

PENGEMBANGAN WEBSITE KOMUNITAS STUDI KASUS : KOMUNITAS FOTOGRAFI

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Agung Febry Darmawan
nrp. 11.304.0202



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JUNI 2015**

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR SIMBOL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1-1
1.2 Identifikasi Masalah	1-2
1.3 Tujuan	1-2
1.4 Batasan Masalah	1-2
1.5 Metodologi Penelitian.....	1-3
1.6 Sistematika Penulisan	1-5
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Komunitas Fotografi	2-1
2.2 Metode Waterfall	2-5
2.3 MySQL	2-6
2.4 <i>SQL</i>	2-7
2.5 Hypertext Preprocessor (PHP).....	2-7
2.6 Apache	2-7
2.7 HTTP(<i>Hypertext Transfer Protocol</i>).....	2-8
2.8 Website	2-9
2.9 UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	2-9
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Kerangka Tugas Akhir (TA)	3-1
3.2 Analisis Sistem.....	3-2
3.2.1. Analisis Sistem Yang Sedang berjalan.....	3-2
3.2.2. Kegiatan Komunitas Fotografi PT Telekomunikasi Indonesia.....	3-3
3.2.3 Analisis Kebutuhan Website	3-4
3.2.4 Fungsi Website	3-4
3.2.5 Fitur Website	3-5
3.3 Analisis Pengguna (<i>User</i>).....	3-5
3.3.1. Analisis Kebutuhan Informasi	3-5

3.4	Perancangan Sistem.....	3-7
3.4.1	Use Case Diagram.....	3-7
3.4.2	Use Case Skenario	3-8
3.4.3	Activity Diagram	3-11
3.4.3.1	Activity Diagram Penambahan Event	3-11
3.4.3.2	Activity Diagram berita / artikel.....	3-12
3.4.3.3	Activity Diagram upload gambar.....	3-13
3.4.4.	Sequence Diagram	3-14
3.4.5.	Class Diagram.....	3-15
3.5	Pemodelan Data.....	3-17
3.6	Struktur Perancangan Program	3-18
3.6.1	Halaman Utama Website(<i>Frontend</i>).....	3-18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		
4.1	Implementasi	4-1
4.2	Implementasi Sistem	4-1
4.3	Kebutuhan Perangkat Keras	4-1
4.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	4-1
4.5	Implementasi Database	4-2
4.6	Implementasi Antarmuka	4-5
4.6.1	Halaman Admin	4-5
4.6.2	Halaman utama	4-7
4.7	Pengujian Perangkat Lunak	4-10
4.7.1	Pengujian Fungsional.....	4-11
4.7.2	Kasus dan Hasil Pengujian.....	4-11
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	5-1
5.2	Saran.....	5-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR




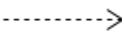

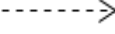
Gambar 1.1 Diagram Metodologi Penelitian.....	1-4
Gambar 2.1 Waterfall Model (Sommerville,2003).....	2-7
Gambar 3.1 Skema Analisis	3-2
Gambar 3.2 Use Case Diagram	3-7
Gambar 3.3 Activity Diagram Penambahan Event	3-11
Gambar 3.4 Activity Diagram Penambahan Artikel	3-12
Gambar 3.5 Activity Diagram Upload Gambar	3-13
Gambar 3.6 Sequence Diagram Buat Akun	3-14
Gambar 3.7 Sequence Diagram Melihat Informasi Konten	3-14
Gambar 3.8 Sequence Diagram Komentar	3-15
Gambar 3.9 Class Diagram	3-16
Gambar 3.10 Struktur Menu Website (<i>Frontend</i>)	3-18
Gambar 3.11 Halaman Login (<i>Backend</i>)	3-19
Gambar 3.12 Halaman Utama (<i>Backend</i>)	3-19
Gambar 3.13 Halaman Utama (<i>Frontend</i>).....	3-20
Gambar 3.14 Halaman Galleri	3-21
Gambar 3.15 Halaman Berita	3-22
Gambar 3.16 Halaman Event.....	3-23
Gambar 4.1 Tabel Admin	4-2
Gambar 4.2 Tabel Artikel	4-2
Gambar 4.3 Tabel Event	4-2
Gambar 4.4 Tabel Anggota	4-3
Gambar 4.5 Tabel Galleri	4-3
Gambar 4.6 Tabel Iklan.....	4-4
Gambar 4.7 Tabel Kategori Gambar	4-4
Gambar 4.8 Tabel Komentar	4-4
Gambar 4.9 Tampilan Login Admin).....	4-5
Gambar 4.10 Tampilan Utama Admin (<i>Backend</i>)	4-5
Gambar 4.11 Tampilan Management User.....	4-6
Gambar 4.12 Tampilan Edit User.....	4-6
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama (<i>Frontend</i>)	4-7
Gambar 4.14 Tampilan Galleri	4-8
Gambar 4.15 Tampilan Berita	4-8
Gambar 4.16 Tampilan Event	4-9
Gambar 4.17 Tampilan Daftar	4-9

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram Simbol	2-17
Tabel 2.2 Activity Diagram Simbol	2-18
Tabel 3.1 Kerangka TA.....	3-1
Tabel 3.2 Deskripsi Aktor	3-5
Tabel 3.3 Kategori Isi Informasi pada Website.....	3-6
Tabel 3.4 Deskripsi Daftar	3-8
Tabel 3.5 Deskripsi Lihat Galleri	3-9
Tabel 3.6 Deskripsi Lihat Berita	3-9
Tabel 3.7 Deskripsi Lihat Event	3-10
Tabel 3.8 Deskripsi Lihat Iklan	3-10
Tabel 3.9 Modul Sekuensial	3-15
Tabel 3.10 Artikel	3-17
Tabel 3.11 Daftar	3-17
Tabel 3.12 Event	3-17
Tabel 3.13 Galleri Iklan	3-17
Tabel 3.14 Iklan	3-17
Tabel 3.15 Galleri	3-18
Tabel 3.16 Komentar	3-18
Tabel 3.17 Komentar Artikel	3-18
Tabel 3.18 Penjelasan Struktur Utama (<i>Frontend</i>)	3-19
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Aplikasi	4-11
Tabel 4.2 Pengujian	4-11

DAFTAR SIMBOL

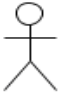


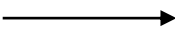

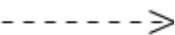
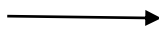
Tabel Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.		Aktor / <i>actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.		Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>Use case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> dimana <i>Use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>Use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>Use case</i> yang ditambahkan.
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan Generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.		<i>Include</i>	Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> : a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. b. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.




Tabel Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2.		Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.		Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.		Asosiasi berarah / <i>association</i>	Relasi antar dengan makna kelas yang satu digunakan oleh yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.		<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna <i>Generalisasi</i> -spesialisasi (umum khusus)
6.		<i>Kebergantungan / dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7.		<i>Agregasi / aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole - part</i>)

Tabel Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.		Garis hidup / <i>lifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
4.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama_objek : nama kelas</div>	Objek	Menyatakan objek berinteraksi pesan
5.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data / masukan/ informasi ke objek lainnya.
7.		Pesan tipe <i>retrun</i>	Menyatakan bahwa suatu objek telah menjalankan suatu oprasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu.
8.		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil oprasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

Tabel Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Status akhir</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.