

# BAB IV

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### IV.1. Tampilan Hasil

Berikut adalah tampilan hasil dan pembahasan dari perancangan sistem informasi penempatan ruangan di kantor walikota medan.

#### IV.1.1. Tampilan Menu Utama

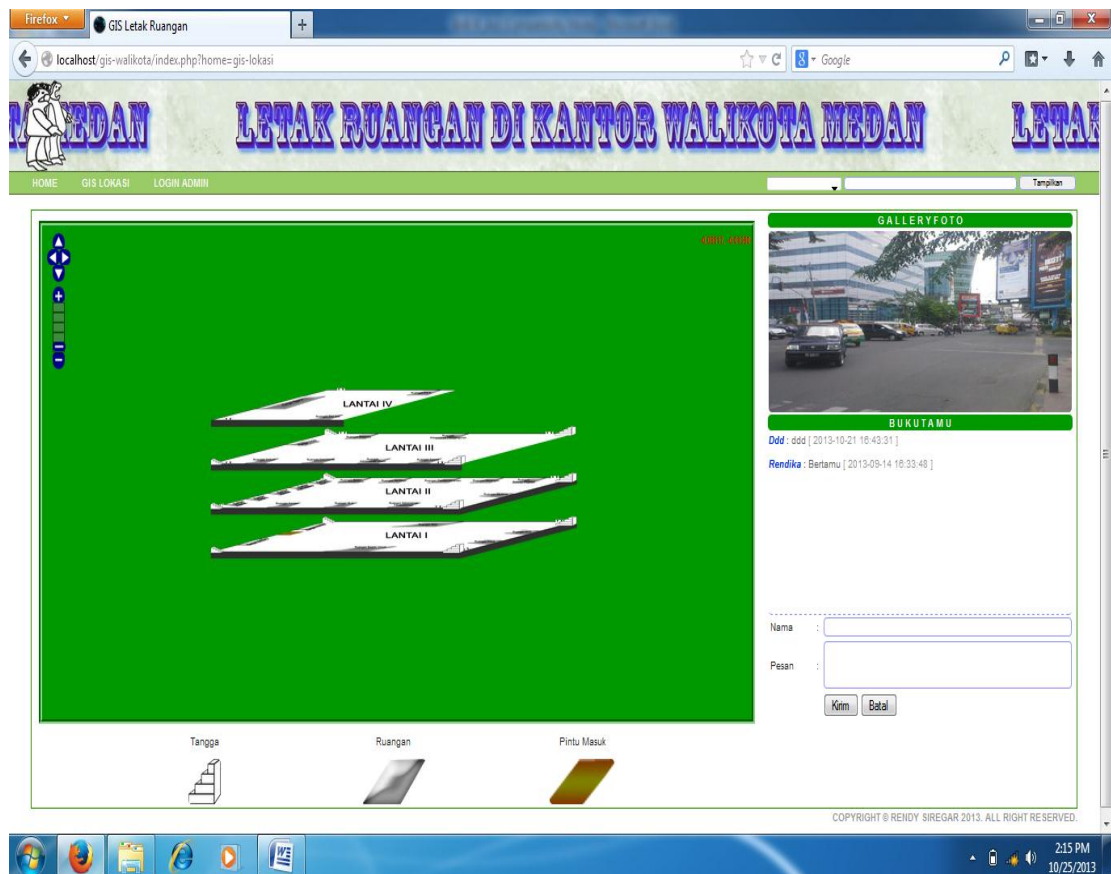
Tampilan menu utama merupakan halaman awal yang akan muncul apabila program dijalankan. Pada halaman ini *user* dapat memilih menu apa yang diinginkan. Tampilan Menu Utama dapat dilihat pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Halaman Menu Utama

#### IV.1.2. Tampilan Gis Lokasi

Tampilan ini merupakan tampilan gis lokasi tentang letak ruangan pada semua lantai yang ada di Kantor Walikota Medan. Tampilan Gis Lokasi dapat dilihat pada gambar IV.2.

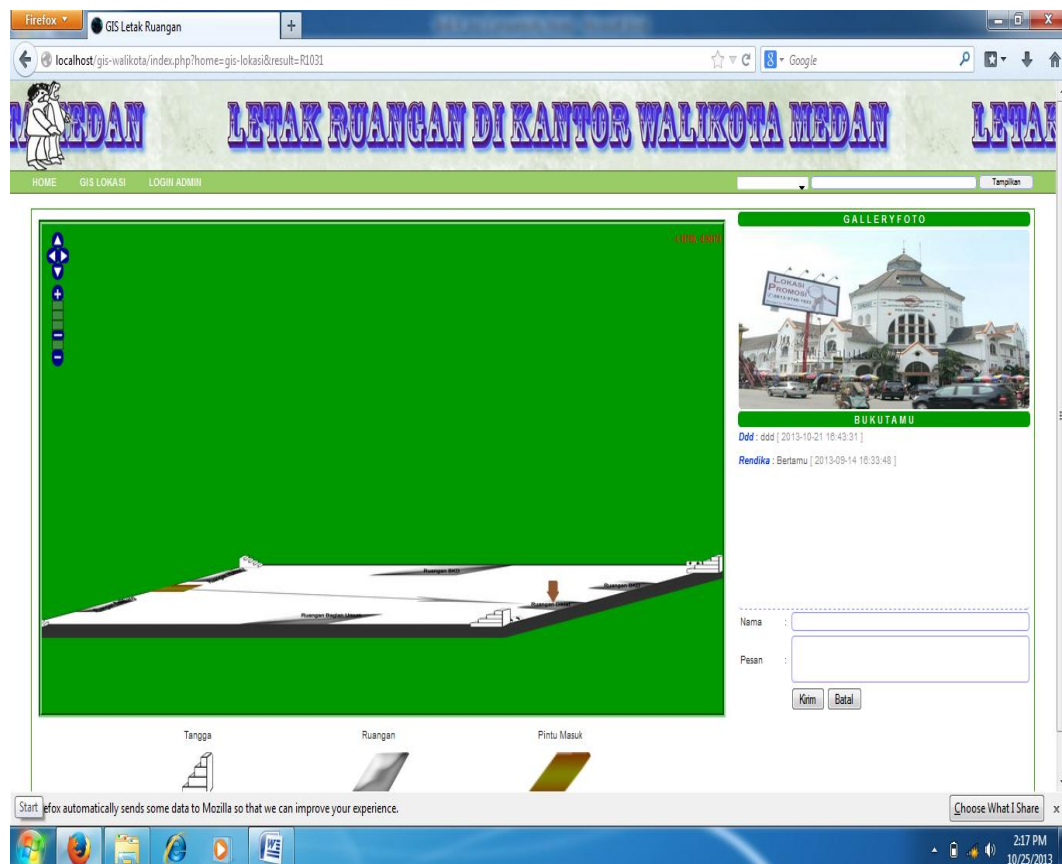


Gambar IV.2 Tampilan Gis Lokasi

### IV.1.3. Tampilan Lantai I

Tampilan ini merupakan tampilan lantai I di Kantor Walikota Medan.

Tampilan lantai I dapat dilihat pada gambar IV.3.

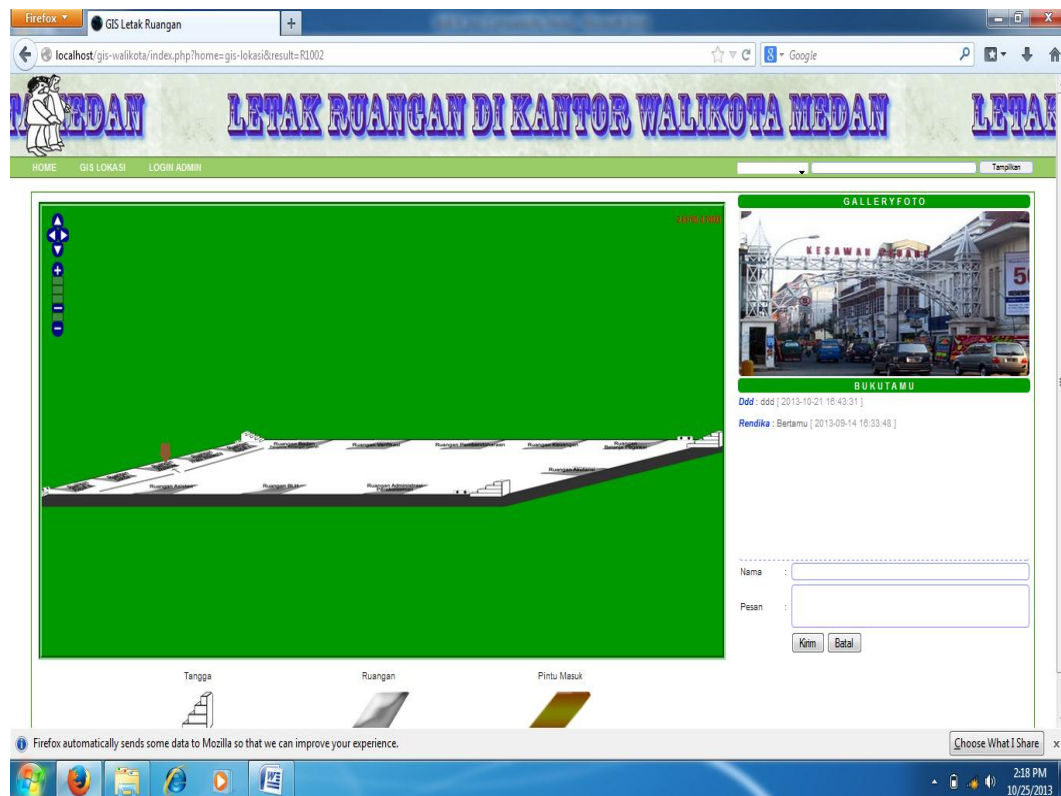


Gambar IV.3 Tampilan Lantai I

### IV.1.4. Tampilan Lantai II

Tampilan ini merupakan tampilan lantai II di Kantor Walikota Medan.

Tampilan lantai II dapat dilihat pada gambar IV.4.

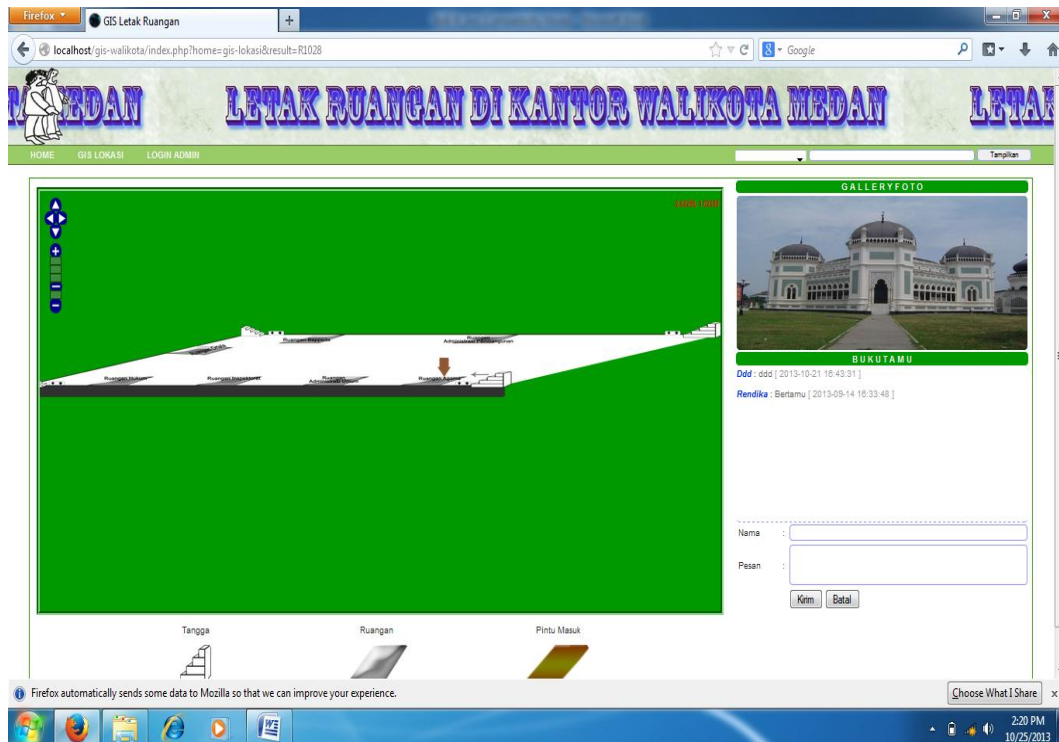


**Gambar IV.4 Tampilan Lantai II**

#### **IV.1.V. Tampilan Lantai III**

Tampilan ini merupakan tampilan lantai III di Kantor Walikota Medan.

Tampilan lantai III dapat dilihat pada gambar IV.5.



**Gambar IV.5 Tampilan Lantai III**

#### **IV.1.VI. Tampilan Lantai IV**

Tampilan ini merupakan tampilan lantai IV di Kantor Walikota Medan.

Tampilan lantai IV dapat dilihat pada gambar IV.6.

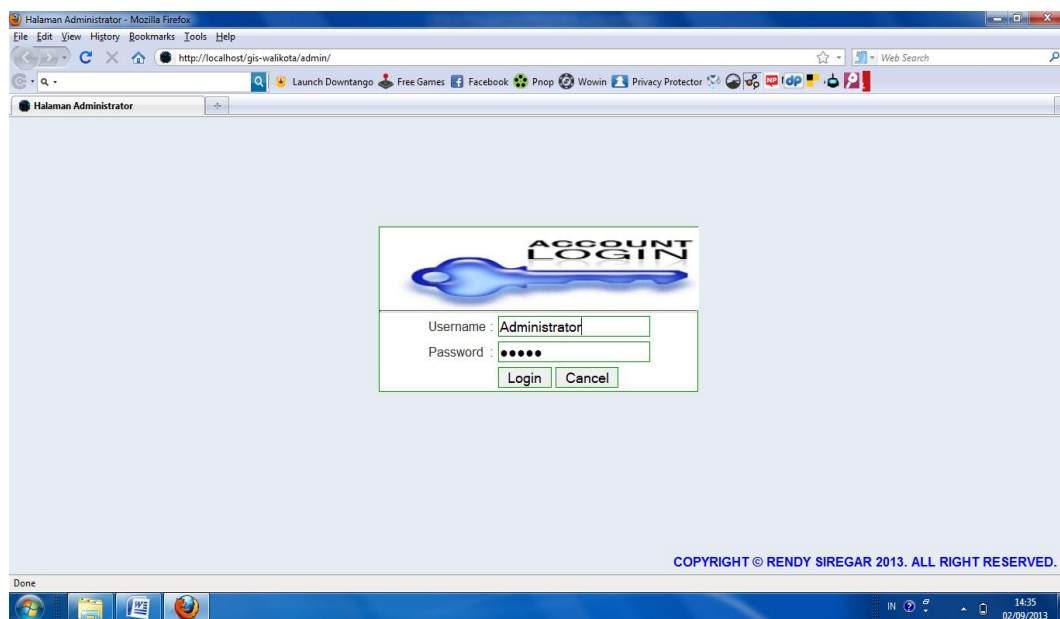


**Gambar IV.6 Tampilan Lantai IV**

#### IV.1.VII. Tampilan Login Admin

Tampilan ini merupakan tampilan login admin pada pencarian ruangan.

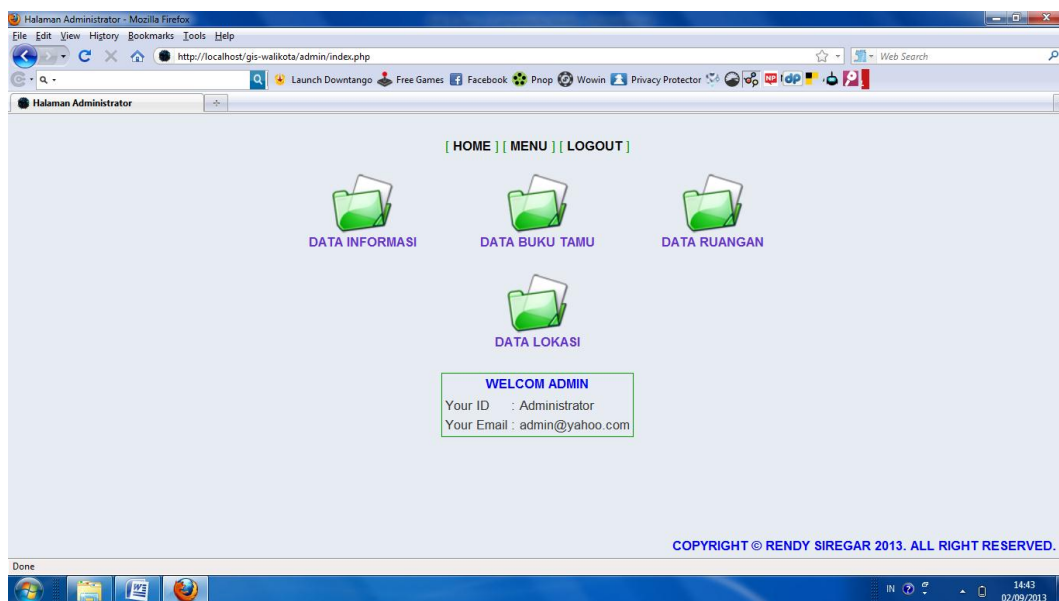
Tampilan Login Admin dapat dilihat pada gambar IV.7.



### Gambar IV.7 Tampilan Login Admin

#### IV.1.VIII. Tampilan Halaman Administrator

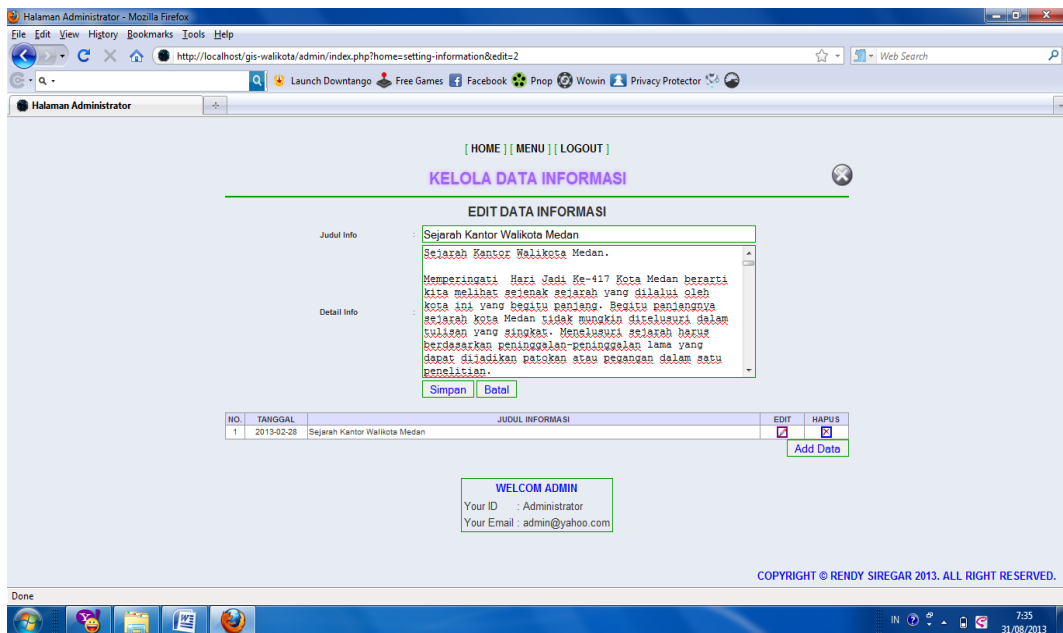
Pada tampilan ini menampilkan tentang Data Informasi, Data Lokasi, Data Buku Tamu, dan Data Ruangan. Tampilan Halaman Administrator dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Halaman Administrator

#### IV.1.VIII. Tampilan Data Informasi

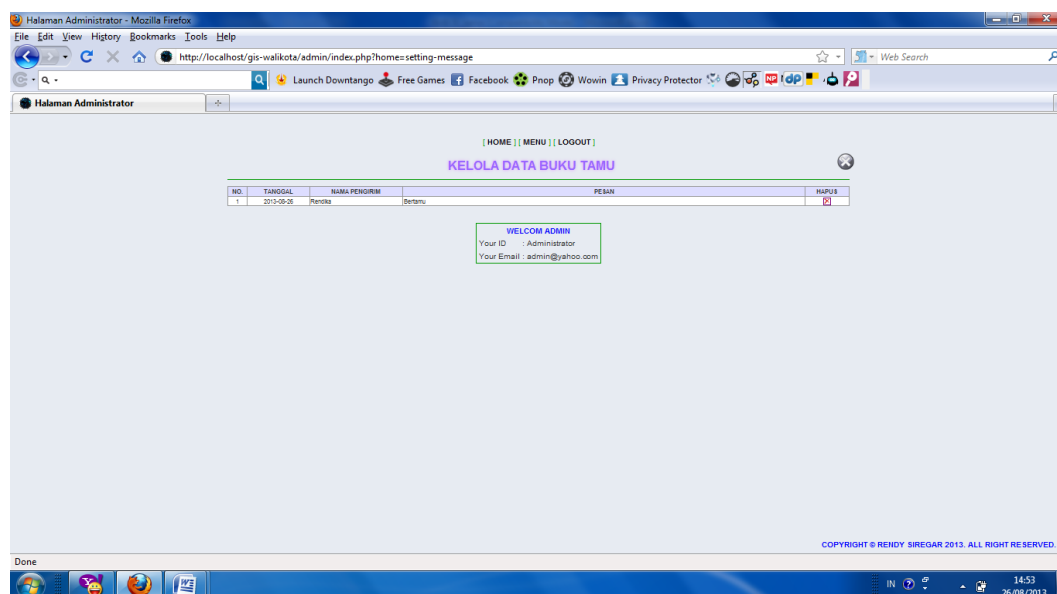
Tampilan ini merupakan tampilan data informasi tentang Visi & Misi Pemerintahan Kota Medan. Tampilan Data Informasi dapat dilihat pada gambar IV.9.



**Gambar IV.9 Tampilan Data Informasi**

#### IV.1.X. Tampilan Data Buku Tamu

Pada tampilan ini terdapat informasi tentang buku tamu dengan tujuan menampilkan nama tamu dan pesan nya. Tampilan Data Buku Tamu dilihat pada gambar IV.10.



## Gambar IV.10. Tampilan Data Buku Tamu

### IV.1.XI. Tampilan Data Ruangan

Pada tampilan ini terdapat beberapa data yang ingin di input dan juga dapat mengetahui dimana letak ruangan, pimpinan kepala bagian dan keterangan si pengunjung. Tampilan Data Ruangan dapat dilihat pada gambar IV.XI.

The screenshot shows a web browser window displaying an administrative interface. The main content area is titled 'KELOLA DATA NAMA RUANGAN' and contains an 'EDIT DATA NAMA RUANGAN' form. The form fields are as follows:

- Nama Ruangan: Ruangan Staf Ahli
- Alamat Kantor: Lantai IV
- Departement: Pemerintahan
- Pimpinan: Drs Kriswan
- Keterangan: Berada di Tengah Lantai

Below the form are 'Simpan' and 'Batal' buttons. A table below the form lists existing rooms:

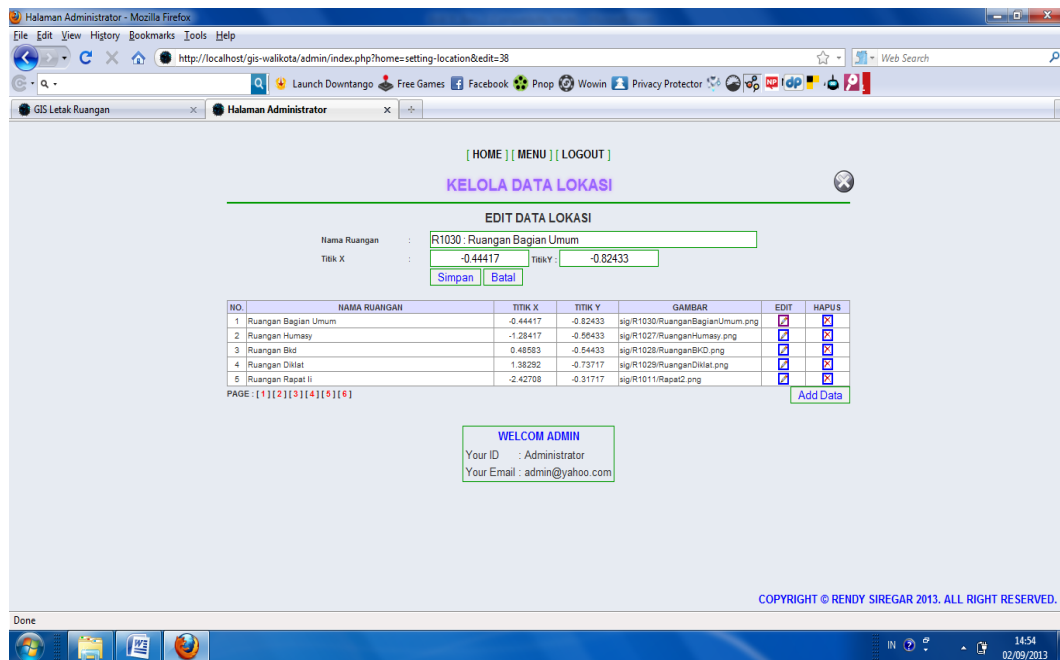
NO.	NAMA RUANGAN	LOKASI RUANGAN	DEPARTEMENT	PIMPINAN	EDIT	HAPUS
1	Ruangan Rapat III	Lantai IV	Ruangan Rapat	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Ruangan Staf Ahli	Lantai IV	Pemerintahan	Drs Kriswan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Ruangan P06	Lantai IV	Pemerintahan	Lahum, SH, MM	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Ruangan Hukum	Lantai III	Bidang Hukum	Sorika, SH	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Ruangan Ortala	Lantai III	Tatalaksana	Arman Sanusi Rambe, S. Soc.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

At the bottom of the page, there is a 'WELCOM ADMIN' message: 'Your ID : Administrator', 'Your Email : admin@yahoo.com'. The footer includes 'COPYRIGHT © RENDY SIREGAR 2013. ALL RIGHT RESERVED.' and a system tray showing the time as 14:53 on 02/09/2013.

Gambar IV.11. Tampilan Data Ruangan

### IV.1.XII. Tampilan Data Lokasi

Pada tampilan ini terdapat titik lokasi berupa titik X dan Y untuk menemukan letak ruangan yang ada di Kantor Walikota Medan. Dan pada Data Lokasi ini kita input ruangan nya lalu kita input titik X dan Y. Dengan Data Lokasi ini kita bisa mengetahui arah ruangan si pengunjung tuju dalam bentuk perlantai. Tampilan Data Lokasi dapat dilihat pada gambar IV.12.



**Gambar IV.12. Tampilan Data Lokasi**

## IV.2. Pembahasan

Dalam “Perancangan Sistem Informasi Penempatan Ruangan Dikantor Walikota Medan”, penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan dengan database *My SQL*. Sistem ini dirancang sesederhana mungkin untuk mempermudah *user* menggunakannya.

*Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Windows 7 Ultimate
2. PHP
3. My SQL
4. Map Info

*Hardware* yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:

1. Processor Dual Core
2. 2 GB Memory
3. 320 GB Hardisk

#### **IV.2.1. Konsep Pengujian Sistem**

Pada tahap implementasi dan pengujian terhadap perancangan sistem informasi penempatan ruangan di kantor walikota medan dirancang secara sederhana, agar user dapat dengan mudah menemukan lokasi letak ruangan yang ada di Kota Medan dan sebagai media pembelajaran bagi *user* yang ingin mengetahui dimana letak titik ruangan itu berada.

Pada Perancangan Sistem Informasi Penempatan Ruangan hanya mendukung pembuatan desain nya yaitu dengan import sebuah JPG sebagai pendukung di dalam menu utama. Setelah uji coba pada localhost/gis-walikota, kemudian akan menampilkan menu utama pada halaman website, dan program penempatan ruangan siap digunakan user.

#### **IV.3. Kelebihan Dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang**

Adapun yang menjadi kelebihan dari sistem yang akan dirancang yaitu :

1. *User* dapat menemukan lokasi letak ruangan dan informasi tentang ruangan yang di tuju si pengunjung di Kantor Walikota Medan dengan cepat, tepat, dan lengkap.
2. *User* dapat mengetahui informasi penempatan ruangan di Kantor Walikota Medan, dengan cara *Offline*.

3. Sistem ini juga dapat sebagai media pembelajaran untuk mengetahui letak titik ruangan.

Adapun kekurangan dari program yang penulis rancang ini antara lain :

1. Program ini membutuhkan letak titik X dan Y, karena untuk mengetahui letak ruangan di Kantor Walikota Medan.
2. Program ini hanya berjalan bila kita menjalankan localhost / phpMyAdmin.