

# **SKRIPSI**

## **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN PADA RADIO TIDAR SAKTI MALANG**



**Disusun Oleh :**

**DANI EKO PUTRO NURCAHYANTO  
NIM : 04.12.685**



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER & INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2009**

---

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN PADA  
RADIO TIDAR SAKTI MALANG**

**SKRIPSI**


*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik Komputer dan Informatika Strata Satu (S-1)*

**Disusun Oleh :**

**DANI EKO PUTRO NURCAHYANTO**

**NIM : 04.12.685**

**Diperiksa dan Disetujui  
Dosen Pembimbing**

  
**Ir. F. Yudi Lampraptono, MT**  
**NIP.Y 1039500274**

**Mengetahui,**

**Jurusan Teknik Elektro S-1**



  
**Ir. F. Yudi Lampraptono, MT**  
**NIP.Y 1039500274**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2009**

## ABSTRAKSI

### PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN RADIO PADA TIDAR SAKTI MALANG

Dani Eko Putro Nurcahyanto ( 0412685 )  
Pembimbing: Ir. F. Yudi Limpraptono ,MT.

Sistem Informasi Penyiaran merupakan sistem yang mengolah data dan melakukan proses kegiatan siaran yang melibatkan antara operator, program direction, manager dan data atribut lainnya. Radio Tidar Sakti Malang merupakan sebuah stasiun radio swasta yang memiliki pengolahan data siaran yang masih sederhana. Rumitnya pengelolaan data siaran membuat lambatnya pengambilan kebijakan dan sulitnya tercapai kontrol kualitas yang baik.

Untuk mengatasi masalah dan kendala ini perlu dikembangkan sistem pengolah data siaran yang didukung *software* untuk menyajikan informasi siaran untuk membantu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien serta mampu menjawab perkembangan jaman.

Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat menunjang kinerja dalam mengolah data siaran dan dapat meningkatkan pelayanan melalui penyediaan informasi secara digital yang dapat diakses oleh operator dan pengguna lainnya.

**Kata kunci :** Sistem Informasi, Sistem Penyiaran, *Visual Basic 6*

### **Abstract**

*Broadcasting Information System is a data processing system and conduct process involving the broadcasting activities of the service, program direction, managers and other attribute data. Radio Tidar Sakti Malang is a private radio station that broadcasts the data processing is still simple. Broadcast data management complexity makes the slow and difficult policy achieved a good quality control.*

*To overcome these problems and constraints necessary to develop the data processing system that supported broadcasting software to provide broadcast information to help work become more effective and efficient and able to answer the development era.*

*Application development is expected to bolster the performance of broadcasting and data processing can improve the service through the provision of digital information that can be accessed by the operator and other users.*

**Keyword** : *Broadcasting Syste, Visual Basic 6.*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridho, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :

### **“ PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN RADIO PADA TIDAR SAKTI MALANG “**

Pembuatan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat akhir kelulusan pendidikan jenjang Strata I di Institut Teknologi Nasional Malang.

Terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada kedua orang tua yang telah berjasa membentuk kepribadian penulis, khususnya memberikan inspirasi yang kuat serta dukungan dan doa yang tiada henti. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Abraham Lomi, MSEE selaku rektor ITN Malang.
2. Bapak Ir. H. Sidik Noertjahjono, MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri ITN Malang.
3. Bapak Ir. F. Yudi Limpraptono, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
4. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektro S-1 ITN Malang.
5. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak yang perlu disempurnakan. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan.

Akhir kata penulis mohon maaf kepada semua pihak jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Amin.

Malang, September 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	6
2.1. Pengertian Dasar Sistem.....	6
2.1.1. Elemen Sistem.....	7
2.1.2. Klasifikasi Sistem.....	9
2.2. Pengertian Dasar Informasi.....	10

2.3. Sistem Informasi.....	12
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi .....	13
2.3.2. Sistem Informasi Penyiaran.....	14
2.3.3. Gambaran Umum SUARA TIDAR SAKTI Malang.....	14
2.4. Pengertian <i>Database</i> dan RDBMS .....	16
2.4.1. <i>Database</i> .....	16
2.4.2. <i>Relational Database dan Management Sistem</i> .....	17
2.5. Microsoft MySQL.....	18
2.6. Visual Basic.6.0 .....	20
2.7. Perangkat Analisis dan Perancangan .....	21
2.7.1. Diagram Alir Data.....	21
2.7.2. Pemodelan Data .....	22
2.8. Metode Pengembangan Sistem Waterfall.....	24
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM</b> .....	25
3.1. Deskripsi Sistem .....	25
3.2. Spesifikasi Sistem.....	27
3.2.1. Spesifikasi Sistem Saat Ini.....	28
3.2.2. Kelebihan Sistem Saat Ini.....	28
3.2.3. Kekurangan Sistem Saat Ini .....	29
3.3. Data Flow Diagram.....	29
3.3.1. Contex Diagram .....	29
3.3.2. DFD Level 1 .....	30
3.3.3. DFD Level 2.....	32



3.3.3.1. DFD Level 2 Proses Login .....	32
3.3.3.2. DFD Level 2 Proses Data Master .....	33
3.3.3.2. DFD Level 2 Proses Transaksi .....	34
3.3.3.2. DFD Level 2 Proses Pelaporan .....	35
3.4. Hubungan Antar Tabel.....	36
3.5 Desain Antarmuka Aplikasi .....	38
3.5.1 Desain Login .....	38
3.5.2 Desain Halaman Utama.....	39
3.5.3 Desain Aplikasi Menu Utama .....	39
3.5.4 Desain Report.....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>	<b>42</b>
4.1. Implementasi Sistem.....	42
4.2. Pengujian dan Analisa Sistem.....	42
4.2.1. Analisis dan Definisi Persyaratan .....	43
4.2.2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak .....	43
4.2.3. Implementasi dan Pengujian Unit.....	44
4.2.4. Integrasi dan Pengujian Sistem.....	47
4.2.5. Operasi dan Pemeliharaan.....	51
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>52</b>
5.1. Kesimpulan .....	52
5.2. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

### **BAB II DASAR TEORI**

Tabel 2.1 Simbol Utama DFD .....	21
----------------------------------	----

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN HASIL**

Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer <i>Server</i> .....	43
--	----

Tabel 4.2 Spesifikasi Komputer <i>Client</i> .....	44
--	----

## DAFTAR GAMBAR

### BAB II DASAR TEORI

Gambar 2.1 Struktur Organisasi IKIP PGRI Kalimantan Timur.....	16
Gambar 2.2 Model Air Terjun ( <i>Waterfall</i> ) .....	24

### BAB III PERANCANGAN SISTEM

Gambar 3.1 Desain Sistem.....	26
Gambar 3.2 <i>Contex Diagram</i> .....	30
Gambar 3.3 DFD Level 1.....	31
Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses 1 .....	32
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses 2.....	33
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses 3 .....	34
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses 4 .....	35
Gambar 3.8 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> .....	36
Gambar 3.9 <i>Physical Data Model (PDM)</i> .....	37
Gambar 3.10 Desain Tampilan Utama.....	38
Gambar 3.11 Desain Tampilan Menu Utama .....	38
Gambar 3.12 Desain Aplikasi Menu Utama .....	39
Gambar 3.13 Desain Tampilan Report .....	41

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN HASIL

Gambar 4.1 Tampilan Pengujian <i>Login</i> .....	45
--	----

Gambar 4.2 Tampilan Pengisian Data Acara.....	46
Gambar 4.3 Tampilan Proses Input Berhasil.....	46
Gambar 4.4 <i>Form</i> Pelaporan Jenis Iklan.....	47
Gambar 4.5 Tampilan <i>Entry</i> Daftar Acara.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Laporan Acara.....	48
Gambar 4.7 Tampilan <i>Form</i> Jenis Iklan.....	49
Gambar 4.8 Tampilan <i>Form</i> Transaksi Iklan.....	50
Gambar 4.9 Tampilan <i>Form</i> <i>Player</i> .....	51

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini banyak sekali masalah-masalah yang melanda kalangan pebisnis. Tidak hanya masalah keuangan global melainkan juga teknik problem solving yang harus dihadapi setiap harinya.

Kebijakan pimpinan yang sering berganti-ganti setiap harinya mulai membuat sistem yang ada di perusahaan menjadi kurang akurat apalagi untuk perusahaan yang bergerak dibidang jasa. Oleh sebab itu banyak sekali investor di bidang jasa mulai mencari alternatif-alternatif baru. Setiap langkah-langkah efektif harus mulai dipikirkan guna tetap bertahan. Perampingan pegawai dan efisiensi tiap-tiap bagian dalam manajemen mulai diterapkan.

Menyikapi hal-hal yang terjadi diatas, Radio Tidar Sakti - Malang memerlukan suatu perubahan yang cukup signifikan. Perubahan itu berupa pengalihan sistem dari yang awalnya masih manual menjadi sistem komputerisasi. Namun hal ini belum dirasa efektif jika tidak ditunjang dengan suatu sistem yang terintegrasi satu dengan yang lain.

Sistem komputerisasi yang terintegrasi satu bagian dengan bagian yang lain didalam satu manajemen akan memudahkan pimpinan dalam memutuskan langkah-langkah kebijakan yang harus ditempuh. Dalam hal ini kami berusaha

untuk merancang sebuah sistem informasi manajemen yang terintegrasi satu dengan yang lain.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah teknik pengambilan keputusan dan percepatan kerja dilapangan dapat dipecahkan dengan adanya sistem komputerisasi untuk mempermudah kinerja disetiap bagian yang ada. Sistem Informasi Penyiaran yang terintegrasi adalah jawaban yang paling tepat untuk perumusan masalah dari uraian diatas.

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari skripsi ini adalah mengembangkan sistem informasi Penyiaran pada Radio Tidar Sakti - Malang dengan cara mengelola data yang awalnya manual menjadi lebih baik dan efisien sehingga dapat dihasilkan data yang terstruktur dan informatif. Selain itu juga menunjang percepatn kinerja pada bagian operator On Air.

### **1.4 Batasan Masalah**

Agar permasalahan mengarah sesuai dengan tujuan maka pembahasan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Hanya membahas proses *broadcasting*.
2. Hanya membahas proses periklanan.

3. Hanya membahas proses aliran kas dan Neraca.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi yang dipergunakan dalam pengembangan sistem ini berlandaskan dari konsep *System Development Lifecycle (SDLC)* di mana dalam pelaksanaannya terdiri atas tahapan - tahapan berikut ini :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan data**

Data merupakan sumber atau bahan mentah yang sangat berharga bagi proses menghasilkan informasi. Oleh sebab itu dalam pengambilan data perlu dilakukan penanganan secara cermat dan hati-hati, sehingga data yang diperoleh dapat bermanfaat dan berkualitas.

Dalam pengumpulan data penyusun menggunakan metode sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

Dengan metode ini data-data diperoleh langsung dari sumber yang bersangkutan, dimana peneliti berhadapan langsung dengan obyek yang diteliti, yang dilakukan dengan cara :

- a. Survcy

Teknik pengumpulan data dengan cara terjun secara langsung dan mencatat secara sistematis terhadap obyek masalah.

- b. Wawancara / Interview

Teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi atau Tanya jawab secara langsung dengan pimpinan atau pegawai tentang sistem yang diterapkan.

## 2. Studi Pustaka / Literatur

Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan kepustakaan sebagai landasan teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan obyek penelitian.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis dan perancangan sistem

Menganalisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem perangkat lunak yang melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak.

#### 2. Implementasi dan pengujian sistem

Pada tahap ini, dilakukan implementasi hasil rancangan kedalam baris-baris kode program yang dapat dimengerti oleh mesin agar dapat direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian sistem melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

#### 3. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.



## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- BAB I : PENDAHULUAN  
Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.
- BAB II : DASAR TEORI  
Berupa penjelasan tentang Sistem Informasi Penyiaran, teori Visual Basic.6, teori MySQL.
- BAB III : PERANCANGAN SISTEM  
Berisi analisa sistem yang dibutuhkan dan perencanaan objek uji atau desain sistem yang akan dikembangkan
- BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN  
Menyajikan pembuatan objek uji, hasil pengujian serta pembahasan dari hasil pengujian yang dilakukan.
- BAB V : PENUTUP  
Berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan pada skripsi ini.

## BAB II

### DASAR TEORI

#### 2.1. Pengertian Dasar Sistem

Sistem adalah sekumpulan unsur / elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.<sup>[4]</sup>

Pengertian sistem menurut Jerry FithGerald :

*"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".<sup>[5]</sup>*

Dalam mendefinisikan sistem, ada dua kelompok pendekatan yaitu:

##### 1. Pendekatan Proscdur

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

##### 2. Pendekatan Komponen atau Elemen

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada komponen atau elemen mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

### 2.1.1. Elemen Sistem<sup>[1]</sup>

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Berikut penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem :

#### a. Tujuan

Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

#### b. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

#### c. Proses

Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia,

proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

d. Keluaran

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

e. Batas

Yang disebut batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbatasan dana.

f. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

g. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan operasi sistem, sedangkan yang menguntungkan tetap harus terus dijaga, karena akan memacu terhadap kelangsungan hidup sistem.

**2.1.2. Klasifikasi Sistem<sup>[2]</sup>**

a. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak (*abstract system*) adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep, misalnya sistem teologi yang berisi gagasan tentang hubungan manusia dan tuhan. Sedangkan sistem fisik (*physical system*) adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat, misalnya sistem komputer, sistem sekolah, sistem akuntansi dan sistem transportasi.

b. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem deterministik (*deterministic system*) adalah suatu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat, misalnya sistem komputer. Sedangkan sistem probabilistik (*probabilistic system*) adalah sistem yang tak dapat diramal dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas, misalnya sistem arisan dan sistem sediaan, kebutuhan rata-rata dan waktu untuk memulihkan jumlah sediaan dapat

ditentukan tetapi nilai yang tepat sesaat tidak dapat ditentukan dengan pasti.

c. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup (*closed system*) adalah sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energi dengan lingkungan, dengan kata lain sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan, misalnya reaksi kimia dalam tabung yang terisolasi. Sedangkan sistem terbuka (*open system*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan, misalnya sistem perusahaan dagang.

d. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem Alamiah (*natural system*) adalah sistem yang terjadi karena alam, misalnya sistem tata surya. Sedangkan sistem buatan manusia (*human made system*) adalah sistem yang dibuat oleh manusia, misalnya sistem komputer.

e. Sistem Sederhana dan Sistem Kompleks

Berdasarkan tingkat kerumitannya, sistem dibedakan menjadi sistem sederhana (misalnya sepeda) dan sistem kompleks (misalnya otak manusia).

## 2.2. Pengertian Dasar Informasi

Menurut Davis (1999), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.<sup>[1]</sup>

Data sering kali disebut sebagai bahan mentah informasi. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu informasi dan relevan.<sup>[2]</sup>

a. Keakuratan Informasi

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Dalam penyampaiannya suatu informasi banyak sekali gangguan-gangguan yang datang yang dapat merubah isi dari informasi tersebut. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak informasi atau merubah data-data asli tersebut.

b. Ketepatan Waktu Informasi

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab jika informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna. Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga jika digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat keasalahan dalam pengambilan keputusan atau tindakan.

c. Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan

suatu permasalahan. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

### 2.3. Sistem Informasi<sup>61</sup>

Menurut Robert A. Leitch, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

- Perangkat keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik seperti computer dan printer.
- Perangkat lunak (*software*) atau program : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- Personil : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- Basis data (*database*) : sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
- Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



### 2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi (*System Development Life Cycles - SDLC*).

Secara konseptual siklus pengembangan sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem: menganalisis dan mendefinisikan masalah dan kemungkinan solusinya untuk sistem informasi dan proses organisasi.
2. Perancangan Sistem: merancang output, input, struktur *file*, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi
3. Pembangunan dan Testing Sistem: membangun perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem dan melakukan testing secara akurat. Melakukan instalasi dan testing terhadap perangkat keras dan mengoperasikan perangkat lunak.
4. Implementasi Sistem: beralih dari sistem lama ke sistem baru, melakukan pelatihan dan panduan seperlunya.
5. Operasi dan Perawatan: mendukung operasi sistem informasi dan melakukan perubahan atau tambahan fasilitas.
6. Evaluasi Sistem: mengevaluasi sejauh mana sistem telah dibangun dan seberapa bagus sistem telah dioperasikan.

Siklus tersebut berlangsung secara berulang-ulang. Siklus di atas merupakan model klasik dari pengembangan sistem informasi. Model-model

baru, seperti prototyping, spiral, 4GT dan kombinasi dikembangkan dari model klasik di atas.

### 2.3.2. Sistem Informasi Penyiaran

Sistem Informasi Penyiaran merupakan sistem yang mengolah data dan melakukan proses kegiatan siaran yang melibatkan antara operator, program direction, pimpinan dan data atribut lainnya.

Sistem Informasi Penyiaran secara khusus dirancang untuk memenuhi kebutuhan stasiun radio yang menginginkan layanan on air yang terkomputerisasi untuk meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan yang dihasilkannya.

Sistem Informasi Penyiaran sangat membantu dalam pengelolaan data lagu, media player, transaksi iklan untuk dikerjakan dengan bantuan *software* agar mampu mengefektifkan waktu dan menekan biaya operasional.

### 2.3.3. Gambaran Umum PT. SUARA TIDAR SAKTI MALANG

**Badan Hukum** : PT. SUARA TIDAR SAKTI MALANG

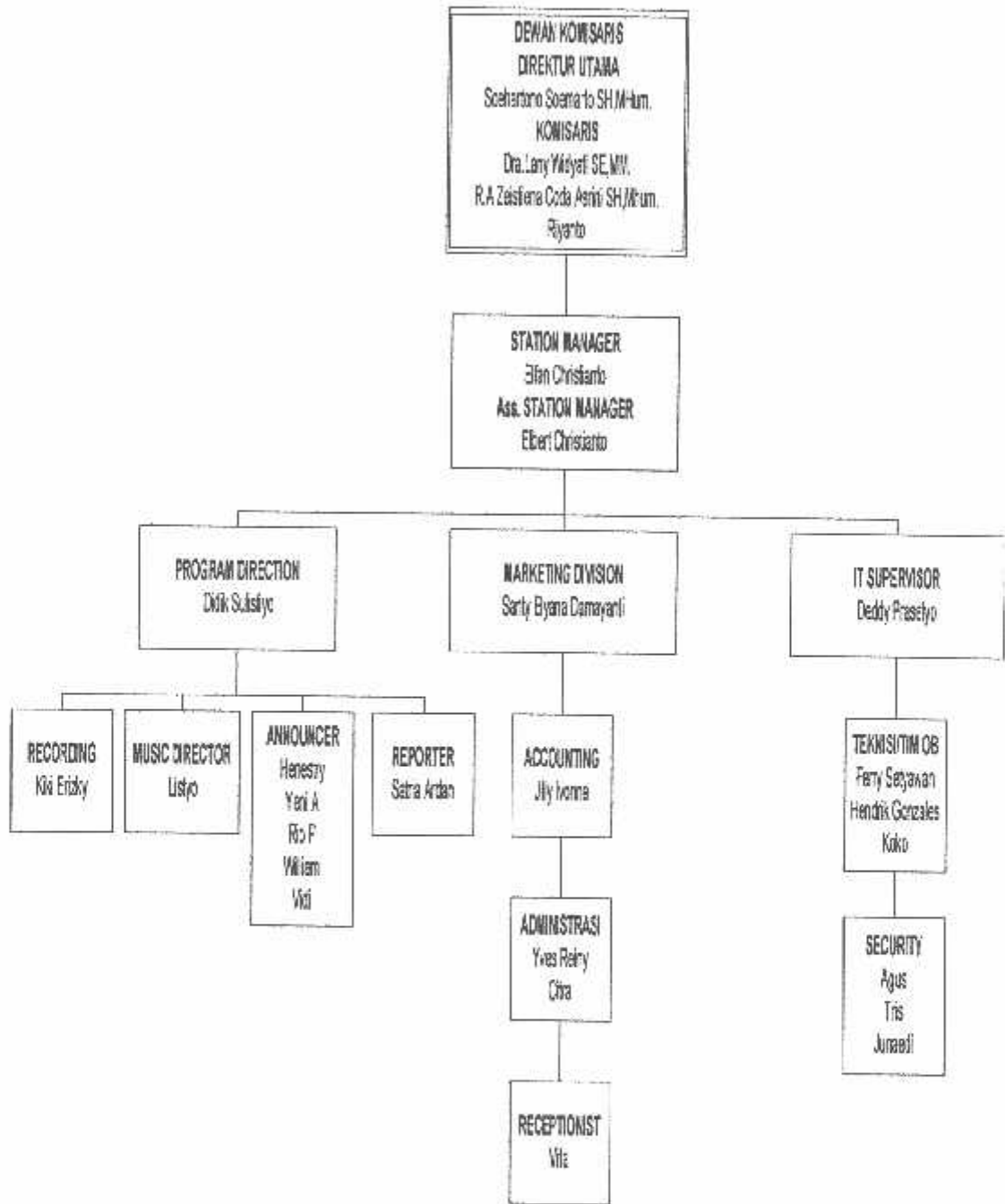
Alamat : Jalan Raya Beji 110 kota Batu

Telpon : 0341 511000

Faksimili : 0341 512567

Email : [tidarsaktifm@yahoo.com](mailto:tidarsaktifm@yahoo.com)

## Struktur Organisasi



## 2.4. Pengertian *Database* dan RDBMS

### 2.4.1 *Database*

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data dimaksudkan untuk mengatasi *problem* pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

Sebuah konsep *database* memiliki beberapa hal sebagai berikut :

- Entitas : merupakan tempat informasi direkam, dapat berupa orang, tempat, kejadian dan lain-lain. Sebagai contoh dalam kasus administrasi siswa maka terdapat *entity* siswa, mata kuliah, guru, pembayaran.
- Atribut : disebut juga data elemen, data *field*, atau data *item* yang digunakan untuk menerangkan suatu entitas dan mempunyai harga tertentu, misalnya atribut dari entitas siswa diterangkan oleh, nama, tanggal lahir, alamat.
- Data *Value* : informasi atau data aktual yang disimpan pada tiap data, elemen, atau atribut.
- *File/Tabel* : kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda nilai datanya.
- *Record/Tuple* : kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entitas secara lengkap. Satu *record* mewakili satu data atau informasi.

Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai

membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

#### 2.4.2 *Relational Database dan Management Sistem*

*Relational Database* sebenarnya adalah salah satu konsep penyimpanan data, sebelum konsep *database* relasional muncul sebenarnya sudah ada dua model *database* yaitu *Network Database* dan *Hierarchie Database*.

Dalam *database* relasional, data disimpan dalam bentuk relasi atau tabel dua dimensi, dan antar tabel satu dengan tabel lainnya terdapat hubungan atau *relationship*, sehingga sering kita baca diberbagai literatur, *database* didefinisikan sebagai “kumpulan dari sejumlah tabel yang saling hubungan atau keterkaitan”. Nah, kumpulan dari data yang diorganisasikan sebagai tabel tadi disimpan dalam bentuk data elektronik di dalam hardisk komputer.

Untuk membuat struktur tabel, mengisi data ke tabel, mengubah data jika diperlukan dan menghapus data dari tabel diperlukan *software*. *Software* yang digunakan membuat tabel, isi data, ubah data dan hapus data disebut *Relational Database Management System* atau dikenal dengan singkatan RDBMS sedangkan perintah yang digunakan untuk membuat tabel, isi, ubah dan hapus data disebut perintah SQL yang merupakan singkatan dari *Structure Query Language*. Jadi, setiap *software* RDBMS pasti bisa digunakan untuk menjalankan perintah SQL.

Sebenarnya fungsi RDBMS bukan cuma untuk buat tabel, isi data, ubah dan hapus data, untuk manajemen data dalam skala besar dan agar bisa mendukung proses bisnis yang kontinyu dan *real time* suatu RDBMS dituntut

untuk mempunyai kemampuan manajemen *user* dan keamanan data, *backup* dan *recovery* data serta kemampuan lainnya yang berkaitan dengan kecepatan pemrosesan data (*performance*).

## 2.5. Microsoft MySQL<sup>[3]</sup>

Untuk sisi *back - end*, sebagai pusat basis data (*database*) dan pusat basis pengetahuan ( *knowledge-base* ) dipergunakan RDBMS open - source MySQL 5.0 yang cukup ringan dan tidak menuntut kebutuhan perangkat keras yang tinggi dan cukup terjangkau untuk Radio Tidar Sakti Maju Bersama Dau-Malang.

MySQL merupakan Relational Database Management Sistem (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (General Public License). Di mana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan database server yang lainnya dalam query data. Sebagai database yang memiliki konsep database modern, MySQL memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh MySQL :

- a. Open Source. MySQL didistribusikan secara open source (gratis), di bawah lisensi GPL.
- b. Multiuser. MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses client secara bersamaan.

- c. Command dan Function. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam query.
- d. Security. MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level subnetmask, nama host, dan user dengan system perizinan yang mendetail serta password terencripsi.
- e. Stability dan Limits. MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
- f. Connectivity. MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan protocol TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NT).
- g. Client dan Tools. MySQL dilengkapi dengan berbagai tool yang dapat digunakan untuk administrasi database, dan pada setiap tool yang ada disertai petunjuk online.

## 2.6. Visual Basic 6.0<sup>[6]</sup>

Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan bahasa pemrograman yang dibangun secara spesifik untuk *developer* pemula atau pengalaman yang ingin memperoleh kehebatan piranti lunak untuk pengembangan aplikasi. Bekal ilmu pemrograman Turbo Basic dan VB 6. sangat mendukung sekali untuk mempelajari bahasa ini dengan cepat. Berikut beberapa alasan penting lainnya untuk melakukan migrasi ke VB 6, antara lain :

1. Visual Basic 6.0 mengatasi semua masalah yang sulit di sekitar pengembangan aplikasi berbasis *Windows* dan mengurangi penggunaan aplikasi lainnya serta versi komponen.
2. Visual Basic 2005 memiliki fasilitas penanganan bug yang hebat dan *real time background compiler* yang mengakibatkan developer dapat mengetahui kesalahan kode yang terjadi secara *up-to-date*.
3. *Windows form designer* memungkinkan developer memperoleh aplikasi dekstop dalam waktu singkat.
4. Mendukung pembangunan aplikasi *client-server*, terdistribusi, serta berupa aplikasi yang berbasis *Windows* serta web.
5. *Deployment/Penyebaran* yang mudah, baik untuk aplikasi windows maupun web karena sudah tersedia wizard atau tools yang khusus dengan fasilitas tambahan yang menarik.




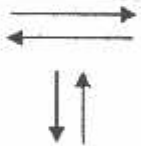
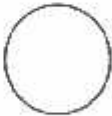

## 2.7. Perangkat Analisis dan Perancangan

### 2.7.1 Diagram Aliran Data

Diagram Aliran Data atau yang biasa disebut dengan *DFD (Data Flow Diagram)* merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Ada beberapa simbol DFD yang banyak dipakai, yaitu :

Tabel 2.1 Simbol Utama DFD<sup>[8]</sup>

No	Simbol	Penjelasan
1		Kesatuan luar adalah lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, departemen atau sistem lain yang memberikan input ataupun menerima output dari sistem.
2		Arus data adalah aliran data yang mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar.
3		Proses adalah kerja atau kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk kedalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
4		Simpanan Data adalah merupakan simpanan data yang berupa <i>file</i> .

### 2.7.2 Pemodelan Data

Model data adalah sekumpulan cara / peralatan / *tool* untuk mendeskripsikan data-data, hubungannya satu sama lain, semantiknya, serta batasan konsistensi.

Ada dua model data, yaitu : *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model relasional. Keduanya menyediakan cara untuk mendeskripsikan perancangan basis data pada peringkat logika.

Model ERD atau *Conceptual Data Model* (CDM) adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu.

Model Relasional atau *Physical Data Model* (PDM) adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik.

Di dalam ERD atau CDM maupun PDM, relasi (hubungan) setiap entitas mempunyai derajat hubungan (kardinalitas) yang menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas yang lain. Relasi kardinalitas yang terjadi di antara dua himpunan entitas dapat berupa :

- a. 1 ke 1 (*one to one*), setiap entitas pada suatu himpunan entitas berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas yang lain, begitu juga sebaliknya.

- b. 1 ke N (*one to many*), setiap entitas berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain, tetapi tidak sebaliknya.
- c. N ke 1 (*many to one*), setiap entitas berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas yang lain, tetapi tidak sebaliknya.
- d. N ke N (*many to many*), setiap entitas pada suatu himpunan dapat berhubungan dengan entitas pada himpunan entitas yang lain, demikian sebaliknya.

## 2.8. Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

Model air terjun (*waterfall*), merupakan salah satu metode pengembangan sistem yang memiliki beberapa langkah, yaitu :

### 1. Analisis dan definisi persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

### 2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

### 3. Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

### 4. Integrasi dan pengujian sistem

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

### 5. Operasi dan pemeliharaan

Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 2.2 Model Air Terjun (*Waterfall*)<sup>[7]</sup>

## **BAB III**

### **PERANCANGAN SISTEM**

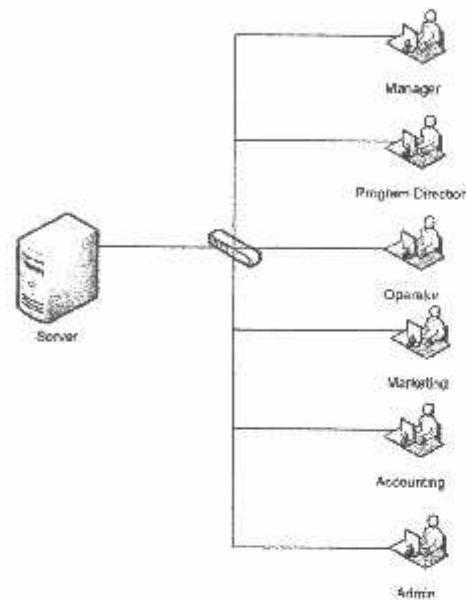
Pada bab ini dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem aplikasi. Analisis ditujukan untuk memberikan gambaran secara umum terhadap aplikasi. Hal ini berguna untuk menunjang perancangan aplikasi yang akan dikembangkan sehingga kebutuhan akan aplikasi tersebut dapat diketahui sebelumnya. Kemudian hasil analisis akan menjadi dasar untuk melakukan perancangan atau desain aplikasi sesuai kebutuhan sistem.

Dalam merancang aplikasi pada skripsi ini terlebih dahulu dilakukan pembuatan desain proses, desain data, serta desain antar muka aplikasi. Desain proses berguna untuk mengintegrasikan semua proses yang terjadi dalam aplikasi yang akan dibuat. Desain data berguna untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan dalam proses yang akan dikerjakan. Sedangkan perancangan antarmuka berfungsi sebagai antar muka interaksi antara pengguna dengan sistem aplikasi yang dibuat, sehingga pengguna dapat mengoperasikan aplikasi yang dibuat.

#### **3.1. Deskripsi Sistem**

Sistem Informasi Penyiaran merupakan sistem yang mengolah data dan melakukan proses kegiatan penyiaran yang melibatkan antara manager, program direction, operator, marketing dan accounting. Sistem informasi Penyiaran melakukan kegiatan proses Pencatatan, Pengaturan dan

Monitoring Iklan dilakukan dengan mencatat setiap iklan disiarkan, jam berapa, menit berapa, pada acara apa, milik siapa dan sudah berapa kali di siarkan dan sebagainya.



Gambar 3.1 Desain Sistem

Secara garis besar sistem informasi penyiaran memiliki beberapa fasilitas atau modul sebagai berikut:

### 1. Modul Administrator

Digunakan untuk proses administrasi sistem informasi penyiaran, termasuk disini adalah untuk manajemen *user*, manajemen hak akses *user*, manajemen role *user* sesuai dengan kewenangannya.

### 2. Modul Management Arsip

Modul ini adalah modul untuk pengelolaan operasional bidang penyiaran. User yang menjalankan modul ini adalah program direction.

Beberapa proses yang terdapat dalam modul management arsip adalah data musik, acara, iklan.

### **3. Modul Broadcasting**

Modul broadcasting ini dilakukan pada bagian operator, dimana terdapat proses penyiaran yang memanfaatkan data musik, acara, iklan.

### **4. Modul Marketing**

Modul Marketing merupakan modul untuk bagian marketing untuk memberikan jadwal kegiatan untuk melakukan kegiatan dan memberikan laporan berapa banyak customer yang terdaftar kegiatan tersebut .

### **5. Modul Accounting**

Modul ini khusus untuk accounting yang memiliki user id dan password tersendiri. Modul ini berisi informasi rincian keuangan perusahaan.

### **6. Modul Manager**

Dengan adanya modul ini manager dapat lihat laporan dari setiap bagian yang ada di perusahaan untuk membantu mengambil keputusan dan meningkatkan kinerja perusahaan.

## **3.2. Spesifikasi Sistem**

Sesuai dengan tujuan dari pengembangan sistem informasi penyiaran ini, maka spesifikasi dari sistem informasi penyiaran adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi dengan berbasis windows, dimana menggunakan basis data.
2. Basis data menggunakan *MySQL*.

3. Sistem pelaporan dan pendukung keputusan yang dapat memberikan data-data dan rekapan yang akurat yang sangat berguna untuk pengambilan keputusan.
4. Sistem informasi ini diharapkan dapat dengan mudah dipakai oleh beberapa user yang mengoperasikan sistem ini.

### 3.2.1 Spesifikasi Sistem Saat Ini

Spesifikasi sistem yang berjalan saat ini antara lain :

1. Sistem yang digunakan adalah aplikasi *jazzler* pada radio TIDAR SAKTI Malang.
2. Sistem ini hanya menggunakan satu buah komputer untuk entri data yang menggunakan sistem operasi *Microsoft Windows XP SP1* atau *SP2* yang tidak terhubung dengan jaringan.
3. Karena hanya menggunakan satu buah komputer dan tidak terhubung dengan jaringan, maka sistem ini tidak memiliki komputer server.
4. Pengoperasian sistem tidak terlalu rumit sehingga cukup mudah dimengerti dan digunakan oleh petugas atau operator.

### 3.2.2 Kelebihan Sistem Saat Ini

Kelebihan yang dimiliki sistem saat ini antara lain :

1. Aplikasi tidak terpengaruh pada jaringan komputer karena bukan aplikasi *client-server*, dengan begitu proses entri data dan penyimpanan akan lebih cepat.



2. Data-data penyiaran dapat di outputkan menjadi bentuk laporan-laporan sebagai data arsip radio TIDAR SAKTI Malang
3. Jika ada perubahan format laporan, maka tidak terlalu sulit untuk merubah format laporan yang terdapat pada aplikasi *excel*.

### 3.2.3 Kekurangan Sistem Saat Ini

Kekurangan yang dimiliki sistem saat ini antara lain :

1. Aplikasi ini harus didistribusikan ke setiap bagian-bagian yang di radio Tidar Sakti karena sistem yang digunakan bukan aplikasi *client-server*.
2. Sistem saat ini hanya mengolah data-data yang berkaitan dengan kegiatan penyiaran seperti data-data lagu. Sehingga proses transaksi yang ada masih dilakukan dengan sederhana.

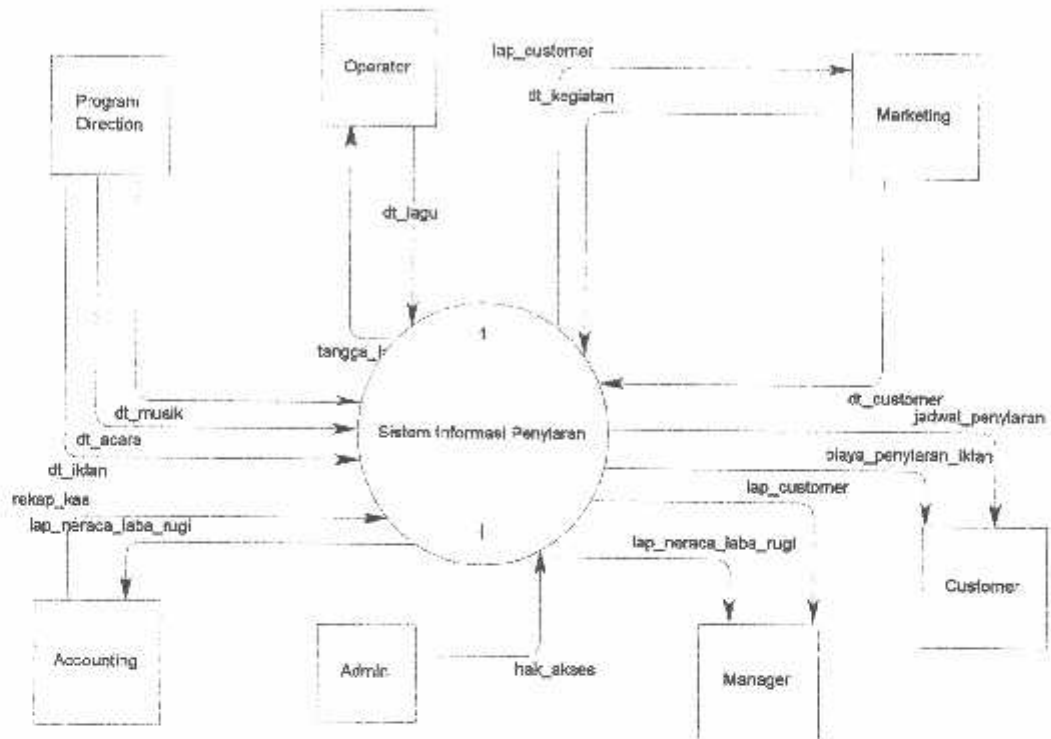
### 3.3. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan tahap perancangan aplikasi yang menggambarkan aliran dari data. Diagram tersebut memperlihatkan darimana data dimasukkan dan data apa yang akan dihasilkan dari setiap proses. Hal tersebut diperlukan untuk melihat detail proses dari aplikasi.

#### 3.3.1 Contex Diagram

*Contex Diagram* menjelaskan hubungan sistem dengan lingkungan atau kesatuan luar. Pada sistem ini, *contex diagram* melibatkan beberapa kesatuan luar, yaitu Bagian Admin dan Program Direction, Operator, Marketing, dan

Accounting, Manager, Customer. *Context diagram* sistem ini ditunjukkan pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.2 *Context Diagram*

### 3.3.2 DFD Level 1

Level 1 merupakan penjabaran proses pada diagram konteks (*context diagram*) yang memuat proses-proses yang ada dalam sistem secara garis besar dan keseluruhan. Diagram arus data level 1 juga mencantumkan kesatuan luar yang berhubungan dengan sistem. Diagram arus data level 1 ini ditunjukkan pada Gambar 3.2 di bawah ini.

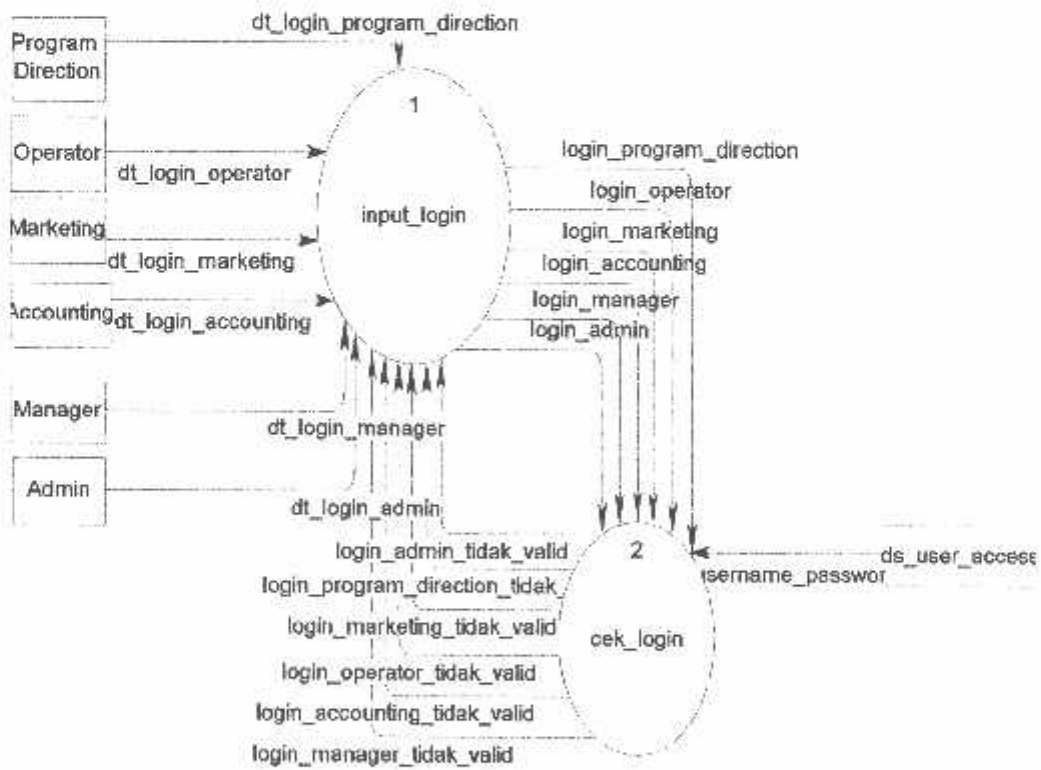


### 3.3.3 DFD Level 2

DFD level 2 merupakan penjabaran tiap-tiap proses perancangan aplikasi pada level 1. Dimana pada DFD level 2 ini, berupa gambaran proses kompleks secara detail.

#### 3.3.3.1 DFD Level 2 Proses Login

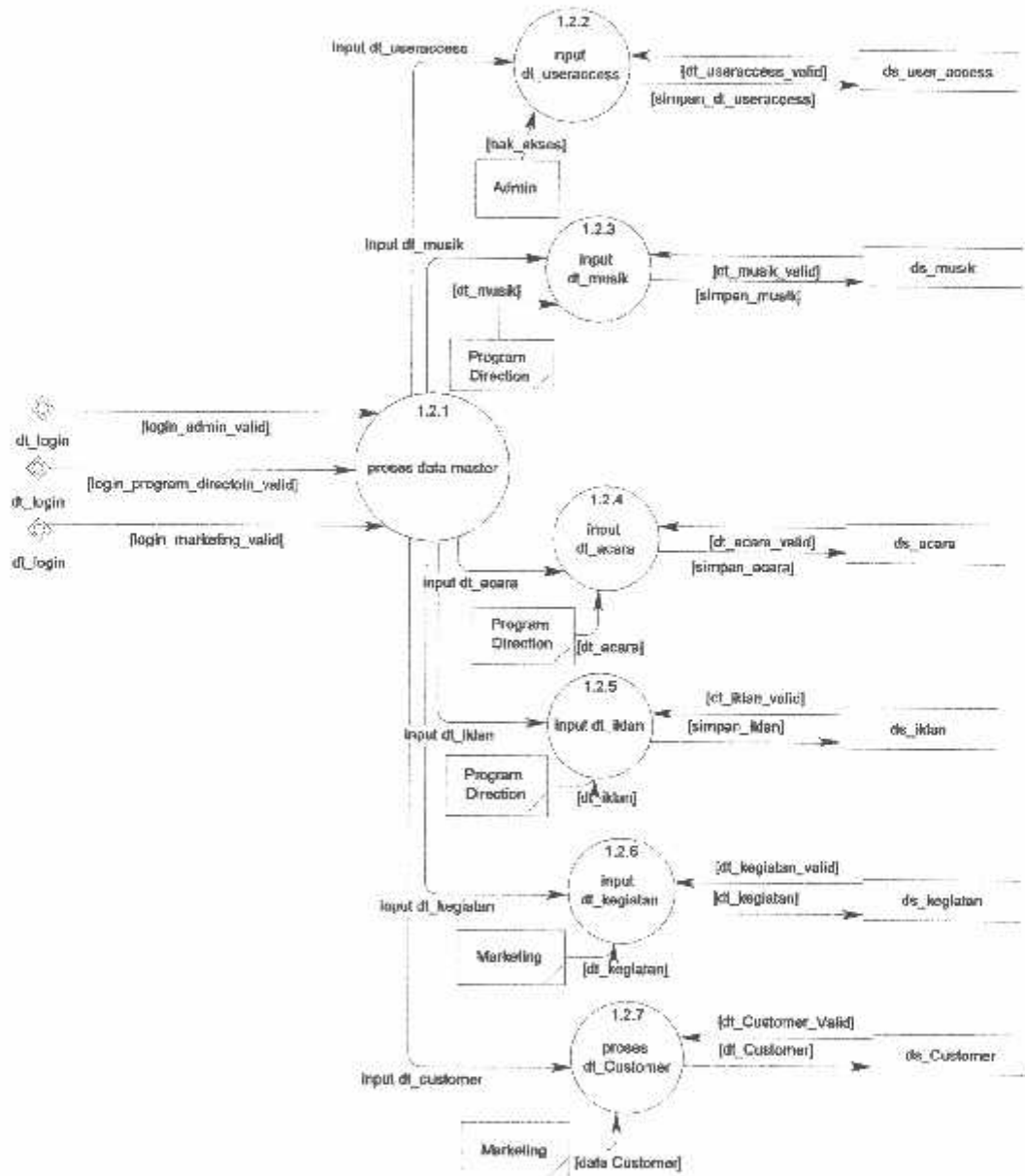
DFD Level 2 Proses 1 adalah proses login yang harus dilakukan oleh Bagian *Admin* dan *Program Direction*, *Operator*, *Accounting*, *Manager* untuk masuk ke dalam Sistem Informasi Penyiaran agar dapat melakukan proses-proses selanjutnya.



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Login

### 3.3.3.2 DFD Level 2 Proses Data Master

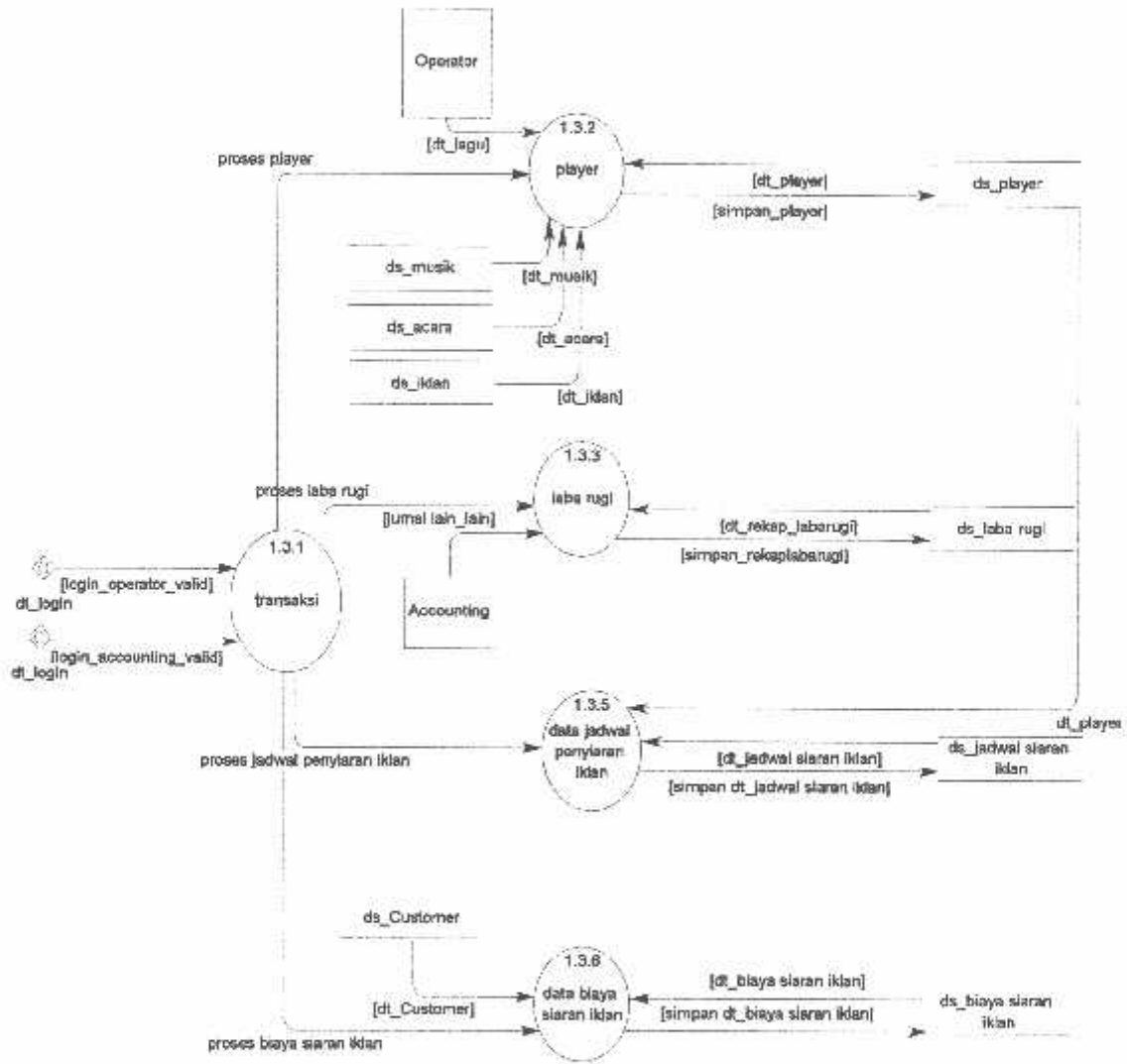
DFD Level 2 Proses 2 ini merupakan proses data master yang dilakukan oleh Bagian *Admin* dan *Program Direction* dan *Marketing* untuk menginputkan dan mengolah data-data yang berhubungan dengan data penyiaran. Data yang telah diinputkan dapat diupdate dengan data yang lebih valid.



Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Data Master

### 3.3.3.3 DFD Level 2 Proses Transaksi

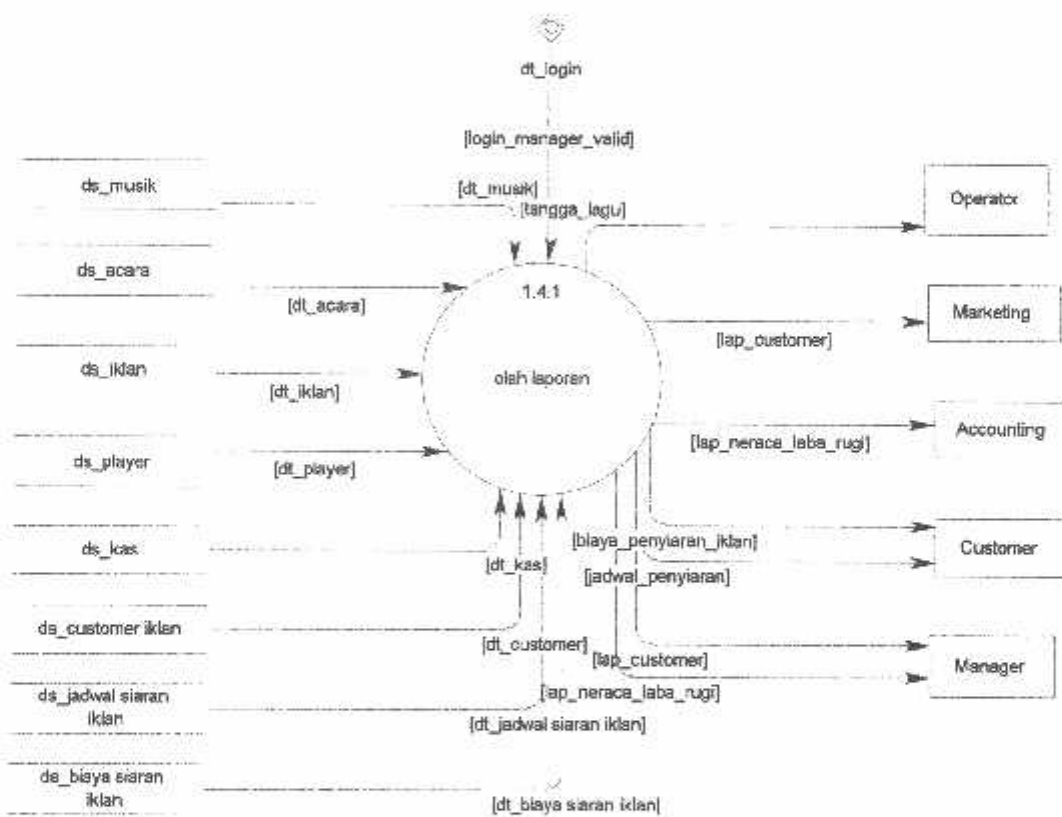
DFD Level 2 Proses 3 ini merupakan proses transaksi yang dilakukan oleh Bagian operator, marketing dan accounting. Beberapa proses transaksi adalah proses proses player, jurnal lain-lain, jadwal iklan, biaya iklan.



Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Transaksi

### 3.3.3.4 DFD Level 2 Proses Pelaporan

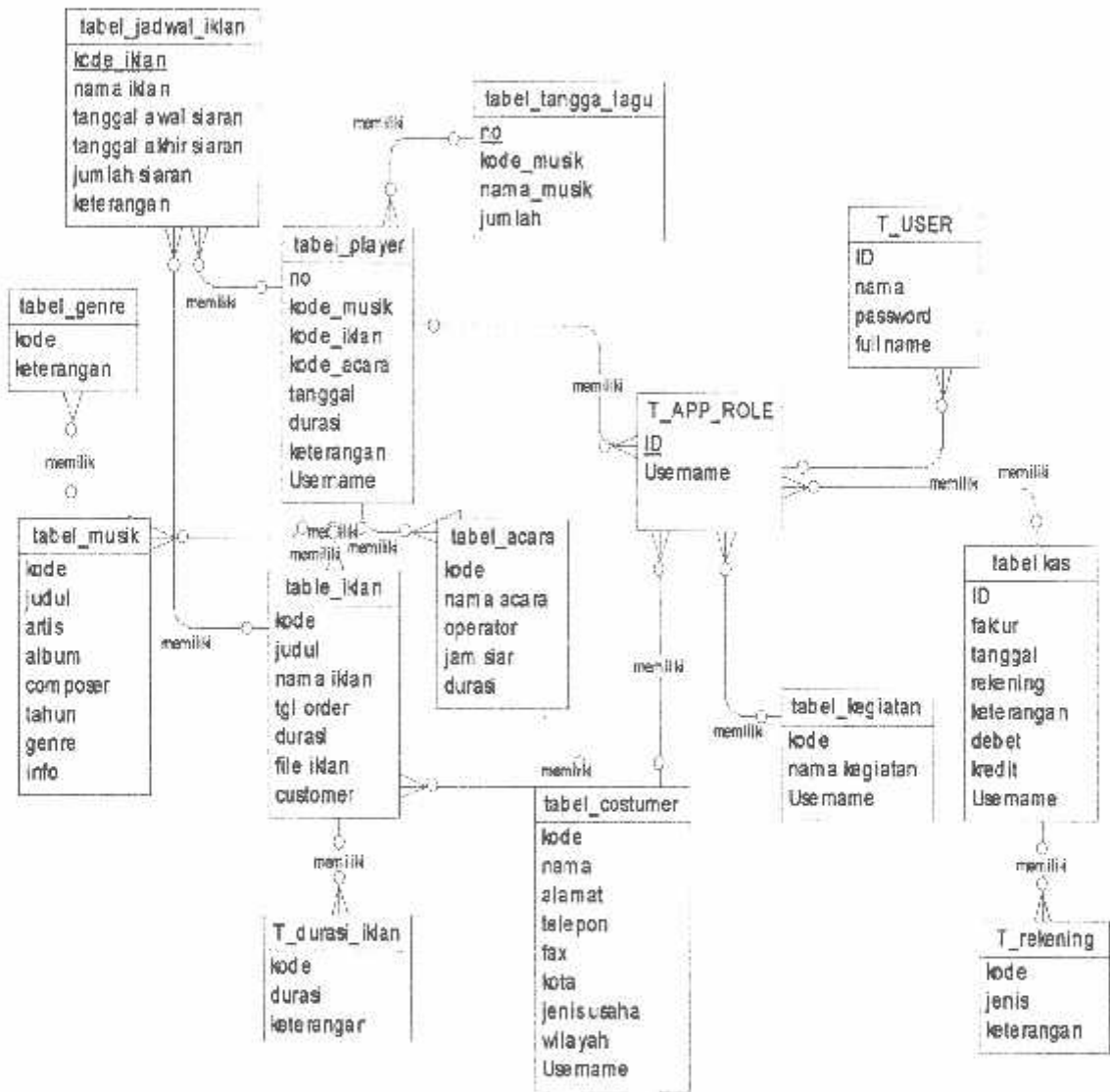
DFD Level 2 Proses 4 ini merupakan proses detail pada transaksi Level 1 untuk menyusun laporan. Penyusunan laporan ini, dibutuhkan data master sebagai data pendukung. Beberapa contoh proses pelaporan adalah Laporan Tangga Lagu, Laporan Customer, Neraca Laba Rugi, Laporan Biaya Penyiaran, Laporan Jadwal Penyiaran



Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Pelaporan

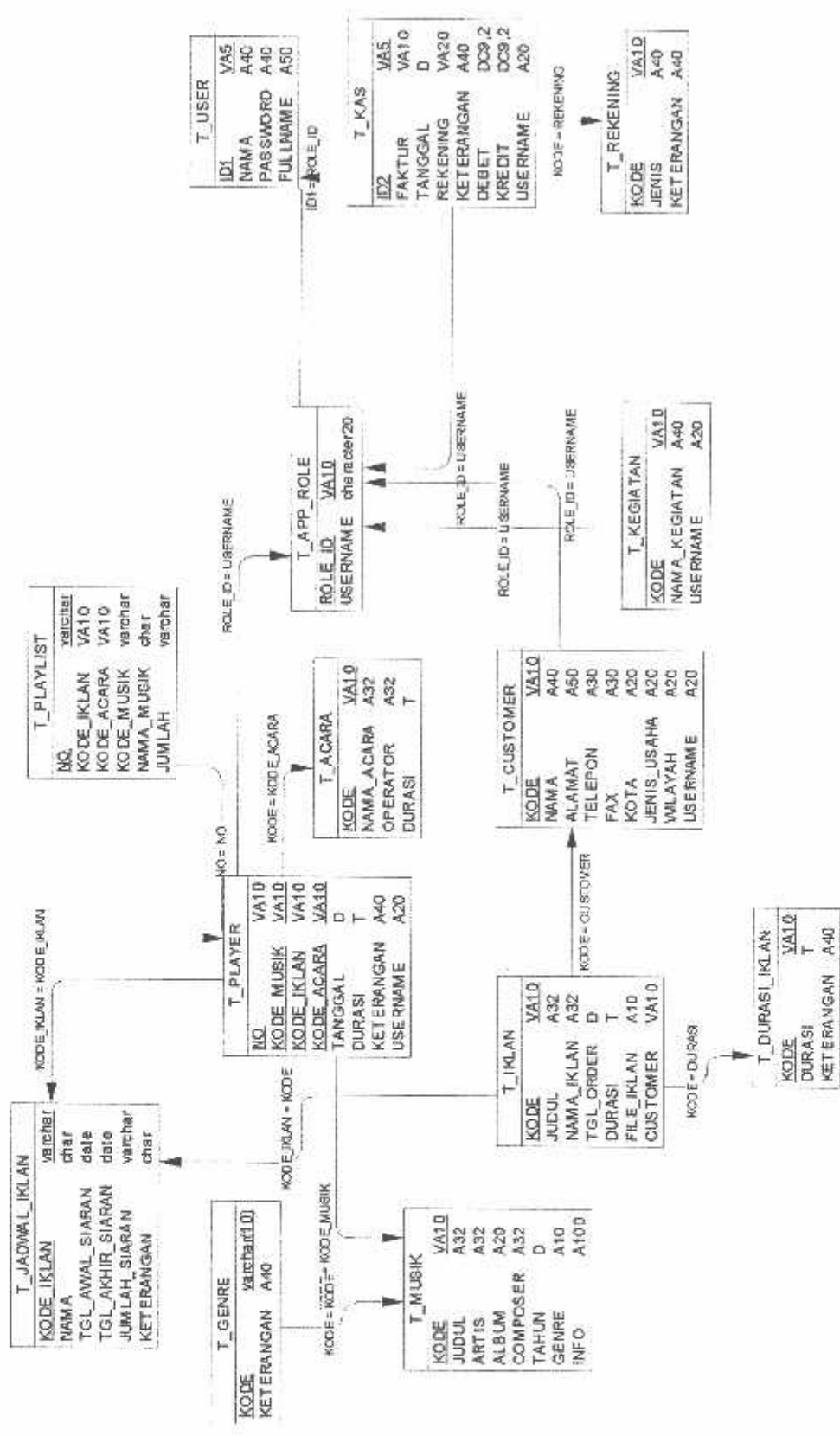
### 3.4. Hubungan Antar Tabel

Pada gambar di bawah ini digambarkan hubungan antar atribut oleh masing-masing entitas pada sistem ini.



Gambar 3.8 Conceptual Data Model (CDM)





Gambar 3.9 Physical Data Model (PDM)

### 3.5 Desain Antarmuka Aplikasi

Sesuai dengan spesifikasi sistem diatas, sistem informasi penyiaran ini diharapkan dengan mudah dapat dimengerti oleh *user* yang mengoperasikan sistem ini. Untuk itu harus dibuat desain antarmuka yang mudah dipahami dan tidak terlalu rumit.

Ada empat macam desain antarmuka pada aplikasi ini baik halaman untuk admin maupun halaman informasi itu sendiri, yaitu desain halaman utama, halaman login, entry data dan laporan.

#### 3.5.1 Desain Login

Berikut ini adalah desain halaman *Login*, dimana nama *user* dan password harus sama.

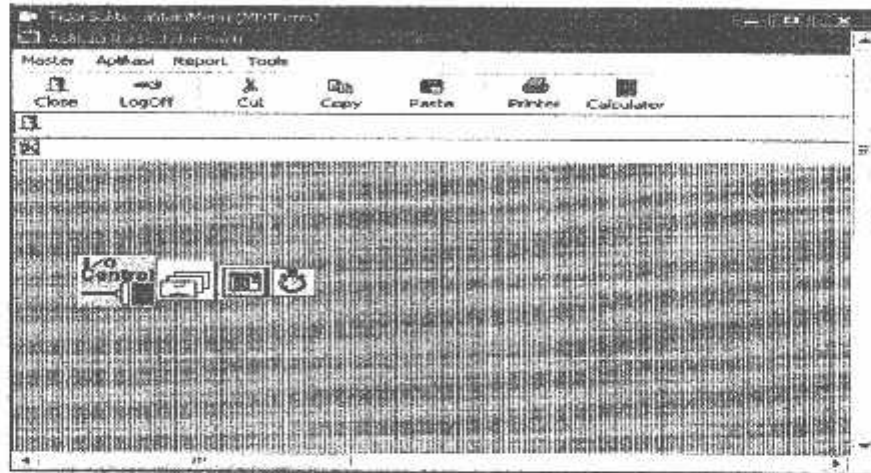


The image shows a screenshot of a login dialog box. The title bar reads "Password Pengguna Sistem". The main window has a title "Radio Tidar Saksi" and a key icon. It contains two input fields: "Name Anda" with the text "DHANI" and "Password" with masked characters "\*\*\*\*\*". At the bottom, there are two buttons: "OK" and "Cancel".

Gambar 3.10 Desain form login

### 3.5.2 Desain Halaman Utama

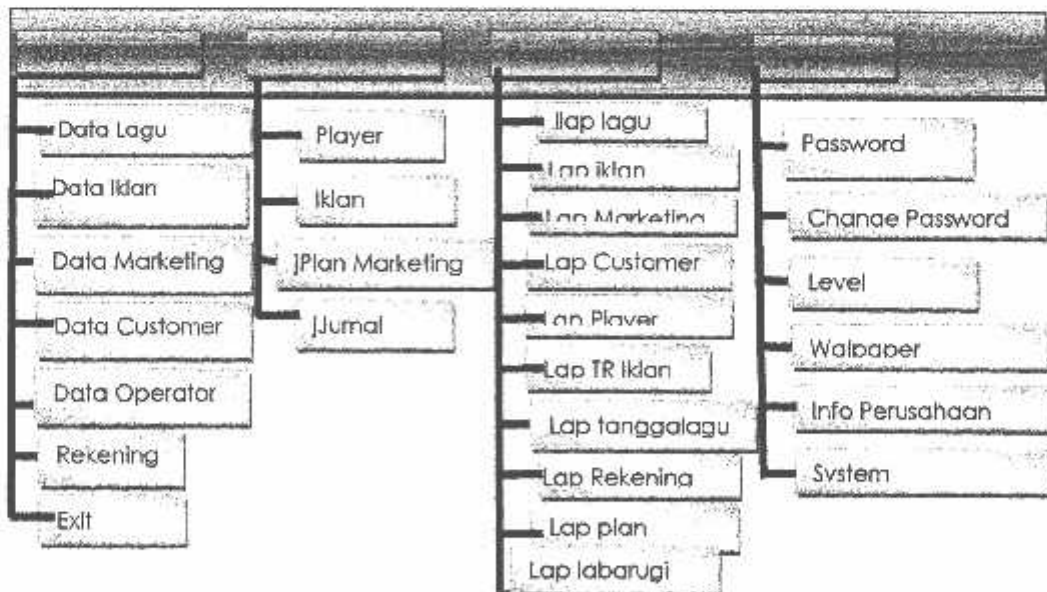
Menu ini merupakan menu yang bisa mengakses semua data yang tersimpan dalam database. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.12 Desain Form Halaman Utama

### 3.5.3 Desain Aplikasi Menu Utama

Adapun spesifikasi fitur dari masing-masing modul berdasarkan proses yang disajikan dalam desain menu utama berikut ini:



Gambar 3.12 Desain Aplikasi Menu Utama

Desain menu utama sistem informasi akademik sekolah tinggi ilmu pertanian Wuna Sulawesi Tenggara terdiri dari enam menu utama yaitu, Login, Data Master, Transaksi, Report, security dan exit.

1. Data Master

- Data Lagu, pada form ini berfungsi untuk menginputkan dan mengupdate data Lagu
- Data Iklan, form ini berguna untuk menginput dan mengupdate data Iklan
- Data Marketing, form ini berfungsi untuk menginput kegiatan marketing
- Data Customer, form ini berfungsi untuk menginputkan data-data pemasang iklan
- Data Operator, form ini berfungsi untuk menginputkan data-data operator
- Exit, form ini berfungsi untuk keluar dari program

2. Aplikasi

Pada form Aplikasi ini terdiri dari;

- Player., Dimana pada form ini aplikasi untuk menjalankan musik dan menayangkan iklan.
- Iklan, Pada form ini untuk mencatat transaksi pemasangan iklan.

- ✚ Planning Marketing, form ini berfungsi untuk mencatat kegiatan marketing
- ✚ Jurnal, Form ini berfungsi untuk mencatat semua transaksi yang ada di bagian accounting.

### 3. Report

Pada form berfungsi untuk mencetak laporan pada form yang ada seperti sebagai berikut: data lagu, data iklan, data marketing, data customer, player, iklan, rekening, bukubesar dan jurnal.

### 4. Tools

Pada form ini berfungsi untuk mengatur hak akses dan juga dalam pergantian password, selain itu berisi tentang info perusahaan.

#### 3.5.4 Desain Report

Desain Form report ini berfungsi untuk melihat laporan data

Page: 1  
01-09-2008 09:57:51

**Laporan Daftar Iklan**

No.	Kode	Nama Iklan	Hari	Durasi	Harga
1	001	Iklan Keme	10		100000
2	002	Iklan Pendidikan	20		200000
3	003	Iklan Kesehatan	10		100000

Gambar 3.13 Desain Tampilan Report

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

#### **4.1. Implementasi Sistem**

Tahap implementasi pengembangan perangkat lunak merupakan proses perubahan spesifikasi sistem menjadi sistem yang dapat dijalankan. Tahap ini merupakan lanjutan dari proses perancangan, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem.

Aplikasi sistem informasi penyiaran ini menggunakan basis data MySQL yang berfungsi sebagai media penyimpanan data atau informasi yang terkumpul, yang terdiri dari beberapa tabel yang saling berhubungan. Sedangkan untuk menjembatani antara informasi yang akan dibuat dengan basis data yang ada, digunakan Visual Basic.6. Implementasi dari desain aplikasi berupa implementasi struktur data dari masing-masing proses. Program bantu untuk mengimplementasikan struktur data pada masing-masing proses menggunakan Visual Studio.6.

#### **4.2. Pengujian dan Analisa Sistem**

Analisa sistem dengan menggunakan metode *waterfall*. Tahapan pembuatan sistem dengan metode ini adalah sebagai berikut :

#### 4.2.1 Analisis dan Definisi Persyaratan.

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem serta pihak Tidar Sakti Malang mengenai hubungan sistem dengan pengguna dalam hal ini adalah operator yang melakukan kegiatan on air dari Tidar Sakti Malang. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi digunakan sebagai tujuan dari pembuatan sistem ini. Persyaratan dan kebutuhan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi dan referensi pembuatan sistem.

#### 4.2.2 Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak.

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

Spesifikasi alat yang digunakan Tidar Sakti Malang dalam mengembangkan Sistem Informasi Penyiaran adalah sebagai berikut :

##### a. *Server*

Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer *Server*

Spesifikasi Hardware	
Prosesor	Intel Pentium D 2,26 GHz
<i>Memory</i>	2 GHz
Harddisk	200 GB
Spesifikasi <i>Software</i>	
Sistem Operasi	Windows Server 2003

<i>Database</i>	MS SQL Server 2000
Bahasa Pemrograman	Visual basic.6 dengan menggunakan program bantu Microsoft Visual Studio.6

b. *Client.*

Tabel 4.2 Spesifikasi Komputer *Client*

Spesifikasi <i>Hardware</i>	
Prosesor	Intel Pentium D 2.26 GHz
<i>Memory</i>	512 MHz
Harddisk	80 GB
Spesifikasi <i>Software</i>	
Sistem Operasi	Windows XP Service Pack 2
<i>Database</i>	MS SQL Server 2000
Bahasa Pemrograman	Visual basic.6 dengan menggunakan program bantu Microsoft Visual Studio.6

#### 4.2.3 Implementasi dan Pengujian Unit.

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

a. *Pengujian Login.*

*Form Login* berfungsi untuk memulai sebuah aplikasi. *Form login* akan tampil pada saat pertama kali aplikasi dijalankan, tampilan *login* sebagai berikut :





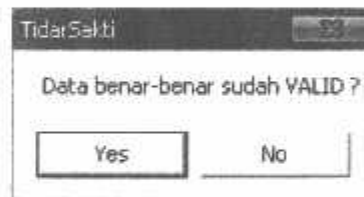
Gambar 4.1 Tampilan Pengujian *Login*

b. Pengujian Simpan Data.

Pada pengujian simpan data, salah satu *form* yang akan diuji adalah penginputan data Acara. Setelah *login* sebagai program direction, pilih menu *entry* data acara. Setelah tampil *form* pengisian data acara, kita inputkan data acara. Setelah pengisian data diinputkan dengan benar, tekan tombol simpan. Jika proses penyimpanan berhasil, maka akan tampil pesan seperti pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Pengisian Data Acara



Gambar 4.3 Tampilan Proses Input Berhasil

c. Pengujian Halaman Laporan

Dari beberapa *form* yang ada dalam aplikasi, salah satu pelaporan yang akan ditampilkan adalah Pelaporan daftar iklan.

Page : 1  
04-09-2009 10:20:33

**Laporan Daftar Iklan**

Men (01 | s.d. | 03)

No	Kode	Revisi	Revisi	Durasi	Harga
1	001	Iklan Basic		30	100000
2	002	Iklan Pendidikan		30	200000
3	003	Iklan Paraleltah		30	10000

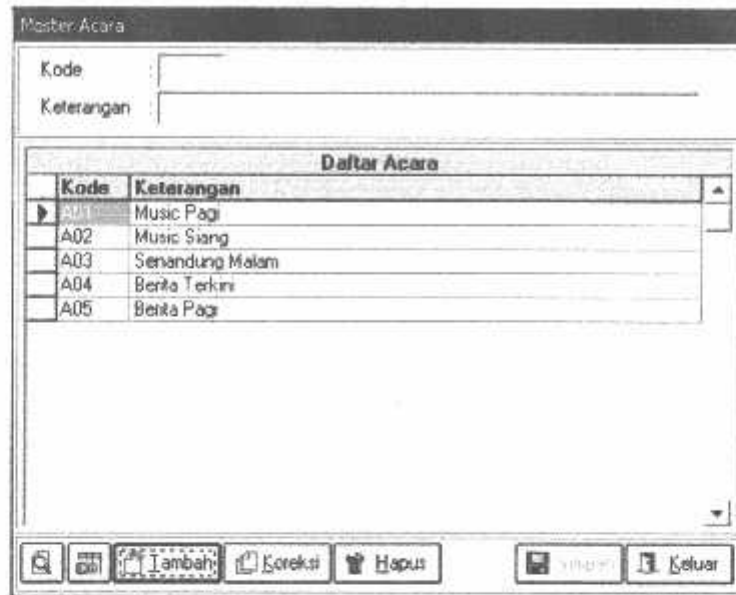
Gambar 4.4 *Form* Pelaporan Jenis Iklan

#### 4.2.4 Integrasi dan Pengujian Sistem.

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Disamping itu, dilakukan juga pemeriksaan terhadap adanya kesalahan ataupun kekurangan dari sistem. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

##### a. Sistem Penjadwalan Acara.

Berikut ini merupakan aplikasi untuk *entry* Acara player. Dimana acara yang diinputkan berupa lagu, iklan dan spot untuk siaran on-air.



Gambar 4. 5 Tampilan *Entry* Daftar Acara

Setelah acara diinputkan maka dilakukan pencetakan laporan Acara player. Berikut ini adalah tampilan laporan Acara player :

Page : 1  
14-03-2008 10:20:10

**Laporan Daftar Iklan**

Item (1) of 3 (02)

No.	Kode	Nama Iklan	Durasi	Harga
1	001	Iklan Berita	10	100000
2	002	Iklan Pendidikan	20	200000
3	003	Iklan Perumahan	10	100000

Gambar 4.6 Tampilan Laporan Jadwal Kuliah

b. *Entry* iklan.

Berikut ini adalah aplikasi untuk *Entry* Iklan. Iklan akan dicatat dari untuk membedakan antara jenis Iklan yg akan ditayangkan dan juga untuk membedakan harga dari setiap jenis iklan tersebut.

The screenshot shows a software interface for managing advertisements. The main window is titled "Master Iklan". It features a form with the following fields:

- Kode : 101
- Keterangan : Iklan Bisnis
- Durasi : 10 Detik
- Harga : 100.000,00

Below the form is a table titled "Daftar Iklan" with the following data:

Kode	Keterangan	Durasi	Harga
101	Iklan Bisnis	10	100000
102	Iklan Pendidikan	20	200000
103	Iklan Pemerintah	10	10000

At the bottom of the window, there are several buttons: "Tambah", "Koreksi", "Hapus", "Cetak", and "Keluar".

Gambar 4.7 Tampilan *Form* Jenis Iklan

c. *Transaksi* Iklan.

Hak akses proses *Transaksi* iklan ini dimiliki oleh Bagian Marketing. Sebelum melakukan siaran iklan maka harus ada *transaksi* iklan dengan menentukan iklan apa yg disiarkan dan juga biaya. form dibawah ini adalah entrynya:

Form Transaksi Iklan

No Nota: F30000002      Kode Customer: D00001  
 Tanggal: 02-09-2009      Nama customer: Dora Advertising  
 Tgl Penyngan: 02-09-2009      Alamat customer: Jl Srii 49 Malang  
 Tgl Akhri Penyngan: 02-09-2009      Keterangan:  
 Discount: 0.00 % PPh      0.00 %

No.	Kode Iklan	Nama Iklan	Durasi	Harga	Qty	Disc	Jumlah	Jam
1	102	Iklan Pendidikan	20,00	200.000,00	2,00	0,00	400.000,00	0
2	103	Iklan Pemasintah	10,00	10.000,00	2,00	0,00	20.000,00	0

1 Sub Total: 420.000,00      2 Discount 1: 0,00      3 PPh: 0,00      4 Total: 420.000,00      5 Uang Muka: 0,00      6 Piutang: 420.000,00

Lambah      Koreksi      Baput      <<      >>      Keluar

Gambar 4.8 Tampilan *Form* Transaksi Iklan

d. Proses Penyiaran.

Proses Penyiaran yang dilakukan operator. Dimana sebelum melakukan penyiaran program direction menyiapkan terlebih dahulu acara dan isi lagu beserta spot dan iklan yg ada pada acara tersebut. Sehingga operator hanya menjalankan player ini. tampilan *form* player :



Gambar 4.9 Tampilan *Form* Player

#### 4.2.5 Operasi dan Pemeliharaan.

Pada tahap ini, sistem dijalankan dengan keadaan yang sebenarnya. Tidak ada manipulasi data atau *code script* untuk menguji jalannya program Pemeliharaan juga mencakup koreksi dan berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya dan perbaikan terhadap pengembangan sistem sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan beberapa hal antara lain :

1. Sistem informasi Penyiaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pelayanan melalui penyediaan informasi berdasarkan data-data yang ada.
2. Hasil laporan pada aplikasi bisa berguna untuk masing-masing bagian sebagai bukti transaksi, dan juga dapat disimpan ke dalam format *file pdf*.
3. Pada proses player tidak hanya dikhususkan pada operator saja, namun juga untuk program direction.
4. Perhitungan data-data akademik lebih mudah dan akurat khususnya perhitungan nilai mahasiswa karena semua proses dan perhitungan dilakukan secara terintegrasi dan otomatis.
5. Dalam pengujian penyusunan laporan, inputan data yang kosong dalam laporan tidak ditampilkan pada tampilan laporan yang akan dicetak.



## 5.2 Saran

Dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan lebih lanjut yaitu :

1. Sistem informasi Penyiaran ini masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi karena pertimbangan luasnya sistem dan sumber daya manusia yang akan menggunakan sistem ini.
2. Dalam pembuatan jadwal Acara masih rumit karena harus menentukan jadwal terlebih dahulu sebelum sistem mengecek apakah jadwal iklan tersebut tersebut dapat di siaran dengan tepat waktu, sehingga perlu dikembangkan untuk kedepannya.
3. Untuk mengurangi permasalahan jika terjadi kerusakan data atau sistem maka disarankan untuk membuat fasilitas *backup* data, sehingga data dapat dikembalikan seperti sebelumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ario Suryo Kusumo, Drs. 2000. Buku Latihan Microsoft Visual Basic 6.0, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
  - [2] Joseph Bambang MS 1997. Money-Making Computer Business, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
  - [3] Djuandi, Feri, *Jurus Baru Pemrograman SQL Server 2005*, Elex Media Komputindo, 2006
  - [4] Sutabri, Tata. 2004. *Analisa Sistem Informasi*, Yogyakarta:Penerbit Andi.
  - [5] Clenoro. 2008. Sejarah Radio Dalam [http://id.shvoong.com/humanities/h\\_history/1817090-sejarah-radio/](http://id.shvoong.com/humanities/h_history/1817090-sejarah-radio/)
-

# LAMPIRAN

---



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO S-1  
Jl. Karanglo km 2, Malang

---

## BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Dani Eko Putro Nurcahyanto  
NIM : 04.12.685  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN PADA  
RADIO TIDAR SAKTI MALANG**

Dipertahankan di hadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 15 September 2009  
Dengan Nilai : 82,95 (A) *04*



**Ir. H. Sidik Noertjahjono, MT.**  
NIP.Y 102 8700 163

Sekretaris Majelis Penguji

**Ir. F. Yudi Limpraptono, MT.**  
NIP.Y 103 9500 274

Penguji I

**Soyohadi, ST., MT.**  
NIP. Y 1039700309

Penguji II

**Dr. Eng. Aryanto S. ST., MT.**  
NIP.Y 1030800417

---



**FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI**

Nama : Dani Eko Putro Nurcahyanto  
Nim : 04.12.685  
Jurusan : Teknik Elektro S-1  
Konsentrasi : Teknik Komputer dan Informatika  
Masa Bimbingan : 21 Juni 2009 s/d 10 September 2009  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI  
PENYIARAN PADA RADIO TIDAR SAKTI  
MALANG**

No	Penguji	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	Penguji II	15 September 2009	1. Penjadwalan acara dan penyiaran 2. Pembahasan detail tentang iklan, termasuk menu-menunya 3. Revisi software disesuaikan dengan kesimpulan 4. Penggunaan dan entity pada context diagram tidak sinkron	

Disetujui

Penguji I

Setyohadi, ST  
NIP. Y. 1039700309

Penguji II

Dr. Eng. Aryuanto S, ST., MT.  
NIP. 1030800417

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Ir. F. Yudi Limpraptono, MT  
NIP. Y. 1039500274



## FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **DANI EKO PUTRO NURCAHYANTO**  
Nim : **04.12.685**  
Masa Bimbingan : **21 JUNI 2009 s/d 21 OKTOBER 2009**  
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENYIARAN PADA RADIO TIDAR SAKTI-MALANG**

NO.	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1.	30/6/09	Bab I - A - II	
2.	3/9/09	Bab III	
3.		Bab IV	
4.		Demo	
5.		Seminar	
6.	12/19/09	Bab I - V	
7.			
8.			
9.			
10.			

Malang, 2009

Dosen Pembimbing

**Ir. F. Yudi Limpraptono, MT.**  
NIP.Y. 1039500274

Form S-4B



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

### Formulir Perbaikan Ujian Skripsi

Dalam pelaksanaan Ujian Skripsi Janjang Strata 1 Jurusan Teknik Elektro Konsentrasi T. Energi Listrik / T. Elektronika / T. Infokom, maka perlu adanya perbaikan skripsi untuk mahasiswa :

NAMA : Dani EKO P. N  
NIM : 0912 685  
Perbaikan melalui :

- Perjodwatan acoran & penytor : ?
- Pembahasan detail tbg iklan, termasuk menu - menuanya.
- Revisi Software disesuaikan dg kesimpulan?
- Pengguna & entity pd koneksi diagram tidak sinkron.

Malang, 15/3/2003

( Aryanto )

## Listing Menu Utama

### Option Explicit

```
Private Declare Function ShellExecute Lib "shell32.dll" Alias "ShellExecuteA" (ByVal hWnd As Long,
ByVal lpOperation As String, ByVal lpFile As String, ByVal lpParameters As String, ByVal lpDirectory
As String, ByVal nShowCmd As Long) As Long
```

```
Dim lFirst As Boolean
```

```
Dim cKode As String
```

```
Dim objmenu As New OrfMyDLL.Menu
```

```
Dim objdata As New SISMyDLL.data
```

```
Dim dbdata As New ADODB.Recordset
```

```
Dim cDataBaseName As String
```

```
Private Sub MDIForm_Activate()
```

```
    If lFirst Then
```

```
        StatusBar1.Panels(7).Text = "Ver : " & App.Major & "." & App.Minor & "." & App.Revision
```

```
        SetDate
```

```
        Me.Caption = aCfg(1, "")
```

```
        lFirst = False
```

```
    'Hanya Untuk waktu editing
```

```
    If App.LogMode = 0 Then
```

```
        SendKeys "{D}{H}{A}{N}{I}{Enter}{D}{H}{A}{N}{I}{Enter}{Enter}"
```

```
    End If
```

```
    If Not objmenu.GetPassword(cKode, GetDSN, Me) Then
```

```
        End
```

```
    End If
```

```
    ' mnuLogOff.Caption = "&Log Off " & Trim(objmenu.FullName) & "..."
```

```
    ' Toolbar1.Buttons(2).ToolTipText = mnuLogOff.Caption
```

```
    SaveRegistry reg_UserLevel, objmenu.UserLevel
```



```

SaveRegistry reg_UserID, objmenu.UserID
SaveRegistry reg_UserName, objmenu.UserName
SaveRegistry reg_FullName, objmenu.FullName

StatusBar1.Panels(1).Text = "User : " & objmenu.FullName & Space(50) & "Database : " &
cDataBaseName

Me.Picture = LoadPicture(GetPicture(GetRegistry(reg_WallPaper)))

UpdAutoVersion
End If
End Sub

Private Sub UpdAutoVersion()
Dim vaVersion
If App.LogMode <> 0 Then ' Jika Exe
If aCfg(60, "") <> "" Then
vaVersion = Split(aCfg(60), ".")
If UBound(vaVersion) >= 2 Then
If vaVersion(0) > App.Major Or vaVersion(1) > App.Minor Or vaVersion(2) > App.Revision Then
If MsgBox("Program Yang anda jalankan Tidak Up to date, Lakukan Update System ...!" &
Chr(13) & "Jika Ingin Melanjutkan Tanpa Update Click 'Yes', Jika Tidak Click 'No'", vbExclamation +
vbYesNo) = vbNo Then
End
End If
Else
UpdCfg 60, App.Major & "." & App.Minor & "." & App.Revision
End If
Else
UpdCfg 60, App.Major & "." & App.Minor & "." & App.Revision
End If
Else

```

---

```

    UpdCfg 60, App.Major & "." & App.Minor & "." & App.Revision
End If
End If
End Sub

Private Sub MDIForm_Load()
Dim cIPNumber As String
Dim cDatabase As String

GetIPNumber cIPNumber, cDatabase
CreateDSN GetRegistry(reg_DSN), cIPNumber, cDatabase
InitCfg
CheckVersion
IFirst = True
cKode = "radio"
Me.Caption = aCfg(1, "")
Me.Picture = LoadPicture(GetPicture(GetRegistry(reg_WallPaper)))
End Sub

Private Sub GetIPNumber(ByRef cIPNumber As String, ByRef cDatabase As String)
Dim cFile As String
Dim n As Double
Dim cData As String
Dim cDSN As String

On Error Resume Next
cFile = App.Path & "\Gateway.ini"
If Dir(cFile) <> "" Then
    Open cFile For Input Shared As #1

```

---

```

For n = 1 To 3
    Line Input #1, cData
    cData = Replace(cData, " ", "")

    cIPNumber = GetData(cData, "IP=", cIPNumber)
    cDatabase = GetData(cData, "DATABASE=", cDatabase)
    cDSN = GetData(cData, "DSN=", cDSN)
Next

Close #1

End If

cDataBaseName = cDatabase

If Trim(cIPNumber) = "" Then
    cIPNumber = "LocalHost"
End If

If Trim(cDatabase) = "" Then
    cDatabase = "radio"
End If

If Trim(cDSN) = "" Then
    cDSN = "radio"
End If

SaveRegistry reg_DSN, cDSN
SaveRegistry reg_IP, cIPNumber

End Sub

Private Function GetData(ByVal cData As String, ByVal cKey As String, ByVal cDefault As String) As
String
    Dim n As Double
    cData = LCase(cData)

```

---

```
cKey = LCase(cKey)
GetData = cDefault
n = InStr(1, cData, cKey)
If n <> 0 Then
    cData = Replace(cData, cKey, "")
    GetData = cData
End If
End Function
```

```
Private Sub MDIForm_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, x As Single, y As Single)
    If Button = 2 Then
        ' PopupMenu MnuSetup
    End If
End Sub
```

```
Private Sub MnuDataLagu_Click()
    Load MstLagu
    MstLagu.Show
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtAcara_Click()
    Load MstAcara
    MstAcara.Show
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtCustomer_Click()
    Load MstCustomer
    MstCustomer.Show
End Sub
```

---

```
Private Sub MnuDtExit_Click()
```

```
    Load Exit1
```

```
    Exit1.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtGenre_Click()
```

```
    Load MstGenre
```

```
    MstGenre.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtIklan_Click()
```

```
    Load MstIklan
```

```
    MstIklan.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtPlayer_Click()
```

```
    ' Load MstOperator
```

```
    ' MstOperator.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtSinger_Click()
```

```
    Load MstPenyanyi
```

```
    MstPenyanyi.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuDtJadwalIklan_Click()
```

```
    'Load MstJadwalIklan
```

```
    'MstJadwalIklan.Show
```

End Sub

Private Sub MnuDtTahun\_Click()

Load MstTahun

MstTahun.Show

End Sub

Private Sub MnuMstComposer\_Click()

Load Mstoperator

Mstoperator.Show

End Sub

Private Sub MnuMstMarketing\_Click()

Load MstMarketing

MstMarketing.Show

End Sub

Private Sub MnuMstRekening\_Click()

Load MstRekening

MstRekening.Show

End Sub

Private Sub MnuRptAcara\_Click()

Load RptAcara

RptAcara.Show

End Sub

Private Sub MnuRptBukuBesar\_Click()

Load RptBukuBesar

RptBukuBesar.Show

End Sub

Private Sub MnuRptCustomer\_Click()

Load RptDaftarCustomer

RptDaftarCustomer.Show

End Sub

Private Sub MnuRptDaftarRekening\_Click()

Load RptRekening

RptRekening.Show

End Sub

Private Sub MnuRptGenre\_Click()

Load RptGenre

RptGenre.Show

End Sub

Private Sub MnuRptIklan\_Click()

Load RptIklan

RptIklan.Show

End Sub

Private Sub MnuRptIklanTayang\_Click()

Load RptTransaksiIklan2

RptTransaksiIklan2.Show

End Sub

Private Sub MnuRptLabaRugi\_Click()

---

```
Load RptLabaRugi  
RptLabaRugi.Show  
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptMarketing_Click()  
Load RptDaftarMarketing  
RptDaftarMarketing.Show  
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptMusic_Click()  
Load RptMusic  
RptMusic.Show  
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptNeraca_Click()  
Load rptNeraca  
rptNeraca.Show  
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptOperator_Click()  
Load RptDaftarOperator  
RptDaftarOperator.Show  
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptPendapatan_Click()  
Load RptTransaksiKlan1  
RptTransaksiKlan1.Show  
End Sub
```

---



```
Private Sub MnuRptPlaning_Click()
```

```
    Load RptPlaning
```

```
    RptPlaning.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptPlayer_Click()
```

```
    Load RptPlayer
```

```
    RptPlayer.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuRptSinger_Click()
```

```
    Load RptPenyanyi
```

```
    RptPenyanyi.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTICangePassword_Click()
```

```
    objmenu.ChangePassword GetDSN, cKode
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTIInfoPerusahaan_Click()
```

```
    Load CfgInfoPerusahaan
```

```
    CfgInfoPerusahaan.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTILevel_Click()
```

```
Dim objmenu1 As New SISMyDLL.Menu
```

```
    objmenu1.SisSetMenu Me, GetDSN, cKode
```

```
End Sub
```

---

```
Private Sub MnuTIPassword_Click()
```

```
objmenu.AddPassword GetDSN, cKode
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTISystem_Click()
```

```
Load FrmPeningat
```

```
FrmPeningat.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTIWall_Click()
```

```
MnuWallPaper_Click
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTR_Click()
```

```
' Load Exit1
```

```
' Exit1.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuTrPlayer_Click()
```

```
' Load trPlayer
```

```
' trPlayer.Show
```

```
Load frmmain
```

```
frmmain.Show
```

```
End Sub
```

```
Private Sub MnuWallPaper_Click()
```

```
CommonDialog1.InitDir = App.Path & "\WallPaper"
```

```
CommonDialog1.Filter = "Picture (*.BMP,*.JPG;*.GIF)|*.BMP,*.JPG,*.GIF|"
```

```
CommonDialog1.Action = 1
```

---

```
If Trim(CommonDialog1.FileName) <> "" And Dir(CommonDialog1.FileName) <> "" Then
    Me.Picture = LoadPicture(GetPicture(CommonDialog1.FileName))
    Me.Hide
    Me.Show
End If
```

```
SaveRegistry reg_WallPaper, CommonDialog1.FileName
End Sub
```

```
Private Sub MnuTrKlan_Click()
    Load TrKlan
    TrKlan.Show
End Sub
```

```
Private Sub MnuTrJurnal_Click()
    Load trJurnalLainlain
    trJurnalLainlain.Show
End Sub
```

```
Private Sub MnuTrMarketing_Click()
    Load TrMarketing
    TrMarketing.Show
End Sub
```

```
Private Sub MnuTrPlayer1_Click()
    Load frmmain
    frmmain.Show
    Load TrMediaPlayer
    TrMediaPlayer.Show
```

---