

## **Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web**

Tugas Akhir disusun untuk memenuhi syarat  
mencapai gelar Kesarjanaan Komputer pada  
Program Studi Teknik Informatika  
Jenjang Program Strata-I



Oleh :

Alif Noormansyah

08.01.53.0179

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK)**

**SEMARANG**

**2013**

## **PERNYATAAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR**

Saya, Alif Noormansyah, dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir yang berjudul : “ SISTEM INFORMASI TEATER UNISBANK ‘CABANK’ BERBASIS WEB”

Adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan sebagai karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.

( Alif Noormansyah )

NIM : 08.01.53.0179

Disetujui oleh pembimbing :

Kami setuju Laporan tersebut diajukan untuk Ujian Tugas Akhir

Semarang : .....

( Siti Munawaroh, S.Kom, M.Cs )

Pembimbing

## HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan tim dosen penguji Skripsi Fakultas Teknologi Informasi UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) Semarang dan diterima sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan Jenjang Program Strata 1, Program Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi.

Semarang,.....2013

Ketua

(Siti Munawaroh, S.Kom, M.Cs)

Sekretaris

(Jeffri Alfa Razaq, M.Kom)

Anggota

(Felix Andreas Sutanto, S.Kom, M.Cs)

Mengetahui :

UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Fakultas Teknologi Informasi

Dekan

(Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- *Lakukanlah Maka Kau Akan Mengerti.*
- *Jangan Menganggap Masalah Itu Besar Sebelum Kita Menghadapinya.*
- *Hancurkan Tembok Yang Menghadang Dan kau Akan Menemukan Strateginya.*
- *Hidup Itu Indah Maka Nikmatilah.*

### PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT, yang telah memberikan ilmu kepada penulis.*
- ❖ *Orang Tuaku dan Keluarga ku Tercinta yang Tidak Pernah Putus Untuk Memberikan Doa dan Semangat.*
- ❖ *Keluarga Besar Ipung Budianto.*
- ❖ *Keluarga Besar Didit Suyadi.*
- ❖ *Saudara Teater CABANK, Semua Pelaku Teater dan Teman-teman UNISBANK,*
- ❖ *Seseorang yang saya Tidak Bisa Menyebutkan namanya dan kamu Adalah satu Titik Cahaya yang Menerangi Perjalananku Selama ini.*

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Teknik Informatika  
Tugas Akhir Sarjana Komputer

**“SISTEM INFORMASI TEATER UNISBANK ‘CABANK’ BERBASIS  
WEB”**

**Alif Noormansyah 08.01.53.0179**

*Abstrak*

Perkembangan teknologi komputer mengilhami untuk dibuatnya aplikasi komputer “SISTEM INFORMASI TEATER UNISBANK ‘CABANK’ BERBASIS WEB”. Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat aplikasi komputer yang dapat digunakan oleh teater cabank guna mempromosikan teater cabank khususnya dan UNISBANK pada umumnya, yang bisa di akses mahasiswa UNISBANK dan masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi tentang teater cabank.

Pada sistem informasi ini dibangun sebuah program dimana program ini berguna untuk memberitahukan kepada khalayak umum bahwasanya di UNIVERSITAS STIKUBANK terdapat UKM (unit kegiatan mahasiswa) yang bergerak di bidang seni budaya teater, yang di dalamnya dalam mempelajari kesenian teater yang meliputi seni drama dan seni kebudayaan indonesia. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang *Sistem informasi* ini adalah PHP Untuk penyimpanan data, penulis menggunakan *MySQL* Sementara untuk membangun aplikasi *WEB*. penulis menggunakan aplikasi berbasis *Web* yang bertujuan agar penggunaannya lebih luas, sehingga masyarakat luas bisa melihat informasi apa saja baik yang sudah atau akan di lakukan oleh unit kegiatan teater cabank baik di dalam atau di luar lingkup UNIVERSITAS STIKUBANK.

Hasil dari aplikasi ini, akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan baik teater cabank, UNISBANK ataupun seni kebudayaan di Semarang ataupun di INDONESIA.

Kata Kunci : *Sistem informasi, teater cabank, UNISBANK, seni budaya.*

Semarang, Februari 2013

Pembimbing

(Siti Munawaroh, S.Kom, M.Cs)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Sisten Informasi teater UNISBANK ‘CABANK’ berbasis WEB”. Penulisan Skripsi ini disusun sebagai pelaksanaan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan kelulusan pada program studi Teknik Informatika di Universitas Stikubank Semarang.

Menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini penulis tidak dapat berbuat banyak tanpa bantuan pihak lain, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, Maha Suci, Maha Agung dan Maha segalanya.
2. Terima kasih kepada Orang tua saya yang senantiasa memberi semangat terhadap saya untuk selalu berusaha menjadi yang terbaik.
3. Bapak Dr. Bambang Suko Priyono, M.M selaku Rektor Universitas Stikubank Semarang.
4. Bapak Dwi Agus Diartono, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank.
5. Ibu Dewi Handayani, S.Kom selaku Kepala Program Studi S1 Teknik Informatika.

6. Ibu Siti Munawaroh M.Cs selaku Dosen Pembimbing , yang telah memberikan bimbingan, masukan serta waktunya dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Dewi Handayani, S.Kom selaku Dosen Wali, yang telah menjadi ibu wali Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Teknik Informatika Universitas Stikubank Semarang.
8. Dosen – dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada saya selama saya kuliah di Universitas Stikubank Semarang.
9. Teater CABANK yang telah menginspirasi saya untuk membuat tugas akhir ini dan semua teman-teman di UNISBANK.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, namun demikian penulis telah berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa pada khususnya dan pembaca pada umumnya, serta semoga dapat bermanfaat bagi perkembangan teknologi pengolahan citra.

Semarang,

Penulis

Alif Noormansyah

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN KESIAPAN UJIAN TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	
2.1 Pustaka yang terkait dengan penelitian .....	9
2.2 Perbedaan Penelitian yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu.....	10
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....	
3.1 Sistem Informasi .....	11
3.1.1 Pengertian Sistem.....	11
3.1.2 Pengertian Informasi.....	13



3.1.3	Pengertian Sistem Informasi.....	14
3.2	Databases Management System (DBMS).....	16
3.2.1	Pengertian Database Management System (DBMS).....	17
3.2.2	Istilah-istilah Dalam DBMS.....	17
3.3	Pengenalan Website .....	18
3.3.1	Pengertian World Wide Web.....	19
3.3.2	Pengertian Halaman Web Site.....	20
3.3.3	Pengertian Web Server.....	20
3.3.4	Pengertian Web Database.....	21
3.4	Flowchart.....	22
3.5	DFD ( Data Flow Diagram ).....	24
3.6	ERD ( Entity Relationship Diagram ).....	26
3.7	HTML .....	28
3.7.1	Pengenalan HTML.....	28
3.7.2	Struktur dasar HTML.....	29
3.8	PHP dan MySQL.....	31
3.8.1	PHP.....	31
3.8.2	MySQL.....	34
3.9	Macromedia Dreamweaver 8 .....	35
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	
4.1	Sejarah singkat teater cabank.....	37
4.2	Visi dan Misi.....	38
4.3	Profil Teater.....	38
4.4	Kegiatan Teater cabank.....	39

4.5	Struktur Organisasi.....	40
4.6	Analisa Sistem.....	41
4.6.1	Permasalahan pada sistem yang berjalan.....	42
4.6.2	Analisa Sistem Baru.....	42
4.6.3	Data Flow Diagram.....	43
4.7	Entity Relationship Diagram.....	48
4.8	Perancangan Databases.....	48
4.9	Design Struktur Menu.....	51
4.9.1	Deskripsi Sistem.....	51
4.10	Perancangan Design Antarmuka.....	52
<b>BAB V</b>	<b>IMPLEMENTASI SISTEM.....</b>	
5.1	Implementasi Program .....	57
5.2	Program Utama .....	57
<b>BAB VI</b>	<b>PENUTUP.....</b>	
6.1	Kesimpulan.....	86
6.2	Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN</b>		

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Kemajuan teknologi pengolahan data telah banyak memberikan kemudahan diberbagai bidang ilmu pengetahuan, baik untuk keperluan penulisan ataupun untuk menunjang pelaksanaan kegiatan operasional sehari-hari. Perkembangan dan kemajuan teknologi ini tidak terlepas atau sangat dipengaruhi oleh kemajuan IT (Information Technology) atau Infotech. Dalam bahasa Indonesia disebut dengan Teknologi Informasi atau dikenal juga dengan istilah Telematika. Dunia informasi saat ini seakan tak bisa terlepas dari teknologi. Teknologi media sekarang telah menjadikan potensi besar dalam membuat sistem baru bagaimana seseorang dapat mendapatkan informasi dengan cepat.

Kehadiran komputer didalam suatu organisasi atau kampus akan sangat menunjang efisiensi kinerja sehingga akan mendapatkan dampak yang positif didalam suatu aktifitas kampus. Komputer adalah sarana yang digunakan untuk membantu mencapai hasil kerja yang maksimal dan dapat menunjang informasi yang cepat dan akurat.

Mengandalkan pengolahan data yang baik sangat diperlukan oleh sebuah perusahaan atau organisasi karena dengan pengolahan data yang terkomputerisasi dapat mempercepat penyampaian informasi dan

pengambilan keputusan oleh pihak yang diinginkan, sehingga organisasi atau pengolahan tersebut dapat meningkatkan kinerjanya.

Teater Unisbank “Cabank” adalah salah satu unit kegiatan mahasiswa Unisbank yang bergerak di bidang teater ataupun kesenian lainnya, teater Unisbank “Cabank” berada di kampus Unisbank Jl.Tri Lomba Juang no.1 Semarang.

Berdasarkan faktor tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul **“Sistem Informasi Unisbank “Cabank” Berbasis Web”**.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasar latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian ini yaitu

1. Bagaimana membuat sistem informasi teater Unisbank “Cabank” berbasis web.
2. Bagaimana mengelola informasi pada sistem informasi teater Unisbank “Cabank” agar bisa dimanfaatkan seluruh anggota teater dan orang lain yang mengakses web ini.

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Untuk mengarahkan penelitian sesuai spesifikasi yang ditentukan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Pada pembuatan sistem informasi teater Unisbank “cabank” ini di batasi hanya pada pembuatan profil teater, kegiatan teater, buku tamu dan profil anggota.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL.

#### **1.4. TUJUAN PENELITIAN**

Dari rumusan masalah yang ada akan bisa diketahui tujuan penelitian Tugas Akhir yaitu merancang dan membuat sistem informasi teater unisbank “Cabank” berbasis web, sehingga dapat menampilkan profil teater, profil anggota, kegiatan teater, serta buku tamu.

#### **1.5. MANFAAT PENELITIAN**

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Teater CABANK
  - a. Mempermudah dalam memperkenalkan teater Unisbank “Cabank” beserta kegiatan dan anggotanya.
  - b. Mempermudah dalam hal penyajian informasi yang akurat dan aktual tentang teater Unisbank “Cabank”.
2. Bagi Universitas

Sebagai media untuk menambah pengetahuan rekan-rekan mahasiswa dan pembaca lainnya.
3. Bagi mahasiswa

Melengkapi tugas akhir dan syarat kelulusan program Strata-1 program studi Teknik Informatika fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (Unisbank)

## 1.6. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan – tahapan yang berkaitan dengan metodologi yang digunakan adalah sebagai berikut :

### a. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Wawancara

yaitu metode pengumpulan data dengan cara wawancara atau tanya jawab kepada ketua teater Unisbank “Cabank”

#### 2. Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melihat secara langsung pada objek yang diteliti.

#### 3. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data dengan membaca buku- buku yang berhubungan dengan penelitian ini.

Dari hasil pengumpulan data tersebut diharapkan dapat diperoleh data sebagai berikut :

#### a) Data Primer.

Data yang diperoleh secara langsung dari teater Unisbank “Cabank” atau objek penelitian.

#### b) Data Sekunder.

Data yang diperoleh dari sumber lain, diantaranya buku- buku, literature- literature maupun sumber lain dari internet.

b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah metode prototyping. Prototyping adalah proses interaktif dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah kedalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus- menerus diperbaiki melalui kerja sama antara pengguna dan analisis (Hanif Al Fatta,2007:27).

Dengan metode prototyping maka penulis menerapkan langkah- langkah dalam pengembangan sistem yaitu:

1. Analisa

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisa keperluan yang terdapat pada masalah yang ada. Pengembangan dan pemakai bertemu untuk mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak dan mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui. Pada tahapan analisa penulis melakukan analisa system lama yang masih digunakan diperusahaan meliputi proses pemesanan, proses pembayaran, proses berlangsungnya acara dan laporan-laporan perusahaan.

2. Design

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat prototype dan dari permasalahan yang ada. Titik beratnya dalam hal format pemasukan data bentuk laporan yang

diharapkan. Pada tahapan design penulis mendesign system baru yang mengacu pada konsep system lama, agar lebih mempermudah kegiatan perusahaan.

### 3. Pembuatan aplikasi

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pembuatan aplikasi secara keseluruhan dan rencana pemecahan masalah. Pada tahapan pembuatan aplikasi penulis membuat aplikasi yang berbasis web sesuai dengan konsep system baru dengan menggunakan pemrograman PHP dan MySQL..

### 4. Evaluasi

Pada tahap ini merupakan kegiatan evaluasi terhadap prototype atau model dan listing program yang sudah dibuat. Bila ada bagian-bagian yang tidak sesuai dengan keinginan maka perlu diubah. Prototype tersebut dievaluasi oleh pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi yang terjadi pada saat prototyping memungkinkan pengembangan untuk mengetahui serta memenuhi keinginan dan kebutuhan pemakai. Pada tahapan evaluasi penulis melakukan evaluasi kembali terhadap hasil pembuatan aplikasi yang telah dijalankan sehingga penulis mengetahui kekurangan atau masalah yang ada pada aplikasi tersebut

### 5. Hasil



Pada tahap ini merupakan hasil dari prototyping atau model akhir yang telah dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Pada tahapan hasil penulis dan perusahaan menjalankan aplikasi yang sudah selesai dievaluasi dan sesuai dengan konsep system baru yang diinginkan.

## **1.7. SISTEMATIKA PENULISAN**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dilakukan pembagian dalam beberapa bab, antara lain :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang diteliti.

### **BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi beberapa referensi yang menjelaskan istilah-istilah atau teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti

#### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan tentang analisa sistem lama perusahaan dan perancangan sistem baru yang di usulkan meliputi analisa dengan Data Flow Diagram dan Entity Relationship Diagram.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI SISTEM**

Membahas tentang proses pembuatan program serta program inti atau prosedur-prosedur inti itu sendiri.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dapat diambil berdasarkan hasil dari uraian pada bab-bab yang telah dibahas sebelumnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan tentang tinjauan pustaka yang dipakai dalam **Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web**, Tinjauan pustaka tersebut adalah hasil penelitian terdahulu tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah yang sedang diteliti.

#### 2.1. Pustaka Yang Terkait Dengan Penelitian

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Robbin (2008) yaitu membuat suatu **Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Klub Seni Fotografi Bina Nusantara (KLIFONARA) Berbasis Web**, Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menganalisis dan merancang sistem informasi UKM KLIFONARA berbasis *web*. Dengan adanya situs ini, diharapkan memudahkan UKM KLIFONARA dalam menyebarkan informasi. Selain itu, dengan adanya fitur-fitur yang menarik dan interaktif, para anggota UKM KLIFONARA akan dapat terus berhubungan satu sama lain, walaupun mereka telah lulus dan berstatus alumni. Kesimpulannya adalah aplikasi ini dapat mengatasi masalah penyebaran informasi di UKM KLIFONARA.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yoanda (2008) yaitu membuat suatu **Sistem Informasi UKM Wushu pada Universitas Bina Nusantara Berbasis Web**, Hasil kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa dari segi kuantitas praktisi muda memang semakin banyak yang menaruh minat terhadap Wushu, akan tetapi motivasi dan karakter-karakter tahan uji generasi muda sekarang lebih memprihatinkan. Selain itu Wushu yang ada saat ini mengalami perkembangan dari segi tingkat kesulitan gerakan dan eksistensinya lebih berorientasi kepada olahraga dibandingkan beladiri.

## 2.2. Perbedaan Penelitian Yang Dilakukan Dengan Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis mempunyai persamaan dengan penelitian yang sudah dijelaskan diatas, diantaranya adalah bahasa pemrograman dan database yang digunakan. Penulis menggunakan PHP dan MySQL dalam pembuatan **Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web** dan dijalankan dengan paket server AppServ versi windows yang mendukung bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Perbedaan penulis yang dilakukan yaitu penulis menambahkan pemrograman CSS (*Cascading Style Sheet*) yang penerapannya digunakan untuk mempercantik tampilan web. Penelitian yang penulis buat mencakup pembuatan profil teater, kegiatan teater, buku tamu dan profil anggota, pendaftaran online anggota baru dan sistem informasi transaksi untuk anggota teater.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Sistem Informasi**

Secara umum, sistem informasi adalah suatu kumpulan dari berbagai macam elemen-elemen tertentu yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Beberapa komponen dari pembentukan sistem informasi yaitu sistem dan informasi.

##### **3.1.1. Pengertian Sistem**

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen, atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi setiap sistem memiliki subsistem-subsistem, dan subsistem terdiri atas komponen-komponen atau elemen-elemen. (Aji Supriyanto, 2005 : 238)

Terdapat dua kelompok dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sedangkan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Suatu sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut:

### **1. Komponen atau elemen (*Components*)**

Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

### **2. Batas Sistem (*Boundary*)**

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

### **3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**

Adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi dari suatu sistem kadang dapat merugikan sistem yang ada.

### **4. Penghubung Sistem (*Interface*)**

Merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

### **5. Masukan (*Input*)**

Adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem

### **6. Keluaran (*Output*)**

Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Juga merupakan keluaran atau tujuan akhir dari sistem. Output dapat berupa keluaran.

### **7. Pengolah (*Process*)**

Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah *input* menjadi *output*.

## **8. Sasaran (*Objective*)**

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### **3.1.2. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang. (Aji Supriyanto, 2005 : 243) Dasar dari informasi adalah data, kesalahan dalam mengambil atau memasukkan data, dan kesalahan dalam mengolah data akan menyebabkan kesalahan dalam memberikan informasi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data adalah *input* bagi sebuah sistem informasi, sedangkan informasi merupakan *output*. Data diproses menjadi informasi yang bermanfaat bagi para pembuat keputusan untuk menghasilkan keputusan yang lebih baik. Agar bermanfaat, informasi harus memiliki kualitas atau karakteristik sebagai berikut :

#### **1. Relevan**

Menambah pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan, dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi atau menegaskan/membenarkan ekspektasi semula.

#### **2. Dapat dipercaya**

Bebas dari kesalahan atau bias dan secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivitas organisasi.

### **3. Lengkap**

Tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai.

### **4. Tepat Waktu**

Disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses pembuatan keputusan.

### **5. Mudah Dipahami**

Disajikan dalam format yang mudah dipahami.

### **6. Dapat Diuji Kebenarannya**

Memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama secara independen.

#### **3.1.3. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi, yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. (Aji Supriyanto, 2005 : 243)

Komponen utama sistem informasi ada delapan yaitu :

#### **1. Tujuan**

Setiap sistem informasi dirancang untuk mencapai satu atau lebih tujuan yang memberikan arah bagi sistem tersebut secara keseluruhan.

#### **2. Input**

Data harus dikumpulkan dan dimasukkan sebagai *input* ke dalam sistem. sebagian besar *input* berupa data transaksi. namun perlu diingat



bahwa dalam perkembangannya, sebuah sistem informasi akuntansi tidak hanya mengolah data dan menghasilkan informasi keuangan saja, namun juga mengolah data dan menghasilkan informasi non keuangan. Oleh karena itu sebagian *input* adalah berupa data non keuangan.

### **3. Output**

Informasi yang dihasilkan oleh sebuah sistem disebut output. Output dari sebuah sistem yang dimasukkan kembali ke dalam sistem sebagai *input* disebut sebagai umpan balik (*feedback*). *Output* sebuah sistem informasi akuntansi biasanya berupa laporan keuangan dan laporan internal sebagai daftar umur piutang, anggaran, dan proyeksi arus kas.

### **4. Penyimpan data**

Data sering disimpan untuk dipakai lagi di masa mendatang. Data yang tersimpan ini harus diperbarui (*updated*) untuk menjaga keterkinian data.

### **5. Pemroses**

Data harus diproses untuk menghasilkan informasi dengan menggunakan komponen pemroses. Saat ini sebagian besar perusahaan mengolah datanya dengan menggunakan computer, agar dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat.

### **6. Instruksi dan Prosedur**

Sistem informasi tidak dapat memproses data untuk menghasilkan informasi tanpa instruksi dan prosedur rinci. Perangkat lunak (program) computer dibuat untuk menginstruksikan computer melakukan

pengolahan data. Instruksi dan prosedur untuk para pemakai computer biasanya dirangkum dalam sebuah buku yang disebut buku pedoman produser.

#### **7. Pemakai**

Orang yang berinteraksi dengan sistem dan menggunakan informasi yang dihasilkan oleh sistem disebut dengan pemakai. Dalam perusahaan, pengertian pemakai termasuk didalamnya adalah karyawan yang melaksanakan dan mencatat transaksi dan karyawan yang mengelola dan mengendalikan sistem.

#### **8. Pengamanan dan Pengawasan**

Informasi yang dihasilkan oleh sebuah sistem informasi harus akurat, bebas dari berbagai kesalahan, dan terlindung dari akses secara tidak sah. Untuk mencapai kualitas informasi semacam itu, maka sistem pengamanan dan pengawasan harus dibuat melekat pada sistem.

### **3.2. Database Management System (DBMS)**

Untuk mengelola *database* diperlukan suatu perangkat lunak yang disebut DBMS (*Database Management System*). DBMS merupakan suatu sistem perangkat lunak yang memungkinkan user (pengguna) untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses *database* secara praktis dan efisien. Dengan DBMS, user akan lebih mudah mengontrol dan memanipulasi data yang ada.

### 3.2.1. Pengertian Database Management System (DBMS)

*Database Management System* (DBMS) berisi kumpulan (koleksi) data yang saling berelasi dengan set program untuk mengakses data tersebut. Jadi DBMS terdiri dari database dan set program pengelola untuk menambah, menghapus data, mengambil data dan membaca data.

Database adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu sama lain, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware computer, dan harus menggunakan software untuk melakukan manipulasi tertentu.

### 3.2.2. Istilah-istilah dalam DBMS

Ada beberapa istilah penting dalam *database management system*, yaitu:

#### 1. *Entity* (Wujud)

Adalah orang, tempat, kejadian, atau konsep yang informasinya direkam.

#### 2. *Attribute* (Kelengkapan)

Setiap entity mempunyai *attribute* atau sebutan untuk mewakili suatu *entity*. *Attribute* juga disebut sebagai data elemen, data *field* dari data item.

#### 3. Nilai dan Isi Data

Adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data *element* atau *attribute*.

#### 4. Record

Yaitu kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu *entity* secara lengkap.

#### 5. Field

*Field* menggambarkan suatu *atribute* dari *record* yang menunjukkan suatu item data, seperti nama, alamat dan sebagainya. *Field* terdiri dari satu atau beberapa *byte*, sedangkan *byte* itu sendiri adalah bagian terkecil yang dapat dialamatkan dalam memori.

#### 6. File

Yaitu kumpulan *record-record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda-beda data *valuenya*.

#### 7. Database

Yaitu merupakan kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu.

### 3.3. Pengenalan Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang

saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

### 3.3.1. Pengertian World Wide Web

Menurut Abdul Kadir (2003 : 460) *World Wide Web* (WWW) merupakan sumber daya *internet* yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang. *Website* pada awalnya merupakan hal yang tidak begitu penting bagi suatu perusahaan ataupun organisasi. Namun, seiring dengan berkembangnya teknologi, keberadaan *web* bagi suatu perusahaan ataupun organisasi menjadi sebuah kewajiban. *Database* yang umumnya digunakan sebagai *database website* adalah MySQL, Oracle, MSSQL, Microsoft Access, SQL Server 200 dan PostgreSQL.

Beberapa bahasa pemrograman *website* dinamis di antaranya adalah:

#### 1. ASP

*Active Server Pages* atau ASP merupakan bahasa pemrograman *website* yang dikembangkan oleh Microsoft.

#### 2. PHP

PHP merupakan akronim dari *Profesional Home Page*. PHP merupakan bahasa pemrograman *website* di bawah system operasi *Linux*.

3. CGI / perl

*Common Gateway Interface* atau CGI dan bahasa pemrograman *Perl* merupakan bahasa pemrograman *website* dari system operasi UNIX.

4. XML

*Extended Markup Language* atau XML merupakan terobosan baru pada bahasa pemrograman *website*. XML digunakan pada *website-website* berita seperti *Yahoo*, CNN dan ABC.

5. Java

Java dapat digunakan sebagai bahasa pemrograman biasa maupun sebagai bahasa pemrograman *website*. *Java* sebagai pemrograman *website* tampil dalam bentuk *java script*, JSP (*Java Server Pages*) dan *JavaBen*.

### 3.3.2. Pengertian Halaman Web Site

Halaman web atau web page merupakan media elektronik berisikan informasi tekstur atau perangkat terkait yang akan dihubungkan ke internet. Halaman web dapat membantu seseorang, kelompok atau perusahaan untuk mempublikasikan data, menyampaikan pendapat dan saling bertukar informasi. Halaman web ini ibarat sebuah majalah yang dapat dilihat sewaktu-waktu untuk mengetahui atau mendapatkan suatu informasi tertentu yang diinginkan. (Tosin, 2005 : 35)

### 3.3.3. Pengertian Web Server

*Web server* adalah sebuah bentuk *server* yang khusus digunakan untuk menyimpan halaman *website* atau *home page*. Komputer dapat

dikatakan sebagai *web server* jika komputer tersebut memiliki suatu program *server* yang disebut *Personal Web Server* (PWS). PWS ini difungsikan agar halaman *web* yang ada di dalam sebuah komputer *server* dapat dipanggil oleh komputer klien. Adapun beberapa contoh dari *web server* antara lain : Apache, Xitami, IIS, PWS. (Bunafit Nugroho, 2003 : 6)

#### **3.3.4. Pengertian Web Database**

*Web database* (basis data berbasis web) pada dasarnya sama dengan sistem *database* yang lain, yaitu sistem pengolahan dan penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemrograman tertentu. Namun *web database* tidak seperti sistem *database* konvensional yang hanya diperuntukkan platform tertentu saja, *web database* lebih bersifat umum karena dapat diakses oleh aplikasi web yang sebagian besar dapat berjalan di bagian platform. *Web database* dapat diakses oleh aplikasi-aplikasi web yang dikembangkan dengan tag HTML atau sejenisnya, pemrograman yang bersifat *server-side* seperti : PHP, ASP, JSP, dll. Dan aplikasi web server seperti : APACHE, IIS, PWS, dll.

Kemampuan untuk mengintegrasikan database ke dalam aplikasi yang dapat diakses pengguna menggunakan web browser inilah yang menjadikan suatu database dapat menjadi *web database*. *Web database* dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, misalnya untuk keperluan dagang lewat internet yang dapat menyediakan data stock barang, transaksi untuk melakukan negosiasi jual beli produk yang dikenal dengan *Electronic Commerce* (E-Commerce), selain itu *web database* juga

dimafatkan sebagai suatu sistem akademik berbasis web atau pendidikan secara online yang dikenal dengan *Electronic Education* (E-Education). (Bunafit Nugroho, 2003 : 6)

### 3.4. Flowchart

Menurut Rijanto Tosin (1994 : 9) flowchart atau bagan alir yaitu suatu alat bantu (berupa diagram) yang digunakan oleh pembuat program untuk menggambarkan logika dari proses suatu program yang berisikan istilah atau pengertian mengenai langkah, kegiatan pencatatan, penganalisisan, dan pengkoordinasian informasi contohnya simbol-simbol yang sesuai yang digunakan oleh seorang analisis untuk mencatat dengan cepat arus data pada suatu prosedur yang sedang berjalan mulai dari sumber data, melalui sejarah kegiatan pengolahan dan mesin-mesin sampai pada laporan keluaran .

Keuntungan Flowchart :

1. Karena program flowchart adalah program suatu logika program maka ini merupakan referensi gambar yang baik tentang programnya
2. Sebagai dokumentasi
3. Untuk mudah dipahami
4. Bersifat independent terhadap suatu bahasa pemrograman, sehingga dapat dikendalikan ke lebih dari satu bahasa pemrograman

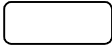
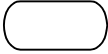


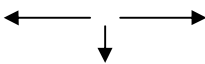
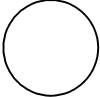

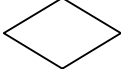

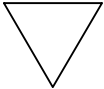
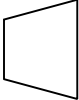

Kelemahan Flowchart :


1. Memerlukan waktu yang lebih banyak



2. Sangat subjektif
3. Hanya menggambarkan bagaimana input menjadi output, tetap tidak menggambarkan suatu langkah harus dikerjakan

Berikut adalah simbol-simbol flowchart :

Simbol	Nama	Fungsi
	Termanan	Menunjukkan awal dan akhir proses
	Persiapan	Mengidentifikasi nama input, output dan pemberian nilai awal
	Input / Output	Membaca input, output dan hasil proses
	Proses	Menunjukkan suatu proses
	Arus Data	Menghubungkan simbol dan arus proses
	Konektor	Menghubungkan bagian dalam suatu halaman atau dalam halaman yang sama
	Konektor	Menghubungkan sebagian dalam halaman lain
	Keputusan	Untuk menanyakan apakah suatu kondisi dipenuhi atau tidak
	Manual Operation	Suatu symbol yang menunjukkan setiap pengelola yang tidak dilakukan oleh komputer
	Off-line Stronge	Suatu symbol data yang berada dalam symbol ini akan disimpan
	Manual Input	Simbol untuk memasukkan data secara manual melalui on-line keyboard
	Document Symbol	Untuk data yang berbentuk kertas maupun informasi

	Pick Drum Acces Storage Device	Digunakan baik untuk input ataupun output
---	--------------------------------	---

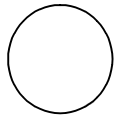

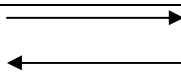
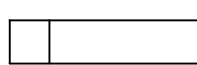
**Gambar 3.1.** Simbol-simbol Flowchart

### 3.5. DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Andi Kristanto (2002 : 26) DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang tersruktur yaitu menggambarkan arus data di dalam sistem dengan struktur yang jelas.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan finish, dimana dara tersebut mengalir (misal lewat telepon, surat dan sebagainya) lingkungan fisik dimana saat tersebut akan disimpan (missal file tertentu, hardisk, disket dan sebagainya).

Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah sebagai berikut :

Simbol	Kegunaan
	Simbol lingkaran mengganbarkan proses dimana aliran data masuk ditrasformasikan ke aliran data keluar
	Simbol entitas eksternal menggambar asal atau tujuan data diluar sistem
	Simbol aliran data menggambarkan aliran data
	Simbol file menggambarkan tempat data disimpan halamanan

## Gambar 2.2. Simbol-simbol DFD

### 1. Tipe Data Flow Diagram :

#### a. Data Flow Diagram secara fisisk

DFD secara fisisk menjelaskan entitas sistem aliran data yang keluar dan masuk entitas, juga menunjukkan dimana, bagaimana dan untuk siapa proses dilakukan.

#### b. Data Diagram Logis

Data diagram logis menjelaskan proses terjadi didalam sistem data yang keluar masuk dari dan ke dalam proses.

### 2. Jenis-jenis Data Flow Diagram :

#### a. Context Diagram (CD)

Context Diagram adalah kasus dari DFD yang berfungsi memetakan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkungan tinggal yang mewakili sistem.

#### b. Diagram Level 0

Model ini menggambarkan system sebagai jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran, dan penyimpanan data dan mampu memodelkan sistem dari sudut pandang fungsi kegunaan model ini adalah untuk memodelkan sistem pemrosesan informasi dan perancangan strategi.

#### c. Diagram Level 1

Merupakan tuntunan dari diagram konteks dan diagram level 0, model ini untuk melengkapi sistem yang dikembangkan menjadi lebih rinci.

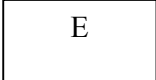
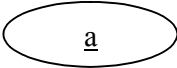
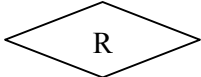

### 3.6. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Model *Entity Relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari “dunia nyata” yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan Diagram *Entity Relationship* (Diagram E-R). (Fathansyah, 1999 : 79).

Notasi-notasi simbolik di dalam Diagram E-R yang dapat kita gunakan adalah:

1. Persegi panjang, menyatakan Himpunan Entitas.
2. Lingkaran/Elip, menyatakan Atribut (atribut yang berfungsi sebagai *key* digaris bawah).
3. Belah Ketupat, menyatakan Himpunan Relasi.
4. Garis, sebagai penghubung antara Himpunan Relasi dengan Himpunan Entitas dan Himpunan Entitas dengan Atributnya.
5. Kardinalitas Relasi dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka (1 dan 1 untuk relasi satu-ke-satu, 1 dan N untuk relasi satu-ke-banyak, atau N dan N untuk relasi banyak-ke-banyak).

**Tabel 3.1.** Simbol-simbol Diagram Entity Relationship

Simbol	Keterangan
	Himpunan Entitas E
	Atribut a sebagai key
	Himpunan relasi R
	Link

Tahapan-Tahapan Diagram E-R :

Diagram E-R selalu dibuat secara bertahap. Paling tidak ada dua kelompok pentahapan yang biasa ditempuh di dalam pembuatan diagram E-R, yaitu:

1. Tahap pembuatan diagram E-R awal (preliminary design).

Langkah-langkah teknis yang dapat dilakukan untuk menghasilkan diagram E-R awal adalah sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan entitas yang akan terlibat.
- b. Menentukan atribut-atribut key dari masing-masing himpunan entitas.
- c. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan relasi diantara himpunan-himpunan entitas yang ada beserta foreign key-nya.
- d. Menentukan derajat/kardinalitas relasi untuk setiap himpunan relasi.
- e. Melengkapi himpunan entitas dan himpunan relasi dengan atribut-atribut deskriptif (non-key).

## 2. *Relatonship* (Hubungan)

Merupakan penghubung antar entity dengan entity yang lainnya.

Relationship digambarkan dengan belah ketupat.

Ada tiga macam tipe relationship, yaitu :

### a. One to One

satu entity hanya berelasi dengan satu entity lainnya.

### b. One to Many

satu entity hanya berelasi dengan lebih dari satu entity.

### c. Many to Many

banyak entity bisa berelasi dengan banyak entity yang lainnya.

## 3.7. HTML

**HyperText Markup Language** (HTML) 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.

### 3.7.1. Pengenalan HTML

*Hypertext Markup Language* ( HTML ) adalah bahasa dari *World Wide Web* ( www ) yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program browser. Tiap kali kita mengakses dokumen web, maka sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan menggunakan format HTML. Jadi HTML itu sendiri merupakan protocol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari web server ke browser. HTML inilah yang menjadi dasar bila akan menjelajah internet dan melihat halaman web yang menarik.

Pada dasarnya *Hypertext* menunjuk ke fakta bahwa halaman web lebih tepat berupa text yang dapat membuat multimedia, dan melakukan link dengan atau tanpa lompatan. *Markup* menunjuk ke fakta bahwa bekerja pada kebanyakan text dengan simbol–simbol special ( *tags* ) yang mengidentifikasi struktur dan type dokumen.

HTML menentukan dua fungsi :

1. Membentuk tata letak dokumen, dalam hal ini menentukan jenis huruf, gambar, dan komponen dokumen lainnya.
2. Menentukan hubungan ke dokumen lain, HTML merupakan suatu bahasa komputer yng termasuk dalam kategori SGML ( Standard Generalized Markup Language ) dimana bentuknya merupakan file standar ASCII yang berisi kode – kode untuk mengatur dokumen. (Supryanto, 2007)

### **3.7.2 Struktur dasar HTML**

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah

form yang ditandai dengan kode `<form>`, judul dengan `<title>` dan sebagainya.

Untuk lebih lanjut mengenai bagian – bagian HTML perhatikan skema di bawah ini :

```
<html>  
<head>  
<title>Judul Latihan HTML</title>  
</head>  
<body>  
Selamat belajar HTML  
</body>  
</html>
```

Keterangan :

Sebuah halaman web minimal mempunyai empat buah tag dasar, yaitu :

- `<HTML>` Sebagai tanda awal dokumen HTML.
- `<HEAD>` Sebagai informasi page header. Di dalam tag ini kita bisa meletakkan tag – tag TITLE, BASE, ISINDEX, LINK, SCRIPT, STYLE, & META.
- `<TITLE>` Sebagai title atau judul halaman. Kalimat yang terletak di dalam tag ini akan muncul pada bagian paling atas browser ( pada title bar )



<BODY> Di dalam tag ini bisa diletakkan berbagai page attribute seperti warna latar belakang, warna teks, warna link, warna visited link, warna active link dan lain – lain.

Jadi menulis perintah HTML terdapat 4 elemen tersebut, dimana tag <html>...</html> merupakan awalan dan akhiran dari semua kode dan nama tag HTML. Selanjutnya di dalamnya tersusun tag – tag lain yang susunannya didasarkan pada sistem tersarang ( *nested* ) dan jangan saling berpotongan. (Supryanto, 2007)

### **3.8. PHP dan MySQL**

PHP dan MySQL adalah suatu bahasa pemrograman yang open source yang bersifat dinamis yang sering digunakan untuk memrogram atau membuat suatu website. PHP merupakan salah satu bahasa server side yang paling banyak digunakan. MySQL merupakan salah satu bahasa pemrograman database yang berbasis server.

#### **3.8.1. PHP**

PHP adalah bahasa scripting server side bagi pengembangan web dinamis .PHP sangat populer karena memiliki fungsi built – in lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis. Skrip PHP cukup disisipkan pada kode HTML agar dapat bekerja, dan dapat berjalan di berbagai web server dan system operasi yang berbeda. (Wibowo, 2006)

#### **1. Sejarah PHP**

PHP pertama kali dibuat oleh *Ramus Lerdorf* pada tahun 1994. Awalnya , PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage - nya. *Ramus Lerdorf* adalah salah seorang pendukung open source. Oleh karena itu, ia mengeluarkan *Personal Home Page Tools* versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0. (Kasinan, 2006)

Pada tahun 1996, PHP telah banyak digunakan dalam website di dunia. Sebuah kelompok pengembang software yang terdiri dari *Rasmus, Zeew Suraski, Andi Gutman, Stig Bakken , Shane Caraveo, dan Jim Winstead* bekerja sama untuk menyempurnakan PHP 2.0. Akhirnya, pada tahun 1998, PHP 3.0 diluncurkan. Penyempurnaan terus dilakukan sehingga pada tahun 2000 dikeluarkan PHP 4.0. Tidak berhenti samapai di situ, kemampuan PHP terus bertambah , dan saat ini telah dikeluarkan PHP 5.0.x. (Kasinan, 2006)

## 2. Konsep dasar PHP

Kode PHP diawali dengan tanda lebih kecil ( < ) dan diakhiri dengan tanda lebih besar ( > ). Ada beberapa cara untuk menuliskan skrip PHP yaitu :

a. <?

.....skrip *Php*

?>

b. <?php

.....skrip *Php*

```
?>  
c. <SCRIPT LANGUAGE = "php">  
.....skrip Php  
</SCRIPT>
```

Jika ingin menambahkan komentar, namun komentar tersebut tidak ikut dieksekusi maka dapat ditulis sebagai berikut : */\* Tulis Komentar \*/* atau *// Tulis Komentar* Skrip yang dibuat dengan PHP disimpan dengan nama file dan diikuti dengan ekstensi \*.php, misalnya : contoh.php. Bila skrip PHP diakses melalui komputer local maka file PHP disimpan di folder htdocs di web server. Sama halnya dengan penamaan dokumen HTML, pemberian nama dokumen yang sama tetapi dituliskan dengan *case* yang berbeda akan dianggap sebagai dokumen yang berbeda, misalnya contoh.php akan berbeda dengan CONTOH.php atau Contoh.php. Skrip PHP dapat disisipkan di bagian manapun dalam dokumen HTML, begitu pula sebaliknya skrip HTML dapat diletakkan di antara skrip PHP.

### 3. Fungsi PHP dan MySQL

Adapun fungsi PHP untuk mengakses MySQL yang biasa digunakan diantaranya adalah :

#### a. `mysql_connect()`

Fungsi `mysql_connect` adalah untuk menghubungkan PHP dengan database MySQL. Format fungsinya adalah : *mysql\_connect (string hostname, string username, string password);*

#### b. `mysql_select_db`

Setelah terhubung ke database MySQL dengan menggunakan `mysql_connect`, langkah selanjutnya adalah memilih database yang akan digunakan. Fungsi `mysql_select_db` digunakan untuk memilih database. Format fungsinya adalah: ***mysql\_select\_db (string database, koneksi);***

**c. `mysql_query`**

Dalam database MySQL, perintah untuk melakukan transaksi ialah perintah SQL. Sebutan untuk mengirim perintah SQL dinamakan query. Query memberi perintah kepada database untuk melakukan apa yang dikehendaki. Format fungsinya adalah : ***int mysql\_query (string query, int [link\_identifier]);***

**d. `mysql_num_rows`**

Kegunaan dari fungsi ini adalah untuk menghitung jumlah baris yang dikenai oleh proses SQL. Format fungsinya adalah : ***int mysql\_num\_rows(int result);***

**e. `mysql_fetch_array`**

Fungsi ini berkaitan dengan menampilkan data. Untuk menampilkan data, digunakan fungsi `mysql_fetch_array`. Dengan fungsi ini, hasil query ditampung dalam bentuk array. Format fungsinya adalah : ***array mysql\_fetch\_array(int [result\_type]);*** (Kasinan, 2006)

**3.8.2. MySQL**

Menurut Bunafit Nugroho (2008: 29) MySQL merupakan *database* yang berbasis *server*. Anda biasa menggunakan *database* MySQL apabila

memiliki izin hak akses didalamnya. Hal ini seperti halnya pada saat anda hendak menggunakan client MySQL untuk masuk pada *server* MySQL.

Keunggulan dari MySQL adalah :

1. Bersifat *open source* adalah pengembangan metode suatu perangkat lunak yang didistribusikan memanfaatkan kekuatan peer review dan transparansi proses. Janji *open source* adalah kualitas yang lebih baik, keandalan yang lebih tinggi, lebih fleksibel, biaya rendah, dan mengakhiri predatory vendor lock-in. (Abdul Kadir, 2002 : 14)
2. Sistem *software*-nya tidak memberatkan kerja *server* atau computer karena dapat bekerja di *background*.

### 3.9. Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 merupakan sebuah editor HTML professional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Macromedia Dreamweaver 8 adalah salah satu vendor Macromedia Inc. Pada saat ini pihak Macromedia telah mengeluarkan versi terbaru dari Macromedia Dreamweaver yang memiliki kemampuan menyunting folder dengan lebih baik, serta mampu menggabungkan layout site dengan programming webnya.

Dreamweaver merupakan editor HTML yang professional untuk mendesain, menulis kode program, dan mengembangkan website, halaman web, dan aplikasi web. Dalam pengerjaannya, Dreamweaver memberikan 3 ( tiga ) pilihan yaitu bekerja dengan menulis kode program (Menu Code),

dengan pengeditan secara visual ( Mode Design ), dan dengan tampilan keduanya ( Mode Split ). Dreamweaver mengandalkan pada fitur visual editing, sehingga dapat dengan cepat melakukan desain dan memfungsikan halaman web tanpa harus menuliskan beberapa baris kode pemrograman.Semua unsur dalam sebuah site dapat dilihat dan diatur berdasarkan panel – panel yang tersedia pada halaman dokumen,yang tidak lainbertujuan untuk mengembangkan kreativitas pembuatan web. (Mulyanta, 2003)

## **BAB IV**

### **ANALISISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **4.1. SEJARAH SINGKAT TEATER CABANK**

Pada tanggal 25 Januari tahun 2007 terbentuklah UKM teater CABANK UNISBANK yang di pelopori oleh bangkit (2005), Aji (2005), Adi (2005), Assia (2005), Mila (2006), Eni Magfiroh (2006), Heru (2007), Ayu (2007), Susan(2007), Susi (2007), Nurmansyah (2007), Temen-temen pendiri mendirikan teater cabank di karenakan butuh wadah untuk merawat budaya, berekspresi menyampaikan kreasi seni dan apresiasinya terhadap kesenian khususnya di jalur seni pertunjukan teater. Seni pertunjukan teater adalah seni budaya yang semakin lama semakin terkikis walau belum seperti terkikisnya wayang kulit, ketoprak, gamelan, kroncong dll. Jadi pendiri teater cabank ingin merawat budaya melalui seni pertunjukan teater yang lebih fleksibel cara penyampaianya karena unsur seni apa saja bisa di masukan ke dalam pementasan teater dan budaya adalah jatidiri bangsa oleh sebab itu generasi muda harus punya wadah yang bisa mengasah sisi sensitifitanya dalam merawat kebudayaannya.

Dan pada tahun 2007 itulah di bentuk sebuah struktural organisasi yang di ketuai oleh Aji (2005) dan di wakili oleh bangkit (2005) dan di tahun 2008/2009 ketua di ketuai oleh bangkit (2005) di lanjut di tahun 2009/2010 oleh saudara Heru (2007) lalu di tahun 2010/2011 di ketuai Alif (2008) setelah itu di tahun 2011/2012 di ketuai romi (2009) setelah itu di

tahun 2012/2013 ditya (2010). Teater cabank telah berdiri setidaknya dari tahun 2007 hingga sekarang, dalam satu tahun minimal mementaskan satu pementasan besar dan dalam perjalanan selama ini teater cabank sudah mementaskan beberapa naskah dan naskah tersebut hasil karya sendiri tapi ada juga yang menggarap hasil karya atau naskah buatan orang.

#### **4.2. VISI DAN MISI**

##### 1. Visi

Terbinanya insan akademis yang memiliki Hardskill dan Softskill dalam mengaplikasikan kesenian kampus

##### 2. Misi

Melakukan perawatan dan pengembangan seni budaya dengan pelakunya adalah generasi muda yang setingkat mahasiswa atau insan akademis.

#### **4.3. PROFIL TEATER**

Berikut adalah profil dari Teater CABANK :

Teater cabank berada di bawah naungan unisbank yang beralamat di JL. Trilomba juang NO.1 semarang telp (024) 8311668 FAX (024) 8443240 teater cabank menjadi salah satu unit kegiatan mahasiswa (UKM) sejak tahun 2007 hasil dari penggabungan komunitas seni mahasiswa (KSM) dan teater songo.



#### 4.4. KEGIATAN TEATER CABANK

Selama tahun 2007 hingga sekarang setidaknya 6 pementasan besar yang telah di lakukan antara lain:

1. Kangker hati (2009)
2. Lek War (2010)
3. BUS (2011)
4. Sang Mandor (2011)
5. A- (2012)
6. Ayahku Pulang (2012)

Di samping pementasan besar teater cabank juga melakukan sebuah performing ART yang diselenggarakan pada event-event besar antara lain:

Hari Ibu (2008), Hari Pahlawan (2008), Hari Kebangkitan Nasional (2009), Hari pahlawan (2009), Hari Bumi (2010), Hari Pendidikan (2010), 17 Agustus Hari Kemerdekaan Indonesia (2010), Hari Aids (2011), Hari Bumi (2011), 17 Agustus Hari Kemerdekaan Indonesia (2011), Hari Kebangkitan Nasional (2012) dan Hari Ibu (2012).

Beberapa kegiatan perlombaan yang pernah kami teater cabank adakan dan juga kami agendakan sebagai agenda rutin tahunan khususnya di bidang seni baca puisi antara lain :

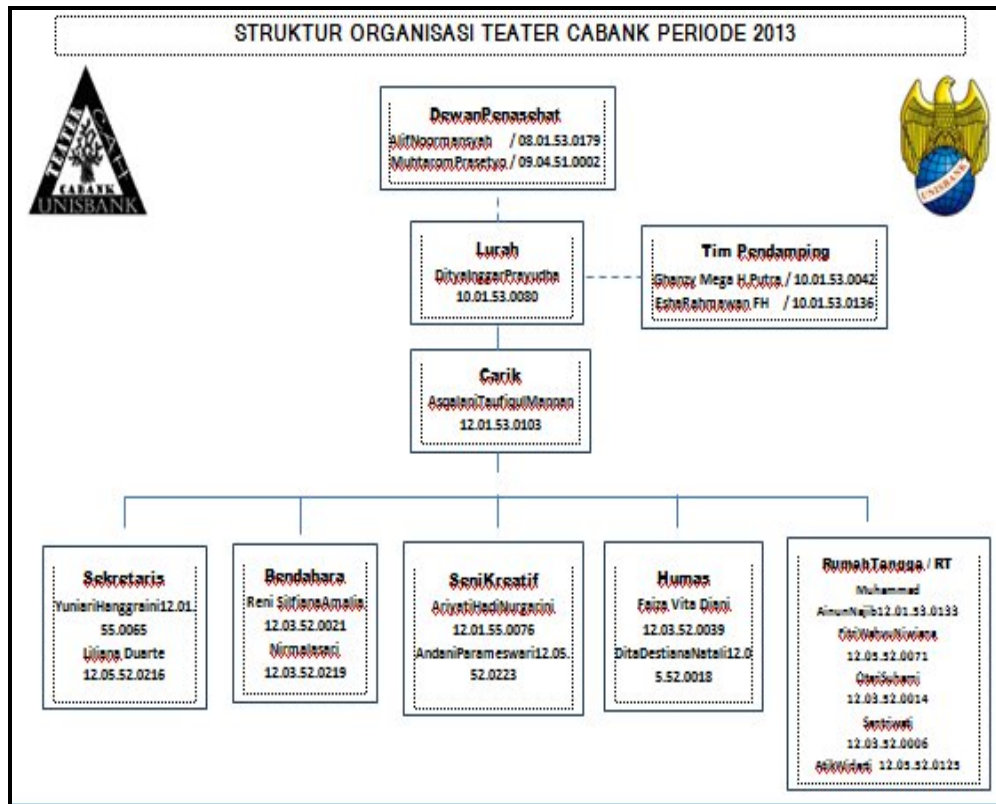
1. Lomba baca puisi tingkat SMA/SMK sederajat se-Kota Semarang pada tahun 2011.
2. Lomba baca puisi tingkat SMA/SMK sederajat se-Kota Semarang pada tahun 2012

#### 4.5. STRUKTUR ORGANISASI

Struktur Organisasi menurut Drs. Manullang yaitu sekelompok orang, kerja sama / pembagian pekerjaan dan adanya tujuan tertentu agar suatu organisasi berjalan dengan baik, haruslah berpedoman pada prinsip organisasi sebagai berikut :

1. Perumusan tujuan organisasi
2. Pembagian tugas pekerjaan
3. Delegasi pekerjaan
4. Rentang kekuasaan
5. Tingkat-tingkat pengawasan

Struktur Organisasi penting sebab dengan adanya Struktur Organisasi dapat terlihat adanya hubungan kerja antara orang-orang dalam organisasi tersebut. Organisasi akan hidup terus dan berhasil kalau orang-orang yang ada didalamnya dapat bekerja sama demi keberhasilannya. Berikut ini adalah Struktur Organisasi pada Teater CABANK yang dapat dilihat pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1. : Struktur Organisasi**

#### 4.6. ANALISA SISTEM

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian – bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, kesempatan – kesempatan, hambatan – hambatan yang terjadi dan kebutuhan – kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.

#### **4.6.1. Permasalahan pada Sistem yang Sedang Berjalan**

Sistem yang berjalan pada teater cabank mengenai sistem penginformasian agenda-agenda kegiatan, pendokumentasian kegiatan yang pernah dilakukan, serta pengenalan terhadap masyarakat selain dari kampus UNISBANK mempunyai kelemahan diantaranya sebagai berikut:

1. Data-data yang berkaitan dengan agenda kegiatan belum teroganisir dengan baik seperti data agenda kegiatan dan data dokumentasi pelaksanaan acara.
2. Proses penginputan data, pengeditan maupun output data masih belum optimal karena masih menggunakan penulisan tangan ataupun menggunakan komputer secara sederhana, sehingga riskan akan kesalahan karena dari penginputan data anggota oleh admin teater cabank, sehingga mengakibatkan tingkat kesalahan yang relative masih besar dan membutuhkan waktu yang lama.
3. Untuk penginformasian akan pengenalan adanya UKM Teater CABANK masih dilakukan secara manual.

#### **4.6.2. Analisis Sistem Baru**

Menurut Yogyanto (1995) analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan

mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

#### 4.6.2.1. Perancangan Sistem Baru

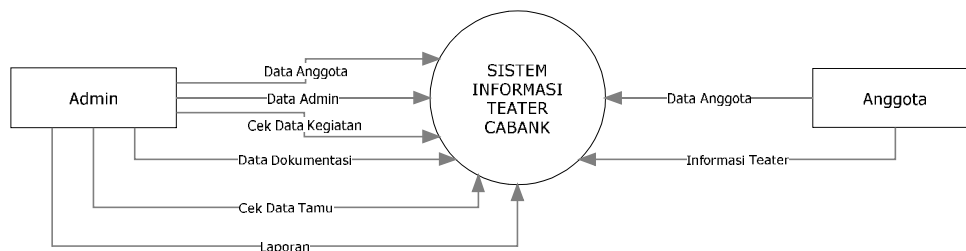
Sistem baru yang akan diterapkan pada Sistem Informasi Teater CABANK meliputi pembuatan profil teater, penampilan data agenda kegiatan, dokumentasi acara kegiatan, penginputan data anggota teater baru, buku tamu.

#### 4.6.3. Data Flow Diagram

Diagram alir data (DFD) digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan data. Dalam aplikasi ini dapat digambarkan dengan sebuah DFD yang merupakan rincian alur data pada sistem yang dirancang.

##### a. Desain Diagram Konteks

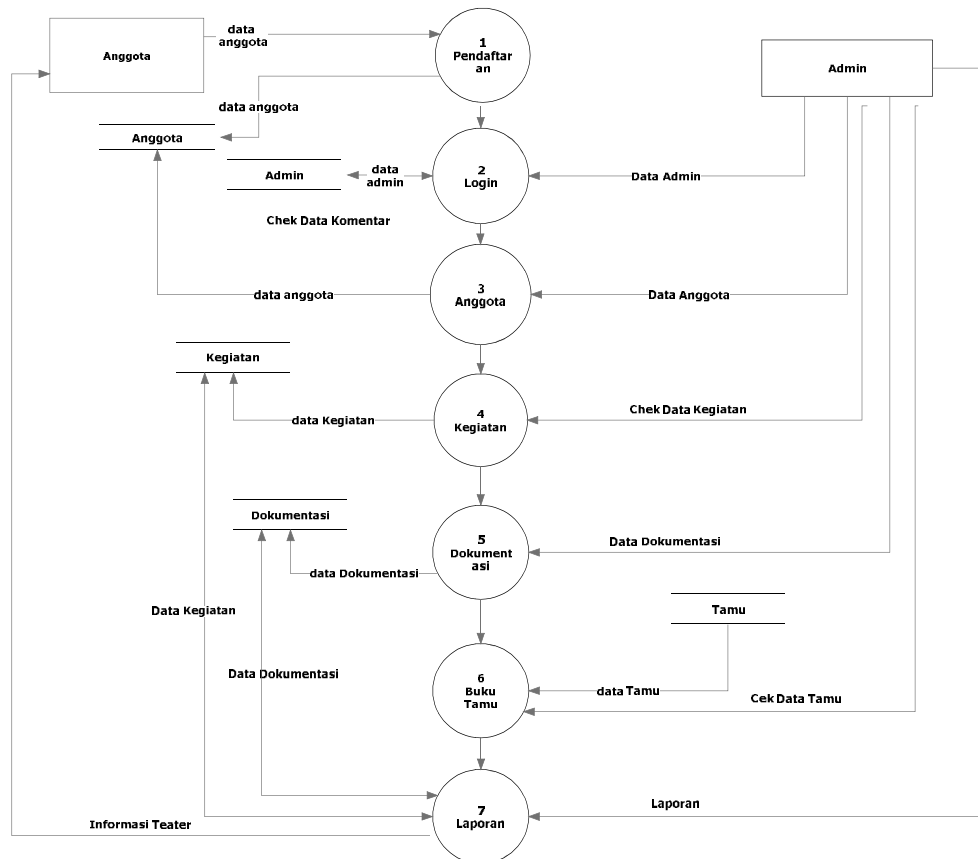
Diagram konteks adalah alat bantu dalam perancangan global bagi aplikasi yang akan dibuat, yang mencerminkan keadaan sistem yang dibangun secara umum.



Gambar 4.2. : Diagram Konteks

## b. Diagram Level 0

Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari dataflow diagram. Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity. Pada level ini sudah dimungkinkan adanya / digambarkannya data store yang digunakan. (Al-Bahra bin Ladjamudin, 2005 : 64)

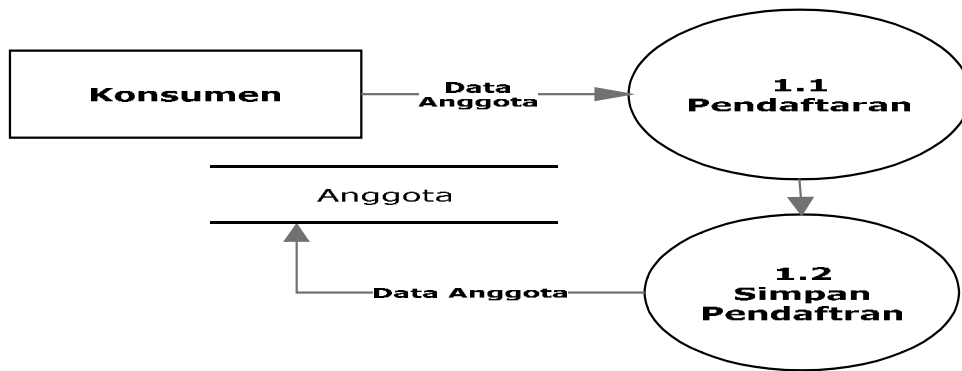


Gambar 4.3. : Diagram Level 0

**c. Diagram Rinci**

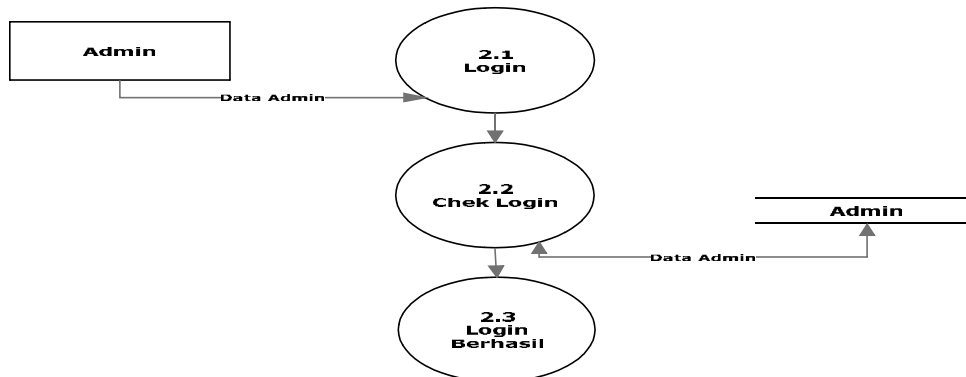
Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram zero atau diagram level di atasnya. (Al-Bahra bin Ladjamudin, 2005 : 64)

1. Diagram Level Rinci Pendaftaran



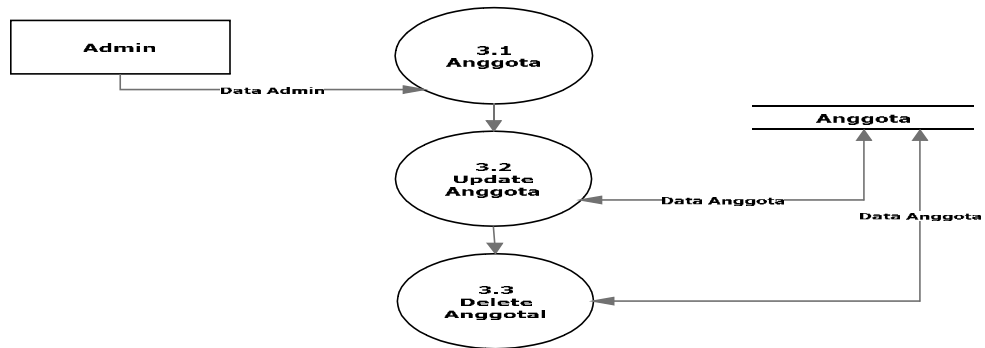
Gambar 4.5. : Diagram Level Rinci Pendaftaran

2. Diagram Level Rinci Login



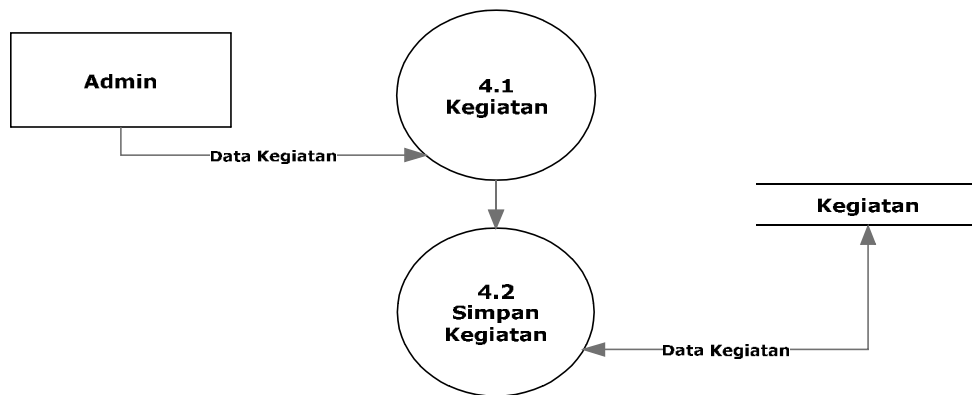
Gambar 4.6. : Diagram Level Rinci Login

### 3. Diagram Level Rinci Anggota



Gambar 4.7. : Diagram Level Rinci Anggota

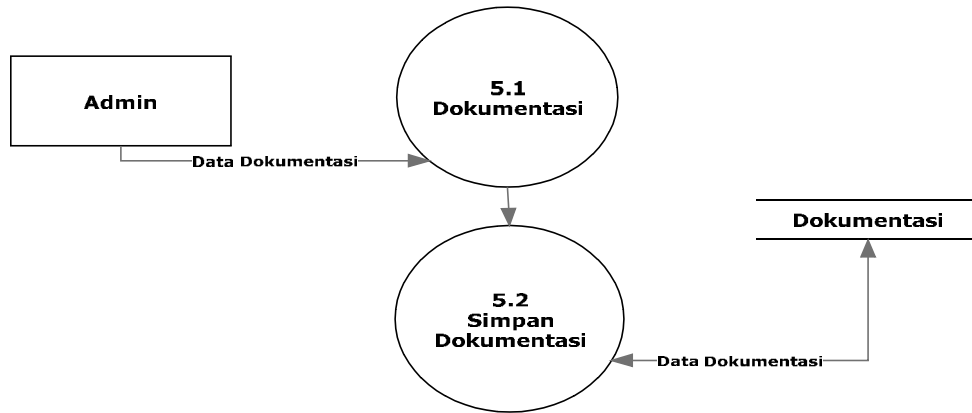
### 4. Diagram Level Rinci Kegiatan



Gambar 4.8. : Diagram Level Rinci Kegiatan

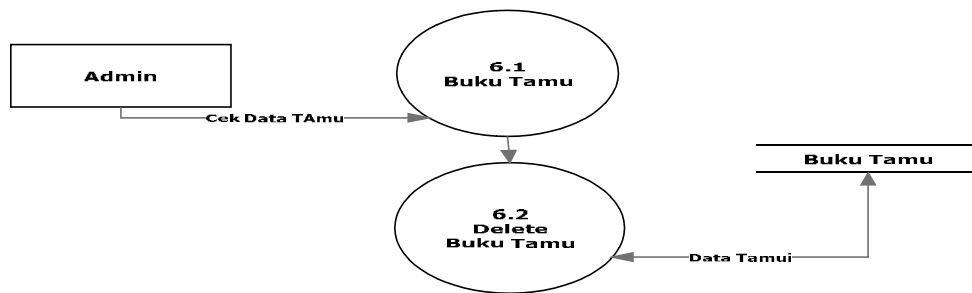


5. Diagram Level Rinci Dokumentasi



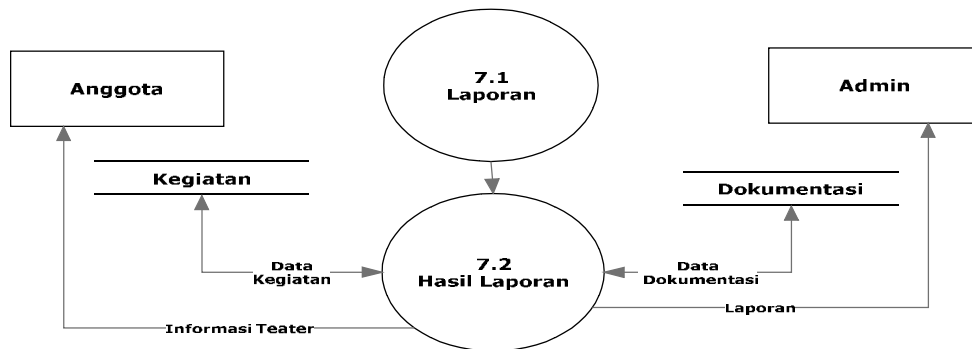
Gambar 4.9. : Diagram Level Rinci Dokumentasi

6. Diagram Level Rinci Buku Tamu



Gambar 4.10. : Diagram Level Rinci Buku Tamu

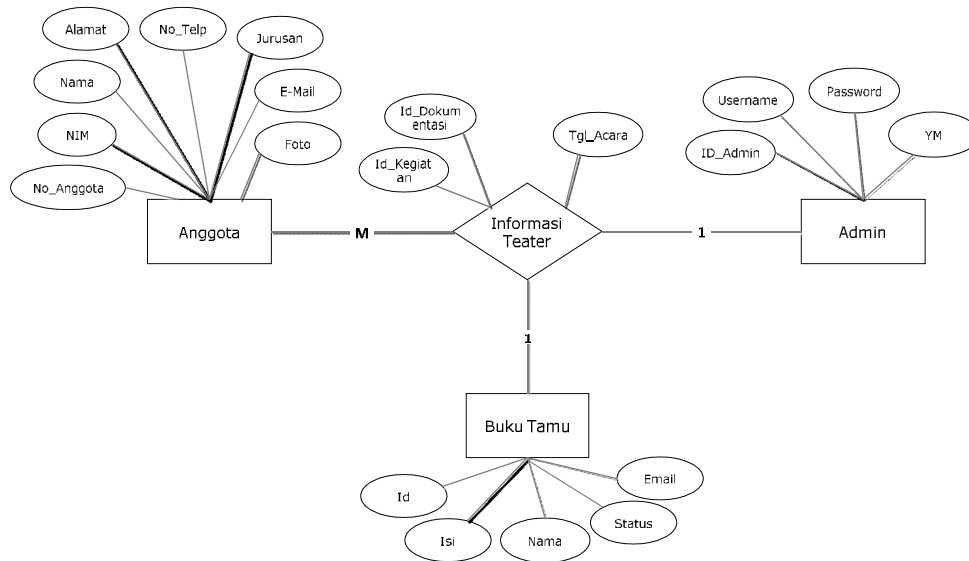
7. Diagram Level Rinci Laporan



Gambar 4.11. : Diagram Level Rinci Laporan

#### 4.7. ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. (Al Bahra Bin Ladjamudin, 2005 : 142).



Gambar 4.11. : ER-D Sistem Informasi Teater CABANK

#### 4.8. Perancangan Databases

Perancangan database merupakan suatu cara bagaimana menempatkan data dalam file database sehingga data tersebut dapat di akses dengan baik oleh sistem yang digunakan. Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, sehingga membentuk bangunan data untuk menginformasikan satu bangunan data untuk suatu perusahaan. Dalam perancangan sebuah database pada sistem informasi

pemesanan Teater CABANK menggunakan sebuah database yang terdiri dari beberapa tabel antara lain :

1. Tabel Admin

Tabel Admin dibuat berdasarkan Username, Password, Status, dan YM.

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
<input type="checkbox"/>	<u>ID Admin</u>	int(2)			Tidak		
<input type="checkbox"/>	Username	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Password	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	YM	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		

**Gambar 4.12.** : Rancangan Tabel Admin

2. Tabel Anggota

Tabel Anggota dibuat berdasarkan data anggota yang telah mendaftarkan diri menjadi anggota teater yang hanya dikhususkan untuk mahasiswa Unisbank.

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
<input type="checkbox"/>	<u>No Anggota</u>	tinyint(3)		UNSIGNED ZEROFILL	Tidak		auto_increment
<input type="checkbox"/>	NIM	varchar(25)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Nama	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Jurusan	varchar(25)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Alamat	varchar(100)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	No_telp	varchar(15)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Email	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Foto	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		

**Gambar 4.13.** : Rancangan Tabel Anggota

3. Tabel Kegiatan

Tabel Kegiatan dibuat berdasarkan data kegiatan yang telah selesai dilakukan oleh teater CABANK

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
<input type="checkbox"/>	<u>Id_K</u>	tinyint(3)		UNSIGNED ZEROFILL	Tidak		auto_increment
<input type="checkbox"/>	Tgl_acara	date			Tidak		
<input type="checkbox"/>	Isi	varchar(200)	utf8_general_ci		Tidak		

**Gambar 4.14.** : Rancangan Tabel Kegiatan

#### 4. Tabel Pesan Dokumentasi

Tabel Dokumentasi dibuat berdasarkan data hasil dokumentasi kegiatan teater CABANK

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
<input type="checkbox"/>	<u>Id_D</u>	tinyint(3)		UNSIGNED ZEROFILL	Tidak		auto_increment
<input type="checkbox"/>	Foto	varchar(50)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	<u>Id_K</u>	char(3)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Status	char(1)	utf8_general_ci		Tidak	0	

**Gambar 4.15.** : Rancangan Tabel Dokumentasi

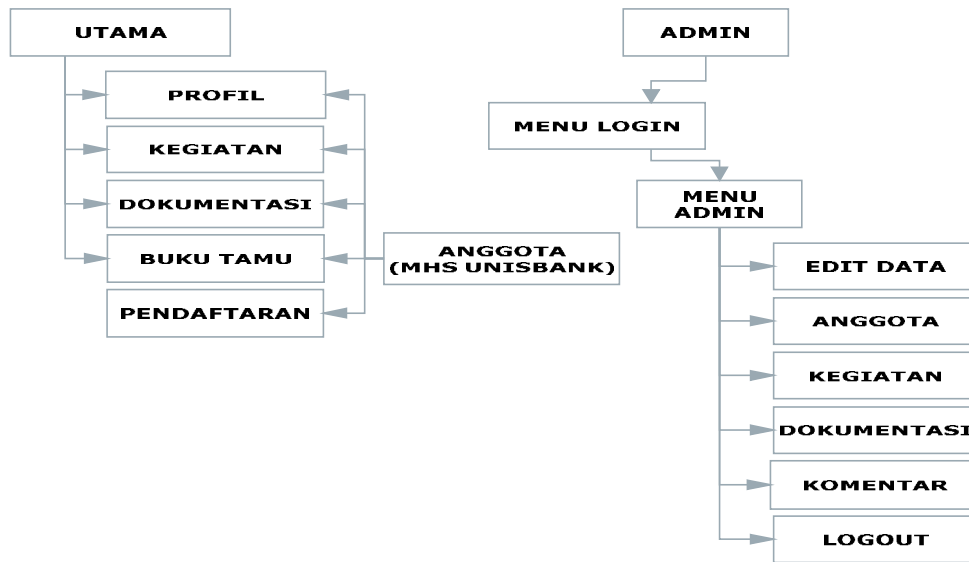
#### 5. Tabel Buku Tamu

Tabel Buku Tamu dibuat berdasarkan data kritik, saran ataupun komentar dari para pengunjung website teater CABANK.

	Field	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Default	Ekstra
<input type="checkbox"/>	<u>Id</u>	tinyint(3)		UNSIGNED ZEROFILL	Tidak		auto_increment
<input type="checkbox"/>	Isi	varchar(100)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Email	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Nama	varchar(30)	utf8_general_ci		Tidak		
<input type="checkbox"/>	Status	char(1)	utf8_general_ci		Tidak	0	

**Gambar 4.16.** : Rancangan Tabel Buku Tamu

## 4.9. Design Struktur Menu



Gambar 4.17. : Struktur Program

### 4.9.1. Deskripsi Sistem

Sistem ini digunakan oleh admin dan anggota dimana seorang admin disini bertugas untuk mengontrol transaksi pemesanan konsumen. Admin mempunyai hak penuh terhadap sistem yang mengelola data informasi tentang Teater CABANK yang meliputi penambahan data paket anggota, data kegiatan, pengelolaan buku tamu, dokumentasi acara yang telah dilaksanakan oleh teater CABANK.

Sedangkan anggota dapat mengisi data diri untuk mendaftarkan diri sebagai anggota teater secara online dan juga mendapatkan informasi tentang teater CABANK yang dikhususkan hanya untuk mahasiswa UNISBANK.

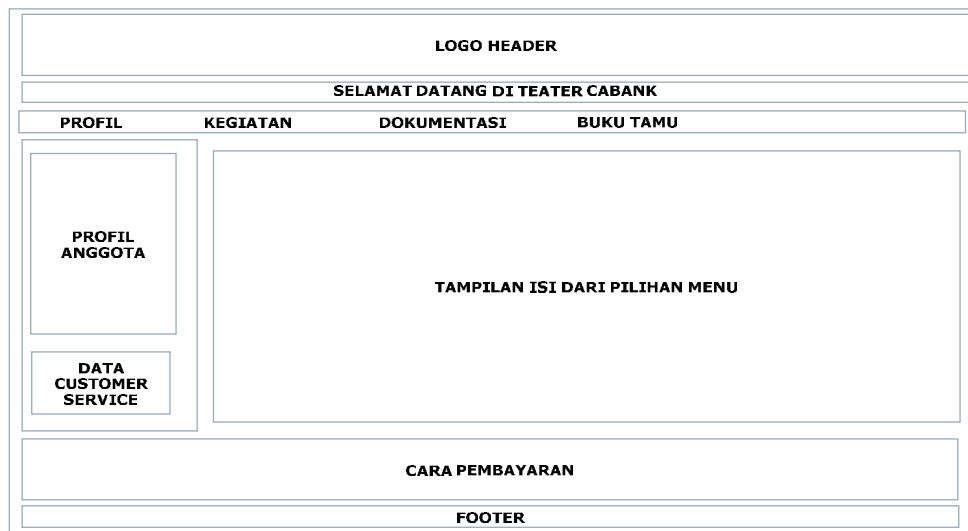
#### 4.10. Perancangan Design Antarmuka

Rancangan desain antarmuka (*interface*) dibuat semenarik mungkin tetapi tetap sederhana dan mudah digunakan. Desain antarmuka disini akan ditampilkan dalam bentuk *storyboard*.

Pertama dibuat *storyboard* untuk halaman awal yang merupakan awal penggunaan aplikasi oleh user, kemudian *storyboard* untuk *form* berikutnya, yaitu halaman tempat menu dari seluruh menu sistem informasi pemesanan Teater CABANK yang akan disampaikan dalam bentuk web, seperti contoh pada gambar-gambar di bawah ini:

##### 1. Rancangan Menu Utama

Menu Utama merupakan tampilan utama website yang tidak akan berubah ubah yaitu tampilan header, menu kiri, cara pembayaran dan footer serta terdiri dari pilihan menu yaitu profil, kegiatan, pendaftaran, buku tamu dan dokumentasi.



Gambar 4.18. : Rancangan Design Menu Utama

## 2. Rancangan Menu Login

Menu Login digunakan untuk pembatasan hak akses untuk masuk ke sistem selanjutnya yang dapat digunakan untuk admin.

<b>SILAHKAN LOGIN</b>
<b>Username</b> <input type="text"/>
<b>Password</b> <input type="password"/>
<b>LOGIN</b>

**Gambar 4.19.** : Rancangan Design Form Menu Login

## 3. Rancangan Menu Admin

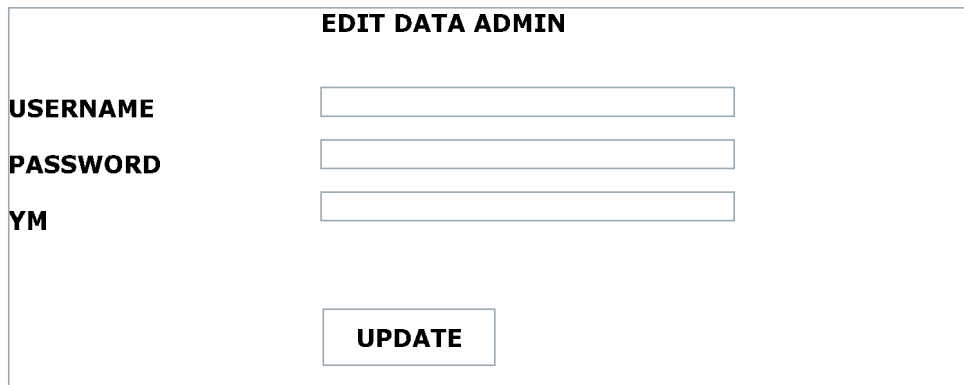
Menu Admin terdiri dari pilihan menu yaitu edit data, anggota, kegiatan, dokumentasi, komentar, dan logout.

<b>LOGO HEADER</b>			
<b>SELAMAT DATANG DI TEATER CABANK</b>			
<b>PROFIL</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>DOKUMENTASI</b>	<b>BUKU TAMU</b>
<b>EDIT DATA</b>	<b>TAMPILAN ISI DARI PILIHAN MENU</b>		
<b>ANGGOTA</b>			
<b>KEGIATAN</b>			
<b>DOKUMENTASI</b>			
<b>KOMENTAR</b>			
<b>LOGOUT</b>			
<b>CARA PEMBAYARAN</b>			
<b>FOOTER</b>			

**Gambar 4.20.** : Rancangan Design Menu Admin

#### 4. Rancangan Form Menu Edit Data Admin

Form Menu Edit Data Admin digunakan untuk mengedit data admin sebagai pengelola aplikasi dan hanya dapat dilakukan setelah admin berhasil melakukan login.

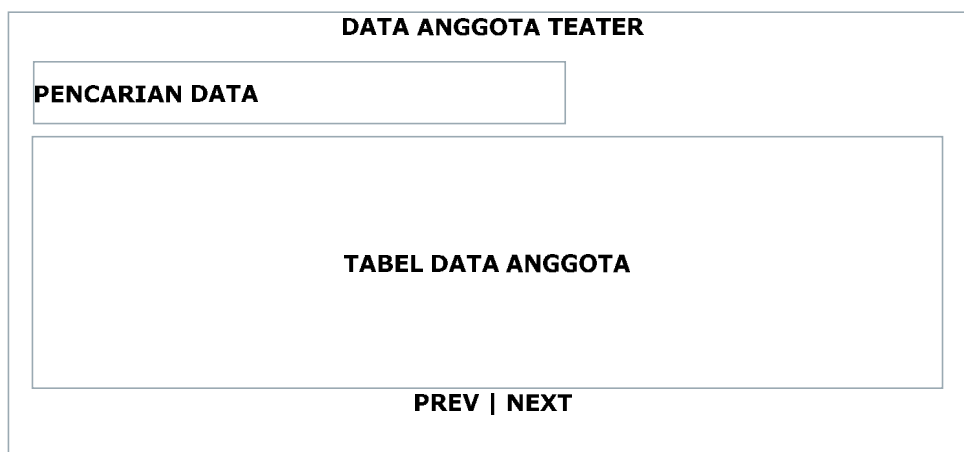


The image shows a form titled "EDIT DATA ADMIN". It contains three input fields labeled "USERNAME", "PASSWORD", and "YM". Below these fields is a button labeled "UPDATE".

**Gambar 4.21.** : Rancangan Design Form Menu Edit Data Admin

#### 5. Rancangan Form Menu Anggota

Form Menu Anggota digunakan untuk mengelola data anggota yang telah tersimpan di database.




The image shows a form titled "DATA ANGGOTA TEATER". It features a search box labeled "PENCARIAN DATA". Below the search box is a large rectangular area labeled "TABEL DATA ANGGOTA". At the bottom of the table area are the labels "PREV | NEXT".

**Gambar 4.22.** : Rancangan Design Form Menu Anggota



## 6. Rancangan Form Menu Kegiatan

Form Menu Kegiatan digunakan untuk mengelola data kegiatan teater CABANK yang telah tersimpan di database.

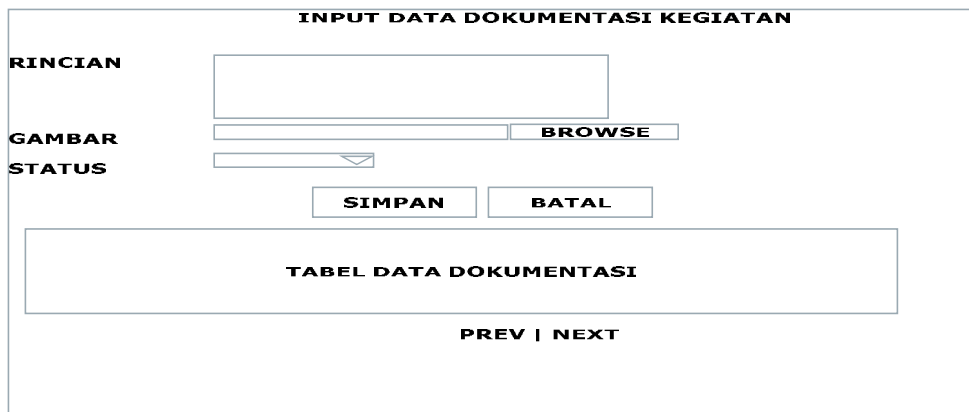


The diagram shows a form titled "INPUT DATA KEGIATAN". It includes a "RINCIAN" label next to a text input field. Below that is a "TGL ACARA" label next to a date selection dropdown. At the bottom of the input section are two buttons: "SIMPAN" and "BATAL". Below the input fields is a large rectangular area labeled "TABEL DATA KEGIATAN". At the very bottom of the form are two navigation buttons: "PREV" and "NEXT".

**Gambar 4.23.** : Rancangan Design Form Menu Kegiatan

## 7. Rancangan Form Menu Dokumentasi

Form Menu Dokumentasi digunakan untuk mengelola data dokumentasi yang telah tersimpan di database.

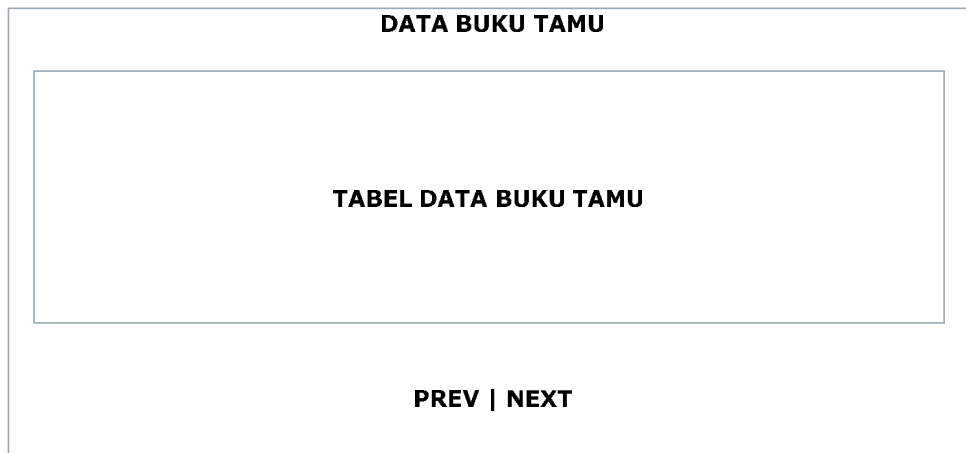


The diagram shows a form titled "INPUT DATA DOKUMENTASI KEGIATAN". It includes a "RINCIAN" label next to a text input field. Below that is a "GAMBAR" label next to a file input field with a "BROWSE" button. Below the file input is a "STATUS" label next to a dropdown menu. At the bottom of the input section are two buttons: "SIMPAN" and "BATAL". Below the input fields is a large rectangular area labeled "TABEL DATA DOKUMENTASI". At the very bottom of the form are two navigation buttons: "PREV" and "NEXT".

**Gambar 4.24.** : Rancangan Design Form Menu Dokumentasi

## 8. Rancangan Form Menu Komentar

Form Menu Komentar digunakan untuk mengelola data komentar (buku tamu) yang telah tersimpan didatabase.



The image shows a wireframe for a 'Form Menu Komentar'. It consists of a large outer rectangle. At the top center of this rectangle is the text 'DATA BUKU TAMU'. Inside this rectangle, there is a smaller, centered rectangle representing a table, with the text 'TABEL DATA BUKU TAMU' centered within it. At the bottom center of the outer rectangle is the text 'PREV | NEXT'.

**Gambar 4.25.** : Rancangan Design Form Menu Komentar

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI SISTEM**

Dari analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya maka dalam bab ini menggambarkan bagaimana perancangan sistem yang telah dibuat dan dituangkan dalam source code pemrograman dan apa saja yang diperlukan dalam mengaplikasikan rancangan tersebut, kemudian akan diadakan pengujian program. Pada tahap implementasi sistem ini merupakan tahap mengimplementasikan sistem supaya siap dioperasikan.

#### **5.1. IMPLEMENTASI PROGRAM**

Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web adalah sebuah Sistem informasi yang digunakan untuk mengelola informasi pada teater Unisbank “Cabank” agar bisa dimanfaatkan seluruh anggota teater dan orang lain yang mengakses web ini. Sistem ini dapat di akses di peralatan komputer, laptop, atau tablet pc dimana harus terkoneksi dengan internet.

#### **5.2. PROGRAM UTAMA**

Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web mempunyai beberapa tampilan yang sama dengan perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Setiap menu ditampilkan dalam satu layar sistem informasi seperti pada gambar 5.1. – 5.15

## 1. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama ini terdapat menu profil yang dapat digunakan untuk mengetahui sejarah dari teater cabank serta visi dan struktur organisasinya, menu kegiatan yang didalamnya terdapat informasi tentang kegiatan apa saja yang sudah pernah dilakukan oleh teater cabank, menu dokumentasi didalamnya berisi dokumentasi atas kegiatan yang pernah dilakukan, menu buku tamu berisi form yang digunakan untuk memberikan komentar pada halaman web ini.



**Gambar 5.1.** : Halaman Menu Utama

Source code halaman menu utama

```
<body>
<br>
<strong style="margin-left:175px;">PROFILE TEATER
CABANK</strong><br><br>
<div align="justify"></div><div style="margin-left:80px; margin-
top:-70px;"><font face="Book Antiqua" size="5">CABANK</font>
adalah salah satu unit kegiatan mahasiswa Unisbank yang bergerak di
```

bidang teater ataupun kesenian lainnya, teater Unisbank “Cabank” berada di kampus Unisbank Jl.Tri Lomba Juang no.1 Semarang.</div>

<br>

<div align="justify" style="margin-top:10px;">Visi Kami adalah</div>

<div align="justify">"Terbinanya insan akademis yang memiliki Hardskill dan Softskill dalam mengaplikasikan kesenian kampus"</div>

<br>

<div align="justify">Misi Kami adalah</div>

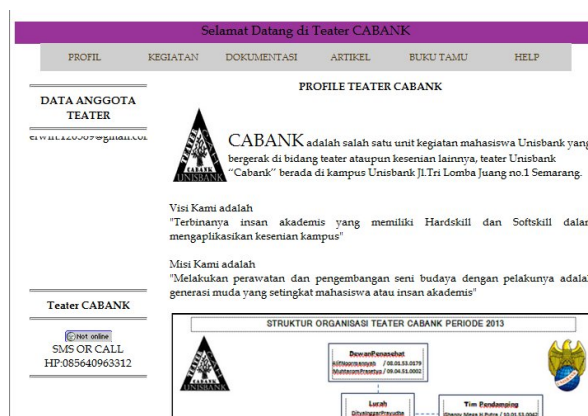
<div align="justify">"Melakukan perawatan dan pengembangan seni budaya dengan pelakunya adalah generasi muda yang setingkat mahasiswa atau insan akademis"</div>

<div align="justify"></div>

</body>

## 2. Halaman Menu Profil

Halaman menu profil ini digunakan untuk menampilkan tampilan menu profil dari perusahaan.



**Gambar 5.2.** : Halaman Menu Profil

## Source code halaman profil

```
<body>
<br>
<strong style="margin-left:175px;">PROFILE TEATER
CABANK</strong><br><br>
<div align="justify"></div><div style="margin-left:80px; margin-
top:-70px;"><font face="Book Antiqua" size="5">CABANK</font>
adalah salah satu unit kegiatan mahasiswa Unisbank yang bergerak di
bidang teater ataupun kesenian lainnya, teater Unisbank "Cabank"
berada di kampus Unisbank Jl.Tri Lomba Juang no.1
Semarang.</div>
<br>
<div align="justify" style="margin-top:10px;">Visi Kami adalah
</div>
<div align="justify">"Terbinanya insan akademis yang memiliki
Hardskill dan Softskill dalam mengaplikasikan kesenian
kampus"</div>
<br>
<div align="justify">Misi Kami adalah </div>
<div align="justify">"Melakukan perawatan dan pengembangan seni
budaya dengan pelakunya adalah generasi muda yang setingkat
mahasiswa atau insan akademis"</div>
<br>
<div align="justify"></div>
</body>
```

### 3. Halaman Menu Kegiatan

Form Menu Kegiatan digunakan untuk menampilkan kegiatan teater CABANK



**Gambar 5.3.** : Halaman Menu Kegiatan

Source code halaman menu kegiatan

```
<body>
<br>
<?
$hapus=mysql_query("delete from kegiatan where Isi="");
$batas=7;
$awal=0+$next;
$next=$awal+$batas;
$prev=$awal-$prev;
$sql="select * from kegiatan order by Id_K desc limit $awal,$batas ";
mysql_select_db($database_koneksi);
$query=mysql_query($sql);
$no=0;
?>
<div style="margin-left:175px;"><strong>KEGIATAN TEATER
CABANK</strong></div><br><hr>
```

```

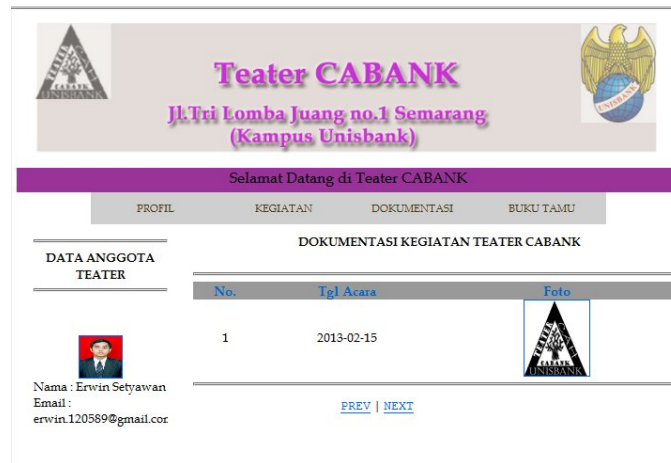
<table width="575" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
  <tr>
    <td width="25" bgcolor="#999999"><div align="center"
class="style1">No.</div></td>
    <td width="200" bgcolor="#999999"><div align="center"
class="style1">Kegiatan</div></td>
    <td width="75" bgcolor="#999999"><div align="center"
class="style1">Tgl Acara</div></td>
  </tr>
<? while($x=mysql_fetch_array($query))
{
$vkode=$x[Id_K];
$visi=$x[Isi];
$vtgl=$x[Tgl_acara];
$no++;
?><tr>
  <td align="center" valign="middle"><? echo"$no";?> </td>
  <td align="center" valign="middle"><? echo"$visi";?></td>
  <td align="center" valign="middle"><? echo"$vtgl";?></td>
</tr>
<? }?></table><hr>
<p style="margin-left:175px;"><a href="javascript:history.go(-
1);">PREV</a> | <a href="<?
echo"?home=satu&next=$next";?>">NEXT</a></p>
</body>

```



#### 4. Halaman Menu Dokumentasi

Halaman Menu Dokumentasi digunakan untuk menampilkan data dokumentasi pada teater CABANK



**Gambar 5.4.** : Halaman Menu Dokumentasi

Source code halaman menu dokumentasi

```
<hr />
<p align="center"><strong>DOKUMENTASI ACARA KEGIATAN
TEATER CABANK</strong></p>
<hr />
<p align="center"><marquee direction="left" scrolldelay="150"
onmouseover="stop();" onmouseout="start();">
<?
$sql="select * from dokumentasi where Status='1' order by Id_D desc
limit 5 ";
$query=mysql_query($sql);?>
<? while($x=mysql_fetch_array($query))
{
$vurl=$x[Foto];
$Sid=$x[Id_D];?>
```

```

<a href="<? echo"?home=detdok&id=$id";?>" title="DETAIL
DOKUMENTASI">" width="100"
height="100" border="1" hspace="5"/></a>
<? } ?>
</marquee></p>

```

## 5. Halaman Menu Artikel

Halaman menu artikel digunakan untuk menampilkan form pengisian artikel yang bisa diisikan oleh anggota teater cabank.

**Gambar 5.5.** : Halaman Menu Artikel

Source code halaman menu artikel

```

<body>
<br>
<? $tgl=date("Y-m-d"); ?>
<div style="margin-left:100px;"><strong>INPUT DATA ARTIKEL
</strong></div><br>

```

```

<form action="<?php echo"?agg=simpan&hal=artikel";?>"
method="post" enctype="multipart/form-data" name="formartikel"
id="formartikel">

<table width="429" border="0">

<tr>

<td>ISI ARTIKEL</td>

<td><label>

```

6. Halaman Menu Buku Tamu

Halaman Menu Buku Tamu digunakan untuk menampilkan form pengisian data komentar yang bisa diisi oleh konsumen berupa kritik ataupun saran.



Gambar 5.6. : Halaman Buku Tamu

Source code halaman buku tamu

```

<body>
<br>
<strong style="margin-left:175px;">BUKU TAMU</strong> <br
/><br>

```

```

<form id="frmkomentar" name="frmkomentar" method="post"
action="#">
  <label>NAMA</label>
  <label>:
  <input type="text" name="vnama" id="vnama" size="40" />
  </label><br /><br />
  <label>EMAIL</label>
  <label>:
  <input type="text" name="vemaile" id="vemaile" size="40" />
  </label><br /><br />
  <label>KOMENTAR :
  <br>
  <textarea name="vkomentar" id="vkomentar" cols="36"
rows="5"></textarea>
  </label>
  <label>
  <br />
  <input type="submit" name="simpan" id="button" value="KIRIM"
onclick="return tamu();" />
  </label>
</form><hr />
<?php
if($vnama!="" and $vkomentar!="")
{
  $sql=mysql_query("insert into buku_tamu (Nama,Email,Isi,Status)
values ('$vnama','$vemaile','$vkomentar','')");
}?>
<table width="550" border="0">
  <tr>
    <td width="80"><div><strong>Nama</strong></div></td>
    <td width="100"><div><strong>Email</strong></div></td>

```

```

<td width="100"><div><strong>Isi</strong></div></td>
</tr>
<tr>
<?
    $sql2="select * from buku_tamu where Status='1' limit 10";
    $result=mysql_query($sql2);
    while($x=mysql_fetch_array($result))
    {?>
    <? echo" From : ";?>
    <td><? echo"<b>$x[Nama]</b> ";?></td>
    <td><? echo"$x[Email]";?></td>
    <td><? echo"$x[Isi]<br>";?></td>
    </tr>
<? }?></table>
</body>

```

7. Halaman Pendaftaran

Halaman Menu Pendaftaran digunakan untuk menampilkan tata cara pendaftaran menjadi anggota



Gambar 5.7. : Halaman Pendaftaran

Source code halaman pendaftaran

```
<body>
<br>
<? if(!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd])
{?>
Isikan data anda dengan lengkap dan benar.
Data anda akan mempermudah pendaftaran sebagai anggota, terima
kasih.
<br />
<form id="formplg" name="formplg" method="post" action="<?
echo"?admin=dua&simpan=daftar";?>" enctype="multipart/form-
data">
  <table width="575" border="0" >
    <tr height="50">
      <td align="center" colspan="2">
<label><strong>PENDAFTARAN      ANGGOTA
TEATER CABANK</strong></label></td>
    </tr>
    <tr>
      <td width="150">NIM</td>
      <td width="200"><input type="text" name="vnim" id="vnim"
/></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>NAMA</td>
      <td><input type="text" name="vnama" id="vnama" /></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>JURUSAN</td>
      <td><input type="text" name="vjur" id="vjur" /></td>
    </tr>
```

```

<tr>
  <td>JENIS KELAMIN</td>
  <td><label>
    <input name="vjk" type="radio" id="vjk" value="L"/>
    laki-laki
    <br />
    <input type="radio" name="vjk" id="vjk2" value="P" />
    wanita</label></td>
</tr>
<tr>
  <td>TMPT LHR</td>
  <td><label>
    <input type="text" name="vtmpt" id="vtmpt" />
  </label></td>
</tr>
<tr>
  <td>TGL LHR</td>
  <td><label>
    <input type="text" name="vtgl" id="vtgl" />
  </label></td>
</tr>
<tr>
  <td>ALAMAT</td>
  <td><label>
    <textarea name="valamat" id="valamat"></textarea>
  </label></td>
</tr>
<tr>
  <td>NO. TELEPON</td>
  <td><label>
    <input type="text" name="vphone" id="vphone" />
  </label>
</td>
</tr>

```

```

        </label></td>
</tr>
<tr>
    <td>EMAIL</td>
    <td><label>
        <input type="text" name="vemail" id="vemail" />
    </label></td>
</tr>
<tr>
    <td>FOTO</td>
    <td><label>
        <input type="file" name="vgambar" id="vgambar" size="30" />
    </label></td>
</tr>
<tr height="50">
    <td colspan="2" align="center"><label>
        <input type="submit" name="button" id="button"
value="DAFTAR" onclick="return kosong();" />
        <input type="reset" name="button" id="button"
value="BATAL" />
    </label></td>
</tr>
</table>
</form>
<? }
else { ?>
<table width="500" height="103" border="0">

<tr>

```



```

        <td width="304" height="78"><div align="justify"><div>Maaf
        pendaftaran Anggota hanya dapat dilakukan satu kali atau Anda
        Sudah Terdaftar Sebagai Anggota. Terima Kasih</div></td>
    </tr>
</table>
<? } ?></body>

```

## 8. Halaman Menu Login

Halaman Menu Login digunakan untuk pembatasan hak akses untuk masuk ke sistem selanjutnya yang dapat digunakan untuk admin dan konsumen yang telah terdaftar sebagai member.

The image shows a login form with the following elements:

- Title: **SILAHKAN LOGIN**
- Label: **Username ( Email )**
- Input field for Username
- Label: **Password**
- Input field for Password
- Button: **LOGIN**

**Gambar 5.8.** : Halaman Menu Login

Source code halaman menu login

```

<? session_start(); ?>
<?
include "../konfigurasi/koneksi.php";
require_once "function_login.php";
if (isset($_POST['login']))
{
    //admin
    $username          = $_POST['vemail'];
    $password          = $_POST['vpwd'];

```

```

        $sql2                = mysql_query("select * from admin
where Username='$username' and Password='$password' and
ID_Admin='01'");
        $x2                  = mysql_fetch_array($sql2);
if (mysql_num_rows($sql2) > 0)
{
    $_SESSION['lemail']      = $x2['Username'];
    $_SESSION['lpwd']        = $x2['Password'];
    $_SESSION['username']    = $x2['Username'];
    $_SESSION['password']    = $x2['Password'];
    $_SESSION['ID']          = $x2['ID_Admin'];
    login_validate();
    header("location:../home.php?admin=panlas");
}
//anggota
        $sql3                = mysql_query("select * from
anggota where Username='$username' and Password='$password' and
Status='1'");
        $x3                  = mysql_fetch_array($sql3);
if (mysql_num_rows($sql3) > 0)
{
    $_SESSION['lemail']      = $x3['Username'];
    $_SESSION['lpwd']        = $x3['Password'];
    $_SESSION['lemail2']    = $x3['Username'];
    $_SESSION['lpwd2']      = $x3['Password'];
    $_SESSION['lkodep']     = $x3['No_Anggota'];
    $_SESSION['lnama']      = $x3['Nama'];
    login_validate();
    header("location:../home.php?agg=edit");
}
else

```

```

{
?><script language="javascript" >
        alert("Login Salah,..!! atau Anda sudah tidak berhak
mengakses");

        document.location="../home.php?home=delapan&sts=login";
        </script> <? }
}??>

```

### 9. Halaman Menu Admin

Halaman Menu Admin terdiri dari pilihan menu yaitu edit data, konsumen, pemesanan, laporan pemesanan, dokumentasi, komentar dan logout.



Gambar 5.9. : Halaman Menu Admin

Source code halaman menu admin

```

<body><br>
<strong style="margin-left:175px;">PROFILE TEATER
CABANK</strong><br><br>
<div align="justify"></div><div style="margin-left:80px; margin-
top:-70px;"><font face="Book Antiqua" size="5">CABANK</font>

```

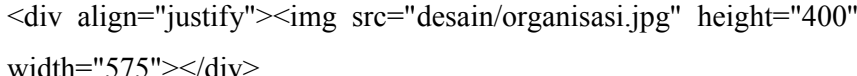
adalah salah satu unit kegiatan mahasiswa Unisbank yang bergerak di bidang teater ataupun kesenian lainnya, teater Unisbank “Cabank” berada di kampus Unisbank Jl.Tri Lomba Juang no.1 Semarang.

Visi Kami adalah

"Terbinanya insan akademis yang memiliki Hardskill dan Softskill dalam mengaplikasikan kesenian kampus"

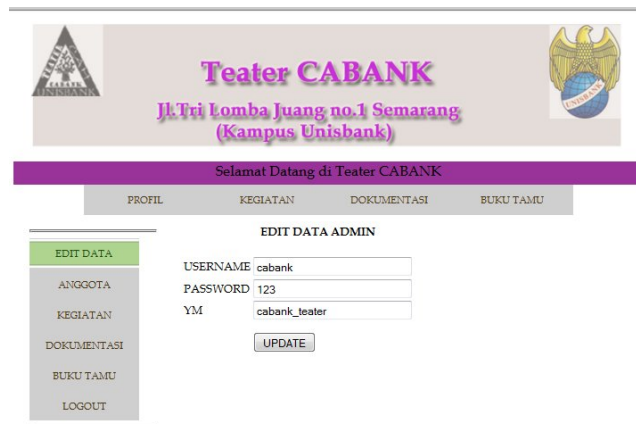
Misi Kami adalah

"Melakukan perawatan dan pengembangan seni budaya dengan pelakunya adalah generasi muda yang setingkat mahasiswa atau insan akademis"



#### 10. Halaman Menu Edit Data Admin

Halaman Menu Edit Data Admin digunakan untuk mengedit data admin sebagai pengelola aplikasi dan hanya dapat dilakukan setelah admin berhasil melakukan login.



The screenshot shows the 'EDIT DATA ADMIN' page of the Teater CABANK application. The page header includes the Teater CABANK logo and name, along with the address 'Jl. Tri Lomba Juang no.1 Semarang (Kampus Unisbank)'. Below the header is a navigation menu with options: PROFIL, KEGIATAN, DOKUMENTASI, and BUKU TAMU. The main content area is titled 'EDIT DATA ADMIN' and contains a form with the following fields: USERNAME (cabank), PASSWORD (123), and YM (cabank\_teater). An 'UPDATE' button is located below the form. On the left side, there is a sidebar menu with options: EDIT DATA, ANGGOTA, KEGIATAN, DOKUMENTASI, BUKU TAMU, and LOGOUT.

**Gambar 5.10.** : Halaman Menu Edit Data Admin

Source code halaman menu edit data admin

```
<body>
<?php
if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
include"home/profile.php"; }
else {
if($_GET[edit]=='kgt')
{
$shps=mysql_query("delete from kegiatan where Isi="");
$batas=6;
$awal=0+$next;
$next=$awal+$batas;
$sql="select * from kegiatan limit $awal,$batas";
mysql_select_db($database_koneksi);
$query=mysql_query($sql);?>
<br>
<div style="margin-left:100px;"><strong>DATA KEGIATAN
TEATER </strong></div><br>
<form id="form1" name="form1" method="post" action="<?
echo"?admin=tiga";?>">
<label>
<input type="submit" name="button" id="button" value="TAMBAH
KEGIATAN" />
</label>
</form><br>
<form id="form2" name="form2" method="post" action="<?
echo"?admin=empatbelas";?>">
<label>
<input name="vcari" type="text" id="vcari" size="30" />
</label>
```

```

<label></label>
</form><hr>
<table width="575" border="0" align="center" cellpadding="0"
cellspacing="0">
<tr>
<td align="center" width="82"><div
align="center"><strong>KDKEGTN</strong></div><hr></td>
<td align="center" width="100"><div
align="center"><strong>ISI</strong></div><hr></td>
<td align="center" width="86" width="86" align="center"><div
align="center"><strong>TGLACR</strong></div><hr></td></tr>
<? while($x=mysql_fetch_array($query)){
$vkode=$x[Id_K];
$visi=$x[Isi];
$vtgl=$x[Tgl_acara];
}?></body>

```

## 11. Halaman Menu Anggota

Halaman Menu Anggota digunakan untuk mengelola data Anggota yang telah tersimpan di database.

The screenshot shows the website for Teater CABANK. The header includes the organization's name and address: "Teater CABANK, Jl. Tri Lomba Juang no.1 Semarang (Kampus Unisbank)". Below the header is a navigation bar with "Selamat Datang di Teater CABANK" and menu items: PROFIL, KEGIATAN, DOKUMENTASI, and BUKU TAMU. The main content area is titled "DATA ANGGOTA TEATER" and features a search bar and a table of members. A sidebar on the left contains navigation links: EDIT DATA, ANGGOTA, KEGIATAN, DOKUMENTASI, BUKU TAMU, and LOGOUT. The table lists one member: Erwin Setyawan, male, from the Informatics department, born in Yogyakarta on 1989-05-12, living in Semarang Barat, and is active.

NAMA	SEX	JRSN	TTL	ALAMAT	STATUS
Erwin Setyawan	L	Teknik Informatika	yogyakarta 1989-05-12	Semarang Barat	AKTIF

Gambar 5.11. : Halaman Menu Anggota

Surce code halaman menu anggota

```
<body>
<br>
<?
if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
include"home/profile.php"; }
else {
$sql="select * from anggota where Nama like '%$vcari%'";
mysql_select_db($database_koneksi);
$query=mysql_query($sql);
while($x=mysql_fetch_array($query))
{
</body>
```

## 12. Halaman Menu kegiatan

Form Menu Kegiatan digunakan untuk mengelola data kegiatan teater CABANK yang telah tersimpan di database.



The screenshot displays the 'Teater CABANK' website interface. At the top, there is a header with the organization's name and address: 'Teater CABANK, Jl. Tri Lomba Juang no.1 Semarang (Kampus Unisbank)'. Below the header is a navigation menu with options: PROFIL, KEGIATAN, DOKUMENTASI, and BUKU TAMU. The main content area is titled 'DATA KEGIATAN TEATER' and features a sidebar on the left with menu items: EDIT DATA, ANGGOTA, KEGIATAN, DOKUMENTASI, BUKU TAMU, and LOGOUT. The main area includes a 'TAMBAH KEGIATAN' button and a table listing activities. The table has columns for 'KDKEGTN', 'ISI', and 'TGLACR'. One activity is listed with ID '001', title 'lomba puisi 2013', and date '2013-02-15'. Below the table are 'PREV' and 'NEXT' navigation links.

KDKEGTN	ISI	TGLACR
001	lomba puisi 2013	2013-02-15

Gambar 5.12. : Halaman Menu Kegiatan

Source code halaman menu kegiatan

```
<body>
<br>
<?
if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
include"home/profile.php"; }
else {?>
<div style="margin-left:100px;"><strong>INPUT DATA
KEGIATAN TEATER </strong></div><br>
<form action="<?php echo"?agg=simpan&hal=kegiatan";?>"
method="post" enctype="multipart/form-data" name="formbrg"
id="formbrg">
<table width="429" border="0">
<tr>
<td>ISI KEGIATAN</td>
<td><label>
<textarea name="vdetail" id="vdetail" cols="45"
rows="10"></textarea>
</label></td>
</tr>
<tr>
<td>TGL ACARA</td>
<td><label>
<input type="text" name="vtgl" id="vtgl" size="30" />
</label></td>
</tr>
</body>
```



### 13. Halaman Menu Dokumentasi

Halaman Menu Dokumentasi digunakan untuk mengelola data dokumentasi yang telah tersimpan didatabase.

Teater CABANK  
Jl. Tri Lomba Juang no.1 Semarang  
(Kampus Unisbank)

Selamat Datang di Teater CABANK


PROFIL KEGIATAN DOKUMENTASI BUKU TAMU

EDIT DATA  
ANGGOTA  
KEGIATAN  
DOKUMENTASI  
BUKU TAMU  
LOGOUT

DATA ANGGOTA TEATER  
ip?admin=empat&edit=kot

INPUT DATA DOKUMENTASI KEGIATAN TEATER

KEGIATAN   
FOTO    
STATUS AKTIF

FOTO	ISI	STATUS
	lomba puisi 2013	AKTIF

Gambar 5.13. : Halaman Menu Dokumentasi

Source code halaman menu dokumentasi

```
<body>
<? if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
include"home/profile.php"; }
else { ?>
<br>
<div style="margin-left:100px;"><strong>INPUT DATA
DOKUMENTASI KEGIATAN TEATER</strong></div><br>
<form action="<?php echo"?admin=dua&simpan=dokumen";?>"
method="post" enctype="multipart/form-data" name="formbrg"
id="formbrg">
<table width="429" border="0">
<tr>
<td>KEGIATAN</td>
```

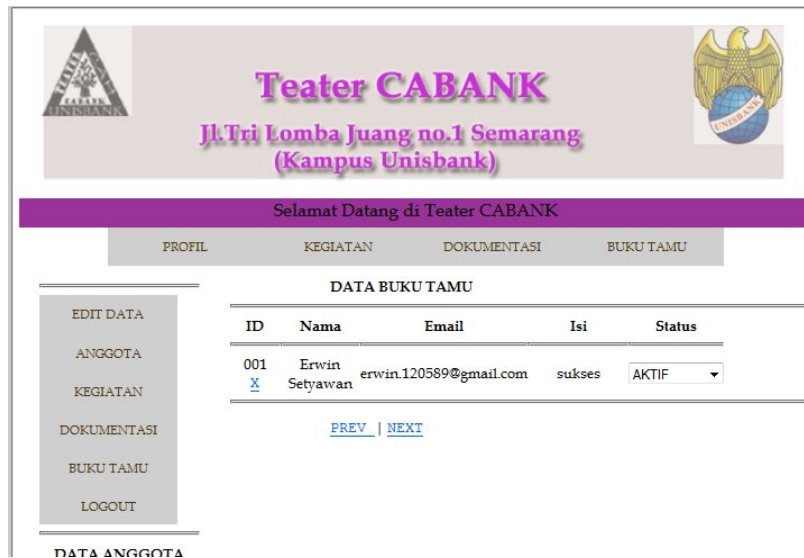
```

<td><label>
  <select name="kegiatan" id="kegiatan" style="width:275px">
  <option value=""></option>
  <?
  $s=mysql_query("select * from kegiatan order by Id_K desc");
  while($q=mysql_fetch_array($s)) {
  ?>
  <? } ?>
</body>

```

#### 14. Halaman Menu Buku Tamu

Halaman Menu Buku Tamu digunakan untuk mengelola data Tamu yang telah tersimpan didatabase.



Gambar 5.14. : Halaman Menu Buku Tamu

Source code halaman buku tamu

```

<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"
/>
<title>Untitled Document</title>

```

```

<script>
function refresh()
{
document.frmkomentar.action="?admin=sebelas&status=tamu&id=<?
echo $id ?>&sts=<? echo $sts?>";
document.frmkomentar.submit();
}
</script>
</head>

<body>
<?php
if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
include"home/profile.php"; }
else {
$batas=10;
$awal=0+$next;
$next=$awal+$batas;
    $sql2="select * from buku_tamu order by Status asc limit
$awal,$batas";
    $result=mysql_query($sql2);
?>
<br>
<div style="margin-left:100px;"><strong>DATA BUKU
TAMU</strong></div><hr />
<table width="550" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td style="width="50%"><div
align="center"><strong>ID</strong></div><hr></td>
<td style="width="80%"><div
align="center"><strong>Nama</strong></div><hr></td>

```

```
 Email || Isi |
| Status |

```

```

<? while($x=mysql_fetch_array($result))
{
$vnmap=$x[Nama];
$vemail=$x[Email];
$visi=$x[Isi];
$id=$x[Id];
if ($x[Status]==0) { $status='NONAKTIF';}
if ($x[Status]==1) { $status='AKTIF';}
$svstatus=$status; ?>
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | |

```

```

<form id="frmkomentar" name="frmkomentar" method="post"
action="?admin=sebelas&status=tamu">
} ?>
</body>

```

## 15. Halaman Laporan data anggota

Halaman laporan data anggota teater ini menampilkan informasi tentang data anggota yang tersimpan pada database.

### DATA ANGGOTA TEATER CABANK



NIM : 07.01.53.0159  
NAMA : Erwin Setyawan  
JURUSAN : Teknik Informatika  
JNSKEL : Laki-Laki  
TTL : yogyakarta,1989-05-12  
ALAMAT : Ngaliyan, Semarang Barat  
NoTELP : 085640492392

### DATA ANGGOTA TEATER CABANK

NOAGG	NIM	NAMA	JRSN	ALAMAT	PHONE	EMAIL
001	07.01.53.0159	Erwin Setyawan	Teknik Informatika	Ngaliyan, Semarang Barat	085640492392	erwin.120589@gmail.com

JUMLAH : 1 ANGGOTA

**Gambar 5.15.** : Halaman laporan data anggota

Source code halaman laporan data anggota teater

```
<?php  
include"class.ezpdf.php";  
include"../konfigurasi/koneksi.php";  
$pdf=new Cezpdf();  
$pdf-> ezSetCmMargins(2,3,3,3);  
$pdf->selectFont('fonts/Times-Bold.afm');
```





## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Dari penjelasan pada bab - bab sebelumnya, penulis dapat merangkum beberapa kesimpulan, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web ini dapat digunakan untuk mengelola informasi teater Unisbank “Cabank” agar bisa dimanfaatkan seluruh anggota teater dan orang lain yang mengakses web ini.
2. Perancangan sistem ini dibuat sebagai sarana informasi *online* yang bisa diakses oleh admin dan anggota serta masyarakat untuk melihat kegiatan dan informasi tentang teater Cabank.
3. Sistem informasi teater Unisbank “Cabank” berbasis Web ini mampu menyajikan informasi tentang dunia teater sehingga informasi tersebut dapat membantu anggota teater pada khususnya dan masyarakat pada umumnya dalam memahami atau mempelajari dunia seni budaya.



## 6.2 SARAN

Dengan selesainya Sistem Informasi Teater Unisbank “Cabank” Berbasis Web ini, penulis memiliki beberapa saran sekiranya dapat ditanggapi oleh semua pihak, sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini bisa berkoneksi dengan sosial media seperti facebook ataupun twitter atau sosial media lainnya agar komunikasi antar anggota, alumni atau pengunjung bisa terjalin dengan baik.
2. Sistem Informasi ini harus bisa menjadi sistem informasi yang berguna baik bagi perkembangan teater cabank, UNISBANK atau bahkan seni kebudayaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K., 2003, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Y Andi Offset : Yogyakarta
- Sutabri, Tata., S.Kom, MM., 2004, *Analisa Sistem Informasi*, Andi Offset : Yogyakarta
- Jogiyanto, HM, 2001, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Andi Offset : Yogyakarta
- Jogiyanto, HM, 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi* Andi Offset : Yogyakarta
- Mulyanto, Agus, 2009, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Pustaka Pelajar 1-28 :Yogyakarta
- Nugroho, Bunafit, 2003, *PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX*, Andi Offset : Yogyakarta
- Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Andi Offset : Yogyakarta
- Pressman, Roger s. 2001. *Software Engineering* Sumber Ilmu: Yogyakarta
- Supriyanto, Aji, 2005, *Pengantar Teknologi Informasi*, Salemba Empat : Jakarta
- Sutarman, 2003, *Membangun Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Graha ilmu : Yogyakarta
- Tosin, Rijanto, 2005, *Cara Mudah Belajar Web*, Gramedia : Jakarta
- Wahyono, Teguh, 2004, *Sistem Informasi Konsep Dasar Analisis Desain dan Implementasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kusrini dan Kuniyo, 2007, *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*, Andi Offset : Yogyakarta

## LAMPIRAN

Cari anggota.PHP

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0  
Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-  
transitional.dtd">
```

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
```

```
<title>Untitled Document</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<br>
```

```
<?
```

```
$sql="select * from anggota where Nama like '%$vcari%'";
```

```
mysql_select_db($database_koneksi);

$query=mysql_query($sql);

while($x=mysql_fetch_array($query))

{

$kodep=$x[No_Anggota];

$nim=$x[NIM];

$namap=$x>Nama];

$jk=$x[Jns_Kel];

$alamat=$x[Alamat];

$jur=$x[Jurusan];

$tgl=$x[Tgl_Lhr];

$tmpt=$x[Tmpt_Lhr];

$url=$x[Foto];

}
```

```

if(empty($vnamap)){echo"Nama yang dicari tidak terdaftar ??";}

else {

?>

<div style="margin-left:100px;"><strong>DATA ANGGOTA
TEATER</strong></div><br><hr>

<div id="Layer1" style=" width:580px; height:500px; overflow: scroll;">

<table width="575" border="1" cellpadding="0" cellspacing="0">

<tr>

<td></td>

<td width="100"><div
align="center"><strong>NAMA</strong></div><hr></td>

<td width="75"><div
align="center"><strong>SEX</strong></div><hr></td>

<td width="100"><div
align="center"><strong>JRSN</strong></div><hr></td>

```

```
<td align="center" width="100"><div align="center"><strong>TMPTLHR</strong></div><hr></td>
```

```
<td align="center" width="100"><div align="center"><strong>TGLLHR</strong></div><hr></td>
```

```
<td align="center" width="100"><div align="center"><strong>ALAMAT</strong></div><hr></td>
```

```
</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td><div><a href="<? echo"?home=detprof&no=$vkodep";?>">" width="77" height="89" border="1" /></a></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$vnamap";?></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$vjk";?></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$vjur";?></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$vtmpt";?></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$vtgl";?></div></td>
```

```
<td><div align="center"><? echo"$valamat";?></div></td>

</tr>

<tr height="25">

<td><div><a href="<? echo"?admin=delapan&vkodep=$vkodep";?>"
title="EDIT"> EDT </a> | <a href="<?
echo"?admin=lima&del=anggota&vkodep=$vkodep&edit=anggota";?>"
onclick="return hapus(this)" title="HAPUS"> X </a></div></td>

</tr>

<? }?></table><hr>

</div>

</body>

</html>
```

Dokumen.PHP

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
```

```
<title>Untitled Document</title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<? if (!$_SESSION[lemail] and !$_SESSION[lpwd]) {
```

```
include"home/profile.php"; }
```

```
else { ?>
```

```
<br>
```

```
<div style="margin-left:100px;"><strong>INPUT DATA DOKUMENTASI  
KEGIATAN TEATER</strong></div><br>
```

```
<form action="<?php echo"?admin=dua&simpan=dokumen";?>" method="post"  
enctype="multipart/form-data" name="formbrg" id="formbrg">
```

```
<table width="429" border="0">
```



```
<tr>

<td>KEGIATAN</td>

<td><label>

<select name="kegiatan" id="kegiatan" style="width:275px">

<option value=""></option>

<?

$s=mysql_query("select * from kegiatan order by Id_K desc");

    while($q=mysql_fetch_array($s)) {

        ?>

<option value="<? echo $q[Id_K]?>"><? echo $q[Isi]?></option>

<? } ?>

</select>

</label></td>

</tr>
```

```
<tr>
```

```
<td>FOTO</td>
```

```
<td><label>
```

```
<input type="file" name="vgambar" id="vgambar" size="30" />
```

```
</label></td>
```

```
</tr>
```

```
<td>STATUS</td>
```

```
<td><select name="sts" id="sts">
```

```
<option value="1">AKTIF</option>
```

```
<option value="0">NONAKTIF</option>
```

```
</select></td>
```

```
<tr height="50">
```

```
<td colspan="2"><label>
```

```
<div align="center">
```

```
        <input type="submit" name="button" id="button" value="SIMPAN"
onclick="return barang();" />
```

```
    <label>
```

```
        <input type="reset" name="button2" id="button2" value="BATAL" />
```

```
    </label>
```

```
</div>
```

```
</label></td>
```

```
</tr>
```

```
</table>
```

```
</form><hr>
```

```
<? $batas=6;
```

```
$awal=0+$next;
```

```
$next=$awal+$batas;
```

```
$sql="select * from dokumentasi d, kegiatan k where d.Id_K=k.Id_K limit
```

```
$awal,$batas";
```

```

mysql_select_db($database_koneksi);

$query=mysql_query($sql);?>

<table width="575" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0">

<tr>

<td width="82"><div><strong>FOTO</strong></div><hr></td>

<td width="82"><div><strong>ISI</strong></div><hr></td>

<td width="82"><div><strong>STATUS</strong></div><hr></td>

</tr>

<? while($x=mysql_fetch_array($query))

{

$vurl=$x[Foto];

$vdetail=$x[Isi];

$sd=$x[Id_D];

if ($x[Status]==0) { $status='NONAKTIF';}

```

```

if ($x[Status]==1) { $status='AKTIF';}

?><tr>

    <td height="74"><div><a href="<? echo"?home=detdok&id=$id";?>">" width="77" height="89" border="1"
/></a></div></td>

    <td ><? echo"$vdetail";?></td>

    <td ><? echo"$status";?></td>

</tr>

<tr>

    <td height="19"><div><a href="<? echo"?admin=dokumen2&id=$id";?>"
title="EDIT"> EDT </a> | <a href="<?
echo"?admin=lima&del=dokumen&id=$id";?>" onclick="return hapus(this)"
title="HAPUS"> X </a></div></td>

</tr>

<? }?></table><hr>

```

```
<p style="margin-left:100px;"><a href="javascript:history.go(-1);"> PREV </a> | <a href="<? echo"?admin=dokumen&next=$next";?>"> NEXT </a></p>
```

```
<? } ?>
```

```
</body>
```

```
</html>
```