

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

3.1.1 Temuan masalah

Masalah yang ditemukan di BPSB TPH Bandar Lampung meliputi :

1. Proses pendaftaran untuk sertifikasi benih, permohonan menjadi produsen, serta permohonan untuk dilakukan pengecekan dilakukan secara manual.
2. Produsen benih ketika mau mendaftar, membuat sertifikat, dan pengecekan lapangan harus datang ke dinas pertanian untuk mengisi formulir dan mengumpulkan formulir.
3. Berkas tercecer / hilang (tidak sering terjadi).

3.1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan Temuan masalah, permasalahan yang akan dibahas meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi berbasis sistem informasi pengolahan data benih di bpsbtph berbasis web mobile.
2. Informasi apa saja yang akan ditampilkan oleh aplikasi.

3.1.3 Kerangka pemecahan masalah

Dalam uraian perumusan masalah diatas maka solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan cara membuat aplikasi sistem informasi pengolahan data benih di bpsbtph berbasis web mobile lebih efektif dan efisien.

3.2 Landasan teori

3.2.1 Sistem

Menurut Yakup dalam bukunya yang berjudul (Pengantar Sistem Informasi, 2012:1) system adalah :

“Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu”.

Menurut Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, Akt. Dalam bukunya yang berjudul (Sistem Teknologi Informasi, 2009 : 34) sistem dapat didefinisikan dengan melakukan 2 buah pendekatan yaitu melalui pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur system didefinisikan sebagai :

“Kumpulan-kumpulan dari prosedur-prosedur yang membantu satu kesatuan yang mempunyai tujuan-tujuan tertentu”.

Sebagai contoh yaitu sistem akuntansi yang didefinisikan dengan pendekatan dari prosedur ini adalah system akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai :

“Kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu sama dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu”.

Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak. sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

3.2.2 Informasi

Informasi menurut jogiyanto (2010, p692) dalam bukunya yang berjudul *pengenalan komputer*, informasi adalah :

“Sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan”.

Dengan menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web data diolah menjadi suatu informasi yang dapat digunakan bagi penggunanya yaitu konsumen, perusahaan, dan bagian *operation*.

3.2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi.

Definisi diatas dapat diambil suatu kesimpulan tentang sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi didalam suatu organisasi yang bertugas menyediakan informasi penting bagi organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk memudahkan untuk pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

3.2.4 Online

Online adalah sistem pemrosesan transaksi, dimana data diproses dengan segera setelah sebuah transaksi terjadi. Segera yang dimaksud adalah tidak memakan waktu yang lama. Menurut <http://www.mercubuana.ac.id/sistem.php>, *online* adalah konsep penggunaan data yang selalu dapat diakses dari manapun dan di manapun.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *online* adalah sistem pemrosesan transaksi yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan komputer dimana data diproses dengan segera setelah sebuah transaksi terjadi.

3.2.5 Internet

Secara harfiah internet kependekan dari kata '*Inter-Network*' ialah rangkaian komputer yang terhubung melintasi beberapa rangkaian. Untuk berhubungan antara satu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu *TCP/IP*, singkatan dari *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. *Internet* menyatukan jaringan-jaringan komputer milik universitas-universitas, perguruan-perguruan, institusi-institusi swasta, dan sebagainya.

Internet adalah merupakan jaringan luas dari komputer yang memberikan layanan secara *online*. Bagi yang lainnya menganggap, bahwa *internet* adalah jaringan jarak jauh *Wide Area Network (WAN)* yang menyediakan fungsi ekonomi bagi perguruan *inter* dan perguruan *intra* komunikasi elektronik. *Internet* dapat disebut juga dengan perpustakaan *software* dan artikel *online*, sama halnya dengan menerbitkan materi-materi dalam buku dan majalah.

3.2.6 Website

Website atau *word wide web* atau disingkat 'www' atau 'web' yaitu sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain. Informasi *web* didistribusikan melalui pendekatan *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain dan dapat diakses oleh *browser*.

3.2.7 Web Hosting

Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam hardisk tempat penyimpanan berbagai data, file-file, gambar, video, data email, database dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa /dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*.

Web hosting juga diperoleh dengan menyewa, pengguna akan memperoleh kontrol panel yang terproteksi dengan username dan password untuk administrasi websitenya. Besarnya *hosting* ditentukan ruang harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) dan GB (Giga Byte).

Hosting (disebut juga *web hosting* / sewa *hosting*) adalah penyewaan tempat untuk menampung data-data yang diperlukan oleh sebuah *website* dan sehingga dapat diakses lewat internet. Data disini dapat berupa file, gambar, email, aplikasi/program/script, dan data base. Pengertian *hosting* dapat diibaratkan sama dengan kios atau ruangan di mall.

3.2.8 HTML (HyperText Markup Language)

HyperText Markup Language (HTML) merupakan sebuah bahasa *scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman web, pada halaman web HTML dijadikan sebagai bahasa script dasar yang berjalan bersama sebagai bahasa *scripting* pemrograman lainnya, dengan menggunakan macromedia dreamweaver 8 kode HTML tidak perlu diketik, karena semua perintahnya diwujudkan secara icon base. Tetapi bagi seorang pengembang aplikasi web, kemampuan penguasaan terhadap kode-kode HTML sangat diperlukan. Secara umum tugas-tugas yang dapat dilakukan oleh HTML adalah :

1. Mengontrol tampilan dari web page dan isinya.
2. Mempublikasikan web secara online.
3. Membuat online form.

3.2.9 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP yang merupakan singkatan dari: *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana filenya diletakkan di *server* dan seluruh Prosesnya dikerjakan di *server*, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke *clien*, tempat pemakai menggunakan *browser*. *PHP* bekerja didalam sebuah dokumen *HTML* (*Hypertext Markup Language*) untuk dapat menghasilkan isi dari sebuah halaman *web* sesuai dengan permintaan. Dengan *PHP*, kita dapat merubah situs kita menjadi sebuah aplikasi berbasis *web*, tidak lagi hanya sekedar sekumpulan halaman statik, yang jarang diperbaharui.

Yang membedakan *PHP* dengan bahasa pemrograman lain adalah adanya tag penentu, yaitu diawali dengan “<?” atau “<?php” dan diakhiri dengan “? >”. Jadi kita bebas menempatkan *skrip PHP* dimanapun dalam dokumen *HTML* yang telah kita. Beberapa keuntungan menggunakan *PHP* adalah sebagai berikut :

1. *PHP* tersedia secara gratis dan bersifat *open source* sehingga kodenya dengan dimodifikasi dan dikompilasi sesuai kebutuhan.
2. Kecepatan yang tinggi, terutama jika dipadukan dengan *web server apache* sebagai modul *server*.
3. Stabil, *PHP* bersifat *open source*, *source code PHP* terus dikembangkan oleh banyak orang untuk mendapatkan kinerja yang lebih baik dan stabil.
4. Keamanan yang baik dan *PHP* menyediakan banyak level keamanan yang dapat diatur melalui file konfigurasi.
5. *PHP* dapat dikomasi agar dapat berjalan pada banyak *platform*, termasuk *unix* dan *windows*.

3.2.10 MySQL

MySQL adalah database yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah query dan escapes character yang sama dengan PHP. MySQL menjadi sangat populer karena MySQL bersifat *free* (tidak perlu membayar dalam menggunakannya) pada berbagai platform (*unix/windows*).

3.2.11 Basis Data (*Database*)

Basis data (*Database*) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan.

Database merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna. Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data, dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data (*Database Management System - DBMS*).

tujuan dari pengaturan data dengan menggunakan *database* adalah :

1. Menyediakan penyimpanan data untuk dapat digunakan oleh organisasi saat sekarang dan masa yang akan datang.
2. Cara pemasukan data sehingga memudahkan tugas operator dan menyangkut pula waktu yang diperlukan oleh pemakai untuk mendapatkan data serta hak-hak yang dimiliki terhadap data yang ditangani.
3. Pengendalian data untuk setiap siklus agar data selalu *up-to-date* dan dapat mencerminkan perubahan spesifik yang terjadi di setiap sistem.
4. Pengamanan data terhadap kemungkinan penambahan, modifikasi, pencurian dan gangguan-gangguan lain.

3.2.12 Prototype

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagai mana kira – kira fungsi tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut *prototyping*. Tujuannya adalah menghasilkan prototipe secepat mungkin, bahkan dalam satu malam, dan memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan prototipe untuk ditingkatkan secepat mungkin.

Proses ini bisa dilakukan beberapa kali sehingga menghasilkan prototipe yang dianggap sempurna (McLeod & Schell 2011).

Ada dua jenis prototipe, yaitu *evolutionary* dan *requirement*. Prototipe evolusioner (*evolutionary prototype*) adalah prototipe yang secara terus – menerus diperbaiki sampai semua kriteria sistem baru yang dibutuhkan pengguna terpenuhi. Penggunaan prototipe evolusioner karena data-data website akan selalu mengalami perubahan seiring perubahan data perusahaan nantinya.

Dalam pengembangan suatu *prototype evolutionary* ada empat langkah yang diuraikan berikut ini:

1 Identifikasi kebutuhan pengguna

Pada tahap identifikasi kebutuhan pengembang mewawancarai pengguna untuk memperoleh gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem.

2 Mengembangkan *prototype*

Pada tahap ini pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas *prototyping* untuk mengembangkan satu *prototype*.

3 Menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak

Pada tahap ini pengembang mendemonstrasikan *prototype* kepada pengguna untuk menentukan apakah *prototype* sudah memuaskan atau belum. Jika sudah memuaskan, maka dilanjutkan ke langkah 4. Jika belum, *prototype* diperbaiki dengan mengulang langkah 1,2, dan 3.

4 Menggunakan *prototype*-nya

Pada tahap ini, *prototype* menjadi suatu sistem produk baru.

3.3 Rancangan Program BPSBTPH

3.3.1 Rancangan Aplikasi Pengolahan Data Benih di BPSBTPH

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *prototype evolutionary*. Secara umum metode ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap awal dan tahap akhir. Tiap tahap meliputi kegiatan identifikasi kebutuhan pengguna, mengembangkan *prototype*, menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak. Sedangkan di bagian akhir jika *prototype* sudah sesuai dengan pengguna maka *prototype* siap digunakan menjadi aplikasi atau program jadi.

3.3.1.1 Tahap Awal

Tahap awal merupakan tahap pertama kali yang dilakukan dalam membangun Aplikasi Pengolahan Data Timbangan. Pada tahap pembangunan aplikasi ini akan menghasilkan sebuah *prototype* yang sesuai dengan keinginan pengguna. Kekurangan yang terdapat pada *prototype* pertama akan dilakukan pada tahap selanjutnya sesuai permintaan pelanggan.

3.3.1.2 Identifikasi Kebutuhan Pengguna

Identifikasi kebutuhan pengguna merupakan tahap awal dalam pembuatan *prototype*. Dalam kasus ini merupakan tahap awal dalam pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Benih. Identifikasi ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung ke bagian Staf ruangan yang menangani tentang data untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan pada aplikasi.

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, hasil wawancara akan dikembangkan dan akan diketahui kebutuhan informasi dari aplikasi yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan analisis untuk menentukan hubungan antara PT atau KT dan dinas pertanian yaitu menyamakan kebutuhan dengan informasi.

b. Analisis Kebutuhan Informasi

Setelah melakukan analisis kebutuhan, maka dapat diketahui kebutuhan informasi apa saja yang dihasilkan dari aplikasi, yaitu :

1. Penyediaan informasi data benih di setiap PT dan KT.
2. Penyediaan informasi jumlah benih

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan pendefinisian fungsi-fungsi yang akan diimplementasikan dalam aplikasi yang akan dibuat. Setelah dilakukan pendataan, maka data dapat di ubah/updata. apabila data sudah di simpan dengan klik button simpan, maka aplikasi akan secara otomatis akan menyimpan ke database. Apabila pengisian data tidak lengkap atau ada yang tidak diisi, maka sistem tersebut tidak akan menyimpan data tersebut. Tahap ini berfungsi untuk mendapatkan kebutuhan fungsional sistem yang akan dikembangkan.

c. Mengembangkan *Prototype*

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mengembangkan *prototype*. Tahapan ini merupakan tahap penerjemahan dari kebutuhan yang telah dianalisis ke dalam model representasi perangkat lunak sehingga lebih mudah dimengerti pengguna. Dalam melakukan pengembangan *prototype* pengembang membutuhkan perangkat keras maupun perangkat lunak untuk membantu proses pengembangan.

d. Spesifikasi Laptop

(i) Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows 7
- DBMS: XAMPP 1.8.0
- Bahasa pemrograman: PHP
- Pembuatan sistem : NOTE PAD++
- Webserver : XAMPP 1.8.0

(ii) Perangkat Keras

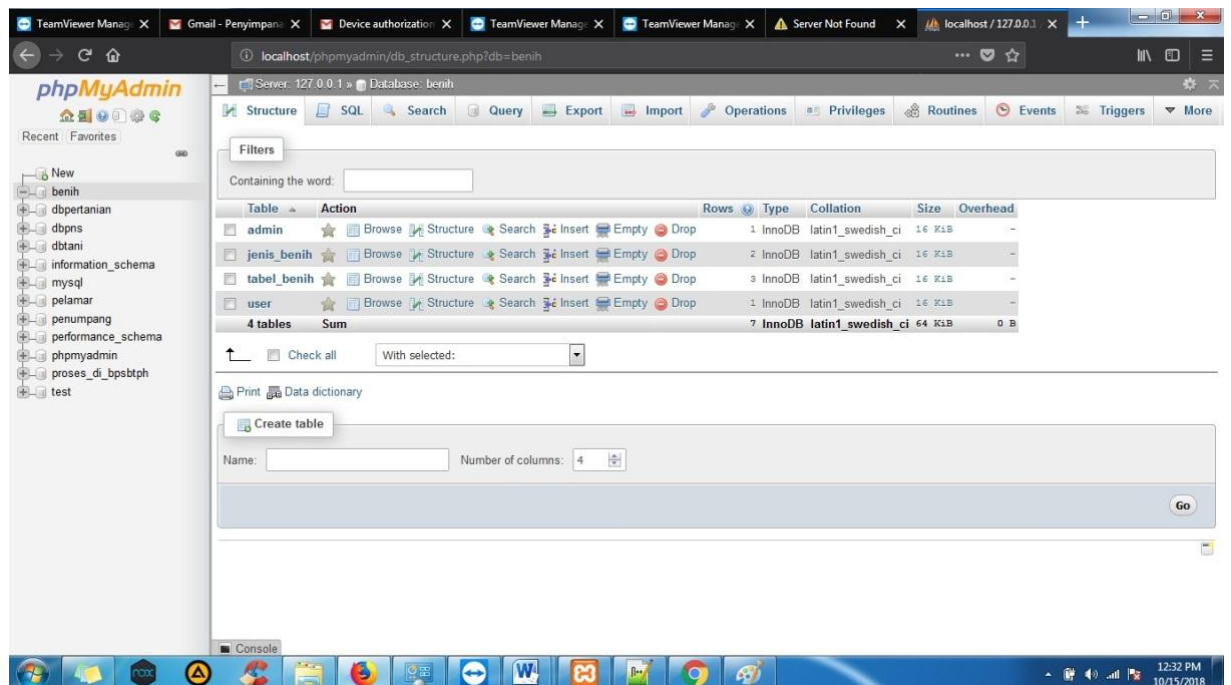
Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini sebagai berikut :

1. Prosesor AMD dual core CPU 3500U @ 1.9 GHz
2. Memory 4 GB
3. Keyboard dan mouse

e. Perancangan database

Perancangan *database* sangat dibutuhkan dalam pembangunan Aplikasi ini. Perancangan database dibuat untuk mencegah terjadinya pengulangan data.

Perangkat lunak manajemen database yang digunakan adalah XAMPP 1.8.0 dengan nama database “data”. Berikut adalah deskripsi *database* “data”.

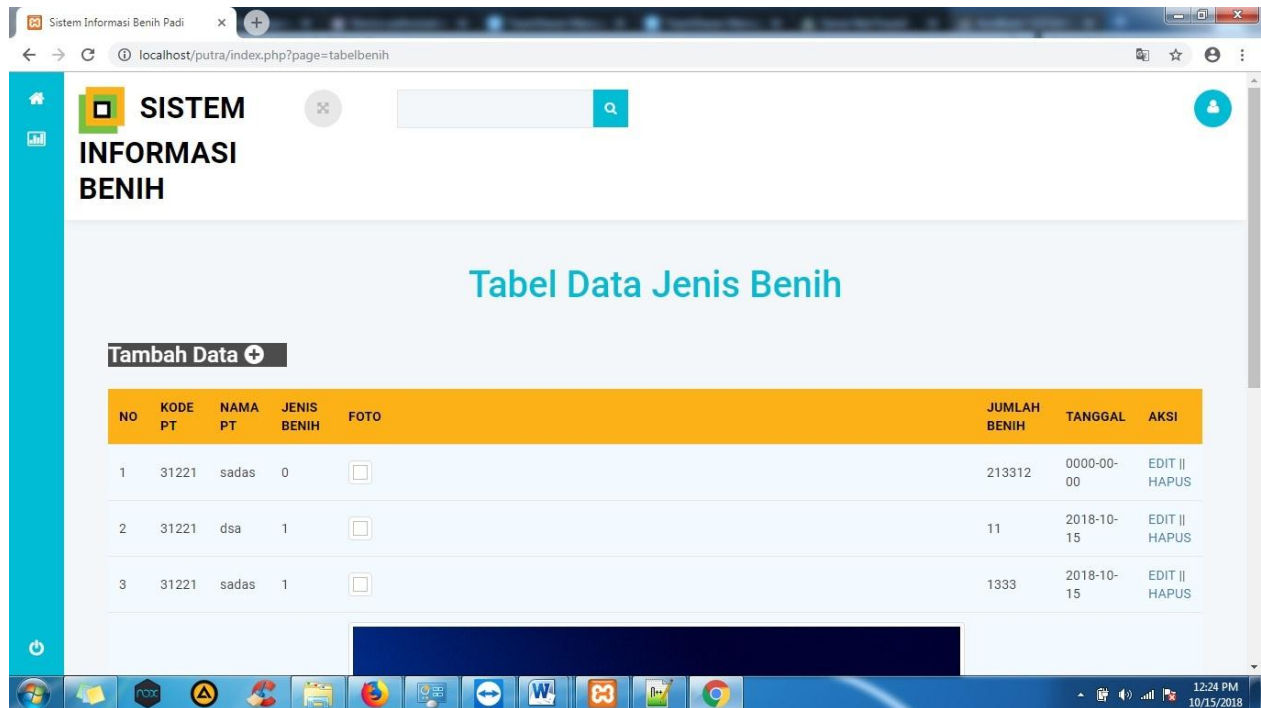


Gambar 1. Database

f. Perancangan Antar muka

Perancangan antarmuka digunakan untuk merancang antarmuka apa saja yang akan terdapat dalam Aplikasi Pengolahan Data benih. Pada Aplikasi Pengolahan Data Benih yang terdapat dua perancangan antarmuka, yaitu untuk

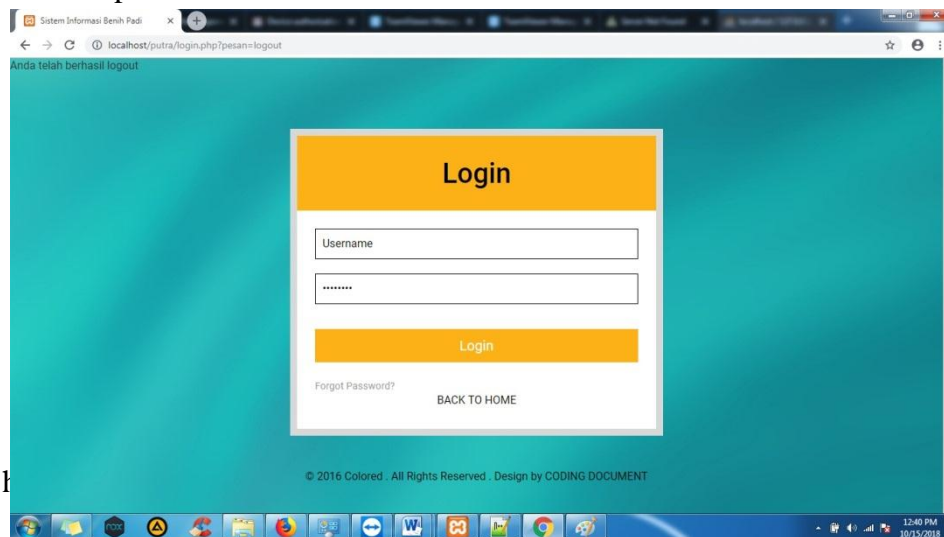
antarmuka *admin*. Untuk antarmuka PT dan KP Perancangan antarmuka *admin* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 2. Desain tampilan aplikasi

g. Komponen login pada aplikasi

Perancangan komponen pada desain Aplikasi Pengolahan Data Timbangan, bisa kita lihat pada tabel berikut :



Implementasi antarmuka pada Aplikasi Pengolahan Data Timbangan, yaitu pada sisi *admin*. Perancangan antarmuka pada *admin*.

The screenshot displays a web browser window with the address bar showing 'localhost/putra/index.php?page=formdatajenis'. The page title is 'Input Jenis Benih'. The form is titled 'Form Benih :'. It contains the following fields:

- Kode PT:
- Nama PT:
- Jenis Benih:
- File Foto: No file chosen. Below it, .
- Jumlah:
- Tanggal:

At the bottom of the form is a yellow button labeled 'SIMPAN DATA'. The browser's taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock indicating 2:23 PM on 10/15/2018.

Gambar 3. Implementasi Antar muka

i. Tahap Implementasi

Tahap implementasi proses adalah untuk mengimplementasikan semua proses yang ada pada Aplikasi Pengolahan Data benih pada BPSBTPH. Bahasa pemrograman yang digunakan bahasa PHP untuk mengolah masukan dan keluaran agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Potongan kode program pada proses tabel jenis benih dapat dilihat pada Gambar 4. Potongan kode program pada proses tambah data dapat dilihat pada Gambar 5. Potongan kode program pada proses login dapat dilihat pada Gambar 6. Potongan kode program pada proses logout dapat dilihat pada Gambar 7.

```
1 <div class="table-heading">
2     <h2>Tabel Data Jenis Benih</h2>
3 </div>
4 <div class="agile-tables">
5     <div class="w3l-table-info">
6         <h3><a href="index.php?page=formdatajenis" class="hvr-icon-float-away text-white cool-24">Tambah Data</a></h3>
7     </div>
8     <table id="table">
9         <thead>
10            <tr>
11                <th>No</th>
12                <th>Kode PT</th>
13                <th>Nama PT</th>
14                <th>Jenis Benih</th>
15                <th>Foto</th>
16                <th>Jumlah Benih</th>
17                <th>Tanggal</th>
18                <th>Aksi</th>
19            </tr>
20        </thead>
21        <tbody>
22            <tr>
23                <td><?php echo $no++; ?></td>
24                <td><?php echo $d['kode_pt']; ?></td>
25                <td><?php echo $d['nama_pt']; ?></td>
26                <td><?php echo $d['jenis_benih']; ?></td>
27                <td></td>
28                <td><?php echo $d['jumlah']; ?></td>
29                <td><?php echo $d['tanggal']; ?></td>
30                <td><a href="#">EDIT</a> || <a href="#">HAPUS</a></td>
31            </tr>
32        </tbody>
33    </table>
34 </div>
```

```
1 <tr>
2     <th>No</th>
3     <th>Kode PT</th>
4     <th>Nama PT</th>
5     <th>Jenis Benih</th>
6     <th>Foto</th>
7     <th>Jumlah Benih</th>
8     <th>Tanggal</th>
9     <th>Aksi</th>
10 </tr>
11 <tr>
12     <td><?php echo $no++; ?></td>
13     <td><?php echo $d['kode_pt']; ?></td>
14     <td><?php echo $d['nama_pt']; ?></td>
15     <td><?php echo $d['jenis_benih']; ?></td>
16     <td></td>
17     <td><?php echo $d['jumlah']; ?></td>
18     <td><?php echo $d['tanggal']; ?></td>
19     <td><a href="#">EDIT</a> || <a href="#">HAPUS</a></td>
20 </tr>
21 </tbody>
22 </table>
23 </div>
```

Gambar 4. Coding table data jenis benih

```

C:\xampp\htdocs\Putra\akojitambahaksi.php - Notepad++
Berkas Edit Cari Tampilan Enkode Bahasa Pengaturan Alat Makro Jalankan Plugin Jendela ?
CHANGELOG... akoi_profil.php... home.php... index.html... index.html... editor.php... akoi.php... langkah.php... index.php... home.php... ubidatab.php... tambahaksi.php...

1 <?php
2 // koneksi database
3 include 'koneksi.php';
4
5 // menangkap data yang di kirim dari form
6 $kode_pt = $_POST['kode_pt'];
7 $nama_pt = $_POST['nama_pt'];
8 $kode_jenis = $_POST['kode_jenis'];
9 $fileName = $_FILES['foto']['name'];
10 // Simpan di Folder Gambar
11
12 $jumlah = $_POST['jumlah'];
13 $tgl = $_POST['tgl'];
14
15 // menginput data ke database
16 $sql=mysqli_query($koneksi,"insert into tabel_benh values(',$kode_pt','$nama_pt','$kode_jenis','$fileName','$jumlah','$tgl')");
17 $rambahdata = $sql;
18 move_uploaded_file($_FILES['foto']['tmp_name'], "foto/".$_FILES['foto']['name']);
19 // mengalihkan halaman kembali ke index.php
20 if(!$rambahdata){
21 echo "<script>alert('Gagal di tambahkan');history.go(-1);</script>";
22 } else{
23 echo "<script>alert('Data berhasil Simpan ')</script>";
24 echo "<meta http-equiv='refresh' content='0; url=?page=cabelbenih?";
25
26
27 >

```

PHP Hypertext Preprocessor file length: 882 lines: 27 Ln:1 Col:1 Sel:0|0 Windows (CR LF) UTF-8 INS 2:25 PM 10/15/2018

Gambar 5. Coding tambah

```

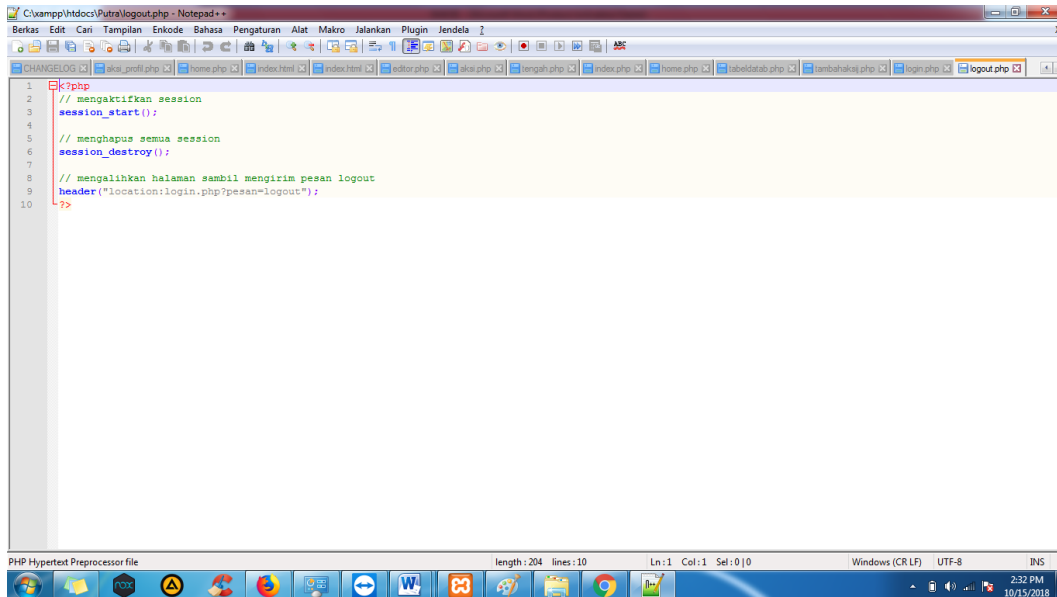
C:\xampp\htdocs\Putra\login.php - Notepad++
Berkas Edit Cari Tampilan Enkode Bahasa Pengaturan Alat Makro Jalankan Plugin Jendela ?
CHANGELOG... akoi_profil.php... home.php... index.html... index.html... editor.php... akoi.php... langkah.php... index.php... home.php... ubidatab.php... tambahaksi.php... login.php...

1 <?php
2 if(isset($_GET['pesan'])){
3     if($_GET['pesan'] == "gagal"){
4         echo "Login gagal! username dan password salah!";
5     }else if($_GET['pesan'] == "logout"){
6         echo "Anda telah berhasil logout";
7     }else if($_GET['pesan'] == "belum_login"){
8         echo "Anda harus login untuk mengakses halaman admin";
9     }
10 }
11
12 <!DOCTYPE html>
13 <head>
14 <title>Sistem Informasi Benih Padi</title>
15 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
16 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
17 <meta name="keywords" content="Colored Responsive web template, Bootstrap Web Templates, Flat Web Templates, Android Compatible web template, Smartphone Compatible web template, free webdesigns for Nokia, Samsung, LG, SonyEricsson, Motorola web design" />
18 <script type="application/javascript"> addEventListener("load", function() { setTimeout(hideURLbar, 0); }, false); function hideURLbar(){ window.scrollTo(0,1) }
19 <!-- bootstrap-css -->
20 <link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.css">
21 <!-- bootstrap-css -->
22 <!-- Custom CSS -->
23 <link href="css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
24 <!-- font CSS -->
25 <link href="//fonts.googleapis.com/css?family=Roboto:400,100,100italic,300,300italic,400italic,500,500italic,700,700italic,900,900italic" rel="stylesheet" type="text/css">
26 <!-- font-awesome icons -->
27 <link rel="stylesheet" href="css/font.css" type="text/css"/>
28 <link href="css/font-awesome.css" rel="stylesheet">
29 <!-- font-awesome icons -->
30 </head>
31 <body class="signup-body">
32 <div class="agile-signup">
33
34 <div class="content2">

```

PHP Hypertext Preprocessor file length: 2,641 lines: 65 Ln:1 Col:1 Sel:0|0 Windows (CR LF) UTF-8 INS 2:30 PM 10/15/2018

Gambar 6. Coding login



```

1 <?php
2 // mengaktifkan session
3 session_start();
4
5 // menghapus semua session
6 session_destroy();
7
8 // mengalihkan halaman sambil mengirim pesan logout
9 header("location:login.php?pesan=logout");
10 ?>

```

Gambar 7. Coding logout

j. Evaluasi

Setelah melakukan demo *prototype* tahap akhir kepada *admin* dan dilakukan pengujian ulang hingga semua fungsi di rasa sudah lengkap. *admin* atau pengguna juga sudah merasa puas. Sehingga tahapan selanjutnya adalah menuju tahapan selanjutnya yaitu menggunakan *prototype*.

k. Menggunakan *Prototype*

Pada tahap ini *prototype* yang sudah selesai akan digunakan dan menjadi produk akhir. Dalam beberapa kasus pada tahapan ini *prototype* menjadi sebuah hasil produk dan siap untuk digunakan sesuai kebutuhan. Apabila aplikasi Pengolahan data benih ini mengalami kerusakan, maka sistem ini akan diperbaiki oleh *staff* IT yang ada pada perusahaan.