

TUGAS AKHIR

SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS
WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN
KUMELEMBUAI MINSEL



Oleh

Marvel Fernando Wowor

NIM : 11 024 002

Dosen Pembimbing

Johan F. Makal, SST., M.T.

NIP : 196405261998031001

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
2015

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN KUMELEMBUAI MINSEL

Oleh

Marvel Fernando Wowor

NIM : 11 024 002

*Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai persyaratan untuk
menyelesaikan **Pendidikan Diploma IV Teknik Elektro**
Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Manado*

Manado, September 2015

Ketua Panitia Tugas Akhir,

Dosen Pembimbing,

Fanny J. Doringin, S.T, M.T.
NIP : 19670430 199203 1 003

Johan F. Makal, SST., M.T.
NIP : 196405261998031001

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Elektro,

Ir. Jusuf Luther Mappadang, M.T.
NIP : 19610601 199003 1 002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Marvel Fernando Wowor

Nim : 11 024 002

Program Studi : Teknik Elektro

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tugas akhir ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Manado, September 2015

Yang Menyatakan,

Marvel Fernando Wowor

MOTTO



Kolose 3:23

*Apapun Juga Yang Kamu Perbuat,
Perbuatlah Dengan Segenap Hatimu
Seperti Untuk Tuhan Dan Bukan
Untuk manusia*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yesus Kristus yang adalah sumber segala ilmu dan pengetahuan, yang telah memberikan hikmat, tuntunan, penyertaan serta lindungan, selama penulis menyelesaikan studi di jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini. Meskipun dalam penyusunan tugas akhir ini, banyak menghadapi berbagai macam hambatan, rintangan dan tantangan yang harus dilalui, tetapi berkat pertolongan Tuhan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan kemampuan yang ada sehingga penulisan jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang bertujuan kearah penyempurnaan tugas akhir ini.

Selama proses penyelesaian tugas akhir ini banyak ditunjang dengan bantuan tenaga, pemikiran baik moral maupun material dari banyak pihak. Oleh karena itu, sepantasnyalah bila pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan banyak-banyak terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Ir. Jemmy J. Rangan, MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Manado
2. Bapak Ir. Jusuf L.Mappadang, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado
3. Bapak Sonny Kasenda, ST., MT selaku Sekertaris Jurusan Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado

4. Bapak Ir. Nikita Sajangbati, Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
5. Bapak Johan F. Makal, SST., MT, Selaku pembimbing yang telah memberikan banyak masukan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Dosen pengajar di Teknik Elektro terlebih khusus dosen Teknik Informatika yang telah mendidik dan mengajarkan berbagai disiplin ilmu kepada penulis.
7. Kepada Perangkat Desa Malola (Hukum Tua Dan Sekertaris Desa).
8. Kedua Orang tua serta kakak/adik yang telah memberikan dukungan baik dalam Doa maupun materi sehingga proses penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan.
9. Kepada Sahabat terdekat penulis, Hanny, Mekel, ardi, josua, dave, Reinol, Greggy, Julius, Andre, Livi, Glendy, Conny, Billy, Jimmy dan teman lainnya yang selalu memberikan support dan banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
10. Dan kepada My Lovely Marlenda Pangkey yang selalu memberikan suport dan pengertian pada saat pembuatan Tugas Akhir ini.
11. Kepada rekan-rekan mahasiswa Teknik Informatika D-IV yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga apa yang tertulis dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Manado, September 2015

ABSTRAK

Marvel F. Wowor.2015. *Sistem Informasi Produk Domestik Berbasis Website di Desa Malola Kecamatan Kumelembuai Minsel*. Tugas Akhir. Jurusan Teknik Elektro. Program Studi Teknik Informatika.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, suatu organisasi dituntut untuk dapat saling meningkatkan mutu dan kualitas sistem informasinya. Desa malola merupakan suatu organisasi dalam desa yang informasinya masih secara manual untuk menyampaikan suatu informasi, Untuk itu dibutuhkan sistem yang lebih baik untuk menggantikan sistem informasi yang masih manual tersebut, sehingga dapat memudahkan petugas desa dan masyarakat dalam menyampaikan informasi dan melihat informasi yang ada di desa malola.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi produk domestik berbasis website di desa malola kecamatan kumelembuai.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Waterfall. Metode Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.

Berdasarkan hasil pengujian login, pengujian pengisian data, pengujian pengeditan data, dan pengujian hapus data. maka sistem yang dibangun ini dapat memudahkan petugas(perangkat desa dan masyarakat) dalam mencari dan melihat informasi yang ada di desa malola.

Kata Kunci:*Sistem, Informasi, Website, Desa*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

MOTTO

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	1
1.3.Tujuan Penelitian	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
1.6.Sistematika Penulisan Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pengertian Sistem.....	4
2.1. Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2. Bentuk umum Sistem	5
2.1.3. Elemen-elemen Sistem.....	5
2.1.3.1. Tujuan Sistem	6
2.1.3.2. Batasan Sistem	7

2.1.3.3. Kontrol Sistem	7
2.1.3.4. Input	7
2.1.3.5. Proses	7
2.1.3.6. Output.....	8
2.1.3.7. Umpan Balik	8
2.1.4. Klasifikasi Sistem	8
2.1.5. Analisis Sistem.....	9
2.2. Pengertian Informasi	9
2.2.1. Pengolahan Data.....	10
2.2.2. Siklus Informasi	10
2.2.3. Kualitas Informasi	11
2.2.3.1. Akurat.....	12
2.2.3.2. Tepat Waktu	12
2.2.3.3. Relevan.....	13
2.2.3.4. Ekonomis,efisien dan dapat dipercaya.....	13
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.3.1. Pengertian Sistem Informasi	13
2.3.1.1. Komponen Sistem Informasi	14
2.4. Metodologi Desain Sistem	16
2.4.1. Diagram Konteks	16
2.4.2. Diagram Alir Data (Data Flow Diagram/DFD)	17
2.5. Basis Data(Data Base)	17

2.5.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	18
2.5.2. Relasi Tabel.....	19
2.5.2. Struktur File	20
2.6. Web	20
2.7. MySQL.....	20
2.8. HTML	21
2.9. PHP Hypertext Preprocessor.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Variabel dan Pengukuran	25
3.2. Metode Penelitian.....	25
3.2.1. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data	26
3.2.1.1. Sumber Data Primer	26
3.2.1.2. Sumber data Sekunder	26
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	27
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem	27
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem	27
3.2.4. Pengujian Software	37
3.2.4.1. Black Box Testing.....	37
BAB IV PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN	39
4.1. Pembahasan Aplikasi	39
4.1.1 Pembahasan pada aplikasi PC Desktop.....	39
4.2. Pengujian Aplikasi	49

4.2.1 Pengujian Aplikasi pada PC Desktop	49
BAB V PENUTUP.....	51
5.1. Kesimpulan	51
5.2. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bentuk umum Sistem	5
Gambar 2.2. Elemen-elemen Sistem.....	6
Gambar 2.3. Siklus Pengolahan Data.....	11
Gambar 2.4. Komponen Sistem Informasi.....	16
Gambar 3.1 Urutan Proses Pada Metode Waterfall	25
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	28
Gambar 3.3 Membangun Sistem.....	28
Gambar. 3.4 Gambar data Entity Relationship Diagram (ERD).....	29
Gambar 3.4 Desain Struktur Halaman Website	29
Gambar 3.5 Flowchart Diagram Sistem.....	30
Gambar 3.6 DFD Level 0.....	31
Gambar 3.7 Desain Database	33
Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4.2 Submenu Profil Desa.....	40
Gambar 4.3 Submenu Galeri.....	40
Gambar 4.4 Submenu Potensi dan Produk.....	41
Gambar 4.5 Submenu Kependudukan.....	41
Gambar 4.6 Submenu Informasi.....	42
Gambar 4.7 Submenu Kontak.....	42
Gambar 4.8 Submenu Login.....	43
Gambar 4.9 Form Submenu Demografi.....	43
Gambar 4.10 Form Submenu Visi Misi.....	44.
Gambar 4.11 Form Submenu Data Monografi Desa.....	44

Gambar 4.12 Form Submenu Sejarah Desa.....	45
Gambar 4.13 Form Submenu Foto.....	45
Gambar 4.14 Form Subsektor Pertanian.....	46
Gambar 4.15 Form Subsektor Perkebunan.....	46
Gambar 4.16 Form Subsektor Peternakan.....	47
Gambar 4.17 Form Subsektor Perikanan.....	47
Gambar 4.14 Form Submenu Kependudukan.....	48
Gambar 4.15 Form Submenu Berita.....	48
Gambar 4.16 Form Submenu Pengumuman	49
Gambar 4.17 Form Submenu Input Informasi.....	49
Gambar 4.18 Form Submenu Input Berita.....	50
Gambar 4.19 Form Submenu Input Pengumuman.....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. subsektor pertanian	34
Tabel 3.1. subsektor perkebunan	34
Tabel 3.1. subsektor peternakan	35
Tabel 3.1. subsektor perikanan	36
Tabel 3.1. berita	36
Tabel 3.1. pengumuman	36
Tabel 3.1. admin.....	37
Tabel 4.1 Pengujian Login dengan hak status pengguna admin	52
Tabel 4.2 Pengujian pengisian data.....	53
Tabel 4.2 Pengujian Edit data	53
Tabel 4.2 Pengujian Hapus data.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang serba modern, dan semakin majunya teknologi informasi sekarang ini, kebutuhan akan suatu sistem informasi terkomputerisasi sudah mencakup kesegala bidang Termasuk pada instansi dalam desa (pemerintahan/kelurahan). Dengan teknologi yang semakin canggih menciptakan sistem informasi yang semakin mempermudah melakukan pengolahan data dan sangat berpengaruh dalam efisiensi dan efektivitas kerja.

Kemajuan teknologi inilah yang mengharuskan instansi mengikuti perkembangan teknologi dan terus meningkatkan kemampuannya didalam mengelola data-data dan informasi yang lebih akurat dan efisien. Begitu pula suatu instansi dalam desa membutuhkan suatu sistem informasi yang mendukung kebutuhan instansi dalam menciptakan efisiensi kerja maupun dalam meningkatkan pelayanan kepada masyarakat yang ada di Desa Malola.

Dengan melihat kelemahan dan kekurangan di Desa Malola, yang mengelola data masih dengan cara manual, maka penulis mengambil judul “SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN KUMELEMBUAI MINSEL” dan diharapkan sistem informasi ini dapat memberikan solusi untuk kemajuan desa malola.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka permasalahan yang penulis bahas pada penelitian ini, yaitu bagaimana cara untuk membuat aplikasi “SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN KUMELEMBUAI MINSEL” yang dapat membantu dan mempercepat proses pencarian atau pengelolaan data produk domestik serta

informasi-informasi di desa malola, yang mudah digunakan oleh perangkat-perangkat desa dan masyarakat yang ada di desa malola.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian dalam hal ini adalah untuk menghasilkan aplikasi SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN KUMELEMBUAI MINSEL dengan adanya sistem informasi ini, agar masyarakat bisa melihat perkembangan dalam desa.

1.4 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengguna dalam sistem ini adalah perangkat desa sebagai pengelola website dan masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai desa.
2. Proses pengelolaan data dilakukan berdasarkan data yang ada di desa malola.
3. Bahasa yang digunakan adalah PHP, HTML dan MYSQL.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari aplikasi SISTEM INFORMASI PRODUK DOMESTIK BERBASIS WEBSITE DI DESA MALOLA KECAMATAN KUMELEMBUAI MINSEL dapat mempercepat pencarian data produk domestik dan informasi-informasi yang ada di desa serta memudahkan bagi perangkat-perangkat desa untuk mengelolah data-data produk domestik secara capat dan tepat.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- BAB I** Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, cakupan dan batasan masalah dan sistematika penulisan.
- BAB II** Dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan tugas akhir ini. Adapun teori tersebut mencakup: Pengertian Sistem,

- Basis Data, Sistem Basis Data, Diagram Konteks, Data Flow Diagram, HIPO, Entity Relationship Diagram(ERD), HTML, PHP, dan MySQL.
- BAB III Menjelaskan mengenai tahap–tahap perancangan dan pembuatan terhadap aplikasi yang akan dibuat.
- BAB IV Bab ini membahas mengenai pengujian aplikasi yang dilakukan dengan menganalisa alur kerja sistem rancangan.
- BAB V Berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab–bab sebelumnya serta saran–saran yang diharapkan dapat memberikan pengembangan dan penyempurnaan tugas akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian sistem

Suatu sistem terdiri dari elemen-elemen yang berhubungan melalui berbagai bentuk interaksi dan bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen tersebut mempunyai sifat dalam menjelaskan fungsinya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, akan saling mempengaruhi proses secara keseluruhan.

Menurut Andri Kristanto, 2003 “Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”

Menurut Tata Sutabri, 2004 “sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”

Suatu sistem dibuat untuk menangani suatu yang berulang kali atau yang secara rutin terjadi. Pendekatan sistem merupakan suatu filsafat atau persepsi tentang struktur yang mengkoordinasikan kegiatan-kegiatan dan operasi-operasi dalam suatu organisasi dengan cara yang efisien dan yang paling baik. Suatu sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau subsistem yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan komponen-komponen yang dipertimbangkan secara bersama sebagai suatu sistem mungkin jauh lebih besar dari pada jumlah keberhasilan setiap komponen yang dipertimbangkan secara terpisah.

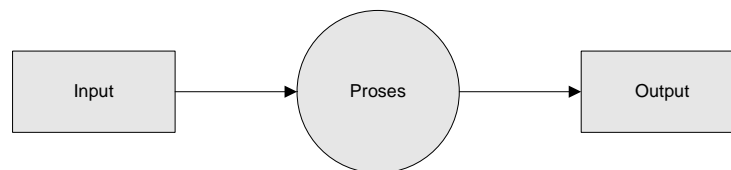
Menurut Atmosudirdjo dan Tata Sutabri, (2004) “sistem terdiri atas objek-objek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu”

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem juga merupakan kumpulan elemen–elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

2.1.2 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum Sistem dari suatu sistem terdiri atas Masukan (Input), Proses dan Keluaran (Output), dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran.

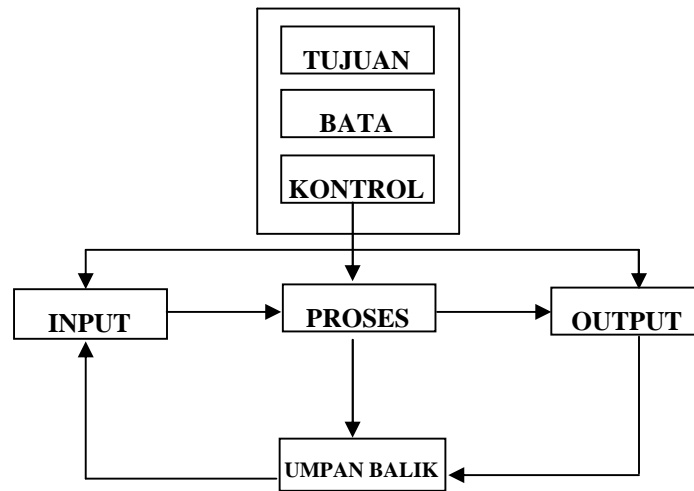


[Sumber : Hartono, JOG : 6]

Gambar 2.1: Bentuk Umum Sistem

2.1.3 Elemen-elemen Sistem

Elemen-elemen yang terdapat dalam sistem meliputi : tujuan sistem, batasan sistem, kontrol sistem, input, proses, output, dan umpan balik. Hubungan antara elemen-elemen dalam sistem dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



(Sumber : Kristanto,2008)

Gambar 2.2: Elemen-elemen Sistem

Dari gambar di atas, bisa dijelaskan sebagai berikut : Tujuan, batasan dan kontrol sistem akan berpengaruh pada input, proses dan output. Input yang masuk dalam sistem akan di proses dan diolah sehingga menghasilkan output. Output tersebut akan di analisa dan akan menjadi umpan balik bagi si penerima dan dari umpan balik ini akan muncul segala macam pertimbangan untuk input Selanjutnya. Selanjutnya siklus ini akan berlanjut dan berkembang sesuai dengan permasalahan yang ada.

2.1.3.1 Tujuan Sistem

Tujuan sistem merupakan tujuan dari sistem tersebut yang akan dibuat. Tujuan sistem dapat berupa tujuan organisasi, kebutuhan organisasi, permasalahan yang ada dalam suatu organisasi maupun urutan prosedur untuk mencapai tujuan organisasi.

2.1.3.2 Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan sesuatu yang membatasi sistem dalam mencapai tujuan sistem. Batasan sistem dapat berupa peraturan-peraturan yang ada dalam suatu organisasi, biaya-biaya yang dikeluarkan, orang-orang yang ada dalam suatu organisasi, fasilitas baik itu sarana dan prasarana maupun batasan yang lain.

2.1.3.3 Kontrol Sistem

Kontrol atau pengawasan sistem merupakan pengawasan terhadap pelaksanaan pencapaian tujuan dari sistem tersebut. Kontrol sistem dapat berupa kontrol terhadap masukan data (*input*), kontrol terhadap keluaran data (*output*), kontrol terhadap pengolahan data, kontrol terhadap umpan balik dan sebagainya.

2.1.3.4 Input

Input merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk menerima seluruh masukan data, dimana masukan tersebut dapat berupa jenis data, frekuensi pemasukan data dan sebagainya.

2.1.3.5 Proses

Proses merupakan elemen dari sistem yang bertugas untuk mengolah atau memproses seluruh masukan data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Misalkan sistem produksi akan mengolah bahan baku yang berupa bahan mentah menjadi bahan jadi yang siap untuk digunakan.

2.1.3.6 Output

Output merupakan hasil dari input yang telah diproses oleh bagian pengolah dan merupakan tujuan akhir sistem. Output ini bisa berupa laporan grafik, diagram batang dan sebagainya.

2.1.3.7 Umpan balik

Umpan balik merupakan elemen dalam sistem yang bertugas mengevaluasi bagian dari output yang dikeluarkan, dimana elemen ini sangat penting demi kemajuan sebuah sistem. Umpan balik ini dapat merupakan perbaikan sistem, pemeliharaan sistem dan sebagainya.

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat di klasifikasikan menjadi beberapa bagiannya :

- a. Sistem abstrak dan sistem fisik.

Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Contoh dari sistem abstrak ini adalah filsafat. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia. Contoh dari sistem fisik ini adalah sistem akuntansi, sistem komputer dan sebagainya.

- b. Sistem alamiah dan sistem buatan.

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Misalnya sistem rotasi bumi, sistem gravitasi dan sebagainya. Sistem buatan

merupakan sistem yang di rancang dan di buat oleh manusia. Misalnya sistem pengolahan gaji.

c. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi diluar sistem.

Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

2.1.5 Analisis Sistem

Untuk mencapai tujuan dari sistem yang dibuat, dibutuhkan 3 perangkat atau alat bantu yang dapat meningkatkan kinerja dari sebuah sistem sehingga tujuan sistem tersebut dapat dicapai.

Tiga perangkat tersebut meliputi : perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat manusia (*brainware*). Perangkat keras dapat berupa komputer, Sedangkan perangkat lunak adalah program. Perangkat manusia dapat berupa menejer, analisis sistem, programer dan sebagainya.

2.2 Pengertian Informasi

Menurut (Andri Kristanto, 2003) “Informasi adalah suatu kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi. Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data

tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu system”

Secara rinci definisi data adalah sebagai berikut:

- a. Data adalah penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.
- b. Data bisnis adalah penggambaran dari suatu organisasi tentang sesuatu (*resource*) dan kejadian (*transactions*) yang aterjadi.
- c. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.
- d. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.
- e. Sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengarungi derajat ketidak pastian tentang suatu keadaan atau kejadian.

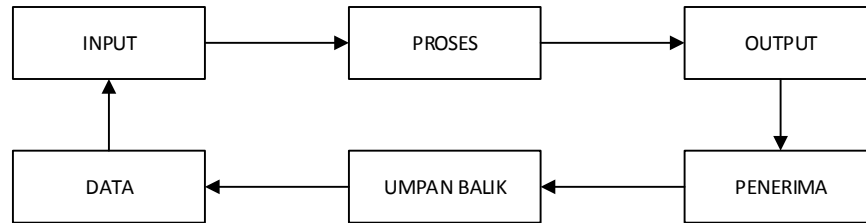
2.2.1 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah waktu yang digunakan menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan. Semakin banyak data dan kompleksnya aktivitas pengolahan data dalam sutu organisasi, baik itu organisasi besar maupun organisasi kecil, maka metoda pengolahan data yang tepat sangat dibutuhkan.

2.2.2 Siklus Informasi

Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak akan berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui model. Model yang digunakan untuk mengolah data

tersebut dengan modal pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data.



(Sumber :Kristanto, 2008)

Gambar 2.3: Siklus pengolahan data

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa data yang merupakan suatu kejadian yang menggambarkan kenyataan yang yang terjadi di amsukan melalui elemen input kemudian data tersebut akan dioalah dan di proses menjadi suatu output dan output tersebut adalah informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut akan diterima oleh pemakai atau penerima, kemudian penerima akan memberikan umpan balik yang berupa evaluasi terdiri dari informasi tersebut dan hasil umpan balik tersebut akan menjadi data yang akan dimasukkan menjadi input kembali. Begitu seterusnya.

2.2.3 Kualitas Informasi

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan yaitu keakuratan informasi dan relevan. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

2.2.3.1 Akurat

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan orang yang menerima informasi tersebut. Dalam prakteknya, mungkin

dalam penyampaian suatu informasi banyak sekali gangguan-gangguan yang datang yang dapat merubah isi dari informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.

Adapun komponen akurat meliputi :

1. *Completeness ; Are necessary message items present ?*

Berarti informasi yang dihasilkan atau kebutuhan harus memiliki kelengkapan yang baik, karena bila informasi yang dihasilkan sebagian-sebagian tebtunya akan mempengaruhi dalm pengambilan keputusan atau menentukan tindakan secara keseluruhan, sehingga akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk mengontrol atau memecahkan suatu masalah dengan baik.

2. *Correctness : Are message items correct ?*

3. *Security; Did message reach all or only the intended systems users ?*

2.2.3.2 Tepat waktu

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya suatu nilai informasi, sehingga kecepatan untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya memerlukan teknologi-teknologi terbaru.

2.2.3.3 Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi sipenerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

2.2.3.4 Ekonomis, efisien dan dapat dipercaya

Informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Selain itu informasi yang dihasilkan juga bisa dipercaya kebenarannya dan tidak mengada-ada.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi yaitu operasi, instalasi, dan perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. Sistem Informasi Manajemen adalah kunci dari bidang yang menekankan finansial dan personal manajemen.

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

Menurut James A. O'Brien (2005) "Sistem informasi yaitu adalah kombinasi teratur apa pun dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan suatu informasi dalam sebuah organisasi."

Sistem informasi dapat didefinisikan pula sebagai suatu kesatuan dari berbagai informasi yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lainnya untuk keperluan dan tujuan tertentu.

2.3.1.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi yang dimaksud dengan input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen besar.

b. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu Teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

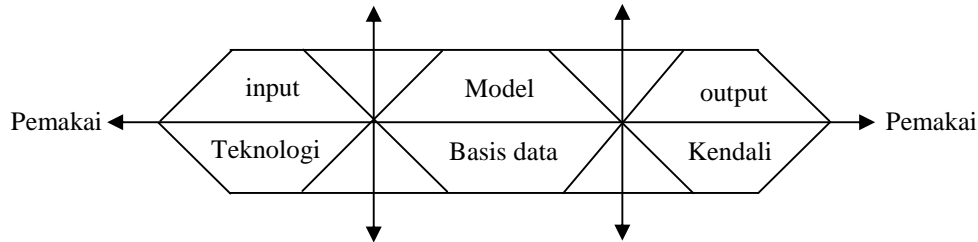
e. Blok basis data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*database management system*).

f. Blok kendali (*control block*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-

hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila terlanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.



(Sumber : Jogiyanto(2008))

Gambar 2.4: Komponen Sistem Informasi

2.4 Metodologi Desain Sistem

Dalam tahap perancangan suatu sistem diperlukan adanya teknik-teknik penyusunan sistem untuk menganalisa dan mendokumentasikan data yang mengalir didalam sistem tersebut. Teknik-teknik tersebut yaitu sebagai berikut :

2.4.1 Diagram konteks

Diagram konteks menurut Andri Kristanto (2008) adalah, “ Sebuah diagram yang menggambarkan hubungan antara entiti luar, masukan dan keluaran dari sistem”. Diagram konteks menyoroti jumlah karakteristik sistem yaitu :

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi(sebagai terminator).
2. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
4. Penyimpanan data, yaitu digunakan secara bersamaan antara sisten dengan terminator. Data ini dibuat oleh sistem dan digunakan oleh atau sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini

berarti pembuatan simbol penyimpanan dalam diagram Konteks dibenarkan dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari luar sistem.

5. Batasan antara sistem dan lingkungan. Simbol yang digunakan dalam diagram konteks antara lain :
 - a. Persegi panjang, Untuk berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data.
 - b. Lingkaran, Untuk menunjukkan adanya kegiatan proses dalam sistem.

2.4.2 Diagram Alir Data (Data Flow Diagram / DFD)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur.

Menurut Andri Kristanto (2008) DFD adalah, “ Suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi anantara data yang tersimpan.”

DFD merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan kemana data mengalir serta penyimpanannya.

2.5 Basis Data (Data Base)

Menurut Edhy Sutanta (2004) “Perancangan basis data merupakan bagian dari kegiatan besar dalam rangka pengembangan Sistem Informasi Manajemen, khususnya pada tahap perancangan.”

Perancangan pada basis data (database) adalah perancangan yang digunakan pada pembuatan sistem informasi perangkat lunak (software) ini. Basis data sendiri dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
 2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundancy) yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
 3. Kumpulan file atau table atau pun arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.
- Perancangan basis data terdiri dari ERD (Entity Relationship Data), normalisasi, table relasi atau relasi File, struktur File.

2.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) menurut Edhy Sutanta (2004), “ERD merupakan model yang membantu perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antar data didalamnya.”

Jadi Entity Relationship Diagram digunakan untuk pemodelan struktur hubungan antar data. Komponen-komponen yang digunakan yaitu:

1. Entitas (Entity), objek yang diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks yang dirancang.
2. Atribut, elemen dari entitas yang berfungsi mendeskripsikan karakteristik dari entitas.
3. Relasi antar entitas, lebih dari suatu entitas yang saling berelasi.

Kerelasian antar entitas dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu :

1. One to one relationship (satu ke satu)

Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding satu. Hubungan tersebut dapat dibandingkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antara keduanya diwakilkan dengan tanda panah tunggal. Relasi satu ke satu terjadi bila satu record yang ada pada satu entity tabel hanya punya satu relasi pada file lain.

2. One to Many (satu ke banyak)

Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik banyak lawan satu. Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antara keduanya diwakilkan tanda panah ganda untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut. Relasi satu ke banyak terjadi bila record dengan kunci tertentu pada satu file mempunyai relasi banyak record pada file lain.

3. Many to Many (banyak ke banyak)

Hubungan antara file pertama dengan file kedua adalah banyak berbanding banyak. Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan tanda lingkaran untuk menunjukkan tabel dan relasi antara keduanya diwakilkan dengan tanda panah ganda untuk menunjukkan hubungan banyak tersebut. Relasi banyak ke banyak terjadi bila kedua file saling mempunyai relasi banyak record pada file yang lain.

2.5.2 Relasi Tabel

Menurut Edhy Sutanta(2004) “ Relasi adalah menyatakan sebuah tabel dalam basis data, sedangkan kerelasian menyatakan hubungan antar relasi dalam basis data.”

Dalam satu database dalam satu entity atau tabel mempunyai sebuah field yang memiliki nilai unik setiap baris. baris-baris yang berhubungan tabel mengulangi kunci primer dari baris yang dihubungkannya pada tabel lain. salinan dari kunci primer dalam tabel lain disebut kunci asing (foreign key). kunci asing tersebut tidak perlu bersifat unik, dan semua field bisa menjadi kunci asing jika sesuai dengan kunci primer pada tabel lain.

2.5.3 Struktur File

Menurut Peranginangin, Kasiman (2006) Struktur file merupakan struktur dari perancangan database yang akan digunakan, file-file disusun berdasarkan kelas datanya agar dapat memudahkan dalam penyimpanan data.

2.6 Web

Menurut Peranginangin, Kasiman (2006) **World Wide Web** ("**WWW**", atau singkatnya "**Web**") adalah suatu ruang informasi di mana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut Uniform Resource Identifier (URI). WWW sering dianggap sama dengan Internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian daripadanya.

Hiperteks dilihat dengan sebuah program bernama browser web yang mengambil informasi (disebut "dokumen" atau "halaman web") dari server web dan menampilkannya, biasanya di sebuah monitor. Kita lalu dapat mengikuti pranala di setiap halaman untuk pindah ke dokumen lain atau bahkan mengirim informasi kembali kepada server untuk berinteraksi dengannya. Ini disebut "*surfing*" atau "*berselancar*" dalam bahasa Indonesia. Halaman web biasanya diatur dalam koleksi material yang berkaitan yang disebut "situs web".

2.7 MySQL

Menurut Peranginangin, Kasiman (2006) **MySQL** adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

2.8 HTML

Menurut Peranginangin, Kasiman (2006) HTML yang merupakan singkatan Hyper Text Markup Language adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web yang berfungsi untuk menampilkan berbagai informasi pada sebuah penjelajah internet. Agar dapat membentuk halaman web tersebut maka hypertext ditulis dalam berkas format ASCII, dengan kata lain berkas HTML yang telah dibuat dalam perangkat lunak atau tools untuk membuat HTML tersebut disimpan dalam format ASCII sehingga menjadi halaman web.

Pada awalnya bahasa HTML banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (Standard Generalized Markup Language). HTML menjadi sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. Untuk saat ini HTML merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C).

HTML disebut sebagai hypertext karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dengan hanya meng-klik text tersebut. Kemampuan text inilah yang dinamakan hypertext, walaupun pada implementasinya tidak saja hanya text yang dapat dijadikan link.

Disebut Markup Language karena bahasa HTML menggunakan tanda atau mark, untuk menandai bagian-bagian dari text. Misalnya, text yang berada di antara tanda tertentu akan menjadi tebal, dan di antara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini akan kita kenal di HTML sebagai tag.

Untuk membuat sebuah halaman web dengan bahasa HTML anda terlebih dahulu harus mengetahui dasar perintah-perintah HTML, sehingga dokumen yang anda buat dapat membentuk sebuah halaman web yang dimengerti oleh orang lain ketika dibuka dengan web browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome dan web browser lainnya.

Berikut contoh dokumen HTML sederhana yang dapat anda coba, untuk membuat dokumen HTML anda dapat menggunakan Notepad ataupun tools lainnya seperti Notepad++ dan Dreamweaver.

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>BELAJAR HTML</title>

</head>

<body>

<p>Saya sedang belajar HTML..</p>

</body>

</html>
```

Pada kode HTML diatas dapat kita lihat kode HTML selalu diapit oleh tag. Untuk membuka kode HTML maka digunakan tag <html> dan untuk menutup kode HTML akan ditandai dengan tag penutup </html>, sedangkan tag <head></head> merupakan kepala dari dokumen HTML tersebut.

Selanjutnya diikuti oleh title yang merupakan judul dari halaman web yang ditandai dengan tag <title> </title>, untuk isi HTML akan ditandai dengan tag

<body> dan ditutup dengan tag </body> didalam body tersebut anda boleh mengisi text sebagai isi dari halaman web tersebut, sedangkan kode <p> </p> merupakan sebuah paragraf dari body.

2.9 PHP Hypertext Preprocessor

Menurut (Peranginangin, 2006) PHP Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan halaman web bersifat dinamis sehingga maintenance situs web akan menjadi lebih mudah dan efisien. 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 Common Gateway Interface (CGI). CGI merupakan definisi standard untuk interface antara web server dan external program yang mengizinkan external program untuk me-request service dari web server. PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi, antara lain: Linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris, dan OpenBSD), Microsoft Windows, Max OS X, RISC OS. PHP juga mendukung banyak web server, seperti: Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), Netscape and iPlanet servers, Oreilly Website Pro server, audium, Xitami, OmniHTTPd, dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.

PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML. PHP juga mempunyai keunggulan dalam mengolah keluaran gambar, file PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya. Salah satu fitur yang dapat diandalkan dalam PHP adalah kompatibilitasnya terhadap banyak database,

seperti: Adabas D, dBase, Direct MS-SQL, Empress, FilePro (read only), FrontBase, Hyperwave, IBM DB2, Informix, Ingres, Interbase, MSQL, MySQL, PostgrSQL, Oracle (OCI7 dan OCI8), Unix DBM, ODBC, dan masih banyak lainnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi dan Waktu

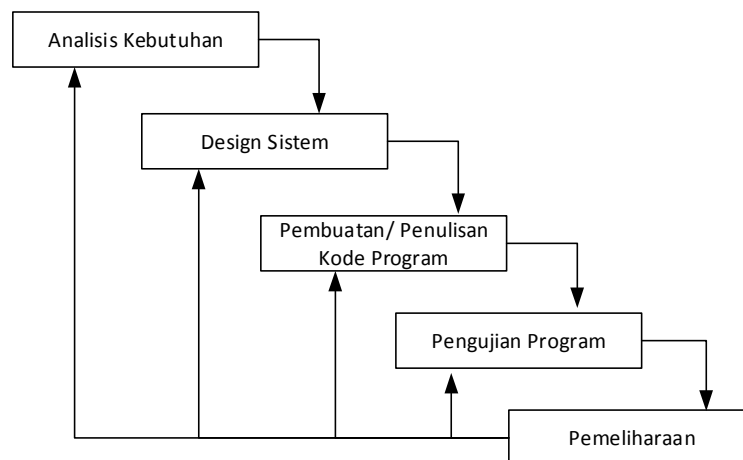
dilakukan penelitian di salah satu objek, yaitu :

Lokasi : Desa Malola Kec.Kumelembuai Minahasa Selatan (Minsel)

Waktu : April – Juni 2015

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Waterfall. Metode Waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear (Pressman, 2001):



Gambar 3.1 Urutan Proses Pada Metode Waterfall

3.2.1 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan secara langsung pada Desa Malola Kec.Kumelembuai Minsel yang menjadi objek penelitian. Data dan informasi yang diperoleh merupakan data primer dan data sekunder.

3.2.1.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data mentah yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan pihak yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan, kemudian akan diolah untuk tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan diantaranya:

1. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tanya jawab secara langsung kepada Kepala Desa dan Sekertaris Desa yang berkaitan dengan topik yang diambil. (Data Penduduk dan Informasi tentang Desa)

2. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil. seperti foto dan video yang menjadi data untuk dimasukkan dalam Tugas Akhir ini.

3.2.1.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah

tersusun dalam arsip (data/dokumenter) contoh : banyaknya penduduk dan data produk domestik yang ada dalam desa.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang dipergunakan dalam penelitian ini, antara lain :

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Menurut Rosa A.S –M.Shalahuddin (2011) Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang berlaku terhadapnya.

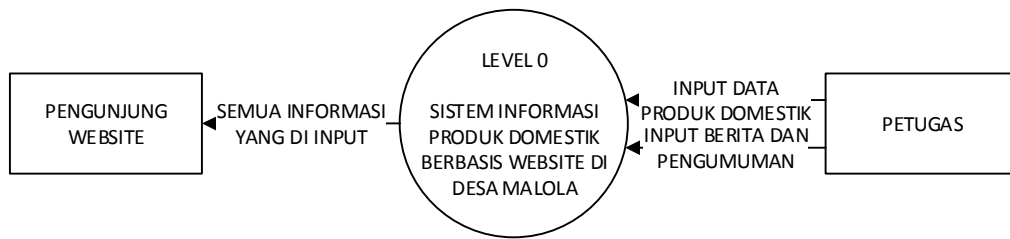
Pendekatan sistem berorientasi objek berbeda dengan pendekatan konvensional yang memandang perangkat lunak sebagai fungsi dan data yang terisolasi. Pada pendekatan konvensional kebanyakan berfokus pada data terutama pada basis data dan pemodelan informasi. Sementara pada pendekatan berorientasi objek berpusat pada objek yang mengkombinasikan data dan fungsionalitas.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan dalam metode ini :

1. Identifikasi kebutuhan (Data)

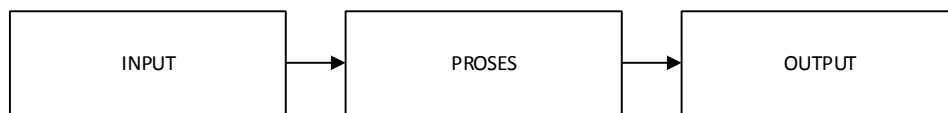
Pada sistem yang akan dibuat dilengkapi dengan form login dimana administrator atau petugas yang di percayakan dapat mengubah dan menambahkan data dengan mudah. Contoh lihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.2 Diagram Konteks

2. Membangun Sistem

Membangun sistem dengan membuat perancangan yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input, proses, dan output). Contoh bisa dilihat pada gambar berikut :



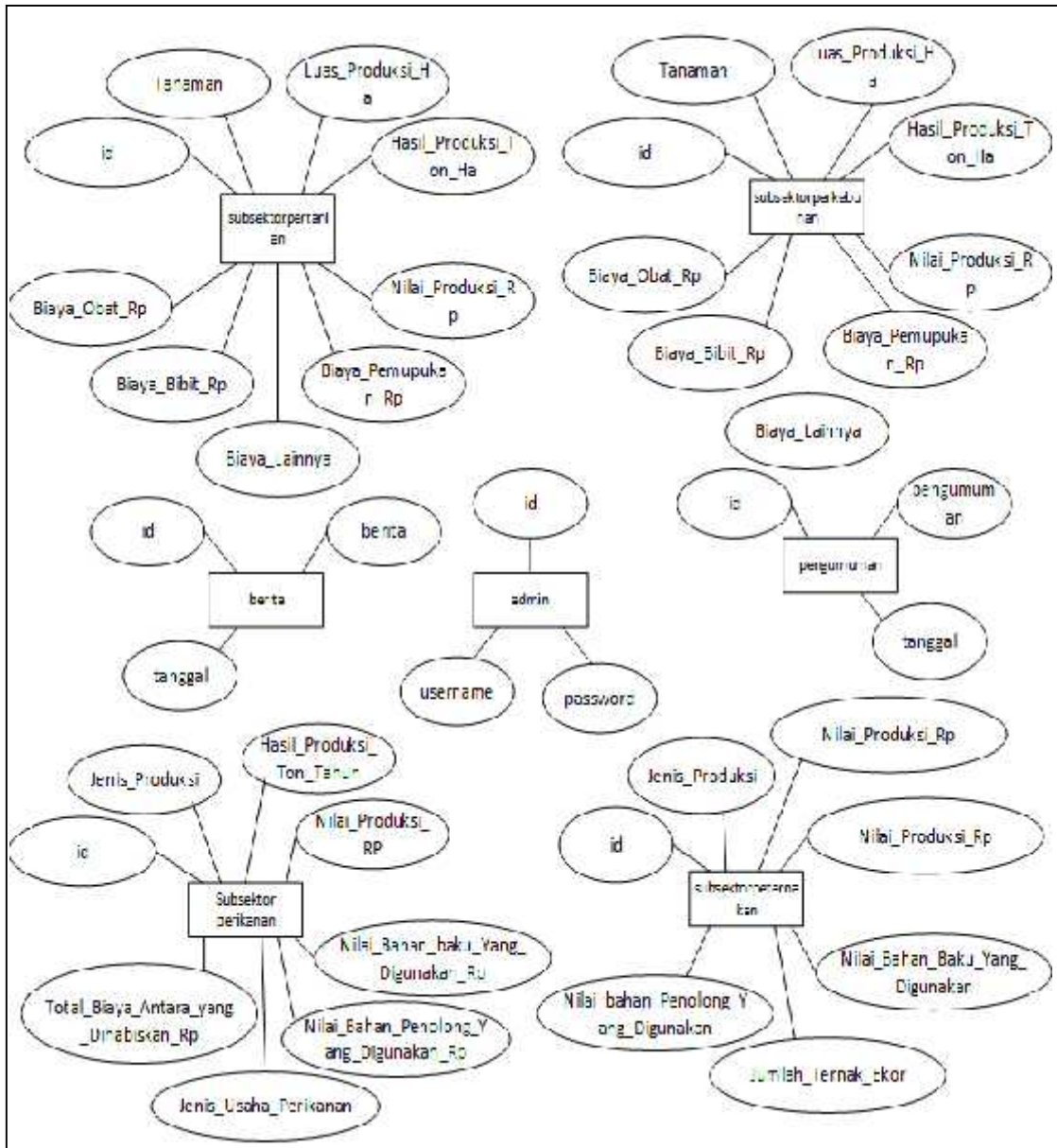
Gambar 3.3 Membangun Sistem

a. Merancang sistem

Dalam tahap ini sistem dirancang secara terstruktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

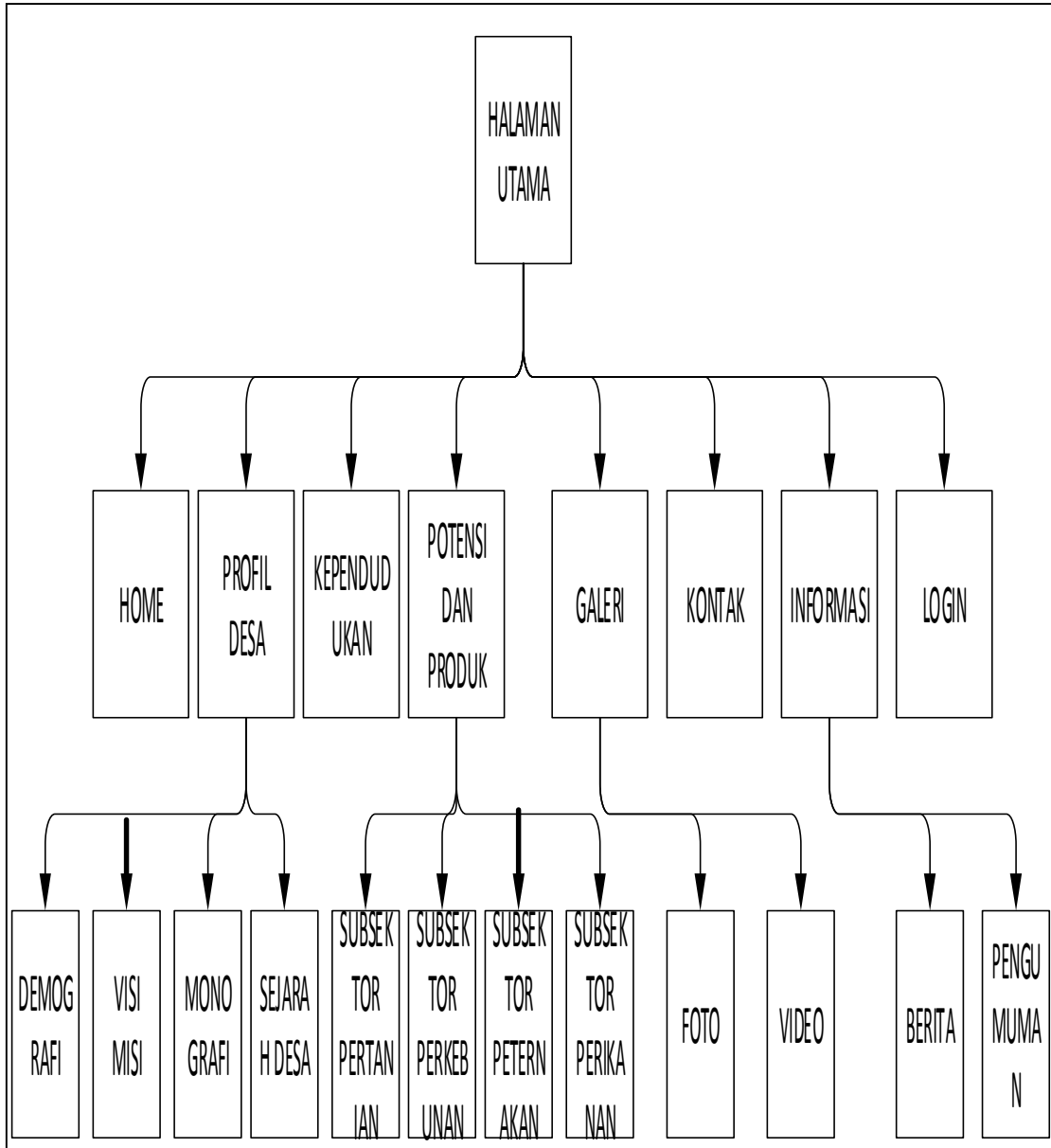
Berdasarkan penjelasan alur sistem di atas maka relasi antar table pada aplikasi sistem informasi produk domestik berbasis website di desa malola dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 3.4 Gambar data Entity Relationship Diagram (ERD)

2. Desain Struktur Halaman Website

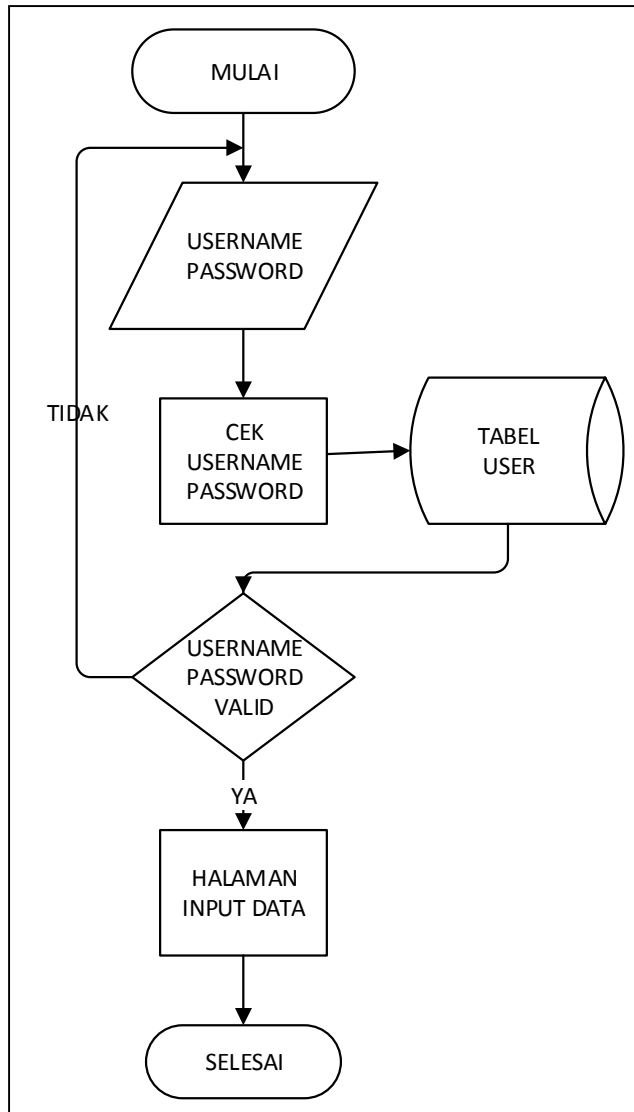
Dalam membuat suatu sistem, kita harus membuat desain dari struktur sistem tersebut. Contoh bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.4 Desain Struktur Halaman Website

3. Flowchart Diagram Sistem

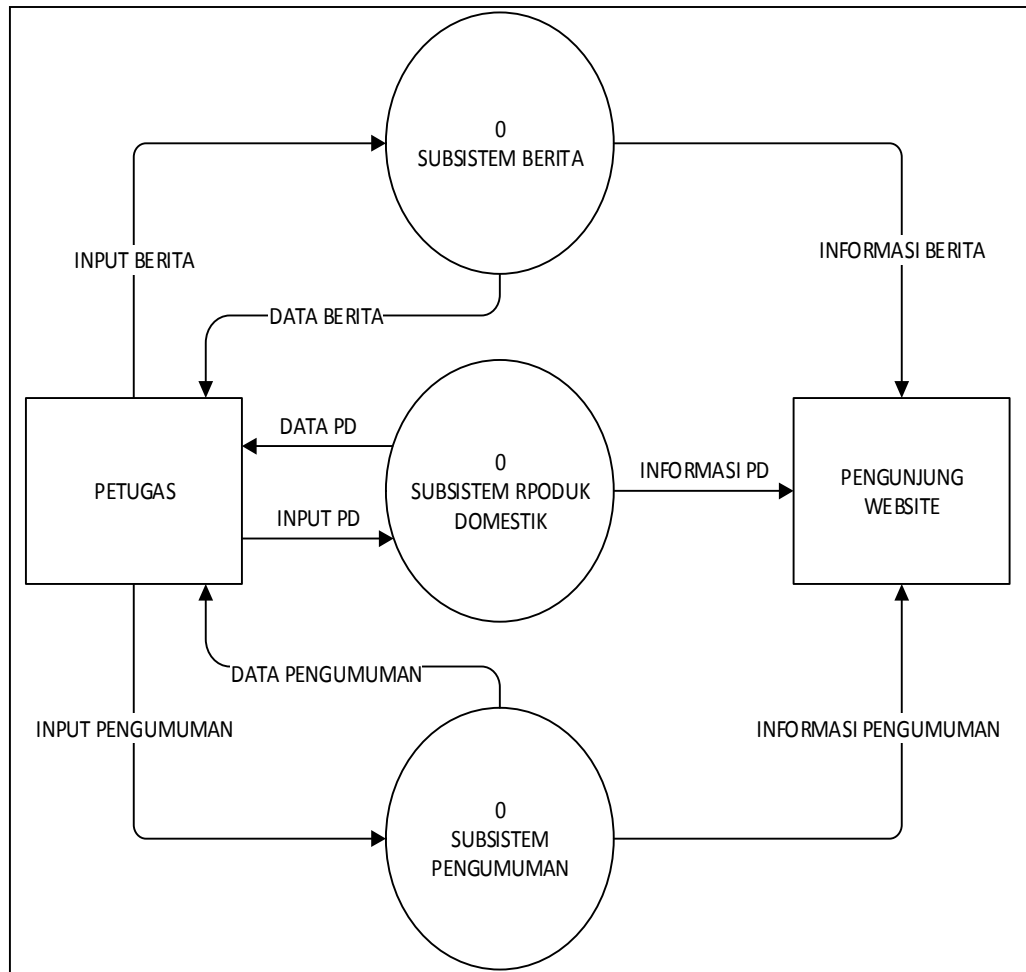
Dalam sistem ini penulis membuat flowchart untuk masuk kedalam sistem untuk menginput data. Contoh bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.5 Flowchart Diagram Sistem

4. DFD Level 0

Berdasarkan sistem yang dibuat maka DFD level 0 dapat dibagi menjadi 2 subsistem, yaitu proses 1 sistem produk domestik, proses 2 sistem informasi. Yang berfungsi untuk menginput data seperti produk domestik, berita, dan pengumuman. Dan menghasilkan sebuah informasi. Contoh bisa dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.6 DFD Level 0

b. Pengkodean sistem

Dalam tahap ini sistem yang sudah dirancang diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

```
<?php
```

```
//panggil file config.php untuk menghubung ke server
```

```
include('config.php');
```

```
//tangkap data dari form
```

```
$Tanaman = $_POST['Tanaman'];
```

```

$LuasProduksiHa = $_POST['Luas_Produksi_Ha'];
$HasilProduksiTonHa = $_POST['HasilProduksi_Ton_Ha'];
$NilaiProduksiRp = $_POST['Nilai_Produksi_Rp'];
$BiayaPemupukanRp = $_POST['Biaya_Pemupukan_Rp'];
$BiayaBibitRp = $_POST['Biaya_Bibit_Rp'];
$BiayaObatRp = $_POST['Biaya_Obat_Rp'];
$BiayaLainnyaRp = $_POST['Biaya_Lainnya_Rp'];

//simpan data ke database

$query = mysql_query("INSERT INTO `desamalola`.`subsektorpertanian` (`id`,
`Tanaman`, `Luas_Produksi_Ha`, `Hasil_Produksi_Ton_Ha`, `Nilai_Produksi_Rp`,
`Biaya_Pemupukan_Rp`, `Biaya_Bibit_Rp`, `Biaya_Obat_Rp`, `Biaya_lainnya_Rp`)
VALUES (NULL, '$Tanaman', '$LuasProduksiHa', '$HasilProduksiTon/Ha',
'$NilaiProduksiRp', '$BiayaPemupukanRp', '$BiayaBibitRp', '$BiayaObatRp',
'$BiayaLainnyaRp');") or die(mysql_error());

if ($query) {
    header('location:pertanian.php');
}

?>

```

5. Desain database

Desain database ini adalah untuk melihat bagaimana aplikasi ini dibangun. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah in :

desamalola.pengumuman @id : int(10) @pengumuman : text @tanggal : date	desamalola.berita @id : int(100) @berita : text @tanggal : date	desamalola.admin @id : int(10) @username : varchar(50) @password : varchar(50)
desamalola.subsektorperkebunan @id : int(100) @Tanaman : varchar(100) #Luas_Produksi_Ha : int(100) #Hasil_Produksi_Ton_Ha : int(100) #Nilai_Produksi_Rp : int(100) #Biaya_Pemupukan_Rp : int(100) #Biaya_Bibit_Rp : int(100) #Biaya_Ubat_Rp : int(100) #Biaya_Lainnya_Rp : int(100) #tahun : int(4)	desamalola.subsektorperikanan @id : int(11) @Jenis_Produksi : varchar(100) #Hasil_Produksi_Ton_Tahun : int(100) #Nilai_Produksi_Rp : int(100) #Nilai_Bahan_Baku_Yang_Digunakan_Rp : int(100) #Nilai_Bahan_Pendukung_Yang_Digunakan_Rp : int(100) #Total_Biaya_Antara_Yang_Dihabiskan_Rp : int(100) #Jenis_Usaha_Pernakan : int(100) #tahun : int(4)	desamalola.subsektorpertanian @id : int(11) @Tanaman : varchar(100) #Luas_Produksi_Ha : int(100) #Hasil_Produksi_Ton_Ha : int(100) #Nilai_Produksi_Rp : int(100) #Biaya_Pemupukan_Rp : int(100) #Biaya_Bibit_Rp : int(100) #Biaya_Ubat_Rp : int(100) #Biaya_Lainnya_Rp : int(100) #tahun : int(4)
	desamalola.subsektorpeternakan @id : int(11) @Jenis_Produksi : varchar(100) #Hasil_Produksi : int(100) #Nilai_Produksi_Rp : int(100) #Nilai_Bahan_Baku_Yang_Digunakan_Rp : int(100) #Nilai_Bahan_Pendukung_Yang_Digunakan_Rp : int(100) #Jumlah_Ternak_Ekor : int(100) #tahun : int(4)	

Gambar 3.7 Desain Database

6. Perancangan Tabel

Perancangan database yang digunakan pada pembuatan program aplikasi ini adalah MySQL. Adapun rancangan tabel yang akan digunakan dalam pembuatan program aplikasi adalah sebagai berikut :

a. Tabel subsektorpertanian

Digunakan untuk menyimpan data subsektorpertanian, yang akan di gunakan dalam pengolahan data pertanian. Dimana dari table ini dapat menghasilkan informasi yang di butuhkan tentang pertanian. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut

Tabel 3.1. Tabel subsektor pertanian

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Tanaman	Varchar	100	
Luas_Produksi_Ha	Int	100	
Hasil_Produksi_Ton_Ha	Int	100	
Nilai_Produksi_Rp	Int	100	
Biaya_Pemupukan_Rp	Int	100	
Biaya_Bibit_Rp	Int	100	
Biaya_Obat_Rp	Int	100	
Biaya_Lainnya_Rp	Int	100	

b. Tabel Subsektor perkebunan

Digunakan untuk menyimpan data subsektor perkebunan, yang akan digunakan dalam pengolahan data perkebunan. Dimana dari table ini dapat menghasilkan informasi yang di butuhkan tentang perkebunan. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2. Tabel subsektor perkebunan

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Tanaman	Varchar	100	
Luas_Produksi_Ha	Int	100	
Hasil_Produksi_Ton_Ha	Int	100	

Nilai_Produksi_Rp	Int	100	
Biaya_Pemupukan_Rp	Int	100	
Biaya_Bibit_Rp	Int	100	
Biaya_Obat_Rp	Int	100	
Biaya_Lainnya_Rp	Int	100	

c. Tabel subsektorpeternakan

Digunakan untuk menyimpan data subsektorperkebunan, yang akan di gunakan dalam pengolahan data perkebunan. Dimana dari table ini dapat menghasilkan informasi yang di butuhkan tentang peternakan. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3. Tabel subsektorpeternakan

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Jenis_Produksi	Varchar	100	
Hasil_Produksi	Int	100	
Nilai_Produksi_Rp	Int	100	
Nilain_Bahan_Baku_Yang_Digunakan	Int	100	
Nilain_Bahan_Penolong_Yang_Digunakan	Int	100	
Jumlah_Ternak_Ekor	Int	100	

d. Tabel subsektorperikanan

Digunakan untuk menyimpan data subsektorperikanan, yang akan di gunakan dalam pengolahan data perikanan. Dimana dari table ini dapat menghasilkan informasi yang di butuhkan tentang peternakan. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4. Tabel subsektorperikanan

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Jenis_Produksi	Varchar	100	
Hasil_Produksi_Ton_Tahun	Int	100	
Nilai_Produksi_Rp	Int	100	
Nilai_Bahan_Baku_Yang_Digunakan_Rp	Int	100	
Nilai_Bahan_Penolong_Yang_Digunakan_Rp	Int	100	
Total_Biaya_Antara_Yang_Dihabiskan_Rp	Int	100	
Jenis_Usaha_Perikanan	Int	100	

e. Tabel Berita

Digunakan untuk menyimpan data berita yang akan di tampilkan di halaman utama. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5. Tabel berita

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	100	Primary Key
Berita	Text		
Tanggal	Date		

f. Tabel Pengumuman

Digunakan untuk menyimpan data pengumuman yang akan di tampilkan di halaman utama. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6. Tabel pengumuman

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	100	Primary Key
pengumuman	Text		
Tanggal	Date		

g. Tabel Admin

Dimana dalam sistem yang akan dibangun menggunakan perintah login untuk menamba data atau iniformasi maka di butuhkan table ini agar bisa masuk untuk menginput data yang akan ditampilkan pada menu utama. contohnya dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7. Tabel Admin

Field	Type	Panjang	Keterangan
Id	Int	10	Pimary Key
username	Varchar	50	
password	Varchar	50	

3.2.4 Pengujian Software

Menurut Agus Faisal (2011 : 42) Pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji yaitu dengan cara:

3.2.4.1 Black Box Testing

Sistem informasi yang dibangun dalam pengujian perangkat lunak (software) menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (software) yang dibuat. Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black Box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan,

dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Penulis telah melakukan pengujian pada sistem dengan menggunakan metode ini seperti yang telah dijabarkan pada Bab IV.

BAB IV

PEMBAHASAN DAN PENGUJIAN

4.1 Pembahasan Aplikasi

4.1.1 Pembahasan pada aplikasi PC Desktop

Dalam pembahasan pada aplikasi ini untuk memberitahukan kita apa yang akan di tampilkan dalam aplikasi tersebut dan bagaimana pengujiannya. Dan proses aplikasi ini dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini tujuannya untuk menampilkan halamam utama pada aplikasi ini.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Submenu Profil Desa

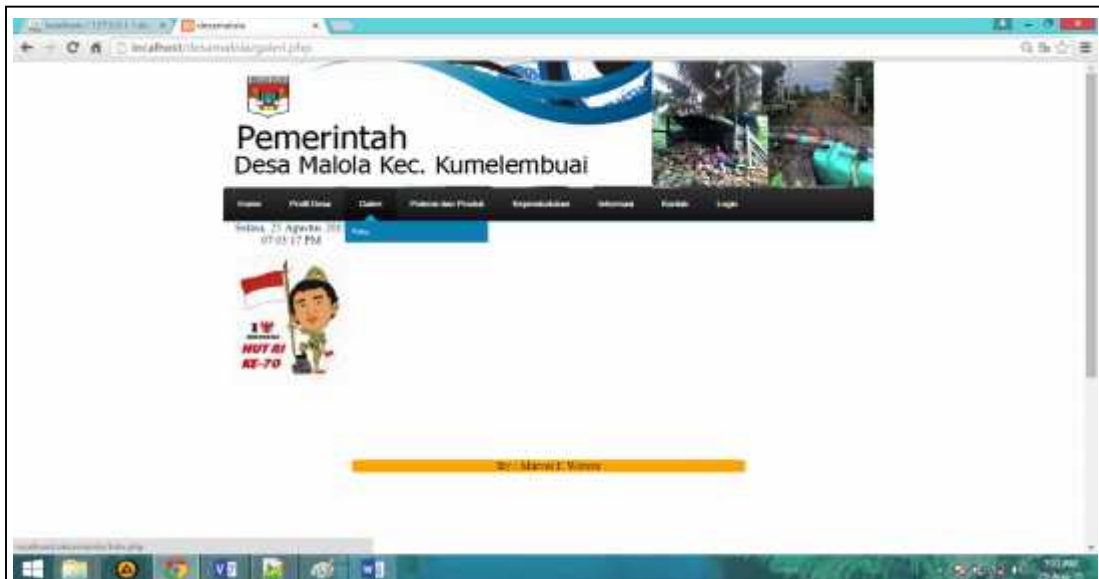
Pada Submenu profil desa terdapat tiga submenu yaitu submenu demografi untuk masuk ke form submenu demografi, submenu visi misi untuk masuk ke form submenu visi misi, dan submenu data monografi desa untuk masuk ke form submenu data monografi.



Gambar 4.2 Submenu Profil Desa

3. Tampilan Submenu Galeri

Pada Submenu galeri terdapat submenu foto untuk masuk ke form submenu foto.



Gambar 4.3 Submenu Galeri

4. Tampilan Submenu Potensi dan Produk

Pada Submenu Potensi dan Produk terdapat empat submenu yaitu submenu subsektor pertanian untuk masuk ke form submenu subsektor pertanian, submenu subsektor perkebunan untuk masuk ke form submenu subsektor perkebunan, submenu subsektor peternakan untuk masuk ke form submenu subsektor peternakan, dan submenu subsektor perikanan untuk masuk ke form submenu subsektor perikanan.



Gambar 4.4 Submenu Potensi dan Produk

5. Tampilan Submenu Kependudukan

Pada Submenu kependudukan adalah untuk masuk ke form Submenu kependudukan untuk menampilkan data kependudukan.



Gambar 4.5 Submenu Kependudukan

6. Tampilan Submenu Informasi

Pada Submenu Informasi terdapat dua submenu yaitu submenu berita untuk masuk ke form submenu berita, submenu pengumuman untuk masuk ke form submenu pengumuman.



PEMERINTAH KABUPATEN MI
KECAMATAN KUMELEMBUAI
DESA MALOLA
DATA KEPENDUDUKAN DESA MALOLA
KEADAAN PADA BULAN FEBRUARI TAHUN 2018

NAMA DESA	: MALOLA
TAHUN PEMBENTUKAN	: 1857
DASAR HUKUM PEMBENTUKAN	:
NOMOR KODE WILAYAH	: 71.05.15 (KODE DESA 2005)
NOMOR KODE POS	:
KECAMATAN	: KUMELEMBUAI

Gambar 4.6 Submenu Informasi

7. Tampilan Submenu Kontak

Pada Submenu kontak untuk masuk ke form Submenu kontak.



PEMERINTAH KABUPATEN MI
KECAMATAN KUMELEMBUAI
DESA MALOLA
Kontak

Alamat	No. Telp	KABUPATEN
Desa Malola, Kec. Kumelembuai, Kab. Mamberamo Tengah	0812296880000	MALOLA 2 KM
	0812296773578	Sukoharjo, Tawari

Gambar 4.7 Submenu Kontak

8. Tampilan Submenu Login

Pada tampilan login ini berfungsi untuk validasi pengguna berdasarkan username dan password yang di input agar bisa masuk untuk menginput informasi seperti : berita dan pengumuman. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.8



LOGIN

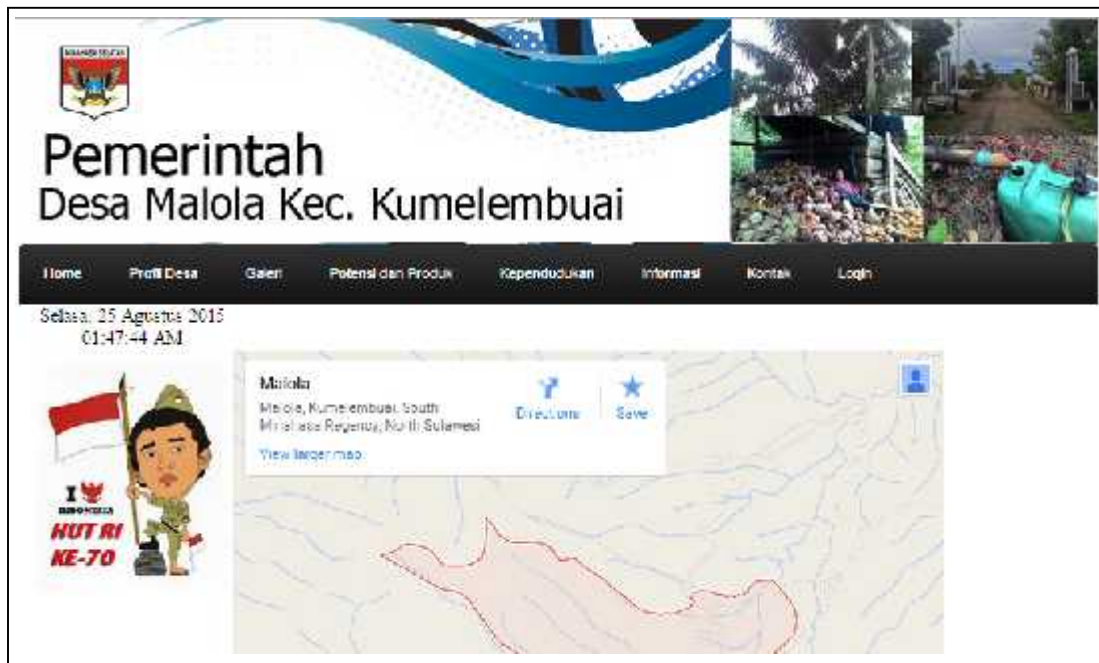
Username :

Password :

Gambar 4.8 Submenu Login

9. Tampilan Form submenu Demografi

Pada tampilan form submenu demografi yaitu untuk menampilkan sebuah peta yang isi dalam petah tersebut adalah tampilan peta desa malola.



Gambar 4.9 Form Submenu Demografi

10. Tampilan Form Submenu Visi Misi

Pada tampilan form submenu visi misi adalah untuk menampilkan visi misi yang ada di desa malola.

Pemerintah Desa Malola Kec. Kumelembuai

Home Profil Desa Galeri Potensi dan Produk Kependudukan Informasi Kontak Login

Selasa, 15 Agustus 2015 01:49:56 AM

August

Visi Dan Misi

Visi

Desa Malola yang adil, Makmur dan Sejahtera, Maju dan Mandiri Serta Menjadi yang Terdepan di Minahasa Selatan

Misi

1. Menciptakan Pemerintahan Desa yang baik dan bersih, dipercaya oleh masyarakat serta bebas dari korupsi.
2. Menyelenggarakan tata kelola keuangan desa dengan jujur, bertanggung jawab, terbuka dan transparan kepada masyarakat
3. Mengoptimalkan pelayanan kepada masyarakat secara adil, cepat dan tepat serta sesuai dengan kemampuan dan sumber daya.

Gambar 4.10 Form Submenu Visi Misi

11. Tampilan Form Submenu Data Demografi Desa

Pada tampilan form data demografi desa adalah untuk menampilkan hampir keseluruhan data yang ada di desa malola.

Pemerintah Desa Malola Kec. Kumelembuai

Home Profil Desa Galeri Potensi dan Produk Kependudukan Informasi Kontak Login

PEMERINTAH KABUPATEN MINAHASA SELATAN
KECAMATAN KUMELMBUAI
DESA MALOLA
MONOGRAFI DESA MALOLA
KEADAAN PADA BULAN FEBRUARI TAHUN 2015

NAMA DESA	: MALOLA
TAHUN PEMBENTUKAN	: 1857
DASAR HUKUM PEMBENTUKAN	:
NOMOR KODE WILAYAH	: 71.05.15 (KODE DESA 2005)
NOMOR KODE POS	:
KECAMATAN	: KUMELEMBUAI
KABUPATEN	: MINAHASA SELATAN
PROPENSI	: SULAWESI UTARA

Gambar 4.11 Form Submenu Data Monografi Desa

12. Tampilan Form Submenu Sejarah Desa

Pada tampilan form submenu sejarah desa adalah untuk menampilkan sejarah tentang berdirinya desa malola.



Gambar 4.12 Form Submenu Sejarah Desa

13. Tampilan Form Submenu Foto

Pada tampilan form submenu foto adalah untuk menampilkan foto-foto tentang desa malola.



Gambar 4.13 Form Submenu Foto

14. Tampilan Form Subsektor Pertanian

Pada tampilan form subsektor pertanian ini adalah untuk menampilkan data tentang sektor pertanian. untuk lebih jelasnya lihat pada gambar dibawah ini :

Tahun	Jenis Tanaman	Luas Persebaran Ha	Jumlah Persebaran Tan. Ha	Nilai Produksi Rp	Harga Perdagangan Rp	Biaya Batah Rp	Biaya Ganti Rp	Luas Tanaman Rp
2015	1	45	2	300000000	15000000	2500000	0	200000000
2015	2	2	2	300000000	1000000	4500000	3500000	250000000
2015	3	1	1	175000000	7000000	1750000	0	100000000

Gambar 4.14 Form Subsektor Pertanian

15. Tampilan Form Subsektor Perkebunan

Pada tampilan form subsektor perkebunan ini adalah untuk menampilkan data tentang sektor perkebunan. untuk lebih jelasnya lihat pada gambar dibawah ini :

Tahun	Jenis Tanaman	Luas Persebaran Ha	Jumlah Persebaran Tan. Ha	Nilai Produksi Rp	Harga Perdagangan Rp	Biaya Batah Rp	Biaya Ganti Rp	Luas Tanaman Rp
2015	1	174	7	1514000000	7000000	17400000	0	700000000
2015	2	15	0	600000000	7000000	0	0	50000000
2015	3	195	0	2174000000	10000000	210000000	350000000	2300000000

Gambar 4.15 Form Subsektor Perkebunan

16. Tampilan Form Subsektor Peternakan

Pada tampilan form subsektor peternakan ini adalah untuk menampilkan data tentang sektor peternakan. untuk lebih jelasnya lihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.16 Form Subsektor Peternakan

17. Tampilan Form Subsektor Perikanan

Pada tampilan form subsektor perikanan ini adalah untuk menampilkan data tentang sektor perikanan. untuk lebih jelasnya lihat pada gambar ini :



Gambar 4.17 Form Subsektor Perikanan

18. Tampilan Form Submenu Kependudukan

Pada tampilan form submenu kependudukan adalah untuk menampilkan data tentang kependudukan desa malola.



PEMERINTAH KABUPATEN MINAHASA SELATAN KECAMATAN KUMELEMBUAI DESA MALOLA DATA KEPENDUDUKAN DESA MALOLA KEADAAN PADA BULAN FEBRUARI TAHUN 2015	
NAMA DESA	: MALOLA
TAHUN PEMBENTUKAN	: 1857
DASAR HUKUM PEMBENTUKAN	:
NOMOR KODE WILAYAH	: 71.05.15 (KODE DESA 2005)
NOMOR KODE POS	:
KECAMATAN	: KUMELEMBUAI

Gambar 4.18 Form Submenu Kependudukan

19. Tampilan Form Submenu Berita

Pada tampilan form submenu berita adalah untuk menampilkan berita-berita tentang desa malola.



No	Berita	Tanggal
1	berita	2015-08-20
2	berita	2015-08-21
3	Maka dengan melihat permasalahan yang ada dapat di simpulkan bahwa di desa malola harus mempunyai sistem informasi. Kemudian yang harus dilakukan yaitu website dapat mempermudah dan memudahkan dalam proses pelayanan dan tidak menyulitkan masyarakat. Dengan menggunakan media website, maka mempermudah dalam perkembangan desa. Sehingga untuk masyarakat yang ingin atau perlu sesuatu langsung di lihat saja melalui situs website tersebut. Situs web atau website atau sering di singkat dengan istilah sit adalah kumpulan halaman web yang memiliki ipera online terkait, terasah dan berita pada domain berlainan-bukan sama dan video, atau gambar atau bunya lainnya. Di dunia teknologi yang semakin maju ini, penggunaan website bagi seseorang atau organisasi sangatlah penting sudah tidak asing lagi. Penggunaan website seperti website pemerintah sangatlah penting untuk menyampaikan informasi atau informasi seperti	2015-

Gambar 4.19 Form Submenu Berita

20. Tampilan Form Submenu Pengumuman

Pada tampilan form submenu pengumuman adalah untuk menampilkan pengumuman tentang desa malola.

No	Pengumuman	Tanggal
1	adgboftdalanetofjkmubari kuth	2015-08-28
2	lpgdujwqjghdpgj	2015-08-20
3	ardfanti aduh	2015-08-11
4	Situs web desa website akan sering diupdate dengan informasi-informasi aktual dan terbaru yang bermanfaat bagi masyarakat desa. Untuk itu, kami mengundang masyarakat desa untuk memberikan masukan dan kritik yang membangun. Di dalam bentuk ini yang kami harapkan adalah pengumuman website bagi masyarakat ataupun masyarakat lainnya yang sudah tidak asing lagi. Penggunaan website seperti website pelayanan sangatlah bermanfaat untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan pemerintahan desa. Beresapri desa, dan kasepri Desa. Selain dengan melihat penyalahgunaan yang ada dapat ditampilkan bahwa di Desa Malola harus meninjau sistem informasi. Karena pengelolaan pedesaan yang optimal dapat meningkatkan dan meningkatkan proses administratif dan tidak	2015-08-22

Gambar 4.20 Form Submenu Pengumuman

21. Tampilan Form Submenu Input Informasi

Pada tampilan form submenu input informasi ini adalah untuk menginput berita dan pengumuman yang akan ditampilkan pada halaman depan website desa malola.

No	Pengumuman	Tanggal
1	adgboftdalanetofjkmubari kuth	2015-08-28
2	lpgdujwqjghdpgj	2015-08-20
3	ardfanti aduh	2015-08-11
4	Situs web desa website akan sering diupdate dengan informasi-informasi aktual dan terbaru yang bermanfaat bagi masyarakat desa. Untuk itu, kami mengundang masyarakat desa untuk memberikan masukan dan kritik yang membangun. Di dalam bentuk ini yang kami harapkan adalah pengumuman website bagi masyarakat ataupun masyarakat lainnya yang sudah tidak asing lagi. Penggunaan website seperti website pelayanan sangatlah bermanfaat untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan pemerintahan desa. Beresapri desa, dan kasepri Desa. Selain dengan melihat penyalahgunaan yang ada dapat ditampilkan bahwa di Desa Malola harus meninjau sistem informasi. Karena pengelolaan pedesaan yang optimal dapat meningkatkan dan meningkatkan proses administratif dan tidak	2015-08-22

Gambar 4.21 Form Submenu Input Informasi

22. Tampilan Form Submenu Input berita

Pada tampilan form submenu input berita ini adalah untuk menginput berita yang akan d tampilkan pada halaman depan website desa malola.

The screenshot shows the 'Form Submenu Input Berita' page. At the top, there is a header with the village logo and name 'Pemerintah Desa Malola Kec. Kumelembuai'. Below the header is a navigation menu with links: Home, Profil Desa, Galeri, Potensi dan Produk, Kependudukan, Informasi, Kontak, and Login. The main content area contains a form with the following fields:

Selamat, 25 Agustus 2015 06:57:41 AM	Judul :		
	Tanggal :	dd / mm / yy	
			Simpan

On the left side, there is a sidebar with a 'Selamat' message dated 25 Agustus 2015 and a 'HUT RI KE-70' graphic.

Gambar 4.22 Form Submenu Input Berita

23. Tampilan Form Submenu Input Pengumuman

Pada tampilan form submenu input pengumuman ini adalah untuk menginput berita yang akan d tampilkan pada halaman depan website desa malola.

The screenshot shows the 'Form Submenu Input Pengumuman' page. At the top, there is a header with the village logo and name 'Pemerintah Desa Malola Kec. Kumelembuai'. Below the header is a navigation menu with links: Home, Profil Desa, Galeri, Potensi dan Produk, Kependudukan, Informasi, Kontak, and Login. The main content area contains a form with the following fields:

Selamat, 25 Agustus 2015 07:17:11 AM	Judul :		
	Tanggal :	dd / mm / yy	
			Simpan

On the left side, there is a sidebar with a 'Selamat' message dated 25 Agustus 2015 and a 'HUT RI KE-70' graphic. On the right side, there is a calendar for August.

Gambar 4.23 Form Submenu Input Pengumuman

4.2 Pengujian Aplikasi

Dalam pengujian aplikasi yang dilakukan berfungsi agar dapat mengetahui kesalahan yang terdapat pada sistem.

4.2.1 Pengujian Aplikasi pada PC Desktop

1. Pengujian Login dengan hak status pengguna admin

Pada pengujian login admin dilakukan dengan memasukkan data yang salah dan data yang benar.

Tabel 4.1 Pengujian Login dengan hak status pengguna admin

	Hasil Pengujian Jika Benar	
Hasil Pengujian (Data Benar)	Yang Diharapkan	
Username : marvel Password : marvel Klik tombol Login	Maka akan menampilkan Menu Utama dengan tambahan akses ke menu input informasi	Menu Utama dengan tambahan akses ke menu informasi
	Hasil pengujian jika salah	
Pengujian	Yang Diharapkan	Pengamatan
Username : admin Password : 123 Klik tombol Login	Dia akan tetap pada halaman Login untuk meminta password yang benar	Harus memasukkan username dan password yang benar

2. Pengujian Pengisian Data

Pada pengujian pengisian data pengguna bertujuan untuk menguji fungsi dari tambah data, pada database.

Tabel 4.2 Pengujian pengisian data

Hasil Pengujian (Data Benar)			
Hasil Pengujian (Data Benar)	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tambah Data	Data masuk di basis data.	Data masuk pada basis data	Sukses

3. Pengujian edit data

Pada pengujian edit data ini bertujuan untuk mengedit data yang salah dalam penginputan data pada database.

Tabel 4.3 Pengujian Edit Data

Hasil Pengujian (Data Benar)			
Hasil Pengujian (Data Benar)	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Edit Data	Data Berhasil di Edit	Data Berhasil di Edit	Sukses

4. Pengujian Hapus Data

Pada pengujian hapus data ini bertujuan untuk menghapus data yang salah dalam penginputan data pada database.

Tabel 4.4 Pengujian Hapus Data

Hasil Pengujian (Data Benar)			
Hasil Pengujian (Data Benar)	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Hapus Data	Data Berhasil di Hapus	Data Berhasil di Hapus	Sukses

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa dan pengujian serta hasil, maka dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun dapat menghasilkan dan mengelola data yang ada di desa malola.
2. Dengan adanya aplikasi ini bisa mempermudah petugas (perangkat desa) dan masyarakat dalam mengelola data mangupdate informasi di desa malola.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian, saran yang dapat diberikan untuk langkah pengembangan penelitian selanjutnya adalah penambahan fitur-fitur seperti tabel penduduk, pembuatan kartu keluarga, dan aplikasi surat menyurat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kristanto, Andri. 2003. Perancangan Sistem Informasi. Gava Media, Yogyakarta.
2. Kristanto, Andri, 2008. Perancangan Sistem Informasi. Gava Media. Yogyakarta
3. Kristanto, Andri. .2003. Perancangan Sistem Informasi. Peranginangin, Kasiman (2006). *Aplikasi web struktur file HTML dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI.
4. Jogiyanto, Hartono. 2005. Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori & Praktik Aplikasi Bisnis. Yogyakarta: Andi Offset.
5. Kadir, Abdul. (2002). *Dasar pemrograman web dinamis menggunakan php*. Yogyakarta: Andi.
6. Rosa A.S. dan M. Shalahuddin (2011) mendefenisikan aktivitas diagram sebagai berikut : “Diagram aktivitas atau activity diagram .
7. Tata Sutabri, 2004. “Analisa Sistem Informasi”, Penerbit Andi Offset.
8. James A. O'Brien (2005) “ *Pengertian Sistem informasi*

LAMPIRAN

1. Tampilan Coding Home

```
<html>
<head>
<title> desamalola </title>
<link rel="stylesheet" href="marvel.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="head.css">
</head>
<body
  <div id="wrapper">
    <div id="header"></div>
    <div id='cssmenu'>
<ul>
  <li class='#'><a href='home.php'><span>Home</span></a></li>
    <li class='has-sub'><a href='ProfilDesa.php'><span>Profil
Desa</span></a>
  <ul>
    <li><a href='Demografi.php'><span>Demografi</span></a></li>
    <li><a href='Visi.php'><span>Visi Misi</span></a></li>
    <li><a href='monografi.php'><span>Data Monografi
Desa</span></a></li>
    <li><a href='SejarahDesa.php'><span>Sejarah
Desa</span></a></li>
  </ul>
</li>
  <li class='has-sub'><a href='galeri.php'><span>Galeri</span></a>
<ul>
  <li><a href='foto.php'><span>Foto</span></a></li>
```



```
</ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Potensi dan Produk.php'><span>Potensi dan
Produk</span></a>
  <ul>
    <li><a href='informasi_pertanian.php'><span>Sub Sektor
Pertanian</span></a></li>
    <li><a href='informasi_perkebunan.php'><span>Sub sektor
Perkebunan</span></a></li>
    <li><a href='informasi_peternakan.php'><span>Sub Sektor
Peternakan</span></a></li>
    <li><a href='informasi_perikanan.php'><span>Sub Sektor
Perikanan</span></a></li>
  </ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='kependudukan.php'><span>Kependudukan</span></a>
  <ul>
    </ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Informasi.php'><span>Informasi</span></a>
  <ul>
    <li><a href='informasi_berita.php'><span>Berita</span></a></li>
    <li><a href='informasi_pengumuman.php'><span>Pengumuman</span></a>
    </li>
  </ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Kontak.php'><span>Kontak</span></a>
</li>
<li class='#'><a href='login.php'><span>Login</span></a></li>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
<div id="leftcontent">
```

```
<script type='text/javascript'>
```

```
var months = ['Januari', 'Februari', 'Maret', 'April', 'Mei', 'Juni', 'Juli', 'Agustus',  
'September', 'Oktober', 'November', 'Desember'];
```

```
var myDays = ['Minggu', 'Senin', 'Selasa', 'Rabu', 'Kamis', 'Jum&#39;at',  
'Sabtu'];
```

```
var date = new Date();
```

```
var day = date.getDate();
```

```
var month = date.getMonth();
```

```
var thisDay = date.getDay(),
```

```
    thisDay = myDays[thisDay];
```

```
var yy = date.getYear();
```

```
var year = (yy < 1000) ? yy + 1900 : yy;
```

```
document.write(thisDay + ', ' + day + ' ' + months[month] + ' ' + year);
```

```
</script>
```

```
<div id="clock"></div>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
function showTime() {
```

```
    var a_p = "";
```

```
    var today = new Date();
```

```
    var curr_hour = today.getHours();
```

```
    var curr_minute = today.getMinutes();
```

```
    var curr_second = today.getSeconds();
```

```
    if (curr_hour < 12) {
```

```
        a_p = "AM";
```

```
    } else {
```

```
        a_p = "PM";
```

```

    }
    if (curr_hour == 0) {
        curr_hour = 12;
    }
    if (curr_hour > 12) {
        curr_hour = curr_hour - 12;
    }
    curr_hour = checkTime(curr_hour);
    curr_minute = checkTime(curr_minute);
    curr_second = checkTime(curr_second);
    document.getElementById('clock').innerHTML=curr_hour + ":" +
curr_minute + ":" + curr_second + " " + a_p;
    }
function checkTime(i) {
    if (i < 10) {
        i = "0" + i;
    }
    return i;
}
setInterval(showTime, 500);
//-->
</script>

</div>
<div id="Middlecontent">
<script
src='https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.8.2/jquery.min.js'></script
>
<script>
var i=0;

```

```

$(document).ready(function () {
  $('.slidertitle, #slider img').hide();
  showNextImage();
  setInterval('showNextImage()', 3000);
  });
  function showNextImage() {
  i++;
    $('#sliderImage'
    i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
    $('#title' + i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
  if(i==4){
    i=0;
  }
  };
</script>
<br/>
<div id="slider">
  <img id="sliderImage4"
  src='1.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title4">SELAMAT DATANG DI DESA
  MALOLA KEC.KUMELEMBUAI</div>
  <img id="sliderImage1"
  src='2.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title1">GEREJA GMIM IMANUEL
  MALOLA</div>
  <img id="sliderImage2"
  src='3.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title2">SD INPRES MALOLA</div>

</div>

```

<header class="entry-header">

<h1 class="entry-title">Sambutan Kepala Desa
Malola</h1>

</header><!-- .entry-header -->

<div class="entry-content">

<p></p>

<p>TABEA.!!!</p>

<p align="justify">…… Shaloom...Puja dan puji syukur kita
panjatkan dihadapan Tuhan Yang maha Esa, karena berkat rahmat-Nyalah
Desa Malola Kec. Kumelembui Kab. Minahasa Selatan telah mempunyai
website. Peluncuran website ini diharapkan bisa menjadi suatu tempat dimana
masyarakat bisa melihat perkembangan desa dan juga informasi-informasi
lainnya dalam upaya peningkatan pelayanan kepada masyarakat.

Besar harapan kami selaku Kepala Desa Malola agar masyarakat ikut
berperan aktif memberikan ide, saran dan kritik yang bersifat positif untuk
membangun Desa Malola yang kita cintai, baik membangun secara fisik
maupun sumber daya manusia melalui media ini. Hal-hal yang bisa kami
tampilkan dalam media ini yang sudah ada tentu masih jauh dari
kesempurnaan untuk itu kami mohon maaf yang sebesar-besarnya dan kami
ucapkan terima kasih.

<p>Malola, 25 Agustus 2015</p>

<p>HUKUM TUA DESA MALOLA</p>

<p> </p>

<p>FRANS NICO. LIOW</p>

<p> </p>

```
</br>
<div id="" style="background-color:#FFA500;clear:both;text-align:center;">
By : Marvel f. Wowor</div></td>
</body>
</html>
```

2. Tampilan Coding Login

```
<?php
session_start();
if (!empty($_SESSION['username'])) {
    header('location:index.php');
}
?>
<html>
<head>
<title>LOGIN</title>
</head>
<body>
<h1>LOGIN</h1>
<?php
//kode php ini kita gunakan untuk menampilkan pesan error
if (!empty($_GET['error'])) {
    if ($_GET['error'] == 1) {
        echo '<h3>Username dan Password belum diisi!</h3>';
    } else if ($_GET['error'] == 2) {
        echo '<h3>Username belum diisi!</h3>';
    } else if ($_GET['error'] == 3) {
        echo '<h3>Password belum diisi!</h3>';
    } else if ($_GET['error'] == 4) {
        echo '<h3>Username dan Password tidak terdaftar!</h3>';
    }
}
```

```
    }  
  }  
?>  
<form name="login" action="otentikasi.php" method="post">  
<table border="0" cellpadding="5" cellspacing="0">  
  <tr>  
    <td>Username</td>  
    <td>:</td>  
    <td><input type="text" name="username" /></td>  
  </tr>  
  <tr>  
    <td>Password</td>  
    <td>:</td>  
    <td><input type="password" name="password" /></td>  
  </tr>  
  <tr align="right">  
    <td colspan="3"><input type="submit" name="login" value="Login"  
  /></td>  
  </tr>  
</table>  
</form>  
</body>  
</html>
```

3. Coding Admin

```
<html>
<head>
<title> desamalola </title>
<link rel="stylesheet" href="marvel.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="head.css">
</head>
<body>
    <div id="wrapper">
        <div id="header"></div>
        <div id='cssmenu'>
<ul>
    <li class='#'><a href='home.php'><span>Home</span></a></li>
<li class='has-sub'><a href='#'><span>Input Informasi</span></a>
    <ul>
        <li><a href='berita.php'><span>Berita</span></a></li>
        <li><a href='pengumuman.php'><span>Pengumuman</span></a></li>
    </ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='#'><span>Input Produk Domestik</span></a>
    <ul>
        <li><a href='pertanian.php'><span>Pertanian</span></a></li>
        <li><a href='perkebunan.php'><span>Perkebunan</span></a></li>
        <li><a
href='peternakan.php'><span>Peternakan</span></a></li>
        <li><a href='perikanan.php'><span>Perikanan</span></a></li>
    </ul>
</li>
</li>
<li class='#'><a href='logout.php'><span>Logout</span></a></li>
```



```
</ul>
```

```
</div>
```

```
<div id="leftcontent">
```

```
<script type='text/javascript'>
```

```
var months = ['Januari', 'Februari', 'Maret', 'April', 'Mei', 'Juni', 'Juli', 'Agustus',  
'September', 'Oktober', 'November', 'Desember'];
```

```
var myDays = ['Minggu', 'Senin', 'Selasa', 'Rabu', 'Kamis', 'Jum&#39;at',  
'Sabtu'];
```

```
var date = new Date();
```

```
var day = date.getDate();
```

```
var month = date.getMonth();
```

```
var thisDay = date.getDay(),
```

```
    thisDay = myDays[thisDay];
```

```
var yy = date.getYear();
```

```
var year = (yy < 1000) ? yy + 1900 : yy;
```

```
document.write(thisDay + ', ' + day + ' ' + months[month] + ' ' + year);
```

```
</script>
```

```
<div id="clock"></div>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
function showTime() {
```

```
    var a_p = "";
```

```
    var today = new Date();
```

```
    var curr_hour = today.getHours();
```

```
    var curr_minute = today.getMinutes();
```

```
    var curr_second = today.getSeconds();
```

```
    if (curr_hour < 12) {
```

```
        a_p = "AM";
```

```
    } else {
```

```
        a_p = "PM";
```

```

    }
    if (curr_hour == 0) {
        curr_hour = 12;
    }
    if (curr_hour > 12) {
        curr_hour = curr_hour - 12;
    }
    curr_hour = checkTime(curr_hour);
    curr_minute = checkTime(curr_minute);
    curr_second = checkTime(curr_second);
    document.getElementById('clock').innerHTML=curr_hour + ":" +
curr_minute + ":" + curr_second + " " + a_p;
    }
function checkTime(i) {
    if (i < 10) {
        i = "0" + i;
    }
    return i;
}
setInterval(showTime, 500);
//-->
</script>

</div>
<div id="Middlecontent">
<script
src='https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.8.2/jquery.min.js'></script
>
<script>
var i=0;

```

```

$(document).ready(function () {
  $('.slidertitle, #slider img').hide();
  showNextImage();
  setInterval('showNextImage()', 3000);
  });
  function showNextImage() {
  i++;
    $('#sliderImage'
    i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
    $('#title' + i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
  if(i==4){
    i=0;
  }
  };
</script>
<br/>
<div id="slider">
  <img id="sliderImage4"
  src='1.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title4">SELAMAT DATANG DI DESA
  MALOLA KEC.KUMELEMBUAI</div>
  <img id="sliderImage1"
  src='2.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title1">GEREJA GMIM IMANUEL
  MALOLA</div>
  <img id="sliderImage2"
  src='3.jpg'>
    <div class="slidertitle" id="title2">SD INPRES MALOLA</div>
</div>

```

```
<header class="entry-header">
    <h1 class="entry-title">Sambutan Kepala Desa
Malola</h1>
</header><!-- .entry-header -->
<div class="entry-content">
    <p></p>
<p><em><strong>TABEA!!!</strong></em></p>
<p align="justify">&#8230;&#8230; Shaloom...Puja dan puji syukur kita
panjatkan kehadapan Tuhan Yang maha Esa, karena berkat rahmat-Nyalah
Desa Malola Kec. Kumelembui Kab. Minahasa Selatan telah mempunyai
website. Peluncuran website ini diharapkan bisa menjadi suatu tempat dimana
masyarakat bisa melihat perkembangan desa dan juga informasi-informasi
lainnya dalam upaya peningkatan pelayanan kepada masyarakat.
Besar harapan kami selaku Kepala Desa Malola agar masyarakat ikut
berperan aktif memberikan ide, saran dan kritik yang bersifat positif untuk
membangun Desa Malola yang kita cintai, baik membangun secara fisik
maupun sumber daya manusia melalui media ini. Hal-hal yang bisa kami
tampilkan dalam media ini yang sudah ada tentu masih jauh dari
kesempurnaan untuk itu kami mohon maaf yang sebesar-besarnya dan kami
ucapkan terima kasih.
<p>Malola, 25 Agustus 2015</p>
<p><strong>HUKUM TUA DESA MALOLA</strong></p>
<p>&nbsp;</p>
<p><strong>FRANS NICO. LIOW</strong></p>
<p>&nbsp;</p>
</br>
<div id="" style="background-color:#FFA500;clear:both;text-align:center;">
By : Marvel f. Wowor</div></td></body></html>
```

4. Coding Logout

```
<?php
//lanjutkan session yang sudah dibuat sebelumnya
session_start();
//hapus session yang sudah dibuat
session_destroy();
//redirect ke halaman login
header('location:home.php');
?>
```

5. Coding Untuk Tampilan Subsektor Pertanian

```
<html>
<head>
<title> desamalola </title>
<link rel="stylesheet" href="marvel.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="head.css">
</head>
<body>
    <div id="wrapper">
        <div id="header"></div>
        <div id='cssmenu'>
<ul>
    <li class='#'><a href='home.php'><span>Home</span></a></li>
    <li class='has-sub'><a href='ProfilDesa.php'><span>Profil
Desa</span></a>
    <ul>
        <li><a href='Demografi.php'><span>Demografi</span></a></li>
        <li><a href='Visi.php'><span>Visi Misi</span></a></li>
        <li><a href='monografi.php'><span>Data Monografi
Desa</span></a></li>
```

```
                <li><a                href='SejarahDesa.php'><span>Sejarah
Desa</span></a></li>
    </ul>
</li>
    <li class='has-sub'><a href='galeri.php'><span>Galeri</span></a>
    <ul>
        <li><a href='foto.php'><span>Foto</span></a></li>
    </ul>
</li>
    <li class='has-sub'><a href='Potensi dan Produk.php'><span>Potensi dan
Produk</span></a>
    <ul>
        <li><a href='informasi_Pertanian.php'><span>Sub        Sektor
Pertanian</span></a></li>
        <li><a href='informasi_Perkebunan.php'><span>Sub        sektor
Perkebunan</span></a></li>
        <li><a href='informasi_Peternakan.php'><span>Sub        Sektor
Peternakan</span></a></li>
        <li><a href='informasi_Perikanan.php'><span>Sub        Sektor
Perikanan</span></a></li>
    </ul>
    <li class='has-sub'><a href='kependudukan.php'><span>Kependudukan</span></a>
    <ul>
    </ul>
</li>
    <li class='has-sub'><a href='Informasi.php'><span>Informasi</span></a>
    <ul>
        <li><a href='informasi_berita.php'><span>Berita</span></a></li>
    </ul>
```

```
        <li><a
href='informasi_pengumuman.php'><span>Pengumuman</span></a></li>
    </ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Kontak.php'><span>Kontak</span></a>
</li>
<li class='#'><a href='Login.php'><span>Login</span></a></li>
</ul>
</div>
```

```
        <div id="leftcontent">
<script type='text/javascript'>
var months = ['Januari', 'Februari', 'Maret', 'April', 'Mei', 'Juni', 'Juli', 'Agustus',
'September', 'Oktober', 'November', 'Desember'];
var myDays = ['Minggu', 'Senin', 'Selasa', 'Rabu', 'Kamis', 'Jum&#39;at',
'Sabtu'];
var date = new Date();
var day = date.getDate();
var month = date.getMonth();
var thisDay = date.getDay(),
    thisDay = myDays[thisDay];
var yy = date.getYear();
var year = (yy < 1000) ? yy + 1900 : yy;
document.write(thisDay + ', ' + day + ' ' + months[month] + ' ' + year);
</script>
<div id="clock"></div>
<script type="text/javascript">
function showTime() {
    var a_p = "";
    var today = new Date();
    var curr_hour = today.getHours();
```

```

var curr_minute = today.getMinutes();
var curr_second = today.getSeconds();
if (curr_hour < 12) {
    a_p = "AM";
} else {
    a_p = "PM";
}
if (curr_hour == 0) {
    curr_hour = 12;
}
if (curr_hour > 12) {
    curr_hour = curr_hour - 12;
}
curr_hour = checkTime(curr_hour);
curr_minute = checkTime(curr_minute);
curr_second = checkTime(curr_second);
document.getElementById('clock').innerHTML=curr_hour + " " +
curr_minute + ":" + curr_second + " " + a_p;
}
function checkTime(i) {
    if (i < 10) {
        i = "0" + i;
    }
    return i;
}
setInterval(showTime, 500);
//-->
</script>

</div>

```



```

<div id="Middlecontent">
<script
src='https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.8.2/jquery.min.js'></script
>
<script>
var i=0;
$(document).ready(function () {
$('.slidertitle, #slider img').hide();
showNextImage();
setInterval('showNextImage()', 3000);
});
function showNextImage() {
i++;
$('#sliderImage'
i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
$('#title' + i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
if(i==4){
i=0;
}
};
</script>
<form name="input_data" action="insert_pertanian.php" method="post">
<table border="0" cellpadding="5" cellspacing="0">
<tbody>
<tr>
<td>Tanaman</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Tanaman" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>

```

```
<tr>
<td>Luas Produksi Ha</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Luas_Produksi_Ha" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td>Hasil Produksi Ton Ha</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Hasil_Produksi_Ton_Ha" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td>Nilai Produksi Rp</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Nilai_Produksi_Rp" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td>Biaya Pemupukan Rp</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Biaya_Pemupukan_Rp" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td>Biaya Bibit Rp</td>
<td>:</td>
<td><textarea name="Biaya_Bibit_Rp" cols="30" rows="1"
required="required"></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td>
```

```

        <td>Biaya Obat Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><textarea    name="Biaya_Obat_Rp"    cols="30"    rows="1"
required="required"></textarea></td>
    </tr>    <tr>
        <td>Biaya Lainnya Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><textarea    name="Biaya_Lainnya_Rp"    cols="30"    rows="1"
required="required"></textarea></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Tahun</td>
        <td>:</td>
        <td><textarea    name="tahun"    cols="30"    rows="1"
required="required"></textarea></td>
    </tr>
    <td align="right" colspan="3"><input type="submit" name="submit"
value="Simpan" /></td>
    </tr>
</tbody>
</table>
</form>

```

6. Coding Untuk Input Subsektor Pertanian

```

<?php
//panggil file config.php untuk menghubung ke server
include('config.php');
//tangkap data dari form
$Tanaman = $_POST['Tanaman'];
$LuasProduksiHa = $_POST['Luas_Produksi_Ha'];

```

```

$HasilProduksiTonHa = $_POST['Hasil_Produksi_Ton_Ha'];
$NilaiProduksiRp = $_POST['Nilai_Produksi_Rp'];
$BiayaPemupukanRp = $_POST['Biaya_Pemupukan_Rp'];
$BiayaBibitRp = $_POST['Biaya_Bibit_Rp'];
$BiayaObatRp = $_POST['Biaya_Obat_Rp'];
$BiayaLainnyaRp = $_POST['Biaya_Lainnya_Rp'];
$tahun = $_POST['tahun'];
//simpan data ke database
$query = mysql_query("INSERT INTO `desamalola`.`subsektorpertanian`
(`id`, `Tanaman`, `Luas_Produksi_Ha`, `Hasil_Produksi_Ton_Ha`,
`Nilai_Produksi_Rp`, `Biaya_Pemupukan_Rp`, `Biaya_Bibit_Rp`,
`Biaya_Obat_Rp`, `Biaya_lainnya_Rp`, `tahun`) VALUES (NULL,
'$Tanaman', '$LuasProduksiHa', '$HasilProduksiTonHa', '$NilaiProduksiRp',
'$BiayaPemupukanRp', '$BiayaBibitRp', '$BiayaObatRp', '$BiayaLainnyaRp',
'$tahun');") or die(mysql_error());
if ($query) {
    header('location:informasi_pertanian.php');
}
?>

```

7. Coding untuk Informasi Subsektor Pertanian

```

<html>
<head>
<title> desamalola </title>
<link rel="stylesheet" href="marvel.css" type="text/css"/>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="head.css">
</head>
<body
    <div id="wrapper">
        <div id="header"></div>

```

```
<div id='cssmenu'>
<ul>
<li class='#'><a href='home.php'><span>Home</span></a></li>
  <li class='has-sub'><a href='ProfilDesa.php'><span>Profil
Desa</span></a>
  <ul>
    <li><a href='Demografi.php'><span>Demografi</span></a></li>
    <li><a href='Visi.php'><span>Visi Misi</span></a></li>
    <li><a href='monografi.php'><span>Data Monografi
Desa</span></a></li>
    <li><a href='SejarahDesa.php'><span>Sejarah
Desa</span></a></li>
  </ul>
</li>
  <li class='has-sub'><a href='galeri.php'><span>Galeri</span></a>
  <ul>
    <li><a href='foto.php'><span>Foto</span></a></li>
  </ul>
</li>
  <li class='has-sub'><a href='Potensi dan Produk.php'><span>Potensi dan
Produk</span></a>
  <ul>
    <li><a href='informasi_Pertanian.php'><span>Sub Sektor
Pertanian</span></a></li>
    <li><a href='informasi_Perkebunan.php'><span>Sub sektor
Perkebunan</span></a></li>
    <li><a href='informasi_Peternakan.php'><span>Sub Sektor
Peternakan</span></a></li>
    <li><a href='informasi_Perikanan.php'><span>Sub Sektor
Perikanan</span></a></li>
  </ul>
</li>
</ul>
</div>
```

```
</ul>
<li class='has-sub'><a href='kependudukan.php'><span>Kependudukan</span></a>
<ul>
</ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Informasi.php'><span>Informasi</span></a>
<ul>
<li><a href='informasi_berita.php'><span>Berita</span></a></li>
<li><a href='informasi_pengumuman.php'><span>Pengumuman</span></a></li>
</ul>
</li>
<li class='has-sub'><a href='Kontak.php'><span>Kontak</span></a>
</li>
<li class='#'><a href='Logout.php'><span>Logout</span></a></li>
</ul>
</div>
```

```
<div id="leftcontent">
<script type='text/javascript'>
var months = ['Januari', 'Februari', 'Maret', 'April', 'Mei', 'Juni', 'Juli', 'Agustus',
'September', 'Oktober', 'November', 'Desember'];
var myDays = ['Minggu', 'Senin', 'Selasa', 'Rabu', 'Kamis', 'Jum&#39;at',
'Sabtu'];
var date = new Date();
var day = date.getDate();
var month = date.getMonth();
var thisDay = date.getDay(),
thisDay = myDays[thisDay];
var yy = date.getYear();
```

```

var year = (yy < 1000) ? yy + 1900 : yy;
document.write(thisDay + ', ' + day + ' ' + months[month] + ' ' + year);
</script>
<div id="clock"></div>
<script type="text/javascript">
function showTime() {
    var a_p = "";
    var today = new Date();
    var curr_hour = today.getHours();
    var curr_minute = today.getMinutes();
    var curr_second = today.getSeconds();
    if (curr_hour < 12) {
        a_p = "AM";
    } else {
        a_p = "PM";
    }
    if (curr_hour == 0) {
        curr_hour = 12;
    }
    if (curr_hour > 12) {
        curr_hour = curr_hour - 12;
    }
    curr_hour = checkTime(curr_hour);
    curr_minute = checkTime(curr_minute);
    curr_second = checkTime(curr_second);
    document.getElementById('clock').innerHTML=curr_hour    +    ":"    +
curr_minute + ":" + curr_second + " " + a_p;
    }
function checkTime(i) {
    if (i < 10) {

```

```

        i = "0" + i;
    }
    return i;
}
setInterval(showTime, 500);
//-->
</script>

</div>
<div id="Middlecontent">
<script
src='https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.8.2/jquery.min.js'></script
>
<script>
var i=0;
$(document).ready(function () {
$.slidertitle, #slider img').hide();
showNextImage();
setInterval('showNextImage()', 3000);
});
function showNextImage() {
i++;
    $('#sliderImage'
i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
    $('#title' + i).appendTo('#slider').fadeIn(1100).delay(1100).fadeOut(1100);
if(i==4){
i=0;
}
};
</script>

```



```

<table border="1" cellpadding="5" cellspacing="0">
  <thead>
    <tr>
      <td>tahun</td>
      <td>nomor</td>
      <td>Tanaman</td>
      <td>Luas Produksi Ha</td>
      <td>Hasil Produksi Ton Ha</td>
      <td>Nilai Produksi Rp</td>
      <td>Biaya Pemupukan Rp</td>
      <td>Biaya Bibit Rp</td>
      <td>Biaya Obat Rp</td>
      <td>Biaya Lainnya Rp</td>
      <td>Opsi</td>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <?php
      include('config.php');
      $query = mysql_query("select * from subsektorpertanian");

      $no = 1;
      while ($data = mysql_fetch_array($query)) {

        ?>
        <tr>
          <td><?php echo $data['tahun']; ?></td>
          <td><?php echo $no; ?></td>

```

```

        <td><?php echo $data['Tanaman']; ?></td>
        <td><?php echo $data['Luas_Produksi_Ha']; ?></td>
            <td><?php echo $data['Hasil_Produksi_Ton_Ha'];
?></td>
        <td><?php echo $data['Nilai_Produksi_Rp']; ?></td>
            <td><?php echo $data['Biaya_Pemupukan_Rp'];
?></td>
        <td><?php echo $data['Biaya_Bibit_Rp']; ?></td>
            <td><?php echo $data['Biaya_Obat_Rp']; ?></td>
        <td><?php echo $data['Biaya_Lainnya_Rp']; ?></td>
        <td>
            <a href="editpertanian.php?id=<?php echo $data['id'];
?>">Edit</a> ||
            <a href="deletepertanian.php?id=<?php echo $data['id'];
?>">Hapus</a>
        </td>
    </tr>
<?php
    $no++;
}
?>
</tbody>
</table>
<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
<br>
<div id="" style="background-color:#FFA500;clear:both;text-align:center;">
By : Marvel f. Wowor</div></td>
</body>
</html>

```

8. Coding Untuk Mengedit Data Subsektor Pertanian

```
<?php
include('config.php');
include('cek-login.php');
?>

<html>
<head>
<title>Belajar PHP</title>
</head>
<body>
<h1>Form Input Data</h1>
<?php
$id = $_GET['id'];
$query = mysql_query("select * from subsektorpertanian where id='$id'") or
die(mysql_error());
$data = mysql_fetch_array($query);
?>

<form      name="update_pertanian"      action="updatepertanian.php"
method="post">
<input type="hidden" name="user_id" value="<?php echo $id; ?>" />
<table border="0" cellpadding="5" cellspacing="0">
  <tbody>
    <tr>
      <td>ID</td>
      <td>:</td>
      <td><input      type="text"      name="id"      maxlength="20"
required="required" value="<?php echo $data['id']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Tanaman</td>
```

```

        <td>:</td>
        <td><input type="text" name="Tanaman" maxlength="20"
required="required" value="<?php echo $data['Tanaman']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Luas Produksi Ha</td>
        <td>:</td>
        <td><input type="text" name="Luas_Produksi_Ha" maxlength="20"
required="required" value="<?php echo $data['Luas_Produksi_Ha']; ?>"
/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Hasil Produksi Ton Ha</td>
        <td>:</td>
        <td><input type="text" name="Hasil_Produksi_Ton_Ha"
maxlength="100" required="required" value="<?php echo
$data['Hasil_Produksi_Ton_Ha']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Nilai Produksi Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><input type="text" name="Nilai_Produksi_Rp"
required="required" value="<?php echo $data['Nilai_Produksi_Rp']; ?>"
/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Biaya Pemupukan Rp</td>
        <td>:</td>

```

```

        <td><input      type="text"      name="Biaya_Pemupukan_Rp"
required="required" value="<?php echo $data['Biaya_Pemupukan_Rp']; ?>"
/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Biaya Bibit Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><input  type="text"  name="Biaya_Bibit_Rp"  maxlength="14"
required="required" value="<?php echo $data['Biaya_Bibit_Rp']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Biaya Obat Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><input  type="text"  name="Biaya_Obat_Rp"  maxlength="14"
required="required" value="<?php echo $data['Biaya_Obat_Rp']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Biaya Lainnya Rp</td>
        <td>:</td>
        <td><input type="text" name="Biaya_Lainnya_Rp" maxlength="14"
required="required" value="<?php echo $data['Biaya_Lainnya_Rp']; ?>"
/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Tahun>
        <td>:</td>
        <td><input      type="text"      name="tahun"      maxlength="14"
required="required" value="<?php echo $data['tahun']; ?>" /></td>
    </tr>
    <tr>
```

```

        <td align="right" colspan="3"><input type="submit" name="submit"
value="Simpan" /></td>
    </tr>
</tbody>
</table>
</form>
<a href="view.php">Lihat Data</a>
</body>
</html>

```

9. Coding Untuk Mengupdate Data Subsektor Pertanian

```

<?php
include('config.php');
//tangkap data dari form
$id = $_POST['id'];
$Tanaman = $_POST['Tanaman'];
$Luas_Produksi_Ha = $_POST['Luas_Produksi_Ha'];
$Hasil_Produksi_Ton_Ha = $_POST['Hasil_Produksi_Ton_Ha'];
$Nilai_Produksi_Rp = $_POST['Nilai_Produksi_Rp'];
$Biaya_Pemupukan_Rp = $_POST['Biaya_Pemupukan_Rp'];
$Biaya_Bibit_Rp = $_POST['Biaya_Bibit_Rp'];
$Biaya_Obat_Rp = $_POST['Biaya_Obat_Rp'];
$Biaya_Lainnya_Rp = $_POST['Biaya_Lainnya_Rp'];
$tahun = $_POST['tahun'];
//update data di database sesuai user_id
$query = mysql_query("update subsektorpertanian set Tanaman='$Tanaman',
Luas_Produksi_Ha='$Luas_Produksi_Ha',
Hasil_Produksi_Ton_Ha='Hasil_Produksi_Ton_Ha',
Nilai_Produksi_Rp='$Nilai_Produksi_Rp',
Biaya_Pemupukan_Rp='$Biaya_Pemupukan_Rp',

```

```
Biaya_Bibit_Rp='$Biaya_Bibit_Rp',      Biaya_Obat_Rp='Biaya_Obat_Rp',
Biaya_Lainnya_Rp='$Biaya_Lainnya_Rp', tahun='$tahun' where id='$id'") or
die(mysql_error());
if ($query) {
    header('location:informasi_pertanian.php?message=success');
}
?>
```

10. Coding Untuk menghapus Data Subsektor Pertanian

```
<?php
include('config.php');
$id = $_GET['id'];
$query = mysql_query("delete from subsektorpertanian where id='$id'") or
die(mysql_error());
if ($query) {
    header('location:informasi_pertanian.php?message=delete');
}
?>
```