

**SKRIPSI**  
**SISTEM INFORMASI ASRAMA PUTRA/PUTRI SUKAMARA DI**  
**PALANGKA RAYA BERBASIS *WEBSITE***



**Disusun Oleh :**

**SURYA EDO SIHOMBING**

**DBC 115 060**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

**2021**

## **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 diacu dalam Skripsi ini dan disebutkan dalam Tinjauan Pustaka.

Palangka Raya, Juli 2021

**SURYA EDO SIHOMBING**  
**DBC 115 060**

## RIWAYAT PENYUSUN

### Data Diri

Nama : SURYA EDO SIHOMBING  
NIM : DBC 115 060  
Fakultas : Teknik  
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang : Strata 1 (S-1)  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Tempat, Tanggal Lahir : Pangkalan Kerinci, 27 Mei 1995  
Agama : Kristen Protestan  
Status dalam Keluarga : Anak Kandung  
Anak ke - : Pertama (1)  
Alamat : JL. PRAMUKA V  
No. Telpon/HP : +6281261759564



### Data Orang Tua

Nama Ayah : EBEN EZER SIHOMBING  
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta  
Nama Ibu : DORTI ANNA BR.SIRAIT  
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
Alamat Orang Tua : JL. LINTAS TIMUR  
No. Telpon/HP : +6282361874444

### Riwayat Pendidikan \*)

SD :SDN 010 Pangkalan Kerinci (Tahun Lulus 2008)  
SMP :SMP St.Yosep Lintongnihuta (Tahun Lulus 2011)  
SMA :SMA Budi Mulia Pematangsiantar (Tahun Lulus 2014)

Palangka Raya, Juli 2021

**SURYA EDO SIHOMBING**  
**DBC 115 060**

## PERSEMBAHAN

Saya panjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas anugerah dan berkat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul **Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamara di Palangka Raya Berbasis Website**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas dan kewajiban sebagai salah satu syarat Tugas Akhir pada jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Enny D. Oktaviyani, ST., M.Kom dan Licantik, S.Kom., M.Kom. yang bersedia membimbing dan mengajar saya dari awal hingga berakhirnya penyusunan laporan dan penyelesaian tugas ini. Terima kasih atas masukan – masukan yang berkaitan dengan tugas ini serta dorongan dan motivasi hingga saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
2. Ibu Nahumi Nugrahaningsih, Ph.D, Ibu Widiatry, ST., MT., Pak Ade Candra Saputra, S.Kom., M.Cs selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji pada ujian skripsi dan memberikan masukan – masukan terhadap penulisan laporan akhir.
3. Dosen dan staf Jurusan Teknik Informatika Universitas Palngkaraya, yang telah memberikan bantuan dalam proses pembelajaran.
4. Kedua orang tua, Eben Ezer Sihombing dan Dorti Anna Sirait, serta tiga saudara kandung saya yaitu Bobyi Sihombing, Dedyi Sihombing dan Amelia Ruth Sihombing yang telah memberikan Doa dan dukungan baik secara moral mau materil.
5. Kepada orang yang saya sayangi yaitu Lastris Situmorang yang telah memberikan semangat dan doa kepada saya untuk selalu mengingatkan mengerjakan skripsi.
6. Mikael, Rexi, Dedi, Herman, Loris, Ronald Yogi, Andika, Oktova, Zespander, Otniel dan teman-temanku mahasiswa Jurusan Teknik

Informatika Universitas Palangka Raya angkatan 2015 dan teman-teman lainnya yang telah memberikan bantuan-bantuan yang sangat berarti saya mengucapkan banyak terimakasih.

7. Semua pihak yang telah membantu selesainya Skripsi ini, baik yang secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam jurusan Teknik Informatika. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pelaksanaan dan penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan dimasa mendatang.

Palangka Raya, Juli 2021

Surya Edo Sihombing

## **KATA PENGANTAR**

Saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Allah Bapa yang Maha Kuasa, yang atas berkat dan karunia-Nya, Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamaradi Palangka Raya Berbasis *Website*” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Adapun maksud dan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk menyelesaikan tugas sebagai syarat yang ditempuh pada mata kuliah Tugas Akhir di jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya tahun 2021.

Dengan dibuatnya laporan ini, perkenankan saya untuk mengucapkan terima kasih dan penghargaan tinggi kepada yang terhormat Dosen Pembimbing I, dan Enny Dwi Oktaviyani, S.T., M.Kom, dan Dosen Pembimbing II, Licantik, S.Kom., M.kom, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dan pihak-pihak yang telah membantu penyusunan tugas akhir ini serta kerabat-kerabat dan rekan-rekan yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini.

Namun kemungkinan dari semua penyusunan laporan ini jauh dari sempurna. Untuk itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun, agar kekurangan dari laporan ini dapat diperbaiki untuk kedepannya. Semoga akhirnya dapat berguna sebagaimana mestinya, dan terima kasih atas perhatiannya.

Palangka Raya,        Juli 2021

Penulis

**SURYA EDO SIHOMBING**

**SISTEM INFORMASI ASRAMA PUTRA/PUTRI SUKAMARA DI  
PALANGKA RAYA BERBASIS *WEBSITE***

**SURYA EDO SIHOMBING** (NIM. DBC 115 060)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Kampus Tunjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email : [suryasihombing01@gmail.com](mailto:suryasihombing01@gmail.com)

**ABSTRAK**

Asrama merupakan tempat tinggal yang ditunjukan untuk anggota suatu kelompok. Tempat tinggal adalah salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan seorang mahasiswa yang jauh dari daerah asalnya. Untuk itu, sebagai bentuk kepedulian terhadap putra/putri daerah, pemerintah daerah Kabupaten Sukamara menyediakan asrama putra/putri yang berada di Jalan Patimura Palangara Raya. Dalam menjalankan proses administrasinya, selama ini pihak pengelola Asrama Putra/Putri Sukamara masih terbilang manual. Diantaranya dalam mengambil formulir pendaftaran calon penghuni asrama, calon penghuni harus datang ke asrama tersebut mengambil formulir pendaftaran apabila ada kamar kosong. Untuk itu, pengelola asrama harus dapat melayani pengunjung dengan menyediakan informasi tersebut secara tepat.

*Website* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basisdata *MySQL* serta metodologi yang digunakan adalah *waterfall*. Untuk mendesain tampilan website diperlukan *notepad++* dan *Visual Studio Codedan* pengujian menggunakan *blackbox testing*.

Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamara Di Palangka Raya Berbasis *Website* ini, selain menyediakan pelayanan administrasi dan media informasi bagi calon penghuni asrama, juga memenuhi kebutuhan penghuni untuk tersedianya proses pelayanan administrasi, juga berguna bagi pihak pengelola dalam mengelola proses administrasi di asrama tersebut.

**Kata Kunci: Asrama Putra/Putri Sukamara, Website, Sistem Informasi, Waterfall**

**DESIGNING AND DEVELOPING INFORMATION SYSTEMS OF  
SUKAMARA MALE/FEMALE DORMITORY IN PALANGKA RAYA  
BERBASIS WEBSITE BASED**

**SURYA EDO SIHOMBING** (NIM. DBC 115 060)  
*Department of Informatics Engineering , Faculty Of Engineering  
University of Palangka Raya  
Tanjung Nyaho Campus St. Yos Sudarso Palangka Raya 73112  
Email : [suryasihombing01@gmail.com](mailto:suryasihombing01@gmail.com)*

**ABSTRACT**

Dormitory is a place to stay for members of a group. Place of residence is one of the most important aspects in the life of a student who is far from his hometown. For this reason, as a form of concern for the sons and daughters of the region, the local government of Sukamara Regency provides a male/female dormitory located on Jalan Patimura Palangkara Raya. In carrying out the administrative process, so far the management of the Sukamara Male / Female Dormitory is still fairly manual. Among them, in taking the registration form for prospective residents of the dormitory, the prospective occupant must come to the hostel to take the registration form if there is an empty room. For this reason, hostel managers must be able to serve visitors by providing the right information.

This website uses the PHP programming language and MySQL database and the methodology used is waterfall. To design the appearance of the website, notepad ++ and Visual Studio Code are needed and testing using blackbox testing.

This Website-Based Information System of the Sukamara Male/Female Dormitory in Palangka Raya, in addition to providing administrative services and information media for prospective dorm residents, also fulfills the needs of residents for the availability of administrative service processes, as well as being useful for managers in managing administrative processes in the hostel.

**Kata Kunci:** *Sukamara Male/Female Dormitory, Website, Information System, Waterfall*

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                             | i    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....                        | ii   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....            | iii  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....                        | iv   |
| <b>HALAMAN RIWAYAT PENYUSUN</b> .....                  | v    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....                       | vi   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                            | viii |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                   | ix   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                   | x    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                                | xi   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                              | xvii |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                             | xx   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                         | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                               | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                              | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                              | 2    |
| 1.4 Tujuan .....                                       | 5    |
| 1.5 Manfaat .....                                      | 5    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                        | 5    |
| 1.7 Jadwal Kegiatan .....                              | 7    |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....                     | 8    |
| 2.1 Asrama Putra/Putri Sukamara di Palangka Raya ..... | 8    |
| 2.2 Pengertian <i>Website</i> .....                    | 8    |
| 2.3 Sistem Informasi .....                             | 9    |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.4 HTML (Hypertext Markup Language).....                  | 10        |
| 2.5 HTTP (Hypertext Transfer Protocol).....                | 10        |
| 2.6 URL ( <i>Uniform Resource Locator</i> ).....           | 10        |
| 2.7 Javascript .....                                       | 11        |
| 2.8 Basis Data .....                                       | 11        |
| 2.9 <i>Flowchart</i> .....                                 | 13        |
| 2.10 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....                | 16        |
| 2.11 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....      | 18        |
| 2.12 PHP ( <i>Hypertext Processor</i> ) .....              | 20        |
| 2.13 MySQL .....   | 20        |
| 2.14 Black Box Testing .....                               | 21        |
| 2.15 Tinjauan Pustaka.....                                 | 22        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                 | <b>26</b> |
| 3.1 Metodologi Penelitian .....                            | 26        |
| 3.1.1 Alat dan Bahan .....                                 | 26        |
| 3.1.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....         | 26        |
| 3.1.3 Metode Kepustakaan .....                             | 28        |
| 3.1.4 Metode Observasi.....                                | 28        |
| 3.1.5 Metode Wawancara.....                                | 28        |
| 3.2 <i>Requirements Definition</i> .....                   | 29        |
| 3.2.1 Analisis Sistem Lama.....                            | 30        |
| 3.2.2 Analisis Sistem Baru.....                            | 32        |
| 3.3 <i>System dan Software Design</i> (Desain Sistem)..... | 33        |
| 3.3.1 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....               | 33        |
| 3.3.1.1 Diagram Konteks.....                               | 33        |
| 3.3.1.2 DFD Level 1 .....                                  | 34        |
| 3.3.1.3 DFD Level 2.....                                   | 36        |
| 3.3.1.4 <i>Conceptual Data Model</i> .....                 | 44        |
| 3.4 Desain Database.....                                   | 46        |
| 3.4.1 Desain Tabel .....                                   | 46        |
| 3.4.1.1 Tabel Identitas .....                              | 46        |

|  |    |
|--|----|
| 3.4.1.2 Tabel Sekilas Info.....                                      | 47 |
| 3.4.1.3 Tabel Halaman Statis .....                                   | 47 |
| 3.4.1.4 Tabel Menu .....   | 48 |
| 3.4.1.5 Tabel Berita .....   | 48 |
| 3.4.1.6 Tabel Kategori.....  | 49 |
| 3.4.1.7 Tabel Album.....   | 50 |
| 3.4.1.8 Tabel Gallery .....  | 50 |
| 3.4.1.9 Tabel Member .....   | 51 |
| 3.4.1.10 Tabel Picket.....   | 52 |
| 3.4.1.11 Tabel Jenis Asrama .....                                    | 52 |
| 3.4.1.12 Tabel Kamar .....   | 52 |
| 3.4.1.13 Tabel Iuran .....   | 53 |
| 3.4.1.14 Tabel Penghuni.....   | 53 |
| 3.4.1.15 Tabel Hubungi.....  | 53 |
| 3.4.1.16 Tabel Agenda .....  | 54 |
| 3.4.1.17 Tabel Download .....  | 55 |
| 3.4.1.1 Tabel Users.....   | 55 |
| 3.4.2 Desain <i>User Interface</i> .....                             | 56 |
| 3.4.2.1.Sitemap .....  | 56 |
| 3.4.2.2 <i>Desain Interface</i> Halaman Admin.....                   | 57 |
| 3.4.2.2.1 <i>Desain Interface</i> Halaman Login.....                 | 57 |
| 3.4.2.2.2 <i>Desain Interface</i> Halaman Utama Admin.....           | 58 |
| 3.4.2.2.3 <i>Desain Interface</i> Halaman Identitas Website .....    | 58 |
| 3.4.2.2.4 <i>Desain Interface</i> Halaman Sekilas Info .....         | 59 |
| 3.4.2.2.5 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Sekilas Info .....  | 59 |
| 3.4.2.2.6 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Sekilas Info .....    | 60 |
| 3.4.2.2.7 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Halaman Statis.....   | 60 |
| 3.4.2.2.8 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Menu Halaman Statis | 61 |
| 3.4.2.2.9 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Menu Halaman Statis.. | 61 |
| 3.4.2.2.10 <i>Desain Interface</i> Halaman Menu Utama .....          | 62 |
| 3.4.2.2.11 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Menu Utama .....   | 62 |

|   |    |
|---|----|
| 3.4.2.2.12 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Menu Utama.....         | 63 |
| 3.4.2.2.13 <i>Desain Interface</i> Halaman Kelola Berita.....           | 63 |
| 3.4.2.2.14 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kelola Berita.....    | 64 |
| 3.4.2.2.15 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kelola Berita .....     | 64 |
| 3.4.2.2.16 <i>Desain Interface</i> Halaman Kategori Berita.....         | 65 |
| 3.4.2.2.17 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kategori Berita ..... | 65 |
| 3.4.2.2.18 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kategori Berita.....    | 66 |
| 3.4.2.2.19 <i>Desain Interface</i> Halaman Album Foto.....              | 66 |
| 3.4.2.2.20 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Album Foto.....       | 67 |
| 3.4.2.2.21 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Album Foto .....        | 67 |
| 3.4.2.2.22 <i>Desain Interface</i> Halaman Galeri Foto.....             | 68 |
| 3.4.2.2.23 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Galeri Foto.....      | 68 |
| 3.4.2.2.24 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Galeri Foto .....       | 69 |
| 3.4.2.2.25 <i>Desain Interface</i> Halaman Anggota Asrama.....          | 69 |
| 3.4.2.2.26 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Anggota Asrama ....   | 70 |
| 3.4.2.2.27 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Anggota Asrama .....    | 70 |
| 3.4.2.2.28 <i>Desain Interface</i> Halaman Kelola Piket .....           | 71 |
| 3.4.2.2.29 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kelola Piket .....    | 71 |
| 3.4.2.2.30 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kelola Piket.....       | 72 |
| 3.4.2.2.31 <i>Desain Interface</i> Halaman Kelola Jenis Asrama .....    | 72 |
| 3.4.2.2.32 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kelola Jenis Asrama   | 73 |
| 3.4.2.2.33 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kelola Jenis Asrama...  | 73 |
| 3.4.2.2.34 <i>Desain Interface</i> Halaman Kelola Kamar.....            | 74 |
| 3.4.2.2.35 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kelola Kamar.....     | 74 |
| 3.4.2.2.36 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kelola Kamar .....      | 75 |
| 3.4.2.2.37 <i>Desain Interface</i> Halaman Kelola Iuran .....           | 75 |
| 3.4.2.2.38 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Kelola Iuran .....    | 76 |
| 3.4.2.2.39 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Kelola Iuran.....       | 76 |
| 3.4.2.2.40 <i>Desain Interface</i> Halaman Penghuni Kamar .....         | 77 |
| 3.4.2.2.41 <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Penghuni Kamar ....   | 77 |
| 3.4.2.2.42 <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Penghuni Kamar.....     | 78 |

|                                   |  |    |
|-----------------------------------|--|----|
| 3.4.2.2.43                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Pesan Masuk .....          | 78 |
| 3.4.2.2.44                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Pesan Masuk .....     | 79 |
| 3.4.2.2.45                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Agenda .....               | 79 |
| 3.4.2.2.46                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Agenda .....        | 80 |
| 3.4.2.2.47                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Agenda .....          | 80 |
| 3.4.2.2.48                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Download .....             | 81 |
| 3.4.2.2.49                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Download .....      | 81 |
| 3.4.2.2.50                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Download .....        | 82 |
| 3.4.2.2.51                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Manajemen User .....       | 82 |
| 3.4.2.2.52                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Tambah Manajemen User .... | 83 |
| 3.4.2.2.53                        | <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Manajemen User .....  | 83 |
| 3.4.2.3                           | <i>Desain Interface</i> Member .....                       | 84 |
| 3.4.2.3.1                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Login .....                | 84 |
| 3.4.2.3.2                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Utama Member .....         | 84 |
| 3.4.2.3.3                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Anggota Asrama .....       | 85 |
| 3.4.2.3.4                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Ubah Anggota Asrama .....  | 85 |
| 3.4.2.3.5                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Lihat Picket .....         | 86 |
| 3.4.2.3.6                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Lihat Iuran .....          | 86 |
| 3.4.2.3.7                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Lihat Penghuni Kamar ..... | 87 |
| 3.4.2.4                           | <i>Desain Interface</i> Pengunjung .....                   | 87 |
| 3.4.2.4.1                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Home Page .....            | 87 |
| 3.4.2.4.2                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Index Berita .....         | 88 |
| 3.4.2.4.3                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Tentang Kami .....         | 88 |
| 3.4.2.4.4                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Tata Tertib .....          | 89 |
| 3.4.2.4.5                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Album Foto .....           | 89 |
| 3.4.2.4.6                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Semua Agenda .....         | 90 |
| 3.4.2.4.7                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Download Area .....        | 90 |
| 3.4.2.4.8                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Hubungi Kami .....         | 91 |
| 3.4.2.4.9                         | <i>Desain Interface</i> Halaman Pendaftaran .....          | 91 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... |  | 92 |

|   |         |
|---|---------|
| 4.1. <i>Integration and System Testing</i> .....          | 92      |
| 4.1.1. Integrasi dan Implementasi Program.....            | 92      |
| 4.1.1.1 Tampilan Halaman Website Admin.....               | 92      |
| 4.1.1.2 Tampilan Halaman Website Member .....             | 101     |
| 4.1.1.3 Tampilan Halaman Website Pengunjung.....          | 104     |
| 4.1.2. Pengujian Sistem.....                              | 108     |
| 4.1.2.1 Pengujian <i>Blackbox Testing</i> Admin.....      | 108     |
| 4.1.2.2 Pengujian <i>Blackbox Testing</i> Member .....    | 133     |
| 4.1.2.3 Pengujian <i>Blackbox Testing</i> Pengunjung..... | 137     |
| <br>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                       | <br>142 |
| 5.1. Kesimpulan .....                                     | 142     |
| 5.2. Saran .....  | 142     |
| <br>DAFTAR PUSTAKA  |         |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....                           | 7  |
| Tabel 2.1 Tabel <i>Flow Direction Symbols</i> .....       | 14 |
| Tabel 2.2 Tabel <i>Processing Symbols</i> .....           | 15 |
| Tabel 2.3 Tabel <i>Input /Output Symbols</i> .....        | 16 |
| Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i> .....    | 17 |
| Tabel 2.5 Simbol <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> ..... | 19 |
| Tabel 3.1 Tabel Identitas .....                           | 46 |
| Tabel 3.2 Tabel Sekilas Info .....                        | 47 |
| Tabel 3.3 Tabel Halaman Statis .....                      | 47 |
| Tabel 3.4 Tabel Menu .....                                | 48 |
| Tabel 3.5 Tabel Berita .....                              | 48 |
| Tabel 3.6 Tabel Kategori .....                            | 49 |
| Tabel 3.7 Tabel Album .....                               | 50 |
| Tabel 3.8 Tabel Gallery .....                             | 50 |
| Tabel 3.9 Tabel Member .....                              | 51 |
| Tabel 3.10 Tabel Piket .....                              | 52 |
| Tabel 3.11 Tabel Jenis Asrama .....                       | 52 |
| Tabel 3.12 Tabel Kamar .....                              | 52 |
| Tabel 3.13 Tabel Iuran .....                              | 53 |
| Tabel 3.14 Tabel Penghuni .....                           | 53 |
| Tabel 3.15 Tabel Hubungi .....                            | 53 |
| Tabel 3.16 Tabel Agenda .....                             | 54 |
| Tabel 3.17 Tabel Download .....                           | 55 |
| Tabel 3.18 Tabel Users .....                              | 55 |

|             |  |     |
|-------------|--|-----|
| Tabel 4.1   | Blackbox Testing Login Admin .....                       | 109 |
| Tabel 4.2   | Blackbox Testing Halaman Dashboard Admin.....            | 109 |
| Tabel 4.3   | Blackbox Testing Admin Halaman Sekilas Info.....         | 110 |
| Tabel 4.4   | Blackbox Testing Admin Halaman Menu Halaman Statis ..... | 111 |
| Tabel 4.5   | Blackbox Testing Admin Halaman Menu Utama .....          | 112 |
| Tabel 4.6   | Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Berita .....       | 113 |
| Tabel 4.7   | Blackbox Testing Admin Halaman Kategori Berita .....     | 115 |
| Tabel 4.8   | Blackbox Testing Admin Halaman Album Foto .....          | 117 |
| Tabel 4.9   | Blackbox Testing Admin Halaman Galeri Foto .....         | 118 |
| Tabel 4.10  | Blackbox Testing Admin Halaman Anggota Asrama.....       | 119 |
| Tabel 4.11  | Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Piket.....         | 121 |
| Tabel 4.12  | Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Jenis Asrama ..... | 122 |
| Tabel 4.13  | Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Kamar .....        | 124 |
| Tabel 4.14  | Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Iuran.....         | 125 |
| Tabel 4.15  | Blackbox Testing Admin Halaman Penghuni Kamar .....      | 126 |
| Tabel 4.16  | Blackbox Testing Admin Halaman Pesan Masuk .....         | 128 |
| Tabel 4.17  | Blackbox Testing Admin Halaman Penghuni Kamar .....      | 129 |
| Tabel 4.18  | Blackbox Testing Admin Halaman Download .....            | 130 |
| Tabel 4.19  | Blackbox Testing Admin Halaman Manajemen User .....      | 131 |
| Tabel 4.20  | Blackbox Testing Logout Admin .....                      | 133 |
| Tabel 4.21. | Blackbox Testing Login Member.....                       | 133 |
| Tabel 4.22. | Blackbox Testing Member Halaman Anggota Asrama.....      | 134 |
| Tabel 4.23  | Blackbox Testing Member Halaman Lihat Piket.....         | 135 |
| Tabel 4.24  | Blackbox Testing Member Halaman Lihat Iuran.....         | 136 |
| Tabel 4.25  | Blackbox Testing Member Halaman Lihat Penghuni Kamar     | 136 |
| Tabel 4.21  | Blackbox Testing Pengunjung Halaman Home Page .....      | 137 |

|                   |   |            |
|-------------------|---|------------|
| <b>Tabel 4.22</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Index Berita .....</b>  | <b>137</b> |
| <b>Tabel 4.23</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Tentang Kami .....</b>  | <b>138</b> |
| <b>Tabel 4.24</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Tata Tertib .....</b>   | <b>138</b> |
| <b>Tabel 4.25</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Album Foto .....</b>    | <b>139</b> |
| <b>Tabel 4.26</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Semua Agenda .....</b>  | <b>139</b> |
| <b>Tabel 4.27</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Download Area .....</b> | <b>140</b> |
| <b>Tabel 4.28</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Hubungi Kami .....</b>  | <b>140</b> |
| <b>Tabel 4.29</b> | <b>Blackbox TestingPengunjung Halaman Pendaftaran .....</b>   | <b>141</b> |

## TABEL GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Waterfall Menurut Ian Sommerville (2011) .....      | 28 |
| Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem Lama.....                   | 30 |
| Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem Baru .....                  | 32 |
| Gambar 3.4 Diagram Konteks.....                                | 34 |
| Gambar 3.5 DFD Level 1.....                                    | 35 |
| Gambar 3.6 DFD <i>Level 2</i> Proses Sekilas Info.....         | 36 |
| Gambar 3.7 DFD <i>Level 2</i> Proses Halaman .....             | 36 |
| Gambar 3.8 DFD <i>Level 2</i> Proses Menu Website .....        | 37 |
| Gambar 3.9 DFD <i>Level 2</i> Proses Kelola Berita .....       | 37 |
| Gambar 3.10 DFD <i>Level 2</i> Proses Kategori Berita .....    | 38 |
| Gambar 3.11 DFD <i>Level 2</i> Proses Album Foto.....          | 38 |
| Gambar 3.12 DFD <i>Level 2</i> Proses Galeri Foto .....        | 39 |
| Gambar 3.13 DFD <i>Level 2</i> Proses Anggota Asrama .....     | 39 |
| Gambar 3.14 DFD <i>Level 2</i> Proses Kelola Piket .....       | 40 |
| Gambar 3.15 DFD <i>Level 2</i> Proses Kelola Jenis Asrama..... | 40 |
| Gambar 3.16 DFD <i>Level 2</i> Proses Kelola Kamar.....        | 41 |
| Gambar 3.17 DFD <i>Level 2</i> Proses Kelola Iuran .....       | 41 |
| Gambar 3.18 DFD <i>Level 2</i> Proses Penghuni Kamar.....      | 42 |
| Gambar 3.19 DFD <i>Level 2</i> Proses Pesan Masuk .....        | 42 |
| Gambar 3.20 DFD <i>Level 2</i> Proses Agenda.....              | 43 |
| Gambar 3.21 DFD <i>Level 2</i> Proses Download.....            | 43 |
| Gambar 3.22 DFD <i>Level 2</i> Proses Manajemen User.....      | 44 |
| Gambar 3.23 <i>Entity Relational Diagram (ERD)</i> .....       | 45 |
| Gambar 3.24 Site Map Akses Halaman Utama Pengunjung.....       | 56 |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 3.25 Site Map Akses HalamanMember .....</b>                            | <b>56</b> |
| <b>Gambar 3.26 Site Map Akses Halaman Admin .....</b>                            | <b>57</b> |
| <b>Gambar 3.27 Desain Interface Login .....</b>                                  | <b>57</b> |
| <b>Gambar 3.28 Desain Interface Halaman Utama Admin .....</b>                    | <b>58</b> |
| <b>Gambar 3.29 Desain Interface Halaman Identitas Website .....</b>              | <b>58</b> |
| <b>Gambar 3.30 Desain Interface Halaman Sekilas Info .....</b>                   | <b>59</b> |
| <b>Gambar 3.31 Desain Interface Halaman Tambah Sekilas Info .....</b>            | <b>59</b> |
| <b>Gambar 3.32 Desain Interface Halaman Ubah Sekilas Info .....</b>              | <b>60</b> |
| <b>Gambar 3.33 Desain Interface Halaman Menu Halaman Statis .....</b>            | <b>60</b> |
| <b>Gambar 3.34 Desain Interface Halaman<br/>Tambah Menu Halaman Statis .....</b> | <b>61</b> |
| <b>Gambar 3.35 Desain Interface Halaman Ubah Menu Halaman Statis...</b>          | <b>61</b> |
| <b>Gambar 3.36 Desain Interface Halaman Menu Utama .....</b>                     | <b>62</b> |
| <b>Gambar 3.37 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama .....</b>              | <b>62</b> |
| <b>Gambar 3.38 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama .....</b>                | <b>63</b> |
| <b>Gambar 3.39 Desain Interface Halaman Kelola Berita .....</b>                  | <b>63</b> |
| <b>Gambar 3.40 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Berita .....</b>           | <b>64</b> |
| <b>Gambar 3.41 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Berita .....</b>             | <b>64</b> |
| <b>Gambar 3.42 Desain Interface Halaman Kategori Berita .....</b>                | <b>65</b> |
| <b>Gambar 3.43 Desain Interface Halaman Tambah Kategori Berita .....</b>         | <b>65</b> |
| <b>Gambar 3.44 Desain Interface Halaman Ubah Kategori Berita .....</b>           | <b>66</b> |
| <b>Gambar 3.45 Desain Interface Halaman Album Foto .....</b>                     | <b>66</b> |
| <b>Gambar 3.46 Desain Interface Halaman Tambah Album Foto .....</b>              | <b>67</b> |
| <b>Gambar 3.47 Desain Interface Halaman Ubah Album Foto .....</b>                | <b>67</b> |
| <b>Gambar 3.48 Desain Interface Halaman Galeri Foto .....</b>                    | <b>68</b> |
| <b>Gambar 3.49 Desain Interface Halaman Tambah Galeri Foto .....</b>             | <b>68</b> |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Gambar 3.50 Desain Interface Halaman Ubah Galeri Foto .....</b>           | <b>69</b> |
| <b>Gambar 3.51 Desain Interface Halaman Anggota Asrama .....</b>             | <b>69</b> |
| <b>Gambar 3.52 Desain Interface Halaman Tambah Anggota Asrama .....</b>      | <b>70</b> |
| <b>Gambar 3.53 Desain Interface Halaman Anggota Asrama .....</b>             | <b>70</b> |
| <b>Gambar 3.54 Desain Interface Halaman Kelola Piket .....</b>               | <b>71</b> |
| <b>Gambar 3.55 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Piket .....</b>        | <b>71</b> |
| <b>Gambar 3.56 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Piket .....</b>          | <b>72</b> |
| <b>Gambar 3.57 Desain Interface Halaman Kelola Jenis Asrama .....</b>        | <b>72</b> |
| <b>Gambar 3.58 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Jenis Asrama .....</b> | <b>73</b> |
| <b>Gambar 3.59 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Jenis Asrama .....</b>   | <b>73</b> |
| <b>Gambar 3.60 Desain Interface Halaman Kelola Kamar .....</b>               | <b>74</b> |
| <b>Gambar 3.61 Desain Interface Tambah Kelola Kamar .....</b>                | <b>74</b> |
| <b>Gambar 3.62 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Kamar .....</b>          | <b>75</b> |
| <b>Gambar 3.63 Desain Interface Halaman Kelola Iuran .....</b>               | <b>75</b> |
| <b>Gambar 3.64 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Iuran .....</b>        | <b>76</b> |
| <b>Gambar 3.65 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Iuran .....</b>          | <b>76</b> |
| <b>Gambar 3.66 Desain Interface Halaman Penghuni Kamar .....</b>             | <b>77</b> |
| <b>Gambar 3.67 Desain Interface Halaman Tambah Penghuni Kamar .....</b>      | <b>77</b> |
| <b>Gambar 3.68 Desain Interface Halaman Ubah Penghuni Kamar .....</b>        | <b>78</b> |
| <b>Gambar 3.69 Desain Interface Halaman Pesan Masuk .....</b>                | <b>78</b> |
| <b>Gambar 3.70 Desain Interface Halaman Ubah Pesan Masuk .....</b>           | <b>79</b> |
| <b>Gambar 3.71 Desain Interface Halaman Agenda .....</b>                     | <b>79</b> |
| <b>Gambar 3.72 Desain Interface Halaman Tambah Agenda .....</b>              | <b>80</b> |
| <b>Gambar 3.73 Desain Interface Halaman Ubah Agenda .....</b>                | <b>80</b> |
| <b>Gambar 3.74 Desain Interface Halaman Download .....</b>                   | <b>81</b> |
| <b>Gambar 3.75 Desain Interface Halaman Tambah Download .....</b>            | <b>81</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 3.76 Desain Interface Halaman Ubah Download.....</b>          | <b>82</b> |
| <b>Gambar 3.77 Desain Interface Halaman Manajemen User .....</b>        | <b>82</b> |
| <b>Gambar 3.78 Desain Interface Halaman Tambah Manajemen User .....</b> | <b>83</b> |
| <b>Gambar 3.79 Desain Interface Halaman Ubah Manajemen User.....</b>    | <b>83</b> |
| <b>Gambar 3.80 Desain Interface Login .....</b>                         | <b>84</b> |
| <b>Gambar 3.81 Desain Interface Halaman Utama Member .....</b>          | <b>84</b> |
| <b>Gambar 3.82 Desain Interface Halaman Anggota Asrama .....</b>        | <b>85</b> |
| <b>Gambar 3.83 Desain Interface Halaman Ubah Anggota Asrama .....</b>   | <b>85</b> |
| <b>Gambar 3.84 Desain Interface Halaman Lihat Piket .....</b>           | <b>86</b> |
| <b>Gambar 3.85 Desain Interface Halaman Lihat Iuran .....</b>           | <b>86</b> |
| <b>Gambar 3.86 Desain Interface Halaman Lihat Penghuni Kamar.....</b>   | <b>87</b> |
| <b>Gambar 3.87 Desain Interface Halaman Home Page.....</b>              | <b>87</b> |
| <b>Gambar 3.88 Desain Interface Halaman Index Berita .....</b>          | <b>88</b> |
| <b>Gambar 3.89 Desain Interface Halaman Tentang Kami.....</b>           | <b>88</b> |
| <b>Gambar 3.90 Desain Interface Halaman Tentang Kami.....</b>           | <b>89</b> |
| <b>Gambar 3.91 Desain Interface Halaman Album Foto .....</b>            | <b>89</b> |
| <b>Gambar 3.92 Desain Interface Halaman Semua Agenda .....</b>          | <b>90</b> |
| <b>Gambar 3.93 Desain Interface Halaman Download .....</b>              | <b>90</b> |
| <b>Gambar 3.94 Desain Interface Halaman Hubungi Kami.....</b>           | <b>91</b> |
| <b>Gambar 3.95 Desain Interface Halaman Pendaftaran .....</b>           | <b>91</b> |
| <b>Gambar 4.1 Halaman Login.....</b>                                    | <b>92</b> |
| <b>Gambar 4.2 Halaman Identitas Website.....</b>                        | <b>93</b> |
| <b>Gambar 4.3 Halaman Sekilas Info .....</b>                            | <b>93</b> |
| <b>Gambar 4.4 Halaman Menu Halaman Statis .....</b>                     | <b>94</b> |
| <b>Gambar 4.5 Halaman Menu Utama .....</b>                              | <b>94</b> |
| <b>Gambar 4.6 Halaman Kelola Berita.....</b>                            | <b>95</b> |

|   |     |
|---|-----|
| <b>Gambar 4.7 Halaman Kategori Berita</b> .....       | 95  |
| <b>Gambar 4.8 Halaman Album Foto</b> .....            | 96  |
| <b>Gambar 4.9 Halaman Galeri Foto</b> .....           | 96  |
| <b>Gambar 4.10 Halaman Anggota Asrama</b> .....       | 97  |
| <b>Gambar 4.11 Halaman Kelola Piket</b> .....         | 97  |
| <b>Gambar 4.12 Halaman Kelola Jenis Asrama</b> .....  | 98  |
| <b>Gambar 4.13 Halaman Kelola Kamar</b> .....         | 98  |
| <b>Gambar 4.14 Halaman Kelola Iuran</b> .....         | 99  |
| <b>Gambar 4.15 Halaman Penghuni Kamar</b> .....       | 99  |
| <b>Gambar 4.16 Halaman Pesan Masuk</b> .....          | 100 |
| <b>Gambar 4.17 Halaman Agenda</b> .....               | 100 |
| <b>Gambar 4.18 Halaman Download</b> .....             | 101 |
| <b>Gambar 4.19 Halaman Login Member</b> .....         | 101 |
| <b>Gambar 4.20 Halaman Anggota Asrama</b> .....       | 102 |
| <b>Gambar 4.21 Halaman Lihat Piket</b> .....          | 102 |
| <b>Gambar 4.22 Halaman Lihat Iuran</b> .....          | 103 |
| <b>Gambar 4.23 Halaman Lihat Penghuni Kamar</b> ..... | 103 |
| <b>Gambar 4.24 Halaman Home Page</b> .....            | 104 |
| <b>Gambar 4.25 Halaman Index Berita</b> .....         | 104 |
| <b>Gambar 4.26 Halaman Tentang Kami</b> .....         | 105 |
| <b>Gambar 4.27 Halaman Tata Tertib</b> .....          | 105 |
| <b>Gambar 4.28 Halaman Album Foto</b> .....           | 106 |
| <b>Gambar 4.29 Halaman Semua Agenda</b> .....         | 106 |
| <b>Gambar 4.30 Halaman Download Area</b> .....        | 107 |
| <b>Gambar 4.31 Halaman Hubungi Kami</b> .....         | 107 |
| <b>Gambar 4.32 Halaman Pendaftaran</b> .....          | 108 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, membuat solusibaru dalam penyelesaian suatu masalah. Perusahaan, lembaga, atau yayasan misalnya asrama untuk memanfaatkan teknologi informasi sehingga kegiatan keseharian lebih efektif dan efisien.

Asrama merupakan tempat tinggal yang ditunjukkan untuk anggota suatu kelompok. Biasanya Asrama memiliki banyak kamar yang dapat ditempati oleh beberapa penghuni disetiap kamarnya. Penghuni menghinap di asrama untuk jangka waktu yang lebih lama daripada di hotel. Alasan penghuni untuk memilih asrama bisa berupa tempat tinggal asal penghuni yang terlalu jauh, maupun untuk biaya yang terbilang lebih murah dibandingkan kost.

Tempat tinggal adalah salah satu aspek yang terpenting dalam kehidupan seorang mahasiswa yang jauh dari daerah asalnya. Untuk itu, sebagai bentuk kepedulian terhadap putra/putri daerah, pemerintah daerah Kabupaten Sukamara menyediakan asrama putra/putri yang berada di Jalan Patimura Palangara Raya. Dengan fasilitas 30 kamar penghuni asrama lengkap dengan kamar mandi setiap kamarnya, ruang tamu, ruang sekretariat. Oleh karena itu, adanya pelayanan yang menyediakan tempat tinggal sangat dibutuhkan oleh mahasiswa atau mahasiswi. Maka, dibutuhkan suatu sistem informasi yang mampu mengelola proses administrasinya dengan efektif dan efisien. Dalam menjalankan proses administrasinya, selama ini pihak pengelola Asrama Putra/Putri Sukamara terbilang manual. Diantaranya dalam pengambilan formulir pendaftaran calon penghuni asrama, calon penghuni datang ke Palangka Raya untuk mengambil formulir pendaftaran apabila ada kamar kosong. Calon penghuni mengisi formulir pendaftaran dan diserahkan ke pengelola Asrama. Perhitungan pembayaran perbulan penghuni asrama, fasilitas atau barang-barang yang dibawa oleh

penghuni. Selanjutnya informasi mengenai ada atau tidaknya kamar yang masih tersedia untuk calon penghuni asrama. Untuk itu, pengelola asrama harus dapat melayani pengunjung dengan menyediakan informasi tersebut secara tepat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis akan merancang suatu “Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamaradi Palangka Raya Berbasis *Website*”. Dengan *website* ini, selain menyediakan pelayanan administrasi dan media informasi bagi calon penghuni asrama, juga berguna bagi pihak pengelola dalam mengelola proses administrasi di asrama.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat perumusan masalah yang dijadikan objek penelitian adalah bagaimana merancang Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamara di Palangka Raya Berbasis *Website*?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, agar pengolahan *website* memenuhi tujuan yang ditentukan, untuk itu penulis membatasi masalah yang akan dibahas menjadi:

1. *Website* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*
2. Terdapat 3 (Tiga) hak akses pengguna, yaitu : Admin, Member dan Pengunjung
3. Terdapat fitur sebagai berikut:

Fitur-fitur yang disediakan Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamara yang ada di Palangka Raya berbasis *Website* sebagai berikut:

Akses:

- 1) Admin
  - a. Dashboard, merupakan halaman *website* setelah admin login
  - b. Halaman Utama, merupakan halaman kelola menu pada *website* bagian menu identitas *website* dan menu sekilas info.

- c. Kelola Modul Berita, merupakan halaman untuk mengelola data seperti Kelola berita, kategori berita, album foto dan galeri foto lalu dapat menambah, mengubah dan menghapus data.
- d. Kelola Modul Asrama, merupakan halaman untuk mengelola data asrama seperti kelola anggota asrama, piket, jenis asrama, kamar dan iuran lalu dapat menambah, mengubah dan menghapus data.
- e. Kelola Modul Web merupakan halaman untuk mengelola data seperti pesan masuk, agenda, dan download lalu dapat menambah, mengubah dan menghapus data.
- f. Kelola Modul User, merupakan halaman untuk mengelola data semua *user*, seperti manajemen *user* dimana admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data.

## 2) Member

- a. Kelola Modul Asrama, merupakan halaman untuk melihat data asrama seperti anggota asrama, lihat piket, lihat iuran dan lihat penghuni.

## 3) Pengunjung

- a. Fitur *Home Page*, fitur yang menampilkan halaman utama saat pengunjung mengakses *website* dan sekilas info mengenai fitur-fitur yang ada.
- b. Fitur *Index Berita*, fitur ini digunakan oleh pengguna untuk melihat berita yang ada di *website*.
- c. Fitur *Tentang Kami*, fitur yang menampilkan profil asrama yang ada di *website*
- d. Fitur *Tata Tertib*, fitur yang menampilkan profil asrama yang ada di *website*.
- e. Fitur *Album Foto*, fitur yang menampilkan data foto yang ada di *website*.
- f. Fitur *Semua Agenda*, fitur ini digunakan oleh pengguna untuk melihat agenda yang ada di *website*.
- g. Fitur *Download Area*, fitur ini digunakan oleh pengguna untuk melihat dan mencetak data yang ada di *website*.

- h. Fitur *Hubungi Kami*, fitur ini digunakan oleh pengguna untuk menghubungi pihak asrama yang ada di *website*.
- i. Fitur *Pendaftaran*, fitur ini digunakan oleh pengguna untuk mengisi data pendaftaran dan formulir dapat dicetak:
- j. Fitur *Login Member*, fitur ini digunakan oleh pengguna bagi sudah menjadi anggota asrama.

| No | Nama Lengkap | Nomor KTP/SIM | NIM | No. Hp |
|----|--------------|---------------|-----|--------|
| 1  |              |               |     |        |
| 2  |              |               |     |        |
| 3  |              |               |     |        |
| 4  |              |               |     |        |

- 1) Calon penghuni mendaftar dan memilih kamar yang tersedia.
- 2) Calon penghuni mengisi data pendaftaran dan mencetak formulir.
- 3) Calon penghuni menunggu konfirmasi.
- 4) Calon penghuni yang dikonfirmasi terlebih dahulu adalah calon penghuni yang melengkapi berkas dalam waktu 7x24 jam, jika lewat waktu yang ditentukan maka batal.
- 5) Calon penghuni yang kehabisan kamar dapat diinfo melalui email saat mengisi data saat mendaftar, jika terdapat pemohon yang dalam proses pendaftaran batal dalam pemesanan, maka pemohon di info kembali dapat menggantikan pemohon tersebut.

## 1.4 TUJUAN

Skripsi tentang “Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamaradi Palangka Raya Berbasis *Website*” memiliki tujuan sebagai berikut:

### 1.4.1 Bagi Penulis

- a. Untuk menyelesaikan perkuliahan jenjang S1 dan memperoleh gelar sarjana yang diberikan oleh jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya apabila mahasiswa telah menyelesaikan masa studinya.
- b. Untuk membangun *website* yang menjadi salah satu media informasi

### 1.4.2 Bagi Masyarakat

Membuat dan memberikan sistem informasi pengelolaan untuk kelancaran berlangsungnya dalam mencari asrama putra/putri sukamara di Palangka Raya.

## 1.5 MANFAAT

Adapun manfaat yang hendak dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pihak pengelola dalam mengelola proses administrasi asrama.
- b. Membantu memenuhi kebutuhan penghuni untuk tersedianya proses pelayanan administrasi

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

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

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan pengembangan, metode, dan sistematika penulisan serta hasil-hasil penelitian sebelumnya sebagai perbandingan dan referensi skripsi ini.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan memuat landasan teori yang berkaitan dengan 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 ANALISIS DAN DESAIN**

Pada bab ini berisi tentang evaluasi masalah yang berlaku dalam menganalisis, merancang dan membuat sebuah Aplikasi. Dalam bab ini diuraikan tentang perancangan proses bisnis (*flowchart* sistem), DFD dan ERD, relasi antar tabel, perancangan basis data, struktur menu, perancangan desain tata letak atau *user interface* dan tampilan dari aplikasi atau program yang akan dibuat.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang tahapan dari implementasi pembuatan Aplikasi dan tahapan penggunaan serta testing program.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan menguraikan kesimpulan beserta saran yang didapatkan dari awal pembuatan sampai terselesaikannya proyek Skripsi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

### 1.7 Jadwal Kegiatan.

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan

| RENCANA<br>KEGIATAN                             | BULAN I |    |     |    |   | BULAN II |    |     |    | BULAN III |    |     |    | BULAN IV |    |     |    | BULAN V |    |     |    | BULAN IV |    |     |    |   |    |     |    |   |   |   |   |
|---|---------|----|-----|----|---|----------|----|-----|----|-----------|----|-----|----|----------|----|-----|----|---------|----|-----|----|----------|----|-----|----|---|----|-----|----|---|---|---|---|
|   | Minggu  |    |     |    |   | Minggu   |    |     |    | Minggu    |    |     |    | Minggu   |    |     |    | Minggu  |    |     |    |          |    |     |    |   |    |     |    |   |   |   |   |
|   | I       | II | III | IV | V | I        | II | III | IV | I         | II | III | IV | I        | II | III | IV | I       | II | III | IV | I        | II | III | IV | I | II | III | IV |   |   |   |   |
| Penyusunan proposal dan Seminar Proposal        | ■       | ■  | ■   | ■  | ■ |          |    |     |    |           |    |     |    |          |    |     |    |         |    |     |    |          |    |     |    |   |    |     |    |   |   |   |   |
| Pembuatan Sistem Informasi dan Pengumpulan Data |         |    |     |    |   | ■        |    |     |    |           |    |     |    |          |    |     |    |         |    |     |    |          |    |     |    |   |    |     |    |   |   |   |   |
| Penyusunan Skripsi dan Seminar Hasil            |         |    |     |    |   |          |    |     |    |           |    |     |    |          |    |     |    |         |    |     |    | ■        | ■  | ■   | ■  |   |    |     |    |   |   |   |   |
| Pembuatan Laporan Akhir Skripsi                 |         |    |     |    |   |          |    |     |    |           |    |     |    |          |    |     |    |         |    |     |    | ■        | ■  | ■   | ■  |   |    |     |    |   |   |   |   |
| Seminar Tugas Akhir                             |         |    |     |    |   |          |    |     |    |           |    |     |    |          |    |     |    |         |    |     |    | ■        | ■  | ■   | ■  | ■ | ■  | ■   | ■  | ■ | ■ | ■ | ■ |

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Asrama Putra/Putri Sukamara di Palangka Raya**

##### **2.1.1 Sejarah Singkat Asrama Putra/Putri Sukamara di Palangka Raya**

Pada tahun 2017, tepatnya pada tanggal 11 April 2017 bangunan asrama putra/putri sukamara di Palangka Raya telah diresmikan oleh bupati sukamara Ahmad Dirman.

##### **2.1.2 Alamat Asrama Putra/Putri Sukmara di Palangka Raya**

Asrama Putra/Putri Sukamara beralamatkan di Jl. Patimura Kel. Menteng, Kec. Jekan Raya Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112.  
Blog:[www.himasukma.blogspot.com](http://www.himasukma.blogspot.com), email:[www.hima\\_sukma@yahoo.co.id](mailto:www.hima_sukma@yahoo.co.id)

#### **2.2 Pengertian Website**

Website atau situs merupakan kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan (tele) komunikasi yang ada di seluruh dunia. Seluruh manusia yang secara aktif berpartisipasi sehingga internet menjadi sumber daya informasi yang sangat berharga.

Pengertian website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam *World Wide Web (WWW)* di internet. Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy Jhon, Tim Berners- lee. Pada 1991 website terhubung dengan jaringan. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti ditempat mereka bekerja. Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN pada tanggal 30 April 1993. CERN menyatakan bahwa website dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.

Ada 2 macam jenis website yakni yang website statis dan website dinamis. Website statis yakni website yang informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik software saja. Umumnya website ini bersifat tetap, jarang berubah, dan hanya bias diupdate oleh pemiliknya saja. Contoh dari website statis ini, yaitu profil perusahaan. Sementara itu, website dinamis merupakan website yang mempunyai arus informasi dua arah, yakni yang berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pengupdate-an dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik website. Contoh dari websitedinamis ini, yaitu Facebook

### 2.3 Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2005:42), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. RoscoeDavis (Jogiyanto,2005:18) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaannya.Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatannya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu : keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tatacara penggunaannya.untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbeda-beda bergantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi. Suatu persamaan yang menonjol ialah suatu sistem informasi

menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Untuk dapat menggabungkan data yang berasal dari berbagai sumber suatu sistem alih rupa (transformation) data sehingga jadi tergabungkan (compatible). Berapa pun ukurannya dan apapun ruang lingkungannya suatu sistem informasi perlu memiliki ketergabungan (*compatibility*) data yang disimpannya. (Hanif Al Fatta, 2009:9).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan organisasi.

#### **2.4 HTML (Hypertext Markup Language)**

HTML digunakan untuk membangun suatu halaman web. Sekalipun banyak orang menyebutnya sebagai suatu bahasa pemrograman. HTML sebenarnya sama sekali bukan bahasa pemrograman, karena seperti tercermin dari namanya, HTML adalah suatu bahasa mark up. HTML digunakan untuk melakukan mark up (penandaan) terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau style dari teks yang ditandai.

#### **2.5 HTTP (Hypertext Transfer Protocol)**

HTTP merupakan suatu protocol yang pada dewasa ini digunakan untuk mendistribusikan system informasi yang berbasis hypertext. Protocol ini merupakan protocol standar yang digunakan oleh Enterprise Integration Technology (EIT), National Centre for Supercomputing Application (NCSA), dan RSADData Security. Secure HTTP ini adalah HTTP yang aman dimana antara pengguna dan server menggunakan suatu form entry data. Pengguna dapat mengklik pada sebuah tombol persetujuan yang aman, dan program klien akan menjalankan sebuah kunci keamanan bagi sesi tersebut dengan form tersebut

#### **2.6 URL (Uniform Resource Locator)**

URL atau dikenal dengan sebutan alamat internet, browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Informasi yang disampaikan ke web server antara lain adalah nama browser, versi, dan system operasinya.

## 2.7 Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena bahasa ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi ataupun applet. Dengan javascript, kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman web yang interaktif.

Javascript adalah pendekatan lain untuk membuat hal web menjadi lebih interaktif, baik dalam deteksi maupun tanggapan ke interaksi pengguna dengan halaman web. Javascript dapat langsung digabungkan dengan HTML tanpa harus di-compile terlebih dahulu

## 2.8 Basis Data

### 2.8.1 Database Management System

DBMS (*Database Management System*) adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data. Suatu sistem aplikasi disebut DBMS jika memenuhi persyaratan minimal sebagai berikut :

- a. Menyediakan fasilitas untuk mengelola akses data
- b. Mampu menangani integritas data
- c. Mampu menangani akses data yang dilakukan
- d. Mampu menangani *backup* data

Karena pentingnya data bagi suatu organisasi/perusahaan, maka hampir sebagian besar perusahaan memanfaatkan DBMS dalam mengelola data yang mereka miliki. Pengelolaan DBMS sendiri biasanya ditangani oleh tenaga ahli yang spesialis menangani DBMS yang disebut DBA (*Database Administrator*).

DBMS sudah mulai berkembang sejak tahun 1960an. Kemudian sekitar tahun 1970an mulai berkembang teknologi *Relationship DBMS* yaitu DBMS berbasis relasional model. Relasional model pertama kali dikembangkan oleh Edgar J. Codd pada tahun 1970. Secara sederhana relasional model dapat dipahami sebagai suatu model yang memandang data sebagai suatu model yang memandang data sebagai sekumpulan tabel yang saling terkait. Hampir semua DBMS komersial dan open source saat ini berbasis *Relationship DBMS* atau RDMS.

Pada tahun 1980an mulai berkembang *Object Orientasi DBMS* (OODBMS). OODBMS berkembang seiring dengan perkembangan teknologi pemrograman berorientasi objek. Secara umum dapat diartikan bahwa OODBMS merupakan DBMS yang memandang data sebagai suatu objek. Saat ini OODBMS juga cukup berkembang namun belum dapat menggeser kepopuleran RDBMS. Berikut ini adalah 4 macam DBMS versi komersial yang paling banyak digunakan di dunia saat ini, yaitu :

1. Oracle
2. Microsoft SQL Server
3. IBM DB2
4. Microsoft Access

Sedangkan DBMS versi *open source* yang cukup berkembang dan paling banyak digunakan saat ini adalah sebagai berikut :

1. MySQL
2. PostgreSQL
3. Firebird
4. SQLite

Hampir semua DBMS mengadopsi SQL sebagai bahasa untuk mengelola data pada DBMS.

### 2.8.2 SQL

SQL adalah kependekan dari *Structural Query Language*. Bahasa ini merupakan standar yang digunakan untuk mengakses basis data relasional. Fungsi SQL tidak sekedar untuk melakukan *query* (memperoleh data), melainkan juga dapat digunakan untuk kepentingan lain dalam memanipulasi data. Penggolongan perintah SQL adalah sebagai berikut :

- a. DDL (Data Definition Language) atau bahasa pendefinisi data

DDL adalah perintah-perintah yang berkaitan dengan penciptaan atau penghapusan objek seperti tabel dan indeks dalam basis data. Versi ANSI mencakup CREATE TABLE, CREATE INDEX, ALTER TABLE, DROP TABLE, DROP VIEW, dan DROP INDEX. Beberapa sistem basis data menambahkan pernyataan DDL seperti CREATE DATABASE dan CREATE SCHEMA.

- b. DML (Data Manipulation Language) atau bahasa manipulasi data

DML mencakup perintah-perintah yang digunakan untuk memanipulasi data. Misalnya, untuk menambahkan data (INSERT), memperoleh data (SELECT), mengubah data (UPDATE), dan menghapuskan data (DELETE).

- c. DCL (Data Control Language) atau bahasa pengendali data.

DCL adalah kelompok perintah yang dipakai untuk melakukan otorisasi terhadap pegeksekan data dan pengalokasian ruang. Termasuk dalam kategori DCL yaitu pernyataan-pernyataan GRANT, REVOKE, COMMIT, dan ROLLBACK.

### 2.9 Flowchart

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan antara proses digambarkan dengan garis penghubung. Dengan

menggunakan flowchart akan memudahkan untuk melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah.

Simbol-simbol yang dipakai dalam flowchart dibagi menjadi 3 kelompok :

1) Flow Direction Symbols

- Digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain.
- Disebut juga connecting line.

2) Processing Symbols

- Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses/ prosedur.

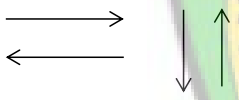



3) Input/ Output Symbols

- Menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.

**1) Flow Direction Symbols**

Flow Direction memiliki beberapa simbol seperti pada tabel 2.1 sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Tabel Flow Direction Symbols**



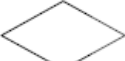





|   |  |
|---|--|
|  | <p>Simbol arus/flow, yaitu menyatakan jalannya arus suatu proses</p>   |
|  | <p>Simbol communication link, yaitu menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain.</p>               |
|  | <p>Simbol connector, berfungsi menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.</p>   |
|  | <p>Simbol off page connector, menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.</p> |

**Sumber :** (Al-Bahra bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu Halaman 266)

## 2) Processing Symbols

Processing memiliki beberapa simbol seperti pada tabel 2.2 sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Tabel Processing Symbols**

|   |  |
|---|--|
|    | Simbol process, yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.   |
|    | Simbol manual, yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.                                    |
|    | Simbol decision, yaitu menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya/ tidak.          |
|   | Simbol predefined process, yaitu menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.           |
|  | Simbol terminal, yaitu menyatakan permulaan atau akhir suatu program.  |
|  | Simbol keying operation, menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard. |
|  | Simbol offline-storage, menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.                         |
|  | Simbol manual input, memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.   |

**Sumber :** (Al-Bahra bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu Halaman 267)

### 3) Input / Output Symbols

Input/Output memiliki beberapa simbol seperti pada tabel 2.3 sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Tabel Input / Output Symbols**

|   |  |
|---|--|
|    | Simbol input/output, menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.            |
|    | Simbol punched card, menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.                   |
|    | Simbol magnetic tape, menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis. |
|   | Simbol magnetic disc(database), menyatakan simbol penyimpanan data.                                      |
|  | Simbol disk storage, menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk.                    |
|  | Simbol document mencetak keluaran dalam bentuk dokumen(melalui printer).                                 |
|  | Simbol display, mencetak keluaran dalam layar monitor.   |

**Sumber :** (Al-Bahra bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu Halaman 268)

#### 2.10 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Yourdon (1989), *data flow diagram* adalah model atau alat yang digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai jaringan dari sekumpulan proses fungsional, yang dihubungkan satu dengan lainnya oleh suatu aliran data dan meneruskannya menjadi data.

Ada tiga tingkatan dalam diagram aliran data, yaitu:

1. Diagram Konteks

Menggambarkan ruang lingkup sistem dari sistem yang digunakan. Diagram ini hanya memiliki satu proses yang menggambarkan sistem secara keseluruhan dan hubungan antara sistem dengan unit-unit di luar sistem tersebut.

2. Diagram Nol





Diagram yang menggambarkan proses-proses dan aliran data yang terjadi di dalam suatu sistem. Proses-proses ini dapat dipecah menjadi proses-proses dan aliran data yang lebih terperinci.

3. Diagram Rinci

Diagram yang menggambarkan rincian proses-proses yang ada pada diagram nol dan rincian proses-proses ini dapat dipecah menjadi proses-proses yang lebih terperinci.

Simbol-simbol yang ada pada diagram aliran data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Simbol-Simbol Data Flow Diagram**

| Komponen                                     | Simbol  |
|--|---|
| <i>External entity</i> (kearahannya<br>lalu) |  |
| <i>Data flow</i> (arus data)                 |  |
| <i>Process</i> (proses)                      |  |
| <i>Data Store</i> (simpangan data)           |  |

1. *External entity*. Individu, organisasi, atau sistem yang berada di luar sistem akan tetapi berinteraksi dengan sistem. Masing-masing elemen akan diberi lambang tertentu untuk membedakan satu dengan yang lain.
2. *Data flow*. Satu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.

3. *Process*. Aktifitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasa berupa man ual maupun terkomputerisasi.
4. *Data Store*. Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam data *store*. Aliran data diupdate atau ditambahkan ke data *store*.

### 2.11 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data dan untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu:

a. Entitas

Entitas yang merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.

b. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.

c. Hubungan atau Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas (misalnya A dan B) dalam satu basis data yaitu:

1. Satu ke satu (One to one)

Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

2. Satu ke banyak (One to many).

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas

pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

3. Banyak ke banyak (Many to many)

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

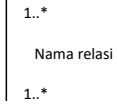
4. Banyak ke satu (Many to One)

Yang berarti setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B.

CDM (*Conceptual Data Model*) atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data.

CDM merupakan hasil penjabaran lebih lanjut dari ERD. Berikut simbol-simbol yang ada pada CDM seperti pada tabel berikut :

**Tabel 2.5 Simbol Conceptual Data Model (CDM)**

| Simbol  | Deskripsi   |
|---|---|
|  | Entitas atau tabel yang menyimpan data dalam basis data           |
|  | Relasi antar tabel yang terdiri atas nama relasi dan multiplicity |

**Sumber :** (S, Rosa A. Dan M. Shalahuddin.2013. *Rekayasa Perangkat Lunak.Informatika* Halaman 63-64)

## 2.12 PHP

PHP atau *PHP:Hypertext Processor* merupakan salah satu bahasa pemrograman di sisi server untuk membuat *web* dinamis (Nufan Balafif, 2013). Bahasa pemrograman PHP diciptakan oleh *Rasmus Lerdorf*, pada tahun 1995 *Lerdorf* membuat sebuah alat untuk yang kemudian disebut "*Personal Home Page*". PHP sendiri merupakan bahasa pemrograman yang bebas dipergunakan (*open source*), dan sudah banyak digunakan oleh pengembang *website.PHP* juga berdiri sebagai *platfrom* yang mampu dijalankan di berbagai sistem operasi, baik di *Windows, UNIX, Linux* maupun *Mac*, dan juga mendukung penggunaan beberapa *database*, salah satunya adalah *MySQL*.

## 2.13 MySQL

MySQL merupakan software RDBMS ( atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user (multi-user)* dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

Saat ini, MySQL banyak digunakan di berbagai kalangan untuk melakukan penyimpanan dan pengolahan data, mulai dari kalangan akademis sampai ke industri, baik industri kecil, menengah maupun besar.

Lisensi MySQL terbagi menjadi dua, yaitu MySQL produk *open sourced* dibawah GNU *General Public License*(Gratis) dan versi komersial dengan membeli lisensi.

Kelebihan dari MySQL adalah sebagai berikut :

a. Fleksibel

MySQL dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *desktop* maupun aplikasi web dengan menggunakan teknologi yang bervariasi. Ini berarti bahwa MySQL memiliki fleksibilitas terhadap teknologi yang akan digunakan sebagai pengembang aplikasi, baik PHP, Delphi, JSP, Java, C++ maupun lainnya.

b. Performa Tinggi

MySQL memiliki mesin *query* dengan performa tinggi, dengan demikian proses transaksional dapat dilakukan dengan sangat cepat.

c. *Lintas Platform*

MySQL dapat digunakan pada *platform* atau lingkungan (dalam hal ini Sistem Operasi) yang beragam, bisa Microsoft Windows, Linux, atau UNIX. Ini menyebabkan proses imigrasi data (bila dibutuhkan) antarsistem operasi dapat dilakukan secara lebih mudah.

d. *Gratis*

MySQL dapat digunakan secara gratis. Meskipun demikian, ada juga *software* MySQL yang bersifat komersial. Biasanya yang sudah ditambahi dengan kemampuan spesifik dan mendapat pelayanan dari *technical support*.

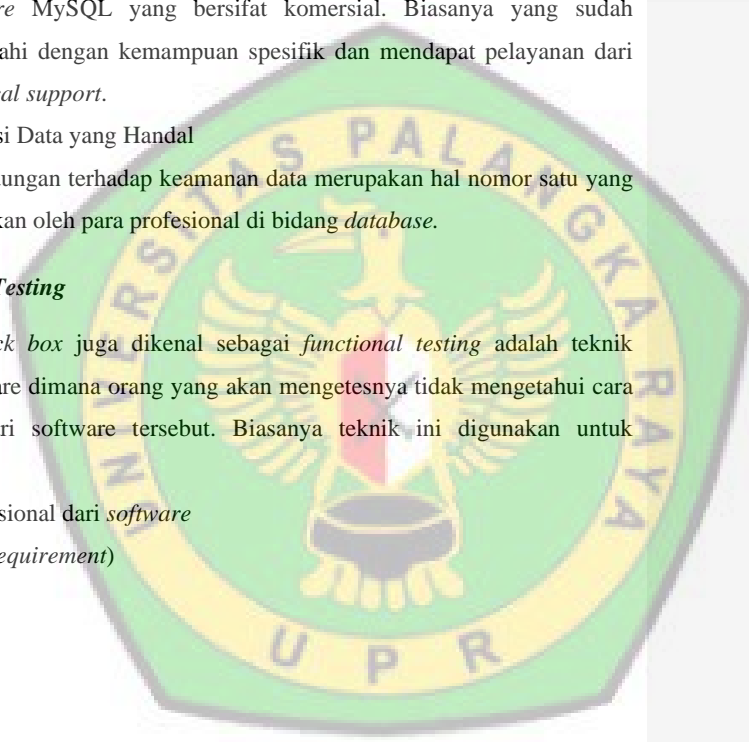
e. *Proteksi Data yang Handal*

Perlindungan terhadap keamanan data merupakan hal nomor satu yang dilakukan oleh para profesional di bidang *database*.

#### **2.14 Black Box Testing**

Teknik *black box* juga dikenal sebagai *functional testing* adalah teknik pengujian software dimana orang yang akan mengujinya tidak mengetahui cara kerja internal dari software tersebut. Biasanya teknik ini digunakan untuk menguji:

1. Validitas fungsional dari *software*
2. Persyaratan (*requirement*)
3. Hasil(*output*)

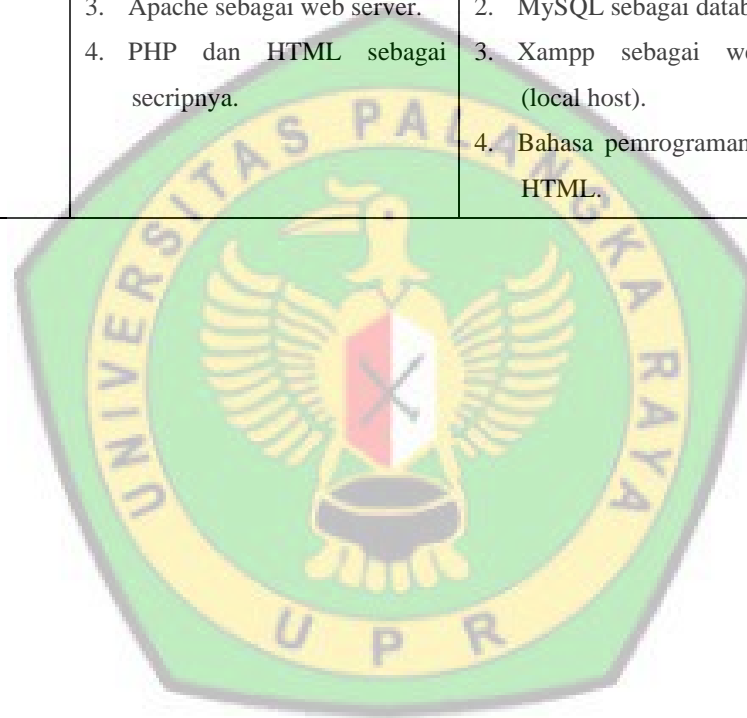


2.15 Tinjauan Pustaka

| Judul          | I   | II  | III   |
|----------------|---|---|---|
|                | <p><b>Analisis dan Perancangan Sistem Web Kos-Kosan Berbasis Client/Server Sebagai Sarana Pelayanan Jasa dan Informasi</b></p>  | <p><b>Analisis dan Perancangan Website Asrama Putra Batam di Yogyakarta</b></p>   | <p><b>Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamaradi Palangka Raya Berbasis Website</b></p>   |
| <p>Penguna</p> | <p>Admin asrama yang mengelola <i>website</i>, yang dapat menambah, mengubah dan menghapus informasi yang ada <i>website</i> dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> tertentu. Kemudian terdapat <i>user</i> (penghuni) selain sebagai <i>user</i> untuk melihat fitur <i>website</i> yang tersedia, juga dapat mengakses fitur <i>website</i> tertentu yang bersifat privasi penghuni, dengan <i>username</i> dan</p> | <p>Admin asrama memberi hak memiliki fitur login kedalam <i>website</i> dan dapat menginput data pribadinya saat admin meminta data di <i>website</i> yang akan di isi penghuni untuk login didalam <i>websitenya</i> dan penghuninya juga dapat melihat fitur-fitur yang ditelah diinput oleh admin.</p> | <p>Terdapat Admin asrama yang mengelola <i>website</i>, yang dapat menambah, mengubah dan menghapus informasi yang ada <i>website</i> dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i> tertentu. Terdapat Member juga yang dapat melihat modul asrama yaitu anggota asrama, lihat piket, lihat iuran dan lihat penghuni kamar Calon penghuni (<i>user</i>) selain sebagai <i>user</i> untuk melihat fitur <i>website</i> yang</p> |

|                 |   |   |  |
|-----------------|---|---|--|
|                 | <i>password</i> tertentu.   |   | tersedia, Selanjutnya <i>user</i> atau calon penghuni asrama dapat memasukkan data pendaftaran dan formulir dapat dicetak. Saat itu juga calon penghuni atau <i>user</i> menerima balasan dari admin (pihak asrama) melalui email yang telah di isi saat mendaftar.  |
| Tujuan Aplikasi | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Memberikan informasi kepada masyarakat yang membutuhkan informasi tentang kos-kosan maupun kontrakan yang mereka inginkan.</li><li>2. Terjadinya komunikasi antara user dengan admin sebagai pengelola <i>web</i>.</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Merancang system yang dapat memberikan informasi tempat tinggal kepada calon mahasiswa asal Batam yang ingin melanjutkan pendidikannya di kota Yogyakarta.</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Untuk membangun website yang menjadi salah satu media informasi kepada calon penghuni asrama.</li><li>2. Tersedianya kebutuhan penghuni dalam proses pelayanan administrasi.</li><li>3. Berguna bagi pihak pengelola dalam mengelola proses administrasi di asrama, dan memberikan informasi kepada calon penghuni.</li></ol> |
| Teknologi       | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Adobe Photoshop CS3.</li></ol>   | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Adobe Photoshop CS2</li></ol>  | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Adobe Photoshop CS3 portabel</li></ol>  |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>2. MySQL.</li><li>3. Apache Web Server.</li><li>4. PHP.</li></ol> | <p>sebagai editor gambar.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. MySQL.</li><li>3. Apache sebagai web server.</li><li>4. PHP dan HTML sebagai secripnya.</li></ol> | <p>untuk membuat <i>desain grafis website</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. MySQL sebagai database.</li><li>3. Xampp sebagai web server (local host).</li><li>4. Bahasa pemrograman PHP dan HTML.</li></ol> |
|--|---|--|---|



|       |   |   |   |
|-------|---|---|---|
| Fitur | Fitur yang terdapat pada Analisis :<br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan Database.</li> <li>2. Pembuatan Table.</li> <li>3. Mengeksport Database.</li> <li>4. Membuat tampilan <i>website</i>.</li> </ol> | Fitur yang terdapat pada <i>Website</i> :<br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. Profil asrama putra batam di Yogyakarta.</li> <li>2. Visi dan misi.</li> <li>3. Fasilitas asrama.</li> <li>4. Struktur organisasi.</li> <li>5. Info tentang kampus.</li> </ol> | Fitur yang terdapat pada <i>Website</i> :<br><ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Home Page</i>.</li> <li>2. <i>Index Berita</i>.</li> <li>3. <i>Tentang Kami</i>.</li> <li>4. <i>Tata Tertib</i>.</li> <li>5. <i>Album Foto</i>.</li> <li>6. <i>Semua Agenda</i>.</li> <li>7. <i>Download Area</i>.</li> <li>8. <i>Hubungi Kami</i>.</li> <li>9. <i>Pendaftaran</i>.</li> <li>10. <i>Login Member</i></li> </ol> |
|-------|---|---|---|



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

##### 3.1.1 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang diperlukan dalam " Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Sukamaradi Palangka Raya Berbasis *Website* " adalah sebagai berikut:

1. Software tools yang akan digunakan yaitu :
    - a. Windows 10 Home Single Language sebagai OS
    - b. PHP sebagai bahasa pemrograman
    - c. Xampp
    - d. Notepad
    - e. My SQL sebagai database
    - f. Microsoft Visio dan Edraw Max untuk perancangan sistem
    - g. Microsoft Word 2010 untuk penyetikan Laporan
  2. Spesifikasi hardware yang digunakan yaitu :
    - a. Nama Perangkat : Laptop-GL6E06NK
    - b. Processor : Intel (R) Core (TM) i7-8550U CPU @ 1.80GHz
    - c. RAM : 8 GB DDR4
    - d. HDD : 500GB
- Alat survei lapangan berupa alat tulis dan alat lain yang diperlukan.

##### 3.1.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah metode pengembangan *waterfall*, menurut Ian Sommerville (2011), metode pengembangan *waterfall* adalah metode pengembangan yang meliputi beberapa fase, yaitu :

1. *Requirement Analysis and Defintion*

Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan

secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian sistem informasi asrama putra/putri sukamaradi Palangka Raya yang kemudian menganalisis sistem yang sedang berjalan dan menganalisis sistem baru berdasarkan kelemahan yang ada pada sistem lama. Penulis melakukan spesifikasi apa saja yang diperlukan untuk pembuatan sistem yang baru. Di dalam tahap ini, penulis juga merancang database dengan membuat desain Entity Relationship Diagram (ERD) dan Data Flow Diagram (DFD).

2. *System and Software Design*

Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya. Pada tahap ini, penulis merancang desain interface sistem.

3. *Implementation and Unit Testing*

Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya. Pada tahap ini, penulis akan merealisasikan program yang akan di buat ke dalam suatu unit program yang dimana saat ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan melakukan pengujian apakah sudah memenuhi spesifikasinya.

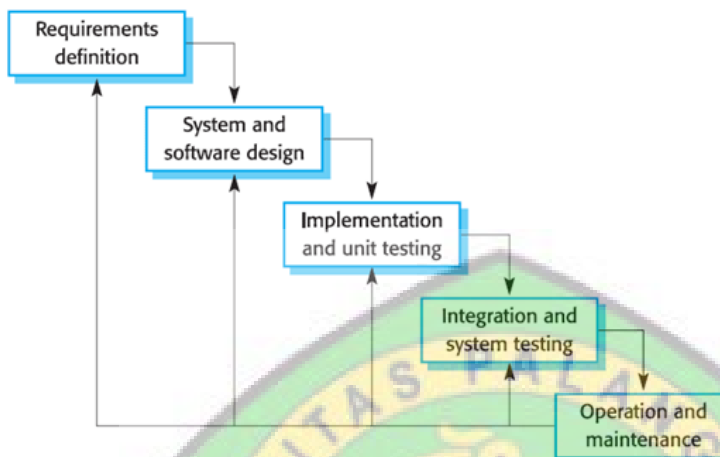
4. *Integration and System Testing*

Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem. Pada tahap ini, penulis akan mengintegrasikan setiap unit program satu sama lain dan menguji sistem dengan *Blackbox Testing* untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada.

5. *Operation and Maintenance*

Dalam tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan

fungsi baru. Pada tahap ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Akan tetapi, penulis tidak melakukan tahap maintenance (perawatan).



**Gambar 3.1. Waterfall Menurut Ian Sommerville (2011)**

### 3.1.3. Metode Kepustakaan

Metode ini merupakan sebuah metode pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari berbagai buku terkait dengan penelitian ini. Metode kepustakaan ini digunakan untuk mencari referensi dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.

### 3.1.4 Metode Pelaksana

Adapun metode yang digunakan dalam menyelesaikan pembuatan *Website*, yaitu:

#### a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data pada objek dengan cara melihat dan memahami. Metode observasi digunakan untuk menentukan masalah-masalah yang terkait dengan Sistem Informasi asrama putra/putri sukamara di palangka raya berbasis *website*.

#### b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara penghuni dan Pengelola asrama sukamara Palangka Raya maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

### **3.2 Requirements Definition**

Analisis yang dilakukan meliputi analisis sistem yang lama atau yang sedang berjalan dan sistem baru yang direkomendasikan. Dalam analisis sistem yang sedang berjalan (sistem lama), akan dilakukan analisis kelemahan sistem yang sedang berjalan serta akan dianalisis rekomendasi sistem barunya. Analisis sistem yang sedang berjalan ini berguna untuk mengetahui kelemahan dari sistem lama, sehingga dapat diketahui siapa saja pengguna sistem dan aktifitas yang dilakukan didalam sistem. Sehingga nantinya dapat diketahui sistem baru seperti apa yang diperlukan.

#### **3.2.1 Analisis Sistem Lama**

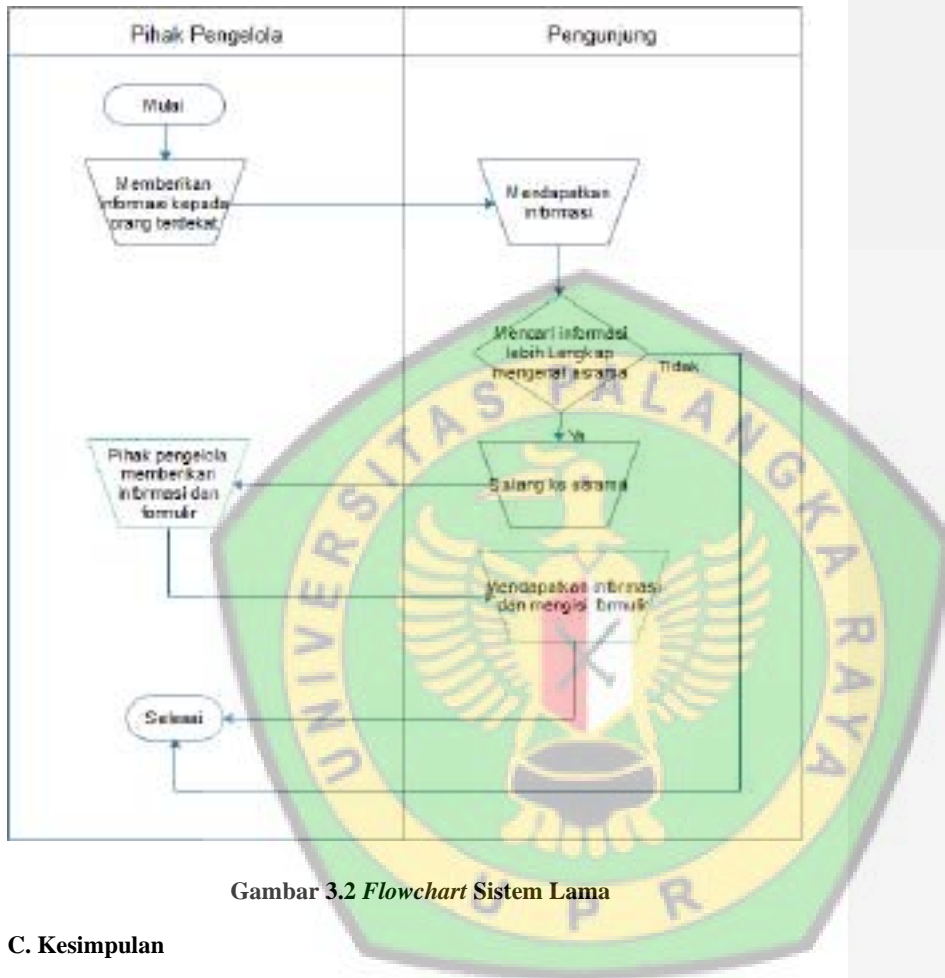
##### **A. Bisnis Proses Sistem Lama**

Calon Penghuni harus datang ke Pihak Pengelola langsung untuk memperoleh informasi lengkap tentang asrama tersebut.

Bisnis Proses sistem lama :

1. Pihak Pengelola memberikan informasi kepada orang terdekat
2. Pengunjung atau penghuni mendapatkan informasi
3. Pengunjung atau penghuni datang ke asrama
4. Informasi lengkap asrama hanya di dapatkan dengan menanyakan pihak pengelola
5. Pihak Pengelola memberikan formulir pendaftaran calon asrama
6. Pengunjung atau penghuni mengisi formulir yang terima dari pihak pengelola
7. Pihak pengelola menerima hasil isi formulir dari calon asrama

## B. Flowchart Sistem Lama



Gambar 3.2 Flowchart Sistem Lama

## C. Kesimpulan

### 1. Kelemahan Sistem Lama

- a) Pengunjung harus datang untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai asrama.
- b) Pengunjung bisa saja hanya membagikan informasi pada orang yang dikenal.
- c) Pihak pengelola tidak bisa memperkenalkan informasi asrama lebih jauh keluar

## 2. Rekomendasi Sistem Baru

Rekomendasi Sistem Baru yang direkomendasikan dalam menyikapi kelemahan sistem lama ini adalah:

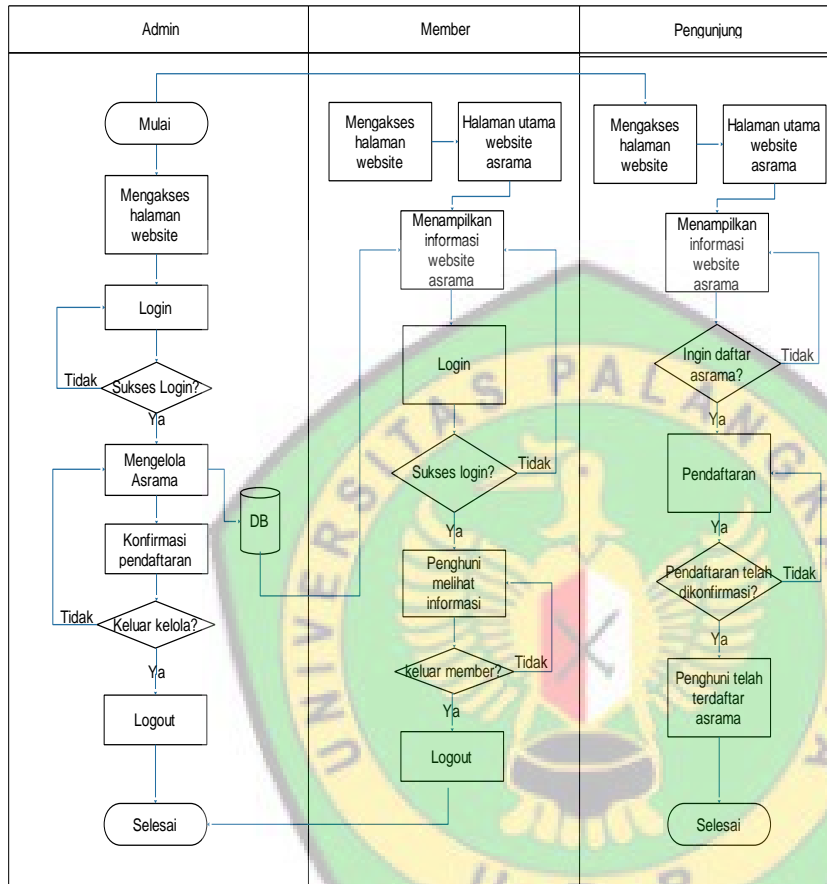
- a) Pengunjung atau penghuni dapat melihat informasi di mana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke asrama cukup dengan melihat informasi di web.
- b) Pengunjung atau Penghuni dapat pesan kamar dengan mengakses web dapat dimana saja dan kapan saja.
- c) Pihak pengelola dapat memperkenalkan dan menginformasikan asrama melalui web.

### 3.2.2 Analisis Sistem Baru

#### A. Bisnis Proses Sistem Baru

1. Admin mengakses ke halaman Website
2. Admin melakukan login pada website
3. Admin mengelola website
4. Pengunjung mengakses *website*
5. Pengunjung ke halaman utama *website*
6. Pengunjung mencari informasi asrama
7. Pengunjung melakukan pendaftaran pada *website*
8. Admin mengkonfirmasi pendaftaran
9. Member melakukan login pada *website*
10. Member melihat informasi pada *website*
11. Jika *user* ingin keluar halaman website maka pilih logout
12. *User* keluar dari website.

## B. Flowchart Sistem Baru



Gambar 3.3 *Flowchart Sistem Baru*

## C. Kesimpulan

1. *User*, yang menggunakan *website* asrama adalah admin dan pengunjung
2. Kegiatan admin di dalam *website* yaitu mengelola user baik itu menambah, mengubah dan menghapus data.
3. Informasi yang didapat akan lebih lengkap dan terperinci yang terdapat fitur yang sesuai keperluan pengunjung untuk mencari informasi lengkap asrama.

### 3.3 System dan Software Design(Desain Sistem)

Desain sistem merupakan langkah awal untuk menentukan perangkat lunak seperti apa yang akan dihasilkan.. Adapun desain sistem yang akan dibuat yaitu *DFD (Data Flow Diagram)*

#### 3.3.1 DFD (*Data Flow Diagram*)

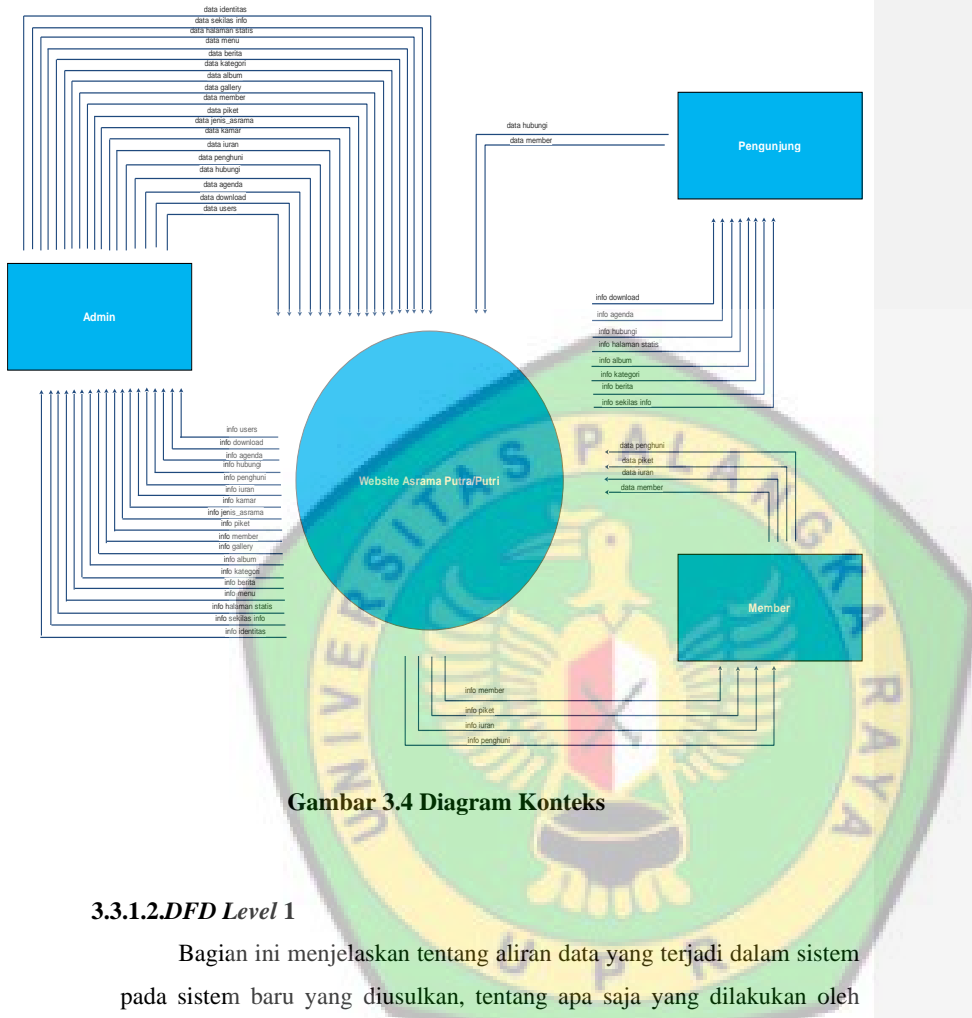
DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Didalam DFD terdapat 2 level, yaitu :

##### 3.3.1.1.Diagram Konteks

Diagram Konteks dibawah menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem. Penjelasan dari diagram konteks di bawah adalah sebagai berikut :

1. Admin dapat melakukan pengelolaan data-data *website* seperti informasi home page, modul berita, modul asrama dan modul weblalu mendapatkan informasi yang telah diolah pada halaman utama *website*.
2. Pengunjung mengakses halaman utama *website* dan mendapatkan informasi tentang home page, index berita, tentang kami, kontak, tata tertib, album foto, semua agenda, download area, hubungi kami dan halaman pendaftaran

Berikut adalah gambar Diagram Konteks diperlihatkan pada gambar 3.4:

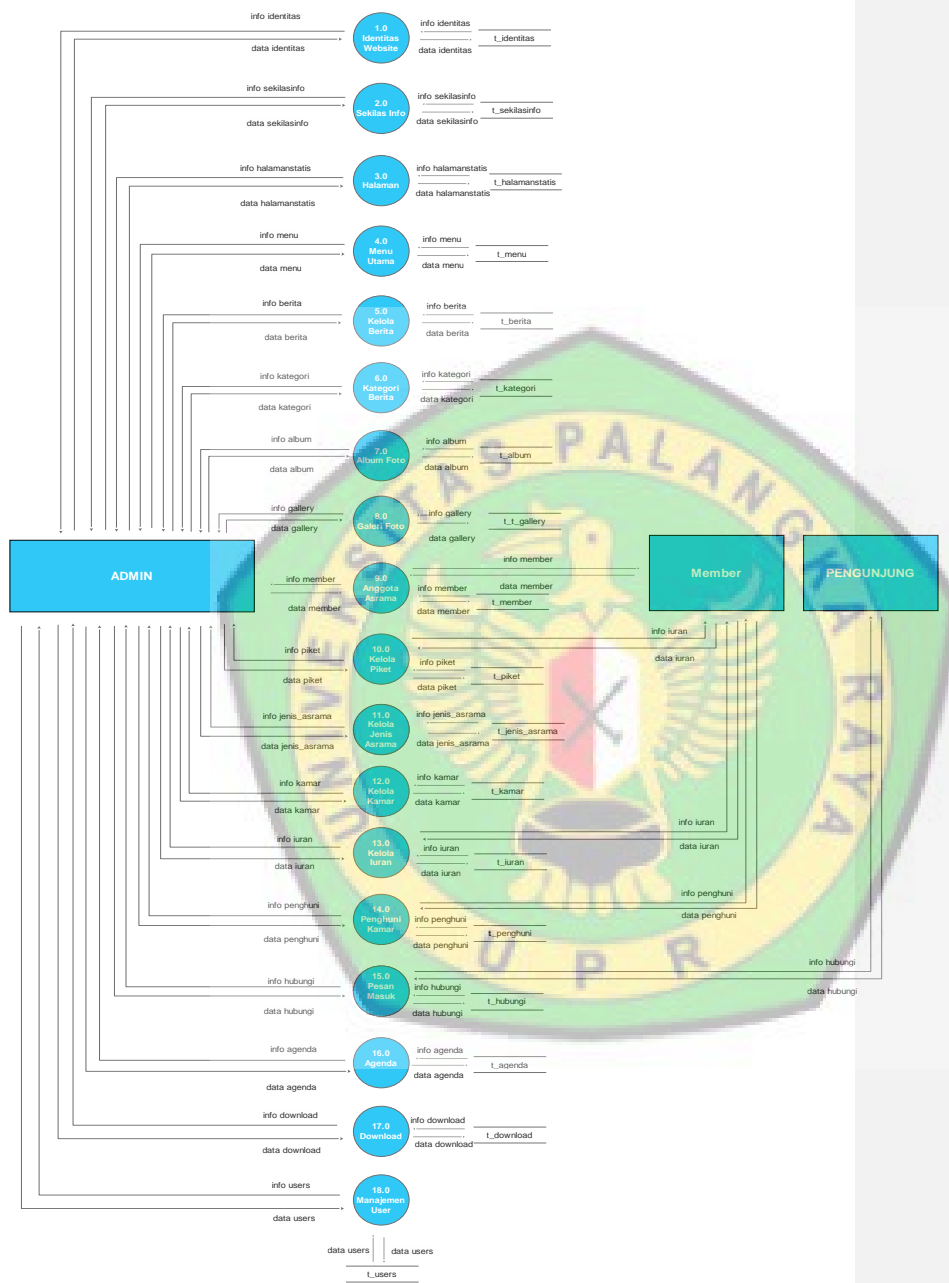


Gambar 3.4 Diagram Konteks

3.3.1.2.DFD Level 1

Bagian ini menjelaskan tentang aliran data yang terjadi dalam sistem pada sistem baru yang diusulkan, tentang apa saja yang dilakukan oleh *User* terhadap sistem secara keseluruhan. Dimana DFD Level 1 ini menggambarkan proses-proses dan aliran data di dalam sistem. Pada DFD Level 1 ini terlihat proses-proses yang dilakukan pada sistem serta penyimpanan database yang digunakan.

Berikut gambar DFD level 1 terlihat pada gambar 3.5 :

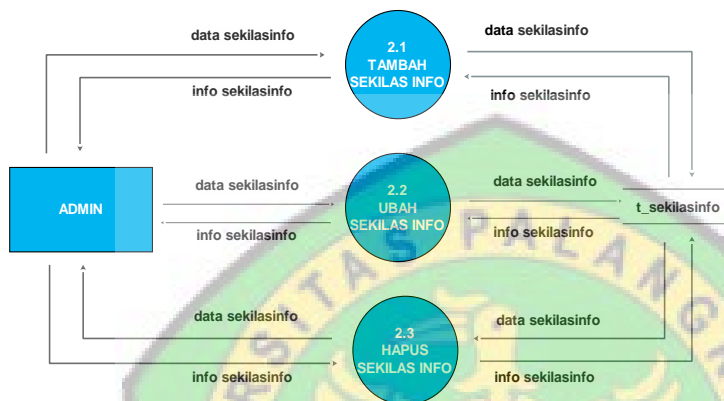


Gambar 3.5 DFD Level 1

### 3.3.1.3.DFD Level 2

DFD level 2 bertujuan untuk memberikan pandangan mengenai keseluruhan sistem dengan lebih mendalam. Proses-proses utama yang ada akan dipecah menjadi sub-proses .

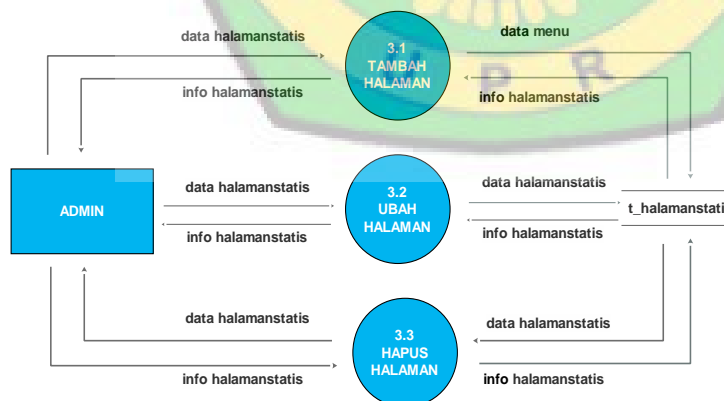
#### 3.1 DFD Level 2 Proses Sekilas Info



**Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Sekilas Info**

Gambar 3.6 DFD Level 2 dari proses 2sekilas info, berisi proses tambah sekilas info, ubah sekilas info dan hapus sekilas info yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel sekilasinfo.

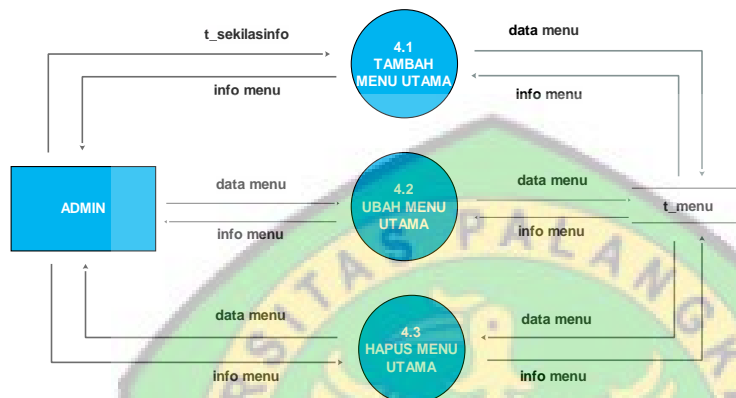
#### 3.2 DFD Level 2 Proses Halaman



**Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Halaman**

Gambar 3.7 DFD Level 2 dari proses 3 halaman, berisi proses tambah halaman website, ubah halaman website dan hapus halaman yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel halaman statis.

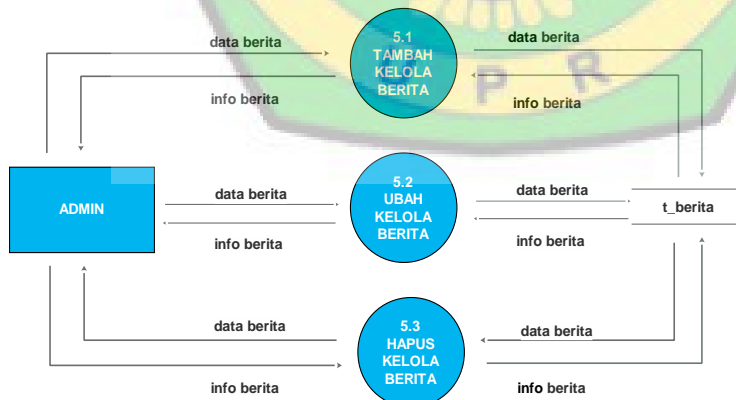
### 3.3 DFD Level 2 Proses Menu Website



**Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Menu Website**

Gambar 3.8 DFD Level 2 dari proses 4 menu website, berisi proses tambah menu website, ubah menu website dan hapus menu website yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel menu.

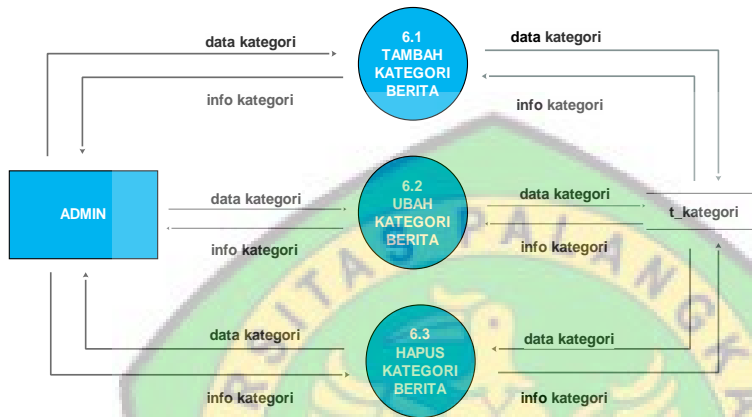
### 3.4 DFD Level 2 Proses Kelola Berita



**Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Kelola Berita**

Gambar 3.9 DFD Level 2 dari proses 5 kelola berita berisi proses tambah kelola berita, ubah kelola berita dan hapus kelola berita yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel berita.

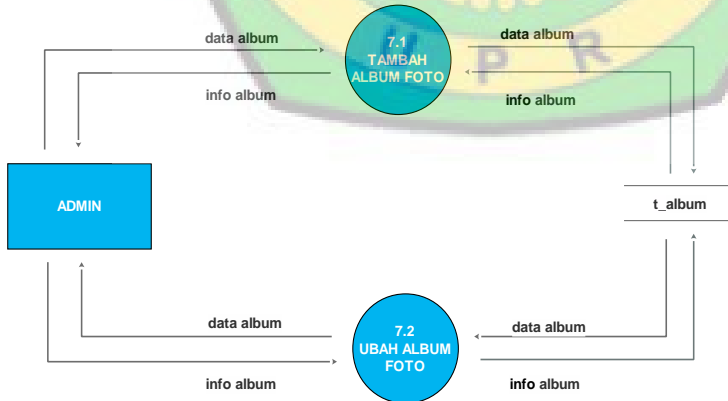
**3.5 DFD Level 2 Proses Kategori Berita**



**Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Kategori Berita**

Gambar 3.10 DFD Level 2 dari proses 6 kategori berita berisi proses tambah kategori berita, ubah kategori berita dan hapus kategori berita yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel kategori.

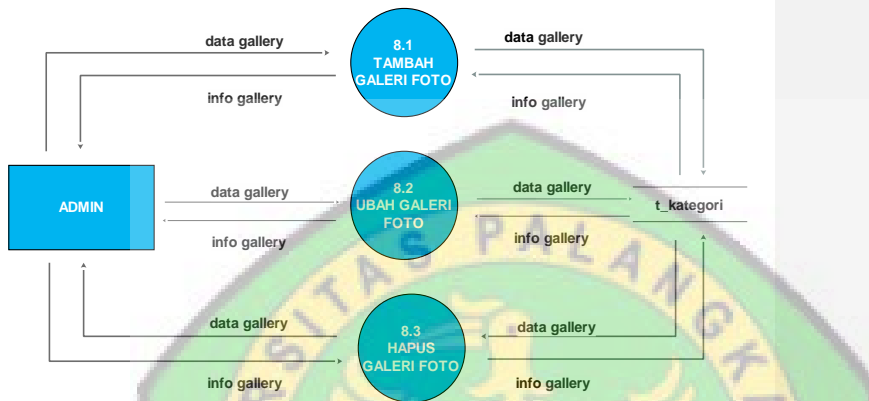
**3.6 DFD Level 2 Proses Album Foto**



**Gambar 3.11 DFD Level 2 Proses Album Foto**

Gambar 3.11 DFD Level 2 dari proses 7album foto berisi proses tambah album foto, dan ubah album foto yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel album.

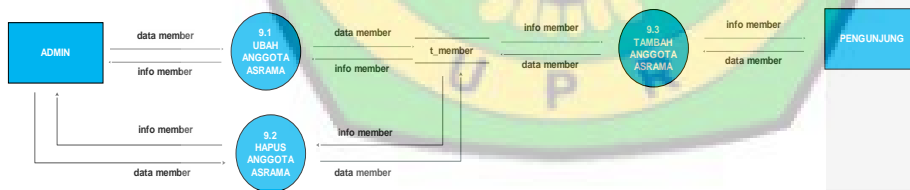
**3.7 DFD Level 2 Proses Galeri Foto**



**Gambar 3.12 DFD Level 2 Proses Galeri Foto**

Gambar 3.12 DFD Level 2 dari proses 8galeri foto berisi proses tambah galeri foto, ubah galeri fotodan hapus galeri fotoyang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabelgallery.

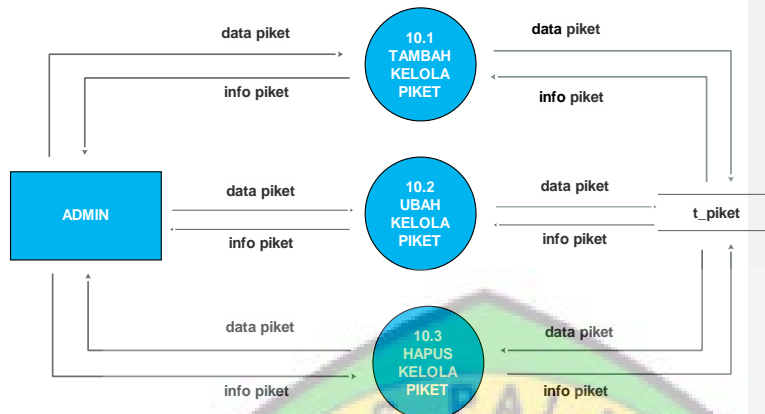
**3.8 DFD Level 2 Proses Anggota Asrama**



**Gambar 3.13 DFD Level 2 Proses Anggota Asrama**

Gambar 3.13 DFD Level 2 dari proses 9 anggota asrama berisi proses tambah anggota asrama, ubah anggota asrama dan hapus anggota asrama yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel member.

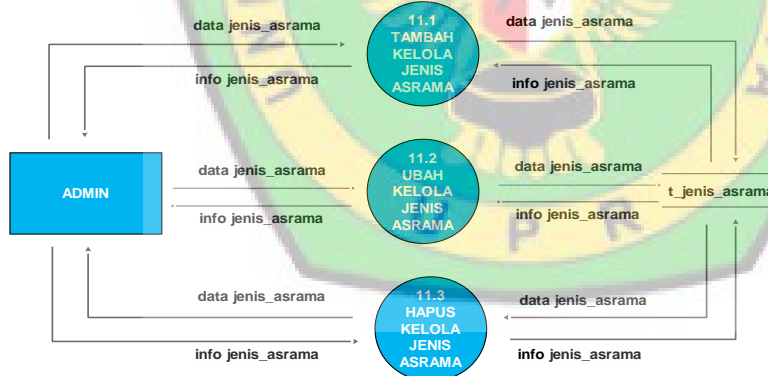
### 3.9 DFD Level 2 Proses Kelola Piket



Gambar 3.14 DFD Level 2 Proses Kelola Piket

Gambar 3.14 DFD Level 2 dari proses 10 kelola piket berisi proses tambah kelola piket, ubah kelola piket dan hapus kelola piket yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel piket.

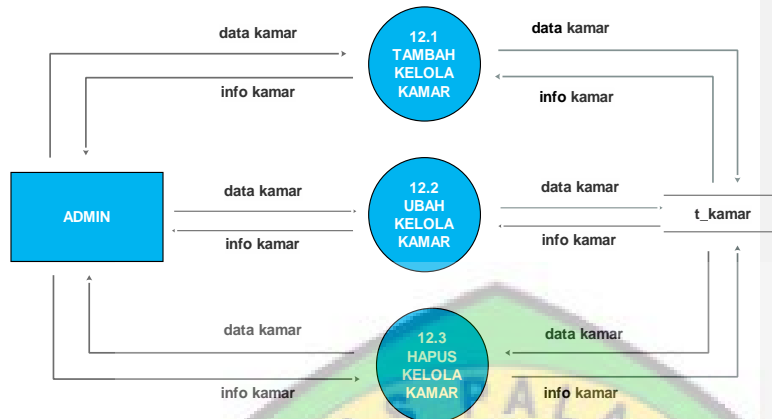
### 3.10 DFD Level 2 Proses Kelola Jenis Asrama



Gambar 3.15 DFD Level 2 Proses Kelola Jenis Asrama

Gambar 3.15 DFD Level 2 dari proses 11 kelola jenis asrama berisi proses tambah kelola jenis asrama, ubah kelola jenis asrama dan hapus kelola jenis asrama yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel jenis\_asrama.

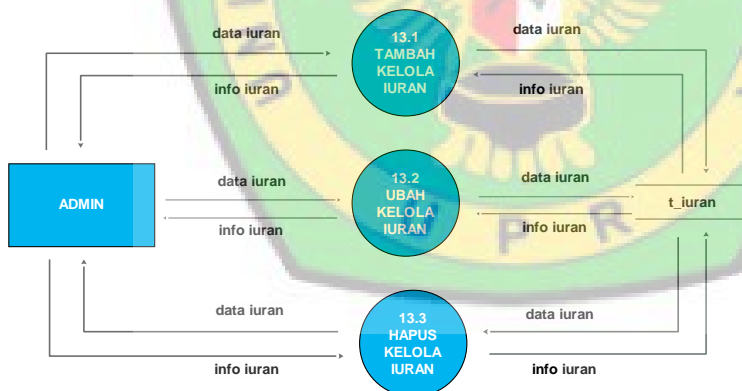
### 3.11 DFD Level 2 Proses Kelola Kamar



**Gambar 3.16 DFD Level 2 Proses Kelola Kamar**

Gambar 3.16 DFD Level 2 dari proses 12 kelola kamar berisi proses tambah kelola kamar, ubah kelola kamar dan hapus kelola kamar yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel tata kamar.

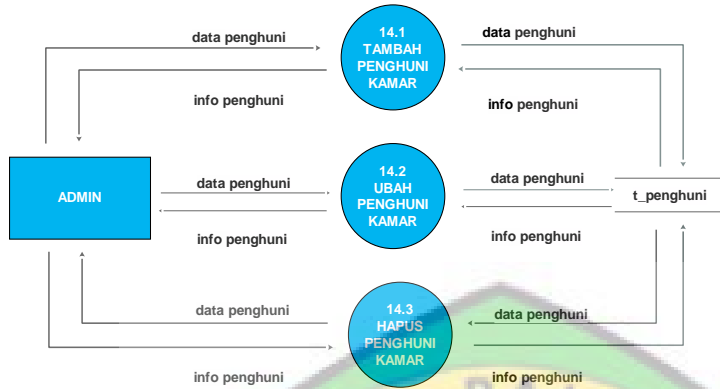
### 3.12 DFD Level 2 Proses Kelola Iuran



**Gambar 3.17 DFD Level 2 Proses Kelola Iuran**

Gambar 3.17 DFD Level 2 dari proses 13 kelola iuran berisi proses tambah kelola iuran, ubah kelola iuran, dan hapus kelola iuran yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel iuran.

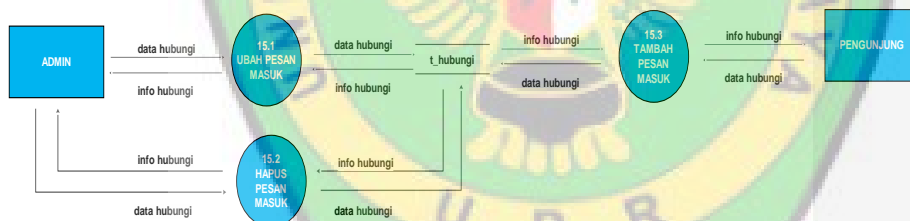
### 3.13 DFD Level 2 Proses Penghuni Kamar



**Gambar 3.18 DFD Level 2 Proses Penghuni Kamar**

Gambar 3.18 DFD Level 2 dari proses 14 penghuni kamar berisi proses tambah penghuni kamar, ubah penghuni kamar, dan hapus penghuni kamar yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel penghuni.

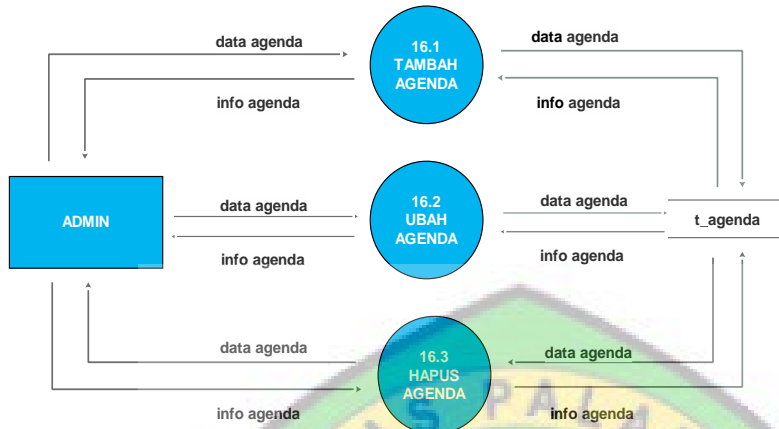
### 3.14 DFD Level 2 Proses Pesan Masuk



**Gambar 3.19 DFD Level 2 Proses Pesan Masuk**

Gambar 3.19 DFD Level 2 dari proses 15 pesan masuk berisi proses tambah pesan masuk, ubah pesan masuk dan hapus pesan masuk yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel hubungi.

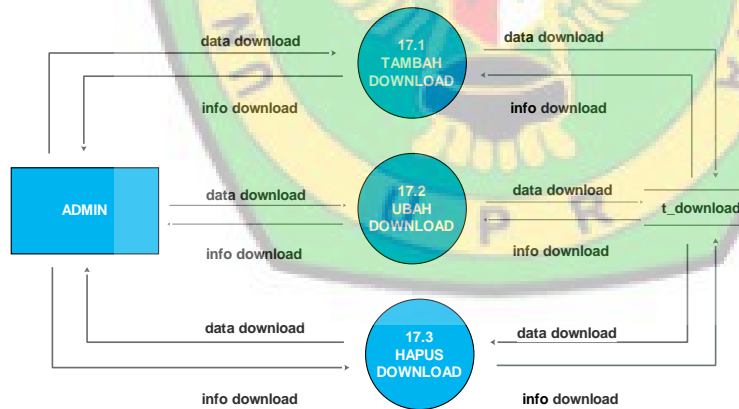
### 3.15 DFD Level 2 Proses Agenda



**Gambar 3.20 DFD Level 2 Proses Agenda**

Gambar 3.20 DFD Level 2 dari proses 16 agenda berisi proses tambah agenda, ubah agenda dan hapus agenda yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel agenda.

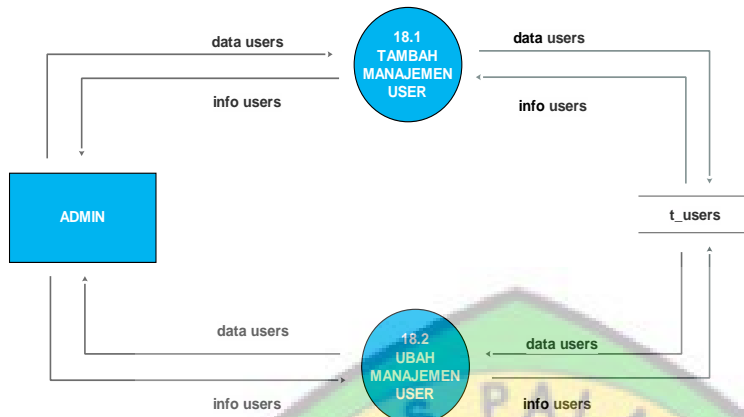
### 3.16 DFD Level 2 Proses Download



**Gambar 3.21 DFD Level 2 Proses Download**

Gambar 3.21 DFD Level 2 dari proses 17 download berisi proses tambah download, ubah download dan hapus download yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel download.

### 3.17 DFD Level 2 Proses Manajemen User



**Gambar 3.22 DFD Level 2 Proses Manajemen User**

Gambar 3.22 DFD Level 2 dari proses 18 manajemen user berisi proses tambah manajemen user dan ubah manajemen user yang kemudian data-data tersebut di simpan di dalam tabel users.

#### 3.3.1.4. Conceptual Data Model

Conceptual Data Model digambarkan sebagai *Entity Relational Diagram* (ERD) yang adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan (relasi) antar entitas tersebut. Berikut gambar ERD dari sistem ini:



### 3.4 Desain Database

Dalam proses perancangan *Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Berbasis Website di Palangka Raya* ini, mempunyai beberapa tahapan yaitu Desain Tabel dan Struktur Tabel, Desain Navigasi dan Desain *Interface*.

#### 3.4.1. Desain Tabel

Dalam perancangan *Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Berbasis Website di Palangka Raya* memerlukan *database* dalam pembuatannya. *Website* ini dirancang menggunakan program *PHP* dan *MySQL* sebagai *datasenya*. Desain Tabel adalah model data yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut dengan penyimpanan (dalam *DFD*). Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. Adapun penjelasan dan keterangan dari masing-masing *field* dan table yang ada di *database Sistem Informasi Asrama Putra/Putri Berbasis Website di Palangka Raya* adalah sebagai berikut :

##### 5. 3.4.1.1 Tabel Identitas

Tabel identitas merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data identitas. Tabel 3.1 berikut adalah tabel identitas:

**Tabel 3.1 Tabel Identitas**

| No | Nama Field     | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|----------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_identitas   | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | nama_website   | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 3  | email          | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 4  | url            | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 5  | facebook       | Text      | -     | Not Null    |
| 6  | rekening       | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 7  | no_telp        | Varchar   | 20    | Not Null    |
| 8  | meta_deskripsi | Varchar   | 250   | Not Null    |
| 9  | meta_keyword   | Varchar   | 250   |             |

Formatted: Indent: Left: 1,54 cm, Space Before: 12 pt.  
No bullets or numbering

Tabel 3.1 Lanjutan Tabel Identitas

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar | Keterangan |
|----|------------|-----------|-------|------------|
| 10 | favicon    | varchar   | 50    | Not Null   |
| 11 | maps       | Text      | -     | Not Null   |

#### 6. 3.4.1.2 Tabel Sekilas Info

Tabel Sekilas Info digunakan untuk menyimpan data sekilas info pada website. Tabel 3.2 berikut adalah tabel sekilas info :

**Formatted:** Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

Tabel 3.2 Tabel Sekilas Info

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar    | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|----------|-------------|
| 1  | id_sekilas  | Int       | 5        | Primary key |
| 2  | info        | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 3  | tgl_posting | Date      | -        | Not Null    |
| 4  | gambar      | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 5  | aktif       | Enum      | 'Y', 'N' | Not Null    |

#### 7. 3.4.1.3 Tabel Halaman Statis

Tabel halaman statis merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data halaman statis website. Tabel 3.3 berikut adalah tabel halaman statis:

**Formatted:** Normal, Indent: First line: 1,27 cm, No bullets or numbering

Tabel 3.3 Tabel Halaman Statis

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_halaman  | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | judul       | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 3  | judul_seo   | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 4  | isi_halaman | Text      | -     | Not Null    |
| 5  | tgl_posting | Date      | -     | Not Null    |
| 6  | gambar      | Varchar   | 100   | Not Null    |

|   |          |         |    |          |
|---|----------|---------|----|----------|
| 7 | username | Varchar | 50 | Not Null |
|---|----------|---------|----|----------|

**Tabel 3.3 Lanjutan Tabel Halaman Statis**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar | Keterangan |
|----|------------|-----------|-------|------------|
| 8  | dibaca     | Int       | 5     | Not Null   |
| 9  | jam        | Time      | -     | Not Null   |
| 10 | hari       | Varchar   | 20    | Not Null   |

**8. 3.4.1.4 Tabel Menu**

Tabel menu digunakan untuk menyimpan data menu website. Tabel 3.4 berikut adalah tabel menu :

**Tabel 3.4 Tabel Menu**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar           | Keterangan  |
|----|------------|-----------|-----------------|-------------|
| 1  | id_menu    | Int       | 5               | Primary key |
| 2  | id_parent  | Int       | 5               | Not Null    |
| 3  | nama_menu  | Varchar   | 30              | Not Null    |
| 4  | link       | Varchar   | 100             | Not Null    |
| 5  | aktif      | Enum      | 'Y', 'N'        | Not Null    |
| 6  | position   | Enum      | 'Top', 'Bottom' | Not Null    |
| 7  | urutan     | Int       | 3               | Not Null    |

**Formatted:** Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

**9. 3.4.1.5 Tabel Berita**

Tabel berita adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data berita pada website. Tabel 3.5 berikut adalah tabel berita:

**Tabel 3.5 Tabel Berita**

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_berita   | Int       | 5     | Primary Key |
| 2  | id_kategori | Int       | 5     | Foreign Key |
| 3  | username    | Varchar   | 30    | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 2,75 cm

Tabel 3.5 Lanjutan Tabel Berita

| No | Nama Field        | Tipe Data | Lebar    | Keterangan |
|----|-------------------|-----------|----------|------------|
| 4  | judul             | Varchar   | 100      | Not Null   |
| 5  | sub_judul         | Varchar   | 100      | Not Null   |
| 6  | youtube           | Varchar   | 100      | Not Null   |
| 7  | judul_seo         | Varchar   | 100      | Not Null   |
| 8  | headline          | Enum      | 'Y', 'N' | Not Null   |
| 9  | isi_berita        | Longtext  | -        | Not Null   |
| 10 | keterangan_gambar | Text      | -        | Not Null   |
| 11 | hari              | Varchar   | 20       | Not Null   |
| 12 | tanggal           | Date      | -        | Not Null   |
| 13 | jam               | Time      | -        | Not Null   |
| 14 | gambar            | Varchar   | 100      | Not Null   |
| 15 | dibaca            | Int       | 5        | Not Null   |
| 16 | tag               | Varchar   | 100      | Not Null   |

10.

#### 3.4.1.6 Tabel Kategori

Tabel kategori adalah tabel yang digunakan untuk menyimpan data kategori pada website. Tabel 3.6 berikut adalah tabel kategori:

Tabel 3.6 Tabel Kategori

| No | Nama Field    | Tipe Data | Lebar    | Keterangan  |
|----|---------------|-----------|----------|-------------|
| 1  | id_kategori   | Int       | 5        | Primary Key |
| 2  | nama_kategori | Varchar   | 50       | Not Null    |
| 3  | username      | Varchar   | 50       | Not Null    |
| 4  | kategori_seo  | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 5  | aktif         | Enum      | 'Y', 'N' | Not Null    |
| 6  | sidebar       | Int       | 10       | Not Null    |

Formatted: Indent: First line: 1,27 cm, No bullets or numbering

#### 11. 3.4.1.7 Tabel Album

Tabel album merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data album website. Tabel 3.7 berikut adalah tabel album:

**Tabel 3.7 Tabel Album**

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar    | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|----------|-------------|
| 1  | id_album    | Int       | 5        | Primary key |
| 2  | jdl_album   | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 3  | album_seo   | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 4  | gbr_album   | Varchar   | 100      | Not Null    |
| 5  | aktif       | Enum      | 'Y', 'N' | Not Null    |
| 6  | hits_album  | Int       | 5        | Not Null    |
| 7  | tgl_posting | Date      | -        | Not Null    |
| 8  | jam         | Time      | -        | Not Null    |
| 9  | hari        | Varchar   | 20       | Not Null    |
| 10 | username    | Varchar   | 50       | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

#### 12. 3.4.1.8 Tabel Gallery

Tabel gallery merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data gallery website. Tabel 3.8 berikut adalah tabel gallery:

**Tabel 3.8 Tabel Gallery**

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_gallery  | Int       | 5     | Primary Key |
| 2  | id_album    | Int       | 5     | Foreign Key |
| 3  | username    | Varchar   | 50    | Not Null    |
| 4  | jdl_gallery | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 5  | gallery_seo | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 6  | keterangan  | Text      | -     | Not Null    |
| 7  | gbr_gallery | Varchar   | 100   | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, First line: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

### 13. 3.4.1.9 Tabel Member

Tabel member merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data member website. Tabel 3.9 berikut adalah tabel member:

**Tabel 3.9 Tabel Member**

| No | Nama Field     | Tipe Data | Lebar                       | Keterangan  |
|----|----------------|-----------|-----------------------------|-------------|
| 1  | id_member      | Int       | 5                           | Primary Key |
| 2  | no_identitas   | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 3  | nama           | Varchar   | 50                          | NULL        |
| 4  | nim            | Varchar   | 50                          | NULL        |
| 5  | tempat_lahir   | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 6  | tanggal_lahir  | Date      | -                           | NULL        |
| 7  | Jenis_kelamin  | Enum      | 'perempuan',<br>'laki-laki' | NULL        |
| 8  | agama          | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 9  | alamat_asal    | Text      | -                           | NULL        |
| 10 | kecamatan      | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 11 | no_hp          | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 12 | universitas    | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 13 | jurusan        | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 14 | nama_ortu      | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 15 | pekerjaan_ortu | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 16 | no_hp_ortu     | Varchar   | 100                         | NULL        |
| 17 | subjek         | Varchar   | 100                         | Not Null    |
| 18 | tanggal        | Date      | -                           | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

**14. 3.4.1.10 Tabel Piket**

Tabel piket merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data piket website. Tabel 3.10 berikut adalah tabel piket:

**Tabel 3.10 Tabel Piket**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_piket   | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | id_member  | Int       | 5     | Null        |
| 3  | hari       | Varchar   | 50    | Null        |
| 4  | jam        | Varchar   | 50    | Null        |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

**15.**

**3.4.1.11 TabelJenis Asrama**

Tabel jenis asrama merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data jenis asrama website. Tabel 3.11 berikut adalah tabel jenis asrama:

**Tabel 3.11 Tabel Jenis Asrama**

| No | Nama Field      | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-----------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_jenis_asrama | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | nama_asrama     | Varchar   | 100   | Null        |
| 3  | keterangan      | Text      | -     | Not Null    |

**Formatted:** Normal, No bullets or numbering

**16. 3.4.1.12 Tabel Kamar**

Tabel kamar merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data kamar website. Tabel 3.12 berikut adalah tabel kamar:

**Tabel 3.12 Tabel Kamar**

| No | Nama Field     | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|----------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_kamar       | Int       | 5     | Primary Key |
| 2  | id_jenis_kamar | Int       | 5     | Foreign Key |
| 3  | nama_kamar     | Varchar   | 50    | Null        |

**Formatted:** Normal, Indent: First line: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

|   |            |         |    |      |
|---|------------|---------|----|------|
| 4 | keterangan | Varchar | 50 | Null |
|---|------------|---------|----|------|

#### 17. 3.4.1.13 Tabel Iuran

Tabel iuran merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data iuran website. Tabel 3.13 berikut adalah tabel iuran:

**Tabel 3.13 Tabel Iuran**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_iuran   | Int       | 5     | Primary Key |
| 2  | id_member  | Int       | 5     | Foreign Key |
| 3  | Jml_iuran  | Int       | 50    | Null        |
| 4  | tanggal    | Date      | 100   | Null        |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

#### 18. 3.4.1.14 Tabel Penghuni

Tabel penghuni merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data penghuni website. Tabel 3.14 berikut adalah tabel penghuni:

**Tabel 3.14 Tabel Penghuni**

| No | Nama Field      | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-----------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_penghuni     | Int       | 10    | Primary Key |
| 2  | id_member       | Int       | 5     | Foreign Key |
| 3  | id_kamar        | Int       | 10    | Not Null    |
| 4  | tgl_masuk_kamar | Date      | -     | Null        |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

#### 19. 3.4.1.15 Tabel Hubungi

Tabel hubungi merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data hubungi website. Tabel 3.15 berikut adalah tabel hubungi:

**Tabel 3.15 Tabel Hubungi**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_hubungi | Int       | 5     | Primary Key |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

|   |        |         |     |          |
|---|--------|---------|-----|----------|
| 2 | nama   | Varchar | 50  | Not Null |
| 3 | email  | Varchar | 100 | Not Null |
| 4 | subjek | Varchar | 100 | Not Null |

**Tabel 3.15 Lanjutan Tabel Hubungi**

| No | Nama Field | Tipe Data | Lebar   | Keterangan |
|----|------------|-----------|---------|------------|
| 5  | pesan      | Text      | -       | Not Null   |
| 6  | tanggal    | Date      | -       | Not Null   |
| 7  | jam        | Time      | -       | Not Null   |
| 8  | dibaca     | Enum      | 'Y','N' | Not Null   |

20.

#### 3.4.1.16 Tabel Agenda

Tabel agenda merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data agenda website. Tabel 3.16 berikut adalah tabel agenda:

**Tabel 3.16 Tabel Agenda**

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_agenda   | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | tema        | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 3  | tema_seo    | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 4  | isi_agenda  | Text      | -     | Not Null    |
| 5  | tempat      | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 6  | pengirim    | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 7  | gambar      | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 8  | tgl_mulai   | Date      | -     | Not Null    |
| 9  | tgl_selesai | Date      | -     | Not Null    |
| 10 | tgl_posting | Date      | -     | Not Null    |
| 11 | jam         | Varchar   | 50    | Not Null    |
| 12 | dibaca      | Int       | 5     | Not Null    |
| 13 | username    | Varchar   | 50    | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

### 21. 3.4.1.17 Tabel Download

Tabel download merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data download website. Tabel 3.17 berikut adalah tabel download:

**Tabel 3.17 Tabel Download**

| No | Nama Field  | Tipe Data | Lebar | Keterangan  |
|----|-------------|-----------|-------|-------------|
| 1  | id_download | Int       | 5     | Primary key |
| 2  | judul       | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 3  | nama_file   | Varchar   | 100   | Not Null    |
| 4  | tgl_posting | Date      | -     | Not Null    |
| 5  | hits        | Int       | 3     | Not Null    |

**Formatted:** Normal, Indent: Left: 1,27 cm, No bullets or numbering

### 22.

#### 3.4.1.1 Tabel Users

Tabel users merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data users website. Tabel 3.18 berikut adalah tabel users:

**Tabel 3.18 Tabel Users**

| No | Nama Field   | Tipe Data | Lebar   | Keterangan |
|----|--------------|-----------|---------|------------|
| 1  | username     | Varchar   | 50      | Not Null   |
| 2  | password     | Varchar   | 255     | Not Null   |
| 3  | nama_lengkap | Varchar   | 100     | Not Null   |
| 4  | email        | Varchar   | 100     | Not Null   |
| 5  | no_telp      | Varchar   | 20      | Not Null   |
| 6  | foto         | Varchar   | 100     | Not Null   |
| 7  | level        | Varchar   | 20      | Not Null   |
| 8  | blokir       | Enum      | 'Y','N' | Not Null   |
| 9  | id_session   | Varchar   | 255     | Not Null   |

**Formatted:** Normal, No bullets or numbering, Tab stops: Not at 3,75 cm

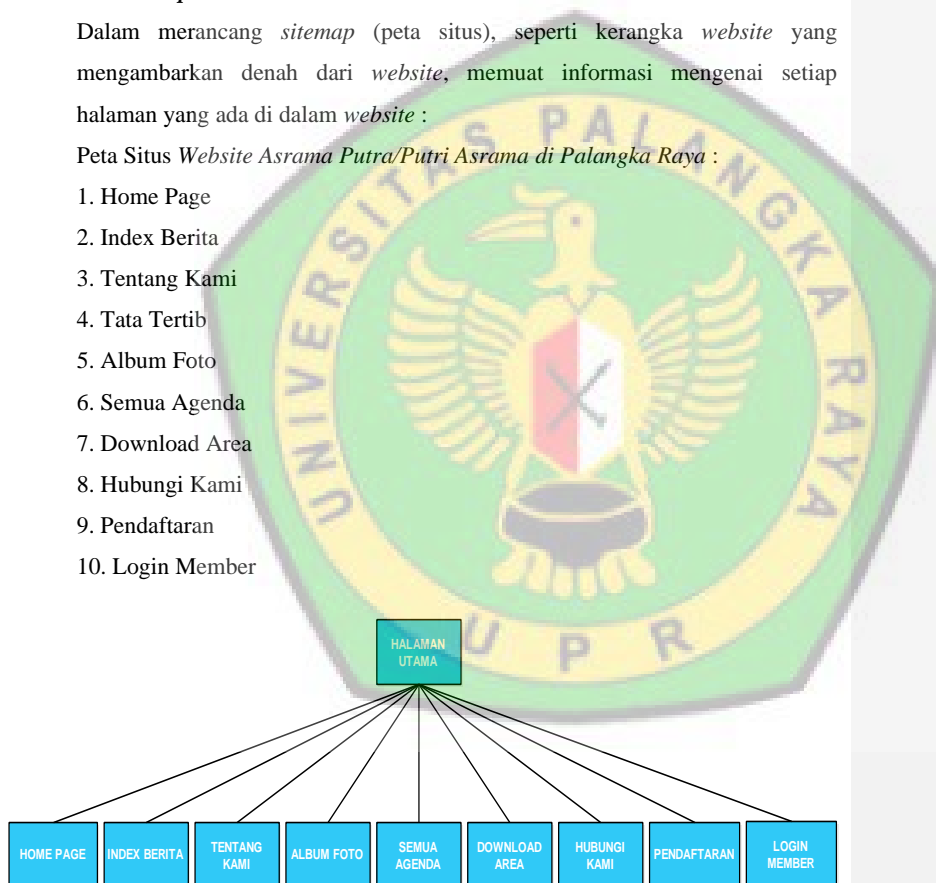
### 3.4.2. Desain User Interface

#### 3.4.2.1. Sitemap

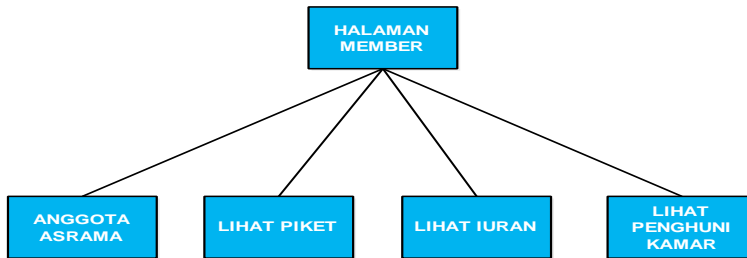
Dalam merancang *sitemap* (peta situs), seperti kerangka *website* yang menggambarkan denah dari *website*, memuat informasi mengenai setiap halaman yang ada di dalam *website* :

Peta Situs *Website Asrama Putra/Putri Asrama di Palangka Raya* :

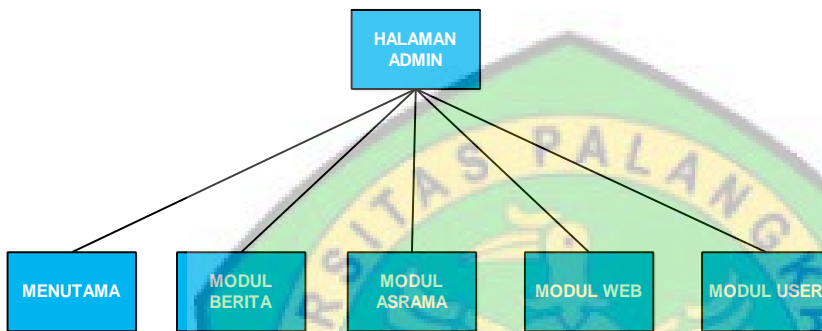
1. Home Page
2. Index Berita
3. Tentang Kami
4. Tata Tertib
5. Album Foto
6. Semua Agenda
7. Download Area
8. Hubungi Kami
9. Pendaftaran
10. Login Member



Gambar 3.24 Site Map Akses Halaman Utama Pengunjung



**Gambar 3.25 Site Map Akses Halaman Member**



**Gambar 3.26 Site Map Akses Halaman Admin**

### 3.4.2.2 Desain Interface Halaman Admin

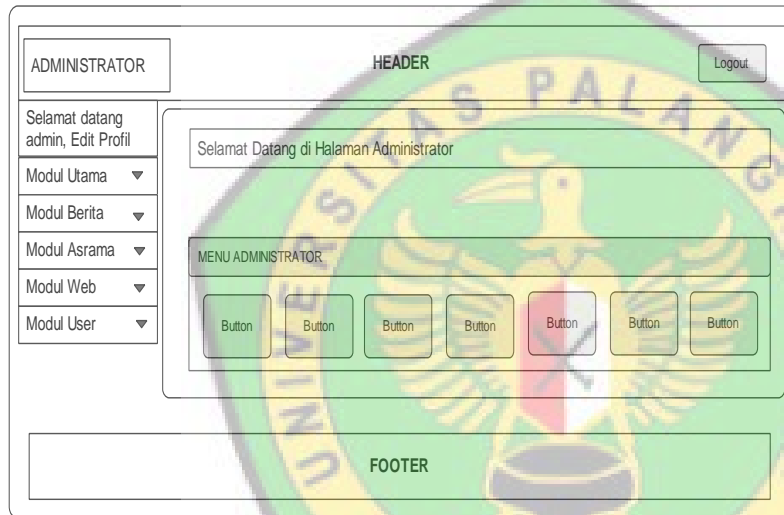
#### 3.4.2.2.1 Desain Interface Halaman Login

The login interface for an administrator is displayed within a window titled 'ADMINISTRATOR'. It features a central form with the following fields and elements:

- Username**: A text input field.
- Password**: A text input field.
- 0528b4**: A text input field, likely for a security code or token.
- Input Kode**: A text input field for a verification code.
- LOGIN**: A black button with white text located below the form.

**Gambar 3.27 Desain Interface Login**

### 3.4.2.2.2 Desain Interface Halaman Utama Admin



Gambar 3.28 Desain Interface Halaman Utama Admin

### 3.4.2.2.3 Desain Interface Halaman Identitas Website



**Gambar 3.31 Desain Interface Halaman Tambah Sekilas Info**

#### 3.4.2.2.6 Desain Interface Halaman Ubah Sekilas Info

**Gambar 3.32 Desain Interface Halaman Ubah Sekilas Info**

#### 3.4.2.2.7 Desain Interface Halaman Menu Halaman Statis

**Gambar 3.33 Desain Interface Halaman Menu Halaman Statis**

#### 3.4.2.2.8 Desain Interface Halaman Tambah Menu Halaman Statis

**Gambar 3.34 Desain Interface Halaman Tambah Menu Halaman Statis**

#### 3.4.2.2.9 Desain Interface Halaman Ubah Menu Halaman Statis

**Gambar 3.35 Desain Interface Halaman Ubah Menu Halaman Statis**

#### 3.4.2.2.10 Desain Interface Halaman Menu Utama

**Gambar 3.36 Desain Interface Halaman Menu Utama**

#### 3.4.2.2.11 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama

| ADMINISTRATOR                     |             | HEADER  |       | Logout |
|-----------------------------------|-------------|---|-------|--------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |             | TAMBAH MENU WEBSITE (MULTILEVEL)                                  |       |        |
| Modul Utama ▾                     | Link Berita | <input type="text"/>  |       |        |
| Identitas Web                     | Level Menu  | Menu Utama ▾  |       |        |
| Sekilas Info                      | Nama Menu   | <input type="text"/>  |       |        |
| Halaman Statis                    | Position    | <input checked="" type="radio"/> Top <input type="radio"/> Bottom |       |        |
| Menu Utama                        | Urutan      | <input type="text"/>  |       |        |
|                                   |             | Simpan  | Batal |        |
| FOOTER                            |             |   |       |        |

**Gambar 3.37 Desain Interface Halaman Tambah Menu Utama**

#### 3.4.2.2.12 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama

| ADMINISTRATOR                     |             | HEADER  |                      | Logout |
|-----------------------------------|-------------|---|----------------------|--------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |             | EDIT MENU WEBSITE (MULTILEVEL)                                    |                      |        |
| Modul Utama ▾                     | Link Berita | <input type="text"/>  |                      |        |
| Identitas Web                     | Level Menu  | Menu Utama ▾  |                      |        |
| Sekilas Info                      | Nama Menu   | <input type="text"/>  |                      |        |
| Halaman Statis                    | Aktif       | <input checked="" type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak   |                      |        |
| Menu Utama                        | Position    | <input type="radio"/> Top <input checked="" type="radio"/> Bottom |                      |        |
|                                   |             | Urutan  | <input type="text"/> |        |
|                                   |             | Link Menu   | <input type="text"/> |        |
|                                   |             | Simpan  | Batal                |        |
| FOOTER                            |             |   |                      |        |

**Gambar 3.38 Desain Interface Halaman Ubah Menu Utama**

#### 3.4.2.2.13 Desain Interface Halaman Kelola Berita

**Gambar 3.39 Desain Interface Halaman Kelola Berita**

#### 3.4.2.2.14 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Berita

**Gambar 3.40 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Berita**

#### 3.4.2.2.15 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Berita

**Gambar 3.41 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Berita**

#### 3.4.2.2.16 Desain Interface Halaman Kategori Berita

| No | Nama Kategori | Link | Posisi | Aktif | Aksi       |
|----|---------------|------|--------|-------|------------|
| 1  |               |      |        |       | Ubah Hapus |

**Gambar 3.42 Desain Interface Halaman Kategori Berita**

#### 3.4.2.2.17 Desain Interface Halaman Tambah Kategori Berita

|                                   |                                    |        |
|-----------------------------------|------------------------------------|--------|
| ADMINISTRATOR                     | HEADER                             | Logout |
| Selamat datang admin, Edit Profil | TAMBAH KATEGORI BERITA             |        |
| Modul Berita ▼                    | Nama Kategori <input type="text"/> |        |
| Kelola Berita                     |                                    |        |
| Kategori Berita                   | Simpan                             | Batal  |
| Album Foto                        |                                    |        |
| Galeri Foto                       |                                    |        |
| FOOTER                            |                                    |        |

**Gambar 3.43 Desain Interface Halaman Tambah Kategori Berita**

#### 3.4.2.2.18 Desain Interface Halaman Ubah Kategori Berita

|                                   |  |        |
|-----------------------------------|--|--------|
| ADMINISTRATOR                     | HEADER   | Logout |
| Selamat datang admin, Edit Profil | EDIT KATEGORI BERITA   |        |
| Modul Berita ▼                    | Nama Kategori <input type="text"/>   |        |
| Kelola Berita ▼                   | Posisi <input type="text"/>  |        |
| Kategori Berita                   | Aktifkan di Homepage : <input checked="" type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak |        |
| Album Foto                        | Simpan   | Batal  |
| Galeri Foto                       |  |        |
| FOOTER                            |  |        |

**Gambar 3.44 Desain Interface Halaman Ubah Kategori Berita**

#### 3.4.2.2.19 Desain Interface Halaman Album Foto





| ADMINISTRATOR                     |            | HEADER  |             | Logout |
|-----------------------------------|------------|---|-------------|--------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |            | TAMBAHKAN FOTO  |             |        |
| Modul Berita ▾                    | Judul Foto | <input type="text"/>                                      |             |        |
| Kelola Berita                     | Album      | Pilih Kategori ▾  |             |        |
| Kategori Berita                   | Keterangan | Text description.....<br>.....<br>.....<br>.....<br>..... |             |        |
| Album Foto                        | Gambar     | Pilih File  | Choose File |        |
| Galeri Foto                       | Simpan     |   | Batal       |        |
| FOOTER                            |            |   |             |        |

**Gambar 3.49 Desain Interface Halaman Tambah Galeri Foto**

#### 3.4.2.2.24 Desain Interface Halaman Ubah Galeri Foto

| ADMINISTRATOR                     |            | HEADER  |             | Logout |
|-----------------------------------|------------|---|-------------|--------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |            | EDIT GALERI FOTO  |             |        |
| Modul Berita ▾                    | Judul Foto | <input type="text"/>                                      |             |        |
| Kelola Berita                     | Album      | Pilih Kategori ▾  |             |        |
| Kategori Berita                   | Keterangan | Text description.....<br>.....<br>.....<br>.....<br>..... |             |        |
| Album Foto                        | Foto       | Image   |             |        |
| Galeri Foto                       | Ganti Foto | Pilih File  | Choose File |        |
| Simpan                            |            | Batal   |             |        |
| FOOTER                            |            |   |             |        |

**Gambar 3.50 Desain Interface Halaman Ubah Galeri Foto**

#### 3.4.2.2.25 Desain Interface Halaman Anggota Asrama

ADMINISTRATOR HEADER Logout

Selamat datang admin, Edit Profil

SEMUA MEMBER

Modul Asrama ▾ Tambah Member

Anggota Asrama

Kelola Piket Lihat 10 data Cari Data :

| No | No KTP/SIM | Nama | NIM | TTL | Jenis Kelamin | Aksi       |
|----|------------|------|-----|-----|---------------|------------|
| 1  |            |      |     |     |               | Ubah Hapus |

Awal Kembali 1 Lanjut Akhir

FOOTER

**Gambar 3.51 Desain Interface Halaman Anggota Asrama**

### 3.4.2.2.26 Desain Interface Halaman Tambah Anggota Asrama

ADMINISTRATOR HEADER Logout

Selamat datang admin, Edit Profil

TAMBAH MEMBER

Modul Asrama ▾

Anggota Asrama

Kelola Piket

Kelola Jenis Asrama

Kelola Kamar

Kelola Iuran

Penghuni Kamar

No KTP/SIM\*

Nama\*

NIM\*

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin

Pilih Jenis Kelamin ▾

Agama

Alamat Asal

Asal Kecamatan

No. HP

Universitas

Jurusan

Nama Orang tua

Pekerjaan Ortu

No.Hp Orang tua

Simpan Batal

FOOTER

**Gambar 3.52 Desain Interface Halaman Tambah Anggota Asrama**

### 3.4.2.2.27 Desain Interface Halaman Ubah Anggota Asrama

ADMINISTRATOR Logout

HEADING: HEADER

Selamat datang admin, Edit Profil

Modul Asrama ▼

- Anggota Asrama
- Kelola Piket
- Kelola Jenis Asrama
- Kelola Kamar
- Kelola Iuran
- Penghuni Kamar

**EDIT MEMBER**

No KTP/SIM\*

Nama\*

NIM\*

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Jenis Kelamin

Agama

Alamat Asal

Asal Kecamatan

No. HP

Universitas

Jurusan

Nama Orang tua

Pekerjaan Ortu

No.Hp Orang tua

FOOTER

**Gambar 3.53 Desain Interface Halaman Anggota Asrama**

#### 3.4.2.2.28 Desain Interface Halaman Kelola Piket

ADMINISTRATOR Logout

HEADING: HEADER

Selamat datang admin, Edit Profil

Modul Asrama ▼

- Anggota Asrama
- Kelola Piket**
- Kelola Jenis Asrama
- Kelola Kamar
- Kelola Iuran
- Penghuni Kamar

**SEMUA PIKET**

Lihat  data

| No | No Identitas>Nama | Hari | Jam | Aksi   |
|----|-------------------|------|-----|--|
|    |                   |      |     | <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> |

FOOTER

**Gambar 3.54 Desain Interface Halaman Kelola Piket**

#### 3.4.2.2.29 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Piket

**Gambar 3.55 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Piket**

#### 3.4.2.2.30 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Piket

**Gambar 3.56 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Piket**

#### 3.4.2.2.31 Desain Interface Halaman Kelola Jenis Asrama

| ADMINISTRATOR                     |             | HEADER  |      | Logout |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
|-----------------------------------|-------------|---|------|--------|----|-------------|------------|------|--|--|--|--|------|-------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |             | SEMUA JENIS ASRAMA  |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Modul Asrama ▼                    |             | Tambah Jenis Asrama   |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Anggota Asrama                    |             | Lihat 10 ▼ data Cari Data : <input type="text"/>  |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Kelola Piket                      |             | <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Asrama</th> <th>Keterangan</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah</td> <td>Hapus</td> </tr> </tbody> </table> |      |        | No | Nama Asrama | Keterangan | Aksi |  |  |  |  | Ubah | Hapus |
| No                                | Nama Asrama | Keterangan  | Aksi |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
|                                   |             |   | Ubah | Hapus  |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Kelola Jenis Asrama               |             | <p style="text-align: center;"> <input type="button" value="Awal"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Lanjut"/> <input type="button" value="Akhir"/> </p>     |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Kelola Kamar                      |             |   |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Kelola Iuaran                     |             |   |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| Penghuni Kamar                    |             |   |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |
| FOOTER                            |             |   |      |        |    |             |            |      |  |  |  |  |      |       |

**Gambar 3.57 Desain Interface Halaman Kelola Jenis Asrama**

#### 3.4.2.2.32 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Jenis Asrama

| ADMINISTRATOR                     |  | HEADER  |  | Logout |
|-----------------------------------|--|---|--|--------|
| Selamat datang admin, Edit Profil |  | TAMBAH JENIS ASRAMA   |  |        |
| Modul Asrama ▼                    |  | Nama Asrama <input type="text"/>  |  |        |
| Anggota Asrama                    |  | Keterangan <input type="text"/>   |  |        |
| Kelola Piket                      |  | <input type="button" value="Simpan"/> <span style="float: right;"><input type="button" value="Batal"/></span> |  |        |
| Kelola Jenis Asrama               |  |   |  |        |
| Kelola Kamar                      |  |   |  |        |
| Kelola Iuaran                     |  |   |  |        |
| Penghuni Kamar                    |  |   |  |        |
| FOOTER                            |  |   |  |        |

**Gambar 3.58 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Jenis Asrama**



### 3.4.2.2.35 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Kamar

Gambar 3.61 Desain Interface Tambah Kelola Kamar

### 3.4.2.2.36 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Kamar

Gambar 3.62 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Kamar

### 3.4.2.2.37 Desain Interface Halaman Kelola Iuran

**Gambar 3.63 Desain Interface Halaman Kelola Iuran**

### 3.4.2.2.38 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Iuran

**Gambar 3.64 Desain Interface Halaman Tambah Kelola Iuran**

### 3.4.2.2.39 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Iuran

**Gambar 3.65 Desain Interface Halaman Ubah Kelola Iuran**

### 3.4.2.2.40 Desain Interface Halaman Penghuni Kamar

**Gambar 3.66 Desain Interface Halaman Penghuni Kamar**

### 3.4.2.2.41 Desain Interface Halaman Tambah Penghuni Kamar

**Gambar 3.67** Desain Interface Halaman Tambah Penghuni Kamar

### 3.4.2.2.42 Desain Interface Halaman Ubah Penghuni Kamar

**Gambar 3.68** Desain Interface Halaman Ubah Penghuni Kamar

### 3.4.2.2.43 Desain Interface Halaman Pesan Masuk

**Gambar 3.69** Desain Interface Halaman Pesan Masuk

### 3.4.2.2.44 Desain Interface Halaman Ubah Pesan Masuk

**Gambar 3.70** Desain Interface Halaman Ubah Pesan Masuk

### 3.4.2.2.45 Desain Interface Halaman Agenda

The screenshot displays the 'AGENDA' management interface. It features a header with 'ADMINISTRATOR' and 'Logout', and a sidebar with navigation options like 'Selamat datang admin, Edit Profil', 'Modul Web', 'Pesan Masuk', 'Agenda', and 'Download'. The main content area includes a 'Tambah Agenda' button, a 'Lihat' dropdown set to '10 data', and a search field 'Cari Data :'. Below this is a table with columns for 'No', 'Tema', 'Tanggal Mulai', 'Tanggal Selesai', and 'Aksi'. A single row is visible with '1' in the 'No' column and 'Ubah' and 'Hapus' buttons in the 'Aksi' column. At the bottom of the table are pagination controls: 'Awal', 'Kembali', '1', 'Lanjut', and 'Akhir'. A 'FOOTER' section is located at the very bottom.

**Gambar 3.71** Desain Interface Halaman Agenda

### 3.4.2.2.46 Desain Interface Halaman Tambah Agenda

The screenshot shows the 'TAMBAHKAN AGENDA' form. It has the same header and sidebar as the previous interface. The main form area contains several input fields: 'Judul Berita' (text input), 'Isi Berita' (text area), 'Gambar' (with 'Pilih File' and 'Choose File' buttons), 'Tempat' (text input), and 'Jam' (text input). Below these are date selection fields for 'Tgl Mulai' and 'Tgl Selesai', each with dropdowns for 'Pilih Tanggal', 'Pilih Bulan', and 'Pilih Tahun'. The form concludes with 'Simpan' and 'Batal' buttons. A 'FOOTER' section is at the bottom.

**Gambar 3.72** Desain Interface Halaman Tambah Agenda

### 3.4.2.2.47 Desain Interface Halaman Ubah Agenda

**Gambar 3.73 Desain Interface Halaman Ubah Agenda**

### 3.4.2.2.48 Desain Interface Halaman Download

| No | Judul | Nama File | Aksi       |
|----|-------|-----------|------------|
| 1  |       |           | Ubah Hapus |

**Gambar 3.74 Desain Interface Halaman Download**

### 3.4.2.2.49 Desain Interface Halaman Tambah Download

The screenshot shows a web interface for adding a download file. It features a header with the user role 'ADMINISTRATOR', the word 'HEADER', and a 'Logout' button. On the left, there is a sidebar with a welcome message 'Selamat datang admin, Edit Profil', a 'Modul Web' dropdown menu, and a list of menu items: 'Pesan Masuk', 'Agenda', and 'Download'. The main content area is titled 'TAMBAH FILE DOWNLOAD' and contains a 'Judul' (Title) input field, a 'Cari File' (Find File) section with 'Pilih File' and 'Choose File' buttons, and 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel) buttons. A footer is located at the bottom of the page.

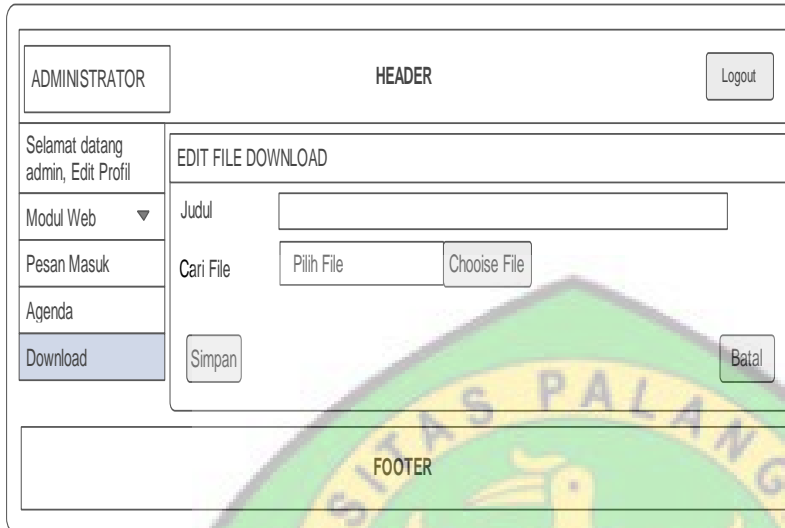
**Gambar 3.75 Desain Interface Halaman Tambah Download**

### 3.4.2.2.50 Desain Interface Halaman Ubah Download

The screenshot shows a web interface for editing a download file. It features a header with the user role 'ADMINISTRATOR', the word 'HEADER', and a 'Logout' button. On the left, there is a sidebar with a welcome message 'Selamat datang admin, Edit Profil', a 'Modul Web' dropdown menu, and a list of menu items: 'Pesan Masuk', 'Agenda', and 'Download'. The main content area is titled 'EDIT FILE DOWNLOAD' and contains a 'Judul' (Title) input field, a 'Cari File' (Find File) section with 'Pilih File' and 'Choose File' buttons, and 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel) buttons. A footer is located at the bottom of the page.

**Gambar 3.76 Desain Interface Halaman Ubah Download**

### 3.4.2.2.51 Desain Interface Halaman Manajemen User



The screenshot shows the 'EDIT FILE DOWNLOAD' page. At the top, there is a header with 'ADMINISTRATOR' on the left, 'HEADER' in the center, and a 'Logout' button on the right. Below the header is a sidebar menu with the following items: 'Selamat datang admin, Edit Profil', 'Modul Web' (with a dropdown arrow), 'Pesan Masuk', 'Agenda', and 'Download' (which is highlighted). The main content area is titled 'EDIT FILE DOWNLOAD' and contains a 'Judul' text input field, a 'Cari File' section with 'Pilih File' and 'Choose File' buttons, and a 'Simpan' button at the bottom left. A 'Batal' button is located at the bottom right of the main content area. A footer section is visible at the very bottom of the page.

**Gambar 3.77** Desain Interface Halaman Manajemen User

### 3.4.2.2.52 Desain Interface Halaman Tambah Manajemen User



The screenshot shows the 'TAMBAH USER' page. The header is identical to the previous page, with 'ADMINISTRATOR', 'HEADER', and 'Logout'. The sidebar menu includes 'Selamat datang admin, Edit Profil', 'Modul User' (with a dropdown arrow), and 'Manajemen User' (which is highlighted). The main content area is titled 'TAMBAH USER' and contains several text input fields for 'Username', 'Password', 'Nama Lengkap', 'Email', and 'No.Telp/HP'. There is also an 'Upload Foto' section with 'Pilih File' and 'Choose File' buttons. 'Simpan' and 'Batal' buttons are positioned at the bottom left and right of the main content area, respectively. A footer section is located at the bottom of the page.

**Gambar 3.78** Desain Interface Halaman Tambah Manajemen User

### 3.4.2.2.53 Desain Interface Halaman Ubah Manajemen User

Gambar 3.79 Desain Interface Halaman Ubah Manajemen User

### 3.4.2.3 Desain Interface Member

#### 3.4.2.3.1 Desain Interface Halaman Login

Gambar 3.80 Desain Interface Login

#### 3.4.2.3.2 Desain Interface Halaman Utama Member

The wireframe shows a web page layout for a member. On the left is a vertical sidebar with a 'MEMBER' header and links for 'Selamat datang Member, Edit Profil', 'Anggota Asrama', 'Lihat Picket', 'Lihat Iuran', and 'Lihat Penghuni Kamar'. The main content area has a 'HEADER' with 'Logout' and a 'Selamat Datang di Halaman Member' message. Below this is a 'MENU MEMBER' section containing seven 'Button' placeholders. A 'FOOTER' is located at the bottom.

**Gambar 3.81 Desain Interface Halaman Utama Member**

### 3.4.2.3.3 Desain Interface Halaman Anggota Asrama

The wireframe shows a web page layout for viewing dormitory members. The sidebar is identical to the previous page. The main content area has a 'HEADER' with 'Logout' and a 'SEMUA MEMBER' title. It includes search filters: 'Lihat 10 data' and 'Cari Data :'. Below is a table with columns: No, No KTP/SIM, Nama, NIM, TTL, Jenis Kelamin, and Aksi. The first row contains the number '1' and an 'Ubah' button. At the bottom of the table area are pagination buttons: 'Awal', 'Kembali', '1', 'Lanjut', and 'Akhir'. A 'FOOTER' is at the bottom.

| No | No KTP/SIM | Nama | NIM | TTL | Jenis Kelamin | Aksi |
|----|------------|------|-----|-----|---------------|------|
| 1  |            |      |     |     |               | Ubah |

**Gambar 3.82 Desain Interface Halaman Anggota Asrama**

### 3.4.2.3.4 Desain Interface Halaman Ubah Anggota Asrama

**Gambar 3.83 Desain Interface Halaman Ubah Anggota Asrama**

#### 3.4.2.3.5 Desain Interface Halaman Lihat Piket

**Gambar 3.84 Desain Interface Halaman Lihat Piket**

### 3.4.2.3.6 Desain Interface Halaman Lihat Iuran

| MEMBER                             |                    | HEADER   |                    | Logout |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
|------------------------------------|--------------------|--|--------------------|--------|------|--------------------|--------------|--------------------|-------|--|--|--|
| Selamat datang member, Edit Profil |                    | SEMUA IURAN  |                    |        |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
| Anggota Asrama                     |                    | Lihat 10 data  | Cari Data :        |        |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
| Lihat Piket                        |                    | <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No Identitas/ Nama</th> <th>Jumlah Iuran</th> <th>Tanggal Pembayaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |                    |        | No   | No Identitas/ Nama | Jumlah Iuran | Tanggal Pembayaran | 1     |  |  |  |
| No                                 | No Identitas/ Nama | Jumlah Iuran   | Tanggal Pembayaran |        |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
| 1                                  |                    |  |                    |        |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
| Lihat Iuran                        |                    | <table border="1"> <tr> <td>Awal</td> <td>Kembali</td> <td>1</td> <td>Lanjut</td> <td>Akhir</td> </tr> </table>  |                    |        | Awal | Kembali            | 1            | Lanjut             | Akhir |  |  |  |
| Awal                               | Kembali            | 1  | Lanjut             | Akhir  |      |                    |              |                    |       |  |  |  |
| Lihat Penguni Kamar                |                    | FOOTER   |                    |        |      |                    |              |                    |       |  |  |  |

Gambar 3.85 Desain Interface Halaman Lihat Iuran

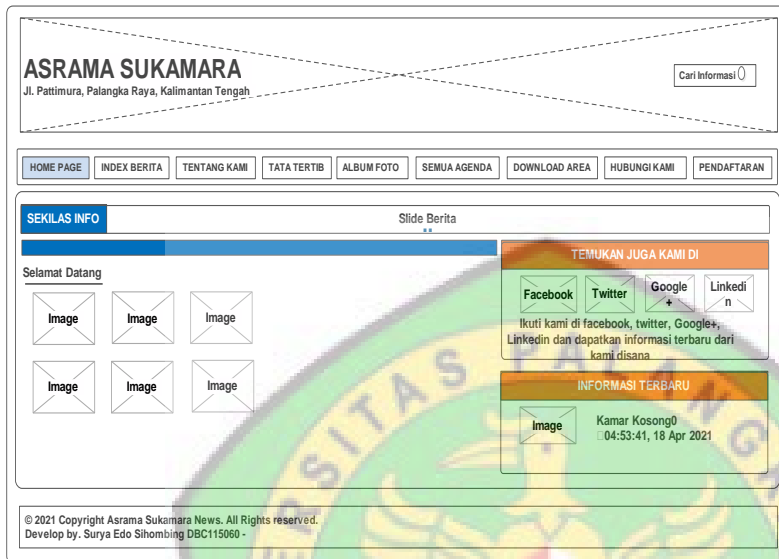
### 3.4.2.3.7 Desain Interface Halaman Lihat Penghuni Kamar

| MEMBER                             |                    | HEADER   |               | Logout |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
|------------------------------------|--------------------|--|---------------|--------|------|--------------------|-------------------|---------------|-------|--|--|--|
| Selamat datang member, Edit Profil |                    | PENGHUNI   |               |        |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
| Anggota Asrama                     |                    | Lihat 10 data  | Cari Data :   |        |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
| Lihat Piket                        |                    | <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No Identitas/ Nama</th> <th>Kamar-Jenis Kamar</th> <th>Tanggal Masuk</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> |               |        | No   | No Identitas/ Nama | Kamar-Jenis Kamar | Tanggal Masuk | 1     |  |  |  |
| No                                 | No Identitas/ Nama | Kamar-Jenis Kamar  | Tanggal Masuk |        |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
| 1                                  |                    |  |               |        |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
| Lihat Iuran                        |                    | <table border="1"> <tr> <td>Awal</td> <td>Kembali</td> <td>1</td> <td>Lanjut</td> <td>Akhir</td> </tr> </table>  |               |        | Awal | Kembali            | 1                 | Lanjut        | Akhir |  |  |  |
| Awal                               | Kembali            | 1  | Lanjut        | Akhir  |      |                    |                   |               |       |  |  |  |
| Lihat Penghuni Kamar               |                    | FOOTER   |               |        |      |                    |                   |               |       |  |  |  |

Gambar 3.86 Desain Interface Halaman Lihat Penghuni Kamar

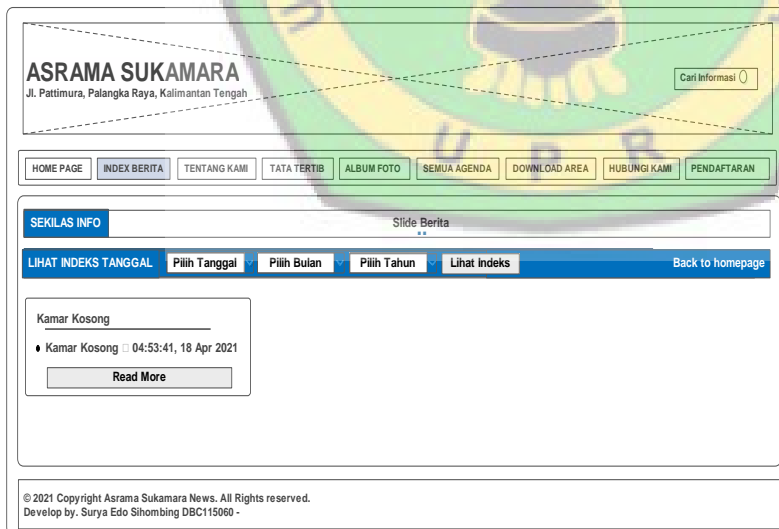
### 3.4.2.4 Desain Interface Pengunjung

#### 3.4.2.4.1 Desain Interface Halaman Home Page



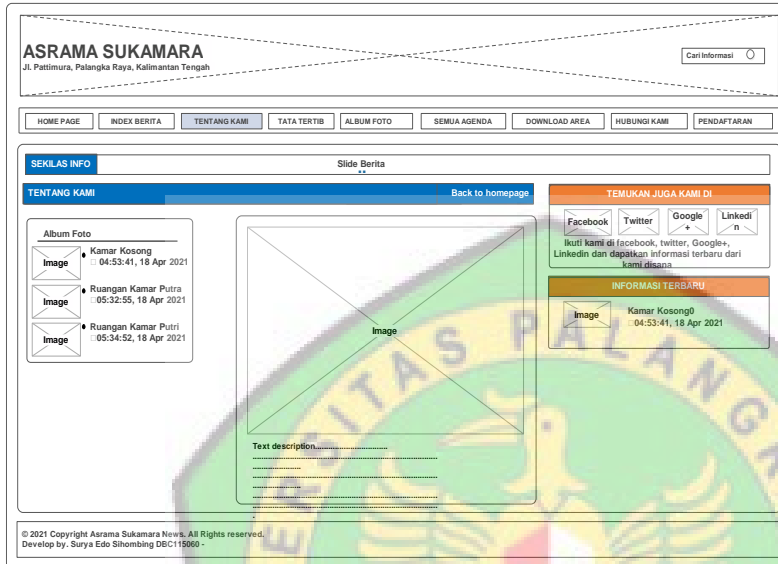
Gambar 3.87 Desain Interface Halaman Home Page

#### 3.4.2.4.2 Desain Interface Halaman Index Berita



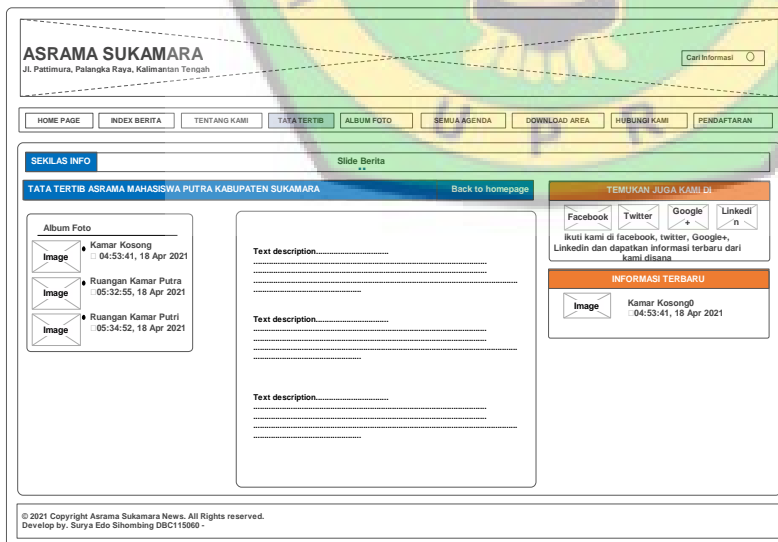
Gambar 3.88 Desain Interface Halaman Index Berita

3.4.2.4.3 Desain Interface Halaman Tentang Kami



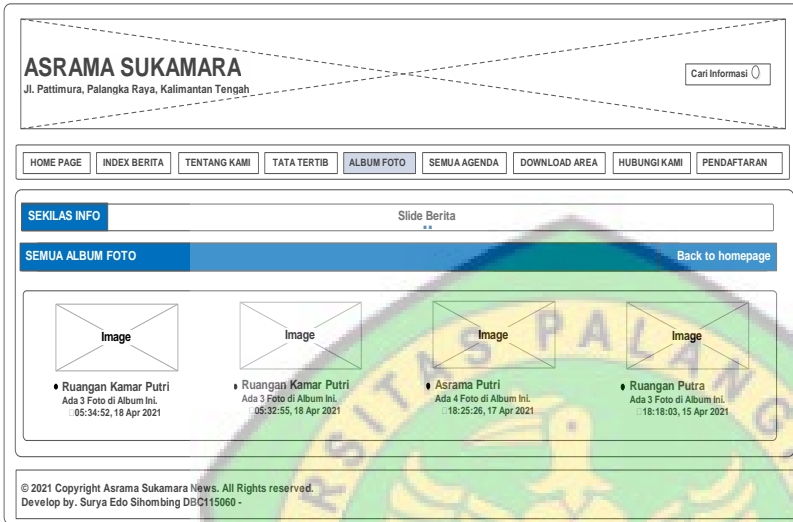
Gambar 3.89 Desain Interface Halaman Tentang Kami

3.4.2.4.4 Desain Interface Halaman Tata Tertib



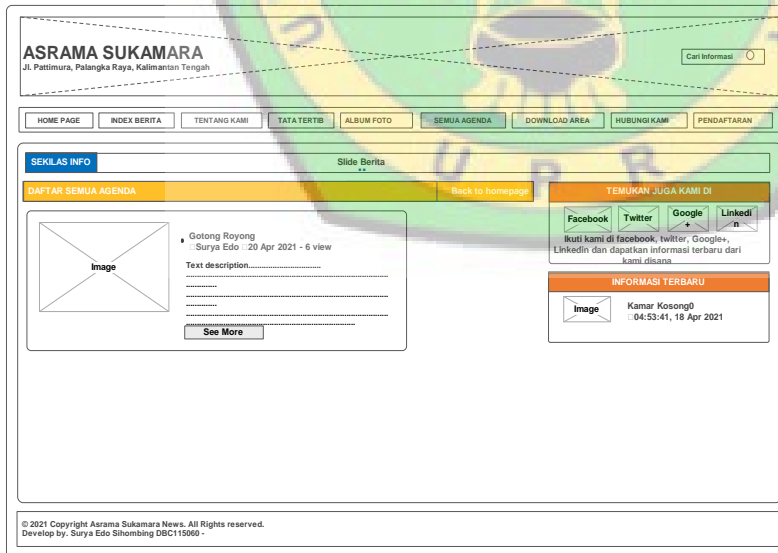
Gambar 3.90 Desain Interface Halaman Tentang Kami

3.4.2.4.5 Desain Interface Halaman Album Foto



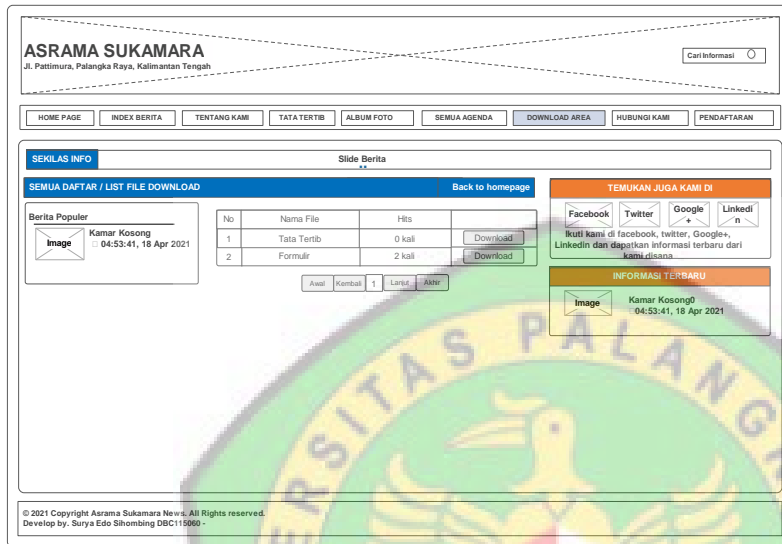
Gambar 3.91 Desain Interface Halaman Album Foto

3.4.2.4.6 Desain Interface Halaman Semua Agenda



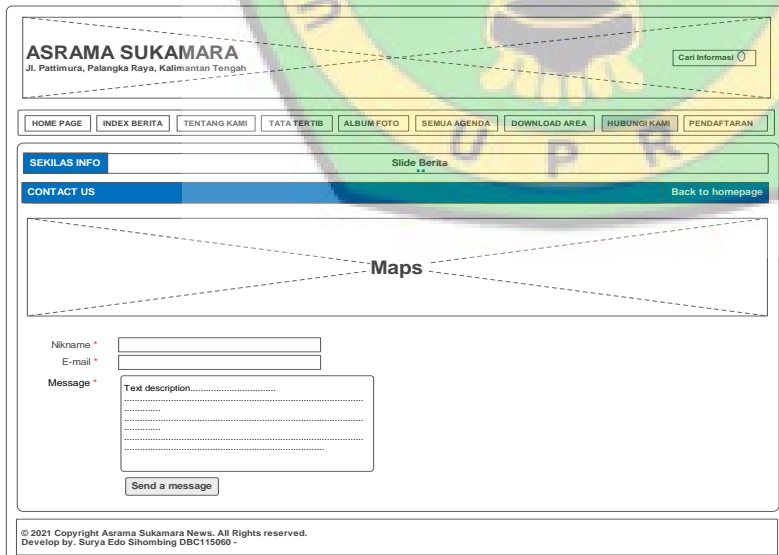
Gambar 3.92 Desain Interface Halaman Semua Agenda

3.4.2.4.7 Desain Interface Halaman Download Area



Gambar 3.93 Desain Interface Halaman Download

3.4.2.4.8 Desain Interface Halaman Hubungi Kami



Gambar 3.94 Desain Interface Halaman Hubungi Kami

#### 3.4.2.4.9 Desain Interface Halaman Pendaftaran

ASRAMA SUKAMARA  
Jl. Pattimura, Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Cari Informasi

HOME PAGE INDEX BERITA TENTANG KAMI TATA TERtib ALBUM FOTO SEMUA AGENDA DOWNLOAD AREA HUBUNGI KAMI PENDAFTARAN

SEKILAS INFO Slide Berita

CONTACT US Back to homepage

Maps

Nickname \*  
E-mail \*  
Message \*  
Text description.....  
.....  
.....  
.....  
Send a message

© 2021 Copyright Asrama Sukamara News. All Rights reserved.  
Develop by: Surya Edo Shombing DBC115060

Gambar 3.95 Desain Interface Halaman Pendaftaran

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. *Integration and System Testing*

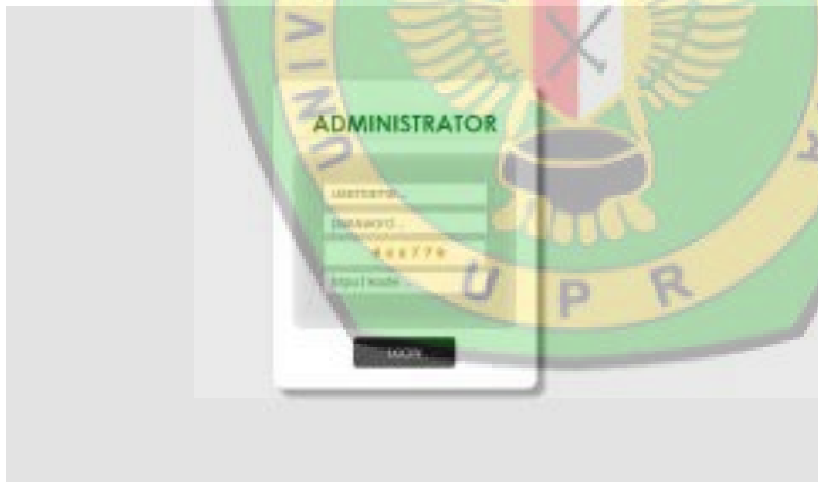
Setelah melakukan analisis dan desain selanjutnya yaitu penulisan program, Web yang telah dibuat akan di implementasikan. Web yang dibuat akan di *testing* terlebih dahulu, jika ada kesalahan, maka akan kembali ke metodologi sebelumnya yaitu pembuatan Kode Program Web. Metode *testing* yang digunakan pada pembuatan Web ini menggunakan Metode *Blackbox*.

#### 4.1.1. Integrasi dan Implementasi Program

Tahap implementasi adalah tahapan untuk membuktikan bahwa website yang dibangun telah berfungsi dengan baik, maka diperlukan skenario uji coba yang dapat menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dalam uji coba tersebut telah berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan.

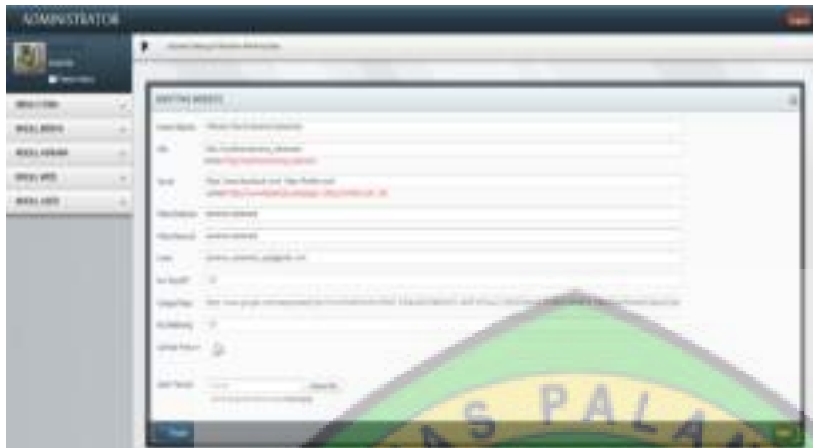
##### 4.1.1.1 Tampilan Halaman Website Admin

###### 1. Halaman Login



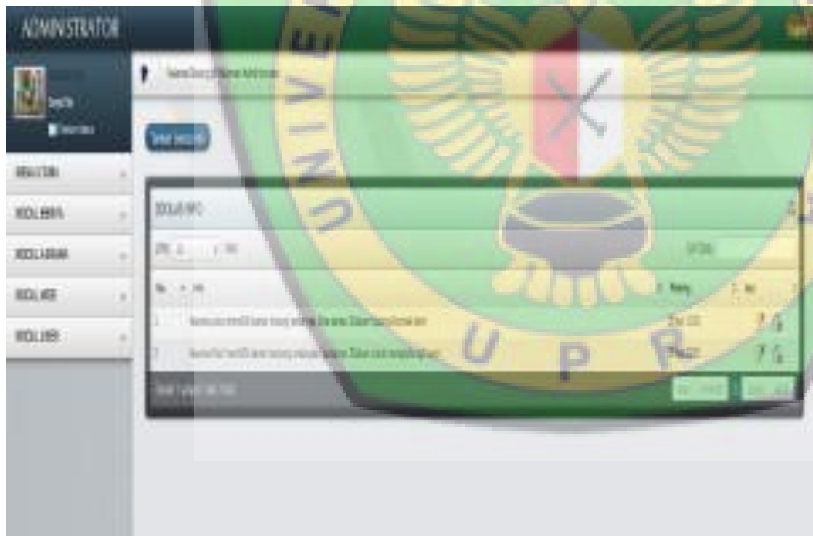
**Gambar 4.1 Halaman Login**

## 2. Halaman Identitas Website



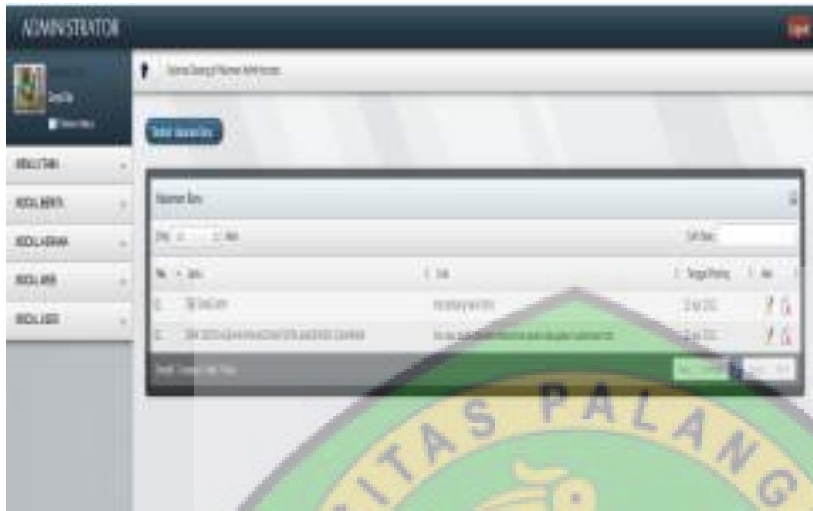
Gambar 4.2 Halaman Identitas Website

## 3. Halaman Sekilas Info



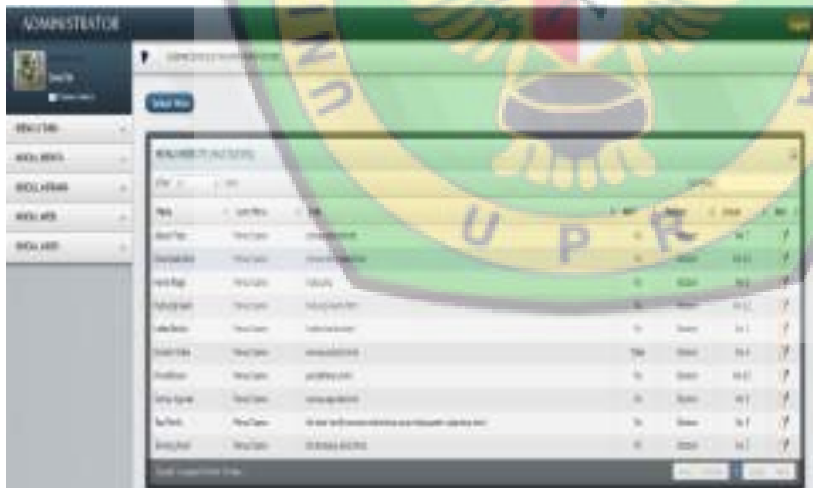
Gambar 4.3 Halaman Sekilas Info

#### 4. Halaman Menu Halaman Statis



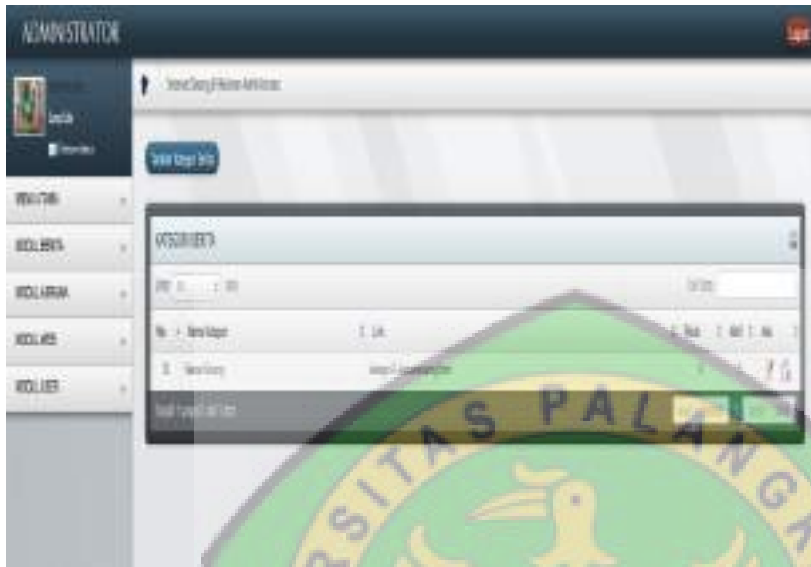
Gambar 4.4 Halaman Menu Halaman Statis

#### 5. Halaman Menu Utama



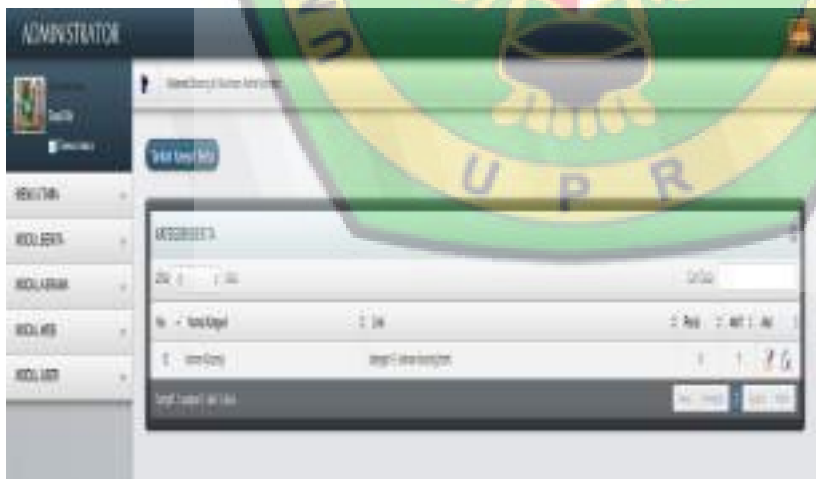
Gambar 4.5 Halaman Menu Utama

## 6. Halaman Kelola Berita



Gambar 4.6 Halaman Kelola Berita

## 7. Halaman Kategori Berita



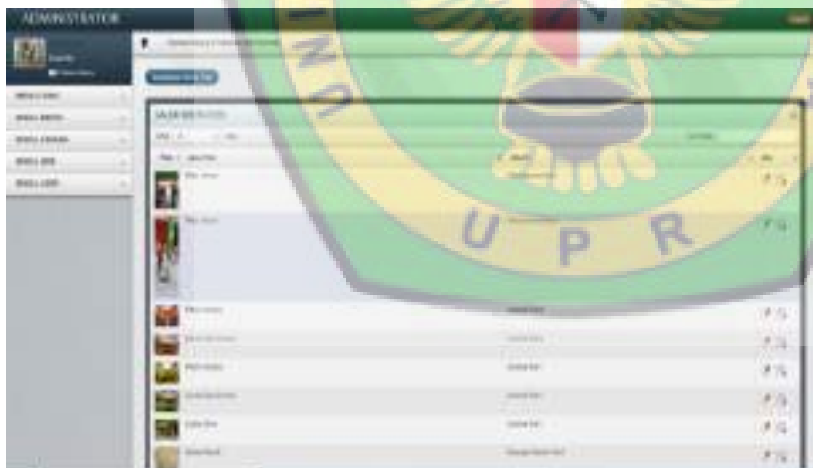
Gambar 4.7 Halaman Kategori Berita

### 8. Halaman Album Foto



Gambar 4.8 Halaman Album Foto

### 9. Halaman Galeri Foto



Gambar 4.9 Halaman Galeri Foto

## 10. Halaman Anggota Asrama

| No | NPM              | Nama            | No HP        | Email          | No Asrama | No Kamar | No Asrama | No Kamar | Status |
|----|------------------|-----------------|--------------|----------------|-----------|----------|-----------|----------|--------|
| 1  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 2  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 3  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 4  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 5  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 6  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 7  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 8  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 9  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 10 | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |

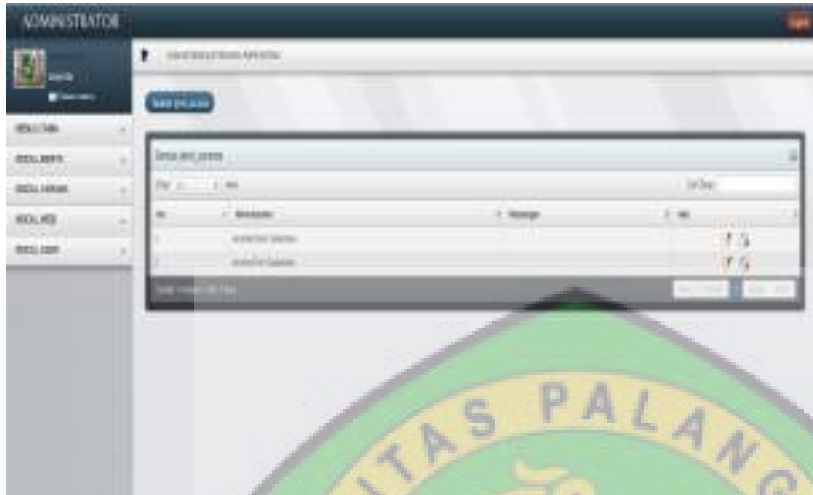
Gambar 4.10 Halaman Anggota Asrama

## 11. Halaman Kelola Piket

| No | NPM              | Nama            | No HP        | Email          | No Asrama | No Kamar | No Asrama | No Kamar | Status |
|----|------------------|-----------------|--------------|----------------|-----------|----------|-----------|----------|--------|
| 1  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 2  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 3  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 4  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 5  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 6  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 7  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 8  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 9  | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |
| 10 | 0000000000000000 | SITI NURUL HUDA | 081234567890 | siti@upr.ac.id | 001       | 001      | 001       | 001      | FG     |

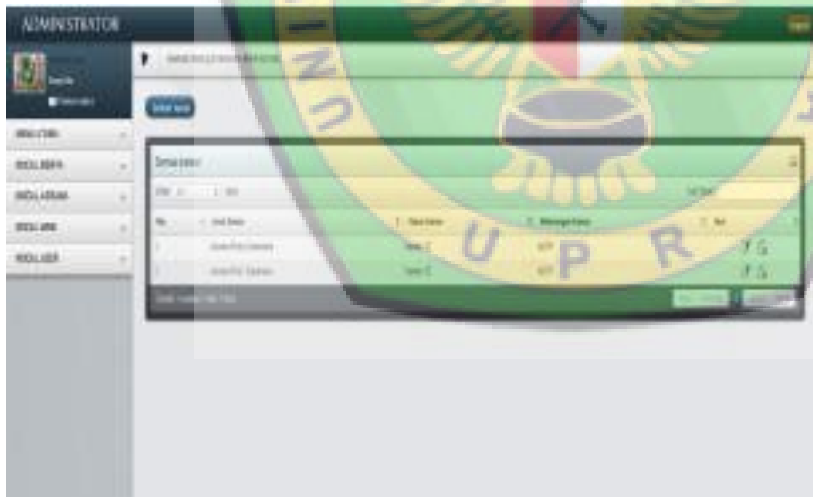
Gambar 4.11 Halaman Kelola Piket

## 12. Halaman Kelola Jenis Asrama



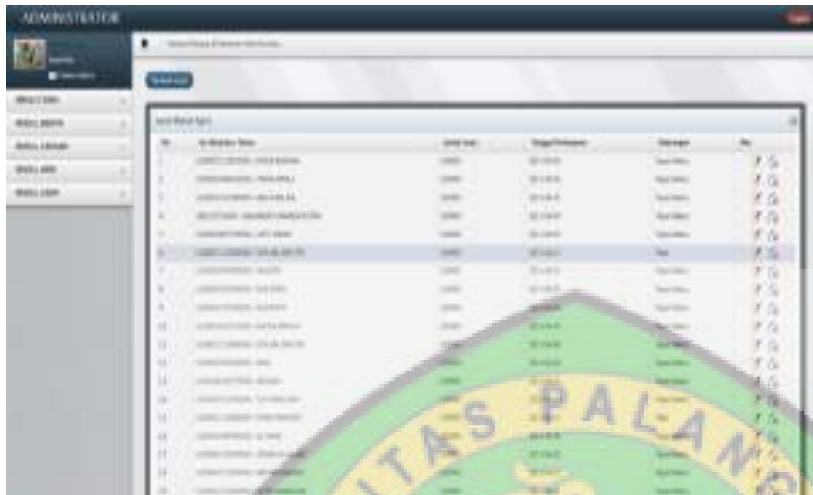
Gambar 4.12 Halaman Kelola Jenis Asrama

## 13. Halaman Kelola Kamar



Gambar 4.13 Halaman Kelola Kamar

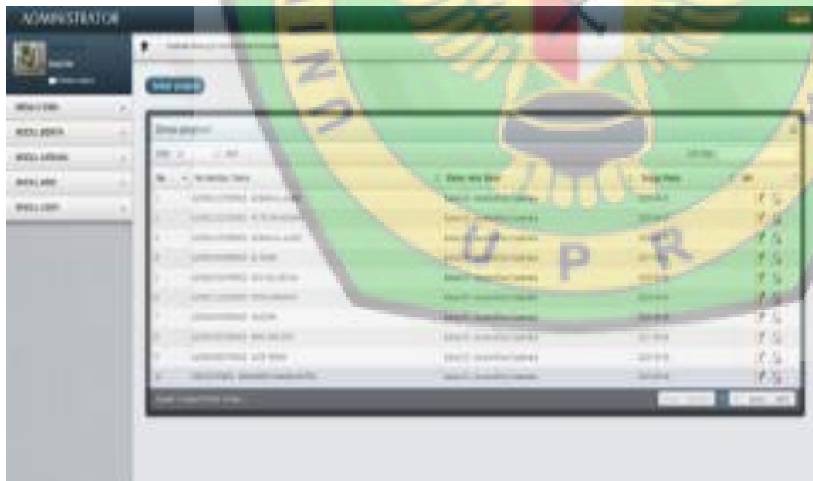
#### 14. Halaman Kelola Iuran



| No. | No. Kamar | Nama Kamar  | Status    | Bayar |
|-----|-----------|-------------|-----------|-------|
| 1   | 10001     | Kamar 10001 | Terdaftar | Ya    |
| 2   | 10002     | Kamar 10002 | Terdaftar | Ya    |
| 3   | 10003     | Kamar 10003 | Terdaftar | Ya    |
| 4   | 10004     | Kamar 10004 | Terdaftar | Ya    |
| 5   | 10005     | Kamar 10005 | Terdaftar | Ya    |
| 6   | 10006     | Kamar 10006 | Terdaftar | Ya    |
| 7   | 10007     | Kamar 10007 | Terdaftar | Ya    |
| 8   | 10008     | Kamar 10008 | Terdaftar | Ya    |
| 9   | 10009     | Kamar 10009 | Terdaftar | Ya    |
| 10  | 10010     | Kamar 10010 | Terdaftar | Ya    |
| 11  | 10011     | Kamar 10011 | Terdaftar | Ya    |
| 12  | 10012     | Kamar 10012 | Terdaftar | Ya    |
| 13  | 10013     | Kamar 10013 | Terdaftar | Ya    |
| 14  | 10014     | Kamar 10014 | Terdaftar | Ya    |
| 15  | 10015     | Kamar 10015 | Terdaftar | Ya    |
| 16  | 10016     | Kamar 10016 | Terdaftar | Ya    |
| 17  | 10017     | Kamar 10017 | Terdaftar | Ya    |
| 18  | 10018     | Kamar 10018 | Terdaftar | Ya    |
| 19  | 10019     | Kamar 10019 | Terdaftar | Ya    |
| 20  | 10020     | Kamar 10020 | Terdaftar | Ya    |

Gambar 4.14 Halaman Kelola Iuran

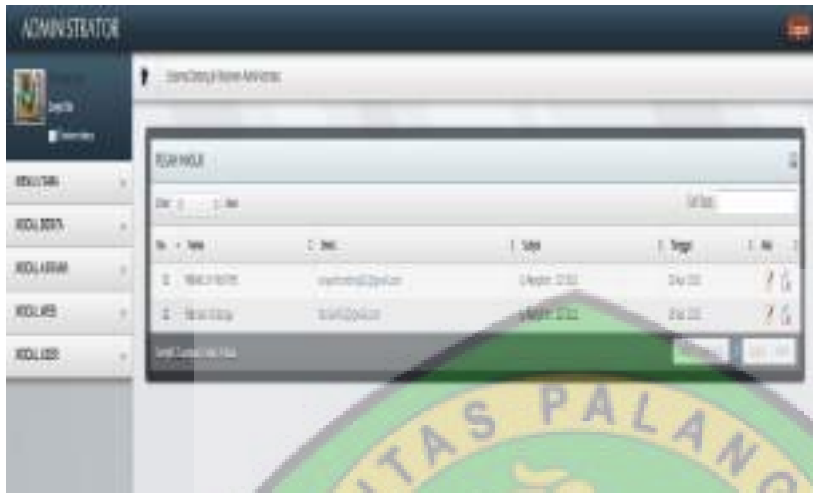
#### 15. Halaman Penghuni Kamar



| No. | No. Kamar | Nama Kamar  | Status    | Bayar |
|-----|-----------|-------------|-----------|-------|
| 1   | 10001     | Kamar 10001 | Terdaftar | Ya    |
| 2   | 10002     | Kamar 10002 | Terdaftar | Ya    |
| 3   | 10003     | Kamar 10003 | Terdaftar | Ya    |
| 4   | 10004     | Kamar 10004 | Terdaftar | Ya    |
| 5   | 10005     | Kamar 10005 | Terdaftar | Ya    |
| 6   | 10006     | Kamar 10006 | Terdaftar | Ya    |
| 7   | 10007     | Kamar 10007 | Terdaftar | Ya    |
| 8   | 10008     | Kamar 10008 | Terdaftar | Ya    |
| 9   | 10009     | Kamar 10009 | Terdaftar | Ya    |
| 10  | 10010     | Kamar 10010 | Terdaftar | Ya    |
| 11  | 10011     | Kamar 10011 | Terdaftar | Ya    |
| 12  | 10012     | Kamar 10012 | Terdaftar | Ya    |
| 13  | 10013     | Kamar 10013 | Terdaftar | Ya    |
| 14  | 10014     | Kamar 10014 | Terdaftar | Ya    |
| 15  | 10015     | Kamar 10015 | Terdaftar | Ya    |
| 16  | 10016     | Kamar 10016 | Terdaftar | Ya    |
| 17  | 10017     | Kamar 10017 | Terdaftar | Ya    |
| 18  | 10018     | Kamar 10018 | Terdaftar | Ya    |
| 19  | 10019     | Kamar 10019 | Terdaftar | Ya    |
| 20  | 10020     | Kamar 10020 | Terdaftar | Ya    |

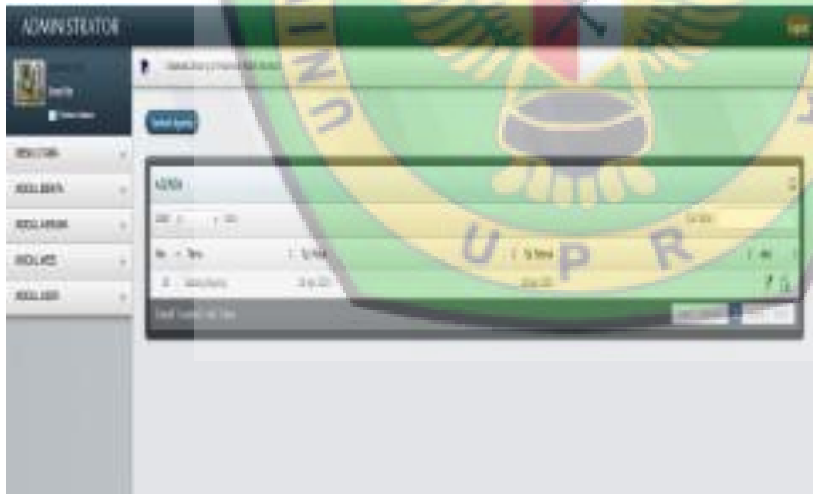
Gambar 4.15 Halaman Penghuni Kamar

## 16. Halaman Pesan Masuk



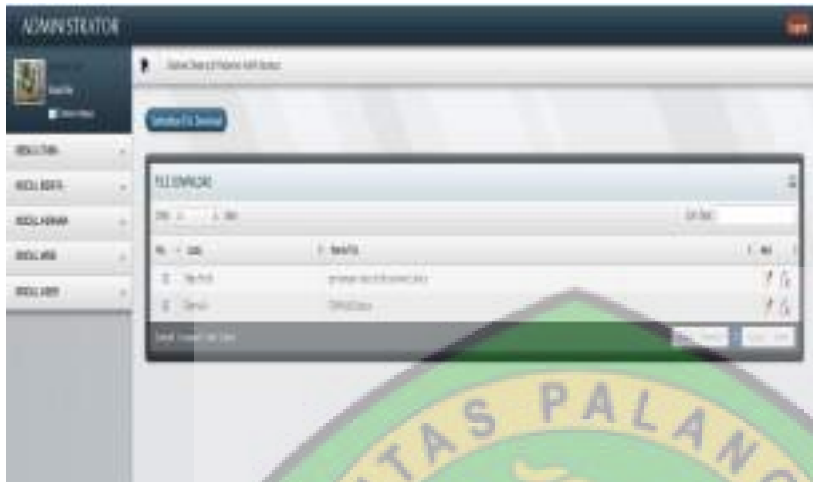
Gambar 4.16 Halaman Pesan Masuk

## 17. Halaman Agenda



Gambar 4.17 Halaman Agenda

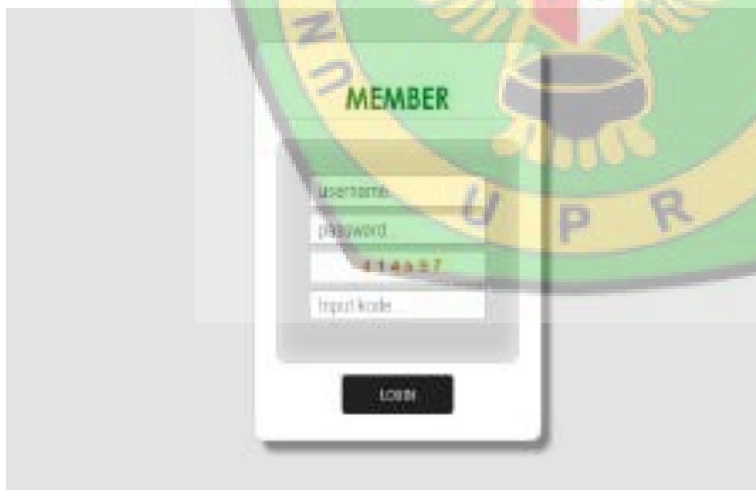
## 18 Halaman Download



Gambar 4.18 Halaman Download

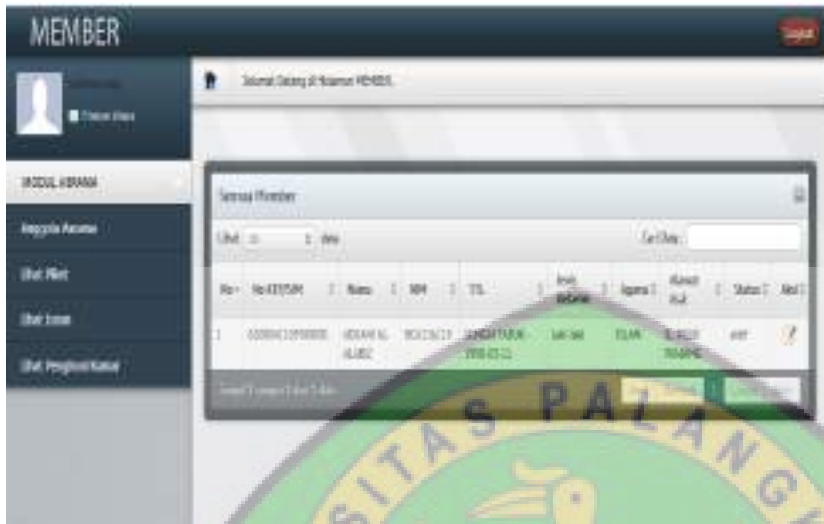
### 4.1.1.2 Tampilan Halaman Website Member

#### 1. Halaman Login Member



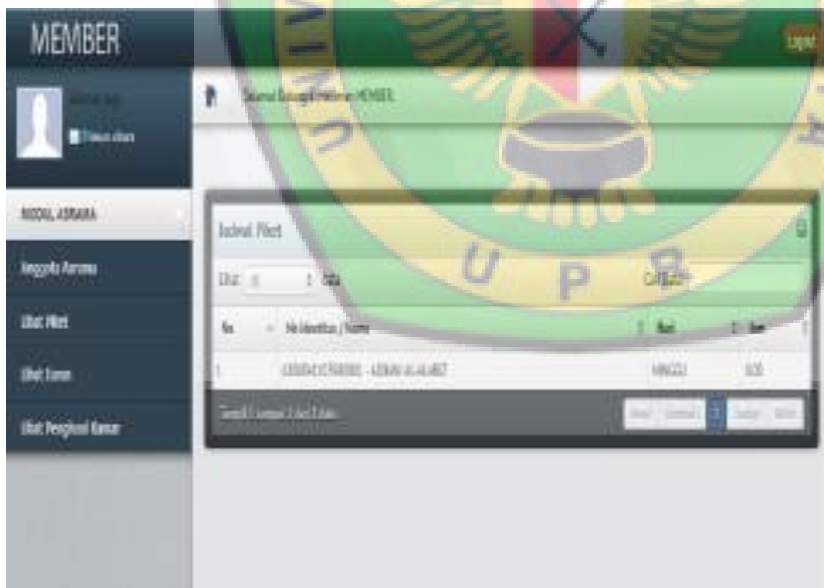
Gambar 4.19 Halaman Login Member

## 2. Halaman Anggota Asrama



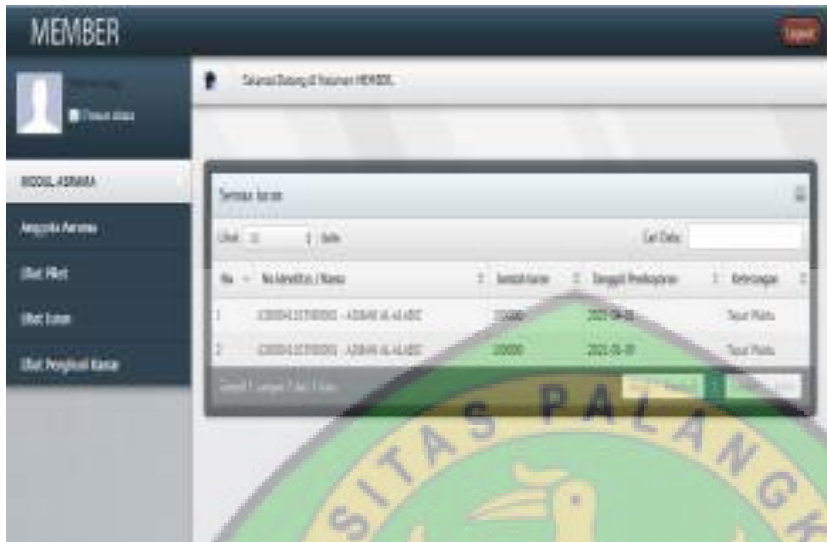
Gambar 4.20 Halaman Anggota Asrama

## 3. Halaman Lihat Piket



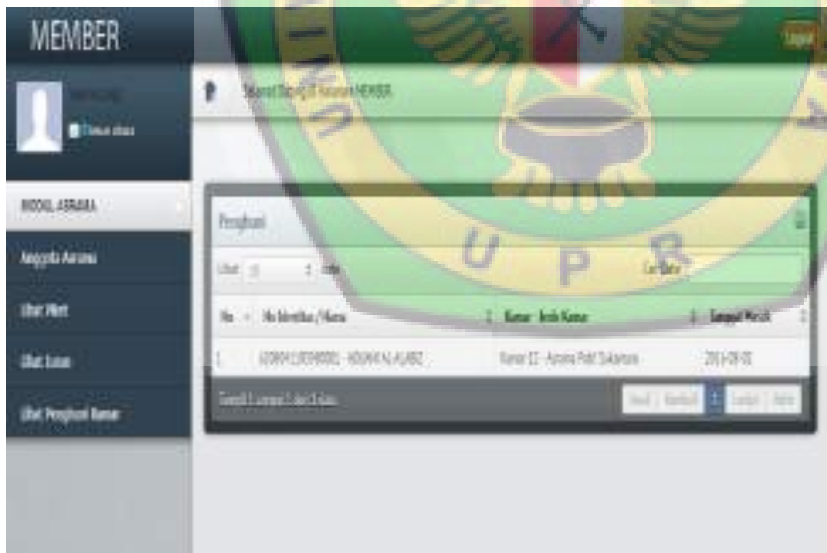
Gambar 4.21 Halaman Lihat Piket

#### 4. Halaman Lihat Iuran



Gambar 4.22 Halaman Lihat Iuran

#### 5. Halaman Lihat Penghuni Kamar



Gambar 4.23 Halaman Lihat Penghuni Kamar

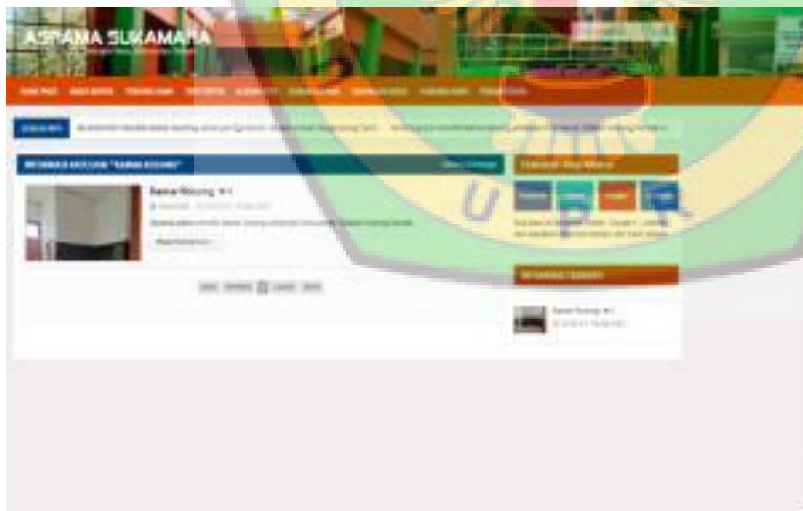
#### 4.1.1.3 Tampilan Halaman Website Pengunjung

##### 1. Halaman Home Page



Gambar 4.24 Halaman Home Page

##### 2. Halaman Index Berita



Gambar 4.25 Halaman Index Berita

### 3. Halaman Tentang Kami



Gambar 4.26 Halaman Tentang Kami

### 4. Halaman Tata Tertib



Gambar 4.27 Halaman Tata Tertib

### 5. Halaman Album Foto



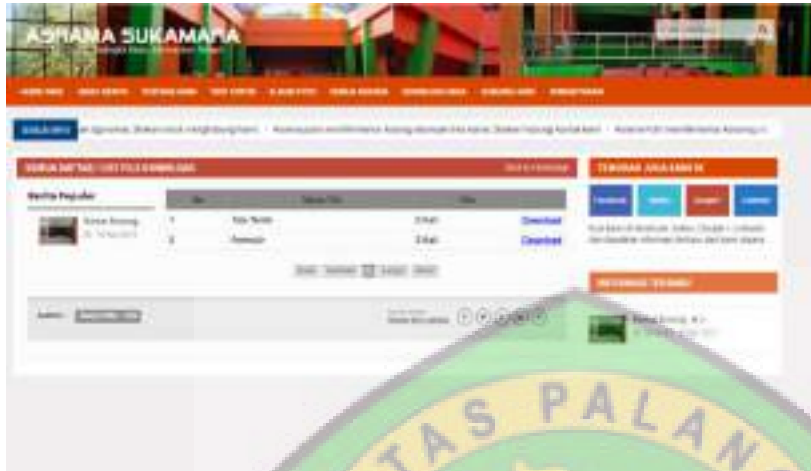
Gambar 4.28 Halaman Album Foto

### 6. Halaman Semua Agenda



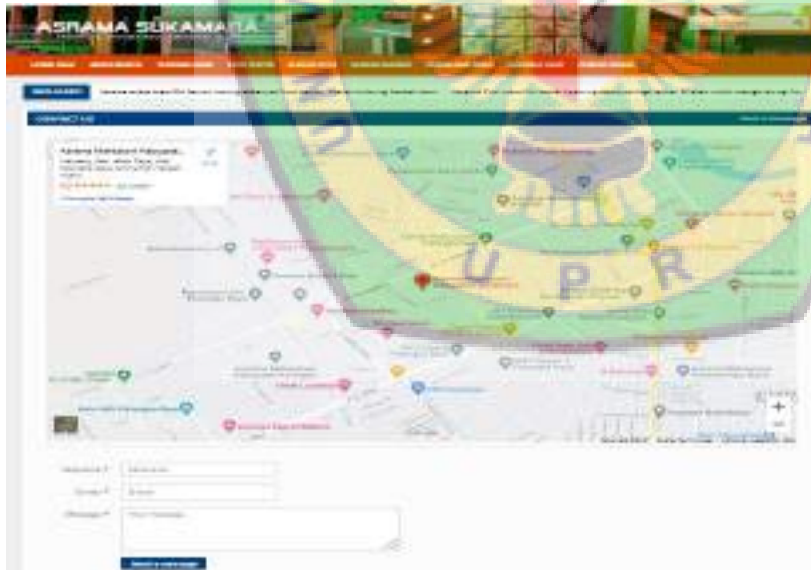
Gambar 4.29 Halaman Semua Agenda

### 7. Halaman Download Area



Gambar 4.30 Halaman Download Area

### 8. Halaman Hubungi Kami



Gambar 4.31 Halaman Hubungi Kami

## 9. Halaman Pendaftaran

Gambar 4.32 Halaman Pendaftaran

### 4.1.2. Pengujian Sistem

Setelah melakukan implementasi, dilakukan pengujian terhadap sistem dengan tujuan untuk melihat semua kesalahan dan kekurangan yang ada pada sistem. Pengujian sistem pada website ini dilakukan dengan menggunakan metode Black Box. Pada pengujian ini fokus pada kebutuhan fungsional dan outputnya sesuai dengan yang diharapkan atau sebaliknya. Dalam pengujian sistem ini digunakan metode *BlackBox* yaitu dilakukan dengan membuat kasus yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah. Berikut beberapa proses yang akan dilakukan pengujian yaitu:

1. Pengujian *Blackbox Testing* Admin.
2. Pengujian *Blackbox Testing* Pengunjung.

#### 4.1.2.1 Pengujian *Blackbox Testing* Admin

##### 1. Proses Login Admin

Pengujian halaman Login Admin saat setelah telah *login* dapat dilihat pada

Tabel 4.1 berikut (OK) merupakan tanda yang berarti halaman yang diuji berhasil.

**Tabel 4.1. Blackbox Testing Login Admin**

| No | Kondisi Awal                    | Hasil Yang Diinginkan                | Kondisi Akhir                            | Hasil Test |
|----|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|
| 1  | 2                               | 3                                    | 4  | 5          |
| 1. | Masuk Menu Login Admin          | Tampilkan menu login                 | Di tampilkan nya menu login Admin        | OK         |
| 2. | Memasukan username dan password | Username dan password berhasil login | Username dan password berhasil dimasukan | OK         |
| 3  | Username dan password benar     | Berhasil Masuk ke Menu               | Menu berhasil di akses                   | OK         |
| 4  | Username atau password salah    | Tidak Berhasil Masuk ke Menu Admin   | Menu Admin tidak berhasil di akses       | OK         |

## 2.Halaman *Dashboard Admin*

Pengujian halaman untuk *dashboard* admin dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.2. Blackbox Testing Halaman Dashboard Admin**

| No | Kondisi Awal                     | Hasil Yang Diinginkan         | Kondisi Akhir                    | Hasil Test |
|----|----------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|------------|
| 1  | 2                                | 3                             | 4                                | 5          |
| 1. | Masuk ke Halaman Dashboard Admin | Akses Halaman Dashboard Admin | Masuk ke Halaman Dashboard Admin | OK         |

### 3. Halaman Sekilas Info

Pengujian halaman untuk mengelola sekilas info dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.3. Blackbox Testing Admin Halaman Sekilas Info**

| No | Kondisi Awal                                   | Kondisi Yang Diinginkan                               | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Sekilas Info pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Sekilas Info           | Menampilkan halaman data Sekilas Info   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Sekilas Info | Admin dibawa ke halaman tambah data Sekilas Info      | Menampilkan halaman tambah Sekilas Info | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Sekilas Info       | Mengisi halaman tambah data Sekilas Info              | Tambah data Sekilas Info berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Sekilas Info   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Sekilas Info | Menampilkan halaman ubah Sekilas Info   | OK         |

Tabel 4.3. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Sekilas Info

| No | Kondisi Awal                           | Kondisi Yang Diinginkan                                       | Kondisi Akhir                   | Hasil Test |
|----|--|---|---------------------------------|------------|
| 1  | 2                                      | 3   | 4                               | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Sekilas Info | Mengisi halaman ubah data Sekilas Info                        | Ubah data Sekilas Info berhasil | OK         |
| 6. | Penghapusan data Sekilas Info          | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Sekilas Info | Data berhasil dihapus           | OK         |

#### 4. Halaman Menu Halaman Statis

Pengujian halaman untuk mengelola halaman statis dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.4. Blackbox Testing Admin Halaman Menu Halaman Statis

| No | Kondisi Awal                                     | Kondisi Yang Diinginkan                            | Kondisi Akhir                             | Hasil Test |
|----|--|--|---|------------|
| 1  | 2  | 3  | 4   | 5          |
| 1. | Admin mengklik Halaman Statis pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Halaman Statis      | Menampilkan halaman data Halaman Statis   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Halaman Statis | Admin dibawa ke halaman tambah data Halaman Statis | Menampilkan halaman tambah Halaman Statis | OK         |

|    |  |   |   |    |
|----|--|---|---|----|
| 3. | Admin melakukan tambah data Halaman Statis     | Mengisi halaman tambah data Halaman Statis                      | Tambah data Halaman Statis berhasil     | OK |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Halaman Statis | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Halaman Statis         | Menampilkan halaman ubah Halaman Statis | OK |
| 5. | Admin melakukan ubah data Halaman Statis       | Mengisi halaman ubah data Halaman Statis                        | Ubah data Halaman Statis berhasil       | OK |
| 6. | Penghapusan data Halaman Statis                | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Halaman Statis | Data berhasil dihapus                   | OK |

### 5. Halaman Menu Utama

Pengujian halaman untuk mengelola menu utama dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.5. Blackbox Testing Admin Halaman Menu Utama**

| No | Kondisi Awal                              | Kondisi Yang Diinginkan                   | Kondisi Akhir                       | Hasil Test |
|----|---|---|-------------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                   | 5          |
| 1. | Admin mengklik Menu Utama pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Menu Utama | Menampilkan halaman data Menu Utama | OK         |

Tabel 4.5. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Menu Utama

| No | Kondisi Awal                                 | Kondisi Yang Diinginkan                             | Kondisi Akhir                         | Hasil Test |
|----|--|---|---------------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                     | 5          |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Menu Utama | Admin dibawa ke halaman tambah data Menu Utama      | Menampilkan halaman tambah Menu Utama | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Menu Utama       | Mengisi halaman tambah data Menu Utama              | Tambah data Menu Utama berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Menu Utama   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Menu Utama | Menampilkan halaman ubah Menu Utama   | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Menu Utama         | Mengisi halaman ubah data Menu Utama                | Ubah data Menu Utama berhasil         | OK         |

## 6. Halaman Kelola Berita

Pengujian halaman untuk mengelola kelola berita dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.6. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Berita

| No | Kondisi Awal                                    | Kondisi Yang Diinginkan                                | Kondisi Akhir                            | Hasil Test |
|----|---|--|--|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4  | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kelola Berita pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Kelola Berita           | Menampilkan halaman data Kelola Berita   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kelola Berita | Admin dibawa ke halaman tambah data Kelola Berita      | Menampilkan halaman tambah Kelola Berita | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kelola Berita       | Mengisi halaman tambah data Kelola Berita              | Tambah data Kelola Berita berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Kelola Berita   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Kelola Berita | Menampilkan halaman ubah Kelola Berita   | OK         |

**Tabel 4.6. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Berita**

| No | Kondisi Awal                            | Kondisi Yang Diinginkan  | Kondisi Akhir                    | Hasil Test |
|----|---|--|----------------------------------|------------|
| 1  | 2                                       | 3  | 4                                | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kelola Berita | Mengisi halaman ubah data Kelola Berita                        | Ubah data Kelola Berita berhasil | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kelola Berita          | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kelola Berita | Data berhasil dihapus            | OK         |

### 7. Halaman Kategori Berita

Pengujian halaman untuk mengelola kategori berita dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.7. Blackbox Testing Admin Halaman Kategori Berita**

| No | Kondisi Awal                                   | Kondisi Yang Diinginkan                        | Kondisi Akhir                            | Hasil Test |
|----|--|--|--|------------|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kategori Berita pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Kategori Berita | Menampilkan halaman data Kategori Berita | OK         |

Tabel 4.7. Lanutan Blackbox Testing Admin Halaman Kategori Berita

| No | Kondisi Awal                                      | Kondisi Yang Diinginkan  | Kondisi Akhir                              | Hasil Test |
|----|---|--|--|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4  | 5          |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kategori Berita | Admin dibawa ke halaman tambah data Kategori Berita              | Menampilkan halaman tambah Kategori Berita | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kategori Berita       | Mengisi halaman tambah data Kategori Berita                      | Tambah data Kategori Berita berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Kategori Berita   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Kategori Berita         | Menampilkan halaman ubah Kategori Berita   | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kategori Berita         | Mengisi halaman ubah data Kategori Berita                        | Ubah data Kategori Berita berhasil         | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kategori Berita                  | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kategori Berita | Data berhasil dihapus                      | OK         |

## 8. Halaman Album Foto

Pengujian halaman untuk mengelola album foto dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.8. Blackbox Testing Admin Halaman Album Foto**

| No | Kondisi Awal                                 | Kondisi Yang Diinginkan                             | Kondisi Akhir                         | Hasil Test |
|----|--|---|---------------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                     | 5          |
| 1. | Admin mengklik Album Foto pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Album Foto           | Menampilkan halaman data Album Foto   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Album Foto | Admin dibawa ke halaman tambah data Album Foto      | Menampilkan halaman tambah Album Foto | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Album Foto       | Mengisi halaman tambah data Album Foto              | Tambah data Album Foto berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Album Foto   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Album Foto | Menampilkan halaman ubah Album Foto   | OK         |

**Tabel 4.8. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Album Foto**

| No | Kondisi Awal                         | Kondisi Yang Diinginkan              | Kondisi Akhir                 | Hasil Test |
|----|--------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|------------|
| 1  | 2                                    | 3                                    | 4                             | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Album Foto | Mengisi halaman ubah data Album Foto | Ubah data Album Foto berhasil | OK         |

### 9. Halaman Galeri Foto

Pengujian halaman untuk mengelola galeri foto dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.9. Blackbox Testing Admin Halaman Galeri Foto**

| No | Kondisi Awal                                  | Kondisi Yang Diinginkan                         | Kondisi Akhir                          | Hasil Test |
|----|---|---|--|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                      | 5          |
| 1. | Admin mengklik Galeri Foto pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Galeri Foto      | Menampilkan halaman data Galeri Foto   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Galeri Foto | Admin dibawa ke halaman tambah data Galeri Foto | Menampilkan halaman tambah Galeri Foto | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Galeri Foto       | Mengisi halaman tambah data Galeri Foto         | Tambah data Galeri Foto berhasil       | OK         |

Tabel 4.9. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Galeri Foto

| No | Kondisi Awal                                | Kondisi Yang Diinginkan                                      | Kondisi Akhir                        | Hasil Test |
|----|---|--|--------------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                    | 5          |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Galeri Foto | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Galeri Foto         | Menampilkan halaman ubah Galeri Foto | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Galeri Foto       | Mengisi halaman ubah data Galeri Foto                        | Ubah data Galeri Foto berhasil       | OK         |
| 6. | Penghapusan data Galeri Foto                | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Galeri Foto | Data berhasil dihapus                | OK         |

#### 10. Halaman Anggota Asrama

Pengujian halaman untuk mengelola anggota asrama dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.10. Blackbox Testing Admin Halaman Anggota Asrama

| No | Kondisi Awal                                  | Kondisi Yang Diinginkan                       | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|---|---|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Anggota Asrama pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Anggota Asrama | Menampilkan halaman data Anggota Asrama | OK         |

Tabel 4.10. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Anggota Asrama

| No | Kondisi Awal                                     | Kondisi Yang Diinginkan   | Kondisi Akhir                             | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4   | 5          |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Anggota Asrama | Admin dibawa ke halaman tambah data Anggota Asrama              | Menampilkan halaman tambah Anggota Asrama | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Anggota Asrama       | Mengisi halaman tambah data Anggota Asrama                      | Tambah data Anggota Asrama berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Anggota Asrama   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Anggota Asrama         | Menampilkan halaman ubah Anggota Asrama   | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Anggota Asrama         | Mengisi halaman ubah data Anggota Asrama                        | Ubah data Anggota Asrama berhasil         | OK         |
| 6. | Penghapusan data Anggota Asrama                  | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Anggota Asrama | Data berhasil dihapus                     | OK         |

### 11. Halaman Kelola Piket

Pengujian halaman untuk mengelola kelola piket dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.11. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Piket**

| No | Kondisi Awal                                   | Kondisi Yang Diinginkan                               | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kelola Piket pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Kelola Piket           | Menampilkan halaman data Kelola Piket   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kelola Piket | Admin dibawa ke halaman tambah data Kelola Piket      | Menampilkan halaman tambah Kelola Piket | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kelola Piket       | Mengisi halaman tambah data Kelola Piket              | Tambah data Kelola Piket berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Kelola Piket   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Kelola Piket | Menampilkan halaman ubah Kelola Piket   | OK         |

Lanjutan Tabel 4.11. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Picket

| No | Kondisi Awal                            | Kondisi Yang Diinginkan  | Kondisi Akhir                    | Hasil Test |
|----|---|--|----------------------------------|------------|
| 1  | 2                                       | 3  | 4                                | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kelola Picket | Mengisi halaman ubah data Kelola Picket                        | Ubah data Kelola Picket berhasil | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kelola Picket          | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kelola Picket | Data berhasil dihapus            | OK         |

## 12. Halaman Kelola Jenis Asrama

Pengujian halaman untuk mengelola kelola jenis asrama dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.12. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Jenis Asrama

| No | Kondisi Awal  | Kondisi Yang Diinginkan                                 | Kondisi Akhir                                  | Hasil Test |
|----|---|---|--|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4  | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kelola Jenis Asrama pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Kelola Jenis Asrama      | Menampilkan halaman data Kelola Jenis Asrama   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kelola Jenis Asrama | Admin dibawa ke halaman tambah data Kelola Jenis Asrama | Menampilkan halaman tambah Kelola Jenis Asrama | OK         |

Tabel 4.12. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Jenis Asrama

| No | Kondisi Awal  | Kondisi Yang Diinginkan  | Kondisi Akhir                                | Hasil Test |
|----|---|--|--|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4  | 5          |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kelola Jenis Asrama     | Mengisi halaman tambah data Kelola Jenis Asrama                      | Tambah data Kelola Jenis Asrama berhasil     | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Kelola Jenis Asrama | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Kelola Jenis Asrama         | Menampilkan halaman ubah Kelola Jenis Asrama | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kelola Jenis Asrama       | Mengisi halaman ubah data Kelola Jenis Asrama                        | Ubah data Kelola Jenis Asrama berhasil       | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kelola Jenis Asrama                | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kelola Jenis Asrama | Data berhasil dihapus                        | OK         |

### 13. Halaman Kelola Kamar

Pengujian halaman untuk mengelola kelola kamar dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.13. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Kamar

| No | Kondisi Awal                                   | Kondisi Yang Diinginkan                                       | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kelola Kamar pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Kelola Kamar                   | Menampilkan halaman data Kelola Kamar   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kelola Kamar | Admin dibawa ke halaman tambah data Kelola Kamar              | Menampilkan halaman tambah Kelola Kamar | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kelola Kamar       | Mengisi halaman tambah data Kelola Kamar                      | Tambah data Kelola Kamar berhasil       | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kelola Kamar         | Mengisi halaman ubah data Kelola Kamar                        | Ubah data Kelola Kamar berhasil         | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kelola Kamar                  | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kelola Kamar | Data berhasil dihapus                   | OK         |

#### 14. Halaman Kelola Iuran

Pengujian halaman untuk mengelola kelola iuran dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.14. Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Iuran**

| No | Kondisi Awal                                   | Kondisi Yang Diinginkan                               | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Kelola Iuran pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Kelola Iuran           | Menampilkan halaman data Kelola Iuran   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Kelola Iuran | Admin dibawa ke halaman tambah data Kelola Iuran      | Menampilkan halaman tambah Kelola Iuran | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Kelola Iuran       | Mengisi halaman tambah data Kelola Iuran              | Tambah data Kelola Iuran berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Kelola Iuran   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Kelola Iuran | Menampilkan halaman ubah Kelola Iuran   | OK         |

**Tabel 4.14. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Kelola Iuran**

| No | Kondisi Awal                           | Kondisi Yang Diinginkan                                       | Kondisi Akhir                   | Hasil Test |
|----|--|---|---------------------------------|------------|
| 1  | 2                                      | 3   | 4                               | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Kelola Iuran | Mengisi halaman ubah data Kelola Iuran                        | Ubah data Kelola Iuran berhasil | OK         |
| 6. | Penghapusan data Kelola Iuran          | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Kelola Iuran | Data berhasil dihapus           | OK         |

**15. Halaman Penghuni Kamar**

Pengujian halaman untuk mengelola penghuni kamar dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.15. Blackbox Testing Admin Halaman Penghuni Kamar**

| No | Kondisi Awal                                  | Kondisi Yang Diinginkan                       | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|---|---|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Penghuni Kamar pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Penghuni Kamar | Menampilkan halaman data Penghuni Kamar | OK         |

Tabel 4.15. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Penghuni Kamar

| No | Kondisi Awal                                     | Kondisi Yang Diinginkan   | Kondisi Akhir                             | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4   | 5          |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Penghuni Kamar | Admin dibawa ke halaman tambah data Penghuni Kamar              | Menampilkan halaman tambah Penghuni Kamar | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Penghuni Kamar       | Mengisi halaman tambah data Penghuni Kamar                      | Tambah data Penghuni Kamar berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Penghuni Kamar   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Penghuni Kamar         | Menampilkan halaman ubah Penghuni Kamar   | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Penghuni Kamar         | Mengisi halaman ubah data Penghuni Kamar                        | Ubah data Penghuni Kamar berhasil         | OK         |
| 6. | Penghapusan data Penghuni Kamar                  | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Penghuni Kamar | Data berhasil dihapus                     | OK         |

### 16. Halaman Pesan Masuk

Pengujian halaman untuk mengelola pesan masuk dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.16. Blackbox Testing Admin Halaman Pesan Masuk**

| No | Kondisi Awal                               | Hasil yang Diinginkan  | Kondisi Akhir                       | Hasil Test |
|----|--|--|-------------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3  | 4                                   | 5          |
| 1. | Admin mengklik Pesan Masuk pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Pesan Masuk                       | Menampilkan halaman Pesan Masuk     | OK         |
| 2. | Mengubah data untuk Pesan Masuk            | Data yang ingin diubah ke dalam menu Pesan Masuk berhasil diubah | Di tampilkan data yang telah diubah | OK         |
| 3. | Menghapus data Pesan Masuk                 | Data yang ingin dihapus di dalam Pesan berhasil dihapus          | Data telah dihapus                  | OK         |

### 17. Halaman Penghuni Kamar

Pengujian halaman untuk mengelola penghuni kamar dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.17. Blackbox Testing Admin Halaman Penghuni Kamar

| No | Kondisi Awal                             | Kondisi Yang Diinginkan                                 | Kondisi Akhir                     | Hasil Test |
|----|--|---|-----------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                 | 5          |
| 1. | Admin mengklik Agenda pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Agenda                   | Menampilkan halaman data Agenda   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Agenda | Admin dibawa ke halaman tambah data Agenda              | Menampilkan halaman tambah Agenda | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Agenda       | Mengisi halaman tambah data Agenda                      | Tambah data Agenda berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Agenda   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Agenda         | Menampilkan halaman ubah Agenda   | OK         |
| 5. | Admin melakukan ubah data Agenda         | Mengisi halaman ubah data Agenda                        | Ubah data Agenda berhasil         | OK         |
| 6. | Penghapusan data Agenda                  | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Agenda | Data berhasil dihapus             | OK         |

### 18. Halaman Download

Pengujian halaman untuk mengelola download dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.18. Blackbox Testing Admin Halaman Download**

| No | Kondisi Awal                               | Kondisi Yang Diinginkan                           | Kondisi Akhir                       | Hasil Test |
|----|--|---|-------------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4                                   | 5          |
| 1. | Admin mengklik Download pada menu admin    | Admin dibawa ke halaman tampil Download           | Menampilkan halaman data Download   | OK         |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Download | Admin dibawa ke halaman tambah data Download      | Menampilkan halaman tambah Download | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Download       | Mengisi halaman tambah data Download              | Tambah data Download berhasil       | OK         |
| 4. | Admin mengklik tombol ubah data Download   | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Download | Menampilkan halaman ubah Download   | OK         |

Tabel 4.18. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Download

| No | Kondisi Awal                       | Kondisi Yang Diinginkan                                   | Kondisi Akhir               | Hasil Test |
|----|------------------------------------|---|-----------------------------|------------|
| 1  | 2                                  | 3   | 4                           | 5          |
| 5. | Admin melakukan ubah data Download | Mengisi halaman ubah data Download                        | Ubah data Download berhasil | OK         |
| 6. | Penghapusan data Download          | Admin mengklik tombol hapus untuk menghapus data Download | Data berhasil dihapus       | OK         |

### 19. Halaman Menu Manajemen User

Pengujian halaman untuk mengelola manajemen user dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.19. Blackbox Testing Admin Halaman Manajemen User

| No | Kondisi Awal                                  | Kondisi Yang Diinginkan                       | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|---|---|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                       | 5          |
| 1. | Admin mengklik Manajemen User pada menu admin | Admin dibawa ke halaman tampil Manajemen User | Menampilkan halaman data Manajemen User | OK         |

Tabel 4.19. Lanjutan Blackbox Testing Admin Halaman Manajemen User.

| No | Kondisi Awal                                     | Kondisi Yang Diinginkan                                 | Kondisi Akhir                             | Hasil Test |
|----|--|---|---|------------|
| 1  | 2  | 3   | 4   | 5          |
| 2. | Admin mengklik tombol tambah data Manajemen User | Admin dibawa ke halaman tambah data Manajemen User      | Menampilkan halaman tambah Manajemen User | OK         |
| 3. | Admin melakukan tambah data Manajemen User       | Mengisi halaman tambah data Manajemen User              | Tambah data Manajemen User berhasil       | OK         |
| 4. | Admin klik ubah data Manajemen User              | Admin dibawa ke halaman tampil ubah data Manajemen User | Menampilkan halaman ubah Manajemen User   | OK         |
| 5. | Admin ubah data Manajemen User                   | Mengisi halaman ubah data Manajemen User                | Ubah data Manajemen User berhasil         | OK         |
| 5. | Admin ubah data Manajemen User                   | Mengisi halaman ubah data Manajemen User                | Ubah data Manajemen User berhasil         | OK         |

## 20. Logout Admin

Pengujian halaman untuk logout admin dapat dilihat pada tabel 4.20 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.20. Blackbox Testing Logout Admin**

| No | Kondisi Awal                             | Hasil Yang Diinginkan          | Kondisi Akhir                 | Hasil Test |
|----|--|--------------------------------|-------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3                              | 4                             | 5          |
| 1. | Admin mengklik logout pada tombol logout | Admin dibawa ke halaman logout | Admin Kembali ke halaman awal | OK         |

### 4.1.2.2 Pengujian *Blackbox Testing* Member

#### 1. Proses Login Member

Pengujian halaman Login Member saat setelah telah *login* dapat dilihat pada Tabel 4.21 berikut (OK) merupakan tanda yang berarti halaman yang diuji berhasil.

**Tabel 4.21. Blackbox Testing Login Member**

| No | Kondisi Awal            | Hasil Yang Diinginkan | Kondisi Akhir                      | Hasil Test |
|----|-------------------------|-----------------------|------------------------------------|------------|
| 1  | 2                       | 3                     | 4                                  | 5          |
| 1. | Masuk Menu Login Member | Tampilkan menu login  | Di tampilkan nya menu login Member | OK         |

Tabel 4.21. Lanjutan Blackbox Testing Login Member

| No | Kondisi Awal                    | Hasil Yang Diinginkan                | Kondisi Akhir                            | Hasil Test |
|----|---------------------------------|--------------------------------------|--|------------|
| 1  | 2                               | 3                                    | 4  | 5          |
| 2. | Memasukan username dan password | Username dan password berhasil login | Username dan password berhasil dimasukan | OK         |
| 3  | Username dan password benar     | Berhasil Masuk ke Menu               | Menu berhasil di akses                   | OK         |
| 4  | Username atau password salah    | Tidak Berhasil Masuk ke Menu Member  | Menu Member tidak berhasil di akses      | OK         |

## 2. Halaman Anggota Asrama

Pengujian halaman anggota asramamember dapat dilihat pada tabel 4.22 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.22. Blackbox Testing Member Halaman Anggota Asrama

| No | Kondisi Awal                                    | Kondisi Yang Diinginkan                        | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|--|---|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                       | 5          |
| 1. | Member mengklik Anggota Asrama pada menu Member | Member dibawa ke halaman tampil Anggota Asrama | Menampilkan halaman data Anggota Asrama | OK         |

Tabel 4.22. Lanjutan Blackbox Testing Member Halaman Anggota Asrama

| No | Kondisi Awal                                    | Kondisi Yang Diinginkan                                  | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|--|---|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                       | 5          |
| 2. | Member mengklik tombol ubah data Anggota Asrama | Member dibawa ke halaman tampil ubah data Anggota Asrama | Menampilkan halaman ubah Anggota Asrama | OK         |
| 3. | Member melakukan ubah data Anggota Asrama       | Mengisi halaman ubah data Anggota Asrama                 | Ubah data Anggota Asrama berhasil       | OK         |

### 3. Halaman Lihat Piket

Pengujian halaman lihat piket member dapat dilihat pada tabel 4.23 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.23. Blackbox Testing Member Halaman Lihat Piket

| No | Kondisi Awal                                 | Hasil Yang Diinginkan                | Kondisi Akhir                   | Hasil Test |
|----|--|--------------------------------------|---------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3                                    | 4                               | 5          |
| 1. | Member mengklik Lihat Piket pada menu member | member dibawa ke halaman Lihat Piket | Menampilkan halaman Lihat Piket | OK         |

#### 4. Halaman Lihat Iuran

Pengujian halaman lihat iuran member dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.24. Blackbox Testing Member Halaman Lihat Iuran**

| No | Kondisi Awal                                 | Hasil Yang Diinginkan                | Kondisi Akhir                   | Hasil Test |
|----|--|--------------------------------------|---------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3                                    | 4                               | 5          |
| 1. | Member mengklik Lihat Iuran pada menu member | member dibawa ke halaman Lihat Iuran | Menampilkan halaman Lihat Iuran | OK         |

#### 5. Halaman Lihat Penghuni Kamar

Pengujian halaman lihat penghuni kamar member dapat dilihat pada tabel 4.24 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.25. Blackbox Testing Member Halaman Lihat Penghuni Kamar**

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                         | Kondisi Akhir                            | Hasil Test |
|----|---|---|--|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4  | 5          |
| 1. | Member mengklik Lihat Penghuni Kamar pada menu member | member dibawa ke halaman Lihat Penghuni Kamar | Menampilkan halaman Lihat Penghuni Kamar | OK         |

#### 4.1.2.3 Pengujian *Blackbox Testing* Pengunjung

##### 1. Halaman Home Page

Pengujian halaman home page pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.26 berikut.

OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.26. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Home Page**

| No | Kondisi Awal                                       | Hasil Yang Diinginkan                  | Kondisi Akhir                 | Hasil Test |
|----|--|--|-------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3                                      | 4                             | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Home Page pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Home Page | Menampilkan halaman Home Page | OK         |

##### 2. Halaman Index Berita

Pengujian halaman index berita pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.27

berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.27. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Index Berita**

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                            | Kondisi Akhir                           | Hasil Test |
|----|---|--|---|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                       | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Index Berita pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Index Berita        | Menampilkan halaman Index Berita        | OK         |
| 2. | Pengunjung mengklik <i>See More</i>                   | Pengunjung dibawa ke halaman detail Index Berita | Menampilkan halaman detail Index Berita | OK         |

### 3. Halaman Tentang Kami

Pengujian halaman tentang kami pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.28 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.28. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Tentang Kami**

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                     | Kondisi Akhir                    | Hasil Test |
|----|---|---|----------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Tentang Kami pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Tentang Kami | Menampilkan halaman Tentang Kami | OK         |

### 4. Halaman Tata Tertib

Pengujian halaman tata tertib pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.29 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.29. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Tata Tertib**

| No | Kondisi Awal   | Hasil Yang Diinginkan                    | Kondisi Akhir                   | Hasil Test |
|----|--|--|---------------------------------|------------|
| 1  | 2  | 3  | 4                               | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Tata Tertib pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Tata Tertib | Menampilkan halaman Tata Tertib | OK         |

### 5. Halaman Album Foto

Pengujian halaman album foto pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.30 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.30. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Album Foto

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                          | Kondisi Akhir                         | Hasil Test |
|----|---|--|---------------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                     | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Album Foto pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Album Foto        | Menampilkan halaman Album Foto        | OK         |
| 2. | Pengunjung mengklik foto yang ada di Album Foto     | Pengunjung dibawa ke halaman detail Album Foto | Menampilkan halaman detail Album Foto | OK         |

### 6. Halaman Semua Agenda

Pengujian halaman semua agenda pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.31 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.31. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Semua Agenda

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                      | Kondisi Akhir                     | Hasil Test |
|----|---|--|-----------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                 | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Semua Agenda pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Semua Agenda  | Menampilkan halaman Semua Agenda  | OK         |
| 2. | Pengunjung mengklik <i>See More</i>                   | Pengunjung dibawa ke halaman detail Agenda | Menampilkan halaman detail Agenda | OK         |

### 7. Halaman Download Area

Pengujian halaman download area pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.32 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.32. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Download Area**

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                      | Kondisi Akhir                     | Hasil Test |
|----|---|--|-----------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3  | 4                                 | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Download Area pada menu pengunjung          | Pengunjung dibawa ke halaman Download Area | Menampilkan halaman Download Area | OK         |
| 2. | Pengunjung mengklik tombol download yang ada menu Download Area | Pengunjung ingin mendownload file          | File berhasil di download         | OK         |

### 8. Halaman Hubungi Kami

Pengujian halaman hubungi kami pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.33 berikut. OK berarti halaman yang di uji berhasil.

**Tabel 4.33. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Hubungi Kami**

| No | Kondisi Awal  | Hasil Yang Diinginkan                     | Kondisi Akhir                    | Hasil Test |
|----|---|---|----------------------------------|------------|
| 1  | 2   | 3   | 4                                | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Hubungi Kami pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Hubungi Kami | Menampilkan halaman Hubungi Kami | OK         |

Tabel 4.34. Lanjutan Blackbox Testing Pengunjung Halaman Hubungi Kami

| No | Kondisi Awal   | Kondisi Yang Diinginkan                 | Kondisi Akhir         | Hasil Test |
|----|--|---|-----------------------|------------|
| 1  | 2  | 3                                       | 4                     | 5          |
| 2. | Pengunjung melakukan pengisian dikolom yang ada dihalaman Hubungi Kami | Mengisi kolom halaman data Hubungi Kami | Data berhasil dikirim | OK         |

### 9. Halaman Pendaftaran

Pengujian halaman pendaftaran pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.35 berikut.

OK berarti halaman yang di uji berhasil.

Tabel 4.35. Blackbox Testing Pengunjung Halaman Pendaftaran

| No | Kondisi Awal   | Hasil Yang Diinginkan                    | Kondisi Akhir  | Hasil Test |
|----|--|--|--|------------|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5          |
| 1. | Pengunjung mengklik Pendaftaran pada menu pengunjung | Pengunjung dibawa ke halaman Pendaftaran | Menampilkan halaman Pendaftaran                      | OK         |
| 2. | Pengunjung melakukan pengisian kolom formulir        | Mengisi data kolom formulir Pendaftaran  | Data pengunjung berhasil masuk daftar anggota asrama | OK         |

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Sistem informasi asrama putra/putri sukamara di Palangka Raya berbasis *website* dibuat untuk menyediakan pelayanan administrasi dan media informasi bagi calon penghuni asrama, juga berguna bagi admin sebagai pengelola dalam mengelola proses administrasi di asrama.

Pada tahap pembuatan website asrama putra/putri, diperlukan software penunjang dan sistem *database*. Untuk merancang website ini digunakan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metodologi waterfall yang tahapannya yaitu analisis, desain, koding dan pengujian. Serta untuk mendesain tampilan web diperlukann Visual Studio Code dan notepad++. Untuk membangun website ini digunakan bahasa pemrogramam PHP, dan MySQL sebagai database. Website ini secara umum mempergunakan proses pengolahan database yaitu memasukan data, mengubah data dan menghapus data informasi yang ada didalam web ini. Dan menampung data yang dimasukkan pada web ini menggunakan database MySQL. Pada tahap analisis, terdapat analisis sistem lama dan sistem baru dan flowchart,lalu menggunakan metodologi DFD setelah itu desain. Pada tahap pengujian (*testing*) menggunakan metode Black box testing, dimana merupakan strategi testing yang hanya memfokuskan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.

#### 5.2 Saran

Saran untuk *Website* Website Asrama Putra/Putri di Palangka Raya ini dapat dikembangkan ke pengguna Android. Juga Menambahkan konsep *filtering* pencarian asrama map berdasarkan rute terdekat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta. Diakses 29 Mei 2020
- Andi. 2009. *Membuat Website dengan Adobe CS4, PHP, & MySQL*. Yogyakarta: Penerbit MADCOMS.
- Raharjo, Budi, 2011. *Belajar Otodidak membuat Database menggunakan MySQL*. Penerbit Informatika. Bandung
- Ratna, A. L. (2014). *pengertian PHP dan MySQL*. Diambil kembali dari <http://ilmuti.org/wp-content/uploads/2014/05/Adis-Lena-Kusuma-ratna-Pengertian-PHP-dan-MySQL.pdf>. Diakses 09 November 2020
- Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2009. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. <http://www.infokah.com/cara-membuat-erd-tahapan-dan-studi-kasus/>. Diakses pada tanggal 10 September 2020
- Kadir, Abdul. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. <http://jalinas.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/1026/DFD.pdf>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2020
- Susanto, Abdi. 2011. *Pengertian Website*. [http://www.academia.edu/2011/Pengertian\\_Website](http://www.academia.edu/2011/Pengertian_Website). Diakses pada tanggal 06 Juni 2020

