

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Pada bab ini akan dibahas mengenai tahap yang dilakukan dalam merancang dan membangun aplikasi web Bincang Santai dengan menggunakan konsep *System Development Life Cycle* (SDLC). Tahapan tersebut diawali dengan analisa permasalahan yang terjadi dalam perusahaan sampai perancangan yang dibuat sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Tahapan-tahapan dalam pembuatan solusi akan di jelaskan di sub bab ini.

4.1 Analisa Permasalahan

Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, terutama internet, menciptakan penyebaran informasi yang sangat cepat yang dapat digunakan sebagai media dan sumber ilmu. Melalui internet diharapkan penyebaran informasi berupa pengetahuan yang ingin disampaikan oleh CV Wacky Media dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam pembuatan konten informasi, pengguna sangat mengharapkan sebuah media yang mudah diakses dan digunakan, sehingga konten yang dimuat didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu CV Wacky Media dalam membuat konten informasi yang dapat menjadi manfaat bagi masyarakat.

4.2 Analisa Kebutuhan

Setelah melakukan analisis permasalahan, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa kebutuhan. Ada 3 cara yang digunakan dalam melakukan tahap ini, yaitu wawancara, pengamatan/observasi, dan studi literature.

4.2.1 Wawancara

Pengumpulan data terkait dilakukan dengan cara wawancara yaitu kepada bagian IT mengenai proses bisnis aplikasi yang akan dibangun. Setelah melakukan wawancara tersebut maka langkah selanjutnya adalah teknik pengumpulan data mengenai apa- apa saja data yang diperlukan menjadi master.

4.2.2 Pengamatan/Obversasi

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui apakah solusi yang diberikan kepada perusahaan sudah sesuai dengan latar belakang masalah. Dengan adanya pengamatan/observasi diharapkan sumber permasalahan yang ada dapat diselesaikan dalam pelaksanaan kerja praktik.

4.2.3 Studi Literatur

Setelah melakukan proses wawancara dan pengamatan, tahap selanjutnya adalah studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mengetahui hal- hal berkaitan dengan permasalahan yang ada, yaitu mulai dari tentang user interface program, manajemen data konten, manajemen user, dan manajemen hasil feedback. Studi literatur dilakukan dengan mencari buku, jurnal, atau mencari sumber - sumber lain yang diperlukan. Dengan melakukan studi literatur, informasi yang tidak ada pada saat proses wawancara maupun observasi dapat terjawab. Diharapkan dari dilakukannya studi literatur ini, kualitas analisa yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dimaksudkan untuk membantu proses penyelesaian masalah yang ada pada CV Wacky Media saat ini, yaitu belum adanya aplikasi media informasi yang mampu menjadikan nilai tambah bagi perusahaan sebagai penyedia sumber informasi. Dalam merancang sebuah sistem haruslah melalui

beberapa tahap perancangan sistem. Tahap- tahap perancangan sistem tersebut meliputi :

1. Pembuatan alur sistem (*System Flow*).
2. DFD atau *Data Flow Diagram* (*Context Diagram, DFD Level 0, DFD Level 1*).
3. ERD (*Entity Relationship Diagram*) yaitu berupa CDM (*Conceptual Data Model*), dan PDM (*Physical Data Model*).

Sebelum membangun sebuah model perancangan ke dalam bentuk *System Flow*, DFD, dan ERD, akan dijelaskan proses bisnis yang terdapat pada aplikasi yang akan dibangun. Rancangan aplikasi *website* Bincang Santai ini terdiri dari :

1. Registrasi *Author* (Penulis)

Proses ini dilakukan oleh *Admin*, yaitu proses pendaftaran *author* baru dengan menginput data diri *author* untuk dapat menjadi pembuat konten aplikasi. Proses ini dilakukan melalui fasilitas *website* dengan tujuan memudahkan *author* melakukan pembuatan konten.

2. Registrasi *Manager*

Proses ini dilakukan oleh *Admin*, yaitu proses pendaftaran *manager* baru dengan menginput data diri *manager* untuk dapat melihat laporan – laporan yang diolah dari data dalam aplikasi. Proses ini dilakukan melalui fasilitas *website* dengan tujuan memudahkan *manager* dalam memantau dan mengawasi jalannya aplikasi.

3. Pembuatan Konten *Post*

Proses ini dilakukan oleh *author* melalui fasilitas *website* dengan tujuan memudahkan *author* untuk membuat konten informasi berupa artikel. Selain artikel, *author* juga dapat melakukan pengunggahan gambar pendukung artikel. Untuk melakukan pembuatan konten, seorang *author* harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk kemudian dapat melakukan pembuatan konten pada halaman yang telah disediakan.

4. Buat Kategori

Proses ini dilakukan oleh *author* melalui fasilitas *website* dengan tujuan memudahkan *author* untuk membuat kategori artikel yang dibuat di dalam aplikasi. Untuk melakukan pengisian kategori, seorang *author* harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk kemudian dapat melakukan pengisian kategori pada halaman yang telah disediakan.

5. Pengisian *Feedback*

Proses pengisian *feedback* dilakukan oleh *user* yang mengakses *website*. Adanya fitur ini bertujuan sebagai umpan balik berupa kritik dan saran dari *user* yang mengakses *website* Bincang Santai.

6. *Record* Pengunjung

Proses ini dilakukan secara otomatis dalam *website* dengan tujuan menghitung jumlah pengunjung yang mengakses *website* Bincang Santai.

7. Buat Laporan

Proses ini digunakan untuk mendapatkan laporan jumlah pengunjung, dan *feedback* yang masuk ke dalam sistem. Laporan ini ditujukan kepada *manager*.

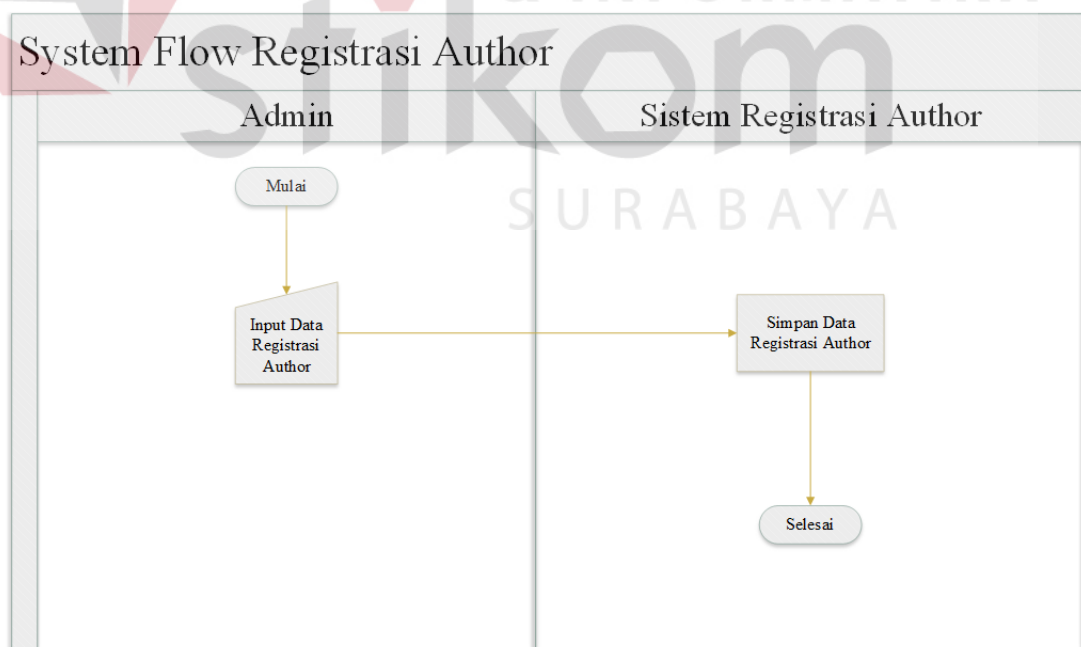
4.3.1 System Flow

System Flow digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang terjadi pada aplikasi *website* Bincang Santai secara garis besar. *System flow* memberikan informasi berupa *input* yang harus dilakukan, proses terkomputerisasi yang terjadi, diikuti dengan output berupa *display* informasi sebagai alur informasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam sistem, yaitu registrasi *author*, registrasi manager, buat kategori, pengisian feedback.

Berikut ini akan digambarkan System Flow dari aplikasi yang akan dibuat pada CV Wacky Media.

1. System Flow Registrasi Author

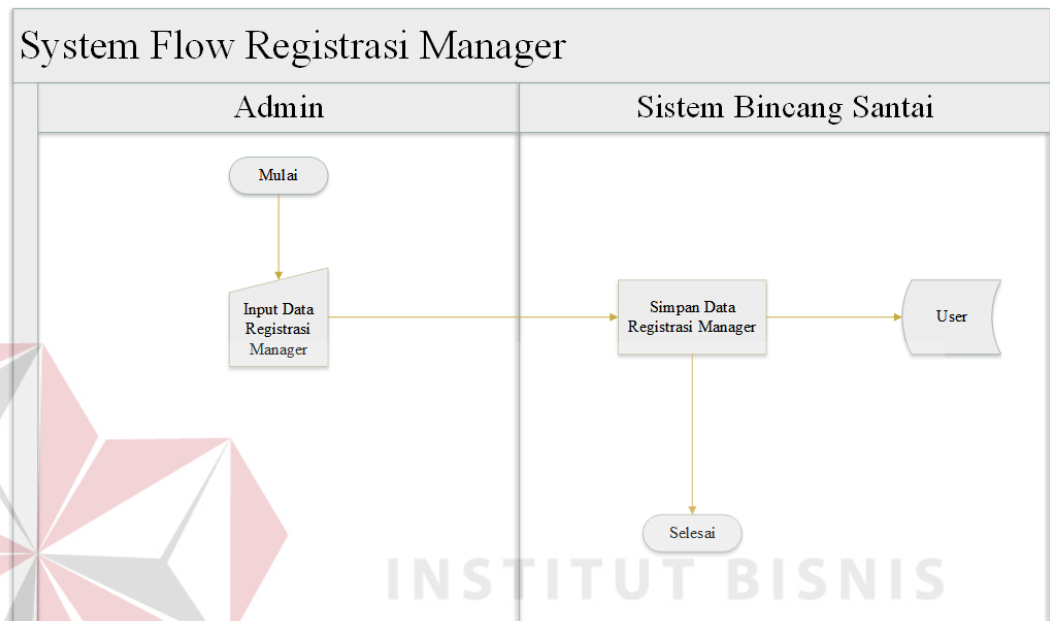
Dalam system flow ini akan dijelaskan proses registrasi author sebelum melakukan transaksi. Proses ini dilakukan oleh user yang memiliki akun dengan hak akses admin.



Gambar 4.1. Diagram *System Flow* Registrasi Author

2. System Flow Registrasi Manager

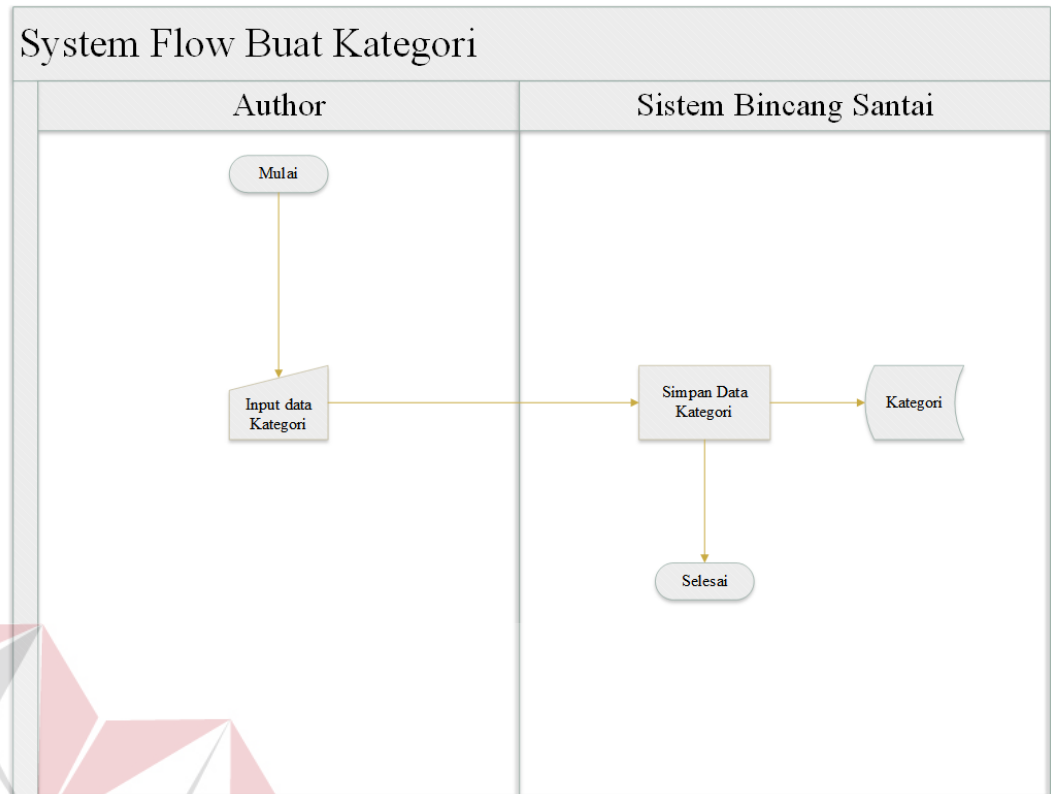
Dalam *system flow* ini akan menjelaskan tentang proses registrasi manager untuk dapat melihat laporan



Gambar 4.2. Diagram *System Flow* Registrasi Manager

3. System Flow Buat Kategori

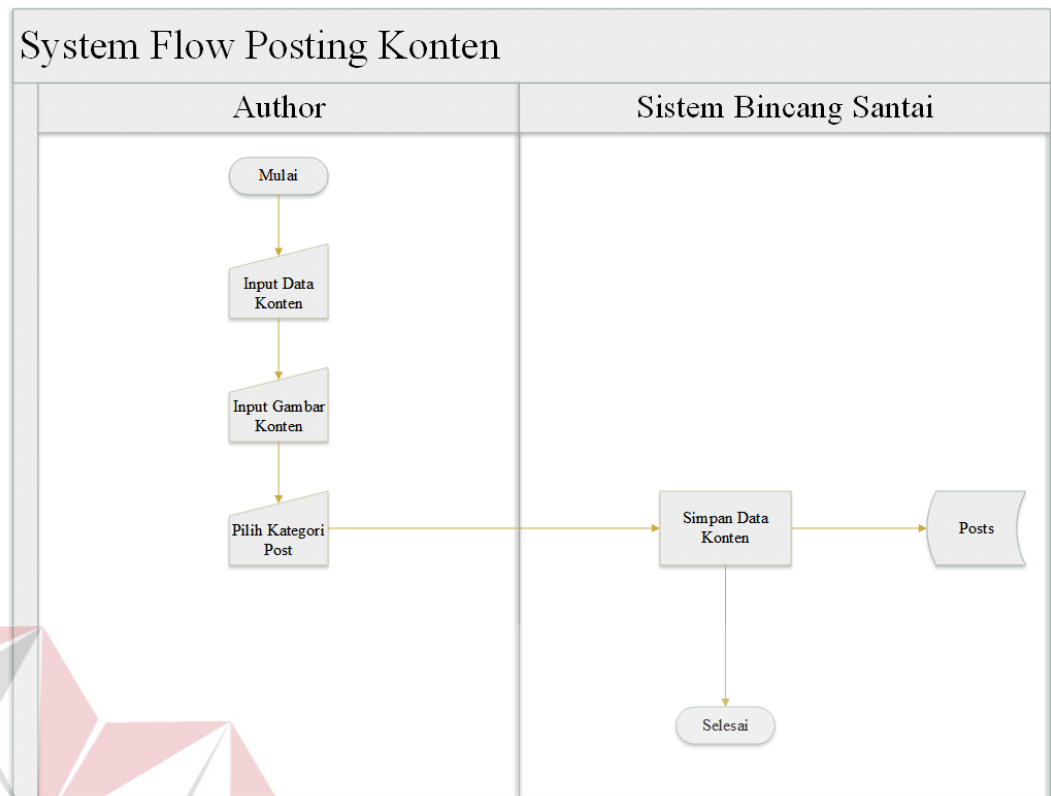
Proses transaksi penjualan dilakukan oleh *admin* dengan mengentrikan data kategori artikel. Dari kategori tersebut, akan lebih mudah untuk melakukan sortir artikel berdasarkan kategori. Berikut adalah gambaran *system flow* master kategori seperti Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Diagram *System Flow* Buat Kategori

4. System Flow Pembuatan Artikel

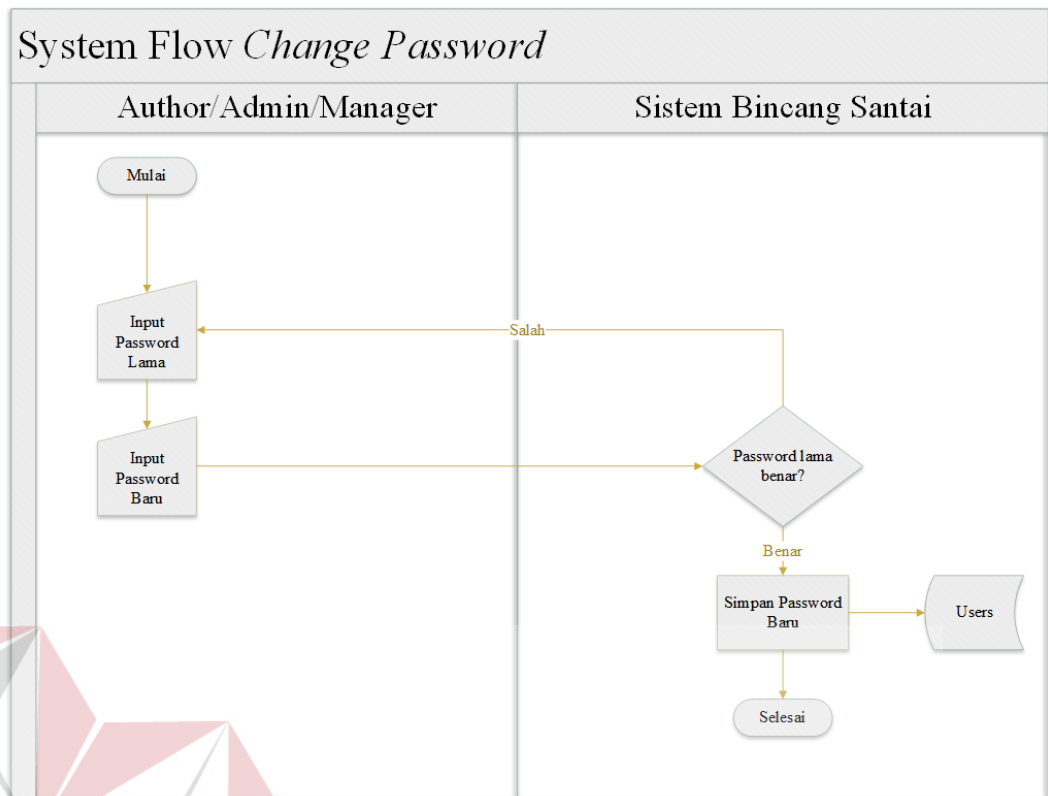
Proses pembuatan artikel di aplikasi web Bincang Santai, dilakukan oleh *author* dengan mengentrikan berbagai macam data untuk artikel tersebut. Dalam proses ini, *author* mampu memasukan data, memperbahruai data dan menghapus data barang. Berikut adalah gambaran *system flow* pengolahan data master barang koperasi seperti Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Diagram *System Flow* Posting Konten

5. System Flow *Change Password*

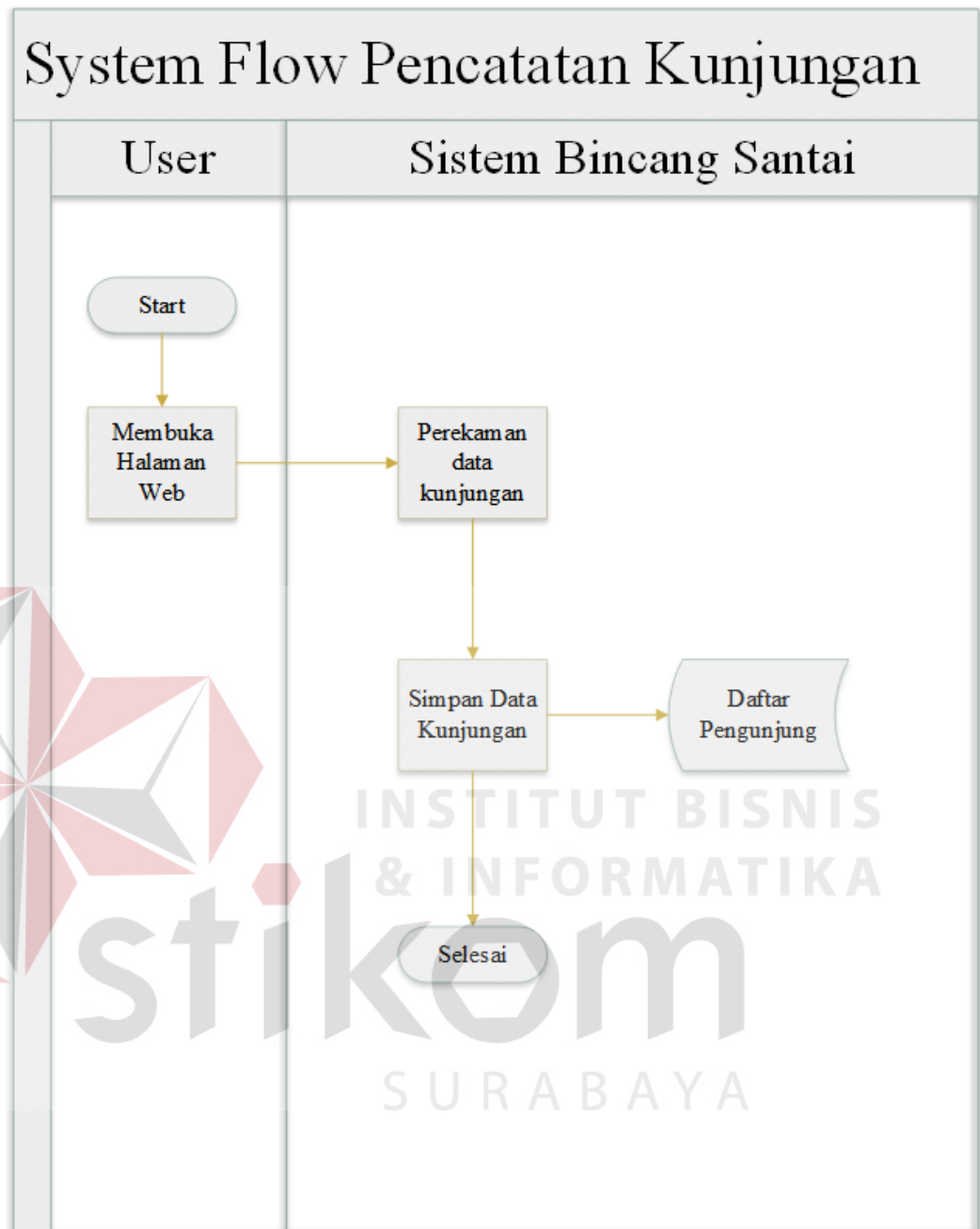
Proses *change password* dapat dilakukan oleh seluruh akun. Dalam proses ini, pemilik akun dapat mengganti *password*, dan kemudian disimpan. Berikut adalah gambaran *system flow* pengolahan data master operator koperasi seperti Gambar 4.5.



Gambar 4.5. Diagram *System Flow Change Password*

6. System Flow Pencatatan Kunjungan

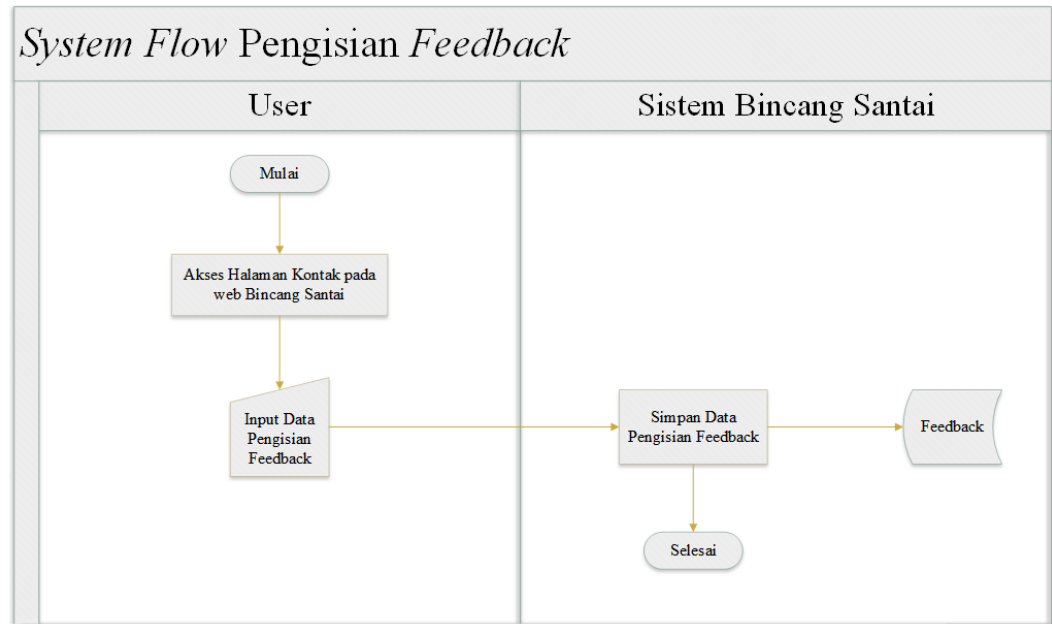
Proses ini dilakukan secara otomatis oleh sistem Bincang Santai saat ada pembaca yang mengakses. Fungsi ini ditujukan untuk mencatat histori kunjungan pembaca. Berikut adalah gambaran *system flow* pencatatan kunjungan seperti Gambar 4.7.



Gambar 4.6. Diagram *System Flow* Pencatatan Kunjungan

7. System Flow Pengisian Feedback

Proses melibatkan pembaca sebagai *user* dan sistem dari Bincang Santai. *User* dapat melakukan pengisian *feedback* apabila ada gagasan, kritik maupun saran dari pembaca. Berikut adalah gambaran *system flow* pengolahan data master kategori barang koperasi seperti Gambar 4.8.



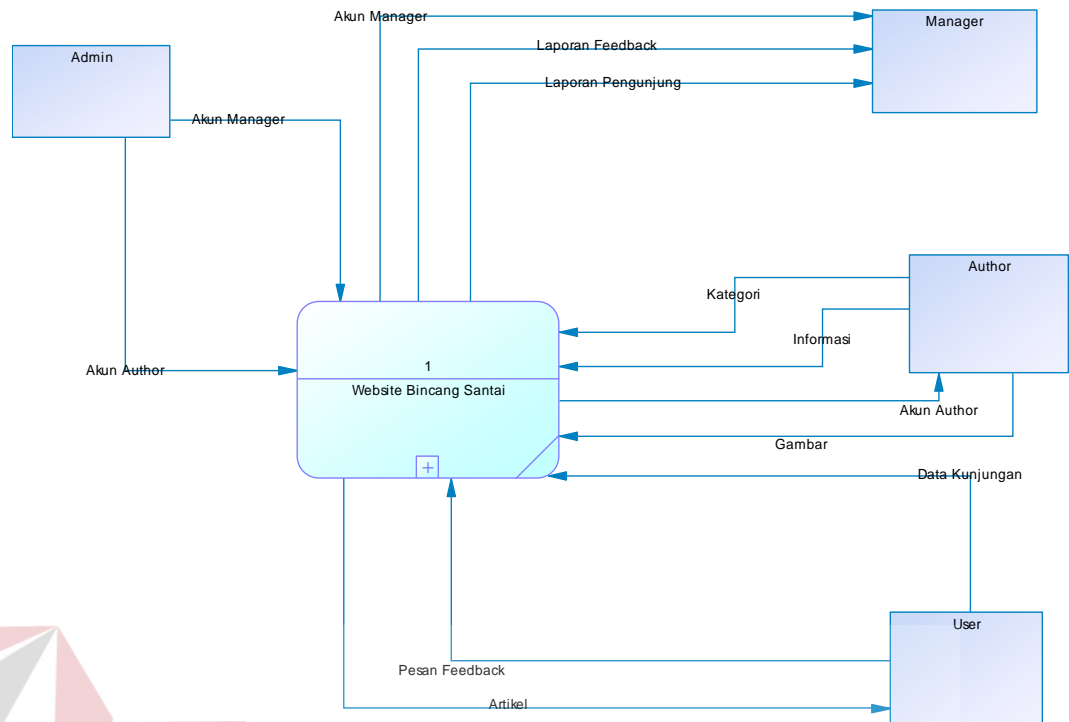
Gambar 4.7. Diagram System Flow Pengisian *Feedback*

4.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) yaitu bagan yang memiliki arus data dalam sebuah sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dibuat atau dikembangkan secara logika dari pembuat.

1. Context Diagram

Skema *Context Diagram* dari aplikasi web Bincang Santai ini memberikan gambaran secara umum seluruh proses yang berjalan di dalam aplikasi. Dalam *Context Diagram* ini melibatkan 4 entitas (*entity*), yaitu entitas *Admin*, entitas *Author*, dan *Manager* yang digambarkan pada Gambar 4.8.



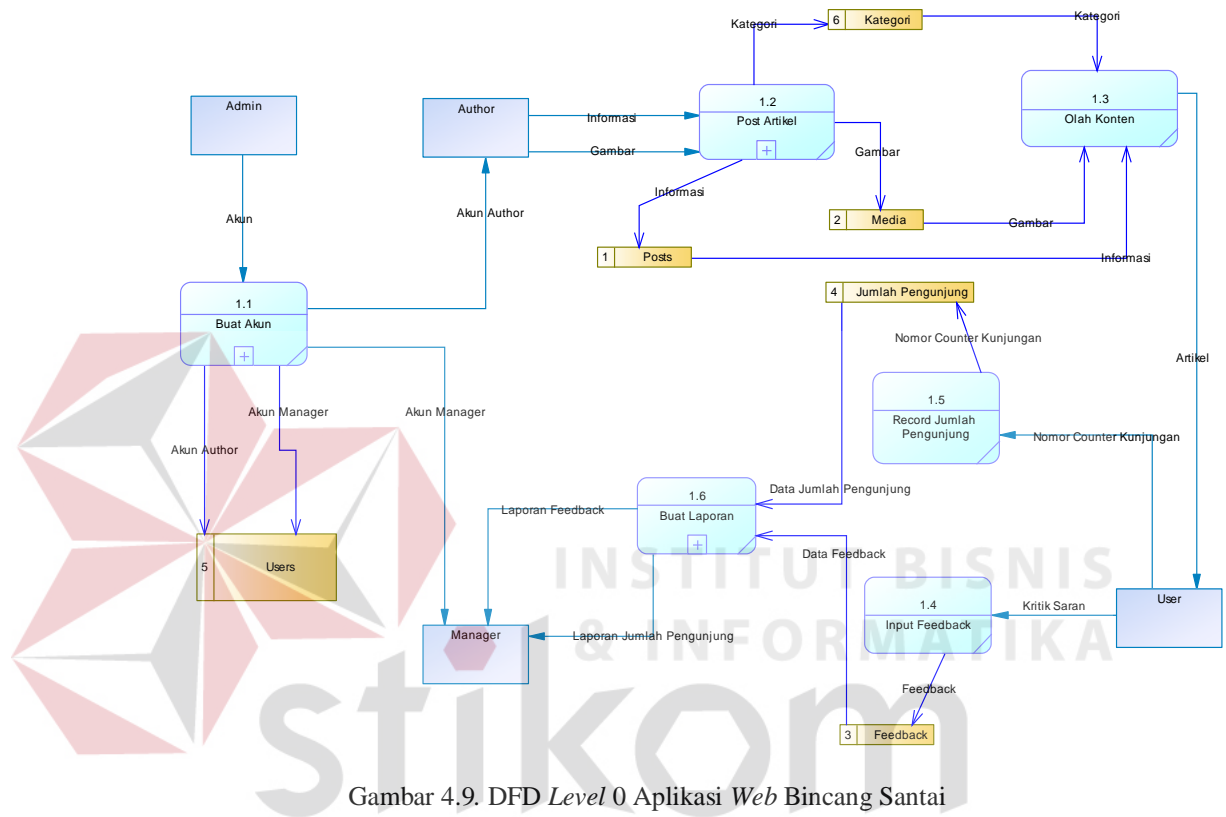
Gambar 4.8. *Context Diagram* Aplikasi Web Bincang Santai

Context Diagram diatas menggambarkan proses aplikasi Bincang Santai secara garis besar pada CV Wacky Media. Dalam *context diagram* ini melibatkan empat *external entity* yaitu admin yang bertugas melakukan pembuatan akun *author* dan *manager*, *author* sebagai orang yang dapat melakukan posting konten, *user* sebagai pihak yang dapat memberikan *feedback* berupa kritik dan saran ke dalam system dan memberikan luaran berupa data kunjungan, dan *manager* sebagai pihak yang menerima laporan *feedback* dan jumlah pengunjung.

2. DFD level 0 Aplikasi Web Bincang Santai

Data Flow Diagram level 0 merupakan diagram hasil dari proses penguraian (*decompose*) atau pemecahan dari *context diagram* yang akan memberikan gambaran mengenai proses apa saja yang terdapat pada aplikasi web Bincang Santai pada CV Wacky Media. Dalam aplikasi ini,

Context Diagram akan diuraikan menjadi 6 proses transaksi, yaitu proses buat akun baru, post artikel, olah konten, record jumlah pengunjung, Input Feedback, dan Buat Laporan. Penguraian skema DFD level 0 yang terdiri dari 4 proses dapat dilihat pada Gambar 4.10.

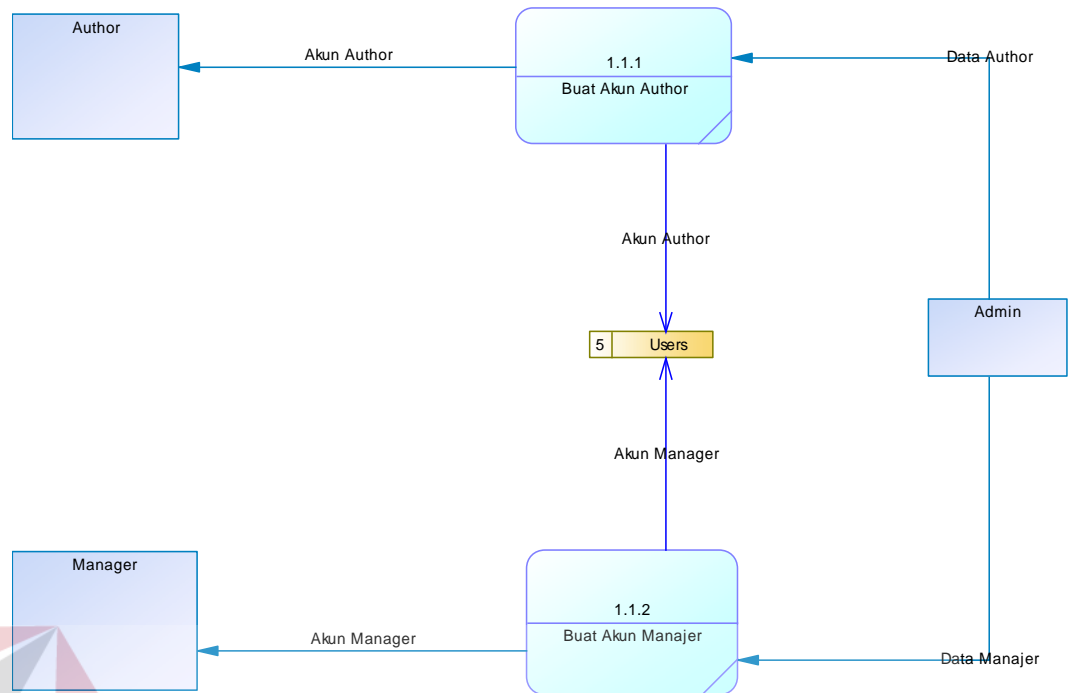


Gambar 4.9. DFD Level 0 Aplikasi Web Bincang Santai

Dalam DFD Level 0 ini terdapat enam proses dan empat *external entity*. Proses tersebut antara lain buat akun, *post* artikel, olah konten, *input feedback*, *record* jumlah pengunjung, dan buat laporan.

3. DFD level 1 Buat Akun

DFD level 1 merupakan diagram bentuk penguraian dari DFD level 0 yang akan menggambarkan sub-sub proses apa saja yang terdapat dari masing-masing proses dalam DFD level 0 Aplikasi *Web Bincang Santai*.

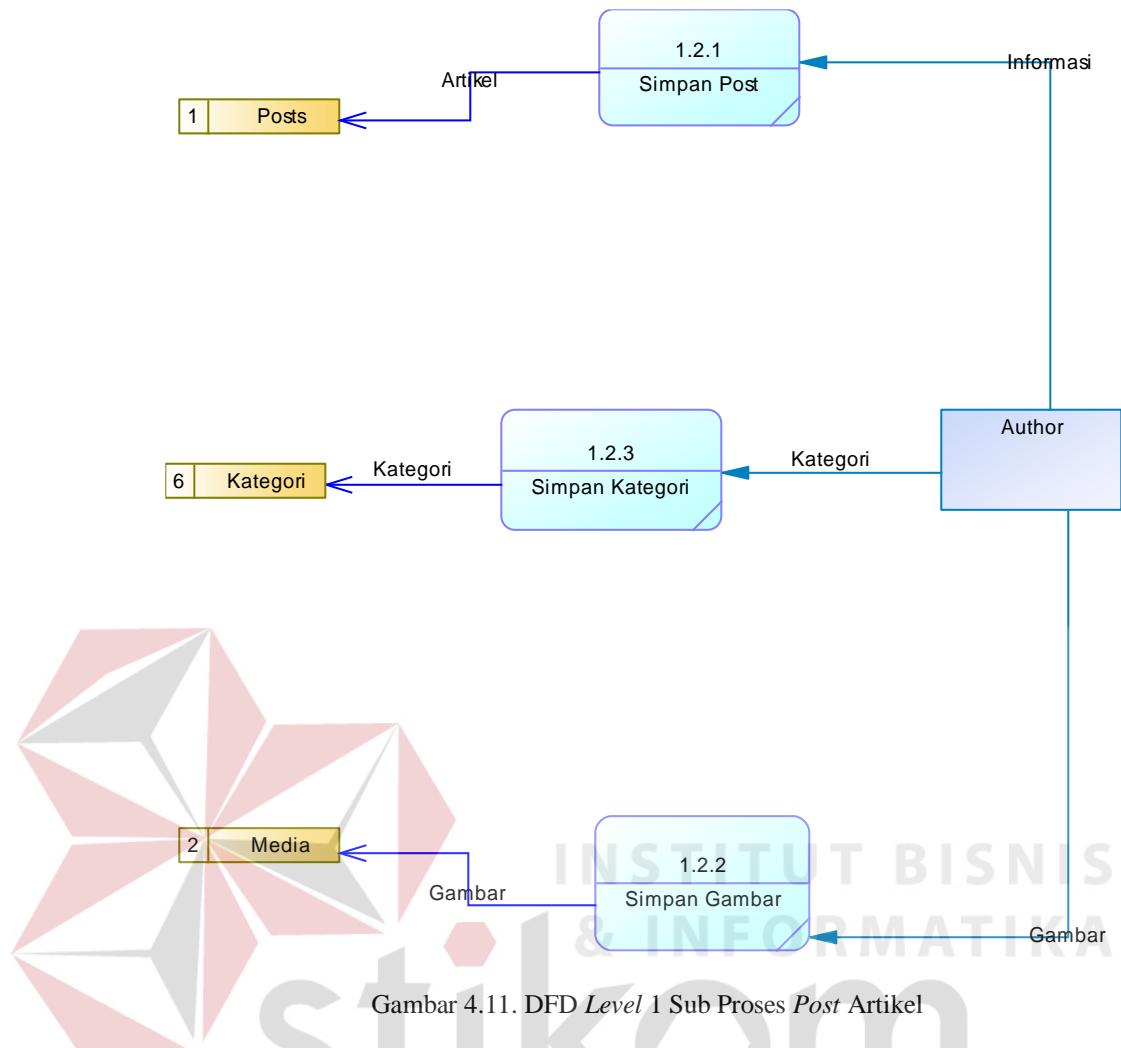
Gambar 4.10. DFD *Level 1* Buat Akun

Dalam DFD Level 1 buat akun ini terdapat tiga *external entity*, dua proses, dan satu *data storage*. Proses tersebut antara lain buat akun *author* dan buat akun *manager*.

4. DFD level 1 Sub Proses Post Artikel

Dalam DFD level 1 ini menguraikan beberapa sub-sub proses dari sub proses post artikel yang terdapat pada koperasi menjadi 3 sub proses.

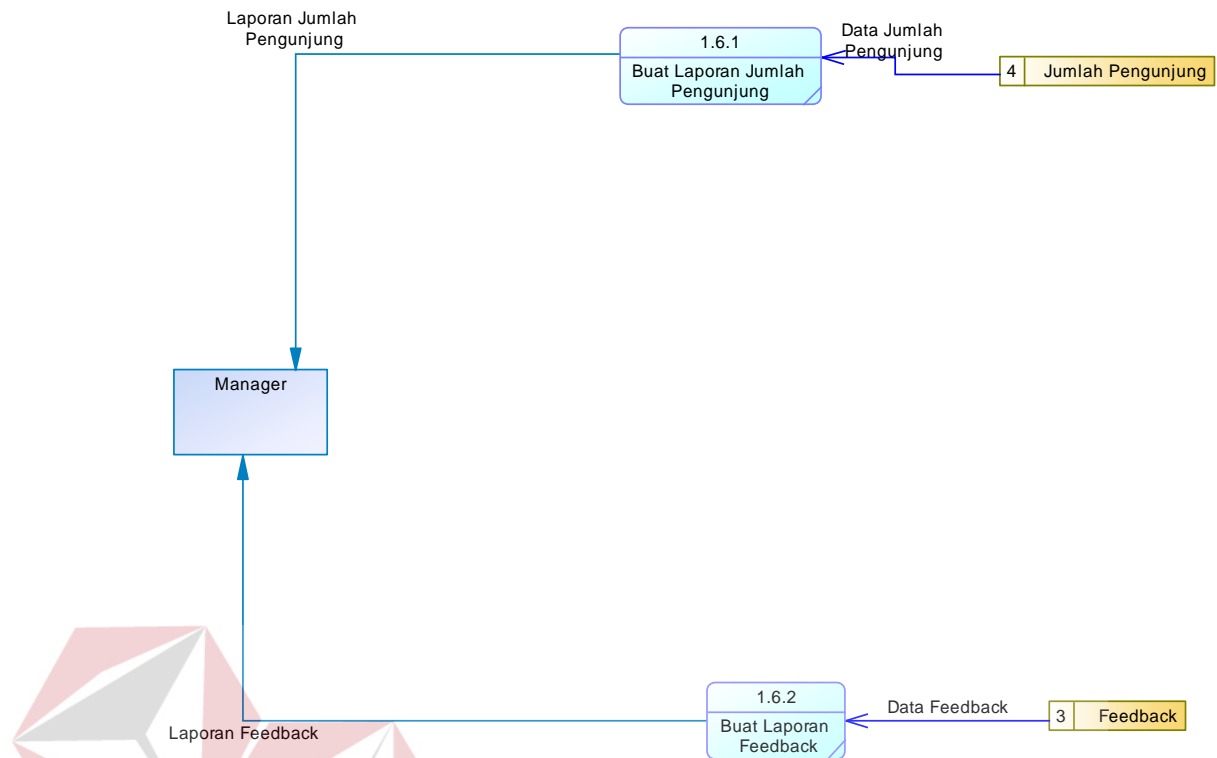
Skema DFD level 1 dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11. DFD *Level 1* Sub Proses *Post* Artikel

5. DFD level 1 Sub Proses Buat Laporan

Dalam DFD level 1 ini menguraikan beberapa sub-sub proses dari sub proses buat laporan yang terdapat pada koperasi menjadi 2 sub proses. Skema DFD level 1 dapat dilihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12. DFD *Level 1* Sub Proses Buat Laporan

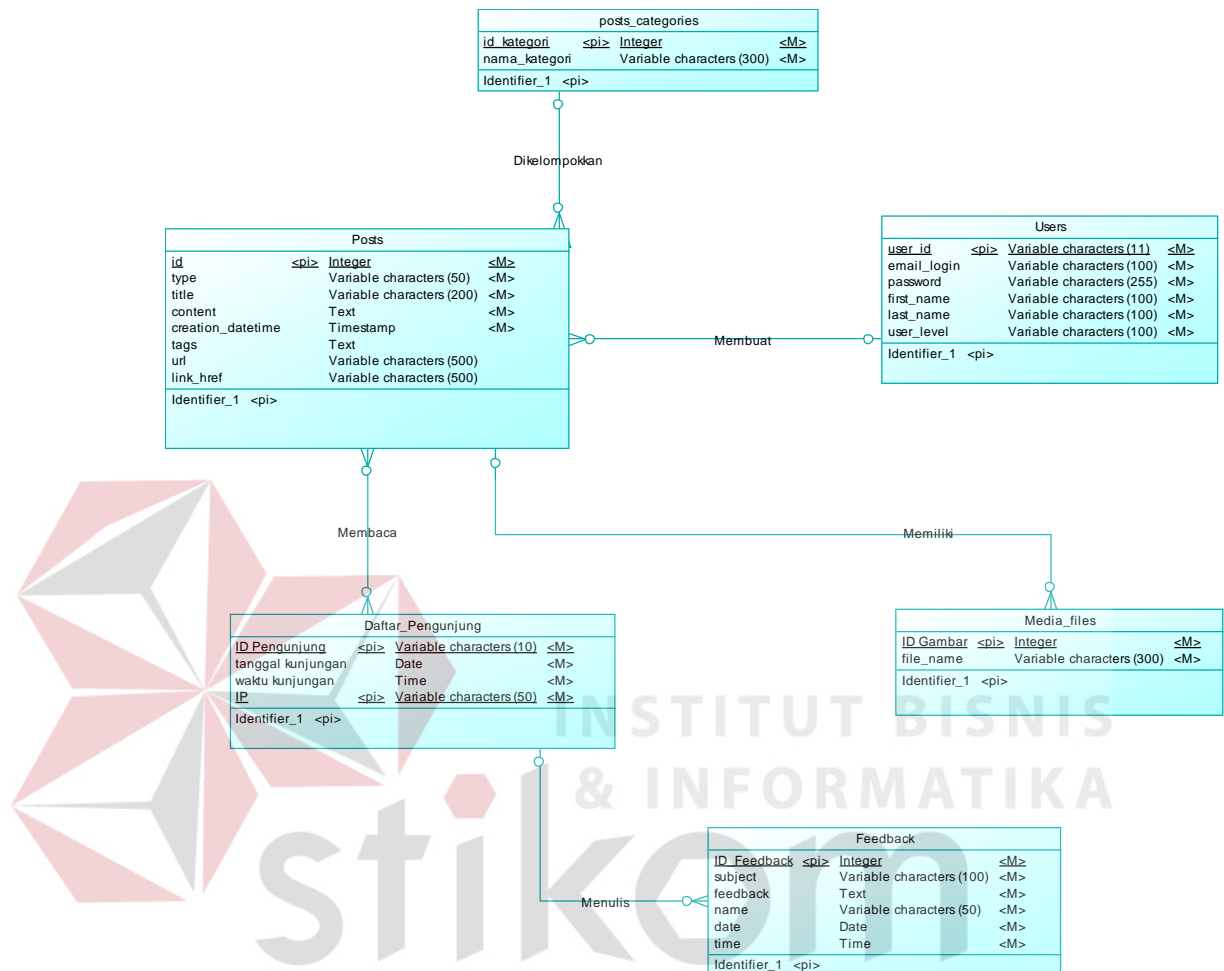
4.3.3 Perancangan Database

Di tahap ini, akan dilakukan perancangan basis data (database) yang akan digunakan dalam aplikasi beserta dengan strukturnya. Rancangan database aplikasi yang akan dibuat berupa *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM) yang digunakan untuk menjelaskan model data yang terdapat pada aplikasi, dimana di dalamnya terdapat entity dan relationship.

1. *Conceptual Data Model* (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) dalam aplikasi web Bincang Santai ini memberikan gambaran konsep tentang relasi antara tabel yang satu dengan yang lain. Setiap tabel memiliki relasi dengan tabel lainnya minimal satu relasi. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam

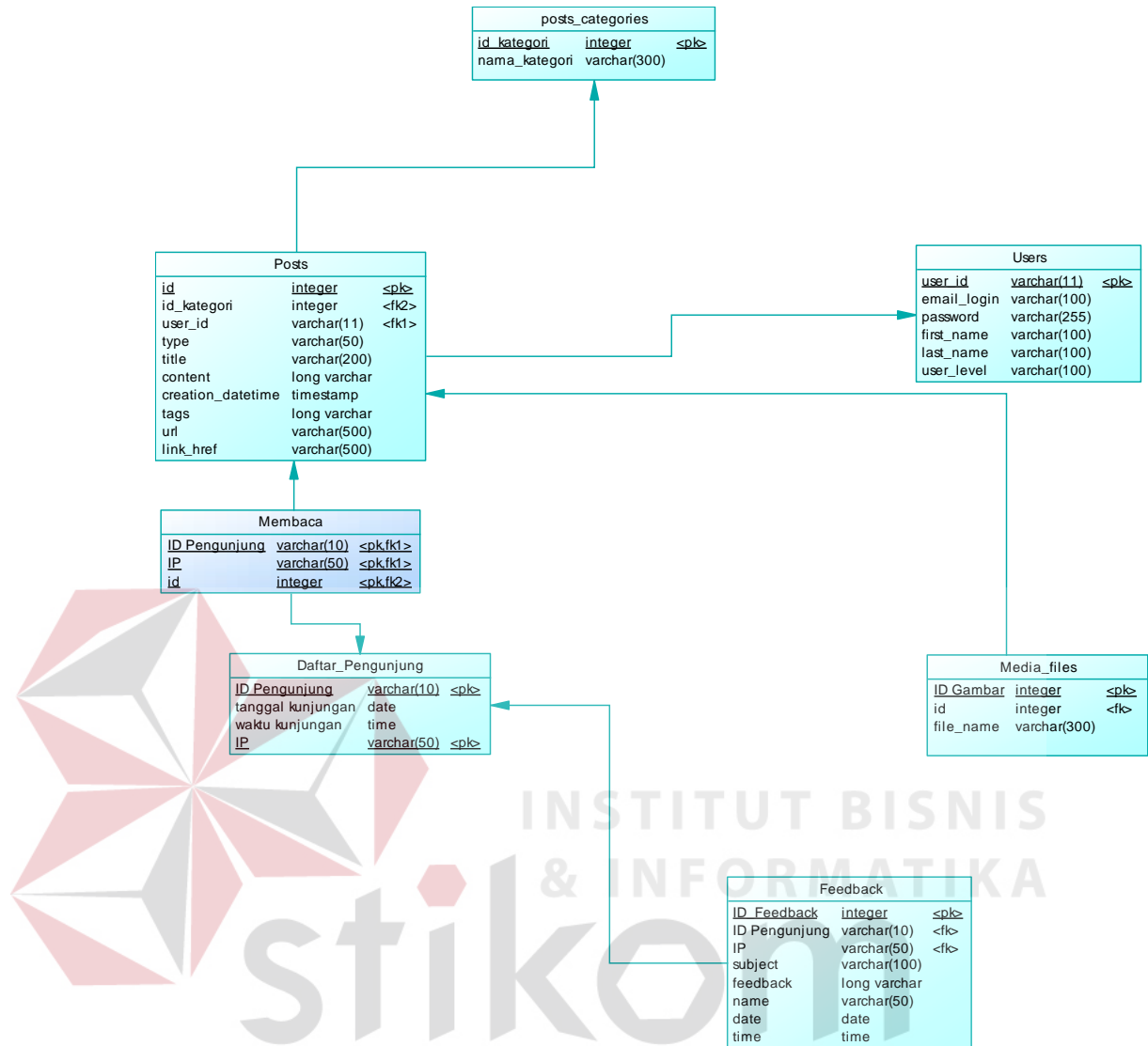
diagram *Conceptual Data Model* (CDM) seperti yang tergambar dalam Gambar 4.13.



Gambar 4.13. *Conceptual Data Model* (CDM) Aplikasi Web Bincang Santai

2. *Physical Data Model* (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan sebuah bentuk diagram hasil *generate* atau pengembangan dari diagram conceptual Data Model (CDM), Sebagai representasi fisik dari database yang akan dibuat. Perancangan diagram PDM terdiri dari beberapa tabel yang berisi atribut-atribut apa saja yang diperlukan untuk menggambarkan data dan relasinya dalam sistem informasi. Berikut gambaran diagram PDM dalam Sistem informasi pembelian dan penjualan seperti pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14. Physical Data Model (PDM) Aplikasi Web Bincang Santai

4.3.4 Struktur Tabel

Dalam pengembangan aplikasi web Bincang Santai ini digunakan beberapa tabel untuk proses penyimpanan data. Tabel-tabel tersebut adalah tabel users, tabel posts, tabel media_files, tabel post_categories, tabel daftar_pengunjung, dan tabel feedback. Berikut ini akan dijelaskan tentang tabel tersebut :

1. Nama Tabel : Users

Fungsi : Menyimpan user dengan hak akses masing - masing.

Primary Key : user_id

Foreign Key : -

Tabel 4.1. Tabel *Users*

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
user_id	<i>Varchar</i>	11	<i>Primary Key</i>
Email_login	<i>Varchar</i>	100	-
password	<i>Varchar</i>	255	-
first_name	<i>Varchar</i>	100	-
last_name	<i>Varchar</i>	100	-
User_level	<i>Varchar</i>	100	-

2. Nama Tabel : post_categories

Fungsi : Menyimpan data kategori artikel

Primary Key : id

Foreign Key : -

Tabel 4.2. Tabel *Post_categories*

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id	<i>Integer</i>	-	<i>Primary Key</i>
category	<i>Varchar</i>	300	-

3. Nama Tabel : posts

Fungsi : Menyimpan data artikel.

Primary Key : id

Foreign Key : post_categories.id, users.user_id, media_files.id

Tabel 4.3. Tabel *Posts*

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id	<i>Integer</i>	-	<i>Primary Key</i>
title	<i>Varchar</i>	50	-
content	<i>Text</i>	50	-
tags	<i>Text</i>	200	-
Creation_datetime	<i>Timestamp</i>	-	-
url	<i>Varchar</i>	500	-
link_href	<i>Varchar</i>	500	-

4. Nama Tabel : media_files

Fungsi : Menyimpan data gambar.

Primary Key :id

Foreign Key : kode_user

Tabel 4.4. Tabel *Media_files*

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Id	<i>Integer</i>	-	<i>Primary Key</i>
file_name	<i>Varchar</i>	300	-

5. Nama Tabel : daftar_pengunjung

Fungsi : Menyimpan data pengunjung yang mengakses *website*.

Primary Key : id

Foreign Key : id_post

Tabel 4.5. Tabel Daftar Pengunjung

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
id	<i>Varchar</i>	10	<i>Primary Key</i>

tanggal_kunjung	<i>Date</i>	-	-
waktu_kunjung	<i>Time</i>	-	-
ip	<i>Varchar</i>	20	-

6. Nama Tabel : Feedback

Fungsi : Menyimpan data *feedback* dari pengunjung.

Primary Key : id_feedback

Foreign Key : id_pengunjung

Tabel 4.6. Tabel *Feedback*

Field	Type	Panjang	Keterangan
id_feedback	<i>Varchar</i>	10	<i>Primary Key</i>
subject	<i>Varchar</i>	50	-
feedback	<i>Text</i>	-	-
name	<i>Varchar</i>	100	-
email	<i>Varchar</i>	100	-
date	<i>Date</i>	-	-
time	<i>Time</i>	-	-

4.4 Desain Input/Output

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain *input/output* sebagai media interaksi antara pengguna dengan aplikasi. Rancangan desain *input/output* merupakan gambaran awal dari sebuah aplikasi yang akan dibangun. Berikut ini akan dijelaskan tentang desain *input/output* tersebut :

1. Desain Halaman *Home*

Halaman *home* merupakan halaman yang berfungsi sebagai halaman awal dan digunakan untuk menampilkan sejumlah artikel yang telah diterbitkan oleh *author*. Berikut ini adalah tampilan desain dari Halaman *home*, yang dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15. Desain Halaman *Home*

2. Desain Halaman *Post*

Halaman *post* merupakan halaman yang akan muncul saat pengguna memilih salah satu artikel untuk dibaca. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan rincian artikel yang ingin dibaca oleh pengguna. Berikut ini

adalah tampilan desain dari Halaman *post* yang dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16. Desain Halaman Artikel

3. Desain Halaman *Input Feedback*

Halaman *input feedback* merupakan halaman dalam aplikasi yang digunakan untuk memasukkan data *feedback* dari pembaca untuk Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *input feedback* yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.

Logo

Beranda Kategori Cari

Feedback

Your Name Email

Subject

Text

Submit

Footer

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA

Gambar 4.17. Desain Halaman *Feedback*

4. Desain Halaman Login *Author, Manager, dan Admin*

Halaman Login merupakan halaman dalam aplikasi yang digunakan untuk memverifikasi admin, author, maupun *manager* agar dapat masuk ke dalam *dashboard* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *login* yang dapat dilihat pada Gambar 4.18.

The image shows a login form design on a light gray background. At the top center, there is a rectangular box with diagonal lines forming an 'X' inside, labeled '308 x 161'. Below this box, there are two input fields: one labeled 'Username' with the placeholder text 'username', and another labeled 'Password' with placeholder text '*****'. A 'Login' button is positioned below the password field.

Gambar 4.18. Desain Halaman *Login*

5. Desain Halaman *Dashboard*

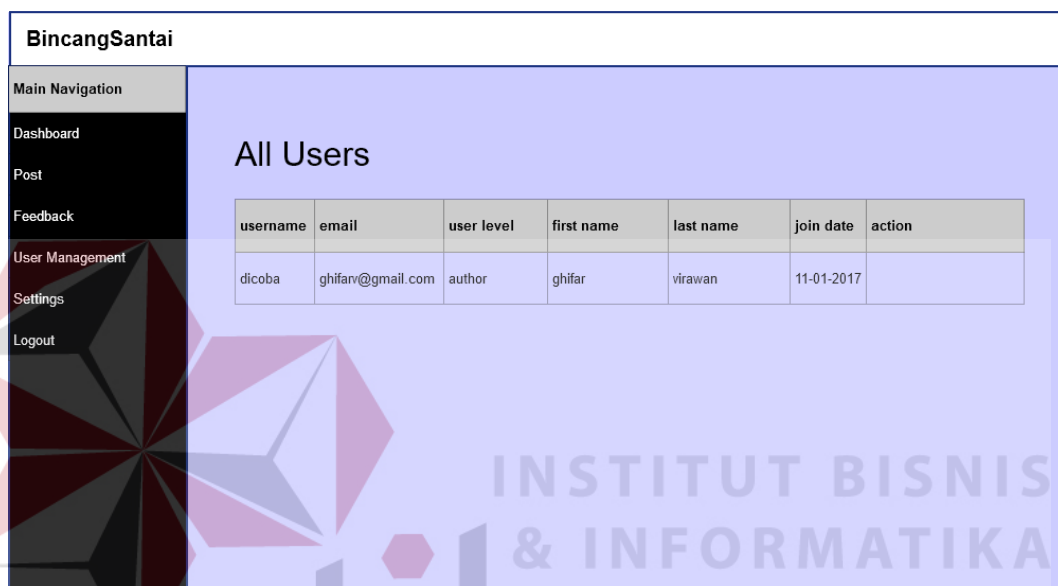
Halaman *dashboard* merupakan halaman yang akan pertama kali diakses oleh *user* setelah melakukan *login*. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *dashboard* yang dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19. Desain Halaman *Dashboard*

6. Desain Halaman *All Users*

Halaman *all users* merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data *user* yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari *Form Pengolah Data Kategori Barang* yang dapat dilihat pada Gambar 4.20.



username	email	user level	first name	last name	join date	action
dicoba	ghifar@gmail.com	author	ghifar	virawan	11-01-2017	

Gambar 4.20. Desain Halaman *All Users*

7. Desain Halaman *Add New Users*

Halaman *add new users* merupakan halaman yang berfungsi untuk memasukkan data *user* baru ke dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *add new users* yang dapat dilihat pada Gambar 4.21.

BincangSantai

Main Navigation

Dashboard

Post

Feedback

User Management

Settings

Logout

Add New Users

Email For Login

Password

First Name

Last Name

User Level

Gambar 4.21. Desain Halaman *Add New Users*

8. Desain Halaman *Change Password*

Halaman *change password* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengubah password akun masing – masing di *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari Halaman *change password* yang dapat dilihat pada Gambar 4.22.

BincangSantai

Main Navigation

Dashboard

Post

Feedback

User Management

Settings

Logout

Change Password

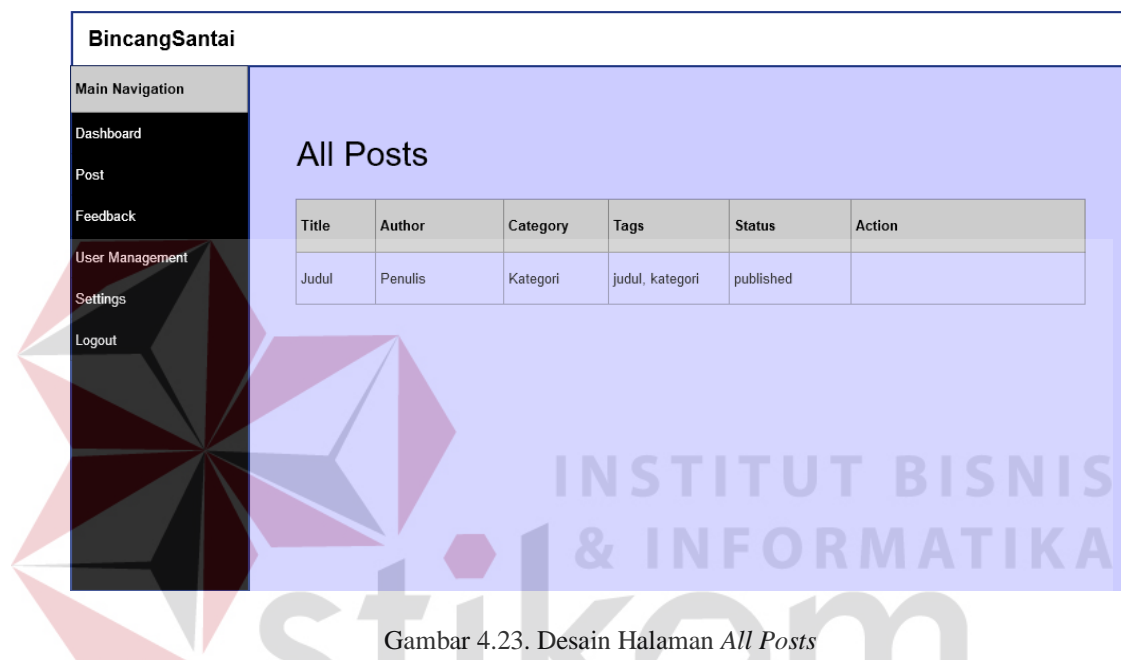
Old Password

New Password

Gambar 4.22. Desain Halaman *Change Password*

9. Desain Halaman *All Posts*

Halaman *all posts* merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data *posts* yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *all posts* yang dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23. Desain Halaman *All Posts*

10. Desain Halaman *Add Posts*

Halaman *add posts* merupakan halaman yang berfungsi untuk memasukkan data *post* baru ke dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *add posts* yang dapat dilihat pada Gambar 4.24.

Gambar 4.24. Desain Halaman *Add Posts*

11. Desain Halaman Kategori

Halaman kategori merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data kategori yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Selain itu, Halaman ini juga berfungsi untuk memasukkan data kategori baru ke dalam *database* Bincang Santai Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman kategori yang dapat dilihat pada Gambar 4.25.

BincangSantai

Main Navigation

Dashboard

Post

Feedback

User Management

Settings

Logout

Kategori Artikel

Kategori	Slug	Aksi
Entrepreneur	entrepreneur	

Email For Login

Password

Gambar 4.25. Desain Halaman Kategori

12. Desain Halaman *All Feedback*

Halaman *all feedback* merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data *feedback* yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *all feedback* yang dapat dilihat pada Gambar 4.26.

BincangSantai

Main Navigation

Dashboard

Post

Feedback

User Management

Settings

Logout

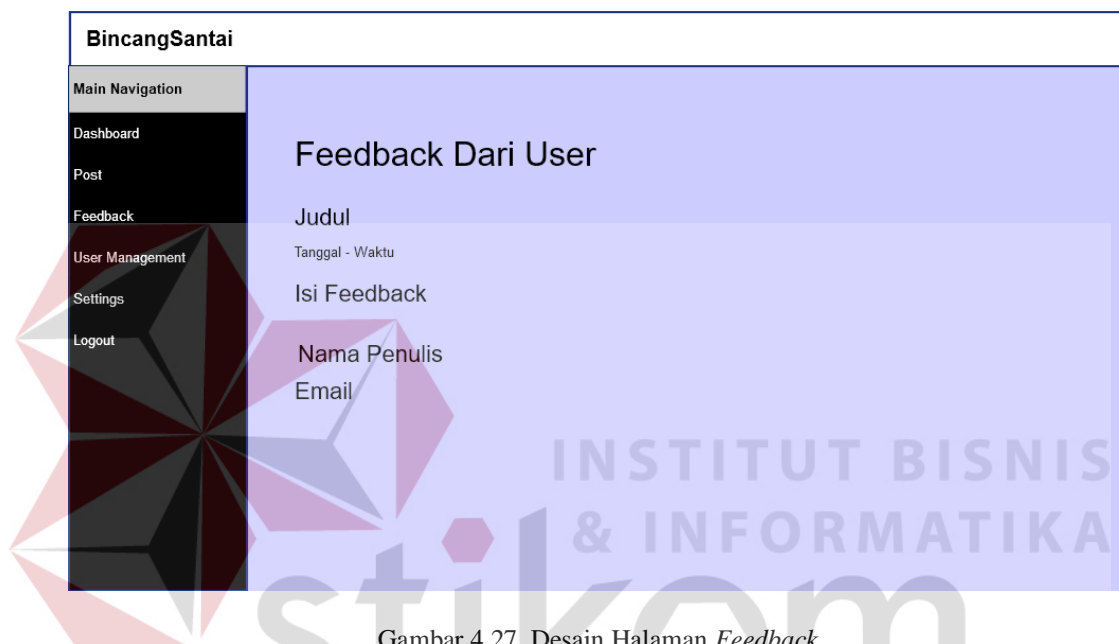
All Feedback

Nama	Email	Subjek	Tanggal	Waktu	Aksi
Ghifar	ghifar@gmail.com	saran	11-01-2017	10:00	

Gambar 4.26. Desain Halaman *All Feedback*

13. Desain Halaman *Feedback*

Halaman *all feedback* merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data *feedback* yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman *all feedback* yang dapat dilihat pada Gambar 4.27



Gambar 4.27. Desain Halaman *Feedback*

14. Desain Halaman Daftar Pengunjung

Halaman daftar pengunjung merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data pengunjung yang telah ada di dalam *database* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman daftar pengunjung yang dapat dilihat pada Gambar 4.28.

BincangSantai				
Main Navigation				
Dashboard				
Post				
Feedback				
User Management				
Settings				
Logout				
Daftar Pengunjung Web Bincang Santai				
No	ID	Tanggal Kunjung	Waktu Kunjung	IP Address
1	fateard	11-01-2017	10:00	192.168.1.1

Gambar 4.28. Desain Halaman Daftar Pengunjung

15. Desain Halaman Jumlah Pengunjung Harian

Halaman jumlah pengunjung harian merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan jumlah pengunjung *web* Bincang Santai setiap harinya. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman jumlah pengunjung harian yang dapat dilihat pada Gambar 4.29.

BincangSantai		
Main Navigation		
Dashboard		
Post		
Feedback		
User Management		
Settings		
Logout		
Jumlah Pengunjung Harian Web Bincang Santai Bulan Jan 2017		
No	Tanggal Kunjung	Jumlah Pengunjung
1	11-01-2017	10

Gambar 4.29. Desain Halaman Jumlah Pengunjung Harian

16. Desain Halaman Jumlah Pengunjung Bulanan

Halaman jumlah pengunjung bulanan merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan jumlah pengunjung *web* Bincang Santai setiap bulannya. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman jumlah pengunjung bulanan yang dapat dilihat pada Gambar 4.30.

BincangSantai

Main Navigation

Dashboard

Post

Feedback

User Management

Settings

Logout

Jumlah Pengunjung Bulanan Web Bincang Santai Tahun 2017

No	Bulan	Jumlah Pengunjung
1	January	20

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA

stikom

SURABAYA

Gambar 4.30. Desain Halaman Jumlah Pengunjung Bulanan

17. Desain Halaman Artikel Paling Banyak Dibaca

Halaman artikel paling banyak dibaca merupakan halaman yang berfungsi untuk menampilkan artikel yang mendapatkan jumlah pembaca terbanyak pada *web* Bincang Santai. Berikut ini adalah tampilan desain dari halaman artikel paling banyak dibaca yang dapat dilihat pada Gambar 4.31.

BincangSantai			
Main Navigation			
Dashboard			
Post			
Feedback			
User Management			
Settings			
Logout			
Artikel Paling Banyak Dibaca			
No	Nama Penulis	Judul Artikel	Jumlah Pembaca
1	Ghifar	Cara Koding	20

Gambar 4.31. Desain Halaman Artikel Paling Banyak Dibaca

4.5 Implementasi Sistem

Tahap implementasi ini merupakan tahap dimana dilakukannya pengujian terhadap desain sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan utama. Desain-desain halaman aplikasi telah dibuat rancangannya sedemikian rupa.

4.6 Kebutuhan Sistem

Agar mampu menggunakan aplikasi sistem pembelian dan penjualan dibutuhkan suatu perangkat keras berupa komputer. Perangkat keras (*Hardware*) yang harus dipersiapkan oleh pengguna harus dapat mendukung instalasi program aplikasi dan mengoperasikan perangkat lunak tersebut. Oleh karenanya dibutuhkan spesifikasi minimum yang harus dipenuhi, yaitu:

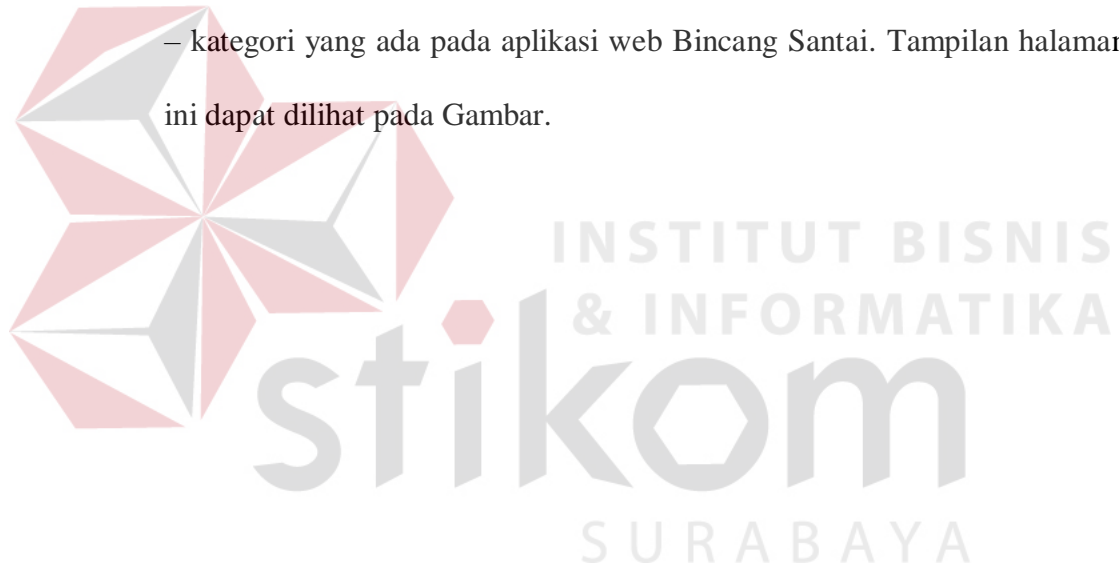
1. *Processsor* Intel core 2 Duo CPU 2.20 Ghz
2. Memory 2 GB RAM
3. VGA Intel *Integrated Graphics*
4. Monitor Resolusi HD
5. Browser: Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox

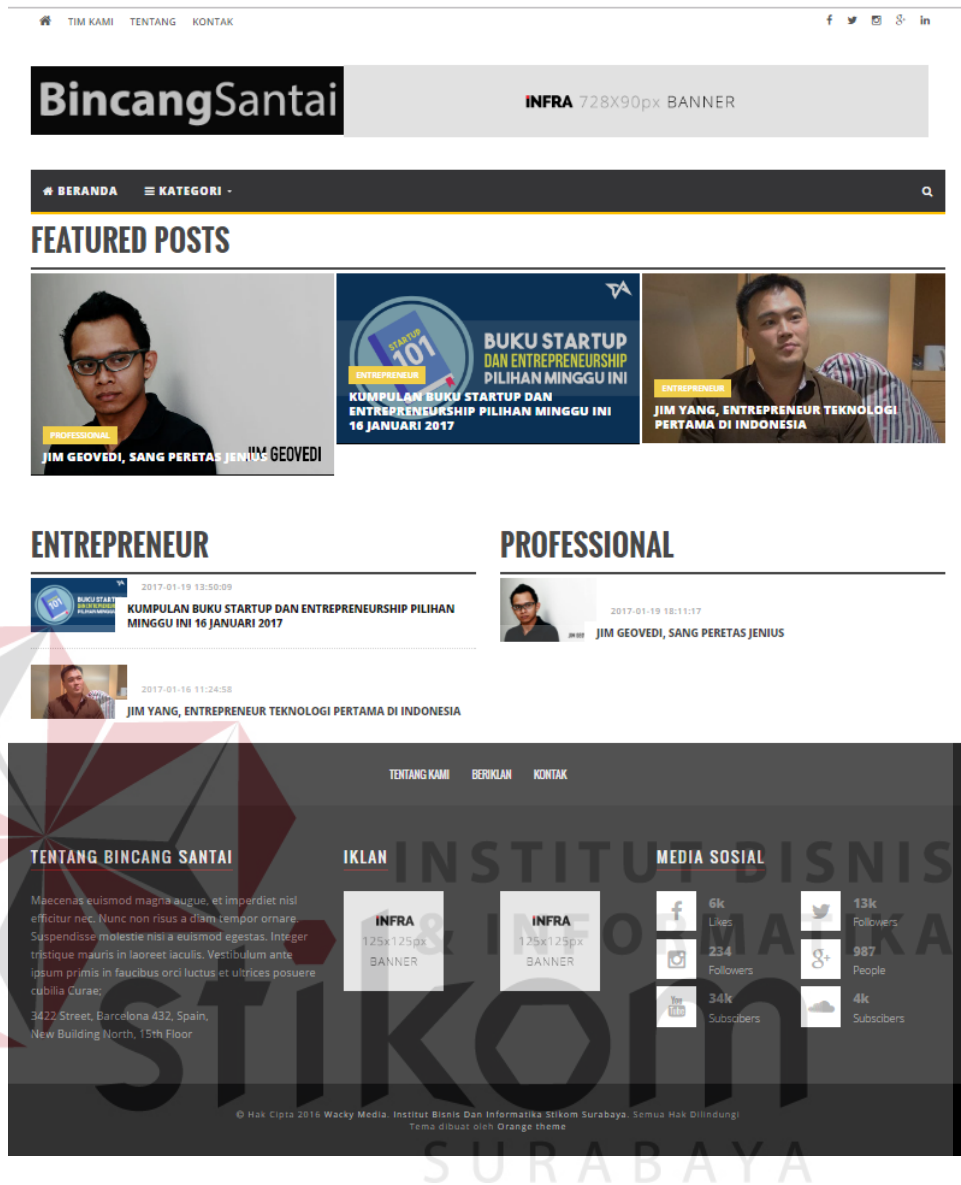
4.7 Penjelasan Penggunaan Aplikasi

Tahap ini merupakan penjelasan dari cara-cara penggunaan untuk aplikasi website Bincang Santai pada CV Wacky Media. Berikut penulis akan tunjukkan beberapa implementasi desain *input* dan *output* yang telah digambarkan dalam tahap sebelumnya.

4.7.1 Halaman Home

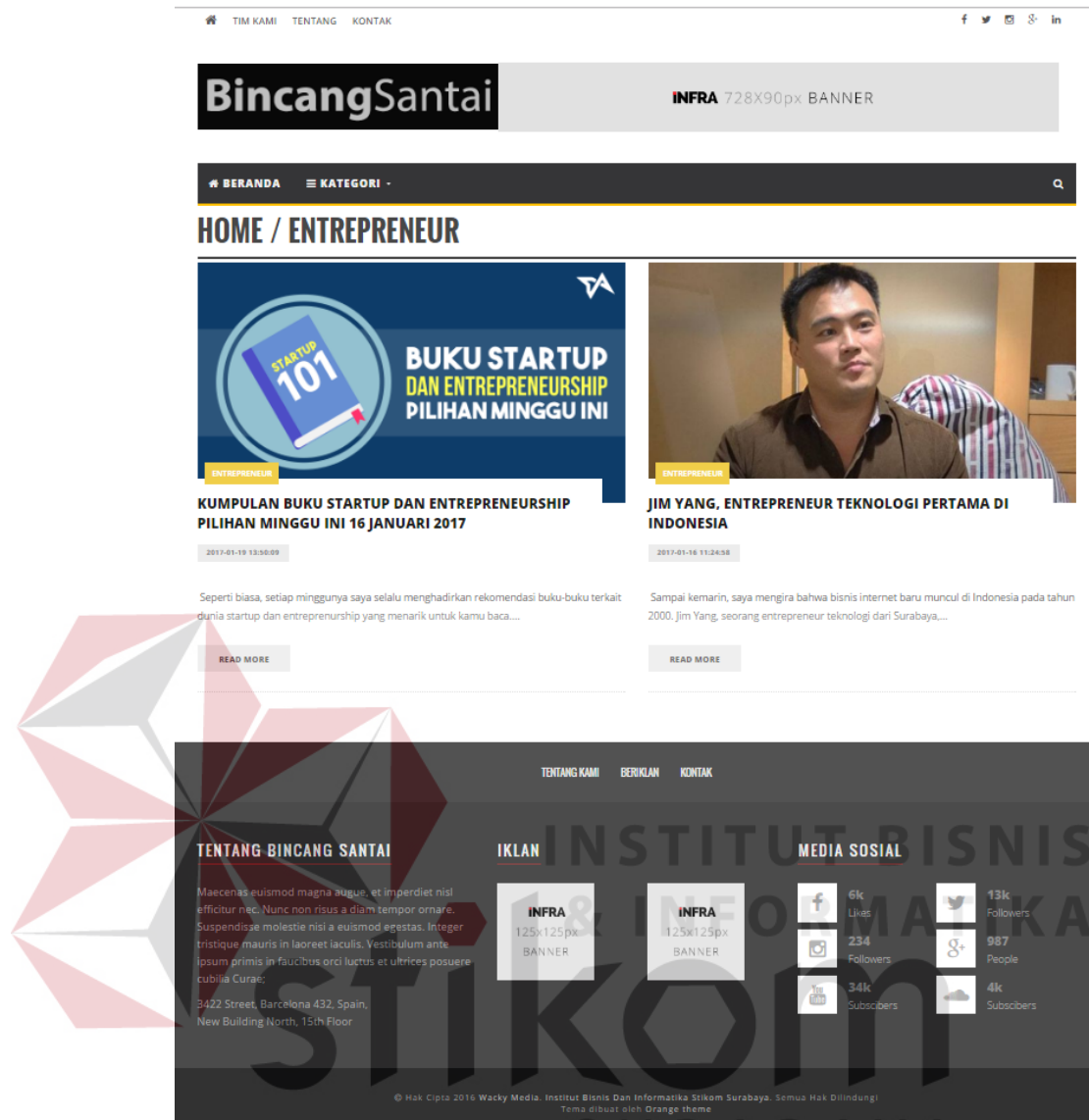
Halaman Home merupakan tampilan pertama dari aplikasi Bincang Santai ini. Pada halaman ini ditampilkan artikel yang telah dimuat oleh *author*. Pengguna juga dapat melakukan filter artikel berdasarkan kategori – kategori yang ada pada aplikasi web Bincang Santai. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 4.32. Tampilan Halaman *Home*

4.7.2 Halaman Kategori

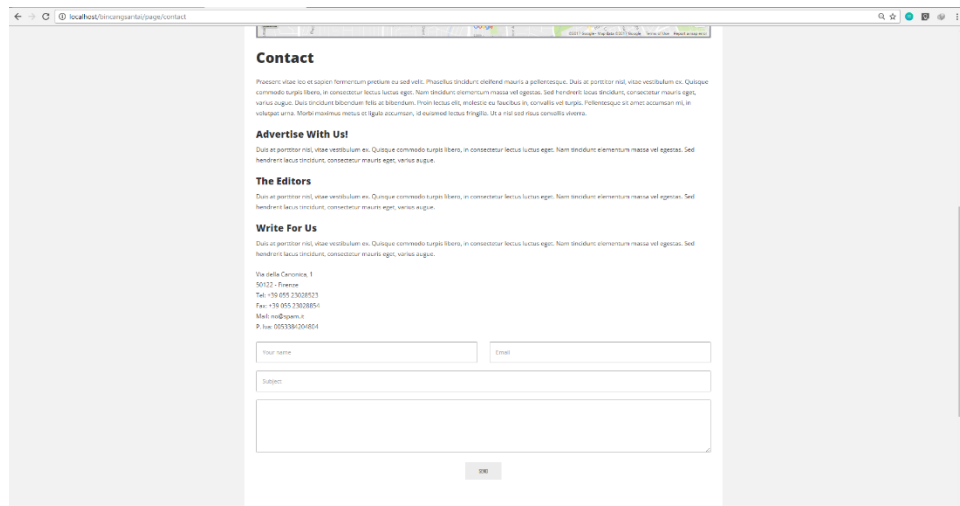
Halaman Kategori merupakan tampilan halaman yang berisi artikel yang telah difilter berdasarkan kategorinya. Setiap artikel yang diterbitkan oleh *author* akan dikelompokkan dalam kategori sesuai isi dari artikel tersebut. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33. Tampilan Halaman Kategori

4.7.3 Halaman Kontak

Halaman ini selain sebagai halaman informasi mengenai kontak dari Tim Bincang Santai, juga memuat form untuk memberikan umpan balik (*feedback*). Halaman ini terdapat dalam *front end web* Bincang Santai. Berikut tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar

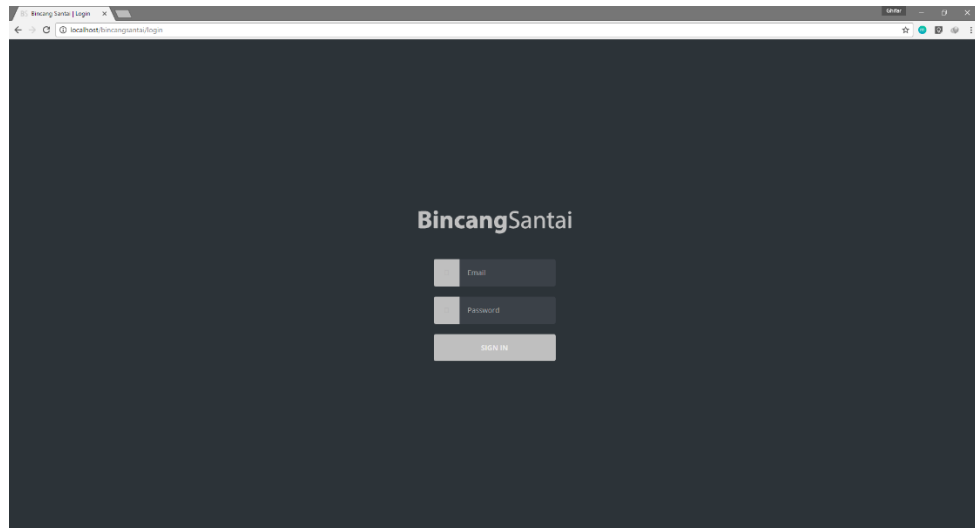


Gambar 4.34. Tampilan Halaman Kontak (*Feedback*)

Pada halaman ini, terdapat satu tombol *send* yang berfungsi untuk mengirimkan *feedback* yang telah ditulis untuk disimpan ke dalam *database*.

4.7.4 Halaman Login

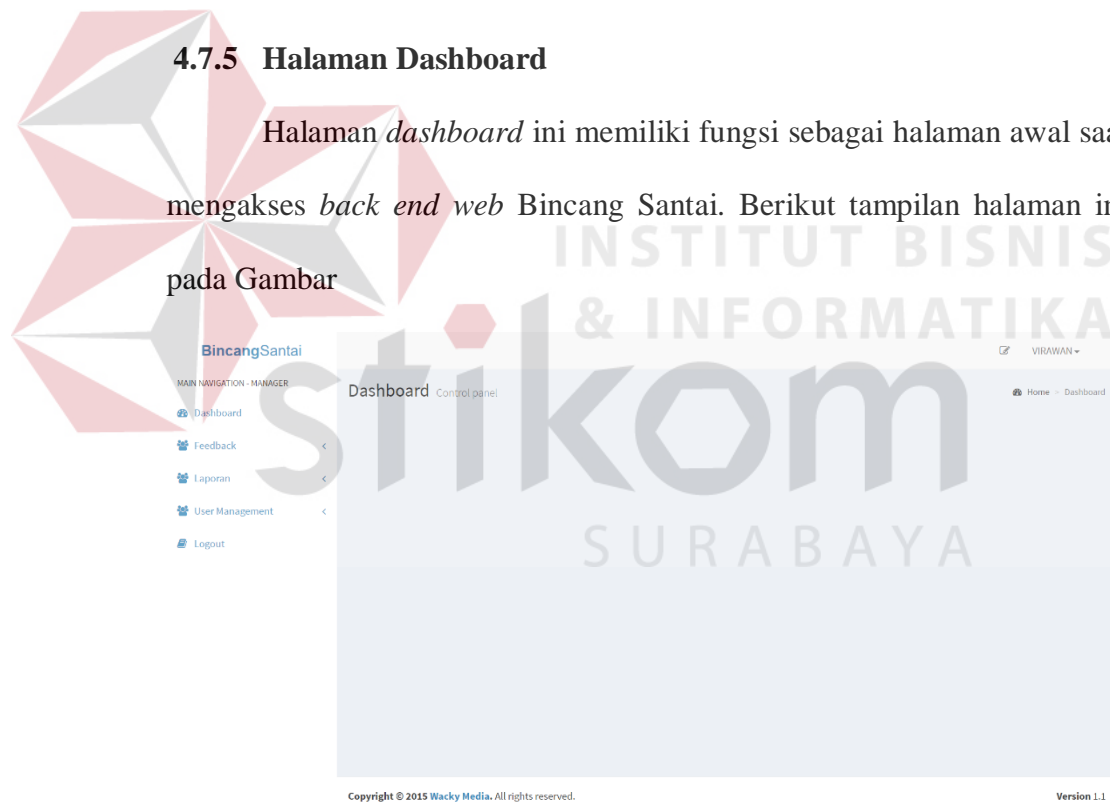
Halaman Login ini digunakan sebagai verifikasi *admin*, *author*, dan *manager* agar dapat masuk ke dalam *dashboard* web Bincang Santai. Setiap *admin*, *author*, maupun *manager* harus mengetikkan *email* dan *password* milik masing – masing untuk dapat masuk ke dalam *dashboard* web Bincang Santai. Berikut tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35. Tampilan Halaman *Login*

4.7.5 Halaman Dashboard

Halaman *dashboard* ini memiliki fungsi sebagai halaman awal saat mengakses *back end web* Bincang Santai. Berikut tampilan halaman ini pada Gambar



Gambar 4.36. Tampilan Halaman *Dashboard*

4.7.6 Halaman *All User*

Halaman *All User* ini memiliki fungsi untuk menampilkan daftar *user* yang ada dalam *database* Bincang Santai. Halaman ini hanya dapat

diakses oleh user yang memiliki akses sebagai *admin*. Berikut tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.37.

The screenshot shows the 'All Users' page in the BincangSantai admin interface. The page title is 'All Users' with a link to 'Add new user'. The page includes a search bar and a table of users. The table has the following data:

Username	Email	User Level	First Name	Last Name	Join Date	Action
JfXMr63f9	admin@bincangsantai.com	Admin	Admin	Bincangsantai	2015-11-23	[Edit] [Delete]
QMPYV20782	13410100206@stikom.edu	Author	Alim	Putra	2017-01-19	[Edit] [Delete]
MnkaH32914	ghifarv@gmail.com	Author	Ghifar	Virawan	2017-01-19	[Edit] [Delete]
PcstE5s428	vgghifar@gmail.com	Manager	Virawan	Ghifar	2017-01-19	[Edit] [Delete]

The page also shows a sidebar with navigation options like 'Dashboard', 'User & Category', 'Lihat Semua', 'Add new', 'Category', 'Change Password', and 'Logout'. The footer includes 'Copyright © 2015 Wacky Media. All rights reserved.' and 'Version 1.1'.

Gambar 4.37. Tampilan Halaman *All Users*

Beberapa tombol yang ada pada halaman ini yaitu:

1. Tombol *Edit*, berfungsi untuk mengubah data *user*.
2. Tombol *Delete*, berfungsi untuk menghapus data *user*.

4.7.7 Halaman Add New User

Halaman *add new user* ini memiliki fungsi untuk menambah *user* baru dengan hak akses yang berbeda-beda, baik itu sebagai *admin*, *author*, maupun *manager*. Halaman ini hanya dapat diakses oleh *user* yang memiliki akses sebagai *admin*. Berikut tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.38.

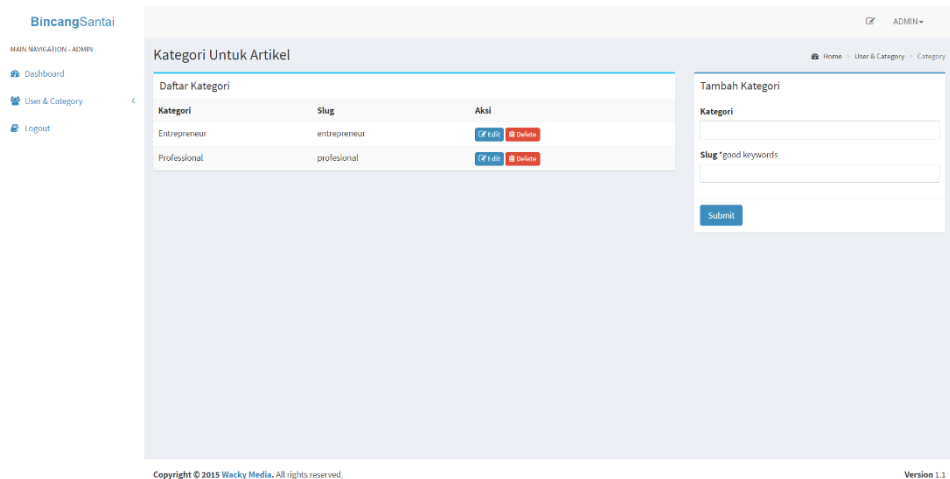
The screenshot shows the 'Add new user' page in the BincangSantai admin interface. The page has a sidebar on the left with navigation options: Dashboard, User & Category (with sub-options: Lihat Semua, Add new, Category, Change Password), and Logout. The main content area is titled 'Add new user' and contains a form with the following fields: 'Email for Login', 'Password', 'First Name', 'Last Name', and 'User Level' (a dropdown menu with '--Select One--'). Below the form is a CAPTCHA image with the text 'Enter text/number appear on image below:' and a 'Submit' button. The footer of the page includes 'Copyright © 2015 Wacky Media. All rights reserved.' and 'Version 1.1'.

Gambar 4.38. Tampilan Halaman Add New Users

Beberapa tombol yang dapat digunakan dalam proses tambah *user* baru yaitu tombol *Submit*, digunakan untuk menyimpan data *user* baru yang telah dimasukkan.

4.7.8 Halaman Change Password

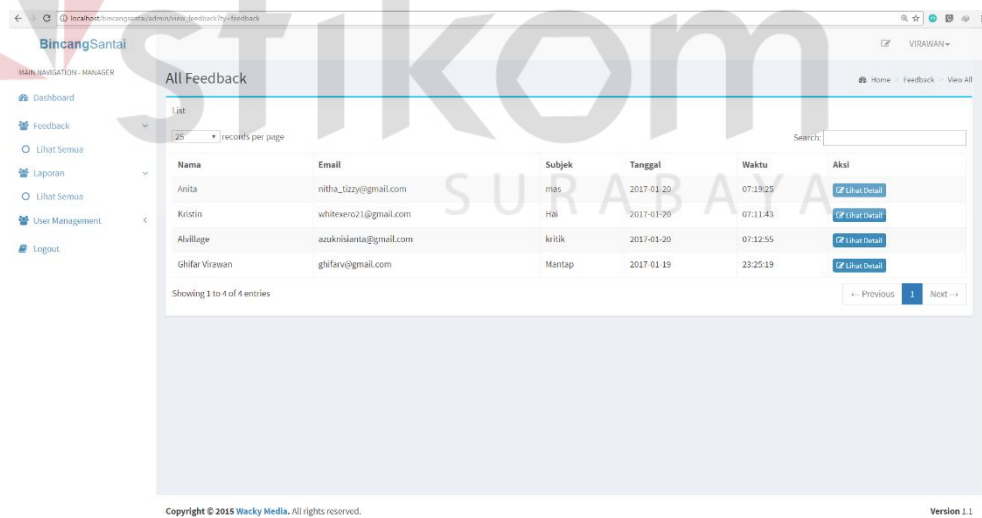
Halaman *change password* ini memiliki fungsi untuk mengganti password akun milik *user* yang mengakses *dashboard web* Bincang Santai. Halaman ini dapat diakses oleh seluruh user yang telah melakukan *login* sebelum masuk ke dalam *dashboard web* Bincang Santai. Berikut tampilan halaman ini pada Gambar



Gambar 4.39. Tampilan Halaman *Change Password*

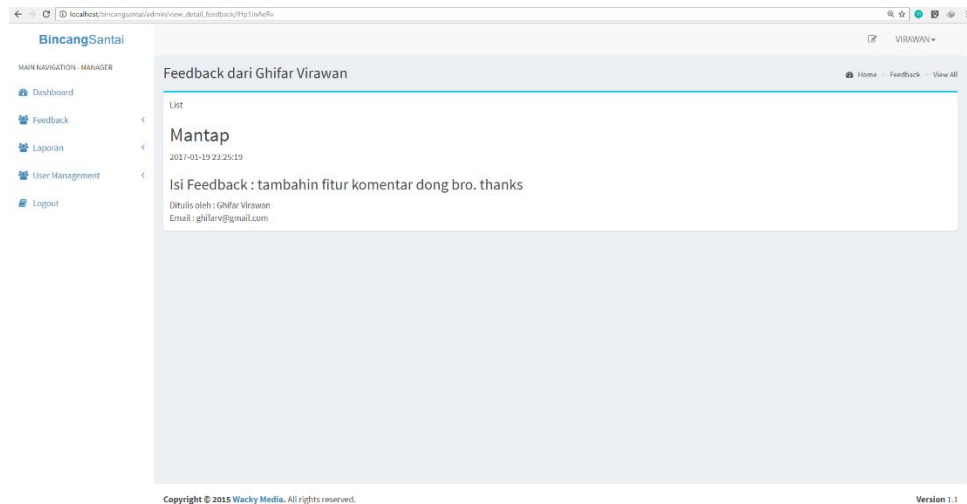
4.7.9 Halaman Feedback

Halaman *Feedback* ini memiliki fungsi untuk menampilkan daftar *feedback* yang masuk ke dalam *dashboard web* Bincang Santai. Hanya *manager* yang dapat mengakses halaman ini. Berikut tampilan halaman ini pada Gambar 4.40.



Gambar 4.40. Tampilan Halaman *Feedback*

Pada halaman *feedback* terdapat tombol yang dapat digunakan untuk interaksi, diantaranya yaitu tombol lihat detail, yang berfungsi untuk melihat detail dari feedback yang masuk.



Gambar 4.41. Tampilan Halaman Detail *Feedback*

4.7.10 Halaman Laporan Daftar Pengunjung

Halaman laporan daftar pengunjung memiliki fungsi untuk menampilkan laporan terkait kunjungan pembaca di aplikasi *web* Bincang Santai. Laporan tersebut dapat dilihat di gambar berikut.

No	ID	Tanggal Kunjungi	Waktu Kunjungi	IP Address
1	shMmDjVqst	2017-01-22	18:15:49	:::1
2	cNSU36gMp	2017-01-22	13:59:21	:::1
3	7YSUN0yGm	2017-01-21	20:09:10	:::1
4	uIvYD3ootU2	2017-01-21	20:06:49	:::1
5	gPClw7wRcF	2017-01-20	11:35:31	:::1
6	W1soof9FAk	2017-01-20	09:22:32	192.168.1.101
7	ASb4WjdnruF	2017-01-20	09:22:25	192.168.1.101
8	Zc0YfVUjGo	2017-01-20	09:21:09	192.168.1.101
9	mdw9FZn3b	2017-01-20	09:20:47	:::1
10	yoK6KturmO	2017-01-20	08:09:44	:::1
11	MAWWhLJ5	2017-01-20	08:51:03	:::1
12	JOGrDnIALs	2017-01-19	23:10:52	:::1
13	JFvYIzrIMW	2017-01-19	19:30:02	:::1
14	rvMKNHR04b	2017-01-19	19:21:58	:::1

Gambar 4.42. Tampilan Halaman Daftar Pengunjung

4.7.11 Halaman Laporan Jumlah Pengunjung Harian

Halaman laporan jumlah pengunjung harian memiliki fungsi untuk menampilkan laporan jumlah pengunjung per hari di aplikasi *web* Bincang Santai. Laporan tersebut dapat dilihat di gambar berikut.

No	Tanggal	Jumlah Pengunjung
1	2017-01-19	20
2	2017-01-20	7
3	2017-01-21	2
4	2017-01-22	2

Gambar 4.43. Tampilan Halaman Jumlah Pengunjung Harian

4.7.12 Halaman Laporan Jumlah Pengunjung Bulanan

Halaman laporan jumlah pengunjung bulanan memiliki fungsi untuk menampilkan laporan jumlah pengunjung per bulan di aplikasi *web* Bincang Santai. Laporan tersebut dapat dilihat di gambar berikut.

No	Bulan	Jumlah Pengunjung
1	January	31

Gambar 4.44. Tampilan Halaman Jumlah Pengunjung Bulanan

4.7.13 Halaman Laporan Artikel Paling Banyak Dibaca

Halaman laporan jumlah pengunjung harian memiliki fungsi untuk menampilkan laporan artikel yang paling banyak dibaca di aplikasi *web* Bincang Santai. Laporan tersebut dapat dilihat di gambar berikut.

No	Nama Penulis	Judul Artikel	Jumlah Pembaca
1	Ghifar	Kumpulan Buku Startup Dan Entrepreneurship Pilihan Minggu Ini 16 Januari 2017	5
2	Ghifar	Jim Geovedi, Sang Peretas Jenius	4
3	Alim	Jim Yang, Entrepreneur Teknologi Pertama Di Indonesia	1

Gambar 4.45. Tampilan Halaman Artikel Paling Banyak Dibaca

4.7.14 Halaman Add New Post

Halaman *add new post* ini memiliki fungsi untuk menambah artikel baru yang nantinya akan ditampilkan di *front page* aplikasi web Bincang Santai. Hanya *author* yang memiliki hak akses untuk melakukan tambah artikel baru. Berikut tampilan *form* ini dapat dilihat pada Gambar 4.46.

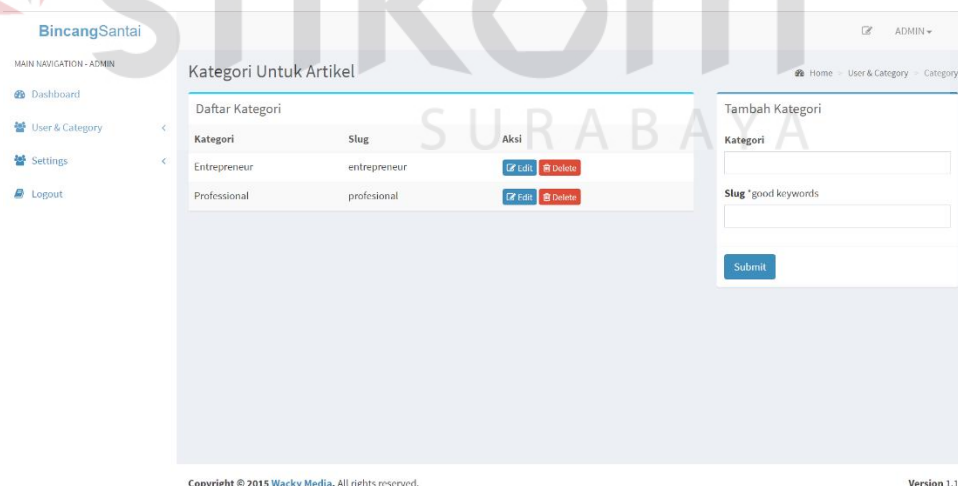
Gambar 4.46. Tampilan Halaman *Add New Post*

Beberapa tombol yang tersedia didalam *form* memiliki fungsi seperti penjelasan berikut ini:

1. Tombol *Publish*, digunakan untuk menyimpan semua data yang diinputkan menjadi artikel dengan status telah diterbitkan.
2. Tombol *Save as a draft*, digunakan untuk menyimpan data yang diinputkan, namun status artikel masih berupa draf.
3. Tombol Pilih File, digunakan untuk memilih foto utama yang akan digunakan pada artikel yang telah ditulis.
4. Tombol Editor, digunakan untuk mengedit tulisan yang akan diterbitkan. Terdiri dari beberapa tombol fungsi layaknya pada *software* buatan Microsoft, Microsoft Word

4.7.15 Halaman Kategori

Halaman kategori ini memiliki fungsi untuk menampilkan kategori artikel yang telah dibuat serta dapat menambahkan kategori baru. Hanya *admin* yang memiliki hak akses untuk melakukan tambah kategori baru. Berikut tampilan *form* ini dapat dilihat pada Gambar 4.47.



Gambar 4.47. Tampilan Halaman Kategori

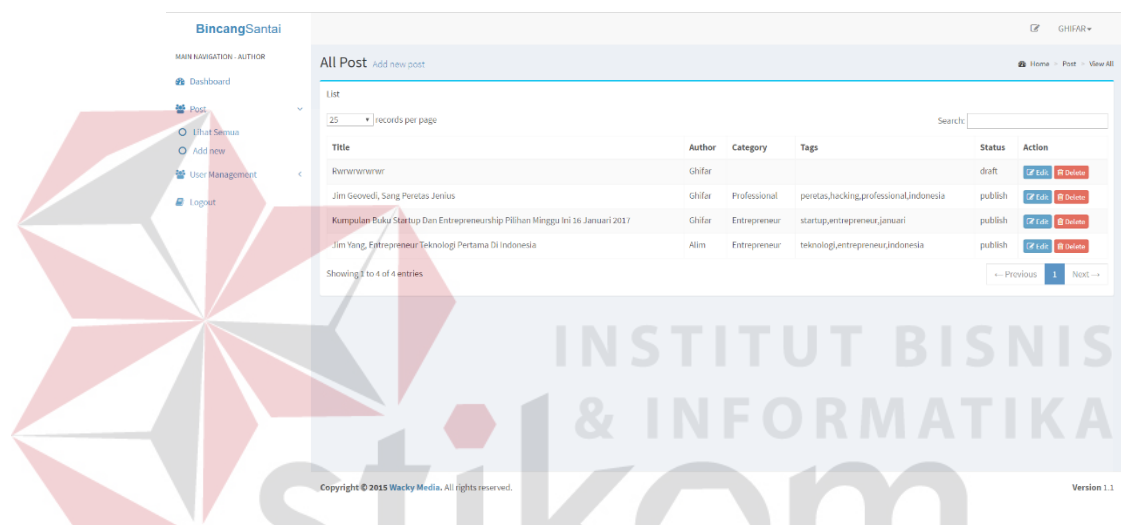
Pada halaman ini mencakup beberapa tombol, diantaranya:

1. *Edit*, berfungsi untuk mengedit kategori yang sudah ada

2. *Delete*, berfungsi untuk menghapus kategori yang ada di dalam sistem
3. *Submit*, berfungsi untuk menyimpan kategori baru ke *database*

4.7.16 Halaman Lihat Semua *Post*

Halaman lihat semua *post* ini memiliki fungsi untuk melihat seluruh artikel, baik yang telah diterbitkan maupun yang masih berupa draf. Hanya *author* yang memiliki akses untuk membuka halaman ini. Tampilan dari halaman ini dapat dilihat pada Gambar 4.48.



Gambar 4.48. Tampilan Halaman Lihat Semua *Post*

Terdapat tombol *edit* yang berfungsi untuk merubah isi artikel, dan tombol *delete* untuk menghapus artikel.