

Web Mobile Informasi **Pernikahan Via Smartphone**

TUGAS AKHIR

Oleh :

Revri Medi

3311001011

Disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BATAM

BATAM

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone

Oleh :

Revri Medi 3311001011

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Ahli Madya

di

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM

Batam, 19 Agustus 2014

Disetujui oleh;
Pembimbing,

Andy Triwinarko, MT

NIK. 105038

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311001011

Nama : Revri Medi

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone disusun dengan:

1. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. Tidak melakukan pemalsuan data
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa ijin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 19 Agustus 2014

Revri Medi

3311001011

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone yang bertujuan memudahkan customer dalam mendapatkan informasi pada resepsi pernikahan.

Pada kesempatan ini, penyusun mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini yaitu:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril, materil dan doa.
3. Bapak Dr. Ir. Priyono Eko Sanyoto selaku Direktur Politeknik Negeri Batam.
4. Bapak Ari Wibowo, MT selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Batam.
5. Bapak Andy Triwinarko, MT selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
6. Mir'atul Khusna Mufida, S.ST selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
7. Dosen-dosen Teknik Informatika yang telah memberi kritik dan saran.
8. Sahabat dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan ini, penyusun menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir. Untuk itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya yang ingin mengembangkan aplikasi yang serupa.

Batam, 19 Agustus 2014

Penulis

ABSTRAK

Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone

Perhitungan biaya untuk melakukan pernikahan merupakan suatu hal yang penting bagi seseorang yang akan menikah. Dimulai dari biaya, perbandingan kualitas dan harga penyewaan alat-alat pernikahan, mulai dari tenda, panggung, rias pengantin, dan hiburan.

Dengan melakukan referensi masih banyak orang melakukan pernikahan dengan cara yang biasa. Membutuhkan waktu yang banyak, harus pergi ke beberapa tempat untuk bertanya dan masih banyak kesulitan yang ditemui. Melihat rumitnya untuk melakukan perencanaan pernikahan dan mencari informasi tentang pernikahan tentu saja kurang efektif dan efisien jika tidak ada solusi untuk memecahkan masalah tersebut.

Melihat perkembangan teknologi saat ini, tentu begitu banyak jalan keluar untuk menjelaskan masalah tersebut. oleh sebab itu dirancanglah suatu web mobile untuk menyediakan informasi tentang pernikahan yang dapat diakses secara mudah.

Kata Kunci : web mobile dan informasi tentang pernikahan.

ABSTRACT

Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone

The calculation of the cost to perform the wedding is an important thing for someone who is getting married. Starting from the cost, quality, and price comparison tools rental wedding, ranging from tents, stage, bridal makeup, and entertainment.

With reference still do a lot of people do weddings in the usual way. Requires a lot of time, have to go to multiple places to ask and there are still many difficulties encountered. Seeing the complexity of planning for a wedding and looking for information about wedding certainly less effective and efficient if there is no solution to solve the problem.

Looking at the current technological developments, certainly so many roads out to explain the problem. Therefore dirancanglah a mobile web to provide information about the wedding that can be accessed easily.

Keywords: Mobile web and information about the wedding.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pernikahan (Wedding)	4
2.2 Perangkat Lunak (Software)	4
2.2.1 DFD.....	4
2.2.2 PHP	6
2.2.3 XAMPP.....	8
2.2.4 Dreamweaver	9
2.2.5 MySQL.....	10
2.2.6 JQuery	11
2.2.7 Notepad++.....	12
2.2.8 JavaScript.....	12
2.2.9 HTML	13
2.2.10 CSS.....	13
2.2.11 User Generated Content	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	16
3.1 Deskripsi Umum Sistem	16
3.2 Kebutuhan Fungsional	17
3.3 Kebutuhan Non-Fungsional	17
3.4 Kategori Pengguna Sistem	17
3.5 Analisis Kerja Sistem Secara Umum	18
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	18
3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem SDM (Brainware)	20
3.6 Context Diagram	20
3.6.1 DFD Level 0.....	21

3.6.2 DFD Level 1.....	21
3.6.3 DFD Level 2.....	22
3.6.4 Entity Relation Diagram (ERD).....	24
3.7 Perancangan Antarmuka	25
3.7.1 Admin.....	25
3.7.2 User	26
3.8 Perancangan Algoritma.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Implementasi Database	33
4.1.1 Implementasi Basis Data.....	33
4.1.2 Implementasi Tampilan.....	35
4.2 Implementasi Antarmuka	43
4.3 Pengujian.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Simbol – simbol ERD	5
Gambar 2 Deskripsi system	16
Gambar 3 DFD Level 0.....	21
Gambar 4 DFD Level 1.....	21
Gambar 5 DFD level 2 Proses 2.....	22
Gambar 6 DFD level 2 Proses 5.2.....	23
Gambar 7 ER Diagram.....	24
Gambar 8 Cek Properti (admin).....	25
Gambar 9 Form Pengisian (admin).....	26
Gambar 10 Halaman Utama (user)	26
Gambar 11 Halaman Gallery	27
Gambar 12 Halaman Detail Properti.....	27
Gambar 13 Halaman User 3.....	28
Gambar 14 Tentang Kami.....	28
Gambar 15 Home Admin.....	43
Gambar 16 Halaman Cek Properti	44
Gambar 17 Halaman Panggung	45
Gambar 18 Halaman Detail Properti.....	46
Gambar 19 Halaman Register	47
Gambar 20 Halaman login	48
Gambar 21 Halaman Lupa Sandi	49
Gambar 22 Halaman Lupa Sandi	50
Gambar 23 Halaman Pengelolaan User	51
Gambar 24 Halaman Pengelolaan Properti	52
Gambar 25 Halaman Menu	53
Gambar 26 Halaman Upload Gambar.....	54
Gambar 27 Tampilan Kontak Kami.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kategori Pengguna Sistem.....	17
Tabel 2 Hardware pembuatan Aplikasi.....	18
Tabel 3 Pengguna sistem menggunakan Mobile	19
Tabel 4 Implementasi Database.....	33
Tabel 5 Implementasi Halaman User (Guest)	35
Tabel 6 Implementasi Halaman User (Vendor)	37
Tabel 7 Implementasi Halaman Admin	40
Tabel 8 Skenario Pengujian Admin	56
Tabel 9 Skenario Pengujian User (Guest).....	59
Tabel 10 Skenario Pengujian User (Vendor).....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perencanaan pesta pernikahan sering kali tidak sesuai keinginan. Ketimbang harus membayar seseorang untuk melakukan dekorasi. Apalagi penambahan biaya yang tidak terduga. Apalagi sebagian masyarakat tidak mengetahui dari mana mendapatkan properti yang dibutuhkan seperti tenda, kursi, panggung hiburan, makanan, rias pengantin, *souvenir*, studio *prawedding* dan lain sebagainya.

Belakangan ini masyarakat sering dibuat pusing terhadap permasalahan dalam mengatur acara pernikahan. Masalah yang sering terjadi adalah penyesuaian dana yang akan digunakan untuk pernikahan tersebut dari masalah pemilihan, *catering*, *souvenir*, perias pengantin, hiburan, panggung pengantin, panggung hiburan, dan tempat untuk acara pernikahan tersebut.

Banyak dari mereka tidak merasa puas akan acara pernikahan yang diselenggarakannya. Biasanya dari kalangan menengah atas menginginkan acara yang mewah, termasuk undangan dengan tampilan desain lebih menarik. Dan tidak lupa tempat pernikahan dengan menyewa tempat seperti hotel. Akan lebih sulit lagi dengan pilihan ruangan sesuai kebutuhan jumlah tamu.

Selain itu, masih banyak orang yang sulit mencari EO (*Event Organizer*) untuk membuat acara pernikahan. Apalagi yang berpengalaman dalam mengorganisir acara pernikahan. Sehingga acara pernikahan dapat berjalan sesuai keinginan. Karena, EO yang profesional pun belum tentu dapat menangani acara pernikahan karena belum adanya pengalaman.

Sebelum acara pernikahan juga biasanya calon pengantin melakukan *photo prawedding* nya. Dengan menyewa *Photographer* untuk mengabadikan gambar

prawedding mereka. Tempat dan kostum *prawedding* pun harus sesuai keinginan calon pengantin tersebut.

Biasanya para calon pengantin menyewa barang satu persatu dengan banyak biaya yang dikeluarkan. Tidak hanya uang, tetapi juga banyak mengeluarkan tenaga. Misalnya memilih tenda ditempat A, menyewa panggung ditempat B, membeli *catering* ditempat C, dan lain sebagainya. Maka, banyak tenaga dan biaya yang harus dikeluarkan.

Di pesta pernikahan, biasanya tamu diberi souvenir – souvenir menarik dari pesta pernikahan. Sebagai tanda terima kasih kepada tamu yang telah datang. Dari data yang dikumpulkan, penyelenggara pesta masih kesulitan mencari pilihan – pilihan sovenir menarik. Jadi, kesulitan yang dialami penyelenggara pesta masih banyak mengeluarkan tenaga dan biaya. Banyak tempat yang harus dikunjungi untuk mencari informasi – informasi barang dan harga untuk menyelenggarakan pesta pernikahan. Membandingkan tempat yang satu dengan tempat lainnya, karena yang biasa dilihat adalah soal harga.

Saat ini penggunaan perangkat *mobile* menjadi pilihan alternatif bagi banyak orang. Selain mudah dibawa, perangkat *mobile* juga mudah digunakan. Dari masalah tersebut diatas, dilakukan penyediaan media informasi yang lebih inovatif yaitu dengan menggunakan *Web Mobile* Informasi Pernikahan Via *Smartphone* yang dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi tentang properti pernikahan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari judul Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana cara mendapatkan informasi properti pernikahan untuk resepsi pernikahan dengan mudah?
2. Bagaimana mempermudah perbandingan tempat dan properti resepsi pernikahan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari judul Tugas Akhir ini adalah:

1. Tidak menangani transaksi keuangan.
2. Aplikasi ini hanya memberikan informasi pernikahan.
3. Studi kasus lokasi informasi pernikahan hanya di wilayah Kota Batam

1.4 Tujuan

Tujuan dari judul Tugas Akhir ini adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat memudahkan *customer* dalam mendapatkan informasi tentang resepsi pernikahan.
2. Memberikan informasi untuk mempermudah *customer* dalam membandingkan tempat dan property resepsi pernikahan.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan : Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka : Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

Bab 3 Analisis Dan Perancangan, deskripsi umum sistem, deskripsi fungsional, context diagram, analisis kerja secara umum, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan sistem SDM, algoritma, dan perancangan antar muka.

Bab 4 Hasil Pembahasan, Implementasi Dan Pengujian, implementasi kelas, implementasi antarmuka yang mengacu pada analisis, skenario pengujian, hasil rincian pengujian.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil implementasi dan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka Tugas Akhir ini membahas tentang Pernikahan, DFD, PHP, XAMPP, Dreamweaver, MySQL, JQuery, Notepad++, JavaScript, HTML, CSS, Android, dan User Generated Content.

2.1 Pernikahan (Wedding)

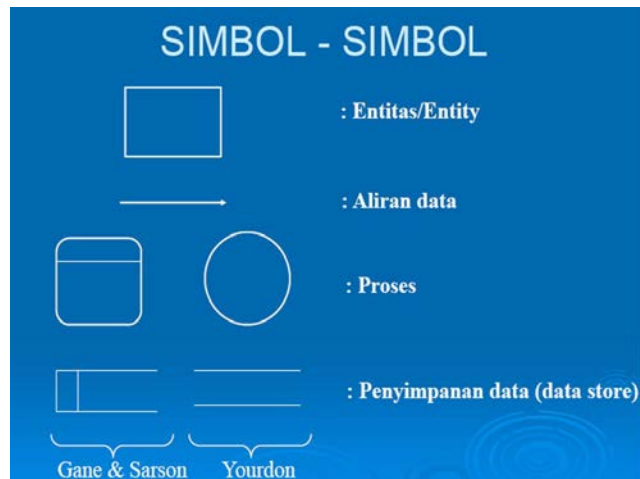
Pernikahan atau adalah upacara pengikat janji nikah yang dirayakan atau dilaksanakan oleh dua orang dengan maksud meresmikan ikatan perkawinan secara norma agama, norma hukum, dan norma sosial. Upacara pernikahan memiliki banyak ragam dan variasi menurut tradisi suku bangsa, agama, budaya, maupun kelas sosial. Penggunaan adat atau aturan tertentu kadang-kadang berkaitan dengan aturan hukum agama tertentu pula.

Pengesahan secara hukum suatu pernikahan biasanya terjadi pada saat dokumen tertulis yang mencatatkan pernikahan ditanda-tangani. Upacara pernikahan sendiri biasanya merupakan acara yang dilangsungkan untuk melakukan upacara berdasarkan adat-istiadat yang berlaku, dan kesempatan untuk merayakannya bersama teman dan keluarga. Wanita dan pria yang melangsungkan pernikahan dinamakan pengantin dan setelah upacaranya selesai kemudian mereka dinamakan suami dan istri dalam ikatan perkawinan.

2.2 Perangkat Lunak (Software)

2.2.1 DFD

Data Flow Diagram atau sering disingkat DFD adalah perangkat-perangkat analisis dan perancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan peng-analisis sistem memahami sistem dan subsistem secara visual sebagai suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan.



Gambar 1 Simbol – simbol ERD

Entitas biasanya diberi nama dengan kata benda. Aliran data merupakan perpindahan data dari satu titik ke titik yang lain penggambarannya dengan cara kepala tanda panah mengarah ke tujuan datanya.

Proses biasanya selalu menunjukkan suatu perubahan data dan terjadinya proses transformasi data.

Penyimpanan Data (*data store*) diberi nama dengan kata benda, sesuai dengan data yang disimpan didalamnya.

Didalam DFD terdapat 3 level, yaitu :

- **Diagram Konteks** : menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
- **Diagram Nol (diagram level-1)** : merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram Konteks ke diagram Nol. di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.

- **Diagram Rinci** : merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram Nol.

Fungsi DFD

Fungsi dari *Data Flow Diagram* adalah :

- *Data Flow Diagram* (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.
- DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
- DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

2.2.2 PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: *Hypertext Preprocessor*", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Halaman web biasanya disusun dari kode-kode html yang disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. File html ini dikirimkan oleh server (atau file) ke browser, Kemudian browser menerjemahkan kode-kode tersebut sehingga menghasilkan suatu tampilan yang indah. Lain halnya dengan program php, program ini harus diterjemahkan oleh web-server sehingga menghasilkan kode html yang dikirim ke browser agar dapat ditampilkan. Program ini dapat berdiri sendiri ataupun

disisipkan di antara kode-kode html sehingga dapat langsung ditampilkan bersama dengan kode-kode html tersebut.

Program php dapat ditambahkan dengan mengapit program tersebut di antara tanda `<code>`. Tanda-tanda tersebut biasanya disebut tanda untuk *escaping* (kabur) dari kode html. File html yang telah dibubuhi program php harus diganti ekstensi-nya menjadi `.php3` atau `php`.

PHP merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat server-side HTML = *embedded* scripting, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di server. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan HTML biasa. PHP dikenal sebagai bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag HTML, dieksekusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti ASP (*Active Server Pages*) dan JSP (*Java Server Pages*).

a. Keunggulan PHP :

- Bahasa Pemrograman PHP mendukung komunikasi dengan layanan seperti *protocol* IMAP, SNMP, NNTP, POP3 bahkan HTTP.
- *Securiry*: Tingkat keamanan yang cukup tinggi dan Stabil.
- *Access*: Akses ke sistem Database yang lebih fleksibel, seperti MySQL.
- *Easy & Faster*: Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak dan berkecepatan tinggi.
- *Cross platform* yaitu PHP dapat berjalan lintas platform, yaitu dapat berjalan dalam sistem operasi seperti Windows, Linuz, MacOS dan OS lainnya dan web server apapun.
- *Free*: Dapat digunakan secara gratis.
- Termasuk bahasa yang *embedded*, yakni dapat diletakkan dalam tag HTML.

- Termasuk Jenis server side programming, sehingga kode asli/*source code* PHP tidak dapat dilihat di browser pengguna, yang terlihat hanya kode dalam format HTML.
 - Dapat memanfaatkan sumber-sumber aplikasi yang dimiliki oleh server misalnya untuk keperluan Database *connection*.
 - PHP dapat melakukan semua aplikasi program CGI, seperti mengambil nilai *form*, menghasilkan halaman web yang dinamis, mengirimkan dan menerima *cookies*.
 - *On The Fly*: PHP sudah mendukung *on the fly*, artinya dengan php anda dapat membuat document text, Word, Excel, PDF, menciptakan image dan *flash*, juga menciptakan file-file seperti zip, XML, dan banyak lagi.
 - Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis - milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- b. Kekurangan PHP:
- Tidak detail untuk pengembangan skala besar
 - Tidak memiliki system pemrograman berorientasi objek yang sesungguhnya.
 - Tidak bisa memisahkan antara tampilan dengan *logic* dengan baik.
 - PHP memiliki kelemahan security tertentu apabila programmer tidak jeli dalam melakukan pemrograman dan kurang memperhatikan isu konfigurasi PHP.
 - Kode PHP dapat dibaca orang, dan kompilasi hanya dapat dilakukan dengan *tool* yang mahal dari Zend.

2.2.3 XAMPP

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan *software* yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah

tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

2.2.4 Dreamweaver

Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan editor WYSIWYG visual (bahasa sehari-hari yang disebut sebagai Design view) dan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. Tata letak tampilan Design memfasilitasi desain cepat dan pembuatan kode seperti memungkinkan pengguna dengan cepat membuat tata letak dan manipulasi elemen HTML. Dreamweaver memiliki fitur browser yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka di web browser yang telah terinstall. Aplikasi ini menyediakan transfer dan fitur sinkronisasi, kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs, dan templating feature yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak di seluruh situs tanpa server side includes atau scripting. Kelebihan Adobe Dreamweaver adalah:

- **Kemampuannya membuat halaman web yang terlihat konsisten.**

Adobe Dreamweaver sudah terinstall beberapa template yang elegan dan menarik. Tentunya ini memudahkan anda yang ingin belajar membuat sebuah web namun anda belum mampu membuat design web sendiri. Jika anda ingin membuat lebih dari 10 halaman web dengan didasarkan design template tertentu maka web anda akan memiliki gaya halaman web yang sama dan terlihat konsisten dari halaman perhalaman.

- **Kemudahan dan efisiensi dalam penggunaan.**

Program ini tidak hanya dirancang untuk anda yang sudah mahir dan mengerti bahasa pemrograman. Bagi anda yang belum mengerti bahasa pemrograman, anda bisa membuat halaman web dengan hanya cara mengklik atau drag and drop menggunakan mouse serta anda juga bisa melihat halaman html-nya selama proses desain berlangsung. Atau yang lebih dikenal dengan sebutan WYSIWYG (What You See Is What You Get)

Selain itu dreamweaver memiliki kemampuan memperlihatkan 3 proses yang berbeda, yaitu :

- ✓ Code View : Berfungsi untuk hanya menampilkan script html saja.
- ✓ Desain View : Berfungsi menampilkan kode-kode html yang anda tulis menjadi sebuah design/template yang nantinya akan ditampilkan di browser.
- ✓ Split View : Berfungsi menampilkan gabungan antara Code View dan Desain View pada saat bersamaan. Jadi anda bisa langsung melihat perubahan pada saat anda mengubah htmlnya.

- **Mudah untuk mengupload melalui FTP**

Dreamweaver sudah dilengkapi dengan fitur FTP jadi setelah anda selesai membangun sebuah web, anda bisa langsung menguploadnya melalui FTP. FTP (singkatan dari File Transfer Protocol) adalah sebuah protokol Internet yang berjalan di dalam lapisan aplikasi yang merupakan standar untuk pentransferan berkas (file) komputer antar mesin-mesin dalam sebuah internetwork

2.2.5 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak Pembuat database yang bersifat terbuka atau open source dan berjalan disemua platform baik Linux maupun Si Windows,

MySQL merupakan program pengakses database yang bersifat network sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (Pengguna Banyak).

MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh single user, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.

2.2.6 JQuery

jQuery adalah sebuah library Javascript yang sangat ringkas dan sederhana untuk memanipulasi komponen di dokumen HTML, menangani event, animasi, efek dan memproses interaksi ajax. jQuery dirancang sedemikian rupa supaya membuat program menggunakan Javascript menjadi relatif sangat mudah. Sesuai slogan nya, *write less, do more*. Menulis kode lebih sedikit, tetapi melakukan pekerjaan lebih banyak.

ukurannya cukup kecil, sehingga tidak memperlambat proses loading halaman web yang kita buat. jQuery juga kompatibel dengan CSS3 dan yang tak kalah penting adalah jQuery bisa berjalan di semua browser – cross browser.

jQuery diluncurkan pada Januari 2006 oleh John Resig. jQuery adalah library Javascript yang paling populer saat ini. Karena kecanggihannya, jQuery dipakai oleh perusahaan besar seperti Google, Dell, CBS, digg, Netflix, Bank of America, Mozilla, Drupal, dsb.

jQuery adalah library Javascript yang gratis dan open source. Oleh karena nya kita bisa menggunakan jQuery dengan bebas untuk keperluan pengembangan website kita. Tanpa library seperti jQuery, menerapkan Javascript mungkin akan lebih sulit, terutama untuk pemula yang baru belajar Javascript. Plugin tambahan seperti JQuery UI (user interface) semakin memudahkan kita mengembangkan website yang cantik dan interaktif. Selain itu tersedia plugin-plugin lain yang makin memperkaya kemampuan jQuery.

2.2.7 Notepad++

Notepad++ adalah sebuah text editor yang sangat berguna bagi setiap orang dan khususnya bagi para *developer* dalam membuat program. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman yang berjalan diatas sistem operasi Microsoft Windows.

Selain manfaat dan kemampuannya menangani banyak bahasa pemrograman, Notepad ++ juga dilisensikan sebagai perangkat *free*. Jadi, setiap orang yang menggunakannya tidak perlu mengeluarkan biaya untuk membeli aplikasi ini karena sourceforge.net sebagai layanan yang memfasilitasi Notepad ++ membebaskannya untuk digunakan.

Beberapa daftar bahasa program yang didukung oleh Notepad++ adalah C, C++, Java, C#, XML, HTML, PHP, Javascript. Sebenarnya masih banyak lagi bahasa program yang didukung, namun penulis baru mencoba Notepad ++ dengan bahasa program yang diatas.

2.2.8 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman ditafsirkan bahwa sebagian besar digunakan untuk mengubah halaman web statis menjadi halaman dinamis dan interaktif setelah web browser telah selesai men-download sebuah halaman web.

Misalnya, jam ditampilkan pada halaman yang update sendiri untuk menunjukkan waktu saat ini pada komputer pengguna. Desain JavaScript dipengaruhi oleh banyak bahasa pemrograman, termasuk C, tetapi dimaksudkan untuk lebih digunakan oleh non-programmer. JavaScript tidak didasarkan pada atau terkait ke Java, ini adalah kesalahpahaman umum. JavaScript seringkali disertakan dalam file HTML atau link dari file HTML dan dijalankan secara lokal oleh web browser. Ini berarti bahwa server bebas untuk mengerjakan sesuatu yang lain daripada pemrosesan instruksi untuk setiap klien. Hal ini telah membuat JavaScript pilihan yang lebih populer daripada bahasa yang memerlukan server untuk melakukan pengolahan.

2.2.9 HTML

HTML adalah, (HyperText Markup Language) sebuah bahasa standar yang digunakan oleh browser Internet untuk membuat halaman dan dokumen pada sebuah Web yang kemudian dapat diakses dan dibaca layaknya sebuah artikel. HTML juga dapat digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

2.2 10 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa file. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna body teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse over, spasi

antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri/kanan/atas/bawah, dan parameter lainnya. **CSS adalah** bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokument. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda

2.2.11 User Generated Content

User Generated Content yaitu *content* yang dihasilkan dari *user* atau penggunanya sendiri. Situs – situs yang populer kini pun banyak mengandalkan UGC untuk selalu menjadi situs yang *up-to-date*. Pemilik situs hanya membuat perbaikan atau perubahan yang dianggap perlu saja. Sementara *update* informasi dan segala interaksi didalam situs tersebut justru berasal dari partisipasi aktif para penggunanya, sehingga orang selalu dan terus tertarik untuk mengunjungi situs tersebut.

Istilah ini sebenarnya mulai terdengar sekitar tahun 2005 saat orang bisa mengakses atau meng-*update* media dan publikasi melalui teknologi baru seperti video digital, *blogging*, foto dari *smartphone* dan wikis.

Audience kini tertarik pada tempat-tempat dimana mereka bisa berbicara dengan lebih fokus kepada jaringan mereka sendiri dan hanya memerlukan sedikit waktu untuk melakukan update informasi. Disinilah lahirnya *Micro UGC*.

Sebernarnya istilah *Micro UGC* mirip dengan *microblongging*, *update* konten yang dilakukan bersifat singkat dan instan. Coba lihat contoh-contoh *update* status, memberikan peringkat dengan hanya mengklik bintang (*star ratings*), mengklik fitur “*like*”, “*Check-ins*”, dan “*You may also like*”.

Hampir setiap posting yang kita lakukan sekarang berupa *Micro UGC*. Memasukan foto ke akun Tumlr adalah *Micro UGC*. Memberikan rating sebuah film di *netflix* juga berupa *Micro UGC*. Hanya melihat rating yang terdapat di situs Amazon.com misalnya, mampu membuat banyak orang yang tadinya ragu

untuk membeli sesuatu menjadi yakin akan pilihannya. Terutama jika rating atau *review* yang diberikan atas suatu produk berasal dari teman-temannya sendiri.

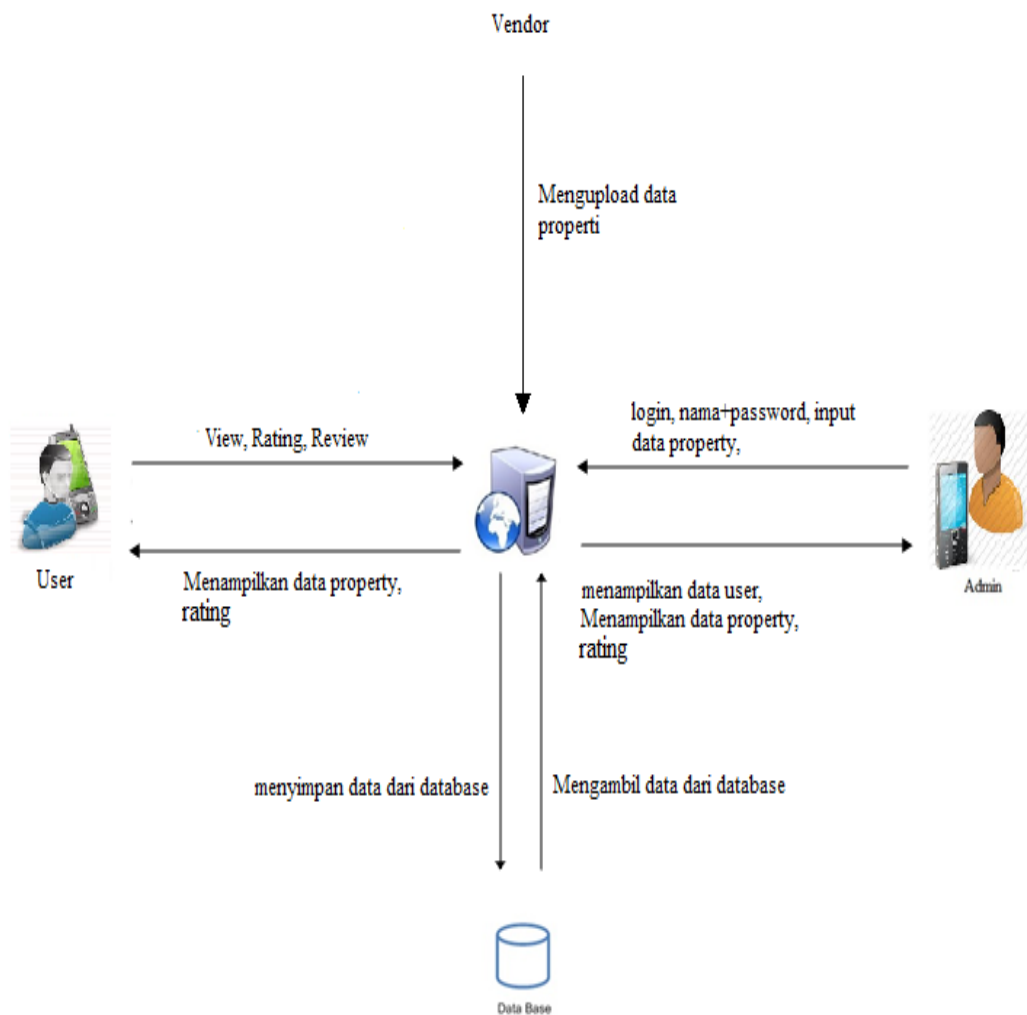
BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis kebutuhan sistem adalah dimana beberapa bahan kebutuhan bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan sistem dan alur kerja sistem. Untuk analisis dibagi menjadi 2 bagian, yaitu Analisis kebutuhan Fungsional dan Analisis kebutuhan Non Fungsional.

3.1 Deskripsi Umum Sistem

Deskripsi umum dari aplikasi ini dapat memberikan informasi tentang penilaian tampilan setiap tempat dan fasilitas yang ada.



Gambar 2 Deskripsi system

Gambar 2 menjelaskan tentang Deskripsi Umum Sistem yaitu disini user dapat menampilkan view, rating, dan review. Admin dapat melakukan login, memasukan nama dan password, dan juga dapat menginput data properti. Vendor bertugas untuk mengupload data properti. User dan admin dapat menyimpan dan mengambil data dari database.

3.2 Kebutuhan Fungsional

Pada aplikasi Tugas Akhir ini, sistem dapat bekerja seperti berikut:

- Sistem dapat menampilkan informasi data properti
- Sistem dapat menampilkan rating properti
- Sistem dapat menyimpan data *user*

3.3 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan Non-Fungsional Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone adalah:

Cara kerja sistem mudah dimengerti oleh pengguna.

3.4 Kategori Pengguna Sistem

Tabel 1 Kategori Pengguna Sistem

Pengguna Aplikasi	Aktifitas
Administrator	Manage Data Property dan Data User Login Mengelola Data Informasi dan Data Property
User	Login dan Register Melihat Informasi Properti Pernikahan Melakukan Rating Properti

Pengguna Aplikasi	Aktifitas
Vendor	Mengupload Data dan Data Properti

3.5 Analisis Kerja Sistem Secara Umum

Berikut adalah gambaran umum Sistem menjelaskan tentang proses kinerja Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone. Berikut adalah analisis tersebut:

- Admin dapat *manage* data *user*, dan data properti
- Admin mengelola data properti
- Admin login terlebih dahulu sebelum melakukan tugasnya
- Jika user belum member, user harus register
- Jika user lupa password, user mengkonfirmasi nomor HP
- Vendor bertugas untuk mengupload data dan data properti

3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

a. Analisis Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras adalah alat yang digunakan untuk mengolah data dan penyajian laporan. Perangkat keras yang digunakan terdiri dari :

1. Hardware Pembuatan Sistem

Hardware Pembuatan Sistem dengan spesifikasi:

Tabel 2 Hardware pembuatan Aplikasi

Processor	intel Core2duo CPU T5870 @ 2.00GHz
RAM	2 GB DDR 2
VGA	2 GB ATI Mobility Radeon HD 4300 series
Monitor	14 " Generic PnP Monitor

Hard Drive	250 GB Serial ATA
Network Adapter	broadcom 802.11g

2. Mobile Phone Pengguna Sistem

Tabel 3 Pengguna sistem menggunakan Mobile

General	850 / 900 / 1.800 / 1.900MHz GSM & EDGE Band
Dimension	103,9 x 57,9 x 11,98mm Dimension
Display	2,8" Eksternal Display Size
Memory	Memory standarrd 3GB (1 GB USer Memory + 2 GB Shared Stronge) dan 32 Eksternal Memory
OS	Android 2.3 (Gingerbread)
Camera	2 Megapixel dengan, 2x Digital Zoom, single / Smile / Panorama, Connectify: Wifi 802.11 b/g/n, T 3 HS Bluetooth, 2.0 High Speed Usb, WAP 2.0 / HTTP, USB Mass Stronge

b. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

1. *Software* Pembuatan Sistem

- a. Sistem Operasi dalam pembuatan Sistem adalah Windows 7 Starter (32 bit)
- b. Untuk pembuatan animasi pada sistem menggunakan Adobe Flash CS5
- c. Untuk membantu pembuatan dan mengedit sistem menggunakan Dreamweaver CS 5 dan Notepad++
- d. Untuk database dan server menggunakan Xampp
- e. Untuk menampilkan hasil sistem yang dibuat menggunakan Firefox 21.0

2. *Software* Penerapan Sistem

a. Software PC

- Sistem Operasi Windows XP 32(Bit)
- Firefox, IE Explorer, dan Google Chrome

b. Software Mobile

Dilingkungan *User* yang menggunakan Mobile membutuhkan system operasi android minimal versi 2.2 (*Froyo*).

3.5.2 Analisis Kebutuhan Sistem SDM (Brainware)

a. User

User adalah pengguna dari aplikasi itu sendiri, user dapat me *review* dan melakukan *rating* untuk kriteria kualitas setiap tempat dan fasilitas yang didapat.

b. Admin

Admin mengontrol penuh atau mengolah data user dan data properti.

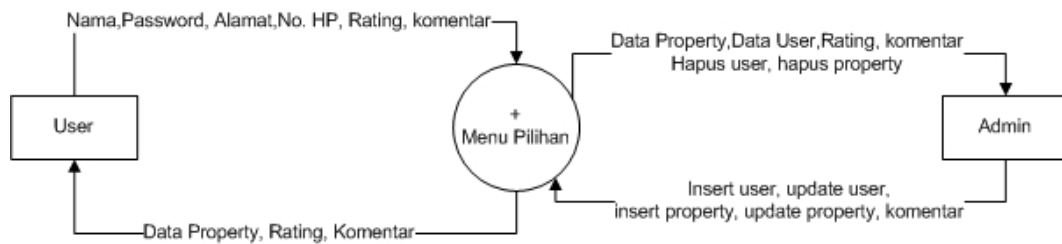
c. Vendor

Vendor bertugas untuk mengupload data dan data properti.

3.6 Context Diagram

Untuk mengakses aplikasi ini user harus melakukan login. Jika *user* belum member, sebaiknya melakukan registrasi terlebih dahulu. Kemudian *User* hanya dapat melihat informasi dan melakukan rating properti. Perlu memanfaatkan pilihan yang akan muncul seperti data properti yang akan dipilih oleh *user*.

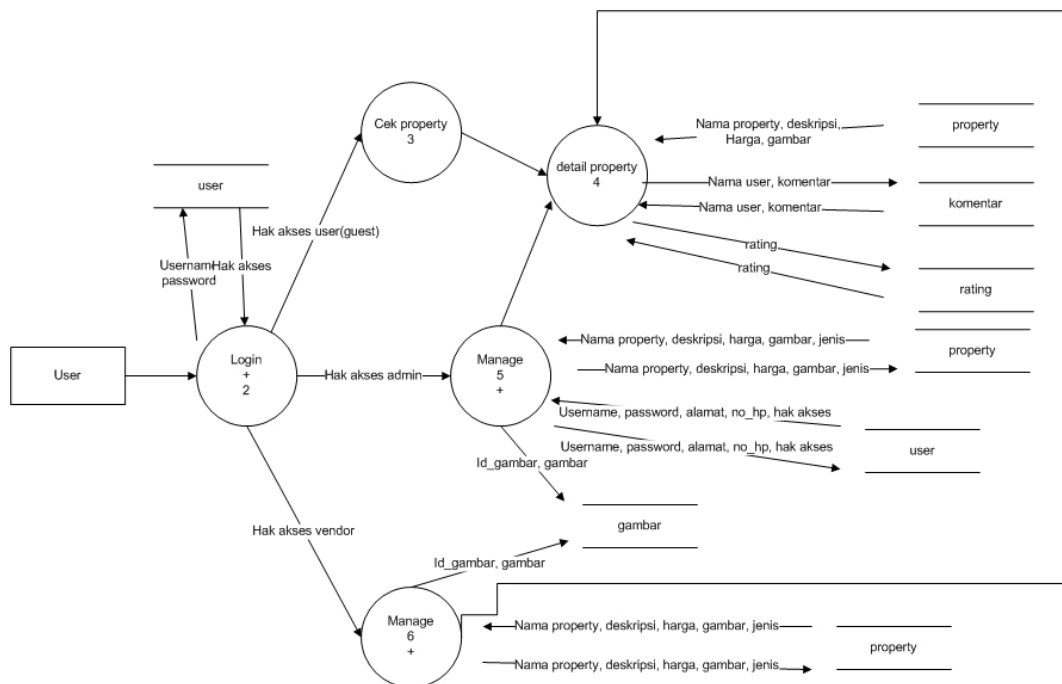
3.6.1 DFD Level 0



Gambar 3 DFD Level 0

Berdasarkan gambar 3 DFD Level 0 di jelaskan bahwa user dapat memasukan nama, password, alamat, no HP, rating, dan komentar untuk dapat menampilkan menu pilihan properti. Kemudian menu pilihan properti dapat menyimpan data properti, rating, dan komentar. Menu pilihan properti dapat menampilkan data properti, data user, rating, komentar, admin bisa juga menghapus user dan properti. Admin dapat melakukan insert user, update user, insert properti, update properti, dan komentar.

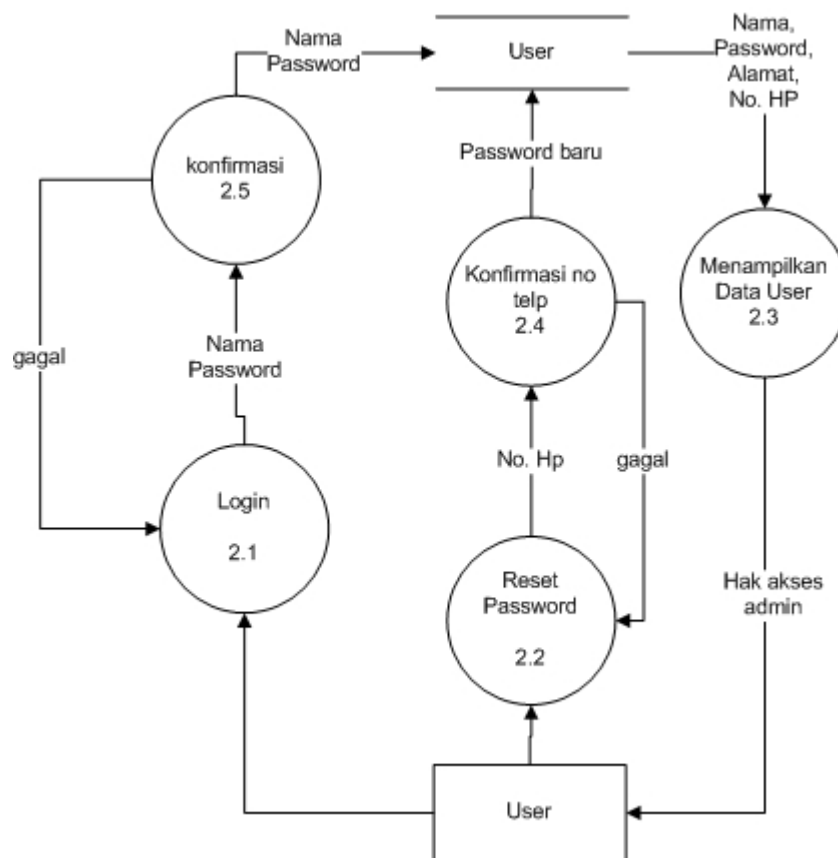
3.6.2 DFD Level 1



Gambar 4 DFD Level 1

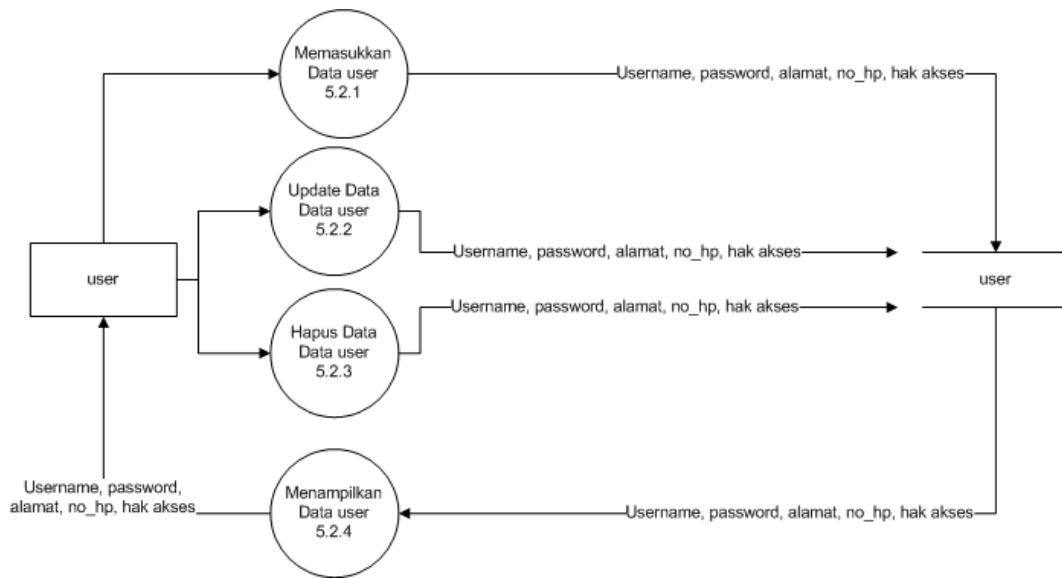
Berdasarkan gambar 4 DFD Level 1 di jelaskan bahwa user dapat melakukan login kemudian mendapatkan hak akses user (guest) untuk bisa menampilkan cek properti dan juga dapat melihat tampilan detail properti. Login juga bisa menjalankan hak akses admin dan dapat memmanage data properti. Login menjalankan hak akses vendor dan dapat memmanage data properti.

3.6.3 DFD Level 2



Gambar 5 DFD level 2 Proses 2

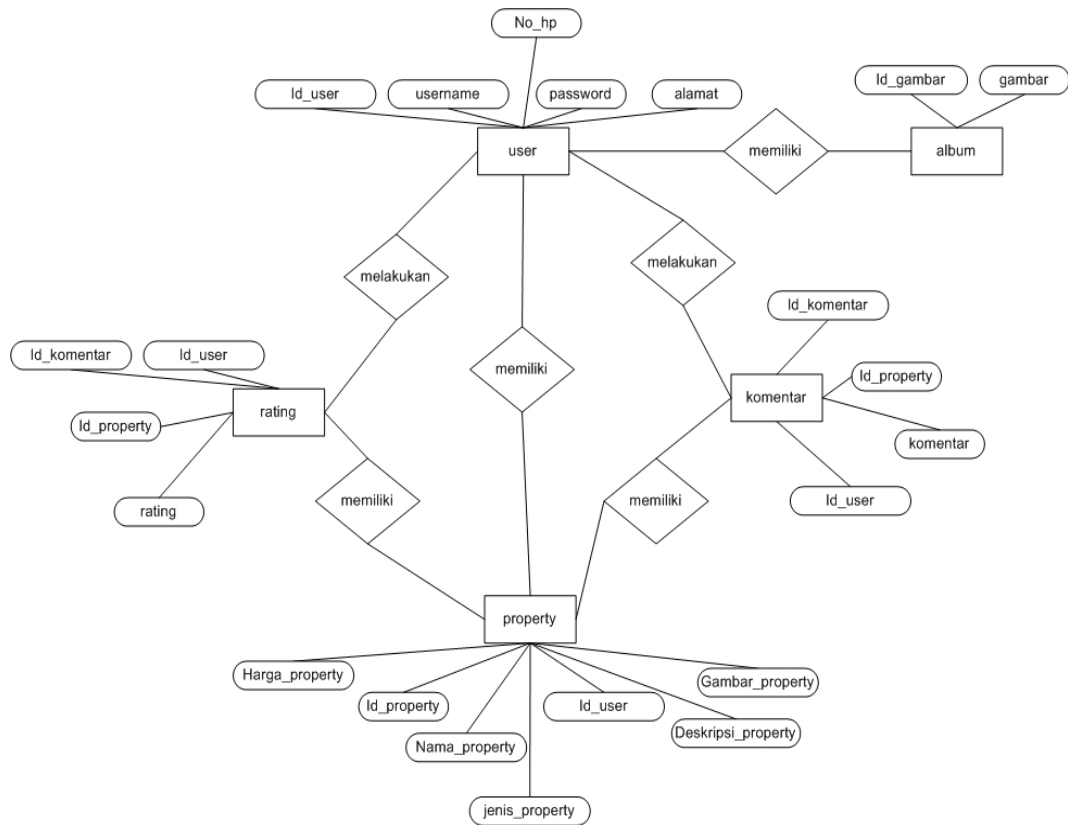
Berdasarkan gambar 5 DFD Level 2 proses 2 di atas user bisa melakukan login, dapat mereset password. Jika password gagal dimasukan maka akan muncul konfirmasi untuk memasukan password baru, yaitu cara konfirmasi dengan menggunakan nomor hp.



Gambar 6 DFD level 2 Proses 5.2

Berdasarkan gambar 6 DFD Level 2 proses 5.2 di atas yaitu user dapat memasukkan data properti, mengupdate data properti, dan menghapus data properti, setelah itu semua data akan muncul di tampilan data properti.

3.6.4 Entity Relation Diagram (ERD)



Gambar 7 ER Diagram

Berdasarkan gambar 7 ER Diagram di atas user dapat melakukan rating dan komentar, dan user memiliki properti dan album. Rating memiliki properti dan properti memiliki komentar.

3.7 Perancangan Antarmuka

Antarmuka merupakan tampilan dari suatu program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*. Berikut ini adalah perancangan antarmuka pada sistem yang akan dibuat.

3.7.1 Admin



Gambar 8 Cek Properti (admin)

Berdasarkan gambar 8 diatas merupakan tampilan halaman admin pada *Web Mobile* Informasi Pernikahan Via Smartphone, pada halaman admin ini terdapat 2 button yaitu gambar dan lihat, dan juga terdapat *textview upload*. Apabila *button* gambar ditekan maka akan muncul gambar dan apabila *button* lihat ditekan maka akan muncul tampilan informasi gambar.

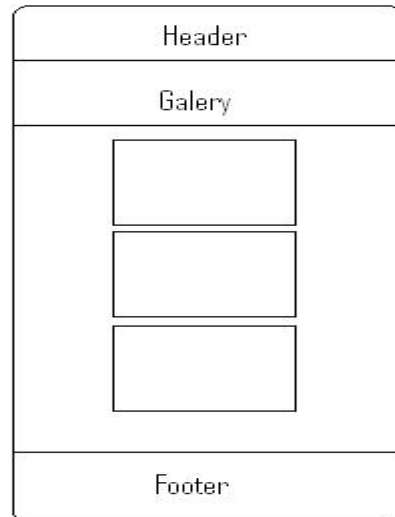
Gambar 9 Form Pengisian (admin)

Berdasarkan gambar 9 halaman admin 2 terdapat *form* pengisian vendor atau vendor yang ingin mengupload data baru yang terdiri dari 6 *textview*, 5 *textbox* dan 1 *button browse*.

3.7.2 User

Gambar 10 Halaman Utama (user)

Berdasarkan gambar 10 yaitu pada halaman *user* terdapat tampilan berupa gambar, *button* cek properti, *button gallery*, *button about*, dan *button contact*.



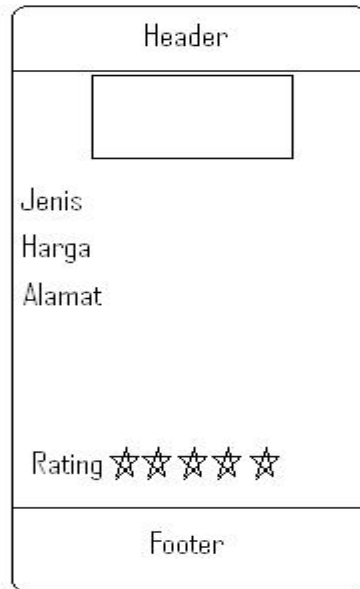
Gambar 11 Halaman Gallery

Berdasarkan gambar 11 yaitu halaman user 1 dijelaskan bahwa terdapat tampilan galery yang berisi gambar-gambar dokumentasi dari fotografer tentang dokumenter pernikahan.



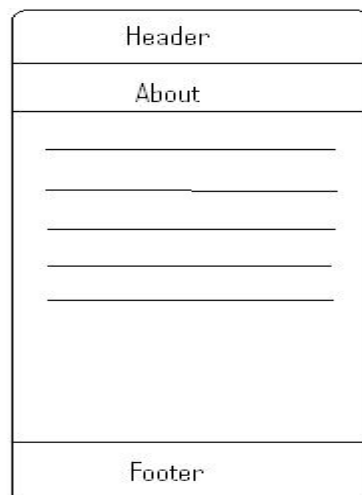
Gambar 12 Halaman Detail Properti

Berdasarkan gambar 12 yaitu halaman *user 2* menampilkan tampilan *user* yang menjelaskan tentang tampilan detail properti pernikahan.



Gambar 13 Halaman User 3

Berdasarkan gambar 13 yaitu halaman *user 3* di atas yaitu menerangkan tentang tampilan detail jenis properti pernikahan beserta tampilan jenis, harga, dan juga alamat. Dan terdapat tampilan rating properti.



Gambar 14 Tentang Kami

Berdasarkan gambar 14 yaitu tampilan tentang kami yang berfungsi sebagai tampilan informasi tentang Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone.

3.8 Perancangan Algoritma

1. Algoritma Login

```
Initial State : user belum login
Final State  : user telah login

Read Username, Password, hakAkses
IF ( Username, Passsword, hakAkses = ditemukan )
    { "Login Sukses" }
Else
    { " Login Gagal " }
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan bahwa apabila user telah melakukan login dan memasukan nama password maka tampilan login akan sukses.

2. Algoritma Register

```
Initial State : user belum register
Final State  : user telah register

Read username,password,confirm
Do Insert Into user Values username,password

IF ( Values = Sudah Register )
Then
    { Write " User Telah Register " }
Else
    { Write "User Belum Register " }
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan bahwa ketentuan user telah melakukan register atau belum dengan cara memasukan *username* dan *password*.

3. Algoritma Tampilkan User Account

```
Initial State : user account belum tampil
Final State  : user account telah tampil

Read username, password, hakAkses
IF ( username, password = ditemukan )
Then
    { Write “ User Account Tampil “ }
Else { Write “User Account Tidak Tampil “ }
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan bahwa jika *user account* sudah tampil yaitu dengan memasukan *username* dan *password* maka akan melanjutkan ke halaman sesuai hak akses.

4. Algoritma tambah property

```
Initial State : user account belum tampil
Final State  : user account telah tampil

Read username, password, hakAkses
IF ( username, password = ditemukan )
Then
    { Write “ User Account Tampil “ }
Else { Write “User Account Tidak Tampil “ }
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan jika *user account* tidak ditemukan maka tidak akan bisa melakukan hak akses.

5. Algoritma Create, Update dan Delete Properti

```
Initial State : Properti Belum Di Tampilkan
Final State : Properti Telah Di Update
Read id, namaproperti, jenisproperti
IF ( id, namaproperti, jenisproperti = ditemukan )
Then
    { Write "Properti Tampil " }
Else
    { Write "Properti Tidak Tampil " }
Do Update id, namaproperti, jenisproperti From properti
Where id = id, namaproperti = namaproperti, jenisproperti = jenisproperti,
Then
    { Write " Properti Terupdate " }
Else
    { Write " Properti Belum Terupdate " }
Do Delete Dosen From properti
Where id = id, namaproperti = namaproperti, jenisproperti = jenisproperti
Then
    { Write " Properti Telah terhapus " }
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan bahwa *user* bisa melakukan *upload* data properti, menghapus data properti, dan memperbaharui data properti.

6. Algoritma Lupa Password User

```
Initial State : Password berhasil di rubah
Final State : Password tida berhasil di rubah
Read email, no_hp
IF ( email, no_hp = sesuai )
Then
```

```
{ Write "masukkan password baru" }  
Else  
  { Write "email dan no hp tidak sesuai atau tidak ditemukan " }  
Do Update password  
Where id = id, email = email, no_hp = no_hp  
}
```

Pada *source code* algoritma diatas dapat dijelaskan bahwa user lupa *password*, dan untuk memberikan password terbaru user harus mengkonfirmasi *email* dan nomor hp.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap aplikasi web ini yang di lakukan secara online dengan webhosting. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan kedalam bahasa pemograman. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian terhadap aplikasi web yang baru dan akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi web yang baru untuk pengembangan sistem selanjutnya

4.1 Implementasi Database

4.1.1 Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan phpMyAdmin . Implementasi basis data dalambahasa SQL adalah sebagai berikut :

Pembuatan Database :

Tabel 4 Implementasi Database

Tabel Galery	Tabel Komentar
<pre>CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gallery` (`id_gambar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `gambar` varchar(100) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_gambar`)) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=34 ;</pre>	<pre>CREATE TABLE IF NOT EXISTS `komentar` (`id_komentar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `id_user` int(11) NOT NULL, `id_property` int(11) NOT NULL, `komentar` text NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_komentar`)) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1</pre>

	AUTO_INCREMENT=7 ;
Tabel Property	Tabel Rating
<pre>CREATE TABLE IF NOT EXISTS `property` (`id_property` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `id_user` int(11) NOT NULL, `nama_property` varchar(100) NOT NULL, `deskripsi_property` text NOT NULL, `harga_property` double NOT NULL, `gambar_property` varchar(100) NOT NULL, `jenis_property` int(11) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_property`)) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=25 ;</pre>	<pre>CREATE TABLE IF NOT EXISTS `rating` (`id_komentar` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `id_user` int(11) NOT NULL, `id_property` int(11) NOT NULL, `rating` int(1) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_komentar`)) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;</pre>
Tabel User	
<pre>CREATE TABLE IF NOT EXISTS `users` (`id_user` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT, `username` varchar(50) NOT NULL, `email` varchar(100) NOT NULL, `password` varchar(150) NOT NULL, `alamat` varchar(150) NOT NULL, `nohp` int(20) NOT NULL,</pre>	

<pre> `akses` int(1) NOT NULL, PRIMARY KEY (`id_user`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=33 ; </pre>	
---	--

4.1.2 Implementasi Tampilan

Berikut ini merupakan implementasi dari setiap halaman Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone dimana setiap halaman dibedakan sesuai dengan hak akses masing-masing yaitu user (Guest) user (Vendor) dan admin.

Tabel 5 Implementasi Halaman User (Guest)

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Home	File program untuk menangani halaman pertama	index.php
Login	File program untuk menangani Login user	login.php
Register	File program untuk menangani user yang ingin mendaftar	register.php
Lupa Password	File program untuk menangani user yang lupa password	lupa_password.php
Konfirmasi Password	File program untuk mengkonfirmasi password baru	lupa_password.php
Galery	File program untuk melihat kumpulan gambar	galery.php

Tentang Kami	File program untuk melihat tentang Wedding Propose	tentang.php
Kontak	File program untuk melihat kontak, link nomor telp dan email melalui smartphone	kontak.php
Cek Property	File program untuk memilih property	cekproperty.php
Panggung	File program menampilkan informasi panggung	property.php?jenis_property=1
Detail Panggung	File program menampilkan informasi dari detail panggung. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=1&id=
Tenda	File program menampilkan informasi tenda	property.php?jenis_property=2
Detail Tenda	File program menampilkan informasi detail tenda. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=2&id=
Rias Pengantin	File program menampilkan informasi Rias Pengantin	property.php?jenis_property=3
Detail Rias Pengantin	File program menampilkan informasi detail Rias Pengantin. Memberi rating dan komen	property.php?jenis_property=3&id=

	bagi yang login	
Makanan	File program menampilkan informasi Makanan	property.php?jenis_property=4
Detail Makanan	File program menampilkan informasi Detail Makanan. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=4&id=
Hiburan	File program menampilkan informasi Hiburan	property.php?jenis_property=5
Detail Hiburan	File program menampilkan informasi Detail Hiburan. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=5&id=
Souvenir	File program menampilkan informasi Souvenir	property.php?jenis_property=6
Detail Souvenir	File program menampilkan informasi Detail Souvenir. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=6&id=

Tabel 6 Implementasi Halaman User (Vendor)

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Pengelolaan Property	File program untuk manajemen data property	kelola_property.php

Home	File program untuk menangani halaman pertama	index.php
Galery	File program untuk melihat kumpulan gambar	galery.php
Tentang Kami	File program untuk melihat tentang Wedding Propose	tentang.php
Kontak	File program untuk melihat kontak, link nomor telp dan email melalui smartphone	kontak.php
Cek Property	File program untuk memilih property	cekproperty.php
Panggung	File program menampilkan informasi panggung	property.php?jenis_property=1
Detail Panggung	File program menampilkan informasi dari detail panggung. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=1&id=
Tenda	File program menampilkan informasi tenda	property.php?jenis_property=2
Detail Tenda	File program menampilkan informasi detail tenda. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=2&id=
Rias Pengantin	File program menampilkan	property.php?jenis_property=3

	informasi Rias Pengantin	
Detail Rias Pengantin	File program menampilkan informasi detail Rias Pengantin. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=3&id=
Makanan	File program menampilkan informasi Makanan	property.php?jenis_property=4
Detail Makanan	File program menampilkan informasi Detail Makanan. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=4&id=
Hiburan	File program menampilkan informasi Hiburan	property.php?jenis_property=5
Detail Hiburan	File program menampilkan informasi Detail Hiburan. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=5&id=
Souvenir	File program menampilkan informasi Souvenir	property.php?jenis_property=6
Detail Souvenir	File program menampilkan informasi Detail Souvenir. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=6&id=

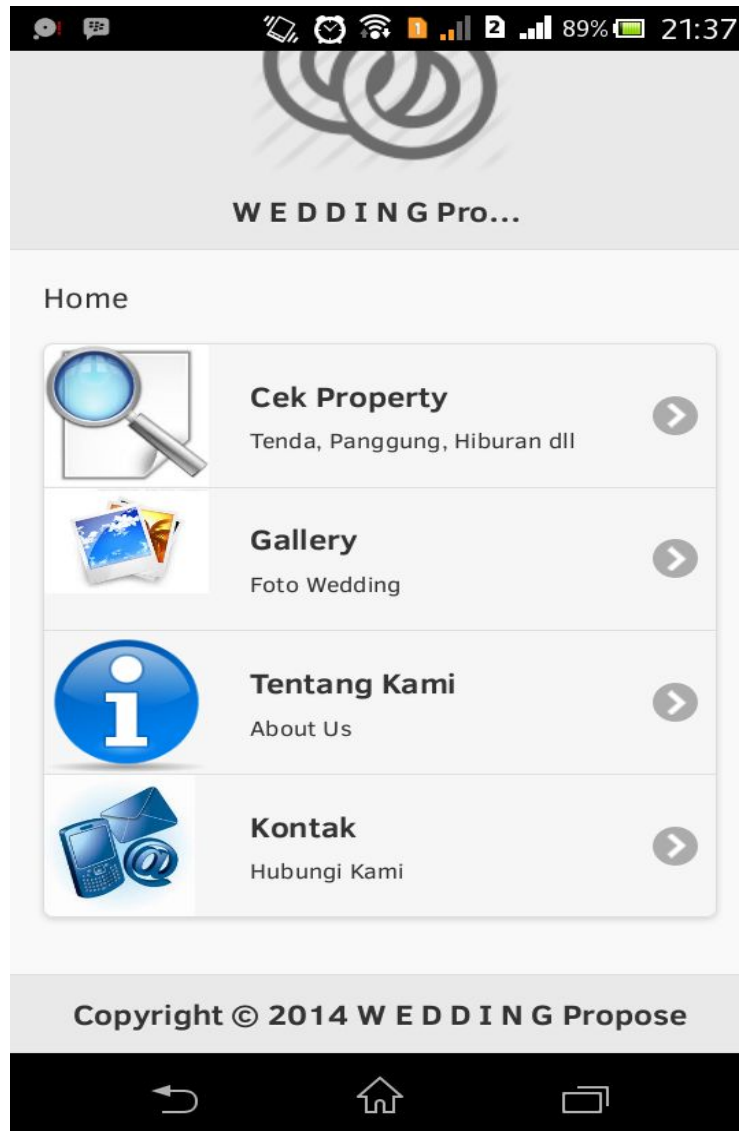
Tabel 7 Implementasi Halaman Admin

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Pengelolaan Property	File program untuk manajemen data property	kelola_property.php
Pengelolaan Pengguna	File program untuk manajemen data user	kelola_user.php
Pengelolaan Gallery	File program untuk manajemen data gallery	kelola_gallery.php
Home	File program untuk menangani halaman pertama	index.php
Galery	File program untuk melihat kumpulan gambar	galery.php
Tentang Kami	File program untuk melihat tentang Wedding Propose	tentang.php
Kontak	File program untuk melihat kontak, link nomor telp dan email melalui smartphone	kontak.php
Cek Property	File program untuk memilih property	cekproperty.php
Panggung	File program menampilkan informasi panggung	property.php?jenis_property=1
Detail Panggung	File program menampilkan informasi dari detail panggung. Memberi rating dan komen	property.php?jenis_property=1&id=

	bagi yang login	
Tenda	File program menampilkan informasi tenda	property.php?jenis_property=2
Detail Tenda	File program menampilkan informasi detail tenda. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=2&id=
Rias Pengantin	File program menampilkan informasi Rias Pengantin	property.php?jenis_property=3
Detail Rias Pengantin	File program menampilkan informasi detail Rias Pengantin. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=3&id=
Makanan	File program menampilkan informasi Makanan	property.php?jenis_property=4
Detail Makanan	File program menampilkan informasi Detail Makanan. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=4&id=
Hiburan	File program menampilkan informasi Hiburan	property.php?jenis_property=5
Detail Hiburan	File program menampilkan informasi Detail Hiburan. Memberi	property.php?jenis_property=5&id=

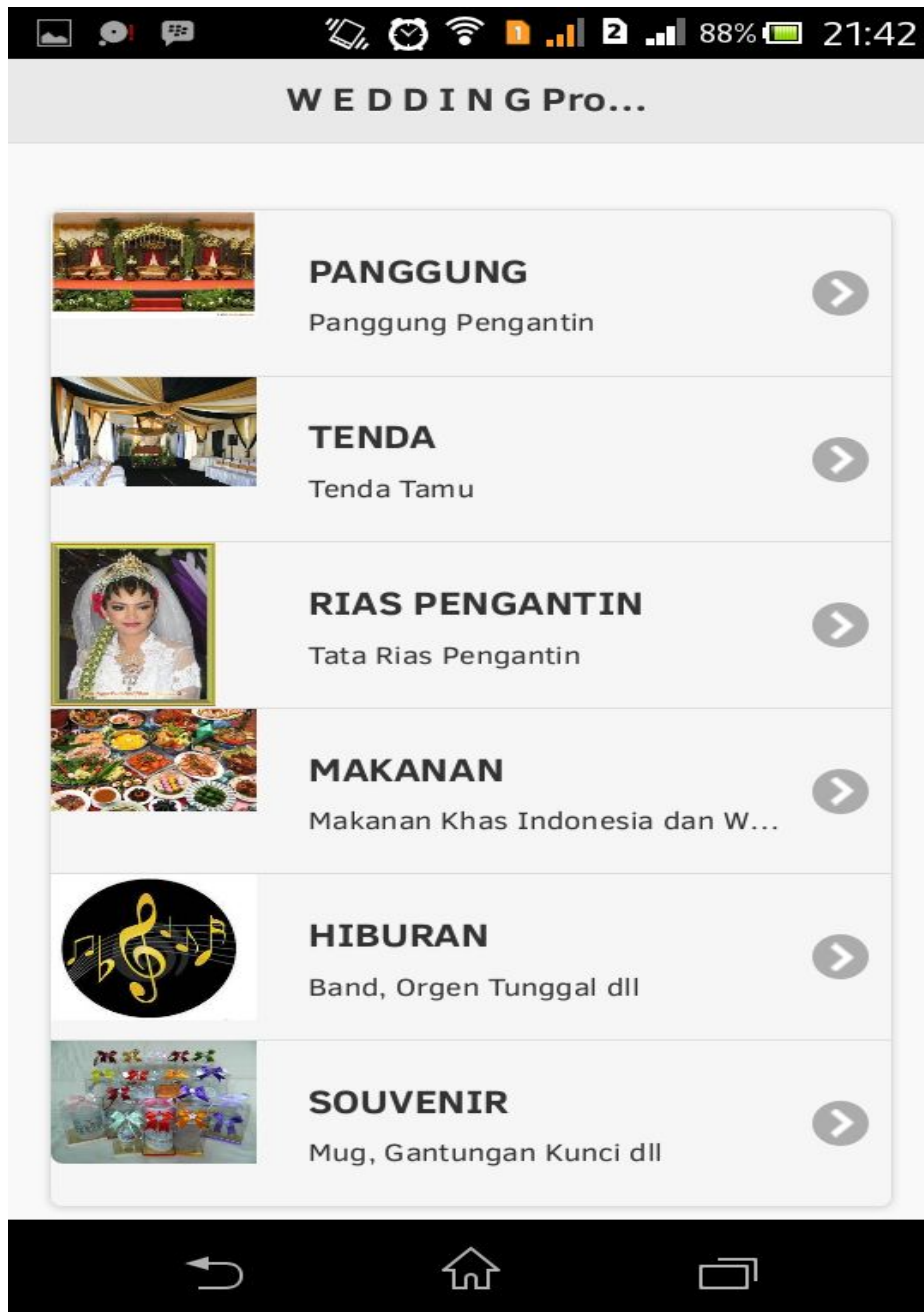
	rating dan komen bagi yang login	
Souvenir	File program menampilkan informasi Souvenir	property.php?jenis_property=6
Detail Souvenir	File program menampilkan informasi Detail Souvenir. Memberi rating dan komen bagi yang login	property.php?jenis_property=6&id=

4.2 Implementasi Antarmuka



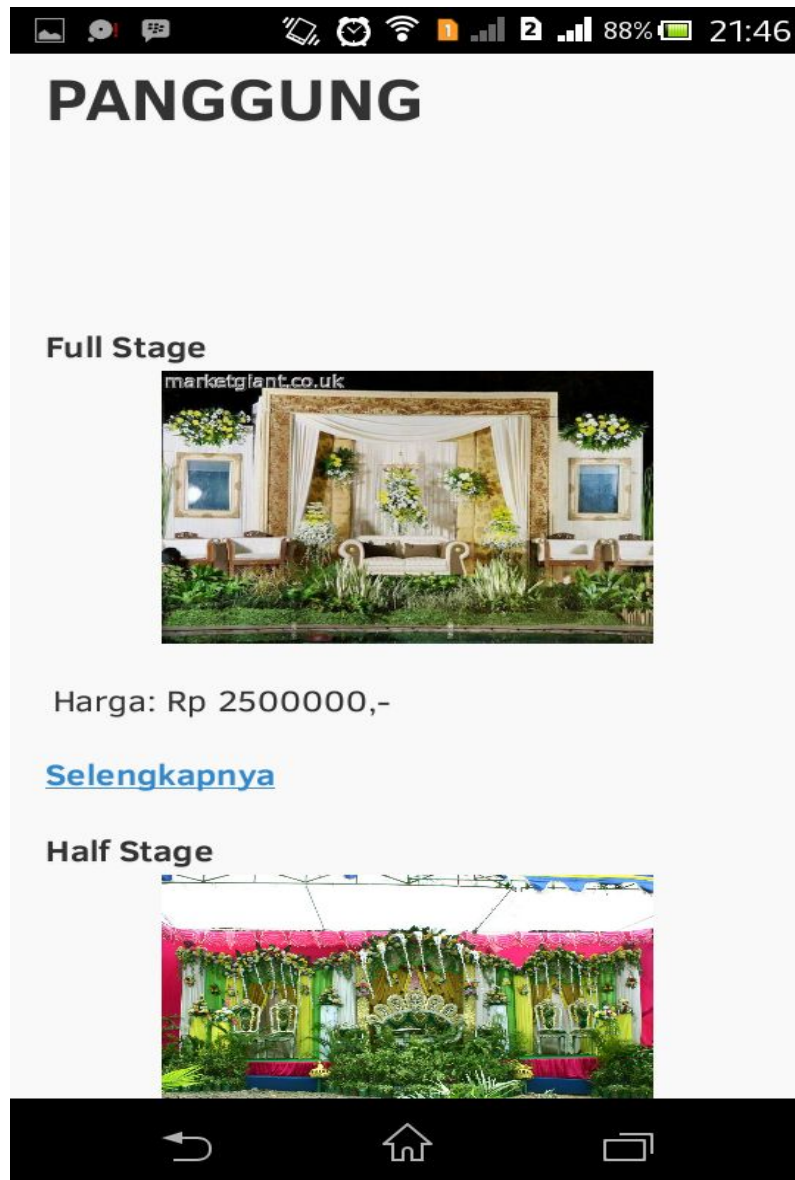
Gambar 15 Home Admin

Gambar 15 di atas menjelaskan tentang tampilan home yang berisi cek properti, photo *wedding*, tentang kami, dan kontak.



Gambar 16 Halaman Cek Properti

Gambar 16 di atas yaitu menjelaskan tentang halaman cek properti yang berisi properti pernikahan yaitu panggung, tenda, rias pengantin, makanan, hiburan, dan souvenir.



Gambar 17 Halaman Panggung

Gambar 17 di atas menampilkan gambar dan penjelasan tentang salah satu properti pernikahan yaitu panggung.



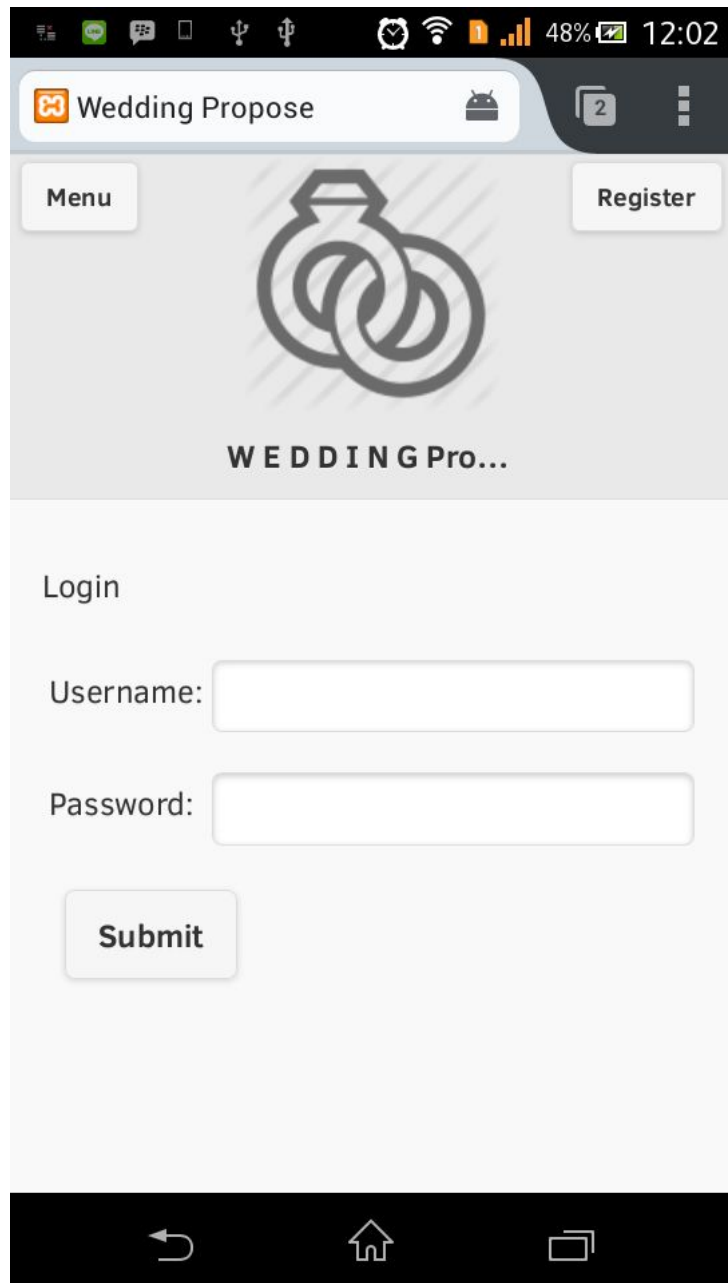
Gambar 18 Halaman Detail Properti

Gambar 18 di atas menampilkan halaman detail properti yaitu terdapat tampilan detail informasi pernikahan yaitu misalnya pada halaman panggung terlihat deskripsi detail panggung, tampilan komentar dan rating.

The image shows a mobile application interface for user registration. At the top, there is a status bar with various icons and the time 21:47. Below the status bar is a header with the text "WEDDING Pro...". The main content area is titled "Silahkan Mendaftar" and contains five input fields: "Username:", "Email:", "Password:", "Alamat:", and "No Hp:". Below these fields are two buttons: "Daftar" and "Lupa password?". At the bottom of the screen is a navigation bar with three icons: a back arrow, a home icon, and a recent apps icon.

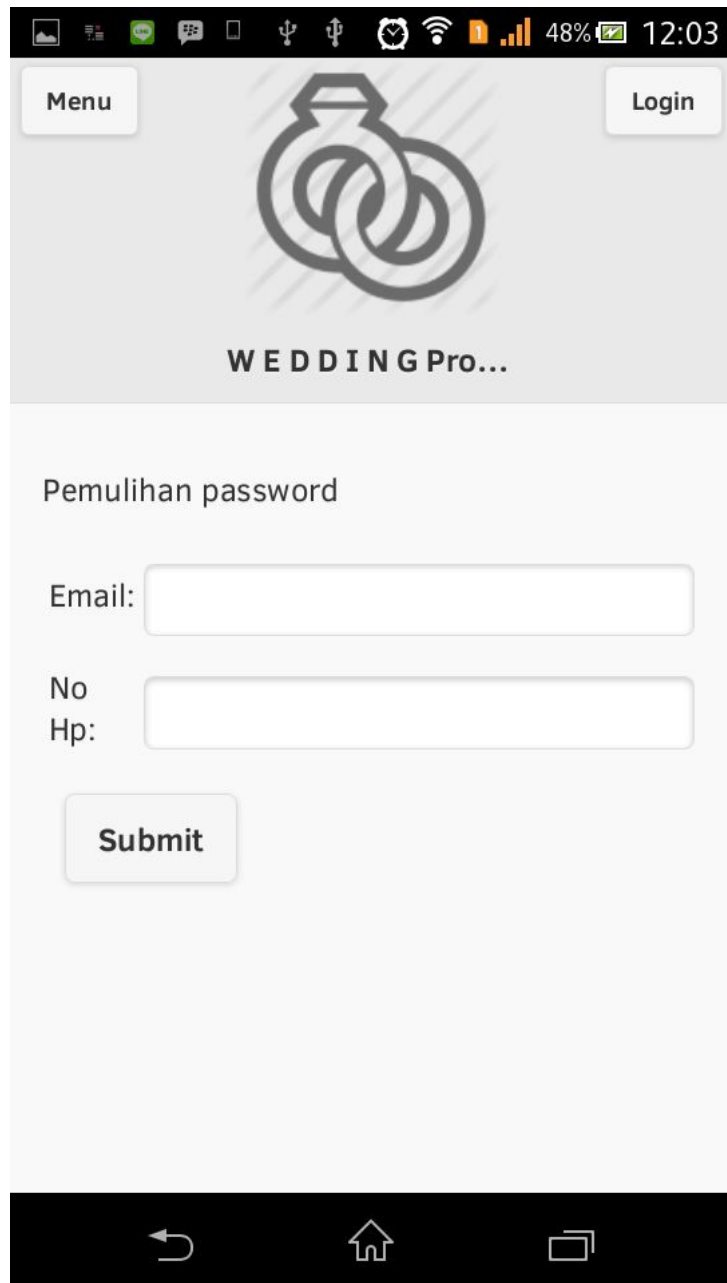
Gambar 19 Halaman Register

Gambar 19 di atas menampilkan tampilan halaman register untuk registrasi user.



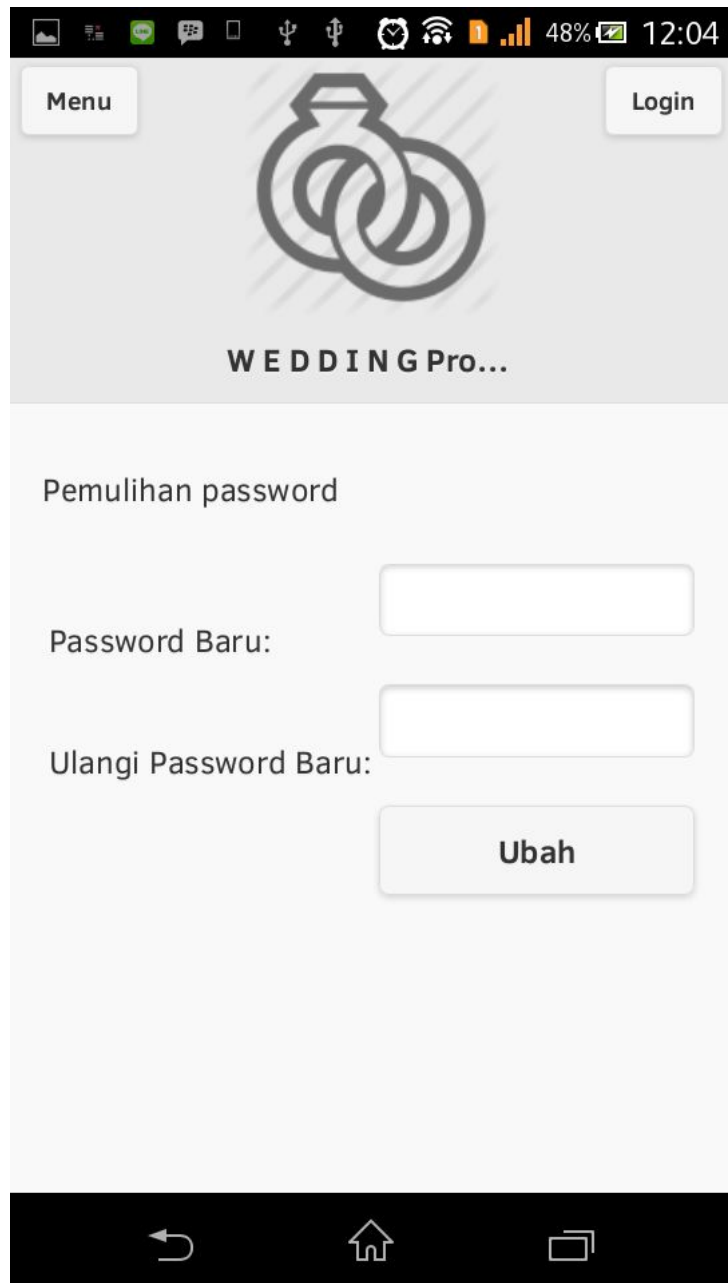
Gambar 20 Halaman login

Gambar 20 di atas menampilkan halaman login.



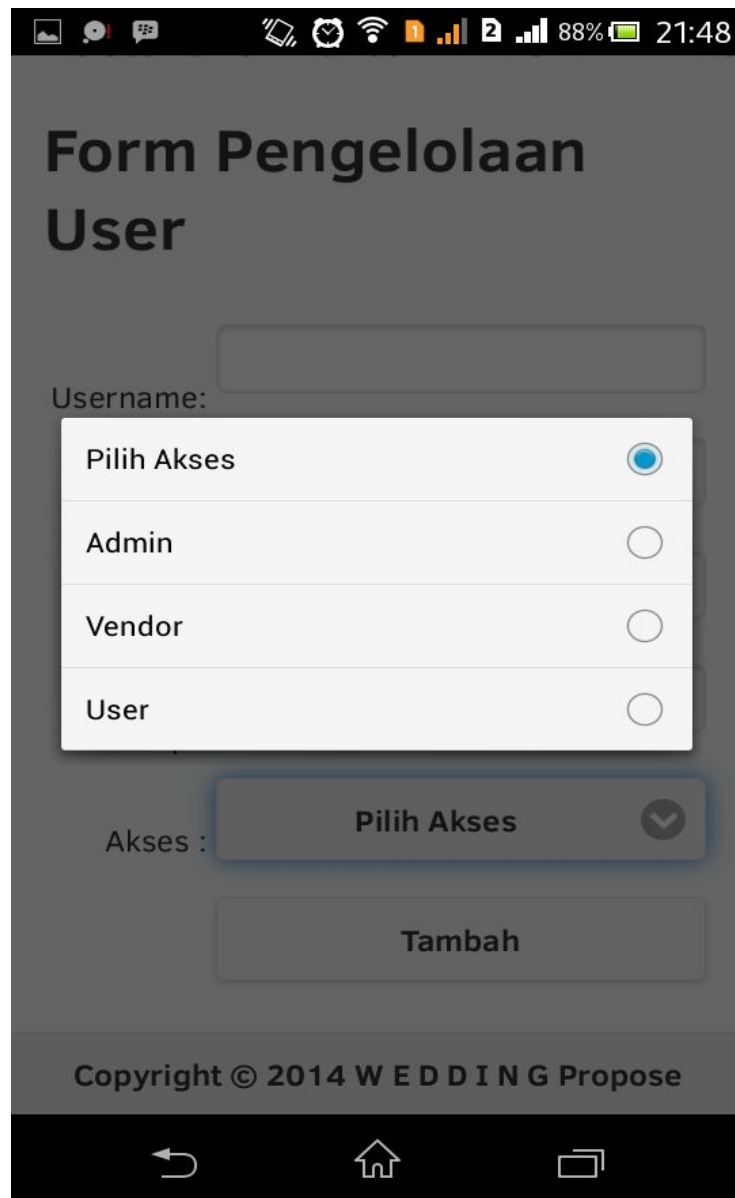
Gambar 21 Halaman Lupa Sandi

Gambar 21 di atas menampilkan halaman lupa *password* dengan mengkonfirmasi email dan nomor hp.



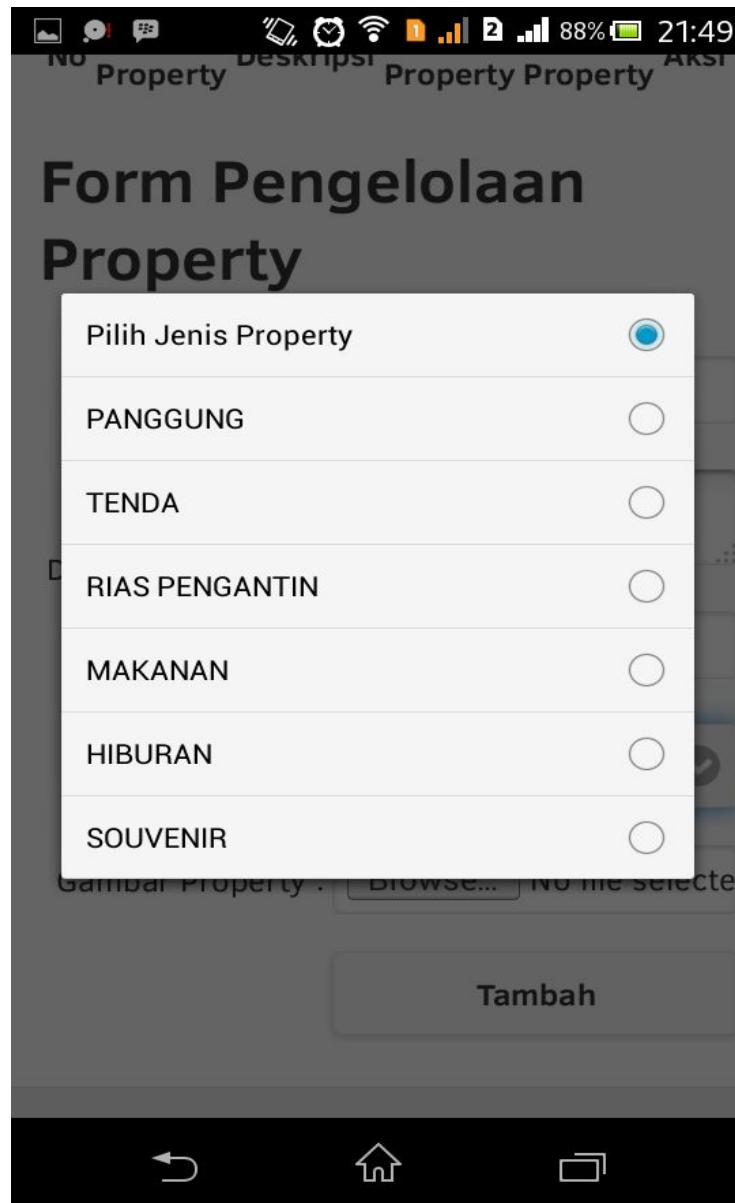
Gambar 22 Halaman Lupa Sandi

Gambar 22 di atas menampilkan halaman mengkonfirmasi *password* baru.



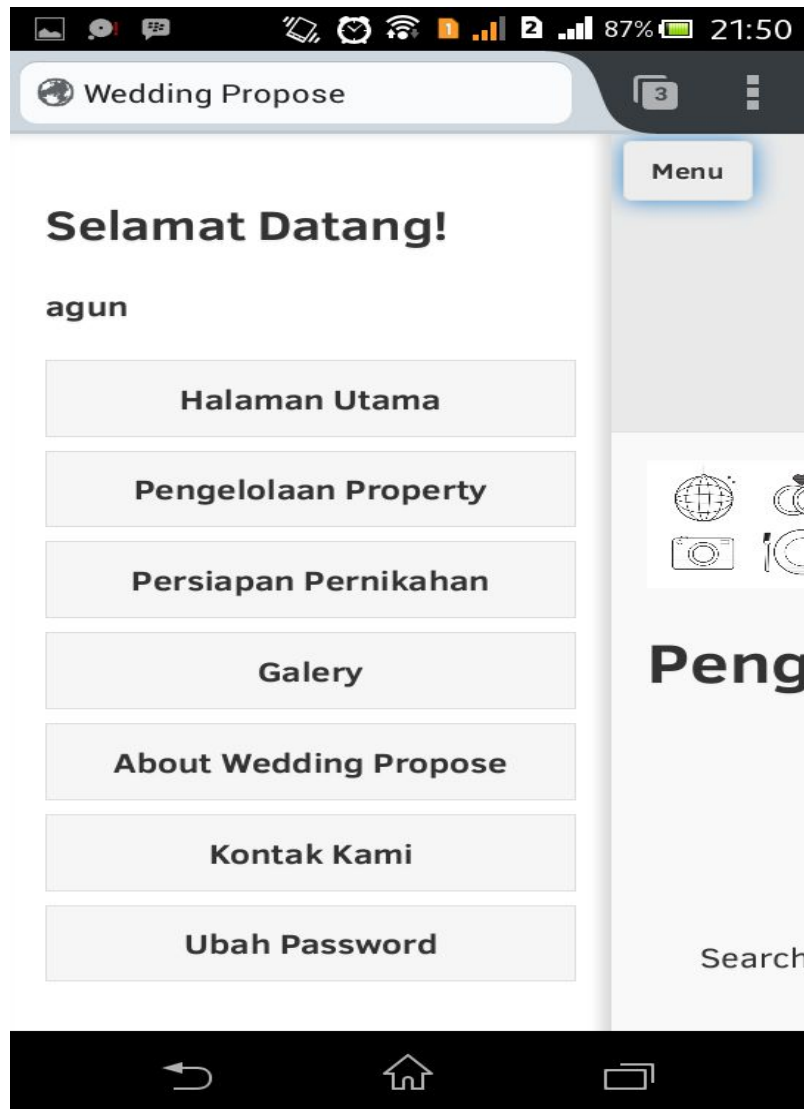
Gambar 23 Halaman Pengelolaan User

Gambar 23 di atas yaitu tampilan pilihan halaman pengelolaan *user* yang terdiri dari admin, vendor, dan *user*.



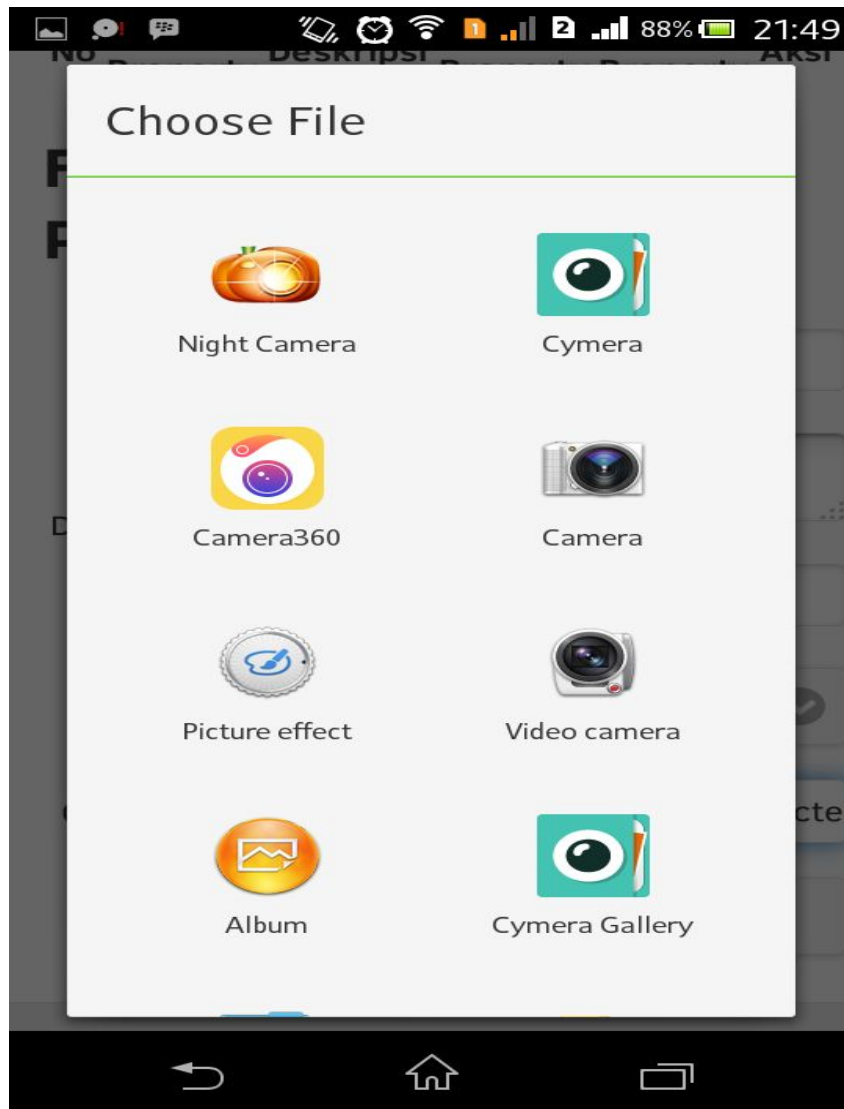
Gambar 24 Halaman Pengelolaan Properti

Gambar 24 di atas menampilkan halaman pengelolaan properti yang terdiri dari pilihan propertinya yaitu panggung, tenda, rias pengantin, makanan, hiburan, dan souvenir.



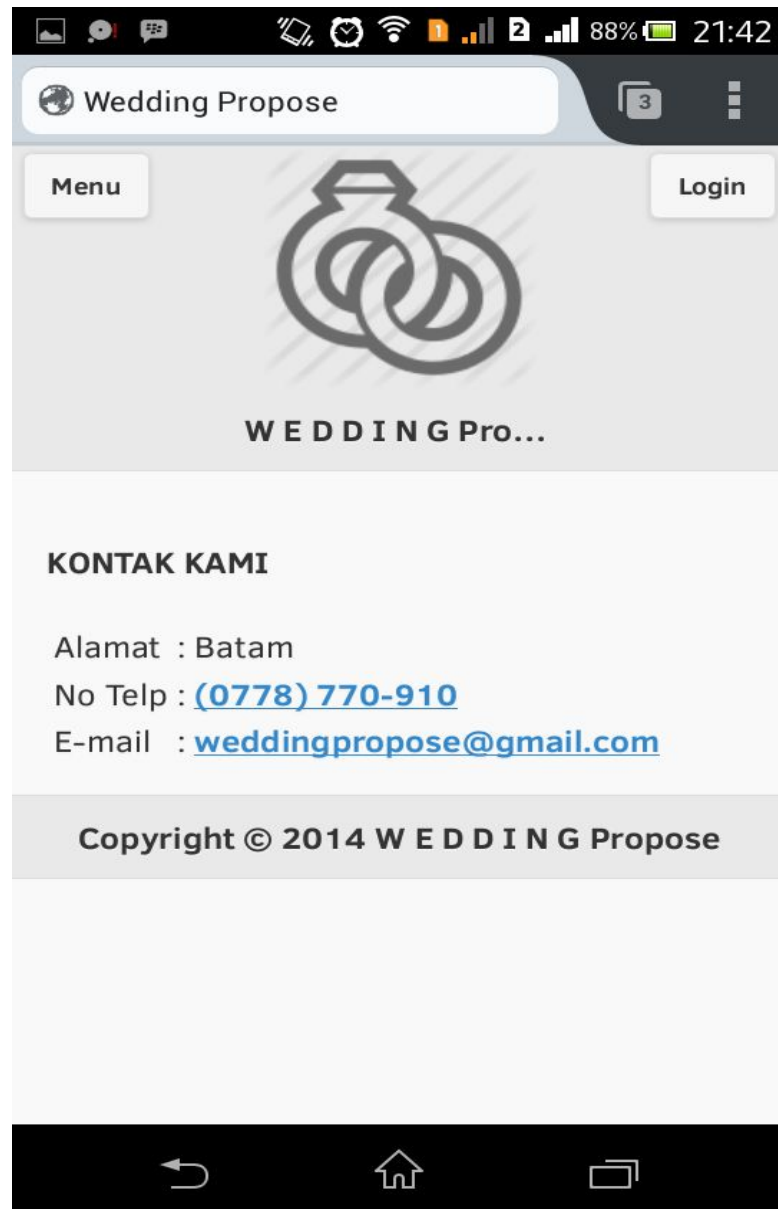
Gambar 25 Halaman Menu

Gambar 25 di atas menampilkan tampilan menu utama pada *web mobile* informasi pernikahan via smartphone yaitu berupa tampilan halaman utama, pengelolaan property, persiapan pernikahan, galeri, about wedding propose, kontak kami, dan ubah password.



Gambar 26 Halaman Upload Gambar

Gambar 26 di atas menampilkan tampilan pilihan untuk mengupload gambar yang akan masuk ke dalam galeri foto properti pernikahan.



Gambar 27 Tampilan Kontak Kami

Gambar 27 di atas menampilkan tampilan informasi dan kontak informasi dari *Web Mobile* Informasi Pernikahan Via *Smartphone*.

4.3 Pengujian

Pengujian merupakan tahapan untuk menemukan kesalahan serta kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang dibangun, sehingga dapat diketahui apakah aplikasi tersebut telah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan atau tidak.

Adapun metode pengujian yang digunakan untuk menguji sistem yang telah dibangun ini adalah metode pengujian black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak untuk mengetahui apakah fungsi tersebut berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

Admin

Tabel 8 Skenario Pengujian Admin

NO	SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	KESIMPULAN
1	Website dijalankan	Menampilkan halaman Home	√
2	Admin memilih menu "login" pada halaman "home"	Menampilkan halaman login	√
3	Admin login text "username=admin" dan "password=admin" kemudian menekan button "login"	Menampilkan halaman admin	√
4	Admin memilih menu "Pengelolaan Pengguna" pada halaman admin	Menampilkan halaman Pengelolaan Pengguna	√
5	Admin input text "nama, password, alamat, email," list menu "admin,user,vendor"	data user bertambah dan akan tampil semua data user.	√

6	Admin memilih link “edit” pada halaman Pengelolaan user	Menampilkan halaman update dan dapat mengupdate user	√
7	Admin memilih link “hapus” pada halaman pengelolaan user	data user terhapus	√
8	Admin memilih menu “Pengelolaan Galery”	Menampilka halaman Pengelolaan Galery	√
9	Admin Mengupload file “Gambar”	Gambar berhasil diupload	√
10	Admin menandai checkbox pada gambar dan button “hapus”	Gambar berhasil dihapus	√
11	Admin memilih menu “Pengelolaan Property”	Menampilkan halaman Pengelolaan Property	√
12	Admin memilih link “hapus”	Data berhasil dihapus	√
13	Admin memilih menu pada halaman “home”	Menampilkan halaman menu	√
14	Admin memilih halaman “persiapan pernikahan” pada halaman “menu”	Menampilkan halaman persiapan pernikahan	√
15	Admin memilih halaman “panggung” pada halaman “persiapan pernikahan”	Menampilkan Halaman Panggung	√
16	Admin klik “selengkapnya” pada halaman “panggung”	menampilkan halaman	√

		selengkapnya dan rating	
17	Admin memilih halaman “menu” pada halaman selengkapnya	menampilkan halaman menu	√
18	Admin memilih halaman “gallery” pada halaman “menu”	menampilkan halaman galery	√
19	Admin memilih “gambar” pada halaman “galery”	Menampilkan gambar	√
20	Admin memilih button “next” pada gambar	menampilkan gambar selanjutnya	√
21	Admin memilih button “close” pada gambar	menutup gambar	√
22	Admin memilih “menu” pada halaman “gallery”	Menampilkan halaman menu	√
23	Admin memilih menu “About Wedding Propose”	Menampilkan halaman about	√
24	Admin memilih halaman “menu” pada halaman “about”	menampilkan halaman menu	√
25	Admin memilih menu “kontak kami”	Menampilkan Halaman kontak kami	√
26	Admin memilih link “no hp”	Akses Panggilan	√
27	Admin Memilih link “email”	Akses Email	√

User (Guest)

Tabel 9 Skenario Pengujian User (Guest)

NO	SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	KESIMPULAN
1	Website dijalankan	Menampilkan halaman Home	√
2	User memilih panel “menu”	Menampilkan halaman menu	√
3	User memilih halaman “persiapan pernikahan” pada halaman “menu”	Menampilkan halaman persiapan pernikahan	√
4	User memilih button “login”	Menampilkan halaman login	√
5	User memilih button “register:	Menampilkan halaman register	√
6	User input text “username, email, alamat, no hp” password “password”	User berhasil register	√
7	User input text ”username” password “password” tekan button “login”	Menampilkan halaman home status login	√
8	User memilih halaman “panggung” pada halaman “persiapan pernikahan”	Menampilkan Halaman Panggung	√
9	User klik “selengkapnya” pada halaman “panggung”	menampilkan halaman selengkapnya dan rating	√
10	User memilih link	menampilkan detail	√

	“Selengkapnya”	property	
11	User memilih halaman “gallery” pada halaman “menu”	menampilkan halaman galery	√
12	User memilih “gambar” pada halaman “galery”	Menampilkan gambar	√
13	User memilih “next” pada gambar	menampilkan gambar selanjutnya	√
14	User memilih “close” pada gambar	menutup gambar	√
15	User memilih “menu” pada halaman “gallery”	Menampilkan halaman menu	√
16	User memilih halaman “About Wedding Propose”	Menampilkan halaman about	√
17	User memilih halaman “menu” pada halaman “about”	menampilkan halaman menu	√
18	User memilih halaman “kontak kami” pada halaman “menu”	Menampilkan Halaman kontak kami	√
19	User memilih link No telp pada halaman kontak	membuka aplikasi kontak untuk memanggil nomor telpon tersebut	√
20	User memilih link e-mail pada halaman kontak	membuka aplikasi email dengan menggunakan email tujuan yang di pilih	√

Vendor

Tabel 10 Skenario Pengujian User (Vendor)

NO	SKENARIO PENGUJIAN	HASIL YANG DIHARAPKAN	KESIMPULAN
1	Website dijalankan	Menampilkan halaman Home	√
2	User memilih panel “menu”	Menampilkan halaman menu	√
3	User memilih halaman “persiapan pernikahan” pada halaman “menu”	Menampilkan halaman persiapan pernikahan	√
4	User memilih button “login”	Menampilkan halaman login	√
5	User input text ”username” password “password” tekan button “login”	Menampilkan halaman Vendor	√
6	User memilih memilih button “pengelolaan property”	Menampilkan halaman pengelolaan peroperty	√
7	User input text “nama property, deskripsi property, harga property” menu list “panggung, tenda, rias pengantin, makanan, hiburan, souvenir” klik button	berhasil menambah property	√
8	User klik link “edit”	Menampilkan halaman edit	√
9	User klik button “ubah”	Data berhasil di	√

		update	
10	User klik link “hapus”	Data berhasil dihapus	√
11	User memilih button “panggung” pada halaman “persiapan pernikahan”	Menampilkan Halaman Panggung	√
12	User klik link “selengkapnya” pada halaman “panggung”	menampilkan halaman selengkapnya dan rating	√
13	User memilih link “Selengkapnya”	menampilkan detail property	√
14	User memilih halaman “gallery” pada halaman “menu”	menampilkan halaman galery	√
15	User memilih “gambar” pada halaman “galery”	Menampilkan gambar	√
16	User memilih “next” pada gambar	menampilkan gambar selanjutnya	√
17	User memilih “close” pada gambar	menutup gambar	√
18	User memilih “menu” pada halaman “gallery”	Menampilkan halaman menu	√
19	User memilih halaman “About Wedding Propose”	Menampilkan halaman about	√
20	User memilih halaman “menu” pada halaman “about”	menampilkan halaman menu	√
21	User memilih halaman “kontak kami” pada halaman “menu”	Menampilkan Halaman kontak kami	√

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diberikan untuk Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone ini adalah:

1. Web Mobile dapat mempermudah *customer* dalam membandingkan tempat dan properti resepsi pernikahan.
2. Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone ini dapat memudahkan *customer* dalam mendapatkan informasi dan memberikan rating properti pada resepsi pernikahan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk *Web Mobile Informasi Pernikahan Via Smartphone* ini adalah:

1. Vendor dapat menampilkan data property pernikahan yang lebih *real* dan juga bisa melakukan testimony data yang *real*.
2. Akan ada pengembangan selanjutnya yang akan meneruskan website ini menjadi aplikasi desktop.

DAFTAR PUSTAKA

Camden R., & Matthews A. (2012). jQuery Mobile Web Development Essentials. United Kingdom: Packt Publishing.

Gilmore W. Jason. (2010). Beginning PHP and MySQL. (4th Apress Edition). New York: Apress.

Hakim, Lukamanul. (2009). Jalan Pintas Menjadi Master PHP. Yogyakarta : Lokomedia.

Arifin, Setiawan. 2003. Menjadi Web Programmer HTML, PHP & MYSQL, Dasar dan Aplikasi. Yogyakarta.

<http://www.weddingku.com/>

<http://literatur.pengulas.com/2012/05/buku-membuat-web-mobile-dengan-jquery.html>

<http://blog.waroengweb.co.id/jquery/cara-membuat-webiste-mobile-dengan-jquery-mobile.html>

<http://forumdukungan.blackberry.com/t5/Pojok-komunitas/Cara-Membuat-Website-Versi-Mobile-di-Web-Launcher/td-p/119606>

jquerymobile.com/download/

<http://teknoinfo.web.id/masa-depan-web-programming-untuk-mobile-pendekatan-jquery-mobile/>

<http://padangprogramer.blogspot.com/2012/06/cara-mudah-membuat-readmore-pada-php.html>

