

**RANCANG BANGUN PORTAL MEDIA ONLINE BERBASIS  
WEBSITE**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1)

**DIAN PURNAWAN**

**12160205**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**NUSA MANDIRI**

**Jakarta**

**2017**

## PERSEMBAHAN

*Cintailah kekasihmu sekedarnya saja, siapa tahu nanti akan jadi musuhmu. Dan bencilah musuhmu sekedarnya saja, siapa tahu nanti akan jadi kekasihmu*

*(Ali bin Abi Thalib)*

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Bapak Alm.campuri dan Ibu Kasah tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Kakak-ku (Diki) yang telah memberiku semangat dan dorongan.
3. Keponakan (Firdaus)
4. Teman-teman Kelas 12.7B.08 Nusa Mandiri.
5. Teman-teman D3 Bsi (Bina Sarana Informatika) Ferdian, Sigit, Wahab, Aldi, Agi, Rijal, Berlian, Ipul, Rizki, Bagus, Panca.
6. Teman-teman Pasar Inpres Ridwan, Dede, Maulana, Rahmat, Sapto.

*Tanpa mereka,  
aku dan karya ini tak akan pernah ada*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Purnawan  
NIM : 12160205  
Perguruan Tinggi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: "**RANCANG BANGUN PORTAL MEDIA ONLINER BERBASIS WEBSITE**", adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 06 Juli 2017

Yang menyatakan,

  
METERAI  
TEMPEL  
7B2AAEF1747007A  
6000  
ENEM RIBURUPIAH  
**Dian Purnawan**

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dian Purnawan  
NIM : 12160205  
Perguruan Tinggi : Teknik Informatika  
Program Studi : STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“RANCANG BANGUN PORTAL MEDIA ONLINER BERBASIS WEBSITE”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Komputer Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 06 Juli 2017  
Yang menandatangani

  
Dian Purnawan

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : DIAN PURNAWAN  
NIM : 12160205  
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
Jenjang : STRATA-1  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Portal Media Online Berbasis Web

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh SARJANA KOMPUTER (S.Kom) pada Program STRATA-1 Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

Jakarta, 21 Agustus 2017

### PEMBIMBING SKRIPSI

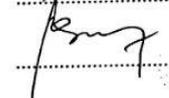
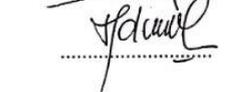
Dosen Pembimbing : Linda Marlinda, MM, M.Kom

Asisten Pembimbing : Desmulyati, ST, M.Kom

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Kudiantoro Widiyanto, M.Kom

Penguji II : Ajeng Hidayati, M.Kom

  
.....  
  
.....  
.....  
  
.....

## PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi sarjana yang berjudul **“RANCANG BANGUN PORTAL MEDIA ONLINE BERBASIS WEBSITE”** adalah hasil karya tulis asli DEWI AMELIA ANGGRAENI dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku dilingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : Dian Purnawan

Alamat : Jl. Enim No 4B RT 001/ RW 002

No. Telp : Hp. 089694327509

E-mail : [dianpurnawan@yahoo.com](mailto:dianpurnawan@yahoo.com)

## **KATA PENGANTAR**

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, salawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dimana skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) jurusan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer NUSA MANDIRI (STMIK NUSA MANDIRI). Adapun judul skripsi ini yang penulis ambil adalah : **“RANCANG BANGUN PORTAL MEDIA ONLINER BERBASIS WEBSITE”**

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dorongan yang telah diberikan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
2. Pembantu Ketua I STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
3. Ketua Program Studi Teknik Infromasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
4. Ibu Linda Marlinda, M.Kom beserta Ibu Desmulyanti, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Staff / Karyawan / Dosen di lingkungan STMIK Nusa Mandiri
6. Orang tua atas segenap do'a dan dukungan moril maupun materil

7. Rekan-rekan seperjuangan

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Sebagai penutup, dengan tulus penulis berdo'a agar semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini mendapatkan limpahan rahmat dan karunia dari Allah SWT dan penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Jakarta, 06 Juli 2017



Dian Purnawan

## **ABSTRAKSI**

### **DIAN PURNAWAN (12160205), PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI BERBASIS WEB**

Dunia seakan sedang berkembang menuju era komputerisasi. Semua hal yang berkaitan dengan hidup kita sudah semakin dipermudah dengan hadirnya computer, baik yang stand computing maupun komputer jinjing yang bias disebut sebagai laptop. Bahkan dunia gadget juga telah berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia yang jauh lebih praktis. Sama halnya dengan perkembangan dunia computer dan gadget, maka hal yang semakin berkembang juga termasuk dunia berita. Sesuai dengan perkembangannya, dan semakin tingginya tingkat mobilitas manusia termasuk penduduk Indonesia, kebutuhan akan informasi juga semakin pesat. Sesuai dengan jurnal milik Bambang Kurniawan dkk (2012:14) bahwa "Banyak instansi yang bergerak dalam penyaluran informasi atau berita sudah mulai menggunakan sistem berbasis web untuk menyampaikan berita secara up to date. Pada umumnya berita yang disampaikan dalam portal tersebut terdiri dari beberapa kategori seperti berita politik, olahraga, ekonomi dan lain sebagainya." Berita menjadi hal yang sangat dibutuhkan, baik berita mengenai dunia politik, hukum dan hak asasi manusia, pendidikan, *Life style*, bahkan dunia teknologi dan informasi.

**Kata Kunci:** *website, life style, media informasi.*

## **ABSTRACT**

### **DIAN PURNAWAN (12160205), PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI BERBASIS WEB**

*The world seemed to be developing into the era of computerization. All things related to our lives has been further facilitated by the presence of computers, whether the stand computing or portable companter that can be called a laptop. Even the world of gadgets has also grown in accordance with the needs of humans are far more practical. Sama thing with the development of the world of computers and gadgets, the thing that is growing also includes the world of news. In accordance with its development, and the increasingly high level of human mobility including the population of Indonesia, the need for information is also growing rapidly. In accordance with the journal owned by Bambang Kurniawan et al (2012: 14) that "Many agencies that move in the distribution of information or news have started using web-based sisitem to deliver news up to date. In general, the news presented in the portal consists of several categories such as political news, sports, economics and so on. "News has become indispensable, whether news about the world of politics, human rights and human rights, education, life style, even the world Technology and information.*

*Keywords: website, life style, media information*

## DAFTAR ISI

Lembar Judul Skripsi.....	i
Lembar Persembahan.....	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	iii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iv
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi.....	v
Lembar Panduan Penggunaan Hak Cipta.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Abstraksi.....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Simbol.....	xiii
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Tabel .....	xix
Daftar Lampiran.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Permasalahan.....	2
1.3. Perumusan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan.....	3
1.5. Metode Penelitian.....	4
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data.....	4
A. Observasi.....	4

	B. Wawancara.....	4
	C. Studi Pustaka.....	4
	D. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....	4
	E. <i>Code Generation</i> .....	5
	F. <i>Testing</i> .....	6
	G. <i>Support</i> .....	6
	1.6. Ruang Lingkup.....	7
<b>BAB</b>	<b>II</b>	<b>LANDASAN TEORI</b>
	2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
	2.1.1 Konsep Dasar sistem Informasi.....	8
	2.1.2 Koperasi .....	18
	2.2. Penelitian Terkait.....	27
<b>BAB</b>	<b>III</b>	<b>ANALISA SISTEM BERJALAN</b>
	3.1. Tinjauan Institusi/Perusahaan.....	29
	3.1.1. Sejarah Portal Media.....	29
<b>BAB</b>	<b>IV</b>	<b>RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN</b>
	4.1. Analisa Kebutuhan Software.....	32
	4.2. Desain.....	40
	4.2.1. <i>Database</i> .....	40
	4.2.2. <i>Software Architecture</i> .....	48
	4.2.3. <i>User Interface</i> .....	56

4.3. Code Generation.....	58
4.4. Testing.....	63
4.5. Support.....	64
4.5.1. <i>Publikasi Web</i> .....	64
4.5.2. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i> .....	65

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran-Saran.....	68

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN**

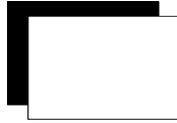
### **SURAT KETERANGAN RISET**

### **LAMPIRAN**

Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan

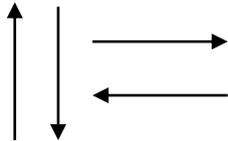
## DAFTAR SIMBOL

### A. Simbol Data Flow Diagram



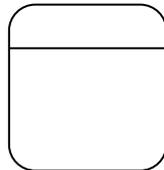
#### **KESATUAN LUAR (*EXTERNAL ENTITY*)**

Kesatuan Luar sistem yang digunakan untuk menggambarkan suatu sumber atau tujuan data.



#### **ARUS DATA (*DATA FLOW*)**

Digunakan untuk menggambarkan suatu arus data, yang dapat berupa masukan untuk system atau hasil proses sistem.



#### **PROSES (*PROCESS*)**

Diagunakan untuk menggambarkan suatu tempat untuk menyimpan suatu proses yang sedang berlangsung.



#### **SIMPANAN DATA (*DATA STORE*)**

Digunakan untuk menggambarkan suatu tempat untuk menyimpan atau mengambil data yang di perlukan.

## DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar IV.1	<i>Use Case Diagram</i> Halaman utama portal web.....	37
2.	Gambar IV.2	<i>Use Case Diagram</i> Halaman kerjasama.....	38
3.	Gambar IV.8	<i>Entity Relationship Diagram</i> Koptelsigma.....	44
4.	Gambar IV.9	<i>Logical Record Structure</i> Koptelsigma.....	45
5.	Gambar IV.11	<i>Sequence Diagram</i> Halaman Utama.....	49
6.	Gambar IV.22	<i>Component Diagram</i> Koptelsigma.....	54
7.	Gambar IV.23	<i>Deployment Diagram</i> Koptelsigma.....	55
8.	Gambar IV.24	Home portal.....	56
9.	Gambar IV.25	Form Kerjasama.....	57
10.	Gambar IV.27	Halaman rumahweb.com.....	65

## DAFTAR TABEL

1. Tabel II.1	Simbol-Simbol ERD.....	12
2. Tabel IV.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Portal Media halaman Anggota.....	38
3. Tabel IV.2	Deskripsi <i>Use Case</i> Portal Media halaman admin.....	40
4. Tabel IV.3	Deskripsi <i>Use Case</i> Portal Media halaman Petugas .....	41
5. Tabel IV.4	Spesifikasi <i>File</i> Tabel Anggota.....	46
6. Tabel IV.5	Spesifikasi <i>File</i> Tabel Registrasi.....	47
7. Tabel IV.7	Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Form Pinjam.....	63
8. Tabel IV.8	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	65

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini persaingan dalam dunia teknologi informasi semakin ketat. Para penyedia layanan informasi pun suka atau tidak suka harus berkembang mengikuti perubahan zaman. Sudah banyak sekali media informasi yang berbasis *website* hadir ditengah-tengah lingkungan masyarakat, demi memberikan pengetahuan dan informasi yang terjadi di sekitar dengan cepat, akurat dan berkualitas.

Menurut Haryanto (2016:2), Internet seperti benang-benang maya yang menghubungkan satu orang dengan orang lain, meneruskan data dan menyampaikan data dari satu titik ke titik lain. Kehadiran internet di tengah-tengah peradaban manusia, telah mengubah banyak aspek dalam pola laku manusia, baik dalam berinteraksi, berkomunikasi, bersosial dan berbudaya. Internet mengubah dunia.

Sangat mudahnya orang-orang dalam mengakses internet menggunakan komputer maupun *smartphone*, menjadi pemicu media *online* terus dikembangkan. Dengan hadirnya portal berita, banyak konten ditawarkan demi

kemajuan dan kenyamanan para pencari informasi atau *User*. Para pencari informasi pun diajak untuk dapat berinteraksi langsung dengan *website* penyedia informasi. Oleh karena hal itu di dalam tinjauannya, saya tertarik membuat pemrograman aplikasi web yang diberi judul "**Rancang Bangun Portal Informasi Online Berbasis Web**"

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah :

1. Merancang aplikasi *e-news* agar para pencari informasi lebih mudah dalam mengakses berita.
2. Mengimplementasikan *website* sehingga para pengguna internet dapat dengan sesegera mungkin memperoleh informasi yang sesuai dengan apa yang dikehendakinya.
3. Menyajikan informasi-informasi ringan seputar gaya hidup, hobi dan hiburan dengan kemasan yang menarik dan *userfriendly* (memudahkan pengguna).
4. Menghadirkan konten yang mampu menampung aspirasi masyarakat, seperti kolom komentar pada setiap artikel.
5. Sebagai media promosi yang menawarkan produk kepada masyarakat, yang mampu menambah keuntungan atau *benefit* bagi penyedia layanan *website* ini.

Sedangkan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI) Bogor.

### 1.3 Metode Penelitian

Dalam penulisan Skripsi ini, menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak dan Teknik Pengumpulan Data.

#### A. Metode Pengembangan perangkat Lunak.

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (Rosa & Shalahuddin, 2013:28) yang meliputi :

##### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.

Pada proses ini penulis lebih mengutamakan mengenai proses kinerja pengiriman berita atau *posting* artikel oleh bagian Redaksi. Hal ini dilakukan agar informasi yang telah didapatkan bisa segera dikonsumsi oleh khalayak umum.

##### 2. Desain Perangkat Lunak

Pada proses ini merupakan tahapan dimana dilakukan penuangan pemikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat permodelan sistem seperti *Unified Modelling Language*, Diagram Hubungan Entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

##### 3. Pembuatan Kode Program (Implementasi)

Pembuatan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenal oleh komputer. Dilakukan oleh *Programmer* yang akan menerjemahkan perintah-perintah yang diminta *User* nantinya. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem, dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan.

4. Pengujian (*Testing*)

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menentukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki. Desain *interface* (antarmuka) perangkat lunak pada *website e-news* direalisasikan sebagai serangkaian program atau sebuah unit program. Dilakukan juga unit pengujian program *website e-news* yang melibatkan verifikasi sistem, bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian dengan *Blackbox Testing*.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang sudah dibuat dan diterapkan pada perangkat lain akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem baru) atau karena *User* membutuhkan perkembangan fungsional.

B. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk Skripsi adalah :

1. Observasi (*Observation*)

Dilakukan dengan melihat dan membandingkan dengan *website-website* sejenis sebagai referensi atau bahan acuan perkembangan *website e-news* yang dirancang saat ini.

2. Studi Pustaka (*Library research*)

Dalam metode ini penulis mengumpulkan dan memperoleh data dari membaca buku-buku literatur, laporan-laporan atau bacaan lain, yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Dalam pembuatan *website e-news* ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah berupa berita-berita yang bersifat *featured* atau memiliki masa tayang yang lama, tidak seperti berita yang sifatnya peristiwa yang memiliki waktu kadaluarsa.
2. Menyisipkan kategori-kategori produk yang bisa dibeli oleh para *user*. Dan juga sebagai media promosi penambah *benefit* bagi perusahaan penyedia layanan *website* ini.

3. Keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yaitu berita-berita ter-*update* yang digolongkan sesuai kategori agar *user* lebih mudah mencari berita yang dikehendaknya.
4. Pada bagian *backend* atau ruang Admin, redaktur yang telah memiliki hak akses dapat melakukan proses *input*, *update*, *delete*, maupun mengkonfirmasi kelayakan komentar dari *user*. semua data yang berhubungan dengan web *e-news*.

### **1.1.1. Metode Pengembangan Sistem**

#### **a. Analisa Kebutuhan Software**

Tahap ini penulis mempelajari sistem web untuk menentukan antar muka , kebutuhan data, kebutuhan fungsional yang diperlukan dan sebagai solusi software yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem yang dibuat.

#### **b. Desain**

Tahap desain database dirancang menggunakan diagram Entity Relationship Diagram (ERD), software architactury menggunakan UML (Undifined Modeling Language), dan untuk mendesain user interface menggunakan CSS (Cascading Style Sheet).

#### **c. Code Generation**

Pada tahap ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan MySQL, teknik pemrograman yang digunakan adalah teknik pemrograman terstruktur.

#### **d. Testing**

Pada tahap ini, penulis menggunakan evaluasi web sistem informasi akademik dan Sms Gateway dengan menggunakan whitebox pengujian dengan whitebox adalah pengujian yang didasarkan pada detail perancangan menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural, sedangkan untuk halaman index dan halaman home menggunakan blackbox, pengujian blackbox adalah mengevaluasi desain hanya dari tampilan luarnya tanpa perlu mengetahui apa yang terjadi dalam proses detailnya.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori ini membahas tentang konsep dasar web dan teori pendukung.

#### **BAB III PEMBAHASAN**

Bab pembahasan ini menguraikan tentang tinjauan kasus, analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak seperti rancangan antar muka, rancangan basis data dan rancangan struktur navigasi, begitu pula pada implementasi dan pengujian unit.

#### **BAB IV PENUTUP**

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran-saran penulis yang penulis buat berdasarkan bab-bab sebelumnya menjadi sempurna.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto dalam Adi (2010:2) Pengembangan sistem informasi (*system development*) dapat berarti menyusun sistem perangkat lunak yang benar – benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang telah ada sebelumnya. Juga sering terjadi pengembangan sistem informasi berbasis komputer (*CBIS – Computer Based Informastion System*) dilakukan dengan motivasi untuk memanfaatkan komputer sebagai alat bantu yang dikenal sebagai alat yang cepat, akurat, tidak cepat lelah, serta tidak mengenal arti kata bosan, untuk melaksanakan intruksi – intruksi pengguna untuk mendapatkan hasil – hasil tertentu. Secara umum suatu sistem atau perangkat lunak perlu dikembangkan adalah karena alasan – alasan sebagai berikut :

- a. Adanya permasalahan yang dijumpai pada sistem atau perangkat lunak yang lama
- b. Pertumbuhan organisasi
- c. Untuk meraih kesempatan – kesempatan
- d. Menyesuaikan diri dengan visi, misi, strategi organisasi yang baru

Segala sesuatu yang akan kita kembangkan seharusnya memiliki kerangka kerja, dengan demikian pula dengan langkah – langkah pengembangan sistem atau perangkat lunak.

#### 1. Pengenalan Internet

Menurut Supriyanto (2007:1) “ internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan protocol yang sama untuk berbagai secara bersama informasi. Jadi internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan secara fisik komputer lokal atau LAN menjadi jaringan global atau WAN”. Jaringan- jaringan tersebut saling berhubungan atau berkomunikasi satu sama lain dengan berbasiskan protocol TCP/IP. TCP/IP memiliki protocol utama yang digunakan yaitu IP (Internet Protocol) dan TCP (Transmissin Control Protocol) atau UDP (User Datagram Protocol), sehingga setiap pengguna pada setiap jaringan dapat mengakses semua layanan yang disediakan oleh setiap jaringan. Dengan menggunakan protocol tersebut arsitektur jaringan komputer yang berbeda akan dapat saling mengenali dan bisa berkomunikasi.

Untuk mengakses layanan-layanan di internet, diperlukan komponen–komponen program client yang spesifik yang terinstall pada komputer pengguna internet. Komponen-komponen layanan internet yang berhubungan web dijelaskan di bawah ini.

a. Web Browser

Web browser merupakan salah satu jenis program client yang dapat mengakses beberapa layanan internet. Untuk mengakses layanan tertentu pada jaringan internet, web browser menggunakan konsep URL (Uniform Resources Locator) untuk menuliskan alamat yang akan di akses. Web browser saat ini yang banyak digunakan seperti internet Explorer, netscape, GodZilla, Google Chrome, dan sebagainya.

b. www (world wide web)

Layanan WWW atau biasa juga disebut web merupakan jenis layanan yang paling populer dikalangan pengguna internet. WWW tidak hanya berfungsi

sebagai media untuk mencari informasi, tetapi web sudah banyak digunakan secara komersial oleh hampir semua perusahaan-perusahaan diseluruh dunia untuk usaha mereka. Setiap dokumen yang tertulis menggunakan suatu format standar yang disebut HTML(HyperText Markup Language).

Dokumen yang ditranfer antar Web Server menggunakan suatu protokol yang disebut HTTP (HyperText Transfer Protocol). Web saat ini telah semakin dinamis, interaktif dan cerdas dengan bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada HTML sebagai bahasa standar untuk Web.

World Wide Web (WWW) merupakan bagian dari internet yang paling cepat berkembang dan paling populer. WWW bekerja berdasarkan pada tiga mekanisme berikut:

- 1) protocol standar aturan yang digunakan untuk berkomunikasi pada computer networking . HyperText Transfer Protocol (HTTP) adalah protocol untuk WWW
- 2) Address WWW memiliki aturan penanaman alamat web yaitu URL (Uniform Resource Locator) yang digunakan sebagai standar alamat internet.
- 3) HTML digunakan untuk membuat dokumen yang bisa diakses melalui web.

## 2. *Entity Relation Diagram (ERD)*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016 : 50), *ERD* adalah menggunakan *Entity Relation Diagram (ERD)*. *ERD* dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Komponen utama identifikasi untuk *Entity Relation Diagram (ERD)* berupa:

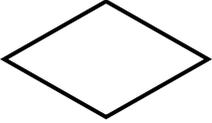
A. Entitas (*Entity*), merupakan suatu objek nyata yang mampu dibedakan dengan objek yang lain. Objek tersebut dapat berupa orang, benda ataupun hal yang lainnya. Entitas digambarkan sebagai bentuk persegi panjang dengan nama entitas terletak di dalamnya. Jika nama entitas lebih dari satu suku kata, maka diberikan tanda garis bawah untuk menyambungannya. Nama entitas merupakan nama objek tunggal dan sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami. Agar mudah menentukan suatu entitas maka bisa dianalogikan bahwa entitas itu bisa berupa:

- a) Peran, entitas berupa peran contohnya adalah pegawai, pimpinan dan lain-lain.
- b) Kejadian, entitas berupa kejadian contohnya adalah membuat laporan.
- c) Abstrak, entitas berupa abstrak contohnya adalah pekerjaan
- d) Fisik, entitas berupa fisik contohnya adalah kantor, ruang kerja dan lain-lain.

B. Atribut (*Attribute*), ciri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu. Sebutan lain atribut adalah properti, elemen data dan field. Misalnya nama, alamat, nomor pegawai, dan gaji adalah atribut entitas pegawai. Sebuah atribut atau kombinasi atribut yang mengidentifikasi satu dan hanya satu instansi suatu entitas disebut kunci utama atau pengenalan.

C. Relasi (*Relationship*), adalah hubungan alamiah atau penggambaran yang terjadi untuk menghubungkan antara satu atau lebih entitas.

Tabel II.1. Simbol-Simbol ERD

No	Simbol	Keterangan
1.		<i>External Entity</i> (Kesatuan Luar) adalah kesatuan yang menyediakan data untuk diinput kesistem dan menerima data <i>output</i> dari sistem.
2.		<i>Relationship</i> adalah hubungan alamiah yang terjadi antara <i>instance-instance</i> satu atau lebih tipe entitas.
3.		<i>Atribut</i> adalah sifat atau karakteristik suatu <i>entity</i> yang menyediakan penjelasan detail tentang <i>entity</i> tersebut, atau ciri-ciri dari suatu entitas.
4.		<i>Link</i> merupakan garis penghubung antar satu entitas dengan entitas yang lain.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016 : 50)

### 3. *Unified Modelling Language (UML)*

UML (*Unified Modeling Language*) menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:133) adalah “salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun

dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language* (UML). Secara fisik, UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh *OMG (Object Management Group)*. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu *Diagram Interchange Specification*, *UML Infrastructure*, *UML Superstructure*, dan *Object Constraint Language (OCL)*.

Diagram UML yang dipakai oleh penulis dalam pembuatan model sistem pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

*A. Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016 : 155) yang dimaksud dengan *use case* adalah pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Kesimpulannya *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi itu.

*B. Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016 : 161) *diagram* aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

*C. Class Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016 : 141) yang dimaksud dengan *class diagram* adalah suatu kelas yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem.

*D. Sequence Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016 : 165) yang dimaksud dengan *sequence diagram* adalah suatu diagram yang menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima objek.

#### E. *Component Diagram*

Diagram komponent bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen – komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan ke dalam satu atau lebih kelas – kelas, antarmuka – antarmuka, serta kolaborasi – kolaborasi.

#### F. *Deployment Diagram*

*Deployment diagram* bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run – time*). Memuat simpul – simpul beserta komponen – komponen yang ada didalamnya. Diagram *Deployment* berhubungan erat dengan diagram komponen dimana diagram ini memuat satu atau lebih komponen – komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin (*distributed computing*).

### 4. ***Blackbox Testing***

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016:213), *Black Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksud untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian *Black Box Testing* dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Pengujian *Black Box Testing* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Beberapa *testing* yang tergolong dalam *Black Box Testing* antara lain:

1. *Equivalence Partition*, pada teknik ini, tiap inputan data dikelompokkan ke dalam grup tertentu yang kemudian dibandingkan dengan *outputnya*.
2. *Boundary Value Analysis*, merupakan teknik yang sangat umum digunakan pada saat awal sebuah perangkat lunak selesai dikerjakan. Pada teknik ini, dilakukan inputan yang melebihi dari batasan sebuah data.
3. *Cause Effect Graph*, dalam teknik ini, dilakukan proses *testing* yang menghubungkan sebab dari sebuah inputan dan akibatnya pada *output* yang dihasilkan.
4. *Random Data Selection*, seperti namanya, teknik ini berusaha melakukan proses inputan data dengan menggunakan nilai acak. Dari hasil tersebut kemudian dibuat sebuah tabel yang menyatakan validasi dari *output* yang dihasilkan.

5. *Feature Test*, pada teknik ini dilakukan proses testing terhadap spesifikasi dari perangkat lunak yang telah selesai dikerjakan.

#### 5. *Adobe Dreamweaver*

Menurut Madcomes (2010:1) "*Dreamweaver* merupakan *software* atau perangkat lunak yang digunakan sebagai *HTML editor* personal untuk mendesain *web* secara visual". Aplikasi ini juga yang dikenal dengan istilah *WYSIWYG* (*What You See It What You Get*), yang intinya adalah bahwa anda tidak berurusan dengan *tag HTML* untuk membuat sebuah *situ*. Selain itu juga, *Dreamweaver* juga memberikan keleluasaan kepada anda untuk menggunakan sebagai media penulisan bahasa pemrograman *web*.

#### 6. *MySQL*

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016:46) *SQL* atau *Structure Query Language* merupakan bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *RDBMS*. *SQL* awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan *kalkulus*.

Definisi *SQL* (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang digunakan untuk *query*, *update* dan mengolah relasi antar *database*. *MySQL* merupakan salah satu database server keluaran *T.c.X DataConsult AB*, sebuah perusahaan IT Swedia. *Microsoft SQL* adalah salah satu nama database yang paling populer di kalangan pengembang perangkat lunak. *SQL* memiliki sistem berarsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi ke dalam *database* tersebut.

*SQL* mulai berkembang pada tahun 1970an, *SQL* mulai digunakan sebagai bahasa standar yang resmi pada tahun 1986 oleh *ANSI* (*American National*

*Standards Institute*) dan pada tahun 1987 oleh *ISO (International Organization For Standardization)* dan disebut sebagai *SQL86*.

*MySQL* merupakan program dengan lisensi *open source* dan tersedia secara gratis dan dapat berjalan di berbagai sistem operasi. Sangat cocok berpasangan dengan bahasa pemrograman *PHP* yang menyediakan banyak fungsi untuk mendukung *database MySQL*. Bersifat *multi-user*, memiliki kecepatan dalam menangani *query* sederhana, memiliki tipe data yang banyak, keamanan, dapat menangani basis data dalam skala besar, dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan protokol *TCP/IP, UNIX, dan NT*.

### **2.1.2. Koperasi**

Koperasi di Indonesia, menurut UU tahun 1992, didefinisikan sebagai badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip-prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan. Di Indonesia, prinsip koperasi telah dicantumkan dalam UU No. 12 Tahun 1967 dan UU No.25 Tahun 1992. Prinsip koperasi di Indonesia kurang lebih sama dengan prinsip yang diakui dunia internasional dengan adanya sedikit perbedaan, yaitu adanya penjelasan mengenai SHU (Sisa Hasil Usaha).

## **1. Sejarah Koperasi di Indonesia**

### **1. Sejarah Koperasi di Indonesia Pada Tahun 1896 – 1908**

Sejarah koperasi di Indonesia pada tahun 1896 sampai dengan 1908 merupakan titik awal dikenalnya koperasi di Indonesia. Pada tahun 1896, R Aria Atmadja seorang Patih Pamong Praja mendirikan suatu Bank Simpanan untuk menolong para pegawai negeri

(kaum priyai) yang terjerat tindakan dalam soal riba dari kaum lintah darat. Cita-cita dan ide beliau ini mendapat rintangan atau hambatan sebagai kegiatan politik pemerintah penjajah waktu itu. Adapun karya dari beliau yang telah ia lakukan adalah :

- Mendirikan bank simpanan yang dia anjurkan untuk kemudian diubah menjadi koperasi.
- Dihidupkannya sistem Lumbung Desa untuk usaha penyimpanan padi rakyat pada musim panen, yaitu dikelola untuk menolong rakyat dengan cara memberikan pinjaman pada musim paceklik. Lumbung Desa ini nantinya akan ditingkatkan menjadi KKP (Koperasi Kredit Padi).

## **2. Sejarah Koperasi di Indonesia Pada Tahun 1908 – 1927**

Sejarah Koperasi di Indonesia, pada tahun 1908 Boedi Oetomo mencoba memajukan koperasi-koperasi rumah tangga, koperasi toko, yang selanjutnya menjadi koperasi konsumsi yang di dalam perkembangannya kemudian menjadi koperasi batik. Gerakan Boedi Utomo pada tahun 1908 dengan dibantu oleh Serikat Islam inilah yang melahirkan koperasi pertama kali di Indonesia, koperasi ini bersamaan dengan lahirnya Gerakan Kebangkitan Nasional. Namun perkembangan koperasi pada waktu itu kurang memuaskan, karena adanya hambatan yang datang dari pemerintah Belanda. Meskipun perkembangan koperasi kurang lancar, pemerintah belanda tetap khawatir jika koperasi makin tumbuh dan berkembang di kalangan Bumi Poetra. Agar perkembangan koperasi tidak makin meluas, pemerintah belanda pada tahun 1915 berusaha mengatur kehidupan koperasi dengan suatu Undang-undang.

## **3. Sejarah Koperasi di Indonesia Pada Tahun 1927 – 1942**

Sejarah koperasi di Indonesia dengan keluarnya UU koperasi tahun 1927, maka koperasi di Indonesia mulai berkembang dan bangkit lagi. Selain koperasi-koperasi lama yang dirintis oleh Serikat Islam, Boedi oetom, Partai Nasional Indonesia, maka bermunculanlah koperasi-koperasi lainnya seperti koperasi kredit, koperasi perikanan dan koperasi kerajinan. Akan tetapi koperasi ini mundur lagi karena mendapat saingan berat dari kaum pedagang yang mendapat fasilitas dari Pemerintah Belanda. Pada tahun 1933, Pemerintah Belanda mengeluarkan lagi peraturan koperasi sebagai pengganti peraturan koperasi tahun 1915. Peraturan baru ini tidak ada bedanya dengan peraturan koperasi tahun 1915, peraturan ini sama sekali tidak cocok dengan kondisi rakyat Indonesia, akibatnya koperasi semakin mundur saja dengan keluarnya peraturan tersebut. Jawatan Koperasi pada tahun 1935 dipindahkan dari Departemen Dalam Negeri ke Departemen Ekonomi karena banyaknya kegiatan di bidang ekonomi pada waktu itu dan dirasakannya bahwa koperasi lebih sesuai berada di bawah Departemen Ekonomi.

Pada Tahun 1937 dibentuklah koperasi simpan pinjam yang diberi bantuan modal oleh pemerintah, dengan tugas sebagai koperasi pemberantas hutang rakyat, terutama kaum tani yang tidak lepas dari cengkeraman kaum pengijon dan lintah darat. Selanjutnya pada tahun 1939 Jawatan koperasi yang berada di bawah Departemen Ekonomi, diperluas ruang lingkupnya menjadi jawatan koperasi dan perdagangan dalam negeri. Hal ini disebabkan karena koperasi pada waktu itu belum mampu untuk mandiri, sehingga pemerintah penjajah Belanda ini menaruh perhatian dengan memberikan bimbingan, penyuluhan, pengarahan dan sebagainya tentang bagaimana cara koperasi dapat memperoleh barang dan memasarkan hasilnya. Perhatian yang diberikan oleh Pemerintah Penjajah tersebut dimaksudkan agar koperasi dapat bangkit dan berkembang serta mampu mengatasi dirinya sendiri.

## **2. Sejarah Koperasi Di Indonesia Pada Masa Pendudukan Jepang**

Sejarah Koperasi di Indonesia pada tahun 1942 sampai dengan 1945. Pada tahun 1942 peranan koperasi menjadi berubah lagi. Koperasi yang bercirikan demokrasi sudah tidak ada lagi, karena oleh Balatentara Jepang sebagai penguasa pada waktu itu, koperasi dijadikan sebagai alat pendistribusian barang-barang keperluan tentara Jepang. Koperasi-koperasi yang ada ini diubah menjadi Kumiai, yang berfungsi sebagai pengumpul barang untuk keperluan perang. Pada masa ini, koperasi tidak mengalami perkembangan bahkan semakin hancur. Hal ini disebabkan karena adanya ketentuan dari penguasa Jepang bahwa untuk mendirikan koperasi harus mendapatkan izin dari pemerintah setempat dan biasanya izin tersebut sangat dipersulit.

## **3. Sejarah Koperasi di Indonesia Pada Tahun 1945 – 1958**

Sejak Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945 dan sehari kemudian UUD 1945 disahkan, maka bersamaan dengan itu juga timbul semangat baru untuk menggerakkan koperasi. Hal ini dikarenakan koperasi sudah mendapat landasan hukum yang kuat di dalam UUD 1945. Karena koperasi sudah mendapat landasan hukum yang kuat dan merupakan bentuk organisasi ekonomi yang sesuai dengan jiwa kekeluargaan rakyat Indonesia, maka Gerakan koperasi seluruh Indonesia mengadakan konggres yang pertama pada tanggal 12 Juli 1947. Dari beberapa keputusan penting yang diambil dalam konggres tersebut, salah satunya adalah menetapkan bahwa tanggal 12 Juli dijadikan sebagai Hari koperasi, yang bermakna sebagai hari bertekad dari seluruh bangsa Indonesia untuk melaksanakan kegiatan perekonomian melalui koperasi. Pada tahun 1953, Gerakan Koperasi Indonesia mengadakan konggres kedua, di mana salah satu keputusannya ialah menetapkan dan mengangkat Muhammad Hatta sebagai

bapak koperasi Indonesia. Kemudian pemerintah mengeluarkan UU koperasi Nomor 79 tahun 1958.

#### **4. Sejarah Koperasi di Indonesia Pada Tahun 1958 – 1965**

Dalam sejarah koperasi, sejak berlakunya UU No. 79 Tahun 1958 yang mendasarkan pada ketentuan pasal 38 UUDS 1950, koperasi semakin maju dan berkembang, serta tumbuh di mana-mana. Tetapi dengan diberlakukannya kembali UUD 1945 berdasarkan Dekrit Presiden pada tanggal 5 juli 1959, pemerintah kemudian mengeluarkan PP no. 60 tahun 1959 sebagai peraturan pelaksana dari UU No.79 Tahun 1958. Peraturan ini menentukan bahwa pemerintah bersikap sebagai pembina dan pengawas dalam perkembangan koperasi di Indonesia. Perkembangan selanjutnya, pada tahun 1960 keluarlah Instruksi Presiden No. 2 Tahun 1960 yang isinya antara lain adalah menentukan bahwa untuk mendorong pertumbuhan Gerakan Koperasi harus ada kerja sama antara Jawatan Koperasi dengan masyarakat di dalam satu lembaga yang disebut Badan Penggerak Koperasi (Bapengkop).

Besarnya perhatian pemerintah terhadap perkembangan koperasi pada waktu itu, berdampak juga pada ketergantungan koperasi terhadap bantuan pemerintah. Pengurus koperasi terbiasa hanya mengharapkan datangnya bantuan atau distribusi barang dari pemerintah. Para pengurus koperasi menjadi kehilangan inisiatif untuk menciptakan lapangan usaha bagi kelangsungan hidup koperasi. Disamping itu juga, partai-partai politik mulai campur tangan pada koperasi. Koperasi mulai dijadikan sebagai alat perjuangan politik bagi sekelompok kekuatan tertentu. Akibatnya koperasi menjadi kehilangan kemurniannya sebagai suatu badan ekonomis yang bersifat demokratis, serta sendi dasar utama koperasi yang tidak mengenal perbedaan golongan, agama dan ras atau suku menjadi tidak murni lagi.

## **5. Sejarah Koperasi di Indonesia pada Tahun 1966 Sampai Sekarang**

Pemerintahan Orde baru bertekad untuk mengembalikan ctra koperasi sesuai dengan kehendak dari UUD 1945. Pada waktu itu terbentuklah Majelis Permusyawaratan Rakyat sementara (MPRS), di mana salah satu ketetapannya yang penting yaitu Tap MPRS No. XXIII/MPRS/1966 mengenai pembaharuan kebijaksanaan landasan ekonomi, keuangan dan pembangunan. Peranan koperasi dalam hal ini tercantum di dalam Bab V, Pasal 42 dan Pasal 43 Tap MPRS tersebut. Mengemban amanat dari Tap MPRS tersebut dengan mendapat bantuan dan perhatian dari pemerintah, maka pada tanggal 17 juli 1966 Gerakan Koperasi Indonesia mengadakan musyawarah Nasional di Jakarta. Beberapa keputusan penting yang dihasilkan dalam Munas tersebut yaitu : (1) menolak dan membatalkan semua keputusan dan hasil Munas Koperasi lainnya, yang kemudian diselenggarakan pada tahun 1961 (Munas 1) dan Tahun 1965 (Munas 2), (2) Menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada MPRS. Selanjutnya pada tanggal 18 Desember 196 pemerintah orde baru membuat UU Koperasi No. 12 Tahun 1967 mengenai Pokok Pokok Koperasi. Dengan keluarnya UU ini, maka koperasi-koperasi yang ada pada waktu itu mulai ditertibkan, koperasi-koperasi yang tumbuh demikian mudah pada masa orde lama mulai ditertibkan. Jumlah koperasi pada akhir tahun 1967 telah mencapai 64000, di mana dari jumlah tersebut hanya 45000 yang berbadan hukum. Dengan adanya penertiban sesuai dengan UU NO.12 ini, maka pada akhir tahun 1968 jumlah koperasi yang ada tinggal 15000 koperasi dan koperasi ini sesuai dengan ketentuan dalam UU No. 12 Tahun 1967.

Pada Tahun 1978, Pemerintah mengeluarkan instruksi presiden No.2 Tahun 1978 mengenai Badan Usaha Unit Desa atau Koperasi Unit Desa (BUUD atau KUD). Pada permulaannya, Koperasi Unit Desa hanya mencakup koperasi desa, koperasi pertanian dan koperasi serba usaha di desa-desa. Kemudian KUD telah mampu mengembangkan usahanya ke bidang-bidang lain seperti bidang kerajinan rakyat, perkreditan, perkebunan dan kegiatan dalam menangani masalah Tebu Rakyat Intensifikasi (TRI) dan bahkan percengkehan nasional. Keanggotaan Koperasi Unit Desa ini tidak didasarkan pada jenis usahanya, akan tetapi didasarkan pada tempat tinggal penduduk atau anggota. Dalam hal ini di suatu daerah kecamatan telah berdiri koperasi-koperasi lain selain koperasi unit desa, maka koperasi-koperasi tersebut boleh terus menjalankan kegiatan usahanya atau boleh juga bergabung dengan koperasi unit desa atas kemauannya sendiri. Perkembangan koperasi selanjutnya yaitu semakin banyaknya koperasi unit desa yang hampir ada di setiap kecamatan, maka pemerintah mulai melakukan pembinaan secara khusus KUD-KUD tertentu, yang ditunjuk untuk dijadikan KUD percontohan.

## 2. Fungsi dan peran koperasi Indonesia

Koperasi sebagai gerakan ekonomi rakyat memiliki peran dan fungsi yang sangat penting bagi peningkatan kesejahteraan anggotanya khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya. Diharapkan koperasi berperan aktif sesuai peran dan fungsinya dalam upaya mempertinggi kualitas hidup masyarakat. Koperasi Indonesia memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting dalam kegiatan perekonomian Indonesia, fungsi dan peran koperasi antara lain sebagai berikut :

1. Sebagai urat nadi kegiatan perekonomian Indonesia. Koperasi adalah satu-satunya bentuk perusahaan yang dikelola secara demokratis. Berdasarkan sifat seperti itu maka koperasi diharapkan dapat memainkan peranannya dalam menggalang dan memperkokoh perekonomian rakyat. Oleh karena itu koperasi harus berusaha sekuat tenaga agar memiliki kinerja usaha yang tangguh dan efisien. Sebab hanya dengan cara itulah koperasi dapat menjadikan perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional.
2. Sebagai upaya mendemokratisasi sosial ekonomi Indonesia. Dengan adanya koperasi diharapkan peningkatan ekonomi untuk dapat dirasakan semua masyarakat. Kemakmuran masyarakatlah yang diutamakan, bukan kemakmuran orang seorang.
3. Untuk meningkatkan kesejahteraan warga negara Indonesia. Melalui koperasi rakyat Indonesia bercita-cita membangun ekonomi nasionalnya yang akan membawa kemakmuran serta kesejahteraan. Rakyat Indonesia sudah bertekad bulat untuk mewujudkan demokrasi ekonomi, jadi individualisme dan egoisme harus dibuang jauh-jauh.
4. Memperkokoh perekonomian rakyat Indonesia dengan jalan pembinaan koperasi. Selain diharapkan untuk dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi para anggotanya, koperasi juga diharapkan dapat memenuhi fungsinya sebagai wadah kerja sama ekonomi yang mampu meningkatkan kualitas kehidupan manusia dan masyarakat pada umumnya. Peningkatan kualitas kehidupan hanya bisa dicapai koperasi jika ia dapat mengembangkan kemampuannya dalam membangun dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi anggota-anggotanya serta masyarakat disekitarnya.

### **3. Peran koperasi Indonesia**

1. Meningkatkan taraf hidup sederhana masyarakat Indonesia. Membangun dan mengembangkan potensi serta kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial. Melalui koperasi, potensi dan kemampuan ekonomi yang kecil itu dihimpun sebagai satu kesatuan, sehingga dapat membentuk kekuatan yang lebih besar. Dengan demikian koperasi akan memiliki peluang yang lebih besar dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakat pada umumnya dan anggota koperasi pada khususnya.
2. Mengembangkan demokrasi ekonomi di Indonesia. Sebagai salah satu pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia, koperasi mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan perekonomian nasional bersama-sama dengan pelaku-pelaku ekonomi lainnya. Namun koperasi mempunyai sifat-sifat khusus yang berbeda dari sifat bentuk perusahaan lainnya, maka koperasi menempati kedudukan yang sangat penting dalam sistem perekonomian Indonesia. Dengan demikian koperasi harus mempunyai kesungguhan untuk memiliki usaha yang sehat dan tangguh, sehingga dengan cara tersebut koperasi dapat mengemban amanat dengan baik.
3. Mewujudkan pendapatan masyarakat yang adil dan merata dengan cara menyatukan, membina, dan mengembangkan setiap potensi yang ada.

## **2.2 Penelitian Terkait**

Menurut Adi Supriyatna (2014:44) Sistem informasi ini dapat memberikan kemudahan kepada anggota koperasi untuk mengetahui barang-barang yang ditawarkan. Sistem informasi ini memungkinkan anggota koperasi yang ingin mengajukan pinjaman maupun pembelian barang dapat dilakukan secara langsung tanpa harus datang ke koperasi. Dengan adanya sistem informasi ini pihak

pengelola koperasi dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai anggota yang mengajukan pinjaman dan memberikan konfirmasi dengan cepat kepada anggota. Sistem informasi ini memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi mengenai rincian biaya pembayaran angsuran. Sistem kredit barang ini merupakan aplikasi sistem komputerisasi yang dibuat berbasis *web* dan memuat *database* pengolahan data pengajuan kredit barang secara terpusat sehingga dapat mengolah *database* tersebut menjadi informasi yang dibutuhkan oleh anggota dan pengurus koperasi.

Menurut Diah Puspitasari (2015:196) Sistem informasi berbasis web ini merupakan alternatif untuk meningkatkan mutu pengolahan data dan pelayanan jasa koperasi simpan pinjam untuk pengurus dan anggotanya. Sistem informasi berbasis web ini akan memberikan kemudahan bagi para karyawan untuk mendapatkan informasi tentang pelayanan jasa koperasi dan dana simpan pinjam yang dimilikinya. Sistem informasi berbasis web ini akan memberi kemudahan untuk pengelola dalam memantau kegiatan jasa koperasi dan perputaran dana simpan pinjam dengan lebih cepat dan akurat, sehingga informasinya dapat menjadi salah satu acuan dalam pengambilan keputusan. Untuk keamanan data, maka pengelola koperasi harus melakukan *backup* data secara rutin. Sistem informasi simpan pinjam berbasis web ini dibuat untuk mempermudah pengelola dan karyawan, maka kestabilan dan kelancaran akses ke laman ini harus diperhatikan. Forum komunikasi antara pengelola dengan karyawan sebagai anggota koperasi merupakan salah satu bentuk penyempurnaan sistem informasi simpan pinjam di waktu mendatang.

## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM BERJALAN**

#### **3.1. Sejarah Portam Media**

Media terus berkembang seiring perkembangan jaman, media makin berkembang pesat dengan munculnya internet . Tonggak awal kelahiran media dengan memanfaatkan internet terjadi pada tahun 1990. Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan yang disebut World Wide Web atau yang biasanya disingkat dengan WWW. Pertumbuhan web sebagai media online semakin meningkat pesat. terdapat dua faktor yang mempengaruhi mengapa web melonjak tinggi. Pertama, dikarenakan teknologi dan infrastruktur sudah menyebar dalam jumlah besar di masyarakat khususnya telepon dan komputer. Kedua, web juga multifungsi dan internet juga mempunyai fungsi yang meluas dan mudah diakses oleh seluruh orang didunia yang sudah memiliki sambungan internet.

Media Online atau biasa disebut dengan internet adalah hasil dari persilangan teknologi komunikasi yang menawarkan kepada pengguna sebagai media yang berfungsi sebagai alat komunikasi antar manusia atau juga disebut media inetaktif, dimana media memungkinkan partisipasi aktif baik penerima maupun pengirim. Media online bisa menampung berita teks, image, audio dan video. Berbeda dengan media cetak, yang hanya menampilkan teks dan image. "Online" sendiri merupakan bahasa internet yang berarti informasi dapat diakses dimana

saja dan kapan saja selama ada jaringan internet. Jurnalisme online ini merupakan perubahan baru dalam ilmu jurnalistik.

Awal sejarah jurnalisme online di dunia muncul pada tahun 1990-an, setelah teknologi internet mulai dikembangkan. Teknologi nirkabel atau wireless pada notebook (komputer jinjing) pun diciptakan, yang pada akhirnya memudahkan pelaksanaan proses-proses jurnalistik. Hal yang paling luar biasa dengan kemunculan jurnalisme online, dimulai pada tanggal 19 Januari 1998, ketika Mark Drudge (berkebangsaan Amerika, pencipta dan editor situs kumpulan berita Amerika), mempublikasikan kisah perselingkuhan Presiden Amerika Serikat, Bill Clinton, dengan Monica Lewinsky, dari situlah dianggap sebagai awal munculnya Jurnalisme Dalam Jaringan atau Daring (online), kemudian berkembang di berbagai negara lain. Pada tahun 2000-an, muncul situs-situs pribadi yang menampilkan laporan jurnalistik pemiliknya, yang kemudian disebut sebagai weblog atau blog.

di Indonesia, kemunculan media online pertama dimulai oleh Majalah Mingguan Tempo pada 6 Maret 1996. Alasan pendirian Tempo pada waktu itu adalah semata-mata agar media itu tidak mati karena media cetak Tempo pada saat itu sedang dibredeli. Dalam segi bisnis, Detik.com adalah salah satu pemain lama media online di Indonesia. Server detikcom sebenarnya sudah siap diakses pada 30 Mei 1998, namun baru mulai online dengan sajian lengkap pada 9 Juli 1998. Detik.com adalah media online berupa portal berita pertama di Indonesia yang benar-benar menjual konten dan menerbitkan informasi secara update dan real time. Hingga saat ini, detik menjadi portal yang paling banyak diakses. Keberhasilan Detik.com kemudian ditiru oleh berbagai perusahaan lain. Seperti

juga di internasional, di Indonesia pertumbuhan internet dan media online menjadi pesaing bagi media cetak. Sebagai bentuk reaksi, banyak media cetak yang kemudian juga membuat portal berita dalam versi online. Muncul Kompas Cyber, Media Indonesia dll. Juga muncul portal pesaing Detik.com seperti OkeZone.com, VivaNews.com, dll.

Media massa online layak disebut dengan jurnalisme masa depan. Karenaperkembangan teknologi memungkinkan orang membeli perangkat pendukung akses internet praktis seperti notebook atau netbook dengan harga murah. Apalagi kalau koneksi internet mudah diperoleh secara terbuka seperti hotspot(WiFi) di ruang ruang publik. Sehingga minat masyarakat terhadap media bisa bergeser dari media cetak ke media online.

## **BAB IV**

### **RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN**

#### **4.1. Analisa Kebutuhan *Software***

##### **A. Tahapan Analisis**

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap kebutuhan dari system yang akan dibuat untuk lebih mengotimalkan informasi terhadap pengguna. Dalam hal ini adalah pendaftaran iklan.

Halaman Anggota :

A1. User dapat melihat Home website.

A2. User dapat memasang iklan pada website.

A3. User mengisi form kerjasama.

Halaman Admin :

B1. Admin menghapus berita

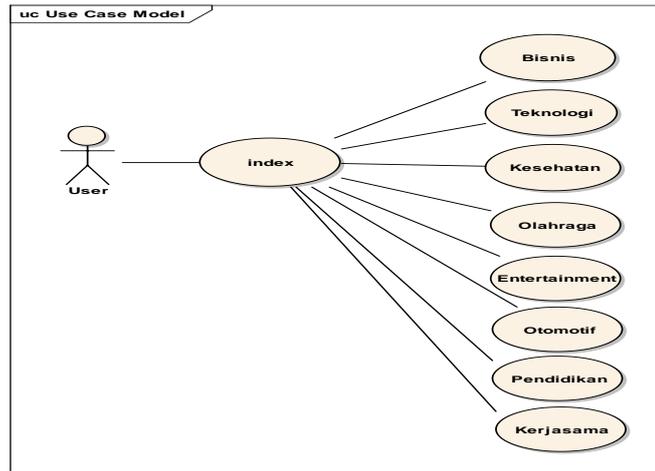
B2. Admin menambahkan berita

B3. Admin menerima konfirmasi pembayaran pada kerjasama

##### **B. *Use Case Diagram***

Berikut ini adalah *Use Case* yang digunakan pada web portal berita:

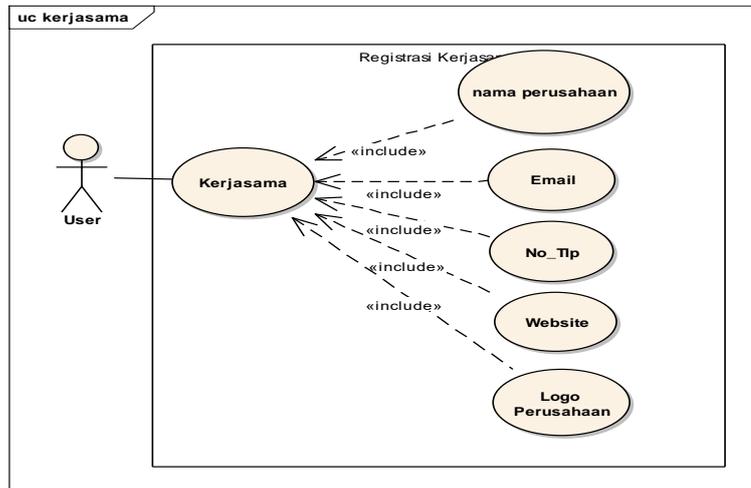
a. *Use Case Diagram* Sistem Portal berita Halaman Utama



Gambar IV.1

*Use Case Diagram* Halaman utama

b. *Use Case Diagram* Sistem Portal berita Halaman anggota



Gambar IV.2

*Use Case Diagram* Halaman Menu Register

c. **Deskripsi Use Case Diagram** Portal berita halaman anggota

Tabel IV.1

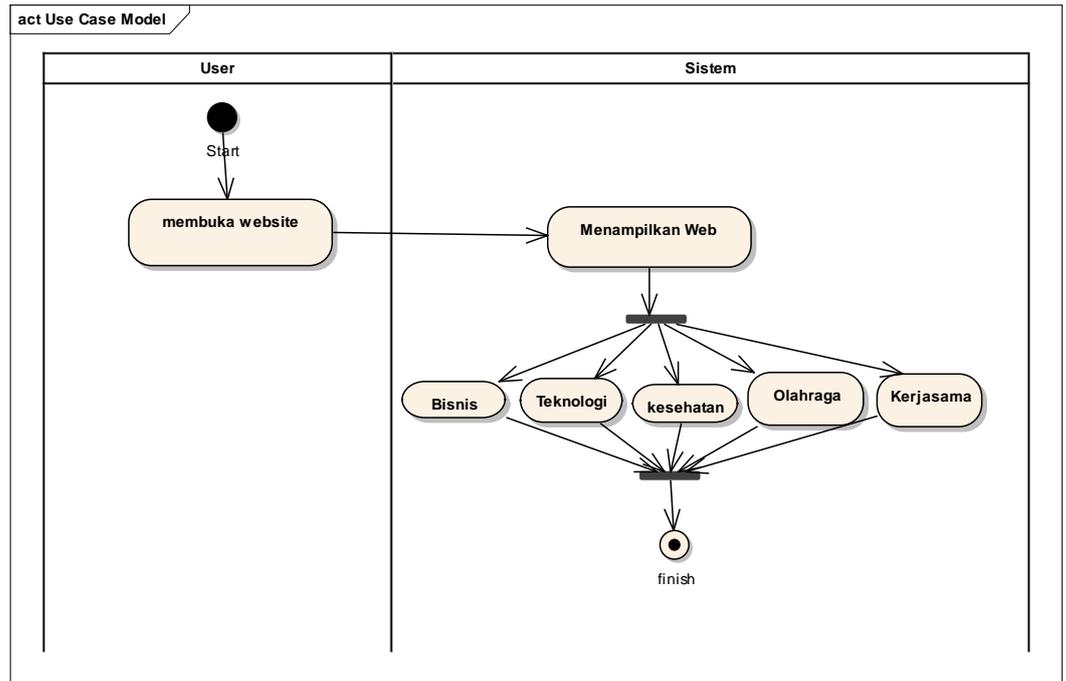
Deskripsi *Use Case Diagram* komunitas halaman Anggota

<i>Use Case Name</i>	<b>Manu Utama Berita</b>
<i>Requirement</i>	A1-A5
<i>Goal</i>	Anggota dapat berkomunikasi serta berbagi informasi di dalam web
<i>Pre-Condition</i>	Anggota tidak perlu mendaftar
<i>Post Condition</i>	Anggota melihat berita
<i>Failed end Condition</i>	Anggota membatalkan secara online
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anggota dapat melihat bisnis</li> <li>2. Anggota dapat melihat teknologi</li> <li>3. Anggota dapat melihat kesehatan</li> <li>4. Anggota dapat melakukan registrasi kerjasama</li> </ol>
<i>Invariant</i>	-

### C. *Activity Diagram*

Berikut ini adalah *Activity Diagram* yang digunakan pada web portal berita

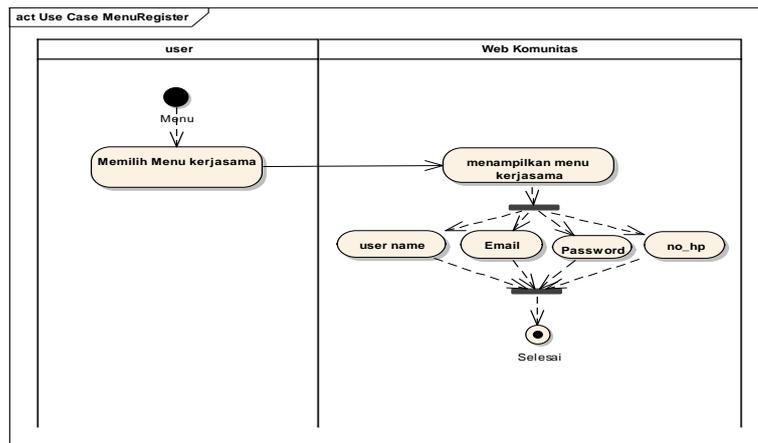
#### 1. *Activity Diagram Halaman Anggota*



Gambar IV.5

Activity Diagram Portal berita halaman User

## 2. Activity Diagram Pendaftaran Anggota



Gambar IV.6

Activity Diagram Pendaftaran pemasangan iklan

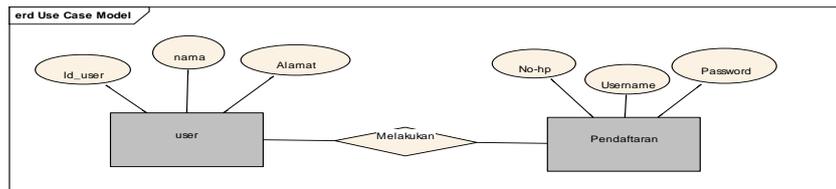
## 4.2. Desain

Berikut ini akan menjelaskan tentang desain *database*, desain *software architecture* dan desain *interface* adalah :

#### 4.2.1. Database

##### 1. Entity Relationship Diagram

ERD (*Entity Relationship Diagram*) berfungsi untuk menggambarkan model basis data yang akan dipakai. Model basis data yang digunakan adalah basis data relasional, Berikut adalah bentuk ERD dari perancangan system yang dibuat:



Gambar IV.8

*Entity Relationship Diagram* Portal berita

##### 2. Spesifikasi File

###### a. Spesifikasi file Tabel User

Nama Database	: db_portal
Nama File	: tb_user
Akronim	: tbportal
Type File	: File Master
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 380 byte

Tabel IV.4

Spesifikasi *File* Tabel Anggota

No.	Elemen Data	Akronim	Type	size	Keterangan
1	Id_user	Kode_anggota	<i>Varchar</i>	15	
2	Nama	Nama	<i>Varchar</i>	15	
3	Alamat	Alamat	<i>Varchar</i>	50	

**b. Spesifikasi *file* Tabel Registrasi**

Nama Database : db\_koperasi

Nama File : tb\_laporan

Akronim : tblaporan

*Type File* : File Master

Akses File : *Random*

Panjang *Record* : 120 *byte*

Kunci Field : kode\_laporan

Tabel IV.5

Spesifikasi *File* Tabel Laporan

No.	Elemen Data	Akronim	Type	size	Keterangan
1	No-hp	No-hp	<i>Integer</i>	15	<i>Primary Key</i>
2	Username	Username	<i>Varchar</i>	15	
3	Email	Email	<i>Varchar</i>	15	
4	Password	Password	<i>Varchar</i>	15	

**4.2.2. Software Architecture**

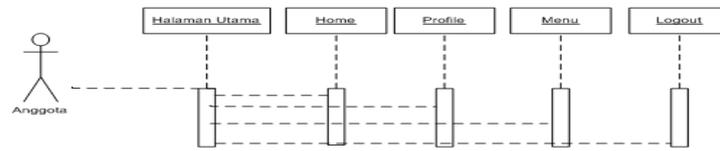


Penggambaran *software architecture*, yang akan dibahas adalah pemrograman berorientasi objek (OOP). Pada tahap ini akan menggambarkan *class diagram*, *sequence diagram*, *component diagram*, dan *deployment diagram* yaitu:

**A. Sequence Diagram**

**1. Sequence Diagram Halaman Anggota**

a. *Sequence Diagram* halaman anggota



Gambar IV. 11  
*Sequence Diagram* halaman Anggota

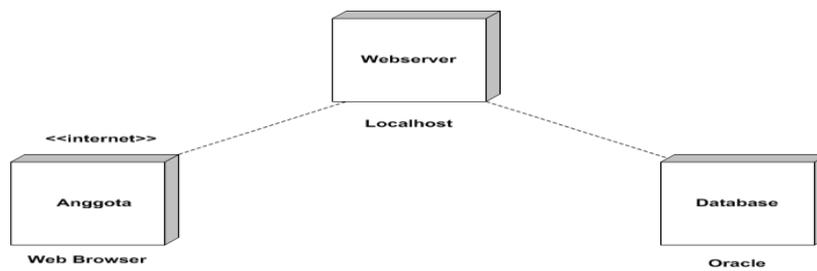
**B. Component Diagram**

*Component* diagram menyediakan gambaran bagaimana sistem secara fisik, yang menampilkan bagian-bagian software yang berjalan pada hardware yang di gunakan untuk mengimplementasikan *system recruitment* dan keterkaitan dengan *hardware* pada Portal berita. Berikut gambar *Component Diagram*:

Gambar IV.12  
*Component Diagram* Portal berita

**B. Deployment Diagram**

*Deployment* diagram menyediakan gambaran bagaimana sistem secara fisik akan terlihat. Sistem diwakili oleh node-node, dimana masing-masing node diwakili oleh sebuah kubus. Garis yang menghubungkan kedua kubus menunjukkan hubungan diantara kedua node tersebut. Berikut gambar *Deployment Diagram*:



Gambar IV.13

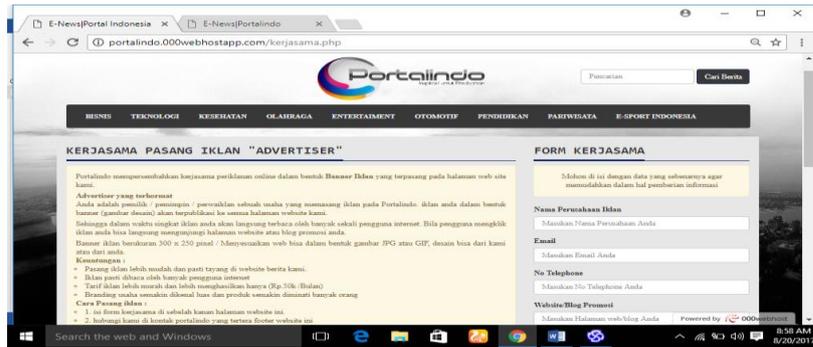
*Deployment Diagram* Portal berita

### 4.2.3. User Interface

Berikut adalah tampilan *interface* pada program portal berita:



Gambar IV.14  
Home Portal berita



Gambar IV.15  
Form Pendaftaran Anggota

### 4.3. Code Generation

Berikut Listing dari Anggota:

#### A. Class Anggota

```

<h3>Input Anggota</h3>
<div>
<form action="" method="post" enctype="multipart/form-data">
<table width="385">
<tr>
<td width="96"><label for="kode_anggota">Kode Anggota</label>
<td width="10">:
<td width="264" colspan="2"><b><?php echo $kode_anggota;?></b>
</td>
</tr>
<tr>
<td width="96"><label for="nik">NIK</label>
<td width="10">:
<td width="264" colspan="2"><input name="nik" type="text" id="nik" value="<?php echo $nik;?>" size="30" />
</td>
</tr>
<tr>
<td><label for="nama_anggota">Nama Anggota</label>

```

```

<td>:

<td colspan="2"><input name="nama_anggota" type="text" id="nama_anggota" value="<?php
echo $nama_anggota;?>" size="30" /></td>

</tr>

<tr>

<td height="57"><label for="jenis_kelamin">Jenis Kelamin</label>

<td>:<td colspan="2">

<input type="radio" name="jenis_kelamin" id="jenis_kelaminya" checked="checked"
value="Laki-Laki" <?php if($jenis_kelamin=="Laki-Laki"){echo"checked";} ?>/>Laki-Laki

<input type="radio" name="jenis_kelamin" id="jenis_kelamintidak" value="Perempuan" <?php
if($jenis_kelamin=="Perempuan"){echo"checked";} ?>/>Perempuan

</td></tr>

<tr>

<td height="24"><label for="email">Email</label>

<td>:

<td><input name="email" type="text" id="email" value="<?php echo $email;?>" size="30" />
<label for="kode_barang"></label></td>

</tr>

<tr>

<td height="24"><label for="alamat">Alamat</label>

<td>:<td colspan="2"><textarea name="alamat" cols="25" rows="3" id="alamat"><?php echo
$alamat;?></textarea>

</td>

</tr>

<tr>

<td><label for="telephone">Telephone</label>

<td>:<td colspan="2"><input name="telephone" type="text" id="telephone" value="<?php echo
$telephone;?>" size="15" /></td></tr>

<tr>

<td height="24"><label for="username">Username</label>

<td>:<td colspan="2"><input name="username" type="text" id="username" value="<?php echo
$username;?>" size="25" />

</td>

</tr>

```

```

<tr>

<td height="24"><label for="password">Password</label>

<td><td colspan="2"><input name="password" type="password" id="password" value="<?php
echo $password;?>" size="25" />

</td>

</tr>

<tr>

<td height="24"><label for="kategori">Kategori</label>

<td><td colspan="2">

<input type="radio" name="kategori" id="kategori" checked="checked" value="Tetap" <?php
if($kategori=="Tetap"){echo"checked";}?>/>Tetap

<input type="radio" name="kategori" id="kategori" value="Kontrak" <?php
if($kategori=="Kontrak"){echo"checked";}?>/>Kontrak

</td>

</tr>

<tr>

<td height="24"><label for="golongan">Golongan</label>

<td><td colspan="2">

<input type="radio" name="golongan" id="golongan" checked="checked" value="I" <?php
if($golongan=="I"){echo"checked";}?>/>I

<input type="radio" name="golongan" id="golongan" value="II" <?php
if($golongan=="II"){echo"checked";}?>/>II

<input type="radio" name="golongan" id="golongan" value="III" <?php
if($golongan=="III"){echo"checked";}?>/>III

</td>

</tr>

<tr>

<td height="24"><label for="sukarela">Sukarela</label>

<td><td colspan="2"><input name="sukarela" type="text" id="sukarela" value="<?php echo
$sukarela;?>" size="25" />

</td>

</tr>

<tr>

<td height="24"><label for="keterangan">Keterangan</label>

```

```

<td><td colspan="2"><textarea name="keterangan" cols="25" id="keterangan"><?php echo
$keterangan;?></textarea>

</td>

</tr>

<tr>

<td><label for="status">Status</label>

<td><td colspan="2">

<input type="radio" name="status" id="status" checked="checked" value="Aktif" <?php
if($status=="Aktif"){echo"checked";}?>/>Aktif

<input type="radio" name="status" id="status" value="Tidak Aktif" <?php if($status=="Tidak
Aktif"){echo"checked";}?>/>Tidak Aktif

</td></tr>

<tr>

<td>

<td>

<td colspan="2"><input name="Simpan" type="submit" id="Simpan"
onclick="MM_validateForm('nama_anggota','R','email','RisEmail','telephone','RisNum','usern
ame','R','password','R','golongan','R','sukarela','NisNum','alamat','R','keterangan','R');retur
n document.MM_returnValue" value="Simpan" />

<input name="pro" type="hidden" id="pro" value="<?php echo $pro;?>" />

<input name="kode_anggota" type="hidden" id="kode_anggota" value="<?php echo
$kode_anggota;?>" />

<input name="kode_anggota0" type="hidden" id="kode_anggota0" value="<?php echo
$kode_anggota0;?>" />

<a href="?mnu=anggota"><input name="Batal" type="button" id="Batal" value="Batal" /></a>

</td></tr>

</table>

</form>

</div>

```

## B. Skrip Form chat

```

<div class="col-md-8 contact-left">
<?php
$query=mysql_query("SELECT *from chat ORDER BY tgl_chat DESC LIMIT
5");
while ($chat = mysql_fetch_array($query)):
    $loc = $chat['Location'];

    $id=$chat['id_user'] ;
    $sql=mysql_query("SELECT *FROM user WHERE id_user='$id'");

```

```

$user=mysql_fetch_array($sql);
?>
<div class="contct-info">
<div class="media">
<div class="media-left">
    
</div>
<div class="media-body">
    <h5 class="media-heading text-capitalize"><b><?=$user['username']
;?></b></h5>
    <?=$chat['isi'] ;?>
</div>
</div>
<hr>
</div>
<?php endwhile;?>
</div>

```

#### 4.4. Testing

Berikut ini adalah hasil testing pada program sistem informasi Portal berita, menggunakan *blackbox* testing :

Tabel IV.7  
Hasil Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Membuka web browser (homepage)	No kode	Sistem tampil keseluruhan	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2.	Membuka menu home	No kode	Sistem menampilkan beberapa menu pilihan	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3.	Kerjasama	Username, Password	Sistem menampilkan beberapa menu pilihan	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4.	Mengisi data	Pengisian Form	Sistem akan langsung masuk kedalam form menu kerjasama	Sesuai harapan	<i>valid</i>
5.	Membuka menu beransa	No kode	Sistem akan membuka tampilan tentang beranda dari portal berita	Sesuai harapan	<i>Valid</i>

#### 4.5.2. Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Spesifikasi *hardware* yang digunakan untuk membuat program ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV.8  
Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

<b>Kebutuhan</b>	<b>Keterangan</b>
Sistem Operasi	Windows 7
Processor	Intel(R) Core(TM) 2 Duo Cpu P7350@ 2.00Ghz
RAM	2 GB
Hardisk	250 GB
CD-ROM	52x
Mouse	Standart
Browser	Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer
Software	Mysql

Perangkat keras tidak akan mempunyai arti bagi user karena tidak dapat melakukan apa-apa tanpa adanya perangkat lunak. Teknologi canggih dari perangkat keras akan berfungsi bila instruksi-instruksi tertentu telah diberikan kepadanya. Kumpulan instruksi-instruksi itu biasanya disebut perangkat lunak (*software*). Spesifikasi *software* yang digunakan untuk membuat program ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi (*operating system*) yaitu program yang digunakan untuk mengendalikan dan mengkoordinasi kegiatan dari sistem komputer. Sistem operasi yang penulis gunakan adalah Microsoft Windows 7 Profesional.

2. Bahasa pemrograman (*language software*) yaitu program yang digunakan untuk menerjemahkan instruksi-instruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman ke dalam bahasa mesin agar dapat dibaca oleh komputer. Penulis menggunakan bahasa pemrograman Java spring dan database Oracle dalam membuat desain perancangan sistem informasi Portal berita.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis paparkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Mendapatkan informasi secara berkala melalui website.
2. Membantu dalam hal kualitas penyampaian informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung *website*.
3. Sistem penjualan melalui iklan banner di website, agar memudahkan penjual dalam menjual dagangannya.
4. Sistem ini mempermudah dalam proses pencarian data dan dapat menyimpan data penjual yang cukup besar.
5. Website ini memiliki cara penggunaan yang mudah, sehingga anggota yang mengunjungi web ini tidak akan menemui kesulitan.

#### **5.2. Saran**

Agar sistem informasi ini dapat berjalan dengan baik, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Diperlukan tenaga ahli yang memiliki kemampuan di bidang komputer serta ketelitian yang tinggi terutama dalam hal administrasi sehingga menghasilkan informasi yang tepat dan akurat.

2. Pada sisi keamanan web, hendaknya di monitoring secara berkala oleh admin. Agar tidak terjadi hal-hal yang tidak di inginkan.
3. Guna meningkatkan kinerja dan mengembangkan aplikasi yang ada sekarang ini, sebaiknya dari segi tampilan halaman web lebih ditingkatkan lagi sehingga akan lebih optimal dari segi interfacenya.
4. Melakukan pengembangan dan penyempurnaan sistem, seperti: bekerja sama dengan instansi lain (PLN,PDAM) untuk pembayaran online atau menambahkan fitur-fitur lain untuk melengkapi fasilitas yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

A.S. Rosa, Shalahuddin. M. Rekayasa Perangkat Lunak. Cetakan Keempat. Informatika Bandung, 2016.

Jogiyanto. 2010. Analisis & Desain. Yogyakarta: Andi Offset.

Puspitasari, Diah, 2015. Aplikasi Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web, *Jurnal Pilar Nusa Mandiri* vol. XI, No.2 September 2015, ISSN: 1978-1946,

<http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/152/134>

Supriyatna, Adi, 2014. Sistem Informasi Pinjaman Dana dan Pembelian Barang Secara Kredit Berbasis Web, *Jurnal Paradigma* vol XVI no.2 September 2014, <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/view/777/635>

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Biodata Mahasiswa

N.I.M : 12160205  
Nama Lengkap : Dian Purnawan  
Tempat & Tanggal Lahir : Kuningan, 09 Juli 1992  
Alamat lengkap : Jl. Enim no 4b rt 001/002  
Jakarta Utara 14330, Hp.089694327509

### B. Riwayat Pendidikan Formal & Non-Formal

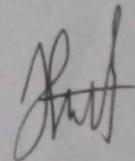
1. SD Negeri 03 Jakarta, lulus tahun 2007
2. SMP Al - chalidiyah Jakarta, lulus tahun 2009
3. SMK Pertiwi kuningan, lulus tahun 2012
4. BSI Jakarta, lulus tahun 2015

### C. Riwayat Pengalaman Berorganisasi / Pekerjaan

1. Sky wedding mangga dua,jakarta pusat.  
tahun 2012 s.d tahun 2013
2. MACF di cempaka putih,jakarta pusat.  
Tahun 2016 s.d tahun 2017
3. PT.hoffinen di kelapa gading,jakarta utara.  
Tahun 2017 s.d sekarang



Jakarta, 21 Agustus 2017



Dian Purnawan

	<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI</b>
	<b>SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA &amp; KOMPUTER NUSA MANDIRI</b>

NIM : 12160205  
 Nama Lengkap : Dian Purnawan  
 Dosen Pembimbing II : Linda Marlinda, MM. M.Kom  
 Judul Skripsi : Rancangan Bangun Portal Media Online Berbasis Website

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	06-05-2017	Pengajuan Judul dan BAB I	
2.	15-05-2017	Revisi dan Acc Judul dan BAB I	
3.	30-05-2017	Pengajuan BAB II dan BAB III	
4.	31-05-2017	Revisi dan Acc BAB II dan BAB III	
5.	02-06-2017	Pengajuan BAB IV	
6.	14-06-2017	Revisi BAB IV	
7.	10-07-2017	Pengajuan BAB V dan Revisi Website	
8.	27-07-2017	Acc BAB V dan Website	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.  
Bimbingan Skripsi

- Dimulai pada tanggal : 06-05-2017
- Diakhiri pada tanggal : 27-07-2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing

 27/07/2017

(Linda Marlinda, MM. M.Kom)

	<b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI</b>
	<b>SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA &amp; KOMPUTER</b> <b>NUSA MANDIRI</b>

NIM : 12160205  
 Nama Lengkap : Dian Purnawan  
 Dosen Pembimbing II : Desmulyati, S.T. M.KOM  
 Judul Skripsi : Rancangan Bangun Portal Media Online Berbasis Website

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	06-08-2017	Pengajuan Judul dan Kata Pengantar	
2.	07-08-2017	Acc judul dan kata pengantar, Pengajuan BAB I	
3.	08-08-2017	Pengajuan BAB II	
4.	09-08-2017	ACC BAB II	
5.	14-08-2017	Persembahan Dan Revisi BAB I	
6.	16-08-2017	Pengajuan BAB III	
7.	17-08-2017	ACC BAB III	
8.	19-08-2017	Pengajuan BAB V	

**Catatan untuk Dosen Pembimbing Bimbingan Skripsi**

- Dimulai pada tanggal : 06-08-2017
- Diakhiri pada tanggal : 19-08-2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Kali

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing

  
 (Desmulyati, S.T. M.Kom)