

## **BAB III**

### **ANALISA DAN DESAIN SISTEM**

#### **III.1. Analisa Sistem Yang Berjalan**

Proses yang sedang berjalan dalam pencarian lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar masih bersifat manual. Bentuk manual yang dibuat oleh dinas terkait yaitu membuat daftar lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar. Banyaknya kendala yang terdapat pada penginformasian melalui daftar, mengakibatkan pencarian lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar membutuhkan waktu yang relatif lama.

Melihat kebutuhan akan informasi tentang lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar merupakan hal yang penting bagi setiap masyarakat yang ingin mengetahui letak Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar. Namun kesulitan umum yang sering dialami oleh pihak yang membutuhkan adalah tidak terdapat informasi yang cukup dan tidak mengenal letak Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar tersebut. Dalam aplikasi yang dibuat ini akan membantu pihak yang membutuhkan dalam mendapatkan informasi letak Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar yang ingin diketahui dengan menyajikan sebuah peta yang dapat berinteraksi dengan penggunanya sehingga dapat memberikan informasi yang lebih akurat

Dalam analisa yang sedang berjalan adanya pemeriksaan secara terperinci agar masalah dan keterbatasan sistem lama dapat diketahui dengan jelas. Maka dijelaskan bentuk input dari sistem yang sedang berjalan sebagai berikut :

**a. Lokas Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Pematang Siantar**

**PEMERINTAH KOTA PEMATANG SIANTAR**

**DAFTAR KANTOR LEMBAGA SWADAYA MASYARAKAT (LSM)**

**(Masukkan Data Infrastrukturnya)**

<b>No</b>	<b>Nama Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)</b>	<b>Alamat Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)</b>
1		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

**Tabel III.1 Tabel Lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)**

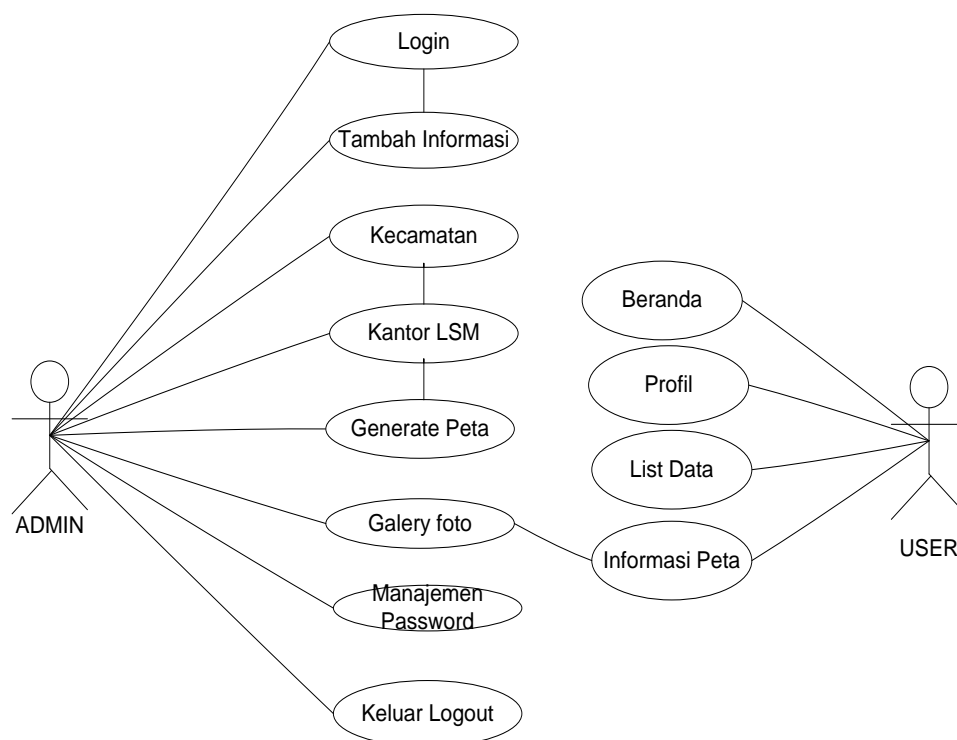
**Kota Pematang Siantar Sistem yang sedang berjalan**

## III.2. Diagram Alur Data dan Informasi

### III.2.1. *Unified Modeling Language (UML).*

*Use Case Diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menekankan apa yang dibuat sistem dan merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan system.

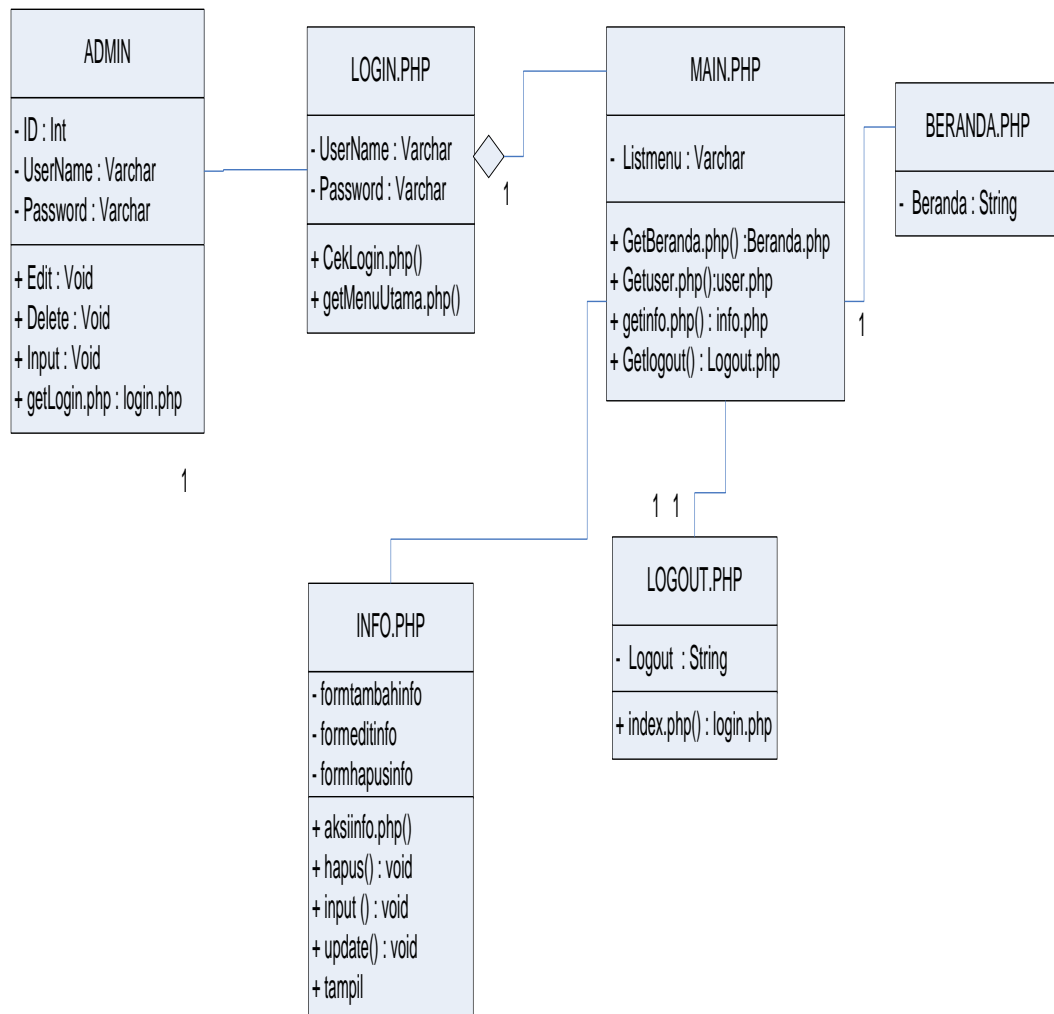
#### a. Use Case Diagram



**Gambar. III.9. User Case Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar**

#### b. Class diagram

*Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *objek* beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

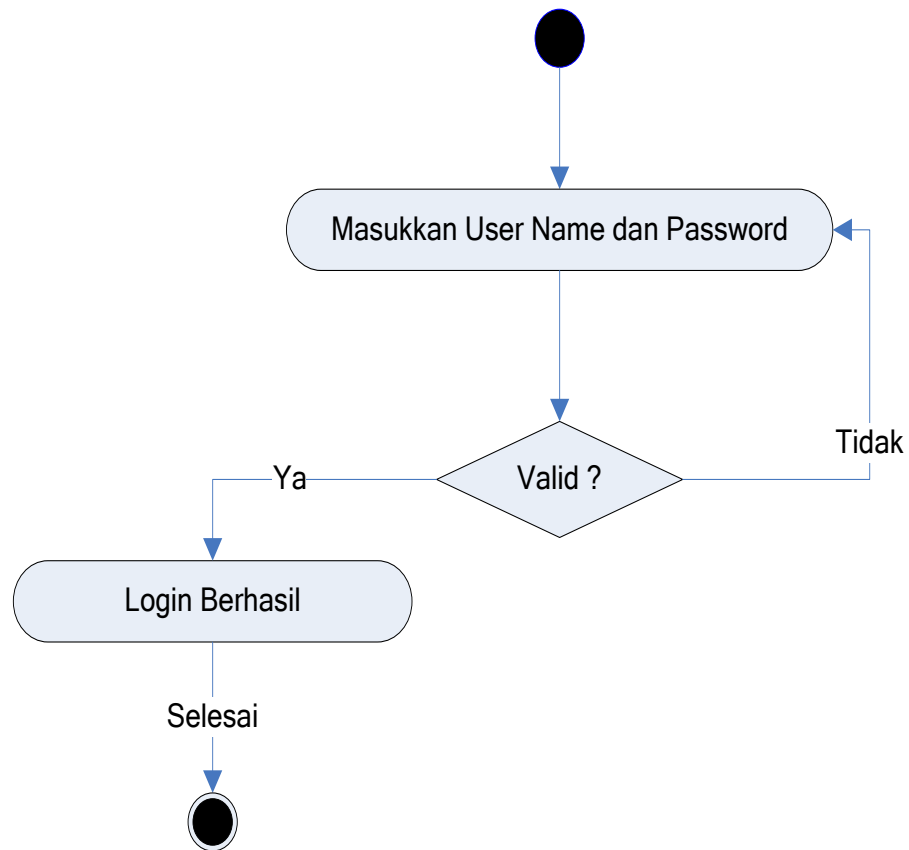


**Gambar III.10. Class diagram Admin**

### c. Activity Diagram

#### 1. Activity Diagram Data Login

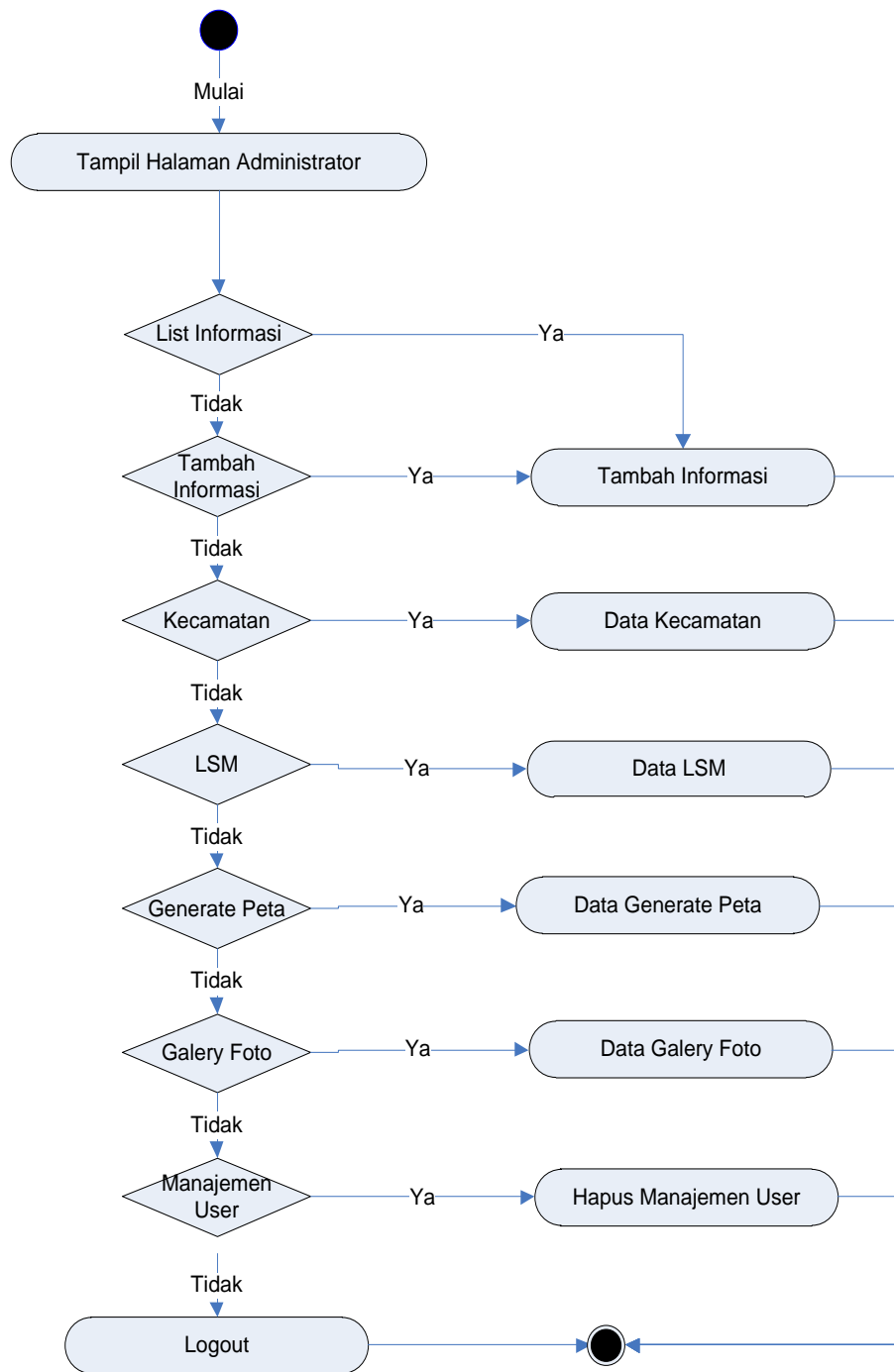
Adapun *Activity Diagram* form data login dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.1. Diagram Activity Login Administrator**

## 2. Activity Diagram Menu Administrator

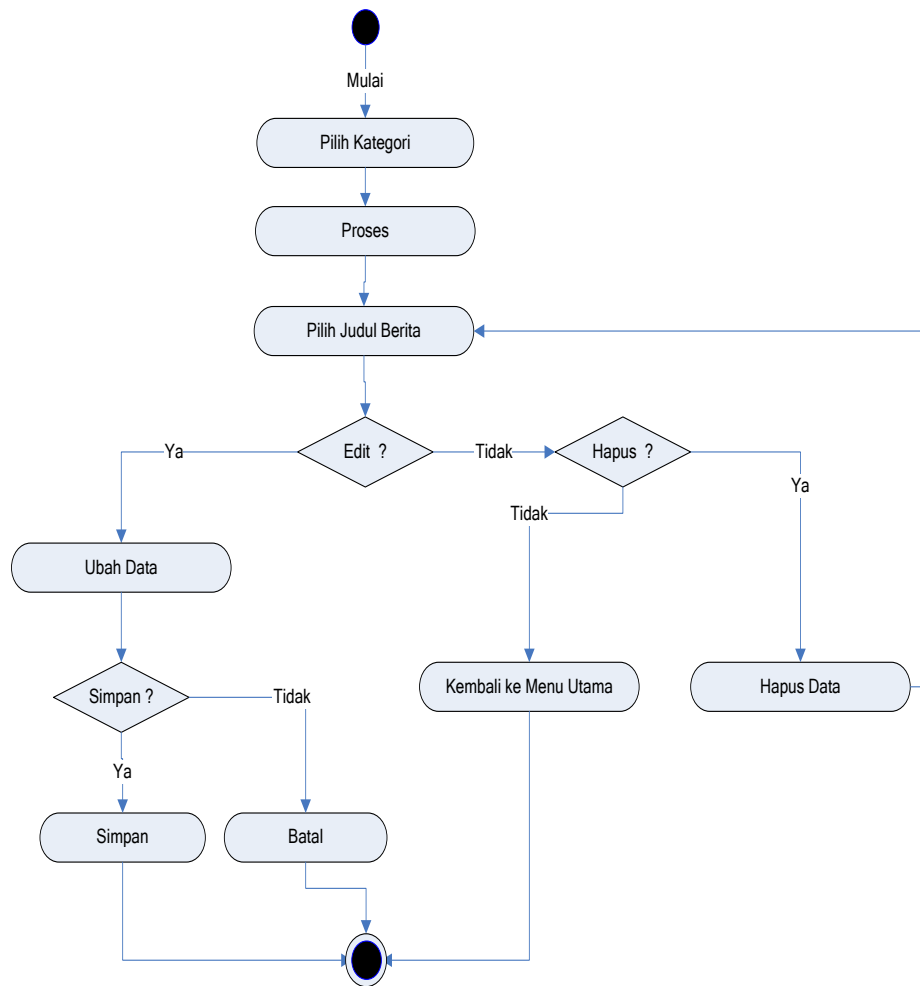
Adapun *Activity Diagram* Administrator dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.2. Diagram Activity Menu Administrator**

### 3. Activity Diagram List Informasi

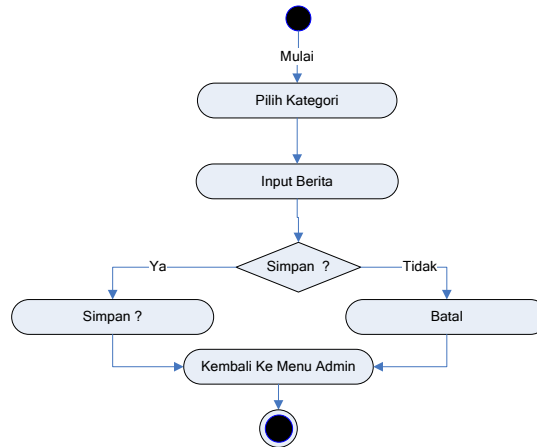
Adapun *Activity Diagram* Halaman List Informasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.3. Diagram Activity Halaman List Informasi**

#### 4. Activity Diagram Input/Tambah Informasi

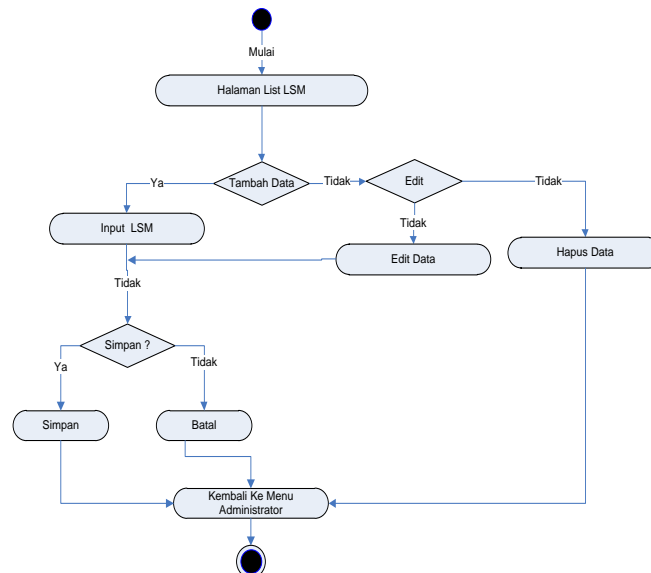
Adapun Activity Diagram Halaman Input/Tambah Informasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.4. Diagram Activity Halaman Input/Tambah Informasi**

### 5. Activity Diagram Data Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)

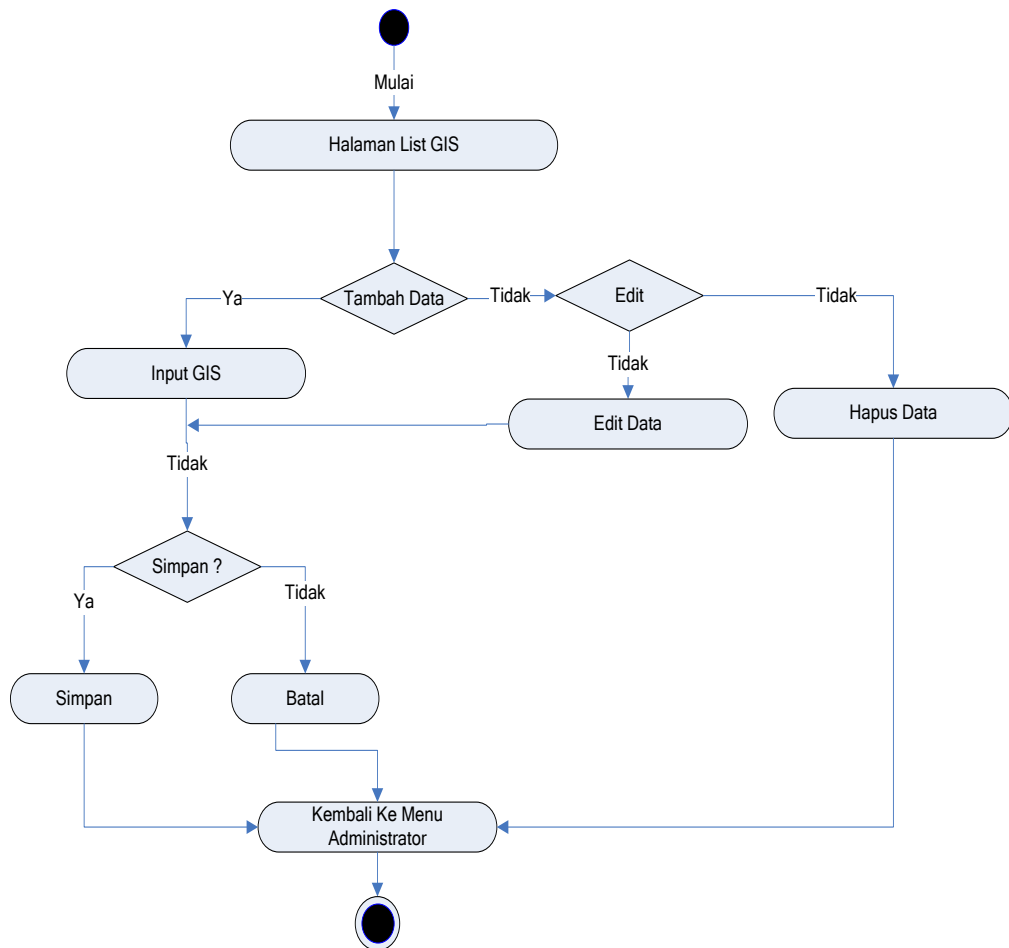
Adapun *Activity Diagram* Halaman Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.5. Diagram Activity Halaman Input Data Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)**

## 6. Activity Diagram Data GIS

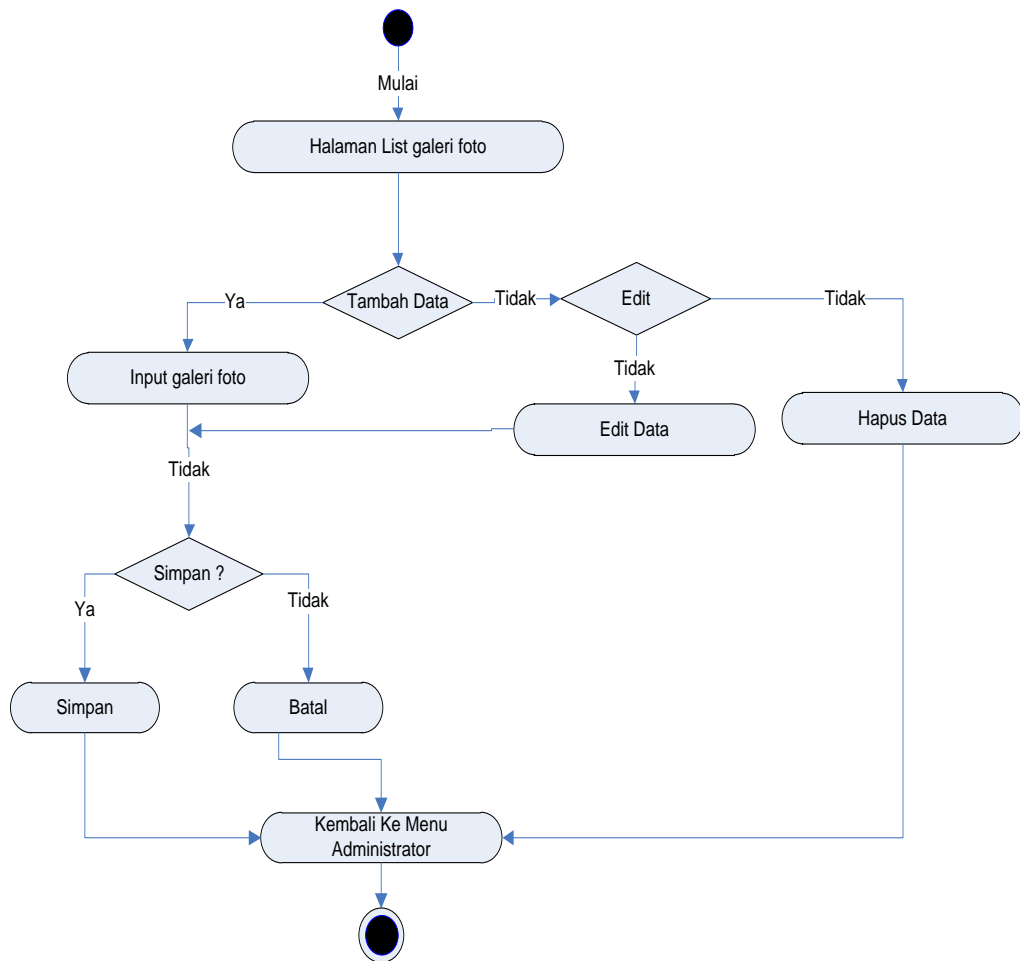
Adapun *Activity Diagram* Halaman GIS dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.6. Diagram Activity Halaman Input Data GIS**

## 7. Activity Diagram Data Galery Foto

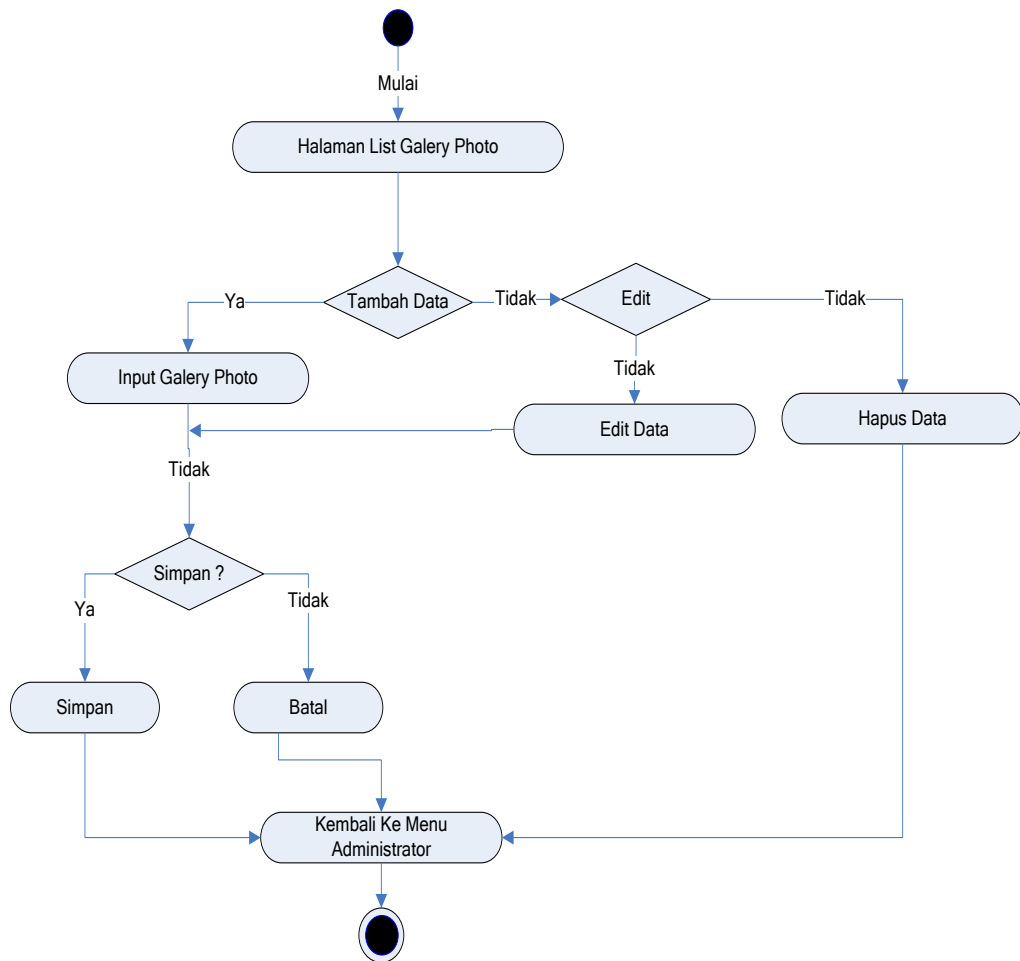
Adapun *Activity Diagram* halaman galery foto dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar III.7. Diagram Activity Halaman Input Data Galery Foto**

#### 8. Activity Diagram Data Manajemen User

Adapun *Activity Diagram* Halaman Manajemen User dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

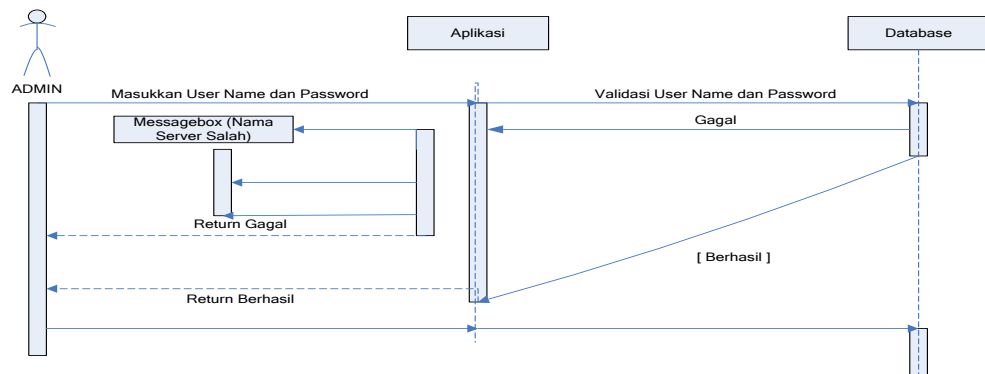


**Gambar III.8. Diagram Activity Halaman Input Data Manajemen User**

**d. Sequence diagram**

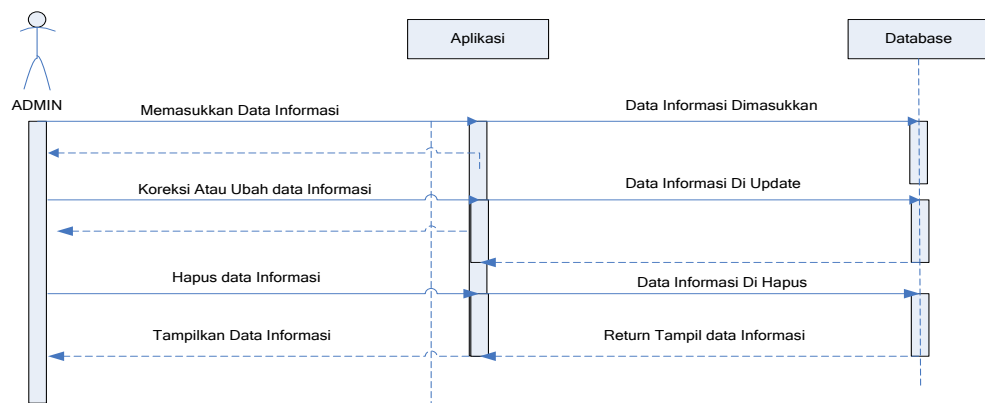
Sequence diagram adalah diagram yang merepresentasikan interaksi antar-objek. Bentuk *Sequence diagram* dari system yang dari system yang dibangun adalah sebagai berikut :

### 1. Sequence diagram Login Admin



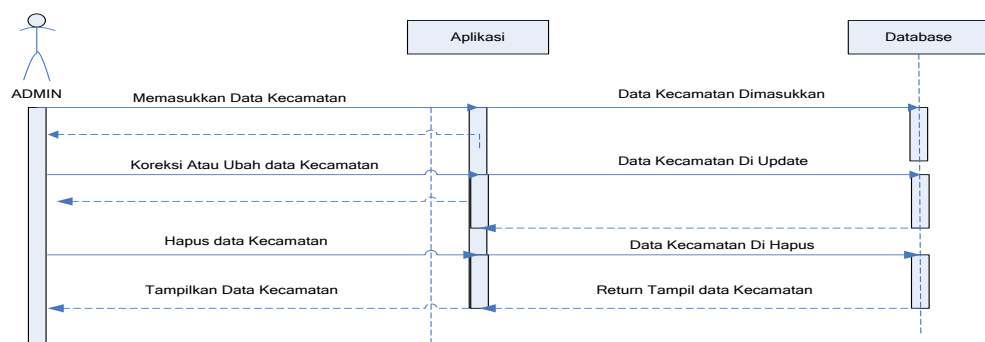
**Gambar III.11. Sequence Diagram Login Admin**

### 2. Sequence diagram Halaman Informasi



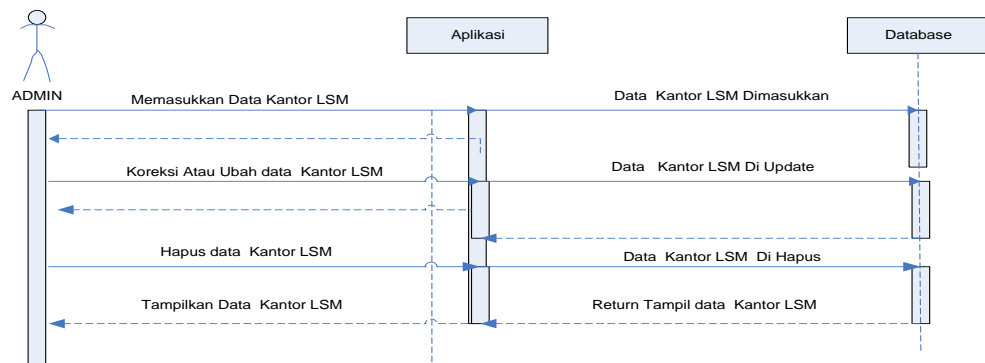
**Gambar III.12. Sequence Diagram Halaman Informasi**

### 3. Sequence diagram Kecamatan



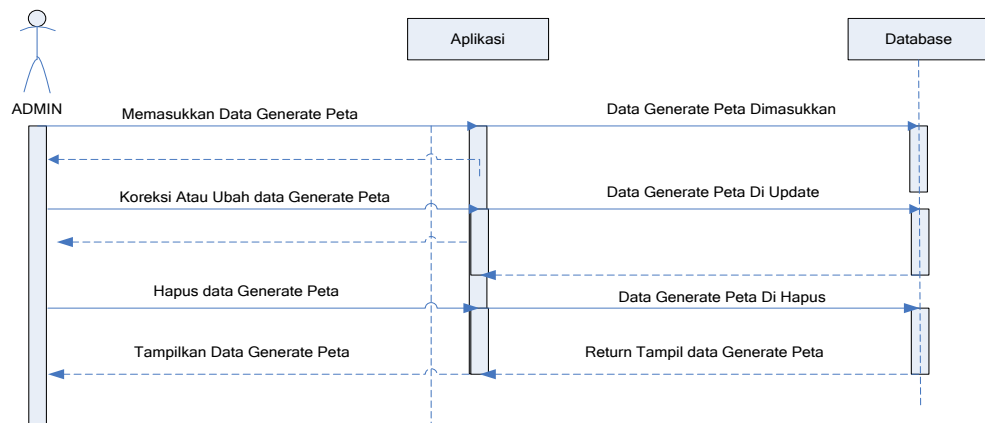
**Gambar III.13. Sequence Diagram Halaman Kecamatan**

#### 4. Sequence diagram Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)



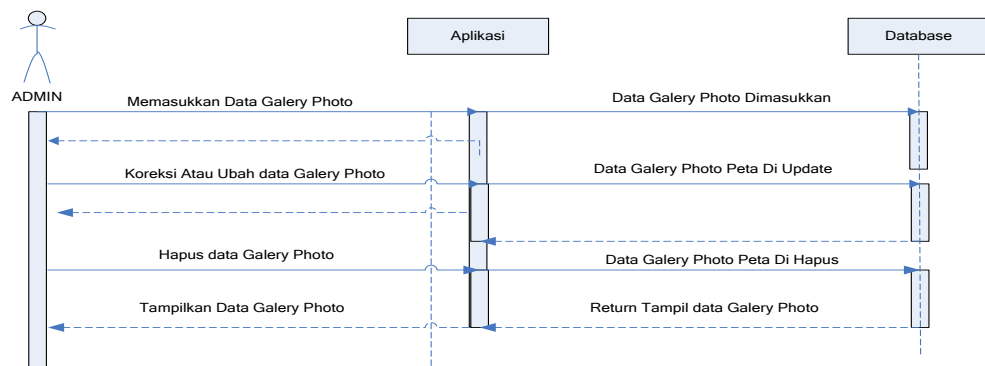
**Gambar III.14. Sequence 1**

#### 5. Sequence diagram Generate Peta



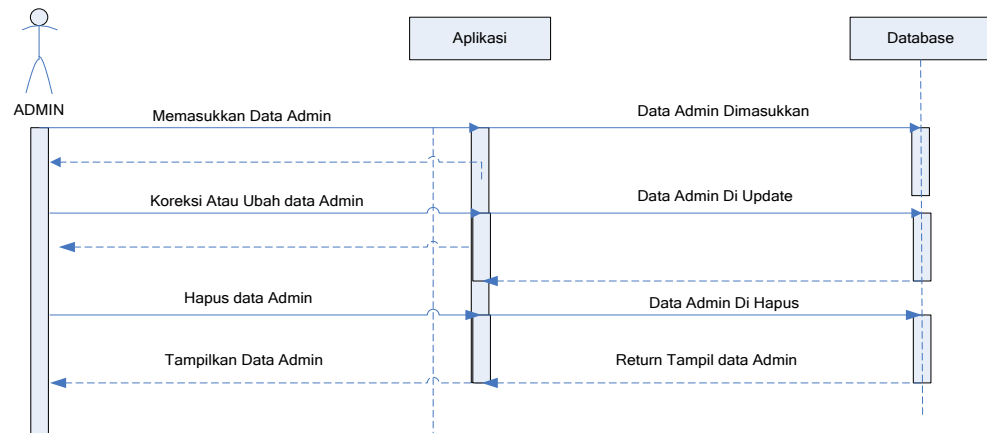
**Gambar III.15. Sequence Diagram Halaman Generate Peta**

#### 6. Sequence diagram Galery Photo



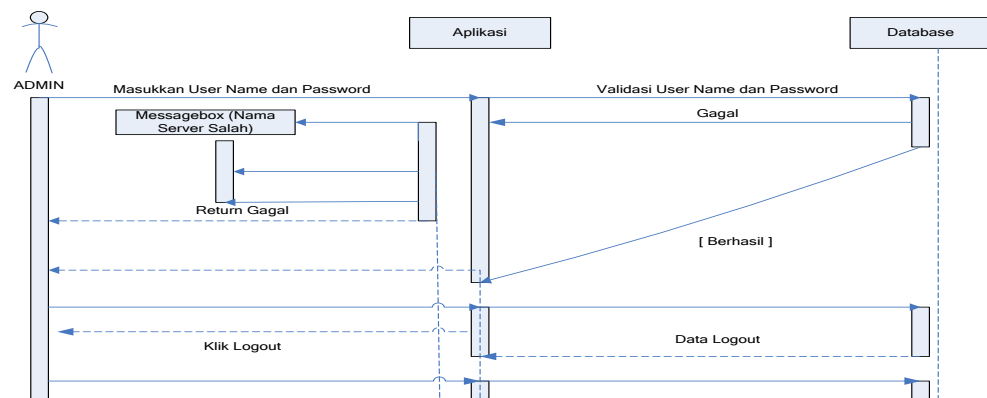
**Gambar III.16. Sequence Diagram Halaman Galery Photo**

### 7. Sequence diagram Manajemen Password



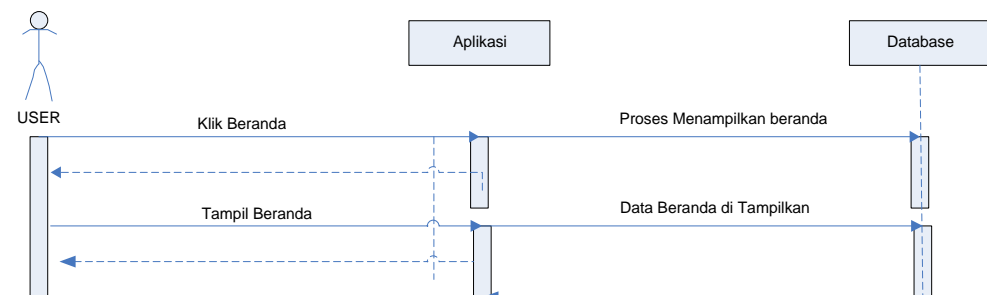
**Gambar III.17. Sequence Diagram Halaman Manajemen Password**

### 8. Sequence diagram Logout



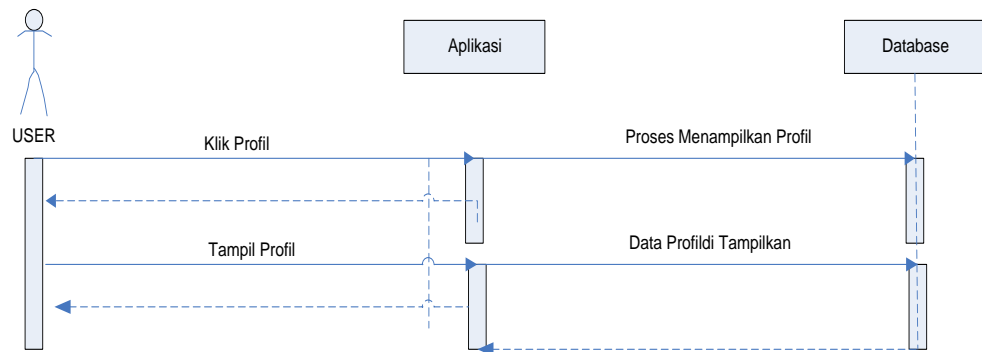
**Gambar III.18. Sequence Diagram Halaman Logout**

### 9. Sequence diagram Beranda



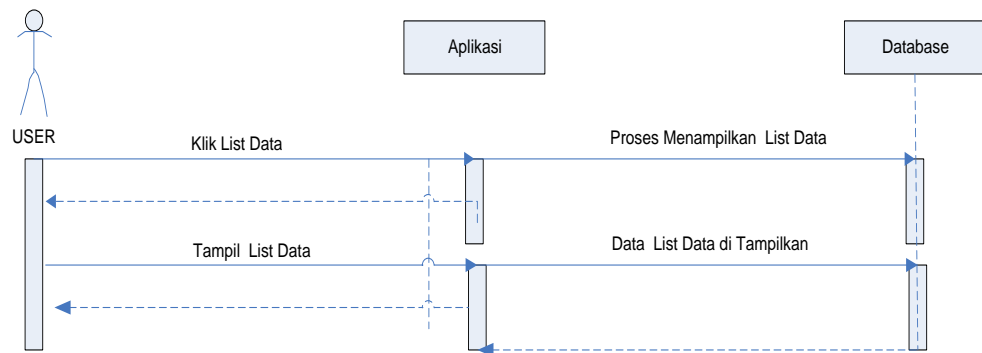
**Gambar III.19. Sequence Diagram Halaman Beranda**

### 10. Sequence diagram Profil



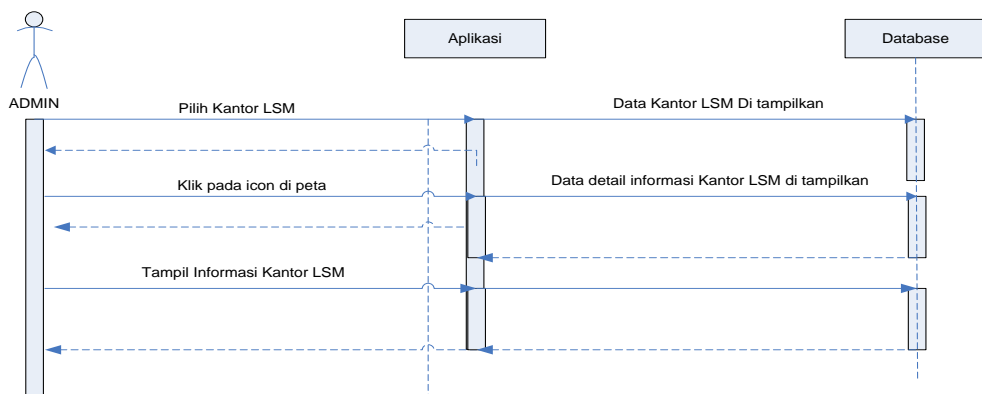
**Gambar III.20. Sequence Diagram Halaman Profil**

### 11. Sequence diagram List Data



**Gambar III.21. Sequence Diagram Halaman List Data**

### 12. Sequence diagram Informasi Peta



**Gambar III.22. Sequence Diagram Halaman Informasi Peta**













### III.3.2.2. Desain Input

#### 1. Perancangan Halaman Login Admin

Perancangan halaman login merupakan halaman untuk memasukkan user name dan password administrator. Bentuk halaman login admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER	
User Name :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Password :	<input style="width: 100%;" type="password"/>
<input style="width: 100px; margin: 0 auto;" type="button" value="LOGIN"/>	
<a href="#" style="color: blue; text-decoration: underline;">KEMBALI KE HALAMAN UTAMA</a>	

**Gambar III.29. Perancangan Halaman Login Admin**

#### 2. Perancangan Halaman Input Kecamatan

Perancangan halaman input kecamatan merupakan halaman untuk memasukkan data informasi tentang kecamatan. Bentuk halaman Input kecamatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS	
<b>TAMBAH DATA KECAMATAN</b>	
Kecamatan :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
<input style="width: 50px; margin-right: 10px;" type="button" value="Simpan"/> <input style="width: 50px;" type="button" value="Reset"/>	
<a href="#" style="color: blue; text-decoration: underline;">Kembali Ke List Data</a>	

**Gambar III.30. Perancangan Halaman Input Kecamatan**

### 3. Perancangan Halaman Input Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)

Perancangan halaman Input Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) merupakan halaman untuk memasukkan data informasi tentang Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) . Bentuk halaman Input Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS	
<b>TAMBAH DATA KANTOR LEMBAGA SWADAYA MASYAWRAKAT DI KOTA PEMATANG SIANTAR</b>	
No LSM :	<input type="text"/>
Nama LSM :	<input type="text"/>
Alamat :	<input type="text"/>
Nama Pimpinan :	<input type="text"/>
Telepon :	<input type="text"/>
Website :	<input type="text"/>
Kecamatan :	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="RESET"/>	
<a href="#">Kembali Ke List Data</a>	

**Gambar III.31. Perancangan Halaman Input Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)**

#### 4. Perancangan Halaman Input Berita


Perancangan halaman input berita merupakan halaman untuk memasukkan data berita dan informasi. Bentuk halaman menu input berita dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER	
<a href="#">Kembali Ke Home</a>	
TAMBAH DATA BERITA/ARTIKEL/INFORMASI	
JENIS BERITA :	<input type="text"/>
JUDUL BERITA :	<input type="text"/>
INFORMASI AWAL :	<input type="text"/>
DETAIL INFORMASI :	<input type="text"/>
SIMPAN	CANCEL

Gambar III.32. Perancangan Halaman Input Berita

## 5. Perancangan Halaman Input GIS

Perancangan halaman Input GIS merupakan halaman untuk memasukkan data informasi tentang letak posisi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar. Bentuk halaman Input GIS dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER	
	
Longitude :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Latitude :	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Nama Kantor Dinas :	<input style="width: 80%;" type="text"/> ▼
Keterangan :	<input style="width: 100%; height: 100%;" type="text"/>
<input style="width: 50%; height: 20px;" type="button" value="Simpan"/>	<input style="width: 50%; height: 20px;" type="button" value="Batal"/>
<a href="#">Kembali Ke List Data</a>	

**Gambar III.33. Perancangan Halaman Input GIS**

## 6. Perancangan Halaman Input Galery Foto

Perancangan halaman input galery foto merupakan halaman untuk memasukkan data informasi tentang galery foto. Bentuk halaman Input galery foto dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS	
<b>TAMBAH DATA GALERY FOTO</b>	
Nama LSM :	<input type="text"/>
Nama Gambar :	<input type="text"/>
Gambar :	<input type="text"/> <input type="button" value="BROWSER"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="RESET"/>	
<a href="#">Kembali Ke List Data</a>	

**Gambar III.36. Perancangan Halaman Input galery foto**

## 7. Perancangan Halaman Input Manajemen Password

Perancangan halaman input manajemen password merupakan halaman untuk memasukkan data informasi tentang admin. Bentuk halaman input manajemen password dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS	
<b>TAMBAH DATA ADMIN</b>	
User Name :	<input type="text"/>
Password :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Reset"/>
<a href="#">Kembali Ke List Data</a>	

**Gambar III.37. Perancangan Halaman Input Manajemen Password**

## 8. Perancangan Halaman List Kecamatan

Perancangan halaman list kecamatan merupakan halaman untuk menampilkan data informasi tentang kecamatan. Bentuk halaman list kecamatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS			
<u>TAMBAH DATA BARU</u>			
<u>Main Menu Administrator</u>			
DATA KECAMATAN			
PROSES	kodekecamatan	namakecamatan	
[UBAH][HAPUS]	1	XXXXXXXXXXXXXX	
[UBAH][HAPUS]	2	XXXXXXXXXXXXXX	
[UBAH][HAPUS]	3	XXXXXXXXXXXXXX	
[UBAH][HAPUS]	4	XXXXXXXXXXXXXX	
<u>Main Menu Administrator</u>			

**Gambar III.38. Perancangan Halaman List Kecamatan**

## 9. Perancangan Halaman List Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat

(LSM)

Perancangan halaman list Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) merupakan halaman untuk menampilkan data informasi tentang Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) . Bentuk halaman list Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS						
<u>TAMBAH DATA BARU</u>						
<u>Main Menu Administrator</u>						
DATA Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dikota Pematang Siantar						
PROSES	No. LSM	Nama LSM	Alamat LSM	Nama Pimpinan	Telepon	Nama kec
[UBAH] [HAPUS]	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
<u>Main Menu Administrator</u>						

**Gambar III.39. Perancangan Halaman List Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)**

### 10. Perancangan Halaman List Berita

Perancangan halaman list berita merupakan halaman untuk menampilkan data berita dan informasi. Bentuk halaman menu list berita dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER		
No.	Judul	Proses
1	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	[ <a href="#">Delete</a>   <a href="#">Edit</a> ]
2	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	[ <a href="#">Delete</a>   <a href="#">Edit</a> ]
3	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	[ <a href="#">Delete</a>   <a href="#">Edit</a> ]

**Gambar III.40. Perancangan Halaman List Berita**

### 11. Perancangan Halaman List GIS

Perancangan halaman list GIS merupakan halaman untuk menampilkan data informasi tentang letak posisi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)

di Kota Pematang Siantar. Bentuk halaman list GIS dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER										
<u>TAMBAH DATA BARU</u>										
<u>Main Menu Administrator</u>										
<b>DATA KOORDINAT KANTOR LSM</b>										
PROSES	kode	x	y	No LSM	Nama LSM	keterangan	Alamat	Kode Kec	Nama Kec	gambar
[UBAH] [HAPUS]	xx	xx	xx	xx	xx	xx	xx	Xx	xx	xx
<u>Main Menu Administrator</u>										

**Gambar III.41. Perancangan Halaman List GIS**

## 12. Perancangan Halaman List Gambar

Perancangan halaman list gambar merupakan halaman untuk menampilkan data informasi tentang gambar. Bentuk halaman list gambar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS				
<u>TAMBAH DATA BARU</u>				
<u>Main Menu Administrator</u>				
<b>DATA GALERY</b>				
PROSES	id_gallery	gambar	No LSM	keterangan
[UBAH][HAPUS]	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx

**Gambar III.42. Perancangan Halaman List gambar**

### 13. Perancangan Halaman List manajemen password

Perancangan halaman list manajemen password merupakan halaman untuk menampilkan data informasi tentang manajemen password. Bentuk halaman list manajemen password dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

HEADER ATAS			
<u>TAMBAH DATA BARU</u>			
<u>Main Menu Administrator</u>			
<b>DATA ADMIN</b>			
PROSES	user	password	
[UBAH][HAPUS]	Admin	Admin	

**Gambar III.43. Perancangan Halaman List Manajemen Password**

#### III.3.2.3. Desain Database

Desain database berguna untuk menyimpan data – data yang akan diinputkan oleh program aplikasi nantinya. Dalam perancangan database dibentuk satu File \*.MYD yang berguna untuk menyimpan tabel – tabel yang diperlukan sebagai basis penyimpanan suatu data. Untuk membangun sebuah manajemen database pengelolaan data produksi yang *efektif* dan *efisien* maka terlebih dahulu dibuat sebuah perancangan databasenya.

### III.3.2.3.1 Normalisasi

#### a. Unnormal

Tabel III.2. Unnormal

<b>Kecamatan</b>	<b>Nama Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)</b>	<b>Alamat</b>	<b>Keterangan</b>
Pematang Siantar Selayang	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -1	Jl. Jamin Ginting Padang Bulan	Korupsi
-	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -2	-	Bantuan
-	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -3	-	Korupsi
-	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -4	Jl. Layang	Korupsi

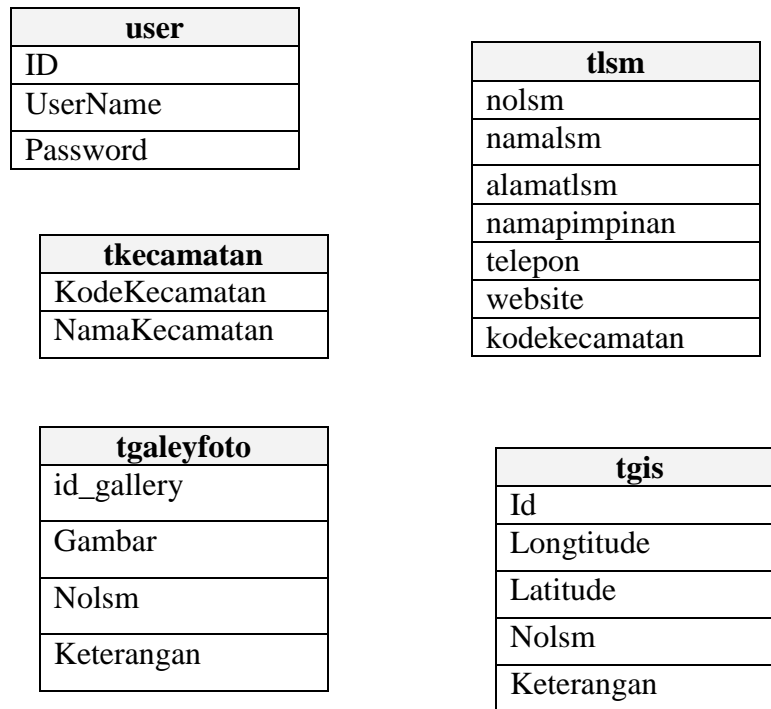
**b. Normal Pertama (1NF)**

**Tabel III.3. Normal Pertama**

<b>Kecamatan</b>	<b>Nama Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)</b>	<b>Alamat</b>	<b>Keterangan</b>
Pematang Siantar Selayang	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -1	Jl. Jamin Ginting Padang Bulan	Korupsi
Pematang Siantar Selayang	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -2	-	Bantuan
Pematang Siantar Selayang	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -3	-	Korupsi
Pematang Siantar Selayang	Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) -4	Jl. Layang	Korupsi

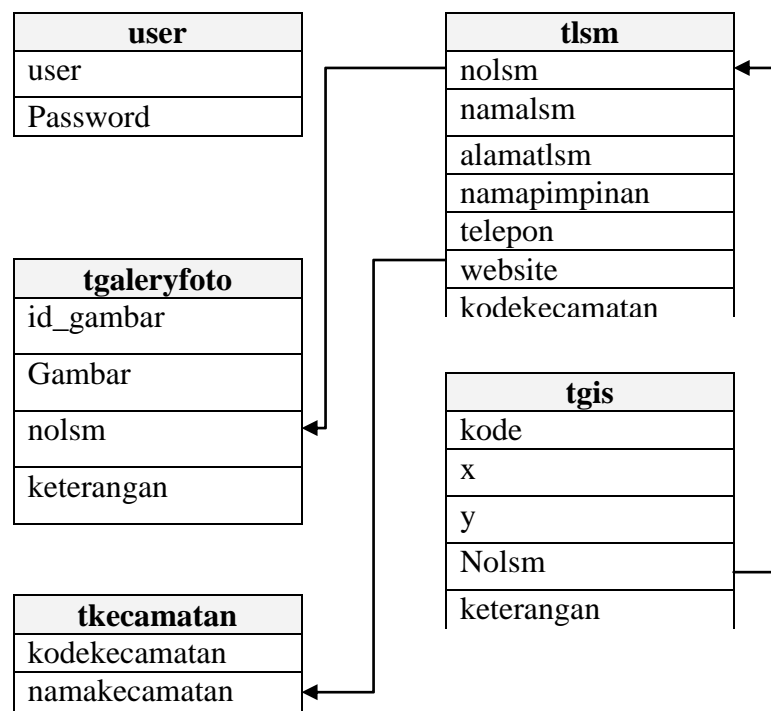
c. Normal Kedua (2NF)

Tabel III.4. Normal Kedua (2NF)



d. Normal Kedua (3NF)

Tabel III.5. Normal Kedua (3NF)



### III.3.2.3.2 Kamus Data

Kamus data merupakan suatu teknik untuk memodelkan data dalam sistem informasi. Maka bisa dikatakan bahwa kamus data merupakan tempat penyimpanan semua struktur data dan elemen data yang ada di sistem. Kamus data juga dikatakan sebagai catalog untuk mengetahui detail data, seperti sumber data, deskripsi, bentuk dan struktur data.

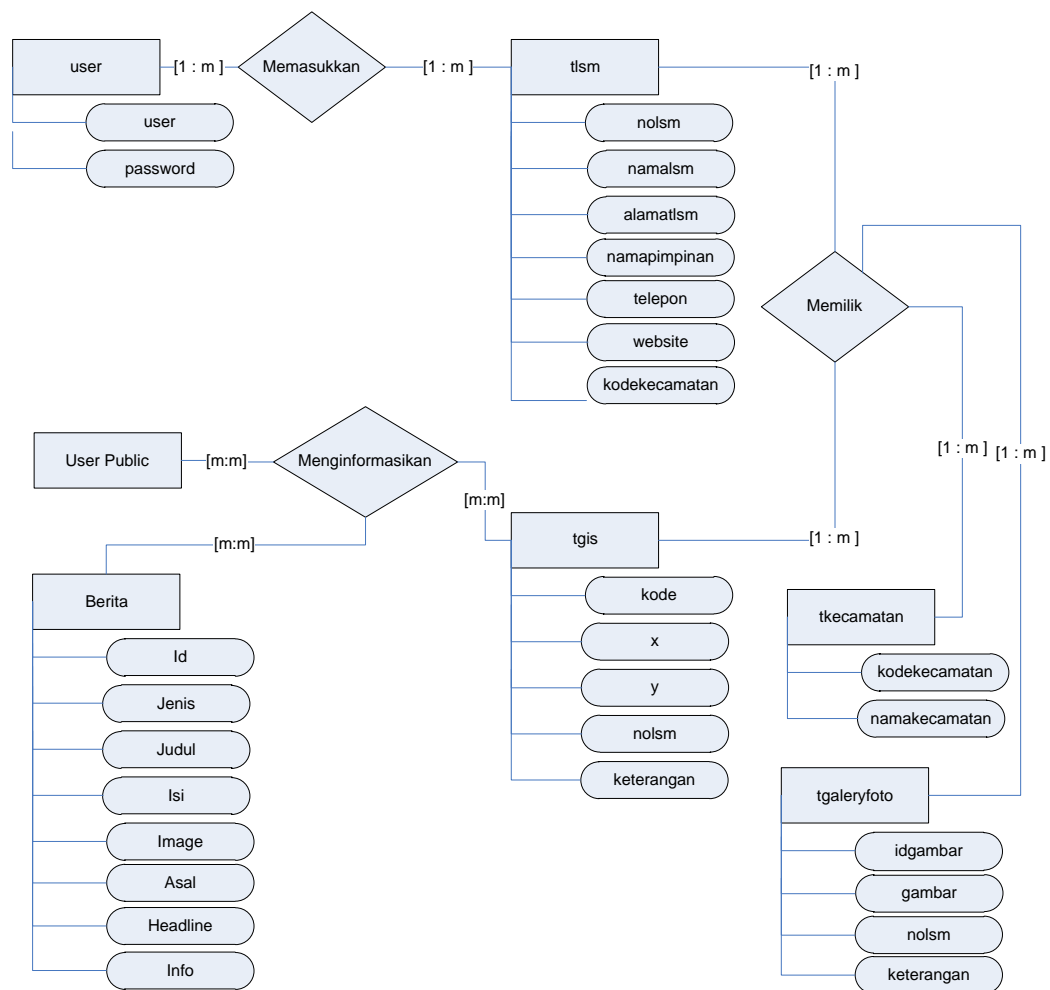
Pada tahap analisis kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis system dengan pemakai system tentang data yang mengalir di system, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem.

Kamus data sistem informasi geografis pencarian lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar yang digunakan adalah :

Tabel Admin	: [user + password ]
Tabel LSM	: [nolsm + namalsm + alamlsm + namapimpinan + telepon + website + kodekecamatan ]
Tabel Kecamatan	: [ KodeKecamatan + NamaKecamatan]
Tabel GIS	: [ kode + x + y + nolsm + keterangan]
Tabel Berita	: [ id + jenis + judul + isi + image + asal + headline + info]
Tabel Galery Foto	Idgambar + gambar + nolsm + Keterangan

### III.3.2.3.3 ERD

ERD dibawah ini merupakan diagram untuk menggambarkan hubungan antar entitas dari pengolahan sistem informasi geografis pencarian lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar. Bentuk ERD yang dirancang adalah sebagai berikut :



**Gambar III.44. ERD (Entity Relation Diagram) Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar**

### III.3.2.3.3 Desain Tabel

Dalam perancangan sistem informasi geografis pencarian lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar, record tersimpan dalam beberapa file dengan arsitektur data sebagai berikut :

#### 1. Tabel Data Admin

Tabel admin ini untuk menampung record data user name dan password administrator. Struktur Tabel Admin dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : user

Primary Key : Id

**Tabel III.6. user**

Field Name	Type Field	Width	Keterangan
User	Varchar	20	User Name
Password	Varchar	20	Password

#### 2. Tabel Infrastruktur

Tabel Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) ini untuk menampung record data informasi lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) di Kota Pematang Siantar. Struktur tabel Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : tism

Field Key : Nolsm

**Tabel III.7. tism**

<b>Field Name</b>	<b>Type Field</b>	<b>Width</b>	<b>Keterangan</b>
Nolsm	Varchar	4	Nolsm
Namalsm	Varchar	100	Namalsm
Alamatlsm	Text	0	Alamatlsm
namapimpinan	Varchar	50	Nama Pimpinan
Telepon	Varchar	50	Telepon
Website	Varchar	50	Website
kodekecamatan	Int	5	Kode kecamatan

### 3. Tabel Kecamatan

Tabel Kecamatan ini untuk menampung record data informasi kecamatan yang ada di Kota Pematang Siantar. Struktur Tabel Kecamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : tkecamatan

Field Key : kodekecamatan

**Tabel III.8. tkecamatan**

<b>Field Name</b>	<b>Type Field</b>	<b>Width</b>	<b>Keterangan</b>
kodekecamatan	Int	5	KodeKecamatan
namakecamatan	Varchar	30	NamaKecamatan

#### 4. Tabel GIS

Tabel GIS ini untuk menampung record data informasi lokasi Kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) , Berikut ditampilkan rancangan struktur data tersebut.

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : tgis

Field Key : Id

**Tabel III.9. tgis**

<b>Field Name</b>	<b>Type Field</b>	<b>Width</b>	<b>Keterangan</b>
Kode	Int	10	Kode
X	Int	11	Longitude
Y	Int	11	Latitude
Nolsm	Varchar	4	Nolsm
Keterangan	Text	0	Keterangan

#### 5. Tabel Berita

Tabel Berita ini untuk menampung record data informasi Berita, berikut ditampilkan rancangan struktur data tersebut.

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : berita

Field Key : Id

**Tabel III.10. Berita**

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Indexed</b>	<b>Description</b>
Id	Int	4	Yes	Id Berita
Jenis	Varchar	100	-	Jenis Berita
Judul	Text	0	-	Judul Berita
Isi	Longtext	0	-	Isi Berita
Image1	Longtext	0	-	Image Berita
Asal	Varchar	100	-	Asal Berita
Headline	Varchar	100	-	Headline Berita
Info	Text	0	-	Info Berita

#### 6. Tabel Gambar

Tabel tgaleryfoto ini untuk menampung record data informasi gallery foto, berikut ditampilkan rancangan struktur data tersebut.

Nama Database : db\_lsm

Nama Tabel : tgaleryfoto

Field Key : Id

**Tabel III.11. tgaleryfoto**

<b>Field Name</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Indexed</b>	<b>Description</b>
Idgambar	Int	5	Yes	Id gambar
File	Varchar	100	-	file
nolsm)	Varchar	30	-	nolsm
Keterangan	text	0	-	Keterangan

