WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas
Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

TERTU AKIKKUTI JORDAN
NIM C1755201021
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas
Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

TERTU AKIKKUTI JORDAN
NIM C1755201021
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

WEBSITE* PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

pada tanggal 10 Februari 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Herkules, S.Kom., M.Cs	Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT
NIK. 198510042010106	NIK. 199309042018001

Mengetahui

Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom

NIK. 196901041995105

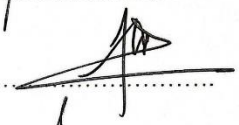
PENGESAHAN

WEBSITE* PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan

Oleh Tim Seminar pada tanggal 30 Maret 2021

Tim Seminar Proposal :

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, MM .....
   Ketua
2. Herkules, S.Kom., M.Cs ..... 
   Sekretaris
3. Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT .....
   Anggota

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Perumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI
2.1 Tinjauan Pustaka 6
2.1.1 Kajian Penelitian Yang Relevan 6
2.2 Kajian Teori 13
2.2.1 *Website* 13
2.2.2 HTML (*Hyper Text Markup Language*) 14
2.2.3 CSS (*Cascading Style Sheets*) 17
2.2.4 *JavaScript* 18
2.2.5 PHP (*Personal Home Page*) 18
2.2.6 MySQL 20
2.2.7 Bootstrap 20

2.2.8 Framework 21
2.2.9 Metode *Software Development Life Cycle* 21
2.2.10 UML (*Unified Modeling Language*) 22
2.2.11 *Black Box Testing* 24
2.3 Jadwal Penelitian 26
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Lokasi Penelitian 27
3.2 Teknik Pengumpulan Data 27
3.3 Metode *Software Development Life Cycle* 29
3.4 Analisis 31
3.4.1 Analisis Proses 32
3.4.2 Analisis Kelemahan Sistem 32
3.4.3 Analisis Kebutuhan 35
3.4.4 Analisis Kelayakan Sistem 39
3.5 Desain Sistem 40
3.5.1 Desain Proses 41
3.5.2 Desain Perangkat Lunak 42
3.5.3 Desain Basis Data 46
DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan.....10

Tabel 2. Simbol *Use Case Diagram*.....24

Tabel 3. Perbandingan *Performance*……...32

Tabel 4. Perbandingan *Information*……33

Tabel 5. Perbandingan *Economy*……34

Tabel 6. Perbandingan *Control*.....34

Tabel 7. Perbandingan *Efficiency*……...35

Tabel 8. Perbandingan *Service*……...35

Tabel 9. Struktur Tabel Akun……47

Tabel 10. Struktur Tabel User……..47

Tabel 11. Struktur Tabel Seniman……....48

Tabel 12. Struktur Tabel Sanggar.....48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Use Case Diagram*……41

Gambar 2. *Interface Login*……..43

Gambar 3. *Dashboard* Utama…….44

Gambar 4. Fitur Data Akun……44

Gambar 5. Fitur Data Seniman……...45

Gambar 6. Fitur Data Sanggar……46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Tugas Penguji Seminar

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 6. Surat Balasan Izin Penelitian

Lampiran 7. Daftar Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 8. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan sebuah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses oleh siapapun di seluruh dunia tanpa terbatas ruang dan waktu. Saat ini, pemanfaatan website tidak hanya digunakan untuk sebatas memberikan/menyediakan informasi kepada pengguna, akan tetapi *website* juga dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan salah satunya adalah untuk pendataan pelaku seni di sebuah daerah.

Dewan Kesenian Kota Palangka Raya adalah badan atau lembaga atau organisasi non pemerintah yang memiliki kerangka kerja mewadahi aspirasi para seniman dalam meningkatkan kesejahteraan dalam berupaya memasyarakatkan kesenian yang berakar pada akar budaya Indonesia yang terdapat di Kota Palangka Raya.

Dewan Kesenian Kota Palangka Raya beralamatkan di Jalan Tjilik Riwut Km 2,5 (Gedung Olah Seni), lembaga ini memiliki bidang kerja meliputi: Bidang Hukum, Media Rekam, Seni Pertunjukan, Promosi, Seni Rupa dan Bidang Pelatihan, Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Seni.

Disitus *web* Dewan Kesenian Kota Palangka Raya (https://dkpr.or.id/) hanya menyediakan informasi seputar lembaga saja

dan pendataan para pelaku seni di Kota Palangka Raya pun masih bersifat *offline* menggunakan *Microsoft Office Word*.

Berdasarkan penjabaran singkat mengenai masalah diatas, maka penulis terdorong untuk mengangkat judul "*Website* Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*" yang dimana nantinya memiliki fitur berupa pengelolaan data pelaku seni pada sisi admin dan sisi user sendiri (pelaku seni) bisa mendaftarkan akun profile mereka agar ditampilkan di *web*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini adalah bagaimana membangun *Website* Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang diambil, maka perlu diberikan batasan-batasan masalah yang jelas agar nantinya tidak keluar dari pembahasan. Adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut:

a. *Website* yang dibangun hanya ditujukan untuk Dewan Kesenian Kota Palangka Raya.
b. *Website* dibangun menggunakan *Framework Codeigniter*.

c. *Website* hanya melakukan pendataan para pelaku seni yang ada di Kota Palangka Raya.

d. Sistem yang dibangun menyediakan fungsi *login* admin untuk pengelolaan pendataan dan *login* user untuk mendaftarkan akun profile para pelaku seni.

e. Pembuatan *website* ini dibangun menggunakan Windows 10 sebagai sistem operasi, XAMPP versi 1.8.3 sebagai *server* lokal, PHP versi 7.4.12 sebagai *backend* sistem, HTML 5 sebagai kerangka tampilan *web*, Bootstrap 4 sebagai tampilan *web*, *Framework Codeigniter* 4.0 sebagai bahasa basis aplikasi, Google Chrome sebagai *browser* untuk mengakses *website*, *Sublime Text* 3 sebagai *text editor programming*, *StarUML* sebagai desain UML, *Balsamiq Mockup* 4 sebagai desain interface dan MySQL sebagai sarana penyimpanan dan manajemen data (*database management system*).

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah terciptanya *website* pendataan pelaku seni menggunakan *framework codeigniter* pada Dewan Kesenian Kota Palangka Raya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat bagi Dewan Kesenian Kota Palangka Raya, dapat membantu dan mempermudah proses pendataan para pelaku seni yang berada di Kota Palangka Raya.
b. Manfaat bagi pelaku seni, mempermudah dalam pencarian kelengkapan data pelaku seni dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun.
c. Manfaat bagi penulis, untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama belajar di STMIK Palangkaraya sekaligus sebagai pembelajaran dan menambah pengalaman dalam membangun *website* untuk kedepannya.
d. Manfaat bagi STMIK Palangkaraya, hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi penulis selanjutnya secara khusus yang berkaitan dengan *website* pendataan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini memuat uraian secara garis besar isi tugas akhir untuk tiap-tiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari Dewan Kesenian Palangka Raya, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat yang diperoleh dari pembuatan *website* dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan dijelaskan landasan teori – teori yang mendukung pada proses pembuatan sistem. Teori – teori tersebut diantaranya sebagai berikut : Tinjauan pustaka tentang hasil penelitian orang lain dengan penelitian yang sedang diteliti, pengertian tentang *website* dan teknologi di internet.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Kemudian juga akan membahas tentang desain sistem yang akan di olah menjadi suatu aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan terdiri dari Implementasi, Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan berisi tentang uraian informasi hasil penelitian orang lain yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Penulis akan menguraikan perbedaan hasil penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian yang dilakukan penulis. Perbedaan tersebut bisa berupa perbedaan pada metode pengembangan perangkat lunak, perbedaan hasil, perbedaan basis program, dan lainnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

a. Penelitian oleh Rusmini (2020) tentang Aplikasi Pendataan Aset pada UPT. Pengusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia. Metode pengembangan yang digunakan di penelitian ini yaitu metode *Rapid Application Development* (RAD). Hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pendataan Aset pada UPT. Pengusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia yang diharapkan dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi mengenai pendataan aset berdasarkan kategori, lokasi dan kontrak.
b. Penelitian oleh Fery Sofian Efendi, Toga Aldila Cinderatama dan Fariez Ilham Alviansyah (2020) tentang Aplikasi Pendataan

Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web Dengan Studi Kasus : Paguyuban Tosan Aji Dan Keris Panji Joyoboyo. Metode pengembangan yang digunakan di penelitian ini yaitu metode *prototyping* dengan alur *waterfall* pada skema *software engineering*. Hasil dari penelitian ini yaitu Aplikasi Pendataan Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web yang diharapkan dapat memberikan informasi kepada komunitas keris pada khususnya dan masyarakat luas pada umunya untuk memberikan gambaran informasi dari persebaran keris, jenis, pemilik dan kekhususan masing-masingnya sebagai salah satu sarana untuk terus melestarikan budaya bangsa Indonesia yang juga sudah diakui oleh dunia.

c. Penelitian oleh Muhammad Bunyamin dan Rezki Pratama (2020) tentang Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas sebagai Sarana Pendataan Ibu dan Anak Berbasis Mobile. Metode pengembangan yang digunakan di penelitian ini yaitu metode *Waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas sebagai Sarana Pendataan Ibu dan Anak Berbasis Mobile yang diharapkan mempermudah dalam memberikan informasi kesehatan ibu dan anak serta membantu proses pengolahan data pada Puskesmas.

d. Penelitian oleh M. Ramaddan Julianti, Muhammad Iqbal Dzulhaq dan Ahmad Subroto (2019) tentang Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis *Web* pada PT. Astari Niagara Internasional. Metode pengembangan yang digunakan di penelitian ini yaitu metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Hasil dari penelitian ini yaitu Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis *Web* pada PT. Astari Niagara Internasional diharapkan dapat mempermudah pekerjaan bagian *general affairs* dalam mengolah data barang masuk dan barang keluar, serta memudahkan bagian-bagian lain dalam memperoleh informasi stock alat tulis yang tersedia di gudang.
e. Penelitian oleh Suliswaningsih, Adam Prayogo Kuncoro dan Geza Andika Basten (2019) tentang Perancangan Aplikasi Pendataan Pada Pos Pendakian Jalur Gunung Slamet Berbasis *Mobile Android*. Metode pengembangan yang digunakan di penelitian ini yaitu metode *Waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu Perancangan Aplikasi Pendataan Pada Pos Pendakian Jalur Gunung Slamet Berbasis *Mobile Android* diharapkan akan memberikan kemudahan dalam memproses data untuk memperoleh informasi yang diinginkan, khususnya dalam hal pengelolaan data serta memudahkan proses *monitoring* terhadap seluruh data para pendaki.

Melalui ringkasan yang telah diteliti penelitian dengan judul "*Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*" memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Adapun tabel penelitian kajian relevan sebagai bahan perbandingan hasil penelitian pada Tabel 1 yang ada dibawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1.	Rusmini / 2020	Aplikasi Pendataan Aset pada UPT. Pengusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia	*RAD*	Aplikasi dibangun dengan basis dekstop menggunakan Microsoft Visual Basic.NET. Aplikasi pendataan aset dapat digunakan pada perangkat komputer ataupun laptop yang berbasis *Windows*.	Aplikasi dibangun dengan basis *web* menggunakan *framework codeigniter*. Perbedaan terletak pada permasalahan yang menjadi objek penelitian.
2.	Fery Sofian Efendi, Toga Aldila Cinderatama dan Fariez Ilham Alviansyah / 2020	Aplikasi Pendataan Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web Dengan Studi Kasus : Paguyuban Tosan Aji Dan Keris Panji Joyoboyo	*Prototype*	Mengimplementasikan aplikasi sistem informasi untuk pendataan sebaran keris nusantara khususnya wilayah Kediri dan sekitarnya dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi geografis.	Perbedaan terletak pada implementasi pendataan. Sistem yang dibangun menggunakan *create, read, update, delete* yang kemudian dikelola melalui *database management system*.

No	Penulis / Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
3.	Muhammad Bunyamin dan Rezki Pratama / 2020	Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas sebagai Sarana Pendataan Ibu dan Anak Berbasis Mobile	*Waterfall*	Penggunaan sistem informasi berbasis web sisi admin / petugas kesehatan mengolah data seperti identitas ibu hamil, data kesehatan, data persalinan, rujukan dan imunisasi. Sedangkan aplikasi mobile sisi user / ibu hamil menerima informasi seputar kesehatan ibu dan maupun bayi dan menerima notifikasi secara berkala untuk pengingat jadwal pemeriksaan kesehatan ataupun imunisasi.	*Website* yang dibangun mempunyai admin yang mengelola pendataan data-data para pelaku seni di Palangka Raya. Sedangkan User bisa mendaftarkan akun profile nya agar ditampilkan ke dalam *web*.
4.	M. Ramaddan Julianti, Muhammad Iqbal Dzulhaq dan Ahmad Subroto / 2019	Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis *Web* pada PT. Astari Niagara Internasiona	*SDLC*	Aplikasi pendataan alat tulis kantor berbasis *web* pada *departement general affairs* untuk mempermudah pekerjaan Staff GA ketika akan melaporkan barang masuk dan keluar serta perencanaan pengadaan barang kepada atasannya.	*Website* yang dibangun bertujuan untuk mempermudah admin Dewan Kesenian Daerah Palangka Raya dalam pengelolaan dan manajemen pendataan para pelaku seni.

5.	Suliswaningsih, Adam Prayogo Kuncoro dan Geza Andika Basten / 2019	Perancangan Aplikasi Pendataan Pada Pos Pendakian Jalur Gunung Slamet Berbasis *Mobile Android*	*Waterfall*	Aplikasi dibangun berbasis *Mobile Android*. Sistem pendataan para pendaki menyematkan fasilitas upload foto peserta pendaki dan syarat administrasi wajib sebagai pendukung yang disimpan pada *server cloud*.	Aplikasi dibangun berbasis *Website Framework Codeigniter*. Pendataan dilakukan dengan para pelaku seni (seniman, sanggar / komunitas budaya) mendaftarkan akun nya kemudian di verifikasi oleh admin. Kemudian data dari pelaku seni disimpan kedalam *database* (MySQL).

2.2 Kajian Teori

2.2.1 *Website*

Definisi *website* atau disingkat *web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses dari seluruh dunia. Pada dasarnya *website* dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

a. *Website* Statis: merupakan *web* yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. *Website* statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik softwarenya saja, hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja. Contoh *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.
b. *Website* Dinamis: merupakan *web* yang halaman selalu *update*, biasanya terdapat halaman *backend* (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. *Web* dinamis membutuhkan database untuk menyimpan. *Website* dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga perubahan data dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website*.

Definisi *Website* menurut para ahli:

Menurut Arizona (2017:107) mengatakan bahwa, ”Situs *Web* (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu *link* berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)”.

2.2.2 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Menurut Abdulloh (2016:2) HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*.

HTML merupakan bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah *web Internet* (*Browser*). Sejak dirilis, bahasa HTML terus mengalami perkembangan diantaranya:

a. HTML 1.0

HTML 1.0 adalah versi pertama dari *HTML*. Pada saat ini tidak banyak orang yang ikut berpartisipasi dalam pembuatannya. Fitur dari versi ini pun masih terbatas. Antara lain *heading*, *paragraf*, *hypertext*, *list*, efek tebal dan miring pada teks. Versi 1.0 juga mendukung peletakan gambar,

namun tidak mendukung adanya teks disekeliling gambar.

b. HTML 2.0

HTML 2.0 masih membawa fitur sebelumnya dari versi 1.0, dengan tambahan beberapa vitur baru. Fitur tersebut adalah form. Dengan form, kita dapat memasukkan data data seperti nama, alamat, serta komentar. Hadirnya fitur *form* ini *menjadi* awal terbentuknya website yang interaktif.

c. HTML 3.0

Pada versi ini, mulai banyak orang yang ikut memberikan kontribusi pada HTML. Fitur baru yang hadir di versi ini salah satunya adalah tabel. Versi HTML ini tidak bertahan lama dikarenakan banyak permasalahan seperti perang antar *browser*. Karena itu, HTML ini segera diganti lagi menjadi versi 3.2

d. HTML 3.2

Perang antar browser terus berlanjut dikarenakan mereka membuat tag HTML mereka sendiri. Untuk menghentikan hal ini, dibentuklah sebuah organisasi yang menangani standard dari HTML. Organisasi ini bernama *World Wide Web Consortium* (W3C).

e. HTML 4.0

Dengan hadirnya W3C sebagai standarisasi HTML, perang browser terhenti. HTML lalu berkembang menjadi HTML 4.0. Versi ini memuat banyak sekali revisi dan perubahan dari versi sebelumnya. Perubahan ini terjadi di hampir seluruh perintah HTML seperti *text*, *link*, *image*, *imagemaps*, *table*, *form, meta*, dan lain lain.

f. HTML 4.01

Versi ini hadir untuk memperbaiki beberapa kesalahan diversi sebelumnya.

g. XHTML 1.0

XHTML adalah gabungan dari *HTML* dan *XML*. Karena *XHTML* tidak se-fleksibel *HTML*, tidak banyak orang-orang yang menyukai versi ini.

h. HTML 5

HTML 5 adalah versi terakhir dari HTML. HTML 5 membawa banyak sekali perubahan terhadap versi sebelumnya. Banyak tag baru yang diperkenalkan, seperti *<header>*, *<aside>*, *<section>*, *<footer>* dan tag-tag lainnya.

2.2.3 CSS (*Cascading Style Sheets*)

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah salah satu bahasa desain *web* (*style sheet language*) digunakan untuk mengontrol format tampilan sebuah halaman *web* yang ditulis dengan menggunakan penanda atau deisebut dengan (*markup laguage*). CSS terdiri dari *style sheet* yang memberitahu *browser* dalam menyelesaikan suatu dokumen yang akan disajikan.

Menurut Abdulloh (2016:2) CSS merupakan singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi.

CSS adalah sebuah rangkaian instruksi yang dapat menentukan bagaimana suatu text itu dapat tertampil di halaman *web*. Perancangan desain *text* ini bisa dilakukan dengan mengartikan *fonts* (huruf) , *margins* (ukuran), *colors* (warna), latar belakang (*background*), ukuran font (*font sizes*) dan lain sebagainya. Elemen- elemen contohnya *colors* (warna) , *fonts* (huruf), *sizes* (ukuran) trus *spacing* (jarak) dapat disebut juga dengan "*styles*".

2.2.4 *JavaScript*

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. *JavaScript* populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah *web* populer seperti Google Chrome, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode *JavaScript* dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT.

Menurut Hidayatullah dan Khawistara (2015:422) "*Javascript (js)* ialah suatu bahasa *scripting* yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat suatu *web*".

2.2.5 PHP (*Personal Home Page*)

PHP (akronim dari PHP *Hypertext Preprocessor*) pada awalnya merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal) yang merupakan bahasa pemrogramman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintaks-sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server*. Pada prinsipnya *server* akan bekerja apabila ada permintaan dari *client*, dalam hal ini *client* menggunakan kode- kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke *server*.

Menurut Abdulloh (2016:3) PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programing*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utam PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP . PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahas pemrograman *universal* untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

Sama halnya dengan bahasa pemrograman lain PHP juga memiliki *variabel* yang digunakan untuk menyimpan suatu nilai, seperti *text*, angka atau *array*. Pada PHP semua *variabel* harus dimulai dengan karakter '$', contoh penggunaan nya seperti:

```
$text =
"PHP";
print
"$text";
```

Selain dapat membuat variabel sendiri PHP juga memiliki variabel bawaan, Beberapa contoh seperti $_POST, $_GET, $_COOKIE, $_SESSION, $_SERVER.

2.2.6 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data SQL (DBMS) yang *multithread*, dan *multi-user*. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basisdata relasional (RDBMS).

Menurut Josi (2017:52) MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan DBMS (*Database Management System*), sifat DBMS ini ialah *open source*.

Berdasarkan dua pengertian diatas dapat dikatakan *MySQL* merupakan sebuah *tool* (alat) yang digunakan untuk mengatur atau memanajemen sebuah *database* yaitu SQL.

2.2.7 Bootstrap

Menurut Purnama & Watrianthos (2018:64) *Bootstrap* adalah library (pustaka / kumpulan fungsi-fungsi) dari *Framework* CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan fontend dari suatu *website*. Didalam library tersebut terdapat berbagai jenis file yang diantaranya HTML, CSS, dan Javascript.

Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Bootstrap* merupakan sebuah *framework* yang digunakan untuk membangun serta mengembangkan bagian interface suatu halaman *website*.

2.2.8 Framework

Menurut Destiningrum & Adrian (2017:3) *Framework* adalah kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function-functio*n dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan *syntax* program yang sama berulang-ulang serta dapat menghemat waktu.

Untuk saat ini *framework* terbagi dua yaitu *framework PHP* dan *framework* CSS, untuk *framework* PHP terdiri dari *Laravel, Yii, Code Igniter, Symfoni, Zend Framework, Cake* PHP, *Fuel* PHP, dll. Dan untuk *Framework* CSS terdiri dari *Bootstrap, Gumby, Foundation, Less Framework, JQuery UI, Unsemantic, Blue Print CSS, Bootstrap*.

2.2.9 Metode *Software Development Life Cycle*

SDLC (*Software Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Menurut A. S Rosa dan M. Shalahudin (2015:26) menyimpulkan bahwa: SDLC atau *software development life*

cycle atau sering disebut *system development life cycle* adalah poses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya.

SDLC sendiri mempunyai beberapa tahapan cara kerja yaitu: *Planning*, *Analysis*, *Design*, *Implementation*, *Testing & Integration, Maintenance*.

2.2.10 UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah kependekan dari *Unified Modeling Language*, yang dapat diartikan secara umum yaitu sebuah metode pemodelan yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah perancangan sistem berorientasi objek atau yang lebih dikenal *OOP*.

Menurut A. S Rosa dan M. Shalahuddin (2015:133), berpendapat bahwa UML (*Unified Model Language*) adalah "Salah standar Bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefiniskan *requirement*, membuat analisa & desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek".

Untuk membuat suatu model UML memiliki diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda - beda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa.

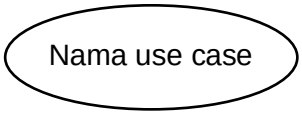
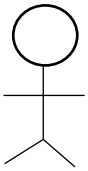
Diagram grafis tersebut antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah digunakan untuk mendeskripskan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem. *Use case diagram* menggantikan diagram konteks pada pendekatan konvensional. *Use case diagram* menggambarkan apa yang dilakukan oleh sistem. *Use case* diagram menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang sistem.

Menurut Sumayku P. F. Waraney, Dkk (2017:3) “Use case diagram adalah diagram yang merupakan representasi visual yang mewakili interaksi anara pengguna dan sistem informasi unruk menunjukan peran dari pengguna dan bagaimana peran - peran menggunakan sistem”. Pada tabel 2 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *use case diagram*.

Tabel 2. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor ; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal-awal frase nama use case.
Aktor/*Actor* 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang ; biasanya dinyatakan dengan kata benda, di awal frase nama aktor.
Asosiasi/*Association*	Asosiasi, komunikasi antara aktor dan use case yang berpatisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

2.2.11 *Black Box Testing*

Black Box Testing Pengujian kotak hitam (*black box testing*) dirancang untuk memvalidasi persyaratan fungsional tanpa perlu mengetahui kerja internal dari sebuah program. Teknik pengujian *black box testing* berfokus pada informasi dari perangkat lunak, menghasilkan *test case* dengan cara mempartisi masukan dan keluaran dari sebuah program dengan cara mencakup pengujian yang menyeluruh.

Menurut Ramdani (2018:4) Teknik pengujian *Black-box* hanya akan berfokus pada fungsionalitas sebuah sistem. Di mana dalam skenario pengujian, pengujian akan mencoba semua

fungsional sebuah sistem dengan kondisi yang telah didefinisikan di awal. Pengujian *Black-bo*x termasuk dalam pengujian fungsional sistem.

2.3 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ditunjukan seperti tabel dibawah ini:

NO	KEGIATAN	FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	V
1	Identifikasi Masalah																	
2	Analisis Kebutuhan Sistem																	
3	Pengumpulan Data																	
4	Membangun *web*																	
5	Evaluasi *web*																	
6	Mengkodekan *system*																	
7	Menguji *system*																	
8	Evaluasi *System*																	
9	Menggunakan *system*																	
10	Penulisan Akhir Laporan																	

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian penulis yaitu Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya, Jl. Tjilik Riwut Km 2,5 (Gedung Olah Seni) Palangka Raya.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh, cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data yang dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode yang melakukan pengamatan secara langsung ke obyek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Observasi yang dilakukan penulis yaitu dengan datang langsung ke Lokasi Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya dan menemui Bapak Jimmy O. Andin, S. Sn., M. Pd selaku Ketua Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Wawancara yang dilakukan penulis yaitu dengan mewancarai Bapak Jimmy O. Andin, S. Sn., M. Pd selaku Ketua Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya, guna mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam penelitian tugas akhir terkait pembuatan "*Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*".

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bertujuan untuk memperloleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

d. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, buku dan dokumen yang berhubungan dengan topik dan permasalahan yang dihadapi.

3.3 Metode *Software Development Life Cycle*

SDLC (*Software Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan pengubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

SDLC mendapatkan sebuah tujuan dengan mengikuti panduan dari sebuah rancangan yang dibuat oleh *stakeholders* atau klien. Rancangan ini dimulai dari evaluasi sistem yang sudah ada demi efisiensi.

Proses SDLC ini dapat mengeliminasi pekerjaan yang berulang-ulang setelah perbaikan yang sudah selesai. SDLC bekerja dengan memangkas biaya dari pengembangan sebuah software sambil membereskan kualitas serta memperpendek waktu proses dalam produksi. Berikut cara kerja dari SDLC:

a. *Planning*

Dalam tahap ini, *programmer* akan merencanakan berbagai persyaratan dalam pembuatan *software* baru atau *software* yang sudah ada. Hal ini juga termasuk dari aspek biaya dan juga bahan-bahan yang dibutuhkan. Tidak hanya itu, perencanaan ini termasuk pula rincian dari risiko atau skenario terburuk dari software yang akan di SDLC kan.

b. *Analysis*

Analisis kebutuhan dan masalah merupakan syarat paling dasar dan juga utama dalam SDLC. Dalam tahapan ini, engineer atau developer menerima semua *input* yang masuk termasuk dari *customer*, *salesperson*, industri, dan juga *programmer*. Setelah *input* masuk, *engineer* akan mencoba mempelajari kekurangan dan kelebihan dari sistem. Tujuan utama dari tahapan ini adalah peningkatan dari sistem yang sudah ada.

c. *Design*

Fase SDLC ini dimulai dari mengubah spesifikasi sebuah *software* ke dalam *design plan* yang disebut dengan Desain Dokumen Spesifikasi (DDS). Semua tim yang bersangkutan termasuk dengan klien akan membantu me*review* dari rancangan ini dan menawarkan *feedback*. Sangat penting untuk mengumpulkan semua *feedback* yang diberikan dalam dokumen ini. Jika ada kegagalan dalam tahap ini, akan berakibat biaya yang melonjak dan menjadi *over*.

d. *Implementation*

Dalam tahap SDLC ini, *engineer* dan tim akan membangun sebuah produk dari barisan atau bahasa pemrograman. Jika tahap sebelumnya sudah dikerjakan dengan sangat detail, mungkin

sebenarnya tahap ini dapat dikatakan tahap paling sulit dan membingungkan.

e. *Testing*

Dalam tahap pengujian, pertanyaan-pertanyaan seperti "sudahkah kita mendapat apa yang kita mau?" akan terus berulang. Dalam pengujian, *engineer* dan tim harus memastikan bahwa produk yang dibuat tidak memiliki cacat dan sesuai dengan permintaan klien.

f. *Maintenance*

Dengan keadaaan dan kondisi teknologi yang terus berubah, tahapan terakhir dari SDLC ini mengharuskan *engineer* dan tim tetap memelihara produk yang sudah selesai. Hal ini perlu dilakukan untuk meminimalisir *error* pada produk.

3.4 Analisis

Website Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya ini dibuat dan didesain untuk diterapkan pada Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya. *Website* ini bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan pendataan para pelaku seni yang berada di Kota Palangka Raya. *Website* disajikan dengan objek yang sederhana agar memberikan kemudahan kepada pengelola saat memproses pendataan.

3.4.1 Analisis Proses

Untuk memecahkan proses ini penulis menggunakan UML dan pada bagian UML yang digunakan terdiri dari *use case*.

3.4.2 Analisis Kelemahan Sistem

Dalam analisis kelemahan sistem, penulis menggunakan metode analisis PIECES untuk mengidentifikasi masalah pada sistem lama yang belum memiliki fitur pendataan ke sistem baru berbasis *Web*. Berikut beberapa aspek yang akan dibahas berdasarkan PIECES.

a. *Performance* (Kinerja)

Berdasarkan pada tabel 3 dibawah ini adalah perbandingan atau perbedaan dari sistem lama ke sistem baru dari segi kinerja sistem (*performance*) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan *Performance*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Kinerja sistem lama masih kurang efektif karena pendataan yang dilakukan secara terpisah.	1) Kinerja sistem baru lebih cepat dikarenakan seluruh proses pendataan sudah berada didalam menu *website* yang disajikan.
2) Media *input-an* masih menggunakan aplikasi perkantoran (MS. Word).	2) Media *inputan* yang ingin diisi data informasi tinggal di *input* disebuah *web* sedangkan untuk *output* tinggal dilihat menu pada *website.*

b. *Information* (Informasi)

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat dari segi informasi yang didapat dari sebuah *website* yang akan dibangun. Pada tabel 4 dibawah ini adalah perbandingan dari sistem lama ke sistem baru.

Tabel 4. Perbandingan *Information*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Sistem kurang terpadu sehinnga admin harus membuka dokumen satu persatu untuk mengakses informasi.	1) Sistem lebih terpadu sehingga mempermudahkan pengelola dalam mengelola sebuah pendataan pelaku seni.

c. Economy (Ekonomi)

Ditinjau dari segi ekonomi yang akan mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat dari sebuah sistem, sehingga sistem baru yang akan dibangun dinilai lebih ekonomis dibandingkan dengan sistem yang lama. Pada tabel 5 dibawah ini adalah perbandingan sistem lama dan sistem baru.

Tabel 5. Perbandingan *Economy*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Para pelaku seni harus datang ke dewan kesenian daerah untuk mendaftarkan profile ataupun data seniman.	1) Pelaku seni tidak harus lagi mendatangi ke lokasi dewan kesenian untuk mendaftar, cukup mendaftar dari *website* yang dibuat.

d. *Control* (Pengendalian)

Untuk membandingkan sistem lama dan sistem baru berdasarkan control pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses dan ketelitian data yang diproses. Pada tabel 6 dibawah adalah perbandingan dari sistem yang lama dan sistem yang baru.

Tabel 6. Perbandingan *Control*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Kontrol sistem lama lebih rumit dikarenakan seluruh proses sistem dijalankan secara terpisah.	1) Kontrol sistem baru lebih cepat dikarenakan seluruh proses sistem sudah diberada didalam *website*.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Pada tabel 7 dibawah ini dapat dilihat dari segi keefisiensi sistem yang digunakan untuk menganalisis sistem lama dan sistem baru secara optimal. Tabel dibawah ini adalah perbandingan dari sistem lama dan sistem baru.

Tabel 7. Perbandingan *Efficiency*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Pelaku seni harus datang ke lokasi dewan kesenian tersebut untuk melakukan dan mendatangi admin untuk dapat memproses sebuah pendataan.	1) Pelanggan tidak harus lagi mendatangi ke lokasi dewan kesenian untuk memproses sebuah pendataan sehingga membuat efiensi dalam memproses.

f. *Service* (Layanan)

Ditinjau dari segi pelayanan digunakan untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik dari sebuah sistem lama ke sistem baru. Dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini adalah perbandingan dari sistem lama dan sistem baru.

Tabel 8. Perbandingan *Service*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Pelayanan kurang cepat karena pelaku seni harus menulis dan mengisi formulir pendaftaran pendataan terlebih dahulu.	1) Pelayanan menjadi lebih cepat karena pelaku seni dapat langsung mengisi form pendaftaran pendataan melalui *website*.

3.4.3 Analisis Kebutuhan

Adapun dalam pengembangan sistem ini, agar menjadi sistem yang baik maka kebutuhan sistem yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam sistem ini sesuai dengan kebutuhan perangkat keras yang nantinya akan dibangun. Berikut adalah uraian dari kebutuhan tersebut:

Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

- Monitor beresolusi 1366 x 76
- *Processor*: AMD A4-9125 Radeon R3, 2.30 Ghz
- Operasi Sistem (OS) Windows 10
- *Memory*: DDR4 4 GB RAM
- *Harddisk*: 500 GB
- *Display*: VGA AMD Radeon R3 Graphics
- Perangkat input internal: *Mouse* dan *Keyboard*

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak juga dapat dikatakan sebagai penerjemah atau pengkonversi instruksi bahasa pemrograman tingkat tinggi ke bahasa yang dapat dimengerti oleh bahasa mesin. Berikut adalah daftar perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- *Microsoft Windows 10*, sebagai sistem operasi
- *MySQL*, sebagai *database* program

- *XAMPP*, sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*)
- *Sublime Text 3*, sebagai *editor text* bahasa pemrograman dalam membuat *web system*
- *Google Chrome*, digunakan untuk mencoba *website* bagian admin *system*

c. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang diberikan oleh sistem yaitu informasi akun profile, admin, seniman, sanggar seni dan komunitas budaya.

d. Kebutuhan Pengguna (*User*)

Pengguna dari *website* adalah para pelaku seni yang berada di Kota Palangka Raya.

Agar pengguna dapat menjalankan *website* pendataan ini maka pengguna harus bisa menggunakan atau mengoperasikan komputer berbasis *website browser*. Sehingga lebih cepat dalam mengelola pendataan pendaftaran akun *profile* pelaku seni dengan menggunakan akses *website* bersistem operasi *windows.*

e. Kebutuhan Fungsional

Kebutuan fungsional adalah pernyataan layanan sistem yang harus disediakan, bagaimana sistem beraksi pada input tertentu dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu. Kebutuhan fungsional user merupakan pernyataan level tinggi dari apa yang seharusnya dilakukan sistem, tetapi kebutuhan fungsional sistem menggambarkan layanan sistem secara detail. Beberapa kebutuhan fungsional dari sistem ini adalah sebagai berikut:

- Sistem memiliki menu admin, data para pelaku seni
- Sistem memiliki fitur *login* & *logout* baik untuk admin dan juga *user*
- Sistem memiliki fitur verifikasi pendaftaran *profile* akun, cetak *profile*, cetak daftar seniman, cetak data sanggar aktif dan manajemen data seniman dan sanggar budaya.

f. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem, untuk dapat menjalankan dan mendapatkan informasi dan fungsi dari sistem *website* pendataan ini maka pengguna memerlukan sebuah komputer

sebagai media implementasinya, sehingga pengguna harus memiliki koneksi internet, Personal Computer (PC) / Laptop agar dapat menjalankan *website* tersebut.

3.4.4 Analisis Kelayakan Sistem

Kelayakan sistem dibangun untuk dapat dinyatakan layak dipublikasikan dan dapat digunakan, maka diperlukan beberapa analisis kelayakan sistem. Berikut analisis kelayakan sistem sebagai berikut:

a. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi pada sistem ini memang layak untuk diterapkan pada Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya. Mengingat kemajuan teknologi era saat ini, maka pendataan yang digunakan sebelumnya masih bersifat *offline* sekarang dengan penelitian yang penulis usulkan pendataan nantinya akan bersifat *online* dan lebih praktis dalam mempermudah admin mengelola pendataan dari para pelaku seni.

b. Kelayakan Hukum

Kelayakan hukum pada sistem ini merupakan karya asli dari penulis, bukan *plagiat* maupun tindakan penyalah guna lainnya dan tidak menyalahi lisensi dalam pembuatan

software karena perangkat lunak yang digunakan merupakan *software open source*.

Dalam pembuatan *software Website* Pendataan Pelaku Seni ini diambil dari sebuah alur proses pendataan yang dimana sering digunakan untuk pendataan, jadi tidak menyimpang dari alur proses yang ada nantinya.

c. Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional sebuah *website* nantinya akan digunakan oleh Admin Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya guna untuk mempermudah proses pendataan pelaku seni dan sebagai media yang mengelola informasi yang cepat bagi *user* berbasis arsitektur *web* menggunakan perangkat *computer*.

3.5 Desain Sistem

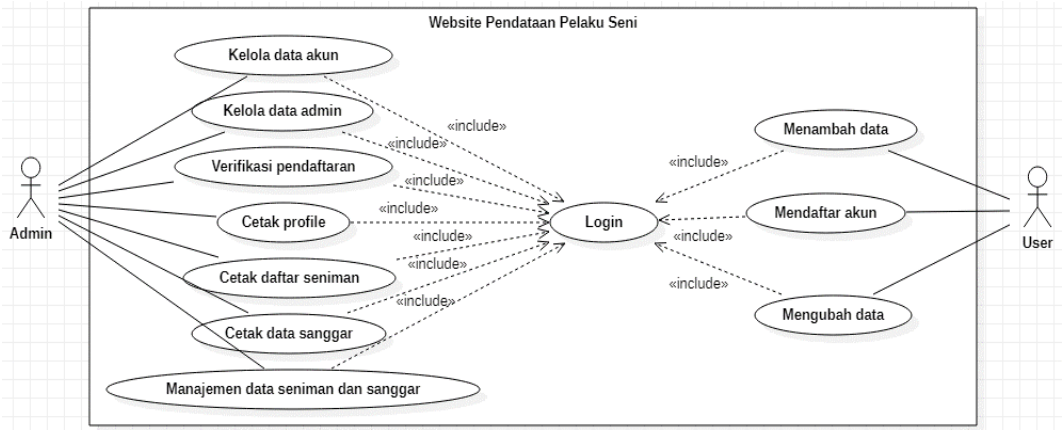
Tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, sebagai sistem perangkat lunak yang berorientasi objek penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) guna untuk menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

3.5.1 Desain Proses

Dalam desain proses akan diuraikan bagian alur program yaitu *use case diagram*.

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. *Use Case Diagram*

Use case diagram mengambarkan 2 *actor* yaitu *user* dan admin dimana *use case* ini merupakan suatu desain proses dari *Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*. Tugas dari masing-masing *actor* adalah sebagai berikut:

1. Admin

   Hak akses yang dimiliki admin pada *website* ini mengelola seluruh data yang ada pada database seperti data akun, admin, manajemen data seniman dan sanggar. Proses pengolahan data meliputi lihat, tambah, ubah, dan hapus.

Sebelum mengolah data, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu.

2. User

Hak akses yang dimiliki *user* pada *website* ini hanya mengelola data atau akun yang sudah didaftarkan sebelumnya serta dapat menambah, mengubah dan menghapus data akun pada *website* tersebut. Sebelum mengolah data-data tersebut *user* harus melakukan login terlebih dahulu.

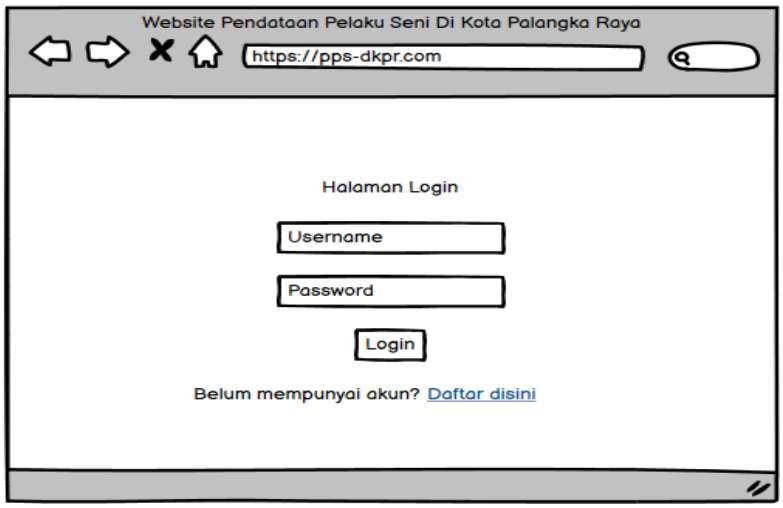
3.5.2 Desain Perangkat Lunak

Desain Perangkat Lunak merupakan suatu gambaran pemakaian sistem yang mudah dipahami dan mudah digunakan. Dalam Perangkat Lunak yaitu *interface* desain *web*. Berikut uraian perancangan Desain Perangkat Lunak dari *Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya, yaitu:

a. Desain *interface website*

Desain *interface website* merupakan sebuah gambaran dari rancangan aplikasi yang akan dibangun. Berikut beberapa desain rancangan *interface website*:

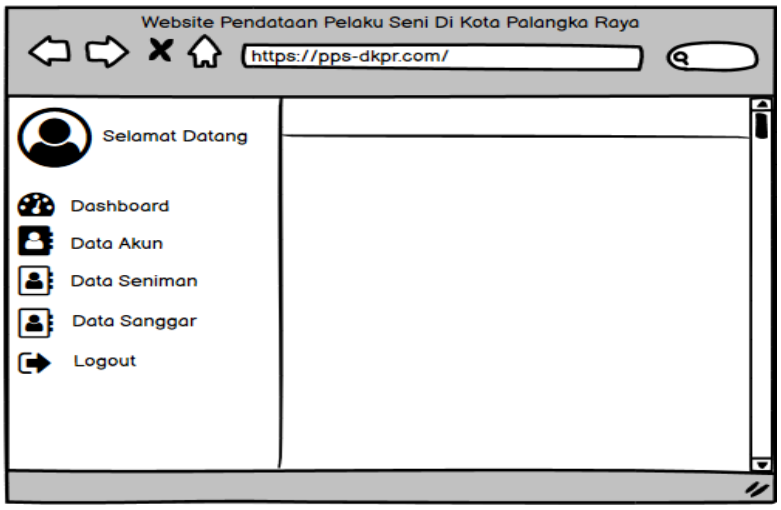
1) Halaman Login



Gambar 2. *Interface Login*

Gambar diatas merupakan rancangan form login. Pengguna memasukan *username* dan *password* yang dimiliki untuk masuk mengakses *website* sesuai dengan level akun masing-masing (admin dan pelaku seni sebagai *user*), jika pengguna belum memiliki akun maka pengguna memilih pendaftaran akun.

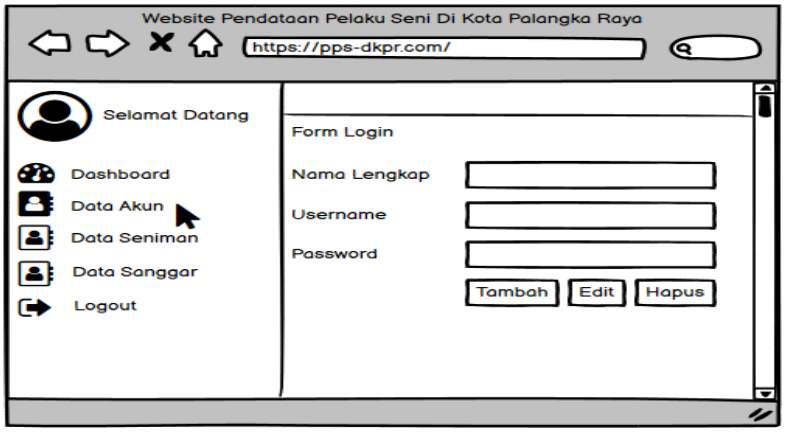
2) Halaman *Dashboard* Utama



Gambar 3. *Dashboard* Utama

Gambar diatas merupakan rancangan dari halaman *dashboard* yang nantinya akan diakses pengguna setelah melakukan login berdasarkan level akun masing-masing pengguna.

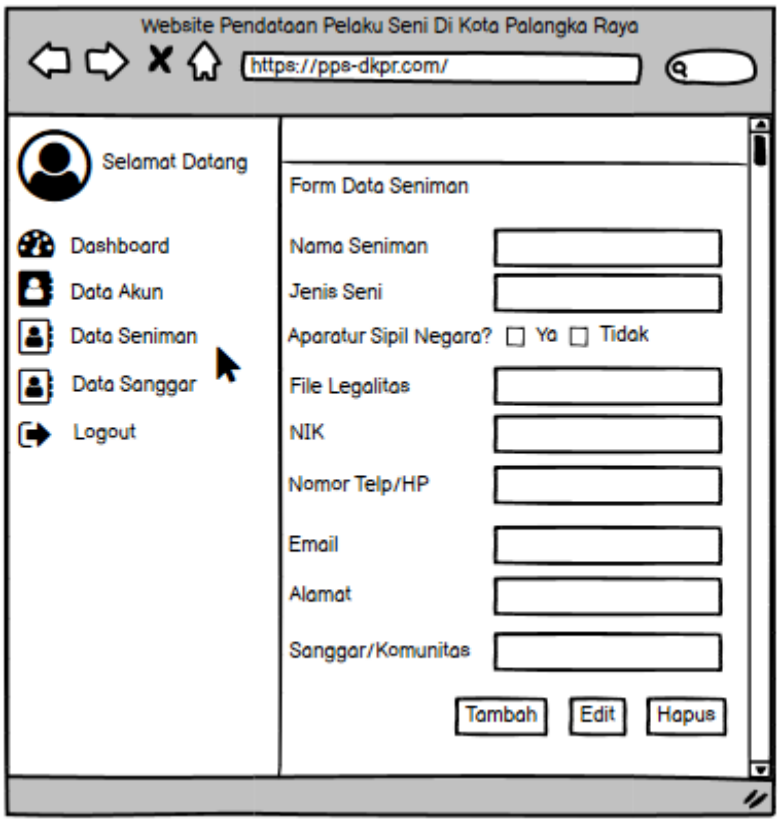
3) Halaman Fitur Data Akun



Gambar 4. Fitur Data Akun

Gambar diatas merupakan rancangan form admin saat mengakses halaman akun untuk mengelola data akun.

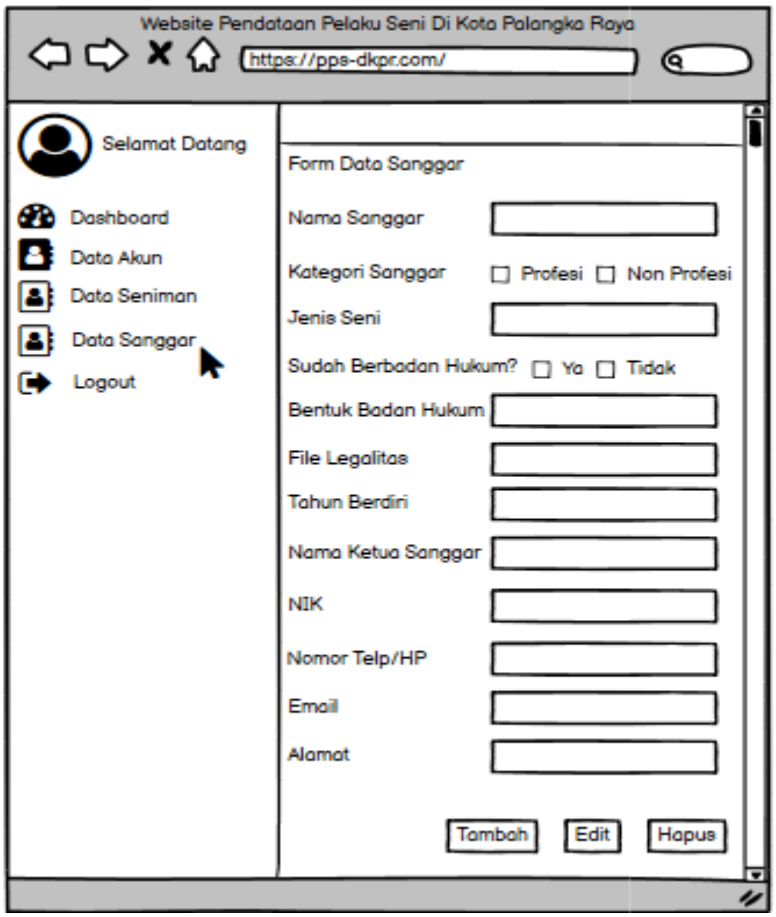
4) Halaman Fitur Data Seniman



Gambar 5. Fitur Data Seniman

Gambar diatas merupakan rancangan form saat admin mengakses manajemen data dari seniman.

5) Halaman Fitur Data Sanggar



Gambar 6. Fitur Data Sanggar

Gambar diatas merupakan rancangan form saat admin mengakses manajemen data dari sanggar budaya.

3.5.3 Desain Basis Data

Pada rancang bangun *Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter* terdapat beberapa struktur tabel basis data yang akan digunakan

sebagai tempat penyimpanan data ataupun informasi, tabel tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Tabel Akun

Pada tabel ini memuat data akun admin dan *user* seperti nama pengguna dan kata sandi yang digunakan untuk melakukan *login* ke halaman *dashboard*, sehingga admin dan user memiliki hak akses untuk menggunakan *dashboard* dan mengelola data sesuai dengan hak akses masing-masing akun.

Tabel 9. Struktur Tabel Akun

Nama Field	Tipe Data / Panjang	Keterangan
Id	varchar(6)	primary key
nama_pengguna	varchar(20)	nama pengguna
kata_sandi	varchar(30)	kata sandi
user_id	varchar(6)	id user

b. Tabel *User*

Tabel ini memuat data *user* admin dan data user pelaku seni yang nantinya dapat digunakan untuk keperluan informasi login, informasi pribadi, pengelolaan data seniman maupun sanggar budaya.

Tabel 10. Struktur Tabel User

Nama Field	Tipe Data / Panjang	Keterangan
Id	varchar(6)	primary key
Nik	varchar(50)	nomor induk kependudukan
nama_lengkap	varchar(50)	nama lengkap
Alamat	varchar(200)	alamat
jenis_kelamin	enum(Laki-laki, Perempuan)	jenis kelamin
nomor_telepon	varchar(20)	nomor telepon
Level	Enum(admin, pelaku seni)	level user

c. Tabel Seniman

Tabel ini memuat data dari seniman yang nantinya dapat dikelola oleh admin dan pelaku seni juga bisa selalu meng-*update* informasi mereka didalam *website* tersebut.

Tabel 11. Struktur Tabel Seniman

Nama Field	Tipe Data / Panjang	Keterangan
Id	varchar(6)	primary key
nama_seniman	varchar(100)	nama seniman
jenis_seni	varchar(50)	jenis seni
aparatur_sipil_negara	enum(Ya, Tidak)	aparatur sipil negara
file_legalitas	varchar(100)	file legalitas
Nik	varchar(50)	nomor induk kependudukan
nomor_telepon	varchar(20)	nomor telepon
Email	varchar(50)	email
Alamat	varchar(100)	alamat
sanggar_/_komunitas	varchar(50)	sanggar/komunitas

d. Tabel Sanggar

Tabel ini memuat data dari sanggar yang nantinya dapat dikelola oleh admin dan pelaku seni juga bisa selalu meng-*update* informasi mereka didalam *website* tersebut.

Tabel 12. Struktur Tabel Sanggar

Nama Field	Tipe Data / Panjang	Keterangan
Id	varchar(6)	primary key
nama_sanggar	varchar(100)	nama sanggar
kategori_sanggar	enum(Profesi, Non Profesi)	kategori sanggar
jenis_seni	varchar(50)	jenis seni
sudah_berbadan_hukum	enum(Ya, Tidak)	sudah berbadan hukum (sanggar)
bentuk_badan_hukum	varchar(50)	bentuk badan hukum (sanggar)
file_legalitas	varchar(100)	file legalitas
tahun_berdiri	varchar(10)	tahun berdiri
nama_ketua_sanggar	varchar(50)	nama ketua sanggar
nik	varchar(50)	nomor induk

		kependudukan
nomor_telepon	varchar(20)	nomor telepon
Email	varchar(50)	email
Alamat	varchar(100)	alamat

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, R, (2016), '*Easy & Simple Web Programming'*, Jakarta : Elex Media Komputindo.

Arizona, N. D, (2017), '*Aplikasi Pengolahan Data Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa (APBDES) pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawai Berbasis Web'*, Jawai, *01(02)*, 105 – 119.

A. S Rosa dan Shalahudin M, (2015), '*Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*', Bandung : Informatika Bandung.

Bunyamin M dan Pratama R, (2020), *'Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Sebagai Sarana Pendataan Ibu dan Anak Berbasis Mobile',* Palembang, *Jurnal Nasional Ilmu Komputer, 1(3)*, 105 – 118.

Destiningrum, M dan Qadhli, J. A, (2017), '*Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter'* (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre), Bandung : Teknoinfo.

Efendi S. F, Cinderatama A. T dan Alviansyah I. F, (2020), *'Aplikasi Pendataan Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web Dengan Studi Kasus: Paguyuban Tosan Aji dan Keris Panji Joyoboyo'*, Kediri, *Jurnal Inovtek Polbeng – Seri Informatika, 5(1)*, 83 – 95.

Hidayatullah, P dan Khawistara, J. K, (2015), *'Pemrograman Web'*, Bandung : Informatika Bandung.

Josi, A, (2017), *'Penerapan Metode Prototiping Dalam Pembangunan Website Desa'*, JTI, 2.

Julianti R. M, Dzulhaq I. M dan Subroto A, (2019), *'Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT. Astari Niagara Internasional'*, Tangerang, *Jurnal Sisfotek Global, 9(2)*, 92 – 97.

Purnama, I dan Ronal, W, (2018), *'Sistem Informasi Kursus PHP dan MySQL'*, Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.

Ramdani, F, (2018), *'Ilmu Geoinformatika: Observasi hingga Validasi'*, Malang : Tim Ube Press.

Rusmini, (2020), *'Aplikasi Pendataan Aset pada UPT. Pengusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia (PERSERO)',* Aceh, *Jurnal JTIK, 4(1)*, 12 – 19.

Suliswaningsih, Kuncoro P. A, Basten A. G, (2019), *'Perancangan Aplikasi Pendataan pada Pos Pendakian Jalur Gunung Slamet Berbasis Mobile Android'*, Purwokerto, *Jurnal Riset Komputer, 6(6)*, 595-599.

Waraney, S. P., Tulenan, V., & Sinsuw, A. A, (2017), *'Pengembangan Virtual Tour Potensi Wisata Baru Di Sulawesi Utara Menggunakan Teknologi Video 360 Derajat'*, Sam Ratulangi, *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi, 12(1)*, 1 – 8.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikpik.ac.id - website : www.stmikpik.ac.id

SURAT TUGAS

No.55/STMIK-3.C.2/AU/III/2021

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama- nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
   NIK : 198510042010106
   Sebagai Pembimbing I Dalam Pembuatan Program
2. Nama : Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
   NIK : 199309042018001
   Sebagai Pembimbing II Dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	: Tertu Akikkuti Jordan
NIM	: C1755201021
Program Studi	: TEKNIK INFORMATIKA (55201)
Tanggal Daftar	: 10 Februari 2021
Judul Tugas Akhir	: Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 15 Maret 2021
Ketua Program Studi,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :
1. Pembimbing I dan II
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 218 /STMIK-C.2/AK/IV/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Ketua Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya**
Di -
Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Teknik Informatika (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	TERTU AKIKKUTI JORDAN
NIM	:	C1755201021
Prodi (Jenjang)	:	Teknik Informatika (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2020/2021 (8)
Lama Penelitian	:	14 April 2021 s.d 14 Mei 2021
Tempat Penelitian	:	Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya Jln. Tjilik Riwut Km 2,5 (Gedung Olah Seni)

Dengan judul Tugas Akhir:

WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 10 April 2021
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Tugas Penguji Seminar

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

No.65/STMIK-3.C.2/AK/III/2021

Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
   NIK : 196902021995004
   Sebagai Ketua
2. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
   NIK : 198510042010106
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
   NIK : 199309042018001
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	Tertu Akikkuti Jordan
NIM	:	C1755201021
Hari/Tanggal	:	Selasa, 30 Maret 2021
Waktu	:	09.00 WIB
Judul Proposal	:	Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter

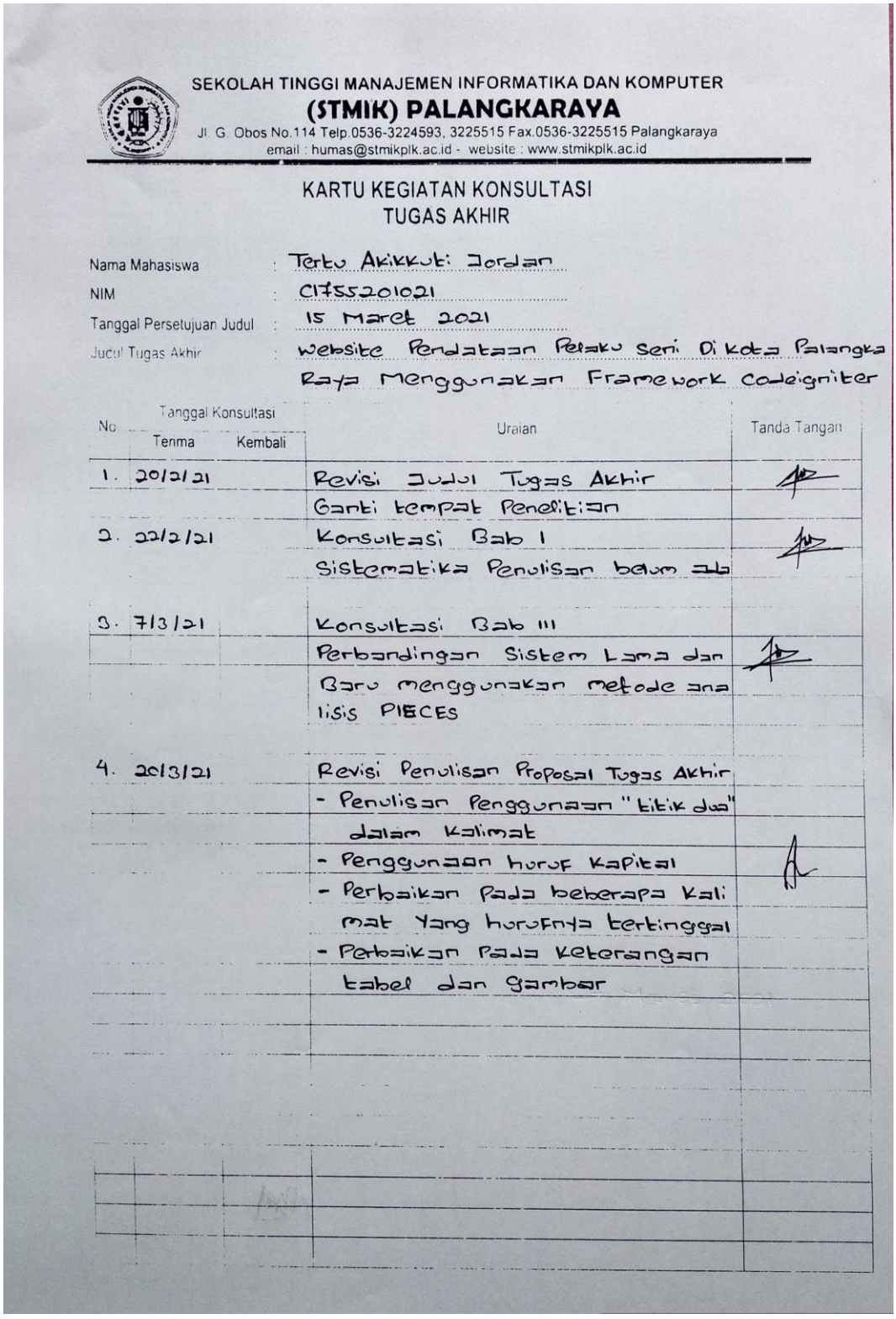
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Maret 2021
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Lili Rusdiana, M.Kom
NIK. 198707282011007

Tembusan :
1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip Prodi

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Tertu Akikkuti Jordan
NIM : CIT55201021
Tanggal Persetujuan Judul : 15 Maret 2021
Judul Tugas Akhir : Website Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter

No	Tanggal Konsultasi Terima	Tanggal Konsultasi Kembali	Uraian	Tanda Tangan
1.	20/2/21		Revisi Judul Tugas Akhir Ganti tempat Penelitian	
2.	22/2/21		Konsultasi Bab I Sistematika Penulisan belum ada	
3.	7/3/21		Konsultasi Bab III Perbandingan Sistem Lama dan Baru menggunakan metode analisis PIECES	
4.	20/3/21		Revisi Penulisan Proposal Tugas Akhir - Penulisan Penggunaan "titik dua" dalam kalimat - Penggunaan huruf kapital - Perbaikan pada beberapa kalimat yang hurufnya tertinggal - Perbaikan pada keterangan tabel dan gambar	

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Terto Akikkoki Jordan
NIM : C1755201021
Prodi : Teknik Informatika

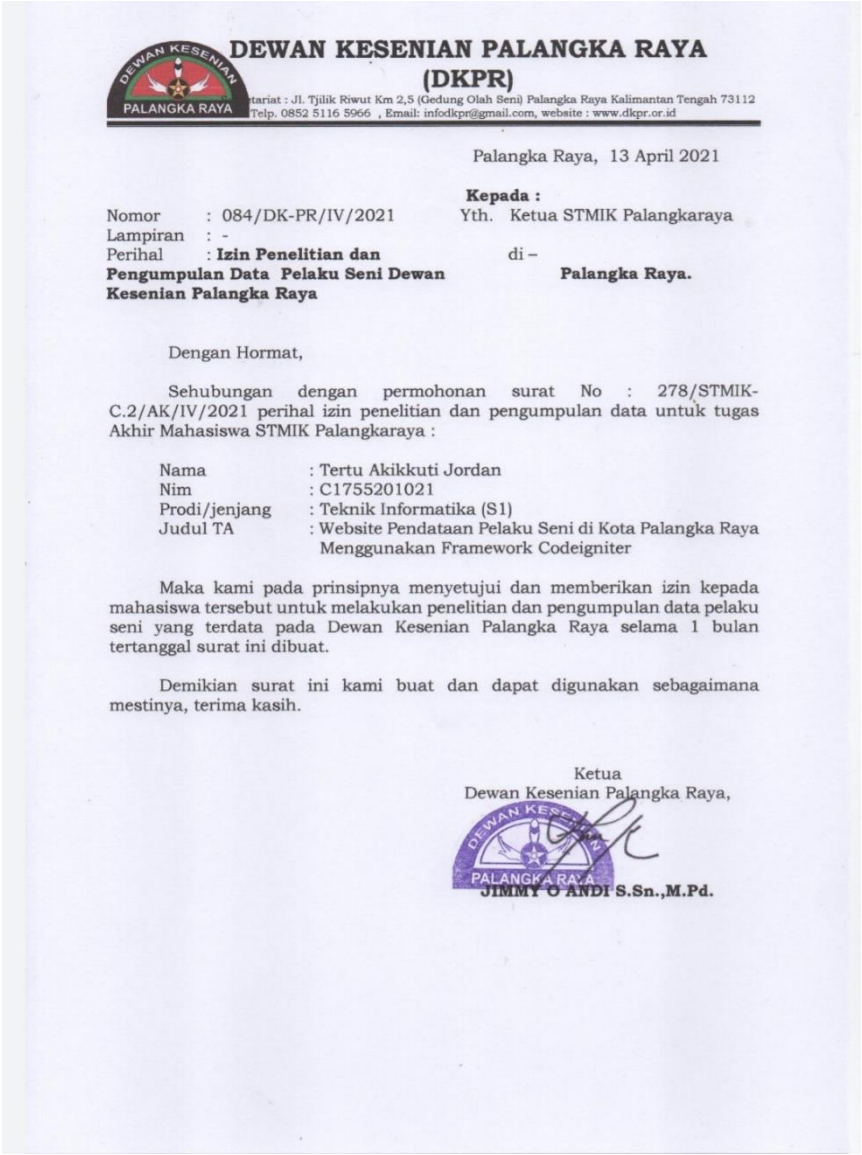
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Rabu, 9/10/19	Aplikasi Berbasis Augmented Reality untuk Pengenalan Furniture Berbahan Rotan	Elma Tryana	Samsani, S.T.M. Kom Lili Rusdiana, M.Kom Elok Faiqotul Himmah, S.Si, M.Se	
2	Jumat 6/12/19	Aplikasi Pengenalan Soft, hard dan instalasi device andro id spesifikasi Produ ser musik	Martha Cristina	Lili Rusdiana M.Kom Maura widya ningsih s.kom M.cs Catharina El mayanti, M.Pd	
3.	Jumat 28/02/20	Rancang Bangun Aplikasi Monitoring dan Evaluasi kegiatan Akademik pada STMIK Palangka Raya Berbasis Web	Satria Dannu Kusuma	Hotmian Sitohang, M.Kom Sulistyowati, S.Kom., M.Cs Rudini, M.Pd	
4.	selasa 23/02/2021	Game Edukasi Penyelamatan Diri Dari Virus Covid-19 Berbasis 3D Menggunakan Game Engine unity	Mickael Chrisnaldi Treo Putra	Hotmian Sitohang, M.Kom Lili Rusdiana, M.Kom Fenroy Yedithia S.Kom, M.TI	
5.	sabtu 27/02/2021	Rancang Bangun Profil Sekolah dan Peringkat Prestasi Akademik Siswa SDN 1 Sanggu Berbasis Web Mobile	Novi Vebriyanti	Hotmian Sitohang, M.Kom Siti Maryani M,M Catharina El mayantie, M.Pd	

Palangka Raya, 9 Oktober 2019
Mahasiswa ybs,

Terto. A. Jordan

Keterangan :
- *) Coret yang tidak perlu
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Lampiran 6. Surat Balasan Izin Penelitian



DEWAN KESENIAN PALANGKA RAYA
(DKPR)

Sekretariat : Jl. Tjilik Riwut Km 2,5 (Gedung Olah Seni) Palangka Raya Kalimantan Tengah 73112
Telp. 0852 5116 5966 , Email: infodkpr@gmail.com, website : www.dkpr.or.id

Palangka Raya, 13 April 2021

Nomor : 084/DK-PR/IV/2021
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian dan Pengumpulan Data Pelaku Seni Dewan Kesenian Palangka Raya**

Kepada :
Yth. Ketua STMIK Palangkaraya
di –
Palangka Raya.

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan permohonan surat No : 278/STMIK-C.2/AK/IV/2021 perihal izin penelitian dan pengumpulan data untuk tugas Akhir Mahasiswa STMIK Palangkaraya :

Nama	: Tertu Akikkuti Jordan
Nim	: C1755201021
Prodi/jenjang	: Teknik Informatika (S1)
Judul TA	: Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter

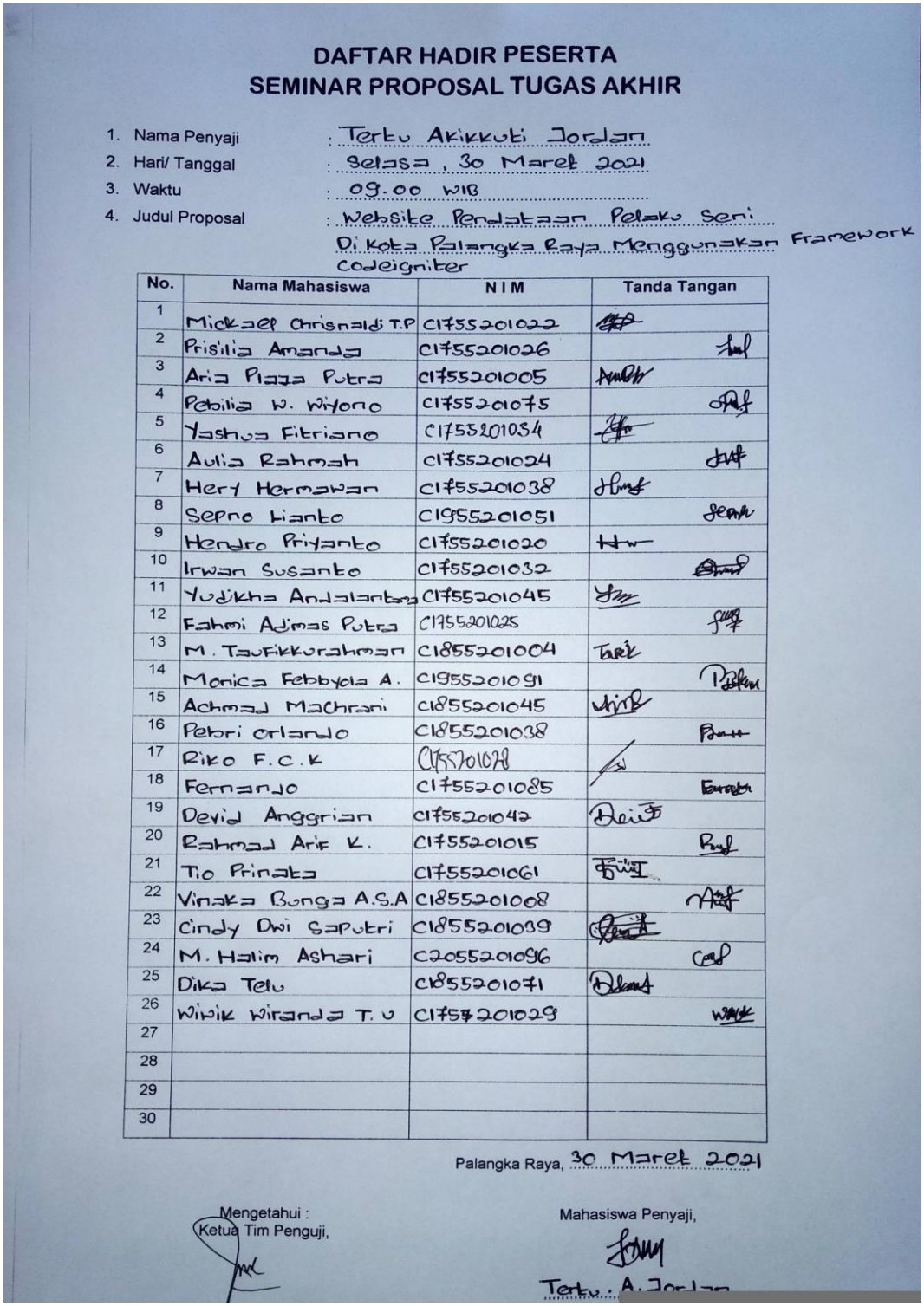
Maka kami pada prinsipnya menyetujui dan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian dan pengumpulan data pelaku seni yang terdata pada Dewan Kesenian Palangka Raya selama 1 bulan tertanggal surat ini dibuat.

Demikian surat ini kami buat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya, terima kasih.

Ketua
Dewan Kesenian Palangka Raya,

JIMMY G ANDI S.Sn.,M.Pd.

Lampiran 7. Daftar Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : Terku Akikkuti Jordan
2. Hari/ Tanggal : Selasa , 30 Maret 2021
3. Waktu : 09.00 WIB
4. Judul Proposal : Website Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Mickael Chrisnaldi T.P	C1755201022	
2	Prisilia Amanda	C1755201026	
3	Aria Plaza Putra	C1755201005	
4	Pebilia W. Wiyono	C1755201075	
5	Yashua Fitriano	C1755201034	
6	Aulia Rahmah	C1755201024	
7	Hery Hermawan	C1755201038	
8	Sepno Lianto	C1955201051	
9	Hendro Priyanto	C1755201020	
10	Irwan Susanto	C1755201032	
11	Yudikha Andalanta	C1755201045	
12	Fahmi Ajmas Putra	C1755201025	
13	M. Taufikkurahman	C1855201004	
14	Monica Febbycia A.	C1955201091	
15	Achmad Machrani	C1855201045	
16	Pebri Orlando	C1855201038	
17	Riko F.C.K	C1755201078	
18	Fernando	C1755201085	
19	Devid Anggrian	C1755201042	
20	Rahmad Arif K.	C1755201015	
21	Tio Prinata	C1755201061	
22	Vinaka Bunga A.S.A	C1855201008	
23	Cindy Dwi Saputri	C1855201039	
24	M. Halim Ashari	C2055201096	
25	Dika Telu	C1855201071	
26	Winik Wiranda T. U	C1755201029	
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 30 Maret 2021

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Mahasiswa Penyaji,

Terku. A. Jordan

Lampiran 8. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Posel: humas@stmikplk.ac.id ~ Laman: www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Periode : 09 April 2021

1. Hari/Tanggal Seminar	:	Jumat, 09 April 2021
2. Waktu (Jam)	:	11:40 sampai 11:40 WIB
3. Nama Mahasiswa	:	TERTU AKIKKUTI JORDAN
4. Nomor Induk Mahasiswa	:	C1755201021
5. Program Studi	:	Teknik Informatika (S1)
6. Tahun Angakatan	:	2017
7. Judul Tugas Akhir	:	WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1	SITI MARYAMAH	~~81,50~~	
2	HERKULES	~~81,50~~	
3	AMAYA ANDRI DAMAINI	~~78,40~~	

9. Hasil Ujian : LULUS NILAI = 80,477

10. Catatan Penting :
1. Lama Perbaikan : 15 hari (Maks. 15 hari)
2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 300.000,- (Tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda Rp. 600.000,- (Enam Ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Palangka Raya, 09 April 2021

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika (S1)

LILI RUSDIANA
NIK.198707282011007

Ketua Penguji

NIK : 19690202 [illegible]

Tembusan :
1. Arsip Prodi Teknik Informatika (S1)
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji