BAB 1

PEMBAHASAN

1.1 Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

1.1.1 Lokasi Kerja praktekv

Berikut ini merupakan lokasi pelaksanaan Kerja Praktek:

Perusahaan : PT. Kyala Organizer

Posisi : Koordinator IT dan Design

Alamat : Cijerah 2 Nusa Indah 3 No 8 Cimahi Selatan 40534

1.1.2 Jadwal Kerja Praktek

Berikut ini merupakan jadwal pelaksanaan Kerja Praktek yang telah dilaksanakan:

Tanggal : 9 Juli – 10 Agustus

Hari : Senin – Jumat

Waktu : 09.00 – 17.00 WIB

1.2 Teknik Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini dibagi kedalam beberapa tahapan kegiatan, antara lain:

a. Pembuatan surat permohonan kerja praktek ditujukan untuk PT. Kyala Organizer.

b. Pengajuan permohonan Kerja Praktek ke PT. Kyala Organizer yang beralamatkan di Cijerah 2 Nusa Indah 3 No 8 Cimahi Selatan 40534

c. PT. Kyala Organizer memberikan surat balasan permohonan kerja praktek.

d. Pelaksanaan Kerja Praktek.

Dalam pelaksaan kerja praktek ini dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan untuk mengetahui permasalahan PT. Kyala Organizer yang layak menjadi topic dalam kegiatan kerja praktek ini.

Adapun tahapan yang dilakukan antara lain:

a. *Observasi*

   Mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang ada di perusahaan PT Kyala Organizer.

b. *Interview*

   Mengumpulkan data dengan mengadakan tanya jawab secara lisan dan langsung dengan pemilik dan karyawan PT kyala Organizer.

1.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

1.3.1 Analisis Masalah

Koordinator IT dan Design PT. Kyala Organizer merupakan koordinator yang bertanggung jawab atas distribusi poster dan buku promosi (pemberitahuan) untuk klien. Namun dengan bertambahnya klien dan beragamnya even yang diselenggarakan sehingga menyita waktu dan jarak, maka untuk mempermudah distribusi poster dan buku promosi. Maka dibangunlah sebuah situs PT. Kyala Organizer yang dimaksudkan untuk mempermudah proses distribusi poster dan buku promosi dan mengefisiensikan waktu.

Analisa berkala diperlukan, untuk meningkatkan mutu dan kualitas situs PT. Kyala Organizer. Dengan kebutuhan tersebut, kami berharap bisa menemukan kebutuhan user akan fitur dari situs yang belum terpenuhi.

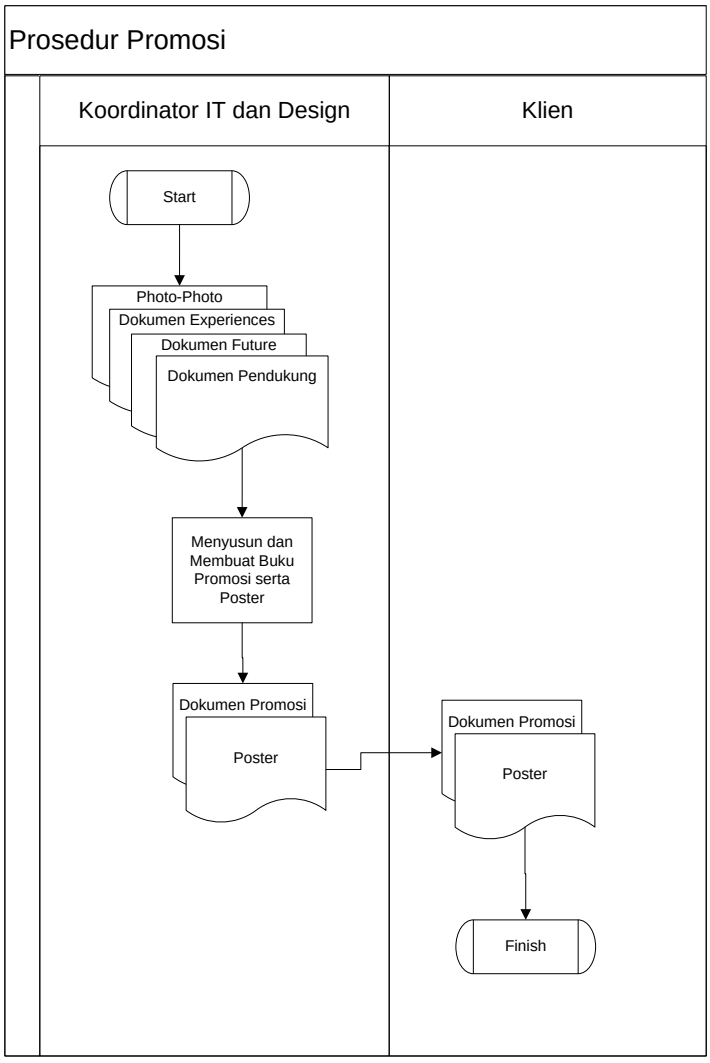
1.3.2 Analisis Sistem

Pembangunan situs PT. Kyala Organizer merupakan suatu teknik penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya. Dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan pada sistem tersebut. Tugas utama dari menganalisis sistem adalah menentukan ruang lingkup sistem,

pengumpulan fakta, menganalisis fakta dan mengkomunikasikan temuan-temuan tersebut melalui laporan analisis sistem. Disini kami akan menguraikan hasil analisis kami terhadap sistem Koordinator It dan Design di PT. Kyala Organizer. Berdasarkan analisis di atas, maka terdapat prosedur yang sedang berjalan pada sistem. Adapun prosedur yang ada pada sistem tersebut adalah **prosedur distribusi poster dan buku promosi,** prosedur tersebut merupakan salah satu bagian yang ada di bagian prosedur promosi.

1.3.2.1 Flow Map Sistem yang Sedang Berjalan

Prosedur distribusi poster dan buku promosi



Gambar 1-1 Prosedur Distribusi Poster Dan Buku Promosi

1.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional ini merupakan pendukung sistem yang akan dijalankan. Adapun kebutuhan-kebutuhannya yaitu:

1.3.3.1 Analisis Perangkat Keras

1.3.3.1.1 Fakta Lapangan

Tidak adanya perangkat keras untuk mengelola atau menyimpan data yang berkaitan dengan buku promosi dan poster.

1.3.3.1.2 Kebutuhan

Pada situs kyala organizer, perangkat keras yang digunakan yaitu perangkat keras sebagai pengolahan data. Adapun spesifikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Processor : Intel Pentium Core 2 Duo @ 2.2 GHz LGA 775

b. Mainboard : Intel LGA 775

c. Memory : 1 GB

d. VGA : 256 MB

e. Hardisk : 180 GB

f. Monitor : 17 inch

g. Mouse dan Keyboard

Dibutuhkannya perangkat keras untuk pengolahan data buku promosi dan poster dan sebagai media penyimpanan sekunder serta media penyimpanan berkala.

1.3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

1.3.3.2.1 Fakta Lapangan

Perangkat lunak belum terpasang diperangkat keras, perangkat lunak yang dibutuhkan harus sesuai dengan *minimum system requirement* yang sudah ditentukan.

1.3.3.2.2 Kebutuhan

Perangkat lunak digunakan dalam sebuah sistem merupakan perintah-perintah yang diberikan kepada perangkat keras agar bisa saling berinteraksi diantara keduanya. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Sistem Operasi Windows XP SP2

b. Adobe Dreamweaver CS3

c. Adobe Photoshop CS3

d. WAMP server 2.2

1.3.3.3 Analsis User

1.3.3.3.1 Fakta Lapangan

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan pengguna yang dapat menguasai aplikasi dan mengerti akan tugasnya. Untuk itu perlu adanya penyesuaian antara pelaku proses manual dan pengguna aplikasi.

Tabel 1 Fakta Lapangan Spesifikasi Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman	Jenis Keterampilan
Admin/ Petugas	Bertanggung jawab untuk mengolah data experiences, future, dan gallery	Tambah, ubah, hapus, dan lihat data experiences, future, dan gallery	Minimal lulusan D3	Dapat menggunakan sistem yang terkomputerisasi	-	-
User	Melihat Informasi yang sudah dipublish oleh admin	Melihat informasi	-	Dapat menjalankan sistem komputer dan mengerti bahasa inggris	-	-

1.3.3.3.2 Kebutuhan

Dalam sistem yang dibutuhkan, melibatkan dua entitas yaitu admin dan user dengan karakteristiknya yaitu :

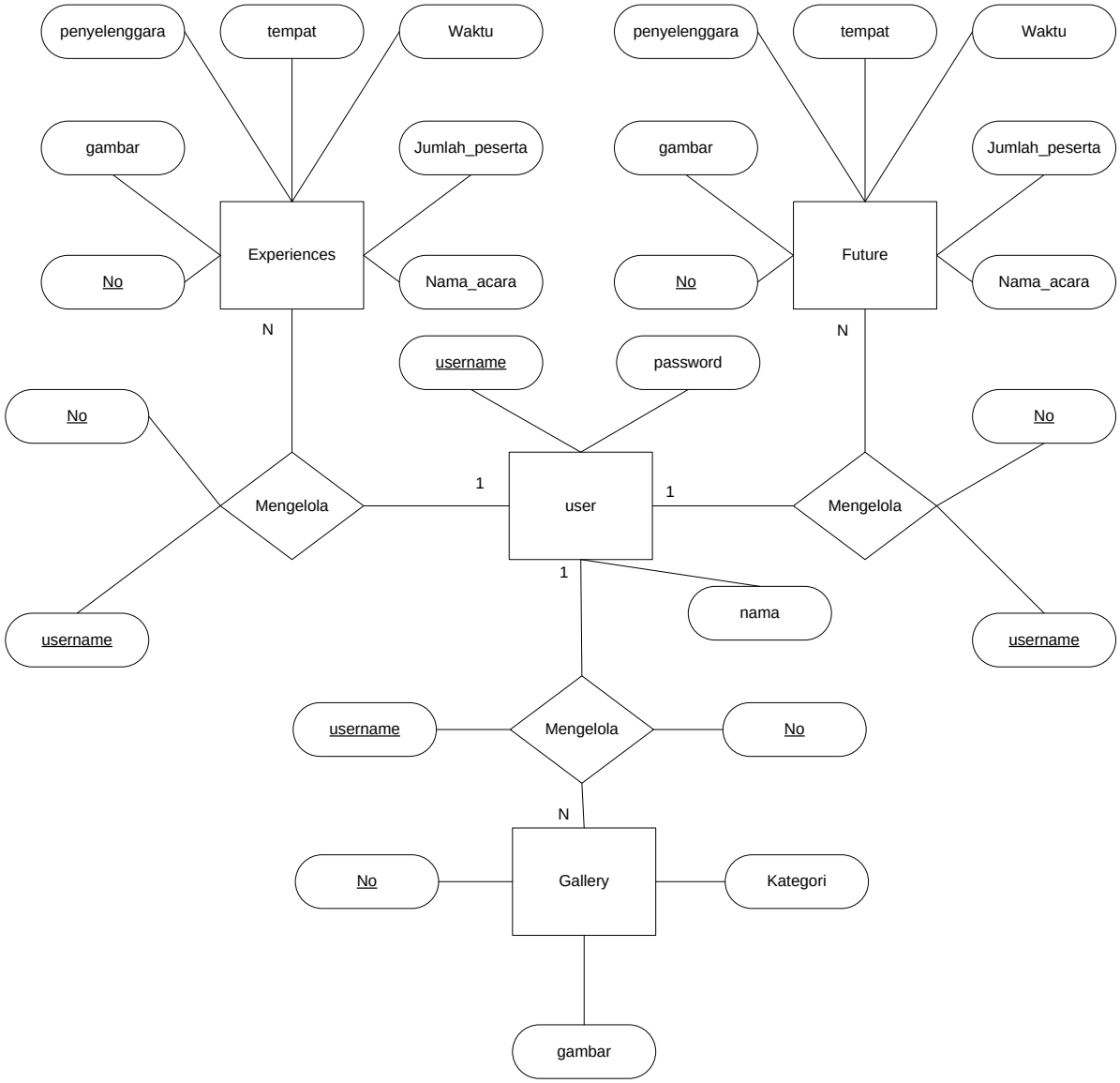
Tabel 2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Hak Akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan	Pengalaman	Jenis Keterampilan
Admin/ Petugas	Bertanggung jawab untuk mengolah data experiences, future, dan gallery	Tambah, ubah, hapus, dan lihat data experiences, future, dan gallery	Minimal lulusan SMA	Dapat menggunakan sistem yang terkomputerisasi	-	-
User	Melihat Informasi yang sudah dipublish oleh admin	Melihat informasi	-	Dapat menjalankan sistem komputer dan mengerti bahasa inggris	-	-

1.3.4 Analisis Data

1.3.4.1 ERD (Entity Relational Diagram)

Usulan untuk diagram E-R yaitu terdapat kunci yang unik (primary key) pada setiap entitas (tabel induk) yang dapat membedakan dengan atribut lainnya sehingga tabel tersebut dapat dijadikan referensi untuk tabel yang lainnya. Usulan untuk tabel yang akan dibuat untuk membantu dalam pengolahan data di situs kyala organizer yaitu tabel experiences, tabel future, dan tabel gallery. Dari ulasan diatas maka dapat dibuat diagram E-R untuk sistem baru yang terdiri dari beberapa tabel yang dibutuhkan untuk menyimpan data. Untuk melihat keterhubungan antar tabel yang ada maka akan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1-2 ERD Situs Kyala Organizer

1.3.4.2 Attribut Entity

a. Attribut entity pada tbl_admin adalah <u>username</u> sebagai primary key, password, dan nama

b. Attribut entity pada tbl_exp adalah <u>no</u> sebagai primary key, gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah_peserta

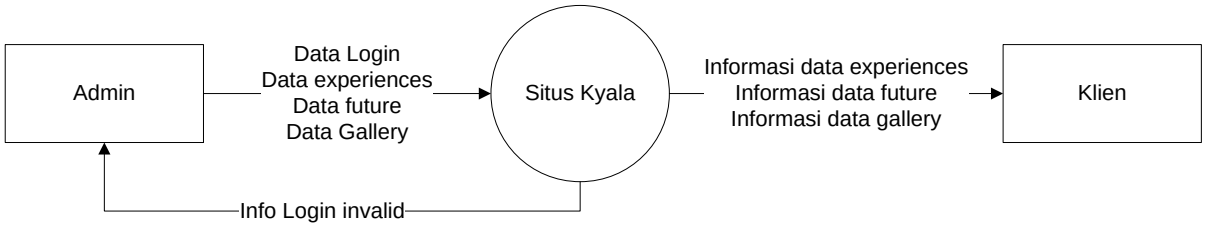
c. Attribut entity pada tbl_future adalah <u>no</u> sebagai primary key, gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah_peserta

d. Attribut entity pada tbl_gallery adalah <u>no</u> sebagai primary key, gambar, dan kategori.

1.3.5 Kebutuhan Fungsional

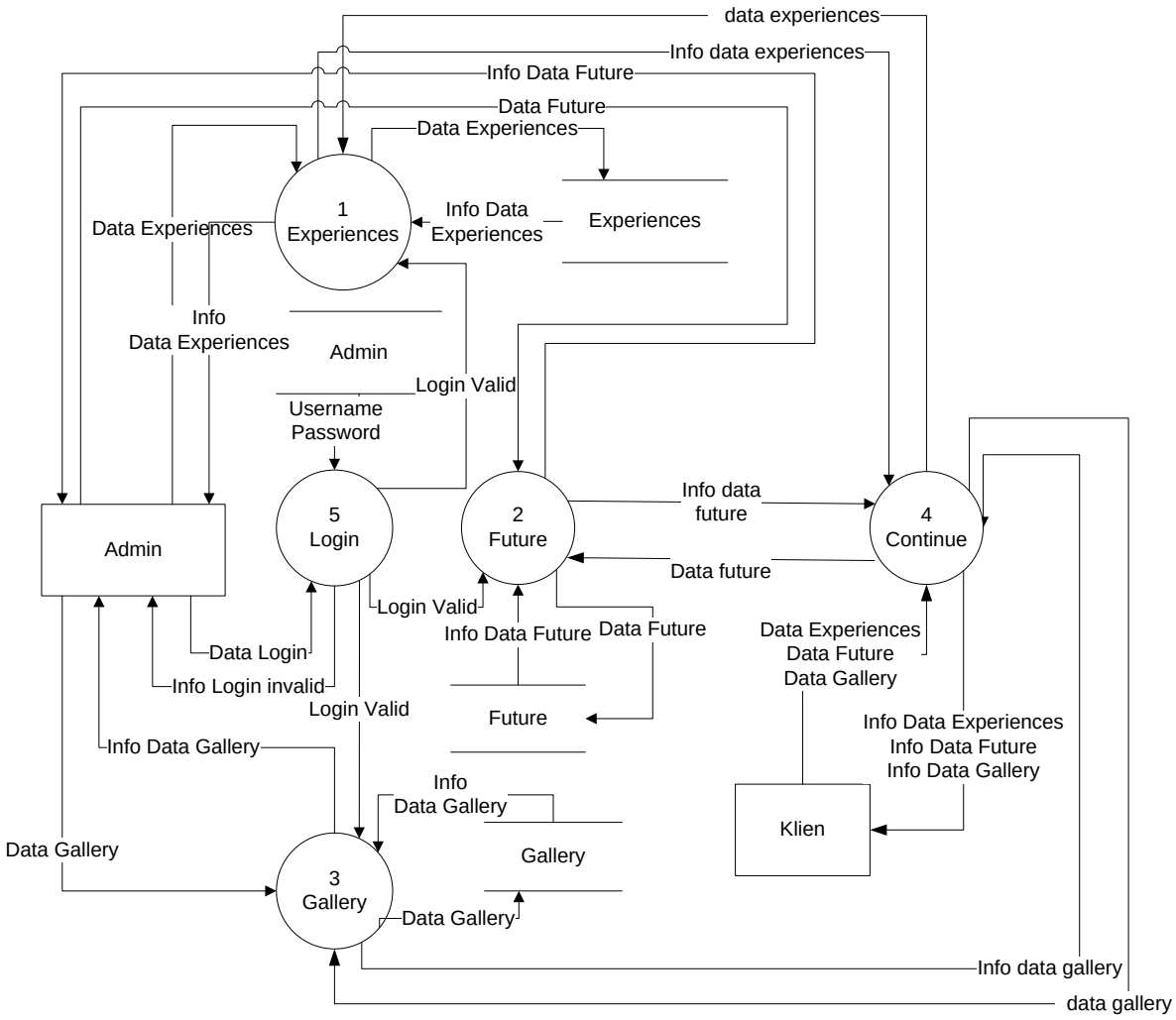
Analisa terhadap kebutuhan fungsional dari sistem dimaksudkan untuk mengetahui alur informasi yang berlaku pada sistem tersebut sehingga didapatkan pemahaman akan kerja dari sistem. Lingkup dari penganalisisan sistem hanya mencangkup aliran informasi serta model entitas diagram sistem tersebut.

1.3.5.1 Diagram Konteks



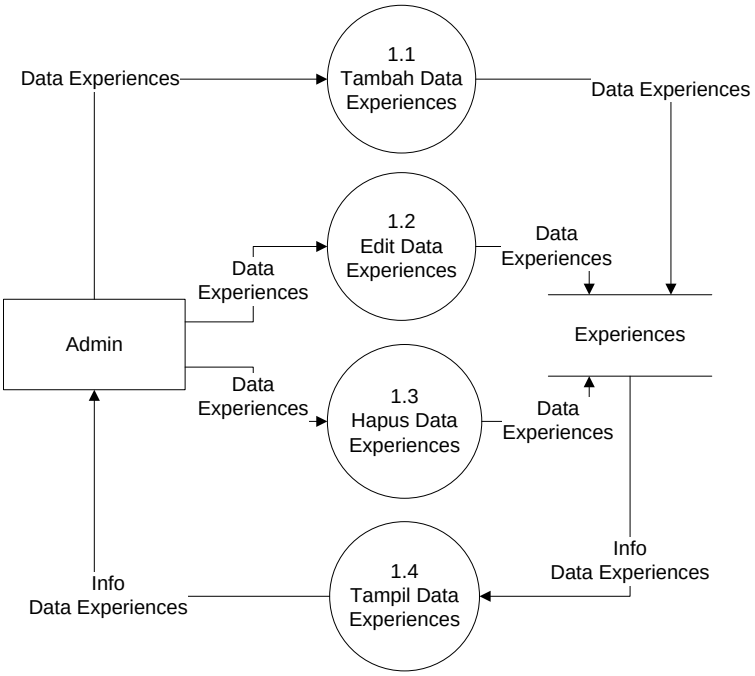
Gambar 1-3 Diagram Konteks

1.3.5.2 DFD Level 1



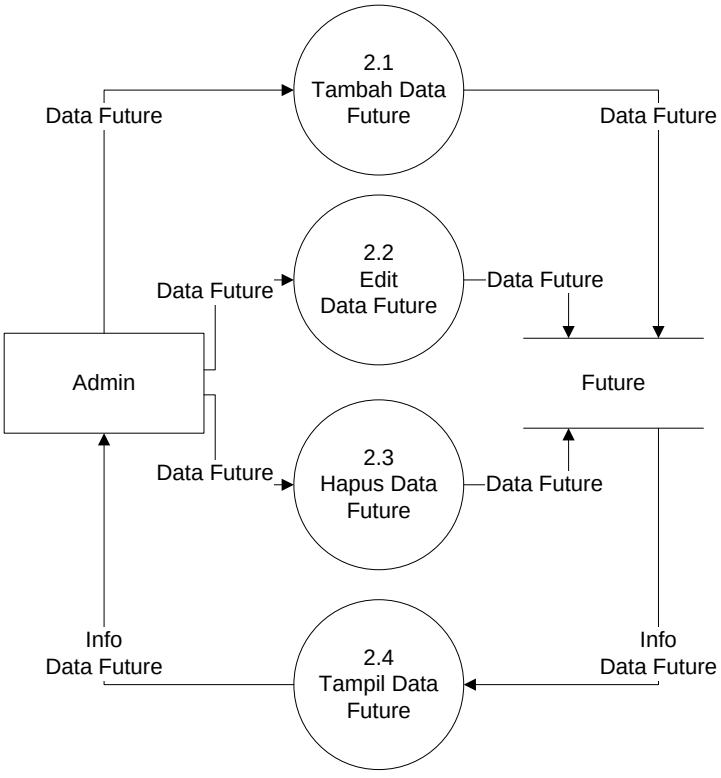
Gambar 1-4 DFD Level 1

1.3.5.3 DFD Level 2.1



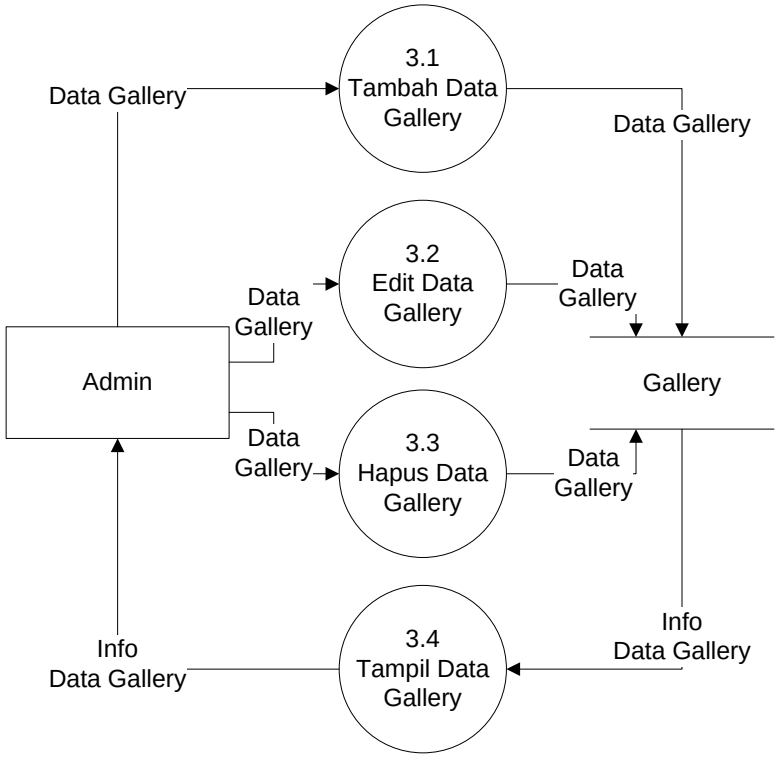
Gambar 1-5 DFD Level 2.1

1.3.5.4 DFD Level 2.2



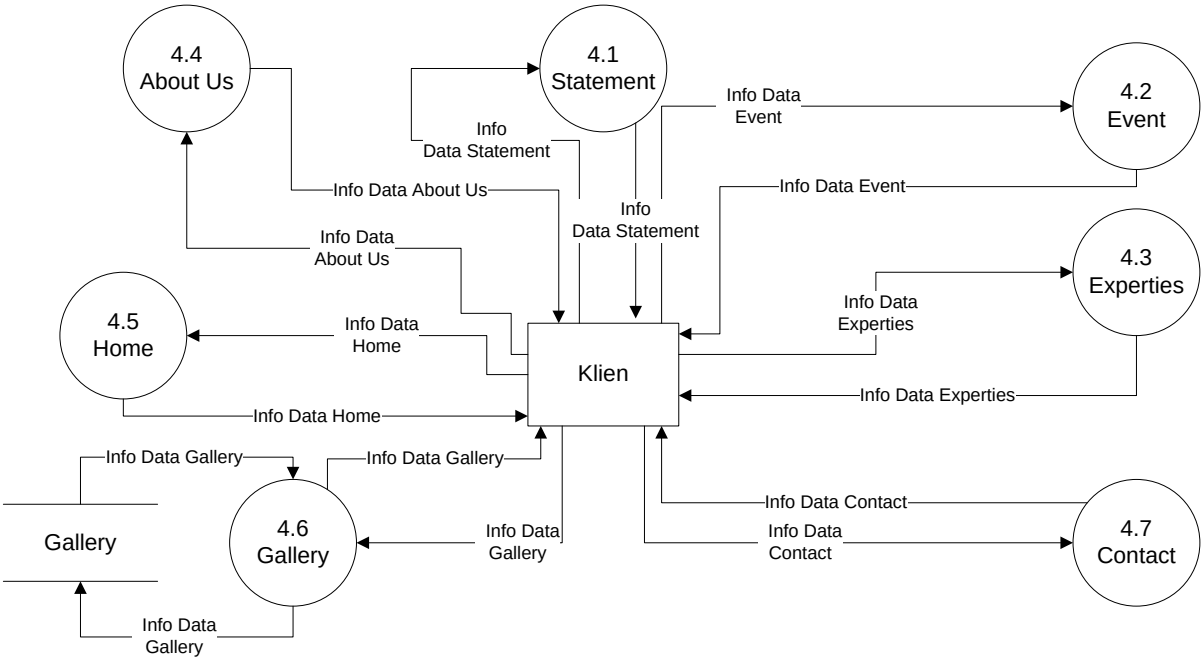
Gambar 1-6 DFD Level 2.2

1.3.5.5 DFD Level 2.3



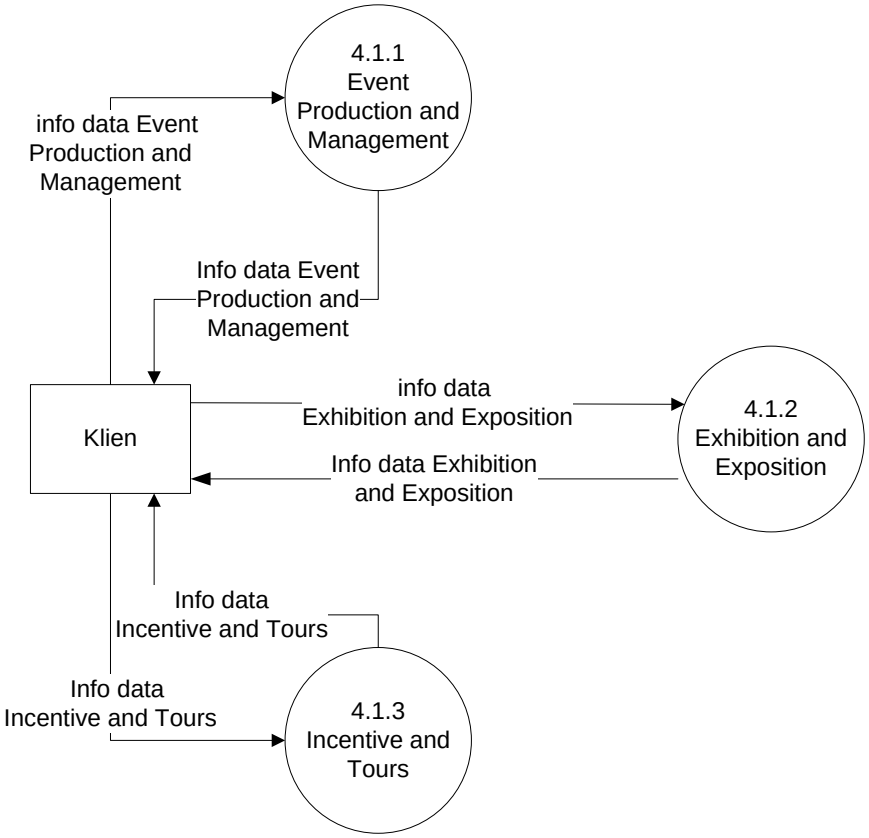
Gambar 1-7 DFD Level 2.3

1.3.5.6 DFD Level 2.4



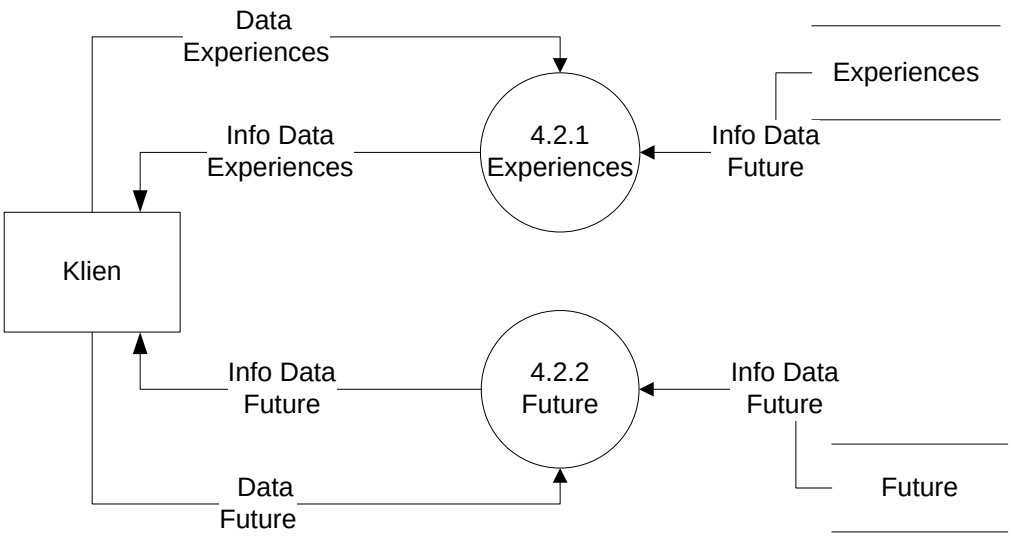
Gambar 1-8 DFD Level 2.4

1.3.5.7 DFD Level 3.4.1



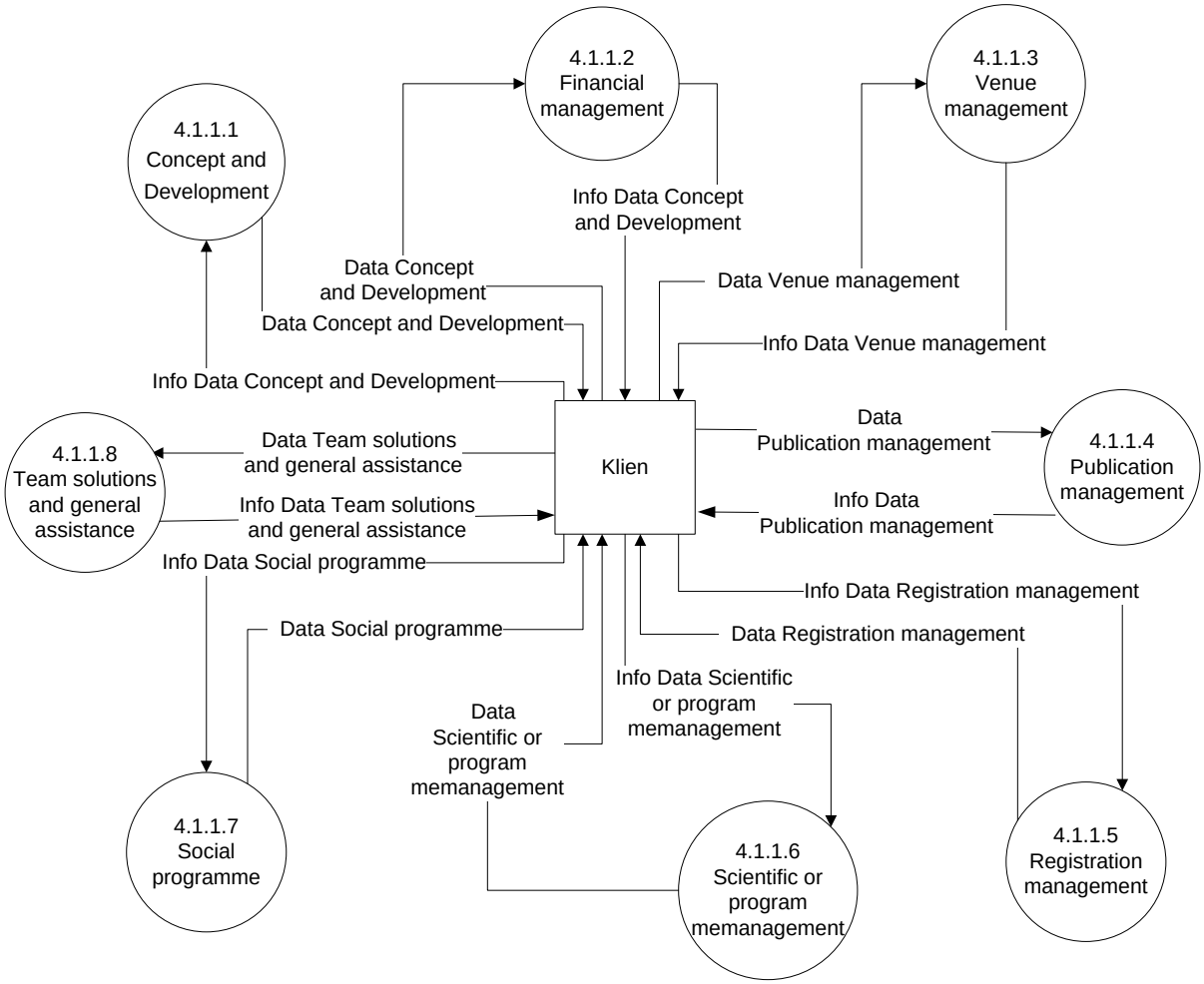
Gambar 1-9 DFD Level 3.4.1

1.3.5.8 DFD Level 3.4.2



Gambar 1-10 DFD Level 3.4.2

1.3.5.9 DFD Level 4.4.1.1



Gambar 1-11 DFD Level 4.4.1.1

1.3.5.10 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses digunakan untuk menggambarkan proses model aliran yang terdapat pada *data flow diagram*. Spesifikasi proses dari *data flow diagram* yang telah dibuat dapat dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 3 Spesifikasi Proses Experiences

Proses	**Keterangan**
No. Proses	1
Nama Proses	Experiences
Deskripsi	Untuk membuka sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data experiences
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin, End-User
Masukan	Menu Experiences
Keluaran	Sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data experiences
Logika Proses	a. Admin memilih menu experiences b. Sistem menampilkan sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data experiences

Tabel 4 Spesifikasi Proses Future

Proses	**Keterangan**
No. Proses	2
Nama Proses	Future
Deskripsi	Untuk membuka sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data future
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin, End-User
Masukan	Menu Future

Proses	Keterangan
Keluaran	Sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data future
Logika Proses	a. Admin memilih menu experiences
	b. Sistem menampilkan sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data future

Tabel 5 Spesifikasi Proses Gallery

Proses	Keterangan
No. Proses	3
Nama Proses	gallery
Deskripsi	Untuk membuka sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data gallery
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin, End-User
Masukan	Menu Gallery
Keluaran	Sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data gallery
Logika Proses	a. Admin memilih menu gallery b. Sistem menampilkan sub menu tambah, ubah, hapus, dan lihat data gallery

Tabel 6 Spesifikasi Proses Continue

Proses	Keterangan
No. Proses	4
Nama Proses	Continue
Deskripsi	Untuk membuka jendela halaman utama untuk user
Sumber Daya	Admin
Tujuan	End-User

Proses	Keterangan
Masukan	Tombol Continue
Keluaran	Halaman utama jendela user
Logika Proses	a. user mengklik gambar continue b. Sistem menampilkan halaman utama bagi user

Tabel 7 Spesifikasi Proses Login

Proses	Keterangan
No. Proses	5
Nama Proses	Login
Deskripsi	Admin memasukkan username dan password, untuk bisa mengakses halaman admin
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	Username dan password
Keluaran	Halaman admin
Logika Proses	a. Admin memasukkan username dan password b. Sistem memvalidasi username dan password c. Valid = Sistem menampilkan halaman admin d. Invalid = Sistem kembali kehalaman login

Tabel 8 Spesifikasi Proses Tambah Data Experiences

Proses	Keterangan
No. Proses	1.1
Nama Proses	Tambah Data Experiences
Deskripsi	Admin Menambahkan data experiences ke database
Sumber Daya	Admin

Proses	Keterangan
Tujuan	Admin
Masukan	File Gambar, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta
Keluaran	Tampil data experiences
Logika Proses	a. Admin memasukkan data file Gambar, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta b. Sistem menambahkan data ke tabel experiences dan menampilkan data experiences

Tabel 9 Spesifikasi Proses Ubah Data Experiences

Proses	Keterangan
No. Proses	1.2
Nama Proses	Ubah Data Experiences
Deskripsi	Admin Merubah data experiences
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	No urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta
Keluaran	Tampil data experiences
Logika Proses	a. Admin memasukkan data no urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta b. Sistem merubah data didatabase dan menampilkan data experiences

Tabel 10 Spesifikasi Proses Hapus Data Experiences

Proses	Keterangan
No. Proses	1.3
Nama Proses	Hapus Data Experiences
Deskripsi	Admin menghapus data experiences
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	No Urut
Keluaran	Tampil data experiences
Logika Proses	a. Admin memasukkan no urut, untuk mengetahui no urut bisa melalui sub menu tampil data experiences b. Sistem menghapus data experiences berdasarkan no urut yang di masukkan,

Tabel 11 Spesifikasi Proses Tampil Data Experiences

Proses	Keterangan
No. Proses	1.4
Nama Proses	Tampil data experiences
Deskripsi	Admin dapat melihat seluruh data experinces
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	Sub Menu Tampil Data
Keluaran	Tampil data experiences
Logika Proses	a. Admin memilih sub menu tampil data experiences b. Sistem menampilkan seluruh data experiences

Tabel 12 Spesifikasi Proses Tambah Data Future

Proses	Keterangan
No. Proses	2.1
Nama Proses	Tambah Data Future
Deskripsi	Admin Menambahkan data future ke database
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	File Gambar, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta
Keluaran	Tampil data experiences
Logika Proses	a. Admin memasukkan data file Gambar, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta b. Sistem menambahkan data ke tabel experiences dan menampilkan data experiences

Tabel 13 Spesifikasi Proses Ubah Data Future

Proses	Keterangan
No. Proses	2.2
Nama Proses	Ubah Data Future
Deskripsi	Admin Merubah data future
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	No urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta
Keluaran	Tampil data future
Logika Proses	a. Admin memasukkan data no urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta

Proses	Keterangan
	b. Sistem merubah data didatabase dan menampilkan data future

Tabel 14 Spesifikasi Proses Hapus Data Future

Proses	Keterangan
No. Proses	2.3
Nama Proses	Hapus Data Future
Deskripsi	Admin menghapus data future
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	No Urut
Keluaran	Tampil data future
Logika Proses	a. Admin memasukkan no urut, untuk mengetahui no urut bisa melalui sub menu tampil data future b. Sistem menghapus data future berdasarkan no urut yang di masukkan

Tabel 15 Spesifikasi Proses Tampil Data Future

Proses	Keterangan
No. Proses	2.4
Nama Proses	Tampil data future
Deskripsi	Admin dapat melihat seluruh data future
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	Sub Menu Tampil Data
Keluaran	Tampil data future

Proses	Keterangan
Logika Proses	a. Admin memilih sub menu tampil data future b. Sistem menampilkan seluruh data future

Tabel 16 Spesifikasi Proses Tambah Data Gallery

Proses	Keterangan
No. Proses	3.1
Nama Proses	Tambah Data Gallery
Deskripsi	Admin Menambahkan data gallery ke database
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	File Gambar, kategori, nama gambar
Keluaran	Tampil data gallery
Logika Proses	a. Admin memasukkan data File Gambar, kategori, nama gambar b. Sistem menambahkan data ke tabel gallery dan membuka tampil data gallery

Tabel 17 Spesifikasi Proses Ubah Data Gallery

Proses	Keterangan
No. Proses	3.2
Nama Proses	Ubah Data Gallery
Deskripsi	Admin Merubah data gallery
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	File Gambar, No urut, nama gambar, dan kategori

Proses	Keterangan
Keluaran	Tampil data gallery
Logika Proses	a. Admin memasukkan File Gambar, No urut, nama gambar, dan kategori b. Sistem membuka tampil data gallery

Tabel 18 Spesifikasi Proses

Proses	Keterangan
No. Proses	3.3
Nama Proses	Hapus Data Gallery
Deskripsi	Admin menghapus data gallery
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin
Masukan	No Urut
Keluaran	Tampil data gallery
Logika Proses	a. Admin memasukkan no urut, untuk mengetahui no urut bisa melalui sub menu tampil data gallery b. Sistem menghapus data gallery berdasarkan no urut yang di masukkan

Tabel 19 Spesifikasi Proses Tampil Data Gallery

Proses	Keterangan
No. Proses	3.4
Nama Proses	Tampil data Gallery
Deskripsi	Admin dapat melihat seluruh data gallery
Sumber Daya	Admin
Tujuan	Admin

Proses	Keterangan
Masukan	-
Keluaran	Tampil data gallery
Logika Proses	a. Admin memilih sub menu tampil data gallery b. Sistem menampilkan seluruh data galleri, dikelompokkan berdasarkan kategori

Tabel 20 Spesifikasi Proses Statement

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1
Nama Proses	Statement
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi statement
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Statement
Keluaran	Informasi statement
Logika Proses	a. user memilih menu statement b. Sistem menampilkan statement

Tabel 21 Spesifikasi Proses Event

Proses	Keterangan
No. Proses	4.2
Nama Proses	Event
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi event
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User

Proses	Keterangan
Masukan	Menu Event
Keluaran	Informasi event
Logika Proses	a. user memilih menu event b. Sistem menampilkan event

Tabel 22 Spesifikasi Proses Experties

Proses	Keterangan
No. Proses	4.3
Nama Proses	Experties
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi experties
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Experties
Keluaran	Informasi experties
Logika Proses	a. user memilih menu experties b. Sistem menampilkan experties

Tabel 23 Spesifikasi Proses About Us

Proses	Keterangan
No. Proses	4.4
Nama Proses	About Us
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi about Us
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu About Us

Proses	Keterangan
Keluaran	Informasi about us
Logika Proses	a. user memilih menu about us b. Sistem menampilkan about us

Tabel 24 Spesifikasi Proses Home

Proses	Keterangan
No. Proses	4.5
Nama Proses	Home
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi home
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Home
Keluaran	Informasi home
Logika Proses	a. user memilih menu home b. Sistem menampilkan home

Tabel 25 Spesifikasi Proses Gallery

Proses	Keterangan
No. Proses	4.6
Nama Proses	Gallery
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi gallery
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Gallery
Keluaran	Informasi gallery

Proses	Keterangan
Logika Proses	a. user memilih menu gallery b. Sistem menampilkan gallery

Tabel 26 Spesifikasi Proses Contact

Proses	Keterangan
No. Proses	4.7
Nama Proses	Contact
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi contact
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Contact
Keluaran	Informasi contact
Logika Proses	a. user memilih menu contact b. Sistem menampilkan contact

Tabel 27 Spesifikasi Proses Event Production and Management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1
Nama Proses	Event Production and Management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Event Production and Management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Event Production and Management
Keluaran	Informasi Event Production and Management

Proses	Keterangan
Logika Proses	a. user memilih link Event Production and Management b. Sistem menampilkan Event Production and Management

Tabel 28 Spesifikasi Proses Incentive and Tours

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.2
Nama Proses	Incentive and Tours
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Incentive and Tours
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Incentive and Tours
Keluaran	Informasi Incentive and Tours
Logika Proses	a. user memilih menu Incentive and Tours b. Sistem menampilkan Incentive and Tours

Tabel 29 Spesifikasi Proses Exhibition and Exposition

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.3
Nama Proses	Exhibition and Exposition
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Exhibition and Exposition
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Exhibition and Exposition

Proses	Keterangan
Keluaran	Informasi Exhibition and Exposition
Logika Proses	a. user memilih menu Exhibition and Exposition b. Sistem menampilkan Exhibition and Exposition

Tabel 30 Spesifikasi Proses Experiences

Proses	Keterangan
No. Proses	4.2.1
Nama Proses	Experiences
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Experiences
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Experiences
Keluaran	Informasi Experiences
Logika Proses	a. user memilih menu Experiences b. Sistem menampilkan Experiences

Tabel 31 Spesifikasi Proses Future

Proses	Keterangan
No. Proses	4.2.2
Nama Proses	Future
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Future
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Future
Keluaran	Informasi Future

Proses	Keterangan
Logika Proses	a. user memilih menu Future b. Sistem menampilkan Future

Tabel 32 Spesifikasi Proses Concept and development

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.1
Nama Proses	Concept and development
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Concept and development
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Concept and development
Keluaran	Informasi Concept and development
Logika Proses	a. user memilih menu Concept and development b. Sistem menampilkan Concept and development

Tabel 33 Spesifikasi Proses Financial management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.2
Nama Proses	Financial management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Financial management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Financial management

Proses	Keterangan
Keluaran	Informasi Financial management
Logika Proses	a. user memilih menu Financial management b. Sistem menampilkan Financial management

Tabel 34 Spesifikasi Proses Venue management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.3
Nama Proses	Venue management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Venue management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Venue management
Keluaran	Informasi Venue management
Logika Proses	a. user memilih menu Venue management b. Sistem menampilkan Venue management

Tabel 35 Spesifikasi Proses Publication management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.4
Nama Proses	Publication management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Publication management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Publication management

Proses	Keterangan
Keluaran	Informasi Publication management
Logika Proses	a. user memilih menu Publication management b. Sistem menampilkan Publication management

Tabel 36 Spesifikasi Proses Registration management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.5
Nama Proses	Registration management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Registration management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Registration management
Keluaran	Informasi Registration management
Logika Proses	a. user memilih menu Registration management b. Sistem menampilkan Registration management

Tabel 37 Spesifikasi Proses Scientific or programme management

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.6
Nama Proses	Scientific or programme management
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Scientific or programme management
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Scientific or programme management

Proses	Keterangan
Keluaran	Informasi Scientific or programme management
Logika Proses	a. user memilih menu Scientific or programme management b. Sistem menampilkan Scientific or programme management

Tabel 38 Spesifikasi Proses Social programme

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.7
Nama Proses	Social programme
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Social programme
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Social programme
Keluaran	Informasi Social programme
Logika Proses	a. user memilih menu Social programme b. Sistem menampilkan Social programme

Tabel 39 Spesifikasi Proses Team solutions and general assistance

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.8
Nama Proses	Team solutions and general assistance
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Team solutions and general assistance
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User

Proses	Keterangan
Masukan	Menu Team solutions and general assistance
Keluaran	Informasi Team solutions and general assistance
Logika Proses	a. user memilih menu Team solutions and general assistance b. Sistem menampilkan Team solutions and general assistance

Tabel 40 Spesifikasi Proses Exhibition and Exposition

Proses	Keterangan
No. Proses	4.1.1.7
Nama Proses	Exhibition and Exposition
Deskripsi	User bisa mendapatkan informasi Exhibition and Exposition
Sumber Daya	Admin
Tujuan	User
Masukan	Menu Exhibition and Exposition
Keluaran	Exhibition and Exposition
Logika Proses	a. user memilih menu Exhibition and Exposition b. Sistem menampilkan Exhibition and Exposition

1.3.5.11 Kamus Data

Kamus data merupakan deskripsi formal dari seluruh elemen atau aliran data yang terdapat dalam *data flow diagram*. Kamus data pada aplikasi ini dijelaskan pada table dibawah ini:

Tabel 41 Kamus Data

No	Kamus	Keterangan
1	Nama Aliran Data	Data Admin
	Where used/ How Used	Proses 4 Login
	Deskripsi	Data admin merupakan data yang dipakai untuk memvalidasi proses login
	Struktur Data	Username + password + nama
	Username Password Nama	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z]
2	Nama Aliran Data	Data experiences
	Where used/ How Used	Proses 1 experiences Proses 1.1 Tambah Data Experiences Proses 1.2 Edit Data Experiences Proses 1.3 Hapus Data Experiences Proses 1.4 Tampil Data Experiences
	Deskripsi	Data experiences merupakan data yang menyimpan informasi data experiences

	Struktur Data	No + gambar + nama_acara + penyelenggara + tempat + waktu + jumlah_peserta
	No Gambar nama_acara penyelenggara tempat waktu jumlah_peserta	[0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9]
3	Nama Aliran Data	Data future
	Where used/ How Used	Proses 2 future Proses 2.1 Tambah Data future Proses 2.2 Edit Data future Proses 2.3 Hapus Data future Proses 2.4 Tampil Data future
	Deskripsi	Data future merupakan data yang menyimpan informasi data future
	Struktur Data	No + gambar + nama_acara + penyelenggara + tempat + waktu + jumlah_peserta
	No Gambar	[0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z]

	nama_acara penyelenggara tempat waktu jumlah_peserta	[A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z] [A-Z | a-z | 0-9] [0-9]
4	Nama Aliran Data	Data future
	Where used/ How Used	Proses 3 gallery Proses 3.1 Tambah Data gallery Proses 3.2 Edit Data gallery Proses 3.3 Hapus Data gallery Proses 3.4 Tampil Data gallery
	Deskripsi	Data gallery merupakan data yang menyimpan informasi data gallery
	Struktur Data	No + gambar + kategori
	No Gambar kategori	[0-9] [A-Z | a-z | 0-9] [A-Z | a-z]

1.4 Perancangan

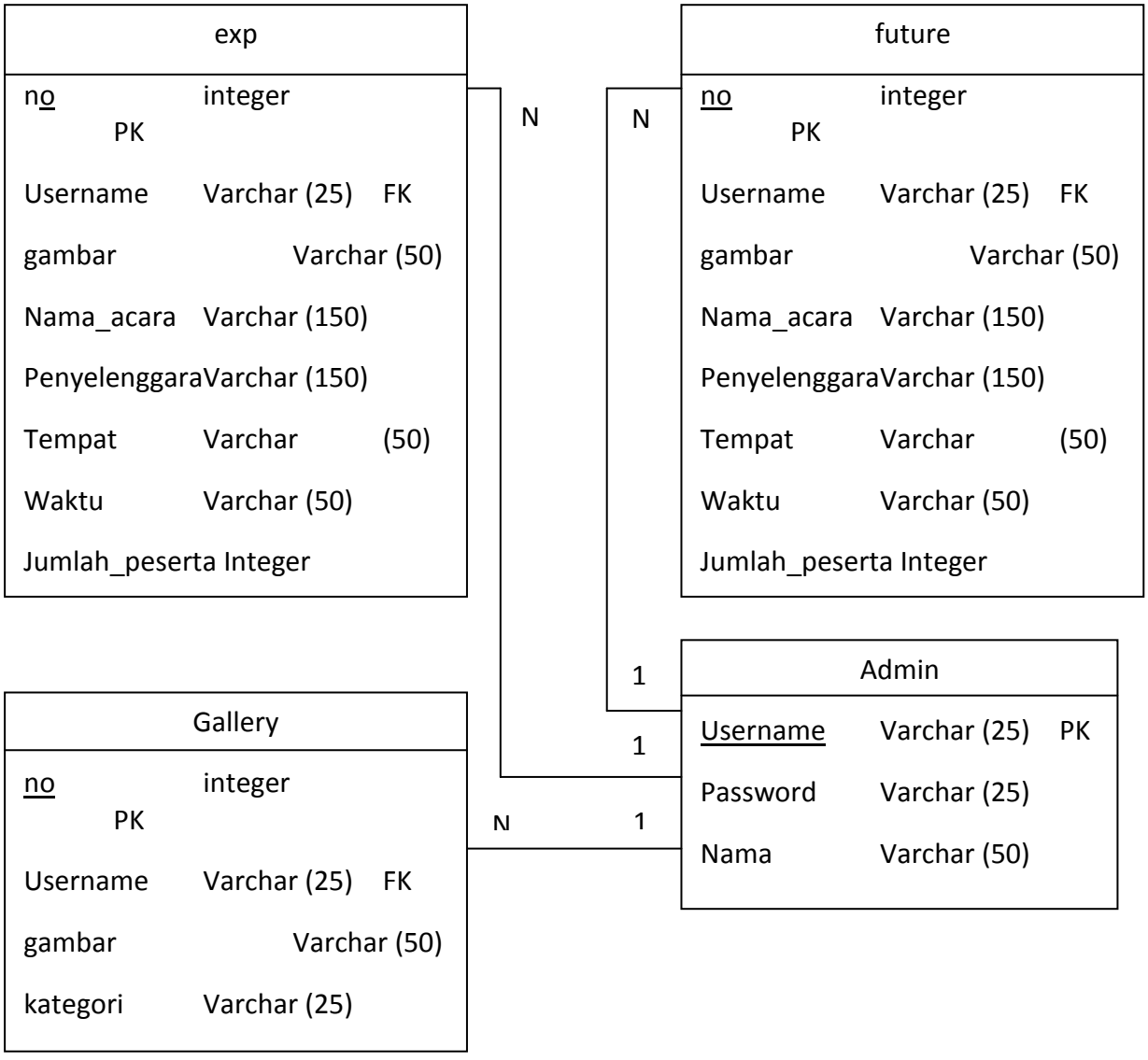
Perancangan dapat didenifisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

1.4.1 Perancangan Data

Perancangan data menjelaskan secara lebih rinci mengenai basis data yang digunakan didalam situs kyala organizer.

1.4.1.1 Skema Relasi

Skema relasi merupakan rangkaian hubungan antara dua tabel atau lebih pada sistem database. Skema relasi aplikasi ini ditunjukan pada Gambar 3-8.



Gambar 1-12 Skema Relasi SItus PT. Kyala Organizer

1.4.1.2 Struktur Tabel

Struktur tabel menjelaskan detail dari setiap tabel yang digunakan pada aplikasi ini.

Tabel 42 Struktur Tabel Admin

Filed	Tipe	Size	Keterangan
Username	Varchar	25	Primary Key
Password	Varchar	25	Unique
Nama	Varchar	50	

Tabel 43 Struktur Tabel Experiences

Filed	Tipe	Size	Keterangan
No	Int		Primary Key
Gambar	Varchar	50	
Nama_acara	Varchar	150	
Penyelenggara	Varchar	150	
Tempat	Varchar	50	
Waktu	Varchar	50	
Jumlah_Peserta	Int		

Tabel 44 Struktur Tabel Future

Filed	Tipe	Size	Keterangan
No	Int		Primary Key
Gambar	Varchar	50	
Nama_acara	Varchar	150	
Penyelenggara	Varchar	150	
Tempat	Varchar	50	
Waktu	Varchar	50	
Jumlah_Peserta	Int		

Tabel 45 Struktur Tabel Gallery

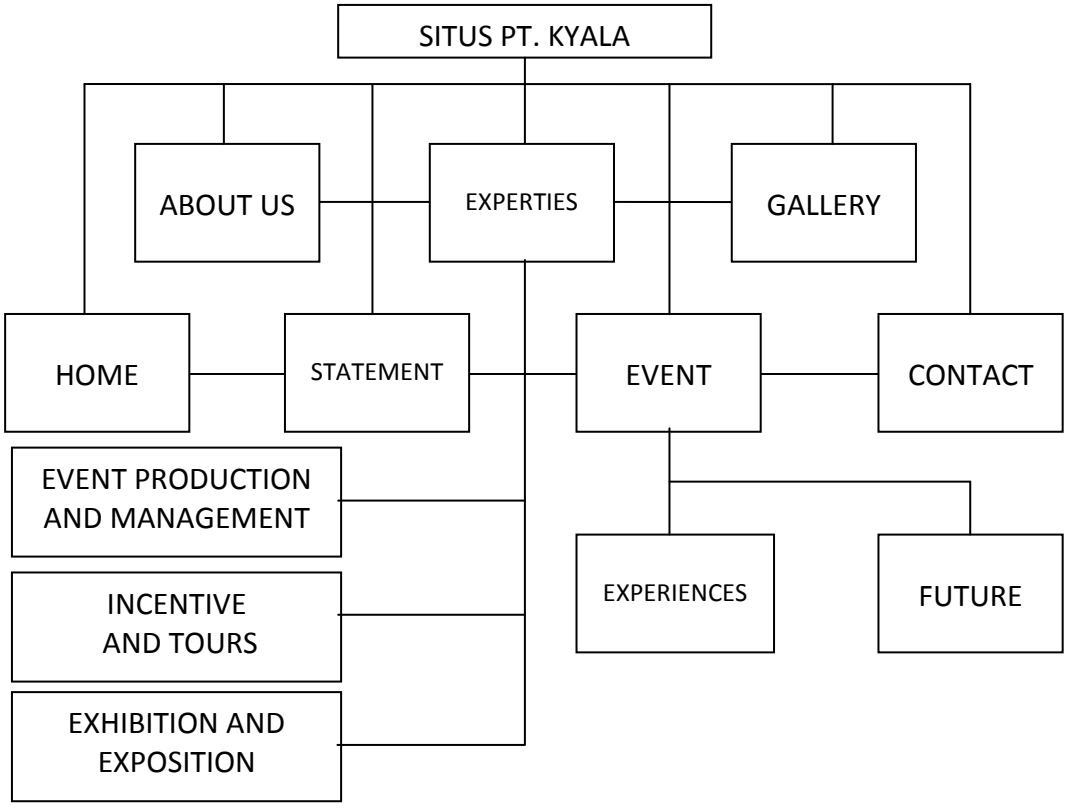
Filed	Tipe	Size	Keterangan
No	Int		Primary Key
Gambar	Varchar	50	
Kategori	Varchar	25	

1.4.1.3 Perancangan Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu perancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer. Sehingga pada saat menjalankan program komputer, user tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu-menu yang diinginkan. Pada perancangan ini dibuat menu yang dapat mengintegrasikan seluruh data dalam suatu sistem dan disertai dengan instruksi yang ada pada pilihan menu tersebut.

a. Perancangan Menu Awal

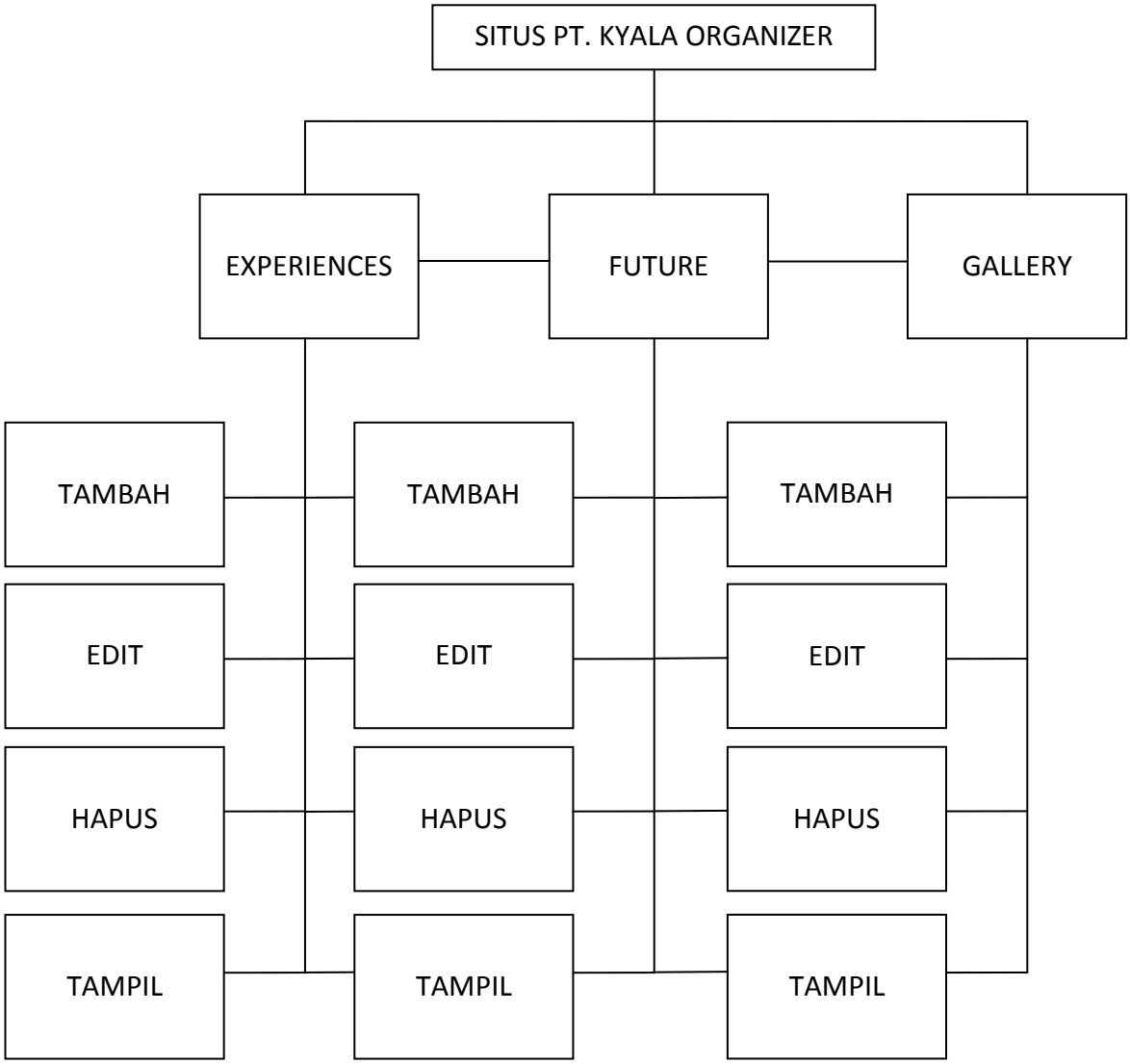
Perancangan Menu User digambarkan pada gambar 3-9.



Gambar 1-13 Perancangan Menu Awal

b. Perancangan Menu Admin

Perancangan Menu Admin digambarkan pada gambar 3-10.



Gambar 1-14 Perancangan Menu Admin

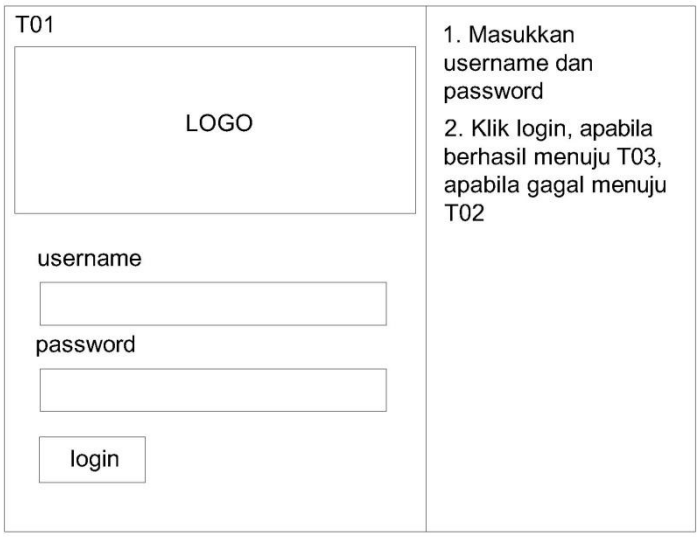
1.4.1.4 Perancangan Antarmuka

Interface atau antarmuka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana dialog antara aplikasi dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik *user*. Perancangan *interface* untuk situs PT. Kyala Organizer adalah sebagai berikut :

1.4.1.4.1 Perancangan Antar Muka Admin

1. Halaman Login

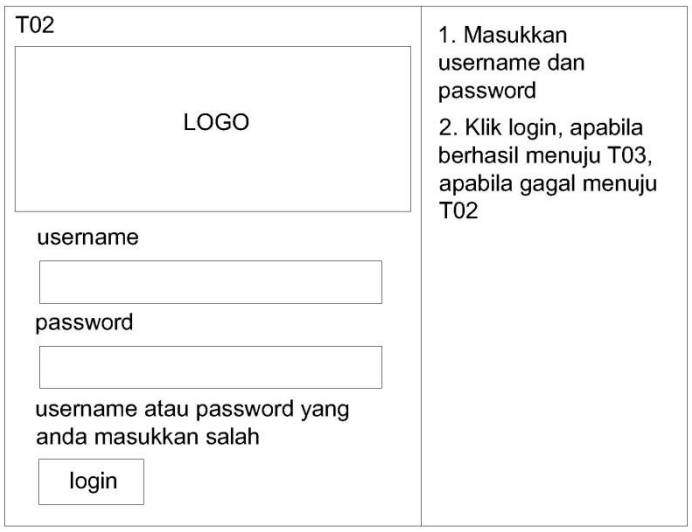
   Halaman awal antar muka admin, admin memasukkan username dan password. Apablia login valid menuju halaman utama dan invalid menuju halaman login invalid.



Gambar 1-15 Halaman Login

2. Halaman Login Invalid

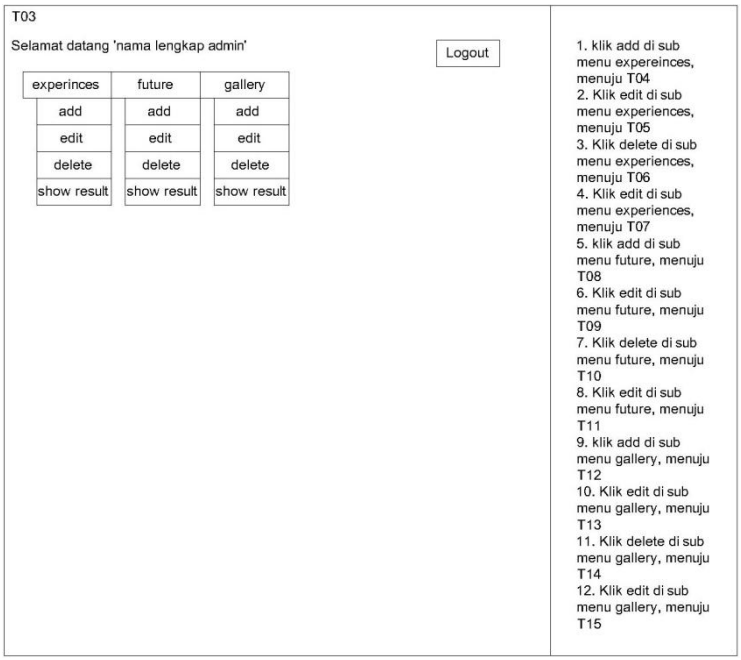
   Halaman antar muka login invalid, sistem meminta admin memasukkan username dan password. Apablia login valid menuju halaman utama dan invalid menuju halaman login invalid.



Gambar 1-16 Halaman Login, Invalid Login

3. Halaman Utama Admin

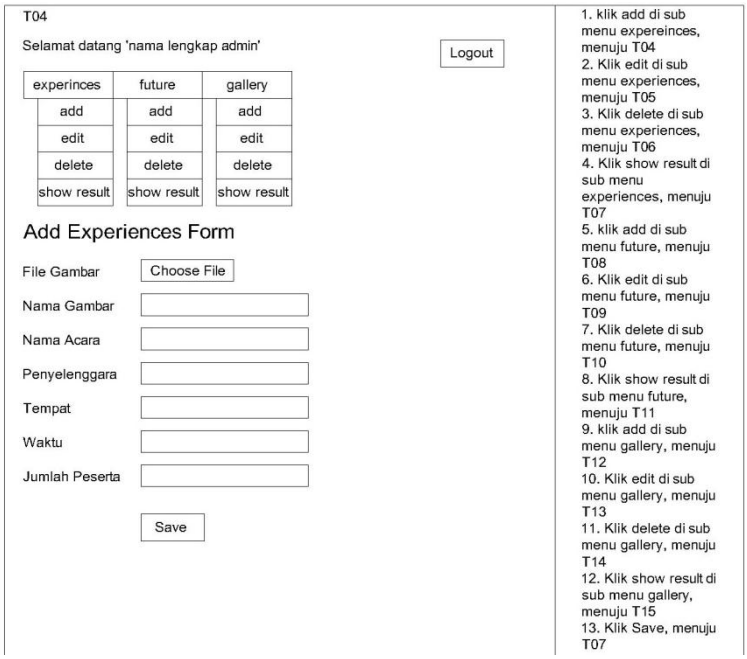
   Antar muka halaman utama admin, berisikan sekumpulan menu experiences, future, dan gallery.



Gambar 1-17 Halaman Admin

4. Tambah Data Experiences

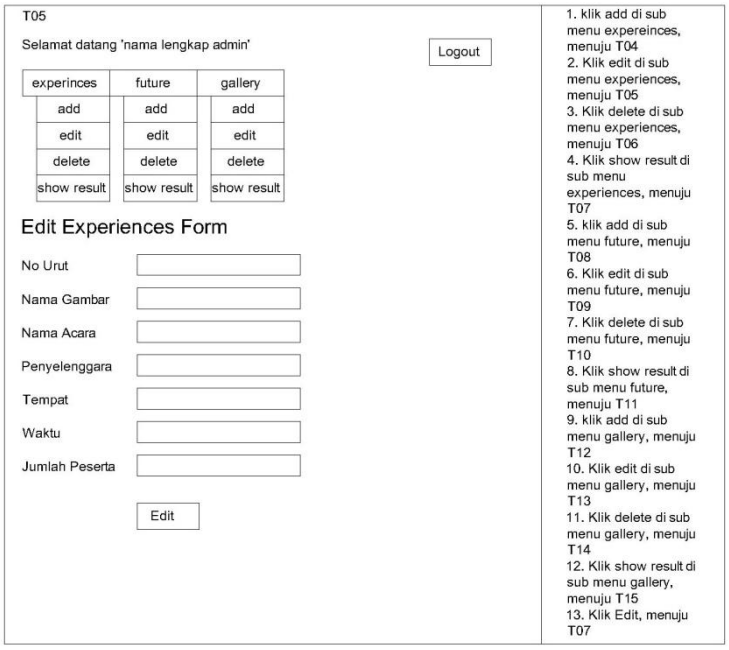
   Admin menambah data experiences ke tabel experiences dengan memasukkan field nama_gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta.



Gambar 1-18 Tambah Data Experiences

5. Edit Data Experiences

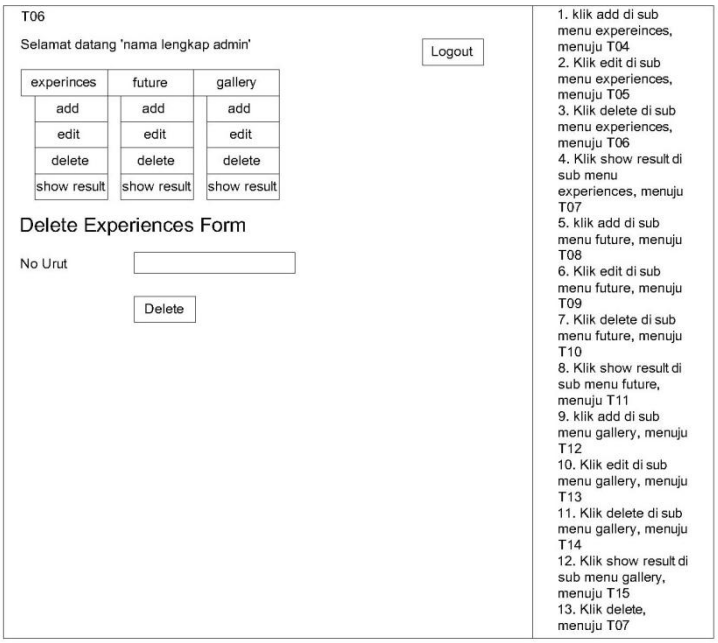
   Admin merubah data experiences di tabel experiences dengan memasukkan field no_urut, nama_gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta.



Gambar 1-19 Edit Data Experiences

6. Hapus Data Experiences

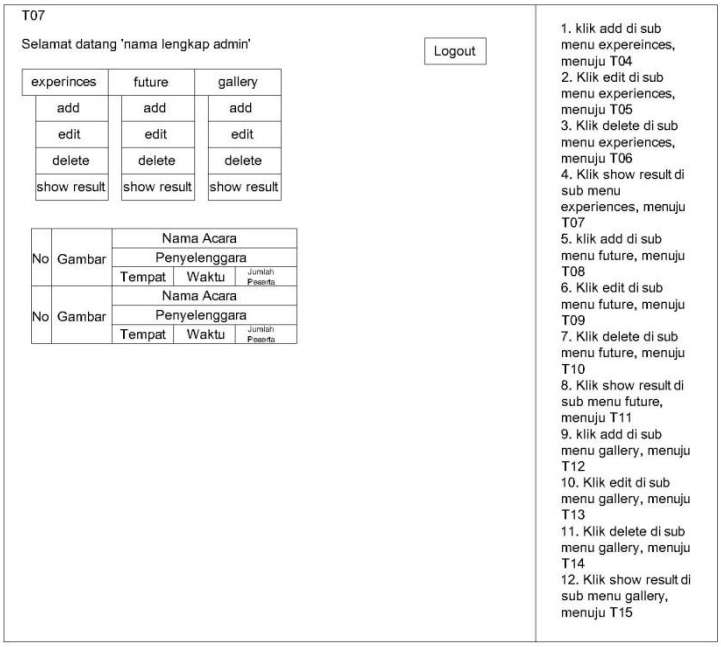
   Admin menghapus data experiences di tabel experiences, berdasarkan field no_urut.



Gambar 1-20 Hapus Data Experiences

7. Tampil Data Experiences

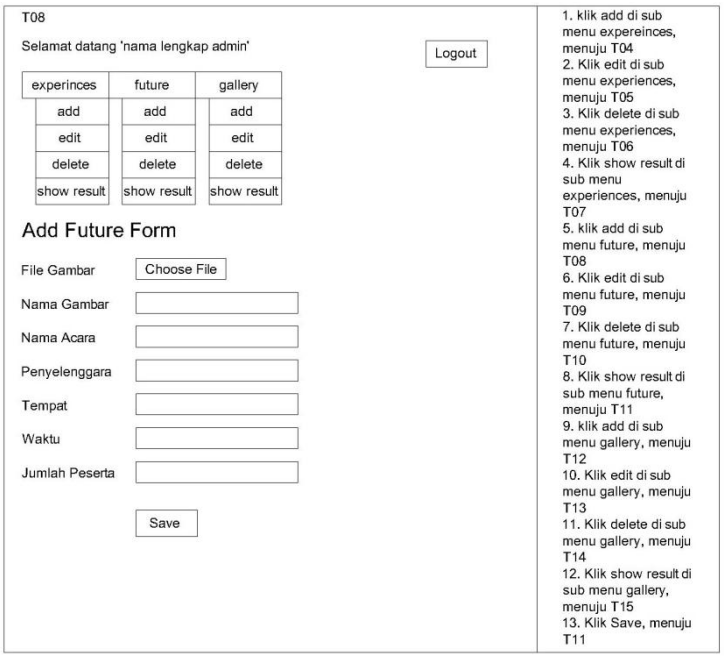
   Admin melihat value dari tabel experiences.



Gambar 1-21 Tampl Data Experiences

8. Tambah Data Future

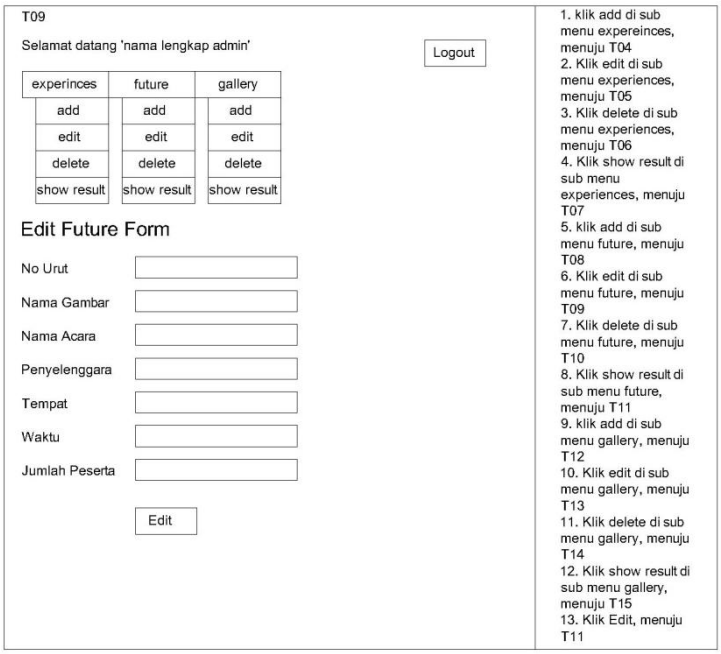
   Admin menambah data future ke tabel future dengan memasukkan field nama_gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta.



Gambar 1-22 Tambah Data Future

9. Edit Data Future

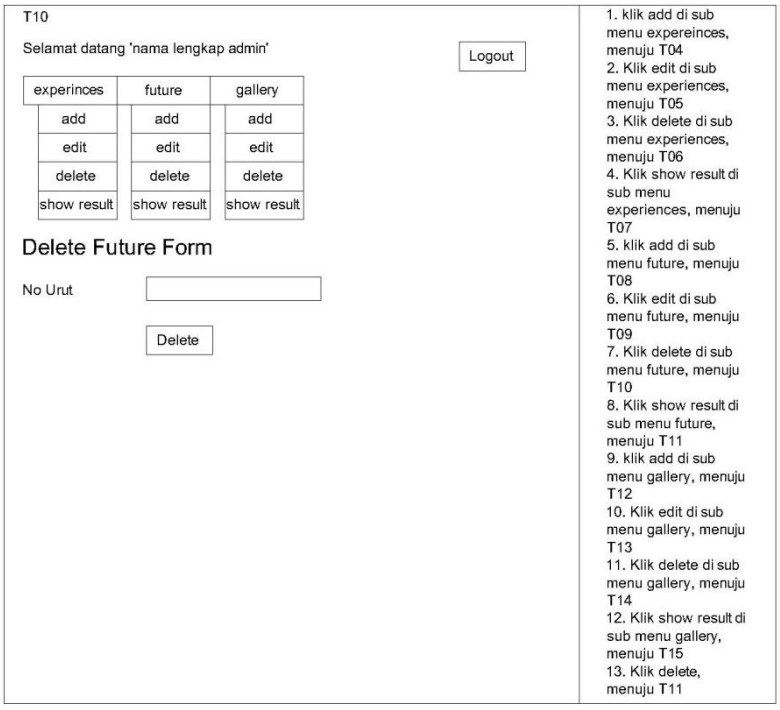
Admin merubah data future di tabel future dengan memasukkan field no_urut, nama_gambar, nama_acara, penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta.



Gambar 1-23 Edit Data Future

10. Hapus Data Future

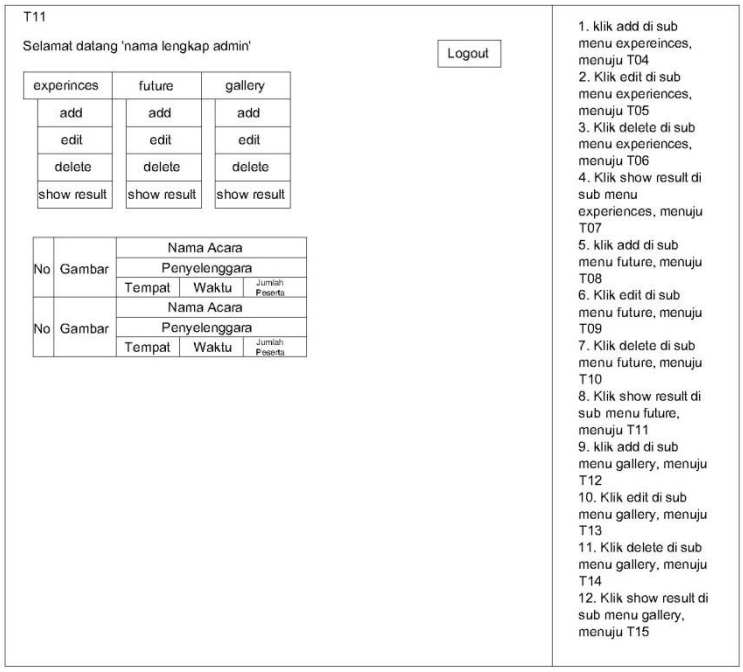
Admin menghapus data future di tabel future, berdasarkan field no_urut.



Gambar 1-24 Hapus Data Future

11. Tampil Data Future

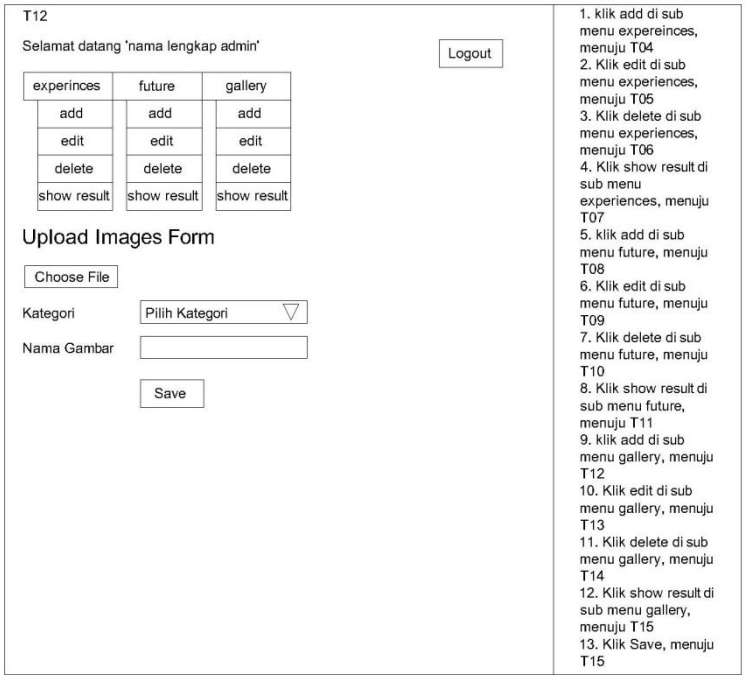
Admin melihat value dari tabel future.



Gambar 1-25 Tampil Data Future

12. Tambah Data Gallery

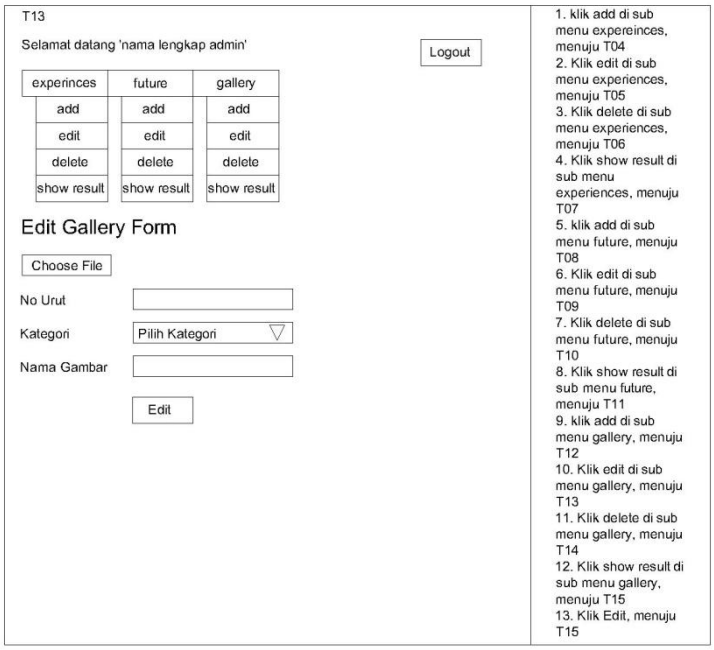
Admin menambah data gallery ke tabel gallery dengan memasukkan field nama_gambardan pilih kategori.



Gambar 1-26 Tambah Data Gallery

13. Edit Data Gallery

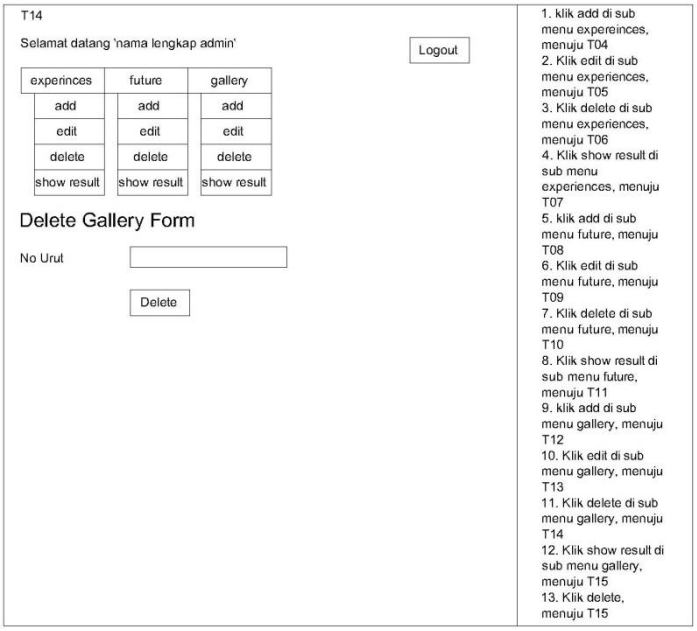
Admin merubah data gallery di tabel gallery dengan memasukkan field no_urut, nama_gambar, dan kategori.



Gambar 1-27 Edit Data Gallery

14. Hapus Data Gallery

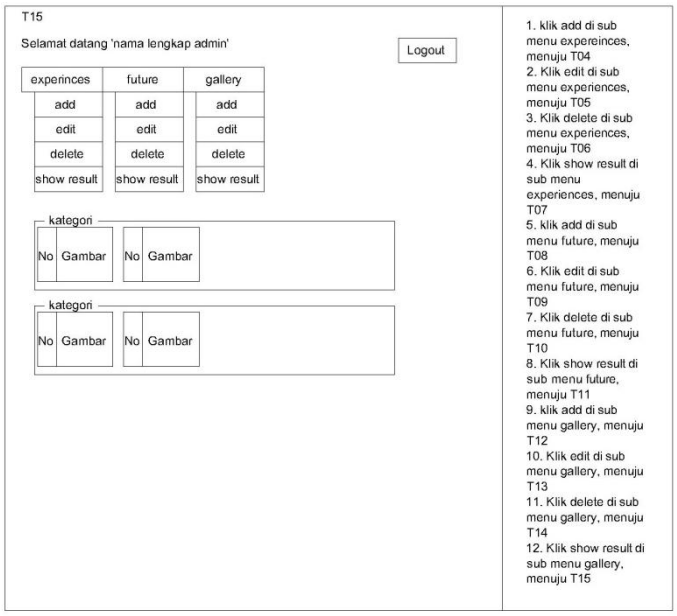
Admin menghapus data gallery di tabel gallery, berdasarkan field no_urut.



Gambar 1-28 Hapus Data Gallery

15. Lihat Data Gallery

Admin melihat value dari tabel gallery.

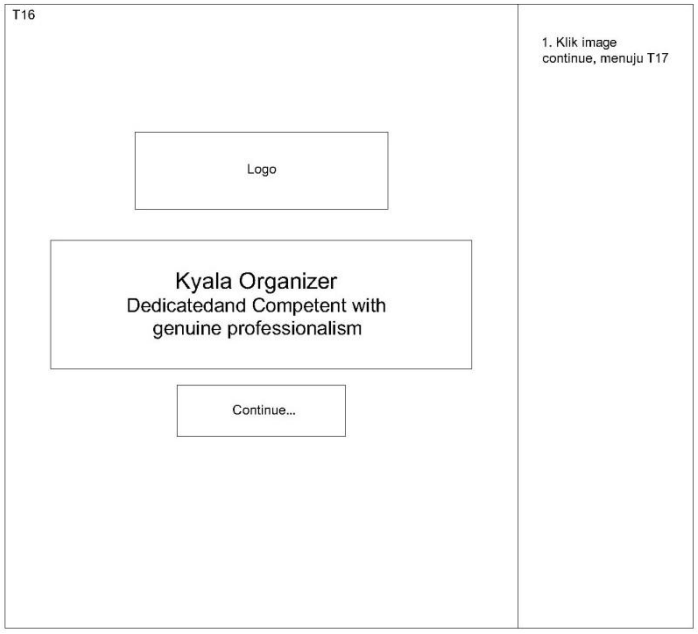


Gambar 1-29 Hapus Data Gallery

1.4.1.4.2 Perancangan Halaman User

1. Halaman awal user

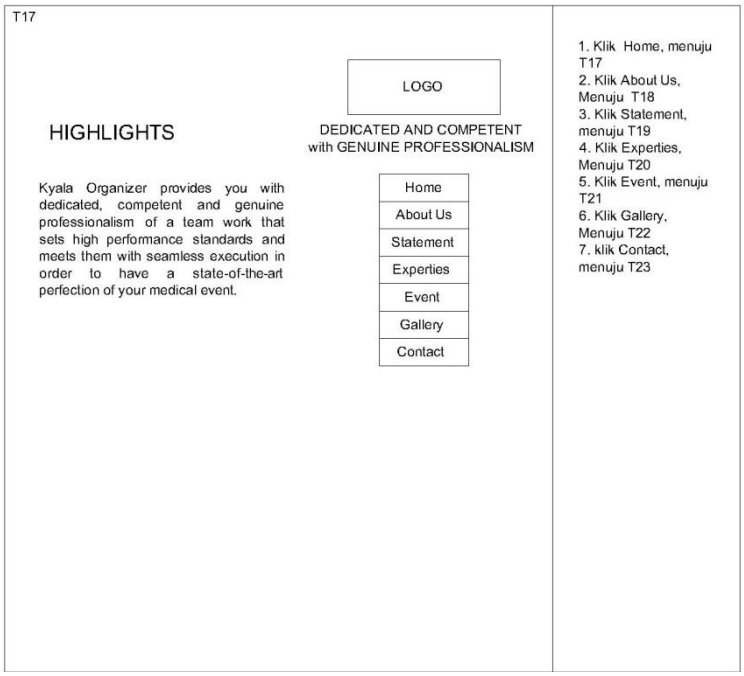
Halaman awal, user diharuskan untuk mengklik tombol continue agar dapat ke antarmuka selanjutnya



Gambar 1-30 Halaman User

2. Home

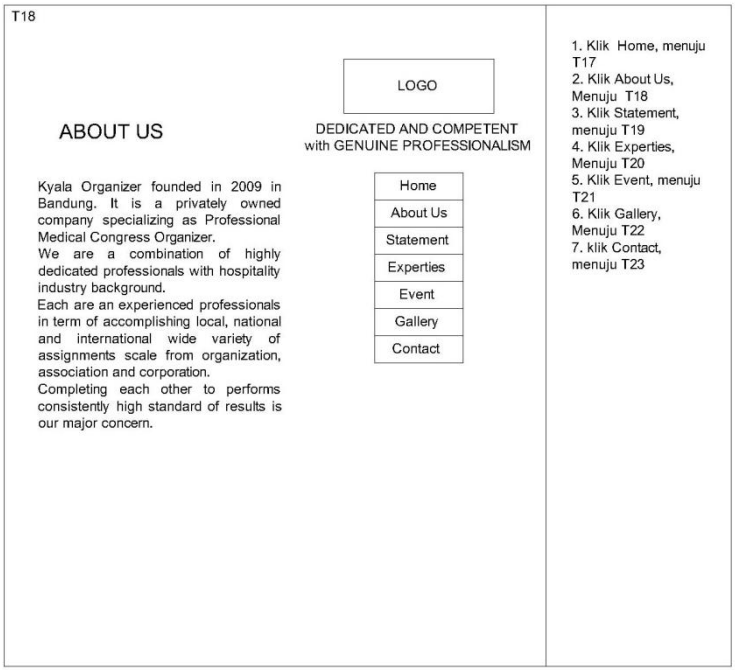
   Menu utama antarmuka user



Gambar 1-31 Home

3. About Us

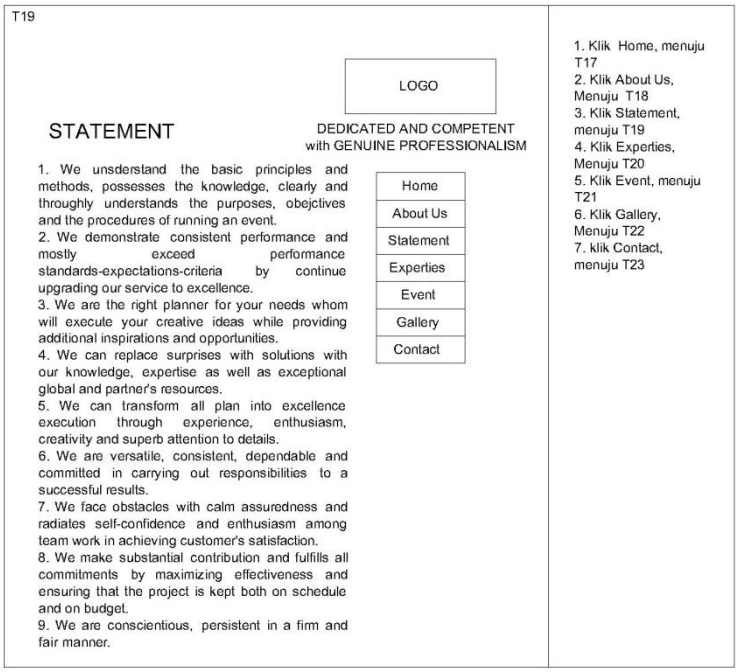
   Antarmuka about us menampilkan info about us



Gambar 1-32 About Us

4. Statement

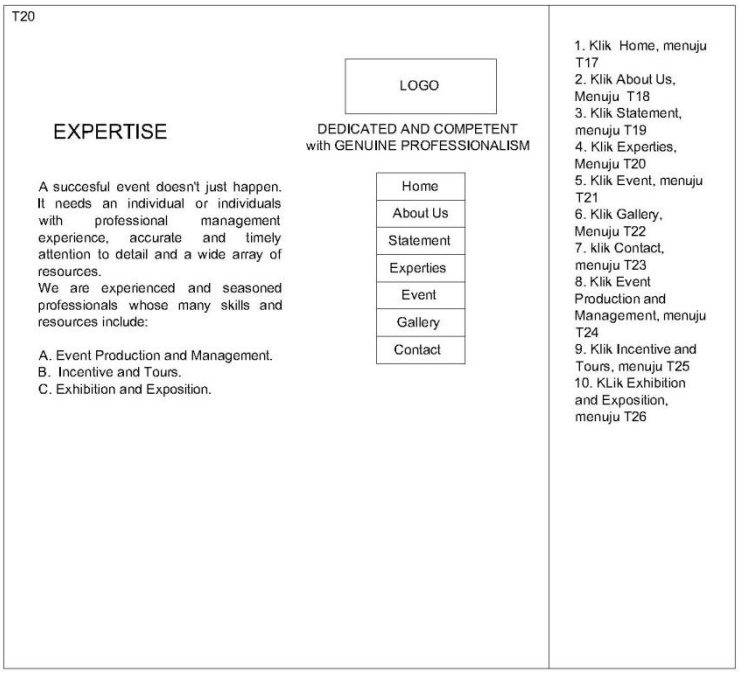
Antarmuka statement menampilkan info statement



Gambar 1-33 Statement

5. Experties

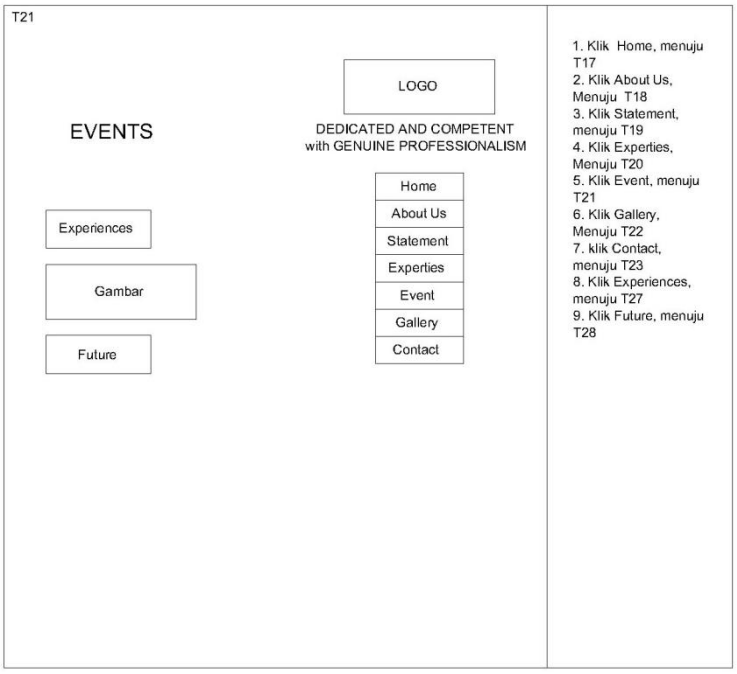
Antarmuka experties menampilkan info experties



Gambar 1-34 Experties

6. Event

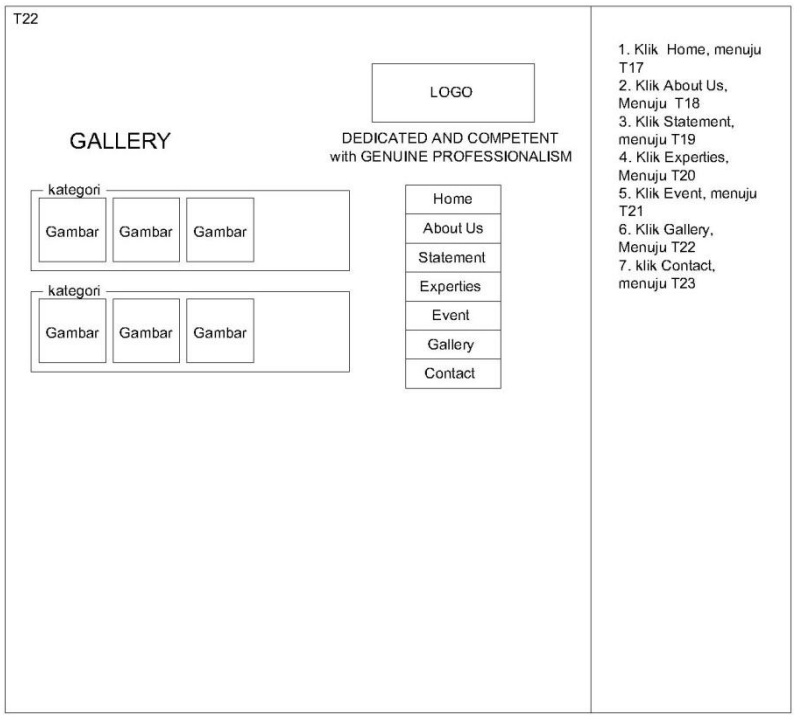
   Antarmuka event menampilkan info event



Gambar 1-35 Event

7. Gallery

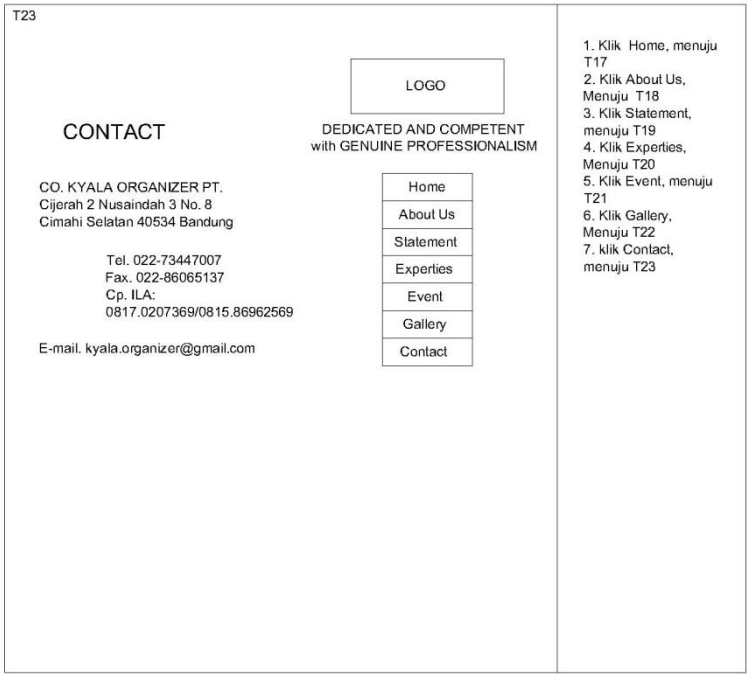
   Antarmuka gallery menampilkan info gallery



Gambar 1-36 Gallery

8. Contact

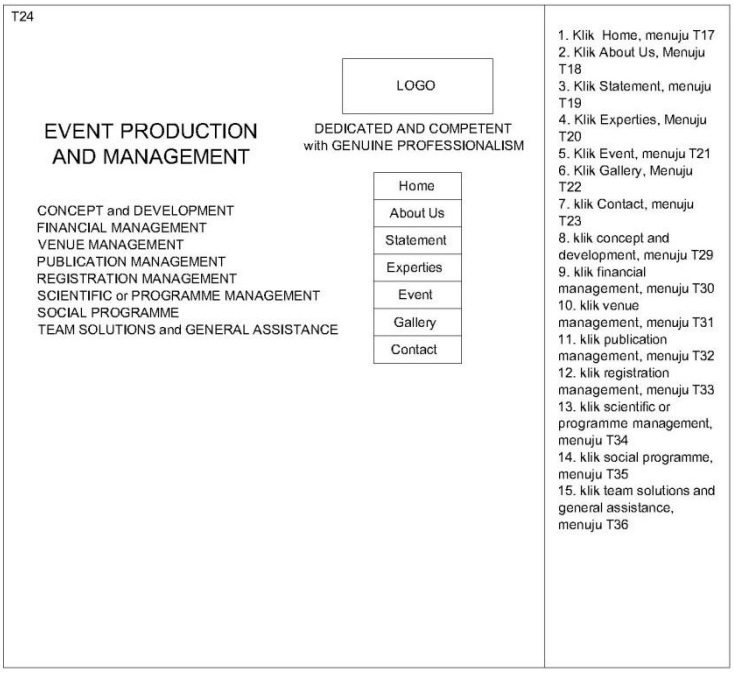
   Antarmuka contact menampilkan info contact



Gambar 1-37 Contact

9. Event Production And Management

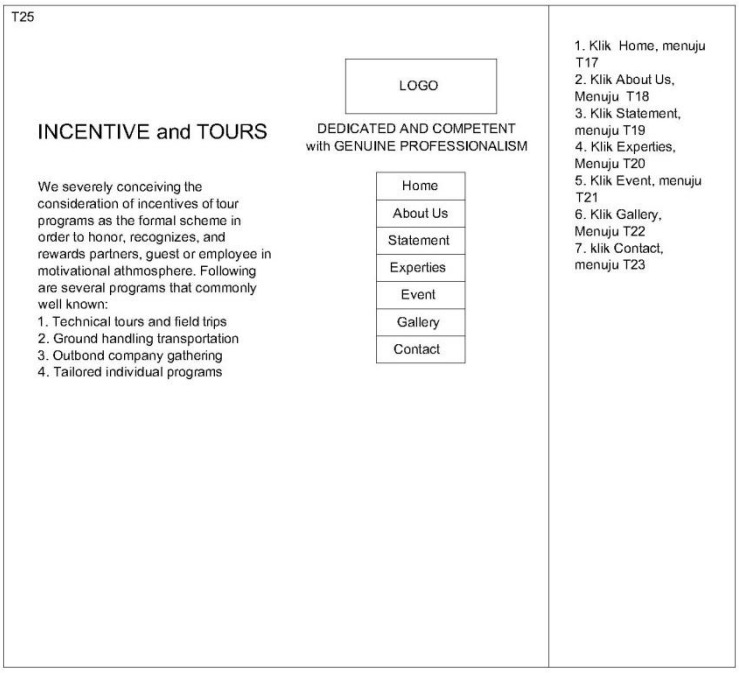
   Antarmuka event production and management menampilkan info event production and management



Gambar 1-38 Event Production And Management

10. Incentive And Tours

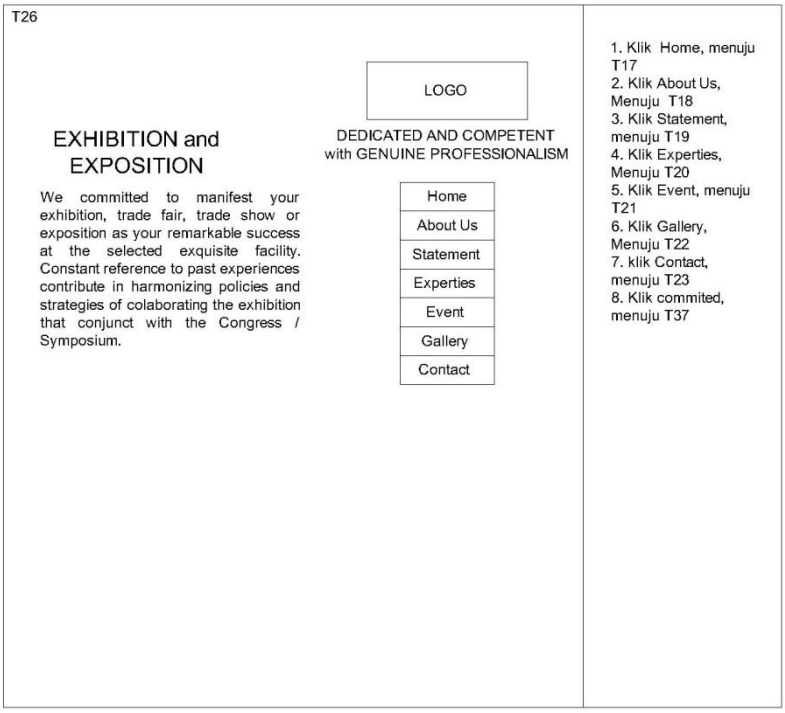
Antarmuka incentive anf tours menampilkan info event incentive and tours



Gambar 1-39 Incentive And Tours

11. Exhibition And Exposition

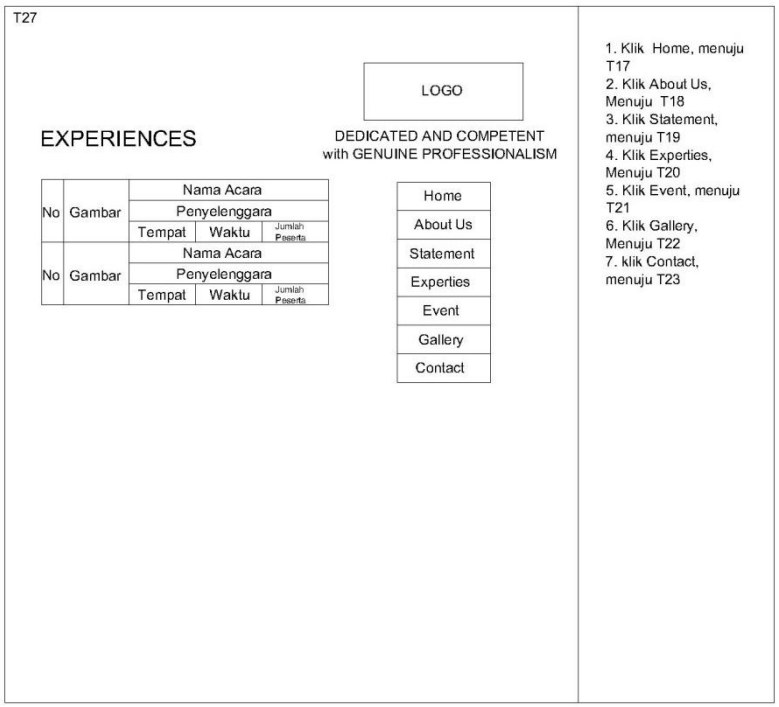
Antarmuka exhibition and exposition menampilkan info exhibition and exposition



Gambar 1-40 Exhibition And Exposition

12. Experiences (User)

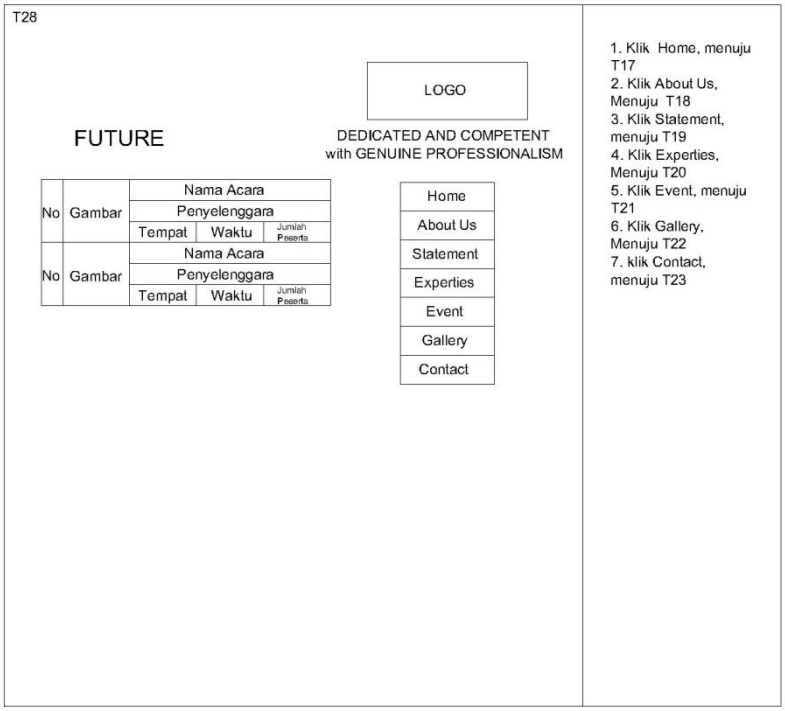
Antarmuka experiences menampilkan info experiences



Gambar 1-41 Experiences (User)

13. Future (user)

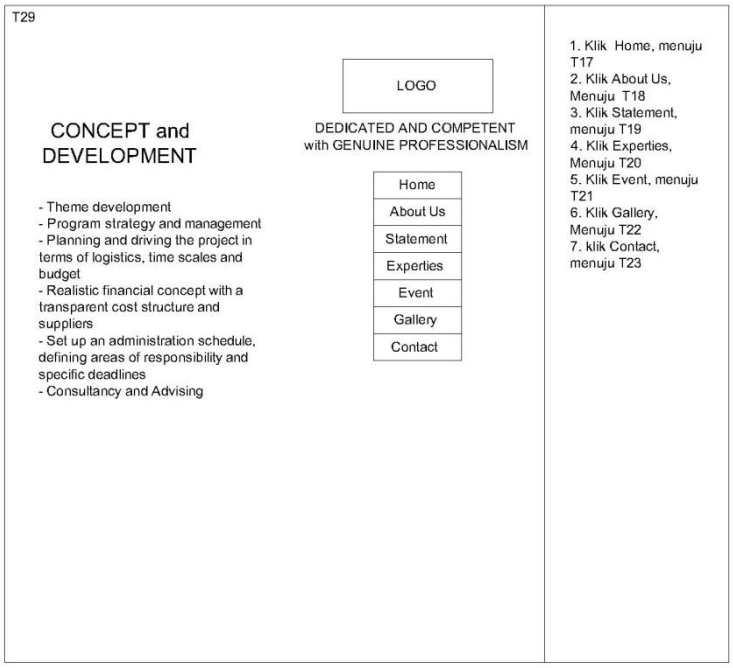
Antarmuka future menampilkan info future



Gambar 1-42 Future (user)

14. Concept And Development

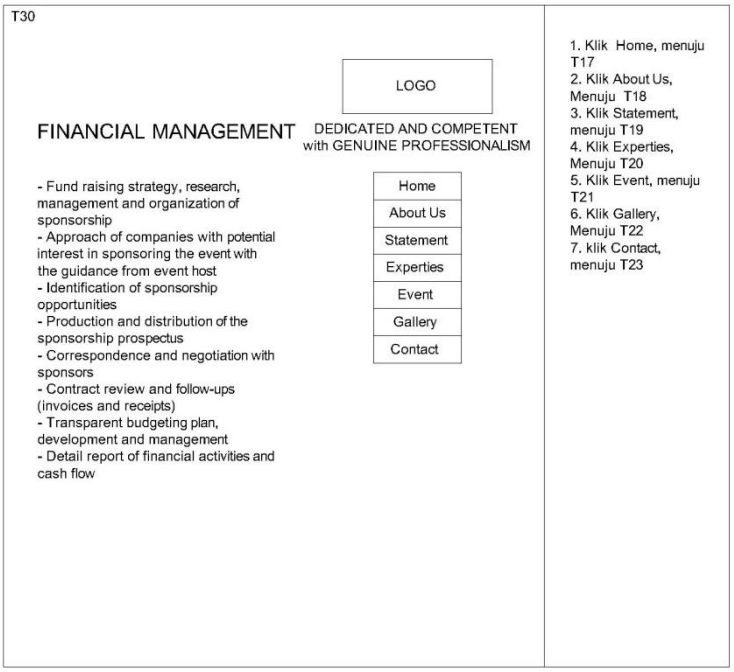
Antarmuka concept and development menampilkan info concept and development



Gambar 1-43 Concept And Development

15. Financial Management

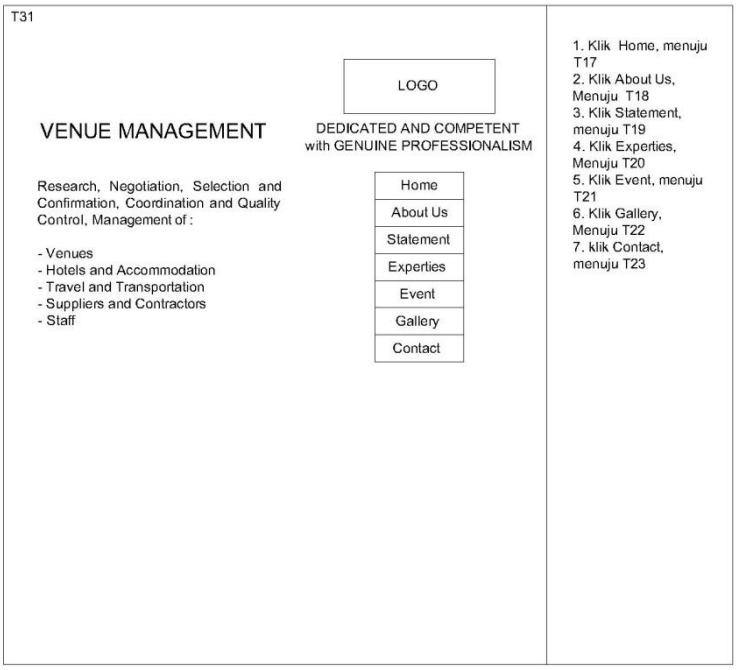
Antarmuka financial management menampilkan info financial management



Gambar 1-44 Financial Management

16. Vanue Management

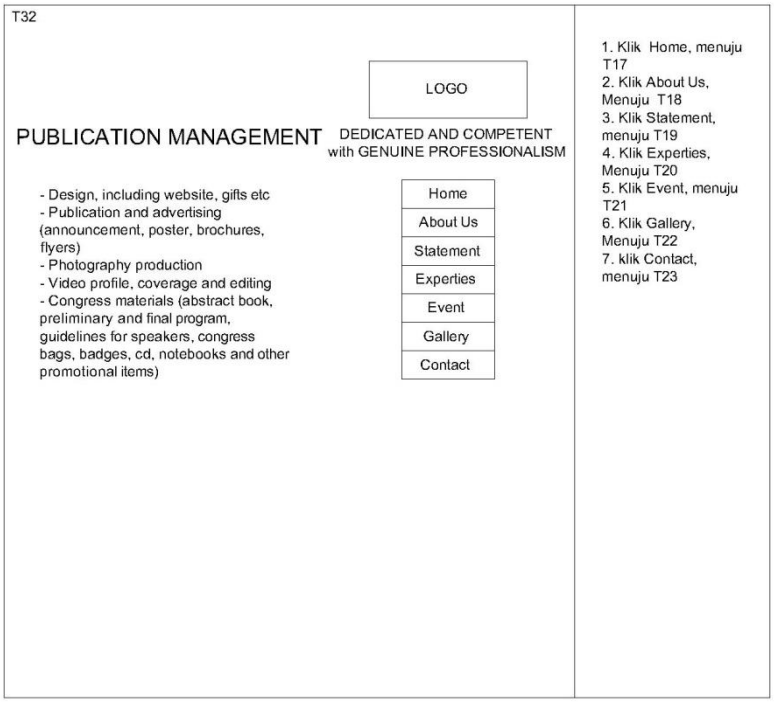
Antarmuka vanue management menampilkan info vanue management



Gambar 1-45 Vanue Management

17. Publication Management

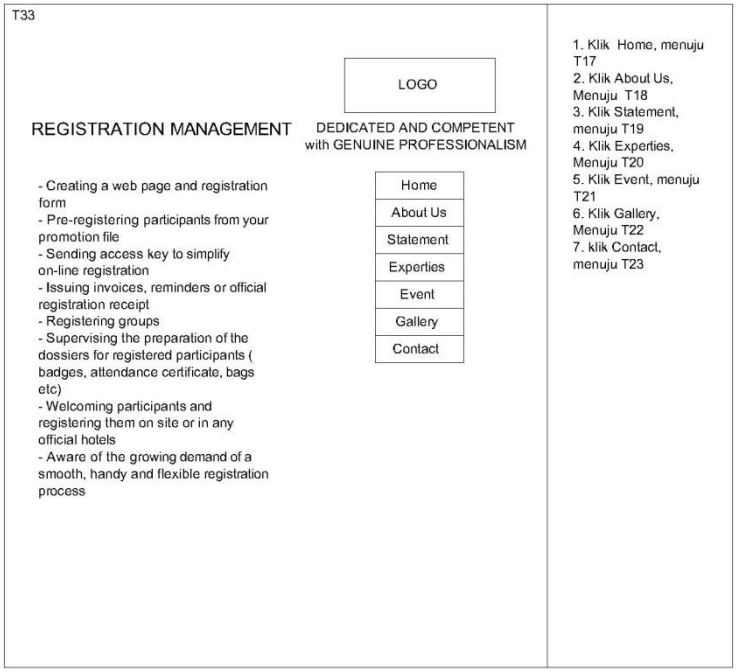
Antarmuka publication management menampilkan info publication management



Gambar 1-46 Publication Management

18. Registration Management

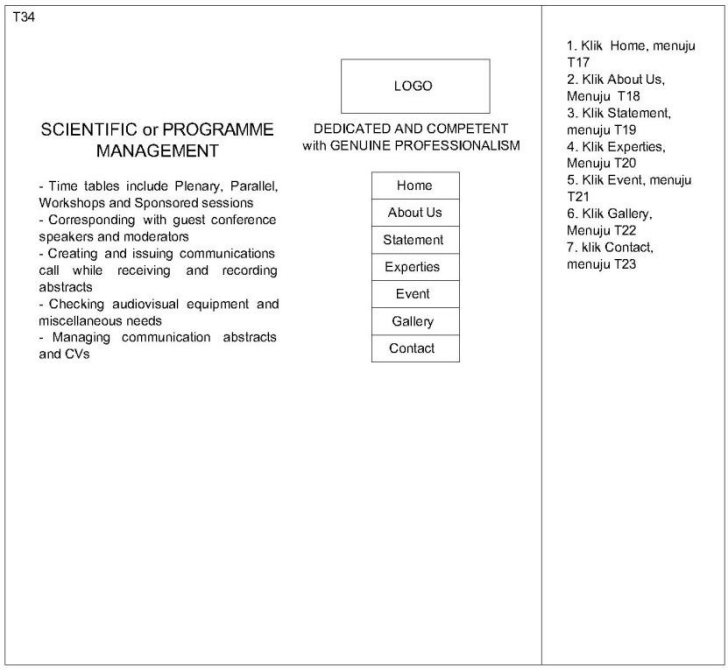
Antarmuka registration management menampilkan info registration management



Gambar 1-47 Registration Management

19. Scientific Or Programme Management

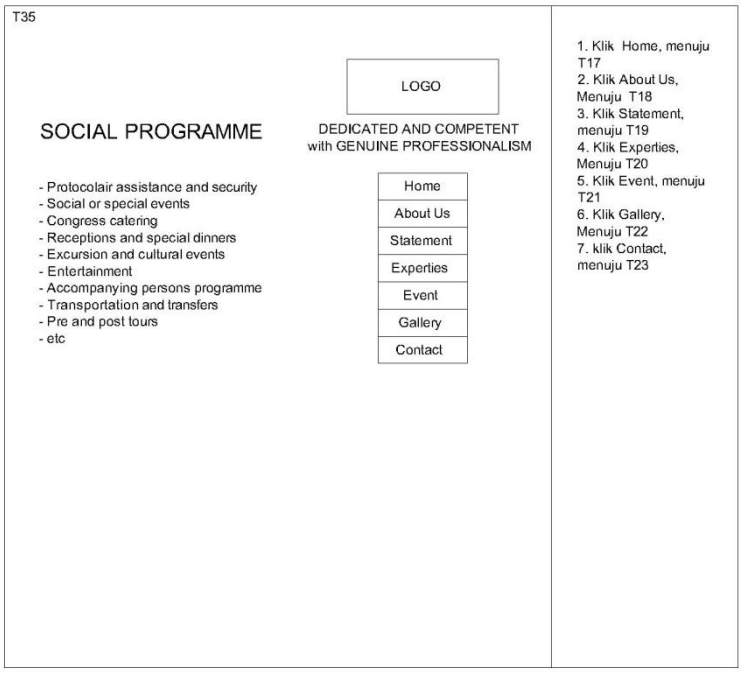
Antarmuka scientific or programme management menampilkan info event scientific or programme management



Gambar 1-48 Scientific Or Programme Management

20. Social Programme

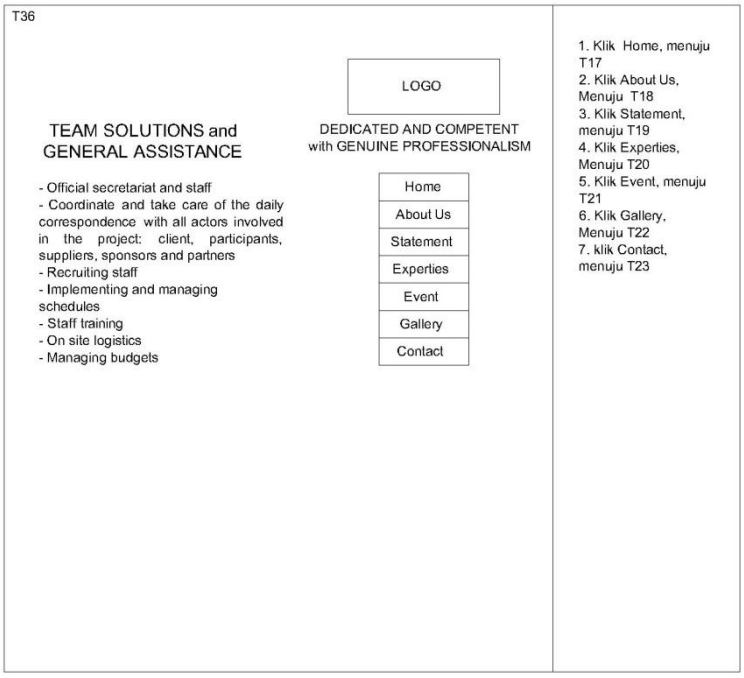
Antarmuka social programme menampilkan info social programme



Gambar 1-49 Social Programme

21. Team Solutions And General Assistance

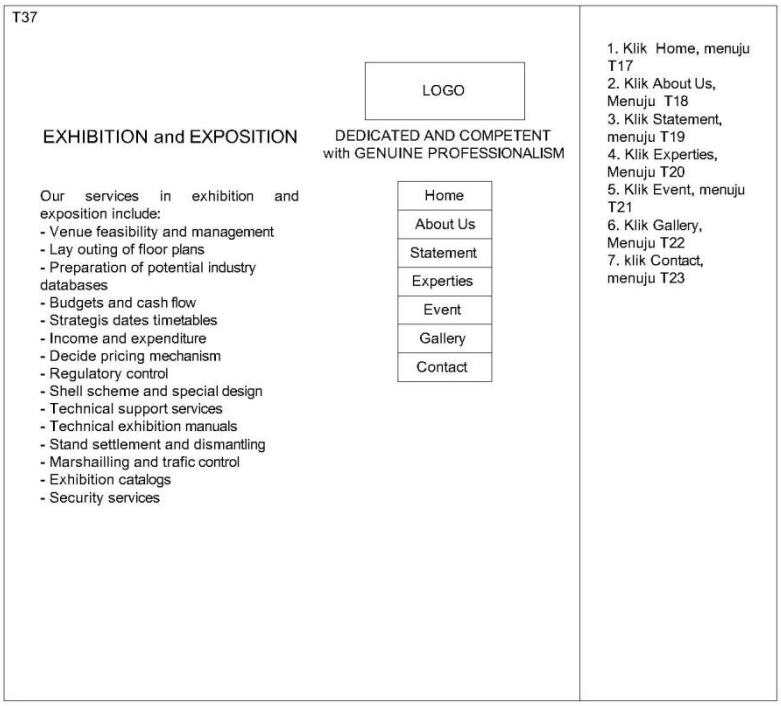
Antarmuka team solutions and general assistance menampilkan info team solutions and general assistance



Gambar 1-50 Team Solutions And General Assistance

22. Exhibition And Exposition

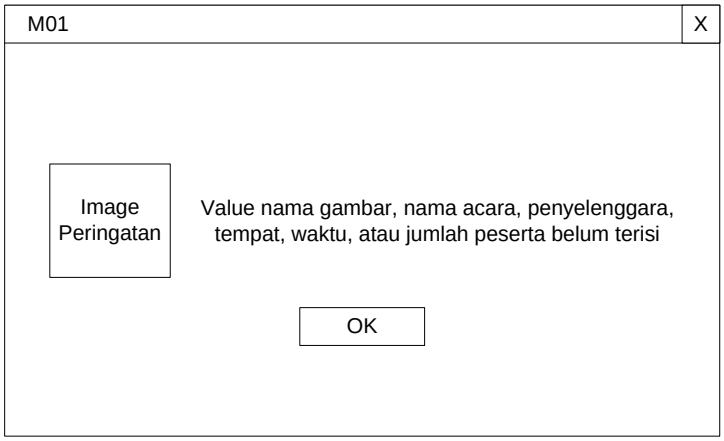
Antarmuka exhibiton and exposition menampilkan info exhibition and exposition



Gambar 1-51 Exhibition And Exposition

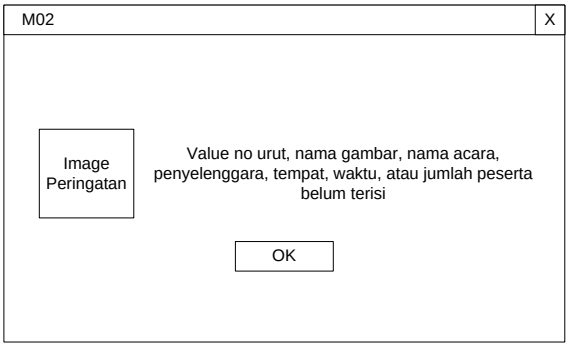
1.4.1.4.3 Perancangan Pesan

1. Antarmuka M01, kotak pesan menginformasikan nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, atau jumlah peserta belum terisi



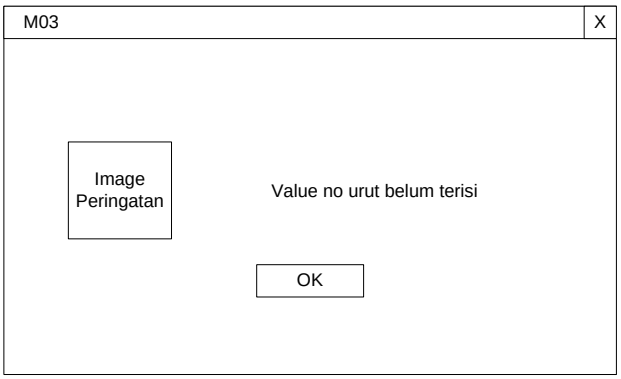
Gambar 1-52 M01 Value Tambah Data Experiences Belum Lengkap

2. Antarmuka M02, kotak pesan menginformasikan no urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, atau jumlah peserta belum terisi



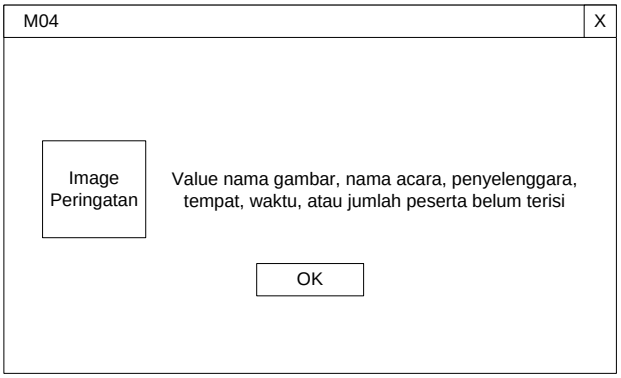
Gambar 1-53 M02 Value Edit Experiences Belum Lengkap

3. Antarmuka M03, kotak pesan menginformasikan no urut belum terisi



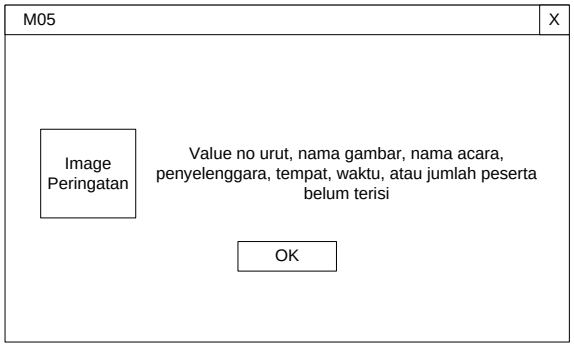
Gambar 1-54 M03 Value Hapus Experience Belum Lengkap

4. Antarmuka M04, kotak pesan menginformasikan nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, atau jumlah peserta belum terisi



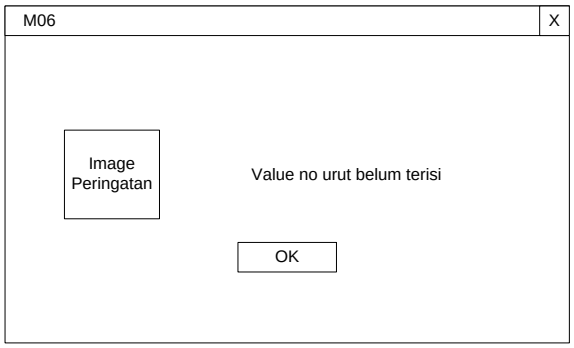
Gambar 1-55 Value Tambah Data Future Belum Lengkap

5. Antarmuka M05, kotak pesan menginformasikan no urut, nama gambar, nama acara, penyelenggara, tempat, waktu, atau jumlah peserta belum terisi



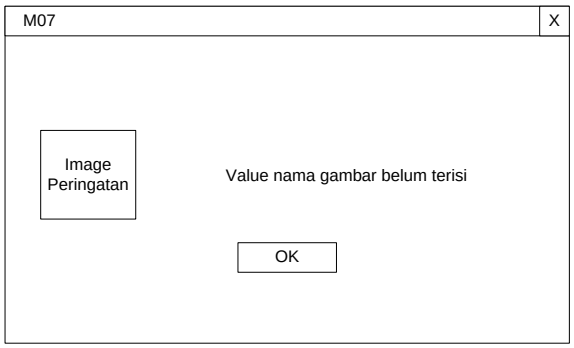
Gambar 1-56 Value Edit Data Future Belum Lengkap

6. Antarmuka M06, kotak pesan menginformasikan no urut belum terisi



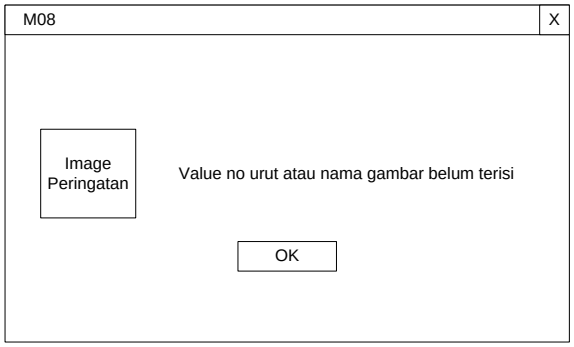
Gambar 1-57 Value Hapus Data Future Belum Lengkap

7. Antarmuka M07, kotak pesan menginformasikan nama gambar belum terisi



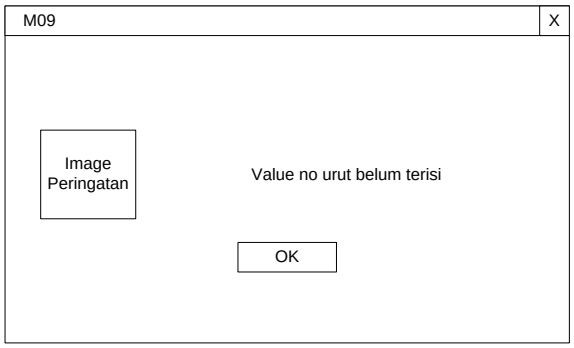
Gambar 1-58 Value Tambah Data Gallery Belum Lengkap

8. Antarmuka M08, kotak pesan menginformasikan no urut atau nama gambar belum terisi



Gambar 1-59 Value Edit Data Galley Belum Lengkap

9. Antarmuka M09, kotak pesan menginformasikan no urut belum terisi



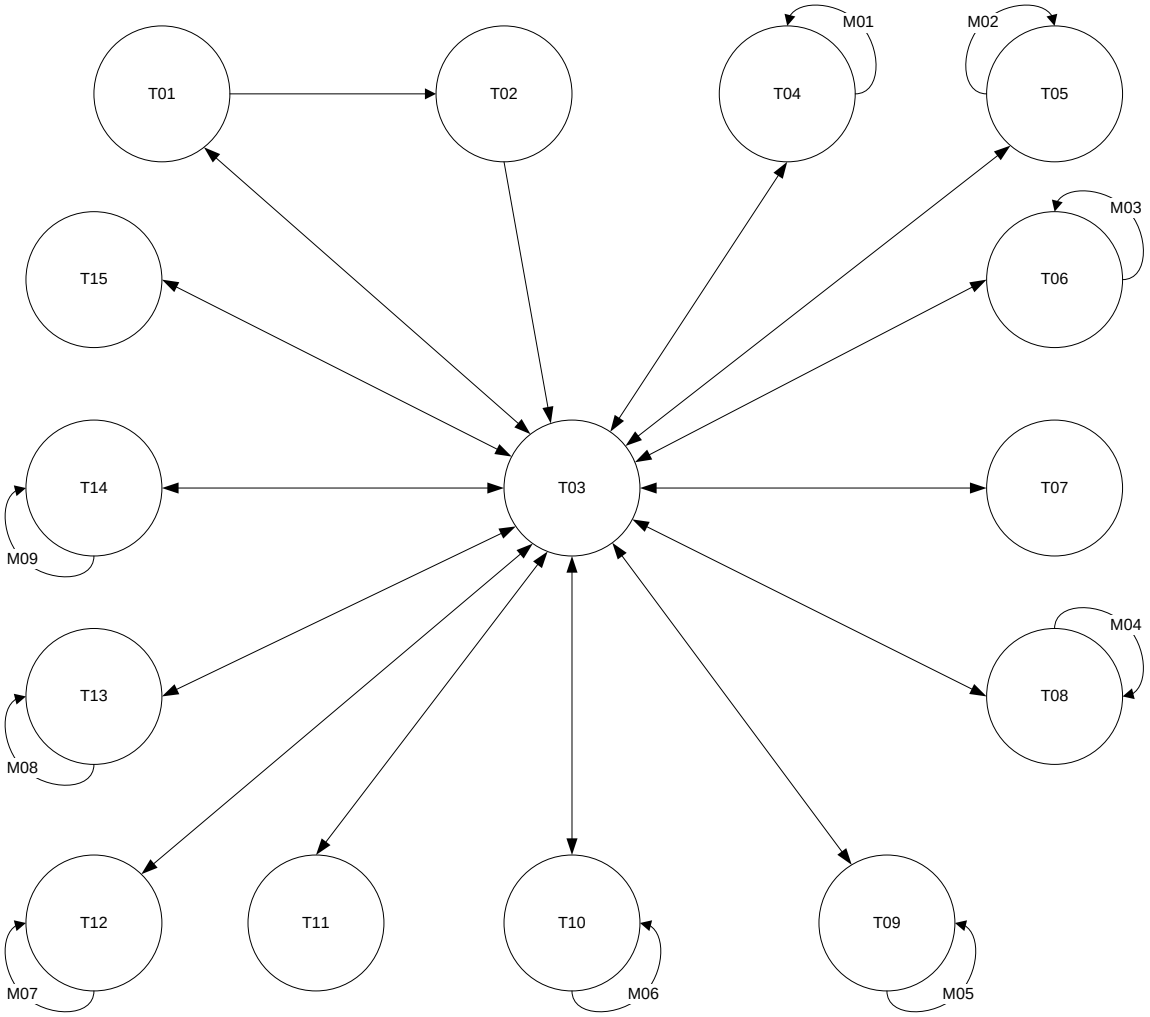
Gambar 1-60 Value Hapus Data Gallery Belum Lengkap

Keterangan Penggunaan :

Menu admin di situs kyala organizer ini dimaksudkan untuk mempermudah Koordinator IT dan Design dalam pengisian data experiences dan data future. Menu ini pun berfungsi untuk mengunggah photo-photo kegiatan di event sebelumnya. Untuk menggunakan menu ini, admin harus terlebih dahulu login, dengan memasukkan username dan password. Apabila terjai lupa username atau password, admin bisa mnghubungi pemelik perusahaan untuk mendapatkan username atau password baru. Menu user berfungsi untuk memberikan informasi yang sudah diisikan oleh admin.

1.5 Jaringan Semantik

Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari satu halaman ke halaman lainnya. Jaringan semantik menu admin dari sistem ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1-61 Jaringan Semantik Menu Admin

Keterangan :

T01 : Menu Login

T02 : Menu Login2

T03 : Menu Utama Admin

T04 : Menu Add Experiences

T05 : Menu Edit Experiences

T06 : Menu Delete Experiences

T07 : Menu Show Experiences

T08 : Menu Add Future

T09 : Menu Edit Future

T10 : Menu Delete Future

T11 : Menu Show Future

T12 : Menu Add Gallery

T13 : Menu Edit Gallery

T14 : Menu Delete Gallery

T15 : Menu Show Gallery

M01 : value add experiences tidak lengkap

M02 : value edit experiences tidak lengkap

M03 : Value no urut tabel experiences belum dimasukkan.

M04 : value add future tidak lengkap

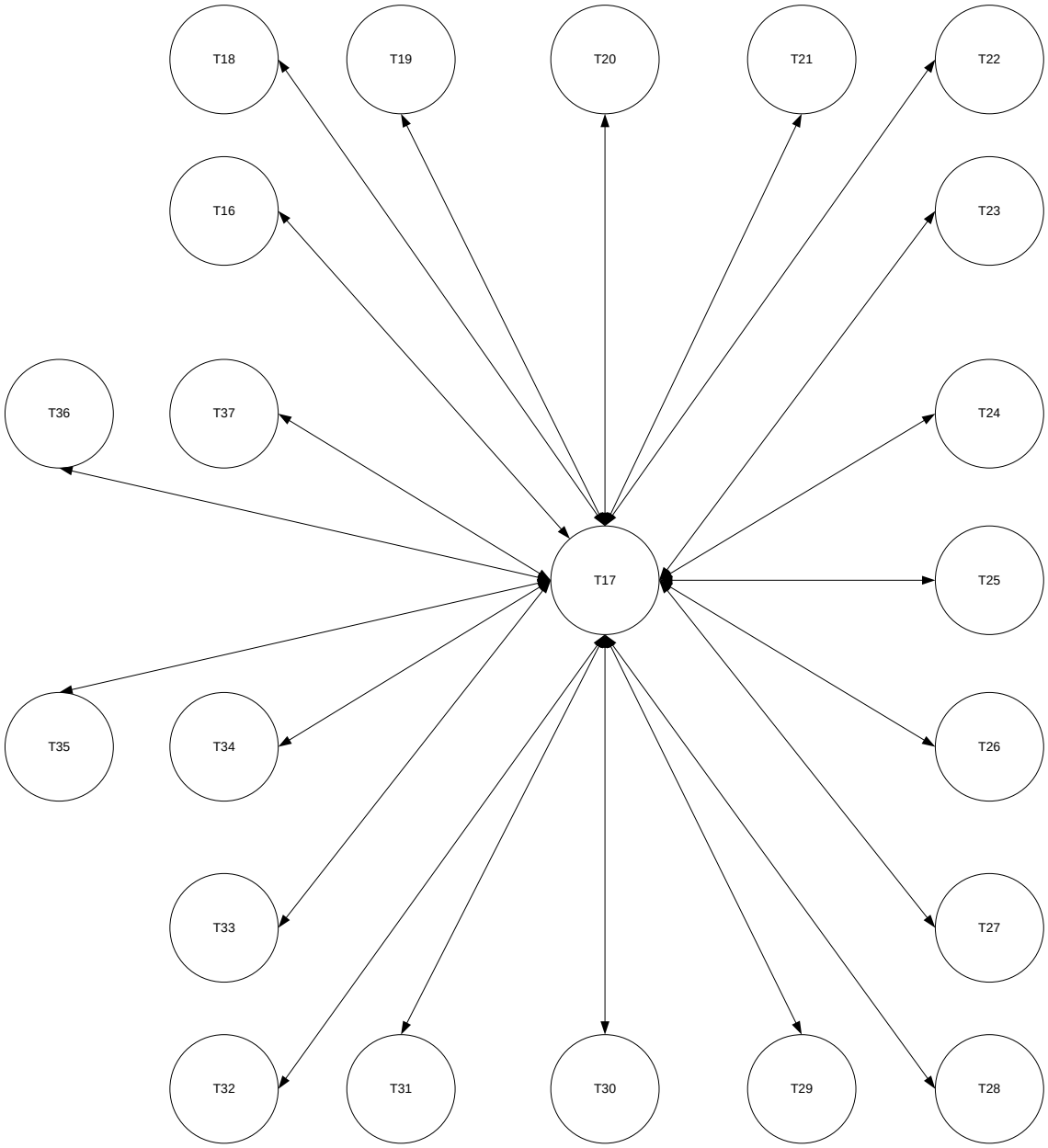
M05 : Value edit future tidak lengkap

M06 : Value no urut belum table future dimasukkan

M07 : value add gallery tidak lengkap

M08 : Value edit gallery tidak lengkap

M09 : Value no urut table gallery beul dimasukkan



Gambar 1-62 Jaringan Semantik Menu User

Keterangan :

T16 : Menu Continue

T17 : Menu Home

T18 : Menu About Us

T19 : Menu Experiences

T20 : Menu Future

T21 : Menu

T22 : Menu Statement

T23 : Menu Experties

T24 : Menu Event

T25 : Menu Gallery

T26 : Menu Contact

T27 : Menu Event Production And Management

T28 : Menu Incentive and Tours

T29 : Menu Exhibition and Exposition

T30 : Menu Concept And Development

T31 : Menu Financial Management

T32 : Menu Publication Management

T33 : Menu Registration Management

T34 : Menu Scientific Or Programme Management

T35 : Menu Social Programme

T36 : Menu Team Solutions And General Assistance

T37 : Menu Committed

1.6 Implementasi dan Pengujian Sistem

1.6.1 Implementasi

No	Nama Proses	Nama File
	Admin	
1	Login	login.php
2	Tambah data experiences	Add_experiences.php
3	Edit data experiences	Edit_experiences.php
4	Hampus data experiences	delete_experiences.php
5	Tampil data experiences	show_experiences.php
6	Tambah data future	Add_ future.php
7	Edit data future	Edit_ future.php
8	Hampus data future	delete_ future.php
9	Tampil data future	show_ future.php
10	Tambah data gallery	Add_ gallery.php
11	Edit data gallery	Edit_ gallery.php
12	Hampus data gallery	delete_ gallery.php
13	Tampil data gallery	show_ gallery.php
	User	
1	Home	Home.php
2	About Us	About.php
No	Nama Proses	Nama File
3	Statement	Statement.php
4	Event	Event.php
5	Experties	Experties.php
6	Gallery	Gallery.php
7	Contact	Contact.php
8	Event Production and Management	Event_production_and_management.php
9	Exhibition and Exposition	Exhibition_and_exposition.php
10	Incentive and Tours	Incentive_and_tours.php
11	Concept and Development	Concept_and_development.php
12	Financial management	Financial_management.php
13	Venue management	Venue_management.php
14	Publication management	Publication_management.php
15	Registration management	Registration_management.php
16	Scientific or program memanagement	Scientific_or_program_memanagement.php
17	Social programme	Social_programme.php
18	Team solutions and general assistance	Team_solutions_and_general_assistance.php

1.6.2 Identifikasi dan Rencana Pengujian

1.6.2.1 Pengujian Alpha

Dituliskan dalam bentuk tabel dengan format seperti berikut:

Tabel 46 Pengujian Black Box

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Jenis Pengujian	Teknik Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Login ke sistem	Username dan password benar	SKPL-11	PDHUPL-01	sistem	black box	11/01/2013
	Username dan password salah	SKPL-11	PDHUPL-01	sistem	black box	11/01/2013
Penambahan data experiences	Penambahan dengan data baru	SKPL-11	PDHUPL-02	sistem	*black box*	11/01/2013
	Penambahan dengan data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-02	sistem	*black box*	11/01/2013
Merubah data experiences	Merubah data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-03	sistem	*black box*	11/01/2013
	Merubah data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-03	sistem	*black box*	11/01/2013
Hapus data experiences	Menghapus data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-04	sistem	*black box*	11/01/2013
	menghapus data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-04	sistem	*black box*	11/01/2013
Penambahan data future	Penambahan dengan data baru	SKPL-11	PDHUPL-05	sistem	*black box*	11/01/2013
Kelas Uji	**Butir Uji**	**Identifikasi**		**Jenis Pengujian**	**Teknik Pengujian**	**Jadwal**
		SKPL	**PDHUPL**			
	Penambahan dengan data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-05	sistem	*black box*	11/01/2013
Merubah data future	Merubah data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-06	sistem	*black box*	11/01/2013
	Merubah data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-06	sistem	*black box*	11/01/2013
Hapus data future	Menghapus data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-07	sistem	*black box*	11/01/2013
	Menghapus data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-07	sistem	*black box*	11/01/2013
Penambahan data gallery	Penambahan dengan data baru	SKPL-11	PDHUPL-8	sistem	*black box*	11/01/2013
	Penambahan dengan data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-8	sistem	*black box*	11/01/2013
Merubah data gallery	Merubah data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-9	sistem	*black box*	11/01/2013
	Merubah data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-9	sistem	*black box*	11/01/2013
Hapus data gallery	Menghapus data yang belum terekam	SKPL-11	PDHUPL-10	sistem	*black box*	11/01/2013
	menghapus data yang sudah direkam	SKPL-11	PDHUPL-10	sistem	*black box*	11/01/2013

Dituliskan dalam bentuk tabel yang merupakan pemerincian dari setiap butir uji dari tabel yang dibuat di bagian 3. Format penulisan seperti contoh berikut:

Tabel 47 PDHUPL-01

Identifikasi	PDHUPL-01		
Nama Butir Uji	Login		
Tujuan	Memeriksa apakah username dan password yang dimasukkan sesuai dengan data yang ada di tabel admin		
Kondisi Awal	• Tabel experiences sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman web untuk login		
Tanggal Pengujian	11/01/2013		
Penguji	sandi		
Skenario			
1. Ketikkan data yang akan divalidasi 2. Klik tombol login jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Username = sandi Login = adminkyala	Admin masuk ke halaman utama admin	• Halaman utama admin, tidak akan terbuka apabila username atau password salah	diterima
Catatan			

Tabel 48 PDHUPL-02

Identifikasi	PDHUPL-02
Nama Butir Uji	Penambahan data experiences dengan data yang baru
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang ditambahkan terekam ke tabel experiences
Kondisi Awal	• Tabel experiences sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman add experiences untuk penambahan data experiences
Tanggal Pengujian	11/01/2013
Penguji	sandi
Skenario	
1. Ketikkan data yang akan direkam (ditambahkan)	

2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
File gambar = anyer.jpg Nama gambar = anyer.jpg Nama acara = Konferensi Kerja (Konker) XII PDPI Penyelenggara = Perhimpunan Dokter Paru Indonesia (PDPI) Tempat = Anyer Waktu = 7 – 10 Juli 2010 Jumlah Peserta = 700	• Data experiences terrekam ke tabel experiences • File gambar tersimpan di folder experiences	• Tombol simpan bisa diproses meskipun file gambar belum dipilih • Tombol simpan tidak bisa diproses apabila nama gambar, nama acara, Penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta belum terisi • Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	diterima
Catatan			

Tabel 49 PDHUPL-03

Identifikasi	PDHUPL-03
Nama Butir Uji	Ubah data experiences dengan data yang baru
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang diubah terekam ke tabel experiences
Kondisi Awal	• Tabel experiences sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman edit experiences untuk mengubah data experiences
Tanggal Pengujian	11/01/2013
Penguji	sandi

Skenario			
1. Ketikkan data yang akan diubah 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
No urut = 1 Nama gambar = anyer.jpg Nama acara = KONFERENSI KERJA (KONKER) XII PDPI Penyelenggara = Perhimpunan Dokter Paru Indonesia (PDPI)	• Data experiences terrekam ke tabel experiences • File gambar tersimpan di folder experiences	• Tombol simpan tidak bisa diproses apabila no urut, nama gambar, nama acara, Penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta belum terisi	diterima

Tempat = Anyer Waktu = 7 – 10 Juli 2010 Jumlah Peserta = 800		• Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	
Catatan			

Tabel 50 PDHUPL-04

Identifikasi	PDHUPL-04		
Nama Butir Uji	Hapus data experiences		
Tujuan	Memeriksa apakah data experiences yang dihapus masih berada di tabel experiences		
Kondisi Awal	• Tabel experiences sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman delete experiences untuk menghapus data experiences		
Tanggal Pengujian	11/01/2013		
Penguji	sandi		
Skenario			
1. Ketikkan data yang akan dihapus 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
No urut = 1	• Data experiences dengan no urut 1 terhapus di tabel experiences	• Tombol Delete tidak bisa diproses apabila no urut tidak dimasukkan	diterima
Catatan			

Tabel 51 PDHUPL-05

Identifikasi	PDHUPL-05
Nama Butir Uji	Penambahan data future dengan data yang baru
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang ditambahkan terekam ke tabel future
Kondisi Awal	• Tabel future sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman add future untuk penambahan data future
Tanggal Pengujian	11/01/2013

Penguji	sandi		
Skenario			
1. Ketikkan data yang akan direkam (ditambahkan) 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
File gambar = anyer.jpg Nama gambar = anyer.jpg Nama acara = Konferensi Kerja (Konker) XII PDPI Penyelenggara = Perhimpunan Dokter Paru Indonesia (PDPI) Tempat = Anyer Waktu = 7 – 10 Juli 2010 Jumlah Peserta = 800	• Data experiences terrekam ke tabel experiences • File gambar tersimpan di folder experiences	• Tombol simpan bisa diproses meskipun file gambar belum dipilih • Tombol simpan tidak bisa diproses apabila nama gambar, nama acara, Penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta belum terisi • Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	diterima
Catatan			

Tabel 52 PDHUPL-06

Identifikasi	PDHUPL-06		
Nama Butir Uji	Merubah data future dengan data yang baru		
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang ditambahkan terekam ke tabel future		
Kondisi Awal	• Tabel future sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman add future untuk penambahan data future		
Tanggal Pengujian	11/01/2013		
Penguji	sandi		
Skenario			
1. Ketikkan data yang akan direkam (ditambahkan) 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**

No urut = 1 Nama gambar = anyer.jpg Nama acara = KONFERENSI KERJA (KONKER) XII PDPI Penyelenggara = Perhimpunan Dokter Paru Indonesia (PDPI) Tempat = Anyer Waktu = 7 – 10 Juli 2010 Jumlah Peserta = 800	• Data future terrekam ke tabel future • File gambar tersimpan di folder future	• Tombol simpan tidak bisa diproses apabila no urut, nama gambar, nama acara, Penyelenggara, tempat, waktu, dan jumlah peserta belum terisi • Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	diterima
Catatan			

Tabel 53 PDHUPL-07

Identifikasi	PDHUPL-07		
Nama Butir Uji	Hapus data future		
Tujuan	Memeriksa apakah data future yang dihapus masih berada di tabel future		
Kondisi Awal	• Tabel future sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman delete future untuk menghapus data future		
Tanggal Pengujian	11/01/2013		
Penguji	sandi		
Skenario			
1. Ketikkan data yang akan dihapus 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar			
Hasil			
Data yang Diberikan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
No urut = 1	• Data future dengan no urut 1 terhapus di tabel future	• Tombol Delete tidak bisa diproses apabila no urut tidak dimasukkan	diterima
Catatan			

Tabel 54 PDHUPL-08

Identifikasi	PDHUPL-08
Nama Butir Uji	Penambahan data gallery dengan data yang baru
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang ditambahkan terekam ke tabel gallery

Kondisi Awal	• Tabel future sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman add gallery untuk penambahan data gallery
Tanggal Pengujian	11/01/2013
Penguji	sandi

Skenario

1. Ketikkan data yang akan direkam (ditambahkan)
2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar

Hasil

Data yang Diberikan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
File gambar = anyer.jpg Nama gambar = anyer.jpg kategori = workshop	• Data gallery terrekam ke tabel gallery • File gambar tersimpan di folder gallery	• Tombol simpan bisa diproses meskipun file gambar belum dipilih • Tombol simpan tidak bisa diproses apabila nama gambar belum terisi • Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	diterima

Catatan

Tabel 55 PDHUPL-09

Identifikasi	PDHUPL-09
Nama Butir Uji	Merubah data gallery dengan data yang baru
Tujuan	Memeriksa apakah data baru yang ditambahkan terekam ke tabel gallery
Kondisi Awal	• Tabel future sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman add gallery untuk penambahan data gallery
Tanggal Pengujian	11/01/2013
Penguji	sandi

Skenario

1. Ketikkan data yang akan direkam (ditambahkan)
2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar

Hasil

Data yang Diberikan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No urut = 1 File gambar = anyer.jpg Nama gambar = anyer.jpg kategori = workshop	• Data gallery terrekam ke tabel gallery • File gambar tersimpan di folder gallery	• Tombol simpan tidak bisa diproses apabila no urut dan nama gambar belum terisi • Pada *database grid*, data baru ditempatkan di record terakhir	diterima
Catatan			

Tabel 56 PDHUPL-10

Identifikasi	PDHUPL-10
Nama Butir Uji	Hapus data gallery
Tujuan	Memeriksa apakah data gallery yang dihapus masih berada di tabel gallery
Kondisi Awal	• Tabel gallery sudah ada • Pemakai (admin) sudah memilih (membuka) halaman delete gallery untuk menghapus data gallery
Tanggal Pengujian	11/01/2013
Penguji	sandi
Skenario	
1. Ketikkan data yang akan dihapus 2. Klik tombol simpan jika data sudah selesai diketik secara lengkap dan benar	
Hasil	

Data yang Diberikan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
No urut = 1	• Data gallery dengan no urut 1 terhapus di tabel gallery	• Tombol Delete tidak bisa diproses apabila no urut tidak dimasukkan	diterima
Catatan			

1.6.2.2 Pengujian Beta

Pengujian beta ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian melalui wawancara dengan Bapak sandi Yulisar sebagai koordinator IT dan design. Pengujian dilakukan agar

mengetahui sejauh mana website yang dibangun dapat membatu menyelesaikan permasalahan yang ada.

Tabel 57 Pengujian Beta

No	Pertanyaan	SS	S	BS	TS	STS
1	Apakah anda setuju, aplikasi yang telah dibuat sangat membantu dalam proses promosi		√			
2	Apakah anda setuju, aplikasi ini sudah layak di *online* kan	√				

Keterangan:

1. SS = Sangat Setuju
2. S = Setuju
3. BS = Biasa Saja
4. TS = Tidak Setuju
5. STS = Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan hasil presentasi diatas pengujian beta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini sudah dapat mempublikasikan informasi atau promosi yang ada di PT Kyala Organizer.
2. Aplikasi ini sudah layak untuk di *online* kan.