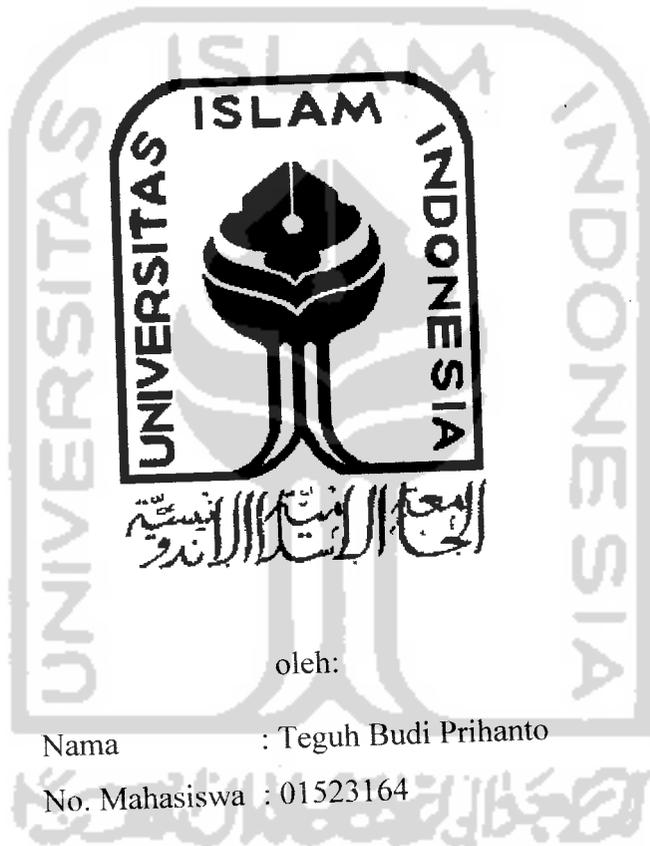


**MEMBANGUN WEBSITE INTERAKTIF GROUP BAND
ENKA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika**



oleh:

Nama : Teguh Budi Prihanto

No. Mahasiswa : 01523164

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2007

HALAMAN MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya ”

(QS. Al Baqarah : 256)

“ Sesungguhnya di samping kesukaran terdapat kemudahan

”

(QS. Al-Insyirah : 5)

Hidup ini cuma sementara...

Janganlah kau sia-sia kan waktumu untuk hal-hal yang tidak berguna

Hidup cuma sekali...

Hiasilah hidupmu dengan senyuman

Tetaplah tersenyum & bersyukur...

Karena apa yang kau dapat adalah pemberian terbaik Allah utukmu

Optimislah dengan apa yang akan kau lakukan karena pesimis hanya akan membuat kegagalan

Jika engkau kesulitan dalam pekerjaanmu, janganlah berputus asa, janganlah gelisah, dan janganlah ragu.

Percayalah, jalan keluar akan segera datang

Janganlah merasa menjadi orang terbaik, karena pasti ada orang yang lebih baik dari

kita, dan di atas langit masih ada langit

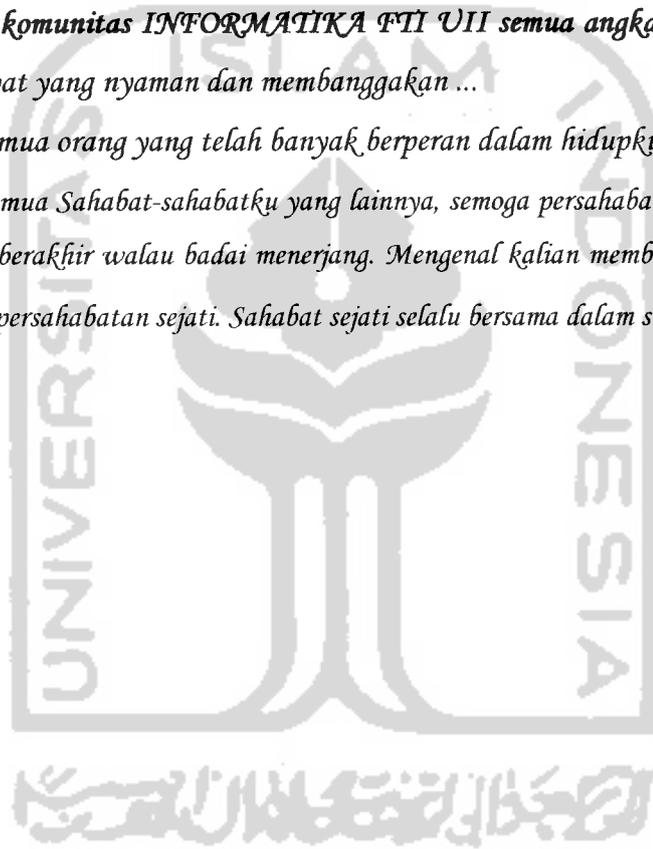
SPECIAL THANKS TO :

- ✦ *Pak Taufik Hidayat, ST., M.Cs, dosen pembimbingku yang paling TOP dan ngetop plus baik banget... makasih ya Pak..atas segala bimbingan, kemudahan dan kesabaran yang luar biasa yang diberikan.*

Sahabat-sahabatku yang tak pernah bosan menemani dan membantuku maupun mengganggu dari awal hingga akhir penyusunan Tugas Akhir ini :

- ✦ *Mas Rizal, Sigit, dan Arie, cumiers yang selalu mendorong, menyemangati, mentraktir, dan tak jarang pula mengganggu. Jangan minta stock mulu dunk!! Sekali2 nyari ndiri napa!! Long Live d' Cumi!*
- ✦ *Erma (MoonyQuw tersayang) makasih atas semua dorongan semangat, support, dan doanya. Itu sangat berarti bagiku. Bersamamu membuat hari-hari suramku kembali ceria. Semoga kita bisa selalu bersama dan saling menemani di masa tua nanti . . . AMIN.*
- ✦ *Cempe, Emon, Tejo, Kak Pedro, and Opiek, Teman seperjuangan menghadapi kejamnya hidup. Dengan ejekan dan sindiran kalian, aku semakin semangat menggapai mimpi-mimpiku.*
- ✦ *Nia, makasih atas bantuan, doa, serta dorongan semangatnya.. sayangi dan jagalah apa yang sudah kamu dapat. (Ni, sudah saatnya mulai berpikir dewasa...)*
- ✦ *Temen-temen kostku yang sudah banyak membantu, Mas Jamil & Mbak Santi (makasih dah susah payah minjem printer ...), Kak Husien (makasih karena selalu menghibur kami semua 1 kost), Mas Grewal (Ayo mas, semangat terus ... anak istri menanti di rumah ...), Japra oioi (terus berkarya dengan lagu-lagumu yach ... never give up!), & Nadhif (peri kecil yang selalu bisa membangkitkan semangatku di saat ku lelah). Makasih atas kebersamaan dan bantuan kalian semua ...*

- ✦ *Sahabat-sahabat BINER Informatika 01, Agus-Munir (Makasih), Iis, ,Towi, Lucky, Ludfi, Adit, Mada, Bol, Irul, Hasan (yang sudah berlalu entah ke mana), Nhal, Mamad, Black, Rindang, Sigit, Pahe, Wulan, Budhe, Ipul, Ayu, dan temen-temen yang lainnya makasih banget atas semangatnya dan hangatnya kebersamaan kita. Thanx 4 U all guyz . . .*
- ✦ *Bagian Pengajaran FTI VII, Perpustakaan fakultas FTI VII, Jurusan FTI VII ... terimakasih atas kerjasamanya.*
- ✦ *Semua komunitas INFORMATIKA FTI VII semua angkatan dan FTI VII ... tempat yang nyaman dan membanggakan ...*
- ✦ *Dan semua orang yang telah banyak berperan dalam hidupku.*
- ✦ *Serta semua Sahabat-sahabatku yang lainnya, semoga persahabatan kita tidak akan pernah berakfir walau badai menerjang. Mengenal kalian membuatku mengerti arti sebuah persahabatan sejati. Sahabat sejati selalu bersama dalam suka dan duka.*



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “MEMBANGUN WEBSITE INTERAKTIF GROUP BAND ENKA SEBAGAI MEDIA PROMOSI”. Sholawat serta salam tak lupa tercurah kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW., keluarga, sahabat, serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Tugas Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika.

Kemudian atas terselesaikannya Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia memberikan bantuan serta motivasinya selama ini. Untuk itu penulis tidak lupa menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Semesta Alam. Yang menciptakan manusia dan seluruh alam semesta beserta isinya. Terima kasih Ya Allah Engkau berikan kesempatan, kesehatan dan kekuatan kepada kami sehingga kami mampu mengatasi segala rintangan dan cobaan dalam melaksanakan tugas mulia ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah sudi merawat amanat dari Sang Khalik serta keluarga, terima kasih atas kasih sayang yang tulus, doa dan semangat baik

moral maupun material yang diberikan, sungguh kami tidak akan bisa membalas semua kebaikan, ketulusan serta kasih sayang yang kalian berikan, biarlah Allah SWT. yang akan membalasnya.

3. Taufiq Hidayat, ST., MCS. Selaku Dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing dalam pembuatan laporan dari awal hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Yudi Prayudi, SSi., MKom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika UII yang telah memberikan ilmu serta mendidik penulis selama menempuh studi di Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT melimpahkan pahala-Nya kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan laporan Tugas Akhir ini sesuai dengan amal kebajikannya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan yang jauh dari sempurna. Begitu juga dengan sistem yang kami rancang, masih perlu sentuhan untuk hasil yang lebih baik dari teman-teman semua. Untuk itu penulis tidak menutup kemungkinan kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan hasil Tugas Akhir ini di masa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan semua yang berkenan membacanya.

وَالشُّكْرُ لِلَّهِ وَالصَّلَاةُ وَالزَّكَاةُ وَالْحَقُّ وَالْإِيمَانُ بِرَبِّكَ

Yogyakarta, November 2007

Penyusun



SARI

Perkembangan dunia musik saat ini telah merambah ke berbagai belahan dunia. Tidak terkecuali di Indonesia. Hampir seluruh anak muda di tanah air seakan-akan mendewakan musik. Tiada hari tanpa musik. Itulah motto mereka yang tidak dapat lepas dari musik. Perkembangan musik itu ditandai dengan menjamurnya group-group band dengan karakter dan aliran yang berbeda-beda. Oleh karenanya para manajemen group band tersebut melakukan berbagai macam cara untuk mempopulerkan band-nya, atau setidaknya membuat band-nya tetap eksis di blantika musik Indonesia. Dan promosi adalah salah satu cara untuk merealisasikan itu.

Software yang akan dibangun ini adalah Sistem Informasi Website Group Band ENKA. Website ini dibangun sebagai ajang promosi. Selain itu juga untuk memperkenalkan Band ENKA yang baru lahir tahun 2004.

Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP, dengan Macromedia Dreamweaver sebagai editornya. Pada akhirnya dengan adanya website Band ENKA ini diharapkan Band ENKA dapat terus eksis di blantika musik Indonesia dan semakin mendapat apresiasi dari masyarakat Indonesia pada umumnya dan *music lovers* khususnya.

Kata kunci : *Musik, HTML, PHP, Web.*

TAKARIR

<i>abstract</i>	Sari, abstraksi
<i>accessability</i>	Kemampuan diakses
<i>attachment</i>	pemasangan data
<i>browser web</i>	penjelajah jaringan
<i>data flow diagram</i>	Diagram alir data
<i>distribution list</i>	daftar distribusi
<i>Domain Name System</i>	sistem penamaan domain
<i>client-side</i>	dari sisi klien
<i>edit</i>	ubah
<i>e-commerce</i>	situs komersial
<i>e-mail</i>	surat elektronik
<i>error</i>	kesalahan
<i>hardware</i>	perangkat keras
<i>input</i>	masukan
<i>interface</i>	antarmuka
<i>internet</i>	jaringan komunikasi dan informasi global
<i>link</i>	hubungan antar jaringan
<i>list</i>	daftar
<i>netter</i>	pengguna internet
<i>NewsGroup</i>	forum khusus untuk berdiskusi
<i>output</i>	keluaran

<i>password</i>	kata sandi
<i>Resource Sharing</i>	pertukaran sumber informasi
<i>Resource Discover</i>	pencarian sumber informasi
<i>Receiving mails</i>	Penerimaan pesan/surat
<i>retrieve</i>	mengambil data
<i>server</i>	pelayanan
<i>server-side</i>	dari sisi penyedia layanan
<i>software</i>	perangkat lunak
<i>system</i>	sistem
<i>tag</i>	tanda
<i>user</i>	pengguna
<i>web</i>	jaringan



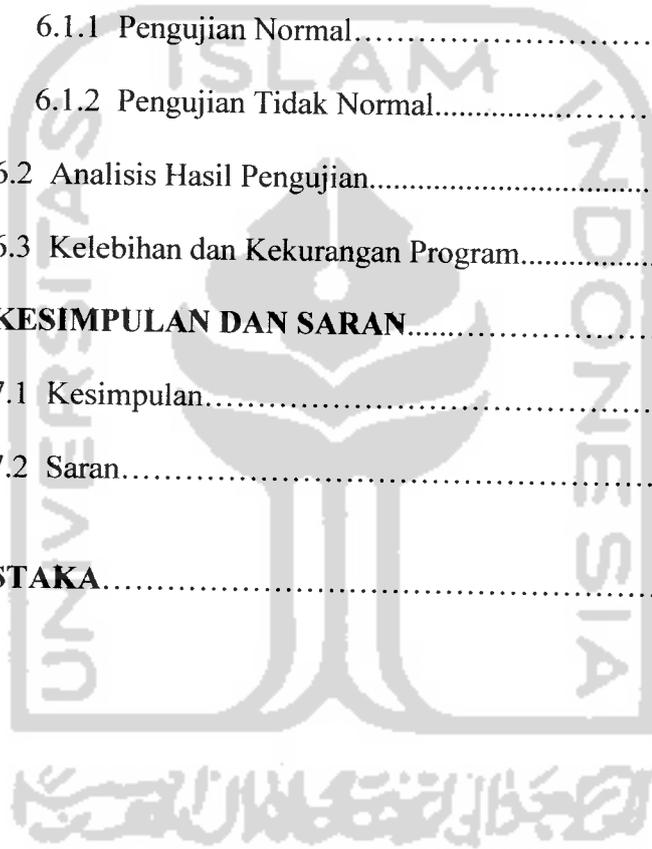
DAFTAR ISI

	SARI	xi
	TAKARIR	xii
	DAFTAR TABEL	xviii
	DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I	PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang.....	1
	1.2 Rumusan Masalah.....	2
	1.3 Batasan Masalah.....	2
	1.4 Tujuan Penelitian.....	3
	1.5 Manfaat Penelitian.....	3
	1.6 Metodologi Penelitian.....	4
	1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	LANDASAN TEORI	6
	2.1 Konsep Dasar Aplikasi Web.....	6
	2.1.1 Sekilas Tentang Internet.....	6
	2.1.2 Fasilitas Internet.....	9
	2.1.3 World Wide web.....	11
	2.1.4 Konsep Dasar Pembuatan Web Database.....	13
	2.2 HyperText Markup Language.....	15
	2.3 PHP.....	19

	2.4 Perangkat Lunak Pendukung.....	21
	2.4.1 Macromedia Dreamweaver 8.....	21
	2.4.2 Macromedia Flash 8.....	21
	2.4.3 MySQL.....	22
	2.4.4 Adobe Photoshop CS2.....	22
	2.5 Sejarah Berdirinya Band ENKA.....	23
	2.6 Personel Group Band ENKA.....	24
BAB III	ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	26
	3.1 Gambaran Umum Sistem.....	26
	3.2 Metode Analisis.....	26
	3.3 Hasil Analisis.....	27
	3.3.1 Analisis Kebutuhan Masukan.....	27
	3.3.2 Analisis Kebutuhan Keluaran.....	28
	3.3.3 Analisis Kebutuhan Proses.....	28
BAB IV	PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK.....	29
	4.1 Metode Perancangan Sistem.....	29
	4.2 Desain Sistem.....	29
	4.2.1 Diagram Konteks.....	29
	4.2.2 DFD Level 1.....	30
	4.2.3 DFD Level 2.....	30
	4.2.4 Diagram Link Intra Pages.....	32
	4.3 Desain Basis Data.....	34
	4.4 Perancangan Antarmuka.....	37

4.4.1 Perancangan Interface secara umum.....	37
4.4.2 Perancangan Interface login ke menu utama.....	37
4.4.3 Perancangan Interface Control Panel Admin.....	38
4.4.4 Perancangan Interface halaman login.....	39
4.4.5 Perancangan Interface Buku tamu.....	39
4.4.6 Perancangan Interface Anggota Fans.....	40
4.4.7 Perancangan Interface edit admin.....	41
BAB V IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK.....	42
5.1 Implementasi.....	42
5.1.1 Implementasi Antarmuka.....	42
5.1.1.1 Antarmuka Halaman Utama.....	43
5.1.1.2 Antarmuka Halaman History.....	43
5.1.1.3 Antarmuka Halaman Profile.....	44
5.1.1.4 Antarmuka Halaman Login.....	45
5.1.1.5 Antarmuka Halaman Buku Tamu.....	46
5.1.1.6 Antarmuka Halaman Member.....	48
5.1.1.7 Antarmuka Halaman About.....	49
5.1.1.8 Antarmuka Halaman Contact.....	50
5.1.1.9 Antarmuka Halaman Gallery.....	50
5.1.2 Implementasi Prosedural.....	53
5.1.2.1 Method proses.php.....	53
5.1.2.2 Method editadmin.php.....	53
5.1.2.3 Method upload.php.....	55

5.1.2.4 Method uploadlagu.php.....	55
5.1.2.5 Method viewguestbook.php.....	55
5.1.2.6 Method viewmember.php.....	56
5.1.2.7 Method logout.php.....	57
BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK.....	59
6.1 Pengujian dan Analisis.....	59
6.1.1 Pengujian Normal.....	59
6.1.2 Pengujian Tidak Normal.....	63
6.2 Analisis Hasil Pengujian.....	67
6.3 Kelebihan dan Kekurangan Program.....	68
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
7.1 Kesimpulan.....	69
7.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Tag HTML yang sering dipakai.....	17
Tabel 4.1	Tabel Admin.....	34
Tabel 4.2	Tabel Buku Tamu.....	35
Tabel 4.3	Tabel Foto.....	35
Tabel 4.4	Tabel Music.....	35
Tabel 4.5	Tabel personel.....	36
Tabel 4.6	Tabel anggota fans.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema HTML.....	19
Gambar 2.2	Skema PHP.....	21
Gambar 4.1	Diagram Konteks.....	30
Gambar 4.2	Diagram DFD Level 1.....	31
Gambar 4.3	Diagram DFD Level 2.....	32
Gambar 4.4	Diagram Intra Link Pages.....	33
Gambar 4.5	Rancangan interface secara umum.....	37
Gambar 4.6	Rancangan input untuk login.....	38
Gambar 4.7	Rancangan control panel admin.....	38
Gambar 4.8	Rancangan tampilan menu web.....	39
Gambar 4.9	Rancangan input buku tamu.....	40
Gambar 4.10	Rancangan input daftar anggota fans club.....	41
Gambar 4.11	Rancangan edit admin.....	41
Gambar 5.1	Tampilan halaman utama.....	43
Gambar 5.2	Tampilan halaman history.....	44
Gambar 5.3	Tampilan halaman profile.....	44
Gambar 5.4	Tampilan halaman login admin.....	45
Gambar 5.5	Tampilan halaman login.....	46
Gambar 5.6	Tampilan halaman isi buku tamu.....	47
Gambar 5.7	Tampilan halaman lihat buku tamu.....	47
Gambar 5.8	Tampilan halaman member.....	48

Gambar 5.9	Tampilan halaman form pendaftaran member.....	49
Gambar 5.10	Tampilan halaman about.....	49
Gambar 5.11	Tampilan halaman contact.....	51
Gambar 5.12	Tampilan halaman gallery.....	51
Gambar 5.13	Tampilan halaman photogalery.....	51
Gambar 5.14	Tampilan halaman music zone.....	52
Gambar 5.15	Tampilan halaman lyrics.....	52



LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**MEMBANGUN WEBSITE INTERAKTIF GROUP BAND ENKA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



oleh:

Nama : Teguh Budi Prihanto

No. Mahasiswa : 01523164

Yogyakarta, November 2007

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Taufiq Hidayat'.

Taufiq Hidayat, ST., MCS.

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**MEMBANGUN WEBSITE INTERAKTIF GROUP BAND ENKA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

oleh:

Nama : Teguh Budi Prihanto

No. Mahasiswa : 01523164

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, November 2007

Tim Penguji

Taufiq Hidayat, ST., MCS

Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom

Syarif Hidayat, ST., MT

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan setitik pencapaian awal dari masa depanku dengan penuh cinta dan kerendahan hati

➤ Sembahanku, **Allah SWT.**

Ketulusan cinta-Mu padaku membuatku mampu berdiri tegak di tengah-tengah badai kehidupan yang aku lalui.

Tiada kata yang mampu menggantikan "berlian-berlian" yang selalu Engkau berikan di setiap hembusan nafasku.

➤ Suri Tauladanku, **Rasulullah Muhammad Saw.**

Keluhuran budi pekerti dan ketegaranmu memberi contoh yang baik bagiku beserta seluruh hamba Allah benar-benar menggugah semangatku untuk pantang menyerah menghadapi seluruh permasalahan hidup ini

➤ **Bapak Ibuku** tercinta yang penuh kesabaran, keikhlasan, ketulusan dalam membimbingku hingga aku bisa seperti ini.

Pengorbanan kalian tak akan pernah kusia-siakan karena dari pengorbanan kalianlah aku termotivasi untuk membuat kalian tersenyum dan bangga dengan apa yang kuraih.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan musik dewasa ini telah semakin pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya group musik yang ada di Indonesia dengan aliran musik yang berbeda-beda. Hal ini menyebabkan pihak manajemen group menempuh berbagai macam cara untuk mempromosikan group musiknya. Seiring dengan maksud tersebut beberapa pihak manajemen group mulai memanfaatkan berbagai media sebagai ajang promosi.

Media komunikasi akhir-akhir ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditemukannya fasilitas internet dalam dunia komputer. Internet merupakan suatu sistem jaringan komputer yang bersifat global. Sebuah komputer yang ada di Indonesia dapat terhubung ke sebuah *server*/komputer yang berada di negara lain dan dapat saling bertukar informasi dalam waktu yang relatif singkat hanya dengan menggunakan komputer ke sebuah modem yang telah terhubung dengan saluran telepon. Hal ini menunjukkan bahwa setiap informasi yang berada di internet dapat diakses oleh setiap komputer yang memiliki fasilitas internet. Dengan kemampuan internet tersebut maka tidak ada lagi batasan komunikasi dan informasi sehingga berbagai pihak dapat menggunakannya untuk kepentingan masing-masing antara lain juga sebagai media periklanan internasional.

Untuk menyampaikan informasi tersebut kepada semua orang dapat dilakukan dengan melalui media periklanan yang ada, antara lain media cetak,

website itu sendiri, maka penulis membatasi permasalahan dalam dua kriteria. Kriteria-kriteria tersebut adalah:

1. Batasan teknologi pembangunan website, di mana software yang digunakan antara lain Macromedia Dreamweaver 8, Macromedia Flash 8, PHP, MySQL, ditambah Adobe Photoshop CS2. Sedangkan server yang digunakan adalah Apache.
2. Batasan isi *web*, di mana website ini berisi antara lain informasi tentang group musik ENKA, buku tamu, pendaftaran anggota fans club, serta e-mail manajemen sebagai media informasi tambahan bagi para pengunjung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai langkah awal pembangunan website.
2. Sebagai dasar pembuatan website yang lebih baik dan lebih interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Group musik yang bersangkutan akan lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Dengan adanya informasi yang lengkap, akan mempermudah para anggota fans club untuk mengetahui berita terbaru atau perkembangan group musik kesayangannya.
3. Meningkatkan mutu, pengefektifan dan pengefisiensian sumber daya yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan profesionalitas kerja.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk melancarkan penelitian tersebut, maka perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan, meliputi penganalisisan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan program ini.
2. Perancangan, meliputi pembuatan desain yang akan diimplementasikan pada program ini.
3. Implementasi, meliputi realisasi rancangan dalam bentuk program.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan laporan berguna untuk memberi gambaran umum dari keseluruhan isi laporan. Penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab, yaitu :

Bab I berisi Pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisi Landasan Teori yang meliputi gambaran umum tentang teori yang diterapkan dalam pembuatan *software* ini. Dalam bab ini dijelaskan tentang teori-teori pembuatan web, Teknologi HTML, PHP, MySQL dan juga sejarah berdirinya group musik ENKA beserta perjalanan karir musiknya.

Bab III berisi Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak yang menjelaskan tentang pembahasan pembuatan web, dan perangkat lunak yang dipakai berupa kebutuhan masukan, kebutuhan proses, kebutuhan keluaran dan kebutuhan antarmuka.

Bab IV berisi Perancangan Perangkat Lunak yang menjelaskan mengenai pembuatan bentuk dari perancangan sistem yang akan diterapkan di lapangan sehingga apa yang dirancang benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan, meliputi rancangan diagram alir data (*data flow diagram*) yang berisi aliran data dan informasi yang ada, basis data, rancangan tampilan masukan (*input*), keluaran (*output*) dan kebutuhan antarmuka sistem.

Bab V berisi Implementasi Perangkat Lunak yang menjelaskan implementasi yang merupakan tahap selanjutnya dari proses sehingga menjadi suatu aplikasi tersebut terdiri dari sejumlah menu, proses, tampilan masukan (*input*) dan tampilan keluaran (*output*) yang mewakili dari pengolahan data dari pembahasan sebelumnya yang siap diterapkan untuk dilihat efisiensi dan efektifitasnya sehingga dapat ditentukan sesuai atau tidaknya hal tersebut untuk diterapkan.

Bab VI berisi Analisis Kinerja Perangkat Lunak yang menjelaskan hasil analisa penulis terhadap sistem yang dibangun dan diuji dengan kebutuhan perangkat lunak yang sebenarnya dan bagaimana kelebihan dan kekurangan tersebut dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Bab VII berisi Penutup, penulis mengambil beberapa kesimpulan dari proses pengembangan perangkat lunak, baik pada tahap analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan implementasi perangkat lunak dan terutama pada analisis kinerja perangkat lunak serta saran-saran berdasarkan keterbatasan dan kekurangan yang ditemukan pada tugas akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Aplikasi *Web*

2.1.1 Sekilas Tentang Internet

Terbentuknya Internet diawali dengan adanya *ARPAnet* yaitu sebuah proyek yang dimulai dari *US Department of Defense* (DOD) atau Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969. Proyek ini merupakan suatu percobaan yang digunakan untuk menghubungkan antara DOD dengan penelitian militer termasuk sejumlah universitas yang melakukan penelitian dengan dana militer.

ARPA (*Advanced Research Project Agency*) mempunyai kewajiban membagi-bagikan uang Grant. ARPAnet memulai dengan menghubungkan empat buah situs saja, yaitu *Stanford Research Institute* (SRI), *University of California at Santa Barbara* (UCSB), *University of California at Los Angeles* (UCLA) dan *University Of Utah*. Namun hal itu secara cepat menyebar ke seluruh kontinen dan memperoleh sukses besar hingga hampir semua universitas yang ada di wilayah itu ingin bergabung dan mendaftarkan diri.

Internet merupakan suatu alat komunikasi dan sumber informasi yang merupakan jaringan komputer global dan mampu saling berkomunikasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Sebuah komputer dikatakan terhubung bila komputer tersebut dapat saling bertukar informasi dengan komputer lain. Bentuk hubungannya dapat melalui salah satu alat transisi, di antaranya menggunakan

- *File Transfer Protocol (FTP)*. Adalah suatu aplikasi program yang merealisasikan konsep client-server guna memindahkan file antar host di Internet atau semua host yang memakai protokol TCP sebagai transport protocol-nya. Jadi penggunaan FTP sangat memungkinkan pengguna untuk menyalin file dari satu mesin ke mesin lainnya di Internet.

Internet atau Inter-Networking juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk jaringan komunikasi antar jaringan komputer dengan ruang lingkup global atau internasional. Internet bukanlah milik suatu badan atau perusahaan melainkan suatu media yang terbentuk sebagai hasil dari kesepakatan para pemakai komputer untuk saling berkomunikasi, sehingga setiap pemakai komputer dapat bebas bergabung untuk mendapatkan dan mengirimkan informasi.

Internet mendukung bisnis global, penyampaian informasi akademik dan komunitas yang mewakili para penggunanya lebih dari lima puluh juta orang di lima benua. Secara umum kegunaan Internet terbagi ke dalam empat fungsi, yaitu:

- Fungsi Komunikasi. Internet adalah alat komunikasi yang sangat penting sebagai pertukaran pesan antar manusia melalui *e-mail (electronic mail)*.
- Fungsi *Resource Sharing*. Internet menghubungkan komputer dengan fasilitas sharing resource di antara masing-masing. Dengan Internet kita bisa mencari *software, essay, data* dan program dari ribuan titik distribusi di seluruh dunia.
- Fungsi *Resource Discover*. Navigasi untuk mencari file tertentu, dokumen, host atau orang di antara jutaan host bukanlah hal yang mudah dilakukan. Oleh karena itu, Internet memakai pelayanan navigator (*Resource*

Discovery) yang dikembangkan akhir-akhir ini untuk membantu masalah tersebut. Pencarian ini dimisalkan untuk membantu dalam pencarian indeks dari jutaan pustaka *online*, *online bookstore*, kata kunci dari ribuan dokumen untuk mencari ribuan pustaka maupun basis data khusus.

- ✦ Fungsi Komunitas. Masyarakat pengguna Internet menggunakan Internet untuk mendapatkan software gratis dan informasi lain yang mereka inginkan untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Oleh sebab itu dunia Internet telah menciptakan jutaan komunitas yang saling berinteraksi dan membutuhkan antara yang satu dengan yang lainnya sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Alat perekat yang menghubungkan Internet adalah model referensi TCP/IP dan Search Protocol TCP/IP yang memiliki alamat IP serta memiliki kemampuan untuk mengirim paket IP ke semua mesin lainnya di Internet. Dengan Internet, penggunaan dengan mudah dapat melakukan komunikasi antara pengaksesan informasi melalui pertukaran pesan antar *netter* dengan fasilitas-fasilitas yang disediakan.

2.1.2 Fasilitas Internet

Internet memiliki beberapa fasilitas atau alamat bantu untuk mengakses berbagai jenis informasi yang kita butuhkan baik dari dalam negeri maupun mancanegara sekalipun dengan biaya yang murah dan dengan waktu yang relatif singkat. Adapun beberapa fasilitas yang terdapat di dalam Internet antara lain:

- *Electronic Mail (E-mail)*

Dengan menggunakan *e-mail*, setiap orang dapat mentransmisikan suatu pesan teks kepada siapapun di Internet. Fasilitas ini merupakan yang paling penting dan paling banyak dipakai oleh para *netter*. *Domain Name System (DNS)* memastikan bahwa setiap pengguna memiliki alamat yang unik dan tidak yang sama di antara pemakai Internet lainnya. *E-mail* mempunyai beberapa bagian pokok, di antaranya ialah: *header*, *body*, *attachment*, *receiving mails* dan *distribution list*.

- *Mailing list*

Fasilitas ini memanfaatkan kemampuan penyebaran salinan surat-surat penting ke semua pengguna Internet yang memerlukannya. *Mailing list* menyimpan daftar dari anggota-anggota yang tertarik pada berita-berita atau komentar sehubungan dengan suatu topik tertentu. Semua anggota secara otomatis akan menerima kiriman e-mail yang berisi tentang berita maupun komentar sesuai dengan minat mereka. Untuk menjadi anggota *Mailing list*, biasanya didapat melalui cara mendaftarkan diri dengan mengirimkan *e-mail* kita. Dari *e-mail* itulah mereka akan memberikan informasi yang kita inginkan.

- *World Wide Web (WWW)*

Web biasanya digunakan untuk menampilkan data atau informasi dari Internet yang telah dibuat dengan bahasa pemrograman khusus yang disebut dengan *HyperText Markup Language (HTML)* dan ditunjukkan melalui *Uniform Resource Locator (URL)*, yaitu penulisan alamat domain yang akan

dituju. Biasanya alamat domain sudah dibentuk oleh DNS (*Domain Name System*), misalnya yaitu: *edu (education)*, *com (commercial)*, *net (network)*, *org (organization)*, *gov (government)* dan sebagainya.

- File Transfer Protocol (FTP)

Adalah fasilitas yang dimiliki Internet untuk dapat mengirimkan atau mengambil (*retrieve*) file-file dari atau menuju suatu tempat yang terhubung dengan Internet. Sejumlah artikel, database dan informasi lainnya dapat diperoleh dengan cara ini.

- NewsGroup

Adalah sebuah ruang yang menyediakan tempat untuk berdiskusi atau percakapan bagi para anggota yang mempunyai kepentingan sama.

2.1.3 World Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW) atau sering lebih dikenal dengan *web*, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke Internet. *Web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam Internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *browser web*. [BET01]

Sejarah penemuannya diawali pada tahun 1993. Tim Berners-Lee dan peneliti lain di European Particle Physics Lab (*Conseil Européen pour la Recherche Nucleaire*, atau CERN) di Geneva, Swiss, mengembangkan suatu cara untuk men-*share* data antar koleganya menggunakan suatu yang disebut

hypertext. Pemakai di CERN dapat menampilkan dokumen pada layar komputer dengan menggunakan software browser baru.

Sebuah dokumen *web* harus ditulis dalam suatu format khusus yang memungkinkan hypertext saling terjalin untuk bekerja. Format ini adalah *HyperText Markup Language* (HTML). HTML merupakan bagian dari *Standard Generalized Markup Language* (SGML) yang merupakan standar dari *International Standard Organization* (ISO), untuk mendefinisikan format pada dokumen teks.

Meskipun SGML ditujukan untuk Desktop Publishing, Berners-Lee dan rekan-rekannya mengambil kemampuan dari Hyperlink untuk membentuk dasar dokumen *web* yang pertama. Untuk mengaksesnya menggunakan penjelajah *web* (*web browser*) berbasis garis yaitu interface karakter layar penuh bahkan terbatas untuk sebaris informasi. Namun banyak data pada *web* tidak dalam format Hypertext yang kemudian menjadikan keuntungan Hypertext tidak jalan dan *web* sering hadir secara sederhana.

World Wide Web (WWW) merupakan salah satu fasilitas Internet yang mampu menampilkan informasi secara grafis dan interaktif yang tersusun dari rangkaian hubungan (*link*) antara satu sumber (dokumen, alamat, *web* dan lain-lain) dengan sumber yang lain di Internet. *Web* terdiri dari beberapa komponen, yaitu file berekstensi .htm/html, grafik berekstensi .gif, .jpg dan sebagainya, serta pemrograman baik yang bersifat *client-side* maupun *server-side*. Fasilitas ini dapat menginterpretasikan spesifikasi data dalam format baku yang diberi istilah

URL. Aplikasi ini secara otomatis menerjemahkan URL ke prosedur yang sesuai dengan protokol dalam berbagai macam aplikasi yang telah ada.

Web bukan sekedar jaringan, tetapi di dalamnya terdapat suatu set aplikasi komunikasi dan sistem perangkat lunak yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Umumnya terletak pada Internet host dan client.
- Umumnya menggunakan protocol TCP/IP.
- Mengikuti model client/server untuk mengakses server dengan berbagai protocol seperti HTTP, FTP, Telnet dan Goopher.
- Memungkinkan client untuk mengakses informasi dalam berbagai media seperti teks, audio dan video.
- Menggunakan model alamat URL.

URL digunakan dalam perangkat lunak browser *web* untuk menempatkan dan mengakses informasi di WWW yang didapatkan dengan cara meminta server yang menyediakan informasi tersebut agar menampilkan ke jendela browser. Prosesnya adalah dengan cara menuliskan URL tempat *web* dan server. URL dibagi menjadi beberapa bagian dengan sintaks umumnya yaitu :
<http://domain/path/filename>

2.1.4 Prinsip Dasar Pembuatan *Web Database*

Dibangunnya sistem informasi pada situs *web* salah satu tujuannya adalah untuk memberikan informasi pada *netter* sebagai pertimbangan dalam suatu pengambilan keputusan. Keunggulan Internet untuk menyebarkan informasi akan memberikan hubungan dan jangkauan global serta mengurangi biaya komunikasi.

Sebelum dapat memanfaatkan keunggulan suatu *web* secara maksimal kita dituntut untuk dapat merancang dan membuat sebuah *web* yang sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Dalam pembuatan *web*, ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan :

- Keamanan, yang menjamin sebuah informasi dapat terhindar dari segala bentuk gangguan.
- Kecepatan, memberikan efisiensi waktu dalam proses pengaksesan informasi yang disajikan.
- Interaktifitas dan dinamisitas, yang memungkinkan komunikasi timbal balik antara pengguna dan pemilik *web*.
- Relevansi informasi dan fasilitas yang disediakan di *web* bersesuaian dengan tujuan pembuatan *web*.
- Interestisitas, sehingga *web* yang dibuat memiliki penampakan yang menarik dan membuat pengunjung merasa nyaman.
- Aktual, informasi yang disajikan adalah info terkini.

Untuk membuat *web* yang interaktif dan dinamis, yang memungkinkan komunikasi timbal balik antara pengguna dengan pemilik *web*, *web* database adalah jawabannya. Seperti sistem database yang lain, *web* database juga merupakan sistem penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemrograman tertentu. *Web* database dapat diakses oleh aplikasi-aplikasi *web* yang dikembangkan dengan HTML tag, kontrol ActiveX dan pemrograman yang bersifat *server-side* melalui CGI, Microsoft IIS (*Internet Information Server*) atau skrip yang bersifat *server-side* seperti PHP. Kemampuan untuk mengintegrasikan

database ke dalam aplikasi yang dapat diakses pengguna menggunakan *web browser* inilah yang menjadikan suatu database bisa menjadi *web database*.

Web database dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan, misalnya menyediakan data stok barang untuk situs-situs *e-commerce*, menampilkan data-data mahasiswa yang diterima di universitas tertentu, layanan pengisian KRS (Kartu Rencana Studi) mahasiswa dan lain-lain.

Pada dasarnya pembuatan sebuah *web* didasarkan pada penulisan perintah-perintah dalam format khusus yang disebut HTML. Format ini memungkinkan tersusunnya sebuah *web* secara utuh dengan segala fasilitasnya. Salah satu keunggulan utama dari HTML adalah dimungkinkannya sebuah dokumen dapat saling terhubung dengan dokumen lainnya yang dikenal dengan *Hyperlink* (*Hypertext Link*).

2.2 HyperText Markup Language (HTML)

HTML adalah bahasa standar untuk membuat dokumen *web* dengan menggunakan basis SGML. HTML digunakan untuk membuat *page-page* dalam *web*, dan inilah yang berfungsi sebagai perekat yang menyatukan semua serpihan dari *web*. Kode-kode HTML mengendalikan tampilan, layout dan aliran page tersebut. Software (perangkat lunak) penjelajah *web* (client) menerjemahkan layout serta perintah-perintah markup yang ditentukan dalam file HTML, kemudian menampilkan teks, gambar maupun multimedia seperti yang dimaksud pengarang HTML.

Di samping kekuatan dan keluwesannya, HTML mudah dipahami dan mudah dibuat. HTML menyediakan perintah-perintah untuk software client

tentang bagaimana software itu ditampilkan. HTML juga berisi informasi tentang bagaimana menghubungkan dokumen lain ke dalam *web*. Dalam pembuatannya, HTML tidak membutuhkan compiler khusus atau alat khusus. Kita bisa membuat file-file HTML dengan editor teks paling sederhana, misalnya Notepad yang disediakan oleh Windows.

Dokumen HTML disusun oleh elemen-elemen. "Elemen" merupakan istilah bagi komponen-komponen dasar pembentukan dokumen HTML. Beberapa contoh elemen adalah: *head*, *body*, *table*, *paragraf*, dan *list*. Elemen dapat berupa teks murni, atau bukan teks, atau keduanya. [BET01]

Bagian *head* mengandung informasi penting tentang dokumen itu sendiri, seperti judul. Teks sebenarnya, gambar dan markup tag ditempatkan di bagian *body*. Markup tag yang pertama di setiap dokumen HTML adalah tag (tanda) `<HTML>`. Ini memungkinkan browser *web* mengetahui bahwa segala sesuatu dalam file tersebut adalah teks HTML.

```
<HTML>
```

```
</HTML>
```

Apapun yang kita tulis dalam dokumen harus berada di antara dua tag ini. Lalu bagian *head* muncul berikutnya.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
</HEAD>
```

```
</HTML>
```

Salah satu kegunaan dari tag `<HEAD>` adalah untuk membuat judul dokumen.

Untuk memberikan judul dokumen tersebut, ditulis antara tag `<TITLE>` dan `</TITLE>`.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> JUDUL WEB DITULIS DI SINI </TITLE>
</HEAD>
</HTML>

```

Bagian berikutnya dari dokumen HTML adalah *body* (badan). Bagian ini mengandung hampir semua elemen dokumen. Untuk membuat bagian badan, ketik <BODY> pada baris berikutnya, dan ketikkan </BODY> untuk menandai akhir bagian badan. Hampir semua teks dan kode HTML akan ditempatkan di antara kedua tanda tersebut.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> JUDUL WEB DITULIS DI SINI </TITLE>
<BODY>
    INI ADALAH HALAMAN WEB SAYA
</BODY>
</HTML>

```

Setelah selesai dengan pembuatan dokumen tersebut, file HTML disimpan dalam file yang berekstensi ".htm" atau ".html". Hampir semua markup tag di dalam HTML membutuhkan tag awal dan tag akhir. Meskipun begitu ada beberapa tag yang tidak membutuhkan tag penutup, misalnya tag <P> yang digunakan untuk penandaan paragraf.

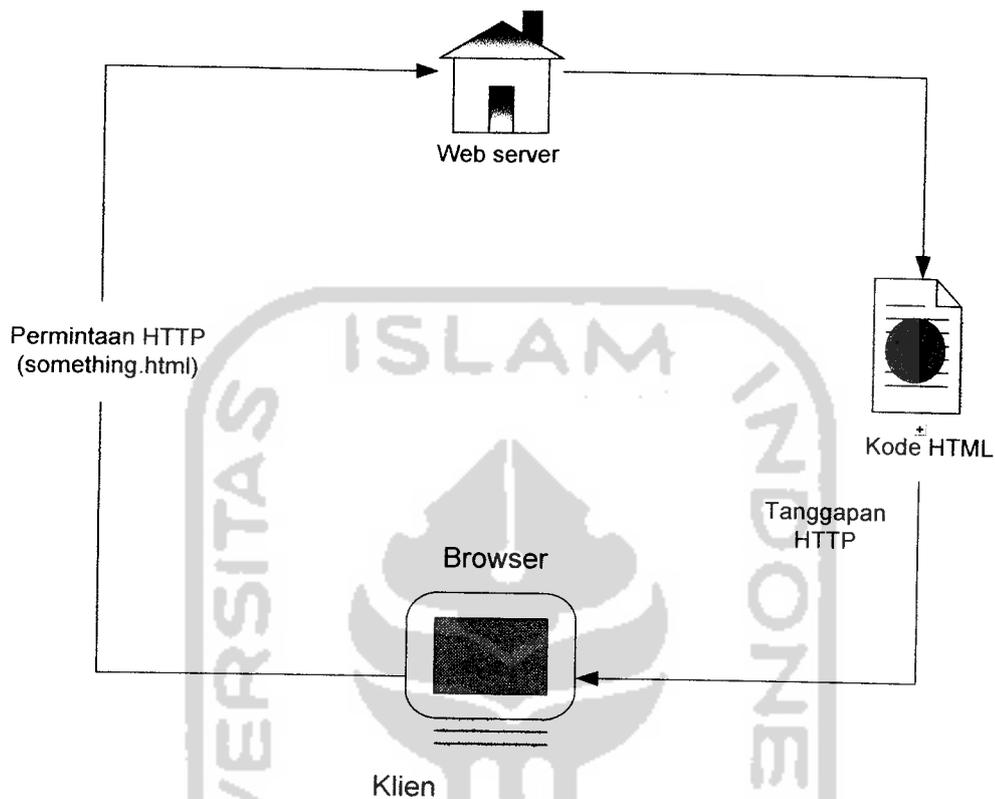
Beberapa tag yang sering digunakan dalam suatu dokumen HTML di antaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Referensi Tag HTML yang sering dipakai

<A>...	Bila digunakan dengan atribut HREF, akan menyisipkan hyperlink ke dalam dokumen.
...	Menampilkan karakter terlampir dalam cetak tebal

..	Tag ini memungkinkan kita menentukan atribut form untuk teks
<I>...</I>	Menampilkan teks yang diapit dalam cetak miring
<SMALL>...</SMALL>	Menampilkan teks yang diapit dalam font yang lebih kecil
_{...}	Menampilkan teks yang diapit dalam bentuk subscript, menempatkannya sedikit di bawah garis yang sedang dipakai
^{...}	Menampilkan teks yang diapit dalam bentuk superscript, menempatkannya sedikit di atas baris yang sedang dipakai
<TT>...</TT>	Menampilkan teks dalam gaya mesin ketik (monospace)
 ...</BR>	Menyisipkan pemenggal baris pada point tertentu dalam dokumen
<HR>...</HR>	Menempatkan garis horisontal melintang di dokumen dengan atribut NOSHADE, SIZE dan WIDTH
<FORM>...</FORM>	Menyisipkan sebuah form input ke dalam dokumen HTML. Digunakan untuk mendefinisikan sebuah area yang mengandung field-field input untuk feedback pemakai dengan atribut ACTION dan METHOD
<PRE>...</PRE>	Teks yang diapit adalah preformat. Ditampilkan dalam font monospace sama seperti yang terlihat dalam sumber dokumen HTML
<INPUT>	Menyisipkan sebuah field input dalam form. Tipe field input ditentukan dengan menggunakan atribut TYPE. Nilai-nilai yang dapat diterima untuk TYPE adalah TEXT, CHECKBOX, RADIO, SUBMIT, RESET dan HIDDEN
<OPTION>...</OPTION>	Mendefinisikan sebuah item untuk objek input SELECT
<SELECT>...</SELECT>	Menyisipkan sebuah objek input pilihan, menu pop-up
<TEXTAREA>...</TEXTAREA>	Menyisipkan field input dengan atribut COLS dan ROWS
<AREA>	Mendefinisikan area yang dapat diklik dalam sebuah peta gambar client-side dengan atribut COORDS, HREF atau NOHREF dan SHAPE
<MAP>...</MAP>	Mendefinisikan peta gambar client-side dengan atribut NAME
<BGSOUND>	Menginstruksikan browser untuk memainkan suara atau file musik (format WAV atau MIDI) dalam latar belakang dengan atribut LOOP dan SRC
	Menyisipkan sebuah gambar inline ke dalam dokumen HTML dengan atribut utamanya SRC, ALT, ALIGN, HEIGHT, WIDTH dan BORDER

Skema kerja HTML dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Skema HTML

2.3 PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari PHP HyperText Preprocessor. Ia merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*. [KAD02]

Secara khusus, PHP dirancang untuk membuat web dinamis. Artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, kita bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya, PHP

mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion ataupun Perl.

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan sebutan alamat Internet, browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya web server akan mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke browser. Browser yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layar pemakai.

Untuk prinsip kerja PHP pada dasarnya serupa dengan kode HTML. Hanya saja, ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh web server, isinya segera dikirimkan ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya (berupa kode HTML) ke web server. Selanjutnya web server menyampaikan ke klien.

Skema kerja PHP dapat dilihat pada gambar 2.2

misalnya surat kabar dan brosur, juga dapat melalui media elektronik, yaitu televisi dan radio. Namun selain media di atas, fasilitas internet pada dunia komputer dapat memberikan prospek yang bagus bagi periklanan. Dikarenakan kemampuan *access*-nya, maka dapat dipastikan bahwa iklan melalui media internet ini akan menjamah berbagai pihak tanpa batasan ruang dan waktu. Selain dapat digunakan sebagai media periklanan, internet juga memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, sehingga internet juga dapat digunakan untuk mengikuti perkembangan group musik, misalnya peluncuran album, pembuatan video klip, jadwal tour, dan lain-lain. Dengan demikian maka penikmat musik tidak akan mengalami kesulitan dalam mencari informasi tentang group musik, tetapi cukup dengan duduk di depan komputer, kemudian membuka web group musik tersebut. Hal ini akan menambah efisiensi kerja manajer dalam masalah promosi.

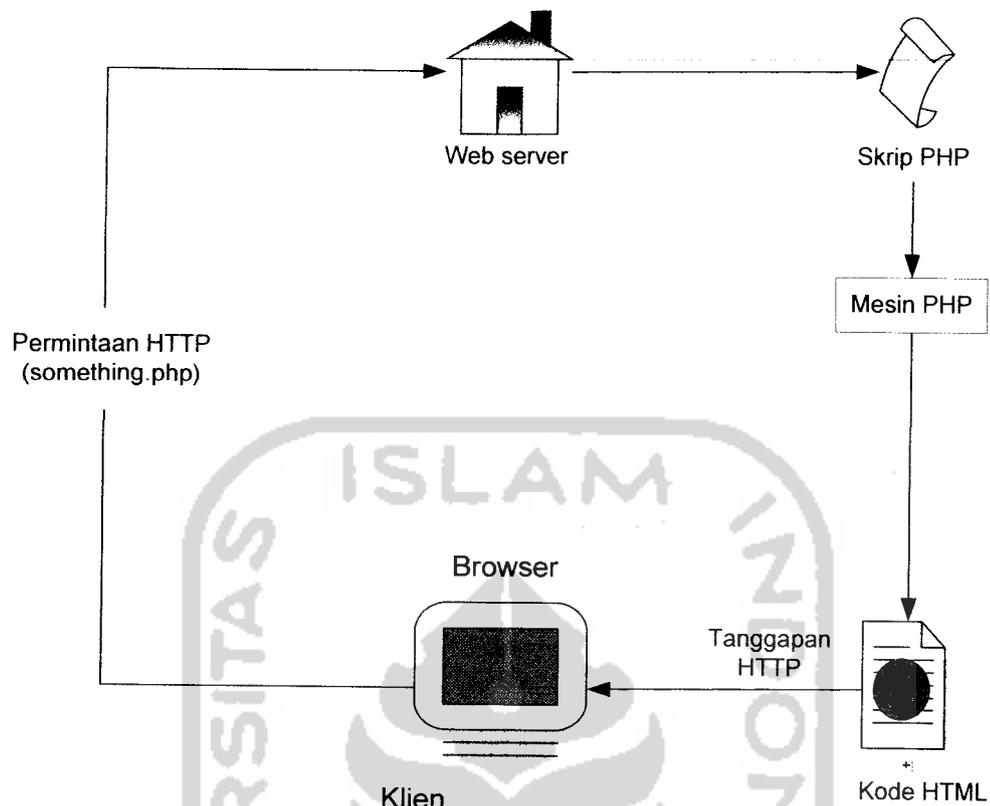
Demikian juga dengan sebuah band yang berasal dari Yogya, yaitu ENKA. Dengan dibangunnya website ini diharapkan nantinya band ENKA dapat lebih dikenal di masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah website untuk group band ENKA sebagai media promosi agar lebih dikenal masyarakat.

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan kompleksitas masalah yang ada, baik menyangkut permasalahan yang ada dalam teknologi pembangunan website maupun isi dari



Gambar 2.2 Skema PHP

2.4 Perangkat Lunak Pendukung

2.4.1 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 merupakan software web design yang menawarkan cara mendesain website dengan dua langkah sekaligus, yaitu mendesain dan memprogram. Macromedia Dreamweaver 8 memiliki satu jendela kecil yang disebut *HTML source*, tempat kode-kode HTML tertulis.

2.4.2 Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah sebuah software aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat aplikasi multimedia di Internet. Pertimbangan menggunakan software ini adalah karena dapat berekspresi membuat berbagai macam animasi multimedia untuk Internet sesuai dengan keinginan, sehingga

designer bias mendesain website menarik dengan tujuan agar user merasa betah mengakses website yang ditampilkan. Animasi multimedia yang dibuat dengan Macromedia Flash 8 mempunyai ukuran file yang kecil sehingga tidak mengganggu kecepatan saat website di-*download*.

2.4.3 MySQL

MySQL adalah suatu program seperti halnya PHP juga merupakan *Open Source*, berfungsi sebagai program aplikasi pengelolaan *database* baik di dalam aplikasi web ataupun pada aplikasi di luar konteks *web* dalam artian aplikasi *database* biasa. Keunggulan MySQL dapat disetarakan dengan *software-software* sejenisnya (*software* untuk pengelolaan *database*).

2.4.4 Adobe Photoshop CS2

Adobe Photoshop merupakan program komputer DTP (*Desktop Publishing*) sebagai pengolah foto dan grafik dengan kualitas tinggi dari keluarga Adobe System Inc. yang dapat digunakan untuk menyunting dan memanipulasi (modifikasi) suatu image (citra), memperbaiki image serta memberi efek-efek khusus pada image sehingga dapat menghasilkan image digital dengan kualitas tinggi.

Image-image tersebut disusun atas ribuan titik (pixel) warna-warni yang membentuk suatu pola yang tidak mungkin dibuat oleh tangan manusia. Karena itu foto atau gambar yang sering terlihat selama ini biasanya dihasilkan oleh mesin dan bukan hasil olahan tangan manusia. Contoh mesin tersebut antara lain: kamera, monitor, proyektor film, scanner, dan printer.

2.5 Sejarah Berdirinya Band ENKA

ENKA berasal dari Bahasa Perancis yang berbunyi "Je na sais qua" yang dalam Bahasa Inggris berarti "*Good quality that difficult to describe*". Untuk mempermudah pelafalannya maka disingkat menjadi "ENKA".

ENKA berdiri pada bulan Agustus 2004, dengan formasi awal adalah Arie Rahmadi sebagai *lead vokal*, Pandu Hiraswaraga sebagai *gitarist*, Yako sebagai *gitarist 2*, Sony sebagai *bassist* dan Bobby Satrio Prabowo sebagai *drummer*. Sejak awal berdirinya, ENKA banyak membawakan lagu beraliran musik Rock Modern, untuk dipentaskan di kampus, panggung lokal maupun *event-event* lainnya.

Semenjak berdirinya ENKA telah tampil beberapa kali di berbagai *event*. Pengalaman tampil mereka antara lain FE UGM Jam Session I, FE UGM Jam Session II, Malam Pelepasan Wisuda FE UGM, Ulang Tahun Emas FE UGM, Ulang Tahun ke-51 UGM, Bopkri III dan Malam Tahun Baru 2005 Parangtritis Jogja Gudang Garam Merah.

Pada perjalanan selanjutnya ENKA mengalami guncangan karena ditinggal personelnya. Bobby sang *drummer* lulus kuliah dan mendapat panggilan kerja ke Jakarta. Dengan terpaksa Bobby keluar dari ENKA. Karena itu ENKA vakuum untuk jangka waktu yang relatif lama. Di samping itu personel lain juga sulit dihubungi karena sibuk dengan kepentingannya masing-masing. Namun Arie Rahmadi sang pendiri mulai berusaha bangkit dan menghidupkan ENKA kembali. Ia merekrut personel baru, yaitu Mbonk sebagai gitaris dan Japra sebagai drummer. Mereka berusaha menciptakan lagu sendiri dan mendokumentasikannya

dalam bentuk demo kaset. Namun hingga saat ini baru empat buah lagu yang telah direkam. Mereka menargetkan harus sudah berhasil menelurkan album pertama pada akhir tahun 2008. Prestasi terbaik mereka adalah 50 Besar Jogja LA Light Indifest 2007.

Selayaknya group musik lainnya, ENKA juga memiliki manajemen. Karena dengan manajemen yang bagus akan mendorong kelancaran group musik yang profesional dalam berkarir. Manajemen ENKA dipegang oleh ENKAre dengan managernya Andri Setianto (Black) yang memiliki lokasi basecamp di Chozy Studio.

2.6 Personel Group Band ENKA

1. Nama lengkap : Arie Rahmadi
 Panggilan : Abuy
 Tempat tanggal lahir : Palembang, 9 September 1984
 Hobby : Menyanyi, main gitar, baca, YM, olahraga, vespa
 Posisi : Lead vokal dan bassist
2. Nama lengkap : R.Dhammarmoyo
 Panggilan : Mbonk
 Tempat tanggal lahir : Purwokerto, 15 Februari 1985
 Hobby : Musik, komputer, makan, vespa
 Posisi : gitaris dan backing vokal

3. Nama lengkap : R.Fajar Jaya Wicaksono
Panggilan : Japra
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 17 April 1989
Hobby : Makan, minum, baca, menyanyi, musik
Posisi : drummer



BAB III

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Gambaran Umum Sistem

Sistem informasi berupa website ini nantinya akan menggambarkan segala hal yang berkenaan dengan group band ENKA. Dimulai dari sejarah berdirinya band, hingga beberapa fasilitas unggulan bagi para penikmat musik, seperti mendownload dan mendengarkan lagu-lagu ENKA, serta galeri foto. Juga terdapat fasilitas tambahan seperti buku tamu dan pendaftaran member.

Leveled Data Flow Diagram (DFD) merupakan metode yang digunakan untuk pengembangan sistem informasi website ini. Tahapan perancangan yang akan dibahas merupakan perancangan yang akan menghasilkan kebutuhan sistem, hal itu mencakup iterasi analisis dan perancangan desain.

3.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis dengan pengembangan data *oriental methodologies*, metode yang menekankan pada karakteristik data yang akan diproses. Alat yang digunakan adalah *Leveled Data Flow Diagram (DFD)*.

3.3 Hasil Analisis

Hasil analisis terdiri dari analisis kebutuhan masukan, analisis kebutuhan keluaran dan analisis kebutuhan proses yang akan dijelaskan dalam sub bab 3.3.1 sampai dengan sub bab 3.3.3.

3.3.1 Analisis Kebutuhan Masukan

Kebutuhan data input atau masukan terdiri dari data-data seputar band ENKA tersebut. Adapun kebutuhan data input atau masukan dari sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Data sejarah band ENKA.

Data ini berupa data tentang sejarah berdirinya band ENKA, asal kata ENKA, serta perjalanan karir bermusiknya.

2. Data profil personel band ENKA.

Data ini berupa data tentang biodata semua personel group band ENKA.

3. Data pengunjung.

Data ini adalah data tamu/pengunjung yang mengakses website ENKA ini dan selanjutnya ditampilkan dalam buku tamu.

4. Data anggota fans club.

Data yang diinputkan adalah data tentang para member (anggota) yang mendaftar menjadi anggota ENKA fans club.

5. Data lagu-lagu.

Data ini berupa data lagu-lagu dari group band ENKA.

6. Data lirik lagu.

Data ini adalah data lirik-lirik lagu dari band ENKA.

7. Data foto.

Data ini adalah berupa foto-foto album dari band ENKA.

3.3.2 Analisis Kebutuhan Keluaran

Sedangkan kebutuhan keluaran yang diproses dari masukan user yaitu berupa informasi mengenai group band ENKA.

Kebutuhan keluaran dari proses sistem ini adalah :

1. Informasi tentang sejarah group band ENKA.
2. Informasi tentang profil para personel group band ENKA.
3. Informasi jumlah pengunjung sistem.
4. Informasi tentang member (anggota) fans club group band ENKA.
5. Informasi pengisi buku tamu.
6. Informasi tentang galeri musik.
7. Informasi tentang galeri foto.
8. Informasi tentang lirik lagu.

3.3.3 Analisis Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses dari sistem informasi website ini yaitu terdiri dari sebuah proses inti, yaitu proses pengolahan website.

BAB IV

PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

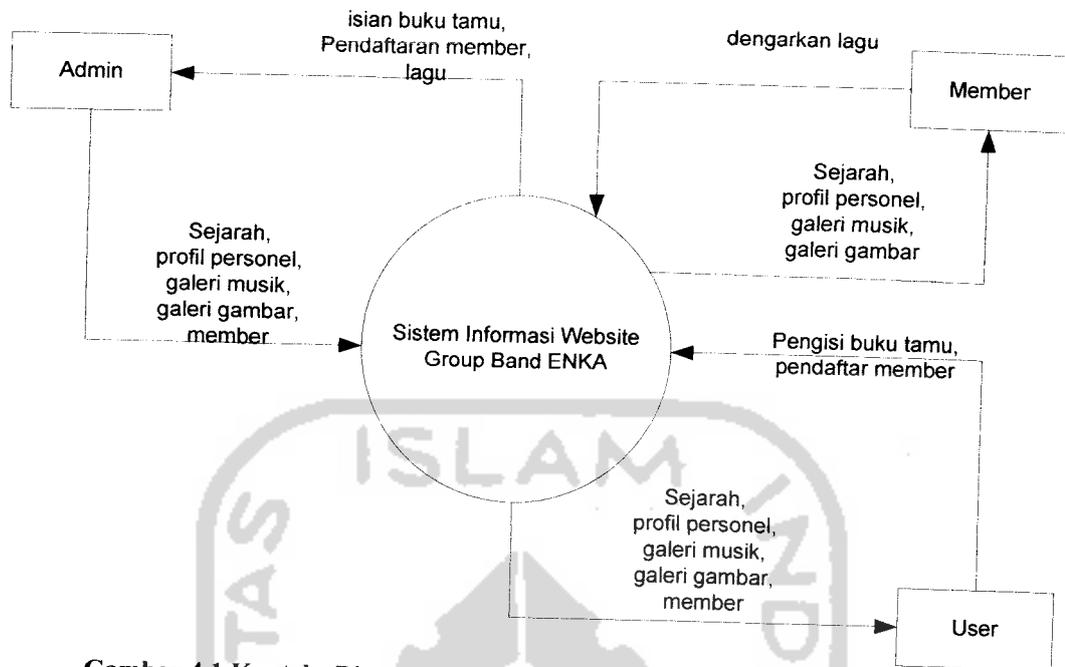
4.1 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem menggunakan metode perancangan terstruktur dengan menggunakan diagram aliran data, alat-alat pengembangan sistem yaitu *data flow diagram (DFD)*. Dalam metode ini akan sistem akan dikembangkan dari model *data flow diagram* dari sistem lebih umum kemudian dikembangkan menjadi *data flow diagram* dalam model-model yang khusus.

4.2 Desain Sistem

4.2.1 Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Desain sistem informasi website ini dimulai dari bentuk yang paling global yaitu diagram konteks, kemudian diagram konteks ini diturunkan sampai bentuk yang paling detail. Aliran data bersumber pada *administrator*, yang memasukkan dan mengubah data menjadi sebuah informasi dan informasi tersebut akan diproses dan ditampilkan. Data yang telah diolah dan menjadi informasi tersebut akan ditampilkan sesuai dengan apa yang telah disediakan sistem dan sesuai dengan permintaan *user*. Gambar lengkapnya dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Konteks Diagram Sistem Informasi Website Group band ENKA.

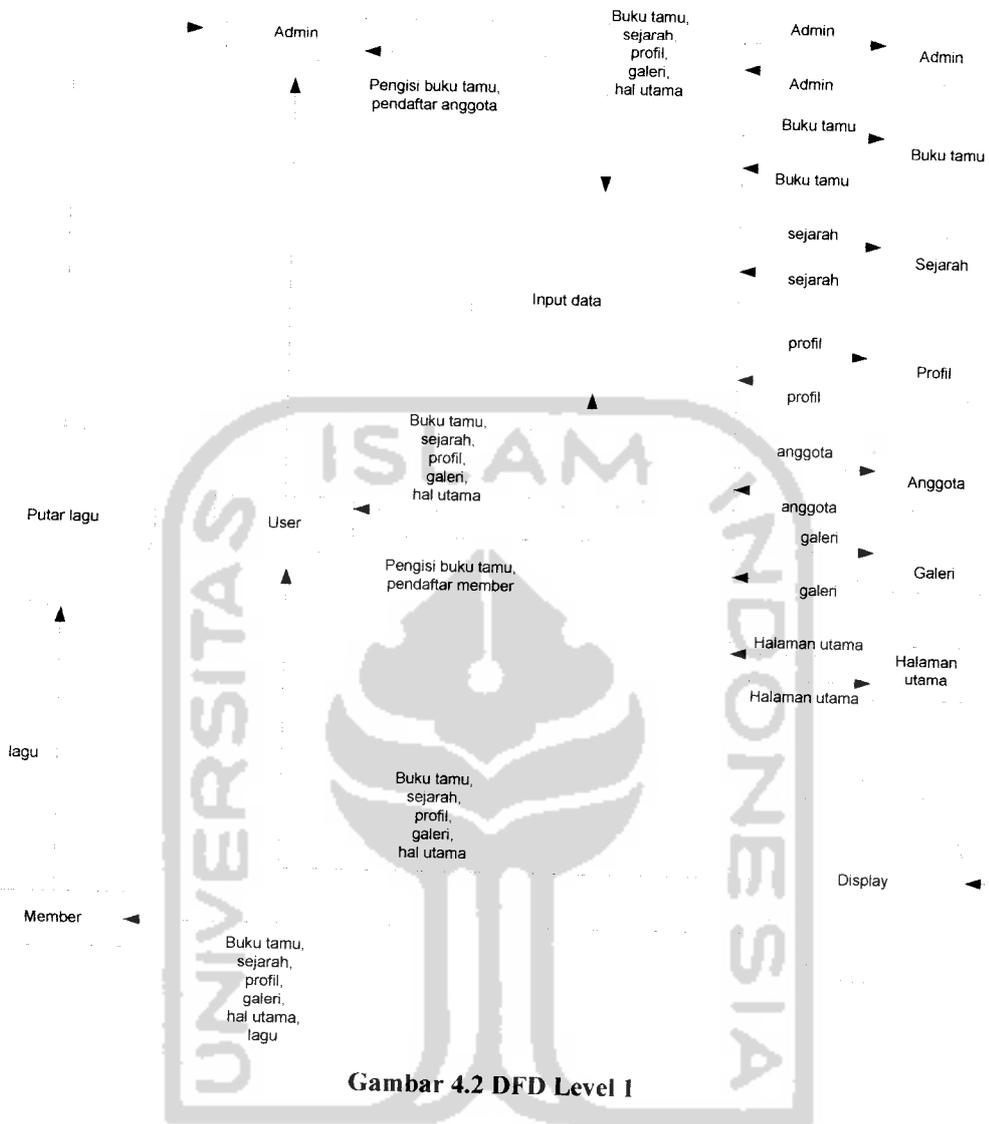
4.2.2 Data Flow Diagram Level 1 (DFD Level 1)

Diagram arus data level 1 terdiri dari 3 proses yaitu Proses Input data, proses display data, dan proses putar lagu.

Secara keseluruhan DFD level 1 dapat dilihat pada gambar 4.2.

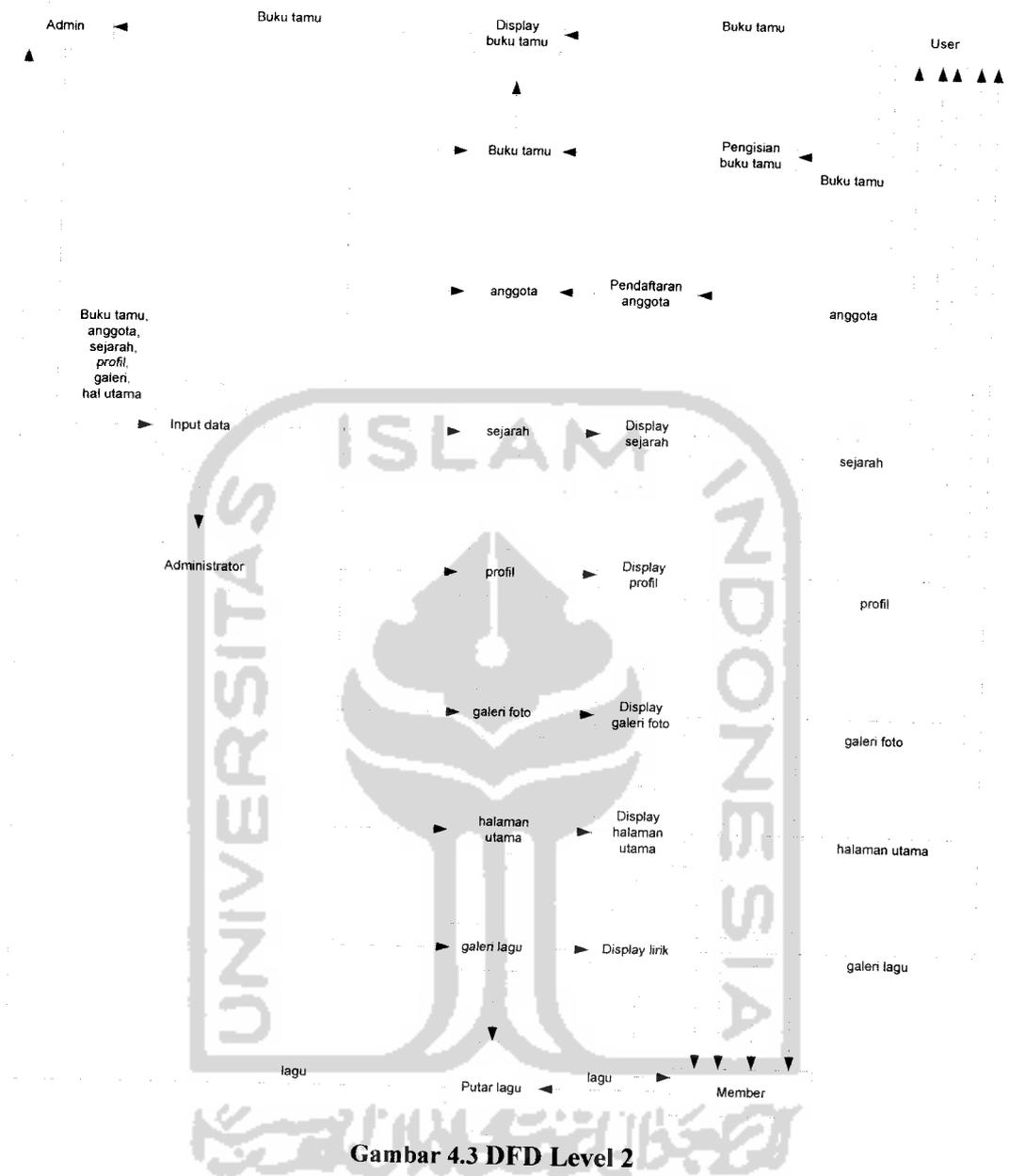
4.2.3 Data Flow Diagram Level 2 (DFD Level 2)

Proses yang terjadi pada diagram alir level 2 merupakan penurunan dari sistem yang berasal dari DFD level 1 yang lebih ditekankan pada sub sistem Input data dan Display data. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.2 DFD Level 1

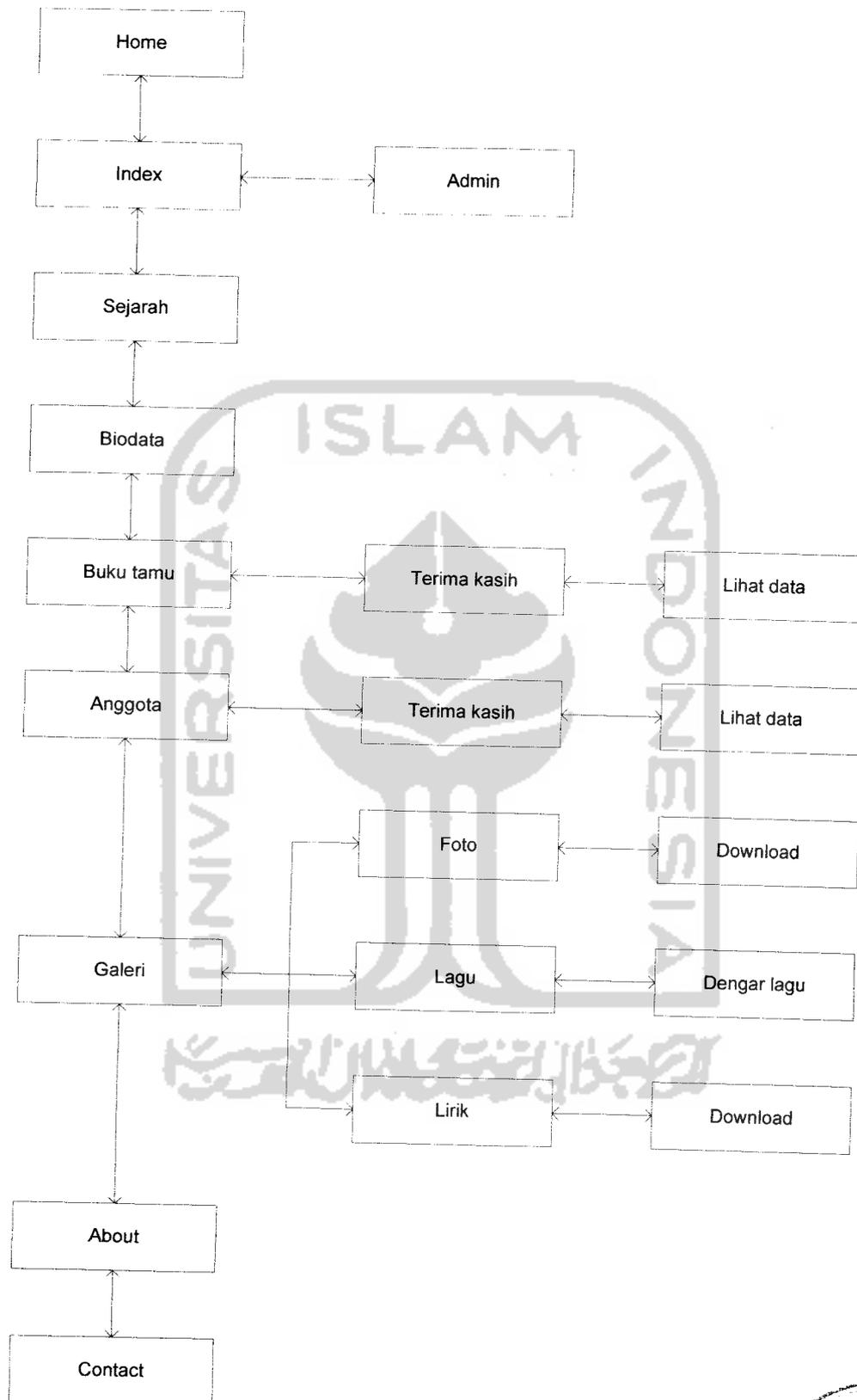




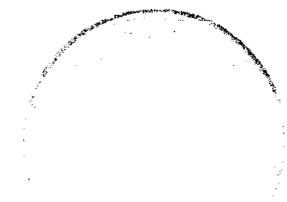
Gambar 4.3 DFD Level 2

4.2.4 Diagram Link Intra Pages

Di bawah ini penulis sajikan gambar diagram yang menunjukkan link intra pages untuk memperjelas hubungan yang terjadi antar halaman.



Gambar 4.4 Diagram link antar halaman



Keterangan:

↕ : menunjukkan hubungan antar halaman, maksudnya halaman yang ditunjuk oleh anak panah dua arah tersebut saling berhubungan

4.3 Desain Basis Data Website Group Band ENKA

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting pada sistem informasi, karena berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pemakainya. Rancangan basis data pada Sistem Informasi Website ini akan dijelaskan di bawah ini.

Perancangan basis data aplikasi WEB adalah sebagai berikut :

1. Tabel Admin.

Tabel admin ini berisi no, nama, password, dan email. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 admin

No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	<u>no</u>	int	11	Primary key
2	nama	varchar	50	
3	password	varchar	32	
4	email	varchar	50	

2. Tabel Buku Tamu.

Tabel bukutamu ini berisi no, nama, email, tanggal, dan komentar.

Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Bukutamu

No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	no	int	11	Primary key
2	nama	varchar	50	
3	email	varchar	50	
4	tanggal	datetime	-	
5	komentar	varchar	100	

3. Tabel Foto.

Tabel foto ini berisi no, judul, foto, dan keterangan. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 foto

No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	no	int	11	Primary key
2	judul	varchar	50	
3	foto	varchar	50	
4	keterangan	varchar	50	

4. Tabel Music.

Tabel music ini terdiri dari no, judul, dan file. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 music

No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	no	int	11	Primary key
2	judul	text	30	
3	file	varchar	50	
3	lirik	text	50	

5. Tabel Personel

Tabel personel ini berisi no, nama, tempatlahir, tgllahir, posisi, foto, hobby, dan email. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 personel

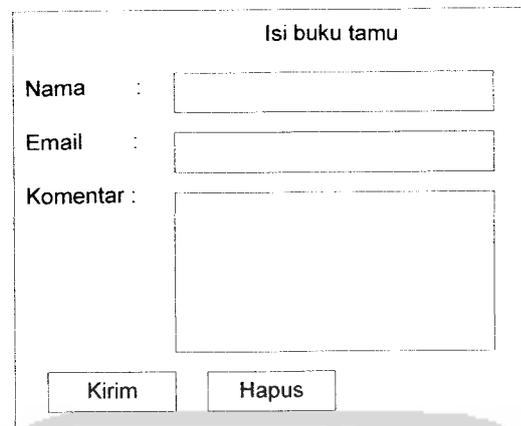
No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	<u>no</u>	int	11	Primary key
2	nama	varchar	50	
3	tempatlahir	varchar	25	
4	tgllahir	date		
5	posisi	varchar	20	
6	foto	blob		
7	jenisfoto	varchar	50	
8	hobby	varchar	50	
9	email	int	50	

6. Tabel anggotafans

Tabel anggotafans berisi no, nama, kelamin, tempatlahir, tgllahir, bulan, tahun, alamat, kota, propinsi, telepon, email, dan pekerjaan. Struktur tabel dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 anggotafans

No.	Field	Type	Lebar Field	Key
1	<u>no</u>	int	11	Primary key
2	nama	varchar	50	
3	kelamin	varchar	10	
4	tempatlahir	text	-	
5	tgllahir	int	2	
6	bulan	varchar	10	
7	tahun	int	4	
8	alamat	varchar	50	
9	kota	varchar	20	
10	propinsi	varchar	20	
11	telepon	varchar	20	
12	email	varchar	50	
13	pekerjaan	varchar	15	



Isi buku tamu

Nama :

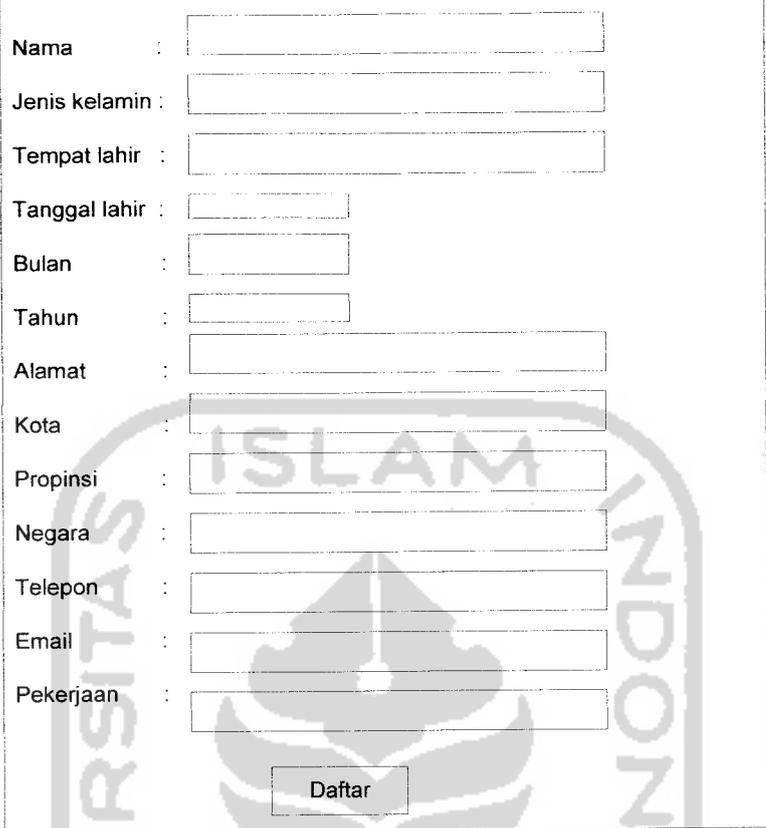
Email :

Komentar :

Gambar 4.9 Rancangan Input untuk Buku Tamu

4.4.6 Rancangan *Interface* untuk Anggota Fans

Interface form anggota fans merupakan *form* yang berfungsi sebagai media pendaftaran bagi pengunjung yang berminat untuk mendaftarkan diri sebagai anggota fans club dari group band ENKA. Form ini terdiri dari beberapa data diri yang wajib diisi agar segera terdaftar sebagai anggota fans club. Input yang diperlukan pada anggota fans ini adalah nama, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, alamat lengkap, email, dan pekerjaan. Rancangan *form* lengkapnya dapat dilihat pada gambar 4.10.



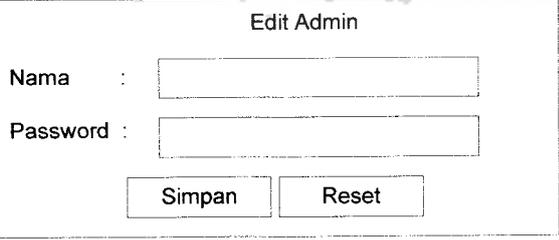
Nama :
 Jenis kelamin :
 Tempat lahir :
 Tanggal lahir :
 Bulan :
 Tahun :
 Alamat :
 Kota :
 Propinsi :
 Negara :
 Telepon :
 Email :
 Pekerjaan :

Gambar 4.10 Rancangan Tampilan untuk Input daftar anggota fans

4.4.7 Rancangan *Interface* untuk edit admin

Interface form edit admin berfungsi untuk mengubah data admin, yaitu data nama dan password. Input yang diperlukan berupa nama dan password.

Rancangan *form* lebih lengkapnya dapat dilihat pada gambar 4.11.



Edit Admin
 Nama :
 Password :

Gambar 4.11 Rancangan Tampilan Edit Admin

BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Implementasi sistem merupakan tahapan yang bertujuan untuk memastikan apakah perangkat lunak yang dibuat dapat bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

Sebelum program diterapkan dan diimplementasikan, maka program harus *error-free* (bebas dari kesalahan). Kesalahan yang mungkin terjadi antara lain kesalahan penulisan bahasa, kesalahan sewaktu proses atau kesalahan secara logika. Setelah program bebas dari kesalahan, program dapat dilakukan pengujian dengan menjalankan program.

5.1 Implementasi

Implementasi Sistem Informasi Website Group Band ENKA ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Macromedia Dreamweaver 8 sebagai editornya. Implementasi aplikasi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu implementasi antarmuka dan implementasi prosedural.

5.1.1 Implementasi Antarmuka

Pada bagian ini memuat gambaran penjelasan antarmuka yang terdapat pada Sistem Informasi Website Group Band ENKA.

5.1.1.1 Antarmuka Halaman Utama

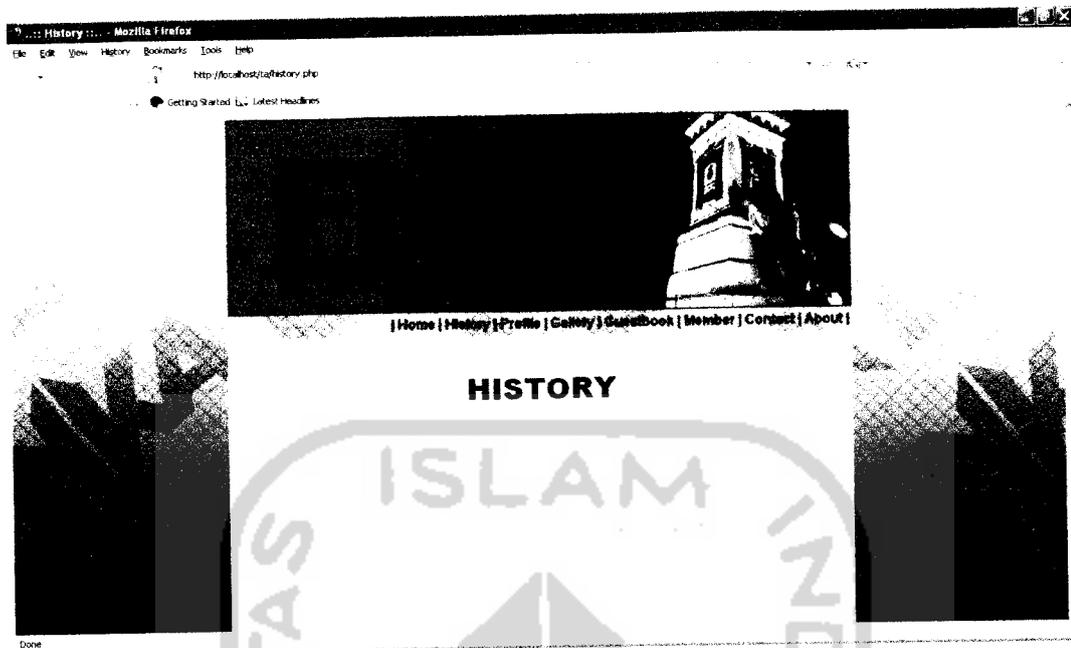
Halaman utama menampilkan logo band, judul website dan semua menu yang terdapat dalam situs ini. Menu-menu tersebut adalah *Home*, *History*, *Profile*, *Gallery*, *Guestbook*, *Member*, *Contact*, dan *about* yang berada di sebelah kanan atas, di bawah logo ENKA. Sementara menu *admin* berada di sebelah kanan bawah. Gambar 5.1 adalah gambar antarmuka halaman utama.



Gambar 5.1 Tampilan antarmuka Halaman Utama

5.1.1.2 Antarmuka Halaman History

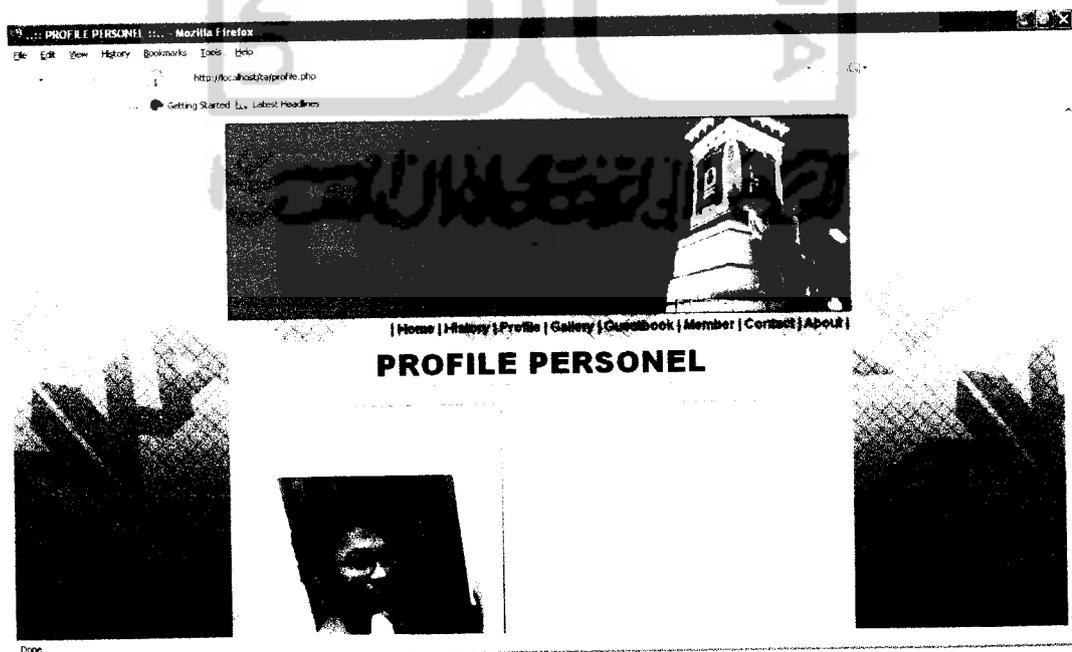
Halaman *History* berisi sejarah dari group band ENKA, sejak dari awal berdirinya hingga perkembangannya saat ini. Tampilan antarmuka halaman *History* dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Antarmuka halaman *history*

5.1.1.3 Antarmuka Halaman Profile

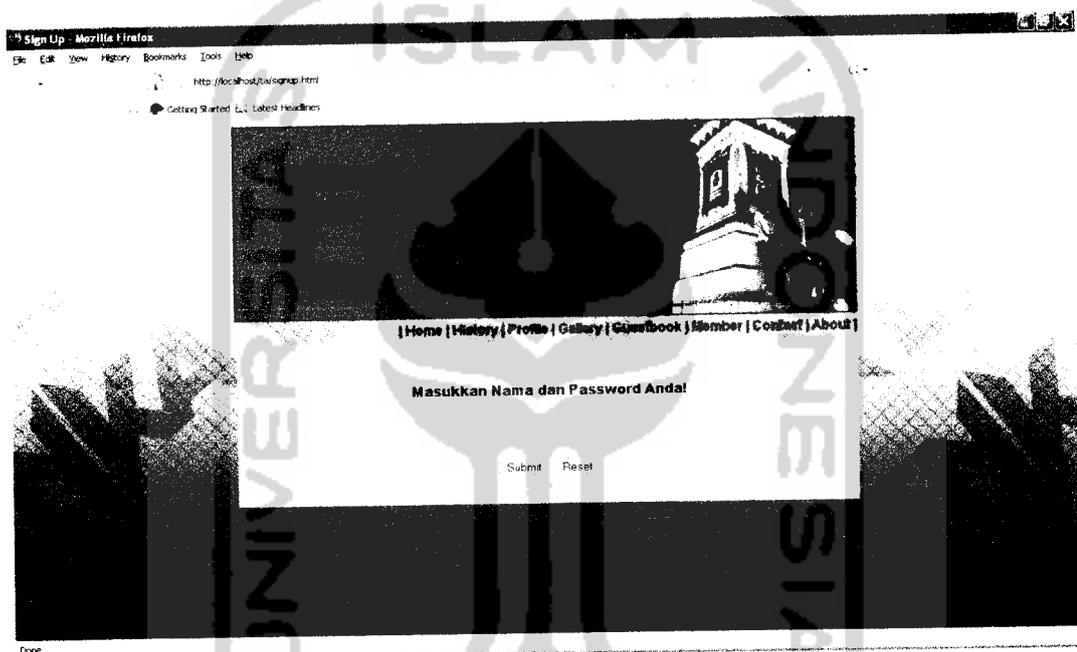
Halaman *Profile* ini berisi profil seluruh personel band ENKA, dari nama, tanggal lahir, hingga karakteristik masing-masing personel. Antarmuka halaman *Profile* dapat dilihat pada gambar 5.3.



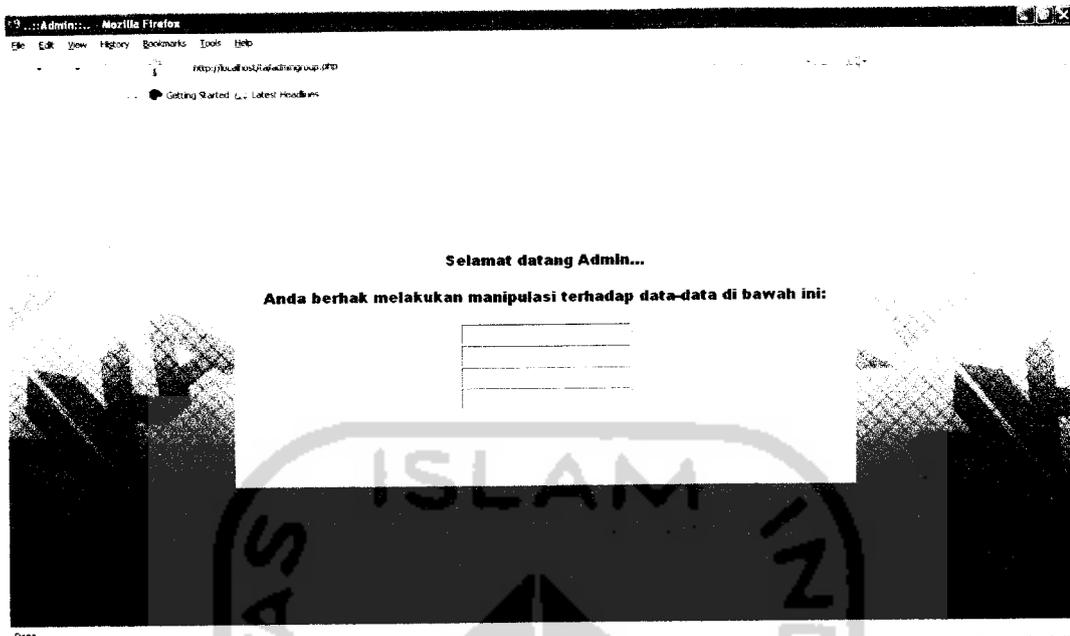
Gambar 5.3 Tampilan antarmuka halaman *profile*

5.1.1.4 Antarmuka Login

Antarmuka halaman *Login* berisi form untuk masuk ke menu admin. Dimulai dengan memasukkan nama dan password yang tepat. Setelah berhasil login maka akan masuk ke halaman admin. Gambar 5.4 adalah gambar antarmuka halaman Login. Sedangkan antarmuka halaman admin dapat dilihat pada gambar 5.5



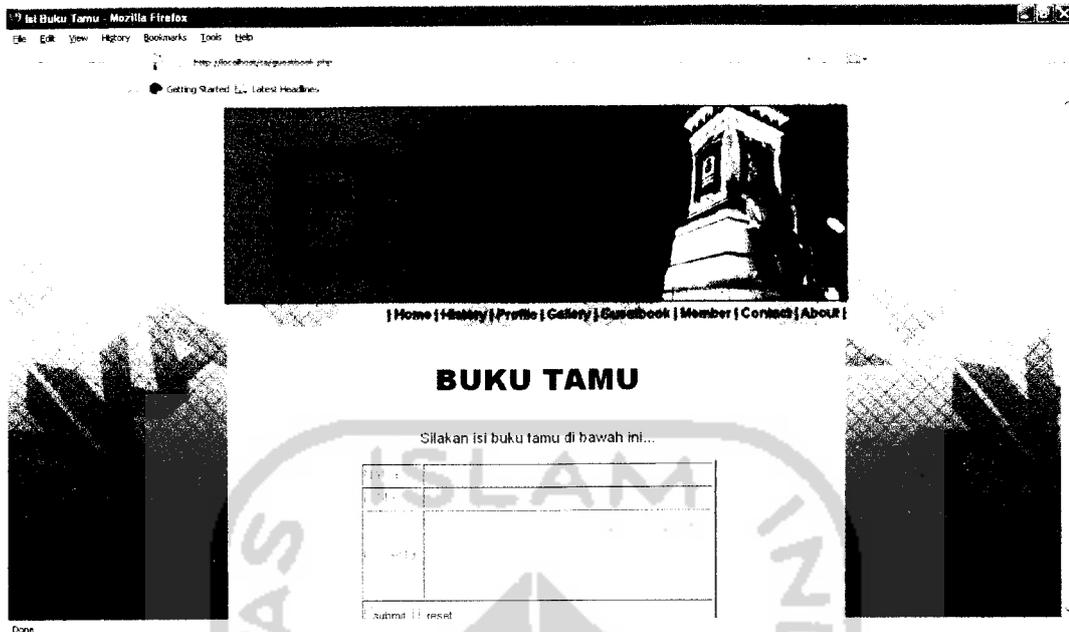
Gambar 5.4 Antarmuka halaman login admin



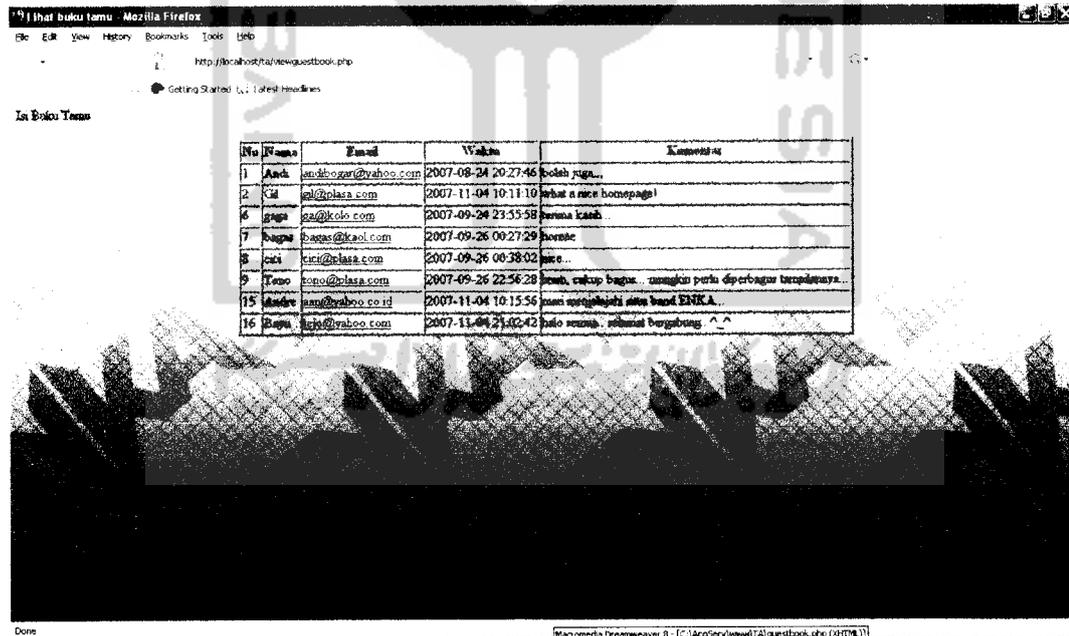
Gambar 5.5 Antarmuka halaman admin

5.1.1.5 Antarmuka Halaman Buku Tamu

Saat membuka menu buku tamu halaman pengisian buku tamu akan muncul dan terdapat pula form yang boleh diisi oleh pengunjung. Di bawah form terdapat tombol "*Lihat isi buku tamu*" yang berisi daftar pengunjung yang telah mengisi form buku tamu tersebut. Gambar 5.6 adalah gambar antarmuka halaman buku tamu. Sementara tampilan halaman *lihat isi buku tamu* dapat dilihat pada gambar 5.7



Gambar 5.6 Tampilan halaman isi buku tamu

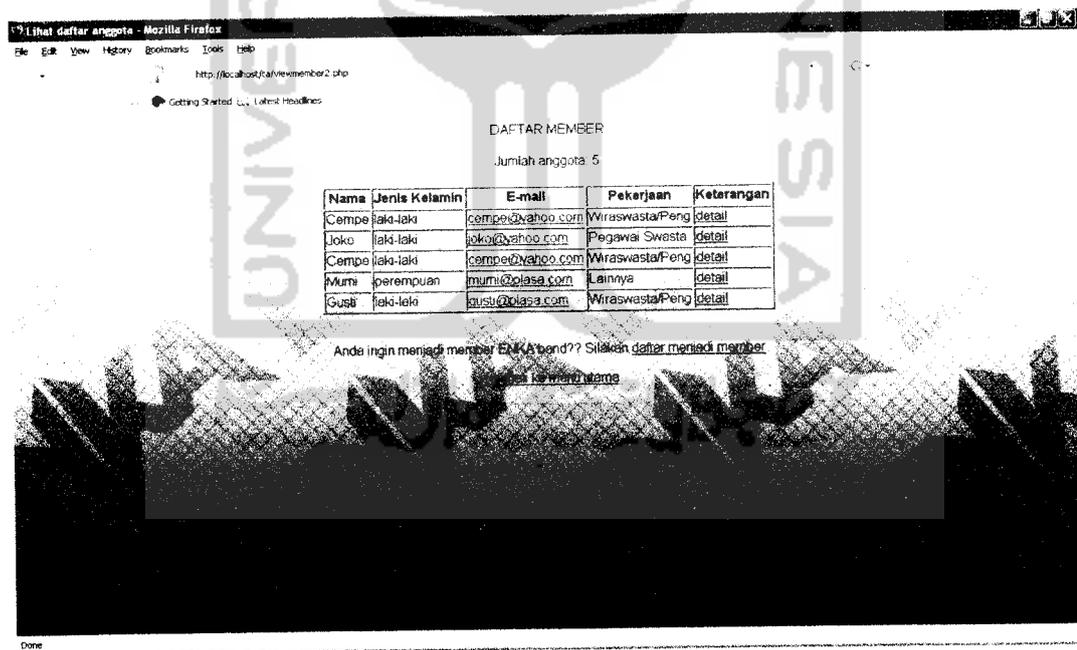


Gambar 5.7 Tampilan halaman lihat buku tamu

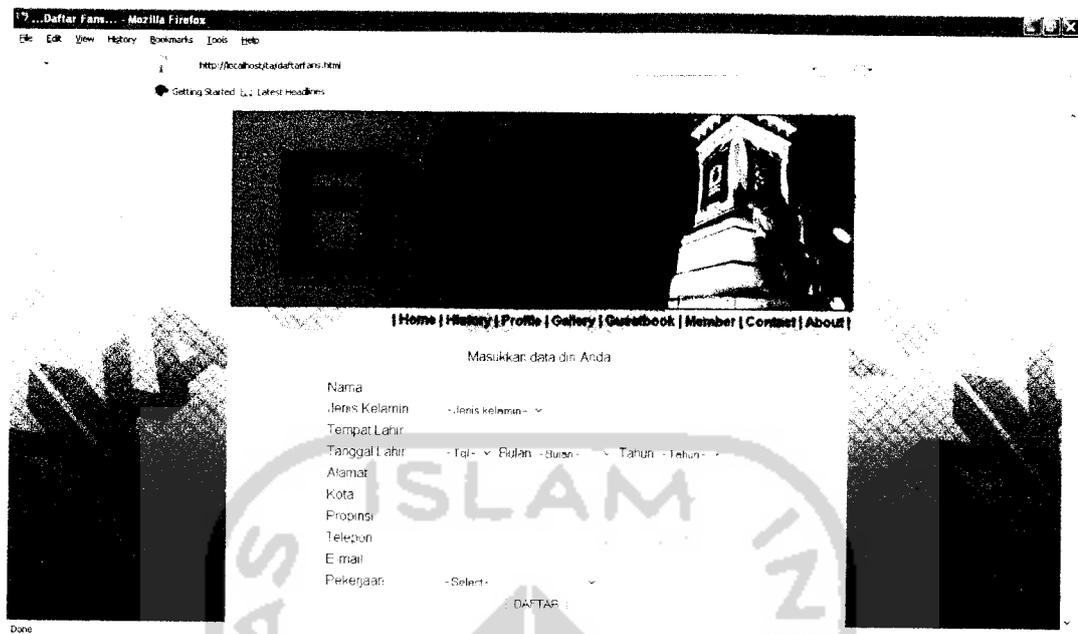


5.1.1.6 Antarmuka Halaman Member

Halaman *Member* berisi daftar member (anggota) yang telah mendaftar menjadi fans club band ENKA. Bagi pengunjung yang berminat mendaftar menjadi anggota dapat meng-klik tombol “*daftar menjadi member*”. Pengunjung akan disuguhkan sebuah form pendaftaran untuk menjadi member band ENKA. Bagi yang berminat mendaftar dipersilakan mengisi data diri. Data-data diri yang perlu diisikan tersebut antara lain nama, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, bulan lahir, tahun lahir, alamat, kota, propinsi, telepon, e-mail, dan pekerjaan. Dan di bawah form tersebut juga terdapat tombol “Lihat daftar member”. Gambar 5.8 adalah gambar antarmuka halaman *Member*. Sedangkan gambar 5.9 menggambarkan form pendaftaran member.



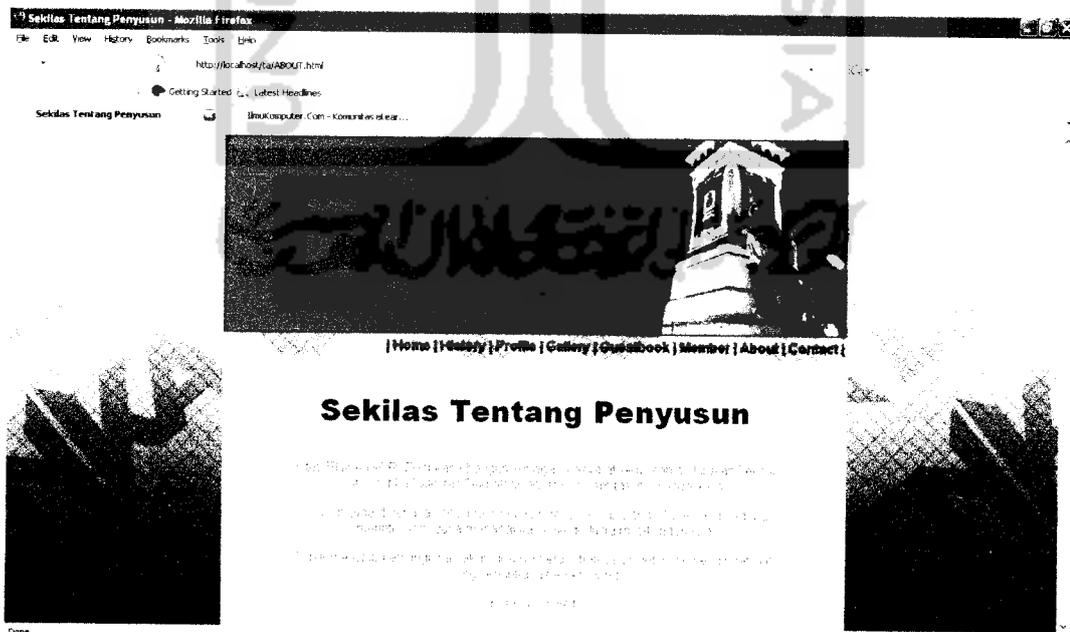
Gambar 5.8 Tampilan halaman member



Gambar 5.9 Tampilan halaman form pendaftaran member

5.1.1.7 Antarmuka Halaman About

Halaman *About* berisi tentang informasi penyusun website ini. Tampilan halaman *About* dapat dilihat pada gambar 5.10



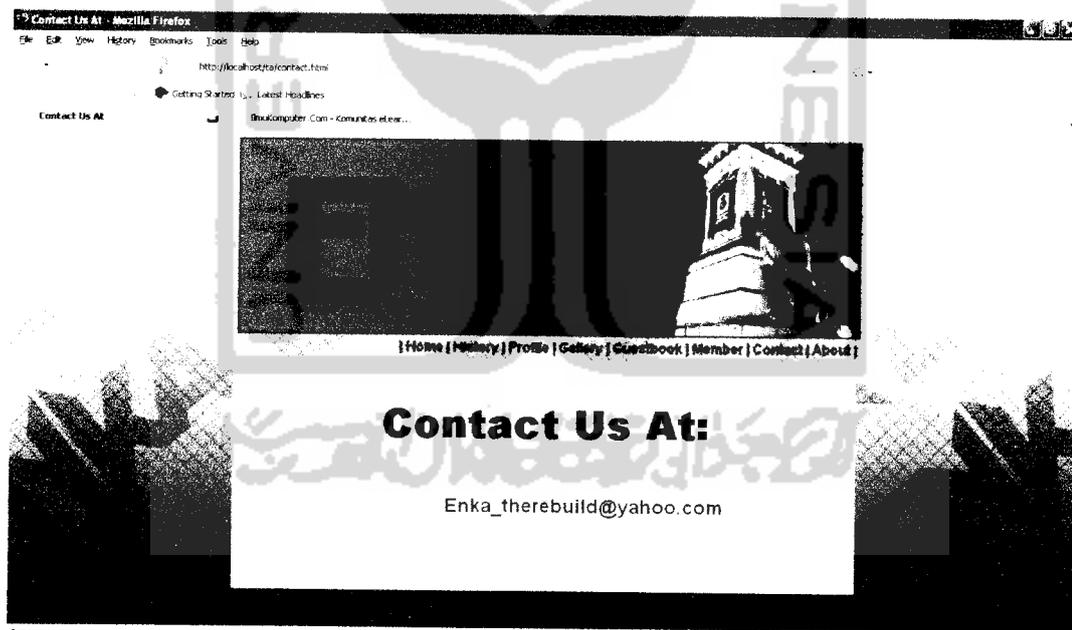
Gambar 5.10 Tampilan halaman about

5.1.1.8 Antarmuka Halaman Contact

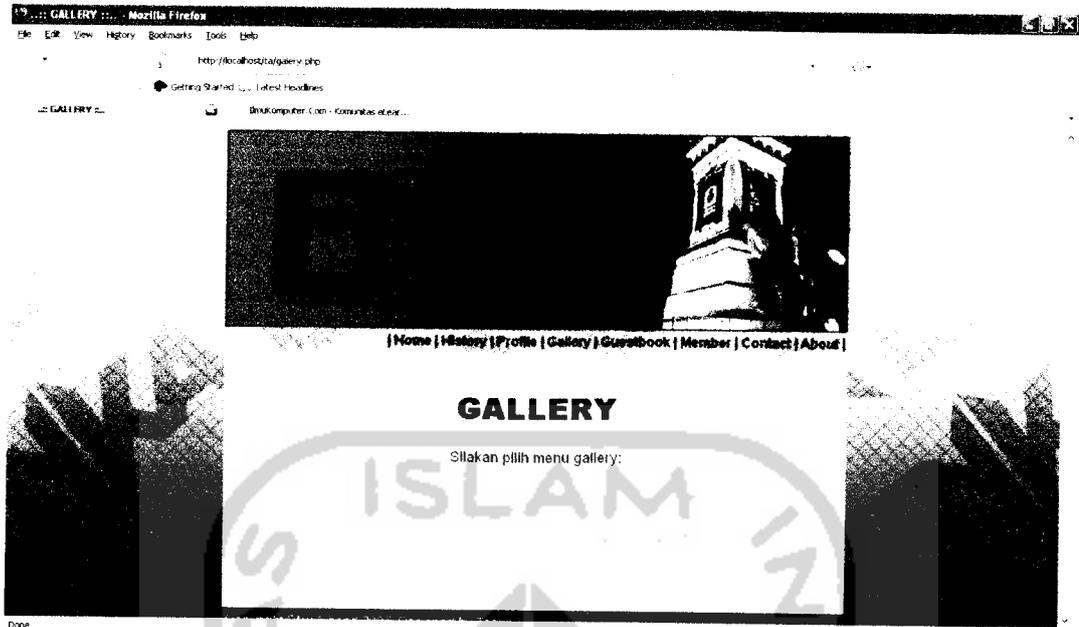
Halaman *contact* berisi alamat e-mail dan nomor telepon yang dapat dihubungi oleh pengunjung maupun fans club. Tampilan halaman *contact* dapat dilihat pada gambar 5.11

5.1.1.9 Antarmuka Halaman Gallery

Halaman *Gallery* berisi menu-menu yang dapat diakses pengunjung, antara lain *photo gallery*, *music zone*, dan *lyrics*. Tampilan halaman *Gallery* dapat dilihat pada gambar 5.12. Sementara tampilan halaman *photo gallery*, *music zone*, dan *lyrics* dapat dilihat pada gambar 5.13, gambar 5.14 dan gambar 5.15.



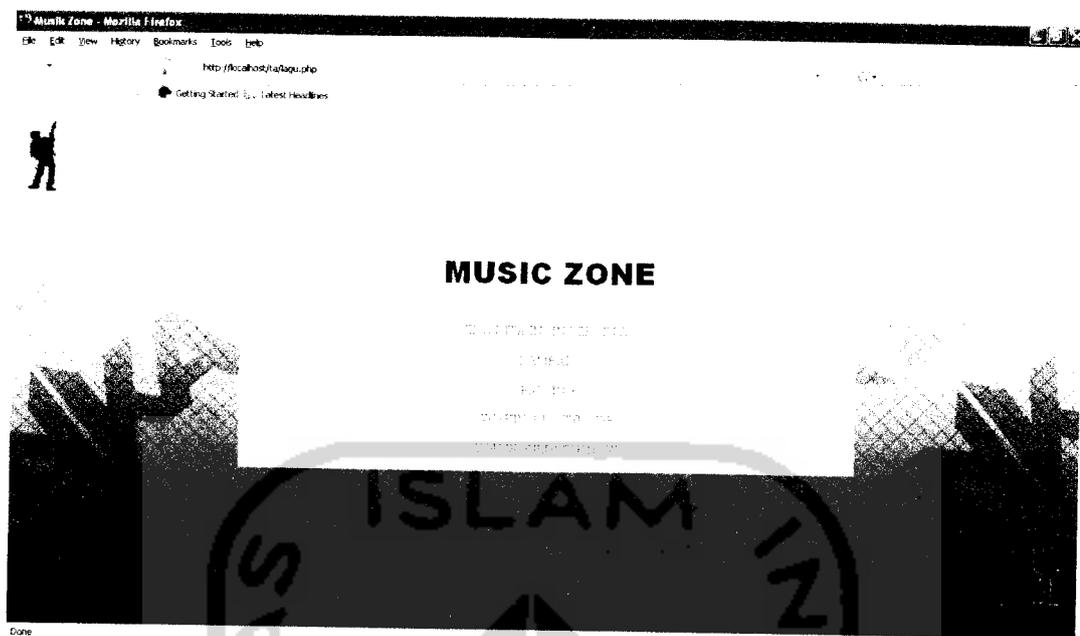
Gambar 5.11 Tampilan halaman contact



Gambar 5.12 Tampilan halaman gallery



Gambar 5.13 Tampilan halaman photo gallery



Gambar 5.14 Tampilan halaman music zone



Gambar 5.15 Tampilan halaman lyrics

5.1.2 Implementasi Prosedural

Bagian ini memuat prosedur-prosedur atau dalam hal ini kami sebut method yang terdapat pada sistem Informasi Website Group Band ENKA ini.

5.1.2.1 Method proses.php

Method proses.php adalah prosedur yang berfungsi untuk masuk ke menu admin. Berikut ini listing program dari proses.php

```
<?
include ("include/fungsi.php");
include ("include/conn.php");

if ($_POST['login']) {

    $nama = $_POST['nama'];
    $password = md5($_POST['password']);
    opendir();
    $query = mysql_query("SELECT * FROM admin WHERE nama =
'$nama' AND password = '$password'");
    $data = mysql_fetch_array($query);
    $jml = mysql_num_rows($query);
    closedb();
    echo $jml;
    if ($jml!=0) {
        session_start();
        $username_session = $nama;
        $tipe_session = md5("admin");
        $password_session = $password;

        session_register("username_session");
        session_register("tipe_session");
        session_register("password_session");

        header("location:admingroup.php");
    } else {
        header("location:sorry.php");
    }
}
?>
```

5.1.2.2 Method editadmin.php

Method Edit Admin adalah prosedur yang digunakan untuk mengganti data admin. Berikut ini adalah listing program php untuk editadmin.php.

```

<?
  session_start();
  if ($_POST['login']) {

      $nama = $_POST['nama'];
      $password = md5($_POST['password']);
      echo $password - $nama;
      echo $jml;

      if ($jml!=0) {
          header("location:admingroup.php");
      } else {
          header("location:sorry.php");
      }
  }
?>
<?
  include ("include/fungsi.php");
  include ("include/conn.php");
  include ("sambung.php");

  $query = mysql_query ("select * from admin where no = '$no'",
  $koneksi) or die (mysql_error("Tidak terhubung ke database!!"));
  while ($row = mysql_fetch_array($query))
  {
      echo "<form method=\"post\" action=\"updateadmin.php\">";
      $no = $row["no"];
      $nama = $row["nama"];
      $password = $row["password"];
      $email = $row["email"];
      echo "<input type=\"hidden\" name=\"no\" value=\"$no\">";
      echo "Nama : <input type=\"text\" name=\"nama\"
value=\"$nama\">";
      echo "<br>";
      echo "Password : <input type=\"password\" name=\"password\"
value=\"$password\">";
      echo "<br>";
      echo "E-mail : <input type=\"text\" name=\"email\"
value=\"$email\">";
      echo "<br>";
      echo "<input type=\"submit\" name=\"submit\"
value=\"update\">";
      echo "</form>";
  }
?>

```

5.1.2.3 Method upload.php

Method upload.php adalah prosedur yang berfungsi untuk melakukan upload gambar (image) ke server. Berikut ini adalah listing program dari upload.php

```
<?
if ($_POST['Submit']) {
    copy($foto,"images/$foto_name");
}
echo $foto_name;
?>
```

5.1.2.4 Method uploadlagu.php

Method uploadlagu.php adalah prosedur yang berfungsi untuk melakukan upload lagu ke server. Berikut ini adalah listing dari uploadlagu.php

```
<?
if ($_POST['Submit']) {
    copy($lagu,"lagu/$judul_lagu");
}
echo $judul_lagu;
?>
```

5.1.2.5 Method viewguestbook.php

Method view.php adalah prosedur yang berfungsi untuk menampilkan isi buku tamu. Berikut ini adalah Listing viewguestbook.php

```

<?
include("sambung.php");

$query = mysql_query ("select * from bukutamu", $koneksi)
or die (mysql_error());
$jumlah = mysql_num_rows($query);

echo "Jumlah record: $jumlah";
echo "<br><br>";

echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
<tr>
<th>No</th>
<th>Nama</th>
<th>Email</th>
<th>Waktu</th>
<th>Pesan</th>
<th>Action</th>
</tr>";

while($row=mysql_fetch_array($query))
{
echo "<tr><td>";
echo $row["no"];
echo "</td><td>";
echo $row["nama"];
echo "</td><td>";
$email = $row["email"];
echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
echo "</td><td>";
echo $row["tanggal"];
echo "</td><td>";
echo $row["komentar"];
echo "</td><td>
<a href=\"delete.php?no=$row[0]\">delete</a>
<a href=\"edit.php?no=$row[0]\">edit</a>
</td>";

echo "</tr>";
}
echo "</table>";
echo "<br>";
echo "<br>";
echo "<a href=\"admingroup.php\">Kembali ke menu admin";
?>

```

5.1.2.6 Method viewmember.php

Method viewmember.php adalah prosedur yang berfungsi untuk menampilkan daftar anggota fans club band ENKA. Berikut ini adalah listing program untuk viewmember.php.

```

<?
    include("sambung.php");

    $query = mysql_query ("select * from anggotafans",
    $koneksi) or die (mysql_error());
    $jumlah = mysql_num_rows($query);

    echo "DAFTAR MEMBER";
    echo "<br><br>";
    echo "Jumlah anggota: $jumlah";
    echo "<br><br>";

    echo "<table border=\"1\" align=\"center\">
    <tr>
    <th>Nama</th>
    <th>Jenis Kelamin</th>
    <th>Tempat lahir</th>
    <th>Tanggal lahir</th>
    <th>Bulan</th>
    <th>Tahun</th>
    <th>Alamat</th>
    <th>Kota</th>
    <th>Propinsi</th>
    <th>Negara</th>
    <th>E-mail</th>
    <th>Pekerjaan</th>
    </tr>";

    while($row=mysql_fetch_array($query))
    {
        echo "<tr><td>";
        echo $row["nama"];
        echo "</td><td>";
        echo $row["kelamin"];
        echo "</td><td>";
        $email = $row["email"];
        echo "<a href=\"mailto:$email\">$email</a>";
        echo "</td><td>";
        echo $row["pekerjaan"];
        echo "</td><td>";
        echo "<a href=\"detail.php?id=$no\">detail</a>";
        echo "</tr>";
    }
    echo "</table>";
    echo "<br>";
    echo "<center><p>";
        echo "Anda ingin menjadi member ENKA band?? Silakan <a
href=\"daftarfans.html\">daftar menjadi member";
        echo "<br>";
    echo "<center><p>";
        echo "<a href=\"index.php\">Kembali ke menu utama";
?>

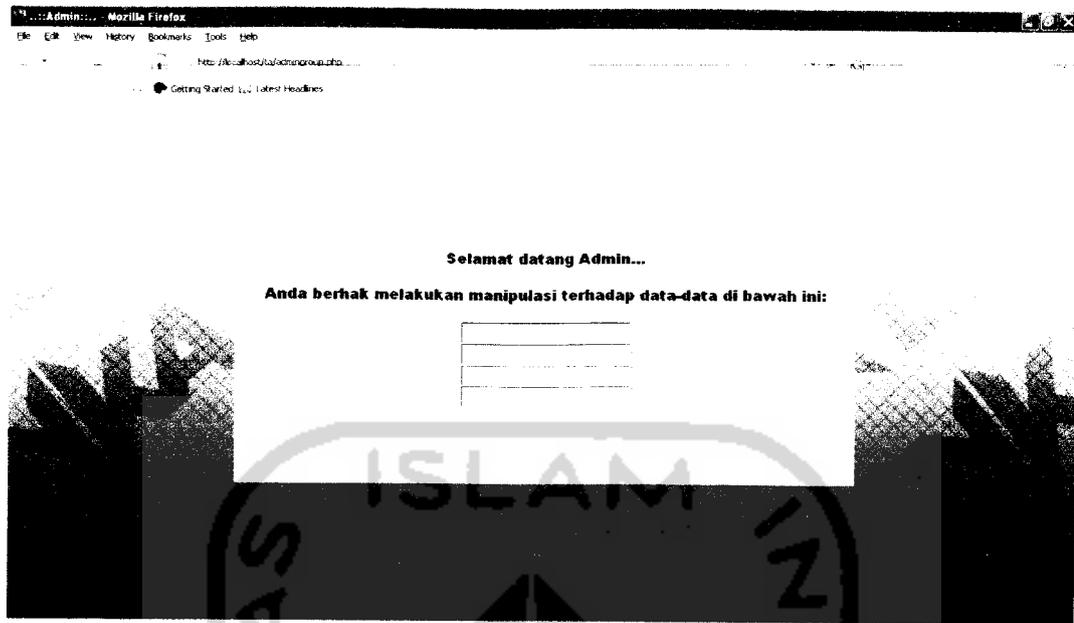
```

5.1.2.7 Method logout.php

Method logout.php adalah prosedur yang berfungsi untuk keluar dari menu admin. Tentu saja setelah logout admin harus memasukkan username dan password kembali jika ingin mengakses menu admin. Berikut ini adalah listing program logout.php

```
<?
session_start();
unset($_SESSION['login']);
session_destroy();
header("Location: salam.php");
?>
```





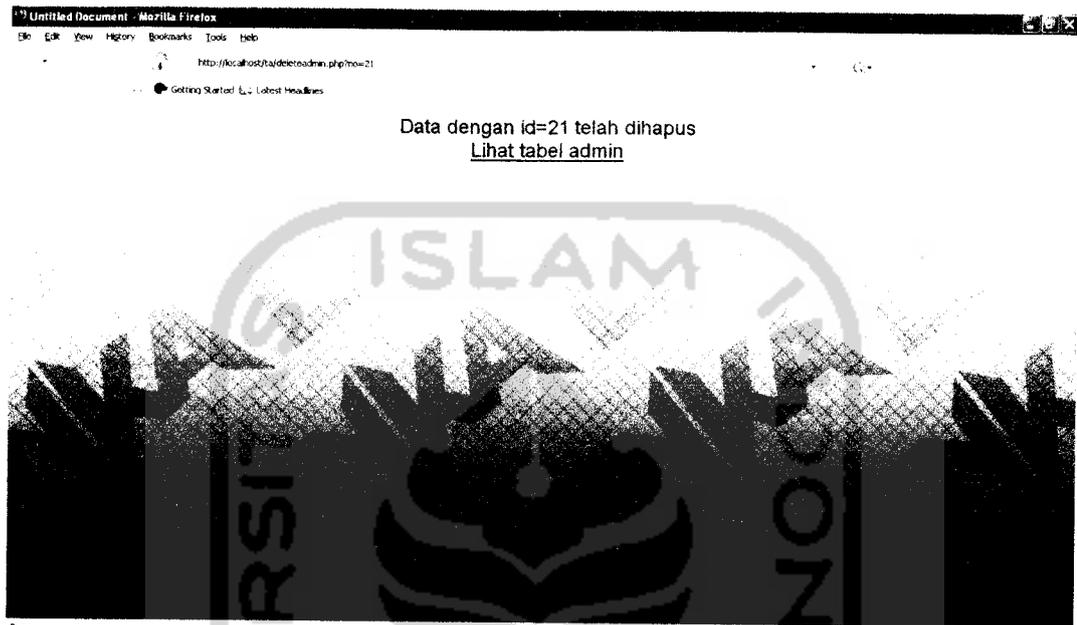
Gambar 6.1 Tampilan berhasil login

Penambahan pengguna mungkin diperlukan karena tidak menutup kemungkinan ada beberapa pihak yang dapat melakukan manipulasi data. Tampilan pengujian normal untuk halaman tambah admin dapat dilihat pada gambar 6.2.



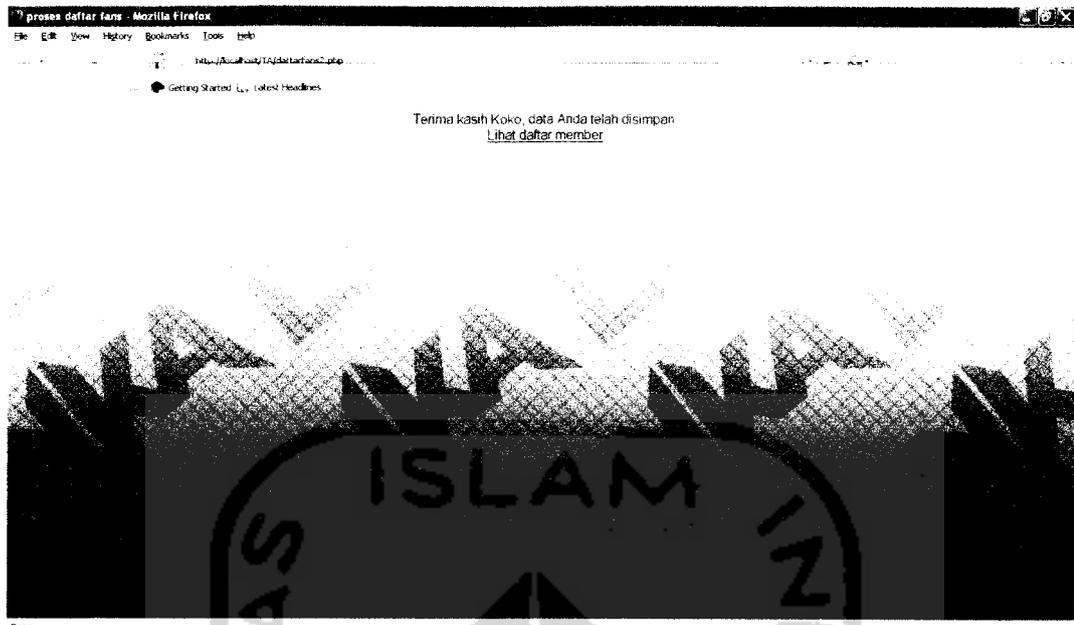
Gambar 6.2 halaman saat berhasil menambahkan pengguna

Admin juga dapat menghapus admin lainnya bila dimungkinkan. Tampilan halaman konfirmasi saat admin berhasil menghapus admin dapat dilihat pada gambar 6.3



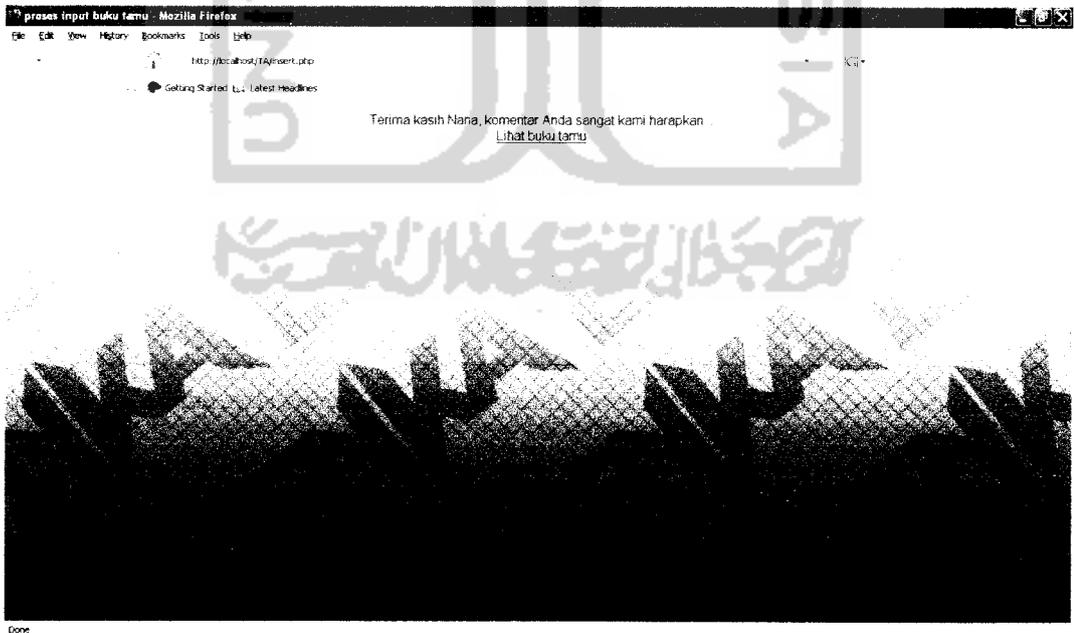
Gambar 6.3 tampilan halaman menghapus admin

Saat pengunjung berhasil melakukan input data-data diri, maka sistem akan memunculkan pesan keberhasilan. Tampilan halaman keberhasilan input data dapat dilihat pada gambar 6.4.

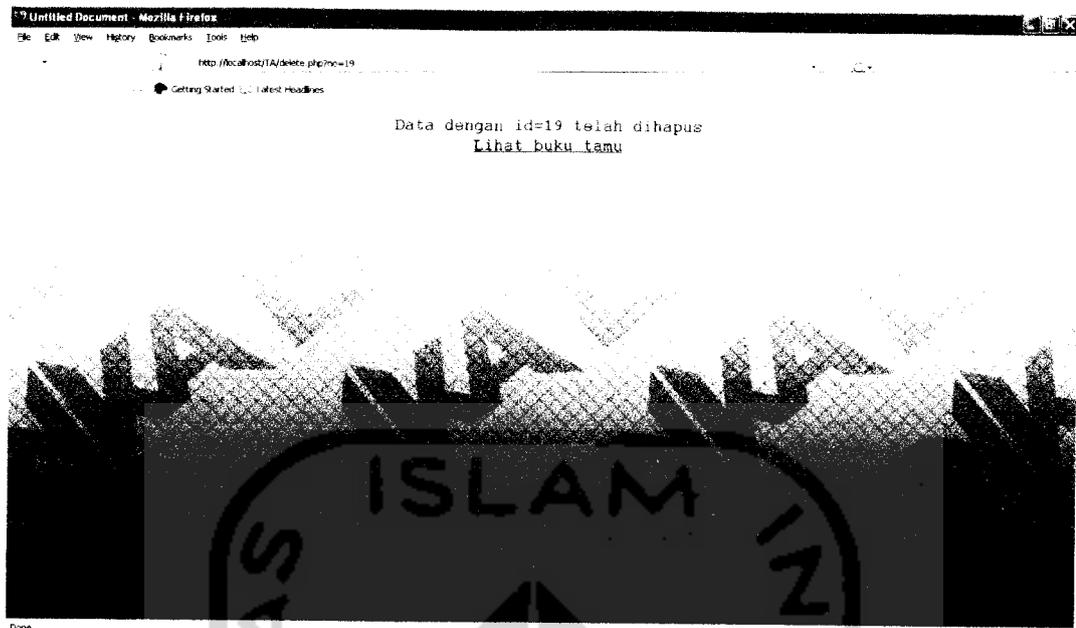


Gambar 6.4 Tampilan halaman berhasil input data member

Tampilan saat pengunjung berhasil mengisi buku tamu dapat dilihat pada gambar 6.5, sedangkan tampilan halaman saat berhasil menghapus buku tamu dapat dilihat pada gambar 6.6



Gambar 6.5 Tampilan halaman berhasil mengisi buku tamu



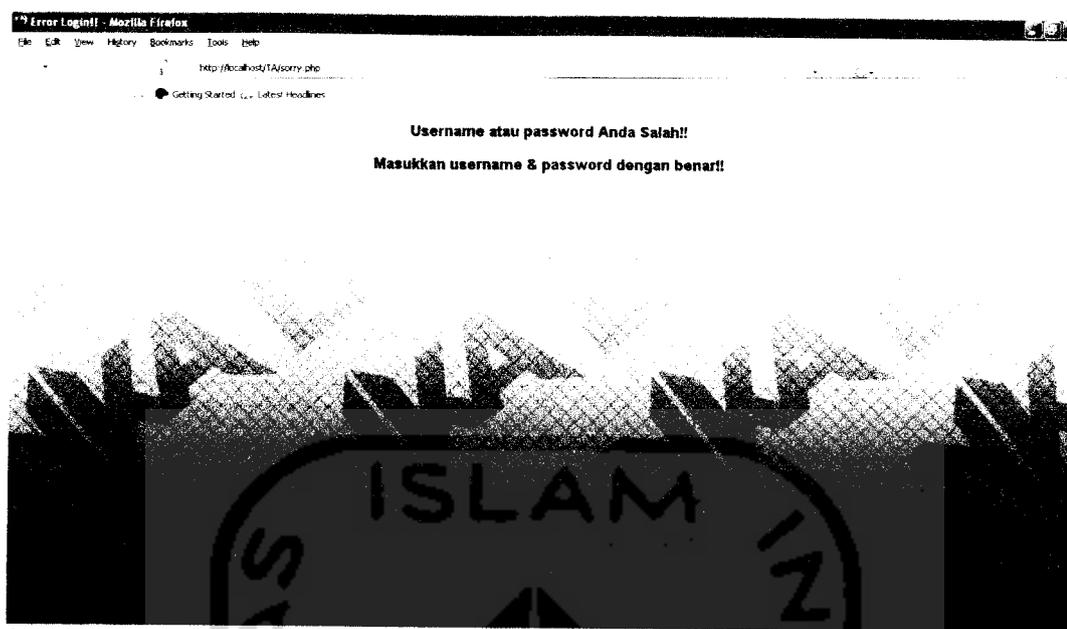
Gambar 6.6 Tampilan halaman berhasil menghapus buku tamu

Hasil Analisis

Hasil pengujian-pengujian normal dapat kita amati dengan adanya pesan keberhasilan yang ditampilkan oleh sistem. Saat sistem berhasil menjalankan perintah dari *user*, data segera disimpan ke database.

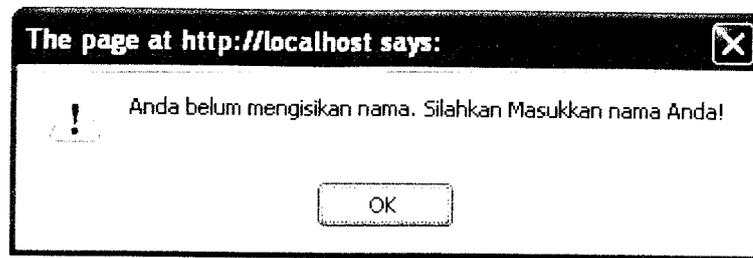
6.1.2 Pengujian Tidak Normal

Pada bagian pengujian tidak normal ini akan dilihat respon-respon yang dikeluarkan oleh sistem jika pengguna salah memasukkan perintah (*command*). Tampilan kesalahan saat login, baik itu karena saat salah memasukkan nama maupun password dapat dilihat pada gambar 6.7.

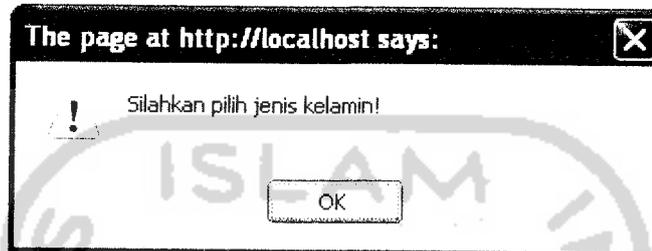


Gambar 6.7 Kesalahan login

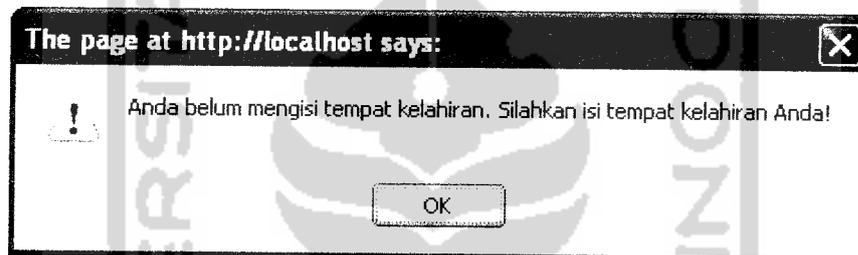
Saat calon member memasukkan data diri ke form pendaftaran, diharuskan mengisi hampir seluruh field yang ada – kecuali field propinsi, negara, dan telepon. Bila salah satu field tidak diisi maka akan muncul pesan kesalahan. Pesan-pesan kesalahan tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar berikut. Gambar 6.8 menunjukkan kesalahan saat belum memasukkan nama. Gambar 6.9 menunjukkan kesalahan saat belum mengisikan jenis kelamin. Gambar 6.10 menunjukkan kesalahan saat belum mengisi tempat kelahiran. Gambar 6.11 menunjukkan kesalahan saat belum mengisikan tanggal lahir. Gambar 6.12 menunjukkan kesalahan saat belum mengisikan bulan lahir. Gambar 6.13 menunjukkan kesalahan saat belum mengisi tahun kelahiran. Gambar 6.14 menunjukkan kesalahan saat belum mengisi alamat rumah. Gambar 6.15 menunjukkan kesalahan saat belum mengisi kota domisili. Gambar 6.16 menunjukkan kesalahan saat belum mengisi alamat e-mail. Dan gambar 6.17 menunjukkan kesalahan belum mengisikan pekerjaan.



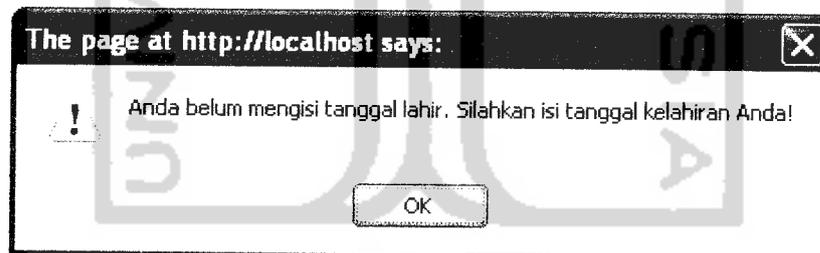
Gambar 6.8 Kesalahan belum memasukkan nama



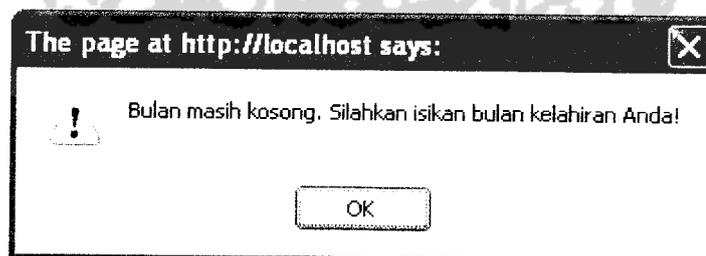
Gambar 6.9 Kesalahan belum memilih jenis kelamin



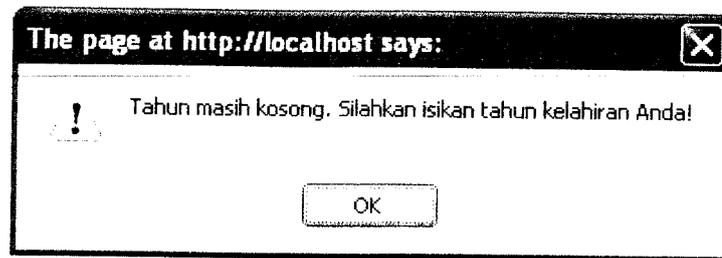
Gambar 6.10 Kesalahan belum mengisi tempat kelahiran



Gambar 6.11 Kesalahan belum mengisi tanggal lahir



Gambar 6.12 Kesalahan belum mengisi bulan lahir



Gambar 6.13 Kesalahan belum mengisi tahun lahir



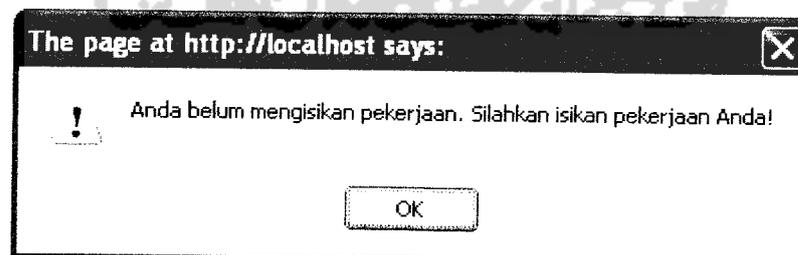
Gambar 6.14 Kesalahan belum mengisi alamat rumah



Gambar 6.15 Kesalahan belum mengisi kota domisili

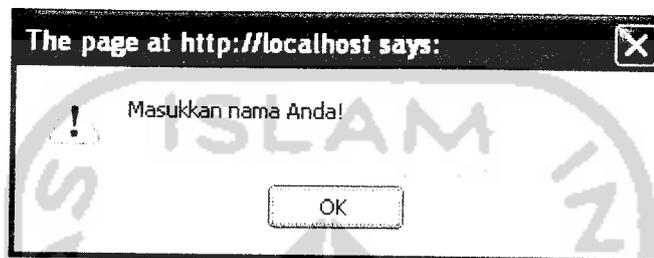


Gambar 6.16 Kesalahan belum mengisi alamat e-mail



Gambar 6.17 Kesalahan belum mengisi pekerjaan

Saat akan melakukan penambahan pengguna bisa mungkin terjadi kesalahan. Antara lain, belum mengisikan nama pengguna dan sandi, serta kesalahan memasukkan nama pengguna dan sandi serupa. Tampilan kesalahan yang mungkin terjadi tersebut dapat dilihat masing-masing pada gambar 6.18, 6.19.



Gambar 6.18 Kesalahan belum mengisikan nama user baru



Gambar 6.19 Kesalahan belum mengisikan e-mail

Hasil Analisis

Saat dilakukan pengujian tidak normal, sistem akan merespon dengan memberi pesan-pesan kesalahan dan tidak akan memroses perintah itu lebih lanjut.

6.2 Analisis Hasil Pengujian

Dari pengujian yang dilakukan maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Pengujian Dengan Data Normal

Pengujian dengan data normal akan menghasilkan respon positif dari sistem. Saat data diinputkan dengan benar, sistem juga akan menampilkan pesan-pesan keberhasilan menjalankan perintah (*command*).

- Pengujian Dengan Data Tidak Normal

Pengujian dengan data tidak normal, sistem tidak dapat mengerti perintah (*command*) yang diberikan, sehingga sistem akan menampilkan pesan kesalahan.

6.3 Kelebihan dan Kekurangan Program

Dari hasil pengujian tersebut, ternyata ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dari sistem ini. Kelebihan dari sistem ini adalah:

1. Tampilan antarmuka cukup sederhana dan *user friendly* sehingga relatif mudah digunakan.
2. Sistem ini menyediakan fasilitas mendengarkan musik sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung.
3. Sistem ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.

Sedangkan kelemahan sistem ini antara lain:

1. Sistem ini belum menyediakan halaman forum sebagai ajang interaksi antar anggota fans club.
2. Tampilan perlu diperindah supaya pengunjung merasa betah untuk *browsing* ke situs ini.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan pengujian software tersebut, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem informasi website Group Band ENKA ini relatif mudah digunakan dari sisi pengguna sistem, selain itu tampilannya juga sederhana.
2. Sistem Informasi Website Group Band ENKA ini dapat membantu beberapa pihak yang ingin mengetahui informasi seputar Band ENKA.
3. Sistem Informasi Website Group Band ENKA ini juga dapat membantu pihak manajemen untuk dapat lebih mempromosikan Band ENKA.
4. Dengan pengembangan lebih lanjut, sistem informasi website ini dapat diimplementasikan pada website group band lain.

7.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dalam sistem informasi website Group Band ENKA ini, maka ada beberapa saran yang patut diperhatikan, antara lain:

1. Mengembangkan sistem informasi website disertai dengan forum sebagai ajang interaksi bagi para anggota fans club.
2. Mengembangkan sistem informasi website ini dengan memperindah tampilan halaman web.

DAFTAR PUSTAKA

- [BET01] Betha, Ir dan Husni Iskandar Pohan, Ir, M.Eng. *Pemrograman Web Dengan HTML*. Bandung: CV.Informatika Bandung. Bandung. 2001.
- [FAT99] Fathansyah, Ir. *Basis Data*. Bandung: CV.Informatika Bandung. Bandung. 1999.
- [KUR01] Kurniawan, Yahya. *Singkat Tepat Jelas Aplikasi Web Database Dengan ASP*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo. Jakarta. 2001.
- [PUR95] Purwadi, Daniel H. *Mengenal Internet Jaringan Informasi Dunia*. Jakarta:PT.Elex Media Komputindo. Jakarta.1995.