

**SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL PADA
MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana
Pada Fakultas Ilmu Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**



Diajukan Oleh :

FIRMANSYAH
NIM: 131020120083

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
TAHUN 2014**

KATA PENGANTAR

BISMILLAHHIRRAHMANNIRRAHIM

Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Saya menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Hendri Ahmadian, S.Si, MIM selaku pembimbing saya yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada saya selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada:

1. Bapak Dedi Jufrijal, ST, selaku Ketua Universitas U'Budiyah Indonesia.
2. Jurnal J.HIUS, ST. MBA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Fathiah, ST, M.Eng, selaku Ketua Prodi Teknik Informatika
4. Ibunda tercinta yang selalu mendo'akan dan memberi banyak motivasi kepada saya.
5. Kawan-kawan saya yang selalu mensupport saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati saya menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga saya mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, Juni 2014

Penulis

ABSTRAK

Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh adalah salah satu lembaga peradilan syari'at islam di Nanggroe Aceh Darussalam sebagai pengembangan dari peradilan agama. Dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang berkaitan dengan kepentingan peradilan tingkat penyimpanan berkas perkara sangatlah penting bagi manajemen informasi penyimpanan berkas perkara masih saya menggunakan kegiatan administrasi manual yaitu menggunakan catatan manual. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan menganalisa Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh dan membuat dan menyajikannya menggunakan pemrograman PHP dan MySQL. Hasil penelitian menghasilkan sistem informasi penyimpanan perkara digital pada Mahkamah Syariah Banda Aceh berbasis web yang telah dihasilkan adalah form jenis, form pihak, form rak, form box dan form arsip dan laporan berdasarkan nama pihak perkara dan berdasarkan jenis perkara.

Keyword: Sistem Informasi, PHP, MySQL, Mahkamah syariah, Arsip.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Konsep Sistem Informasi	3
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	6
2.3 Sistem Informasi	8
2.4 Data Flow Diagram	10
2.5 Entity Relationship Diagram	10
2.6 Derajat Relasi dan Kardinalitas.....	12
2.7 Perangkat Lunak Pendukung.....	14
2.7.1 Sejarah PHP	14
2.7.2 Pengenalan PHP	16
2.7.3 Session dalam PHP	19
2.8 Database mySQL	20
2.9 Apache.....	21
2.10 Macromedia Dreamweaver	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Rencana Lingkup Penelitian	23
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.3 Alat dan Bahan	24
3.4 Metode Pengumpulan data.....	24
3.4.1 Jenis Data	24
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5 Perancangan Sistem	25
3.6 Diagram Konteks	25
3.7 Data Flow Diagram	25
3.8 Entity Relationship Diagram.....	26

3.9	Relasi Tabel.....	27
3.10	Rancangan Tabel.....	27
3.11	Rancangan Form	29
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Halaman Form Login	33
4.2	Halaman Input Data Jenis Perkara	33
4.3	Halaman Input Rak	34
4.4	Halaman input data Box.....	35
4.5	Halaman Data Pihak.....	35
4.6	Halaman Data Arsip Perkara.....	36
4.7	Halaman laporan	37
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	39
	DAFTAR PUSTAKA	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Relasi One to One	12
Gambar 2.2 Relasi One to Many.....	12
Gambar 2.3 Relasi Many to Many	12
Gambar 2.4 Data Statistik pengguna PHP	16
Gambar 2.5 Konsep Kerja Web Client dan Web Server.....	17
Gambar 2.6 Ilustrasi Proses PHP	17
Gambar 2.7 kode coba1.php	18
Gambar 2.8 Hasil dari coba1.php.....	19
Gambar 3.1 Diagram Kontek	25
Gambar 3.2 Data Flow Diagram	26
Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram.....	27
Gambar 3.4 Relasi Tabel.....	27
Gambar 3.5 Form Login Petugas	29
Gambar 3.6 Form Login Jenis Perkara	29
Gambar 3.7 Form Pihak	30
Gambar 3.8 Form Rak.....	30
Gambar 3.9 Form Box	31
Gambar 3.10 Form Arsip Perkara	31
Gambar 3.11 Laporan Arsip Perkara Berdasarkan Nama Pihak.....	32
Gambar 3.12 Laporan Arsip Perkara Berdasarkan Perkara	32
Gambar 4.1 Form Login	33
Gambar 4.2 Halaman Form Jenis perkara.....	34
Gambar 4.3 Halaman Form Rak	34
Gambar 4.4 Halaman Box.....	35
Gambar 4.5 Halaman Pihak	36
Gambar 4.6 Halaman Arsip Perkara	37
Gambar 4.7 Halaman Form pencarian data berdasarkan nama pihak perkara	37
Gambar 4.8 Laporan berdasarkan nama pihak perkara.....	37
Gambar 4.9 Halaman form pencarian data berdasarkan jenis perkara	38
Gambar 4.10 Halaman laporan berdasarkan jenis perkara	38

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Komponen DFD	10
Tabel 2.2 Simbol ERD	11
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	23
Tabel 3.2 Perkara.....	28
Tabel 3.3 Pihak	28
Tabel 3.4 Rak	28
Tabel 3.5 Box	28
Tabel 3.6 Arsip Perkara.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang telah menjadi momentum dan pemicu bagi perkembangan dalam sektor-sektor pembangunan seperti bidang pendidikan maupun dunia usaha. Adapun salah satu indikasi perkembangan adalah pemanfaatan komputer pada sektor-sektor pembangunan tersebut.

Dalam era globalisasi ini komputer telah digunakan secara optimal hampir di segala bidang. Kemampuan yang dimiliki baik sebagai alat bantu pemrosesan data dapat meningkatkan efisiensi pelaksanaan kerja dalam volume data yang besar, baik perhitungan berulang ketepatan waktu serta keakuratan data untuk membuat sebuah laporan yang diperlukan sebagai penunjang aktivitas. Semuanya ini dapat dilakukan secara komputerisasi.

Beberapa instansi saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi komputer dalam menjalankan kegiatan operasional, khususnya dalam kegiatan pengolahan data sehingga menghasilkan informasi yang tepat dan akurat. Sebuah instansi atau perusahaan dikatakan berjalan dengan baik apabila telah memenuhi sistem dan prosedur yang semestinya atau sesuai dengan aturannya ialah salah satunya sistem tersebut adalah pengolahan data secara efektif dan efisien.

Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh adalah salah satu lembaga peradilan syari'at islam di nanggroe aceh darussalam sebagai pengembangan dari peradilan agama. dalam melaksanakan seluruh kegiatan yang berkaitan dengan kepentingan peradilan tingkat pertama baik yang bersifat administrative, keuangan dan organisasi berkewajiban untuk mempertanggung jawabkan pelaksanaan tugas fungsi dan perannya dalam pengelolaan sumberdaya untuk memperoleh data-data yang cepat dan akurat, dengan menggunakan pencarian perkara secara manual maka sangat sulit untuk mendapatkan berkas yang diinginkan secara cepat dan tepat dengan adanya penyimpanan perkara digital ini maka sangat membantu untuk menemukan data yang cepat dan akurat, sehubungan dengan kasus di atas, penulis tertarik untuk menyusun

laporan tugas akhir dengan judul : “Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh”.

1.2. Batasan Masalah

Dalam hal ini, untuk menghindari terjadinya penyimpangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis membatasi masalah yang dibahas. Adapun batasan masalah yang dibahas antara lain:

1. Perancangan sistem hanya pada Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh
2. Pengembangan Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital diprogram menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah penulis kemukakan diatas, maka masalah yang dihadapi oleh Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan menganalisa Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana membuat dan menyajikan Informasi Penyimpanan Perkara Digital menggunakan pemrograman PHP dan mySQL?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan menganalisa Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh.
2. Membuat dan menyajikan Informasi Penyimpanan Perkara Digital menggunakan pemrograman PHP dan mySQL.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan hasil rancangan Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh berbasis web dapat memudahkan pihak pengelola kantor mahkamah syariah dalam mendata arsip yang lebih efisien.
2. Dengan menyajikan laporan Sistem Informasi Penyimpanan Perkara Digital pada Mahkamah Syariah Kota Banda Aceh berbasis web memudahkan pengelola rutan dalam mengakses sistem dari berbagai ruang selama terdapat koneksi internet.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Bagian ini akan memaparkan tentang konsep dasar dari sistem yang akan dibahas dalam beberapa sub bab seperti definisi sistem, tujuan daripada sistem, bagaimana batasan sistem yang dibangun dan karakteristik sistem serta klasifikasi sistem.

a. Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2009:23)

b. Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan target atau sasaran akhir yang ingin dicapai oleh suatu sistem. Agar target tersebut bisa tercapai, maka target atau sasaran tersebut harus diketahui terlebih dahulu ciri-ciri atau kriterianya. Upaya mencapai suatu sasaran tanpa mengetahui ciri-ciri atau kriteria dapat juga digunakan sebagai tolak ukur dalam menilai keberhasilan suatu sistem dan menjadi dasar dilakukannya suatu pengendalian (Jogiyanto, 2009:37)

c. Batas Sistem

Batas sistem merupakan garis abstraksi yang memisahkan antara sistem dengan lingkungannya. Batas sistem ini bagi umat manusia sangat relatif dan tergantung pada tingkat pengetahuan dan situasi kondisi yang dirasakan oleh orang yang melihat sistem tersebut. Batas sistem yang mampu dibayangkan oleh seseorang akan sangat berbeda dengan batas sistem yang sebenarnya dalam dunia nyata. Karena itu batas sistem ini akan memberikan konsekuensi yang kurang baik seandainya dipaksakan untuk sama bagi setiap orang sebab selain akan

menghambat kreativitas pelaku sistem juga akan memperlambat evolusi dari sistem tersebut. (Kadir, 2011:45)

d. Karakteristik Sistem

Menurut Davis (2010:57) bahwa, Suatu sistem mempunyai karakteristik komponen tertentu. komponen tersebut terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, dan bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat terdiri dari beberapa subsistem atau subbagian, dimana setiap subsistem tersebut memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Dan masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Contoh di dalam sistem komputer, masukan perawatan adalah program, masukan sinyal adalah data. Sedangkan keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang berguna. Begitu juga proses adalah suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Contoh : sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan manajemen.

Berdasarkan klasifikasi dan sudut pandang Davis tersebut dapat disimpulkan bahwa sasaran atau tujuan dalam suatu sistem pasti mempunyai tujuan/sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Goal meliputi ruang lingkup yang luas, sedangkan objectives meliputi ruang lingkup yang sempit.

e. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut ini menurut McLeod (2010:110) menyatakan :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract sistem) dan sistem fisik (physical sistem).

- a. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.
 - b. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- 2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural sistem) dan sistem buatan manusia (human made sistem).
 - a. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia.
 - b. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
- 3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (deterministic sistem) dan sistem tak tentu (probabilistic sistem).
 - a. Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi.
 - b. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

Berdasarkan dari klasifikasi dan sudut pandang McLeod tersebut dapat disimpulkan Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (closed sistem) dan sistem terbuka (open sistem), Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruhi dengan lingkungan luarnya.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data, dimana data itu sendiri merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu (Robert, 2010:145)

a. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi (Ramadhan, 2009:40)

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi. Siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (Sadiman, 2009:23).

b. Kualitas Informasi

Kualitas informasi terbagi atas beberapa unsur seperti Relevansi, Akurasi dan tepat waktu menurut Sadiman (2009:40) menyatakan:

1. Relevan (relevancy)

Berarti informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

2. Akurat (accuracy)

Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak boleh menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan sehingga merusak/merubah data-data asli tersebut.

Dari informasi dari Sadiman bahwa informasi yang dihasilkan/dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal/kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga kecepatan untuk

mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya memerlukan teknologi-teknologi terbaru.

c. Nilai Informasi

Nilai dari informasi (value of information) ditentukan dari 2 hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah tertentu dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati tidak hanya oleh suatu pihak di dalam perusahaan. Dan juga sebagian besar informasi tidak dapat persis ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya (Scoot, 2010:103)

2.3 Sistem informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Supriyanto, 2010:43)

Menurut Bahra (2011) Komponen Sistem Informasi Menurut John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (building block), yaitu blok masukan (input block), blok model (model block), blok keluaran (output block), blok teknologi (technology block), blok basis data (database block), dan blok kendali (controls block). Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasarannya menyatakan :

- a. Blok Masukan yaitu Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk

menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

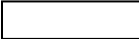
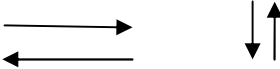
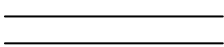
- b. Blok Model yaitu Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data yang dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Blok Keluaran yaitu Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan berdokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta pemakai semua sistem.
- d. Blok Teknologi yaitu Teknologi merupakan “kotak alat” (tool-box) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).
- e. Blok Basis data yaitu Basis data (database) merupakan kumulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

Dari informasi dari Albahra bahwa suatu blok sistem yaitu banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Bahra (2011), diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikerjakan. Komponen DFD menurut Demarco dapat dilihat pada Gambar 2.1

Tabel 2.1 Komponen DFD

Simbol	Arti
	Satuan luar, satuan kesatuan atau entitas terlibat
	Proses : simbol proses atau kegiatan yang dilaksanakan oleh orang atau mesin komputer.
	Arah Arus Data, Arus informasi yang masuk dan keluaran antar bagian dan antar penyimpanan
	Simpanan data symbol baru media penyimpanan data.

Sumber: Bahra (2011)

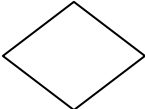
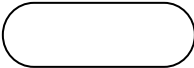
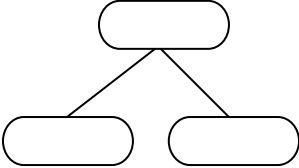
Sedangkan menurut Jogiyanto (2009), DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data didalam sebuah sistem dengan struktur yang jelas.

2.5 Entity Relation Diagram (Diagram ER)

Menurut Alfatta (2007), *Entity Relation Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi yang dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama.

Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data.

Tabel 2.2 Simbol Entity Relation Diagram (Diagram ER)

Simbol	Keterangan
	Entitas terlibat
	Relasi antar entitas
	Atribut
	Penghubung Entitas dengan relasi, Entitas dengan atribut
	Atribut turunan
	Atribut Key (kunci)
	Atribut Komposisi

Sumber: Al Fatta (2011)

Ada tiga tipe Relationship yang dikenal menurut Jogiyanto (2009), yaitu:

1. *One to one* (1:1)

Pada bentuk relasi ini, suatu entity hanya berelasi dengan satu *entity* lainnya, misalnya 1 Direktur memimpin 1 Kantor.

Gambar 2.1 Relasi *One to One*

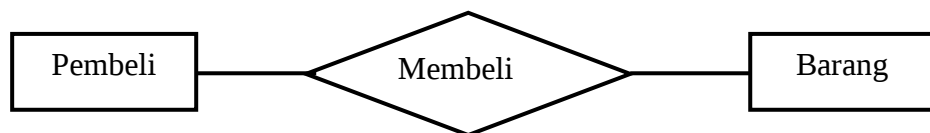
2. *One to Many (1:M)*

Pada relasi ini suatu *entity* bisa mempunyai lebih dari satu relasi pada *entity* lainnya, misalnya seorang dosen mengajar lebih dari satu mata kuliah.

Gambar 2.2 Relasi *One to Many*

3. *Many to Many (M:M)*

Pada relasi ini banyak *entity* yang bisa berelasi dengan banyak *entity* lainnya, sebagai contoh banyak pembeli bisa membeli banyak barang disuatu pasar.

Gambar 2.3 *Many to Many*

2.6 Derajat Relasi atau Kardinalitas

Kardinalitas relasi menurut Jogiyanto (2005) menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Terdapat tiga macam kardinalitas relasi yaitu:

a. **One to One**

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas

yang kedua dan sebaliknya. Tingkat ini berarti setiap tupel pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B.

b. One to Many atau Many to One

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

c. One to Many (satu ke banyak)

Yang berarti satu tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas B berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas A.

d. Many to One (banyak ke satu)

Yang berarti setiap tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B, tetapi tidak sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas A berhubungan dengan paling banyak satu tupel pada entitas B.

e. Many to Many

Tingkat hubungan kebanyakan terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi intitas yang pertama, maupun dilihat dari sisi yang kedua. ini berarti setiap tupel pada entitas A dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas B, dan demikian juga sebaliknya, dimana setiap tupel pada entitas B dapat berhubungan dengan banyak tupel pada entitas A.

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Untuk perangkat lunak pendukung, penulis mengembangkannya melalui dua macam aplikasi yang berbeda. Karena komputer server dan client memerlukan aplikasi yang berbeda. MySQL digunakan untuk pengelolaan database server dan PHP Sebagai aplikasi pemograman untuk mengembangkan aplikasi sistem client server pada komputer client. Kedua perangkat lunak ini dinilai merupakan perangkat lunak yang lebih baik dibanding yang lainnya sebagai alat yang mengembangkan aplikasi bagi sistem client server ini (Nugroho, 2011:14)

2.7.1 Sejarah PHP

PHP pertama kali dibuat oleh **Rasmus Lerdorf** pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama **FI** (Form Interpreted). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data *form* (hasil input user) dari web.

Perkembangan selanjutnya adalah **Rasmus** melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya **PHP/FI**, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah *Personal Home Page/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak *programmer* yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis **PHP/FI 2.0**. Pada rilis ini interpreter sudah diimplementasikan dalam bahasa C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama **Zend** (asal kata dari pendirinya : **Zeev Suraski** dan **Andi Gutmans**) menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi **PHP 3.0**.

PHP 3.0 telah ditulis ulang dari awal. Dia telah memiliki peningkatan yang sepantasnya dengan kode yang lebih kuat dan konsisten dibandingkan dengan versi 2.0. 3.0 juga lebih cepat secara signifikan, dan menggunakan sedikit

memori. Bagaimanapun juga, beberapa peningkatan ini tidak akan mungkin terjadi tanpa perubahan kompatibilitas, yaitu kedua syntax dan fungsinya.

Tambahannya, para pengembang PHP telah mencoba untuk membersihkan keduanya pada fungsi PHP yaitu syntax dan semantik pada versi 3.0, dan ini juga telah pula menyebabkan beberapa penyesuaian. Pada pergerakan panjang ini, dipercaya bahwa perubahan-perubahan ini untuk melangkah yang lebih baik pada masa yang akan datang.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

PHP 4 dengan Zend engine yang terintegrasi telah meningkatkan performansi dan kapabilitas dari PHP secara besar, tetapi perawatan sangat besar telah dilakukan untuk menghilangkan kerusakan pada kode yang ada sekecil mungkin. Jadi bermigrasi pengkodean dari PHP 3 ke PHP 4 akan lebih mudah daripada bermigrasi dari PHP/FI 2 kepada PHP 3. Banyak sekali kode PHP 3 yang telah ada sebelumnya sudah siap dijalankan tanpa perubahan, tetapi kita tetap harus mengetahui beberapa perubahan kecil dan melakukan pemeliharaan untuk mengetes pengkodean yang kita buat sebelum mengganti versi dalam lingkungan produksi pengkodean. Perkembangan yang terjadi seharusnya memberikan kita gambaran tentang apa yang akan kita cari dan buat pada pengkodean pemrograman PHP ini.

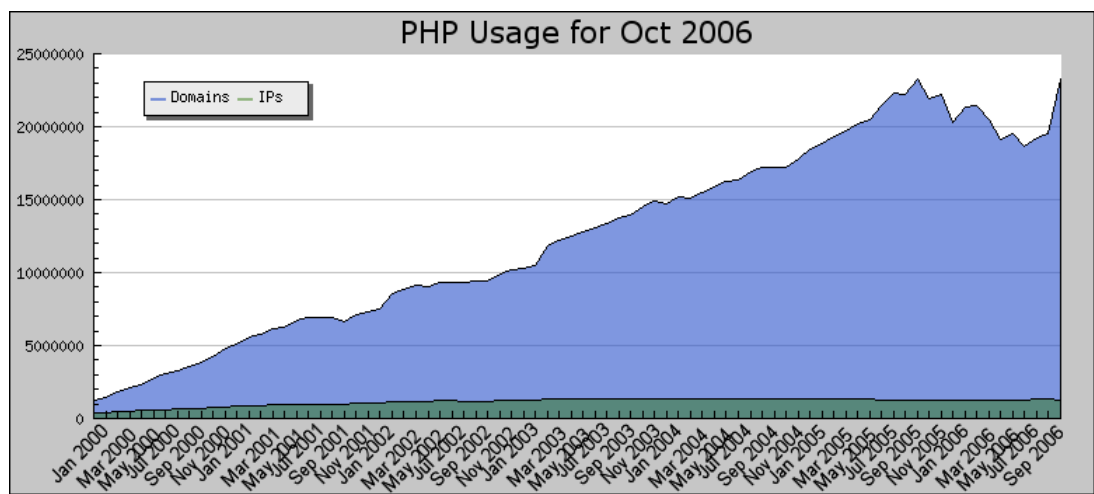
Pada 13 Juli 2011, Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman kearah pemrograman berorientasi objek.

PHP 5 Zend Engine 2 yang terintegrasi telah secara besar meningkatkan dayaguna dan kemampuan PHP, tetapi pemeliharaan yang besar telah dilakukan untuk kerusakan sekecil mungkin pengkodean sebisa mungkin. Jadi bermigrasi

kode kita dari PHP 4 ke PHP 5 akan sangat mudah. Kebanyakan kode PHP 4 yang ada telah seharusnya siap untuk dijalankan tanpa perubahan-perubahan, tetapi kita harus sedikit tahu tentang perubahan dan merawat dan mengetes pengkodean kita sebelum berubah versi pada lingkungan produksi kita.

Tanpa mengurangi kemampuan-kemampuan yang sudah ada, PHP 5 hadir dengan fitur yang lebih kompleks, dan merupakan rilis terbaru yang dikeluarkan oleh pengembangnya. Secara besar-besaran pengembangan PHP merombak *bug* yang sering dijumpai dalam PHP 4, dan hal ini akan sangat terasa ketika kita membuat aplikasi berbasis objek. (Didik Dwi Prasetyo, 2011, p3)

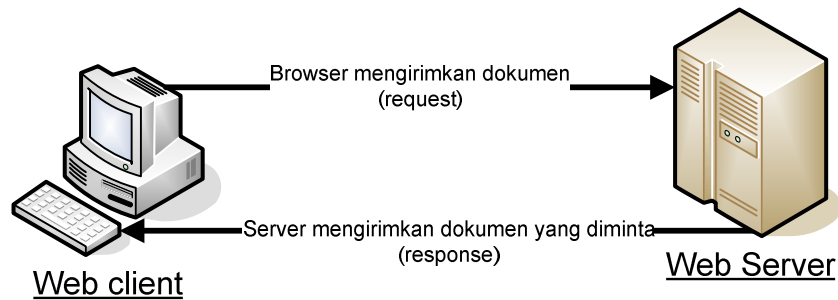
Statistik dari penggunaan PHP pada aplikasi web banyak sekali digunakan, dapat dilihat pada Gambar 2.4 dibawah ini.



Gambar 2.4. Data Statistik Penggunaan PHP sampai bulan Oktober 2009
(Abdul Kadir, 2011:14)

2.7.2 Pengenalan PHP

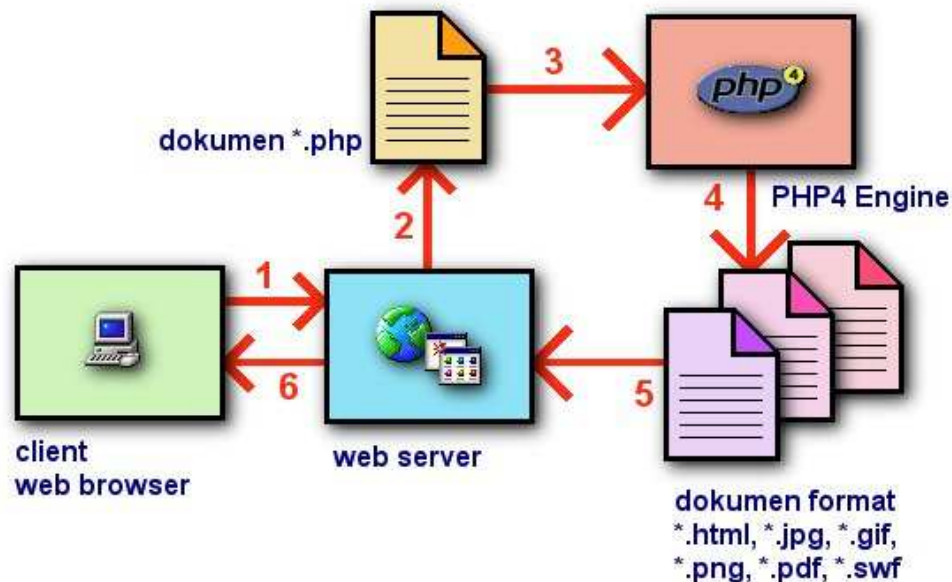
Jika dilihat dari kerjanya, pemrograman berbasis internet (web) dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu pemrograman *client-side* dan pemrograman *server-side* seperti terlihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2. 5. Konsep kerja Web Client dan Web Server pada pemrograman server-side (Nugroho, 2011:14)

Pemrograman *server-side* merupakan pemrograman yang diolah pada sisi server (*server-side*). Berbeda dengan model pemrograman *client-side* akan diolah atau diterjemahkan oleh komputer client.

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman *server-side* diantara beberapa pemrograman yang ada. Sejak diluncurkan, PHP mendapat respon yang sangat baik dari kalangan pengembang aplikasi web. Kemudahan untuk dipahami, serta sintaknya yang mirip bahasa *C* menjadikan pemrograman ini cepat dikenal oleh kalangan luas seperti terlihat pada Gambar 2.6. (Prasetyo, 2011:3)



Gambar 2.6. Ilustrasi proses PHP
Sumber (Prasetyo, 2011:9)

Sebegitu berkembangnya sehingga pada saat tulisan ini dibuat telah muncul versi **PHP-5.1.5** yang dirilis tepat pada tanggal **17 Agustus 2009**, sangat mungkin sekali sekarang ini pembaca sudah mendapatkan versi terbaru atau lebih tinggi dari versi tersebut. Ini karena cepatnya para pengembang melakukan update versi untuk mendapatkan hasil yang benar - benar maksimal.

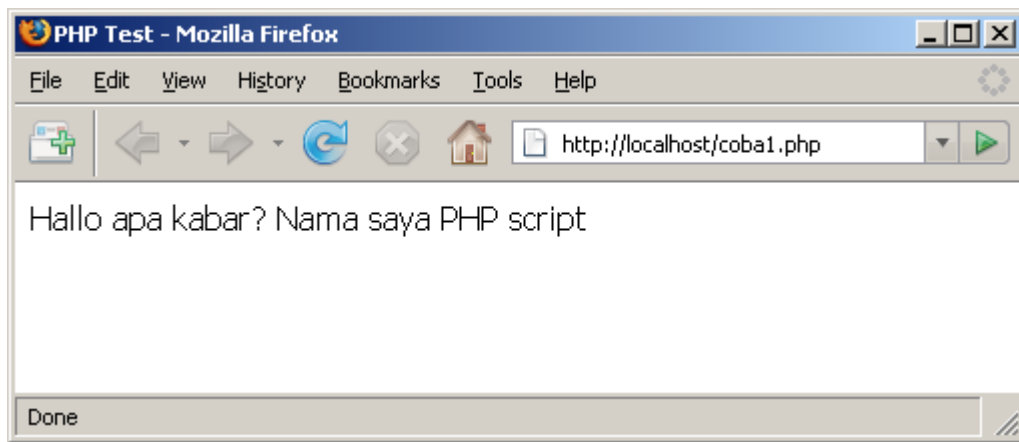
Oleh karena itu sangat disarankan bagi kita untuk mendapatkan versi yang lebih tinggi serta terstabil bagi program yang kita buat. Informasi mengenai ini dapat kita dapatkan dengan mengunjungi situs resminya pada alamat URL <http://www.php.net>.

Contoh sederhana dari pemrograman PHP yang akan digunakan seperti terlihat pada Gambar 2.7

```
<html>
  <head>
    <title>
      PHP Test
    </title>
  </head>
  <body>
    <?php
      echo("Hallo apa kabar? Nama saya PHP script");
    ?>
  </body>
</html>
```

Gambar 2.7. Kode coba1.php
Sumber (Nugroho, 2011:25)

Apabila dijalankan pada webserver maka akan menghasilkan tampilan pada Gambar 2.8 sebagai berikut :



Gambar 2. 8. Hasil dari coba1.php pada browser
Sumber (Nugroho, 2011:26)

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server-side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.

2.7.3 Session dalam PHP

Menurut Nugroho (2004) bahwa autentikasi dan *tracking user* sangatlah penting untuk keamanan database. Hanya orang – orang yang berhaklah yang dapat mengaksesnya. Dengan membatasi hak akses hanya bagi anggota yang telah terdaftar maka resiko pencurian, pengubahan, penghapusan data – data dalam database dapat dihindari.

Setelah user melewati suatu aplikasi login yang dibuat, maka untuk dapat mengakses sebuah halaman administrasi harus ditentukan suatu variabel yang dapat muncul pada setiap halaman yang dibuat untuk menandakan bahwa user tersebut adalah autentik dan dapat mengakses halaman tersebut, untuk itu dapat menggunakan *session*.

Session adalah cara menjaga suatu data yang melintasi akses yang beruntun. Dengan *session*, kita dapat membangun lebih banyak aplikasi dan meningkatkan daya tarik sebuah web. User yang telah lulus autentikasi akan

diberi ID unik yang disebut ID session, ID tersebut disimpan di *cookie* klien atau di URL dan dapat diakses pada setiap halaman yang dibuka selama *session* tersebut belum dihapus.

Untuk memulai sebuah variabel *session* pada PHP digunakan sintaks :

```
session_start();
```

session akan terbentuk atau menjadi peringkasan *session* saat ini berdasarkan ID session yang saat ini sedang diminta melalui metode GET, POST, atau sebuah *cookie*.

Untuk mengakhiri / menghapus *session* dari variabel pada PHP ada 2 macam, yaitu tergantung dari setting *register_global* dari *php.ini* apakah aktif atau tidak, apabila *register_global* non-aktif, maka script yang digunakan adalah :

```
unset($_SESSION['test']);
```

Dan apabila *register_global* aktif digunakan *script* berikut ini :

```
session_unregister('count');
```

Apabila telah selesai memakai aplikasi maka user harus *logout* dengan memakai perintah seperti diatas karena jika tidak dilakukan browser akan masih tetap mengenal *session* yang telah digunakan sebelumnya dan user lain yang tidak otentik dapat masuk kepada level *Administrator* ini dengan mudah.

2.8 Database Mysql

Menurut Nugroho (2011:29) bahwa *mySQL* (*My Strukture Query Language*) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source. *MySQL* sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux karena sifatnya open source *MySQL* dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux. Database *MySQL* adalah database yang sangat powerfull, stabil, mudah.

MySQL sangat banyak dipakai dalam sistem database web dengan menggunakan PHP. PHP juga memberikan fasilitas database yang. Karena *PHPTriad* dilengkapi dengan database *MySQL* maka terdapat tempat untuk menyimpan data (*store*), dan untuk mengambil kembali data anda (*retrieve*). Seperti sistem database SQL (*Structured Query Language*) yang lain, *MySQL*

juga dilengkapi dengan perintah-perintah dan sintaks-sintaks SQL, dengan keunggulan sebagai berikut.

- a. Konsep database MySQL berkecepatan tinggi tentang sistem penyajian data.
- b. Harga yang relatif murah, karena ada yang dapat diperoleh secara gratis
- c. Sintaks bahasanya menggunakan perintah yang sederhana.
- d. Dukungan penggunaan banyak tersedia.

2.9 Apache

Apache merupakan web server yang digunakan dalam pemrograman web berbasis server. Adapun pertimbangan memilih Apache adalah Apache termasuk dalam kategori free software (software gratis) dan Instalasi Apache sangat mudah serta mampu beroperasi pada banyak platform di sistem operasi seperti Unix 3.1, BSDI 2.0, Linux, dan Windows. Apache mudah dalam penambahan peripheral lainnya ke dalam platform web server, misalnya menambahkan modul. Mengemukakan Apache adalah paket aplikasi yang digunakan untuk web server yang handal dan stabil.

Pada dasarnya web server lainnya, Apache hanya menunggu adanya permintaan (request) yang diajukan client melalui browser (Mozilla, Netscape, Opera, dan lain-lain). Setelah ada request dari client, maka langkah selanjutnya web server akan memproses request tersebut dan mengirimkan data-data yang diinginkan client. Agar web server dapat berkomunikasi dengan web client (Browser), maka dibutuhkan suatu protokol yang mengatur komunikasi antara keduanya, protokol tersebut adalah Hyper Text Transfer Protocol (HTTP). Protokol ini berfungsi untuk transfer file HTML dan web. Jadi dapat disimpulkan Apache adalah perangkat lunak yang merupakan paket yang ada pada aplikasi pemrograman web (Nugroho, 2011 :104)

2.10 Macromedia Dreamweaver

Dreamweaver MX adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh Macromedia dengan alamat website www.macromedia.com. Dengan

menggunakan program ini, seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendisain webnya. Dreamweaver MX selain sebagai editor yang komplet juga dapat digunakan sebagai animasi sederhana yang berbentuk layer dengan bantuan javascript yang didukungnya. Salah satu kelebihan Dreamweaver adalah ruang kerja Dreamweaver beserta tool yang tersedia dapat digunakan dengan sangat mudah dan cepat sehingga bisa dibangun suatu website dengan cepat dan tanpa harus melakukan coding. Selain itu, Dreamweaver juga mempunyai integrasi dengan produk Macromedia lainnya, seperti Flash dan Fireworks (Nugroho 2008 : 2).

Fungsi coding Dreamweaver tidak hanya mendukung coding HTML, tetapi juga CSS (Cascading Style Sheet), javascript, coldfusion, ASP(Active Server Pages), JSP (Java Server Pages), dan Dreamweaver juga memungkinkan untuk anda membangun website dengan server berbahasa CFML (Coldfusion Markup Language), ASP.net, JSP dan PHP.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Pada penelitian ini, fokus yang paling mendasar adalah bagaimana merancang implementasi penyimpanan arsip perkara digital studi kasus Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh. Penelitian ini mencakup masalah pada pelayanan bidang ke arsipan perkara dianggap masih belum memenuhi kebutuhan penyimpanan dan pencarian data perkara yang belum efektif.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian merupakan hal yang mendasar, pengolahan dan penafsiran suatu data dan keterangan yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan penelitian. Penelitian ini di laksanakan pada Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh. Pilihan lokasi dilakukan secara sengaja (*purposive*) dengan pertimbangan bawah adanya kesediaan lembaga tersebut untuk memberikan informasi yang butuhkan sesuai dengan penelitian sedangkan waktu penelitian akan dilakukan pada bulan Maret 2014 sampai selesai.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		Minggu ke-															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan dan Pengajuan Proposal																
2	Observasi Objek Penelitian																
3	Pengumpulan dan Analisis Data																
4	Perancangan Aplikasi																
5	Implementasi Aplikasi																
6	Penyusunan Laporan Penelitian / Skripsi																

3.3 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam implementasi ini adalah *hardware* dan *software*.

1. Perangkat keras (*Hardware*)
 - Laptop Intel Core 2 Duo
 - Memori 2 GB
 - Hardisk 80 GB
2. Perangkat Lunak (*Software*)
 - Sistem Operasi *Windows 7*
 - Pemrograman menggunakan *Web PHP*
 - *Data Base* menggunakan *MySQL*

3.4 Metode Pengumpulan Data

3.4.1 Jenis Data

1. Data *primer*, merupakan data yang dihimpun sendiri dari responden langsung pada objek penelitian.
2. Data *sekunder*, yaitu data pelengkap yang sifatnya mendukung keperluan data primer seperti buku-buku, literatur dan sumber-sumber tertulis yang diambil langsung dari objek penelitian.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Kajian Pustaka

Teknik Kepustakaan, yaitu dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari teori-teori dan literatur yang berhubungan dengan judul penelitian.

2. Pengamatan (*observasi*), dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan kondisi nyata atau fakta dilapangan tentang penyampaian perkara secara manual pada Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh. Selain itu penulis juga melakukan validasi hasil pengamatan dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan bagaimana cara penyampaian data perkara pada Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh.

- Dokumentasi

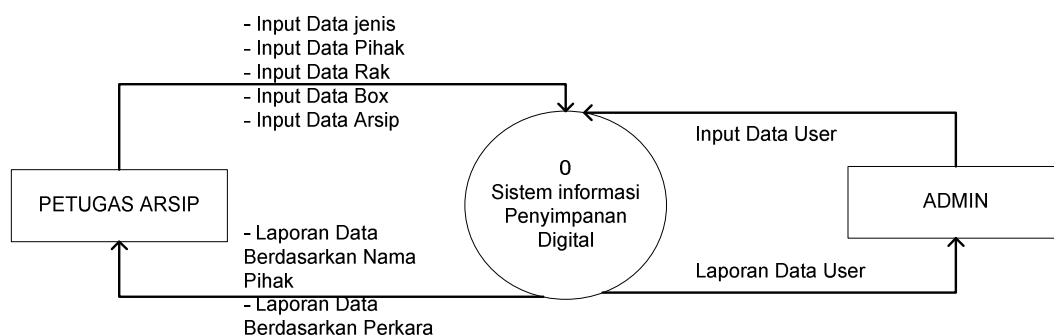
Yaitu dengan cara mengumpulkan data sekunder yang telah didokumentasi, data itu berupa buku-buku, karya tulis ilmiah dan dokumentasi lainnya yang dianggap berkaitan dengan penelitian.

3.5. Perancangan Sistem

Perancangan sistem di sini menggunakan beberapa tools yang digunakan untuk membantu analisis, yaitu diagram konteks, data *flow* diagram serta entity relational diagram.

3.6. Diagram Konteks

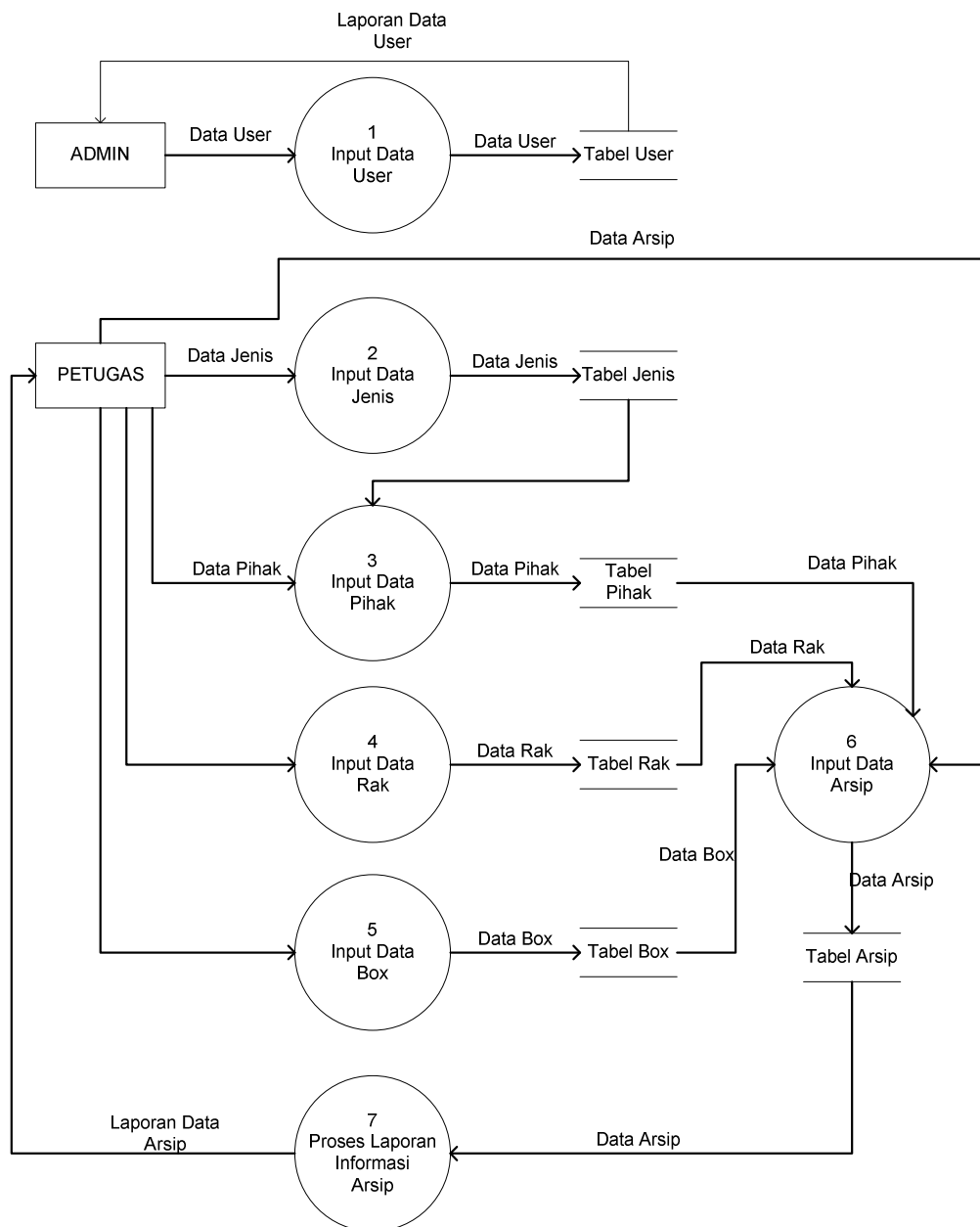
Diagram konteks merupakan model grafis yang memperlihatkan sistem dalam bentuk paling umum atau global dan digunakan untuk mendefinisikan serta memperlihatkan lingkup atau batas sistem yang akan ditelaah (area studi). Diagram konteks menunjukkan data yang mengalir dari dan ke terminator (asal data). Berikut gambaran sistem informasi yang sedang berjalan :



Gambar 3.1 Diagram Konteks Aplikasi Arsip

3.7. DFD (*Data Flow Diagram*)

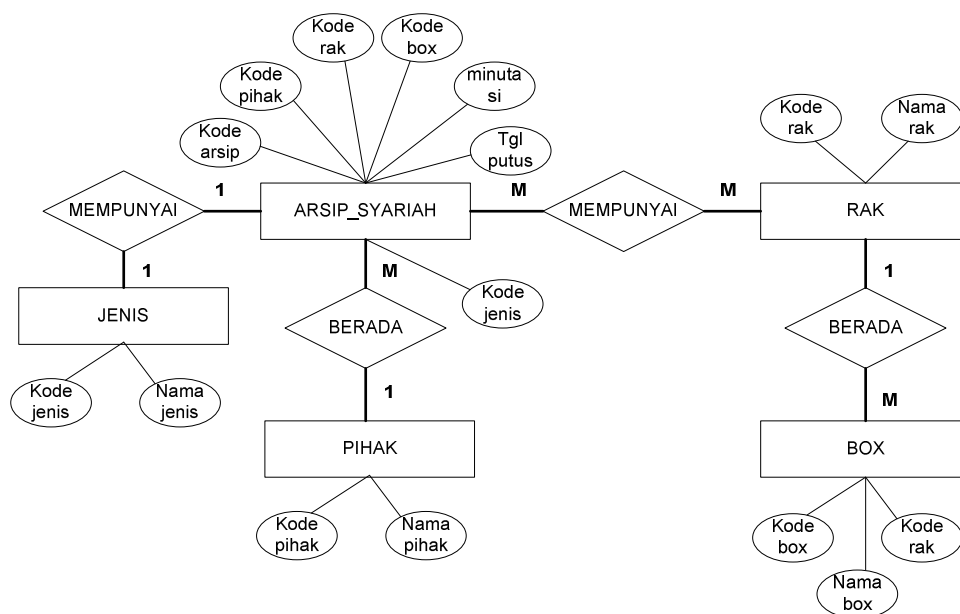
DFD (*Data Flow Diagram*) ini bertujuan untuk menggambarkan sistem jaringan kerja antara proses yang berhubungan satu sama lain dengan aliran data yang ada didalam sistem



Gambar 3.2 Data Flow Diagram

3.8. Entity Relationship Diagram (ERD)

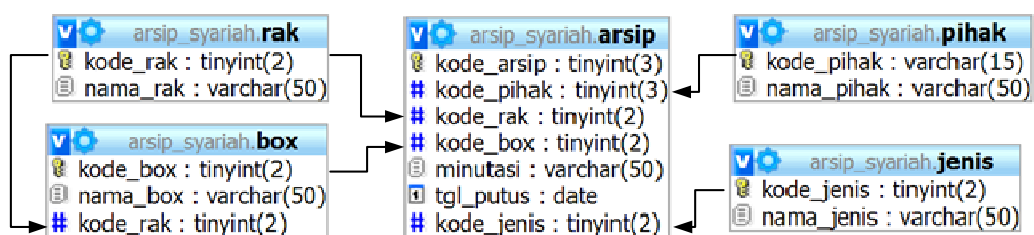
ERD yang terdapat pada Gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa setiap arsip syariah mempunyai satu jenis arsip dan banyak arsip syariah mempunyai banyak rak dan setiap rak mempunyai banyak Box. Setiap pihak mempunyai banyak arsip syariah.



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.9. Relasi Tabel

Relasi Tabel yang terdapat pada Gambar 3.4 dapat dijelaskan bahwa hubungan antar Tabel mempunyai penghubungnya yaitu hubungan antara Tabel jenis dan Tabel pihak adalah kode jenis, hubungan antara Tabel pihak dengan Tabel arsip adalah kode pihak, hubungan Tabel rak dan Tabel arsip adalah kode rak serta hubungan Tabel Box dengan Tabel arsip adalah kode Box.



Gambar 3.4 Relasi Tabel

3.10. Rancangan Tabel

Pada tahap perancangan Implementasi Arsip ini, akan dijelaskan mengenai perancangan tentang Tabel yang akan digunakan dalam rancang bangun Implementasi Arsip Perkara Digital di Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh. Rancangan Tabel-Tabel dapat dilihat pada Tabel 3.2 sampai dengan Tabel 3.6 :

Tabel 3.2 Perkara

No	Field Name	Type	Size	Key	Keterangan
1	Kode_jenis	Tinyint	2	Primary Key	Kode jenis
2	Nama_jenis	Varchar	50		Nama jenis

Tabel 3.3 Pihak

No	Field Name	Type	Size	Key	Keterangan
1	Kode_pihak	Tinyint	2	Primary Key	Kode pihak
2	Nama_pihak	Varchar	50		Nama pihak
3	Kode_jenis	Tinyint	2		Kode jenis

Tabel 3.4 Rak

No	Field Name	Type	Size	Key	Keterangan
1	Kode_rak	Tinyint	2	Primary Key	Kode rak
2	Nama_rak	Varchar	30		Nama rak

Tabel 3.5 Box

No	Field Name	Type	Size	Key	keterangan
1	Kode_Box	Tinyint	2	Primary key	Kode Box
2	Nama_Box	Varchar	30		Nama Box
3	Kode_rak	Tinyint	2		Kode Rak

Tabel 3.6 Arsip Perkara

No	Field Name	Type	Size	Key	Keterangan
1	Kode_arsip	Tinyint	3	Primary key	Kode arsip
2	Kode_pihak	Tinyint	2	Foreign Key	Kode pihak
3	Kode_rak	Tinyint	2	Foreign Key	Kode rak
4	Kode_Box	Tinyint	2	Foreign Key	Kode Box
5	Minutasi	Varchar	30		Minutasi
6	Tgl_putus	Date			Tgl Putus

3.11. Rancangan Form

Pada tahap perancangan Implementasi Arsip ini, akan dijelaskan mengenai perancangan tentang form input dan output yang akan digunakan dalam rancang bangun Implementasi Arsip Perkara Digital di Mahkamah Syar'iyah Banda Aceh. Rancangan form pada pada sistem terlihat pada Gambar 3.5 sampai dengan Gambar 3.12.

**SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH**

ADMINISTRATOR

Username

Password

Gambar 3.5 Form Login Petugas

**SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH**

FORM LAPORAN
KELUAR

FORM JENIS

KODE JENIS

NAMA JENIS

KODE JENIS	NAMA JENIS	EDIT	HAPUS
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS

Gambar 3.6 Form Jenis Perkara

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH																								
FORM LAPORAN			KELUAR																					
FORM PIHAK																								
KODE PIHAK		NAMA PIHAK																						
KODE JENIS		SIMPAN																						
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">KODE PIHAK</th> <th style="padding: 5px;">NAMA PIHAK</th> <th style="padding: 5px;">KODE JENIS</th> <th style="padding: 5px;">EDIT</th> <th style="padding: 5px;">HAPUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> </tbody> </table>					KODE PIHAK	NAMA PIHAK	KODE JENIS	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
KODE PIHAK	NAMA PIHAK	KODE JENIS	EDIT	HAPUS																				
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																				
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																				
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																				

Gambar 3.7 Form Pihak

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH																				
FORM LAPORAN			KELUAR																	
FORM RAK																				
KODE RAK		NAMA RAK																		
SIMPAN																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">KODE RAK</th> <th style="padding: 5px;">NAMA RAK</th> <th style="padding: 5px;">EDIT</th> <th style="padding: 5px;">HAPUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">XXXXXX</td> <td style="text-align: center;">EDIT</td> <td style="text-align: center;">HAPUS</td> </tr> </tbody> </table>					KODE RAK	NAMA RAK	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
KODE RAK	NAMA RAK	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	

Gambar 3.8 Form Rak

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH																					
FORM LAPORAN	KELUAR																				
FORM BOX																					
KODE BOX																					
KODE RAK																					
	NAMA BOX SIMPAN																				
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>KODE BOX</th> <th>NAMA BOX</th> <th>KODE RAK</th> <th>EDIT</th> <th>HAPUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> </tbody> </table>		KODE BOX	NAMA BOX	KODE RAK	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
KODE BOX	NAMA BOX	KODE RAK	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																	

Gambar 3.9 Form rak

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH																																	
FORM LAPORAN	KELUAR																																
FORM ARSIP PERKARA																																	
KODE ARSIP																																	
KODE RAK																																	
MINUTASI																																	
	KODE PIHAK KODE BOX																																
	TGL PUTUS SIMPAN																																
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>KODE ARSIP</th> <th>KODE PIHAK</th> <th>KODE RAK</th> <th>KODE BOX</th> <th>MINUTASI</th> <th>TGL PUTUS</th> <th>EDIT</th> <th>HAPUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> <tr> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>EDIT</td> <td>HAPUS</td> </tr> </tbody> </table>		KODE ARSIP	KODE PIHAK	KODE RAK	KODE BOX	MINUTASI	TGL PUTUS	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS
KODE ARSIP	KODE PIHAK	KODE RAK	KODE BOX	MINUTASI	TGL PUTUS	EDIT	HAPUS																										
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																										
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																										
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	EDIT	HAPUS																										

Gambar 3.10 Form Arsip Perkara

**SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH**

LAPORAN ARSIP PERKARA BERDASARKAN NAMA

KODE ARSIP	NAMA PIHAK	NAMA RAK	NAMA BOX	MINUTASI	TGL PUTUS	JENIS PERKARA
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.11 Laporan Arsip Perkara Berdasarkan Nama Pihak

**SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH BANDA ACEH**

LAPORAN ARSIP PERKARA BERDASARKAN PERKARA

KODE ARSIP	NAMA PIHAK	NAMA RAK	NAMA BOX	MINUTASI	TGL PUTUS	JENIS PERKARA
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX
XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX

Gambar 3.12 Laporan Arsip Perkara Berdasarkan Perkara

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem informasi penyimpanan perkara digital pada mahkamah syariah Banda Aceh Berbasis PHP telah dibangun dengan hasil dan pembahasan sebagai berikut. Hasil dan pembahasan dibagi menjadi hasil halaman masukan data dan halaman laporan.

4.1 Halaman Masukan

4.1.1 Halaman Login

Halaman pertama kali sebelum *user* masuk ke dalam sistem adalah halaman login, halaman logi dapat dilihat pada Gambar 4.1, halaman ini dirancang supaya *user* yang menggunakan sistem adalah *user* yang berhak dalam menginput data. Halaman dapat diakses jika seorang *user* telah mendaftar sebagai petugas.



The image shows a web-based login interface. At the top, there is a banner with a green background on the left containing a circular logo of the Mahkamah Syariah Banda Aceh, and a photograph of a modern building on the right. Overlaid on the banner is the text 'SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL' in large yellow letters, and 'MAHKAMAH SYARIAH - BANDA ACEH' in smaller yellow letters below it. Below the banner, the title 'FORM LOGIN USER' is centered. The login form consists of two input fields: 'USERNAME : ' followed by a text box, and 'PASSWORD : ' followed by a text box. Below these fields is a 'Login' button. The entire form is enclosed in a thin black border.

Gambar 4.1 *Form Login*

4.1.2 Halaman *Input Data Jenis Perkara*

Halaman perkara adalah halaman dimana *user* dapat mengisi data-data informasi data Jenis Perkara. Pada halaman ini *user* menginputkan data nama jenis perkara. Pengisian data Jenis Perkara yang telah diisi disimpan dengan menekan tombol simpan. Hasil yang disimpan akan ditampilkan pada halaman *view* yang berada disamping *form* pengisian. Untuk melakukan aksi *update* dan hapus maka pada halaman *view* terdapat tombol *edit* dan hapus. Pada aksi *update*

data sebelum akan ditampilkan pada *form update* dan *user* hanya mengantikan data yang ingin diupdate, jika telah selesai maka *user* dapat menekan tombol *update*. Hasil yang telah diupdate dapat dilihat pada tampilan *view*. Halaman dapat dilihat pada Gambar 4.2



No.	Nama jenis	Edit	Hapus
1	PERKAWINAN		
2	KEWARISAN		
3	WASLAT		
4	HIBAH		
5	WAKAF		

Gambar 4.2 Halaman *Form* Jenis Perkara

4.1.3 Halaman *Input* Rak

Halaman rak adalah halaman dimana *user* dapat mengisi data-data informasi Rak. Pada halaman ini *user* menginputkan data kode rak, nama rak. Pengisian data yang telah diisi disimpan dengan menekan tombol simpan. Hasil yang disimpan akan ditampilkan pada halaman *view* yang berada disamping *form* pengisian.



No.	Nama Rak	Edit	Hapus
1	Rak A		
2	Rak B		
3	Rak C		
4	Rak D		
5	Rak E		

Gambar 4.3 Halaman Rak

Untuk melakukan aksi *update* dan hapus maka pada halaman *view* terdapat tombol *edit* dan hapus. Pada aksi *update* data sebelum akan ditampilkan pada *form update* dan *user* hanya menggantikan data yang ingin diupdate, jika telah selesai maka *user* dapat menekan tombol *update*. Hasil yang telah diupdate dapat dilihat pada tampilan *view*. Halaman rak dapat dilihat pada Gambar 4.3

4.1.4 Halaman Data Box

Halaman *Box* adalah halaman dimana *user* dapat mengisi data-data informasi *Box*. Pada halaman ini *user* menginputkan data nama *Box* dan nama rak. Pengisian data *Box* yang telah diisi disimpan dengan menekan tombol simpan. Hasil yang disimpan akan ditampilkan pada halaman *view* yang berada disamping *form* pengisian. Untuk melakukan aksi *update* dan hapus maka pada halaman *view* terdapat tombol *edit* dan hapus. Pada aksi *update* data sebelum akan ditampilkan pada *form update* dan *user* hanya menggantikan data yang ingin diupdate, jika telah selesai maka *user* dapat menekan tombol *update*. Hasil yang telah diupdate dapat dilihat pada tampilan *view*. Halaman *Box* dapat dilihat pada Gambar 4.4

No.	Nomor Box	Nama Box	EDIT	HAPUS
1	Box A.1	Rak A		
2	Box A.2	Rak A		
3	Box A.3	Rak A		
4	Box A.4	Rak A		
5	Box A.5	Rak A		

Gambar 4.4 Halaman *Box*

4.1.5 Halaman Data Pihak

Pada halaman *Pihak*, *user* menginputkan data nama pihak. Pengisian data *User* yang telah diisi disimpan dengan menekan tombol simpan. Hasil yang

disimpan akan ditampilkan pada halaman *view* yang berada disamping *form* pengisian. Untuk melakukan aksi *update* dan hapus maka pada halaman *view* terdapat tombol *edit* dan hapus. Pada aksi *update* data sebelum akan ditampilkan pada *form update* dan *user* hanya mengantikan data yang ingin diupdate, jika telah selesai maka *user* dapat menekan tombol *update*. Hasil yang telah diupdate dapat dilihat pada tampilan *view*. Halaman pihak dapat dilihat pada Gambar 4.5

No.	Nama Pihak	ARSIP	EDIT	HAPUS
1	SURYADI			
2	MUKSIN			
3	ABDULLAH			
4	NURAINI			
5	DARMIATI			
6	SUDIRMAN			

Gambar 4.5 Halaman Pihak Perkara

4.1.6 Halaman Data Arsip perkara

Pada halaman arsip perkara, *user* menginputkan data Nama rak, nama *box*, minutasi, tanggal putus dan jenis perkara. Pengisian data arsip perkara yang telah diisi disimpan dengan menekan tombol simpan. Hasil yang disimpan akan ditampilkan pada halaman *view* yang berada disamping *form* pengisian. Untuk melakukan aksi *update* dan hapus maka pada halaman *view* terdapat tombol *edit* dan hapus. Pada aksi *update* data sebelum akan ditampilkan pada *form update* dan *user* hanya mengantikan data yang ingin di *update*, jika telah selesai maka *user* dapat menekan tombol *update*. Hasil yang telah diupdate dapat dilihat pada tampilan *view*. Halaman arsip perkara dapat dilihat pada Gambar 4.6

No.	Nama Pihak	Jenis Perkara	Nomor Rak	Nomor Box	Minutasi	Tanggal Putus	Edit	Hapus
1	SURYADI	PERKAWINAN	Rak A	Box A.1	mhgf	0000-00-00		
2	SURYADI	KEWARISAN	Rak A	Box A.1	mhgf	2014-06-02		

Gambar 4.6 Halaman Arsip perkara

4.2 Halaman Laporan

Halaman laporan yang dihasilkan dari sistem pendataan arsip Perkara dibawah ini adalah *form* pencarian berdasarkan nama yang terdapat pada Gambar 4.7 dan laporannya yang terdapat pada Gambar 4.8 dan hasilnya laporan per orangn pada Gambar 4.9.

No.	Nama Pihak	LAPORAN	EDIT	HAPUS
1	SURYADI			
2	MUKSIN			
3	ABDULLAH			
4	NURAINI			
5	DARMIATI			
6	SUDIRMAN			

Gambar 4.7 Halaman *form* pencarian data berdasarkan nama pihak perkara

No.	Nama Pihak	Nomor Rak	Nomor Box	Minutasi	Tanggal Putus	Jenis Perkara
1	SURYADI	Rak A	Box A.1	mhgf	0000-00-00	PERKAWINAN
2	SURYADI	Rak A	Box A.1	mhgf	2014-06-02	KEWARISAN

Gambar 4.8 laporan berdasarkan nama pihak perkara

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH - BANDA ACEH

INPUT DATA | CARI DATA DAN LAPORAN

FORM CARI DATA ARSIP BERDASARKAN JENIS PERKARA

Jenis Perkara: **PERKAWINAN** (selected)
 PERKAWINAN
 KEWARISAN
 WASIAT
 HIBAH
 WAKAF

Cari Data

Gambar 4.9 Halaman *form* pencarian data berdasarkan jenis perkara

SISTEM INFORMASI PENYIMPANAN PERKARA DIGITAL
MAHKAMAH SYARIAH - BANDA ACEH

DAFTAR ARSIP PERKARA BERDASARKAN JENIS PERKARA

No.	Nama Pihak	Nomor Rak	Nomor Box	Minutasi	Tanggal Putus	Jenis Perkara
1	SURYADI	Rak A	Box A. 1	mhgf	0000-00-00	PERKAWINAN
2	DARMIATI	Rak A	Box A. 2	mmt-04	2014-06-03	PERKAWINAN

Gambar 4.10 Halaman laporan berdasarkan jenis perkara

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian tugas akhir yang telah dibangun ini adalah sebuah Sistem informasi penyimpanan perkara digital pada mahkamah syariah Banda Aceh Berbasis Web yang diharapkan dapat berguna untuk mempermudah di dalam pemrosesan data agar bisa lebih mengefisienkan waktu.

Adapun kesimpulan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil rancangan Sistem informasi penyimpanan perkara digital pada mahkamah syariah Banda Aceh berbasis web yang telah dibangun menghasilkan Tabel jenis, pihak, rak, *box* dan arsip.
2. Hasil penyajian Sistem informasi penyimpanan perkara digital pada mahkamah syariah Banda Aceh berbasis web yang telah dihasilkan adalah *form* jenis, pihak, rak, *box* dan arsip.dan laporan berdasarkan nama pihak perkara dan berdasarkan jenis perkara.

5.2 Saran

Rancangan sistem informasi ini masih banyak kekurangan baik bagi penulis maupun pihak mahkamah syariah Banda Aceh. Oleh karenanya, maka penulis memberikan peran-peran untuk perbaikan kedepan nya yaitu :

1. Diharapkan partisipasi dari pihak mahkamah syariah Banda Aceh untuk memelihara dan memperbaharui sistem informasi website ini.
2. Ketepatan dalam proses pengisian data perlu diperhatikan agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pengisian data karena dapat berakibat fatal dalam proses pengolahan Informasi yang akan disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahra, A. 2011. Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Davis, Gordon. 2010. Pengantar Teknologi dan Informasi. Semarang: Salemba Infotek
- Alfatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Publisher
- Jogiyanto, H.M. 2009, Analisis Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi Publisher
- Kadir, A. 2011. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi publisher
- McLeod, Raymond. 2010. Pengantar Teknologi dan Informasi. Semarang: Salemba Infotek
- Nugroho, B. 2011. Pengenalan Php dan Mysql. Yogyakarta: Gavamedia
- Pamungkas. 2009. Tips dan Trik PHP dan Myql. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Ramadhan, Andi. 2009. Cara Mudah Merancang Aplikasi Sistem Informasi Stok Barang Menggunakan MySql. Jakarta: Gramedia.
- Robert G. Murdick. 2010. Pengantar Teknologi dan Informasi. Semarang: Salemba Infotek
- Sadiman. 2009. Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Erlangga.
- Scoot, Gregory, M. 2010. Pengantar Teknologi dan Informasi. Semarang: Salemba Infotek
- Supriyanto, Aji. 2010. Pengantar Teknologi dan Informasi. Semarang: Salemba Infotek