, maka untuk memenuhi kebutuhan data user untuk menunjang pembangunan aplikasi jejaring sosial ini, data user didapatkan dari aplikasi integra B4T. Umumnya suatu jejaring sosial dapat menambahkan user dengan cara registrasi secara langsung, tetapi pada jejaring sosial ini dikarenakan berada di dalam integra B4T yang merupakan intranet dan hanya digunakan untuk kalangan sendiri jadi untuk melakukan registrasi user pegawai B4T harus menghubungi admin integra B4T untuk di daftar kedalam user integra B4T.

Aplikasi jejaring sosial yang berada di dalam integra B4T ini dapat dibuat dengan adanya suatu analisis terlebih dahulu. Analisis sistem dilakukan dengan mendefinisikan masalah yang ada, menganalisis dan mengamati secara keseluruhan bagaimana program jejaring sosial ini terbentuk. Dalam pembuatan program jejaring sosial ini diperlukan suatu analisis yang benar agar dihasilkan suatu program jejaring sosial yang sesuai dengan yang diharapkan.

Secara umum analisis yang akan dilakukan adalah mengenai lingkungan dari sistem dimana aplikasi ini akan digunakan dan siapa yang menggunakannya. Analisis lingkungan dari sistem menguraikan sejumlah entitas yang ada hubungannya dengan sistem dan berpengaruh terhadap sistem.

Pembangunan aplikasi jejaring sosial pada integra ini dibangun dengan berbasis web menggunakan PHP dan MySQL supaya selain dapat diakses oleh beberapa pengguna sekaligus didalam jaringan, dalam perancangan antarmukanya dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan.

1.3. Analisis Masalah

Analisis yang dilakukan adalah mengenai kebutuhan dari hasil pengamatan dan wawancara kebutuhan user di B4T. Dari hasil pengamatan dan wawancara dihasilkan data dan informasi yang akan diolah. Dengan data yang telah diolah maka diharapkan dapat menghasilkan keluaran baru sesuai kebutuhan dari fungsinya.

Dalam bagian analisis ini akan bertujuan untuk menghasilkan sebuah jejaring sosial yang menarik, dapat diakses dengan cepat, dan dapat berinteraksi antar user yang nantinya diharapkan dapat membantu dalam memberikan informasi-informasi layanan di Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) kepada para kalangan pengguna yang mengakses dan membutuhkan layanan ini.

1.3.1. Pemenuhan Kebutuhan yang diajukan Perusahaan

Sebelum melaksanakan proses pembangunan jejaring sosial maka perancangan disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan yang terdiri dari :

a. Design Template

   Perubahan desain template yang menarik dan interaktif sesuai dengan yang diajukan perusahaan.

b. Tambah Berita

   Setiap user dapat me-posting berita untuk berbagi informasi dengan user lain

c. Komentar

   Setiap user dapat mengomentari berita yang dibuat user atau admin.

d. Stickey/Remove Stickey

   Admin dapat melakukan stickey terhadap berita yang di post user atau admin untuk dijadikan pengumuman.

e. Upload Gambar

   Setiap User dapat meng-upload Gambar untuk berbagi informasi dengan user lain.

f. Hapus Berita

   Hapus Berita hanya dapat dilakukan terhadap berita yang di post oleh user itu sendiri.

1.4. Analisis Non Fungsional

Analisis non fungsional merupakan analisis kebutuhan di luar fungsi daripada sistem, Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan non fungsional. Spesifikasi kebutuhan non fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan. Analisis ini terdiri dari analisis perangkat Lunak (*software*), analisis perangkat keras (*hardware*) dan analisis pengguna (*user*).

3.3.1 Analisis Perangkat Lunak Kebutuhan Sistem (*Software Analysis System Requirtments*)

Software analysis system requirments adalah komponen dalam pengolahan data yang berupa perangkat lunak yang dibutuhkan sistem agar dapat berjalan dengan baik. Spesifikasi

perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2. Perangkat Lunak Kebutuhan Sistem

NO	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows Xp, Windows 7, Windows 8
2	Web Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer
3	Bahasa Pemrograman	PHP
4	DBMS	Mysql 5.5.24
6	Media	Adobe Flash Player 10
7	Web Server	Apache 2.2

3.4.1 Analisis Perangkat Lunak yang tersedia (*Software Analysis Existing*)

Software analysis existing adalah komponen dalam pengolahan data yang berupa perangkat lunak yang ada atau tersedia di perusahaan. Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mendukung aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3. Perangkat Lunak yang tersedia

NO	Perangkat Lunak	Keterangan
1	Sistem Operasi	Windows Xp
2	Web Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer
3	Bahasa Pemrograman	PHP
4	DBMS	Mysql 5.5.24
6	Media	Adobe Flash Player 11
7	Web Server	Apache 2.2

3.4.2 Analisis Perangkat Keras (*Hardware Analysis*)

Analisis perangkat keras (*hardware*) merupakan proses analisis yang lebih menekankan kepada aspek pemanfaatan perangkat keras yang selama ini telah di miliki Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) Kementerian Perindustrian Republik Indonesia,

Kebutuhan minimal perangkat keras yang akan dibangun memiliki spesifikasi sebagai berikut :

a. Processor Intel Pentium IV 2.0 Ghz
b. Memory RAM DDR 256 MB
c. Harddisk 80 GB
d. VGA 128 MB
e. Monitor 17” LCD
f. Keyboard dan Mouse Standar
g. Switch Linksys SRW2024 24 Port, 10/100/1000 Mbps Gigabit
h. Kabel UTP Balden UTP cate 5e
i. Konektor RJ45

Setelah dilakukan analisis terhadap perangkat keras yang ada di Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) Kementerian Perindustrian Republik Indonesia ternyata sudah memenuhi spesifikasi kebutuhan untuk menggunakan perangkat lunak yang akan dibangun

3.4.3 Analisis Pengguna (*User Analysis*)

Dalam sistem yang akan berjalan, melibatkan tiga (2) entitas yaitu administrator, user karakteristiknya yaitu:

Tabel 3.4. Tabel Analisis Pengguna

Pengguna	Tanggung jawab	Hak akses	Tingkat pendidikan	Tingkat keterampilan	Pengalaman	Jenis Pelatihan
admin	Bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur posting pengumuman/stickey, mengelola berita yang di post user, monitoring kegiatan yang terjadi di Jejaring sosial.	1. Mengolah Manajemen User 2. Mengolah Manajemen aplikasi 3. Mengatur posting pengumuman/stickey 4. Posting pengumuman	1. Minimal S1. 2. Mempunyai sertifikat pelatihan admin bagi lulusan SMA.	1. Dapat menggunakan sistem yang terkomputerisasi 2. Memiliki ketertarikan pada perangkat lunak misalnya program aplikasi 3. Mengetehui semua data yang berhubungan dengan *database* 4. Mengerti teknis *maintenance database*	Pelatihan admin.	Cara *maintenance database*

User		1. Mengubah Profil 2. Posting berita 3. Menggunakan aplikasi melalui portal aplikasi 4. Upload Foto 5. Mengomentari berita 6. Menghapus Berita Postingan Sendiri		Dapat menggunakan sistem yang terkomputerisasi	-	-

1.5. Analisis Fungsional

Tahapan yang diperlukan dalam pembuatan sebuah program adalah menganalisis sebuah sistem. Analisis yang digunakan penulis adalah analisis fungsional. Analisis ini menentukan proses yang melayani kebutuhan sesuai dengan pertimbangan yang ada. Dalam pemodelan sistem ini, penulis menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai bahasa untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, konstruksi dan dokumentasi dari komponen perangkat lunak.

3.5.1 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML menggunakan notasi grafis untuk menyatakan suatu desain. Pemodelan dengan UML berarti menggambarkan yang ada dalam dunia nyata ke dalam bentuk yang dapat dipahami dengan menggunakan notasi standart UML.

UML merupakan suatu kumpulan teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

Alasan mengapa UML digunakan adalah, pertama, scalability dimana objek lebih mudah dipakai untuk menggambarkan sistem yang besar dan komplek. Kedua, dynamic modeling, dapat dipakai untuk pemodelan sistem dinamis dan real time.

Pemodelan dengan UML terdiri dari 8 tipe diagram yang berbeda untuk memodelkan sistem perangkat lunak. Masing-masing diagram UML didesain untuk menunjukkan satu sisi dari bermacam-macam sudut pandang (perspektif) dan terdiri dari tingkat abstraksi yang

berbeda. Namun yang akan digunakan penulis hanya empat tipe diagram yaitu Use Case Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram dan Activity Diagram.

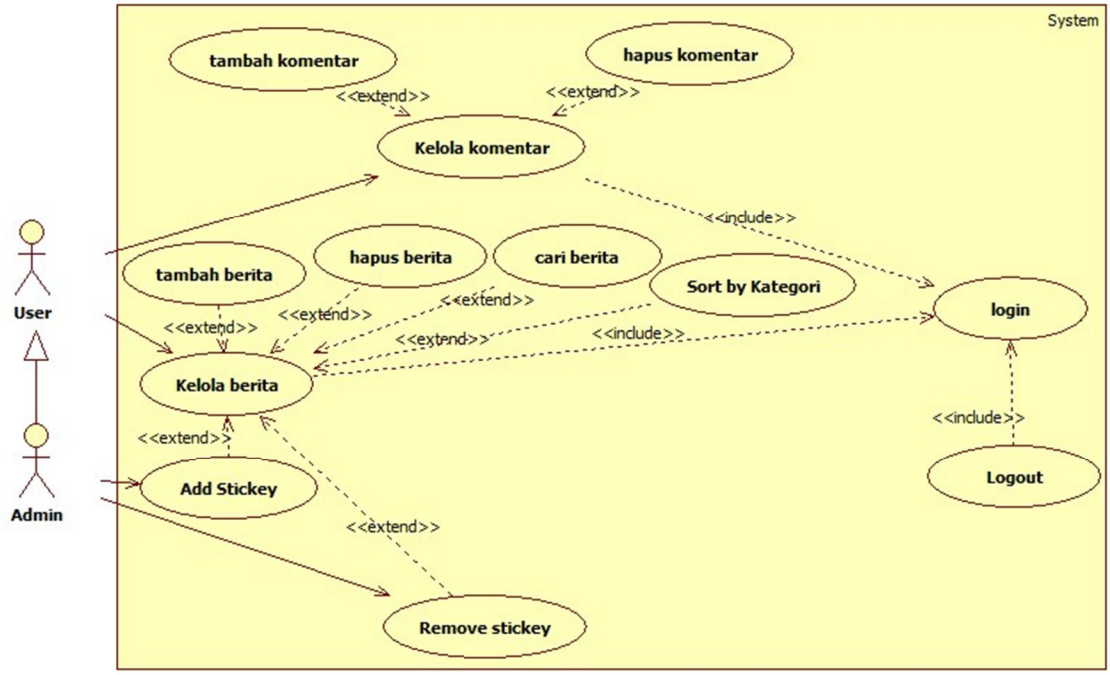
3.5.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan suatu urutan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem. Yang ditekankan adalah apa yang dilakukan oleh sistem/apa yang terjadi pada sistem bukan bagaimana sistem melakukan. Use case mempresentasikan sebuah interaksi antar user sebagai aktor dengan sistem. Seseorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Sebuah use case dapat meng-include fungsionalitas use case lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa use case yang di-include akan dipanggil setiap kali use case yang meng-include dieksekusi secara normal.

Sebuah use case dapat di-include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common.

Use case diagram dari jejaring sosial ini digambarkan pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1. Use Case

3.5.1.2 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya.

3.5.1.3 Skenario Use Case

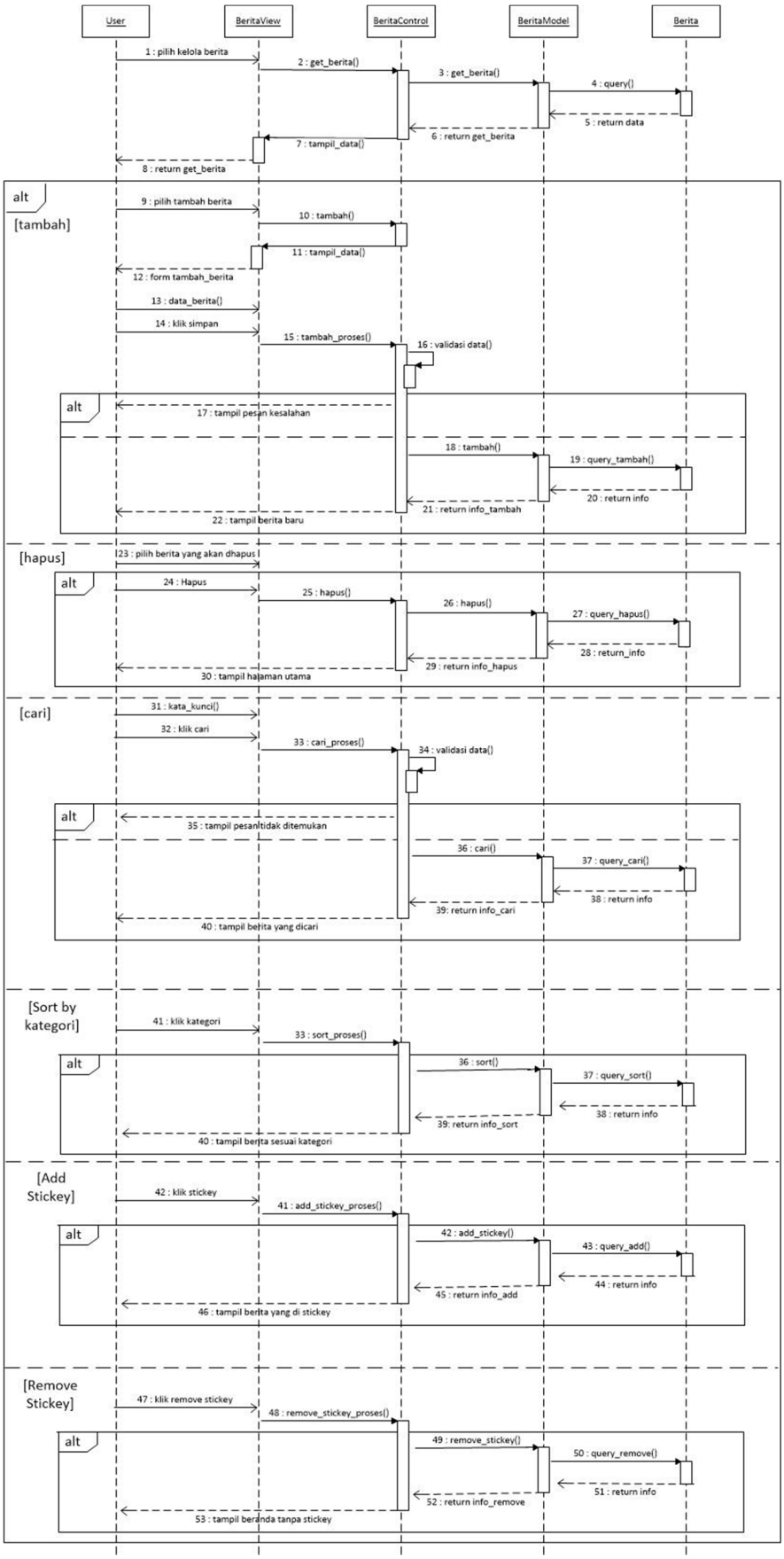
Skenario use case dan sequence diagram dari program jejaring sosial ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 *Skenario Use Case* Kelola Berita

Nama Use Case	Kelola Berita
Tujuan	Mengelola Berita
Deskripsi	*Proses kelola berita* merupakan proses untuk mengatur berita yang mencakup tambah berita dan hapus berita
Aktor	User atau Admin
Usecase berkaitan	Login
Scenario utama	
Kondisi awal	Menampilkan halaman utama dan menu utama
Aksi aktor	Aksi Sistem
1. memilih menu tambah berita	
	1. Menampilkan halaman form tambah berita
2. menginputkan keterangan berita sesuai form	
	3. memvalidasi data masukan, jika data valid maka data disimpan pada database , jika data tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali ke halaman form tambah berita.
Scenario alternative (tambah berita)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
4. menekan tombol simpan	
	5. memvalidasi data masukan, jika data valid maka data disimpan pada database dan

	mengarahkan ke halaman utama dan menampilkan berita yang baru, jika tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali ke halaman form tambah berita.
Scenario alternative (hapus berita)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
6. menekan tombol hapus	
	7. menghapus data di database dan mengarahkan ke halaman utama
Scenario alternative (cari berita)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
1. menginputkan kata kunci pada kolom search dan menekan tombol search	
	2. memvalidasi data masukan, jika data valid maka data ditampilkan , jika data tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan halaman utama dan menu utama.
Scenario alternative (sort by kategori)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
1. menekan link kategori pada berita	
	3. maka akan menampikan berita berdasarkan kategorinya
Scenario alternative (Add Stickey)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
1. menekan tombol stickey	
	2. menampilkan halaman utama dengan berita yang sudah di stickey
Scenario alternative (Remove Stickey)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
3. menekan tombol remove stickey	
	4. menampilkan halaman utama dengan stickey yang sudah hilang

1. *Sequence Diagram Kelola Berita*



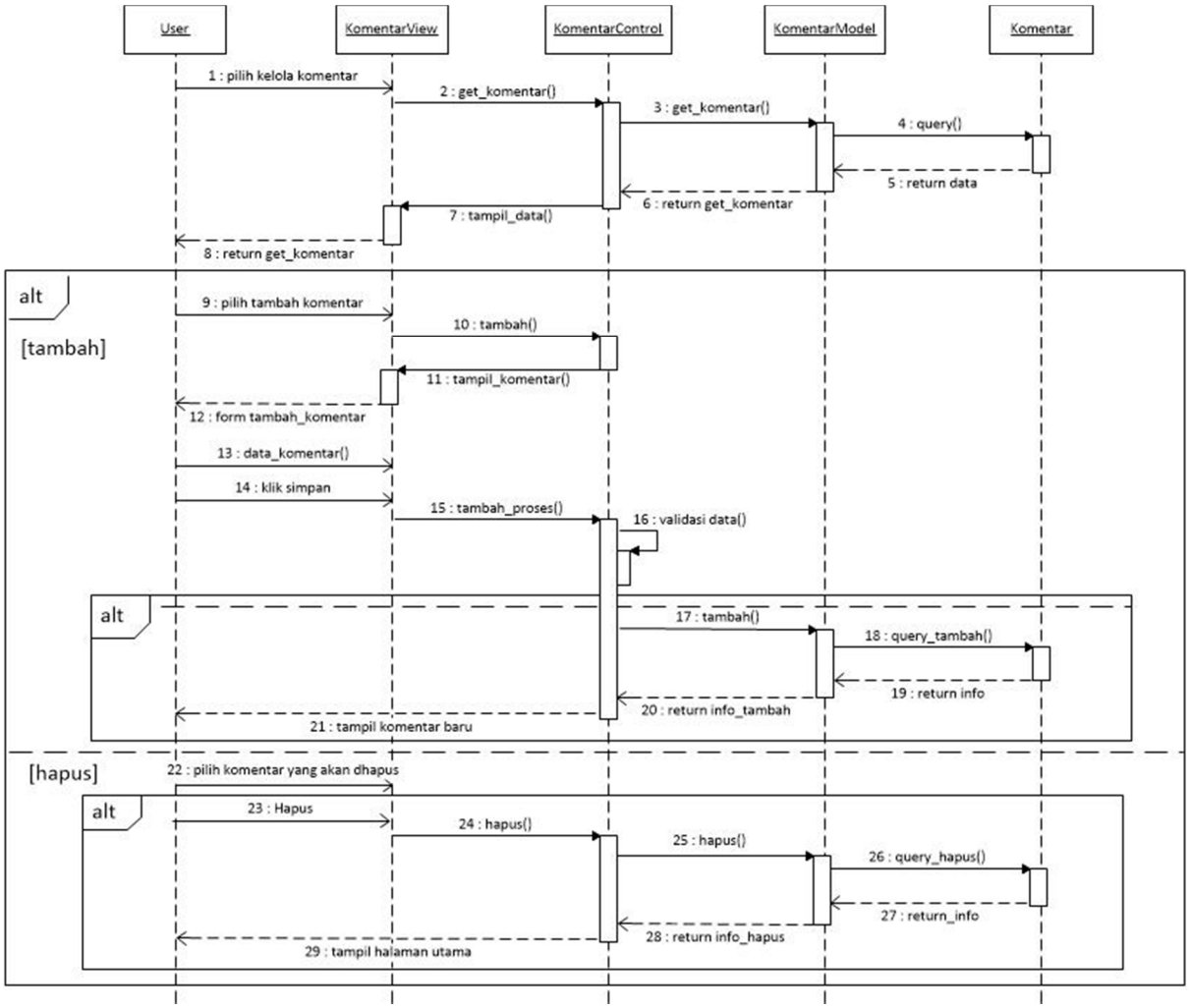
Gambar 3.2 *Sequence Diagram* Kelola Berita

Tabel 3.6 *Skenario Use Case* Kelola Komentar

Nama Use Case	Kelola Komentar
Tujuan	Mengelola Komentar
Deskripsi	*Proses kelola Komentar* merupakan proses untuk mengatur komentar yang mencakup tambah komentar dan hapus komentar
Aktor	User atau Admin
Usecase berkaitan	Login
Scenario utama	
Kondisi awal	Menampilkan halaman utama dan menu utama

Aksi aktor	Aksi Sistem
1. memilih menu komentar pada berita	
	2. Menampilkan halaman form tambah komentar
3. menginputkan komentar sesuai form	
	4. memvalidasi data masukan, jika data valid maka data disimpan pada database , jika data tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan kembali ke halaman form tambah komentar.
Scenario alternative (tambah komentar)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
5. menekan tombol simpan	
	6. memvalidasi data masukan, jika data valid maka data disimpan pada database dan mengarahkan ke halaman utama dan menampilkan komentar yang baru, jika tidak valid maka akan menampilkan kembali ke halaman form tambah komentar.
Scenario alternative (hapus komentar)	
Aksi aktor	Aksi Sistem
7. menekan tombol hapus	
	8. menghapus data di database dan mengarahkan ke halaman utama

2. *Sequence Diagram Kelola Komentar*



Gambar 3.3 *Sequence Diagram* Kelola Komentar

Tabel 3.7 *Skenario Use Case* Login

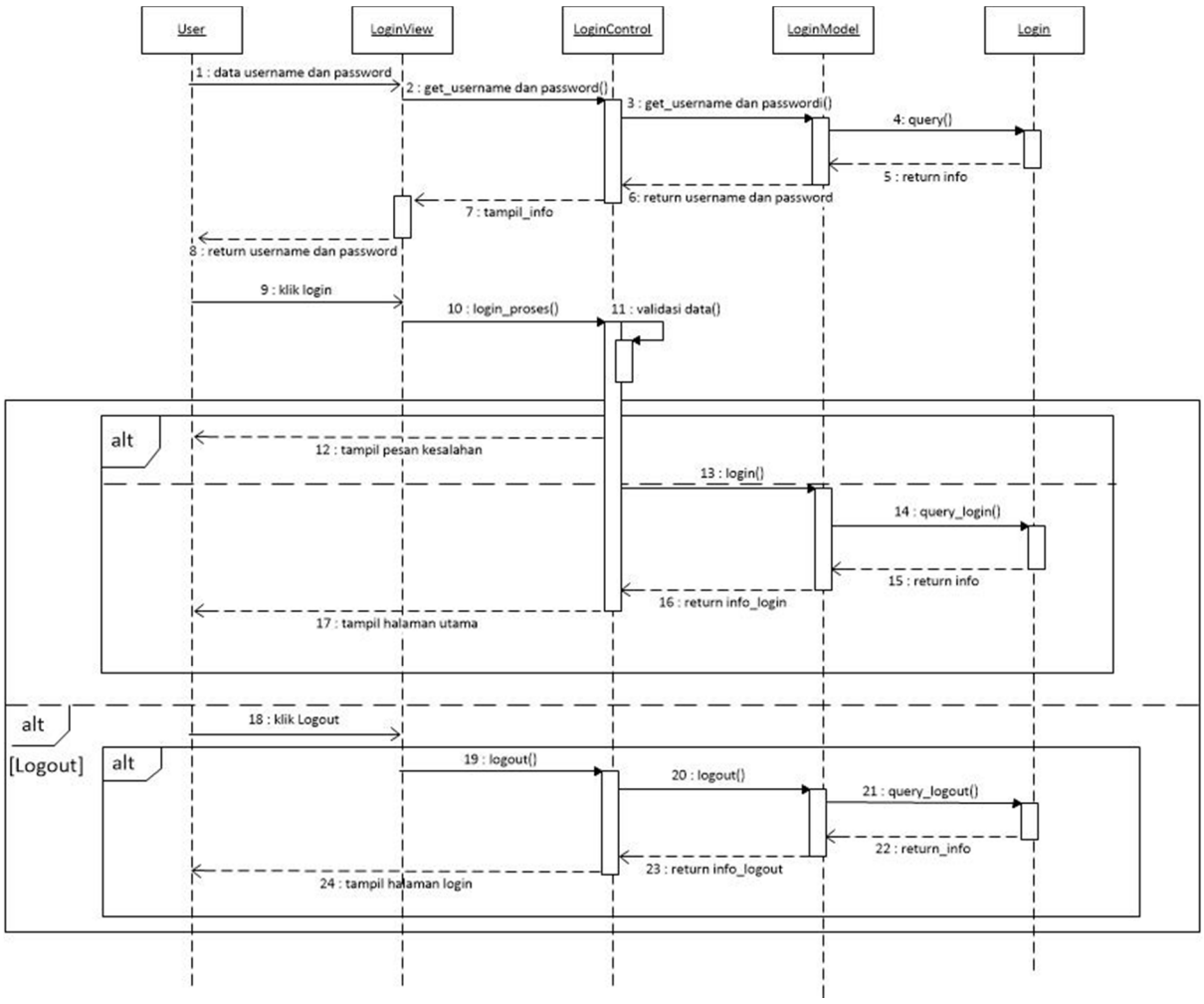
Nama Use Case	Login
Tujuan	Masuk kedalam sistem
Deskripsi	*Login* merupakan proses untuk masuk kedalam sistem
Aktor	User atau admin
Usecase berkaitan	Logout
Scenario utama	
Kondisi awal	Menampilkan halaman login

Aksi aktor	Aksi Sistem
1. menginputkan username dan password	
	2. menampilkan text
3. menekan tombol login	
	4. memvalidasi data masukan, jika data valid maka akan masuk ke halaman utama dan

	menampilkan menu utama, jika data tidak valid maka akan menampilkan pesan kesalahan dan menampilkan halaman login
Scenario alternative (Logout)	
5. menekan tombol logout	
	6. menampilkan kembali halaman login

3. *Sequence Diagram Login*

‘;



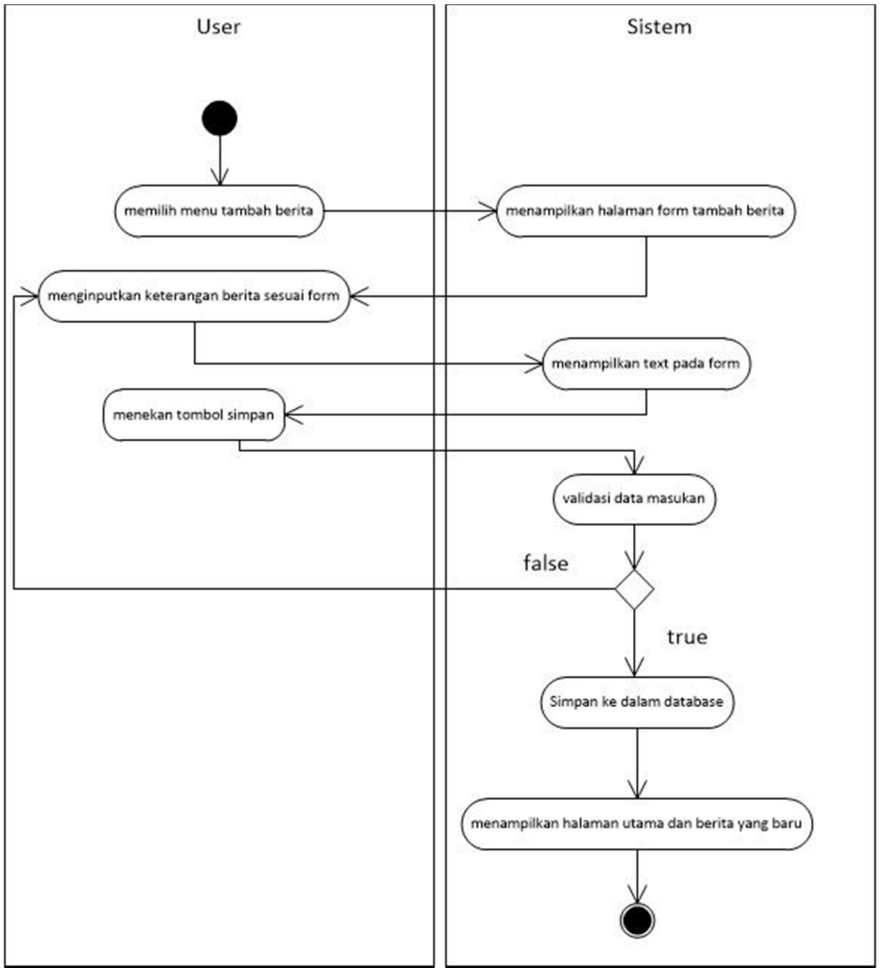
Gambar 3.4 *Sequence Diagram* Login

3.5.1.4 Activity diagram

Activity diagram menggambar aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu use case atau menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang dirancang , bagaimana

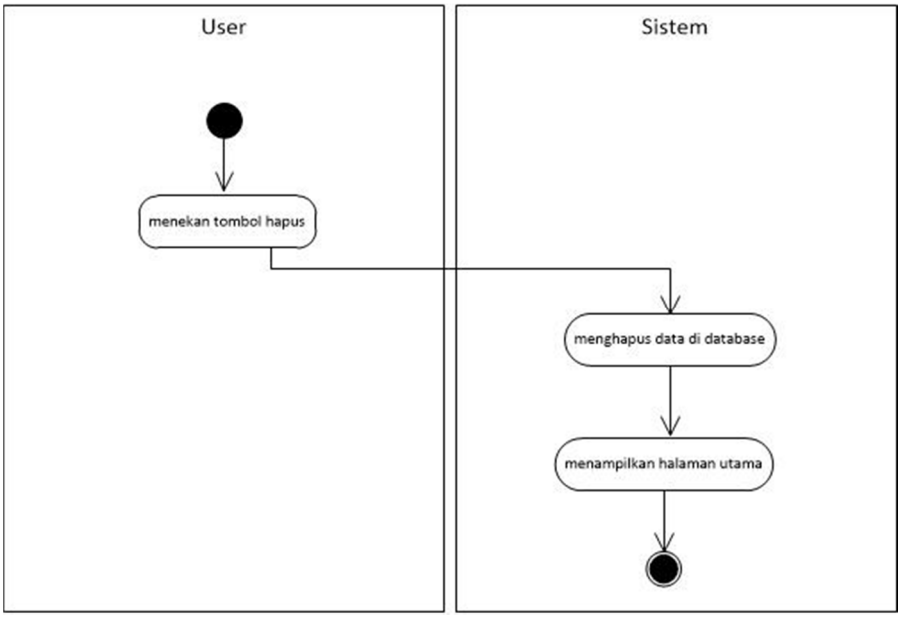
masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan bagaimana seluruh alir berakhir.

1. *Activity Diagram* Tambah Berita



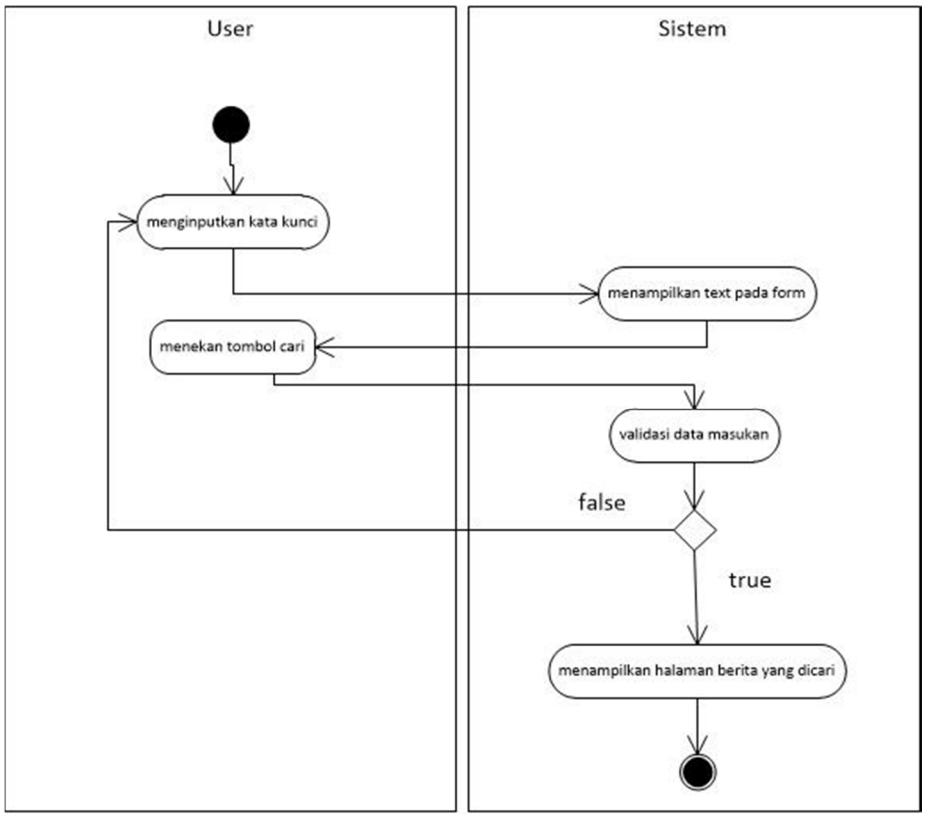
Gambar 3.5 *Activity Diagram* tambah Berita

2. *Activity Diagram hapus Berita*



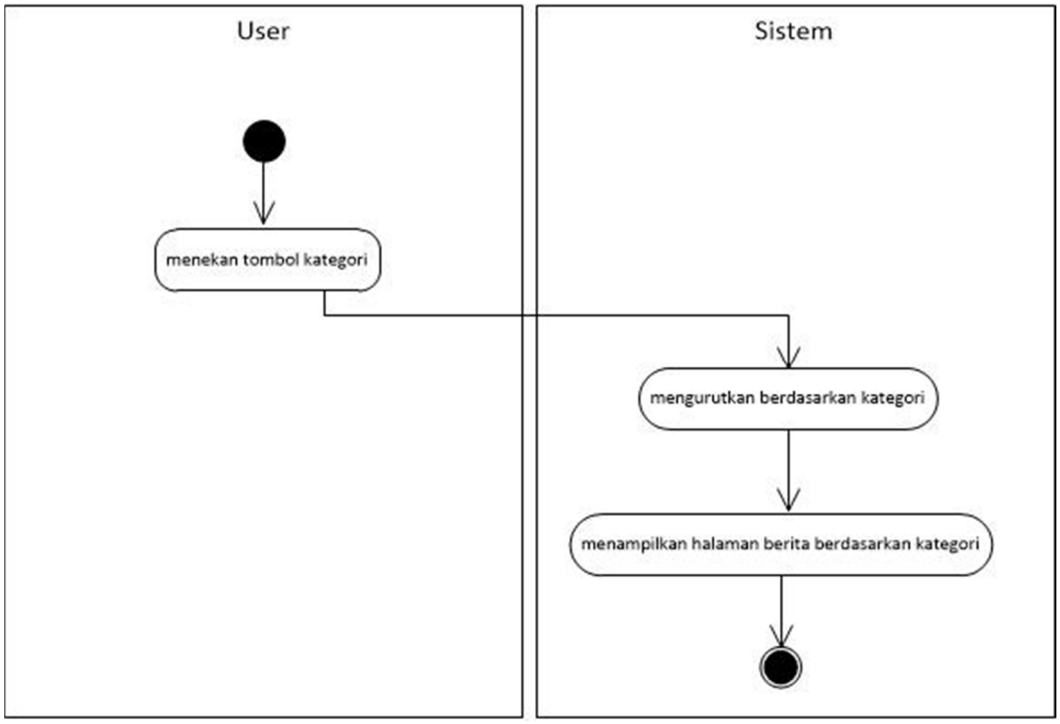
Gambar 3.6 *Activity Diagram* hapus Berita

3. *Activity Diagram Cari Berita*



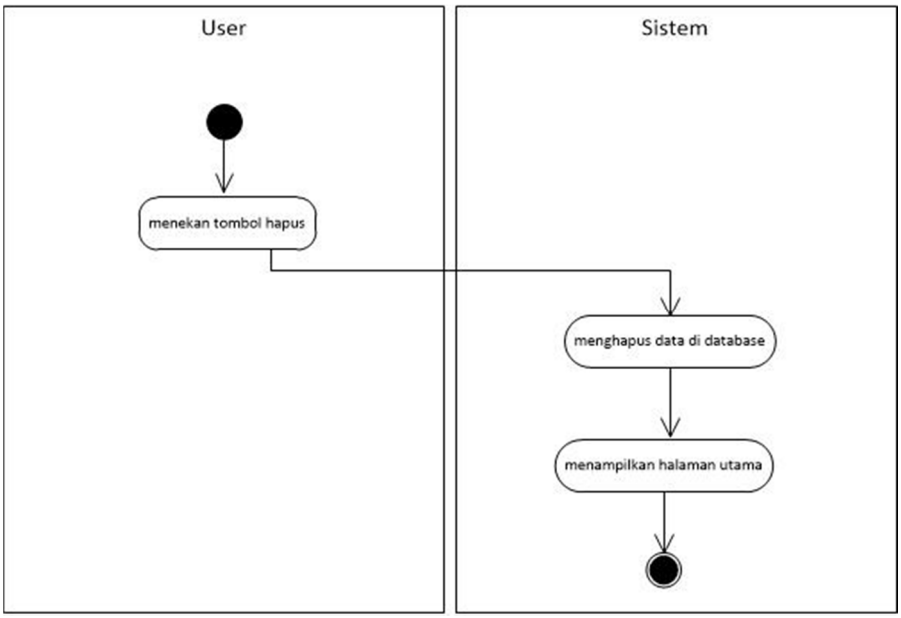
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Cari Berita

4. Activity Diagram Sort by Kategori



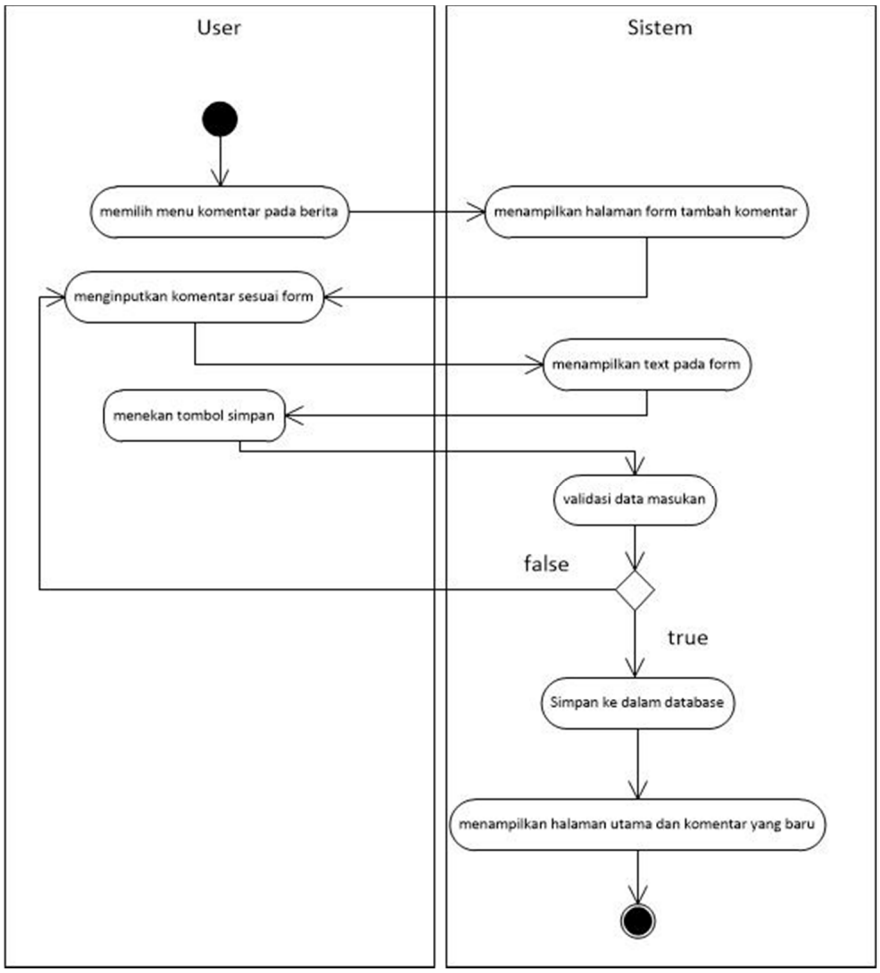
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Sort by Kategori

5. Activity Diagram Hapus Komentar



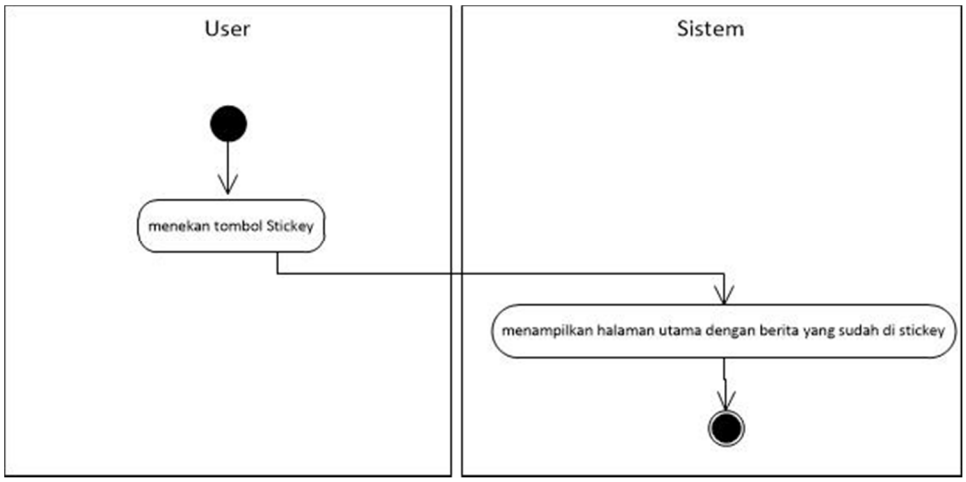
Gambar 3.9 *Activity Diagram* hapus Komentar

6. *Activity Diagram tambah komentar*



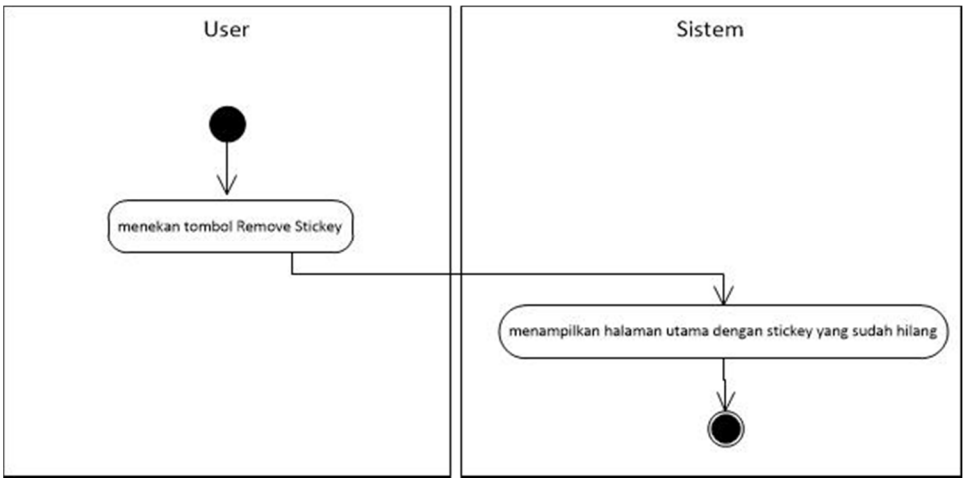
Gambar 3.10 *Activity Diagram* tambah komentar

7. *Activity Diagram Add Stickey*



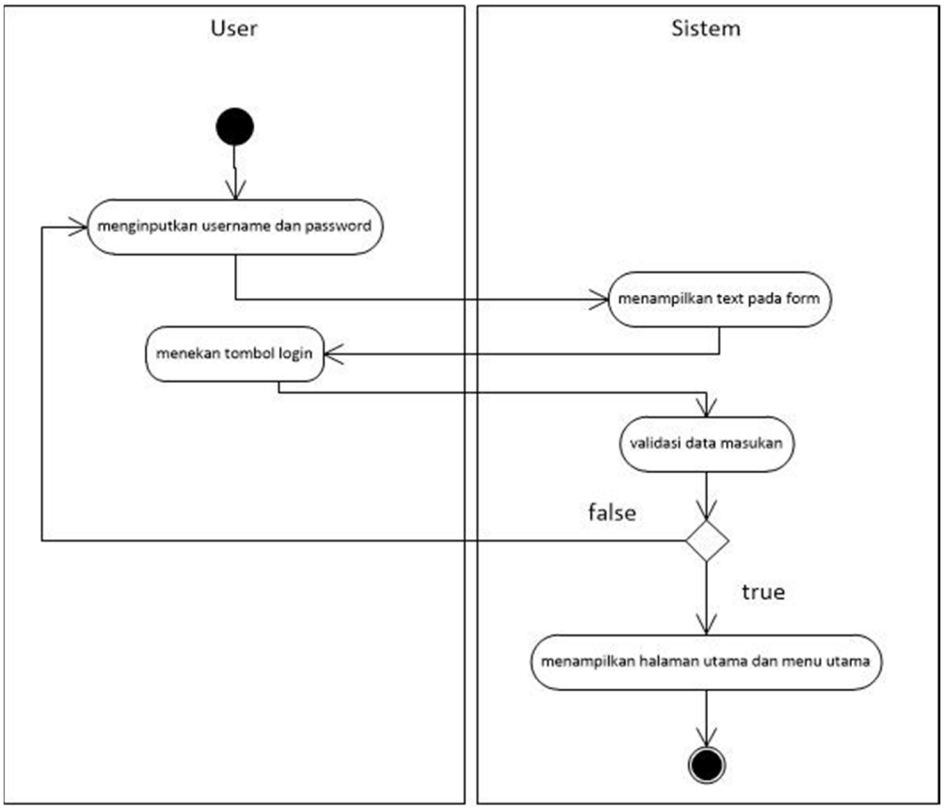
Gambar 3.11 *Activity Diagram* Add Stickey

8. *Activity Diagram Remove Stickey*



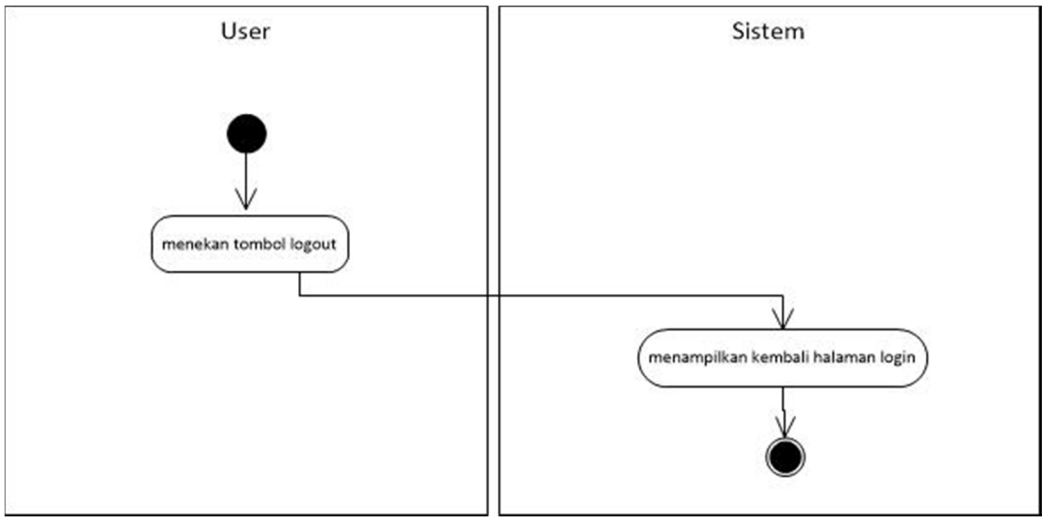
Gambar 3.12 *Activity Diagram* Remove Stickey

9. *Activity Diagram Login*



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Login

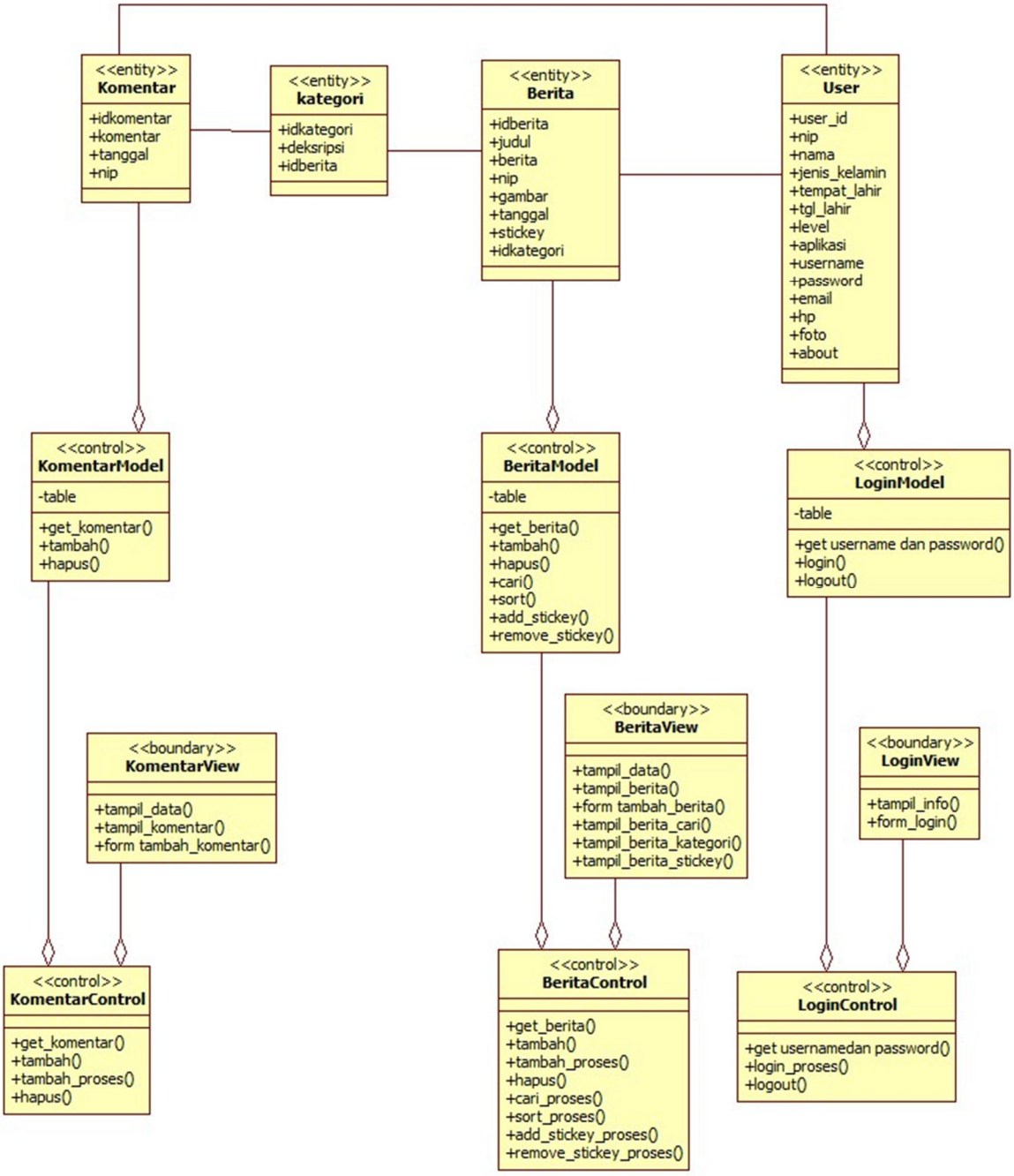
10. Activity Diagram Logout



Gambar 3.14 *Activity Diagram* Logout

3.5.1.5 Class Diagram

Class diagram adalah dekripsi kelompok objek-objek dengan properti, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya class diagram dapat memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari class-class yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class diagram*. Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem. Class diagram dari program aplikasi jejaring sosial pada integra B4T digambarkan seperti gambar 3.15 :



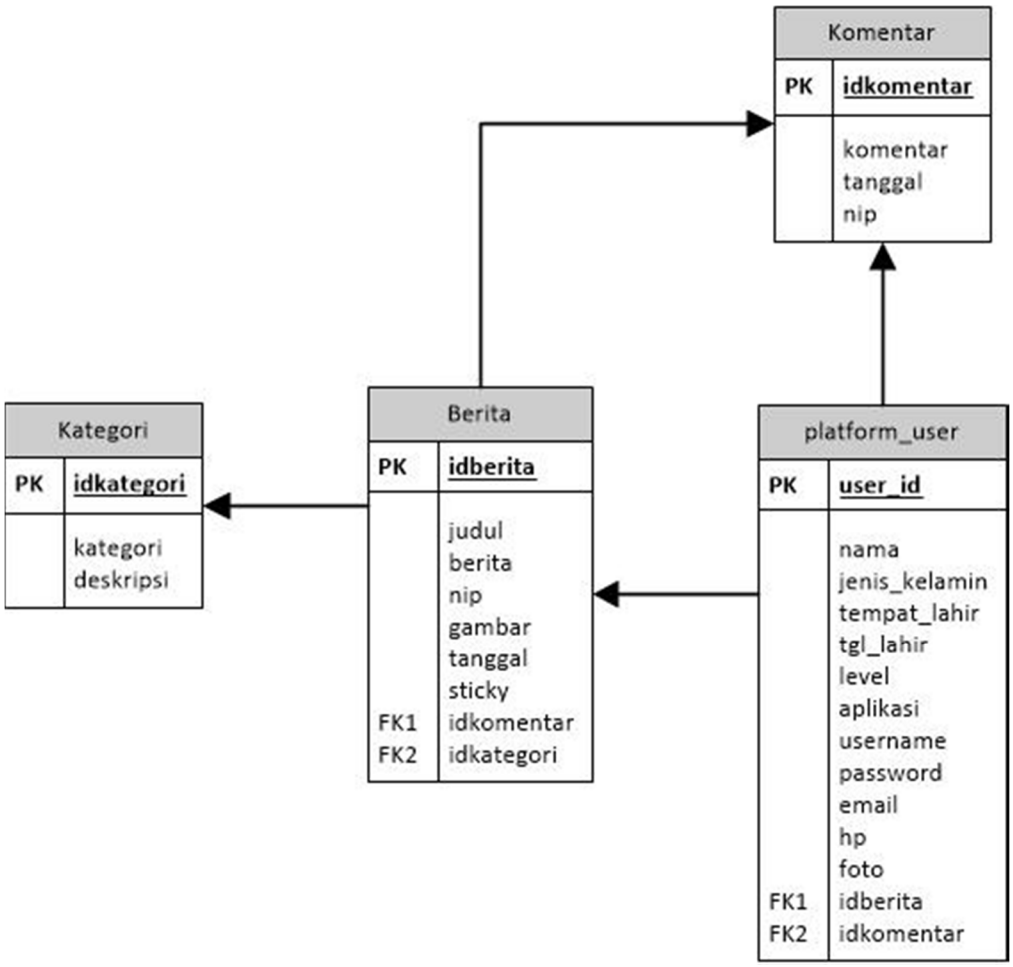
Gambar 3.15 Class Diagram

1.6. Perancangan Basis Data

Basis data atau *database* adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu.

3.6.1 Skema Relasi

Skema relasi merupakan rangkaian hubungan antara dua tabel atau lebih pada sistem database. Berikut ini adalah skema relasi pada Aplikasi Jejaring Sosial pada Integra di B4T



Gambar 3.16. Skema Relasi

Penjelasan Tabel :

1. tabel *platform_user* dengan tabel komentar memiliki relasi *one to many. Field* penghubung antara kedua tabel adalah user_id dan idkomentar. Dimana user_id di dalam tabel platform_user adalah kunci utama (primary key) dan idkomentar dalam tabel platform_user adalah kunci tamu (*foreign key*)

2. tabel *platform_user* dengan tabel berita memiliki relasi *one to many. Field* penghubung antara kedua tabel adalah user_id dan idberita. Dimana user_id di dalam tabel platform_user adalah kunci utama (primary key) dan idberita dalam tabel platform_user adalah kunci tamu (*foreign key*)
3. tabel *berita* dengan tabel komentar memiliki relasi *one to many. Field* penghubung antara kedua tabel adalah idberita dan idkomentar. Dimana idberita di dalam tabel berita adalah kunci utama (primary key) dan idkomentar dalam tabel berita adalah kunci tamu (*foreign key*)
4. tabel *kategori* dengan tabel berita memiliki relasi *one to many. Field* penghubung antara kedua tabel adalah idkategori dan idberita. Dimana idberita di dalam tabel berita adalah kunci utama (primary key) dan idkategori dalam tabel berita adalah kunci tamu (*foreign key*)

3.6.2 Struktur Tabel

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan jejaring sosial pada integra di Balai Besar Bahan dan Barang Teknik (B4T) dapat dilihat pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3.8. Tabel platform_user

Platform_user						
No	**Key**	**Column Name**	**Data Type**	**Length**	**Null**	**Default**
1	PK	User_id	Int	8	No	None
2		NIP	Varchar	8	No	None
3		Nama	Varchar	50	No	None
4		Email	Varchar	50	Yes	None
5		Hp	Varchar	12	Yes	None
6		Jenis/kelamin	Varchar	10	No	None
7		Tempat_lahir	Varchar	20	No	None
8		Tgl_lahir	Date		No	None
9		Level	Varchar	11	No	None
10	FK1	idberita	Int	8	No	None
11	FK2	Idkomentar	Int	8	No	None

Tabel 3.9. Tabel berita

Berita						
No	**Key**	**Column Name**	**Data Type**	**Length**	**Null**	**Default**
1	PK	Idberita	Int	8	No	None
2		Nip	Varchar	8	No	None
3		Judul	Varchar	50	No	None

4		Berita	Text		No	None
5		Gambar	Varchar	100	Yes	None
6		Tanggal	Timestamp		No	None
7		Sticky	Char	2	No	None
8	FK1	idkomentar	Int	8	No	None
9	FK2	Idkategori	Int	8	No	None

Tabel 3.10. Tabel komentar

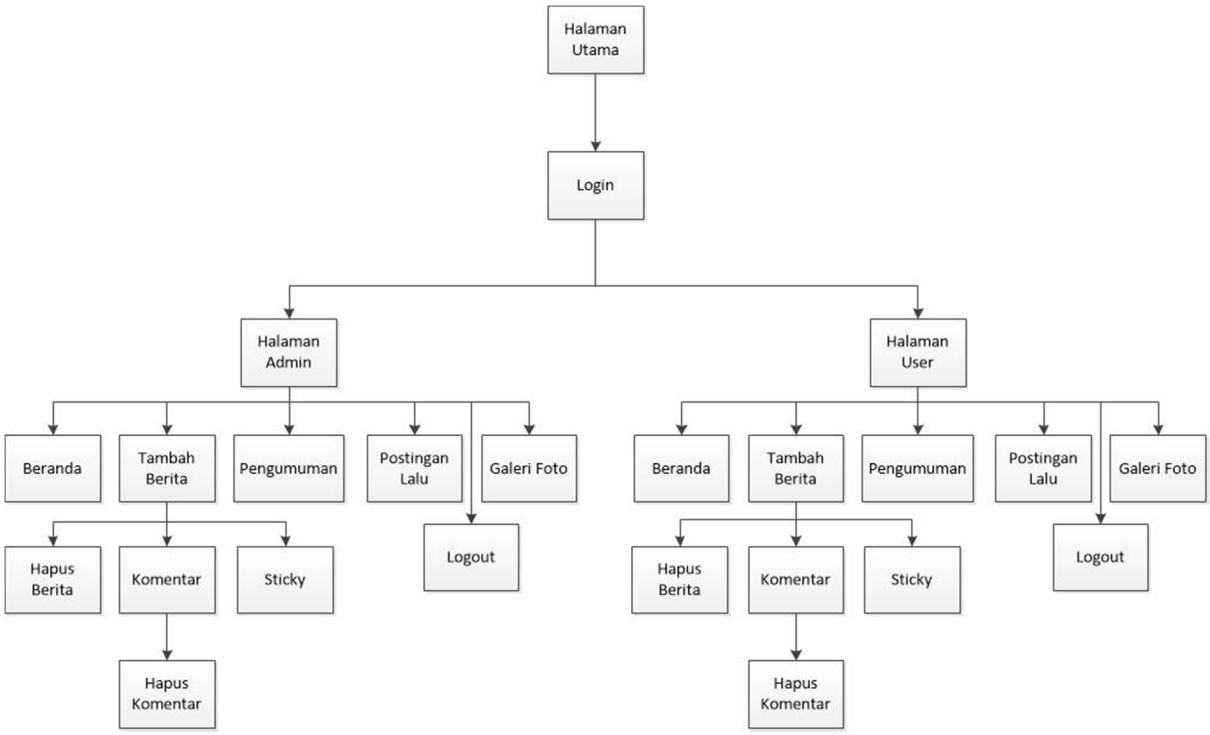
Komentar						
No	**Key**	**Column Name**	**Data Type**	**Length**	**Null**	**Default**
1	PK	Idkomentar	Int	8	No	None
2		Nip	varchar	8	No	None
3		Komentar	Text		No	None
4		Tanggal	Timestamp		Yes	None

Tabel 3.11. Tabel kategori

Komentar						
No	**Key**	**Column Name**	**Data Type**	**Length**	**Null**	**Default**
1	PK	Idkategori	Int	8	No	None
2		kategori	varchar	20	No	None
3		deskripsi	Text		No	None

3.6.3 Perancangan Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer. Sehingga saat menjalankan program, admin, member atau user tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang d iinginkan. Pada perancangan perangkat lunak ini dibuat menu seperti dibawah ini:



Gambar 3.17. Rancangan Struktur Menu

1) Halaman Utama

Halaman utama merupakan Halaman pertama dari integra untuk login.

2) Login

Login merupakan proses untuk menuntukan hak akses dan memvalidasi id dan password yang dimasukan.

3) Halaman Admin

Halaman Admin adalah Halaman Setelah login untuk admin.

4) Halaman User

Halaman User adalah Halaman Setelah login untuk user.

5) Beranda

Beranda adalah menu untuk kembali ke halaman setelah login untuk admin ataupun user.

6) Tambah Berita

Tambah berita adalah Menu untuk menambahkan berita untuk admin ataupun user.

7) Hapus Berita

Hapus berita adalah Menu untuk menghapus berita yang dibuat oleh admin ataupun user.

8) Stickey

Sticky adalah Menu untuk membuat sebuah berita yang dibuat admin atau user menjadi sebuah pengumuman.

9) Komentar

Komentar adalah Menu untuk menambahkan komentar pada berita untuk admin ataupun user.

10) Hapus Komentar

Hapus komentar adalah Menu untuk menghapus komentar untuk admin ataupun user.

11) Pengumuman

Pengumuman merupakan menu untuk menuju halaman kumpulan berita yang dijadikan pengumuman (sticky)

12) Postingan Lalu

Postingan lalu merupakan menu untuk menuju halaman kumpulan berita yang pernah dibuat oleh admin atau user.

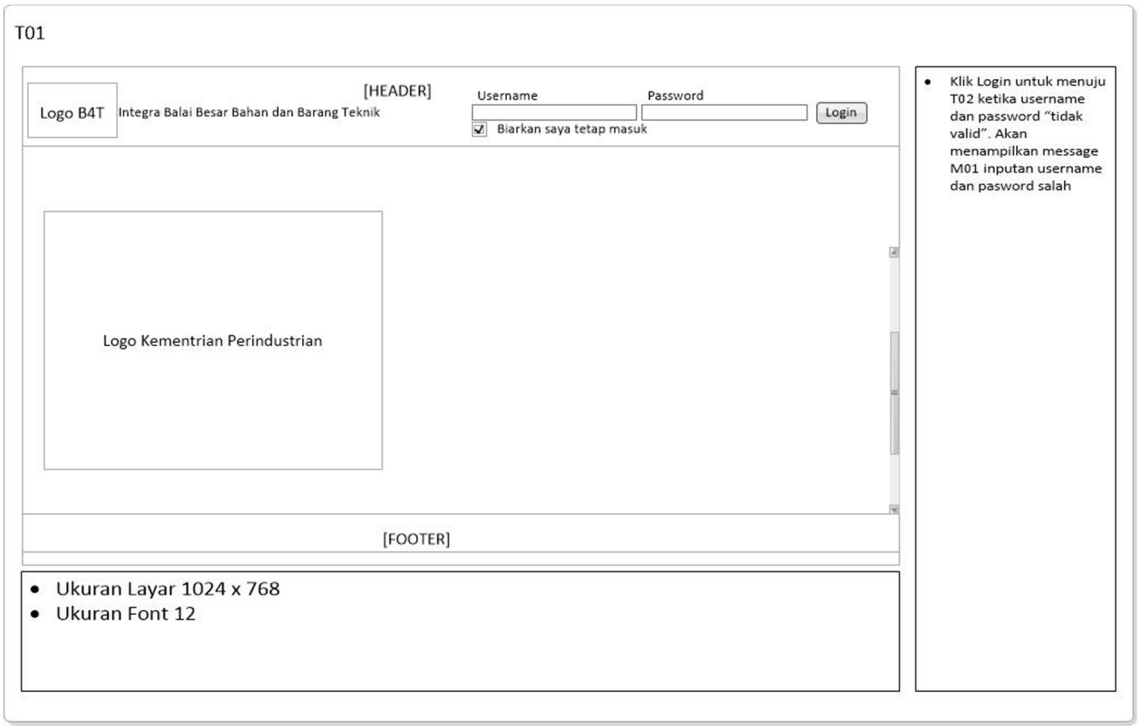
13) Logout

Logout merupakan proses untuk keluar dari halaman admin atau user.

3.6.4 Perancangan Antar Muka

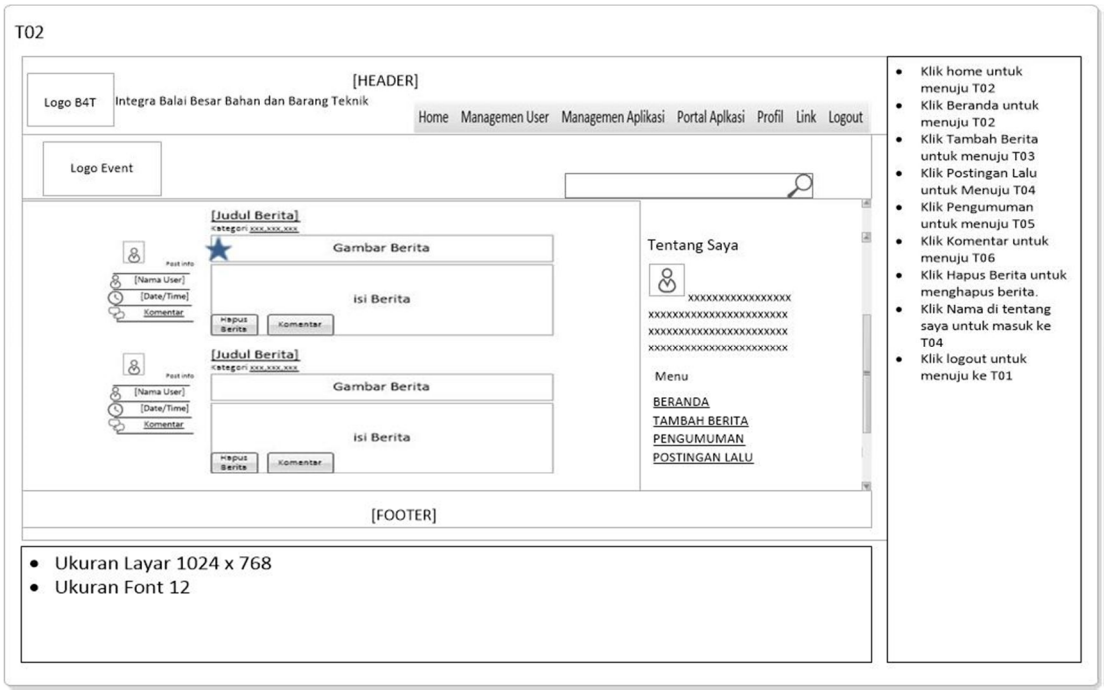
Spesifikasi antarmuka merupakan suatu bentuk tampilan dari program yang akan dibuat untuk kebutuhan interface dengan user.

1. Form Halaman *login user*



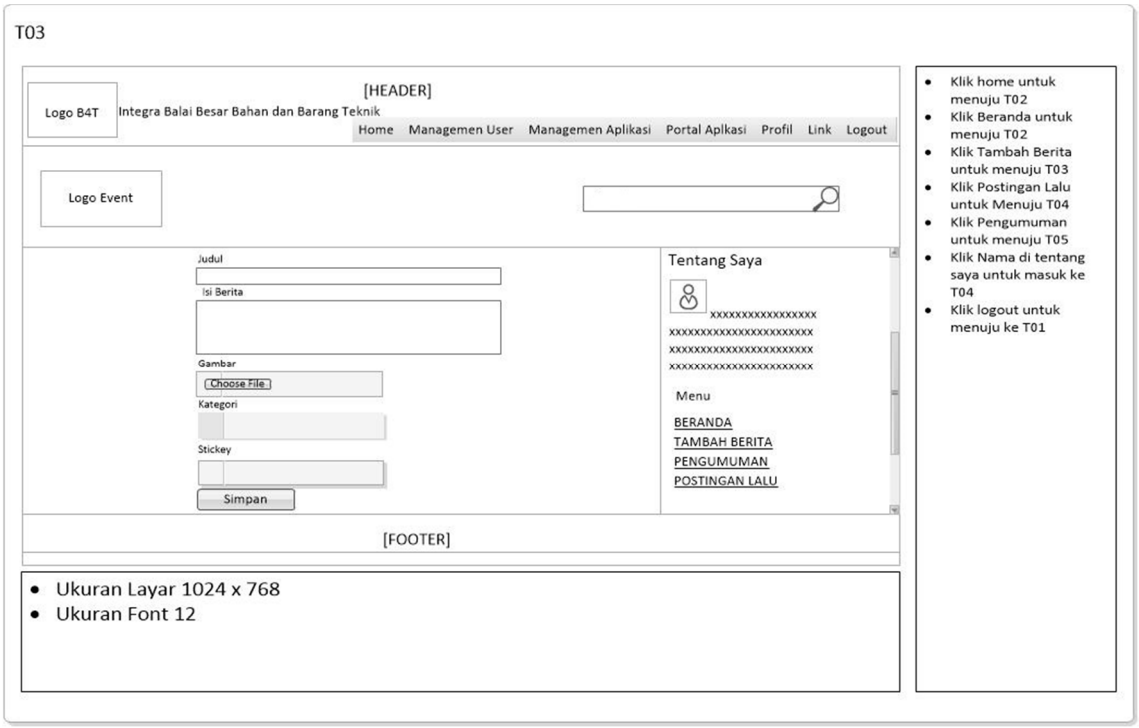
Gambar 3.18. Antarmuka Halaman Login

2. Form Halaman Menu *Home*



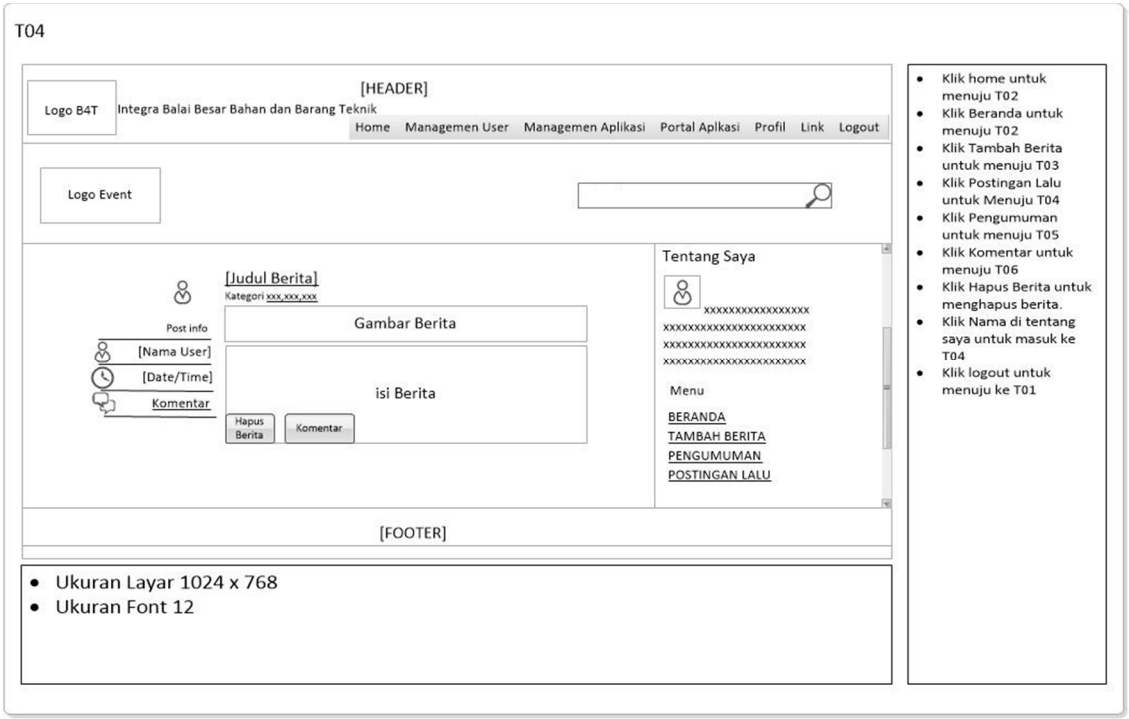
Gambar 3.19. Antarmuka Halaman Menu Home

3. Form Halaman Menu *Tambah Berita*



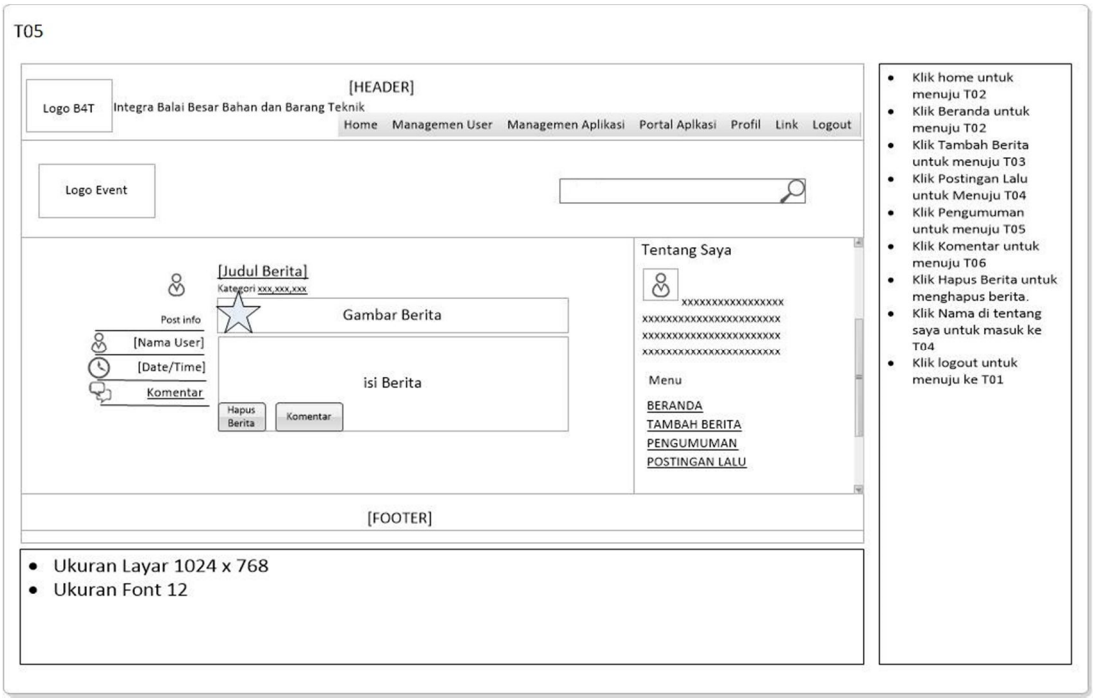
Gambar 3.20. Antarmuka Halaman Menu Tambah Berita

4. Form Halaman Postingan Lalu



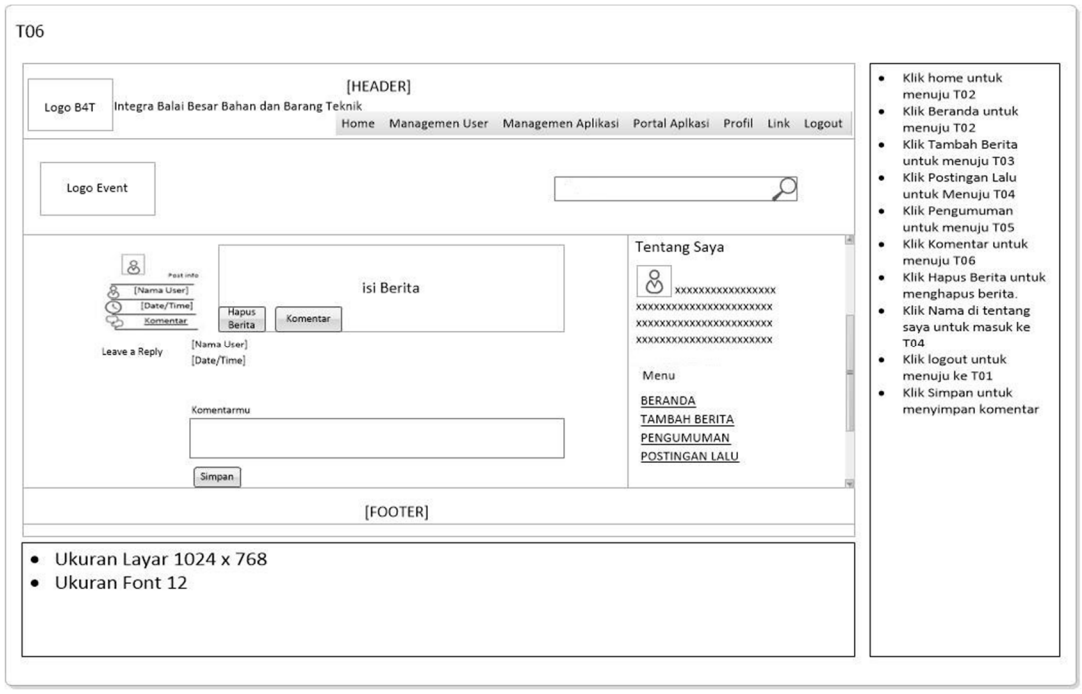
Gambar 3.21. Antarmuka Halaman Postingan Lalu

5. Form Halaman Menu *Pengumuman*



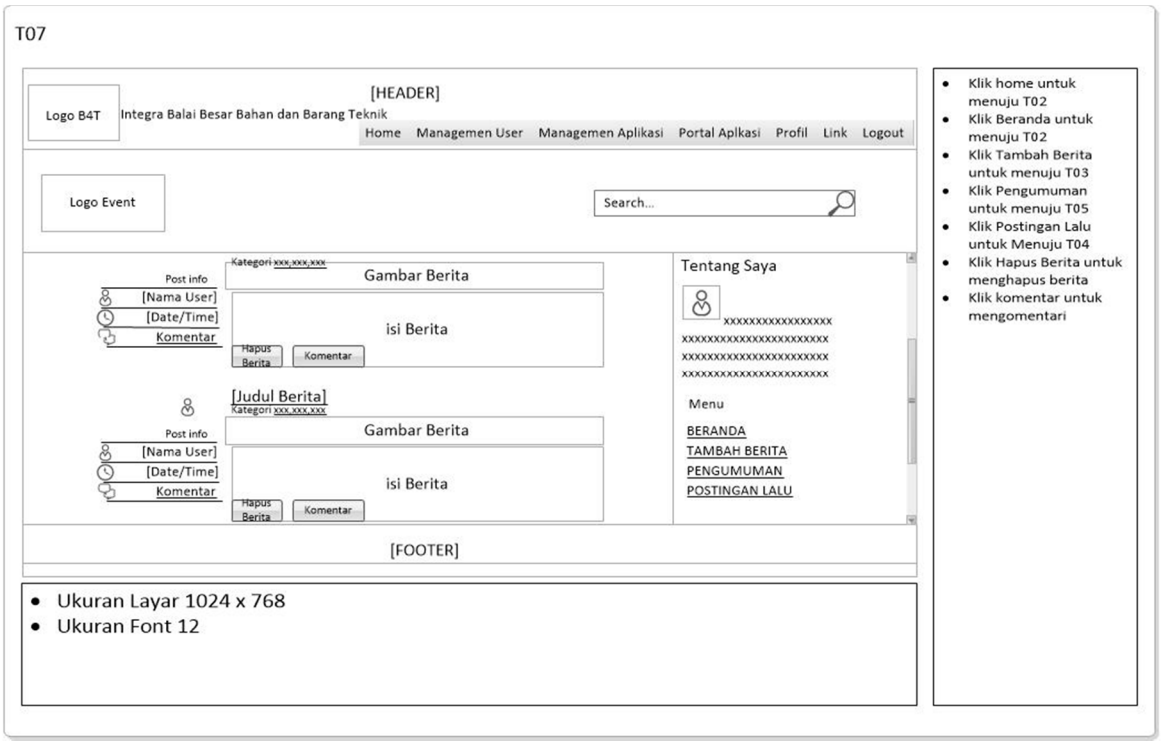
Gambar 3.22. Antarmuka Halaman Menu Pengumuman

6. Form Halaman Menu Komentar



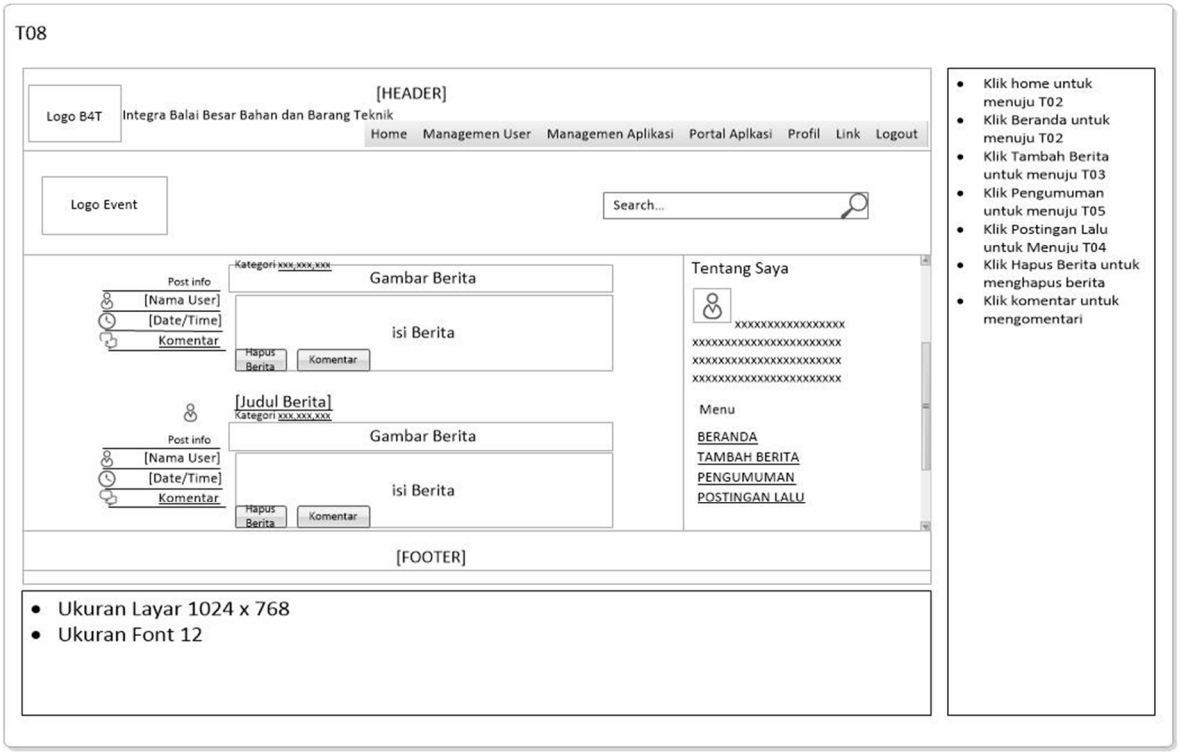
Gambar 3.23. Antarmuka Halaman Menu Komentar

7. Form Halaman Menu Kategori



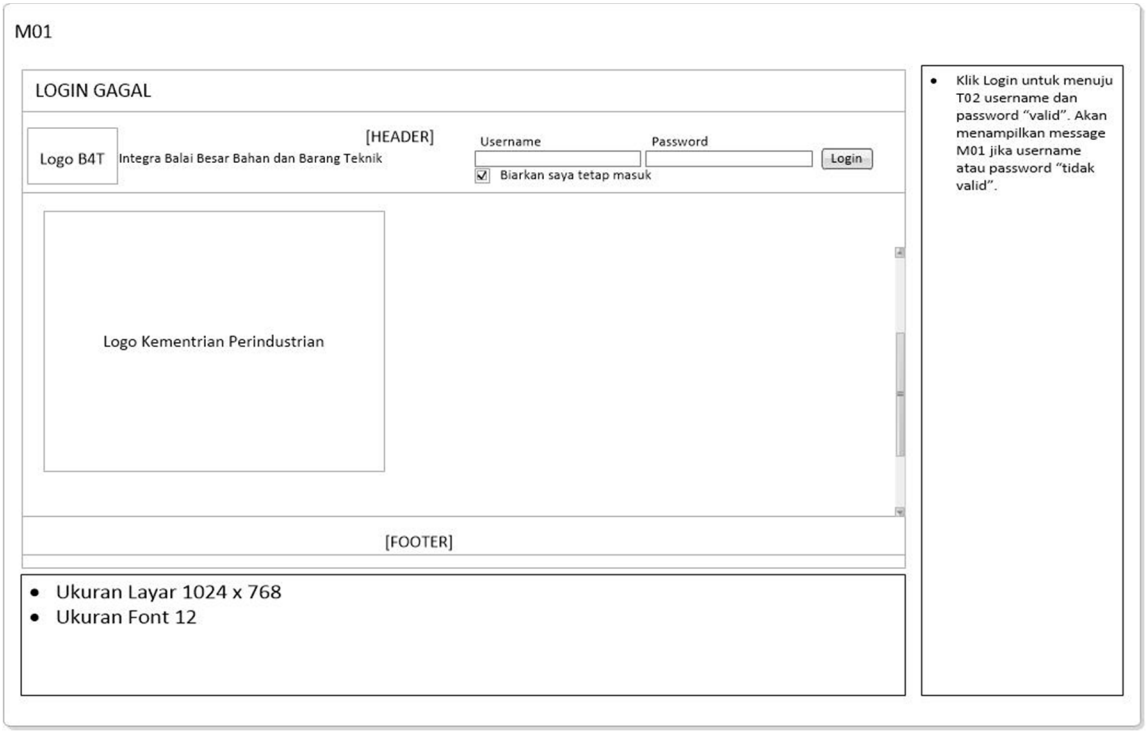
Gambar 3.24. Antarmuka Halaman Menu Komentar

8. Form Halaman Hasil Pencarian



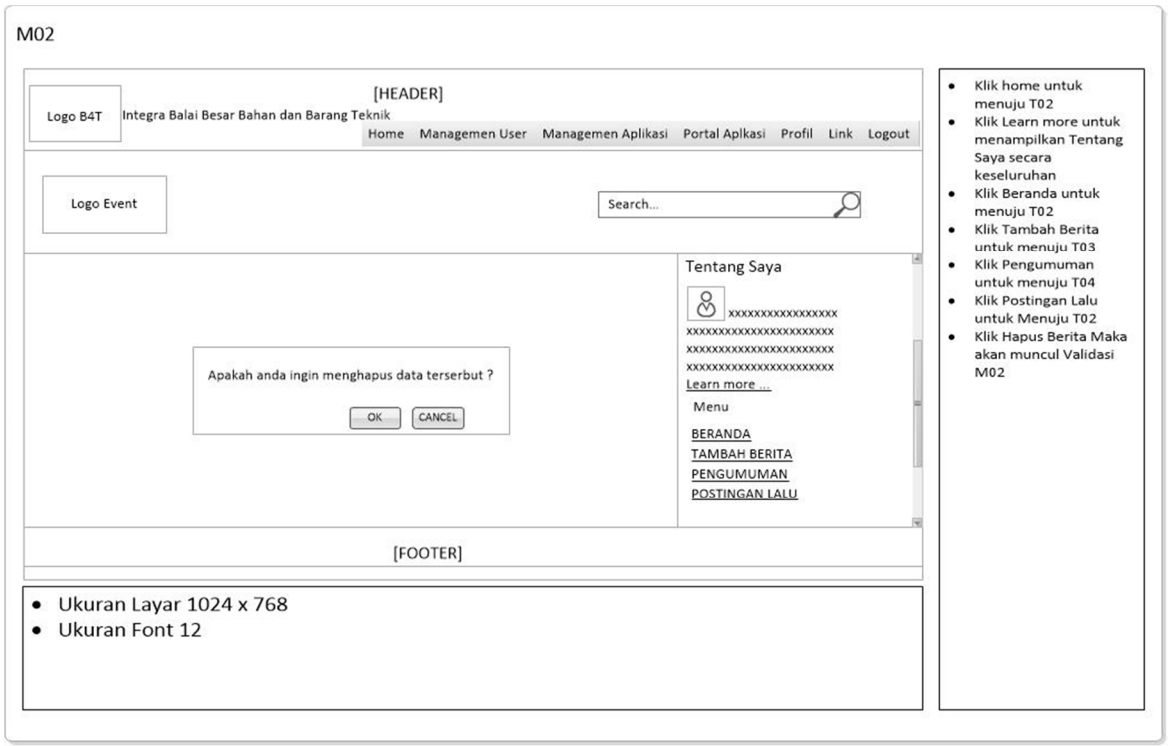
Gambar 3.25. Antarmuka Halaman Hasil Pencarian

9. Form Halaman Pesan Kesalahan Login



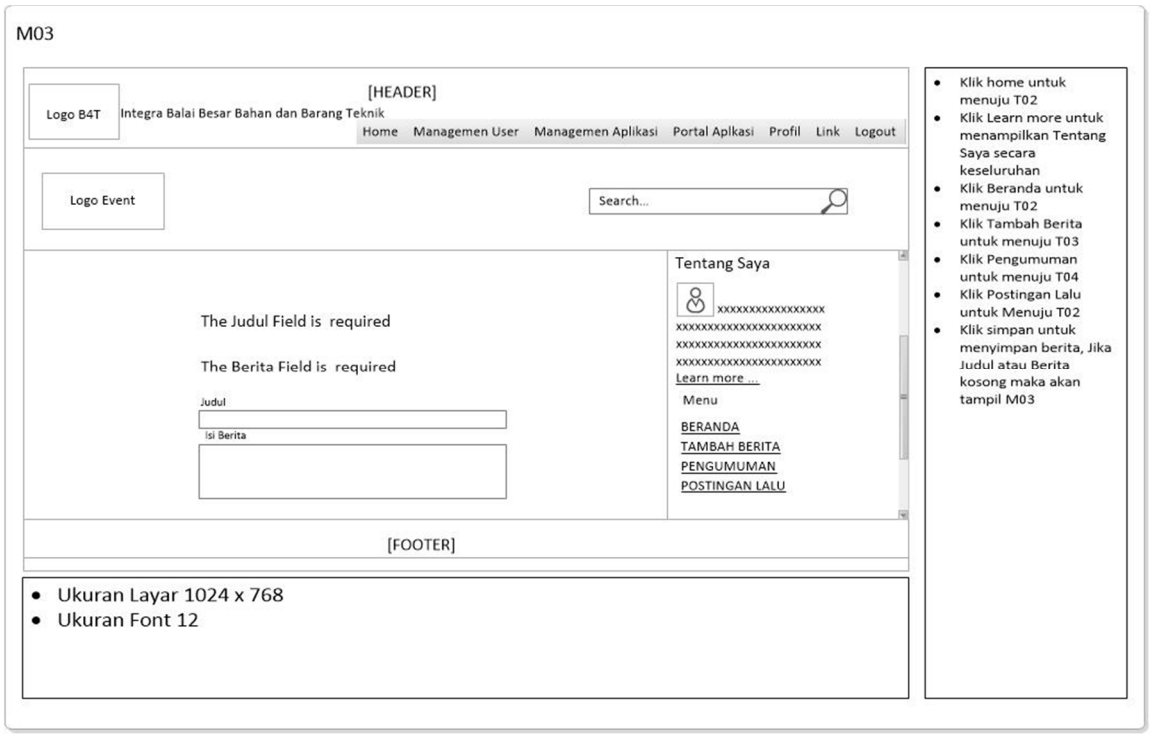
Gambar 3.26. Antarmuka Halaman Pesan Kesalahan Login

10. Form Halaman Pesan Konfirmasi Hapus



Gambar 3.27. Antarmuka Halaman Pesan Konfirmasi Hapus

11. Form Halaman Pesan Kesalahan Tambah Berita



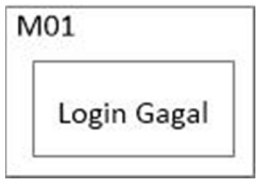
Gambar 3.28. Antarmuka Halaman Pesan Kesalahan Tambah Berita

12. Form Halaman Pesan Kesalahan Pencarian



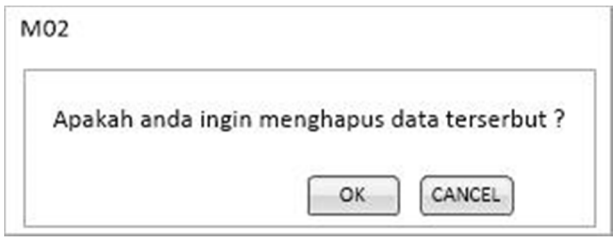
Gambar 3.29. Antarmuka Halaman Pesan Kesalahan Pencarian

13. Pesan Login Gagal



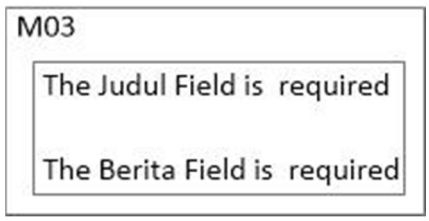
Gambar 3.30. Antarmuka Form Pesan Kesalahan Pencarian

14. Pesan Konfirmasi Hapus



Gambar 3.31. Antarmuka Form Pesan Konfirmasi Hapus

15. Pesan Kesalahan Tambah Berita



Gambar 3.32. Antarmuka Form Pesan Kesalahan Tambah Berita

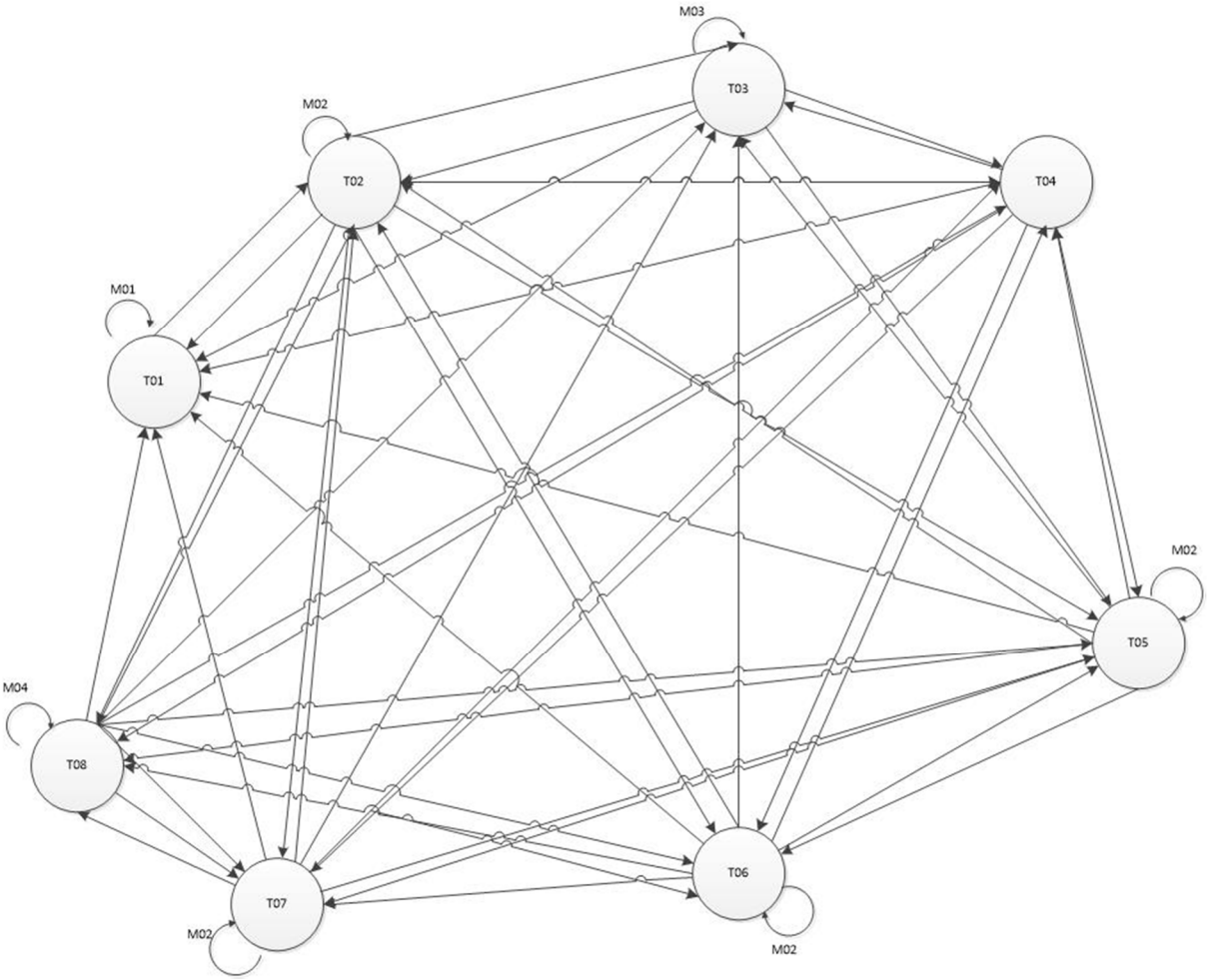
16. Pesan Kesalahan Pencarian



Gambar 3.33. Antarmuka Form Pesan Kesalahan Pencarian

3.6.5 Jaringan Semantik

Jaringan semantik merupakan jaringan data dan informasi, yang menunjukan hubungan antar berbagai objek.



Gambar 3.34 Jaringan Semantik

1.7. Implementasi

Tujuan Implementasi adalah untuk mengkonfirmasikan program perancangan pada para pelaku sistem sehingga user dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

3.7.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan perangkat lunak, antara lain:

1. Processor Intel Pentium IV 2.0 Ghz
2. Memory RAM DDR 512 MB
3. Harddisk 80 GB
4. DVD/CD Rom Drive
5. Monitor 17” LCD
6. Keyboard dan Mouse Standar

3.7.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah, sebagai berikut:

1. Microsoft Windows XP / Microsoft Windows 7 / Microsoft Windwos 8
2. Wamp Server / Xampp
3. Web Browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera. Google Chrome

3.7.3 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan MySQL adalah sebagai berikut:

1. **Struktur Tabel Berita**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `berita` (
`idberita` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`nip` varchar(8) NOT NULL,
`judul` varchar(50) NOT NULL,
`berita` text NOT NULL,
`gambar` varchar(100) NOT NULL DEFAULT '0',
`tanggal` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
`idkategori` int(11) NOT NULL,
`stickey` char(2) NOT NULL DEFAULT '0',
PRIMARY KEY (`idberita`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;
```

2. **Struktur tabel komentar**

```
`idkomentar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`idberita` int(11) NOT NULL,
`nip` varchar(8) NOT NULL,
`komentar` text NOT NULL,
`tanggal` timestamp NOT NULL DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
PRIMARY KEY (`idkomentar`),
KEY `fk_komentarstatus_status` (`idberita`)
```

```
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=27
;
```

3. **Struktur tabel platform_user**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `platform_user` (
`user_id` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`NIP` varchar(8) NOT NULL,
`nama` varchar(50) NOT NULL,
`email` varchar(50) NOT NULL,
`hp` varchar(12) NOT NULL,
`jenis_kelamin` varchar(10) NOT NULL,
`tempat_lahir` varchar(20) NOT NULL,
`tgl_lahir` date NOT NULL,
`level` varchar(11) NOT NULL,
`aplikasi` varchar(20) NOT NULL,
`username` varchar(50) NOT NULL,
`password` varchar(50) NOT NULL,
`foto` varchar(50) DEFAULT NULL,
`about` varchar(160) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`user_id`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=34 ;
```

4. **Struktur tabel kategori**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
`idkategori` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`kategori` varchar(50) NOT NULL,
`deskripsi` text NOT NULL,
PRIMARY KEY (`idkategori`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=5 ;
```

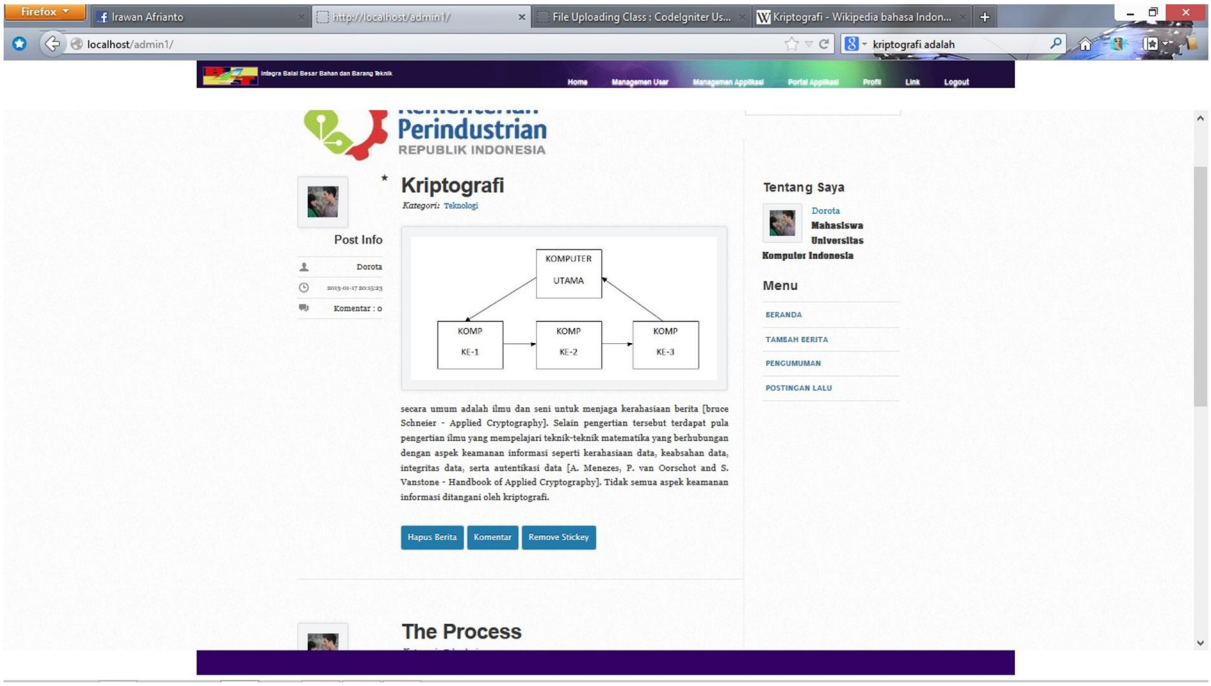
3.7.4 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program.



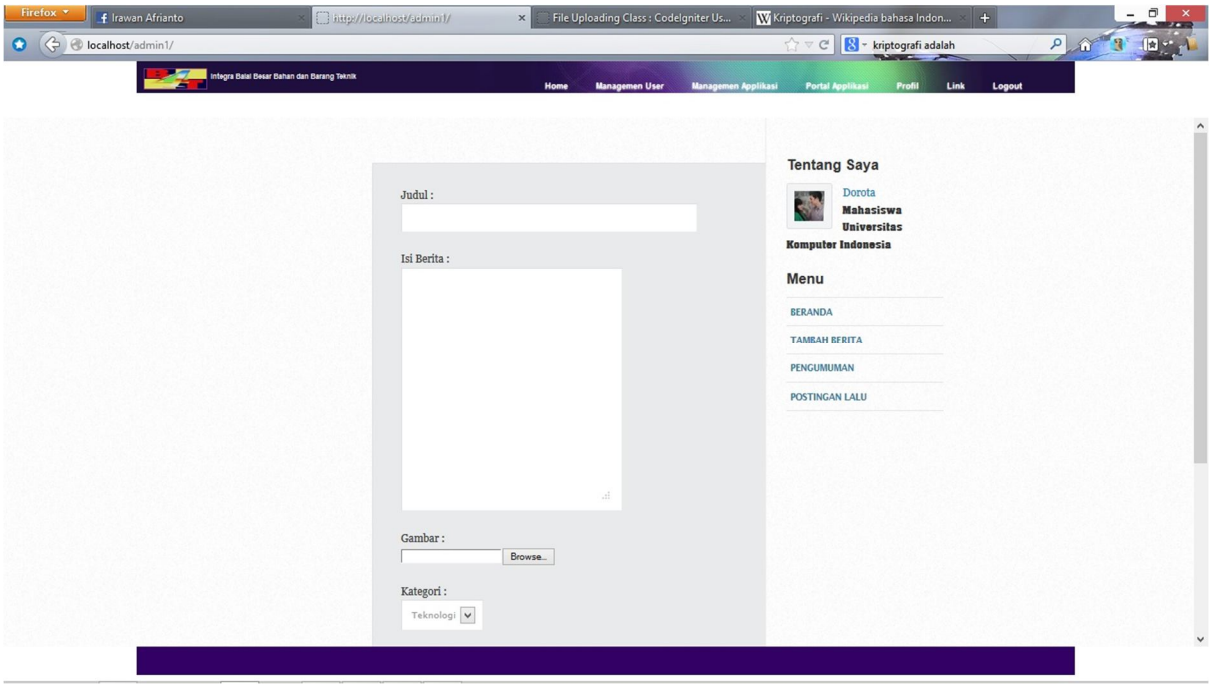
Gambar 3.35. Tampilan Halaman Login

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman untuk login atau masuk kedalam sistem atau aplikasi. Tampilan ini merupakan tampilan utama ketika sistem dijalankan. Ada dua kolom yang harus diisi yaitu username dan password. Jika login berhasil maka akan lanjut ke halaman seperti pada Gambar 3.27.



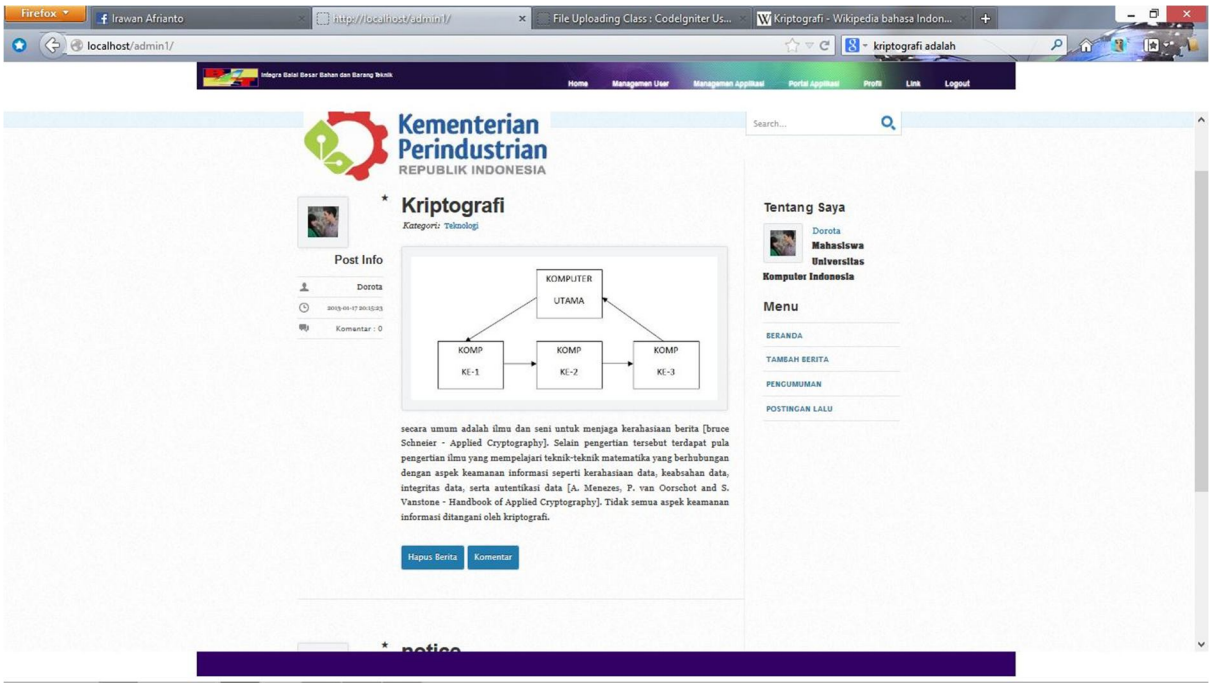
Gambar 3.36. Tampilan Halaman Home

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman utama setelah proses login berhasil. Pada halaman ini tersedia beberapa menu yang bisa dioperasikan yaitu menu beranda dan menu pada berita.



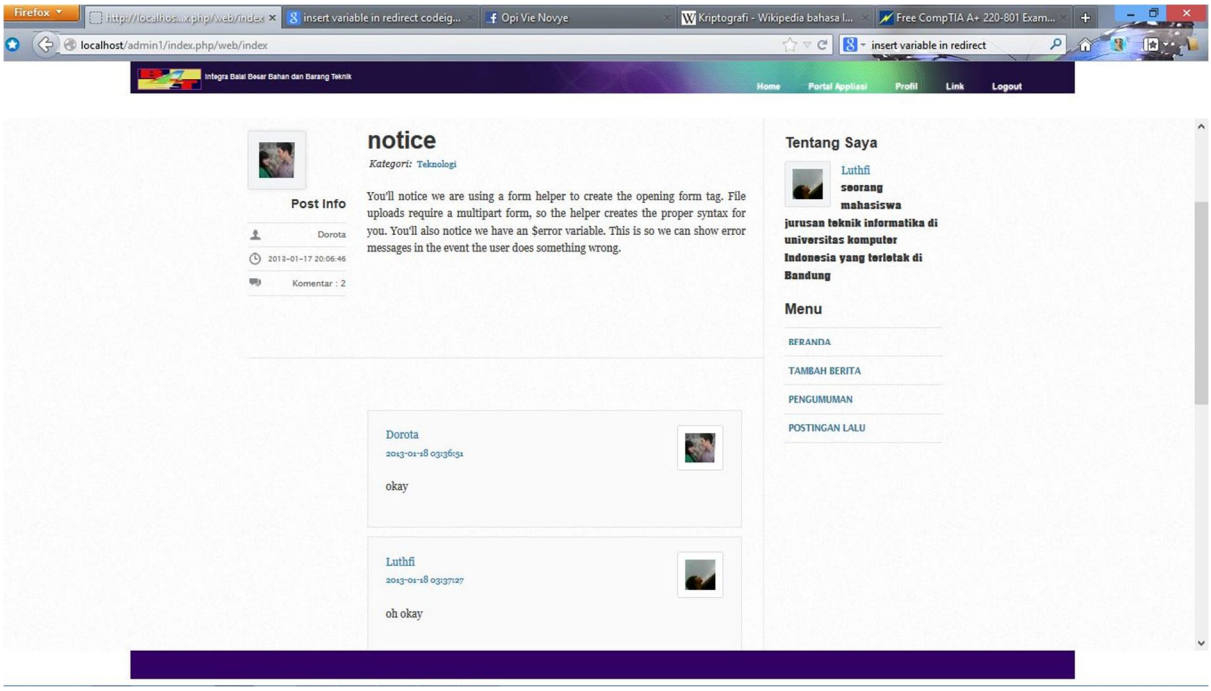
Gambar 3.37. Tampilan Halaman Tambah Berita Admin

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman tambah berita admin. Pada halaman ini tersedia beberapa menu yang bisa dioperasikan yaitu stickey yang merupakan menu yang membuat berita menjadi pengumuman hal ini hanya dapat dilakukan oleh admin.



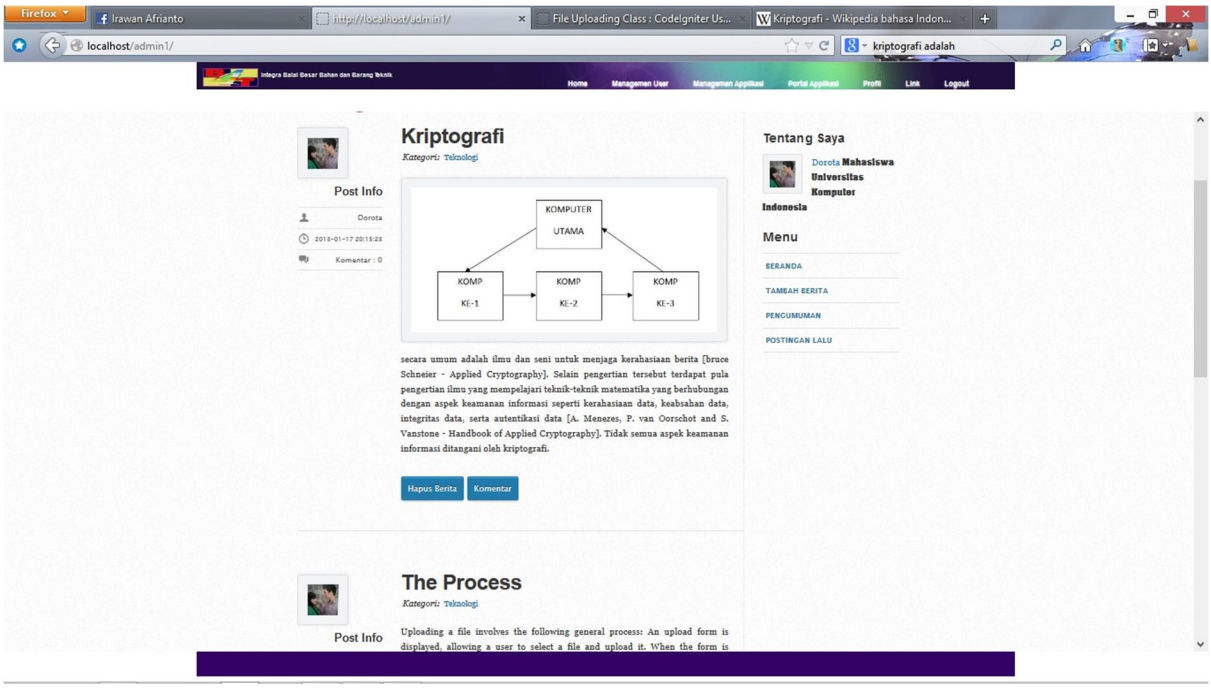
Gambar 3.38. Tampilan Halaman pengumuman

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman pengumuman. Pada halaman ini menampilkan berita – berita yang dijadikan di stickey atau dijadikan pengumuman oleh admin.



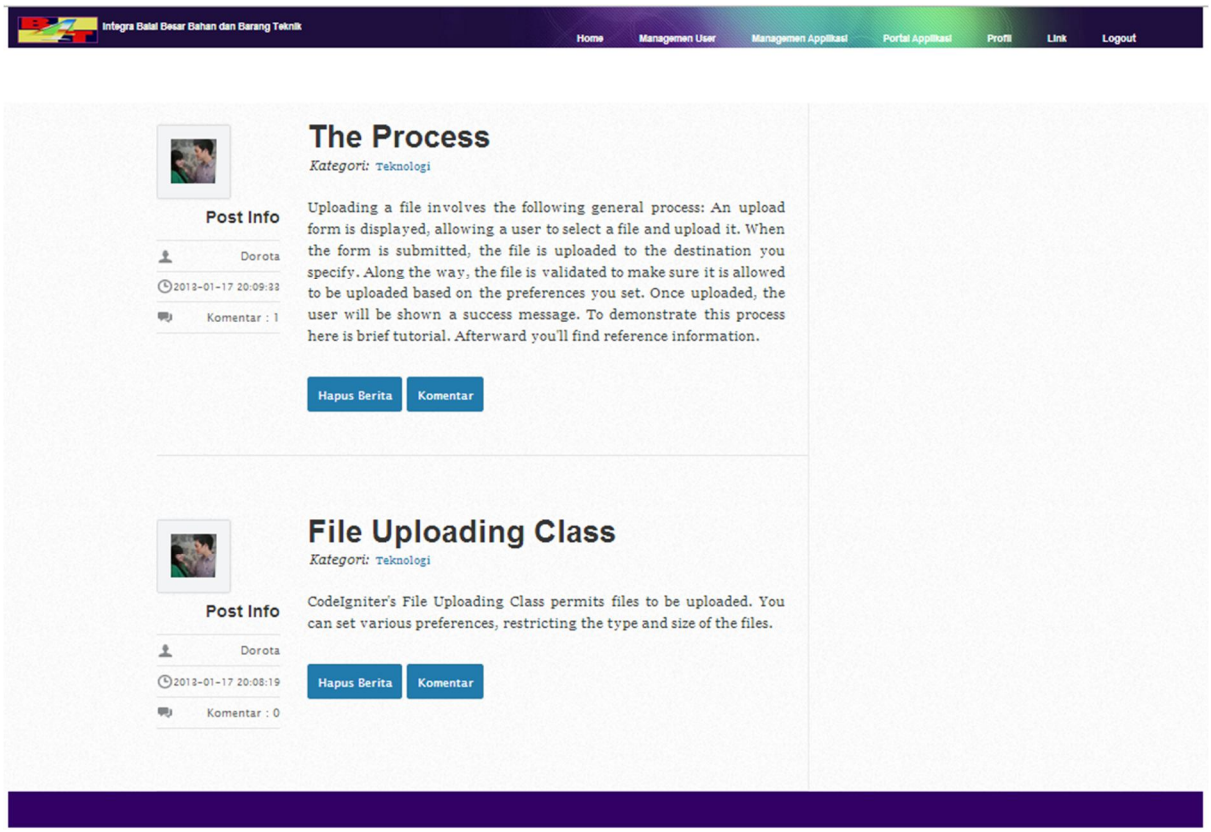
Gambar 3.39. Tampilan Halaman Komentar

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman Komentar. Pada halaman ini menampilkan berita yang akan dipilih untuk diberi komentar dan kolom komentarmu untuk memasukan komentar user terhadap berita tersebut.



Gambar 3.40. Tampilan Halaman Postingan Lalu

Implementasi halaman tersebut dimaksudkan sebagai halaman Postingan Lalu. Pada halaman ini menampilkan semua berita yang pernah diposting oleh admin atau user yang bersangkutan.



Gambar 3.41. Tampilan Halaman Kategori

1.8. Pengujian

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian perangkat lunak ini merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat lunak yang dibangun sehingga bisa diketahui apakah perangkat lunak tersebut telah memenuhi kreteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Metode pengujian *black box* ini terdiri dari dua tahapan pengujian, yaitu tahapan pengujian alpha dan tahapan pengujian beta.

3.8.1 Pengujian Alpha

Pengujian Alpha merupakan pengujian fungsional diadakan di lingkungan pembangun oleh sekumpulan pengguna yang akan menggunakan perangkat lunaknya. Pihak pembangun mendampingi serta mencatat kesalahan-kesalahan maupun permasalahan yang dirasakan oleh pengguna. Pengujian alpha yang dilakukan pada Aplikasi jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T) ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu skenario pengujian, kasus dan hasil pengujian, dan kesimpulan pengujian.

3.8.1.1 Skenario Pengujian

Skenario pengujian memaparkan urutan dan hal yang diuji pengujian yang dilakukan pada jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T). Adapun skenario pengujian yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.17.

Tabel 3.12. Skenario Pengujian

Kode Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Isi data *login*	*Black Box*
	Validasi *field login*	*Black Box*
Tambah Berita	Menekan tombol tambah *Berita*	*Black Box*
	Mengisi Judul *Berita*	*Black Box*
	Mengisi Berita	*Black Box*
	Mengisi Kategori	*Black Box*
	Memilih stickey (Admin)	*Black Box*
	Memilih Foto yang akan d	*Black Box*

	upload	
	Menekan tombol simpan	*Black Box*
	Validasi tambah *Berita*	*Black Box*
Hapus Berita	Menekan tombol *Hapus Berita*	*Black Box*
	Validasi *Hapus Berita*	*Black Box*
Stickey	Menekan tombol *Stickey*	*Black Box*
Remove Stickey	Menekan tombol Remove *Stickey*	*Black Box*
Komentar	Menekan tombol *Komentar*	*Black Box*
	Mengisi Komentar	*Black Box*
	Menekan tombol simpan	*Black Box*
	Validasi tambah *Komentar*	*Black Box*
Hapus Komentar	Menekan tombol *Hapus Komentar*	*Black Box*
	Validasi *Hapus Komentar*	*Black Box*
Sort by *Kategori*	Me-klik link *Kategori*	*Black Box*

3.8.1.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian berisi pemaparan dari rencana pengujian yang telah disusun pada skenario pengujian. Pengujian ini dilakukan secara *black box* dengan hanya memperhatikan masukan ke dalam sistem dan keluaran dari masukan tersebut. Berikut ini pemaparan dari setiap butir pengujian yang terdapat pada skenario pengujian:

1. Pengujian Login

Pengujian login diantaranya adalah verifikasi nama *user* dan verifikasi *password* seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.13. Tabel Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : User dari tabel platform_users Password : Password dari tabel platform_users	User tercantum pada textbox username	Pengujian login sebagai user berhasil	Diterima

Klik tombol Login	Data username dan password dicari di tabel data platform_users dan berhasil masuk ke halaman utama	Tombol login berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Username dan password salah atau kosong	Apabila salah atau kosong dalam memasukan username dan password maka tidak dapat login dan menampilkan pesan diantaranya yaitu "Login gagal**".**	Halaman validasi muncul dengan pesan "*Login gagal*" sesuai dengan yang diharapkan	Diterima

2. Pengujian Proses Tambah *Berita*

Tabel 3.14. Tabel Pengujian Proses Tambah *Berita*

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isi: Form Judul Berita, Berita, Kategori, Gambar	Text tercantum pada setiap form.	Text tercantum pada setiap form.	Diterima
Klik tombol Simpan	Hasil langsung muncul pada halaman beranda	Hasil langsung muncul pada halaman beranda	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Form judul tidak isi	Menampilkan halaman validasi dan menampikan pesan yaitu "The Judul field is required ".	Menampilkan halaman validasi dan menampikan pesan yaitu "The Judu berita is required ".	Diterima
Form berita tidak isi	Menampilkan halaman validasi dan menampikan pesan yaitu "The berita field is required ".	Menampilkan halaman validasi dan menampikan pesan yaitu "The berita field is required ".	Diterima

3. Pengujian Proses Hapus *Berita*

Tabel 3.15. Tabel Pengujian Proses Hapus *Berita*

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Hapus *Berita*	Berita Terhapus dari halaman beranda dan menampilkan validasi "Apakah anda ingin menghapus data tersebut?"	Berita Terhapus dari halaman beranda dan menampilkan validasi "Apakah anda ingin menghapus data tersebut?"	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Tidak ada kesalahan dalam proses hapus berita			

4. Pengujian Proses Stickey

Tabel 3.16. Tabel Pengujian Proses Stickey

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol *Stickey*	Berita yang di stickey langsung tampil paling atas dari berita yang lain dan ditandai dengan tanda Bintang	Berita yang di stickey langsung tampil paling atas dari berita yang lain dan ditandai dengan tanda Bintang	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Tidak ada kesalahan dalam proses stickey			

5. Pengujian Proses *Komentar*

Tabel 3.17. Tabel Pengujian Proses Komentar

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Simpan pada komentar	Hasil langsung muncul dibawah dari berita yang diberi komentar	Hasil langsung muncul dibawah dari berita yang diberi komentar.	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Tidak ada kesalahan dalam proses stickey			

6. Pengujian Proses Hapus *Komentar*

Tabel 3.18. Tabel Pengujian Proses Hapus *Komentar*

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol Hapus *Komentar*	Komentar Terhapus dari berita	Komentar Terhapus dari berita	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Tidak ada kesalahan dalam proses hapus komentar			

7. Pengujian Proses *Kategori*

Tabel 3.19. Tabel Pengujian Proses Sort by *Kategori*

Kasus dan Hasil Uji (data normal)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik link *Kategori*	Muncul halaman kumpulan berita berdasarkan kategorinya	Muncul halaman kumpulan berita berdasarkan kategorinya	Diterima
Kasus dan Hasil Uji (data salah)			
Tidak ada kesalahan dalam proses hapus komentar			

3.8.1.3 Kesimpulan Pengujian Alpha

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T) yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan baik itu dari segi validasi maupun proses penanganan kesalahan.

3.8.2 Pengujian Beta

Pengujian beta dilakukan di lingkungan pengguna tanpa kehadiran pihak pembangun aplikasi. Pengujian ini merupakan pengujian yang bersifat langsung di lingkungan yang sebenarnya. Pengguna melakukan penilaian terhadap perangkat lunak dengan menggunakan media *kuesioner*. Dari hasil *kuesioner* tersebut maka dapat ditarik kesimpulan apakah perangkat lunak yang dibangun telah sesuai dengan tujuan atau tidak.

3.8.2.1 Kuesioner Pengujian Beta

Kuesioner pengujian beta merupakan media yang digunakan pengguna Aplikasi jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T) ini untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. *Kuesioner* ini disebarkan menggunakan teknik sampling yaitu *Simple Random Sampling* yang disebarkan kepada banyak pengguna. Dari hasil *kuesioner* tersebut akan dilakukan perhitungan agar dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian penerapan perangkat lunak yang dibangun. *Kuesioner* ini terdiri dari tiga bagian. 7 pertanyaan untuk pengguna dengan semuanya menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Adapun pertanyaan dari *kuesioner* pengujian beta adalah sebagai berikut:

Keterangan Penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

Tabel 3.20. Tabel Kuisioner

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	**S**	**BS**	**KS**	**TS**
1	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan ?					
2	Aplikasi ini sudah menyajikan fitur yang dibutuhkan ?					
3	Tampilan aplikasi ini nyaman digunakan ?					
4	Aplikasi ini memudahkan anda untuk					

	bersosialisasi dengan pegawai lain ?					
5	Aplikasi ini membantu proses pertukaran informasi ?					

PENGOLAHAN DATA KUESIONER

- Jumlah responden adalah 32 orang.
- Point yang menjadi bahan penelitian adalah sebagai berikut :
  1. Terbantu atau tidaknya proses pertukaran informasi dengan aplikasi ini.
  2. Kemudahan dalam bersosialisasi dengan pegawai lain.
  3. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi ini.
  4. Nyaman atau tidaknya tampilan aplikasi ini.
  5. Hasil dari aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 3.21. Tabel daftar pertanyaan kuisioner

Pengguna	Pertanyaan
User	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan ?
	Aplikasi ini sudah menyajikan fitur yang dibutuhkan ?
	Tampilan aplikasi ini nyaman digunakan ?
	Aplikasi ini memudahkan anda untuk bersosialisasi dengan pegawai lain ?
	Aplikasi ini membantu proses pertukaran informasi ?

Skala jawaban kuesioner :

Tabel 3.22. Tabel skala penilaian kuisioner

Jawaban	Skor
SS = Sangat Setuju	**5**
S = Setuju	**4**
BS = Biasa Saja	**3**
KS = Kurang Setuju	**2**
TS = Tidak Setuju	**1**

Berikut adalah hasil pengumpulan data dari jawaban pegawai. Jawaban dari masing-masing responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

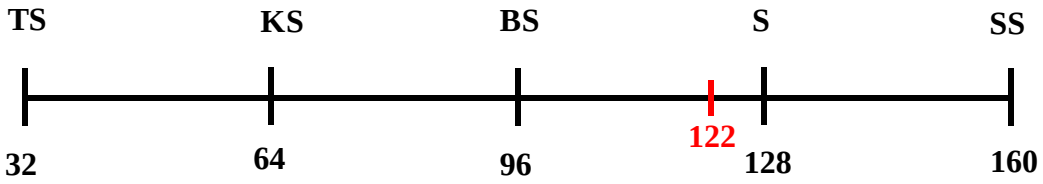
Tabel 3.23. Tabel jawaban kuisioner

Pertanyaan	Jawaban					Total
	SS	S	BS	KS	TS	
Aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan ?	**7**	**15**	**7**	**3**		**32**
Aplikasi ini sudah menyajikan fitur yang dibutuhkan ?	**5**	**18**	**7**	**2**		**32**
Tampilan aplikasi ini nyaman digunakan ?	**14**	**12**	**6**			**32**
Aplikasi ini memudahkan anda untuk bersosialisasi dengan pegawai lain ?	**9**	**16**	**4**	**3**		**32**
Aplikasi ini membantu proses pertukaran informasi ?	**7**	**15**	**5**	**5**		**32**

Tabel 3.24. Tabel Hasil Pengolahan Data Kuesioner Pertanyaan(1)

Jawaban	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Skor (skor x Jumlah Responden)
SS = Sangat Setuju	5	7	35
S = Setuju	4	15	60
BS = Biasa Saja	3	7	21
KS = Kurang Setuju	2	3	6
TS = Tidak Setuju	1		
		Total	122

Jika semua responden (32 orang responden) menjawab SS, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 160 (diperoleh dari 5 x 32). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 122. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor (1) adalah (122 : 160) x 100% = 76.25% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang secara kontinum dapat digambarkan Gambar 3.42.

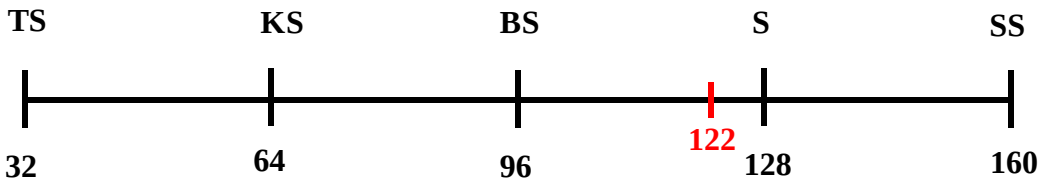


Gambar 3.42. Pengolahan Kontinu Pertanyaan 1

Tabel 3.25. Tabel Hasil Pengolahan Data Kuesioner Pertanyaan(2)

Jawaban	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Skor (skor x Jumlah Responden)
SS = Sangat Setuju	5	5	25
S = Setuju	4	18	72
BS = Biasa Saja	3	7	21
KS = Kurang Setuju	2	2	4
TS = Tidak Setuju	1		
		Total	122

Jika semua responden (32 orang responden) menjawab SS, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 160 (diperoleh dari 5 x 32). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 122. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor (1) adalah (122 : 160) x 100% = 76.25% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang secara kontinum dapat digambarkan pada gambar 3.43.

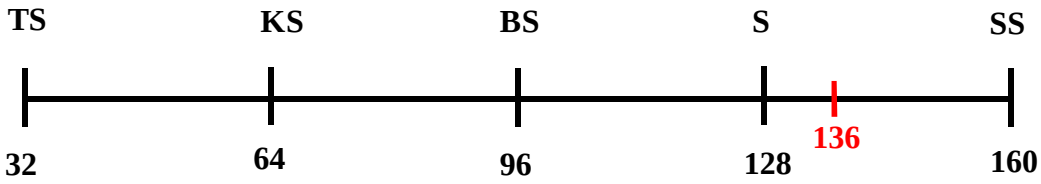


Gambar 3.43. Pengolahan Kontinu Pertanyaan 2

Tabel 3.26. Tabel Hasil Pengolahan Data Kuesioner Pertanyaan(3)

Jawaban	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Skor (skor x Jumlah Responden)
SS = Sangat Setuju	5	14	70
S = Setuju	4	12	48
BS = Biasa Saja	3	6	18
KS = Kurang Setuju	2		
TS = Tidak Setuju	1		
		Total	136

Jika semua responden (32 orang responden) menjawab SS, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 160 (diperoleh dari 5 x 32). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 136. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor (1) adalah (136 : 160) x 100% = 85% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang secara kontinum dapat digambarkan pada gambar 3.44.

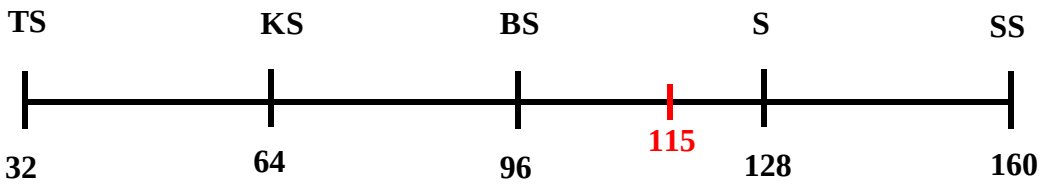


Gambar 3.44. Pengolahan Kontinu Pertanyaan 3

Tabel 3.27. Tabel Hasil Pengolahan Data Kuesioner Pertanyaan(4)

Jawaban	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Skor (skor x Jumlah Responden)
SS = Sangat Setuju	5	9	45
S = Setuju	4	16	52
BS = Biasa Saja	3	4	12
KS = Kurang Setuju	2	3	6
TS = Tidak Setuju	1		
		Total	115

Jika semua responden (32 orang responden) menjawab SS, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 160 (diperoleh dari 5 x 32). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 115. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor (1) adalah (115 : 160) x 100% = 71.875% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang secara kontinum dapat digambarkan pada gambar 3.45.

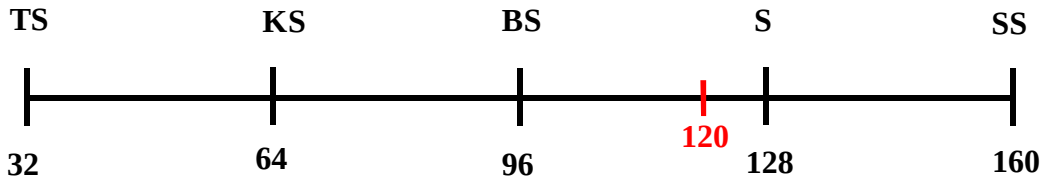


Gambar 3.45. Pengolahan Kontinu Pertanyaan 4

Tabel 3.28. Tabel Hasil Pengolahan Data Kuesioner Pertanyaan(5)

Jawaban	Skor	Jumlah Responden	Jumlah Skor (skor x Jumlah Responden)
SS = Sangat Setuju	5	7	35
S = Setuju	4	15	60
BS = Biasa Saja	3	5	15
KS = Kurang Setuju	2	5	10
TS = Tidak Setuju	1		
		Total	120

Jika semua responden (32 orang responden) menjawab SS, maka jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item adalah 160 (diperoleh dari 5 x 32). Berdasarkan hasil penelitian, jumlah skor yang diperoleh adalah 120. Jadi berdasarkan data tersebut, maka tingkat persetujuan responden terhadap pertanyaan nomor (1) adalah (120 : 160) x 100% = 75% dari yang diharapkan (100%). Jadi berdasarkan pengolahan data yang secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.46. Pengolahan Kontinu Pertanyaan 5

3.8.2.2 Kesimpulan Pengujian Beta

Berdasarkan hasil persentasi hasil perhitungan pengujian beta pengguna Aplikasi jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T) maka dapat disimpulkan bahwa pembangunan Aplikasi jejaring sosial pada integra di balai besar bahan dan barang teknik (B4T) ini sudah sesuai dengan tujuan, yaitu memberikan fitur-fitur yang dibutuhkan, menghasilkan tampilan yang nyaman untuk pengguna, dan mudah dimengerti.