

**SISTEM INFORMASI PENJADWALAN *TALK SHOW* DI RADAR
LAMPUNG TV MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* LARAVEL**

(Skripsi)

Oleh
FEBRIANI



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRACT

INFORMATION SYSTEM FOR SCHEDULING ACTIVITIES WITH DATA COLLECTION TALK SHOW IN RADAR LAMPUNG TV

by

FEBRIANI

The problem of this research was difficulty of the process at scheduling activities and making data reports on the talk shows, that process are done by manually in Radar Lampung TV. The Talk Show Sheduling Information System is a solution for the problem at difficulty process of scheduling. The purpose of this research was to determine the effect at scheduling information system with data collection of the talk shows based on user requirements. The Talk Show Sheduling Information System was developed by using the Extreme Programming (XP) method with the PHP programming language and use too the Laravel Framework. After the information system has been developed and the next step to do is a User Acceptance Testing (UAT) on The Talk Show Sheduling Information System. The test results show the level of acceptance from users included in the category strongly agree. This is evident from the percentage of respondents receiving at 81.25%.

Keywords: information system, schedule, laravel, extreme programming

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENJADWALAN KEGIATAN DENGAN PENDATAAN *TALK SHOW* DI RADAR LAMPUNG TV

Oleh

FEBRIANI

Masalah dalam penelitian ini adalah sulitnya proses penjadwalan kegiatan dan pembuatan laporan data *talk show* yang dilakukan secara manual di Radar Lampung TV. Sistem Informasi Jadwal *Talk Show* (SIJATA) hadir sebagai solusi dari masalah sulitnya proses penjadwalan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* terhadap kebutuhan pengguna. SIJATA dikembangkan dengan metode *Extreme Programming* (XP) dan bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework* Laravel. Setelah sistem selesai dikembangkan selanjutnya dilakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap Sistem Informasi Jadwal *Talk Show*. Hasil pengujian menunjukkan tingkat penerimaan pengguna termasuk ke dalam kategori sangat setuju, hal tersebut terbukti dari persentase penerimaan responden sebesar 81,25%.

Kata kunci: sistem informasi, jadwal, laravel, *extreme programming*

**SISTEM INFORMASI PENJADWALAN KEGIATAN DENGAN PENDATAAN
TALK SHOW DI RADAR LAMPUNG TV**

Oleh

FEBRIANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI PENJADWALAN
KEGIATAN DENGAN PENDATAAN
TALK SHOW DI RADAR LAMPUNG TV**

Nama Mahasiswa : **Febriani**

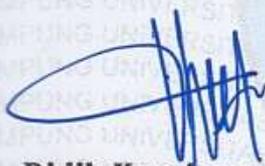
Nomor Pokok Mahasiswa : **1517051003**

Jurusan : **Ilmu Komputer**

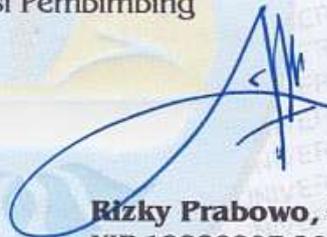
Fakultas : **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

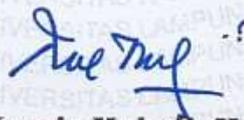


Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004



Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.
NIP 19880807 201903 1 011

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer

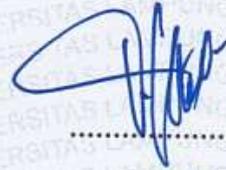


Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc.
NIP 19640616 198902 1 001

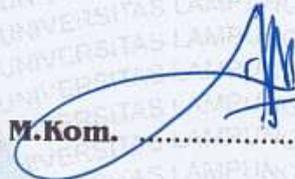
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

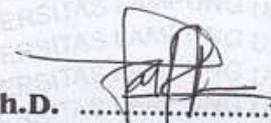
Ketua : Didik Kurniawan, S.Si., M.T.



Sekretaris : Rizky Prabowo, S.Kom., M.Kom.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Favorisen R. Lumbanraja, Ph.D.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Drs. Suratman, M.Sc.
NIP 19640604 199003 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 4 September 2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Febriani
NPM : 1517051003
Jurusan : Ilmu Komputer
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan dengan Pendataan *Talk Show* di Radar Lampung TV” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Oktober 2019

Penulis,



Febriani
NPM 1517051003

RIWAYAT HIDUP



Febriani lahir di Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara pada tanggal 06 Februari 1997. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Sehyul Fikri dan Ibu Ruslaini.

Peneliti memperoleh pendidikan dasar di SD Negeri 1 Dwikora, Kecamatan Bukit Kemuning yang diselesaikan pada tahun 2009. Kemudian peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Al-Kautsar Bandar Lampung pada Tahun 2012. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA AL-Kautsar Bandar Lampung pada Tahun 2015. Tahun 2015 peneliti diterima sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Tahun 2018, peneliti melaksanakan Kerja Praktik (KP) di Radar Lampung TV PT. Radar Lampung Visual Bandar Lampung. Pada bulan Juli 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kebangsaan (KKN-K) di Desa Braja Luhur, Kecamatan Braja Slebah, Kabupaten Lampung Timur.

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

Ayah dan Ibuku yang sangat kucintai, yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan, pengorbanan, nasihat yang tiada henti untuk kesuksesanku. Terimakasih selama ini telah membesarkan, mendidik, menjaga, melindungi dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan yang tak terbalaskan.

Kakakku Aini yang selalu memberikan semangat serta bantuan dalam menyelesaikan karya ini.

Teman-teman yang selalu mendoakan dan mengiringi usahaku.

Almamater Tercinta Universitas Lampung.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya"

(Q.S. Al-Baqarah : 286)

"Berdoalah (mintalah) kepadaKu (Allah SWT), Pastilah aku kabulkan
untukmu"

(Q.S. Al-Mukmin : 60)

"Rumus lama: Bersyukur = kebahagiaan"

(Febriani)

SANWACANA

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan dengan Pendataan *Talk Show* di Radar Lampung TV”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dan memberikan bantuan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T., selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Rizky Prabowo, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II dan Bapak Favorisen R. Lumbanraja, Ph.D., selaku Pembahas yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, kritikan, saran, serta bantuan selama penyelesaian skripsi ini. Terimakasih pula kepada:

1. Bapak Prof Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Suratman, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.

4. Bapak Febi Eka Febriansyah, S.T., M.T., sebagai pembimbing akademik selama penulis menjadi mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Lampung.
5. Seluruh dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung atas ilmu dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis.
6. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang telah membantu dalam segala administrasi di kampus.
7. Bapak Adi Kurniawan selaku pimpinan Radar Lampung TV yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di perusahaan tersebut.
8. Bapak Muhammad Aminin, S.Si., M.T.I selaku Manager Teknik Radar Lampung TV yang telah memberikan bimbingan dan pendampingan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian.
9. Pegawai Radar Lampung TV yang telah berkenan mengisi kuisioner sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
10. Rizki Ahmad Muzakir terimakasih untuk tidak pernah lelah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, memberikan semangat, waktu dan tenaga. Semoga seterusnya seperti ini.
11. Sahabatku seperjuangan Necia dan Monica yang selalu mendengar keluh kesah, membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita selalu menjadi sahabat sampai ke Jannah-nya.
12. Sahabatku dari SMA Novia dan Ika terimakasih atas dukungannya selama ini. Semoga kita selalu menjadi sahabat sampai ke Jannah-nya.

13. Teman-teman seperjuangan dibangku kuliah, seluruh rekan Ilmu Komputer angkatan 2015 yang telah bersama kurang lebih 4 tahun. Terima kasih atas kerjasama, dukungan, bantuan, serta doanya selama ini.
14. Keluarga KKN-K (Yan, Fauzan, Made, Titin, Syarif, dan Santi) terimakasih atas pengalaman berharga dan dukungannya.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, 4 September 2019
Penulis

Febriani
NPM 1517051003

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Profil Radar Lampung TV.....	5
B. Sistem Informasi.....	6
C. Data.....	6
D. Penjadwalan.....	7
E. <i>Talk Show</i>	8
F. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	8
1. <i>Use Case Diagram</i>	9
2. <i>Class Diagram</i>	9
G. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	9
H. <i>Database MySQL</i>	10
I. <i>Framework Laravel</i>	11
J. Pengujian <i>Black Box Teting</i>	11
K. Pengujian UAT (<i>User Acceptance Testing</i>)	12
L. Metode Pengembangan Sistem.....	12
M. Proses Penjadwalan <i>Talk Show</i>	14
N. Perbaruan	15
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	18
A. Waktu dan Tempat Penelitian	18
B. Kerangka Penelitian	18

1.	Perumusan Masalah	19
2.	Identifikasi Masalah	19
3.	Tujuan Penelitian	19
4.	Pengumpulan Data	20
5.	Pengembangan Sistem	21
	a. <i>Planning</i>	21
	b. <i>Design</i>	25
	c. <i>Coding</i>	53
	d. <i>Testing</i>	53
6.	Jadwal Penelitian	65
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		66
A.	Implementasi Sistem	66
	1. Halaman <i>Login</i>	66
	2. Halaman <i>Dashboard</i>	67
	3. Halaman Data <i>User</i>	68
	4. Halaman Data <i>MC</i>	68
	5. Halaman Data <i>Narasumber</i>	69
	6. Halaman <i>jadwal talk show</i>	70
	7. Halaman <i>Dashboard (Pegawai)</i>	70
	8. Halaman <i>Lihat Jadwal Talk Show (Pegawai)</i>	71
	9. Halaman <i>Lihat Laporan Narasumber (Pegawai)</i>	72
	10. Halaman <i>Dashboard (Manager)</i>	72
	11. Halaman <i>Laporan Jadwal Talk show (Manager)</i>	73
	12. Halaman <i>Laporan Data MC (Manager)</i>	74
	13. Halaman <i>Laporan Data Narasumber (Manager)</i>	74
B.	Pengujian	75
	1. Pengujian <i>Black Box Testing</i>	75
	2. Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	92
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....		103
A.	Simpulan	103
B.	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		107

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	16
2. Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner	20
3. <i>User Story</i>	21
4. Deskripsi <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Jadwal <i>Talk Show</i>	41
5. Data <i>User</i>	43
6. Data MC.....	43
7. Data Narasumber.....	43
8. Jadwal <i>Talk Show</i>	44
9. <i>Roles</i>	44
10. Kode Pengujian <i>Black Box Testing</i>	54
11. Skenario Pengujian <i>Black Box Testing</i>	55
12. Pengujian <i>Black Box Testing</i>	76
13. Perbaikan Pengujian <i>Black Box Testing</i>	91
14. Bobot Nilai Jawaban	92
15. Interpretasi Skala <i>Likert</i>	93
16. Pertanyaan Kuisisioner	93
17. Jawaban Kuisisioner	94
18. Persentase Jawaban Kuisisioner	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model <i>Extreme Programming</i>	13
2. Proses Penjadwalan <i>Talk Show</i>	14
3. Kerangka Penelitian	18
4. <i>Use Case Diagram</i> Admin	23
5. <i>Use Case Diagram</i> Pegawai	24
6. <i>Use Case Diagram</i> Manajer	25
7. <i>CRC Card</i>	26
8. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>Login Admin</i>	26
9. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>User</i>	28
10. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>MC</i>	29
11. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>Narasumber</i>	30
12. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Jadwal <i>Talk Show</i>	31
13. <i>Activity Diagram</i> Meng-export Data	31
14. <i>Activity Diagram</i> Melihat Grafik	32
15. <i>Activity Diagram</i> <i>Login Pegawai</i>	33
16. <i>Activity Diagram</i> Melihat Jadwal <i>Talk Show</i>	34
17. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data <i>Narasumber</i>	35
18. <i>Activity Diagram</i> Meng-export Data	36
19. <i>Activity Diagram</i> <i>Login Manager</i>	36

20. <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Jadwal <i>Talk Show</i>	37
21. <i>Activity Diagram</i> Meihat Laporan Data MC	38
22. <i>Activity Diagram</i> Melihat Laporan Data Narasumber	39
23. <i>Activity Diagram</i> Melihat Grafik	39
24. <i>Activity Diagram</i> Meng-export Data	40
25. <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi <i>Talk Show</i>	41
26. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	45
27. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i>	46
28. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data <i>User</i>	47
29. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Jadwal <i>Talk Show</i>	47
30. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data MC	48
31. Rancangan <i>Interface</i> Halaman Data Narasumber	49
32. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> (Pegawai).....	49
33. Rancangan <i>Interface</i> Lihat Jadwal <i>Talk Show</i>	50
34. Rancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Dashboard</i> (<i>Manager</i>).....	51
35. Rancangan <i>Interface</i> Laporan Jadwal <i>Talk Show</i>	51
36. Rancangan <i>Interface</i> Laporan Data MC	52
37. Rancangan <i>Interface</i> Laporan Data Narasumber	53
38. <i>Gantt Chart</i>	65
39. Halaman <i>Login</i>	67
40. Halaman <i>Dashboard</i> (Admin)	67
41. Halaman Data <i>User</i> (Admin)	68
42. Halaman Data Master MC (Admin).....	69
43. Halaman Data Master Narasumber (Admin)	69

44. Halaman Jadwal <i>Talk Show</i> (Admin).....	70
45. Halaman Beranda (Pegawai).....	71
46. Halaman Lihat Jadwal <i>Talk Show</i> (Pegawai).....	71
47. Halaman Lihat Laporan Narasumber (Pegawai).....	72
48. Halaman Beranda (<i>Manager</i>)	73
49. Halaman Laporan Jadwal <i>Talk Show</i> (<i>Manager</i>).....	73
50. Halaman Laporan data MC (<i>Manager</i>).....	74
51. Halaman Laporan data narasumber (<i>Manager</i>)	75
52. Grafik Pertanyaan 1	96
53. Grafik Pertanyaan 2	96
54. Grafik Pertanyaan 3	97
55. Grafik Pertanyaan 4	98
56. Grafik Pertanyaan 5	98
57. Grafik Pertanyaan 6	99
58. Grafik Pertanyaan 7	100
59. Grafik Pertanyaan 8	100
60. Grafik Pertanyaan <i>User Acceptance Testing</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Foto Kegiatan.....	108
2. Kuisisioner.....	109

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Radar Lampung TV merupakan televisi lokal di provinsi Lampung. Stasiun televisi ini memfokuskan diri terhadap minat dan keinginan pemirsa di provinsi Lampung. Sebagai televisi lokal tentu Radar Lampung TV ingin diterima di semua lapisan masyarakat Lampung. Guna terwujudnya hal tersebut, maka Radar Lampung TV membuat program acara yang menekankan pada konten lokal dan menyajikan acara secara *live* dan interaktif.

PT. Radar Lampung Visual atau Radar Lampung TV telah berdiri sejak tahun 2008 dan telah banyak menghasilkan berbagai program televisi. Agar program-program tersebut dapat berjalan dengan baik, tentunya Radar Lampung TV membutuhkan sistem penjadwalan dalam setiap kegiatan yang akan dilaksanakan. Tujuan dari adanya jadwal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pegawai dalam merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Radar Lampung TV, diketahui bahwa proses penjadwalan *talk show* masih dilakukan secara manual. Proses penjadwalan ini dilaksanakan dengan menulis jadwal *talk show* sehari-hari pada sebuah papan tulis. Sehingga untuk melakukan penulisan jadwal harus datang langsung ke kantor Radar Lampung TV. Permasalahan lain yang timbul dari bentuk jadwal

tersebut adalah informasi yang statis sehingga perubahan pada informasi jadwal tidak dapat diterima dengan cepat.

Selain informasi yang statis, jadwal yang tersedia tidak memberikan informasi secara detail karena informasi yang ada hanya menunjukkan waktu dan tempat kegiatan. Oleh sebab itu, proses penjadwalan belum terlaksana secara maksimal. Dalam pelaksanaannya penjadwalan yang dilakukan juga belum tersusun secara rapi dan jelas. Terbatasnya ruang pada papan tulis juga menjadi kendala dalam proses penjadwalan. Tidak hanya itu, pendataan informasi mengenai data *talk show* masih dilakukan secara manual. Hal tersebut menyebabkan sulitnya mendapatkan laporan data *talk show* sehingga menjadi kendala dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan uraian tersebut, mengingat pentingnya penjadwalan dan pengelolaan data *talk show* di Radar Lampung TV maka sudah seharusnya penjadwalan dan data *talk show* tersebut dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan adanya sistem informasi penjadwalan dan pendataan *talk show* yang dapat digunakan untuk mempermudah proses penjadwalan dan pendataan *talk show* tersebut. Sistem informasi ini digunakan untuk penjadwalan *talk show* di Radar Lampung TV dengan pendataan *talk show* secara detail. Meliputi judul *talk show*, data narasumber dan sebagainya yang dapat memudahkan para pegawai dalam manajemen penjadwalan kegiatan dan manajemen pengelolaan data *talk show*.

Penelitian terdahulu tentang sistem informasi penjadwalan adalah penelitian Pembangunan Sistem Informasi Penjadwalan Pelatihan Divisi *Training SEAMOLEC* Berbasis *Web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan

kemudahan dalam penjadwalan pelatihan, pengelolaan data, serta penyampaian informasi dan juga meberikan *history* aktivitas divisi yang dapat dipertanggungjawabkan (Ardiansyah & Syani, 2017).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* di Radar Lampung TV?
2. Bagaimana pengaruh sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* terhadap kebutuhan pengguna?

C. Batasan Masalah

1. Sistem informasi ini dibatasi seputar aspek penjadwalan *talk show*, pendataan MC dan pendataan narasumber. Sistem informasi yang akan dibuat dapat digunakan untuk mengelola jadwal *talk show*, mengelola data MC, dan mengelola data narasumber.
2. Sistem informasi ini hanya digunakan untuk penjadwalan *talk show* di Radar Lampung TV. Permasalahan penjadwalan pada sistem informasi ini adalah sulitnya proses penjadwalan *talk show* yang terjadi di Radar Lampung TV.

D. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat sistem informasi pejadwalan dengan pendataan *talk show* berbasis *web* di Radar Lampung TV.

2. Untuk mengetahui pengaruh sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* terhadap kebutuhan pengguna.

E. Manfaat

1. Mempercepat penyaluran informasi jadwal kegiatan kepada pegawai Radar Lampung TV. Dengan sistem informasi ini pegawai yang bekerja diluar kantor dapat dengan mudah mengetahui informasi terbaru jadwal *talk show*.
2. Meningkatkan efisiensi pada proses penjadwalan dan pendataan *talk show*. Penjadwalan dan pendataan *talk show* dapat terselesaikan dengan tepat waktu sesuai dengan jadwal dan tujuan.
3. Meningkatkan analisis dan intelektual dalam pembuatan sistem informasi yang dapat diimplementasikan ke suatu masalah. Dengan adanya pembuatan sistem informasi ini dapat mengasah kemampuan dalam menganalisis dan menyelesaikan suatu masalah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Profil Radar Lampung TV

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan dari perusahaan Radar Lampung TV PT. Radar Lampung Visual, berawal dari Radar Lampung yang saat ini dikenal sebagai media cetak yang memberikan informasi kepada masyarakat. Pada tanggal 2 Februari 2000, Radar Lampung menjadi koran harian umum terbesar. Lahir dari semangat pentingnya ketersebaran informasi hingga ke pelosok-pelosok Lampung, Radar Lampung *group* menjadi pelopor koran lokal di kabupaten.

Dengan seiring kemajuan masyarakat membutuhkan informasi maka hadirlah TV Radar Lampung sebagai media multimedia yang dapat menjangkau masyarakat yang hanya dapat dijangkau dengan siaran TV Radar Lampung. Yang merupakan bagian dari Jawa Post National Network (JPNN).

Radar TV Lampung berada di *Channel* 48 UHF dan memulai siarannya sejak tanggal 18 Oktober 2008. Waktu mengudara dimulai dari pukul 05.00 sampai 23.00 WIB. Radar Lampung TV memiliki jangkauan siaran paling luas karena *tower* pemancarnya berada di posisi paling tinggi di antara TV lokal lainnya dan mempunyai kekuatan daya pancar 5 KW sehingga mampu menembus seluruh pelosok provinsi Lampung.

Sebagai televisi lokal tentu Radar Lampung TV ingin diterima di semua lapisan Masyarakat Lampung. Radar Lampung TV ingin menjadi bagian dari masyarakat, sehingga Radar Lampung TV memosisikan diri sebagai televisi keluarga (*all segment*).

B. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah komponen-komponen yang saling berkaitan yang bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menampilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengaturan, analisa, dan visualisasi pada sebuah organisasi (Laudon & Laudon, 2012).

Perkembangan teknologi komputer yang cepat dan semakin kompleksnya informasi yang ada memunculkan istilah baru, yaitu *computer-based information system* (CBIS) atau sistem informasi berbasis komputer. Sistem informasi berbasis komputer adalah sistem informasi yang menggunakan komputer dalam menyelesaikan beberapa tugas atau keseluruhan tugas. Pada saat ini, hampir semua sistem informasi menggunakan komputer sehingga istilah sistem informasi berbasis komputer bersinonim dengan sistem informasi (Rainer & Cegielski, 2011).

C. Data

Data adalah keterangan tentang kejadian-kejadian yang nyata yang dapat dirumuskan dalam sekelompok lembaga yang tertentu yang tidak acak menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal. Data dapat berupa kertas, buku dan file yang tersimpan dalam *database*. Data adalah fakta atau bagian dari fakta yang

belum terstruktur yang belum mempunyai arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang benar-benar terjadi, fakta dapat dinyatakan dengan gambar, grafik, angka, huruf dan lain sebagainya (Hidayat, 2013).

D. Penjadwalan

Penjadwalan adalah aktivitas perencanaan untuk menentukan kapan dan dimana setiap operasi sebagai bagian dari pekerjaan secara keseluruhan harus dilakukan pada sumber daya yang terbatas, serta pengalokasian sumber daya pada suatu waktu tertentu dengan memperhatikan kapasitas sumber daya yang ada. Penjadwalan dapat diartikan sebagai pengalokasian sejumlah sumber daya (*resource*) untuk melakukan sejumlah tugas atau operasi dalam jangka waktu tertentu dan merupakan proses pengambilan keputusan yang peranannya sangat penting dalam industri manufaktur dan jasa yaitu mengalokasikan sumber-sumber daya yang ada agar tujuan dan sasaran perusahaan lebih optimal (Baker & Trietsch, 2009).

Klasifikasi penjadwalan produksi pada prinsipnya ada dua macam, yaitu:

a. Penjadwalan maju (*forward scheduling*)

Operasi penjadwalan dimulai dari tanggal penerimaan order secara maju. Dan kemungkinan terjadi persediaan bahan baku sampai pada giliran diproses. Keuntungan dari metode ini penjadwalan dapat disusun secara SPT (*short processing time*) sehingga di dapatkan suatu penjadwalan dengan *flowtime* yang minimum.

b. Penjadwalan mundur (*backward scheduling*)

Suatu teknik penjadwalan dimulai dari waktu penyelesaian terakhir. Keuntungan dari metode ini adalah mengurangi bahan setengah jadi (*work in process*) (Ginting, 2009).

Penjadwalan pada penelitian ini termasuk dalam prinsip penjadwalan maju. Karena jadwal pada penelitian ini ditentukan dari tanggal penentuan acara *talk show* secara maju selanjutnya baru ditentukan jadwal baru.

E. *Talk Show*

World Dictionary and Encyclopedia mendefinisikan *talk show* sebagai suatu program televisi atau radio tempat audiens berkumpul bersama untuk mendiskusikan bermacam-macam topik, yang dibawakan oleh presenter tentang “*structural conversation*”. Disebut demikian karena materi acara tersebut sudah didesain sedemikian rupa, misalnya tentang tema yang hendak disampaikan, kapan dan bagaimana cara menyampaikannya (Situmorang, 2015).

F. *UML (Unified Modeling Language)*

UML merupakan suatu bahasa. Suatu bahasa terdiri dari kata-kata, dan memiliki aturan untuk menggabungkan kata-kata tersebut, sehingga tercipta komunikasi. Sebuah permodelan bahasa adalah suatu bahasa dimana kata-kata dan aturannya berfokus pada penggambaran sistem secara konseptual dan fisik. Sebuah permodelan bahasa seperti UML telah menjadi bahasa standar untuk merencanakan suatu aplikasi (Booch, 2005).

1. *Use Case Diagram*

suatu *use case diagram* menampilkan sekumpulan *use case* dan aktor (pelaku) dan hubungan diantara *use case* dan aktor tersebut. *Use case diagram* digunakan untuk penggambaran *use case* statik dari suatu sistem. *Use case diagram* penting dalam mengatur dan memodelkan kelakuan dari suatu sistem (Booch, 2005).

2. *Class Diagram*

class diagram menunjukkan sekumpulan kelas, antarmuka, dan kerjasama serta hubungannya. *Class diagram* digunakan untuk memodelkan perancangan statik dari gambaran sistem. Biasanya meliputi permodelan *vocabulary* dari sistem, permodelan kerjasama, atau permodelan skema (Booch, 2005).

G. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah *web* dan bisa digunakan pada HTML. PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja disisi *server* (*server-side HTML-embeddeds scripting*). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa, sehingga *script*-nya tidak tampak disisi *client* (Kristanto, 2010).

PHP dirancang untuk dapat bekerjasama dengan *database server* dan dibuat sedemikian rupa sehingga pembuatan dokumen html yang dapat mengakses *database* menjadi begitu mudah. Tujuan dari bahasa *scripting* ini adalah untuk membuat aplikasi dimana aplikasi tersebut yang dibangun oleh PHP pada

umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server* (Kristanto, 2010)

H. *Database MySQL*

Database adalah kumpulan data yang tersusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengelola serta untuk mendapatkan informasi yang efektif dan efisien. *Database* dapat berdiri sendiri dan dapat juga digabung menjadi satu kesatuan, penggabungan antar *database* disebut dengan relasi, sebagai contoh data *costumer* digabung dengan data *order*. Untuk menggabungkan data harus ada penghubung yang disebut dengan *index*. Syarat dari *index* adalah tidak boleh ada data yang sama dan data yang digabung masing-masing harus mempunyai *index* yang sama (Puspitorini, 2011).

MYSQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) yang mudah didapatkan secara gratis. Beberapa kelebihan MYSQL antara lain sebagai berikut:

1. MYSQL mendukung sistem operasi, seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server solaris (Anhar , 2010).
2. Bersifat *Open Source*, karena bersifat *open source* MYSQL mudah didapatkan secara gratis (Anhar , 2010).
3. Bersifat *Multiuser*, MYSQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah (Anhar , 2010).
4. MYSQL memiliki kemampuan kecepatan proses yang tinggi dalam memproses data (Anhar , 2010).

I. *Framework Laravel*

Laravel merupakan *framework* aplikasi *web* yang ekspresif dan sintaks yang elegan. Penulis membangun *framework* ini dengan menyenangkan dan dari pengalaman-pengalaman kreatif agar menjadi produk yang memuaskan. Laravel berusaha mencoba menjadi *framework* yang mudah digunakan dengan mengurangi tugas-tugas umum yang sering digunakan dalam sebagian besar proyek *web* seperti otentikasi, *routing*, *session*, dan *caching* (Rohman, 2014).

Laravel membuat proses *development* yang menyenangkan bagi pengembang tanpa mengurangi fungsionalitas aplikasi. Dengan harapan, pengembang dapat membuat rangkaian kode-kode terbaik. Laravel berusaha untuk menggabungkan yang terbaik dari apa ada dalam *framework web* lain, termasuk *framework* yang menggunakan bahasa lain, seperti Ruby on Rails, ASP.NET MVC, dan Sinatra (Rohman, 2014).

J. *Pengujian Black Box Testing*

Pengujian *black box* merupakan suatu teknik pengujian perangkat lunak dengan berfokus pada persyaratan fungsional. Pengujian *black box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program (Pressman, 2009).

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori yaitu:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.

3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Pengujian *black box* diaplikasikan selama tahap akhir pengujian karena *black box* memperhatikan struktur kontrol, maka perhatian berfokus pada domainin formasi (Pressman, 2009).

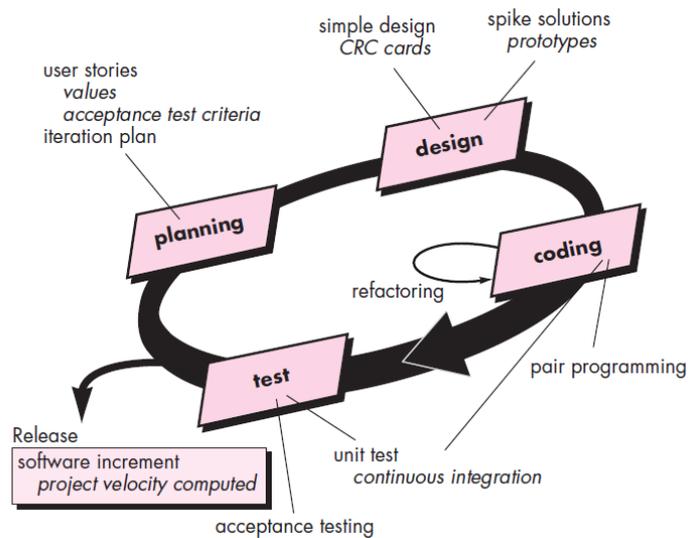
K. Pengujian UAT (*User Acceptance Testing*)

Pengujian UAT diimplementasikan dengan mengikutsertakan pengguna dalam mengoperasikan sistem untuk melihat seberapa besar tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna dari aplikasi yang telah dikembangkan. Pengujian UAT juga berperan sebagai alat ukur kesuksesan dalam mengembangkan suatu sistem (Wardono, Marji, & Kusuma, 2015).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan *user acceptance testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna sistem untuk memastikan apakah fungsi-fungsi dari sistem tersebut telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

L. Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming (XP) digunakan di setiap proses *agile process*. XP ditemukan oleh Kent Beck pada akhir tahun 1980. XP memberikan teknik terbaik untuk mengatasi perubahan *requirement* yang sangat cepat dan tiba-tiba. Gambar tahapan *Extreme Programming model* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Model *Extreme Programming* (Pressman, 2010).

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada model *Extreme Programming*, yaitu:

1. *Planning*

Planning activities atau yang biasa disebut *planning game*, dimulai dengan mengumpulkan segala sesuatu kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Setelah mengumpulkan kebutuhan, mulai melakukan penyusunan *user stories* untuk menggambarkan *output* apa yang diperlukan, fitur, dan kegunaan.

2. *Design*

Proses desain pada XP menerapkan prinsip *Keep It Simple* (KIS). Desain yang sederhana biasanya lebih disukai dibandingkan dengan desain yang kompleks dan desain tersebut harus mengikuti *stories* yang telah dibuat sebelumnya.

3. *Coding*

Pada tahap ini, terdapat proses *refactoring*. *Refactoring* merupakan proses mengubah sistem perangkat lunak dimana struktur *code* berubah dan menjadi

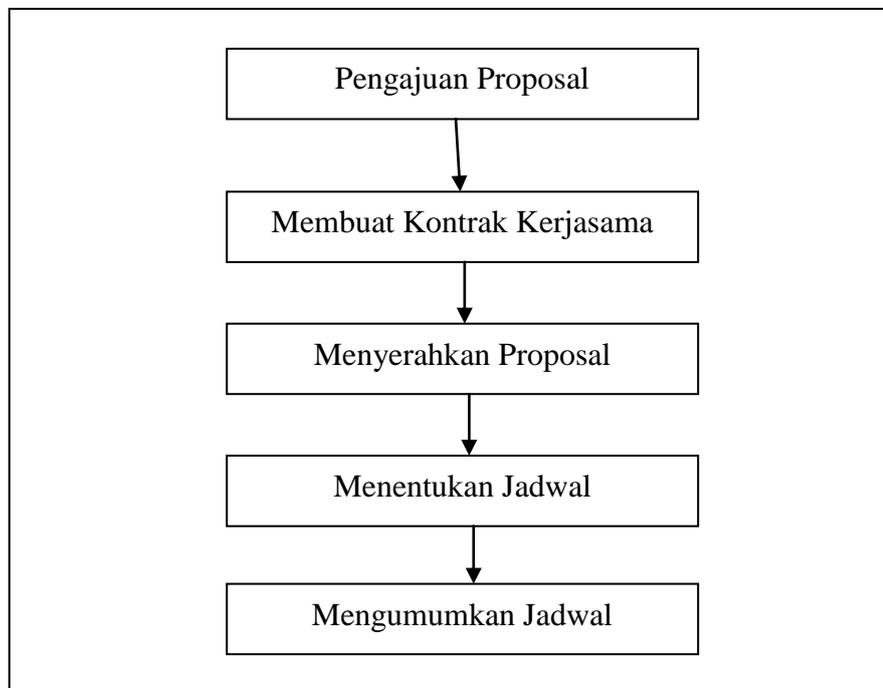
sederhana namun hasil akhir yang dihasilkan sama. Setelah penulis menyelesaikan tahap *planning* dan *design* sebaiknya penulis melakukan pengetesan pada setiap unit yang terdapat pada *stories* terlebih dahulu sebelum memulai pengkodean. Kemudian penulis dapat fokus kembali di dalam pengkodean.

4. *Testing*

Pada tahap ini *acceptance tests* atau *customer tests* melakukan pengujian terhadap program yang telah selesai (Pressman, 2010).

M. Proses Penjadwalan *Talk Show*

Dalam penjadwalan *talk show* terdapat proses atau alur yang dilalui sebelum ditentukannya jadwal *talk show*. Proses penjadwalan *talk show* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Proses Penjadwalan *Talk Show*

Alur penjadwalan *talk show* Radar Lampung TV meliputi:

1. Klien mengajukan proposal permohonan untuk melakukan kegiatan dialog di Radar Lampung TV kepada *Account Executive* (AE).
2. Klien dan *account executive* melakukan kesepakatan mengenai perjanjian kontrak kerjasama, sehingga klien dan AE dapat menetapkan apakah kegiatan tersebut dapat dilanjutkan atau tidak.
3. Setelah melakukan kesepakatan dengan klien, *account executive* menyerahkan proposal kegiatan kepada manajer program Radar Lampung TV.
4. Manajer program menentukan waktu atau jadwal yang tepat untuk dapat melaksanakan kegiatan tersebut.
5. Tahap akhir yaitu mengumumkan jadwal kegiatan dengan cara menulis jadwal kegiatan pada papan tulis penjadwalan kegiatan di Radar Lampung TV agar semua pegawai yang terkait dapat menyiapkan segala keperluan kegiatan.

N. Perbaruan

Penelitian yang sejenis dengan penelitian sistem informasi penjadwalan sudah pernah dilakukan. Dari beberapa penelitian yang diambil dalam kurun waktu 2 tahun terakhir, sistem informasi penjadwalan tersebut berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Beberapa penelitian tersebut diantaranya:

1. Penelitian pembangunan sistem informasi penjadwalan pelatihan divisi *training* SEAMOLEC berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

memberikan kemudahan dalam penjadwalan pelatihan, pengelolaan data, serta penyampaian informasi dan juga meberikan *history* aktivitas divisi yang dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penelitian menunjukkan divisi *training* SEAMOLEC dalam mengelola jadwal pelatihan masih manual seperti pencataan jadwal pelatihan serta pemilihan data staff yang akan mengisi pelatihan di papan tulis dan penyampaian informasi melalui sosial media (Ardiansyah & Syani, 2017).

2. Penelitian sistem informasi penjadwalan *convention center* STIKOM Bali berbasis *web*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem informasi penjadwalan *convention center* dengan bertujuan agar pihak sarpras dapat memberikan informasi penggunaan aula berbasis *website* sehingga pengelolaan penjadwalan peminjaman aula dengan cepat diberikan kepada calon pengguna aula. Hasil dari penelitian menghasilkan aplikasi penjadwalan *convention center* STIKOM Bali berbasis *web* (Samsudin & Januhari, 2018).

Tabel 2.5. Penelitian Terdahulu

No	Judul, Penulis, Tahun	Tujuan	Hasil
1.	sistem informasi penjadwalan pelatihan divisi <i>training</i> SEAMOLEC berbasis <i>web</i> , Ardhiansyah dan Syani, 2017.	untuk memberikan kemudahan dalam penjadwalan pelatihan, pengelolaan data, serta penyampaian informasi dan juga meberikan <i>history</i> aktivitas divisi yang dapat dipertanggungjawabkan.	Hasil penelitian menunjukkan divisi <i>training</i> dalam mengelola jadwal pelatihan masih manual seperti pencataan jadwal pelatihan serta pemilihan data staff.
2.	sistem informasi penjadwalan	menghasilkan sistem informasi penjadwalan	Hasil dari penelitian menghasilkan

No	Judul, Penulis, Tahun	Tujuan	Hasil
	<i>convention center</i> STIKOM Bali, Samsudin dan Utami Januhari, 2018	<i>convention center</i> agar pihak sarpras dapat memberikan informasi penggunaan aula berbasis <i>website</i> .	aplikasi penjadwalan <i>convention center</i> STIKOM Bali berbasis <i>web</i> .

Adapun yang membedakan sistem informasi ini dengan sistem informasi sebelumnya adalah terdapat data laporan pada sistem informasi ini yang memberikan rekapitulasi data secara otomatis dalam bentuk grafik, sehingga data laporan menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menarik. Informasi tersebut meliputi, MC yang paling banyak melakukan kegiatan *talk show*, narasumber dan acara yang paling banyak dilakukan.

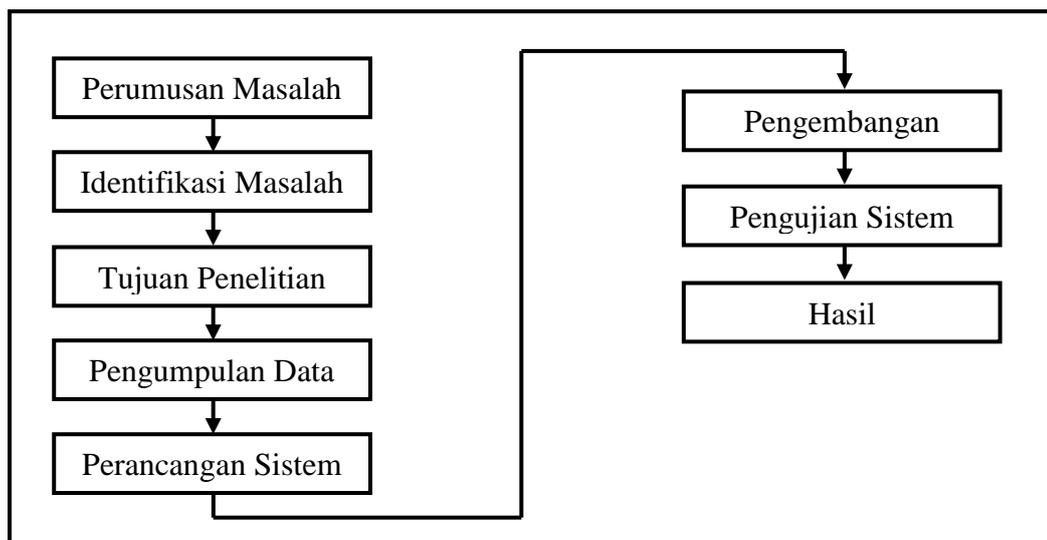
III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung yang berada di Jalan Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung dan Radar Lampung TV PT. Radar Lampung Visual, yang beralamat di Jalan Sultan Agung No. 18 Kedaton, Bandar Lampung. Waktu penelitian ini mulai pada bulan Oktober 2018 sampai dengan selesai.

B. Kerangka Penelitian

Adapun kerangka penelitian sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Kerangka Penelitian Sistem Informasi Penjadwalan *Talk Show*.

1. Perumusan Masalah

Penelitian berawal dari perumusan masalah yaitu sulitnya proses penjadwalan kegiatan dan pembuatan laporan data *talk show* yang dilakukan secara manual. Hal itu menyebabkan informasi menjadi sulit untuk didapatkan dan mengakibatkan pegawai terlambat untuk mengetahui perubahan jadwal kegiatan.

2. Identifikasi Masalah

Selanjutnya melakukan identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan dengan pendekatan Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan dengan Pendataan *Talk Show* menggunakan *framework* Laravel dan metode pengembangan sistem *Extreme Programming*. Sistem informasi ini dapat melakukan penjadwalan *talk show* berbasis *web* sehingga pegawai yang kesulitan mendapatkan informasi jadwal secara manual dapat mengakses jadwal lebih mudah dengan adanya sistem informasi ini. Sistem akan dikembangkan secara bertahap mulai dari melakukan analisis kebutuhan sistem, melakukan perancangan sistem, kemudian dilakukan implementasi dari rancangan yang telah dibuat. Sistem diuji guna mengetahui kesalahan yang terjadi untuk diperbaiki sebelum dapat digunakan.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming*. Setelah sistem selesai dibuat selanjutnya dilakukan analisis tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem informasi yang telah dibuat. Sehingga

didapatkan hasil dan kesimpulan mengenai keberhasilan dari sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show*.

4. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Melakukan wawancara dengan pegawai Radar Lampung TV PT. Radar Lampung Visual untuk melakukan pengambilan informasi secara langsung mengenai proses pembuatan *talk show* dan proses penjadwalan *talk show*.

2. Kuisisioner

Data yang diperoleh dengan mengumpulkan menggunakan kuisisioner atau angket dengan cara memberikan pertanyaan secara konsisten dan tertulis yang ditunjukkan untuk memperoleh informasi dari pegawai. Pada penelitian ini, kuisisioner digunakan untuk mengambil data tentang tingkat kepuasan pengguna sebagai pengguna sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* di Radar Lampung TV. Berikut Tabel 3.1 menunjukkan kisi-kisi instrumen untuk kuisisioner penelitian:

Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner (Wardono, Marji, & Kusuma, 2015)

No.	Pernyataan
1	Tampilan sistem penjadwalan dengan pendataan <i>talk show</i> ini menarik
2	Menu-menu sistem penjadwalan dengan pendataan <i>talk show</i> ini mudah dipahami
3	Jadwal yang tersedia pada sistem ini mudah untuk dipahami
4	Adanya naskah <i>talk show</i> membantu MC dalam memahami tema <i>talk show</i>
5	Sistem penjadwalan dengan pendataan <i>talk show</i> ini sesuai dengan

No.	Pernyataan
	kebutuhan pengguna
6	Jadwal <i>talk show</i> membantu dalam memberikan informasi secara cepat
7	Sistem penjadwalan dengan pendataan <i>talk show</i> ini dapat membantu dalam pengambilan keputusan
8	Sistem penjadwalan dengan pendataan <i>talk show</i> ini sudah cukup baik

5. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Adapun tahap yang dilakukan yaitu:

a. *Planning*

Tahap ini dihasilkan *user story* yang akan dikembangkan pada sistem informasi penjadwalan *talk show*. *User story* dibuat untuk menjelaskan siapa saja pengguna dari sistem penjadwalan *talk show*. Pengguna dari sistem yang akan dikembangkan yaitu admin, pegawai dan manajer. Pada Tabel 3.2. juga dijelaskan deskripsi dari kebutuhan pengguna yang sudah didapatkan dari hasil wawancara dengan pihak Radar Lampung TV.

1. *User Story*

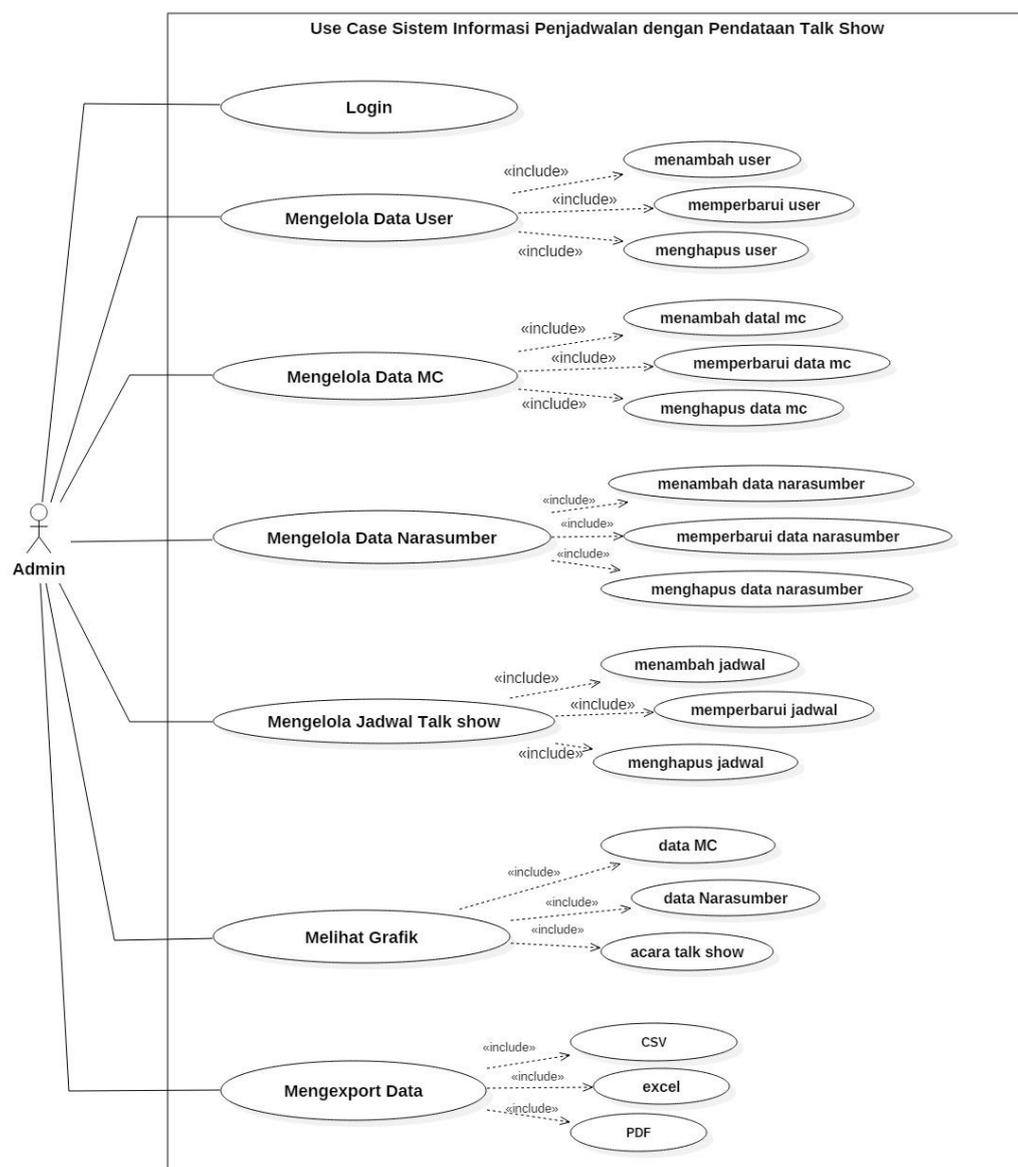
Tabel 3.2. *User Story* Sistem Informasi Penjadwalan *Talk Show*

<i>Actor</i>	<i>Task</i>	<i>User Story</i>
Admin	Mengelola Data <i>User</i>	Admin dapat menambahkan <i>user</i> baru, mengubah data user dan menghapus data <i>user</i> .
	Mengelola Data MC	Admin dapat menambahkan data MC baru, mengubah data MC dan menghapus data MC.

<i>Actor</i>	<i>Task</i>	<i>User Story</i>
	Mengelola Data Narasumber	Admin dapat menambahkan data narasumber baru, mengubah data narasumber dan menghapus data narasumber.
	Mengelola Jadwal <i>Talk Show</i>	Admin dapat menambahkan jadwal, mengubah dan menghapus jadwal.
	Melihat Grafik	Admin dapat melihat grafik data MC, grafik data narasumber, dan grafik acara <i>talk show</i> .
	Meng- <i>export</i> Data	Admin dapat meng- <i>export</i> data dalam format CSV, <i>spreadsheet</i> , PDF, menyalin data dan mencetak data.
Pegawai	Melihat Jadwal <i>Talk Show</i>	Pegawai dapat melihat jadwal <i>talk show</i> .
	Melihat Data Narasumber	Pegawai dapat melihat data dari narasumber.
	Meng- <i>export</i> Data	Pegawai dapat meng- <i>export</i> data dalam format CSV, <i>spreadsheet</i> , PDF, menyalin data, dan mencetak data.
Manajer	Melihat Grafik	Manajer dapat melihat grafik data MC, grafik data narasumber, dan grafik acara <i>talk show</i> .
	Melihat Jadwal <i>Talk Show</i>	Manajer dapat melihat jadwal <i>talk show</i> .
	Melihat Data MC	Manajer dapat melihat data MC.
	Melihat Data Narasumber	Manajer dapat melihat data narasumber.
	Meng- <i>export</i> Data	Manajer dapat meng- <i>export</i> data dalam format CSV, <i>spreadsheet</i> , PDF, menyalin data, dan mencetak data.

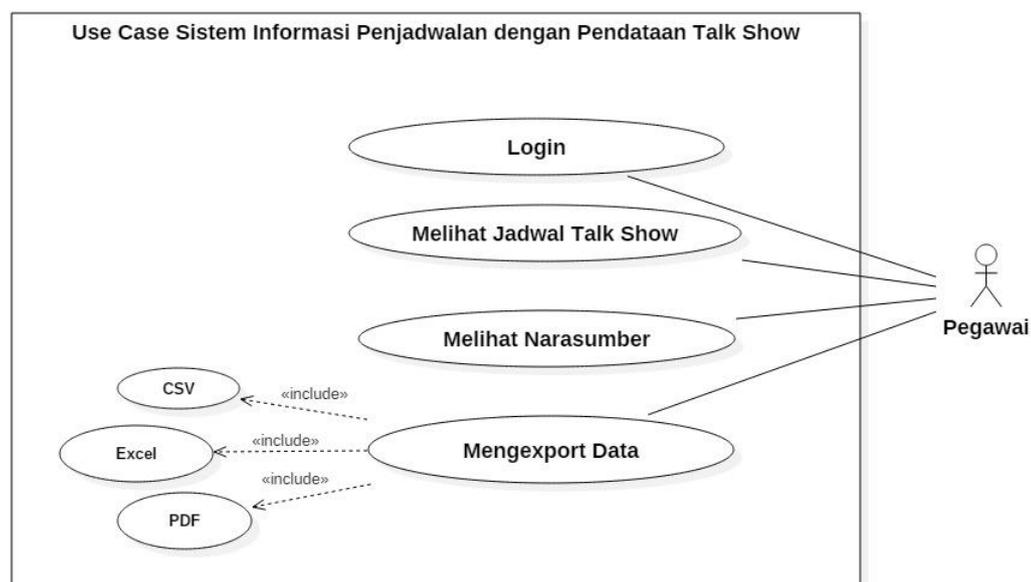
2. Use Case Diagram

Gambar 3.2 merupakan *usecase diagram* admin. Admin adalah salah satu mitra pengelola yang menggunakan sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show*. admin yang berperan dalam mengelola sistem informasi penjadwalan *talk show* adalah manajer teknik dan manajer program Radar Lampung TV. Admin dapat mengelola data *user*, data MC, data narasumber, jadwal *talk show*, melihat grafik, dan meng-*export* data.



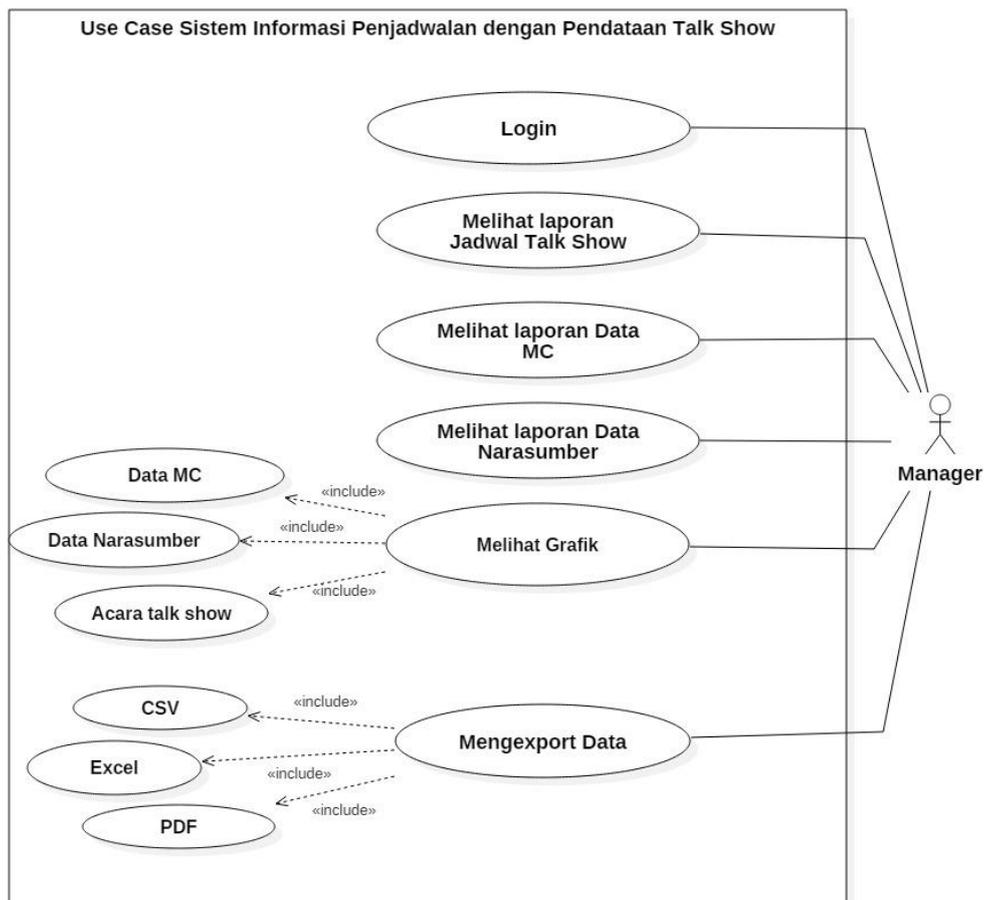
Gambar 3. 2. Use Case Diagram Admin.

Pegawai adalah pengguna sistem informasi penjadwalan dengan pendataan *talk show* untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pegawai yang berperan dalam sistem informasi penjadwalan *talk show* adalah MC, dan bagian MCR (*master control room*) Radar Lampung TV. Pegawai dapat melihat jadwal *talk show*, melihat informasi narasumber, dan meng-*export* data. *Usecase diagram* pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3. *Use Case Diagram* Pegawai.

Gambar 3.4 merupakan *usecase diagram* manajer, level *user* manajer berperan dalam hal mengakses laporan. Manajer dalam sistem informasi penjadwalan *talk show* adalah *Deputy General* Manajer Radar Lampung TV. Manajer dapat melihat laporan jadwal *talk show*, laporan data MC, laporan data narasumber, melihat grafik, dan meng-*export* data.



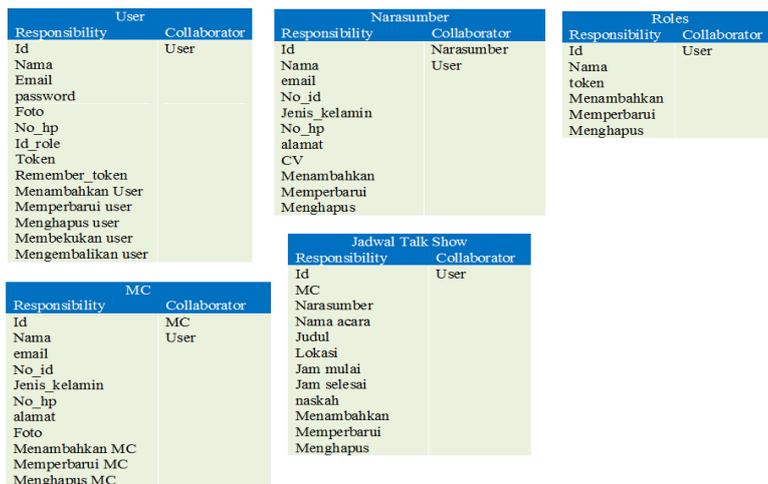
Gambar 3.4. Use Case Diagram Manajer.

b. Design

Setelah melakukan analisis sistem, tahap selanjutnya yaitu desain sistem. Desain sistem hasil akhirnya akan diwujudkan pada saat pengkodean, dan menjadi gambaran bagaimana sistem akan berjalan, bagaimana *interface* akan didesain, dan bagaimana sistem tersebut dapat diselesaikan. Desain sistem dilakukan desain *class responsibility collaborator* (CRC), *activity diagram*, *class diagram*, dan desain *interface* sistem.

1. **Class Responsibility Collaborator (CRC)**

Dalam sistem informasi ini terdapat 5 kartu CRC yang dibuat dari 5 *class* yaitu, *class user*, *narasumber*, *roles*, *MC*, dan *jadwal talk show*. Masing-masing kartu CRC memiliki *responsibility* dan *collaborator* yang berbeda-beda. Kartu CRC sistem informasi penjadwalan *talk show* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

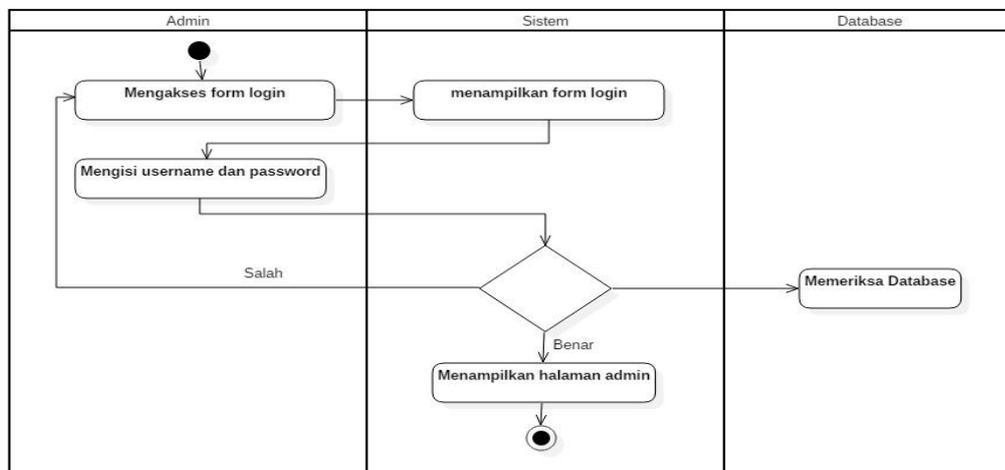


Gambar 3.5. CRC Card Sistem Informasi Penjadwalan *Talk Show*.

2. **Activity Diagram**

a. **Activity Diagram Admin**

1. **Activity Diagram Login**

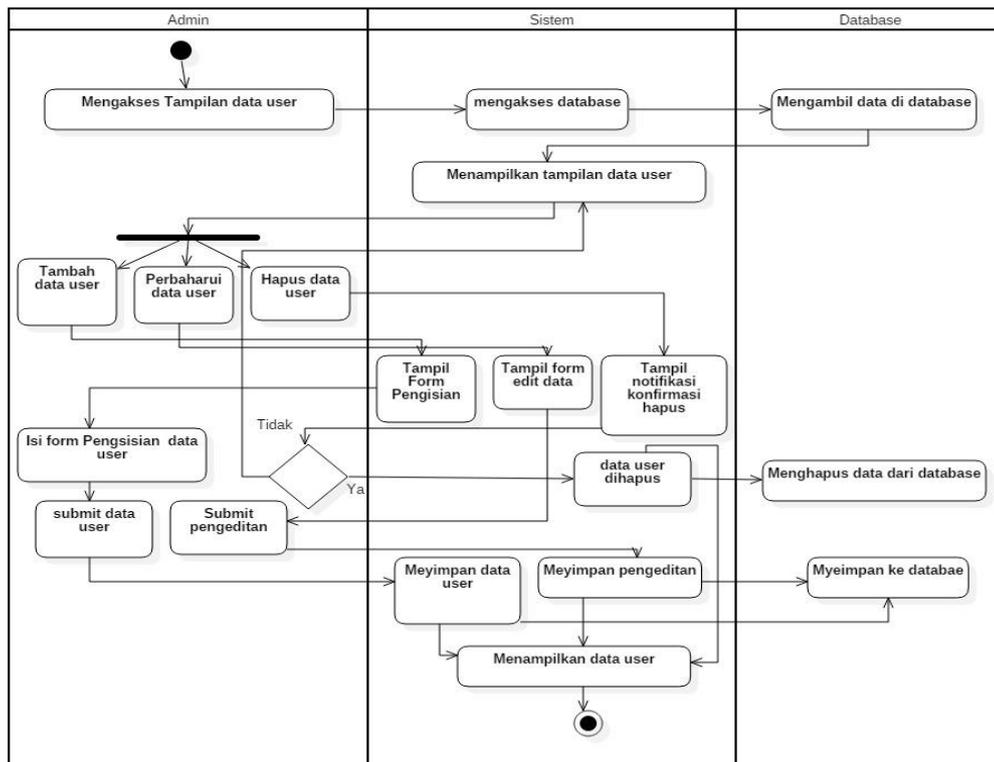


Gambar 3.6. *Login Admin*.

Pada Gambar 3.6. *activity diagram* ini menggambarkan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh admin perusahaan pada saat melakukan *login* ke sistem. Pertama admin mengakses *form login*, lalu sistem menampilkan *form login*, selanjutnya admin akan memasukkan *username* dan *password*. Setelah itu sistem akan melakukan validasi jika *password* dan *username* benar maka akan dialihkan ke halaman admin, jika tidak maka akan kembali ke *form login*.

2. **Activity Diagram Mengelola Data User**

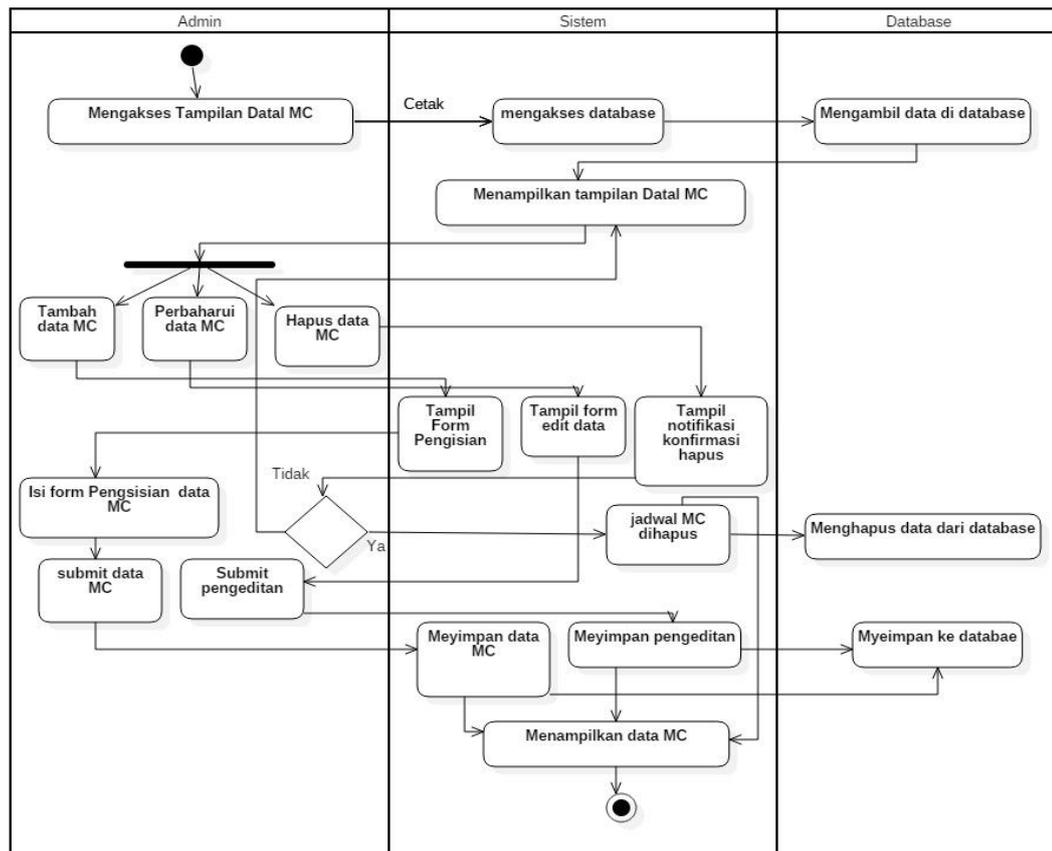
activity diagram mengelola data *user* menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh admin perusahaan dalam mengelola data *user*. Pertama admin mengakses tampilan data *user*, lalu sistem mengakses *database*, dan selanjutnya *database* mengambil data untuk dikirim ke sistem. Setelah itu sistem akan menampilkan data *user*, kemudian admin dapat memilih melanjutkan mengelola data *user* atau tidak. Jika ya admin memilih untuk mengelola data *user*, Selanjutnya sistem mengirimkan data ke *database* dan *database* akan menyimpan data tersebut. Jika tidak, maka selesai. *Activity diagram* mengelola data *user* dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3. 7. *Activity Diagram Mengelola Data User.*

3. *Activity Diagram Mengelola Data MC*

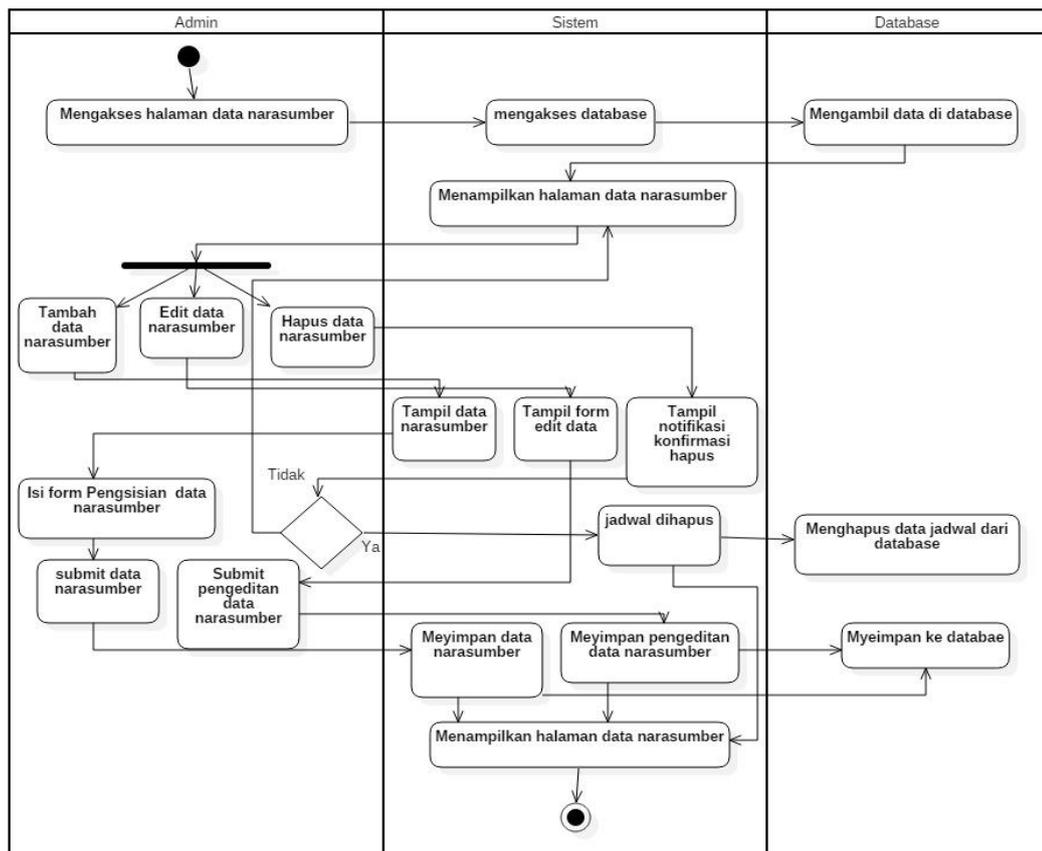
Pada Gambar 3.8. *activity diagram* ini menggambarkan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh admin perusahaan dalam mengelola data MC. Pertama admin mengakses tampilan data MC, lalu sistem mengakses *database*, selanjutnya *database* mengambil data untuk dikirim ke sistem. Setelah itu sistem akan menampilkan data MC, kemudian admin dapat memilih melanjutkan mengelola data MC atau tidak. Jika ya admin memilih untuk mengelola data MC, selanjutnya sistem akan mengirimkan data ke *database* dan *database* akan menyimpan data tersebut. Jika tidak, maka selesai.



Gambar 3.8. *Activity Diagram* Mengelola Data MC.

4. *Activity Diagram* Mengelola Data Narasumber

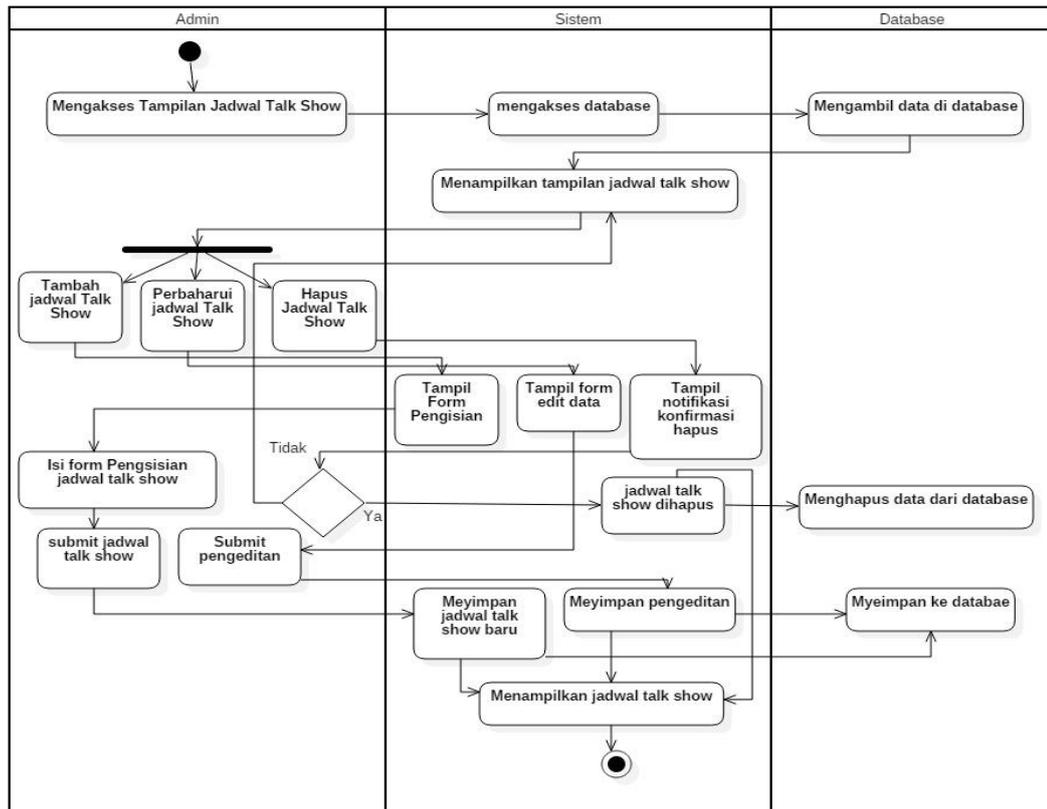
Gambar 3.9. merupakan *activity diagram* yang dilakukan oleh admin dalam mengelola data narasumber. Pertama admin mengakses tampilan data narasumber, lalu sistem mengakses *database*, selanjutnya *database* mengambil data untuk dikirim ke sistem. Setelah itu sistem akan menampilkan data narasumber, kemudian admin dapat memilih melanjutkan mengelola data narasumber atau tidak. Jika ya admin memilih untuk mengelola data narasumber, selanjutnya sistem akan mengirimkan data ke *database* dan *database* akan menyimpan data tersebut. Jika tidak, maka selesai.



Gambar 3.9. Activity Diagram Mengelola Data Narasumber.

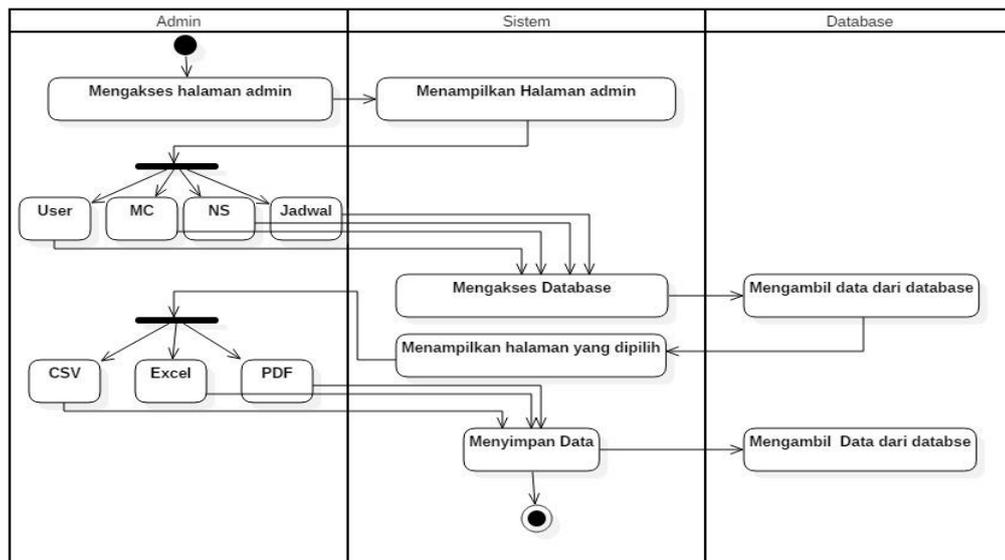
5. Activity Diagram Mengelola Jadwal Talk Show

Activity diagram pada Gambar 3.10. menggambarkan aktivitas dalam mengelola jadwal *talk show*. Pertama admin mengakses tampilan jadwal *talk show*, lalu sistem mengakses *database*, selanjutnya *database* mengambil data untuk dikirim ke sistem. Setelah itu sistem akan menampilkan jadwal *talk show*, kemudian admin dapat memilih melanjutkan mengelola jadwal *talk show* atau tidak. Jika ya admin memilih untuk mengelola jadwal *talk show*, maka selanjutnya sistem akan mengirimkan data ke *database* dan *database* akan menyimpan data tersebut. Jika tidak, maka selesai.



Gambar 3.10. Activity Diagram Mengelola Jadwal Talk Show.

6. Activity Diagram Meng-export Data

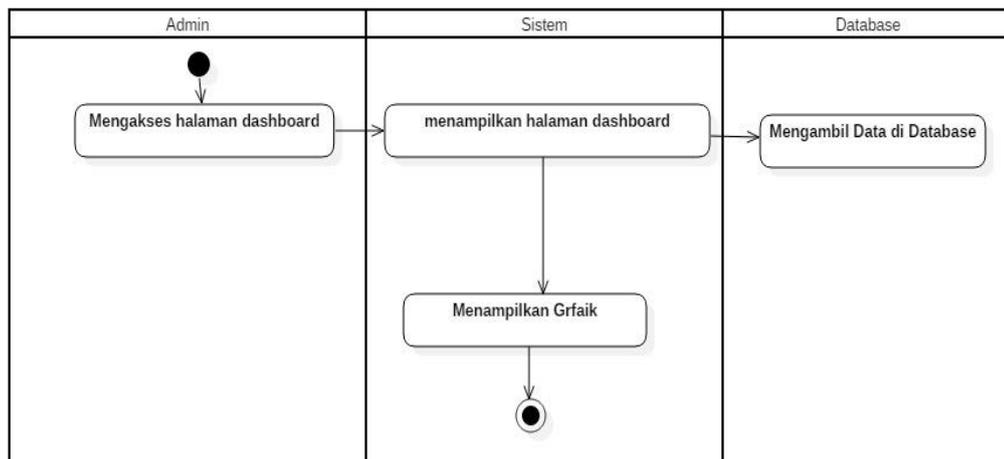


Gambar 3.11. Activity Diagram Meng-export Data.

Rangkaian aktivitas pada Gambar 3.11. merupakan tahapan yang dilakukan oleh admin perusahaan dalam meng-*export* data. Pertama admin akan mengakses halaman admin, setelah itu sistem akan menampilkan halaman admin. Admin kemudian memilih antara data user, MC, narasumber atau jadwal. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang dipilih. Selanjutnya admin memilih untuk meng-*export* data dalam *format* CSV, *spreadsheet* atau PDF. Terakhir sistem akan menyimpan data dalam *format* yang dipilih.

7. Activity Diagram Melihat Grafik

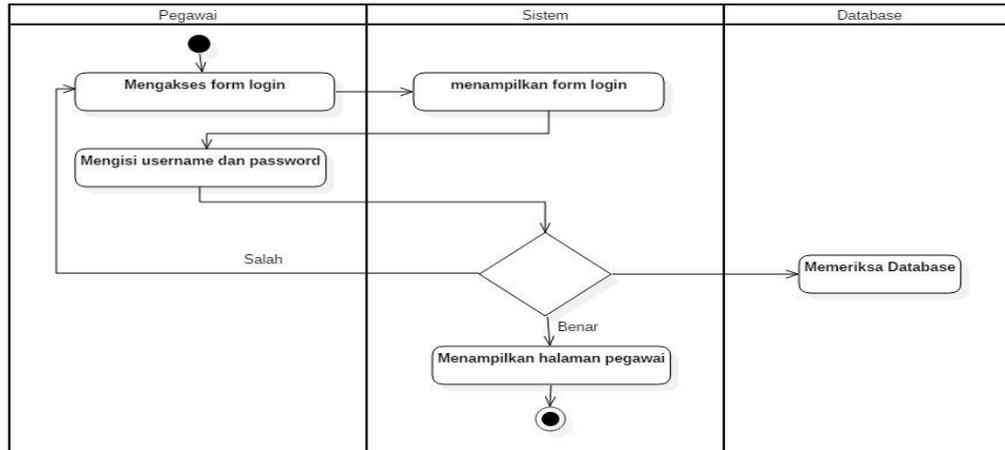
Activity diagram melihat grafik pada Gambar 3.12. menggambarkan alur yang dilakukan oleh admin perusahaan dalam melihat grafik. Pertama admin akan mengakses halaman *dashboard*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Setelah itu sistem akan mengakses *database* dan menampilkan grafik.



Gambar 3.12. Activity Diagram Melihat Grafik.

b. *Activity Diagram Pegawai*

1. *Activity Diagram Login Pegawai*

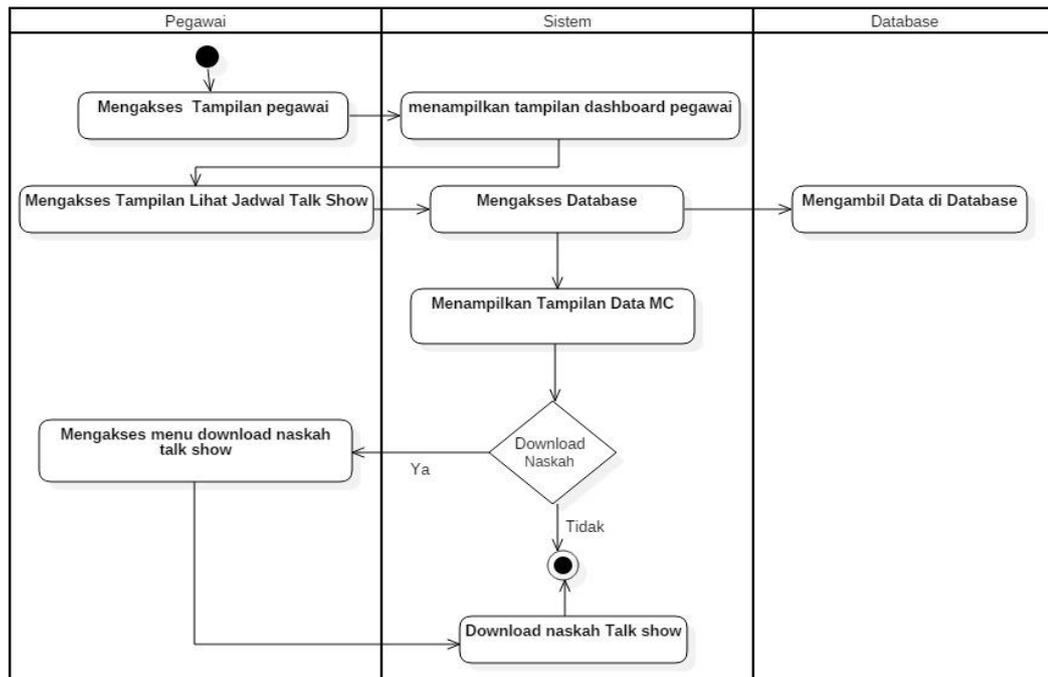


Gambar 3.13. *Activity Diagram Login Pegawai*

Gambar 3.13. merupakan *activity diagram login pegawai*. Pertama pegawai mengakses *form login*, lalu sistem menampilkan *form login*, selanjutnya pegawai akan memasukkan *username* dan *password*. Setelah itu sistem akan melakukan validasi jika *password* dan *username* benar maka akan dialihkan ke halaman pegawai, jika tidak maka akan kembali ke *form login*.

2. *Activity Diagram Lihat Jadwal Talk Show*

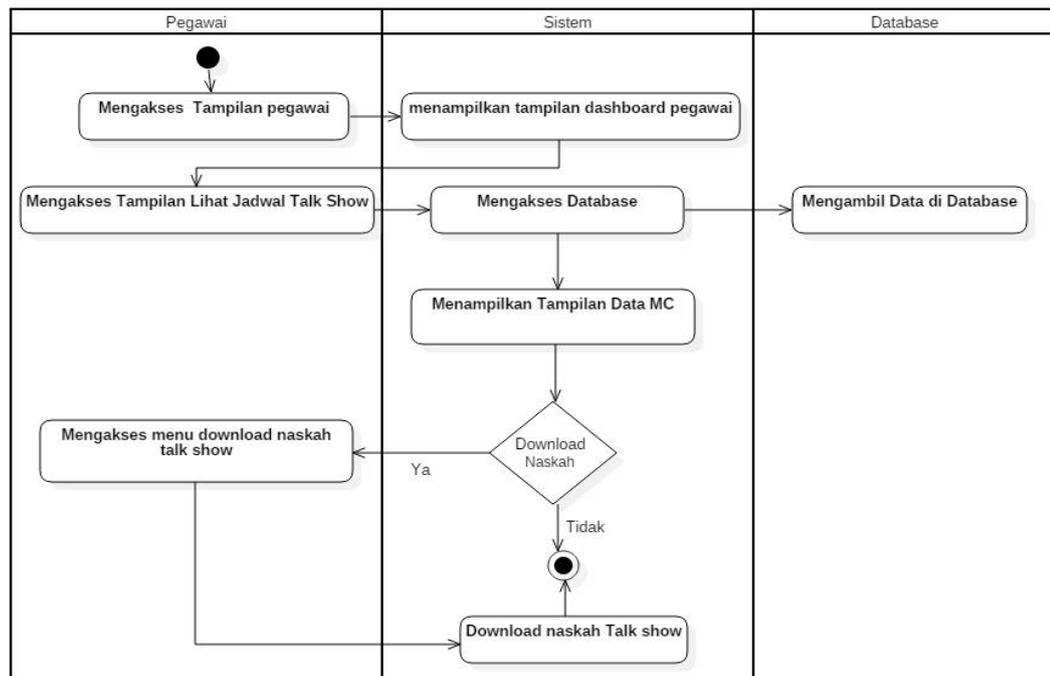
Activity diagram lihat jadwal *talk show* pada Gambar 3.14. menggambarkan proses dalam melihat jadwal *talk show*. Pertama pegawai mengakses tampilan halaman pegawai, lalu sistem menampilkan *dashboard* pegawai. Setelah itu pegawai akan mengakses *menu* lihat jadwal *talk show*, kemudian sistem akan mengakses *database* dan *database* akan mengambil data. Selanjutnya sistem akan menampilkan jadwal *talk show*.



Gambar 3.14. *Activity Diagram* Lihat Jadwal *Talk Show*.

3. *Activity Diagram* Lihat Data Narasumber

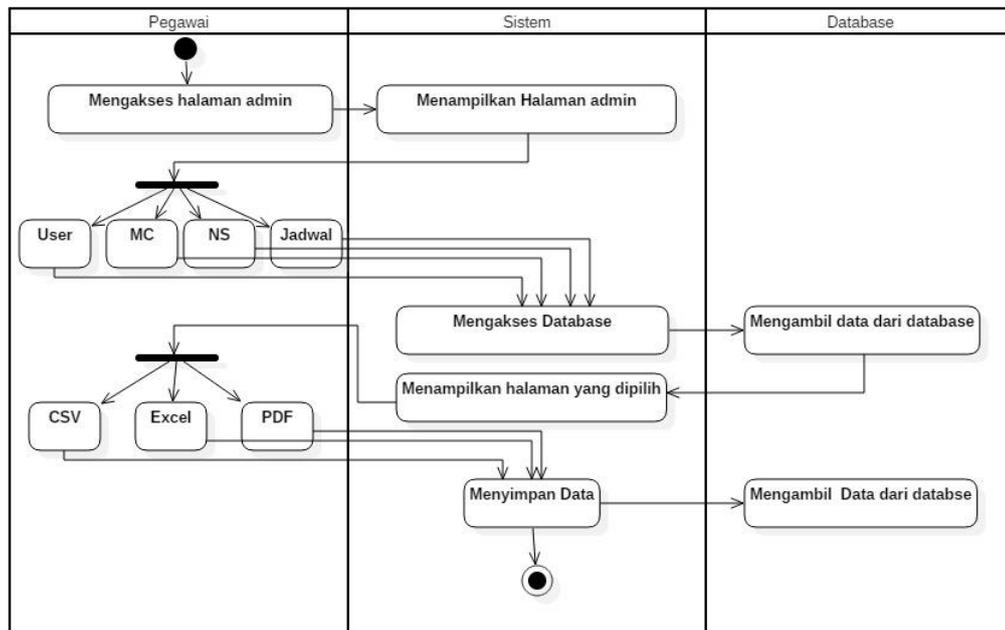
Activity diagram lihat data narasumber dapat dilihat pada Gambar 3.15. Pertama pegawai mengakses tampilan halaman pegawai, lalu sistem menampilkan *dashboard* pegawai. Setelah itu pegawai akan mengakses *menu* lihat data narasumber, kemudian sistem akan mengakses *database* dan *database* akan mengambil data. Selanjutnya sistem akan menampilkan data narasumber.



Gambar 3.15. *Activity Diagram* Lihat Data Narasumber.

4. *Activity Diagram* Meng-export Data Pegawai

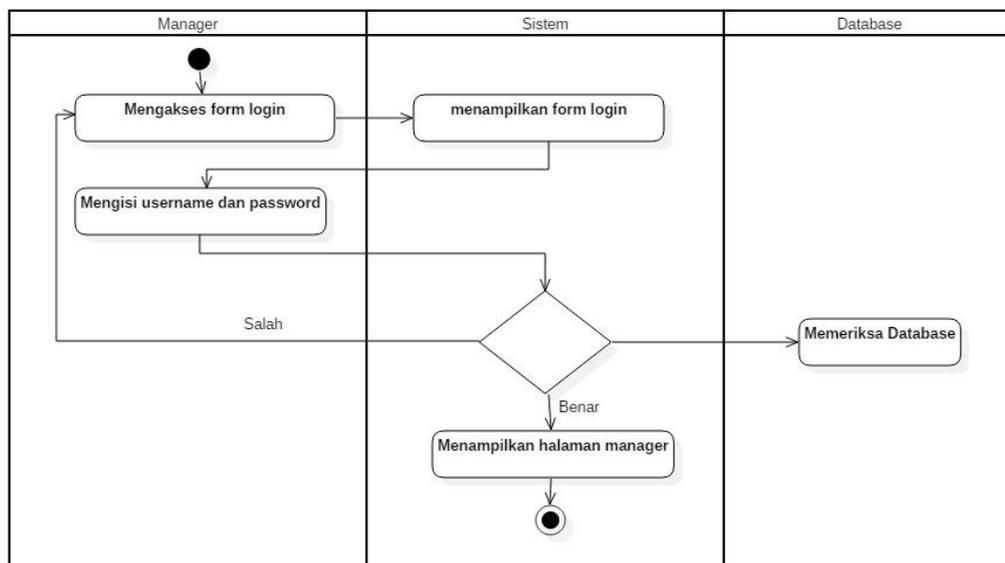
Gambar 3.16. merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pegawai perusahaan dalam meng-export data. Pertama pegawai akan mengakses halaman pegawai, setelah itu sistem akan menampilkan halaman pegawai. pegawai kemudian memilih antara data narasumber atau jadwal. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang dipilih. Selanjutnya pegawai memilih untuk meng-export data dalam *format* CSV, *spreadsheet* atau PDF. Terakhir sistem akan menyimpan data dalam *format* yang dipilih.



Gambar 3.16. Activity Diagram Meng-export Data Pegawai

c. Activity Diagram Manajer

1. Activity Diagram Login Manajer



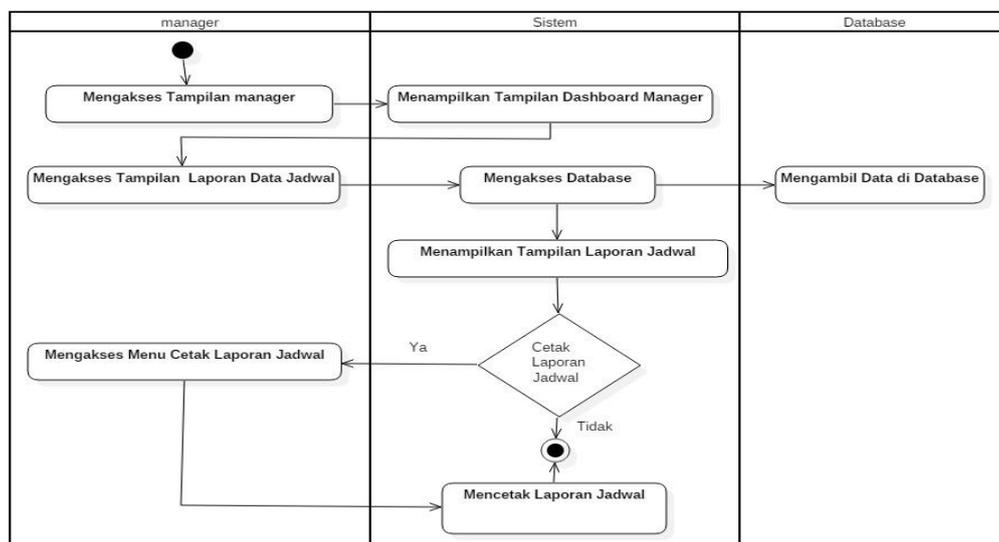
Gambar 3.17. Activity Diagram Login Manajer

Activity diagram login manajer dapat dilihat pada Gambar 3.17. Tahapan yang dilakukan oleh manajer perusahaan pada saat melakukan *login* ke

sistem yaitu, mengakses *form login*, lalu sistem menampilkan *form login*, selanjutnya manajer akan memasukkan *username* dan *password*. Setelah itu sistem akan melakukan validasi jika *password* dan *username* benar maka akan dialihkan ke halaman manajer, jika tidak maka akan kembali ke *form login*.

2. Activity Diagram Laporan Jadwal Talk Show

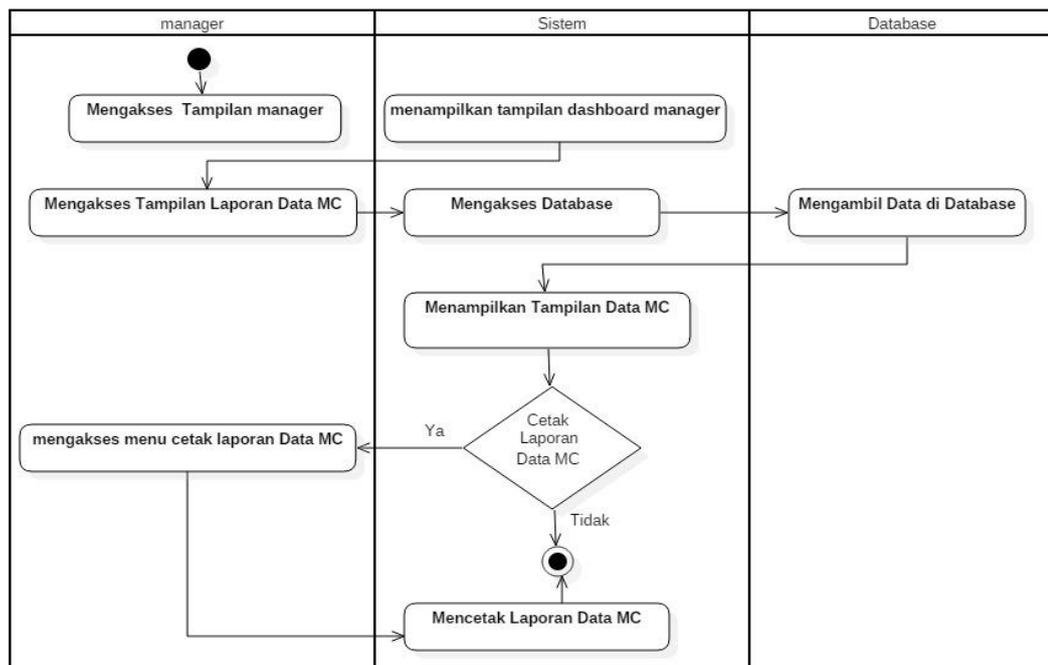
Pada Gambar 3.18. menggambarkan alur yang dilakukan manajer untuk melihat laporan jadwal. Pertama manajer mengakses tampilan manajer, lalu sistem menampilkan *dashboard* manajer. Setelah itu manajer akan mengakses *menu* lihat laporan jadwal, kemudian sistem akan mengakses *database*, dan *database* akan mengambil data. Selanjutnya sistem akan menampilkan data jadwal.



Gambar 3.18. Activity Diagram Laporan Jadwal Talk Show.

3. *Activity Diagram* Laporan Data MC

Activity diagram laporan data MC menggambarkan aktivitas manajer untuk melihat laporan data MC. Pada Gambar 3.19 manajer mengakses tampilan manajer, lalu sistem menampilkan *dashboard* manajer. Setelah itu manajer akan mengakses *menu* lihat laporan data MC, kemudian sistem akan mengakses *database*, dan *database* akan mengambil data. Selanjutnya sistem akan menampilkan data MC. setelah itu manajer akan memilih cetak laporan data MC jika ya, maka sistem akan mencetak laporan jadwal. Jika tidak, maka selesai.

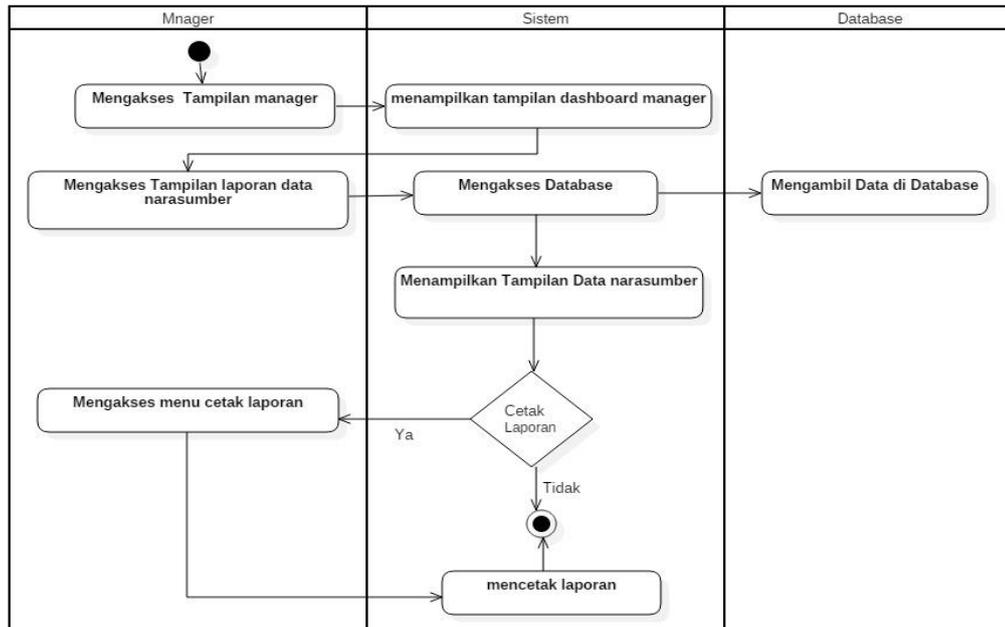


Gambar 3.19. *Activity Diagram* Lihat Laporan Data MC.

4. *Activity Diagram* Laporan Data Narasumber

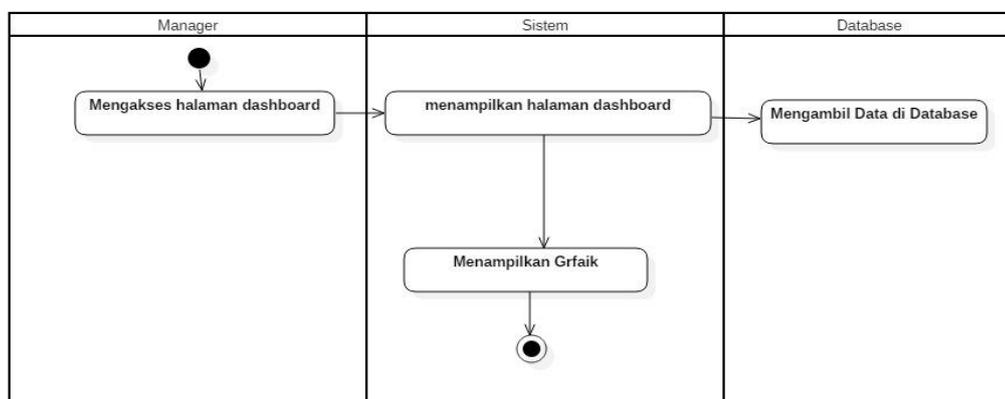
Pada Gambar 3.20. *activity diagram* menggambarkan tahapan yaitu, manajer mengakses tampilan manajer, lalu sistem menampilkan *dashboard*

manajer. Setelah itu manajer akan mengakses *menu* lihat laporan data narasumber, kemudian sistem akan mengakses *database*, dan *database* akan mengambil data. Selanjutnya sistem akan menampilkan data narasumber. setelah itu manajer akan memilih cetak laporan data narasumber jika ya, maka sistem akan mencetak laporan jadwal. Jika tidak, maka selesai.



Gambar 3.20. *Activity Diagram* Lihat Laporan Data Narasumber.

5. *Activity Diagram* Melihat Grafik

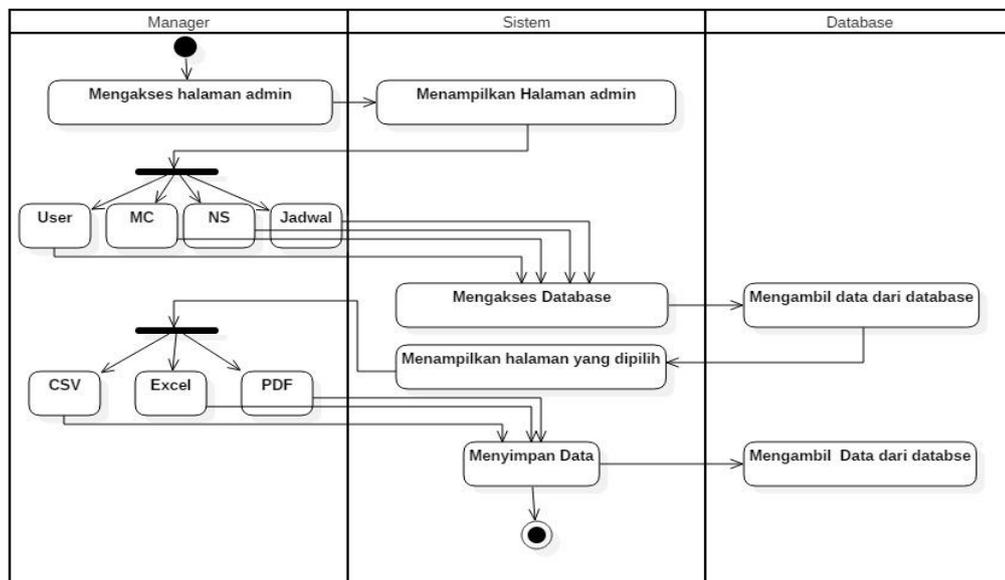


Gambar 3.21. *Activity Diagram* Melihat Grafik.

Rangkaian aktivitas pada Gambar 3.21. merupakan tahapan yang dilakukan oleh manajer perusahaan dalam melihat grafik. Pertama manajer akan mengakses halaman *dashboard*, setelah itu sistem akan menampilkan halaman *dashboard*. Setelah itu sistem akan mengakses *database* dan menampilkan grafik.

6. Activity Diagram Meng-export Data

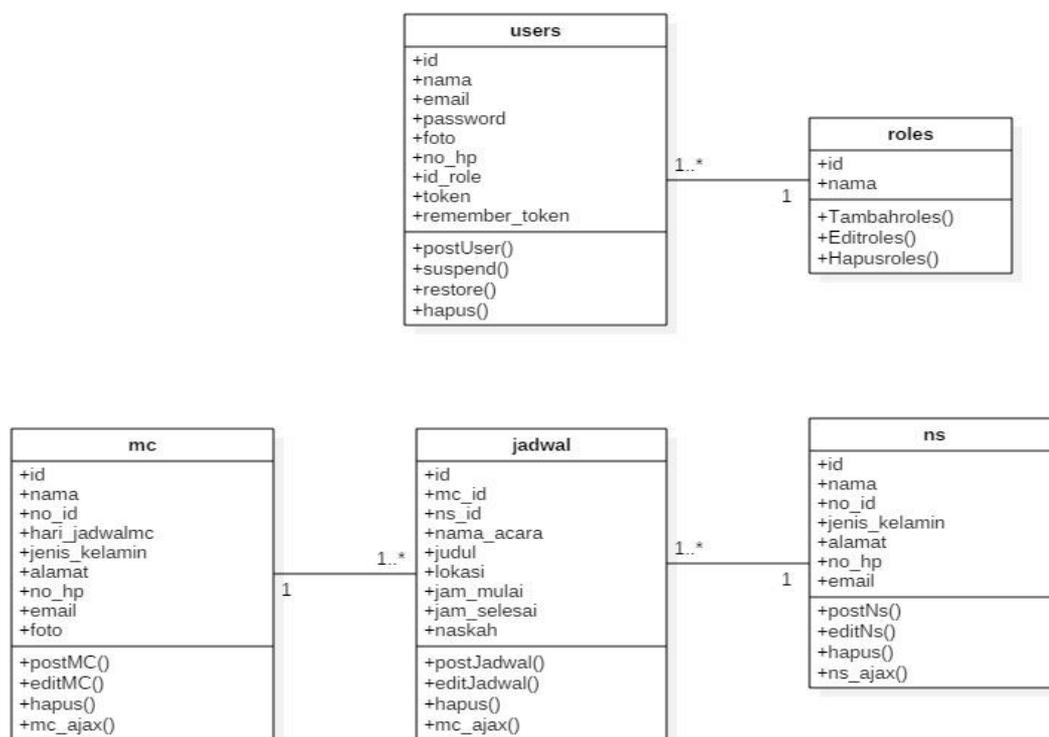
Gambar 3.22. merupakan *activity diagram* meng-export data. Manajer akan mengakses halaman manajer, setelah itu sistem akan menampilkan halaman manajer. manajer kemudian memilih antara data narasumber atau jadwal. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang dipilih. Selanjutnya manajer memilih untuk meng-export data dalam *format CSV, spreadsheet* atau PDF. Terakhir sistem akan menyimpan data dalam *format* yang dipilih.



Gambar 3.22. Activity Diagram Meng-export Data.

3. Class Diagram

Class diagram menggambarkan kelas dan hubungan antar kelas. Pada *class diagram* yang digambarkan pada Gambar 3.21. menunjukkan terdapat 5 *class* pada sistem informasi jadwal *talk show* yaitu, *class user, roles, MC, jadwal, dan narasumber.*



Gambar 3. 23. *Class Diagram* Sistem Informasi *Talk Show*.

Tabel 3.3. Deskripsi *Class Diagram* Sistem Informasi Jadwal *Talk Show*

No.	Class	Atribut	Method
1.	User	1. Id 2. nama 3. email 4. password 5. foto 6. no_hp 7. id_role	1. <i>postUser()</i> 2. <i>hapus()</i>
2.	MC	1. Id 2. nama 3. no_id 4. jenis_kelamin	1. <i>postMc()</i> 2. <i>editMc()</i> 3. <i>hapus()</i>

No.	Class	Atribut	Method
		5. alamat 6. no_hp 7. email 8. foto	4. mc_ajax()
3.	Narasumber	1. Id 2. nama 3. no_id 4. jenis_kelamin 5. alamat 6. no_hp 7. email	1. postNs() 2. editNs() 3. hapus() 4. ns_ajax()
4.	Jadwal	1. Id 2. mc_id 3. ns_id 4. nama_acara 5. judul 6. lokasi 7. jam_mulai 8. jam_selesai 9. naskah	1. postJadwal() 2. editJadwal() 3. hapus () 4. jadwal_ajax()
5.	Roles	1. Id 2. nama	1. Tambah() 2. Edit() 3. Hapus()

Pada Tabel 3.3 merupakan deskripsi dari *class diagram* sistem informasi jadwal *talk show*. sistem informasi jadwal *talk show* memiliki 5 *class* dengan atribut dan *method*.

Sistem Informasi Penjadwalan dengan Pendataan *Talk Show* memiliki 5 tabel, sebagai berikut:

1. Data *User*

Tabel data *user* merupakan tabel yang akan diimplementasikan pada *database* sistem. Tabel data *user* memiliki 5 atribut yang dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Data *User*

<i>Column</i>	<i>Type</i>
Id	int (10)
nama	varchar (100)
<i>email</i>	varchar (60)
<i>password</i>	varchar (63)
foto	varchar (255)
no_hp	varchar (255)
<i>id_role</i>	tinyint (3)

2. Data MC

Tabel 3.5 data MC memiliki atribut id digunakan sebagai kunci dari MC.

Tabel MC berguna untuk menyimpan data MC *talk show* Radar Lampung

TV. Tabel MC memiliki operasi tambah, *edit*, dan hapus jadwal MC.

Tabel 3.5. Data MC

<i>Column</i>	<i>Type</i>
Id	tinyint (3)
nama	varchar (255)
no_id	varchar (255)
jenis_kelamin	varchar (255)
alamat	varchar (255)
no_hp	varchar (255)
<i>email</i>	varchar (255)
foto	varchar (255)

3. Data Narasumber

Tabel narasumber berguna untuk menyimpan data narasumber *talk show*

Radar Lampung TV. Tabel narasumber memiliki operasi tambah, *edit*, dan

hapus narasumber. Tabel narasumber dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Data Narasumber

<i>Column</i>	<i>Type</i>
Id	tinyint (3)
nama	varchar (255)
no_id	varchar (255)

<i>Column</i>	<i>Type</i>
jenis_kelamin	varchar (255)
alamat	varchar (255)
no_hp	varchar (255)
email	varchar (255)

4. Jadwal *Talk Show*

Pada Tabel 3.7. merupakan tabel jadwal *talk show* dengan 7 atribut dan tipe data yang berbeda-beda. Tabel jadwal *talk show* berguna untuk menyimpan data jadwal *talk show* Radar Lampung TV.

Tabel 3.7. Jadwal *Talk Show*

<i>Column</i>	<i>Type</i>
Id	int (10)
mc_id	tinyint (3)
ns_id	Tinyint (3)
nama_acara	varchar (255)
judul	varchar (255)
lokasi	varchar (255)
jam_mulai	timestamp
jam_selesai	timestamp
naskah	varchar (255)

5. *Roles*

Tabel *roles* digunakan untuk mengatur hak akses pada setiap *user*. Tabel *roles* memiliki atribut *id* untuk mengatur hak akses, nama untuk memberikan nama hak akses. Tabel *roles* dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. *Roles*

<i>Column</i>	<i>Type</i>
Id	tinyint (3)
Nama	varchar (50)

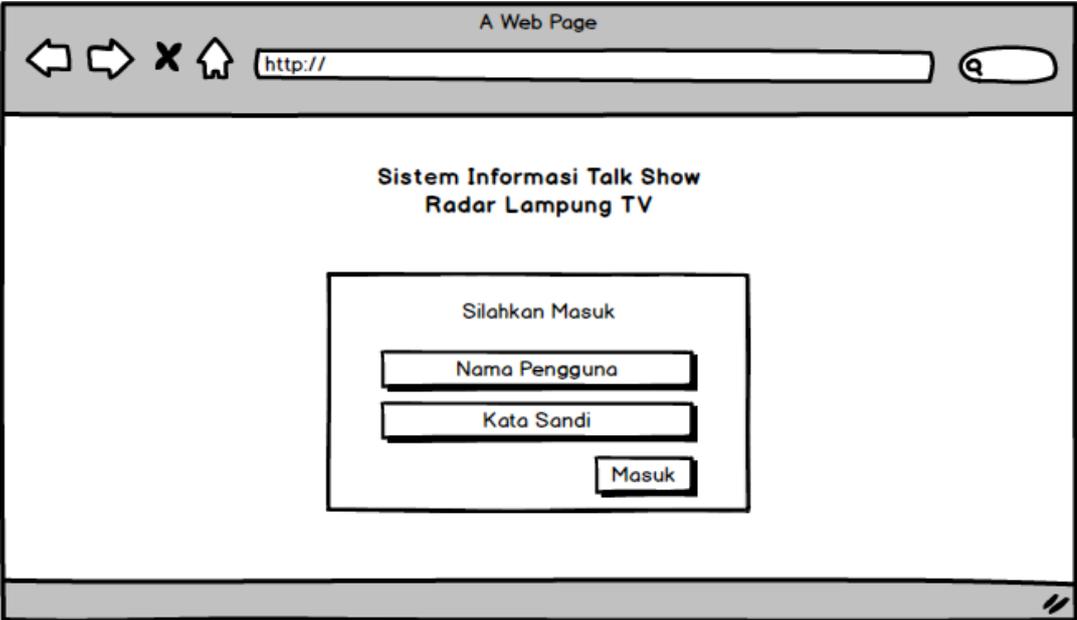
4. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan proses penggambaran bagaimana sebuah tampilan (*interface*) sistem dibentuk.

A. Rancangan *Interface* pada Halaman Admin

1. Rancangan *Interface* Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman awal pada sistem informasi pendataan *talk show* dengan penjadwalan. Halaman ini berguna agar admin atau pengguna dapat masuk dan menggunakan sistem. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 3.24.



The image shows a web browser window titled "A Web Page". The address bar contains "http://". The main content area displays the following text and form elements:

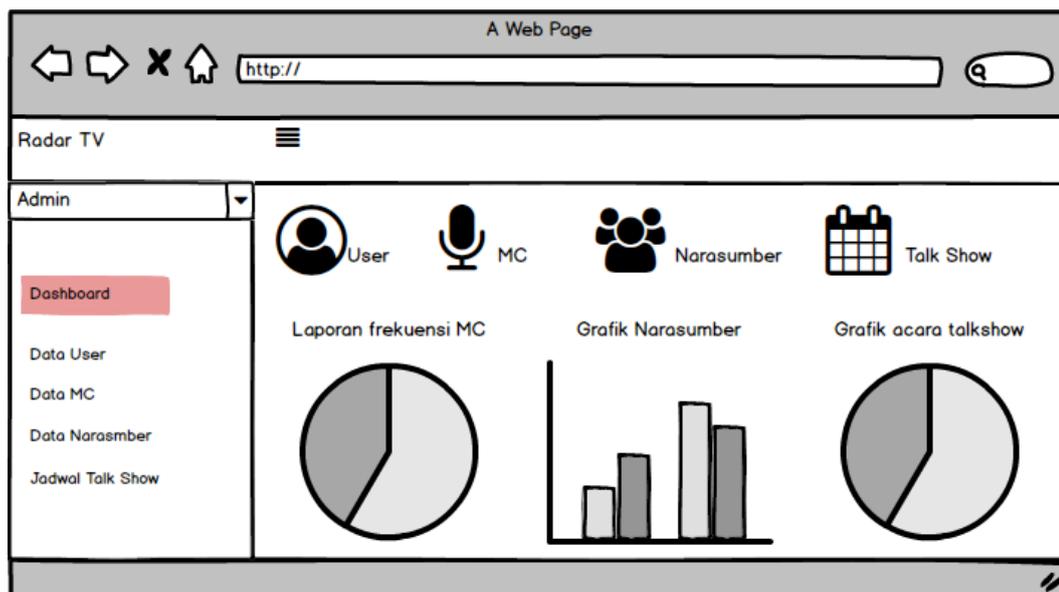
**Sistem Informasi Talk Show
Radar Lampung TV**

Silahkan Masuk

Gambar 3.24. Rancangan *Interface* Halaman *Login*.

2. Rancangan *Interface* Halaman *Dashboard* (Admin)

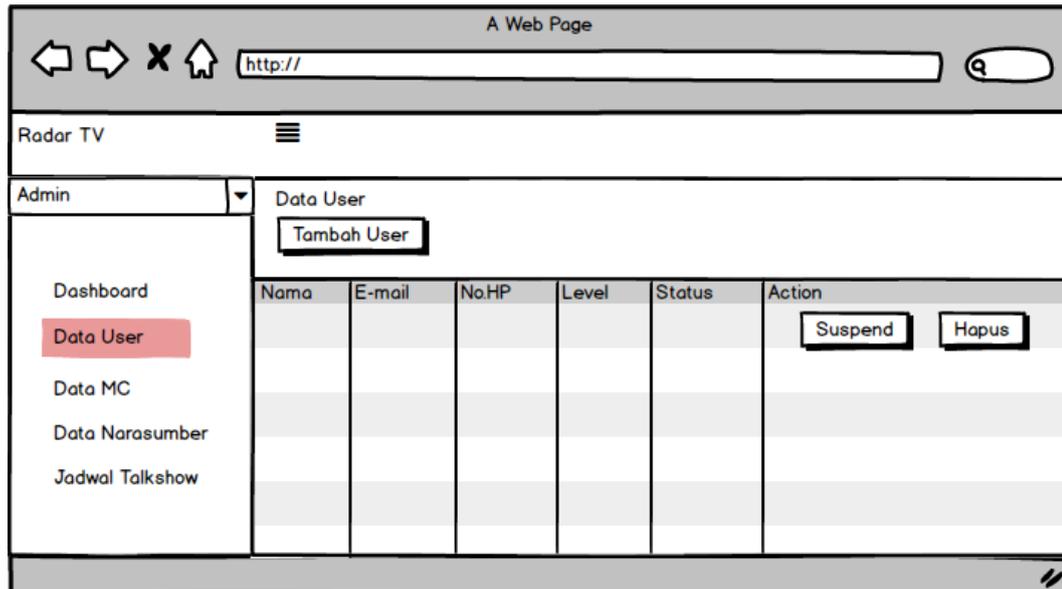
Halaman *dashboard* ini menampilkan informasi jumlah data-data yang sudah di inputkan pada masing-masing data *master*. Halaman *dashboard* dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25. Rancangan *Interface* Halaman *Dashboard*.

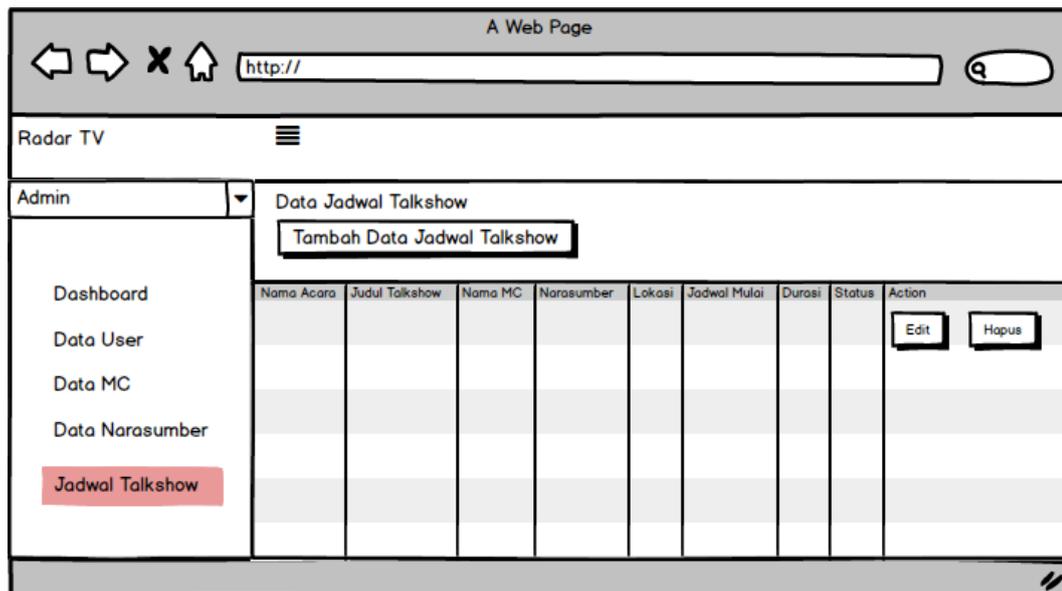
3. Rancangan *Interface* Halaman *Data User*

Gambar 3.26. merupakan desain antarmuka halaman data *user* sistem informasi *talk show*. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan serta mengelola data *user* pada sistem informasi *talk show*.



Gambar 3.26. Rancangan *Interface* Data User.

4. Rancangan *Interface* Halaman Jadwal Talk Show

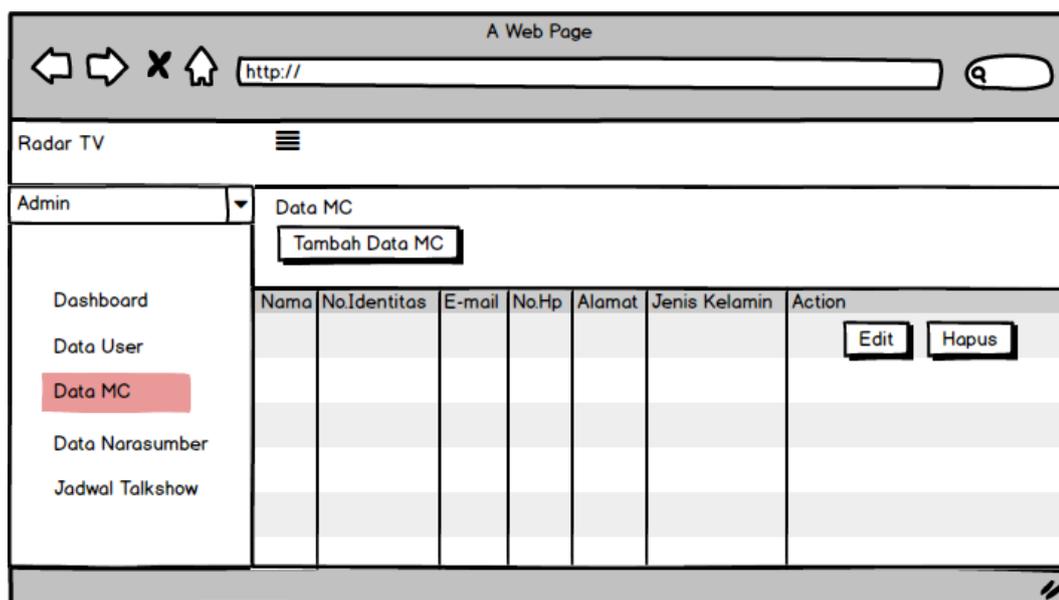


Gambar 3.27. Rancangan *Interface* Halaman Jadwal Talk Show.

Rancangan *interface* halaman jadwal *talk show* pada Gambar 3.27 berfungsi untuk menampilkan jadwal *talk show* Radar Lampung TV. Pada halaman ini admin juga dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data jadwal *talk show*.

5. Rancangan *Interface* Halaman Data MC

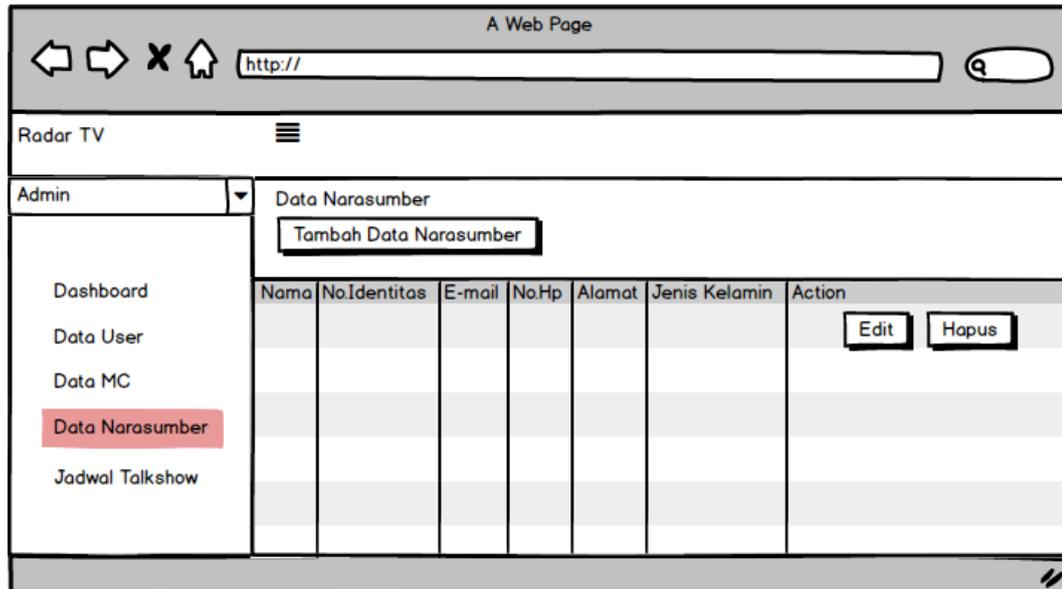
Pada Gambar 3.28. adalah desain *interface* halaman data MC sistem informasi *talk show*. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data MC Radar Lampung TV. Admin juga dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data MC.



Gambar 3.28. Rancangan *Interface* Halaman Data MC.

6. Rancangan *Interface* Halaman Data Narasumber

Halaman data narasumber sistem informasi *talk show* pada Gambar 3.29 berfungsi untuk menampilkan data narasumber Radar Lampung TV. Pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data narasumber.

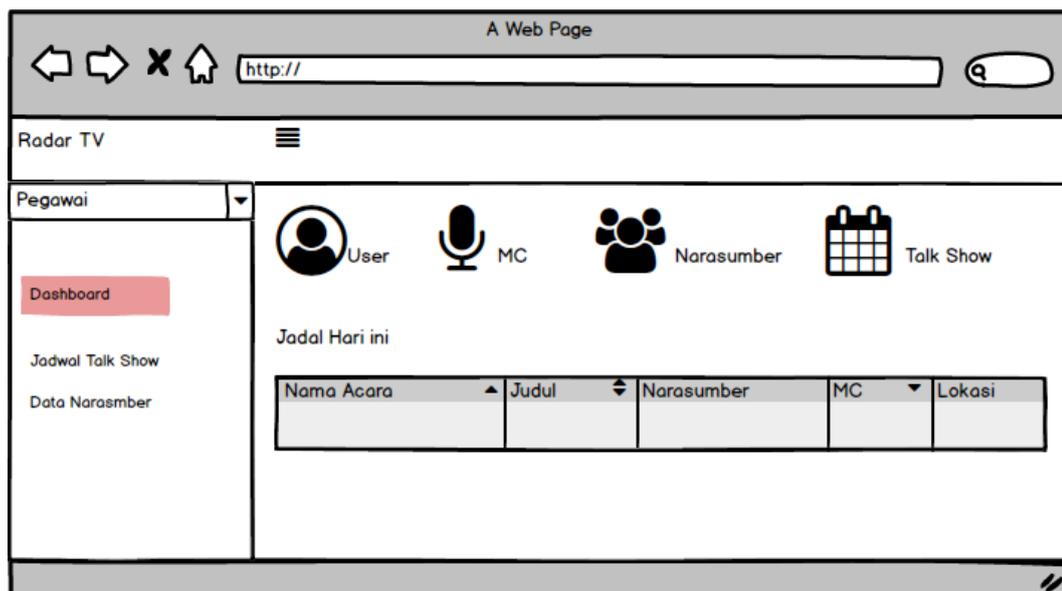


Gambar 3.29. Rancangan *Interface* Halaman Data Narasumber.

B. Rancangan *Interface* pada Halaman Pegawai

1. Rancangan *Interface* Halama *Dashboard* (Pegawai)

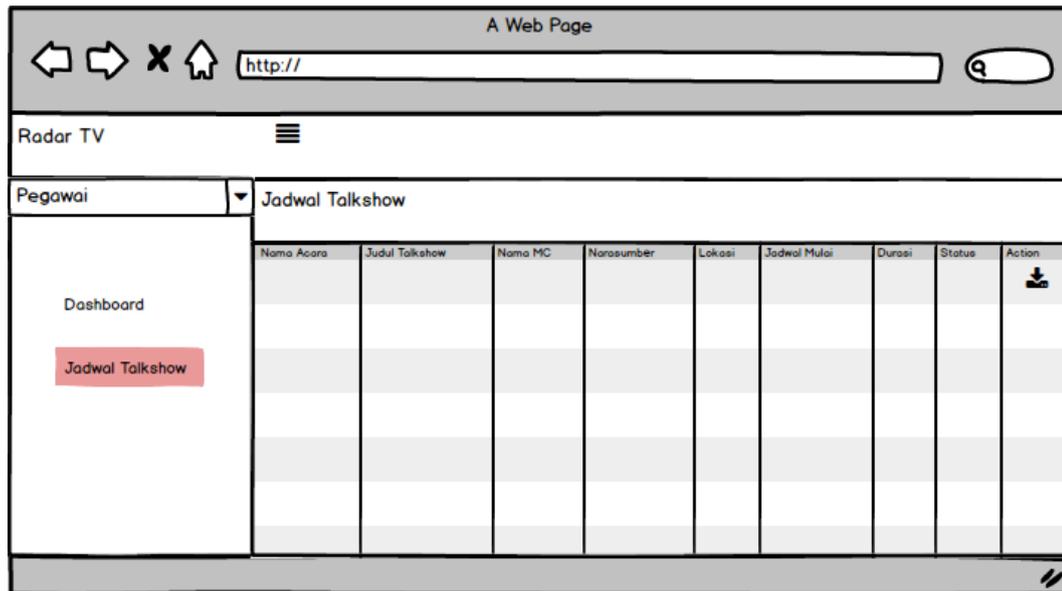
Desain *interface* halaman *dashboard* pegawai sistem informasi *talk show* pada Gambar 3.30 menampilkan informasi rangkuman jadwal *talkshow*. Pada halaman ini pegawai dapat melihat jadwal hari ini.



Gambar 3.30. Rancangan *Interface* Halaman *Dashboard* (Pegawai).

2. Rancangan *Interface* Lihat Jadwal *Talk Show*

Gambar 3.31. merupakan rancangan halaman lihat jadwal *talk show* sistem informasi *talk show*. Halaman ini menampilkan informasi jadwal *talk show* di Radar Lampung TV.

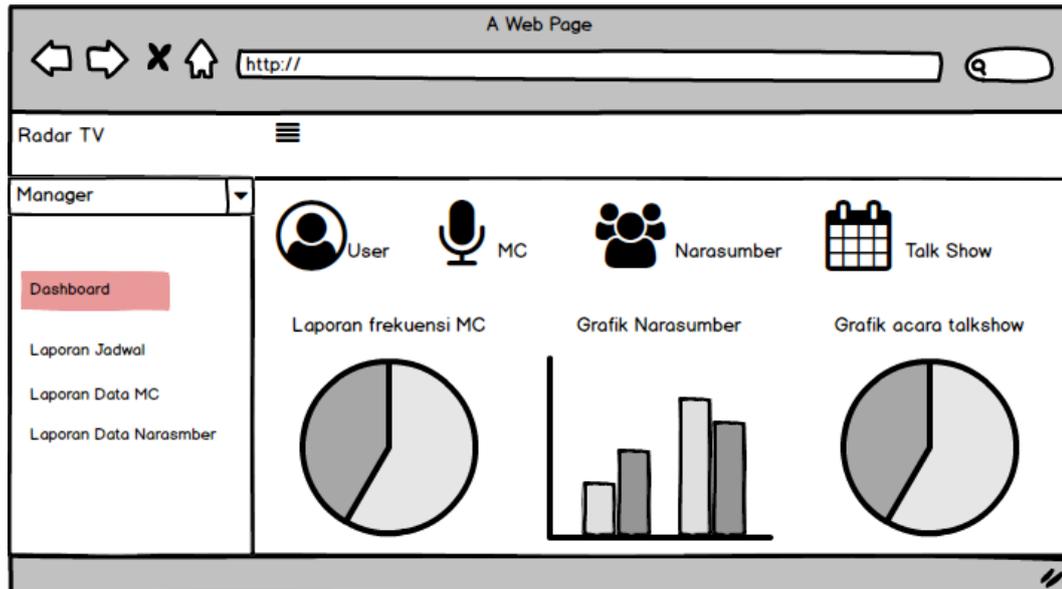


Gambar 3.31. Rancangan *Interface* Lihat Jadwal *Talk Show*.

C. Rancangan *Interface* pada Halaman Manajer

1. Rancangan *Interface* Halaman *Dashboard* (Manajer)

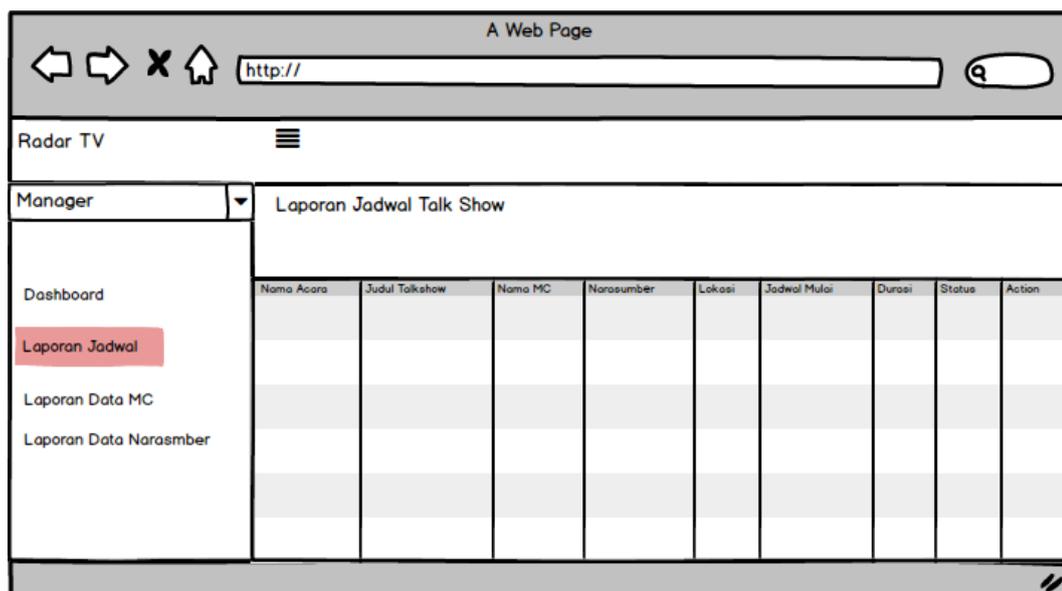
Halaman *dashboard* manajer sistem informasi *talk show* pada Gambar 3.32 berfungsi menampilkan grafik data *talk show* dan informasi rangkuman laporan jadwal *talk show*.



Gambar 3.32. Rancangan *Interface* Halaman *Dashboard* (Manajer).

2. Rancangan *Interface* Laporan Jadwal *Talk Show*

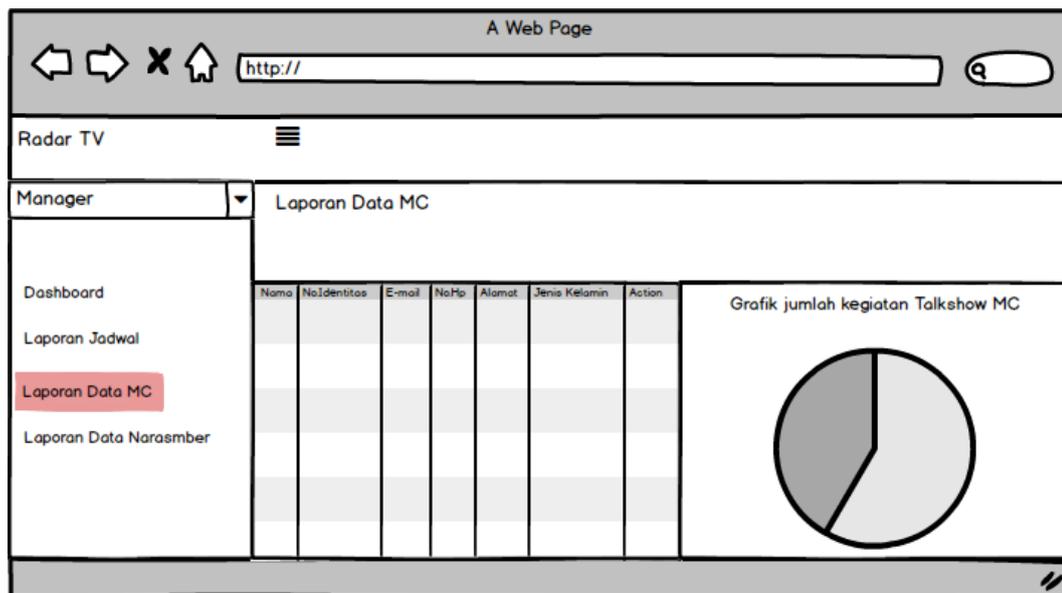
Untuk melihat desain *interface* halaman lihat laporan jadwal *talk show* sistem informasi *talk show* dapat dilihat pada Gambar 3.33. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data jadwal *talk show* yang sudah dilakukan. Pada halaman ini manajer dapat mencetak laporan tersebut.



Gambar 3.33. Rancangan *Interface* Laporan Jadwal *Talk Show*.

3. Rancangan *Interface* Laporan Data MC

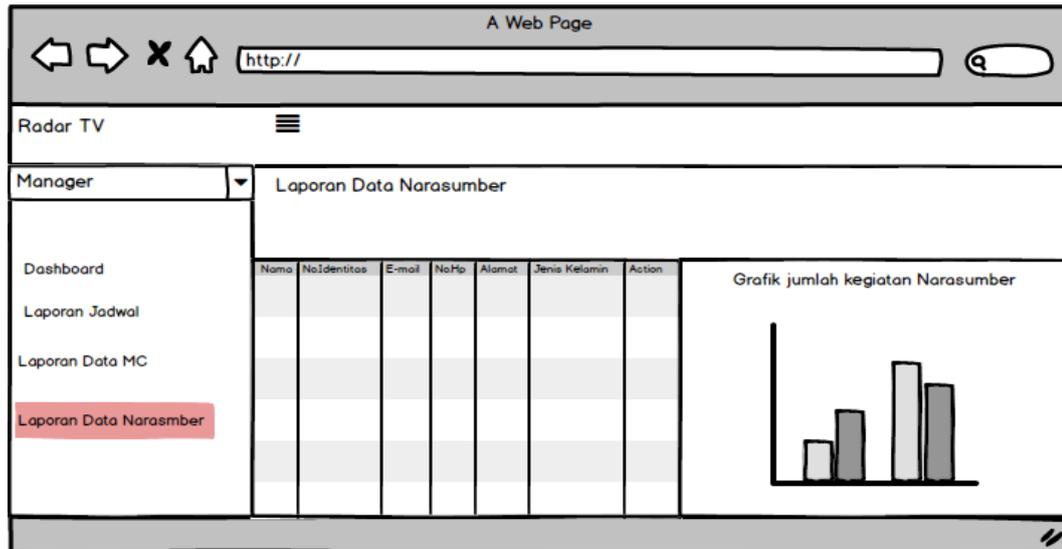
Pada Gambar 3.34. merupakan desain antarmuka halaman lihat laporan jadwal *talk show* sistem informasi *talk show*. Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data jadwal *talk show* yang sudah dilakukan. Pada halaman ini manajer dapat mencetak laporan tersebut.



Gambar 3.34. Rancangan *Interface* Laporan Data MC.

4. Rancangan *Interface* Laporan Data Narasumber

Rancangan halaman lihat laporan jadwal *talk show* sistem informasi *talk show* pada Gambar 3.35 berfungsi untuk menampilkan data jadwal *talk show* yang sudah dilakukan. Pada halaman ini manajer dapat mencetak laporan tersebut.



Gambar 3.35. Rancangan *Interface* Laporan Data Narasumber.

c. *Coding*

Penulisan kode program dalam pembangunan sistem informasi penjadwalan kegiatan dengan pendataan *talk show* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* Laravel.

d. *Testing*

Tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem, pengujian dilakukan mengenai fungsionalitas program (*black box testing*) dan *user acceptance testing* sistem bersama pihak Radar Lampung TV.

1. *Black Box Testing*

Black box testing akan dilakukan dalam pengujian Sistem Informasi Pendataan *Talk Show* dengan Penjadwalan di Radar Lampung TV. Pengujian yang dilakukan adalah menguji fungsi-fungsi dari setiap komponen dalam sistem tersebut. Pengujian fungsional sistem juga dilakukan untuk menguji fungsi dari sistem mencakup skenario.

Pada Tabel 3.9. merupakan struktur kode pengujian sistem informasi jadwal *talk show*. Terdapat 17 kode pengujian pada sistem informasi jadwal *talk show*. Kode pengujian tersebut disesuaikan dari *usecase diagram* yaitu, bagian admin, pegawai, dan manajer.

Tabel 3.9. Kode Pengujian *Black Box Testing*

Kode	Aktor	Use Case	Activity Diagram
A01	Administor	<i>Login Admin</i>	<i>Login Admin</i>
A02	Administor	Mengelola Data <i>User</i>	Mengelola Data <i>User</i>
A03	Administor	Mengelola Data MC	Mengelola Data MC
A04	Administor	Mengelola Data Narasumber	Mengelola Data Narasumber
A05	Administor	Mengelola Jadwal <i>Talk Show</i>	Mengelola Jadwal <i>Talk Show</i>
A06	Administor	Melihat Grafik	Melihat Grafik
A07	Administor	Meng- <i>export</i> Data	Meng- <i>export</i> Data
A08	Pegawai	<i>Login</i> Pegawai	<i>Login</i> Pegawai
A09	Pegawai	Melihat Jadwal <i>Talk Show</i>	Melihat Jadwal <i>Talk Show</i>
A010	Pegawai	Melihat Narasumber	Melihat Narasumber
A011	Pegawai	Meng- <i>export</i> Data	Meng- <i>export</i> Data
A012	Manajer	<i>Login</i> Manajer	<i>Login</i> Manajer
A013	Manajer	Melihat Laporan Jadwal <i>Talk Show</i>	Melihat Laporan Jadwal <i>Talk Show</i>
A014	Manajer	Melihat Laporan Data MC	Melihat Laporan Data MC
A015	Manajer	Melihat Laporan Data Narasumber	Melihat Laporan Data Narasumber
A016	Administor	Melihat Grafik	Melihat Grafik
A017	Administor	Meng- <i>export</i> Data	Meng- <i>export</i> Data

Tabel 3.10. Skenario Pengujian *Black Box Testing*

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
A01	<i>Login Admin</i>	Fungsi <i>menu login</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i> .	Sistem akan menampilkan halaman utama.
			2. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			3. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>valid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			4. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			5. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
A02	Mengelola data <i>user</i> (Admin)	Fungsi <i>menu tambah data user</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem tetap akan menambahkan akun.
			2. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa angka.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
			3. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa huruf dan angka.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
			4. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan tidak menggunakan “@”.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
			5. Memeriksa respon sistem ketika <i>password</i> yang dimasukkan merupakan <i>password</i> baru.	Sistem akan menambahkan akun.
			6. Memeriksa respon sistem	Sistem akan

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			ketika <i>password</i> yang dimasukkan adalah <i>password</i> lama.	menambahkan akun.
			7. Memeriksa respon sistem ketika nama dikosongkan.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
			8. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> dikosongkan.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
			9. Memeriksa respon sistem ketika <i>password</i> dikosongkan.	Tidak dapat menambahkan akun.
			10. Memeriksa respon sistem ketika foto dikosongkan.	Sistem tidak dapat menambahkan akun.
A02	Mengelola data <i>user</i> (Admin)	Fungsi <i>Menu Data User</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data.	Sistem akan menampilkan data yang dicari.
			2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data.	Sistem tidak dapat menemukan data.
			3. Memeriksa respon sistem ketika akun dihapus.	Sistem akan menghapus akun.
A03	Mengelola Data MC (Admin)	Fungsi <i>menu tambah MC</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem akan menyimpan data.
			2. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa angka.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			3. Memeriksa respon sistem ketika nama dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			4. Memeriksa respon sistem ketika nomor identitas yang dimasukkan berupa angka.	Sistem akan menyimpan data.
			5. Memeriksa respon sistem ketika nomor identitas yang	Sistem tidak dapat

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			dimasukkan berupa huruf.	menambahkan data.
			6. Memeriksa respon sistem ketika nomor identitas dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			7. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan tidak menggunakan ketentuan “@”.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			8. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			9. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan sudah terdaftar.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			10. Memeriksa respon sistem ketika jumlah nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan kurang dari dua belas angka.	Sistem akan menyimpan data.
			11. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan berupa angka.	Sistem akan menyimpan data.
			12. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			13. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			14. Memeriksa respon sistem ketika <i>upload</i> foto dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
			15. Memeriksa respon sistem ketika alamat dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menambahkan data.
A03	Mengelola Data	Fungsi Menu data	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang	Sistem akan menampilkan

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
	MC (Admin)	MC	<p>dilakukan terdapat pada data.</p> <p>2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data.</p> <p>3. Memeriksa respon sistem ketika data dihapus.</p> <p>4. Memeriksa respon sistem ketika data di <i>edit</i>.</p>	<p>data yang dicari.</p> <p>Sistem tidak dapat menemukan data.</p> <p>Sistem hapus data.</p> <p>Sistem akan memperbaharui data.</p>
A04	Mengelola Data Narasumber (Admin)	Fungsi tambah data narasumber	<p>1. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa huruf.</p> <p>2. Memeriksa respon sistem ketika nama yang dimasukkan berupa angka.</p> <p>3. Memeriksa respon sistem ketika jabatan yang dimasukkan berupa angka.</p> <p>4. Memeriksa respon sistem ketika jabatan yang dimasukkan berupa huruf.</p> <p>5. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan tidak menggunakan ketentuan “@”.</p> <p>6. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan sudah terdaftar.</p> <p>7. Memeriksa respon sistem ketika jumlah nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan kurang dari dua belas angka atau lebih dari dua belas angka.</p> <p>8. Memeriksa respon sistem ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan berupa angka.</p> <p>9. Memeriksa respon sistem</p>	<p>Sistem akan menyimpan data.</p> <p>Sistem tidak dapat menyimpan data.</p> <p>Sistem akan menyimpan data.</p> <p>Sistem akan menyimpan data.</p> <p>Sistem tidak dapat menyimpan data.</p> <p>Sistem tidak dapat menyimpan data.</p> <p>Sistem akan menyimpan data.</p> <p>Sistem akan menyimpan data.</p> <p>Sistem tidak</p>

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			ketika nomor <i>handphone</i> yang dimasukkan berupa huruf.	dapat menyimpan data.
			10. Memeriksa respon sistem ketika alamat dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan data.
			11. Memeriksa respon sistem ketika <i>upload</i> naskah CV dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan data.
A04	Mengelola Data Narasumber (Admin)	Fungsi <i>menu data narasumber</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data.	Sistem akan menampilkan data yang dicari.
			2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data.	Sistem tidak dapat menemukan data.
			3. Memeriksa respon sistem ketika data dihapus.	Sistem akan menghapus data.
			4. Memeriksa respon sistem ketika data di <i>edit</i> .	Sistem akan memperbaharui data.
A05	Mengelola Jadwal <i>Talk show</i> (Admin)	Fungsi tambah jadwal	1. Memeriksa respon sistem ketika nama MC dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			2. Memeriksa respon sistem ketika nama acara yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem akan menyimpan jadwal.
			3. Memeriksa respon sistem ketika nama acara yang dimasukkan berupa angka.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			4. Memeriksa respon sistem ketika nama acara dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			5. Memeriksa respon sistem ketika judul <i>talk show</i> yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem akan menyimpan jadwal.

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			6. Memeriksa respon sistem ketika judul <i>talk show</i> yang dimasukkan berupa angka.	Sistem akan menyimpan jadwal.
			7. Memeriksa respon sistem ketika judul <i>talk show</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			8. Memeriksa respon sistem ketika narasumber dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			9. Memeriksa respon sistem ketika lokasi yang dimasukkan berupa huruf.	Sistem akan menyimpan jadwal.
			10. Memeriksa respon sistem ketika lokasi yang dimasukkan berupa angka.	Sistem akan menyimpan jadwal.
			11. Memeriksa respon sistem ketika lokasi dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
			12. Memeriksa respon sistem ketika jadwal tayang dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan.
			13. Memeriksa respon sistem ketika naskah <i>talk show</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat menyimpan jadwal.
A05	Mengelola Jadwal (Admin)	Fungsi <i>menu</i> jadwal	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data.	Sistem akan menampilkan data yang dicari.
			2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data.	Sistem tidak dapat menemukan data.
			3. Memeriksa respon sistem ketika data dihapus.	Sistem akan menghapus data.
			4. Memeriksa respon sistem ketika data di <i>edit</i> .	Sistem akan memperbaharui data.
A06	Melihat Grafik	Fungsi Grafik	1. Memeriksa respon sistem pada grafik pada saat data di tambahkan	Sistem menampilkan grafik sesuai dengan

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan fungsinya.
A07	Meng- <i>export</i> Data	Fungsi <i>export</i> data	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa respon sistem saat mengakses tombol <i>copy</i>. 2. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>csv</i>. 3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>spreadsheet</i>. 4. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol PDF. 5. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>print</i>. 	<p>Sistem akan menyalin data.</p> <p>Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>csv</i>.</p> <p>Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>spreadsheet</i>.</p> <p>Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> PDF.</p> <p>Sistem akan mencetak data.</p>
A08	<i>Login</i> Pegawai	Fungsi <i>menu</i> <i>login</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i>. 2. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i>. 3. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>valid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i>. 4. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i>. 5. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> dibiarkan kosong. 	<p>Sistem akan menampilkan halaman utama.</p> <p>Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i>.</p>
A09	Melihat Jadwal <i>Talk</i>	Fungsi <i>menu</i> jadwal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada 	<p>Sistem akan menampilkan data yang</p>

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
	<i>Show</i> (Pegawai i)		data. 2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data. 3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>download</i> .	dicari. Sistem tidak dapat menemukan data. Sistem akan menyimpan naskah.
A010	Melihat Narasumber (Pegawai i)	Fungsi <i>menu</i> lihat narasumber	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data. 2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data. 3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>download</i> .	Sistem akan menampilkan data yang dicari. Sistem tidak dapat menemukan data. Sistem akan menyimpan naskah.
A011	Meng- <i>export</i> Data	Fungsi <i>export</i> data	1. Memeriksa respon sistem saat mengakses tombol <i>copy</i> . 2. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>csv</i> . 3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>spreadsheet</i> . 4. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol PDF. 5. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>print</i> .	Sistem akan menyalin data. Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>csv</i> . Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>spreadsheet</i> . Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> PDF. Sistem akan mencetak data.
A012	<i>Login</i> Manajer	Fungsi <i>menu</i> <i>login</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i> .	Sistem akan menampilkan halaman utama.

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			2. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>valid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			3. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>valid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			4. Memeriksa respon sistem saat <i>email</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan <i>invalid</i> .	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
			5. Memeriksa respon sistem ketika <i>email</i> id dan <i>password</i> dibiarkan kosong.	Sistem tidak dapat melakukan <i>login</i> .
A013	Laporan Jadwal <i>Talk Show</i> (Manajer)	Fungsi <i>menu</i> jadwal <i>talk show</i>	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data. 2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data. 3. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data. 4. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>download</i> .	Sistem akan menampilkan data yang dicari. Sistem akan menampilkan data yang dicari. Sistem tidak dapat menemukan data. Sistem akan menyimpan naskah.
A014	Laporan MC (Manajer)	Fungsi laporan data MC	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data. 2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data. 3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>download</i> . 4. Memeriksa respon sistem	Sistem akan menampilkan data yang dicari. Sistem tidak dapat menemukan data. Sistem akan menyimpan naskah. Sistem tidak

Kode	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan
			ketika judul <i>talk show</i> dibiarkan kosong.	dapat menemukan data.
			5. Memeriksa respon sistem ketika narasumber dibiarkan kosong.	Sistem akan menyimpan naskah.
A015	Laporan Data Narasumber (Manajer)	Fungsi <i>menu</i> laporan data narasumber	1. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan terdapat pada data.	Sistem akan menampilkan data yang dicari.
			2. Memeriksa respon sistem ketika pencarian yang dilakukan tidak terdapat pada data.	Sistem tidak dapat menemukan data.
			3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>download</i> .	Sistem akan menyimpan naskah.
A016	Melihat Grafik	Fungsi Grafik	1. Memeriksa respon sistem pada grafik pada saat data di tambahkan	Sistem menampilkan grafik sesuai dengan fungsinya.
A017	Meng- <i>export</i> Data	Fungsi <i>export</i> data	1. Memeriksa respon sistem saat mengakses tombol <i>copy</i> .	Sistem akan menyalin data.
			2. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>csv</i> .	Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>csv</i> .
			3. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>spreadsheet</i> .	Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>spreadsheet</i> .
			4. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>PDF</i> .	Sistem akan menyimpan data dalam <i>format</i> <i>PDF</i> .
			5. Memeriksa respon sistem ketika mengakses tombol <i>print</i> .	Sistem akan mencetak data.

Pada tabel 3.10 diatas menjelaskan skenario pengujian *black box testing* pada sistem informasi jadwal *talk show*. Pengujian *black box testing* dibagi menjadi 17 kode pengujian. Pada tabel tersebut juga dijelaskan hasil yang diharapkan pada setiap skenario uji.

2. *User Acceptance Testing*

User Acceptance Testing merupakan pengujian yang akan dilakukan oleh pengguna sistem informasi penjadwalan kegiatan dengan pendataan *talk show* di Radar Lampung TV. Pengujian ini berfungsi untuk memastikan apakah sistem ini berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

C. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 10 bulan dimulai dari bulan November 2018 sampai pada bulan Agustus 2019. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.36.

No	Nama	Tahun 2018								Tahun 2019																							
		November				Desember				Januari			Februari			Maret			April			Mei			Juni			Juli			Agustus		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Pendalaman Materi	■																															
2	Analisis dan Desain Sistem									■																							
3	Seminar Usul																	■															
4	Pengkodean Sistem																	■			■												
5	Pengujian Sistem																				■			■									
6	Seminar Hasil																										■						
7	Ujian Skripsi																													■			

Gambar 3.36. *Gantt Chart*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Sistem Informasi Penjadwalan dengan Pendataan *Talk Show* telah berhasil dibangun. Sistem ini dibangun menggunakan *framework* Laravel 5.5, dan *database server* MySQL. Sistem ini telah berhasil diuji dalam penjadwalan *talk show*, dan mencetak laporan dalam bentuk pdf sehingga dapat mempermudah perusahaan guna melakukan evaluasi untuk periode selanjutnya. Sistem Informasi Penjadwlan Kegiatan dengan Pendataan *Talk Show* memiliki fitur untuk melakukan pendataan MC, pendataan narasumber, dan pendataan *talk show*. Pada sistem informasi ini terdapat grafik persentase kegiatan MC, persentase narasumber, dan persentase acara *talk show*.
2. Berdasarkan hasil pengujian *user acceptance testing* disimpulkan bahwa sistem informasi penjadwalan *talk show* telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, hal tersebut terbukti dari persentase pengujian *user acceptance testing* yaitu, sebesar 81,25%.

B. Saran

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem yang dilakukan, maka beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem informasi ini dapat ditambahkan *utilitas* notifikasi via SMS *center* untuk mengoptimalkan penyaluran informasi kepada pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat lebih mudah lagi dalam mendapatkan informasi jadwal *talk show*.
2. Dibuatkan versi Android atau iOS sehingga dapat mempermudah dalam mengakses sistem informasi jadwal *talk show*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010. *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- Ardiansyah, A. I., & Syani, M. 2017. Sistem Informasi Penjadwalan Pelatihan Divisi Training Seamolec Berbasis Web. *Jurnal Masyarakat Informatika Indonesia* , 82-83.
- Baker, K. R., & Trietsch, D. 2009. *Principles of Sequencing and Scheduling*. New Jersey: Jon Wiley & Son.
- Booch, G. James, R. Ivar, J. 2005. *The Unified Modeling Language User Guide Second Edition*. United State: Addison Wesley Professional.
- Ginting, R. 2009. *Penjadwalan Mesin*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hidayat, A. A. 2013. *Metode Penelitian dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Kristanto, A. 2010. *Kupas Tuntas PHP & MySQL*. Klaten: Cable Book.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. 2012. *Management Information System: Managing The Digital Firm*. New Jersey: Prentice Hall.
- Pressman, R. S. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Pressman, R. S. 2009. *Web Engineering A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Puspitorini, H. 2011. *Pemograman Web Database dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Skripta.
- Rainer, R. K., & Cegielski, C. G. 2011. *Introduction to Information Systems: Supporting and Transforming Business 3rd Edition*. Hoboken: John Wiley & Son.
- Rohman, A. 2014. *Mengenal Framework Laravel. Ilmu Teknologi Informasi*. Tangerang: Ilmuti.

- Samsudin, & Januhari, U. 2018. Sistem Informasi Penjadwalan Convention Center Stikom Bali Berbasis Web. *Jurnal Sistem Dan Informatika* , 1-2.
- Situmorang, T. 2015. Presenter Talk Show "Sarah Sechan" dan Minat Menonton. *Usu* , 7.
- Sugiarti. 2013. *Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generation VB.6*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Wardhono, W. S., Marji, & Kusuma, L. P. 2015. Evaluasi User Acceptance Augmented Reality Triage Mobile Pada Sistem Kedaruratan Medis. *Seminar Teknologi dan Rekayasa* , 222-223.