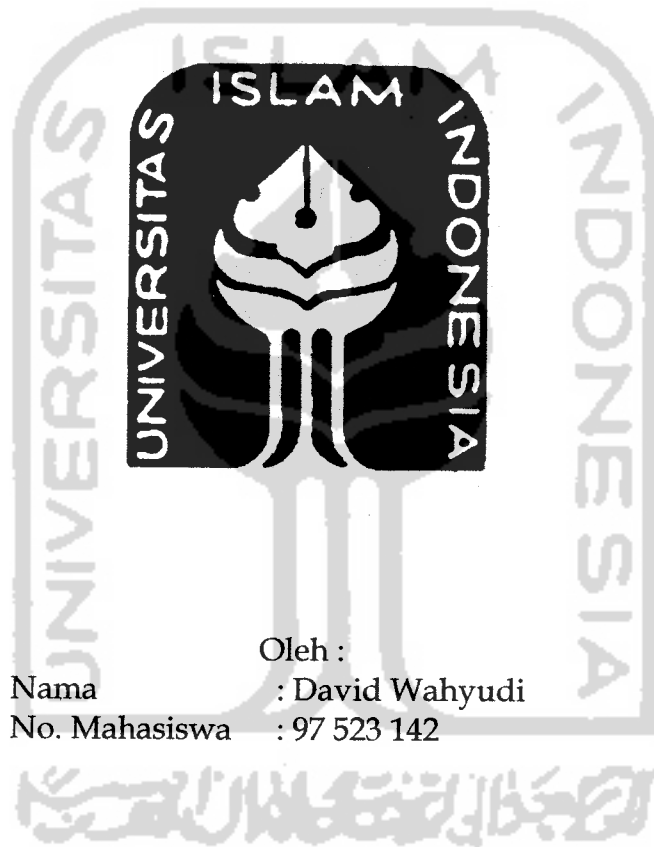


DESAIN SISTEM INFORMASI JASA LAYANAN PADA PEGADAIAN BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika



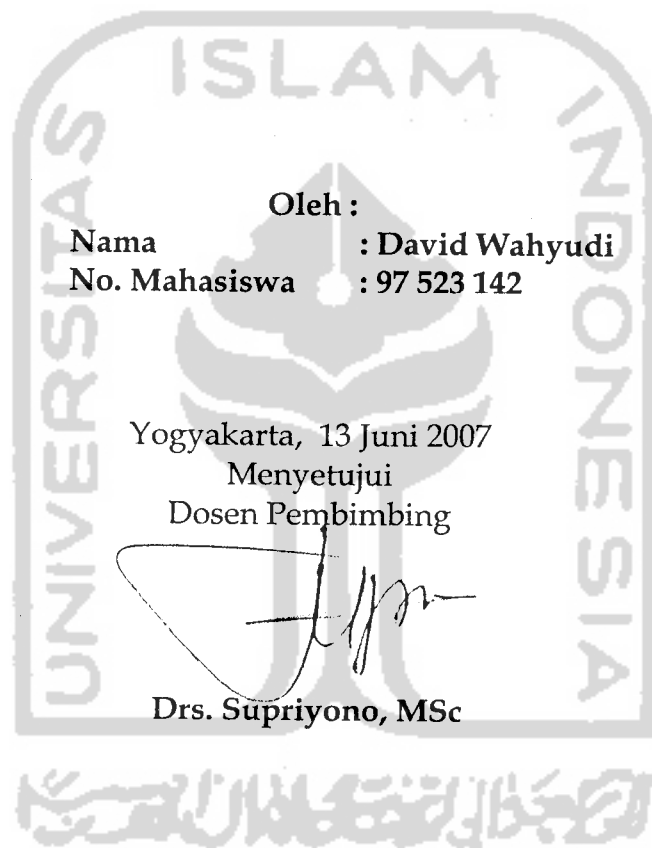
Oleh :
Nama : David Wahyudi
No. Mahasiswa : 97 523 142

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

DESAIN SISTEM INFORMASI JASA LAYANAN PADA PEGADAIAN BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR



Oleh :

Nama : David Wahyudi
No. Mahasiswa : 97 523 142

Yogyakarta, 13 Juni 2007

Menyetujui
Dosen Pembimbing

Drs. Supriyono, MSc

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

DESAIN SISTEM INFORMASI JASA LAYANAN PADA PEGADAIAN BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : David Wahyudi
No. Mahasiswa : 97 523 142

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

Yogyakarta, Juni 2007

Tim Penguji,

Drs. Supriyono, MSc
Ketua

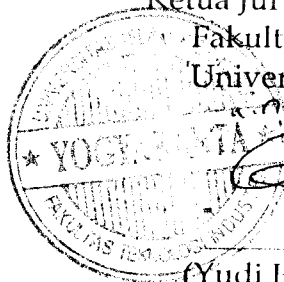
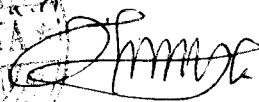
Syarif Hidayat, S. Kom
Anggota I

Hendrik, ST.
Anggota II



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : David Wahyudi

No. Mahasiswa : 97 523 142

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya saya sendiri, maka saya siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2007

(David Wahyudi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan sepenuh hati kupersembahkan Tugas Akhir ini kepada ...

*Mamah, Mamah, Mamah dan Papah Tercinta
Yang Telah memberikan semuanya, cinta kasih, do'a, nasehat dan pelajaran yang tak
ternilai harganya*

*Bapak dan Ibu Daryanto yang saya hormati
Terima kasih atas do'a dan nasehat yang diberikan selama ini*

*Orang yang sangat aku cintai
(Istriku Rizkiana Eka Damayanti)*

*Putri-putriku yang cantik dan lucu (alm Anggi dan Nasywa), kalian adalah anugerah
terindah yang pernah ayah miliki*

*Adik-adiku tersayang (isna, iqbal, uut, tyas, boge) terimakasih atas doa, perhatian dan
kasih sayang yang kalian berikan*

HALAMAN TERIMA KASIH

Terima kasih kuucapkan kepada:

Temen2 ku (Sapta, Mbendol, Amien, Tholo ,Mukmin, Haris, Yulie, Iput, Hendra, Mabror) terimakasih untuk persahabatan yang selama ini kita bina. Semoga menjadi kenangan yang paling indah dan mengesankan. Amien

Staf Pegadaian Glagahsari Pak Nirawan, Pak Sum, Mas Bidin, Ipung, Dani terima kasih atas toleransinya selama ini



HALAMAN MOTTO

"Jadikanlah sabar dan sholat sebagai pendorong do'a, sesungguhnya yang demikian sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusuk".
(Al Baqarah :45)

"Bukanlah suatu aib jika kita gagal dalam suatu usaha, tetapi yang merupakan aib adalah jika kita tidak berusaha bangkit dari kegagalan itu".
(Ali bin Abu Tholib)

"Kita tidak bisa mengajarkan apapun pada seseorang, kita hanya bisa membantunya menemukannya sendiri dalam dirinya."
(Galileo)

"Orang – orang yang berhasil di dunia ini adalah orang – orang yang bangkit dan mencari keadaan yang mereka inginkan, dan jika tak menemukannya, mereka akan membuatnya sendiri."
(Kimberly Kirberger)

"Pengetahuan adalah satu – satunya kekayaan yang tidak dapat dirampas. Hanya kematian yang bisa memadamkan lampu pengetahuan yang ada dalam dirimu."
(Kahlil Gibran)

"Apabila kamu dihormati dengan suatu penghormatan, maka balaslah penghormatan itu dengan lebih baik atau balaslah dengan yang serupa. Sesungguhnya Allah memperhitungkan segala sesuatu"
(An Nisaa':86)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

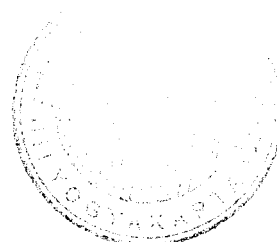
Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat serta para pengikutnya yang senantiasa memperjuangkan tegaknya Islam di muka bumi hingga akhir zaman. Amiin.

Penulis bersyukur atas terselesaikannya tugas akhir yang berjudul **“Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis WEB”**. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan tingkat strata satu (S-1) Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia.

Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari saran, bimbingan, dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Fathul Wahid, M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, SSi.M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Universitas Islam Indonesia



3. Bapak Drs. Supriyono, M.Sc selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika, atas ilmu yang telah diberikan kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu tersayang, yang selalu memberikan doa dan dukungannya dalam setiap langkah.
6. Temanku seperjuangan selama kuliah terima kasih untuk persahabatan, dukungan, motivasi serta doanya selama ini.
7. Semua rekan-rekan Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri UII, temen-temen Informatika '97, terima kasih atas kerja sama dan interaksi yang diberikan selama ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini, untuk itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat, dapat memberikan wawasan dan terus bertekad untuk “mencerdaskan kehidupan bangsa” bangsa yang kokoh, berilmu dan beradab..... Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

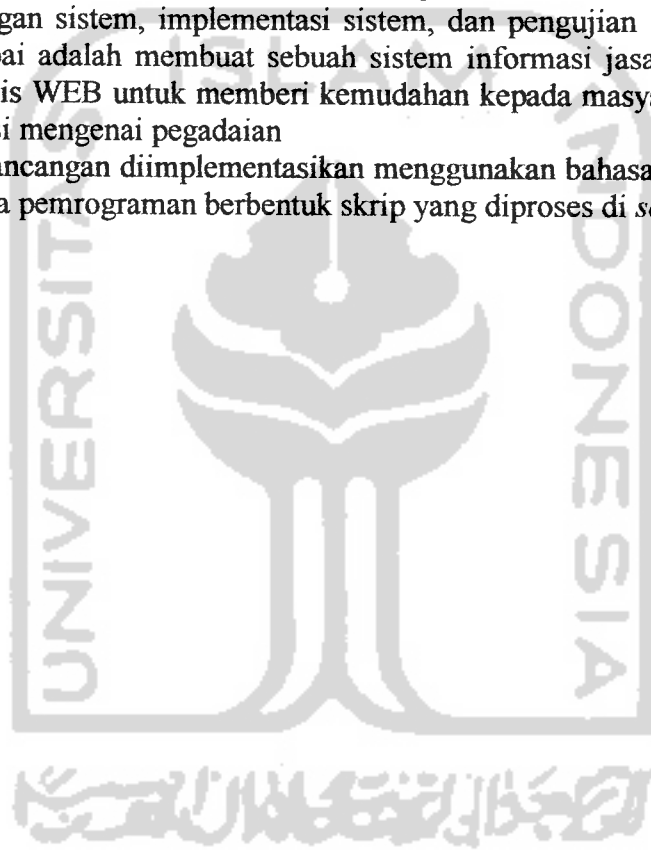
Jogjakarta, Juni 2007

David Wahyudi

ABSTRAKSI

Informasi dan publikasi adalah sarana yang paling penting dalam dunia bisnis . Adanya teknologi informasi yang bersifat *on-line*, memudahkan sebuah perusahaan seperti pegadaian dalam berinteraksi dengan nasabah pegadaian setiap saat dan setiap waktu tanpa adanya batasan ruang dan waktu yaitu dengan media internet. Sehingga media ini dapat menjadi media penyampaian informasi mengenai pegadaian. Pada proses penelitian ini digunakan metode observasi atau pengumpulan data, dari data yang diperoleh dilanjutkan ke analisis sistem, desain sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem. Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat sebuah sistem informasi jasa layanan pada pegadaian berbasis WEB untuk memberi kemudahan kepada masyarakat didalam mencari informasi mengenai pegadaian

Hasil perancangan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Jenis bahasa pemrograman berbentuk skrip yang diproses di *server*.



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN TERIMA KASIH	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAKSI	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1 WWW(World Wide Web)	7
2.2 Hypertext Markup Language (HTML)	7
2.3 Personal Home Page (PHP)	8
2.3.1 Script PHP	9
2.3.2 Komentar Program	9
2.4 MySQL	10
2.5 Macromedia Dreamweaver	11
2.6 Java Script	12
2.6.1 Event	12
2.7 Java Script	13
2.8 Kredit Cepat Dan Aman (KCA)	13

BAB III	ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	15
3.1	Metode Analisis	15
3.2	Metode Dokumentasi	15
3.2.1	Analisis Kebutuhan Proses.....	22
3.2.2	Analisis Kebutuhan Input	22
3.2.3	Analisis Kebutuhan Output	23
3.3	Desain Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian ...	15
3.4	Hasil Analisis	16
3.4.1	Kebutuhan Masukan.....	16
3.4.2	Kebutuhan Proses	16
3.4.3	Kebutuhan Keluaran.....	17
3.4.4	Kebutuhan Antarmuka (Interface)	18
BAB IV	PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	19
4.1	Metode Perancangan	19
4.2	Hasil Perancangan	19
4.2.1	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	19
4.2.2	Diagram Konteks.....	20
4.2.3	Diagram Arus Data Level 1	21
4.3	Desain Basis Data.....	24
4.3.1	Relasi Antar Tabel	29
4.4	Rancangan Antar Muka	31
4.4.1	Rancangan Antar Muka Halaman Utama.....	31
4.4.2	Rancangan Antar Muka Administrator	32
4.4.3	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman Login Admin	32
4.4.4	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman Artikel	33
4.4.5	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> STL(Standar Taksiran Logam) Emas	34
4.4.6	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Rencana Kerja	34
4.4.7	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Berita.....	35
4.4.8	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Lelang	36
4.4.9	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Detil Lelang.....	37
4.4.10	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Pelayanan.....	38
4.4.11	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input</i> Profil	39

4.4.12	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Input Forum</i>	40
4.4.13	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Ganti Password</i>	41
4.4.14	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Taksiran</i>	42
4.4.15	Rancangan Antar Muka Halaman <i>form</i> /Halaman <i>Forum</i>	43
BAB V	IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK	44
5.1	Batasan Implementasi	44
5.2	Perangkat Keras Yang Dibutuhkan.....	44
5.3	Perangkat Lunak Yang Dibutuhkan	44
5.4	Implementasi Sistem	45
5.5	Halaman Utama.....	45
5.6	Halaman Menu <i>Administrator</i>	46
5.7	Halaman Artikel	47
5.8	Halaman <i>STL Emas</i>	48
5.9	Halaman Rencana Kerja.....	46
5.10	Halaman Berita	50
5.11	Halaman Lelang	51
5.12	Halaman Pelayanan.....	52
5.13	Halaman Profil.....	53
5.14	Halaman <i>Input Forum</i>	54
5.15	Halaman <i>Ganti Password</i>	55
5.16	Halaman <i>Taksiran</i>	56
5.17	Halaman <i>Forum</i>	57
BAB VI	HASIL DALAM PEMBAHASAN	59
6.1	Pengujian Normal.....	59
6.2	Pengujian Tidak Normal.....	72
BAB VII	KESIMPULAN DAN SARAN	78
7.1	Kesimpulan	78
7.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA		79



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Tabel-Tabel Yang Digunakan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian.....	24
Tabel 4.2. Tabel Artikel	25
Tabel 4.3. Tabel Berita	26
Tabel 4.4. Tabel Forum.....	26
Tabel 4.5. Tabel Forum Detil.....	26
Tabel 4.6. Tabel Jenis barang.....	27
Tabel 4.7. Tabel Lelang.....	27
Tabel 4.8. Tabel Lelangdetil	27
Tabel 4.9. Tabel Pelayanan.....	28
Tabel 4.10. Tabel Profil.....	28
Tabel 4.11. Tabel Rencana	28
Tabel 4.12. Tabel Stlemas	37
Tabel 4.13. Tabel Topik	29
Tabel 4.14. Tabel Users.....	29
Tabel 4.15. Tabel Berita	29

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1. Diagram konteks Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian	20
Gambar 4.2. DFD level 1 Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian	22
Gambar 4.3. Relasi Antar Tabel Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian	30
Gambar 4.4. Rancangan Antar-Muka Halaman Utama	31
Gambar 4.5. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>Administrator</i>	32
Gambar 4.6. Rancangan Antar-Muka Halaman Login Administrator	33
Gambar 4.7. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Artikel	33
Gambar 4.8. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> STL Emas	34
Gambar 4.9. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Rencana Kerja ..	35
Gambar 4.10. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Berita	36
Gambar 4.11. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Lelang	37
Gambar 4.12. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Detil Lelang	38
Gambar 4.13. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Pelayanan	39
Gambar 4.14. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Profil	40
Gambar 4.15. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>input</i> Forum	41
Gambar 4.16. Rancangan Antar-Muka Halaman <i>Ganti Password</i>	42
Gambar 4.17. Rancangan Antar-Muka Halaman Taksiran	42
Gambar 4.18. Rancangan Antar-Muka Halaman Forum Detil	43
Gambar 5.1. Tampilan Halaman Home	46
Gambar 5.2. Tampilan Halaman Menu Administrator	47
Gambar 5.3. Tampilan Halaman Artikel	48
Gambar 5.4. Tampilan Halaman STL Emas	49
Gambar 5.5. Tampilan Halaman Rencana Kerja	50
Gambar 5.6. Tampilan Halaman Berita	51
Gambar 5.7. Tampilan Halaman Lelang	52
Gambar 5.8. Tampilan Halaman Pelayanan	53
Gambar 5.9. Tampilan Halaman Profil	54
Gambar 5.10. Tampilan Halaman Input Forum	55
Gambar 5.11. Tampilan Halaman Ganti Password	56
Gambar 5.12. Tampilan Halaman Taksiran	57
Gambar 5.13. Tampilan Halaman Taksiran	58
Gambar 6.1. Tampilan Halaman Menu	59
Gambar 6.2. Tampilan Halaman Taksiran	60

Gambar 6.3.	Tampilan Hasil Taksiran.....	60
Gambar 6.4.	Tampilan Halaman Forum.....	61
Gambar 6.5.	Tampilan Hasil Forum	61
Gambar 6.6.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Artikel	62
Gambar 6.7.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Artikel	62
Gambar 6.8.	Tampilan Halaman <i>Input</i> STL.....	63
Gambar 6.9.	Tampilan Hasil <i>Input</i> STL	63
Gambar 6.10.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Rencana Kerja.....	64
Gambar 6.11.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Rencana Kerja.....	64
Gambar 6.12.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Berita	65
Gambar 6.13.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Berita	65
Gambar 6.14.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Lelang.....	66
Gambar 6.15.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Lelang	66
Gambar 6.16.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Barang Lelang.....	67
Gambar 6.17.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Barang Lelang	67
Gambar 6.18.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Pelayanan.....	68
Gambar 6.19.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Pelayanan	68
Gambar 6.20.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Profil.....	69
Gambar 6.21.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Profil.....	69
Gambar 6.22.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Forum.....	70
Gambar 6.23.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Forum.....	70
Gambar 6.24.	Tampilan Halaman <i>Input</i> Ganti <i>Password</i>	71
Gambar 6.25.	Tampilan Hasil <i>Input</i> Ganti <i>Password</i>	71
Gambar 6.26.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisikan Berat Emas.....	72
Gambar 6.27.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Forum.....	72
Gambar 6.28.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Login	73
Gambar 6.29.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Artikel.....	74
Gambar 6.30.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Kadar Emas	74
Gambar 6.31.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Rencana Kerja	75
Gambar 6.32.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Berita.....	76
Gambar 6.33.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Nama Pelayanan.....	76
Gambar 6.34.	Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom <i>Password</i> Lama.....	77

BAB I

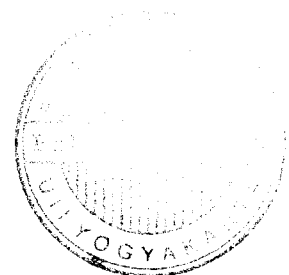
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi saat ini mengalami kemajuan pesat, khususnya di bidang *website*. *Website* (situs web) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu[NUG02].

Suatu situs *web* akan cepat dikenal apabila selalu menyajikan informasi aktual dan lengkap. Tetapi aktualitas dan kelengkapan informasi merupakan masalah besar bagi pengelola situs karena kerepotan untuk melakukan penambahan atau pengubahan informasi yang akan disajikan. Salah satu teknologi *website* yang sedang dikembangkan saat ini adalah membangun sistem informasi *on-line* yang memberikan informasi aktual, lengkap, dan cepat saji. Teknologi ini akan membuat *web* menjadi media informasi aktual, lengkap, dan dinamis. Dalam hal ini dibutuhkan sarana teknis berupa perangkat lunak. Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah sebuah *server-side scripting language*, yang tersedia di pasaran seperti: ASP (*Active Server Page*), PHP (*Personal Home Page*), Cold Fusion, dan Perl.

Website cepat populer di lingkungan *surfers* (pengguna internet), baik perorangan maupun perkantoran, karena kemudahan yang diberikan kepada pengguna untuk melakukan penjelajahan dan pencarian informasi. Sebagai salah satu instansi pemerintah, kantor pegadaian dituntut untuk dapat meningkatkan



jumlah nasabahnya, salah satunya dengan membangun sistem informasi jasa layanan berbasis *web*. Sistem ini nantinya dapat memudahkan nasabah dalam mencari informasi tentang pegadaian.

Beranjak dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Desain Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis Web”. Sistem ini akan menampilkan informasi tentang kantor pegadaian Kentungan dan jasa layanan yang diberikan pegadaian Kentungan, di antaranya melalui sistem ini nasabah dapat melakukan taksiran sehingga nasabah dapat mengetahui berapa maksimal pinjaman yang bisa diperoleh. Sistem ini juga memuat informasi mengenai barang yang akan dilelang, forum diskusi, poling, dan rencana kerja. Dalam implementasinya digunakan bahasa *script* PHP dan MySQL Server sebagai *databasenya*.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam membangun desain sistem informasi jasa layanan pada pegadaian memerlukan perumusan masalah agar media yang dibuat dapat bermanfaat. Adapun permasalahan yang ada dalam pembuatan desain sistem informasi jasa layanan pada pegadaian ini adalah :

1. Bagaimana merancangnya agar dapat menghasilkan sistem informasi yang baik sehingga bermanfaat bagi instansi yang bersangkutan maupun masyarakat umum.

2. Bagaimana membuat sistem yang dapat memudahkan nasabah dalam mentaksir barang yang akan digadaikan tanpa langsung datang ke pegadaian.
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat digunakan sebagai media interaksi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih fokus pada pembangunan sistem informasi, maka diperlukan beberapa batasan masalah, sebagai berikut :

1. Pada sistem ini, semua proses *input* data yang masuk *database* hanya dilakukan oleh admin.
2. Pada menu taksiran, nasabah tidak bisa melakukan proses transaksi. Melainkan hanya mendapatkan informasi jumlah maksimal pinjaman dari barang jaminan yang dia miliki.
3. Barang jaminan yang dapat ditaksir melalui sistem ini hanya barang jaminan berupa emas.
4. Informasi yang tersedia tidak dapat di *download*, melainkan hanya ditampilkan saja.
5. Pada menu lelang tidak ada proses transaksi hanya menginformasikan barang yang dilelang, tempat dan waktu lelang.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah dibuatnya desain sistem informasi jasa layanan pada pegadaian berbasis web secara *up to date*, lengkap, dan dinamis.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu untuk

1. membuka pemahaman mengenai pemanfaatan *website* bagi perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya.
2. Dapat menerapkan ilmu dengan membangun desain sistem informasi jasa layanan pada pegadaian berbasis web yang bermanfaat bagi masyarakat.
3. penguasaan metode-metode perancangan sistem dan disiplin ilmu.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem, adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang diperlukan menggunakan metode sebagai berikut :

- a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan pegadaian, untuk menentukan nilai Standar Taksiran Logam.

b. Metode Literatur

Metode literatur merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai landasan teori, sistematika penulisan dan kerangka berpikir ilmiah dari literatur dan buku acuan dalam pembangunan sistem.

c. Metode wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, yaitu semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data / fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara dilakukan dengan pihak yang mempunyai kaitan langsung dengan masalah yang diteliti, dalam hal ini adalah kantor Pegadaian.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan meliputi analisis kebutuhan perangkat lunak, perancangan perangkat lunak dan implementasi perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian Tugas Akhir yang berjudul Desain Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis Web ini disusun dalam VII bab yang ditutup dengan daftar pustaka. Sistematika penulisan dalam Penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- BAB I : Merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan tentang permasalahan yang dibahas, seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.
- BAB II : Merupakan bab yang menjelaskan tentang sekilas mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk menganalisis permasalahan.
- BAB III : Merupakan bab yang berisi tentang analisis kebutuhan sistem yang diperlukan, seperti permasalahan yang timbul, pembahasan masalah, struktur basis data sampai pelayanan aplikasi.
- BAB IV : Merupakan bab yang menjelaskan mengenai perancangan sistem, proses UML, relasi tabel, desain data dan rancangan *Interface* yang digunakan.
- BAB V : Merupakan bab yang menjelaskan batasan implementasi perangkat lunak berupa menu utama, masukan dan pengeluaran.
- BAB VI : Merupakan bab yang berisikan tentang analisis kinerja perangkat lunak terhadap tingkat kesalahan dalam pengolahan data dan penanganan masalah tersebut.
- BAB VII : Merupakan bab yang menjelaskan kesimpulan akhir yang dapat diambil dari hasil analisis serta saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 WWW (World Wide Web)

Kemunculan web atau yang biasa dikenal dengan *website* dipelopori oleh Tom Bernes-lee dari CERN. WWW menjadikan internet suatu sistem berbasis Graphical User Interface (GUI) yang tidak kalah menariknya dengan aplikasi-aplikasi PC lainnya dan bahkan kepopulerannya sekarang melampaui BBS dan Online Service. WWW merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa server komputer yang terhubung satu sama lain dalam jaringan internet. Server menyimpan informasi dan memproses permintaan client. Kemudian mengirimkan informasi yang diminta kepada client. Informasi mengandung semua jenis data termasuk gambar, teks dan suara. Server juga mengirimkan perintah-perintah kepada client tentang bagaimana menampilkan semua informasi.

2.2 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML (*Hypertext Markup Language*) merupakan suatu skrip yang dapat menampilkan informasi dan daya kreasi melalui internet. HTML merupakan bahasan pemrograman fleksibel dimana bisa melakukan skrip dari bahasa pemrograman lain seperti *Java*, *Visual Basic*, *Bahasa C* dan lain-lain. sebenarnya HTML tidak dibuat untuk mempublikasikan di web tetapi karena kesederhanaan dan kemudahan penggunaannya, HTML kemudian dipilih orang untuk mendistribusikan informasi internet.

Perintah-perintah HTML diletakkan dalam file berekstensi **.html* dan ditandai dengan menggunakan tag atau tanda berupa karakter “<” dan “>”. Tidak seperti bahasa pemrograman berstruktur prosedural seperti *Pascal* atau C, HTML tidak mengenal Jumping dan Looping kode-kode HTML dibaca oleh browser seperti *Internet Explorer (IE)* salah satunya, mulai dari atas sampai bawah tanpa adanya lompatan-lompatan.

Struktur bagian HTML pada umumnya dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu *header* dan *body*. Masing-masing ditandai oleh pasangan *container* tag *<head>* dan *<body>*. Bagian *head* berisikan judul dokumen dan informasi-informasi dasar lainnya, sedangkan bagian *body* berisikan data utama dokumennya. Pengaturan format teks dan pembentukan *link* dilakukan terhadap obyeknya langsung dengan ditandai tag HTML.

2.3 Personal Home Page (PHP)

PHP kependekan dari *PHP Hypertext Processor* adalah sebuah bahasa *script server-side* yang dapat digunakan dengan bahasa HTML atau dokumen secara bersama untuk membangun sebuah aplikasi di web yang sangat banyak kegunaannya. Sintaks-sintaks yang digunakan dalam PHP ini kebanyakan diambil dari bahasa-bahasa pemrograman yang populer seperti C, Perl dan Java dengan penambahan beberapa kelebihan dan keunikan yang dimiliki. PHP dapat meningkatkan kecepatan dari proses *script* dan cukup stabil, hal ini diungkapkan oleh pengalaman *user* yang berkompeten di bidang pemrograman *web*. PHP memiliki beberapa kemampuan yang sangat mendukung dalam pembuatan

halaman web yang interaktif dan menarik. Kemampuan tersebut antara lain : perhitungan matematis, informasi jaringan mail, *regular expresion* dan yang paling menonjol adalah kemampuan PHP dalam menyediakan atarmuka dengan beberapa *server database* yang populer di pasaran, seperti *Oracle*, *MYSQL*, *Sybase*, *PostgreSQL*, *MSQL* dan lainnya. PHP adalah bahasa *web* yang *open source* dan bisa memperolehnya dengan gratis dari site official-nya dengan cara mendownloadnya di internet. Dapatkan versi terbaru dari PHP untuk menghindari adanya *bug* dan *security hole* [KAD02].

2.3.1 Script PHP

Script PHP menyatu dengan *script* HTML dalam suatu file. *Script* PHP diwakili dengan tag “<?” atau “<?php” dan ditutup dengan tag “>”. File yang berisi *script* HTML dan *script* PHP ini diberi ekstensi lainnya yang ditetapkan pada *web server*, berdasarkan ekstensi ini, pada saat file diakses *server* akan tahu bahwa *file* ini mengandung *script* PHP. *Server* akan menterjemahkan kode ini dan menghasilkan *output* dalam bentuk tag HTML yang akan dikirim ke *browser client* yang mengakses *file* tersebut.

2.3.2 Komentar Program

Baris komentar berguna untuk memudahkan *programer* menandai ataupun membaca *script* program yang jumlahnya mencapai ratusan bahkan ribuan baris dalam sebuah aplikasi. Ada tiga macam cara penulisan komentar program yang dapat digunakan, yaitu [AZI02] :

1. *C style*, komentar diawali dengan *tag /** dan diakhiri dengan **/*, *style* ini digunakan untuk komentar yang lebih dari satu baris.
2. *C + + style*, komentar ini diawali dengan *tag //* dan hanya berlaku untuk satu baris komentar, untuk baris berikutnya harus diawali dengan *tag //* lagi.
3. *Bourne Shell style*, diawali dengan *tag #* untuk baris komentar.

2.4 MySQL

MySQL adalah sebuah *database server* buatan Tc.X Data Konsult AB pada tahun 1979 dengan *UNIREG database tool* dibuat oleh Michael "Monthy" Widenius untuk perusahaan Swedia Text. MySQL terdiri dari *SQL server*, *client* program untuk mengakses *server*, *administration tool* dan *programming interface* dimana *user* dapat menulis program sendiri. Database ini sedikit eksentrik, sebab bila digunakan pada *software* non Microsoft, MySQL adalah gratis, sedangkan bila digunakan di Microsoft Windows sifatnya adalah *shareware*.

MySQL termasuk *software database* yang termasuk populer di kalangan linux kepopuleran ini ditunjang karena performasi query *databasenya*, selain itu juga memiliki keistimewaan dan kemampuan yang lain yaitu :

1. Memiliki kemampuan untuk melayani pengguna (*user*) secara simultan atau bersamaan (*multi user*).
2. Mampu melayani dari 50.000 record.

3. Memiliki kecepatan untuk mencari informasi, menyimpan informasi dan mengeksekusi perintah dengan baik.
4. Mampu mendukung implementasi *client server*.
5. Memiliki kemampuan yang hampir setara dengan *database* Oracle, paling tidak untuk *database* dalam skala kecil maupun medium *database*.
6. Mudah disimpan dan di *update*.

MySQL adalah server *multithreaded* sehingga memungkinkan *daemon* untuk handle permintaan layanan secara simultan. Model koneksi dengan protokol TCP/IP membuat akses ke *server database* lebih cepat dibandingkan jika menggunakan *mapping drive*, semacam novel untuk membuat program *client server*. Salah satu bahasa RDBMS (*Relational Database Management System*) yang terkenal otomatis menyatukan semua DBMS (*Database Management System*). Sedangkan DBMS itu sendiri adalah kumpulan program-program perangkat lunak yang memperbolehkan pengguna untuk membuat dan memelihara database. Database sistem yang memiliki konsep sama dengan SQL adalah Postgres, MySQL dimana bisa didapatkan secara gratis atau dengan harga tidak terlalu mahal [SUT03].

2.5 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor profesional yang digunakan untuk mendesain dan mengelola situs web atau halaman web. Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh web desainer

maupun web programmer dalam mengembangkan situs web. Ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun situs web. Dreamweaver juga dilengkapi dengan fasilitas untuk manajemen situs yang cukup lengkap [MAD04].

2.6 JavaScript

JavaScript merupakan sebuah bahasa *scripting* yang dikembangkan oleh Netscape. Dengan JavaScript dapat dengan mudah membuat halaman web yang interaktif. Untuk menjalankan script yang ditulis dengan JavaScript diperlukan *JavaScript-enabled browser* yaitu browser yang mampu menjalankan JavaScript, misalnya Netscape Navigator (versi 2.0 ke atas) atau Microsoft Internet Explorer (MSIE - versi 3.0 ke atas). Kode JavaScript dituliskan langsung pada halaman HTML.

2.6.1 Event

Event dan *event handler* merupakan hal yang sangat penting dalam pemrograman JavaScript. Event adalah sesuatu yang terjadi karena aksi user. Contohnya jika user men-click tombol mouse terjadilah *event click*. Jika mousepointer bergerak melewati sebuah link terjadilah *event MouseOver*.

Program JavaScript akan bereaksi jika terjadi suatu event tertentu. Ini bisa dilakukan dengan bantuan *event-handlers*. Sebagai contoh apabila memiliki sebuah tombol yang akan mengeluarkan sebuah *popup window* jika ditekan. Ini berarti bahwa sebuah window popup harus muncul sebagai reaksi dari *event*

click. Event-handler yang harus di gunakan adalah *onClick*, yang memberitahukan apa yang harus dikerjakan oleh komputer jika event ini terjadi.

2.7 Jasa Taksiran

Jasa Taksiran adalah suatu layanan kepada masyarakat yang peduli akan harga atau nilai harta benda miliknya. Dengan biaya yang relatif ringan, masyarakat dapat mengetahui dengan pasti tentang nilai maksimal pinjaman dari barang miliknya. Misalnya nilai emas atau batu permata, dapat mengetahui maksimal pinjaman dari emas tersebut. Rumus taksirannya :

$$\text{Jumlah Maksimal Pinjaman} = \text{Besar STL} \times \text{Berat} \times 89\%$$

Pada rumus diatas terdapat besar STL (Standar Taksiran Logam) yang jumlahnya ditentukan oleh kantor pusat melalui surat edaran.

2.8 Kredit Cepat Dan Aman (KCA)

Kredit KCA adalah pinjaman berdasarkan hukum gadai dengan prosedur pelayanan yang mudah, aman dan cepat. Dengan usaha ini, Pemerintah melindungi rakyat kecil yang tidak memiliki akses kedalam perbankan. Dengan demikian, kalangan tersebut terhindar dari praktek pemberian uang pinjaman yang tidak wajar. Pemberian kredit jangka pendek dengan pemberian pinjaman mulai dari Rp. 20.000,- sampai dengan Rp. 200.000.000,-. Jaminannya berupa benda bergerak, baik berupa barang perhiasan emas dan berlian, elektronik, kendaraan maupun alat rumah tangga lainnya. Jangka waktu kredit maksimum 4 bulan atau 12 hari dan dapat diperpanjang dengan cara hanya membayar sewa modalnya saja.

2.9 Photoshop

Photoshop adalah suatu program aplikasi pengolahan grafik yang mampu bekerja pada dua tipe grafik, yaitu *bitmap* dan *vektor*. Hal ini merupakan keunggulan dari program aplikasi photoshop karena dengan kemampuan tersebut memudahkan pembuatan, pengeditan maupun pengimporan sebuah karya seni. Selain itu, file photoshop bisa berupa data bitmap maupun vektor. (Penerbit Salemba, 2001:12). Tipe grafik terdiri ada dua yaitu Bitmap dan Vektor. Image bitmap, yang biasa disebut *image raster*, membentuk image dari grid-grid warna (piksel); masing-masing pikselnya diletakkan pada lokasi dan nilai warna yang spesifik. Grafik vektor terbentuk dari garis dan kurva, yaitu objek-objek matematika yang disebut vektor. Vektor mendeskripsikan suatu image berdasarkan karakteristik geometrisnya. Ini berarti sebuah objek berbentuk ban sepeda akan dibentuk seperti suatu pendefinisian dalam matematika, yaitu sebuah lingkaran yang digambar dengan radius tertentu, diatur dalam tempat tertentu dan diisi dengan warna tertentu.

BAB III

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Metode Analisis

Analisis suatu sistem merupakan salah satu proses yang harus dilakukan dalam perancangan dan implementasi suatu perangkat lunak, untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan dan kebutuhan yang diinginkan sehingga dapat diusulkan solusi perbaikannya. Dalam tahap analisis merupakan tahap yang paling penting sebab kesalahan didalam tahapan ini akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya, oleh sebab itu dibutuhkan suatu metode yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis Web.

3.2 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data melalui pengumpulan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan analisa menggunakan teknik studi literatur dan wawancara. Data yang diperoleh adalah data-data yang berhubungan dengan pegadaian.

3.3 Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian

Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis Web ini merupakan suatu aplikasi sistem informasi yang memberikan informasi tentang pegadaian.



Dalam sistem informasi jasa layanan pada pegadaian ini masyarakat disamping mendapatkan informasi tentang pegadaian juga dapat mentaksir barang jaminan dan melakukan interaksi dengan pegawai pegadaian.

3.4 Hasil Analisis

Dengan menggunakan metode-metode diatas, maka dalam analisis kebutuhan sistem ini didapat beberapa kebutuhan akan data masukan, kebutuhan data keluaran, kebutuhan proses data, kebutuhan interface, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk menentukan spesifikasi fungsi, kemampuan dan fasilitas dari sistem aplikasi yang dibangun. Analisis kebutuhan juga bermanfaat sebagai dasar evaluasi setelah program disusun.

3.4.1. Kebutuhan Masukan

Pada proses masukan data, terdiri dari beberapa proses antara lain *user login* sebagai admin, mengisikan data-data seperti data forum, data taksiran, data artikel, data STL, data rencana kerja, data profil, data berita, data lelang, dan data informasi kemudian data disimpan didalam database.

3.4.2. Kebutuhan Proses

Adapun kebutuhan proses yang terjadi dalam sistem ini adalah :

1. Proses manipulasi data

Yaitu proses yang meliputi menambah, mengedit atau mengubah, menghapus data sistem yang mempunyai hak akses sebagai

administrator. Data-data yang telah dimanipulasi kemudian ditampilkan kembali sebagai output sistem.

2. Proses Taksiran

Merupakan proses mentaksir barang jaminan untuk mengetahui jumlah maksimal pinjaman yang bisa di dapat. Proses ini terdapat didalam menu taksiran.

3. Proses Forum Diskusi

Merupakan media untuk melakukan interaksi dengan semua *user* yang tujuannya agar dapat melakukan diskusi mengenai tema yang sudah dipilih.

3.4.3. Kebutuhan Keluaran

Keluaran yang dihasilkan berupa sebuah informasi yang akan ditampilkan melalui *web browser* antara lain :

1. Informasi tentang artikel yang sudah dimasukkan oleh admin.
2. Informasi tentang nilai taksiran suatu barang.
3. Informasi tentang jasa layanan yang diberikan oleh pegadaian.
4. Informasi tentang profil pegadaian.
5. Informasi terbaru mengenai pegadaian.
6. Informasi barang yang akan dilelang serta tanggal lelang.
7. Informasi mengenai program-program kerja yang akan dilakukan pegadaian dalam memajukan perusahaan.

3.4.4. Kebutuhan Antarmuka (*Interface*)

Desain Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis Web ini diharapkan akan diakses tidak hanya dari kalangan yang sudah mahir dalam pemakaian komputer, khususnya dalam hal menggunakan jaringan internet tetapi tidak menutup kemungkinan dari berbagai kalangan yang tidak terbatas usia dan status sosial yang berbeda akan mengakses sistem ini, oleh karena itu *interface* dari sistem informasi jasa layanan pada pegadaian ini akan dibangun semudah mungkin baik dari segi bahasa, penempatan *content*, grafis yang menarik dan *user friendly* serta informasi yang *up to date*.



BAB IV

PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1 Metode Perancangan

Perancangan Desain Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis *WEB* berdasarkan data yang diperoleh dari analisis. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara survey. Metode perancangan sistem menggunakan metode top down dengan menggunakan alat-alat pengembangan sistem yaitu *DFD (Data Flow Diagram)* dan Relasi Antar Tabel.

4.2 Hasil Perancangan

Hasil perancangan pada bagian ini meliputi *data flow diagram (DFD)*, perancangan tabel, relasi antar tabel dan rancangan *interface*.

4.2.1 *Data Flow Diagram (DFD)*

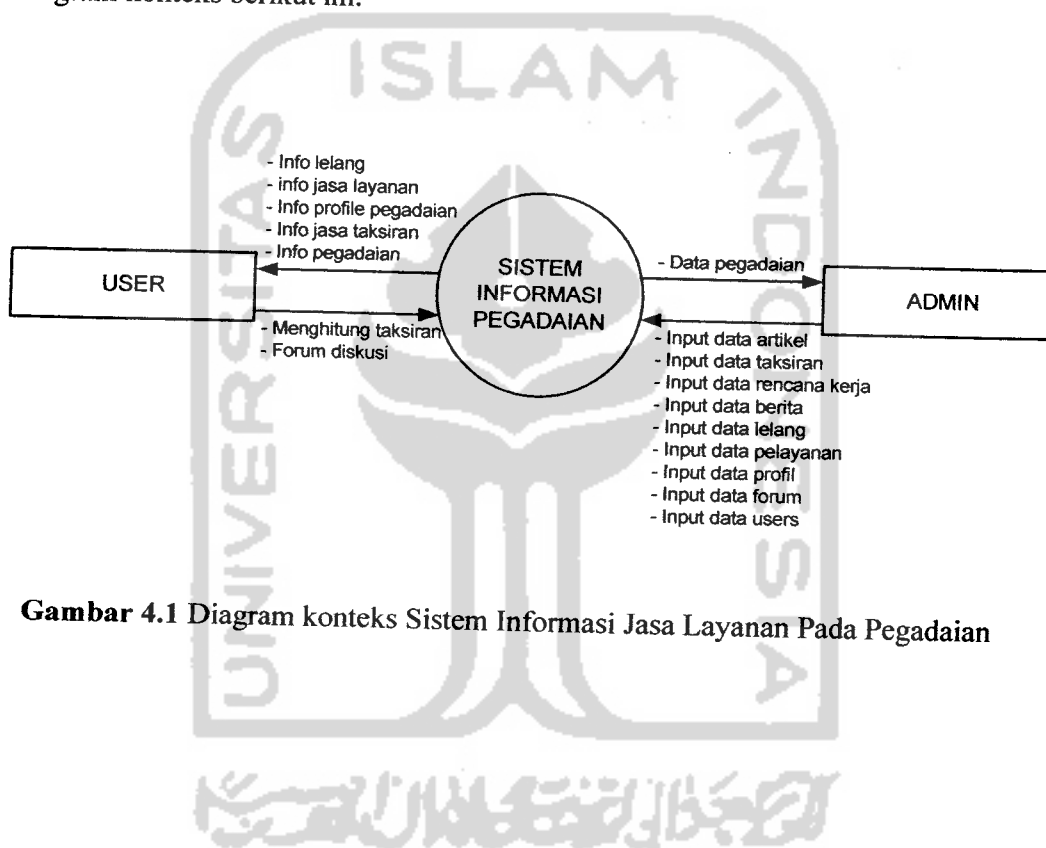
Di dalam disain sistem ini dibuat dalam bentuk, yang akan digambarkan dengan menggunakan *DFD (data flow diagram)*. Diagram aliran data atau *data flow diagram (DFD)* adalah teknik yang menggambarkan aliran informasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output. Hal ini akan menggambarkan sistem dalam level yang *global* kemudian diturunkan ke level yang *spesifik*.

Perancangan dimulai dari bentuk *global* yaitu diagram konteks, kemudian dari diagram konteks diturunkan ke bentuk yang lebih detail. Pola yang

dinyatakan dalam DFD berupa input-proses-output yang terdiri dari: Entity Eksternal, Proses, Item Data, Penyimpanan Data..

4.2.2 Diagram Konteks

Diagram konteks menjelaskan hubungan aplikasi dengan entitas luar secara umum. Untuk diagram konteks lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1 alur diagram konteks berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram konteks Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian

Diagram konteks ini mempunyai dua entitas dan satu proses. Proses didalamnya mencakup proses secara keseluruhan dari Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian. Entitas diagram konteks tersebut adalah :

1. *User*

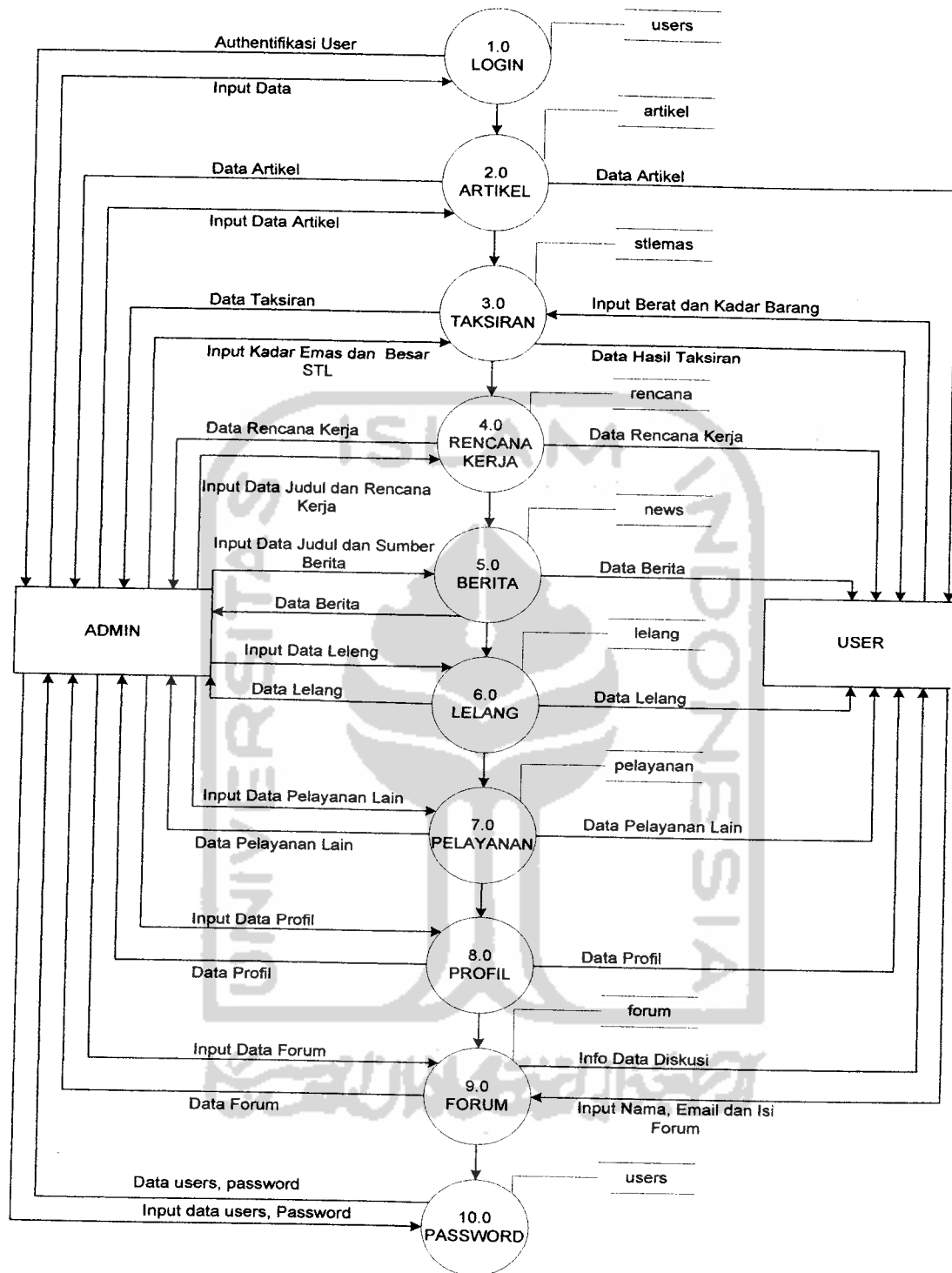
Adalah orang yang melakukan kunjungan ke Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian, mempunyai hak akses terbatas.

2. *Admin*

Administrator yang mengelola Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian, memiliki hak akses penuh terhadap sistem ini.

4.2.3 Data Flow Diagram level 1

DFD Level I merupakan penurunan dari diagram konteks. Dari diagram konteks diturunkan menjadi bentuk yang lebih detail, yaitu DFD Level 1 dan seterusnya. Gambar DFD level 1 Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian ditunjukkan pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 DFD level Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian

Keterangan DFD Level 1

Pada DFD level 1 terdapat beberapa komponen yang digunakan, dibawah ini merupakan keterangan dan penjelasan dari komponen tersebut:

1. Entitas terdiri dari:

a. Admin atau Administrator

Adalah *user* yang memiliki hak akses menambah, edit, hapus data kedalam Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian.

b. User

Adalah pengunjung biasa yang mempunyai hak akses terbatas.

2. Didalam proses terdiri dari:

a. Login: Merupakan proses validitas ID member sebelum masuk kedalam sistem.

b. Artikel: Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update*, dan menampilkan data artikel

c. Taksiran : Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update* kadar emas dan besar STL untuk memperoleh data taksiran.

d. Rencana kerja : Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update* tentang rencana suatu kegiatan.

e. Berita : Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update* berita

f. Lelang : Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update* informasi tentang barang yang dilelang.

g. Pelayanan : Suatu proses untuk melakukan *input*, *delete*, *update* informasi tentang pelayanan yang ditawarkan.

- h. Profil : Suatu proses untuk melakukan *input, delete, update* informasi tentang pegadaian.
- i. Forum : Suatu proses untuk melakukan *input, delete, update* informasi tentang forum yang ada.
- j. Password : Suatu proses untuk melakukan pergantian password *admin*.

3. Data terdiri dari:

Data forum, data berita, data taksiran, data artikel, data lelang, data pelayanan, data profil, data rencana kerja.

4.3 Disain Basis Data

Data dalam database Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian dirancang sesuai dengan kebutuhan sistem dan ruang lingkup batasan masalah. Menggunakan MySQL sebagai databasenya, dengan antar muka phpMyAdmin.

Tabel 4.1 Tabel-Tabel Yang Digunakan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian

No	Nama Tabel	Keterangan
1.	T_Artikel	Table artikel berfungsi untuk menyimpan data dan penulis artikel
2.	T_Berita	Tabel berita berfungsi untuk menyimpan data dan sumber berita
3.	T_Forum	Tabel Forum berfungsi untuk menyimpan data forum
4.	T_Forumdetil	Tabel Forumdetil berfungsi untuk menyimpan data forum dan data peserta forum.
5.	T_Jenisbarang	Tabel jenisbarang berfungsi untuk menyimpan data jenis

		barang.
6.	T_Lelang	Tabel lelang berfungsi untuk menyimpan data lelang.
7.	T_Lelangdetil	Tabel Lelangdetil berfungsi untuk menyimpan data barang yang dilelang.
8.	T_Pelayanan	Tabel Pelayanan berfungsi untuk menyimpan data pelayanan pada pegadaian.
9.	T_Rencana	Tabel Rencana berfungsi untuk menyimpan data rencana kerja.
10.	T_Stlemas	Tabel Stlemas berfungsi untuk menyimpan data stlemas
11.	T_Topik	Tabel Topik berfungsi untuk menyimpan data topik
12.	T_Profil	Tabel profil berfungsi untuk menyimpan data profil
13.	T_User	Tabel user berfungsi untuk menyimpan data user

Detail dari masing-masing tabel ditunjukkan pada tabel 4.2 sampai dengan tabel

4.12

Tabel 4.2 Tabel Artikel

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
aid	bigint(5)	PRI	id artikel
judul	varchar(255)		judul artikel
isi	longtext		isi artikel
pengarang	varchar(50)		pengarang artikel
posting	datetime		posting

Tabel 4.3 Tabel Berita

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
bid	bigint(5)	PRI	id berita
judul	varchar(255)		judul berita
tid	tinyint(4)		id topik
isi	longtext		isi berita
sumber	varchar(50)		sumber berita
posting	datetime		posting

Tabel 4.4 Tabel Forum

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
fid	int(10)	PRI	id forum
namaForum	varchar(30)		nama forum
keterangan	varchar(255)		keterangan
active	enum		active

Tabel 4.5 Tabel Forum Detil

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
fdid	bigint(10)	PRI	id forum detil
fid	varchar(10)		id forum
namaPengirim	varchar(40)		nama pengirim
emailPengirim	varchar(40)		email pengirim

isi	text		isi forum
posting	timestamp(14)		posting
status	enum		status

Tabel 4.6 Tabel Jenis barang

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
jid	char(3)	PRI	id jenis barang
namaJenis	varchar(30)		nama jenis barang

Tabel 4.7 Tabel Lelang

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
lid	tinyint(10)	PRI	id lelang
tanggal	date		tanggal lelang
jam	time		jam lelang
tempat	varchar(40)		tempat lelang
keterangan	text		keterangan

Tabel 4.8 Tabel Lelangdetil

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
Ldid	int(10)	PRI	id lelang detil
Lid	varchar(10)		id lelang
Jid	char(3)		id jenis barang

namaKonsumen	varchar(40)		nama konsumen
barangLelang	varchar(255)		barang lelang
hargaLelang	decimal(14.2)		harga lelang
Gambar	varchar(255)		gambar

Tabel 4.9 Tabel Pelayanan

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
Pid	int(5)	PRI	id pelayanan
namaPelayanan	varchar(255)		nama pelayanan
Pelayanan	longtext		isi pelayanan

Tabel 4.10 Tabel Profil

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
Pid	tinyint(3)	PRI	id profil
judul	varchar(255)		judul profil
profilText	longtext		isi profil
active	enum		active

Tabel 4.11 Tabel Rencana

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
rid	bigint(5)	PRI	id rencana
judul	varchar(255)		judul rencana
rencana	text		isi rencana

posting	datetime		posting
---------	----------	--	---------

Tabel 4.12 Tabel Stlemas

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
kadar	tinyint(3)	PRI	kadar emas
taksiran	decimal(20.0)		besar STL

Tabel 4.13 Tabel Topik

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
tid	tinyint(4)	PRI	id topik
namaTopik	varchar(255)		nama topik
gambar	varchar(255)		gambar
keterangan	varchar(255)		keterangan

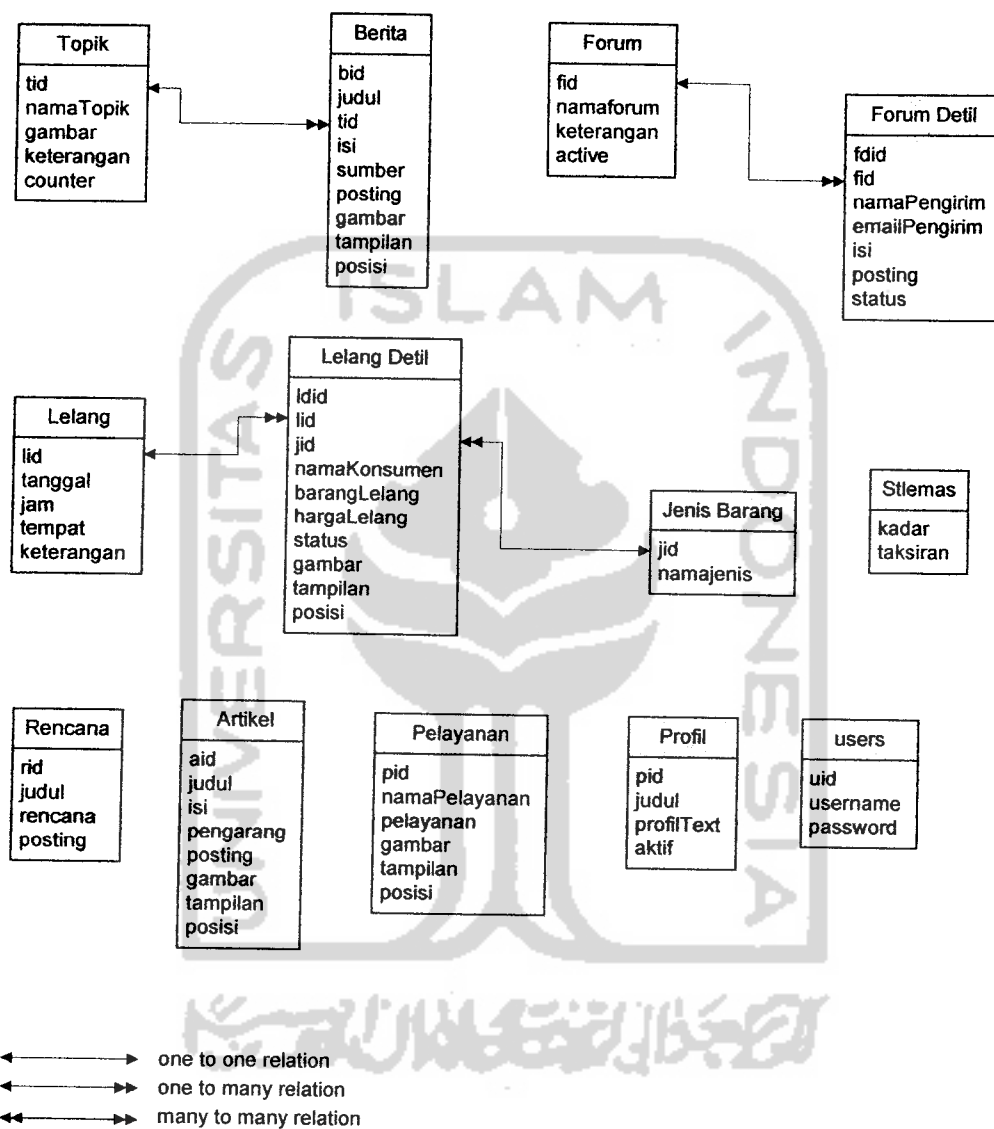
Tabel 4.14 Tabel Users

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
uid	varchar(10)	PRI	id users
username	varchar(64)		nama user
password	varchar(64)		password

4.3.1 Relasi Antar Tabel

Suatu basis data relasional terdiri dari tabel-tabel yang saling berhubungan. Demikian pula dengan sistem yang dibangun ini menggunakan basis data

relasional. Relasi antar tabel pada Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian yang dibuat digambarkan pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Relasi Antar Tabel Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian

4.4 Rancangan Antar Muka

Rancangan antar-muka yang digunakan pada Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian menggunakan perancangan model grafis (visual). Perancangan didalamnya dibagi dua bagian, yaitu bagian antar-muka *input* dan bagian antar-muka *output*.

4.4.1 Rancangan Antar Muka Halaman Utama

Rancangan antar-muka halaman utama sebagai basis informasi ke *publik* terdiri dari beberapa menu yaitu: menu home, menu artikel, menu taksiran, menu rencana kerja, menu berita, menu lelang, menu pelayanan, menu profile dan menu forum. Gambar 4.4 dibawah ini adalah rancangan halaman menu utama.

The wireframe shows a web page layout for 'PEGADAIAN'. On the left is a sidebar with three sections: 'MENU' containing a list of links (Home, Artikel, Taksiran, Rencana Kerja, Berita, Lelang, Pelayanan, Profil, Forum); 'TOPIK BERITA' with a link to 'Umum'; and 'LOGIN' with input fields for 'Nama' and 'Password', and a 'LOGIN' button. The main content area on the right is titled 'PEGADAIAN GLAGAH SARI' and contains two sections: 'Profile' with a form and a 'Forum' section with a form.

Gambar 4.4 Rancangan Antar-Muka Halaman Utama

4.4.2 Rancangan Antar muka Halaman Administrator

Rancangan antar-muka halaman utama untuk *administrator* sebagai basis pengelolaan aplikasi dan manajemen data, beberapa menu/fasilitas yang dibutuhkan dalam halaman ini adalah: menu home, menu artikel, menu taksiran, menu rencana kerja, menu berita, menu lelang, menu pelayanan, menu profile dan menu forum, Gambar 4.5 dibawah ini adalah rancangan halaman *Administrator*.

PEGADAIAN

LOGUOT
Pastikan anda Logout sebelum meninggalkan website ini!
Klik Ganti Password untuk merubah password anda!

- Home
- Menu Adminisrator

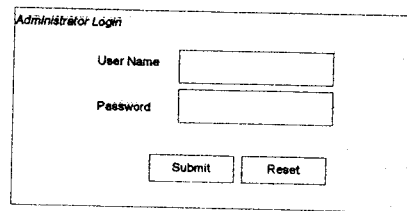
MENU ADMINISTRATOR

Artikel	Taksiran	Rencana Kerja
Berita	Lelang	Pelayanan
Profil	Forum	Ganti Password

Gambar 4.5 Rancangan Antar-Muka Halaman *Administrator*

4.4.3 Rancangan Antar-muka *form*/halaman Login Admin

Rancangan halaman login admin, digunakan sebagai *form* masukan user admin dan password admin, *form* ini dipisahkan dari halam utama (*homepage*), agar *form* tidak mudah diakses oleh user yang tidak berwenang, Gambar 4.6 dibawah ini adalah *form*/halaman login untuk *administrator*



Administrator Login

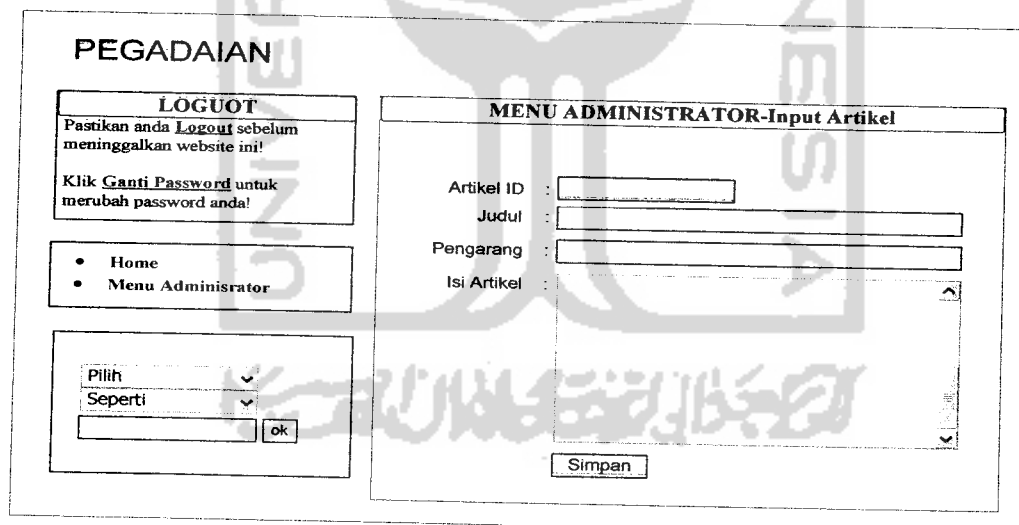
User Name

Password

Gambar 4.6 Rancangan Antar-Muka Halaman Login Administrator

4.4.4 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* Artikel

Rancangan antar-muka pada halaman admin pada *input* artikel berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data artikel. Data-datanya meliputi judul artikel, pengarang artikel dan isi artikel. Gambar 4.7 dibawah ini adalah halaman *input* artikel.



PEGADAIAAN

LOGOUT
Pastikan anda **Logout** sebelum meninggalkan website ini!
Klik **Ganti Password** untuk merubah password anda!

- Home
- Menu Administrator

Pilih

Seperti

MENU ADMINISTRATOR-Input Artikel

Artikel ID :

Judul :

Pengarang :

Isi Artikel :

Gambar 4.7 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* Artikel

4.4.5 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* STL (Standar Taksiran Logam) Emas

Rancangan antar-muka pada halaman *input* STL emas berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data STL emas. Data-datanya meliputi kadar emas dan jumlah STL. Gambar 4.8 dibawah ini adalah halaman *input* STL.

The screenshot displays a web application interface titled "PEGADAIAN". It features a sidebar menu on the left with the following elements:

- LOGUOT**: A section with instructions: "Pastikan anda Logout sebelum meninggalkan website ini!" and "Klik Ganti Password untuk merubah password anda!".
- Navigation Links**: A list containing "Home" and "Menu Adminisrator" (note the typo).

The main content area is titled "MENU ADMINISTRATOR-Input STL Emas" and contains the following form fields:

- Kadar Emas**: A text input field followed by the unit "Karat".
- Besar STL (Rp.)**: A text input field.
- Simpan**: A button to save the data.

Gambar 4.8 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* STL Emas

4.4.6 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* Rencana Kerja

Rancangan antar-muka pada halaman *input* Rencana Kerja berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data rencana kerja. Data-datanya meliputi judul, topik, sumber dan isi berita. Gambar 4.9 dibawah ini adalah halaman *input* rencana kerja.

PEGADAIAN	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p align="center">LOGUOT</p> <p>Pastikan anda <u>Logout</u> sebelum meninggalkan website ini!</p> <p>Klik <u>Ganti Password</u> untuk merubah password anda!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Home • Menu Adminisrator </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p align="center">MENU ADMINISTRATOR-Input Rencana Kerja</p> <p>Rencana ID : <input type="text"/></p> <p>Judul : <input type="text"/></p> <p>Rencana Kerja : <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div></p> <p align="right"><input type="button" value="Simpan"/></p> </div>

Gambar 4.9 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* Rencana Kerja

4.4.7 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* Berita

Rancangan antar-muka pada halaman *input* berita berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data berita. Data-datanya meliputi judul, topik, sumber dan isi berita. Gambar 4.10 dibawah ini adalah halaman *input* berita.

PEGADAIAN

LOGUOT

Pastikan anda **Logout** sebelum meninggalkan website ini!

Klik **Canti Password** untuk merubah password anda!

- Home
- Menu Administrator

MENU ADMINISTRATOR-Input Berita

Artikel ID :

Judul :

Topik : Sumber :

Isi Artikel :

Gambar 4.10 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* Berita

4.4.8 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* Lelang

Rancangan antar-muka pada halaman *input* lelang berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data lelang. Data-datanya meliputi waktu lelang, tempat dan keterangan barang yang dilelang. Gambar 4.11 dibawah ini adalah halaman *input* lelang.

PEGADAIAN

<p style="text-align: center;">LOGUOT</p> <p>Pastikan anda <u>Logout</u> sebelum meninggalkan website ini!</p> <p>Klik <u>Ganti Password</u> untuk merubah password anda!</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> Home Menu Administrator </div>	<p style="text-align: center;">MENU ADMINISTRATOR-Input Lelang</p> <p>Lelang ID : <input style="width: 100px;" type="text"/></p> <p>Tanggal : <input style="width: 30px;" type="text" value="1"/> <input style="width: 30px;" type="text" value="Bulan"/> : <input style="width: 30px;" type="text" value="1"/> Tahun : <input style="width: 50px;" type="text"/></p> <p>Jam : <input style="width: 30px;" type="text" value="00"/> : <input style="width: 30px;" type="text" value="00"/></p> <p>Tempat : <input style="width: 150px;" type="text"/></p> <p>Keterangan : <div style="border: 1px solid black; height: 60px; width: 100%;"></div></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Simpan"/></p>
---	---

Gambar 4.11 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* Lelang

4.4.9 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *input* Detil Lelang

Rancangan antar-muka pada halaman *input* detil lelang berguna untuk menambah, mengedit dan menghapus data detil lelang. Data-datanya meliputi jenis barang, nama barang, harga dan gambar barang yang dilelang. Gambar 4.12 dibawah ini adalah halaman *input* detil lelang.

PEGADAIAN	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p align="center">LOGUOT</p> <p>Pastikan anda <u>Logout</u> sebelum meninggalkan website ini!</p> <p>Klik <u>Ganti Password</u> untuk merubah password anda!</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Home • Menu Administrator </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p align="center">MENU ADMINISTRATOR-Input Forum</p> <p>Forum ID : <input type="text"/></p> <p>Nama Forum : <input type="text"/></p> <p>Keterangan : <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div></p> <p>Aktif : ☐ Ya ☐ Tidak</p> <p align="center"><input type="button" value="Simpan"/></p> </div>

Gambar 4.15 Rancangan Antar-Muka Halaman *input* Forum

4.4.13 Rancangan Antar-muka *form*/halaman *Ganti Password*

Rancangan halaman *ganti password*, digunakan untuk mengganti *password* yang digunakan pada saat masuk halaman *administrator*. Gambar 4.16 dibawah ini adalah *form*/halaman *ganti password*.

PEGADAIAN

LOGUOT

Pastikan anda **Logout** sebelum meninggalkan website ini!

Klik **Ganti Password** untuk merubah password anda!

- Home
- Menu Administrator

MENU ADMINISTRATOR-Ganti Password Administrator

Masukkan Password Lama :

Masukkan Password Baru :

Masukkan Lagi Password Baru :

Gambar 4.16 Rancangan Antar-Muka Halaman Ganti Password

4.4.14 Rancangan Antar-muka form/halaman Taksiran

Rancangan halaman taksiran, digunakan oleh *user* untuk mentaksir barang jaminan emas. Gambar 4.17 dibawah ini adalah form/halaman taksiran.

PEGADAIAN

MENU

- Home
- Artikel
- Taksiran
- Rencana Kerja
- Berita
- Lelang
- Pelayanan
- Profil
- Forum

TOPIK BERITA

Umum

LOGIN

Nama :

Password :

TAKSIRAN

STANDAR TAKSIRAN LOGAM EMAS	
KADAR	BESAR STL
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Kadar :

Berat :

Hasil Taksiran

Gambar 4.17 Rancangan Antar-Muka Halaman Taksiran

4.4.15 Rancangan Antar-muka *form*/halaman Forum

Rancangan halaman forum, digunakan oleh *user* untuk melakukan diskusi mengenai masalah-masalah yang sudah disediakan oleh *admin*. Gambar 4.18 dibawah ini adalah *form*/ halaman forum.

The image shows a web interface for a forum. On the left side, there is a sidebar with three sections: 'MENU', 'TOPIK BERITA', and 'LOGIN'. The 'MENU' section lists links: Home, Artikel, Taksiran, Rencana Kerja, Berita, Lelang, Pelayanan, Profil, and Forum. The 'TOPIK BERITA' section has a link for 'Umum'. The 'LOGIN' section has input fields for 'Nama' and 'Password', and a 'LOGIN' button. The main area on the right is titled 'FORUM'. It has a 'Konten' section with a text input field. Below this, there are input fields for 'Nama', 'Email', and 'Isi'. A 'KIRIM' button is located below the 'Isi' field. At the bottom right of the main area, there are links for '[Forum]' and '[Home]'. A large, faint watermark of a university logo is visible in the background.

Gambar 4.18 Rancangan Antar-Muka Halaman Forum Detil



BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi

Untuk dapat mengimplementasikan perancangan sistem yang telah dilakukan, diperlukan beberapa hal yaitu perangkat keras, perangkat lunak, dan antar muka.

5.2 Perangkat Keras yang Dibutuhkan

Perangkat keras yang dianjurkan untuk dapat menggunakan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis *WEB* :

- a. Prosesor minimal Intel Pentium III, 900 Mhz atau yang setara
- b. RAM minimal 128 MB
- c. *Harddisk* dengan kapasitas 20 GB atau lebih
- d. VGA dan monitor dengan resolusi minimal 800 x 600 piksel.
- e. D ROM *drive*
- f. *Mouse*
- g. *Keyboard*

5.3 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis *WEB* adalah :

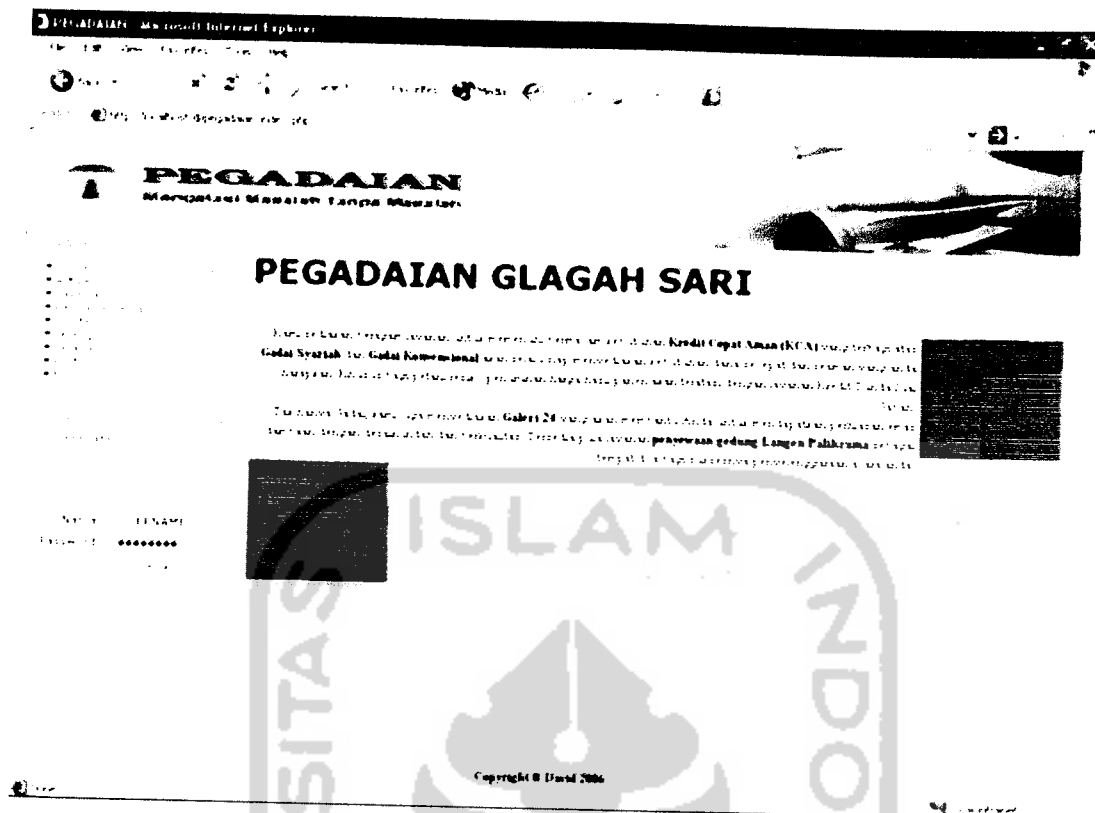
- a. Disain Antarmuka
 - b. Microsoft Windows Xp
 - c. Macromedia Dreamweaver MX sebagai *tool* untuk mendesain halaman *web*
- a. *Scripting* dan penyimpanan data
 - 1. Dreamweaver sebagai editor untuk penulisan script
 - 2. PHP 5, sebagai bahasa scripting
 - 3. MySQL - 5.0.22 sebagai database server untuk penyimpanan data
- b. Internet Explorer 5.0, Mozilla FireFox sebagai web browser
- c. Microsoft Visio 2003 sebagai alat bantu dalam desain sistem

5.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap dimana sistem mampu diaplikasikan dalam keadaan yang sesungguhnya. Dari implementasi ini akan diketahui apakah sistem yang dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak dan menghasilkan output yang sesuai dengan perancangan yang ada

5.5 Halaman Utama

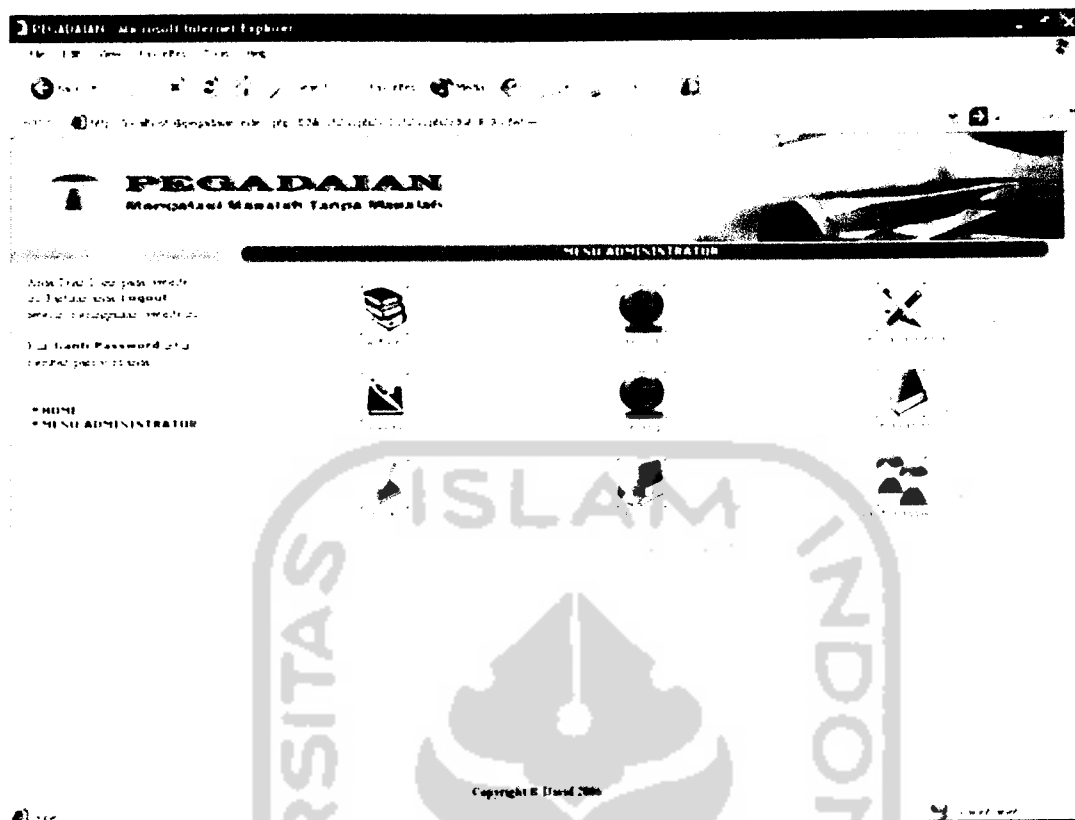
Halaman utama merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika sistem dijalankan. Pada halaman utama ini terdapat informasi-informasi terbaru mengenai pegadaian diantaranya profil pegadaian, taksiran, artikel, rencana kerja, berita, lelang, pelayanan, forum. Gambar 5.1 berikut menunjukkan halaman utama Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis *WEB*



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Home

5.6 Halaman Menu *Administrator*

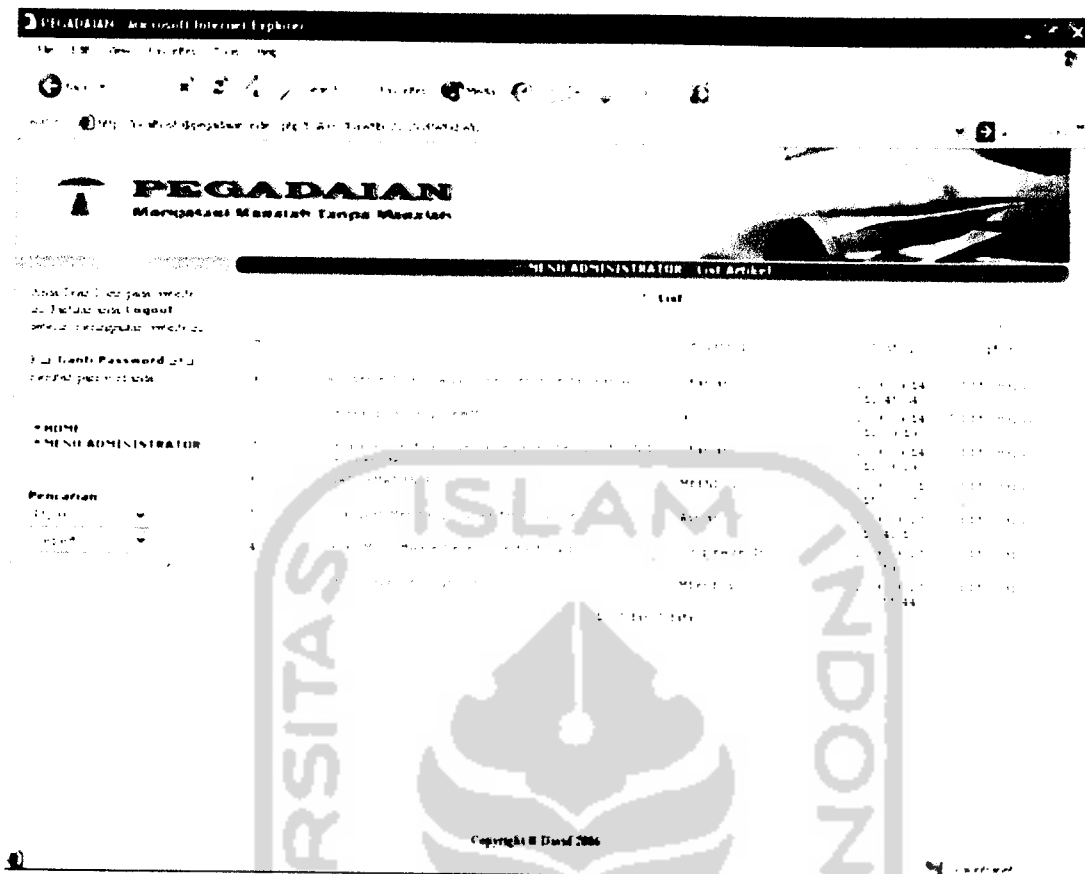
Halaman ini merupakan halaman awal setelah seorang pengguna dengan hak akses Admin terverifikasi sebagai pengguna yang berhak mengakses ke dalam sistem. Pada halaman ini terdapat menu-menu yang dapat dimanfaatkan oleh Admin untuk mengelola hal-hal yang berkaitan dengan seluruh fasilitas dalam Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian Berbasis *WEB*, sehingga dari sini dapat diperoleh semua informasi yang akan disajikan dalam sistem ini. Gambar 5.2 berikut menunjukkan halaman *Administrator*



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Menu Administrator

5.7 Halaman Artikel

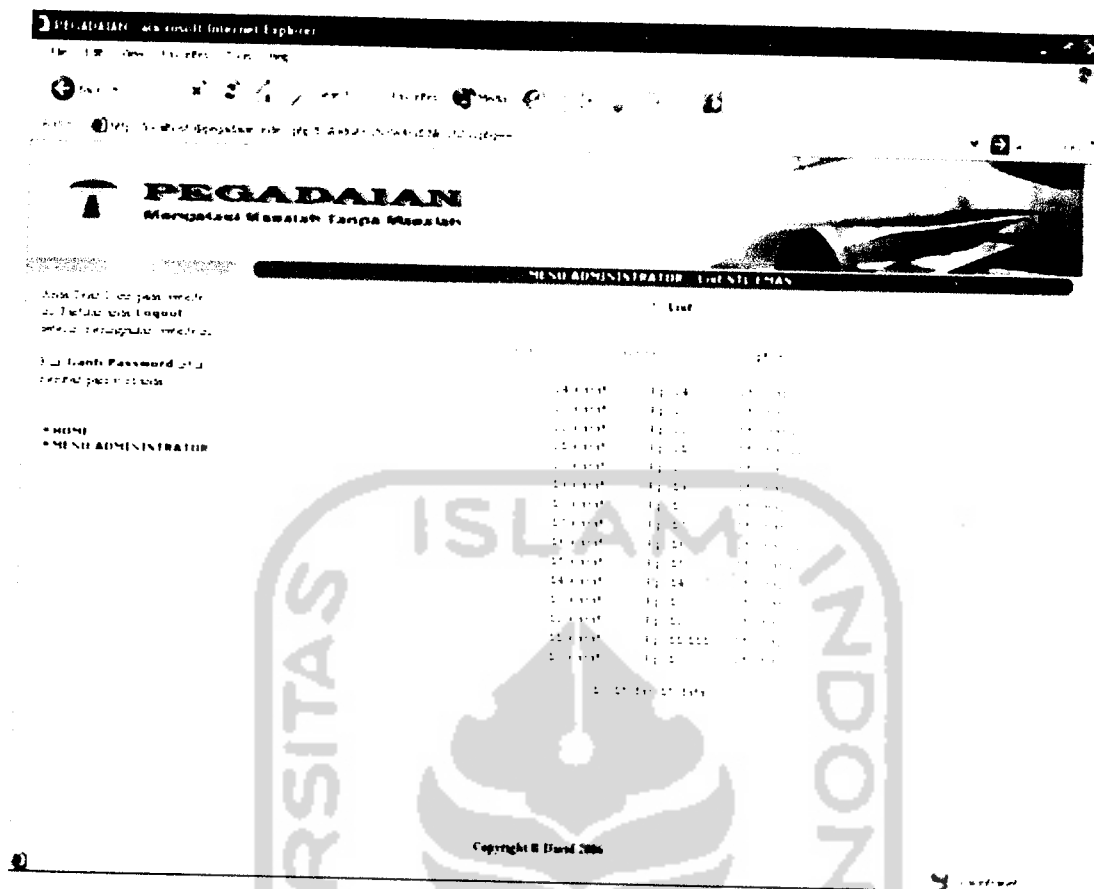
Halaman ini merupakan halaman yang menyediakan input data artikel, edit data artikel dan hapus data artikel. Data-data tersebut antara lain judul artikel, pengarang artikel dan isi artikel. Gambar 5.3 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update artikel.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Artikel

5.8 Halaman STL Emas

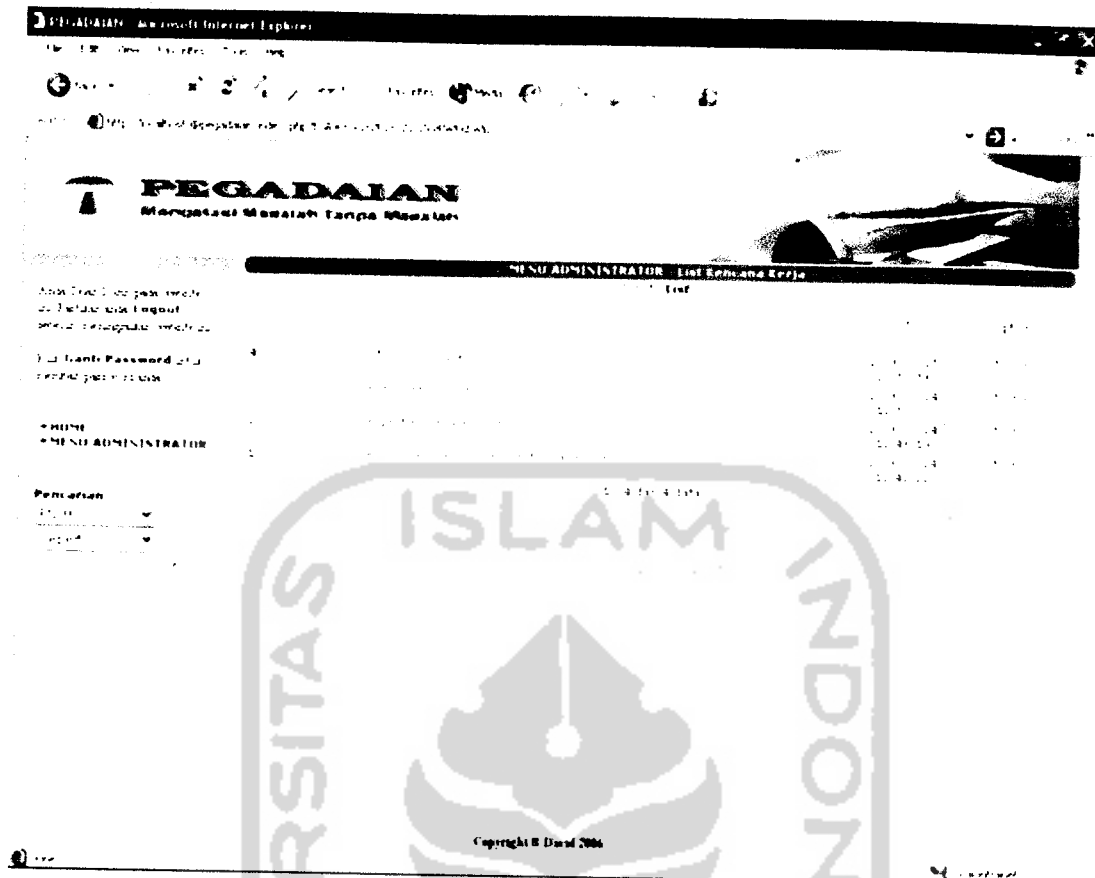
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk memasukkan, mengubah dan menghapus data standar taksiran logam (STL). Gambar 5.4 berikut adalah halaman taksiran logam.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman STL Emas

5.9 Halaman Rencana Kerja

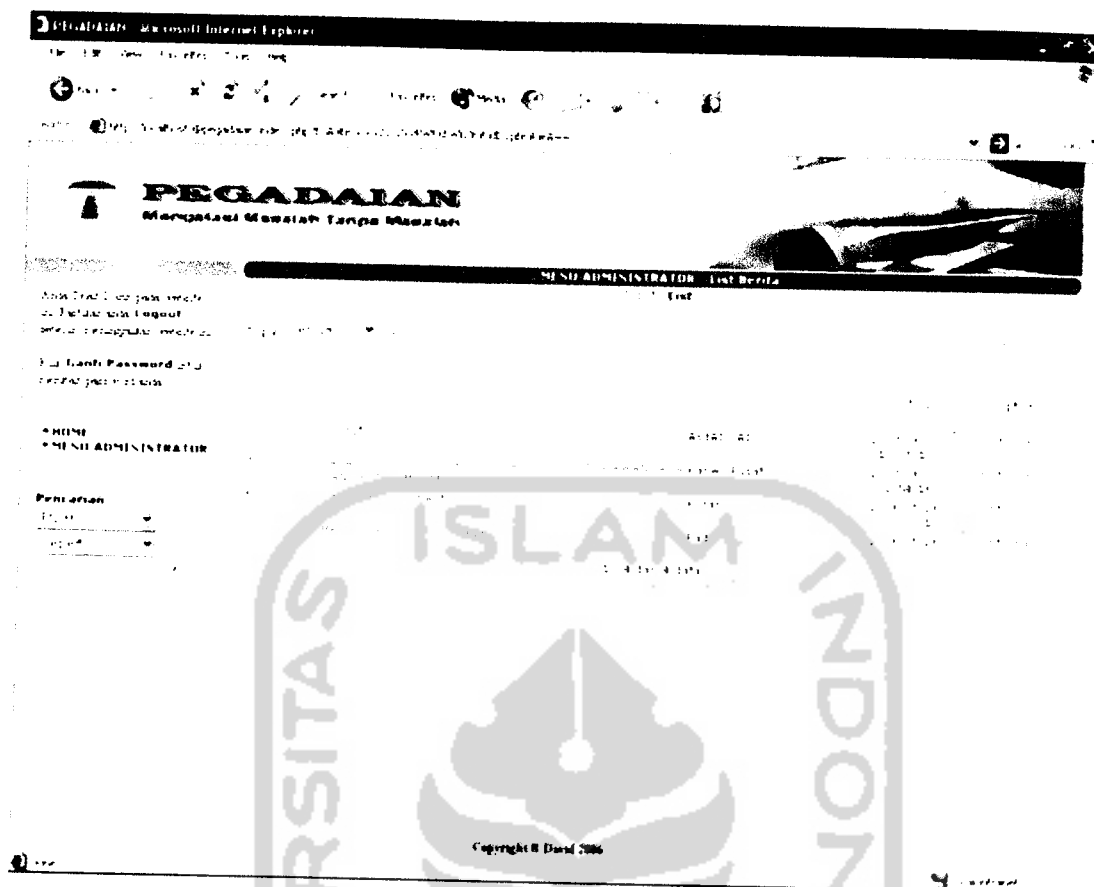
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data data rencana kerja. Gambar 5.5 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update rencana kerja.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Rencana Kerja

5.10 Halaman Berita

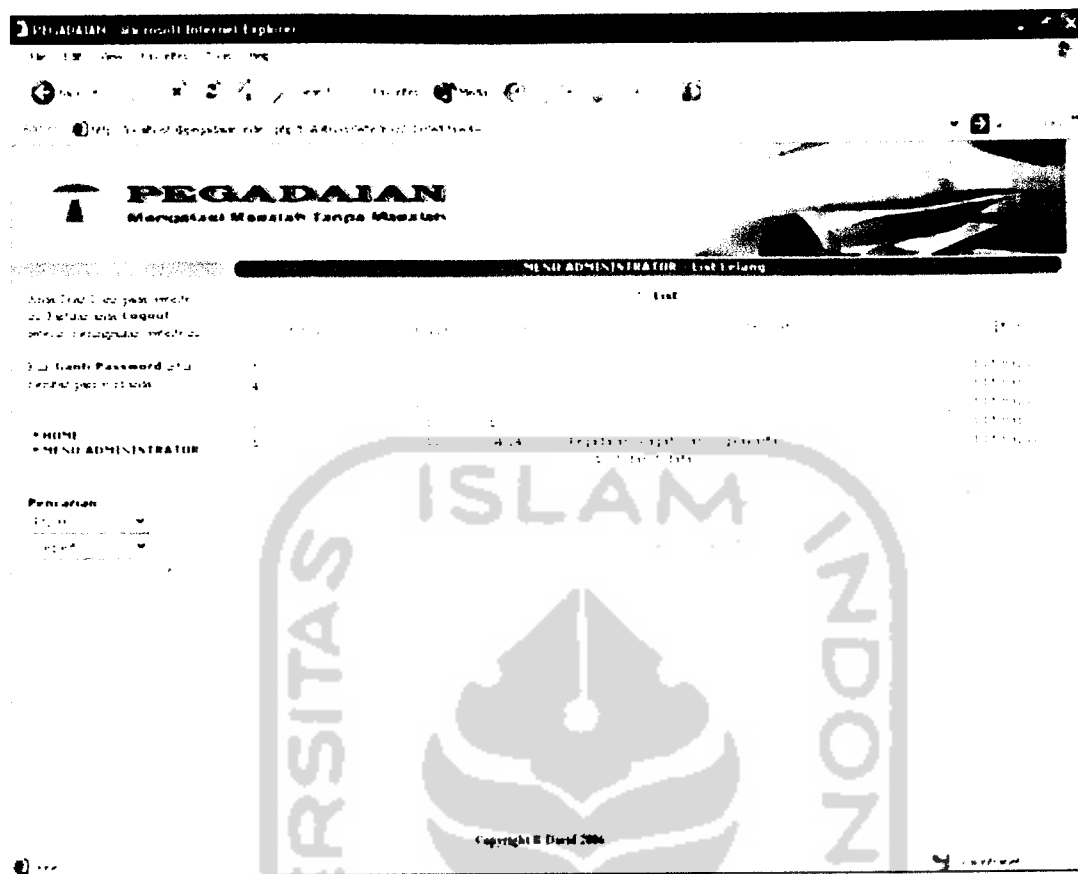
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data berita. Gambar 5.6 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update berita.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Berita

5.11 Halaman Lelang

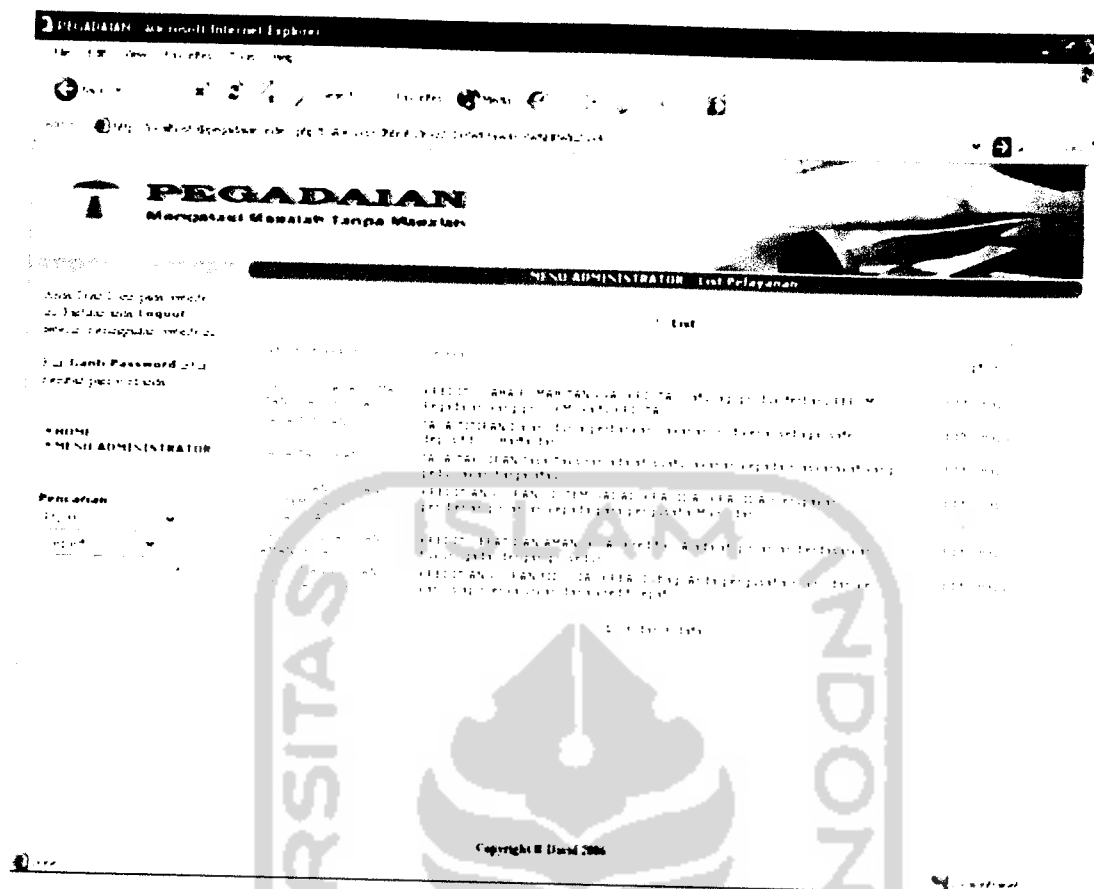
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data lelang. Data-data tersebut antara lain data tanggal, jam dan tempat lelang. Gambar 5.7 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update lelang.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Lelang

5.12 Halaman Pelayanan

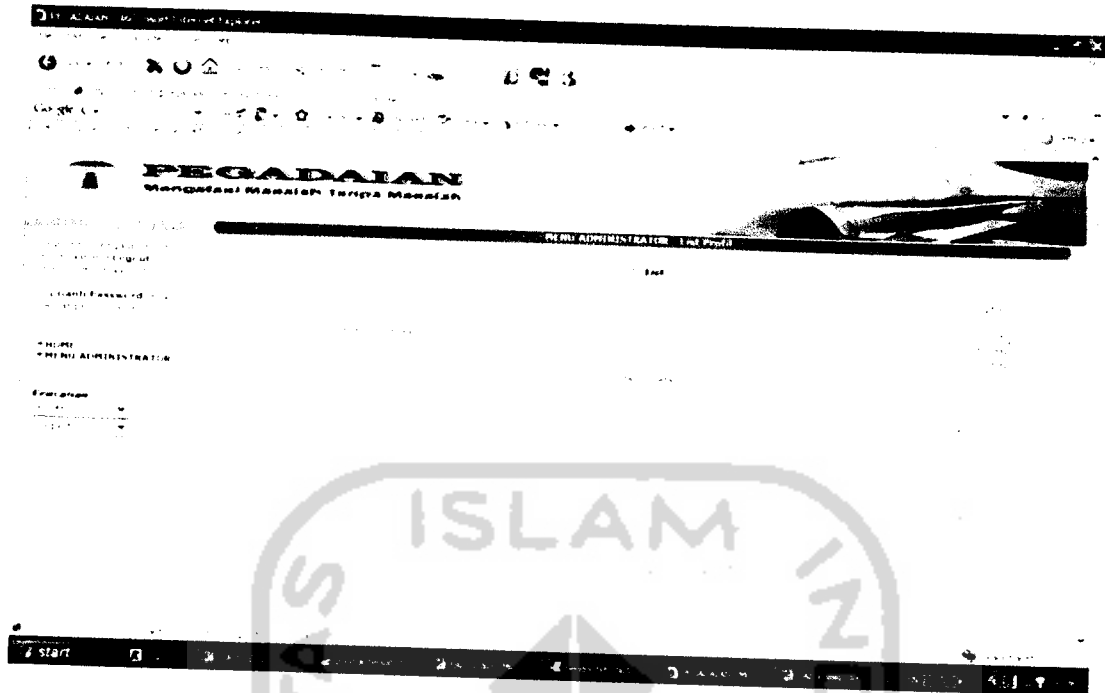
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data pelayanan. Data-data tersebut antara lain data nama pelayanan beserta keterangannya. Gambar 5.8 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update pelayanan.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Pelayanan

5.13 Halaman Profil

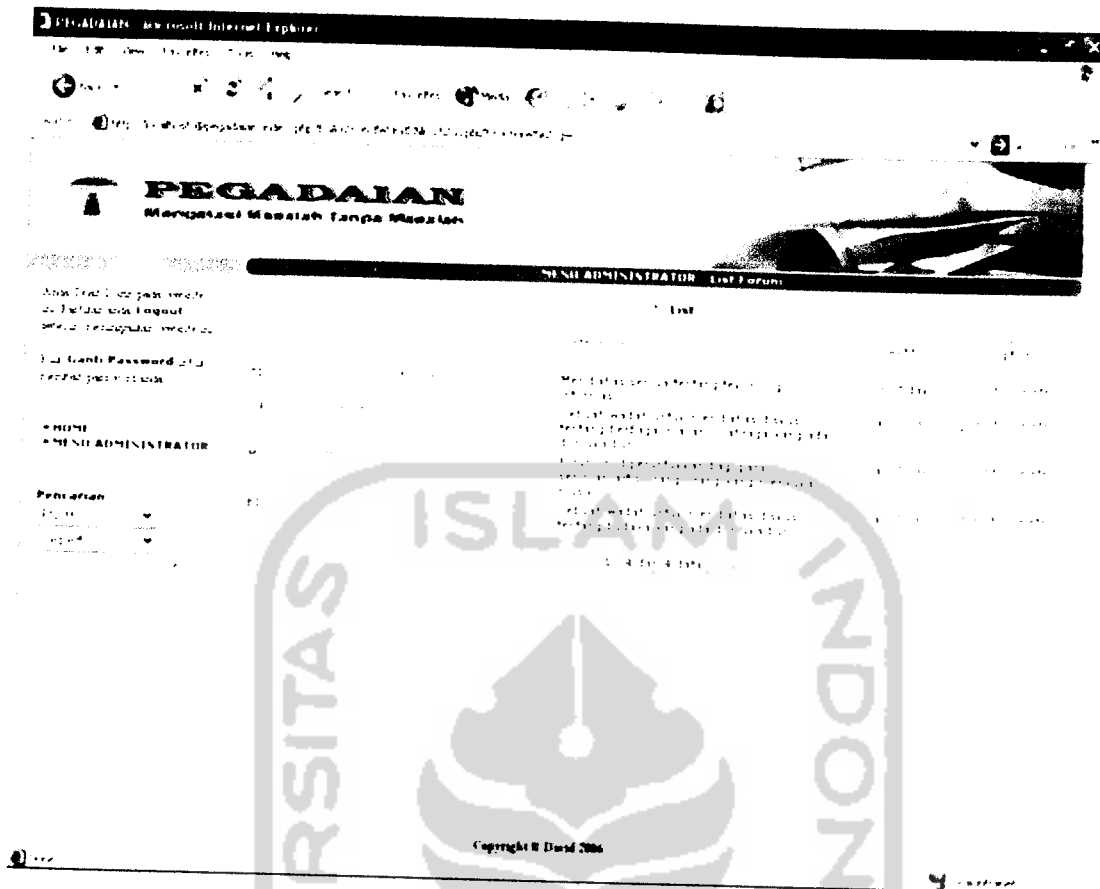
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data profil. Data-data tersebut antara lain data judul dan profil *text*. Gambar 5.9 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update profil.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Profil

5.14 Halaman Input Forum

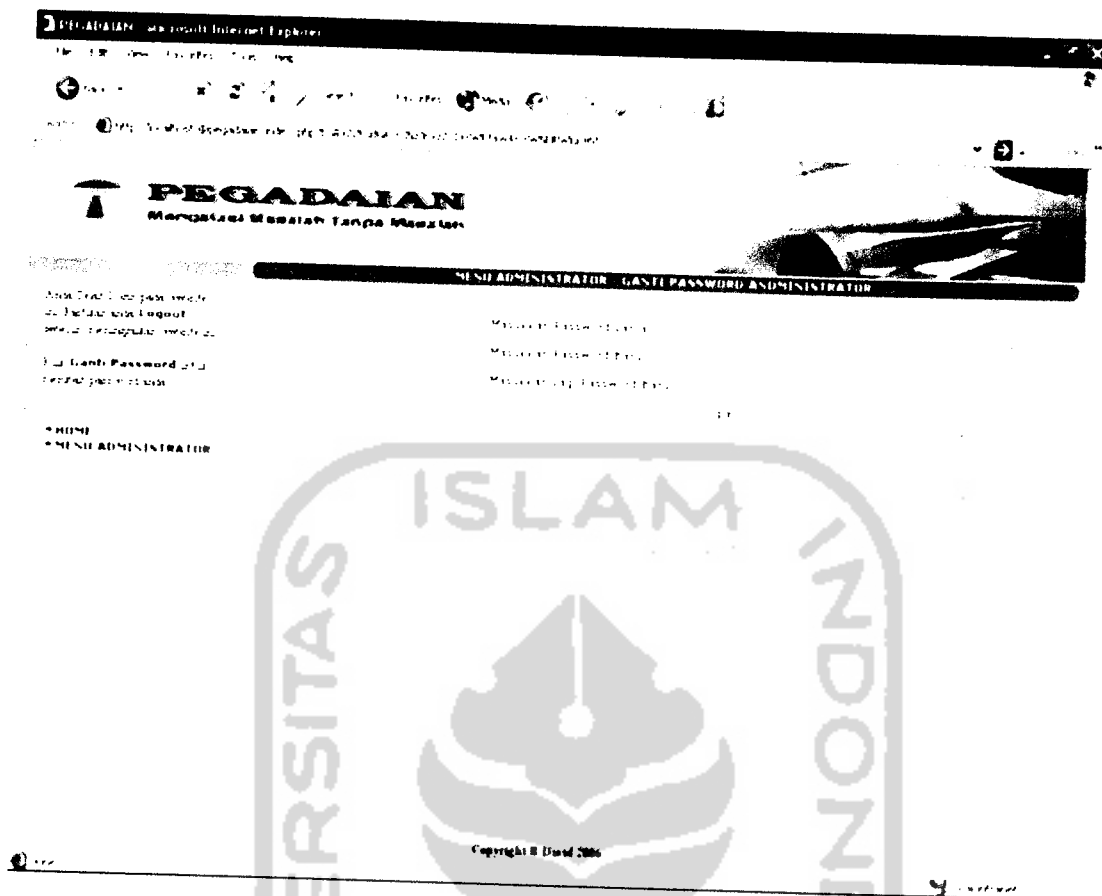
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data forum. Pada halaman ini, admin juga mempunyai akses untuk mengaktifkan forum maupun sebaliknya. Data-data tersebut antara lain nama dan keterangan forum. Gambar 5.10 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk update *input* forum.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman Input Forum

5.15 Halaman Ganti *Password*

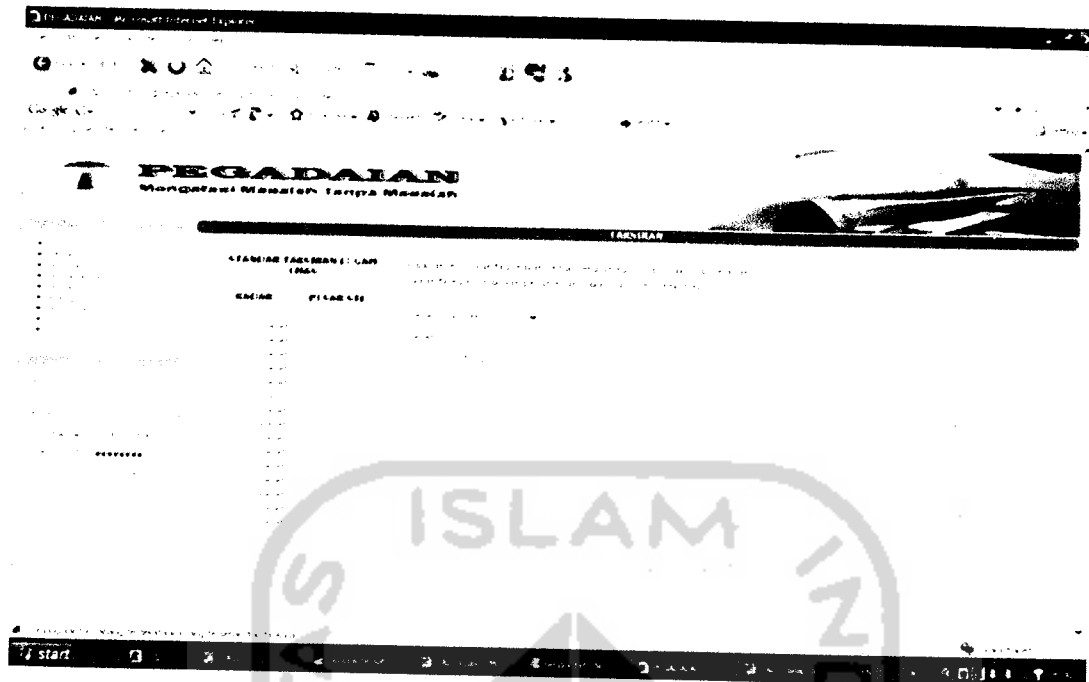
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk penggantian *Password* Login *administrator*. Gambar 5.11 berikut adalah halaman Ganti *Password*.



Gambar 5.11 Tampilan Halaman Ganti Password

5.16 Halaman Taksiran

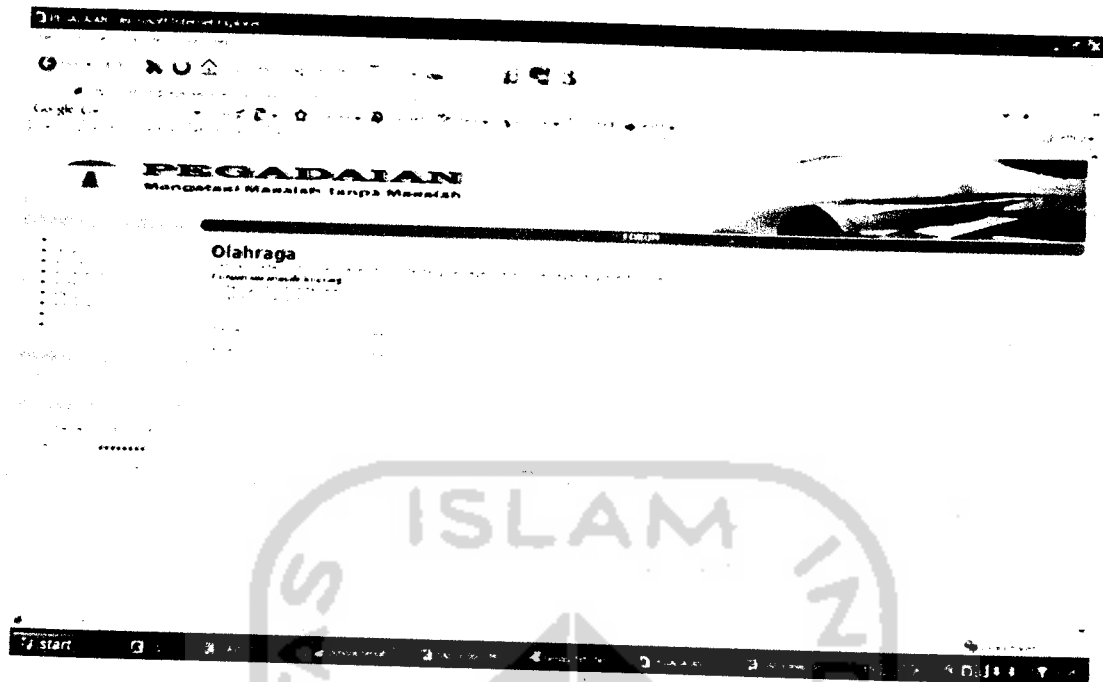
Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan untuk melakukan taksiran. Gambar 5.12 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk melakukan taksiran.



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Taksiran

5.17 Halaman Forum

Halaman ini merupakan halaman yang dipergunakan sebagai media diskusi. Gambar 5.13 berikut adalah halaman yang berfungsi untuk melakukan diskusi.



Gambar 5.13 Tampilan Halaman Forum

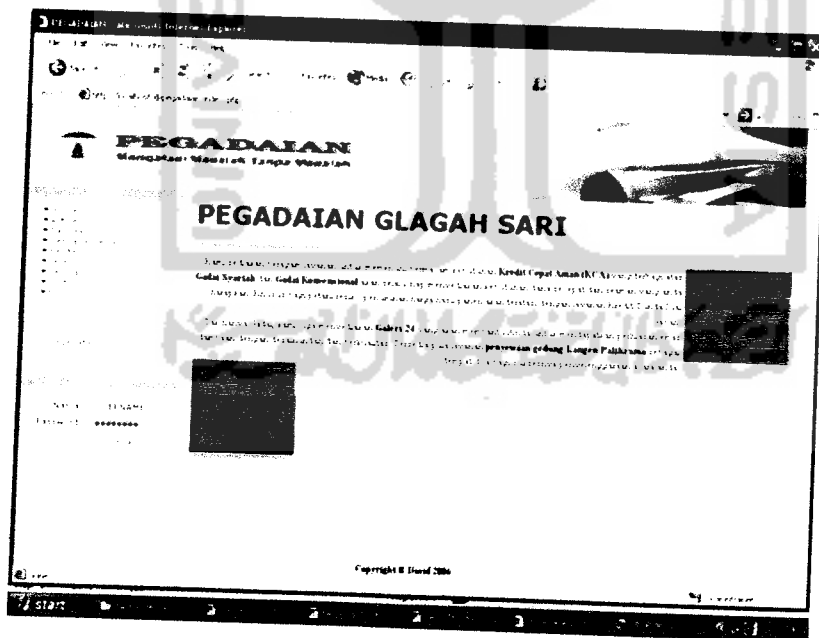
BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

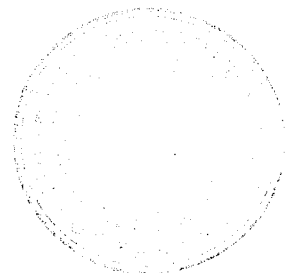
Untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang telah direncanakan maka perlu dilakukan analisis (pengujian) kinerja perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dikarenakan kesalahan teknis, fungsi maupun implementasi lainnya, sehingga dapat sedini mungkin diantisipasi dengan melakukan perbaikan-perbaikan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi menjadi minimal.

6.1 Pengujian Normal

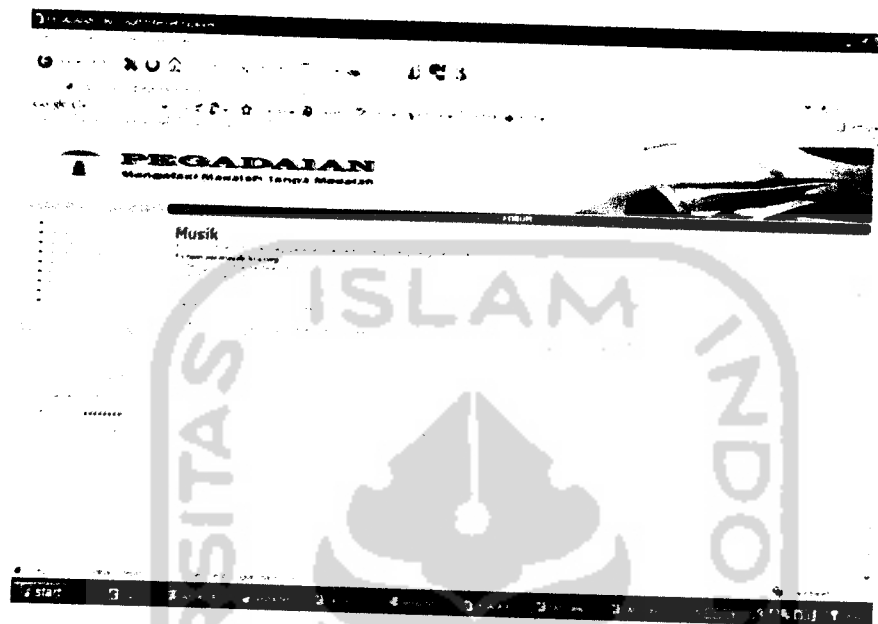
1. Home



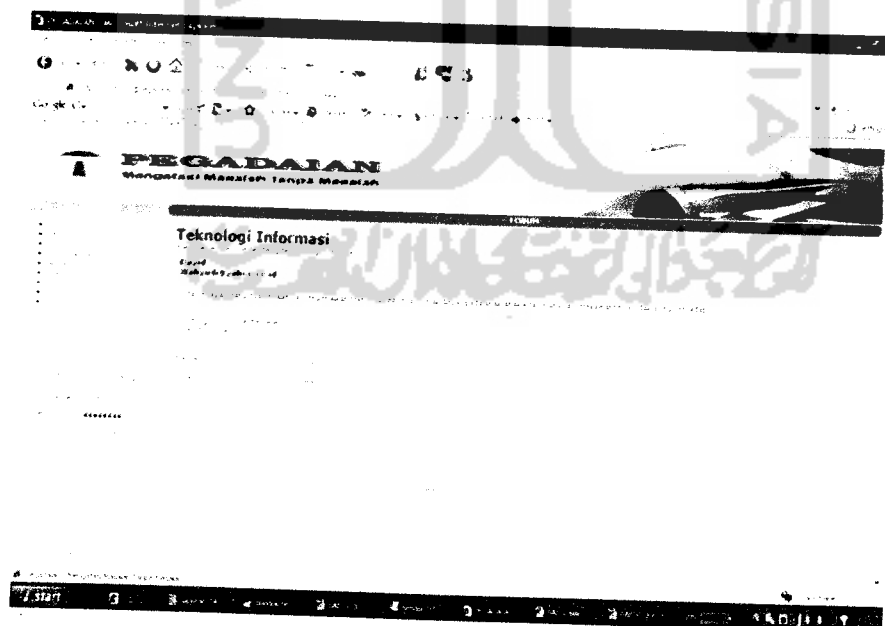
Gambar 6.1 Tampilan Sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian



3. Pengujian pada proses forum dengan cara memasukkan data judul, *email*, isi forum dan setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.4 dan Gambar 6.5

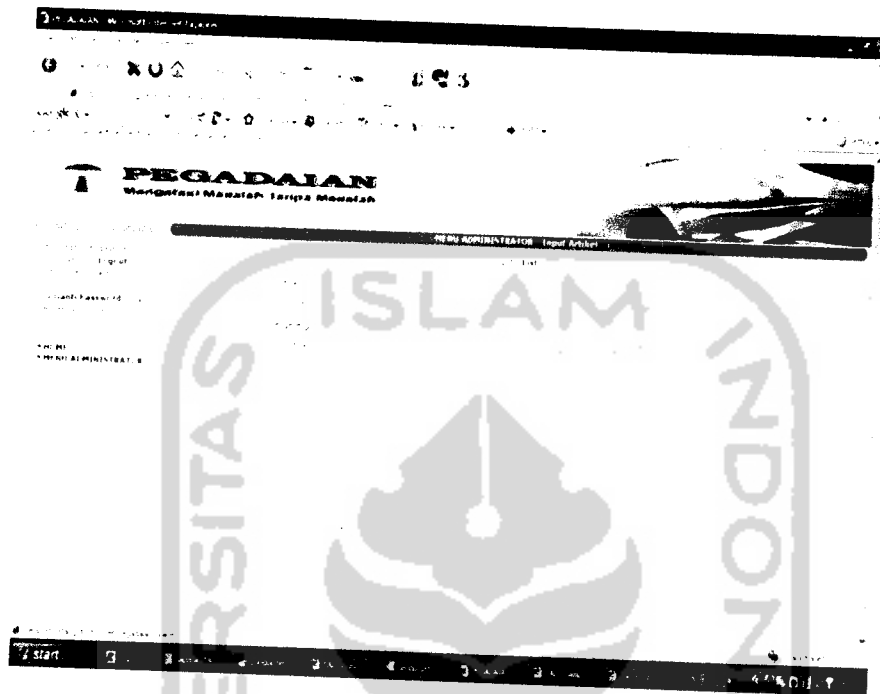


Gambar 6.4 Tampilan Halaman Forum

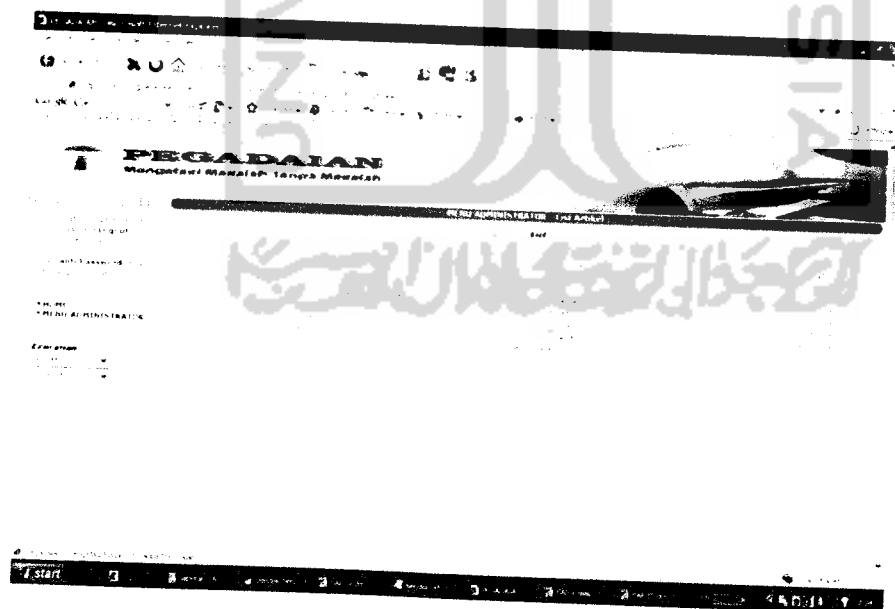


Gambar 6.5 Tampilan Hasil Forum

4. Pengujian pada proses *input* artikel dengan cara memasukkan data judul artikel, pengarang artikel, isi artikel dan setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.6 dan Gambar 6.7

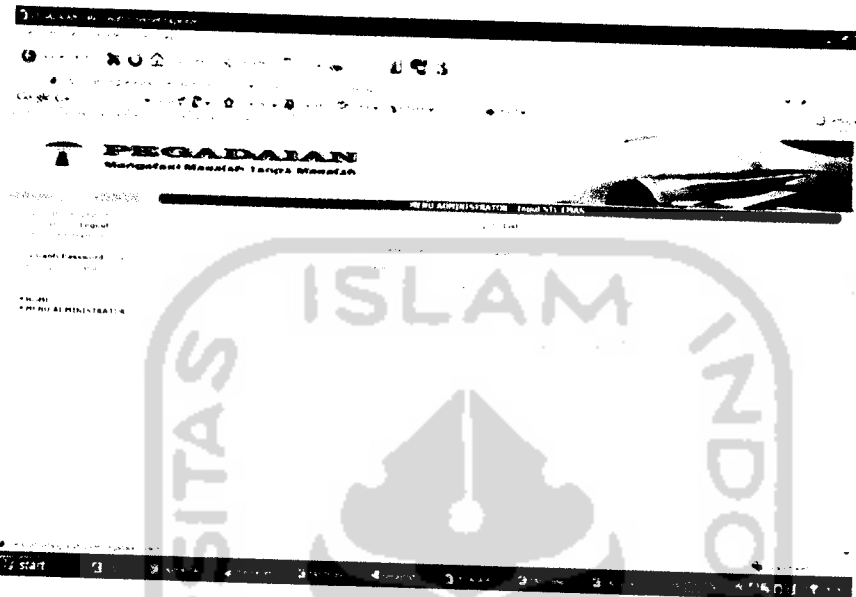


Gambar 6.6 Tampilan Halaman *Input Artikel*

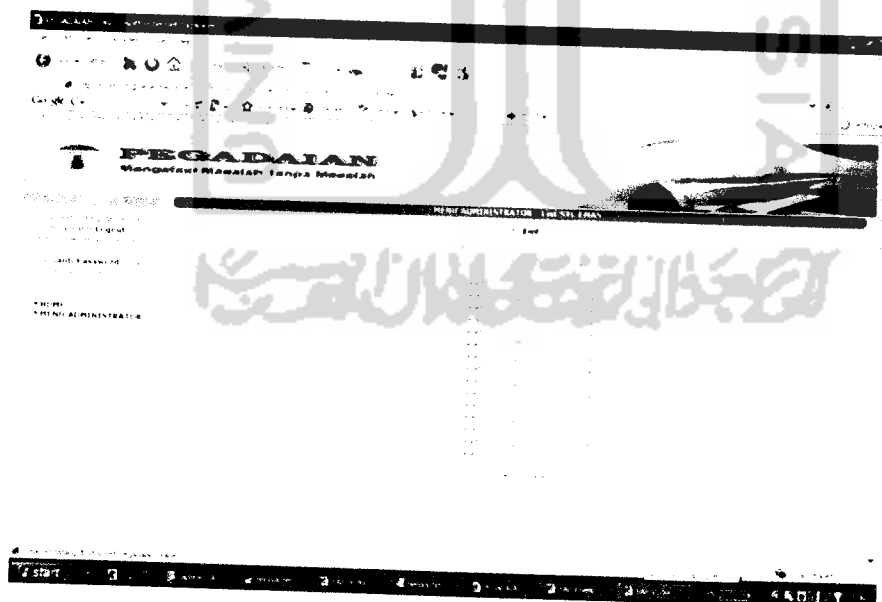


Gambar 6.7 Tampilan Hasil *Input Artikel*

5. Pengujian pada proses *input* STL dengan cara memasukkan data kadar emas dan besar STL. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.8 dan Gambar 6.9

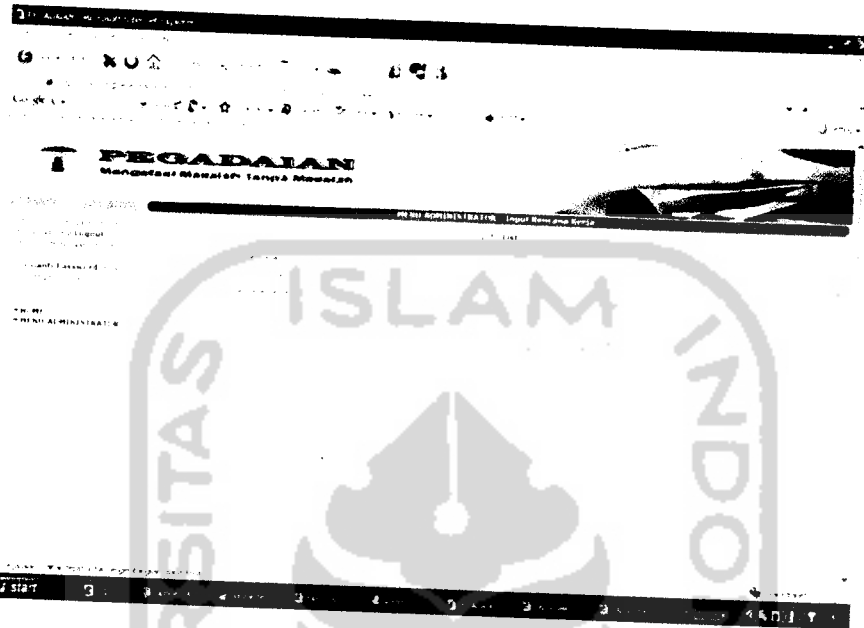


Gambar 6.8 Tampilan Halaman *Input* STL

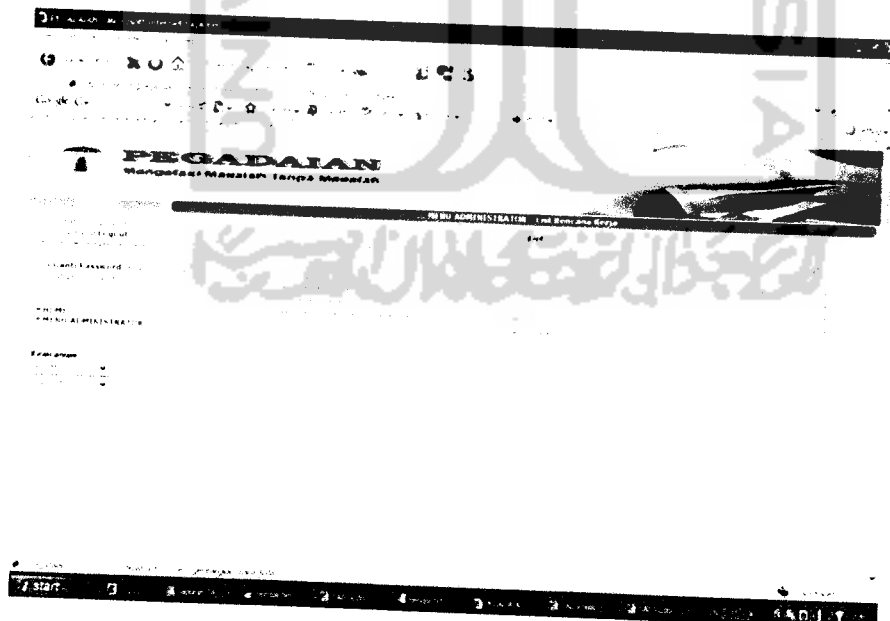


Gambar 6.9 Tampilan Hasil *Input* STL

6. Pengujian pada proses *input* rencana kerja dengan cara memasukkan data judul dan isi rencana kerja. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.10 dan Gambar 6.11

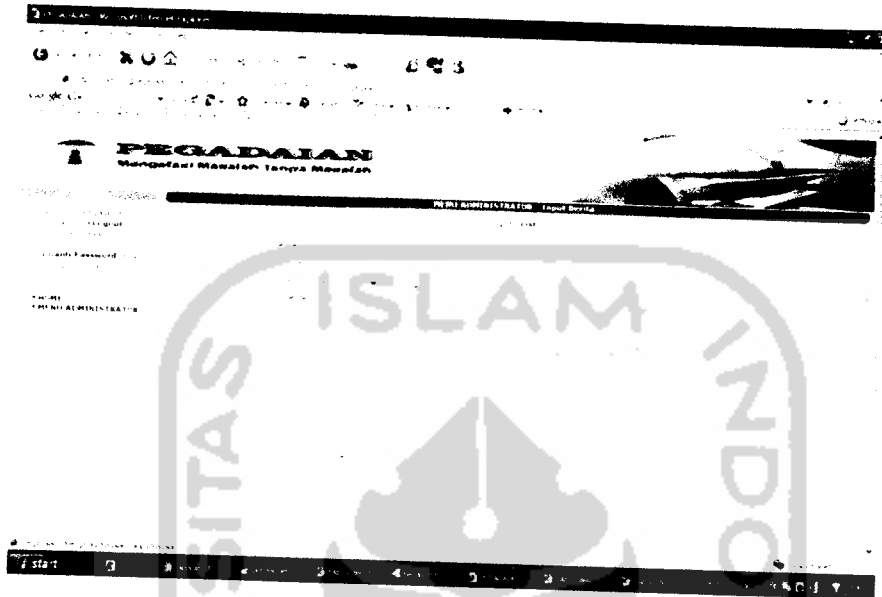


Gambar 6.10 Tampilan Halaman *Input* Rencana Kerja

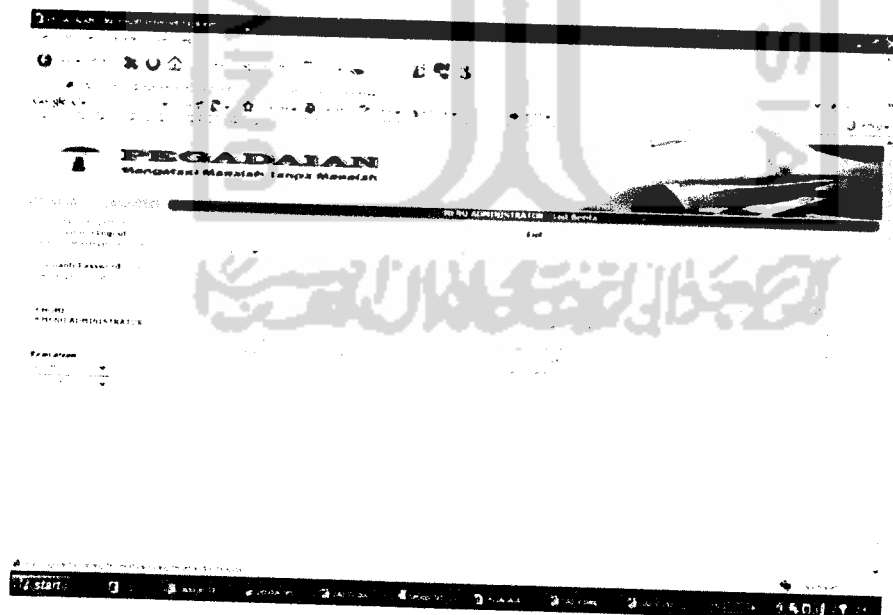


Gambar 6.11 Tampilan Hasil *Input* Rencana Kerja

7. Pengujian pada proses *input* berita dengan cara memasukkan data judul, topik sumber dan isi berita. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.12 dan Gambar 6.13

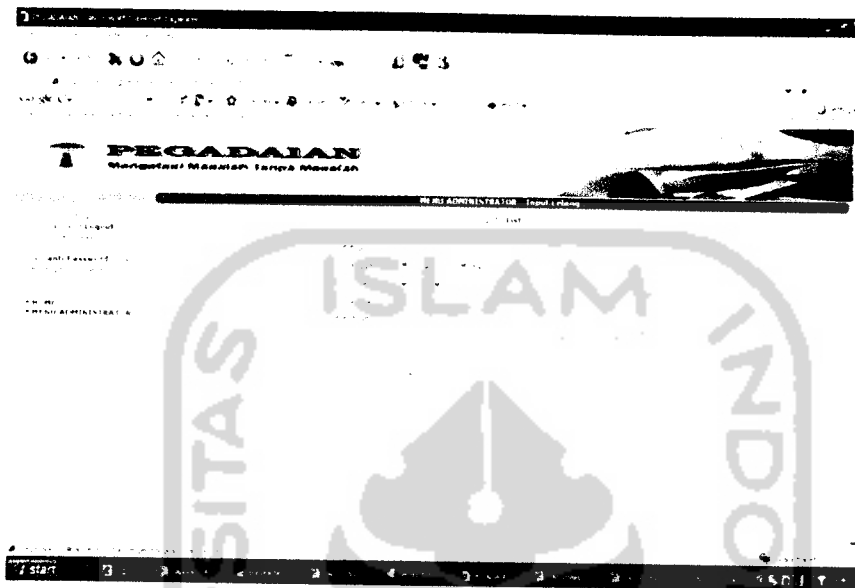


Gambar 6.12 Tampilan Halaman *Input* Berita

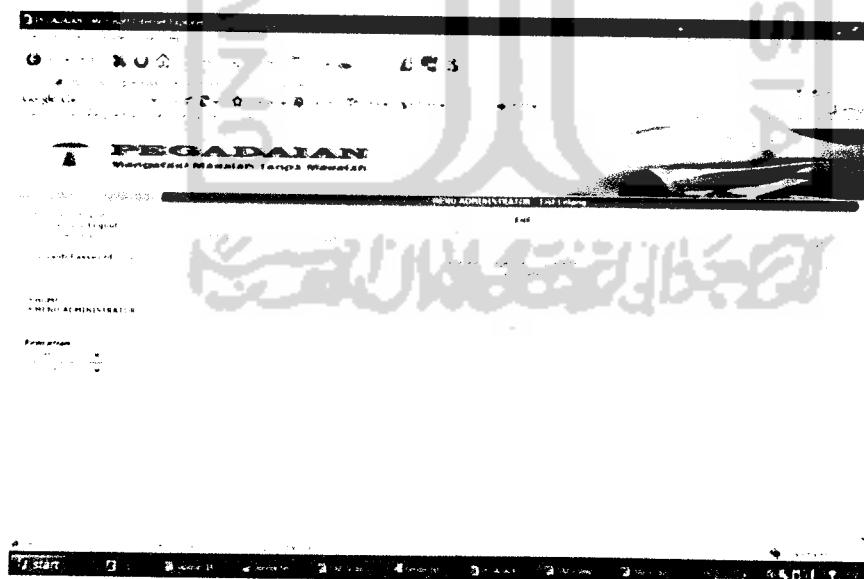


Gambar 6.13 Tampilan Hasil *Input* Berita

8. Pengujian pada proses *input* lelang dengan cara memasukkan data waktu lelang, tempat dan keterangan lelang. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.14 dan Gambar 6.15

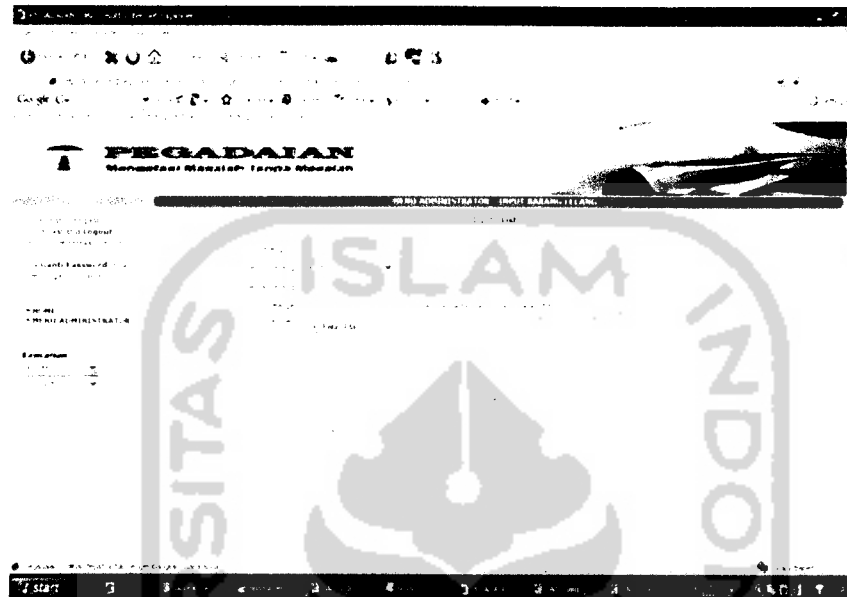


Gambar 6.14 Tampilan Halaman *Input* Lelang



Gambar 6.15 Tampilan Hasil *Input* Lelang

9. Pengujian pada proses *input* barang lelang dengan cara memasukkan data jenis barang, nama barang, harga dan gambar. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.16 dan Gambar 6.17

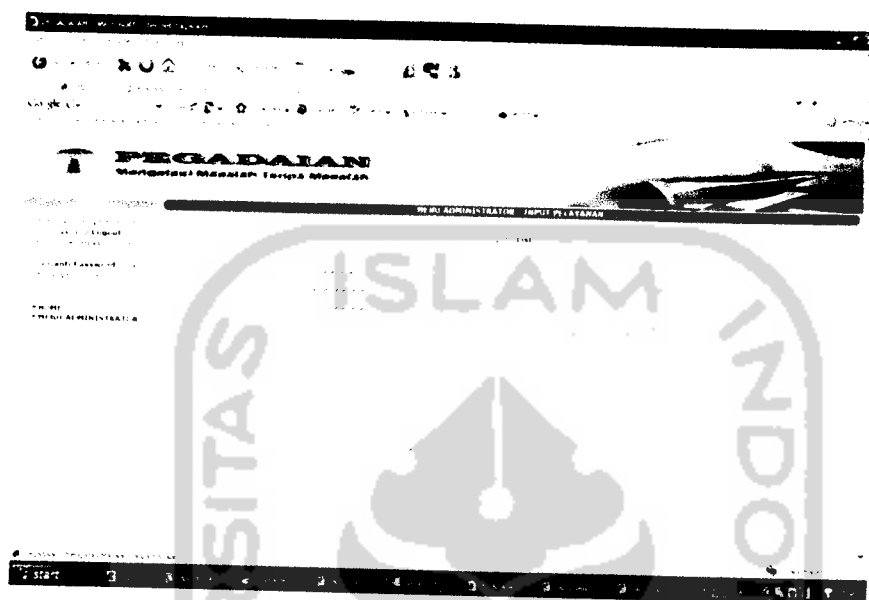


Gambar 6.16 Tampilan Halaman *Input* Barang Lelang

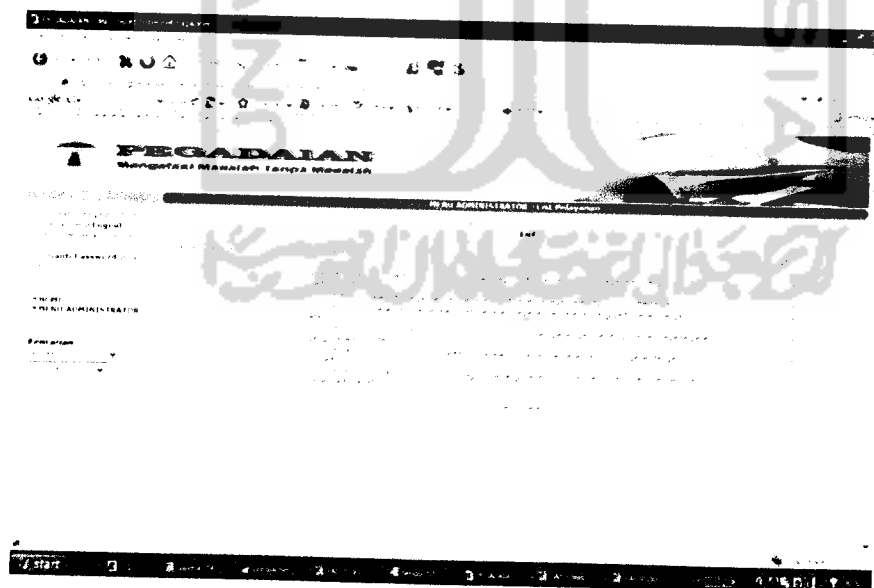


Gambar 6.17 Tampilan Hasil *Input* Barang Lelang

0. Pengujian pada proses *input* pelayanan dengan cara memasukkan data nama pelayanan beserta keterangannya. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.18 dan Gambar 6.19

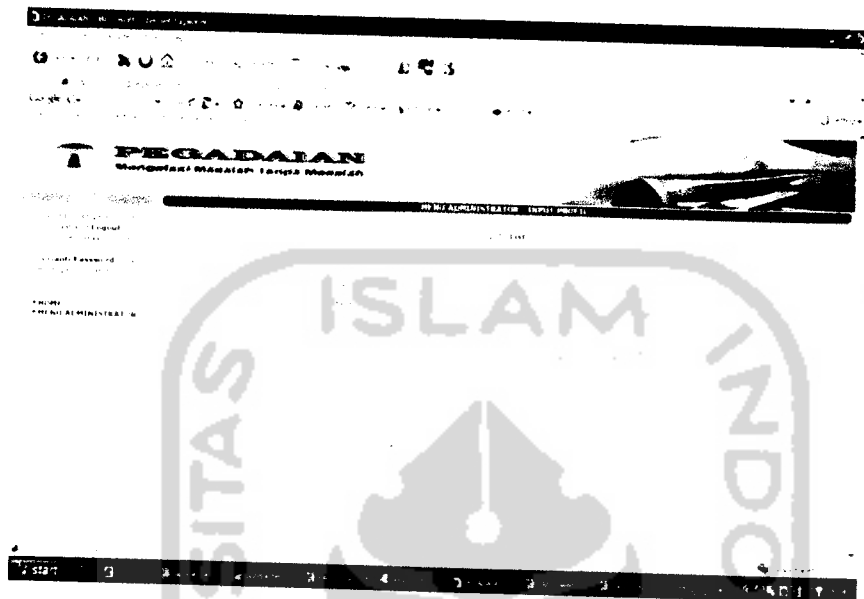


Gambar 6.18 Tampilan Halaman *Input* Pelayanan



Gambar 6.19 Tampilan Hasil *Input* Pelayanan

1. Pengujian pada proses *input* profil dengan cara memasukkan data judul dan isi profil. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.20 dan Gambar 6.21

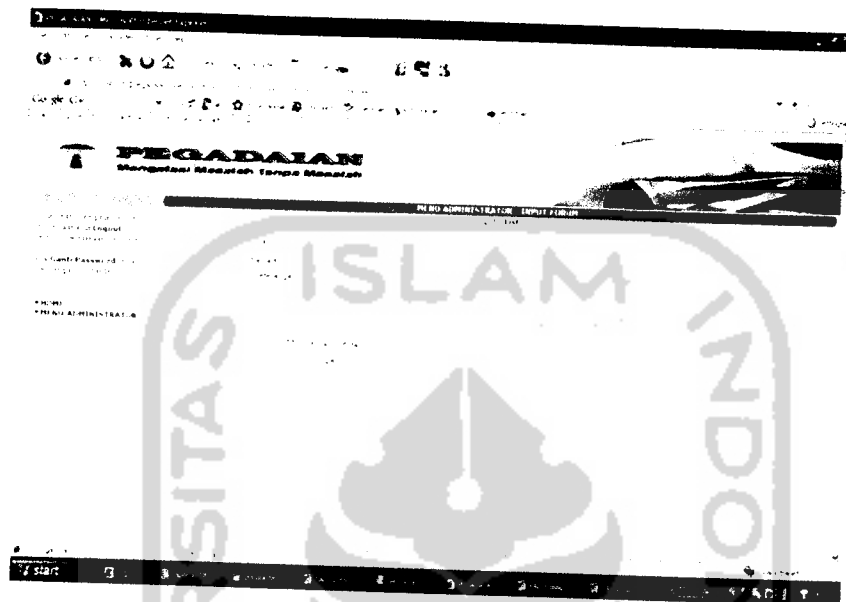


Gambar 6.20 Tampilan Halaman *Input* Profil

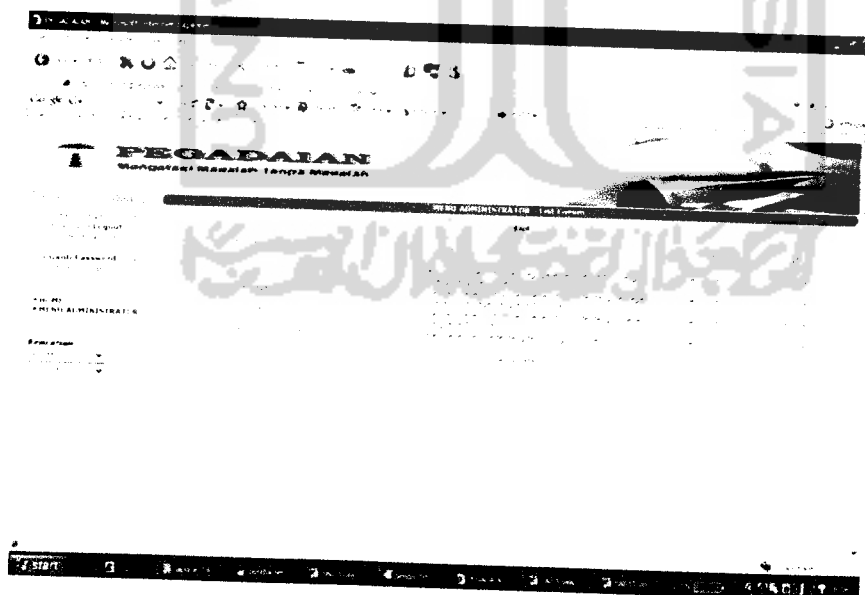


Gambar 6.21 Tampilan Hasil *Input* Profil

12. Pengujian pada proses *input* forum dengan cara memasukkan data nama dan keterangan forum. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.22 dan Gambar 6.23

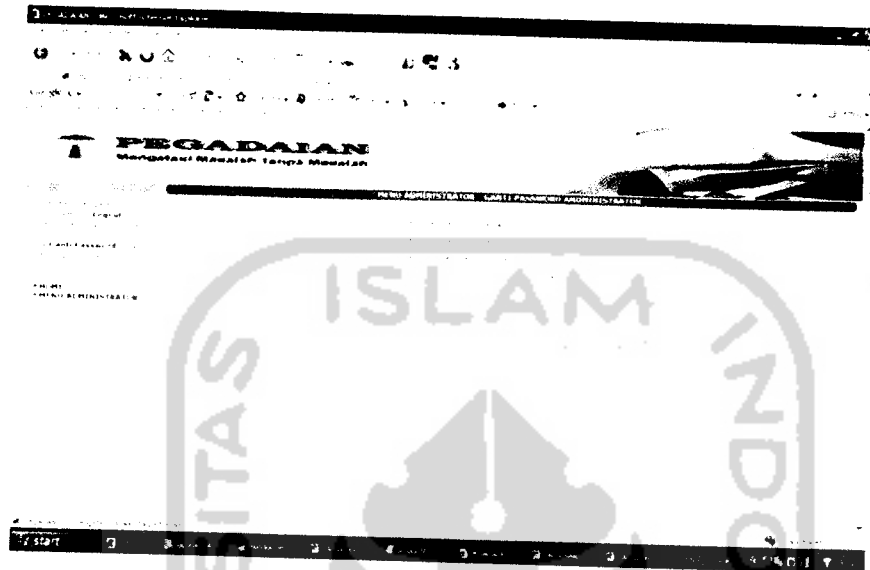


Gambar 6.22 Tampilan Halaman *Input* Forum



Gambar 6.23 Tampilan Hasil *Input* Forum

3. Pengujian pada proses *input ganti password* dengan cara memasukkan *password* lama dan diganti dengan *password* baru. Setelah proses dijalankan berhasil. Seperti ditunjukkan pada Gambar 6.24 dan Gambar 6.25



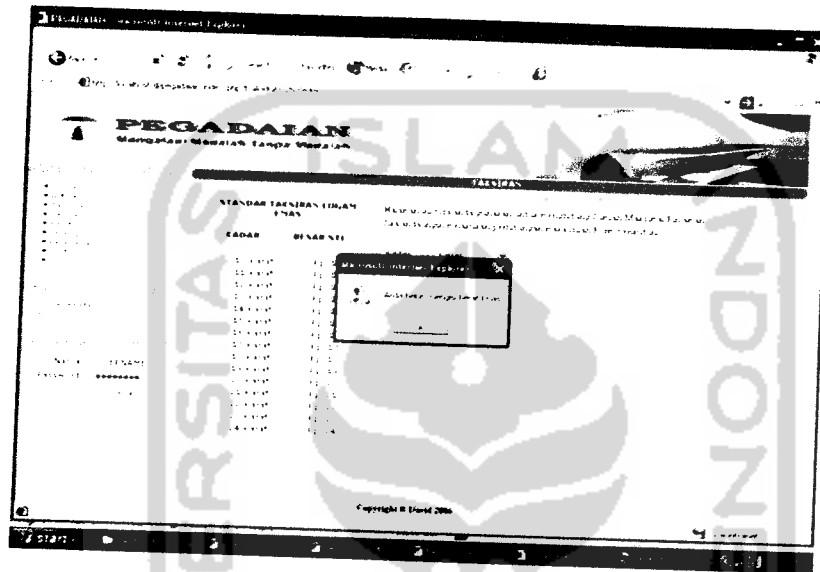
Gambar 6.24 Tampilan Halaman *Input Ganti Password*



Gambar 6.25 Tampilan Hasil *Input Ganti Password*

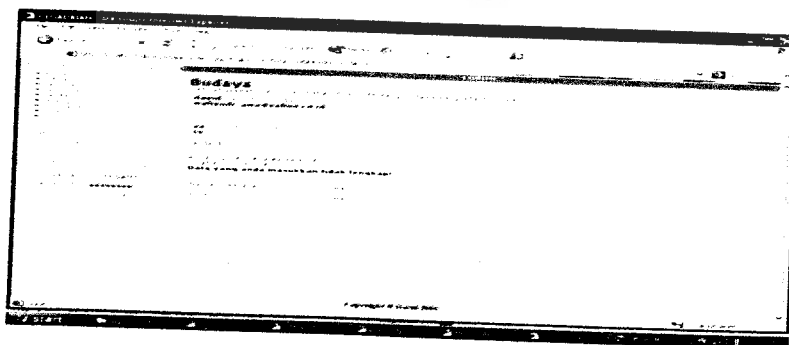
6.2 Pengujian tidak normal

- Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses taksiran. Jika kolom berat emas tidak diisi maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.26



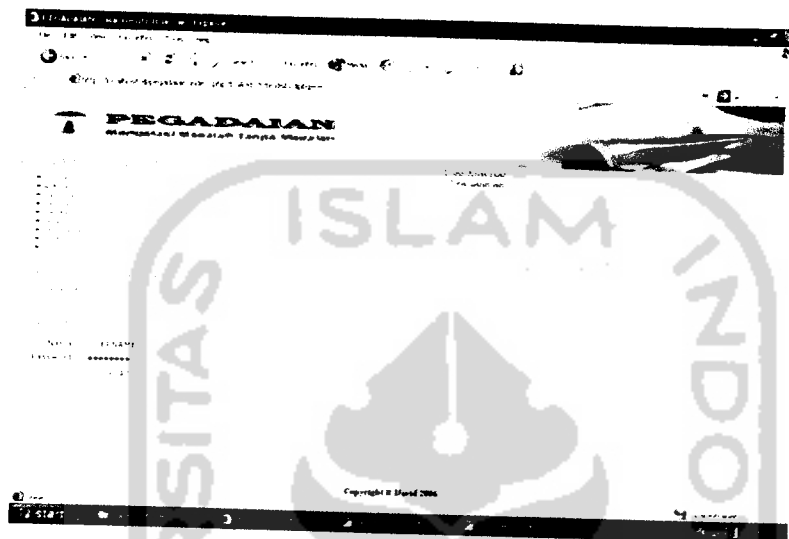
Gambar 6.26 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisikan Berat Emas

- Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses forum. Jika ada kolom yang tidak diisi maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.27



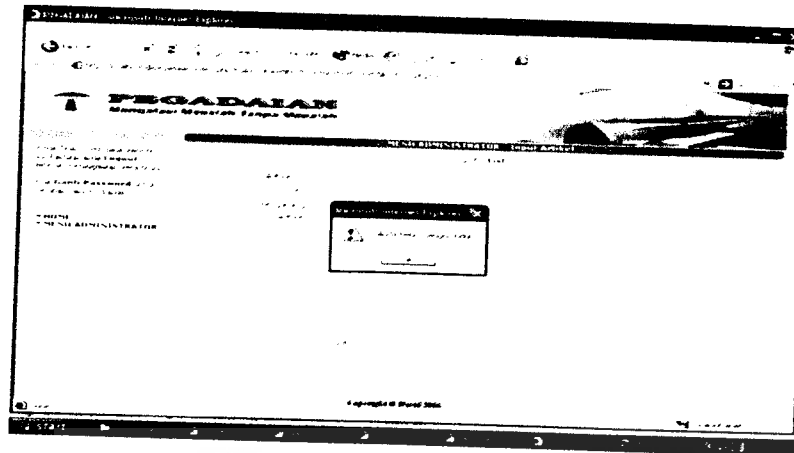
Gambar 6.27 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Forum

3. Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses login. Jika ada kolom yang tidak diisikan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.28



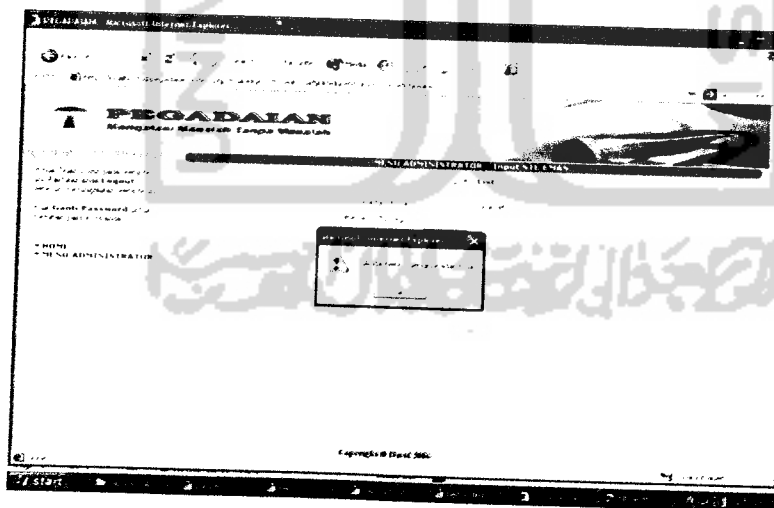
Gambar 6.28 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Login

4. Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses input artikel. Jika pada kolom judul tidak diisikan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.29



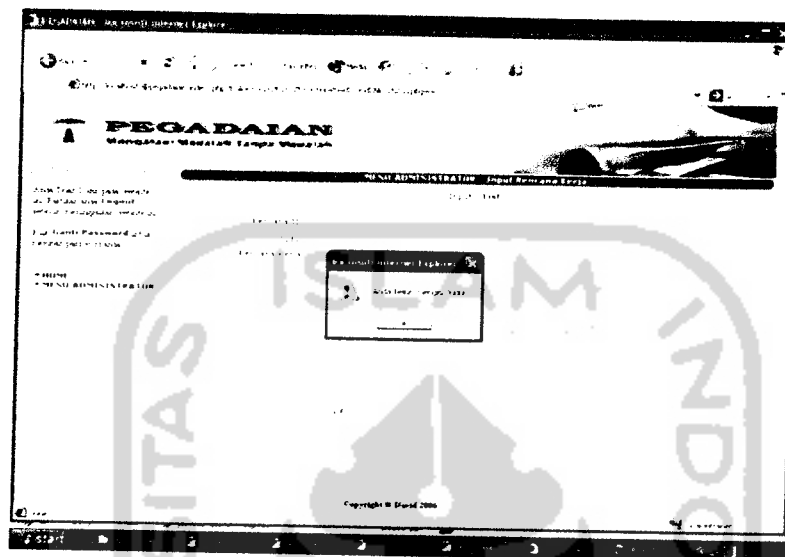
Gambar 6.29 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Artikel

- Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses *input* STL. Jika pada kolom kadar emas tidak diisi maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.30



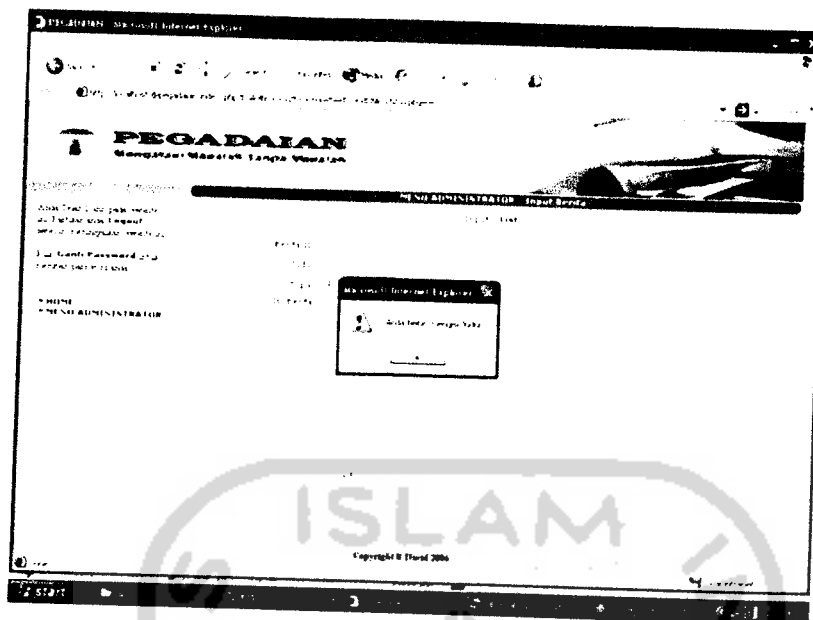
Gambar 6.30 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Kadar Emas

6. Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses input rencana kerja. Jika pada kolom judul tidak diisikan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.31



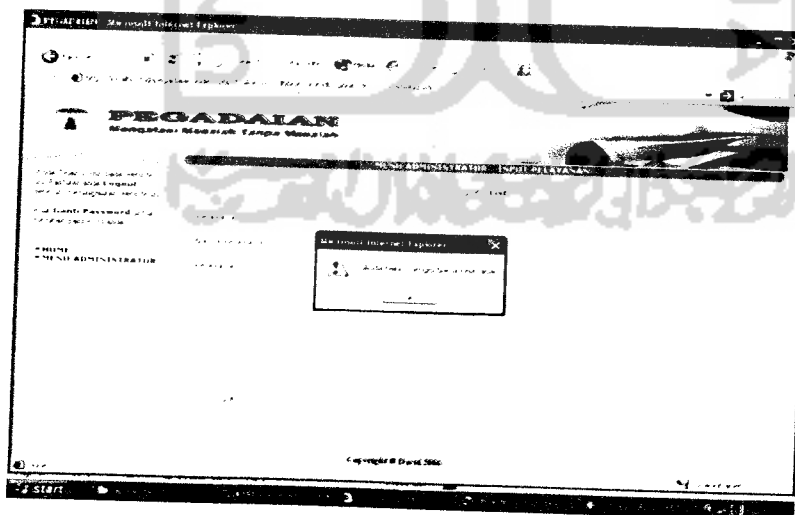
Gambar 6.31 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Rencana Kerja

7. Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses *input* berita. Jika pada kolom judul tidak diisikan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.32



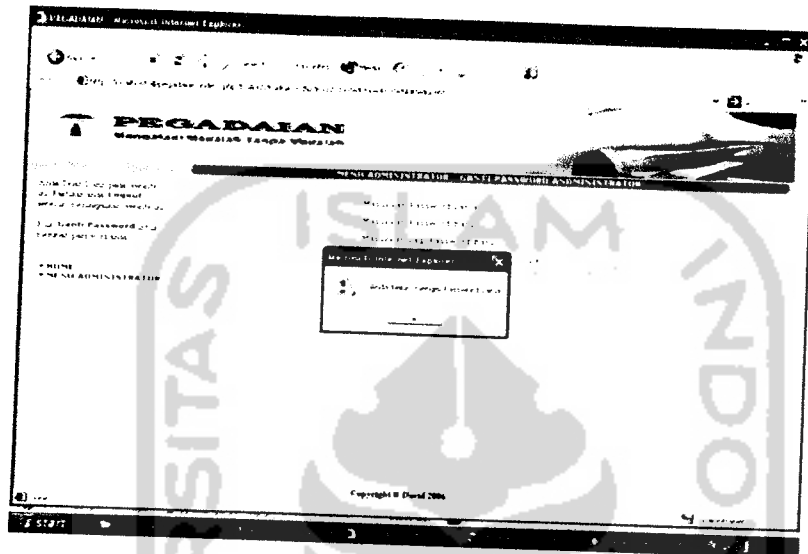
Gambar 6.32 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Judul Berita

Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses *input* pelayanan. Jika pada kolom nama pelayanan tidak diisikan maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.33



Gambar 6.33 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom Nama Pelayanan

- Pesan kesalahan bila ada *field-field* yang tidak diisi, sebagai contoh pada proses ganti *password*. Jika ada kolom *password* lama tidak diisi maka akan muncul pesan kesalahan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.34



Gambar 6.34 Tampilan Pesan Kesalahan Bila Tidak Mengisi Kolom *Password*

Lama

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dari pembuatan program aplikasi yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diperoleh dari program aplikasi ini adalah :

1. Memberikan Solusi terbaik bagi nasabah yang membutuhkan informasi mengenai pegadaian dengan menerapkan teknologi canggihnamun dengan sistem yang murah dan tepat guna.
2. Memudahkan masyarakat dalam hal taksiran emas sebagai barang jaminan, sehingga mengetahui besar maksimal pinjaman tanpa datang langsung ke pegadaian.
3. Dengan sistem ini, memudahkan karyawan saling berkomunikasi dan bertukar pendapat dengan kantor cabang lain.

7.2 Saran

Setelah melihat hasil yang dicapai dari penelitian ini, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan, antaralain :

1. Pengembangan berkelanjutan dari sistem Informasi Jasa Layanan Pada Pegadaian, antaralain: pada proses taksiran, barang yang ditaksir tidak hanya berupa emas.
2. Pengembangan kedepan agar pada Sistem ini terdapat proses transaksi lelang, sehingga *user* bisa langsung membeli barang yang ditawarkan.
3. Perlu adanya proses transaksi penjualan buku secara *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- [AZI02] AZIS, Farid.M. *Belajar Sendiri Pemrograman PHP 4 Bagi Web Programmer*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002.
- [KAD02] Kadir, Abdul. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta : Andi Offset Yogyakarta, 2002.
- [MAD04] Seri Panduan Desain Web Macromedia Dreamweaver MX 2004. Yogyakarta : ANDI ; Madiun :MADCOMS.
- [NUG04] Nugroho, Bunafit. *PHP Dan MySQL Dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta : Andi Offset, 2004.
- [SUT03] Sutarman. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql*. Jakarta : Graha Ilmu, 2003.