BAB 3
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisis dan perancangan sistem dibutuhkan tahapan yang sistematis untuk menghasilkan aplikasi yang dibangun sesuai dengan tujuan dan kegunaannya. Tahapan dari analisis membahas mengenai menganalisis sistem yang meliputi analisis masalah, prosedur yang sedang berjalan, aplikasi yang akan dibangun, alat bantu yang sudah ada, kebutuhan non-fungsional, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, pengguna, kebutuhan fungsional. Sedangkan pada tahahapan perancangan sistem membahas mengenai perancangan sistem dan perancangan antarmuka yang akan dibangun.

3.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan proses penguraian konsep ke dalam bagian bagian yang lebih sederhana, sehingga struktur logisnya menjadi lebih jelas pada analisis sistem ini akan mencakup analisis masalah, analisis kebutuhan non-fungsional dan analisis kebutuhan fungsional. Metode digunakan untuk pengumpulan data, menguji, menilai, serta memahami sistem pemikiran yang lebih kompleks dan memecahkan permasalahan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan yang dicapai.

3.1.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah langkah awal dari proses identifikasi dan evaluasi mengenai sistem aplikasi yang akan dibangun. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui pemasalahan apa saja yang terjadi didalam sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah penjabaran dari permasalahan yang ada antara lain sebagai berikut :

1. Informasi yang disediakan masih dengan cara bertanya kepada petugas kantor yang terkadang keliru maupun kurang dalam memberikan informasi, sehingga banyak warga yang tidak mengetahui dan kekurangan informasi tentang tatacara atau proses perkara.

2. Warga kesulitan memahami prosedur yang ada. Masalah tersebut terjadi karena informasi yang diberikan oleh petugas kantor terkadang tidak jelas sehingga warga tidak mendapatkan gabaran secara langsung.
3. Warga kesulitan dalam mencari ruangan yang disebabkan banyaknya ruangan di lingkungan Pengadilan Agama Slawi dan informasi yang diberikan sampai saat ini hanya sebatas mengandalkan keterangan yang tertera pada dinding kantor atau bertanya kepada petugas, pegawai kantor.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi multimedia yang dapat memberikan informasi tentang prosedur perkara dan lingkungan kantor dimana aplikasi ini merupakan aplikasi yang mensimulasikan bagaimana prosedur perkara di pengadilan sehingga warga mendapat gambaran secara jelas tentang bagaimana tatacara prosedur perkara tersebut dan informasi tata letak ruangan di Pengadilan Agama Slawi. Aplikasi ini nantinya akan dipasang di dekat ruang masuk gedung kantor Pengadilan Agama Slawi dan di sekitar tempat pendaftaran sehingga warga dapat mengetahui lebih cepat dan mengakses secara langsung.

3.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis Sistem yang sedang berjalan atau analisis proses adalah tahapan yang memberi gambaran tentang sistem yang sedang berjalan sekarang. Analisis ini bertujuan untuk memberi gambaran yang lebih detail bagaimana cara kerja dari sistem yang sedang berjalan. Analisa dalam mencari informasi prosedur perkara dan ruangan di kantor Pengadilan Agama Slawi adalah sebagai berikut :

3.1.2.1 Prosedur Penerimaan Perkara

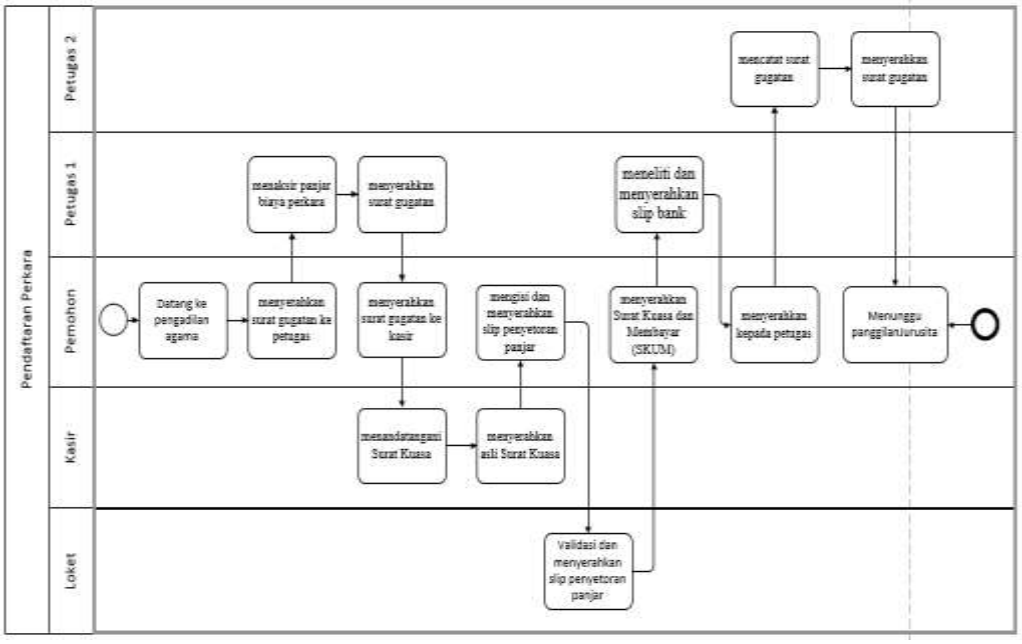
Berikut adalah langkah – langkah untuk pendaftaran perkara yang sedang berjalan :

1. Pemohon/Penggugat datang ke Pengadilan Agama dengan membawa surat gugatan atau permohonan.
2. Pemohon/Penggugat menghadap petugas 1 pendaftaran dan menyerahkan surat gugatan atau permohonan.
3. Petugas 1 menaksir panjar biaya perkara yang kemudian ditulis dalam Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM).

4. Petugas 1 menyerahkan kembali surat gugatan atau permohonan kepada Pemohon/Penggugat disertai dengan Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM).
5. Pemohon/Penggugat menyerahkan kepada pemegang kas (KASIR) surat gugatan atau permohonan tersebut dan Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM).
6. Pemegang kas menandatangani Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM), membubuhkan nomor urut perkara dan tanggal penerimaan perkara dalam Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM) dan dalam surat gugatan atau permohonan.
7. Pemegang kas menyerahkan asli Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM) kepada Pemohon/Penggugat sebagai dasar penyetoran panjar biaya perkara ke bank.
8. Pemohon/Penggugat datang ke loket layanan bank dan mengisi slip penyetoran panjar biaya perkara. Pengisian data dalam slip bank tersebut sesuai dengan Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM), seperti nomor urut, dan besarnya biaya penyetoran. KemudianPemohon/Penggugat menyerahkan slip bank yang telah diisi dan menyetorkan uang sebesar yang tertera dalam slip bank tersebut kepada teller Bank.
9. Setelah Pemohon/Penggugat menerima slip bank yang telah divalidasi dari petugas layanan bank, Pemohon/Penggugat menunjukkan slip bank tersebut dan menyerahkan Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM) kepada pemegang kas.
10. Pemegang kas setelah meneliti slip bank kemudian menyerahkan kembali kepada Pemohon/Penggugat. Pemegang kas kemudian memberi tanda lunas dalam Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM) dan menyerahkan kembali kepada pihak berperkara asli dan tindasan pertama Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM) serta surat gugatan atau permohonan yang bersangkutan.
11. Pemohon / Penggugat menyerahkan kepada petugas 2 surat gugatan atau permohonan serta tindasan pertama Surat Kuasa Untuk Membayar (SKUM).
12. Petugas 2 mendaftar/mencatat surat gugatan atau permohonan dalam register bersangkutan serta memberi nomor register pada surat gugatan atau

permohonan tersebut yang diambil dari nomor pendaftaran yang diberikan oleh pemegang kas.

13. Petugas 2 menyerahkan kembali 1 (satu) rangkap surat gugatan atau permohonan yang telah diberi nomor register kepada pihak berperkara.
14. Pihak/pihak-pihak berperkara akan dipanggil oleh jurusita/jurusita pengganti untuk menghadap ke persidangan setelah ditetapkan Susunan Majelis Hakim (PMH) dan hari sidang pemeriksaan perkaranya (PHS).



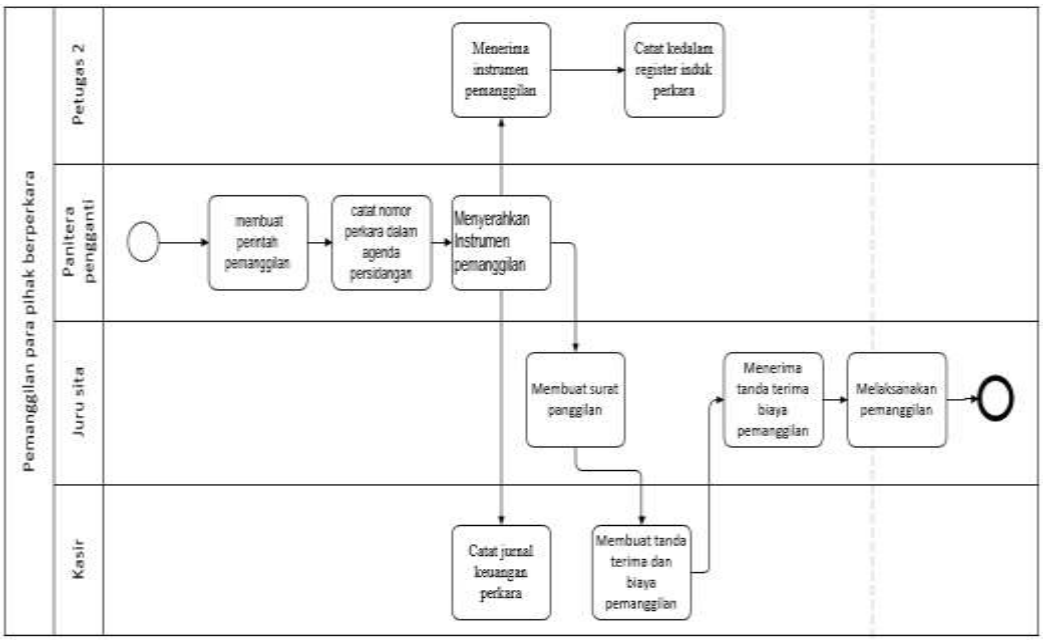
Gambar 3.1 BPMN Pendaftaran Perkara

3.1.2.2 Pemanggilan Para Pihak Berperkara

Berikut adalah langkah – langkah untuk prosedur pemanggilan pihak berperkara yang sedang berjalan :

1. Panitera Pengganti atas perintah Ketua Majelis membuat instrumen perintah pemanggilan dalam 3 (tiga) rangkap.
2. Panitera Pengganti mencatat nomor perkara dalam buku agenda persidangan
3. PP menyerahkan 1 (satu) instrumen pemanggilan kepada Kasir
4. Kasir menerima instrumen pemanggilan dari PP kemudian mencatat dan memasukannya dalam buku jurnal keuangan perkara
5. PP menyerahkan 1 (satu) instrumen pemanggilan kepada Petugas 2
6. Petugas 2 menerima 1 Instrumen PHS dari PP

7. Petugas 2 mencatat PHS kedalam register induk perkara gugatan/permohonan.
8. PP menyerahkan 1 (satu) instrumen pemanggilan kepada Jurusita/JSP beserta 1 ekslar surat gugatan/ permohonan.
9. Jurusita/JSP membuat surat panggilan para pihak, saksi/saksi ahli sesuai dengan instrumen pemanggilan
10. Kasir menerima surat pemanggilan sidang dari Jurusita kemudian membuatkan tanda terima dan memberikan biaya pemanggilan.
11. Jurusita meneima tanda terima biaya pemanggilan
12. Jurusita melaksanakan pemanggilan



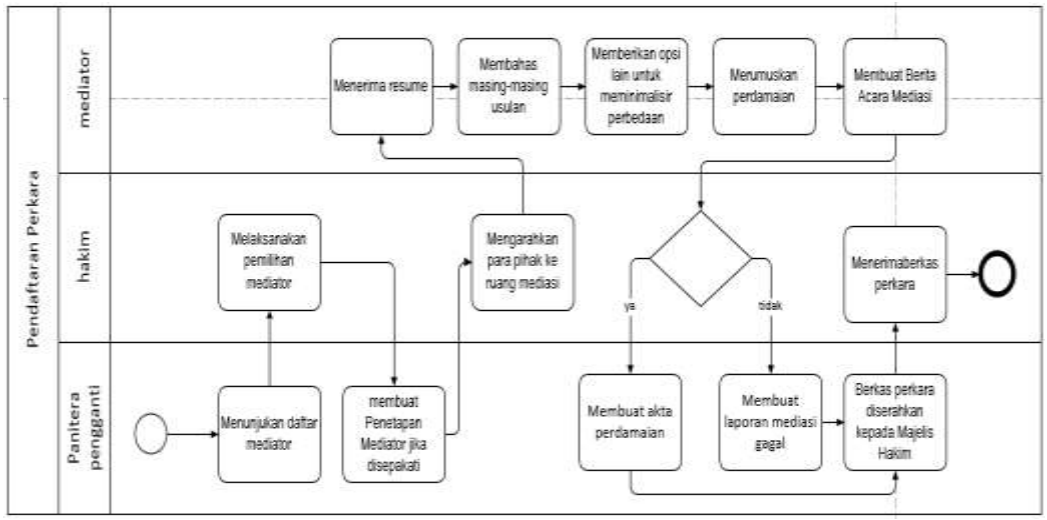
Gambar 3.2 BPMN Pemanggilan pihak berperkara

3.1.2.3 Penyelesaian Perkara Mediasi

Berikut adalah langkah – langkah untuk prosedur penyelesaian perkara mediasi :

1. Menunjukan daftar mediator
2. Melaksanakan pemilihan mediator.
3. membuat Penetapan Mediator jika disepakati,
4. Mengarahkan para pihak ke ruang mediasi.
5. Menerima resume masing masing pihak.
6. Membahas masing-masing usulan
7. Memberikan opsi lain untuk meminimalisir perbedaan.
8. Merumuskan perdamaian jika sepakat.

9. Membuat Berita Acara Mediasi.
10. Jika Mediasi berhasil maka dibuatkan Akta Perdamaian
11. Jika Mediasi tidak berhasil maka dibuatkan surat laporan bahwa mediasi telah gagal/tidak berhasil.
12. Berkas perkara diserahkan kepada Majelis Hakim sesuai dengan PMH semula.



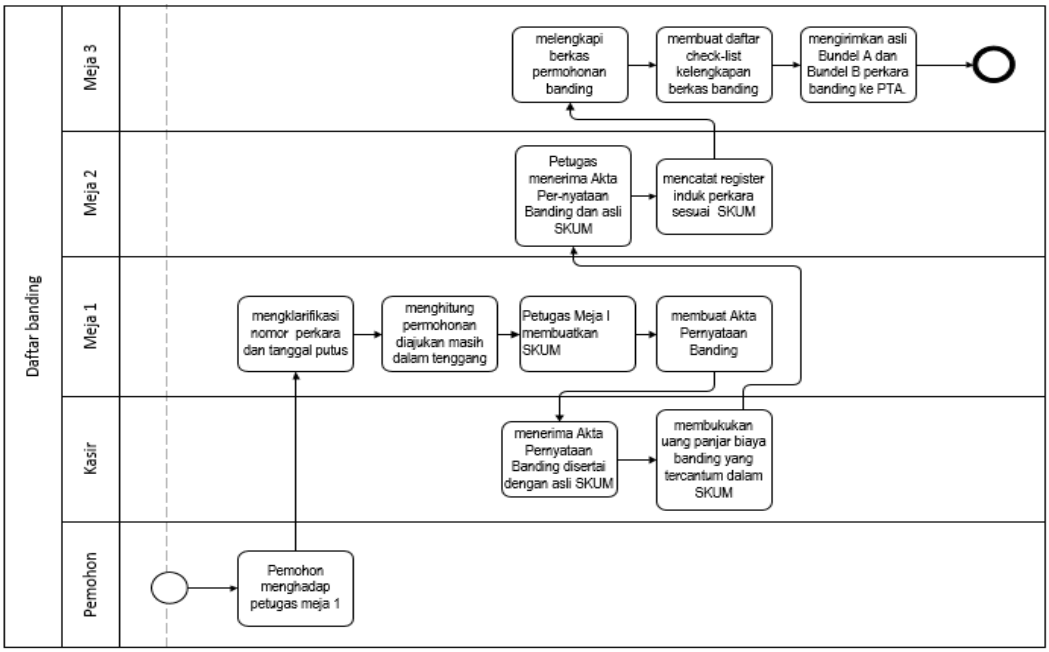
Gambar 3.3 BPMN penyelesaian perkara mediasi

3.1.2.4 Daftar Permohonan Banding

Berikut adalah langkah – langkah untuk prosedur daftar permohonan banding :

1. Petugas mengklarifikasi nomor perkara dan tanggal putus dan melakukan cross-check dengan Buku Induk Register.
2. Petugas menghitung apakah permohonan diajukan masih dalam tenggang waktu 14 hari setelah putusan dibacakan/ diberitahukan.
3. Petugas 1 membuatkan SKUM.
4. Petugas 1 membuat Akta Pernyataan Banding
5. Kasir menerima Akta Pernyataan Banding disertai dengan asli SKUM dari Pemohon Banding.
6. Kasir membukukan uang panjar biaya banding yang tercantum dalam SKUM pada jurnal Keuangan Perkara Banding.
7. Petugas menerima Akta Per-nyataan Banding dan asli SKUM dari pemohon banding.
8. Petugas mencatat dalam register induk perkara sesuai dengan nomor registrasi pendaftaran yang ada di dalam SKUM

9. Petugas 3 melengkapi berkas permohonan banding dengan salinan putusan, akta pernyataan banding, dan relaas pemberitahuan isi putusan (jika ada).
10. Petugas 3 membuat daftar check-list kelengkapan berkas banding sebagai kontrol proses perkara.
11. Petugas mengirimkan asli Bundel A dan Bundel B perkara banding ke PTA.



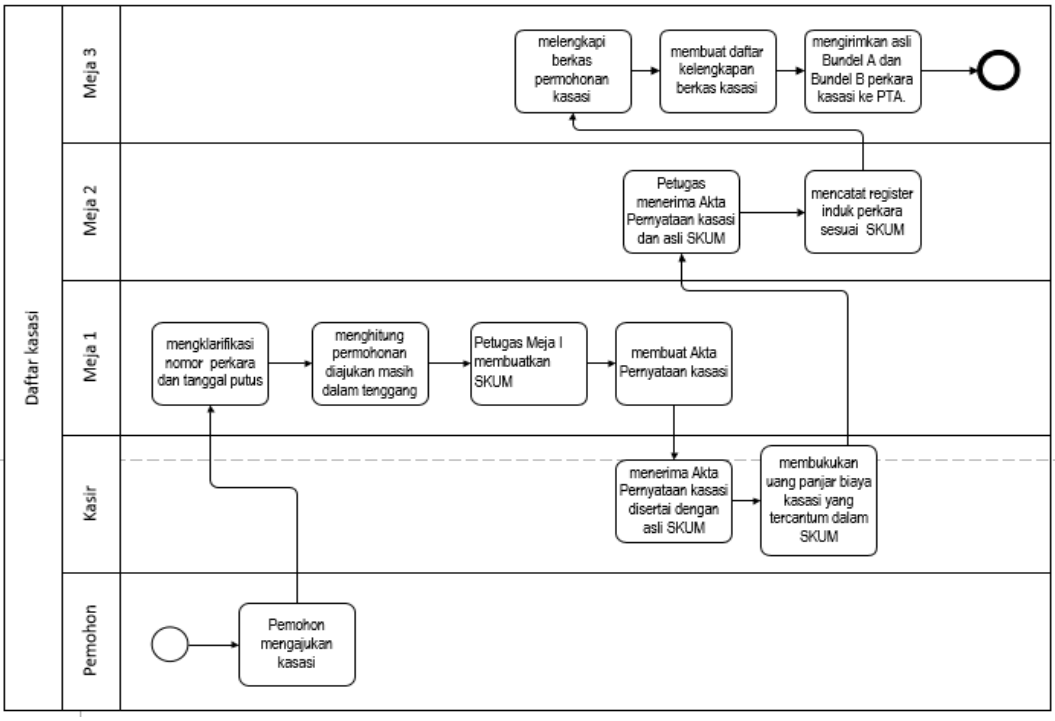
Gambar 3.4 BPMN daftar permohonan banding

3.1.2.5 Daftar Permohonan Perkara Kasasi

Berikut adalah langkah – langkah untuk prosedur daftar perkara kasasi :

1. Pemohon mengajukan kasasi
2. Petugas mengklarifikasi nomor perkara dan tanggal putus dan melakukan cross-check dengan Buku Induk Register.
3. Petugas menghitung apakah permohonan diajukan masih dalam tenggang waktu 14 hari setelah putusan dibacakan/ diberitahukan.
4. Petugas 1 membuatkan SKUM.
5. Petugas 1 membuat akta pernyataan kasasi
6. Kasir menerima akta pernyataan kasasi disertai dengan asli SKUM dari pemohon kasasi.
7. Kasir membukukan uang panjar biaya banding yang tercantum dalam SKUM pada jurnal keuangan perkara kasasi.

8. Petugas menerima akta pernyataan kasasi dan asli SKUM dari pemohon kasasi.
9. Petugas mencatat dalam register induk perkara sesuai dengan nomor registrasi pendaftaran yang ada di dalam SKUM
10. Petugas 3 melengkapi berkas permohonan kasasi dengan salinan putusan, akta pernyataan kasasi, dan relaas pemberitahuan isi putusan (jika ada).
11. Petugas 3 membuat daftar check-list kelengkapan berkas banding sebagai kontrol proses perkara.
12. Petugas mengirimkan asli Bundel A dan Bundel B perkara kasasi ke PTA.



Gambar 3.5 BPMN daftar permohonan banding

3.1.3 Analisis Aplikasi Multimedia yang Dibangun

Aplikasi Multimedia informasi prosedur perkara ini dapat digambarkan sebagai suatu fasilitas informasi perkara interaktif bagi warga yang dating ke pengadilan agama slawi. Tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. menyampaikan informasi menggunakan alat bantu digital, salah satunya dengan menggunakan media komputer, yang diharapkan dapat membantu memudahkan dan meningkatkan pemahaman warga akan prosedur perkara yang ada di pengadilan agama slawi.

2. Membuat suatu aplikasi yang dapat membantu petugas dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan kepada pengunjung atau warga.
3. Membantu memberikan simulasi kepada warga yang akan mengajukan perkara agar mudah memahami informasi yang disediakan.

3.1.3.1 Deskripsi Sistem

Aplikasi multimedia interaktif ini merupakan aplikasi untuk membantu warga yang akan mengajukan perkara mengetahui tentang apa saja proses atau prosedur dari suatu perkara, memberikan informasi ruang sidang dan memberikan informasi denah ruangan. Aplikasi yang berbasis dekstop ini berisi materi proses, aturan dan informasi lengkap mengenai prosedur yang ada di kantor PA Slawi. Fitur utama yang disajikan adalah materi dan tata cara mengajukan perkara dan simulasi.

Sistem yang akan dibangun adalah aplikasi dekstop yang dijalankan pada layar touchscreen, perancangan aplikasi menggunakan software Unity 3D,

Blender dan Adobe Photoshop untuk desain simulasi dan adobe dreamweaver. Untuk gambaran lebih lanjut akan dijelaskan pada rancangan tampilan aplikasi

3.1.3.2 Deskripsi Konsep Aplikasi yang Dibangun

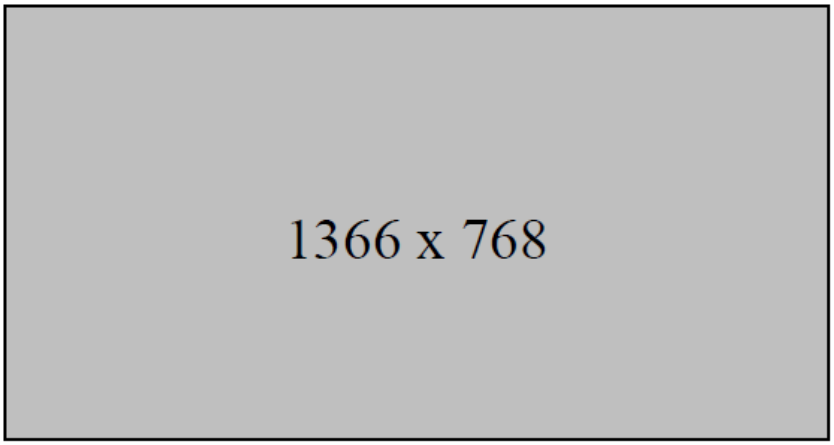
Untuk menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan media visual, dibutuhkan konsep visual yang baik untuk menghindari kesalahan dalam penyampaian materi. Berikut adalah deskripsi konsep aplikasi yang akan dibangun.

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi yang Dibangun

Unsur yang membangun	Deskripsi
Judul	Aplikasi Multimedia Informasi prosedur perkara
Pengguna	Warga mencari informasi dan petugas memberikan informasi
Audio	Audio terdiri dari backsound, narator dan suara tombol.
Animasi	Animasi dalam aplikasi yang dibangun menggunakan animasi 3 dimensi
Interaktifitas	Interaksi antara pengguna dengan aplikasi dapat ditemukan pada menu simulasi dimana user dapat mendengarkan penjelasan dan menjalankan simulasi

Berikut adalah konsep visual dari aplikadi multimedia pembelajaran serat tekstil :

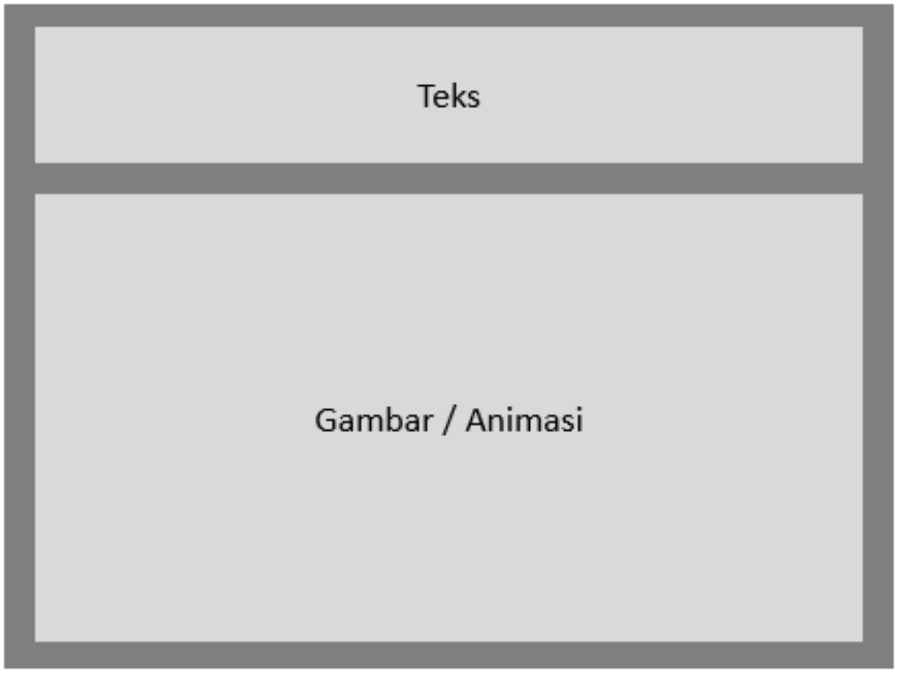
1. Format Layar
   Aplikasi yang dibangun dirancang dengan ukuran layar 1366 x 768 pixels.



Gambar 3.6 Ukuran Layar

2. Tata Letak

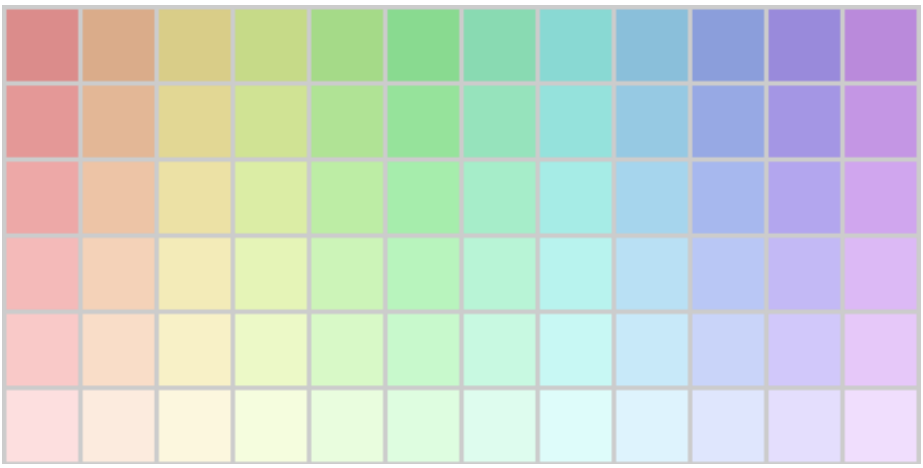
Tata letak merupakan pengaturan posisi elemen-elemen aplikasi seperti gambar, animasi, teks sehingga materi yangada di dalam aplikasi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3.7 Tata Letak

3. Warna

Warna yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini menggunakan warna warna pastel.



Gambar 3.8 Warna

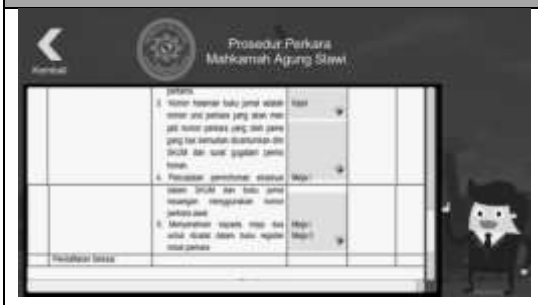
3.1.3.3 Storyboard Aplikasi yang dibangun

Berikut adalah storyboard dari aplikasi yang dibangun :

Tabel 3.2 *Storyboard* aplikasi yang dibangun

Scene 1 : Halaman Utama	
	Keterangan : Saat warga menjalankan aplikasi akan menampilkan halaman utama yang berisi menu informasi ruang sidang dan informasi perkara
Scene 2 : Halaman Menu Utama	
	Keterangan : Pada menu informasi perkara ini berisi menu perkara, simulasi, denah ruang dan struktur organisasi

Tabel 3.3 Storyboard aplikasi yang dibangun

Scene 3 : Halaman Informasi Ruang Sidang	
	Keterangan : Menampilkan informasi ruang persidangan yang sedang berjalan
Scene 4 : Halaman Menu Pilih Prosedur Perkara	
	Keterangan : Pada menu ini berisi beberapa pilihan prosedur perkara
Scene 5 : Halaman Prosedur Perkara	
	Keterangan : Menampilkan karakter, animasi, text dan suara yang menjelaskan isi dari materi prosedur perkara
Scene 6 : Halaman Daftar Simulasi	
	Keterangan : Pada menu ini berisi beberapa pilihan simulasi prosedur perkara

Tabel 3.4 *Storyboard* aplikasi yang dibangun

Shot 1 : (tampilan awal simulasi)	
	Keterangan : Menampilkan tampilan awal dari simulasi
Shot 2 : (warga ke meja 1)	
	Keterangan : Menampilkan Simulasi proses warga datang ke meja 1
Shot 3 : (warga ke kasir)	
	Keterangan : Menampilkan simulasi warga datang ke kasir untuk menyerahkan SKUM
Shot 4 : (kasir memberi no registrasi)	
	Keterangan : Menampilkan simulasi proses kasir memberi nomor registrasi pendaftaran pada SKUM

Tabel 3.5 *Storyboard* aplikasi yang dibangun

Shot 5 : (kasir menyerahkan SKUM)	
	Keterangan : Menampilkan simulasi proses kasir menyerahkan SKUM ke warga
Shot 6 : (menyerahkan berkas dan SKUM)	
	Keterangan : Menampilkan simulasi proses warga menyerahkanberkas dan SKUM ke petugas meja 1
Shot 4 : (kasir memberi no registrasi)	
	Keterangan : Menampilkan simulasi petugas memberi cap ke dokumen dan SKUM yang sudah di periksa terlebih dahulu
Scene 7 : Halaman Denah Ruang	
	Keterangan : Menampilkan Denah ruangan kantor secara 3D dan kterangan ruangan kantor

Tabel 3.6 *StoryBoard* Halaman Aplikasi

No.	Halaman	Dialog	Sound
1	Menu utama	Menampilkan menu : 1. Informasi Ruang Sidang 2. Informasi Perkara	Backsound
2	menu informasi ruang sidang	Menampilkan informasi persidangan yang sedang berlangsung	Backsound,suara tombol
3	menu perkara	Menampilkan daftar materi : 1. penerimaan perkara 2. pencatatan registrasi masuk 3. pemanggilan para pihak berperkara 4. tatapersidangan 5. penyelesaian perkara oleh majelis hakim 6. penyelesaian perkara melalui mediasi 7. permohonan banding 8. permohonan kasasi	Backsound,suara tombol
4	menu simulasi	Meampilkan daftar simulasi : 1. prosedur penerimaan perkara 2. pemanggilan para pihak berperkara 3. penyelesaian perkara oleh majelis hakim 4. permohonan banding 5. permohonan perkara kasasi.	Backsound,suara tombol
5	menu denah ruagan	Menampilkan gambar 3d denah ruangan	Backsound,suara tombol
6	struktur organisasi	Menampilkan gambar sruktur organisasi	Backsound
7	menu prosedur perkara	Menampilkan materi prosedur perkara	Narator
8	menu simulasi perkara	Menampilkan simulasi prosedur perkara	Narator
9	Halaman Login	Menampilkan form login	
10	Home	Menampilkan gambar dan logo pengadilan agama	
12	Informasi ruang sidang	data informasi ruang sidang	Menampilkan data informasi ruang sidang

3.1.3.4 Komponen pada Informasi Prosedur Perkara

Komponen pada aplikasi Informasi Prosedur Perkara dapat dilihat pada tabel 3.7 :

Tabel 3.7 Komponen Informasi Prosedur Perkara

No.	Komponen	keterangan
1	Halaman Utama	Menampilkan Halaman Utama dari Aplikasi
2	Menu	1. Menu Pilihan Materi a. penerimaan perkara b. pencatatan registrasi masuk c. pemanggilan para pihak berperkara d. tatapersidangan e. penyelesaian perkara oleh majelis hakim f. penyelesaian perkara melalui mediasi g. permohonan banding h. permohonan kasasi 2. Menu Pilihan Simulasi a. prosedur penerimaan perkara b. pemanggilan para pihak berperkara c. penyelesaian perkara oleh majelis hakim d. permohonan banding e. permohonan perkara kasasi. 3. menu informasi ruang sidang 4. menu denah ruagan 5. struktur organisasi 6. menu prosedur perkara 7. menu simulasi perkara 8. data informasi ruang sidang 9. olah informasi ruang sidang
3	Grafis	Aplikasi ini menggunakan grafis 3 dimensi (3D)
4	Tombol	1. Tombol Informasi ruang sidang 2. Tombol Informasi Perkara 3. Tombol Menu utama 4. Tombol Perkara 5. Tombol Perkara penerimaan perkara 6. Tombol Perkara pencatatan registrasi masuk 7. Tombol Perkara pemanggilan para pihak berperkara 8. Tombol Perkara tatapersidangan 9. Tombol Perkara penyelesaian perkara oleh majelis hakim 10. Tombol Perkara penyelesaian perkara melalui mediasi 11. Tombol Perkara permohonan banding 12. Tombol Perkara permohonan kasasi 13. Tombol Simulasi 14. Tombol Simulasi prosedur penerimaan perkara 15. Tombol Simulasi pemanggilan para pihak berperkara 16. Tombol Simulasi penyelesaian perkara oleh majelis hakim 17. Tombol Simulasi permohonan banding 18. Tombol Simulasi permohonan perkara kasasi. 19. Tombol Denah ruang 20. Tombol Struktur Organisasi 21. Tombol Next 22. Tombol Back 23. Tombol Masuk

Tabel 3.8 Komponen Informasi Prosedur Perkara

No.	Komponen	keterangan
5	Fungsi Aplikasi	1. Memberikan media informasi multimedia interaktif mengenai prosedur perkara untuk warga yang datang ke pengadilan agama slawi sehingga dapat memberikan informasi secara interaktif dan menarik dalam penyampaian materi 2. Memberikan informasi tentang denah ruangan untuk membantu warga yang datang dalam mencari ruangan. 3. Memberikan penyajian materi dalam bentuk simulasi yang akan digunakan oleh pengguna aplikasi khususnya warga yang datang ke pengadilan agama slawi
6	Warna	Tampilan aplikasi ini yang terdiri dari kombinasi berbagai macam jenis warna

3.1.4 Analisis Pengkodean

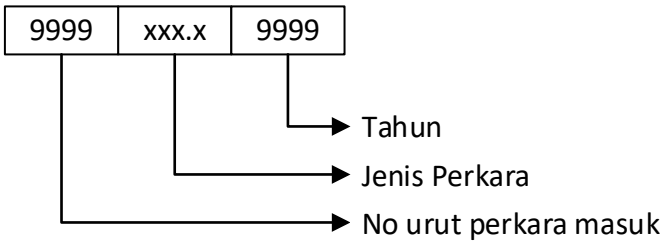
Analisis pengkodean menjelaskan bagaimana pengkodean yang digunakan di Pengadilan Agama Slawi khususnya pengkodean untuk pengolahan data informasi ruang sidang sebagai alat bantu dalam pengelolaan data secara terkomputerisasi. Pengkodean diimplementasikan pada no perkara dalam data informasi ruang sidang. Berikut pengkodean yang ada di Pengadilan Agama Slawi :

1. Pengkodean nomor perkara

   Nomor perkara adalah nomor yang digunakan sebagain nomor urut perkara untuk semua jenis perkara di Pengadilan Agama. Pengkodean nomor perkara sendiri terdiri dari 12 digit yaitu dengan format: 9999xxx.x9999

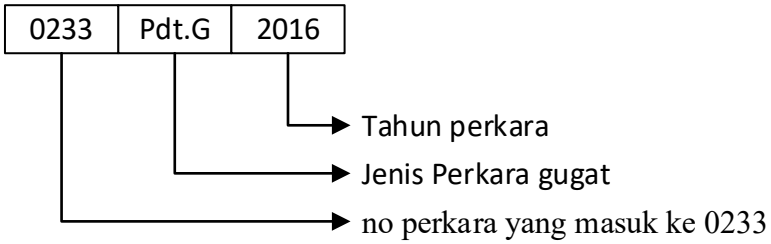
   Penjelasannya dapat dilihat pada gambar 3.9 pengkodean no perkara

   Format : 9999xxx.x9999



Gambar 3.9 Format Pengkodean No Perkara

Contoh : 0233pdt.G2016



Gambar 3.10 Pengkodean no perkara

Keterangan :

Perkara tersebut terdaftar pada perkara masuk ke 0233 dengan jenis perkara Pdt.G dan tahun 2016.

3.1.5 Analisis Aplikasi Sejenis

Analisis aplikasi sejenis adalah membahas aplikasi yang menjadi acuan pengembangan atau pembangunan dari sebuah aplikasi yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sehingga dapat mengambil kesimpulan agar aplikasi yang akan dibangun menjadi lebih efektif , menarik dan efisien sehingga dapat menyimpulkan kebutuhan dalam pembangunan aplikasi. Berikut ini adalah pembahasan aplikasi sejenis yaitu Aplikasi “PA Jepara Mobile”

3.1.5.1 PA Jepara Mobile

Aplikasi ini menampilkan tentang informasi perkara yang ada di Pengadilan Agama Jepara. Fitur yang diberikan pada aplikasi ini yaitu info detail perkara, info jadwal sidang, info keuangan perkara, dan info akta cerai.

3.1.5.1.1 Cara kerja Aplikasi PA Jepara Mobile

Pada aplikasi PA Jepara Mobile ini terdapat empat menu utama yaitu :

info detail perkara, info jadwal siang, info keuangan perkara, dan info akta cerai.



Gambar 3.11 Aplikasi PA Jepara Mobile

1. Info Detail Perkara

   Pada menu Info Detail Perkara ini berisi penjelasan tentang perkara yang dilakukan nama penggugat nama tergugat putusan hasil sidang dan hakim.
2. Info Jadwal Sidang

   Pada menu Info Jadwal Sidang ini berisi tentang informasi jadwal sidang yang akan dilaksanakan di Pengadilan Agama Jepara.
3. Info Keuangan Perkara

   Pada menu Info Keuangan Perkara ini berisi tentang informasi keuangan perkara atau biaya perkara yang harus dibayarkan.
4. Info Akta Cerai

   Pada menu info akta cerai ini berisi tentang informasi akta cerai dari perkara yang sudah selesai.

3.1.5.1.2 Komponen Aplikasi PA Jepara Mobile

Pada aplikasi PA Jepara Mobile komponen-komponen yang digunakan dalam aplikasi ini yang dapat dilihat pada tabel 3.9 :

Tabel 3.9 Komponen Aplikasi PA Jepara Mobile

No.	Komponen	PA Jepara *Mobile*
1.	Bahasa Pengantar	Bahasa Indonesia
2.	Akses	*Online*
3.	Elemen Multimedia	Teks
4.	Informasi	Mememberikan informasi perkara, jadwal sidang, keuangan perkara, akta cerai
5.	Grafis	Aplikasi PA Jepara mobile menggunakan grafis dua dimensi
6.	Menu	1. Info Detail Perkara 2. Info Jadwal Sidang 3. Info Keuangan Perkara 4. Info Akta Cerai
7.	Fungsi Aplikasi	Fungsi dari aplikasi PA jepara mobile adalah sebagai alat bantu dalam memberikan informasi tentang perkara, jadwal sidang, info akta cerai dengan alat bantu teknologi.

3.1.5.1.3 Hasil Analisis Aplikasi PA Jepara Mobile

Adapun hasil analisis dari aplikasi PA Jepara Mobile adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan informasi tentang perkara, jadwal sidang, info akta cerai dan detail keuangan, akan tetapi materi yang disampaikan hanya sebagai informasi perkara yang dilakukan tanpa menjelaskan tahapan yang harus dilakukan.
2. Materi atau informasi yang disampaikan hanya berupa text.

3.1.5.2 Informasi Perkara PN Bataeng

Aplikasi ini menampilkan tentang informasi perkara yang ada di Pengadilan Negri Batang, Fitur yang diberikan pada aplikasi ini yaitu Jadwal Sidang, Cari perkara, informasi perkara, informasi tilang.

3.1.5.2.1 Cara kerja Aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng

Pada aplikasi informasi Perkara PN batang ini terdapat empat menu utama yaitu :

Jadwal Sidang, Cari perkara, informasi perkara, informasi tilang.



Gambar 3.12 Aplikasi PN Bataeng

1. Jadwal Sidang

   Pada menu Jadwal Sidang ini berisi tentang informasi jadwal sidang yang akan dilaksanakan di Pengadilan Negri Bataeng.

2. Cari Perkara

   Pada menu Cari Perkara ini berisi pencarian informasi tentang perkara yang masuk ke pengadilan negri bataeng.

3. Informasi Perkara

   Pada menu informasi Perkara ini berisi penjelasan tentang perkara yang dilakukan nama penggugat nama tergugat putusan hasil sidang dan hakim.

4. Informasi tilang

   Pada menu Informasi tilang ini berisi tentang informasi dana tilang suatu perkara atau biaya perkara yang harus dibayarkan.

3.1.5.2.2 Komponen Aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng

Pada aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng komponen-komponen yang digunakan dalam aplikasi ini yang dapat dilihat pada tabel 3.10 :

Tabel 3.10 Komponen Aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng

No.	Komponen	Informasi Perkara PN Bataeng
1.	Bahasa Pengantar	Bahasa Indonesia
2.	Akses	*Online*
3.	Elemen Multimedia	Teks
4.	Informasi	Mememberikan informasi Jadwal Sidang, Cari perkara, informasi perkara, informasi tilang.
5.	Grafis	Aplikasi Informasi perkara PN Bataeng menggunakan grafis dua dimensi
6.	menu	1. Info Jadwal Sidang 2. Info Cari perkara 3. Info perkara 4. Info tilang
7.	Fungsi Aplikasi	Fungsi dari aplikasi informasi perkara PN Bataeng adalah sebagai alat bantu dalam memberikan informasi tentang perkara, jadwal sidang, cari info perkara, dan info tilang dengan alat bantu teknologi.

3.1.5.2.3 Hasil Analisis Aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng

Adapun hasil analisis dari aplikasi Informasi Perkara PN Bataeng adalah sebagai berikut :

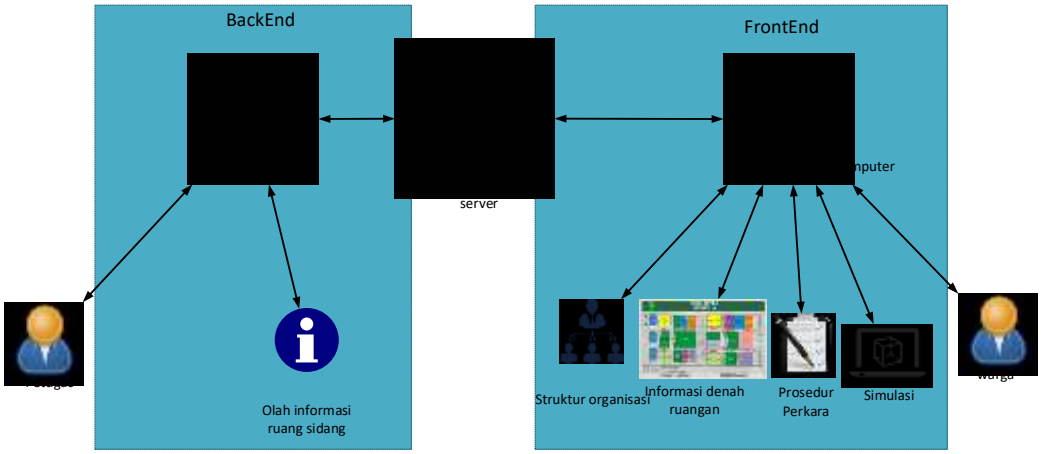
1. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan informasi Jadwal Sidang, Cari perkara, informasi perkara, informasi tilang, akan tetapi materi yang disampaikan hanya sebagai informasi perkara yang dilakukan tanpa menjelaskan secara visual tahapan yang harus dilakukan.
2. Materi atau informasi yang disampaikan hanya berupa text.

3.1.6 Design

Tahap *design* merupakan tahap membuat spesifikasi dari arsitektur sistem aplikasi untuk menunjang pembuatan aplikasi.

3.1.6.1 Analisis Arsitektur Sistem

Pada arsitektur sistem dari aplikasi yang akan dibangun terdiri dari beberapa komponen, yaitu pengguna aplikasi dengan menggunakan komputer yang berada pada ruang pendaftaran di kantor Pengadilan Agama Slawi.



Gambar 3.13 Arsitektur Sistem

Pada saat menggunakan aplikasi, pengguna dapat melihat materi, simulasi prosedur perkara dan melihat informasi ruang sidang pada ruangan yang sudah dipilih oleh pengguna.

3.1.7 Analisis Sistem yang Akan Dibangun

Aplikasi multimedia yang akan dibangun yaitu sebuah perangkat lunak yang akan memberikan informasi dan gambaran tentang prosedur – prosedur berperkara dan peta kantor atau tata letak ruang serta informasi ruangan sidang di Pengadilan Agama Slawi dalam bentuk Aplikasi interaktif yang mempunyai grafis 3 Dimensi. Beberapa fitur yang ditawarkan di dalam perangkat lunak yang akan dibangun ini adalah :

a. Memberikan informasi prosedur perkara yang ada di Pengadilan Agama Slawi
b. Simulasi dengan menggunakan grafis 3Dimensi
c. Dapat melihat status ruangan sidang yang sedang berlangsung.
d. Memberikan informasi ruangan yang ada didalam kantor Pengadilan Agama Slawi

3.1.7.1 Analisis Karakter

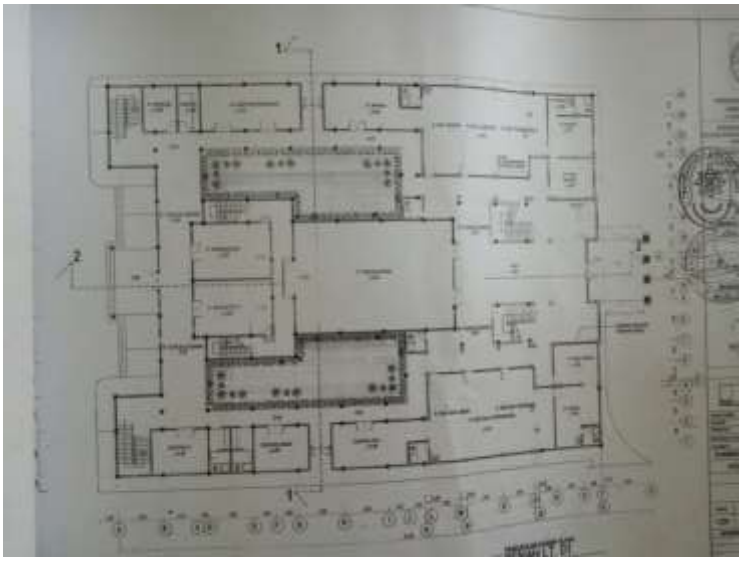
Analisis karakter merupakan pembahasan mengenai karakter yang terlibat dalam multimedia informasi prosedur perkara.

Tabel 3.11 Analisis Karakter

Nama	Gambar	Keterangan
Karakter utama aplikasi		Karakter utama yang bertugas menerangkan materi, menerangkan simulasi.

3.1.7.2 Analisis Denah Ruangan

Analisis denah ruangan merupakan pembahasan mengenai denah ruangan pengadilan agama slawi yang akan dibuat dalam multimedia informasi prosedur perkara.



Gambar 3.14 Denah Ruangan

Tabel 3.12 Analisis Denah Ruangan

No	Nama Ruangan	Deskripsi
1.	Ruang Sidang biasa	ruangan berfungsi untuk dilaksanakannya persidangan perkara
2.	Ruang Sidang utama	Ruangan berfungsi untuk dilaksanakannya persidangan perkara
3.	Ruang Sub umum	ruangan berfungsi untuk kantor bagian sub umum
4.	Ruang Keuangan	ruangan berfungsi untuk bagian keuangan
5.	Musholla	ruangan berfungsi untuk tempat beribadah atau melaksankan shalat
6.	Ruang Tunggu sidang	ruangan berfungsi untuk warga menunggu antrian sidang

Tabel 3.13 Analisis Denah Ruangan

No	Nama Ruangan	Deskripsi
7.	Ruang Penjaga	Ruangan untuk petugas keamanan
8.	Ruang pantry	Ruangan berfungsi untuk tempat menyimpan perlengkapan masak, bahan2 makanan
9.	Ruang Panitera	Ruangan berfungsi untuk kantor dari bagian panitera
10.	Ruang Kepala hukum	Ruangan berfungsi untuk kantor kepala bagian hokum
11.	Kepala gugatan	Ruangan berfungsi untuk kantor kepala bagian gugatan
12.	Kepala permohonan	Ruangan berfungsi untuk kantor kepala bagian permohonan

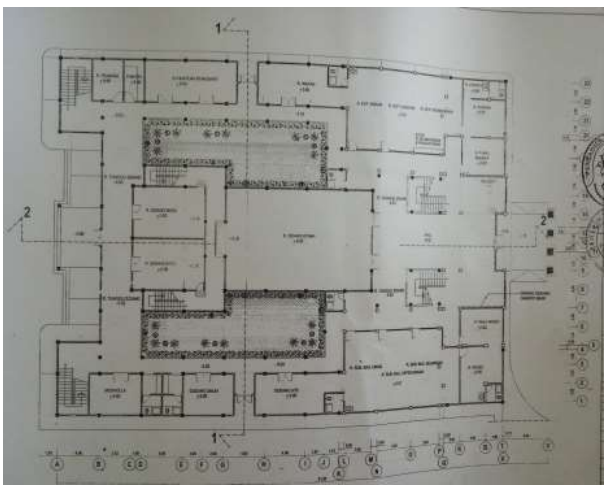
Adapun lantai dari kantor Pengadilan Agama Slawi yaitu berjumlah tiga lantai akan tetapi hanya lantai satu yang diizinkan akses untuk warga sedangkan kedua lantai lainnya hanya untuk petugas, hakim dan staff kantor.

3.1.8 Material Collecting

Pada tahap *material collecting* ini dilakukan pengumpulan bahan-bahan sesuai dengan kebutuhan pada aplikasi yang akan dibangun. Bahan-bahan yang mungkin diperlukan yaitu data prosedur perkara.

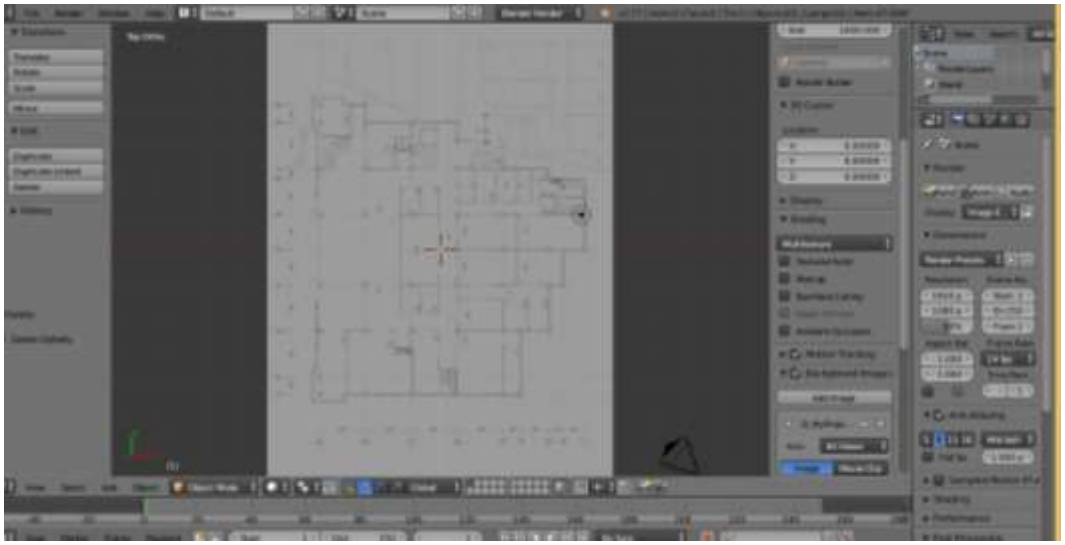
3.1.8.1 Pembuatan Objek 3 Dimensi

Pembuatan objek 3 Dimensi untuk memvisualkan objek dengan grafis 3 Dimensi yang ditentukan dengan skala yang terdapat pada denah asli kantor Pengadilan Agama. Tools yang digunakan untuk pembuatan objek 3 Dimensi ini adalah dengan menggunakan Blender.



Gambar 3.15 Contoh Denah Lantai Pengadilan Agama Slawi

Pada gambar 3.15 adalah contoh denah lantai pada kantor Pengadilan Agama Slawi, untuk membuat objek 3 Dimensi akan disesuaikan dengan gambar denah Pengadilan Agama Slawi sehingga dapat memudahkan dalam penempatan ruangan dan menentukan ukurannya.

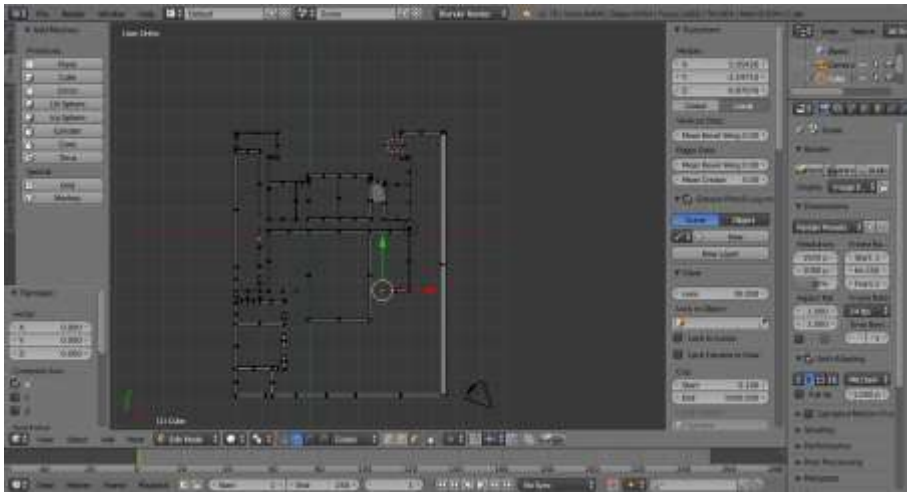


Gambar 3.16 Memasukan Denah kedalam Tools Blender

Blender mempunyai beberapa fitur yang dapat mendukung dan sudah cukup mumpuni dalam pembuatan objek 3 dimensi, dalam *tools* blender terdapat banyak sekali fungsi yang terletak didalam *workspace* (area kerja). Tampilan *user interface* blender tersusun oleh area-area yang disebut *windows*. Keseluruhan susunan dari *window-window* ini disebut *workspace* (area kerja).

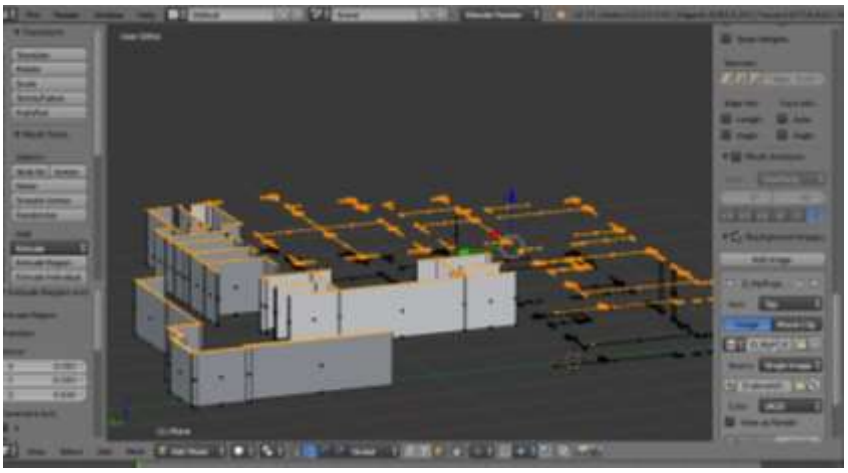
Untuk membuat objek lantai 3 dimensi langkah pertama yang harus dilakukan adalah :

1. Membuka aplikasi *Blender* terlebih dahulu.
2. Mengatur posisi *View* menjadi *top* untuk mengubah sudut pandang pengguna menjadi terlihat dari atas.
3. Memasukan gambar dengan menggunakan tombol N pada *keyboard* untuk membuka jendela *properties* lalu pilih *Background Images* dan kemudian pilih *add Image* untuk memasukan gambar denah lantai yang akan dibuat.
4. Kurangi tingkat transparan pada gambar denah untuk memudahkan dalam membuat objek.



Gambar 3.17 Membuat Mesh objek 3 Dimensi.

Mesh didalam tools Blender adalah objek yang terdiri dari *Polygonial Face* (bidang), *Edge* (batas / garis) dan *vertices* (simpul), semuanya dapat di modifikasi dengan menggunakan *editing tool* yang ada pada blender. Sesuaikan *mesh* pada gambar denah gedung dan kemudian *extrude* dengan menggunakan tombol E pada keyboard lalu pilih bagian yang akan di tarik, untuk membuat *mesh* mengikuti garis pada denah cukup dengan menarik garis pada *face* dari *mesh* yang dipilih.

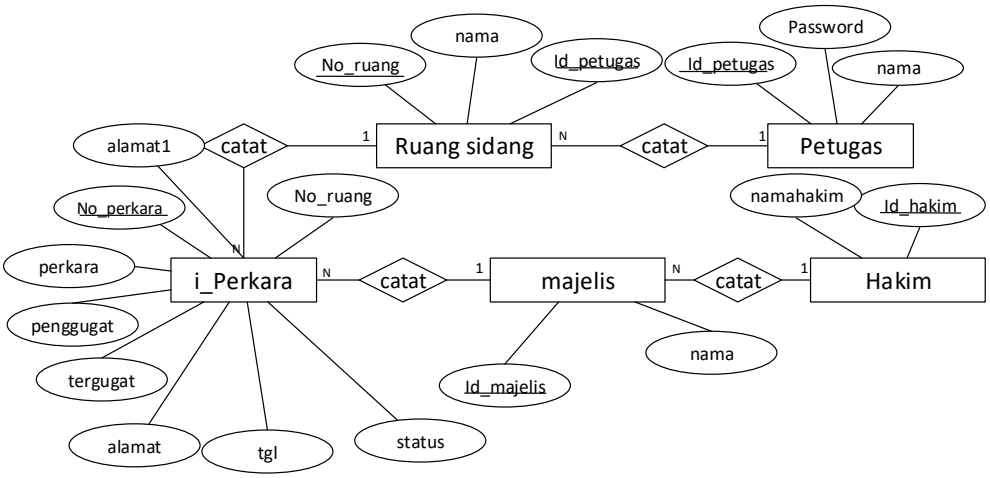


Gambar 3.18 Contoh Objek 3 Dimensi

Setelah *mesh* dibuat, langkah selanjutnya adalah *Extrude* dari *face* yang sudah diseleksi dan menggeser mouse ka arah sumbu Z (sumbu dengan arah panah berwarna biru) untuk membuat bidang 3 Dimensinya.

3.1.9 Analisis Database

Analisis database pada multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi digambarkan pada Entity Relationship Diagram (ERD). Analisis database dapat dilihat pada gambar 3.19 :



Gambar 3.19 ER Diagram informasi prosedur perkara

3.1.10 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis spesifikasi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Analisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dapat dilihat pada tabel 3.14 dan 3.15:

Tabel 3.14 Spesifikasi Kebutuhan fungsional.

No	Kode kebutuhan	Deskripsi kebutuhan
1	SKPL-KF-01	Menampilkan pilihan materi prosedur perkara yang dipilih
2	SKPL-KF-02	Menampilkan pemilihan simulasi prosedur perkara yang dipilih
3	SKPL-KF-03	Menampilkan informasi denah ruang
4	SKPL-KF-04	Menampilkan struktur organisasi
5	SKPL-KF-05	Menampilkan informasi ruang sidang
6	SKPL-KF-06	Menampilkan *login* petugas
7	SKPL-KF-07	Menampilkan informasi ruang sidang
8	SKPL-KF-08	Melakukan tambah data informasi ruang sidang
9	SKPL-KF-09	Melakukan ubah informasi ruang sidang
10	SKPL-KF-10	Melakukan hapus informasi ruang sidang
11	SKPL-KF-11	Menampilkan informasi Hakim
12	SKPL-KF-12	Melakukan tambah hakim
13	SKPL-KF-13	Melakukan ubah hakim
14	SKPL-KF-14	Melakukan hapus hakim
15	SKPL-KF-15	Melakukan *logout*

.

Tabel 3.15 Spesifikasi Kebutuhan Non fungsional

No	Kode kebutuhan	Deskripsi kebutuhan
1	SKPL-KNF-01	Sistem berbasis *desktop client-server*
2	SKPL-KNF-02	Aplikasi menampilkan data sesuai kebutuhan pengguna
3	SKPL-KNF-03	Sistem membutuhkan MySql untuk akses database
4	SKPL-KNF-04	System membutuhkan C# untuk *Run* aplikasi
5	SKPL-KNF-05	Aplikasi menggunakan layar *touchscreen* untuk *FrontEnd*

3.1.11 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional pada multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi terbagi menjadi 3 bagian yaitu analisis perangkat keras, perangkat lunak dan analisis pengguna. Analisis kebutuhan non-fungsional harus bisa mencakup kebutuhan dan fakta yang ada.

3.1.11.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Agar aplikasi dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan dapat dilihat pada table 3.17 sampai 3.20 :

3.1.11.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras yang tersedia

Tabel 3.16 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras yang tersedia

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Intel Core i3 2.9 GHz
2	Layar	LCD 1024 x 768 pixel
3	*Graphic Card*	VGA 2GB
4	*Memori*	RAM DDR2 2GB
5	*Harddisk*	500 GB

Tabel 3.17 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras pembangun aplikasi

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	AMD Quad Core FX-7600P
2	Layar	LCD dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	*Graphic Card*	VGA Radeon R7 2GB
4	*Harddisk*	Free Space 500 GB
5	*Memori*	RAM DDR2 4GB

3.1.11.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras yang dibutuhkan

1. Kebutuhan Perangkat Keras FrontEnd

Tabel 3.18 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras *FrontEnd.*

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Intel Core 2 Duo 1,80 GHz
2	Layar	LCD *touchscreen*
3	*Graphic Card*	VGA dengan kecepatan minimum 512B
4	*Harddisk*	Free Space minimum 1GB
5	*Memori*	RAM 1GB

2. Kebutuhan Perangkat Keras BackEnd

Tabel 3.19 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras *BackEnd*.

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Processor Intel Dual Core 2.6 Ghz
2	Layar	LCD dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	*Graphic Card*	Intel HD Graphics 4400 + Nvidia GT 820M – 2GB
4	*Harddisk*	80 GB
5	*Memori*	RAM DDR2 2GB

3. Kebutuhan Perangkat Keras Pembangun Aplikasi

Tabel 3.20 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras pembangun aplikasi

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	AMD Quad Core FX-7600P
2	Layar	LCD *touchscreen* dengan resolusi 1024 x 768 pixel
3	*Graphic Card*	VGA Radeon R7 2GB
4	*Harddisk*	Free Space minimum 5 GB
5	*Memori*	RAM DDR2 2GB

4. Kebutuhan Perangkat Keras Server

Tabel 3.21 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras server

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Processor*	Processor Intel Dual Core 2.6 Ghz
2	Layar	14″ HD Color Shine
3	*Graphic Card*	Intel HD Graphics 4400 + Nvidia GT 820M – 2GB
4	*Harddisk*	HD 80 Gb
5	*Memori*	RAM DDR2 V-gen 2 Gb
6	Mouse	Standar
7	Speaker	Standar

3.1.11.1.3 Hasil Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun hasil dari analisis kebutuhan perangkat keras yang tersedia berdasarkan dari tabel 3.16 sampai dengan tabel 3.17 dan analisis kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dari tabel 3.18 sampai 3.21 maka dibutuhkan perangkat keras minimum yaitu LCD *touchscreen*, dengan prosessor Intel Core 2 Duo 1,80 GHz, VGA dengan kecepatan minimum 512B, harddisk Free Space minimum 1GB, dan memori RAM 1GB.

3.1.11.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak pembangun aplikasi bertujuan untuk mengetahui perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi. Perangkat lunak yang dibutuhkan dapat dilihat pada tabel 3.22 sampai 3.25 :

1. Perangkat lunak BackEnd

Tabel 3.22 Kebutuhan Perangkat Lunak BackEnd

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Microsoft Windows 7*
2	Web Server	Apache 2.4.3
3	Bahasa Pemograman	PHP 5.4.7
4	Database	MySQL 5.5.27

2. Perangkat lunak pembangun aplikasi

Tabel 3.23 Kebutuhan Perangkat Lunak Pembangun Aplikasi

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Microsoft Windows 10*
2	*Tool Compiler*	*Unity 3D*
3	*Tool design*	*Corel draw X6*
4	*Tool design*	*Adobe PhotoShop CS6*
5	*Tool design*	*Blender*
6	*Tool Database*	*MySql*

3. Perangkat lunak *FrontEnd*

Tabel 3.24 Kebutuhan Perangkat Lunak *FrontEnd*

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Microsoft Windows 7*
2	Web Server	Apache 2.4.3
3	Database	MySQL 5.5.27

4. Perangkat lunak *server*

Tabel 3.25 Kebutuhan Perangkat Lunak *FrontEnd*

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	*Windows XP Service Pack 2*
2	Web Server	Apache 2.4.3
3	Bahasa Pemograman	PHP 5.4.7
4	Database	MySQL 5.5.27

3.1.11.3 Analisis Pengguna Sistem

Analisis pengguna merupakan analisis yang dilakukan kepada pengguna yang menggunakan aplikasi multimedia ini. Pada dasarnya pengguna harus memiliki beberapa kriteria yang dibutuhkan. Kriteria tersebut dapat dilihat pada tabel 3.26 :

Tabel 3.26 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.

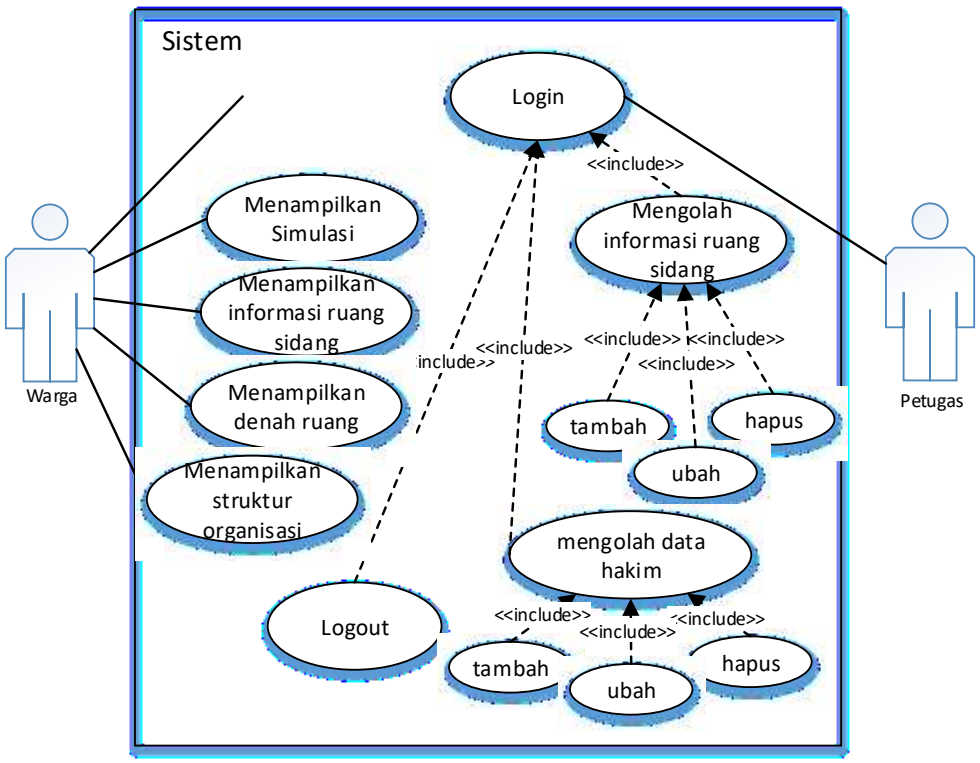
Pengguna	Keadaan Fisik Pengguna	Bahasa Yang Dikuasai	Aplikasi yang digunakan	Hak Akses
Warga	Tidak tuna netra dan tidak tuna rungu	Bahasa Indonesia	Front End	Lihat Prosedur Perkara, simulasi, imformasi ruang sidang, denah ruang dan struktur organisasi.
Petugas	Tidak tuna netra dan tidak tuna rungu	Bahasa Indonesia	Back End	Login, olah informasi ruang sidang, lihat informasi ruang sidang.

3.1.12 Analisis Kebutuhan Fungsional

Dalam analisis kebutuhan fungsional ini, digunakan konsep *Object Oriented Programming* untuk mengembangkannya yang dimodelkan dengan UML (*Unified Modeling Language*). UML yang digunakan dalam perancangan membangun aplikasi Informasi prosedur perkara di Pengadilan Agama Slawi ini antara lain terdapat *Use Case Diagram, Activity Digram, Class Diagram dan Sequence Diagram.*

3.1.12.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan sejumlah *external actor* dengan *use case* yang terdapat dalam sistem. *Use case diagram* ini hanya menggambarkan keadaan lingkungan sistem yang dapat dilihat dari luar oleh *actor*. *Use case* terdiri dari tiga bagian yaitu definisi *actor*, definisi *use case*, dan *scenario use case*. *Use case* yang terdapat dalam aplikasi Informasi prosedur perkara di Pengadilan Agama Slawi ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.20 Use Case Diagram

Berikut ini adalah penjelasan dari usecase diagram aplikasi multimedia Informasi Prosedur Perkara yang telah digambarkan :

1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor merupakan deskripsi dari setiap aktor aplikasi multimedia Informasi Prosedur Perkara seperti pada tabel 3.27 :

Tabel 3.27 Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Warga	Merupakan orang yang menggunakan atau mengoprasikan aplikasi multimedia Informasi Prosedur Perkara.
2	Petugas	Merupakan orang yang menginputkan prosedur Perkara dan Informasi ruang sidang pada aplikasi multimedia Informasi Prosedur Perkara.

2. Identifikasi *Use Case*

Identifikasi *Usecase* merupakan deskripsi yang ada dalam setiap usecase aplikasi multimedia Informasi Prosedur Perkara seperti pada tabel 3.28 :

Tabel 3.28 Identifikasi *UseCase*

No	Use Case	Deskripsi
1	Menampilkan Prosedur Perkara	Menampilkan data yang berisi tentang prosedur perkara.
2	Menampilkan Simulasi	Menampilkan daftar simulasi.
3	Menampilkan Informasi Ruang Sidang	Menampilkan data yang berisi informasi ruangan sidang.
4	Menampilkan denah ruang	Menampilkan denah atau peta ruangan
5	Menampilkan struktur organisasi	Menampilkan struktur organisasi
6	Login	Hak akses petugas dalam membuka halaman edit Prosedur Perkara dan tambah data informasi ruang sidang
7	Mengolah Informasi Ruang Sidang	Menampilkan data yang berisi informasi ruangan sidang.
8	Tambah Informasi Ruang Sidang	Menginput data informasi ruangan sidang
9	Edit informasi ruang sidang	Mengedit data informasi ruang sidang
10	Hapus informasi ruang sidang	Menghapus data informasi ruang sidang
11	Mengolah Hakim	Melihat data hakim
12	Tambah Hakim	Menginput data hakim
13	Ubah Hakim	Mengedit data hakim
14	Hapus Hakim	Menghapus data hakim
15	Logout	Keluar dari system

3.1.12.2 Skenario *Use Case*

Skenario Usecase merupakan kemungkinan yang terjadi pada sistem atau aplikasi dari masing-masing usecase diagram.

1. Skenario Use Case Menampilkan Prosedur Perkara

Skenario usecase Menampilkan Prosedur Perkara merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase menampilkan prosedur perkara seperti pada tabel 3.29 :

Tabel 3.29 Skenario *UseCase* Menampilkan Prosedur Perkara

Use Case Name	Menampilkan Prosedur Perkara	
Goal In Contex	Pengguna dapat melihat prosedur perkara	
Preconditions	Menu utama	
Successful Condition	Berhasil menampilkan prosedur perkara	
Actor Name	Warga	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Warga memilih Prosedur Perkara
	2	Sistem mengambil data dari database
	3	Sistem menampilkan Prosedur Perkara
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	**-**

2. Skenario Use Case Menampilkan Simulasi

Skenario usecase menampilkan simulasi merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase menampilkan simulasi seperti pada tabel 3.30 :

Tabel 3.30 Skenario *Use Case* Melihat Simulasi

Use Case Name	Menampilkan Simulasi	
Goal In Contex	Pengguna dapat melihat simulasi	
Prekonditions	Menu utama	
Successful Condition	Berhasil menampilkan simulasi	
Actor Name	Warga	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Warga memilih simulasi
	2	Sistem menampilkan simulasi
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	-

3. Skenario Use Case Menampilkan Informasi Ruang Sidang

Skenario usecase Menampilkan informasi ruang sidang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase Menampilkan informasi ruang sidang seperti pada tabel 3.31:

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* informasi ruang sidang

Use Case Name	Menampilkan Informasi Ruang Sidang	
Goal In Contex	Pengguna dapat melihat informasi ruang sidang	
PreConditions	Halaman utama	
Successful Condition	Berhasil menampilkan informasi ruang sidang	
Actor Name	Warga	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Warga memilih ruang sidang
	2	Sistem menampilkan informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	2.1	Jika petugas belum menginput informasi ruang sidang, maka sistem tidak menampilkan informasi ruangan sidang

4. Skenario Use Case Menampilkan Denah Ruang

Skenario usecase menampilkan denah ruang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase menampilkan denah ruang seperti pada tabel 3.32 :

Tabel 3.32 Skenario *Use Case* Menampilkan Denah Ruang

Use Case Name	Menampilkan Denah Ruang	
Goal In Contex	Pengguna dapat melihat denah ruangan	
PreConditions	Menu utama	
Successful Condition	Berhasi lmenampilkan denah ruang	
Actor Name	Warga	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Warga memilih denah ruangan
	2	Sistem menampilkan denah ruangan
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	

5. Skenario Use Case Menampilkan Struktur Organisasi

Skenario usecase menampilkan struktur organisasi merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase menampilkan struktur organisasi seperti pada tabel 3.33 :

Tabel 3.33 Skenario *Use Case* Menampilkan Struktur Organisasi

Use Case Name	Menampilkan Struktur Organisasi	
Goal In Contex	Pengguna dapat melihat struktur organisasi	
PreConditions	Menu utama	
Successful Condition	Berhasil menampilkan informasi struktur organisasi	
Actor Name	Warga	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Warga memilih struktur organisasi
	2	Sistem menampilkan struktur organisasi
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	-

6. Skenario Use Case Login

Skenario usecase login merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase login seperti pada tabel 3.34 :

Tabel 3.34 Skenario *Use Case* Login

Use Case Name	Login	
Goal In Contex	Pengguna berhasil melakukan login ke sistem	
PreConditions	Halaman login	
Successful Condition	Halaman utama berhasil ditampilkan	
Failed Condition	Halaman utama gagal ditampilkan	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas mengiputkan *user* dan *password*
	2	Sistem melakukan eksekusi validasi user dan password dengan yang tersimpan di dalam database
	3	pesan berhasil login
	4	Menampilkan halaman utama program
Extension	**Step**	**Branching Action**
	1.1	Jika data salah atau tidak ada koneksi, maka sistem akan menampilkan pesan gagal melakukan login

7. Skenario Use Case Mengolah Informasi Ruang Sidang

Skenario usecase mengolah informasi ruang sidang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase mengolah informasi ruang sidang seperti pada tabel 3.35 :

Tabel 3.35 Skenario *Use Case* mengolah informasi ruang sidang

Use Case Name	Mengolah Informasi ruang sidang	
Goal In Contex	Pengguna dapat mengolah informasi ruang sidang	
Prekonditions	Halaman utama	
Successful Condition	Olah informasi ruang sidang berhasil ditampilkan	
Failed Condition	Olah informasi ruang sidang gagal ditampilkan	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	petugas memilih informasi ruang sidang
	2	Sistem menampilkan informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	-

8. Skenario Use Case Tambah informasi ruang sidang

Skenario usecase Tambah informasi ruang sidang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase tambah informasi ruang sidang seperti pada tabel 3.36 :

Tabel 3.36 Skenario *Use Case* tambah informasi ruang sidang

Use Case Name	Tambah informasi ruang sidang	
Goal In Contex	Pengguna dapat menambah informasi ruang sidang	
Prekonditions	Halaman olah informasi ruang sidang	
Successful Condition	Berhasil menambah data informasi ruang sidang	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas mengisi form informasi ruang sidang
	2	Sistem cek data form informasi ruang sidang
	3	Sistem melakukan *insert* database informasi ruang sidang
	4	Sistem menampilkan pesan berhasil tambah informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	1.1	Jika terjadi kesalahan dalam pengisian form maka, sistem menampilkan pesan gagal tambah informasi ruang sidang

9. Skenario Use Case Ubah Informasi Ruang Sidang

Skenario usecase ubah informasi ruang sidang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase ubah informasi ruang sidang seperti pada tabel 3.37 :

Tabel 3.37 Skenario *Use Case* ubah informasi ruang sidang

Use Case Name	ubah informasi ruang sidang	
Goal In Contex	Pengguna dapat mengubah informasi ruang sidang	
Prekonditions	Halaman olah informasi ruang sidang	
Successful Condition	Berhasil merubah data informasi ruang sidang	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas mengubah isi form informasi ruang sidang
	2	Sistem cek data form informasi ruang sidang
	3	Sistem melakukan *update* database informasi ruang sidang
	4	Sistem menampilkan pesan berhasil ubah informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	5.1	Jika terjadi kesalahan dalam pengisian form maka, sistem menampilkan pesan gagal ubah informasi ruang sidang

10. Skenario Use Case Hapus Informasi Ruang Sidang

Skenario usecase hapus informasi ruang sidang merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase hapus informasi ruang sidang seperti pada tabel 3.38 :

Tabel 3.38 Skenario *Use Case* hapus informasi ruang sidang

Use Case Name	Hapus informasi ruang sidang	
Goal In Contex	Pengguna dapat menghapus informasi ruang sidang	
Prekonditions	Halaman olah informasi ruang sidang	
Successful Condition	Informasi ruang sidang berhasil dihapus	
Failed Condition	Informasi ruang sidang gagal dihapus	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	petugas memilih data informasi ruang sidang yang akan dihapus
	2	Sistem melakukan *delete* informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	1.1	Jika data informasi ruang sidang kurang dari satu tahun, maka system gagal menghapus data informasi ruang sidang

11. Skenario Use Case Mengolah Info Hakim

Skenario usecase mengolah info hakim merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase mengolah info hakim seperti pada tabel 3.39 :

Tabel 3.39 Skenario *Use Case* mengolah info hakim

Use Case Name	Melihat info hakim	
Goal In Contex	Pengguna dapat melakukan olah info hakim	
Prekonditions	Halaman utama	
Successful Condition	Info hakim berhasil ditampilkan	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	petugas memilih info hakim
	2	Sistem menampilkan info hakim
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	**-**

12. Skenario Use Case Ubah Info Hakim

Skenario usecase ubah info hakim merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase ubah info hakim seperti pada tabel 3.40 :

Tabel 3.40 Skenario *UseCase* ubah info hakim

Use Case Name	ubah info hakim	
Goal In Contex	Pengguna dapat mengubah informasi ruang sidang	
Prekonditions	Halaman olah info hakim	
Successful Condition	Berhasil merubah data informasi ruang sidang	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas mengubah isi form informasi ruang sidang
	2	Sistem cek data form informasi ruang sidang
	3	Sistem melakukan *update* database informasi ruang sidang
	4	Sistem menampilkan pesan berhasil ubah informasi ruang sidang
Extension	**Step**	**Branching Action**
	5.1	Jika terjadi kesalahan dalam pengisian form maka, sistem menampilkan pesan gagal ubah informasi ruang sidang

13. Skenario Use Case Tambah Info Hakim

Skenario usecase tambah info hakim merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase tambah info hakim seperti pada tabel 3.41 :

Tabel 3.41 Skenario *Use Case* Tambah Info Hakim

Use Case Name	Tambah info hakim	
Goal In Contex	Pengguna dapat menambah data hakim	
Prekonditions	Halaman olah info hakim	
Successful Condition	Berhasil menambah data info hakim	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas mengisi form info hakim
	2	Sistem cek data form info hakim
	3	Sistem melakukan *insert* database hakim
	4	Sistem menampilkan pesan berhasil tambah info hakim
Extension	**Step**	**Branching Action**
	1.1	Jika terjadi kesalahan dalam pengisian form maka, sistem menampilkan pesan gagal tambah info hakim

14. Skenario Use Case Hapus Hakim

Skenario usecase hapus hakim merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase hapus hakim seperti pada tabel 3.42 :

Tabel 3.42 Skenario *Use Case* hapus hakim

Use Case Name	Hapus hakim	
Goal In Contex	Pengguna dapat menghapus informasi hakim	
Prekonditions	Halaman olah info hakim	
Successful Condition	Informasi hakim berhasil dihapus	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	petugas memilih data informasi hakim yang akan dihapus
	2	Sistem melakukan *delete* informasi hakim
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	-

15. Skenario Use Case Logout

Skenario usecase logout merupakan kemungkinan yang terjadi pada aplikasi ketika menampilkan usecase logout seperti pada tabel 3.43 :

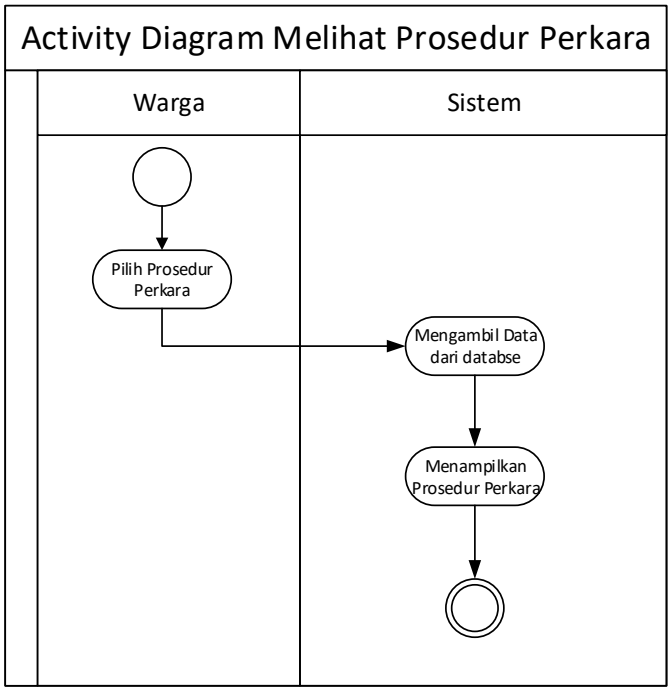
Tabel 3.43 Skenario *Use Case Logout*

Use Case Name	Logout	
Goal In Contex	Pengguna dapat keluar sistem	
Prekonditions	login	
Successful Condition	Berhasil Logout	
Failed Condition	Gagal Logout	
Actor Name	Petugas	
Main Flow	**Step**	**Action**
	1	Petugas menekan tombol logout
	2	Sistem menampilkan pesan logout berhasil
Extension	**Step**	**Branching Action**
	-	**-**

3.1.12.3 Activity Diagram

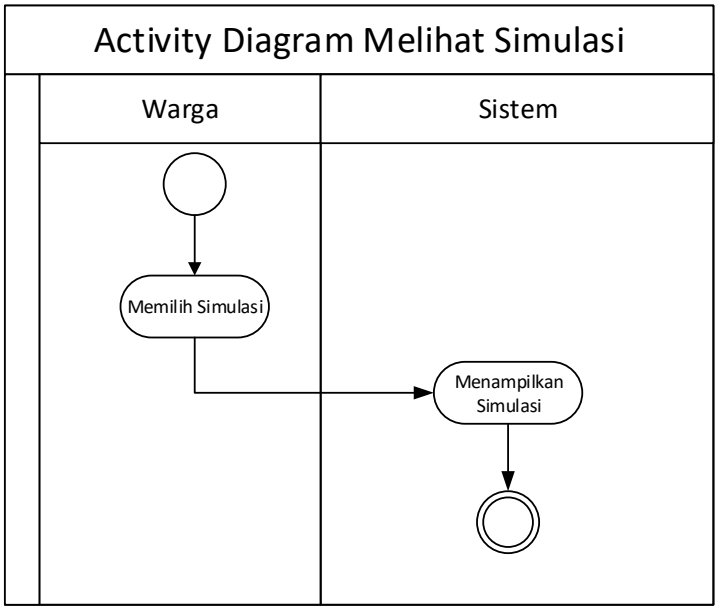
Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan aktifitas yang terjadi dalalam sistem antara aplikasi dengan pengguna yang menggunakan dan sistem.

1. Activity Diagram Menampilkan Prosedur Perkara



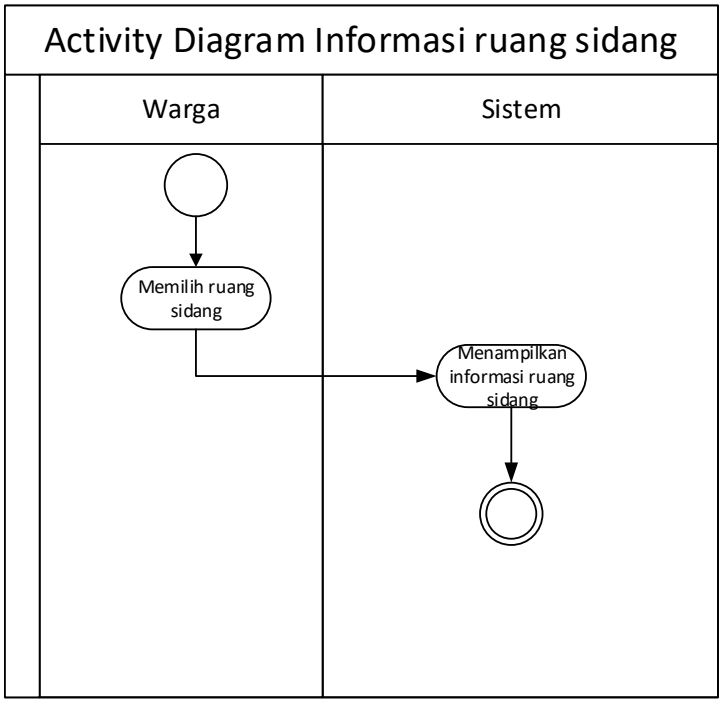
Gambar 3.21 *Activity Diagram* Menampilkan Prosedur Perkara

2. Activity Diagram Menampilkan Simulasi



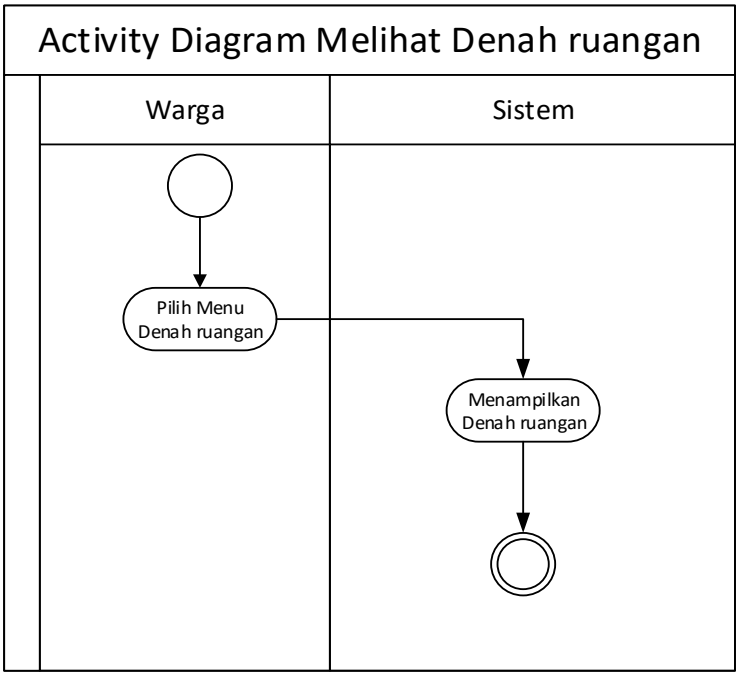
Gambar 3.22 Activity Diagram Menampilkan Prosedur Perkara

3. Activity Diagram Menampilkan Informasi Ruang Sidang



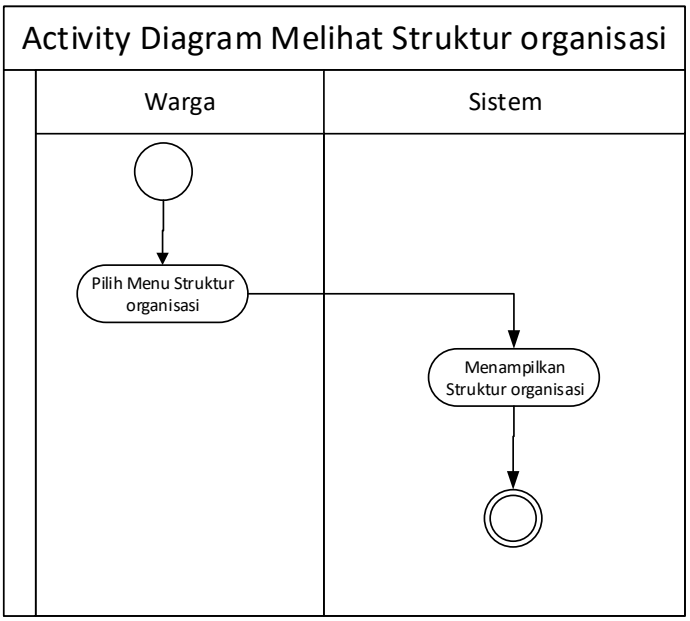
Gambar 3.23 *Activity Diagram* Menampilkan Informasi Ruang Sidang

4. Activity Diagram Menampilkan Denah Ruang



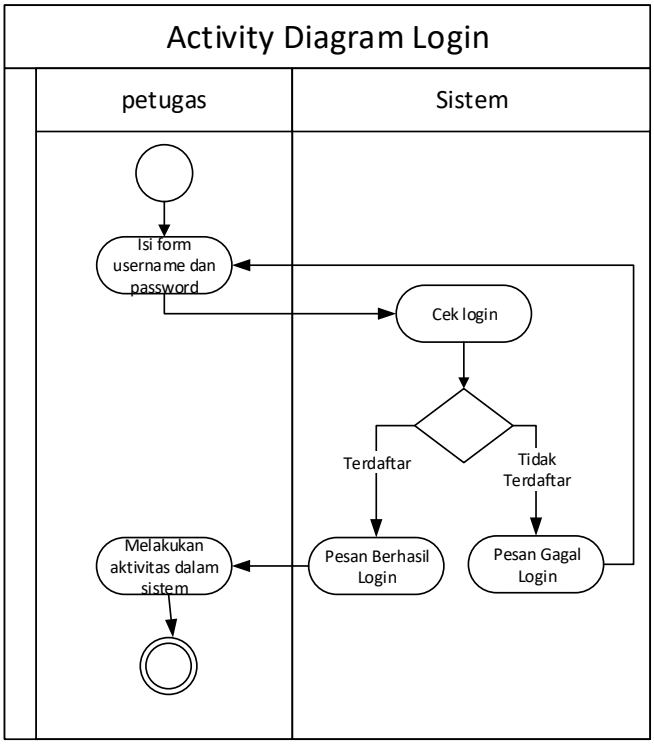
Gambar 3.24 *Activity Diagram* Menampilkan Denah Ruang

5. Activity Diagram Menampilkan Struktur Organisasi



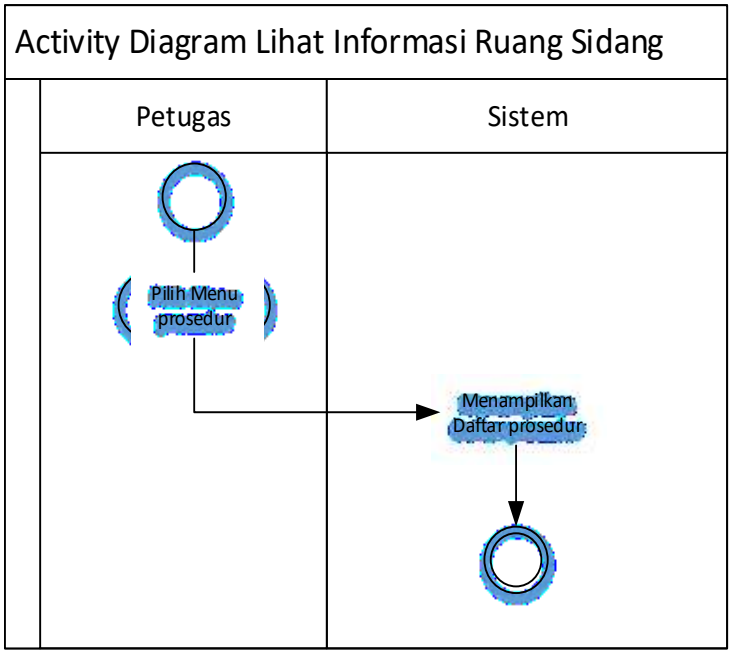
Gambar 3.25 *Activity Diagram* Menampilkan Struktur Organisasi

6. Activity Diagram Login



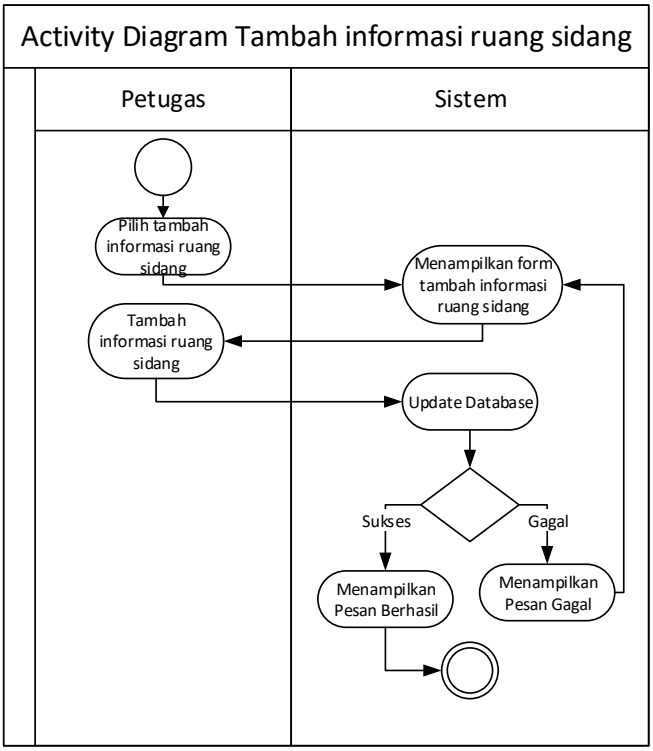
Gambar 3.26 *Activity Diagram* Login

7. Activity Diagram Mengolah Informasi Ruang Sidang



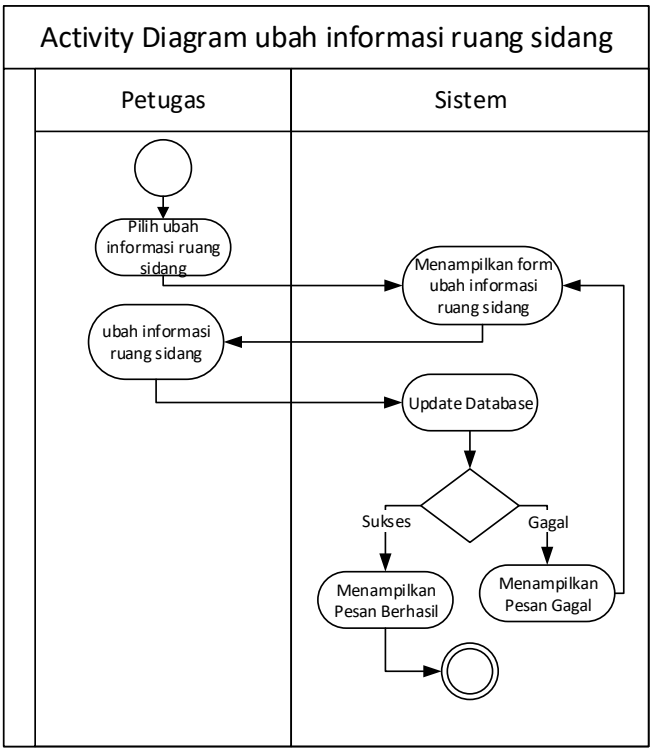
Gambar 3.27 *Activity Diagram* Mengolah Informasi Ruang Sidang

8. Activity Diagram Tambah Informasi Ruang Sidang



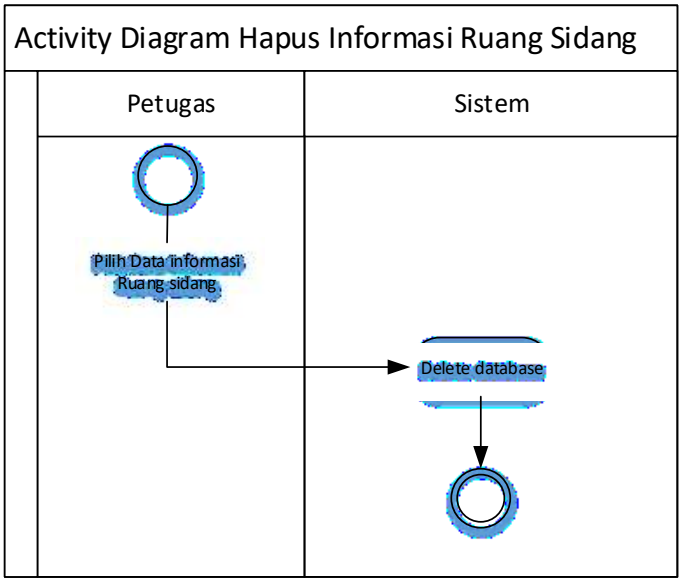
Gambar 3.28 *Activity Diagram* Tambah Informasi Ruang Sidang

9. Activity Diagram Ubah Informasi Ruang Sidang



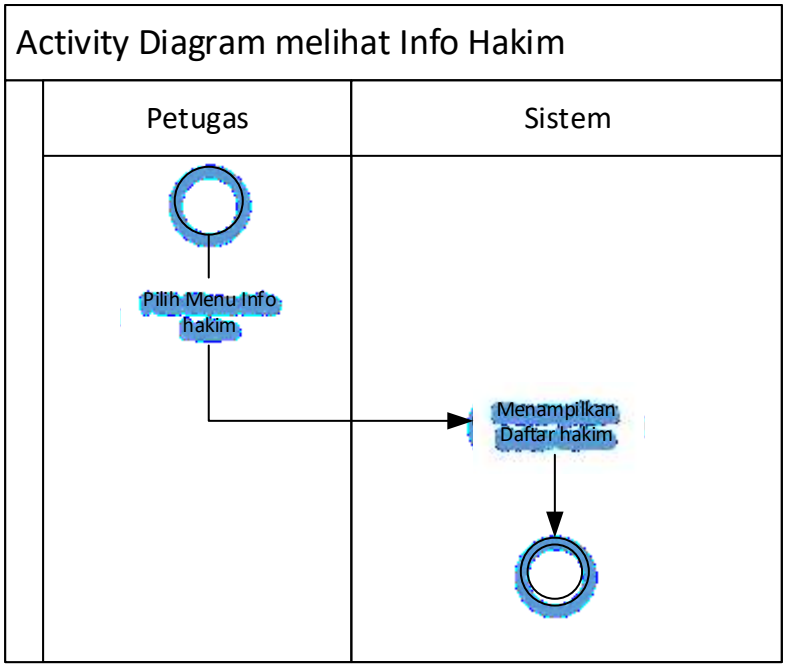
Gambar 3.29 *Activity Diagram* Ubah Informasi Ruang Sidang

10. Activity Diagram Hapus Informasi Ruang Sidang



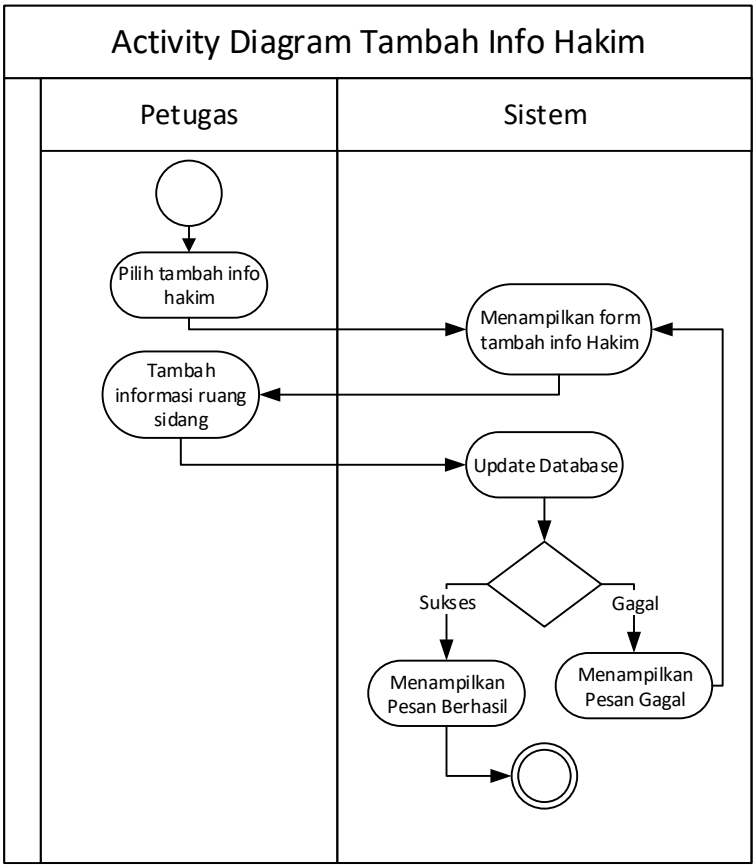
Gambar 3.30 *Activity Diagram* Hapus Informasi Ruang Sidang

11. Activity Diagram Mengolah Info Hakim



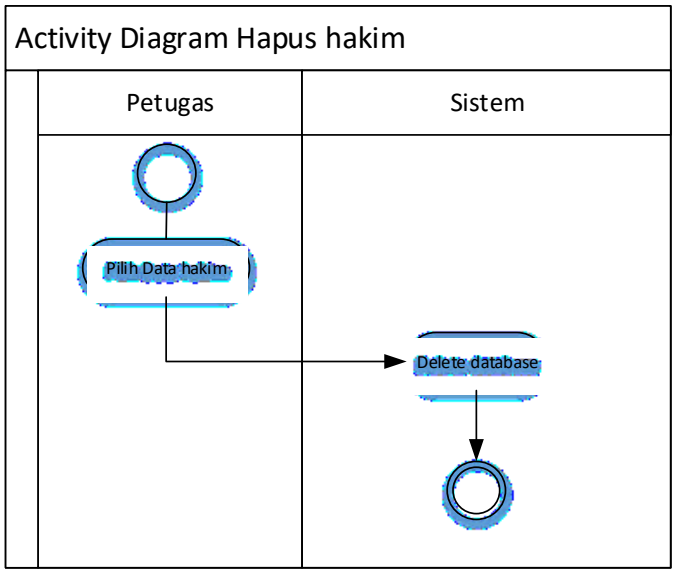
Gambar 3.31 *Activity Diagram* Mengolah Info Hakim

12. Activity Diagram Tambah Info Hakim



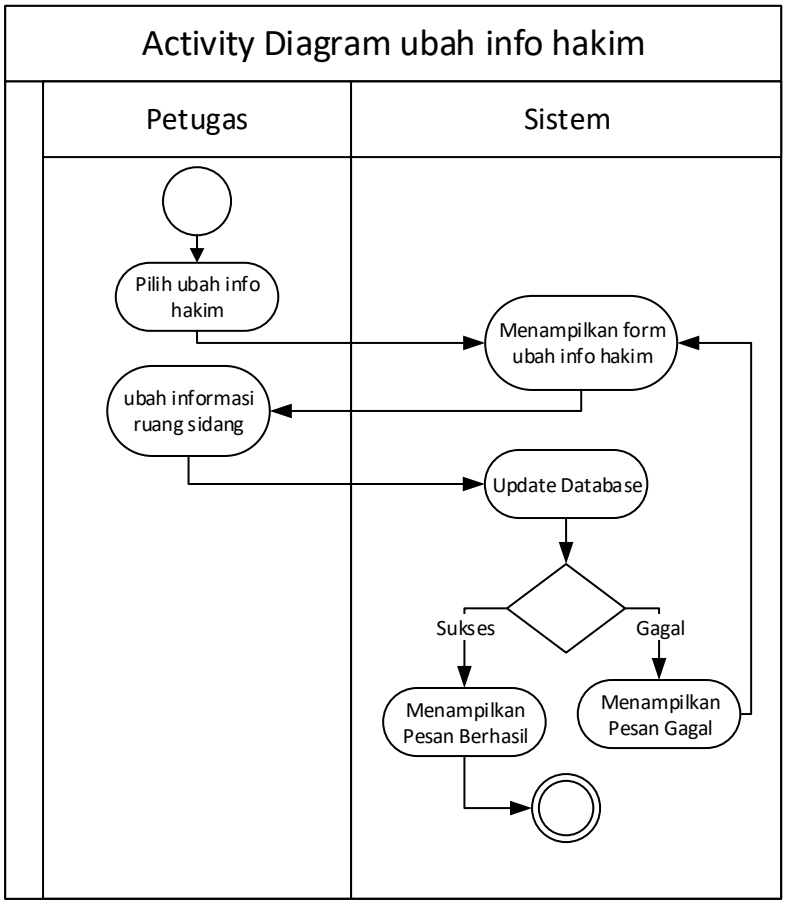
Gambar 3.32 *Activity Diagram* Tambah Info Hakim

13. Activity Diagram Hapus Info Hakim



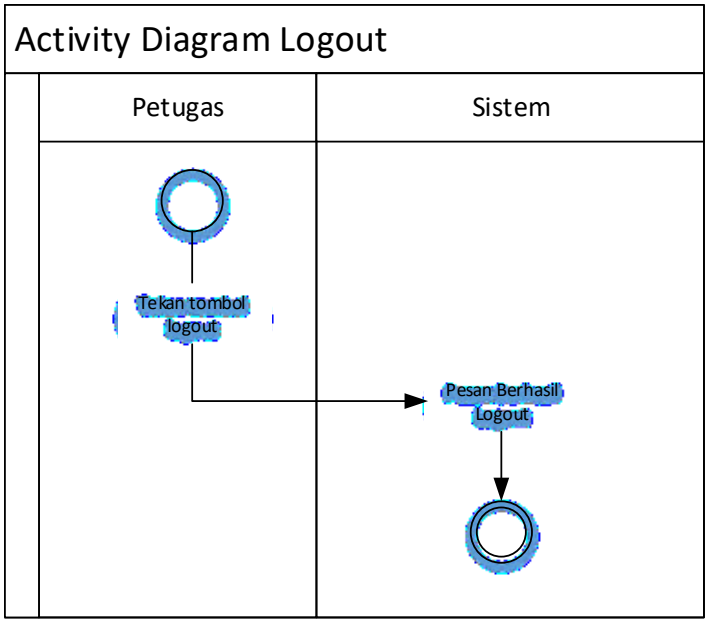
Gambar 3.33 Activity Diagram Hapus Info Hakim

14. Activity Diagram Ubah Info Hakim



Gambar 3.34 *Activity Diagram* Ubah Info Hakim

15. Activity Diagram Logout



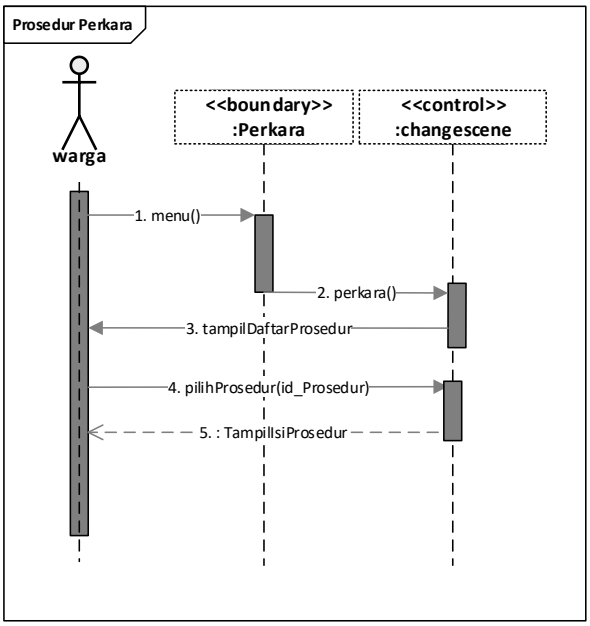
Gambar 3.35 *Activity Diagram* Logout

3.1.12.4 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antara usecase satu dengan yang lainnya. Berikut adalah gambaran *sequence* diagram aplikasi multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi.

1. Squence Diagram Menampilkan Prosedur Perkara

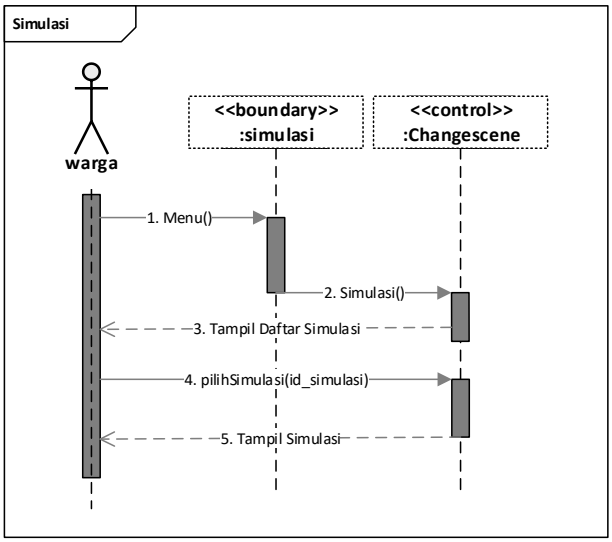
Sequence Diagram menampilkan prosedur perkara merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase menampilkan prosedur perkara yang dapat dilihat pada gambar 3.36 :



Gambar 3.36 *Squence Diagram* Menampilkan Prosedur Perkara

2. Squence Diagram Menampilkan Simulasi

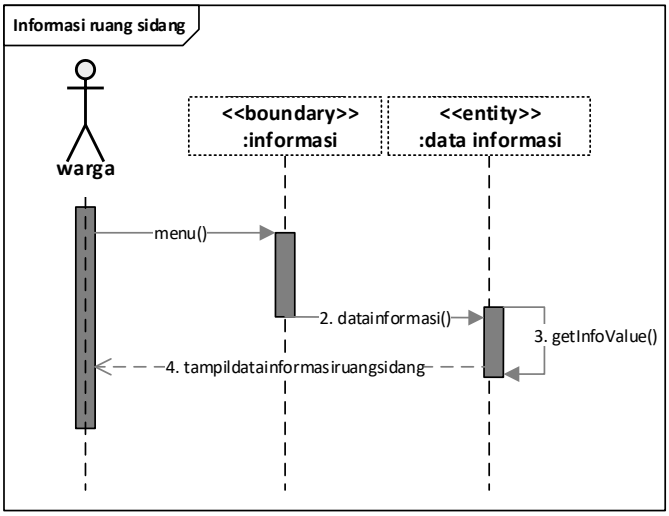
Sequence diagram Menampilkan simulasi merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase menampilkan simulasi yang dapat dilihat pada gambar 3.37 :



Gambar 3.37 *Squence Diagram* Menampilkan Simulasi

3. Squence Diagram Menampilkan Informasi Ruang Sidang

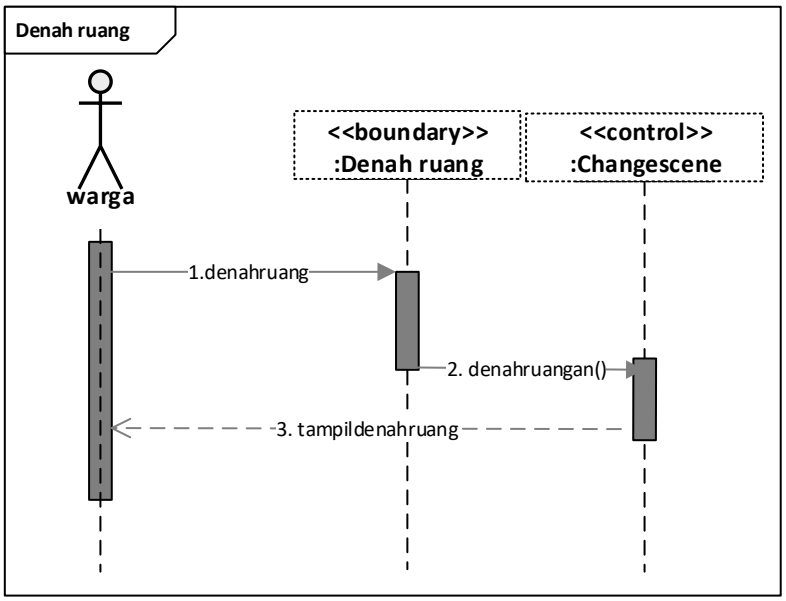
Sequence diagram menampilkan informasi ruang sidang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase menampilkan informasi ruang yang dapat dilihat pada gambar 3.38 :



Gambar 3.38 *Squence Diagram* Menampilkan Informasi Ruang Sidang

4. Squence Diagram Menampilkan Denah Ruang

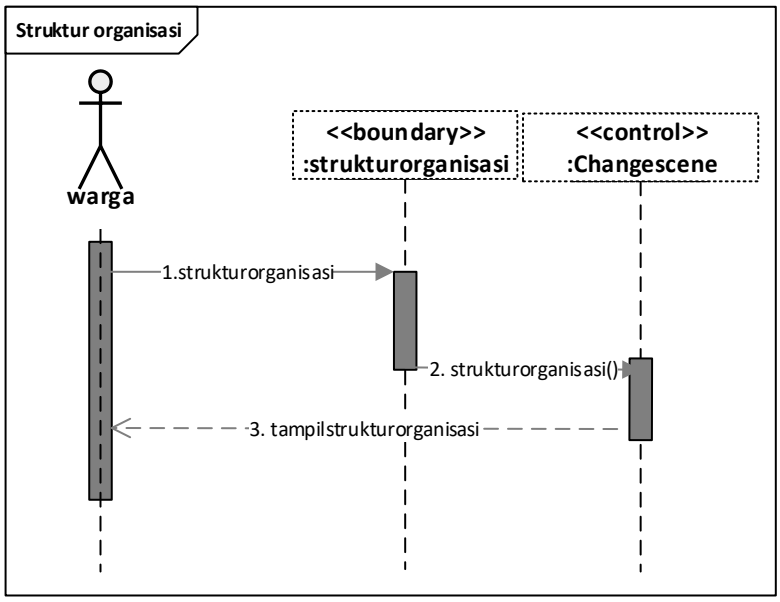
Sequence diagram menampilkan denah ruang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase menampilkan denah ruang yang dapat dilihat pada gambar 3.39 :



Gambar 3.39 *Squence Diagram* Menampilkan denah ruang

5. Squence Diagram Menampilkan Struktur Organisasi

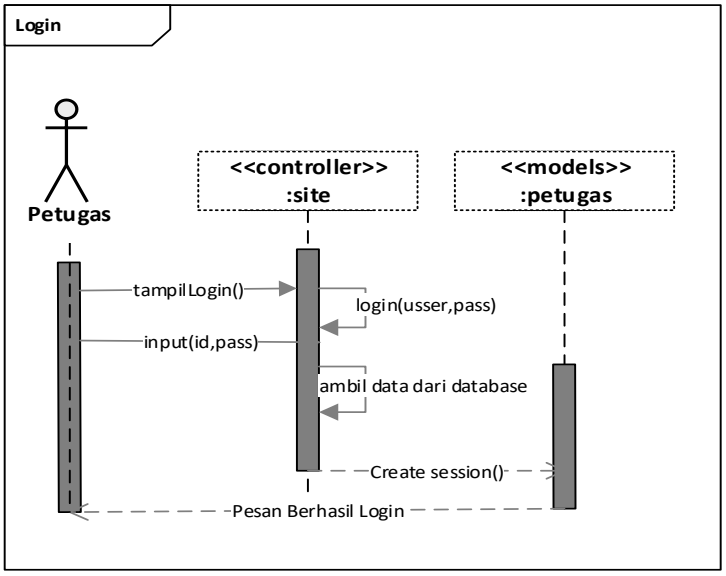
Sequence diagram menampilkan struktur organisasi merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase menampilkan struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 3.40:



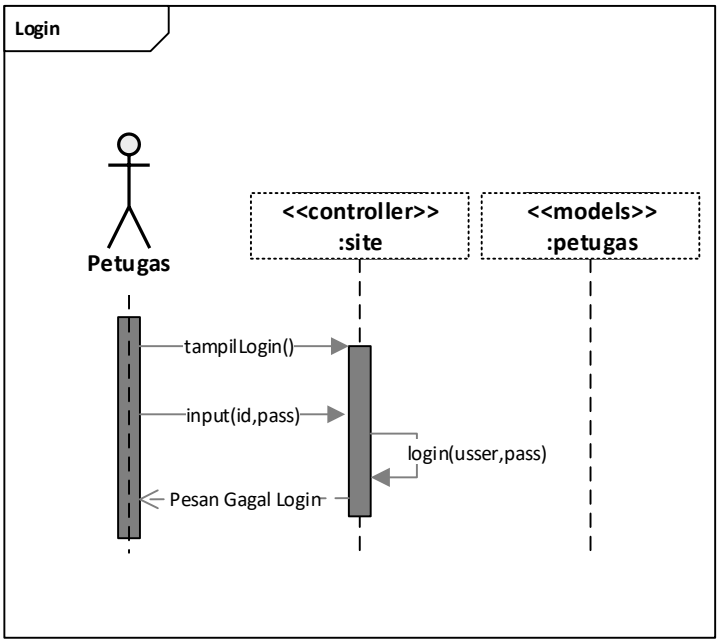
Gambar 3.40 *Squence Diagram* Menampilkan struktur organisasi

6. Squence Diagram Login

Sequence diagram Login merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Login yang dapat dilihat pada gambar 3.41 dan 3.42 :



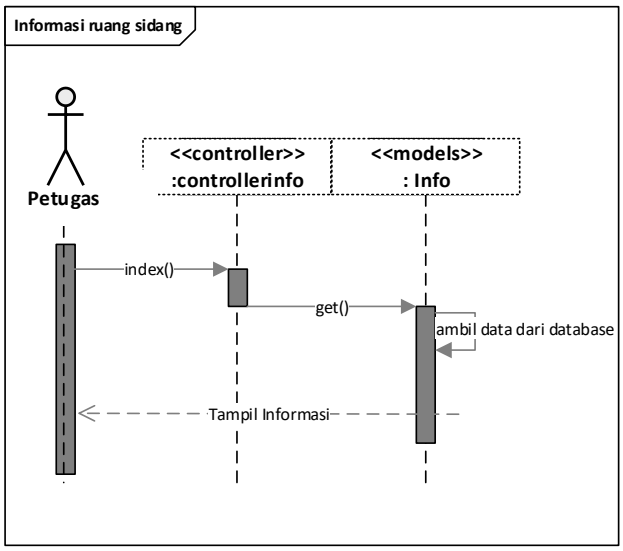
Gambar 3.41 *Squence Diagram* Utama Login



Gambar 3.42 *Squence Diagram* Alternatif Login

7. Squence Diagram Mengolah Informasi Ruang Sidang

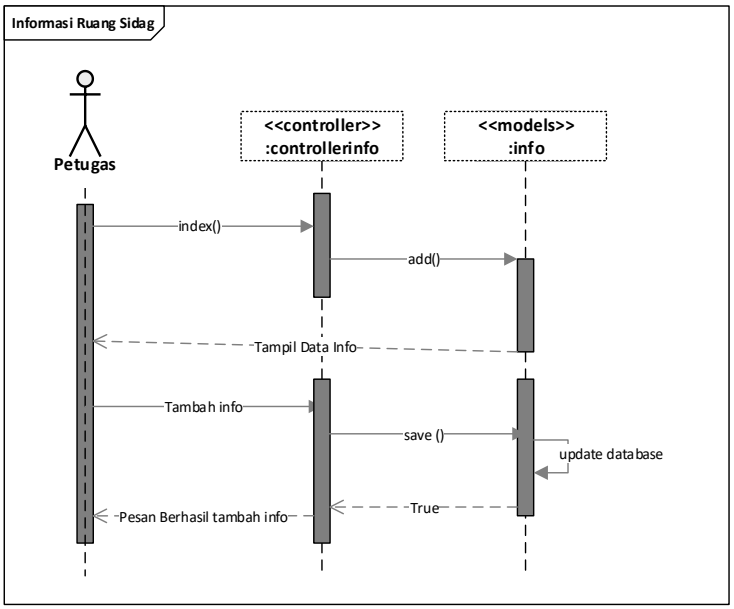
Sequence diagram mengolah informasi ruang sidang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase mengolah informasi ruang sidang yang dapat dilihat pada gambar 3.43 :



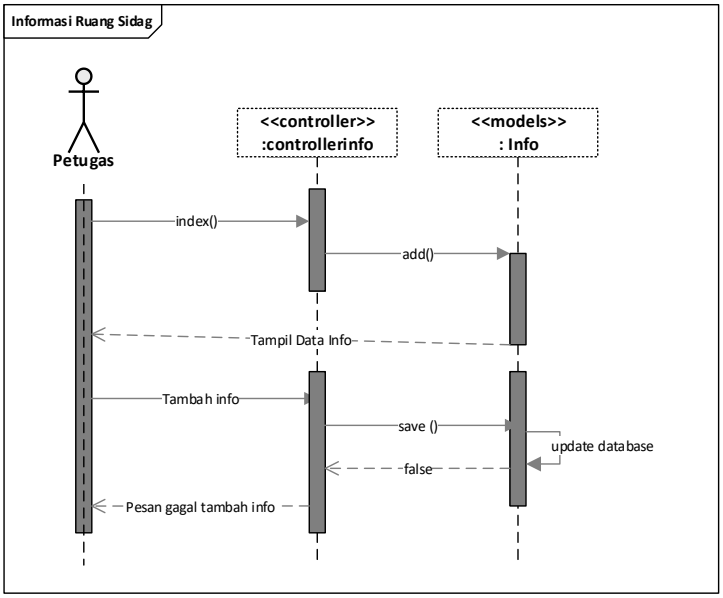
Gambar 3.43 *Squence Diagram* Mengolah Informasi Ruang Sidang

8. Squence Diagram Tambah Informasi Ruang Sidang

Sequence diagram Tambah informasi ruang sidang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase tambah informasi ruang sidang yang dapat dilihat pada gambar 3.44 dan 3.45 :



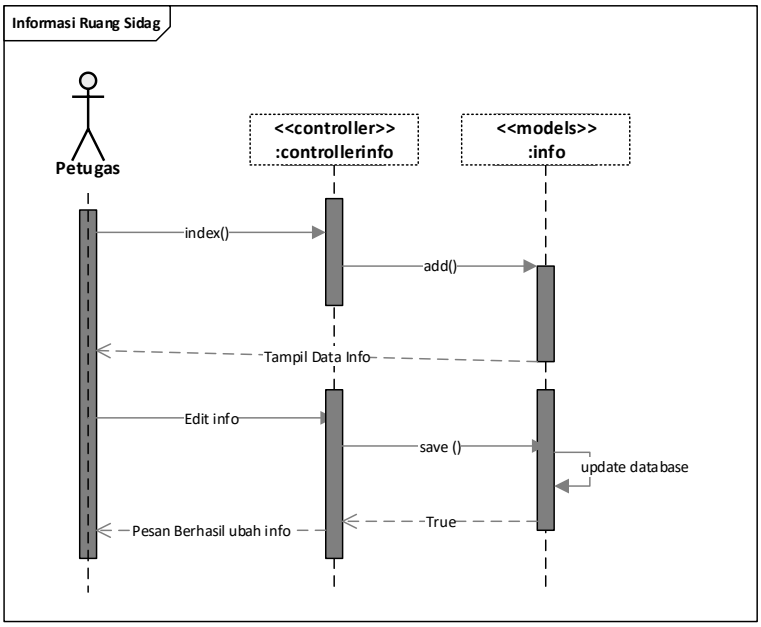
Gambar 3.44 *Squence Diagram* Utama Tambah Informasi Ruang Sidang



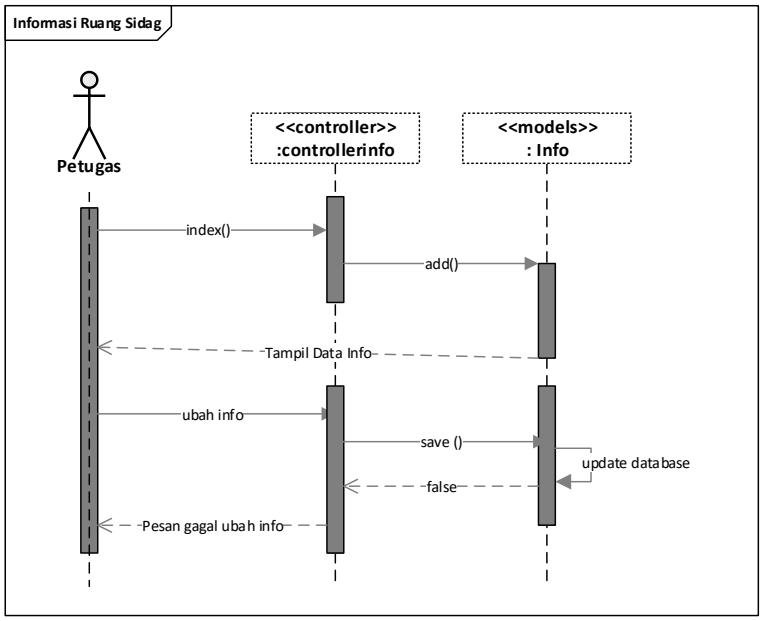
Gambar 3.45 *Squence Diagram* Alternatif Tambah Informasi Ruang Sidang

9. Squence Diagram Ubah Informasi Ruang Sidang

Sequence diagram ubah informasi ruang sidang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase ubah informasi ruang sidang yang dapat dilihat pada gambar 3.46 dan 3.47 :



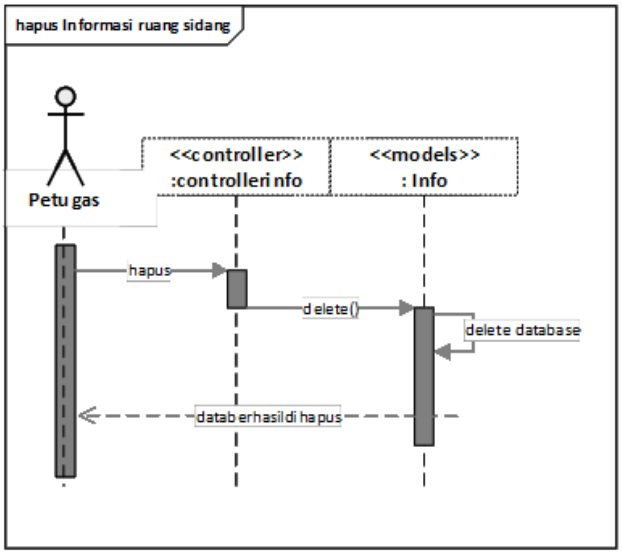
Gambar 3.46 *Squence Diagram* Utama Ubah Informasi Ruang Sidang



Gambar 3.47 *Squence Diagram* Alternatif Ubah Informasi Ruang Sidang

10. Squence Diagram Hapus Informasi Ruang Sidang

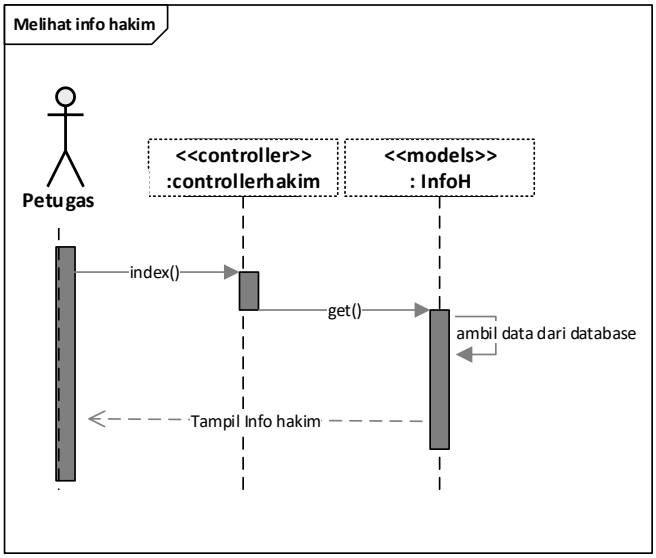
Sequence diagram Hapus informasi ruang sidang merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase hapus informasi ruang sidang yang dapat dilihat pada gambar 3.48 :



Gambar 3.48 *Squence Diagram* Hapus Informasi Ruang Sidang

11. Squence Diagram Mengolah Info Hakim

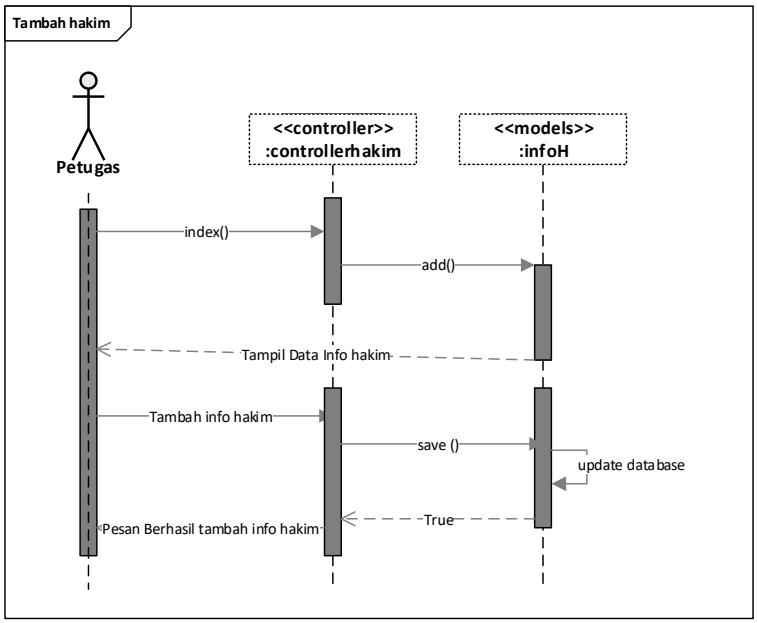
Sequence diagram Mengolah Info Hakim merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Mengolah Info Hakim yang dapat dilihat pada gambar 3.49 :



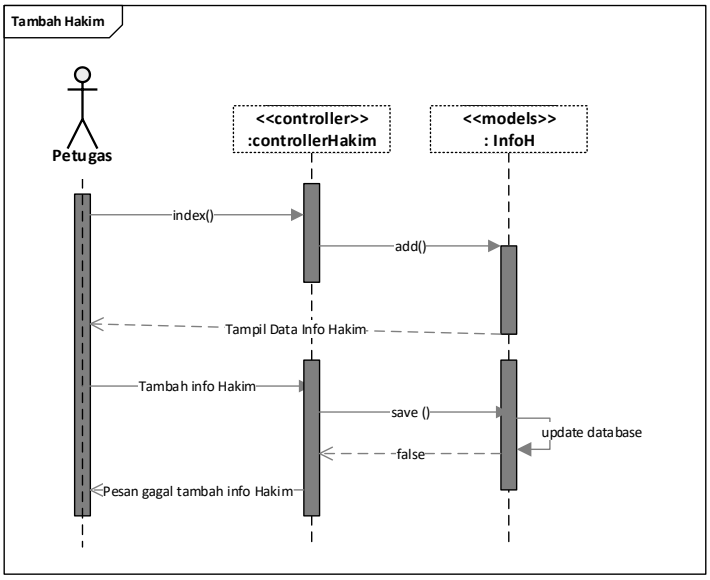
Gambar 3.49 *Squence Diagram* Melihat Info Hakim

12. Squence Diagram Tambah Info Hakim

Sequence diagram Tambah Info Hakim merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Tambah Info Hakim yang dapat dilihat pada gambar 3.50 dan 3.51 :



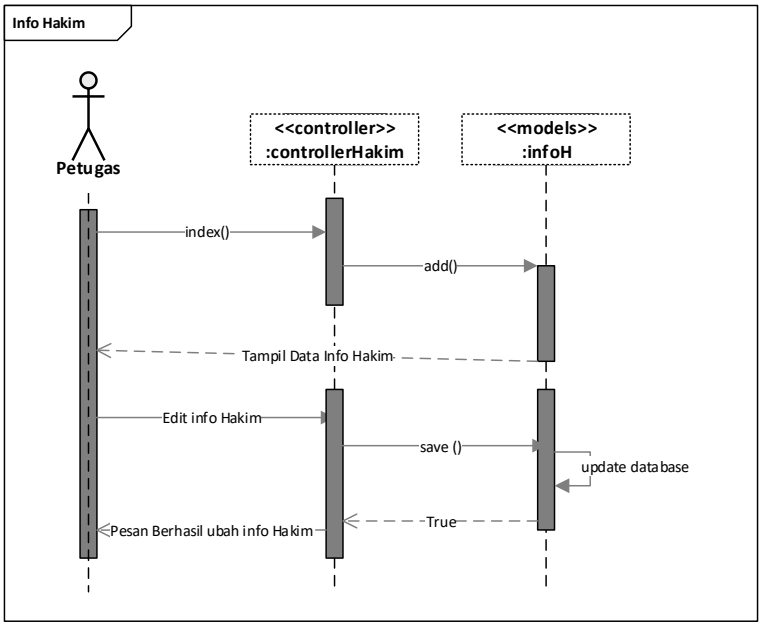
Gambar 3.50 *Squence Diagram* Utama Tambah Hakim



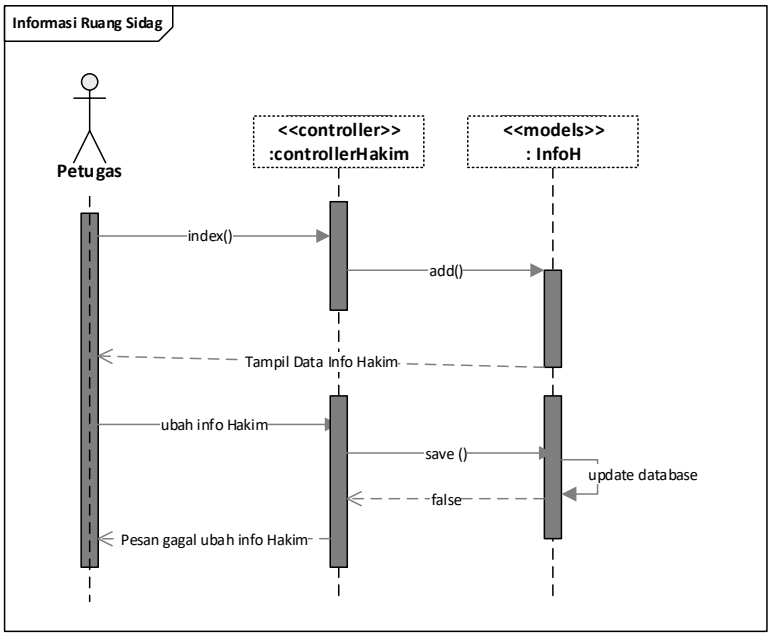
Gambar 3.51 *Squence Diagram* Alternatif Tambah Hakim

13. Squence Diagram Ubah Info Hakim

Sequence diagram Ubah Info Hakim merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Ubah Info Hakim yang dapat dilihat pada gambar 3.52 dan 3.53:



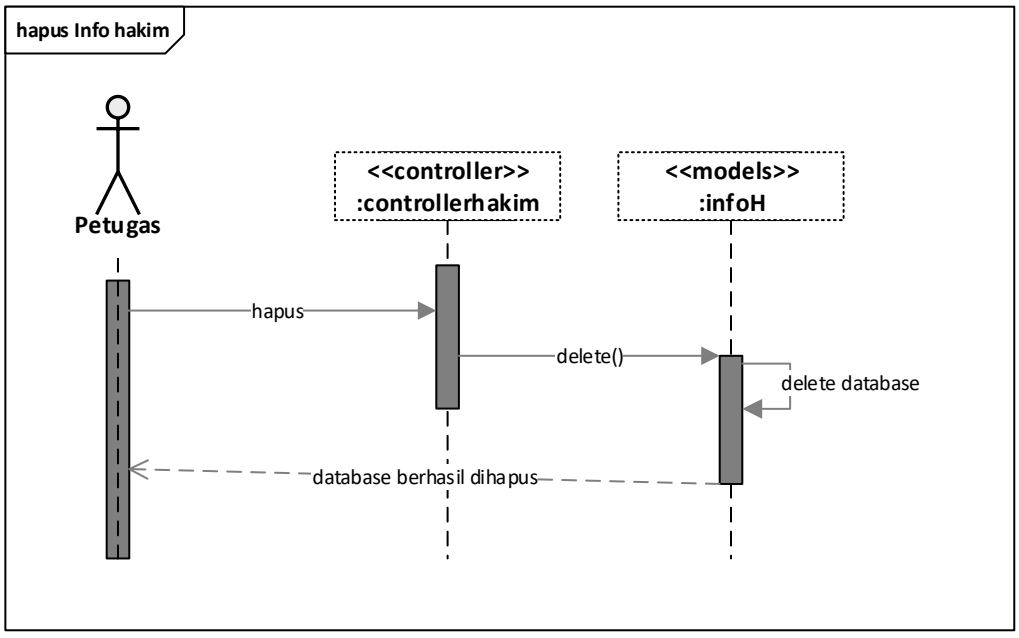
Gambar 3.52 *Squence Diagram* Utama Ubah Info Hakim



Gambar 3.53 *Squence Diagram* Alternatif Ubah Info Hakim

14. Squence Diagram Hapus Hakim

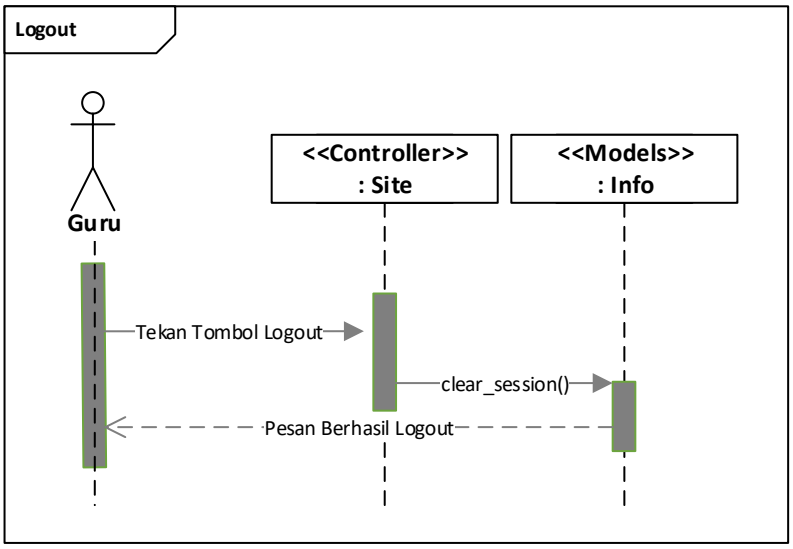
Sequence diagram Hapus Hakim merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Hapus Hakim yang dapat dilihat pada gambar 3.54 :



Gambar 3.54 *Squence Diagram* Hapus Info Hakim

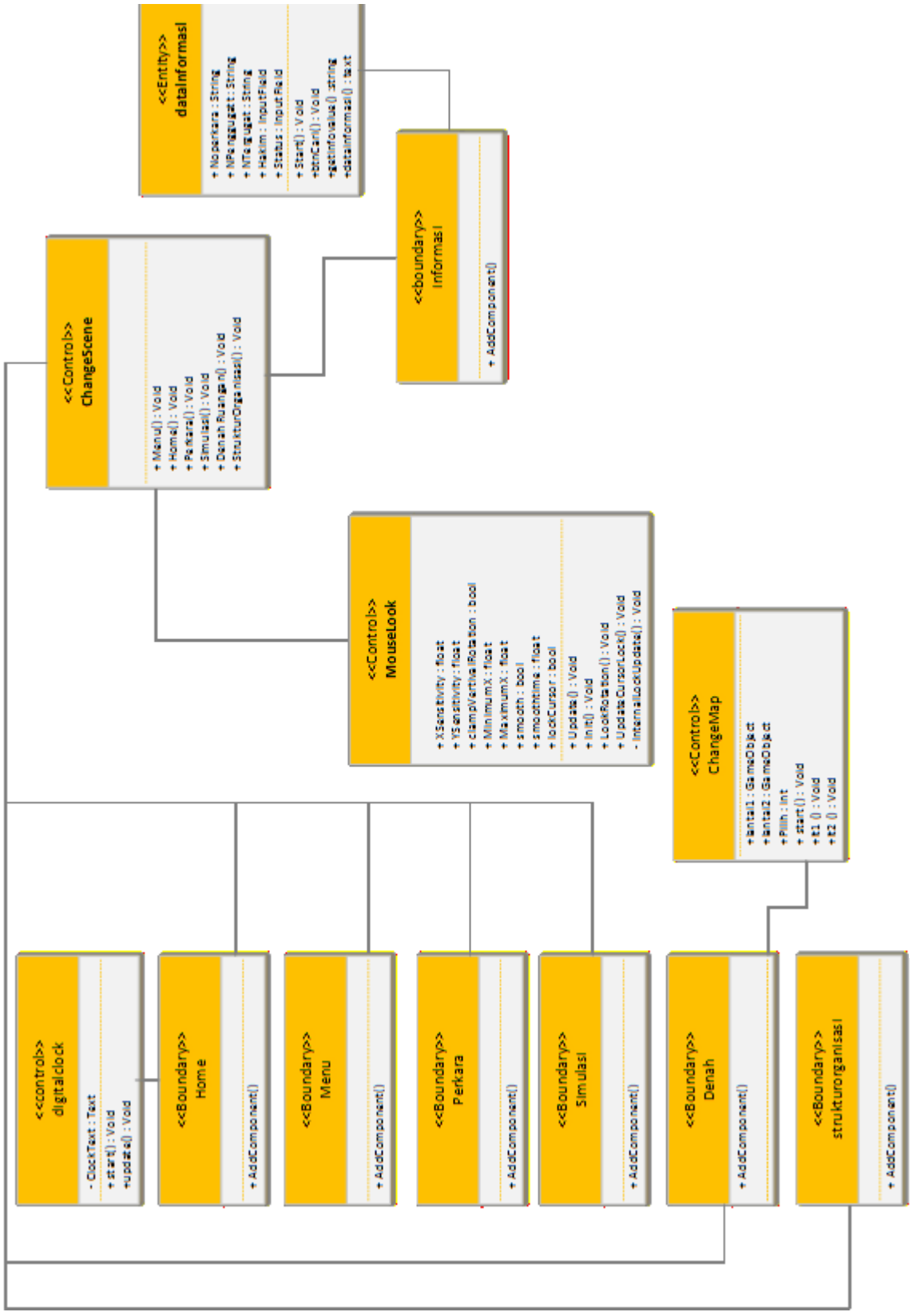
15. Squence Diagram Logout

Sequence diagram Logout merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek yang ada pada usecase Logout yang dapat dilihat pada gambar 3.55 :

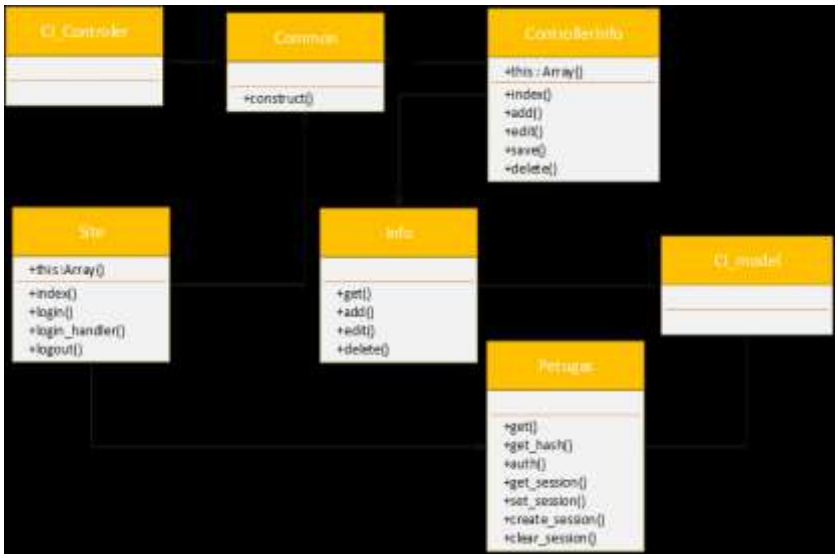


Gambar 3.55 *Squence Diagram* Logout

3.1.12.5 Class Diagram



Gambar 3.56 *Class Diagram FrontEnd*



Gambar 3.57 ***Class Diagram BackEnd***

3.2 Perancangan Sistem

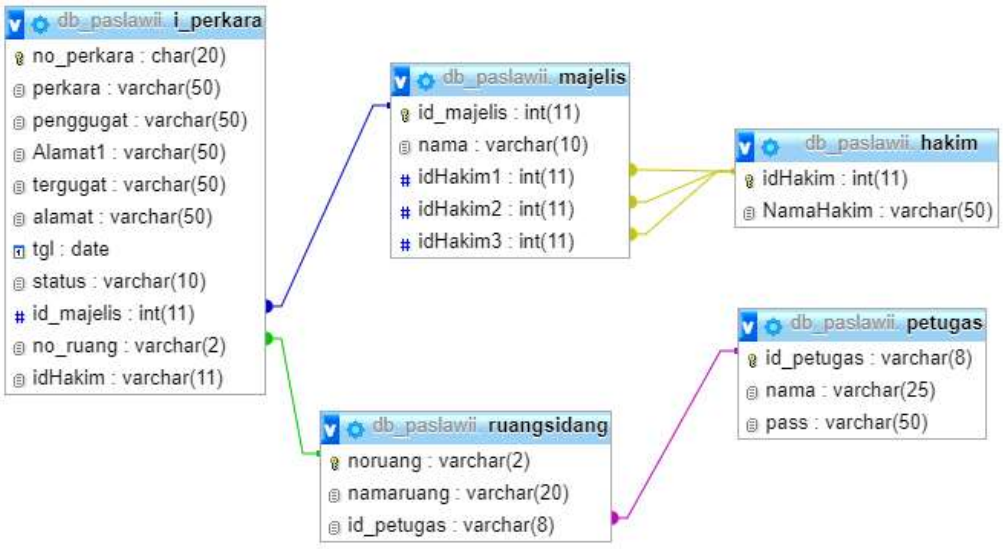
Perancangan sistem menerangkan rancangan dalam membagun multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi.

3.2.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data berisi gambaran mengenai basis data yang akan diimplementasikan pada sistem.

3.2.1.1 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan keterkaitan antara suatu himpunan entitas dengan himpunan entitas lainnya. Skema relasi dari aplikasi ini dijelaskan pada gambar 3.59 sebagai berikut :



Gambar 3.58 *Diagram Relasi*

3.2.1.2 Struktur Tabel

Struktur tabel multimedia informasi prosedur perkara yang dapat dilihat pada tabel 3.44, tabel 3.45, dan tabel 3.46 :

Tabel 3.44 Struktur tabel petugas

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id_petugas	VARCHAR	8	Primary Key
Nama	VARCHAR	25	
Password	VARCHAR	50	

Tabel 3.45 Struktur tabel i_perkara

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
No_perkara	CHAR	20	Primary Key
Perkara	VARCHAR	50	
penggugat	VARCHAR	50	
Alamat1	VARCHAR	50	
Tergugat	VARCHAR	50	
Alamat	VARCHAR	50	
Tgl	VARCHAR	50	
Status	VARCHAR	10	
Id_majelis	INT	11	Foreigen key dari tabel majelis (id_ majelis)
No_ruang	CHAR	2	Foreigen key dari tabel ruangsidang (no_ruang)

Tabel 3.46 Struktur tabel ruangsidang

Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
No_ruang	CHAR	2	Primary Key
namaruang	VARCHAR	20	
Id_petugas	VARCHAR	8	Foreigen key dari tabel petugas (id_petugas)

Tabel 3.47 Struktur Tabel Hakim

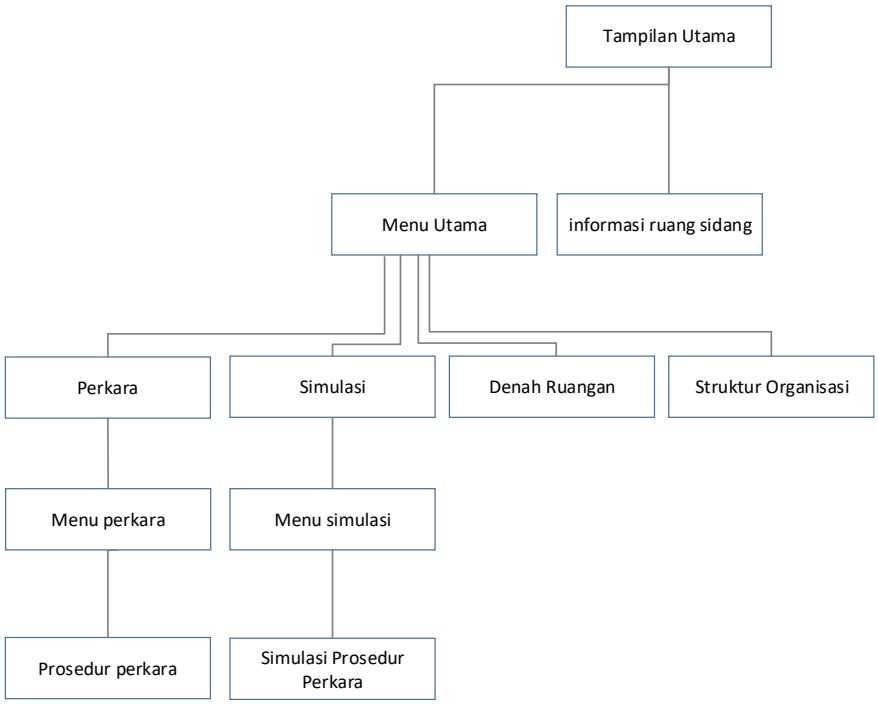
Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Idhakim	INT	11	Primary Key
namaHakim	VARCHAR	50	
Id_petugas	VARCHAR	8	Foreigen key dari tabel petugas (id_petugas)

Tabel 3.48 Struktur Tabel Majelis

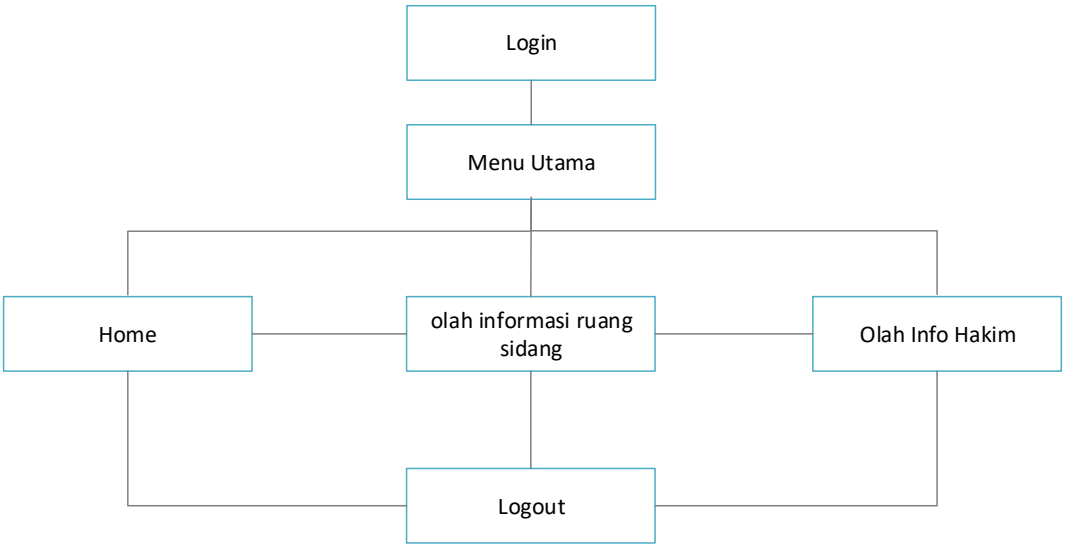
Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Idmajelis	INT	11	Primary Key
Nama	VARCHAR	50	
IdHakim1	VARCHAR	11	Foreigen key dari tabel hakim (idhakim)
IdHakim	VARCHAR	11	Foreigen key dari tabel hakim (idhakim)
IdHakim	VARCHAR	11	Foreigen key dari tabel hakim (idhakim)

3.2.2 Perancangan Struktur Menu

Struktur menu merupakan sebuah bentuk umum rancangan program bertujuan untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan sebuah tugas. Berikut adalah perancangan struktur menu aplikasi multimedia informasi prosedur perkara



Gambar 3.59 Struktur Menu Aplikasi *FrontEnd*



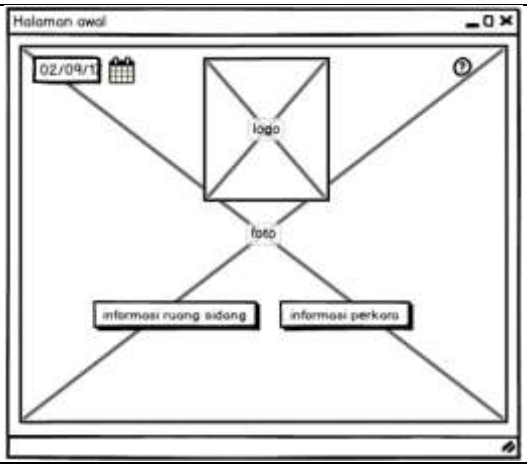
Gambar 3.60 Struktur Menu Aplikasi *BackEnd*

3.2.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan *preview* dari sebuah rancangan aplikasi yang akan dibangun. Pada sub bab ini akan dijelaskan konsep dasar antar muka aplikasi multimedia informasi prosedur perkara.

3.2.3.1 Perancangan Antar Muka Halaman Utama Aplikasi

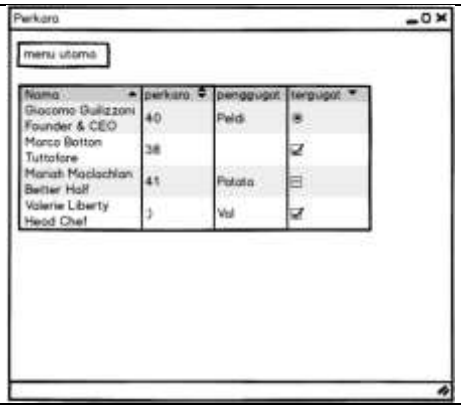
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman utama mengenai informasi prosedur perkara.

H1-0	
	• Tekan tombol Informasi ruang sidang akan menuju Tampilan H2-0 • Tekan tombol informasi perkara akan menuju tampilan H3-0 • Tekan tombol informasi perkara akan menuju tampilan H3-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.61 Tampilan Halaman Awal

3.2.3.2 Perancangan Antar Muka Halaman Informasi ruang sidang

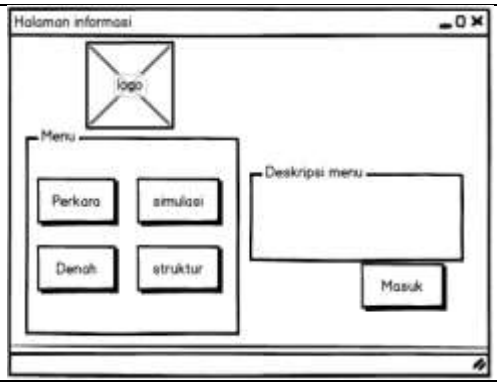
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman informasi mengenai informasi prosedur perkara

H2-0	
	• Pilih menu utama akan menuju Tampilan H1-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.62 Tampilan Halaman Informasi Ruang Sidang

3.2.3.3 Perancangan Antar Muka Halaman Informasi perkara

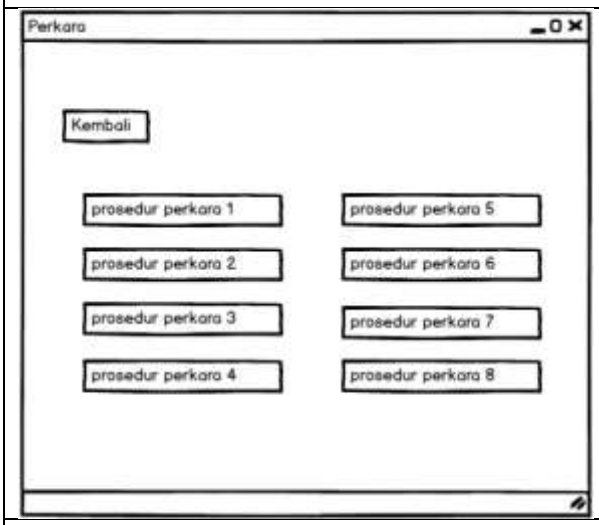
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman informasi mengenai informasi prosedur perkara

H3-0	
	• Pilih menu perkara dan tombol masuk akan menuju Tampilan H3.1-0 • Pilih menu simulasi dan tombol masuk akan menuju Tampilan H3.2-0 • Pilih menu denah ruang akan menuju Tampilan H3.3-0 • Pilih menu struktur organisasi akan menuju Tampilan H3.4-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.63 Tampilan Halaman Informasi

3.2.3.4 Perancangan Antar Muka Halaman daftar Prosedur Perkara

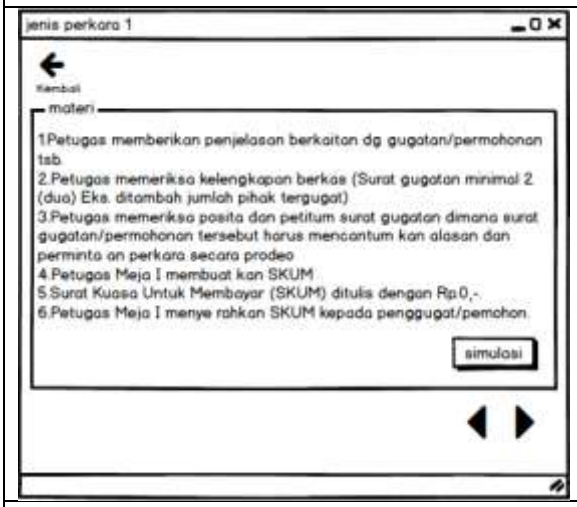
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman perkara mengenai informasi prosedur perkara

H3.1-0	
	• Pilih menu prosedur perkara akan menuju Tampilan H3.1-1 • Tekan tombol kembali akan menuju H3-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.64 Tampilan Halaman daftar perkara

3.2.3.5 Perancangan Antar Muka Halaman materi

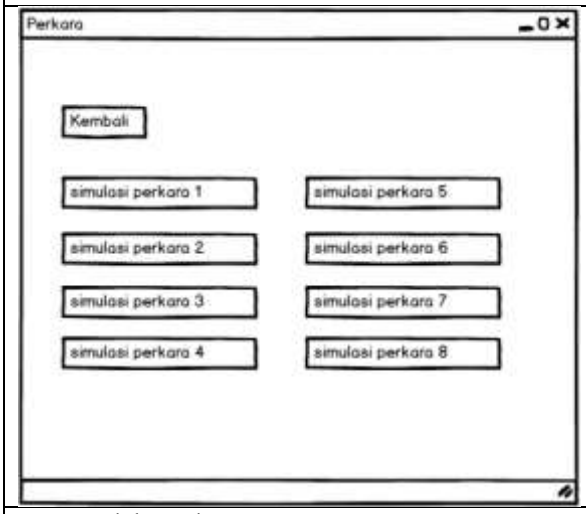
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman materi mengenai informasi prosedur perkara

H3.1-1	
 Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	• Tekan Tombol next untuk menuju materi selanjutnya • Tekan Tombol back untuk menuju materi sebelumnya • Tekan tombol kembali akan menuju H3.1-0 • Tekan tombol simulasi akan menuju H3.2-1

Gambar 3.65 Tampilan Halaman materi

3.2.3.6 Perancangan Antar Muka Halaman daftar simulasi

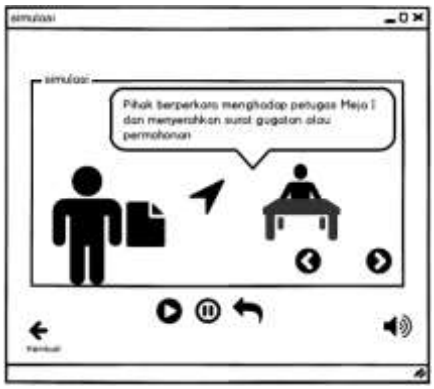
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman daftar simulasi mengenai informasi prosedur perkara

H3.2-0	
 Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	• Pilih menu simulasi perkara akan menuju Tampilan H3.2-2 • Tekan tombol kembali akan menuju H3-0

Gambar 3.66 Tampilan Halaman daftar simulasi

3.2.3.7 Perancangan Antar Muka Halaman simulasi

Berikut adalah perancangan antarmuka halaman simulasi mengenai informasi prosedur perkara

H3.2-1	
	• Drag and drop gambar sesuai perintah • Tekan tombol *next* akan melanjutkan simulasi • Tekan tombol *back* akan mengulang simulasi • Tekan tombol *play* akan memulai simulasi Tekan tombol *pause* akan menunda simulasi • Tekan tombol kembali akan menuju H3.2-1
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.67 Tampilan simulasi

3.2.3.8 Perancangan Antar Muka Halaman Denah Ruang

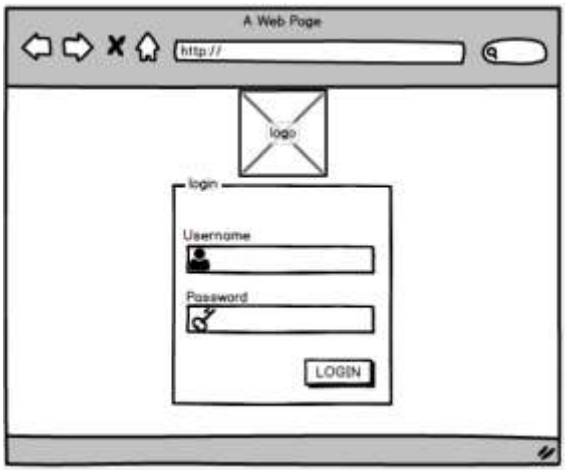
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman denah ruang

H3.3-0	
	• Tekan tombol kembali akan menuju H3-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.68 Tampilan Denah ruang

3.2.3.9 Perancangan Antar Muka Halaman Login Petugas

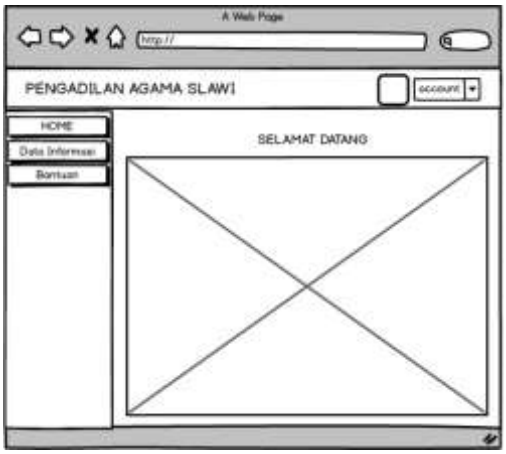
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman Login petugas

P1-0	
	• Tekan tombol Login akan menuju P2-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.69 Tampilan Login Petugas

3.2.3.10 Perancangan Antar Muka Halaman Home

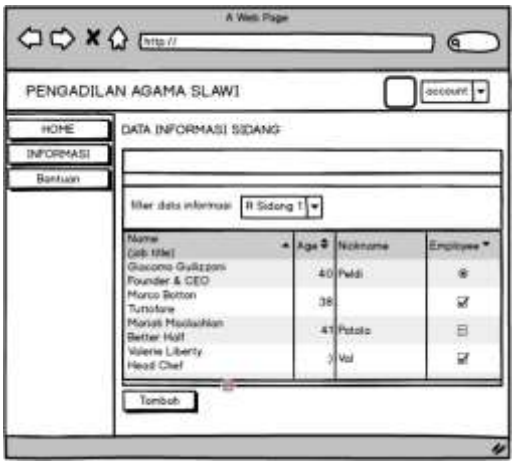
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman *Home* petugas

P2-0	
	• Tekan tombol Data Informasi akan menuju P3-0 • Tekan tombol Bantuan akan menuju P4-0 • Tekan tombol Account akan Keluar dari Sistem dan menuju P1-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.70 Tampilan Home

3.2.3.11 Perancangan Antar Muka Halaman Informasi Ruang Sidang

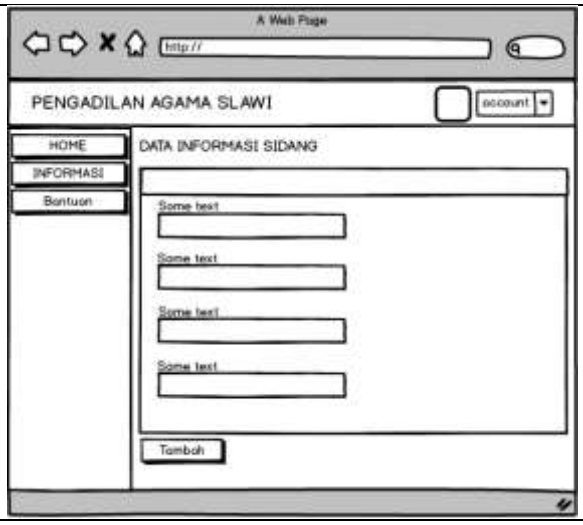
Berikut adalah perancangan antarmuka halaman Data Informasi Ruang Sidang

P3-0	
	• Tekan tombol Home akan menuju P2-0 • Tekan tombol Bantuan akan menuju P4-0 • Tekan tombol Account akan Keluar dari Sistem dan menuju P1-0 • Tekan tombol Tambah menuju P3-1
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.71 Tampilan Data Informasi Ruang Sidang

3.2.3.12 Perancangan Antar Muka Halaman Tambah Informasi Ruang

Berikut adalah perancangan antarmuka halaman Data Informasi Ruang Sidang

P3-1	
	• Tekan tombol Home akan menuju P2-0 • Tekan tombol Data Informasi akan menuju P3-0 • Tekan tombol Bantuan akan menuju P4-0 • Tekan tombol Account akan Keluar dari Sistem dan menuju P1-0
Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	

Gambar 3.72 Tampilan Tambah Informasi Ruang Sidang

3.2.3.13 Perancangan Antar Muka Halaman Bantuan

Berikut adalah perancangan antarmuka halaman Bantuan

P4-0	
 Font : Adobe Std Resolusi : 1080 x 800 Orientasi : *landscape*	• Tekan tombol Home akan menuju P2-0 • Tekan tombol Data Informasi akan menuju P3-0 • Tekan tombol Account akan Keluar dari Sistem dan menuju P1-0

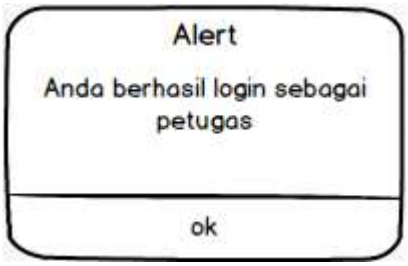
Gambar 3.73 Tampilan Halaman Bantuan

3.2.4 Perancangan Pesan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai perancangan pesan multimedia informasi prosedur perkara di pengadilan agama slawi

3.2.4.1 Pesan Login

Tampilan pesan login apabila pengguna berhasil melakukan login pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan login pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P01

a. Nama Pesan : P01 b. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.74 Pesan Login

3.2.4.2 Pesan Gagal Login

Tampilan pesan gagal login apabila pengguna gagal melakukan login pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan login pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P02

c. Nama Pesan : P02 d. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.75 Pesan Gagal Login

3.2.4.3 Pesan Berhasil Tambah Data

Tampilan pesan berhasil tambah data apabila pengguna berhasil melakukan tambah data pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan berhasil tambah data pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P03

a. Nama Pesan : P03 b. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.76 Pesan Tambah data

3.2.4.4 Pesan Gagal Tambah Data

Tampilan pesan gagal tambah data apabila pengguna gagal melakukan ubah data pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan gagal tambah data pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

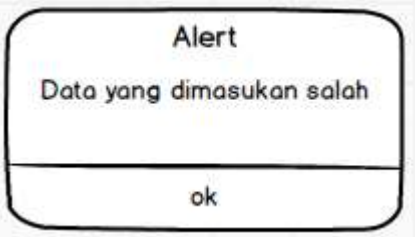
P04

a. Nama Pesan : P04 b. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.77 Pesan Gagal Tambah Data

3.2.4.5 Pesan Data Salah

Tampilan pesan data tidak boleh kosong apabila pengguna tidak mengisi data pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan data tidak boleh kosong pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P08

c. Nama Pesan : P08 d. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.78 Pesan Data Salah

3.2.4.6 Pesan Data Tidak Boleh Kosong

Tampilan pesan data tidak boleh kosong apabila pengguna tidak mengisi data pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan data tidak boleh kosong pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

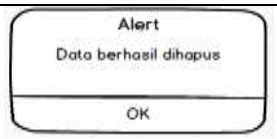
P05

e. Nama Pesan : P05 f. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.79 Pesan Data Tidak Boleh Kosong

3.2.4.7 Pesan Berhasil Hapus Data

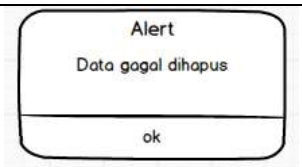
Tampilan pesan berhasil hapus data apabila data berhasil dihapus pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan berhasil hapus data pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P06

g. Nama Pesan : P06 h. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

Gambar 3.80 Pesan Berhasil Hapus Data

3.2.4.1 Pesan Gagal Hapus Data

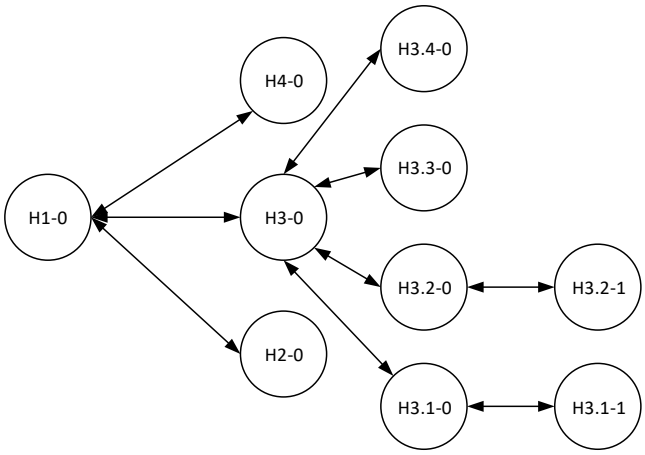
Tampilan pesan gagal hapus data apabila data tidak berhasil dihapus pada aplikasi *BackEnd*. Rancangan pesan gagal hapus data pada sistem multimedia yang dibangun adalah sebagai berikut :

P07

i. Nama Pesan : P07 j. Ukuran font dan tipe warna disesuaikan

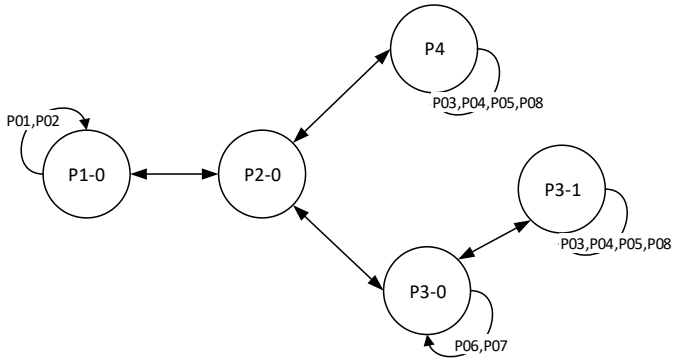
Gambar 3.81 Pesan Gagal Hapus Data

3.2.5 Jaringan Semantik

Jaringan semantik merupakan gambaran yang menggambarkan hubungan antarmuka satu dengan yang lainnya. Pada sub bab ini akan diberikan gambaran dari jaringan semantik yang terbagi menjadi dua yaitu jaringan semantik *frontend* dan jaringan semantik *backend*.



Gambar 3.82 Jaringan Semantik FrontEnd



Gambar 3.83 Jaringan Semantik BackEnd

3.2.5.1 Struktur Jaringan Semantik

Tabel 3.49 Struktur Jaringan Semantik FrontEnd

No	Kode Tampilan	Keterangan
1	H1-0	Menampilkan halaman utama aplikasi
2	H2-0	Menampilkan halaman informasi ruang sidang
3	H3-0	Menampilkan halaman informasi perkara
4	H4-0	Menampilkan halaman bantuan
5	H3.1-0	Menampilkan halaman daftar prosedur perkara
6	H3.1-1	Menampilkan halaman materi prosedur perkara
7	H3.2-0	Menampilkan halaman daftar simulasi
8	H3.2-1	Menampilkan halaman simulasi
9	H3.3-0	Menampilkan halaman denah ruang
10	H3.4-0	Menampilkan halaman struktur organisasi

Tabel 3.50 Struktur Jaringan Semantik

No	Kode Tampilan	Keterangan
1	P1-0	Menampilkan halaman login petugas
2	P2-0	Menampilkan halaman home
3	P3-0	Menampilkan halaman data informasi ruang sidang
4	P4-0	Menampilkan halaman info hakim
5	P3-1	Menampilkan halaman tambah Informasi ruang

Tabel 3.51 Perancangan Pesan

Kode Pesan	Pesan
P01	Anda Berhasil Login
P02	Anda gagal Login
P03	Data Berhasil ditambah
P04	Data gagal ditambah
P05	Data Tidak Boleh Kosong
P06	Data berhasil dihapus
P07	Data gagal dihapus
P08	Data yang dimasukkan salah