PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS ART BERBASIS WEBSITE

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Diploma Tiga (D.III)

ALFIN

NIM: 12146489

Program Studi Manajemen Informatika

Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika

Jakarta

2017

SURAT PERTANYANAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: ALFIN
NIM	: 12146489
Perguruan Tinggi	: AMIK Bina Sarana Informatika
Alamat Kampus	: Jl. Salemba Tengah No.22, Jakarta Pusat
Alamat Rumah	: Jl. Daud I No.35 RT.002/RW.008 Jakarta Barat

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Komunitas Art Berbasis Website"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah di terbitkan /dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir ini yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia di proses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 10 Juli 2017
Yang menyatakan,

ALFIN

SURAT PERTANYANAAN PERTUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: ALFIN
NIM	: 12146489
Perguruan Tinggi	: AMIK Bina Sarana Informatika
Program studi	: Manajemen Informatika
Alamat Kampus	: Jl. Salemba Tengah No.22, Jakarta Pusat
Alamat Rumah	: Jl. Daud I No.35 RT.002/RW.008 Jakarta Barat

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak AMIK **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika** hak bebas royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right)* atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Perancangan Sistem Informasi Komunitas Art Berbasis Website"** beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir ini yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia di proses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 10 Juli 2017

Yang menyatakan,

ALFIN

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: ALFIN
NIM	: 12146489
Program Studi	: MANAJEMEN INFORMATIKA
Jenjang	: DIPLOMA TIGA
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KOMUNITAS ART BERBASIS WEB

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh AHLI MADYA (A.Md) pada Program DIPLOMA TIGA Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 31 Juli 2017

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Duwi Cahya Putri Buani, S.Kom, M.Kom .....

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Wahyu Indrarti, S.Kom, M. Pd .....

Penguji II : Lestari Yusuf, M.Kom .....

LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

AKADEMI BINA SARANA INFORMATIKA

- N I M : 12146489
- Nama Lengkap : Alfin
- Dosen Pembimbing : DuwiCahyaPutriBuani, M.Kom
- Judul Tugas Akhir : Perancangan SistemInformasiKomunitas Art berbasis website

Foto

2X3

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf dosen Pembimbing
1	07April 2017	PengajuanJudulTugasAkhir	
2	18 Mei 2017	AccJudul&Pengajuan BAB I	
3	25 Mei 2017	Revisi BAB I &Pengajuan BAB II	
4	01 Juni 2017	Acc BAB I &Revisi BAB II	
5	05Juni 2017	Acc BAB II& Pengajuan BAB III	
6	06Juli 2017	Revisi BAB III& Program	
7	10Juli 2017	Revisi Program &Acc BAB IV	
8	12Juli 2017	Acc program &AccKeseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 07April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 12Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing

[DuwiCahyaPutriBuani, M.Kom]

Keterangan:

* Lembarkonsultasitugasakhirdiketikdantandatanganasli
* Pas photo berwarna, kemeja putih polos dan berdasi, mengenakan Jaket Almamater dengan berlatar warna merah
* Mahasiswa **WAJIB**melampirkan lembar konsultasi bimbingan minimal 6 (enam) kali bimbingan dan telah Ditandatangangi dosen pembimbin

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karunia serta nikmat-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Adapun judul penulisan Tugas Akhir yang diambil oleh penulis adalah **"Perancangan Sistem Informasi Komunitas Art Berbasis Website",** Dengan Menggunakan "*Adobe Dreamweaver CS6*".

Tujuan Penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Diploma Tiga (DIII) pada AMIK BSI. Sebagai bahan penulisan, penulis mengambil data berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa narasumber yang mendukung tulisan ini. Penulis menyadari tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur Akademi BSI.
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
3. Ibu Duwi Cahya Putri, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Para Staff / Karyawan / Dosen / Instruktur di lingkungan AMIK BSI yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dorongan moril.
5. Orang tua, Saudara - Saudaraku yang telah memberikan bantuannya baik moril, materil maupun spiritual.
6. Teman-teman yang telah memberikan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, oleh karna itu kritik dan saran yang membangun dari semua

pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini du masa mendatang.

Akhir kata semoga penulis Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya, dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jakarta, 10 Juli 2017

Penulis

Alfin

ABSTRAKSI

Alfin (12146489), Perancangan Sistem Informasi Komunitas Art Berbasis Website.

Aplikasi ini memudahkan orang untuk mencari informasi Komunitas Art, cukup didepan computer dan jaringan internet semua orang dapat mencari informasi tentang komunitas art dengan mudah. Prosesnya pun cukup mudah dan tidak merepotkan. Untuk pembayaran member baru, anggota dapat membayar dengan cara mentransfer pada bank yang telah ditentukan. Maka data anggota baru akan segera di kirim. Telah dilakukan pembuatan aplikasi website yang berbasis **Portal Information** dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Untuk membangun website diperlukan beberapa tahap yaitu perancangan tampilan website, program website, basis data, dan pengujian website itu sendiri.

Aplikasi ini berbasis member, Anggota di wajibkan untuk daftar terlebih dahulu jika belum terdaftar sebagai member, setelah itu member baru tersebut melakukan login terlebih dahulu. Setelah itu, member dapat melihat informasi tentang komunitas art dan kategori yang telah kami sediakan, member juga dapat melihat detail informasi event yang akan hadir, apabila member sudah yakin untuk membeli tiket event tersebut maka tinggal di tekan tombol “Masukkan ke Keranjang” setelah melakukan penghitungan tiket member dapat melakukan pembelian tiket kembali lagi. Jika sudah selesai, member dapat melakukan pembayaran dan mengisi form konfirmasi jika member akan melakukan pembayaran melalui via *Transfer*.

Kata Kunci: Perancangan Website, Penjualan Tiket Event Komunitas Art

ABSTRACT

Alfin (12146489), Design of Community Based Art Information Systems.

This application allows people to search Art Community information, just in front of the computer and internet network everyone can find information about the art community with ease. The process was quite easy and not troublesome. For the payment of new members, members can pay by transferring to a bank that has been determined. Then the new member data will be sent soon. Has been done making a website application based ***Portal Information*** *by using programming language PHP and MySQL as its data base. To build a website required several stages of designing the website display, website programs, database, and testing the website itself.*

This application is member-based, Members are required to register in advance if not registered as a member, after that the new member login first. After that, members can see information about the art community and the categories we have provided, the member can also see details of event information that will be present, if the member is sure to buy the event ticket then stay on press "Enter to Cart" after doing the calculation Member tickets can make ticket purchases again. When completed, member can make payment and fill out confirmation form if member will make payment via via Transfer.

Keywords: Website Design, Ticket Sales Event Art Community

DAFTAR ISI

Halaman

Lembar Judul Tugas Akhir i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir v

Kata Pengantar vi
Abstraksi viii
Daftar Isi x
Daftar Simbol xii
Daftar Gambar xiv
Daftar Tabel xv
Daftar Lampiran xvi

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Maksud dan Tujuan 2
1.3. Metode Penelitian 2
1.4. Ruang Lingkup 5
1.5. Sistematika Penulisan 6

BAB II LANDASAN TEORI 8
2.1. Konsep Dasar Website 8
2.1.1. Bahasa Pemrograman 11
2.1.2. Basis Data 13
2.1.3. Metode Pengembang Perangkat Lunak 14
2.2. Teori Pendukung 16
2.2.1. Struktur Navigasi 16
2.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD) 20
2.2.3. Logical Relatioanal Structur (LRS) 20
2.2.4. Pengujian Sistem 21

BAB III PEMBAHASAN 23
3.1. Tinjauan Kasus 23
3.2. Analisis Kebutuhan 23
3.3. Peracangan Perangkat Lunak 26
3.3.1 Rancangan Antar Muka 26
3.3.2. Rancangan Basis Data 40
3.3.3. Rancangan Struktur Navigasi 53
3.4. Implementasi dan Pengujian Unit 56
3.4.1. Implementasi 56
3.4.2. Pengujian Unit 67

BAB IV PENUTUP 73

3.1. Kesimpulan 73
3.2. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi beberapa tahun terakhir ini sangat berkembang pesat di dunia khususnya di Indonesia. Semakin canggihnya teknologi mendukung kepada kemudahan kerja dan tergolong sangat membantu kehidupan manusia baik sebagai pelaku bisnis, pelajar, professional, maupun kalangan umum. Salah satu teknologi yang terlihat begitu signifikan berkembang di Indonesia adalah *Internet*. Kemudahan akses *internet* yang bisa didapatkan saat ini dengan harga yang cukup murah, membuat orang selalu menggunakan *internet* sebagai media komunikasi mereka, baik untuk mencari informasi ataupun berinteraksi. Media untuk layanan informasi bagi para pengguna *internet* adalah *Website*.

Komunitas Art adalah salah satu komunitas *art* yang membimbing para anggota baru serta mengadakan acara yang berhubungan dengan *art*.

Seiring berkembangnya jaman seni di Indonesia mengalami peningkatan, sehingga keberadaan para art sangat banyak dan para komunitas art mengikuti sebuah festival untuk menunjukan sebuah karya seni yang di kreasikan.

Secara umum ketersediaan situs/*website* komunitas Art akan sangat membantu untuk perekrutan anggota dan juga penyebaran informasi terkait dengan komunitas tersebut. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pembuatan situs/*website* pada komuntas Art.

Hal diatas penulis tuangkan dalam penulisan Tugas Akhir berjudul **"Perancangan Sistem Informasi Komunitas Art Berbasis Website"**. Semoga dengan judul tersebut dapat menarik minat pembaca untuk dapat mengetahui

bagaimana cara kerja pembuatan situs/*website* Komunitas Art. Dengan demikian akan menambah dan memperluas pengetahuan pembaca.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Untuk melihat sejauh mana efektif dan efisiensinya situs/*website*.
2. Mengetahui manfaat dan kegunaan dari situs/*webiste* itu sendiri khususnya di dunia seni atau art.
3. Mengetahui cara penggunaan situs/*webiste* yang efektif sehingga dapat berfungsi sebagai media perantara antara anggota komunitas dan komunitas art lainnya.
4. Menemukan dan mempelajari kekurangan dan kelebihan keamanan situs/*webiste* Itu sendiri agar dapat menjadi pembelajaran bagi yang membacanya.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) program studi Manajemen Informatika pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam menyusun tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall (Rosa dan Shalahuddin, 2011) yang meliputi:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*).

   Pada proses ini penulis lebih mengutamakan proses informasi event komunitas art secara online. Hal ini dilakukan untuk mempermudah komunitas lain mengenai informasi event art.

2. Desain (*Design*).

   Pada proses ini merupakan tahapan dimana dilakukan penuangan pemikiran

   dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan

   menggunakan perangkat permodelan sistem seperti diagram alir data (data flow diagram). Diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta

   struktur dan bahasan data.

3. Pembuatan Kode Program (*Coding*).

   Pembuatan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenal oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menentukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki

4. Implementasi dan Pengujian Unit (*Testing*).

   Pada proses ini perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. desain *interface* perangkat lunak pada *Website.*

5. Penerapan Program dan pemeliharaan (*Maintenance*).

   Perangkat lunak yang sudah dibuat dan diterapkan pada perangkat lain akan

   mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan

   karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem baru) atau karena user membutuhkan perkembangan fungsional.

B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan data, diantaranya:

1. Observasi (observation).

   Dalam hal ini melakukan pengamatan dan pengumpulan data-data mengenai objek pada Komunitas Art.

2. Studi Pustaka (*literature*).

   Metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari buku-buku referensi, catatan yang diperoleh penulis selama masa perkuliahan dan mencari bahan-bahan melalui *internet.* Sebagai acuan untuk pembuatan dan penyampaian sistem informasi.

1.4. Ruang Lingkup

Untuk lebih memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada supaya dapat dimengerti lebih jelas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka penulis akan membatasi Tugas Akhir ini dengan membahas pembangunan sistem informasi pada situs/*website* yang akan di terapkan pada Komunitas Art, lebih tepatnya untuk penyebaran informasi Komunitas Art.

Ruang lingkup pada pembangunan sistem informasi Komunitas Art berbasis *website* ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Sistem ini dibangun untuk di implementasikan dengan menggunakan *desktop application,* dan *web application.*
2. Sistem yang dijalankan meliputi kategori dari event Art.
3. *Website* ini menyajikan beberapa hal yang meliputi beranda, *profil,* Event, art history, kontak, *gallery, login admin* dan *login member.*
4. Sistem ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6,* dan PHP MySQL sebagai *database* nya.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis, penulis akan menyusun nenjadi 4 (empat) bab dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang penulisan, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan tugas akhir serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III : PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang tinjauan kasus, analisis kebutuhan, perancangan perangkat lunak, ulasan hasil pengujian perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit.

BAB IV : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan tugas akhir dan saran yang berisi kemungkinan pengembangan perangkat lunak.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar *Website*

Situs *web* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di *internet*)

Website adalah fasilitas *Hypertext* yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan multimedia lainnya, dimana diantara data-data tersebut saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Untuk memudahkan dalam membaca data tersebut diperlukan *Web browser* seperti *Internet Explorer, Netscape, Opera,* maupun *Mozila Firefox.*

Web cepat sekali populer dilingkungan pengguna *internet*, karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna *internet* untuk melakukan penelusuran, penjelajahan, dan pencarian informasi.

1. *Internet*

Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2014:1) *"Internet* adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia". Media yang digunakan bisa menggunakan kabel/serat *optic*, satelit atau melalui sambungan telepon.

Internet (interconnected computer networks) bisa didefinisikan *network* komputer tiada batas yang menjadi penghubung pengguna komputer dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah dipenjuru dunia, dimana di dalam jaringan tersebut

mempunyai berbagai macam informasi serta fasilitas layanan *internet browsing* atau *surfing*. Istilah ini lebih dikenal dengan *"online"* di *internet*.

Internet merupakan sistem global jaringan komputer yang berhubungan menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP / IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jutaan jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan jaringan pemerintah, dari lokal ke lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah kode array yang luas dari teknologi jaringan elektronik, nirkabel dan optik. *Internet* juga dapat didefinisikan sebagai interkoneksi seluruh dunia komputer dan jaringan komputer yang memfasilitasi sharing atau pertukaran informasi diantara pengguna.

2. *Website*

Hidayatullah dan Jauhari, (2010:2), "*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi text, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman"

Web cepat sekali populer dilingkungan pengguna *internet*, karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna *internet* untuk melakukan penelusuran, penjelajahan, dan pencarian informasi.

3. *Web browser*

Menurut Hidayatullah dan Jauhari (2014:1), "*web browser* merupakan software yang berfungsi untuk menampilkan informasi dari *web server*" dimana *page-page* bisa memiliki beberapa *link* yang menghubungkan *web page* tersebut

kesumber informasi lainnya *Web Server* dapat ditinjau dari sisi *hardware* dan *software.* Dari sisi *hardware, web browser* mesin perangkat keras komputer yang terdiri dari CPU, monitor *keyboard*, dan *harddisk*. Sedangkan dari sisi *software, web browser* merupakan program yang digunakan seiring dengan berkembangnya teknologi, perkembangan *web browser* yang ada perbandingannya selalu maju dengan semakin bertambahnya fasilitas dari waktu kewaktu. Pada saat ini banyak sekali *browser-browser* yang memiliki tampilan grafis yang menarik dan *user friendly* seperti *nestcape navigator* dan dari pembuat *software* terbesar di dunia *Microsoft*, mengeluarkan *web browser* dengan nama *Internet Explorer*. Keduanya ini telah mendukung berbagai jenis obyek multimedia, VRML, dan Java.

4. *Web Server*

Menurut Kadir, (2013:229), *web server* adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dan komputer klien, yang dikenal dengan web browser dan melayani mereka dengan menyediakan respon HTTP berupa konten data, biasanya berupa halaman web yang terdiri dari dokumen HTML dan objek yang terkait seperti gambar dan lain-lain.Untuk menjalankan PHP yang disertai dengan *database* MySQL dapat digunakan dua jenis web server yaitu *online mode* dan *offline mode*.Pada online mode mempersiapkan domain dan hosting serta koneksi internet yang memadai, sedangkan offline mode yang dipersiapkan cukup komputer dan beberapa software untuk membuat *server* lokal atau *localhost.*

A. Bahasa Pemrograman

1. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Prasetio (2009:122) “PHP (PHP:*Hypertext Preproccesor*) adalah bahasa script yang ditanam di sisi *server.”.* PHP dahulunya merupakan proyek pribadi dari Rasmus Ledorf (PHP 1) yang digunakan untuk membuat *home page* pribadinya. Versi pertama ini berupa kumpulan *script* PERL, untuk versi keduanya Rasmus menulis ulang *script-script* PERL tersebut menggunakan bahasa C, kemudian menambahkan fasilitas untuk form HTML dan koneksi *MySQL*. Pada tahun 1998 PHP versi 3.0 dikeluarkan oleh Rasmus bersama kelompok pengembang *software*-nya, versi terbaru yaitu 4.0 keluar pada tanggal 22 Mei 2000, versi ini lebih unggul dibandingkan versi sebelumnya.

PHP adalah singkatan dari *"PHP Hypertext Preprocessor"*, yang merupakan sebuah bahasa *script* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, JAVA dan PERL, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Kelebihan PHP yang paling utama adalah pada konektivitasnya dengan sistem database didalam *web*. Sistem database yang dapat didukung oleh PHP yaitu Oracle, MySQL, Sybase, PostgreSQL, dan lainnya. PHP dapat berjalan di berbagai sistem operasi seperti *windows 98/NT, UNIX/LINUX, Solaris* maupun *Macintosh.*

2. *Processor Hypertext Protocol* (PHP)

Menurut Firdaus (2007:2) “PHP adalah bahasa *web server side* yang bersifat *open source*, bahasa PHP menyatu dengan *script* HTML yang sepenuhnya pada *server”.* Karena sifatnya yang *server side scripting*, maka untuk menjalankan PHP harus menggunakan *web server*. PHP juga dintegrasikan

dengan HTML, JavaScript, JQuery, Ajx.Namun, pada umumnya PHP lebih banyak digunakan bersama dengan *file* bertipe HTML.Dengan menggunakan PHP akan bisa membuat *website powerful* yang dinamis dengan disertai manajemen *database*-nya.

3. CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut Prasetio (2009:252) "CSS Adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs)" CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang fungsinya untuk menstrukturkan komponen-komponen *web* yang beragan sesuai dengan keinginan. CSS mendefinisikan cara elemen HTML yang akan ditampilkan. Gaya biasanya disimpan dalam *file* CSS *eksternal*. *Style sheet eksternal* memungkinkan kita untuk mengubah situs *web* hanya dengan mengedit satu *file* tunggal.

4. *Adobe Dreamweafer CS6*

Menurut Rachdian (2008:7) *Adobe Dreamweaver CS6* adalah suatu bentuk program editor *web* yang dibuat oleh *Macromedia.* Selain itu juga *Dreamwever CS6* dapat digunakan untuk mendesain secara visual dan mengelola situs *web* maupun halaman *web*. Apabila kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara *visual* dalam melakukan editing, *Dreamweaver* mambuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan *tools-tools* yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain *web.*

B. Basis Data

Menurut Hidayatullah & Jauhari (2014:147) *Database* dapat didefinsikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Basis data *(Database)* terdiri dari 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, konsep keadaan, dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

1. MySQL

Menurut Gunawan (2010:15) MySQL adalah "aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data". Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-*update* dan banyak forumn yang memfasillitasi para pengguna jika memiliki kendala.MySQL juga menjadi DBMS yang sering dibundling dengan *web server* sehingga instalasinya jadi lebih mudah.MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*-nya. Selain itu, ia bersifat *Open Source* pada berbagai *platform* (kecuali untuk jenis *enterprise*, yang bersifat komersial). Perangkat lunak MySQL sendiri bisa diunduh dari internet. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya, istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada MySQL.

1. XAMPP (belum)

Menurut Winarno (2013:100) Xampp merupakan *tools* yang menyediakan paket perangkat lunak kedalam satu buah paket.Dengan menginstal Xampp maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server* Apache, PHP, dan MySQL secara manual.Axampp akan menginstalasi dan mengkonfigurasi secara otomatis.

2. *phpMyAdmin*

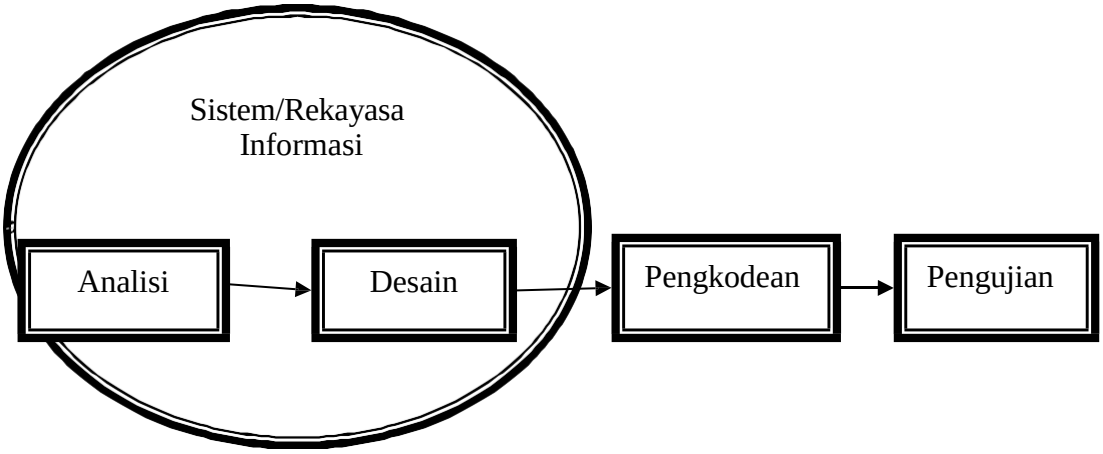
Menurut Hidayatullah (2014:184) Secara definisi ,*phpMyAdmin* adalah *tool open source* yang ditulis dalam bahasa PHP untuk menangani administrasi MySQL berbasis *World Wide Web*.phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*),perijinan (*permissions*), dan lain-lain.

C. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

1. *Water Fall*

Pada pengembangan perangkat lunak, para pembuat program langsung melakukan pengkodean perangkat lunak tanpa menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan perangkat lunak.SDLC (*Software Development Life Cycle)* atau *system development life cycle* adalah proses pengembangan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model atau metedologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Salah satu model yang terdapat dari SDLC adalah *waterfall*. Model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering disebut dengan sequensial *linier* (*Sequental Linier*). Metode pengembagan sistem yang paling sederhana dan cocok untuk pengembangan perangkat lunak degan spesifikasi yang tidak

berubah-ubah.Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sequental* atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung, menurut (Rosa dan Shalahudin). Ber ikut adalah gambar air terjun :



Sumber **:** Rosa dan Shalahuddin (2011:67)

Gambar.II.1.

Sistem Atau rekayasa *water fall*

1. Analis Kebutuhan Perangkat Lunak

   Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user

2. Desain

   Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

   Hasil tahap ini adalah program komputer dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

   Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

   Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembagan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk perangkat lunak baru.

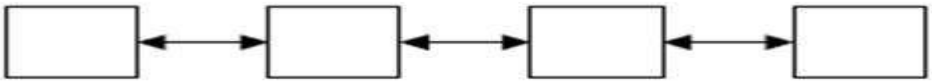
2.2. Teori Pendukung

A. Struktur Navigasi

Menurut Prihatna (2005:51) "Struktur navigasi adalah struktur atau alur suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan *website*". Menentukan struktur navigasi merupakan halaman yang sebaiknya dilakukan sebelum membuat suatu *website*. Ada empat macam bentuk dasar dari struktur navigasi yang biasa digunakan dalam proses pembuatan *website*, yaitu:

1. Struktur Navigasi *Linear*

Struktur navigasi *linier* hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya.



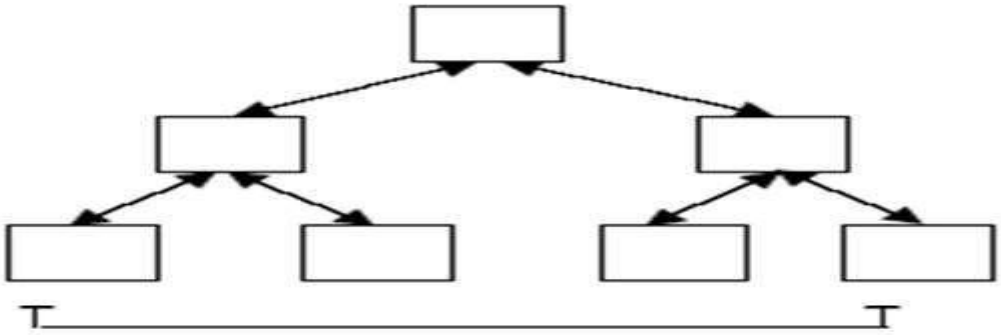
Sumber : Prihatna (2005:55)

Gamabar.II.2.

Struktur Navigasi *Linear*

2. Sruktur Navigasi *Non Linear*

Struktur navigasi *Non-linier* merupakan pengembangan dari struktur navigasi *linier*. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan pada struktur *non linier* ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki. Karena pada percabangan ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada *Master Page* dan *Slave Page*.



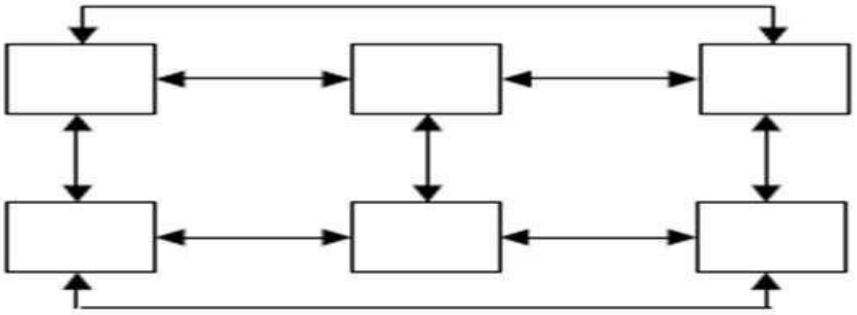
Sumber : Prihatna (2005:57)

Gambar.II.3.

Struktur Navigasi Navigasi *Non Linear*

3. Struktur Navigasi Hirarki

Struktur navigasi hirarki biasa disebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu satu akan disebut sebagai Master Page (halaman utama pertama), halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut Slave Page (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama Master Page (halaman utama kedua) dan seterusnya. Pada navigasi ini tidak diperkenalkan adanya tampilan secara linier.



Sumber : Prihatna (2005:56)

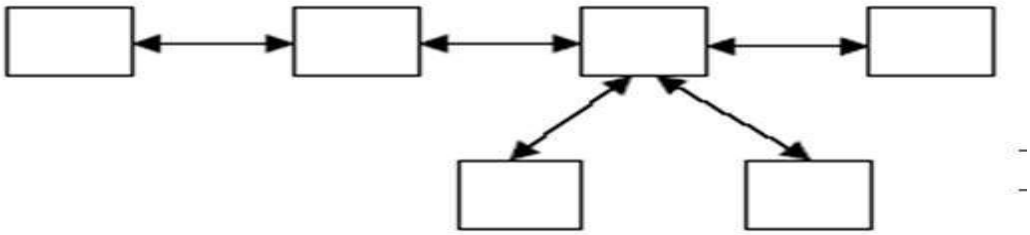
Gambar.II.4.

Struktur Navigasi *Hierarki*

4. Struktur Navigasi *Composite*

Struktur navigasi *composite* (campuran) disebut juga struktur navigasi bebas yang merupakan gabungan dari ketiga struktur yang ada. Struktur navigasi

ini biasa digunakan dalam pembuatan multimedia karena dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.



Sumber : Prihatna (2005:58)

Gambar.II.5.
Struktur Navigasi *Composit*

B. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Hidayatullah (2014:159) "*Entitty Relationship Diagram* merupakan salah satu model rancangan basis data. Untuk membuat rancangan *basis data* diperlukan *tools* untuk membuatnya. Salah satu *tools* perancangan yang cukup andal adalah *Sybase Power Designer*. Yang menarik dari *tools* ini adalah ketika kita membuat rancangannya, *tools* ini bisa menjadikan rancagan ini menjadi *basis data"*.

Menurut Ladjamudin, (2013:159), tentang aturan-aturan dalam melakukan transformasi *Entity Relationship Diagram* (ERD) ke *Logical Record Structure* (LRS) adalah sebagai berikut :

a. Setiap *entity* akan diubah berbentuk sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan stribut berada didalam kotak.

b. Sebuah relasi kadang disatukan dalam sebuah kotak bernama *entity*, kadang dipisah dalam sebuah kotak sendiri.

Aturan diatas akan sangat dipengaruhi oleh elemen yang menjadi titik perhatian utama pada langkah transformasi yaitu *cardinality*.

C. *Logical Relational Structure* (LRS)

Menurut Janner (2008:12), "LRS adalah *representasi* dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas. Menentukan Kardinalitas, Jumlah Tabel, dan *Foreign Key* (FK). *Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor dari tipe *record*". Beberapa tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Beda LRS dengan diagram E-R nama tipe *record* berada diluar kotak *field* tipe *record* ditempatkan. *Logical Record Structure* terdiri dari *link-link* diantaranya tipe *record*. *Link* ini menunjukan arah dari satu tipe *record* lainnya. Banyak *link* dari LRS yang diberi tanda tanda *field-field* yang kelihatan pada kedua *link* tipe *record*. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat konversikan ke LRS. Metode yang lain dimulai degan ER-diagram dan langsung dikonversikan ke LRS.

D. Pengujian Sistem

1. *Black box Testing*

Menurut Shalahudin (2013:275*) "black box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tapa menguji desain dan kode program." *Blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes *fungsionalitas* dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur *internal* atau

kerja (lihat pengujian *white-box*). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi atau struktur *internal* dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan *deskripsi eksternal* perangkat lunak, termasuk spesifikasi persyaratan, dan *desain* untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjasi fungsional atau *non-valid* dan menentukan *output* yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur internal benda uji itu.

Ujicoba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode *whitebox.* Ujicoba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *datbase eksternal*
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Kasus

Penulis mengamati bahwa komunitas art sudah di berbagai tempat, tetapi hanya tempat-tempat tertentu saja yang membagi informasi, sehingga tidak banyak para art yang mengetahui informasi tentang acara art. Keterbatasan ruang dan waktu inilah yang di dapat oleh setiap komunitas art untuk dapat mengikuti acara dan menyampaikan informasi kepada para anggota komunitas art lain.

Penulis mengatasi masalah dengan membuat *website* Komunitas sebagai sarana sosialisasi dan untuk mempercepat informasi serta untuk memudahkan perekrutan anggota baru. Dengan adanya *website* Komunitas dapat memberikan informasi dengan cepat kepada seluruh anggota komunitas di berbagai daerah serta memudahkan para anggota untuk mendapatkan informasi jadwal acara.

3.2. Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan yang dibuat dalam pembuatan *website* ini, antara lain:

1. **Halaman Pengunjung / *Front End***

   Halaman *website* yang bersifat *public* atau dapat dilihat semua pengunjung baik anggota ataupun bukan anggota, halaman in terdiri dari :

   a. *Home* memuat informasi keseluruhan isi *website* yang berupa *news/blog*, *event*, *gallery*, dan *profile* komunitas.

   b. *News/blog* halaman yang memuat daftar/ informasi artikel yang terkait dengan komunitas atau *event*.

c. *Event* halaman yang menampilkan data/ informasi event yang terkait /berhubungan dengan komunitas .

d. *Profile* halaman yang menampilkan informasi *profile* komunitas seperti : *profile*, sejarah, pengurus, dan info kontak.

2. Halaman anggota / *Member*

Halaman ini adalah halaman yang dibuat khusus untuk anggota yang berfungsi sebagai alat /*tool* yang digunakan anggota untuk menyebarkan atau mempublikasikan hasil karya, dan juga sebagai sarana berbagi tips atau artikel yang berhubungan dengan "*Art*", Halaman ini terdiri dari:

a. *Home* halaman yang berisi tentang keseluruhan informasi anggota.

b. *Profile* halaman yang berisi *profile* pribadi dari anggota. Akses yang diberikan adalah edit

c. *Blog* halaman yang menampilkan hasil tulisan / *blog.* Akses yang diberikan adalah input, edit, dan *delete.*

d. *Gallery* halaman yang menampilkan semua hasil karya yang telah dibuat / di *upload.* Akses yang diberikan adalah input, edit, dan *delete.*

Pada halaman *blog* dan *gallery* anggota diberikan akses berupa : input, edit, hapus, serta *view*

3. Halaman Admin

Halaman ini merupakan dapur dari *content* yang ada di *website.* Akses halaman ini hanya diberikan kepada user tertentu saja yang dipercaya untuk mengontrol semua aktifitas pada *website,* dan Halaman ini terdiri dari :

a. *Home* halaman yang memuat sebagian *tool* atau fungsi yang ada pada halaman admin.
b. *Gallery* halaman yang berfungsi untuk mengontrol semua data *gallery*. Akses yang diberikan adalah *view*, edit, input, serta *delete*.
c. Kategori halaman yang mengontrol data kategori dari *content gallery*. Akses yang diberikan adalah input, edit, dan *view*.
d. *News/blog* halaman yang memuat semua data artikel dan akses yang dapat dilakukan adalah *view*, edit, input, dan *delete*.
e. Event halaman yang berfungsi untuk menampilkan data event yang tersedia. Akses yang diberikan adalah input, *edit*, dan *delete*.
f. Tiket halaman yang berfungsi untuk penyediaan tiket *event* yang tersedia. Akses yang diberikan adalah input, *edit*, dan *delete*.
g. Anggota/*Member* halaman yang menampilkan data dan *profile* anggota komunitas, Akses yang diberikan adalah *view*, dan *blokir*
h. Pemesanan halaman yang berfungsi untuk memesan tiket *event*. akses yang diberikan adalah data konfirmasi dan *detail*.
i. Konfirmasi halaman yang berfungsi untuk mengkonfirmasi semua data pemesanan tiket. akses yang diberikan adalah *approve* dan *detail*.
j. Admin halaman yang menampilkan data dan *profile* admin website komunitas, Akses yang diberikan adalah input, dan *blokir*.
k. *Website* menampilkan halaman komunitas, akses yang diberikan adalah edit.
l. *Akun* menampilkan halaman untuk mengontrol profil akun, akses yang diberikan adalah edit.

m. *Log out* halaman yang berfungsi untuk keluar dari halaman admin

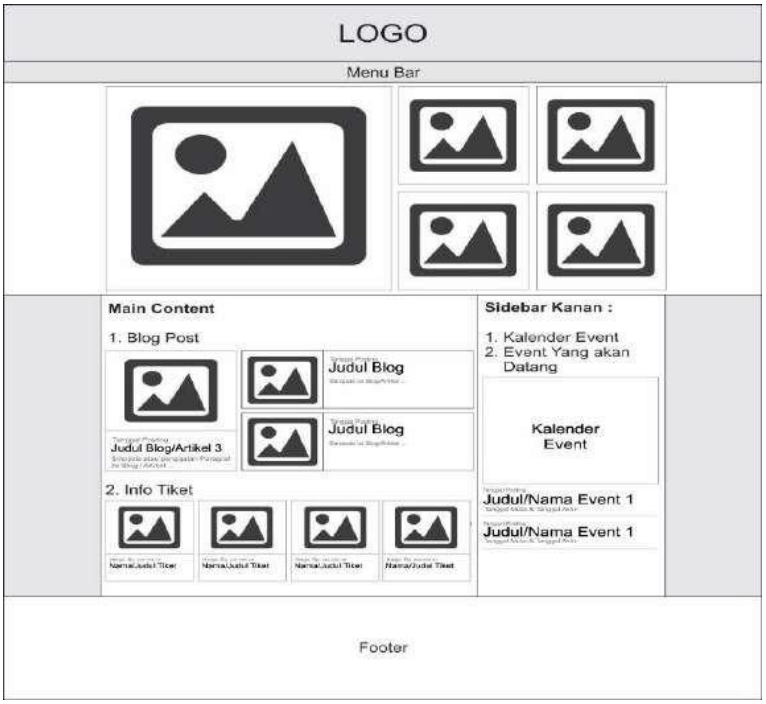
3.3. Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1. Rancangan Antar Muka

Merancang antarmuka merupakan bagian yang paling penting dari merancang sistem. Biasanya hal tersebut juga merupakan bagian yang paling sulit, karena dalam merancang antarmuka harus memenuhi tiga persyaratan yaitu: sebuah antarmuka harus sederhana, sebuah antarmuka harus lengkap, dan sebuah antarmuka harus memiliki kinerja yang cepat.

1. Rancangan Antar Muka Halaman Pengunjung

A. Rancangan Antar Muka *Home* Pengunjung.

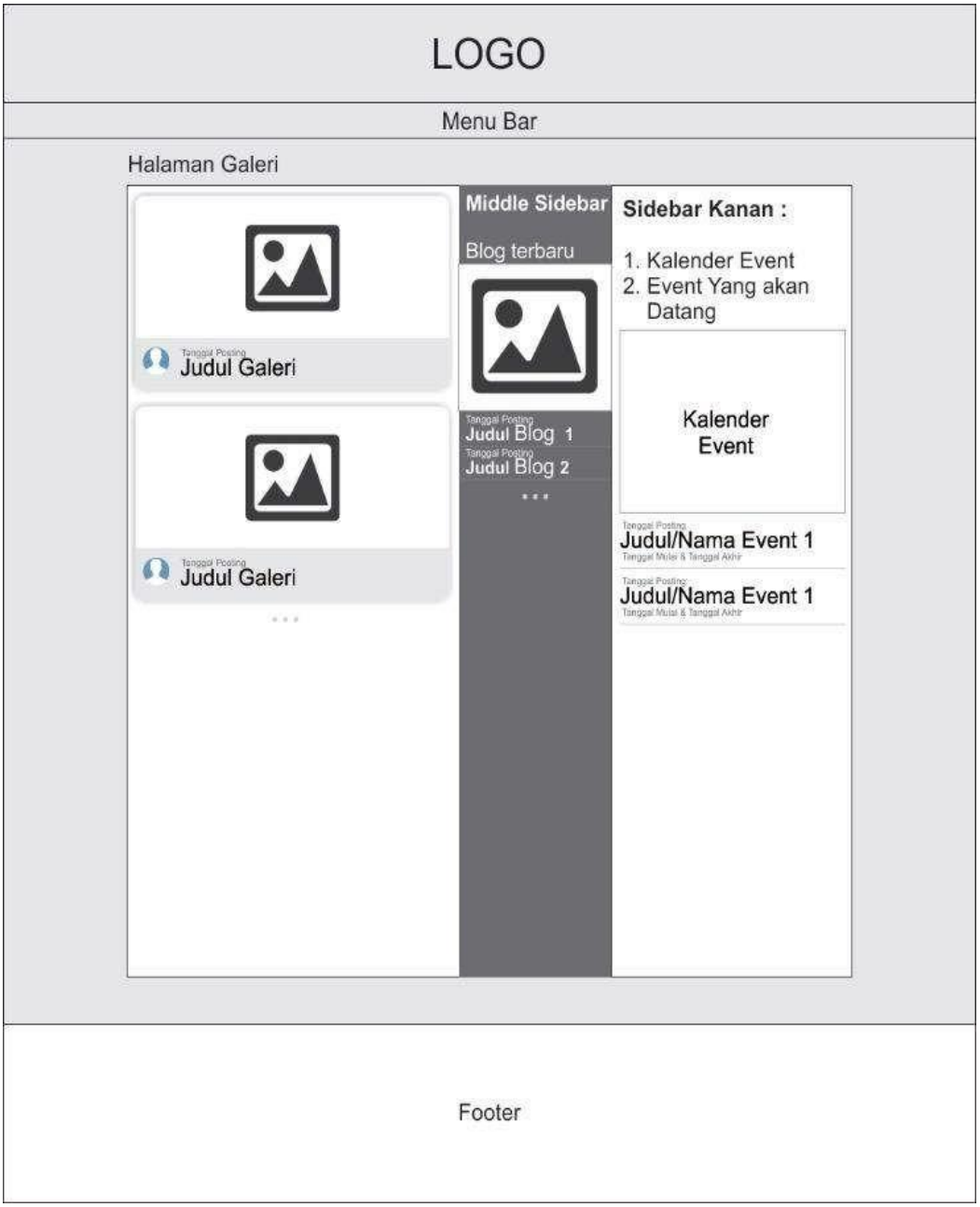


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.1.

Rancangan Antar Muka *Home* Pengunjung

B. Rancangan Antar Muka *Gallery* Pengunjung.

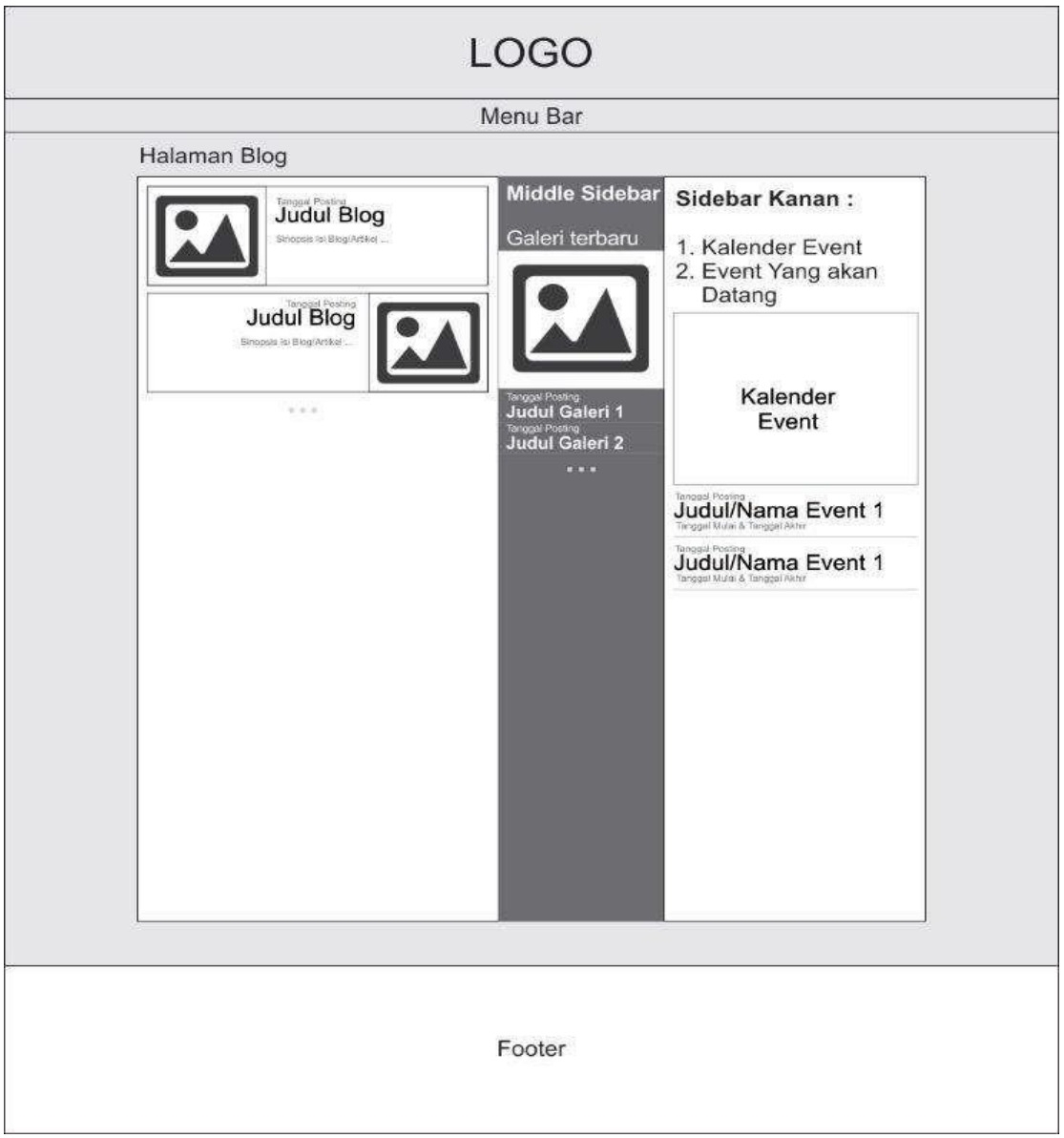


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.2.

Rancangan Antar Muka *Gallery* Pengunjung

C. Rancangan Antar Muka *Blog* Pengunjung.

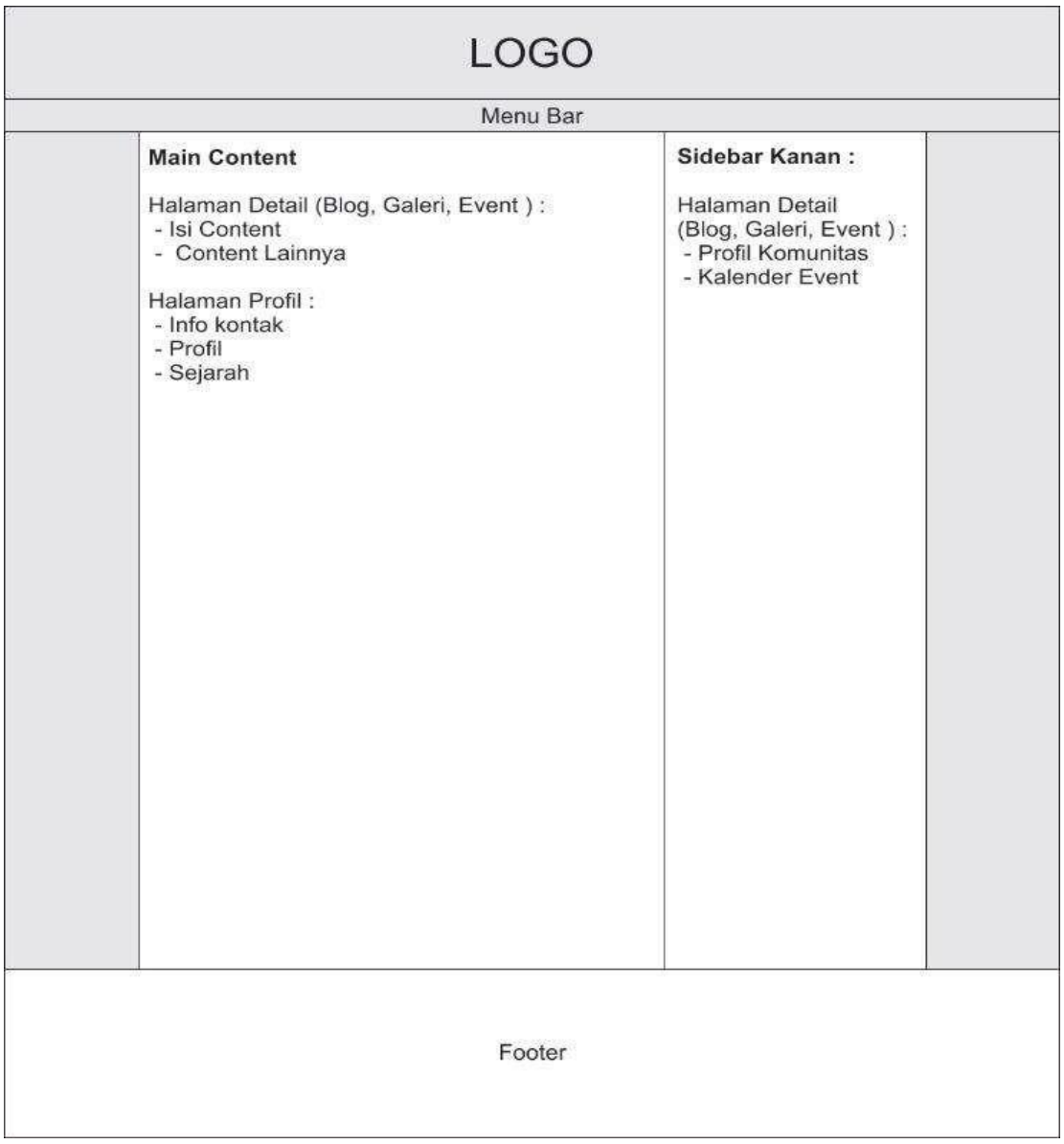


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.3

Rancangan Antar Muka Halaman Blog Pengunjung

D. Rancangan Antar Muka Halaman Detail Blog, Gallery, Profil Pengunjung.



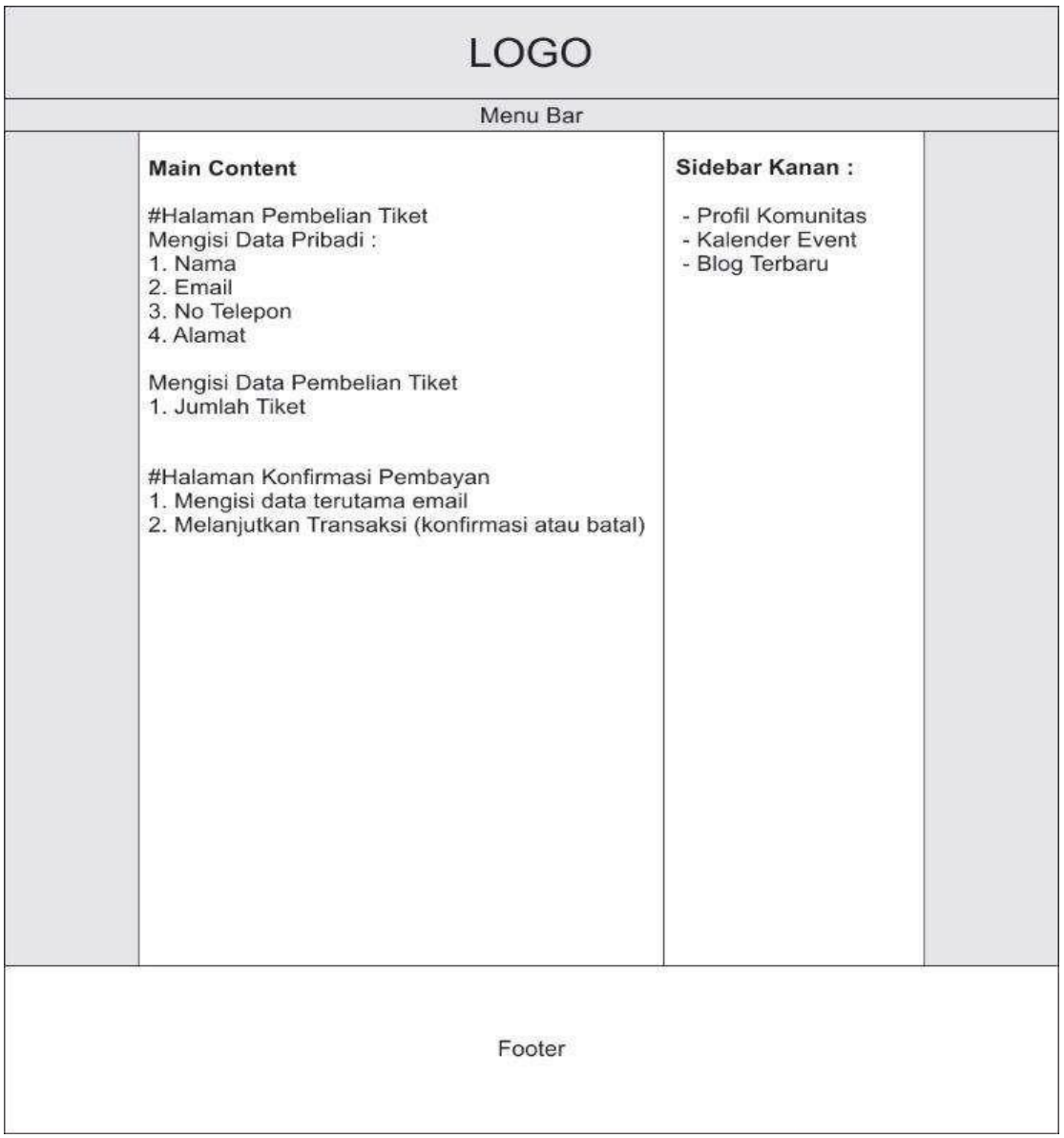
Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.4

Rancangan Antar Muka Halaman Halaman Detail Blog, Gallery,

Profil Pengunjung.

E. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Pengunjung.

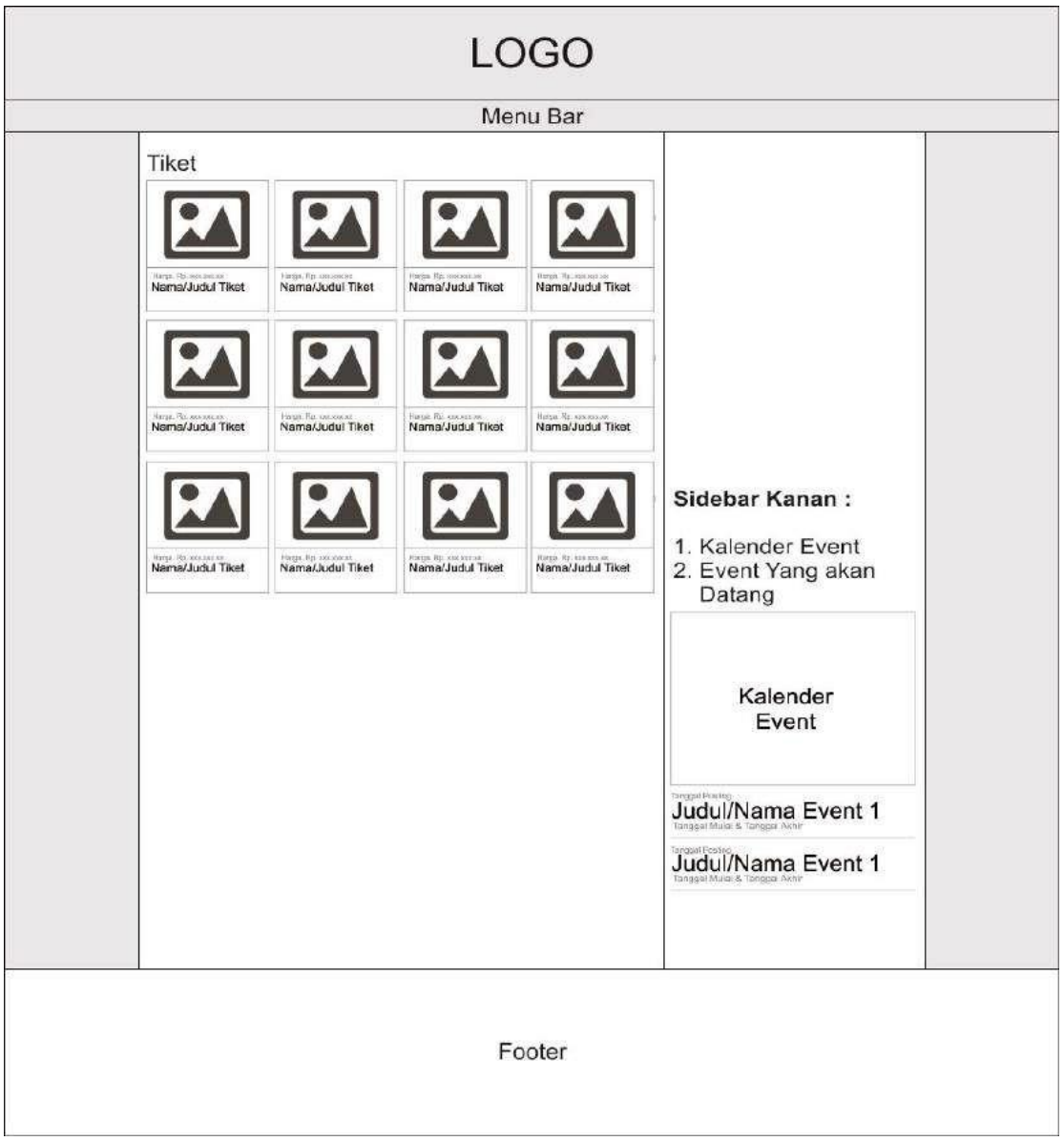


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.5

Rancangan Antar Muka Halaman Halaman Transaksi Pengunjung.

F. Rancangan Antar Muka Halaman Tiket Pengunjung.

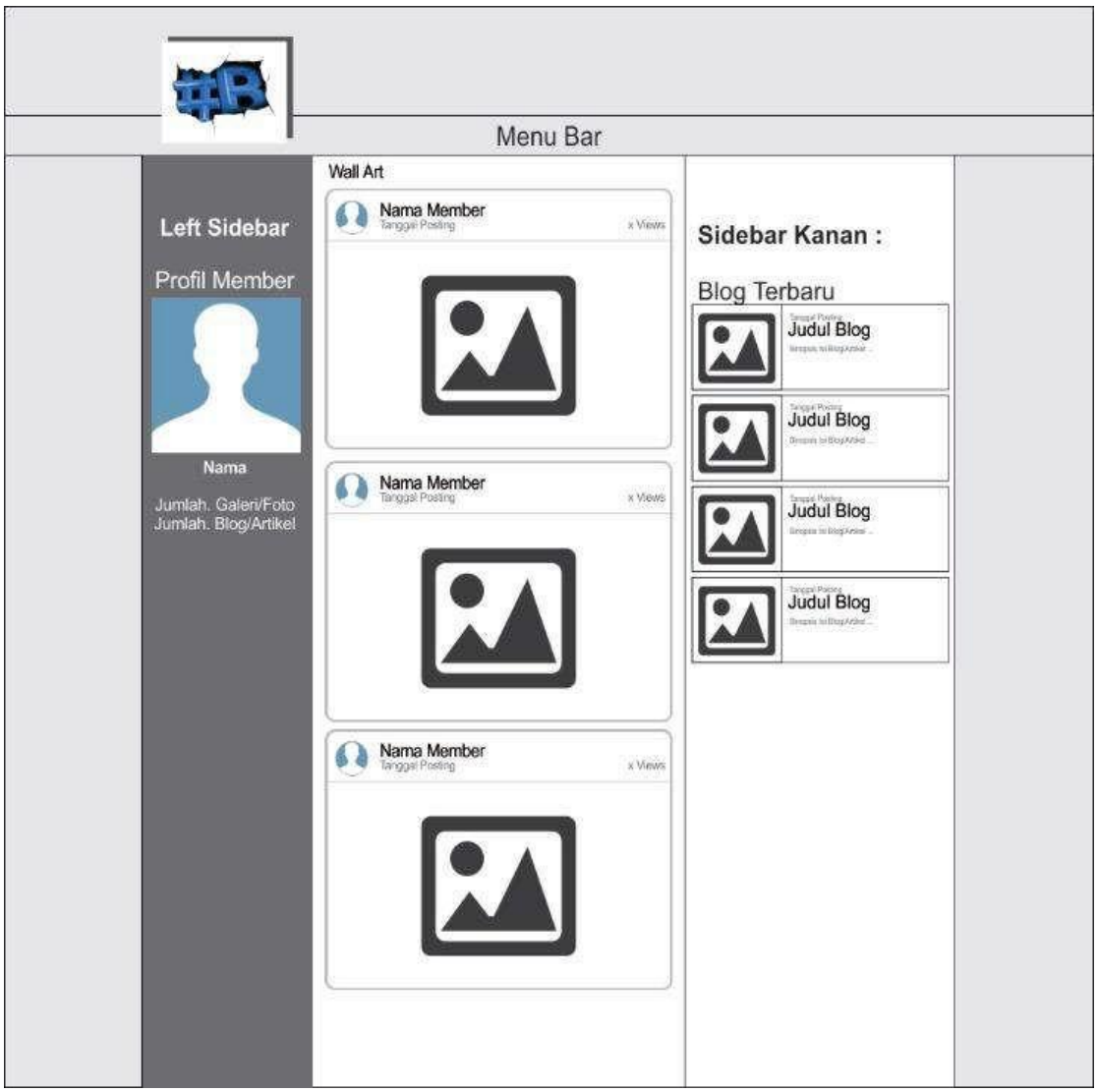


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.6

Rancangan Antar Muka Halaman Halaman Tiket Pengunjung.

G. Rancangan Antar Muka Halaman Home Member



Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.7

Rancangan Antar Muka Halaman Home Member

H. Rancangan Antar Muka Halaman Blog Member

Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.8

Rancangan Antar Muka Halaman Blog Member

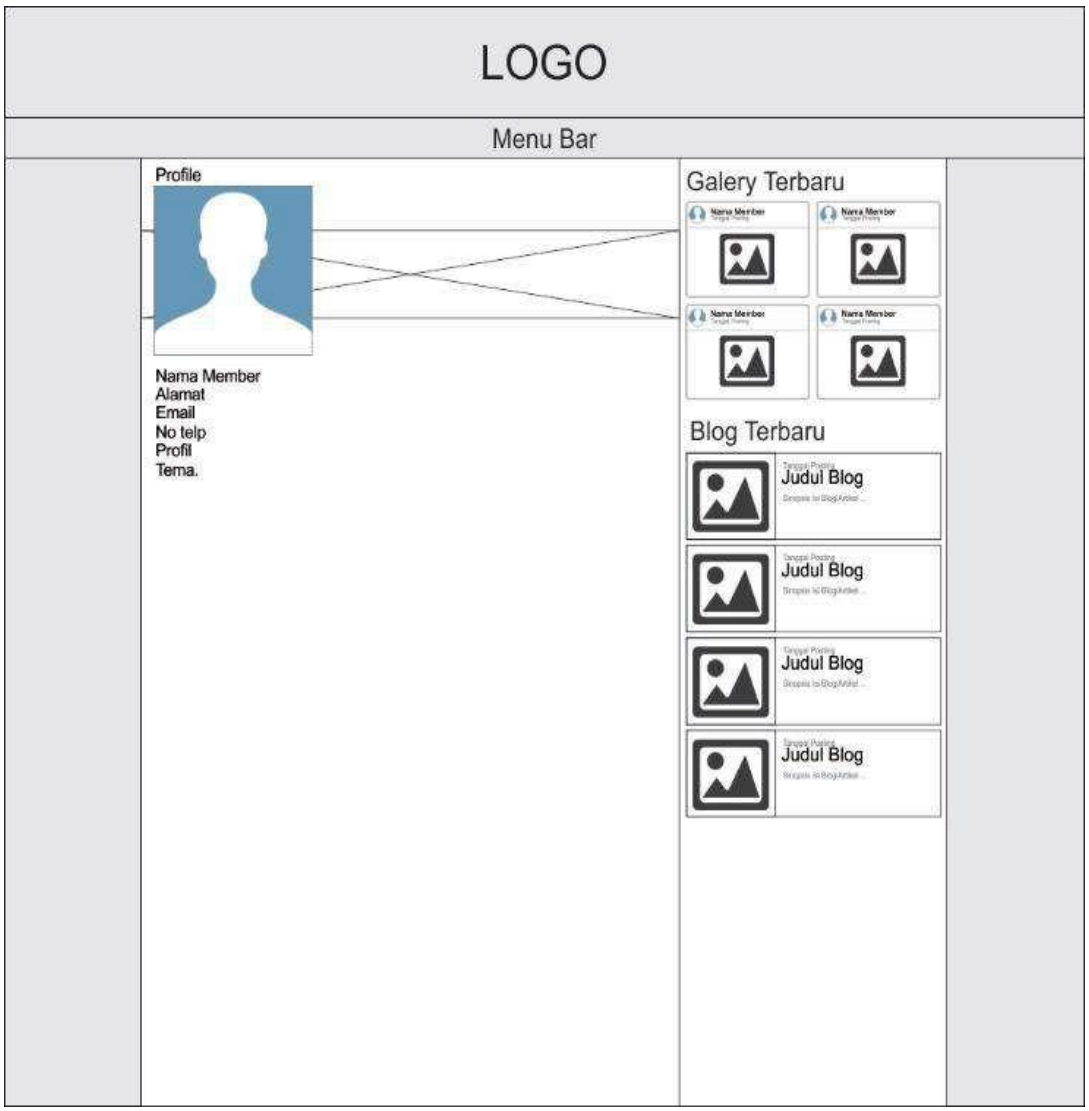
I. Rancangan Antar Muka Halaman Gallery Member

Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.9

Rancangan Antar Muka Halaman Gallery Member

J. Rancangan Antar Muka Halaman Profil Member

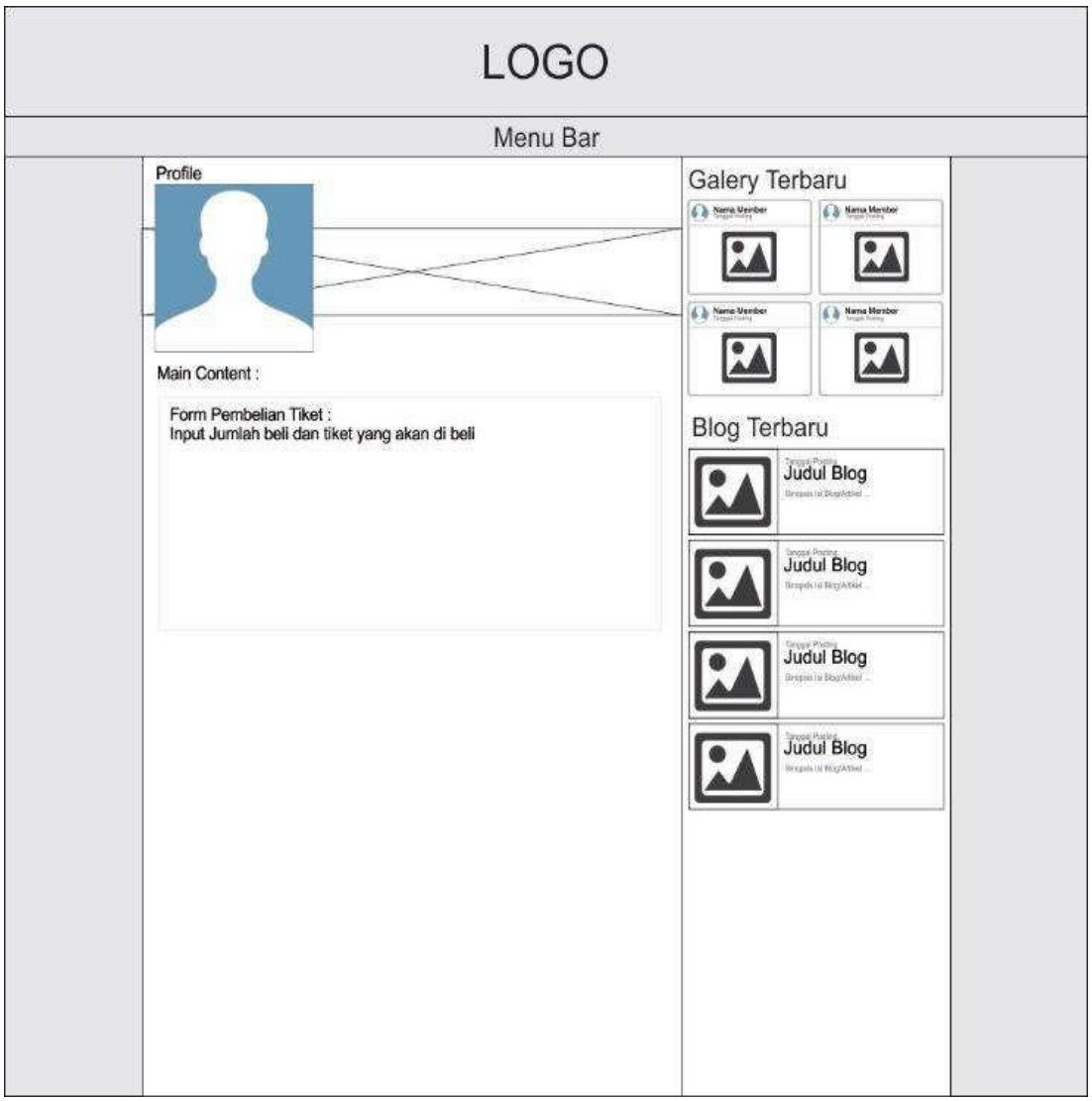


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.10

Rancangan Antar Muka Halaman Profil Member

K. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Member

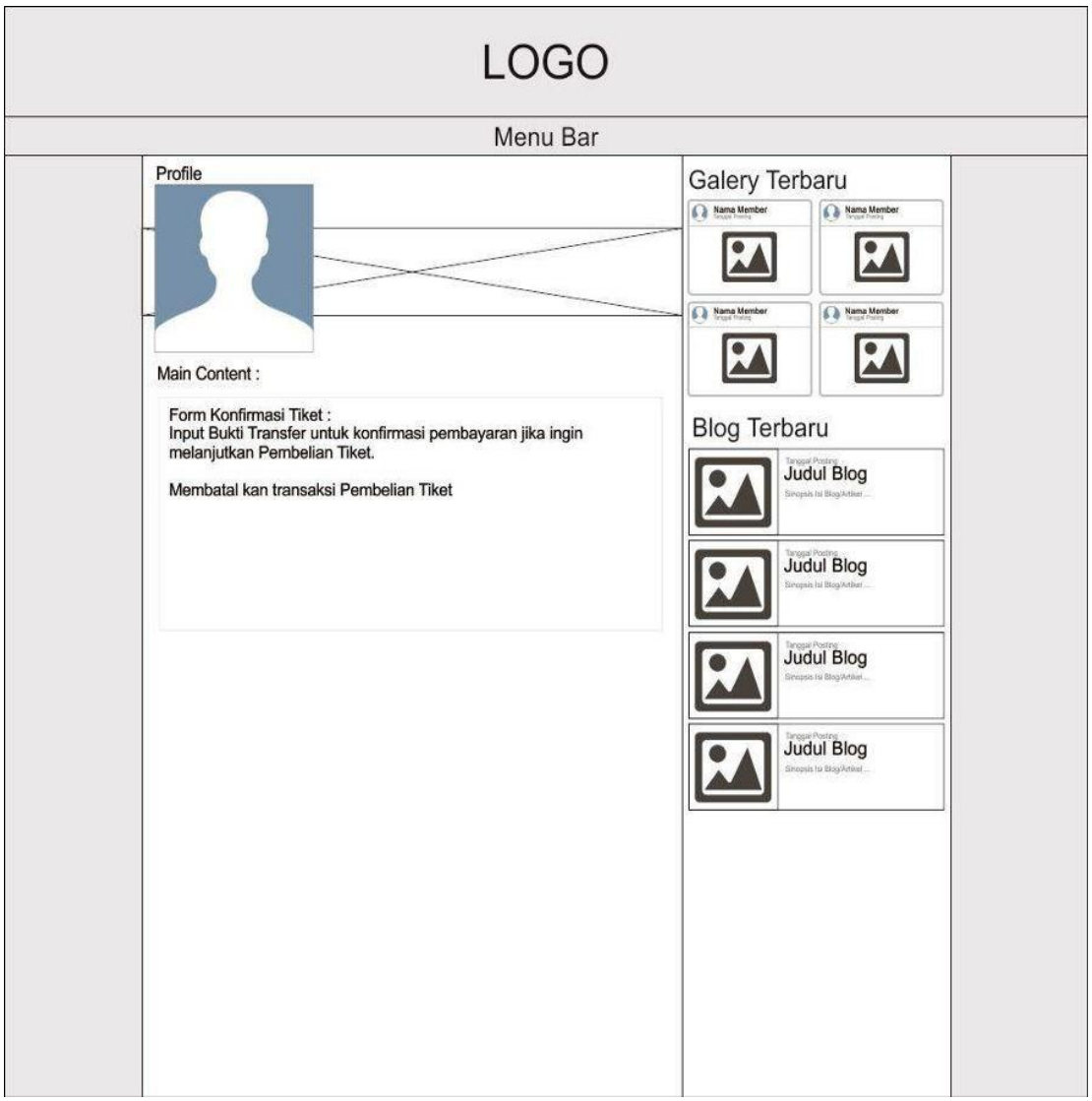


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.11

Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Member

L. Rancangan Antar Muka Halaman Konfirmasi Member

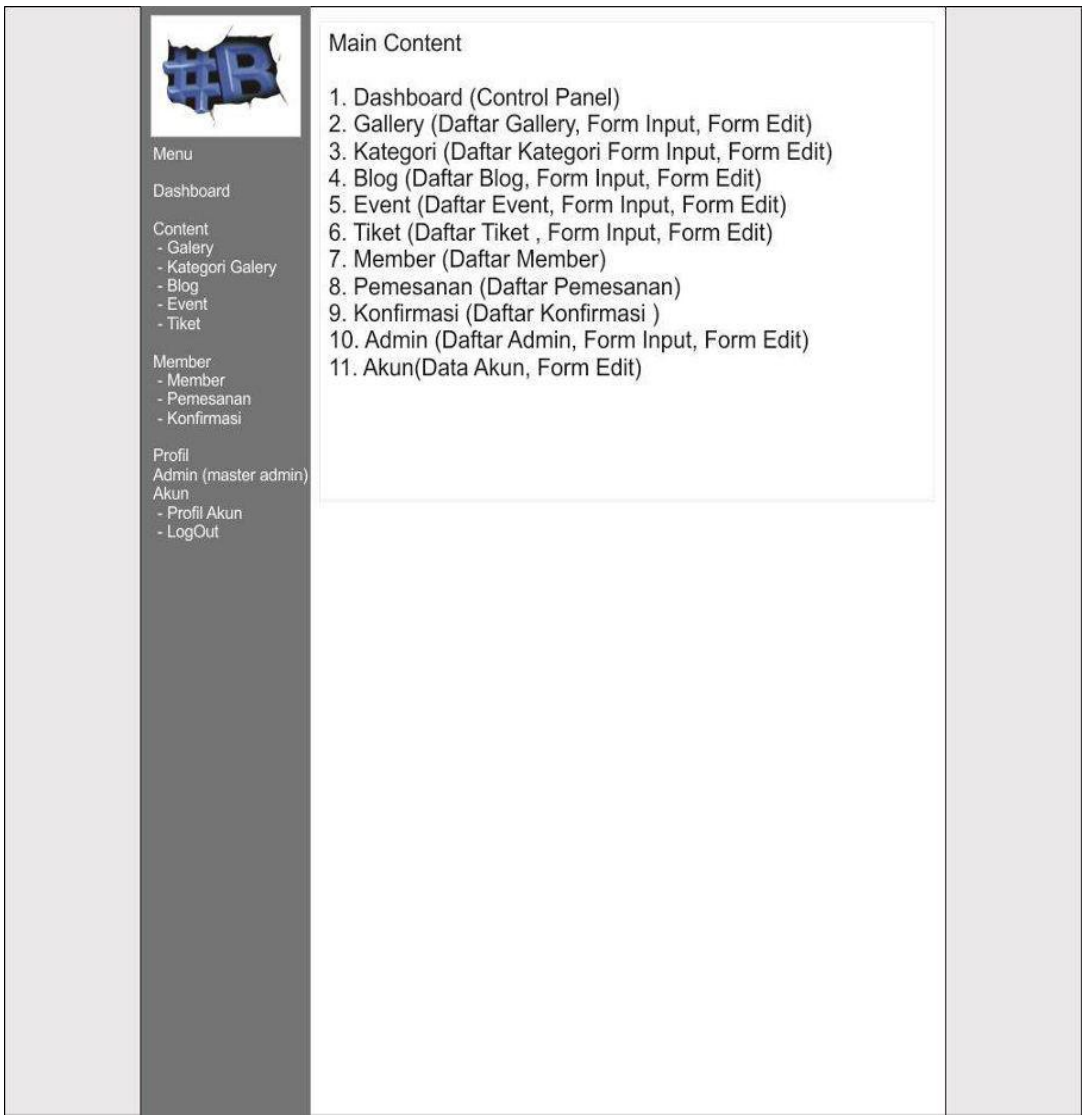


Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.12

Rancangan Antar Muka Halaman Konfrimasi Member

M. Rancangan Antar Muka Halaman Admin



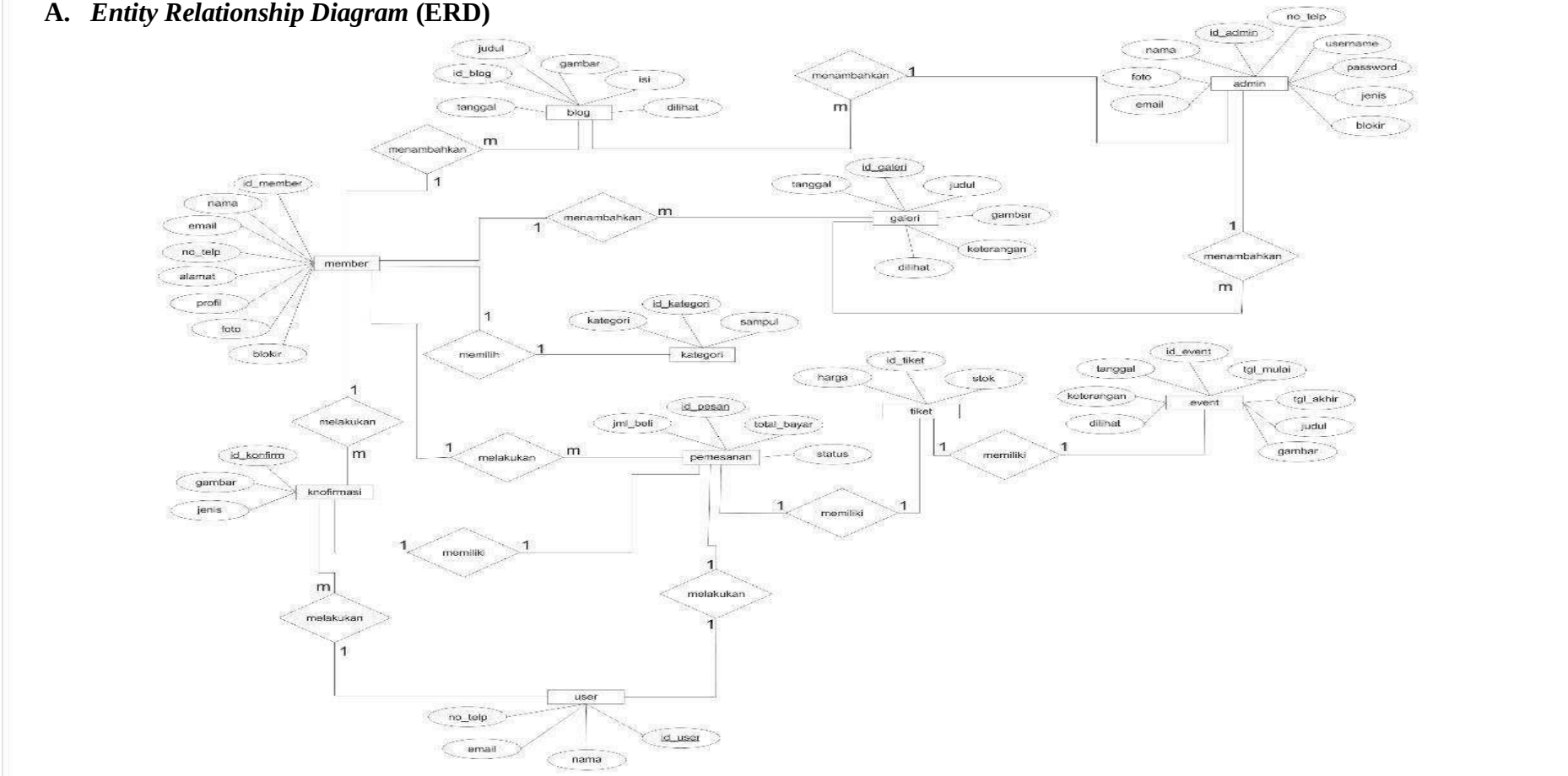
Sumber : Hasil Pengolahan Sendiri (2017)

Gambar III.13

Rancangan Antar Muka Halaman Admin

3.3.2. Rancangan Basis Data

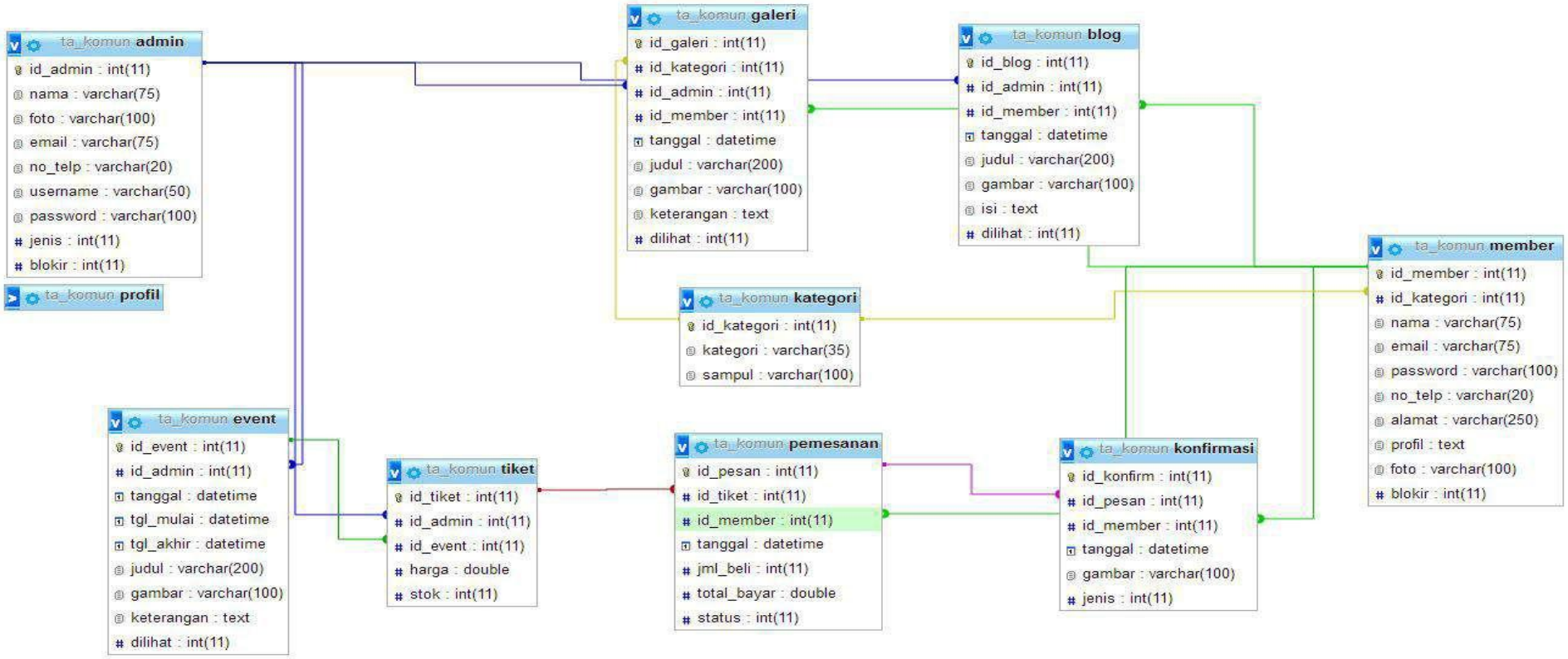
A. *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar III.14.

Entity Relationship Diagram (ERD)

B. *Logical Relational Structure*(LRS)



Gambar III.15.

Logical Relationship Structure (LRS)

C. Spesifikasi *File*

Database adalah sekumpulan data yang saling berkaitan satu sama lain, terpusat dan terorganisir sehingga dapat dimanfaatkan dengan cepat dan muah untuk berbagai macam kebutuhan pengolahan data. Penulis membuat satu *database* yang bernama: *ta_komun*

Adapun spesifikasi *file-file* tersebut antara lain:

1. Spesifikasi *File* Admin

Nama *File*	: Admin
Akronim	: *admin*
Fungsi	: untuk menyimpan data-data admin
Tipe *File*	: *File Master*
Organisasi *File*	: *Indexed Sequential*
Akses File	: *Random*
Media	*: Hard Disk*
Panjang *Record*	: 364 karakter
Kunci *Field*	: id_admin
Software	: *phpmyadmin*

Tabel III.1.

***File* Data Admin**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Admin	id_admin	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Nama	Nama	*Varchar*	75	
3	Foto	Foto	*Varchar*	100	
4	email	Email	Varchar	75	
5	no_telp	No_telp	Varchar	20	
6	Username	Username	Varchar	50	
7	Password	Password	Int	11	
8	Jenis	Jenis	Int	11	
9	blokir	Blokir	int	11	

2. Spesifikasi *File* Bolg

Nama *File* : Blog

Akronim : Blog

Fungsi : untuk menyimpan artikel.

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 344 karakter

Kunci *Field* : id_blog

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.2.

***File* Blog**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id blog	id_blog	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Id admin	id_admin	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
3	Id member	id_member	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
4	Tanggal	Tanggal	*Datetime*	-	
5	judul	Judul	*Varchar*	200	
6	gambar	Gambar	*Varchar*	100	
7	isi	Isi	*Text*	-	
8	dilihat	Dilihat	*Int*	11	

3. Spesifikasi *File Event*

Nama *File* : *Event*

Akronim : *event*

Fungsi : untuk menampilkan data-data barang.

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses File : *Random*

Media : Hard Disk

Panjang *Record* : 333 karakter

Kunci *Field* : id_event

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.3.

File Event

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id event	id_event	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Id admin	Id_admin	*Int*	11	*Foreign Key*
3	tanggal	Tanggal	*Datetime*	-	
4	Tgl_mulai	Tgl_mulai	*Datetime*	-	
5	Tgl_akhir	Tgl_akhir	*Datetime*	-	
6	Judul	Judul	Varchar	200	
7	Gambar	Gambar	Varchar	100	
8	Keterangan	keterangan	*Text*		
9	dilihat	Dilihat	*Int*	11	

4. Spesifikasi *File* Galeri

Nama *file* : Galeri

Akronim : galeri

Fungsi : untuk menyimpan data galeri

Tipe *file* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 355 karakter

Kunci *Field* : id_galeri

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.4.

***File* Galeri**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Galeri	id_galeri	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Id kategori	id_kategori	*Int*	11	*Foreign Key*
3	Id admin	id_admin	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
4	Id member	id_member	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
5	Tanggal	tanggal	*datetime*		
6	Judul	judul	*Varchar*	200	
7	Gambar	gambar	*Varchar*	100	
8	Keterangan	keterangan	*Text*		
9	Dilihat	dilihat	*Int*	11	

5. Spesifikasi *File* Kategori

Nama *File* : Kategori

Akronim : kategori

Fungsi : untuk menyimpan data katgori galeri

Tipe *File* : *File Master*

Organisasi F*ile* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 146 karakter

Kunci *Field* : id_kategori

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.5.

***File* Kategori**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Kategori	id_kategori	*Int*	11	*Primary Key Auto_increment*
2	Kategori	Kategori	*Varchar*	35	
3	Sampul	Sampul	*Varchar*	100	

6. Spesifikasi *File* Konfirmasi

Nama *file* : Konfirmasi

Akronim : Konfirmasi

Fungsi : untuk menyimpan data konfirmasi pembayaran untuk pembelian tiket.

Tipe *file* : File Transaksi

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 144 karakter

Kunci *Field* : id_konfirm

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.6.

***File* Konfirmasi**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Konfirmasi	id_konfirmasi	*Int*	11	*PrimaryKey* *Auto_increment*
2	Id Pesan	id_pesan	*Int*	11	*Foreign Key*
3	Id Member	id_member	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
4	Tanggal	Tanggal	*datetime*		
5	Gambar	Gambar	*Varchar*	100	
6	Jenis	jenis	*Int*	11	

7. Spesifikasi *File* Member

Nama *File* : Member

Akronim : *member*

Fungsi : untuk menyimpan data *Member*.

Tipe *file* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 653 karakter

Kunci *Field* : id_member

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.7.

***File* Member**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Member	id_member	*Int*	11	*Primary Key* *Auto Increment*
2	Id Kategori	id_kategori	*Int*	11	*Foreign Key*
3	Nama Member	nama	*Varchar*	75	
4	Alamat Email	email	*Varchar*	75	
5	Password	Password	*Varchar*	100	
5	Nomor Telepon	no_telp	*Varchar*	20	
6	Alamat	alamat	*Varchar*	250	
7	Profil Member	profil	*Text*	-	
8	Foto Member	foto	*Varchar*	100	
9	Akses Blokir	blokir	*Int*	11	

8. Spesifikasi *File* Pemesanan

Nama *File* : Pemesanan

Akronim : pemesanan

Fungsi : untuk menyimpan data pemesanan tiket event.

Tipe *File* : *File Transaksi*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 55 karakter

Kunci *Field* : *id_pesan*

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.8.

***File* Pemesanan**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Pemesanan	id_pesan	*Int*	11	*Primary Key* *Auto Increment*
2	Id Tiket	id_tiket	*Int*	11	*Foreign Key*
3	Id Member	id_member	*Int*	11	*Foreign Key* *NULL*
4	Tanggal pemesanan	tanggal	*datetime*		
5	Jumlah Beli	jml_beli	*Int*	11	
6	Total Bayar	total_bayar	*Double*	-	
7	Status Pemesanan	status	*Int*	11	

9. Spesifikasi *File* Profil

Nama *File* : Profil

Akronim : profil

Fungsi : untuk menyimpan informasi/profil komunitas.

Tipe file : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 161 karakter

Kunci *Field* : id_profil

Software : *phpmyadmin*

Tabel III.9.

***File* Profil**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Id Profil	id_profil	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Nama Komunitas	nama	*Varchar*	50	
3	Profil Komunitas	profil	*Text*	-	
4	Sejarah Komunitas	sejarah	*Text*	-	
5	Pengurus Komunitas	pengurus	*Text*		
6	Info Kontak	info_kontak	*Text*		
7	Logo Komunitas	logo	*Varchar*	100	

10. Spesifikasi *File* Tiket

Nama *File* : Tiket

Akronim : tiket

Fungsi : untuk menyimpan data tiket event

Tipe file : *File Transaksi*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : *Random*

Media : *Hard Disk*

Panjang *Record* : 44 karakter

Kunci *Field* : id_tiket

Software : *phpmyadmin*

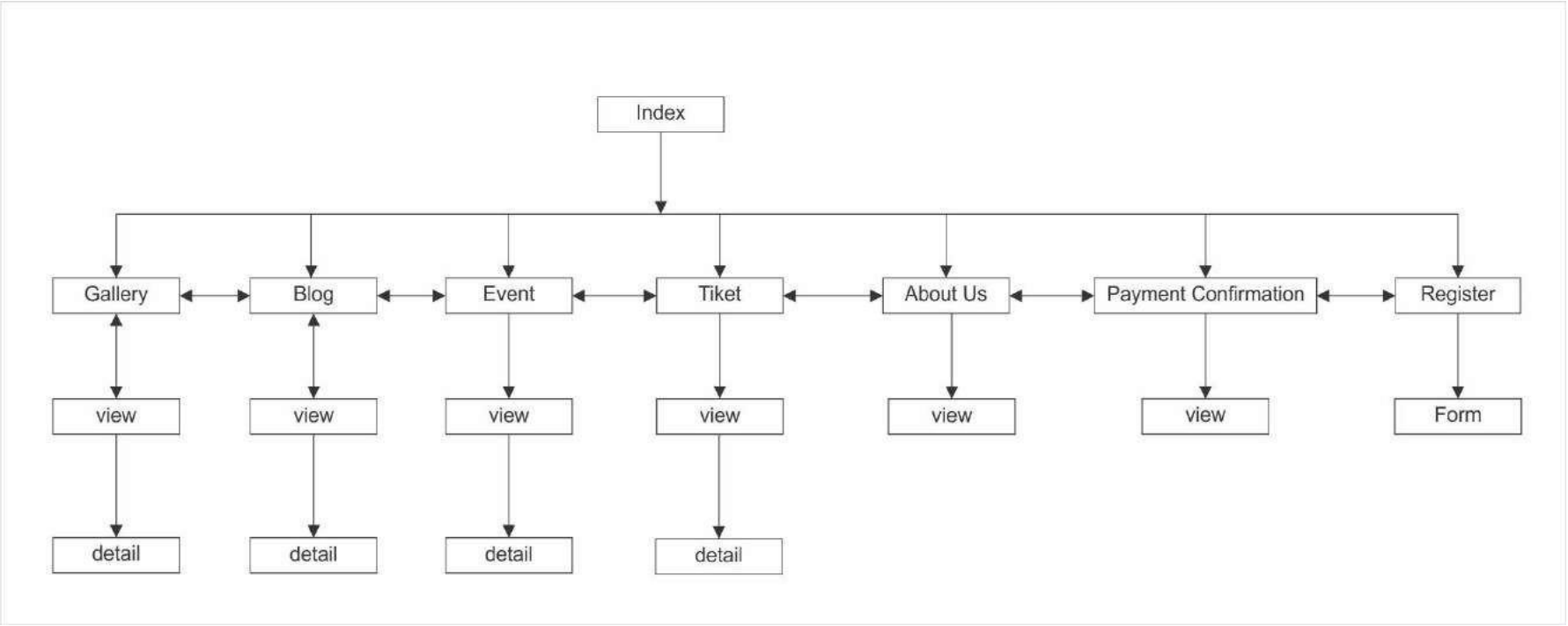
Tabel III.10.

***File* Tiket**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1	Kode Tiket	id_tiket	*Int*	11	*Primary Key* *Auto_increment*
2	Kode Admin	id_admin	*Int*	11	*Foreign Key*
3	Id Event	id_event	*Int*	11	*Foreign Key*
4	Harga Tiket	harga	*Double*	-	
5	Stok Tiket	stok	*Int*	11	

3.3.3. Rancangan Struktur Navigasi

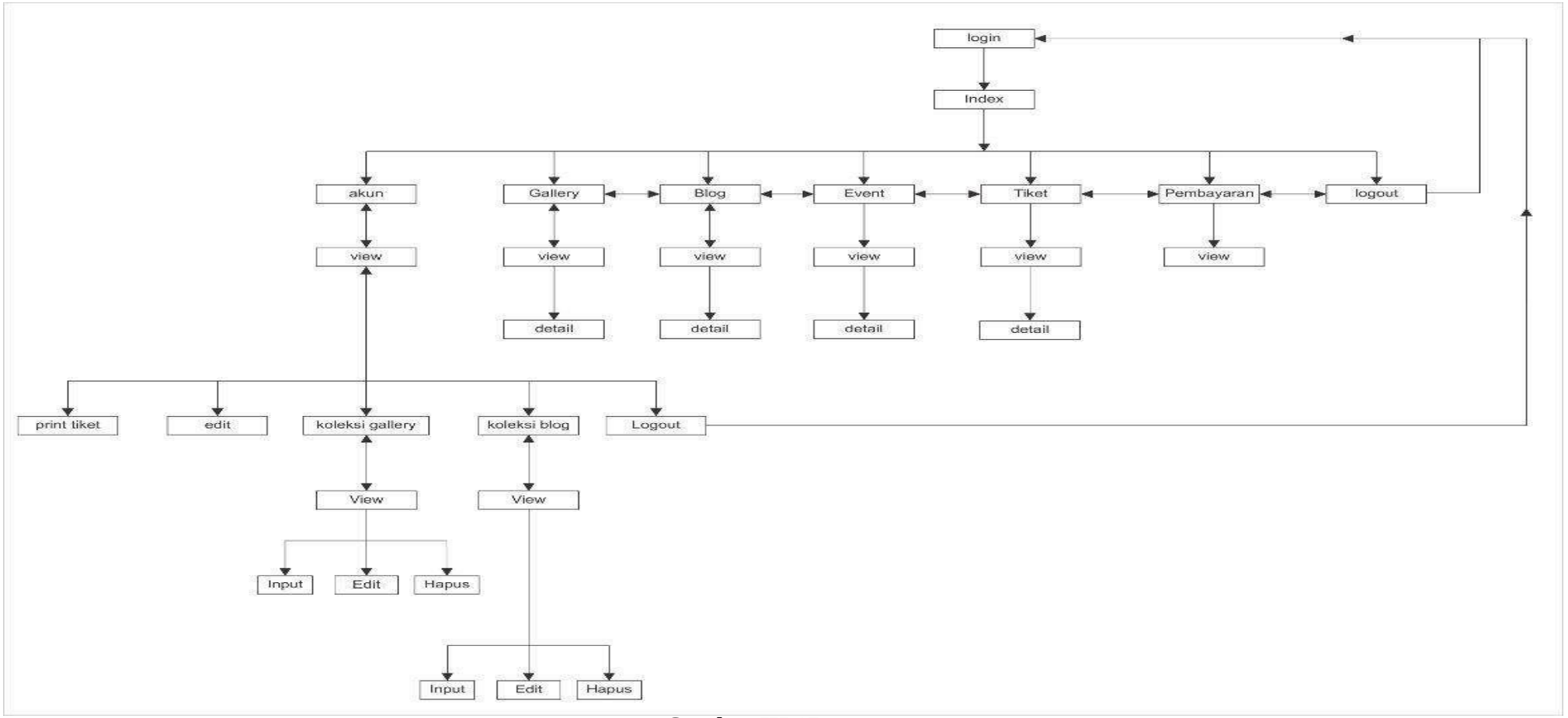
A. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung



Gambar III.16.

Struktur Navigasi Halaman Pengunjung.

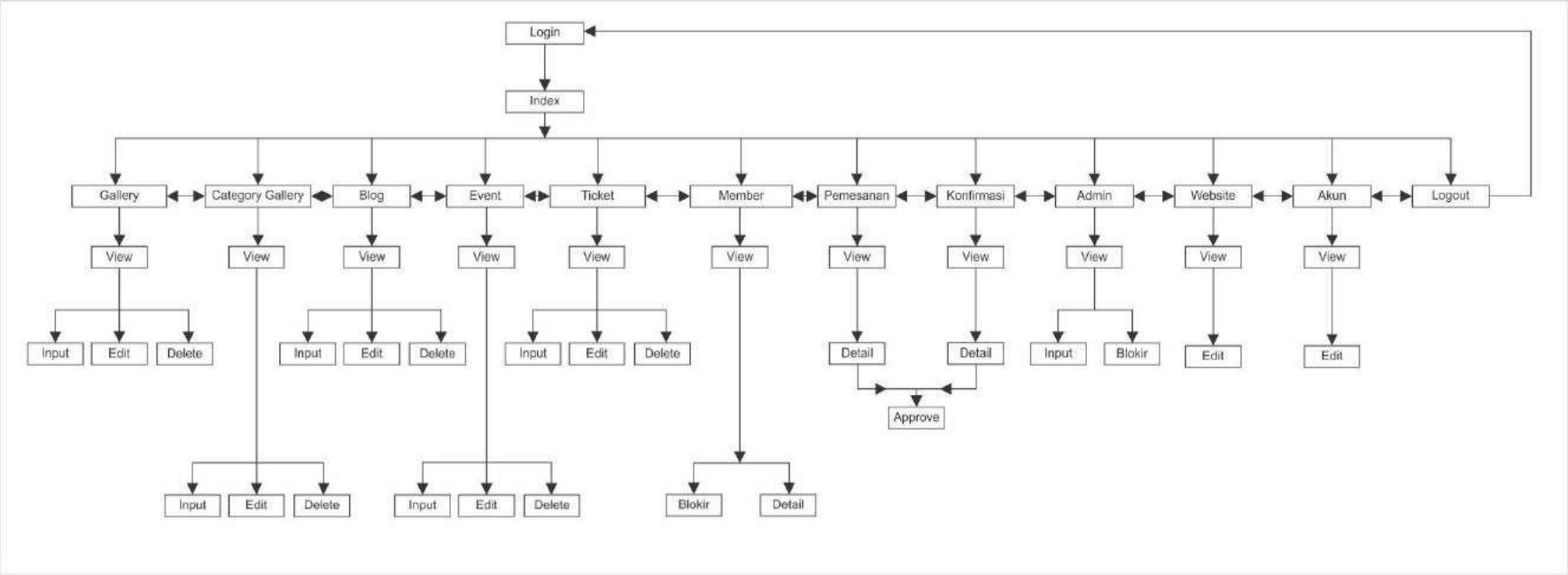
B. Struktur Navigasi Halaman *Member*



Gambar III.17.

Struktur Navigasi Halaman *Member*.

C. Strutur Navigasi Halaman Admin



Gambar III.18.

Struktur Navigasi Halaman *Admin*.

3.4. Implementasi dan Pengujian Unit

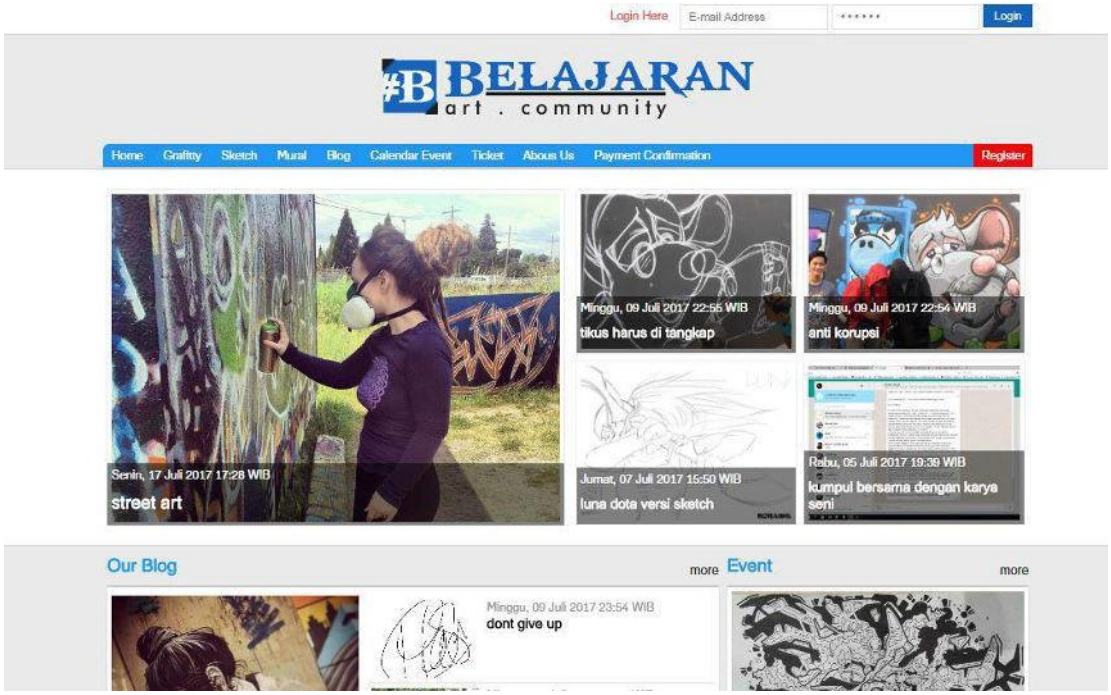
3.4.1. Implementasi

A. Implementasi Rancangan Antar Muka

1. Halaman Pengunjung

a) Halaman Beranda pengunjung.

Halaman beranda berisi informasi tampilan awal dari *website.*

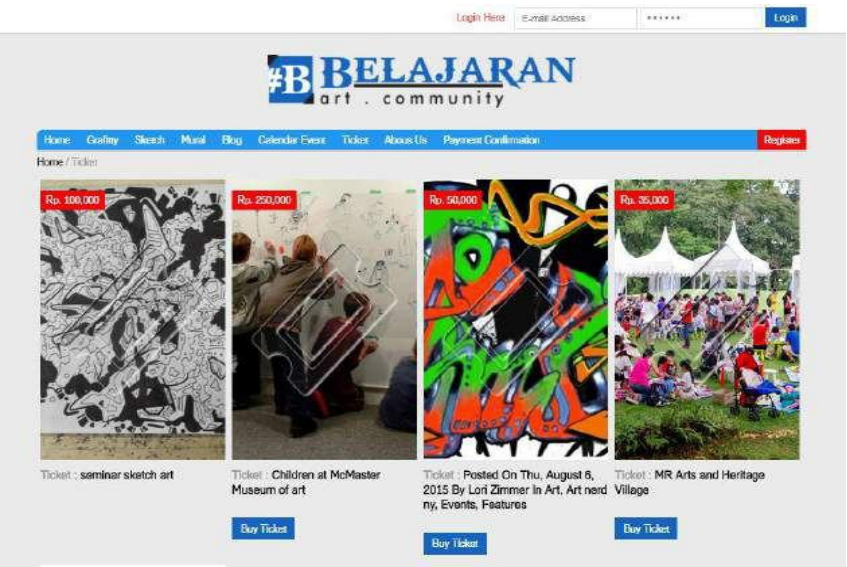


Gambar III.19.

Implementasi Halaman *Beranda* Pengunjung

b) Tiket Pengunjung.

Berisi informasi tiket yang menjual berbagai event yang dimana akan di selenggarakan, pelanggan hanya dapat melihat produknya saja tanpa bisa membeli.



Gambar III.20.

Implementasi Halaman Katalog Pengunjung

c) Cara Pesan

Cara Pesan, berisi informasi detail untuk cara pemesanan tiket

Cara pemesanan tiket *event* di *website* ini ?

Berikut adalah langkah-langkah bagaimana cara melakukan pemesanan yang benar :

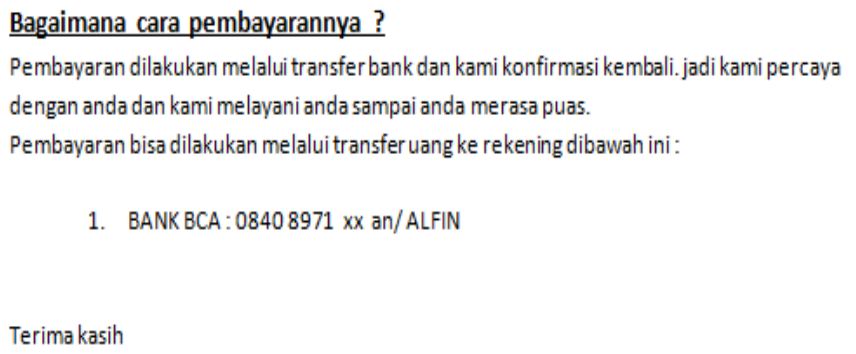
1. Pemesanan tiket event hanya bisa dilakukan apabila anda telah menjadi member. Untuk itu silakan melakukan pendaftaran dimenu Register
2. Bila anda telah menjadi member, silakan *login* dan mencari tiket event yang akan anda beli.
3. Pillih tiket *event* yang anda cari, tekan *buy ticket* untuk memesan tiket. Bila sudah, isi *quantity* tiket untuk memesan, jika sudah tekan *buy ticket*, dan lalu tekan *confirmation*.
4. Bila sekiranya anda telah yakin dengan transaksi anda, silakan melakukan pembayaran dengan mengisi tanggal pembayaran dan mengirim poto bukti pembayaran.
5. Bila sudah, tekan tombol *confirmation* untuk mengakhiri transaksi anda dan pesanan anda segera kamu proses.

Gambar III.21.

Implementasi Halaman Cara Pesan

d) Cara Bayar

Berisi informasi tentang cara pembayaran tiket *event* yang ingin dibeli.



Gambar III.22.

Implementasi Halaman Cara Bayar

e) Kontak

Berisi informasi kontak yang tersedia pada *website* agar *member* dapat menghubungi atau mengkonfirmasi melalui kontak yang terdapat pada halaman kontak.

Gambar III.23.

Implementasi Halaman Kontak

f) Daftar *Member*

Berisi registrasi data member agar dapat bisa mengakses secara *online*, karena apabila tidak mengisikan daftar member maka tidak dapat mengakses infomasi didalam web.

Gambar III.24.

Implementasi Halaman Daftar *Member*

g) *Login Member*

Berisi *user id* dan *password* yang telah di isi di daftar *member* agar dapat mengakses informasi secara *online*.

Gambar III.25.

Implementasi Halaman *Login Member*

2. Halaman *Member*

a) Halaman Member

Berisi informasi kategori yang berbagai macam seperti *Grafitty*, *Sketch*, *Mural*, *Blog*, *Calender Event*, *Ticket*. yang dimana member bisa mengakses web ini dari membuat *blog* pribadi, mencari informasi *event*, membeli *ticket event*, dan membagi gallery di web.

Gambar III.26.

Implementasi Halaman *Member*

b) *Shopping cart*

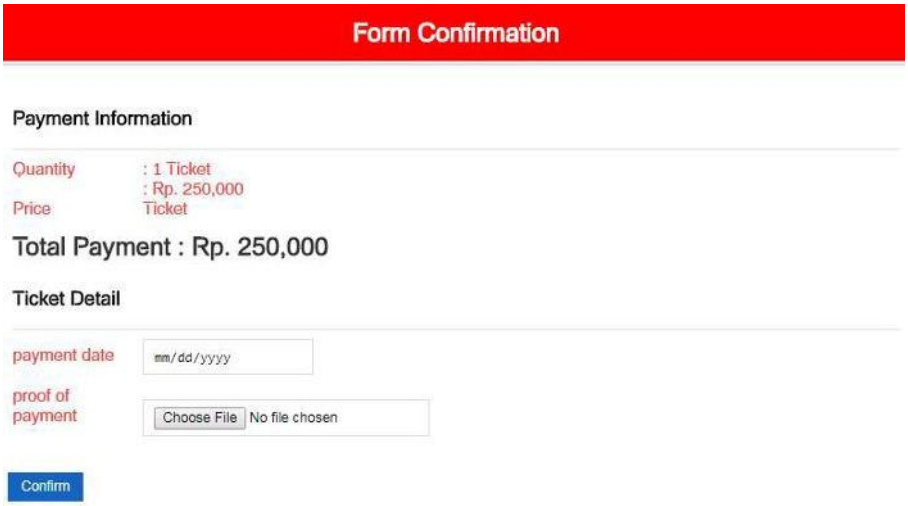
Shopping cart, berisi *item* tiket yang dibeli member.

Gambar III.27.

Implementasi Halaman *Shopping cart*

c) *confirmation* Pembayaran

confirmation Pembayaran, berisi data pembayaran *customer* beserta bukti pembayarannya setelah melakukan transaksi.



Gambar III.28.

Implementasi Halaman *confirmation* Pembayaran

3. Halaman Admin

a) Halaman *Login* Admin

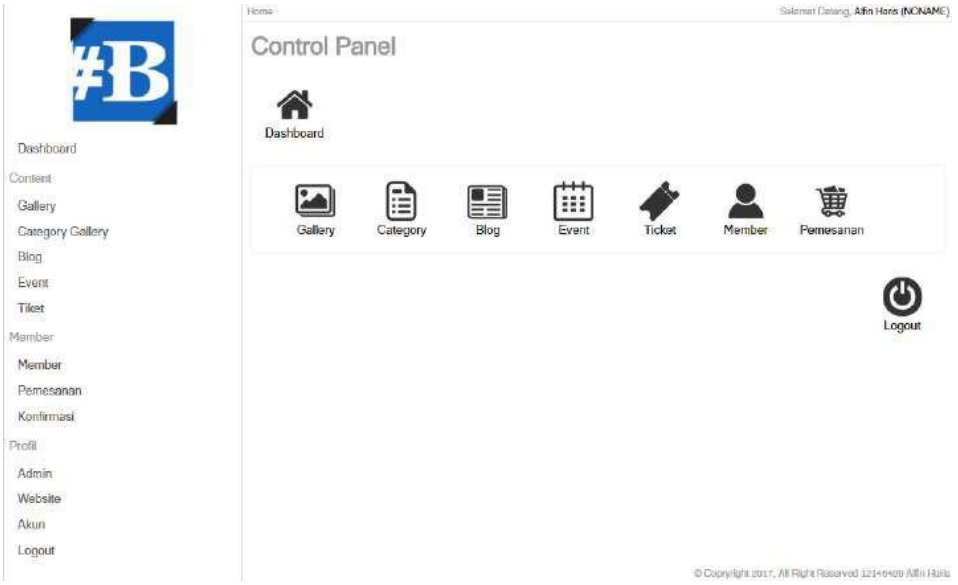
Admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk masuk ke Halaman Admin.

Gambar III.29.

Implementasi Halaman *Login* Admin

b) Halaman *Beranda Admin*

Di halaman *beranda* admin terdapat informasi yang memaparkan isi dari halaman admin tersebut.

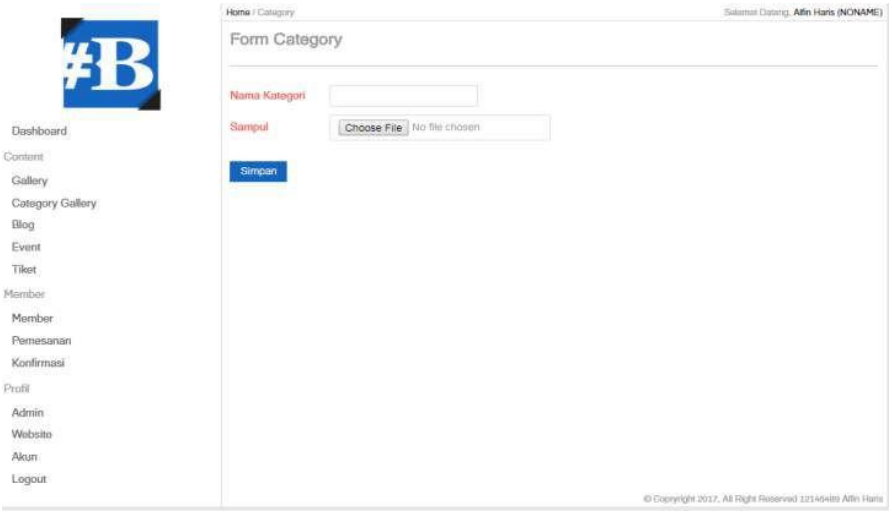


Gambar III.30.

Implementasi Halaman *Beranda Admin*

c) Halaman Tambah *Category*

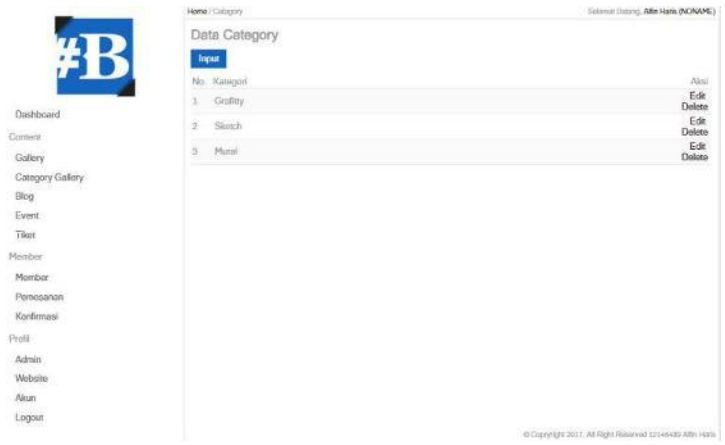
Halaman Tambah *Category* ini berisi data untuk penambahan *Category Galeri.*



Gambar III.31.

Implementasi Halaman Data Tambah *Category*

d) Halaman *View Category* Di halaman ini , Admin dapat mengelola dan melihat keseluruhan Data Kategori yang sudah ada.



Gambar III.32.

Implementasi Halaman *View Category*

e) Halaman *View Member*

Berisi Informasi data member yang terdaftar.

Gambar III.48.

Implementasi Halaman *View Member*

B. Spesifikasi Sistem Komputer

1. Spesifikasi Perangkat Keras

Yang dimaksud perangkat keras diatas adalah seperangkat alat yang membantu sistem yang diusulkan dengan alat bantu lain. Yang terdiri dari unit masukan *(input),* unit pemrosesan *(process),* unit keluaran *(output)* dan untuk simpanan luar *(memory).* Pemilihan suatu komputer antara lain ditentukan oleh kapasitas komuter dan unit pengolahan datanya (CPU), unit pemasukan datanya yaitu *keyboard* dan media penyimpanan datanya berupa *hardisk.* Penulis menerangkan juga bahwa perangkat keras yang digunakan pada sistem berjalan saat ini adalah sebagai berikut:

1. *Server*
   a. *Laptop*
      (a) *Processor* Intel® Celeron® CPU 1000 M @ 1.8 *Ghz.*
      (b) RAM DDR3 2 GB
      (c) Hard Disk 465 GB
   b. *Mouse*
   c *Keyboard*
   d *Monitor* dengan resolusi layar *maximum* 1366x768
   e Koneksi *internet* dengan kecepatan 6 *Mbps*
2. *Client*
   a. *CPU*
      (a) *Processor* Intel® Pentium® 4
      (b) RAM DDR3 4GB
      (c) Hard Disk 350 GB

b *Mouse*

c *Keyboard*

d *Monitor* dengan resolusi layar *minimum* 1024x600

e Koneksi *internet*dengan kecepatan 4 *Mbps*

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* adalah seluruh fase dari sistem pengolahan data yang diluar dari peralatan komputernya sendiri.Fasilitas *software* itu sendiri terdiri dari sistem desain, program dan prosedur-prosedur lainnya. Disini penulis menerangkan bahwa sistem komputer perangkat komputer yang digunakan saat ini adalah sebagai berikut:

1. *Server*
    a. Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows*7 Profesional
    b. Aplikasi *bundle web server* seperti: *Xampp*, yang terdiri dari komponen, diantaranya:
        (1) Aplikasi *Apache Server v2.2.11.7*
        (2) Aplikasi *PHP Server v5.0.51b*
        (3) Aplikasi *MySQL Server v5.0.51b*
        (4) Aplikasi *phpMyAdmin v2.11.7*
    c. Aplikasi *Web Browser* seperti *Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer.*
2. *Client*
    a. Sistem operasi yang umum digunakan seperti: *Microsoft Windows*7 Profesional

b. Aplikasi *web browser* seperti *Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer.*

3.4.2. Pengujian Unit

A. Pengujian Form *Login Member*

No	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	*Username* dan *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *login*	*Username*: (kosong) *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses *member* dan menampilkan "Nama *Email* dan *Password* belum Anda Masukkan!"	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengetikkan ***Username* terisi** dan untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol *login*	***Username*: Ok** *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak akses *member* dan menampilkan "*Password* belum Anda Masukkan!"	Sesuai Harapan	Valid
3	*Username* tidak diisi atau kosong sementara untuk ***Password*** diisi kemudian klik tombol *login*	*Username*: (kosong) ***Password*: Ok**	Sistem akan menolak akses *member* dan menampilkan **"**Nama *Email* Anda belum di isi!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada *username* atau ***Password*** kemudian klik tombol *login*	*Username*: Ok (benar) ***Password*: Ok (salah)**	Sistem akan menolak akses *member* dan menampilkan "*Password* Anda Salah!"	Sesuai Harapan	Valid

5	Mengetikkan ***Username*** dan ***Password*** dengan data yang benar kemudian klik tombol *login*	***Username*****: Ok (benar)** ***Password*****: Ok (benar)**	Sistem menerima akses *login* dan kemudian langsung menampilkan halaman *member*.	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.11.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Member*.

B. Pengujian Form Daftar *Member*

No	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Nama, *Email*,Telpon,Alamat,Kota,*Password* tidak diisi kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) *Email*: (kosong) Telpon: (kosong) Alamat: (kosong) Kota: (kosong) *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar *Member* dan menampilkan "Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid
2	**Mengetikan *Nama*** terisi, sementara untuk *Email* tidak diisi atau kosong, untuk Telpon tidak diisi atau kosong, untuk Alamat tidak diisi atau kosong, untuk Kota tidak diisi atau kosong, dan untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	***Username*****:Ok** Kata Sandi: (kosong) Nama Lengkap: (kosong) Alamat: (kosong) No Telp/HP: (kosong) *Email*: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar *Member* dan menampilkan "Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid

3	Nama tidak diisi atau kosong, sementara untuk *Email* diisi, untuk Telpon tidak diisi atau kosong, untuk Alamat tidak diisi atau kosong, untuk Kota tidak diisi atau kosong, dan untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) ***Email*:** **Ok** Telp: (kosong) Alamat: (kosong) Kota: (kosong) *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar *Member* dan menampilkan"Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid
4	Nama tidak diisi atau kosong, untuk *Email* tidak diisi atau kosong, sementara untuk **Telpon diisi**, untuk Alamat tidak diisi atau kosong, untuk Kota tidak diisi atau kosong, dan untuk *Email* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) *Email*: (kosong) **Telpon: Ok** Alamat: (kosong) Kota: (kosong) *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar *Member* dan menampilkan "Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid
5	Nama tidak diisi atau kosong, untuk *Email* tidak diisi atau kosong, untuk Telpon tidak diisi atau kosong, sementara untuk **Alamat diisi**, untuk Kota tidak diisi atau kosong, dan untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) *Email*: (kosong) Nama Lengkap: (kosong) **Alamat: Ok** Kota: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar pelanggandanmenampilkan"Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid

		Password: (kosong)			
6	Nama tidak diisi atau kosong, untuk *Email* tidak diisi atau kosong, untuk Telpon tidak diisi atau kosong, untuk Alamat tidak diisi atau kosong, sementara untuk **Kota diisi**, dan untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) *Email*: (kosong) Telpon: (kosong) Alamat: (kosong) **Kota: Ok** *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses daftar pelanggandanmenampilkan "Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid
7	Nama tidak diisi atau kosong, untuk *Email* tidak diisi atau kosong, untuk Telpon tidak diisi atau kosong, untuk Alamat tidak diisi atau kosong, untuk Kota tidak diisi atau kosong, sementara untuk ***Password* diisi** kemudian klik tombol daftar	Nama:(kosong) *Email*: (kosong) Telpon: (kosong) Alamat: (kosong) Kota: (kosong) ***Password*: Ok**	Sistem akan menolak akses daftar pelanggandanmenampilkan "Silahkan isi semua form yang telah disediakan dengan benar"	Sesuai Harapan	Valid
8	Mengetikan **Nama, *Email*, Telpon, Alamat,Kota, *Password*** dengan data yang benar kemudian klik tombol daftar	**Nama:Ok (benar)** ***Email*: Ok (benar)** **Telpon: Ok (benar)** **Alamat: Ok (benar)**	Sistem menerima akses daftar pelanggandan kemudian langsung menampilkan *login* pelanggan.	Sesuai Harapan	Valid

		Kota: Ok (benar) ***Password*: Ok (benar)**			

Tabel III.12.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Daftar *Member*

C. Pengujian Form *Login Admin*

No	Skenario Pengujian	*Test Case*	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	*Username* dan *Password* tidak diisi kemudian klik tombol *login*	*Username:* (kosong) *Password*: (kosong)	Sistem akan menolak akses *login* dan menampilkan "*Username* dan *Password* Salah!"	Sesuai Harapan	Valid
2	**Mengetikkan *Username* terisi** sementara untuk *Password* tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol *login*	***Username*: Ok** *Password* : (kosong)	Sistem akan menolak akses *login* dan menampilkan "*Username* dan *Password* Salah!"	Sesuai Harapan	Valid

3	*Username* tidak diisi atau kosongsementara untuk ***Password* diisi** kemudian klik tombol *login*	*Username*: (kosong) ***Password*: Ok**	Sistem akan menolak akses *login* dan menampilkan **"***Username* dan *Password* Salah!"	Sesuai Harapan	Valid
4	Mengetikkan ***Username* dan *Password*** dengan data yang benar kemudian klik tombol *login*	***Username*: Ok (benar) *Password*: Ok (benar)**	Sistem menerima akses *login* dan kemudian menampilkan halaman *Admin*.	Sesuai Harapan	Valid

Tabel III.13.

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Admin*

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dalam bab ini, penulis mencoba menarik kesimpulan dari seluruh pokok pembahasan pada bab-bab sebelumnya yang ada dalam Tugas Akhir ini. Sebagai akhir dari penulisan Tugas Akhir ini, penulis berkesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya situs Komunitas Art *online*, kebutuhan para Komunitas akan dapat terpenuhi dengan mudah.
2. Mempermudah dalam mencari informasi tentang event art secara *online* karena memudahkan untuk mendapatkan informasi.
3. Transaksi dapat dilakukan kapan saja ketika member baru mendaftar di *website* ini dan tidak perlu mengunjungi ke basecamp tersebut.
4. Pembuatan aplikasi situs ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam melakukan aktifitas Komunitas yang dilakukan secara *online* dengan teknologi *internet*.

4.2. Saran

Untuk menunjang sebuah *website*, penulis menyarankan beberapa hal yang harus dilakukan sebelum membuat sebuah *website.* Adapun saran-saran dari penulis antara lain:

1. Meng*update* konten setiap ada *event art* dan Knowledge of art drawings dengan terbaru.

2. Melakukan *back up* data dengan sering melakukan ganti *password* untuk admin di *website* Komunitas *Art* ini agar terhindar dari para *hacker*.
3. Senantiasa mempromosikan web ini kepada teman - teman sekitar nya dan masyarakat agar web tersebut lebih populer dan banyak di minati oleh para Komunitas *Art*.

Hal-hal tersebut merupakan masukan dari penulis supaya w*ebsite* yang diharapkan dapat memberikan hasil kerja yang berdayaguna sekaligus *efisien.*

DAFTAR PUSTAKA

AdhiPrasetio. 2014. Dengan PHP: Buku Sakti Web programer : Media kita

Al-Bahra bin Ladjamudin. 2013. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu. Yogyakarta.

A.S, Rosa dan Shalahuddin, M, 2011, Modul Pembelajaran : Rekayasa Perangkat Lunak, Modula, Bandung.

Firdaus. 2007. PHP & MySQL dengan Dreamwever. Palembang: Maxikom.

Gunawan, Wahyu. 2010. Kebut Sehari Jadi Master PHP. Yogyakarta: Genius Publisher

Kadir Abdul (2013). Pengertian *Database*. Tersedia dalam : Buku Pintar Programer Pemula PHP. Yogyakarta. Mediakom.

Kadir Abdul (2013). Pengertian MySQL. Tersedia dalam : Buku Pintar Programer Pemula PHP. Yogyakarta.Mediakom

Prihatna, Hengky . 2005. Kiat Praktis Menjadi Webmaster Profesional, Jakarta: Penerbit PT. Elex Media komputindo.

Priyanto Hidayatullah, Jauhari K Kawistara. 2014. Pemrograman Web Studi kasus Web Sistem Informasi Akademi Informatika.

Rachdian. 2008. Panduan Aplikasi Desain Web dengan Macromedia Dreamwever 8.1. Yogyakarta: Andi Offset.

Simarmata Janner. 2008. Perancangan Basis Data. Andi. Yogyakarta

Winarno (2013), Belajar XAMPP. Penerbit PT. Elex Media Komputindo.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Mahasiswa

N.I.M	: 12146489
Nama Lengkap	: Alfin
Tempat & Tanggal Lahir	: Jl. Daud I No.35, Rt.002/08 Sukabumi Utara, Jakarta Barat Telp. 089620198364

B. Riwayat Pendidikan Formal & Non Formal

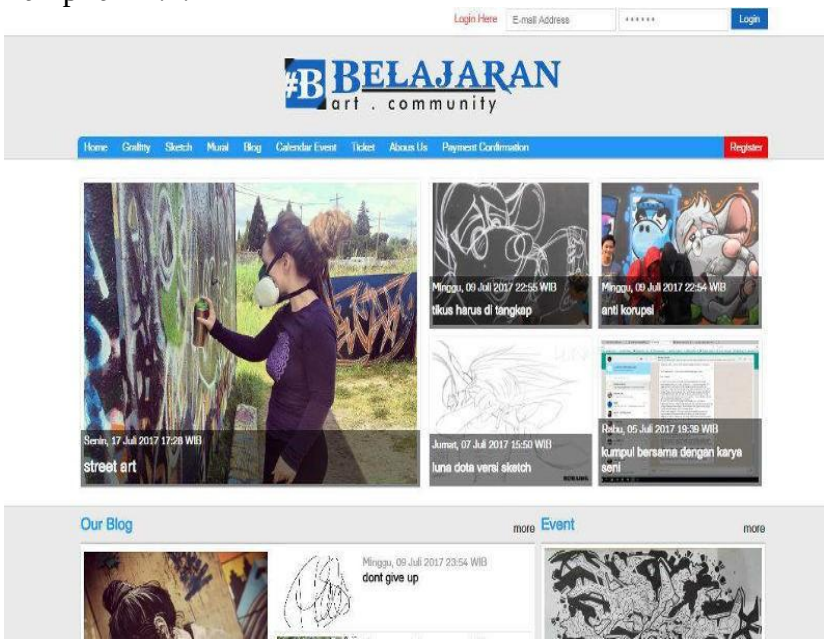
1. SDN 10 PAGI Jakarta, Lulus Tahun 2007
2. SMP PGRI 26 Jakarta, Lulus Tahun 2010
3. SMK PGRI 29 Jakarta, Lulus Tahun 2013

Jakarta, 10 juli 2017

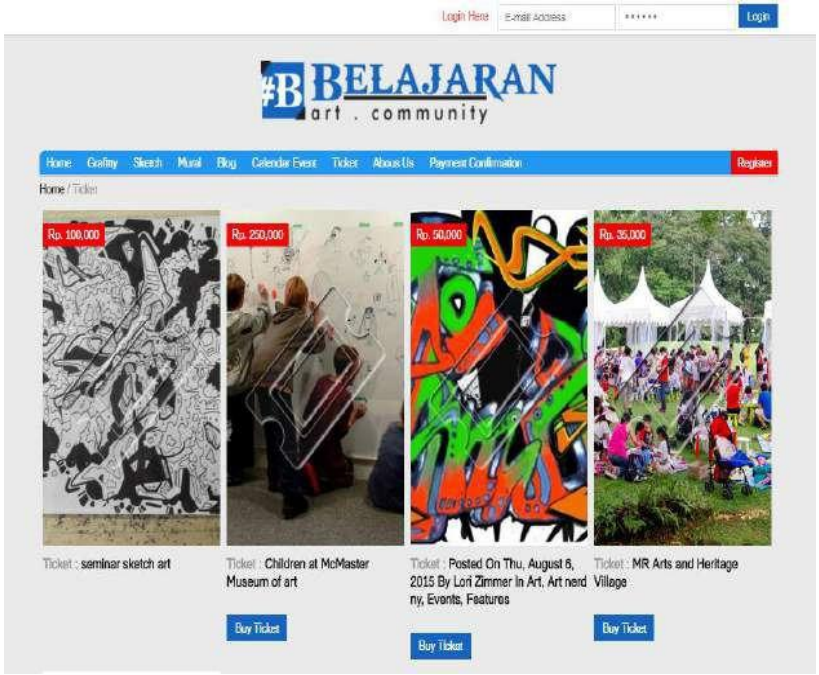
Alfin

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran A.1.



Lampiran A.2.



Lampiran A.3.

Cara pemesanan tiket *event* di *website* ini ?

Berikut adalah langkah-langkah bagaimana cara melakukan pemesanan yang benar :

1. Pemesanan tiket event hanya bisa dilakukan apabila anda telah menjadi member. Untuk itu silakan melakukan pendaftaran dimenu Register
2. Bila anda telah menjadi member, silakan *login* dan mencari tiket event yang akan anda beli.
3. Pillih tiket *event* yang anda cari, tekan *buy ticket* untuk memesan tiket. Bila sudah, isi *quantity* tiket untuk memesan, jika sudah tekan *buy ticket*, dan lalu tekan *confirmation*.
4. Bila sekiranya anda telah yakin dengan transaksi anda, silakan melakukan pembayaran dengan mengisi tanggal pembayaran dan mengirim poto bukti pembayaran.
5. Bila sudah, tekan tombol *confirmation* untuk mengakhiri transaksi anda dan pesanan anda segera kamu proses.

Lampiran A.4.

Bagaimana cara pembayarannya ?

Pembayaran dilakukan melalui transfer bank dan kami konfirmasi kembali. jadi kami percaya dengan anda dan kami melayani anda sampai anda merasa puas.

Pembayaran bisa dilakukan melalui transfer uang ke rekening dibawah ini :

1. BANK BCA : 0840 8971 xx an/ ALFIN

Terima kasih

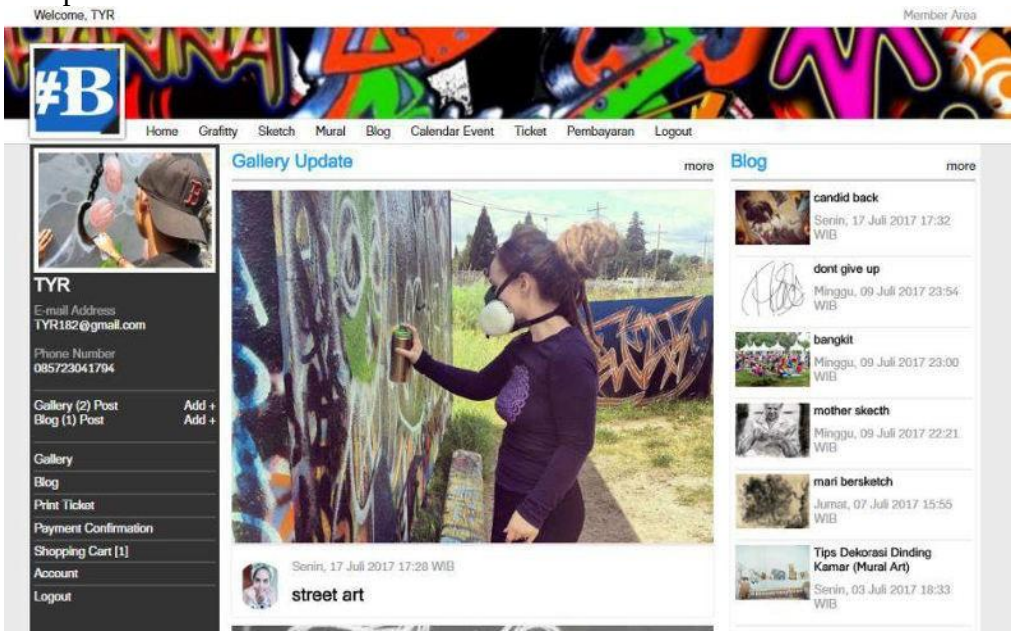
Lampiran A.5.

Phone & Whatsapp : 089620198364
Email : alfinjkt94@gmail.com

Lampiran A.6.

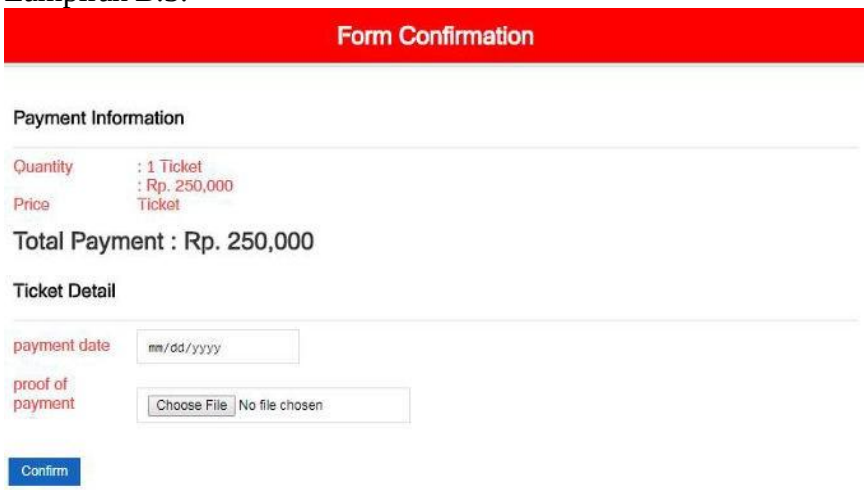
Lampiran A.7.

Lampiran B.1.



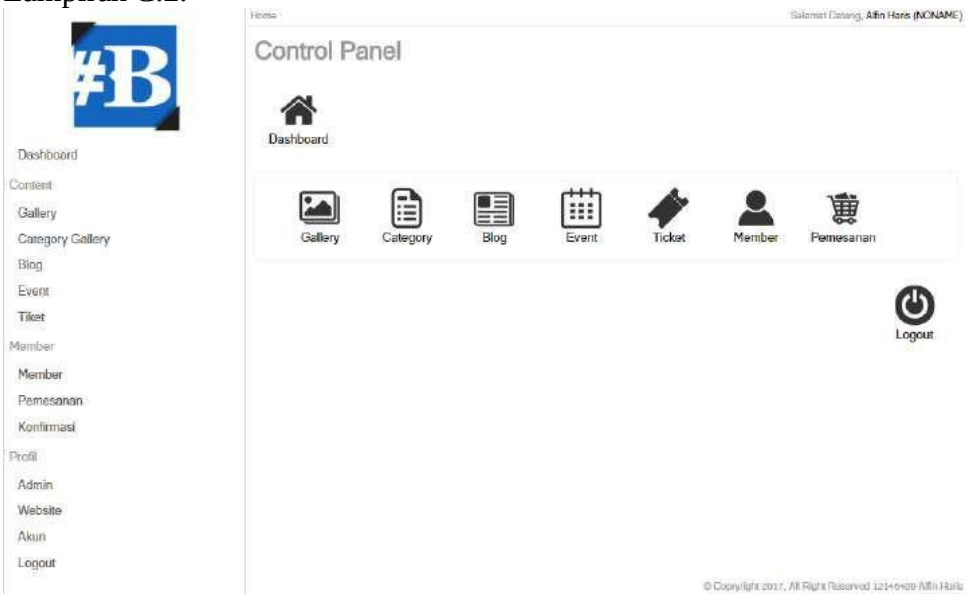
Lampiran B.2.

Lampiran B.3.

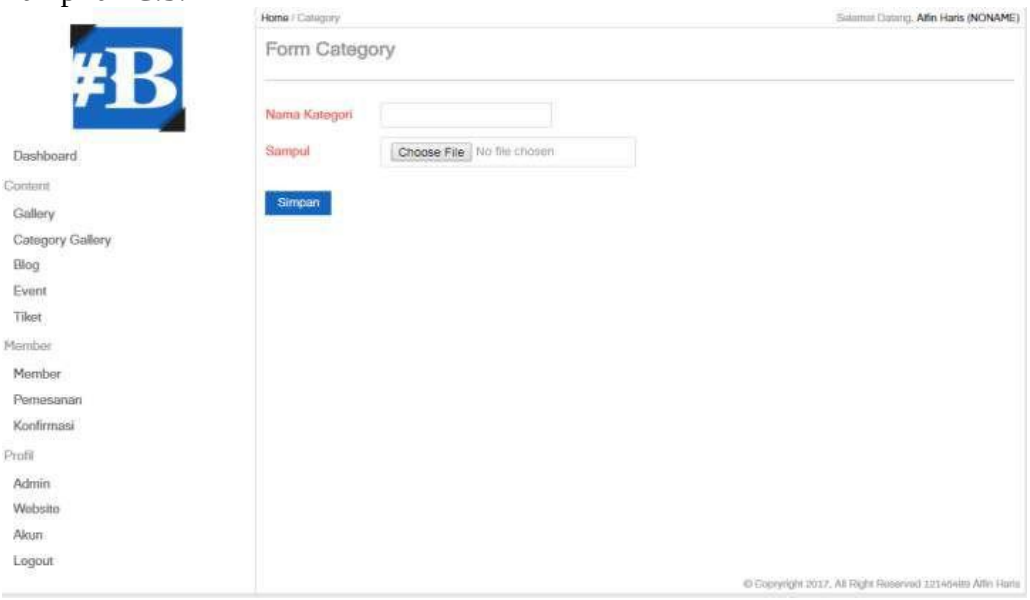


Lampiran C.1.

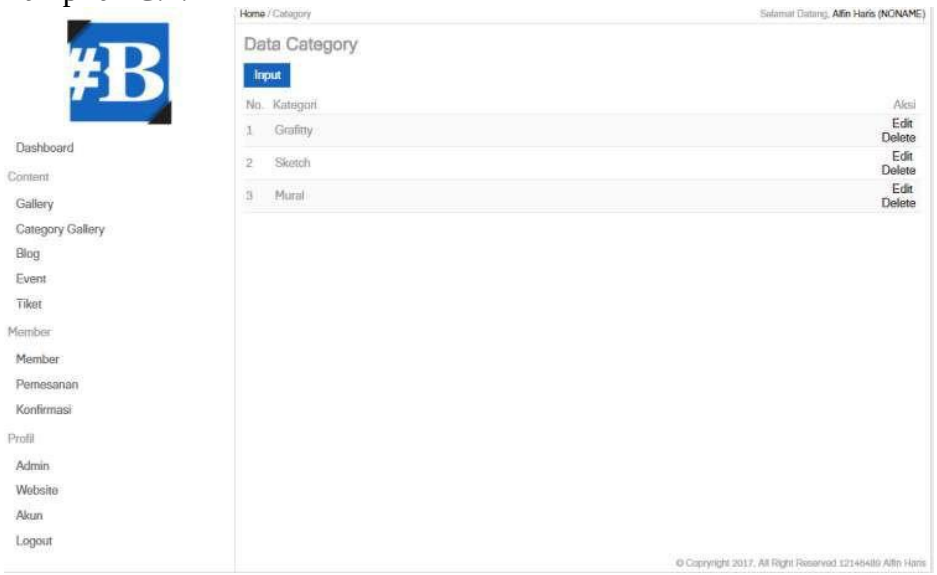
Lampiran C.2.



Lampiran C.3.



Lampiran C.4.



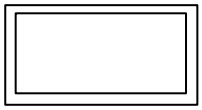
Lampiran C.5.

DAFTAR SIMBOL

***Simbol Entity Relationship Diagram* (ERD)**

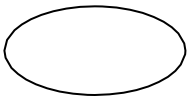
Entitas

Entitas adalah suatu data yang dapat disimpan yang berguna bagi badan atau perusahaan, dengan kata lain suatu objek yang dapat dibedakan dengan objek lain nya.



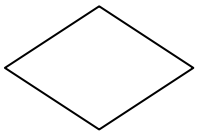
Entitas Lemah (*Weak Entity*)

Yaitu suatu entitas yang sangat bergantung dengan entitas biasa, dengan Kata lain, entitas lemah tidakakan ada tanpa ada entitas biasa.



Atribut

Atrinut menggunakan karakter dari tiap-tiap entitas

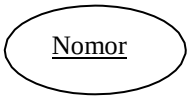


Relasi

Relasi menunjukan hubung yang terjadi antar entitas.

Line Connector

Line connector digambarkan dengan bentuk garis tunggal.



Atribut Utama

Atribut utama digambarkan dengan bentuk oval, dengan keterangan diberi baris bawah absolut.

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Gambar.II.1. Sistem Rekayasa Atau *Weter Fall* 15
2. Gambar II.2. Struktur Navigasi *Linear* 17
3. Gambar II.3. Struktur Navigasi *Non Linear*..... 18
4. Gambar II.4. Struktur Navigasi *Hierarki* 18
5. Gambar II.5. Struktur Navigasi *Composit*..... 18
8. Gambar III.1. Rancangan Antar Muka *Home* Pengunjung..... 27
9. Gambar III.2. Rancangan Antar Muka *Gallery* Pengunjung 28
10. Gambar III.3. Rancangan Antar Muka *Blog* Pengunjung..... 29
11. Gambar III.4. Rancangan Antar Muka Halaman *Detail Blog,Gallery,*Profil..... 30
12. Gambar III.5. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi Pengunjung 31
13. Gambar III.6. Rancangan Antar Muka Halaman Tiket Pengunjung..... 32
14. Gambar III.7. Rancangan Antar Muka Halaman *Home Member* 33
15. Gambar.III.8. Rancangan Antar Muka Halaman *Blog Member* 34
16. Gambar III.9. Rancangan Antar Muka Halaman *Gallery Member*..... 35
17. Gambar III.10. Rancangan Antar Muka Halaman Profil *Member*..... 36
18. Gambar III.11. Rancangan Antar Muka Halaman Transaksi *Member* 37
19. Gambar III.12. Rancangan Antar Muka Halaman Konfirmasi *Member*..... 38
20. Gambar III.13. Rancangan Antar Muka Halaman Admin..... 39
21. Gambar III.14. *Entity relationship Diagram* (ERD) 40
22. Gambar.III.15. *Logical Relational Structure* (LRS)..... 41
23. Gambar III.16. Struktur Navigasi Halaman Pengunjung..... 53
24. Gambar III.17. Struktur Navigasi Halaman *Member* 54
25. Gambar III.18. Struktur Navigasi Halaman *Admin* 55
26. Gambar III.19. Implementasi Halaman Beranda Pengunjung 56
27. Gambar III.20. Implementasi Halaman Tiket Pengunjung..... 57
28. Gambar III.21. Implementasi Halaman Cara Pesan 58
29. Gambar III.22. Implementasi Halaman Cara Bayar 58
30. Gambar III.23. Implementasi Halaman Kontak 59
31. Gambar III.24. Implementasi Halaman Daftar *Member*..... 59
32. Gambar III.25. Implementasi Halaman *Login Member*..... 60
33. Gambar III.26. Implementasi Halaman Halaman *Member*..... 60
34. Gambar III.27. Implementasi Halaman *Shopping cart*..... 61
35. Gambar III.28. Implementasi Halaman *Confirmation* Pembayaran 61
36. Gambar.III.29. Implementasi Halaman *Login Admin* 62
37. Gambar III.30. Implementasi Halaman Beranda *Admin*..... 62
38. Gambar III.31. Implementasi Halaman Tambah *Categori*..... 63
39. Gambar III.32. Implementasi Halaman *View Categori* 63
40. Gambar III.33. Implementasi Halaman *View Member* 64

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Tabel.III.1. *File* Data Admin 43
2. Tabel.III.2. *File* Data *Blog* 44
3. Tabel.III.3. *File* Data *Event* 45
4. Tabel.III.4. *File* Data Galeri 46
5. Tabel.III.5. *File* Data Kategori 47
6. Tabel.III.6. *File* Data Konfirmasi 48
7. Tabel.III.7. *File* Data Member 49
8. Tabel.III.8. *File* Data Pemesanan 50
9. Tabel.III.9. *File* Data Profil 51
10. Tabel.III.10. *File* Data Tiket 52
11. Tabel.III.11. Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Login Member 68
12. Tabel.III.12. Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman Daftar *Member* 71
13. Tabel.III.13. Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Admin* 72

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lampiran A.1. Halaman Pengunjung (Beranda) 77
2. Lampiran A.2. Halaman Pengunjung (Tiket) 77
3. Lampiran A.3. Halaman Pengunjung (Cara Pesan) 78
4. Lampiran A.4. Halaman Pengunjung (Cara Bayar) 78
5. Lampiran A.5. Halaman Pengunjung (Kontak) 78
6. Lampiran A.6. Halaman Pengunjung (Daftar Member) 79
1. Lampiran A.7. Halaman Pengunjung (Login Member) 79
2. Lampiran B.1. Halaman Member (Beranda) 79
3. Lampiran B.2. Halaman Member (*shopping cart*) 80
4. Lampiran B.3. Halaman Member (*confirmation* Pembayaran) 80
8. Lampiran C.1. Halaman Admin (Login) 80
9. Lampiran C.2. Halaman Admin (Beranda) 81
10. Lampiran C.3. Halaman Admin (Tambah Data *Category*) 81
11. Lampiran C.4. Halaman Admin (View Data *Category*) 82
12. Lampiran C.5. Halaman Admin (*View Member*) 82