

**WEBSITE
PORTAL BERITA
AGENDA KAMPUS**

WEBSITE PORTAL BERITA AGENDA KAMPUS

**Nisa Hanum Harani, S.Kom., M.T.
Dimas Aqila Maulana
Putri Nella**
Informatics Research Center



Kreatif Industri Nusantara

Penulis:

Mohamad Nurkamal Fauzan, S.T., M.T.
Lalita Chandiany Adiputri

ISBN : xxx-xxx-xxxx-x-2

Editor:

M. Yusril Helmi Setyawan

Penyunting:

Syafril Fachrie Pane
Khaera Tunnisia
Diana Asri Wijayanti

Desain sampul dan Tata letak:

Deza Martha Akbar

Penerbit:

Kreatif Industri Nusantara

Redaksi:

Jl. Ligar Nyawang No. 2
Bandung 40191
Tel. 022 2045-8529
Email : awangga@kreatif.co.id

Distributor:

Informatics Research Center
Jl. Sariasih No. 54
Bandung 40151
Email : irc@poltekpos.ac.id

Cetakan Pertama, 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit

*'Kenapa Orang Lain
Bisa,Sedangkan Saya
Tidak Bisa'
Dimas,Nella*

CONTRIBUTORS

NISA HANUM HARANI, S.KOM., M.T.,DIMAS AQILA MAULANA,PUTRI NELLA
Informatics Research Center., Politeknik Pos Indonesia, Bandung, Indonesia

CONTENTS IN BRIEF

| | |
|---|-----------|
| 1 | 1 |
| 2 Pengenalan Website Portal Berita Agenda Kampus | 3 |
| 3 pendahuluan | 49 |
| 4 Landasan Teori | 61 |
| 5 User Interface Website Portal Berita Agenda Kampus | 63 |

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| Daftar Gambar | xi |
| Daftar Tabel | xv |
| Foreword | xix |
| Kata Pengantar | xxi |
| Acknowledgments | xxiii |
| Acronyms | xxv |
| Glossary | xxvii |
| List of Symbols | xxix |
| Introduction | xxxii |
| <i>Nisa Hanum Harani, S.Kom., M.T., Dimas Aqila Maulana & Putri Nella.</i> | |
| 1 | 1 |
| 2 Pengenalan Website Portal Berita Agenda Kampus | 3 |
| 2.1 Website Portal Berita Agenda Kampus | 3 |

x DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| 2.1.2 Komponen Sistem Informasi | 4 |
| 2.1.3 Sumber Daya Sistem Informasi | 5 |
| 2.1.4 Basis Data (Database) | 5 |
| 2.2 Penjelasan Website Portal Berita Agenda Kampus | 7 |
| 2.3 Bahasa Pemrograman Yang Diperlukan Pada Pembuatan Website Portal Berita Agenda Kampus | 8 |
| 2.4 Software/perangkat lunak Yang Diperlukan Pada Pembuatan Website Portal Berita Agenda Kampus | 35 |
| 2.5 Hardware/Perangkat Keras Yang Diperlukan Pada Pembuatan Website Portal Berita Agenda Kampus | |
| | 45 |
| 3 pendahuluan | 49 |
| 3.1 Analisis | 49 |
| 3.1.1 Pengertian Analisis | 49 |
| 3.1.2 Analisis Proses Bisnis User | 51 |
| 3.1.3 Analisis Proses Bisnis Admin | 53 |
| 3.2 Design Aplikasi | 54 |
| 3.2.1 <i>Use Case diagram</i> | 54 |
| 3.2.2 Definisi <i>Use Case</i> dan Aktor | 57 |
| 4 Landasan Teori | 61 |
| 5 User Interface Website Portal Berita Agenda Kampus | 63 |
| Daftar Pustaka | 77 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------|-----------------------------------|----|
| 2.1 | logo css | 8 |
| 2.2 | Strukutur Penulisan PHP Pada HTML | 13 |
| 2.3 | Kode if,else if,else | 14 |
| 2.4 | Kode case dan switch | 14 |
| 2.5 | kode echo | 15 |
| 2.6 | kode untuk koneksi ke database | 15 |
| 2.7 | function pada php | 16 |
| 2.8 | function pada php | 17 |
| 2.9 | function pada php | 17 |
| 2.10 | function pada php | 18 |
| 2.11 | function pada php | 19 |
| 2.12 | function pada php | 20 |
| 2.13 | Penjelasan function pada php | 20 |

| | | |
|------|-------------------------------------|----|
| 2.14 | function pada html | 21 |
| 2.15 | contoh kode pada html | 21 |
| 2.16 | menyimpan html | 22 |
| 2.17 | membuat tabel | 22 |
| 2.18 | membuat tabel 2 | 23 |
| 2.19 | membuat tabel 3 | 23 |
| 2.20 | membuat tabel 4 | 24 |
| 2.21 | warna heksadesimal | 24 |
| 2.22 | logo css | 25 |
| 2.23 | contoh kode css 1 | 25 |
| 2.24 | contoh kode css 2 | 26 |
| 2.25 | kode css | 28 |
| 2.26 | contoh kode css 3 | 28 |
| 2.27 | logo bootstrap | 35 |
| 2.28 | Halaman Download Web Aplikasi Xampp | 36 |
| 2.29 | langkah pertama install xampp | 37 |
| 2.30 | langkah install xampp | 37 |
| 2.31 | menentukan lokasi file disimpan | 38 |
| 2.32 | proses install XAMPP | 38 |
| 2.33 | logo sublime | 39 |
| 2.34 | langkah install Sublime Text Editor | 40 |
| 2.35 | langkah install Sublime Text Editor | 40 |
| 2.36 | langkah install Sublime Text Editor | 41 |
| 2.37 | langkah install Sublime Text Editor | 42 |
| 2.38 | langkah install Sublime Text Editor | 43 |

| | | |
|------|-------------------------------------|----|
| 2.39 | langkah install Sublime Text Editor | 43 |
| 2.40 | logo browser | 44 |
| 2.41 | laptop | 45 |

| | | |
|----------|--------------------------------|----|
| 2.42 | mouse | 46 |
| 3.1 User | FlowMap Analisis Proses Bisnis | 51 |
| 3.2 User | FlowMap Analisis Proses Bisnis | 53 |
| 3.3 | Usecase | 55 |
| 3.4 | Aktor | 56 |
| 3.5 | Komponen Usecase | 56 |
| 3.6 | Definisi Aktor | 57 |
| 3.7 | Definisi <i>Use Case</i> | 57 |
| 3.8 | kode program | 58 |
| 3.9 | kode program | 58 |
| 3.10 | kode program | 58 |
| 3.11 | kode program | 58 |
| 3.12 | kode program | 58 |
| 3.13 | kode program | 59 |
| 3.14 | kode program | 59 |
| 3.15 | kode program | 59 |
| 3.16 | kode program | 59 |
| 3.17 | kode program | 59 |
| 3.18 | kode program | 60 |
| 3.19 | kode program | 60 |
| 5.1 | tampilan form registrasi user | 64 |
| 5.2 | Tombol Daftar | 65 |
| 5.3 | tampilan form login user | 65 |
| 5.4 | Tombol Login | 66 |
| 5.5 | tampilan index user | 66 |
| 5.6 | Tombol Gambar | 66 |

| | | |
|-----|----------------|----|
| 5.7 | Tombol Beranda | 67 |
| 5.8 | Tombol Agenda | 67 |

| | | |
|------|---|----|
| 5.9 | Tombol Program UKM | 68 |
| 5.10 | Tombol Kirim Pesan | 68 |
| 5.11 | Tombol Logout | 69 |
| 5.12 | Style Switcher | 69 |
| 5.13 | Tampilan Agenda Teknik Informatika | 70 |
| 5.14 | Tampilan Detail Agenda Teknik Informatika | 70 |
| 5.15 | Tampilan Program UKM RPPI | 71 |
| 5.16 | Tampilan Detail Program UKM RPPI | 71 |
| 5.17 | Tampilan Kirim Pesan User | 72 |
| 5.18 | tampilan form login admin | 73 |
| 5.19 | Window Alert | 73 |
| 5.20 | Window Alert | 74 |
| 5.21 | tampilan index admin | 74 |
| 5.22 | tampilan Menu Admin | 75 |
| 5.23 | tampilan agenda admin | 76 |
| 5.24 | tampilan pesan masuk | 76 |

DAFTAR TABEL

Listings

FOREWORD

Sepatah kata dari Kaprodi, Kabag Kemahasiswaan dan Mahasiswa

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat membuat buku sampai saat ini, Dan shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Akhir Zaman, Muhammad SAW.

Buku ini diciptakan untuk menjadi bahan rujuk bagi para pembaca untuk membuat aplikasi prediksi, dan semoga dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

NISA HANUM HARANI, DIMAS AQILA MAULANA, PUTRI NELLA

Bandung, Jawa Barat

ACKNOWLEDGMENTS

Terima kasih atas semua masukan dari para mahasiswa agar bisa membuat buku ini lebih baik dan lebih mudah dimengerti.

Terima kasih ini juga ditujukan khusus untuk team IRC yang telah fokus untuk belajar dan memahami bagaimana buku ini mendampingi proses proyek II.

R. M. A.

ACRONYMS

| | |
|-------|---|
| ACGIH | American Conference of Governmental Industrial Hygienists |
| AEC | Atomic Energy Commission |
| OSHA | Occupational Health and Safety Commission |
| SAMA | Scientific Apparatus Makers Association |

GLOSSARY

- forecasting* adalah suatu proses memperkirakan secara sistematis tentang sesuatu yang paling mungkin terjadi di masa depan berdasarkan informasi masa lalu dan sekarang yang dimiliki, agar kesalahannya (selisih antara sesuatu yang terjadi dengan hasil perkiraan) dapat diperkecil.
- Moving Average* adalah indikator teknikal yang memperhalus pergerakan dengan menyaring fluktuasi yang bersifat acak. Sebagai indikator, *Moving Average* bersifat *trend-following* (mengikuti tren) dan *lagging* (tertunda) karena dilihat berdasarkan yang telah terjadi. Banyak *trader forex* menggunakan *Moving Average* sebagai alat bantu analisa teknikal karena termasuk indikator paling mudah dipakai dan sederhana.

SYMBOLS

- A** Amplitude
 - & Propositional logic symbol
 - a* Filter Coefficient
-
- B** Number of Beats

INTRODUCTION

NISA HANUM HARANI, S.KOM., M.T., DIMAS AQILA MAULANA & PUTRI NELLA.

Informatics Research Center
Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Indonesia saat ini telah memasuki era industri 4.0 atau revolusi 4.0 dimana otomatisasi sistem produksi dengan memanfaatkan teknologi dan big data. sehingga harus ada pengolahan data yang dapat menunjang keberhasilan perusahaan di era 4.0 , dengan melakukan Prediksi untuk jangka pendek, menegah, maupun jangka panjang sangat berpengaruh dalam pengambilan keputusan kedepannya , dengan begitu di dalam buku ini menjelaskan prediksi pada penggunaan kebutuhan .

BAB 1

BAB 2

PENGENALAN WEBSITE PORTAL BERITA AGENDA KAMPUS

2.1 Website Portal Berita Agenda Kampus

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu, data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lain- nya. Selain itu sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan

akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengedalikan organisasi.

3. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengo- lahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi

BAB 2

dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang diperlukan.

2.1.2 Komponen Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa komponen yang fungsinya sangat vital didalam sistem informasi. Komponen-komponen didalam sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut: input, proses, output, teknologi, basis data dan kendali. Secara rinci komponen-komponen sistem informasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Input

Input disini adalah semua data yang dimasukkan kedalam sistem informasi. Dalam hal ini, yang termasuk dalam input adalah dokumen-dokumen, formulir- formulir dan file-file. Dokumen-dokumen tersebut dikumpulkan dan dikonfirmasi ke suatu bentuk sehingga dapat diterima oleh pengolah yang meliputi:

- (a) Pencatatan
- (b) Penyimpanan
- (c) Pengujian
- (d) Pengkodean
- (e) Proses

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang ke- mudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah men- jadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima. Komponen ini dalam tugasnya akan merubah segala masukan menjadi keluaran terdiri dari:

- (a) **Manusia.**Manusia merupakan pemakai dari sistem informasi komputer se- hingga harus mengerti bagaimana menggunakan komputer tersebut untuk memenuhi kebutuhan mereka.
- (b) **Metode dan prosedur.** Metode dan prosedur Metode adalah teknik pen- golahan data yang diterapkan pada sistem informasi, sedangkan prosedur menggambarkan bagaimana manusia sebagai pemakai sistem membuat kepu- tusan.
- (c) **Peralatan komputer.**Peralatan komputer Komponen pendukung sistem in- formasi yang termasuk peralatan komputer adalah: monitor, printer, disket dan program komputer. Dalam program komputer terdapat sejumlah instruksi- instruksi yang mengatur kerja dari perangkat keras dan memenuhi fungsi

dari sistem informasi komputer.

- (d) **Penyimpanan data.** Penyimpanan data Berfungsi untuk pemakaian dimasa yang akan datang atau pencarian kembali. Media penyimpanan berupa disket, kartu plong, dokumen atau bentuk lainnya.

3. Output

Output merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima. Komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemanfaatan sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan sistem informasi. Komponen ini berupa laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pemakai sistem untuk memantau keberhasilan suatu organisasi.

4. Teknologi

Teknologi disini merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan input, mengolah input dan menghasilkan keluaran. Ada 3 bagian dalam teknologi ini yang meliputi perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat manusia.

5. Basis data

Basis data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak.

6. Kendali

Kendali dalam hal ini merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan. Komponen ini sangat penting bagi sistem secara keseluruhan memiliki validasi dan integritas yang tinggi.

2.1.3 Sumber Daya Sistem Informasi

Secara umum sistem informasi merupakan kombinasi dari orang (people), perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi (communications networks) dan sumber data yang dihimpun, ditransformasi, dan mengalami proses pengaliran dalam suatu organisasi.

2.1.4 Basis Data (Database)

Basis data (Database) dapat di bayangkan sebagai sebuah lemari arsip. Jika kita memiliki sebuah lemari arsip dan bertugas untuk mengelolanya, maka kemungkinan besar kita akan melakukan hal-hal seperti: memberi map pada kumpulan arsip

yang akan disimpan, menentukan kelompok arsip, memberi penomoran dengan pola tertentu yang nilainya unik pada setiap map, lalu menempatkan arsip-arsip tersebut dengan urutan tertentu didalam lemari. Kalaupun hal-hal tersebut tidak seluruhnya dilakukan, paling tidak, semua lemari arsip menerapkan suatu aturan tertentu tentang bagaimana keseluruhan arsip-arsip tadi disusun. Yang paling sederhana, tentu menyusun arisp-arsip tadi sesuai kedadangannya (kronologisnya) dan tanpa pengelompokan. Hampir tidak akan pernah kita jumpai adanya lemari arsip di dalamnya.

Bahkan untuk sebuah lemari buku atau baju pun, secara ilmiah, kita seringkali men- erapkan suatu aturan tertentu dalam menyusun buku-buku atau baju-baju itu di dalam sebuah lemari.

Upaya penyusunan ini memang baru kita lakukan jika kita rasakan, bahwa buku atau baju tersebut sudah cukup banyak. Mengapa hal ini perlu dilakukan? Jawa- bannya sederhana: kita berharap agar pada suatu saat nanti, sewaktu kita bermaksud untuk mencari dan mengambil kembali arsip atau buku atau baju dari lemari masing-masing, kita dapat melakukan dengan mudah dan cepat. Dan itulah pula yang menjadi alasan awal tentang perlunya Basis Data.

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu obyek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kominasinya. Sebagai satu kesatuan istilah, Basis Data (Database) sendiri dapat diidentifikasi dalam sejumlah sudut pandang seperti:

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 (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis. Untuk selanjutnya didalam buku ini, kita akan menggunakan istilah tabel (table), sebagai komponen utama pembangun basis Basis Data.

Basis Data dan lemari arsip sesungguhnya memiliki prinsip kerja dan tujuan yang sama. Prinsip utamanya adalah pengaturan data/arsip. Dan tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip. Perbedaannya jika lemari arsip menggunakan lemari dari besi atau kayu sebagai media penyimpanan, maka basis data menggunakan media penyimpanan elektronis seperti cakram magnetis (magnetic disk atau disingkat sebagai disk saja). Hal ini merupakan konsepsi yang logis, karena lemari arsip langsung dikelola oleh manusia, sementara ba-

sis data dikelola melalui perantaraan mesin pintar elektronis (yang kita kenal sebagai komputer). Perbedaan media ini yang selanjutnya melahirkan perbedaan-perbedaan lain yang menyangkut jumlah dan jenis metode yang dapat digunakan dalam upaya penyimpanan.

Satu hal yang juga harus diperhatikan, bahwa basis data bukan hanya sekedar penyimpanan data secara elektronis (dengan buatan komputer). Artinya tidak semua bentuk penyimpanan data secara elektronis bisa disebut basis data. Kita dapat menyimpan dokumen berisi data dalam file teks (dengan program pengolah kata), file spread sheet, dan lain-lain, tetapi tidak bisa disebut sebagai basis data. Hal ini, karena dalamnya tidak ada pemilahan dan pengelompokkan data sesuai jenis data. Kelak ketika file-file tersebut sudah cukup banyak, maka situasi ini tentu akan menyulitkan pencarian data tertentu. Yang sangat ditonjolkan dalam basis data adalah pengaturan, pemilahan, pengelompokkan, pengorganisasian data yang akan kita simpan sesuai fungsi/jenisnya. Pemilahan, pengelompokkan, pengorganisasian ini dapat berbentuk sejumlah tabel terpisah atau dalam bentuk pendefinisian kolom-kolom (field) data dalam setiap tabel.

Algoritma didefinisikan sebagai suatu urutan dari beberapa langkah yang logis dan sistematis guna menyelesaikan masalah, algoritma sangat diperlukan guna untuk mengolah data yang ada di dalam komputer. Di dalam sistem komputer itu sendiri, pengertian algoritma yakni logika yang dibuat dengan memakai software yang telah dibuat oleh pembuat perangkat lunak [3]. Dalam sebuah aplikasi dibangun harus menerapkan algoritma pemrograman yang terstruktur dan mudah dipahami serta menyederhanakan kerumitan program sehingga mempermudah dalam menginput dan mencari data pada aplikasi.

MY SQL

TUTORIAL

Pada tutorial kali ini penulis akan berbagi ilmu kepada teman – teman tentang pemrograman PHP dan MySQL, perlu penulis tekankan, bahwa bukan berarti penulis adalah seorang ahli dalam pemrograman PHP atau Master PHP atau apapun, tetapi karena hobi menulis dari penulis, maka penulis akan mencoba untuk membuat tutorial ini, karena penulis juga masih belajar, sehingga nanti kalau ada kekurangan, penulis mohon maaf serta kritik dan saran teman – teman adalah sumber inspirasi bagi penulis ke depan.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf, seorang programmer C. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Jadi semula PHP digunakannya untuk menghitung jumlah pengunjung di dalam webnya.

PHP merupakan kepanjangan dari rekrusi pada PHP sendiri yaitu "PHP: Hypertext Preprocessor", merupakan bahasa scripting yang terpasang pada HTML, dan bahasa pemrogramman berbasis web yang lebih mudah di mengerti dari pada bahasa pemrogramman yang lain. Menurut data dari <http://www.tiobe.com> pada bulan Juli 2013, bahasa pemrograman PHP masuk kedalam 5 (lima) besar bahasa pemrograman paling popular pada tahun ini.

Informasi yang sedang ramai pada era sekarang adalah informasi berbasis web dinamis, yang mana seorang user bisa berinteraksi secara langsung dengan penyedia informasi dengan mudah dan cepat, melalui internet. Untuk membuat web dinamis kita membutuhkan bahasa pemrograman PHP untuk membuatnya. Sebenarnya untuk membuat web dinamis tidak hanya menggunakan PHP, tetapi bisa menggunakan ASP.Net, Java for Web, dan sebagainya. Tetapi kebanyakan programmer membuat menggunakan PHP karena bahasa pemrograman tersebut lebih mudah, dan banyak komunitas atau tutorial sehingga sangat membantu jika terdapat pertanyaan yang belum kita ketahui.

2.2 Penjelasan Website Portal Berita Agenda Kampus

Informasi merupakan data-data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima yang merupakan sebuah fakta, suatu nilai yang bermanfaat. Berita-berita di dalam media televisi sangat diminati oleh kalangan masyarakat dan juga mahasiswa. Karena dengan adanya berita, mahasiswa dapat dengan mudah mengetahui informasi-informasi yang ada pada saat ini,

Politeknik Pos Indonesia adalah salah satu Politeknik swasta dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak, dengan rata-rata mahasiswa berasal dari berbagai daerah diluar kota Bandung. Media untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa seperti majalah dinding pengumuan, spanduk-spanduk, banner dan selebaran serta mungkin informasi-informasi yang disebarluaskan melalui wali dosen,ketua mahasiswa,dirasa kurang efektif dan tentunya sangat rumit dan pemborosan kertas,untuk menangani mahasiswa dengan jumlah yang begitu besar,Aplikasi berbasis web berjudul Portal Berita Agenda Kampus yang di buat khusus untuk mahasiswa Politeknik Pos Indonesia dibuat untuk meng-update berita-berita,atau agenda kampus

yang paling terbaik sejatinya mahasiswa mudah dapat mengetahui berita-berita dan agenda kampus terkini dengan cepat dan mudah, dalam hal ini pihak kampus juga termasuk pihak yang diuntungkan dengan penggunaan kertas dan media lain yang jauh berku-rang.

Teknologi web perkembangannya begitu pesat dibandingkan dengan teknologi lainnya pada bidang yang sama. Teknologi web yang sudah memasuki generasi ke- dua dan lebih dikenal dengan nama web 2.0 telah memberi dampak perubahan yang nyata pada pembuatan dan pengembangan aplikasi web. Hal ini terlihat jelas pada kemunculan sejumlah aplikasi berbasis web yang kaya akan isi serta kemampuan

mengintegrasikan data yang cukup handal.

Salah satu bentuk aplikasi web 2.0 yang kini mulai berkembang dan menjadi pusat perhatian adalah mashup. Mashup merupakan generasi terbaru dari aplikasi web 2.0 yang mengkombinasikan informasi serta layanan-layanan (services) dari berbagai sumber (source) dan mengintegrasikannya kedalam sebuah halaman web ataupun situs web. Namun tidak seperti aplikasi web 2.0 lainnya, mashup memiliki keunggulan dalam proses pembuatan serta pengembangannya yang lebih sederhana dan mudah untuk dipahami. Layanan yang digunakan dalam aplikasi mashup pada umumnya menggunakan API (Application Programming Interface) sederhana, beberapa diantaranya menyertakan dokumentasi yang jelas sehingga lebih mempermudah tugas seorang pembuat aplikasi mashup.

Dalam mengakses informasi dari berbagai sumber (source), aplikasi mashup membutuhkan teknik komunikasi yang memungkinkan suatu sumber dapat langsung teridentifikasi melalui pemanggilan sebuah request. Salah satu teknik komunikasi yang dapat digunakan untuk memenuhi tujuan tersebut adalah REST (Representational State Transfer). REST merupakan teknik komunikasi web yang menggunakan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol). Bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML yaitu PHP (Hypertext Preprocessor).

2.3 Bahasa Pemrograman Yang Diperlukan Pada Pembuatan Website Portal Berita Agenda Kampus

1. PHP



Gambar 2.1 logo css

PHP Menurut Andi (2007 : 5), PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan salah satu bahasa pemograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi

sebagai pengolah data pada sebuah server. PHP adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. PHP sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS. PHP merupakan bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client). PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat open source. PHP dirilis dalam lisensi PHP licence, sedikit berbeda dengan lisensi GNU General Public Licence (GPL) yang bisa digunakan untuk proyek Open Source. Kemudahan dan kepopuleran PHP sudah menjadi standar bagi programer web diseluruh dunia.

Data yang dikirim oleh user client akan diolah dan disimpan pada database web server dan dapat ditampilkan kembali apabila diakses. Untuk menjalankan kode-kode program PHP, file harus di upload kedalam server. Upload adalah proses mentransfer data atau file dari komputer client ke dalam web server. Untuk membuat website yang dinamis dan mudah di update setiap saat dari browser, dibutuhkan sebuah program yang mampu mengolah data dari komputer client atau dari komputer server itu sendiri sehingga mudah dan nyaman disajikan di browser. Salah satu program yang dapat dijalankan di server dan cukup andal adalah PHP. PHP bekerja didalam sebuah dokumen HTML (HyperText Markup Language) untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman web sesuai permintaan. Dengan PHP, kita dapat merubah situs kita menjadi sebuah aplikasi berbasis web, tidak lagi hanya sekedar sekumpulan halaman statik, yang jarang diperbarui. Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasi dengan web server Apache. Namun belakangan ini, PHP juga dapat bekerja dengan web server seperti PWS (Personal Web Server), IIS (Internet Information Server) dan Xitami. Yang membedakan PHP dengan bahasa pemrograman lain adalah adanya tag penentu, yaitu diawali dengan . Jadi kita

bebas menempatkan skrip PHP dimanapun dalam dokumen HTML yang telah kita buat.

(a) Hello Word

pada PHP Sepertinya ini sudah menjadi tradisi para programmer pada awal belajar bahasa pemrograman, yaitu menuliskan kalimat Hello Word. Sebelumnya kita pelajari dulu ya struktur dari bahasa pemrograman PHP, yaitu

i. Syntax awal untuk membuat program PHP adalah di awali dengan

Untuk menampilkan tulisan dalam browser; maka kita menggunakan

tax echo .. Untuk memberikan keterangan atau komentar pada PHP

*(komentari
//Komentar*

*#Komentar
/*Komentar /*

Komentariniberfungsiuntukmemberikan keteranganpadasyntaxprogramkit

- (b) Merupakan singkatan recursive dari PHP : Hypertext Preprocessor (c) Pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. (d) Harus ditulis di antara tag : `<?php` dan `?>`
- `<?php` dan `?>`
`<script language=php>` dan `</script>`

Setiap satu statement (perintah) biasanya diakhiri dengan titik-koma (;) (e) CASE SENSITIVE untuk nama identifier yang dibuat oleh user (berupa

variable, konstanta, fungsi dll), namun TIDAK CASE SENSITIVE untuk identifier built-in dari PHP. Jadi : \$nama \$Nama \$NAMA Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL 15 hitungLuas() HitungLuas() echo = ECHO while = WHILE

(f) Variabel

Variabel pada pemrograman PHP digunakan untuk menyimpan data sementara, dimana nilai dari data tersebut bisa berubah ubah setiap kali program dijalankan. masih pada rumus matematika $ax + bx + c$ Nilai x pada rumus tersebut itulah yang dinamakan dengan variabel. Ketentuan dalam pembuatan variabel : Variabel diawali dengan tanda dolar (\$).

Setelah tanda \$ diawali oleh huruf (contoh : \$kota, \$nama, \$alamat). Variabel bersifat case sensitive (jadi antara \$kota, berbeda dengan \$Kota). Variabel tidak boleh mengandung spasi, apabila ada 2 (dua) kata pada variabel dapat disambung dengan tanda underscore (contoh : \$nama_lengkap, \$tempat_lahir). Digunakan untuk menyimpan sebuah value, data atau informasi Nama variabel diawali dengan tanda \$ Panjang tidak terbatas Setelah tanda \$ diawali oleh huruf atau under-score ().

- (g) berikutnya bisa terdiri dari huruf, angka, dan karakter tertentu yang diperbolehkan (karakter ASCII dari 127-255). Bersifat case-sensitive. Tidak perlu dideklarasikan. Tidak boleh mengandung spasi. Contoh : -Benar -
\$name
- \$first name
- \$name3
- \$name 3
-Salah - \$3name
- \$name?
- \$first+name
- \$first.name
- \$first name

(h) Tipe Data

Pada PHP, tipe data variabel tidak didefinisikan oleh programmer, akan tetapi secara otomatis ditentukan oleh interpreter PHP. Namun demikian, PHP mendukung 8 (delapan) buah tipe data primitif, yaitu :

1. Boolean

2. integer
3. float
4. string
5. array
6. object
7. resource
8. NULL

(i) Konstanta

Konstanta merupakan variabel konstan yang nilainya tidak berubah-ubah. Untuk mendefinisikan konstanta dalam PHP, menggunakan fungsi define()

(j) Penanganan Form

Form inputan dibuat dengan tag-tag HTML. Halaman yang mengandung form murni (tidak ada script php) tidak harus disimpan dalam bentuk php, bisa dalam bentuk html. Untuk merancang sebuah form inputan, setidaknya ada 3 (tiga) hal penting :

i. METHOD

Method dari sebuah form menentukan bagaimana data inputan form dikirim. Method ini ada dua macam, yaitu GET dan POST. Method ini menentukan bagaimana data inputan dikirim dan diproses oleh PHP.

ii. ACTION

Action dari sebuah form menentukan dimana data inputan dari form diproses. Jika action ini dikosongkan, maka dianggap proses form terjadi di halaman yang sama. Jadi halaman form dan halaman proses bisa saja dipisah atau dijadikan satu.

iii. SUBMIT BUTTON

Submit button merupakan sebuah tombol (pada umumnya) yang berfungsi sebagai trigger pengiriman data dari form inputan. Jika tombol ini ditekan, maka data form akan dikirimkan (diproses) di halaman yang sudah ditentukan

(k) Operator

Operator dalam PHP merupakan symbol yang digunakan dalam program untuk melakukan suatu operasi.

i. Operator Aritmatika

Dari namanya saja kita pasti bisa menganalisa jenis operator apakah ini, jadi operator aritmatika adalah suatu operator yang dikenai untuk melakukan perhitungan matematika. Sama halnya pada matematika operator ini, memperhatikan urutan prioritasnya, contohnya

operator pangkat/akar lebih dulu dikerjakan daripada operator perkalian/pembagian, operator perkalian/pembagian lebih dulu dikerjakan dari pada operator penjumlahan/pengurangan. Pada tutorial kali ini, penulis akan menggunakan variabel untuk melakukan perhitungan operator aritmatikanya.

ii. Operator Perbandingan

Operator perbandingan biasanya dipakai untuk membandingkan nilai pada beberapa variabel. Biasanya antar variabel tersebut dibandingkan apakah data tersebut lebih besar, lebih kecil, sama dengan, atau definisi lainnya. Pada bagian ini, penulis akan membuatkan tutorial perbandingan, dengan menyatakan dengan struktur kondisional if..elseif.. 1. Struktur Kendali

Pada tutorial tentang operator perbandingan, kita telah menerapkan dari konsep struktur kendali yaitu if..elseif. Struktur kendali adalah elemen penting dalam semua bahasa pemrograman, karena pada struktur kendali inilah kita dapat mengontrol jalannya eksekusi program. Atau dapat dijelaskan dengan pernyataan bersyarat untuk mengendalikan urutan pernyataan agar kita mendapatkan nilai.

iii. Struktur Kendali if

Struktur kendali if ini sangat jarang digunakan oleh para programmer, karena if hanya berisi 1 (satu) statement

- kondisional saja. Secara umum, struktur kendali if mempunyai bentuk seperti di bawah ini if(kondisi){ statement}

iv. Struktur Kendali ifelse

Struktur kendali inilah yang paling sering dipakai oleh para programer, struktur kendali ini memiliki kondisi dan 2 statement saja. Penulis menggunakan konsep struktur kendali ini untuk validasi user dan password pada form login.

Struktur Kendali ifelseif.. Struktur kendali ini telah kita buat pada bab operator perbandingan pada tutorial sebelumnya. Silakan teman teman pahami ya struktur syntax pada bab sebelumnya. Intinya struktur kendali ini digunakan apabila nantinya untuk hasilnya mempunyai

kondisional statement yang banyak.

- v. Struktur Kendali switch..case.. Switch..case.. merupakan salah satu alternatif untuk melakukan pemilihan statement.

vi. Pengulangan

Sistem pengulangan atau bahasa kerennya adalah looping yaitu suatu proses perputaran nilai dimana nilai tersebut telah di setting dengan aturan-aturan tertentu. Pengulangan biasanya dipakai oleh programmer untuk membuat paging, looping untuk query array, dan sebagainya. Pengulangan tidak hanya dimiliki oleh PHP saja, tetapi dimiliki oleh semua bahasa pemrograman, secara konsep adalah sama, yang membedakan hanya syntaxnya saja.

vii. Pengulangan For

Pengulangan for biasanya digunakan untuk melakukan looping yang banyaknya data sudah diketahui.

viii. Pengulangan While

Pengulangan while adalah pengulangan yang mendefinisikan kondisi

disi di awal perintah. Jadi apabila kondisi pada awal tidak terpenuhi maka proses pengulangan tidak akan pernah dilakukan.

ix. Pengulangan Do While

Pengulangan do-while hampir sama dengan pengulangan while. Perbedaannya hanya terletak pada penempatan kondisi saja, jika pada while kondisi di awal perintah, maka jika do while kondisi berada di akhir perintah. Sehingga pada perulangan ini akan tetap melakukan looping minimal sebanyak satu kali, meskipun kondisi tidak terpenuhi.

Form adalah sebuah tag HTML yang di fungsikan untuk melakukan pengiriman data dari client side menuju server side untuk di olah dan akan di kembalikan ke sisi client side jika di perlukan, tergantung dari fungsi website tersebut. Pada form biasanya kita menge-nal attribute dengan nama method. Terdapat dua jenis method pada PHP yaitu method GET dan method POST. Kedua method tersebut sebenarnya memiliki fungsi yang sama yaitu mengirimkan nilai pada variabel dan mengambil nilai pada variabel.

x. Form Input Text dan Password

Pada contoh pembuatan form kita telah membuat input berupa text, pada contoh form, data yang diambil oleh method, hanya diload pada halaman itu juga. Tutorial kali ini, kita akan meload data tersebut pada halaman yang berbeda ditambah kita menambahkan inputan berupa password,

Contoh kode-kode yang sering digunakan pada PHP :

(a) Strukutur Penulisan PHP Pada HTML

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3      <head>
4          <title><?php echo "Belajar PHP" ?></title>
5      </head>
6      <body>
7          <?php
8              echo "saya sedang belajar PHP<br>";
9              echo "<p>Belajar PHP hingga jadi master</p>";
10         ?>
11     </body>
12 </html>
```

Gambar 2.2 Strukutur Penulisan PHP Pada HTML

Pada saat kita menulis baris kode PHP di dalam bentuk HTML, maka kita wajib hukumnya membuat tutup program. Perhatikan contoh pada gambar 2.1!

Apa yang dapat terjadi jika kita menghapus tutup PHP? Tentunya program akan terjadi error.

ohh iyaaa PHP yang kita tulis di dalam HTML, filenya harus disimpan dengan ekstensi .php bukan .html meskipun isinya HTML dan PHP maka tidak akan terjadi error.

(b) KODE IF ELSEIF ELSE

```
1  <?php
2  if ($a > $b) {
3      echo "$a lebih besar dari $b";
4  } elseif ($a == $b) {
5      echo "$a sama dengan $b";
6  } else {
7      echo "$a lebih kecil dari $b";
8  }
9 ?>
```

Gambar 2.3 Kode if,else if,else

Pada Gambar 2.2 merupakan gambar kode if,else if dan else, kode PHP ini berfungsi sebagai penyeleksi kondisi jika kondisi terpenuhi yang merupakan IF, jika kondisi lain yang terpenuhi merupakan ELSEIF, dari kata ELSE IF yang digabung, dan jika semua kondisi tidak terpenuhi yang merupakan ELSE. Sebagai contoh, kode pada gambar 2.2 berisi dua variabel yang berisi nilai ber-type data integer (angka) dan nantinya akan dibandingkan menggunakan operator pembanding.

(c) KODE SWITCH DAN CASE

```
1  <?php
2  switch ($profesi) {
3      case "polisi":
4          echo "Profesi Saya adalah POLISI";
5          break;
6      case "guru":
7          echo "Profesi Saya adalah GURU";
8          break;
9      case "pilot":
10         echo "Profesi Saya adalah PILOT";
11         break;
12     }
13 ?>
```

Gambar 2.4 Kode case dan switch

Pada gambar 2.3 merupakan contoh kode case dan switch, dimana Fungsi Switch dan case hampir mirip dengan fungsi if (pada gambar 2.2) yaitu untuk menyeleksi kondisi yang bercabang. Hanya sajawitch dan case lebih cocok digunakan untuk menyeleksi nilai dengan satu variabel yang memiliki

banyak kemungkinan-kemungkinan, seperti pada contoh baris kode pada gambar 2.2 ini berisi satu variabel bernama profesi dengan tiga kemungkinan nilai variabel yaitu Polisi, Guru, dan Pilot.

(d) KODE ECHO

```
1 <?php  
2  
3 // ini adalah komentar  
4 echo "Hello world";  
5  
6 /*  
7 ini adalah komentar  
8 yang lebih dari satu  
9 baris  
10 */  
11  
12 ?>
```

Gambar 2.5 kode echo

Pada gambar 2.4 merupakan kode untuk memberi komentar,dimana Komentar merupakan bagian yang tidak akan atau tidak akan ditampilkan / dieksekusi oleh komputer. Biasanya hanya digunakan untuk keterangan, penjelasan, dan dokumentasi pada kode program.

Komentar pada PHP dapat ditulis dengan dua cara:

- i.dengan menggunakan tanda // untuk komentar satu baris,
- ii. selanjutnya dengan menggunakan tanda /* untuk komentar lebih dari satu baris.

(e) KODE UNTUK KONEKSI KE DATABASE

```
1 <?php
2
3 $server = "localhost";
4 $user = "root";
5 $password = "kopi";
6 $nama_database = "pendaftaran_siswa";
7
8 $db = mysqli_connect($server, $user, $password, $nama_database);
9
10 if( !$db ){
11 die("Gagal terhubung dengan database: " . mysqli_connect_error());
12 }
13
14 ?>
```

Gambar 2.6 kode untuk koneksi ke database

Pada gambar 2.6 merupakan contoh kode untuk mengkoneksikan data yang akan diinputkan ke database.Untuk menghubungkan dari PHP dengan MySQL,

kita dapat menggunakan fungsi mysqli connect() dengan parameter alamat server, user, password, dan nama database yang sesuai.

Jadi, silahkan isi password sesuai dengan yang dibuat di servernya. Jika anda tidak menggunakan password, maka dikosongkan saja.

(f) Contoh Function php

| No | Fungsi yang digunakan gambar 3.9 | Penjelasan |
|----|---|--|
| 1 | If (\$_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST") { // proses jika sudah submit form field } | Codingan ini berguna untuk validasi yang diterapkan sebelum melakukan jenis validasi isian form lainnya (validasi format nama, format email, dan validasi format website), terkecuali bila kita membolehkan form input untuk dikosongkan. |
| 2 | If (empty(\$_POST["namafield"])) { \$pesanerror = "Tulis pesan bahwa field harus diisi"; } else { // Proses validasi form field } } | Codingan disamping berfungsi jika terjadi submit form, langkah selanjutnya ambil data field dari form tersebut. Jika isi dari field kosong, tampilkan pesan error. Jika ada isinya, lakukan validasi. |
| 3 | If(!filter_var(\$email,FILTER_VALIDA TE_EMAIL)) { \$emailErr = "Format email salah"; } | Kodingan disamping berfungsi pada proses validasi email dilakukan dengan memanfaatkan fungsi filter_var() dan menggunakan variabel terdefinisi filter_validate_email yang berfungsi mengecek apakah format pengisian email sudah benar atau belum. |
| 4 | <input type="submit" name="submit" value="Submit" /></fieldset> | Kodingan disamping berfungsi pada saat email telah valid yang kemudian data akan diolah dengan menggunakan input Type Submit digunakan untuk memulai proses pengolahan data. |

Gambar 2.7 function pada php

| No | Fungsi yang digunakan gambar 3.11 | Penjelasan |
|----|---|--|
| 1 | \$hash = md5(rand(0,1000)); // Mengacak 32 karakter hash dan memasukkan kedalam variabel lokal. // Contoh output : f4552671f8909587cf485ea990207f3b | Pada menu ini kita menggunakan fungsi PHP "rand" untuk menghasilkan bilangan acak antara 0 dan 1000. Selanjutnya fungsi MD5 kita akan mengubah angka ini menjadi string teks 32 karakter yang akan kita gunakan di email aktivasi kita. Pilihan saya adalah menggunakan MD5, karena menghasilkan hash dari 32 karakter yang aman dan, dalam kasus ini, tidak mungkin untuk dipecahkan. |
| 2. | if(isset(\$_GET['email']) && !empty(\$_GET['email'])) AND isset(\$_GET['hash']) && !empty(\$_GET['hash'])) { // Verifikasi data } else { // Data tidak valid | Ketika hash aktif telah diolah selanjutnya adalah mengirim kode aktififikasi ke alamat email user yang telah ada. |

Gambar 2.8 function pada php

| No | Fungsi yang digunakan pada gambar 3.13 | Penjelasan |
|----|--|--|
| 1 | <input type="text" value="title" class="styles-inputDisplay-3D63r" tabindex="1" readonly=""> | Menggunakan atribut name dan type dan class dimana terdiri dari jenis atau type data yang sama. |
| 2 | <input type="text" name="info" /> | Atribut type yang digunakan sebagai pembeda kedua input, atribut name merupakan atribut paling penting jika anda bermaksud memprosesnya menggunakan form, karena nilai dari atribut inilah yang akan digunakan sebagai nama variabel yang akan diproses oleh web server contohnya ketika kita ingin memasukkan atribut nama ke form pengisian. |
| 3 | <input type="text" value="+62" class="styles-inputDisplay-3DGt" tabindex="1" readonly=""> | Sama seperti title memasukkan nomor hp juga menggunakan atribut name dan type dan class dimana terdiri dari jenis atau type data yang sama. |
| 4 | <tr> <td>Password :</td> <td><input type="password" id="txtPassword" /></td> </tr> | ketika kita ingin memasukkan atribut password ke form pengisian kita membutuhkan atribut type dan name. |
| 5 | <td> Confirm Password :</td> <td><input type="password" id="txtConfirmPassword" /></td> | Sama seperti memasukkan password, atribut yang juga digunakan pada pengkonfirmasi password adalah input type dan input name. |
| 6 | <td> Password :</td> <td><input type="button" id="btnSubmit" value="Submit" /> </td> | Pada button juga digunakan input type dan input name |

Gambar 2.9 function pada php

| No | Perintah yang digunakan pada gambar 3.16 | Penjelasan |
|----|--|---|
| 1. | <pre><form method="post" action="namafile.html"> <button type="submit">Link 1</button> </form></pre> | Pada saat membuat link button dengan memanfaatkan form caranya yaitu dengan hanya membuat tag from dengan atribut action berisi link yang dituju, dan atribut method dengan value post. Dan tentunya jangan lupa sebuah tag button yang memiliki atribut type submit. |

Gambar 2.10 function pada php

| No | Fungsi yang digunakan pada gambar 3.16 | Penjelasan |
|----|---|---|
| 1 | <pre><table> <tr> <td>Email :</td> <td><input type="email" name="email" required="required" /></td> </tr> <tr> <td>Captcha :</td> <td><input type="text" name="vercode" size="10" required="required" />&nbsp;</td> </tr></pre> | Pada gambar disamping pertama kita membuat file index.php dengan menggunakan atribut type dan name. |
| 2 | <pre><tr> <td></td> <td><input type="submit" name="submit" value="Daftar" /></td> </tr></pre> | Pada gambar disamping kita akan membuat link button dengan memanfaatkan form caranya yaitu dengan hanya membuat tag form dengan atribut action berisi link yang dituju, dan atribut method dengan value post. |
| 3 | <pre>if(isset(\$_POST['submit'])) { if (\$_POST["vercode"] != \$_SESSION["vercode"] OR \$_SESSION["vercode"]=="") { echo "<script>alert('Captcha Salah');</script>" ; } }</pre> | Gambar disamping akan mengecek captcha pada saat di submit. |
| 4. | <pre>else { \$email= \$_POST['email']; mysqli_query(\$koneksi, "insert into email_user(email) values ('\$email')") or die("Menyimpan data GAGAL <meta http-equiv=refresh content=3;url=index.php>"); echo "Menyimpan data Berhasil ! <meta http- equiv=refresh content=3;url=index.php>"; } }</pre> | Jika email dan captcha yang ditulis sama dengan yang ditampilkan maka akan muncul tulisan (alert) seperti yang telah dimasukkan pada codingan disamping. |
| 5 | <pre><?php \$host = 'localhost'; \$user = 'root'; \$password = ''; \$db_name = 'registrasi'; \$koneksi = mysqli_connect(\$host, \$user, \$password); mysqli_select_db(\$koneksi, \$db_name) or die("Koneksi ke database GAGAL"); ?></pre> | Sebelum mengkoneksikan php ke database langkah pertama adalah membuat database database ke mysql dengan detail seperti email jika database telah dibuat maka kita sudah dapat mengkoneksikan php ke database dengan menggunakan fungsi mysqli_connect() dengan fungsi ini akan mencoba untuk terhubung ke database sesuai dengan value dari variable. |

Gambar 2.11 function pada php

| | | |
|---|--|---|
| 6 | <pre><?php session_start(); \$text = rand(10000,99999); \$_SESSION["vericode"] = \$text; \$height = 25; \$width = 65; \$image_p = imagecreate(\$width, \$height); \$black = imagecolorallocate(\$image_p, 0, 0, 0); \$white = imagecolorallocate(\$image_p, 255, 255, 255); \$font_size = 14; imagestring(\$image_p, \$font_size, 5, 5, \$text, \$white); imagejpeg(\$image_p, null, 80); ?></pre> | <p>Pada gambar disamping Kode session_start(); adalah untuk menjalankan session, karena hasil angka yang digenerate akan ditampilkan di CAPTCHA dan dimasukkan ke session agar bisa disimpan. Selanjutnya ada perintah Perintah imagecreate di atas gunanya untuk membuat gambar dengan ukuran tertentu. Setelah itu Anda menggenerate nomor acak dengan perintah rand(). yang selanjutnya akan dieksekusi dengan pembuatan jpeg imagejpeg().</p> |
|---|--|---|

Gambar 2.12 function pada php

(g) Function Pada PHP

Gambar 2.13 Penjelasan function pada php

2. HTML



HTML (Hyper Text Markup Language) adalah sebuah markup language yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web yang dibuka pada web browser. HTML ditulis menggunakan elemen HTML yang terdiri dari sebuah atau sepasang tag (seperti). Di dalam HTML juga dapat diberi bahasa pemrograman seperti Javascript, PHP, jQuery, dan Ajax. HTML sebenarnya merupakan sebuah file dengan tipe / extension .html atau .htm. Untuk membuat sebuah file HTML, dapat digunakan sebuah text editor. Pembuatan file HTML diawali dengan tag dan diakhiri dengan . Sedangkan untuk bagian bahasa pemrograman, diawali dengan tag.

Berikut merupakan contoh-contoh kodingan pada HTML:

(a)Function HTML

| No | Nama Tag | Keterangan |
|-----|---------------------|---|
| 1. | <DOCTYPE HTML> | Tag yang berfungsi untuk menentukan tipe dokumen yaitu html |
| 2. | <html></html> | Tag yang berfungsi untuk membuat sebuah dokumen html |
| 3. | <head></head> | Tag yang berfungsi sebagai kepala membuat sebuah tentang dokumen html |
| 4. | <title></title> | Tag yang berfungsi untuk membuat judul pada sebuah halaman |
| 5. | <body></body> | Tag yang berfungsi untuk menampilkan isi dari dokumen html |
| 6. | <center></center> | Tag yang berfungsi untuk menampilkan teks pada posisi horizontal di tengah |
| 7. | <h1></h1>&<h2></h2> | Tag yang berfungsi untuk tag untuk membuat heading atau judul atau sub judul pada sebuah website |
| 8. | <form></ form > | Tag yang berfungsi untuk membuat form pada dokumen html untuk input pengguna |
| 9. | <table></table> | Tag yang berfungsi untuk membuat tabel pada dokumen html |
| 10. | <tr></tr> | Tag yang berfungsi untuk membuat baris dalam sebuah tabel |
| 11. | <td></td> | Tag yang berfungsi untuk membuat sel dalam tabel |
| 12. | <th></th> | Tag yang berfungsi untuk membuat sel header pada tabel |
| 13. | Input | Tag yang berfungsi untuk mendefinisikan input field pada form pada sebuah dokumen html |
| 14. | Type | Tag yang berfungsi untuk menentukan tipe dari kolom isian seperti input type text dan password |
| 15. | Name | Tag yang berfungsi untuk memberi nama pada form |
| 16. | Value | Tag yang berfungsi sebagai nilai pada sebuah isian |
| 17. | Method | Tag yang berfungsi untuk mengirim data form |
| 18. | Size | Tag yang berfungsi untuk menentukan ukuran tulisan |
| 19. | Required | Tag yang berfungsi untuk menganalisis kesalahan pada pengisian form |
| 20. | Align | Tag yang berfungsi untuk mengatur tabel rata kanan,tengah atau kiri |
| 21. | Border | Tag yang berfungsi untuk membuat ketebalan pada garis |
| 22. | Colspan | Tag yang berfungsi untuk |
| 23. | Img | Tag yang berfungsi untuk membuat atau memasukkan gambar |
| 24. | Style | Tag yang berfungsi untuk menyisipkan kode css ke dalam dokumen html |
| 25. | Id | Tag yang berfungsi untuk penamaan elemen html yang memiliki karakteristik unik dan juga berbeda |
| 26. | Action | Tag yang berfungsi untuk mengirim data form ketika data form telah disubmit |
| 27. | Checked | Tag ini terdapat pada tag checkbox yang jika diisi dengan nilai checked maka akan langsung terpilih tanpa harus di ceklist terlebih dahulu. |

Gambar 2.14 function pada html

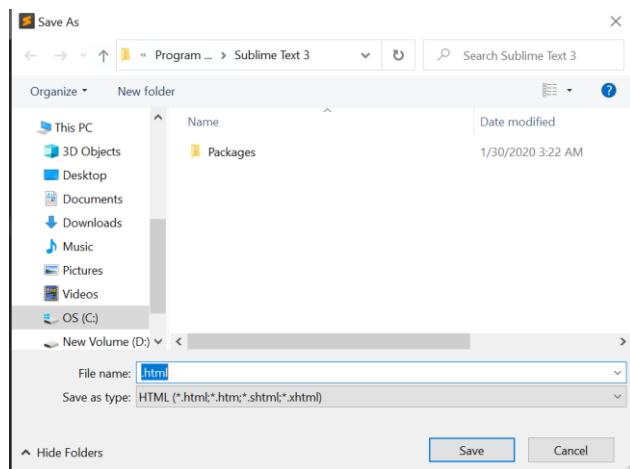
(b) Tulisan Tebal

```
1  <!DOCTYPE HTML>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Selamat Datang HTML</title>
5  </head>
6  <body>
7      <p>Halo dunia!</p>
8
9      <p><b>Tulisan tebal</b>, <i>tulisan miring</i>, <u>tulisan bergaris bawah</u></p>
10
11 </body>
12 </html>
```

Gambar 2.15 contoh kode pada html

Pada gambar untuk dapat membuat sebuah halaman web yang dapat ditampilkan oleh browser sebagaimana kita inginkan tentu ada aturan dan formatnya dong . tidak mungkin kita menulis kode-kode HTML di Photo- shop kemudian kita jalankan melalui browser.Pastinya akan terjadi error. singkatnya Untuk menulis kode HTML kita dapat menggunakan software tersendiri yang telah di program sedemikian rupa yaitu code editor seperti Notepad, Notepad++, Sublime Text 3, Atom, atau yang lainnya. Dan kode

yang kita kita mampu dibaca oleh browser dengan baik kita harus menyimpannya dalam format HTML yaitu .htm atau .html.



Gambar 2.16 menyimpan html

Sederhananya adalah, jika kita menuliskan kode seperti di atas, maka nanti si browser akan menampilkan tulisan tebal. Jadi HTML adalah format penulisan kode tertentu yang mampu dimengerti oleh browser untuk menampilkan tampilan tertentu sesuai dengan yang kita inginkan.

(c) Membuat Tabel Pada HTML

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Belajar Membuat Tabel HTML</title>
5  </head>
6  <body>
7
8      <table>
9          <tr>
10         <td>Baris 1 kolom 1</td>
11         <td>baris 1 kolom 2</td>
12     </tr>
13     <tr>
14         <td>Baris 2 kolom 1</td>
15         <td>baris 2 kolom 2</td>
16     </tr>
17 </table>
18
19 </body>
20 </html>
```

Gambar 2.17 membuat tabel

Pada saat membuat tabel perlu diingat ada beberapa tag untuk membuat tabel di HTML:

- i. ada tag table untuk membungkus tabelnya
- ii. ada tag thead untuk membungkus bagian kepala tabel
- iii. ada tag tbody untuk membungkus bagian body dari tabel
- iv. ada tag tbody untuk membungkus bagian body dari tabel
- v. ada tag tr (tabel row) untuk membuat baris
- vi. ada tag td (table data) untuk membuat sel
- vii. ada tag th (table head) untuk membuat judul pada header
- viii. dan terakhir ada tag yang paling penting untuk diingat yaitu tag `|table|`, `|tr|`, dan `|td|`. Sementara tag yang lain adalah tambahan (opsional), boleh digunakan boleh tidak. pada gambar 2.16 tabel yang ditampilkan pada saat di generate belum terdapat garis.

```
1      <table border="1">
2          <tr>
3              <td>Baris 1 kolom 1</td>
4              <td>baris 1 kolom 2</td>
5          </tr>
6          <tr>
7              <td>Baris 2 kolom 1</td>
8              <td>baris 2 kolom 2</td>
9          </tr>
10     </table>
```

Gambar 2.18 membuat tabel 2

Pada gambar 2.17 menambahkan garis pada tabel silahkan tambahkan atribut border="1" di dalam tag (table).kenapa nilai "1" pada atribut border karena nilai=1 adalah ukuran garisnya. Semakin besar ukurannya, maka akan se- makin besar pula ukuran garisnya,dimana nilai "1" adalah ukuran garis yang paling kecil/merupakan garis yang standar.

```
1   <table border="1" cellpadding="10">
2       <tr>
3           <td>Baris 1 kolom 1</td>
4           <td>baris 1 kolom 2</td>
5       </tr>
6       <tr>
7           <td>Baris 2 kolom 1</td>
8           <td>baris 2 kolom 2</td>
9       </tr>
10      </table>
```

Gambar 2.19 membuat tabel 3

Pada gambar 2.18 merupakan kode untuk menambahkan spasi pada tabel dimana kita menambahkan atribut cellpadding yang merupakan atribut yang berfungsi untuk mengatur jarak teks dengan garis di dalam sel.Atribut cell-padding ini dapat kita berikan kepada tag (table) dengan nilai "10" pada atribut cellpadding akan memberi ukuran jarak antara teks sel dengan garis.

```

1      <table border="1" cellpadding="10">
2          <tr>
3              <td bgcolor="yellow">Baris 1 kolom 1</td>
4              <td>baris 1 kolom 2</td>
5          </tr>
6          <tr bgcolor="#00ff80">
7              <td>Baris 2 kolom 1</td>
8              <td>baris 2 kolom 2</td>
9          </tr>
10         </table>

```

Gambar 2.20 membuat tabel 4

Gambar 2.19 merupakan kode untuk menambahkan warna pada sel dan baris, kita dapat menambahkan atribut bgcolor pada tag `<td>` (untuk sel) atau `<tr>` (untuk baris).Nilai atribut bgcolor dapat kita isi dengan menggunakan kode warna dalam heksadesimal atau nama warna dalam bahasa inggris.Berikut adalah contoh warna heksadesimal.

| | | | | |
|-----------------------|----------------------|------------------------|---------------------|------------------------|
| #1ABC9C Turquoise | #2ECC71 Emerald | #3498DB Peter River | #9B59B6 Amethyst | #34495E Wet Asphalt |
| #16A085 Green Sea | #27AE60 Nephritis | #2980B9 Belize Hole | #8E44AD Wisteria | #2C3E50 Green Sea |
| #F1C40F Sun Flower | #E67E22 Carrot | #E74C3C Alizarin | #EFC0F1 Clouds | #95A5A6 Concrete |
| #F39C12 Orange | #D35400 Pumpkin | #C0392B Pomegranate | #BDC3C7 Silver | #7F8C8D Asbestos |

Gambar 2.21 warna heksadesimal

NAMA TAG

| Tag | Atribut | Deskripsi |
|---------|---------|----------------------------|
| | color | |
| | size | Mengubah gaya suatu huruf. |
| | name | |

■ Daftar Tag pada HTML

Berikut ini adalah tabel tag-tag HTML dan fungsinya:

Tag Utama

| Tag | Atribut | Deskripsi |
|----------|--|--|
| <html> | | Baris paling atas dari setiap file HTML |
| </html> | | |
| <head> | | Informasi umum dari sebuah halaman web |
| </head> | | |
| <title> | | Judul halaman. Terdapat pada head |
| </title> | | |
| <body> | background bgcolor bgsound font link alink vlink topmargin leftmargin marginheight marginwidth | Settingan atribut untuk seluruh dokumen. |
| </body> | | |

Formatting

| Tag | Deskripsi | Contoh |
|-------------------------------|--|--|
| <blockquote> </blockquote> | Digunakan untuk mengatur text dan gambar dalam suatu tag | Sample of text in a block quote format |
| | Ordered List (digunakan dengan) | 1. Item 1 |
| | Unordered List (digunakan dengan) | • Item 1 |
| | Elemen List | |
| <dd> </dd> | Definition List | Sample text |
| <dt> | Definition Term | Sample text |
| <dd> | Definition Description | Sample text |
| <p> </p> | Paragraf | Sample text |
| | Ganti baris | Sample text |
| <hr> | Garis horizontal | |
| <center> </center> | Menengahkan elemen | Sample |

Links

| Tag | Atribut | Deskripsi |
|----------|--|---|
| <a> | href target style class name id | Membuat link ke dokumen atau situs lainnya. |

Gambar

| Tag | Atribut | Deskripsi |
|-------|---|---------------------------|
| | src alt name border height width | Menampilkan sebuah gambar |

| Contoh | Hasil |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Ini tulisan tebal | Ini tulisan tebal |
| <i>Ini tulisan miring</i> | <i>Ini tulisan miring</i> |
| <u>Ini tulisan bergaris bawah</u> | <u>Ini tulisan bergaris bawah</u> |
| Ini baris 1 Ini baris 2 | Ini baris 1 Ini baris 2 |
| Ini garis horizontal <hr> | Ini garis horizontal _____ |

Form

| Tag | Atribut | Deskripsi |
|-------------------|---|---|
| <form> </form> | method action name | Mengatur elemen dari form |
| <input type=> | text password hidden radio checkbox submit image reset | Variasi dari tipe elemen form |
| text | name value width maxlength | <input type="text" value="Sample text"/> |
| password | name value width maxlength | <input type="password" value="*****"/> |
| hidden | name value | Digunakan untuk membuat variable hidden. |
| radio | name value | <input checked="" type="radio"/> Radio 1 <input type="radio"/> Radio 2 |
| checkbox | name value checked | <input checked="" type="checkbox"/> Check 1 <input type="checkbox"/> Check 2 |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| submit | value | <input type="button" value="Tombol"/> |
| image | src height width alt name border | |
| reset | value | <input type="button" value="Reset"/> |
| <select> </select> | name size | Membuat combo-box. Digunakan bersama dengan option |
| <option> | selected name value | <input type="button" value="Option 1"/> |
| <textarea> </textarea> | name rows cols wrap | <pre>Text area box. Text is typed between the tags</pre> |
| wrap | off | no wrap |

Formatting

| Tag | Deskripsi | Contoh |
|-------------------------------|--|--|
| <blockquote> </blockquote> | Digunakan untuk mengatur text dan gambar dalam suatu tag | Sample of text in a block quote format |
| | Ordered List (digunakan dengan) | 1. Item 1 |
| | Unordered List (digunakan dengan) | • Item 1 |
| | Elemen List | |
| <dd> </dd> | Definition List | Sample text |
| <dt> | Definition Term | Sample text |
| <dd> | Definition Description | Sample text |
| <p> </p> | Paragraf | Sample text |
| | Ganti baris | Sample text |
| <hr> | Garis horizontal | |
| <center> </center> | Menengahkan elemen | Sample |

Menggunakan Atribut dari Tag

Sebelum memulai sekedar mengingatkan apakah anda sudah membuat folder di drive C:\ yang bernama HTML jika tidak, buatlah sekarang. Lalu buatlah folder yang bernama bab 1, bab2 dan seterusnya. Jika anda praktik pada bab 2 maka simpanlah file anda pada folder bab 2.

Demikian untuk seterusnya.

Pada bab 2 ini materi yang diharapkan dapat anda kuasai antara lain:

f Menggunakan berbagai attribut dari tag diantaranya:

f Tag p, font, table, form, input, select, option, a, body, img, ul, ol, li dan attribut

Universal

Contoh-contoh penggunaan tag dan atributnya

Pada bab sebelumnya telah anda pelajari macam-macam attribut dari tag yang terdapat pada

HTML. Sekarang saatnya kita menerapkan attribut tersebut dalam sebuah file. Untuk lebih

memudahkan anda dalam memahami kita langsung saja pada contoh.

- Pertama jalankan software “PHP DESIGNER 2006”
- Klik menu File – New – HTML/XHTML

Maka akan nampak sebuah ruang kerja mirip dengan dengan Microsoft Word. Untuk contoh

yang pertama ini kita akan menggunakan attribut dari tag `<p>...</p>`.

A. Tag <p>...</p>

Tag <p> digunakan untuk membuat paragraf dalam sebuah halaman web. Kita semua tahu kalau paragraph ada yang bertipe rata kiri, tengah, kanan dan justify. Untuk lebih memperjelas ketik kode di bawah ini.

```
<html>
<head>
<title>Atribut Tag <P></title>
</head>
<body>

<p align="left"><b>Teks ini berada di kiri</p>
<p align="center">Teks ini berada di tengah</p>
<p align="right">Teks ini berada di kanan</b></p>

<p align="justify">Paragraph ini bertipe justify. Dimana semua teks akan dibuat lurus sama dengan batas tepi halaman. Oh ya, tag &lt;p&gt;&lt;/p&gt; merupakan default atau bentuk baku tag &lt;p&gt;&lt;/p&gt; dimana teks atau paragraf akan berformat rata kiri. Jika anda tidak memberi atribut <i>align</i> pada tag &lt;p&gt; maka browser akan menganggap rata kiri.</p>
```

Tag ...

Fungsi tag adalah untuk memanipulasi baik jenis, ukuran, dan warna huruf. Pada bab 1 telah kita singgung penggunaan atribut font. Namun kita akan lebih bereksperimen dengan atribut ini. Seperti biasa klik File – New – HTML/XHTML. Ketik kode di bawah ini.

```
<html>
<head>
<title>Atribut dari Tag Font</title>
</head>
<body>
    ENTER
<p><font face="Arial">Ini Font Arial</font></p>

<p><font face="Arial"><i>Ini Font Arial dan miring</i></font></p>

<p><font face="verdana" size="4" color="blue"><b>Ini Font Verdana berukuran 12 pt berwarna biru sekaligus tebal</b></font></p>

<p align="center"><font face="Tahoma" color="red"><b>Ini Font Tahoma berwarna merah, tebal dan berada di tengah</b></font></p>

<p align="center"><font face="Arial" color="red">Ini Font Arial berwarna Merah, </font><font face="Verdana" color="blue">Sedangkan ini adalah font Verdana berwarna biru</font></p>

</body>
```

Tag <form>...</form>

Tag <form> berguna untuk mengirimkan(mem-post) variabel yang bersisi data ke file tujuan yang memproses variabel tersebut. Tag-tag yang biasa digunakan bersama tag form adalah tag <input> dan <textarea>.

Atribut form yang banyak digunakan adalah method dan action. Atribut method menentukan

jenis pengiriman data bisa berupa “POST” atau “GET”. Sedangkan action adalah file tujuan yang akan memproses data yang ada diantara tag <form>...</form>. Untuk lebih jelasnya lihatlah cuplikan script di bawah ini.

```
<form action="coba.php" method="post">
.....
ISI
.....
</form>
```

Seperti dikatakan sebelumnya tag form tidak dapat digunakan sendirian. Ia harus mempunyai data didalamnya untuk itulah digunakan tag-tag lain. Tag yang sering digunakan adalah.

Tag <input>

Tag <input> memiliki atribut type yang fungsinya sangat vital dalam output tampilan. Isi dari

atribut type dapat menentukan jenis tampilan apakah itu textbox, password box, checkbox,

radio button dan sebagainya.

Daripada banyak berteori lebih baik kita praktik saja. Seperti biasa buat file baru dan ketik kode di bawah ini.

```
<html>
<head>
<title>Atribut tag Form dan Input</title>
</head>
<body><font face="verdana" size="2">

<form action="coba.php" method="post">

<p><b>Tag input dengan atribut type="text"</b><br>
<input type="text" name="teks_ku" size="16" maxlength="20"><br>
Ini textbox dengan nama <i>teks_ku</i> ukuran <i>16 chr</i> dan maksimal karakter yang dapat ditampung <i>20 chr(character)</i>.</p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="password"</b><br>
<input type="password" name="password_ku" size="16" maxlength="20"><br>
Ini passwordbox dengan nama <i>password_ku</i> ukuran <i>16 chr</i> dan maksimal karakter yang dapat ditampung <i>20 chr(character)</i>.</p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="radio"</b><br>
<input type="radio" name="radio_ku" value="isi_1">Radio 1 --> nama
<i>radio_ku</i> isi/value <i>isi_1</i><br>
<input type="radio" name="radio_ku" value="isi_2">Radio 2 --> nama
<i>radio_ku</i> isi/value <i>isi_2</i><br>
<b>Jika nama radio tidak sama maka tidak dianggap satu pilihan. Untuk membuktikannya silahkan ganti salah satu nama dari radio diatas untuk mengetahui perbedannya.</b></p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="checkbox"</b><br>
<input type="checkbox" name="checkbox_ku_1" value="isi_1">Checkbox 1 --> nama
<i>checkbox_ku_1</i> isi/value <i>isi_1</i><br>
<input type="checkbox" name="checkbox_ku_2" value="isi_2">Checkbox 2 --> nama
<i>checkbox_ku_2</i> isi/value <i>isi_2</i></p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="submit"</b><br>
<input type="submit" value="Tombol Submit"><br>
Tombol ini berguna untuk mem-post(mengirimkan variabel dan isi variabel yang ada pada form ke file tujuan (action="file_tujuan"))</p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="reset"</b><br>
<input type="reset" value="Bersihkan"><br>
Tombol ini berguna untuk membersihkan seluruh tulisan yang ada pada seluruh isian form. Coba isikan semua textbox dan radio lalu tekan tombol ini.</p>

<p><b>Tag input dengan atribut type="hidden"</b><br>
<input type="hidden" value="data_ku" name="data">
```

Tipe ini berguna jika si webmaster menginkan variabel yang sifatnya sudah didefinisikan. Dan tidak menampilkan output apapun.</p>

```
<p><b>Tag input dengan properti type="image"</b><br>
<input type="image" src="letak_file_gambar_anda" height="98" width="98"><br>
Image memiliki fungsi yang sama dengan type submit</p>

</form></font>
</body>
</html>
```

Simpan dengan nama tag_form_input.html dan jalankan.

Tag <select>...</select> dan <option>

Mengapa kita langsung membahas 2 tag?. Pertanyaan yang bagus dan jawabannya sama

dengan dengan pembahasan diatas. Tag select tidak bisa berdiri sendiri dan harus

menggandeng tag option untuk dapat menampilkan output. Dan cara kerjanya hampir sama

dengan tag radio hanya saja tag select lebih singkat.

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Properti tag Select dan Option</title>
4 </head>
5 <body>
6 <p><b>Penggunaan select dan dan option</b></p>
7 <p>Daftar kategori silahkan pilih kategori</p>
8 <form action="coba.php" method="post">
9 Kategori: <select name="Pilihan">
10 <option value="Kategori 1">Kategori 1
11 <option value="Kategori 2">Kategori 2
12 <option value="Kategori 3">Kategori 3
13 </select>
14 <p><input type="submit" value="KIRIM"></p>
15 </form>
16 </body>
17 </html> |
```

Simpan dengan nama tag_form_select.html lalu jalankan pada browser. Ingat agar Save as type nya adalah HTML Document.

Tag <a>...

Anda tentu sering surfing di internet dan mengklik suatu tulisan atau gambar yang menuju halaman website lainnya. Tulisan atau gambar itu adalah link. Ya, link adalah tulisan atau gambar yang merujuk/membuka halaman suatu website. Segala tulisan atau tag lainnya yang diapit tanda <a> dan akan dianggap link oleh browser.

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Atribut dari tag A</title>
4 </head>
5 <body>
6 <p>Tag a digunakan untuk menuju/membuka link alamat suatu website. Link merupakan tulisan yang merujuk suatu alamat website. Semua tulisan ataupun tag yang berada dalam tag &lt;a&gt; dan &lt;/a&gt; akan dianggap link oleh browser. Atribut yang sangat penting dalam tag a adalah atribut <i>href</i>. Isi dari atribut ini adalah alamat website yang dituju.</p>
7 <p>Contoh link ke alamat Google</p>
8 <a href="http://www.google.com">Ini link ke google.com</a>
9 <p>Link juga mempunyai atribut <i>target</i> yang fungsinya berhubungan dengan window. Isi dari atribut target dapat berupa "_blank", "_self", "_parent", "_top". Atribut "_blank" akan membuka alamat website pada window yang baru. Isi atribut default dari target adalah "_self" dimana alamat website akan dibuka pada window yang sama.
10 <p>Contoh link dengan atribut target="_blank"</p>
11 <a target="_blank" href="http://www.rahasia-webmaster.com">Bagaimana Menjadi
12 Webmaster dalam 30 Hari</a>
13 <p>Untuk atribut target lainnya silahkan bereksperimen sendiri. Karena Thomas
14 Alfa Eddison pun melakukan ribuan percobaan sebelum akhirnya ia dapat menemukan
15 bohlam.</p>
16 </body>
17 </html> |
```

Simpan dengan nama tag_a.html lalu jalankan....

Tag <body>...</body>

Seperti namanya body artinya tubuh. Maka atribut yang diset pada tag body akan berpengaruh pada seluruh tubuh/body dokumen. Pada tag body terdapat beberapa atribut namun ada dua yang terpenting yaitu background dan bgcolor. Atribut background digunakan untuk membuat sebuah gambar menjadi latar dari halaman. Sedangkan bgcolor digunakan untuk menset warna dari latar halaman website. Kali ini yang akan dibahas hanyalah tag bgcolor karena tag background nilainya sama dengan tag image yang akan dibahas kemudian.

```
1  <html>
2  <head>
3  <title>Atribut dari Tag Image</title>
4  </head>
5  <body bgcolor="#000000" link="http://www.google.com">
6  <font color="#ffffff" face="verdana">
7  |    <p><b>Ini body dengan bgcolor="#000000" atau samadengan "black"</b><br> dan font
8  color diset ="#ffffff" atau samadengan "white".</p>
9  <p>Di dalam html anda dapat menggunakan perpaduan warna antara angka dan huruf
10 seperti "#cgcg" akan menghasilkan warna abu-abu.</p>
11 </body>
12 </html> |
```

Simpan dengan nama tag_body.html dan buka dengan browser

Tag

Suatu website yang bagus pasti memiliki gambar di dalamnya. Dan suatu waktu anda tentu ingin menambahkan gambar didalam website anda. Untuk menampilkan gambar pada halaman dapat digunakan tag . Format file yang dapat didukung oleh tag img bermacam-macam mulai BMP, JPG, GIF, TGA dan lain-lain. Tag img memiliki beberapa atribut yaitu

- src : letak file gambar yang akan ditampilkan
- border: tebal bingkai gambar
- height: menentukan tinggi image/gambar
- width: menentukan lebar image/gambar

Nilai dari atribut src jika letak file gambar berada pada direktori yang sama dengan direktori file html anda. Maka cukup tuliskan nama filenya saja, contohnya src="nama_file.jpg". Dan jika letak filenya berada pada sub folder/direktori maka nilainya adalah

src="sub_folder/nama_file.jpg". Lalu bagaimana jika letaknya pada folder/direktori diatas file html saya?. Caranya hampir sama hanya saja ditambahkan tanda ../(titik dua dan slash).

Yang artinya pindah satu folder keatas, jika letaknya di dua folder diatas file html saya. Sama tinggal menambah/ (artinya pindah dua folder ke atas). Contohnya

src="..../nama_folder/nama_file.jpg".

Untuk contoh kali ini masuklah ke direktori/folder HTML yang telah anda buat sebelumnya.

Buatlah satu buah folder dalam direktori HTML tersebut. Dan berilah nama folder itu gambar.

Lalu copykan satu gambar apa saja kedalam folder gambar tersebut.

Lalu ketiklah kode berikut ini. Ingat ganti nilai dari src sesuai dengan nama file gambar anda.

```
1 <html>
2 <head>
3 <head>
4 <title>Atribut dari Tag img</title>
5 </head>
6 <body>
7 <p><b>Tag img hanya dengan atribut <i>src</i></b></p>
8 
9 <p><b>Tag img dengan border="1"</b></p>
10 </p>
11 <p><b>Tag img dengan height dan width</b></p>
12 
13 </body>
14 </html>
```

Tag ..., ... dan ...

Kali ini kita akan membahas 3 tag sekaligus. Karena masing-masing tag tidak dapat dipisahkan.

Tag dan keduanya membutuhkan tag agar dapat menampilkan output. Tag-tag

ini berguna untuk menyusun suatu daftar yang ingin anda tonjolkan pada pengunjung website.

Ah..., capek teori lebih baik langsung praktik saja OK. Ketik kode dibawah ini.

```
1  <html>
2  <head>
3  <title>Atribut dari tag ol, ul dan li</title>
4  </head>
5  <body>
6  <p><b>Penggunaan tag ol dengan li</b></p>
7  <ol>
8  | <li>Ini nomor 1</li>
9  | <li>Ini nomor 2</li>
10 | <li>Ini nomor 3</li>
11 </ol>
12 <p><b>Penggunaan tag ul dengan li</b></p>
13 <ul>
14 | <li>Ini bullet 1</li>
15 | <li>Ini bullet 2</li>
16 | <li>Ini bullet 3</li>
17 </ul>
18 <p><b>Gabungan tag ol, ul dan li</b></p>
19 <ul>
20 | <li>Ini bullet 1</li>
21 | <ol>
22 | | <li>Ini nomor 1</li>
23 | | <li>Ini nomor 2</li>
24 | </ol>
25 | <li>Ini bullet 2</li>
26 | <ol>
27 | | <li>Ini nomor 1</li>
28 | | <li>Ini nomor 2</li>
29 | </ol>
30 </ul>
31 </body>
32 </html> |
```

Setelah selesai simpan dengan nama tag.ol.ul.li.html lalu jalankan pada browser.

Atribut universal

Yang dimaksud atribut universal dalam hal ini adalah suatu atribut yang pasti terdapat pada tag

apapun. Kita semua tahu tidak semua atribut dapat dimasukkan dalam tag tertentu. Contohnya

atribut cellpadding milik tag <table> tidak dapat digunakan oleh tag <p>.

Berikut ini adalah daftar beberapa atribut universal yang penting.

- name: atribut ini untuk memberi nama pada tag yang digunakan(sangat penting dalam

tag yang memerlukan input dari user.

- class: atribut ini digunakan khususnya jika anda menggunakan CSS(akan dibahas pada bab khusus).

- title: atribut ini menampilkan keterangan yang telah ditentukan oleh pembuat(istilahnya

tooltips pada windows. Gerakkan mouse anda pada jam komputer akan muncul tulisan,

itulah tooltips).

3.CSS

CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa yang dirancang untuk menggambarkan tampilan dari dokumen yang ditulis dengan markup language seperti HTML. CSS memiliki kemampuan untuk mengatur warna dari text, style text dari font, spasi antar paragraph, ukuran kolom, latar belakang (gambar atau warna) yang digunakan dan berbagai efek visual lainnya. Untuk penulisan kode CSS dalam HTML dibagi menjadi tiga cara yaitu, internal, inline, dan eksternal. Pembagian ini berdasarkan letak kode CSS tersebut ditulis.

Berikut contoh 3 Cara Penulisan Kode

CSS dalam HTML:

(a)Penulisan Internal CSS

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>Contoh Internal CSS</title>
5 <!-- penulisan internal css dalam tag head -->
6 <style type="text/css">
7   p {
8     font-family: serif;
9     line-height: 1.75em;
10    font-size: 18px;
11  }
12  i {
13    font-family: sans;
14    color: orange;
15  }
16 </style>
17 </head>
18
19 <body>
20 <!-- penulisan internal css dalam tag body -->
21 <style type="text/css">
22   h2 {
23     font-family: sans;
24     color: #333;
25   }
26 </style>
27 <h2>Ini judul artikel</h2>
28 <p>Ini adalah paragraf yang memuat isi artikel. Paragraf ini hanya untuk percobaan saja. Percobaan untuk mendemokan <!--internal
29 </p>
30 </body>
31 </html>
```

Gambar 2.23 contoh kode css 1

Pada gambar 2.21 merupakan contoh penulisan Internal CSS yang adalah kode CSS yang ditulis di dalam tag style. Internal CSS juga dikenal dengan sebutan Embeded CSS.Tag style juga biasanya ditulis di dalam tag head. dan juga bisa ditulis di dalam body, namun lebih banyak ditulis pada head.

(b) Penulisan Eksternal CSS

```
1  p {  
2      font-family: serif;  
3      line-height: 1.75em;  
4  }  
5  
6  i {  
7      font-family: sans;  
8      color: orange;  
9  }  
10  
11 h2 {  
12     font-family: sans;  
13     color: #333;  
14 }
```

Gambar 2.24 contoh kode css 2

Pada gambar 2.22 merupakan contoh penulisan Eksternal CSS yang merupakan kodenya CSS yang dapat ditulis terpisah dengan kode HTML. Eksternal CSS sendiri ditulis disebuah file khusus yang berekstensi .css. salah satu contoh, saya akan membuat sebuah file bernama style-ku.css. Berikut adalah isi file style-ku.css.Untuk menggunakan CSS tersebut dalam HTML, kita perlu mengimpornya..CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagaimana suatu text akan ter-tampil di halaman web. -Perancangan desain text dapat dilakukan dengan mendefinisikan fonts (huruf), colors (warna), margins (ukuran), latar belakang (background), ukuran font (font sizes) dan lain-lain. Elemen-elemen seperti colors (warna) , fonts (huruf), sizes (ukuran) dan spacing (jarak) disebut juga styles.

- Cascading Style Sheets juga bisa berarti meletakkan styles yang berbeda pada layers (lapisan) yang berbeda.
- CSS terdiri dari style sheet yang memberitahukan browser bagaimana sebuah dokumen akan disajikan.
- Fitur-fitur baru pada halaman web lama dapat ditambahkan

dengan ban- tuan style sheet.

-Saat menggunakan CSS, Anda tidak perlu menulis font, color atau size pada setiap paragraf, atau pada setiap dokumen. Setelah Anda membuat sebuah style sheet, Anda dapat menyimpan kode tersebut sekali saja dan dapat kembali menggunakannya bila diperlukan.

Keuntungan Menggunakan CSS

- i. CSS memberikan keseragaman pada halaman web.
- ii. Dengan CSS dapat menghemat banyak waktu dan pekerjaan berulang. Saat menggunakan CSS, perubahan tidak perlu dilakukan dalam setiap halaman web. Anda hanya perlu membuat perubahan dalam style sheet.
- iii. CSS memungkinkan Anda untuk memuat halaman web Anda dengan mudah.
- iv. Layers (Lapisan), seperti item pop-up, dapat digunakan dalam dokumentasi.
- v. CSS membantu Anda memelihara halaman web Anda dengan mudah dan efektif.

Aturan penulisan CSS

Dalam penulisan CSS ada aturan yang digunakan, pada CSS ada komponen utama dalam penulisannya yaitu Selektor dan Deklarator.

Perhatikan contoh dasar penulisan CSS dibawah ini :
Selektor Deklarator ; Selektor merupakan Tag dari penulisan HTML semisal H1,H2,p,b dll Deklarator adalah yang memerintahkan browser untuk membuat tampilan pada selector sesuai dengan perintah yang ada pada deklarator. Sedangkan deklarator terdiri dari Property dan Value Contoh kecil : Biasanya pada penulisan artikel banyak digunakan Tag `<p>` atau paragraph, jika anda ingin merubah penulisan font dari artikel anda pada paragraph, pada CSS

penulisannya adalah sebagai berikut : `p { font-family: verdana; }`
Merupakan family adalah Property dan verdana adalah Value
Selector ID dan Selector Class Selain selector yang bisa dituliskan caralan
> semisal < p > cukup dan tulis saja,

adaselektorlainyangtidakkal

Cobaandabayangkanjikaandaumerubahtampilantag < p > dantampilannyaberlainansemisaluntukfont, andabisamenentukanta

p > diCSStetapijikapadapenulisannya&pf font family : arialmakas

akan&ndirubahmenjadifontArialsemua. Bagaimanajikasalah satu

p > andamenginginkanFontnyadirubahmenjadiV erdana, untukitua

vi. Selektor ID

Fungsi dari selektor Id adalah untuk memberi tanda su- paya pada tag HTML yang sudah diberi ID bisa di beri format lain. Sebagai contoh :

Penulisan pada Tag HTML `<p id= toc>` disini anda menulis artikel `</p> <p id= toc>` Tulisan artikel anda yang lain`</p>` Disini anda memberi Selektor ID dengan nama toc, dan pada

CSS anda bisa memberi code sebagai berikut ini :

```
P {font-family:verdana} #toc{ font-family:arial}
```

vii. Selektor Class

Untuk selektor Class fungsinya sama dengan selektor ID namun pada selektor Class anda bisa memberi lebih dari satu selector class tetapi pada selektor ID anda tidak bisa memberi nama ID yang sama.

Contoh penulisan Selektor Class : Pada Tag HTML `jp class=media;` artikel anda disini`/p;` Pada CSS : `.media font-family:calibri` Pada selektor Class penulisan Class ditandai menggunakan tanda .

Kesimpulannya adalah :

Pada kedua selektor ini fungsinya sama, namun yang mem- bedakan adalah pada selektor ID anda tidak bisa mem- buat lebih dari satu dengan kata lain selector ID digu- nakan untuk yang spesifik. Sedangkan selektor class anda bisa menaruh Selektor Class pada Tag HTML lebih dari satu, namun semua itu nantinya tergantung akan kebu- tuhan anda.

Berikut adalah cara memasukkan kode CSS dari berkas eksternal.

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>Contoh Eksternal CSS</title>
5      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styleku.css">
6  </head>
7
8  <body>
9      <h2>Ini judul artikel</h2>
10     <p>Ini adalah paragraf yang memuat isi artikel. Paragraf ini hanya untuk percobaan saja. Percobaan untuk mendemonstrasikan internal css/<br>. Seperti namanya, <1>inline CSS/<br> adalah kode CSS yang ditulis langsung dalam file HTML.</p>
11 </body>
12 </html>
```

Gambar 2.25 kode css

3. Penulisan Inline CSS

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4 <title>Contoh Inline CSS</title>
5 </head>
6
7 <body>
8
9 <h2 style="color:red;font-family:sans">Ini judul artikel</h2>
10 <p style="color:maroon">Ini adalah paragraf yang memuat isi artikel. Paragraf ini hanya untuk percobaan saja. Percobaan untuk
11 mendemonstrasikan <internal.css</>. Seperti namanya, <internal.css</> adalah kode CSS yang ditulis langsung dalam file HTML.</p>
12
13 </body>
14
15 </html>
```

Gambar 2.26 contoh kode css 3

Gambar 2.24 adalah contoh penulisan Inline CSS yang merupakan kode CSS yang ditulis langsung pada atribut elemen HTML. Setiap elemen HTML memiliki atribut style, di sana lah inline CSS ditulis.

Komponen Property yang digunakan Berikut ini adalah komponen property

yang digunakan pada CSS :

Property Text Style

Property Text Style bisa anda gunakan untuk membuat gaya tulisan anda pada web. Adapun komponen Text Style atau yang berhubungan dengan model atau gaya tulisan/font dari CSS adalah sebagai berikut ini :

1. color Property ini mengontrol warna dari text penulisannya Selektor }
color:000000 Value bisa warna Hexadesimal bisa hanya tulisan misalnya untuk kuning meng- gunakan Yellow.
2. font-weight Property ini mengontrol tebal dari text {
penulisannya Selektor font-weight:100 Value bisa anda tulis dengan angka mulai dari seratus dan di- lanjutkan dengan kelipatannya atau bisa anda tulis dengan kata Bold atau yang lain.
3. font-family Property ini untuk mengatur font yang anda pakai Selektor font- family:Arial, Helvetica, sans-serif Untuk jenis font sebaiknya menggunakan standard bawaan Windows,jika ingin terbaca oleh seluruh user.
4. font-size Property ini untuk mengatur ukuran font yang akan dipakai Selektor font-size:12px Untuk ukuran font anda bisa menggunakan ukuran px,em atau small,medium,large dll.
5. font-variant Property ini untuk mengatur font yang akan muncul apakah menggunakan huruf kecil atau small caps }
Selektor font-variant:small-caps atau anda bisa menggunakan normal.
6. font-style Property ini untuk mengatur style font yang akan digunakan pada text Selektor font-style:italic pilihan value lain normal, oblique
7. text-decoration Property ini untuk mengatur style font lanjutan dari font style.

Selektor

text-decoration:underline

atau value lain : line through, none, blink, overline

8. text-transform Property ini untuk mengatur capital font Selektor text-transform:lowerc value lain: uppercase, capitalize

Property Text Layout

Property Text Layout ini berfungsi untuk mengatur bagaimana

efek dari suatu layout suatu tulisan pada halaman website. Property ini lebih berfokus pada penempatan dan tampilan yang ditempatkan pada halaman web anda. Anda bisa mengombinasikan antara tampilan page layout dan text layout supaya tampilan website anda lebih elegant dan sesuai dengan keinginan anda tentunya dan itu yang jelas tidak bisa anda dapatkan pada HTML.

Berikut ini propertynya :

1. letter-spacing Property ini untuk mengontrol jarak space antar karakter Selektor letter-spacing: normal untuk value normal maka akan diatur oleh browser sebagai justify text.
2. word-spacing Property ini untuk mengontrol jarak space antar text atau kata Selektor {word-spacing: normal}

3. line-height Property ini untuk mengatur jarak line atau garis Selektor line-height: normal value lain : em, px atau persentase %
4. text-indent Property ini untuk mengatur dari baris pertama yang masuk bi- asanya untuk awal paragraph. Selektor text-indent: 50px
5. text-align Property ini untuk mengatur posisi dari text Selektor text-align: justify Value lain : left, right, center }
6. vertical-align Property ini untuk mengontrol jarak space antar text atau kata Selektor vertical-align: top value lain: text-top, text-bottom, bottom, middle, baseline, sub, super.
7. direction Property ini untuk mengatur dan menentukan arah dari suatu tulisan pada website Selektor direction: ltr Value lain : rtl
Keterangan : ltr = Tulisan yang terbaca dari kiri ke kanan rtl = Tulisan yang terbaca dari kanan ke kiri
8. unicode-bidi Property ini untuk mengontrol dan mengarahkan pada tulisan unicode Selektor { unicode-bidi: bidi-override } Value lain : normal, embed

Property Border

Property ini adalah untuk mengatur elemen yang mempunyai garis dengan berbagai variasi lebar, warna serta gaya suatu tampilan. Anda bisa membuat suatu garis antara kiri-kanan-atas-bawah dengan berbeda style. Berikut ini proper- tynya :

1. border Property ini untuk mengatur border secara keseluruhan Selektor border: normal Value lain : thin, thick, dashed, dotted, double, groove, hidden, inset, none, outset, ridge, solid
2. border-width Property ini untuk mengatur lebar border secara keseluruhan Selektor border-width: thin Value lain : thick, medium 3. border-top-width Property ini untuk mengatur lebar border top Selektor border-top-width: thin Value lain : thick, medium }
4. border-right-width Property ini untuk mengatur lebar border right Selektor border-right-width: thin Value lain : thick, medium }
5. border-bottom-width Property ini untuk mengatur lebar border bottom Selektor border-bottom-width: thin Value lain : thick, medium }

6. border-left-width Property ini untuk mengatur lebar border {
left Selektor border-left-width:normal Value lain : thick,
medium}
7. border-color Property ini untuk mengatur warna dari {border
Selektor border-color:333333 Value lain : anda bisa gunakan
warna hexadecimal yang awalnya dimulai dengan tanda # }
8. border-style Property ini untuk mengatur style dari {border
Selektor border-style:normal Value lain : thin, thick, dashed,
dotted, double, groove, hidden, inset, none , outset, ridge, solid}
9. border-top Property ini untuk mengatur border top } Selektor
border-top:normal Value lain : thin, thick, dashed, dotted, double,
groove, hidden, inset, none , out- set, ridge, solid
10. border-right Property ini untuk mengatur border right } Selektor
border-right:normal Value lain : thin, thick, dashed,
dotted, double, groove, hidden, inset, none , outset, ridge, solid

11. border-bottom Property ini untuk mengatur border bottom Selektor border- bottom: normal Value lain : thin, thick, dashed, dotted, double, groove, hidden, inset, none , outset, ridge, solid 12. border-left Property ini untuk mengatur bor- der left Selektor border-left: normal Value lain : thin, thick, dashed, dotted, double, groove, hidden, inset, none , outset, ridge, solid

Property Margin

Property Margin ini untuk mengatur ruang atau jarak batasan antar elemen, mis- alnya antara elemen atas dan bawah, atau antara kiri dan bawah dll.

Berikut ini propertynya :

1. margin Property ini untuk mengatur jarak meliputi secara keseluruhan antar elemen Selektor margin:auto Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%
2. margin-top Property ini untuk mengatur jarak top dengan elemen Selektor margin-top: auto Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%
3. margin-left Property ini untuk mengatur jarak left dengan elemen Selektor margin-left: auto Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%
4. margin-right Property ini untuk mengatur jarak right dengan elemen Selektor margin-right: auto Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%
5. margin-bottom Property ini untuk mengatur jarak bottom dengan elemen Selektor margin-bottom: auto Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%

Property Page Layout

Property Page Layout adalah untuk mendesign suatu layout pada halaman web, ini property penting yang harus anda kuasai karena dengan menguasai property ini maka anda bisa membuat suatu halaman web yang bagus dan tentunya harus didukung akan kreatifitas seseorang.

Pada HTML tidak mendukung akan tampilan layout sebaik CSS, dengan men- guasai Property ini anda juga bisa merubah pada themes atau template pada script CMS yang da sekarang ini.

Berikut ini propertynya :

1. position Property ini untuk menentukan dimana elemen akan ditempatkan juga untuk menempatkan elemen induk. Selektor position:absolute Value lain : fixed,relative, static, top, bottom, left, right
2. top Property ini untuk menentukan bagian atas dari suatu elemen ditempatkan. } Selektor top: absolute Value lain : fixed,relative, static,auto
3. left Property ini untuk menentukan bagian kiri dari suatu elemen ditempatkan. Selektor left: absolute Value lain : fixed,relative, static,auto
4. bottom Property ini untuk menentukan bagian bawah dari suatu elemen ditempatkan. Selektor bottom: absolute Value lain : fixed,relative, static,auto
5. right Property ini untuk menentukan bagian kanan dari suatu elemen ditempatkan. Selektor right: absolute} Value lain : fixed,relative, static,auto
6. width Property ini untuk menentukan lebar dari suatu elemen Selektor{width:50% }

value lain: px,em,auto

7. min-width Property ini untuk menentukan lebar minimal dari suatu elemen Selektor{ min-width:50%} value lain: px,em,auto,none

Property Padding

Property padding adalah untuk mengatur ruang antara elemen dan konten. Berikut ini propertinya :

1. padding Property ini untuk mengatur ruang elemen dengan konten secara global Selektor padding:7px Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%

2. padding-top Property ini untuk mengatur ruang elemen top dengan konten Selektor padding-top:7px Value lain bisa ukuran px,em atau persentase mis- alnya 25%

3. padding-left Property ini untuk mengatur ruang elemen left dengan konten Selektor padding-left:7px Value lain bisa ukuran px,em atau persentase mis- alnya 25%

4. padding-right Property ini untuk mengatur ruang elemen right dengan kón- ten Selektor padding-right:7px Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%

5. padding-bottom Property ini untuk mengatur ruang elemen bottom den- gan konten Selektor padding-bottom:7px Value lain bisa ukuran px,em atau persentase misalnya 25%

6. width Property ini untuk menentukan lebar dari suatu elemen Selektor width:50% value lain:

px,em,auto 7. min-width Property ini untuk menentukan lebar minimal dari su- tatu elemen Selektor min-width:50% value lain: px,em,auto,none

8. max-width Property ini untuk menentukan lebar maximal dari suatu elemen Selektor max-width:50% value lain: px,em,auto,none

9. height Property ini untuk menentukan tinggi dari suatu elemen Selektor height:50% value lain: px,em,auto,none

10. min-height Property ini untuk menentukan tinggi minimal dari suatu ele- men Selektor min-height:50% value lain: px,em,auto,none

11. max-height Property ini untuk menentukan tinggi maximal dari suatu ele- men Selektor max-height:50% value lain: px,em,auto,none

12. z-index Property ini untuk mengatur beberapa elemen yang terjadi overlap Selektor z-index:auto value lain menggunakan bilangan bulat (integer)
13. visibility Property ini untuk mengatur elemen apakah ditampilkan pada browser atau tidak. Selektor visibility:hidden Value lain : visible, collapse
14. overflow Property ini untuk mengatur menampilkan konten yang tidak bisa ditampung oleh elemen Selektor overflow:auto Value Lain : hidden, scroll, visible
15. float Property ini membuat efek elemen yang keluar dari flow dan ditempatkan disisi kiri atau kanan suatu elemen Selektor(float:left Value lain : None, right
16. clear Property ini digunakan bersama dengan float dan disini ditentukan

apakah elemen bisa menerima suatu float atau tidak? Selektor clear:both Value lain : left, right, none

17. clip Property ini untuk mengatur cupilkannya kecil suatu elemen untuk ditarik. Selektor{ clip:rect('top', 'right', 'bottom', 'left')}Value lain : both

Property Background

Property ini berguna untuk mengatur tampilan background atau halaman berlakang suatu web serta pengaturan suatu background yang lainnya misalnya background dari font.

Berikut ini propertynya :

- (a) background Property ini untuk mengatur background secara luas Selektor background:bottom Untuk value lain bisa : url, none, center, left, right, top, no-repeat, repeat, repeat-x, repeat-y, fixed, scroll Untuk contoh penggunaan value url :
Selektor(background:url(<http://rudydevianto.com>) fixed no-repeat top left)
- (b) background-color Property ini untuk mengatur warna dari background Selektor background-color:#000033 Value lain anda bisa gunakan pewarnaan hexadecimal
- (c) background-image Property ini untuk mengatur background gambar
dari suatu table , halaman atau elemen yang lain
Selektor(background:url(<http://ru>) atau value none untuk tidak menampilkan gambar.)
- (d) background-attachment Property ini untuk mengatur suatu gambar apakah jika mouse di scroll gambar ikut scroll atau tetap Selektor{background- attachment:scroll} Value lain : fixed
- (e) background-repeat Property ini untuk membuat perintah pada image yang ada pada background untuk perulangan karena disebabkan gambar yang ukuran kecil Selektor

background-repeat:repeat Value lain: no repeat, repeat-x,
repeat-y

- ⑥ background-position Property ini untuk mengatur posisi dari gambar background pada halaman. Selektor } background-position:top Value lain : left, right, bottom, center

Property Type Elemen

Property ini untuk mengatur suatu elemen dalam web. Berikut ini propertinya :

1. display Property ini untuk mengatur sebagaimana elemen akan terpasang pada halaman website Selektor display:block Value lain : compact, inline, inline-table, list-item, marker, none, run-in, table, table-caption, table-cell, table-column, table-column-group, table-footer-group, table-header-group, table-row, table-rowgroup

2. white-space Property ini dapat digunakan jika anda menggunakan elemen block dan untuk menentukan apa yang akan browser lakukan kepada white-space (spasi) Selektor white-space:normal Value lain : normal, nowrap, pre
 3. list-style-type Property ini digunakan untuk menentukan suatu Style List Item (Bullet) Selektor list-style-type:armenian value lain : circle, cjk-ideographic, decimal, decimal-leading-zero, disc, georgian, hebrew, hiragana, hiragana-iroha, lower-alpha, lower-greek, lower-latin, lower-roman, none, square, upper-alpha, upper-latin, upper-roman
 4. list-style-image Property ini untuk membuat bullet dari gambar Selektor list-style-image:url(<http://rudydevianto.com/bullet.gif>)
 5. list-style-position Property ini untuk mengatur posisi bullet Selektor list-style-position:inside Value lain : outside
 6. list-style Property ini untuk mengatur style dari list (bullet) secara global Selektor list-style-type:armenian value lain : url, inside, outside, circle, cjk-ideographic, decimal, decimal-leading-zero, disc, georgian, hebrew, hiragana, hiragana-iroha, lower-alpha, lower-greek, lower-latin, lower-roman, none, square, upper-alpha, upper-latin, upper-roman
 7. border-collapse Property ini untuk mengatur border table Selektor border-collapse:collapse Value lain : separate
 8. border-spacing Property ini untuk mengatur space pada border Selektor border-spacing:0
 9. caption-side Property ini untuk mengatur posisi dari caption Selektor caption-side:bottom Value lain : top, left, center, right
 10. empty-cells Property ini untuk menampilkan atau menyembunyikan cell pada table Selektor empty-cells:hide Value lain : show
 11. table-layout Property ini untuk mengatur layout suatu table apakah menyejajarkan atau tetap . Selektor table-layout:auto Value lain : fixed
- Property Interface
- Property ini untuk mengatur tampilan pada web untuk membuat tampilan yang ditujukan untuk pengguna .
- Berikut ini propertynya :
1. cursor Property ini untuk mengatur tampilan cursor yang akan dipakai user pada browser Selektor cursor:auto Value lain : url ,

crosshair, default, e-resize, help, move, ne-resize, n-resize, nw-resize, pointer, se-resize, sw-resize, text, wait, w-resize

2. outline Property ini mengatur garis tepi dari elemen secara global Selektor }
outline:333333 untuk warna bisa menggunakan warna hexadecimal lain atau
value lain : dashed, dotted, double, groove, hidden, inset, none, outside, ridge, solid, medium, thin,
thick

3. outline-color Properti ini mengatur warna dari garis tepi suatu
elemen Selektor } tor outline:333333 untuk warna bisa menggunakan
warna hexadecimal lain 4. outline-

style Property ini untuk mengatur style dari garis tepi suatu elemen Selektor }
outline:dashed value lain : dotted, double, groove, hidden, inset, none,
outside, ridge, solid, medium,

thin, thick

5. outline-width Property ini untuk mengatur seberapa lebar garis tepi
suatu elemen Selektor

outline-

width:medium

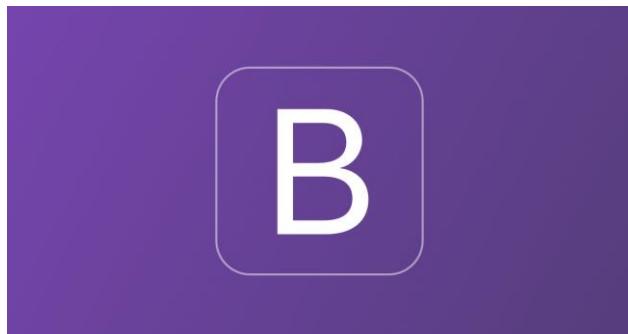
Value lain : thick,

thin

Sekarang bagian anda untuk mencoba serta banyak praktek , karena dalam CSS anda harus banyak latihan dan banyak mengexplore, supaya anda paham betul fungsifunsi dari elemen-elemen CC Rule. Dalam ebook ini saya juga melampirkan contoh web- site yang menggunakan CSS dan anda bisa mengoprek dan belajar bagaimana CSS dan HTML itu bekerja.

NB : Untuk mengedit file HTML maupun CSS anda bisa menggunakan software antara lain : Notepad (bawaan Windows) Notepad ++ CoffeCup Macromedia Dreamweaver 8 dll

Bootstrap.



Gambar 2.27 logo bootstrap

Bootstrap merupakan open-source framework pada front-end yang bebas guna merancang situs web dan aplikasi web agar lebih mudah dan lebih menarik. Frame-work disini berisi template desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi optional JavaScript.

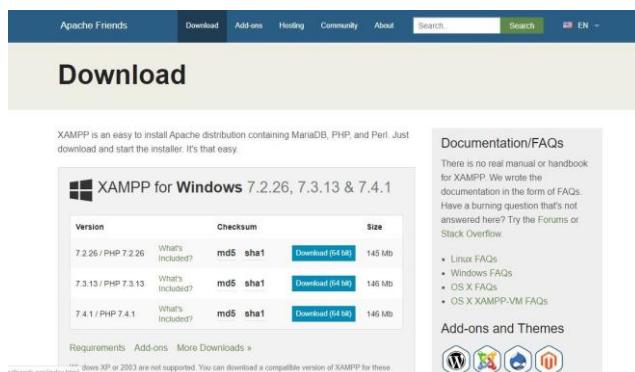
2.4 Software/perangkat lunak Yang Diperlukan Pada Pembuatan Web- site Portal Berita Agenda Kampus

1. **Xampp.** XAMPP adalah software web server apache yang di dalamnya ter- tanam server MySQL yang didukung dengan bahasa pemrograman PHP untuk membuat website yang dinamis.XAMPP sendiri dapat berjalan pada berbagai macam platform seperti Windows, Linux, Mac OS X dan Solaris.

Setelah mengenal lebih jauh tentang pengertian XAMPP, Anda tentu penasaran dong bagaimana langkah-langkah cara menginstall XAMPP di Laptop atau PC?

Caranya tidak jauh berbeda kok dibandingkan dengan cara menginstall aplikasi komputer pada umumnya. Berikut panduan instalasi XAMPP selengkapnya:

- (a) langkah pertama harus menyiapkan file XAMPP terlebih dahulu dengan cara mengunduh lewat link berikut ini
<http://www.apachefriends.org/en/index.html..>
Tenang, file ini bersifat gratis , jadi Anda tidak perlu mengeluarkan biaya lisensi sepeserpun.



Gambar 2.28 Halaman Download Web Aplikasi Xampp

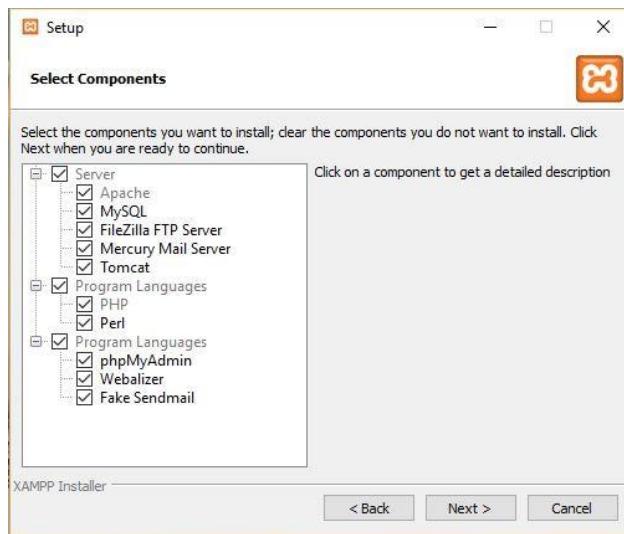
- (b) Setelah file berhasil didownload dengan sempurna langkah selanjutnya adalah menyiapkan space/ruang harddisk di laptop atau komputer dengan minimal masih menyisakan ROM sebesar 1GB guna menampung gambar, teks, video, dan dokumen website.
- (c) Jalankan file **xampp-windows-x64-7.3.9-0-VC15-installer** atau versi lain- nya yang lebih mutakhir.

- (d) Akan ada jendela baru yang terbuka sebagai indikasi dimulainya proses instalasi. Pada proses ini Anda akan diminta untuk memilih bahasa Indonesia atau English, pilih saja yang bahasa Indonesia kemudian klik next.



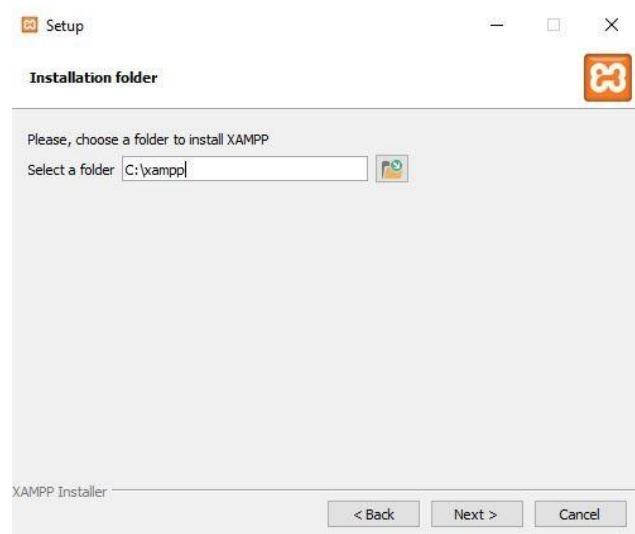
Gambar 2.29 langkah pertama install xampp

- (e) Setelah itu, Anda akan diminta untuk memilih komponen yang akan digunakan. Standar untuk server web berbasis CMS WordPress menggunakan MySQL, FileZilla FTP server, dan Apache, sedangkan dari bahasa pemrograman bisa menceklist pilihan phpMyAdmin, PHP, dan Perl. Kemudian klik next.



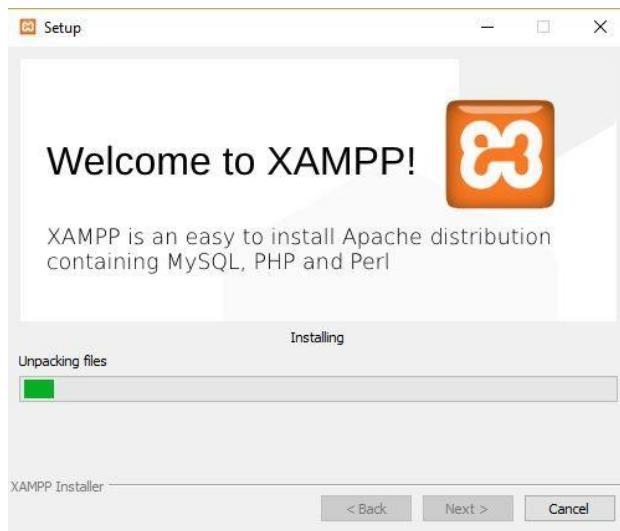
Gambar 2.30 langkah install xampp

- (f) Pada tahap ini kita diminta untuk memilih lokasi file XAMPP yang akan diinstal, gunakan saja pengaturan default lalu klik next/install.



Gambar 2.31 menentukan lokasi file disimpan

- (g) Tunggu beberapa menit sampai proses instalasi XAMPP selesai yang ditandai dengan bar progress seluruhnya berubah menjadi warna hijau.



Gambar 2.32 proses install XAMPP

- (h) Anda sudah bisa menjalankan program XAMPP di laptop atau PC Windows untuk membuat website secara offline menggunakan localhost.

2.

3. Sublime Text Editor.



Gambar 2.33 logo sublime

Sublime Text Editor merupakan perangkat lunak sebagai editor teks yang di- gunakan untuk berbagai bahasa pemrograman termasuk pemrograman PHP dan bahasa pemrograman lainnya. Sublime Text Editor juga merupakan editor text lintasplatform dengan Python Application Programming Interface (API). Sub- lime Text Editor juga mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup, dan fungsinya dapat ditambah dengan plugin, dan Sublime Text Ed- itor tanpa lisensi perangkat lunak yang akan mempermudah bagi programmer dalam membangun sebuah aplikasi.

Setelah mengenal lebih jauh tentang Sublime Text Editor, Anda tentu penasaran dong bagaimana langkah-langkah cara menginstall Sublime Text Editor di Lap- top atau PC? Caranya

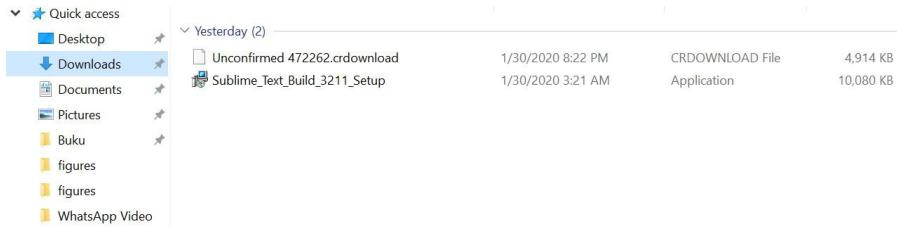
tidak jauh berbeda kok dibandingkan dengan cara men- ginstall aplikasi komputer pada umumnya. Berikut panduan instalasi Sublime Text Editor selengkapnya:

- (a) langkah pertama yaitu kita mendownload sublime text 3 pada website resmi sublime.

The screenshot shows the official Sublime Text website. At the top, there's a navigation bar with links for 'Download', 'Buy', 'Support', 'News', and 'Forum'. Below the navigation, the word 'Sublime' is followed by a yellow 'S' icon and the word 'Text'. A large 'Download' button is prominently displayed. To its right, there's a small box for 'Introducing our Git client Sublime Merge' with a preview image. Below the download button, there's a note about the current version (3) and links for various platform releases. Another note below states that while the software is free, a license must be purchased for continued use.

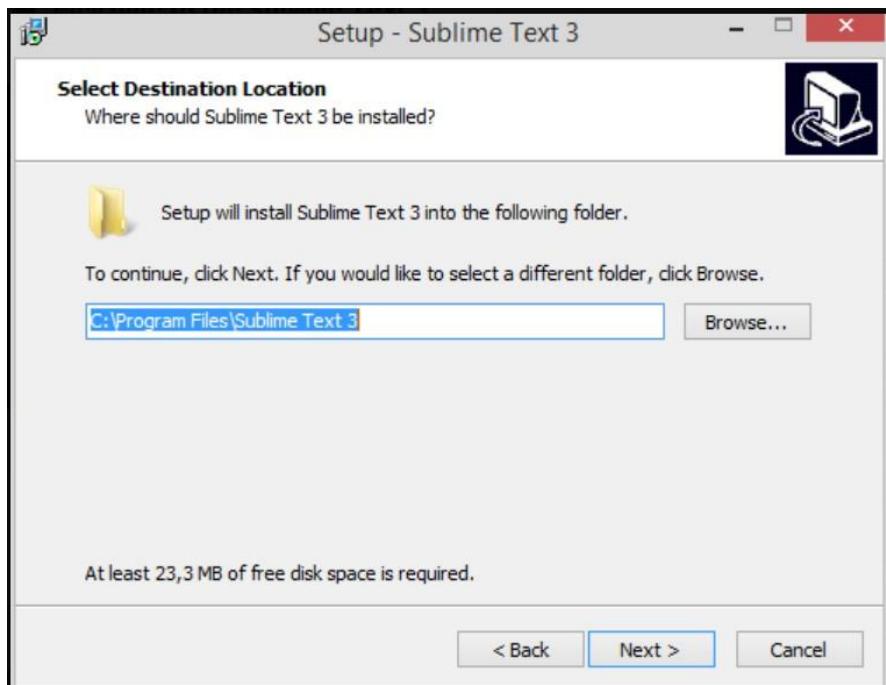
Gambar 2.34 langkah install Sublime Text Editor

- (b) Setelah berhasil terdownload,maka file akan berada pada file download.setelah itu kita klik 2x.



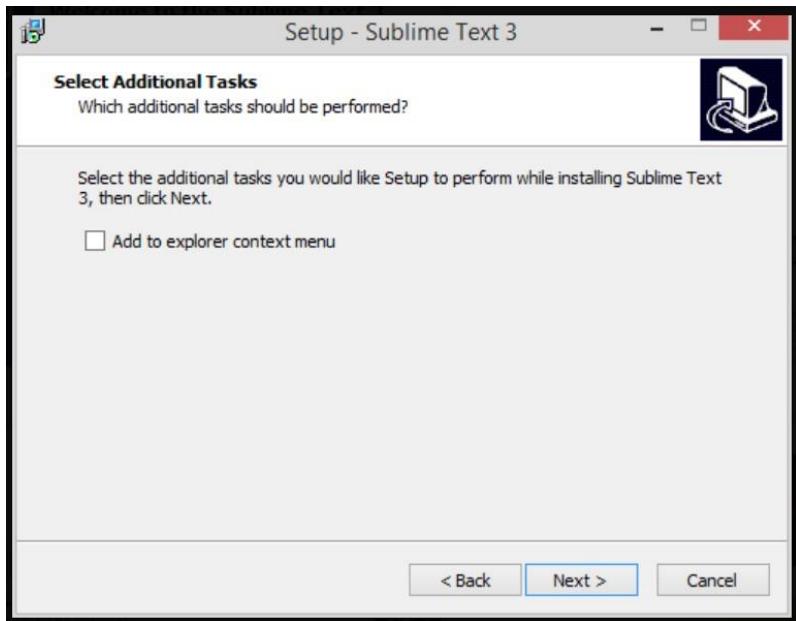
Gambar 2.35 langkah install Sublime Text Editor

(c) setelah mengklik 2 kali kita klik next.



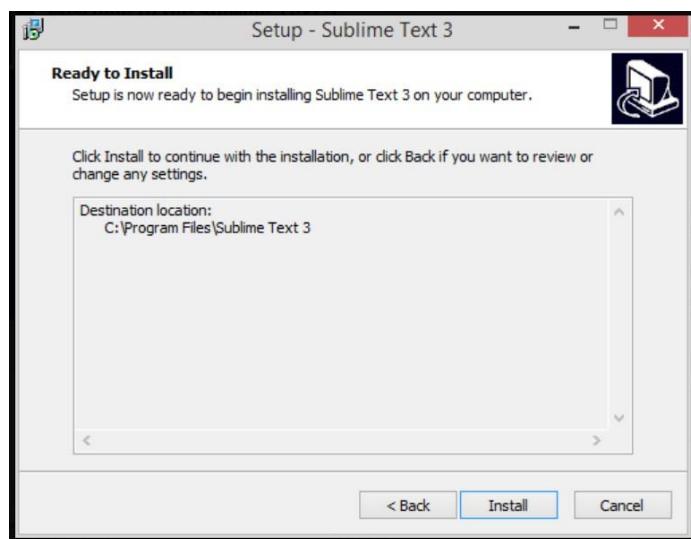
Gambar 2.36 langkah install Sublime Text Editor

(d) klik next lagi



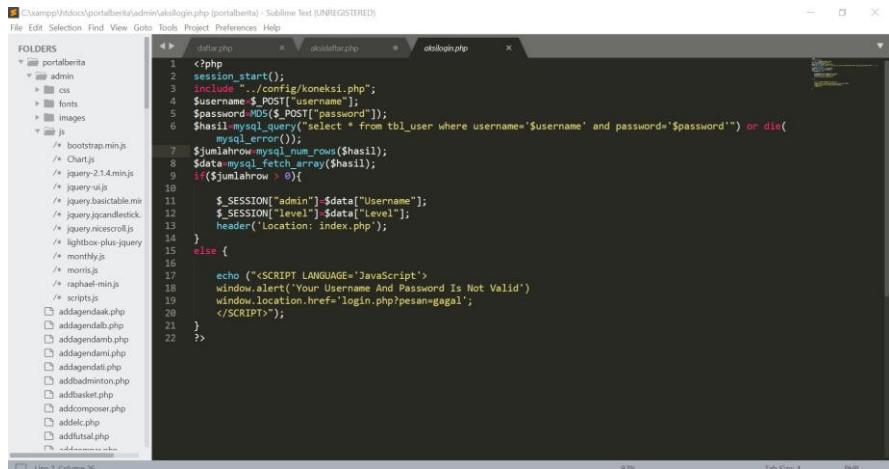
Gambar 2.37 langkah install Sublime Text Editor

(e) lalu kita klik install



Gambar 2.38 langkah install Sublime Text Editor

(a) Tunggu dan akhirnya selesai.Aplikasi sublime sudah bisa dipakai.



The screenshot shows the Sublime Text editor interface with a file named "datar.php" open. The code in the file is a PHP script for a login system. It includes session handling, database connection, and query execution to check if the provided username and password are valid. The code uses MySQL functions like `mysql_query`, `mysql_num_rows`, and `mysql_fetch_array`. The Sublime Text interface includes a sidebar with project files and a status bar at the bottom.

```
<?php
session_start();
include "../config/koneksi.php";
$username=$_POST["username"];
$password=MD5($_POST["password"]);
$hasil=mysql_query("select * from tbl_user where username='$username' and password='$password'");
if(mysql_error()){
    $jumlahrow=mysql_num_rows($hasil);
    $data=mysql_fetch_array($hasil);
    if($jumlahrow > 0){
        $_SESSION["admin"]=$data["Username"];
        $_SESSION["level"]=$data["Level"];
        header('Location: index.php');
    } else {
        echo "<SCRIPT LANGUAGE='JavaScript'>
window.alert('Your Username And Password Is Not Valid')
window.location.href='login.php?pesan=gagal'";
    }
}
?>
```

Gambar 2.39 langkah install Sublime Text Editor

4. Browser



Gambar 2.40 logo browser

Browser merupakan sebuah software atau program yang digunakan untuk men-jelajah internet dalam konteks komputer. Menjelajah ini termasuk melintasi, mengam-bil, dan menyajikan informasi di Internet atau World Wide Web. Informasi dari internet ini bisa merupakan sebuah halaman web, gambar, video, atau bagian lain dari konten website di Komputerinternet. Jadi fungsi browser adalah untuk menampilkan informasi kepada pengguna internet.

Pengertian browser dari terjemahan diatas berarti alat yang digunakan untuk melihat-lihat atau alat yang digunakan untuk membaca-baca. Ini sejalan den-gan pengertian browser yang sudah kita sebutkan di muka. Dan untuk membat-asi atau mempertegas pengertian browser, biasanya orang menyebutnya sebagai Web Browser. Terkadang istilah Brower juga disebut dengan istilah peramban. Jadi jangan heran jika anda mendapati istilah peramban ketika menjelajah in-ternet. Peramban dan browser memiliki pengertian yang sama.

Disadari atau tidak, ketika kita membuka internet dan membaca informasi di halaman-halaman website, kita telah menggunakan browser. Tanpa browser, barangkali kita tidak akan bisa masuk ke dunia internet. Ketika kita mem-baca tulisan ini di Mozilla Firefox atau Google Chrome, kita sebenarnya telah menggunakan browser. Karena Mozilla Firefox dan Google Chrome itu sendiri adalah beberapa contoh dari macam-macam browser atau jenis-jenis browser.

Istilah lainnya yang berhubungan dengan browser adalah Browsing. Pengertian browsing secara sederhana adalah aktivitas menggunakan browser. Jadi browsing adalah menjelajahi informasi yang ada di internet. Terkadang istilah browsing ini di sebut juga sebagai berselancar. Entah berlebihan atau tidak, namun ada yang menganggap bahwa browsing adalah seni pencarian informasi melalui system operasi yang berbasis hypertext, misalnya membaca berita, mencari istilah dll. Namun menurut saya, browsing bukanlah seni. Browsing adalah brows-

ing. Jadi Browsing adalah menjelajah dunia maya atau internet untuk mencari informasi di dunia internet.

2.5 Hardware/Perangkat Keras Yang Diperlukan Pada Pembuatan Web- site Portal Berita Agenda Kampus

1. Laptop



Gambar 2.41 laptop

Laptop adalah komputer bergerak (bisa dipindahkan dengan mudah) yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahannya, dari spesifikasi laptop tersebut, laptop dapat digunakan dalam lingkungan yang berbeda dari komputer. Mereka termasuk layar, keyboard, dan trackpad atau trackball, yang berfungsi sebagai mouse . Karena laptop dimaksudkan untuk digunakan di mana saja, Laptop memiliki baterai yang memungkinkan untuk beroperasi tanpa terhubung ke stopkontak (sumber listrik). Laptop juga termasuk adaptor daya yang memungkinkan untuk menggunakan daya dari stopkontak dan mengisi kembali baterai.

Laptop secara signifikan lebih lambat daripada komputer desktop. tetapi ke- majuan teknologi manufaktur telah memungkinkan laptop melakukan hampir sama dengan Komputer PC desktop. Bahkan, laptop high-end sering melakukan lebih baik daripada komputer desktop yang mempunyai spesifikasi rendah. Ke- banyakakan laptop juga mencakup beberapa I / O port, seperti USB port, yang memungkinkan keyboard standar dan mouse untuk digunakan dengan laptop. Laptop modern sering termasuk adaptor jaringan nirkabel / wireless, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses Internet tanpa memerlukan kabel. Sebuah komputer laptop, biasanya disebut komputer notebook oleh produsen, terdiri dari baterai atau AC-powered komputer pribadi umumnya lebih kecil daripada tas yang dapat dengan mudah diangkut dan mudah digunakan di perpustakaan, kantor, atau pada pertemuan tertentu. Sebuah laptop biasanya berat

kurang dari 5 dan 3 inci atau kurang tergantung ketebalannya. Di antara pem- buat paling terkenal dari komputer laptop adalah IBM, Apple, Compaq, Dell, dan Toshiba.

Laptop komputer umumnya lebih biaya dari komputer desktop dengan kemam- puan yang sama karena mereka lebih sulit untuk merancang dan memproduksi. Sebuah laptop secara efektif dapat berubah menjadi sebuah komputer desktop dengan docking station , bingkai hardware yang memasok koneksi untuk input / output perangkat periferal seperti printer atau monitor yang lebih besar. Port replikator memungkinkan Anda untuk menghubungkan laptop ke sejumlah pe- ripheral melalui colokan tunggal.

Laptop biasanya menggunakan teknologi layar tipis.terdiri dari transistor atau layar matriks aktif lebih cerah dan pandangan yang lebih baik pada sudut yang berbeda dari STN atau layar dual-scan. Laptop menggunakan beberapa pen- dekatan yang berbeda untuk mengintegrasikan mouse ke dalam keyboard, termasuk touch pad ,trackball , dan pointing stick. Sebuah port serial juga memungkinkan mouse biasa bisa terpasang.PC Card adalah perangkat keras insertable untuk menambahkan modem atau network card ke laptop. CD-ROM dan digital hard disk serbaguna memungkinkan built-in atau attachable.

2. Mouse



Gambar 2.42 mouse

Mouse komputer merupakan perangkat keras yang termasuk dalam golongan perangkat input (masukan). Fungsi mouse komputer adalah mengatur pergerakan kurSOR secara cepat, selain itu juga untuk memberikan suatu perintah dengan hanya menekan tombol pada mouse komputer. Di dalam perangkat mouse ini, terdapat sebuah bola kecil yang akan menangkap pergerakan mouse dan mentransfer sinyal listrik ke perangkat pemroses (CPU). Dengan demikian, mouse komputer dapat secara cepat melakukan kinerjanya sebagai perangkat masukan. Berikut ini dapat Anda simak beberapa fungsi mouse komputer:

- (a) Memberikan perintah ke komputer dengan cara menggerakkan mouse di permukaan khusus mouse komputer (Mouse Pad).
- (b) Memberikan perintah ke komputer dengan cara menggerakkan mouse di permukaan khusus mouse komputer (Mouse Pad).
- (c) Melakukan kegiatan memasukkan perintah yang disebut: klik, klik ganda (double click), klik tahan dan geser (drag and drop click), serta klik kanan.
- (d) Melakukan scrolling layar untuk melihat seluruh bagian dalam program yang sedang dibuka dengan cara menggeser roda scroll.
- (e) Mempercepat dan mempermudah pekerjaan desain grafis, gaming dan sebagainya.
- (f) Mengontrol perbesaran visual suatu objek.
- (g) Mengaktifkan fitur command button serta melakukan perintah pada suatu aplikasi.
- (h) Memperbesar dan memperkecil tampilan worksheet.
- (i) Melakukan transfer sinyal elektronik dari pergerakan mouse menuju ke perangkat pemroses.

BAB 3

PENDAHULUAN

3.1 Analisis

3.1.1 Pengertian Analisis

Analisis didenisikan juga sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponennya yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kesempatan, permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikannya. Analisis sangat berguna untuk mengetahui function-function dari proses aktivitas utama yang dilakukan pada sistem yang sedang berjalan sehingga akan lebih mempermudah bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi.

Tahap Analisis merupakan kegiatan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Pada tahap ini berisi hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem berjalan, proses kerja deskripsi dokumentasi, kebutuhan pengguna sistem, kebutuhan perangkat keras dan lunak, dengan maksud untuk mengidentifikasikan segala permasalahan atau hambatan-habatan yang terjadi. Analisis bertujuan untuk mengetahui mekanisme

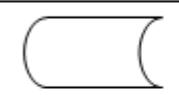
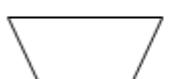
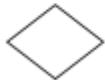
sisem, proses-proses yang terlibat dalam sistem dan hubungan antara proses-proses tersebut.

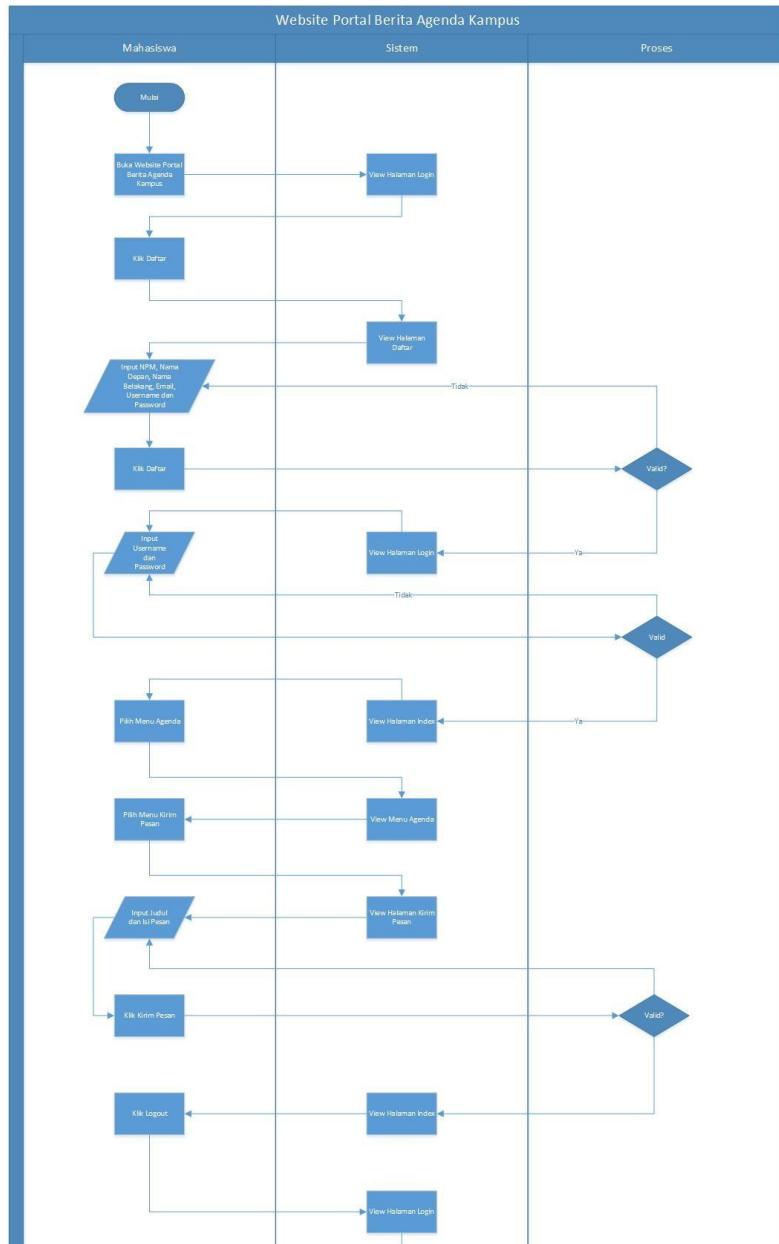
Analisis adalah tahap yang sangat penting karena suatu kesalahan dalam tahap ini akan mempengaruhi pada tahap berikutnya. Penelitian membuktikan bahwa kesalahan yang diperbaiki setelah tahap analisis akan memakan biaya yang lebih besar dari pada jika diperbaiki saat dilakukan analisis.

3.1.2 Analisis Proses Bisnis User

3.1.3 Flow Map

Flowmap merupakan alur yang akan menjelaskan secara rinci bagaimana program atau sistem itu bekerja secara logika dan terperinci [10]. Agar mudah membaca secara jelas dan terperinci alur program atau sistem bekerja maka digunakan flowmap agar lebih mempermudah mengetahui serta mengerti alur kerja program/sistem tersebut bisa terlihat pada gambar dibawah ini.

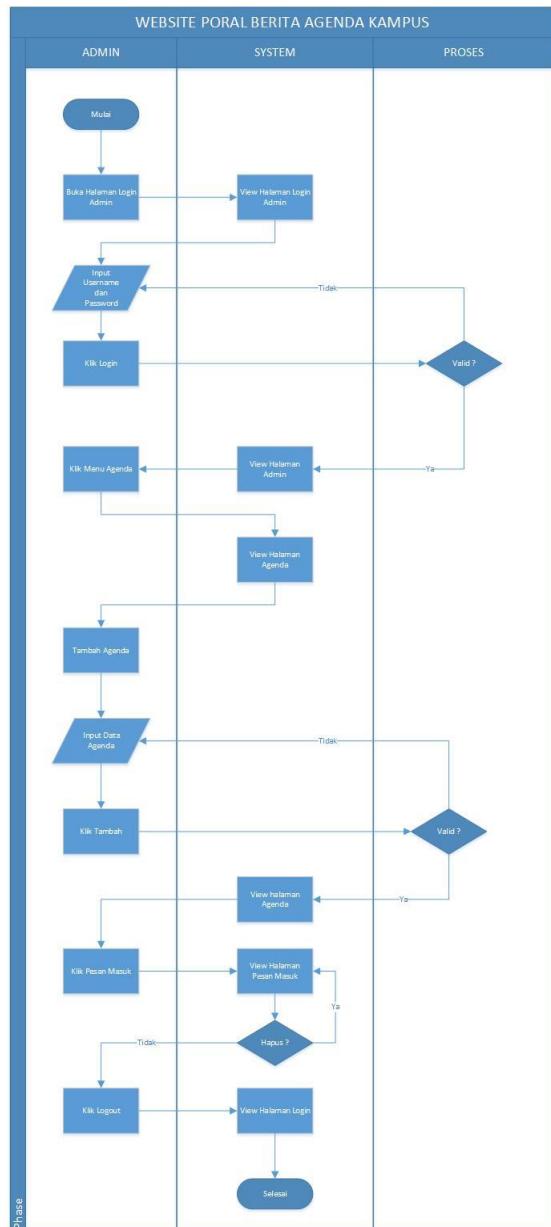
| SIMBOL | NAMA | FUNGSI |
|---|--------------------|---|
|  | Document | Menggambar input-output berupa dokumen yang printable dan berujud |
|  | Data | Menggambarkan input-output berupa dokumen non printable |
|  | Proses | Menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer |
|  | Penyimpanan Manual | Media penyimpanan data secara manual |
|  | Kegiatan Manual | Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer |
|  | Konektor | Menghubungkan proses |
|  | Keputusan | Memilih proses berdasarkan kondisi yang ada |
|  | Pengarsipan | Simpanan data non-komputer/informasi file pada proses manual |
|  | Manual Input | Memasukkan data dengan cara manual on-line keyboard |



Keterangan:

- 1.user memasukkan halaman utama. Lalu ke halaman Prediksi
- 2.Di halaman Prediksi, user/Admin dapat memasukkan jumlah hari yang ingin di prediksi
- 3.Prediksi akan diproses disistem.
- 4.Hasilnya akan muncul di halaman prediksi
- 5.Hasilnya dapat di cetak dalam bentuk PDF.
- 6.Admin terlebih dahulu melakukan login, system akan mengecek atau memval- idasi apakah username dan password yang dimasukkan oleh admin benar, jika iya maka system akan menampilkan halaman utama. Jika tidak, kembali ke halaman login.
- 7.Setelah login, admin masuk ke halaman utama web. Terdapat menu-menu yang dapat dijalankan oleh admin seperti kelola data.

3.1.4 Analisis Proses Bisnis Admin



3.2 Design Aplikasi

Pada tahapan ini terdapat beberapa proses yaitu use case diagram, class diagram, dan activity diagram.

3.2.1 *Use Case diagram*

Use case diagram ini menunjukkan apa saja yang dapat dilakukan oleh aktor pada aplikasi Prediksi. Pada use case tersebut masing-masing aktor memiliki cara pengaksesan yang berbeda. Usecase Diagram menggambarkan alur sistem secara ringkas dan menggambarkan kebutuhan fungsionalitas yang diharapkan oleh sebuah sistem.

Use Case merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam pengembangan sebuah software atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan, Use Case menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor inisiatif dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada, sebuah Use Case direpresentasikan dengan urutan langkah yang sederhana.

Perilaku sistem adalah bagaimana sistem beraksi dan bereaksi. Perilaku ini merupakan aktivitas sistem yang bisa dilihat dari luar dan bisa diujii. Perilaku sistem ini di- capture di dalam USE CASE. USE CASE sendiri mendeskripsikan sistem, lingkungan sistem, serta hubungan antara sistem dengan lingkungannya.

Deskripsi dari sekumpulan aksi sekuensial yang ditampilkan sistem yang menghasilkan yang tampak dari nilai ke actor khusus. Use Case digunakan untuk menyusun behavioral things dalam sebuah model. Use case direalisasikan dengan sebuah collaboration. Secara gambar, sebuah use case digambarkan dengan sebuah ellips dengan garis penuh.

Manfaat Use Case

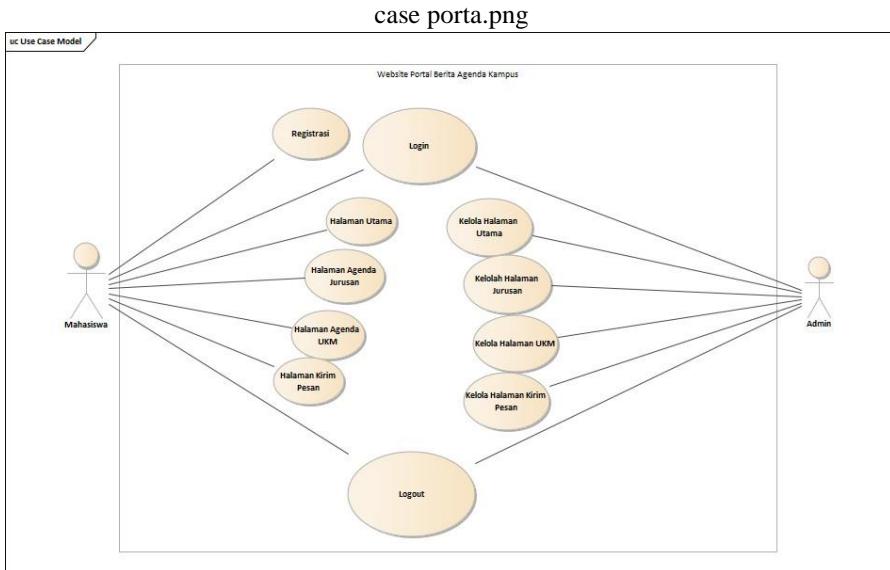
1. Digunakan untuk berkomunikasi dengan end user dan domain expert.
2. Memastikan pemahaman yang tepat tentang requirement / kebutuhan sistem.
3. Digunakan untuk mengidentifikasi siapa yang berinteraksi dengan sistem dan apa yang harus dilakukan sistem.
4. Interface yang harus dimiliki sistem.
5. Digunakan untuk verifikasi.

Karakteristik

1. Use cases adalah interaksi atau dialog antara sistem dan actor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.

2. Use cases diprakarsai oleh actor dan mungkin melibatkan peran actor lain. Use cases harus menyediakan nilai minimal kepada satu actor.
3. Use cases bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau use case lain mungkin disisipkan.
4. Use case class memiliki objek use case yang disebut skenario. Skenario menyatakan urutan pesan dan tindakan tunggal.

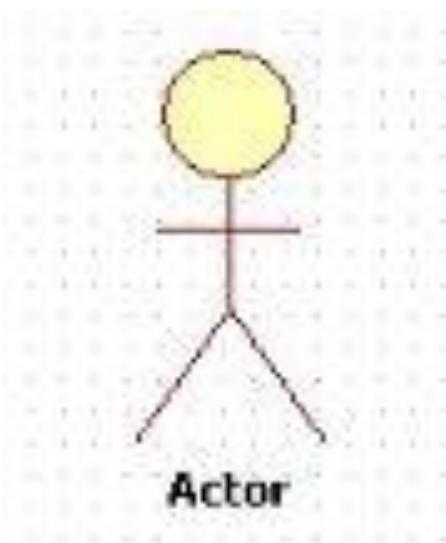
Berikut Usecase Diagram System



Gambar 3.3 Usecase

Use Case memiliki beberapa komponen yaitu :

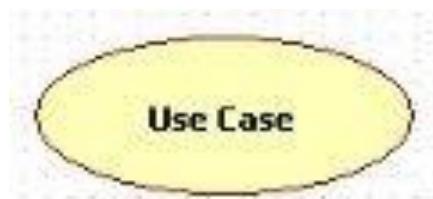
1. Aktor



Gambar 3.4 Aktor

Menggambarkan seseorang yang berinteraksi dengan sistem, di mana hanya bisa menginputkan informasi dan menerima indormasi dari sistem dan tidak memegang kendali pada use case. Dan biasa actor di gambarkan dengan stickman.

2. Use Case



Gambar 3.5 Komponen Usecase

Gambaran fungsional sistem yang akan di buat, agar pengguna lebih mengerti penggunaan system.

3. Blackbox pada Website

| Kelas Uji | Butir Uji | Identifikasi Uji | Tingkat Pengujian | Jenis Pengujian | Jadwal Pengujian |
|--------------------|--|------------------|-------------------|-----------------|------------------|
| Registrasi | Berhasil masuk ke menu login | UC-01 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| Login | Berhasil masuk ke menu utama | UC-02 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| View agenda | Berhasil menampilkan menu agenda | UC-03 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| Kirim pesan | Dapat menampilkan, menambahkan, mengedit dan menghapus pesan | UC-04 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| Kelola Menu Agenda | Dapat menampilkan, menambahkan, mengedit dan menghapus data agenda | UC-05 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| Kelola pesan masuk | Dapat menampilkan, menghapus data pesan masuk | UC-06 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |
| Logout | Dapat keluar dari aplikasi/website | UC-07 | Berhasil | Blackbox | 15/01/2020 |

3.2.2 Definisi *Use Case* dan Aktor

| No | Aktor | Deskripsi |
|----|--------------|---|
| 1. | <i>User</i> | <i>User</i> adalah orang yang memiliki hak akses untuk melakukan prediksi. |
| 2. | <i>Admin</i> | <i>Admin</i> adalah orang yang memiliki hak akses untuk melakukan kelola data yang ada pada sistem. |

Gambar 3.6 Definisi Aktor

| No | <i>Use Case</i> | Deskripsi |
|----|-------------------------------------|---|
| 1. | <i>Login</i> | Merupakan proses untuk melakukan identifikasi pengguna sistem dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> . |
| 2. | <u>Melakukan input Prediksi</u> | Merupakan proses yang dilakukan oleh <i>user</i> untuk melakukan <i>Prediksi</i> /memasukkan prediksi ke form <i>prediksi</i> . |
| 3 | <u>Cetak laporan hasil prediksi</u> | Merupakan proses yang dilakukan oleh <i>User dan admin</i> berupa data dalam bentuk laporan yang bersisi data hasil <i>prediksi</i> . |
| 4. | <u>History prediksi</u> | Merupakan proses yang dilakukan oleh <i>user dan admin</i> untuk melihat <i>history prediksi</i> yang sudah dilakukan. |
| 5. | Kelola data | Merupakan proses yang dilakukan oleh <i>admin</i> untuk mengelola data . |
| 6. | Logout | Merupakan proses untuk keluar dari sistem sebagai pengguna sistem. |

Gambar 3.7 Definisi *Use Case*

Kode Program

Untuk membangun aplikasi atau website di butuhkan adanya penulisan kode program (coding) karena coding sendiri merupakan bagian dari web development. Untuk membangun sebuah web sendiri kita harus melalui proses pembuatan sebuah website atau aplikasi dengan coding. Website-website inilah yang nantinya akan dikunjungi oleh orang-orang yang memiliki akses internet.Berikut merupakan contoh kode program website :

```

1  <?php
2   session_start();
3   if(!isset($_SESSION['username'])) {
4     echo ("<SCRIPT LANGUAGE='JavaScript'>
5       window.alert('Masukkan Username dan Password Anda')
6       window.location.href='login.php?pesan=gagal';
7     </SCRIPT>");
8   } else{
9     ?>

```

Gambar 3.8 kode program

```

50      <div class="col-md-8 col-sm-6 col-xs-4">
51        <ul class="top-navigation hidden-sm hidden-xs">
52          <li>Selamat Datang <?php echo $_SESSION['username'] ?>!!!</li>
53        </ul>

```

Gambar 3.9 kode program

```

14  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
15  <title>Portal Agenda Kampus</title>
16  <meta name="description" content="">
17  <meta name="keywords" content="">
18  <meta name="author" content="">

```

Gambar 3.10 kode program

LOGIN

Gambar 3.11 kode program

```

125  <div class="nav-backed-header parallax" style="background-image:url(images/polpos2.jpg);">
126    <div class="container">
127      <div class="row">

```

Gambar 3.12 kode program

[!\[\]\(b45e3730c89dd2ef339bd39434a0e45d_img.jpg\)](agendati.php)

Agenda Prodik

[!\[\]\(8eb7627dc788d009c2798799241963f0_img.jpg\)](pesan.php)

Kirim Pesan

[!\[\]\(c6450ace9c18b19c04a199d04b58cd87_img.jpg\)](program.php)

Program UKM

Gambar 3.13 kode program

```
178 <h2><a href="program.php">RPPI AKAN ADAKAN BINA DESA DENGAN DIBANTU OLEH SELURUH  
179 HIMPUNAN POLTEKPOS 2018</a></h2>  
180 <span class="meta-data"><i class="fa fa-calendar"></i> on 12th Dec, 2012</span></div>
```

Gambar 3.14 kode program

```
64     <li class="dropdown" data-bbox="106 178 904 210" data-label="List-Group">>
65         <a href="index.php">Beranda</a></li>
66         <li><a href="#">Agenda Prodi</a>
67             <ul class="dropdown">
68                 <li><a href="agendati.php">Teknik Informatika</a></li>
69                 <li><a href="agendaak.php">Akuntansi</a></li>
70                 <li><a href="agendamb.php">Manajemen Bisnis</a></li>
71                 <li><a href="agendami.php">Manajemen Informatika</a></li>
72                 <li><a href="agendalb.php">Logistik Bisnis</a></li>
73             </ul>
74     </li>
```

Gambar 3.15 kode program

```
159     <?php  
160  
161     include "./config/koneksi.php";  
162     $gallery=mysql_query("select * from tbl_agendaak") or die(mysql_error());  
163     while($datagal=mysql_fetch_array($gallery)){  
164 ?>
```

Gambar 3.16 kode program

```
165         <div class="row">
166             <div class="col-md-9 col-sm-9">
167                 <h3><a href="">?php echo $datagal['judul_agendaak'];?></a></h3>
168             <div class="center" style="text-align: center;"> </><?php echo $datagal['isi_agendaak'];?>
169             <p><a href="agendaakdetail.php?id=<?php echo $datagal['kd_agendaak'];?>"> Read More <i class="center"></i></a></p>
170             </div>
171             <?php
172             <?
173         }
174     ?>
```

Gambar 3.17 kode program

```
159      <?php
160
161     include "./config/koneksi.php";
162     $gallery=mysql_query("select * from tbl_agendalb") or die(mysql_error());
163     while($datagal=mysql_fetch_array($gallery)){
164
165         <div class="row">
166             <div class="col-md-9 col-sm-9">
167                 <h3><a href=""><?php echo $datagal['judul_agendalb'];?></a></h3>
168             <div class="center"> </i><?php echo $datagal['isi_agendalb'];?>
169                 <p><a href="agendalbdetail.php?id=<?php echo $datagal['kd_agendalb'];?>" class="btn btn-primary">
170                     Read More <i class="center"></i></a></p>
171                 </div>
172             </div>
173         }
174     ?>
```

Gambar 3.18 kode program

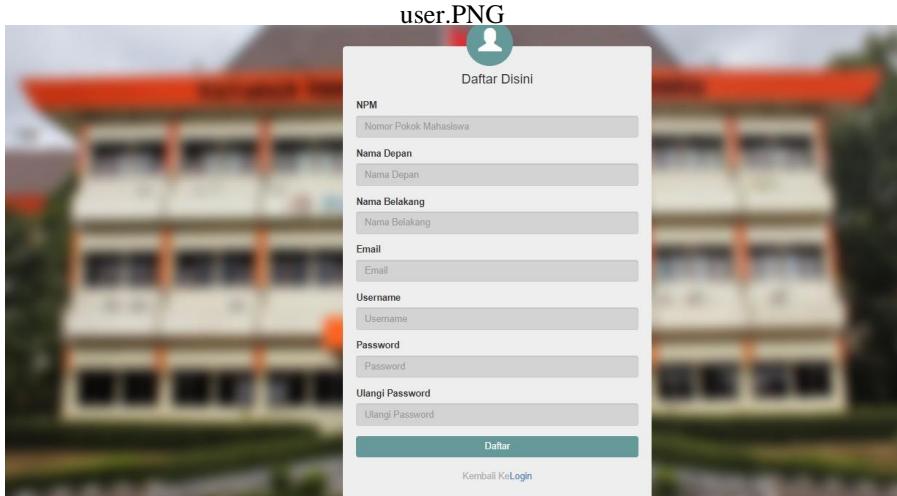
```
159      <?php
160
161     include "./config/koneksi.php";
162     $gallery=mysql_query("select * from tbl_agendamb") or die(mysql_error());
163     while($datagal=mysql_fetch_array($gallery)){
164
165         <div class="row">
166             <div class="col-md-9 col-sm-9">
167                 <h3><a href=""><?php echo $datagal['judul_agendamb'];?></a></h3>
168             <div class="center"> </i><?php echo $datagal['isi_agendamb'];?>
169                 <p><a href="agendambdetail.php?id=<?php echo $datagal['kd_agendamb'];?>" class="btn btn-primary">
170                     Read More <i class="center"></i></a></p>
171                 </div>
172             </div>
173         }
174     ?>
```

Gambar 3.19 kode program

BAB 4

BAB 5

USER INTERFACE WEBSITE PORTAL BERITA AGENDA KAMPUS



Gambar 5.1 tampilan form registrasi user

Disini adalah halaman Registrasi jika User belum mempunyai akun untuk masuk kedalam website Portal Berita Agenda Kampus ini.

- Pertama-tama User menginputkan NPM terlebih dahulu yang sudah diberikan oleh kampus sebagai identitas awal, NPM ini juga tidak bisa lebih dari 7 dan kurang dari 7 karakter dikarenakan NPM mahasiswa Politeknik Pos Indone-sia hanya berjumlah 7 karakter, jika User menginputkan lebih dari itu maka akan ada peringatan Window alert yang tampil pada halaman registrasi tersebut bahwa NPM tidak boleh lebih atau kurang dari 7 karakter dan juga NPM tidak bisa memasukkan huruf karena pada codingannya kita memakai type number, NPM tidak bisa diinputkan lebih dari 2x jika ada NPM yang sama maka akan muncul peringatan NPM Sudah digunakan.

- Selanjutnya User meinputkan Nama Depan dan Nama Belakang yang berfungsi untuk memanggil session nama apabila User sudah membuat akun.

BAB 5

- Lalu User juga menginputkan email mereka yang valid, email pun harus berben- tuk email seperti harus ada tanda @ pada email, jika tidak maka akan muncul warning bahwa email yang di inputkan tidak valid disini kita juga menggunakan type data email agar bisa muncul warning tersebut.
- User menginputkan Username mereka, dalam username ini mereka tidak boleh melebihi dari 10 karakter apabila lebih dari itu maka akan muncul peringatan window alert yaitu Username tidak boleh lebih dari 10 Karakter.
- Yang terakhir yaitu password, User menginputkan password 2x yang berguna agar password yang dihasilkan tidak salah, password ini juga mempunyai krite- ria yaitu tidak boleh kurang dari 6 karakter dan tidak boleh lebih dari 25 karakter

jika User melanggar maka akan ada peringatannya, password ini juga sudah di enkripsi dalam database demi privasi user tersebut, kita menambahkan MD5 pada codingan password.

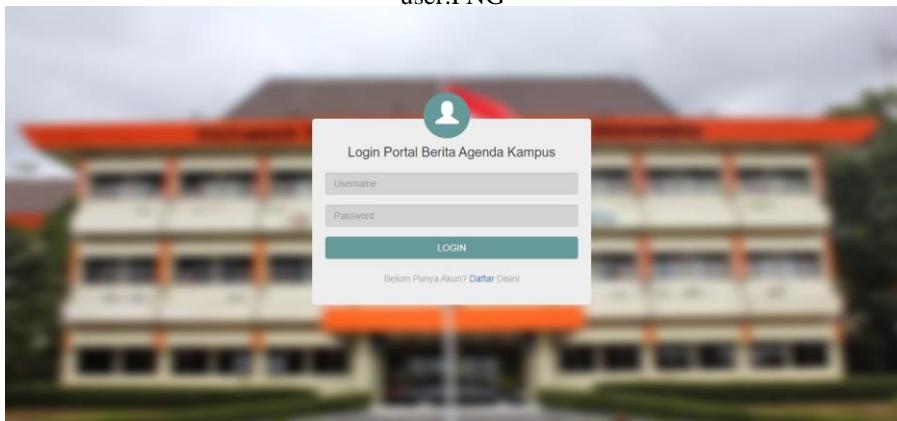


Daftar

Gambar 5.2 Tombol Daftar

- Setelah User selesai menginputkan datanya maka mereka harus mengklik tombol Daftar seperti pada gambar 5.2 yang ada di bawahnya bertujuan agar data yang sudah di inputkan tadi masuk ke dalam database dan User bisa login ke dalam website tersebut disini tombol daftar mempunyai aksi yaitu aksi daftar yang di dalamnya adalah codingan untuk menyimpan data yang sudah user inputkan sebelumnya.
- Jika User sebelumnya sudah Register terlebih dahulu maka ada tombol Login paling bawah bertujuan untuk mengalihkan ke halaman Login dan tidak perlu registrasi terlebih dahulu.

user.PNG

**Gambar 5.3** tampilan form login user

Selanjutnya adalah halaman Login User untuk masuk kedalam Website Portal Berita Agenda Kampus.

- User menginputkan Username yang sebelumnya sudah dibuat, apabila user- name salah akan muncul warning bahwa Username atau Password yang diinputkan tidak sesuai.
- Lalu User menginputkan password tersebut jika username dan password ada dalam database maka user berhak untuk masuk kedalam websitenya.

LOGIN

Gambar 5.4 Tombol Login

- User mengklik tombol login seperti pada gambar 5.4 yang berfungsi untuk men- galihkan ke halaman selanjutnya yaitu halaman index pada website ini fungsi aksi login berperan dalam tombol ini karena dalam aksi sudah ada codingan apabila username sama dengan username dan password sama dengan password maka otomatis halaman akan berganti ke halaman utama jika tidak, user harus menginputkan data yang valid.
- Jika user belum mempunyai akun dalam website ini, terlebih dahulu registrasi dulu pada tombol Daftar dibawah tombol Login.



Gambar 5.5 tampilan index user

Selanjutnya yaitu halaman utama atau halaman index, disini user bebas memilih ingin melihat agenda yang diinginkan, pada halaman ini ada 5 menu yang bisa dil- ihat yaitu Beranda, Agenda Prodi, Program UKM, Kirim Pesan dan Logout. Juga ada gambar yang jika di klik maka akan langsung beralih ke halaman yang di klik tersebut seperti pada gambar 5.6.



Gambar 5.6 Tombol Gambar



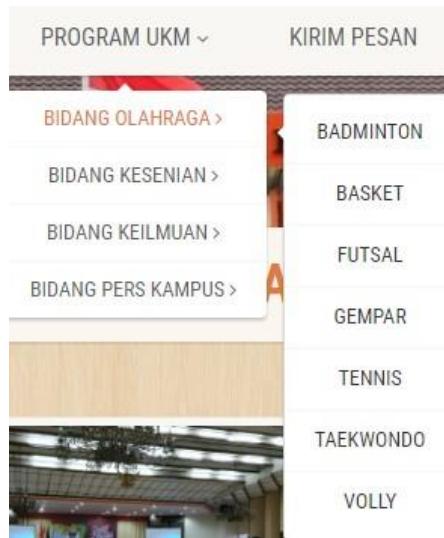
Gambar 5.7 Tombol Beranda

- Pada menu Beranda seperti pada gambar 5.7 diatas, adalah halaman awal atau index pada website ini yang berfungsi sebagai halaman pertama saat login, disini user bisa melihat langsung jadwal apa yang paling terakhir di tambahkan oleh admin.



Gambar 5.8 Tombol Agenda

- Lalu pada Menu Agenda Prodi seperti pada gambar 5.8 terbagi menjadi 5 kelompok yaitu Teknik Informatika, Logistik Bisnis, Manajemen Bisnis, Akuntansi, dan Manajemen Informatika. User bebas memilih agenda apa yang ingin dilihat.



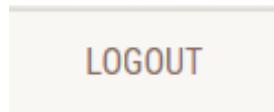
Gambar 5.9 Tombol Program UKM

- Menu selanjutnya yaitu Program UKM pada gambar 5.9 diatas, disini Program UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) dapat dilihat oleh user dan sudah dikelompokkan sesuai bidangnya masing-masing seperti Bidang Olahraga yang terdiri dari Badminton, Basket, Futsal, Tennis, Gempar, Taekwondo dan Volly. Lalu ada juga Bidang Kesenian yang terdiri dari Composer, Martha Kirana Choir (MKC), dan Popeys Crew. Selanjutnya Bidang Keilmuan yaitu ELC, IMA, RPPI, dan HIMPI. Dan yang terakhir Bidang Pers Kampus yaitu K-Radio.



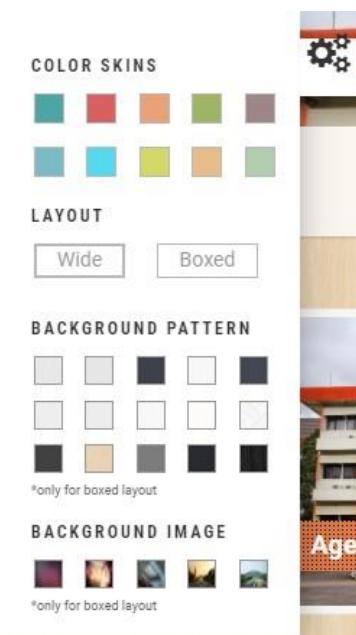
Gambar 5.10 Tombol Kirim Pesan

- Disini kita juga menyediakan Menu Kirim Pesan seperti pada gambar 5.10 yang bertujuan untuk interaksi antara user dengan admin, apabila user mempunyai tanggapan tentang agenda yang belum masuk pada website ini user berhak men- girim pesan kepada admin agar agenda tersebut bisa di masukkan kedalam web- site ini.



Gambar 5.11 Tombol Logout

- Selanjutnya yakni Logout seperti pada gambar 5.11, ini penting agar apabila user sudah selesai dengan pekerjaannya maka disarankan untuk logout agar session user tadi dihapus dalam website.
- Pada kanan atas website, terdapat pesan selamat datang ini adalah session user- name yang dipanggil pada halaman ini, jika user yang masuk berbeda maka akan mengikuti akun yang dimasukkan oleh user.



Gambar 5.12 Style Switcher

- Pada bagian kiri di halaman utama ada gambar menyerupai setting yaitu adalah Style Switcher yang berfungsi mengganti warna tulisan, background dan layout pada semua halaman saat user masuk, jadi user bisa memanjakan matanya dengan background pilihan user sendiri. Style switcher ini juga hanya terdapat pada halaman beranda, tetapi semua halaman apabila sudah diganti backgroundnya akan mengikuti apa yang sudah diganti oleh user tersebut seperti pada gambar 5.12 berikut.



Gambar 5.13 Tampilan Agenda Teknik Informatika

Jika user mengklik agenda Teknik Informatika, maka akan muncul halaman seperti gambar 5.13 diatas, dimana user bisa memilih ingin melihat berita yang mana, disini admin menginputkan 2 agenda yaitu Morris dan IF Cup, apabila user mengklik salah satu agenda tersebut maka akan di alihkan ke halaman detail agendanya.

Agenda.PNG



Gambar 5.14 Tampilan Detail Agenda Teknik Informatika

Kita ambil contoh pada berita Morris 2019/2020 pada gambar 5.14 diatas, user dapat melihat detail dari kegiatan tersebut seperti tanggal, gambar, dan juga deskripsi daripada agenda teknik informatika ini.



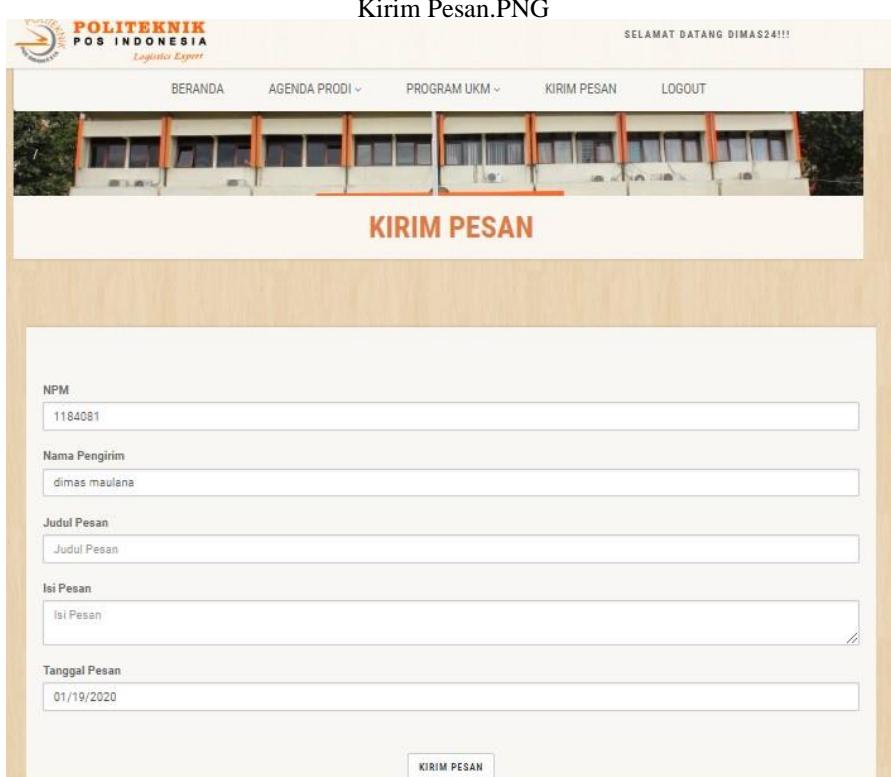
Gambar 5.15 Tampilan Program UKM RPPI

Jika user melihat Program UKM maka tampilannya akan seperti gambar 5.15 diatas, tampilannya berbeda dengan agenda prodi, disini program ukm menampilkan data tidak dari atas kebawah melainkan dari kiri ke kanan dan ada juga tombol older atau newer yang berfungsi untuk mencari agenda yang baru atau yang sudah lama.



Gambar 5.16 Tampilan Detail Program UKM RPPI

Jika User mengklik read more maka gambar 5.16 diatas akan muncul, ini adalah halaman detail dari agenda tersebut, konsepnya sama seperti agenda prodi, menampilkan judul program, tanggal dilaksanakan, dan deskripsi apa yang akan kita lakukan dalam program tersebut, jadi user bisa memilih informasi yang ingin ia dapatkan.



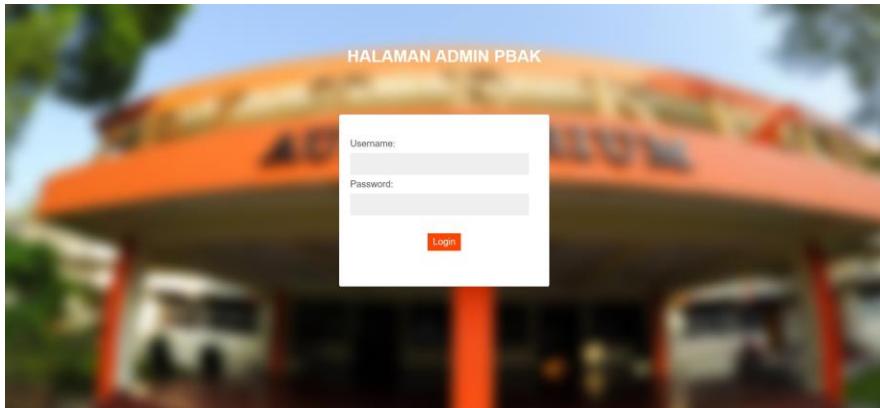
Gambar 5.17 Tampilan Kirim Pesan User

Ini adalah halaman Kirim Pesan yang dibuat untuk interaksi antara user dengan admin disini bisa kita lihat pada gambar 5.17 diatas.

- Pada kolom NPM data user sudah terinput otomatis karena user sudah registrasi terlebih dahulu, maka user tidak perlu repot-repot mengetikkan npm nya lagi agar tidak terjadi kesalahan pahaman antara user dengan admin karena npm yang mengirim sudah jelas, disini kita memasukkan value pada npm yaitu data NPM user yang sudah login tadi.

- Selanjutnya pada kolom nama pengirim juga sudah terinput otomatis sama seperti npm karena user sudah registrasi, agar admin tidak bingung siapa yang men- girim pesan tersebut, agar pesan tersebut juga dapat dipertanggung jawabkan oleh usernya.
- Kolom Judul Pesan bertujuan untuk memberitahu kepada admin apa event yang sedang diselenggarakan atau yang mau di adakan.
- Isi Pesan diisi oleh user untuk memberitahu admin tentang tanggal dan deskripsi acara yang akan diselenggarakan di kampus.

- Tanggal pesan bertujuan agar admin dapat melihat kapan tanggal pesan itu dikirim, disini user tidak perlu meinginputkan tanggal pesan karena sudah otoma- tis tanggalan dalam komputer/laptop user tersebut agar tidak ada miss komu- nikasi.
- Lalu ada tombol Kirim Pesan bertujuan untuk menginput data yang sudah user isikan dan ditampung ke dalam database yang nantinya akan ada dalam halaman admin.
- Apabila user menginputkan kosong pada kolom-kolom tersebut maka akan ada warning bahwa kolom tersebut tidak bisa kosong karena ada codingan require- ments.



Gambar 5.18 tampilan form login admin

Ini adalah tampilan halaman login dari admin, pada login ini hanya ada satu hak akses yang diberikan pada admin untuk mengakses database dari halaman user tadi, admin menginputkan username dan password yang sudah dibuat dalam database se- belumunya.

localhost says

Your Username And Password Is Not Valid

OK

Gambar 5.19 Window Alert

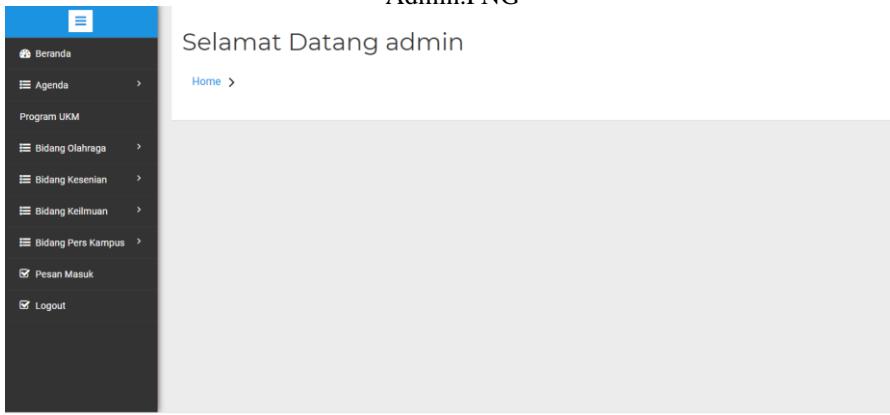
Disitu juga ada tombol login yang berfungsi untuk memasukki halaman admin, pada login terdapat aksi login yang didalamnya berisi codingan jika username sama dengan username dan password sama dengan password maka admin berhak masuk tetapi apabila tidak maka akan muncul peringatan seperti gambar 5.19 diatas berikut.



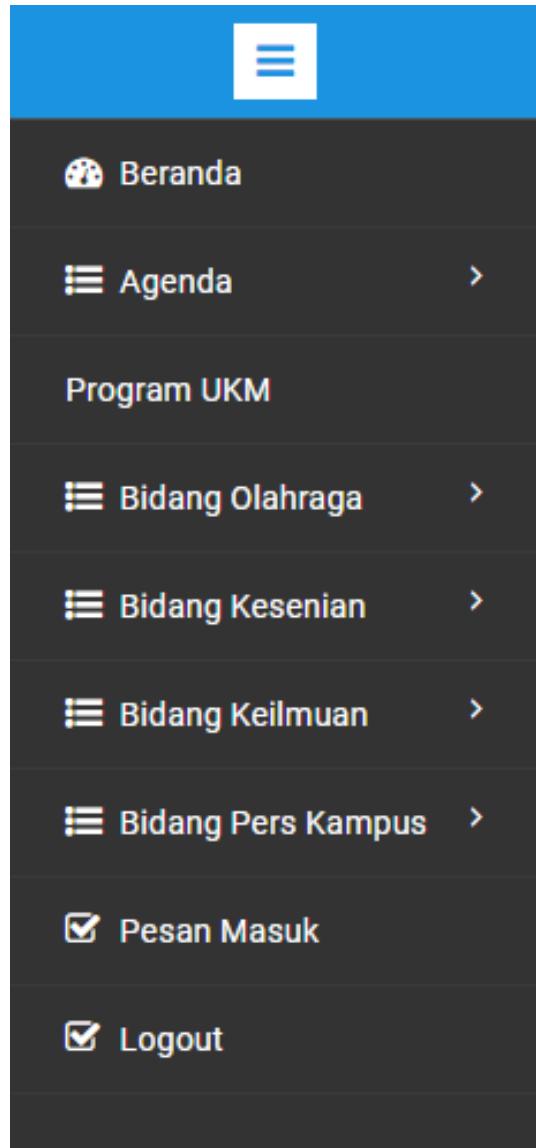
Gambar 5.20 Window Alert

Jika admin berhasil masuk maka akan ada Window alert juga seperti pada gambar
5.20 diatas yang dimana berisikan anda berhasil masuk!!.

Admin.PNG

**Gambar 5.21** tampilan index admin

Ini adalah halaman utama admin yang dimana admin bisa mengakses seluruh akti- fitas seperti CRUD (Create, read, update dan delete) seperti pada gambar 5.21 diatas.



Gambar 5.22 tampilan Menu Admin

Disebelah kanan website ada menu-menu yang bisa diakses hanya oleh admin seperti pada gambar 5.22 diatas.

Agenda.PNG

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, there is a vertical sidebar menu with the following items:

- Beranda
- Agenda
- Program UKM
- Bidang Olahraga
- Bidang Kesenian
- Bidang Kellmuhan
- Bidang Pers Kampus
- Pesan Masuk
- Logout

The main content area has a header "Agenda Prodi". Below it, a breadcrumb navigation shows "Home > View Agenda". The title "Data Agenda Prodi Teknik Informatika" is displayed, followed by a "TAMBAH AGENDA" button. A table lists the agenda details:

| NO | NAMA AGENDA | ISI AGENDA | TANGGAL AGENDA | AKSI |
|----|---------------------|--|----------------|--|
| 1 | MORRIS 2019/2020 | Adalah acara Orientasi Mahasiswa khusus program studi D4/D3 Teknik informatika itu sendiri | 2019-11-09 | Edit Hapus |

Gambar 5.23 tampilan agenda admin

Jika admin ingin melihat tampilan agenda prodi Teknik Informatika, maka admin harus mengklik tombol bagian agenda Teknik informatika, disini ada berbagai macam tombol yang dapat digunakan admin seperti pada gambar 5.23 diatas.

The screenshot shows a website interface for adding an agenda. On the left is a dark sidebar menu with links: Beranda, Agenda, Program UKM (with sub-links: Bidang Olahraga, Bidang Kesenian, Bidang Kilmuan, Bidang Pers Kampus), Pesan Masuk, and Logout. The main content area has a blue header bar with the text 'Agenda Prodi Teknik Informatika'. Below this is a breadcrumb navigation: Home > Forms > Input. The main section is titled 'Data Agenda' and contains five input fields: 'Judul Agenda' (with placeholder 'Judul Agenda'), 'Kategori Agenda' (with placeholder 'TENTANG PENDIDIKAN'), 'Isi Agenda' (with placeholder 'Isi Agenda'), 'Deskripsi Agenda' (with placeholder 'Deskripsi Agenda'), and 'Tanggal Agenda' (with placeholder 'mm/dd/yyyy').

Gambar 5.24 Tampilan Tambah Agenda

Ini adalah tampilan tambah agenda pada agenda teknik informatika, halaman ini berfungsi sebagai input berita-berita yang sudah ditampung oleh admin dan siap untuk di luncurkan ke dalam website Portal Berita Agenda Kampus tersebut. Di dalam halaman ini, admin menginputkan judul agenda, kategori agenda, isi agenda, deskripsi agenda, tanggal agenda dan foto agenda dan di masukan ke dalam database lalu data akan muncul di website tersebut.

Agenda Prodi

Home > Forms > Edit

Data Agenda

Judul Agenda
MORRIS 2019/2020

Kategori Agenda
TENTANG PENDIDIKAN

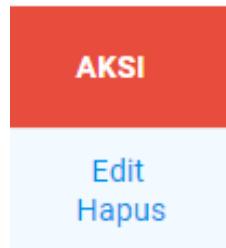
Isi Agenda
Adalah acara Orientasi Mahasiswa khusus program studi D4/D3 Teknik Informatika itu sendiri

Deskripsi Agenda
Disini seluruh mahasiswa/i yang berprogram studi D4/D3 Teknik Informatika diwajibkan mengikuti kegiatan Morris tersebut dikarenakan akan mendapatkan sertifikat

Tanggal Agenda
11/09/2019

Gambar 5.25 Tampilan Edit Agenda

Selanjutnya yaitu adalah tampilan edit agenda, halaman ini berfungsi sebagaimana namanya yaitu edit atau membarbaru suatu agenda yang salah atau kurang pas. Ini adalah halaman yang berelasi dengan menu agenda masing-masing halamannya. Pada halaman ini jika admin mengklik tombol edit pada bagian yang mau di perbarui maka data-data sebelumnya masih ada dan tinggal di perbarui oleh admin, jadi admin tidak perlu repot-repot untuk mengetik ulang agenda yang ingin diperbarui.



Gambar 5.26 Aksi Tombol Edit dan Hapus

Lalu ini adalah tombol aksi sebagai mana yang dijelaskan oleh tombol tersebut yaitu :

- Tombol edit yang sudah dijelaskan diatas, tombol ini berfungsi untuk mengalihkan halaman ke gambar 5.25 diatas yaitu memperbaharui suatu agenda atau program berita yang typo atau belum benar, tentu saja data yang di edit masih ada di dalam database dan tinggal di edit oleh admin.
- Kedua yaitu tombol hapus, tombol ini berfungsi untuk menghapus agenda atau program yang sudah tidak berlaku lagi atau berita yang salah di unggah oleh sang admin, jika admin mengklik tombol ini maka otomatis sistem akan menghapus berita tersebut dan juga dalam database akan terhapus pula.

- Berikut adalah tampilan dari masing-masing agenda
- Agenda Akuntansi

| NO | NAMA AGENDA | ISI AGENDA | TANGGAL AGENDA | AKSI |
|----|---------------------------|---|----------------|--|
| 1 | Osjur Akuntansi 2019/2020 | Masa orientasi khusus jurusan Akuntansi D4/D3 | 2019-11-23 | Edit Hapus |

- Agenda Manajemen Bisnis

| NO | NAMA AGENDA | ISI AGENDA | TANGGAL AGENDA | AKSI |
|----|----------------------------------|--|----------------|--|
| 1 | Open Recruitmen Anggota Himansis | Merekrut pada mahasiswa/i yang ingin mengikuti himpunan mahasiswa bisnis | 2019-10-24 | Edit Hapus |
| 2 | Seminar Magenta | | 2020-01-18 | Edit Hapus |

- Agenda Manajemen Informatika

The screenshot shows a website interface for 'Agenda Prodi'. On the left is a vertical sidebar menu with items: Beranda, Agenda, Program UKM, Bidang Olahraga, Bidang Kesenian, Bidang Kelmuhan, Bidang Pers Kampus, Pesan Masuk, and Logout. The main content area has a header 'Agenda Prodi' and a breadcrumb 'Home > View Agenda'. Below this is a section titled 'Data Agenda Prodi Manajemen Informatika' with a 'TAMBAH AGENDA' button. A table lists one agenda item:

| NO | NAMA AGENDA | ISI AGENDA | TANGGAL AGENDA | AKSI |
|----|---|------------|----------------|--|
| 1 | Seminar Umum Bersama Prodi Teknik Informatika | | 2019-12-21 | Edit Hapus |

- Agenda Logistik Bisnis

The screenshot shows a website interface for 'Agenda Prodi'. The sidebar menu is identical to the previous one. The main content area has a header 'Agenda Prodi' and a breadcrumb 'Home > View Agenda'. Below this is a section titled 'Data Agenda Prodi Logistik Bisnis' with a 'TAMBAH AGENDA' button. A table lists one agenda item:

| NO | NAMA AGENDA | ISI AGENDA | TANGGAL AGENDA | AKSI |
|----|------------------------------|------------|----------------|--|
| 1 | Open Recrurlement HIMALOGBIS | | 2020-01-04 | Edit Hapus |

| NO | NAMA PROGRAM | ISI PROGRAM | TANGGAL PROGRAM | AKSI |
|----|--------------------------------|-------------|-----------------|--|
| 1 | Penggalangan Dana Untuk Korban | CFD DAGO | 2020-01-11 | Edit Hapus |

Gambar 5.27 Tampilan Halaman Program

Jika admin ingin melihat tampilan Program UKM, maka admin harus mengklik tombol bagian Program UKM yang ingin dilihat , disini ada berbagai macam tombol yang dapat digunakan admin seperti pada gambar 5.23 diatas.

The screenshot displays a user interface for adding a program to a university club (UKM). On the left, a dark sidebar menu lists 'Beranda', 'Agenda', 'Program UKM' (which is currently selected), 'Bidang Olahraga', 'Bidang Kesenian', 'Bidang Kelmuhan', 'Bidang Pers Kampus', 'Pesan Masuk', and 'Logout'. The main content area has a light gray background. At the top, it says 'Program UKM' and shows a breadcrumb path: 'Home > Forms > Input'. Below this, the title 'Data Program' is displayed in blue. There are five input fields: 'Nama Program' (with placeholder 'Nama Program'), 'Isi Program' (with placeholder 'Isi Program'), 'Deskripsi Program' (with placeholder 'Deskripsi Program'), 'Tanggal Program' (with placeholder 'mm/dd/yyyy'), and 'Foto Program' (with placeholder 'Choose File | No file chosen').

Gambar 5.29 Tampilan Tambah Program

Ini adalah tampilan tambah program ukm pada program ukm RPPI, halaman ini berfungsi sebagai input berita-berita yang sudah ditampung oleh admin dan siap untuk di luncurkan ke dalam website Portal Berita Agenda Kampus tersebut. Di dalam halaman ini, admin menginputkan judul program, isi program, deskripsi program, tanggal program dan foto program dan di masukan ke dalam database lalu data akan muncul di website tersebut.

The screenshot shows a web-based application interface for managing programs. On the left is a dark sidebar menu with white text and icons. The main area has a light gray header with the title 'Program UKM'. Below the header, a breadcrumb navigation shows 'Home > Forms > Edit'. The main content area is titled 'Data Program' and contains several input fields:

- Nama Program:** Penggalangan Dana Untuk Korban
- Isi Program:** CFD DAGO
- Deskripsi Program:** Pada tanggal 12 Januari 2020,UKM RPPI Melaksanakan Penggalangan dana yang bertempat di CFD Dago,semua mahasiswa dapat berpartisipasi pada penggalang
- Tanggal Program:** 01/11/2020
- Foto Program:** Choose File | No file chosen

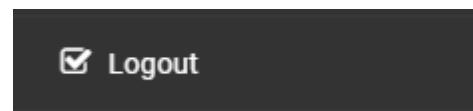
Gambar 5.29 Tampilan Edit Program

Selanjutnya yaitu adalah tampilan edit Program UKM, halaman ini berfungsi sebagaimana namanya yaitu edit atau membaharui suatu program yang salah atau kurang pas. Ini adalah halaman yang berelasi dengan menu Program masing-masing halamannya. Pada halaman ini jika admin mengklik tombol edit pada bagian yang mau di perbaharui maka data-data sebelumnya masih ada dan tinggal di perbaharui oleh admin, jadi admin tidak perlu repot-repot untuk mengetik ulang Program ukm yang ingin diperbaharui.



Gambar 5.30 tampilan pesan masuk

Ada juga tampilan Pesan masuk yang sudah dikirimkan oleh user tersebut, disini- lah admin bisa membaca pesan apa yang dikirimkan oleh user untuk memasukkan agenda yang belum admin ketahui seperti pada gambar 5.30



Logout

Gambar 5.30 Tombol Logout

Setelah admin selesai dengan pekerjaannya maka admin harus logout akunnya dengan cara klik tombol logout pada menu di samping, fungsinya yaitu mendestroy session admin agar tidak ada lagi aktifitas yang sedang dikerjakan oleh admin, ini juga berfungsi untuk menjaga website agar lebih aman dalam menyimpan data-datanya.

DAFTAR PUSTAKA

Website Portal Berita Agenda Kampus.

77

By Nisa Hanum Harani, S.Kom., M.T. Dimas Aqila Maulana,Putri Nella

