



**APLIKASI PUBLIKASI EVENT DI ARDILAB DESIGN+CODE
STUDIO**



Oleh:
DANDI SEPTIAN GALI PRATAMA
18390100041

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

LAPORAN KERJA PRAKTIK
APLIKASI PUBLIKASI EVENT DI ARDILAB DESIGN+CODE
STUDIO

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Ahli Madya Komputer

Disusun Oleh:



Nama : DANDI SEPTIAN GALI PRATAMA
NIM : 18390100041
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021



“Keep Spirit”

-Dandi Septian G.P-

UNIVERSITAS
Dinamika

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Karya ini aku persembahkan kepada Ayah, Ibu dan seluruh keluarga tercinta. Serta teman-teman yang selalu memberi semangat serta dukungan untuk menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.

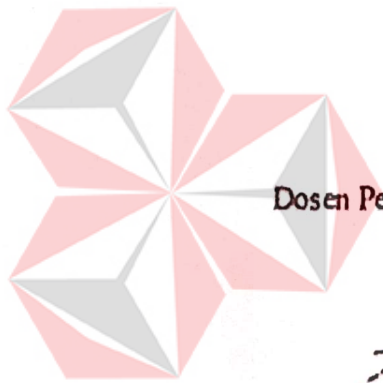
Terima kasih

LEMBAR PENGESAHAN
APLIKASI PUBLIKASI EVENT
DI ARDILAB DESIGN+CODE STUDIO

Laporan Kerja Praktik oleh
DANDI SEPTIAN GALI PRATAMA
NIM : 18.39010.0041

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 16 Juni 2021



Dosen Pembimbing

Disetujui:

Penyelia

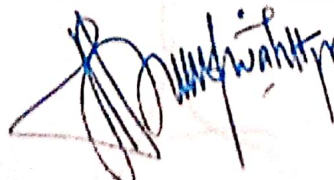

Edo Yonatan Karchuoro, S.Kom., M.Sc.

NIDN 0718128903


Bpk. Yunus Ardi

Mengetahui :

Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi



Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.

NIDN 0723037707

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Dandi Septian Gali Pratama
NIM : 18390100041
Program Studi : DIII Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **APLIKASI PUBLIKASI EVENT**

DI ARDILAB DESIGN+CODE STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 16 Juni 2021

Yang menyatakan


Dandi Septian Gali Pratama
NIM. 18390100041

ABSTRAK

Ardilab Design+Code Studio merupakan perusahaan yang berdiri sejak 2011 didirikan oleh Bapak Yunus Ardi sepuluh tahun silam, dimulai sebagai usaha rumahan yang mengerjakan web development dan konsultan IT dan juga menangani masalah Hardware pada komputer. Dimulai dari *side project* skala kecil dalam bidang web development. Sebagai unit bisnis sampingan selain usaha toko komputer dan jasa instalasi jaringan komputer, warung internet (warnet). Pada saat ini Ardilab Design+Code Studio terletak di gedung Pakuwon Center Surabaya dekat dengan Mall Tunjungan Plaza Surabaya atau yang lebih familiar dengan nama TP. Nama Ardilab Design+Code Studio diambil dari nama Pak Yunus Ardi sendiri.

Berdasarkan Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio, ditemukan bahwa client dari Ardilab Design+Code Studio ingin menambah jalur publikasi suatu *event* agar *event* tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia. Proses promosi *event* di lakukan penyebaran melalui media sosial berupa Facebook, Instagram, dll. Hal tersebut dilakukan untuk menyebarluaskan *event* yang akan berlangsung. Akan tetapi, proses promosi melalui media sosial di anggap kurang karena dalam media sosial tidak fokus pada *event* saja.

Melalui aplikasi ini, diharapkan agar dapat memudahkan vendor untuk menambah jalur publikasi suatu *event* agar *event* tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia.

Kata Kunci: *sistem informasi, promosi event, website, aplikasi, Ardilab Design+Code Studio*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio dan dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio.

Dengan terlaksananya Kerja Praktik ini, diharapkan mahasiswa dapat pengalaman dari kegiatan-kegiatan pada perusahaan dalam bidang teknologi dan informatika dan juga menerapkan hal-hal yang didapatkan pada perkuliahan.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan Laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak kepada penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang Tua yang selalu memberikan dukungan, doa, serta bimbingan kepada penulis.
2. Bapak Yunus Ardi selaku pemilik dari Ardilab Design+Code Studio, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
3. Bapak Edo Yonatan Koentjoro, S.Kom., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, saran, dan wawasan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam pelaksanaan Kerja Praktik.
5. Teman-teman di Universitas Dinamika khususnya DIII Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan, memberi motivasi, dan membantu penulis.

6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan Kerja Praktik dan penyelesaian Laporan Kerja Praktik, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa selama masa Kerja Praktik dan penyusunan laporan ini, masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini di masa yang akan datang.

Surabaya, 16 Juni 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

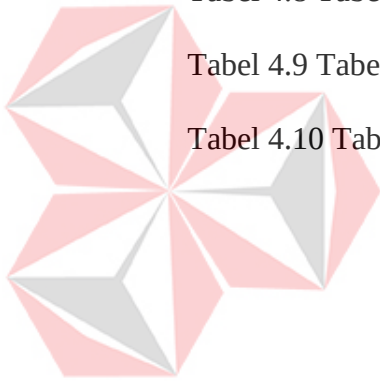
Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil Perusahaan	5
2.2 Lokasi Ardilab Design+Code Studio	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1 Website	8
3.2 Database	8
3.3 PHP	8
3.4 Cascading Style Sheet (CSS)	9
3.5 XAMPP	9

3.6 Entity Relationship Diagram	9
3.7 HTML	10
3.8 SQL	10
3.9 SDLC	10
3.10 PUBLIKASI	11
3.11 EVENT	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	12
4.1 Analisis Sistem	12
4.2 Merancang Sistem	12
4.2.1 Sitemap	13
4.2.2 Merancang Proses	13
4.2.3 Merancang Basis Data	29
4.3 Desain Input Output	37
4.4 Membahas Sistem	42
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
DAFTAR LAMPIRAN	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Master Pengguna Admin	31
Tabel 4.2 Tabel Master Tambah Event	32
Tabel 4.3 Tabel Master Kategori	33
Tabel 4.4 Tabel Master Konfigurasi	34
Tabel 4.5 Tabel Master Owner Event	34
Tabel 4.6 Tabel Master Portofolio	35
Tabel 4.7 Tabel Master Inbox	35
Tabel 4.8 Tabel Master Pengunjung	36
Tabel 4.9 Tabel Master Rating Event	36
Tabel 4.10 Tabel Master Post Views	37



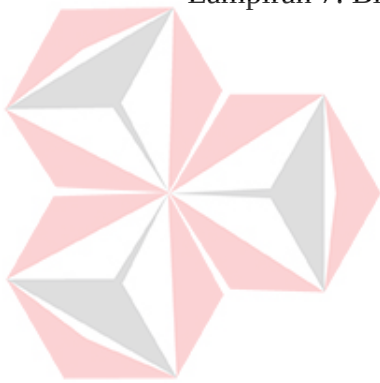
UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Portofolio.....	16
Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi.....	17
Gambar 4.9 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Inbox.....	18
Gambar 4.10 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Dasbord	18
Gambar 4.11 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Admin.....	19
Gambar 4.12 DFD Level 0 Aplikasi Indonesia Event	20
Gambar 4.13 DFD Level 1 Mengelola Halaman Post Event	20
Gambar 4.14 DFD Level 1 Mengelola Halaman Kategori	21
Gambar 4.15 DFD Level 1 Mengelola Halaman Portofolio	21
Gambar 4.16 DFD Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran Event.....	22
Gambar 4.17 DFD Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi	22
Gambar 4.18 DFD Level 1 Mengelola Halaman Inbox.....	23
Gambar 4.19 DFD Level 1 Mengelola Halaman Dashbord.....	23
Gambar 4.20 DFD Level 1 Mengelola Halaman Admin	24
Gambar 4.21 DFD Level 2 Mengelola Halaman Post	24
Gambar 4.22 DFD Level 2 Mengelola Halaman Kategori	25
Gambar 4.23 DFD Level 2 Mengelola Halaman Portofolio	26
Gambar 4.24 DFD Level 2 Mengelola Halaman Pendaftaran	26
Gambar 4.25 DFD Level 2 Mengelola Halaman Konfigurasi	27
Gambar 4.26 DFD Level 2 Mengelola Halaman Inbox.....	27
Gambar 4.27 DFD Level 2 Mengelola Halaman Dashbord.....	28
Gambar 4.28 DFD Level 2 Mengelola Halaman Admin	29

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Perusahaan	52
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 1	52
Lampiran 3. Form KP-5 Acuan Kerja Hal 2	54
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian Hal 1	55
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	56
Lampiran 6. Form Kartu Bimbingan Kerja Praktik	58
Lampiran 7. Biodata Penulis	59



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ardilab Design+Code Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan *software* custom sesuai kebutuhan *client*. Ardilab Design+Code Studio mempunyai beberapa *client* yang membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk publikasi sebuah *event*. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pihak Ardilab Design+Code Studio dan *client* ditemukan bahwa *client* dari Ardilab Design+Code Studio ingin menambah jalur publikasi suatu *event* agar *event* tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia. Maka keberadaan aplikasi yang menyediakan tempat untuk promosi sebuah *event* ini sangatlah penting, yaitu aplikasi publikasi *event*. Aplikasi yang berbasis *website* ini merupakan sebuah alat untuk memudahkan vendor untuk menambah jalur publikasi suatu *event*.

Informasi yang terdapat dalam aplikasi tersebut adalah informasi mengenai deskripsi suatu *event* yang akan diselenggarakan oleh *client*. Informasi ini berguna agar user *website* kita mendapatkan informasi suatu *event* yang valid.

Dengan memanfaatkan aplikasi berbasis *website* tersebut diharapkan pihak Ardilab Design+Code Studio dan *client* dapat dimudahkan dalam melakukan publikasi *event* dan user *website* dapat mengetahui kebenaran suatu *event* yang diselenggarakan oleh *client*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana membuat Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio adalah sebagai berikut :

- a. Data event yang digunakan untuk simulasi diambil dari analisa event-event yang sudah di lakukan.
- b. Aplikasi yang dibahas meliputi :
 1. Pengelolaan data master.
 2. Request pengajuan event.
 3. Validasi event.
 4. Publikasi event.
- c. Aplikasi ini tidak menangani proses pemesanan tiket, sedangkan pemesanan tiket event di lakukan melalui kontak pemilik event tersebut atau pihak ketiga.

1.4 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah dan batasan masalah di atas, maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah menghasilkan Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan setelah implementasi Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio adalah:

A. Masyarakat

- Memudahkan masyarakat dalam mencari sebuah *event* di seluruh kota di Indonesia.

B. Penyelenggara Event

- Memudahkan dalam mempromosikan event yang akan diselenggarakan.
- Menambah jalur publikasi suatu event agar event tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia.

C. Sponsor

- Memudahkan pihak sponsor untuk mengetahui banyak event yang terselenggarakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik ini digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan. Sistematika kerja praktik dapat dijelaskan pada paragraf di bawah ini :

Bab pertama, pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang menjelaskan inti dari permasalahan. Kemudian menjelaskan batasan masalah dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Selanjutnya menjelaskan tujuan pembuatan sistem serta manfaat yang diperoleh hingga diakhiri dengan sistematika penulisan laporan.

Bab kedua, gambaran umum Ardilab Design+Code Studio, menjelaskan terkait perusahaan secara umum. Bab ini meliputi penjelasan yang meliputi sekilas sejarah perusahaan, logo perusahaan, dan lokasi perusahaan.

Bab ketiga, menjelaskan terkait landasan teori yang digunakan dalam menyelesaikan kerja praktik. Landasan teori ini digunakan untuk pelaksanaan dan penyusunan kerja praktik dengan penjelasan terkait teori *database*, *website*, XAMPP.

Bab keempat, deskripsi pekerjaan berisi tentang analisis, perancangan, implementasi, dan pembahasan sistem. Pada bagian analisis menjelaskan tentang sistem yang ada saat ini, dilanjutkan dengan komunikasi mengenai analisis bisnis, analisis kebutuhan data, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan fungsional kemudian merencanakan kebutuhan yang diperlukan sistem. Pada bagian perancangan menjelaskan tentang sitemap, perancangan proses yang berisi *context diagram*, diagram jenjang, dan *Data Flow Diagram*, perancangan basis data yang berisi *Conceptual Data Model* (CDM), *Physical Data Model* (PDM), dan struktur tabel, dan rancangan antarmuka pengguna berisi tentang gambaran desain aplikasi yang dibangun. Pada bagian implementasi menjelaskan tentang perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan sistem. Pada bagian pembahasan sistem menjelaskan tentang gambaran jalannya sistem beserta fungsinya.

Bab kelima, penutup menjelaskan kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan



Gambar 2.1 Ardilab Design+Code Studio

Ardilab berdiri sejak 2011 didirikan oleh Bapak Yunus Ardi sepuluh tahun silam, dimulai sebagai usaha toko komputer, layanan reparasi komputer, dan jasa instalasi jaringan komputer. Seiring berkembangnya bisnis dan demi memenuhi kebutuhan klien, pada tahun 2012 mulai membuka layanan jasa web development sebagai unit bisnis tambahan selain usaha toko komputer dan jasa instalasi jaringan komputer. Ditahun berikutnya, kebutuhan akan pembuatan *website* semakin banyak untuk kebutuhan bisnis dan instansi, sehingga Bapak Yunus Ardi membuka jasa pembuatan *website* untuk kalangan bisnis. Dan ditahun berikutnya lagi mulai ikut membantu proyek pembantu web apps milik dinas kesehatan Provinsi Jawa Timur. Pada tahun 2014 hingga tahun 2017 membantu mengembangkan sistem webportal berita skala nasional, lengkap dengan sistem manajemen infrastruktur server. Akhirnya usaha Ardilab yang dijalankan Bapak Yunus Ardi dibranding dengan nama Ardilab Design+Code Studio, yang berfokus pada layanan development software dan segala layanan pendukung lainnya dalam platform digital, seperti

layanan jasa desain *website*, development sistem berbasis web dan mobile, serta layanan maintenance server yang menjadi hosting aplikasi. Ditahun 2018 Ardilab Design+Code Studio mulai mengembangkan unit usaha digital marketing untuk memenuhi kebutuhan promosi yang dibutuhkan klien-kliennya. Tahun selanjutnya atau pada tahun 2019 hingga saat ini mulai membantu development banyak perusahaan rintisan (digital agency), atau BUMN, fokus memberikan solusi digital untuk perusahaan. Pada saat ini Ardilab Design+Code Studio terletak di gedung Pakuwon Center Surabaya dekat dengan Mall Tunjungan Plaza Surabaya atau yang lebih familiar dengan nama TP. Nama Ardilab Design+Code Studio diambil dari nama Pak Yunus Ardi sendiri.



UNIVERSITAS
Dinamika

2.2 Lokasi Ardilab Design+Code Studio

Berikut adalah data dari Ardilab Design+Code Studio dan Gambar 2.2 lokasi dari Ardilab Design+Code Studio.

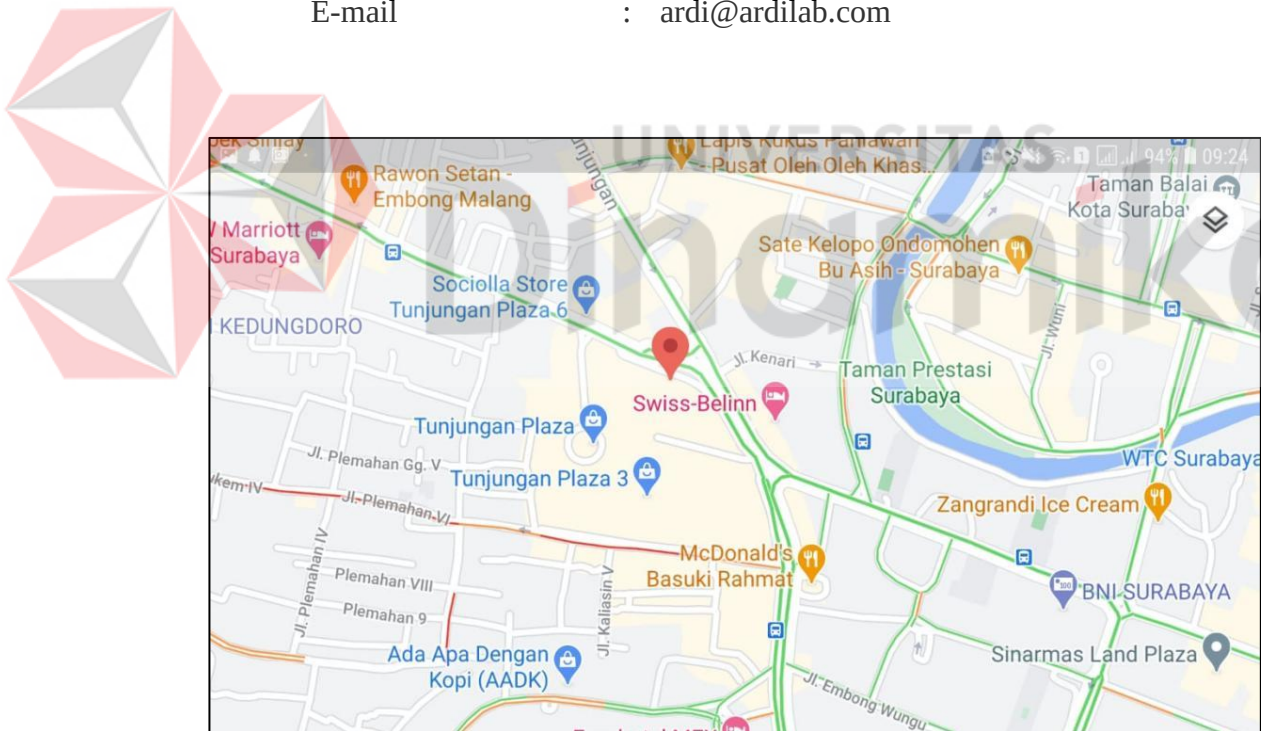
Alamat : Pakuwon Center Building.
Jalan Embong Malang No.1-5, Kedungdoro,
Tegalsari, Surabaya City, East Java

Website : <https://www.ardilab.com/>

Telepon / Hp : (031) - 60003419

Fax : -

E-mail : ardi@ardilab.com



Gambar 2.2 Ardilab Design+Code Studio

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Website

Situs web atau *website* adalah kumpulan informasi dalam bentuk halaman web yang saling tergabung di sebuah domain atau URL. Contohnya, dalam sebuah *website* dengan domain cikenblekpaper.com, terdapat berbagai halaman lain, mulai dari blog, menu, halaman kontak, dan sebagainya yang bisa diakses langsung dari halaman beranda (homepage). Kumpulan halaman ini bisa diakses tentunya dengan koneksi internet. (Dewaweb, 2018)

3.2 Database

Database adalah kumpulan data mentah yang berada dalam satu domain tertentu, berkaitan dalam merepresentasikan fenomena/fakta secara terstruktur untuk mendukung aplikasi pada sistem. (Mayangsari, 2019)

3.3 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. Situs resmi PHP beralamat di <http://www.php.net>.

PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client).

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. (Andre, 2019)

3.4 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets. Cascading Style Sheets adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk menjelaskan tampilan sebuah halaman situs web dalam mark-up language. Mark-up language atau bahasa markah adalah bahasa pemrograman yang biasanya digunakan membuat website. (Dewaweb, Belajar CSS: Pengertian, Peran, Fungsi, dan Macamnya, 2020)

3.5 XAMPP

XAMPP adalah distribusi Apache yang sepenuhnya gratis dan mudah dipasang yang berisi MariaDB, PHP, dan Perl. Paket open source XAMPP telah diatur agar sangat mudah dipasang dan digunakan. (Friends, 2021)

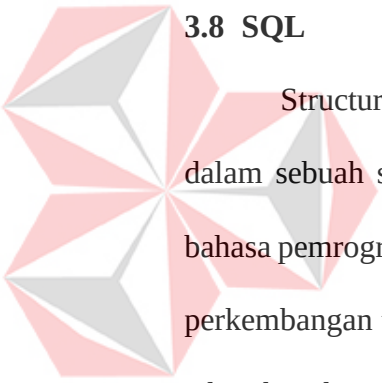
3.6 Entity Relationship Diagram

Diagram Hubungan Entitas atau entity relationship diagram merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpanan. Model data sendiri merupakan sekumpulan cara, peralatan untuk mendeskripsikan data-data yang hubungannya satu sama lain, semantiknya, serta batasan konsistensi. (IDCLOUDHOST, 2020)

3.7 HTML

Pengertian HTML (HyperText Markup Language) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. (Mancunian, n.d.)

3.8 SQL



Structured Query Language atau SQL mungkin merupakan poin penting dalam sebuah studi teknik komputer jaringan. Keberadaan SQL sebagai sebuah bahasa pemrograman memiliki sejarah dan perkembangan yang panjang. Tentu saja perkembangan tersebut dipengaruhi oleh perkembangan dunia teknologi yang dari tahun ke tahun semakin membaik dan terus diperbaharui. Sehingga mau tidak mau, banyak software diciptakan dengan teknologi baru namun tidak menghilangkan keberadaan. (Dewaweb, 2018)

3.9 SDLC

SDLC adalah siklus yang digunakan dalam pembuatan atau pengembangan sistem informasi yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif. Dalam pengertian lain, SDLC adalah tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan dibuatnya sistem tersebut.

SDLC menjadi kerangka yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memproses pengembangan suatu perangkat lunak. Sistem ini berisi rencana lengkap untuk mengembangkan, memelihara, dan menggantikan perangkat lunak tertentu. (Putra, 2020)

3.10 PUBLIKASI

Publikasi menurut Astika pada 2008 mengatakan bahwa publikasi adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk menyebarkan informasi bermanfaat dalam apapun misalkan itu tulisan, video, foto dan lain-lain sebagainya kumpulan publikasi ilmiah. (Ilmiah, 2020)

3.11 EVENT

Event adalah suatu agenda, kegiatan atau festival tertentu yang menunjukkan, menampilkan dan merayakan untuk memperingati hal-hal penting yang diselenggarakan pada waktu tertentu dengan tujuan mengkomunikasikan pesan-pesan kepada pengunjung. (Riadi, 2019)

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil pengamatan saat kegiatan Kerja Praktik di Ardilab Design+Code Studio, terdapat sebuah kendala dalam menyebarluaskan sebuah informasi penyelenggaraan *event* yang terdapat di berbagai kota di Indonesia, dan masyarakat banyak yang belum mendapat sebuah informasi *event* yang akan berlangsung.

Dalam menyebarluaskan sebuah informasi *event*, diperlukan sebuah *website* dengan tampilan desain User Interface yang menarik. Dengan menggunakan tampilan yang menarik, akan memudahkan user dalam mencari informasi dan membuat user nyaman saat mengakses *website*.

Dari hasil Analisa di atas, maka dibuatlah Aplikasi Indonesia *Event* berbasis *website*, aplikasi yang berbasis *website* ini Aplikasi ini memiliki beberapa fungsi yaitu, merupakan sebuah alat untuk memudahkan vendor untuk menambah jalur publikasi suatu *event*, mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang *event* yang akan berlangsung. Dengan adanya *website* Indonesia *Event* diharapkan dapat menyebarluaskan *event* yang ada diberbagai wilayah di Indonesia.

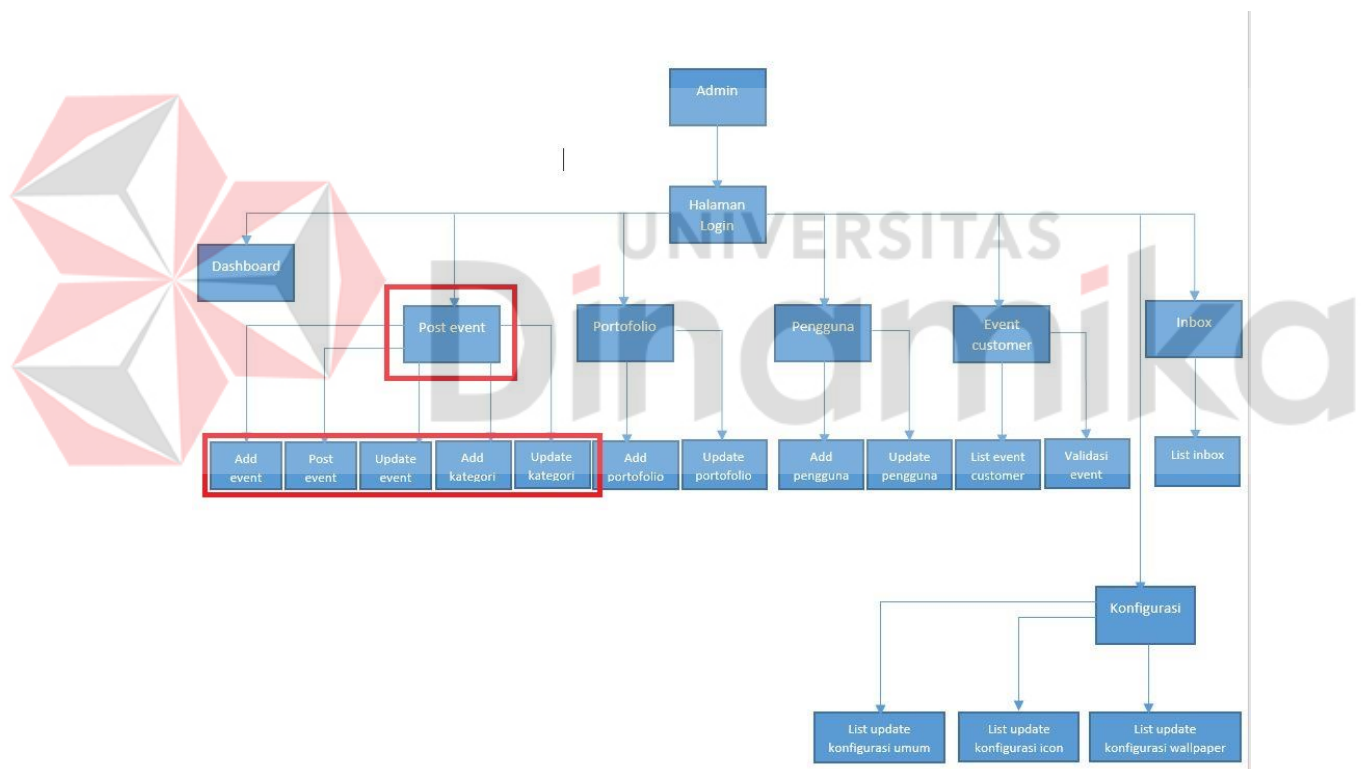
4.2 Merancang Sistem

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis sistem adalah merancang sistem. Pada proses tahap ini adalah membentuk suatu sistem baru pada Indonesia *Event* yang berfungsi untuk dapat memudahkan vendor untuk menambah jalur

publikasi suatu *event* agar *event* tersebut dapat tersebar luas di seluruh wilayah di Indonesia. Terdapat beberapa proses dalam merancang sistem, yaitu *sitemap* merancang proses, merancang basis data, dan rancangan data pengguna.

4.2.1 Sitemap

Sitemap adalah salah satu alat bantu yang mempermudah dalam pengenalan peta situs dalam suatu *website*. *Sitemap* ini berfungsi untuk mempermudah dalam menjelaskan Aplikasi Indonesia Event. *Sitemap* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



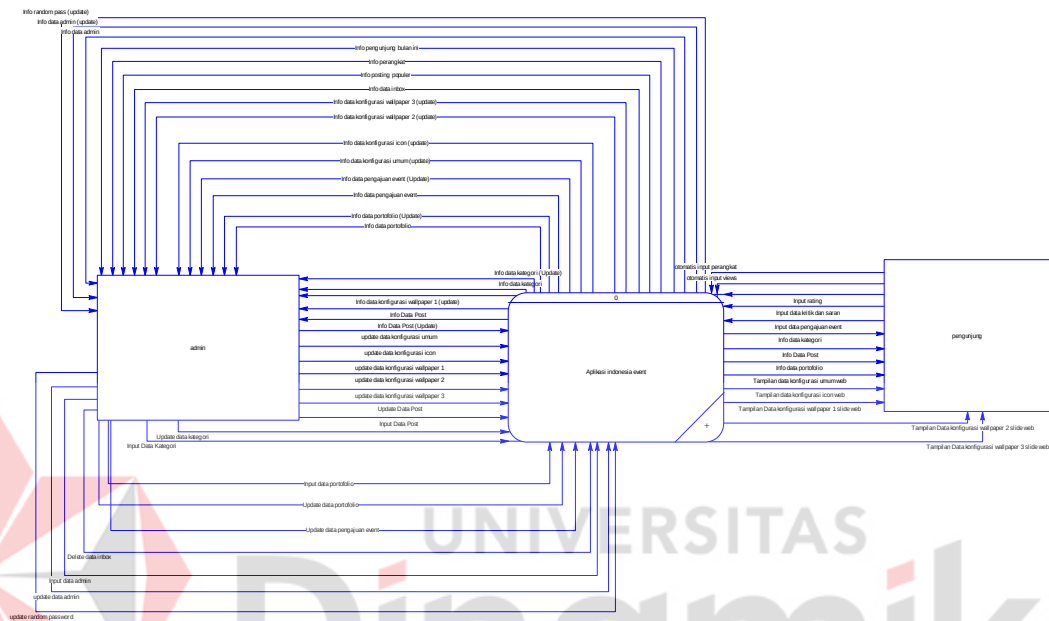
Gambar 4.1 Sitemap Aplikasi Publikasi Event

4.2.2 Merancang Proses

Merancang proses yang terdiri dari beberapa fungsi yang ada pada gambar, yaitu *context diagram*, diagram jenjang, dan *data flow diagram* yang didapat dari hasil kebutuhan data dan kebutuhan pengguna.

A. Context Diagram

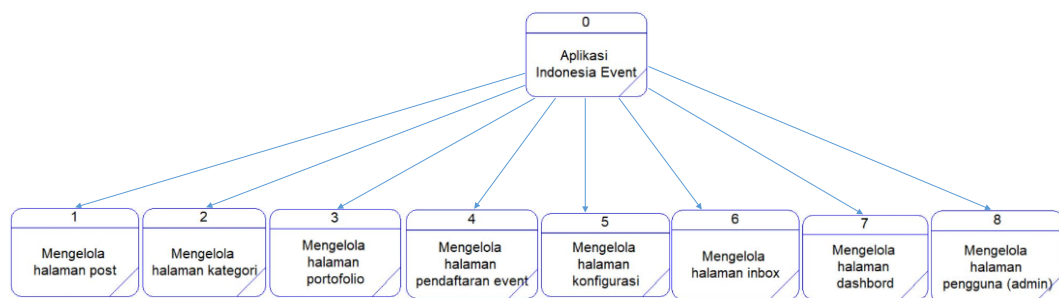
Context diagram merupakan gambaran proses sistem secara umum. Berikut adalah *context diagram* dari Aplikasi Publikasi Event pada Ardilab Design+Code Studio. *Context diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Context Diagram Aplikasi Indonesia Event

B. Diagram Jenjang Proses

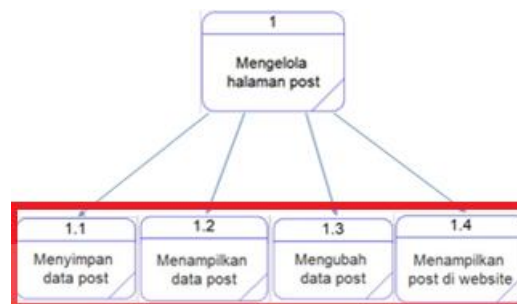
Diagram jenjang proses merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk mendokumentasikan atau menggambarkan fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi. Diagram jenjang dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Diagram Jenjang Level 0 Aplikasi Indonesia Event

1. Proses Mengelola Halaman Post

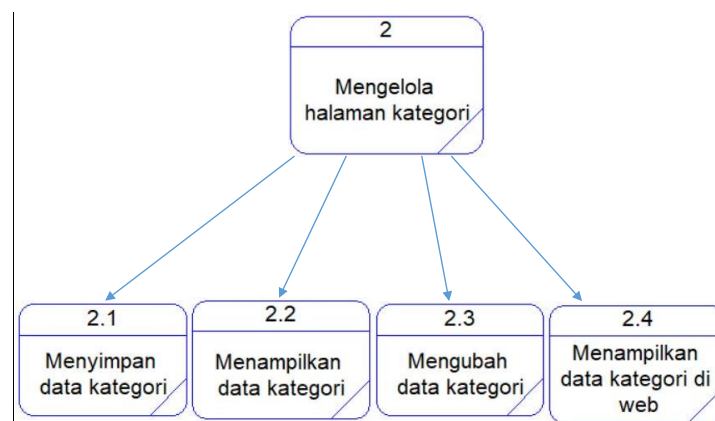
Proses mengelola halaman post memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.4 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman post yang berfungsi untuk mengelola halaman post yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.4 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Post

2. Proses Mengelola Halaman Kategori

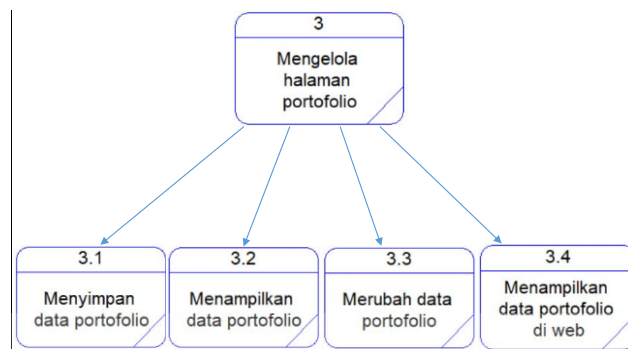
Proses mengelola halaman kategori memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.5 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman kategori yang berfungsi untuk menyimpan, menampilkan, mengubah data kategori pada aplikasi ini.



Gambar 4.5 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Kategori

3. Proses Mengelola Halaman Portofolio

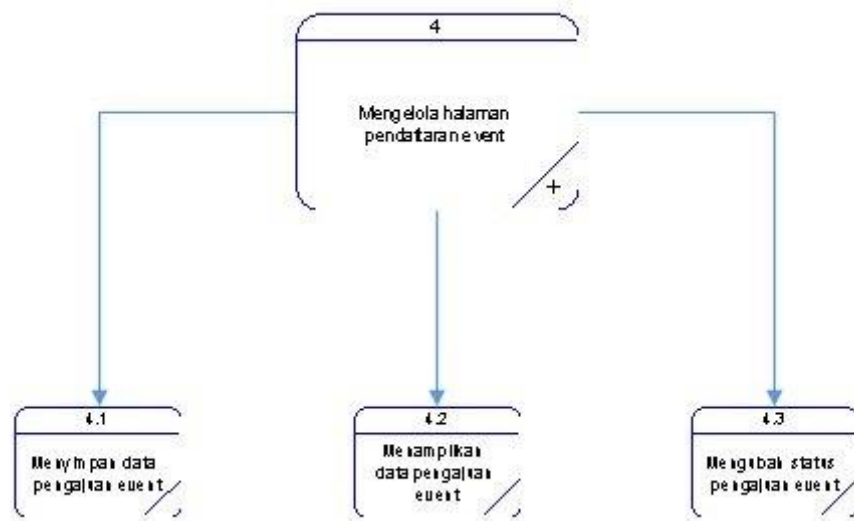
Proses mengelola halaman portofolio memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.6 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman portofolio yang berfungsi untuk mengelola data halaman portofolio yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.6 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Portofolio

4. Proses Mengelola Halaman Pendaftaran Event

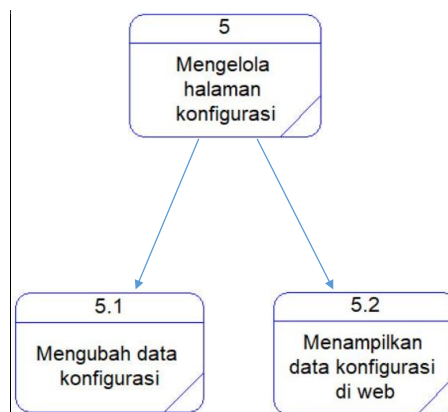
Proses mengelola halaman pendaftaran event memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.7 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman pendaftaran event yang berfungsi untuk mengelola halaman pendaftaran yang terdapat dalam aplikasi ini.



Gambar 4.7 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran Event

5. Proses Mengelola Halaman Konfigurasi

Proses mengelola halaman konfigurasi memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.8 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman konfigurasi yang berfungsi untuk mengubah dan menampilkan data konfigurasi pada aplikasi ini.

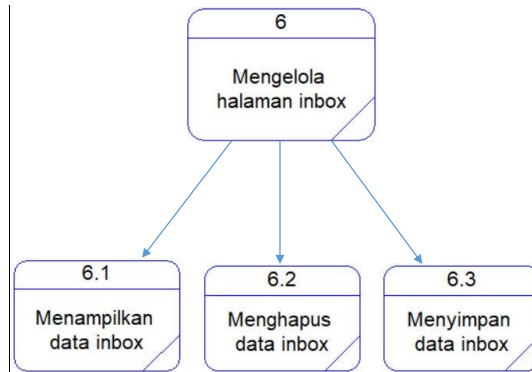


Gambar 4.8 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi

6. Proses Mengelola Halaman Inbox

Proses mengelola halaman inbox memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.9 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola

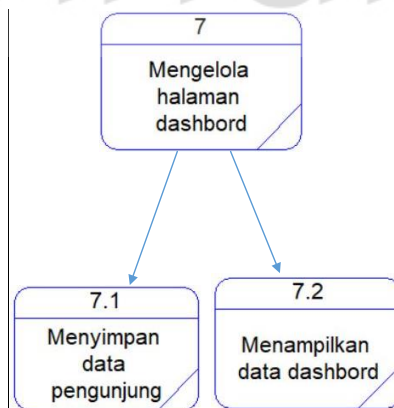
halaman inbox yang berfungsi untuk menampilkan, menghapus dan menyimpan data inbox pada aplikasi ini.



Gambar 4.9 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Inbox

7. Proses Mengelola Halaman DASHBOARD

Proses mengelola halaman dashboard memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.10 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola halaman dashboard yang berfungsi untuk menyimpan data pengunjung dan menampilkan data dashboard pada aplikasi ini.

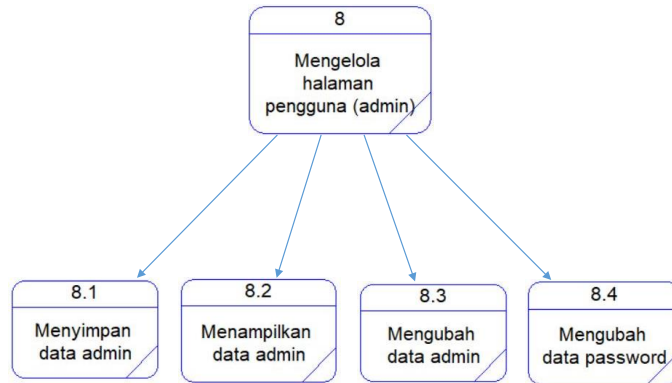


Gambar 4.10 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Dashboard

8. Proses Mengelola Halaman Admin

Proses mengelola halaman admin memiliki tingkatan level diagram jenjang proses. Pada Gambar 4.11 merupakan diagram jenjang proses level 1 mengelola

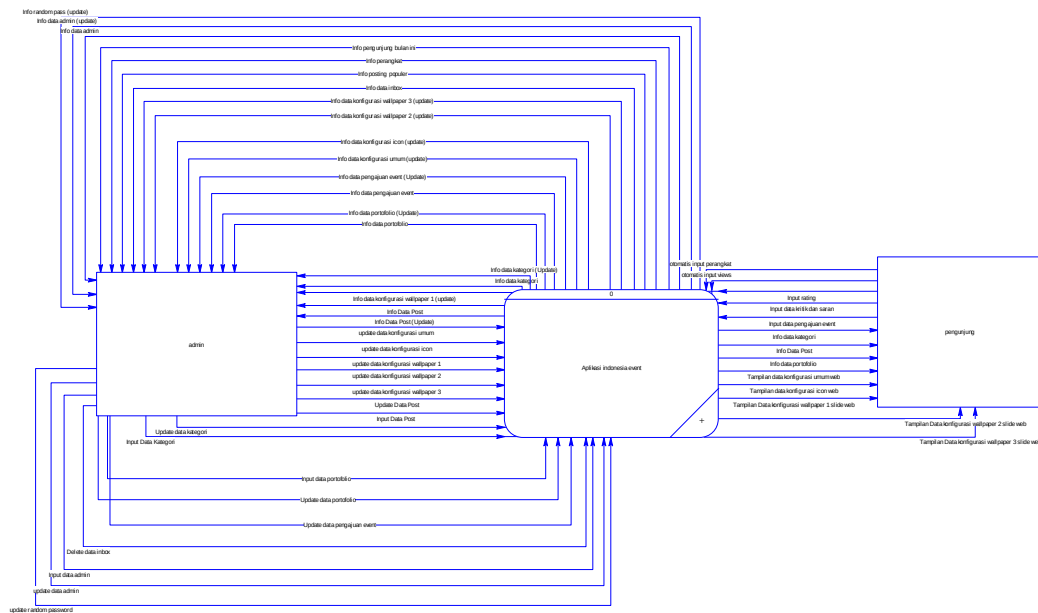
halaman admin yang berfungsi untuk menyimpan, menampilkan, mengubah data admin.



Gambar 4.11 Diagram Jenjang Level 1 Mengelola Halaman Admin

C. Data Flow Diagram

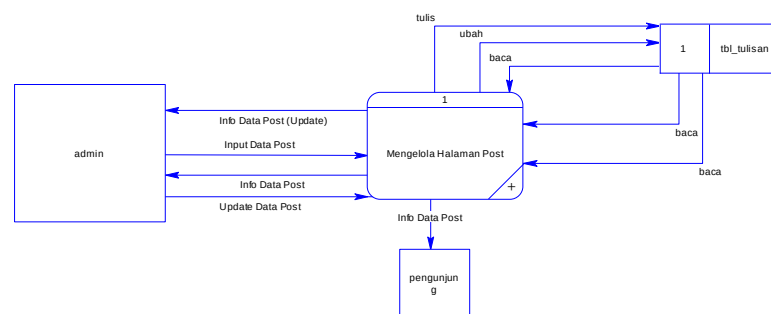
Data Flow Diagram (DFD) merupakan cara atau metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi yang bersifat terstruktur untuk menggambarkan aliran data yang digunakan dalam aplikasi. Diagram ini menggambarkan interaksi antara entity dan aliran data yang terdapat pada aplikasi. DFD berikut merupakan hasil dekompos dari *context diagram* yang digunakan untuk menggambarkan aliran data aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio. DFD Level 0 dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 DFD Level 0 Aplikasi Indonesia Event

1. Level 1 Proses Mengelola Halaman Post Event

Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman post event, dalam kotak berwarna merah mendefinisikan sistem yang dikerjakan dalam laporan ini dan pada bagian ini menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman post event. DFD *level 1* proses mengelola halaman post event dapat dilihat pada Gambar 4.13

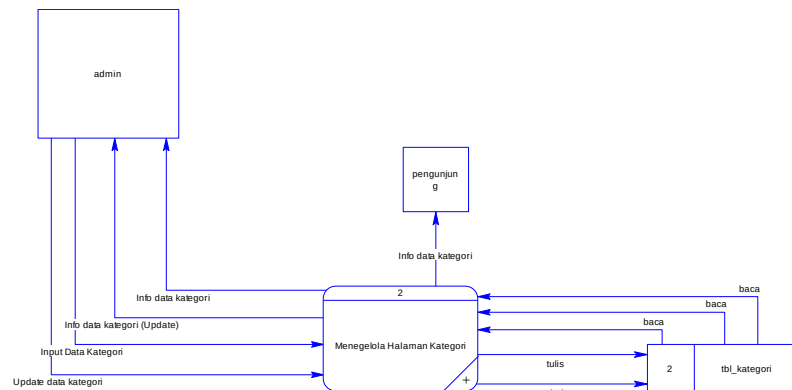


Gambar 4.13 DFD Level 1 Mengelola Halaman Post Event

2. Level 1 Proses Mengelola Halaman Kategori

Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman kategori, pada bagian ini menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman

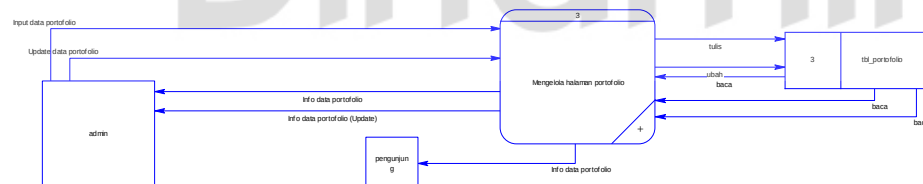
kategori. DFD *level 1* proses mengelola halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 DFD Level 1 Mengelola Halaman Kategori

3. Level 1 Proses Mengelola Halaman Portofolio

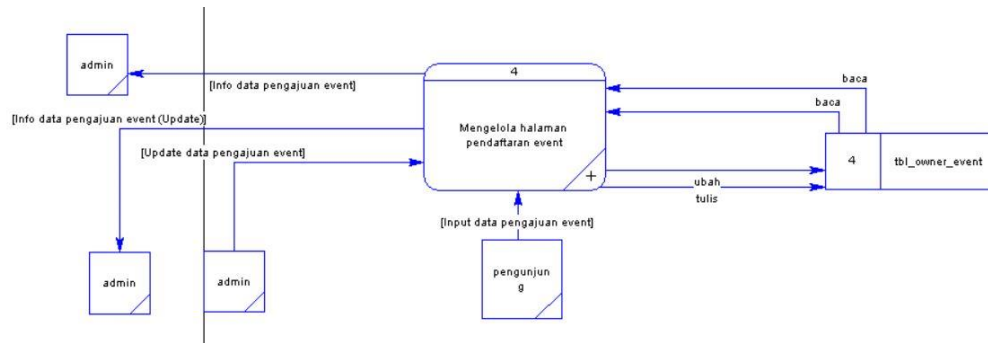
Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman portofolio, pada bagian ini menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman portofolio. DFD *level 1* proses mengelola halaman portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 DFD Level 1 Mengelola Halaman Portofolio

4. Level 1 Proses Mengelola Halaman Pendaftaran Event

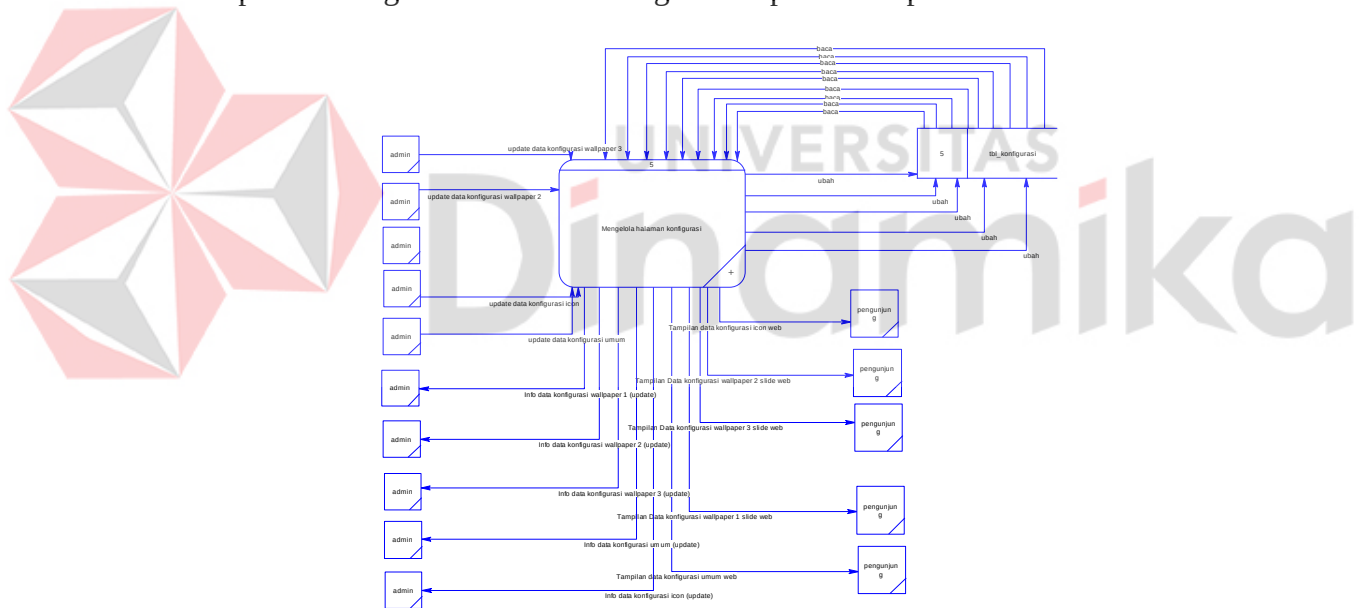
Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman pendaftaran event, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman pendaftaran event. DFD *level 1* proses mengelola halaman pendaftaran event dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 DFD Level 1 Mengelola Halaman Pendaftaran Event

5. Level 1 Proses Mengelola Halaman Konfigurasi

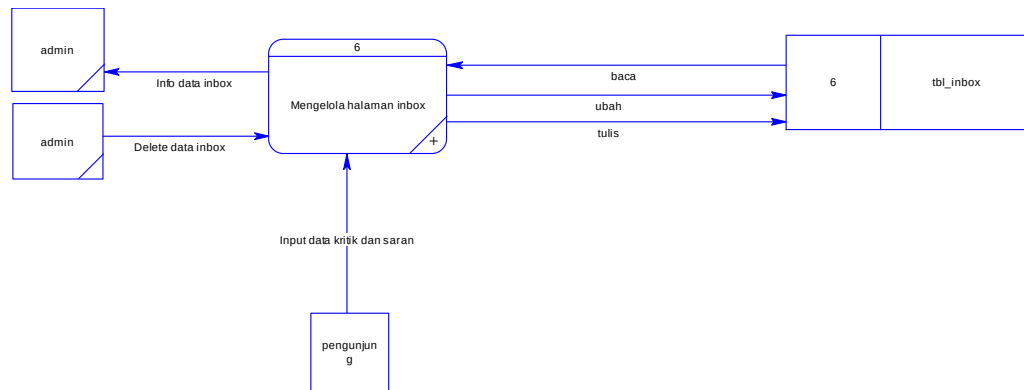
Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman konfigurasi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman konfigurasi. DFD *level 1* proses mengelola halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 DFD Level 1 Mengelola Halaman Konfigurasi

6. Level 1 Proses Mengelola Halaman Inbox

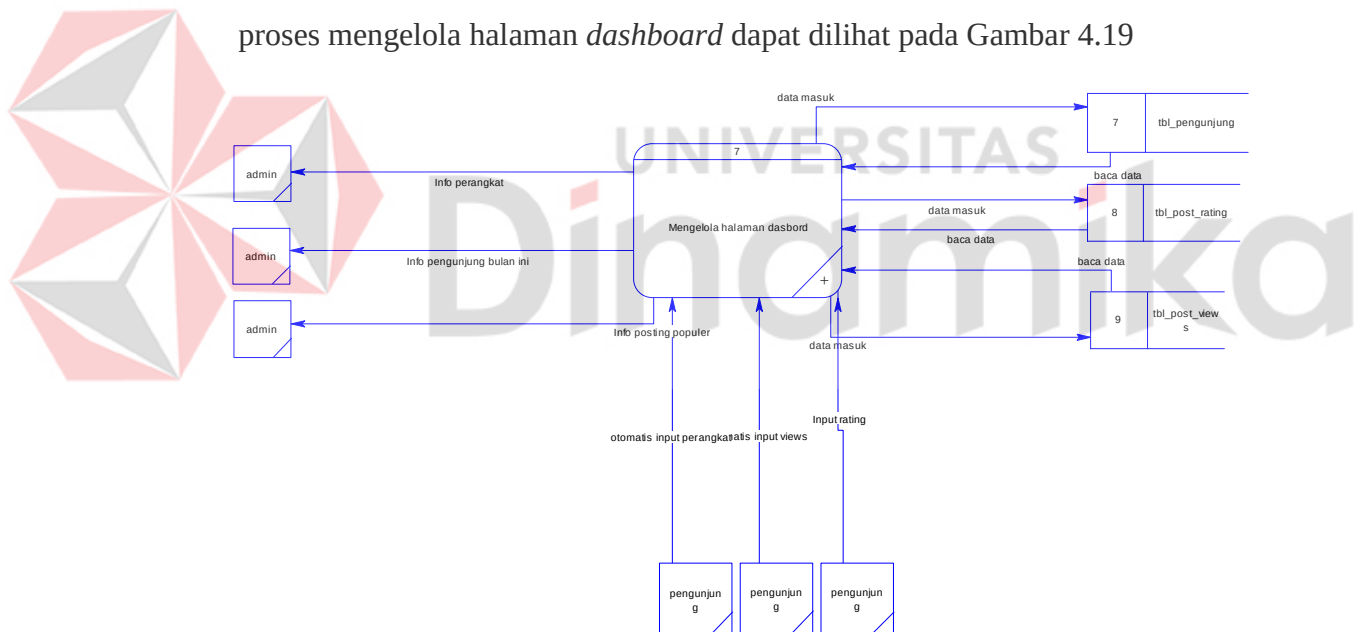
Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman inbox, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman inbox. DFD *level 1* proses mengelola halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.15



Gambar 4.18 DFD Level 1 Mengelola Halaman Inbox

7. Level 1 Proses Mengelola Halaman *Dashboard*

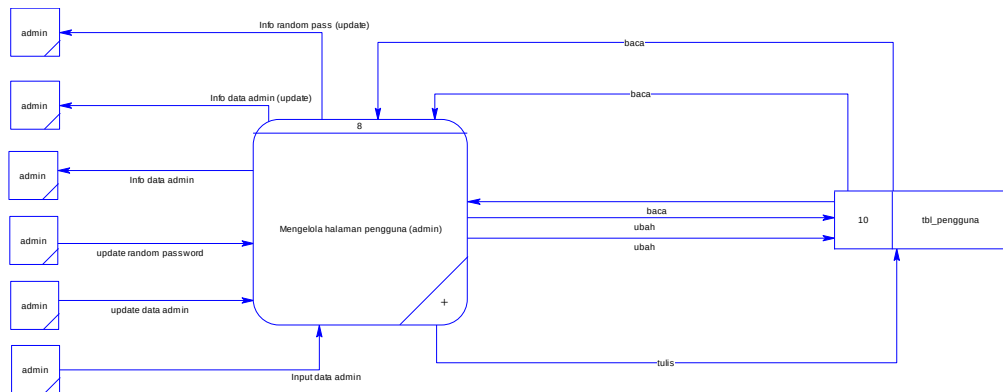
Pada DFD *level 1* proses mengelola halaman *dashboard*, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman *dashboard*. DFD *level 1* proses mengelola halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 DFD Level 1 Mengelola Halaman Dashboard

8. Level 1 Proses Mengelola Data Master Admin

Pada DFD *level 1* proses mengelola data master admin, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman pengguna admin. DFD *level 1* proses mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 4.13

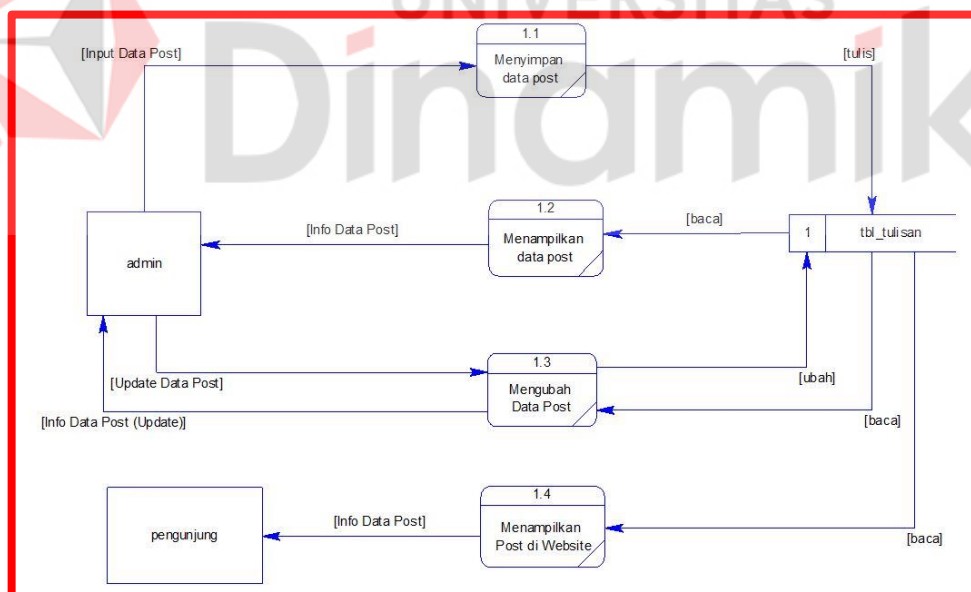


Gambar 4.20 DFD Level 1 Mengelola Halaman Admin

9. Mengelola Halaman Post

Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman post, dalam kotak berwarna merah mendefinisikan sistem yang dikerjakan dalam laporan ini dan pada bagian ini menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman post.

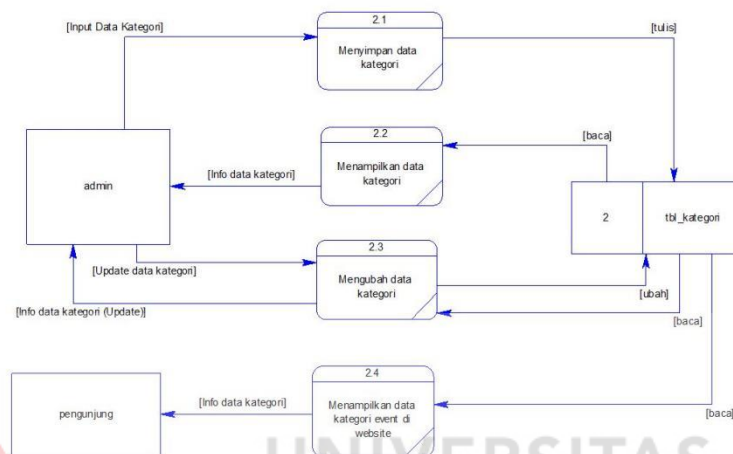
DFD *level 2* proses mengelola halaman post dapat dilihat pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 DFD Level 2 Mengelola Halaman Post

10. Mengelola Halaman Kategori

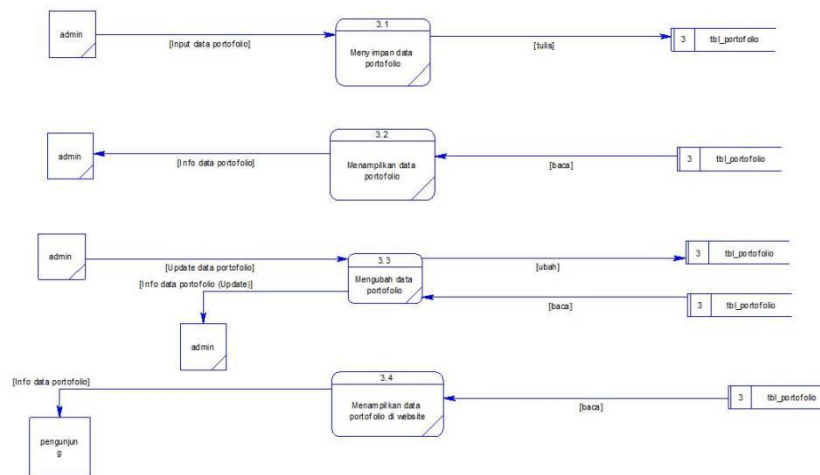
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman kategori, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman kategori. DFD *level 2* proses mengelola halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 DFD Level 2 Mengelola Halaman Kategori

11. Mengelola Halaman Portofolio

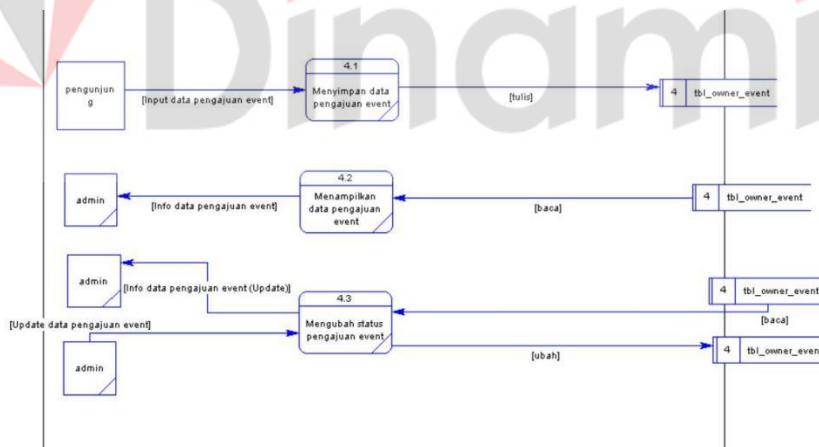
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman portofolio, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman portofolio. DFD *level 2* proses mengelola halaman portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 DFD Level 2 Mengelola Halaman Portofolio

12. Mengelola Halaman Pendaftaran

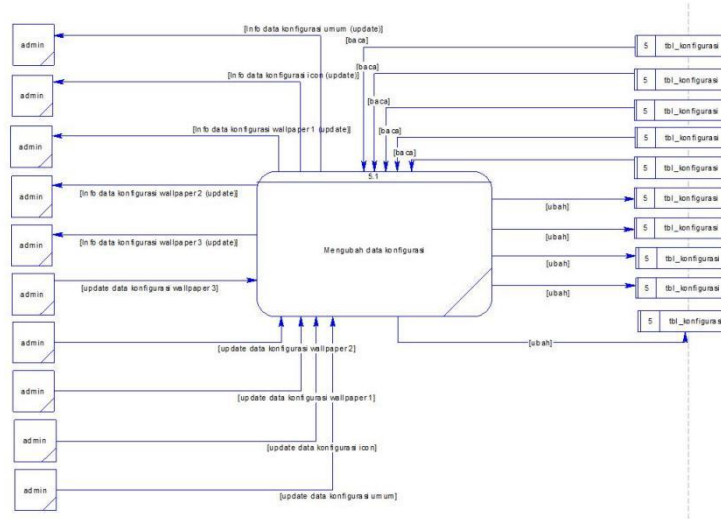
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman pendaftaran, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman pendaftaran. DFD *level 2* proses mengelola halaman pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 DFD Level 2 Mengelola Halaman Pendaftaran

13. Mengelola Halaman Konfigurasi

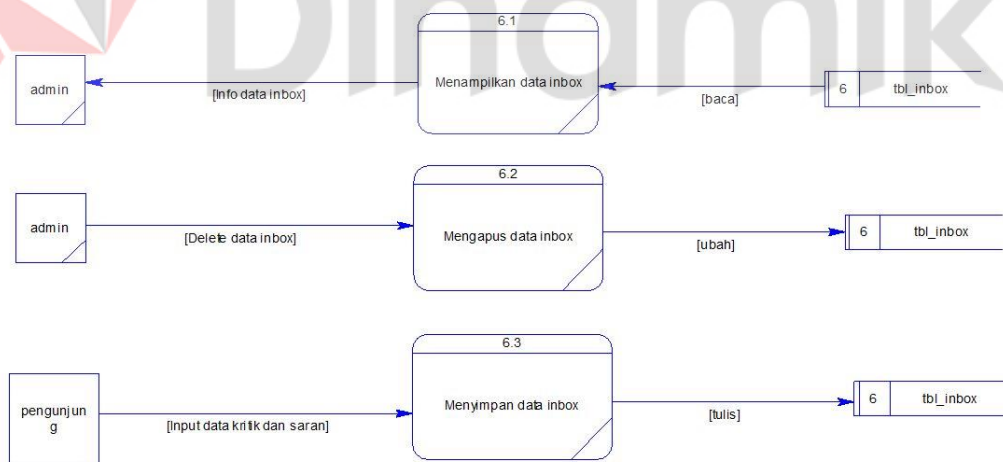
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman konfigurasi, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman konfigurasi. DFD *level 2* proses mengelola halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.25



Gambar 4.25 DFD Level 2 Mengelola Halaman Konfigurasi

14. Mengelola Halaman Inbox

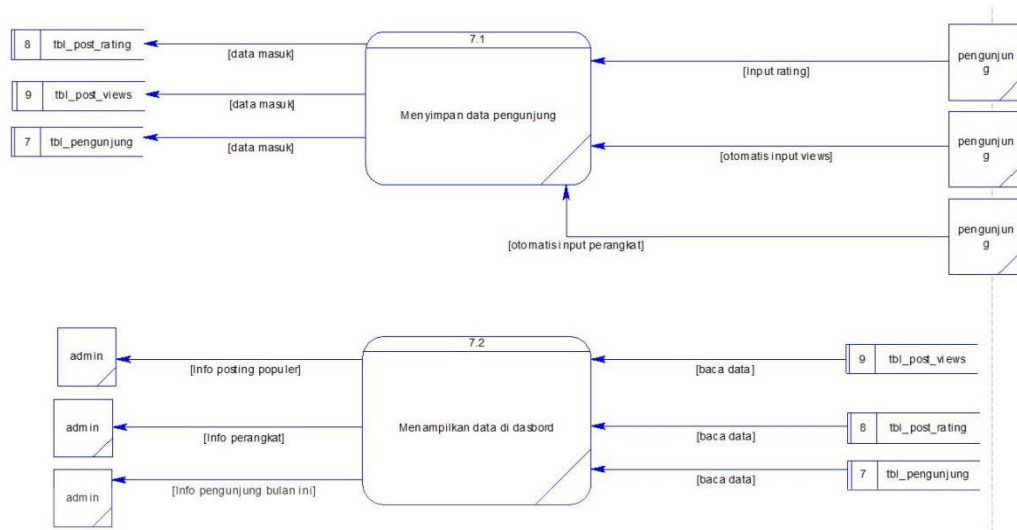
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman *inbox*, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman *inbox*. DFD *level 2* proses mengelola halaman *inbox* dapat dilihat pada Gambar 4.26



Gambar 4.26 DFD Level 2 Mengelola Halaman Inbox

15. Level 2 Proses Mengelola Halaman Dashbord

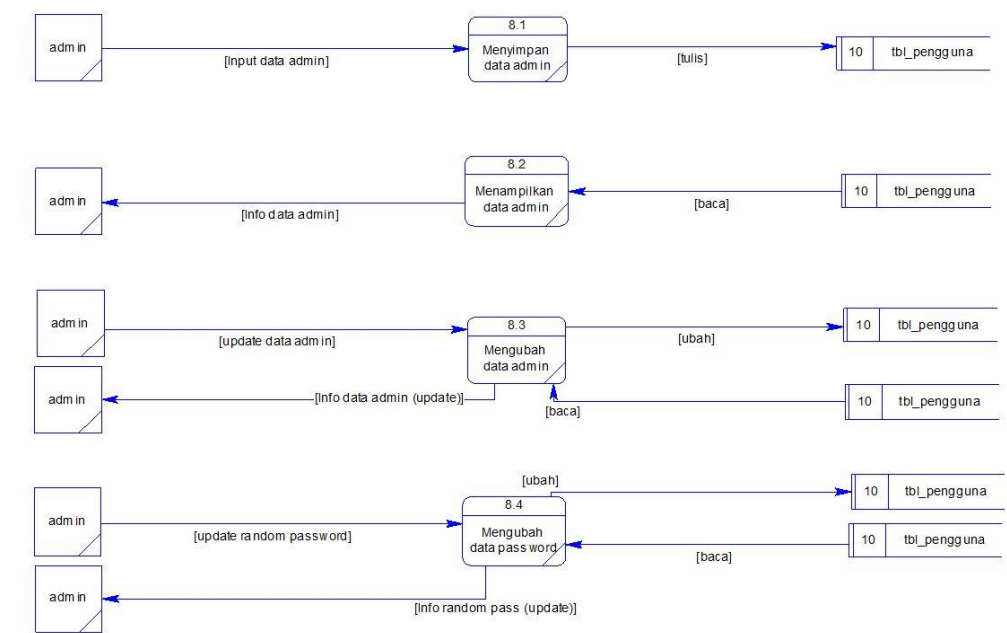
Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman *dashbord*, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman *dashbord*. DFD *level 2* proses mengelola halaman *dashbord* dapat dilihat pada Gambar 4.27



Gambar 4.27 DFD Level 2 Mengelola Halaman Dashboard

16. Level 2 Proses Mengelola Halaman Admin

Pada DFD *level 2* proses mengelola halaman admin, menjelaskan secara umum proses yang dilakukan saat mengelola halaman admin. DFD *level 2* proses mengelola halaman admin dapat dilihat pada Gambar 4.28



Gambar 4.28 DFD Level 2 Mengelola Halaman Admin

4.2.3 Merancang Basis Data

Pada tahap merancang basis data bertujuan untuk merancang skema database yang akan digunakan dalam aplikasi. Rancangan basis data tersebut akan dijelaskan dalam bentuk *Conceptual Data Model*, *Physical Data Model*, dan struktur tabel.

A. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model (CDM) dari aplikasi katalog buku ini memiliki 10 entitas, yaitu *tbl_tulisan*, *tbl_kategori*, *tbl_pengguna*, *tbl_portofolio*, *tbl_konfigurasi*, *tbl_owner_event*, *tbl_inbox*, *tbl_post_views*, *tbl_pengunjung*, *tbl_post_rating*. CDM aplikasi publikasi event di Ardilab Design+Code Studio dapat dilihat pada Gambar 4.29.



(PDM) menggambarkan struktur tabel yang
si event. Berikut ini merupakan bentuk PDM yang

Studio dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 PDM Aplikasi Publikasi Event

Indonesia Event di Ardilab Design+Code Studio adalah sebagai berikut :

1. Tabel Master Pengguna Admin

Tabel 4.1 menjelaskan tentang struktur tabel master pengguna admin.

Nama Tabel : tbl_pengguna

Primary Key : Pengguna_id

Foreign Key :-

Fungsi : menyimpan data master akun administrator

Tabel 4.1 Tabel Master Pengguna Admin

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Pengguna_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Pengguna_nama	VARCHAR	50	NOT NULL
3	Pengguna_moto	VARCHAR	100	NOT NULL
4	Pengguna_jenkel	VARCHAR	2	NOT NULL
5	Pengguna_username	VARCHAR	30	NOT NULL
6	Pengguna_password	VARCHAR	35	NOT NULL
7	Pengguna_tentang	TEXT	-	NOT NULL
8	Pengguna_email	VARCHAR	50	NOT NULL
9	Pengguna_nohp	VARCHAR	20	NOT NULL
10	Pengguna_facebook	VARCHAR	35	NOT NULL
11	Pengguna_twitter	VARCHAR	35	NOT NULL
12	Pengguna_linkdin	VARCHAR	35	NOT NULL
13	Pengguna_google_plus	VARCHAR	35	NOT NULL
14	Pengguna_status	INTEGER	-	NOT NULL
15	Pengguna_level	VARCHAR	3	NOT NULL
16	Pengguna_register	TIMESTAMP	-	
17	Pengguna_photo	VARCHAR	40	NOT NULL

2. Tabel Master Tambah Event

Tabel 4.2 menjelaskan tentang struktur tabel master tambah *event*.

Nama Tabel : tbl_tulisan

Primary Key : Tulisan_id

Foreign Key : Tulisan_kategori_id, tulisan_pengguna_id

Fungsi : menyimpan data *event* yang akan dipublikasikan

Tabel 4.2 Tabel Master Tambah *Event*

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Tulisan_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Tulisan_judul	VARCHAR	200	NOT NULL
3	Tulisan_isi	TEXT	-	NOT NULL
4	Tulisan_tanggal	TIMESTAMP	-	
5	Tulisan_kategori_id	INTEGER	-	NOT NULL
6	Tulisan_kategori_nama	VARCHAR	30	NOT NULL
7	Tulisan_views	INTEGER	-	NOT NULL
8	Tulisan_gambar	VARCHAR	40	NOT NULL

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
9	Tulisan_pengguna_id	INTEGER	-	NOT NULL
10	Tulisan_author	VARCHAR	40	NOT NULL
11	Tulisan_img_slider	INTEGER	-	NOT NULL
12	Tulisan_slug	VARCHAR	250	NOT NULL
13	Tulisan_rating	INTEGER	-	NOT NULL

3. Tabel Master Kategori

Tabel 4.3 menjelaskan tentang struktur tabel master kategori.

Nama Tabel : tbl_kategori

Primary Key : Kategori_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master kategori

Tabel 4.3 Tabel Master Kategori

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Kategori_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Kategori_nama	VARCHAR	30	NOT NULL
3	Kategori_tanggal	TIMESTAMP	100	

4. Tabel Master Konfigurasi

Tabel 4.4 menjelaskan tentang struktur tabel master konfigurasi

Nama Tabel : tbl_konfigurasi

Primary Key : Id_konfigurasi

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data konfigurasi website

Tabel 4.4 Tabel Master Konfigurasi

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Id_konfigurasi	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Nama_pemilik	VARCHAR	255	NOT NULL
3	Namaweb	VARCHAR	255	NOT NULL
4	No_telp	VARCHAR	255	NOT NULL
5	Email	VARCHAR	255	NOT NULL
6	Alamat	VARCHAR	255	NOT NULL
7	Visi	TEXT	-	NOT NULL
8	Misi	TEXT	-	NOT NULL
9	About_us	TEXT	-	NOT NULL
10	Wallpaper	VARCHAR	255	NOT NULL
11	Wallpaper2	VARCHAR	255	NOT NULL
12	Wallpaper3	VARCHAR	255	NOT NULL
13	Icon	VARCHAR	255	NOT NULL

5. Tabel Master Owner Event

Tabel 4.5 menjelaskan tentang struktur tabel master owner event

Nama Tabel : tbl_owner_event

Primary Key : Id_owner

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data pendaftaran event

Tabel 4.5 Tabel Master Owner Event

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Id_owner	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Nama_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
3	No_telp_owner	VARCHAR	20	NOT NULL
4	Email_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
5	Alamat_owner	VARCHAR	255	NOT NULL
6	Proposal_event	VARCHAR	255	NOT NULL
7	Keterangan_event	TEXT		
8	Status	VARCHAR	255	NOT NULL

6. Tabel Master Portofolio

Tabel 4.6 menjelaskan tentang struktur tabel master portofolio

Nama Tabel : tbl_portofolio

Primary Key : Port_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data portofolio

Tabel 4.6 Tabel Master Portofolio

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Port_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Port_judul	VARCHAR	200	NOT NULL
3	Port_deskripsi	TEXT	-	NOT NULL
4	Port_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
5	Port_author	VARCHAR	40	NOT NULL
6	Port_image	VARCHAR	40	NOT NULL

7. Tabel Master Inbox

Tabel 4.7 menjelaskan tentang struktur tabel master inbox

Nama Tabel : tbl_inbox

Primary Key : Id_inbox

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master inbox pengunjung

Tabel 4.7 Tabel Master Inbox

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Inbox_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Inbox_nama	VARCHAR	40	NOT NULL
3	Inbox_email	VARCHAR	60	NOT NULL
4	Inbox_kontak	VARCHAR	20	NOT NULL
5	Inbox_pesan	TEXT	-	NOT NULL
6	Inbox_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
7	Inbox_status	INTEGER	-	NOT NULL

8. Tabel Master Pengunjung

Tabel 4.8 menjelaskan tentang struktur tabel master pengunjung

Nama Tabel : tbl_pengunjung

Primary Key : Pengunjung_id

Foreign Key : -

Fungsi : menyimpan data master device kunjungan pengunjung

Tabel 4.8 Tabel Master Pengunjung

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Pengunjung_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Pengunjung_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Pengunjung_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Pengunjung_perangkat	VARCHAR	100	NOT NULL

9. Tabel Master Rating Event

Tabel 4.9 menjelaskan tentang struktur tabel master rating event

Nama Tabel : tbl_post_rating

Primary Key : Rate_id

Foreign Key : Rate_tulisan_id

Fungsi : menyimpan data master rating event

Tabel 4.9 Tabel Master Rating Event

NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Rate_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Rate_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Rate_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Rate_point	INTEGER	-	NOT NULL
5	Rate_tulisan_id	INTEGER	100	NOT NULL

10. Tabel Master Post Views

Tabel 4.10 menjelaskan tentang struktur tabel master post views

Nama Tabel : tbl_post_views

Primary Key : views_tanggal

Foreign Key : views_tulisan_id

Fungsi : menyimpan data master views event

Tabel 4.10 Tabel Master Post Views

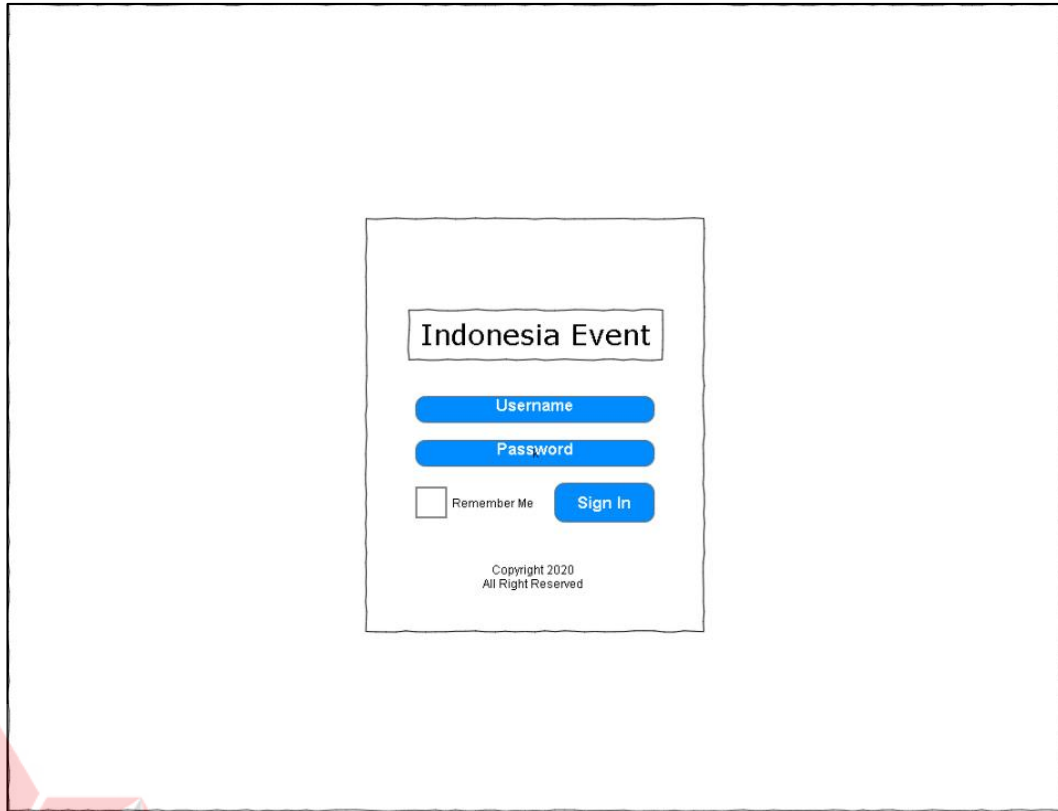
NO	Nama Kolom	Tipe Data	Value	Constraint
1	Views_id	INTEGER	-	PRIMARY KEY
2	Views_tanggal	TIMESTAMP	-	NOT NULL
3	Views_ip	VARCHAR	40	NOT NULL
4	Views_tulisan_id	INTEGER	-	NOT NULL

4.3 Desain Input Output

Desain *input output* dari Sistem Aplikasi Publikasi Event adalah sebagai berikut :

1. Halaman Login

Halaman Login adalah halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat Username dan Password untuk melakukan login ke halaman dashborad. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Indonesia Event

Username

Password

☐ Remember Me

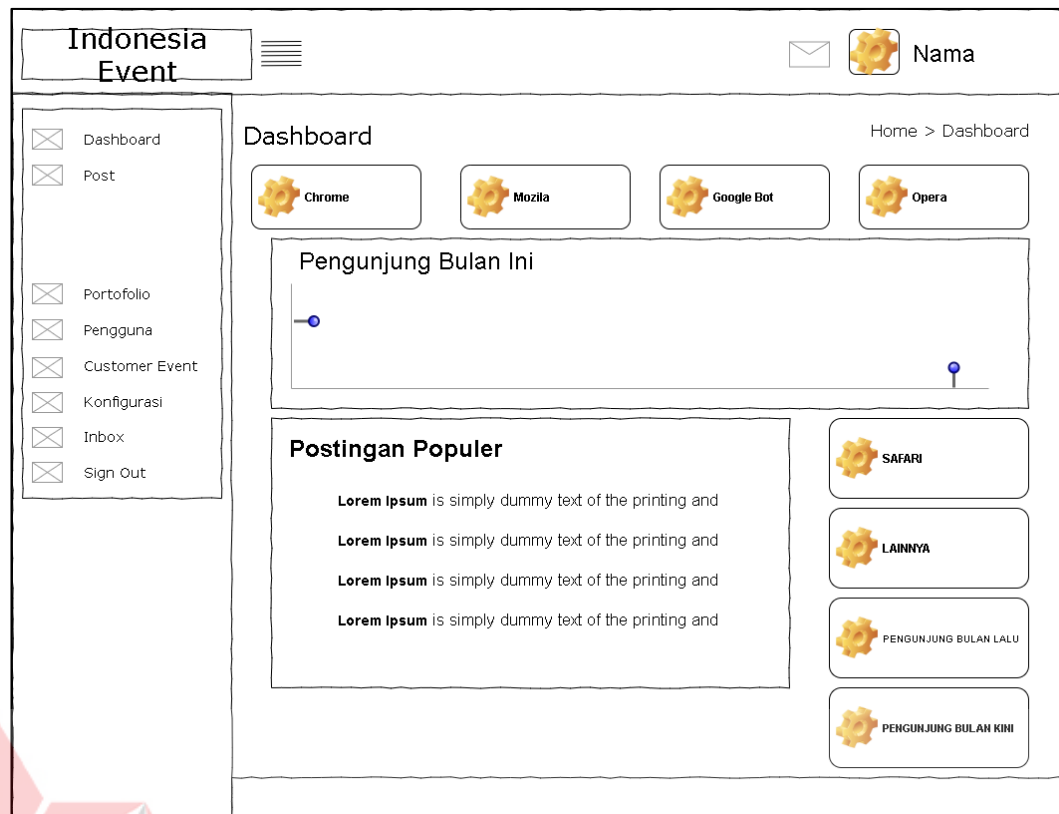
Copyright 2020
All Right Reserved

Gambar 4.31 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

Setelah admin berhasil login, maka akan diarahkan ke halaman Beranda admin. Pada halaman ini, berisi informasi data, dan informasi admin dan user.

Halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.32.



Gambar 4.32 Halaman Dashboard

3. Halaman Add New Post Event

Pada halaman ini, berfungsi untuk mengupload event. Terdapat isi dari judul event, isi event, kategori event dan gambar. Halaman add new post event dapat dilihat pada Gambar 4.33.

Indonesia Event

Dashboard Home > Post > Add New

Judul

Publish

Post

Isi Post

Pengaturan Lainnya

Kategori

Pilih

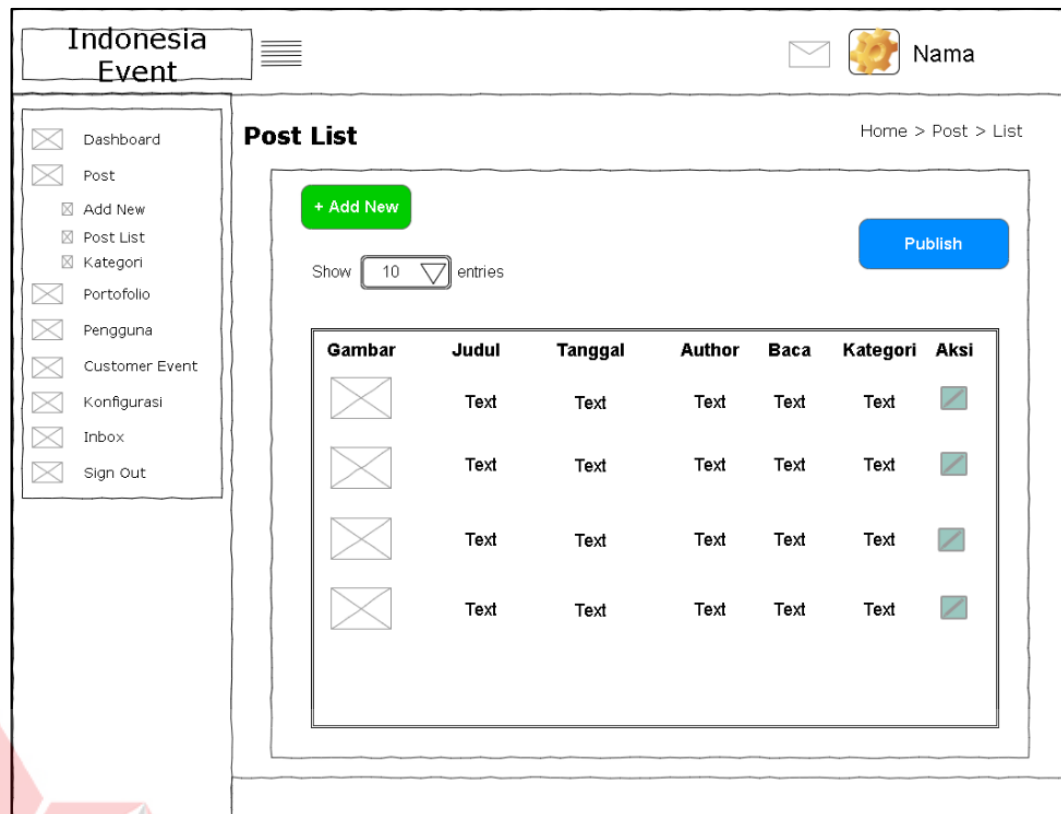
Gambar

Pilih File

Gambar 4.33 Halaman Add New Post Event

4. Halaman Post List Event

Pada halaman ini, terdapat list dari event yang telah di posting ke dalam website. Halaman post list event dapat dilihat pada Gambar 4.34.



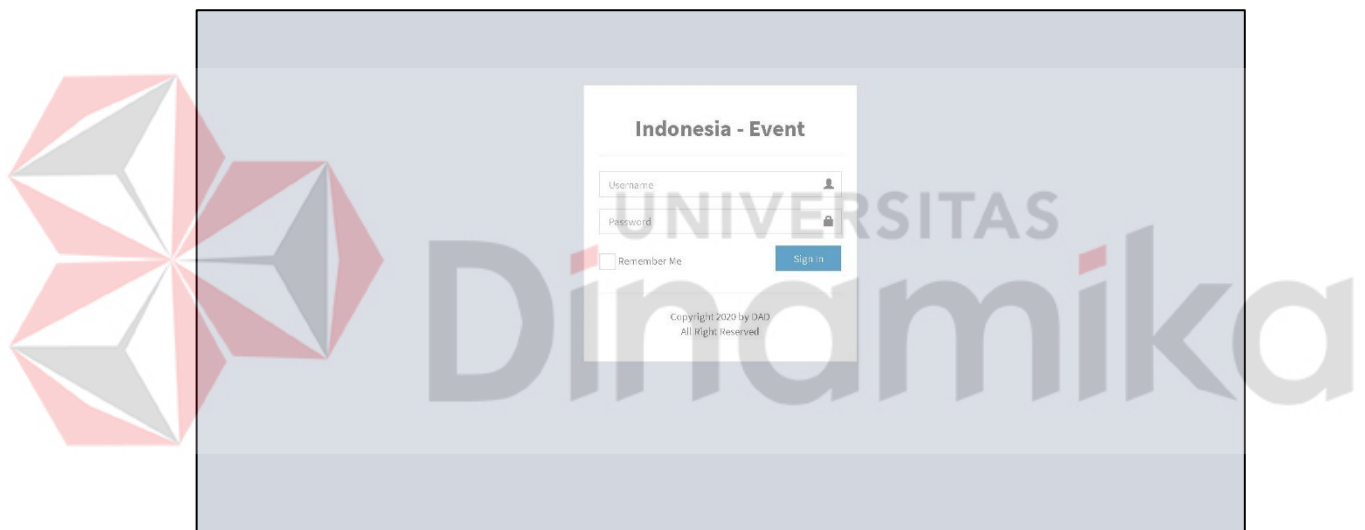
Gambar 4.34 Halaman Post List Event

4.4 Membahas Sistem

Setelah merancang wireframe maka tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan ke dalam aplikasi. Hasil implementasi adalah sebagai berikut :

1. Halaman Login

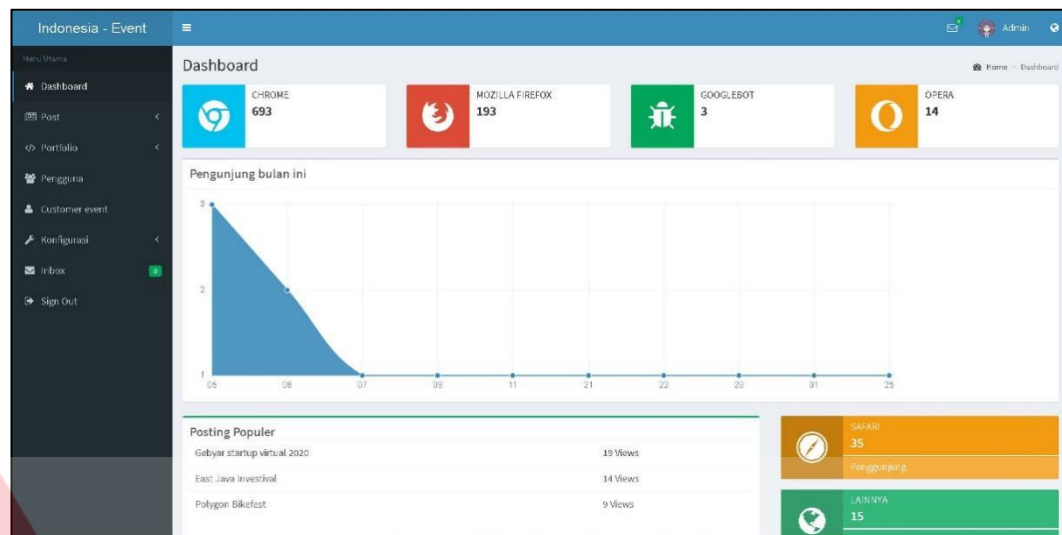
Halaman Login adalah halaman tampilan awal dari aplikasi yang dijalankan. Pada halaman ini terdapat *Username* dan *Password* untuk melakukan *login* ke halaman *dashboard*. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4.35 Halaman Login

2. Halaman *Dashboard*

Halaman ini digunakan untuk menampilkan beberapa informasi data, informasi admin dan user. Halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.36.



Gambar 4.36 Halaman Dashboard

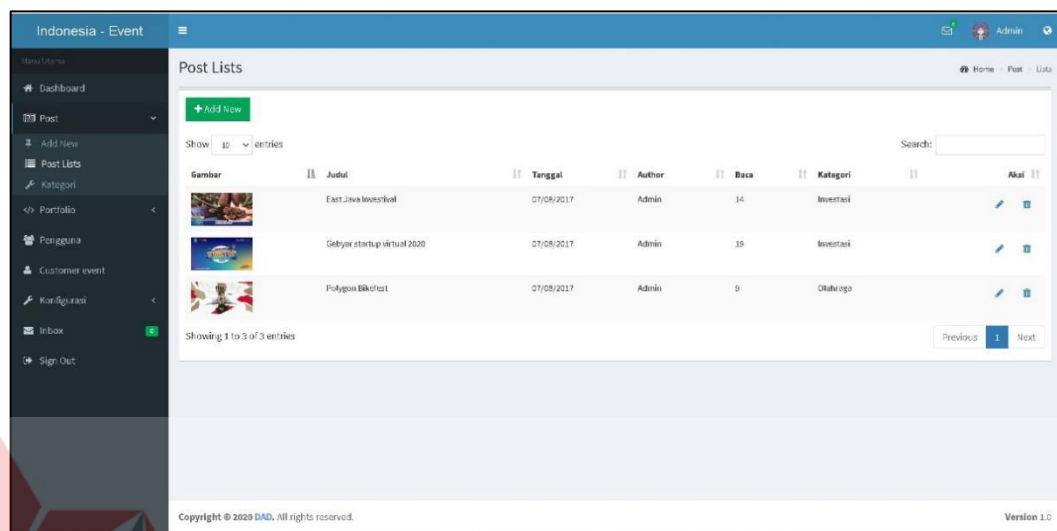
3. Halaman Add New Post Event

Halaman ini digunakan untuk menambahkan postingan event yang akan dipublish. Halaman add new post event dapat dilihat pada Gambar 4.37.

Gambar 4.37 Halaman Add New Post Event

4. Halaman Post List Event

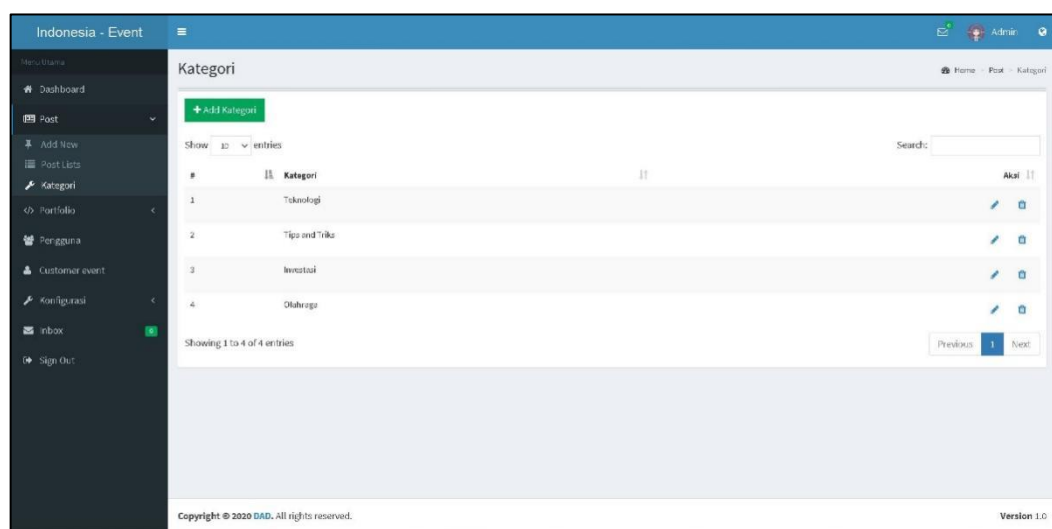
Pada halaman ini terdapat beberapa list data event yang telah dipublish. Yang berisi gambar event, judul event, tanggal, author, kategori, dan aksi untuk mengubah dan menghapus data event. Halaman post list event dapat dilihat pada Gambar 4.38.



Gambar 4.38 Halaman Post List Event

5. Halaman Kategori

Halaman ini digunakan untuk merubah dan menghapus data kategori event. Halaman kategori dapat dilihat pada Gambar 4.39.



Gambar 4.39 Halaman Kategori

6. Halaman Add Portofolio

Halaman ini digunakan sebagai draft dari event yang ada dan telah berjalan. Halaman add portofolio dapat dilihat pada Gambar 4.40.

Gambar 4.40 Halaman Add Portofolio

7. Halaman Portofolio List

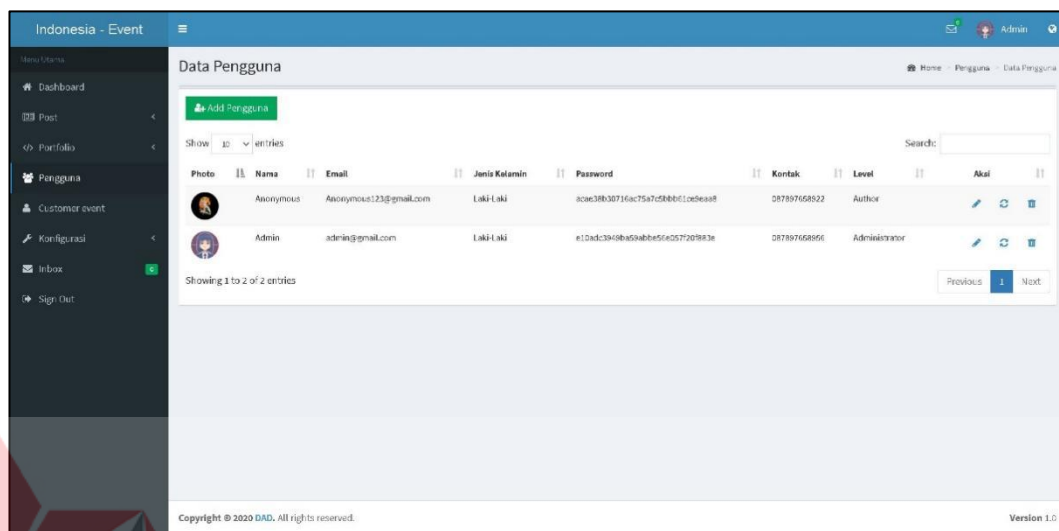
Halaman ini berisi list dari event yang sudah berjalan dan di halaman ini dapat mengubah dan menghapus data list portofolio event. Halaman portofolio list dapat dilihat pada Gambar 4.41.

Gambar	Judul	Tanggal	Author	Aksi
	Gebhyar startup virtual 2020	15 January 2021	Admin	Edit Delete
	East Java Festival	15 January 2021	Admin	Edit Delete
	Polygon Bikeshift	20 July 2017	Admin	Edit Delete

Gambar 4.41 Halaman Portofolio List

8. Halaman Data Pengguna

Halaman ini digunakan untuk menambah data pengguna. Pada halaman ini dapat menambah, mengedit, dan menghapus data pengguna. Halaman data pengguna dapat dilihat pada Gambar 4.42.



Gambar 4.42 Halaman Data Pengguna

9. Halaman Customer Event

Halaman ini terdapat data customer yang akan mendaftarkan event yang mereka miliki ke Indonesia Event. Dalam halaman ini terdapat fitur status penerimaan event yang akan di publish oleh admin. Halaman customer event dapat dilihat pada Gambar 4.43.

NO	NAMA CUSTOMER	NOMOR TELEPON	EMAIL	ALAMAT	PROPOSAL EVENT	KETERANGAN EVENT	STATUS	ACTION
1	Adrian	087896431254	Adrian123@gmail.com	Surabaya	Download File	Event tentang...	tolak	Detail Update Status
2	Dhika	089789790679	Dhika123@gmail.com	Sidoarjo	Download File	Event tentang...	pending	Detail Update Status
3	Dandi	089789947812	Dandi123@gmail.com	Surabaya	Download File	Event tentang...	pending	Detail Update Status
4	Nidolop	087965783456	Nidolopkun123@gmail.com	Penunahan Kologong Indah Blok - RD J.Rambutan Indah	Download File	Event Tentang Membantu Anak Yasin Platu	terima	Detail Update Status

Gambar 4.43 Halaman Customer Event

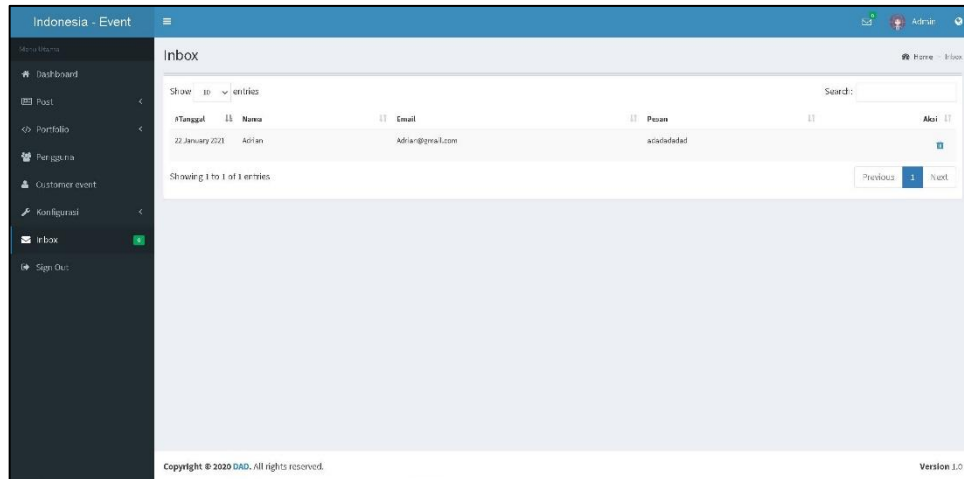
10. Halaman Konfigurasi

Halaman ini digunakan untuk mengatur konfigurasi tentang *website*. Pada halaman ini dapat mengatur semua data tentang *website*. Halaman konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 4.44.

Gambar 4.44 Halaman Konfigurasi

11. Halaman Inbox

Halaman ini digunakan untuk menampilkan pesan kritik dan saran dari pengunjung *website*. Halaman inbox dapat dilihat pada Gambar 4.45.



Gambar 4.45 Halaman Inbox



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi Aplikasi Publikasi Event di Ardilab Design+Code Studio, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dibuat mampu melakukan penyebaran *event* ke seluruh wilayah di Indonesia
- b. Aplikasi mampu memberikan *event* yang jelas.

5.2 Saran

Aplikasi Indonesia Event ini tentunya masih terdapat beberapa kekurangan, yaitu masih belum ada informasi bahwa *event* tersebut telah expired date. Oleh sebab itu, disarankan dalam pengembangan aplikasi agar aplikasi menjadi lebih baik. Selain itu, system diharapkan dapat terintegrasi dengan system lain sehingga dapat dipakai secara meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre. (2019). *Tutorial Belajar PHP Part 1: Pengertian dan Fungsi PHP dalam Pemrograman Web*. Retrieved Januari 14, 2021, from duniailkom: <https://www.duniailkom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemograman-web/>
- Dewaweb. (2018). *Pengertian Website: Panduan Lengkap Soal Website*. Retrieved Januari 15, 2021, from Pengertian Website: Panduan Lengkap Soal Website: <https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website/>
- Dewaweb. (2020, 11 21). *Belajar CSS: Pengertian, Peran, Fungsi, dan Macamnya*. Retrieved from Belajar CSS: Pengertian, Peran, Fungsi, dan Macamnya: <https://www.dewaweb.com/blog/belajar-css-pengertian-peran-fungsi-dan-macamnya/>
- Friends, A. (2021). *XAMPP Apache + MariaDB + PHP + Perl*. Retrieved from XAMPP Apache + MariaDB + PHP + Perl: <https://www.apachefriends.org/index.html>
- idcloudhost. (2020, Mei 13). *Apa Itu Entity Relationship Diagram (ERD) dan Komponennya*. Retrieved from DEVELOPMENT & SECURITY, WEB & DEVELOPMENT: <https://idcloudhost.com/apa-itu-entity-relationship-diagram-erd-dan-komponennya/>
- IDCLOUDHOST. (2020). *Apa Itu Web Browser : Jenis-Jenis, Fungsi, Manfaat Dan Cara Menggunakannya*. Retrieved Januari 14, 2021, from idcloudhost.com: <https://idcloudhost.com/apa-itu-web-browser-jenis-jenis-fungsi-manfaat-dan-cara-menggunakannya/>

Ilmiah, P. J. (2020, 25). *MENDALAMI ARTI PUBLIKASI MENURUT PARA AHLI*.

Retrieved from PUBLIKASI JURNAL ILMIAH DAN PTK:
<http://publikasijurnalilmiah.com/mendalami-arti-publikasi-menurut-para-ahli/>

Mancunian, R. (n.d.). *ARTIKEL HTML Pengertian HTML -HTML (HyperText*

Markup Language). Retrieved Januari 14, 2021, from academia:
https://www.academia.edu/5308811/ARTIKEL_HTML_Pengertian_HTML_HTML_HyperText_Markup_Language_

Mayangsari, U. I. (2019). *ARTIKEL SISTEM MANAJEMEN BERBASIS DATA*.

Putra. (2020, Februari 1). *PENGERTIAN SDLC adalah: Fungsi, Metode dan*

Tahapan SDLC. Retrieved from PENGERTIAN SDLC adalah: Fungsi,
 Metode dan Tahapan SDLC: <https://salamadian.com/sdlc-system-development-life-cycle/>

Riadi, M. (2019, April 28). *Pengertian, Jenis, Karakteristik dan Manajemen Event*.

Retrieved from Kajian Pustaka:
<https://www.kajianpustaka.com/2019/04/manajemen-event.html>

Yusufhin, F. (2017). Katalogisasi di Era Digital. *Journal of Library and Information Science*, 49-60.

Zidniryi. (2020). *Pengertian DFD, Jenis DFD, Fungsi DFD Dan Contohnya*.

Retrieved Januari 14, 2021, from konsepkoding:
konsepkoding.com/2020/05/pengertian-dfd-jenis-dfd-fungsi-dfd-contohnya.html