

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

III.1. Analisis Sistem

Analisa sistem pada yang berjalan bertujuan untuk mengidentifikasi serta melakukan evaluasi terhadap sistem geografis tata letak les bahasa inggris dan komputer yang berada di kota Medan, analisis dilakukan agar dapat menemukan masalah-masalah dalam pengolahan sistem geografis yang menjadi kendala bagi masyarakat dalam pencarian lokasi les bahasa inggris dan komputer khususnya di Kota Medan. Adapun analisis sistem ini meliputi *input*, proses dan *output* yang dijabarkan sebagai berikut :

III.1.1. Analisis *Input*

Analisis sistem *input* yang sedang berjalan pada sistem pencarian lokasi les bahasa inggris dan komputer yang lama adalah dengan mencari dan mengunjungi tempat les bahasa inggris dan komputer yang diinginkan untuk mendapatkan informasi, seperti terlihat pada gambar III.1 sebagai berikut :



Gambar III.1. Lokasi Les Bahasa Inggris dan Komputer

III.1.2. Analisis *Process*

Proses yang terjadi pada sistem yang dijelaskan pada langkah-langkah:

1. Masyarakat melihat iklan atau mendapatkan informasi mengenai lokasi tempat les bahasa inggris dan komputer.
2. Kemudian masyarakat melakukan kunjungan ke lokasi les bahasa inggris bahasa inggris dan komputer untuk mendapatkan informasi lebih lengkap mengenai fasilitas dan dana untuk melakukan registrasi atau pendaftaran.

III.1.3. Analisis *Output*

Analisa *Output* yang dihasilkan dari sistem adalah informasi-informasi mengenai fasilitas dan dana yang diperlukan untuk melakukan registrasi atau pendaftaran les bahasa inggris dan komputer, informasi dapat dilihat pada gambar III.2 berikut :



Gambar III.2. Contoh Brosur Les Bahasa Inggris dan Komputer

III.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan memiliki beberapa kelemahan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Penyebaran informasi lokasi kursus bahasa Inggris dan komputer saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu menggunakan selebaran yang sudah kurang sesuai dengan era globalisasi.
2. Belum adanya sistem yang dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi lokasi kursus bahasa Inggris dan komputer di kota Medan.
3. Kurangnya bahan pertimbangan yang dimiliki masyarakat dalam menentukan tempat kursus bahasa Inggris dan komputer yang disebabkan oleh minimnya informasi yang dapat digunakan untuk mendukung keputusan.

Sistem yang sedang berjalan memiliki beberapa kelebihan yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Informasi yang diperoleh oleh masyarakat lebih akurat mengenai detail fasilitas dari suatu kursus.
2. Semua masyarakat dapat menggunakan sistem yang sedang berjalan dikarenakan sistem masih menggunakan sistem penyebaran melalui media iklan ataupun brosur.
3. Pengiklanan lokasi kursus lebih *focus* terhadap satu lokasi saja sehingga menguntungkan bagi pemilik kursus karena terjadi kurangnya pertimbangan masyarakat terhadap tempat kursus lainnya.

III.3. Desain Sistem

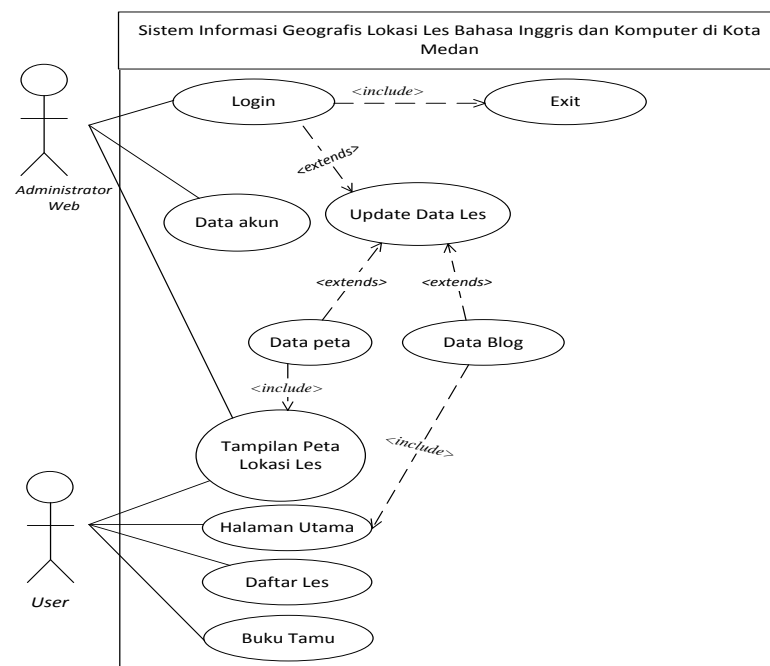
Desain sistem pada penelitian ini dibagi menjadi dua desain, yaitu desain sistem secara global untuk penggambaran model sistem secara garis besar dan desain sistem secara detail untuk membantu dalam pembuatan sistem.

III.3.1. Desain Sistem Secara Global

Desain sistem secara global menggunakan bahasa pemodelan UML yang terdiri dari *Usecase Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

III.3.1.1. Usecase Diagram

Secara garis besar, bisnis proses sistem yang akan dirancang digambarkan dengan *usecase diagram* yang terdapat pada Gambar III.3 :



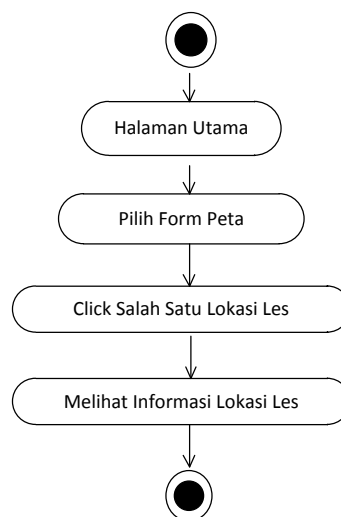
Gambar III.3. Use Case Diagram Sistem Informasi Geografis Les

III.3.1.2. Activity Diagram

Bisnis proses yang telah digambarkan pada *use case diagram* di atas dijabarkan dengan *activity diagram* :

1. Activity Diagram Melihat Peta

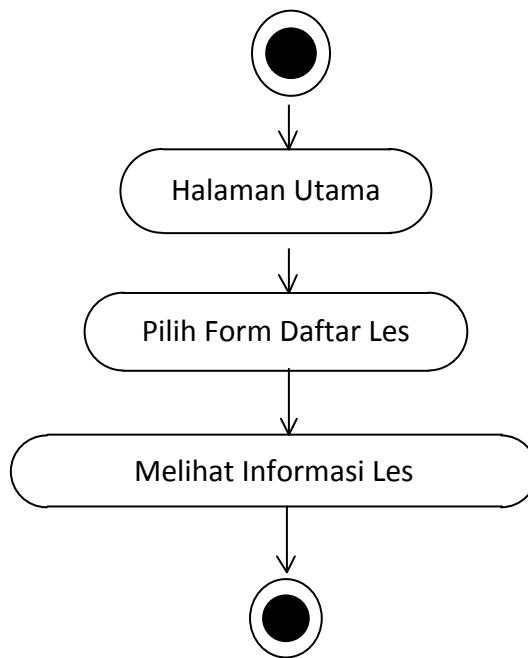
Aktivitas yang dilakukan dalam melihat peta lokasi les bahasa inggris dan komputer di kota medan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state*, melihat panel peta kemudian menekan tombol atau *link* yang ada pada peta dan yang terakhir melihat informasi yang di sajikan dalam peta yang ditunjukkan pada gambar III.4 :



Gambar III.4. Activity Diagram Melihat Peta

2. Activity Diagram Melihat Daftar Les

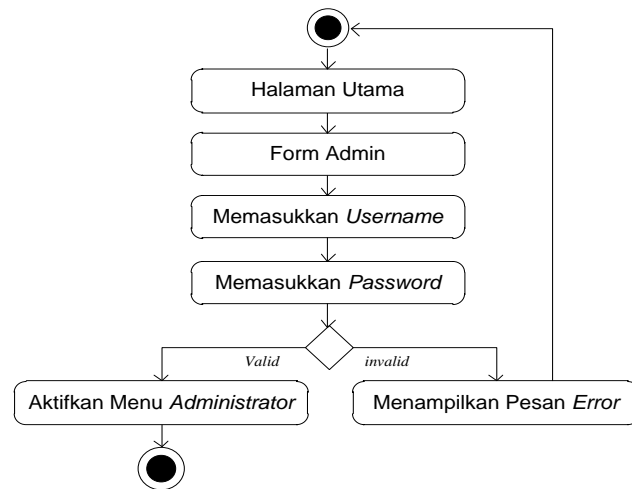
Aktivitas yang dilakukan dalam melihat daftar les bahasa inggris yang di sajikan dalam peta yang ditunjukkan pada gambar III.5 :



Gambar III.5. Activity Diagram Melihat Peta

3. Activity Diagram Login Administrator Website

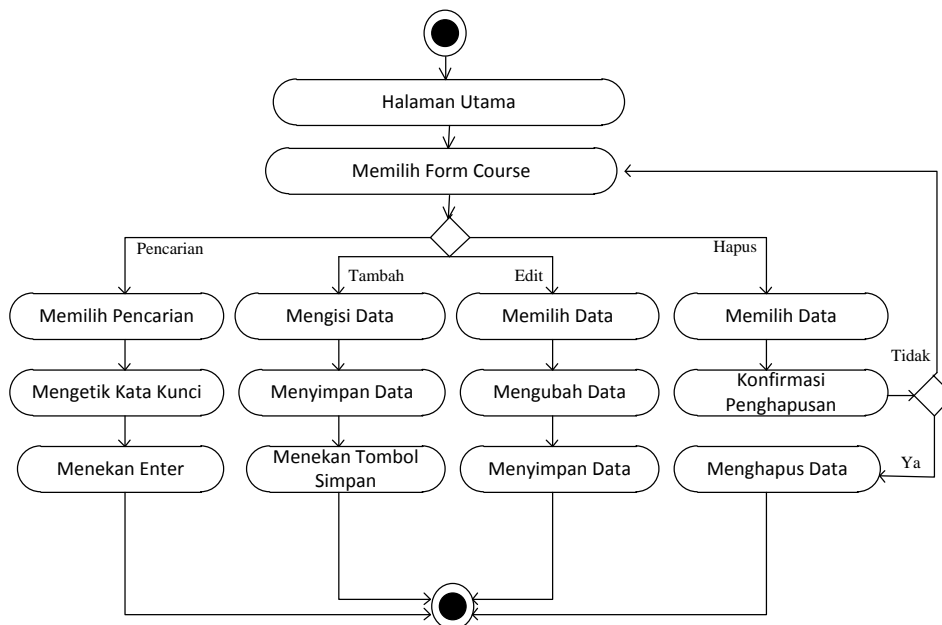
Aktivitas login yang dilakukan oleh admin dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state*, dimulai dari memasukkan *username*, memasukkan *password*, jika Akun *valid* maka sistem akan mengaktifkan menu *administrator*, sedangkan jika tidak *valid*, maka tampilkan pesan kesalahan yang ditunjukkan pada gambar III.6 :



Gambar III.6. Activity Diagram Login Admin

4. Activity Diagram Mengolah Data Les

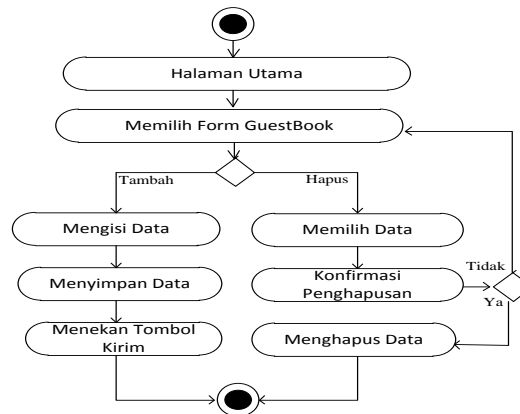
Aktivitas proses mengolah daftar Les diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.7 :



Gambar III.7. Activity Diagram Mengolah Data Les

5. Activity Diagram Mengolah Data Buku Tamu

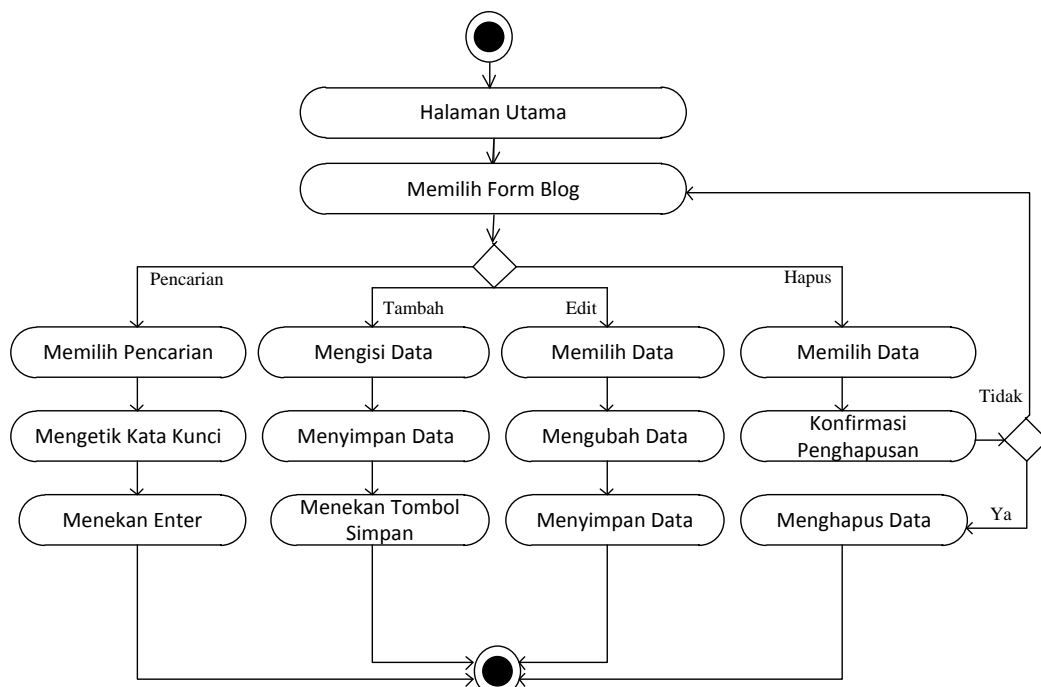
Aktivitas proses mengolah data buku tamu diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.8 :



Gambar III.8. Activity Diagram Mengolah Data Buku Tamu

6. Activity Diagram Mengolah Data Blog

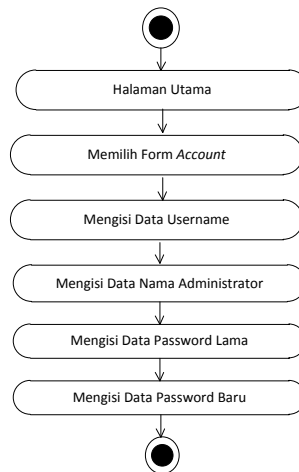
Aktivitas proses mengolah data blog diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.9:



Gambar III.9. Activity Diagram Mengolah Data Blog

7. *Activity Diagram Mengolah Data Akun Administrator*

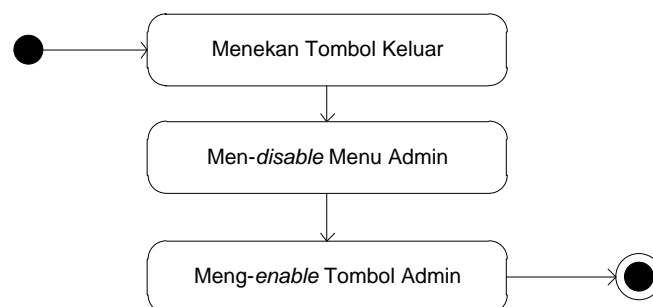
Aktivitas proses mengolah data akun *administrator* diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.10 :



Gambar III.10. *Activity Diagram Mengolah Data Akun Administrator*

8. *Activity Diagram Keluar*

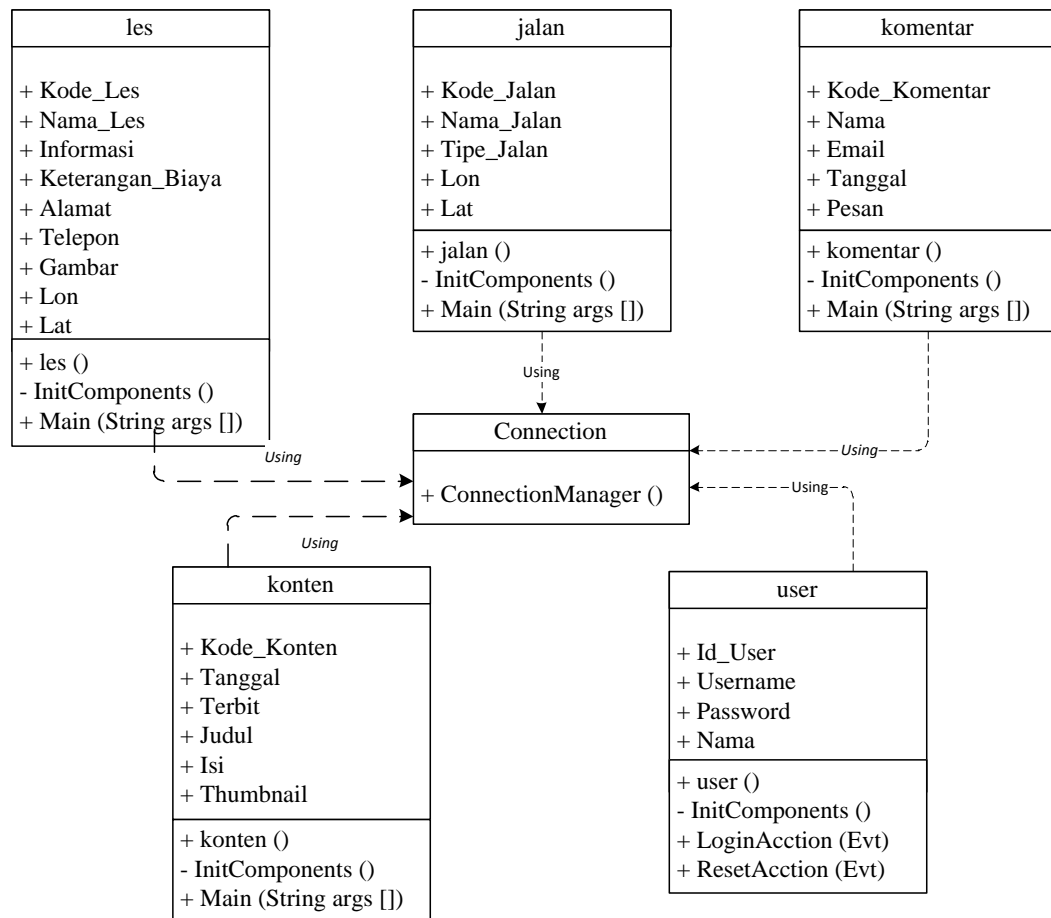
Aktivitas proses keluar diterangkan dalam langkah-langkah *state* yang ditunjukkan pada gambar III.11 :



Gambar III.11. *Activity Diagram Keluar*

III.3.1.3. *Class Diagram*

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar III.12 :



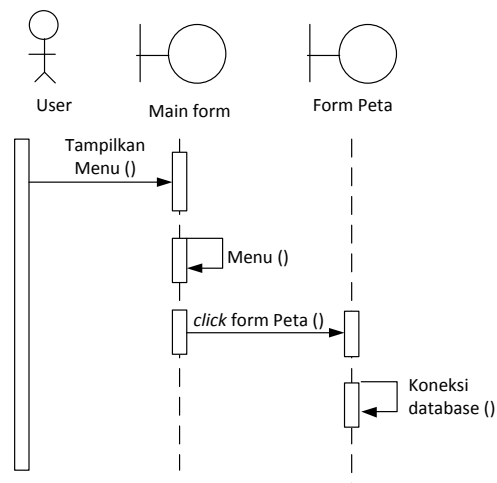
Gambar III.12 Class Diagram Sistem

III.3.1.4. Sequence Diagram

Rangkaian kegiatan pada setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *sequence* diagram berikut:

1. Sequence Diagram pada *Form* Peta

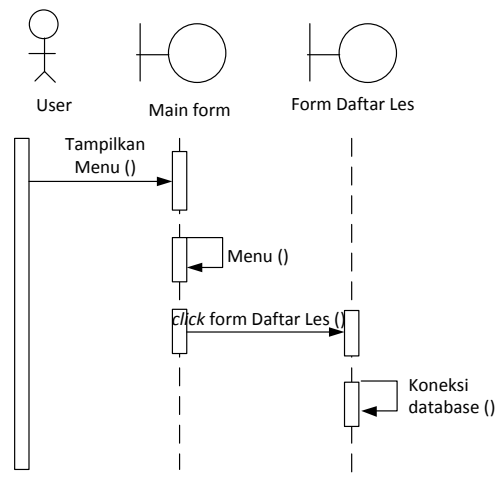
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* peta dapat dilihat pada gambar III.13 :



Gambar III.13. Sequence Diagram Form Peta

2. Sequence Diagram pada Form Daftar Les

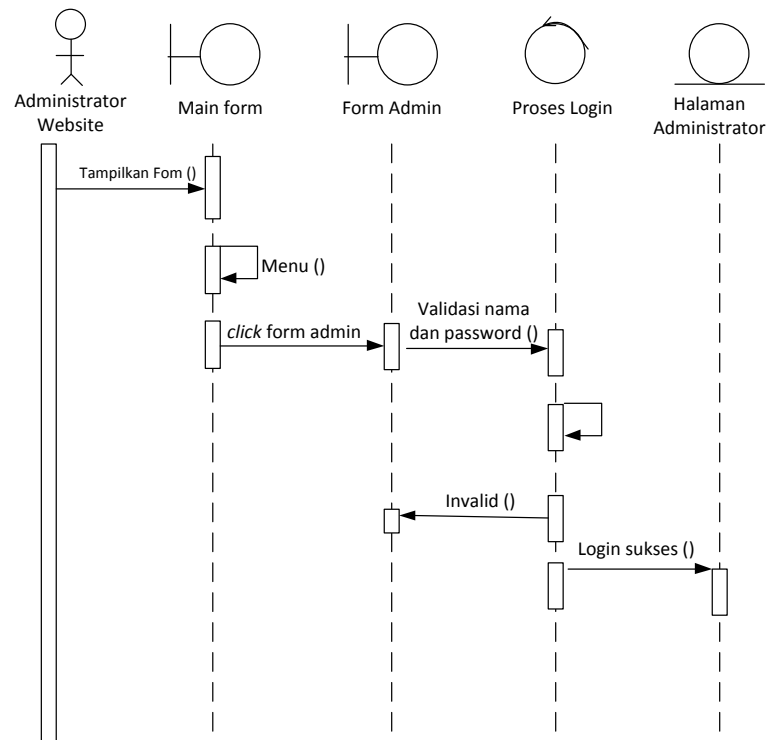
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* peta dapat dilihat pada gambar III.14 :



Gambar III.14. Sequence Diagram Form Daftar Les

3. Sequence Diagram pada Form Login

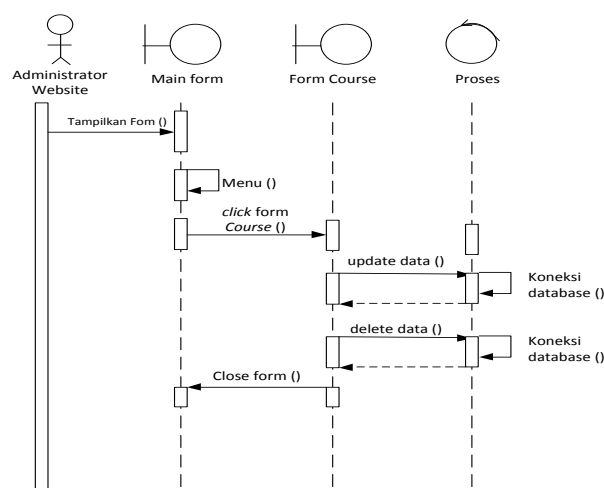
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* login dapat dilihat pada gambar III.15 :



Gambar III.15. Sequence Diagram Form Login

4. Sequence Diagram pada Form Data Les

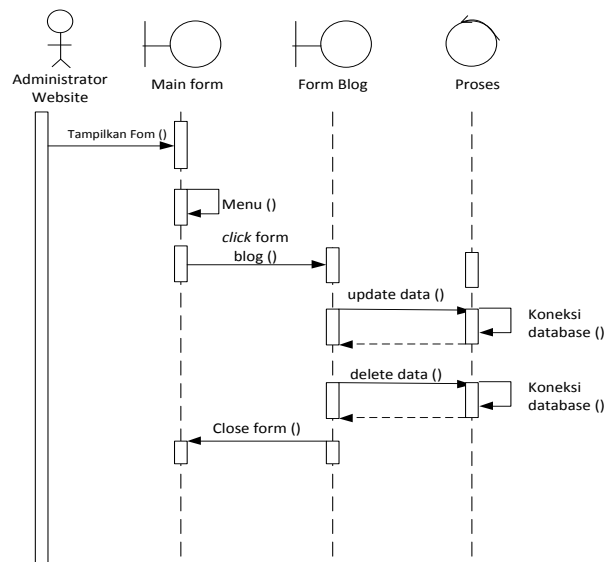
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* data les dapat dilihat pada gambar III.16 :



Gambar III.16. Sequence Diagram Form Les

5. Sequence Diagram pada Form Data Blog

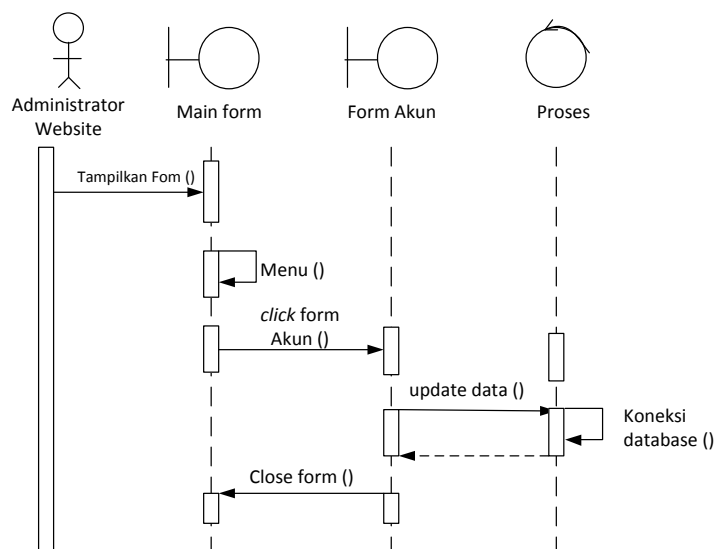
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada form Data Blog dapat dilihat pada gambar III.16 :



Gambar III.16. Sequence Diagram Form Data Blog

6. Sequence Diagram pada Form Akun Administrator

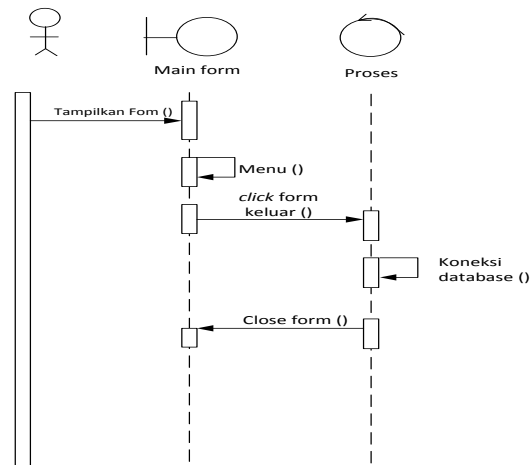
Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada form Pengaturan Akun dapat dilihat pada gambar III.17 :



Gambar III.17. Sequence Diagram Form Akun Administrator

7. *Sequence Diagram* pada Saat *Logout* Ditekan

Serangkaian kegiatan saat terjadi *event* pada *form* proses *logout* dapat dilihat pada gambar III.18 :



Gambar III.18. *Sequence Diagram Form Proses Logout*

III.3.2. Desain Sistem Secara Detail

Tahap perancangan berikutnya yaitu desain sistem secara detail yang meliputi desain *output* sistem, desain *input* sistem, dan desain *database*.

III.3.2.1. Desain *Output User*

1. Desain Form Peta

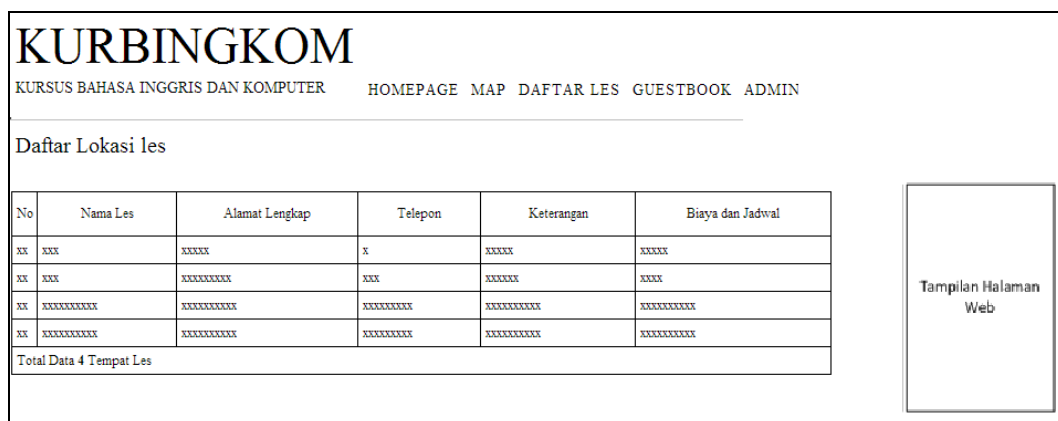
Berikut ini adalah rancangan tampilan desain peta yang akan dihasilkan oleh sistem :



Gambar III.19. Desain Tampilan Peta

2. Desain Form Daftar Les

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain daftar les yang akan dihasilkan oleh sistem :



Gambar III.20. Desain Tampilan Daftar Les

3. Desain Form Buku Tamu

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain buku tamu yang akan dihasilkan oleh sistem :

KURBINGKOM	
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK ADMIN	
<p>OVA OEY</p> <p>Semoga ini komentar bisa terkirim dan tersimpan di dalam database. Ini adalah komentar percobaan Sekitar 2 bulan yang lalu</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Tampilan Halaman Web</div>
<p>PERCOBAAN</p> <p>Ini adalah komentar percobaan. Semoga ini komentar bisa terkirim dan tersimpan di dalam database. Sekitar 2 bulan yang lalu</p>	

Gambar III.21 Desain Tampilan Buku Tamu

III.3.2.2. Desain *Output* Admin

1. Desain Form Peta

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain peta yang akan dihasilkan oleh sistem :

KURBINGKOM	
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT	
<p>Peta Lokasi Les/Kursus Bahasa Inggris dan Komputer di Kota Medan</p> <p>Klik salah satu nama lokasi yang tertera pada menu di sebelah kiri, kemudian klik marka peta untuk melihat informasi lokasi yang tersedia.</p>	
<p> <input type="text" value="xxxxxxx"/> <input type="button" value="CARI LES"/> </p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Tampilan Halaman Web</div>
<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; min-height: 100px;"> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">-</p>  </div>	

Gambar III.22 Desain Tampilan Peta

2. Desain Form Daftar Les

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain daftar les yang akan dihasilkan oleh sistem :

KURBINGKOM					
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT					
Daftar Lokasi les					
No	Nama Les	Alamat Lengkap	Telepon	Keterangan	Biaya dan Jadwal
xx	xxx	xxxxx	x	xxxxx	xxxxx
xx	xxx	xxxxxxxxx	xxx	xxxxxx	xxxxx
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx
Total Data 4 Tempat Les					

Tampilan Halaman Web

Gambar III.23 Desain Tampilan Daftar Les

3. Desain Form Buku Tamu

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain buku tamu yang akan dihasilkan oleh sistem :

KURBINGKOM	
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT	
OVA OEY	HAPUS
Semoga ini komentar bisa terkirim dan tersimpan di dalam database. Ini adalah komentar percobaan Sekitar 2 bulan yang lalu	
PERCOBAAN	HAPUS
Ini adalah komentar percobaan. Semoga ini komentar bisa terkirim dan tersimpan di dalam database. Sekitar 2 bulan yang lalu	

Tampilan Halaman Web

Gambar III.24 Desain Tampilan Buku Tamu

4. Desain Form Daftar Blog

Berikut ini adalah rancangan tampilan desain daftar blog yang akan dihasilkan oleh sistem :

KURBINGKOM					
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER		HOME PAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT			
No	Judul	Konten	Terbit	Aksi	
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xx	xxxx	xxxxxx
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xx	xxxx	xxxxxx
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xx	xxxx	xxxxxx
xx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxx	xx	xxxx	xxxxxx

Tampilan Halaman Web

Gambar III.22 Desain Tampilan Daftar Blog

III.3.2.3. Desain *Input*

Berikut ini adalah rancangan atau desain *input* sebagai antarmuka pengguna:

1. Desain *Form Login*

Desain *form login* dapat dilihat pada gambar III.23:

KURBINGKOM	
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER	HOME PAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK ADMIN
Login Admin	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="password"/>
	<input type="button" value="LOGIN"/> <input type="button" value="RESET"/>

Tampilan Halaman Web

Gambar III.23 Desain *Form Login*

2. Desain *Form* Data Les

Desain *form* Data Les dapat dilihat pada gambar III.24 :

KURBINGKOM
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT

Form Input Lokasi les

Nama Les

Informasi

Keterangan Biaya

Alamat

Telepon Gambar: Jenis Les:

Lokasi LonLat : Peta

Tampilan Halaman Web

Gambar III.24 Desain *Form* Les

3. Desain *Form* Data Blog

Desain *form* Data Blog dapat dilihat pada gambar III.25 :

KURBINGKOM
KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER HOMEPAGE MAP DAFTAR LES GUESTBOOK COURSE BLOG ACCOUNT EXIT

Manajemen Blog

Judul

Diterbitkan: Gambar:

Tampilan Halaman Web

Gambar III.25 Desain *Form* Data Blog

4. Desain *Form* Data Buku Tamu

Desain *form* Data Buku Tamu dapat dilihat pada gambar III.26 :

The screenshot shows a web page titled 'KURBINGKOM' with a navigation menu: KURSUS BAHASA INGGRIS DAN KOMPUTER, HOMEPAGE, MAP, DAFTAR LES, GUESTBOOK, COURSE, BLOG, ACCOUNT, EXIT. The main content area is titled 'Isi Buku Tamu'. It contains three input fields: 'Nama' (Name), 'Email', and 'Pesan' (Message). Below the 'Pesan' field are two buttons: 'KIRIM' and 'RESET'. To the right of the form is a box labeled 'Tampilan Halaman Web'.

Gambar III.26 Desain *Form* Data Buku Tamu

5. Desain *Form* Pengaturan Akun

Desain *form* Pengaturan Akun dapat dilihat pada gambar III.27 :

The screenshot shows a web page titled 'KURBINGKOM' with the same navigation menu as in Gambar III.26. The main content area is titled 'Pengaturan Akun'. It contains four input fields: 'Username' (with the value 'admin'), 'Nama Administrator' (with the value 'Ova'), 'Password Lama', and 'Password Baru'. Below these fields are two buttons: 'UBAH' and 'RESET'. To the right of the form is a box labeled 'Tampilan Halaman Web'.

Gambar III.27 Desain *Form* Akun

III.3.2.3. Desain Basis Data

Desain basis data terdiri dari tahap merancang kamus data, melakukan normalisasi tabel, merancang struktur tabel, dan membangun *Entity Relationship Diagram* (ERD).

III.3.2.3.1. Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem, dengan definisi yang tepat dan teliti sehingga pemakai dan analis sistem akan memiliki pemahaman yang umum mengenai *input*, *output*, dan komponen penyimpanan. Kamus data penyimpanan sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada tabel III.1 :

Tabel III.1 Kamus Data

Data	Atribut		Ekspresi Reguler Data
User		=	@Id_User + Username + Password + Nama
1.	Id_User	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
2.	Username	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
3.	Password	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
4.	Nama	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
Les		=	@Kode_Les + Nama_Les + Informasi + Keterangan_Biaya + Alamat + Telepon + Gambar + Lon + lat
1.	Kode_Les	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
2.	Nama_Les	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
3.	Informasi	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
4.	Keterangan_Biaya	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
4.	Alamat	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
5.	Telepon	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
6.	Gambar	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
7.	Lon	=	^[+]?[0-9]*\.[0-9]+\$
8.	Lat	=	^[+]?[0-9]*\.[0-9]+\$
9.	Buah	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
Jalan		=	@Kode_Jalan + Nama_Jalan + Tipe_Jalan + Lon + Lat
1.	Kode_Jalan	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
2.	Nama_Jalan	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
3.	Tipe_Jalan	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
4.	Lon	=	^[+]?[0-9]*\.[0-9]+\$
5.	Lat	=	^[+]?[0-9]*\.[0-9]+\$
Komentar		=	@Kode_Komentar + Nama + Email + Tanggal + Pesan
1.	Kode_Komentar	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
2.	Nama	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
3.	Email	=	{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}

4.	Tanggal	=	{timestamp}
5.	Pesan	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
Konten		=	@Kode_Konten + Tanggal + Terbit + Judul + Isi + Thumbnail
1.	Kode_Konten	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
2.	Tanggal	=	{timestamp}
3.	Terbit	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
4.	Judul	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
5.	Isi	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}
6.	Thumbnail	=	{{[0-9][a-z][A-Z][Spasi]}

III.3.2.3.2. Desain Tabel

Setelah melakukan tahap normalisasi, maka tahap selanjutnya yang dikerjakan yaitu merancang struktur tabel pada basis data sistem yang akan dibuat, berikut ini merupakan rancangan struktur tabel tersebut:

1. Tabel User

Nama Tabel : user
Primary Key : Id_User

Tabel III.2 Tabel User

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Id_User	int	11
Username	varchar	12
Password	varchar	12
Nama	varchar	25

2. Tabel Jalan

Nama Tabel : jalan
Primary Key : Kode_Jalan

Tabel III.3 Tabel Jalan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Kode_Jalan	Int	5
Nama_Jalan	varchar	30
Tipe_Jalan	varchar	10
Lon	Double	-
Lat	Double	-

3. Tabel Komentar

Nama Tabel : komentar
 Primary Key : Kode_Komentar

Tabel III.4 Tabel Komentar

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Kode_Komentar	Int	5
Nama	varchar	25
Email	Varchar	25
Tanggal	Datetime	-
Pesan	Text	-

4. Tabel Konten

Nama Tabel : konten
 Primary Key : Kode_Konten

Tabel III.5 Tabel Konten

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Kode_Konten	Int	11
Tanggal	Timestamp	-
Terbit	varchar	6
Judul	Varchar	25
Isi	Text	-
Thumbnail	Varchar	25

5. Tabel Les

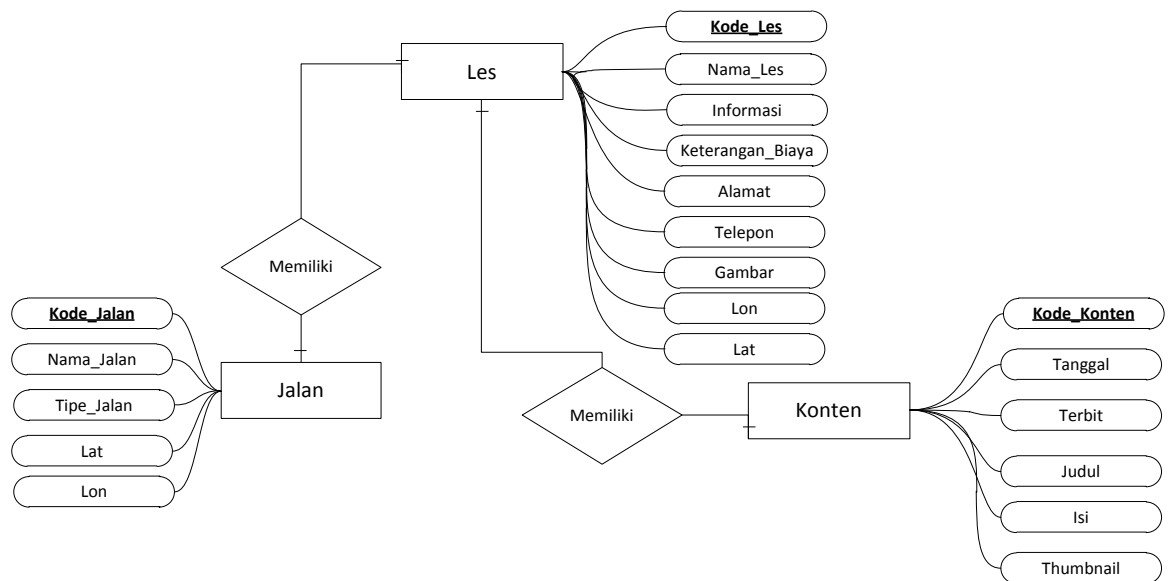
Nama Tabel : les
 Primary Key : Kode_Les

Tabel III.6 Tabel Les

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
Kode_Les	Int	5
Nama_Les	Varchar	25
Informasi	Text	-
Keterangan_Biaya	Text	-
Alamat	Text	-
Telepon	Varchar	12
Gambar	Varchar	30
Lon	Double	-
Lat	Double	-

III.3.2.3.2. ERD (Entity Relationship Diagram)

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu merancang ERD untuk mengetahui hubungan antar tabel yang telah didesain sebelumnya, ERD tersebut dapat dilihat pada gambar III.28 :



Gambar III.28 Diagram ERD

III.3.2.4. Logika/Algoritma Program

Logika atau algoritma program pada penelitian ini menggunakan algoritma tipe deskriptif. Algoritma yang akan dibuat dapat dipahami dengan langkah-langkah deskripsi sebagai berikut:

1. Mengakses otoritas sistem:
 - 1.1. Memasukan nama pengguna.
 - 1.2. Memasukan kata sandi.
 - 1.3. Menekan tombol "*Login*".

1.4. Jika otoritas *valid* maka mengaktifkan menu *administrator*.

1.5. Jika tidak *valid* maka menampilkan pesan peringatan.

2. Mengolah Data Admin:

2.1. Menekan menu Pengaturan *Akun*.

2.2. Mengubah data Admin:

2.2.1. Mengubah atribut *Username*.

2.2.2. Mengubah atribut Nama *Administrator*.

2.2.3. Mengubah atribut *Password*.

2.2.4. Menekan tombol "Ubah".

3. Mengolah Data Les :

3.1. Menekan menu data Les

3.2. Mencari data Akun:

3.2.1. Memilih pencarian berdasarkan kolom yang tersedia.

3.2.2. Mengetik kata kunci pencarian pada komponen pencarian.

3.3. Menambah data Les :

3.3.1. Mengisi atribut Nama Les

3.3.2. Mengisi atribut Informasi

3.3.3. Mengisi atribut Keterangan Biaya

3.3.4. Mengisi atribut Alamat

3.3.5. Mengisi atribut Telepon

3.3.6. Mengisi atribut Gambar

3.3.7. Mengisi atribut Lon

3.3.8. Mengisi atribut Lat

3.3.9. Menekan tombol "Tambah".

3.4. Mengubah data Les :

3.4.1. Memilih baris data Les yang akan diubah pada tabel Les.

3.4.2. Mengisi atribut Nama Les

3.4.3. Mengisi atribut Informasi

3.4.4. Mengisi atribut Keterangan Biaya

3.4.5. Mengisi atribut Alamat

3.4.6. Mengisi atribut Telepon

3.4.7. Mengisi atribut Gambar

3.4.8. Mengisi atribut Lon

3.4.9. Mengisi atribut Lat

3.4.10. Menekan tombol "Simpan".

3.5. Menghapus data Les :

3.5.1. Memilih baris data Les yang akan dihapus pada komponen tabel Les.

3.5.2. Memilih konfirmasi dari "*Confirmation Dialog*".

3.5.3. Jika menekan "Yes" maka hapus data Akun yang terpilih.

3.5.4. Jika menekan "No" maka membatalkan proses penghapusan data Akun yang terpilih.

4. Mengolah Data Blog:

4.1. Menekan menu data Blog.

4.2. Mencari data Blog:

4.2.1. Memilih pencarian berdasarkan kolom yang tersedia.

4.2.2. Mengetik kata kunci pencarian pada komponen pencarian.

4.3. Menambah data Blog:

4.3.1. Mengisi atribut Judul

4.3.2. Mengisi atribut Terbit.

4.3.3. Mengisi atribut Isi Halaman.

4.3.4. Mengisi atribut Gambar

4.3.5. Menekan tombol "Tambah".

4.4. Mengubah data Blog:

4.4.1. Memilih baris data Blog yang akan diubah pada tabel Artikel.

4.4.2. Mengubah atribut Judul

4.4.3. Mengubah atribut Terbit.

4.4.4. Mengubah atribut Isi Halaman.

4.4.5. Mengubah atribut Gambar

4.4.6. Menekan tombol "Simpan".

4.5. Menghapus data Blog:

4.5.1. Memilih baris data Blog yang akan dihapus pada komponen tabel Blog.

4.5.2. Memilih konfirmasi dari "*Confirmation Dialog*".

4.5.3. Jika menekan "Yes" maka hapus data Blog yang terpilih.

4.5.4. Jika menekan "No" maka membatalkan proses penghapusan data Blog yang terpilih.