

**WEBSITE PENGELOLAAN KEGIATAN WEBINAR
PADA PT MANADO MEDIA GRAFIKA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:

Frendy Indriawan Pandiono

18013056



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2021**

**WEBSITE PENGELOLAAN KEGIATAN *WEBINAR*
PADA PT MANADO MEDIA GRAFIKA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:

Frendy Indriawan Pandiono

18013056



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Judul:

**WEBSITE PENGELOLAAN KEGIATAN *WEBINAR* PADA PT MANADO
MEDIA GRAFIKA**

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal:

Desember 2021

Oleh:

PT. Manado Media Grafika

Tanda tangan & cap instansi




Aldi Ponge
Kepala Manager

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frendy Indriawan Pandiono
NIM : 18013056
Tempat/Tanggal Lahir : Manado, 22 Juni 2000
Fakultas/Jurusan : Teknik/Informatika

Menyatakan dengan ini laporan kerja praktik yang berjudul “Website Pengelolaan Kegiatan Webinar Pada Pt Manado Media Grafika” telah disusun oleh saya sendiri dan tidak ditulis oleh pihak lain. Tetapi ada beberapa hal seperti kutipan milik orang lain, telah ditulis sumbernya.

Dengan ini saya membuat pernyataan, apabila didapati kalimat yang tidak sesuai dengan seharusnya, maka saya bersedia untuk menjalani sanksi sebagaimana yang telah ditentukan, yaitu pembatalan Laporan Kerja Praktik.

Manado, 16 Desember 2021

Menyatakan,



Frendy Indriawan Pandiono

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Michael George Sumampouw, S.T., MT. Rinaldo T.B. Turang, S.Kom., M.Kom.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Teknik



Vivie Deyby Kumenap, S.T., M.Cs.



Ronald Albert Rachmadi, S.T., M.T.



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO**

FORMULIR DATA UMUM PERUSAHAAN

FORM KP - 003

NAMA MAHASISWA : Frendy Indriawan Pandiono

NIM : 18013056

NAMA PERUSAHAAN : PT. Manado Media Grafika

ALAMAT PERUSAHAAN : Jl. A.A. Maramis, Kairagi 2, Mapanget

DIDIRIKAN TAHUN : 2010

IJIN USAHA : Ijin Usaha Penerbitan Pers

BIDANG BISNIS : Web Rotarty Offset Printing

JUMLAH KARYAWAN : 45 orang

PEMILIK : Risdianto tunandi

DEWAN DIREKTUR : Aldi Ponge

WAKIL PERUSAHAAN

Tanggal :

Nama : Aldi Ponge

Jabatan : Kepala Manager

Jabatan

(Tanda tangan dan
cap perusahaan)





**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE MANADO**

FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK








FORM KP - 004

A. UMUM

Nama Mahasiswa : Frendy Indriawan Pandiono
NIM Mahasiswa : 18013056
Program Studi : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing Akademik : Steven Pandelaki
Topik/Rencana Bidang : WEBSITE PENGELOLAAN KEGIATAN
WEBINAR PADA PT MANADO MEDIA
GRAFIKA
Pembimbing 1 : Michael George Sumampouw, S.T., MT
Pembimbing 2 : Rinaldo T.B. Turang, S.Kom., M.Kom
Terhitung Mulai : 20 Agustus 2021
Target Selesai : 21 Desember 2021

B. KEGIATAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
1.	20/08/2021	Konsultasi Proposal	
2.	23/08/2021	Konsultasi Proposal	
3.	24/08/2021	Revisi Proposal	
4.	29/08/2021	Revisi Proposal	
5.	20/08/2021	Konsultasi Proposal	
6.	09/09/2021	Konsultasi Aplikasi	
7.	04/10/2021	Revisi BAB II & BAB III	
8.	20/10/2021	Konsultasi BAB III	
9.	27/10/2021	Revisi BAB III	

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
10.	01/11/2021	Revisi format laporan	
11.	25/11/2021	Pemantauan progres aplikasi	
12.	29/11/2021	Demo aplikasi	
13.	01/12/2021	Pemantauan dan arahan aplikasi	
14.	06/12/2021	Arahan dan masalah	
15.	08/12/2021	Demo aplikasi	
16.	17/12/2021	Meminta persetujuan untuk surat rekomendasi	

Manado, 17 Desember 2021

Dosen Pembimbing KP



(Michael G. Sumampouw, S.T., M.T)



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE MANADO**

FORM KP - 005

FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

Mohon diisi dan dicek seperlunya,

NAMA MAHASISWA : Frendy Indriawan Pandiono

NIM : 18013056

NAMA PERUSAHAAN : PT. Manado Media Grafika

ALAMAT PERUSAHAAN : Jl. A.A. Maramis, Kairagi 2, Mapanget

TGL KERJA PRAKTEK : 20 Agustus 2021

TOPIK YANG DIBAHAS : WEBSITE PENGELOLAAN KEGIATAN
WEBINAR PADA PT MANADO MEDIA

Nilai = 50 60 70 80 90 100

Sikap

Kerajinan = 50 60 70 80 90 100

Prestasi = 50 60 70 80 90 100

KOMENTAR/SARAN

GRAFIKA

NILAI RATA-RATA : 93.334

TANGGAL : 26/11/2021

NAMA PENILAI : Aldi Ponge

JABATAN : Manager *Online*

(Tanda tangan dan
cap perusahaan)



KATA PENGANTAR

Dengan Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas tuntunannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini yang diberi judul “website pengelolaan kegiatan *webinar* Pada PT Manado Media Grafika” dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan pada nilai mata kuliah Kerja Praktik di UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE MANADO.

Telah selesai dibuat penyusunan laporan kerja praktik ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, arahan, didikan serta bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis dalam kesempatan ini menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Johanis Ohoitumur selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Bapak Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Steven Pandelaki, S.T., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan informasi dan arahan dalam proses pelaksanaan kerja praktik.
5. Bapak Michael G. Sumampouw, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, masukan dan saran dalam pembuatan laporan dan aplikasi.
6. Bapak Rinaldo T.B. Turang, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pimbimbing 2 yang telah banyak memberikan arahan dan masukan dalam pembuatan laporan.
7. Bapak Risdianto Tunardi selaku pimpinan pihak PT. Manado Media Grafika yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
8. Keluarga yang terkasih terlebih khusus Orang Tua yang selalu memberikan dukungan dan memberikan motivasi dalam pengerjaan laporan dan aplikasi.
9. Felicia Kusuma yang selalu mendukung dan memberikan semangat yang dapat memotivasi pada penulis dalam menyelesaikan pembuatan laporan aplikasi
10. Teman-teman seperjuangan dalam Kerja Praktek (Naldy, Jose, Sheren, Sifra, Gesi).
11. Semua teman-teman angkatan 2018 program studi Teknik Informatika.

Manado, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK.....	iii
FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Kerja Praktik	2
1.4 Manfaat Kerja Praktik	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	6
2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan.....	7
2.2.1 Visi dan Misi Perusahaan.....	7
2.2.2 Struktur Organisasi	8
2.2.3 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian Perancangan Kegiatan.....	8
2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Teori Pendukung	10
3.1.1 Kegiatan Webinar.....	10
3.1.2 Website.....	10
3.1.3 Pengelolaan	11
3.1.4 Pemrograman Web.....	11
3.1.5 <i>Database</i>	12
3.1.6 Kakas Pemodelan	13
3.2 Metodologi Pengembangan Sistem	16
3.3 Prosedur Pengumpulan Data	18
3.3.1 Teknik Observasi	19
3.3.2 Teknik Wawancara.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
4.1 Fase 1: <i>Requirements Planning</i>	20
4.1.1 Pengumpulan Data	20
4.1.2 Mengidentifikasi Masalah dan Arahan	23
4.1.3 Spesifikasi Pengguna	26

4.1.4	Spesifikasi Aplikasi.....	26
4.2	Fase 2: <i>User Design</i>	27
4.2.1	Memodelkan Aplikasi Baru	28
4.2.2	<i>Class Diagram</i>	33
4.2.3	<i>Activity Diagram</i>	34
4.2.4	Membuat Perancangan Antarmuka Aplikasi	35
4.2.5	Perencanaan pengujian.....	39
4.3	Fase 3 : <i>Construction</i>	40
4.3.2	Melakukan Pemrograman	44
4.3.3	Pengujian.....	57
BAB V PENUTUP.....		60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN A WAWANCARA.....		A-1
LAMPIRAN B USER ACCEPTED TESTING.....		B-1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Komponen <i>Use Case Diagram</i>	13
Tabel 3.2	Komponen <i>Class Diagram</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1	<i>Problem Statement Matrix</i>	23
Tabel 4.2	<i>Use Case Membuat kategori</i>	28
Tabel 4.3	<i>Use Case Menyimpan kategori</i>	29
Tabel 4.4	<i>Use Case Mengedit Kategori</i>	29
Tabel 4.5	<i>Use Case Menghapus kategori</i>	29
Tabel 4.6	<i>Use Case Mengisi Data Kegiatan</i>	30
Tabel 4.7	<i>Use Case Menyimpan Kegiatan</i>	30
Tabel 4.8	<i>Use Case Mengedit kegiatan</i>	31
Tabel 4.9	<i>Use case Menghapus Kegiatan</i>	31
Tabel 4.10	<i>Use Case Validasi Jadwal kegiatan</i>	31
Tabel 4.11	<i>Use Case Melihat Laporan kegiatan</i>	32
Tabel 4.12	<i>Use Case Mengekspor Laporan kegiatan</i>	32
Tabel 4.13	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman log in	35
Tabel 4.14	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Beranda Pimpinan	36
Tabel 4.15	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Beranda Pimpinan	37
Tabel 4.16	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Daftar Kategori	37
Tabel 4.17	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Beranda EO	38
Tabel 4.18	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Daftar kegiatan	39
Tabel 4.19	Keterangan <i>Storyboard</i> Halaman Tambah Kegiatan	39
Tabel 4.20	Contoh Pengujian Unit	40
Tabel 4.21	Contoh Pengujian seluruh sistem	40
Tabel 4.22	<i>Source Code login</i>	44
Tabel 4.23	<i>Source Code Beranda Pimpinan</i>	45
Tabel 4.24	<i>Source Code Beranda Administrator</i>	46
Tabel 4.25	<i>Source Code Tambah Kategori</i>	48
Tabel 4.26	<i>Source Code Ubah Kategori</i>	49
Tabel 4.27	<i>Source Code Ganti Status</i>	50
Tabel 4.28	<i>Source Code Beranda Event Organizer</i>	51
Tabel 4.29	<i>Source Code Tampilan Daftar kegiatan</i>	53
Tabel 4.30	<i>Source Code Tambah Kegiatan</i>	54
Tabel 4.31	<i>Source Code Edit Kegiatan</i>	56
Tabel 4.32	<i>Source Code Hapus Kegiatan</i>	57
Tabel 4.33	Pengujian Unit	57
Tabel 4.34	Pengujian seluruh sistem	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo PT. Manado Media Grafika	7
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Perusahaan PT. Manado Media Grafika bagian Bisnis.....	8
Gambar 3.1	Alur Proses Metode RAD	18
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i> Website Pengolahan Kegiatan <i>Webinar</i>	28
Gambar 4.2	<i>Class Diagram</i> Website Pengolahan Kegiatan <i>Webinar</i>	33
Gambar 4.3	<i>Activity diagram</i> aplikasi, administrator, Eo, dan Pimpinan.....	34
Gambar 4.4	Halaman <i>Log In</i> Data Pengguna	35
Gambar 4.5	Halaman Beranda Pimpinan.....	36
Gambar 4.6	Halaman Beranda Administrator.....	36
Gambar 4.7	Halaman Tampilan Daftar Kategori.....	37
Gambar 4.8	Halaman Beranda EO.....	38
Gambar 4.9	Halaman Daftar <i>Event</i>	38
Gambar 4.10	Tambah Kegiatan <i>Webinar</i>	39
Gambar 4.11	Halaman <i>Login</i> Untuk Semua Pengguna	40
Gambar 4.12	Halaman Beranda Pimpinan.....	41
Gambar 4.13	Halaman Beranda Administrator.....	41
Gambar 4.14	Halaman Daftar Kegiatan.....	41
Gambar 4.15	Halaman Daftar Kategori	42
Gambar 4.16	Halaman Tambah Kategori	42
Gambar 4.17	Halaman Ganti Status.....	42
Gambar 4.18	Halaman Beranda <i>Event Organizer</i>	42
Gambar 4.19	Halaman Daftar Kegiatan yang Dibuat	43
Gambar 4.20	Halaman Pencarian Data Kegiatan.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel B.1 Hasil	
<i>Testing</i>	B-1
Tabel B.2 Hasil	
<i>Testing</i>	B-2
Tabel B.3 Hasil	
<i>Testing</i>	B-3

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Tribun Digital *Online* perusahaan portal berita elektronik, merupakan anak usaha dari Kompas Gramedia dengan jaringan di seluruh wilayah di Indonesia. Tribun Manado atau PT. Manado Media Grafika adalah salah satu percabangan berita daerah di provinsi Sulawesi Utara. Tribun didirikan setelah perkembangan Kompas Gramedia 1992 dan 1994 saat mengambil alih Pos Kupang dan Banjarmasin Post perusahaan berita. Tahun 2003 perusahaan Tribun hadir di Kalimantan.

Pada Tahun 2010 Tribun mengembangkan situs koran milik daerah-daerah secara website. PT. Manado Media grafik memiliki peranan dalam pengolahan data informasi berita berbentuk koran ataupun secara *online*. PT. Manado Media Grafika terbagi menjadi 2 divisi yaitu bisnis dan redaksi, pada bisnis pengolahan data meliputi keuangan, perencanaan kegiatan webinar, kerja sama mitra, periklanan, serta pemasaran, sedangkan pada divisi Redaksi terbagi menjadi reporter berita, editor video, dan foto, jurnalis, serta tim teknis *online* (website dan server) [1].

Pada PT. Manado Media Grafika, aktivitas yang biasa dilakukan seperti pembuatan berita yang bersifat *online* dan koran bersifat *offline*. Pengelolaan kegiatan *webinar* biasanya direncanakan *Event Organizer* (EO) dan dimasukkan dalam kontrak yang disetujui oleh pimpinan yang diwakilkan ke admin, pengelolaan tersebut meliputi kegiatan pembuatan informasi, pembuatan *webinar*, dan pengumuman yang dilaksanakan oleh PT. Manado Media Grafika. Akan tetapi sering kali tidak diatur dengan baik, dan rancangan masih banyak mengalami kesalahan dalam pembuatan ide kegiatan. Dikarenakan pihak yang merencanakan kegiatan baru masih menggunakan kertas, untuk gambaran dan ide kegiatan *webinar* akan dimasukkan ke admin harus melalui pertemuan dalam bentuk fisik berupa kertas. Mengakibatkan informasi menjadi tidak sinkron dan berantakan untuk ide kegiatan, serta informasi kegiatan secara keseluruhan masih mengalami

kekurangan informasi dikarenakan tidak memiliki tempat sebagai media informasi untuk perusahaan. *Event Organizer* juga tidak memiliki tempat untuk merancang ide, dan penyimpanan. Sementara, penggunaan kertas dan penjelasan secara verbal untuk pengaturan kegiatan masih memakan waktu, sehingga rincian tidak lengkap, dan pekerjaan dilakukan berulang. Pimpinan tidak dapat memantau dan memeriksa kembali proses pembuatan ide kegiatan webinar yang rancangannya sudah disepakati, dan kegiatan sering mengalami pengulangan informasi dan informasi yang dapat bertabrakan pada webinar yang dijadwalkan.

Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa, Perusahaan PT. Manado Media Grafika membutuhkan aplikasi yang dapat membantu perusahaan dalam mengetahui informasi kegiatan khusus, wadah perencanaan ide dan media informasi, dan penjadwalan agar tidak berabrakan, serta laporan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, juga memudahkan informasi menjadi sinkron dan dapat direkap ulang oleh pimpinan hasil kegiatan tersebut. Dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat memiliki 3 tipe pengguna yaitu pimpinan, admin, dan *Event organizer*, yang akan dibangun berupa website untuk memudahkan pengguna dalam membangun kegiatan dikarenakan perancangan dilakukan pada komputer perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah Website Pengelolaan Kegiatan Webinar Pada PT. Manado Media Grafika yang dapat membantu pimpinan perusahaan manajemen kegiatan digital dengan rinci. dimana setiap kegiatan memiliki informasi pertanggung jawaban, tempat penyimpanan ide untuk kegiatan webinar, serta laporan kegiatan digital ?

1.3 Tujuan Kerja Praktik

Membangun Website pengolahan kegiatan webinar, monitor kegiatan, manajemen data kegiatan berbentuk laporan, serta membuat wadah informasi kegiatan berbasis Web yang dapat membantu pihak PT. Manado Media Grafika

untuk manajemen kegiatan yang penting agar lebih fleksibel dan teratur dengan baik.

1.4 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat kerja Praktik yang didapatkan oleh mahasiswa dan perusahaan, yaitu:

A. Pihak perusahaan PT. Manado Media Grafika

1. Pimpinan Perusahaan PT. Manado Media Grafika

Dapat memonitori kegiatan digital yang dilakukan oleh pegawai dan informasi yang spesifik mengenai kegiatan yang berlangsung maupun yang sudah lewat.

2. Admin

- a. Manajemen Kegiatan agar berjalan dengan baik sesuai dengan waktu.
- b. Dapat memeriksa kembali dan melihat pertanggung jawaban kegiatan dilakukan oleh pegawai.
- c. Jadwal kegiatan dikantor menjadi fleksibel dan dapat dikoordinasi oleh pimpinan lebih mudah

3. Pegawai (EO)

- a. Memudahkan pembuatan kegiatan digital dikarenakan sudah ada *template* informasi yang akan dimasukkan (rencana dan struktur).
- b. Informasi kegiatan yang sudah berlalu dapat kembali dilihat agar menjadi referensi untuk kegiatan selanjutnya dan memiliki masukan.
- c. Data kegiatan menjadi terpusat dan dapat dipertanggung jawabkan dikarenakan bisa diakses kembali.

B. Mahasiswa

1. Menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh di perkuliahan pada kasus nyata di lapangan

2. Memperoleh wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja

1.5 Batasan Masalah

Adapun menjadi batasan dalam membangun aplikasi ini adalah:

1. Mengambil data kegiatan tahunan yang sudah dilaksanakan dan data baru yang berupa ide kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Tidak menyimpan pihak sebagai narasumber dalam kegiatan yang berlangsung.
3. Data pengolahan kegiatan yang diambil adalah tahun ini dan yang akan datang, namun dapat di masukan data tahun sebelumnya oleh admin.
4. Tidak meliputi data *sponsorship* dan keuangan pada kegiatan berlangsung.
5. Pencarian jadwal disesuaikan hanya pada waktu dan judul kegiatan digital yang berlangsung.
6. Pada kegiatan durasi yang dimiliki *relative* berubah-ubah dan tidak dimasukan kedalam laporan kegiatan yang berlangsung.
7. Pegawai bisa melaksanakan proses perencanaan ide kegiatan yang akan berlangsung dan dapat memeriksa kembali kegiatan yang sudah pernah dibuat oleh pegawai.
8. Admin bisa mendapatkan data laporan rekap seluruh kegiatan dan dapat mencari data kegiatan yang sudah terjadi, serta mengatur validasi kegiatan sebelum kegiatan dilaksanakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Kerja Praktik ini terdiri dari beberapa bab yang disusun secara terstruktur dengan pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan Kerja Praktik, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini memuat sejarah singkat perusahaan, lingkup pekerjaan perusahaan, lingkup pekerjaan yang dilakukan, sampai Penempatan KP dan arti logo.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori pendukung, metodologi pengembangan sistem, prosedur pengumpulan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat pengumpulan dan pengolahan data, analisis dan pemecahan masalah, mengikuti metodologi pengembangan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran.

BAB II

DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Tribun didirikan setelah perkembangan Kompas Gramedia 1992 dan 1994 saat mengambil alih Pos Kupang dan Banjarmasin Post perusahaan berita. Tahun 2003 perusahaan Tribun hadir di Kalimantan, dan perusahaan Tribun hadir di banyak daerah salah satunya Sulawesi Utara. PT. Manado Media Grafika merupakan salah satu contoh koran grup Kompas-Gramedia dengan penyebaran hampir di seluruh provinsi Sulawesi Utara didirikan tahun 2008.

Berkantor pusat di Jakarta, situs berita ini menyajikan berita-berita nasional, regional, internasional, olahraga, ekonomi dan bisnis, serta selebritas dan *lifestyle*. Selain didukung reporter yang bertugas diberbagai daerah, juga didukung tidak saja oleh jaringan 28 koran daerah atau Tribun *Network*, tapi didukung oleh hampir 500 wartawan di 22 kota penting di Indonesia.

Situs berita PT. Manado Media Grafika juga merupakan salah satunya, Portal berita yang menyajikan halaman *electronic paper* koran Tribun *Network*. Berbagi informasi, dan turut serta menyampaikan gagasan berupa ide-ide segar dan pengalaman empiris, terutama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. PT. Manado Media Grafika menyajikan halaman digital *paper*, berbeda dari replika dari edisi cetak, digital paper merupakan koran yang hanya terbit secara *online* dalam format digital.

Perusahaan media berita yang terus mengembangkan informasi agar dapat meningkatkan kepercayaan warga negara, dalam media *online*, juga menjaga kualitas, dan integritas perusahaan sampai saat ini, secara independen dan tidak terealisasi dengan pihak tertentu. Sama seperti berita umumnya yang harus bersifat independen dan fakta yang terbukti benar dari sumbernya. Untuk pemetaan pimpinan terbagi dua yaitu bisnis dan redaksi, untuk pekerja bisnis lebih pada pekerjaan dikantor, dan melaksanakan rapat, sedangkan redaksi biasanya banyak kerja diluar dari kantor untuk meliput berita.

2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Berikut merupakan kegiatan dari lingkup kerja yang dijalankan oleh perusahaan, yaitu:

2.2.1 Visi dan Misi Perusahaan

Setiap perusahaan memiliki visi dan misi untuk menjadi tujuan yang akan dicapai oleh suatu perusahaan PT Manado Media Grafika, yang memiliki visi dan misinya sendiri, dan logo perusahaan tersendiri untuk mencerminkan suatu perusahaan.

2.2.2.1 Visi Perusahaan

Menjadi kelompok usaha penerbit surat kabar, media online dan percetakan daerah terbesar dan tersebar di indonesia [2].

2.2.2.2 Misi Perusahaan

Melalui penyediaan informasi terpercaya untuk memberikan spirit baru dan mendorong terciptanya demokratisasi di daerah dengan menjalankan bisnis yang beretika, efisien, dan menguntungkan [2].

2.2.2.3 Logo Perusahaan

Berikut logo perusahaan beserta dengan arti dari komponen yang ada dalam logo tersebut.



Gambar 2.1 Logo PT. Manado Media Grafika

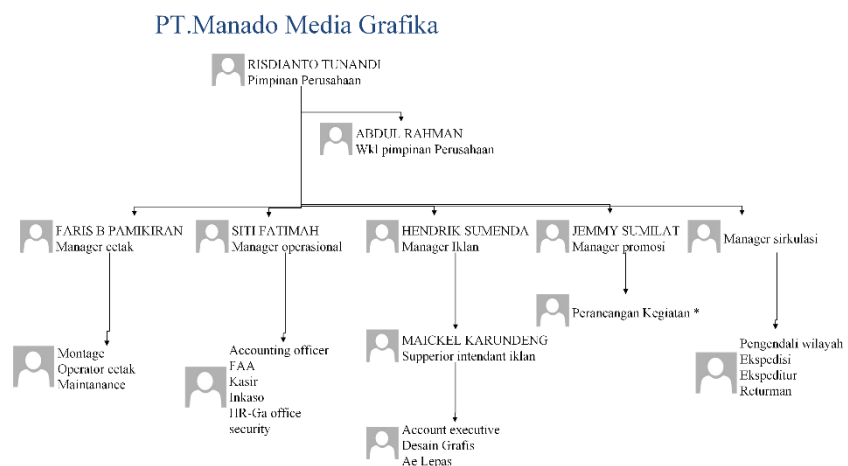
Arti dari komponen dalam logo tersebut, yaitu [2]:

1. Gambar menyerupai T melambangkan nama perusahaan itu yang menjadi ciri khas.

2. Warna biru pada logo yang dominan memiliki arti bahwa perusahaan tersebut sangat dipercaya dan profesional pada bidang pengolahan informasi yang juga harus bersifat aktual dan fakta pada setiap produk yang dikelola.
3. Serta lapisan T yang berwarna putih yang juga memiliki arti netral pada pengolahan informasi.

2.2.2 Struktur Organisasi

Berikut struktur organisasi dari perusahaan PT. Manado Media Grafika.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Manado Media Grafika bagian Bisnis

*Ket: Magang di bagian perencanaan kegiatan

2.2.3 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian Perancangan Kegiatan

Deskripsi yang dilakukan oleh perancangan kegiatan adalah membuat ide dan tema kegiatan, membuat isi kegiatan dan keterangan jelas, dan mengawasi kegiatan yang sedang berlangsung.

2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan

Lingkup kerja yang dilakukan pada produksi yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan Kegiatan

Kegiatan yang dibuat akan dilaksanakan dengan tanggung jawab diberikan pada *event organizer* yang merancang kegiatan.

Berikut daftar jenis kegiatan yang dibuat:

- a. *Livestreaming* Pemaparan materi dengan sumber ahli pada bidang tersebut
- b. Informasi penyelenggaraan lomba dan keterangan
- c. Pengumuman jadwal kegiatan rapat penting
- d. Sesi tanya jawab dengan narasumber profesional

2. Pelaksanaan kegiatan dan pembuatan laporan kegiatan

Setelah kegiatan sudah disesuaikan dengan jadwal yang disetujui, mengundang narasumber. Pelaksanaan kegiatan dikoordinator oleh *event organizer*. Setelah kegiatan berhasil dilaksanakan maka akan dibuat laporannya.

Berikut daftar komponen yang dibutuhkan dalam Laporan:

- a. Tema yang sudah dirancang oleh *event organizer*.
- b. Topik judul dan narasumber dalam kegiatan.
- c. Keterangan waktu dan tempat pelaksana.
- d. Jumlah orang yang berpartisipasi.

Setelah dibuat laporan, Maka akan disimpan dan direkap berdasarkan laporan bulanan untuk dimasukkan kepada pimpinan perusahaan.

3. Evaluasi Kegiatan

Pimpinan akan melakukan evaluasi kerja dan rapat untuk mendiskusikan kinerja dalam pembuatan kegiatan, membahas kekurangan dan masukan kedepan yang didasarkan pada data dari laporan yang dibuat dan bagaimana susunan strategi kedepan dalam pengembangan kinerja dan pembuatan kegiatan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Teori Pendukung

Teori pendukung mengandung unsur penyusun dasar pada proses membangun suatu aplikasi pada pengelolaan Website Pengelolaan Kegiatan Webinar. Menampilkan sumber data yang tervalidasi dan membantu pengembang dalam memberikan penjelasan dalam proyek yang akan dibangun, serta arahan dan petunjuk dalam pengembangan proyek.

3.1.1 Kegiatan Webinar

Webinar merupakan kegiatan berupa seminar yang diadakan secara *online* atau daring melalui aplikasi atau web yang berbasis internet. sama halnya juga dengan kegiatan yang lain, *webinar* atau seminar yang diadakan secara online ini tentunya memiliki kelebihan tapi ada juga kekurangannya.

Seminar yang selain dilaksanakan secara *offline* juga dapat dilaksanakan secara *online*, seminar *online* itulah yang disebut sebagai *webinar*, namun yang menjadi kekurangan dalam *webinar* ini yaitu sangat bergantung pada internet, hanya dapat dijangkau oleh peserta yang memiliki perangkat, internet, dan aplikasi [3].

3.1.2 Website

Penggunaan Teknologi website melibatkan kumpulan komponen dari berbagai teks, gambar, dan suara animasi sehingga merupakan media informasi yang menarik dan sangat dimininati untuk dipergunakan sebagai media berbagai informasi.

Teknologi website juga digunakan untuk pengolahan data menjadi sebuah informasi melalui cara mengidentifikasi, mengumpulkan, mengelola dan menyediakan media akses [4].

3.1.3 Pengelolaan

Pengolahan merupakan suatu perbuatan, cara, atau proses mengolah sesuatu hal. Dimana data atau bentuk akan diproses dan dibuat rincian penjelasan yang berkaitan dengan topik dan tema yang akan diolah [5].

Memberi kemudahan dalam mengolah data yang akan digunakan, membantu pengembang dalam mengimplementasikan dengan teratur.

3.1.4 Pemrograman Web

Berikut merupakan bagian dari pemrograman web yang penulis akan pakai. Pemrograman meliputi kode dan bahasa yang digunakan pengembang

Dalam mengimplementasikan program yang dibangun, mulai dari tampilan dari web sampai pada fungsionalitas yang akan dibangun.

3.1.4.1 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan suatu kerangka dasar web yang berfungsi untuk menampilkan segala komponen web. HTML ditemukan oleh tim Berners-Lee bersamaan dengan HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) [6].

HTML memiliki beberapa versi yang pernah dibuat yaitu *HTML 2.0* pada tahun 1995, *HTML 3.2* pada Januari 1997, *HTML 4.0* pada Desember 1997 dan direvisi menjadi *HTML 4.01* pada bulan Desember 1999, pada kemudian *HTML5* yang terbaru

3.1.4.2 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS merupakan suatu bahan dasar web yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web. CSS pertama kali diusulkan oleh Hakon Wium Lie pada tahun 1994 dan selanjutnya distandardisasi oleh W3C.

Versi pertama dari CSS yaitu CSS 1 (dibaca CSS level 1) pada bulan Desember 1996, Selanjutnya berkembang menjadi CSS 2 ditetapkan bulan Mei 1998, CSS 2.1 ditetapkan tahun 2011, dan yang terakhir CSS 3 ditetapkan pada bulan 2012 [7].

3.1.4.3 Framework Django

Django adalah kerangka kerja web *python* tingkat tinggi yang mendorong pengembangan cepat dan desain pragmatis yang bersih.

Dibangun oleh pengembang berpengalaman, ini menangani banyak kerumitan pengembangan web, sehingga dapat fokus menulis aplikasi tanpa perlu menemukan kembali roda [8].

3.1.5 Database

Tempat penyimpanan yang ada pada kelas perangkat lunak. Database digunakan untuk pengolahan data pada aplikasi yang membantu untuk pengembang dalam akses data pada aplikasi yang akan dibangun, juga untuk penyimpanan lebih aman dan memiliki rincian untuk data.

Data tersebut yang disimpan pada database kemudian akan diolah dan dipanggil pada tampilan lapisan teratas atau *interface* untuk memberikan informasi pada pengguna

3.1.5.1 MySQL

MySQL termasuk struktur database relasional yang terdapat tabel–tabel untuk menyimpan data. *MySQL database server* merupakan *Relasional Database Management System* (RDBMS) yang bisa menangani data yang besar. MySQL ini pertama kali dirilis oleh seorang *programmer database* bernama Michael Widenius [9].

MySQL pastinya memiliki kelebihan tersendiri, yaitu [9]:

1. Termasuk server yang cepat menurut banyak ahli.
2. Bersifat *opensource* atau gratis untuk digunakan.
3. Mempunyai performa yang tinggi tapi simpel.
4. Memiliki tempat penyimpanan yang berkapasitas besar sampai berukuran *Gigabyte*.

MySQL ini menawarkan beberapa produk seperti *MySQL Database Service with HeatWave*, *MySQL Enterprise Edition*, *MySQL for OEM/ISV*, dan *MySQL Cluster CGE* [9].

3.1.6 Kakas Pemodelan

Pada bagian ini merupakan kakas pemodelan yang akan digunakan oleh penulis dalam menggambarkan alur dari aplikasi.

3.1.6.1 Use Case Diagram

Use case diagram ini merupakan salah satu kakas pemodelan yang sering digunakan. Tujuan dari *use case diagram*, yaitu untuk mendokumentasikan persyaratan fungsional pada perangkat lunak yang akan dibangun serta menggambarkan batasan dari pembangunan sistem dan tanggung jawab dari masing-masing pengguna. *Use case* menjelaskan urutan atau langkah – langkah antara sistem dan aktor yang terlibat [10].

Use case diagram memiliki 3 kategori yang berbeda dengan fokus yang berbeda:

1. Sistem


Kategori ini berfokus pada sistem perangkat lunak. Tujuan dari *use case* pada kategori yaitu untuk mendokumentasikan kebutuhan fungsionalitas pada sistem perangkat lunak.

2. Bisnis

Kategori ini berfokus pada proses bisnis dari organisasi, terlepas dari sistem perangkat lunak apapun. Kategori ini tidak hanya melibatkan aktor dalam saja, tetapi melibatkan aktor di luar bisnis misalnya pelanggan atau pemasok yang memiliki hubungan dengan bisnis untuk mencapai tujuan organisasi tersebut.

Pada Tabel 3.1 di bawah ini merupakan komponen *use case diagram* yang akan digunakan oleh penulis.

Tabel 3.1 Komponen Use Case Diagram [10].

Nama	Gambar	Keterangan
<i>Actor</i>	 aktor	Merepresentasikan peran dari seseorang atau sistem luar atau perangkat yang terlibat dengan sistem

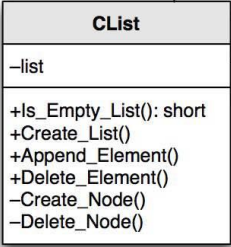
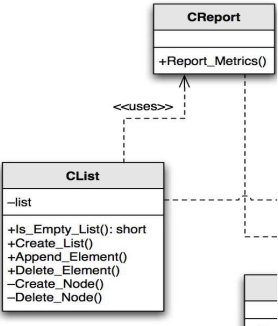
Nama	Gambar	Keterangan
<i>Use Case</i>		<p><i>Diagram icon</i> ini merepresentasikan rangkaian dari langkah-langkah yang akan diambil antara aktor dan sistem di bawah analisis untuk memberikan nilai atau data kepada aktor utama</p>
<i>Association</i>		<p>Penghubung antara diagram dan aktor yang artinya aktor tersebut berpartisipasi dalam kegiatan dari <i>case</i> tersebut</p>
<i>Include</i>		<p>Tujuan dari <i>Include</i> yaitu untuk hubungan yang menunjukkan kasus penggunaan di sisi panah hubungan yang artinya termasuk bagian dalam step tersebut</p>
<i>Extend</i>		<p><i>Extend</i> mewakili hubungan antara per langkah dari diagram dan kasus langkah lain.</p>

3.1.6.2 Class Diagram

Class Diagram merupakan bentuk UML yang berupa paket – paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan. Pada *class Diagram* terdapat *class* yang bertujuan untuk menggambarkan tabel penyimpanan data-data, yang memiliki 3 bagian inti pada tabel *class digaram*, serta akan dihubungkan dengan tabel lainnya yang saling berhubungan [11].

Pada laporan ini, penulis akan menggunakan *Class Diagram* sebagai penjabaran tabel data-data. Pada tabel 3.2 di bawah ini merupakan komponen dari *class diagram* yang akan digunakan oleh penulis:

Tabel 3.2 Komponen Class Diagram [11].

Komponen	Gambar	Keterangan
<i>Class</i>		<p>Bagian atas: terdapat nama pada <i>class</i></p> <p>Bagian tengah: merupakan <i>property/atribut class</i></p> <p>Bagian bawah: <i>method</i> dari sebuah kelas</p>
<i>Association</i>		<p><i>relationship</i> antara 2 <i>class</i> termasuk dengan garis yang menghubungkan 2 <i>class</i></p>

3.1.6.3. Activity Diagram

Activity digunakan untuk memodelkan proses-proses yang ada pada aplikasi yang akan dibangun. Komponen dan alur yang dibangun pada *activity* merupakan pengembangan *use case*. *Activity* sendiri menjadi aspek untuk

gambaran alur yang terjadi pada aplikasi yang berjalan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pengguna [12].

Activity memiliki komponen yaitu: *start* dan *end*, *proses*, *decision*, *input* dan panah penghubung. Berdasarkan komponen tersebut penulis dapat membangun *activity* yang baik dan benar dalam menggambarkan alur sesuai dengan kebutuhan perusahaan untuk diterapkan dan dibuat, agar saat implementasi dibuat aplikasi dapat dibangun dengan arahan dan fungsi alur yang sesuai dengan *activity diagram* [12].

Pola alur *activity* dimulai dari awal kegiatan atau dimulainya aplikasi awal masuk dan melakukan banyak proses sesuai kebutuhan dan akan terselesaikan alur tersebut dengan pola yang ditutup dengan komponen *end* [12].

3.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Rapid application development (RAD) adalah strategi manajemen proyek yang populer dalam pengembangan perangkat lunak. Manfaat utama RAD adalah perputaran proyek yang cepat, menjadikannya pilihan yang menarik bagi pengembang perangkat lunak. Langkah cepat ini dimungkinkan oleh fokus RAD pada meminimalkan tahap perencanaan dan memaksimalkan pengembangan prototipe [13].

Metode *Rapid Application Development* atau RAD ini menekankan pada proses pembuatan aplikasi berdasarkan pembuatan *prototype*, iterasi, dan *feedback* yang berulang-ulang sehingga pada saat pembuatan aplikasi bisa lebih cepat dikembangkan dan diperbaiki [13].

Metodologi pengembangan yang penulis pakai di laporan ini yaitu *Rapid Application Development* (RAD) yang terdapat 4 fase, yaitu *Requirements Planning*, *User Design*, *Construction*, dan *Cutover*.

1. *Requirements Planning*

Fase ini meliputi perencanaan singkat dibandingkan dengan metodologi lainnya, dimana fase menentukan hal yang detail. Misalkan seperti tujuan, *timeline*, dan *budget* yang diperlukan. Tim juga perlu memikirkan apa saja masalah yang berkemungkinan muncul pada saat proses pengembangan aplikasi sedang berjalan dan juga memikirkan strategi yang tepat untuk

menyelesaikannya. Pada tahap ini memberikan gambaran luas pada proyek yang ingin dikerjakan [13].

2. *User Design*

Pada fase ini yaitu membuat *prototype*. Tujuan dari fase ini yaitu sekadar untuk mengecek apakah *prototype* yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan klien. Metode ini memberi pengembang kesempatan untuk mengubah model saat mereka pergi sampai mereka mencapai desain yang memuaskan, baik pengembang perangkat lunak dan klien belajar dari pengalaman untuk memastikan tidak ada potensi sesuatu untuk lolos dari celah. Di fase ini, memungkinkan untuk mempelajari *error* yang mungkin muncul ke depannya. ini berguna untuk mengurangi *error* dan *debugging* [13].

3. *Construction*

Pada fase ini, dari hasil *prototype* di fase sebelumnya akan mengubah ke bentuk aplikasi versi *beta* sampai dengan *final*. Dengan begitu di fase ini developer akan terus menerus melakukan pemograman.

Aktivitas yang akan dilakukan yaitu: Persiapan konstruksi cepat, Pengembangan program dan aplikasi yang akan dibangun, pengkodean atau pemrograman, Unit, integrasi, pengujian sistem, melakukan testing sistem, dan integrasi dengan bagian-bagian lainnya. Maka dari itu, developer memakai *tools* dan *framework* yang mendukung RAD agar cepat selesai.

4. *Cutover*

fase implementasi di mana produk jadi diluncurkan. Termasuk didalamnya konversi data, pengujian, dan pergantian ke sistem baru, serta pelatihan pengguna.

Semua perubahan terakhir dibuat sementara, pembuatan kode dan penerapan faktor klien terus melakukan *testing* untuk mencari *bug* di *sistem* [13].

Kesimpulan setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan untuk menjadi bahan pertimbangan development dalam memilih metodologi yang ada sesuai dengan kebutuhan.

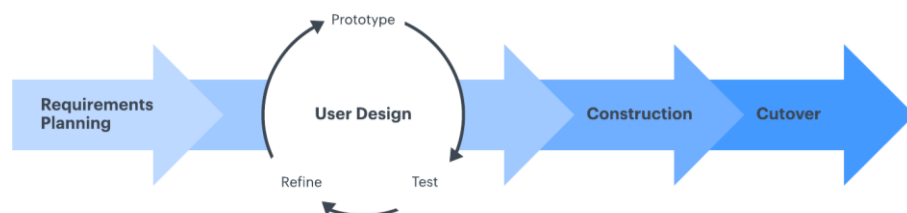
Kelebihan:

1. Kebutuhan aplikasi dapat ditambahkan dan diperbaiki secara fleksibel.
2. Aplikasi dikembangkan pada kebutuhan dan keinginan *user*.
3. Memperkecil kemungkinan *error* dan mengurangi waktu pemeliharaan.
4. Waktu pengembangan aplikasi bisa lebih singkat dan efektif dalam perpindahan fase ke fase.

Kekurangan:

1. Membutuhkan tim pengembang dengan skill teknis yang menguasai metodologi tersebut.
2. Memerlukan kolaborasi yang saling *support* dalam pengembangan.
3. Pengembangan *project* lebih cocok pada proyek yang waktunya singkat [13].

Pada gambar 3.1 di bawah ini merupakan alur proses dari metode RAD.



Gambar 3.1 Alur Proses Metode RAD

3.3 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam pembangunan aplikasi, informasi berkaitan dengan pembangunan aplikasi, seperti SOP dari perusahaan, data–data yang diperlukan, dll. Maka dari itu, prosedur yang digunakan meliputi teknik observasi dan teknik wawancara. Pengumpulan data yang berhasil dikumpul kemudian akan diolah untuk memberikan arahan dalam membangun website yang disesuaikan dengan kebutuhan dari perusahaan, agar memberikan website yang dibangun disesuaikan dengan perusahaan yang mengalami kesulitan.

3.3.1 Teknik Observasi

Teknik Observasi adalah teknik pengumpulan data berdasarkan Pengamatan pada lokasi yang dilakukan penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran pada penelitian yang akan dilakukan atau yang sedang dilakukan [14].

Demikian penulis dapat melakukan penelitian dan didasarkan dengan fakta pada PT. Manado Media Grafika secara khusus pada divisi bisnis untuk mengelolah kegiatan yang dilakukan pada perusahaan, dan mengamati aktivitas yang berlangsung, juga menganalisis masalah dan kesempatan yang ada untuk bisa diangkat ke dalam aplikasi, dan menyelesaikan sehingga dapat memberikan solusi untuk perusahaan didasarkan pada masalah yang diangkat.

3.3.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan percakapan yang di mana pertanyaannya diajukan oleh penanya dan dijawab oleh orang yang diwawancarai. Wawancara juga diartikan sebagai percakapan antara 2 orang atau lebih. Begitu juga dengan pertanyaan yang akan diberikan pada PT. Manado Media Grafika yang terlampir pada lampiran.

Daftar pertanyaan berkaitan perusahaan secara umum sampai pada khusus untuk keperluan awal dari laporan dan ide topik yang akan diangkat. Selanjutnya observasi, informasi yang dikumpulkan kembali dan menyesuaikan hasil observasi sesuai fakta pada perusahaan [15].

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Fase 1: *Requirements Planning*

Pada fase ini kegiatan awal pembangunan aplikasi yang akan dibahas. Berupa pengumpulan data, analisa *primary business function*, daftarkan entitas bisnis perusahaan, memodelkan sistem baru yang akan dibangun, spesifikasi pengguna, serta spesifikasi aplikasi yang akan membantu pengembang pada fase pembuatan aplikasi secara terstruktur.

4.1.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan melakukan wawancara pada pihak perusahaan PT. Manado Media Grafika untuk mengumpulkan kebutuhan data dan berbagai aspek yang akan di implementasikan pada aplikasi yang akan dibangun. Hasil tersebut akan diolah sesuai kebutuhan yang dibutuhkan perusahaan untuk disesuaikan dalam pembuatan website pengelolaan kegiatan webinar. Berikut merupakan kumpulan pertanyaan dan hasil wawancara pada perusahaan untuk kebutuhan data yang diperlukan.

4.1.1.1 Daftar Pertanyaan Wawancara

Berikut di bawah ini daftar pertanyaan wawancara kepada perusahaan.

1. Aktivitas apa yang biasa dilakukan oleh PT. Manado Media Grafika ?
2. Berapa lama jam kerja yang ada di perusahaan ini ?
3. Kenapa terbagi menjadi 2 bagian untuk stuktur perusahaan?
4. Apakah PT. Manado Media Grafika memiliki cabang perusahaan?
5. Apakah perencanaan kegiatan yang akan dibuat akan berkaitan dengan pihak redaksi dikarenakan perencanaan kegiatan bersifat *online*?
6. Apakah ada kesulitan atau masalah yang dialami perusahaan yang dapat menjadi faktor penghambat pekerjaan ?
7. Berapa banyak kegiatan digital yang diselenggarakan setiap harinya ?
Apakah ada target kegiatan digital yang dibuat setiap harinya ?
8. Bagaimana proses kegiatan direncanakan ?

9. Apakah pimpinan menyetujui untuk pelaksanaan kegiatan tersebut? Jika tidak, jelaskan standarisasi yang ada untuk kegiatan tersebut disetujui ?

4.1.1.2 Hasil Wawancara

1. Biasanya perusahaan kami melaksanakan aktivitas pembuatan media berita dan koran yang dimana perusahaan kami terbagi atas 2 divisi yaitu bagian bisnis dan redaksi. Untuk bisnis biasanya mengolah Keuangan, *sponsorship*, periklanan, perencanaan kegiatan *online*, percetakan dan kerja sama mitra. Selain itu divisi bisnis biasanya tidak boleh bersangkut atau berhubungan dengan divisi satunya dikarenakan divisi satunya adalah redaksi yang dimana kebebasan dan fakta tidak boleh dimanipulasi, bersifat aktual dalam pembuatan berita. Pada redaksi meliputi proses pembuatan berita yang update baik pada koran maupun *team online*, selain itu juga terdapat editor video untuk berita *online*.
2. Untuk jam kerja divisi bisnis jam 8 pagi sampai jam 5 sore sedangkan untuk redaksi tidak memiliki batas waktu dikarenakan 1x24 jam ditentukan oleh target dari setiap pekerja di redaksi.
3. Agar tidak ada konspirasi yang dimana divisi bisnis yang mengatur berita apa yang akan dimunculkan, juga dapat memanipulasi fakta yang akan dibuat menjadi berita.
4. Tidak, dikarenakan perusahaan sendiri sudah merupakan percabangan dari PT. Tribun Digital *Online* yang dimana adalah anak perusahaan dari Kompas yang tersebar di daerah-daerah dengan nama perusahaan yang beragam.
5. Pada perencanaan kegiatan perusahaan disebut sebagai *event organizer* (EO). Untuk kegiatan memang dilakukan *online* seperti berita akan tetapi EO hanya memodelkan bentuk kegiatan berupa *sponsorship* dan kerja sama pembicara narasumber. Pada proses kegiatan berlangsung

memberikan fakta berupa pengetahuan dan pendapat berdasarkan pengalaman seseorang narasumber yang menjadi pembicara. Jadi kesimpulannya tidak memiliki kaitan dengan pemberitaan berita

6. Perancangan kegiatan pengelolaan kegiatan biasanya direncanakan *event organizer* (EO) dan dimasukkan dalam kontrak yang disetujui oleh pimpinan yang diwakilkan ke admin. pengelolaan meliputi kegiatan pembuatan informasi, pembuatan lomba, dan pengumuman yang dilaksanakan oleh tribun. Tetapi sering kali tidak teratur dan terencana dengan baik dikarenakan hanya beberapa pihak yang merencanakan kegiatan baru, informasi menjadi tidak sinkron dan berantakan, tidak memiliki tempat sebagai media informasi untuk publik, EO sering kali bingung dalam menyimpan ide dan perencanaan sebelum akan dimasukkan ke admin, pimpinan tidak dapat memonitori dan memeriksa kembali kegiatan dikarenakan pimpinan hanya mendapatkan laporan secara keseluruhan dan penjelasan hanya diadakan saat rapat serta kegiatan yang direncanakan banyak tidak teratur dan berantakan.
7. Target yang diutamakan setiap EO harus merancang kegiatan yang dapat meminati banyak orang, target orang yang mengikuti setidaknya *view* banyak dan target *relative* berubah ditentukan berdasarkan rapat bersama pimpinan.
8. Proses kegiatan dilakukan oleh EO yang dimana perancangan yang dilakukan awalnya menentukan tema yang akan diambil dan judul kegiatan serta narasumber. Biasanya proses tersebut melibatkan data-data yang pernah dilakukan sukses dengan penonton yang banyak atau kegiatan yang mengandung kegunaan untuk diinformasikan
9. Pimpinan memberikan wewenang bagi admin untuk mengatur pengelolaan pada kegiatan yang akan dilaksanakan dan pemeriksaan kembali. Standarisasi meliputi tidak memiliki unsur menyimpang dari norma-

norma, narasumber sudah menyetujui untuk dilaksanakan kegiatan tersebut serta waktu yang tidak bertubrukan. Dilaksanakan pada platform yang mendukung perusahaan atau memiliki akun resmi secara *official*.

4.1.2 Mengidentifikasi Masalah dan Arah

Pada tabel 4.1 di bawah ini merupakan *Problem Statement Matrix* yang mengidentifikasi masalah dalam perusahaan dan arahan pembuatan aplikasi.

Tabel 4.1 Problem Statement Matrix

Project: Website pengelolaan kegiatan webinar pada PT.Manado Media Grafika	Project Manager: Frendy Indriawan Pandiono
Created By: Frendy Frendy Pandiono	Last Update By: Frendy Pandiono
Date Created: 02 November 2021	Date Last Update: 09 November 2021

<i>Brief of statements of problem</i>	<i>Urgency</i>	<i>Visibility</i>	<i>Priority or rank</i>	<i>Proposed solution</i>
Perusahaan ini masih membuat ide kegiatan pada kertas dan dimasukkan ke Administrator untuk disimpan jadwal kegiatan serta validasi melalui pertemuan dan kesepakatan ditempat sehingga mengalami	3 bulan	<i>High</i>	1	Membangun Website pengelolaan kegiatan webinar pada PT Manado Media Grafika dimana dapat memanajemen jadwal kegiatan berupa menambah, mengedit, dan

<i>Brief of statements of problem</i>	<i>Urgency</i>	<i>Visibility</i>	<i>Priority or rank</i>	<i>Proposed solution</i>
kesulitan dalam mengatur jadwal kegiatan.				menyimpan kegiatan yang berlangsung
Proses pemeriksaan yang dilakukan oleh administrator untuk pelaksanaan kegiatan masih dilakukan dengan pembicaraan dan harus berada di kantor untuk perizinan	1 bulan	<i>Medium</i>	3	Membuat fitur untuk validasi pada kegiatan yang akan dilaksanakan. Administrator dapat memberikan izin sekaligus memeriksa data kegiatan yang akan dimasukkan ke daftar pelaksanaan kegiatan.
Pada pembuatan Laporan kegiatan yang dilakukan oleh administrator pendataan kegiatan belum sepenuhnya digital dikarenakan data untuk kegiatan masih harus disalin dari kertas untuk dimasukkan pada	25 Hari	<i>High</i>	2	Membuat fitur untuk pembuatan laporan dan konversi laporan agar lebih fleksibel dalam memberikan data dan lebih aman karena memiliki cadangan

<i>Brief of statements of problem</i>	<i>Urgency</i>	<i>Visibility</i>	<i>Priority or rank</i>	<i>Proposed solution</i>
tempat penyimpanan yang bersifat digital.				laporan dalam tempat penyimpanan setelah di konversi. dalam fitur tersebut memberikan kemudahan pembuatan laporan digital
Pada proses perancangan kegiatan yang dilakukan <i>event organizer</i> belum memiliki tempat untuk menyimpan ide dan media pembantu untuk memberikan referensi yang efektif dalam pengerjaan kegiatan yang banyak peminat.	15 Hari	<i>Medium</i>	4	Membuat fitur penyimpanan sementara saat EO merancang kegiatan dan menyimpan riwayat kegiatan selesai dibuat oleh EO agar dapat kembali digunakan untuk mendapatkan referensi ide pembuatan kegiatan

4.1.3 Spesifikasi Pengguna

A. Fungsionalitas

1. Pengguna membutuhkan website pengelolaan kegiatan *webinar* yang dapat membantu dalam pembuatan kegiatan dan membuat jadwal kegiatan serta laporan kegiatan yang sudah berlangsung.
2. Pengguna dapat masuk dengan mudah ke aplikasi melalui *log in* menggunakan nama pengguna dan *password*.
3. EO membutuhkan fitur yang dapat menambahkan, menghapus kegiatan dan menyimpan kegiatan setelah selesai dibuat.
4. EO membutuhkan fitur penyimpanan sementara, ide dapat diakses kembali. Juga riwayat kegiatan yang dibuat yang akan didasarkan pada urutan waktu pembuatan.
5. Administrator membutuhkan fitur yang dapat memonitori dan memeriksa kegiatan yang dibuat oleh *Event organizer*.
6. Administrator membuat laporan kegiatan yang dapat mengkonversi laporan ke *file excel*
7. Pimpinan dapat melihat daftar kegiatan yang berlangsung dan dapat mengunduh laporan kegiatan

B. Non Fungsional

1. Aplikasi pengolahan kegiatan *webinar* dapat berjalan di semua perangkat pintar.
2. Aplikasi dapat di akses dan berjalan pada berbagai platform.
3. Pengguna dibagi menjadi 3 yang memiliki batasan dan fungsi setiap bagian.
4. Aplikasi memiliki kapasitas maksimal 500 MB.

4.1.4 Spesifikasi Aplikasi

A. Fungsionalitas

1. Aplikasi harus menyediakan fitur untuk pembuatan kategori dan kegiatan *webinar*.
2. Aplikasi harus menyediakan layanan *multi user*.

3. Aplikasi harus menyediakan fitur penyimpanan ide sementara.
4. Aplikasi harus dapat menampilkan daftar kegiatan yang akan dilangsungkan.
5. Aplikasi harus menyediakan fitur untuk validasi kegiatan agar dijadwalkan pada deretan pelaksanaan.
6. Aplikasi harus menyimpan dan menampilkan riwayat kegiatan setelah dilaksanakan.
7. Aplikasi harus menyediakan fitur untuk konversi data ke excel

B. Non Fungsional

1. Data tersimpan dengan aman dalam inputan *form login*.
2. Dapat menyimpan data pada penyimpanan *database*
3. Sistem dapat menampilkan laporan kegiatan dan daftar pelaksanaan kegiatan yang berlangsung.

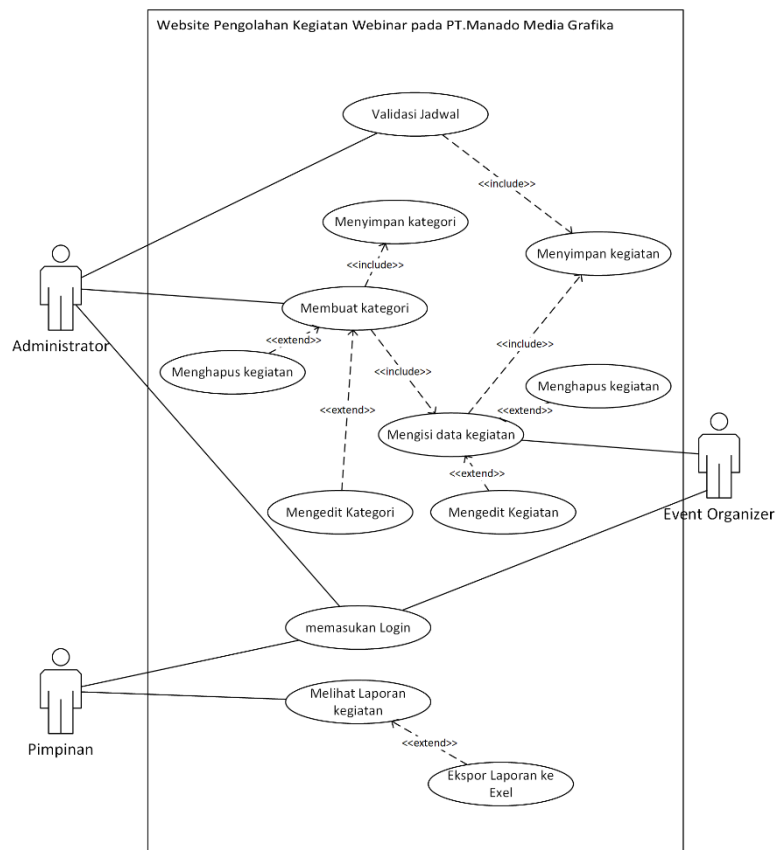
4.2 Fase 2: User Design

Pada fase ini akan memodelkan aplikasi yang baru, implementasi *storyboard*, dan perancangan antarmuka dalam menjelaskan alur gambaran dalam rancangan membangun aplikasi.

4.2.1 Memodelkan Aplikasi Baru

Bagian ini akan memodelkan alur dari aplikasi yang akan dibuat dengan bertujuan menampilkan alur dari aplikasi akan lebih jelas.

1. Use Case Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram Website Pengolahan Kegiatan Webinar

2. Use Case Table

Tabel 4.2 Use Case Membuat kategori

Nama Use case	Membuat Kategori
Aktor	Administrator
Deskripsi	Use case ini menggambarkan proses untuk pembuatan kategori dari kegiatan webinar
Normal Course	Administrator memasukan kategori kegiatan pada form kategori webinar
Alternative Course	Kategori sudah terdaftar

<i>Pre-Condition</i>	Kategori diinput pada form kategori
<i>Post-Condition</i>	Kategori berhasil dimasukan
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.3 Use Case Menyimpan kategori

<i>Nama Use case</i>	Menyimpan Kategori
<i>Aktor</i>	Administrator
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk penyimpanan kategori setelah diinput
<i>Normal Course</i>	Administrator Menyimpan kategori <i>webinar</i>
<i>Alternative Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Data kategori telah dimasukan
<i>Post-Condition</i>	Kategori berhasil disimpan
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.4 Use Case Mengedit Kategori

<i>Nama Use case</i>	Mengedit Kategori
<i>Aktor</i>	Administrator
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk mengubah dan penyimpanan kembali kategori
<i>Normal Course</i>	Administrator mengubah data kategori <i>webinar</i>
<i>Alternative Course</i>	Data kategori tidak sesuai
<i>Pre-Condition</i>	Administrator mengubah data kegiatan yang tidak sesuai
<i>Post-Condition</i>	Kategori berhasil disimpan
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.5 Use Case Menghapus kategori

<i>Nama Use case</i>	Menghapus Kategori
<i>Aktor</i>	Administrator
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk menghapus kategori

<i>Normal Course</i>	Administrator Menghapus kategori <i>webinar</i>
<i>Alternative Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Data kategori tidak sesuai
<i>Post-Condition</i>	Kategori berhasil di hapus
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.6 Use Case Mengisi Data Kegiatan

<i>Nama Use case</i>	Mengisi data kegiatan <i>webinar</i>
<i>Aktor</i>	<i>Event organizer</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk pembuatan kegiatan <i>webinar</i>
<i>Normal Course</i>	Eo memasukan data kegiatan pada <i>form</i> kegiatan <i>webinar</i>
<i>Alternative Course</i>	Kategori sudah terdaftar
<i>Pre-Condition</i>	Eo diinput pada form kegiatan
<i>Post-Condition</i>	Kegiatan berhasil dimasukan
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.7 Use Case Menyimpan Kegiatan

<i>Nama Use case</i>	Menyimpan kegiatan <i>webinar</i>
<i>Aktor</i>	<i>Event organizer</i>
<i>Deskripsi</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk penyimpanan kegiatan <i>webinar</i> setelah diinput
<i>Normal Course</i>	Administrator Menyimpan kategori <i>webinar</i>
<i>Alternative Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Data Kegiatan <i>webinar</i> berhasil dimasukan
<i>Post-Condition</i>	Kegiatan <i>webinar</i> berhasil disimpan
<i>Assumption</i>	-

Tabel 4.8 Use Case Mengedit kegiatan

Nama Use case	Mengedit Kegiatan <i>webinar</i>
Aktor	<i>Event organizer</i>
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk mengubah dan penyimpanan kembali kegiatan <i>webinar</i>
Normal Course	EO mengubah data kegiatan <i>webinar</i>
Alternative Course	Data kegiatan tidak sesuai format
Pre-Condition	EO mengubah data kegiatan yang tidak sesuai
Post-Condition	Kategori berhasil disimpan
Assumption	-

Tabel 4.9 Use case Menghapus Kegiatan

Nama Use case	Menghapus kegiatan <i>webinar</i>
Aktor	<i>Event organizer</i>
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk menghapus kegiatan
Normal Course	Eo Menghapus kegiatan <i>webinar</i>
Alternative Course	-
Pre-Condition	Data kegiatan tidak sesuai format
Post-Condition	Kegiatan berhasil di hapus
Assumption	-

Tabel 4.10 Use Case Validasi Jadwal kegiatan

Nama Use case	Validasi jadwal kegiatan
Aktor	<i>Event organizer, Administrator</i>
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk memberikan izin dan validasi kegiatan <i>webinar</i> yang dimasukan pada jadwal kegiatan

Normal Course	Administrator memberikan validasi dan izin kegiatan yang berlangsung
Alternative Course	Kegiatan mengalami kekurangan dan penolakan
Pre-Condition	Data Kegiatan <i>webinar</i> yang dibuat eo berhasil disimpan
Post-Condition	Kegiatan <i>webinar</i> berhasil di validasi
Assumption	-

Tabel 4.11 Use Case Melihat Laporan kegiatan

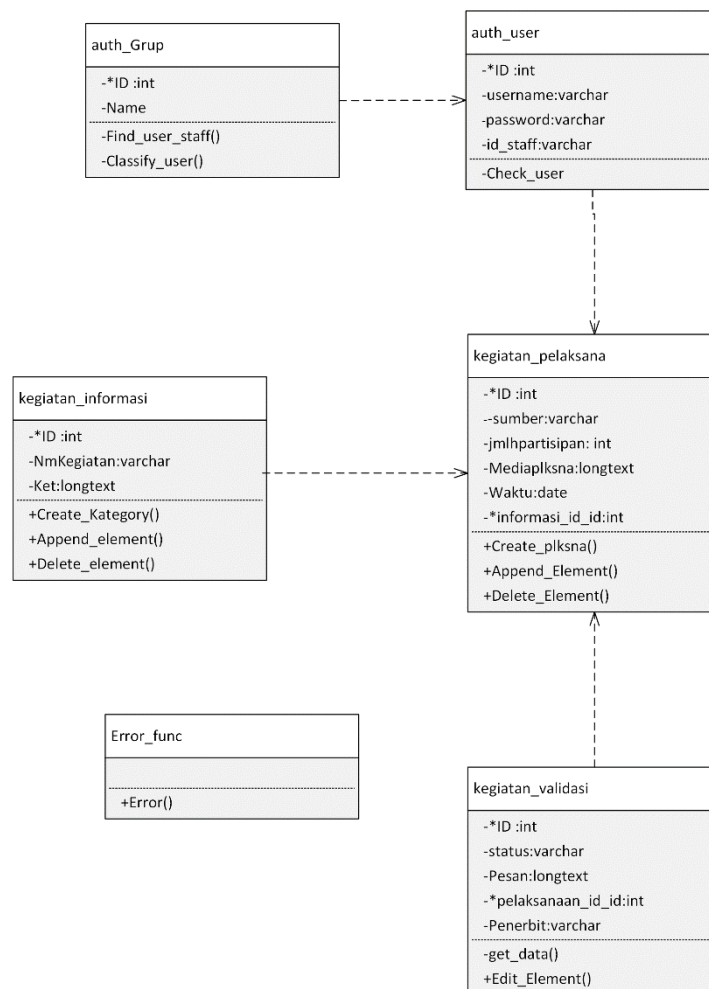
Nama Use case	Melihat Laporan Kegiatan ke excel
Aktor	Pimpinan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk memeriksa laporan kegiatan yang sudah dilaksanakan berdasarkan urutan waktu
Normal Course	Pimpinan dapat memeriksa kegiatan yang berlangsung yang dapat dipisahkan berdasarkan urutan waktu dan jenis kegiatan
Alternative Course	Melakukan konversi laporan
Pre-Condition	Data Kegiatan <i>webinar</i> berhasil diurut berdasarkan kebutuhan
Post-Condition	Laporan kegiatan <i>webinar</i> berhasil diperiksa
Assumption	-

Tabel 4.12 Use Case Mengekspor Laporan kegiatan

Nama Use case	Melihat Laporan Kegiatan
Aktor	Pimpinan
Deskripsi	<i>Use case</i> ini menggambarkan proses untuk mengekspor data kegiatan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dilaksanakan dikonversi ke excel

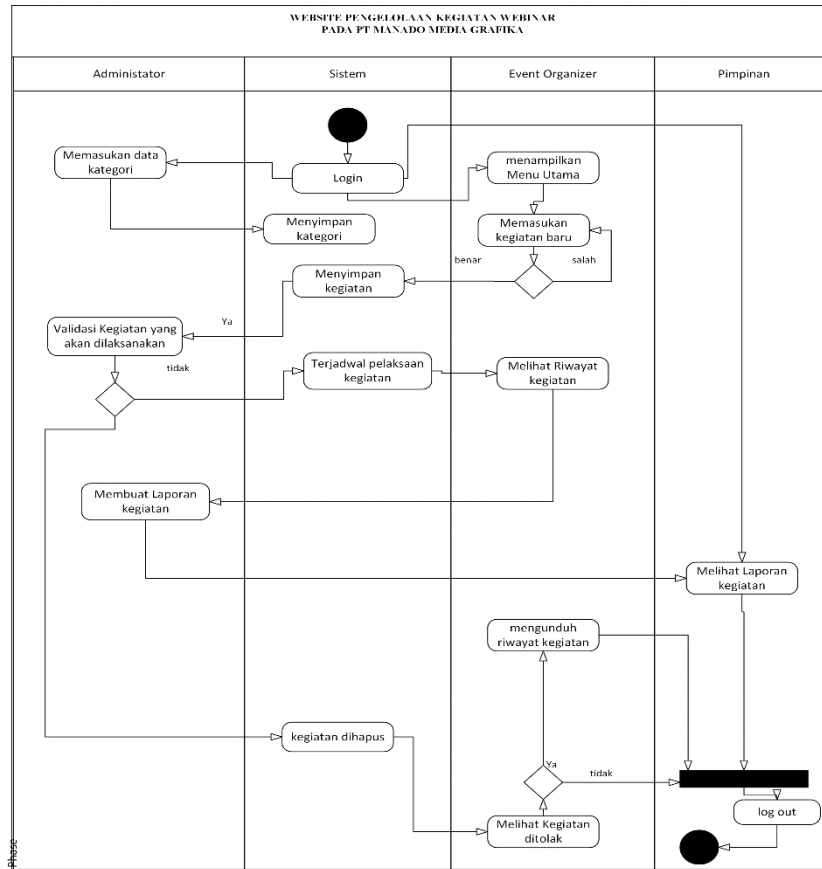
Normal Course	Pimpinan dapat mengekspor laporan kegiatan ke excel untuk disimpan.
Alternative Course	-
Pre-Condition	Laporan kegiatan <i>webinar</i> berhasil diperiksa
Post-Condition	Kegiatan <i>webinar</i> berhasil dikonversi ke excel
Assumption	-

4.2.2 Class Diagram



Gambar 4.2 Class Diagram Website Pengolahan Kegiatan Webinar

4.2.3 Activity Diagram



Gambar 4.3 Activity diagram aplikasi, administrator, EO, dan Pimpinan

4.2.4 Membuat Perancangan Antarmuka Aplikasi

Proses perencanaan desain antarmuka dilakukan melalui *storyboard*, yang kemudian akan diimplementasikan pada program yang akan dibangun. Berikut merupakan *storyboard* dari perencanaan antarmuka aplikasi.

1. Log in data pengguna

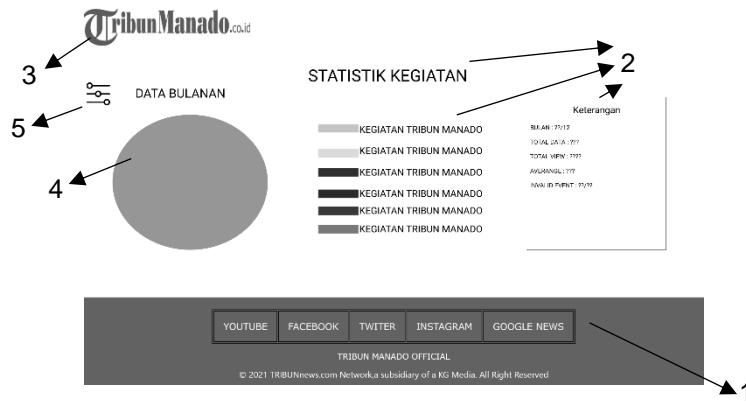


Gambar 4.4 Halaman *Log In* Data Pengguna

Tabel 4.13 Keterangan Storyboard Halaman *log in*

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Image</i>	Menampilkan logo perusahaan
2	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman
3	<i>Textbox</i>	Tempat untuk memasukan informasi data pengguna untuk pengecekan masuk pada akun berdasarkan tipe pengguna
4	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah halaman dan mengalami pengecekan data pengguna.

2. Pimpinan perusahaan



Gambar 4.5 Halaman Beranda Pimpinan

Tabel 4.14 Keterangan *Storyboard* Halaman Beranda Pimpinan

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah pada layanan pendukung perusahaan yang bersifat <i>official</i> .
2	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman, data dan laporan kegiatan yang berlangsung
3	<i>image</i>	Menampilkan logo perusahaan
4	<i>chart</i>	Grafik dan hasil laporan kegiatan yang berlangsung
5	<i>Dropdown</i>	Memberikan pilihan tambahan pada menu untuk memilih.

3. Administrator

a. Tampilan Beranda Admin

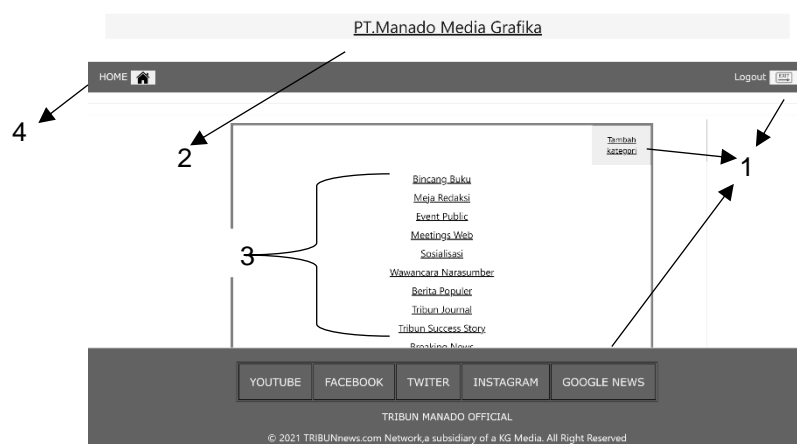


Gambar 4.6 Halaman Beranda Administrator

Tabel 4.15 Keterangan *Storyboard* Halaman Beranda Pimpinan

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah halaman pendukung perusahaan <i>official</i> dan tombol keluar dari akun.
2	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman,
3	<i>image</i>	Menampilkan gambar pada beranda admin
4	<i>Dropdown</i>	Memberikan pilihan tambahan pada menu untuk memilih.

b. Tampilan daftar kategori



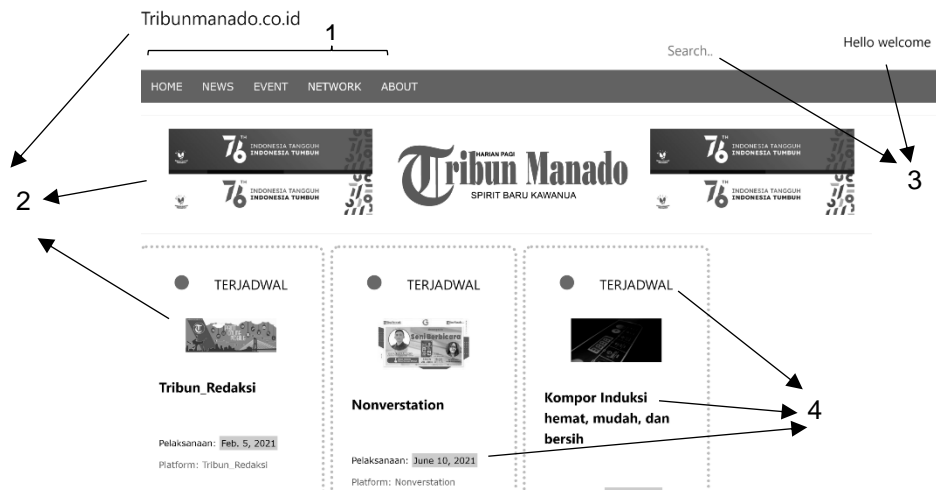
Gambar 4.7 Halaman Tampilan Daftar Kategori

Tabel 4.16 Keterangan *Storyboard* Halaman Daftar Kategori

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah halaman pendukung perusahaan <i>official</i> dan tombol keluar dari akun serta tombol tambah data kategori.
2	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman,
3	<i>Button</i>	Tombol untuk mengedit data dimana data sudah diinput sebelumnya
4	<i>Dropdown</i>	Memberikan pilihan tambahan pada menu untuk memilih.

4. Event organizer (EO)

a. Tampilan awal masuk

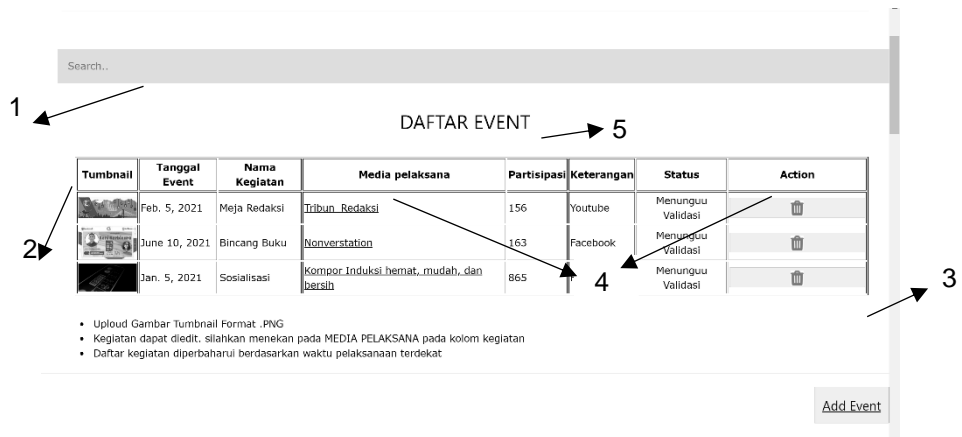


Gambar 4.8 Halaman Beranda EO

Tabel 4.17 Keterangan Storyboard Halaman Beranda EO

No	Nama	Deskripsi
1	sidebar	Menu pendukung yang dibutuhkan oleh EO.
2	Image	Tampilan logo, gambar dan thumbnail
3	Button	Tombol untuk perpindahan halaman dan pencarian.
4	Text	Menampilkan data kegiatan yang berlangsung

b. Daftar Kegiatan Webinar

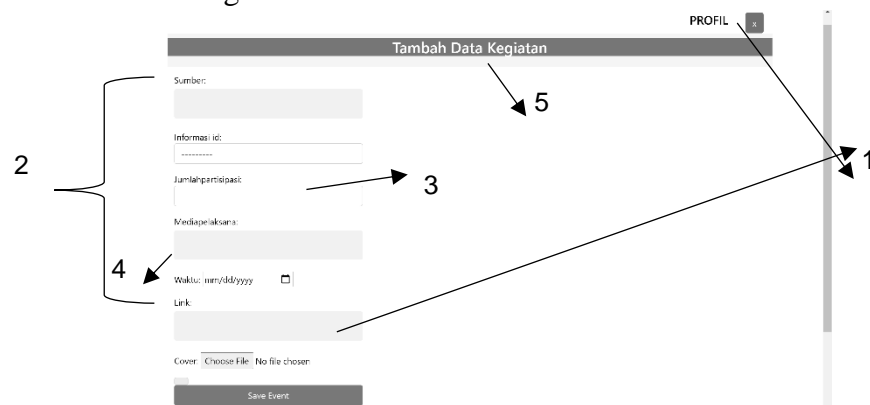


Gambar 4.9 Halaman Daftar Event

Tabel 4.18 Keterangan Storyboard Halaman Daftar kegiatan

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Button</i>	Tombol mencari data yang ada dalam penyimpanan.
2	<i>Table</i>	Menampilkan Data kegiatan <i>webinar</i> yang sudah dibuat.
3	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah halaman ke tambah data
4	<i>Button</i>	Tombol untuk mengedit kegiatan dan menghapus kegiatan
5	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman

c. Tambah data kegiatan



Gambar 4.10 Tambah Kegiatan Webinar

Tabel 4.19 Keterangan Storyboard Halaman Tambah Kegiatan

No	Nama	Deskripsi
1	<i>Button</i>	Tombol untuk berpindah halaman dan mengalami pengecekan data dan penyimpanan.
2	<i>Textbox</i>	Tempat untuk memasukan informasi data pengguna untuk pengecekan masuk pada akun berdasarkan tipe pengguna
3	<i>calendar</i>	Tempat untuk memasukan waktu berupa format hari bulan dan tahun.
4	<i>Button</i>	Tombol untuk memilih gambar untuk di masukan ke form dengan format .PNG.
5	<i>Text</i>	Menampilkan judul dari halaman

4.2.5 Perencanaan pengujian

Perencanaan pengujian meliputi rencana untuk uji coba pada aplikasi dan fungsi yang berjalan, kesesuaian dengan kebutuhan dan faktor penyusun

fungsi dalam aplikasi, yang meliputi pengujian unit, aplikasi dan, *user acceptance testing*.

a. Pengujian unit

Tabel 4.20 Contoh Pengujian Unit

Operasi	Deskripsi

b. Pengujian seluruh sistem

Tabel 4.21 Contoh Pengujian seluruh sistem

Kasus Uji	Pengujian	Hasil yang diharapkan

4.3 Fase 3 : *Construction*

4.3.1 Membuat Antarmuka Aplikasi

Tahap ini berisi hasil implementasi dari *storyboard* yang telah digambarkan pada fase sebelumnya dan diimplementasikan menjadi aplikasi yang mencakup fitur-fitur pendukung. Tampilan tersebut akan menggambarkan pengerjaan aplikasi yang dibangun berdasarkan referensi dari fase desain.

1. *Log in* data pengguna



Gambar 4.11 Halaman *Login* Untuk Semua Pengguna

2. Pimpinan Perusahaan



Gambar 4.12 Halaman Beranda Pimpinan

3. Administrator



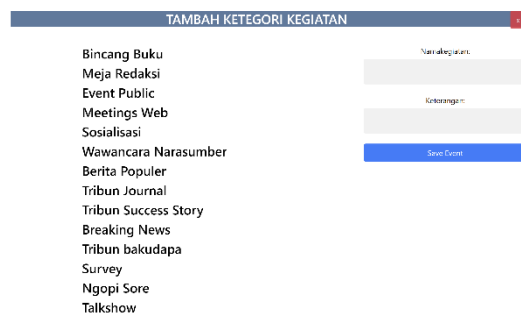
Gambar 4.13 Halaman Beranda Administrator



Gambar 4.14 Halaman Daftar Kegiatan



Gambar 4.15 Halaman Daftar Kategori

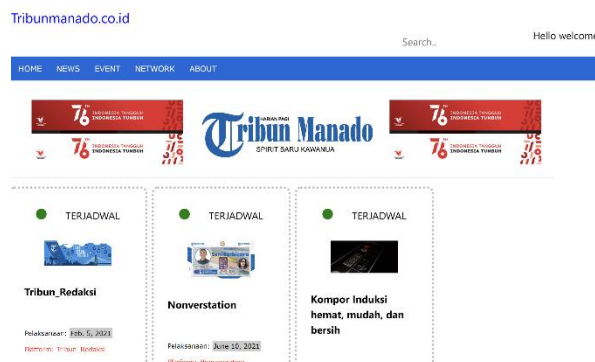


Gambar 4.16 Halaman Tambah Kategori



Gambar 4.17 Halaman Ganti Status









4. Event Organizer



Gambar 4.18 Halaman Beranda Event organizer

Search... example: Tribun

DAFTAR EVENT

Tumbnail	Tanggal Event	Nama Kegiatan	Media pelaksana	Partisipas	Keterangan	Status	Pembuat	Action
	5 February, 2021	Meja Redaksi	Tribun Redaksi	156	Youtube	DITERIMA , diterima untuk kegiatan yang dibuat	Pover/Tribun	
	10 June, 2021	Bincang Baku	komunitas	163	Facebook	DITOLAK , tidak diterima untuk kegiatan pembuatan	Pover/Tribun	
	28 June, 2021	Tribun Success Story	gagap	90	Facebook	DITERIMA , diterima untuk kegiatan yang dibuat	Pover/Tribun	
	22 January, 2021	Event Public	Tiga Lembaga Kemitraan Bina Keluarga Sejahtera	670	Facebook	Melunggu , ...	Pover/Tribun	

• Uploud Gambar- Thumbnail format .JPG
 • Kegiatan dapat diedit, silahkan memohon pada MEDIA PELAKSANA pada kolom kegiatan
 • Daftar kegiatan dapat dihapuskan berdasarkan waktu pelaksanaan terdahulu

[Add Event](#)

Gambar 4.19 Halaman Daftar Kegiatan yang Dibuat



HOME NEWS EVENT NETWORK ABOUT Search... example: Tribun

Pencarian tribun mendapatkan hasil :

Tribun_Redaksi	Pelaksanaan:5 February, 2021	Youtube	Kategori: Meja Redaksi	Edisi keadaan terkini dari devisi redaksi yang meliputi berita yang tren dan memuncuk untuk dibahas pada berita elektronik	156 Peserta	Link : https://youtu.be/ES_fYMV9pIM
----------------	------------------------------	---------	------------------------	--	-------------	--

Gambar 4.20 Halaman Pencarian Data Kegiatan

4.3.2 Melakukan Pemrograman

Pada tahap ini menunjukkan hasil dari pembuatan aplikasi dari dalam pengembang dalam melakukan pemrograman. Tampilan dan fungsionalitas yang ada diterapkan di tahap ini, dalam implementasi berupa kode dan program dalam menjalankan aplikasi yang sedang dibangun oleh pengembang.

a. Login

Tabel 4.22 Source Code login

Source Code Login

```

<h1>Login PT.Manado Media Grafika</h1>
</center>
</div><div class="card-body">
    <form action="" method="post"><center>
        {% csrf_token %}
        <div class="mb-3">
<label for="username" class="form label">Username</label>
<input type="text" class="form-control" id="username"
name="username"></div>
<div class="mb-3"><label for="password" class="form-
label">Password</label>
<input type="password" class="form-control" id="password"
name="password"></div> <div>
<div class="mb-3"><button style="margin-top: 1%;" type="submit"
class="btn"> <h2>MASUK</h2></button> </div>
</div>
</center>
</form>
</div>
@unauthenticated_user
def loginPage(request):
    if request.method == 'POST':
        username = request.POST.get('username')
        password = request.POST.get('password')
        user = authenticate(request, username=username,
password=password)
        if user is not None:
            login(request, user)

```

Source Code Login

```

        return redirect('adm')
    else:
        messages.info(request, 'Username atau password
salah')
    konteks = {}
    return render(request, 'registration/Login.html', konteks)

```

b. Pimpinan

Tabel 4.23 Source Code Beranda Pimpinan
Source Code Beranda Pimpinan

```

<center><h3>
    Konversi Laporan Kegiatan Bulanan</h3>
    <a style="float: right; font-size: large; margin-bottom: 1%;"
href="{% url 'keluar' %}"><button>Keluar</button></a><form
action="http://tribunmanadoevent.xyz/export/xls/"method="post">{%
csrf_token %}Pada
<input type="month" name="date_min" id="date ">
    Sampai<input type="month" name="date_max" id="date2">
        <button type="submit" style="background-color: #0d6efd;
color: white; padding: 12px;" >KONVERSI LAPORAN
</button></form>{{text}}
    </center>{{Atasan.ss}}
    <center><table style="margin-left: 20px;" <thead>
<tr><th>Media Pelaksanaan</th><th>Penerbit</th><th>Status</th></tr>
    </thead><tbody>{% for Atasan in pelaksanaan %}<tr>
<td>{{Atasan.Pelaksanaan_id}}</td><td>{{Atasan.penerbit}}</td>
<td>{{Atasan.status}}</td></tr>
        {% endfor %} </tbody>
    </table>
</center><br>

```

Source Code Beranda Pimpinan

```

    {% for Atasan in pp %}
<div style="margin-top: 5%;" class="coupon"><center>{% if
Atasan.cover %}{% endif %}</center><div
class="container" style="background-color:white;max-width: 100%;">
    <center><h3><b>{{
Atasan.Mediapelaksana}}</b></h3></center></div><div
class="container"><p>Pelaksanaan: <span class="promo">{{
Atasan.waktu }}</span></p><p class="expire">Platform: {{
Atasan.sumber }} </p></div>
    </div>
    {% endfor %}
@login_required(login_url=settings.LOGIN_URL)
@allowed_users(allowed_roles=['pimpinan'])
def atasan_home(request):
    pp= Pelaksanaan.objects.filter().order_by('-waktu')[:4]
    plksna =validasidata.objects.order_by('status')[:9]
    konteks ={
        'pelaksanaan' : plksna,
        'pp' : pp,
    }
    return render (request, 'Atasan.html', konteks)

```

c. Administrator

Tabel 4.24 Source code Beranda Administrator

Source code Beranda Administrator

```

<table style="margin-left: 20px;" class="table table-bordered table-
striped">
<thead style="background-color: blanchedalmond;"> <th>Thumbnail</th>
    <th>Tanggal Event</th>
    <th>Nama Kegiatan</th>
    <th>Media
pelaksana</th><th>Partisipasi</th>
<th>Keterangan</th>
<th>Status</th>
    </tr></thead><tbody>
    {% for kegiatan in valid %}
<tr><td>{% if kegiatan.Pelaksanaan_id.cover %}

```

Source code Beranda Administrator

```


    {% endif %}</td><td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.waktu|date:"j F, Y"
}}</td><td>{{kegiatan.Pelaksanaan_id.Informasi_id}}</td>
    <td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.Mediapelaksana }}</td>
<td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.jumlahpartisipasi }}</td>
<td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.sumber }}</td>
<td> <center> <a href="{% url 'validasi' kegiatan.id %}"><span>{{
kegiatan.status
}}</span>
,
<span>{{kegiatan.pesan}}</span></a></center></td> {% endfor %}
    </tr></tbody></table>
@login_required(login_url=settings.LOGIN_URL)
@admin_only
def admin_home(request):
    valid = validasidata.objects.filter().order_by('status')[:35]
    plksna =Pelaksanaan.objects.all()[:10]
    konteks ={
        'pelaksanaan' : plksna,
        'valid' : valid,
    }
    return render (request, 'adminstrator/Admin.html', konteks)

```

Tabel 4.25 Source code Tambah Kategori
Source code Tambah Kategori

```

<div class="container" style="color: black;" >
<div class="row" style="background-color: white;">
<div style="margin-left: 140px;" class="col-md-4">
  <div>{% for editkegiatan in kat %}
<h3>{{ editkegiatan }}</h3>
{% endfor %}
</div></div>{% if pesan %}
  <div class="alert alert-success">{{ pesan }}</div> {% endif %}
  <div style="margin-left: 230px;" class="col-md-4">
<form action="" method="post">
  <center>
{% csrf_token %}
{{ forms.as_p }}
</center><button class="btn btn-primary">Simpan Kegiatan</button>
</form>
</div>
</div>
</div>
@login_required(login_url= settings.LOGIN_URL)
@allowed_users(allowed_roles=['admins'])
def editkegiatan(request):
    if request.POST: form2 = Formcategory(request.POST)
        if form2.is_valid():
            form2.save()
            form2 = Formcategory()
            editK = Informasi.objects.all()
            pesan = "kategory berhasil Ditambahkan"
konteks = {
            'forms' : form2,
            'pesan' : pesan,
            'kate': editK,
        } return render(request, 'administrator/editkat.html',
konteks)
    else:
form = Formcategory()
editK = Informasi.objects.all()
    konteks = {

```

Source code Tambah Kategori
<pre> 'forms' : form, 'kat': editK, }return render(request, 'adminstrator/editkat.html', konteks) </pre>

Tabel 4. 26 Source code Ubah Kategori

Source code Ubah Kategori
<pre> <div class="container" style="color: black;" > <div class="row" style="background-color: white;"> <div> {% for message in messages %}{% if message %} <div class="alert alert-success">{{ message }}</div> {% endif %} {% endfor %}</div> <div class="col-md-6"> <form action="{% url 'ubahkat' kategori.id %}" method="post"> {% csrf_token %} {{ form.as_p }} <button class="btn btn-primary">Simpan kegiatan</button> <button style="margin-top: 25px;" class="btn btn-danger">Hapus Kegiatan</button> </form> </div> </div> </div> @login_required(login_url= settings.LOGIN_URL) @allowed_users(allowed_roles=['admins']) def ubah_kategori(request, id_kategori): </pre>

Source code Ubah Kategori

```

kategori = Informasi.objects.get(id=id_kategori)
template = 'adminstrator/ubahkat.html'

if request.POST:
    form = Formcategory(request.POST, instance=kategori)
    if form.is_valid():
form.save()messages.success(request,"Kegiatan                berhasil
diperbaharui. Silahkan tekan Tombol X untuk kembali ke halaman
Event") return redirect('ubahkat',id_kategori=id_kategori)
else: form = Formcategory(instance=kategori)
konteks = {
    'form':form,
    'kategory':kategori, }
return render(request, template, konteks )

```

Tabel 4.27 Source code Ganti Status

Source code Ganti Status

```

<div class="col-md-4">
    {% for message in messages %}
        <div class="alert alert-success">{{ message }}</div>
    {% endfor %}
    <form action="{% url 'validasi' kegiatan.id %}"
method="post" >
        {% csrf_token %}
        {{ form.as_p }}
        <button class="btn btn-primary">Simpan
Status</button>
    </form>
</div> <p>
    <li > Data </li>
    <li > Data tidak boleh ada yang kosong</li>
    <li > Data kegiatan yang belum selesai atau kosong dapat
mengisi dengan "0"</li>
    </p>
    <a class="btn btn-danger"
href="http://tribunmanadoevent.xyz/adm/">kembali</a>
</div>

```


Source code Ganti Status

```
@login_required(login_url=settings.LOGIN_URL)
@admin_only
def admin_home(request):
    valid = validasidata.objects.filter().order_by('status')[:35]
    plksna =Pelaksanaan.objects.all()[:10]
    konteks ={
        'pelaksanaan' : plksna,
        'valid' : valid,
    }
    return render (request, 'adminstrator/Admin.html', konteks)
```

d. *Event Organizer*

Tabel 4.28 Source code Beranda Event Organizer

Source code Beranda Event Organizer

```
{% for infokegiatan in informasi %}
    <div style="margin-bottom: 10px;" class="coupon">
        <div class="container" >
            {% if tics == infokegiatan.waktu %}
                <center><h3><span class="dots" style="margin-right:
15%;"></span> TERLAKSANA</h3></center>
            {% else %}
                <center><h3><span class="dots" style="margin-right:
15%;"></span> TERJADWAL</h3></center>
            {% endif %}

        </div>
        <center>
            {% if infokegiatan.cover %}
                
            {% endif %}
        </center>
        <div class="container" style="background-color:white;max-
width: 100%;">
            <center>
```

```

        <h3><b>{{ infokegiatan.Mediapelaksana }}</b></h3>
    </center>
</div>
<div class="container">
    <p>Pelaksanaan: <span class="promo">{{ infokegiatan.waktu
}}</span></p>
    <p class="expire">Platform: {{ infokegiatan.sumber }} </p>
</div>
</div>
def UserEditProfile(request):
    if request.method == 'POST':
        form = PasswordChangeForm(data = request.POST, user =
request.user)
        Info =Pelaksanaan.objects.filter().order_by('-waktu')
        ticks = time.asctime( time.localtime(time.time()) )
        valid = validasidata.objects.all()

        if form.is_valid():
            form.save()
            update_session_auth_hash(request, form.user)
            args = {
                'informasi' : Info,
                'tics' : ticks,
                'vs' :valid,
            }
            return render(request,
'eventorganizer/infokegiatan.html', args)
        else:
            form = PasswordChangeForm(user=request.user)
            args = {
                'form':form
            }
            return render (request, 'registration/edituser.html', args)

```

Tabel 4.29 Source code Tampilan Daftar kegiatan
Source code Tampilan Daftar kegiatan

```

<table style="margin-left: 20px;" class="table table-bordered table-
striped"><thead>
<tr style="background-color: blanchedalmond;">
  <th>Thumbnail</th>
  <th>Tanggal Event</th>
  <th>Nama Kegiatan</th>
  <th>Media pelaksana</th>
<th>Partisipasi</th>
<th>Keterangan</th>
<th>Status</th>
<th>Pembuat</th>
  <th>Action</th></tr></thead>
<tbody>{% for kegiatan in valid %}
{% if kegiatan.penerbit == user.username %}<tr>
  <td>{% if kegiatan.Pelaksanaan_id.cover
%}

{% endif %} </td>
  <td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.waktu|date:"j F, Y" }}</td>
<td>{{kegiatan.Pelaksanaan_id.Informasi_id}}</td>
<td><a href="{% url 'ubahkegiatan' kegiatan.Pelaksanaan_id_id %}">{{
kegiatan.Pelaksanaan_id.Mediapelaksana }}</a> </td>
<td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.jumlahpartisipasi }}</td>
<td>{{ kegiatan.Pelaksanaan_id.sumber }}</td><td><span>{{
kegiatan.status}}</span><span>{{kegiatan.pesan}}</span></td> <td>{{
kegiatan.penerbit }}</td>
<td><button><a href="{% url 'hapus_kegiatan'
kegiatan.Pelaksanaan_id.id %}"></a></button>
</td></tr>{% endif %}{% endfor %}</tbody>
</table>

@login_required(login_url= settings.LOGIN_URL)
@allowed_users(allowed_roles=['EO'])
def jadwal(request):

    plksna =Pelaksanaan.objects.all()[:25]

```

Source code Tampilan Daftar kegiatan

```

valid = validasidata.objects.filter().order_by('-
Pelaksanaan_id')
konteks = {
    'pelaksanaan' : plksna,
    'valid' : valid,
}
return render (request, 'eventorganizer/daftar.html', konteks)

```

Tabel 4.30 Source code Tambah Kegiatan
Source code Tambah Kegiatan

```

<div class="container" style="color: black;" >
    <div class="row" style="background-color: white;">
        <div class="col-md-4">
            {% if pesan %}
                <div class="alert alert-success">{{ pesan
}}</div>
            {% endif %}
            <form          action=""          method="post"
enctype="multipart/form-data" >
                {% csrf_token %}
                {{ forms.as_p }}
                <div          class="input-group          date"
id="datetimepicker1" data-target-input="nearest">
                    {{ form.date }}
                    <div class="input-group-append" data-
target="#datetimepicker1" data-toggle="datetimepicker">
                        <div          class="input-group-text"><i
class="fa fa-calendar"></i></div>

```

Source code Tambah Kegiatan

```

        </div>
    </div>
    <button class="btn btn-primary">Simpan
Kegiatan</button>
    </form>
</div>
</div>
</div>
@login_required(login_url= settings.LOGIN_URL)
@allowed_users(allowed_roles=['EO'])
def tambah_kegiatan(request):
    if request.POST:
        form = FormNews(request.POST, request.FILES)
        if form.is_valid():
            kegiatan = form.save()
            form = FormNews()
            validasi = validasidata()
            validasi.Pelaksanaan_id_id = kegiatan.id
            validasi.status = 'Menunggu'
            validasi.pesan = '...'
            validasi.penerbit = request.user.username

            validasi.save()

            pesan = "Kegiatan berhasil disimpan. mohon untuk kembali
megecek validasi yang dilakukan oleh admin"
            konteks = {
                'forms' : form,
                'pesan' : pesan,
            }
            return render(request,
'eventorganizer/tambahev.html', konteks)
        else: form = FormNews()
            konteks = {
                'forms' : form, }
            return render(request, 'eventorganizer/tambahev.html', konteks)

```

Tabel 4.31 Source code Edit Kegiatan

Source code Edit Kegiatan
<pre> <div>{% for message in messages %} {% if message %}<div class="alert alert-success">{{ message }}</div> {% endif %} {% endfor %}</div> <li style="margin-right: 750px;"> Harap kembali memasukan waktu pelaksanaan kegiatan <li style="margin-right: 750px;"> Harap tidak mengosongkan data inputan <li style="margin-right: 750px; margin-bottom: 20px;"> Data Gambar tidak perlu dimasukan kembali jika sudah benar <div class="col-md-6"> <form action="{% url 'ubahkegiatan' kegiatan.id %}" method="post"enctype="multipart/form-data"> {% csrf_token %} {{ form.as_p }} <button class="btn btn-primary">Simpan Kegiatan</button></form> </div> @login_required(login_url= settings.LOGIN_URL) @allowed_users(allowed_roles=['EO']) def ubah_kegiatan(request, id_jadwal): kegiatan = Pelaksanaan.objects.get(id=id_jadwal) template ='eventorganizer/editkegiatan.html'if request.POST: form = FormNews(request.POST,request.FILES, instance=kegiatan) if form.is_valid(): form.save()messages.success(request,"Kegiatan berhasil diperbaharui. Silahkan tekan Tombol X untuk kembali ke halaman Event")return redirect('ubahkegiatan',id_jadwal=id_jadwal) else: form = FormNews(instance=kegiatan) konteks = { 'form':form, 'kegiatan':kegiatan, } return render(request, template , konteks) </pre>

Tabel 4.32 Source code Hapus Kegiatan

Source code Hapus Kegiatan
<pre> <button> </button> def hapus_kategori(request, id_kategori): Kegiatan = Informasi.objects.filter(id=id_kategori) Kegiatan.delete() messages.success(request,"Kategori Berhasil dihapus!") return redirect ('/kategori') </pre>

4.3.3 Pengujian

Proses pengujian atau uji coba pada aplikasi dan fungsi yang berjalan, berdasarkan kesesuaian dengan kebutuhan dan faktor penyusun fungsionalitas dalam aplikasi, yang meliputi pengujian unit, sistem, dan *user acceptance testing* yang mengarahkan pada aplikasi yang berjalan dengan baik.

a. Pengujian unit

Tabel 4.33 Pengujian Unit

Operasi	Deskripsi
display_Kegiatan()	Menampilkan data kegiatan pada <i>home event organizer</i>
display_kategori()	Menampilkan data kegiatan pada <i>home administrator</i>
Display_validasi()	Menampilkan validasi persetujuan kegiatan.
Tambah_kegiatan()	Memasukan data kegiatan baru pada <i>form</i> kegiatan
Edit_Kegiatan()	Mengedit data kegiatan yang dimana data inputan sudah ada

Hapus_Kegiatan()	Menghapus data kegiatan yang gagal dan ditolak validasi
Tambah_Kategori()	Memasukan data kategori baru pada <i>form</i> kegiatan
Edit_Kategori()	Mengedit data kategori yang dimana data inputan sudah ada
Hapus_Kategori()	Menghapus data kategori yang gagal dan ditolak validasi
Validasi_kegiatan()	Memberikan validasi persetujuan kepada pengguna Eo dalam menyelenggarakan kegiatan.
Pencarian_kegiatan()	Menampilkan hasil pencarian data kegiatan yang dilaksanakan.
Export_Kegiatan()	Mengekspor laporan kegiatan dalam bentuk <i>Excel</i>

b. Pengujian seluruh aplikasi

Tabel 4.34 Pengujian Seluruh Aplikasi

Kasus Uji	Pengujian	Hasil yang diharapkan
Melakukan proses <i>login</i>	Menekan tombol masuk pada <i>form login</i>	Pesan ditampilkan “Anda berhasil <i>login</i> ”
Melakukan proses tambah kegiatan	Menekan tombol tambah dan masuk ke form lalu input data dan simpan	Data kegiatan berhasil ditambahkan
Melakukan edit kegiatan	Menekan tombol edit dan masuk ke form, tarik data kegiatan lalu edit dan simpan	Data kegiatan berhasil diperbaharui
Melakukan proses tambah kategori	Menekan tombol tambah dan masuk ke form lalu input data dan simpan	Data kategori berhasil ditambahkan

Melakukan proses validasi kegiatan	Menekan tombol untuk ubah status kegiatan yang dilakukan oleh admin	Data berhasil divalidasi
Mengekspor laporan kegiatan kedalam excel	Menekan tombol <i>export</i> ke excel	Proses <i>export</i> laporan ke excel berhasil

c. Pengujian pengguna

Hasi dari pengujian pada user yang akan menggunakan aplikasi dari aplikasi Website Pengelolaan Kegiatan *Webinar* pada PT. Manado Media Grafika yang dilakukan oleh pimpinan, administrator, *event organizer*.

d. Hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa semua fungsi telah berjalan dengan baik dan aplikasi berhasil dibuat sesuai dengan studi kasus PT. Manado Media Grafika yang sudah di uji oleh pihak perusahaan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil terkait Kerja Praktik adalah :

1. Aplikasi dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu dapat memajemen kegiatan, menjadikan wadah perencanaan ide dan media informasi kegiatan *webinar*, dan penjadwalan menjadi teratur, serta laporan hasil kegiatan menjadi sinkron dan dapat direkap ulang oleh pimpinan hasil kegiatan tersebut.
2. Aplikasi berhasil dan dapat dijalankan dengan baik untuk fungsi-fungsi serta dapat menyelesaikan permasalahan dalam studi kasus perusahaan PT. Manado Media Grafika.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan terkait dengan pengembangan aplikasi oleh developer untuk masa depan agar dapat diperbaiki dan lebih dikembangkan ide dan gagasan dalam pembaharuan aplikasi tersebut menjadi lebih baik dari sebelumnya, yaitu:

1. Saran yang dapat dibuat yaitu pada pengembangan aplikasi pada *interface* yang lebih kreatif dan hidup agar lebih menarik dan lebih interaktif
2. Saran yang dapat dibuat juga berupa tambahan satu *user* pengguna yang dapat akses untuk melihat secara live kegiatan dilangsungkan yang dapat diakses oleh orang diluar PT. Manado Media Grafika

DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Company*, "Website Tribun Manado" PT. Manado Media Grafika. <https://www.tribunnews.com/> (accessed Sept. 02, 2021).
- [2] *Company*, "About Us," Tribunnews. <https://m.tribunnews.com/about> (accessed Sept. 11, 2021).
- [3] M. T. Ir. Ira Brunchilda Hubner, *et al.*, Cara Mudah Menyelenggarakan Webinar Yang Sukses. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021.
- [4] Putut Pamilih Widagdo, *et al.*, "Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman," Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, vol. 3, no. No 2 Desember, p. 5, 2018.
- [5] M. Saifudin, Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis. Bandung: Deepublish, 2014.
- [6] A. Solichin, Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Jakarta: Budi Luhur, 2016.
- [7] A. K. Rahmatika, "Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web," *ptiik.ub*, vol. 4 NO 8(2020), p. 9, 2020.
- [8] *Django*, "DjangoThe web framework for perfectionists with deadlines," *Django*. <https://www.djangoproject.com/> (accessed Sept. 21, 2021).
- [9] W. Komputer, Panduan Belajar MySQL Database Server. Jakarta Selatan: Media Kita, 2010.
- [10] N. Daoust, *UML Requirements Modeling for Business Analysts*. USA: Technics Publications, 2012.
- [11] W. B. Frakes, *et al.*, "Case Study of a Method for Reengineering Procedural Systems into OO Systems," *Lecture Notes in Computer Science*, USA, 2014.
- [12] N. Khurana. *et al.*, "A Novel Technique For Generation and Optimization of Test Cases Using Use Case, Sequence, Activity Diagram and Genetic Algorithm," *Journal of Software*, pp. 242-250, 2015.
- [13] L. C. Team, "4 Phases of Rapid Application Development Methodology," Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/blog/rapid-application-development-methodology> (accessed Oct. 03 Oktober 2021).
- [14] Syafnidawaty, "OBSERVASI," Universitas Raharja. <https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/> (accessed Sept. 20, 2021).
- [15] T. news, "Materi tentang Wawancara: Ini Tahapan-tahapan sebelum] Melakukan Wawancara," *Tribunnews.com*. <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/06/03/materi-tentang-wawancara-ini-tahapan-tahapan-sebelum-melakukan-wawancara> (accessed oct. 04, 2021).

LAMPIRAN A

WAWANCARA

Pertanyaan yang sudah ditanya pada PT. Manado Media Grafika

1. Aktivitas apa yang biasa dilakukan oleh PT. Manado Media Grafika ?

Biasanya perusahaan kami melaksanakan aktivitas pembuatan media berita dan koran yang dimana perusahaan kami terbagi atas 2 divisi yaitu bagian bisnis dan redaksi. Untuk bisnis biasanya mengolah keuangan, *sponsorship*, periklanan, perencanaan kegiatan *online*, percetakan dan kerja sama mitra. Selain itu divisi bisnis biasanya tidak boleh bersangkut atau berhubungan dengan divisi satunya dikarenakan divisi satunya adalah redaksi yang dimana kebebasan dan fakta tidak boleh dimanipulasi, bersifat aktual dalam pembuatan berita. Pada redaksi meliputi proses pembuatan berita yang update baik pada koran maupun team *online*, selain itu juga terdapat editor video untuk berita *online*

2. Berapa lama jam kerja yang ada di perusahaan ini ?

Untuk jam kerja divisi bisnis jam 8 pagi sampai jam 5 sore sedangkan untuk redaksi tidak memiliki batas waktu dikarenakan 1x 24 jam ditentukan oleh target dari setiap pekerja di redaksi

3. Kenapa terbagi menjadi 2 bagian untuk stuktur perusahaan?

Agar tidak ada konspirasi yang dimana divisi bisnis yang mengatur berita apa yang akan dimunculkan, juga dapat memanipulasi fakta yang akan dibuat menjadi berita

4. Apakah PT. Manado Media Grafika memiliki cabang perusahaan?

Tidak, dikarenakan perusahaan kami sendiri sudah merupakan percabangan dari PT. Tribun Digital Online yang dimana adalah anak perusahaan dari Kompas yang tersebar di daerah-daerah dengan nama perusahaan yang beragam.

5. Apakah perencanaan kegiatan yang akan dibuat akan berkaitan dengan pihak redaksi dikarenakan perencanaan kegiatan bersifat *online*?

Pada perencanaan kegiatan perusahaan sebut sebagai *event organizer* (EO). Untuk kegiatan memang dilakukan online seperti berita akan tetapi EO hanya memodelkan bentuk kegiatan berupa sponsorship dan kerja sama pembicara narasumber. Pada proses kegiatan berlangsung memberikan fakta berupa pengetahuan dan pendapat berdasarkan pengalaman seseorang narasumber yang menjadi pembicara. Jadi kesimpulannya tidak memiliki kaitan dengan pemberitaan berita

6. Apakah ada kesulitan atau masalah yang dialami perusahaan yang dapat menjadi faktor penghambat pekerjaan

Perancangan kegiatan Pengelolaan kegiatan biasanya direncanakan *event organizer* (EO) dan dimasukkan dalam kontrak yang disetujui oleh pimpinan yang diwakilkan ke admin. Pengelolaan meliputi kegiatan pembuatan informasi , pembuatan lomba ,dan pengumuman yang dilaksanakan oleh tribun. tetapi sering kali tidak teratur dan terencana dengan baik dikarenakan hanya beberapa pihak yang merencanakan kegiatan baru, informasi menjadi tidak sinkron dan berantakan, tidak memiliki tempat sebagai media informasi untuk publik, EO kami sering kali binggung dalam menyimpan ide dan perencanaan sebelum akan dimasukkan ke admin, pimpinan tidak dapat memonitori dan memeriksa kembali kegiatan dikarenakan pimpinan hanya mendapatkan laporan secara keseluruhan dan penjelasan hanya diadakan saat rapat serta kegiatan yang direncanakan banyak tidak teratur dan berantakan.

7. Bagaimana proses kegiatan direncanakan?

Proses kegiatan dilakukan oleh EO yang dimana perancangan yang dilakukan awalnya menentukan tema yang akan diambil dan judul kegiatan serta narasumber. Biasanya proses tersebut melibatkan data-data yang pernah dilakukan sukses dengan penonton yang banyak atau kegiatan yang mengandung kegunaan untuk diinformasikan

8. Apakah pimpinan menyetujui untuk pelaksanaan kegiatan tersebut? Jika tidak, jelaskan standarisasi yang ada untuk kegiatan tersebut disetujui? Pimpinan memberikan wewenang bagi admin untuk mengatur pengelolaan pada kegiatan yang akan dilaksanakan dan pemeriksaan kembali. Standarisasi meliputi tidak memiliki unsur menyimpang dari norma-norma, narasumber sudah menyetujui untuk dilaksanakan kegiatan tersebut serta waktu yang tidak bertubrukan. Dilaksanakan pada platform yang mendukung perusahaan atau memiliki akun resmi secara *official*.

LAMPIRAN B

USER ACCEPTANCE TEST

Berikut merupakan hasil dari pengujian pada user yang akan menggunakan aplikasi dari aplikasi Website Pengelolaan Kegiatan Webinar Pada Pt Manado Media Grafika yang dilakukan oleh Pimpinan

Tabel B.1 Hasil Testing

No	Pertanyaan	Response	
		Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh perusahaan	✓	
2	Apakah Masalah yang ada dalam perusahaan dapat diselesaikan dengan baik	✓	
3	Pengguna pada PT. Manado media grafika dapat menggunakan dengan mudah	✓	
4	Pengguna dapat membuat laporan kegiatan berdasarkan waktu yang diatur langsung	✓	
5	Dapat memonitori dan melihat kegiatan yang berlangsung oleh pembuat kegiatan	✓	
Saran: Tampilan diperhalus, Kreatif dan menarik. baik			

Pimpinan


 Risdanto T

Berikut merupakan hasil dari pengujian pada user yang akan menggunakan aplikasi dari aplikasi Website Pengelolaan Kegiatan Webinar Pada Pt Manado Media Grafika yang dilakukan oleh Admin

Tabel B.3 Hasil Testing

No	Pertanyaan	Response	
		Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh perusahaan	✓	
2	Apakah Masalah yang ada dalam perusahaan dapat diselesaikan dengan baik	✓	
3	Pengguna pada PT. Manado media grafika dapat menggunakan dengan mudah	✓	
4	Pengguna dapat membuat laporan kegiatan berdasarkan waktu yang diatur dan dapat dipertanggung jawabkan oleh pimpinan	✓	
5	Dapat memberikan izin untuk kegiatan dapat dilaksanakan dengan mudah	✓	
Saran: ~			

Admin



ALDI Ponge

Berikut merupakan hasil dari pengujian pada user yang akan menggunakan aplikasi dari aplikasi Website Pengelolaan Kegiatan Webinar Pada Pt Manado Media Grafika yang dilakukan oleh *Event organizer*

Tabel B.1 Hasil Testing

No	Pertanyaan	Response	
		Ya	Tidak
1	Apakah Aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh perusahaan	✓	
2	Apakah Masalah yang ada dalam perusahaan dapat diselesaikan dengan baik	✓	
3	Pengguna pada PT. Manado media grafika dapat menggunakan dengan mudah	✓	
4	Pada pembuatan kegiatan dapat dibuat dengan mudah pada perancangan kegiatan Tribun manado	✓	
5	Pihak user dapat terbantu dalam menemukan ide dan gagasan kegiatan	✓	
6	Apakah dalam penggunaan aplikasi memiliki kendala yang dapat membuat kesulitan dalam mengakses		✓
Saran: -			

Event Organizer



Hendrik Sumedap