

BAB III

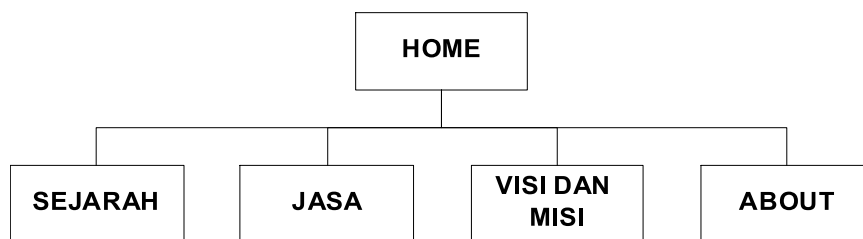
PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan Antarmuka meliputi perancangan struktur menu dan perancangan tampilan pada tampilan user.

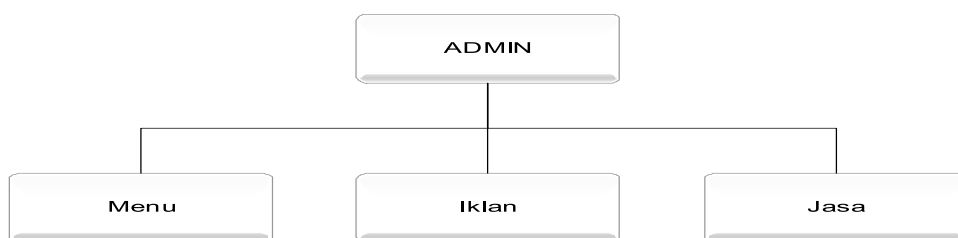
3.1.1 Perancangan Struktur Menu User

Pembuatan Aplikasi *Website Profile Company* di Bengkel Ari Motor menggunakan struktur menu di bawah ini :



Gambar 3.1 Struktur Menu User

Ada empat hal yang ditampilkan dalam menu user website profile ini, yaitu halaman Sejarah, Jasa, Visi dan Misi, dan About. Halaman Sejarah berisi tentang sejarah dari perusahaan. Halaman Jasa menampilkan layanan yang diberikan oleh perusahaan bengkel. Halaman Visi dan Misi menampilkan visi dan misi perusahaan, sedangkan Halaman About menampilkan profil dari pegawai perusahaan.



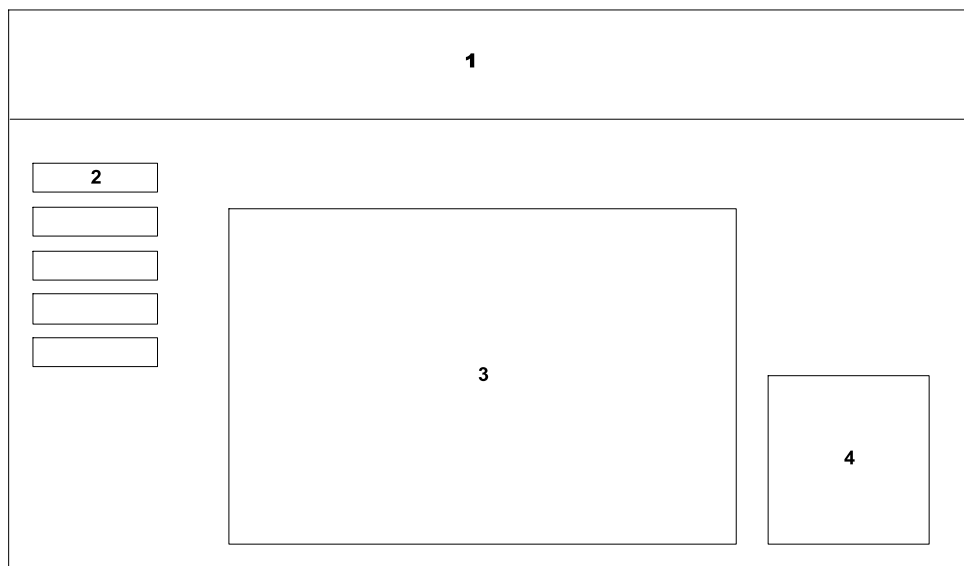
Gambar 3.2 Struktur Menu Admin

Ada tiga hal yang ditampilkan dalam menu admin website profile ini, yaitu Menu, Iklan, dan Jasa. Halaman Menu berisi tentang tampilan perubahan yang akan ditampilkan pada halaman menu user dengan cara menambah, meng-edit dan menghapus sub menu yang ada di menu user. Halaman Iklan berisi tentang tampilan iklan produk yang ditampilkan pada halaman menu user. Sedangkan untuk halaman Jasa berisi tentang tampilan perubahan yang akan ditampilkan pada halaman jasa pada menu user sehingga tampilan jasa dapat diubah melalui admin jasa.

3.1.2 Perancangan Tampilan

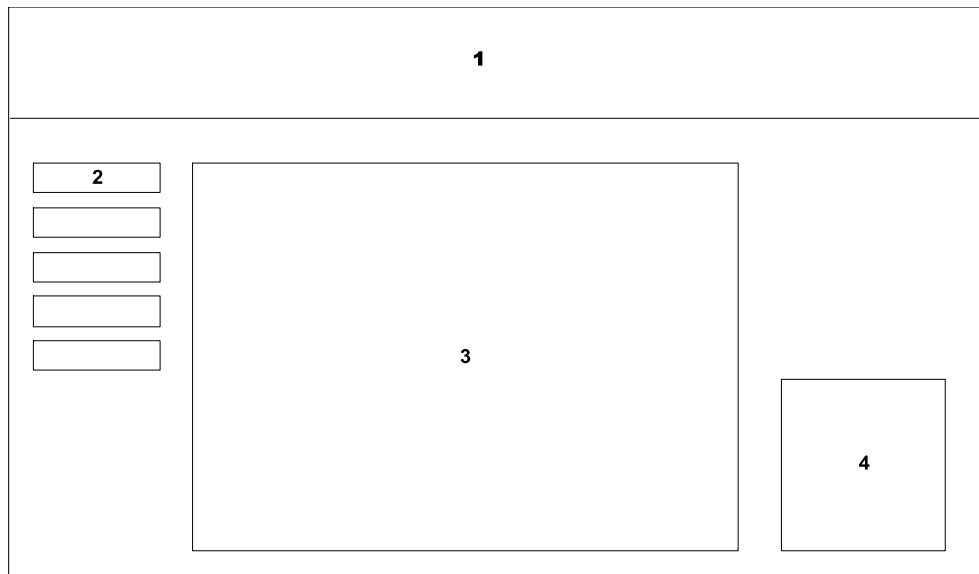
1. Tampilan Halaman Utama (*Home*)

Rancangan tampilan halaman utama dibagi menjadi empat bagian, di bagian atas terdapat header, di bagian kanan bawah dari header tersebut terdapat area iklan, sebelah kiri bawah dari header terdapat area menu utama, sedangkan di bagian tengah terdapat area tampilan.



Gambar 3.3 Tampilan Home

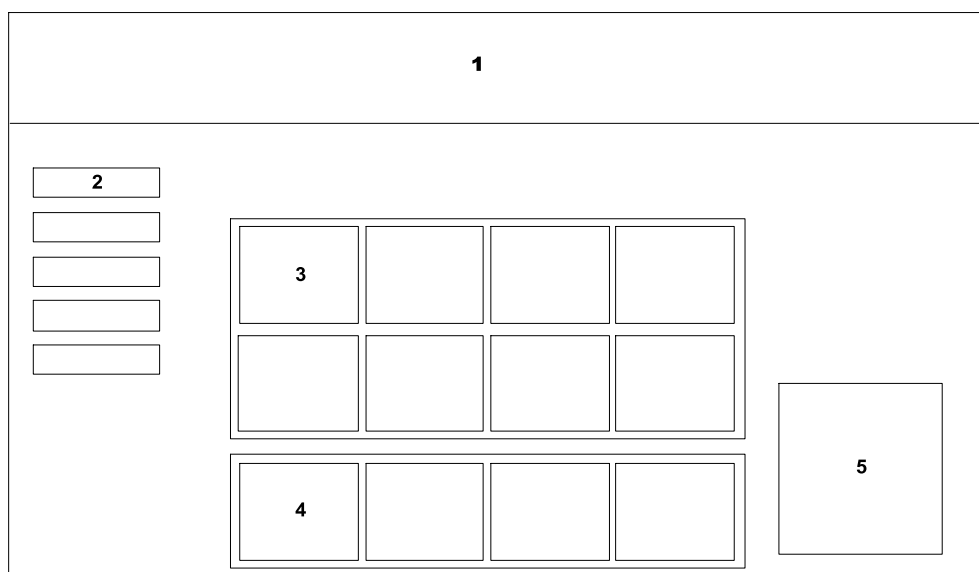
2. Tampilan Halaman Sejarah



Gambar 3.4 Tampilan Sejarah

Tampilan halaman sejarah tidak jauh berbeda dengan halaman utama. Tetap mengandung header (nomor 1), daftar menu (nomor 2), isi (nomor 3), dan tampilan iklan (nomor 4). Yang membedakan hanyalah isi yang berupa sejarah dari perusahaan bengkel Ari Motor.

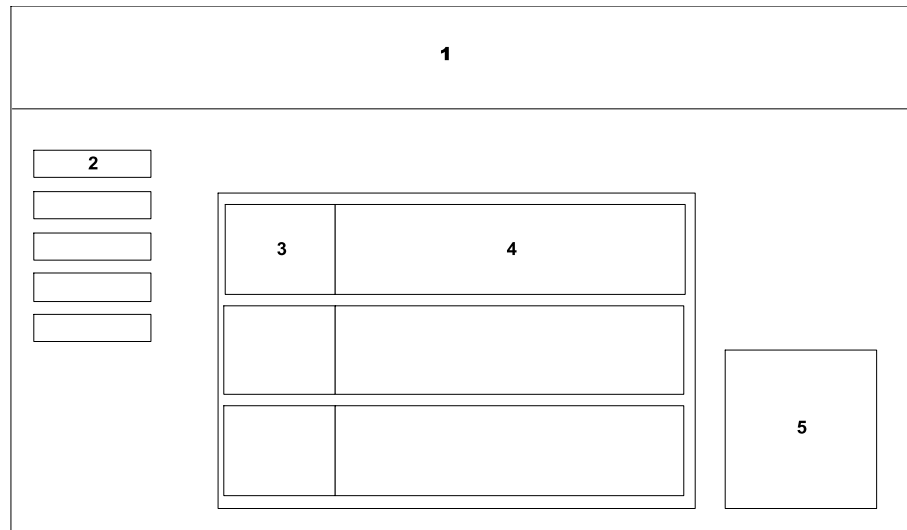
3. Tampilan Halaman Jasa



Gambar 3.5 Tampilan Jasa

Di halaman jasa, layanan service dan produk yang diberikan oleh perusahaan bengkel Ari Motor akan ditampilkan kepada pelanggan.

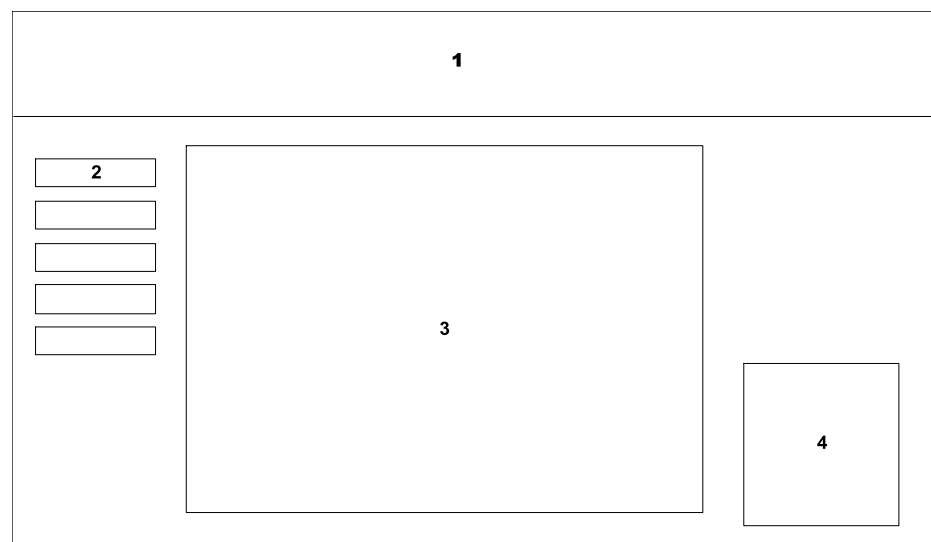
4. Tampilan Halaman About



Gambar 3.6 Tampilan About

Halaman About menampilkan profil dari pegawai perusahaan bengkel Ari Motor. Di halaman ini, pelanggan dapat mengenal siapa saja yang bekerja melakukan service.

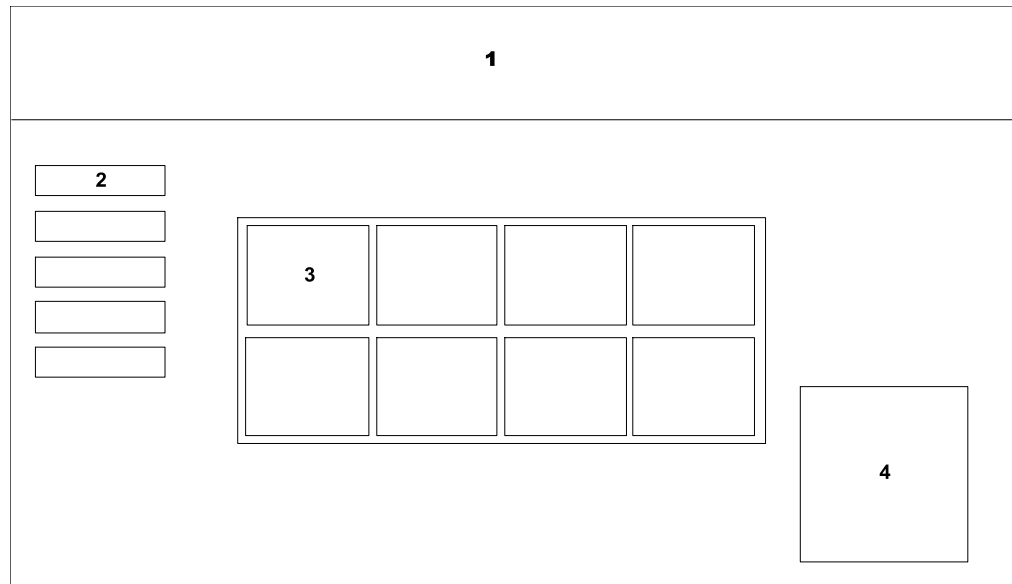
5. Tampilan Halaman Visi dan Misi



Gambar 3.7 Tampilan Visi dan Misi

Halaman Visi dan misi menampilkan visi dan misi dari perusahaan bengkel Ari Motor, dimana tujuan dari bengkel tersebut bisa tercapai.

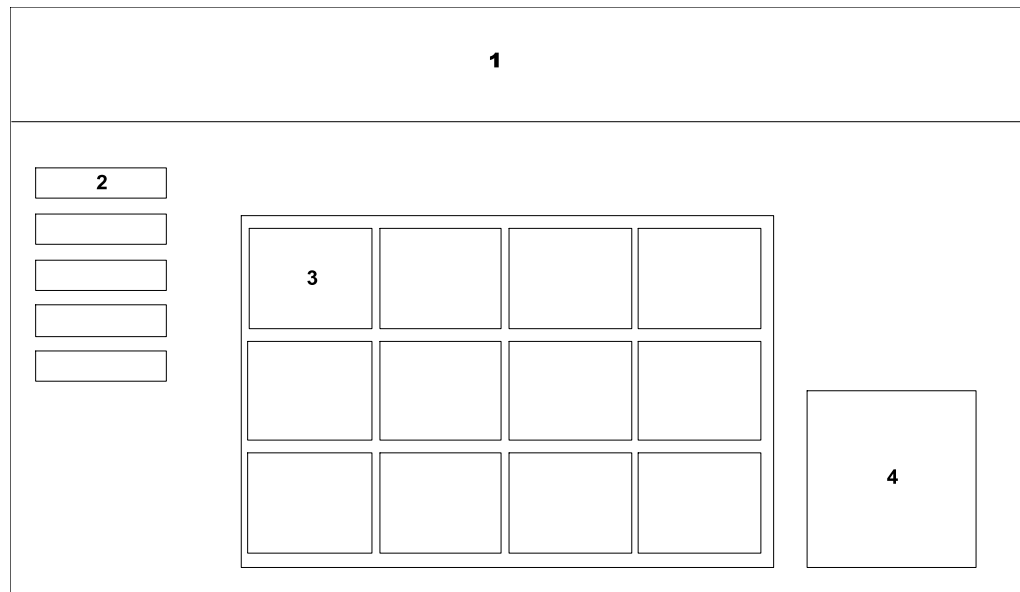
6. Tampilan Halaman Team Info



Gambar 3.8 Tampilan Team Info

Halaman tampilan team info menampilkan info-info dari team yang ada di bengkel Ari Motor.

7. Tampilan Halaman Galeri



Gambar 3.9 Tampilan Galeri

Halaman tampilan galeri yaitu menampilkan keadaan yang ada di perusahaan bengkel Ari Motor yang berbentuk galeri.

3.2 Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan.

3.3 Implementasi *Hardware*

Hardware yang digunakan untuk pembuatan Aplikasi *Website Company Profile* di Bengkel Ari Motor secara optimal menggunakan spesifikasi minimum komputer sebagai berikut:

3.3.1 Komputer *server*

Prosesor	Pentium IV dengan kecepatan 1,8 GHz
Memori	512 Mb
Harddisk	20 Gb
Monitor	15 inch, resolusi layar 1024 x 768 pixel
Mouse & Keyboard	X-tec
NIC yang terhubung ke jaringan intranet	

Tabel 3.1 Spesifikasi Komputer Server

3.3.2 Komputer *client*

Prosesor	Pentium IV dengan kecepatan 1,8 GHz
Memori	512 Mb
Harddisk	40 Gb
Monitor	15 inch, resolusi layar 1024 x 768 pixel
Mouse & Keyboard	X-tec
NIC yang terhubung ke jaringan intranet	

Tabel 3.2 Spesifikasi Komputer Clie

3.4 Implementasi *Software*

Software yang digunakan untuk menjalankan Aplikasi Website Profile Company di Bengkel Ari Motor adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi	Microsoft Windows XP Pro SP3
2. DBMS	MySQL
3. Browser	Mozilla Firefox v7.0.1

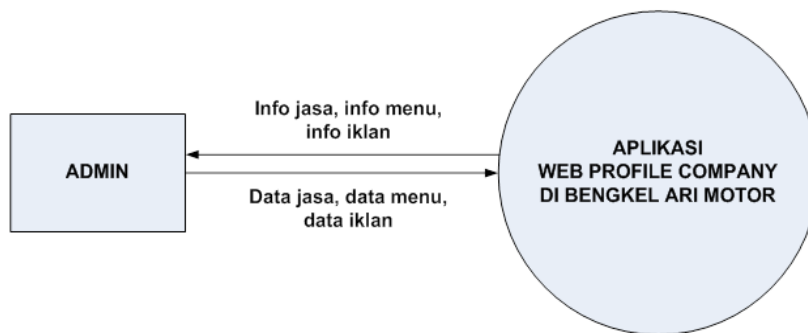
Tabel 3.3 Software Pendukung Aplikasi

3.5 Perancangan Perangkat Lunak

Dalam perancangan sebuah sistem, diperlukan beberapa alat bantu antara lain flowmap, diagram konteks, data flow diagram *entity relationship* dan struktur menu.

3.5.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan seluruh jaringan, baik masukan maupun keluaran dari sistem dan juga menggambarkan hubungan antar komponen dengan sistem. Berdasarkan database yang dibuat, maka diagram konteksnya sebagai berikut :



Gambar 3.10 Gambar Diagram Konteks

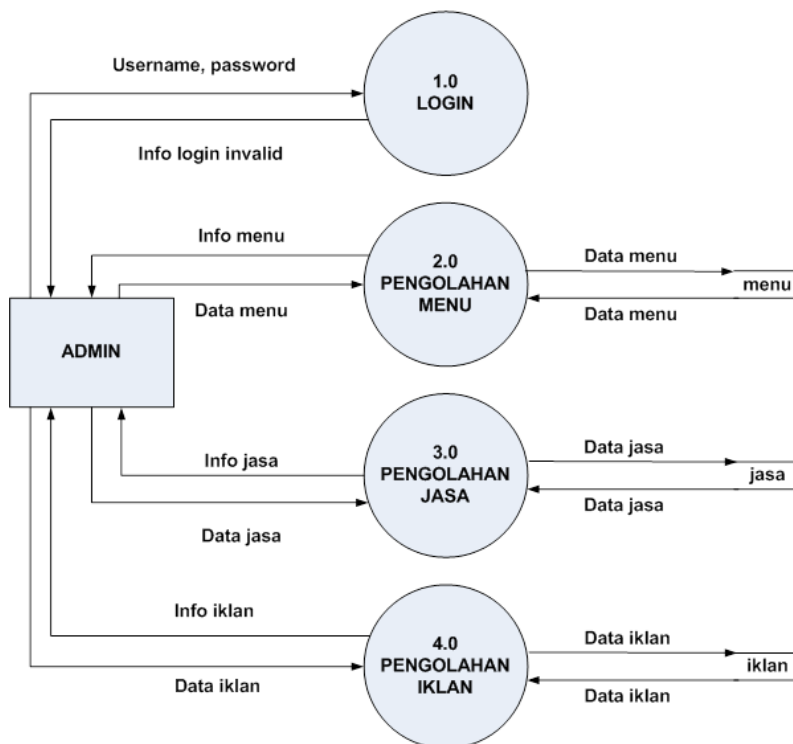
3.5.2 DFD (Data Flow Diagram)

DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi yang dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

DFD level 1 dalam Aplikasi Admin di Web Profile Company Bengkel Ari Motor merupakan diagram yang memperlihatkan proses-proses admin yang terjadi dalam sistem yang selanjutnya akan dikembangkan.

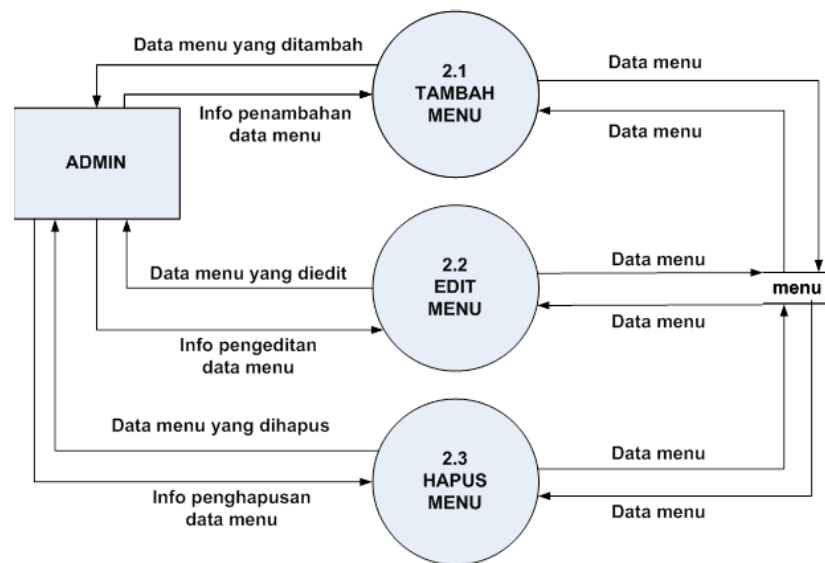
Proses-proses yang terjadi dapat dilihat sebagai berikut ini :

3.5.2.1 DFD Level 1 Pengolahan Admin



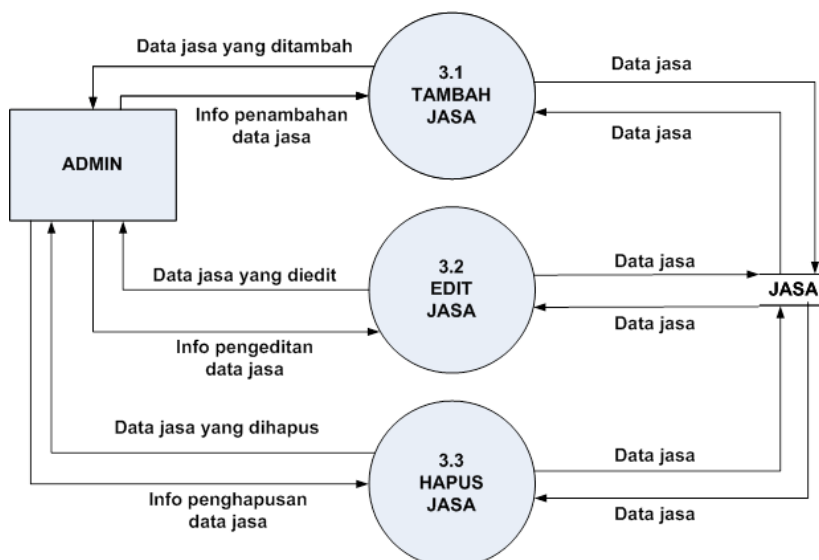
Gambar 3.11 Gambar DFD Level 1

3.5.2.2 DFD Level 2 Proses Pengolahan Menu



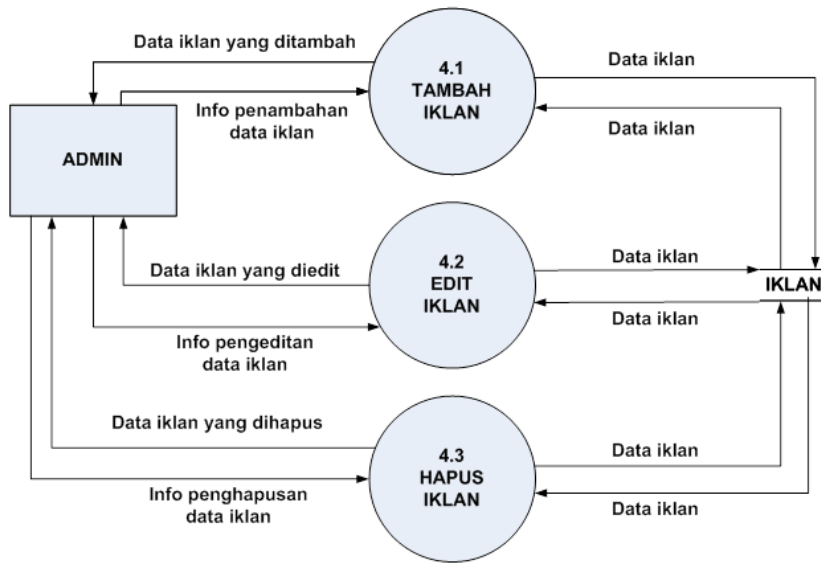
Gambar 3.12 Gambar DFD Level 2 Proses Pengolahan Menu

3.5.2.3 DFD Level 2 Proses Pengolahan Jasa



Gambar 3.13 Gambar DFD Level 2 Proses Pengolahan Jasa

3.5.2.4 DFD Level 2 Proses Pengolahan Iklan

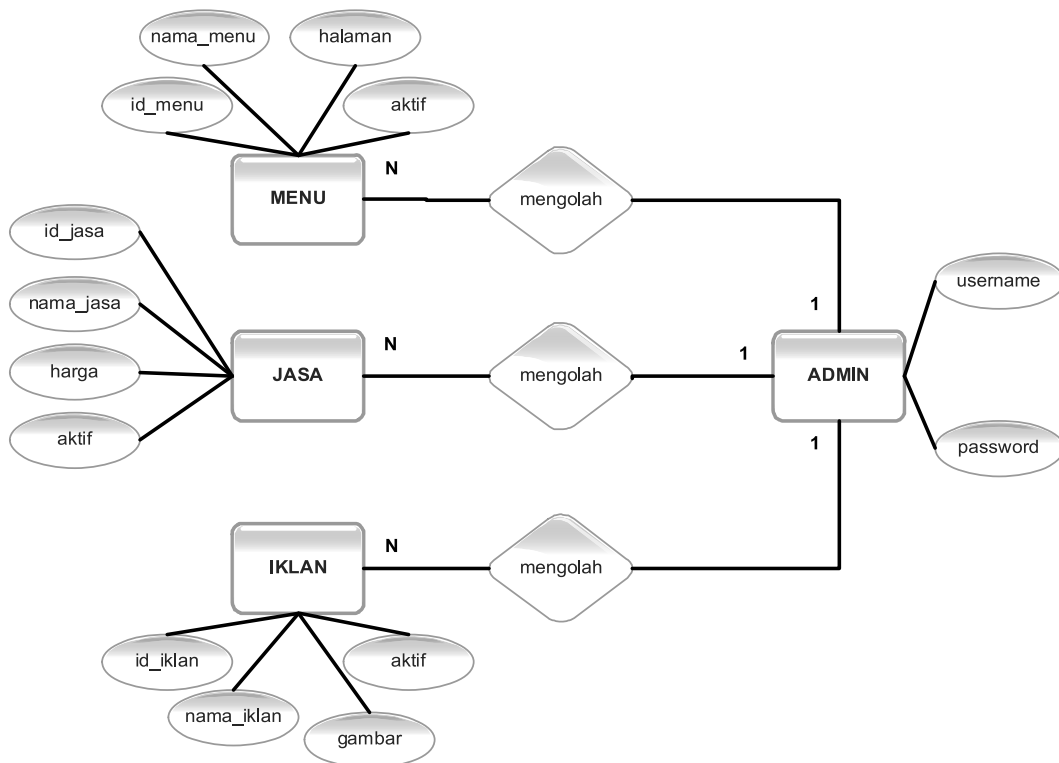


Gambar 3.14 Gambar DFD Level 2 Proses Pengolahan Iklan

3.5.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity relationship diagram (ERD) atau diagram hubungan entitas merupakan gambaran hubungan antar entitas dengan jelas dan dapat menggambarkan batasan jumlah entitas dan partisipasi antar entitas tersebut sehingga akan memudahkan dalam perancangan *database*.

ERD yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar berikut:

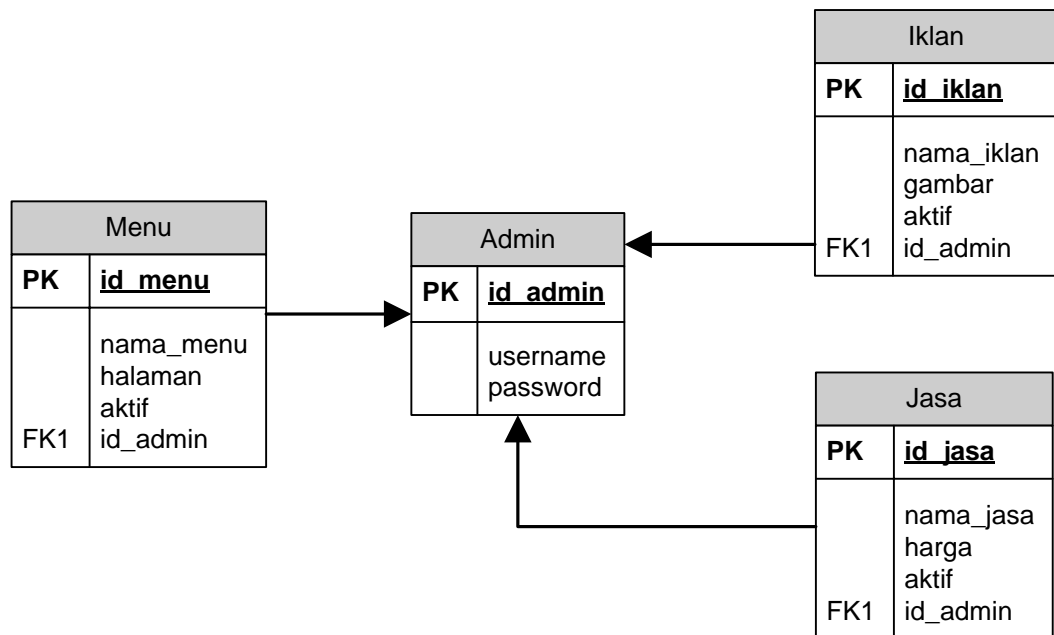


Gambar 3.15 Gambar ERD Admin

3.5.4 Skema Relasi

1. ADMIN : {username, password}
2. MENU : {id_menu, id_menu, halaman, aktif}
3. JASA : {id_jasa, nama_jasa, harga, aktif}
4. IKLAN : {id_iklan, nama_iklan, gambar, aktif}

3.5.5 Tabel Relasi



Tabel 3.4 Tabel Relasi Admin

3.6 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka meliputi setiap halaman program yang dibuat beserta pengkodean dalam bentuk file program. Berikut adalah implementasi antarmuka Aplikasi Website Profile Company dan Admin di Bengkel Ari Motor :

3.6.1 Tampilan Halaman Utama User



Gambar 3.16 Tampilan Halaman Utama User

3.6.2 Tampilan Halaman Sejarah User



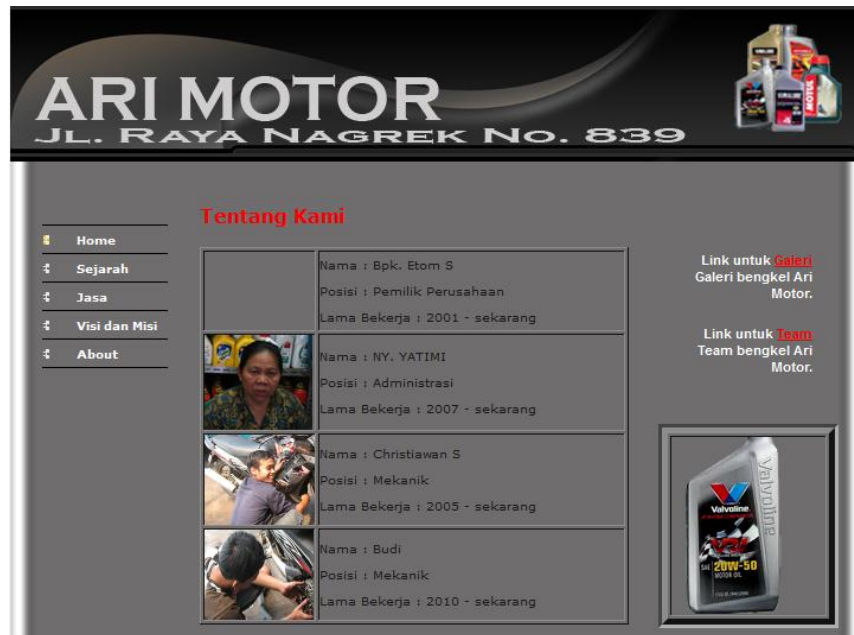
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Sejarah User

3.6.3 Tampilan Halaman Jasa User



Gambar 3.18 Tampilan Halaman Jasa User

3.6.4 Tampilan Halaman About



Gambar 3.19 Tampilan Halaman About User

3.6.5 Tampilan Halaman Visi dan Misi User



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Visi dan Misi User

3.6.6 Tampilan Halaman Team Info User



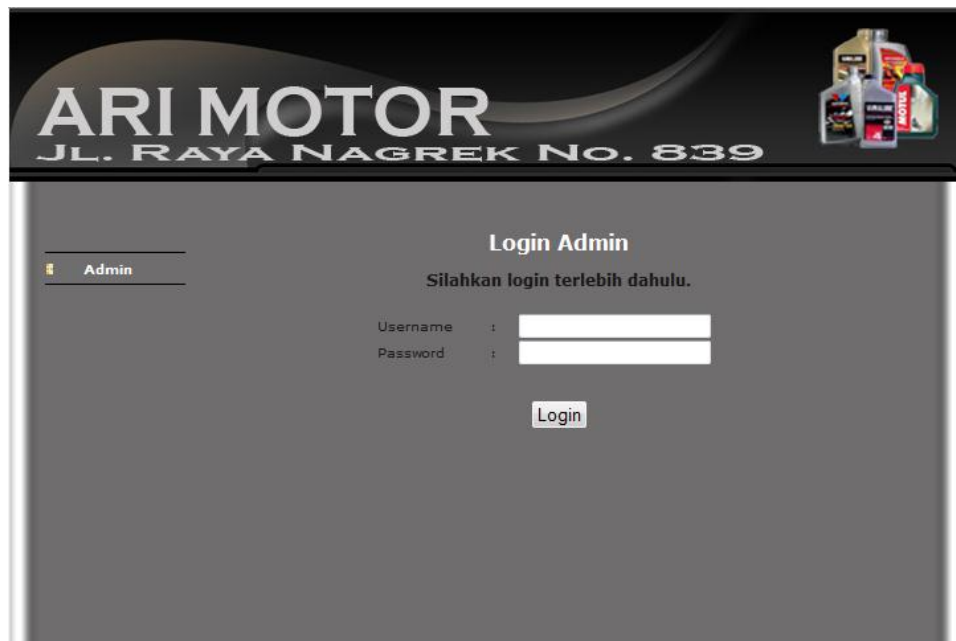
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Team Info User

3.6.7 Tampilan Halaman Galeri



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Galeri User

3.6.8 Tampilan Halaman Login Admin



ARI MOTOR
JL. RAYA NAGREK No. 839

Login Admin
Silahkan login terlebih dahulu.

Username :

Password :

Login

Admin

Gambar 3.23 Tampilan Halaman Login Admin

3.6.9 Tampilan Halaman Utama Admin



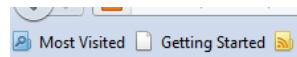
ARI MOTOR
JL. RAYA NAGREK No. 839

Halaman Admin
Hai dedi,
Selamat datang di halaman Admin.

Admin
Menu
Iklan
Jasa
Logout

Gambar 3.24 Tampilan Halaman Utama Admin

3.6.10 Tampilan Halaman Login Gagal



Login admin gagal :

Gambar 3.25 Tampilan Halaman Gagal Login Admin

3.6.11 Tampilan Halaman Iklan di Admin



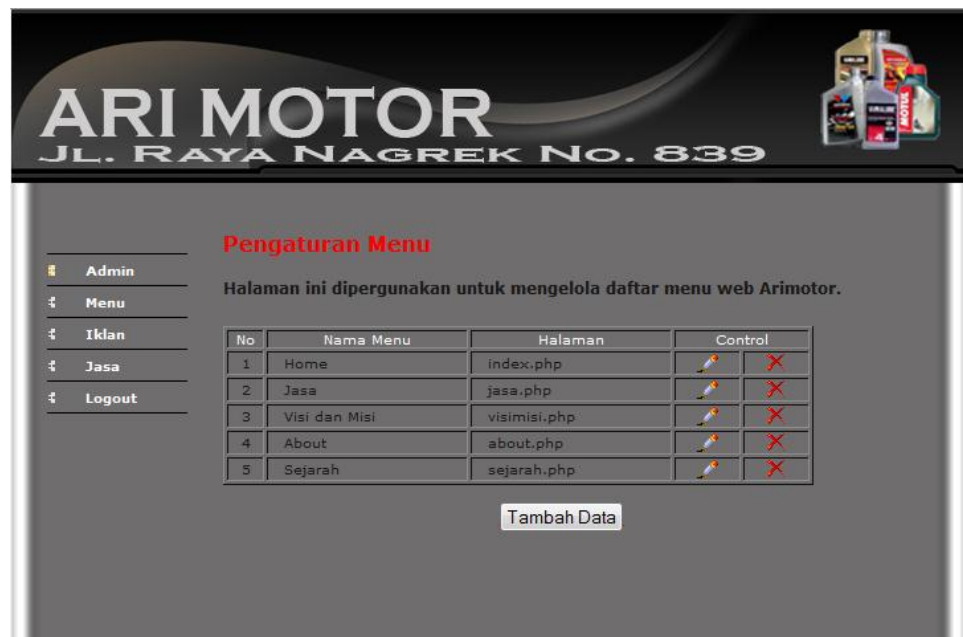
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Pengaturan Iklan di Admin

3.6.12 Tampilan Halaman Jasa di Admin



Gambar 3.27 Tampilan Halaman Pengaturan Jasa di Admin

3.6.13 Tampilan Halaman Menu di Admin



Gambar 3.28 Tampilan Halaman Pengaturan Menu di Admin