

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 ANALISIS SISTEM

4.1.1 Profil STKOM Dinamika Bangsa Jambi

Gagasan didirikannya Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa didasari atas suatu pemikiran, bahwa kemajuan bangsa, khususnya daerah salah satunya ditentukan oleh ketersediaan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dengan penguasaan perangkat teknologi yang maju. Pada saat ini hampir diseluruh bidang pekerjaan sudah menggunakan teknologi komputer yang selalu berkembang sangat pesat, namun ketersediaan SDM untuk menanganinya masih sangat terbatas khususnya di daerah Jambi dan daerah-daerah lain di Indonesia pada umumnya.

Dengan dasar pemikiran seperti itulah Yayasan Dinamika Bangsa yang didirikan dengan Akta Notaris Nomor:16 tanggal 20 Juli 2001, merasa terhimbau dan berketetapan hati untuk mendirikan Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa. Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STIKOM) Dinamika Bangsa lahir dengan izin Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia melalui Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi (Dirjen Dikti) Nomor: 91/D/O/2002 tanggal 13 Mei 2002.

Untuk menunjang optimalisasi dari kinerja pelayanan pendidikan yang diberikan, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi memiliki visi dan misi, serta tujuan yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Visi :

“Menjadi Perguruan Tinggi terkemuka baik nasional maupun internasional dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta terapannya”.

2. Misi :

- 1) Menyelenggarakan sistem pembelajaran bertaraf internasional yang didukung oleh sumberdaya yang memadai.
- 2) Menyelenggarakan kerjasama dengan berbagai pihak untuk menunjang pengembangan TIK bagi kesejahteraan umat manusia.
- 3) Mewujudkan STIKOM Dinamika Bangsa sebagai pusat penelitian, pelatihan, konsultasi dan jasa dalam bidang TIK dan terapannya.
- 4) Memperoleh pengakuan dari masyarakat dan lembaga Internasional.

3. Tujuan :

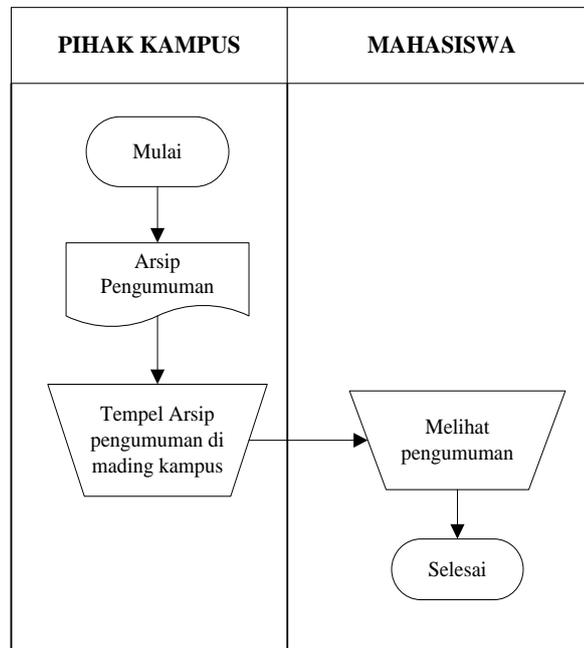
- 1) Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan rekayasa dan keahlian di bidang TIK yang didukung oleh sikap serta perilaku yang baik.
- 2) Membekali lulusan dengan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan TIK.

4.1.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Hal ini diperlukan sebagai perbandingan antara sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dirancang pada STIKOM Dinamika Bangsa.

STIKOM Dinamika Bangsa merupakan kampus yang diminati dar calon mahasiswa dari berbagai daerah, karena kampus ini mampu memberikan kualitas pelayanan pendidikan yang baik dalam memberikan ilmu tentang komputer. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada sistem yang sedang digunakan di STIKOM Dinamika Bangsa, diketahui bahwa kampus ini masih menggunakan mading box dalam memberikan informasi kepada mahasiswanya. Mading seperti ini hanya bisa dilihat oleh mahasiswa yang berada di kampus saja, untuk mahasiswa yang sedang berada di luar kampus akan terlambat mendapatkan informasi yang ada di mading box tersebut. Informasi penting yang dimaksud meliputi informasi tentang perubahan jadwal kontrak matakuliah, perubahan jam kuliah, jadwal pembelajaran semester pendek, event-event kampus, dan lain sebagainya. Untuk itu dibutuhkan sebuah mading bersifat online yang dibangun menggunakan android sebagai alternatif yang sangat efektif dan efisien dalam membantu mahasiswa mendapatkan informasi penting dari kampus STIKOM Dinamika Bangsa.

Pada gambar 4.1 akan dijelaskan tentang kegiatan penyebaran informasi yang dilakukan pihak kampus untuk mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa :



Gambar 4.1 Gambaran Sistem Penyebaran Informasi menggunakan Mading Box yang sedang berjalan pada STIKOM Dinamika Bangsa

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan terhadap sistem yang sedang berjalan pada STIKOM Dinamika Bangsa, maka terdapat beberapa permasalahan, utamanya ialah informasi pada mading box hanya dapat diketahui oleh mahasiswa yang berada di kampus STIKOM Dinamika Bangsa saja, sedangkan untuk mahasiswa yang sedang berada di luar kampus akan terlambat mendapatkan informasi penting yang ada di mading box tersebut.

4.1.3 Solusi Permasalahan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang sedang digunakan pada kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi, solusi yang tepat untuk permasalahan sistem ialah membangun sebuah Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi menggunakan tools Android Studio dan Database MySQL. Aplikasi yang dibangun secara garis besar bertujuan untuk memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi penting dari kampus STIKOM Dinamika Bangsa karena semua informasi dari kampus dapat diakses melalui smartphone masing-masing mahasiswa. Mading online berbasis android ini dapat dijadikan wujud peningkatan kualitas pelayanan pendidikan pada kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

4.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan di atas dapat diketahui bahwa kebutuhan mendasar untuk Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibagi menjadi :

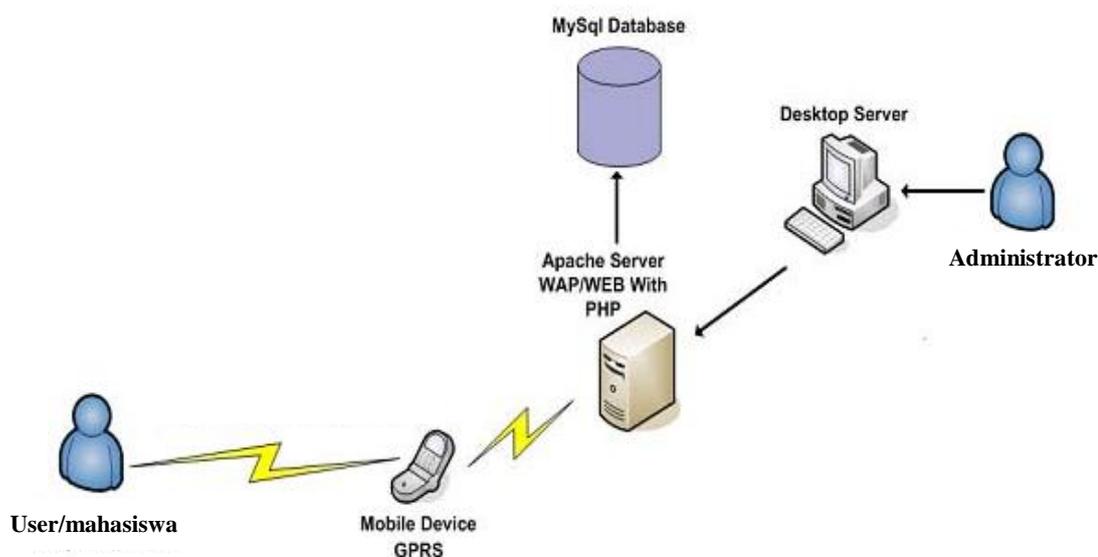
A. Kebutuhan Fungsional :

1. Sistem dapat menampilkan informasi penting dari mading STIKOM Dinamika Bangsa.
2. Sistem mampu mengurangi penggunaan kertas di STIKOM Dinamika Bangsa.
3. Sistem dapat dijadikan wujud peningkatan kualitas pelayanan pendidikan pada kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

B. Kebutuhan Non-Fungsional :

1. Aplikasi mading online berbasis android ini dapat di akses melalui perangkat komputer maupun smartpone, dengan mengakses apk android yang terinstal di smartpone mahasiswa.
2. Mahasiswa bisa mendapatkan informasi penting dari kampus STIKOM Dinamika Bangsa secara cepat dan tepat.

Berikut ini penggambaran arsitektur dari Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun dapat dilihat pada gambar 4.2 :



**Gambar 4.2 Arsitektur sistem dari Aplikasi Mading Online STIKOM
Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android**

4.2.1 Use Case Diagram

4.2.1.1 Definisi Use Case dan Actor

Berikut akan didefinisikan *Actor* dan *use case* yang berperan, yaitu pada tabel berikut ini :

Tabel 4.1 Definisi Actor

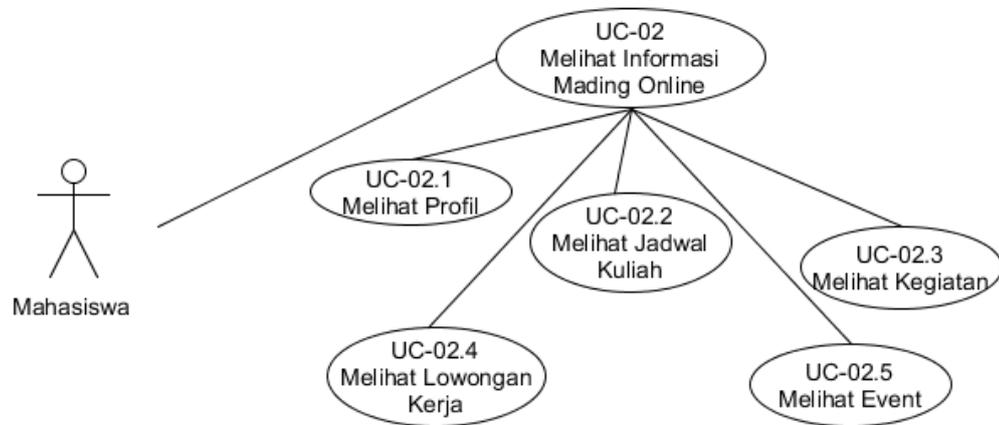
No	Actor	Deskripsi
1	Mahasiswa	Mahasiswa dapat melakukan hal-hal berikut : a. Login dan Logout b. Melihat informasi pada aplikasi android.
2	Administrator (pihak kampus)	Administrator dapat melakukan hal-hal berikut : a. Login dan Logout b. Mengelola data admin, kategori, informasi, menu, jadwal kuliah, kegiatan.

4.2.1.2 Diagram Use Case dan Deskripsi Use Case

Use Case Diagram adalah gambaran dari interaksi antara pengguna sistem (*actor*) dengan dengan Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun.

1. *Use Case Diagram* untuk Mahasiswa

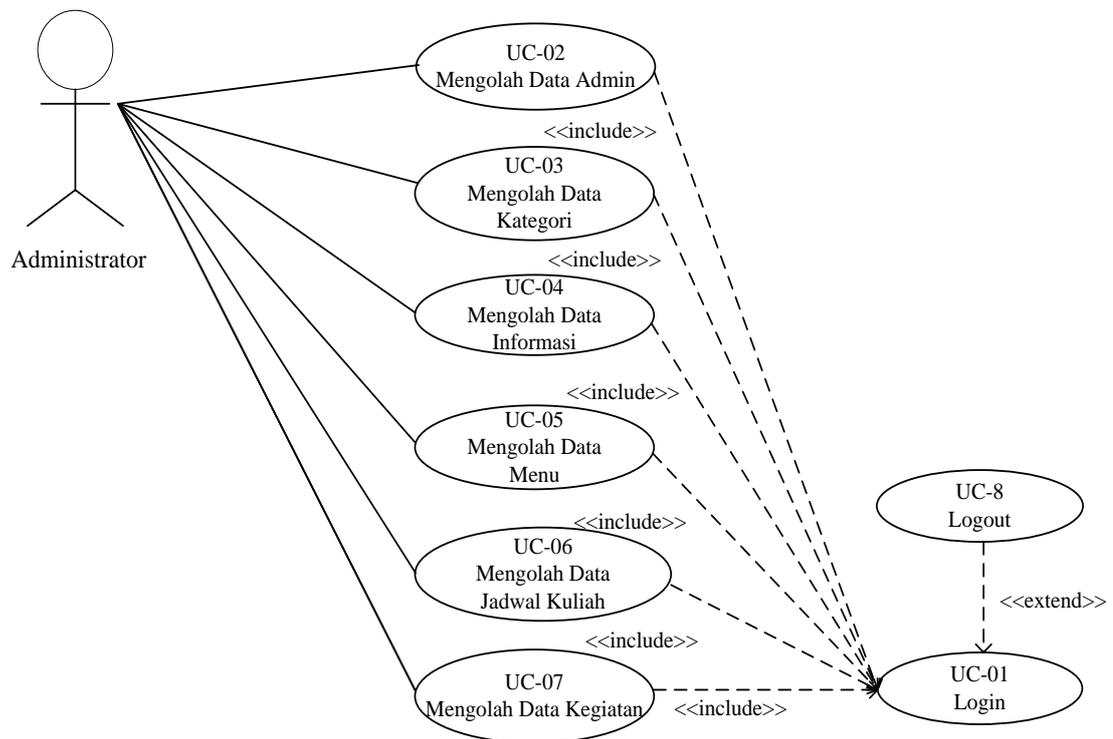
Adapun use case diagram sistem untuk mahasiswa dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.3 Use Case Diagram untuk Mahasiswa

2. *Use Case Diagram* untuk Administrator

Adapun use case diagram sistem untuk pihak kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yang berperan sebagai administrator sistem dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.4 Use Case Diagram untuk Administator

3. Deskripsi Use Case untuk Mahasiswa

Berdasarkan diagram *use case* untuk mahasiswa yang dibahas pada gambar sebelumnya, maka dapat di deskripsikan *use case* pada sistem yang dituangkan dalam bentuk tabel berikut :

a. Melihat Informasi Mading Online

Adapun deskripsi *use case* dari proses melihat informasi mading online dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 4.2 Deskripsi Use Case Melihat Informasi Mading Online

Nama	Melihat Informasi
ID Use Case	UC-02
Aktor	Mahasiswa
Deskripsi	<i>Actor</i> melihat informasi yang terdapat pada aplikasi
Exception	-
Precondition	<i>Actor</i> telah membuka aplikasi
<i>Actor</i>	
<i>Sistem</i>	
<i>Skenario Normal</i>	
1. <i>Actor</i> membuka aplikasi	
	2. Sistem meloading
	3. Sistem menampilkan halaman depan aplikasi.
4. <i>Actor</i> memilih menu	
	5. Sistem menampilkan halaman menu yang dipilih.
<i>Skenario alternatif</i>	
-	
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil melihat informasi pada aplikasi.

4. Deskripsi Use Case untuk Administrator

Berdasarkan diagram *use case* untuk administrator yang dibahas pada gambar sebelumnya maka dapat di deskripsikan *use case* pada sistem, yang dituangkan dalam bentuk tabel berikut :

1) Login

Adapun deskripsi *use case* dari proses login dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Login

Nama	Login
ID Use Case	UC-01
Actor	Administrator
Deskripsi	Dilakukan oleh administrator untuk masuk ke aplikasi yang dibangun
Exception	Login gagal
Precondition	<i>Username</i> dan <i>password</i> tersimpan di database
Actor	Sistem
<i>Skenario Normal</i>	
1. Buka Aplikasi	
	2. Sistem menampilkan form login
3. <i>Actor</i> menginputkan <i>username</i> dan <i>password</i> , dan mengklik tombol login	
	4. Sistem melakukan verifikasi kebenaran data
	5. Sistem menampilkan halaman utama
<i>Skenario alternatif</i>	
	5a. Data tidak valid maka sistem menampilkan pesan <i>Username</i> atau <i>password</i> salah
6a. <i>Actor</i> kembali melakukan <i>login</i>	
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil login ke dalam sistem untuk mengakses sistem.

2) Mengolah Data Admin

Adapun deskripsi *use case* dari proses mengolah data admin dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.4 Deskripsi Use Case Mengolah Data Admin

Nama	Mengolah data admin
ID Use Case	UC-02
Aktor	Administrator
Deskripsi	<i>Actor</i> melakukan pengolahan data admin yang akan digunakan administrator untuk login ke sistem
Exception	Pengolahan data gagal

Precondition	<i>Actor</i> telah login ke sistem
<i>Actor</i>	<i>Sistem</i>
1. Pilih menu admin untuk mengelola data admin	
	2. Tampilkan menu pilihan (tambah, edit, hapus) data admin
3. *Jika actor memilih tambah data admin, maka SF1 yang berlaku *Jika actor memilih edit data admin, maka SF2 yang berlaku *Jika actor memilih hapus data admin, maka SF3 yang berlaku	
SF1 : Tambah Data Admin	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih tambah data admin	
	2. Sistem menampilkan halaman input data admin
3. Input data admin	
4. Pilih tombol simpan	
	5. Sistem memverifikasi data admin yang diinputkan
	6. Data lengkap sistem menyimpan data admin ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
	6a.Data belum lengkap sistem gagal menyimpan data admin ke dalam database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7a. <i>Actor</i> menginputkan kembali data admin	
SF2 : Edit Data Admin	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data admin	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data admin
3. Mengedit data admin	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data admin yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data admin ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.

<i>Skenario Alternatife</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b.Sistem menampilkan halaman data admin
6b.Memilih kembali data yang akan diedit	
SF3 : Hapus Data Admin	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data admin	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	
	4. Sistem menghapus data admin dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
<i>Skenario Alternatife</i>	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data admin
5c. Memilih kembali data yang akan dihapus.	
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil melakukan pengolahan data admin

3) Mengolah Data Kategori

Adapun deskripsi *use case* dari proses mengolah data kategori dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.5 Deskripsi Use Case Mengolah Data Kategori

Nama	Mengolah data kategori
ID Use Case	UC-03
Aktor	Administrator
Deskripsi	<i>Actor</i> melakukan pengolahan data kategori
Exception	Pengolahan data gagal
Precondition	<i>Actor</i> telah login ke sistem
<i>Actor</i>	
<i>Sistem</i>	
1. Pilih menu kategori untuk mengelola data kategori	
	2. Tampilkan menu pilihan (tambah, edit, hapus) data kategori

3. *Jika actor memilih tambah data kategori, maka SF1 yang berlaku *Jika actor memilih edit data kategori, maka SF2 yang berlaku *Jika actor memilih hapus data kategori, maka SF3 yang berlaku	
SF1 : Tambah Data Kategori	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih tambah data kategori	
	2. Sistem menampilkan halaman input data kategori
3. Input data kategori	
4. Pilih tombol simpan	
	5. Sistem memverifikasi data kategori yang diinputkan
	6. Data lengkap sistem menyimpan data kategori ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
	6a. Jika data belum lengkap sistem gagal menyimpan data kategori ke dalam database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7a. Actor menginputkan kembali data kategori	
SF2 : Edit Data Kategori	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data kategori	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data kategori
3. Mengedit data kategori	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data kategori yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data kategori ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b. Sistem menampilkan halaman data kategori
6c. Memilih kembali data yang akan diedit	

SF3 : Hapus Data Kategori	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data kategori	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	
	4. Sistem menghapus data kategori dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
<i>Skenario Alternatife</i>	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data kategori
5c. Memilih kembali data yang akan dihapus.	
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil melakukan pengolahan data kategori

4) Mengolah Data Informasi

Adapun deskripsi *use case* dari proses mengolah data informasi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.6 Deskripsi Use Case Mengolah Data Informasi

Nama	Mengolah data informasi
ID Use Case	UC-04
Aktor	Administrator
Deskripsi	<i>Actor</i> melakukan pengolahan data informasi
Exception	Pengolahan data gagal
Precondition	<i>Actor</i> telah login ke sistem
<i>Actor</i> <i>Sistem</i>	
1. Pilih menu jasa untuk mengelola data informasi	
	2. Tampilkan menu pilihan (tambah, edit, hapus) data informasi
3. *Jika actor memilih tambah data informasi, maka SF1 yang berlaku *Jika actor memilih edit data informasi, maka SF2 yang berlaku *Jika actor memilih hapus data informasi, maka SF3 yang berlaku	

SF1 : Tambah Data Informasi	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih tambah data informasi	
	2. Sistem menampilkan halaman input data informasi
3. Input data informasi	
4. Pilih tombol simpan	
	5. Sistem memverifikasi data informasi yang diinputkan
	6. Data lengkap sistem menyimpan data informasi ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
	6a. Data belum lengkap sistem gagal menyimpan data informasi ke dalam database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7a.Actor menginputkan kembali data informasi	
SF2 : Edit Data Informasi	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data informasi	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data informasi
3. Mengedit data informasi	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data informasi yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data informasi ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b.Sistem menampilkan halaman data informasi
6b.Memilih kembali data yang akan diedit	
SF3 : Hapus Data Informasi	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data informasi	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	

	4. Sistem menghapus data informasi dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
Skenario Alternatif	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data informasi
5c. Memilih kembali data yang akan dihapus.	
Post Condition	Actor berhasil melakukan pengolahan data informasi

5) Mengolah Data Menu

Adapun deskripsi *use case* dari proses mengolah data menu dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.7 Deskripsi Use Case Mengolah Data Menu

Nama	Mengolah data menu
ID Use Case	UC-05
Aktor	Administrator
Deskripsi	Actor melakukan pengolahan data menu
Exception	Pengolahan data gagal
Precondition	Actor telah login ke sistem
Actor	
Sistem	
1. Pilih menu “menu” untuk mengelola data menu	
	2. Tampilkan menu pilihan (tambah, edit, hapus) data menu
3. *Jika actor memilih tambah data menu, maka SF1 yang berlaku *Jika actor memilih edit data menu, maka SF2 yang berlaku *Jika actor memilih hapus data menu, maka SF3 yang berlaku	
SF1 : Tambah Data Menu	
Skenario Normal	
1. Pilih tambah data menu	
	2. Sistem menampilkan halaman input data menu
3. Input data menu	
4. Pilih tombol simpan	

	5. Sistem memverifikasi data informasi yang diinputkan
	6. Data lengkap sistem menyimpan data menu ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
	6a. Data belum lengkap sistem gagal menyimpan data menu ke dalam database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7. Actor menginputkan kembali data menu	
SF2 : Edit Data Menu	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data menu	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data menu
3. Mengedit data menu	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data menu yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data menu ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b. Sistem menampilkan halaman data menu
6b. Memilih kembali data yang akan diedit	
SF3 : Hapus Data Menu	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data menu	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	
	4. Sistem menghapus data menu dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
<i>Skenario Alternatife</i>	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data menu

	6. Data lengkap sistem menyimpan data jadwal kuliah ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatif</i>	
	6a.Data belum lengkap sistem gagal menyimpan data jadwal kuliah ke dalam database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7a. Actor menginputkan kembali data jadwal kuliah	
SF2 : Edit Data Jadwal kuliah	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data jadwal kuliah	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data jadwal kuliah
3. Mengedit data jadwal kuliah	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data jadwal kuliah yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data jadwal kuliah ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.
<i>Skenario Alternatif</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b.Sistem menampilkan halaman data jadwal kuliah
6b.Memilih kembali data yang akan diedit	
SF3 : Hapus Data Jadwal kuliah	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data jadwal kuliah	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	
	4. Sistem menghapus data jadwal kuliah dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
<i>Skenario Alternatif</i>	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data jadwal kuliah
5c. Memilih kembali data yang akan dihapus.	

Post Condition	<i>Actor</i> berhasil melakukan pengolahan data jadwal kuliah
-----------------------	---

7) Mengolah Data Kegiatan

Adapun deskripsi *use case* dari proses mengolah data kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 4.9 Deskripsi Use Case Mengolah Data Kegiatan

Nama	Mengolah data kegiatan
ID Use Case	UC-07
Aktor	Administrator
Deskripsi	<i>Actor</i> melakukan pengolahan data kegiatan
Exception	Pengolahan data gagal
Precondition	<i>Actor</i> telah login ke sistem
<i>Actor</i>	
<i>Sistem</i>	
1. Pilih kegiatan informasi untuk mengelola data kegiatan	
	2. Tampilkan kegiatan pilihan (tambah, edit, hapus) data kegiatan
3. *Jika actor memilih tambah data kegiatan, maka SF1 yang berlaku *Jika actor memilih edit data kegiatan, maka SF2 yang berlaku *Jika actor memilih hapus data kegiatan, maka SF3 yang berlaku	
SF1 : Tambah Data Kegiatan	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih tambah data kegiatan	
	2. Sistem menampilkan halaman input data kegiatan
3. Input data kegiatan	
4. Pilih tombol simpan	
	5. Sistem memverifikasi data informasi yang diinputkan
	6. Data lengkap sistem menyimpan data kegiatan ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Simpan Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
	6a. Data belum lengkap sistem gagal menyimpan data kegiatan ke dalam

	database dan muncul pesan “Gagal Simpan Data”.
7a. <i>Actor</i> menginputkan kembali data kegiatan	
SF2 : Edit Data Kegiatan	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih edit data kegiatan	
	2. Sistem menampilkan halaman edit data kegiatan
3. Mengedit data kegiatan	
4. Pilih tombol edit	
	5. Sistem memverifikasi data kegiatan yang diedit
	6. Sistem menyimpan perubahan data kegiatan ke dalam database dan muncul pesan “Berhasil Edit Data”.
<i>Skenario Alternatife</i>	
4b. Pilih tombol batal	
	5b. Sistem menampilkan halaman data kegiatan
6c. Memilih kembali data yang akan diedit	
SF3 : Hapus Data Kegiatan	
<i>Skenario Normal</i>	
1. Pilih hapus data kegiatan	
	2. Sistem menampilkan pesan “Yakin hapus data?”
3. Pilih yes	
	4. Sistem menghapus data kegiatan dari database dan muncul pesan “Berhasil Hapus Data”
<i>Skenario Alternatife</i>	
3c. Pilih no	
	4c. Sistem menampilkan halaman data kegiatan
5c. Memilih kembali data yang akan dihapus.	
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil melakukan pengolahan data kegiatan

8) Logout

Adapun deskripsi *use case* dari proses logout dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Logout

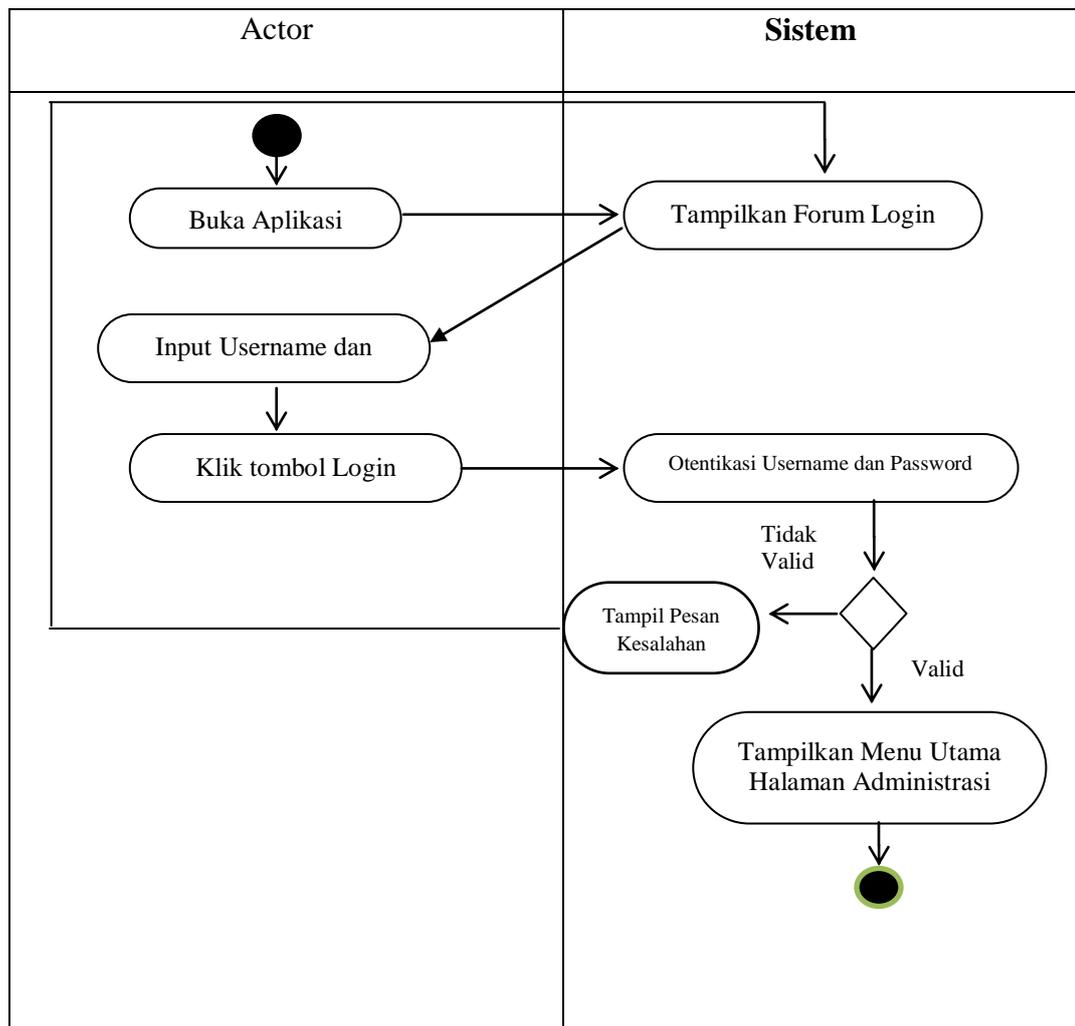
Nama	Logout	
ID Use Case	UC-08	
Actor	Administrator	
Deskripsi	Dilakukan <i>actor</i> untuk keluar dari sistem	
Exception	Halaman gagal ditutup	
Precondition	<i>Actor</i> sudah login	
	<i>Actor</i>	<i>Sistem</i>
<i>Skenario Normal</i>		
1. <i>Actor</i> melakukan logout		
		2. Menutup koneksi ke <i>database Actor</i>
		3. Koneksi berhasil ditutup.
<i>Skenario Alternatif</i>		
1. <i>Actor</i> melakukan logout		
		2. Menutup koneksi ke <i>database Actor</i>
		3. Koneksi gagal ditutup
4. <i>Actor</i> kembali melakukan <i>logout</i>		
Post Condition	<i>Actor</i> berhasil keluar dari sistem	

4.2.1.3 Activity Diagram

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan workflow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Adapun *activity diagram* dari Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun mencakup :

1. *Activity Diagram Proses Login Administrator*

Adapun *activity diagram* dari proses login administrator dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Login Administrator

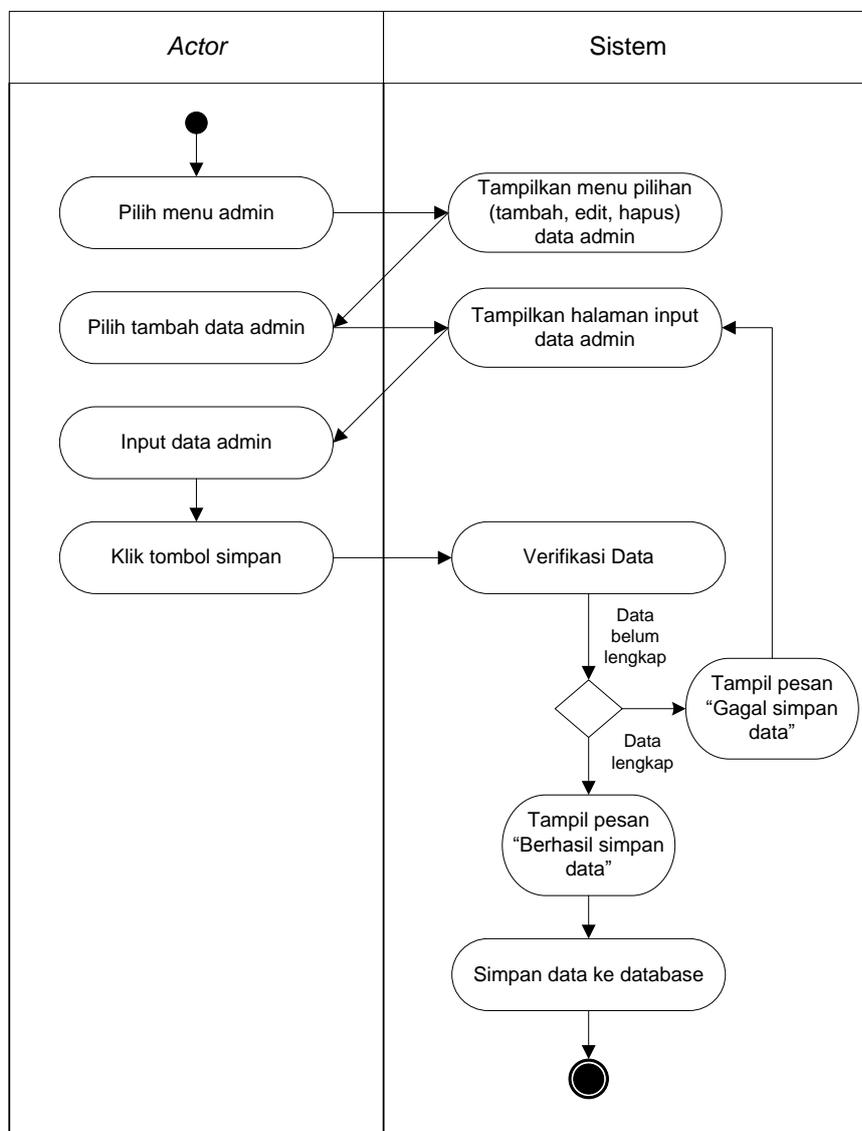
Proses *login* ini dilakukan oleh bagian administrasi STIKOM Dinamika Bangsa Jambi yang berperan sebagai administrator sistem untuk dapat masuk ke sistem.

2. Activity Diagram Proses Mengolah Data Admin

Activity diagram dari proses mengelola data admin terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data admin, mengedit data admin, dan menghapus data admin.

a. Menambah Data Admin

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data admin dapat dilihat pada gambar berikut :

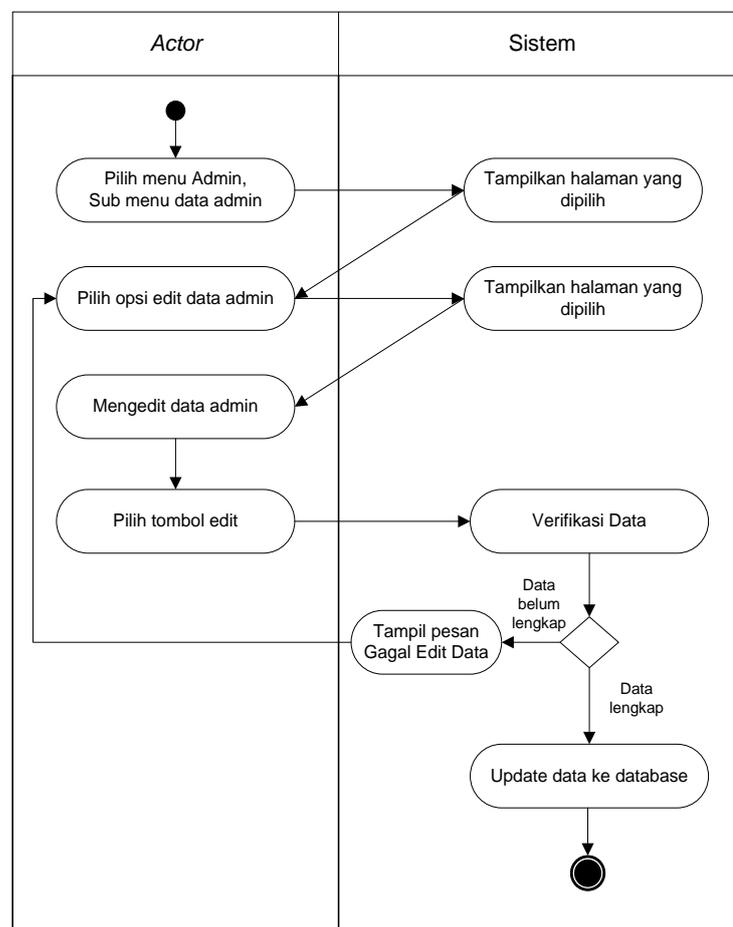


Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Menambah Data Admin

Proses menambah data admin dilakukan administrator untuk menambahkan data admin.

b. Mengedit Data Admin

Adapun activity diagram dari proses mengedit data admin dapat dilihat pada gambar berikut :

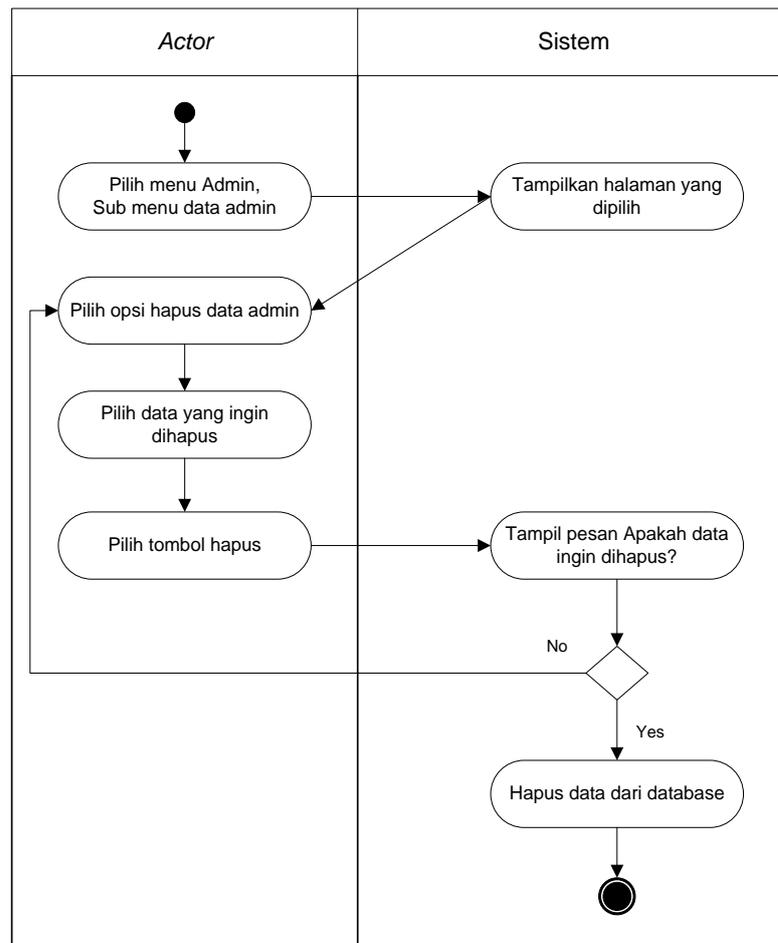


Gambar 4.7 Activity Diagram Proses Mengedit Data Admin

Proses mengedit data admin dilakukan administrator untuk memperbaiki data admin.

c. Menghapus Data Admin

Adapun activity diagram dari proses menghapus data admin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.8 Activity Diagram Proses Menghapus Data Admin

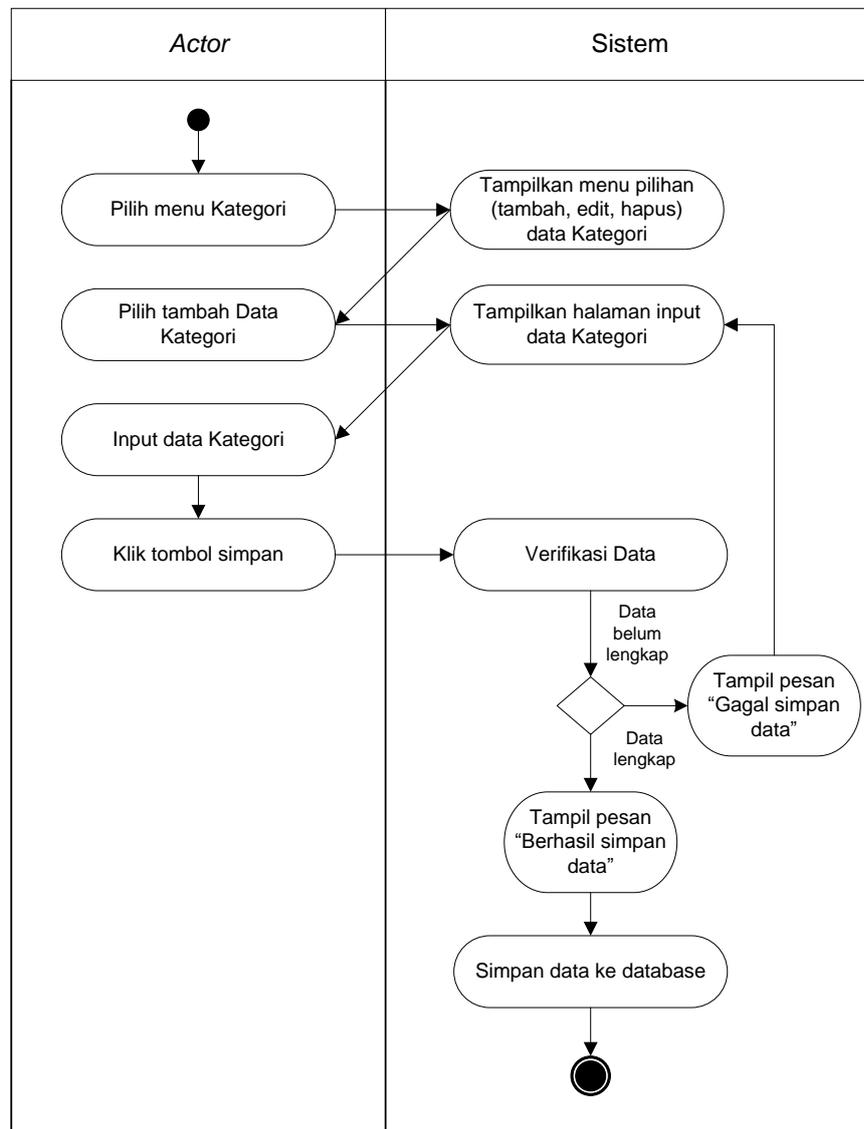
Proses menghapus data admin dilakukan administrator untuk menghapus data admin.

3. *Activity Diagram* Proses Mengolah Data Kategori

Activity diagram dari proses mengelola data Kategori terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data Kategori, mengedit data Kategori, dan menghapus data Kategori.

a. Menambah Data Kategori

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data Kategori dapat dilihat pada gambar berikut :

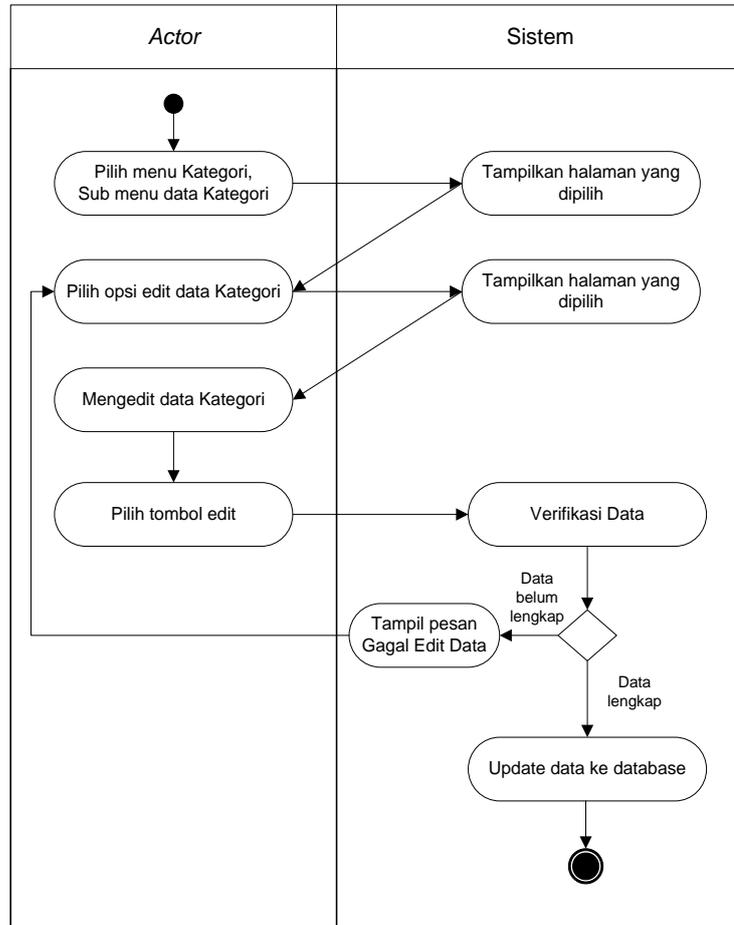


Gambar 4.9 Activity Diagram Proses Menambah Data Kategori

Proses menambah data Kategori dilakukan administrator untuk menambahkan data kategori informasi.

b. Mengedit Data Kategori

Adapun activity diagram dari proses mengedit data Kategori dapat dilihat pada gambar berikut :

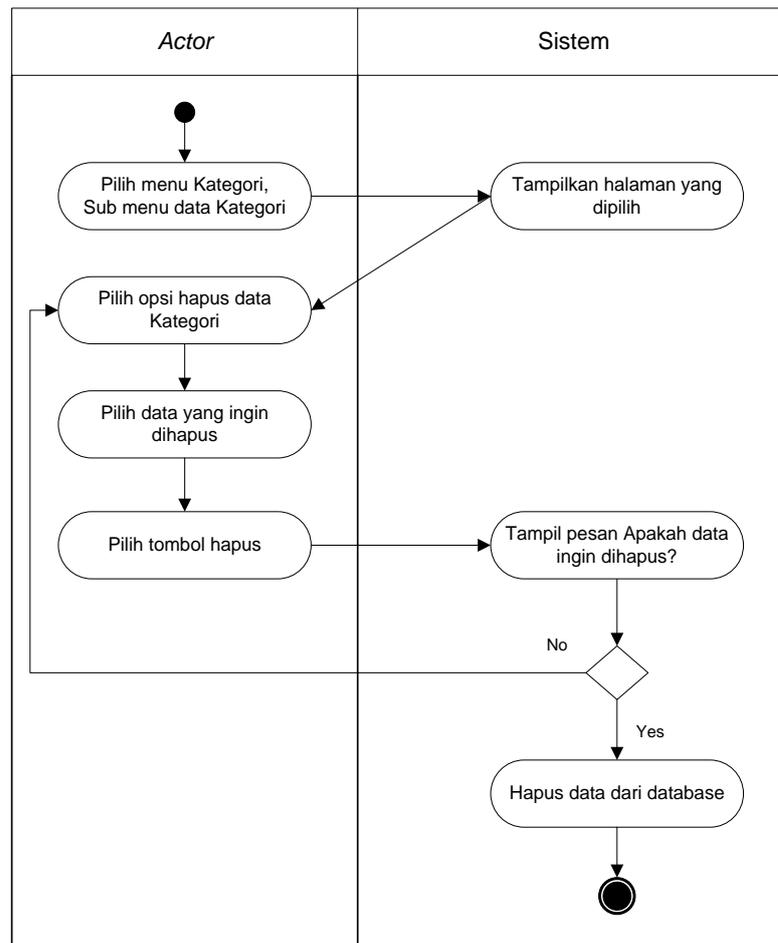


Gambar 4.10 Activity Diagram Proses Mengedit Data Kategori

Proses mengedit data Kategori dilakukan administrator untuk memperbaiki data Kategori.

c. Menghapus Data Kategori

Adapun activity diagram dari proses menghapus data Kategori dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.11 Activity Diagram Proses Menghapus Data Kategori

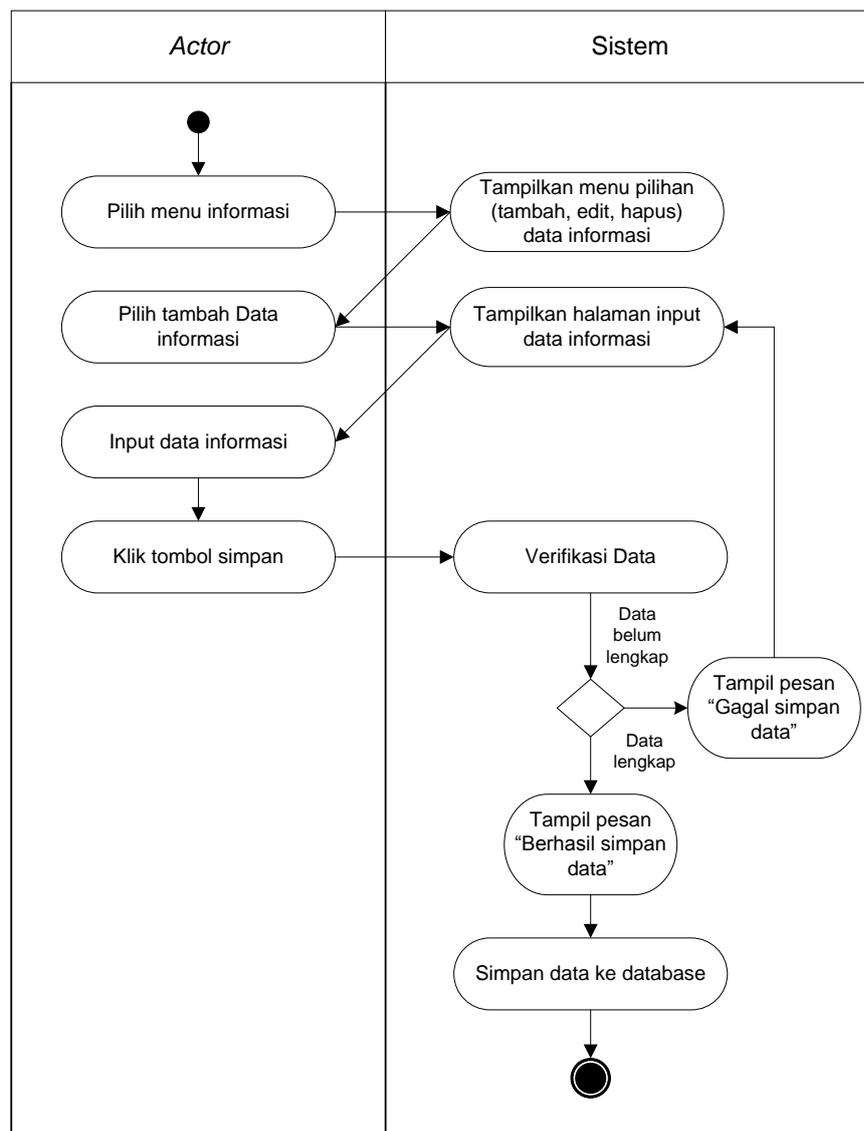
Proses menghapus data Kategori dilakukan administrator untuk menghapus data Kategori.

4. *Activity Diagram* Proses Mengolah Data Informasi

Activity diagram dari proses mengelola data Informasi terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data Informasi, mengedit data Informasi, dan menghapus data Informasi.

a. Menambah Data Informasi

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data Informasi dapat dilihat pada gambar berikut :

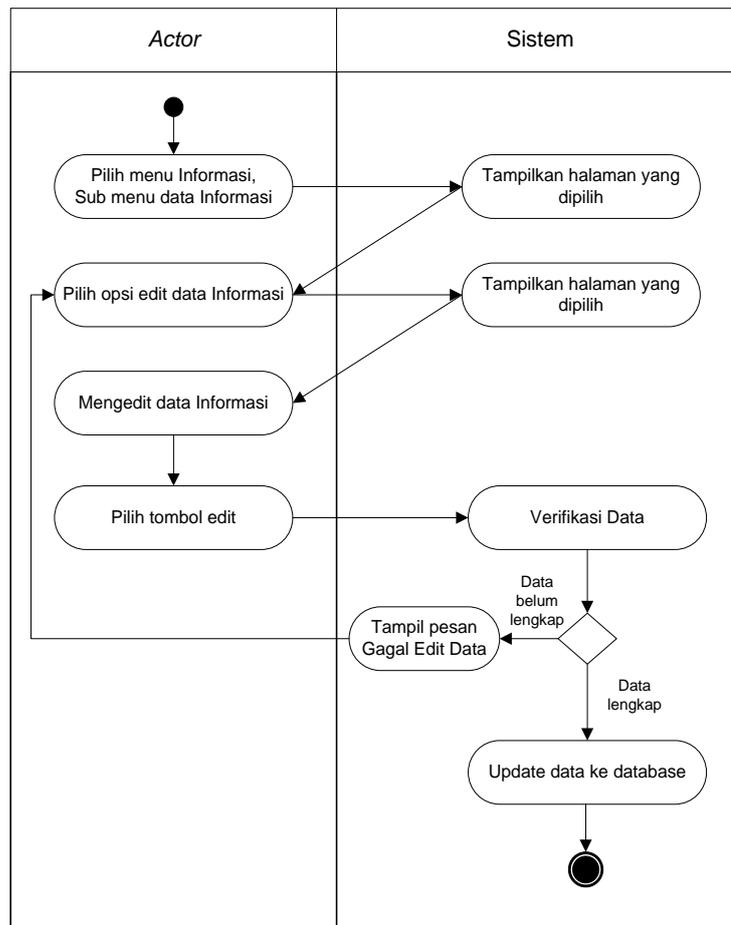


Gambar 4.12 Activity Diagram Proses Menambah Data Informasi

Proses mengolah data informasi dilakukan administrator untuk menambahkan data informasi.

b. Mengedit Data Informasi

Adapun activity diagram dari proses mengedit data Informasi dapat dilihat pada gambar berikut :

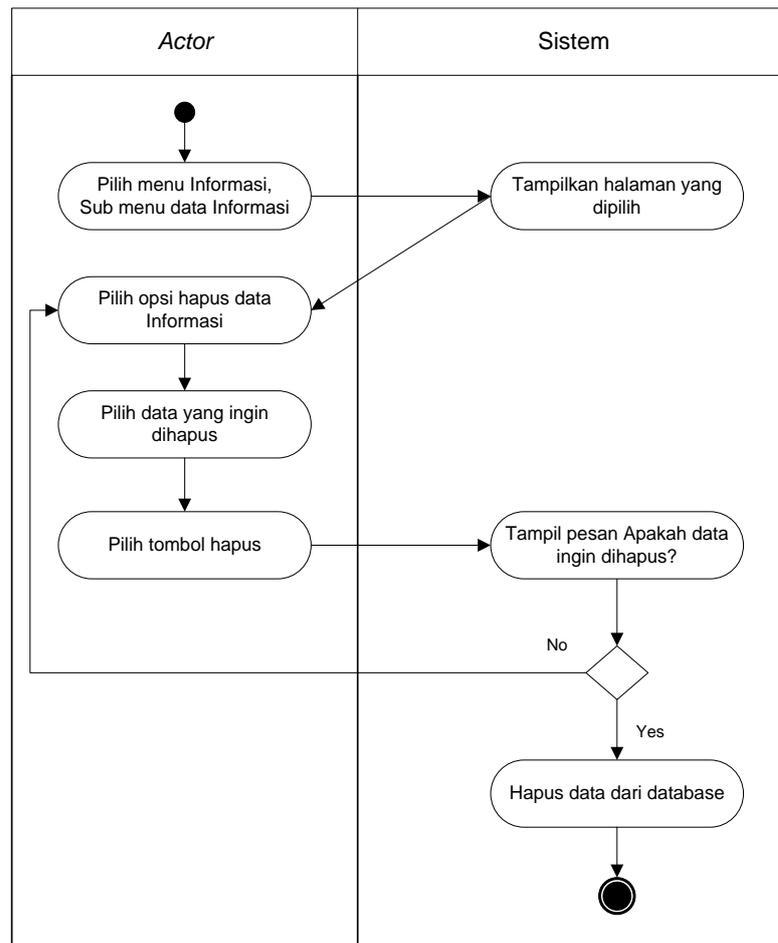


Gambar 4.13 Activity Diagram Proses Mengedit Data Informasi

Proses mengedit data Informasi dilakukan administrator untuk memperbaiki data Informasi.

c. Menghapus Data Informasi

Adapun activity diagram dari proses menghapus data Informasi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.14 Activity Diagram Proses Menghapus Data Informasi

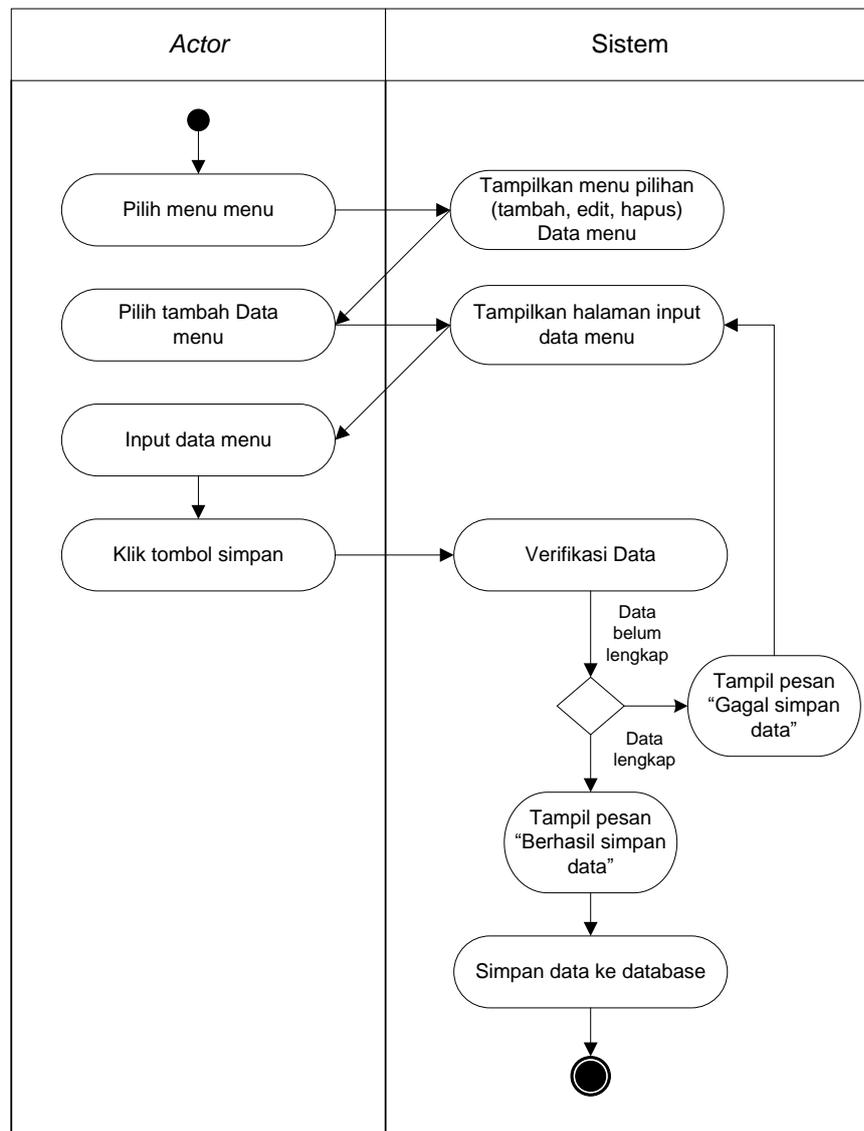
Proses menghapus data Informasi dilakukan administrator untuk menghapus data Informasi.

5. *Activity Diagram* Proses Mengolah Data Menu

Activity diagram dari proses mengelola data Menu terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data Menu, mengedit data Menu, dan menghapus data Menu.

a. Menambah Data Menu

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data Menu dapat dilihat pada gambar berikut :

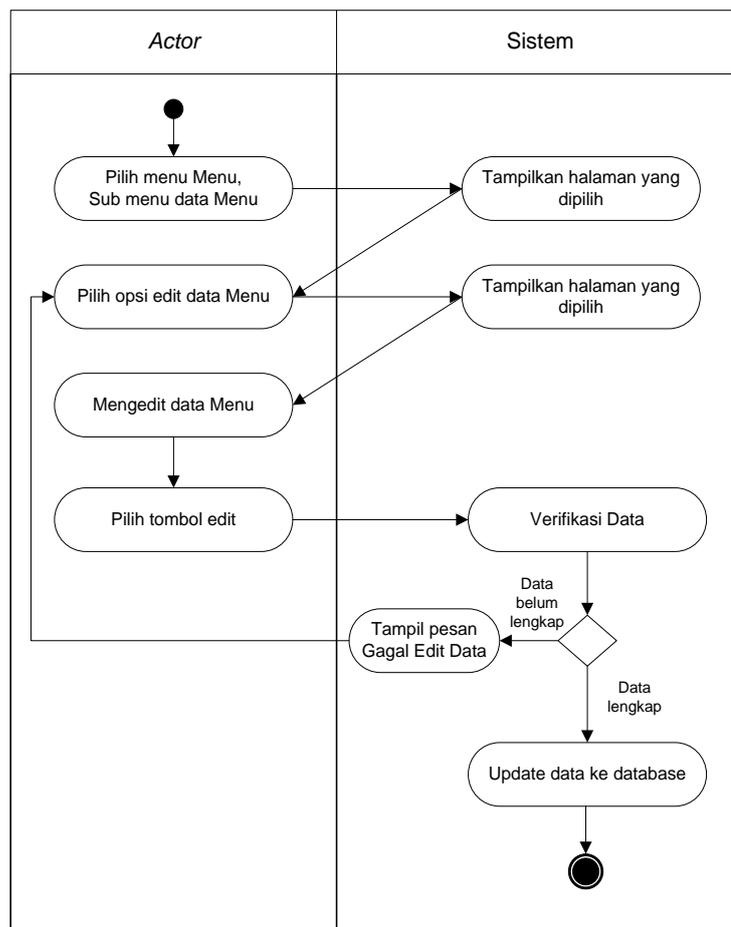


Gambar 4.15 Activity Diagram Proses Menambah Data Menu

Proses menambah data Menu dilakukan administrator untuk menambahkan data Menu.

b. Mengedit Data Menu

Adapun activity diagram dari proses mengedit data Menu dapat dilihat pada gambar berikut :

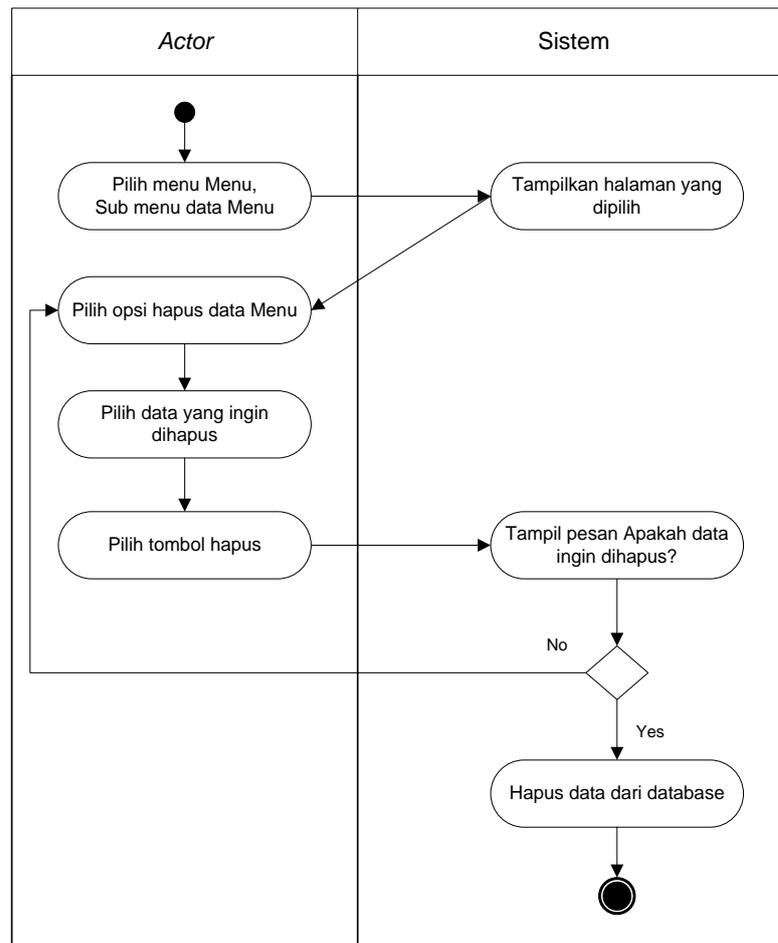


Gambar 4.16 Activity Diagram Proses Mengedit Data Menu

Proses mengedit data Menu dilakukan administrator untuk memperbaiki data Menu.

c. Menghapus Data Menu

Adapun activity diagram dari proses menghapus data Menu dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.17 Activity Diagram Proses Menghapus Data Menu

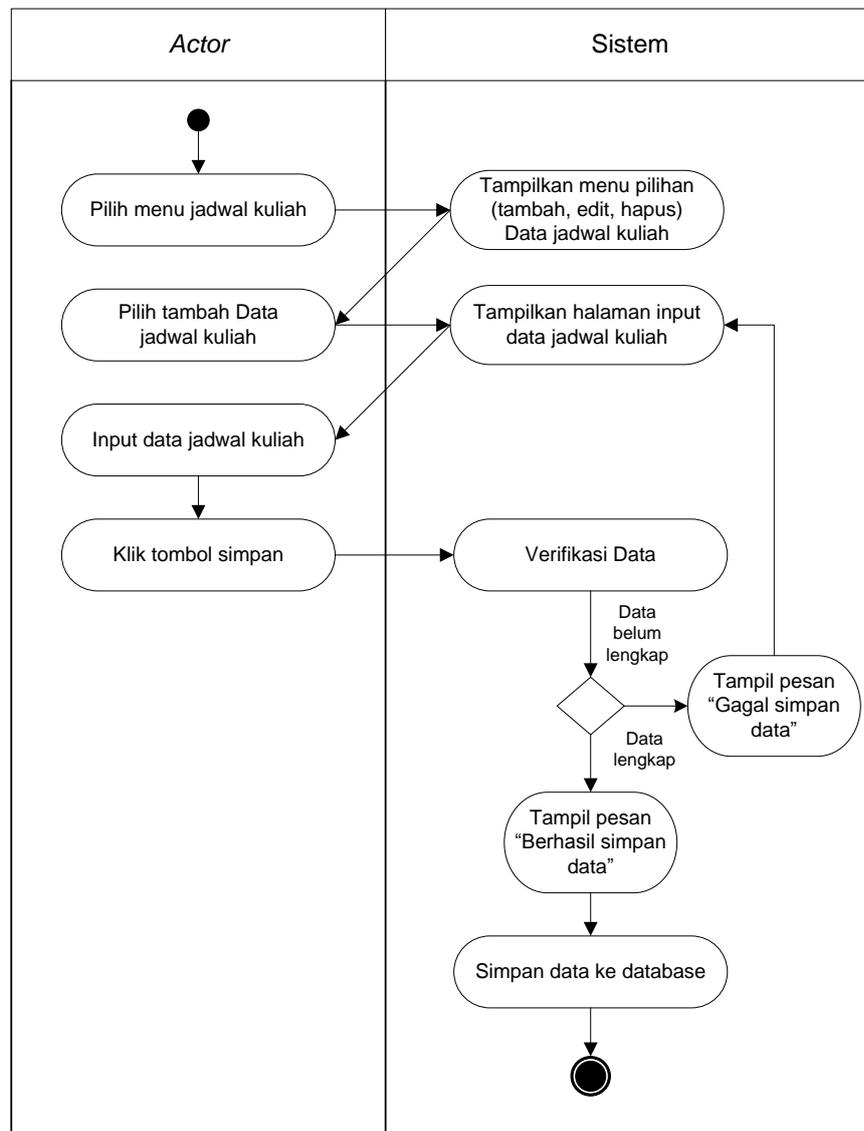
Proses menghapus data Menu dilakukan administrator untuk menghapus data Menu.

6. *Activity Diagram* Proses Mengolah Data Jadwal Kuliah

Activity diagram dari proses mengelola data Jadwal Kuliah terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data Jadwal Kuliah, mengedit data Jadwal Kuliah, dan menghapus data Jadwal Kuliah.

a. Menambah Data Jadwal Kuliah

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data Jadwal Kuliah dapat dilihat pada gambar berikut :

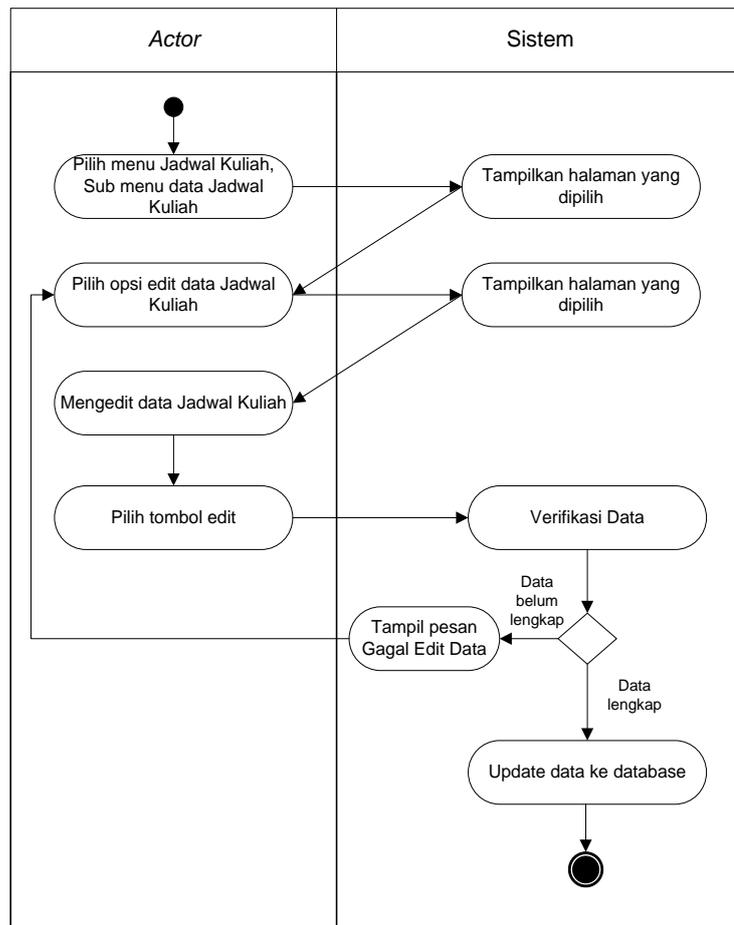


Gambar 4.18 Activity Diagram Proses Menambah Data Jadwal Kuliah

Proses menambah data Jadwal Kuliah dilakukan administrator untuk menambahkan data Jadwal Kuliah.

b. Mengedit Data Jadwal Kuliah

Adapun activity diagram dari proses mengedit data Jadwal Kuliah dapat dilihat pada gambar berikut :

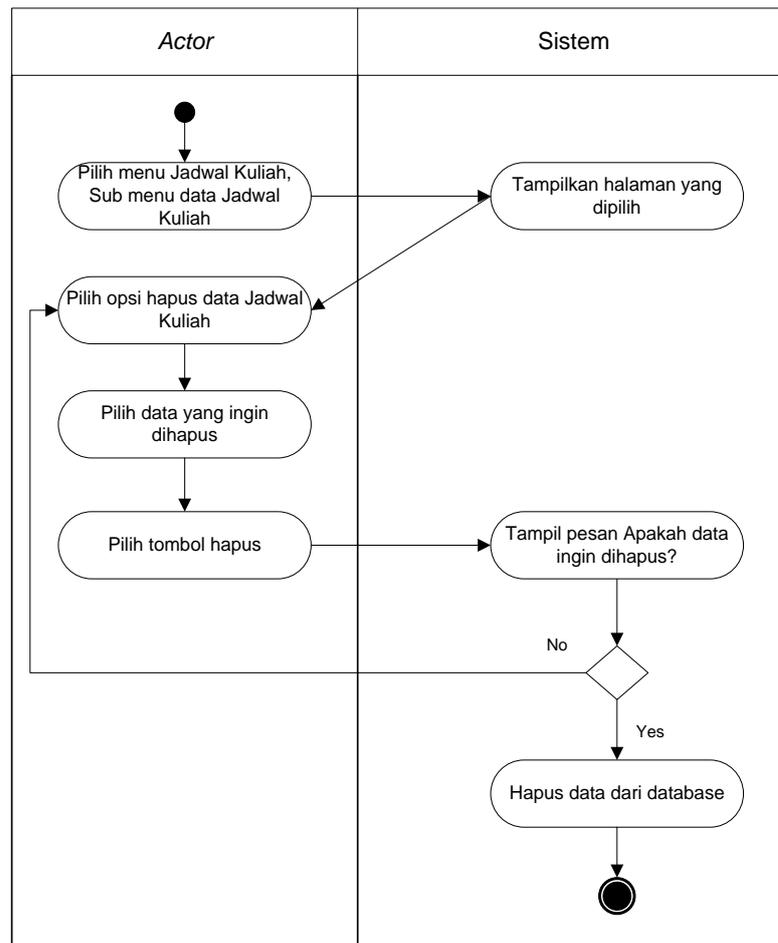


Gambar 4.19 Activity Diagram Proses Mengedit Data Jadwal Kuliah

Proses mengedit data Jadwal Kuliah dilakukan administrator untuk memperbaiki data Jadwal Kuliah.

c. Menghapus Data Jadwal Kuliah

Adapun activity diagram dari proses menghapus data Jadwal Kuliah dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.20 Activity Diagram Proses Menghapus Data Jadwal Kuliah

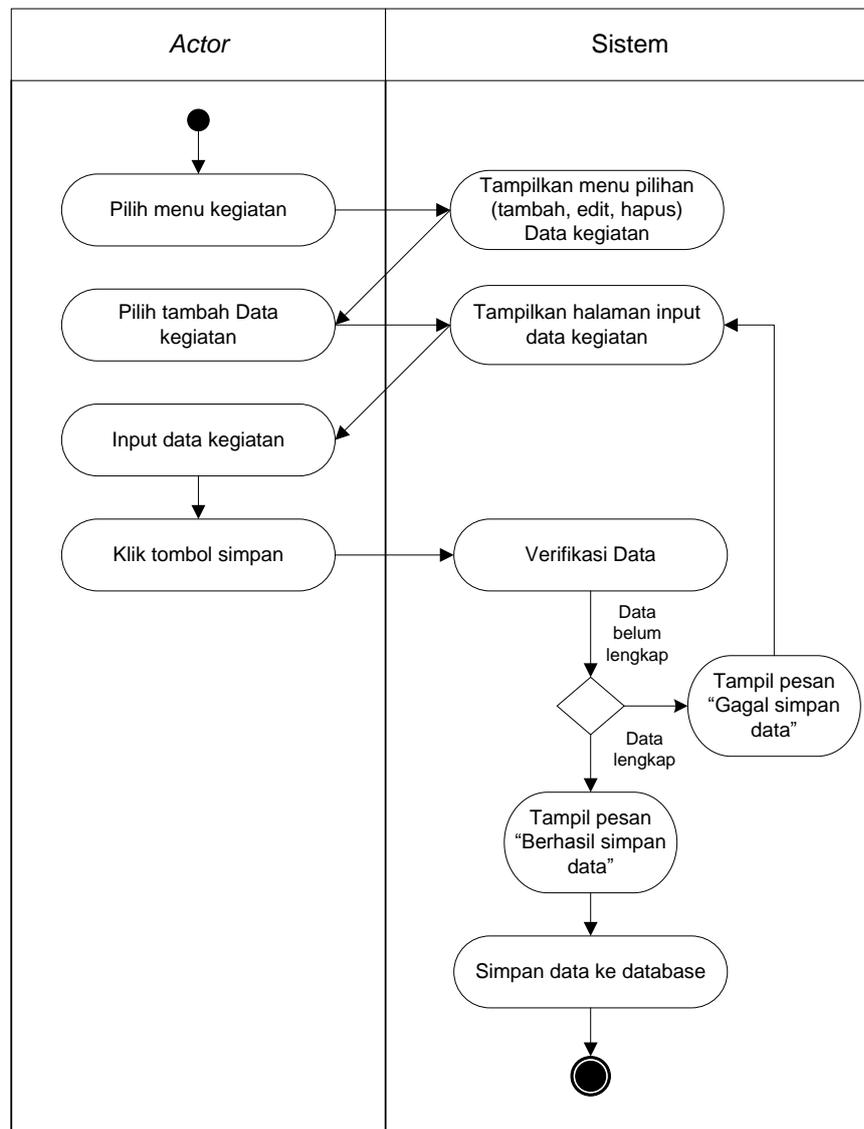
Proses menghapus data Jadwal Kuliah dilakukan administrator untuk menghapus data Jadwal Kuliah.

7. Activity Diagram Proses Mengolah Data Kegiatan

Activity diagram dari proses mengelola data Kegiatan terbagi menjadi 3 (tiga) proses yaitu proses menambah data Kegiatan, mengedit data Kegiatan, dan menghapus data Kegiatan.

a. Menambah Data Kegiatan

Adapun *activity diagram* dari proses menambah data Kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut :

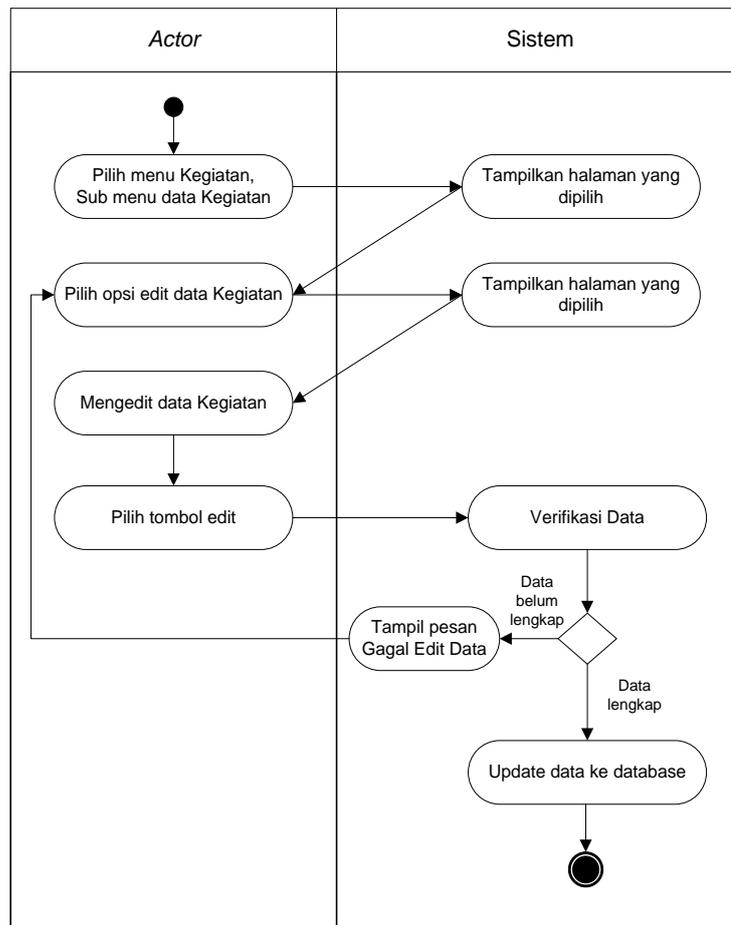


Gambar 4.21 Activity Diagram Proses Menambah Data Kegiatan

Proses menambah data Kegiatan dilakukan administrator untuk menambahkan data Kegiatan.

b. Mengedit Data Kegiatan

Adapun activity diagram dari proses mengedit data Kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut :

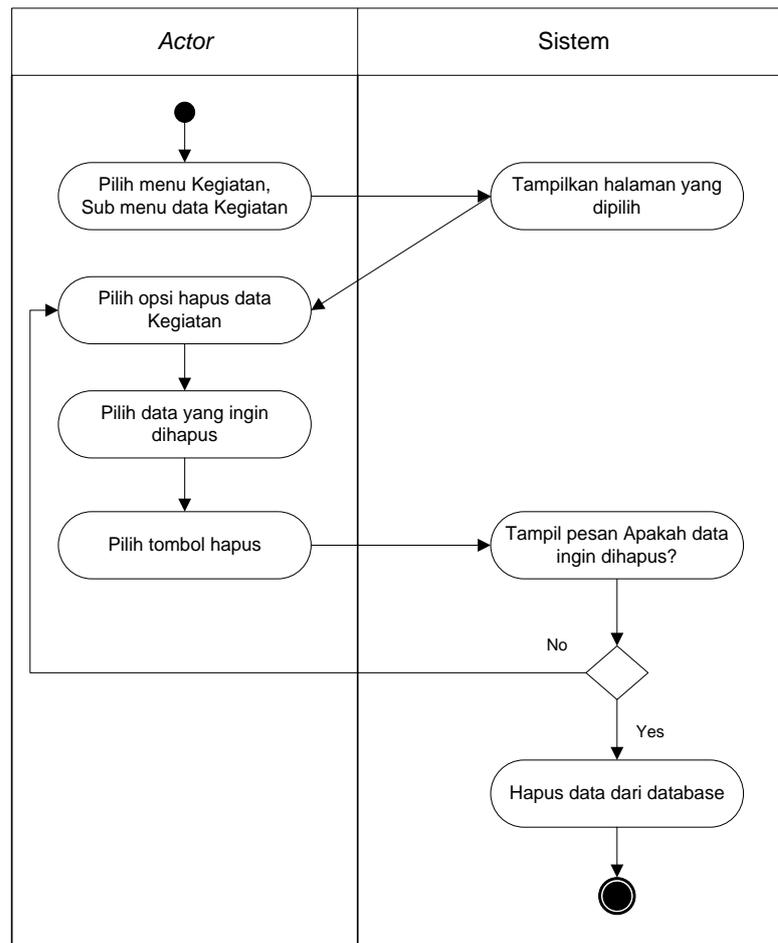


Gambar 4.22 Activity Diagram Proses Mengedit Data Kegiatan

Proses mengedit data Kegiatan dilakukan administrator untuk memperbaiki data Kegiatan.

c. Menghapus Data Kegiatan

Adapun activity diagram dari proses menghapus data Kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.23 Activity Diagram Proses Menghapus Data Kegiatan

Proses menghapus data Kegiatan dilakukan administrator untuk menghapus data Kegiatan.

4.2.2 Analisis Output

Analisis output menjelaskan output yang akan dihasilkan oleh perangkat lunak terhadap sistem yang sedang berjalan. Dimana output yang dihasilkan berbentuk laporan-laporan yang menjelaskan sistem yang sedang berjalan dan output yang dihasilkan oleh STIKOM Dinamika Bangsa Jambi berupa lembaran pengumuman yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.24 Lembar Pengumuman di Mading STIKOM Dinamika Bangsa

Keterangan gambar :

Nama Keluaran : Lembar Pengumuman

Fungsi : Menampilkan pengumuman

Media : Kertas

Frekuensi : Setiap pergantian semester, sebelum ujian semester, adanya kegiatan mahasiswa, event dalam dan luar kampus, dan lain sebagainya.

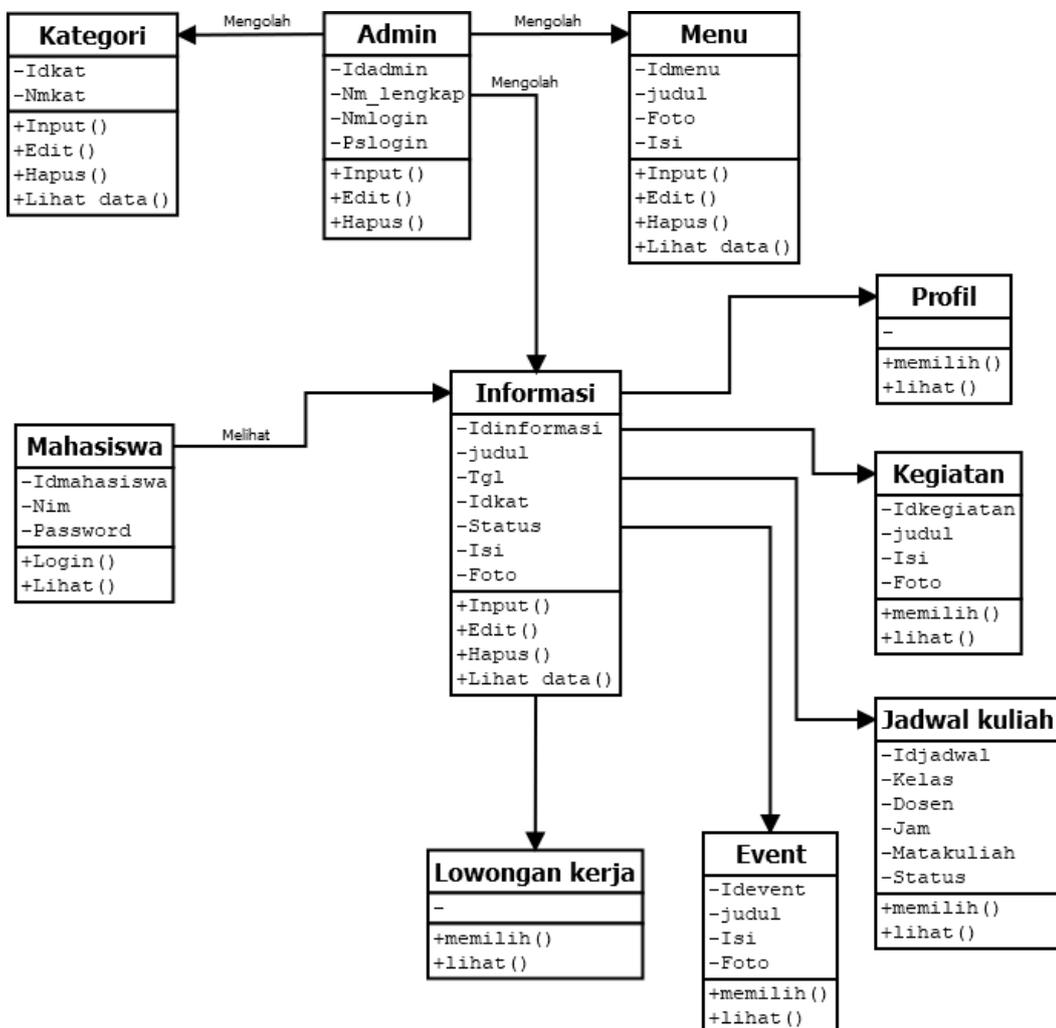
Struktur Data : Judul, Foto, Isi

Hasil Analisis : Informasi yang tertera pada lembar pengumuman sudah jelas.

4.2.3 Analisis Kebutuhan Data

4.2.3.1 Class Diagram

Diagram *class* menggambarkan *class* berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkannya antar *class* – *class* yang ada pada suatu sistem. Adapun class diagram dari Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 4.25 Class Diagram Sistem

Pada diagram *class* diatas dijelaskan bahwa yang berperan sebagai *actor* pada sistem adalah bagian administrasi STIKOM Dinamika Bangsa Jambi sebagai administrator sistem dan mahasiswa sebagai member sistem.

4.3 PERANCANGAN SISTEM

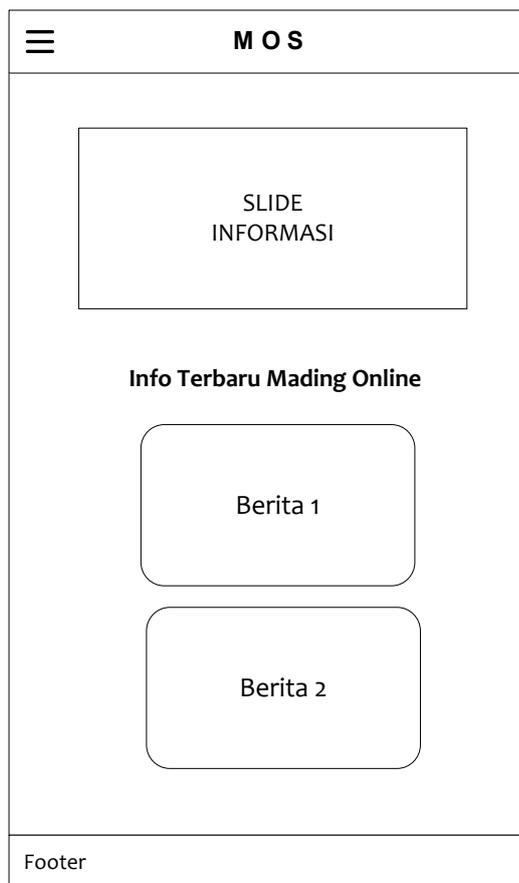
Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Adapun perancangan dari Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android terdiri dari :

4.3.1 Rancangan Input

Rancangan input berupa halaman-halaman yang ditampilkan pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun sebagai berikut :

- a. Menu Home

Bentuk rancangan Menu Home dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.27 Rancangan Menu Home

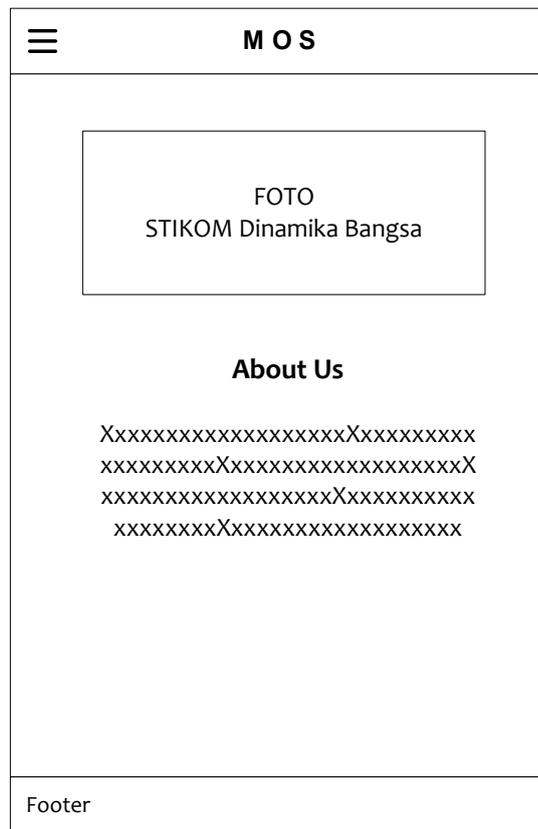
Rancangan menu home merupakan halaman yang muncul setelah logo pada halaman depan selesai meloading. Aplikasi ini berisi beberapa menu utama yaitu menu Home, Profil, Jadwal Kuliah, Kegiatan. Seperti gambar berikut :

☰	M O S
Mading Online Home Profil Jadwal Kuliah Kegiatan Lowongan Kerja Event dalam & luar kampus Akun Keluar	
Footer	

Gambar 4.28 Rancangan Menu Pada Aplikasi

b. Menu Profil

Bentuk rancangan menu profil dapat dilihat pada gambar berikut :

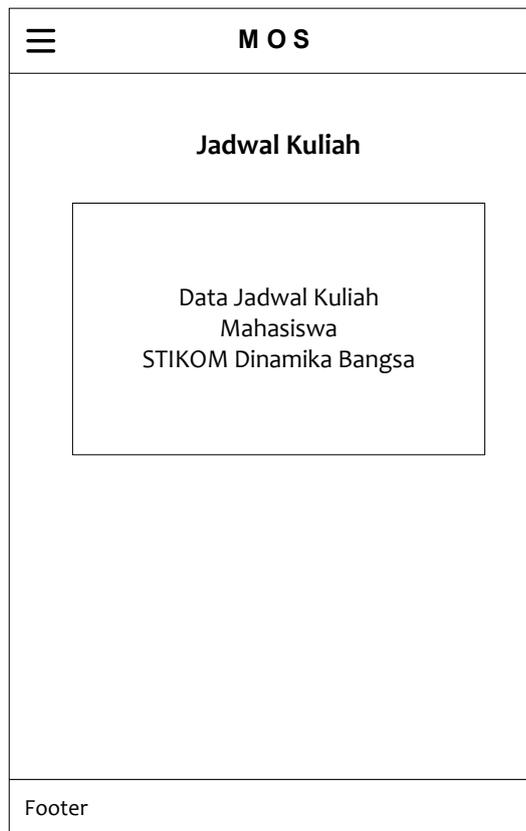


Gambar 4.29 Rancangan Menu Profil

Rancangan menu profil merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang profil dari STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

c. Menu Jadwal Kuliah

Bentuk rancangan menu Jadwal Kuliah dapat dilihat pada gambar berikut :

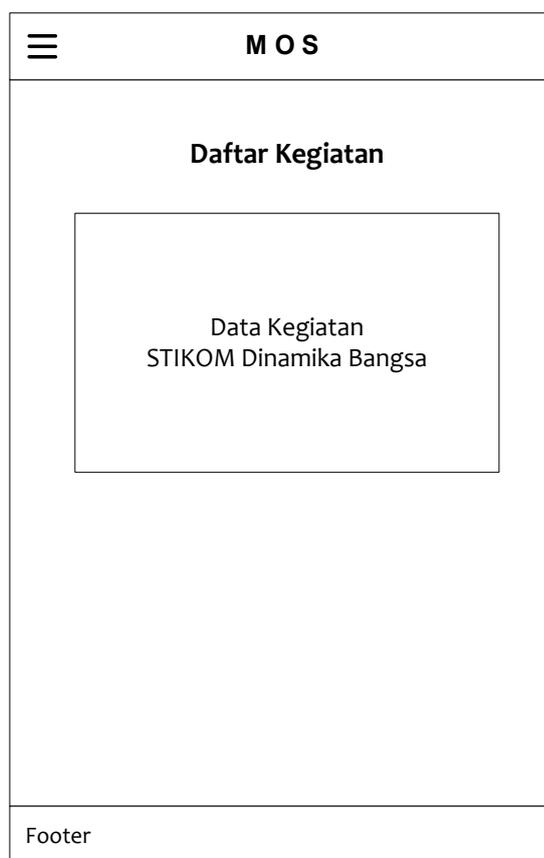


Gambar 4.30 Rancangan Menu Jadwal Kuliah

Rancangan menu Jadwal Kuliah merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang jadwal perkuliahan dosen STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

d. Menu Kegiatan

Bentuk rancangan menu kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut :

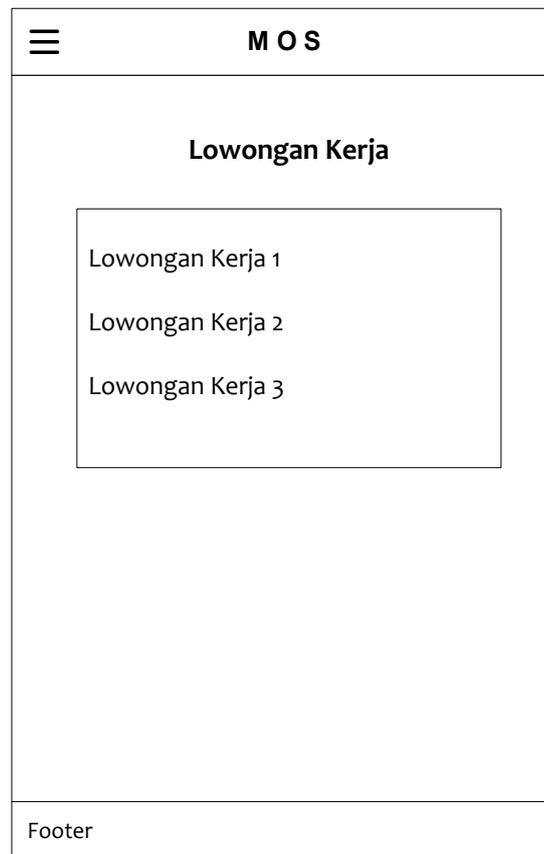


Gambar 4.31 Rancangan Menu Kegiatan

Rancangan menu kegiatan merupakan halaman yang menampilkan kegiatan-kegiatan mahasiswa di kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

e. Menu Lowongan Kerja

Bentuk rancangan menu lowongan kerja dapat dilihat pada gambar berikut:

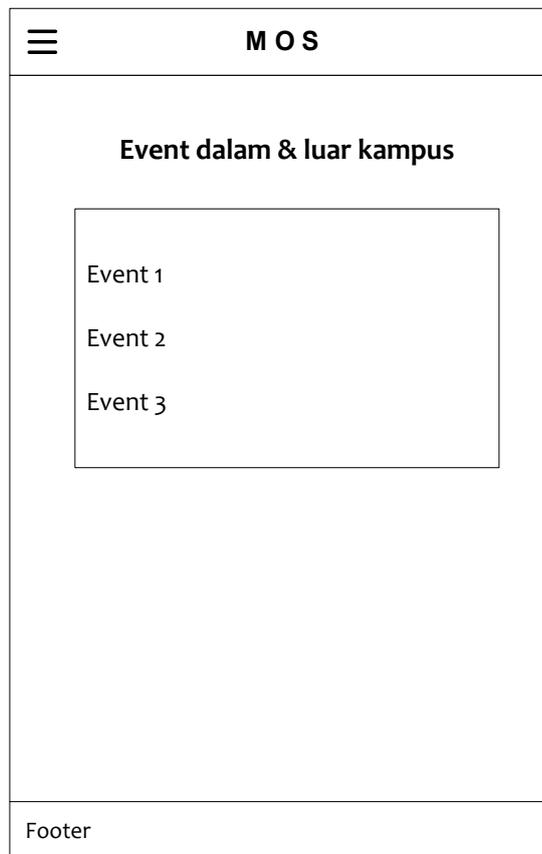


Gambar 4.32 Rancangan Menu Lowongan Kerja

Rancangan menu lowongan kerja merupakan halaman yang menampilkan daftar lowongan kerja yang menerima lulusan STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

f. Menu Event Dalam dan Luar Kampus

Bentuk rancangan menu Event Dalam dan Luar Kampus dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.33 Rancangan Menu Event Dalam dan Luar Kampus

Rancangan menu Event Dalam dan Luar Kampus merupakan halaman yang menampilkan event-event yang ada di dalam dan luar kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

1. Rancangan Halaman Website Hak Akses Administrator
 - a. Input Login Administrator

Bentuk rancangan input login administrator pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

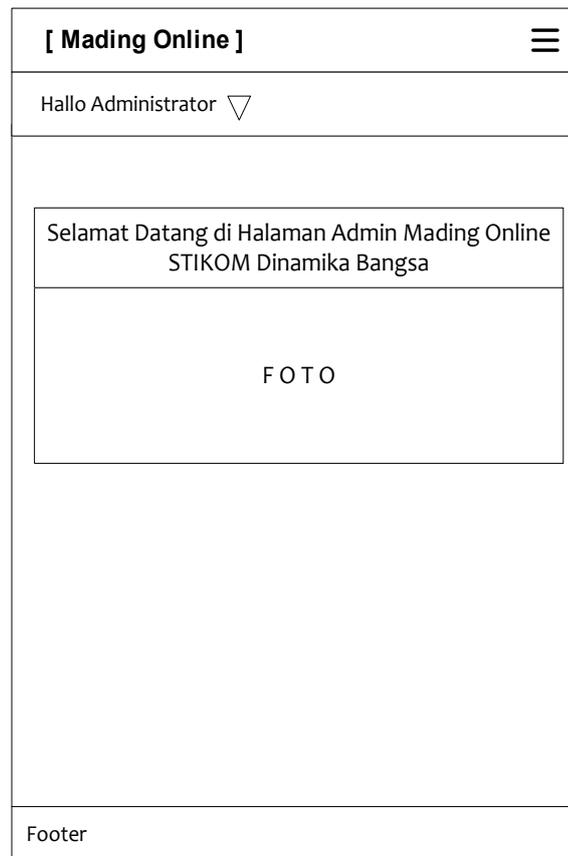
The image shows a wireframe for an administrator login form. It is enclosed in a large rectangular border. At the top, there is a header box with the text "Mading Online". Below the header, there are three vertically stacked input fields. The first field is labeled "Username", the second is labeled "Password", and the third is a button labeled "LOGIN".

Gambar 4.34 Rancangan Input Login Administrator

Rancangan input login administrator digunakan oleh administrator untuk dapat masuk ke halaman admin aplikasi dengan cara memasukkan username dan password admin sesuai dengan data admin yang telah tersimpan dalam database. Kemudian klik tombol Login untuk dapat masuk/login ke halaman administrator sistem.

b. Menu Home Administrator

Bentuk rancangan menu home pada halaman administrator dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4.35 Rancangan Menu Home Administrator

Rancangan menu home merupakan menu yang pertama kali muncul setelah admin login ke sistem. Setelah login, anda dapat memulai manipulasi data dengan beberapa pilihan menu yang disediakan. Menu yang dapat diakses admin ialah menu home, admin, kategori, informasi, menu, menu, kegiatan, dan keluar. Menu-menu tersebut masing-masing memiliki anak/sub menu. Seperti gambar berikut :



Gambar 4.36 Rancangan Menu pada Aplikasi Hak Akses Administrator

c. Rancangan Menu Admin

1) Rancangan Sub Menu Data Admin

Bentuk rancangan sub menu data admin pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online] ☰			
Halo Administrator ▾			
<u>Input Admin</u>			
No.	Nama User	Nama Login	Aksi
			EDIT HAPUS
Footer			

Gambar 4.37 Rancangan Sub Menu Data Admin

Rancangan sub menu data admin merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data administrator sistem. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data admin, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

2) Rancangan Sub Menu Input Admin

Bentuk rancangan sub menu input admin pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]	☰
Halo Administrator ▾	
Input Admin	
Nama Lengkap:	<input type="text"/>
Nama Login :	<input type="text"/>
Password Login:	<input type="text"/>
<hr/>	
<input type="button" value="Simpan"/>	
Footer	

Gambar 4.38 Rancangan Sub Menu Input Admin

Rancangan sub menu input admin merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data administrator sistem. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data admin ke dalam database.

d. Rancangan Menu Kategori

1) Rancangan Sub Menu Data Kategori

Bentuk rancangan sub menu data kategori pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		
Halo Administrator ▾		
<u>Input Kategori</u>		
No.	Kategori	Aksi
		<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>
Footer		

Gambar 4.39 Rancangan Sub Menu Data Kategori

Rancangan sub menu data kategori merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data kategori informasi. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data kategori, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

2) Rancangan Sub Menu Input Kategori

Bentuk rancangan sub menu input kategori pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]	☰
Halo Administrator ▾	
Input Kategori	
Kategori :	<input type="text"/>
<hr/>	
Simpan	
Footer	

Gambar 4.40 Rancangan Sub Menu Input Kategori

Rancangan sub menu input kategori merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data kategori informasi. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data kategori ke dalam database.

e. Rancangan Menu Informasi

1) Rancangan Sub Menu Data Informasi

Bentuk rancangan sub menu data informasi pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		
Halo Administrator ▾		
<u>Tambah Data Informasi</u>		
No.	Judul	Aksi
		EDIT HAPUS
Footer		

Gambar 4.41 Rancangan Sub Menu Data Informasi

Rancangan sub menu data informasi merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data informasi. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data informasi, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

2) Rancangan Sub Menu Input Informasi

Bentuk rancangan sub menu input informasi pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online] ☰	
Halo Administrator ▾	
Input Informasi	
Judul :	<input type="text"/>
Kategori :	<input type="text"/>
Isi :	<input type="text"/>
Foto :	<input type="button" value="Choose File"/>
<hr/> <input type="button" value="Simpan"/>	
Footer	

Gambar 4.42 Rancangan Sub Menu Input Informasi

Rancangan sub menu input informasi merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data informasi. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data informasi ke dalam database.

f. Rancangan Menu “Menu”

1) Rancangan Sub Menu Data “Menu”

Bentuk rancangan sub menu data “menu” pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		
Halo Administrator ▾		
Input Data Menu		
No.	Judul	Aksi
		EDIT HAPUS
Footer		

Gambar 4.43 Rancangan Sub Menu Data “Menu”

Rancangan sub menu data menu merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data menu-menu pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data menu, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

2) Rancangan Sub Menu Input “Menu”

Bentuk rancangan sub menu input “menu” pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		☰
Halo Administrator ▾		
Input Menu		
Judul :	<input type="text"/>	
Isi :	<input type="text"/>	
Foto :	<input type="button" value="Choose File"/>	
<hr/>		
<input type="button" value="Simpan"/>		
Footer		

Gambar 4.44 Rancangan Sub Menu Input “Menu”

Rancangan sub menu input menu merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data menu-menu pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data “menu” ke dalam database.

g. Rancangan Menu Jadwal Kuliah

1) Rancangan Sub Menu Data Jadwal Kuliah

Bentuk rancangan sub menu data jadwal kuliah pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]							☰													
Halo Administrator ▾																				
<p><u>Input Data Jadwal</u></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>Kelas</th> <th>Dosen</th> <th>Jam</th> <th>Matakuliah</th> <th>Status</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> DETAIL HAPUS </td> </tr> </tbody> </table>							No.	Kelas	Dosen	Jam	Matakuliah	Status	Aksi							DETAIL HAPUS
No.	Kelas	Dosen	Jam	Matakuliah	Status	Aksi														
						DETAIL HAPUS														
Footer																				

Gambar 4.45 Rancangan Sub Menu Data Jadwal Kuliah

Rancangan sub menu data jadwal kuliah merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data jadwal perkuliahan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data jadwal kuliah, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

2) Rancangan Sub Menu Input Jadwal Kuliah

Bentuk rancangan sub menu input jadwal kuliah pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		☰
Halo Administrator ▾		
Input Jadwal		
Kelas :	<input type="text"/>	
Dosen :	<input type="text"/>	
Jam :	<input type="text"/>	
Matakuliah :	<input type="text"/>	
Status :	<input type="text"/>	
<hr/>		
<input type="button" value="Simpan"/>		
Footer		

Gambar 4.46 Rancangan Sub Menu Input Jadwal Kuliah

Rancangan sub menu input jadwal kuliah merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data jadwal perkuliahan pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data jadwal kuliah ke dalam database.

h. Rancangan Menu Kegiatan

1) Rancangan Sub Menu Data Kegiatan

Bentuk rancangan sub menu data kegiatan pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online]		
Halo Administrator ▾		
Input Data Kegiatan		
No.	Judul	Aksi
		<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>
Footer		

Gambar 4.47 Rancangan Sub Menu Data Kegiatan

Rancangan sub menu data kegiatan merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan dan memanipulasi data kegiatan mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Untuk melakukan pengeditan dan penghapusan data kegiatan, pilih tombol aksi edit dan hapus yang ada pada kolom aksi.

3) Rancangan Sub Menu Input Kegiatan

Bentuk rancangan sub menu input kegiatan pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

[Mading Online] ☰	
Halo Administrator ▾	
Input Kegiatan	
Tanggal :	<input type="text"/>
Judul :	<input type="text"/>
Foto :	<input type="button" value="Choose File"/>
<hr/> <input type="button" value="Simpan"/>	
Footer	

Gambar 4.48 Rancangan Sub Menu Input Kegiatan

Rancangan sub menu input kegiatan merupakan menu yang digunakan untuk menginputkan data kegiatan mahasiswa STIKOM Dinamika Bangsa Jambi. Setelah mengisi semua kolom input dengan lengkap, klik tombol simpan data untuk menyimpan data kegiatan ke dalam database.

4.3.2 Rancangan Output

Rancangan output pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun meliputi tampilan aplikasi hak akses mahasiswa dan aplikasi hak akses administrator yaitu pihak kampus STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.

4.3.3 Rancangan Basis Data

Perancangan basis data (*database*) merupakan rancangan tabel beserta field-fieldnya yang disusun menjadi suatu *database*. Berikut perancangan tabel yang digunakan pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun :

a. Rancangan Tabel Admin

Adapun tabel admin tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.11 : Rancangan Tabel Admin

Nama Field	Tipe	Panjang	Ket
IdAdmin*	Int	5	Id Admin (Primary Key)
Nm_lengkap	Varchar	20	Nama Admin
Nmlogin	Varchar	20	Nama Login Admin
Pslogin	Varchar	20	Password Login Admin

b. Rancangan Tabel Kategori

Adapun tabel kategori tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.12 : Rancangan Tabel Kategori

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Idkat*	Int	5	Id kategori informasi (Primary Key)
Nmkat	Varchar	25	Nama kategori informasi

c. Rancangan Tabel Mahasiswa

Adapun tabel Mahasiswa tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.13 : Rancangan Tabel Mahasiswa

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Nim*	Varchar	15	Nomor Induk Mahasiswa (Primary Key)
Nama	Varchar	25	Nama mahasiswa
Jurusan	Varchar	25	Jurusan mahasiswa
Pslogin	Varchar	30	Password login mahasiswa

d. Rancangan Tabel Informasi

Adapun tabel Informasi tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.13 : Rancangan Tabel Informasi

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Idinformasi*	Varchar	15	Id Informasi (Primary Key)
Judul	Int	5	Judul informasi
Tgl	Date		Tanggal input informasi
Idkat**	Int	5	Id kategori informasi pada tabel kategori (Foreign Key)
Status	Varchar	20	Status informasi

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Isi	Text		Isi informasi
Foto	Varchar	20	File Foto informasi

e. Rancangan Tabel Menu

Adapun tabel menu tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.14 : Rancangan Tabel Menu

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Idmenu*	Int	5	Id menu (Primary Key)
Judul	Int	5	Judul / nama menu
Foto	Varchar	20	File Foto menu
Isi	Text		Isi menu

f. Rancangan Tabel Jadwal

Adapun tabel jadwal tersusun dari field-field pada tabel berikut:

Tabel 4.15 : Rancangan Tabel Jadwal

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Idjadwal*	Int	5	Id jadwal (Primary Key)
Kelas	Varchar	15	Kelas jadwal kuliah
Dosen	Varchar	25	Dosen pengajar
Jam	Varchar	20	Jam perkuliahan
Matakuliah	Varchar	25	Mata kuliah
Status	Varchar	20	Status jadwal kuliah

g. Rancangan Tabel Kegiatan

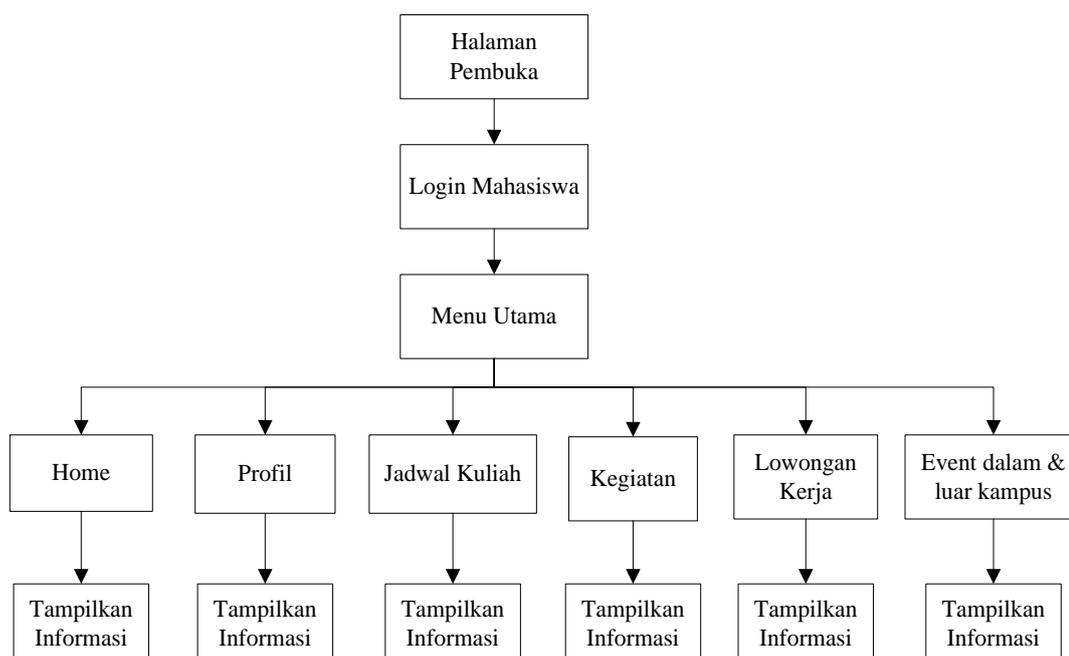
Adapun tabel Kegiatan tersusun dari field-field pada tabel berikut :

Tabel 4.16 : Rancangan Tabel Kegiatan

Nama Field	Tipe	Panjang	Keterangan
Idkegiatan*	Int	5	Id kegiatan (Primary Key)
Judul	Int	5	Judul kegiatan
Isi	Text		Isi kegiatan
Foto	Varchar	20	File foto kegiatan

4.3.4 Rancangan Struktur Program

Rancangan struktur program pada Aplikasi Mading Online STIKOM Dinamika Bangsa Jambi Berbasis Android yang dibangun dapat dilihat pada gambar berikut :

**Gambar 4.38 Rancangan Struktur Program**