

PROFILE DAN BERITA BERBASISWEB (STUDI KASUS DI PUSAT SURVEI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG)

Rikky Wisnu Nugraha¹, Rian Harry Sundang²

Program Studi Manajemen Informatika PKN LPKIA

Jln. Soekarno Hatta No. 456 Bandung 40266, Telp. +62 22 75642823, Fax. +62 22 7564282

Email : r.wisnunugraha@gmail.com

Abstraksi

Perkembangan yang sangat cepat di bidang Teknologi Informasi memberikan pengaruh yang sangat besar pada berbagai aspek kehidupan manusia. Pengaruh yang paling nyata terlihat pada terjadinya perubahan mendasar terhadap cara orang melakukan komputerisasi, terutama yang diimplementasikan dalam dunia bisnis yang semakin pesat dan semakin canggih.

Salah satu aspek teknologi yang paling fenomenal adalah internet, internet telah menjawab sebuah tantangan zaman akan sebuah kemajuan teknologi yang dengan kata lain internet dapat menembus jarak, ruang dan waktu. Teknologi komputer khususnya internet bukanlah suatu hal yang baru lagi. Selama komputer yang kita gunakan terkoneksi ke internet, kita dapat saling berinteraksi dengan komputer lain yang terkoneksi dari seluruh dunia. Dengan kemudahan mengaksesnya banyak orang yang menggunakan jasa *internet* sebagai sarana melakukan transaksi. Salah satunya profile dan berita berbasis web di pusat survei museum geologi bandung. Profile dan berita berbasis web dapat memudahkan masyarakat yang ingin mencari informasi. Teknologi harus dapat memberikan manfaat yang sebesar – besarnya untuk kelangsungan hidup umat manusia baik di masa sekarang ini maupun di masa yang akan datang Sebagai museum yang akan terus berkembang, Museum harus meningkatkan kualitas informasi tentang segala hal dan kegiatan yang berlangsung agar masyarakat luas bisa mengetahui informasi yang ada tanpa harus datang langsung ke Museum.

Pembangunan aplikasi perangkat lunak profile dan berita di museum geologi ini menggunakan menggunakan metodologi Objek Oriented Programming dan pemodelan visualnya menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*. Sedangkan bahasa pemrograman itu sendiri menggunakan PHP dan media penyimpanan datanya (database) menggunakan MySQL.

Kata kunci : Museum Geologi, *UML*

1. Pendahuluan

Dewasa ini informasi merupakan hal yang penting, dari informasi setiap manusia bisa bertambah pengetahuan dan wawasannya. Begitu pun dengan Pusat Survei Museum geologi yang ingin selalu berbagi informasi dan pengetahuan yang ada kaitannya dengan museum Geologi Bandung. Berpijak pada motivasi untuk memberikan sumbangsih terbaik bagi masyarakat, dengan keyakinan bahwa Museum geologi bisa memberikan informasi dan wawasan ke masyarakat.

Sebagai museum yang akan terus berkembang, Museum Geologi Bandung ingin meningkatkan kualitas informasi tentang segala hal dan kegiatan yang berlangsung di Museum Geologi Bandung agar masyarakat luas bisa mengetahui informasi yang ada di Museum Geologi Bandung tanpa harus datang langsung ke Museum.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Masih terdapatnya kekurangan pada media promosi yang ada, untuk memberikan informasi tentang museum ke masyarakat.
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang museum geologi Bandung.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas maka perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut. Adapun permasalahan yang akan dibahas meliputi :

1. Program aplikasi ini mengelola informasi untuk museum dan hanya melayani penginputan berita yang sudah terdaftar di situs museum geologi Bandung.
2. Hanya memberikan informasi seputar museum geologi.

Tujuan yang akan dicapai dari dikembangkan sistem informasi berbasis web ini adalah :

1. Mempercepat dan memudahkan proses penyebaran informasi ke masyarakat diluar maupun didalam kota Bandung.
2. Membantu masyarakat untuk mengetahui informasi tentang museum geologi .

2. Landasan Teori

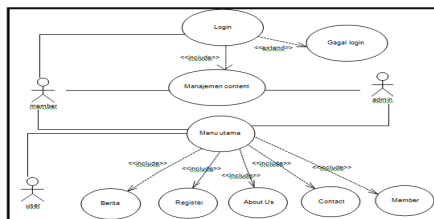
Pada sebuah textbook piranti lunak didefinisikan Software is instruction (computer programs) than when executed provide desired function and Performance. Internet is Interconnected Network. Pada penelitian ini digunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya karena bisa dijalankan di sistem operasi Linux ataupun Windows walaupun dalam penelitian ini lebih optimal dilingkungan Window, database MySql

3. Hasil Penelitian

2.1 Aliran Proses

2.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram dari Aplikasi berita berbasis Web, digambarkan sebagai berikut :



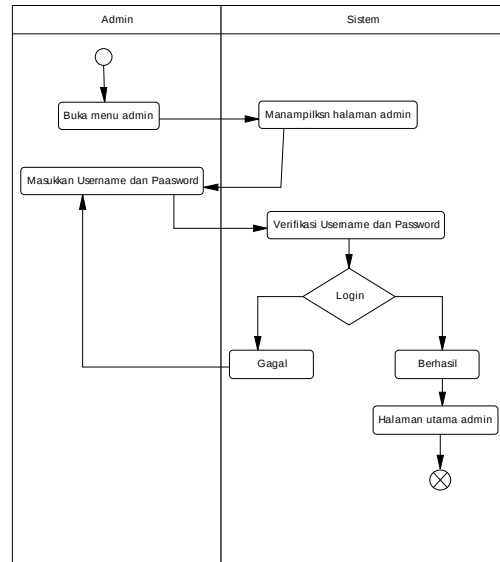
Gambar 1 Use Case

2.2.1 Uraian Workflow

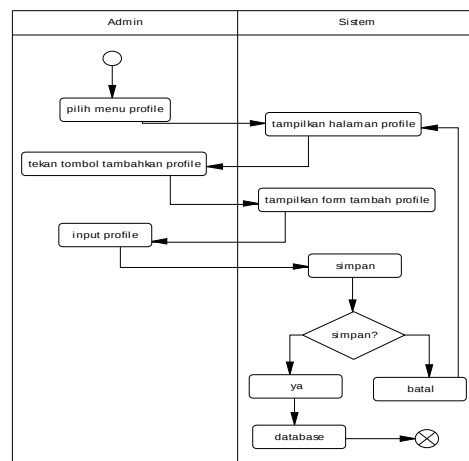
User pada saat pertama kali membuka halaman web memiliki beberapa pilihan menu. Menu tersebut terdiri dari Home, Berita, Register, About US, Member. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1. Pada sub menu Home digunakan untuk menampilkan menu utama.
2. Pada sub menu News digunakan untuk menampilkan berita.
3. Pada sub sub menu pendaftaran digunakan untuk menampilkan form pendaftaran.

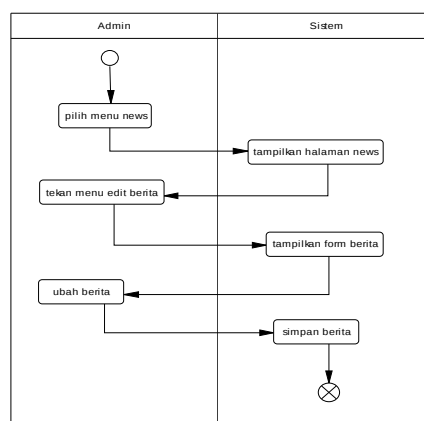
4. Pada sub menu About Us digunakan untuk menampilkan profile perusahaan.
5. Pada sub menu member digunakan untuk menampilkan form login member.



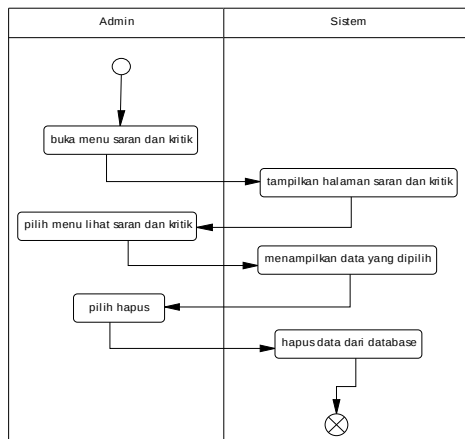
Gambar 2 Activity Diagram login Admin



Gambar 3 Activity Diagram Input profile Admin



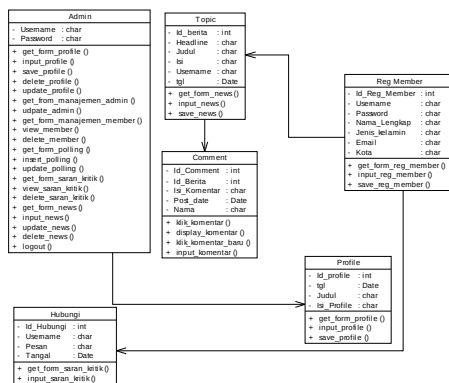
Gambar 4 Activity Diagram Input news



Gambar 5 Activity Diagram Saran Kritik

2.2 Class Diagram

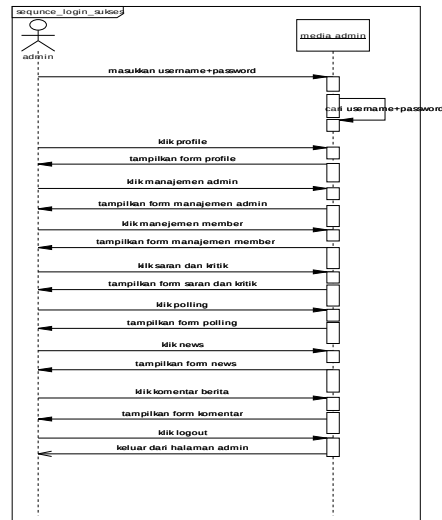
Class diagram adalah suatu diagram yang menyediakan sekumpulan class objek antar muka interface dan relasinya, dan juga untuk memodelkan database logic.



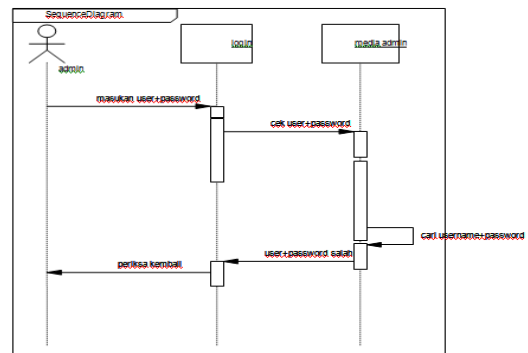
Gambar 6 Class Diagram

2.3 Sequence Diagram

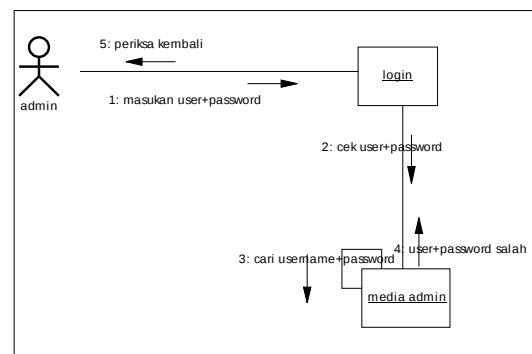
Sequence diagram adalah interaction diagram yang menekankan pada aspek keterurutan waktu dari pesan yang disampaikan.



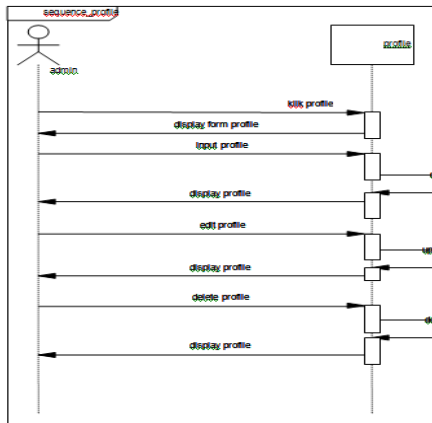
Gambar 7 Sequence Diagram admin



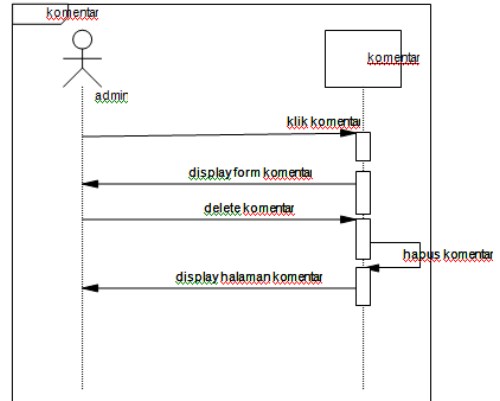
Gambar 8 Sequence Diagram gagal login admin



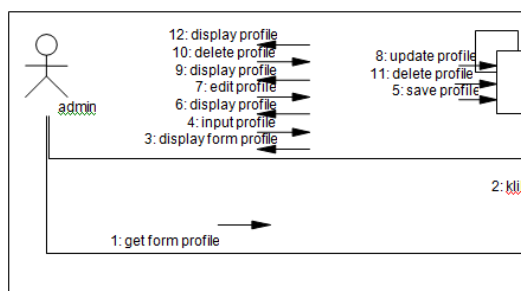
Gambar 9 Communication Diagram gagal login admin



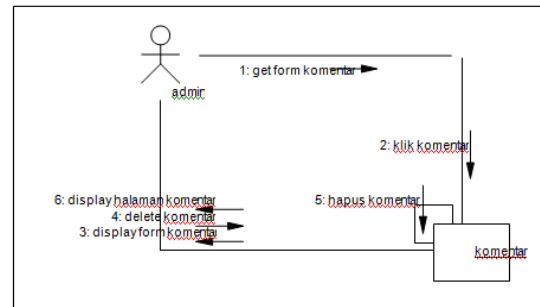
Gambar 10 Sequence Diagram profile



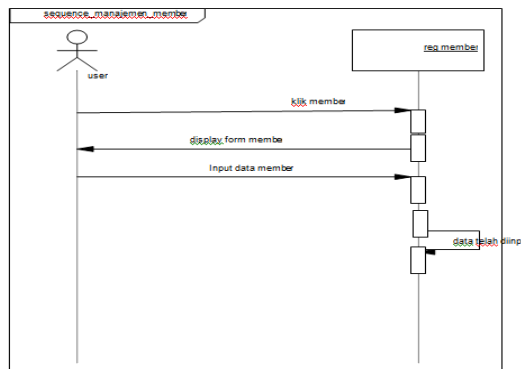
Gambar 14 Sequence Diagram komentar



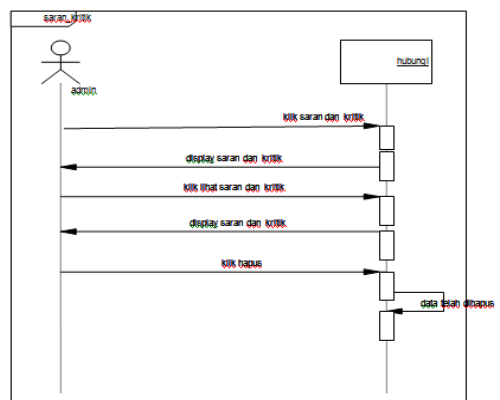
Gambar 11 Communication Diagram profile admin



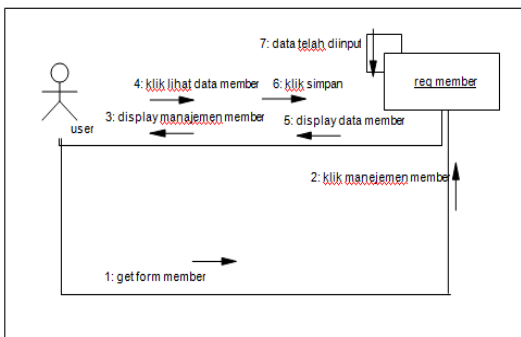
Gambar 15 Communication Diagram komentar



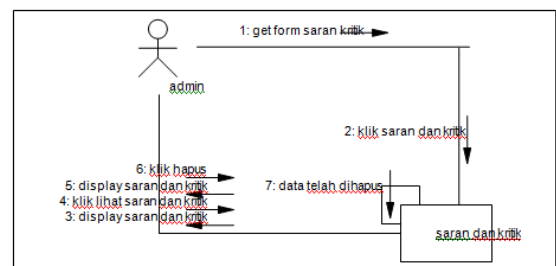
Gambar 12 Sequence Diagram Reg member



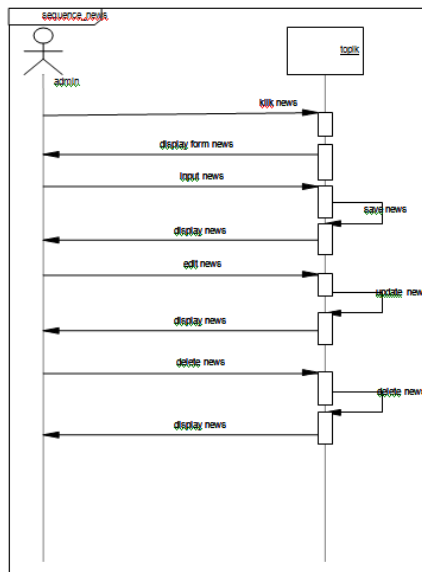
Gambar 16 Sequence Diagram saran dan kritik



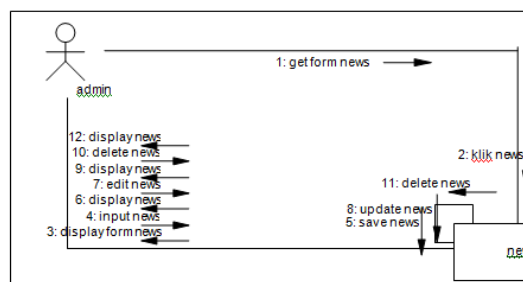
Gambar 13 Communication Diagram reg member



Gambar 17 Communication Diagram saran dan kritik



Gambar 18 Sequence Diagram topik



Gambar 19 Communication Diagram news

3.1.1 Implementasi Antarmuka

Halaman Muka Gambar



Gambar 20 Halaman Utama

Uraian Cara Penggunaan :

- Klik berita akan menampilkan berita
- Klik register akan menampilkan form pendaftaran
- Klik about us akan menampilkan tentang profile perusahaan

- Klik Contact untuk menghubungi museum geologi
- Klik Member untuk login sebagai member



Gambar 21 Halaman Utama Registrasi Member

Uraian Cara Penggunaan :

- Pada Tampilan Menu Utama, Klik Register untuk masuk ke halaman register.
- Input semua *field* yang ada.
- Tekan Daftar untuk menyimpan ke database.
- Klik Home untuk kembali ke Menu Utama

MASUKAN DATA BERITA	
Judul:	Rekreasi sambil menambah ilmu
Headline:	Museum geologi yang bisa membantu maenambah wawasan
Isi Berita:	Bagi sebagian orang Museum geologi hanyalah sebuah meseum yang tidak mengasyikan, tetapi lambat laun pemikiran seperti itu dengan seiringnya waktu jadi berubah.
Pengirim:	administrator
Simpan Batal	

Gambar 22 Halaman Input Berita

Uraian Cara Penggunaan :

- Pada Tampilan Menu Utama admin, Klik News untuk masuk ke halaman News.
- Tekan Tambahkan Berita untuk menambahkan Berita
- Input semua *field* yang ada.
- Tekan Simpan untuk menyimpan ke database.

Setelah membuat Aplikasi tentang Profile dan berita berbasis web diharapkan dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada khususnya.

Adapun kesimpulan yang didapatkan dalam Pembuatan Aplikasi tentang Profile dan berita Berbasis Web diantaranya adalah :

1. Mempercepat dan memudahkan proses penyebaran informasi ke masyarakat diluar maupun didalam kota Bandung.

2. Memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi tentang museum geologi.
3. Berita dapat diakses tanpa masyarakat datang ke mesum.
4. Dapat mengetahui minat masyarakat terhadap museum dengan cara melihat counter pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arifin , Zainal. 2008,**36 Menit Belajar Komputer**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
2. <http://Id.wikipedia.org/wiki/museum> di akses hari Rabu pada tanggal 10 Agusutus 2011, waktu (pukul 04.51 pagi)
3. Huda , Miftakhul. 2010,**Membuat Aplikasi Database**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
4. Wahyono, Teguh. 2008, **Peng. Apl. Akuntansi MS. VB.NET**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
5. Yuhefizar. 2009, **Website Interaktif Menggunakan Joomla**, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.