

**PERANCANGAN *WEBSITE* PROFIL KOPERASI PEDAGANG
PASAR LAMKUTA MENGGUNAKAN
PHP DAN MYSQL**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas UBudiyah Indonesia**



Oleh
Nama : Fitriadi
Nim : 131020120085

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS UBUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN *WEBSITE* PROFIL KOPERASI PEDAGANG PASAR LAMKUTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Tugas Akhir oleh Fitriadi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada
tanggal 19 Juli 2014

Dewan Penguji :

1. Ketua (Agus Ariyanto, SE., M.Si)

2. Anggota (Jurnalis J.Hius. ST., MBA)

3. Anggota (Ichsan, M.Sc)

**PERANCANGAN *WEBSITE* PROFIL KOPERASI PEDAGANG
PASAR LAMKUTA MENGGUNAKAN
PHP DAN MYSQL**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas UBudiyah Indonesia**

Oleh

Nama : Fitriadi

Nim : 131020120085

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Jurnalis J. Hius, ST., MBA)

(Ichsan, M.Sc)

Ka. Prodi Teknik Informatika,

Pembimbing,

(Fathiah, S.T., M. Eng)

(Agus Ariyanto, SE., M.Si)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J. Hius, ST., MBA)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 19 Juli 2014

Materai 6000

Fitriadi
131020120085

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah dengan judul “PERANCANGAN WEBSITE PROFIL KOPERASI PEDAGANG PASAR LAMKUTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”. Tidak lupa pula Shalawat beriring salam marilah sama-sama kita panjatkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke-alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Karya Tulis Ilmiah ini merupakan salah satu syarat akademik untuk memenuhi kredit semester Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ubudiyah Indonesia. Karya Tulis Ilmiah ini merupakan hasil pengamatan lapangan, dilengkapi dengan kajian teori dari buku-buku dan sumber-sumber yang berhubungan terhadap objek penelitian. Penelitian ini dilakukan pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta yang bertempat di Desa Lam Ateuk Kec. Kuta Baro Kab. Aceh Besar.

Disamping itu bantuan dari berbagai pihak sangat berperan dalam proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Oleh karena itu dengan rasa penuh hormat, tulus dan ikhlas penulis ucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Jurnalis J.Hius ST.,MBA, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas UBudiyah Indonesia Banda Aceh.
2. Ibu Fathiah, S.T.,M.Eng, selaku ketua Prodi Teknik Informatika.
3. Bapak Agus Ariyanto, SE,.M.Si selaku dosen pembimbing Karya Tulis Ilmiah yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta memberikan arahan dan masukan yang sangat berguna dalam penyelesaian karya Tulis Ilmiah ini.
4. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Ketua Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta beserta anggota dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam memberikan data dan informasi dalam rangka menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.

5. Ibunda dan Ayahanda tercinta, yang telah membesarkan dan membimbing penulis baik secara moral maupun secara material, serta Do'anya yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini.
6. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Nurul Hafnati, M. Iqbal Patra dan Teman-teman seperjuangan Teknik Informatika Universitas UBudiyah angkatan 2013.
7. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran pengerjaan dan penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis sangat menyadari sepenuhnya walaupun begitu banyak bantuan dari berbagai pihak, bukan berarti penyusunan skripsi ini dianggap sudah sangat sempurna, tetapi masih banyak kekurangan-kekurangan baik dari segi teknis maupun dari segi penyampaian materi. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar penyusunan nya menjadi sempurna.

Akhirnya penulis berharap semoga penyusunan laporan ini dapat memberi nilai tambah bagi pembuat, dan semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi kita semua dan penerus selanjutnya, Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 9 Agustus 2014

Fitriadi

ABSTRAK

Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta merupakan salah satu koperasi yang terletak di Aceh Besar. Pendistribusian informasi bagi koperasi sangat penting dalam meningkatkan *traffic* usaha dari koperasi tersebut. Semakin luas informasi yang beredar pada masyarakat akan berdampak positif bagi Koperasi Pasar Lamkuta sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi terbaru tentang koperasi tersebut. Dengan situasi tersebut penulis merancang sebuah *website profil* untuk Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta. Sistem perancangan dalam pembuatan *website* ini dikembangkan dengan menggunakan beberapa *software* yakni *Bluefish*, *Apache*, *Web Server*, *PHP* dan *MySQL*. Metode perancangan sistem yang digunakan untuk mengidentifikasi komponen-komponen perancangan sistem informasi meliputi Perancangan *ERD*, *DFD*, *Flowchart*, dan struktur tabel *database*. Dengan adanya *website profil* pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta ini, masyarakat luas dapat memperoleh informasi dengan cepat dan dimana saja karena dapat diakses *online* melalui *internet*. *Website* ini juga bersifat dinamis, sehingga informasi yang disajikan di dalam *website* ini selalu *update*.

Kata Kunci: *Website*, Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta, *PHP* & *MySQL*.

ABSTRACT

Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta is one of the cooperative located in Aceh Besar. Distribution information for cooperatives is very important in enhancing the traffic of the cooperative effort. The more extensive the information circulating in the community will have a positive impact for Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta so that people's can find the latest information about the cooperative. With this situation, the authors designed a website for the Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta profile. System design in the creation of this website was developed using some software that is *Bluefish*, *Apache Web Server*, *PHP* and *MySQL*. System design methods used to identify the components of information systems design covering with *ERD*, *DFD*, *Flowchart*, and the structure of the database table. With the website profile in this Koperasi Pedagang Pasa Lamkuta, the public can get information quickly and anywhere because it can be accessed online via at internet. This website also is dynamic, so that the information presented on the website is always updated.

Keywords : *Website*, Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta, *PHP* & *MySQL*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 6
2.1 Sejarah Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta	6
2.2 Visi dan Misi	6
2.2.1 Visi Perusahaan	6
2.2.2 Misi Perusahaan.....	6
2.3 Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta	7
2.4 Pengertian Koperasi.....	8
2.4.1 Landasan Koperasi	9
2.4.2 Fungsi Koperasi.....	9
2.4.2 Azas Koperasi.....	10
2.5 Pengertian Sistem.....	10
2.6 Pengertian Informasi.....	11
2.7 Pengolahan Data	11
2.8 Pengertian <i>Database</i>	12
2.9 Pengertian MySQL.....	13
2.10 Definisi PHP.....	14
2.10.1 Sejarah Singkat PHP.....	15
2.10.2 Kelebihan-kelebihan PHP.....	15
2.10.3 Struktur dan Format Penulisan PHP.....	15

2.11	HTML	16
2.12	CSS	17
2.13	Javascript	17
2.14	Web Browser	18
2.15	Konsep Perancangan Terstruktur	18
2.15.1	ERD (<i>Entity Relation Diagram</i>)	18
2.15.2	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>)	19
2.15.3	Bagan Alir Program (<i>Program Flowchart</i>)	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		23
3.1	Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.2	Prosedur Penelitian	23
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data	24
3.2.2	Data yang Diperlukan	24
3.2.3	Metoda Analisa Data	25
3.3	Alat dan Bahan Penelitian	26
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	28
3.5	Perancangan Sistem	28
3.5.1	Diagram Konteks	29
3.5.2	Data Flow Diagram	30
3.5.2.1	Perincian Data Flow Diagram	31
3.5.3	Diagram Flowchart	34
3.5.3.1	Flowchart Login	34
3.5.3.2	Flowchart Admin	35
3.5.3.3	Flowchart Operator	36
3.5.3.4	Flowchart Member	37
3.5.3.5	Flowchart Pengunjung	38
3.5.4	Skema Relasi Database	39
3.6	Rancangan Database	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Teknik Pembuatan Website	46
4.1.1	Model	47
4.1.2	Controller	48
4.1.3	View	48
4.2	Implementasi Sistem	49

4.2.1	Halaman Administrator	49
4.2.1.1	Halaman <i>Login</i> Admin	49
4.2.1.2	Halaman <i>Home</i> Admin	50
4.2.1.3	Halaman Tambah Artikel	51
4.2.1.4	Halaman Tambah Album	51
4.2.1.5	Halaman Tambah <i>Slider</i>	52
4.2.1.6	Halaman Data <i>Slider</i>	53
4.2.1.7	Halaman Data <i>Polling</i>	54
4.2.1.8	Halaman Data Komentar	55
4.2.2	Halaman Pengunjung dan <i>Member</i>	55
4.2.2.1	Halaman <i>Home</i> Pengunjung dan <i>Member</i>	56
4.2.2.2	Halaman Galeri Pengunjung.....	57
4.2.2.3	Halaman Berita Pengunjung.....	58
4.2.2.4	Halaman <i>Polling</i> Pengunjung.....	59
4.2.2.5	Halaman Grafik <i>Polling</i>	60
4.2.2.6	Halaman <i>Login Member</i>	61
4.2.2.7	Halaman <i>Input</i> Komentar	62
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64
BIODATA PENULIS.....		65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Koperasi Pasar Lamkuta	8
Gambar 2.2 Simbol <i>Entity</i>	18
Gambar 2.3 Simbol <i>Attribute</i>	18
Gambar 2.4 Simbol <i>Relationship</i>	19
Gambar 2.5 Simbol DFD	20
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	29
Gambar 3.2 <i>DFD Website Profil</i> Koperasi Pasar Lamkuta	30
Gambar 3.3 Perincian <i>DFD Admin</i>	31
Gambar 3.4 Perincian <i>DFD Operator</i>	32
Gambar 3.5 Perincian <i>DFD Pengunjung</i>	33
Gambar 3.6 Perincian <i>DFD Member</i>	33
Gambar 3.7 <i>Flowchart Login</i>	34
Gambar 3.8 <i>Flowchart Admin</i>	35
Gambar 3.9 <i>Flowchart Operator</i>	36
Gambar 3.10 <i>Flowchart Member</i>	37
Gambar 3.11 <i>Flowchart Pengunjung</i>	38
Gambar 3.12 Skema relasi <i>database</i>	39
Gambar 3.13 <i>Flowchart Admin</i>	33
Gambar 4.1 Halaman <i>Login Admin</i>	49
Gambar 4.2 Halaman <i>Home Admin</i>	50
Gambar 4.3 Halaman Tambah Artikel	51
Gambar 4.4 Halaman Tambah Album	51
Gambar 4.5 Halaman Tambah <i>Slider</i>	52
Gambar 4.6 Halaman Data <i>Slider</i>	53
Gambar 4.7 Halaman Data <i>Polling</i>	54
Gambar 4.8 Halaman Data Komentar.....	55
Gambar 4.9 Halaman <i>Home Pengunjung dan Member</i>	56
Gambar 4.10 Halaman Galeri Pengunjung	57
Gambar 4.11 Halaman Berita Pengunjung.....	58
Gambar 4.12 Halaman <i>Polling</i> Pengunjung.....	59
Gambar 4.13 Halaman Grafik <i>Polling</i>	60
Gambar 4.14 Halaman <i>Login Member</i>	61
Gambar 4.15 Halaman <i>Input</i> Komentar	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>flowchart</i> program	21
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	23
Tabel 3.2 Tabel Album	40
Tabel 3.3 Tabel <i>Photo</i>	40
Tabel 3.4 Tabel Komentar	40
Tabel 3.5 Tabel Balas Komentar	41
Tabel 3.6 Tabel Berita	41
Tabel 3.7 Tabel Info Terkini	42
Tabel 3.8 Tabel Pertanyaan <i>Polling</i>	42
Tabel 3.9 Tabel Jawaban <i>Polling</i>	42
Tabel 3.10 Tabel Jawab <i>Polling</i>	42
Tabel 3.11 Tabel <i>Profil</i>	43
Tabel 3.12 Tabel Jenis Kelamin	43
Tabel 3.13 Tabel <i>Role</i>	43
Tabel 3.14 Tabel <i>User</i>	44
Tabel 3.15 Tabel <i>Slider</i>	44
Tabel 3.16 Tabel Statistik Pengguna	44
Tabel 3.17 Tabel <i>Tb Online</i>	44
Tabel 4.1 Tabel <i>File</i> Koneksi	46
Tabel 4.2 Tabel Contoh <i>Model</i>	47
Tabel 4.3 Tabel Contoh <i>View</i>	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini, terdapat berbagai kebutuhan yang belum terpenuhi secara maksimal sehingga timbul berbagai permasalahan yang semakin kompleks di berbagai bidang terutama dalam kegiatan sehari-hari. Menghadapi kenyataan tersebut tentunya kita dituntut untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi serta kecakapan, ketepatan dan keakuratan dalam memberikan informasi sehingga dalam melaksanakan pekerjaan kita akan mendapatkan hasil yang optimal. Salah satu cara untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah dengan pemanfaatan Ilmu Teknologi Komputer yang kini telah mengembangkan sebuah Teknologi Jaringan menjadi Teknologi *internet*. *Internet* merupakan jaringan komputer *global* diseluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi *modern* yang dapat memberikan serta menampilkan berbagai informasi dan data kepada publik. Suatu lembaga, instansi pemerintah atau swasta dapat memberikan serta menampilkan profil, iklan data dan informasi kepada publik melalui *internet* dengan memanfaatkan fasilitas *website*.

Prof. Dr. Jochen Ropke dalam buku Ekonomi Koperasi : Teori dan Manajemen (2012) menegaskan bahwa dalam menghadapi persaingan beserta tantangan-tantangan yang ada, para pengambil keputusan yang berhubungan dengan masalah koperasi membutuhkan teori dan wawasan keilmuan yang baik sebagai dasar untuk mengetahui, dalam kondisi dan pasar bagaimana koperasi dapat bersaing.

Berdasarkan hasil observasi pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta (KOPPAS) dapat diketahui cara penyampaian informasi yang terkait dengan koperasi masih sangat sederhana, penyampaian informasi dilakukan dari mulut ke mulut, atau dengan menempelkan pengumuman di dinding kantor koperasi, jadi membuat masyarakat dan para anggota koperasi kesulitan dalam mendapatkan

informasi. Anggota koperasi dan masyarakat yang membutuhkan informasi koperasi harus datang langsung ke kantor koperasi, sehingga menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan banyak anggota koperasi dan masyarakat yang ketinggalan informasi tentang koperasi tersebut. Penyampaian informasi yang demikian dapat menjadi kendala bagi koperasi untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas yang disebabkan oleh jangkauan informasi yang diterima oleh masyarakat, anggota dan partner kerja koperasi terlalu sempit, sehingga berpengaruh terhadap *traffic* usahanya.

Dari permasalahan yang timbul diatas maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut untuk menjadikan sebuah skripsi dengan membuat suatu media informasi (*website*) yang diharapkan dapat digunakan untuk menangani permasalahan tentang kurangnya informasi yang didapatkan oleh masyarakat. Dari uraian diatas maka penulis menetapkan judul **“Perancangan Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta Menggunakan Php dan MySQL”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka diperoleh sebuah rumusan masalah “Bagaimana merancang sebuah website profile pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta di Lam Ateuk Aceh Besar sehingga dapat meningkatkan kualitas penyampaian dan penyebaran informasi yang lebih luas”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dibuat suatu batasan masalah untuk terarahnya tujuan akhir dari penelitian ini, batasan permasalahan yang dibuat yaitu meliputi :

1. Fungsi utama dari *website* ini sebagai media informasi.
2. Perancangan *website* koperasi ini dibangun menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai *database*.

1.4 Ruang Lingkup

Pada tugas akhir ini, penulis memusatkan perhatian pada pembuatan *website* profil ini dengan beberapa ruang lingkup sebagai berikut :

1. Hanya menyajikan informasi mengenai koperasi.
2. Pembuatan *Polling Survei* hanya sebagai fitur tambahan untuk mengetahui kepuasan nasabah terhadap informasi dan pelayanan yang diberikan oleh Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab dari rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis, maka terdapat beberapa tujuan dari penelitian ini. Adapun tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah *website* profil koperasi dengan menggunakan PHP dan MySQL.
2. Mengetahui tingkat kepuasan nasabah dengan pengisian polling yang disediakan oleh Koperasi melalui adanya sistem ini.
3. *Website* yang dibuat bersifat *dinamis* dan *interaktif* sehingga dapat memberikan informasi yang *up to date* kepada anggota, nasabah maupun masyarakat.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya *website* profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta, diharapkan semoga kerja keras yang dilakukan oleh penulis selama pembuatan *website* ini dapat diperoleh banyak manfaat.

Adapun manfaat yang penulis maksud adalah

1. Bagi Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta
 - a. Sebagai bahan masukan guna meningkatkan penyajian informasi yang lebih akurat, efektif dan efisien serta memberikan jangkauan informasi yang lebih luas tentang Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

2. Bagi penulis

- a. Menambah wawasan serta pengetahuan penulis khususnya dalam perancangan *website* profil koperasi sehingga terdapat sebuah sarana penyajian informasi yang dinamis dan interaktif.
- b. Membantu Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta dalam merancang teknologi tepat guna berbasis *website* sebagai sarana untuk menunjang usaha koperasi tersebut.

3. Bagi masyarakat

Memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi tentang Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta secara lebih mudah.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang konsep dan landasan teori yang berkaitan dalam melakukan penelitian, pembuatan *website* dan pemecahan terhadap permasalahan yang sedang dibahas yaitu meliputi: sejarah koperasi pedagang pasar lamkuta, visi dan misi, profil koperasi pedagang pasar lamkuta, pengertian koperasi, pengertian sistem, pengertian informasi, pengolahan data, pengertian *database*, pengertian MySQL, definisi PHP, HTML, CSS, *Javascript*, *Web Browser* dan Konsep Perancangan Terstruktur.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian menyangkut waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, metoda

analisa data, alat-alat yang dipakai dalam penelitian, analisis kebutuhan sistem dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil dan pembahasan yang meliputi implementasi sistem, hasil *input* dan *output* dari pengolahan data koperasi dengan menampilkan rancangan hasil akhir berupa *screenshot* gambar dari pembuatan *website* koperasi pedagang pasar lamkuta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, penulis akan mengemukakan beberapa kesimpulan beserta saran-saran selama penulis melakukan penyusunan laporan tugas akhir serta pembuatan aplikasi *web* ini, baik untuk pemakai atau *user*, masyarakat maupun untuk penulis pada khususnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta

Pada tahun 1999 Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta (KOPPAS) yang merupakan Kelompok Pedagang Di Pasar Lam Ateuk yang berada di bawah Pengurus periode Tahun 1999 sampai dengan Tahun 2011 KOPPAS tidak berjalan sebagaimana mestinya, yang disebabkan kurangnya pemahaman anggota kelompok tentang kegunaan koperasi tersebut.

Pada Tahun 2012 Ketua Koperasi pun diganti dengan ketua yang baru yang bernama Tajuddin, dibawah kepemimpinnya Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta bekerja lebih maksimal jika dibandingkan dengan periode-periode sebelumnya, hal itu terbukti dengan lahirnya sebuah unit dari Koperasi tersebut yang bernama Light Magenta dan bergerak dibidang Percetakan (*digital printing*)

Sebagai salah satu koperasi, KOPPAS secara konsisten mengembangkan pangsa pasarnya ditengah tantangan pasar yang sedang berkembang di Indonesia. Usaha dan inisiatif diperlukan untuk memenuhi kebutuhan para nasabah dan masyarakat, Karena keterbatasan modal maka KOPPAS hanya membiayai kegiatan usaha kecil. KOPPAS LAMKUTA didirikan pada tahun 1999 berdasarkan Akta no.87/BH/K.D.K.1.1/V/1999 3 Mei 1999 dibuat di Jantho.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi Perusahaan

Menjadi Salah Satu Koperasi terkemuka di Indonesia dengan jaringan distribusi yang terintegrasi dan layanan yang prima.

2.2.2 Misi Perusahaan

1. Memperluas jaringan kantor untuk penetrasi pasar dan pembiayaan pada sentra-sentra konsumen, UKM dan sektor usaha skala korporasi.

2. Memperluas basis nasabah, mulai dari nasabah kecil hingga korporasi, melalui kerja sama dengan lembaga keuangan maupun mitra usaha lainnya.
3. Meningkatkan kemampuan Teknologi Informasi dan Sumber Daya Manusia dalam rangka memberikan layanan terbaik melalui *payment system* yang lengkap.
4. Membudayakan sistem Manajemen Resiko sesuai dengan prinsip kehati-hatian dan *Good Corporate Governance*.

2.3 Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta

Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta adalah sebagai berikut:

Nama Perusahaan	: Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta (KOPPAS LAMKUTA)
Tanggal Berdiri	: 04 Januari 1999
Tanggal Akte Pendirian	: 03 Mei 1999
Nomor Badan Hukum	: 87/BH/K.D.K.1.1/V/1999
Kantor Pusat	: Pasar Lam Ateuk Kuta Baro Aceh Besar Jl. Blang Bintang Lama Km 9,5 Kuta Baro 2372
Provinsi	: Aceh
Telepon	: 0651 581097
HP	: 0811 682102
Email	: koppaslamkuta@yahoo.com koppaslamkuta@gmail.com

Legalitas Usaha

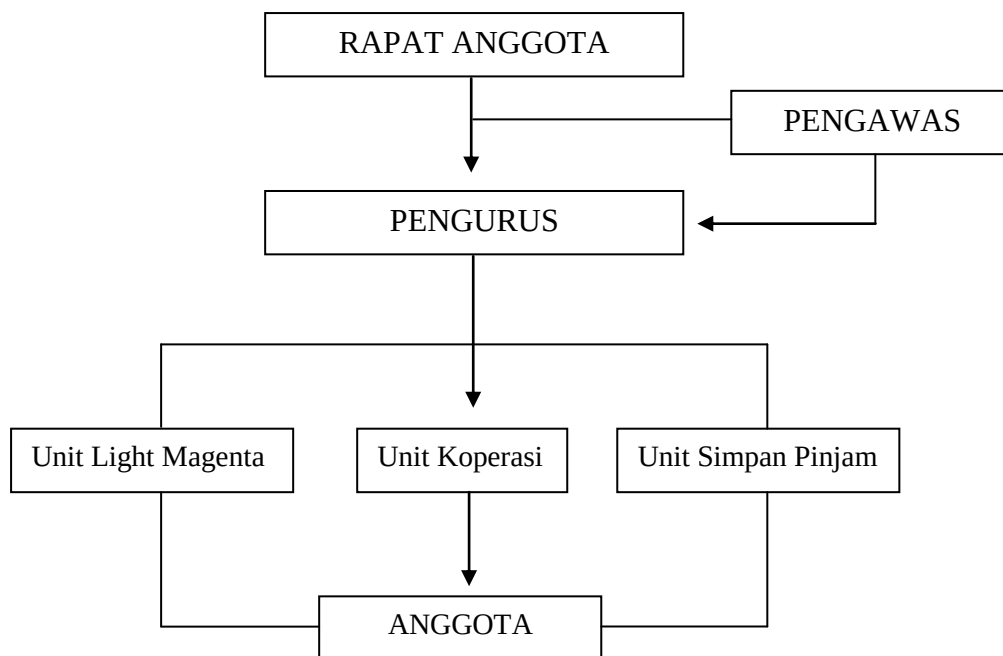
NPWP	: 03.262.092.4-101.000
SIUP	: 12121/01-09/MICRO/X/2012
SITU	: 1285/SITU.06/AB/2012
TDP	: 010926400534

Nama Pengurus Periode 2012-2015

Ketua : Tajuddin
 Sekretaris : Al Muzammil
 Bendahara : Eva Susanti

Nama Pengawas Periode 2012-2015

Ketua pengawas : Saifuddin
 Anggota pengawas : Adli
 Anggota pengawas : M. Yunus



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Koperasi Pasar Lamkuta

2.4 Pengertian Koperasi

Sesuai dengan makna yang terkandung dalam Undang – undang no. 12 tahun 1967, koperasi adalah organisasi ekonomi rakyat yang berwatak sosial, beranggotakan orang – orang atau badan hukum koperasi yang merupakan tatasusunan ekonomi sebagai usaha bersama berdasarkan azaz kekeluargaan. (pasal 3 UU No.12/1967).

Menurut Moh. Hatta (2013) Koperasi adalah usaha bersama untuk memperbaiki nasib penghidupan ekonomi berdasarkan tolong-menolong. Semangat tolong menolong tersebut didorong oleh keinginan memberi jasa kepada kawan berdasarkan prinsip seorang buat semua dan semua buat seorang.

(Sumber : <http://www.pengertianahli.com/2013/09/pengertian-koperasi-menurut-para-ahli.html>)

Berdasarkan definisi diatas bisa diambil kesimpulan bahwa Koperasi adalah sebuah organisasi yang beranggotakan orang-orang yang ingin memajukan ekonomi sebagai usaha bersama dengan azas kekeluargaan.

2.4.1 Landasan Koperasi

Landasan koperasi Indonesia ialah :

1. Landasan Ideal, Pancasila. Anggota koperasi harus meletakkan sila – sila dalam Pancasila yang juga merupakan falsafah Negara Indonesia ke dalam sifat, tujuan, dan aspirasinya;
2. Landasan Struktural, UUD 1945. Berdasarkan pasal 33 ayat 1 Undang – undang Dasar 1945 maka perekonomian koperasi harus disusun sebagai usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan sehingga kemakmuran bersama atau anggota harus diutamakan diatas kepentingan individu;
3. Landasan Mental, setia kawan dan kesadaran berpribadi. Menunjukan adanya gotong royong dan kesadaran pribadi untuk memperkuat kemakmuran ekonomi.

(Sumber : <http://keuanganlsm.com/landasan-fungsi-dan-prinsip-koperasi/>)

2.4.2 Fungsi Koperasi

Fungsi koperasi Indonesia ialah :

1. Perumusan dan penetapan kebijakan di bidang koperasi dan usaha mikro, kecil dan menengah;
2. Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang koperasi dan usaha mikro, kecil dan menengah;

3. Pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah;
4. Pengawasan atas pelaksanaan tugas di lingkungan Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah;
5. Penyelenggaraan fungsi teknis pelaksanaan pemberdayaan koperasi, usaha mikro, kecil dan menengah sesuai dengan undang-undang di bidang koperasi, usaha mikro, kecil dan menengah.

2.4.3 Azas Koperasi

Badan usaha koperasi berdasarkan atas azas kekeluargaan dan azas gotong royong.

1. Azas kekeluargaan berarti, adanya kesadaran semangat bekerja sama dan tanggung jawab bersama;
2. Azas gotong royong berarti adanya kesadaran untuk mengerjakan segala;
3. sesuatu oleh semua untuk semua di bawah pimpinan pengurus serta pemilikan para anggota.

(Sumber: http://www.depkop.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=20&Itemid=37)

2.5 Pengertian Sistem

Sebuah sistem terdiri dari beberapa bagian atau elemen yang saling berhubungan yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan sasaran tertentu. Menurut buku Analisis dan Desain (Jogianto:2009) Jerry fitgerald mendefinisikan sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran/permasalahan tertentu.

Menurut Buku Membangun *Website* Tanpa Modal (Abdul Kadir : 2010) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen-komponen atau bagian-bagian yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan yang sama.

2.6 Pengertian Informasi

Pemakaian istilah informasi dalam sistem informasi sangatlah beraneka ragam, beberapa ilmuwan dalam pemakaian istilah ini banyak pula dipertentangkan mulai dari pesan seseorang yang disampaikan dan laporan yang dikeluarkan dari sistem komputer. Akan tetapi, dalam suatu organisasi bisnis, informasi mengarah pada output atau dari hasil cetakan dari sistem komputerisasi yang ditetapkan oleh suatu sistem informasi pada organisasi ataupun perusahaan, kemudian informasi ini akan mempunyai nilai dalam pengambilan keputusan.

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi adalah data yang telah diolah dan bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kumpulan angka maupun karakter yang mempunyai arti tertentu dan diambil dari realita atau kenyataan yang terjadi pada suatu lokasi. Berikut adalah beberapa definisi mengenai informasi oleh beberapa penulis buku yaitu antara lain:

Menurut buku Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual (Edhi Sutanta : 2011) Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Berdasarkan devinisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Informasi adalah hasil proses data-data yang beragam yang telah dibentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan permintaan pengguna.

2.7 Pengolahan Data

Data berasal dari kata “*Datum*” yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf dan sebagainya.

Menurut buku Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual (Edhi Sutanta : 2011) mengatakan bahwa Data Merupakan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam kelompok lambing tertentu yang tidak acak, yang menunjukkan jumlah tindakan atau hal.

Menurut Jogiyanto H.M (2009) Pengolahan Data adalah manipulasi dari data kedalam bentuk yang lebih berguna atau berarti.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa Pengolahan Data merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan masukan berupa data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk tujuan sesuai dengan yang direncanakan.

2.8 Pengertian Database

Menurut buku Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual (Edhi Sutanta : 2011) *Database* adalah sekumpulan basis data dalam suatu sistem yang mungkin tidak ada hubungan satu sama lain, tetapi secara keseluruhan mempunyai hubungan sebagai satu system dengan didukung oleh komponen lainnya.

Menurut Buku Belajar Sendiri Menguasai MySQL 5 (Rahmad Priyanto:2009), *Database* dapat diartikan sebagai suatu bentuk penyimpanan informasi yang terpusat agar data-data atau informasi yang ada didalamnya mudah dicari, dikelola dan digunakan kembali.

Data yang ada pada *database* ini diorganisasikan sedemikian rupa agar tidak terjadi duplikasi yang tidak perlu, sehingga dapat diolah dan dieksplorasi secara cepat dan mudah untuk menghasilkan informasi. Untuk mengelola dan mengorganisasikan *database* yang dibangun dalam sebuah sistem informasi, dibutuhkan suatu sistem pengelola *database* yaitu *Database Management System* (DBMS)

Data adalah bagian penting dari pemrograman sehingga keseluruhan bahasa pemrograman menyediakan fungsi untuk mengakses database. Standar utama untuk bahasa database adalah *Structured Query Language* (SQL). SQL distandarisasi sebagai bahasa untuk menciptakan *database*, menyimpan informasi ke dalam *database* dan mendapatkan informasi kembali darinya.

2.9 Pengertian MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relational Database Management System* atau RDBMS), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL, dan sebagainya. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yang bernama MySQL AB, dimana perusahaan tersebutlah yang memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya.

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan dari konsep basisdata yang telah ada sebelumnya, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Kehandalan suatu sistem basisdata (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasi-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL yang dibuat oleh pengguna maupun program-program aplikasi yang memanfaatkannya.

Kelebihan-kelebihan yang dimiliki MySQL adalah:

1. **Portabilitas.** MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. **Perangkat lunak sumber terbuka.** MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. **Multi-user.** MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. **Performance Tuning.** MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.

5. **Ragam Tipe Data.** MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. **Perintah dan Fungsi.** MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (query).
7. **Keamanan.** MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. **Skalabilitas dan Pembatasan.** MySQL mampu menangani basisdata dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records*) lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. **Konektivitas.** MySQL dapat melakukan koneksi dengan *klien* menggunakan *protokol TCP/IP*, *Unix socket (UNIX)*, atau *Named Pipes (NT)*.
10. **Lokalisasi.** MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.
11. **Antar Muka.** MySQL memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *API (Application Programming Interface)*.
12. **Klien dan Peralatan.** MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tool*) yang dapat digunakan untuk administrasi basisdata, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk online.
13. **Struktur tabel.** MySQL memiliki struktur tabel yang lebih *fleksibel* dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan basisdata lainnya semacam PostgreSQL ataupun Oracle.

2.10 Defenisi PHP

PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada dokumen *HTML*.

Penggunaan PHP memungkinkan *Web* dapat di buat dinamis sehingga *maintenance* situs *Web* tersebut menjadi lebih mudah dan *efisien*. PHP merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat di download secara bebas dari situs resminya <http://php.net>.

2.10.1 Sejarah Singkat PHP

PHP pertama kali di ciptakan oleh **Rasmus Lerdorf** pada tahun 1994. Awalnya PHP di gunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada *homepage*-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah seorang pendukung *Open-Source*. Oleh karena itu, ia mengeluarkan *Personal Home Page Tools* versi 1.0 secara gratis, kemudian menambah kemampuan PHP 1.0 dan meluncurkan PHP 2.0 dan kemudian terus berkembang sampai sekarang sudah mencapai versi 5.x.x.

2.10.2 Kelebihan-kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa *script* sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan *script server-side*, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman *web* dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima *cookies*.

PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain Linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris, dan Open BSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS. PHP juga mendukung banyak *Web Server*, seperti Apache, Microsoft Internet Information Server(MIIS), Personal Web Server (PWS) dan lain-lain.

2.10.3 Struktur dan Format Penulisan PHP

Dalam penulisan perintah-perintah didalam *editor text* dan fungsi-fungsi yang telah ada didalam php bersifat *Case Sensitive*, yang artinya penulisan huruf besar (capital) dan huruf kecil dalam fungsi-fungsi php dibedakan.

Kode php diawali dengan tanda lebih kecil (<) dan diakhiri dengan tanda lebih besar (>). Adapun format penulisan *script* Php tersebut adalah :

1. <?

Script Php yang akan ditulis

?>

2. <?php

Script akan ditulis

?>

3. <Script="php">

Script yang akan ditulis

</script>

Cara pertama adalah cara yang sering digunakan didalam penulisan script Php, tetapi cara format penulisan script kedua yang lebih dianjurkan, sedangkan cara ketiga digunakan untuk mengantisipasi *editor-editor* yang tidak dapat menerima cara pertama dan kedua.

2.11 HTML

HTML merupakan kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Ini merupakan bahasa standar yang digunakan oleh *protokol* HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*). HTML memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tersusun oleh *tag-tag* (sebagai penanda, karena inilah maka dia disebut sebagai *markup language*), misalnya <html>.....</html>.
- b. Pada umumnya *tag* selalu mempunyai *tag* pembuka seperti di atas <html> dan kemudian selalu ada *tag* penutupnya </html>, namun ada beberapa *tag* yang tidak mempunyai *tag* penutup misalnya
, <hr>, dan sebagainya.
- c. Tidak *case sensitive* (huruf kecil dan besar dianggap sama)
- d. Nama *file* berupa *.html atau *.htm.

Bentuk umum HTML adalah seperti berikut ini :

```
<html>
<head>
<title> ini tempat menulis judul</title>
</head>
<body>
  Ini tempat menulis apa yang kita tampilkan
</body>
</html>
```

2.12 CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) merupakan sebuah *script* yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman *web* menjadi suatu bentuk *web* yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. CSS memiliki keunggulan diantaranya sebagai berikut :

- a. Telah didukung oleh kebanyakan versi *browser* baru
- b. Lebih *fleksibel* dalam penempatan posisi *layout*,
- c. Menjaga HTML dalam penggunaan *tag* yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran file dan kecepatan *downloading*.

2.13 Javascript

Javascript adalah bahasa *scripting* pada *client* dimana kita dapat menambah program pada *webpage* yang beroperasi secara langsung pada ***client*** (misalnya, pada mesin yang menjalankan *Web Browser*). *Javascript* sering digunakan untuk tipe komputasi pada hal-hal berikut:

- a. Deteksi *Browser*

Javascript dapat digunakan untuk mendeteksi tipe *browser* dan me-load halaman khusus pada *browser*.

- b. Validasi *Form*

Javascript digunakan untuk melakukan pemeriksaan konsistensi yang sederhana pada *field-field form*.

c. Kontrol *Browser*

Hal ini meliputi halaman pembuka dalam windows yang dikostumkan contohnya iklan.

2.14 *Web Browser*

Web browser digunakan untuk dapat mengakses *web*. *Browser* memiliki jendela atau *window* yang dapat menampilkan halaman *web*, sekumpulan *toolbar* dan menu yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi atau menjelajah halaman pada sebuah situs *web*. Contoh *web browser* adalah *Mozilla firefox*, *google chrome*, *internet explorer*, dan lain-lain.

2.15 Konsep Perancangan Terstruktur

Perancangan terstruktur merupakan aktivitas mentransformasikan suatu hasil analisis ke dalam suatu perencanaan untuk dapat diimplementasikan (diotomasikan). Dalam perancangan terstruktur penulis menggambarannya dengan konsep ERD (*Entity Relation Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*) dan *flowchart*.

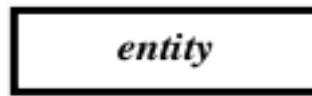
2.15.1 ERD (*Entity Relation Diagram*)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. *ERD* dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan.

Dalam pemakaiannya, *ERD* mempunyai sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data. Terdapat tiga macam simbol yang digunakan dalam ERD yaitu *entity*, *attribute* dan *relationship*.

1) *Entity*

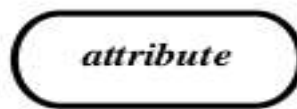
Entity merupakan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. *Entity* digambarkan dalam bentuk persegi empat.



Gambar 2.2 Simbol *Entity*

2) *Atribute*

Atribute merupakan elemen dari *entity*, dan berfungsi untuk mendeskripsikan karakter *entity*. Setiap *ERD* bisa terdapat lebih dari satu *atribute*. *Atribute* digambarkan dalam bentuk *ellips*.



Gambar 2.3 Simbol *Attribute*

3) *Relationship*

Sebagaimana hanya *entity* maka dalam hubungan pun harus dibedakan antar hubungan atau bentuk hubungan antara *entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.



Gambar 2.4 Simbol *Relationship*

2.15.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD adalah alat pembuatan model yang memungkinkan *profesional* sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses *funksional* yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. *DFD* juga sering disebut dengan nama *Bubble chart*, *Bubble diagram*, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi. *DFD* adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan,

khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem.

Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu.

1. Proses.

Merupakan komponen yang menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* menjadi *output*. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses/kegiatan apa yang sedang/akan dilaksanakan. Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja transitif (kata kerja yang membutuhkan obyek).

2. Alur Data.

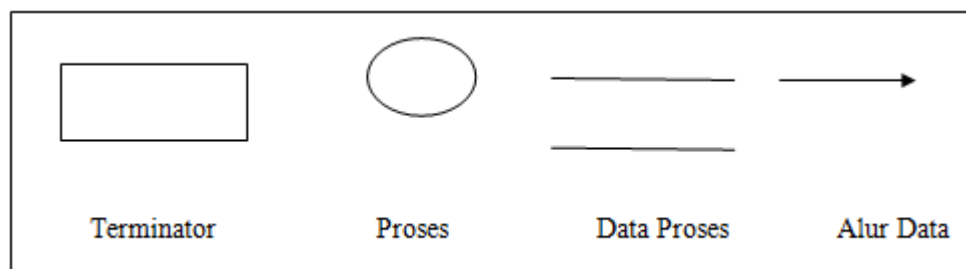
Komponen alur data digunakan sebagai penunjuk arah, serta alur data pada model yang dibuat. Komponen alur data dapat merepresentasikan *bit*, karakter, pesan, formulir, bilangan *real*, dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer. Alur data juga dapat merepresentasikan data/informasi yang tidak berkaitan dengan komputer.

3. Data Store.

Merupakan komponen yang digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan diberi nama dengan kata benda jamak. *Data store* biasanya berkaitan dengan penyimpanan, seperti *file* atau *database* yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya *file disket*, *file harddisk*, *file* pita magnetik.

4. Terminator

Merupakan komponen yang mewakili *entitas eksternal* yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Biasanya terminator dikenal dengan nama entitas luar (*external entity*). Terminator dapat berupa orang, sekelompok orang, organisasi, departemen di dalam organisasi, atau perusahaan yang sama tetapi di luar kendali sistem yang sedang dibuat modelnya



Gambar 2.5 Simbol DFD

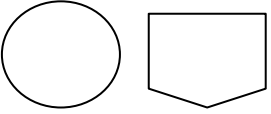
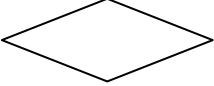
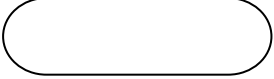
2.15.3 Bagan Alir Program (Program *Flowchart*)

Bagan alir (*flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Salah satu penggunaan *flowchart* adalah penggambaran alir sistem atau yang sering disebut *flowchart* sistem. *Flowchart* sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem.

Bagan alir program dibuat dengan simbol-simbol dalam tabel 2.1 yang terdapat dibawah ini.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *flowchart* program

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Input/ Output	Simbol Input/ Output digunakan untuk mewakili data Input/ Output
	Proses	Simbol proses digunakan untuk mewakili suatu proses
	Garis Alir	Simbol Garis Alir (<i>Flowlines symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan arus dari proses

	Penghubung	Simbol Penghubung (<i>Conector symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus dihalaman yang masih sama atau dihalaman lainnya
	Keputusan	Simbol Keputusan (<i>decision symbol</i>) digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Proses Terdefenisi	Simbol Proses Terdefenisi (<i>Predifined Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain
	Persiapan	Simbol Persiapan (<i>Preparation Symbol</i>) digunakan untuk member nilai awal suatu besaran
	Titik Terminal	Simbol Titik Terminal (<i>Terminal Point Symbol</i>) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan bulan Maret 2014 sampai dengan bulan April 2014. Tempat penelitian dilakukan pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta yang beralamat di Jln. Blang Bintang Lama Km 9,5 Kuta Baro Aceh Besar - Aceh Kode Pos 23372 Telp 0811682102

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																
2	Analisis Data																
3	Perancangan Database																
4	Perancangan Sistem																
5	Desain Sistem																
6	Pengujian Sistem																
7	Pengembangan Sistem																
8	Final																

3.2 Prosedur Penelitian

Dalam pemecahan masalah yang ada suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati-hati, teratur dan terus-menerus, sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah penelitian harus dilakukan dengan menggunakan metode penelitian. Prosedur penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh. Dari data-data yang dikumpulkan penulis akan menjadi landasan dalam membuat input dan output terhadap perancangan *website* profil Koperasi Pasar Lamkuta.

3.2.1 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan terdiri atas data *primer* dan data *sekunder*. Data *primer* diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap para karyawan yang ada pada instansi terkait. Data *sekunder* didapatkan dalam bentuk arsip atau dokumen tertulis lainnya yang menunjang penelitian ini.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumen pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta akan diuraikan sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi langsung ke Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

2. Metode Interview

Wawancara merupakan kegiatan pengumpulan data dengan teknik tanya jawab antara dua orang yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan tujuan penelitian. Teknik tanya jawab yang baik melalui kontak secara langsung, baik secara lisan maupun tatap muka dengan informan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab dengan pengurus, ketua serta anggota pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan saat ini serta menelaah problema yang terjadi.

3. Metode Studi Dokumen

Dokumentasi merupakan kegiatan mencari data atau *variabel* dari sumber berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya. Tujuan dari metode studi dokumen adalah mencari referensi tentang sistem yang sama atau hampir sama sebagai rujukan dalam menyusun perancangan sistem oleh penulis.

3.2.2 Data yang diperlukan

Data yang diperlukan dalam melakukan penelitian sebagai acuan dalam merancang *website* profil di Koperasi Pasar Lamkuta ini adalah data *primer* dan *sekunder*. Rincian penjelasan tentang data tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Data primer yakni data yang diperoleh di lapangan dengan menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara. Pengumpulan data dilakukan dengan tanya jawab langsung oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dengan pokok permasalahan dalam pembuatan *website* profil ini.
2. Data *Sekunder* yakni pengumpulan data dengan cara mempelajari dan menelaah dokumen yang berkaitan dengan informasi-informasi koperasi yang dibutuhkan oleh *user* yang akan menggunakan *website* ini. Dokumen yang dipelajari dapat bersumber dari buku-buku, referensi *internet* maupun dari dokumen langsung dari Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

3.2.3 Metoda Analisa Data

Metoda analisa data digunakan untuk menganalisis teknik-teknik pembuatan *website* untuk mengetahui rincian tahap-tahap awal pembuatan sampai dengan tahap akhir dalam membangun *website* Koperasi Pasar Lamkuta. Metoda awal yaitu dengan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Aktivitas dalam analisis meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstraksikan serta mentransformasikan data yang muncul dari tempat penelitian penulis yaitu di Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta. Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu. Reduksi data dilakukan dengan pertimbangan bahwa data yang diperoleh dari Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dipilih dan dipilah sesuai dengan kebutuhan dalam pemecahan masalah penelitian.

Setelah data direduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian (*display*) data. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan,

tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian naratif, bagan, hubungan antar kategori, diagram alur (*flow chart*), dan lain sejenisnya. Penyajian data dalam bentuk-bentuk tersebut akan memudahkan penulis memahami apa yang terjadi dan merencanakan perancangan sistem yang akan dibuat. Pada langkah ini, penulis berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap terakhir yang dilakukan setelah data direduksi maka selanjutnya penulis memulai tahap-tahap pembuatan sistem dari desain, pengcodingan sampai dengan pengujian sistem.

Pengujian *website* Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta dilakukan dengan memeriksa seluruh fungsional sistem berjalan dengan baik. Setelah dilakukan pengujian selanjutnya penulis akan melakukan analisa dengan pengisian polling yang ada di *website* oleh nasabah maupun masyarakat untuk menganalisis tingkat kepuasan nasabah terhadap adanya *website* Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

3.3 Alat-alat yang Dipakai Dalam Penelitian

Dalam melakukan penelitian pada Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta ini penulis menggunakan alat-alat penunjang dalam memperoleh data untuk pembuatan *website* koperasi tersebut. Alat yang digunakan meliputi alat tulis, perangkat *hardware* yang digunakan untuk melakukan dokumentasi.

Adapun alat-alat yang penulis gunakan yaitu:

1. Buku dan pulpen; penulis gunakan untuk mencatat informasi yang penulis butuhkan untuk penulisan skripsi ini yang bersumber dari hasil *interview* maupun dari berkas-berkas tertulis. Informasi yang dikumpulkan terkait dengan sistem yang akan dibuat yaitu mengenai *website* koperasi.
2. Kamera HP; penulis gunakan sebagai dokumentasi gambar yang mungkin sewaktu-waktu diperlukan dalam penulisan skripsi maupun dalam perancangan sistem ini.

3. Komputer/Laptop; penulis gunakan untuk membuat skripsi dan untuk merancang alur sistem dalam bentuk diagram, *database* serta pembuatan program(*coding*).

3.4 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis sistem adalah penelitian dengan tujuan untuk merancang sebuah sistem yang baru. Tahap analisis sistem ini merupakan tahap yang sangat kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya.

Website Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta yang dirancang ini dibangun dengan menggunakan teknologi berbasis *web* untuk memudahkan akses informasi bagi pengguna agar informasi yang diberikan dapat terdistribusi dengan cepat dan mudah. Dalam pembuatan *website* ini diperlukan peralatan-peralatan tambahan atau kebutuhan teknologi antara lain yaitu kebutuhan perangkat keras (*hardware*), kebutuhan perangkat lunak (*software*), dan kebutuhan sumber daya manusia (*brainware*).

3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) adalah seluruh komponen – komponen atau peralatan yang digunakan untuk mendukung dalam melakukan proses pengolahan data, baik pada saat pembuatan program maupun pada saat program di implementasikan. Dalam proses perancangan dan pengujian penulis menggunakan spesifikasi *hardware* sebagai berikut:

1. *Processor* : intel core i3
2. *Memory (RAM)* : 4.00 GB DDR3 Memory
3. *Hardisk* : 500 GB
4. *Monitor* : 14.0 HD LED LCD
5. *Battery* : 6-cell Li-ion
6. *Keyboard*
7. *Mouse*

3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam pembuatan *website* profil koperasi ini diperlukan juga kebutuhan perangkat lunak (*software*) dalam mendukung proses berjalannya sistem yang akan dibuat. Adapun perangkat lunak (*software*) yang digunakan saat membangun sistem ini antara lain :

1. Sistem Operasi : *Linux Centos 6.5*
2. *Web Server* : *Apache*
3. *Text Editor* : *Bluefish*
4. *Image design* : *GNU Image Manipulation Program*
5. *Database Server* : *MySQL Versi 5.5.35*
6. *Web browser* : *(Mozilla Firefox,Chrome)*
7. *PHP Versi 5.3.3*

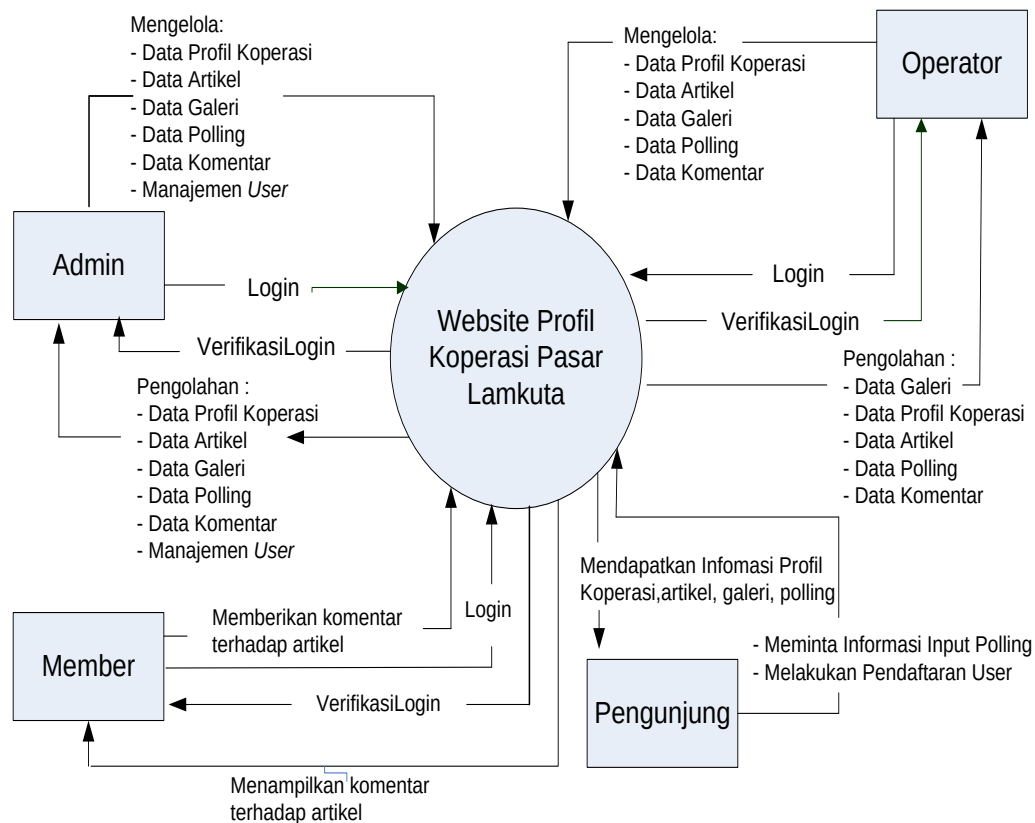
3.5 Perancangan Sistem

Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta dirancang dan dibangun berdasarkan dokumentasi, referensi serta hasil pengamatan langsung. Dari hasil tersebut diperoleh sejumlah rancangan dan manajemen alur sistem dalam pengelolaan data informasi koperasi.

Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan *user* mengenai gambaran yang jelas tentang perancangan sistem yang akan dibuat serta diimplementasikan. Untuk mulai membangun suatu program yang berupa *website* profil koperasi, maka penulis terlebih dahulu merencanakan alur kerja berdasarkan kebutuhan *user* yang akan menggunakan sistem ini. Penulis akan menguraikan perancangan sistem dengan menggunakan konsep diagram konteks, ERD dan *Flowchart*.

3.5.1 Diagram Konteks

Dalam proses perancangan sistem diawali dengan tahap perancangan diagram konteks . Diagram konteks adalah diagram yang paling atas terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem. Rancangan diagram konteks dari *website* profil koperasi adalah sebagai berikut :



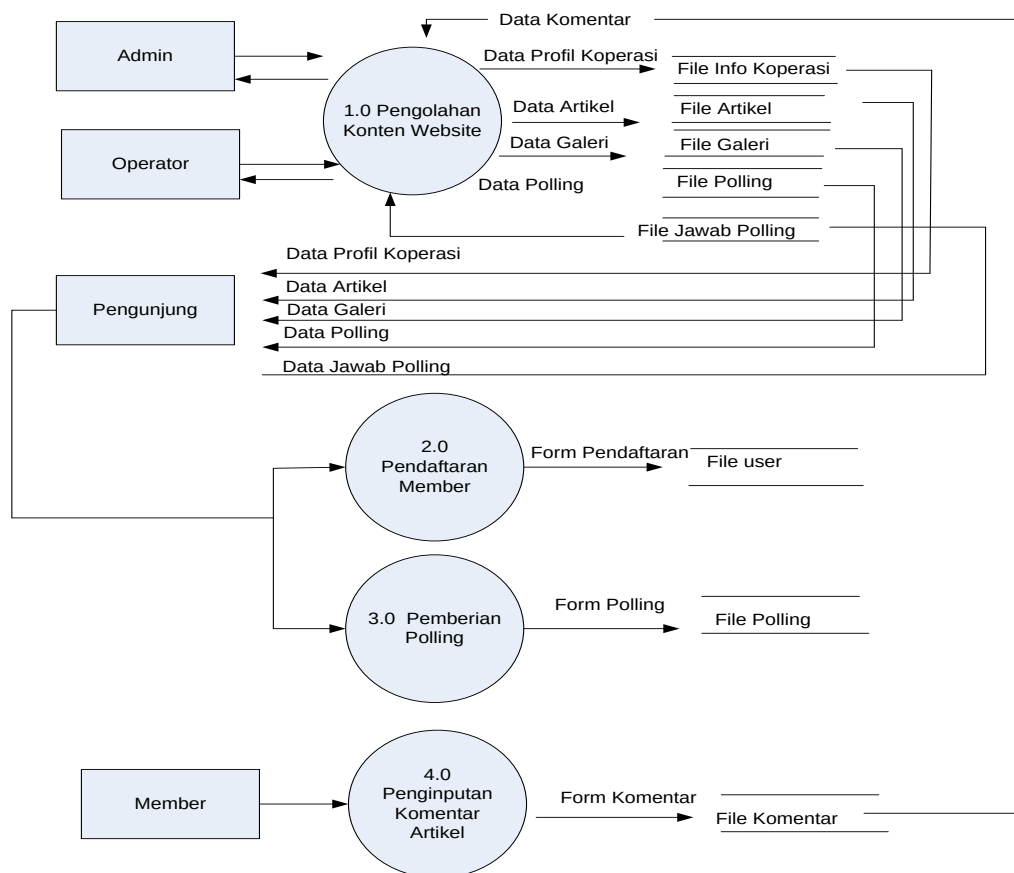
Gambar 3.1 Diagram konteks

Dari gambar 3.1, perancangan *website* profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta terdiri dari 4 *external entity* yaitu admin, operator, member dan pengunjung. Admin memiliki hak akses untuk menginput data profil koperasi, artikel, data galeri, data *polling*, data komentar dan manajemen *user* kedalam *website* untuk ditampilkan ke halaman *public*. Operator memiliki hak akses hampir sama dengan admin yaitu menginput data profil koperasi, artikel, data galeri, data *polling*, dan data komentar kedalam *website* untuk ditampilkan ke halaman *public* yang membedakan antara admin dan operator adalah hak akses untuk manajemen *user*, manajemen *user* hanya dimiliki oleh admin. Member dalam *website* ini didefinisikan sebagai pengunjung yang telah melakukan pendaftaran ke dalam sistem ini. Member memiliki hak akses lebih dari pada pengunjung yaitu dapat memberikan komentar terhadap isi artikel *website* dengan terlebih dahulu melakukan proses *login* terhadap sistem. Pengunjung memiliki

hak akses hanya untuk yang mencari informasi yang tersedia di *website*, pengunjung juga dapat melakukan penginputan *polling* dan pendaftaran sebagai *member* di *website* tersebut.

3.5.2 Data Flow Diagram

Data *flow* diagram yang menggambarkan *website profil* koperasi ini diuraikan menjadi beberapa proses yaitu:



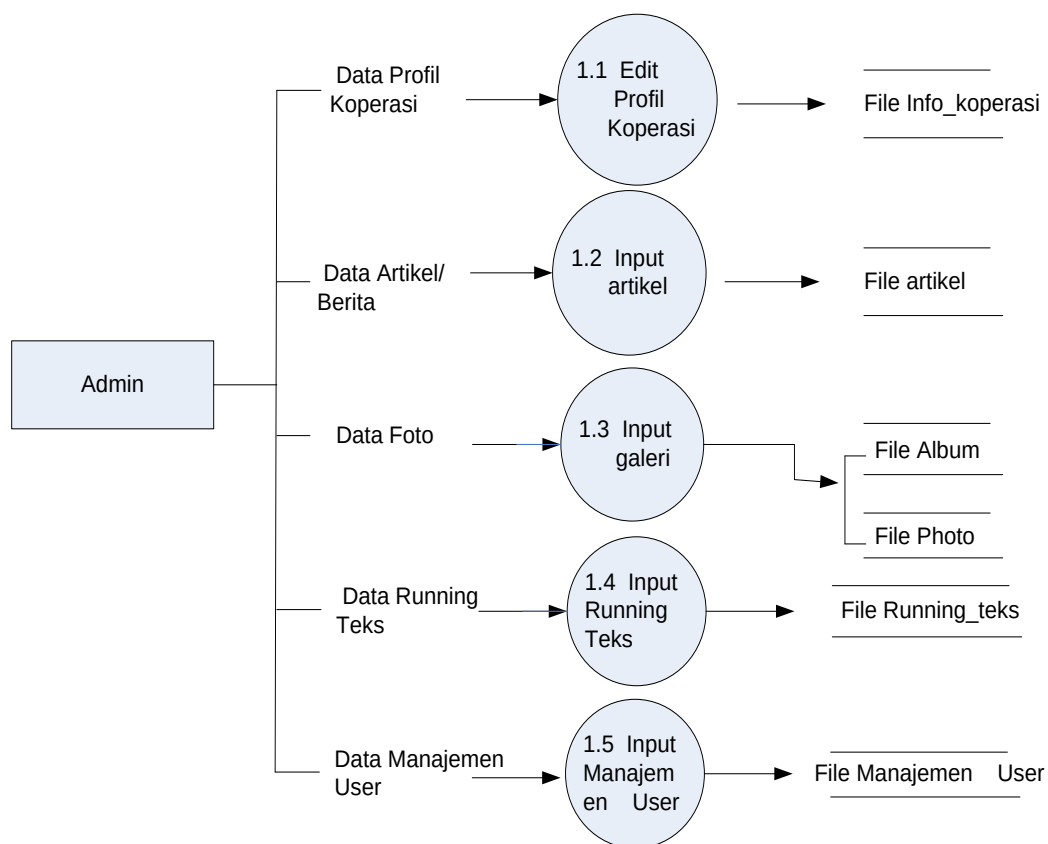
Gambar 3.2 DFD Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta

Dari gambar 3.2 dapat dijelaskan bahwa admin dan operator mempunyai akses untuk menginput berbagai data konten seperti data informasi koperasi, data artikel dan galeri yang kemudian akan diproses dan disimpan pada data *store* masing-masing seperti data *store* informasi koperasi, artikel, dan data *store* galeri. *Store* yang berasal dari admin dan operator selanjutnya akan menjadi sebuah informasi bagi pengunjung. Pengunjung dalam *website* ini dapat melakukan pendaftaran

terhadap sistem ataupun dapat melakukan penginputan *polling* yang tersedia pada *website*. *Member* dalam *website* ini hanya memiliki hak akses lebih dari pengunjung yaitu dengan memberikan komentar terhadap artikel.

3.5.2.1 Perincian Data Flow Diagram

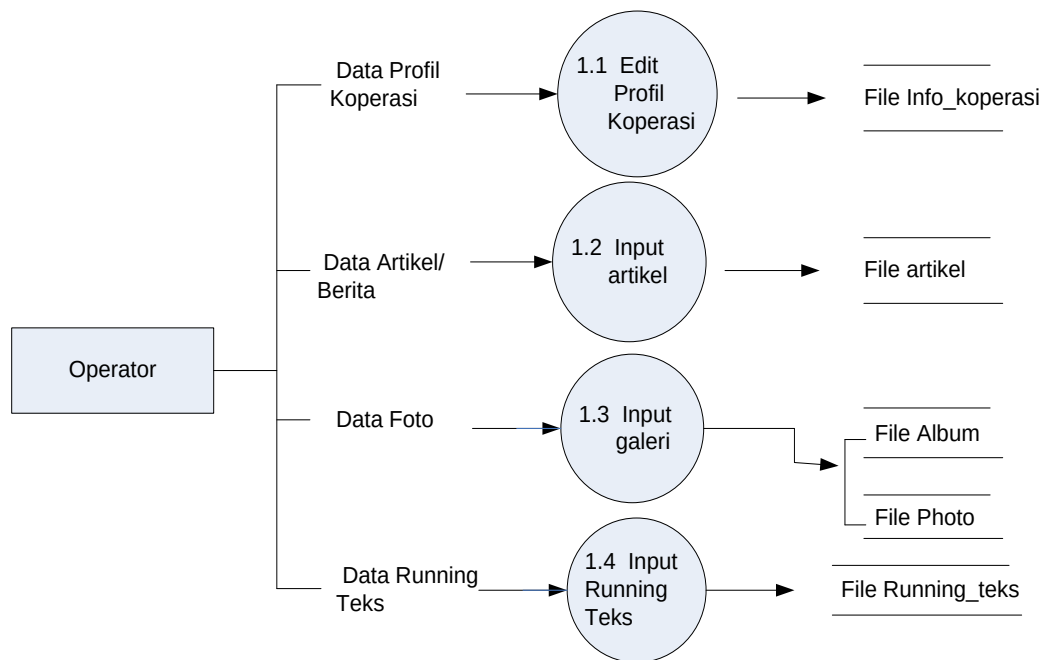
Data flow diagram yang terdapat pada gambar 3.2 memiliki rincian terhadap masing-masing *entitas*. Perincian tersebut dapat dilihat pada gambar 3.3:



Gambar 3.3 Perincian DFD User Admin

Pada gambar 3.3 menunjukkan bahwa admin memiliki 5 proses dalam melakukan pengolahan data yaitu penginputan konten informasi *profil* koperasi, artikel, galeri, *running* teks dan manajemen *user*. Setiap proses penginputan akan disimpan pada setiap *store-store* yang telah di rancang sebelumnya.

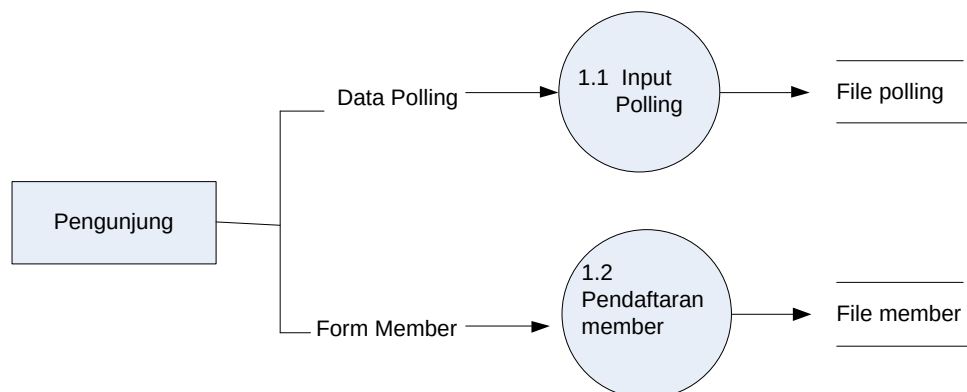
Penulis juga merancang perincian DFD untuk operator *website*. Rancangan DFD dapat dilihat seperti gambar 3.4:



Gambar 3.4 Perincian DFD Operator

Pada gambar 3.4 menunjukkan bahwa operator memiliki 4 proses dalam melakukan pengolahan data yaitu penginputan konten informasi *profil* koperasi, artikel, galeri, dan *running* teks. Setiap proses penginputan akan disimpan pada setiap *store-store* yang telah di rancang sebelumnya. Secara keseluruhan antara admin dan *operator* hampir sama, yang membedakannya hanya manajemen *user*. Manajemen *user* hanya bisa dilakukan oleh admin.

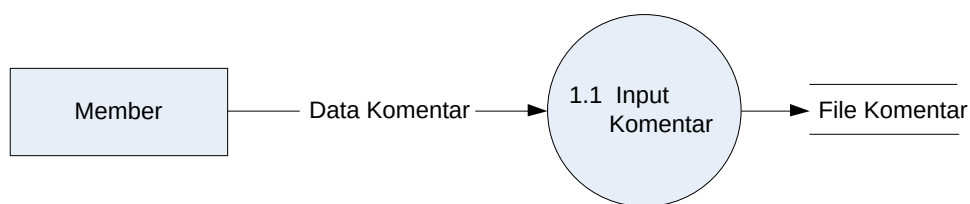
Penulis juga merancang perincian DFD untuk pengunjung *website*. Rancangan DFD dapat dilihat seperti gambar 3.5:



Gambar 3.5 Perincian DFD Pengunjung

Gambar 3.5 menunjukkan bahwa *entitas* pengunjung memiliki 2 proses pengolahan data yaitu proses penginputan *polling* dan pendaftaran menjadi *member website*. Data yang diinput oleh pengunjung selanjutnya akan diolah dan disimpan pada *store* masing-masing seperti yang terlihat pada gambar 3.4.

Pada gambar 3.6 menunjukkan perincian DFD terhadap *member website*. *Member* merupakan pengunjung yang telah melakukan pendaftaran melalui *website*.



Gambar 3.6 Perincian DFD Member

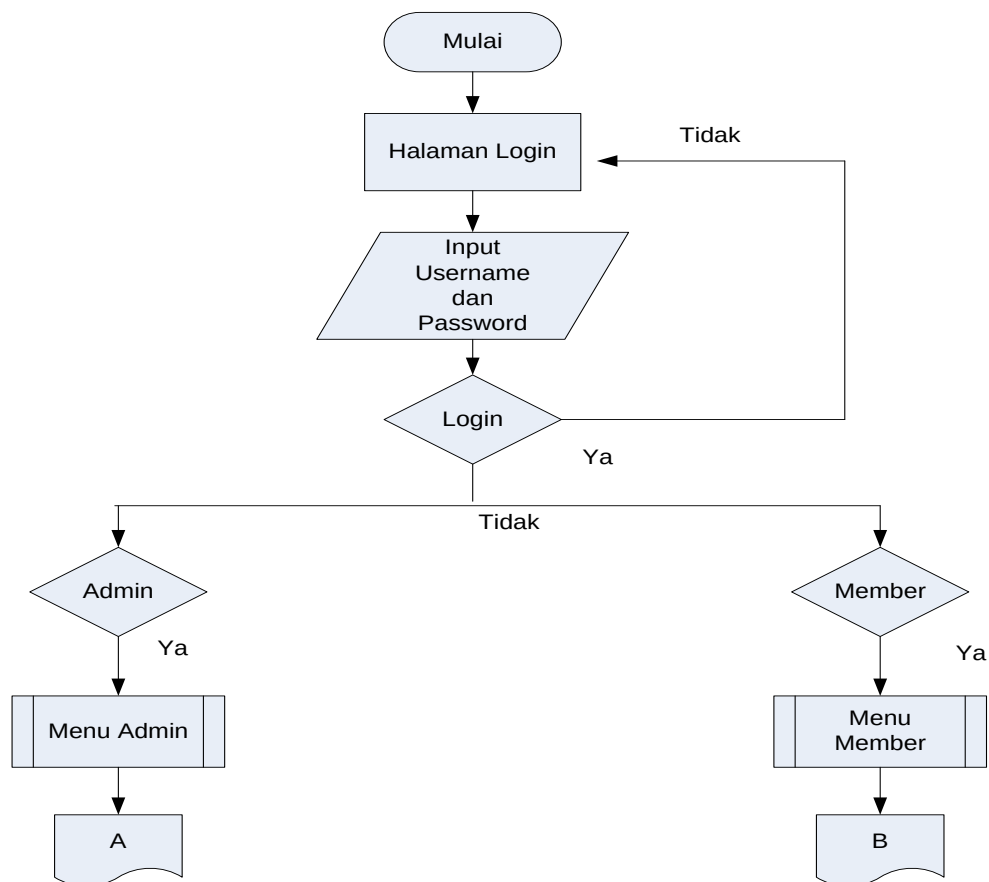
Member hanya dapat melakukan 1 proses pengolahan data yaitu dengan menginput data komentar terhadap artikel dan penyimpanan data tersebut akan menuju pada *store* komentar.

3.5.3 Diagram Flowchart

Diagram *flowchart* merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap dalam menjalankan sebuah sistem. *Flowchart* yang penulis rancang dalam website ini terbagi menjadi 5 tahap yaitu *flowchart* login, admin, *Operator*, *member* dan pengunjung.

3.5.3.1 Flowchart Login

Flowchart login yang penulis rancang terkait dengan *Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta* adalah sebagai berikut :



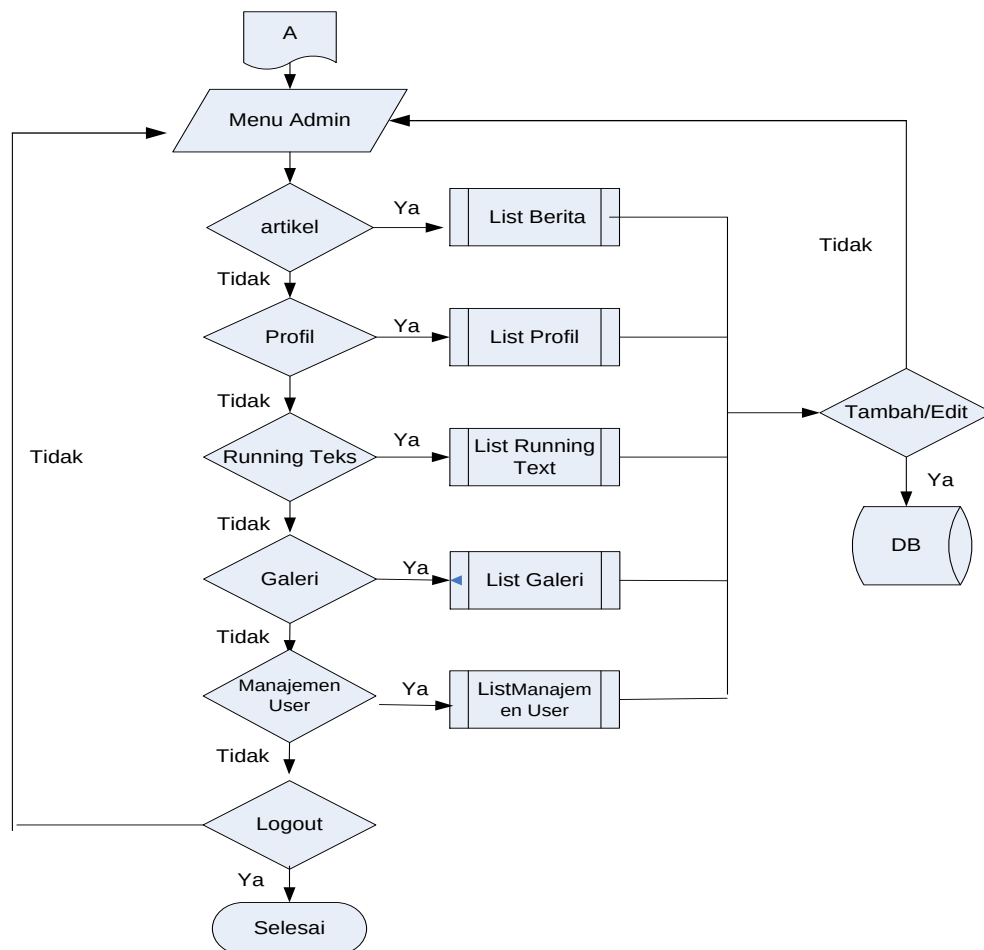
Gambar 3.7 Flowchart Login

Adapun penjelasan dari gambar 3.7 adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1 : Mulai program
- b. Langkah 2 : Terdapat halaman *login* yang meminta penginputan *username* dan *password*.
- c. Langkah 3 : Sistem melakukan pemeriksaan terhadap *username* dan *password*. Apabila *login* tidak berhasil maka sistem akan tetap berada pada halaman *login*.
- d. Langkah 4 : Jika *login* berhasil maka sistem akan menuju pada halaman *user* (admin/member)
- e. Langkah 5 : Program Selesai.

3.5.3.2 Flowchart Admin

Flowchart admin yang penulis rancang terkait dengan Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta adalah sebagai berikut :



Gambar 3.8 Flowchart Admin

Adapun alur *flowchart* pada gambar 3.8 adalah sebagai berikut:

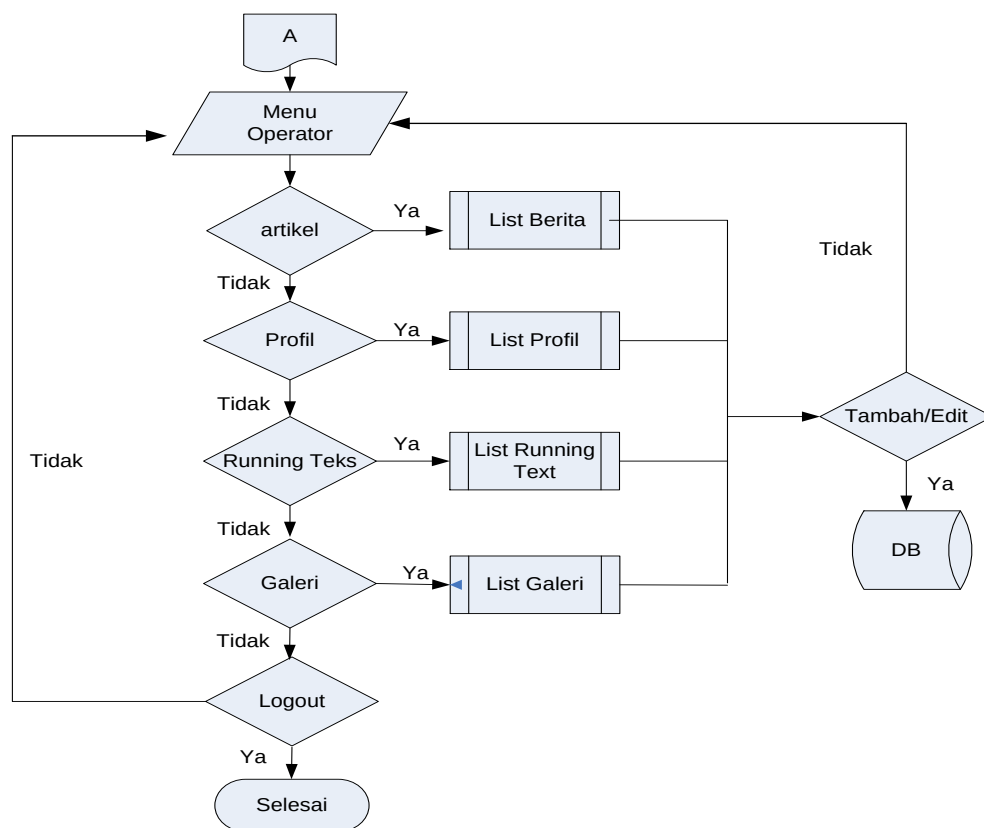
- a. Langkah 1 : Mulai Program
- b. Langkah 2 : Pilih salah satu *option* (aksi) terhadap menu yang tersedia.
- c. Langkah 3 : Apabila pemilihan (*option*) adalah menu artikel maka sistem akan mengerjakan prosedur menu artikel dan jika admin menambah berita baru maka akan tersimpan di

database. Apabila semua pemilihan tidak terjadi kerjakan prosedur *logout()*.

d. Langkah 4 : Program Selesai.

3.5.3.3 Flowchart Operator

Flowchart Operator yang penulis rancang terkait dengan Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta adalah sebagai berikut :



Gambar 3.9 *Flowchart Operator*

Adapun alur *flowchart* pada gambar 3.9 adalah sebagai berikut:

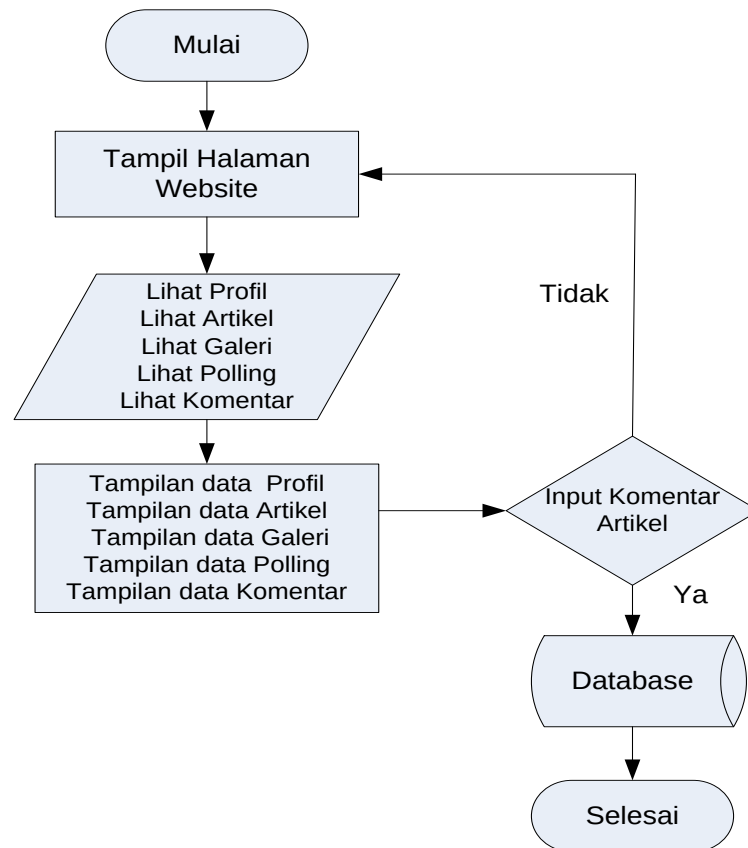
- a. Langkah 1 : Mulai Program
- b. Langkah 2 : Pilih salah satu *option* (aksi) terhadap menu yang tersedia.
- c. Langkah 3 : Apabila pemilihan (*option*) adalah menu artikel maka sistem akan mengerjakan prosedur menu artikel dan jika admin menambah berita baru maka akan tersimpan di

database. Apabila semua pemilihan tidak terjadi kerjakan prosedur *logout()*.

d. Langkah 4 : Program Selesai.

3.5.3.4 Flowchat Member

Flowchart member yang penulis rancang terkait dengan *Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.10 *Flowchart Member*

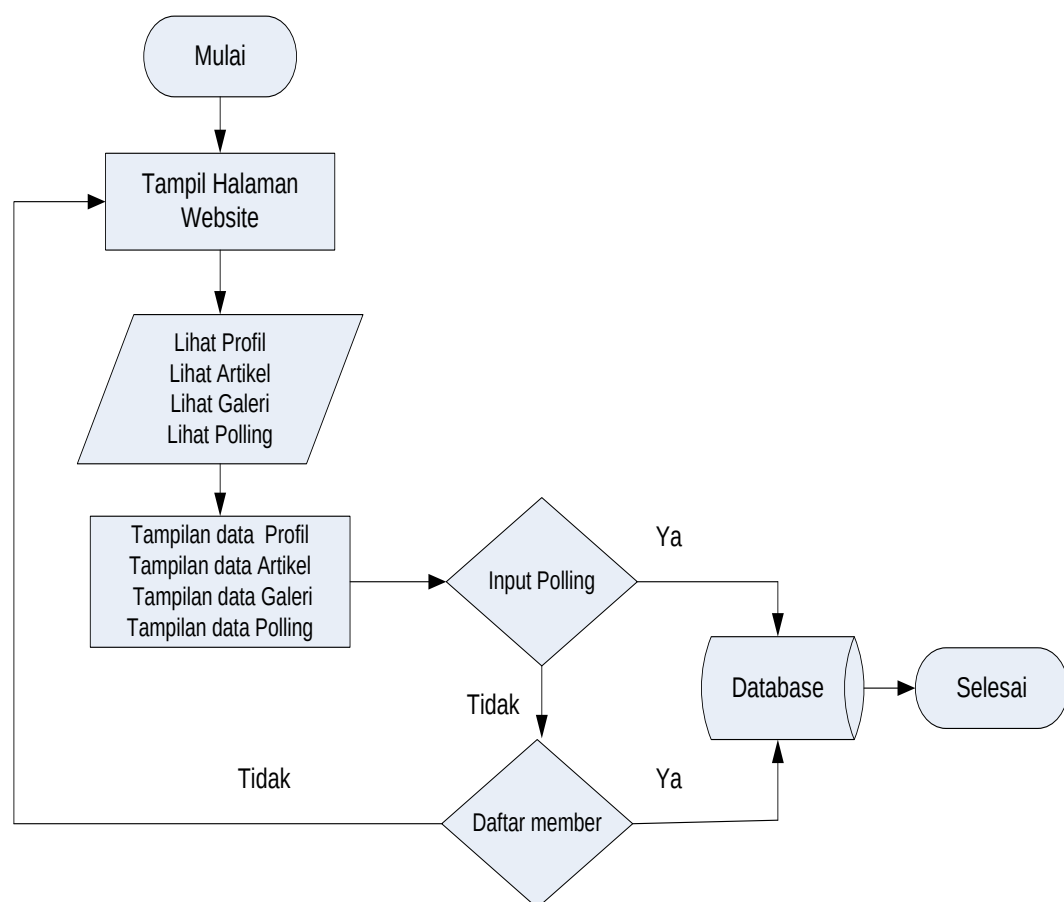
Adapun alur *flowchart* pada gambar 3.10 adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1 : Mulai Program
- b. Langkah 2 : Pilih salah satu *option* (aksi) terhadap menu yang tersedia dan sistem akan menampilkan halaman terhadap menu yang dipilih.

- c. Langkah 3 : Apabila *member* memilih untuk menginput komentar maka data komentar akan masuk ke *database*.
- d. Langkah 4 : Program Selesai.

3.5.3.5 Flowchart Pengunjung

Flowchart pengunjung yang penulis rancang terkait dengan Website Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta adalah sebagai berikut :



Gambar 3.11 *Flowchart* Pengunjung

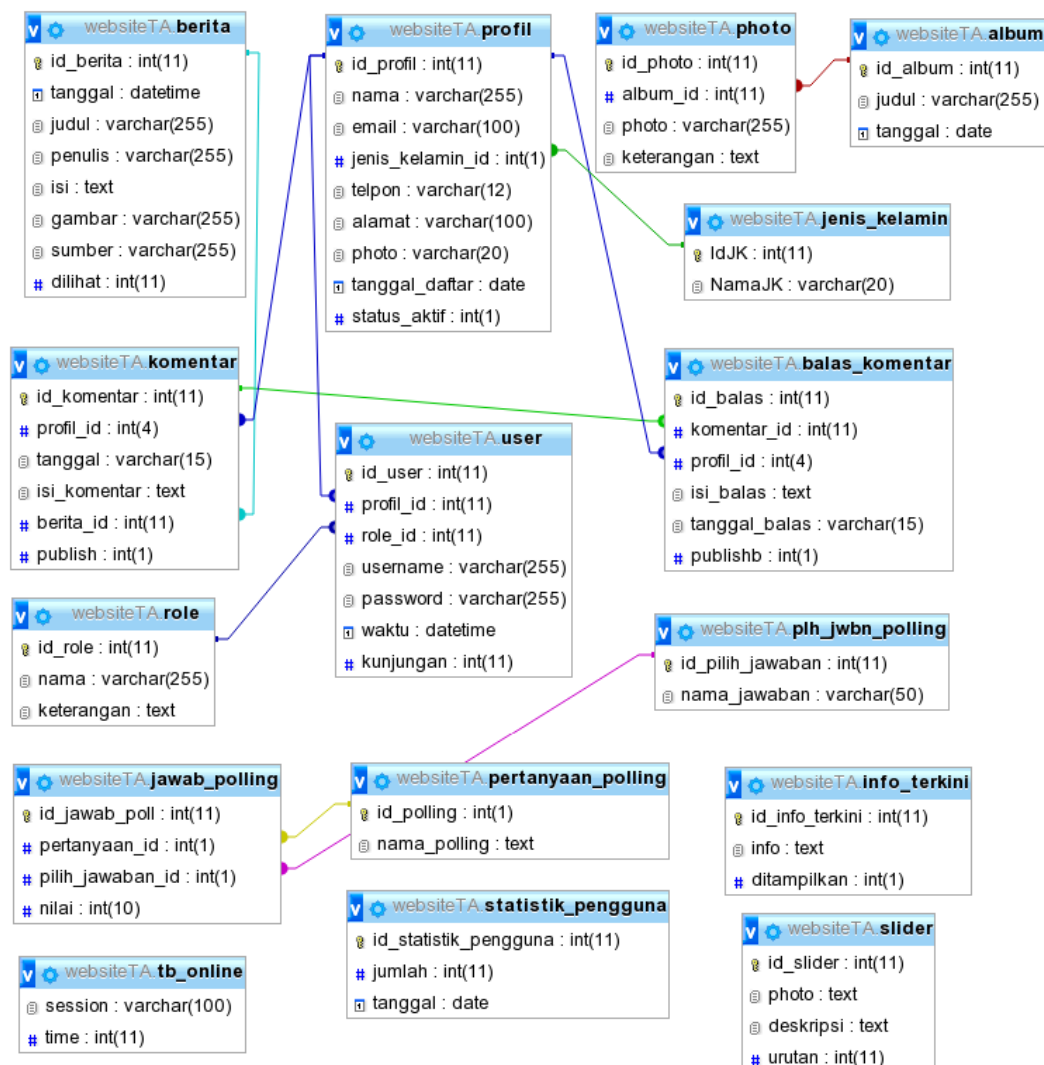
Adapun alur *flowchart* pada gambar 3.11 adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1 : Mulai Program
- b. Langkah 2 : Pilih salah satu *option* (aksi) terhadap menu yang tersedia dan sistem akan menampilkan halaman terhadap menu yang dipilih.

- c. Langkah 3 : Apabila pengunjung memilih untuk menginput polling atau mendaftar menjadi *member* maka data tersebut akan masuk ke *database*.
- d. Langkah 4 : Program Selesai.

3.5.4 Skema Relasi Database

Skema relasi basisdata pada *website* profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta ini dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.11 Skema relasi database

3.6 Rancangan Database

Database merupakan suatu unsur yang paling utama dalam merancang sebuah *website* atau aplikasi. Tanpa adanya *database*, *website* yang dirancang tidak akan berjalan dengan dinamis, karena *database* merupakan integrasi logis dari catatan-catatan dalam banyak file. Dalam *website* ini *database* yang digunakan adalah *database* Mysql. Dalam *website* ini penulis merancang beberapa tabel *database* yaitu sebagai berikut:

1. Tabel Album

Tabel album terdiri dari tiga *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisikan data tentang album yang nantinya akan direlasikan dengan tabel photo.

Tabel 3.2 Tabel album

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
Id_album	Int(11)	Auto_increment	√
Judul	Varchar(255)		
Tanggal	Date		

2. Tabel Photo

Tabel photo terdiri dari empat *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisikan data tentang photo album.

Tabel 3.3 Tabel photo

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_photo	Int(11)	Auto_increment	√
album_id	int(11)		
Photo	varchar(255)		
Keterangan	text		

3. Tabel Komentar

Tabel komentar terdiri dari enam *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisikan data tentang komentar-komentar yang di berikan oleh *user* yang sudah mendaftar.

Tabel 3.4 Tabel komentar

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_komentar	Int(11)	Auto_increment	√
profil_id	Int(4)		
Tanggal	Date		
isi_komentar	text		
berita_id	Int(11)		
Publish	Int(1)		

4. Tabel Balas Komentar

Tabel balas komentar terdiri dari enam *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi data tentang komentar balasan dari komentar.

Tabel 3.5 Tabel balas_komentar

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_balas	Int(11)	Auto_increment	√
komentar_id	Int(11)		
profil_id	Int(4)		
isi_balas	Text		
tanggal_balas	Date		
Publish	Int(1)		

5. Tabel Berita

Tabel berita terdiri dari delapan *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi data artikel dan informasi lainnya.

Tabel 3.6 Tabel berita

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_berita	Int(11)	Auto_increment	√
Tanggal	Datetime		
Judul	varchar(255)		
Penulis	varchar(255)		
Isi	Text		
Gambar	varchar(255)		
Sumber	varchar(255)		
Dilihat	Int(11)		

6. Tabel Info Terkini

Tabel info terkini terdiri dari tiga *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang tulisan informasi singkat yang disajikan dalam bentuk *running text*.

Tabel 3.7 Tabel info_terkini

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_info_terkini	Int(11)	Auto_increment	√
Info	Text		
Ditampilkan	Int(1)		

7. Tabel Pertanyaan Polling

Tabel pertanyaan polling terdiri dari dua *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang pertanyaan *polling*.

Tabel 3.8 Tabel pertanyaan_polling

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_polling	Int(11)	Auto_increment	√
nama_polling	Text		

8. Tabel Jawaban Polling

Tabel jawaban polling terdiri dari dua *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang pilihan - pilihan jawaban dari *polling*.

Tabel 3.9 Tabel jawaban_polling

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_pilih_jawaban	Int(11)	Auto_increment	√
Nama_jawaban	varchar(50)		

9. Tabel Jawab Polling

Tabel jawab *polling* terdiri dari empat *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang hasil dari jawaban *polling* yang diberikan oleh *user*.

Tabel 3.10 Tabel jawab_polling

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_jawab_poll	Int(11)	Auto_increment	√
Pertanyaan_id	Int(1)		
Pilih_jawaban_id	Int(1)		
Nilai	Int(10)		

10. Tabel *Profil*

Tabel *profil* terdiri dari sembilan *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang data *user*.

Tabel 3.11 Tabel *profil*

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_profil	int(11)	Auto_increment	√
Nama	varchar(255)		
Email	varchar(100)		
jenis_kelamin_id	int(1)		
Telpon	varchar(12)		
Alamat	varchar(100)		
Photo	varchar(20)		
tanggal_daftar	Date		
Status_aktif	int(1)		

11. Tabel Jenis Kelamin

Tabel jenis kelamin terdiri dari dua *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi pilihan laki-laki dan perempuan yang akan direlasikan dengan tabel *profil*.

Tabel 3.12 Tabel jenis_kelamin

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
Id_JK	Int(11)	Auto_increment	√
NamaJK	Varchar(20)		

12. Tabel *Role*

Tabel *role* terdiri dari tiga *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi pilihan hak akses dari *user* yang nantinya juga akan direlasikan dengan tabel *profil*.

Tabel 3.13 Tabel *role*

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_role	Int(11)	Auto_increment	√
Nama	varchar(255)		
Keterangan	Text		

13. Tabel User

Tabel *user* terdiri dari tujuh *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang data otentikasi *user*.

Tabel 3.14 Tabel user

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_user	int(11)	Auto_increment	√
profil_id	int(11)		
role_id	int(11)		
Username	varchar(255)		
Password	varchar(255)		
Waktu	datetime		
Kunjungan	int(11)		

14. Tabel Slider

Tabel *Slider* terdiri dari empat *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang foto yang akan dijadikan *slide*.

Tabel 3.15 Tabel slider

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_slider	Int(11)	Auto_increment	√
Photo	Text		
Deskripsi	Text		
Urutan	int(11)		

15. Tabel Statistik Pengguna

Tabel statistik pengguna terdiri dari tiga *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang data jumlah pengunjung.

Tabel 3.16 Tabel statistik_pengguna

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_statistik_pengguna	int(11)	Auto_increment	√
Jumlah	int(11)		
Tanggal	Date		

16. Tabel Tb Online

Tabel *tb online* terdiri dari tiga *field* dan merupakan tabel yang didalamnya berisi tentang *session user* yang sedang mengunjungi *website*.

Tabel 3.17 Tabel *tb_online*

Nama Field	Type	Extra	Primary Key
id_online	int(11)	Auto_increment	√
Session	varchar(100)		
Time	int(11)		

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Teknik Pembuatan Website

Teknik pembuatan *website* Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta menggunakan teknik MVC (*Model View* dan *Controller*). MVC merupakan sebuah pola rancangan yang memungkinkan para pengembang memisahkan kode program mereka kedalam tiga kelompok, yaitu *Model*, *View* dan *Controller*. Teknik MVC banyak digunakan pada *framework*, salah satunya digunakan oleh CI (*CodeIgnater*) akan tetapi pembuatan *website* Koperasi ini tidak menggunakan *framework* melainkan menggunakan *PHP Native*. Penggunaan MVC pada *website* Koperasi ini tidak sepenuhnya mengadopsi dari MVC tersebut karna penulis sudah mengabungkan antara *Model* dan *Controller* menjadi satu kelompok, akan tetapi teknik penggunaan MVC tersebut tetap sama dengan MVC yang sebenarnya.

Dalam pembuatan *website* atau aplikasi yang pertama harus kita buat adalah file koneksinya yang didalam berisi *script* koneksi dan beberapa *function query* agar bisa di panggil pada halaman lainnya.

Tabel 4.1 file koneksi

```
class Database {
    protected function GetConn(){
        // Script Koneksi kita letakkan di sini
    }

    public function dBQuery($query){
        $result = mysql_query($query,$this->GetConn);
        return $result;
    }

    public function FetchArray($query){
        $result=mysql_fetch_array($query);
        return $result;
    }

    public function FetchObject($query){
        $result=mysql_fetch_object($query);
        return $result;
    }
}
```

```

public function NumRows($query){
    $result=mysql_num_rows($query);
    return $result;
}
public function updateinsert($tabel,$field,$value) {
    $query = $this->dbQuery("insert into $tabel (". $field. ")
    values (". $value. ")");
}
}

```

Script pada table 4.1 merupakan *script* koneksi dan beberapa *function* lainnya. *function* *dbQuery*, *FetchArray*, *FetchObject* dan *NumRows* merupakan *function* yang kita buat sendiri untuk mengganti *function query default* bawaan dari php itu sendiri. Kegunaan mengganti *function query* tersebut agar memudahkan kita pada saat *migrasi database* ke *database* lain. Misalnya dari MySQL beralih ke MSSQL, jadi kita tidak harus mengganti semua *query default*, tapi hanya mengganti pada *function* yang kita buat pada table 4.1 tersebut. Sedangkan *function insert* merupakan *function* untuk meng-input data kedalam *database*. Pada *file* koneksi ini kita bisa juga membuat *function* lainnya seperti *function update*, *delete* dll.

4.1.1 Model

Model merupakan bagian yang didesain untuk bekerja dengan *database*. *Model* bisa juga diartikan sebagai bagian yang digunakan untuk membuat semacam *prototype* data. Bagian *model* ini biasanya berisi berbagai *query* yang dialamatkan pada sebuah *database*. Berbagai *query* tersebut disesuaikan dengan kebutuhan data yang akan diolah melalui *controller* dan kemudian akan ditampilkan menggunakan *view*.

Penggunaan *model* pada *website* Koperasi bisa dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Contoh *Model*

```

function index_album($bkpp) {
    return $bkpp->dbQuery("select * from album");
}

function index_foto($bkpp) {
    return $bkpp->dbQuery("select * from foto where
    album_id='{$_GET['id_album']}'");
}

```

```

function insert_album_foto($bkpp) {
    $jum=$_POST['jml_file'];
    $judul=$_POST['judul'];
    $j=$_POST['j'];
    $insert_album=$bkpp->insert("album",
                                "judul,tanggal",
                                "'$judul',curdate()");

    for($i=1;$i<=$jum;$i++){
        $j++;
        $ext=getExtension($_FILES["photo_".$i]['name']);
        $nm=$j." ".$ext;
        $photo=$_FILES["photo_".$i]['name'];
        $keterangan=$_POST['keterangan_'.$i];
        if (!empty($photo)) {
            $insert_foto=$bkpp->insert("photo",
                                      "album_id,photo,keterangan",
                                      "'$id', '$nm', '$keterangan'");
        }
    }
}

```

function index_album merupakan *function* untuk menampilkan album foto, sedangkan \$bkpp merupakan inisiasi yang akan kita tempatkan pada halaman index.php. Contoh inisiasi

```
$bkpp = new Database;
```

\$bkpp merupakan inisiasi dari *class file* koneksi. Sedangkan Database adalah nama dari *class*-nya.

function insert_album_foto merupakan *function* untuk memasukkan *file* foto kedalam *database*. Didalam *function* insert_album_foto terdapat “*script for*”, “*script for*” disini digunakan untuk meng-*input* foto lebih dari 1 foto dalam sekali *input*.

4.1.2 Controller

Controller merupakan bagian yang digunakan untuk menempatkan fungsi-fungsi logika pengolah data yang telah diperoleh dari model atau dari sumber lainnya dan kemudian akan ditampilkan melalui *view*.

4.1.3 View

folder View adalah untuk menampilkan apapun yang akan kita tampilkan dan akan kita letakkan pada folder *view* ini. Membuat *view* sama halnya membuat *html* biasa, tetapi ekstensi yang digunakan adalah *.php.

Tabel 4.3 Contoh View

```

$result = index_album($bkpp);
while ($user_data = $bkpp->row($result)) {
    $user_data->id_album;
    $user_data->judul;
}

```

`index_album` merupakan *function* yang ada didalam *Model* yang ada pada tabel 4.2.

4.2 Implementasi Sistem

Implementasi *Website* Profil Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan basisdata yang digunakan adalah MySQL. *Website* tersebut dapat dijalankan pada berbagai *platform* sistem operasi dan perangkat keras melalui media *web browser*. Bentuk implementasi yang penulis uraikan berisikan tentang proses-proses dari *website* yang akan ditampilkan dalam bentuk *screenshot* yang disertai dengan penjelasan dari setiap gambar.

4.2.1 Halaman Administrator

Halaman administrator merupakan halaman-halaman yang terdapat khusus untuk administrator.

4.2.1.1 Halaman *Login Admin*

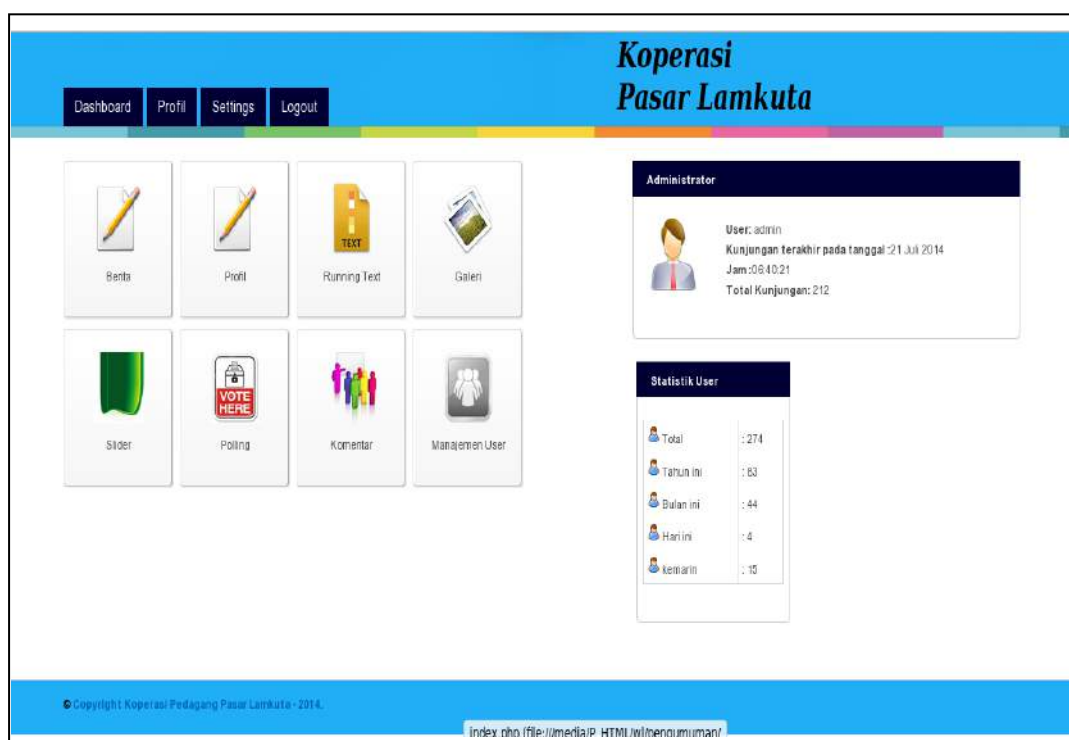
Halaman *login* untuk admin berguna untuk mengidentifikasi *login* dengan benar. Halaman *login* admin dapat dilihat pada gambar 4.1:


Gambar 4.1 Halaman *Login Admin*

Gambar 4.1 merupakan halaman *login* untuk admin dari *website* koperasi. Pada halaman tersebut akan meminta pengguna untuk login dengan menggunakan *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai maka akan ada pemberitahuan pada halaman tersebut bahwa *username* dan *password* yang dimasukkan tidak sesuai.

4.2.1.2 Halaman *Home Admin*

Halaman *home* admin merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika admin berhasil melakukan *login* dengan benar.



Gambar 4.2 Halaman *Home Admin*

Halaman ini berisikan daftar menu utama admin dalam mengelola *website* Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta. Menu utama ditunjukkan dengan label *icon* yang tersedia pada halaman tersebut. Untuk memilih menu tersebut, admin dapat mengklik salah satu menu yang diinginkan dan sistem akan mengarahkan pada halaman yang diinginkan.

4.2.1.3 Halaman Tambah Artikel

Halaman ini merupakan halaman bagi admin untuk melakukan penginputan artikel baru.

The screenshot displays the 'Tambah Berita' (Add News) interface. At the top, a blue header contains the text 'Koperasi Pasar Lamkuta' and navigation buttons: 'Dashboard', 'Profil', 'Settings', and 'Logout'. Below the header, a dark blue bar reads 'Tambah Berita'. The form itself has three main sections: 'Judul' (Title) with a text input field, 'Isi' (Content) with a rich text editor featuring various formatting tools (bold, italic, underline, bulleted list, numbered list, link, unlink, etc.), and 'Gambar' (Image) with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. A 'Path' field is also present. A green 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form. The footer of the page shows the copyright notice: '© Copyright Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta - 2013'.

Gambar 4.3 Halaman Tambah Artikel

Pada halaman tersebut, admin harus mengisi *form* yang terdiri dari judul, isi dan gambar dari artikel yang terkait dengan konten yang akan ditampilkan.

4.2.1.4 Halaman Tambah Album

Halaman ini berisikan *form* yang harus diinput oleh admin untuk menambah album baru yang akan ditampilkan pada *website*. Data album akan disajikan dalam menu galeri yang akan ditampilkan pada halaman utama sistem. Gambar halaman tambah album dapat dilihat pada gambar 4.4.

Gambar 4.4 Halaman Tambah Album

Pada halaman tersebut terdapat *field* yang harus diisi oleh admin yang terdiri dari judul album, foto dan keterangan dari tiap-tiap foto yang akan diupload. *Form* tersebut bersifat *multiple insert* dimana admin dapat menginput banyak foto pada satu album dengan mengklik link **tambah file** dan sistem akan otomatis menambah *field* foto.

4.2.1.5 Halaman Tambah Slider

Halaman ini berisikan *form* yang terdiri dari 2 *field* yang harus diinput oleh admin jika ingin menambahkan *slider* baru pada halaman *website*. *Slider* merupakan gambar bergerak yang terdapat pada sisi *header website*. Gambar halaman tambah *slider* dapat dilihat pada gambar 4.5.

Gambar 4.5 Halaman Tambah *Slider*

Untuk menginput *slider* admin harus menginput foto dan memberikan keterangan terhadap foto yang dimasukkan.

4.2.1.6 Halaman Data *Slider*

Halaman ini berisikan data-data *slider* yang telah dimasukkan oleh admin. Data tersebut berisikan gambar *slider*, keterangan, nomor urut tampil serta kolom pengaturan untuk mengelola konten *slider* yang telah ada seperti proses pengeditan, penghapusan dan penggantian *slider* apabila *slider* yang dimasukkan salah.

Pada halaman ini admin dapat juga mengatur nomor urut *slider* dengan mengklik **link urut gambar** dan sistem akan mengarahkan pada sebuah *form*. Gambar halaman data *slider* dapat dilihat pada gambar 4.6.

No	Gambar	Keterangan	No Urut Tampil	Pengaturan
1		Hut Koperasi	5	
2		Depeloper	3	
3		Koperasi	1	
4		Fusion Desk	1	
5		Linux Green	2	

Urut Gambar Tambah Baru

Copyright Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta - 2013

Gambar 4.6 Halaman Data *Slider*

4.2.1.7 Halaman Data *Polling*

Halaman ini berisikan data pertanyaan *polling* yang telah di-input oleh admin. Data tersebut bisa di edit dan ditambahkan lagi sesuai dengan keinginan admin. Gambar halaman *polling* bisa dilihat pada gambar 4.7.

No	Nama Polling	Pengaturan
1	Apakah informasi yang tersaji di website ini aptodate?	
2	Apakah Anda puas terhadap informasi yang ada diwebsite ini?	
3	Apakah isi dari website ini cukup informatif?	
4	Apakah website ini dapat memberikan informasi yang cukup bagi anda?	
5	Bagaimanaakah kepuasan anda terhadap keseluruhan informasi yang tersaji pada website ini?	
6	sdasda	

Tambah Baru

Copyright Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta - 2014

Gambar 4.7 Halaman Data *Polling*

4.2.1.8 Halaman Data Komentar

Halaman ini berisikan data komentar yang di-*input* user. Komentar yang sudah di-*input* oleh user akan masuk ke halaman ini dulu, kemudian admin akan memeriksa apakah komentar tersebut layak atau tidak untuk di tampilkan. Di halaman ini admin bisa juga menghapus komentar tersebut jika memang komentar itu mengandung sara atau komentar yang tidak pantas untuk ditampilkan. Pada halaman ini hanya berisi komentar yang belum di-*verifikasi* yang akan ditampilkan, setelah di *verifikasi* komentar tersebut akan hilang di halaman ini. Gambar halaman komentar bisa dilihat pada gambar 4.8.

Komentar			
No	Check All	Komentar	Pengaturan
1	☐	tes	Konfirmasi Delete
2	☐	tes	Konfirmasi Delete
3	☐	zdzdzx	Konfirmasi Delete
4	☐	zdzdzx	Konfirmasi Delete
5	☐	zdzdzx	Konfirmasi Delete
6	☐	xxxxxxxxxxxx	Konfirmasi Delete
7	☐	xxxxxxxxxxxx	Konfirmasi Delete
8	☐	xxxxxxxxxxxx	Konfirmasi Delete
9	☐	sadsa	Konfirmasi Delete
10	☐	sadsa	Konfirmasi Delete
11	☐	sadsa	Konfirmasi Delete

[Submit All](#)

© Copyright Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta - 2014

Gambar 4.8 Halaman Data Komentar

4.2.2 Halaman Pengunjung dan Member

Halaman pengunjung dan *member* merupakan halaman utama sistem yang diperuntukkan untuk pengunjung dan *member*. Pada halaman ini berisikan menu *home*, *profil*, galeri, berita dan *login* untuk *member*. Berikut uraian dari masing-masing menu yang ada pada halaman pengunjung dan *member*:

4.2.2.1 Halaman *Home* Pengunjung dan *Member*

Halaman *home* pengunjung dan *member* merupakan halaman utama saat pengunjung atau *member* membuka *website* ini. Gambar halaman *home* bagi pengunjung dan *member* dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Halaman *Home* Pengunjung dan *Member*

Halaman ini berisikan *slider* (gambar berjalan), *running teks*, dua berita terbaru, berita populer, galeri foto dan statistik pengunjung.

4.2.2.2 Halaman Galeri Pengunjung

Halaman ini berisikan daftar album foto yang *dipublish* untuk pengunjung agar kegiatan koperasi transparan dan dapat diketahui melalui foto yang ada di *website* ini. Gambar galeri pengunjung bisa dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Halaman Galeri Pengunjung

Dalam satu album dapat terdiri dari 1 atau lebih foto dan setiap album terdiri dari nama album dan mempunyai foto-foto terkait dengan album tersebut. Untuk melihat foto, pengunjung dapat mengklik salah satu album dan sistem akan menampilkan halaman yang berisikan daftar foto dari album tersebut.

4.2.2.3 Halaman Berita Pengunjung

Halaman ini berisikan *list* berita terkait dengan koperasi dan akan ditampilkan berupa cuplikan. Gambar halaman berita pengunjung dapat dilihat seperti pada gambar 4.11.

HOME PROFIL GELERY **BERITA** POLLING USER LOGOUT

Koperasi Pedagang PASAR LAMKUTA

Search... GO

BERITA

Koperasi dan UKM Festival Targetkan Tran...
 Produk kreatif banyak dihasilkan oleh UMKM dengan berbagai corak, motif dan sentuhan seni yang banyak dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan keunikan masing-masing daerah. Inilah yang menjadi faktor strategis keberhasilan produk kreatif UMKM sehingga mampu bersaing baik di pasar lokal,...

Selengkapnya...

Kemenkop UKM Lakukan Penghematan Anggaran...
 Jakarta,Seputar UKM:Kemenkop UKM akan melakukan penghematan anggaran 3,9%. Penghematan anggaran dimaksudkan dalam rangka komitmen bersama seperti yang dicanangkan bersama(Sharing Burger).Anggaran yang dilakukan pemotongan antara lain meliputi anggaran ramah tamah, seminar dan perjalanan

Selengkapnya...

Koperasi & UKM Festival 2013: Pesona Krea...
 Jakarta,Seputar UKM:Indonesia merupakan Negara yang perekonomiannya saat ini sedang berkembang pesat. Salah satu hal penting dalam perkembangan ekonomi tersebut adalah munculnya usaha-usaha kecil dan menengah(UKM)dengan berbagai kreasi. Kementerian Koperasi dan UKM dalam rangka persiapan ...

Selengkapnya...

Transaksi 15,3 Miliar Pada Koperasi UKM ...
 Jakarta,seputar UKM: Pameran Koperasi UKM dan Festival 2013 resmi di tutup oleh Deputy Pemasaran dan Jaringan Usaha,Neddy Rafinaldi Halim,Minggu(9 - 6).Pameran yang di ikuti lebih dari 463 UKM seluruh Indonesia itu telah di kunjungi 19.162 orang. Terjadi lonjakan pengunjung dan tahun 2012...

Selengkapnya...

Menkop UKM Terima Kunker Menlu Nikaragua...
 Jakarta (SEPUTAR UKM)- Bertepatan di usianya yang ke 64 tahun Menteri Negara Koperasi dan UKM DR. Syarifuddin Hasan, menerima kunjungan kerja Menteri Luar Negeri Nikaragua Y.M Licenciado Samuel Santos Lopez di Gd.SME Tower Jakarta. Senin, (17/6/2013). BIOGRAFISyanfuddin Hasan adalah se...

Selengkapnya...

Koperasi diharapkan Bisa Tingkatkan kont...
 Jakarta (SEPUTAR UKM) – Kementerian Koperasi dan UKM meningkatkan pemahaman pengelola koperasi tentang perpajakan, karena selama ini belum banyak yang memahaminya sehingga enggan melakukan pembayaran pajak sebagai kewajiban.Meladi Sembiring, Deputy Bidang Pembiayaan Kementerian Kope...

Selengkapnya...

Awal Sebelumnya 1 2 3 4 Selanjutnya Akhir

SEJARAH KOPPAS
 Pada tahun 1999 KOPERASI PEDAGANG PASAR LAMKUTA yang merupakan Kelompok Pedagang Di Pasar ...
 read more...

POPULAR POST **LATEST POST**

Koperasi dan UKM Festival Targ...
14 Agustus 2013

HARKOPNAS 66: Kemenkop Terus ...
14 Agustus 2013

Kemenkop UKM Lakukan Penghemat...
14 Agustus 2013

Menkop :Semua Koperasi Akan Da...
14 Agustus 2013

Menkop UKM Terima Kunker Menlu...
14 Agustus 2013

Waralaba Pegadaian Syariah Mal...
14 Agustus 2013

GALLERY FOTO

HIT COUNTER

Pengunjung Saat ini	:1
Pengunjung Hari ini	:1
Pengunjung Kemarin	:7
Pengunjung Bulan ini	:47
Pengunjung Tahun ini	:51
Total Pengunjung	:242

Copyright © Koperasi Pasar Pedagang Lamkuta - 2013 Powered By Adiscsi

Gambar 4.11 Halaman Berita Pengunjung

Untuk membaca isi berita tersebut, pengunjung dapat mengklik link **selengkapnya** dan *website* akan menyajikan *detail* berita terhadap berita yang dipilih.

4.2.2.4 Halaman *Polling* Pengunjung

Halaman ini berisikan *list* pertanyaan untuk pengunjung yang berguna bagi koperasi sebagai bentuk penilaian terhadap adanya *website* ini. Gambar halaman *polling* pengunjung dapat dilihat pada gambar 4.12.

The screenshot shows the website for Koperasi Pedagang PASAR LAMKUTA. The main content area is titled 'POLLING' and contains five questions for visitors to answer. The questions are:

- 1 Apakah Informasi yang tersaji di website ini uptodate?
 - ☐ Tidak Puas
 - ☐ Puas
 - ☐ Sangat Puas
- 2 Apakah Anda puas terhadap informasi yang ada diwebsite ini?
 - ☐ Tidak Puas
 - ☐ Puas
 - ☐ Sangat Puas
- 3 Apakah isi dari website ini cukup informatif?
 - ☐ Tidak Puas
 - ☐ Puas
 - ☐ Sangat Puas
- 4 Apakah website ini dapat memberikan informasi yang cukup bagi anda?
 - ☐ Tidak Puas
 - ☐ Puas
 - ☐ Sangat Puas
- 5 Bagaimanakah kepuasan anda terhadap keseluruhan informasi yang tersaji pada website ini?
 - ☐ Tidak Puas
 - ☐ Puas
 - ☐ Sangat Puas

Below the questions is a green 'SUBMIT' button.

The sidebar on the right contains several sections:

- SEJARAH KOPPAS**: A brief history of the cooperative, mentioning its founding in 1999.
- POPULAR POST** and **LATEST POST**: Lists of recent posts with dates (all from August 14, 2013).
- GALERY FOTO**: A gallery of photos showing various activities and events.
- HIT COUNTER**: A table showing visitor statistics.

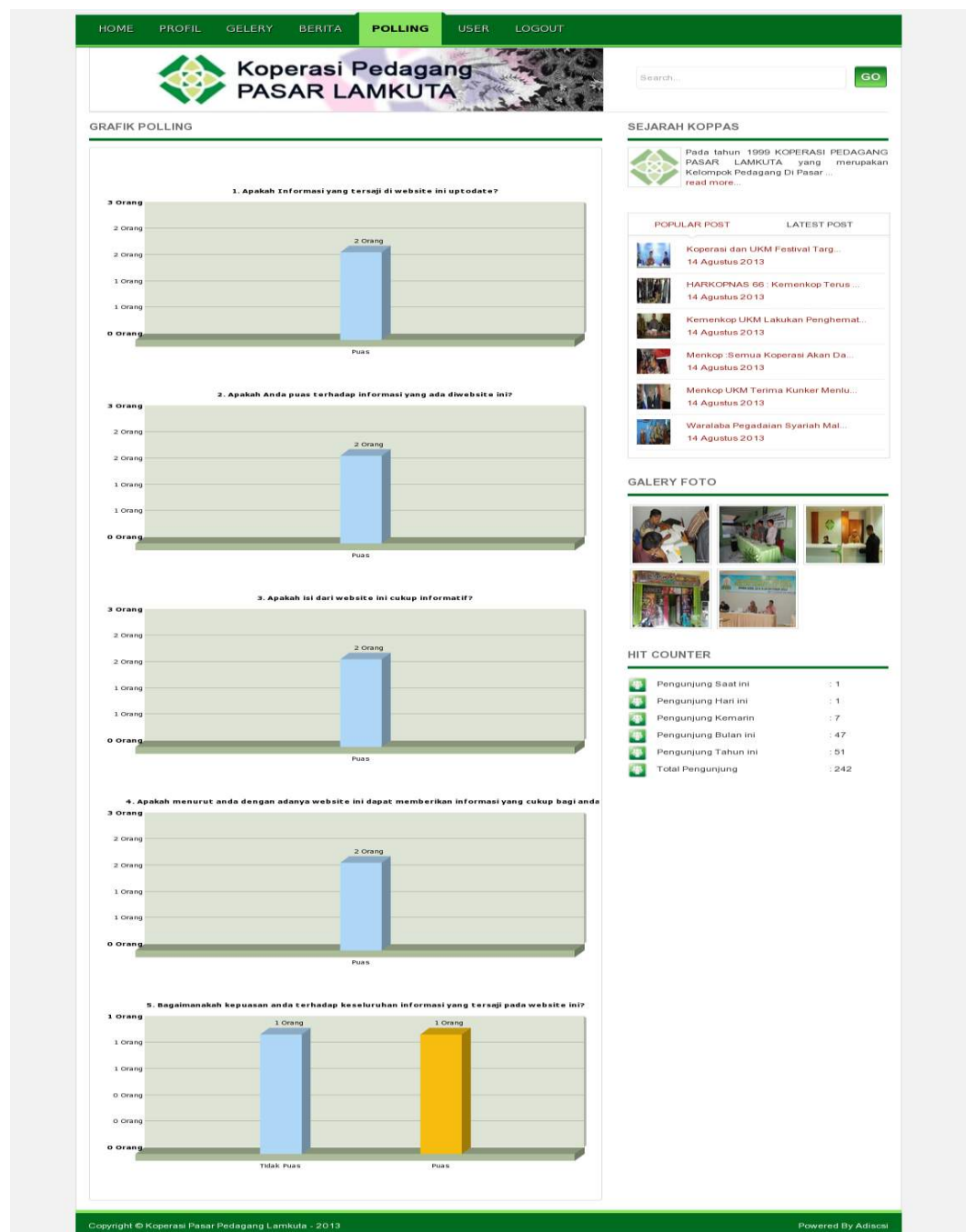
The footer at the bottom of the page includes the copyright notice 'Copyright © Koperasi Pasar Pedagang Lamkuta - 2013' and 'Powered By Adiscsi'.

Gambar 4.12 Halaman *Polling* Pengunjung

Setiap jawaban yang diberikan oleh pengunjung akan disimpan ke dalam sistem yang selanjutnya akan diolah menjadi grafik.

4.2.2.5 Halaman Grafik *Polling*

Halaman ini berisikan grafik terhadap isi *polling* yang diisi oleh pengunjung. Gambar halaman grafik *polling* dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Halaman Grafik *Polling*

4.2.2.6 Halaman *Login Member*

Halaman ini merupakan halaman *login* bagi *member* yang telah mendaftar pada *website* ini. Gambar halaman grafik *polling* dapat dilihat pada gambar 4.14.

Koperasi Pedagang PASAR LAMKUTA

Search... **GO**

LOGIN USER

Username:

Password:

Daftar User **Sign In**

SEJARAH KOPPAS

Pada tahun 1999 KOPERASI PEDAGANG PASAR LAMKUTA yang merupakan Kelompok Pedagang Di Pasar ...
[read more...](#)

POPULAR POST **LATEST POST**

Koperasi dan UKM Festival Targ...
14 Agustus 2013

HARKOPNAS 66 : Kemenkop Terus ...
14 Agustus 2013

Kemenkop UKM Lakukan Penghemat...
14 Agustus 2013

Menkop :Semua Koperasi Akan Da...
14 Agustus 2013

Menkop UKM Terima Kunker Menlu...
14 Agustus 2013

Waralaba Pegadaian Syariah Mal...
14 Agustus 2013

GALLERY FOTO

HIT COUNTER

Pengunjung Saat ini	: 1
Pengunjung Hari ini	: 2
Pengunjung Kemarin	: 7
Pengunjung Bulan ini	: 48
Pengunjung Tahun ini	: 52
Total Pengunjung	: 243

Copyright © Koperasi Pasar Pedagang Lamkuta - 2013

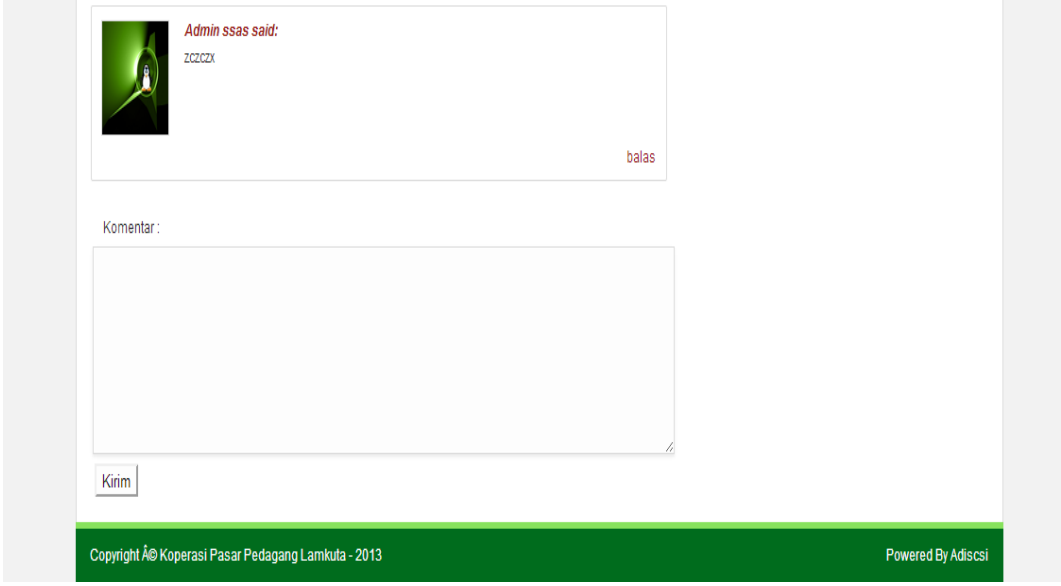
Powered By Adiscsi

Gambar 4.14 Halaman *Login Member*

Pada halaman ini *member* harus mengisi *username* dan *password* pada *form login* di atas. Apabila *login* yang dilakukan berhasil maka *member* akan memasuki halaman *member* dan dapat memberikan komentar terhadap isi artikel.

4.2.2.7 Halaman *Input* Komentar

Halaman ini berisikan *form* komentar yang berguna untuk memberikan komentar terhadap artikel terkait. *Form* komentar hanya dapat diakses oleh *member*. Gambar halaman komentar bisa dilihat pada gambar 4.15



The screenshot displays a web interface for adding a comment. At the top, there is a small profile picture of a person with a green background, followed by the text "Admin ssas said:" and "ZCZCZK". Below this, there is a large text area for the comment, labeled "Komentar:". To the right of the comment area, there is a "balas" link. At the bottom left of the comment area, there is a "Kirim" button. The footer of the page is green and contains the text "Copyright © Koperasi Pasar Pedagang Lamkuta - 2013" and "Powered By Adiscsi".

Gambar 4.15 Halaman Input Komentar

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisa dari perancangan membangun *Website Profil* Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta dapat memberikan informasi secara meluas kepada masyarakat terkait dengan informasi tentang koperasi sehingga data dapat terdistribusi secara meluas dan informasi sangat mudah untuk diperbaharui.
2. Sebagai promosi Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta sehingga banyak masyarakat yang mengenal koperasi tersebut secara *online* untuk meningkatkan *traffic* usaha Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta.

5.2 Saran

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam *website* ini ,oleh karena itu perlu ditambahkan beberapa fasilitas lainnya yang mendukung dalam pengembangan *website* ini secara lebih luas sehingga *website* ini dapat dijadikan pendaftaran *online* bagi nasabah yang ingin bergabung dengan Koperasi Pedagang Pasar Lamkuta serta adanya data penyetoran uang oleh nasabah, sehingga akan dihasilkan sebuah informasi yang akurat dan lengkap untuk membantu dalam pengambilan keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

Djatinika, Sri. 2012. *Ekonomi Koperasi Teori dan Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu, Edisi Pertama.

<http://www.pengertianahli.com/2013/09/pengertian-koperasi-menurut-para-ahli.html> (16 mei 2014).

<http://keuanganlsm.com/landasan-fungsi-dan-prinsip-koperasi> (16 mei 2014).

http://www.depkop.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=20&Itemid=37 (16 mei 2014).

Jogianto. HM. 2009. *Pengenalan Komputer : Pendekatan Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset, Edisi Kedua, Cetakan Ketiga.

Kadir, Abdul. 2010. *Membangun Website Tanpa Modal*. Yogyakarta: Andi.

Priyanto, Rahmat. 2009. *Belajar Menguasai MySQL 5*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Rianto. 2011, *Membuat Sendiri Aplikasi E-Commerce dengan PHP dan MySQL Menggunakan CodeIgnater dan JQuery*. Yogyakarta: Andi, Cetakan Pertama.

Sutanto, Edhi. 2011. *Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi.

BIODATA MAHASISWA

IDENTITAS PERSONAL

Nama Lengkap : Fitriadi
NIM : 131020120085
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal lahir : Sigli / 09 Juli 1985
IPK : 3,56
Status : Belum Nikah
Tahun Masuk : 2013
Tempat Asal : Desa Alue Beurawe, Langsa Kota
Alamat Sekarang : DSN. TGK. MEULAGU DESA TIBANG KEC.
SYIAH KUALA
No Telp/HP : 085260789923
Berat Badan : 50 kg
Tinggi Badan : 165 cm
Keterampilan Khusus :
Hobby : Badminton, Renang

IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ayah : SYARIFUDDIN
Pekerjaan Ayah : Nelayan
No Telp/HP :
Nama Ibu : SYAMSIAH
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
No Telp/HP :
Alamat Rumah : DESA GIGIENG KEC. SIMPANG TIGA KAB.
SIGLI



Banda Aceh, 05 Juli 2014

(Fitriadi)