

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Tampilan Hasil

IV.1.1. Tampilan Halaman Awal

Berikut ini adalah tampilan Halaman awal dalam Sistem Informasi Geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon Di Kota Medan Berbasis Web seperti pada gambar IV.1.



Gambar IV.1. Tampilan Halaman Awal

IV.1.3. Tampilan Halaman Berita Terkini

Berikut ini adalah tampilan halaman berita terkini dalam Sistem Informasi Geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon Di Kota Medan Berbasis Web seperti pada gambar IV.3.



Gambar IV.3. Tampilan Halaman Berita Terkini

IV.1.4. Tampilan Halaman *Contact Admin*

Berikut ini adalah tampilan halaman *Contact Admin* dalam Sistem Informasi Geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon Di Kota Medan Berbasis Web seperti pada gambar IV.4.



Gambar IV.4. Tampilan Halaman *Contact Admin*

IV.1.5. Tampilan Halaman *Login Admin*

Halaman *Login Admin* berfungsi untuk verifikasi pengguna yang akan menggunakan sistem. Adapun tampilan Halaman *Login* dapat dilihat pada gambar IV.5.



Gambar IV.5. Tampilan Halaman *Login Admin*

IV.1.6. Tampilan Halaman *Admin*

Halaman *Admin* ini digunakan sebagai tempat untuk menampung semua pilihan-pilihan yang terdapat didalam sistem yang dirancang seperti terlihat dilihat pada gambar IV.6.



Gambar IV.6. Tampilan Halaman Admin

IV.1.7. Tampilan Halaman Data Danamon

Halaman Data Danamon ini berfungsi untuk meng-*input*-kan data-data danamon baru melalui *field-field* yang telah tersusun. Adapun tampilan halaman data Danamon dapat dilihat pada gambar IV.7.

No	Kode	Nama Danamon	Alamat Danamon	Jenis Bank	No. Tele	Status
1	01	DANAMON MEDAN 2	Dependensi No. 01	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
2	02	DANAMON MEDAN 3	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
3	03	DANAMON MEDAN 4	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
4	04	DANAMON MEDAN 5	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
5	05	DANAMON MEDAN 6	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
6	06	DANAMON MEDAN 7	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
7	07	DANAMON MEDAN 8	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
8	08	DANAMON MEDAN 9	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
9	09	DANAMON MEDAN 10	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
10	10	DANAMON MEDAN 11	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]
11	11	DANAMON MEDAN 12	Perumahan No. 9 A-C	Kantor Cabang	061 - 400000	[Status]

Gambar IV.7. Tampilan Halaman Data Danamon

Setelah kita klik pada Tombol *Input* Danamon maka akan muncul *field-field* yang digunakan untuk meng-*input*-kan data-data danamon. Adapun tampilan halaman data Danamon dapat dilihat pada gambar IV.8.



Gambar IV.8. Tampilan Halaman *Input* Data Danamon

IV.1.8. Tampilan Halaman Data Lokasi Danamon

Halaman Data Lokasi Danamon ini berfungsi untuk meng-*input*-kan data-data lokasi Danamon baru melalui *field-field* yang telah tersusun. Adapun tampilan halaman data lokasi danamon dapat dilihat pada gambar IV.9.

No. Cabang	Nama Cabang	Alamat Cabang	Kode Cabang	No. Telp	Latitudo	Longitudo Medan
00	DANAMON MEDAN PERUSAHAAN	Jl. Jemurite No. 5 4-11, Medan	Kantor Cabang	811-418401	86.606036	3.200460
00	DANAMON MEDAN-DUGAT PASAR	Jl. Pasar Paksi No. P. 107, Medan	Kantor Cabang	811-418000	86.609005	3.215454
04	DANAMON MEDAN SARANGDIPURA	Jl. Karamasariyah No. 20A, Medan	Kantor Cabang	811-739140	86.761742	3.257606
08	DANAMON MEDAN-RANDU	Jl. Pangulu No. 817 7E, Medan	Kantor Cabang	811-697622	86.763881	3.243669
08	DANAMON ISKANDAR MUHAMMAD	Jl. Iskandar Muda No. 22B - 22E, Medan	Kantor Cabang	843-418000	86.787883	3.843687
07	DANAMON MEDAN-PIRTANAN	Jl. Hibang Liheme Medan-PIRTANAN No. 210, Medan	Kantor Cabang	811-457068	86.692789	3.218317
08	DANAMON BELAJAR-THAMRAN BEL	Jl. Thamrin No. 100 Medan	Kantor Cabang	841-336401	86.691434	3.286245
08	DANAMON ISKANDAR MUHAMMAD T	Jl. Iskandar Muda No. ISKANDAR MUHAMMAD T, Medan	Kantor Cabang	811-4614746	86.829462	3.213460

Gambar IV.9. Tampilan Halaman Data Lokasi Danamon

Setelah kita klik pada Tombol *Input* Lokasi Danamon maka akan muncul *field-field* yang digunakan untuk meng-*input*-kan data-data lokasi danamon. Adapun tampilan halaman data lokasi danamon dapat dilihat pada gambar IV.10.

Nama Cabang:
 Latitude (Poinis X):
 Longitude (Poinis Y):

Gambar IV.10. Tampilan Halaman *Input* Data Lokasi Danamon

IV.1.9. Tampilan Halaman Data Berita

Halaman Data Berita ini berfungsi untuk meng-*input*-kan data-data berita baru melalui *field-field* yang telah tersusun. Adapun tampilan halaman data berita dapat dilihat pada gambar IV.11.



Gambar IV.11. Tampilan Halaman Data Berita

Setelah kita klik pada Tombol *Input* Berita maka akan muncul *field-field* yang digunakan untuk meng-*input*-kan data-data berita. Adapun tampilan halaman data *input* berita dapat dilihat pada gambar IV.12.



Gambar IV.12. Tampilan Halaman *Input Data Berita*

IV.1.10. Tampilan Halaman *Data Administrator*

Halaman *Data Administrator* ini berfungsi untuk meng-*input*-kan data-data *administrator* baru melalui *field-field* yang telah tersusun. Adapun tampilan halaman data *administrator* dapat dilihat pada gambar IV.13.



Gambar IV.13. Tampilan Halaman *Data Administrator*

Setelah kita klik pada Tombol *Input Admin* maka akan muncul *field-field* yang digunakan untuk meng-*input*-kan data-data *Administrator*. Adapun tampilan halaman data *input Administrator* dapat dilihat pada gambar IV.14.



Gambar IV.14. Tampilan Halaman *Input Data Administrator*

IV.2. Pembahasan

Hasil yang didapat dari pembahasan permasalahan yang ada adalah terciptanya sebuah program sistem informasi geografis lokasi Kantor Cabang Bank Danamon berbasis web di kota Medan ini. Dimana aplikasi ini tercipta dengan baik dikarenakan penganalisaan sistem, perancangan program berdasarkan data atributal dengan data spasial yang didapat dari metode yang digunakan, pengumpulan data yang tepat sehingga apa yang dibutuhkan sistem dapat terpenuhi. Dalam perancangan sistem informasi geografis lokasi Kantor Cabang Bank Danamon berbasis web di kota Medan ini, penulis menggunakan bahasa

pemrograman *PHP* dan menggunakan *MySQL* sebagai databasenya. Perintah-perintah yang ada pada program yang penulis buat juga cukup mudah untuk dipahami karena pemakai hanya perlu mengklik tombol-tombol yang sudah tersedia sesuai kebutuhan.

Alasan di atas dapat menjadi tujuan untuk meningkatkan efektivitas pencarian dan bisa lebih memaksimalkan sumber daya yang terkait dengan sistem informasi geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon Di Kota Medan Berbasis Web ini.

IV.3. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Adapun ketentuan spesifikasi kebutuhan implementasi dalam pembuatan program ini menggunakan sistem terkomputerisasi *hardware* (perangkat keras), dan *software* (perangkat lunak), yaitu sebagai berikut :

- a. Perangkat Keras (Hardware).
 - Micro processor minimal Pentium 4.
 - Harddisk untuk tempat sistem beroperasi dan sebagai media penyimpanan data.
 - Memory minimal 64 MB.
 - Monitor super VGA.
 - Keyboard.
 - Mouse.
- b. Perangkat Lunak.
 - Adobe Dreamweaver CS3.
 - MS4W.

- XAMPP.
- MySQL.
- Internet Explorer atau Mozilla Fire Fox.

IV.3.1. Konsep Pengujian Sistem

Pada tahap ini menjelaskan mengenai bagaimana hasil evaluasi sistem yang dilakukan pada aplikasi perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon di kota Medan berbasis web. *Black-box testing* adalah metode pengujian dimana penilaian terhadap aplikasi bukan terletak pada spesifikasi logika / fungsi aplikasi tersebut, tapi *input* dan *output*. Dengan berbagai *input* yang di berikan akan di evaluasi apakah suatu sistem/aplikasi dapat memberikan *output* yang sesuai dengan harapan penguji.

Evaluasi sistem dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Evaluasi ditargetkan pada setiap proses yang memiliki aplikasi Perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Kantor Cabang Bank Danamon di kota Medan berbasis web.
2. Masing-masing memiliki minimal 1 *test case*.
3. Setiap *test case* memiliki 5 kolom, yaitu :
 - a. *Test case* : penomoran pada *test case* pada masing-masing proses.
 - b. *Field* : *field-field* yang menerima *input*, *field* tersebut mengacu pada *field* tabel di basis data.
 - c. *Input* : nilai yang diberikan kepada masing-masing *field*.
 - d. *Valid output* : hasil dari respon aplikasi / sistem yang diharapkan

penguji.

- e. *Output* : hasil yang diberikan aplikasi atau sistem.
- f. Status: Penilaian yang diberikan penguji. Apabila hasil keluaran / *output* sesuai dengan harapan penguji, maka pada kolom status akan diberikan nilai “Ok”. Jika tidak sesuai harapan penguji, maka akan diberikan nilai “Gagal”.

IV.4 Kelebihan dan Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Setiap sistem yang dibuat pasti akan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Dari kedua hal tersebutlah penulis dapat mengetahui bagaimana sistem tersebut dapat digunakan dengan baik atau tidak.

IV.4.1. Kelebihan Sistem Yang Dirancang

Adapun yang menjadi kelebihan dari sistem yang akan dirancang yaitu :

- a. Aplikasi ini dirancang berbasis *web* sehingga tidak perlu instalasi jika ingin menggunakannya.
- b. Aplikasi ini bisa digunakan lebih dari satu komputer (jaringan) karena dibangun berbasis *web*. Untuk tiap komputer, *client* cukup mengaksesnya menggunakan *browser*.
- c. Dengan adanya aplikasi ini masyarakat pada umumnya dapat terbantu dengan adanya kemudahan untuk menemukan lokasi Kantor Cabang Bank Danamon yang ada di kota Medan dengan mudah dan cepat.
- d. Program ini dirancang dengan sederhana dan mudah untuk digunakan.

IV.4.2. Kekurangan Sistem Yang Dirancang

Adapun kekurangan dari program yang penulis rancang ini antara lain :

- a. Tampilan aplikasi masih cukup sederhana.
- b. Aplikasi ini bergantung pada *browser* untuk menjalankannya.
- c. Belum lengkapnya panduan untuk menjalankan aplikasi.
- d. Walaupun sudah berbasis *Web* tetapi hanya sebatas *Local Area Network* (LAN) saja.
- e. Aplikasi yang dibangun hanya untuk lokasi Kantor Cabang Bank Danamon di Medan saja tidak untuk semua lokasi Kantor Cabang Bank Danamon di Indonesia.
- f. Belum adanya sistem keamanan yang baik dalam perancangan sistem ini.