

## BAB III

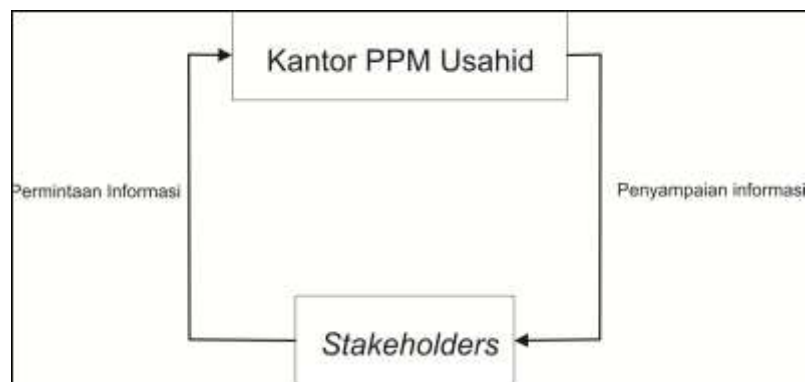
### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisis Sistem

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

##### 3.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan Saat Ini

Saat ini sistem penyampaian informasi Pusat Penjaminan Mutu (PPM) Universitas Sahid Surakarta masih dilakukan secara manual dan belum ada teknologi sistem informasi yang diterapkan. Sehingga jika kepala atau staf Pusat Penjaminan Mutu akan penyampaian informasi yang berkaitan dengan penjaminan mutu kepada pihak yang berkepentingan (*stakeholders*), maka harus disampaikan secara langsung baik secara lisan maupun tertulis. Begitu pula sebaliknya, jika para pemangku kepentingan (*stakeholders*) membutuhkan informasi yang berkaitan dengan penjaminan mutu, maka para pemangku kepentingan (*stakeholders*) harus mendatangi kantor PPM Usahid dan meminta langsung kepada kepala atau staf PPM Usahid.



Gambar 3.1 Analisis Sistem Yang Berjalan Saat Ini

### 3.1.2 Analisis Sistem Yang Baru

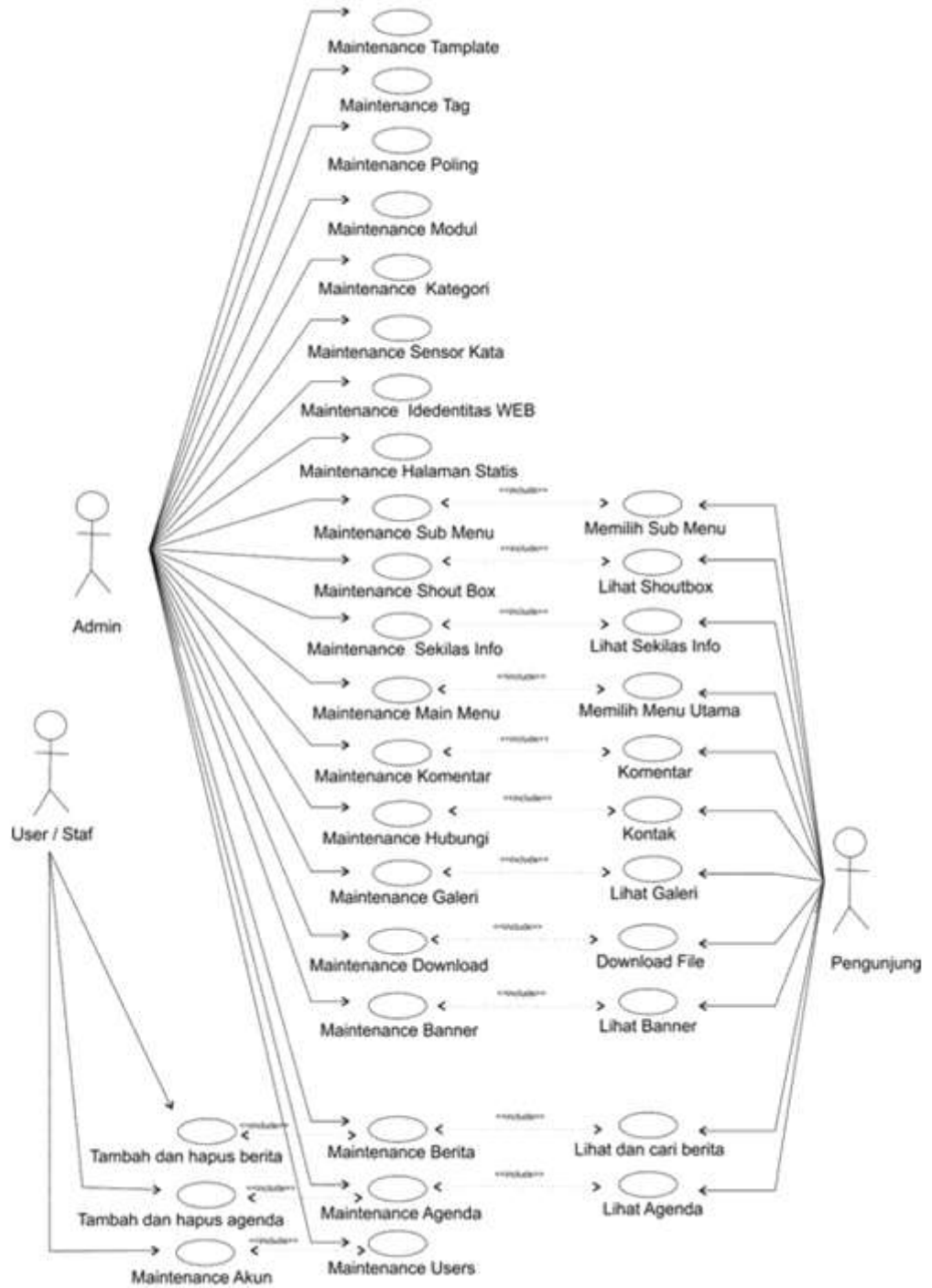
Apabila pada sistem yang lama proses penyampaian informasi masih secara manual, yaitu dengan cara menyampaikan secara langsung baik secara lisan maupun tertulis kepada *stakeholders*, maka pada perancangan sistem yang baru semua akan dilakukan dengan cara terkomputerisasi dalam satu sistem informasi yang berbasis *web*. Sistem informasi yang terkomputerisasi dimaksudkan agar memberi kemudahan kepada *user* dan pusat penjaminan mutu. Sehingga penyampaian informasi tentang penjaminan mutu dapat dilakukan dengan mudah.

## 3.2 Perancangan Sistem

### 3.2.1 Use Case

*Use case* dalam perancangan sistem informasi ini mendeskripsikan menu atau informasi dari sistem yang nantinya dapat diakses oleh *user*. Sedangkan *user* atau aktornya adalah *admin*, staf, dan pengunjung. Dalam Gambar 3.2 terlihat hubungan antara aktor dengan *use case*.

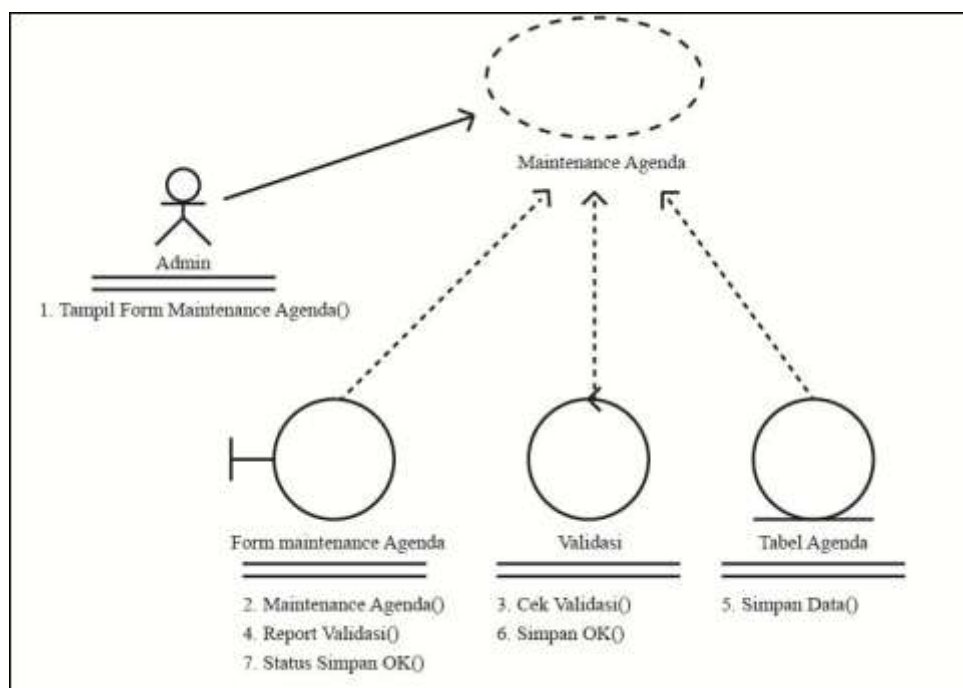
*Admin* melakukan *maintenance menu*, *maintenance kategori*, *maintenance halaman statis*, *maintenance user* dan *maintenance berita*. Staf melakukan *maintenance akun* dan *maintenance posting*. Sedangkan Pengunjung melakukan cari berita, membaca berita, dan mengunduh berita. *Maintenance data* yang dimaksud meliputi aktivitas *input data*, *delete data*, *edit data*.



Gambar 3.2 Use Case

### 3.2.1.1 Use Case Realization Maintenance Agenda

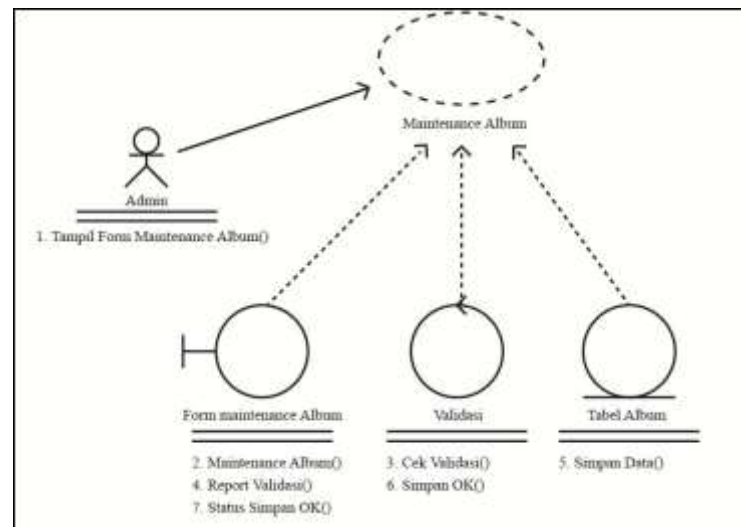
*Use case realization maintenance agenda* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance agenda*. Seperti tampak dalam Gambar 3.3 pada saat proses *maintenance agenda*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance agenda*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel agenda. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.3 Use Case Realization Maintenance Agenda

### 3.2.1.2 Use Case Realization Maintenance Album

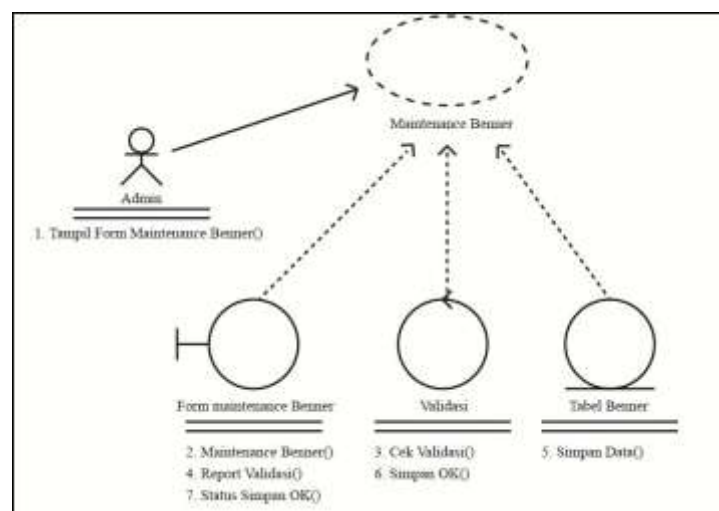
*Use case realization maintenance album* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance album*. Seperti tampak dalam Gambar 3.4 pada saat proses *maintenance album*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance album*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel album. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.4 Use Case Realization Maintenance Album

### 3.2.1.3 Use Case Realization Maintenance Banner

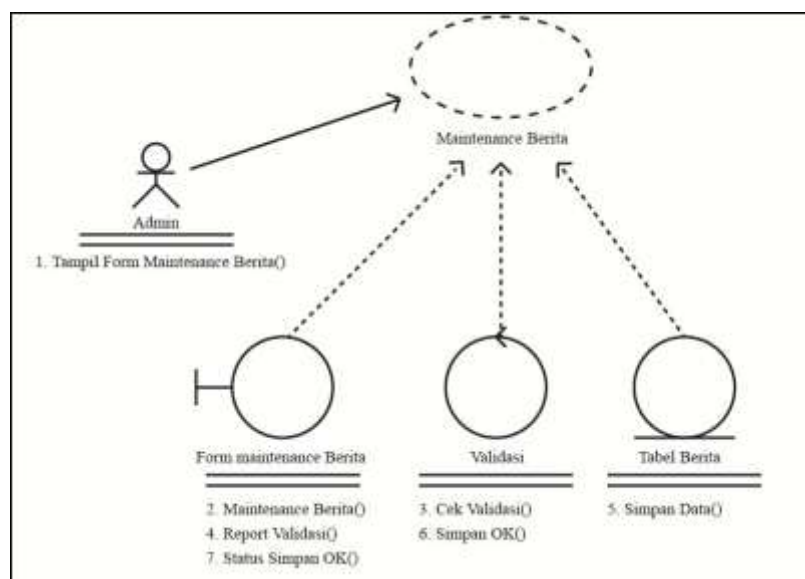
*Use case realization maintenance banner* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance banner*. Seperti tampak dalam Gambar 3.5 pada saat proses *maintenance banner*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance banner*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *banner*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.5 Use Case Realization Maintenance Banner

### 3.2.1.4 Use Case Realization Maintenance Berita

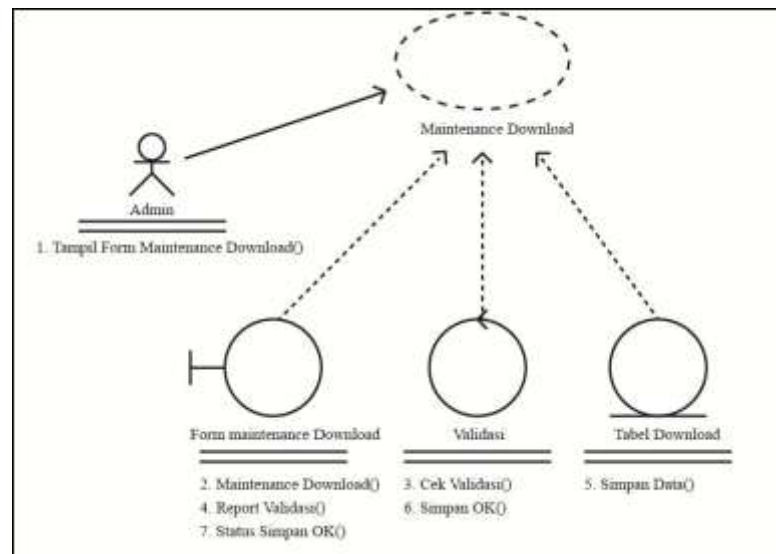
*Use case realization maintenance* berita menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* berita. Seperti tampak dalam Gambar 3.6 pada saat proses *maintenance* berita, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* berita. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel berita. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.6 Use Case Realization Maintenance Berita

### 3.2.1.5 Use Case Realization Maintenance Download

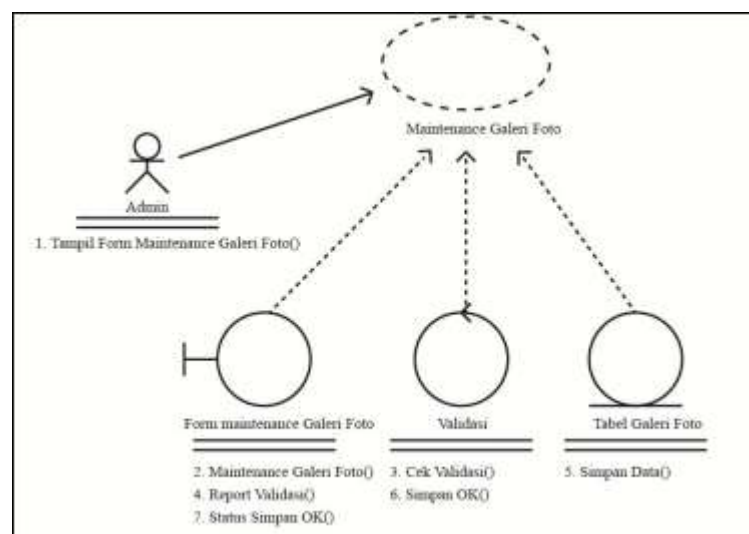
*Use case realization maintenance download* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance download*. Seperti tampak dalam Gambar 3.7 pada saat proses *maintenance download*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance download*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *download*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.7 Use Case Realization Maintenance Download

### 3.2.1.6 Use Case Realization Maintenance Gallery

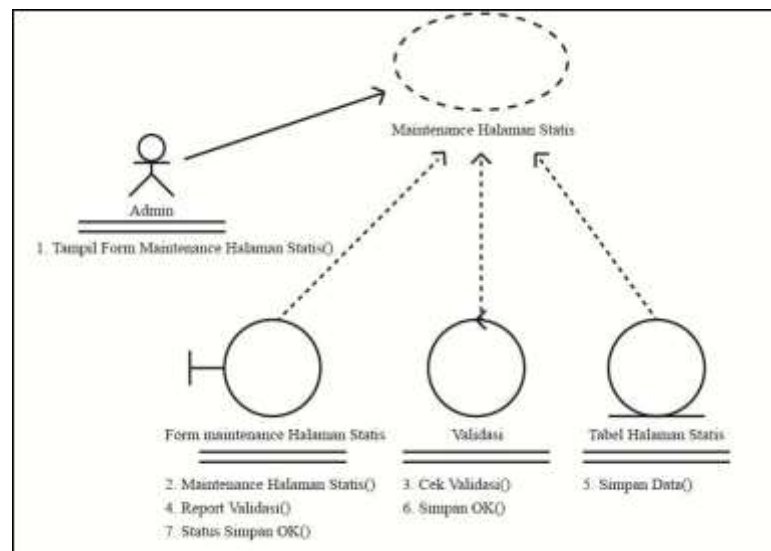
*Use case realization maintenance gallery* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance gallery*. Seperti tampak dalam Gambar 3.8 pada saat proses *maintenance gallery*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance gallery*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *gallery*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.8 Use Case Realization Maintenance Gallery

### 3.2.1.7 Use Case Realization Maintenance Halaman Statis

*Use case realization maintenance* halaman statis menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* halaman statis. Seperti tampak dalam Gambar 3.9 pada saat proses *maintenance* halaman statis, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* halaman statis. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel halaman statis. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.

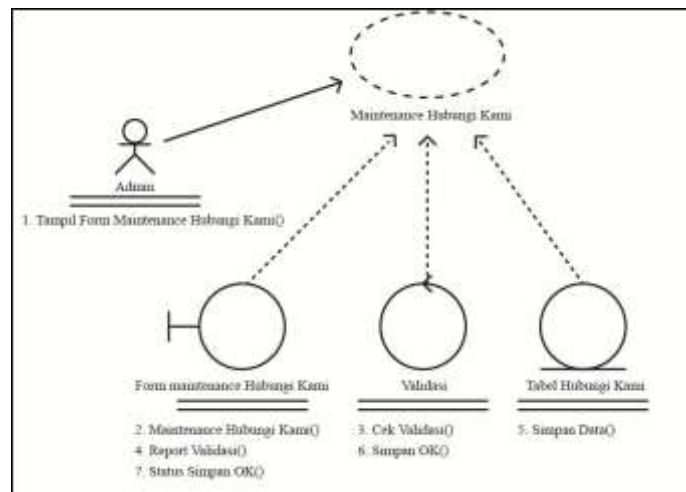


Gambar 3.9 Use Case Realization Maintenance Halaman Statis

### 3.2.1.8 Use Case Realization Maintenance Hubungi Kami

*Use case realization maintenance* hubungi kami menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* hubungi kami. Seperti tampak dalam Gambar 3.10 pada saat proses *maintenance* hubungi kami, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* hubungi kami. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel hubungi kami. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.

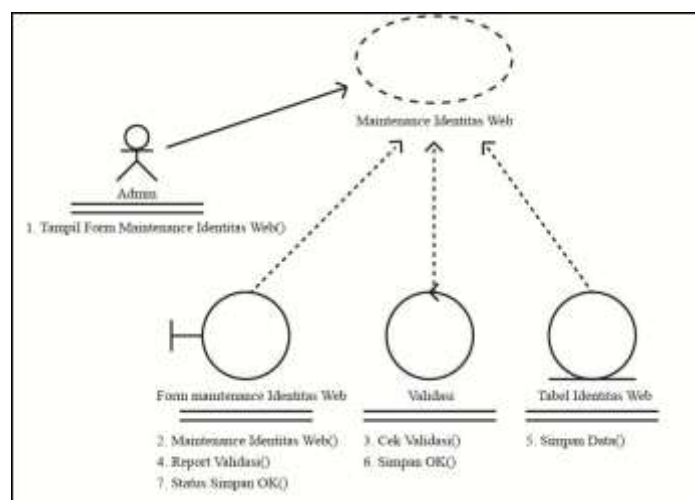




Gambar 3.10 Use Case Realization Maintenance Hubungi Kami

### 3.2.1.9 Use Case Realization Maintenance Identitas WEB

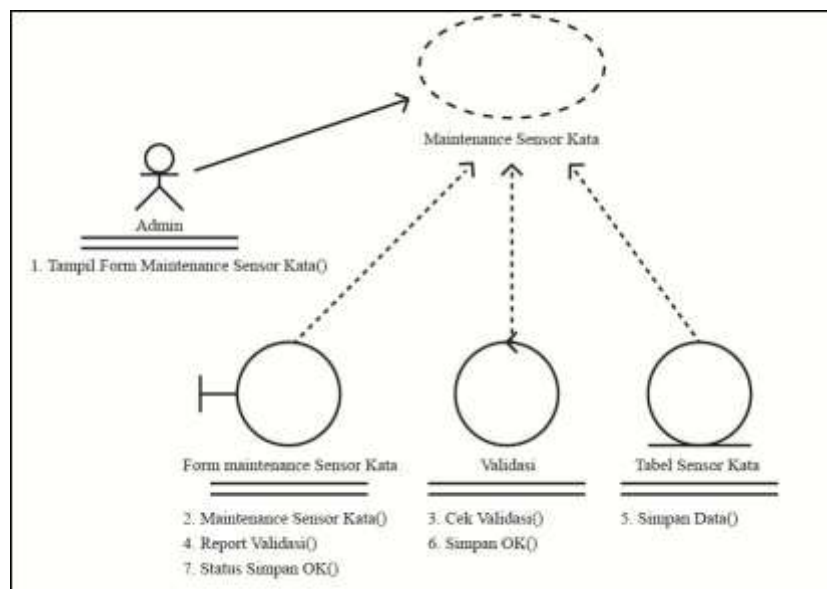
*Use case realization maintenance identitas web* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance identitas web*. Seperti tampak dalam Gambar 3.11 pada saat proses *maintenance identitas web*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* identitas web. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel identitas web. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.11 Use Case Realization Maintenance Identitas WEB

### 3.2.1.10 Use Case Realization Maintenance Sensor kata

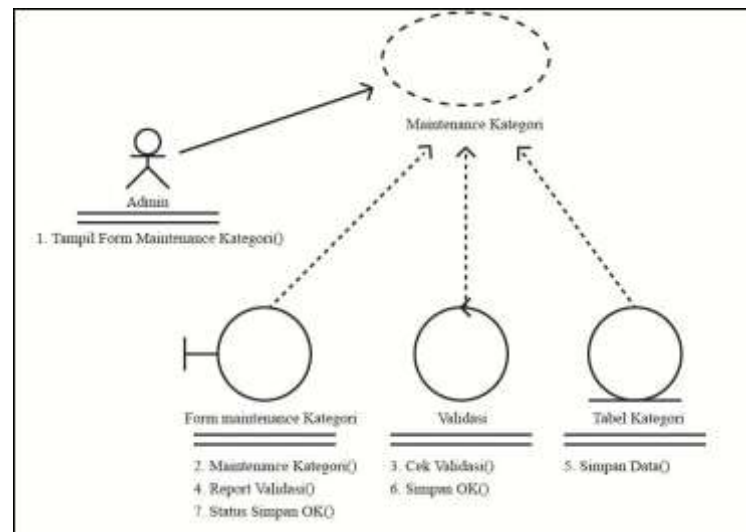
*Use case realization maintenance* sensor kata menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* sensor kata. Seperti tampak dalam Gambar 3.12 pada saat proses *maintenance* sensor kata, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* sensor kata. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel sensor kata. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.12 Use Case Realization Maintenance Sensor kata

### 3.2.1.11 Use Case Realization Maintenance Kategori

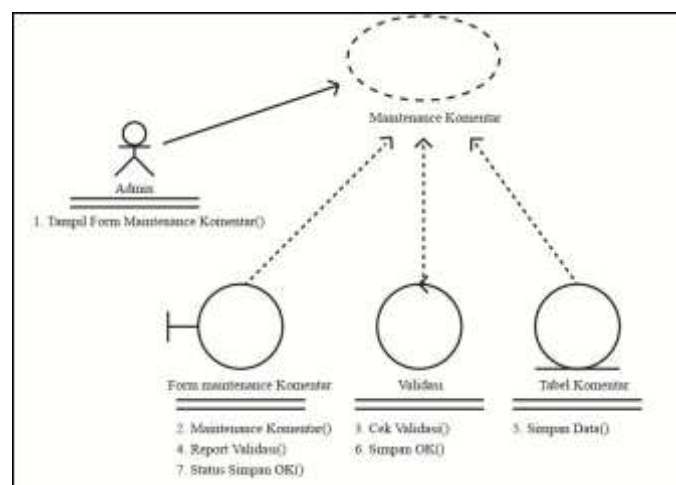
*Use case realization maintenance* kategori menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* kategori. Seperti tampak dalam Gambar 3.13 pada saat proses *maintenance* kategori, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* kategori. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel kategori. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.13 *Use Case Realization Maintenance Kategori*

### 3.2.1.12 *Use Case Realization Maintenance Komentar*

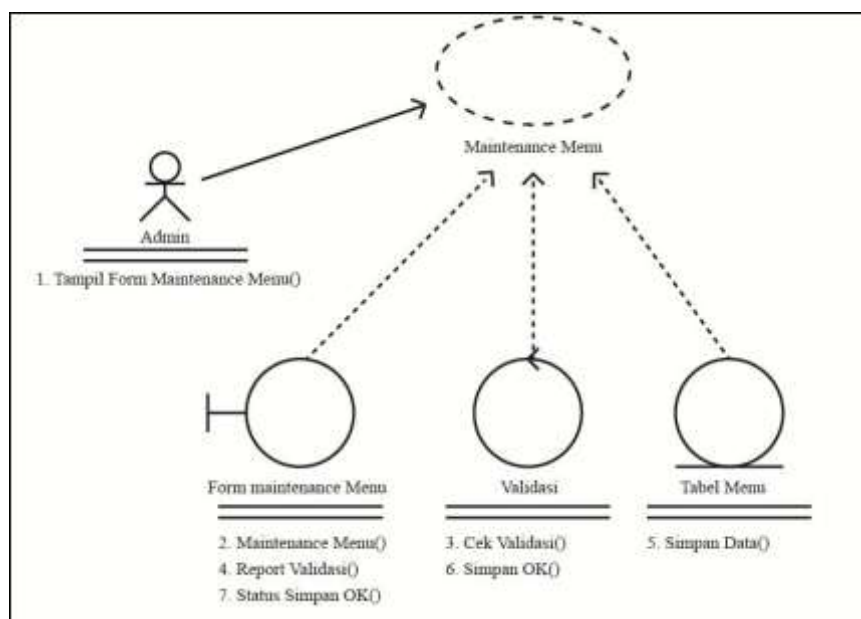
*Use case realization maintenance komentar* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance komentar*. Seperti tampak dalam Gambar 3.14 pada saat proses *maintenance komentar*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance komentar*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel komentar. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.14 *Use Case Realization Maintenance Komentar*

### 3.2.1.13 Use Case Realization Maintenance Menu

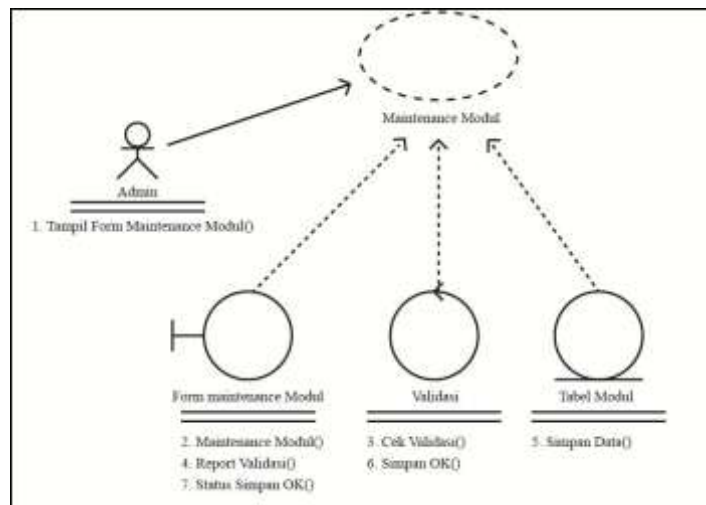
*Use case realization maintenance menu* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance menu*. Seperti tampak dalam Gambar 3.15 pada saat proses *maintenance menu*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance menu*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *menu*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.15 Use Case Realization Maintenance Menu

### 3.2.1.14 Use Case Realization Maintenance Modul

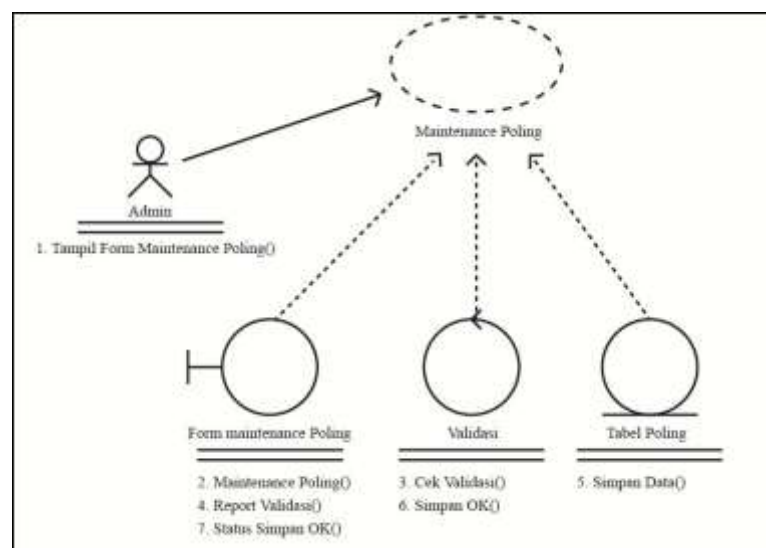
*Use case realization maintenance modul* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance modul*. Seperti tampak dalam Gambar 3.16 pada saat proses *maintenance modul*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance modul*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *modul*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.16 Use Case Realization Maintenance Modul

### 3.2.1.15 Use Case Realization Maintenance Polling

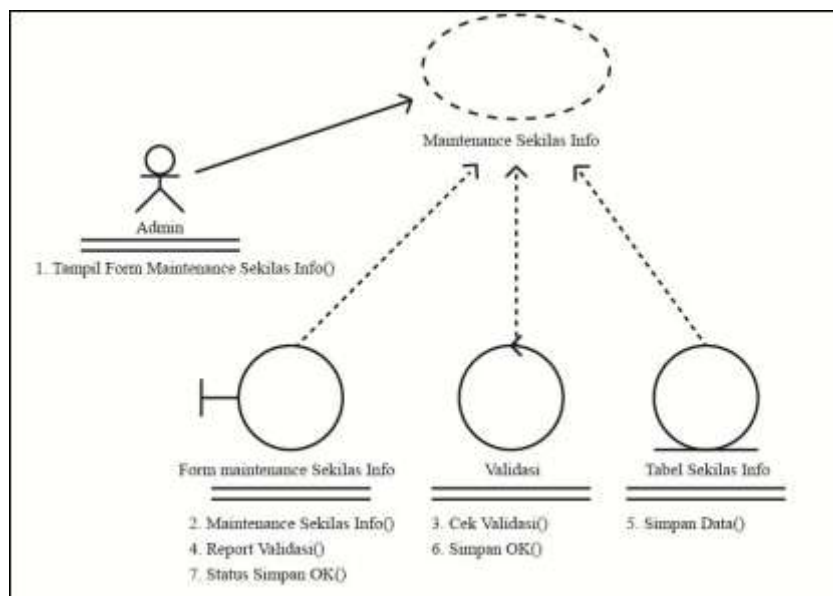
*Use case realization maintenance palling* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance polling*. Seperti tampak dalam Gambar 3.17 pada saat proses *maintenance polling*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance polling*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *polling*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.17 Use Case Realization Maintenance Polling

### 3.2.1.16 Use Case Realization Maintenance Sekilas Info

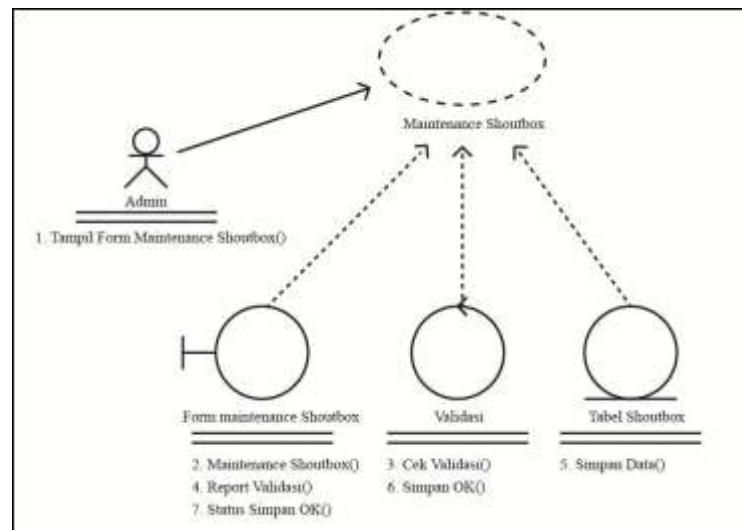
*Use case realization maintenance* sekilas info menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance* sekilas info. Seperti tampak dalam Gambar 3.18 pada saat proses *maintenance* sekilas info, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance* sekilas info. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel sekilas info. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.18 Use Case Realization Maintenance Sekilas Info

### 3.2.1.17 Use Case Realization Maintenance Shoutbox

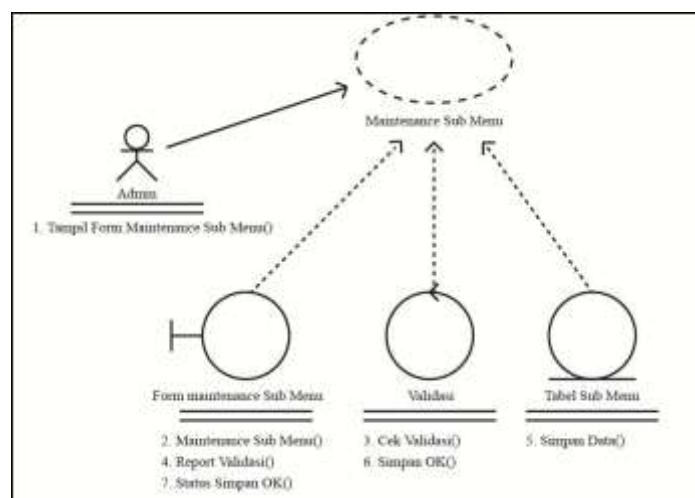
*Use case realization maintenance shoutbox* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance shoutbox*. Seperti tampak dalam Gambar 3.19 pada saat proses *maintenance shoutbox*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance shoutbox*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *shoutbox*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.19 Use Case Realization Maintenance Shoutbox

### 3.2.1.18 Use Case Realization Maintenance Sub Menu

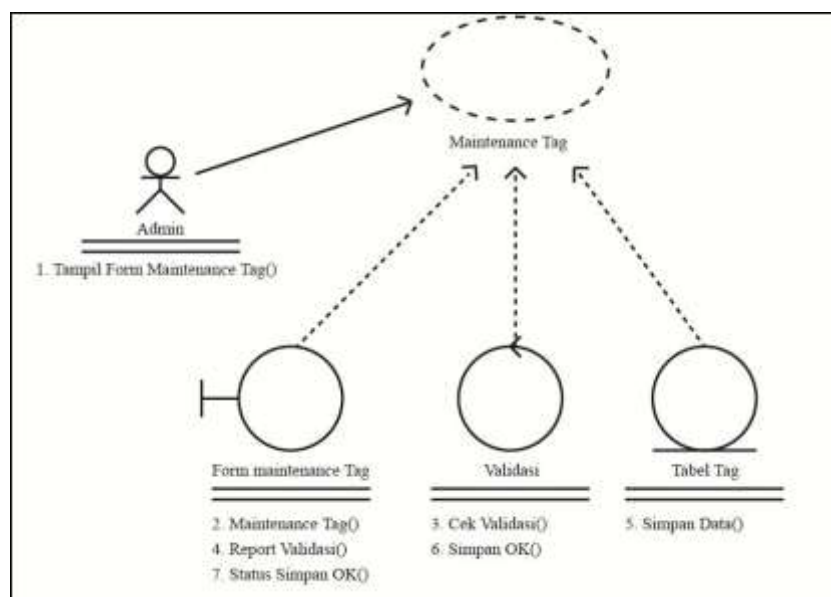
*Use case realization maintenance sub menu* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance sub menu*. Seperti tampak dalam Gambar 3.20 pada saat proses *maintenance sub menu*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance sub menu*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *sub menu*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.



Gambar 3.20 Use Case Realization Maintenance Sub Menu

### 3.2.1.19 Use Case Realization Maintenance Tag

*Use case realization maintenance tag* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance tag*. Seperti tampak dalam Gambar 3.21 pada saat proses *maintenance tag*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance tag*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *tag*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.

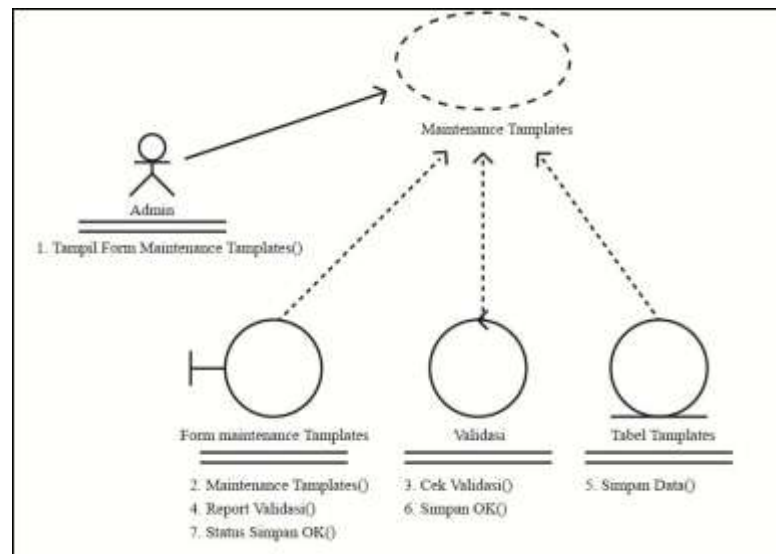


Gambar 3.21 Use Case Realization Maintenance Tag

### 3.2.1.20 Use Case Realization Maintenance Templates

*Use case realization maintenance templates* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance templates*. Seperti tampak dalam Gambar 3.22 pada saat proses *maintenance templates*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance templates*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *templates*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan.

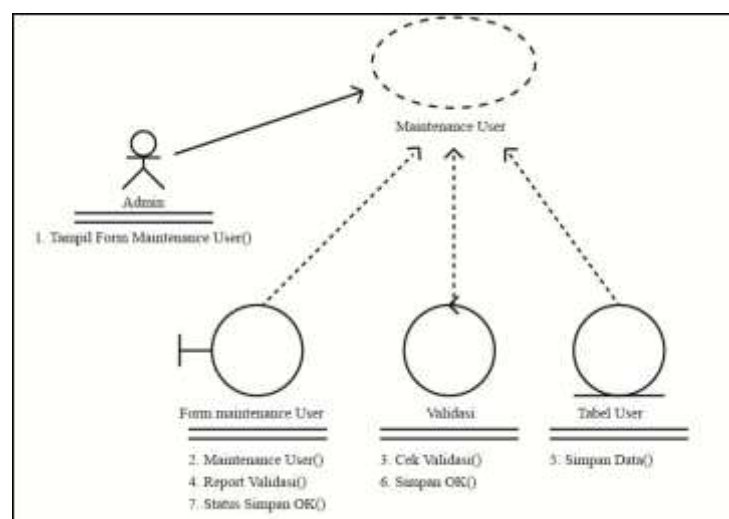




Gambar 3.22 Use Case Realization Maintenance Templates

### 3.2.1.21 Use Case Realization Maintenance Users

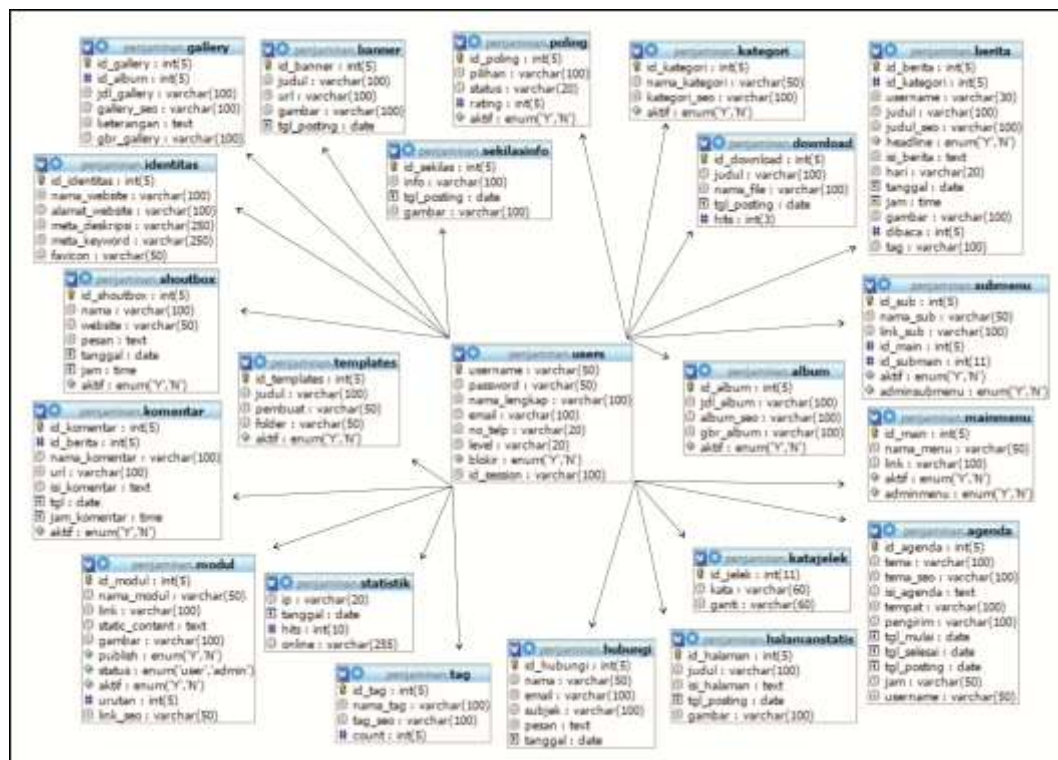
*Use case realization maintenance users* menggambarkan hubungan *admin* sebagai aktor dengan sistem pada saat proses *maintenance users*. Seperti tampak dalam Gambar 3.23 pada saat proses *maintenance users*, *admin* sebagai aktor membuka dan mengisi data pada *form maintenance users*. Kemudian sistem melakukan *validasi* setelah *validasi valid* sistem selanjutnya melakukan proses penyimpanan data ke dalam tabel *users*. Setelah penyimpanan selesai sistem menampilkan *report konfirmasi* penyimpanan



Gambar 3.23 Use Case Realization Maintenance Users

### 3.2.2 Class Diagram

*Class diagram* adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan struktur dari sebuah sistem. Sistem tersebut akan menampilkan sistem kelas, atribut dan hubungan antara kelas. *Class* atau kelas adalah dekripsi kelompok obyek-obyek dengan properti, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Untuk memudahkan pandangan tentang sistem informasi ini, kelompok objek-objek dalam sistem dikelompokkan dalam kelas yang saling berelasi seperti terlihat dalam Gambar 3.24.



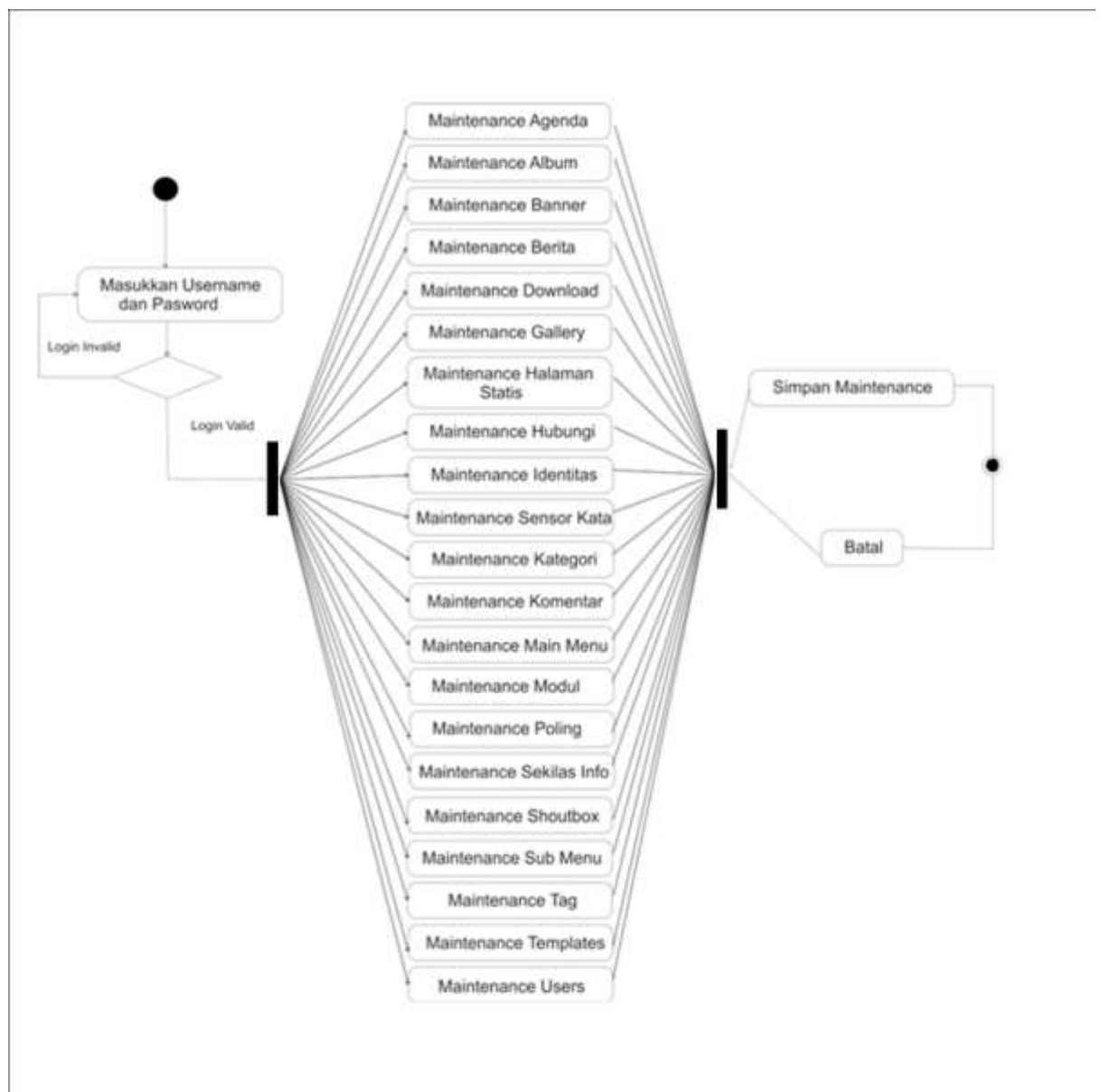
Gambar 3.24 Class Diagram

### 3.2.3 Activity diagram

*Activity diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

### 3.2.3.1 Activity Diagram Proses Maintenance

Diagram aktivitas yang pertama adalah activity diagram proses *maintenance*. Dimulai dengan memasukkan login user, kemudian apabila setelah divalidasi data valid terdapat pilihan *maintenance* halaman statis, *maintenance* posting, *maintenance* user, *maintenance* menu, dan *maintenance* kategori. Setelah proses *maintenance* selesai kemudian ada *options* simpan *maintenance* atau batal. Activity diagram proses *maintenance* ditunjukkan dalam Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Activity Diagram Proses Maintenance

### 3.2.3.2 Activity Diagram Proses Lihat dan Cari Berita

Activity diagram lihat dan cari berita pada Gambar 3.26 menggambarkan aktivitas pengunjung yang dapat dilakukan di sistem informasi pusat penjaminan mutu. Pengunjung hanya bisa melihat posting jika telah selesai bisa langsung keluar.



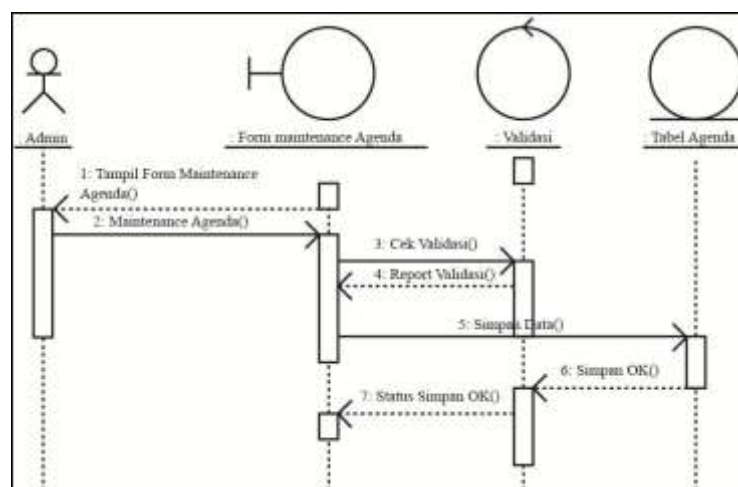
Gambar 3.26 Activity Diagram Proses Lihat dan Cari Berita

### 3.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan interaksi antara objek-objek dalam sistem ini dan terjadi komunikasi yang berupa pesan serta parameter waktu.

#### 3.2.4.1 Sequence Diagram Maintenance Agenda

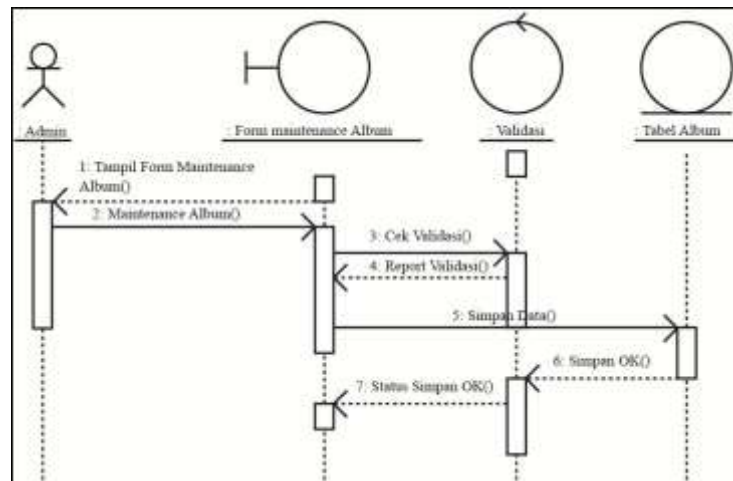
Sequence diagram maintenance agenda, admin dapat melakukan edit agenda, hapus agenda dan tambah agenda. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance agenda dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Sequence Diagram Maintenance Agenda

### 3.2.4.2 Sequence Diagram Maintenance Album

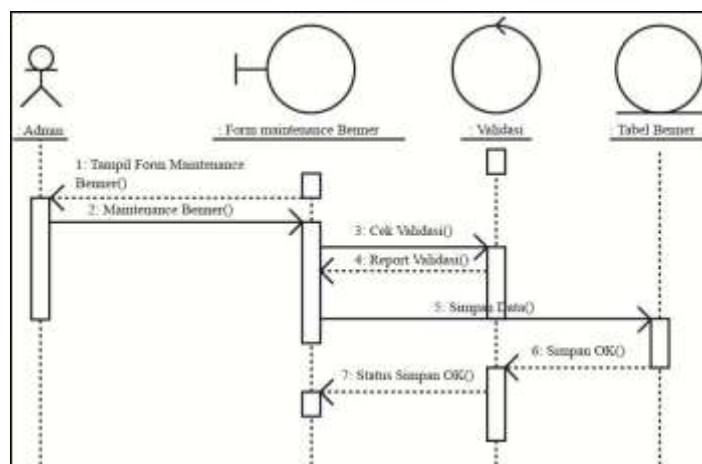
*Sequence diagram maintenance album, admin dapat melakukan edit album, hapus album dan tambah album. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance album dapat dilihat pada Gambar 3.28.*



Gambar 3.28 *Sequence Diagram Maintenance Album*

### 3.2.4.3 Sequence Diagram Maintenance Banner

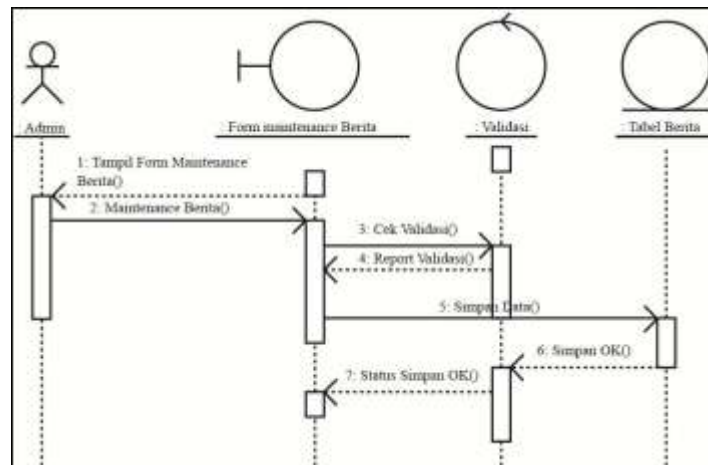
*Sequence diagram maintenance banner, admin dapat melakukan edit banner, hapus banner dan tambah banner. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance banner dapat dilihat pada Gambar 3.29.*



Gambar 3.29 *Sequence Diagram Maintenance Banner*

### 3.2.4.4 Sequence Diagram Maintenance Berita

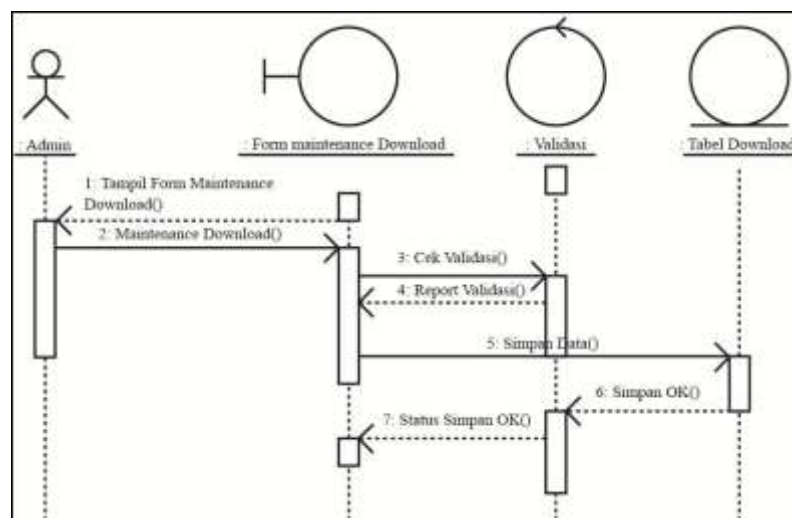
*Sequence diagram maintenance* berita, *admin* dapat melakukan edit berita, hapus berita dan tambah berita. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance* berita dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30 Sequence Diagram Maintenance Berita

### 3.2.4.5 Sequence Diagram Maintenance Download

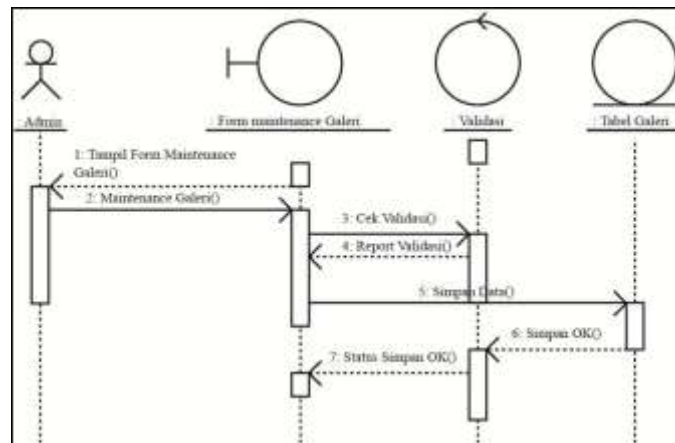
*Sequence diagram maintenance Download*, *admin* dapat melakukan edit *Download*, hapus *Download* dan tambah *Download*. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance Download* dapat dilihat pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Sequence Diagram Maintenance Download

### 3.2.4.6 Sequence Diagram Maintenance Gallery

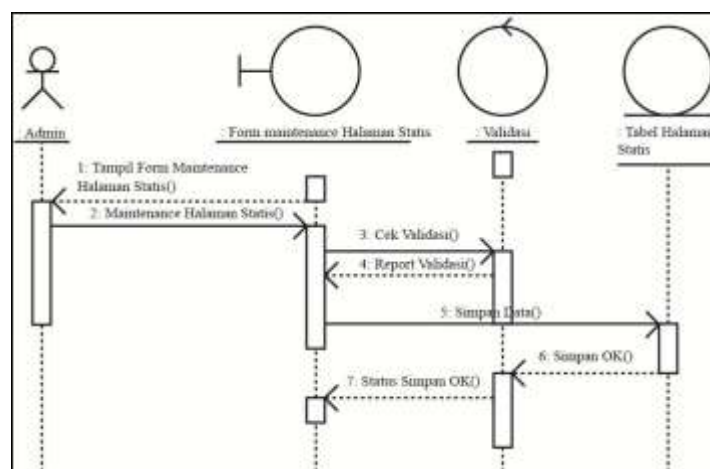
Sequence diagram maintenance Gallery, admin dapat melakukan edit Gallery, hapus Gallery dan tambah Gallery. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance Gallery dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Sequence Diagram Maintenance Gallery

### 3.2.4.7 Sequence Diagram Maintenance Halaman Statis

Sequence diagram maintenance halaman statis, admin dapat melakukan edit halaman statis, hapus halaman statis dan tambah halaman statis. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance halaman statis dapat dilihat pada Gambar 3.33.

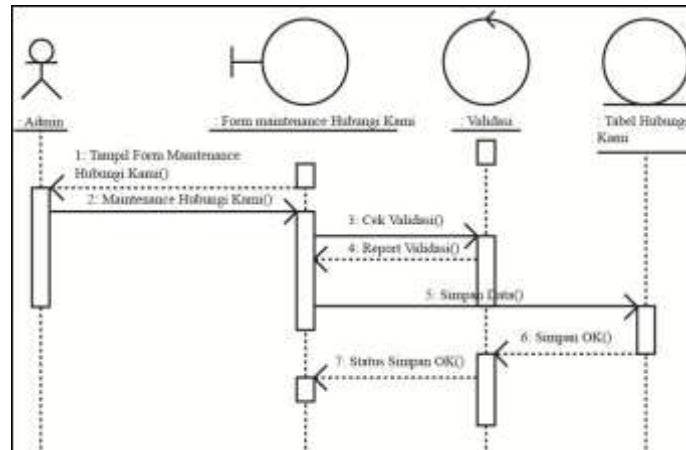


Gambar 3.33 Sequence Diagram Maintenance Halaman Statis



### 3.2.4.8 Sequence Diagram Maintenance Hubungi

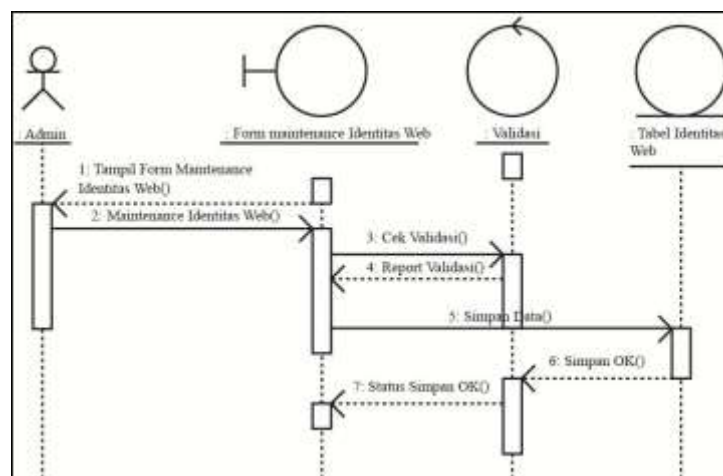
*Sequence diagram maintenance hubungi*, admin dapat melakukan edit hubungi, hapus hubungi dan tambah hubungi. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance* hubungi dapat dilihat pada Gambar 3.34.



Gambar 3.34 Sequence Diagram Maintenance Hubungi

### 3.2.4.9 Sequence Diagram Maintenance Identitas Web

*Sequence diagram maintenance identitas Web*, admin dapat melakukan edit identitas Web, hapus identitas Web dan tambah identitas Web. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance* identitas Web dapat dilihat pada Gambar 3.35.

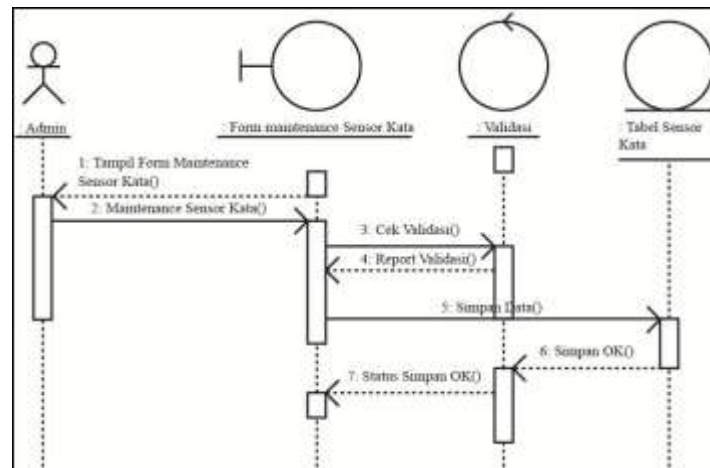


Gambar 3.35 Sequence Diagram Maintenance Identitas Web



### 3.2.4.10 Sequence Diagram Maintenance Sensor Kata

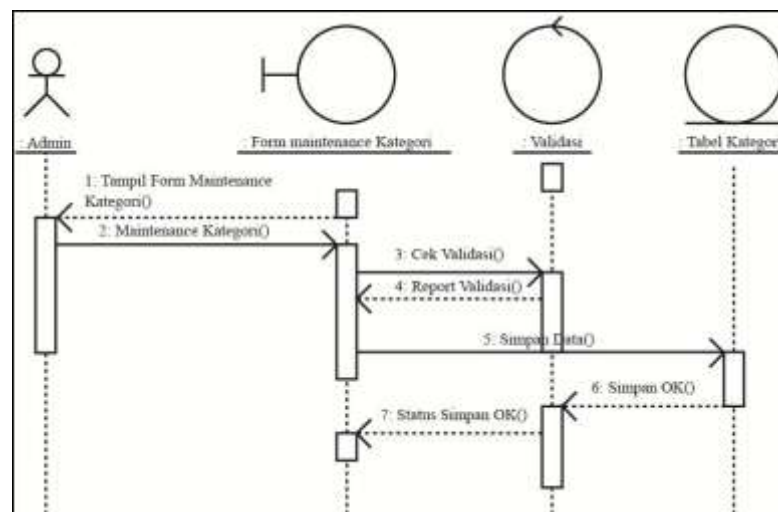
Sequence diagram maintenance sensor kata, admin dapat melakukan edit sensor kata, hapus sensor kata dan tambah sensor kata. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance sensor kata dapat dilihat pada Gambar 3.36.



Gambar 3.36 Sequence Diagram Maintenance Sensor Kata

### 3.2.4.11 Sequence Diagram Maintenance Kategori

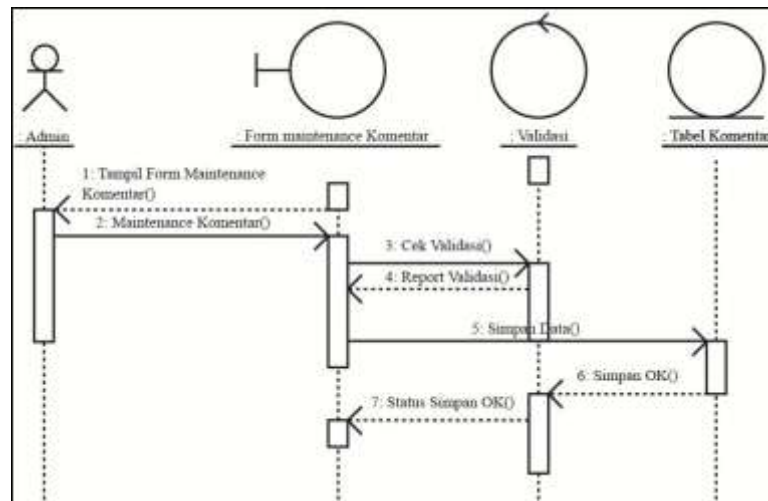
Sequence diagram maintenance kategori, admin dapat melakukan edit kategori, hapus kategori dan tambah kategori. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance kategori dapat dilihat pada Gambar 3.37.



Gambar 3.37 Diagram Maintenance Kategori

### 3.2.4.12 Sequence Diagram Maintenance Komentar

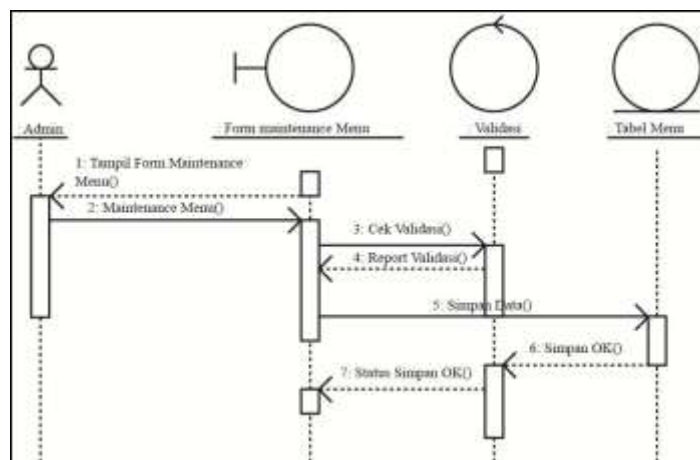
*Sequence diagram maintenance komentar*, admin dapat melakukan edit komentar, hapus komentar dan tambah komentar. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance komentar* dapat dilihat pada Gambar 3.38.



Gambar 3.38 Sequence Diagram Maintenance Komentar

### 3.2.4.13 Sequence Diagram Maintenance Main Menu

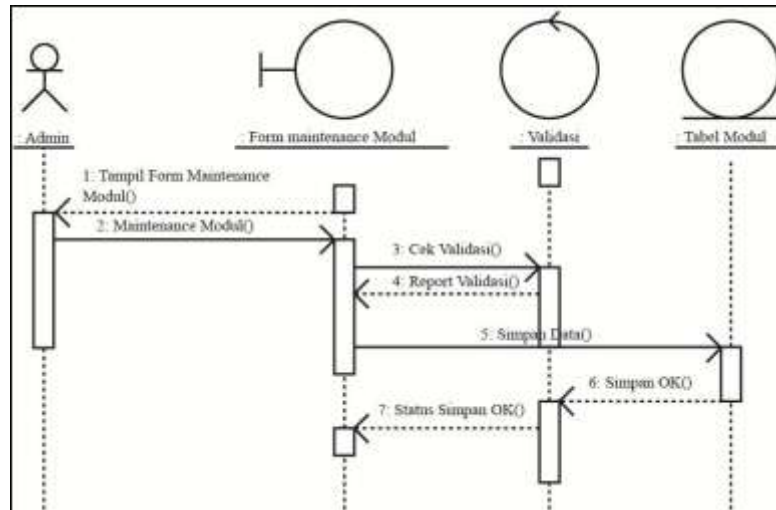
*Sequence diagram maintenance main menu*, admin dapat melakukan edit main menu, hapus main menu dan tambah main menu. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance main menu* dapat dilihat pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Sequence Diagram Maintenance Main Menu

### 3.2.4.14 Sequence Diagram Maintenance Modul

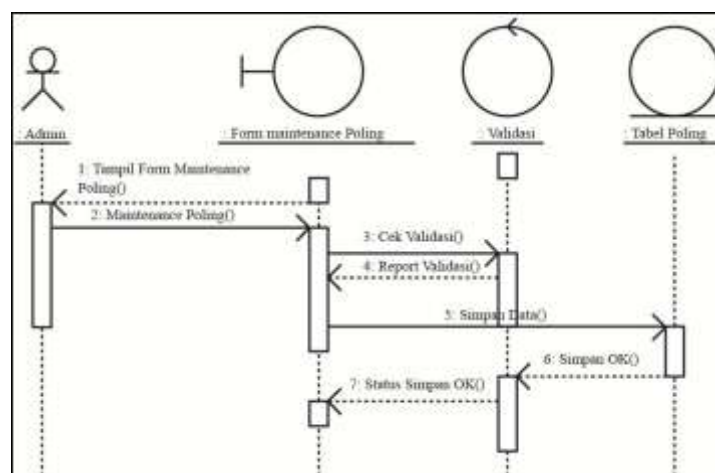
*Sequence diagram maintenance modul*, admin dapat melakukan edit modul, hapus modul dan tambah modul. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance modul* dapat dilihat pada Gambar 3.40.



Gambar 3.40 *Sequence Diagram Maintenance Modul*

### 3.2.4.15 Sequence Diagram Maintenance Poling

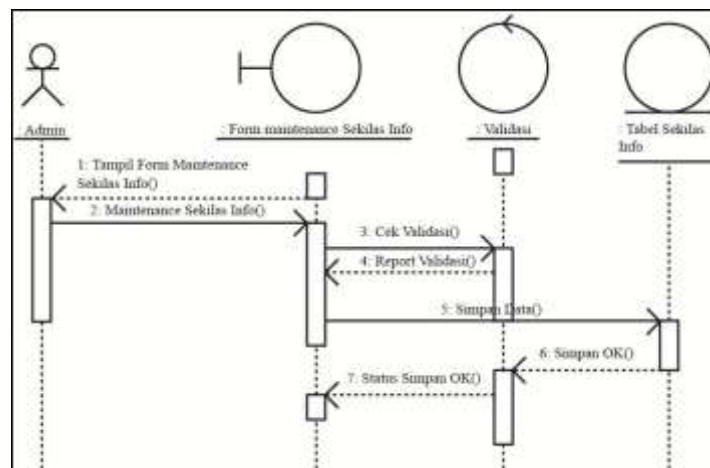
*Sequence diagram maintenance poling*, admin dapat melakukan edit poling, hapus poling dan tambah poling. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance poling* dapat dilihat pada Gambar 3.41.



Gambar 3.41 *Sequence Diagram Maintenance Poling*

### 3.2.4.16 Sequence Diagram Maintenance Sekilas Info

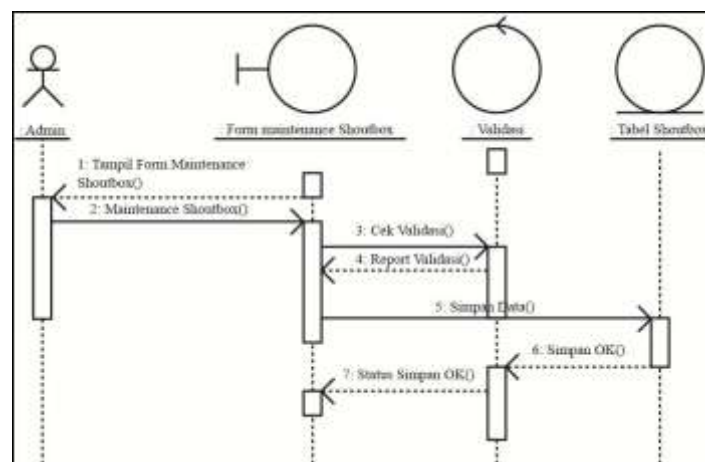
*Sequence diagram maintenance* sekilas info, *admin* dapat melakukan edit sekilas info, hapus sekilas info dan tambah sekilas info. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance* sekilas info dapat dilihat pada Gambar 3.42.



Gambar 3.42 Sequence Diagram Maintenance Sekilas Info

### 3.2.4.17 Sequence Diagram Maintenance Shout Box

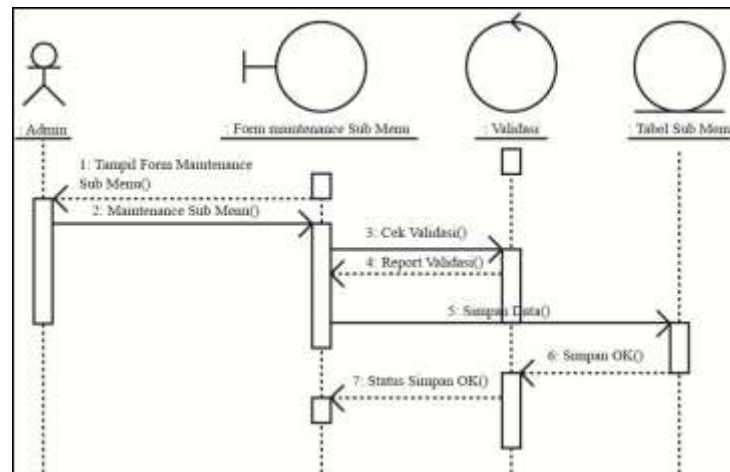
*Sequence diagram maintenance* shout box, *admin* dapat melakukan edit shout box, hapus shout box dan tambah shout box. Setelah *maintenance* sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan *validasi* penyimpanan data. *Sequence diagram maintenance* shout box dapat dilihat pada Gambar 3.43.



Gambar 3.43 Sequence Diagram Maintenance Shout Box

### 3.2.4.18 Sequence Diagram Maintenance Sub Menu

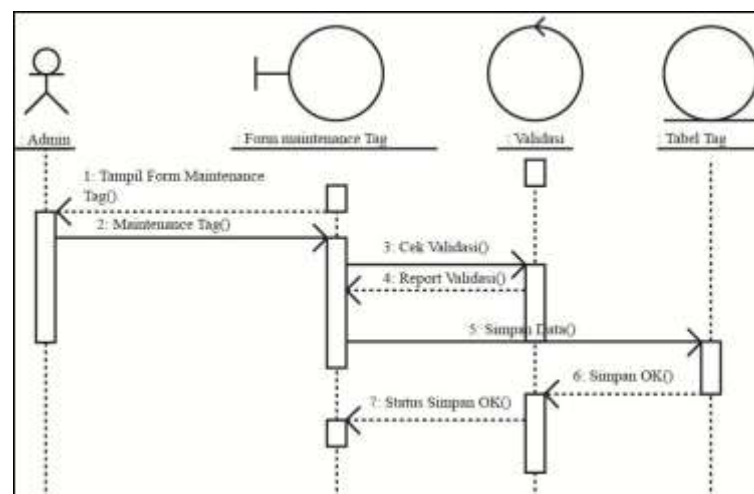
Sequence diagram maintenance Sub menu, admin dapat melakukan edit Sub menu, hapus Sub menu dan tambah Sub menu. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance Sub menu dapat dilihat pada Gambar 3.44.



Gambar 3.44 Sequence Diagram Maintenance Sub Menu

### 3.2.4.19 Sequence Diagram Maintenance Tag

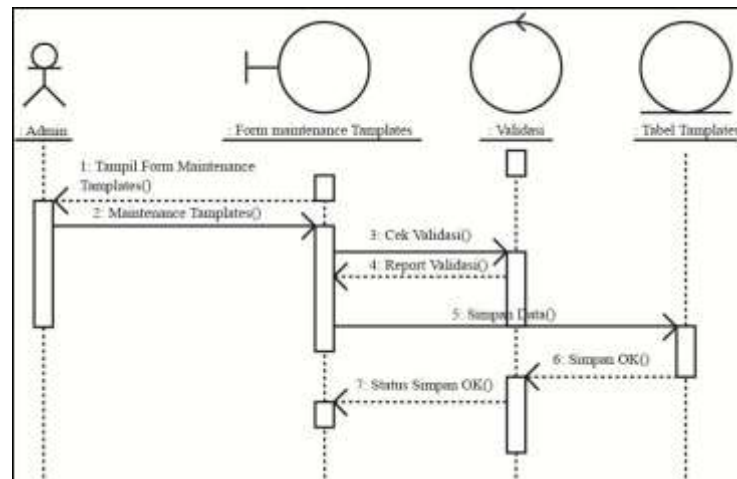
Sequence diagram maintenance tag, admin dapat melakukan edit tag, hapus tag dan tambah tag. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance tag dapat dilihat pada Gambar 3.45.



Gambar 3.45 Sequence Diagram Maintenance Tag

### 3.2.4.20 Sequence Diagram Maintenance Templates

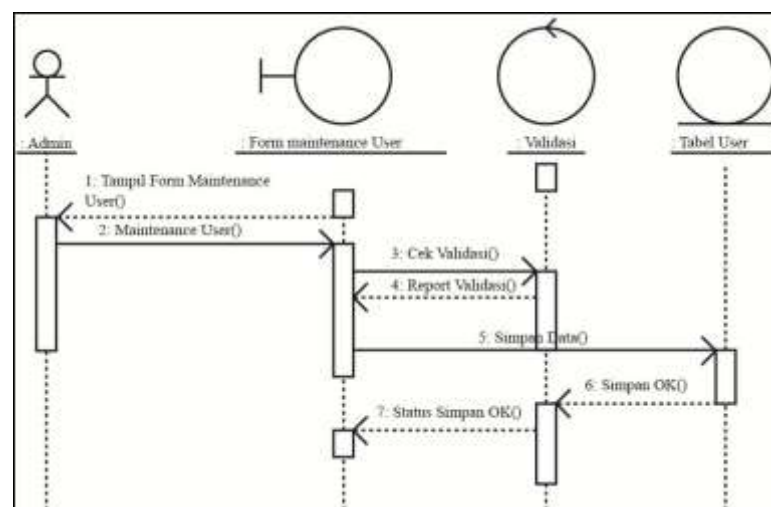
Sequence diagram maintenance template, admin dapat melakukan edit template, hapus template dan tambah template. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance template dapat dilihat pada Gambar 3.46.



Gambar 3.46 Sequence Diagram Maintenance Templates

### 3.2.4.21 Sequence Diagram Maintenance Users

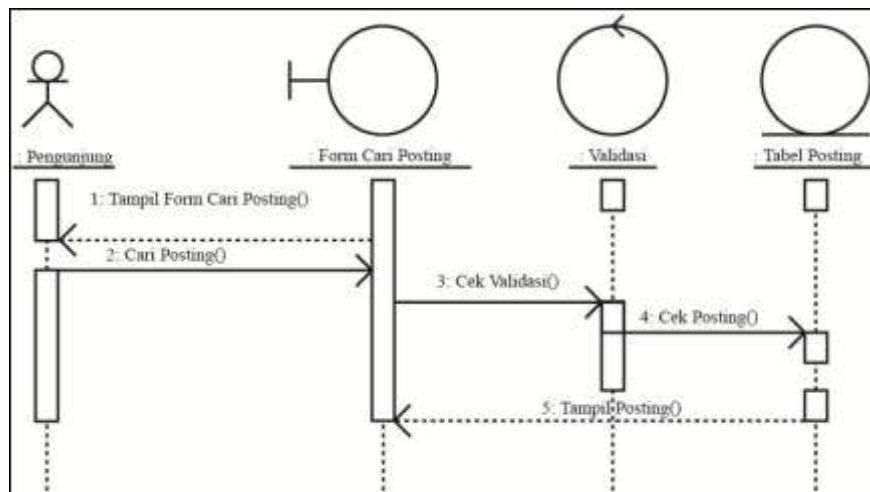
Sequence diagram maintenance users, admin dapat melakukan edit users, hapus users dan tambah users. Setelah maintenance sudah dilakukan dan sesuai kebutuhan, aktor dapat melakukan validasi penyimpanan data. Sequence diagram maintenance users dapat dilihat pada Gambar 3.47.



Gambar 3.47 Sequence Diagram Maintenance Users

### 3.2.4.22 Sequence Diagram Lihat dan Cari Berita

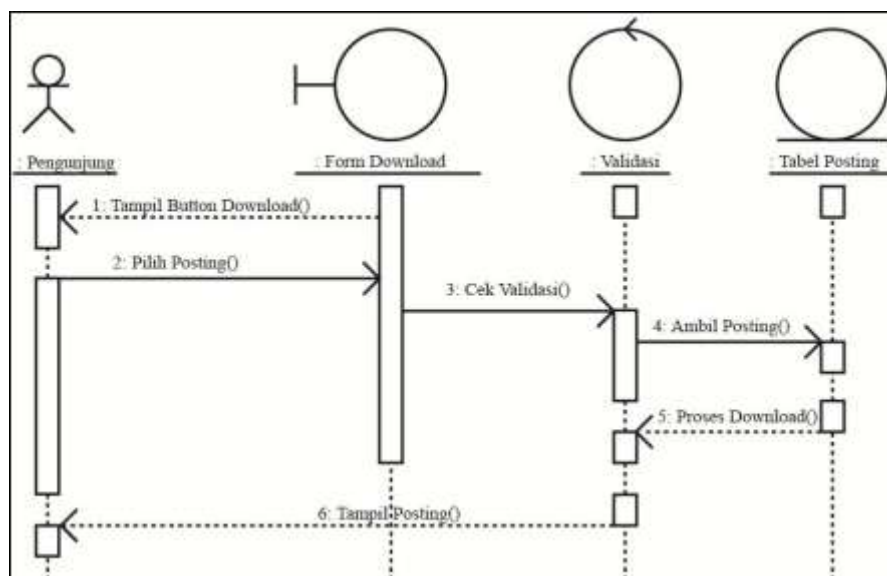
*Sequence diagram* lihat cari berita, pada proses ini pengunjung dapat melakukan cari berita menggunakan fasilitas *searching*. *Sequence diagram* lihat cari berita dapat dilihat pada Gambar 3.48.



Gambar 3.48 *Sequence Diagram* Lihat dan Cari Berita

### 3.2.4.23 Sequence Diagram Download Berita

*Sequence diagram* download, *button* untuk melakukan proses *download* ini terdapat pada halaman download dengan memilih judul *posting*. *Sequence diagram* download ditunjukkan dalam Gambar 3.49.

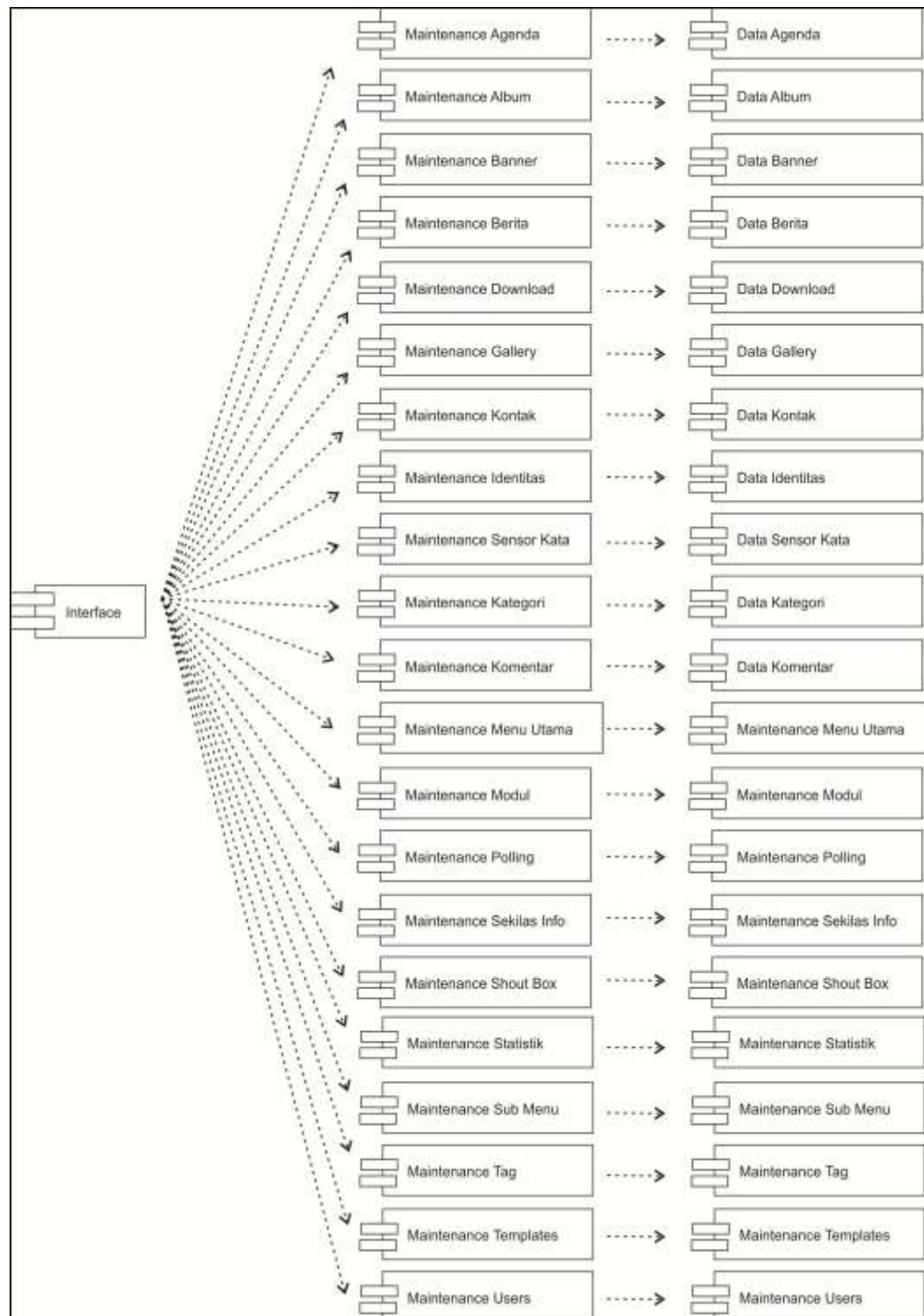


Gambar 3.49 *Sequence Diagram* Download Posting

### 3.2.5 *Component Diagram*

*Component diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak termasuk ketergantungan satu dengan lainnya. Dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Seperti terlihat dalam Gambar 3.50, *component* dalam sistem informasi ini terbagi menjadi sembilan, yaitu *interface*, *maintenance data posting*, *maintenance data user*, *maintenance data kategori*, *maintenance data halaman statis*, *maintenance menu*, *cari posting*, *download posting*, *data posting*, *data user*, *data kategori*, *data menu* dan *data halaman statis* yang semuanya saling berelasi satu dengan yang lainnya.

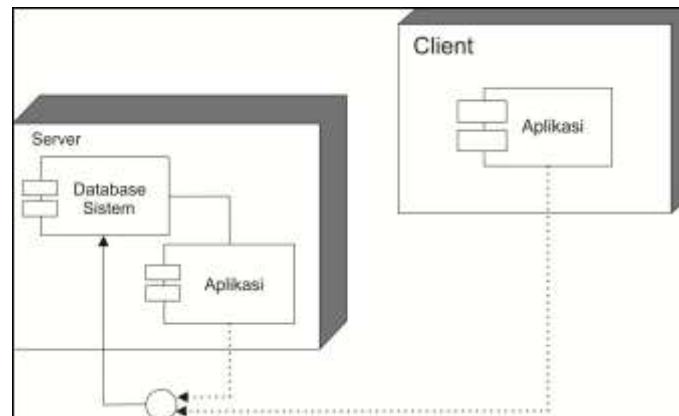




Gambar 3.50 *Component Diagram*

### 3.2.6 *Deployment Diagram*

*Deployment Diagram* atau diagram pendistribusian, sesuai dengan kebutuhan sistem yang akan diterapkan pada Pusat Penjaminan Mutu Universitas Sahid Surakarta ditunjukkan pada Gambar 3.51.

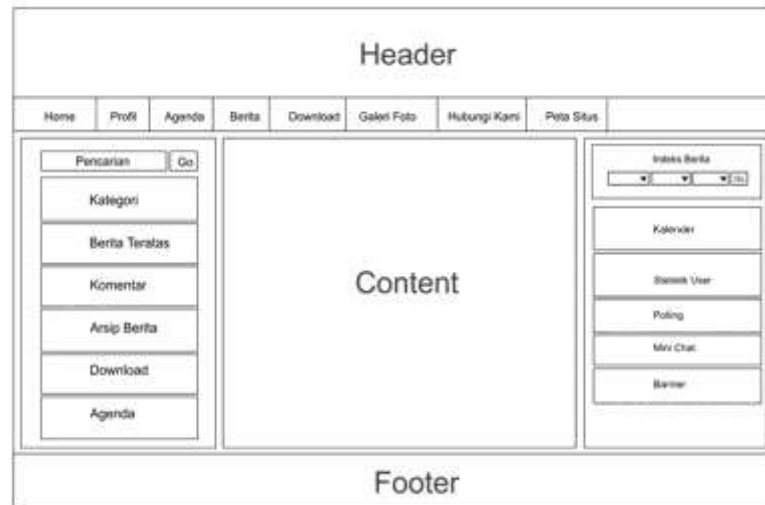


Gambar 3.51 *Deployment Diagram*

## 3.3 **Desain Sistem**

### 3.3.1 **Desain Tampilan Halaman Utama**

Halaman utama merupakan halaman utama *web* PPM Usahid yang dapat diakses oleh pengunjung, pada halaman ini terdapat daftar berita serta halaman statis seperti halaman *profil*, halaman agenda, halaman *download*, halaman galeri foto, halaman kontak, dan halaman peta situs. Desain tampilan halaman utama sistem penjaminan mutu Universitas Sahid Surakarta pada Gambar di bawah ini.

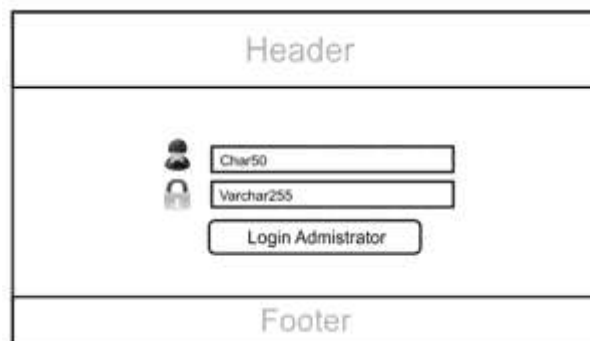


Gambar 3.52 Desain Tampilan Halaman Utama

### 3.3.2 Desain Tampilan Halaman *Administrator*

#### 3.3.2.1 Desain Tampilan Halaman *Login User*

*Form* ini berfungsi sebagai filter untuk masuk ke dalam *administrator*, untuk bisa *login admin* atau staf harus meng-*inputkan username* dan *password*.



Gambar 3.53 Desain Tampilan Halaman *Login User*

#### 3.3.2.2 Desain Tampilan Halaman Utama *Administrator*

Halaman ini ditampilkan beberapa *menu*, diantaranya *menu setting web*, *menu setting menu*, *menu manajemen kategori*, *menu hubungi kami*, *menu interaksi*, *menu media*, *menu banner*, *menu view web* dan *menu logout*. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* saja melalui proses *login*.

Header										
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout
Komentar Terbaru				Hubungi Kami Terbaru						
Nama	Isi Komentar		Tanggal	Aksi	Nama	Email	Tanggal	Aksi		
Control Panel										
Manajemen User		Manajemen Modul		Berita		Komentar		Download		
Agenda		Banner		Galeri Foto		Polling		Hubungi Kami		
Footer										

Gambar 3.54 Desain Tampilan Halaman Utama *Administrator*

### 3.3.2.3 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Agenda*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar agenda serta untuk melakukan proses *maintenance* seperti menambah, menghapus dan mengubah data agenda. Desain tampilan halaman *maintenance* agenda pada Gambar di bawah ini.

Header																														
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout																				
Agenda																														
Tambah Agenda																														
No	Tema			Tgl. Mulai	Tgl. Selesai		Aksi																							
							<table border="1"> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> </table>				Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
Edit	Hapus																													
<input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Detail"/>																														
Footer																														

Gambar 3.55 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Agenda*



### 3.3.2.6 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Berita

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar berita dan untuk melakukan proses *maintenance* berita, yaitu menambah, dan mengubah data berita. Desain tampilan halaman *maintenance* berita pada Gambar di bawah ini.

Header																									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout																
Berita																									
Tambah Berita																									
No	Judul	Tgl. Posting			Aksi																				
					<table border="1"> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> </table>	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
<input type="button" value="Cetak"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Logout"/>																									
Footer																									

Gambar 3.58 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Berita

### 3.3.2.7 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Download*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *download* dan untuk melakukan proses *maintenance download*, yaitu menambah, dan mengubah data *download*. Desain tampilan halaman *maintenance download* pada Gambar di bawah ini.

Header																									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout																
Download																									
Tambah Download																									
No	Judul	Nama File	Tgl. Posting		Aksi																				
					<table border="1"> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> <tr><td>Edit</td><td>Hapus</td></tr> </table>	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus	Edit	Hapus
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
Edit	Hapus																								
<input type="button" value="Cetak"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Home"/> <input type="button" value="Logout"/>																									
Footer																									

Gambar 3.59 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Download*



### 3.3.2.10 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Hubungi

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar hubungi dan untuk melakukan proses *maintenance* hubungi, yaitu menambah, dan mengubah data hubungi. Desain tampilan halaman *maintenance* hubungi pada Gambar di bawah ini.

Header						
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Intrakol	Media
Banner						New Web
Logout						
Hubungi Kami						
No	Nama	Email	Subjek	Tanggal	Aksi	
						<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/>
<input type="button" value="Cari"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Tambah"/>						
Footer						

Gambar 3.62 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Hubungi

### 3.3.2.11 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* IdentitasWeb

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar identitas web dan untuk melakukan proses *maintenance* identitas web, yaitu mengubah data identitas web. Desain tampilan halaman *maintenance* identitas web pada Gambar di bawah ini.



Header										
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout
Profil Website										
Nama Website :	<input type="text"/>									
Alamat Website :	<input type="text"/>									
Meta Deskripsi :	<input type="text"/>									
Meta Keyword :	<input type="text"/>									
Gambar favicon :										
Ganti favicon :	<input type="button" value="Choose File"/>	NB: nama file gambar favicon harus favicon.ico								
<input type="button" value="Update"/>		<input type="button" value="Batal"/>								
Footer										

Gambar 3.63 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* IdentitasWeb

### 3.3.2.12 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Sensor Kata

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar sensor kata dan untuk melakukan proses *maintenance* sensor kata, yaitu menambah, menghapus, dan mengubah data sensor kata. Desain tampilan halaman *maintenance* sensor kata pada Gambar di bawah ini.

Header										
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout
Kata Jelek										
<input type="button" value="Tambah kata jelek"/>										
No	Kata Jelek	Ganti	Aksi							
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>
			<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/>				

### 3.3.2.13 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Kategori

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar kategori dan untuk melakukan proses *maintenance* kategori, yaitu menambah, dan mengubah data kategori. Desain tampilan halaman *maintenance* kategori pada Gambar di bawah ini.

Header			
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita
Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner
View Web	Logout		
Kategori			
[Tambah Kategori]			
No	Nama Kategori	Status	Aksi
			<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
*1 Data pada Kategori tidak bisa dihapus, tapi bisa di non-aktifkan melalui Edit Kategori.			
Footer			

Gambar 3.65 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Kategori

### 3.3.2.14 Desain Tampilan Halaman *Maintenance* Komentar

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar komentar dan untuk melakukan proses *maintenance* komentar, yaitu menambah, menghapus, dan mengubah data komentar. Desain tampilan halaman *maintenance* komentar pada Gambar di bawah ini.

Header				
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami
Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
Komentar				
No	Nama	Komentar	AKB1	Aksi
				<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
<a href="#">&lt; First</a> <a href="#">1</a> <a href="#">Next &gt;</a> <a href="#">Last &gt;</a>				
Footer				

Gambar 3.66 Desain Tampilan *Maintenance* Komentar

### 3.3.2.15 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Main Menu*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *main menu* dan untuk melakukan proses *maintenance main menu*, yaitu menambah, dan mengubah data *main menu*. Desain tampilan halaman *maintenance main menu* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
Menu Utama									
Tambah Menu Utama									
No	Menu Utama	Link	Aktif	Admin Menu	Aksi				
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Batal"/>				
<input type="button" value="Cetak"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Batal"/>									
Footer									

Gambar 3.67 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Main Menu*

### 3.3.2.16 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Modul*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *modul* dan untuk melakukan proses *maintenance modul*, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data *modul*. Desain tampilan halaman *maintenance modul* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
Modul									
Tambah Modul									
No	Menu Modul	Link	Publish	Aktif	Status	Aksi			
						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Detail"/> <input type="button" value="Tambah"/>		
<input type="button" value="Cetak"/> <input type="button" value="Kembali"/> <input type="button" value="Batal"/>									
Footer									

Gambar 3.68 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Modul*

### 3.3.2.17 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Poling*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *poling* dan untuk melakukan proses *maintenance polling*, yaitu menambah, dan mengubah data *polling*. Desain tampilan halaman *maintenance polling* pada Gambar di bawah ini.

Header																						
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout												
<p>Poling</p> <p>Tambah Poling</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Pilihan</th> <th>Status</th> <th>Rating</th> <th>Aktif</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/> </td> </tr> </tbody> </table> <p> <input type="button" value="First"/> <input type="button" value="Prev"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Last"/> </p>											No	Pilihan	Status	Rating	Aktif	Aksi						<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/>
No	Pilihan	Status	Rating	Aktif	Aksi																	
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/>																	
Footer																						

Gambar 3.69 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Poling*

### 3.3.2.18 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Sekilas Info*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar sekilas info dan untuk melakukan proses *maintenance* sekilas info, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data sekilas info. Desain tampilan halaman *maintenance* sekilas info pada Gambar di bawah ini.

Header																				
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner		View Web	Logout										
<p>Sekilas Info</p> <p>Tambah Sekilas Info</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Info</th> <th>Tgl Posting</th> <th colspan="2">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/>  <input type="button" value="Edit"/> </td> <td> <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/>  <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> </tbody> </table> <p> <input type="button" value="First"/> <input type="button" value="Prev"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Last"/> </p>											No	Info	Tgl Posting	Aksi					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	Info	Tgl Posting	Aksi																	
			<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Edit"/>	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Hapus"/>																
Footer																				

Gambar 3.70 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Sekilas Info*

### 3.3.2.19 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Shout Box*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *Shout Box* dan untuk melakukan proses *maintenance Shout Box*, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data *Shout Box*. Desain tampilan halaman *maintenance Shout Box* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Baruer	View Web	Logout
Shoutbox									
No.	Nama	Pesan	Aktif	Aksi					
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
				edit	hapus				
<input type="button" value="First"/> <input type="button" value="Prev"/> <input type="button" value="Next"/> <input type="button" value="Last"/>									
Footer									

Gambar 3.71 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Shout Box*

### 3.3.2.20 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Sub Menu*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *sub menu* dan untuk melakukan proses *maintenance sub menu*, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data *sub menu*. Desain tampilan halaman *maintenance sub menu* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
Sub Menu									
Tambah Sub Menu									
No.	Sub Menu	Menu Utama	Link Submenu	Aksi	Admin Submenu	Aksi			
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
						Edit	Hapus		
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Reset"/>									
Footer									

Gambar 3.72 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Sub Menu*

### 3.3.2.21 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Tag*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *tag* dan untuk melakukan proses *maintenance tag*, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data *tag*. Desain tampilan halaman *maintenance tag* pada Gambar di bawah ini.

Header										
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout	
Kategori										
Tambah Tag										
No.	Nama Tag						Aksi			
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
							Edit	Hapus		
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Reset"/>										
Footer										

Gambar 3.73 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Tag*

### 3.3.2.22 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Templates*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *templates* dan untuk melakukan proses *maintenance templates*, yaitu menambah, menghapus dan mengubah data *templates*. Desain tampilan halaman *maintenance templates* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
Templates									
Tambah Template									
No	Nama Templates	Pembuat	Folder	Aktif	Aksi				
					<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
<input type="button" value="=&gt; First"/> <input type="button" value="=&lt; Prev"/> <input type="button" value="Next &gt;=&lt;"/> <input type="button" value="Last &gt;="/>									
Footer									

Gambar 3.74 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Templates*

### 3.3.2.23 Desain Tampilan Halaman *Maintenance Users*

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan semua daftar *user* dan untuk melakukan proses *maintenance user*, yaitu menambah, dan mengubah data *user*. Desain tampilan halaman *maintenance user* pada Gambar di bawah ini.

Header									
Home	Setting Web	Setting Menu	Manajemen Berita	Hubungi Kami	Interaksi	Media	Banner	View Web	Logout
User									
Tambah User									
No	Username	Nama Lengkap	Email	Nr. Telp/HP	Level	Blokir	Aksi		
							<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	
<input type="button" value="=&gt; First"/> <input type="button" value="=&lt; Prev"/> <input type="button" value="Next &gt;=&lt;"/> <input type="button" value="Last &gt;="/>									
Footer									

Gambar 3.75 Desain Tampilan Halaman *Uaintenance User*