
Sistem Informasi Kursus Setir Mobil Berbasis Web Pada LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto

Sunanto¹, Ina Maryani², Gresi Wisma Pamukti³

^{1,3}Teknik Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika
Indonesia

²Sistem Informasi, STMIK Nusa Mandiri
Indonesia

E-mail:¹sunanto.sun@bsi.ac.id, ²ina.maryani@nusamandiri.ac.id, ³gresiwis1204@bsi.ac.id

Abstract - Cars today have become a primary need for some people, based on the level of usage continues to increase in the community. Furthermore, with these conditions in line with the needs of many people to be able to have the skills to drive a car, many service providers later emerged as car driving courses (driving courses). LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto is one of the businesses engaged in car wheel thin services that has been established since 2008 but still uses a manual system, the course registration process can only be done in person or in person. Based on these problems, we need an information system that can provide fast information services to customers, namely a website-based car steering course information system, so to get the information needed, customers do not have to come directly to the location. Participants can register for the course by filling in the registration form and clicking on the register button. When participants arrive at LPK Citra Indotech Jaya only need to show proof of registration to LPK Citra Indotech Jaya. The method used in software development uses a water fall model such as communication, planning, modeling, construction, and deployment. With this web-based car course information system can facilitate participants in registering, expand the LPK marketing area, that is, unlimited promotion and make it easier for the LPK to manage the car steering course system.

Keywords: Information System, Car Steering Course, Course Registration, website.

Abstrak – Mobil saat ini telah menjadi kebutuhan primer untuk sebagian orang, berdasarkan tingkat penggunaannya terus mengalami peningkatan di masyarakat. Selanjutnya dengan kondisi tersebut sejalan dengan kebutuhan banyak orang untuk dapat memiliki keterampilan mengendarai mobil yang kemudian banyak muncul penyedia jasa layanan kursus setir mobil (*driving course*). LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa layanan kursus setir mobil yang sudah berdiri sejak tahun 2008 namun masih menggunakan sistem manual, proses pendaftaran kursus hanya dapat dilakukan secara langsung atau tatap muka. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat memberikan layanan informasi cepat kepada pelanggan yaitu sistem informasi kursus setir mobil berbasis *website*, sehingga untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, pelanggan tidak harus datang langsung ke lokasi. Peserta dapat melakukan pendaftaran kursus dengan mengisi form pendaftaran dan mengklik tombol daftar. Ketika peserta sampai di LPK Citra Indotech Jaya hanya perlu memperlihatkan tanda bukti pendaftaran kepada pihak LPK Citra Indotech Jaya. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* seperti *communication*, *planning*, *modeling*, *construction*, dan *deployment*. Dengan adanya sistem informasi kursus

setir mobil berbasis web ini dapat mempermudah peserta dalam melakukan pendaftaran, memperluas wilayah pemasaran LPK yaitu adanya promosi tanpa batas dan mempermudah pihak LPK dalam mengelola sistem kursus setir mobil.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Kursus Setir Mobil, Pendaftaran kursus, website.

A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini turut mengiringi perkembangan dan kemajuan dunia bisnis yang semakin pesat. Persaingan pasar antara perusahaan satu dengan perusahaan lainnya semakin kompetitif. Strategi pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan semakin beragam salah satunya dengan memanfaatkan adanya teknologi informasi seperti komputer.

Kecanggihan komputer yang semakin berkembang pesat sangat memudahkan manusia dalam menjalankan kehidupan. Penggunaan komputer yang semakin banyak, membuat para pelaku bisnis memanfaatkan hal tersebut untuk lebih mengembangkan kegiatan bisnisnya. Adanya teknologi internet pada komputer yang semakin canggih akan sangat membantu manusia dalam mengolah suatu informasi.

Internet sangat mempengaruhi perkembangan ekonomi dan bisnis, berbagai transaksi yang sebelumnya hanya dapat dilakukan secara langsung kini dapat dengan mudah dilakukan dari kejauhan hanya dengan menggunakan internet. Transaksi melalui internet dikenal dengan sebutan *e-commerce*. Dalam penerapan *e-commerce* media informasi yang digunakan adalah dalam bentuk *website*.

Website tidak hanya menyediakan informasi namun juga mampu mengolah informasi.

1.1. Metode Penelitian

1.1.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (Pressman, 2010:39), sebagai berikut:

1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan Bapak Imam selaku pemilik dari LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, dan internet. Dari hasil *communication* penulis mendapatkan data informasi tentang LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto.

2. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, seperti halaman pendaftaran, halaman transaksi dan data lainnya yang akan digunakan dalam pembuatan *website* sistem informasi LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto.

3. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data seperti data paket, data peserta, data karyawan, data jadwal pelatihan, arsitektur *software* representasi *interface* seperti

letak menu, *header*, konten/isi, *sidebar*, *navbar*, *footer* dan lain-lain. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*.

4. *Construction*

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang biasa dikenali oleh komputer. Disini penulis menggunakan bahasa pemrograman html dalam pembuatan *website*. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka *website* yang sudah jadi akan digunakan oleh *user* untuk pendaftaran, transaksi dan sebagainya.

1.1.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan system ini adalah:

1. Wawancara

Pada metode ini diajukan beberapa pertanyaan secara lisan dengan pemilik LPK Citra Indotech Jaya yaitu Bapak Imam tentang hal-hal yang berkaitan dengan sistem informasi, misalnya data karyawan, data paket, dan berbagai macam data yang dibutuhkan dalam proses pendaftaran dan transaksi kursus setir mobil kemudian visi misi, sejarah dan profil perusahaan.

2. Pengamatan

Pada metode ini dilakukan analisa pengamatan tentang tata cara pendaftaran dan transaksi yang masih dilakukan secara manual pada LPK Citra Indotech Jaya.

3. Studi Pustaka

Selain metode observasi dan wawancara teknik pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan metode pustaka yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi dengan membaca buku-buku, melakukan *browsing* di internet, dan mencari referensi-referensi yang berkaitan erat dengan penulisan penelitian ini.

B. Landasan Teori

2.1. Konsep Dasar Web

Dalam pembuatan *website* ini penulis akan memberikan penjelasan tentang konsep dasar dalam perancangan *website*. Tujuan pembuatan konsep dasar ini agar *website* yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan. Konsep dasar ini menjelaskan tentang semua hal yang berhubungan dengan pembuatan *website*.

2.1.1. Sistem Informasi

Menurut Paryati dan Yosef (2008:29) menyimpulkan bahwa:

Sistem informasi merupakan system yang berada pada organisasi yang didalamnya terdapat sekelompok orang-orang, teknologi, media, fasilitas, prosedur-prosedur dan pengendalian yang digunakan untuk tujuan mendapatkan jalur komunikasi, memproses transaksi secara rutin, memberi sinyal kepada manajemen mengenai kejadian-kejadian internal dan eksternal dan menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan.

2.1.2. Internet

Secara sederhana dapat dikatakan internet adalah sebuah “jaringan komputer dunia”. Menurut Yeni dan Devie (2011:2) ”Internet, yaitu kepanjangan dari interconnection networking atau juga yang telah menjadi international networking merupakan suatu jaringan yang menghubungkan komputer diseluruh

dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi satu jaringan yang bisa saling mengakses.”

1. Website

Menurut Puspitosari (2010:1) “Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.” Website merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi.

2.1.3. Bahasa Pemrograman

1. HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) dalam ilmu komputer merupakan bahasa pemrograman teks untuk dokumen-dokumen pada jaringan komputer yang dikenal sebagai *World Wide Web* atau sering disebut sebagai *Web* saja.

2. PHP

Menurut Abdul Kadir (2008:2) “PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*.” Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser*.

3. CSS

Menurut Yenie dan Devie, dkk (2011:47) *Style sheet* merupakan *feature* yang sangat penting dalam membuat *web*, akan tetapi penggunaan *style sheets* merupakan kelebihan tersendiri. Suatu *style sheet* merupakan tempat di mana mengontrol dan memmanage *style-style* yang ada. *Style sheet* mendeskripsikan bagaimana tampilan dokumen HTML di layar. Secara teoritis kita bisa menggunakan *style sheet technology* dengan HTML. Akan tetapi pada praktiknya hanya

Cascading Style Sheet (CSS) *technology* yang *support* pada hampir semua *web browser*.

4. JavaScript

Menurut Yeni dan Devie (2011:65), “JavaScript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen HTML.” Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengekseskuan perintah-perintah di sisi *user* artinya di sisi *browser* bukan di sisi *server web*.

2.1.4. Basis Data

Menurut Rosa dan Shalahudin (2013:43), “SistemBasis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.” Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar diakses dengan mudah dan cepat.

1. MySQL

Menurut Kristanto(2010:219), “MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya semua orang dapat menggunakannya dan dapat dijalankan pada semua platform baik Windows maupun Linux.” MySQL juga merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *Multi User* (banyak pengguna).

2. Php My Admin

Menurut Nugroho (2008:88) mendefinisikan bahwa “*phpMyAdmin* adalah suatu aplikasi *open source* yang berbasis web, aplikasi ini dibuat menggunakan program *PHP*, fungsi dari aplikasi ini adalah untuk mengakses *database MySQL*.”

Dengan adanya aplikasi ini akan sangat mempermudah dan mempersingkat suatu pekerjaan dalam mengelola *database MySQL*.

2.1.5. Aplikasi Perangkat Lunak

1. *Sublime Text*

Menurut Supono (2016:14) "*Sublime Text* merupakan perangkat lunak *text editor* yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi". *Sublime Text* mempunyai fitur *plugin* tambahan yang memudahkan *programmer*.

2. XAMPP

Menurut Wicaksono (2008:7) mendefinisikan bahwa: "XAMPP adalah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data *MySQL* di komputer lokal". XAMPP berperan sebagai *server web* pada sebuah komputer. XAMPP dikembangkan oleh *Apache Friends* yang merupakan sebuah *website* non-komersial yang bertujuan untuk mempromosikan *web server Apache*.

3. *Bootstrap*

Bootstrap merupakan proyek *open source* dan tentunya pemakaiannya bersifat gratis. Saat ini, *Bootstrap* menjadi aplikasi paling populer di situs layanan *hosting software open source* GitHub.com. Jutaan *website* telah menggunakan *Bootstrap* sebagai *framework* desainnya. Menurut Zaenal dan SmitDev Community (2015:1), "*Bootstrap* adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat *front-end* sebuah *website*".

4. *CodeIgniter*

Menurut Sirenden dan Bernadus Herdi (2012:3) "*CodeIgniter*(CI) adalah salah satu *framework php* yang tangguh dengan ukuran kecil dan cukup mudah

dikuasai." *Framework* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai "kerangka kerja" merupakan sebuah *tool* yang bekerja pada suatu konsep tertentu dan terdiri dari berbagai fungsi yang dapat dengan mudah dijabarkan atau dialih-gunakan untuk membuat fungsi-fungsi lain yang lebih kompleks.

5. *JQuery*

JQuery digunakan agar tampilan *website* lebih bagus dan mempermudah dalam proses pengkodean. Menurut Anastasia (2013:58) *JQuery* merupakan "*library / framework* dari *JavaScript* yang dapat mempermudah pengolahan DOM pada halaman *website*. *JQuery* menekankan interaksi antara *JavaScript* dan *HTML*".

6. *Ckeditor*

Menurut Yuhafizar (2010:234) mengemukakan bahwa, "*CKeditor* juga editor *CMS Joomla* berbasis WYSWYG yang populer. Editor ini mengklaim dirinya sebagai editor yang tidak saja fleksibel dan cepat, tapi inovatif, *smart* dan *user friendly*".

2.1.6. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode *System Development Life Cycle* atau SDLC digunakan oleh analis sistem untuk mengembangkan sistem, mulai dari penentuan kebutuhan, perancangan, validasi, sampai pelatihan dan penyerahan kepada konsumen. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall*.

2.2.1. Struktur Navigasi

Bentuk dasar struktur navigasi menurut Sutopo (2007:5) sebagai berikut:

1. *Linear navigation model*

Linear navigation model digunakan oleh sebagian besar *website*. Informasi diberikan secara sekuensial dimulai dari satu halaman. Beberapa *desainer* menggunakan satu halaman untuk masuk atau keluar dari *website*.

2. *Hierarchical model*

Hierarchical model diadaptasikan dari *top-down design*. Konsep navigasi ini dimulai dari satu *node* yang menjadi *homepage*. Dari *homepage* dapat dibuat beberapa cabang ke halaman-halaman utama. Apabila diperlukan, dari tiap halaman utama dapat dikembangkan menjadi beberapa cabang lagi. Hal ini seperti struktur organisasi dalam perusahaan.

3. *Spoke and hub model*

Spoke and hub model hanya menggunakan satu *node* untuk berhubungan dengan *node* lain. Pada model ini hanya terdapat dua macam *link*, yaitu dari *homepage* ke halaman tertentu, dan dari halaman tersebut kembali ke *homepage*.

4. *Full web model*

Full web model memberikan kemampuan *hyperlink* yang banyak. *Full web model* banyak digunakan karena *user* dapat mengakses semua topik dengan subtopik dengan cepat. Namun kelemahan dari model ini, yaitu dapat berakibat *user* kehilangan cara untuk kembali ke topik sebelumnya.

2.2.2. Entity Relationship Diagram

ERD digunakan untuk permodelan basis data *relationship*. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan *ERD*. *ERD* biasanya memiliki binary (satu relasi menggabungkan dua buah entitas).

2.2.3. Logical Record Structure

Menurut Andriansyah (2016:53) “*LRS* merupakan transformasi dari penggambaran *ERD* dalam bentuk

yang lebih jelas dan mudah untuk dipahami”.

2.2.4. Pengujian Web

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:275) “*Black-box testing* (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program.

Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian kotak hitam harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses *login* maka kasus yang dibuat menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:276) sebagai berikut:

1. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang benar.
2. Jika *user* memasukkan nama pemakai (*username*) dan kata sandi (*password*) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.

Kelebihan *Black Box*:

1. Bisa memilih *subset test* secara efektif dan efisien.
2. Dapat menemukan cacat.
3. Memaksimalkan *testinginvestmen*.

C. PEMBAHASAN

3.2. Analisis Kebutuhan

3.2.1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Penggunaan internet saat ini sudah menjadi hal biasa di kalangan masyarakat. Pemanfaatan teknologi di dunia bisnis sudah mulai dilakukan untuk menunjang proses pengolahan data dan informasi yang mudah dan tertarget. Sistem informasi kursus setir mobil berbasis *web* merupakan proses penyampaian informasi tanpa perlu bertatap muka secara langsung dan dapat meluas tanpa batas dalam penyampaiannya. Masyarakat cukup memanfaatkan internet untuk dapat memperoleh informasi tersebut.

Berikut kebutuhan pengguna dari sistem informasi kursus setir mobil berbasis *website*.

1. Halaman Utama
 - a. Pengunjung dapat melihat informasi profil.
 - b. Pengunjung dapat melihat informasi paket yang tersedia.
 - c. Pengunjung dapat melakukan pendaftaran kursus setir mobil.
 - d. Pengunjung dapat melihat galeri.
 - e. Pengunjung dapat melihat dan mengisi testimoni.
 - f. Pengunjung dapat melakukan kontak melalui *website*.
2. Halaman *Admin*
 - a. *Admin* dapat mengolah data paket, peserta, instruktur, dan jadwal.
 - b. *Admin* dapat mengolah konten artikel dan galeri.
 - c. *Admin* dapat mengolah data pendaftaran masuk
 - d. *Admin* dapat mengolah profil perusahaan.
 - e. *Admin* dapat mengolah data *admin*.

3.2.2. Analisa Kebutuhan Sistem

Website sistem informasi kursus setir mobil pada LPK Citra Indotech Jayamemiliki kebutuhan sistem sebagai berikut:

1. Data
 - a. Data LPK
Data LPK berkaitan dengan informasi LPK seperti profil, kontak, foto galeri, dan testimoni.
 - b. Data Pendaftaran
Data pendaftaran merupakan data-data yang dibutuhkan dalam proses pengolahan sistem informasi kursus setir mobil bagi peserta seperti data paket, data instruktur, data jadwal dan data pribadi.
2. Hak Akses
Sistem informasi kursus setir mobil dibuat agar dapat diakses oleh beberapa tingkatan pengguna.

- a. Pengunjung
Pengunjung *website* hanya dapat mengakses atau melihat informasi secara umum yang terdapat dihalaman *web*, seperti profil, paket kursus, pendaftaran kursus, galeri, testimoni dan hubungi kami.

- b. *Admin*
Admin bertanggungjawab untuk mengatur aktifitas *website*. *Admin* memiliki hak akses untuk menambahkan, mengubah dan menghapus semua data *website*.

3. Keamanan
Sistem Informasi Kursus Setir Mobil memerlukan sistem keamanan agar terhindar dari pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab, sistem keamanan yang dimaksud adalah, *Password admin* di enkripsi agar tidak diketahui oleh pihak lain.

4. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* Sistem Informasi Kursus Setir Mobil pada LPK Citra Indotech Jaya antara lain:

- a. Monitor: 1366 x 78 (32 bit) (60Hz)
- b. Processor : Intel(R) Core(TM) i3-2348M CPU @2.30GHz (4 CPUs)
- c. Ram : 2048MB
- d. Memori Layar Resolusi 1366 x 768 (32 bit) (60Hz)
- e. Laptop atau Netbook
- f. Mouse atau Keyboard

5. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

- a. Windows 7
- b. Sublime Text
- c. Bootstrap
- d. Codeigniter
- e. JQuery
- f. Ckeditor
- g. XAMPP Versi 1.7.3

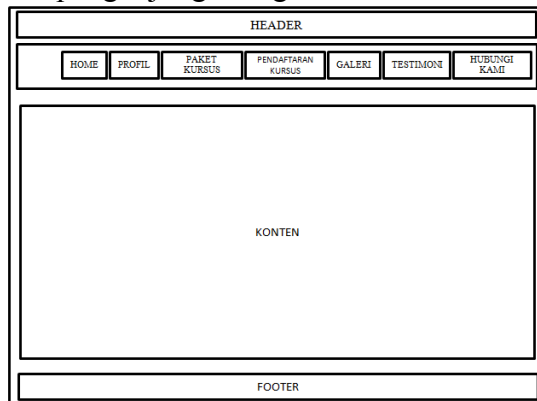
3.3. Perancangan Perangkat Lunak

3.3.1. Perancangan Antar Muka

Berikut ini adalah rancangan antar muka pada *website* Sistem Informasi Kursus Setir Mobil:

1. Halaman Pengunjung

Halaman ini dikhususkan untuk pengunjung yang ingin melihat informasi tentang LPK Citra Indotech Jaya. Rancangan antarmuka halaman pengunjung sebagaiberikut:



Gambar III.2. Rancangan Antarmuka Halaman Pengunjung

Rancangan antarmuka halaman pengunjung terdiri dari lima bagian yaitu:

a. Header

Berisi logo dan nama LPK Citra Indotech Jaya. Gambar *header* ini dijadikan *banner* sebagai identitas *website*.

b. Konten

Bagian ini merupakan kolom utama untuk menampilkan gambar.

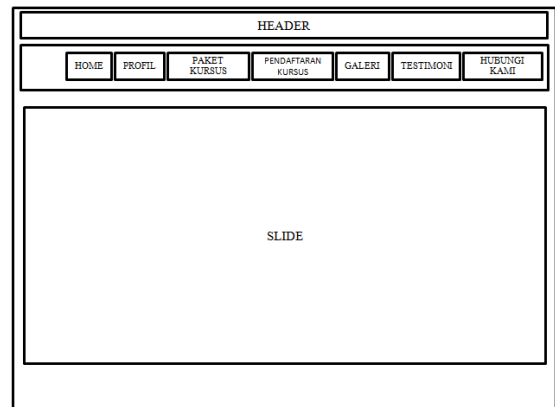
c. Footer

Berisi tahun pembuatan, nama *website* dan pembuat *website*. Isi *footer* dijadikan identitas pembuatan *website*.

d. Menu, berupa :

1) Home

Halaman menu *Home* : Berisi ucapan “Selamat datang di *Website* Resmi LPK Citra Indotech Jaya”. Rancangan antarmuka halaman menu *home* sebagai berikut:



Gambar III.3. Rancangan Antarmuka Halaman Menu *Home*

2) Profil

Berisi tentang profil singkat seperti visi dan misi dari LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto.

3) Paket Kursus

Berisi tentang berbagai macam paket kursus dan penjelasannya, Rancangan antarmuka

4) Pendaftaran Kursus

Halaman ini dikhususkan untuk user yang akan melakukan pendaftaran kursus.

5) Galeri

Berisi foto Tentang fasilitas dan kegiatan yang ada di LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto terdapat pula keterangan nama gambar.

6) Testimoni

Halaman ini menampilkan berbagai pesan yang ditulis oleh pengunjung yang mengunjungi *website* dan menulis pesan di halaman hubungi kami.

7) Hubungi Kami

Halaman ini dapat digunakan oleh pengunjung untuk yang dapat dihubungi oleh pengunjung.

2. Halaman Admin

Halaman ini dikhususkan bagi *admin* LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto untuk melihat data yang berhubungan dengan sistem informasi kursus setir mobil yang ada. Untuk

mengakses halaman ini, diperlukan otentifikasi *login admin*.

The image shows a login form titled "Login Information". It contains two input fields: "Enter Username" and "Enter Password". Below these fields is a blue "Log In" button.

Gambar III.10. Rancangan Antarmuka

Halaman *Login Admin*

Setelah berhasil *login*, *admin* akan dialihkan ke halaman utama *index admin*. Berikut rancangan antarmuka halaman utama ruang *admin*:

The image shows the main admin interface. It has a "HEADER" with a "LOGOUT" button. A sidebar menu on the left contains: MASTER, KONTEN, PENDAFTARAN, and PENGATURAN. The main content area is titled "KONTEN".

Gambar III.11. Rancangan Antarmuka Halaman *Admin*

- a. *Header*
Berisi nama dan keterangan ruang *admin*.
- b. *Logout*
Befungsi untuk keluar dari ruang *admin* dan kembali lagi ke tampilan awal menu *login admin*.
- c. *Konten*
Berisi hasil dari kiriman link yang ada di halaman *admin*.

d. Menu

1) Master

a) Jenis Paket

Berisi *form* untuk mengolah data jenis paket. Rancangan antarmuka halaman menu *admin* jenis paket sebagai berikut:

The image shows the "Jenis Paket" menu interface. It has a "HEADER" with a "LOGOUT" button. A sidebar menu on the left contains: MASTER, JENIS PAKET, PESERTA, INSTRUKTUR, JADWAL, KONTEN, PENDAFTARAN, and PENGATURAN. The main content area is titled "Beranda / Master / Jenis paket" and includes a "+ Tambah" button, a search bar, and a table with columns: Kode paket, Nama paket, Harga, and Deskr ipsi. The table contains two rows of placeholder data (xxxxx). At the bottom, there is a pagination control showing "1" out of "xxxxxxx".

Gambar III.12. Rancangan Antarmuka Halaman Menu *Admin* Jenis Paket

b) Peserta

Berisi *form* untuk mengolah data peserta.

c) Instruktur

Berisi *form* untuk mengolah data instruktur.

d) Jadwal

Berisi *form* untuk mengolah data jadwal.

2) Konten

a) Galeri

Berisi *form* untuk mengolah data galeri.

The image shows the "Galeri" menu interface. It has a "HEADER" with a "LOGOUT" button. A sidebar menu on the left contains: MASTER, KONTEN, PENDAFTARAN, and PENGATURAN. The main content area is titled "Beranda / Master / Galeri" and includes a "+ Tambah" button, a search bar, and a table with columns: Judul and Galeri. The table contains one row of placeholder data (xxxxx). At the bottom, there is a pagination control showing "1" out of "xxxxxxx".

Gambar III.16. Rancangan Antarmuka Halaman Menu Admin Galeri

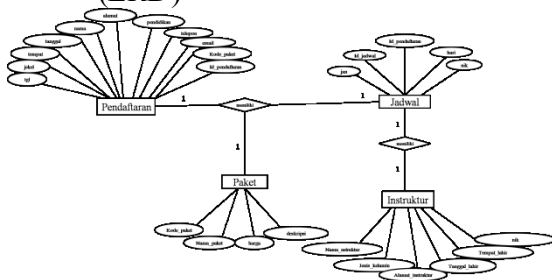
- b) Buku Tamu
Berisi form untuk mengolah buku tamu berupa pesan pengunjung.
- 3) Pendaftaran
 - a) Data Masuk
Berisi data pendaftaran yang telah masuk.

Gambar III.18. Rancangan Antarmuka Halaman Menu Admin Data Masuk

- 4) Pengaturan
 - a) Profil
Berisi form untuk mengatur dan mengolah data profil.
 - b) Header
Berisi form untuk mengatur data tampilan header.
 - c) Password
Berisi form ubah password admin.

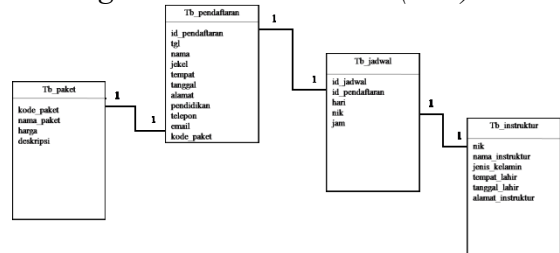
3.3.2. Rancangan Basis Data

1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar III.22. Tampilan Entity Relationship Diagram (ERD)

2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar III.23. Tampilan Logical Record Structure (LRS)

3. Spesifikasi File

Adapun rincian database pada perancangan website ini sebagai berikut:

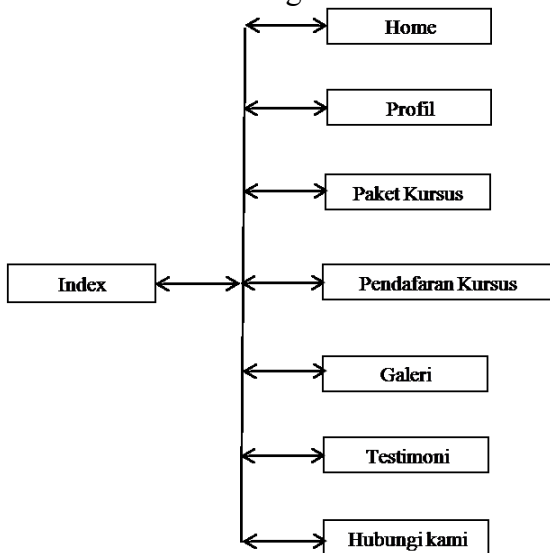
Nama Database : db_kursus
Program Aplikasi : MySQL
Jumlah Tabel : 8 tabel

- a. tb_admin
- b. tb_galery
- c. tb_instruktur
- d. tb_jadwal
- e. tb_paket
- f. tb_pendaftaran
- g. tb_pengaturan
- h. tb_pesanpengunjung

3.3.3. Rancangan Struktur Navigasi

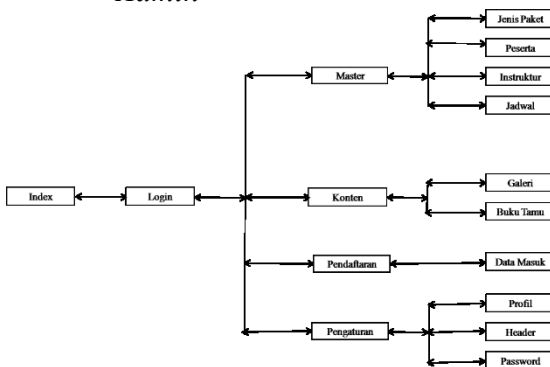
Untuk mempermudah dalam perancangan web ini, maka rancangan yang harus dibuat harus digambarkan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar memperjelas dalam perancangan tampilan.

1. Struktur Naigasi User



Gambar III.24.Rancangan Struktur Navigasi User

2. Rancangan Struktur Navigasi Admin

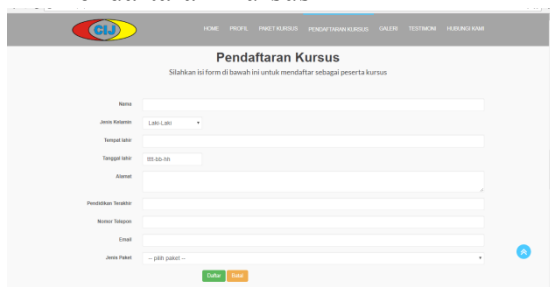


Gambar III.25.Rancangan Struktur Navigasi Admin

3.4.Implementasi dan Pengujian Unit

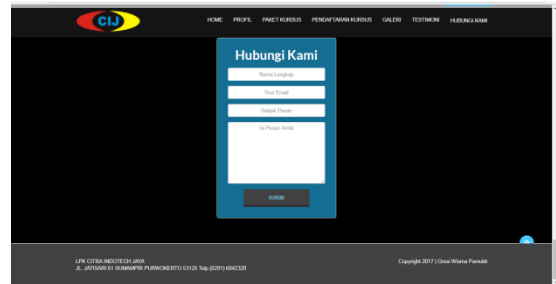
3.4.1. Implementasi

1. Implementasi Antar Muka Halaman Pendaftaran Kursus



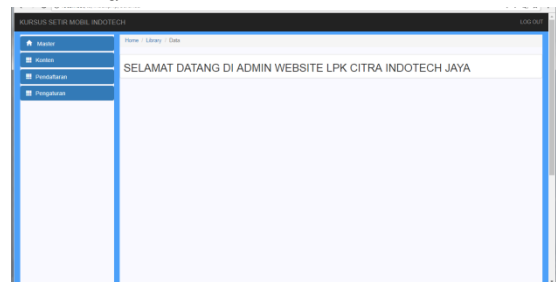
Gambar III. 29.Implementasi Antar Muka Halaman Pendaftaran Kursus

2. Implementasi Antar Muka Halaman Hubungi Kami



Gambar III. 32. Implementasi Antar Muka Halaman Hubungi Kami

3. Implementasi Antar Muka Halaman Admin



Gambar III.34.Implementasi Antar Muka Halaman Admin

3.4.2. Pengujian Unit

1. Black Box Testing Admin

Tabel III.9.

Tabel Pengujian *Black Box Testing* Halaman Login Admin

| No. | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|--|--|-----------------|------------|
| 1. | Username, Password, kemudian klik tombol login | Username:(kosong) Password:(kosong) | Sistem akan menolak akses dan menampilkan halaman awal login | Sesuai harapan | Valid |
| 2. | Mengetikakan username, dan Password | Username:(terisalah) Password:(k | Sistem akan menolak akses login dan | Sesuai harapan | Valid |

| | | | | | |
|----|---|--|---|---------------------------|-------|
| | ordtid ak diisi atau koston g kemud ian klik tombo l login | osong) | menam pilkan halama n awal login | | |
| 3. | Meng etikka n userna me dan Passw ord, atau koston g kemud ian klik tombo l login | Usern ame: (terisi salah) Passw ord: (terisi salah) | Sistem akan menola k akses login dan menam pilkan halama n awal login | Sesua i harap an | Valid |
| 4. | Meng etikka n nama userna me dan Passw ord, dan kemud ian klik tombo l login | Usern ame: (terisi benar) Passw ord: (terisi salah) | Sistem akan menola k akses login dan menam pilkan halama n awal login | Sesua i harap an | Valid |
| 5. | Meng etikka n nama userna me dan Passw ord, dan kemud ian klik tombo l login | Usern ame: (terisi benar) Passw ord: (terisi benar) | Sistem akan meneri ma akses login dan menam pilkan halama n admin” | Sesua i harap an | Valid |

D. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah disusun dari mengenai perancangan sistem informasi kursus setir mobil berbasis *web* pada LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Pemanfaatan media informasi berbasis *web* dapat membantu LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto dalam mempromosikan jasa kursus setir mobil, Media informasi berbasis *web* dapat mempermudah pengguna *internet* untuk mengetahui informasi dari LPK Citra Indotech Jaya lebih cepat, tanpa harus datang secara langsung, Pembuatan sistem informasi kursus setir mobil berbasis *web* merupakan salah satu langkah untuk melakukan efisiensi, dan penghematan waktu, tenaga dan biaya, Dengan adanya menu Galeri di dalam *website*, mempermudah pengguna *internet* untuk melihat fasilitas dan kegiatan apa saja yang ada di LPK Citra Indotech Jaya Purwokerto.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anastasia, Meilan M.2013. Trikmenguasai PHP + JQuery berbasis Linux & Windows, Yogyakarta: Lokomedia.
- [2] A.Rozi, Zaenal dan Smit DevCommunity. 2015. *Bootstrap Design Framework*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- [3] A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Andriansyah, Doni. 2016. *Sistem Informasi Pendaftaran Event Dengan PHP Untuk Panduan Skripsi*.Cirebon Jawa Barat:C.V ASFA Solution.

-
- [5] Ariesto, Hadi Sutopo. 2007. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- [6] Kadir, Abdul. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP (Revisi)*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- [7] Kristanto, Andri. 2010. *Kupas Tuntas PHP & Mysql*. Klaten: Cable Book.
- [8] KustiyahNingsih, Yeni dan Devie Rosa Anamisa. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP Dan Mysql*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- [9] Nugroho, Bunafit. 2009. *Latihan Membuat Aplikasi Web, PHP Dan Mysql Dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- [10] Paryati dan Yosef Murya Kusuma Ardhana. 2007. *Sistem Informasi*. Yogyakarta: Ardana media.
- [11] Puspitosari, Heni A. 2010. *Membangun Website Interaktif Dengan Adobe Creative Suite 5 Tingkat Dasar*. Yogyakarta: PT. Skripta Media Creative.
- [12] Roger, S. Pressman. 2010. *Software Engineering*. Diambil dari archive.org. (21 April 2017)
- [13] Simarmata, Janner Dan Imam Paryudi. 2010. *Basis Data*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [14] Sirenden dan Bernadus Herdi. 2012. *Buat Sendiri Aplikasi Petamu Menggunakan CodeIgniter dan Google Maps API*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- [15] Supono dan Virdiandry Putratama. 2016. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublisher.