

TUGAS AKHIR

**WEBSITE KOMUNITAS SANGGAR SENI DAN BUDAYA DI KOTA PALANGKA
RAYA**



Oleh :

Mardianto

DBC 112 0

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKARAYA

2019

**“RANCANG BANGUN WEBSITE KOMUNITAS SANGGAR SENI DAN
BUDAYA DI KOTA PALANGKA”**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1 pada Jurusan
Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh

MARDIANTO.DS

DBC 112 031

Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 09 Oktober 2019

Waktu : 14.15-15.45 WIB

1. Putu Bagus A.A.P., ST., M.Kom
NIP. 198910222015041001
2. Widiatry, ST., MT
NIP. 198207172003122002
3. Devi Karolita, S.Kom., M.Kom
NIP. 198212062006042001
4. Drs. Jadianan Parhusip, M.Kom
NIP. 196304231985021001
5. Abertun Sagit Sahay, S.T., M.Eng
NIP. 197512122003121002


 (Ketua)
 (Anggota)
 (Anggota)
 (Anggota)
 (Anggota)

Mengetahui :

Fakultas Teknik
Universitas Palangka Raya


Ir. WALUYO KUSWANTORO, MT.
NIP. 196511091993021001

Jurusan / Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya
Ketua Jurusan,


ABERTUN SAGIT SAHAY, ST., M.Eng
NIP. 19751212 200312 1 002

**RANCANG BANGUN WEBSITE KOMUNITAS SANGGAR SENI DAN
BUDAYA DI KOTA PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1
pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

OLEH :

MARDIANTO.DS

NIM. DBC 112 031

Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Skripsi

Pembimbing I



Widiatry, ST., MT
NIP. 198207172003122002

Pembimbing II



Devi Karolita, S.Kom., M.Kom
NIP. 198212062006042001

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

2019

RIWAYAT PENYUSUN

Data Diri

Nama : MARDIANTO.DS
NIM : DBC 112 031
Fakultas : Teknik
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Strata 1 (S-1)
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Rangan Tangko, 19 Mei 1994
Agama : Hindu Kaharingan
Status dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak ke - : Pertama (1)
Alamat : Jl.Tangkasiang
No. Telpon/HP : +6282358646983



Data Orang Tua

Nama Ayah : Dagang S Manan, Spd
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Lemee
Pekerjaan Ibu : Ibu rumah tangga
Alamat Orang Tua : Rangan Tangko
No. Telpon/HP : +6285251289869

Riwayat Pendidikan *)

SD : SDN 1 Rangan Tangko (Tahun Lulus 2006)
SMP : SMPN 2 Marikit Rangan Tangko (Tahun Lulus 2009)
SMA : SMAN 1 Marikit (Tahun Lulus 2012)

Palangka Raya, 2019

MARDIANTO.DS
DBC 112 031

Keterangan:

*) Nama, Tempat, Tahun Lulus

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis terdapat dalam Skripsi ini dan disebutkan dalam Tinjauan Pustaka.

Palangka Raya, Oktober 2019



MARDIANTO.DS
DBC 112 031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* yang telah memberikan berupa kesehatan, kesempatan sehingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua Orang Tua ku tercinta dan tersayang yang telah membimbing dan mengajarku banyak hal agar kelak menjadi seseorang yang berguna dan mandiri.
2. Keluarga Besar yang selalu menghibur, mendukung, memberi semangat dan memotivasi saya hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu *Sherly Christina, S.Kom., M.Kom*, selaku Dosen pembimbing akademik saya dari awal kuliah hingga saya dapat menyelesaikan Studi Strata-1 (S1) saya, terima kasih atas bimbingan, arahan serta dukungannya kepada saya.
4. Ibu *Widiatry, ST., MT* selaku dosen pembimbing I dan Ibu *Devi Karolita, S.Kom., M.Kom* selaku dosen pembimbing II, yang mana bersedia memberikan banyak waktunya untuk membimbing serta memotivasi hingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Putu Bagus *A.A.P., ST., M.Kom*, Bapak *Drs. Jadianan Parhusip, M.Kom*, dan Bapak *Abertun Sagit Sahay, S.T., M.Eng*, selaku dosen penguji saya yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam penyempurnaan Skripsi saya.
6. *Dosen-dosen pengajar dan Staff Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya* yang telah meluangkan waktu untuk mengajarkan banyak ilmu kepada saya.
7. Terimakasih keluarga besar *Mahasiswa Teknik Informatika Angkatan 2012*, yang telah memberikan dukungan, masukan, saran serta motivasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir /skripsi dengan judul “website komunitas sanggar Seni dan Budaya di Kota Palangka Raya”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Universitas Palangkaraya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan, pemrograman website.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan bantuan berbagai pihak, sehingga sudah sepantasnya penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Penulis ingin memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan yang maha Esa. Yang senantiasa melimpahkan rahmatnya kepada hamba-Nya.
2. Teristimewa, Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti, dukungan moral maupun material, kasih sayang yang takternilai harganya serta saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungannya.
3. Kepada Ibu. Widiatry, ST.,M.T dan Ibu. Devi ,S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang selalu siap meluangkan waktunya untuk membimbing, sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Palangkaraya, Juni 2019

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir /skripsi dengan judul “website komunitas sanggar Seni dan Budaya di Kota Palangka Raya”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Universitas Palangkaraya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan, pemrograman website.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan bantuan berbagai pihak, sehingga sudah sepantasnya penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Penulis ingin memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan yang maha Esa. Yang senantiasa melimpahkan rahmatnya kepada hamba-Nya.
2. Teristimewa, Ibunda dan Ayahanda tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa tiada henti, dukungan moral maupun material, kasih sayang yang takternilai harganya serta saudara-saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungannya.
3. Kepada Ibu. Widiatry, ST.,M.T dan Ibu. Devi ,S.Kom., M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang selalu siap meluangkan waktunya untuk membimbing, sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Palangkaraya, Juni 2019

Penulis

WEBSITE KOMUNITAS SANGGAR SENI DAN BUDAYA DI KOTA PALANGKA RAYA

MARDIANTO (DBC 112)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangkaraya

Kampus upr Tunjung Nyaho Jl.Yossudarso Palangkaraya 73112

E-mail : mar10@gmail.com

ABSTRAK

Sanggar merupakan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Saat ini di Palangka Raya terdapat \pm 50 sanggar, dari semua itu masih ada sanggar yang belum terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Palangka Raya serta tidak adanya tempat/sarana untuk mempromosikan sanggar. Oleh karena itu diperlukannya sebuah media agar dapat di lakukan pendataan bagi sanggar yang belum terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Palangka Raya serta sebagai tempat untuk promosi sanggar di kota Palangka Raya.

Metode yang digunakan untuk membangun website adalah dengan menggunakan metode *Waterfall* meliputi *System / Information Engineering and Modeling, Software Requirements Analysis, Design, Coding, Testing / Verification, Maintance.* dan Menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database MySql.

Pengujian dilakukan menggunakan metode *blackbox*, Hasil dari pengujian adalah bahwa website komunitas sanggar yang selesai di buat bisa digunakan .untuk melakukan promosi sanggar. Sistem ini belum menerapkan verifikasi akun diharapkan untuk pengembangan berikutnya ditambahkan fitur verifikasi akun menggunakan yang dikirm melalui SMS atau E-Mail.

Kata Kunci : Komunitas, Sanggar Tari, Waterfall, Website

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan	4
1.5 Metodologi	5
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Komunitas	11
2.2 Website	12
2.3 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	16
2.4 <i>Entity Relantionship Diagram (ERD)</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Metodologi	21
3.2 Analisis	23
3.2.1 Analisis Sistem	23
3.2.3 Bisnis Proses	24
3.2.4 Flowchart	28
3.3 Desain Sistem	30
3.3.1 Data Flow Diagram (DFD)	30
3.3.2 Entity Relationship Diagram	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi	40
4.2 Pengujian	48

BAB V PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kategori Website	13
Gambar 2.3 Simbol Notasi DFD	17
Gambar 2.4 Simbol ERD	18
Gambar 3.1 Flowchart Sistem	28
Gambar 3.2 Diagram Konteks	30
Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 1	31
Gambar 3.4 Proses 1	33
Gambar 3.6 Proses 3	34
Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram	35
Gambar 4.1 Halaman Login dan Registrasi	38
Gambar 4.2 Form Input Lengkapi Data Sanggar	39
Gambar 4.3 E-Mail Sanggar Salah	39
Gambar 4.4 Password Sanggar Salah.....	40
Gambar 4.5 Halaman Data Anggota	40
Gambar 4.6 Form Input Anggota	41
Gambar 4.7 List Sanggar	41
Gambar 4.8 Detail Sanggar	42
Gambar 4.9 Form Input Pesan Sanggar	42
Gambar 4.10 Halaman Login Admin Komunitas	43
Gambar 4.11 Username Admin Komunitas Salah	43
Gambar 4.12 Password Admin Komunitas Salah	44
Gambar 4.13 Kode Verifikasi Salah	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Proses DFD Level 1	32
Tabel 3.2 Keterangan Entitas pada ERD	36
Tabel 4.1 Pengujian Blackbox	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu media yang efektif sekarang ini adalah internet. Melalui internet kita dapat mengolah data, termasuk mendapatkan, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data dalam berbagai cara sehingga dapat menghasilkan informasi berkualitas. Semua itu dapat di implementasikan kedalam sebuah web. Melalui media internet pula, seseorang dapat lebih mudah mendapatkan informasi yang ingin dicari.

Saat ini sedang populer situs-situs jejaring sosial, oleh karena itu dibuatlah website untuk para kumpulan sanggar tari yang ada di Palangka Raya. Komunitas sanggar tari merupakan tempat berkumpulnya sanggar-sanggar tari agar saling mengenal tiap-tiap anggota sanggar dan saling berbagi ilmu serta informasi, di Palangka Raya terdapat banyak sanggar tari ± 50 sanggar. Oleh karena itu diperlukannya sebuah media agar dapat di lakukan pendataan bagi sanggar yang belum terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Palangka Raya serta sebagai tempat untuk promosi sanggar di kota Palangka Raya. Penulis bermaksud bahwa website ini nanti nya mampu menjadi sarana atau wadah berkumpulnya para seniman di Palangka Raya serta website ini nantinya dapat menjadi sarana bagi sanggar-sanggar tari yang ada di Palangka Raya untuk dapat berkomunikasi dan berbagi informasi kepada masyarakat luas.

Web ini berfungsi untuk mengenalkan kepada masyarakat luar tentang adat dan budaya Kalimantan Tengah. Keuntungan dari Website ini iyalah dengan diketahui orang tentang website ini maka akan semakin mudah untuk

berkomunikasi jika ada acara acara besar yang berhubungan dengan kesenian orang akan dengan mudah memesan sebuah tarian untuk acara pernikahannya, karungut dan music etnik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana dan membangun website komunitas sanggar Seni dan Budaya di Kota Palangka Raya?

1.3 Batasan Masalah

Mengacu dengan permasalahan diatas, dan untuk meghindari meluasnya pembahasan, maka dibuatlah batasan masalah mengenai Website Komunitas Sanggar di kota Palangka Raya sebagai berikut.

1. Website ini hanya mencakup sanggar tari yang ada di kota Palangka Raya.
2. Fitur yang disediakan pada website:

- a. Booking tarian

Fitur ini berguna untuk memesan tari untuk mengisi acara

- b. Menampilkan Informasi

Fitur ini berguna untuk memberi informasi kepada pengunjung website.

- c. Menampilkan Agenda

Fitur ini berguna untuk membuat dan menampilkan agenda

- d. Berita

Fitur ini berguna untuk membuat dan menampilkan berita.

- e. Artikel

Fitur ini berguna untuk membuat dan menampilkan artikel

f. Menampilkan daftar sanggar

Fitur ini berguna untuk menampilkan list sanggar yang ada di Palangkaraya

g. Chating

Fitur ini berguna untuk chating sesama anggota sanggar.

h. Berbagi momen

Fitur ini berfungsi untuk berbagi momen kepada sesama anggota komunitas

i. Sukai momen

Fitur ini berguna untuk menyukai momen setiap anggota.

j. Komentari momen

Fitur ini berguna untuk mengomentari momen anggota yang di bagikan.

3. Hak Akses

Dalam penggunaan *ini* terdapat 4 hak akses, yaitu;

a. Admin

Admin dapat mengakses *website* tersebut dan dapat mengelola semua fitur yang ada di dalam *website* tersebut.

b. Pengunjung

Pengunjung dapat mengakses *website* tersebut untuk mengetahui atau ingin mendapatkan informasi tentang sanggar tari yang ada di Palangka Raya misalnya informasi tentang pengumuman, atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sanggar yang ada di Palangka Raya.

c. Admin sanggar

Pengurus sanggar mengelola halaman sanggar seperti :

1. Mengelola anggota sanggar

2. Mengelola video tarian.
3. Memberi informasi mengenai jadwal pentas.

d. Anggota

Anggota dapat mengelola akunnya seperti berbagi momen, menyukai momen, megomentari momen, chatting.

1.4. Tujuan

Adapun maksud tujuan dari pembuatan website ini adalah sebagai berikut;

1. Sebagai sarana bernagi informasi, menambah relasi pertemanan dan berbagi ilmu mengenai seni dari sanggar-sanggar tari yang ada di Palangka Raya.
2. Sebagai salah satu sarana promosi budaya di Kalimantan Tengah khususnya Kota Palangka Raya.

1.5 Manfaat

1. Bagi penulis
 - Menambah wawasan di dalam pembuatan website.
 - Melatih cara berpikir dalam memecahkan dan menganalisis sebuah masalah berdasarkan teori-teori yang sudah dipelajari serta mampu mengimplementasikannya ke dalam bentuk nyata yaitu berupa sebuah media informasi berbentuk *website*.
2. Bagi Sanggar

Dapat mempermudah memberikan informasi dan memperkenalkan sanggar kepada masyarakat serta promosi sanggarnya.
3. Bagi Pengunjung

Memudahkan untuk mengetahui informasi-informasi yang terdapat pada tiap-tiap sanggar tersebut seperti informasi tentang profil dan agenda yang akan terselenggara.

4. Bagi Anggota Sanggar

Memudahkan anggota dalam berinteraksi dengan anggota sanggar lain dengan adanya chatting sehingga dapat menambah relasi pertemanan.

1.6 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam membangun sistem pakar penentuan akreditasi adalah sebagai berikut :

1. Observasi

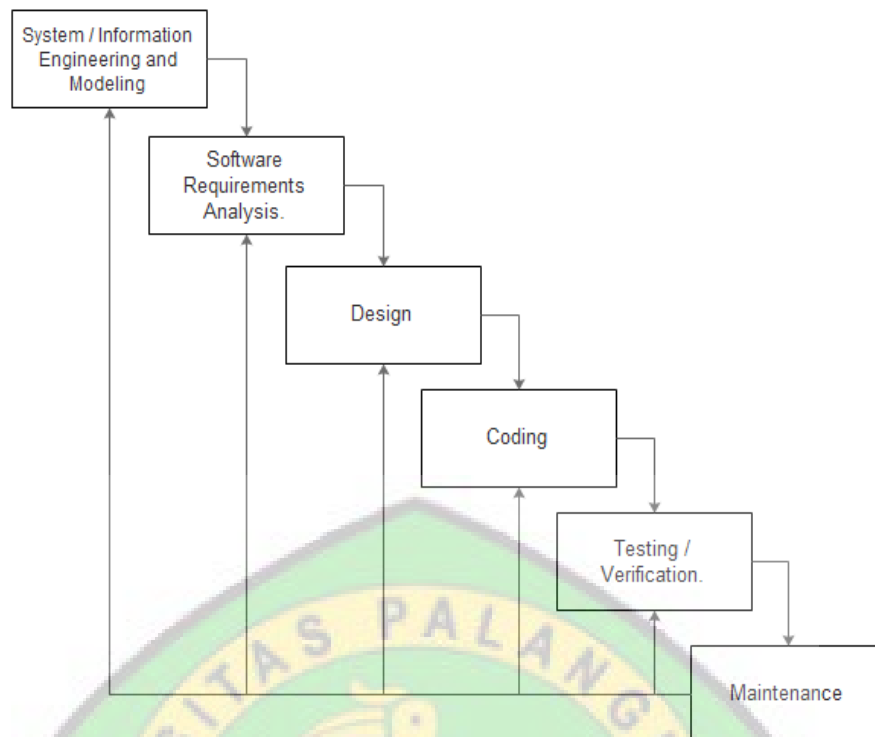
Teknik pengumpulan data ini digunakan mengamati langsung terhadap aktivitas yang ada di Dinas Pariwisata Kota Palangkaraya, Provinsi Kalimantan Tengah.

2. Studi Literatur

Pengumpulan literature yang berhubungan dengan topik tugas akhir. Literatur-literatur yang digunakan berasal dari jurnal dan buku teks.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sitem menggunakan metode waterfall.



Gambar 1.2 Metode Waterfall

a. *System / Information Engineering and Modeling.*

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

b. *Software Requirements Analysis*

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem.

c. Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer. Bahasa yang di gunakan untuk membangun sistem akreditasi adalah PHP.

e. Testing / Verification

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang

belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya

4. Bimbingan

Bimbingan dengan melakukan konsultasi dilakukan berkala dengan dosen pembimbing .

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun dalam lima bab, dengan menggunakan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan dan dengan dilengkapi dengan tinjauan pustaka.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam proses pembuatan program. Landasan teori memuat masalah tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah pekerjaan untuk merumuskan hipotesis. Landasan teori ini berbentuk permasalahan – permasalahan yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang dikerjakan.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisi uraian tentang perancangan proses, perancangan basis data, perancangan antar muka yang meliputi perancangan

input dan output, kebutuhan sistem, serta uraian tahapan - tahapan dari implementasi sistem yang digunakan yaitu rancangan penerapan, dan tahap penggunaan program.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan hasil implementasi dari program yang telah dibuat dan pengujian (*testing*) program. Pada tahap pengujian program akan digunakan *black box testing* merupakan strategi *testing* dimana hanya memperhatikan atau memfokuskan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil studi literatur atau landasan teori dan penyusunan laporan program Tugas Akhir, sedangkan saran berupa perbaikan atau peningkatan yang diperlukan saat ini ataupun pada masa yang akan datang yang berhubungan dengan pelaksanaan pembuatan program Tugas Akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Komunitas

Di jaman sekarang ini banyak sekali komunitas-komunitas atau organisasi yang dibentuk dengan maksud untuk mencapai tujuan yang sebelumnya telah disepakati. Bukan hanya di kehidupan dunia nyata saja komunitas dapat di bentuk, tapi di jaman yang serba instan dan canggih ini komunitas dapat dibentuk di dunia maya atau internet dengan maksud yang sama yaitu untuk mencapai tujuan. Komunitas dibentuk untuk mencapai target atau suatu tujuan yang telah di sepakati sebelumnya sehingga komunitas yang terbentuk tetap pada jalur yang telah di tetapkan agar tujuan dapat tercapai.

2.1.1 Definisi Komunitas

Menurut Hendro Puspito - Komunitas adalah kelompok sosial yang berasal dari beberapa organisme yang saling berinteraksi di dalam daerah tertentu dan saling berbagi lingkungan. Biasanya mempunyai ketertarikan dan habitat yang sama.

Atau definisi Komunitas yang lainnya adalah sebuah kelompok yang menunjukkan adanya kesamaan kriteria sosial sebagai ciri khas keanggotaannya, misalnya seperti: kesamaan profesi, kesamaan tempat tinggal, kesamaan kegemaran dan lain sebagainya. Seperti contohnya: kelompok petani, karyawan pabrik, kelompok warga, kelompok suporter sepak bola dan lain sebagainya.

Tujuan dibentuknya komunitas yaitu untuk dapat saling membantu satu sama lain dalam menghasilkan sesuatu, sesuatu tersebut adalah tujuan yang telah di tentukan.

2.1.2 Manfaat Komunitas

Adapun beberapa manfaat dari komunitas, diantaranya seperti di bawah ini:

- a. Dapat menjalankan program dengan arah yang sama dan dapat saling memberikan informasi ter-update satu sama-lain.
- b. Lalu dapat menjalin hubungan yang baik dengan orang-orang yang memiliki pemikiran dan tujuan yang sama.
- c. Bisa mengetahui dan mewaspadaai terhadap program maupun tawaran yang sifatnya menipu. Misalnya kita menjalankan suatu bisnis di internet karena dunia maya dapat dijadikan lahan bisnis, dan di sana juga banyak orang yang mencoba untuk melakukan penipuan. Dengan berkomunitas atau saling berinteraksi kita dapat saling memperingati dan membagi pengalaman.

Perlu diketahui bahwa suatu komunitas tidak akan berjalan dengan baik jika anggotanya tidak dapat mematuhi pada ketentuan-ketentuan komunitas itu sendiri, dan tidak berinteraksi satu sama lain, jadi dalam komunitas harus mematuhi ketentuan-ketentuan yang ada dan harus saling berinteraksi.

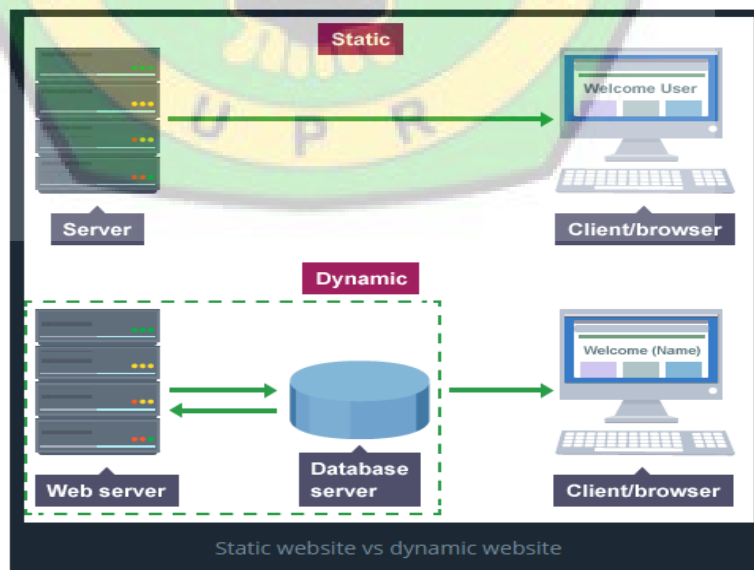
2.2 Website

Website adalah kumpulan informasi yang berbentuk halaman-halaman elektronik atau *web page*. Sebuah website umumnya terhubung pada sebuah alamat penunjuk yang spesifik. Alamat penunjuk tersebut dinamakan domain, misal *Detik.com* atau *Nesabamedia.com*. Website pada umumnya terdiri dari format teks, gambar, table, grafik, kutipan, video, musik, dan format visual lainnya yang menarik bagi pengunjung website tersebut.

Sebuah website biasanya bisa diakses secara umum. Kebanyakan website dapat diakses melalui public internet protocol (IP) dalam sebuah jaringan internet . Namun tidak menutup kemungkinan bahwa website tersebut diakses secara offline melalui jaringan LAN. Website bisa berupa website pribadi, komersial, pemerintahan, dan website lainnya yang dibuat untuk kepentingan profit maupun non profit yang dipublikasikan secara umum. Selain itu, website juga dapat dibuat untuk tujuan khusus seperti misalnya untuk hiburan, pendidikan, dan juga kepentingan social.

2.2.1 Kategori Website

Berdasarkan penampilan dan respon ketika diakses, website bisa dikategorikan ke dalam dua jenis utama yaitu *static website* dan *dynamic website*. Mungkin Anda sebenarnya sering berinteraksi dengan kedua jenis website ini. Namun karena terlalu menikmati informasi positif yang ada di dalam halaman website tersebut, seringkali Anda tidak begitu ingin tahu perbedaan keduanya. Nah mari kita pelajari apa itu static website dan dynamic website



Gambar 2.2 Kategori Website

Sumber : <https://www.nesabamedia.com/pengertian-website/>

1. Static website

Static website pada umumnya merupakan informasi yang disimpan di dalam server dengan format tertentu yang nantinya akan tampil secara identik untuk semua pengguna atau users. Website jenis ini umumnya dikembangkan dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language (HTML)* ataupun *Cascading Style Sheets (CSS)*.

Pada umumnya static website ini akan menampilkan bentuk yang sama ketika kita mengunjunginya. Meskipun pengelola website melakukan pembaharuan informasi, biasanya penampilan yang muncul pada saat kita mengakses website tipe ini tetap sama. Jika pengelola ingin mengubah penampilan dari website ini, maka pengelola harus mengubahnya melalui kode-kode program yang tentunya menuntut pengelola untuk memahami prinsip-prinsip pemrograman sebuah website.

Website jenis ini mempunyai protipe yang hampir mirip, yaitu memiliki sekitar setidaknya 5 halaman utama. Halaman-halaman tersebut biasanya digunakan untuk menuliskan informasi mengenai produk, kontak, sejarah dan informasi-informasi umum mengenai website tersebut. Di dalam website tersebut juga bisa dimuat informasi multimedia seperti musik dan video. Namun pada website jenis ini umumnya video dan musik langsung dimainkan secara otomatis. Dan pada umumnya tidak memungkinkan interaksi secara lebih fleksibel antara pengunjung dan website itu sendiri.

2. Dynamic website

Berbeda dengan static website, dynamic website mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan dirinya sesuai dengan keadaan saat users mengakses website tersebut

dengan memanfaatkan database. Jika pada static website, kebanyakan diatur menggunakan HTML dan CSS, maka pada dynamic website ini penampilannya juga diatur menggunakan bahasa pemrograman seperti Perl, PHP, Javascript, Python dan dan lain sebagainya. Dengan begitu, pengembang website bisa membuat halaman dengan konsep visual dan kemampuan interaksi tinggi dengan penggunanya. Beberapa fitur yang biasanya terdapat pada dynamic website adalah cookies, fasilitas live chatting, kolom komentar, form registrasi dan lain sebagainya.

Pada dynamic website ini Anda sebagai pengembang bisa membuat agar beberapa halaman tampil selayaknya halaman statis seperti pada static website, tetapi kemudian digabungkan dengan *engine* untuk menampilkan sekumpulan artikel terakhir yang Anda terbitkan, atau yang lebih dikenal dengan istilah *blog engine*. Dengan menggunakan tipe website seperti ini, maka Anda berpotensi membuat pengunjung betah membaca konten di dalam website Anda. Selain itu pada dynamic website ini, Anda juga bisa menambahkan perbaruan aktivitas yang tercatat pada website Anda.

2.2.2 Manfaat Website

Manfaat website yang paling utama adalah untuk menyebarkan informasi melalui dunia digital. Dengan adanya dunia digital yang bisa diakses melalui jaringan internet ini, maka arus pertukaran informasi dapat dilakukan secara internasional dan tidak terbatas oleh batasan tempat.

Melalui website, orang di seluruh dunia bisa saling bertukar informasi terkini sehingga tidak ketinggalan perkembangan teknologi, budaya, dan ilmu pengetahuan yang sedang meroket di segala belahan dunia. Kini selain sebagai media untuk

bertukar informasi, website juga bisa menjadi media untuk promosi dan mengembangkan bisnis. Di samping itu, website juga ramai digunakan sebagai ruang untuk mengekspresikan diri atau yang kini populer dengan sebutan media sosial atau *sosmed*.

2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Al-Bahra (2013), Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk sistem yang akan dikerjakan.

Ada tiga tingkatan dalam Diagram Alir Data, yaitu :

1. Diagram konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

2. Diagram Nol / Zero (Overview Diagram)

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 dalam dan *eksternal entity*. Pada level ini sudah dimungkinkan adanya / digambarkannya data store yang digunakan. Untuk proses yang tidak dirinci lagi pada



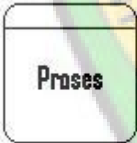





level selanjutnya, symbol ‘*’ atau ‘)’ (functional primitive) dapat ditambahkan pada akhir nomor proses. Keseimbangan input dan output (balancing) antara diagram 0 dengan diagram konteks harus terpelihara.

3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam *diagram zero* atau diagram level di atasnya.

2.3.1 Notasi-notasi didalam DFD

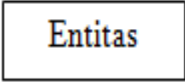

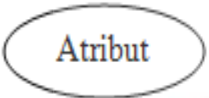

Notasi DFD memiliki dua pendapat, yaitu menurut Gane/Sarson dan Yourdon/De marco. Akan tetapi notasi DFD yang banyak digunakan adalah notasi yang dikemukakan oleh Yourdon/Demarco

Gane/Sarson	Yourdon/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
		Orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

Gambar 2.3 Simbol Notasi DFD

Sumber : <https://rafibanget.blogspot.com/2017/12/pengertian-dan-simbol-dfd.html>

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.

Gambar 2.4 Simbol ERD

Sumber : <http://howtoindo.blogspot.com/2017/10/pengertian-erd-dan-simbol-simbol-erd.html>

Menurut Al-Bahra (2013) *Entity relationship diagram* (ERD) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data.

Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (storage data) dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data.

2.4.1 Elemen – elemen ERD

a. *Entity*

Pada E-R diagram, entity digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang, entity adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).

a. *Relationship*

Pada E-R diagram, Relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*relationship*) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau kalimat pasif).

b. **Atribut**

Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun relationship. Maksudnya, atribut adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan atribut adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.

c. **Kardinalitas (*Cardinality*)**

Kardinalitas Relasi menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Terdapat 3 macam kardinalitas relasi yaitu :

1. *One to One*

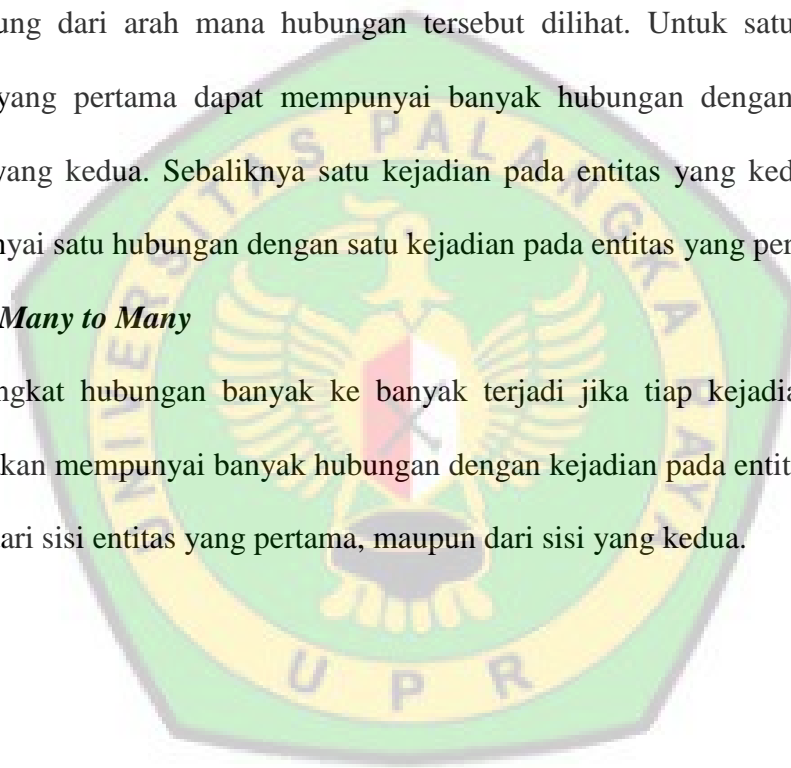
Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

2. *One to Many* atau *Many to One*

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

3. *Many to Many*

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi entitas yang pertama, maupun dari sisi yang kedua.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam membangun sistem pakar penentuan akreditasi adalah sebagai berikut :

1. Observasi

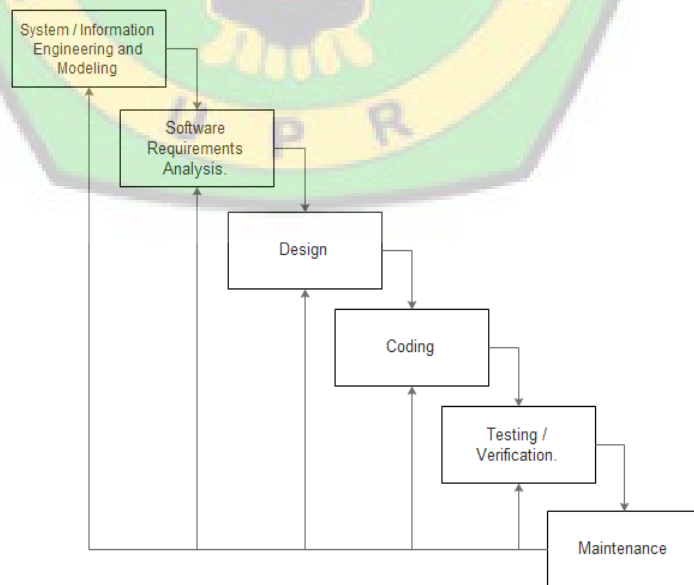
Teknik pengumpulan data ini digunakan mengamati langsung terhadap aktivitas yang ada di Dinas Pariwisata Kota Palangkaraya, Provinsi Kalimantan Tengah.

2. Studi Literatur

Pengumpulan literature yang berhubungan dengan topik tugas akhir. Literatur-literatur yang digunakan berasal dari jurnal dan buku teks.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sitem menggunakan metode waterfall.



Gambar 1.2 Metode Waterfall.

a. *System / Information Engineering and Modeling.*

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

b. *Software Requirements Analysis*

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem.

c. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer. Bahasa yang di gunakan untuk membangun sistem akreditasi adalah PHP.

e. Testing / Verification

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya

4. Bimbingan

Bimbingan dengan melakukan konsultasi dilakukan berkala dengan dosen pembimbing .

3.2 Analisis

3.2.1 Analisis Sistem

Sistem yang di tawarkan adalah sistem berbasis website yang mana sistem ini digunakan sebagai media/tempat berkumpulnya sanggar-sanggar tari agar saling mengenal tiap-tiap sanggar dan saling berbagi ilmu serta informasi. Website ini juga berfungsi untuk mengenalkan kepada masyarakat luar tentang adat dan budaya Kalimantan Tengah. Keuntungan dari Website ini ialah dengan diketahui orang

tentang website ini maka akan semakin mudah untuk berkomunikasi jika ada acara yang berhubungan dengan kesenian orang akan dengan mudah memesan sebuah tarian untuk acara pernikahannya, karungut dan music etnik.

3.2.2 Bisnis Proses

A. Pengunjung

1. Pengunjung melihat webstie

Pengunjung mengakses alamat website dan melihat-lihat informasi di dalam website komunitas sanggar.

2. Pengunjung Melihat daftar sanggar

Pengunjung melihat daftar sanggar yang terdaftar di website komunitas sanggar.

3. Pengunjung Mencari Sanggar

Pengunjung mencari sanggar dengan cara menginputkan nama sanggar pada kolom pencarian.

4. Melihat informasi sanggar

Pengunjung melihat informasi sanggar seperti:

- a. Melihat keterangan sanggar
- b. Melihat alamat sanggar
- c. Melihat kontak sanggar (No telepon , Whatsapp, E-mail dll).
- d. Melihat fasilitas sanggar
- e. Melihat video tarian dari sanggar.

Jika pengunjung ingin memesan tarian dan sanggar pengunjung bisa memesanya melalui form yang telah di sediakan

5. Pengunjung Mencari Sanggar

Pengunjung mencari sanggar dengan cara menginputkan nama sanggar pada kolom pencarian.

6. Melihat informasi sanggar

Pengunjung melihat informasi sanggar seperti:

- f. Melihat keterangan sanggar
- g. Melihat alamat sanggar
- h. Melihat kontak sanggar (No telepon , Whatsapp, E-mail dll).
- i. Melihat fasilitas sanggar
- j. Melihat video tarian dari sanggar.

7. Memesan sanggar

Jika pengunjung ingin memesan tarian dan sanggar pengunjung bisa memesanya melalui form yang telah di sediakan.

B. Admin

1. Login

Sebelum mengakses halaman admin , admin diminta untuk login terlebih dahulu.

2. Melihat pesanan tarian

Admin melihat tarian yang akan di pesan untuk pentas.

3. Memastikan pesanan

Admin memastikan kevalidan pemesanan tari sebelum admin mengirim informasi kepada sanggar tari yang di pesan. Misalnya dengan menghubungi dengan cara menelpon pemesan.

4. Mengirim informasi pesanan ke sanggar.

Setelah admin melakukan validasi pesnaan selanjutnya admin mengirim informasi kepada pihak sanggar yang telah di pesan untuk pentas.

5. Mengelola data semua sanggar.

Admin mengelola data sanggar seperti mengaktifkan akun sanggar yang melakukan registrasi atau memblokir akun sanggar.

6. Mengelola informasi website

Admin menglola informasi website seperti alamat, visi dan misi dll.

C. Sanggar

1. Registrasi

Sanggar melalukan registrasi

2. Login

Sanggar melakukan login ke sistem.

3. Melihat informasi pesanan

pihak sanggar melihat informasi pemesanan tari yang telah dikirim oleh admin.

4. Mengelola data anggota

Pihak sanggar mengelola data anggota, seperti menambah akun anggota, menghapus akun anggota dan memblokir akun anggota.

5. Mengelola data sanggar

Mengelola data sanggar seperti :

- a. keterangan sanggar
- b. data fasilitas sanggar

- c. data alat-alat sanggar
- d. galeri
- e. mengupdate video tarian.

D. Anggota

1. Login

Anggota sanggar login ke sistem (hanya anggota yang terdaftar di sanggar tari yang bisa menggunakan sistem, akun anggota di input oleh pihak sanggar).

2. Melihat waktu/jadwal pentas

Anggota melihat jadwal pentas yang telah di kirim oleh pihak sanggar.

3. Berbagi momen dan cerita

Anggota dapat berbagi momen (dalam bentuk tulisan, foto dan video) dengan semua anggota yang terdaftar di dalam komunitas.

4. Sukai momen

Anggota dapat menyukai momen yang di bagikan oleh anggota komunitas lain.

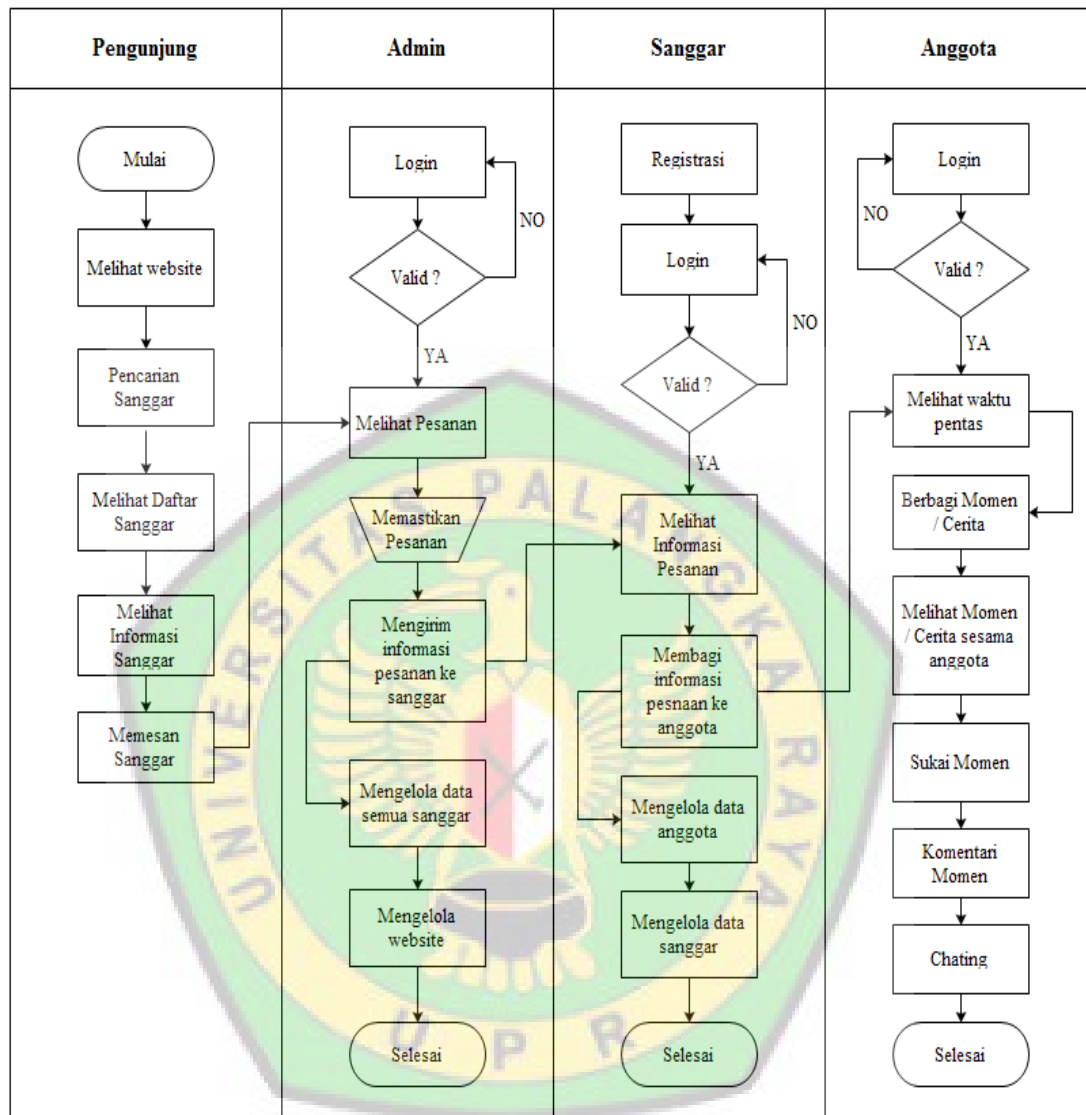
5. Komentari momen

Anggota dapat mengomentari momen yang di bagikan oleh anggota komunitas lain.

6. Chating

Anggota dapat melakukan chating / irim pesan dengan anggota komunitas lain.

3.2.3 Flowchart



Gambar 3.1 Flowchart Sistem

3.2.4 Analisa Subsistem Data

Analisa subsistem data dilakukan untuk menganalisa data yang digunakan dalam membangun suatu basis data agar sistem dapat berjalan sesuai harapan. Data-data yang akan diinputkan ke sistem saling berelasi antara data yang satu dengan data yang lainnya. Data-data yang dibutuhkan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Data pengguna

Data – data akun pengguna yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem, pengguna yang dapat mengakses sistem ini yaitu admin , sanggar, anggota sanggan dan pengunjung.

2. Data Sanggar

Menjelaskan tentang data – data sanggar seperti nama sanggar, alamat, telephone dan video tarian.

3.2.5 Kebutuhan Non-fungsional

Berikut adalah kebutuhan non-fungsional sistem dalam penilaian akreditasi sekolah :

1. Sistem mampu dijalankan multi platform sistem operasi dan browser.
2. Database untuk penyimpanan data untuk masing – masing sanggar tidak terbatas / unlimited.

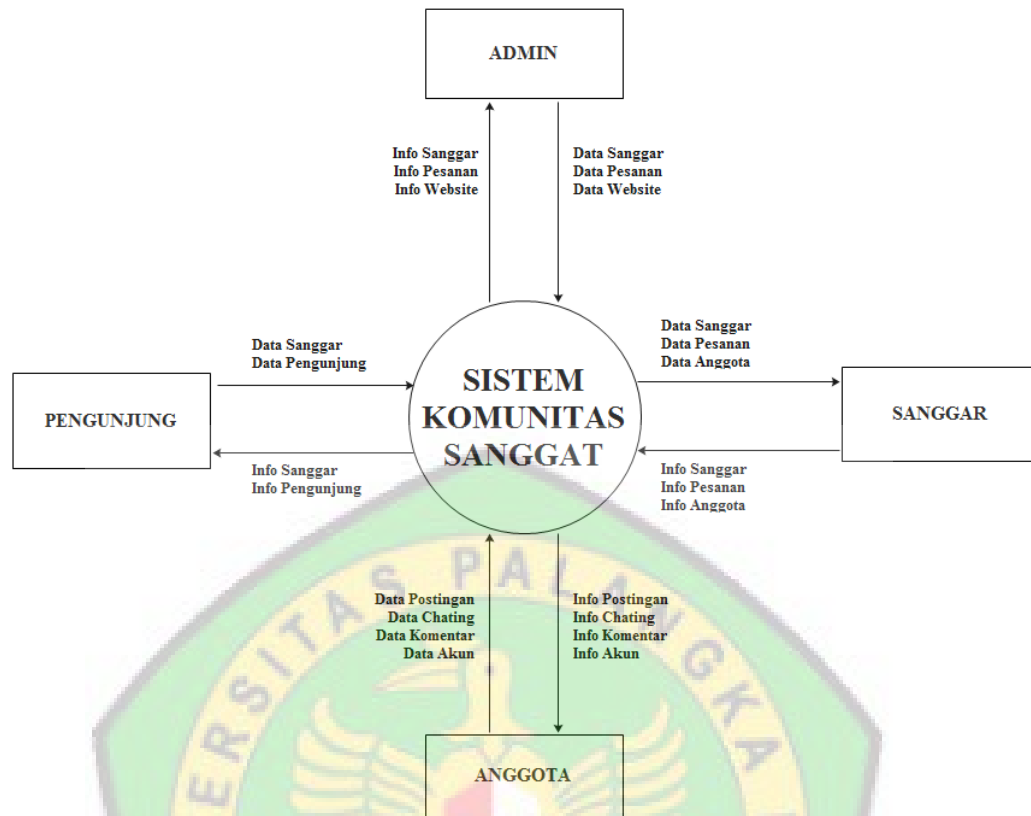
3.3 Desain Sistem

3.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Untuk memodelkan setiap proses yang ada pada sistem digunakan Data Flow Diagram (DFD) yang terbagi atas 3 diagram. Context diagram, DFD Level 1.

3.3.1.1 Context Diagram

Context Diagram digunakan untuk menggambarkan proses kerja sistem secara umum. Context Diagram merupakan Data Flow Diagram yang menggambarkan garis besar operasional sistem. Pada sistem website komunitas ini yang menjadi entitas pada context diagram adalah admin , sanggar, anggota dan pengunjung.



Gambar 3.2 Diagram Konteks

Pada Gambar 3.2 memiliki 4 entitas yaitu :

1. Admin

Bertanggung jawab dengan data sanggar, data pesanan dan data website

2. Pengunjung

Bertanggung jawab dengan data pengunjung dan data sanggar

3. Anggota

Bertanggung jawab dengan data postingan, chating, suka , komentar dan data akun.

4. Sanggar

Bertanggung jawab dengan data sanggar, data pesnana dan data anggota.

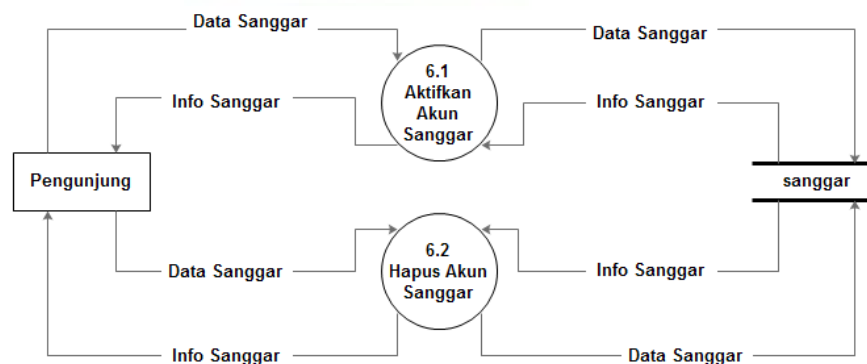
Tabel 3.1. Proses DFD Level 1

No	Nama Proses	Deskripsi
1	Mencari Sanggar	Proses pencarian sanggar dilakukan oleh pengunjung dimana pengunjung menginputkan nama sanggar kemudian sistem akan mencarinya di tabel sanggar.
2	Melihat Informasi Sanggar	Proses melihat detail informasi sanggar dilakukan oleh pengunjung dimana admin melihat detail informasi sanggar seperti video tarian , alamat , no telepon dan lain-lain, data dari detail informasi sanggar di ambil dari dari tabel sanggar.
3	Memesan Sanggar	Proses memesan sanggar dilakukan oleh pengunjung , yang selanjutnya sitem akan menyimpan pesanan di tabel pesanan
4	Mengirim Informasi	Proses mengirim informasi pesanan dilakukan oleh admin, diaman admin mengubah data pesnaan yang berada di tabel pesanan agar bisa di lihat oleh sanggar.
6	Kelola Sanggar	Proses kelola sanggar dilakukan oleh admin dimana admin menerima permintaan bergabung sanggar dan menghapus data sanggar
7	Manipulasi data website	Proses manipulasi data website dilakukan oleh admin dimana admin melakukan mengedit data website seperti informasi website, alamat dll, yang datanya di simpan di tabel website.
8	Melihat Informasi Pesanan	Proses melihat informasi pesanan dilakukan oleh sanggar yang datanya di ambil dari tabel pesanan.
9	Membagi informasi pesanan	Proses membagi informasi pesanan dilakukan oleh sanggar yang mana yang sanggar merubah data pesanan yang ada di tabel pesanan agar dapat dilihat oleh anggotanya.
10	Manipulasi data anggota	Proses manipulasi data anggota dilakukan oleh sanggar yang mana admi menambah, mengedit dan menghapus

		data anggota yang ada ditabel anggota.
11	Manipulasi data sanggar	Manipulasi data sanggar dilakukan oleh sanggar yang mana sanggar mengubah informasi sanggar yang ada di tabel sanggar.
12	Melihat waktu pentas	Proses melihat waktu pentas dilakukan oleh anggota yang mananya datanya di ambil dari tabel pesanan.
13	Berbagi momen	Proses berbagi momen dilakukan oleh anggota yang mana data momen disimpan di tabel postingan.
14	Sukai momen	Proses sukai momen dilakukan oleh anggota yang mana anggota menyukai momen yang dibagikan oleh anggota lain dan data suka disimpan di tabel suka
15	Komentari momen	Proses komentari momen dilakukan oleh anggota yang mana anggota mengomentari momen yang dibagikan oleh anggota lain dan data suka disimpan di tabel komentar
16	Chating	Proses chating dilakukan oleh anggota yang mana setiap anggota bisa melakukan chating dengan anggota lain . dan data chating disimpan di tabel chating.

3.3.1.3 DFD Level 2

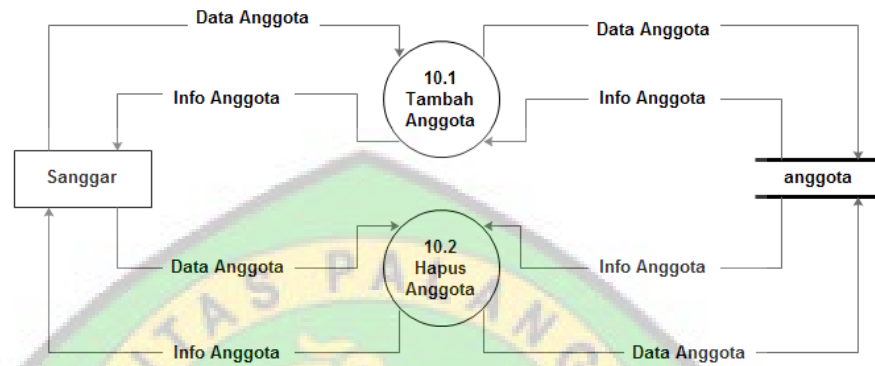
a. Proses 1



Gambar 3.4 Proses 1

DFD level 2 proses 1 menerangkan tentang kelola akun anggar yang dilakukan oleh admin , dimana admin mengaktifkan akun sanggar dan menghapus akun sanggar.

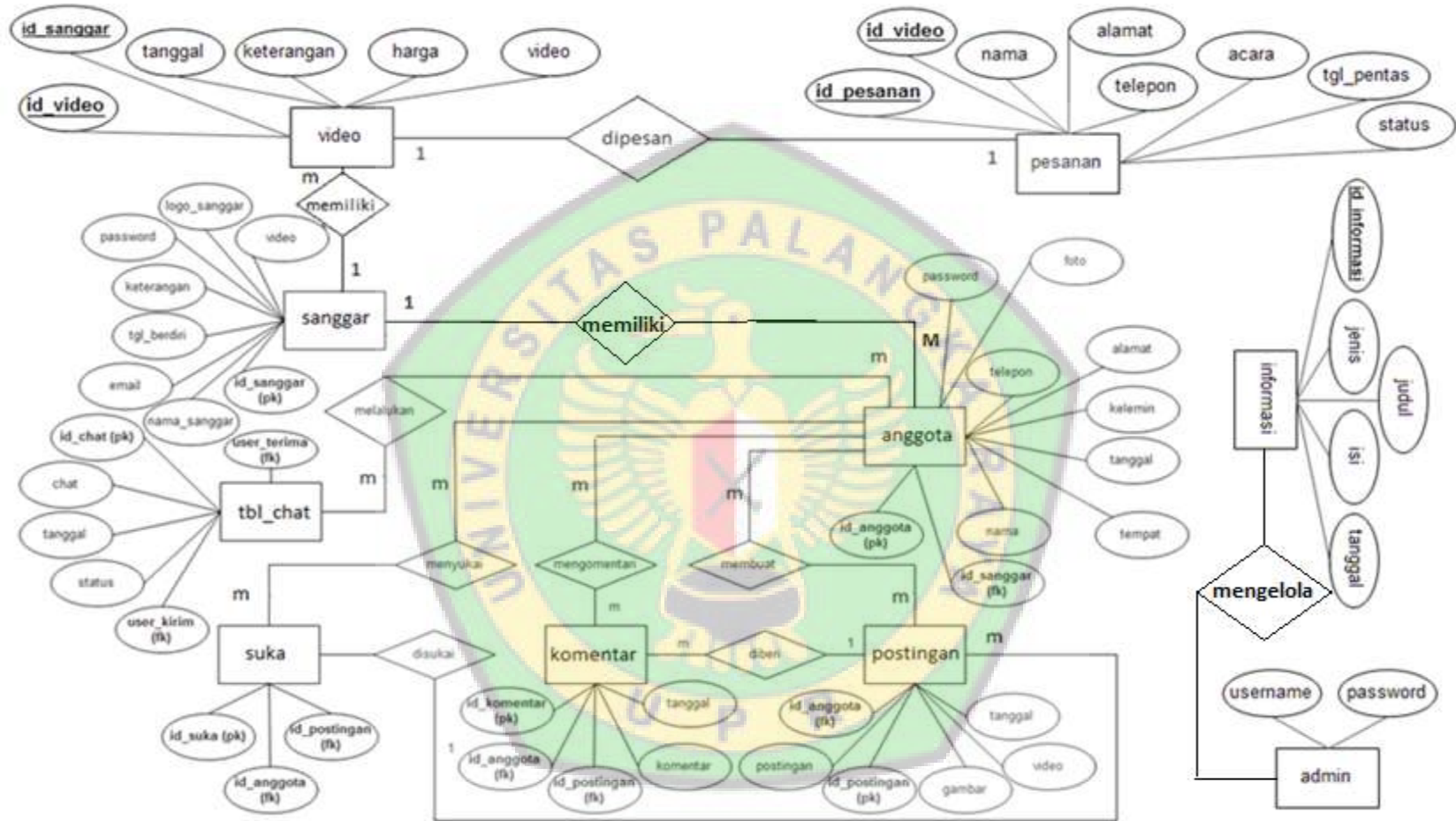
b. Proses 2



Gambar 3.6 Proses 3

DFD Level 2 Proses 3 menerangkan proses kelola anggota yang dilakukan oleh Sanggar diaman sanggar menambah anggota dan menghapus anggota.

3.3.2 Entity Relationship Diagram



Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram

Tabel 3.2 Keterangan Entitas pada ERD

No	Nama	Deskripsi	Atribut	Primary Key	Foreign Key
1	Sanggar	Menyimpan data sanggar	- Id_sanggar - Nama_sanggar - Email - Tgl_berdiri - Keterangan - Password - Logo_sanggar - Video	Id_sanggar	-
2	Pesanan	Menyimpan data sanggar yang dipesan	- Id_pesanan - Id_video - Nik - Telepon - Nama - Alamat - Tgl_pentas	Id_pesanan	Id_video
3	Anggota	Menyimpan data anggota sanggar	- Id_anggota - Id_sanggar - Nama - Tempat - Tanggal - Kelamin - Alamat - Telepon - Foto - password	Id_anggota	-
4	Postingan	Menyimpan Data Postingan Anggota	- id_postingan - id_anggota - postingan - gambar - video - Tanggal	Id_postingan	Id_anggota
5	Komentar	Menyimpan komentar postingan	- Id_komentar - Id_postingan - Id_anggota - Komentar - tanggal	Id_komentar	- id_postingan - id-anggota
6	Suka	Menyimpan data suka postingan	- Id_suka - Id_anggota - Id_postingan	Id_suka	- id_postingan - id-anggota
7	Chating	Menyimpan	- id_chat	Id_chat	- user_kirim

		data chatting anggota	<ul style="list-style-type: none"> - chat - tanggal - status - user_kirim - user_terima 		- user_terima
8	video	Digunakan untuk menyimpan video sanggar	<ul style="list-style-type: none"> - id_video - id_sanggar - keterangan - harga - tanggal - video 	- id_video	- id_sanggar
9	informasi	Digunakan untuk menyimpan informasi komunitas sanggar	<ul style="list-style-type: none"> - id_informasi - jenis - judul - isi - tanggal 	- id_informasi	-
10	admin	Digunakan untuk menyimpan data admin	<ul style="list-style-type: none"> - Username - Password 	-	-

3.3.3 Desain Interface

A. Desain Halaman Pengunjung



Gambar 4.5 Desain Interface Halman Pengunjung

B. Desain Halaman Registrasi / Login Sanggar

Logo Username Password Tombol

Gambar Burung

Form Registrasi

Gambar 4.6 Desain Halaman Sanggar

C. Desain Halaman Sanggar

Logo Pencarian Menu

Breadcom

Tabel

Gambar 4.7 Desain Halaman Sanggar

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian :

1. Website komunitas sanggar Seni dan Budaya dibangun menggunakan metode waterfall meliputi :
 - a. *System / Information Engineering and Modeling.*

Mencari data / permasalahan yang ada di dinaas pariwisata terkait sanggar seni tari yang ada di palangkaraya, lalu membuat konsep.
 - b. *Software Requirements Analysis*

Pada tahap ini yaitu pembuatan bisnis prosesnya (terdapat pada bab 3).
 - c. *Design*

Proses pembuatan desain system menggunakan DFD, ERD dan desain interface (dapat dilihat pada bab 3)
 - d. *Coding*

Penulisan perintah / kode menggunakan bahasa pemrograman PHP 5 dengan database MySql
 - e. *Testing / Verification*

Tahap pengujian menggunakan *BlackBox Testing.*
 - f. *Maintance.*

Yaitu tahap pengembangan system (belum dilakukan untuk saat ini).

5.2 Saran

1. Sistem ini belum menerapkan verifikasi akun diharapkan untuk pengembangan berikutnya ditambahkan fitur verifikasi akun menggunakan yang dikirim melalui SMS atau E-Mail.



DAFTAR PUSTAKA

- Amsyah, Zulkifli, 2005“*Manajemen Sistem Informasi*”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dawson, Christian W., 2005, “*Projects in Computing and Information Systems : A Student’s Guide*”, London, Pearson Education Limited
- Fatta. A, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Jogiyanto, H. M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI
- Kadir, Abdul, Triwahyuni. TCH. 2005” *Pengenalan Teknologi Informasi*”. Yogyakarta.
- Munawar. 2005.“*Pemodelan Visual dengan UML*”.Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nugroho, Adi, 2005”*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*”, Bandung, Informatika.
- Putu Agus Eka Pratama. 2014. *Sistem Informasi & Implementasinya*.Bandung: Informatika
- Roger S. Pressman. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*(7 ed). Yogyakarta: ANDI
- Rossa. A. S & Shalahuddin. M. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika
- Sanusi, R. S, dkk. 2012. *Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penjualan Rumah*. *Jurnal Algoritma*. 09 (23).

Sastra, Suparno M & Marlina, Endi. 2006. *Perencanaan dan Pengembangan Perumahan*. Yogyakarta: ANDI

Simarmata, Janner. 2007. *Perencanaan Basis Data*. Yogyakarta. ANDI.

Sugiyono, 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Tata Sutabri. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI

Whitten, Jeffrey. Bentley, Lonnie D. Dittman, Kevin C. 2004, "*Metode dan Analisis Sistem*", Singapore, Edisi Bahasa Indonesia, Irwin McGraw-Hill.

