

**IMPLEMENTASI RAZOR SYNTAX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE  
PORTAL BERITA  
STUDI KASUS: GAMELOFT INDONESIA**

Skripsi



oleh  
**DIMAS ARYO NUGROHO**  
23090473

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016**

**IMPLEMENTASI RAZOR SYNTAX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE  
PORTAL BERITA  
STUDI KASUS: GAMELOFT INDONESIA**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**DIMAS ARYO NUGROHO**  
**23090473**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2016

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**IMPLEMENTASI RAZOR SYNTAX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE  
PORTAL BERITA  
STUDI KASUS: Gameloft Indonesia**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 5 Agustus 2016



**DIMAS ARYO NUGROHO**

23090473

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI RAZOR SYNTAX UNTUK  
PERANCANGAN WEBSITE PORTAL BERITA  
STUDI KASUS: Gameloft Indonesia

Nama Mahasiswa : DIMAS ARYO NUGROHO

N I M : 23090473

Matakuliah : Skripsi

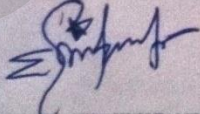
Kode : SI4046

Semester : Genap

Tahun Akademik : 2015/2016

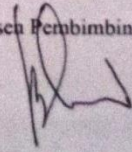
Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 5 Agustus 2016

Dosen Pembimbing I



Ir. NJOO HARIANTO KRISTANTO, M.T., M.M.

Dosen Pembimbing II



BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.

**HALAMAN PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI RAZOR SYNTAX UNTUK PERANCANGAN WEBSITE  
PORTAL BERITA  
STUDI KASUS: GAMELOFT INDONESIA**


Oleh: DIMAS ARYO NUGROHO / 23090473

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
4 Agustus 2016

Yogyakarta, 5 Agustus 2016  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M.
2. Ir. NJOO HARIANTO KRISTANTO, M.T., M.M.
3. LUSSY ERNAWATI, S.Kom, M.Acc
4. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T



Dekan  
(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi  
(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## MOTTO

*“Percayalah kepada TUHAN dengan segenap hatimu dan jangan bersandar kepada pengertianmu sendiri (Amsal 3:5)*

We don't have to know everything. That's okay. But we need to know we can trust each other no matter what.—Peter Quill

Love all, trust a few, do wrong to none.—William Shakespeare

©UKDWN

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa cinta, syukur, dan terima kasih saya persembahkan skripsi ini kepada:

*Tuhan Yesus Kristus yang selalu menjadi sandaran bagi saya, yang tak henti-hentinya melimpahkan berkat yang luar biasa di setiap jengkal kehidupan saya dari awal hingga sekarang. Tuntunan dariNya sungguh sangat berarti bagi saya dalam menyelesaikan setiap persoalan dalam hidup ini.*

*Orang tua saya yang selalu membimbing dan mengasihi tanpa menuntut. Ibu yang selalu tak henti-hentinya menyemangati, merawat, serta memberi motivasi kepada saya. Kepada ayah yang ada di sorga, saya percaya ia sedang melihat saya kapanpun dan mendoakan saya dari sana.*

*Teman-teman yang tak dapat saya sebutkan satu per satu, baik teman kantor di Gameloft Indonesia, maupun teman satu angkatan SI 2009.*

## ABSTRAK

Gameloft Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dalam industri konten digital, terutama *game*. Perusahaan ini telah membuka banyak studio di seluruh dunia, dan salah satunya ada di Yogyakarta. Dengan banyaknya karyawan yang berusia muda, Gameloft sering mengadakan acara-acara yang menyenangkan agar para karyawan tetap termotivasi dan kreatif dalam mengerjakan pekerjaan sehari-hari.

Portal Berita Gameloft Indonesia dengan mengimplementasikan *Razor Syntax* dibuat agar karyawan dapat memiliki media untuk membaca berita yang ditulis oleh kontributor dan juga berinteraksi dengan karyawan lain melalui forum. Sistem akan dibangun menggunakan *Razor syntax* dengan menggunakan IDE Webmatrix dan SQL Server Compact Edition.

Hasil akhir penelitian akan memperlihatkan struktur dari penggunaan *Razor syntax* secara keseluruhan untuk membuat sistem informasi berbasis web. Penelitian ini akan menunjukkan penggunaan *Razor syntax* agar dapat menjadi alternatif bagi pembuat sistem berbasis web yang dinamis.

Kata kunci: *Razor syntax*, *webmatrix*, portal berita



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Kristen Duta Wacana.

Skripsi ini berjudul “Implementasi Razor Syntax Untuk Perancangan Website Portal Berita Studi Kasus: Gameloft Indonesia”. Semua bentuk dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan, rasa hormat serta terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang menjadi teman baik dan penuntun yang setia di sepanjang hidup saya.
2. Bapak Ir. Njoo Harianto Kristanto, M.T., M.M. selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Budi Sutedjo D.O., S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama pembuatan skripsi ini.
4. Gameloft Indonesia yang telah memberi penulis kesempatan untuk bekerja secara *full-time* dan juga sebagai tempat penelitian skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen, karyawan karyawan Fakultas Teknologi Informasi UKDW.
6. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberi inspirasi dan dukungan secara penuh terhadap penulis.
7. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2009, terima kasih atas kebersamaan dan keceriaan selama ini.
8. Rekan-rekan di Gameloft Indonesia, khususnya tim Android 5 Nightshift.

Akhirnya dengan segala puji syukur kiranya Skripsi ini ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sumbangsih yang besar dalam dunia pendidikan.

Yogyakarta, 5 Agustus 2016

Penulis

Dimas Aryo Nugroho

©UKYDWN

## DAFTAR ISI

MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Sistem.....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Tahapan Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	6
2.2 Konsep Dasar Website .....	7
2.3 Definisi Berita .....	9
2.4 Konsep ASP.NET.....	10
2.5 Konsep Razor Syntax .....	11
2.6 Struktur Razor Syntax dalam Website berbasis ASP.NET Web Pages Framework.....	13
2.7 Dasar Pemrograman C#.....	15
2.7.1 Tipe Data.....	15
2.7.2 Arithmetic Operator .....	16
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	18
3.1 Rancangan Proses dan Sistem .....	18
3.1.1 Use Case Diagram .....	18

3.1.2	Data Flow Diagram.....	19
3.1.3	Perancangan Database .....	22
3.1.4	Kamus Data.....	27
3.2	Rancangan Hasil Antarmuka Sistem .....	31
3.2.1	Rancangan Halaman Utama.....	31
3.2.2	Rancangan Halaman <i>Manage Category</i> .....	31
3.2.3	Rancangan Halaman <i>Manage Contributor</i> .....	32
3.2.4	Rancangan Halaman <i>Dashboard Contributor</i> .....	33
3.2.5	Rancangan Halaman <i>Form</i> Tulis Berita .....	33
3.2.6	Rancangan Halaman <i>Search</i> Berita .....	34
3.2.7	Rancangan Halaman <i>Home</i> Forum .....	34
3.2.8	Rancangan Halaman <i>Profile</i> .....	35
3.2.9	Rancangan Halaman Edit Profile.....	36
3.2.10	Rancangan Halaman Buat <i>Thread</i> .....	37
3.2.11	Rancangan Halaman <i>Thread</i> .....	37
3.2.12	Rancangan Halaman <i>Search Thread</i> .....	38
Bab 4	PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM.....	39
4.1	Implementasi Sistem .....	39
4.1.1	Pengaturan <i>Layout</i> .....	39
4.1.2	Halaman Login .....	41
4.1.3	Halaman Setup Kategori Berita .....	43
4.1.4	Halaman Setup Kontributor .....	45
4.1.5	Halaman <i>Default</i> Kontributor .....	47
4.1.6	Halaman Add dan Edit News.....	48
4.1.7	Halaman <i>Delete News</i> .....	51
4.1.8	Pencarian Berita.....	51
4.1.9	Halaman List Berita .....	52
4.1.10	Halaman Utama Forum.....	53
4.1.11	Halaman Profile .....	54
4.1.12	Halaman <i>New Thread</i> .....	55

4.1.13 Halaman Thread Value .....	56
4.1.14 Halaman Search <i>Thread</i> .....	57
4.2 Analisis Sistem .....	59
4.3 Kekurangan dan Kelebihan Sistem .....	60
4.3.1 Kekurangan Sistem .....	60
4.3.2 Kelebihan Sistem .....	60
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran .....	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	62
LAMPIRAN A .....	A
LAMPIRAN B .....	B

© UUKDWN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>The ASP.NET stack</i> .....	11
Gambar 3.1 Use Case Diagram Website Portal Berita Gameloft Indonesia.....	18
Gambar 3.2 Simbol dalam Data Flow Diagram.....	19
Gambar 3.3 Diagram Konteks.....	19
Gambar 3.4 DFD Level 1 .....	20
Gambar 3.5 DFD Level 2 Setup Pengguna.....	21
Gambar 3.6 DFD Level 2 Informasi Pengguna .....	21
Gambar 3.7 DFD Level 2 Pendaftaran Pengguna.....	21
Gambar 3.8 MDL 1 .....	22
Gambar 3.9 MDL 2.....	23
Gambar 3.10 MDL 3 .....	24
Gambar 3.11 MDL 4.....	25
Gambar 3.12 MDL 6 Penambahan Atribut Bukan Kunci.....	26
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>Home</i> .....	31
Gambar 3.14 Rancangan Halaman <i>Manage Category</i> .....	32
Gambar 3.15 Rancangan Halaman <i>Manage Contributor</i> .....	32
Gambar 3.16 Rancangan Halaman <i>Dashboard Contributor</i> .....	33
Gambar 3.17 Rancangan Halaman <i>Form</i> tulis berita.....	34
Gambar 3.18 Halaman <i>Search</i> berita.....	34
Gambar 3.19 Halaman <i>Home</i> Forum .....	35
Gambar 3.20 Halaman <i>Profile</i> .....	36
Gambar 3.21 Halaman <i>Edit Profile</i> .....	36
Gambar 3.22 Halaman <i>Create New Thread</i> .....	37
Gambar 3.23 Halaman <i>Thread</i> .....	38

Gambar 3.24 Halaman <i>Search Thread</i> .....	38
Gambar 4.1. Halaman Login .....	41
Gambar 4.2 Setup Kategori (Admin) .....	43
Gambar 4.3 Halaman Edit Kategori .....	43
Gambar 4.4 Delete Category (Admin) .....	45
Gambar 4.5 Halaman <i>Setup Contributor</i> .....	46
Gambar 4.6 Halaman Setup Berita (Kontributor) .....	48
Gambar 4.7 Halaman News Detail (Kontributor) .....	49
Gambar 4.8 Halaman Upload Image .....	49
Gambar 4.9 Halaman Delete News .....	51
Gambar 4.10 Fitur Pencarian Berita .....	52
Gambar 4.11 Halaman <i>List Berita</i> .....	53
Gambar 4.12 <i>Halaman Home Forum</i> .....	54
Gambar 4.13 Halaman Profile Pengguna .....	54
Gambar 4.14 Halaman <i>New Thread</i> .....	55
Gambar 4.15 Halaman <i>Thread Value</i> .....	57
Gambar 4.16 Halaman <i>Search Thread</i> .....	58
Gambar 4.17 Proses Request menggunakan <i>_Layout.cshtml</i> .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tipe Data Dasar .....	16
Tabel 2.2. Arithmetic Operator .....	16
Tabel 3.1 Aturan Bisnis.....	26
Tabel 3.2 Tabel Berita.....	27
Tabel 3.3 Tabel Divisi.....	27
Tabel 3.4 Tabel KategoriBerita.....	28
Tabel 3.5 Tabel UserProfile .....	28
Tabel 3.6 Tabel Roles .....	29
Tabel 3.7 Tabel UserInRole .....	29
Tabel 3.8 Tabel FCategory.....	29
Tabel 3.10 Tabel Thread .....	30
Tabel 3.11 Tabel Comment .....	30



## ABSTRAK

Gameloft Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dalam industri konten digital, terutama *game*. Perusahaan ini telah membuka banyak studio di seluruh dunia, dan salah satunya ada di Yogyakarta. Dengan banyaknya karyawan yang berusia muda, Gameloft sering mengadakan acara-acara yang menyenangkan agar para karyawan tetap termotivasi dan kreatif dalam mengerjakan pekerjaan sehari-hari.

Portal Berita Gameloft Indonesia dengan mengimplementasikan *Razor Syntax* dibuat agar karyawan dapat memiliki media untuk membaca berita yang ditulis oleh kontributor dan juga berinteraksi dengan karyawan lain melalui forum. Sistem akan dibangun menggunakan *Razor syntax* dengan menggunakan IDE Webmatrix dan SQL Server Compact Edition.

Hasil akhir penelitian akan memperlihatkan struktur dari penggunaan *Razor syntax* secara keseluruhan untuk membuat sistem informasi berbasis web. Penelitian ini akan menunjukkan penggunaan *Razor syntax* agar dapat menjadi alternatif bagi pembuat sistem berbasis web yang dinamis.

Kata kunci: *Razor syntax*, *webmatrix*, portal berita

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Bergerak di industri yang dinamis, Gameloft memiliki karyawan yang mayoritas berusia muda. Agar karyawan tidak mudah bosan serta semangat bekerja terus terpacu, pihak manajemen Gameloft sering mengadakan acara-acara menarik di luar pekerjaan. Contohnya, *team building*, acara amal, lomba, kegiatan klub, dan lain-lain. Selain itu, para atasan juga sering menuliskan artikel-artikel yang ditujukan untuk karyawan.

Masalah timbul ketika karyawan ingin membaca artikel maupun berita yang diinginkan. Meskipun acara dan artikel yang telah dirilis cukup banyak, belum ada media publikasi yang dapat diakses karyawan dengan mudah. Selama ini, pemberitaan dilakukan lewat *e-mail*, yang bagi sebagian orang sering terlewatkan atau bahkan tidak sengaja terhapus.

Penelitian ini akan merancang dan membangun sistem berbasis web untuk membantu karyawan membaca berita yang berhubungan dengan Gameloft dengan mudah. Selain itu, para kontributor juga mempunyai media menulis yang dapat langsung dipublikasikan dengan cepat. Web akan dibangun dengan menggunakan *Razor syntax*.

*Razor Syntax* merupakan sebuah konsep pemrograman milik ASP.NET yang berbeda dengan konsep pemrograman pada umumnya namun masih jarang digunakan. Pemakaian *Razor syntax* dimaksudkan agar pemrogram dapat lebih mudah memasukkan kode program dan kode *markup* ke dalam satu halaman yang sama.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengimplementasikan aturan *Razor syntax* untuk merancang sistem web portal berita?
- b. Bagaimana analisis struktur Razor syntax secara keseluruhan di dalam sistem web portal berita?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam merancang sistem berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut ini adalah batasan-batasan masalah dari sistem yang akan dibangun:

- a. Lokasi yang akan dijadikan obyek penelitian adalah PT. Gameloft Indonesia yang terletak di Jalan HOS Cokroaminoto no 73, Yogyakarta.
- b. Data artikel yang sudah dipublikasi dalam rentang waktu Januari 2014 hingga Mei 2015.
- c. *Browser* yang digunakan untuk konsistensi tampilan sistem adalah Mozilla Firefox dan Google Chrome.
- d. Data pengguna sistem sebagai penentu hak akses.
- e. Berita dibagi menjadi dua, yaitu berita umum bagi seluruh karyawan dan khusus bagi divisi tertentu.
- f. Sistem memiliki fitur forum sebagai tempat diskusi antar pengguna.
- g. Sistem dibangun berbasis web menggunakan Razor syntax.
- h. Menggunakan IDE Webmatrix.

### 1.4 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem yang dibangun terbagi dalam 5 hal, yaitu :

- 1) Spesifikasi aplikasi / program
  - a. Aplikasi mampu menampilkan berita yang ditulis oleh kontributor.
  - b. Kontributor memiliki fitur *editor text* untuk menulis berita.
  - c. Berita yang ditampilkan terbagi menjadi berita umum dan berita per divisi.
  - d. Admin dapat memiliki hak untuk member hak akses pengguna
  - e. Memiliki fitur forum sebagai tempat diskusi antar pengguna.

- 2) Spesifikasi perangkat lunak
  - a. Sistem operasi Windows 7 Profesional Service Pack 2
  - b. IDE Webmatrix 3.
  - c. Visual Studio Express for Web 2013
  - d. Browser Mozilla Firefox versi 40 dan di atasnya serta Google Chrome versi 46 dan di atasnya.
- 3) Spesifikasi perangkat keras
  - a. Intel Core i3 @2.20GHz
  - b. RAM 2 GB.
  - c. VGA Intel HD Graphic 1GB
  - d. Keyboard dan mouse.
  - e. Modem untuk koneksi internet.
- 4) Spesifikasi kecerdasan pembangun
  - a. Kemampuan dalam penggunaan *Razor syntax* dan SQL Server CE.
  - b. Kemampuan dalam menggunakan aplikasi Webmatrix 3 dan Visual Studio Express for Web 2013 untuk membuat program.
- 5) Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi
  - a. Mampu menggunakan komputer dan mengakses internet.
  - b. Mampu mengaktifkan aplikasi.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Menerapkan konsep pemrograman web menggunakan *Razor syntax* dalam membangun sistem berbasis web berdasarkan atribut yang telah ditentukan.
- 2) Merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan sistem sebagai web penampil berita dan artikel.

## 1.6 Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini berikut adalah langkah-langkah mengerjakan penelitian :

- 1) Studi pustaka : menghimpun dan menganalisis sumber-sumber, baik sumber tertulis maupun elektronik. Hasil yang telah diperoleh kemudian dianalisis membentuk satu hasil kajian yang sistematis.
- 2) Observasi dan wawancara dengan pihak *Communication Specialist* PT. Gameloft Indonesia untuk mengetahui informasi mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan kebutuhan sistem terutama untuk mendapatkan data mengenai berita yang telah dan akan ditayangkan.
- 3) Konsultasi adalah kegiatan untuk mendapat arahan atau pandangan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan skripsi kepada dosen pembimbing. terutama untuk memecahkan permasalahan yang ada, apabila dalam pengerjaannya ditemukan hal-hal yang kurang atau tidak dimengerti.
- 4) Perancangan Sistem yaitu melakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang akan dibangun berdasarkan hasil konsultasi dan observasi yang telah dilakukan.
- 5) Pembangunan sistem yaitu merupakan tahap mengimplementasikan hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat. Penulisan kode program dilakukan pada tahap ini secara bertahap sesuai dengan ketentuan dan persetujuan dosen pembimbing.
- 6) Pengujian program yaitu merupakan tahap untuk menguji program dengan menyiapkan scenario umum penggunaan program untuk memeriksa apakah program bekerja dengan seharusnya atau tidak.
- 7) Dokumentasi: membuat laporan tertulis tentang hasil dari program yang telah dibuat sesuai dengan format yang telah ditentukan.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang berisi permasalahan yang terjadi, konsep, dan rancangan sistem yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah. Bab I terbagi menjadi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Spesifikasi Program / Sistem, Tujuan Penelitian, dan Metode Penelitian. Bab II

merupakan penjelasan dari teori yang digunakan dalam penelitian yang mendukung implementasi penggunaan Razor syntax dalam membangun program. Pada Bab III akan dibahas mengenai analisis data dan perancangan sistem yang akan dibangun.

Pada Bab IV akan dituliskan mengenai implementasi dan analisis sistem beserta hasil dari pembangunan sistem berdasarkan perancangan sistem pada Bab III menggunakan *tool* yang telah ditentukan sebelumnya. Pengujian program juga dilakukan pada Bab III. Bagian terakhir yaitu Bab V berisi kesimpulan tentang sistem yang telah dibangun serta saran pengembangan sistem.

©UKDW

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dalam implementasi *Razor syntax* untuk membangun *website* portal berita, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Sistem berhasil dibuat menggunakan *Razor syntax*. Dengan demikian, *razor syntax* dapat menjadi alternatif bagi para programmer untuk membuat sistem berbasis web dengan menggunakan data yang dinamis.
- b. Sistem berhasil menyajikan tampilan berita sesuai dengan divisi karyawan, sehingga berita khusus divisi tertentu tidak terlihat oleh divisi lain. Hal ini membantu pengguna untuk selalu mendapatkan informasi yang berkaitan dengan divisi tempat ia berada tanpa harus memilah-milah informasi dari divisi lain.
- c. Dengan adanya fitur forum di dalam sistem, komunikasi antar karyawan dari berbagai level dapat dengan mudah dijalin. Forum dapat menjadi wadah untuk bagian manajemen dalam mencari pendapat secara cepat tanpa harus melakukan pertemuan langsung dengan para karyawan.

#### 5.2 Saran

Untuk mengembangkan sistem ini lebih lanjut, penulis menyarankan agar sebaiknya sistem dapat melakukan *filter* terhadap isi berita dan komentar dalam forum secara otomatis. Hal ini dimaksudkan agar sistem tidak disalahgunakan untuk menampilkan kalimat-kalimat yang kurang pantas untuk dipublikasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Brind, M. & Spanjaar, I. (2011). *Beginning ASP.NET Web Pages with WebMatrix*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Chadwick, J. (2011). *Programming Razor*. California: O'Reilly.

Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: deepublish.

Kurniawan, E. (2010). *Cepat Mahir ASP.NET 3.5 Untuk Aplikasi Web Interaktif*. Yogyakarta: Andi.

Lydford, Steve. (2011). *Building ASP.NET Web Pages with Microsoft WebMatrix*. New York: Apress.

Moroney, L. (2011). *Introducing Microsoft WebMatrix*. California: O'Reilly.

Oetomo, Budi Sutedjo Dharma. (2011). *Smart INFOpreneur Sukses Manajemen Konten Web*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.

Robbins, J. N. (2012). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. California: O'Reilly

Rudianto, Arif M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.

Sibero, A. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom.

Sreedhar, G. (2016). *Design Solutions for Improving Website Quality and Effectiveness*. Pennsylvania: IGI Global.

Stair R., & Reynolds G. (2013). *Principles of Information Systems*. Boston: Cengage Learning.