

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

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

TERTU AKIKKUTI JORDAN
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***

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

TERTU AKIKKUTI JORDAN
C1755201021
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **Tertu Akikkuti Jordan**

NIM : **C1755201021**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

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

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



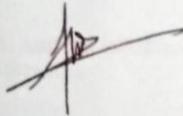
TERTU AKIKKUTI JORDAN

PERSETUJUAN

WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Tugas Akhir Ini Telah disetujui Untuk Diujikan pada
Tanggal 28 Juli 2021

Pembimbing I,



Herkules, S. Kom., M.Cs
NIK. 198510042010106

Pembimbing II,



Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT
NIK. 199309042018001

Mengetahui

Ketua STMIK Palangkaraya,




Supriyo, M.Kom
NIK. 196901041995105

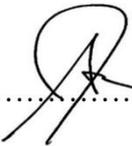
PENGESAHAN

WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

Tugas Akhir ini telah Diujikan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 30 Juli 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Sam'ani, S.T., M.Kom
Ketua



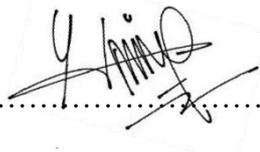
.....

2. H. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi
Sekretaris



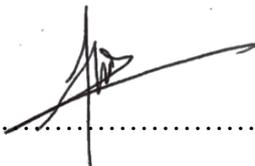
.....

3. Veny Cahya Hardita, M.Kom
Anggota



.....

4. Herkules, S.Kom., M.Cs
Anggota



.....

5. Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
Anggota



.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan pernah berhenti percaya pada diri sendiri. Selalu percaya bahwa hal-hal baik akan terjadi.

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk

Sang Pencipta :

Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan kuasanya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Kedua Orang Tua :

Julianus dan Ariani atas segala doa dan harapan yang diberikan.

Saudara dan Saudariku :

Terrys Mei Hanani dan Abraham Markriskatelo untuk motivasi yang kalian berikan.

Dosen-dosen STMIK Palangkaraya :

Bapak Herkules, S.Kom., M.Cs dan Ibu Amaya Andri Damaini, S. Kom., MT selaku Dosen Pembimbing beserta pihak dosen lainnya yang sudah membantu dan membimbing selama pengerjaan Tugas Akhir.

Teman-temanku :

TI A Angkatan 2017 dan semua teman-temanku untuk semangat dan pendapat yang kalian berikan.

Kekasihku :

Theresia Reny Saputri untuk semangat, motivasi dan dukungan yang kau berikan.

INTISARI

Tertu Akikkuti Jordan, C1755201021, 2021. *Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter*, Pembimbing I Herkules, S.Kom., M.Cs, Pembimbing II Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T.

Dewan Kesenian Kota Palangka Raya adalah badan atau lembaga atau organisasi non pemerintah yang memiliki kerangka kerja mewadahi aspirasi para seniman yang berakar pada akar budaya Indonesia yang terdapat di Kota Palangka Raya. Disitus *web* Dewan Kesenian Kota Palangka Raya hanya menyediakan informasi seputar lembaga saja dan pendataan para pelaku seni di Kota Palangka Raya pun masih bersifat *offline* menggunakan *Microsoft Office Word*. Untuk itu, maka dikembangkan sistem “*Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter*” agar mempermudah pendataan pelaku yang bersifat *online* tanpa harus mendatangi administrasi.

Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *Software Development Life Cycle* dan aplikasi yang digunakan untuk membangun sistem *Framework Codeigniter 4*, bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*, *text editor* menggunakan *Sublime Text 3*, *XAMPP* sebagai *webserver* dan *MySQL* sebagai *database management system*.

Website yang dibangun memiliki fitur *login* admin dan *user*, registrasi akun yang diverifikasi oleh admin, pendataan pelaku seni yang terdiri dari seniman maupun sanggar budaya, manajemen data pelaku seni dan cetak laporan data pelaku seni.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi sistem yang baru sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan *blackbox testing* dan kuisisioner respon pengguna menggunakan *skala likert* dengan nilai 925 atau 92.5% terletak lebih dekat interval Sangat Setuju (SS) bahwa program yang penulis buat telah memenuhi nilai yang sangat baik untuk diterapkan untuk membantu para pelaku seni melakukan pendataan secara *online*.

Kata kunci : *Framework Codeigniter, MySQL, Pelaku Seni, Pendataan, PHP, Web*

ABSTRACT

Tertu Akikkuti Jordan, C1755201021, 2021. *Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter, Advisor I Herkules, S.Kom., M.Cs, Advisor II Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T.*

The Palangka Raya City Arts Council is an agency or institution or non-governmental organization that has a framework to accommodate the aspirations of artists rooted in Indonesian cultural roots found in the City of Palangka Raya. The Palangka Raya City Arts Council website only provides information about institutions, and data collection on artists in Palangka Raya City is still offline using Microsoft Office Word. For this reason, the "Website for Data Collection of Artists in the City of Palangka Raya Using the Codeigniter Framework" was developed to facilitate online data collection of actors without having to go to the administration.

The software development method uses the Software Development Life Cycle and the applications used to build the Codeigniter 4 Framework system, the PHP and HTML programming languages, the text editor uses Sublime Text 3, XAMPP as the webserver, and MySQL as the database management system.

The website that was built has admin and user login features, account registration verified by the admin, data collection on artists consisting of artists and cultural studios, data management for artists, and print reports on artist data.

The results of the study show that the implementation of the new system is as expected. This is evidenced by black-box testing and user response questionnaires using a Likert scale with a value of 925 or 92.5% located closer to the Strongly Agree (SA) interval that the program that the author created has met a very good score to be applied to help art actors collect data online.

Keywords : *Codeigniter Framework, MySQL, Artists, Data Collection, PHP, Web*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**”.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan dorongan dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Herkules, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing I yang banyak memberikan saran dan pengetahuan dalam penyelesaian program Tugas Akhir ini.
3. Amaya Andri Damaini, S.Kom., MT selaku Dosen Pembimbing II yang banyak memberikan saran, koreksi dan bimbingan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
4. Jimmy O. Andin, S.Sn., M.Pd selaku Pimpinan Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya yang telah memberikan izin untuk pengambilan data penelitian Tugas Akhir ini.

Dengan senang hati, saya selaku penulis akan menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga Tugas Akhir yang saya buat dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Palangka Raya, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
INTISARI.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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
a. Tujuan	3
b. Manfaat	3
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	11
2.2.1 <i>Website</i>	11
2.2.2 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	12
2.2.3 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>)	14

2.2.4	<i>JavaScript</i>	15
2.2.5	PHP (<i>Personal Home Page</i>)	15
2.2.6	MySQL	17
2.2.7	Bootstrap	17
2.2.8	Framework.....	18
2.2.9	Metode <i>Software Development Life Cycle</i>	18
2.2.10	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	19
2.2.11	<i>Black Box Testing</i>	25
2.2.12	Basis Data (<i>Database</i>).....	25
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Lokasi Penelitian.....	27
3.2	Perencanaan Alat dan Bahan	27
3.3	Jenis Penelitian	28
3.4	Metode <i>Software Development Life Cycle</i>	29
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.6	Analisis Kebutuhan.....	33
	3.6.1 Analisis Data	34
	3.6.2 Analisis Proses	34
	3.6.3 Analisis Kelemahan Sistem.....	34
3.7	Desain Sistem	37
	3.7.1 Desain Proses	38
	3.7.2 Desain Perangkat Lunak.....	61
	3.7.3 Desain Basis Data.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil	68

4.1.1 Implementasi	68
4.1.2 Pengujian	78
4.2 Pembahasan	86
4.2.1 Pembahasan <i>interface</i> / antarmuka program	86
4.2.2 Pembahasan Basis Data.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian yang Relevan.....	9
Tabel 2. Simbol Use Case Diagram	20
Tabel 3. Simbol Activity Diagram	21
Tabel 4. Simbol Sequence Diagram.....	22
Tabel 5. Simbol Class Diagram	23
Tabel 6. Simbol Entity Relationship Diagram	24
Tabel 7. Perbandingan Performance	35
Tabel 8. Perbandingan Information.....	35
Tabel 9. Perbandingan Economy	36
Tabel 10. Perbandingan Control	36
Tabel 11. Perbandingan Efficiency	37
Tabel 12. Perbandingan Service.....	37
Tabel 13. Struktur Tabel Akun.....	64
Tabel 14. Struktur Tabel User	65
Tabel 15. Struktur Tabel Seniman	65
Tabel 16. Struktur Tabel Sanggar	66
Tabel 17. Pengujian Halaman Login.....	79
Tabel 18. Pengujian Registrasi Akun.....	79
Tabel 19. Pengujian Input Data Sanggar.....	80
Tabel 20. Pengujian Input Data Seniman.....	80
Tabel 21. Pengujian Cetak Laporan Data Sanggar	81
Tabel 22. Pengujian Cetak Laporan Data Seniman	81
Tabel 23. Pernyataan Kuisisioner	82
Tabel 24. Hasil Kuisisioner	83
Tabel 25. Bobot Daftar Pernyataan	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Use Case Diagram.....	38
Gambar 2. Activity Diagram Login (Admin dan User)	40
Gambar 3. Activity Diagram Kelola Data Akun (Admin)	41
Gambar 4. Activity Diagram Kelola Data Admin (Admin).....	42
Gambar 5. Activity Diagram Verifikasi Pendaftaran (Admin)	43
Gambar 6. Activity Diagram Cetak Profile (Admin).....	44
Gambar 7. Activity Diagram Cetak Daftar Seniman (Admin)	45
Gambar 8. Activity Diagram Cetak Data Sanggar (Admin)	46
Gambar 9. Activity Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin).....	47
Gambar 10. Activity Diagram Menambah Data (User)	48
Gambar 11. Activity Diagram Mendaftar Akun (User)	49
Gambar 12. Activity Diagram Mengubah Data (User).....	50
Gambar 13. Sequence Diagram Login (Admin dan User).....	51
Gambar 14. Sequence Diagram Kelola Data Akun (Admin).....	52
Gambar 15. Sequence Diagram Kelola Data Admin (Admin)	53
Gambar 16. Sequence Diagram Verifikasi Pendaftaran (Admin).....	54
Gambar 17. Sequence Diagram Cetak Profile (Admin).....	54
Gambar 18. Sequence Diagram Cetak Daftar Seniman (Admin)	55
Gambar 19. Sequence Diagram Cetak Data Sanggar (Admin).....	56
Gambar 20. Sequence Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin).....	56
Gambar 21. Sequence Diagram Menambah Data (User).....	57
Gambar 22. Sequence Diagram Mendaftar Akun (User).....	58
Gambar 23. Sequence Diagram Mengubah Data (User).....	59
Gambar 24. Class Diagram	60
Gambar 25. Interface Login	61
Gambar 26. Dashboard Utama.....	62
Gambar 27. Fitur Data Akun	62
Gambar 28. Fitur Data Seniman	63
Gambar 29. Fitur Data Sanggar	63
Gambar 30. Entity Relationship Diagram.....	67
Gambar 31. Tampilan Halaman Login Website	86

Gambar 32. Tampilan Registrasi Akun.....	87
Gambar 33. Tampilan Konfirmasi Akun	87
Gambar 34. Tampilan Dashboard Utama	88
Gambar 35. Tampilan Data Akun.....	89
Gambar 36. Tampilan Cetak Laporan.....	89
Gambar 37. Tampilan Proses Input Data Pribadi User	90
Gambar 38. Tampilan Proses Input Detail Seniman.....	91
Gambar 39. Tampilan Proses Input Data Sanggar	92
Gambar 40. Tampilan Menu Data User.....	93
Gambar 41. Tampilan Cetak Laporan Data User.....	93
Gambar 42. Tampilan Menu Data Sanggar	94
Gambar 43. Tampilan Cetak Laporan Data Sanggar	95
Gambar 44. Tampilan Menu Data Seniman.....	95
Gambar 45. Tampilan Laporan Cetak Data Seniman	96
Gambar 46. Database Pelaku Seni	96
Gambar 47. Tabel Akun.....	97
Gambar 48. Tabel Sanggar	97
Gambar 49. Tabel Seniman.....	98
Gambar 50. Tabel User	98

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing Tugas Akhir
- Lampiran 2. Lembar Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 5. Lembar Wawancara
- Lampiran 6. Lembar Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 7. Surat Tugas Penguji Sidang
- Lampiran 8. Berita Acara Penilaian Sidang Tugas Akhir
- Lampiran 9. Berita Acara Uji Coba *Blackbox Testing*

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.

Situs *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 3.3.0 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

a. Tujuan

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

b. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi Dewan Kesenian Kota Palangka Raya, dapat membantu dan mempermudah proses pendataan para pelaku seni yang berada di Kota Palangka Raya.
2. Manfaat bagi pelaku seni, mempermudah dalam pencarian kelengkapan data pelaku seni dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun.

3. 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.
4. 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 diolah 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. Perusahaan 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. Perusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia yang diharapkan dapat mempermudah untuk mendapatkan informasi mengenai pendataan aset berdasarkan kategori, lokasi dan kontrak.
- b. Penelitian oleh Efendy, dkk (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 umumnya 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 Julianti, dkk (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, dkk (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	Pembahasan	Hasil
1.	Suliswaningsih, dkk / 2019	Perancangan Aplikasi Pendataan Pada Pos Pendakian Jalur Gunung Slamet Berbasis <i>Mobile Android</i>	<i>Waterfall</i>	Aplikasi ini hanya menyediakan dua bagian, yaitu untuk admin (petugas pos) dan pengguna (pendaki). Pada sistem ini admin pengelola mempunyai sistem penuh dapat mengelola seluruh informasi terkait para pendaki. Sedangkan pengguna hanya dapat melakukan pengajuan (perijinan) kegiatan pendakian.	Aplikasi dibangun berbasis <i>Mobile Android</i> . Sistem pendataan para pendaki menyematkan fasilitas upload foto peserta pendaki dan syarat administrasi wajib sebagai pendukung yang disimpan pada <i>server cloud</i> .
2.	Julianti, dkk / 2019	Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis <i>Web</i> pada PT. Astari Niagara Internasional	<i>SDLC</i>	Sistem yang dibangun bertujuan pada <i>departement general affairs</i> agar lebih efektif dan efisien dalam mengelola data yang akan diolah menjadi sebuah informasi yang terkomputerisasi.	Aplikasi pendataan alat tulis kantor berbasis <i>web</i> pada <i>departement general affairs</i> untuk mempermudah pekerjaan Staff GA ketika akan melaporkan barang masuk dan keluar serta perencanaan pengadaan barang kepada atasannya.

3.	Bunyamin dan Pratama / 2020	Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas sebagai Sarana Pendataan Ibu dan Anak Berbasis Mobile	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi puskesmas kesehatan ibu dan anak yaitu suatu sistem yang pada bagian web dirancang khusus untuk mengelola data ibu hamil, data kesehatan, menyambut persalinan, ibu nifas, bayi baru lahir, rujukan, dan imunisasi.	Penggunaan sistem informasi berbasis web sisi admin / petugas kesehatan mengolah data seperti identitas ibu hamil, data kesehatan, data persalinan, rujukan dan imunisasi.
4.	Rusmini / 2020	Aplikasi Pendataan Aset pada UPT. Perusahaan Aset Aceh PT. Kereta Api Indonesia	<i>RAD</i>	Untuk mengolah data pendataan aset, data yang diolah berasal dari bidang penanganan aset yang terdata pada UPT. Aplikasi mempunyai beberapa submenu utama yaitu menu master, input user, input kategori aset, input data aset, input penyewa aset dan input set lokasi aset. Submenu lainnya menu kontrak dan menu laporan.	Aplikasi dibangun dengan basis dekstop menggunakan Microsoft Visual Basic.NET. Aplikasi pendataan aset dapat digunakan pada perangkat komputer ataupun laptop yang berbasis Windows.
5.	Efendi, dkk / 2020	Aplikasi Pendataan Sebaran Keris Nusantara Berbasis Web Dengan Studi Kasus : Paguyuban Tosan Aji Dan Keris Panji Joyoboyo	<i>Prototype</i>	Sistem informasi ini mempunyai level pengguna admin yang dapat menambahkan dan memanipulasi data keris dan data pemilik keris. Pada level user pemilik keris, pemilik keris data menambah dan memanipulasi data keris yang dimiliki.	Mengimplementasikan aplikasi sistem informasi untuk pendataan sebaran keris nusantara khususnya wilayah Kediri dan sekitarnya dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi geografis.

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 softwarena 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 fitur 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 disebut dengan (*markup language*). 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 Abdullah (2016:3) PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programming*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama 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 penggunaannya 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 frontend 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-function* 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*, *Symfony*, *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 perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Menurut A. S Rosa dan M. Shalahudin (2016:26) 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 (2016:133), berpendapat bahwa UML (*Unified Model Language*) adalah “Salah standar Bahasa yang banyak digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan *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.

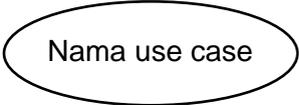
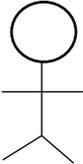
Diagram grafis tersebut antara lain:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah digunakan untuk mendeskripsikan 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 antara pengguna dan sistem informasi untuk menunjukkan peran dari pengguna dan bagaimana peran - peran menggunakan sistem”. Pada tabel 2 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *use case diagram*.

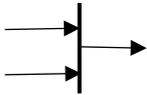
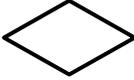
Tabel 2. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
<p>Use Case</p> 	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.
<p>Aktor/Actor</p> 	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.
<p>Asosiasi/Association</p> 	Asosiasi, komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

b. Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *Activity Diagram* adalah diagram aktifitas yang menggambarkan *workflow* aliran kerja atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Pada tabel 3 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *activity diagram*.

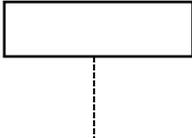
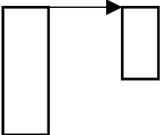
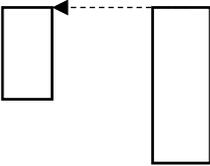
Tabel 3. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
 <i>Start Point</i>	Mempresentasikan dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid.
 <i>End Point</i>	Mempresentasikan diakhiri dengan alur kerja suatu sistem dalam activity diagram disimbolkan dengan lingkaran diluarnya.
 <i>Activity</i>	Mempresentasikan performa dari beberapa tingkah laku didalam alur kerja. Disimbolkan dengan segi empat.
 <i>join (Penggabungan)</i>	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
 <i>Decisionpoint</i>	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.

c. *Sequence Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:165) *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Pada tabel 4 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *sequence diagram*.

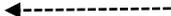
Tabel 4. Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
 <p><i>Lifeline</i></p>	Object entry, antar muka yang saling berinteraksi.
 <p><i>Message Entry</i></p>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat pengiriman pesan asinkron tentang aktivitas yang terjadi.
 <p><i>Message to Self</i></p>	Spesifikasi dari komunikasi antar object yang memuat panggilan metode dengan hasil nilai pengembalian tentang aktivitas yang terjadi.

d. Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:141) Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Pada tabel 5 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *class diagram*.

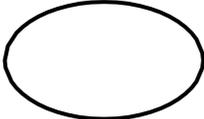
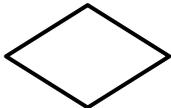
Tabel 5. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Fungsi
Name <i>class</i>	Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah name <i>class</i> , bagian tengah mendefinisikan property atau atribut <i>class</i> . Bagian akhir mendefinisikan method dari setiap <i>class</i> .
+atribut +atribut +atribut	
+method +method	
<i>Class</i> /kelas	
 <i>Composition</i>	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran panjang berisi/solid.
 <i>Defedensi</i>	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
 <i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

e. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD (*Entity Relationship Diagram*) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *system analys* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang berkembang ERD (*Entity Relationship Diagram*) bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. Model *Entity Relationship Diagram* (ERD) diperkenalkan pertama kali oleh “P.P.Chen” pada tahun 1976. Pada tabel 6 dibawah ini dapat dilihat penjelasan tentang simbol dari *entity relationship diagram*.

Tabel 6. Simbol *Entity Relationship Diagram*

Nama komponen	Simbol	Keterangan
	Entitas	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
	Atribut	Mengambarkan karakteristik identitas
	Relasi	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem Komputer.

	Garis	Garis penghubung yang menunjukkan proses data yang terjadi antara entitas yang berada
---	-------	---

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-box* termasuk dalam pengujian fungsional sistem.

2.2.12 Basis Data (Database)

Menurut Sutabri (2016:135), *database* adalah suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (*controlled redundancy*) dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali; dapat digunakan oleh satu atau

lebih program aplikasi secara optimal; data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya; data disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan, dan modifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

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 Perencanaan Alat dan Bahan

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

a. Perangkat Keras

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
- *Memory*: DDR4 4 GB RAM
- *Harddisk*: 500 GB
- *Display*: VGA AMD Radeon R3 Graphics
- Perangkat input internal: *Mouse* dan *Keyboard*

b. 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*

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan atau *action research*. Dimana nantinya akan ada beberapa tahapan yang dilakukan.

Penelitian tindakan atau *action research* merupakan penelitian tindakan yang mendeskripsikan, menginterpretasikan dan menjelaskan suatu situasi sosial atau pada waktu bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi dengan tahapan penelitian melakukan *diagnosing, action planning, action taking, evaluating dan learning* (Zakariah, 2020).

Adapun tahapan penelitian yang merupakan bagian dari *Action Research*, yaitu:

- a. *Diagnosing*: Melakukan identifikasi masalah yang ada pada penelitian sebelumnya, guna menjadi dasar kelompok atau organisasi sehingga terjadi perubahan selanjutnya.
- b. *Action Planning*: Memahami pokok masalah yang ada, kemudian dilanjutkan dengan menyusun rencana tindakan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang ada.
- c. *Action Taking*: Pada tahap pengimplementasian rencana tindakan ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah.
- d. *Evaluating*: Setelah masa implementasi dirasa cukup, kemudian dilaksanakan evaluasi dari hasil implementasi.
- e. *Learning*: Tahap ini adalah bagian akhir yang telah dilalui setelah kriteria dalam prinsip pembelajaran sehingga penelitian dapat berakhir dengan melaksanakan *review* tahapan-tahapan yang telah berakhir.

3.4 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 perubahan 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, penulis 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 dari data para pelaku seni. Setelah *input* masuk, penulis 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). Penulis akan membantu *mereview* dari rancangan ini dan menawarkan *feedback*. Sangat penting untuk mengumpulkan semua *feedback* yang diberikan dalam dokumen ini. Alat yang digunakan untuk membuat desain yaitu *Unified Modeling Language*.

d. *Implementation*

Dalam tahap SDLC ini, penulis 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, penulis menggunakan *blacbox testing* untuk uji kelayakan apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kriteria atau tidak, dan kuisioner sebagai kepuasan respon pengguna.

f. *Maintenance*

Dengan keadaan 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.

3.5 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 memperoleh 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.

3.6 Analisis Kebutuhan

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.

3.6.1 Analisis Data

Data yang digunakan penulis untuk penelitian ini data form pendaftaran para pelaku seni, baik individu maupun berkelompok. Dan nantinya data tersebut akan di masukkan ke dalam *website* pendataan pelaku seni.

3.6.2 Analisis Proses

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

3.6.3 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 7 dibawah ini adalah perbandingan atau perbedaan dari sistem lama ke sistem baru dari segi kinerja sistem (*performance*) yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. 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 <i>website</i> yang disajikan.
2) Media <i>input-an</i> masih menggunakan aplikasi perkantoran (MS. Word).	2) Media <i>inputan</i> yang ingin diisi data informasi tinggal di <i>input</i> disebuah <i>web</i> sedangkan untuk <i>output</i> tinggal dilihat menu pada <i>website</i> .

b. *Information* (Informasi)

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat dari segi informasi yang didapat dari sebuah *website* yang akan dibangun. Pada tabel 8 dibawah ini adalah perbandingan dari sistem lama ke sistem baru.

Tabel 8. Perbandingan *Information*

Sistem Lama	Sistem Baru
1) Sistem kurang terpadu sehingga admin harus membuka dokumen satu persatu untuk mengakses informasi.	1) Sistem lebih terpadu sehingga mempermudah 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 9 dibawah ini adalah perbandingan sistem lama dan sistem baru.

Tabel 9. 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 <i>website</i> 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 10 dibawah adalah perbandingan dari sistem yang lama dan sistem yang baru.

Tabel 10. 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 <i>website</i> .

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Pada tabel 11 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 11. 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 efisiensi 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 12 dibawah ini adalah perbandingan dari sistem lama dan sistem baru.

Tabel 12. 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 <i>website</i> .

3.7 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

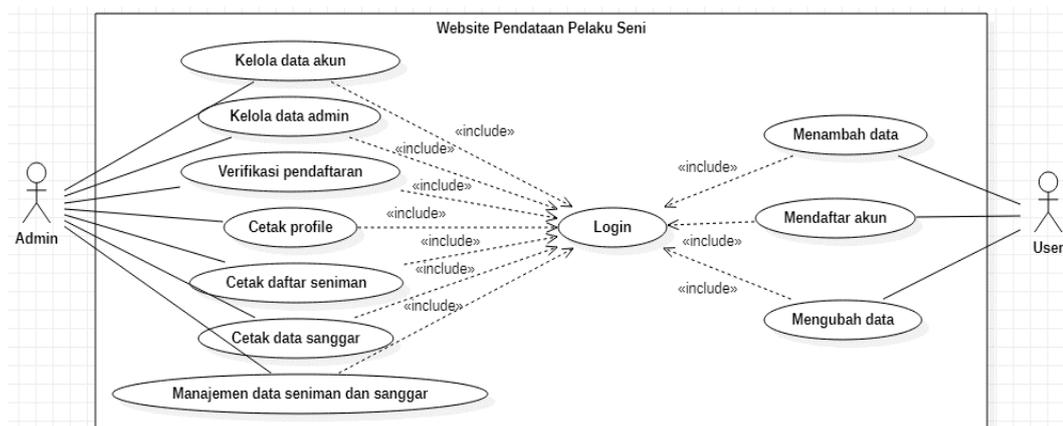
basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

3.7.1 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 menggambarkan 2 actor yaitu user dan admin dimana *use case* ini merupakan suatu desain proses dari *Website Pendaftaran 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, dan mengubah data akun pada *website* tersebut. Sebelum mengolah data-data tersebut *user* harus melakukan login terlebih dahulu.

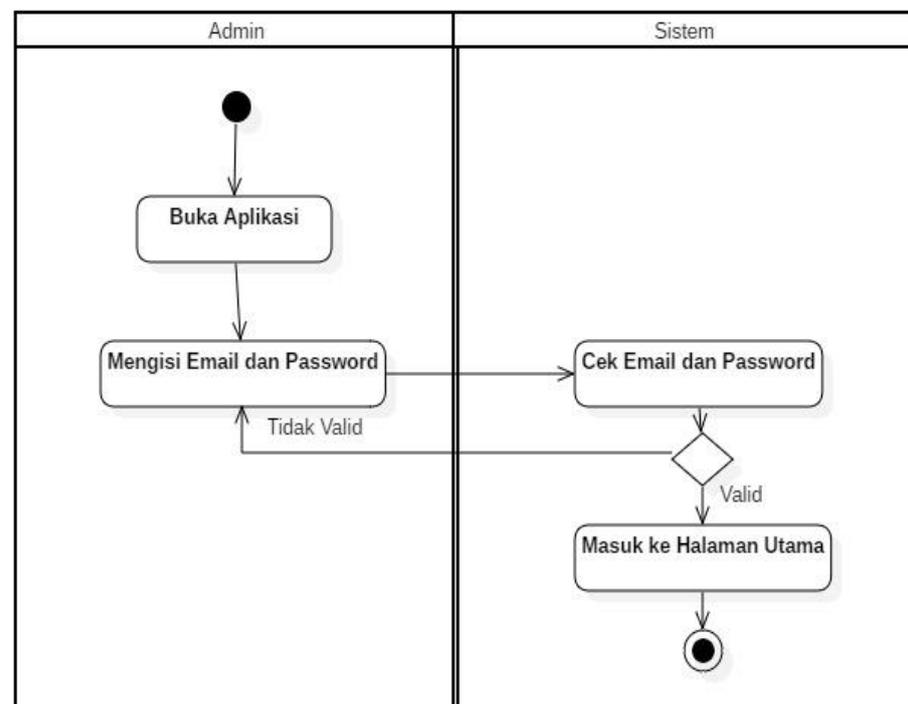
b. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika *procedural*, proses bisnis, dan jalur kerja. Dimana *activity diagram* menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

Activity diagram menunjukkan suatu alur kegiatan secara berurutan dan digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan-kegiatan dalam sebuah operasi meskipun juga dapat digunakan untuk mendeskripsikan

alur kegiatan yang lainnya seperti *use case* atau suatu interaksi. Jika mengaitkan dengan *use case diagram*, maka interaksi selalu berawal dari aktor tertentu. Selanjutnya pesan tertentu akan ditangkap oleh antarmuka pengguna *user interface*, kemudian dikirim *dispatch* ke objek-objek yang ada dalam sistem perangkat lunak yang dikembangkan.

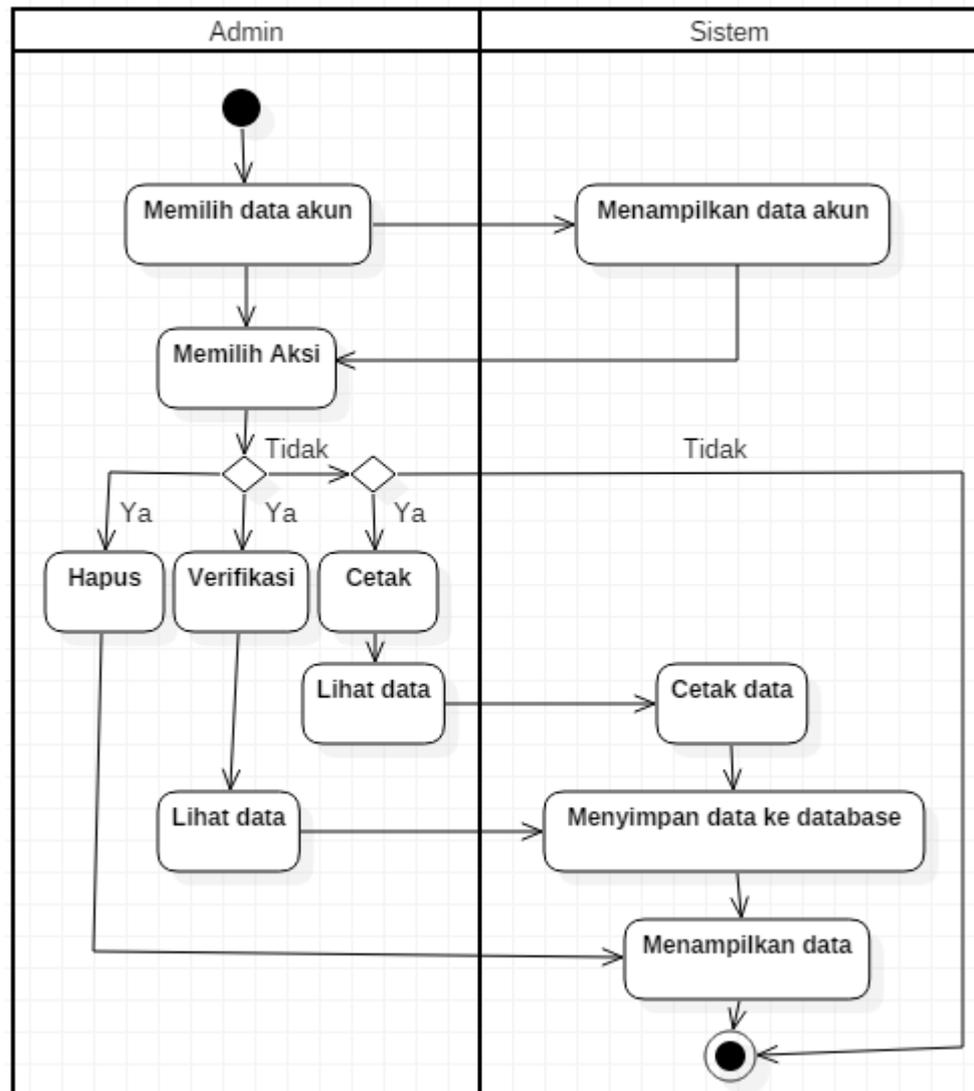
1. Activity Diagram Login (Admin dan User)



Gambar 2. Activity Diagram Login (Admin dan User)

Activity Diagram Login dimana admin dan *user* mengisi *email* dan *password* kemudian menekan tombol *login* selanjutnya sistem akan mengecek *username* dan *password* di *database* jika benar akan masuk ke halaman utama dan jika salah akan kembali ke halaman *login*.

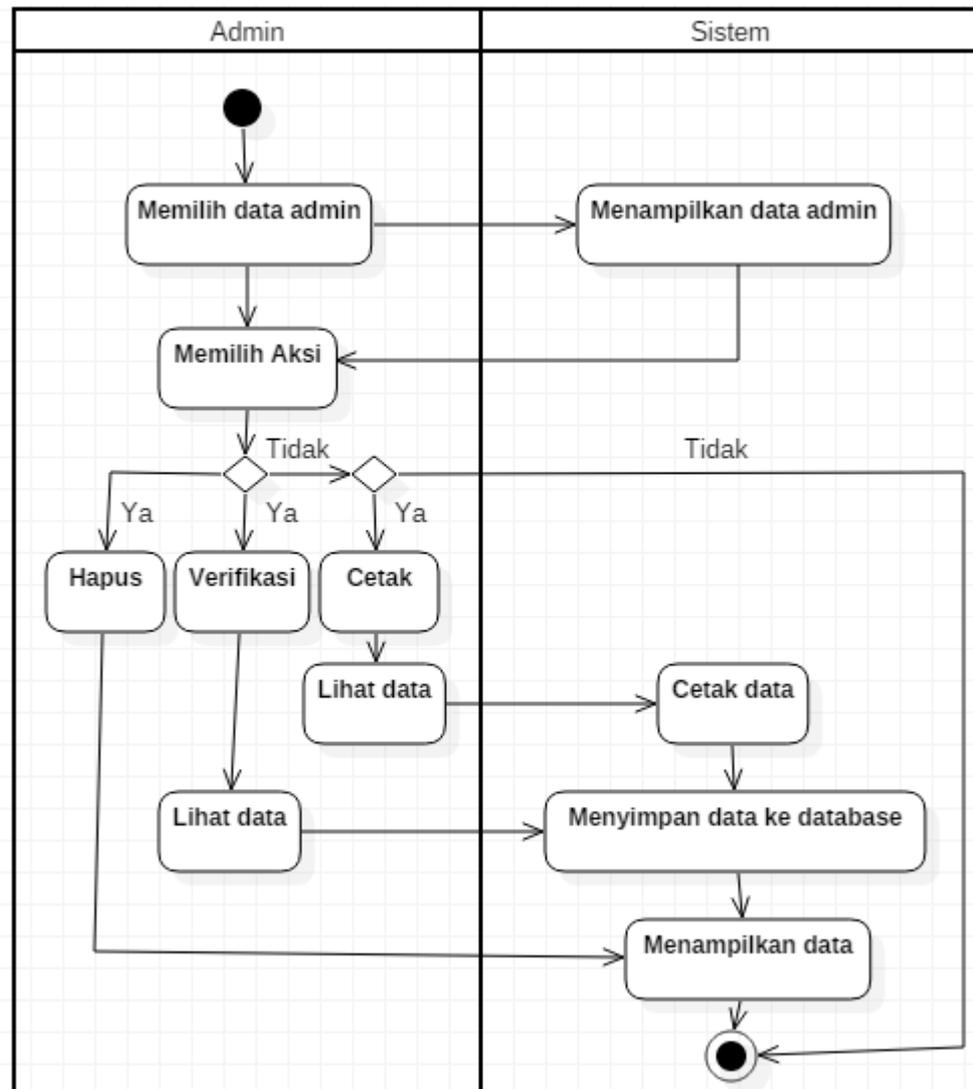
2. Activity Diagram Kelola Data Akun (Admin)



Gambar 3. Activity Diagram Kelola Data Akun (Admin)

Admin memilih data akun dan sistem akan menampilkan data akun dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melihat, verifikasi, hapus dan cetak.

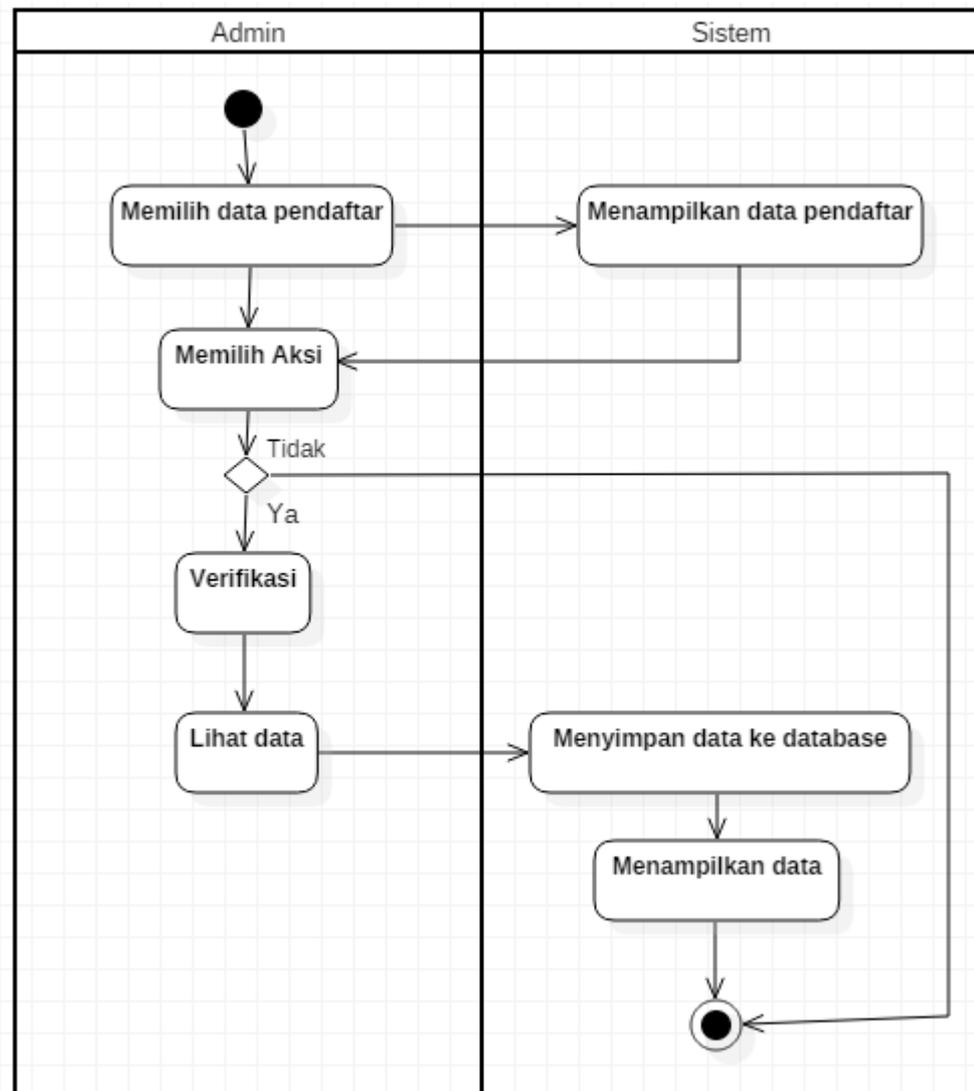
3. Activity Diagram Kelola Data Admin (Admin)



Gambar 4. Activity Diagram Kelola Data Admin (Admin)

Admin memilih data dari admin dan sistem akan menampilkan data admin dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melihat, verifikasi, hapus dan cetak.

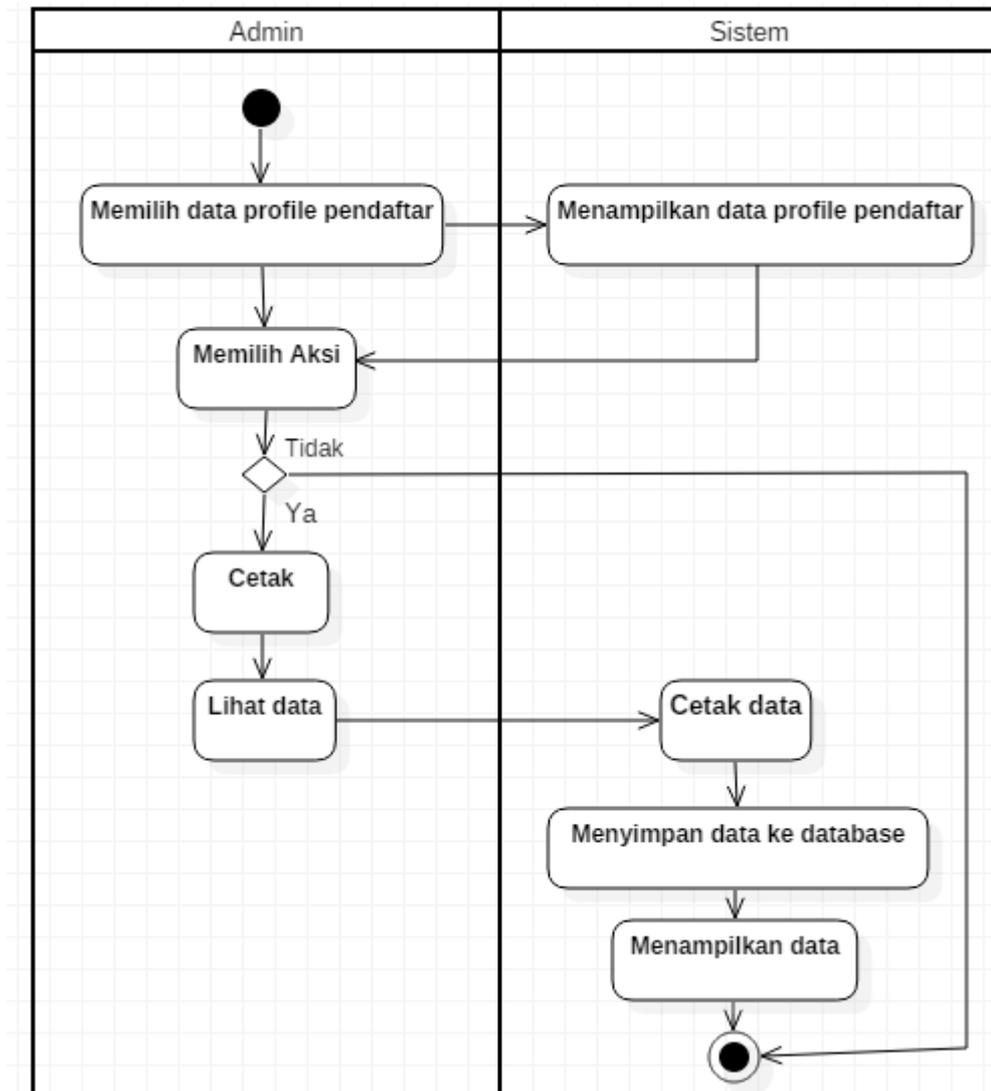
4. Activity Diagram Verifikasi Pendaftaran (Admin)



Gambar 5. Activity Diagram Verifikasi Pendaftaran (Admin)

Admin memilih data pendaftar dan sistem akan menampilkan data pendaftar dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melakukan verifikasi.

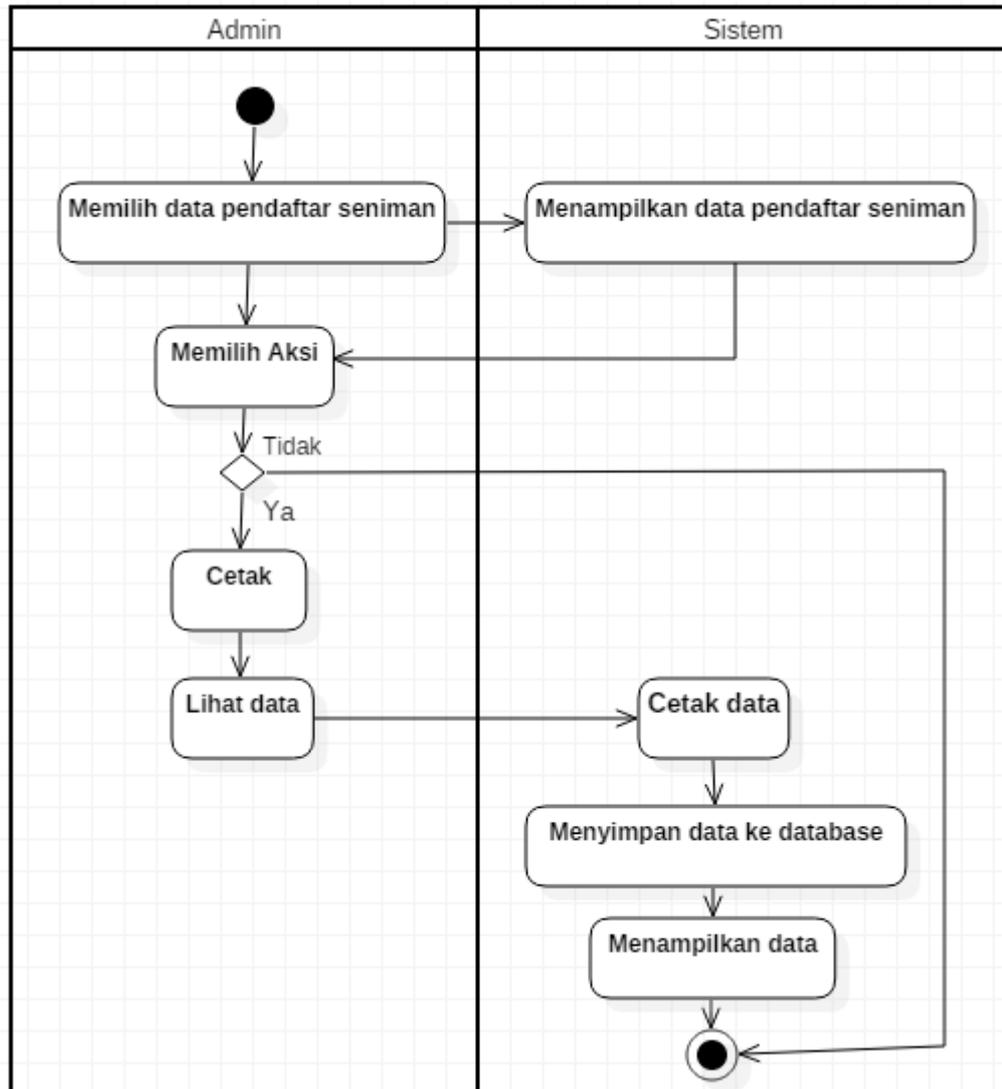
5. Activity Diagram Cetak Profile (Admin)



Gambar 6. Activity Diagram Cetak Profile (Admin)

Admin memilih data profile pendaftar dan sistem akan menampilkan data profile pendaftar dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melakukan cetak profile.

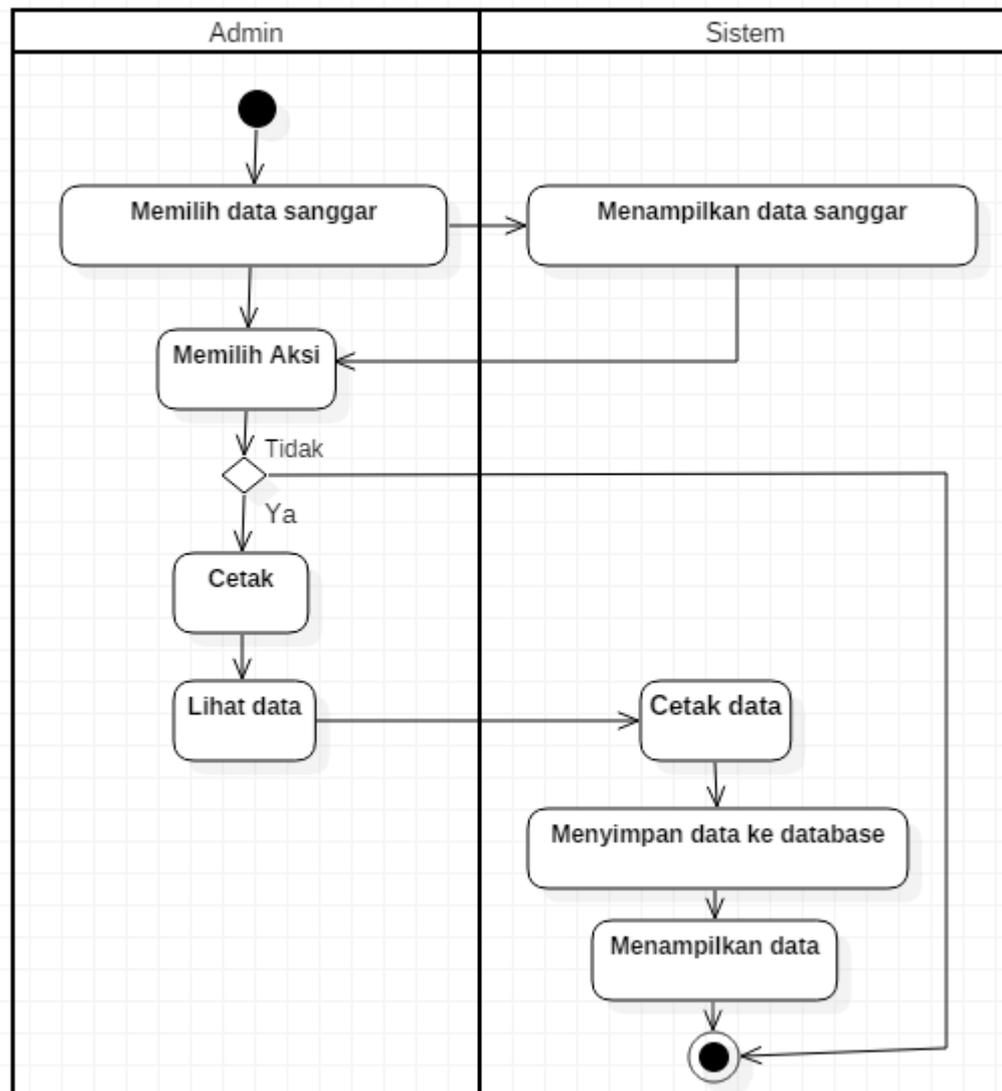
6. Activity Diagram Cetak Daftar Seniman (Admin)



Gambar 7. Activity Diagram Cetak Daftar Seniman (Admin)

Admin memilih data pendaftar seniman dan sistem akan menampilkan data pendaftar seniman dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melakukan cetak daftar seniman.

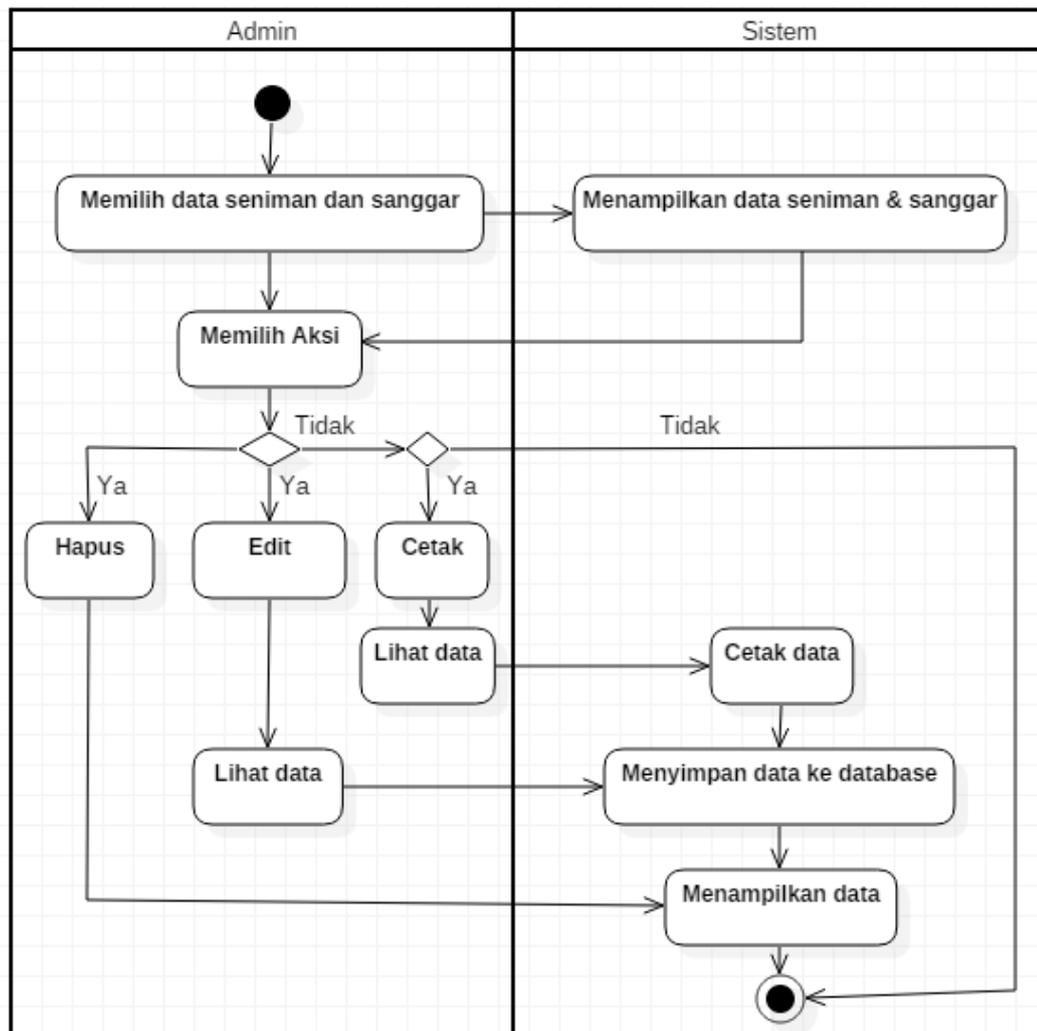
7. Activity Diagram Cetak Data Sanggar (Admin)



Gambar 8. Activity Diagram Cetak Data Sanggar (Admin)

Admin memilih data sanggar dan sistem akan menampilkan data sanggar dan sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melakukan cetak pada data sanggar.

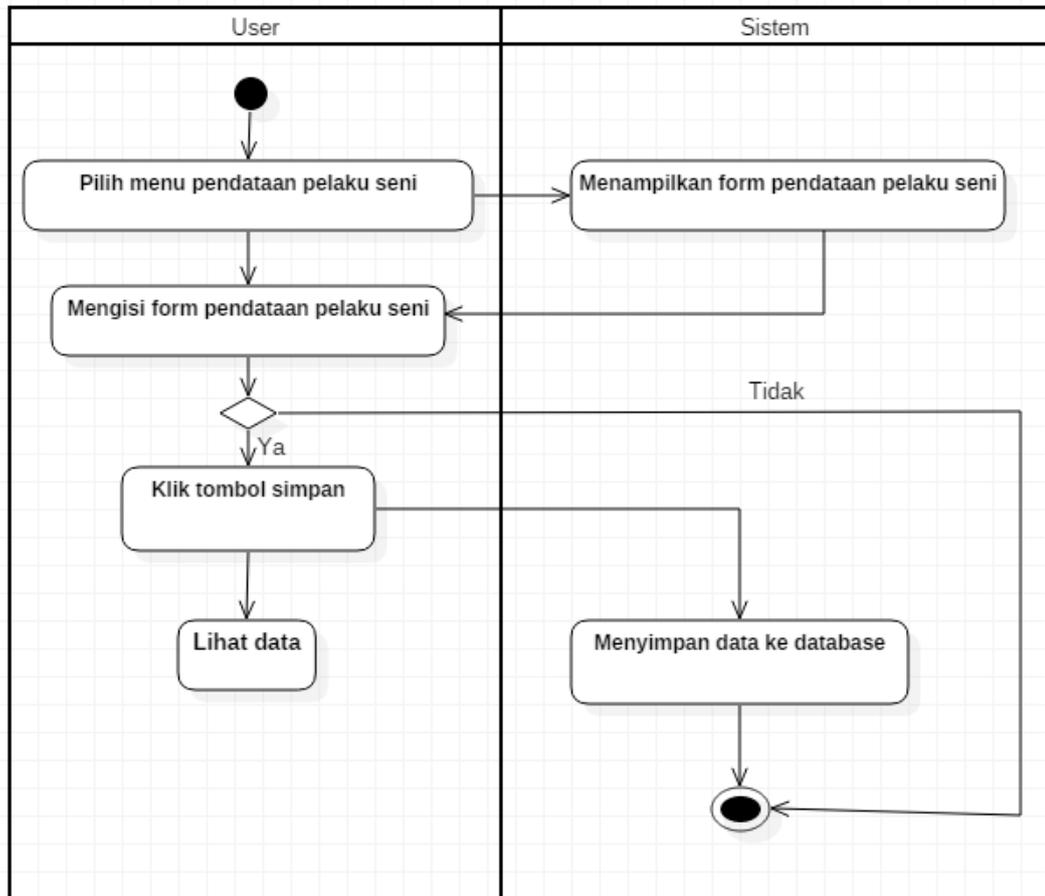
8. Activity Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin)



Gambar 9. Activity Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin)

Admin memilih data sanggar dan seniman, kemudian sistem akan menampilkan data sanggar dan seniman. Sistem akan menampilkan seluruh data kemudian admin dapat melakukan hapus, edit dan cetak pada data yang dikelola.

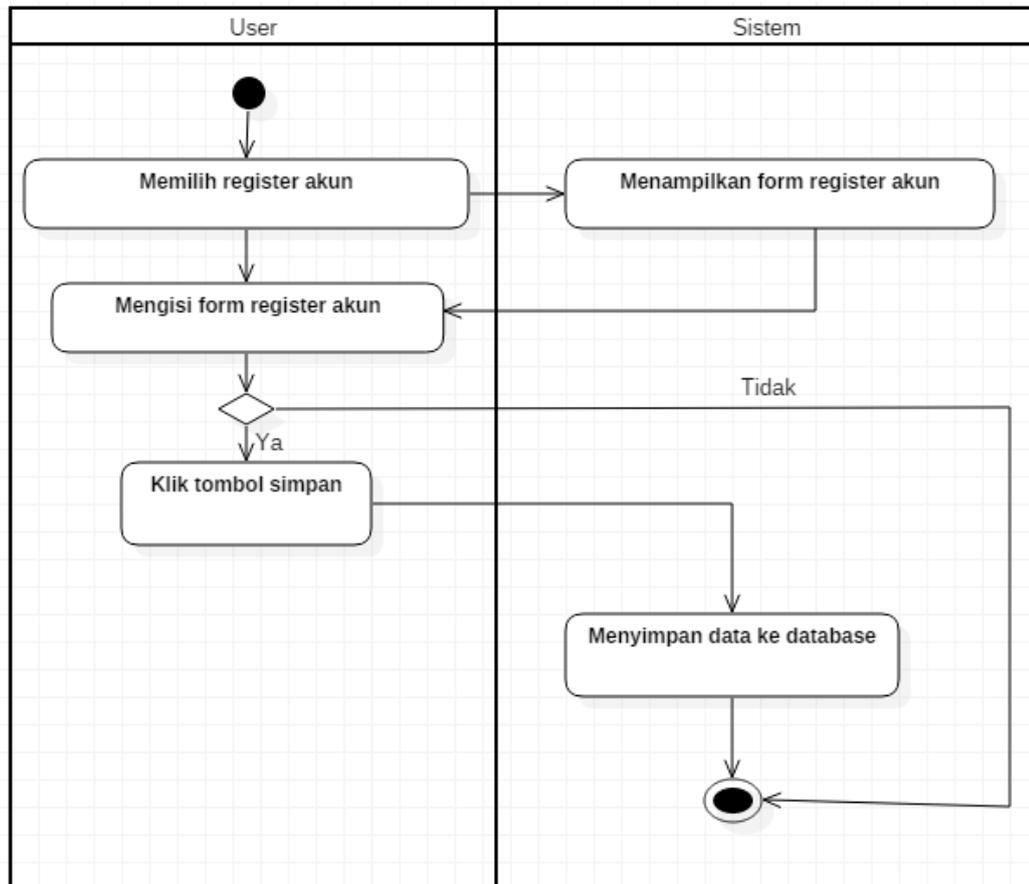
9. Activity Diagram Menambah Data (User)



Gambar 10. Activity Diagram Menambah Data (User)

User memilih menu pendataan pelaku seni, pelaku seni yang dimaksud adalah pendataan seniman ataupun sanggar. Kemudian sistem akan menampilkan form pendataan pelaku seni. *User* langsung mengisi form pendataan dan jika sudah selesai klik simpan, data yang terisi langsung tersimpan ke *database* dan *user* juga bisa melihat data yang mereka isi didalam *website*.

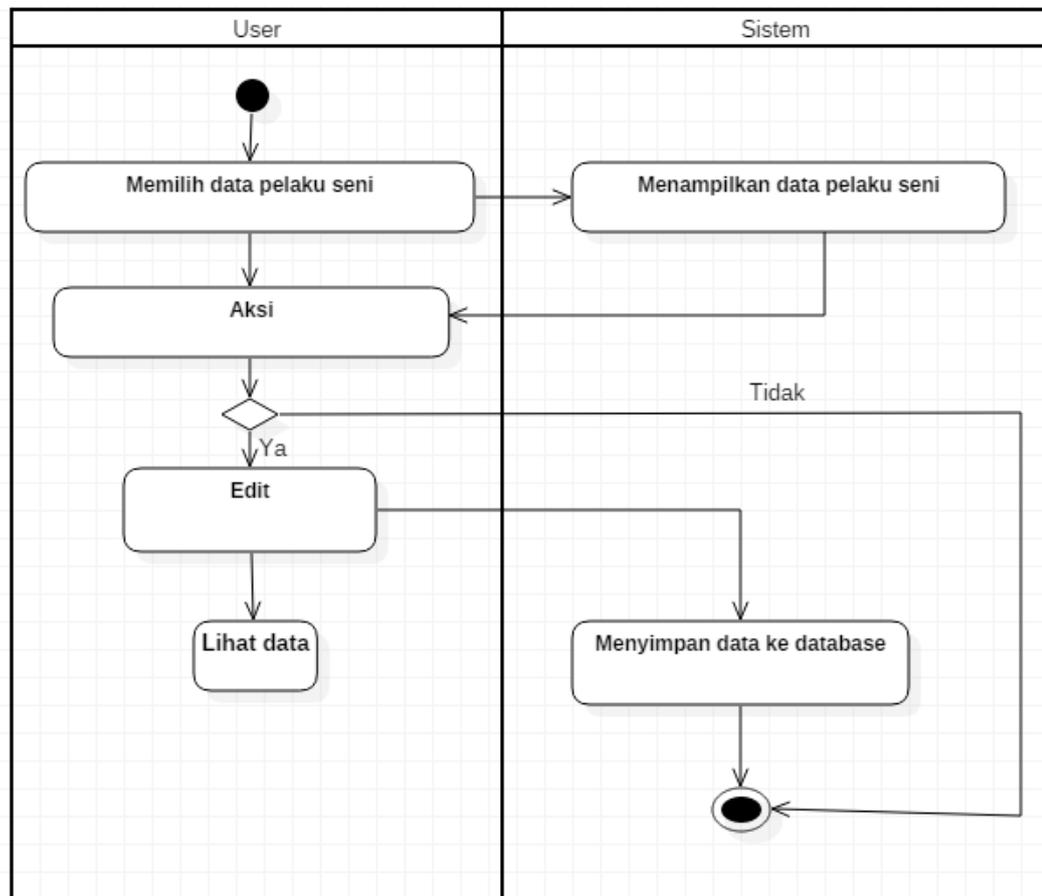
10. Activity Diagram Mendaftar Akun (User)



Gambar 11. Activity Diagram Mendaftar Akun (User)

User memilih register akun, kemudian sistem menampilkan form register akun. *User* langsung mengisi form register akun dan jika sudah selesai klik simpan, maka data yang terisi langsung tersimpan ke dalam *database*.

11. Activity Diagram Mengubah Data (*User*)



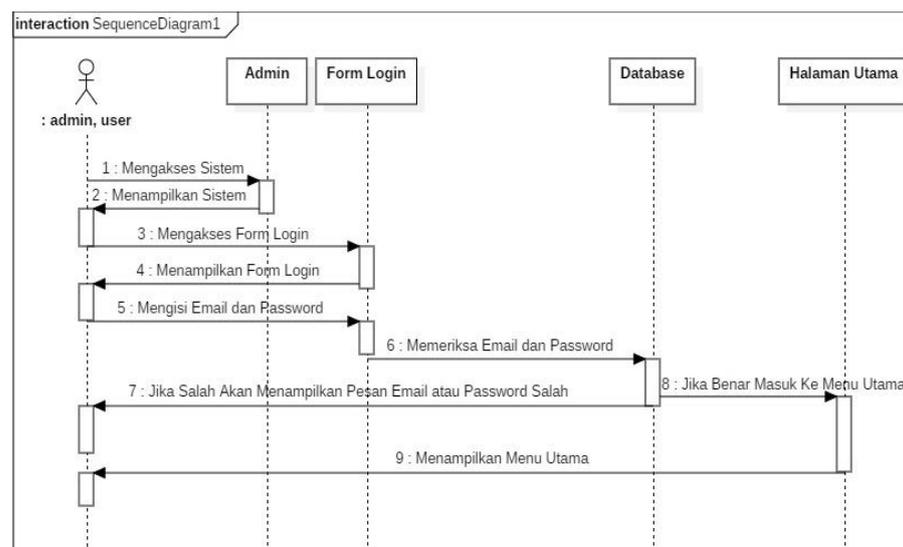
Gambar 12. Activity Diagram Mengubah Data (*User*)

User memilih data pelaku seni, kemudian sistem akan menampilkan data pelaku seni. Setelah data ditampilkan, *user* bisa mengedit pada data yang ingin diubah dan setelah selesai *user* bisa melihat hasil data yang sudah diedit.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya berupa *class* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* menampilkan interaksi antar kelas dan lainnya, bagaimana suatu *message* pesan dikirimkan dari suatu kelas ke kelas lainnya, dengan penekanan lebih pada urutan kejadian menurut waktu. Selain itu, *sequence diagram* memperlihatkan dengan baik urutan yang terjadi antara satu kelas dengan lainnya, tetapi mengabaikan pengorganisasiannya. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal waktu dan dimensi horizontal objek-objek yang terkait. *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan *scenario* atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.

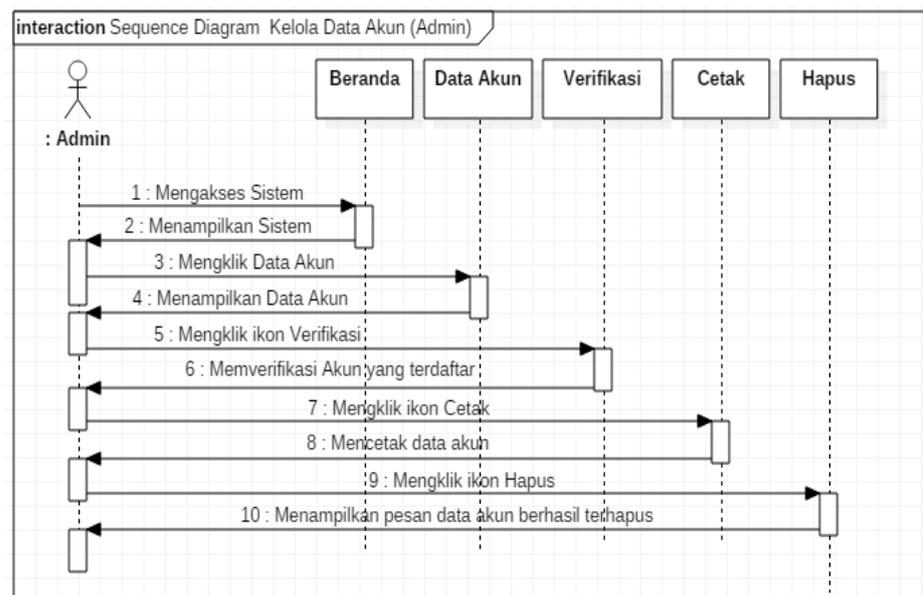
1. Sequence Diagram Login (Admin dan User)



Gambar 13. *Sequence Diagram Login (Admin dan User)*

Admin dan *user* mengakses sistem dan akan menampilkan sistem kemudian admin dan *user* mengakses *form login* kemudian sistem akan menampilkan *form login* dan admin atau *user* mengisi *email* dan *password* jika *email* dan *password* ada pada *database* maka sistem akan masuk ke menu utama dan jika *email* dan *password* salah maka akan menampilkan pesan *email* atau *password* salah dan kembali ke *form login*.

2. Sequence Diagram Kelola Data Akun (Admin)

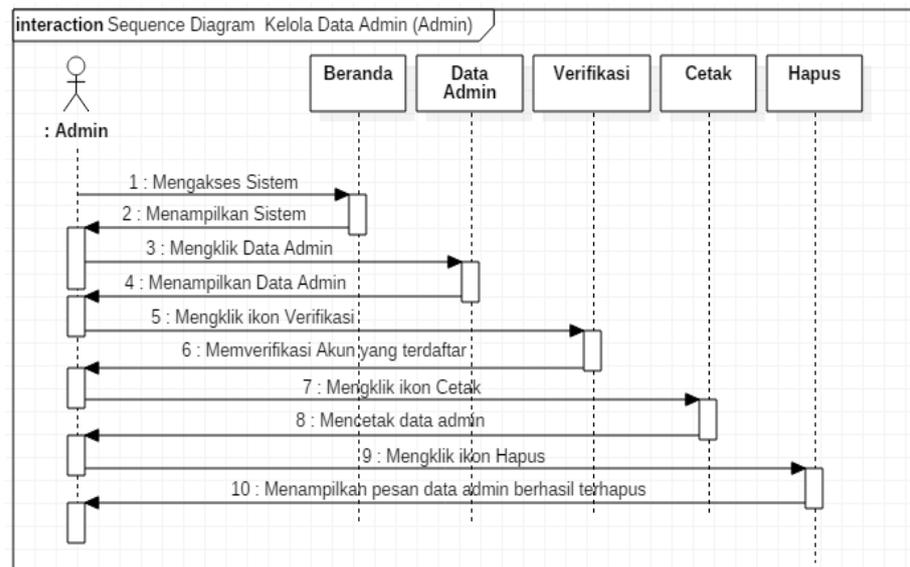


Gambar 14. Sequence Diagram Kelola Data Akun (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data akun maka sistem akan menampilkan data akun, admin mengklik ikon verifikasi, maka sistem akan memverifikasi akun yang terdaftar, admin mengklik ikon cetak maka

akan mencetak, admin mengklik ikon hapus, maka akan menampilkan pesan berhasil dihapus.

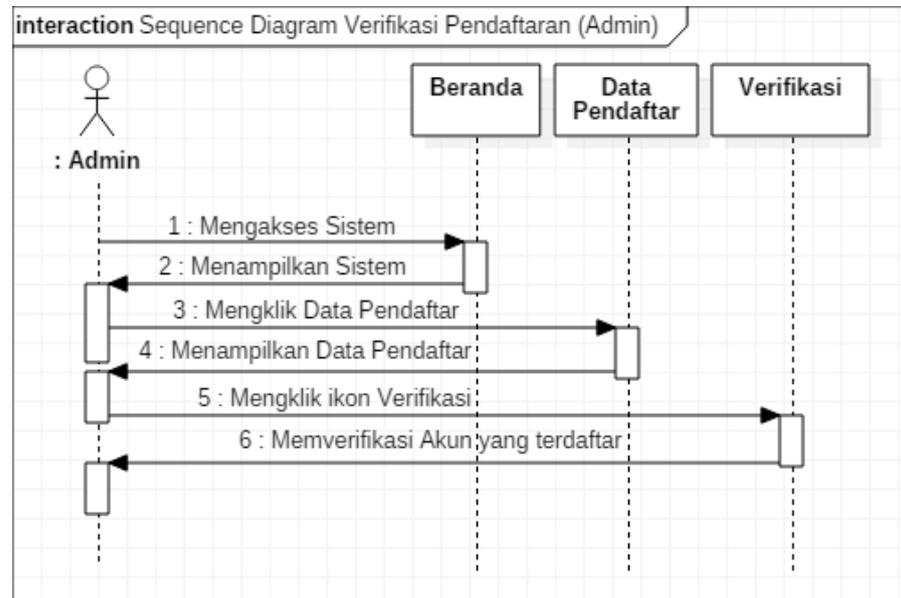
3. *Sequence Diagram* Kelola Data Admin (Admin)



Gambar 15. *Sequence Diagram* Kelola Data Admin (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data admin maka sistem akan menampilkan data admin, admin mengklik ikon verifikasi, maka sistem akan memverifikasi data admin yang terdaftar, admin mengklik ikon cetak maka akan mencetak, admin mengklik ikon hapus, maka akan menampilkan pesan berhasil dihapus.

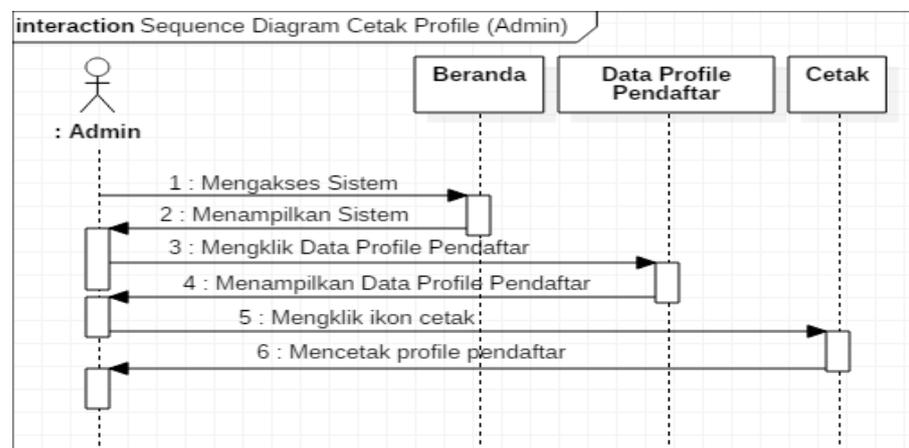
4. *Sequence Diagram* Verifikasi Pendaftaran (Admin)



Gambar 16. *Sequence Diagram* Verifikasi Pendaftaran (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data pendaftar maka sistem akan menampilkan data pendaftar, admin mengklik ikon verifikasi, maka sistem akan memverifikasi data akun yang terdaftar.

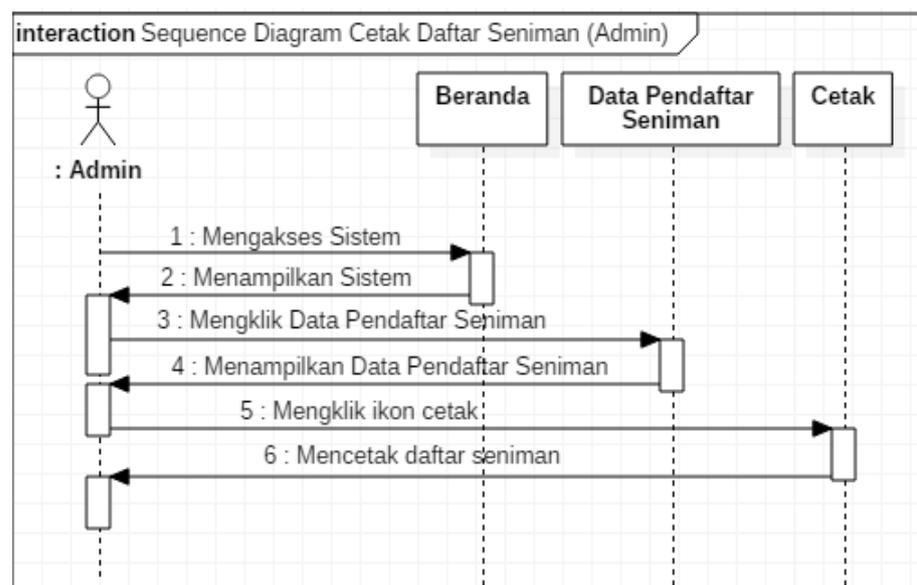
5. *Sequence Diagram* Cetak Profile (Admin)



Gambar 17. *Sequence Diagram* Cetak Profile (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data profile pendaftar maka sistem akan menampilkan data profile pendaftar, admin mengklik ikon cetak, maka sistem akan mencetak profile pendaftar.

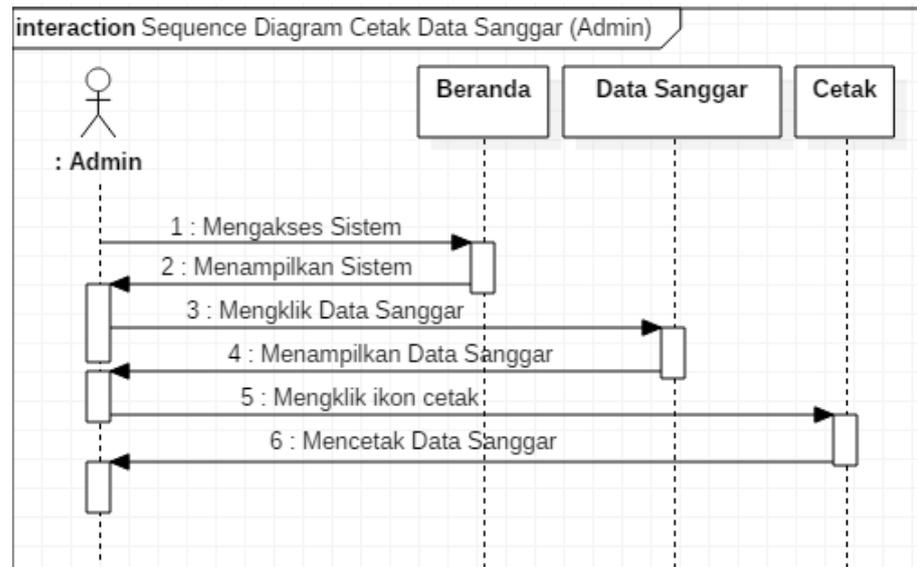
6. *Sequence Diagram* Cetak Daftar Seniman (Admin)



Gambar 18. *Sequence Diagram* Cetak Daftar Seniman (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data pendaftar seniman maka sistem akan menampilkan data pendaftar seniman, admin mengklik ikon cetak, maka sistem akan mencetak daftar seniman.

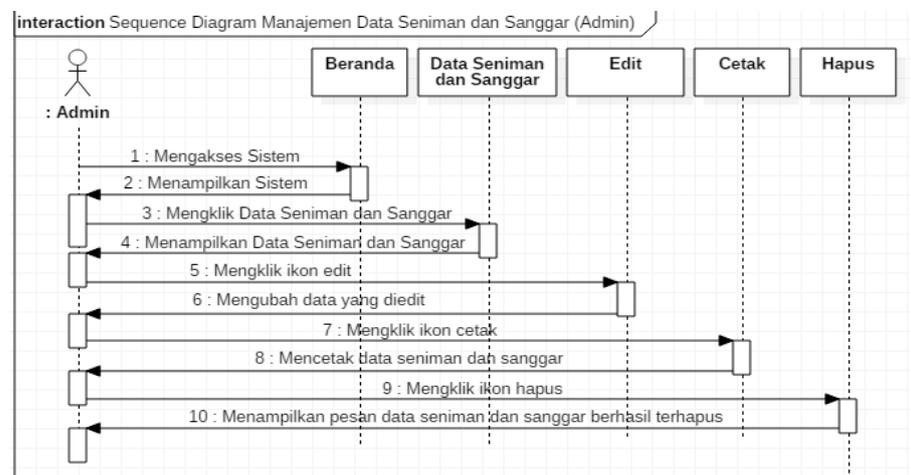
7. Sequence Diagram Cetak Data Sanggar (Admin)



Gambar 19. Sequence Diagram Cetak Data Sanggar (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data sanggar maka sistem akan menampilkan data sanggar, admin mengklik ikon cetak, maka sistem akan mencetak data sanggar.

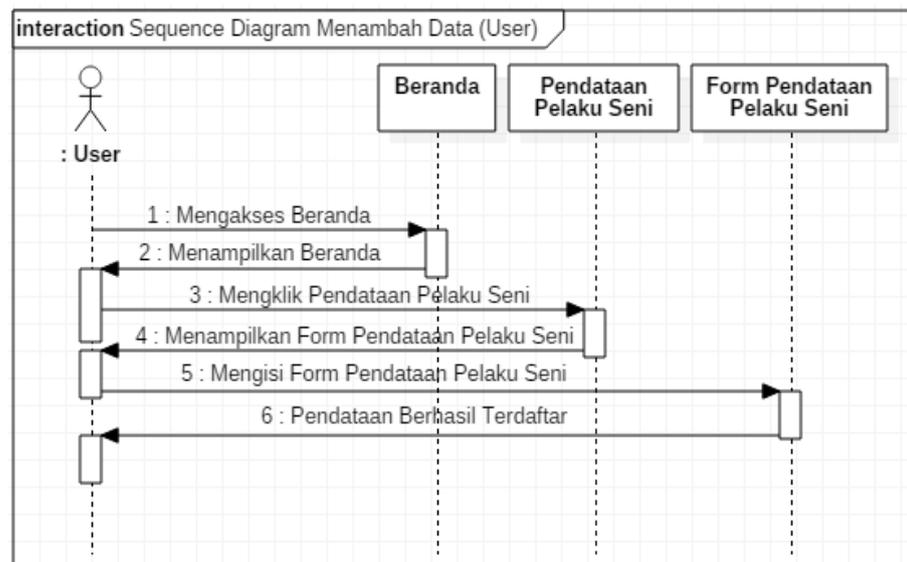
8. Sequence Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin)



Gambar 20. Sequence Diagram Manajemen Data Seniman dan Sanggar (Admin)

Admin mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu admin memilih data seniman dan sanggar maka sistem akan menampilkan data admin seniman dan sanggar, admin mengklik ikon edit, maka sistem akan mengubah data yang diedit, admin mengklik ikon cetak maka akan mencetak, admin mengklik ikon hapus, maka akan menampilkan pesan berhasil dihapus.

9. Sequence Diagram Menambah Data (User)

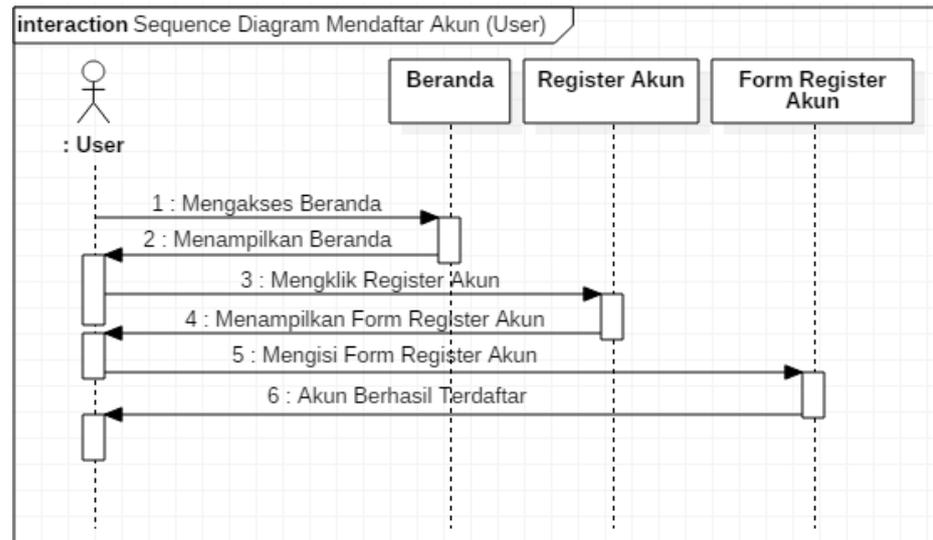


Gambar 21. Sequence Diagram Menambah Data (User)

User mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu user memilih menu pendaftaran pelaku seni, pelaku seni yang dimaksud adalah pendaftaran seniman ataupun sanggar. Kemudian sistem akan menampilkan form pendaftaran pelaku seni. User langsung

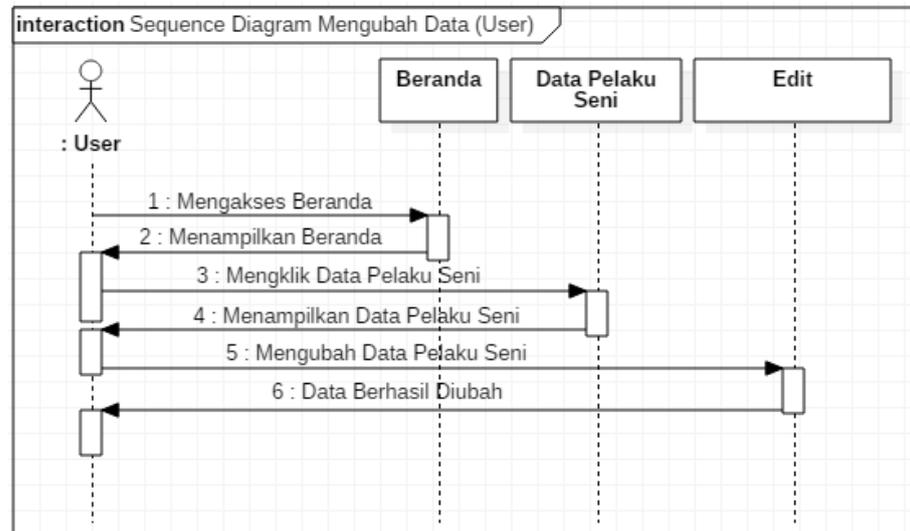
mengisi form pendataan dan jika sudah selesai maka pendataan berhasil terdaftar.

10. *Sequence Diagram* Mendaftar Akun (*User*)

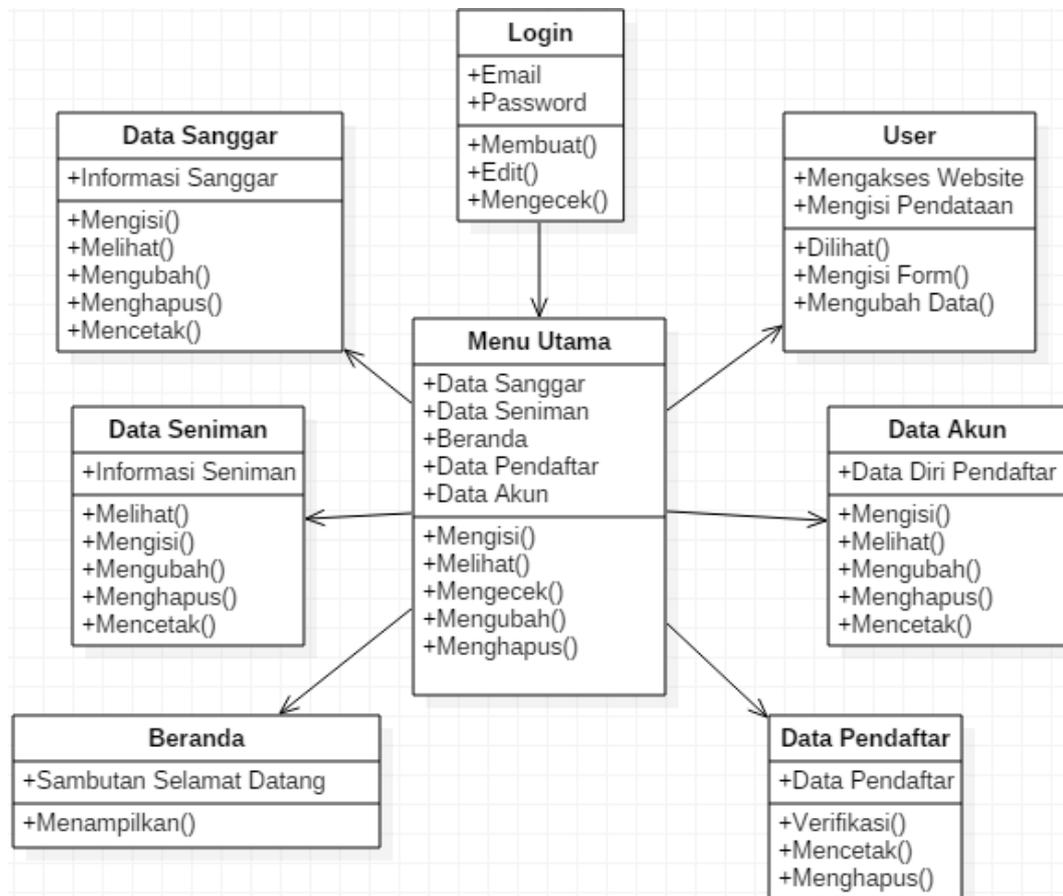


Gambar 22. *Sequence Diagram* Mendaftar Akun (*User*)

User mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu *user* memilih register akun, kemudian sistem akan menampilkan form register akun. *User* langsung mengisi form register dan jika sudah selesai maka akun berhasil terdaftar.

11. *Sequence Diagram* Mengubah Data (*User*)Gambar 23. *Sequence Diagram* Mengubah Data (*User*)

User mengakses beranda dan sistem akan menampilkan beranda lalu *user* mengklik data pelaku seni, kemudian sistem akan menampilkan data pelaku seni. *User* mengubah data dan jika sudah selesai maka data berhasil diubah.

d. *Class Diagram*Gambar 24. *Class Diagram*

Merupakan rancangan *class diagram* pada *Website* Pendaftaran Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*, yang menggambarkan sebuah konsep awal mengenai komponen dalam sistem yang memiliki tanggung jawab dan perilaku yang berbeda, dengan masing-masing fungsi yang dibawa akan melengkapi pembentukan *class diagram* menjadi kesatuan yang utuh.

3.7.2 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 dibawah ini beberapa desain rancangan *interface website*:

1) Halaman Login

Daftar disini'." data-bbox="281 483 739 678"/>

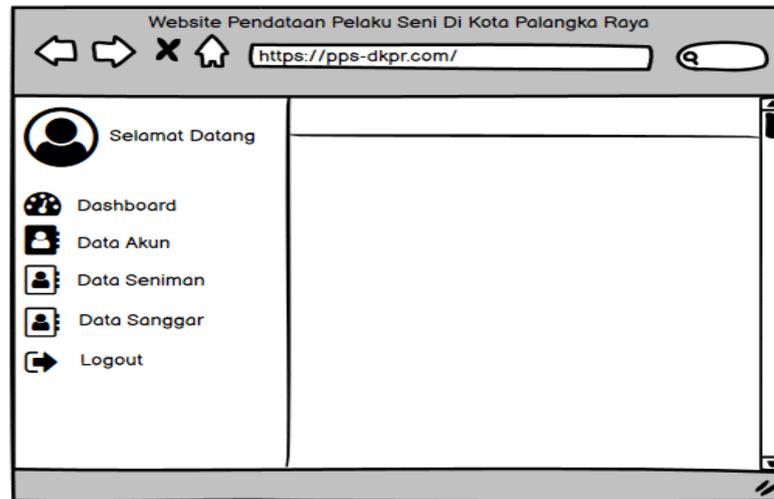
The image shows a web browser window with the following elements:

- Browser title: Website Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya
- Address bar: https://pps-dkpr.com
- Page title: Halaman Login
- Form fields: Username, Password
- Button: Login
- Text: Belum mempunyai akun? [Daftar disini](#)

Gambar 25. *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.

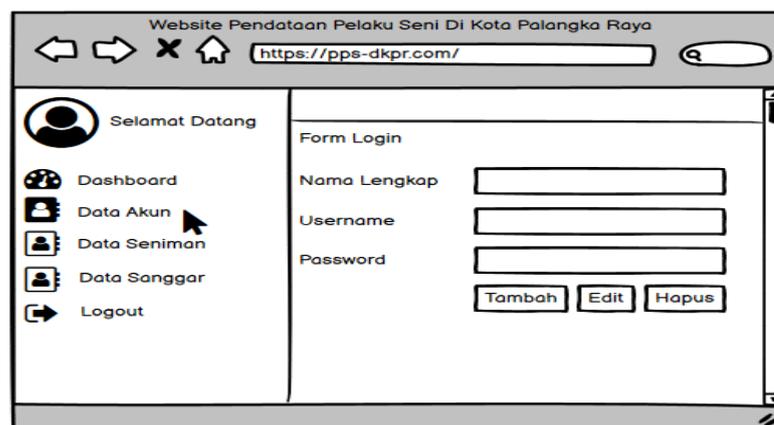
2) Halaman *Dashboard* Utama



Gambar 26. *Dashboard* Utama

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

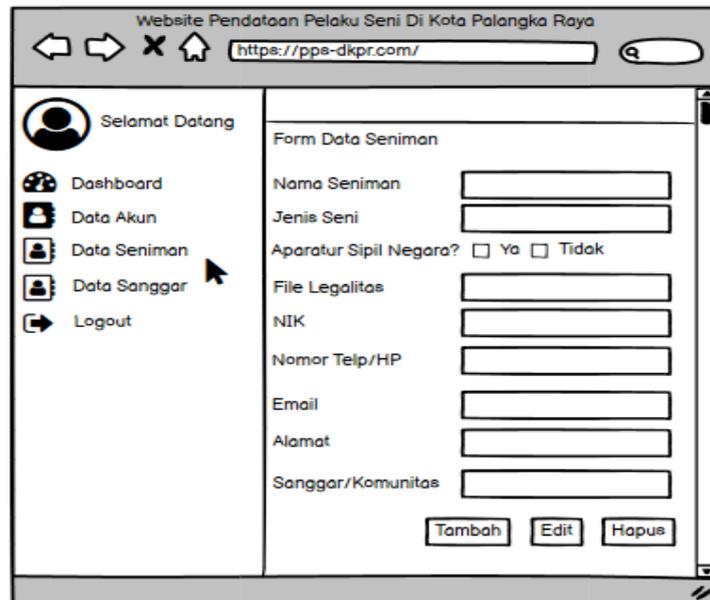
3) Halaman Fitur Data Akun



Gambar 27. Fitur Data Akun

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

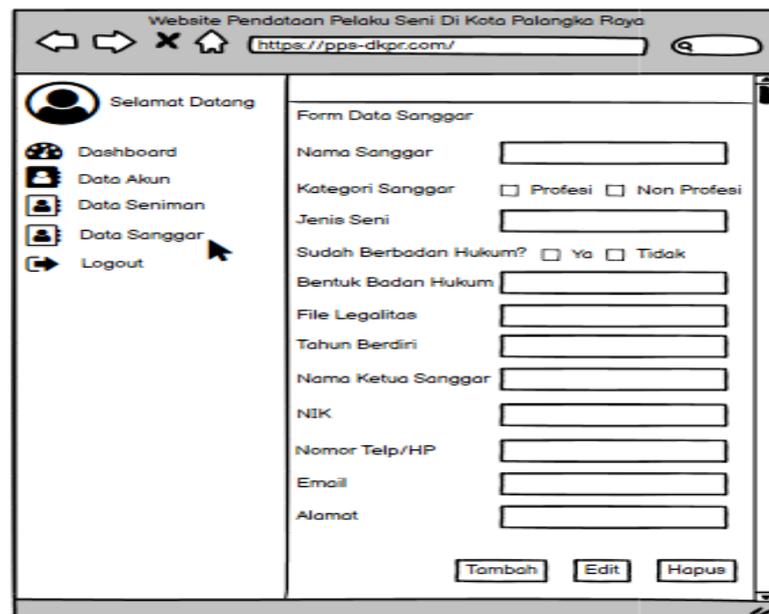
4) Halaman Fitur Data Seniman



Gambar 28. Fitur Data Seniman

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

5) Halaman Fitur Data Sanggar



Gambar 29. Fitur Data Sanggar

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

3.7.3 Desain Basis Data

1. Desain Tabel 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 13. Struktur Tabel Akun

Nama Field	Tipe Data / Panjang	Keterangan
Id	int(11)	primary key
nama_pengguna	varchar(30)	nama pengguna
kata_sandi	varchar(30)	kata sandi
email	varchar(50)	Email
level	varchar(10)	level pengguna

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 14. 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
email	varchar(100)	Email

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 15. 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
asn	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

d. Tabel Sanggar

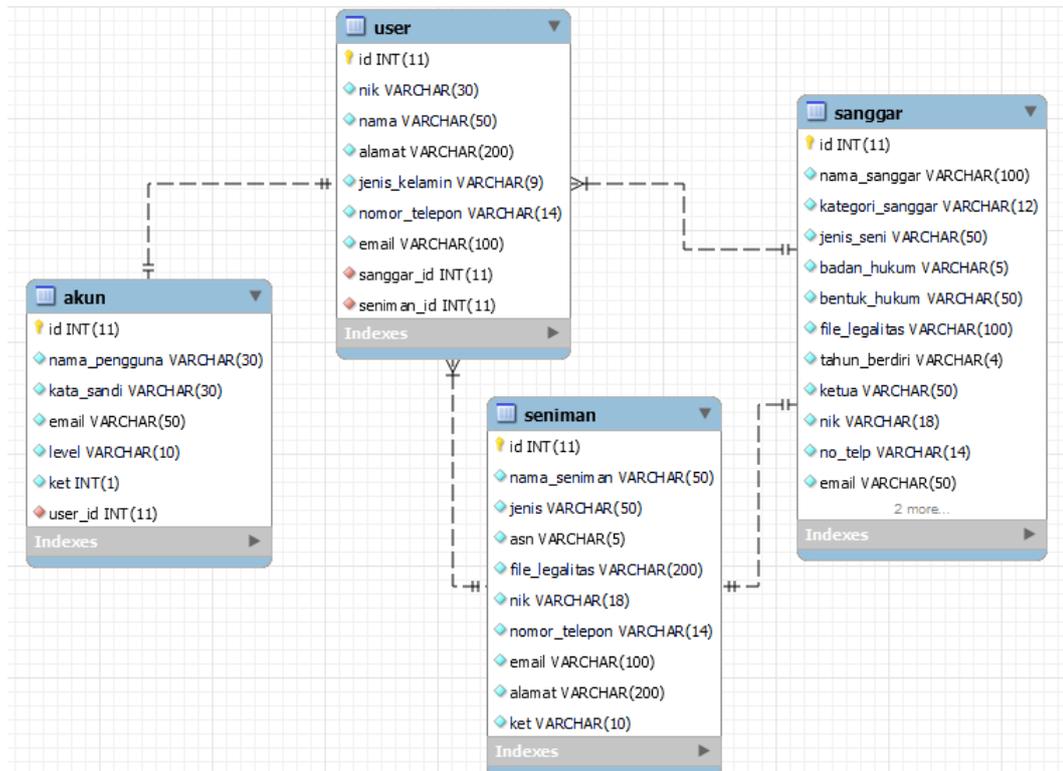
Tabel ini memuat data dari sanggar yang nantinya dapat dikelola oleh admin dan pelaku seni juga bisa selalu meng-*update* informasi mereka didalam *website* tersebut.

Tabel 16. 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

2. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan notasi yang digunakan dalam melakukan aktivitas pemodelan data. Dalam perencanaan desain basis data diperlukan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memudahkan dalam membuat struktur basis data. Berikut gambar ERD dari *Website* Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*.



Gambar 30. Entity Relationship Diagram

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Implementasi

Implementasi untuk program yang sudah dibangun dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan, agar program yang dibuat dapat diketahui kekurangan dan dapat dimengerti dengan baik serta diketahui cara penggunaannya.

Program yang dibangun menggunakan *Framework Codeigniter 4*, bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*, *text editor* penulis menggunakan *Sublime Text 3*, *XAMPP* sebagai *webserver* dan *MySQL* sebagai *database management system*.

a. Kode Program

1) *.env*

Berisi konfigurasi *base url* dan *database* yang digunakan pada pembuatan *website*.

```
*/  
public $baseURL = 'http://localhost/webppspr/public';
```

```
public $default = [  
    'DSN' => '',  
    'hostname' => 'localhost',  
    'username' => 'root',  
    'password' => '',  
    'database' => 'webppspr',  
    'DBDriver' => 'MySQLi',
```

2) Kode Halaman *Login*

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan halaman *login website*.

```

<body class="hold-transition login-page">
<div class="login-box">
  <div class="login-logo"
    <p><a href="#"><b>Selamat Datang</b><br>Silakan Login</a></p>
  </div>
  <!-- /.login-logo -->
  <div class="card">
    <div class="card-body login-card-body">
      <div class="row">
        <div class="col-12">
          <!-- -->
          <?php
            if (!empty(session()->getFlashdata('gagal'))) { ?>
              <div class="alert alert-danger alert-dismissible">
<button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-hidden="true">&times;</button>
                <?php echo session()->getFlashdata('gagal'); ?>
              </div>
            <?php } ?>
          <?php
            if (!empty(session()->getFlashdata('success'))) { ?>
              <div class="alert alert-success alert-dismissible">
<button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-hidden="true">&times;</button>
                <?php echo session()->getFlashdata('success'); ?>
              </div>
            <?php } ?>
          </div>
        </div>
      </div>
      <form action="<?= base_url() ?>/akun/cek_login" method="post" >
        <div class="input-group mb-3">
          <input id="nis" name="username" class="form-control" placeholder="Masukan Username">
            <div class="input-group-append">
              <div class="input-group-text">
                <span class="fas fa-envelope"></span>
              </div>
            </div>
          </div>
          <div class="input-group mb-3">
            <input type="Password" id="pass" name="password" class="form-control"
placeholder="Masukan Password">
            <div class="input-group-append">
              <div class="input-group-text">

```

```

        <span class="fas fa-lock"></span>
    </div>
</div>
</div>
<div class="row">
    <div class="col-8">
    </div>
    <!-- /.col -->
    <div class="col-4">
        <button type="submit" class="btn btn-primary btn-block">Masuk</button>
    </div>
    <!-- /.col -->
</div>
</form>
<br>
<p class="mb-0">
    <p>Belum mempunyai akun?<a href="<?= base_url('akun/register') ?>" class="text-
center"> Daftar Disini</a></p>
</p>
</div>

```

3) Kode Halaman *Dashboard*

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan halaman *dashboard website*.

```

<section class="content">
    <div class="container-fluid">
        <div class="row">
            <h2 style="text-align: center; padding-left: 70px;">SELAMAT DATANG DI SISTEM
PENDATAAN SENIMAN DAN SANGGAR DI PALANGKA RAYA</h2>
        </div>
    </div><!--/. container-fluid -->
</section>
<!-- /.content -->
</div>

```

4) Kode Registrasi Akun

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan registrasi akun.

```
<body class="hold-transition register-page">
<div class="register-box">
  <div class="register-logo">
    <a href="#"><b>Pendataan</b><br>Seniman Dan Sanggar</a>
  </div>
  <div class="card">
    <div class="card-body register-card-body">
      <p class="login-box-msg">Silahkan Masukan Data Dengan Lengkap</p>
      <?php if (!empty(session()->getFlashdata('gagal'))) { ?>
        <div class="alert alert-danger alert-dismissible">
          <button type="button" class="close" data-dismiss="alert" aria-hidden="true">&times;</button>
          <h5><i class="icon fas fa-ban"></i> Perhatian!</h5>
          <?php echo session()->getFlashdata('gagal'); ?>
        </div>
      <?php } ?>
      <?php echo form_open_multipart('akun/saveregister'); ?>
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="text" name="nama_pengguna" class="form-control" placeholder="Nama
Lengkap" required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-user"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="email" name="email" class="form-control" placeholder="Email" required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-envelope"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
      <div class="input-group mb-3">
        <input type="password" name="password" class="form-control" placeholder="Password"
required>
        <div class="input-group-append">
          <div class="input-group-text">
            <span class="fas fa-lock"></span>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
```

```

</div>
<div class="input-group mb-3">
  <input type="password" name="konfirmasi" class="form-control" placeholder="Retype
password" required>
  <div class="input-group-append">
    <div class="input-group-text">
      <span class="fas fa-lock"></span>
    </div>
  </div>
</div>
<div class="row">
<div class="col-8">
  <div class="icheck-primary">
    <input type="checkbox" id="agreeTerms" name="terms" value="agree" required>
    <label for="agreeTerms">
      I agree to the <a href="#">terms</a>
    </label>
  </div>
</div>
<div class="col-4">
  <button type="submit" class="btn btn-primary btn-block">Register</button>
</div>
</div>
<?php echo form_close(); ?>
<a href="<?= base_url('akun') ?>" class="text-center">Login</a>
</div>
</div>

```

5) Kode *Input* Data Sanggar

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan *input* data sanggar.

```

<?php echo form_open_multipart('sanggar/save'); ?>
<div class="card-body">
  <div class="row">
    <div class="col-12">
      <div class="form-group">
        <label>Nama Sanggar</label>
        <input type="text" name="nama" class="form-control">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Kategori Sanggar</label>
        <select name="kategori_sanggar" class="form-control">
          <option value="Profesi">Profesi</option>

```

```

        <option value="Non Profesi">Non Profesi</option>
    </select>
</div>
<div class="form-group">
    <label>Jenis Seni</label>
    <input type="text" name="jenis_seni" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Berbadan Hukum</label>
    <select name="badan_hukum" class="form-control">
        <option value="Ya">Ya</option>
        <option value="Tidak">Tidak</option>
    </select>
</div>
<div class="form-group">
    <label>Bentuk Badan Hukum</label>
    <input type="text" name="bentuk_hukum" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Tahun Berdiri</label>
    <input type="number" name="tahun" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Ketua Sanggar</label>
    <input type="text" name="ketua" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>NIK Ketua</label>
    <input type="text" name="nik" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Nomor Telp/HP</label>
    <input type="number" name="nomor_telepon" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>Email</label>
    <input type="email" name="email" class="form-control" value="<?= session()-
>get('email') ?>" readonly>
</div>
<div class="form-group">
    <label>Alamat</label>
    <input type="text" name="alamat" class="form-control">
</div>
<div class="form-group">
    <label>File Legalitas</label>
    <div class="custom-file">
        <input type="file" name="file_upload" class="custom-file-input"
id="customFile" accept=".jpg, .png">

```

```

        <label class="custom-file-label" for="customFile">Masukan File</label>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="body-footer justify-content-between">
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Simpan</button>
  </div>
</div>
<?php echo form_close(); ?>
</div>

```

6) Kode *Input* Data Seniman

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan *input* data seniman.

```

<?php echo form_open_multipart('seniman/save'); ?>
<div class="card-body">
  <div class="row">
    <div class="col-12">
      <div class="form-group">
        <label>NIK</label>
        <input type="text" name="nik" class="form-control">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Nama Seniman</label>
        <input type="text" name="nama" class="form-control">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Jenis Seni</label>
        <input type="text" name="jenis_seni" class="form-control">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Nomor Telp/HP</label>
        <input type="number" name="nomor_telepon" class="form-control">
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Email</label>
        <input type="email" name="email" class="form-control"
value="<?= session()->get('email') ?>" readonly>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label>Alamat</label>
        <input type="text" name="alamat" class="form-control">
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

```

</div>
<div class="form-group">
  <label>Sanggar / Komunitas</label>
  <select class="form-control" name="ket">
    <option value="Sanggar">Sanggar</option>
    <option value="Komunitas">Komunitas</option>
  </select>
</div>
<div class="form-group">
  <label>Aparatur Sipil Negara</label>
  <select class="form-control" name="asn">
    <option value="Ya">Ya</option>
    <option value="Tidak">Tidak</option>
  </select>
</div>
<div class="form-group">
  <label>File Legalitas</label>
  <div class="custom-file">
    <input type="file" name="file_upload" class="custom-file-
input" id="customFile" accept=".jpg, .png">
    <label class="custom-file-label"
for="customFile">Masukan File</label>
  </div>
</div>
</div>
</div>
<div class="modal-footer justify-content-between">
  <button type="submit" class="btn btn-primary">Simpan</button>
</div>
</div>
<?php echo form_close(); ?>
</div>
</div>

```

7) Kode Cetak Data Sanggar

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan fitur cetak data sanggar.

```

</style>
</head>
<body>
<center>


```

```

</center>
<br>
<h3 style="text-align: center;">Formulir Pendataan Sanggar Palangka Raya</h3>
<table id="isi">
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Nama Sanggar</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->nama_sanggar ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Kategori Sanggar</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->kategori_sanggar ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Jenis Seni</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;">Seni <?= $data->jenis_seni ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Apakah Sudah Berbadan Hukum</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->badan_hukum ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Bentuk Badan Hukum</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->bentuk_hukum ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">File Legalitas</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?php if($data->file_legalitas!="") { echo 'Ya'; } else
{ echo 'Tidak'; } ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Tahun Berdiri</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->tahun_berdiri ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">Nama Ketua Sanggar</td>
    <td style="width: 5%;"></td>
    <td style="width: 60%;"><?= $data->ketua ?></td>
  </tr>
  <tr>
    <td style="width: 35%;">NIK</td>
    <td style="width: 5%;"></td>

```

```

        <td style="width: 60%;"><?= $data->nik ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Nomor Telepon</td>
        <td style="width: 5%;"></td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->no_telp ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Email</td>
        <td style="width: 5%;"></td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->email ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Alamat</td>
        <td style="width: 5%;"></td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->alamat ?></td>
    </tr>
</table>

```

8) Kode Cetak Data Seniman

Berisi konfigurasi *coding* yang digunakan pada pembuatan fitur cetak data seniman.

```

</style>
</head>
<body>
<center>

</center>
<br>
<h3 style="text-align: center;">Formulir Pendataan Seniman Palangka Raya</h3>
<table id="isi">
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Nama Seniman</td>
        <td style="width: 5%;"></td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->nama_seniman ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Jenis Seni</td>
        <td style="width: 5%;"></td>
        <td style="width: 60%;">Seni <?= $data->jenis ?></td>
    </tr>
    <tr>

```

```

        <td style="width: 35%;">Apakah Aparatur Sipil Negara</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->asn ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">File Legalitas</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?php if($data->asn!="") { echo 'Ya'; } else { echo
'Tidak'; } ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">NIK</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->nik ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Nomor Telp/HP</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->nomor_telepon ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Email</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->email ?></td>
    </tr>
    <tr>
        <td style="width: 35%;">Alamat</td>
        <td style="width: 5%;">:</td>
        <td style="width: 60%;"><?= $data->alamat ?></td>
    </tr>
</table>

```

4.1.2 Pengujian

1. Uji Coba Sistem dan Program

Pada pembuatan sistem ini, metode pengujian yang digunakan penulis yaitu metode pengujian *blackbox*. Penulis telah melakukan pengujian *blackbox* dengan Bapak Deden Andriawan, M.Kom (Dosen STMIK Palangkaraya) secara Online via Zoom pada 17 Agustus 2021. Pengujian *blackbox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat

lunak. Pengujian ini memungkinkan agar sistem dapat memperoleh kumpulan-kumpulan kondisi input yang mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

a. Pengujian Halaman *Login*

Tabel 17. Pengujian Halaman *Login*

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Halaman <i>Login</i>	Masukkan data benar	Tampil halaman <i>dashboard</i>	Halaman <i>dashboard</i> tampil
2	Halaman <i>Login</i>	Masukkan data salah	Tidak tampil halaman <i>dashboard</i>	Tetap dihalaman <i>login</i>

b. Pengujian Registrasi Akun

Tabel 18. Pengujian Registrasi Akun

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Registrasi Akun	Masukkan data benar	Kembali ke laman <i>login</i>	Kembali ke <i>login</i> dan menunggu verifikasi dari admin
2	Registrasi Akun	Masukkan data salah	Tidak kembali ke laman <i>login</i>	Tetap dihalaman registrasi

c. Pengujian *Input Data Sanggar*Tabel 19. Pengujian *Input Data Sanggar*

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Input Data Sanggar</i>	Masukkan data benar	Tampil halaman <i>dashboard</i>	Data berhasil masuk di Menu Data Sanggar
2	<i>Input Data Sanggar</i>	Masukkan data salah	Tidak tampil halaman <i>dashboard</i>	Tetap dihalaman <i>input Data Sanggar</i>

d. Pengujian *Input Data Seniman*Tabel 20. Pengujian *Input Data Seniman*

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Input Data Seniman</i>	Masukkan data benar	Tampil halaman <i>dashboard</i>	Data berhasil masuk di Menu Data Seniman
2	<i>Input Data Seniman</i>	Masukkan data salah	Tidak tampil halaman <i>dashboard</i>	Tetap dihalaman <i>input Data Seniman</i>

e. Pengujian Cetak Laporan Data Sanggar

Tabel 21. Pengujian Cetak Laporan Data Sanggar

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Cetak Laporan Data Sanggar	Masukkan data benar	Laporan bisa terunduh	Laporan terunduh dalam format PDF
2	Cetak Laporan Data Sanggar	Masukkan data salah	Laporan tidak bisa terunduh	Tetap dihalaman cetak laporan

f. Pengujian Cetak Laporan Data Seniman

Tabel 22. Pengujian Cetak Laporan Data Seniman

No	Pengujian	Data Masukkan	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Cetak Laporan Data Seniman	Masukkan data benar	Laporan bisa terunduh	Laporan terunduh dalam format PDF
2	Cetak Laporan Data Seniman	Masukkan data salah	Laporan tidak bisa terunduh	Tetap dihalaman cetak laporan

2. Hasil Respon Pengguna

Penulis melakukan penyebaran kuisioner yang diberikan kepada 20 orang dan responden nya sendiri adalah para pelaku seni di Kota Palangka Raya, selanjutnya dilakukan pengumpulan data dengan mengisi kuisioner yang telah dibagikan sebelumnya oleh penulis.

a. Pernyataan Kuisisioner

Pernyataan kuisisioner merupakan tahap untuk mengetahui pernyataan apa saja yang diajukan kepada responden terhadap sistem ini. Seperti pada tabel 23.

Tabel 23. Pernyataan Kuisisioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
		5	4	3	2	1
1	Tampilan dan pemilihan warna sangat bagus					
2	<i>Website</i> mudah dipahami					
3	Akses halaman pengguna lebih mudah					
4	Proses registrasi akun sangat mudah					
5	Proses login admin dan user sangat mudah					
6	Proses pendataan seniman dan sanggar sangat mudah					
7	Proses kelola data seniman dan sanggar sangat mudah					
8	Proses cetak laporan data seniman mudah digunakan					
9	Proses cetak laporan data sanggar mudah digunakan					
10	Sistem secara keseluruhan sangat baik					

b. Hasil Kuisisioner

Hasil kuesioner merupakan hasil perhitungan dari penilaian responden. Hasil kuesioner dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Hasil Kuisisioner

Responden	Jawaban Pernyataan																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	93
2	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	91
3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	91
4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	91
5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	93
6	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	89
7	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	97
8	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	93
9	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	95
10	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	92
Jumlah																				925	

Sedangkan untuk bobot daftar pernyataan dapat dilihat pada tabel 25.

Tabel 25. Bobot Daftar Pernyataan

Bobot	Daftar Pernyataan																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sangat Setuju	7	7	6	7	7	8	4	8	1	4	7	7	6	7	7	8	4	8	10	4
Setuju	3	3	4	3	3	2	6	2	9	6	3	3	4	3	3	2	6	2	0	6
Cukup Setuju	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Kurang Setuju	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Setuju	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

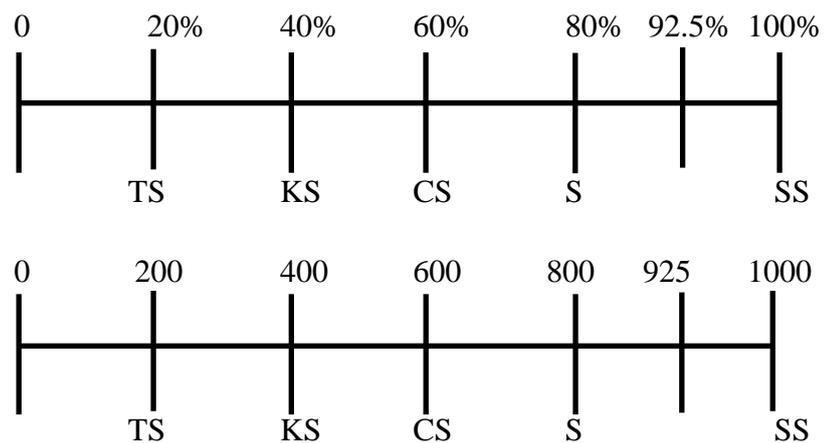
Berdasarkan hasil kuesioner pada tabel 25 dapat dilihat menggunakan skala pengukuran, disini penulis menggunakan likert sebagai skala pengukuran yaitu sebagai berikut:

Jumlah skor kriteria = (skor tertinggi tiap pasal) X (jumlah pernyataan) X (jumlah responden)

Jumlah skor kriteria = $5 \times 10 \times 20$
= 1000

Berdasarkan Tabel 24 untuk total jawaban responden adalah 925 dengan demikian aplikasi ini menurut pendapat 20 responden yaitu $925 / 1000 \times 100\%$ dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai 925 atau 92,5% terletak lebih dekat dengan daerah “Sangat Setuju (SS)”.

Secara kontinum dapat dilihat sebagai berikut:



Keterangan:

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

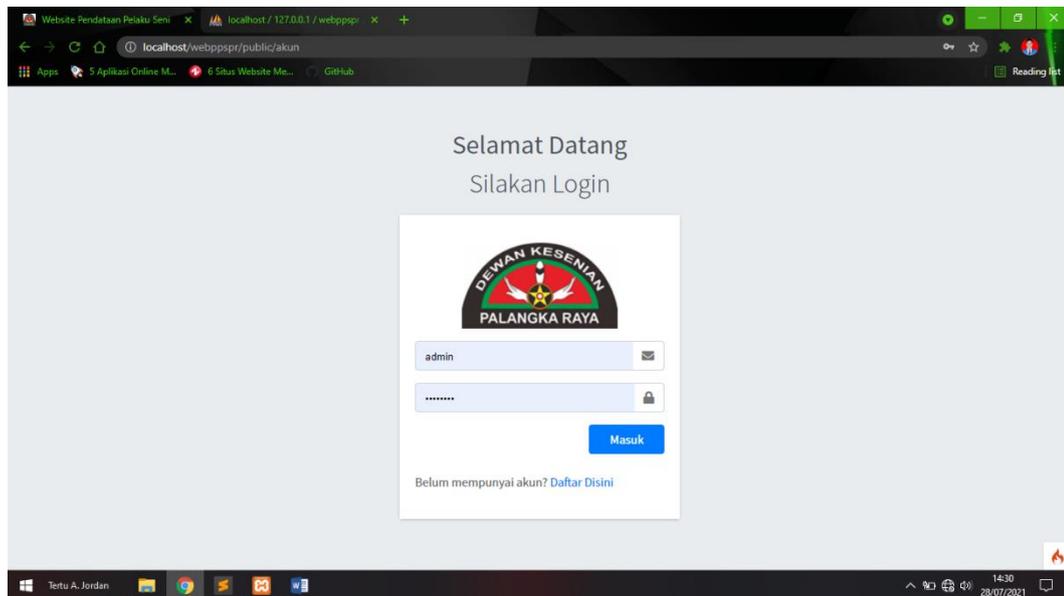
SS = Sangat Setuju

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pembahasan *interface* / antarmuka program

a. Tampilan *Login*

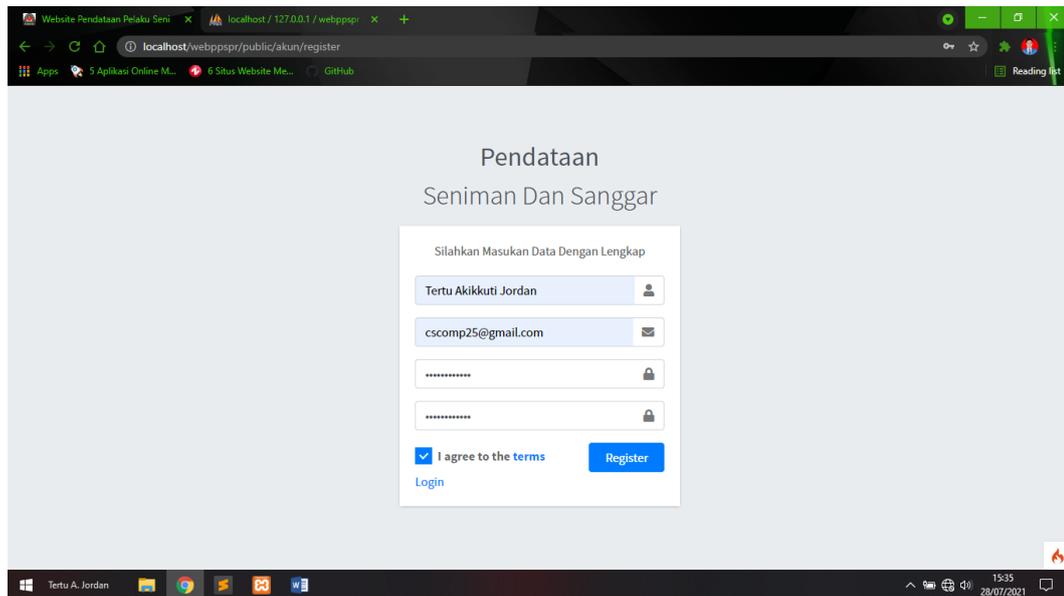
Login adalah langkah awal untuk masuk maupun mengakses *website*, pengguna harus memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan hak akses masing-masing baik itu admin maupun *user*. Penulis menggunakan *username* ‘admin’ dan kata sandi ‘*password*’, berikut pada gambar 31 dibawah ini adalah gambar dari tampilan *login*:



Gambar 31. Tampilan Halaman *Login Website*

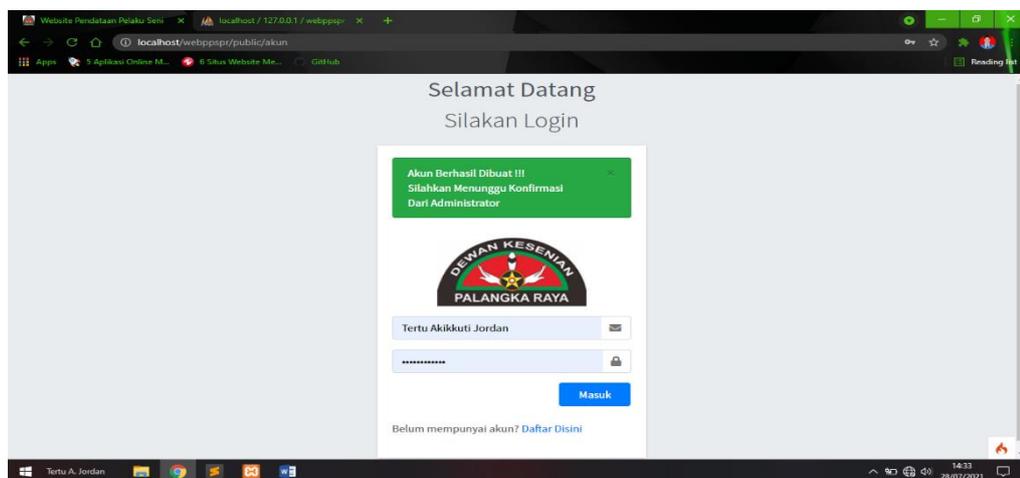
b. Tampilan Registrasi dan Konfirmasi Akun

Jika pengguna masih belum mempunyai akun, maka terlebih dahulu pengguna harus registrasi dengan klik ‘Daftar Disini’. Maka akan muncul form registrasi akun pada gambar 32 dibawah ini:



Gambar 32. Tampilan Registrasi Akun

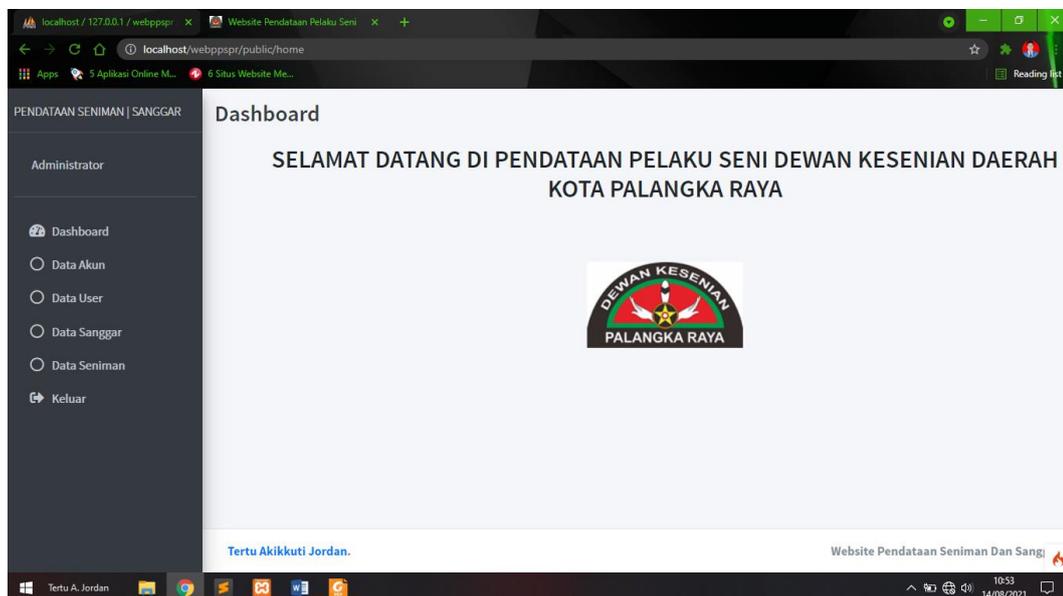
Setelah berhasil registrasi, maka akan muncul pemberitahuan ‘Akun berhasil dibuat!! Silahkan menunggu konfirmasi dari Administrator’, artinya akun pengguna tadi harus menunggu verifikasi dari admin agar bisa aktif. Dibawah ini adalah gambar 33 tampilan konfirmasi akun:



Gambar 33. Tampilan Konfirmasi Akun

c. Tampilan *Dashboard*

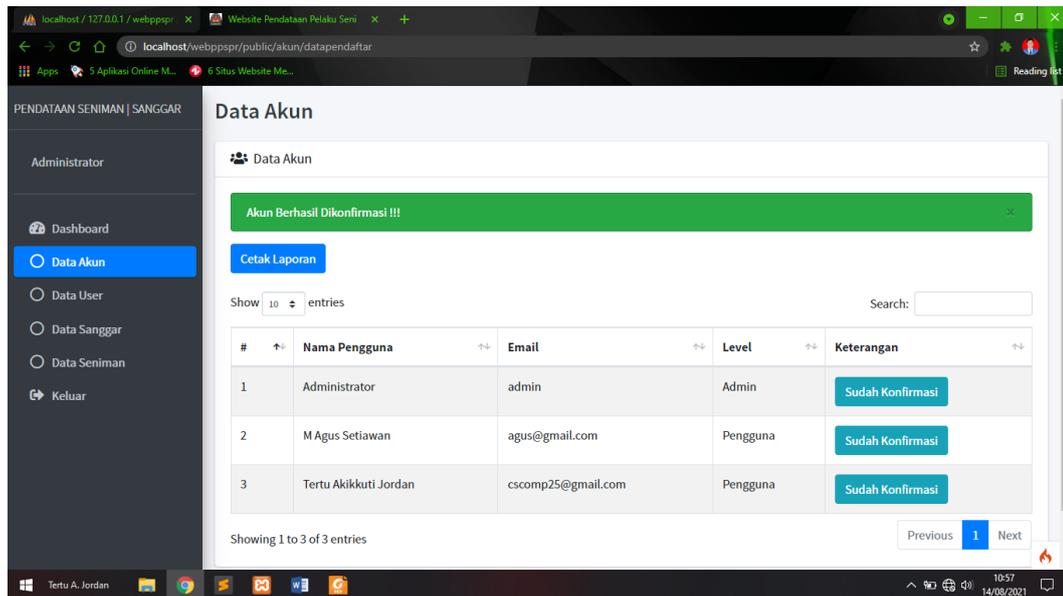
Dashboard merupakan halaman utama pada sebuah *website*, pada halaman *dashboard website* pendataan pelaku seni ini kita sudah disuguhkan dengan beberapa menu pada *sidebar* dan kata sambutan ketika sudah masuk. Berikut pada gambar 34 dibawah ini adalah gambar tampilan pada *dashboard*:



Gambar 34. Tampilan *Dashboard* Utama

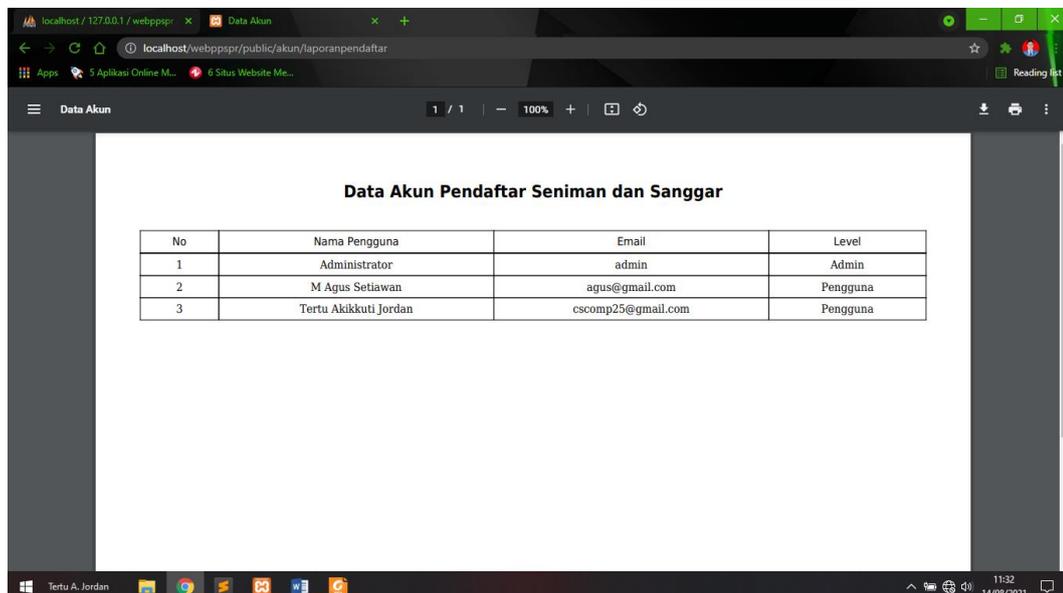
d. Menu Data Akun

Menu ini adalah menu akun-akun dari pengguna yang sudah melakukan registrasi dan tinggal menunggu verifikasi, jika sudah dikonfirmasi berarti akun dari pengguna tersebut sudah diverifikasi oleh admin. Berikut pada gambar 35 dibawah ini adalah gambar tampilan pada menu data akun:



Gambar 35. Tampilan Data Akun

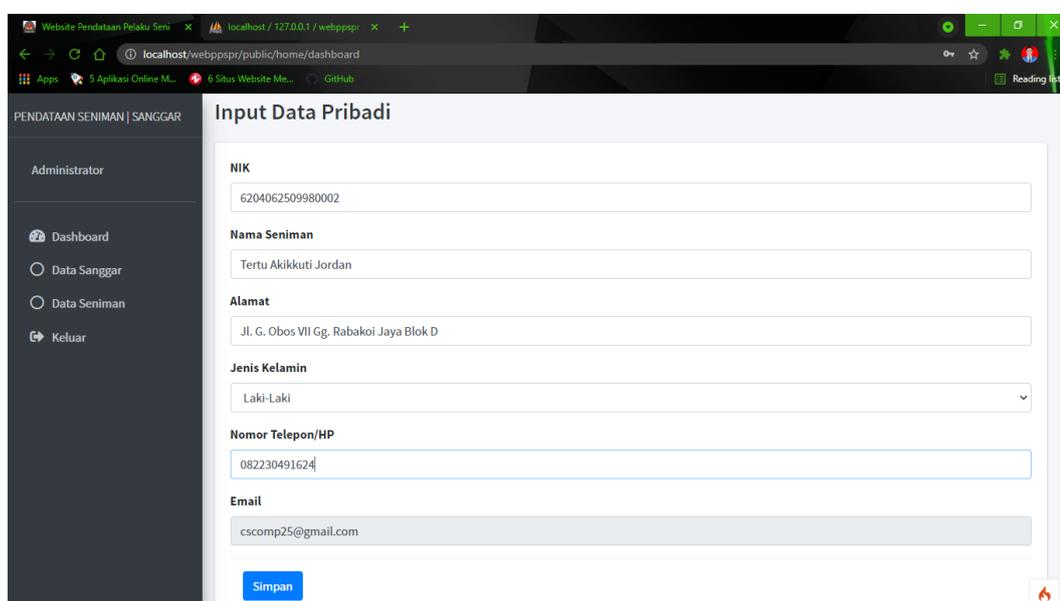
Selain itu data-data akun tadi juga bisa dicetak, dengan mengklik 'Cetak Laporan' maka akan muncul seperti pada gambar 36 dibawah ini:



Gambar 36. Tampilan Cetak Laporan

e. Proses Registrasi Seniman

Pada tahapan ini *user* yang sudah registrasi akun dan mendapatkan verifikasi dari admin sudah bisa melakukan registrasi pendataan seniman. Namun sebelum mengisi form seniman, *user* harus mengisi data pribadi terlebih dahulu agar bisa melanjutkan ke tahapan selanjutnya dan data yang di *input* akan masuk ke tabel Data *User*. Gambar 37 dibawah ini adalah gambar proses *input* data pribadi dari *user*:



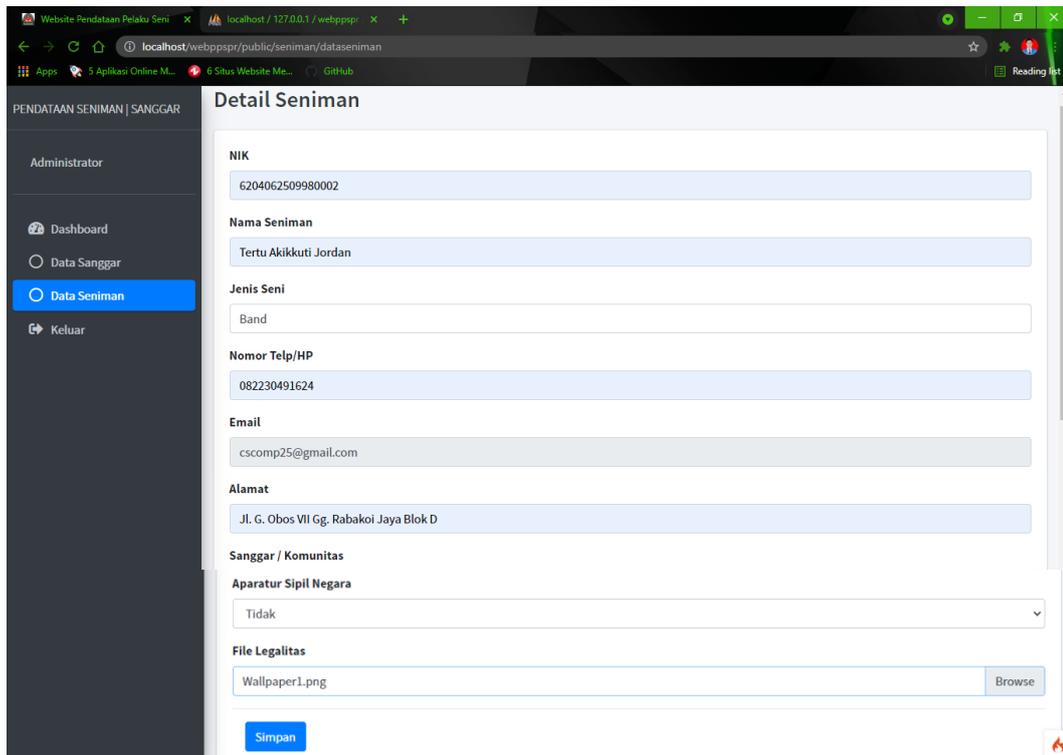
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/webppspr/public/home/dashboard`. The page title is "PENDATAAN SENIMAN | SANGGAR". On the left, there is a dark sidebar menu with the following items: "Administrator", "Dashboard", "Data Sanggar", "Data Seniman", and "Keluar". The main content area is titled "Input Data Pribadi" and contains the following form fields:

- NIK**:
- Nama Seniman**:
- Alamat**:
- Jenis Kelamin**:
- Nomor Telepon/HP**:
- Email**:

At the bottom of the form is a blue button labeled "Simpan".

Gambar 37. Tampilan Proses *Input* Data Pribadi *User*

Setelah sudah mengisi form data pribadi, *user* langsung mengisi form pendataan seniman seperti pada gambar 38 dibawah ini:



The screenshot displays a web browser window with the URL `localhost/webppsp/public/seniman/dataseniman`. The page title is "Detail Seniman". On the left, a sidebar menu includes "Administrator", "Dashboard", "Data Sanggar", "Data Seniman" (highlighted), and "Keluar". The main content area contains the following form fields:

- NIK**: 6204062509980002
- Nama Seniman**: Tertu Akikkuti Jordan
- Jenis Seni**: Band
- Nomor Telp/HP**: 082230491624
- Email**: cscomp25@gmail.com
- Alamat**: Jl. G. Obos VII Gg. Rabakoi Jaya Blok D
- Sanggar / Komunitas**: (empty)
- Aparatur Sipil Negara**: Tidak
- File Legalitas**: Wallpaper1.png (with a "Browse" button)

A blue "Simpan" button is located at the bottom of the form.

Gambar 38. Tampilan Proses *Input* Detail Seniman

f. Proses Registrasi Sanggar

Sama halnya pada poin E diatas, pada tahapan ini *user* yang sudah menginput data diri pribadi juga sudah bisa mengisi form pendataan sanggar. Pengisian sanggar sendiri di isi oleh Ketua Sanggar, seperti pada gambar 39 dibawah ini:

The image shows a web browser window displaying a form titled "Data Sanggar". The browser's address bar shows "localhost/webppspr/public/sanggar/datasanggar". The page has a dark sidebar on the left with the following menu items: "Administrator", "Dashboard", "Data Sanggar" (highlighted), "Data Seniman", and "Keluar". The main content area contains the following form fields:

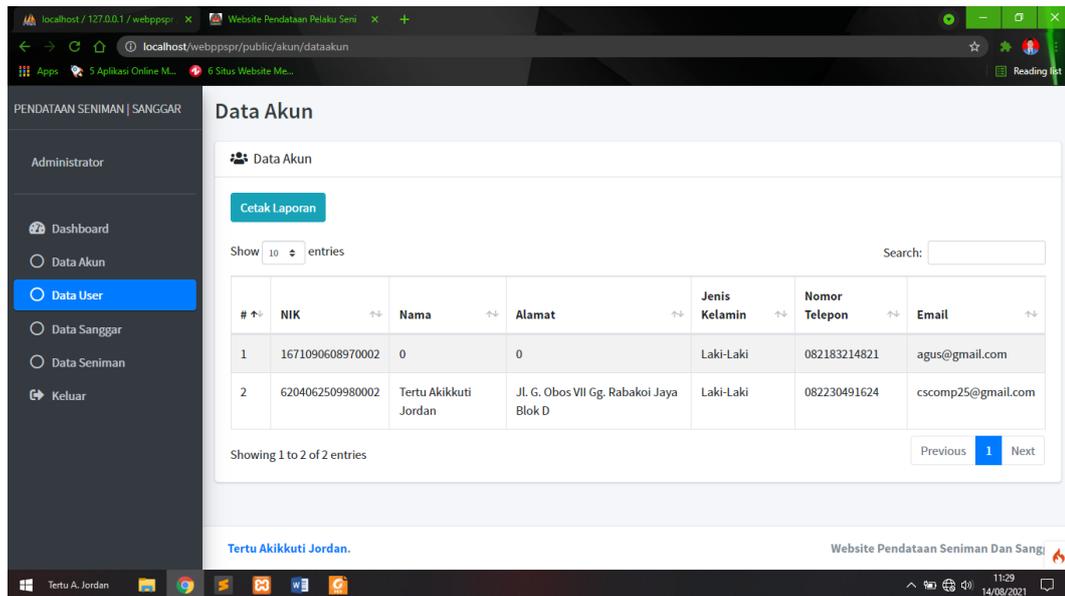
- Nama Sanggar:** AMD A4
- Kategori Sanggar:** Non Profesi
- Jenis Seni:** Band
- Berbadan Hukum:** Ya
- Bentuk Badan Hukum:** Fueled By Rame
- Tahun Berdiri:** 2017
- Ketua Sanggar:** Tertu Akikkuti Jordan
- NIK Ketua:** 6204062509980002
- Nomor Telp/HP:** 082230491624
- Email:** cscmp25@gmail.com
- Alamat:** Jl. G. Obos VII Gg. Rabakoi Jaya Blok D
- File Legalitas:** Wallpaper1.png (with a "Browse" button)

A blue "Simpan" button is located at the bottom of the form.

Gambar 39. Tampilan Proses *Input* Data Sanggar

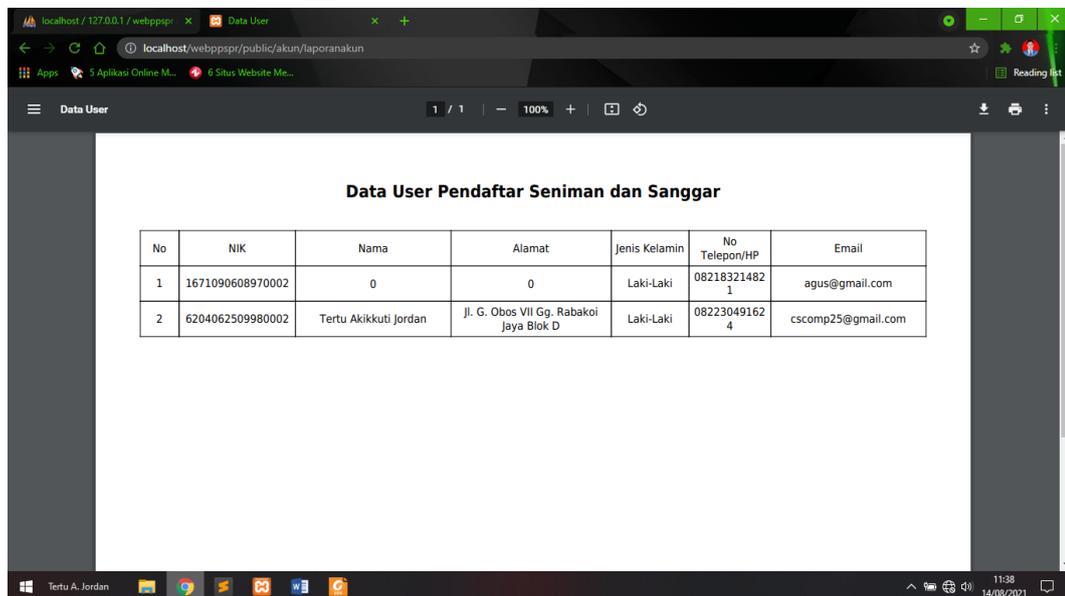
g. Menu Data *User*

Menu ini merupakan menu dari data diri pribadi pengguna akun yang sudah mendaftar pada *website* pendataan pelaku seni. Berikut pada gambar 40 dibawah ini adalah gambar menu data *user*:



Gambar 40. Tampilan Menu Data User

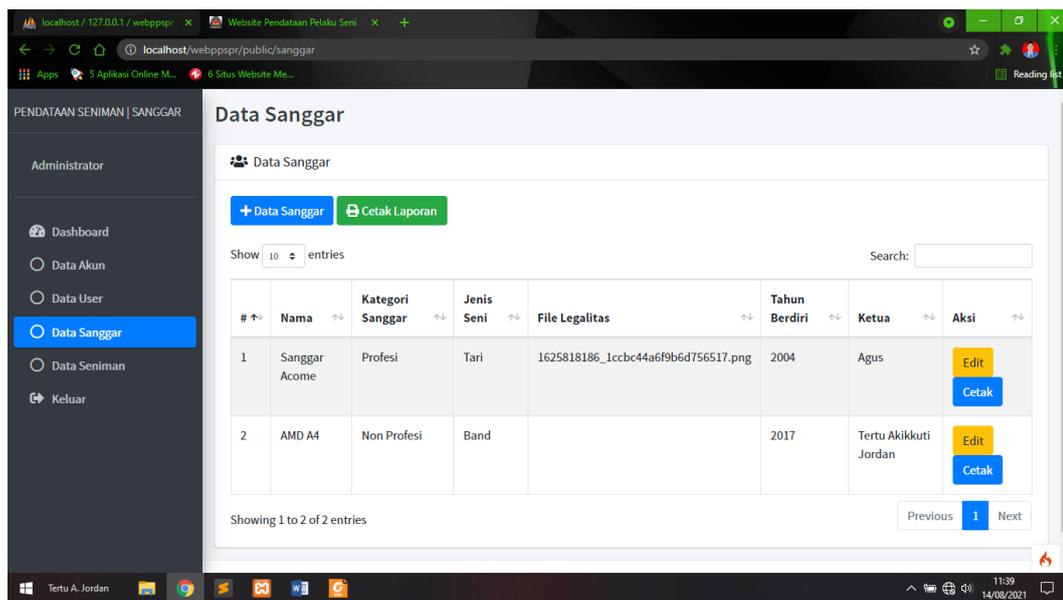
Pada menu ini data *user* juga bisa dicetak, dengan mengklik ‘Cetak Laporan’ maka akan muncul seperti pada tampilan gambar 41 dibawah ini:



Gambar 41. Tampilan Cetak Laporan Data User

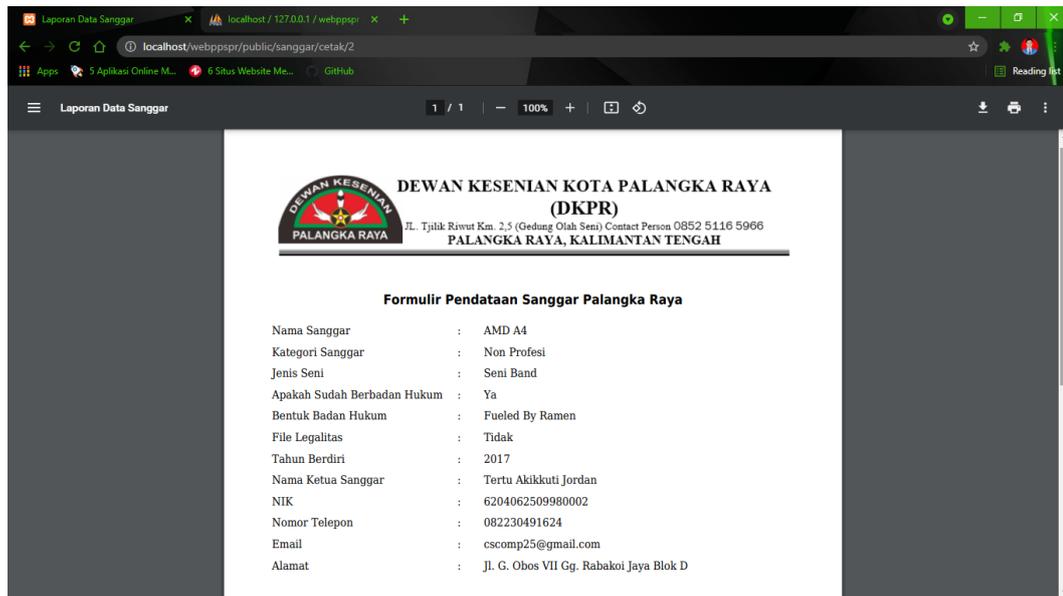
h. Menu Data Sanggar

Menu ini merupakan data-data dari Sanggar Budaya Palangka Raya yang sudah di input didalam *website* pendataan pelaku seni. Berikut pada gambar 42 dibawah ini adalah tampilan menu data sanggar:



Gambar 42. Tampilan Menu Data Sanggar

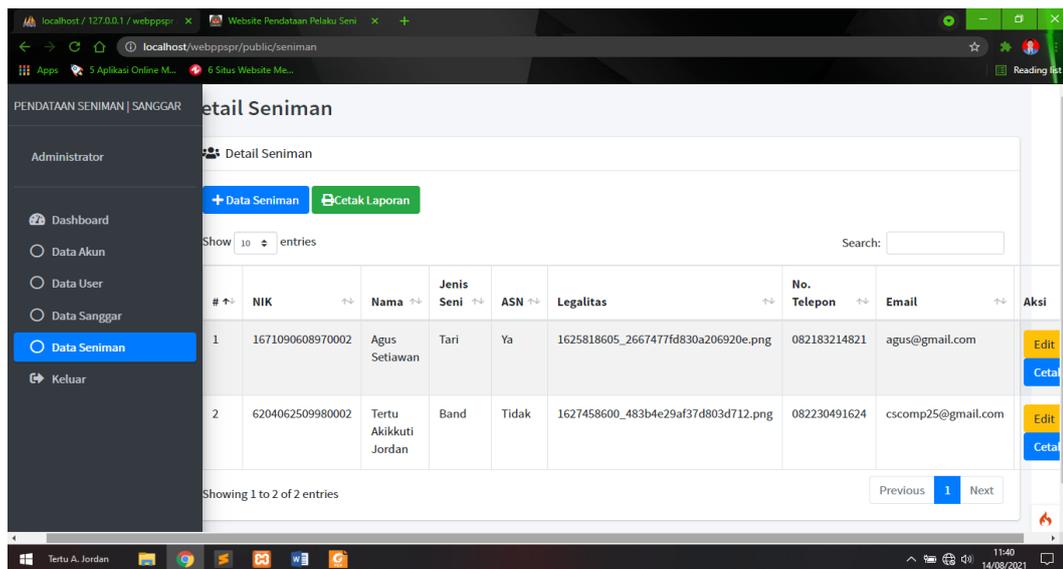
Di dalam menu ini data-data dari sanggar budaya juga bisa dicetak, dengan mengklik 'Cetak' dari Aksi maka akan muncul seperti pada gambar 43 dibawah ini:



Gambar 43. Tampilan Cetak Laporan Data Sanggar

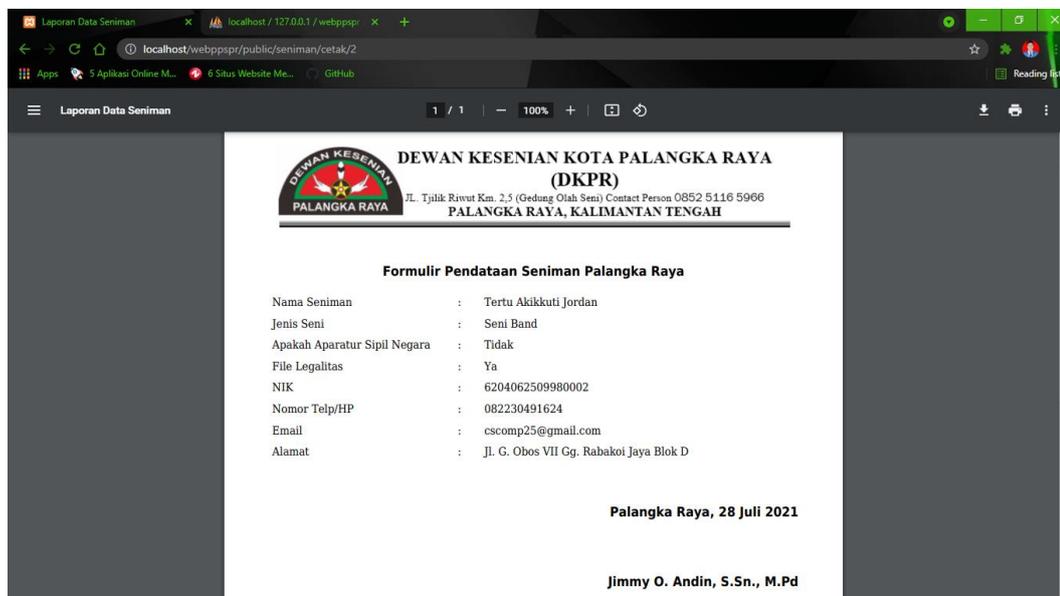
i. Menu Data Seniman

Menu ini merupakan menu dari data-data Seniman di Palangka Raya yang sudah di input didalam *website* pendataan pelaku seni. Berikut pada gambar 44 dibawah ini adalah tampilan menu data seniman:



Gambar 44. Tampilan Menu Data Seniman

Data dari seniman ini sendiri juga bisa dicetak, dengan mengklik ‘Cetak’ dari Aksi maka akan muncul seperti pada gambar 45 dibawah ini:



Gambar 45. Tampilan Laporan Cetak Data Seniman

4.2.2 Pembahasan Basis Data

Database pada *server localhost* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *MySQL* pada paket instalasi *XAMPP*, untuk pengolahannya menggunakan *PHPMysqlAdmin* yang sudah disediakan. Berikut tabel *database* yang digunakan seperti terlihat pada gambar 46 dibawah ini.

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for a database named 'webppspr'. At the top, there are navigation tabs: Struktur, SQL, Cari, Kueri, Ekspor, Impor, Operasi, Hak Akses, Routine, Event, and Trigger. Below these is a 'Filters' section with a search box. The main area displays a table list with columns: Tabel, Tindakan, Baris, Jenis, Penyortiran, Ukuran, and Beban. The table list contains four entries: 'akun', 'sanggar', 'seniman', and 'user'. Each entry has a set of icons for actions like 'Jelajahi', 'Struktur', 'Cari', 'Tambahkan', 'Kosongkan', and 'Hapus'. At the bottom, a summary row shows '4 tabel' and 'Jumlah' with a total of 9 rows and 64 KB size.

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
akun	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
sanggar	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
seniman	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
user	Jelajahi Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KB	-
4 tabel	Jumlah	9	InnoDB	utf8mb4_general_ci	64.0 KB	0 B

Gambar 46. Database Pelaku Seni

Pada *database* ini terdapat 4 tabel dengan *database* “webppspr.sql”.

Tabel didalam ini berfungsi untuk untuk menyimpan data yang diolah oleh admin.

a. Tabel Akun

Pada tabel ini digunakan untuk menyimpan data akun baik dari admin maupun pengguna. Seperti terlihat pada gambar 47 dibawah ini.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama_pengguna	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 kata_sandi	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 level	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 ket	int(1)			Tidak	1			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 47. Tabel Akun

b. Tabel Sanggar

Pada tabel ini digunakan untuk menyimpan data dari sanggar yang sudah terdaftar. Seperti terlihat pada gambar 48 dibawah ini.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama_sanggar	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 kategori_sanggar	varchar(12)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 jenis_seni	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 badan_hukum	varchar(5)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 bentuk_hukum	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 file_legalitas	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 tahun_berdiri	varchar(4)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9 ketua	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	10 nik	varchar(18)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	11 no_telp	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	12 email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	13 alamat	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 48. Tabel Sanggar

c. Tabel Seniman

Pada tabel ini digunakan untuk menyimpan data dari seniman yang sudah terdaftar. Seperti terlihat pada gambar 49 dibawah ini.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama_seniman	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 jenis	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 asn	varchar(5)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 file_legalitas	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 nik	varchar(18)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 nomor_telepon	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 email	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9 alamat	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	10 ket	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 49. Tabel Seniman

d. Tabel User

Pada tabel ini digunakan untuk menyimpan data diri pribadi dari pendaftar akun pada *website* pendataan pelaku seni. Seperti terlihat pada gambar 50 dibawah ini.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nik	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 alamat	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 jenis_kelamin	varchar(9)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 nomor_telepon	varchar(14)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 email	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 50. Tabel User

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan dari tugas akhir yang berjudul “*Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter*” adalah sebagai berikut:

- a. *Website* yang dibangun menggunakan *Framework Codeigniter 4*, bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*, *text editor* menggunakan *Sublime Text 3*, *XAMPP* sebagai *webserver* dan *MySQL* sebagai *database management system*.
- b. *Website* berfungsi sebagai penyimpanan data dari para pelaku seni yang khususnya berada di kota Palangka Raya. *Web* ini juga memiliki fitur manajemen data seperti kelola data seniman maupun sanggar budaya, cetak laporan data dari seniman dan sanggar.
- c. Dengan adanya *Website Pendataan Pelaku Seni di Kota Palangka Raya Menggunakan Framework Codeigniter* ini, nantinya akan mempermudah para pelaku seni untuk melakukan pendataan dan melihat data mereka pada *website* yang dibangun tanpa harus mendatangi administrator.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penulisan tugas akhir dan implementasi program, maka dapat dikemukakan saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan dapat mengembangkan pada sistem yang dibangun agar bisa terintegrasi pada *website* DKPR.
- b. Perlunya pengembangan lebih lanjut untuk penambahan fitur-fitur lainnya yang dirasa perlu ditambahkan dari *website* penulis buat.

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, (2016), '*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 Berbasis 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 Prototyping 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. Perusahaan 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.
- Sutabri Tata, (2016), *Sistem Informasi Manajemen*, Andi Offset, Yogyakarta.
- 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.
- Zakariah, A. Z., (2020), *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*, 1st ed. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.

L

A

M

P

I

R

A

N



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,


Lib Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :

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



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

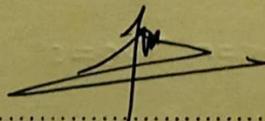
Nama Mahasiswa : Tertu Akikkubi Jordan
NIM : C1755201021
Tanggal Persetujuan Judul : 15 Maret 2021
Judul Tugas Akhir : website Pendaftaran Pelaku Seri Di Kota Palangka
Raya Menggunakan Framework Codeigniter

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	20/2/21		Revisi Judul Tugas Akhir Ganti tempat Penelitian	
2.	22/2/21		Konsultasi Bab I Sistematika Penulisan bab 1	
3.	7/3/21		Konsultasi Bab III Perbandingan Sistem Lama dan Baru menggunakan metode ana lisis PIECES	
4.	20/3/21		Revisi Penulisan Proposal Tugas Akhir - Penulisan penggunaan "titik dua" dalam kalimat - Penggunaan huruf kapital - Perbaikan pada beberapa kali mat yang hurufnya tertinggal - Perbaikan pada keterangan tabel dan gambar	
5.	4/7/21	5/7/21	Konsultasi Program dan Laporan Tugas Akhir - Laporan belum selesai - Program belum sesuai konsep	
6.	13/7/21	13/7/21	Revisi Penulisan Laporan Tugas Akhir - Perbaikan pada isi intisari	

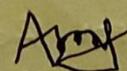
No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
			- Perbaiki pada posisi indentasi penomoran subbab	
			- Naskah coding pada Bab IV terlalu kecil dan tidak kelihatan	
7.	14/7/21	17/7/21	- Perbaiki intisari - Perbaiki pada abstract - Perbaiki kata pengantar - Perbaiki pada kata bahasa asing yg belum dicetak miring - Perbaiki kajian penelitian yg relevan pada nama orang yg melakukan penelitian - Pada Bab IV diberikan penjelasan setiap pengkodean dari menu - menu website	A
			ACC Sidang	
8.	22/7/21	22/7/21	Revisi Program - Identitas organisasi seperti logo harus muncul - Laporan harus sesuai dengan KOP DKPR - Tambahkan fitur cetak data dan Seniman Peritem - Tambahkan logo DKPR di Login dan Dashboard	J
			Revisi Laporan - Pada Bab IV tambahkan proses registrasi data Seniman dan Sanggar	
			ACC Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Dosen Pembimbing II,





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 : 270/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 MENGUNAKAN 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



DEWAN KESENIAN PALANGKA RAYA (DKPR)

Alamat : 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

Kepada :

Yth. Ketua STMIK Palangkaraya

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

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 O ANDI S.Sn.,M.Pd.

LEMBAR WAWANCARA

A. Narasumber

Nama : Jimmy O. Andin, S.Sn., M.Pd
Tempat, Tgl Lahir : Palangka Raya, 19 Oktober 1977
Jabatan : Ketua Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka
Raya

B. Pewawancara

Nama : Tertu Akikkuti Jordan
NIM : C1755201021

Pewawancara :

Boleh diceritakan sedikit pak tentang Dewan Kesenian Daerah Kota Palangka Raya?

Narasumber :

Baik, Dewan Kesenian Daerah 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. DKPR ini sendiri mempunyai beberapa bidang kerja yaitu: Bidang Hukum, Bidang Media Rekam, Bidang Seni Pertunjukan, Bidang Promosi, Bidang Seni Rupa, Bidang Pelatihan, Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Seni. Alamat DKPR terletak di Jl. Tjilik Riwut Km. 2,5 (Gedung Olah Seni).

Pewawancara :

Apakah DKPR mempunyai situs *website* tersendiri pak?

Narasumber :

Ya punya, alamatnya <https://dkpr.or.id/>

Pewawancara :

Apa saja yang disajikan di dalam *website* DKPR tersebut pak?

Narasumber :

Untuk saat ini, *website* hanya memberikan informasi seputar lembaga saja maupun kegiatan yang dilaksanakan oleh DKPR.

Pewawancara :

Apakah DKPR juga melakukan pendataan para pelaku seni?

Narasumber :

Ya.

Pewawancara :

Bagaimana proses pendataan pelaku seni yang dilakukan oleh DKPR saat ini pak?

Narasumber :

Untuk proses pendataan sendiri ini terbagi menjadi 2 yaitu pendataan Seniman dan Sanggar/Komunitas Budaya. Para pelaku seni harus mendatangi Administrasi untuk melakukan pendataan yang masih bersifat *offline* menggunakan Ms. Office Word untuk mengisi form formulir sesuai ketentuan dari DKPR. Kemudian formulir dicetak dan ditanda tangani oleh saya juga.

Pewawancara :

Permasalahan apa yang terjadi pada proses pendataan tersebut?

Narasumber :

Di masa kini tepatnya di Palangka Raya juga terkena pandemi Covid-19, yang membuat kita harus menjaga jarak. Sehingga para pelaku seni yang ingin melakukan pendataan sangat terkendala karena pendataan masih bersifat *offline* sedangkan kondisi sekarang tidak memungkinkan untuk selalu mendatangi Administrasi DKPR.

Pewawancara :

Pada jam berapa pelayanan dibuka untuk pendataan pelaku seni pak?

Narasumber :

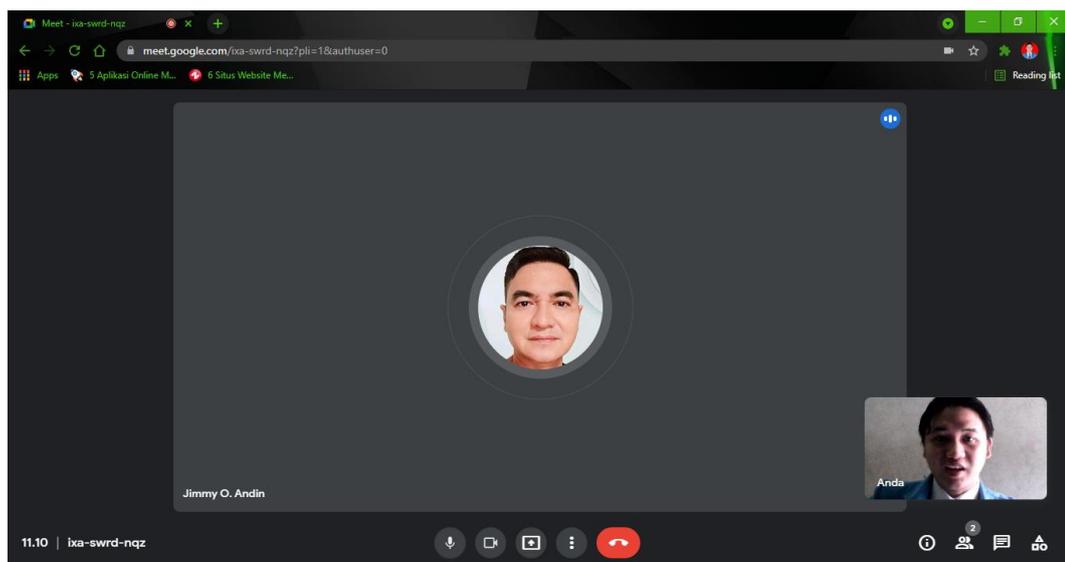
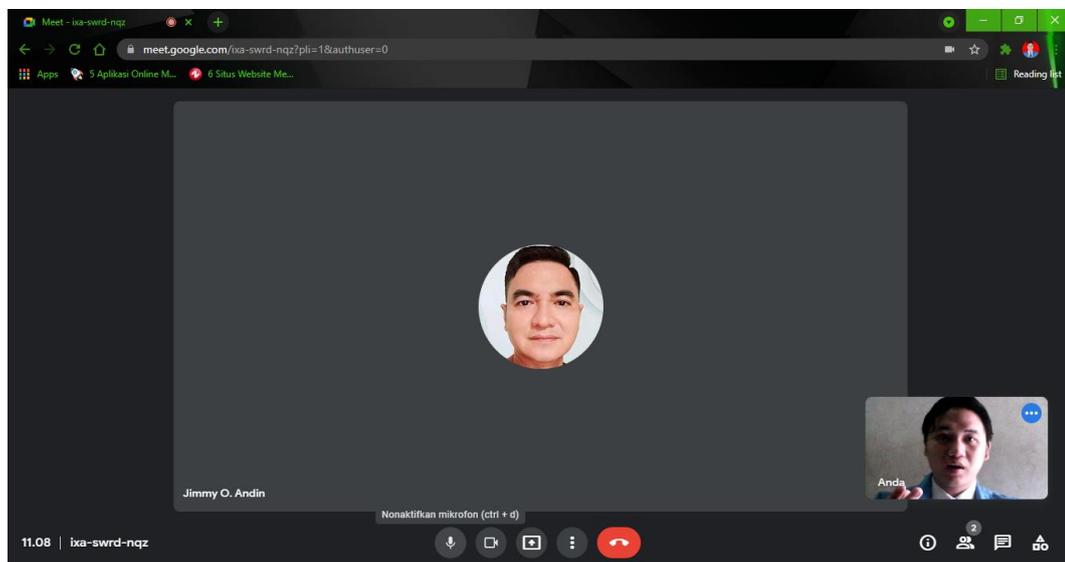
Pelayanan dibuka pada hari Senin – Sabtu, jam 09.00 – 16.00 WIB.

LEMBAR DOKUMENTASI WAWANCARA

Narasumber : Jimmy O. Andin, S.Sn., M.Pd

Pewawancara : Tertu Akikkuti Jordan

Pelaksanaan Wawancara : Online Via Google Meet







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 TUGAS AKHIR

No. 222/STMIK-3.C.2/AK/VII/2021

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

1. Nama : Sam'ani, S.T., M.Kom.
NIK : 197703252005105
Sebagai Ketua
2. Nama : H. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi.
NIK : 197603272016107
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.
NIK : 196902021995004
Sebagai Anggota
4. Nama : Herkules, S.Kom., M.Cs.
NIK : 198510042010106
Sebagai Anggota
5. Nama : Amaya Andri Damaini, S.Kom., M.T
NIK : 199309042018001
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Tertu Akikkuti Jordan
NIM : C1755201021
Hari/ Tanggal Ujian : Jumat, 30 Juli 2021
Waktu : 08.30 WIB
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, 29 Juli 2021
Ketua Program Studi Teknik Informatika,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Tembusan :

1. Dosen Penguji
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

**BERITA ACARA
SIDANG TUGAS AKHIR**

Periode : 30 Juli 2021

1. Hari/Tanggal sidang : Jumat, 30 Juli 2021
2. Waktu (Jam) : 08:30 sampai 09:30 WIB
3. Nama Mahasiswa : TERTU AKIKKUTI JORDAN
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1755201021
5. Program Studi : Teknik Informatika (S1)
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : WEBSITE PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA
MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

8. Dosen Penguji :
- | | Nama | Nilai | Tanda Tangan |
|---|---------------------|-------|--------------|
| 1 | SAM'ANI | | |
| 2 | AGUNG PRABOWO | | |
| 3 | VENY CAHYA HARDITA | | |
| 4 | HERKULES | | |
| 5 | AMAYA ANDRI DAMAINI | | |
9. Hasil Ujian : LULUS NILAI = 81,70
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : hari
2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar 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 dibatal-kan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Menoetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Palangka Raya, 30 Juli 2021
Ketua Penguji

(.....)
NIK :

Tembusan :

- Arsip Prodi Teknik Informatika
 - Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji

UJI COBA

“*WEBSITE* PENDATAAN PELAKU SENI DI KOTA PALANGKA RAYA

MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*”

DENGAN TEKNIK BLACKBOX TESTING

Pada Hari ini Selasa Tanggal 17 Bulan Agustus Tahun 2021 Via Online Meeting Zoom, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Penguji : Deden Andriawan, M.Kom.

Pekerjaan : Dosen STMIK PALANGKARAYA

Menyatakan telah melakukan Uji coba Program dengan Teknik Blackbox Testing terhadap “*Website* Pendataan Pelaku Seni Di Kota Palangka Raya Menggunakan *Framework Codeigniter*” yang dibangun oleh :

Nama Mahasiswa : Tertu Akikkuti Jordan

NIM : C1755201021

Dengan hasil sebagai berikut :

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Halaman Beranda	Sistem akan menampilkan halaman beranda	Sistem menampilkan halaman beranda	Valid
Halaman <i>Login</i> Admin : Masukan <i>username</i> dan <i>password</i> klik tombol masuk	Sistem akan menampilkan halaman admin	Sistem menampilkan halaman beranda admin	Valid

Halaman menu data akun	Sistem akan menampilkan data akun	Sistem menampilkan halaman data akun	Valid
Halaman menu data <i>user</i>	Sistem akan menampilkan data <i>user</i>	Sistem menampilkan halaman data <i>user</i>	Valid
Halaman menu data sanggar	Sistem akan menampilkan data sanggar	Sistem menampilkan halaman data sanggar	Valid
Halaman menu data seniman	Sistem akan menampilkan data seniman	Sistem menampilkan halaman data seniman	Valid
Halaman Registrasi Akun	Sistem akan menampilkan halaman untuk register akun	Sistem menampilkan halaman untuk register akun	Valid
Halaman <i>Login User</i> : Masukan <i>username</i> dan <i>password</i> klik tombol masuk	Sistem akan menampilkan halaman <i>user</i>	Sistem menampilkan halaman beranda <i>user</i>	Valid
Halaman Isi Data Pribadi <i>User</i>	Sistem akan menampilkan halaman isi data pribadi <i>user</i>	Sistem menampilkan halaman isi data pribadi <i>user</i>	Valid
Halaman Isi Data Seniman	Sistem akan menampilkan halaman isi data seniman	Sistem menampilkan halaman isi data seniman	Valid
Halaman Isi Data Sanggar	Sistem akan menampilkan halaman isi data sanggar	Sistem menampilkan halaman isi data sanggar	Valid
Cetak Laporan Data Seniman	Sistem akan menampilkan halaman cetak laporan data seniman	Sistem menampilkan halaman cetak laporan data seniman	Valid
Cetak Laporan Data Sanggar	Sistem akan menampilkan halaman cetak laporan data sanggar	Sistem menampilkan halaman cetak laporan data sanggar	Valid
Menu halaman beranda <i>user</i> : Klik tombol keluar	Sistem akan kembali ke halaman login.	Sistem menampilkan halaman login.	Valid

Menu halaman beranda admin : Klik tombol keluar	Sistem akan kembali ke halaman login admin.	Sistem menampilkan halaman login untuk admin.	Valid
--	---	---	-------

Penguji



Deden Andriawan, M.Kom.

NIK. 198610172018102