

PENDATAAN CALON JAMAAH HAJI
PADA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA SAMARINDA
BERBASIS WEBSITE

Agus Filmansyah

Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123
E-mail : wicida@wicida.ac

A B S T R A K

Agus Filmansyah, 2016. Pendataan Calon Jemaah Haji pada Kantor Kementerian Agama Samarinda Berbasis *Website*. Program Studi Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma. Pembimbing : **Drs. Azahari, M.Kom**

Ibadah haji adalah salah satu ibadah yang diwajibkan bagi kaum muslim untuk dilaksanakan apabila telah memenuhi syarat. Ibadah haji ini rutin diadakan setiap tahunnya dan jumlah pendaftarnya bertambah.

Penelitian yang dilakukan ini, bertujuan untuk membuat *website* pendataan calon jemaah haji pada Kantor Kementerian Agama Samarinda yang dapat membantu pihak Kantor Kementerian Agama Samarinda. Dalam membangun sebuah pendataan calon jemaah haji menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, metode pengujian beta testing, *database* MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*), *dreamweaver* sebagai *webeditor*, *apache* sebagai *webserver local*.

Dengan adanya *website* ini, akan memberikan kemudahan bagi setiap calon jemaah untuk mendapatkan informasi yang menyeluruh tentang informasi pendataan calon jemaah haji tersebut. Dan dari hasil penelitian ini diperoleh suatu pendataan calon jemaah haji pada Kantor Kementerian Agama Samarinda.

Kata Kunci : Website, Pendataan, Ibadah Haji

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet adalah suatu media informasi komputer global yang dapat dikatakan sebagai teknologi terancang abad ini. Dengan internet dapat melakukan semua aktivitas yang sulit dilakukan secara biasa mulai dari menonton, baca berita, maupun belanja. Internet berasal dari bahasa Inggris, yaitu *inter* berarti antar dan *net* berarti jaringan sehingga dapat diartikan hubungan antar jaringan.

Ibadah haji adalah salah satu ibadah yang diwajibkan bagi kaum muslim untuk dilaksanakan apabila telah memenuhi syarat. Ibadah haji ini rutin diadakan setiap tahunnya dan jumlah pendaftarnya bertambah. Peningkatan pelayanan penyelenggaraan ibadah haji sesuai amanat Undang-undang Nomor 17

tahun 1999 tentang penyelenggaraan ibadah haji sesungguhnya perlu senantiasa dilakukan, yang antara lain meliputi penikatan pembinaan, penyuluhan, bimbingan serta penyebarluasan informasi yang berkaitan dengan penyelenggaraan ibadah haji.

Kenyataan dilapangan masih terdapat adanya masyarakat dan calon jemaah haji yang belum memahami dengan baik tentang permasalahan yang dihadapi, baik dari segi prosedur pendaftaran, tata cara dan proses perjalanan ibadah haji serta tata cara dan proses pelaksanaan selama di tanah suci, akibatnya sampai saat ini masih sering ditemukan adanya calon jemaah haji yang tidak menyetorkan Biaya Penyelenggaraan ti Ibadah Haji (BPIH) sesuai dengan prosedur yang berlaku dan menunaikan ibadah haji yang tidak sesuai dengan tuntunan manasik haji.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu, “bagaimana membangun sebuah Pendataan Calon Jemaah Haji pada Kantor Kementerian Agama Samarinda Berbasis *Wabsite*” sebagai berikut :

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini agar tidak melebar hanya akan dititik beratkan pada “Pendataan Calon Jemaah Haji pada Kantor Kementerian Agama Samarinda Berbasis *Website*” sebagai berikut :

Pada penelitian ini hanya menitik beratkan pada proses pendaftaran calon jemaah haji.

1.3.1 Halaman Administrator (*Back End*)

1. Pemeliharaan Beranda
2. Pemeliharaan Berita
3. Pemeliharaan Halaman Pendaftaran
4. Pemeliharaan hak masuk admin

1.3.2 Halaman User (*Front End*)

1. Melihat halaman beranda
2. Melihat halaman berita
3. Melihat photo kegiatan
4. Melakukan pendaftaran sebagai calon jemaah haji dengan mengisi data diri.

1.4 Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan “Pendataan Calon Jemaah Haji” yang dapat membantu pihak Kantor Kementerian Agama Samarinda dalam pendaftaran calon jemaah haji.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Dengan adanya penyusunan penulisan ini, dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh saat kuliah dan sangat diharapkan pada mahasiswa dapat proaktif pada masalah yang berada disekelilingnya dan menerapkan secara langsung ilmu yang diperolehnya kepada orang-orang disekitarnya.

1.5.2 Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

Meningkatkan mutu dari perguruan tinggi yang dapat dinilai oleh pihak luar, sehingga program penulisan ini sebagai sarana promosi perguruan tinggi yang efektif kepada pihak luar. Dengan hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi perguruan

tinggi khususnya untuk meningkatkan kualitas mahasiswa yang nantinya mampu mengimplementasikan bekal yang diberikan oleh perguruan tinggi, bukan hanya kemampuan teori tapi juga kemampuan teknik lainnya. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada peluang kerja kepada para mahasiswa disisi lain hasil penelitian ini merupakan dokumentasi karya ilmiah bagi perpustakaan STMIK WIDYA CIPTA DHARMA, sehingga menunjang peningkatan mutu mahasiswa.

1.5.3 Manfaat Bagi Kementerian Agama Samarinda

Manfaat yang dapat diberikan untuk Kantor Kementerian Agama Samarinda adalah memudahkan dan membantu Kantor Kementerian Agama Samarinda untuk memberikan suatu informasi pendaftaran jemaah haji kepada masyarakat yang ingin mendaftar haji.

1.6 Motedo Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pada sistem ini meliputi :

1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Kantor Kementerian Agama Samarinda, Jl. Harmonika Telp.0541-743736-749073 Fax (0541) 748850 kode pos : 75123. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih dari 1 (satu) bulan, terhitung dari tanggal 01 Maret 2016 s/d 01 April 2016.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, metode pengumpulan data yang diperoleh berdasarkan kegiatan penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Studi pustaka

Studi pustaka merupakan metode penelitian dengan mempelajari literature yang ada baik itu berupa buku-buku maupun laporan yang berkaitan dengan materi penelitian, serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang dikembangkan, sehingga penulisan laporan tidak menyimpang dari teori-teori yang sebelumnya telah ada dan diakui kebenarannya.

1.6.2.2 Wawancara

Yaitu penelitian mengadakan wawancara atau Tanya jawab langsung kepada pegawai yang bekerja pada Kantor Kementerian Agama Samarinda khususnya pada bagian penerimaan calon jemaah haji, tentang alur prosedur pendaftaran untuk memperoleh penjelasan tentang

semua kegiatan yang berhubungan dengan penerimaan calon jemaah haji dan informasi yang diperlukan untuk mempermudah calon jemaah haji dengan Informasi berbasis website untuk Kantor Kementerian Agama Samarinda.

1.6.2.3 Observasi

Merupakan metode untuk memperoleh data yang dipergunakan dalam penulisan laporan dengan cara berpartisipasi langsung kelapangan dengan melakukan pengamatan dengan pengumpulan data secara langsung, maka peneliti dapat menggambarkan keadaan permasalahan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan informasi dan data yang lebih akurat.

1.6.3 Metode pengembangan sistem

Untuk membuat sebuah sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam membangun aplikasi web sebagai berikut diantaranya:

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu:

1) Analisis Data

Dari hasil analisis data di peroleh beberapa data yang di pakai dalam sistem ini adalah:

1. Data Pegawai
2. Data Pendidikan

2) Analisis kebutuhan

Analisis Kebutuhan, yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah sistem informasi baik diperlukan dari segi *software* (perangkat lunak) maupun dari segi *hardware* (perangkat keras).

2.1) *Software* :

- 1) Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
- 2) Editor : Adobe Dreamweaver
Sublime Text 3
- 3) Web Design : XAMPP
- 4) Browser : Mozilla FireFox, Google Chrome

2.1) *Hardware* :

- 1) Laptop : LENOVO
- 2) Processor : Intel ® Core i3
- 3) Memory (RAM) : Memory 2 GB (1.84 GB usable)
- 4) System Type : 32-BIT Operating System

Analisis Teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi *software* dan *hardware* yang digunakan dalam mendukung penggunaan sistem informasi penelitian masyarakat ini, seperti menggunakan desain grafis maka memerlukan teknologi seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Dreamweaver*, *Notepad++* memerlukan data penyimpanan secara informasi produk, informasi berita digunakan database seperti *Mysql*.

2. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan dengan beberapa alat bantu, yaitu:

1. *Flowchart*
2. *Site map*

3. Implementasi

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan yang ada dibuat menjadi sebuah website pendaftaran calon jemaah haji yang nyata dan bisa digunakan, seperti mengupdate informasi terbaru yang berlangsung pada Kantor Kementerian Agama Samarinda

4. *Testing* (Pengujian)

Melakukan pengecekan pada program, menemukan bug, memastikan sesuatu sistem siap digunakan, pengecekan bahwa tidak terjadi error, mengetahui akan keterbatasan sistem atau aplikasi yang dibuat, serta memastikan bahwa pekerjaan telah diselesaikan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung analisis dari hasil penelitian, maka pada bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang digunakan dalam penelitian yang diambil dari pengertian-pengertian sebenarnya.

Kajian Teoritis

Merupakan hal yang sangat penting dalam merancang sebuah penelitian. Teori dalam penelitian ini harus valid dan otentik sehingga tidak boleh hanya berdasarkan perkiraan atau asumsi. Teori ini menjadi pijakan utama dalam melaksanakan penelitian guna menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagaimana yang sudah dikemukakan dalam rumusan masalah penelitian.

2.2.1 Sistem

Menurut Saputra (2013), sistem adalah sekumpulan unsur/ elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama. Suatu sistem harus mempunyai sasaran,

tujuan, komponen- komponen yang saling berinteraksi satu sama lainnya sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun karakteristik sistem tersebut adalah :

1. **Komponen Sistem (*Components*)** Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang paling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan *Supra sistem*.
2. **Batasan Sistem (*Boundary*)** Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.
3. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)** Bentuk apapun yang ada diluar lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, karena jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.
4. **Penghubung Sistem (*Interface*)** Sebagai media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran suatu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.
5. **Masukan Sistem (*Input*)** Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance Input*) dan sinyal (*signal Input*). Sebagai contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance Input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputer sementara “data” adalah *signal Input* yang akan diolah menjadi informasi.

6. **Pengolah Sistem (*Process*)** Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.
7. **Keluaran Sistem (*Output*)** Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, yang mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *Input* bagi subsistem lainnya.
8. **Sasaran Sistem (*Objective*)** Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.2.2 Teori Data

Menurut Mulyanto (2009) data didefinisikan sebagai representasi dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Dengan kata lain, data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata. Data merupakan material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna sehingga perlu diolah untuk dihasilkan sesuatu yang lebih bermakna.

2.2.3 Internet

Menurut Simartama (2009), Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer yang terkait pada satu jaringan global. Penggunaan internet memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dari komputer yang ada dalam suatu jaringan internet selama memang diberikan izin akses tertentu.

Beberapa istilah-istilah yang sering digunakan apabila menggunakan internet, yaitu :

1. **ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*)** adalah jenis jaringan yang memisahkan *upstream* dan *downstream* yang dapat berjalan pada kecepatan yang berbeda. Dalam hal ini, *downstream* biasanya lebih tinggi dari *upstreamnya*.
2. **Bandwidth** merupakan besaran yang menunjukkan seberapa banyak data yang dapat dilewatkan dalam koneksi melalui sebuah *network*. Kecepatan *bandwidth* ini bisa berubah setiap saat tergantung kondisi penggunaan *internet*.

3. *Browsing* adalah kegiatan berselancar, menjelajahi atau melihat isi dari halaman situs-situs di *internet*.
4. *Browser* merupakan program aplikasi yang di gunakan untuk *browsing*. Program aplikasi ini bekerja dengan menterjemahkan HTML, Menjadi halaman *internet* yang siap dijelajahi.
5. *Chat* adalah salah satu dari fasilitas dalam jaringan *internet* yang memungkinkan interaksi dengan teks secara, *realtime* (tidak ada waktu tunggu).
6. Download merupakan istilah dari kegiatan mengambil file atau objek dari *internet (server)* ke computer.
7. E-mail (*Electronic Mail*) merupakan fasilitas berkirim surat melalui *internet*.
8. E-banking adalah salah satu macam kegiatan transaksi keuangan atau perbankan yang dilakukan melalui media *internet*.
9. *Homepage* merupakan halaman utama sebuah *website* yang memuat sebuah informasi singkat tentang apa isi dari *website* tersebut.
10. *Host* adalah komputer yang menjadi server atau tempat diletakkan isi sebuah *website* yang dinyalakan secara terus-menerus tanpa henti sehingga isi atau alamat dari *website* yang ada didalamnya bisa terus diakses.
11. ISP (*Internet Service Provider*) berarti penyedia jasa layanan *internet* selain menggunakan *dial-up*.
12. Protokol adalah kumpulan aturan dalam suatu konsep jaringan agar dapat saling terhubung.
13. TCP/IP (*Transmission Control Protocol /Internet Protocol*) adalah protocol yang di gunakan untuk menghubungkan jaringan komputer.
14. URL (*Uniform Resource Locator*) merupakan alamat-alamat dokumen yang ada halaman *website*.
15. *Upload* adalah kegiatan pengiriman data dari komputer local ke komputer lainnya atau *server* yang terhubung dalam sebuah *network*. *Upload* merupakan kebalikan dari *download*.
16. WAP (*Wireless Application Protocol*) merupakan aplikasi yang biasanya terdapat dalam *handphone* yang digunakan untuk melakukan koneksi/hubungan dengan *internet*.

2.2.4 Website

Website menurut Andi (2010), merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika semua komputer terkoneksi dengan internet. Dengan adanya *website*, semua orang didunia bisa mendapat dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. Sejarah Penemu website Sir Timothy Jhon 'Tim' Berners-Lee, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Pada awalnya,

Tim menciptakan website dengan tujuan untuk mempermudah arus pertukaran dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di CERN. Pada tanggal 30 April 1993, CERN menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan gratis oleh semua orang.

Berdasarkan pengoperasiannya, secara mendasar website dibagi menjadi dua jenis, yaitu website static dan website dynamic:

1. *Website Static* adalah *website* yang memiliki halaman *front end*, yaitu halaman yang dapat dilihat oleh pengunjung *website*. Untuk mengganti sebuah halaman *web static* harus dilakukan secara manual dan harus mengganti semua kode-kode HTML yang merupakan unsur utama *Website* tersebut.
2. *Website Dynamic* adalah *website* yang dapat diubah atau di-Update. Dalam *website dynamic* biasa terdapat dua halaman, yaitu halaman front end dan back end. Halaman front end merupakan halaman yang dapat diakses semua user, sedangkan halaman back end merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh admin yang bersangkutan. Fungsi dari halaman back end adalah untuk mengatur front end.

2.2.5 Perbedaan Haji Plus dan Reguler

Keberadaan Haji Plus menjadi alternatif masyarakat untuk berangkat haji lebih cepat, tidak harus menunggu belasan tahun atau bahkan puluhan tahun baru berangkat. Jamaah yang ingin berangkat dalam antrian yang tidak begitu panjang, bisa melakukannya melalui haji plus (saat ini masa tunggu untuk haji plus di DKI Jakarta adalah 7 tahun). Haji Plus dan Reguler mempunyai kesamaan pada proses pendaftaran. Pendaftaran sama-sama dilakukan Kementerian Agama, namun pada proses keberangkatan dan kepulangan, Haji Plus ditangani oleh Travel Agent Khusus yang berizin dan jelas namun tetap dalam pengawasan **Kementerian Agama RI**. Berbeda dengan reguler, mulai dari pendaftaran hingga kepulangan diurus oleh Kemenerian Agama."Yang membedakan antara *Haji Plus dan Reguler* ini adalah pada masa pelaksanaan haji. Haji khusus (plus), masa pelaksanaan haji lebih cepat yakni 25 atau 27 hari. Sedangkan haji reguler, mencapai 38 atau 40 hari. Haji Plus memiliki masa pelaksanaan yang lebih singkat dibanding Haji Reguler, namun dari segi pembiayaan, haji plus ini lebih mahal. "Yang menjadikan Haji Plus ini lebih mahal adalah fasilitasnya. Fasilitas yang diberikan kepada jamaah Haji Plus akan lebih nyaman dari pada Haji Reguler. "Fasilitas bagi **Jamaah Haji Plus**, seperti hotel lebih mewah, jarak ke Madinah, Arafah dan lainnya lebih dekat. Untuk jamaah **Haji Khusus**, akan disediakan makanan dengan prasmanan dimana pun posisi mereka. Fasilitas tersebut berbeda jauh dengan jamaah haji biasa.

2.2.6 Tahapan Pengembangan Sistem

Menurut Adi (2008) *Pengembangan sistem (System Development)* dapat berarti menyusun suatu sistem informasi yang benar-benar baru atau yang lebih sering terjadi, menyempurnakan sistem yang telah ada. Konsep siklus hidup sistem merupakan bagian dari langkah pengembang. Siklus hidup sistem merupakan penerapan pendekatan sistem untuk tugas mengembangkan dan menggunakan sistem berbasis komputer dilakukan dengan motivasi untuk memanfaatkan komputer sebagai alat bantu yang dikenal sebagai alat yang cepat, akurat, tidak cepat lelah, serta tidak mengenal kata bosan, untuk melaksanakan intruksi-intruksi pengguna.

Tahapan didalam proses pengembangan sistem informasi adalah suatu set kegiatan yang akan membawa suatu proyek kepada suatu kondisi dimana keputusan manajemen dibutuhkan untuk melanjutkan atau tidaknya proyek tersebut. Setiap kegiatan akan masuk dalam tahapan tertentu dan dapat dilaksanakan secara paralel atau bersamaan dengan kegiatan lainnya.

Adapun tahapan dalam pengembangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem (*Analysis System*)

Pengertian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, Kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

2. Analisis Sistem (*System Analysis*)

Tahap Analisis yaitu dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisikan use case diagram lebih lanjut, mengenali komponen-komponen sistem, obyek-obyek, hubungan antar obyek, dan sebagainya.

3. Perancangan (*System*)

Perancangan lebih menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis kelak akan diimplementasikan serta tahap dimana kita melakukan penghalusan (*Refinement*) kelas-kelas yang didapatkan pada tahap analisis serta jika perlu menambahkan dan memodifikasi kelas-kelas yang akan lebih mengefesienkan serta mengefektifkan sistem/perangkat lunak yang akan kita kembangkan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dimana kita

Mengimplementasikan perancangan sistem kesituasi yang nyata. Di sini kita mulai berurusan dengan pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat keras aplikasi (pengkodean/*coding*).

5. Penguji (*Testing*)

Pada tahap ini apakah sistem yang kita buat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Pemeliharaan (*Maintenance*) Tahap pemeliharaan merupakan bentuk evaluasi untuk secara optimal dan sesuai dengan harapan pemakai maupun organisasi yang menggunakan sistem tersebut. Memelihara sistem sehingga sistem tersebut memberikan dukungan yang diperlukan. Pemeliharaan sistem dilaksanakan untuk tiga alasan, yakni memperbaiki kesalahan, menjaga kemutakhiran sistem, meningkatkan sistem.

2.2.7 HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)

Menurut Luthfie (2005), HTTP (Hypertext Transfer Protokol) adalah sebuah sistem yang melayani permintaan (*request*) HTTP Client (web browser) pada komputer server.

2.2.8 Browser dan Server Web

Dalam dunia *web* menurut Sigit (2007), *Browser web* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengakses/ menampilkan halaman *web*. *Browser* berkomunikasi dengan *Web Server* melalui protocol HTTP, yang membaca dan menterjemahkan HTML dan data lainnya kemudian menampilkannya secara visual sehingga informasi dapat dibaca. Mekanisme kerja pengaksesan dokumen *web* yang berbasis HTML (*Web Static*) adalah sebagai berikut :

1. *Browser* meminta sebuah halaman *web* ke suatu situs *web* melalui protokol HTTP.
2. Permintaan diterima oleh *Web Server*.
3. *Web Server* mengirim dokumen yang diminta ke klien
4. *Browser* menampilkan dokumen yang diterima berdasarkan kode yang terdapat pada dokumen HTML.

2.2.9 Internet sebagai Client/Server

Istilah Client/Server menurut Putra (2006), kian populer keuntungan utama dari sistem berbasis *Client/Server* adalah bahwa perangkat lunak dan keras bisa ditempatkan dimana saja dan bisa bekerja secara optimal dengan itu sistem berbasis *Client/Server* adalah sistem yang memisahkan antara tugas-tugas komputasi antara proses-proses *Client* dan *Server*, kekuatan pemrosesan bisa disebarkan (didistribusikan) ke banyak mesin *client* dan mesin *server* yang terpisah dan bisa disebut dengan *distributed system*.

2.2.10 WWW (*World Wide Web*)

World Wide Web menurut Supriyanto (2005), *Web* merupakan jenis layanan yang paling populer dikalangan pengguna *Internet*. *WWW* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk mencari informasi, tetapi *Web* sudah banyak digunakan secara komersial oleh hampir semua perusahaan diseluruh dunia untuk mengiklankan usaha.

Jika dilihat dari proses kerjanya *WWW* yang dapat dibagi menjadi beberapa komponen seperti berikut :

1. *Protocol* adalah sebuah media yang distandarkan untuk dapat mengakses komputer didalam sebuah jaringan. Halaman yang dapat diakses adalah halaman *Web Site*. *WWW* memiliki standar *protocol* bernama HTTP atau (*Hypertext Transfer Protocol*). Dengan menggunakan *protocol* ini sebuah halaman yang ada dalam komputer jaringan dapat dibuka dan diakses.

2. *Address* adalah merupakan alamat yang berkaitan dengan penamaan sebuah komputer didalam jaringan. Alamat ini sebenarnya berupa sebuah nomor IP, akan tetapi dengan adanya perkembangan jaman, maka dibentuklah metode baru yang bernama *Domain Name*, sehingga nomor IP tersebut digantikan dengan sebuah alamat yang dinamakan URL (*Uniform Resource Locator*) yang berkaitan dengan nama suatu instansi pemilik komputer tersebut.

3. *HTML* adalah sebuah bahasa *scripting* yang dapat menghasilkan halaman *Web Site* sehingga halaman tersebut dapat diakses pada setiap komputer pengakses (*client*).

2.2.11 PHP (*Personal Home Page*)

PHP (*Personal Home Page*) menurut Piranginangia (2006), digunakan sebagai bahasa *Script* server-side dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada halaman HTML. Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan *Open-Source* yang disebar dan dileSENSIKAN secara gratis serta dapat diDownload secara bebas dan dari situs resminya <http://www.php.net>.

Sejarah PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada *HomePage*-nya. Rasmus Lerdorf adalah seorang pendukung open source. Pada tahun 1996, PHP telah banyak digunakan dalam *website* di dunia. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML. (Hyper Text Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk

mengolah keluaran gambaran, file PDF. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML.

2.2.12 Tipe Data Dalam Program PHP

Tipe data didalam program PHP terdapat lima jenis, yaitu :

1. Tipe Data *String*

Tipe data *String* dinyatakan dengan menggunakan tanda kutip tunggal (' ') atau menggunakan tanda kutip ganda (" ").

2. Tipe Data *Integer*

Tipe data *integer* berisi data semua bilangan bulat yang besar *rangernya* sama dengan data pada bahasa C.

3. Tipe Data *Floating Point*

Tipe data yang berisi bilangan pecah atau bilangan decimal.

4. Tipe Data *Array*

Tipe data *array* disebut juga data bertingkat, artinya data yang mengandung beberapa data didalamnya dan indeksnya berdasarkan data *numeric* atau *string*.

5. Tipe Data *Object*

Tipe data *object* merupakan tipe data baru, pengembang PHP untuk mendukung pemrograman berorientasi objek dan tipe data didalamnya mempunyai data dan *method*, data yang dipunyai oleh suatu objek populer dengan nama atribut dan *method* suatu objek umumnya berupa suatu fungsi.

2.2.13 CSS (*Cascading Style sheets*)

CSS menurut Saputra (2013), merupakan suatu bahasa pemrograman *web* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sehingga tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam. CSS difungsikan sebagai penopang atau pendukung, dan pelengkap dari file *html* yang berperan dalam penataan kerangka dan layout. Secara umum, yang dilakukan oleh CSS adalah pengaturan layout, kerangka, teks, gambar, warna, table, spasi.

2.2.14 Java Script

Java script menurut Sidik (2011), adalah bahasa untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam browser menjadi interaktif. JavaScript memberikan beberapa fungsionalitas kedalam halaman *web*, sehingga menjadi sebuah program yang digunakan dengan menggunakan antarmuka *web*. Jika *browser web* yang kita gunakan mendukung (memiliki) *JavaScript* maka kita dapat langsung membuat aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan *JavaScript*.

2.2.15 MySQL (*My Structure Query Language*)

Menurut Saputra (2013), MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan salah satu database populer dan mendunia. MySQL merupakan standar penggunaan database didunia untuk pengolahan data MySQL umumnya perintah yang paling sering digunakan dalam MySQL adalah SELECT (mengambil), INSERT (menambah), UPDATE (mengubah), dan DELETE (menghapus). Selain itu, SQL juga menyediakan perintah untuk membuat database, field, ataupun index untuk menambah atau menghapus data. Bagian SQL dan MySQL mengacu pada *Structure Query Language*, bahasa yang telah distandarkan untuk digunakan dalam mengakses basis data. Beberapa kelebihan penggunaan MySQL adalah sebagai berikut:

1. Bersifat open source, yang memiliki kemampuan untuk dapat dikembangkan lagi.
2. Menggunakan bahasa SQL, (Struktur Query Language), yang merupakan standar bahasa dunia dalam pengolahan data.
3. Super performace dan reliable, tidak bisa diragukan, pemrograman database-nya sangat cepat dan stabil.
4. Sangat mudah dipelajari (easy to learn).
5. Memiliki dukungan support(group) pengguna MySQL.
6. Multiuser, dimana MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami konflik.

MySQL bekerja menggunakan bahasa basis data yaitu DBMS (*Database Management System*). Data Language terbagi dua yaitu DDL dan DML. DML (*Data Definition Language*), merupakan suatu perintah yang digunakan untuk menciptakan struktur data, atau untuk membangun database. DDL mempunyai tugas untuk membuat objek SQL dan meyimpan definisinya dalam database. DDL ini mempunyai fungsi untuk pembuatan database.

Berikut perintah-perintah yang masuk dalam golongan DLL :

1. Create

Digunakan untuk membuat database, table, dan objek lain dalam database.

2. Alter

Digunakan untuk memodifikasi table, seperti mengubah nama table, field, menamabh field.

3. Drop

Digunakan untuk menghapus database, table, dan objek lain dalam database.

DML (*Data Manipulation Language*), merupakan basis data yang digunakan untuk melakukan modifikasi dan pengambilan data pada suatu database atau untuk pengolahan data. Pengolahan/modifikasi ini meliputi :

1. Insert

Digunakan untuk melakukan penambahan data.

2. Select

Digunakan untuk melakukan pengambilan data

3. Update

Digunakan untuk melakukan perubahan data.

4. Delete

Digunakan untuk melakukan penghapusan data.

2.2.16 Web Server Apache

Web Server Apache merupakan *server internet* yang mampu melayani koneksi *transfer* data dalam *protocol* HTTP. Menurut Putra (2006), *web sever* merupakan hal yang terpenting dari server di *internet* dibandingkan *server* lainnya seperti *e-mail server*, *ftp server* ataupun *news server*.

2.2.17 Adobe Dreamweaver CS3

Dreamweaver CS3 menurut Nugroho (2004), adalah suatu bentuk program editor *web* yang dibuat oleh *Macromedia inc.* dengan program ini seorang *programmer web* dapat dengan mudah membuat dan mendesain *webnya*. Ruang kerja *Dreamweaver CS3* memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja. *Dreamweaver CS3* adalah editor yang komplit yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer. Dengan adanya program ini kita tidak akan susah mengetik *script-script* format HTML, PHP, ASP, maupun bentuk program yang lainnya.

Sebagai editor *Dreamweaver CS3* mempunyai sifat yang WYSIWYG dibaca (*waysiwig*), artinya apa yang kamu lihat akan kamu peroleh (*What You See Is What You Get*). Dengan kelebihan ini, seorang programmer dapat langsung melihat hasil buatannya tanpa harus di *browser*.

Seperti program editor-editor *web* lain, *Dreamweaver CS3* juga memiliki dua bentuk layar, yaitu bentuk halaman *design* dan halaman *code*. Hal ini akan mempermudah dalam menambahkan *script* yang berbasis PHP maupun *Javascript* dan lain-lain.

2.2.18 Domain Name Sistem (DNS)

Domain artinya daerah, wewenang. Menurut Febrian (2004), *Domain* satuan organisasi dengan tanggung jawab administrasi untuk penamaan jaringan atau *Host*. Nama unik untuk memastikan alamat dihalaman *web* di internet. DNS membuat suatu tingkat *domain*, yang merupakan kelompok komputer-komputer yang terhubung ke *internet* dapat dilihat pada table 2.2

Nama Domain	Jenis organisast	Contoh
.com	Organisasi komersial	www.yahoo.com
.edu	Lembaga pendidikan	www.use.ude
.gov	Lembaga pemerintahan	www.whitehouse.gov
.net	Provider internet	www.rad.net
.org	Organisasi umum	www.palestina.org
.id	Organisasikomputer di Indonesia	www.komputer.id

Tabel 2.2 Contoh Domain Name System
 Sumber: Al-Bahra 2004 (analisis dan design sistem informasi)

2.2.19 Alat Bantu Pengembangan Sistem

Menurut Febrian (2004), alat bantu pengembangan sistem adalah alat-alat yang digunakan dalam tahap pengembangan sistem yang baik. Alat bantu ini digunakan sebagai alat pembuatan model yang mungkin profesional sistem untuk mengembangkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dibutuhkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual maupun komputerisasi. Alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem adalah sebagai berikut :

2.2.19.1 Program Flowchart

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan suatu kajian dari suatu algoritma. Ada dua macam flowchart yang menggambarkan proses dengan komputer yaitu :

1. Sistem Flowchart

Bagan yang memperlihatkan urutan proses dalam system dengan menunjukkan alat media input, serta jenis media penyimpanan dalam proses pengolahan data.

2. Program Flowchart

Bagan yang memperlihatkan urutan intruksi yang digambarkan dengan symbol tertentu memecahkan masalah dalam suatu program.

Tabel 2.3 simbol penghubung / alur flowchart

SIMBOL	KETERANGAN
	Simbol Arus / Flow
	Simbol Communication Link
	Simbol Connector

Sumber: Al-Bahra 2004 (analisis dan design sistem informasi)

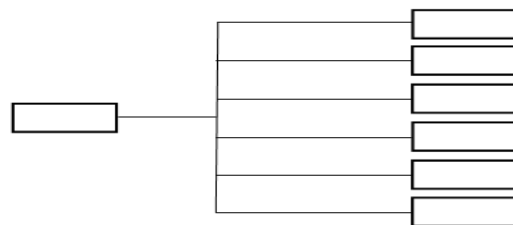
Tabel 2.4 simbol input output flowchart

SIMBOL	KETERANGAN
	Simbol Input Output
	Simbol Punched Card
	Simbol Magnetic - tape unit
	Simbol Disk storage
	Simbol Document
	Simbol Display
	Proses computer/online computer prose
	Simbol Manual
	Simbol Decision / logika
	Simbol Predefined Proses
	Simbol Terminal
	Simbol Keying Operation
	Simbol off-line storage
	Simbol Manual Input

Sumber: Al-Bahra 2004 (analisis dan design sistem informasi)

2.2.19.2 Site Map

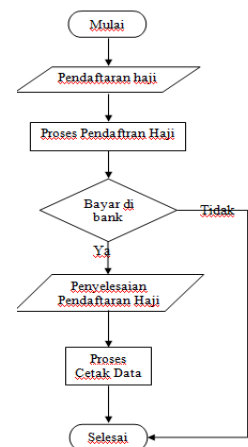
Menurut Suryanto (2007), Site map adalah susunan menu/hirarki menu dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan/navigasi tiap halaman suatu situs web. Susunan site map situs sangat dipengaruhi oleh tujuan pembuatan situs web. Site map dapat dibuat dalam bentuk flowchart, dengan bentuk tampilan pohon (tree-view). Dari situs akan terlihat struktur, hierarki dan isi halaman perhalaman Suryanto (2007).



BAB III

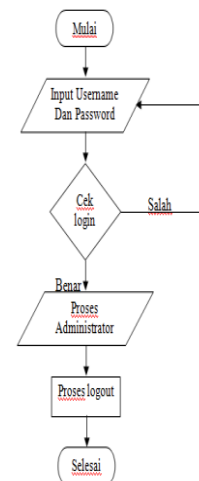
3.5.1 Flowchart Pendaftaran Haji

Flowchart alur kerja sistem website. Adapaun alurnya yaitu saat browsing dibuka akan tampil halaman menu pendaftaran kemudian user dapat melakukan pendaftaran. Setelah selesai, pendaftaran akan diproses dan user kemudian melakukan pembayaran melalui transfer. Gambar Flowchart Login Admin pada gambar 3.2 sebagai berikut : Gambar 3.2 Flowchart Pendaftaran Haji



3.5.2 Flowchart Login Admin

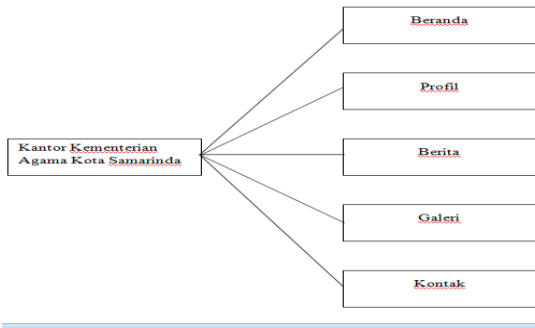
Flowchart proses login admin, website ini pertama kali dimulai dengan menuliskan alamat website beserta admin di browser. Setelah menuliskan alamat website beserta admin pada browser maka kemudian masuk ke dalam form login. Dalam form login ini diminta untuk nama



user dan password. Gambar Flowchart Login Admin pada gambar 3.3 sebagai berikut :
 Gambar 3.3 Flowchart Login Admin

3.5.3 Site Map

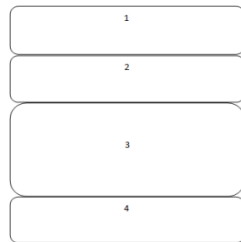
Berikut adalah *site map* dari Kantor Kementerian Agama Kota Samarinda . Pada Gambar 3.4 merupakan gambaran *site map* seluruh link atau tautan yang ada di *website*.



Gambar 3.4 Site Map Website

3.6 Desain Layout

Layout merupakan rancangan atau tata letak denah atau sketsa *website*. Rancangan tersebut akan di jadikan pedoman pada saat membuat desain *website*. Pada saat membuat desain , setiap bagian bisa jadi akan di buat lebih detail.



Gambar 3.5 Desain Layout

Keterangan :

1. *Header* : Menampilkan *Header* dari Kantor Kemneterian Agama Kota Samarinda
2. *Navigasi* : Berisi tombol navigasi yaitu beranda, profil, pendaftaran dan kontak.
3. *Body* : Menampilkan konten.
4. *Footer* : Berisi Hak Cipta dari pembuat *website*.

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1.1 Struktur Database

Struktur *database* dimaksudkan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh Pendataan Calon Jemaah Haji Pada Kantor Kementerian Agama Samarinda Berbasis *Website*.

Adapun struktur database yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tabel Album

Nama tabel : album

Field kunci : id

Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data album dan dapat

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id album
Name	Varchar	255	Nama album

dilihat pada tabel 4.1

2. Tabel Angkatan

Nama tabel : angkatan

Field kunci : id

Keterangan :Tabel ini digunakan untuk menyimpan data angkatan dapat

Field	Type	Width	Description
id*	Int	5	Id angkatan
Tahun	Int	4	Tahun angkatan
Aktif	Enum	-	Status

dilihat pada tabel 4.2
 Tabel 4.2 Tabel Angkatan

3. Tabel Galeri

Nama tabel : *gallery*

Field kunci : id

Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data galeri dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Tabel Galeri

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id galeri
Idalbum	Int	11	Id album
Title	Varchar	255	Judul galeri
Picture	Varchar	255	Gambar galeri
Date	Date	-	Tanggal
Author	Varchar	200	
View	Int	11	

4. Tabel Berita

Nama tabel : *news*

Field kunci : id

Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data berita dapat dilihat pada tabel 4.4
Tabel 4.4 Tabel Berita

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id berita
idnewscategory	Int	11	Id kategori berita
Title	Varchar	255	Judul berita
Slug	Varchar	255	
content	Text	-	Isi Berita
Picture	Varchar	255	Gambar berita
slide	Enum	-	Status berita
date	Date	-	Tanggal

5. Tabel Kategori Berita

Nama tabel : *newscategory*
Field kunci : id
Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kategori berita dapat dilihat pada tabel 4.5
Tabel 4.5 Tabel Kategori Berita

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id kategori berita
Name	Varchar	255	Nama kategori berita

6. Tabel Notifikasi

Nama tabel : notifikasi
Field kunci : id
Keterangan : Tabel ini digunakan untuk notifikasi dapat dilihat pada tabel 4.6
Tabel 4.6 Tabel Notifikasi

Field	Type	Width	Description
id*	Int	5	Id notifikasi
id_user	Int	5	Id user
Nama	Varchar	255	Nama
url	Varchar	255	Halaman url
Date	Date	-	Tanggal
Level	Int	11	

7. Tabel Page

Nama tabel : *page*
Field kunci : id
Keterangan : Tabel ini digunakan untuk mengelola *page*/halaman pada *website* dapat dilihat pada tabel

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id <i>page</i>
Title	Varchar	255	Judul <i>page</i>
Slug	Varchar	255	
Content	Text	-	Isi <i>page</i>
Date	date	-	Tanggal
View	Int	11	

4.7

Tabel 4.7 Tabel *Page*

8. Tabel Pendaftaran Haji

Nama tabel : *pendaftar_haji*
Field kunci : id
Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pendaftar haji dapat dilihat pada tabel 4.8
Tabel 4.8 Pendaftaran Haji

Field	Type	Width	Description
id*	Int	5	Id pendaftar haji
id_angkatan	Int	5	Id angkatan
no_porsi	Varchar	20	No porsi
no_pendaftaran	Varchar	20	No pendaftaran haji
no_ktp	Varchar	16	No ktp pendaftar
nama_lengkap	Varchar	50	Nama lengkap
nama_ayah_kandung	Varchar	50	Nama ayah kandung
tempat_lahir	Varchar	20	Tempat kelahiran
tanggal_lahir	date	-	Tanggal lahir
Umur	Int	3	Umur
Jk	Enum	-	Jenis Kelamin
Kewarganegaraan	Enum	-	Kewarganegaraan
Alamat	Text	-	Alamat
desa_kelurahan	Varchar	20	Desa kelurahan
Kecamatan	Varchar	20	Kecamatan
kabupaten_kota	Varchar	30	Kabupaten kota
Propinsi	Varchar	20	Provinsi
kode_pos	Int	10	Kode pos
no_telp	Varchar	12	No Telepon
no_hp	Varchar	12	No Handphone
Pendidikan	Enum	-	Pendidikan
Pekerjaan	Enum	-	Pekerjaan
pergi_haji	Enum	-	Pergi haji
nama_mahram	Varchar	30	Nama mahram
golongan_darah	Enum	-	Golongan darah

status_jamaah	Enum	-	Status jamaah
status_perkawinan	Enum	-	Status perkawinan
kode_diagnosis	Varchar	40	Kode diagnosis
Rambut	Varchar	30	Rambut
Alis	Varchar	20	Alis
Hidung	Varchar	20	Hidung
Muka	Varchar	20	Muka
Tinggi	Varchar	3	Tinggi
Berat	Varchar	3	Berat
Usepicture	Varchar	255	Foto

9. Tabel Setting

Nama tabel : *setting*
Field kunci : id
Keterangan : Tabel ini digunakan untuk *setting*/pengaturan pada halaman *website* dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Tabel Setting

Field	Type	Width	Description
id*	Int	11	Id pengaturan
Title	Varchar	255	Judul
Footer	Varchar	255	Footer
Template	Varchar	200	Template

10. Tabel Pengguna

Nama tabel : *user*
 Field kunci : *id_user*
 Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pengguna *website* dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Tabel Pemesanan

Field	Type	Width	Description
<i>id_user</i>	Int	10	Id user
<i>Username</i>	Varchar	50	<i>Username</i>
<i>Password</i>	Varchar	50	<i>Password</i>
<i>nama_lengkap</i>	Varchar	100	Nama lengkap
<i>Email</i>	Varchar	100	<i>Email</i>
<i>no_telp</i>	Varchar	20	No Telepon
<i>Bio</i>	Text	-	<i>Bio</i>
<i>Userpicture</i>	Varchar	100	Foto
<i>Level</i>	Varchar	20	<i>Level</i>
<i>Blokir</i>	Enum	-	
<i>id_session</i>	Varchar	100	Id session
<i>tgl_daftar</i>	date	-	
<i>forgery_key</i>	Varchar	100	

11. Tabel *User Level*

Nama tabel : *user_level*
 Field kunci : *id_level*
 Keterangan : Tabel ini digunakan untuk level pada *user* dapat dilihat pada tabel 4.11

Field	Type	Width	Description
<i>id_level</i>	Int	10	Id level
<i>Level</i>	Varchar	100	<i>Level</i>

4.1.2.1 Halaman *Front-End* Pengunjung

1. Beranda

Di halaman beranda ini terdapat informasi menu-menu navigasi dan berita terbaru. Dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4.1 Beranda

2. Profil Sejarah

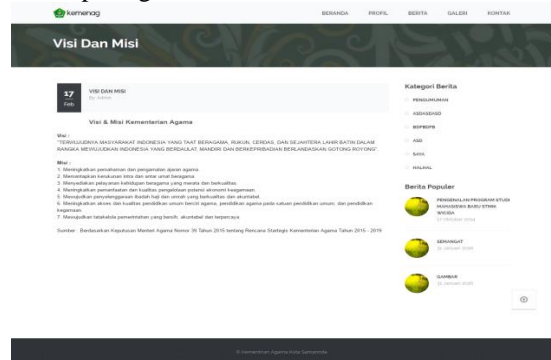
Profil sejarah adalah halaman yang menjelaskan secara singkat tentang berdirinya departemen agama dan sejarah singkat berdirinya kementerian agama provinsi Kalimantan Timur. Dapat dilihat



Gambar 4.2 Profil Sejarah

3. Profil Visi dan Misi

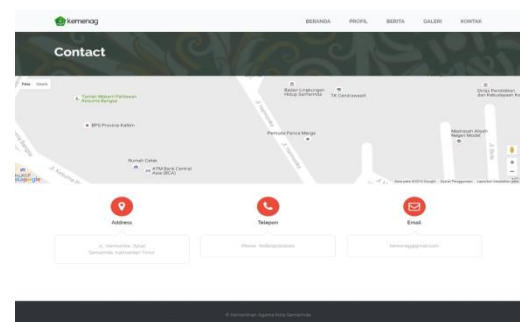
Halaman Visi dan Misi menjelaskan visi dan beberapa misi dari kementerian agama. Dapat dilihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Profil Visi dan Misi

4. *Contact*

Halaman *contact* memberikan informasi seputar tempat/lokasi kementerian agama provinsi Kalimantan Timur dan beberapa informasi lainnya seperti telepon dan email. Dapat dilihat pada gambar 4.4

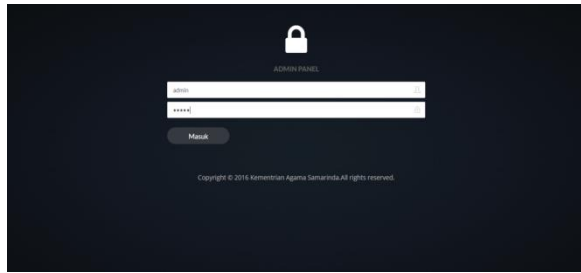


Gambar 4.4 *Contact*

4.1.2.2 Halaman *Back-End Administrator*

1. Login Admin

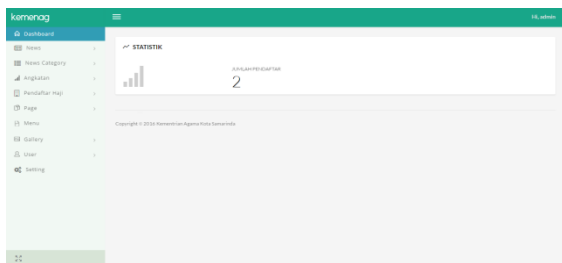
Halaman login merupakan halaman yang digunakan oleh admin yang mempunyai hak akses pada *website*.



Gambar 4.5 Halaman Login Admin

2. Halaman Menu Utama Admin

Halaman ini merupakan halaman menu utama *administrator* yang mana didalamnya terdapat beberapa menu utama yang terdiri dari dashboard, *news*, *news category*, angkatan, pendaftaran haji, *page*, menu, *gallery*, *user* dan setting. Tampilan halaman utama admin ini dapat

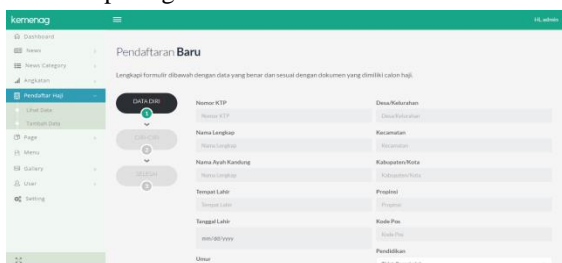


dilihat pada gambar 4.6

Gambar 4.6 Halaman Menu Utama Admin

3. Halaman Pendaftaran Haji

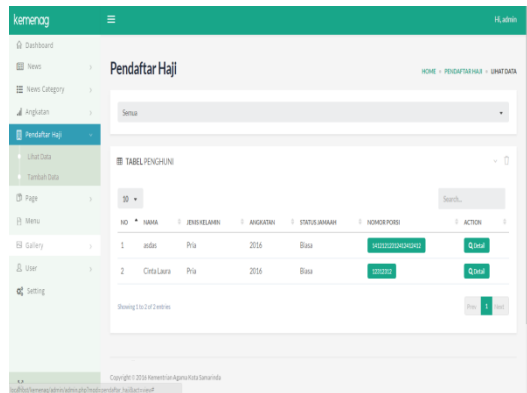
Halaman ini merupakan halaman pendaftaran baru. Jika ada yang mau mendaftar bisa mengisi data di form yang sudah disediakan. Di bagian pendaftaran haji lalu tambah data. Ada beberapa mengisi yang pertama mengisi data diri calon jamaah haji. Yang kedua mengisi ciri-ciri pendaftar haji dan yang ketiga selesai dengan menguploadkan foto 3x4 bagi calon pendaftar haji. Tampilan halaman pendaftaran haji dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Halaman Pendaftaran Haji

4. Daftar Pendaftar Haji

Halaman ini merupakan halaman daftarpendaftar haji yang sudah mengisi form tambah data bagi calon jamaah haji. Dapat dilihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Daftar Pendaftar Haji

5. Surat Pendaftaran Pergi Haji

Halaman ini merupakan halaman surat pendaftaran pergi haji dalam bentuk pdf. Dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Surat Pendaftaran Pergi Haji

4.1 Pengujian

Pengujian program merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas yang baik dan untuk mengetahui kesalahan dari perangkat lunak dan mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Metode pengujian yang digunakan dalam *website* pendaftaran Jemaah haji ini adalah pengujian beta testing.

4.2.1 Pengujian Beta Testing

Pengujian ini dilakukan dengan metode beta testing dengan cara memberikan kuesioner yang dilakukan kepada 10 responden yang akan menjawab sejumlah pertanyaan yang diajukan.

Berikut adalah persentase jawaban dari 10 responden dengan hasil yang diperoleh adalah:

1. Bagaimana menurut anda tentang *website* ini?

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Tentang *Website*

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	8	80
B	Baik	2	20
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 80% mengatakan baik sekali, 20% mengatakan baik tentang *website* informasi pendaftaran haji ini.

2. Bagaimana menurut anda tentang sistem navigasi yang ada pada dalam *website* ini?

Tabel 4.13 Hasil Pengujian Tentang Sistem Navigasi

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	7	70
B	Baik	3	30
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 70% mengatakan baik sekali dan 30% mengatakan baik tentang sistem navigasi *website* informasi pendaftaran haji ini.

3. Bagaimana menurut anda tentang *website* ini, apakah sudah menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna?

Tabel 4.14 Hasil Pengujian Tentang penyajian informasi kepada pengguna

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	6	60
B	Baik	4	40
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 60% mengatakan baik sekali dan 40% mengatakan baik tentang penyajian informasi kepada pengguna *website* informasi pendaftaran haji ini.

4. Bagaimana menurut anda, apakah *website* ini mudah dimengerti?

Tabel 4.15 Hasil Pengujian Tentang *Website* mudah dimengerti

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	5	50
B	Baik	3	30
C	Cukup Baik	2	20
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 50% mengatakan baik sekali, 30% mengatakan baik dan 20% mengatakan cukup baik tentang *website* informasi pendaftaran haji ini mudah dimengerti.

5. Bagaimana menurut anda, apakah *website* ini mudah untuk digunakan ?

Tabel 4.16 Hasil Pengujian *Website* Mudah Digunakan

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	8	80
B	Baik	2	20
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 80% mengatakan baik dan 20% mengatakan baik tentang *website* informasi pendaftaran haji ini mudah untuk digunakan.

6. Bagaimana menurut anda, apakah anda tertarik pada *website* ini ?

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Ketertarikan Pada *Website*

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	7	70
B	Baik	3	30
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 70% mengatakan baik sekali dan 30% mengatakan baik tertarik pada website pendaftaran haji ini.

7. Bagaimana menurut anda tentang desain dalam website ini ?

Tabel 4.18 Hasil Pengujian Tentang Desain Dalam Website

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	8	80
B	Baik	2	20
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 80% mengatakan baik sekali dan 20% mengatakan baik tentang desain dalam website pendaftaran haji ini.

8. Menurut anda, bagaimana tentang user friendly pada website ini

Tabel 4.19 Hasil Pengujian Tentang User Friendly

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	5	50
B	Baik	5	50
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 50% mengatakan baik sekali dan 50% mengatakan baik pada website pendaftaran haji ini.

9. Bagaimana menurut anda tentang kecepatan akses pada website ini ?

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Kecepatan Akses Website

Pilihan	Jawaban	Responden	Persentase (%)
A	Baik Sekali	6	60
B	Baik	4	40
C	Cukup Baik	0	0
D	Kurang	0	0
E	Kurang Sekali	0	0
Total Responden		10	100

Hasil persentase adalah sebanyak 60% mengatakan baik sekali dan 40% mengatakan baik tentang kecepatan akses pada website pendaftaran haji ini.

4.2.2 Hasil Pengujian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan website penjualan, diperoleh masukan dari beberapa responden yang telah melakukan uji coba.

- a. Jumlah yang mengembalikan formulir 10, jumlah pertanyaan untuk user 10

- b. Penilaian berdasarkan :

1. User interface
2. Kejelasan informasi dalam website

- c. Bobot nilai

Tabel 4.21 Bobot Nilai Pengujian Metode Beta

Jawaban	Bobot
Kurang Sekali	1
Kurang	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Baik Sekali	5

- d. Tabel perolehan skor nilai user

Tabel ini merupakan tabel perolehan skor nilai user, perolehan nilai ini diambil dari beberapa pertanyaan dan 10 responden. Perolehan skor nilai dari pengujian beta testing dapat dilihat pada tabel 4.22 sebagai berikut :

Tabel 4.22 Perolehan Skor Nilai User

No	Nama Responden	Jawaban					Skor Nilai
		KS	K	CB	B	BS	
1	Drs.H.Muslim	1x0	2x0	3x0	4x1	5x8	44
2	Siti rahmah	1x0	2x0	3x0	4x3	5x6	42
3	Ilham	1x0	2x0	3x0	4x3	5x6	42
4	Ozi	1x0	2x0	3x0	4x2	5x7	43
5	Siti Sapura	1x0	2x0	3x1	4x4	5x4	39
6	Faisal	1x0	2x0	3x0	4x3	5x6	42
7	Reo	1x0	2x0	3x0	4x3	5x6	42
8	Arif	1x0	2x0	3x1	4x2	5x6	41
9	Ridwan	1x0	2x0	3x0	4x4	5x5	41
10	M.Hamanto	1x0	2x0	3x0	4x4	5x5	41

Nilai rata-rata user

$$(44+42+42+43+39+42+42+41+41+41)/10=41,7$$

$$\text{Persentase nilai} : 41,7/50 * 100\% = 83,4$$

Dari hasil pengujian beta testing tersebut, persentase nilai yang didapatkan adalah 83,4. Dari persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa responden menilai website ini sangat baik. Dari total 9 pertanyaan dan 10 responden, pertanyaan dari jawaban baik sekali ada 59 jawaban baik sekali. Dengan bobot 5 apabila jawaban baik sekali. Sedangkan yang menjawab baik ada 29, dengan bobot 4. Dan 2 jawaban

cukup baik, dengan bobot 3 apabila jawaban cukup baik. Maka daripada itu semua kebutuhan pada *website* ini sudah baik sekali. Dan dari pengujian beta testing ini *user* sangat puas dengan *website* ini.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan pada membangun sebuah pendataan calon jemaah haji pada kantor kementerian agama samarinda berbasis *website* :

1. *Website* dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript, Bootstrap, HTML dan MySQL sebagai databaseny.
2. *Website* ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall dengan tahap analisis yang dibagi menjadi tiga tahapan yaitu analisis data, analisis kebutuhan dan analisis teknologi. Setelah tahap analisis yaitu perancangan, implementasi dan testing atau pengujian.
3. Pendataan calon jemaah haji pada kantor kementerian agama samarinda berbasis *website* dapat memberikan informasi seputar kementerian agama.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Diharapkan kedepannya pengembangan *website* pendataan ini dapat diperbarui baik dari segi desain, teknologi hingga konten.
2. Dengan adanya realisasi perancangan informasi pendataan ini maka perlu dilakukan pelatihan maupun pendidikan khusus bagi sumber daya manusia yang berhubungan dengan sistem tersebut
3. Diharapkan kedepannya pengembangan informasi pendaftaran dapat dilakukan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji Supriyanto, 2005. Pengantar Teknologi Informasi, Salemba Apotek.
- Andi Yogyakarta, Aplikasi *Program PHP dan MySQL untuk embuat Website Interaktif*. Yogyakarta:
- Lajamudin, al-Bahra Bin, 2004. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Penuntun Graha Ilmu.
- Lembaga Kampus, 2012. *STMIK Widya Cipta Dharma, Buku Pedoman Akademik 2012*, Samarinda.
- Padan, Kornelius, 2012. Rencana Strategi Kantor Kecamatan Palaran Kalimantan Timur.
- Saputra, Agus., Feni Agustin.,
“Pemrograman CSS untuk pemula”, PT Elex Media Komputindo, 2011
- Saputra, Agus.,Feni Agustin., ASFA Solution., “Menyelesaikan Website 12 Juta secara Profesional”, PT Elex Media Komputindo,2013.
- Sutabri, Tata, 2004. Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi MADCOM, 2004.