

Perancangan Aplikasi Program Acara Pada TV Desa Berbasis Web

Alfiansyah Bahri^{1*}, Raditya Galih Whendasmoro², Samuel Ramos³, Bernadus Gunawan Sudarsono⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bung Karno, Indonesia

Email: ^{1*}alfiansyabbahri@gmail.com, ²raditya_rgq@ubk.ac.id, ³samuel.pakpahan@ubk.ac.id, ⁴gunawanbernadus@ubk.ac.id

Abstrak– PT. Kinarya Desa Raharja (Tv Desa) adalah perusahaan yang bergerak di bidang pertelevisian. Tv Desa membuka saluran atau jaringan televisi yang berkonsentrasi memberikan solusi permasalahan pedesaan dengan materi siaran yang dibutuhkan, tidak sekedar mengikuti “kepentingan/pasar”. Dalam membuat permintaan jadwal, masih ada masalah dengan pengambilan satu hari atau bahkan lebih. Saat ini dalam proses permintaan jadwal masih terjadi misinformasi yang dapat menyebabkan perusahaan menutup kerjasama dengan mitra kerja. Dari gambaran permasalahan yang terjadi, maka dirancang dan dibangun sistem informasi manajemen program event berbasis web yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode analisis dan perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan System Development Life Cycle (SDLC). Sistem informasi event management ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Dengan sistem manajemen program acara ini dapat membantu mitra dalam membuat permintaan jadwal dan membantu admin dalam proses pembuatan pola siaran (jadwal).

Kata Kunci: Manajemen program acara; web, UML, SDLC, PHP; MySQL

Abstract– PT. Kinarya Desa Raharja (Tv Desa) is a company engaged in television. Tv Desa opens a channel or television network that concentrates on providing solutions to rural problems with broadcast material that is needed, not just following "interests/markets". In making schedule requests, there are still problems with taking one day or even more. Currently, in the schedule request process, misinformation still occurs which can cause the company to close cooperation with partners. From the description of the problems that occurred, a web-based event program management information system was designed and built which is expected to solve existing problems. The analysis and design methods used Unified Modelling Language (UML) and System Development Life Cycle (SDLC). The event management information system uses the PHP and MySQL programming languages as databases. With this event program management system, it can assist partners in making schedule requests and assisting admins in the process of making broadcast patterns (schedules).

Keywords: Event program management, web, UML, SDLC, PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi maju dengan cepat, khususnya di bidang penyiaran televisi (Broadcasting) (Amar, 2012). Perkembangan ini dapat dilihat dari munculnya stasiun televisi swasta, televisi satelit, rumah produksi dan agen periklanan. Kompleksitas permasalahan yang dihadapi masyarakat desa dan pemerintah desa adalah rendahnya kemampuan perangkat desa dalam mencari solusi terobosan bagi masyarakat, yang cukup memberikan perhatian dan fasilitas khusus dalam bentuk pembelajaran melalui teknologi audio visual. Membuka saluran atau jaringan televisi yang berkonsentrasi dalam memberikan solusi permasalahan pedesaan yang sangat membutuhkan materi siaran, bukan sekedar mengikuti “kepentingan/pasar”. Dengan pembelajaran konsumsi TV dengan konsep kembali ke jati diri bangsa, yaitu masyarakat agraris maritim yang kuat dan berkepribadian.

TV Desa masih mengalami kendala dalam mengelola program acara dikarenakan belum adanya sistem yang terkomputerisasi. Pada saat melakukan permintaan jadwal, para mitra masih menggunakan cara manual, yaitu dengan menggunakan media sosial (WhatsApp) atau melalui e-mail. Proses tersebut memakan waktu satu hari bahkan bisa lebih dikarenakan tidak adanya lembar permintaan jadwal oleh mitra. Hal tersebut tentunya menyebabkan perusahaan bisa kehilangan

kerja sama oleh para mitra. Data permintaan jadwal program acara masih belum dikelola dengan baik sehingga sering terjadi kesalahpahaman informasi antara mitra dan perusahaan. Untuk data program acara yang disimpan ternyata masih sering mengalami kehilangan karena proses penyimpanan belum menggunakan sistem database (Yakub, 2017).

2. KERANGKA TEORI

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hikmah, (2015) yang membahas tentang rancang bangun sistem informasi program acara televisi sebagai sarana media informasi berbasis web. Pada penelitian tersebut mengangkat permasalahan terutama dalam persaingan program acara televisi, televisi lokal ini membutuhkan informasi terutama pada program acara televisi yang berkualitas dimana penonton/masyarakat dapat memilih program acara televisi dengan berbagai ragam pilihan dengan cepat melalui website. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah waterfall model dimana pada tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Lalu pada tahapan system and software design akan ditentukan suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungannya. Pada tahapan implementation and unit testing hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Dan dalam tahap integration and system testing setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Hasil dari penelitian ini adalah menyajikan informasi program acara secara online sehingga masyarakat dapat mengakses informasi dengan akurat dan cepat. Dan dengan adanya informasi website ini maka penonton tidak akan kesulitan mencari informasi program acara televisi, penonton dapat langsung mencarinya lewat media internet berbasis website.

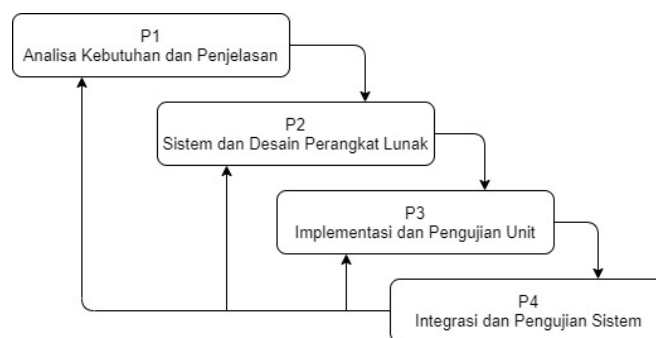
Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Herlambang (2021) yang membahas tentang manajemen dokumentasi program acara pada lembaga penyiaran publik (LPP) televisi republik indonesia (TVRI) stasiun jawa tengah dengan metode framework for the application of system analysis technique. Permasalahan dalam penelitian ini adalah sistem yang digunakan pada manajemen dokumentasi acara di TVRI Jawa Tengah adalah microsoft excel. Dengan menggunakan microsoft excel hanya dapat menyimpan data saja secara manual, sedangkan permintaan dokumentasi acara masih dengan manual begitu pula dalam pembuatan laporan. Hal ini dirasa kurang efektif dan efisien, maka untuk memudahkan instansi dan pegawai dalam permintaan dokumentasi program acara dibutuhkan sistem baru yang dapat memanajemen dokumentasi program acara dengan baik.

Dalam pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode FAST (Framework for the Application of System Thinking) dengan menggunakan metode ini ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu mengidentifikasi peluang dan permasalahan yang ada, dengan melakukan wawancara dan observasi di LPP TVRI Jawa Tengah, menganalisis masalah yang ada sehingga batasan dari sistem yang akan dikembangkan hanya pada manajemen dokumentasi program acara, mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional pada sistem agar dapat memahami kebutuhan yang diperlukan pengguna yang nantinya kebutuhan tersebut akan dipilih sebagai solusi yang terbaik pada pembuatan sistem, penggambaran model sistem yang akan dikembangkan menggunakan UML, menganalisis kandidat-kandidat solusi kebutuhan fungsional, dan pembangunan sistem dan implementasi menggunakan pararel dimana sementara ini masih menggunakan sistem yang ada sampai nanti sistem yang baru dapat digunakan.

Hasil penelitian ini adalah membangun sistem yang dapat dilakukan dengan berdasarkan langkah-langkah yang ada pada metode FAST, dengan keunggulan efisien dalam pengumpulan data yang dibutuhkan dan pengelolaan dokumentasi dapat dipermudah dengan menggunakan sistem yang telah dibangun sehingga mengurangi kesalahan pencatatan yang mengakibatkan hilangnya dokumentasi program siaran.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall* atau *SDLC* (*System Development Life Cycle*). Metode ini memiliki tahapan dalam pengembangan sistem karena untuk menangani sistem dalam urutan perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan (Supriyanto, 2010). Dalam rekayasa sistem dan rekayasa sebuah *software* proses mengubah dan menciptakan sistem serta model dan metode yang digunakan untuk mengembangkan ini. Penelitian pada paper ini terdiri dari beberapa tahapan kegiatan, berikut ini gambar 1 merupakan tahapan penelitian dari perancangan aplikasi program acara.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini diawali dari penelitian pertama (P1) yaitu analisa kebutuhan dan penjelasan dimana pada tahapan ini dimulai dengan melakukan analisis sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada pengguna (*user*). Pada penelitian kedua (P2) yaitu sistem dan desain perangkat lunak ini dimulai dengan prosedur sistem usulan, diagram aktivitas, normalisasi, *class* diagram, struktur menu, dan perancangan antarmuka (*user interface*). Lalu pada penelitian ketiga (P3) implementasi dan pengujian unit ini dimulai pada saat proses pembentukan *database* dan pengkodean. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* (Winarno, 2014) dan *MySQL* sebagai *Database Management System* (*DBMS*) (Connolly, 2010). Dan tahapan terakhir penelitian keempat (P4) yaitu integrasi dan pengujian sistem dimulai pada saat program sudah jadi dan dapat melakukan demo program.

4. HASIL

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang dibutuhkan untuk sistem baru. Keuntungan dari tahap perancangan sistem ini adalah menyediakan gambar desain yang lengkap sebagai panduan bagi *programmer* untuk mengembangkan aplikasi. Tahap dimana perancangan sistem menggunakan elemen komputer dari sistem yang diperlukan diantaranya dari pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem baru (Muharto, 2016). Pada gambar 2 merupakan gambar terkait proses perancangan aplikasi program acara usulan pada Tv Desa. Hasil pada proses perancangan aplikasi program acara ini terdiri dari 5 proses yaitu permintaan jadwal penyiaran, pencatatan program acara, pengecekan jadwal siar, penyiaran program acara, laporan program acara. Tahap awal yaitu proses permintaan jadwal penyiaran, dimana dalam proses ini mitra mengisi *form* permintaan jadwal yang tersedia. Lalu admin melihat *form* permintaan jadwal yang diajukan oleh mitra untuk mencari jadwal kosong. Setelah ada jadwal kosong, admin mengkonfirmasi kembali kepada mitra bahwa tanggal penyiaran yang diajukan telah kosong dan bisa dilaksanakan penyiaran program acaranya.

Tahap kedua yaitu proses pencatatan program acara, dimana mitra memberikan data penyiaran program acara kepada admin. Lalu admin melihat data penyiaran program acara dan setelah itu melakukan pencatatan program acara dan membuat data pola siaran untuk ditayangkan nanti. Tahap ketiga yaitu proses pengecekan jadwal siaran, dimana setelah dilakukan pengecekan program acara admin memberikan data pola siaran kepada *team leader* untuk dilakukan pengecekan jadwal siaran terlebih dahulu sebelum disetujui. Tahap keempat yaitu proses penyiaran program acara yaitu dimana admin memberikan data pola siaran yang sudah disetujui oleh *team leader* kepada operator. Lalu operator menerima data pola siaran dan menyiapkan tayangan program acara dengan waktu yang sudah ditentukan. Tahap kelima adalah proses laporan program acara, dimana dalam proses ini admin membuat laporan program acara untuk diserahkan kepada redaksi untuk meminta persetujuan dengan menandatangani laporan tersebut.

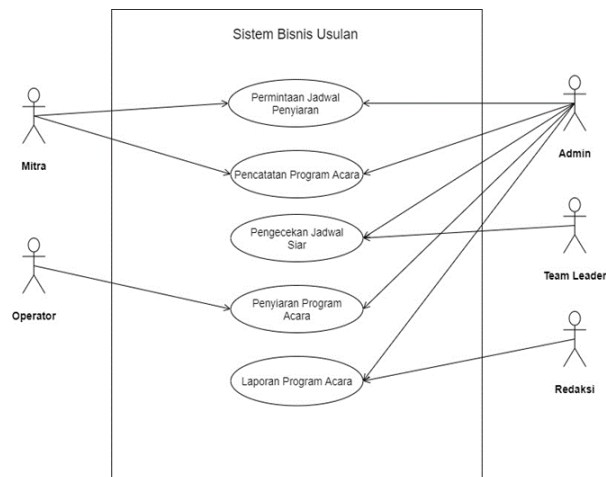
4.2 Prosedur Bisnis Sistem Usulan

Berikut ini merupakan prosedur perancangan aplikasi program acara pada tv desa, yaitu :

1. Proses Permintaan Jadwal Penyiaran
Dalam proses permintaan jadwal penyiaran, Mitra mengisi *form* permintaan jadwal yang tersedia. Lalu admin melihat *form* permintaan jadwal yang diajukan oleh Mitra untuk mencari jadwal kosong. Setelah ada jadwal kosong, Admin mengkonfirmasi kembali kepada Mitra bahwa tanggal penyiaran yang diajukan telah kosong dan bisa dilaksanakan penyiaran program acaranya.
2. Proses Pencatatan Program Acara
Sebelum melakukan pencatatan program acara, Mitra memberikan data penyiaran program acara kepada Admin. Lalu Admin melihat data penyiaran program acara dan setelah itu melakukan pencatatan program acara dan membuat data pola siaran untuk ditayangkan nanti.
3. Proses Pengecekan Jadwal Siar
Setelah pencatatan program acara, Admin memberikan data pola siaran kepada *Team Leader* untuk dilakukan pengecekan jadwal siaran. Setelah mengecek jadwal siaran, *Team Leader* menyetujui jadwal siaran dan siap untuk ditayangkan.
4. Proses Penyiaran Program Acara
Dalam proses penyiaran program acara, Admin memberikan data pola siaran yang sudah disetujui oleh *Team Leader* kepada Operator. Lalu Operator menerima data pola siaran dan menyiapkan tayangan program acara dengan waktu yang sudah ditentukan.
5. Proses Laporan Program Acara
Dalam proses laporan program acara, Admin menyusun dan membuat laporan program acara untuk diserahkan kepada Redaksi. Lalu Redaksi menerima laporan tersebut kemudian menyetujui dengan menandatangani laporan program acara.

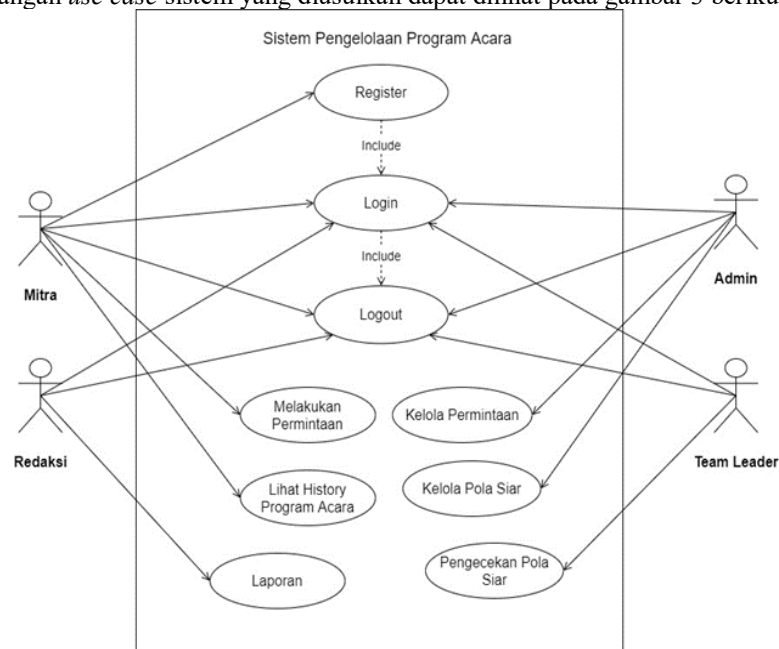
4.3 Use Case Diagram

Model *use case* diagram merupakan gambaran aktivitas berjalan dilihat dari kebutuhan aktor pada tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri. Skenario sederhana yang menggambarkan ekspektasi pengguna terhadap sistem (Sommerville, 2011). Berikut gambar rancangan *use case* diagram bisnis usulan bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Use Case Diagram Bisnis Usulan

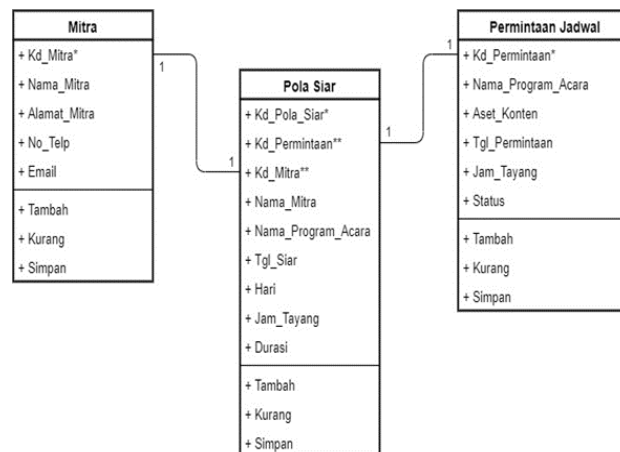
Rancangan *use case* sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Use Case Aplikasi Usulan Program Acara pada Tv Desa

4.4 Class Diagram

Class diagram dihasilkan setelah membuat diagram *use case*. Pada saat membuat diagram ini harus menguraikan hubungan yang terjadi antara objek dan objek lain yang membentuk sistem aplikasi. (Sulianta, 2017). *Class* Diagram dapat memberikan pandangan secara luas dari satu sistem dengan menunjukan kelas-kelasnya, detail atribut dalam setiap kelasnya dan hubungan relasi diantara kelasnya. Adapun *class* diagram dapat dilihat gambar 4 seperti dibawah ini.



Gambar 4. Class Diagram Usulan Sistem Hasil Normalisasi

4.5 Tabel Hasil Normalisasi

Normalisasi merupakan teknik yang menggunakan pendekatan *bottom-up* dan digunakan untuk melakukan identifikasi dari adanya keterkaitan hubungan dengan dibuatnya tabel normalisasi (Indrajani, 2015). Ada 3 tabel hasil normalisasi yang terdiri dari mitra, permintaan jadwal, dan pola siaran. Adapun tabel hasil normalisasi seperti dibawah ini :

1. Mitra

Rincian dari hasil normalisasi untuk tabel mitra dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Mitra

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Kd_Mitra*	Varchar	5	Primary Key
2	Nama_Mitra	Varchar	30	Not Null
3	Alamat-Mitra	Varchar	50	Not Null
4	No_Telp	Varchar	12	Not Null
5	Email	Varchar	50	Not Null

2. Permintaan Jadwal

Rincian dari hasil normalisasi untuk tabel permintaan jadwal dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Permintaan Jadwal

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Kd_Permintaan*	Varchar	10	Primary Key
2	Nama_program_Acara	Varchar	50	Not Null
3	Aset_Konten	Varchar	200	Not Null
4	Tgl_Permintaan	Date	-	Not Null
5	Jam_Tayang	Time	-	Not Null

3. Pola Siar

Rincian dari hasil normalisasi untuk tabel pola siar dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Pola Siar

No	Nama File	Tipe Data	Size	Constraint
1	Kd_Pola_Siar*	Varchar	10	Primary Key
2	Kd_Permintaan**	Varchar	10	Foreign Key
3	Kd_Mitra**	Varchar	5	Foreign Key
4	Nama_Mitra	Varchar	30	Not Null
5	Nama_Program_Acara	Varchar	50	Not Null
6	Tgl_Siar	Date	-	Not Null
7	Hari	Varchar	6	Not Null
8	Jam_Tayang	Time	-	Not Null
9	Durasi	Varchar	7	Not Null

5 Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah tahap analisa dan perancangan telah selesai dikerjakan. Pada tahap implementasi ini digambarkan tampilan *user interface* program dari sistem yang diusulkan (Pressman, 2010), berikut ini adalah *user interface* yang dirancang atau diusulkan.

a. Tampilan Halaman Utama

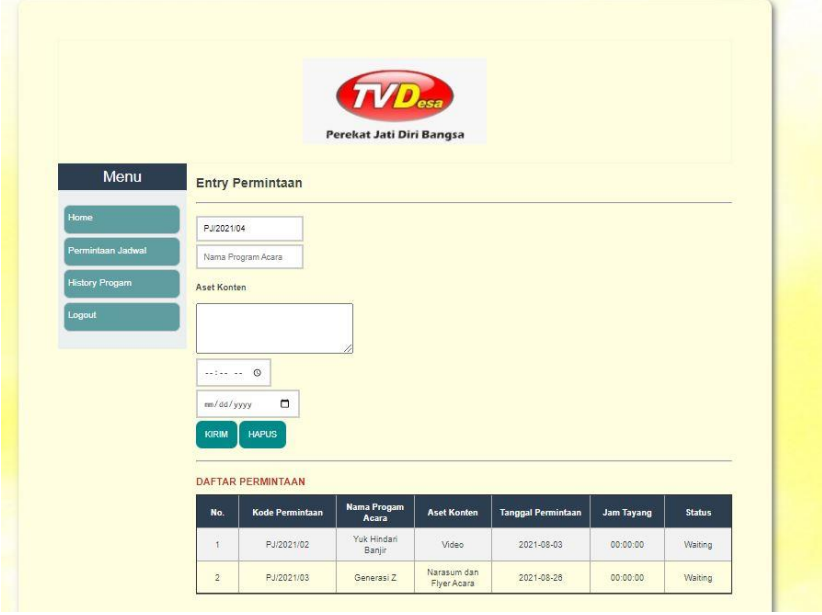
Implementasi tampilan Halaman Utama ditunjukkan pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Implementasi Tampilan Halaman Utama Mitra

b. Tampilan Form Permintaan Jadwal

Implementasi tampilan *form* permintaan jadwal ditunjukkan pada gambar 6.



Menu

- Home
- Permintaan Jadwal
- History Program
- Logout

Entry Permintaan

Kode Permintaan:

Nama Program Acara:

Aset Konten:

Tanggal:

DAFTAR PERMINTAAN

No.	Kode Permintaan	Nama Program Acara	Aset Konten	Tanggal Permintaan	Jam Tayang	Status
1	PJ/2021/02	Yuk Hindari Banjir	Video	2021-08-03	00:00:00	Waiting
2	PJ/2021/03	Generasi Z	Narasum dan Flyer Acara	2021-08-28	00:00:00	Waiting

Gambar 6. Implementasi Tampilan *Form* Permintaan Jadwal

c. Tampilan *History* Program Acara

Implementasi tampilan *history* program acara ditunjukkan pada gambar 7.



Menu

- Home
- Permintaan Jadwal
- History Program
- Logout

HISTORY PROGRAM ACARA

No.	Kode Permintaan	Nama Program Acara	Aset Konten	Tanggal Permintaan	Tanggal Star	Hari	Jam Tayang
1	PJ/2021/02	Yuk Hindari Banjir	Video	2021-08-03	2021-08-25	Senin	21.20.00
2	PJ/2021/03	Generasi Z	Narasum dan Flyer Acara	2021-08-26	2021-08-26	Rabu	23.17.00

Gambar 7. Implementasi Tampilan *History* Program Acara

d. Tampilan Data Permintaan Jadwal

Implementasi tampilan data permintaan jadwal ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Tampilan Data Permintaan Jadwal

e. Tampilan *Entry* Pola Siar

Implementasi tampilan *entry* pola siar ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 9. Implementasi Tampilan *Entry* Pola Siar

f. Tampilan Data Pola Siar

Implementasi tampilan data pola siar ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 10. Implementasi Tampilan Data Pola Siar

F. Pengujian Sistem

Pengujian ini dilakukan untuk melihat suatu program tanpa perlu mengetahui struktur programnya, apakah telah memenuhi syarat atau belum (Mustaqbal, 2015). Untuk pengujian pada aplikasi program acara dapat dilakukan sebanyak 22 kali dimana keseluruhan hasil pengujian sesuai dengan aplikasi program acara. Pengujian sistem ini dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Pengujian Sistem

No	Module-Sub Module	Test Scenario	Expected Result	Result
1	Login	Username dan Password tidak diisi kemudian klik login	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan "Please Fill out This Field"	Berhasil
2	Login	Login Mengetikkan Username dan Password tidak sesuai, kemudian klik tombol Login	Sistem akan merespon loading setelah sistem menampilkan box text "Username dan Password tidak sesuai!"	Berhasil
3	Register Mitra	Nama mitra, alamat, no telepon, email, username, dan password tidak diisi kemudian klik tombol Register	Sistem akan menolak dan menampilkan pesan "Please Fill Out This Field"	Berhasil
4	Register Mitra	Nama mitra, alamat, no telepon, email, username, dan password diisi kemudian klik tombol Register	Sistem akan menyimpan data register yang sudah diisi oleh mitra	Berhasil
5	Login Username : mitra Password : mitra	Mengetikkan Username dan Password (diisi), kemudian klik tombol Login	Sistem menerima akses login dan kemudian menampilkan halaman utama	Berhasil

JUTEK: Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi

Vol 1, No 1, Bulan Mei 2022, Hal. 1-13

ISSN 2830-4799 (Media Online) <http://ejurnal.bangunharapanbangsa.com/index.php/jutek>

6	Input Form Permintaan Jadwal	Mengisi form permintaan jadwal secara lengkap dan disimpan sebagai data permintaan jadwal bagi mitra	untuk mitra Sistem akan menyimpan menerima dan menampilkan pesan “Data berhasil disimpan..!”	Berhasil
7	Melihat History Progam Acara	Mitra melihat history program acara yang pernah diajukan dan ditayangkan sebelumnya	Sistem akan menampilkan seluruh data history program acara	Berhasil
8	Logout	Mitra mengklik tombol logout setelah itu akan keluar dari sistem	Sistem menerima akses logout dan kemudian menampilkan form login kembali	Berhasil
9	Login Username : admin Password : admin	Mengetikkan Username dan Password (diisi), kemudian klik tombol Login	Sistem menerima akses <i>login</i> dan kemudian menampilkan halaman utama untuk admin	Berhasil
10	Profile	Admin mengecek data mitra	Sistem akan menampilkan data mitra yang sudah pernah bekerja sama	Berhasil
11	Update Data Permintaan	Admin melakukan perubahan status “waiting”	Sistem akan mengubah status “waiting” menjadi “accept” atau “reject”	Berhasil
12	Lihat Data Permintaan	Admin melihat dan mengecek data permintaan dari mitra	Sistem akan menampilkan data permintaan	Berhasil
13	Input Pola Siar	Admin menginput pola siar dan disimpan sebagai data pola siar	Sistem akan menyimpan menerima dan menampilkan pesan “Data berhasil disimpan..!”	Berhasil
14	Data Pola Siar	Admin melihat dan mengecek data pola siar	Sistem akan menampilkan data pola siar	Berhasil
15	Print Preview	Admin mengklik icon print preview untuk melihat view data sebelum dicetak	Admin mengklik icon print preview untuk melihat view data sebelum dicetak	Berhasil
16	Print Data	Admin mengklik icon print data untuk	Sistem akan menampilkan data	Berhasil

		mencetak data	print yang ingin dicetak	
17	Logout	Admin mengklik tombol logout setelah itu akan keluar dari sistem	Sistem menerima akses logout dan kemudian menampilkan form login kembali	Berhasil
18	Login Username : teamleader Password : teamleader	Mengetikkan Username dan Password (diisi), kemudian klik tombol Login	Sistem menerima akses login dan kemudian menampilkan halaman utama untuk teamleader	Berhasil
19	Data Pola Siar	Team Leader melihat dan mengecek data serta menyetujui data pola siar	Sistem akan menampilkan data pola siar kemudian dilakukan persetujuan oleh team leader	Berhasil
20	Login Username : redaksi Password : redaksi	Mengetikkan Username dan Password (diisi), kemudian klik tombol Login	Sistem menerima akses login dan kemudian menampilkan halaman utama untuk redaksi	Berhasil
21	Laporan	Redaksi melihat dan mengecek laporan	Sistem akan menampilkan data laporan	Berhasil
22	Logout	Redaksi mengklik tombol logout setelah itu akan keluar dari sistem	Sistem menerima akses logout dan kemudian menampilkan form login kembali	Berhasil

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan aplikasi program acara berbasis web pada Tv Desa yang telah diuraikan, maka disimpulkan :

1. Dalam Aplikasi Program Acara ini dirancang dengan menggunakan pemodelan sistem berbasis *UML (Unified Modeling Language)* menghasilkan *use case* diagram, terdapat 5 *activity* diagram dan menghasilkan 4 tabel *class* diagram yang telah di normalisasi.
2. Aplikasi Program Acara berbasis *web* ini menggunakan *Hypertext PreProcessor (PHP)*, pemrograman *web PHP Native* dan membuat *database* nya menggunakan *MySQL*.
3. Perancangan Aplikasi Program Acara berbasis *web* yang telah dibuat ini telah di uji melalui *blackbox testing*.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Amar. (2021). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar revolusi dan Berbagai Standarnya. Jurnal Dakwah Tabligh. Vol.13, No. 1, Juni.

- B.A. Herlambang, Shentika Ayu Wulandari, Noora Qoutrun Nada, Aris Trijaka H. (2021). Sistem Informasi Manajemen Dokumentasi Program Acara Pada Lembaga Penyiaran Publik (Lpp) Televisi Republik Indonesia (Tvri) Stasiun Jawa Tengah Dengan Metode Framework For The Application Of System Analysis Technique. JTIS. Vol. 4, No. 2, Juli.
- Connolly, Thomas and Begg, Carolyn. (2010). Database Systems A Practical Approach to Design, Implementation, and Management Fifth Edition. Boston: Pearson Education.
- Hikmah, Baitul, Agung 2015, "Rancang Bangun Sistem Informasi Program Acara Televisi Sebagai Sarana Media Informasi BerbasisWeb (Studi Kasus Banyumas Televisi Purwokerto)", Evolusi Vol.III No.1 Maret 2015ISSN:2338-8161, AMIK BSI Purwokerto.
- Indrajani. 2015. Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy. (2016). Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, Volume I.
- Pressman, R.S. (2010), Software Engineering: a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York, 68.
- Sommerville, Ian. (2011). Software Engineering (9th Edition). USA: Pearson Education.
- Sulianta, Feri. (2017). Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Supriyanto, Acmad Sani dan Masyhuri Machfudz. (2010). Metodologi Riset Manajemen Sumber Daya Manusia. Malang: UIN Maliki Press.
- Winarno, Edy, Ali Zaki dan SmitDec Community. (2014). Pemograman Web Berbasis HTML5, PHP, dan JavaScript. Jakarta: Elex Media Komputindo. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Yakub. (2012). Pengantar Sistem informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.