



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

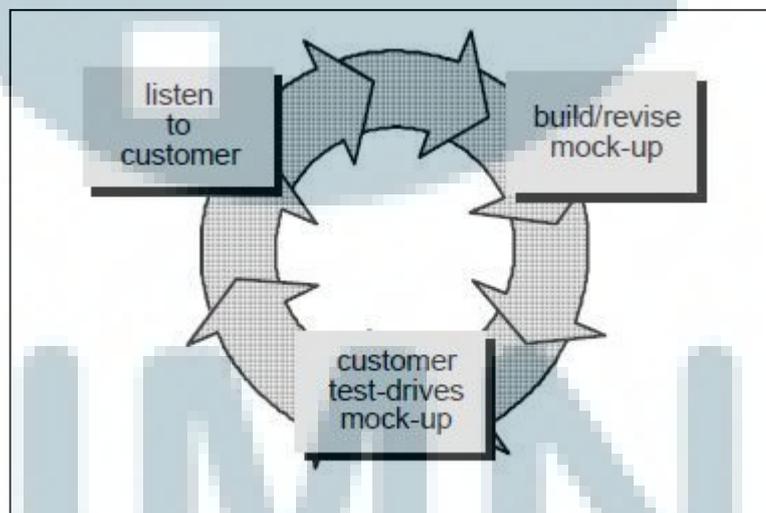
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang dilakukan dibawah bimbingan Ibu Maria Yunita Riris Widawaty sebagai Kepala Perpustakaan. Koordinasi dilakukan dengan Ivan Arya Putra sebagai rekan kerja magang. Pada kerja magang ini penulis bertugas untuk mengembangkan Seni Digital – modul *administrator*. Tugas yang dilakukan selama kerja magang diberikan oleh Ibu Ina Riyanto sebagai klien, serta Ibu Maria Yunita Riris Widawaty sebagai Kepala Perpustakaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan secara umum adalah pembuatan dan perancangan Seni Digital yang disingkat menjadi SenDal. Pembuatan dan perancangan SenDal menggunakan *Prototyping Model*. Model ini digunakan karena Ibu Ina sebagai klien hanya memberikan gambaran tentang kebutuhan modul secara umum. *Prototyping Model* ini menjadi dasar dalam merancang dan membuat Sendal.



Gambar 3.1 Prototyping Model (Pressman, 1997)

Proses pada *Prototyping Model* yang digambarkan pada gambar 3.1, bisa dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pengumpulan kebutuhan: developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui, dan gambaran bagian-bagian

yang akan dibutuhkan berikutnya. Detil kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.

- b. Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek modul yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype.
- c. Evaluasi *Prototype* : klien mengevaluasi prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan modul.

Ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan klien terpenuhi. *Prototype-prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat digunakan untuk memahami membangun modul yang ada lebih cepat.

Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antar *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*, membantu mendapatkan kebutuhan detil yang lebih baik namun demikian *prototype* juga menimbulkan masalah :

1. Dalam membuat *prototpye* banyak hal yang diabaikan seperti efisiensi, kualitas, kemudahan dipelihara/dikembangkan , dan kecocokan dengan lingkungan yang sebenarnya. Jika klien merasa cocok dengan *prototype* yang disajikan dan berkeras terhadap produk tersebut, maka *developer* harus kerja keras untuk mewujudkan produk tersebut menjadi lebih baik, sesuai kualitas seharusnya.
2. *Developer* biasanya melakukan kompromi dalam beberapa hal karena harus mmbuat *prototype* dalam waktu singkat. Mungkin sistem operasi yang tidak sesuai, bahasa pemrograman yang berbeda, atau algoritma yang lebih sederhana.

Agar model ini bisa berjalan dengan baik, perlu disepakati bersama oleh klien dan *developer* bahwa *prototype* yang dibangun merupakan alat untuk mendefinisikan kebutuhan *software*. Berikut adalah proses pembuatan aplikasi secara garis besar berdasarkan *prototyping model* yang digunakan.

1. Mendengarkan Klien

Proses awal dari pembangunan modul Seni Digital adalah dengan melakukan *meeting* dengan Ibu Ina sebagai klien untuk mengumpulkan *requirement*.

Requirement yang didapat dari *meeting* dengan klien dijadikan gambaran bagaimana Seni Digital akan dibangun agar sesuai dengan *requirement* yang diberikan klien.

2. Membangun dan Memperbaiki *Prototype*

Proses selanjutnya dalam pembangunan modul Seni Digital adalah proses desain dan pembangunan Seni Digital. Data-data yang didapatkan dari hasil *meeting* pada tahap sebelumnya digunakan sebagai acuan untuk membuat desain yang sesuai dengan *requirement* klien. Desain yang dibuat adalah desain tampilan, desain *database*, desain sistem.

Pada pembuatan desain tampilan, sketsa GUI (*Graphical User Interface*) dibuat dengan menggunakan Microsoft Power Point agar klien dapat mengetahui secara garis besar gambaran GUI secara umum dan dapat diperbaiki apabila ada yang tidak sesuai dengan *requirement* yang diberikan klien. Pada pembuatan desain *database*, struktur tabel dan relasi antar tabel yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan Seni Digital dijabarkan dengan menggunakan bantuan aplikasi Power Designer. Pada pembuatan desain sistem, diagram sistem dibuat untuk menjelaskan tentang sistem yang akan dibangun secara garis besar kepada klien dan pembimbing lapangan. Setelah pembuatan desain sistem, desain psuedocode dibuat untuk menjelaskan alur logika yang akan dibuat.

Setelah pembuatan desain selesai, baru dimulai pembangunan Seni Digital sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap ini dimulai dengan membuat *database* dengan tabel-tabel yang sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan Oracle. Setelah *database* dibuat, dimulai pembangunan GUI sesuai dengan desain GUI telah dibuat sebelumnya. GUI yang dibuat berfungsi sebagai tampilan pada layar saat Seni digital dijalankan. Kemudian, proses *coding* dilakukan sesuai dengan desain *psuedocode* yang dibuat sebelumnya. Proses *coding* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan JavaScript.

3. Klien Menguji Coba *Prototype*

Setelah selesai dibangun, dilakukan uji coba oleh penulis untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai rancangan dan *requirement* yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah uji coba yang dilakukan oleh penulis selesai dan sesuai

dengan rancangan serta *requirement* yang didapatkan saat melakukan pengumpulan data, selanjutnya uji coba dilakukan oleh klien bersama dengan pembimbing lapangan. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan agar modul yang dibuat sesuai dengan *requirement* yang diberikan oleh klien dan mendapatkan masukan dari klien yang dijadikan revisi untuk memperbaiki modul yang telah dibuat. Apabila revisi telah dibuat maka akan diuji coba lagi oleh klien. Semua proses yang ada diulang sampai memenuhi *requirement* yang didapatkan oleh klien.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas utama dalam kerja magang ini adalah membangun modul bernama Seni Digital yang merupakan bagian modul *e-library* perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara bernama Human. Pembuatan Seni Digital memakan waktu sekitar 12 minggu. Berikut uraiannya:

1. Minggu Pertama
 - a. Melakukan *meeting* dengan *stakeholder*
 - b. Mengumpulkan *requirement*
 - c. Menentukan konten dan fitur
 - d. Merancang desain sistem
 - e. Mempelajari *coding* PHP-Oracle
2. Minggu Kedua
 - a. Merancang desain *database*
 - b. Merancang desain sistem
 - c. Meminta struktur table *database* Universitas Multimedia Nusantara
 - d. Menunjukkan desain *database* dan sistem kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur
 - e. Mempelajari *coding* PHP-Oracle
3. Minggu Ketiga
 - a. Melakukan desain *user interface*
 - b. Meminta struktur table *database* Universitas Multimedia Nusantara
 - c. Pengembangan sistem
 - d. Testing format video
 - e. Mencoba *upload* video

- f. Menunjukkan desain *database*, dan sistem kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur
4. Minggu Keempat
 - a. Mengambil sampel video ke klien
 - b. Testing sampel video
 - c. Menunjukkan desain *user interface* kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur
5. Minggu Kelima
 - a. Ujian Tengah Semester
6. Minggu Keenam
 - a. Melakukan *coding* bagian admin: upload video
 - b. Menunjukkan *progress* kerja magang kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur dari *feedback* yang didapatkan
7. Minggu Ketujuh
 - a. Melakukan *coding* bagian admin: upload video
 - b. Melakukan *coding* bagian admin: edit video
 - c. Melakukan *coding* bagian admin: manage video
 - d. Menunjukkan *progress* kerja magang kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur dari *feedback* yang didapatkan
8. Minggu Kedelapan
 - a. Melakukan *coding* bagian admin: manage animation genre
 - b. Melakukan *coding* bagian admin: manage movie genre
 - c. Melakukan *coding* bagian admin: upload news
 - d. Melakukan *coding* bagian admin: edit news
 - e. Melakukan *coding* bagian admin: manage news
 - f. Melakukan *coding* bagian admin: language
 - g. Menunjukkan *progress* kerja magang kepada pembimbing lapangan dan klien serta perbaikan dan penambahan fitur dari *feedback* yang didapatkan
9. Minggu Kesembilan
 - a. Meminta akses ke *database* Universitas Multimedia Nusantara
 - b. Melakukan *coding* bagian admin: manage animation genre

- c. Melakukan *coding* bagian admin: manage movie genre
 - d. Melakukan *coding* bagian admin: upload news
 - e. Melakukan *coding* bagian admin: edit news
 - f. Melakukan *coding* bagian admin: manage news
 - g. Melakukan *coding* bagian admin: language
 - h. Melakukan *coding* bagian admin: upload video
 - i. Melakukan *coding* bagian admin: edit video
 - j. Melakukan *coding* bagian admin: manage video
 - k. Menunjukkan *progress* kerja magang kepada pembimbing lapangan serta perbaikan dan penambahan fitur dari *feedback* yang didapatkan
10. Minggu Kesepuluh
- a. Melakukan *coding* bagian admin: upload video
11. Minggu Kesebelas
- a. Menunjukkan *progress* kerja magang kepada pembimbing serta perbaikan dan penambahan fitur dari *feedback* yang didapatkan.
12. Minggu Kedua Belas
- a. Implementasi Seni Digital

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama periode kerja magang di perpustakaan , ada beberapa kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Penulis belum pernah menggunakan PHP untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database* Oracle
2. Penulis belum pernah memanipulasi tipe data BLOB pada *database* Oracle. BLOB merupakan kumpulan *datatypes* yang dirancang untuk menyimpan data dalam jumlah yang besar. (Oracle, 2008)

3.5 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

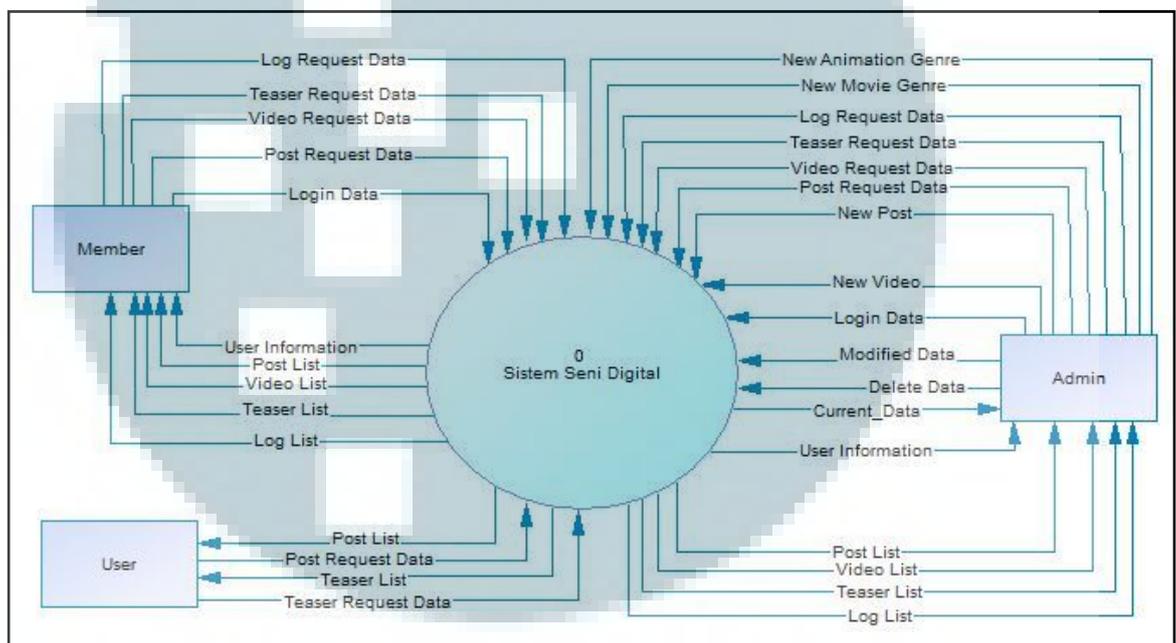
Solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala yang ada selama kerja magang adalah sebagai berikut

1. Mempelajari cara menggunakan PHP untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database* Oracle
2. Mempelajari cara memanipulasi tipe data BLOB pada *database* Oracle.

3.6 Desain Sistem

a. DataFlow Diagram

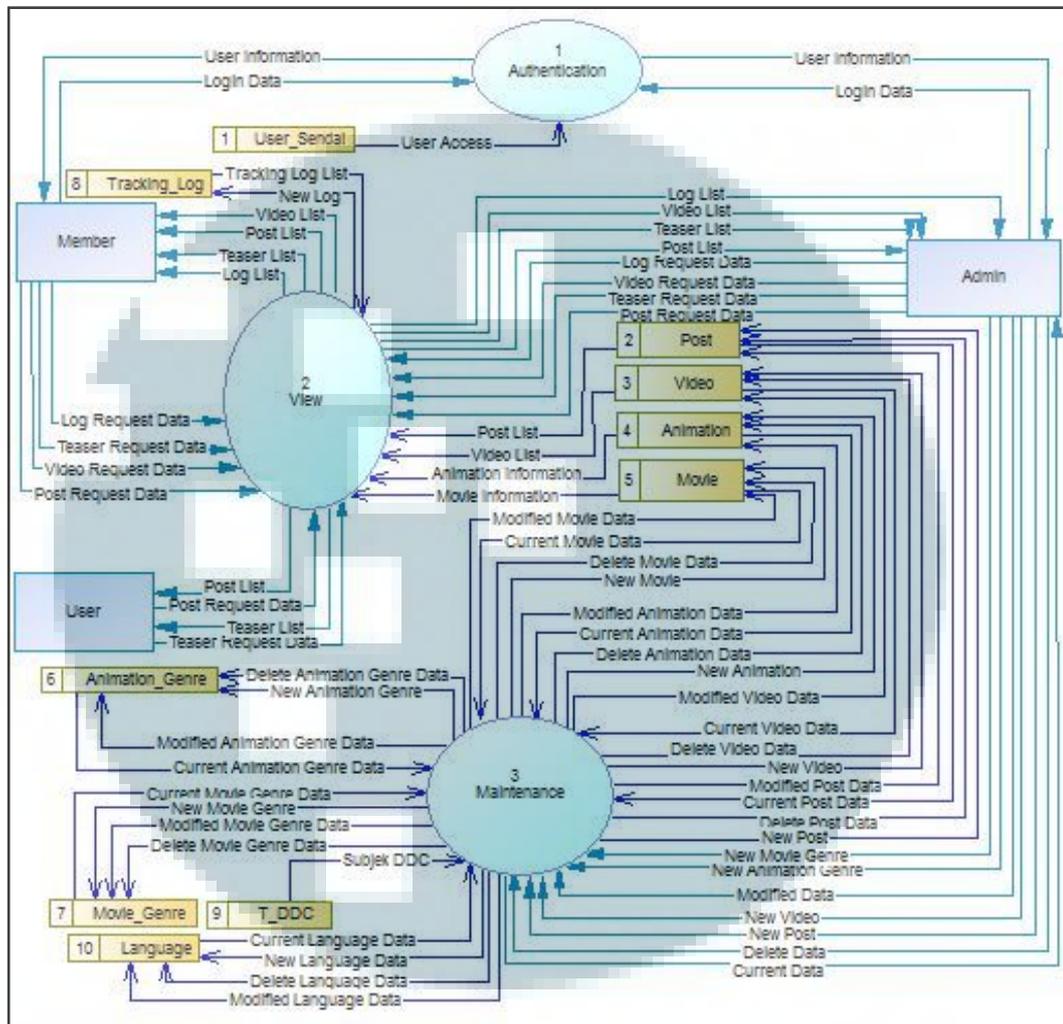
Data Flow Diagram dibuat menggunakan Sybase PowerDesigner 15. Tujuan dibuatnya DFD ini adalah untuk memudahkan penulis dalam membangun Sistem Seni Digital dan untuk memberi gambaran secara jelas kepada pembimbing lapangan. Untuk proses View yang ada di DFD level 1 tidak ditampilkan karena penulis mengembangkan proses Maintenance yang merupakan bagian yang akan dikerjakan oleh administrator. Data Flow Diagram terbagi menjadi tiga level, yaitu *Context Diagram* (Level 0), Level 1, dan Level 2



Gambar 3.2 *Context Diagram*

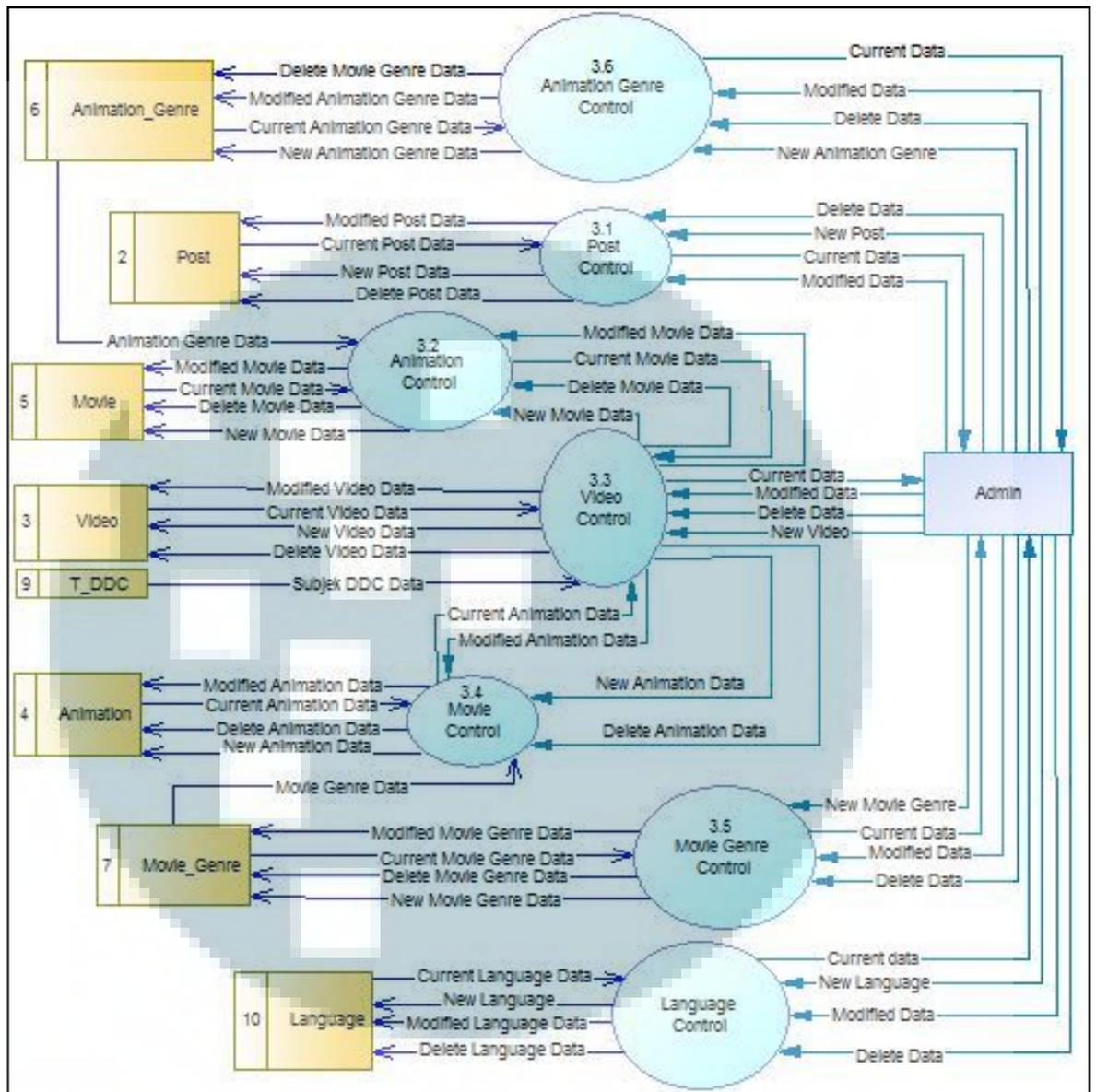
Pada gambar 3.2 diatas dapat dilihat bahwa *admin* dapat memberikan 11 *input* ke Sistem Seni Digital, yaitu *New Animation Genre*, *New Movie Genre*, *Log Request Data*, *Teaser Request Data*, *Video Request Data*, *Post Request Data*, *New Post*, *New Video*, *Login Data*, *Modified Data*, dan *Delete Data*. Selain itu, admin juga dapat menerima enam *output* dari Sistem Seni Digital, yaitu *User Information*, *Post List*, *Video List*, *Teaser List*, dan *Log List*. Untuk *member*, Sistem Seni Digital dapat menghasilkan lima *output* ,yaitu *User Information*, *Post List*, *Video List*, *Teaser List*, dan *Log List*, kemudian *member* dapat memberikan lima *input* yaitu *Log Request Data*, *Teaser Request Data*, *Video Request Data*, *Post Request Data*, dan *Login Data*. Untuk *user*, Sistem Seni Digital dapat

memberikan dua *ouput* yaitu *Post List* dan *Teaser List*, serta menerima dua *input* yaitu *Post Request Data* dan *Teaser Request Data*



Gambar 3.3 DFD Level 1

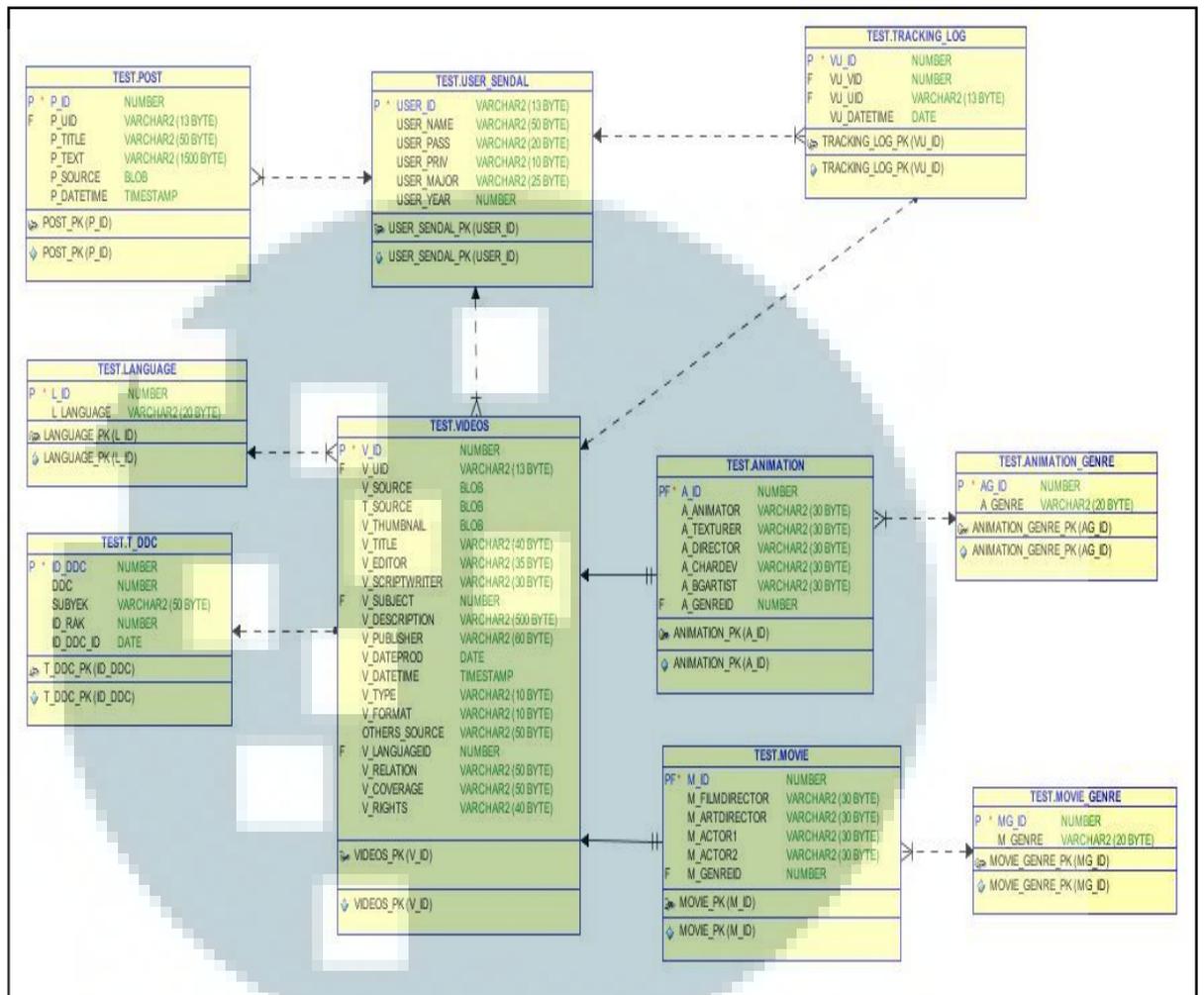
Pada gambar 3.3 diatas dapat dilihat admin dapat mengubah *Data Store* *Animation_Genre*, *Movie_Genre*, *T_DDC*, *Language*, *Post*, *Video*, *Animation*, dan *Movie* melalui *process maintenance*. Admin dapat mengakses *data source* *Tracking_Log* melalui *process view*. Member dapat melihat data yang ada di *data source* *post*, *video*, *animation*, *movie*, dan *tracking_log* melalui *process view*. *Process authentication* hanya dapat diakses oleh *member* dan *admin* untuk akses *data source* *user_sendal*. User dapat mengakses *process view* untuk melihat *post* dan *teaser*.



Gambar 3.4 DFD Level 2

Pada gambar 3.4 dapat dilihat admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus *data source* yang ada melalui *process* yang telah ada.

b. Entity Relationship Diagram



Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram

c. Struktur Tabel

Ada sembilan tabel yang diperlukan dalam pembangunan Seni Digital. Tabel-tabel tersebut adalah user, post, videos, animation, movie, animation genre, movie genre, tracking log, dan t_ddc. Berikut pembahasan mengenai field-field dari setiap tabel.

Tabel 3.1 Struktur Sendal user_sendal

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	user_id	Varchar2	13	Nomor identitas row
2	user_name	Varchar2	50	Nama <i>user</i>

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
3	user_pass	Varchar2	25	<i>Password user</i>
4	user_priv	Varchar2	10	Hak akses
5	user_major	Varchar2	25	Program studi
6	user_year	number	-	Tahun angkatan

Deskripsi : Tabel menyimpan data pengguna yang memiliki hak akses.

Primary Key : USER_ID

Tabel 3.2 Struktur Tabel Post

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	p_id	Number	-	Nomor identitas row
2	p_uid	Varchar2	13	Nomor identitas pengunggah
3	p_title	Varchar2	50	Judul berita
4	p_text	Varchar2	1500	Isi berita
5	p_source	BLOB	-	Gambar untuk berita
6	p_dateTime	TimeStamp	-	Tanggal unggah

Deskripsi : tabel untuk menyimpan berita.

Primary Key :P_ID

Tabel 3.3 Struktur Tabel videos

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	v_id	Number	-	Nomor identitas <i>row</i>
2	v_uid	Varchar2	13	Nomor identitas pengunggah
3	v_source	Blob	-	Data video
4	t_source	Blob	-	Data teaser video
5	v_thumbnail	Blob	-	Data <i>thumbnail</i> video
6	v_title	Varchar2	40	Judul video

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
7	v_editor	Varchar2	35	Nama <i>editor</i> video
8	v_scriptwriter	Varchar2	30	Nama <i>scriptwriter</i> video
9	v_subject	Number	-	Nomor identitas <i>row</i> dari tabel T_DDC
10	v_description	Varchar2	500	keterangan video
11	v_publisher	Varchar2	60	Orang atau badan yang mempublikasikan video
12	v_dateprod	Date	-	Tanggal penciptaan video
13	v_datetime	Timestamp	-	Tanggal unggah video
14	v_type	Varchar2	10	Jenis video
15	v_format	Varchar2	30	Format video
16	other_source	Varchar2	50	Rujukan ke sumber asal video
17	v_languageid	Number	-	Nomor identitas <i>row</i> dari tabel language
18	v_relation	Varchar2	50	Hubungan video dengan video lainnya
19	v_coverage	Varchar2	50	Cakupan isi ditinjau dari segi geografis atau periode waktu
20	v_rights	Varchar2	40	Pemilik hak cipta sumber informasi

Deskripsi : tabel untuk menyimpan informasi video secara umum.

Primary Key : V_ID

Tabel 3.4 Struktur Tabel Animation

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	a_id	Number	-	Nomor identitas <i>row</i> dari tabel videos
2	a_animator	Varchar2	30	Nama <i>animator</i> video
3	a_texturer	Varchar2	30	Nama <i>texturer</i> video

No	Field	Tipe	Panjang	Deskripsi
4	a_director	Varchar2	30	Nama <i>director</i> video
5	a_chardev	Varchar2	30	Nama <i>character developer</i> video
6	a_bgartist	Varchar2	30	Nama <i>background artist</i> video
7	a_genreid	Number	-	Nomor identitas <i>row</i> dari table <i>animation_genre</i>

Deskripsi : tabel untuk menyimpan informasi video yang bertipe animasi.

Primary Key : A_ID

Tabel 3.5 Struktur Tabel Movie

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	m_id	Number		Nomor identitas <i>row</i> dari tabel video
2	m_filmdirector	Varchar2	30	Nama <i>film director</i> video
3	m_artdirector	Varchar2	30	Nama <i>art director</i> video
4	m_actor1	Varchar2	30	Nama <i>actor</i> video
5	m_actor2	Varchar2	30	Nama <i>actor</i> video
6	m_genreid	Number		Nomor identitas <i>row</i> dari tabel <i>movie_genre</i>

Deskripsi : tabel untuk menyimpan informasi video yang bertipe movie.

Primary Key : M_ID

Tabel 3.6 Struktur Tabel Animation_Genre

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	ag_id	Number	-	Nomor identitas <i>row</i>
2	a_genre	Varchar2	20	Nama genre animasi

Deskripsi : tabel untuk menyimpan nama-nama genre untuk video bertipe animasi.

Primary Key : AG_ID

Tabel 3.7 Struktur Tabel Movie_Genre

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	mg_id	Number	-	Nomor identitas <i>row</i>
2	m_genre	Varchar2	20	Nama genre movie

Deskripsi : tabel untuk menyimpan nama-nama genre untuk video bertipe movie.

Primary Key : MG_ID

Tabel 3.8 Struktur Tabel Language

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	l_id	Number	-	Nomor identitas <i>row</i>
2	l_language	Varchar2	20	Nama bahasa

Deskripsi : tabel untuk menyimpan nama-nama bahasa.

Primary Key : L_ID

Tabel 3.9 Struktur Tabel T_DDC

No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
1	Id_ddc	Integer	-	Nomor identitas <i>row</i>
2	ddc	Integer	-	Nomor DDC

No	Field	Tipe	Panjang	Deskripsi
3	subyek	Varchar2	50	Nama subyek
4	id_rak	Integer	-	Tidak diketahui
5	id_ddc_id	Integer	-	Tidak diketahui

Deskripsi : Tabel untuk menyimpan DDC

Primary Key : ID_DDC

Tabel 3.10 Struktur Tabel Tracking_Log

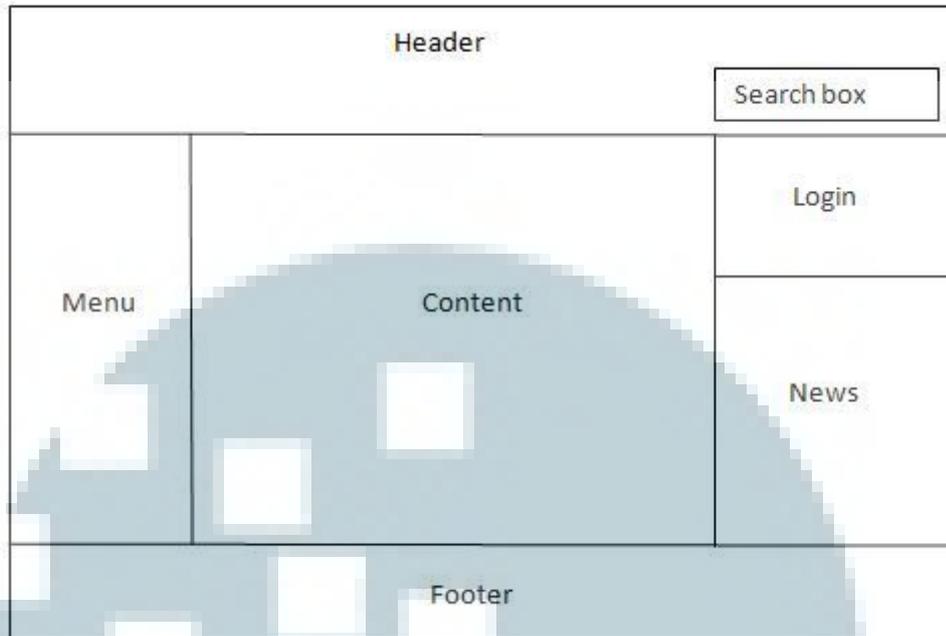
No	Field	Tipe Data	Panjang	Deskripsi
	Vu_id	number		Nomor identitas <i>row</i>
	Vu_vid	number	-	Nomor identitas <i>row</i>
	Vu_uid	Varchar2	11	Nomor identitas <i>row</i> dari tabel user_sendal
	Vu_datetime	Date	-	Tanggal akses

Deskripsi : tabel untuk menyimpan data tentang video yang telah diakses

Primary Key : VU_ID

3.7 Sketsa Layar

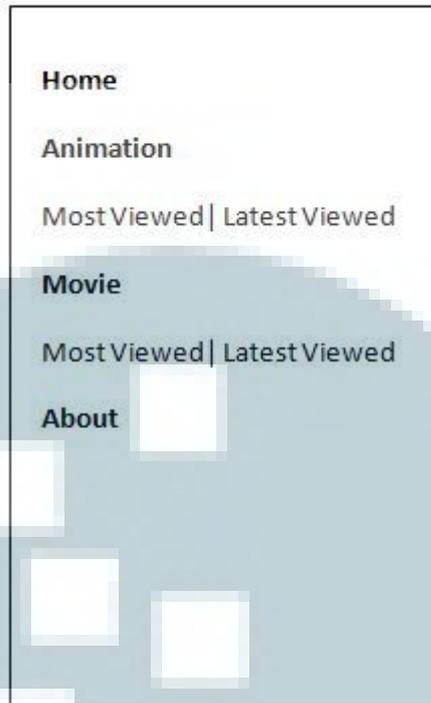
Sketsa layar dibuat untuk menghindari banyaknya perubahan-perubahan rancangan *user interface* ketika sistem sedang dibangun. *User interface* yang telah dirancang akan didiskusikan dengan pembimbing lapangan dan klien. Berikut adalah gambar-gambar sketsa layar untuk Sistem Seni Digital.



Gambar 3.6 Sketsa Layar

Gambar 3.7 diatas adalah sketsa layar secara umum, dimana layar terbagi menjadi empat bagian, yaitu bagian *sidebar* menu, bagian *sidebar login*, bagian *sidebar news*, bagian *search*, bagian *header*, bagian *footer*, bagian *content*. Dari seluruh bagian hanya bagian *content*, *sidebar menu*, dan *sidebar login* yang tampilannya dapat berubah.

UMMN



Gambar 3.7 Sketsa Sidebar Menu



Gambar 3.8 Sketsa Sidebar Menu Admin

Gambar 3.9 diatas adalah sketsa dari *sidebar menu* sebelum *user* melakukan login. Apabila *user login* sebagai *admin*. Maka *sidebar menu* akan berubah seperti

gambar 3.9. Menu yang ditandai dengan warna merah adalah menu untuk *admin*. Secara garis besar, Sistem Seni Digital bagian administrator dibagi menjadi 4 menu utama, dengan pembagian sebagai berikut.

1. Home

Pada menu Home terdapat dua sub-menu untuk *admin*, dengan pembagian sebagai berikut.

a. News

Pada bagian News user dapat menambah, mengubah, dan menghapus berita yang akan ditampilkan di Seni Digital.

b. Language

Pada bagian language user dapat menambah, mengubah, dan menghapus daftar bahasa.

2. Animation

User dapat melihat daftar video dengan tipe *animation*. Selain itu, user dapat menghapus dan mengubah video yang ada dalam daftar. Pada bagian Animation terdapat 4 sub-menu, dengan pembagian sebagai berikut.

a. Most View

Menampilkan 10 video tipe *animation* yang paling banyak dilihat. Di sub-menu ini *user* dapat mengubah dan menghapus video yang ada di dalam tabel.

b. Latest View

Menampilkan 10 video tipe *animation* yang terakhir dilihat. Di sub-menu ini *user* dapat mengubah dan menghapus video yang ada di dalam tabel

c. Add Animation

User dapat mengunggah video dengan tipe *animation*.

d. Manage Genre

Ketika mengklik “Manage Genre”, akan ditampilkan daftar genre. *User* dapat menambah, menghapus dan mengubah daftar genre animation.

3. Movie

User dapat melihat daftar video dengan tipe *movie*. Selain itu, user dapat menghapus dan mengubah video yang ada dalam daftar. Pada bagian Movie terdapat 4 sub-menu, dengan pembagian sebagai berikut.

a. Most View

Menampilkan 10 video tipe *animation* yang paling banyak dilihat. Di sub-menu ini *user* dapat mengubah dan menghapus video yang ada di dalam tabel.

b. Latest View

Menampilkan 10 video tipe *animation* yang terakhir dilihat. Di sub-menu ini *user* dapat mengubah dan menghapus video yang ada di dalam tabel

c. Add Movie

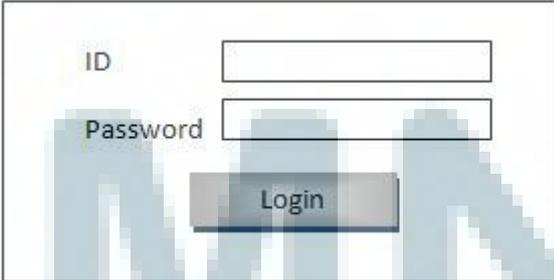
User dapat mengunggah video dengan tipe *movie*.

d. Manage Genre

Ketika mengklik “Manage Genre”, akan ditampilkan daftar genre. *User* dapat menambah, menghapus dan mengubah daftar genre movie.

4. About

User dapat melihat informasi mengenai Seni Digital Universitas Multimedia Nusantara



The image shows a simple login form sketch. It consists of a rectangular box containing two text input fields. The first field is labeled 'ID' and the second is labeled 'Password'. Below these two fields is a button labeled 'Login'.

Gambar 3.9 Sketsa Login

Gambar 3.10 diatas adalah sketsa dari *sidebar login*. *Sidebar* ini digunakan oleh *user*, baik *admin* maupun *member*. Pada *sidebar ini* terdapat dua buah text field untuk *username* dan *password*, serta sebuah tombol login. Setelah berhasil

login maka *sidebar* menu akan berubah menjadi menu untuk *admin* atau *member*, tergantung *user* yang login.

NO	Title	Action
1	Video Animation A	edit delete
2	Video Animation B	edit delete
3	video Animation C	edit delete

Gambar 3.10 Sketsa Animation

Gambar 3.11 diatas adalah sketsa dari halaman *Animation(Admin)*. Pada halaman ini terdapat sebuah tabel yang menampilkan data video dengan tipe *animation* dan sebuah menu *Add Animation*. *Admin* dapat mengubah dan menghapus video yang adadi tabel tersebut. Video yang dapat diunggah adalah video dengan format ogv.

Add Animation

Title

Source

Teaser Source

Thumbnail

Other Source

Editor

Scriptwriter

Subject ▼

Description

Publisher

Date Production

Language ▼

Relation

Coverage

Animator

Texturer

Director

Character Developer

Background Artist

Genre Genre A Genre B
 Genre C Genre D
 Genre E

Gambar 3.11 Sketsa Add Animation

Gambar 3.12 diatas adalah sketsa dari halaman *Add Animation* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . Halaman ini muncul apabila *user* mengklik “Add Animation” yang ada di halaman Animation. Untuk mengunggah *admin* wajib mengisi keterangan di field *title,thumbnail,editor, description, publisher, date production, language, animator, genre, dan source*.

The image displays two wireframe sketches of an 'Edit Animation' form, side-by-side. Both forms have the same layout of fields, but the 'Type' field and the fields below it are swapped between the two versions to illustrate a dynamic form.

Left Sketch (Type: Animation):

- Title:
- Current Source:
- New Source:
- Current Teaser Source:
- New Teaser Source:
- Current Thumbnail:
- New Thumbnail:
- Other Source:
- Editor:
- Scriptwriter:
- Subject:
- Description:
- Publisher:
- Date Production:
- Language:
- Relation:
- Coverage:
- Type: Animation Movie
- Animator:
- Texturer:
- Director:
- Character Developer:
- Background Artist:
- Genre: Genre A Genre B Genre C Genre D Genre E
- Update:

Right Sketch (Type: Movie):

- Title:
- Current Source:
- New Source:
- Current Teaser Source:
- New Teaser Source:
- Current Thumbnail:
- New Thumbnail:
- Other Source:
- Editor:
- Scriptwriter:
- Subject:
- Description:
- Publisher:
- Date Production:
- Language:
- Relation:
- Coverage:
- Type: Animation Movie
- Film Director:
- Art Director:
- Actor 1:
- Actor 2:
- Genre: Genre A Genre B Genre C Genre D Genre E
- Update:

Gambar 3.12 Sketsa Edit Animation

Gambar 3.13 diatas adalah sketsa dari halaman *Edit Animation*, halaman ini muncul apabila *user* mengklik “Edit” yang ada di tabel pada halaman “Animation”. Pada halaman ini user dapat mengubah informasi mengenai video. Apabila *user* mengganti keterangan yang ada di field *type* menjadi *movie*, maka field-field yang berada dibawah field *type* akan berubah menjadi field-field untuk video movie.

Movie		
<u>Add Movie</u>		
NO	Title	Action
1	Video Movie A	<u>edit delete</u>
2	Video Movie B	<u>edit delete</u>
3	video Movie C	<u>edit delete</u>

Gambar 3.13 Sketsa Movie

Gambar 3.14 diatas adalah sketsa dari halaman *Movie(Admin)*. Pada halaman ini terdapat sebuah tabel yang menampilkan data video dengan tipe *movie* dan sebuah menu *Add Movie*. *Admin* dapat mengubah dan menghapus video yang adadi tabel tersebut.

UMMN

Add Movie

Title

Source

Teaser Source

Thumbnail

Other Source

Editor

Scriptwriter

Subject

Description

Publisher

Date Production

Language

Relation

Coverage

Film Director

Art Director

Actor 1

Actor 2

Genre Genre A Genre B
 Genre C Genre D
 Genre E

Gambar 3.14 Add Movie

Gambar 3.15 diatas adalah sketsa dari halaman *Add Movie* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . Halaman ini muncul apabila *user* mengklik “Add Movie” yang ada di halaman *Movie*. Untuk mengunggah *admin* wajib mengisi keterangan di field *title,thumbnail,editor,description, publisher, date production, language, film director, genre, dan source*. Video yang dapat diunggah adalah video dengan format *ogv*.

Gambar 3.15 Sketsa Edit Movie

Gambar 3.16 diatas adalah sketsa dari halaman *Edit Movie*, halaman ini muncul apabila *user* mengklik “Edit” yang ada di tabel pada halaman *Movie*. Pada halaman ini user dapat mengubah informasi mengenai video. Apabila *user* mengganti keterangan yang ada di field *type* menjadi *animation*, maka field-field yang berada dibawah field *type* akan berubah menjadi field-field untuk video animation.

Animation Genre		
<u>Add Genre</u>		
NO	Genre	Action
1	Animation Genre A	<u>edit delete</u>
2	Animation Genre B	<u>edit delete</u>
3	Animation Genre C	<u>edit delete</u>

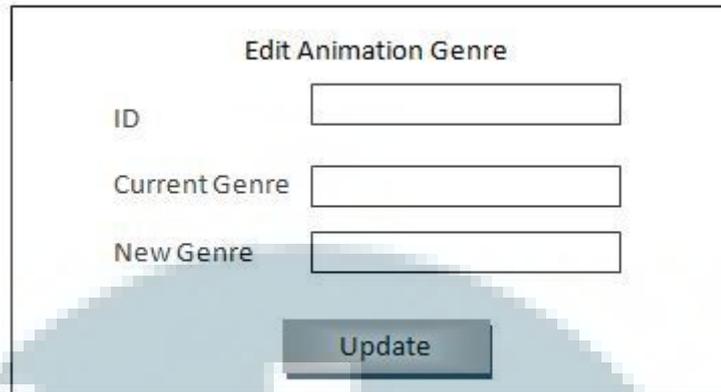
Gambar 3.16 Sketsa Animation Genre

Gambar 3.17 diatas adalah sketsa dari halaman *Manage Genre Animation* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . Halaman ini akan muncul apabila *user* mengklik "manage genre" pada menu Animation. User dapat menambah,mengubah dan menghapus data yang ada di tabel. Untuk menambah genre *user* dapat mengklik "Add Genre".

Add Animation Genre	
Genre	<input type="text"/>
<input type="button" value="Add Genre"/>	

Gambar 3.17 Sketsa Add Animation Genre

Gambar 3.18 diatas adalah sketsa dari halaman *Add Animation Genre* yang hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin*. Pada halaman ini terdapat sebuah text field untuk *genre* dan sebuah tombol *Add Genre*.Untuk menambah *genre*, *user* wajib mengisi keterangan di field *genre*.



Edit Animation Genre

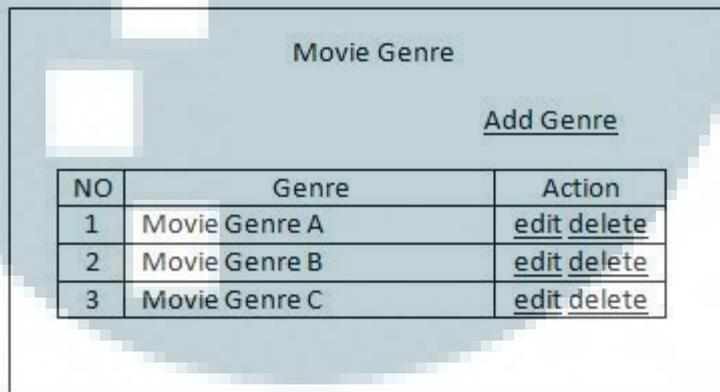
ID

Current Genre

New Genre

Gambar 3.18 Sketsa Edit Animation Genre

Gambar 3.19 diatas adalah sketsa dari halaman Edit Animation Genre. Pada halaman ini terdapat tiga buah text field untuk *ID*, *Current Genre*, dan *New Genre*, serta sebuah tombol *Update*. Pada halaman ini hanya text field *New Genre* yang dapat diisi.



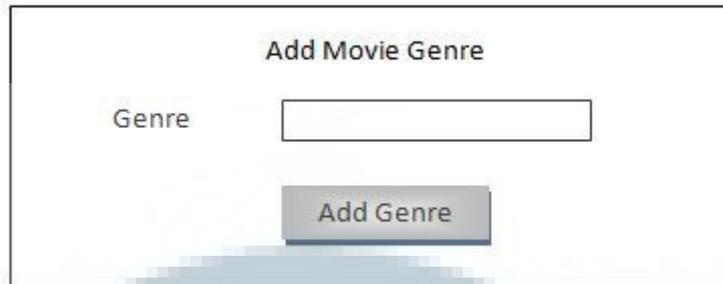
Movie Genre

[Add Genre](#)

NO	Genre	Action
1	Movie Genre A	edit delete
2	Movie Genre B	edit delete
3	Movie Genre C	edit delete

Gambar 3.19 Sketsa Movie Genre

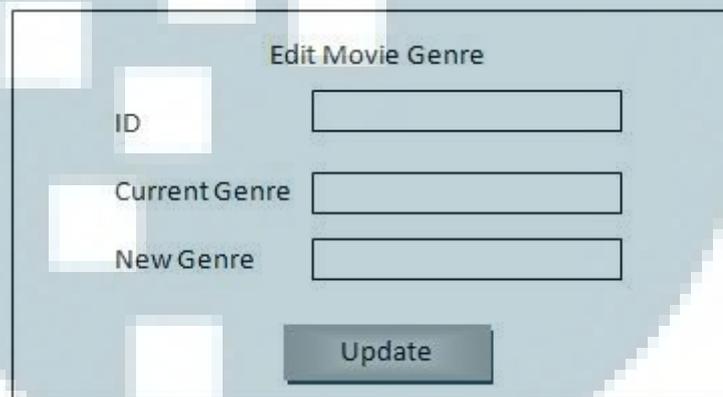
Gambar 3.20 diatas adalah sketsa dari halaman *Manage Genre(Movie)* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . Halaman ini akan muncul apabila *user* mengklik "manage genre" pada menu Movie. User dapat menambah, mengubah dan menghapus data yang ada di tabel. Untuk menambah genre *user* dapat mengklik "*Add Genre*".



A sketch of a web form titled "Add Movie Genre". It features a text input field labeled "Genre" and a button labeled "Add Genre" positioned below the input field.

Gambar 3.20 Sketsa Add Movie Genre

Gambar 3.21 diatas adalah sketsa dari halaman *Add Movie Genre* yang hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin*. Pada halaman ini terdapat sebuah text field untuk *genre* dan sebuah tombol *Add Genre*. Untuk menambah *genre*, *user* wajib mengisi keterangan di field *genre*.



A sketch of a web form titled "Edit Movie Genre". It contains three text input fields labeled "ID", "Current Genre", and "New Genre", arranged vertically. Below these fields is a button labeled "Update".

Gambar 3.21 Sketsa Edit Movie Genre

Gambar 3.22 diatas adalah sketsa dari halaman Edit Movie Genre. Pada halaman ini terdapat tiga buah text field untuk *ID*, *Current Genre*, dan *New Genre*, serta sebuah tombol *Update*. Pada halaman ini hanya text field *New Genre* yang dapat diisi.

Language		
Add Language		
NO	Language	Action
1	Language A	edit delete
2	Language B	edit delete
3	Language C	edit delete

Gambar 3.22 Sketsa Language

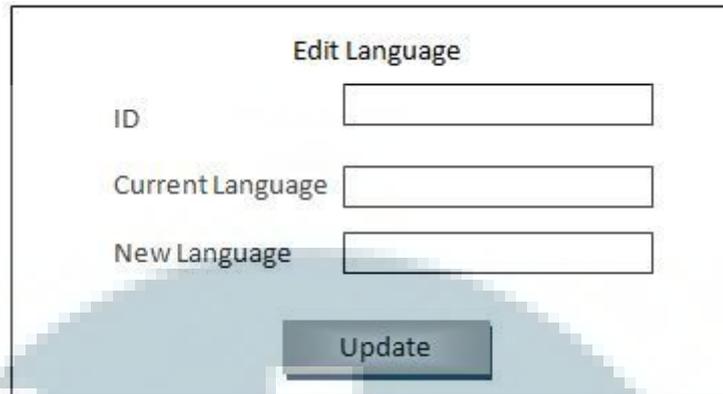
Gambar 3.23

Gambar 3.23 diatas adalah sketsa dari halaman *language* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . User dapat menambah, mengubah dan menghapus data yang ada di tabel. Halaman ini akan muncul apabila *user* mengklik "language" pada menu.

Add Language	
Language	<input type="text"/>
<input type="button" value="Add Language"/>	

Gambar 3.23 Sketsa Add Language

Gambar 3.24 diatas adalah sketsa dari halaman *add language* yang hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin*. Pada halaman ini terdapat sebuah text field untuk *language* dan sebuah tombol *Add Language*. Untuk menambah *language*, *user* wajib mengisi keterangan di field *language*.



Edit Language

ID

Current Language

New Language

Gambar 3.24 Sketsa Edit Language

Gambar 3.25 diatas adalah sketsa dari halaman Edit Language. Pada halaman ini terdapat tiga buah text field untuk *ID*, *Current Language*, dan *New Language*,serta sebuah tombol *Update*. Pada halaman ini hanya text field *New Language* yang dapat diisi.



News

[Add News](#)

NO	Title	Action
1	News A	<u>edit</u> <u>delete</u>
2	News B	<u>edit</u> <u>delete</u>
3	News C	<u>edit</u> <u>delete</u>

Gambar 3.25 Sketsa News

Gambar 3.26 diatas adalah sketsa dari halaman *news* dan hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin* . User dapat menambah,mengubah dan menghapus data yang ada di tabel.



The image shows a wireframe for an 'Add News' form. It is enclosed in a rectangular border. At the top center, the text 'Add News' is displayed. Below this, there are three vertically stacked text input fields. The first is labeled 'Title', the second 'Image', and the third 'News'. At the bottom center of the form, there is a rectangular button labeled 'Add'.

Gambar 3.26 Sketsa Add News

Gambar 3.27 diatas adalah sketsa dari halaman *add news* yang hanya muncul apabila *user login* sebagai *admin*. Pada halaman ini terdapat tiga buah text field untuk *language,image*, dan *news*, serta sebuah tombol *Add*.Untuk menambah *news*, *user* wajib mengisi keterangan di field *title,image*, dan *news*.



The image shows a wireframe for an 'Edit News' form. It is enclosed in a rectangular border. At the top center, the text 'Edit News' is displayed. Below this, there are four vertically stacked text input fields. The first is labeled 'Title', the second 'Current Image', the third 'New Image', and the fourth 'News'. At the bottom center of the form, there is a rectangular button labeled 'Update'.

Gambar 3.27 Sketsa Edit News

Gambar 3.28 diatas adalah sketsa dari halaman Edit News. Pada halaman ini terdapat empat buah text field untuk *ID,Current Image*, *New Image*, dan *News* , serta sebuah tombol *Update*.

Gambar 3.28 Sketsa Search

Gambar 3.29 diatas adalah sketsa dari header *Search*. *User* dapat melakukan pencarian secara spesifik dengan memilih radio button untuk memilih apa yang ingin dicari. Selain itu, *user* dapat mengklik *advance search* untuk melakukan pencarian yang lebih spesifik lagi.

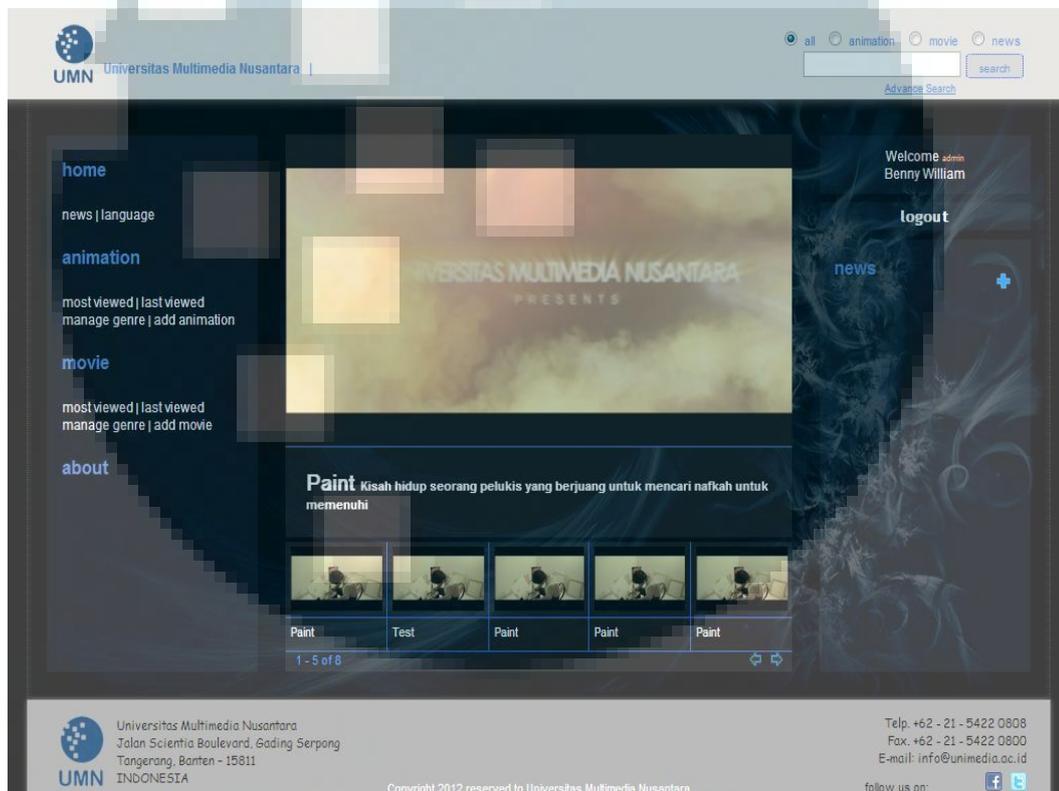
Search Result		
Thumbnail	Title	Edit delete
	Description	
Thumbnail	Title	Edit delete
	Description	
Thumbnail	Title	Edit delete
	Description	

Gambar 3.29 Sketsa Search Result

Gambar 3.30 diatas adalah halaman yang muncul setelah user mengklik tombol “Search” yang ada di header. User dapat menghapus dan mengubah data yang ada di dalam tabel.

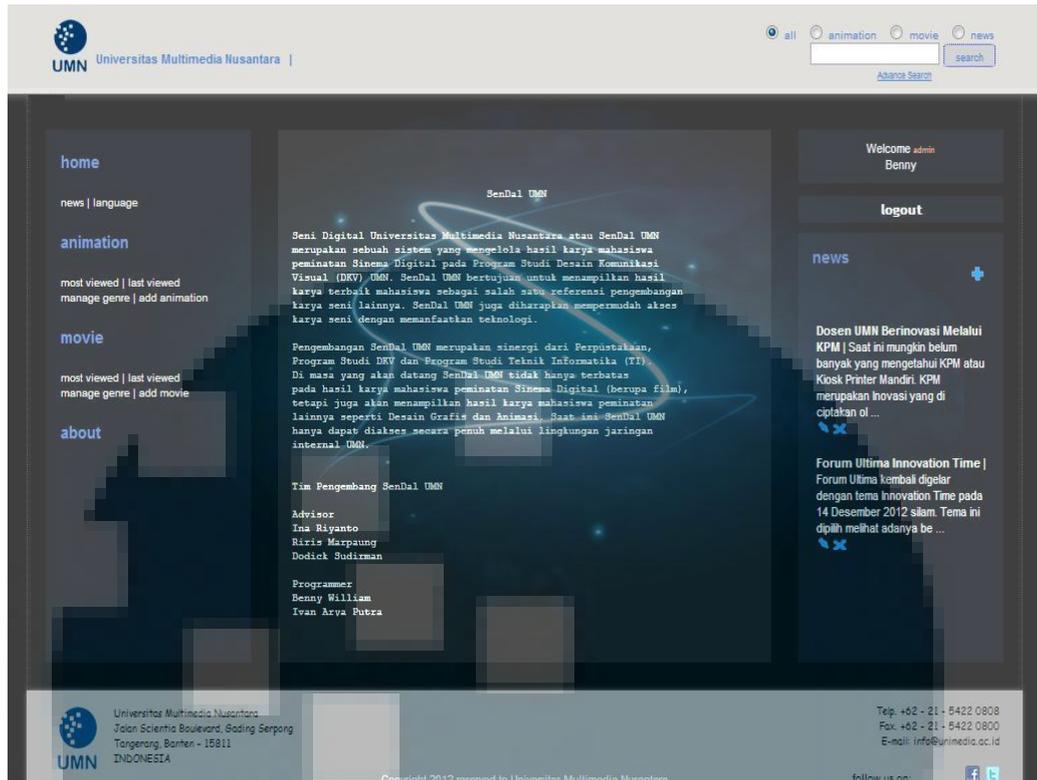
3.8 Implementasi

Sistem dibangun dengan menggunakan Apache 2.2, Oracle versi 11g, PHP versi 5.3.8, dan OCI versi 1.4.6.



Gambar 3.30 Home

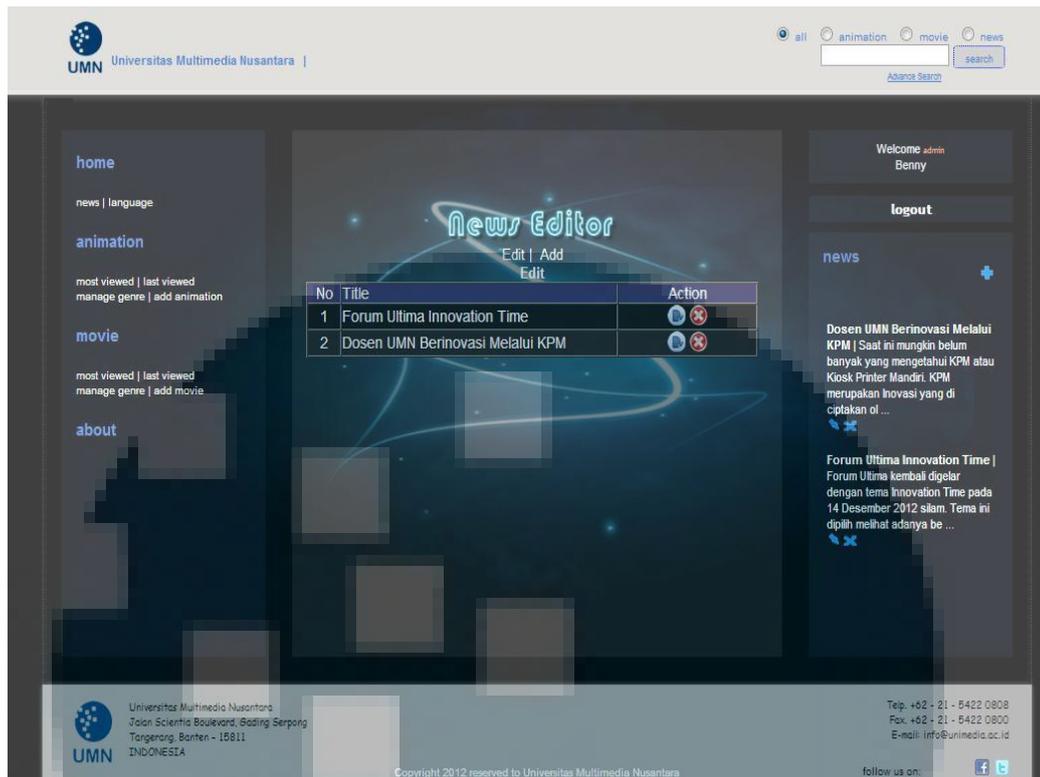
Halaman awal ini adalah halaman yang pertama kali muncul ketika *website* dibuka. Pada halaman awal, bagian *content* menampilkan teaser apabila *user* belum login. Apabila user telah melakukan login bagian *content* menampilkan video. Halaman muncul ketika dipilih “Home”.



Gambar 3.31 About

Halaman informasi mengenai Seni Digital akan muncul ketika menu “About” dipilih. Halaman ini berisi tentang tujuan dan alasan dibuatnya Seni Digital.

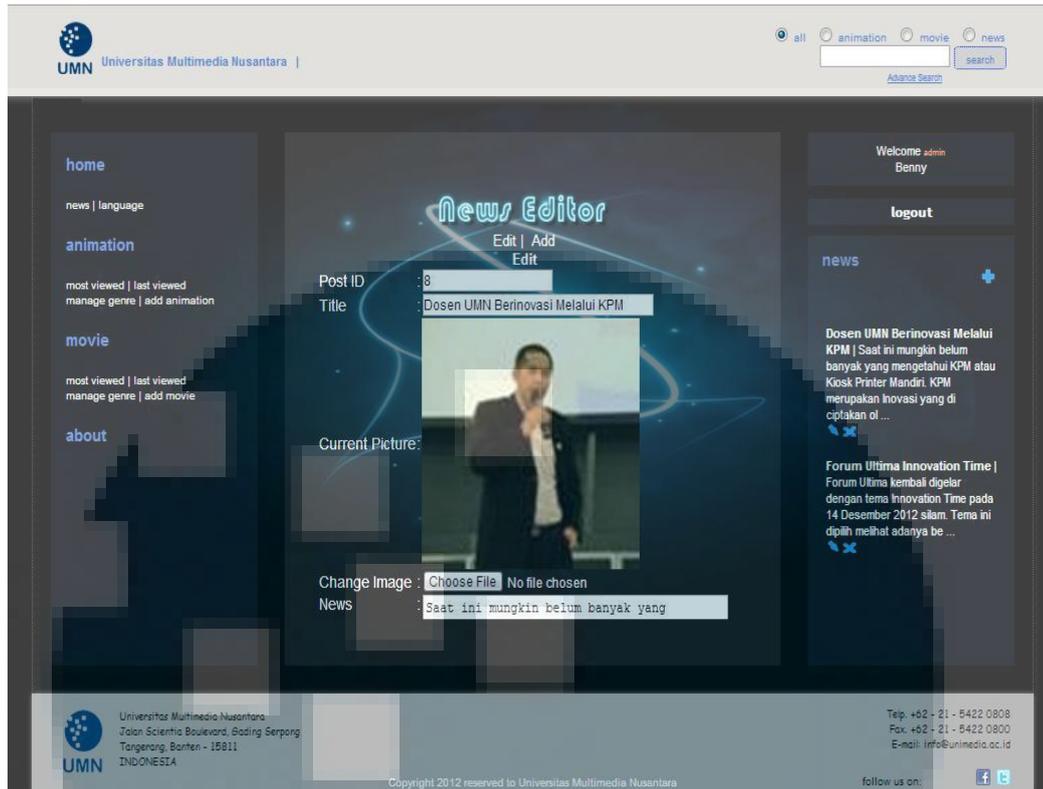
UMMN



Gambar 3.32 News Editor

Halaman News Editor seperti gambar 3.33 akan muncul ketika dipilih menu “news”. Pada halaman ini berisi tentang berita yang ada Seni Digital. *User* dapat mengubah dan menghapus berita yang ada di tabel dengan mengklik tombol edit atau delete dan mengklik menu “add” untuk menambah berita.

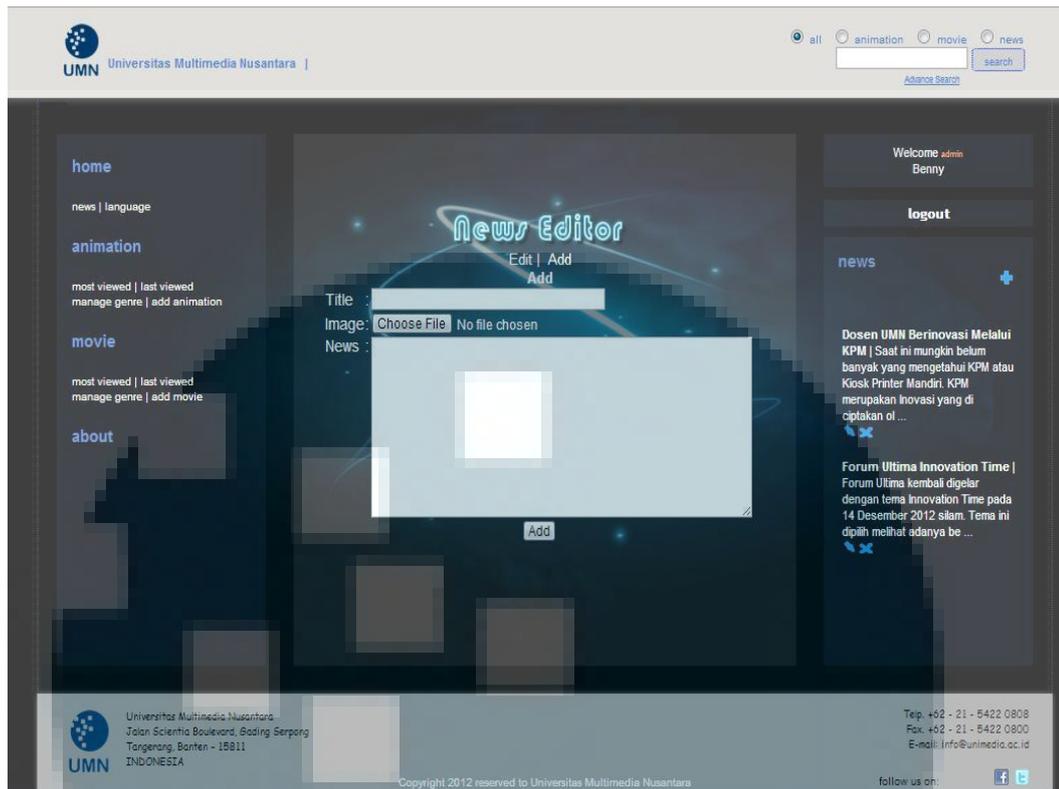
UMMN



Gambar 3.33 Edit News

Halaman seperti pada gambar diatas akan muncul ketika *user* mengklik tombol edit yang berada di kolom action. Halaman ini berisi tentang detail suatu berita yang dapat diubah oleh *user*.

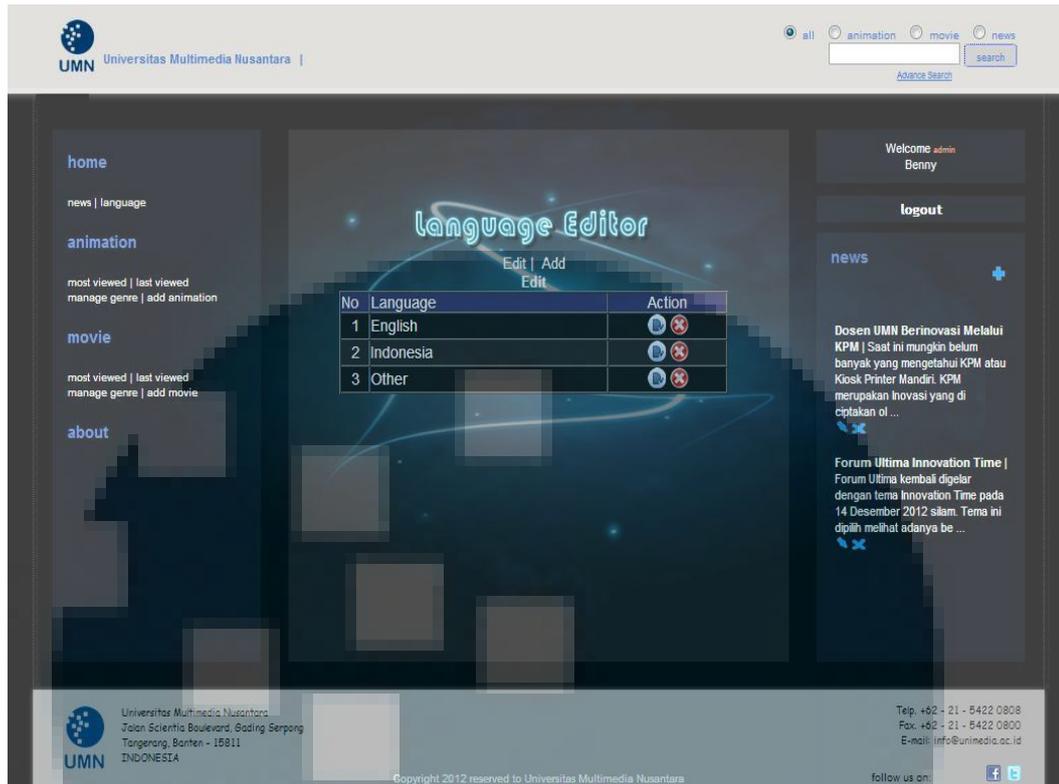
UMMN



Gambar 3.34 Add News

Halaman seperti gambar diatas muncul ketika user mengklik add yang berada dibawah tulisan *News Editor*. Halaman ini berfungsi untuk membuat berita baru.

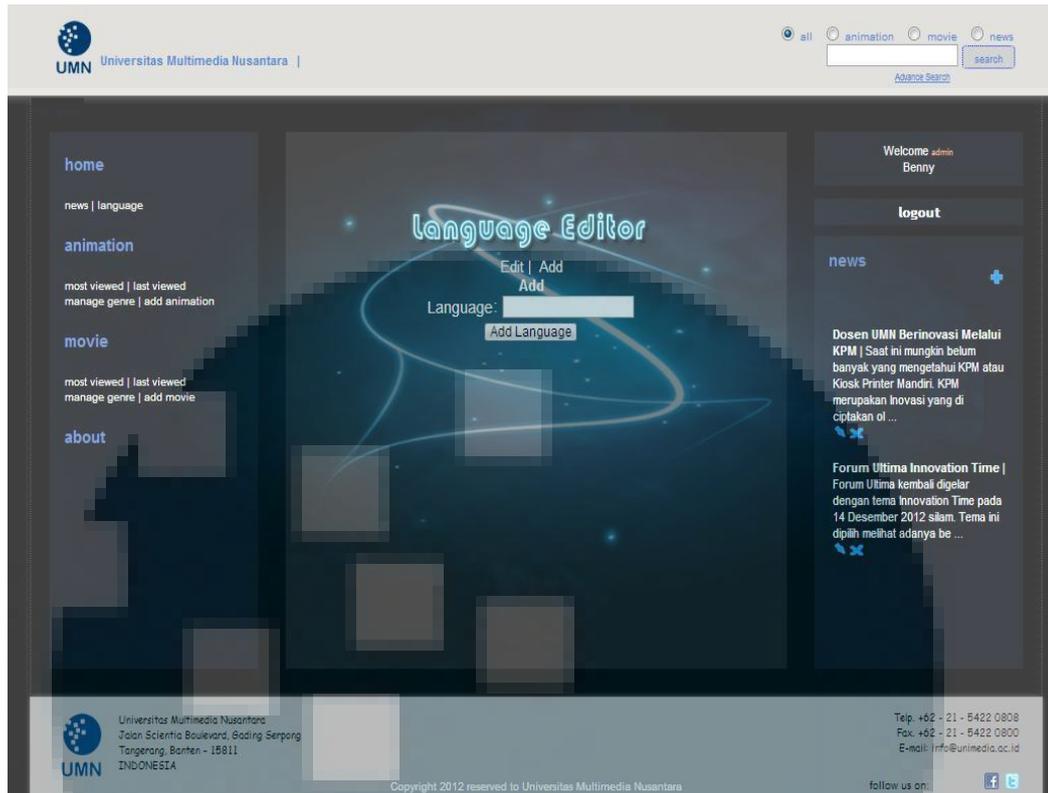
UMMN



Gambar 3.35 Language Editor

Halaman seperti gambar 3.36 muncul ketika dipilih menu “language”. Halaman ini menampilkan sebuah tabel yang menampilkan data dari tabel language. Data yang ada dapat dihapus dan diubah dengan tombol edit atau delete, serta ditambah bila user mengklik add.

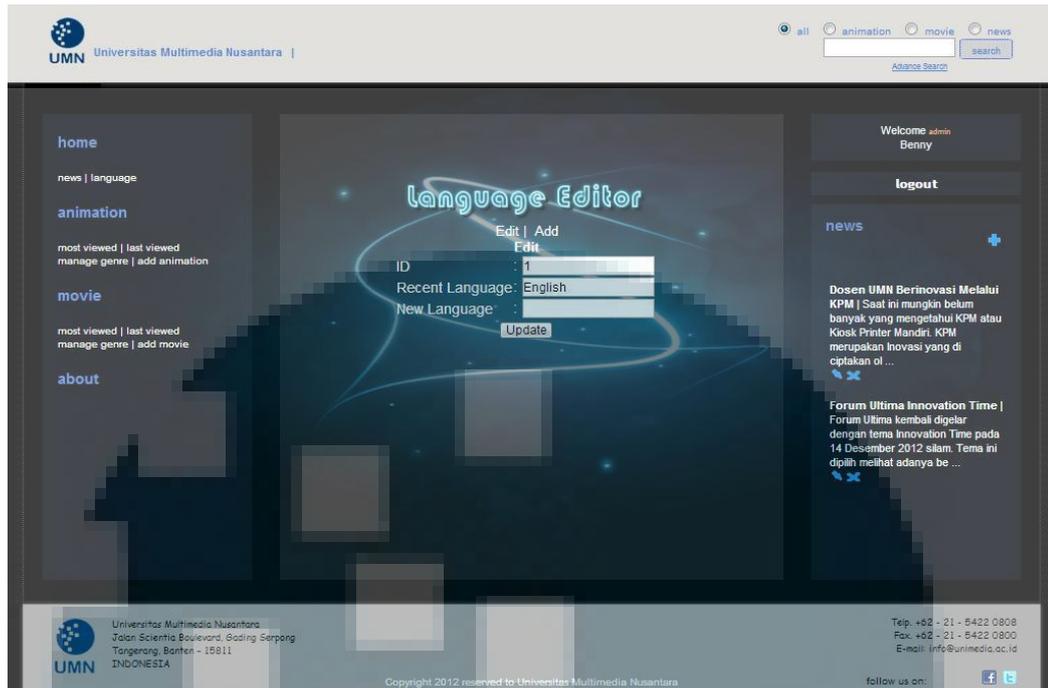
UMMN



Gambar 3.36 Add Language

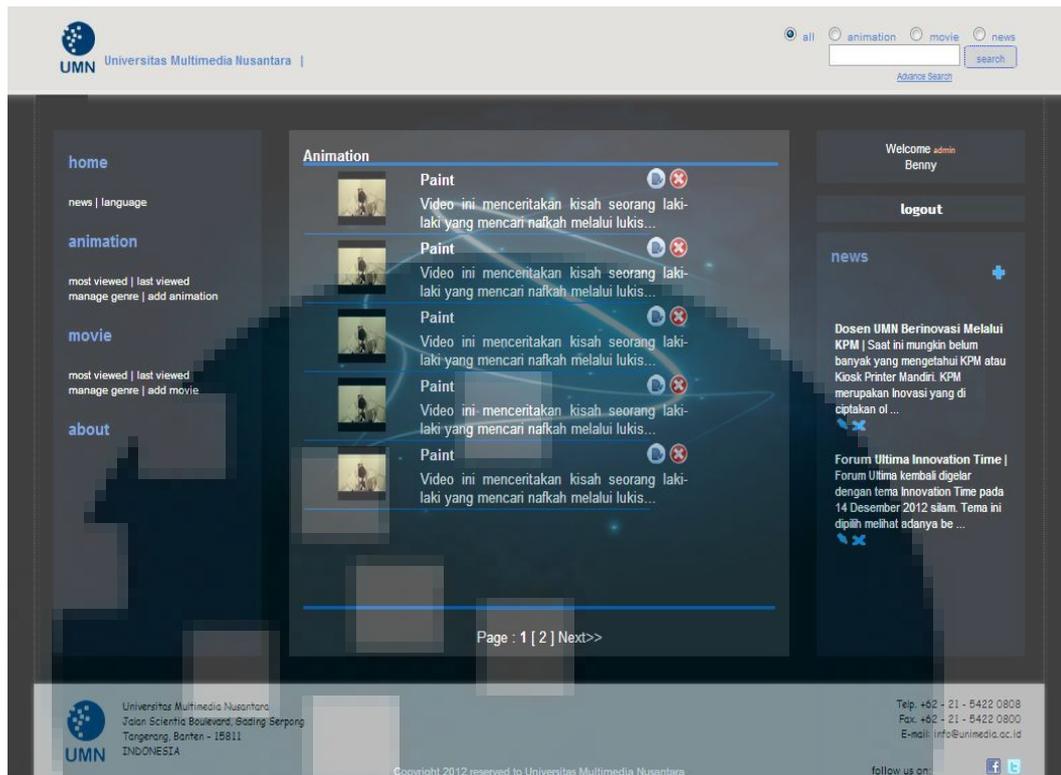
Halaman ini tampil bila *user* mengklik “add” yang ada di kolom action pada halaman language editor. Di halaman ini *user* dapat menambah data di tabel language.

UMMN



Gambar 3.37 Edit Language

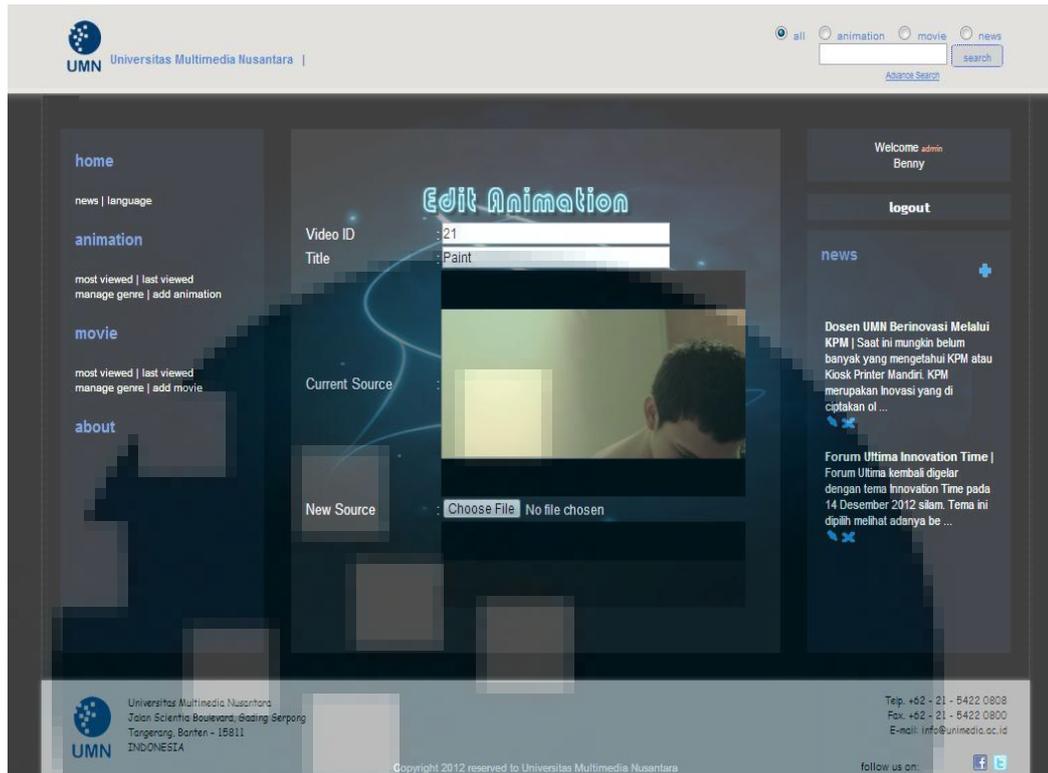
Halaman ini tampil ketika user mengklik tombol edit yang ada di kolom action pada halaman language editor. Pada halaman ini *user* dapat mengubah data yang ada di tabel language.



Gambar 3.38 Animation

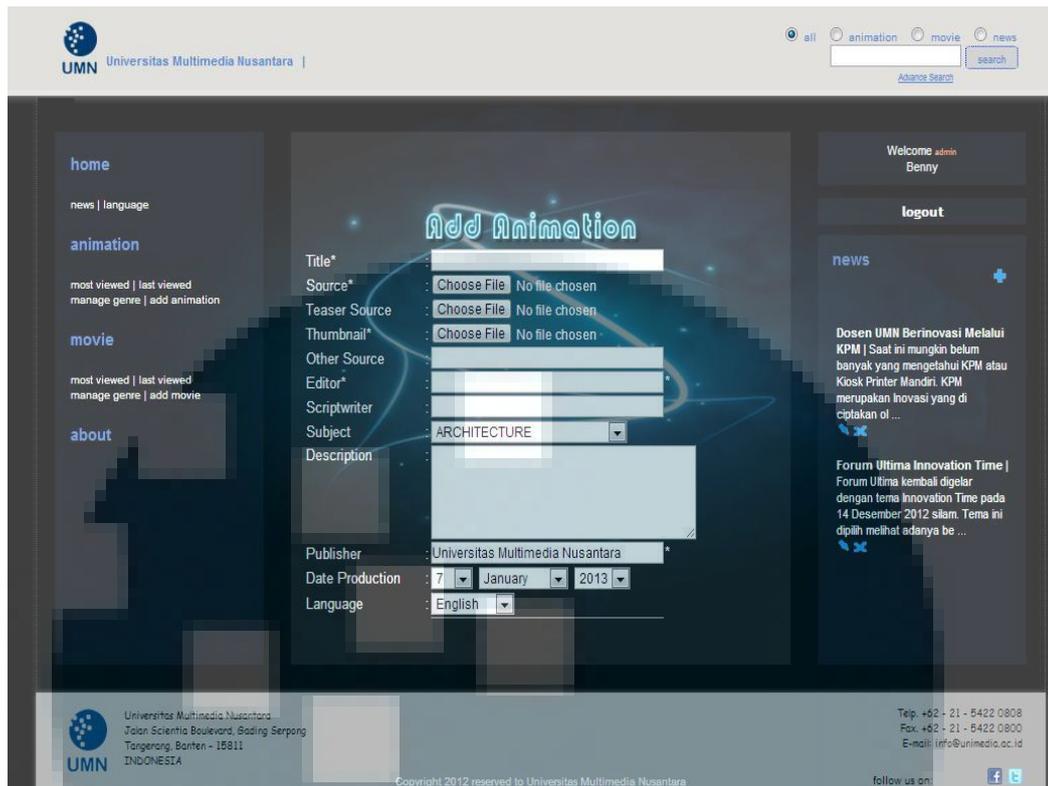
Halaman ini muncul ketika user mengklik menu “animation”. Halaman ini menampilkan koleksi video berjenis *animation*. User dapat mengubah dan menghapus koleksi video yang ada di tabel.

UMMN



Gambar 3.39 Edit Animation

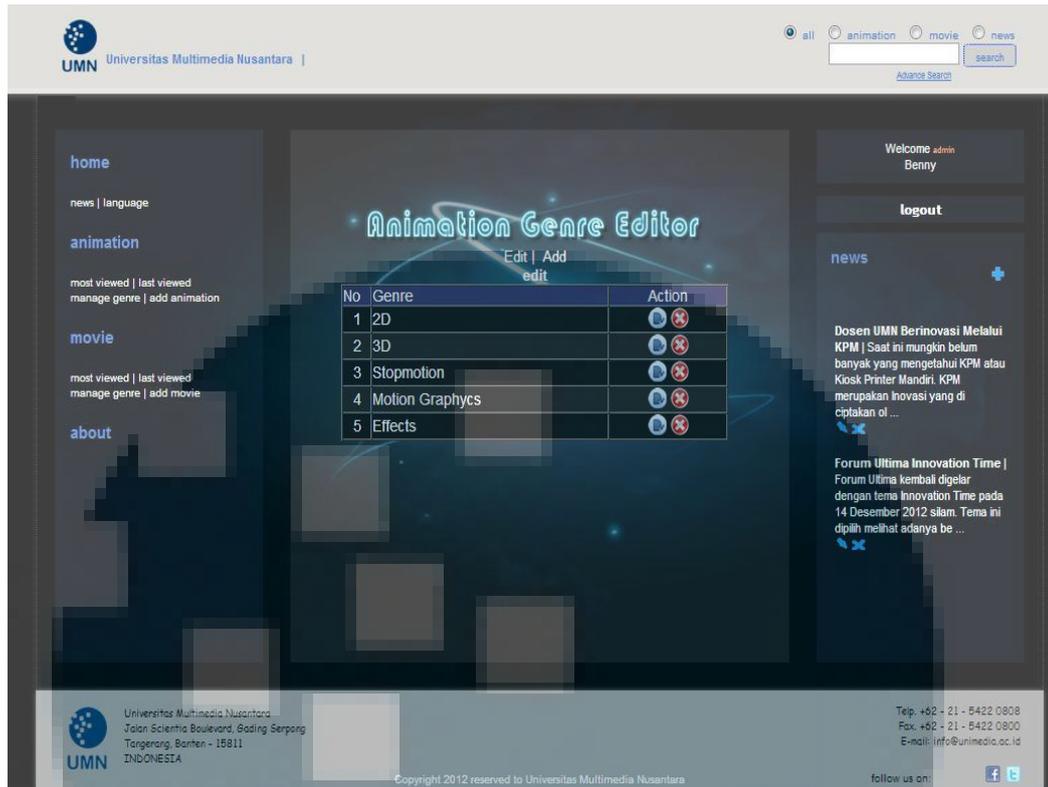
Halaman ini muncul ketika *user* mengklik tombol “edit” yang ada di kolom action pada halaman animation. Halaman ini berguna untuk mengubah informasi suatu video.



Gambar 3.40 Add Animation

Halaman seperti gambar 3.41 muncul ketika user memilih menu “add animation” yang ada di *sidebar menu*. Halaman ini digunakan untuk menambah koleksi video berjenis *animation*.

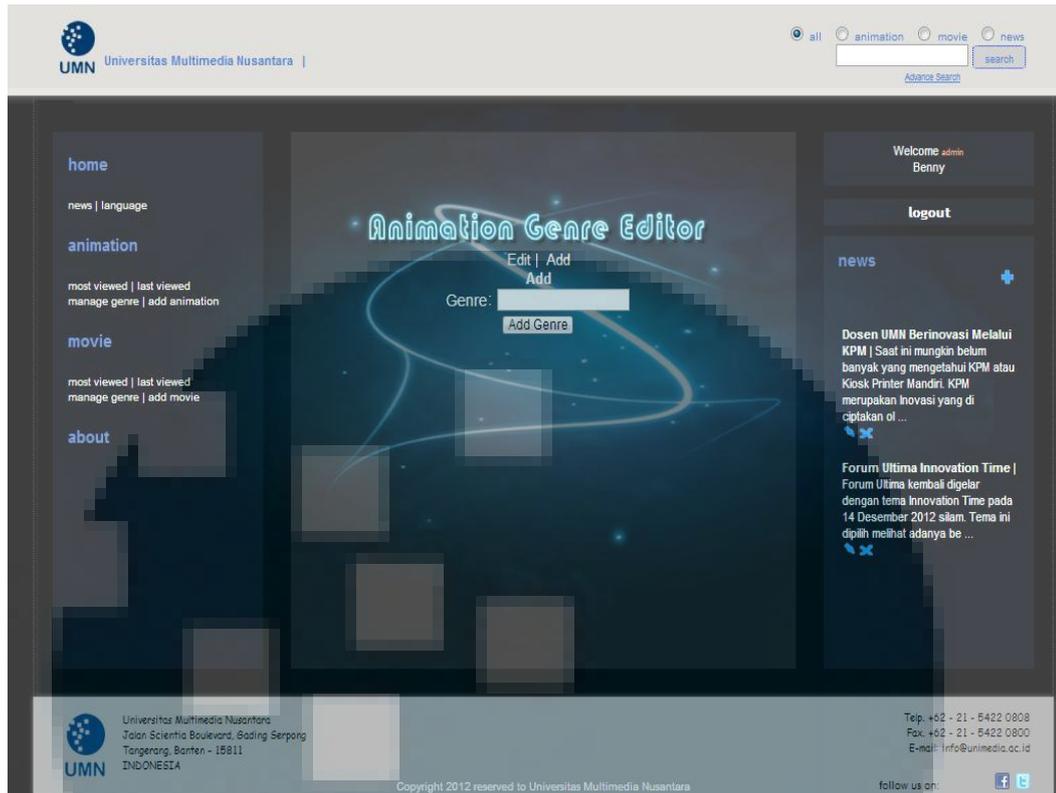
UMMN



Gambar 3.41 Animation Genre Editor

Halaman ini muncul ketika *user* mengklik “manage genre” yang ada di menu “Animation”. Pada halaman ini user dapat mengubah, menghapus dan menambah *genre* untuk video berjenis animasi.

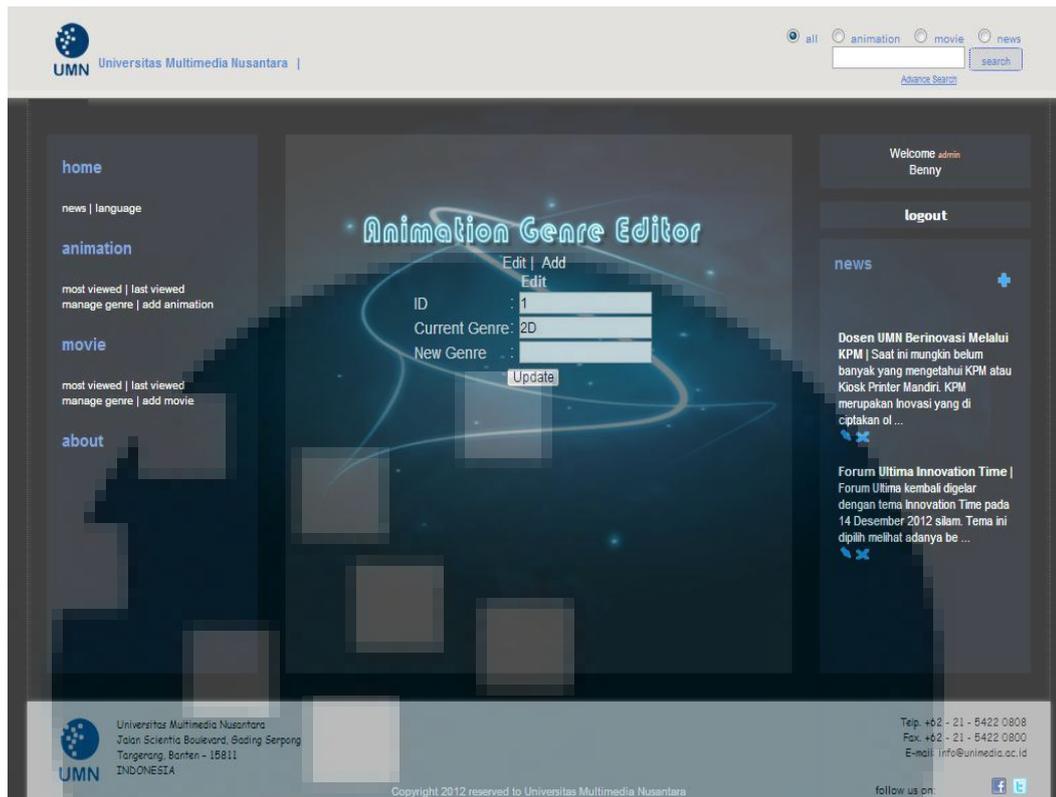
UMMN



Gambar 3.42 Add Animation Genre

Halaman ini muncul jika *user* mengklik “Add” yang ada di kolom action pada halaman Animation Genre editor. Pada halaman ini *user* dapat menambah *genre* untuk video berjenis animasi.

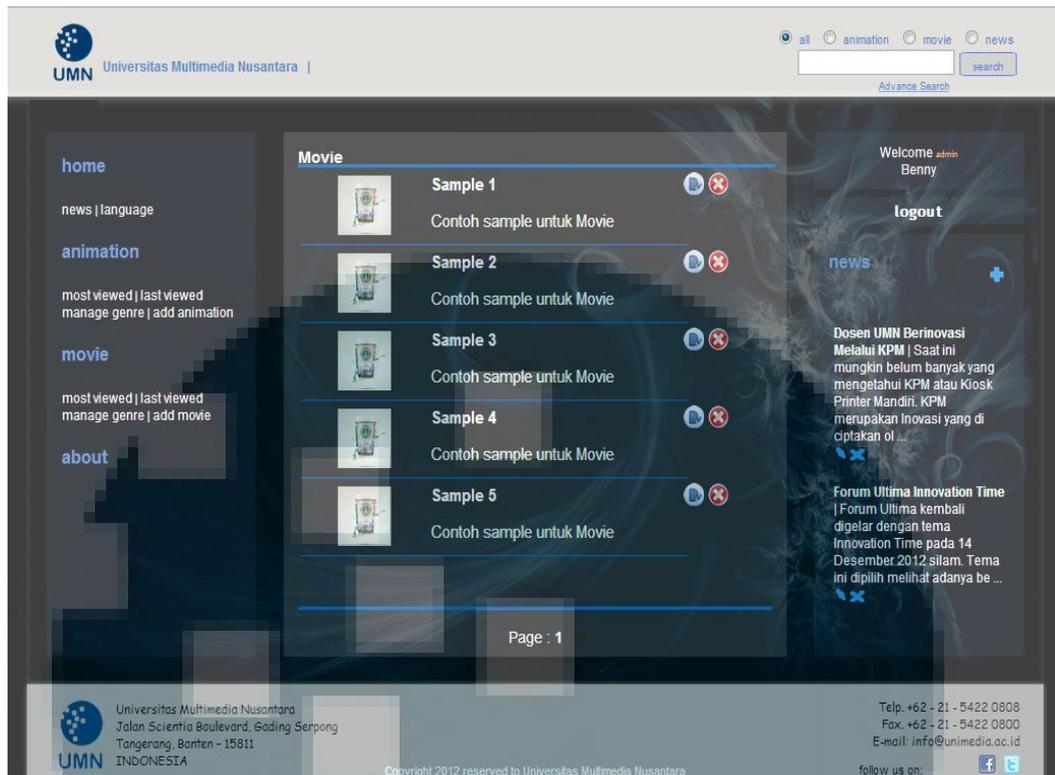
UMMN



Gambar 3.43 Edit Animation Genre

Halaman ini muncul ketika user mengklik tombol “Edit” yang ada di kolom action pada halaman Animation Genre Editor. *User* dapat mengubah *genre* yang ada di tabel Animation_Genre.

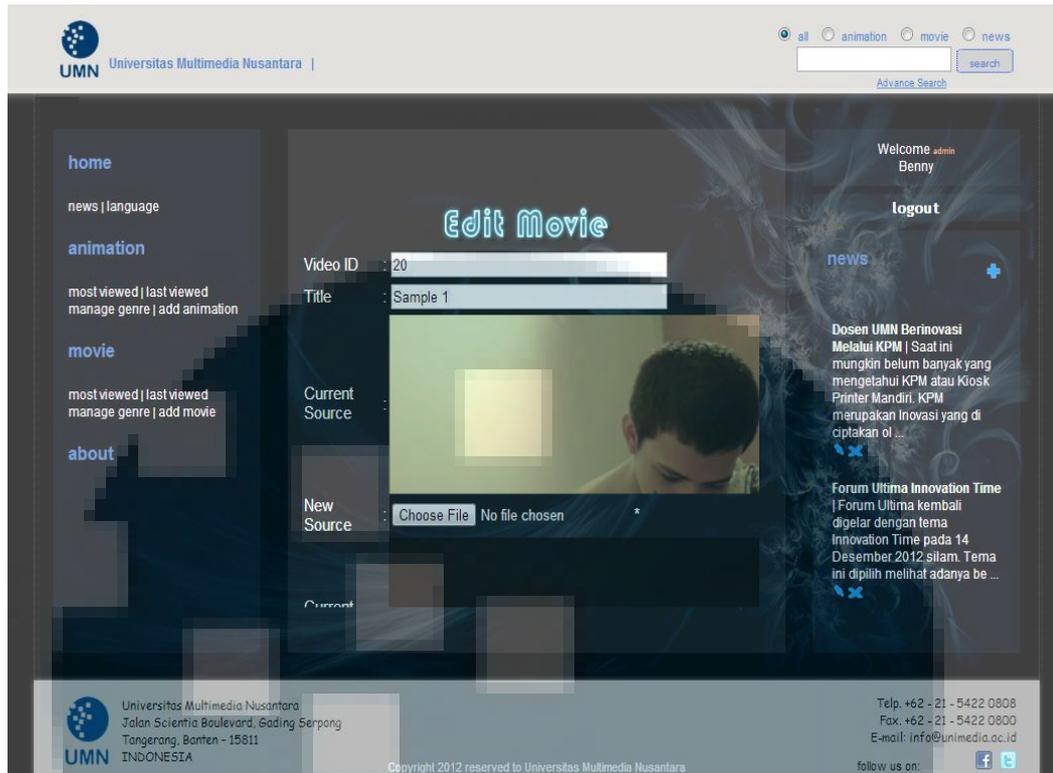
UMMN



Gambar 3. 44 Movie

Halaman ini muncul ketika user mengklik menu “movie”. Halaman ini menampilkan koleksi video berjenis *movie*. User dapat mengubah dan menghapus koleksi video yang ada di tabel.

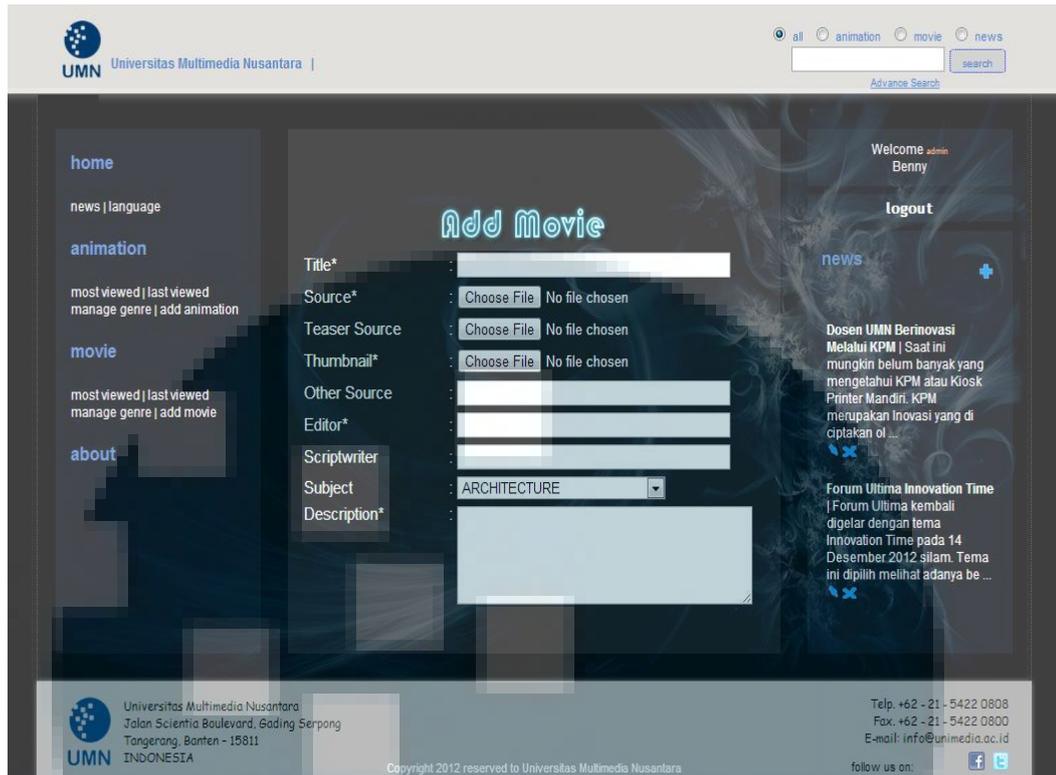
UMMN



Gambar 3.45 Edit Movie

Halaman seperti gambar 3.46 muncul ketika *user* mengklik tombol “edit” yang ada di kolom action pada halaman movie. Halaman ini berguna untuk mengubah informasi suatu video.

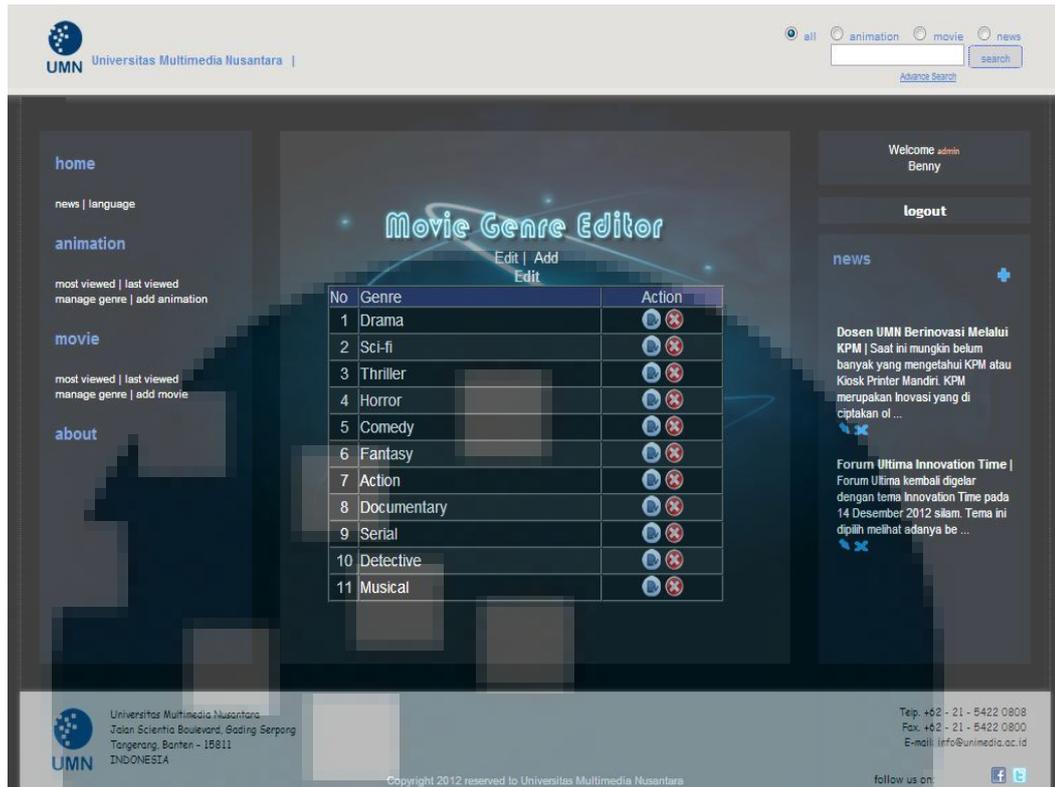
UMMN



Gambar 3.46 Add Movie

Halaman ini muncul ketika user memilih menu “add movie” yang ada di *sidebar menu*. Halaman ini digunakan untuk menambah koleksi video berjenis *movie*.

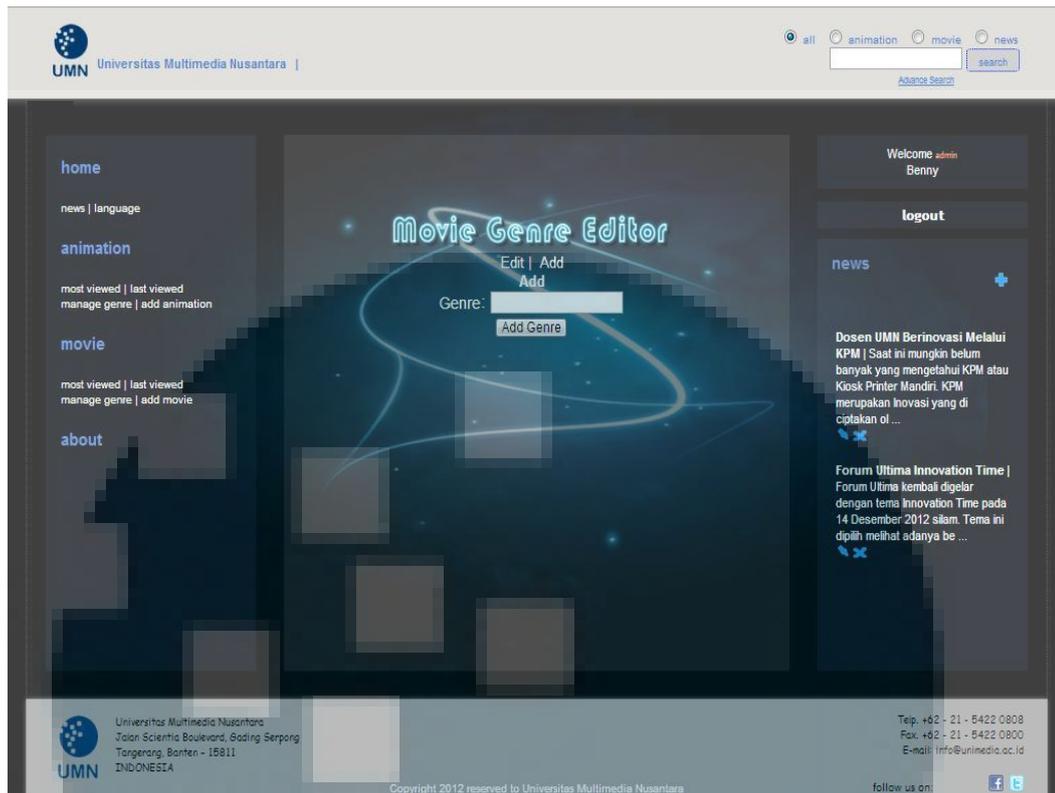
UMMN



Gambar 3.47 Movie Genre Editor

Halaman ini muncul ketika *user* mengklik “manage genre” yang ada di *sidebar menu* “movie”. Pada halaman ini user dapat mengubah, menghapus dan menambah *genre* untuk video berjenis *movie*.

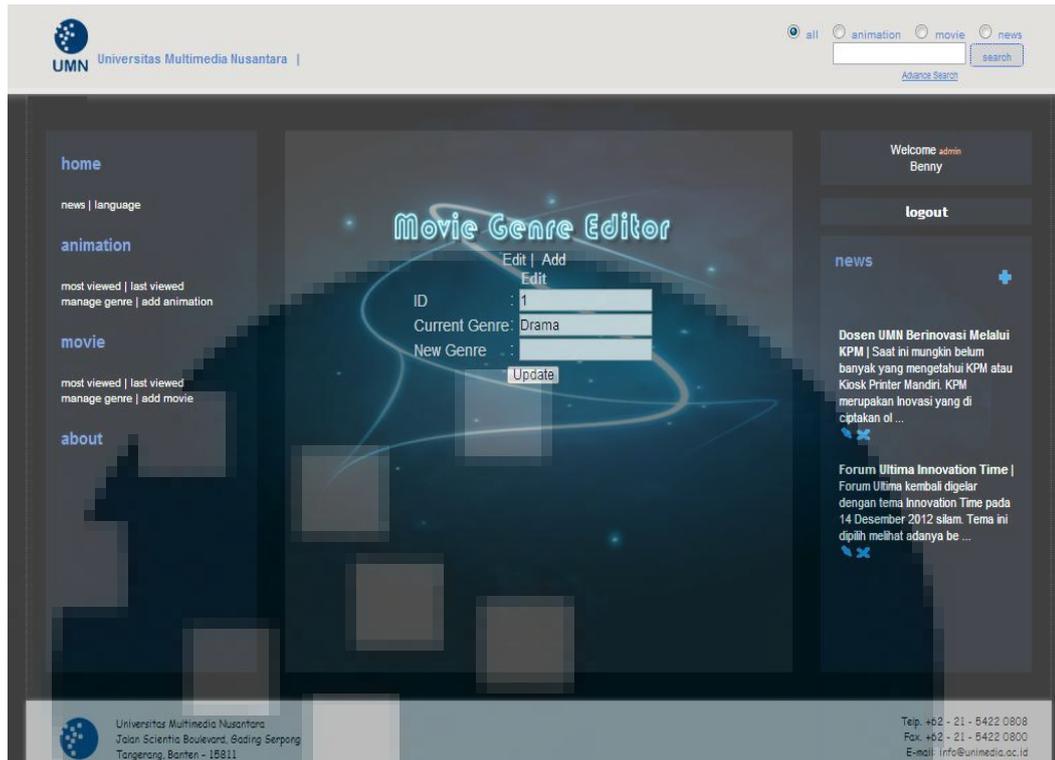
UMMN



Gambar 3. 48 Add Movie Genre

Halaman ini muncul jika *user* mengklik “Add” yang ada di kolom action pada halaman movie genre editor. Pada halaman ini *user* dapat menambah *genre* untuk video berjenis *movie*.

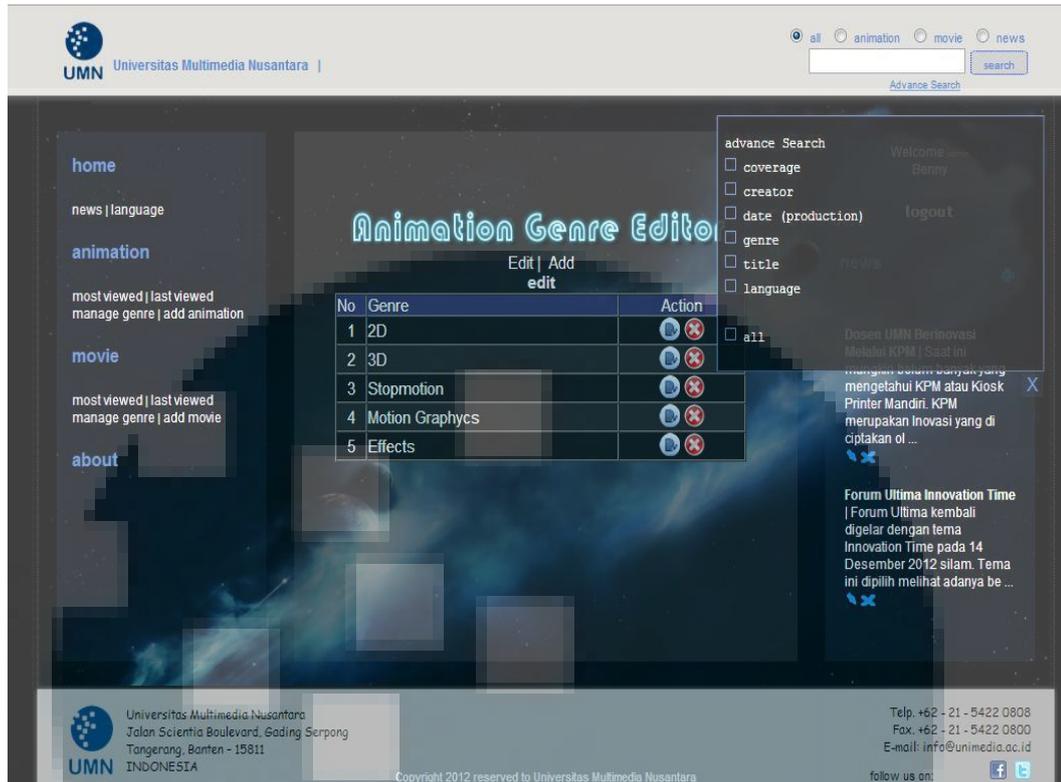
UMMN



Gambar 3.49 Edit Movie Genre

Halaman ini muncul ketika *user* mengklik tombol “Edit” yang ada di kolom action pada halaman movie genre editor. *User* dapat mengubah *genre* yang ada di tabel `Movie_Genre`.

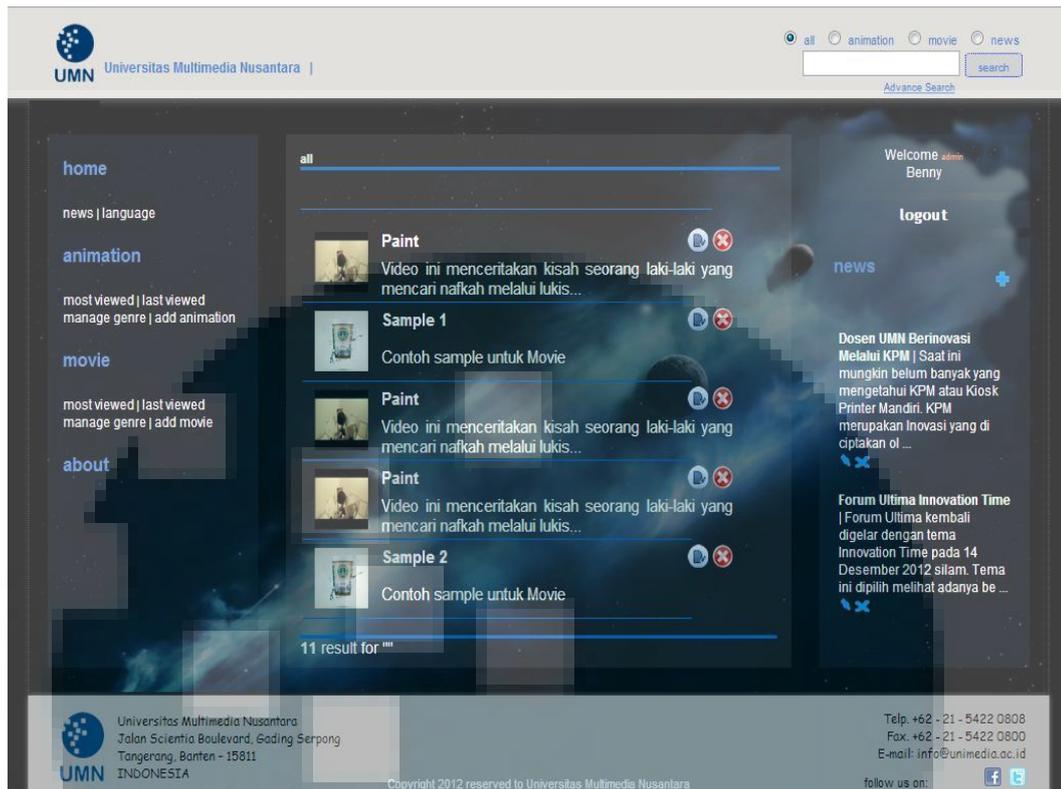
UMMN



Gambar 3.50 Advance Search

Fitur search seperti gambar 3.51 yang ada di bagian kanan header dapat digunakan untuk mencari video atau berita yang ingin dihapus atau diubah. *User* dapat melakukan pencarian yang lebih spesifik dengan memilih “advance search”.

UMMN



Gambar 3.51 Search Result

Gambar 3.53 adalah hasil pencaharian yang dilakukan dari gambar sebelumnya.

UMMN