



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum

2.1.1. Pengertian Komputer

Menurut Sujatmiko (2012:156) menyatakan bahwa, “komputer adalah mesin yang dapat mengolah data digital dengan mengikuti serangkaian perintah atau program. Alat serbaguna ini memegang peran penting dalam teknologi komunikasi.”

Menurut Kadir (2017:2) menyatakan bahwa, “komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, komputer merupakan suatu alat elektronik yang dapat memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirangcang dan diorganisasikan secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output.

2.1.3. Pengertian Pengolahan Data

Menurut Yakub (2012:75) mengemukakan bahwa, “pengolahan data adalah manipulasi atau transformasi simbol-simbol seperti; angka dan abjad untuk tujuan meningkatkan kegunaannya.”

Menurut Manullang (2013-313) mengemukakan bahwa, “pengolahan data terdiri dari kegiatan-kegiatan penyimpanan data dan penanganan data.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengolahan data adalah manipulasi data ke bentuk yang lebih informatif berupa informasi.

2.1.4. Pengertian Data

Menurut Sujatmiko (2012:76) menyatakan bahwa, “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi..



Menurut Asropudin (2013:22) mengemukakan bahwa, “data adalah kumpulan dari angka-angka maupun karakter-karakter yang tidak memiliki arti. Data dapat diolah sehingga menghasilkan informasi.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah catatan atas kumpulan fakta untuk dijadikan keterangan.

2.1.5. Pengertian Sistem

Menurut Sutabri (2012:6) mengemukakan bahwa, “sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.”

Menurut Pratama (2014:7) mengemukakan bahwa, “sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan sistem adalah sekumpulan prosedur yang saling berkaitan untuk melakukan tugas bersama-sama.

2.1.6. Pengertian Informasi

Menurut Sutabri (2012:22) menyatakan bahwa, “informasi adalah data yang telah diklarifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.”

Menurut Rochaety, E., *et al.* (2013:6) mengemukakan bahwa, “informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti lebih luas.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang lebih berguna, bermanfaat dan lebih berarti bagi yang menerimanya.



2.1.7. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012:38) menyatakan bahwa, “sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.”

Menurut Pratama (2014:10) mengemukakan bahwa, “sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan sistem informasi adalah pengiriman data melalui fasilitas sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi.

2.1.8. Pengertian Perangkat Keras

Menurut Kadir (2017:2) mengemukakan bahwa, “perangkat keras adalah peranti-peranti yang terkait dengan komputer dan terlihat secara fisik. Monitor, *hard disk*, dan mouse adalah contoh perangkat keras”.

Menurut Puspitosari (2013:7) mengemukakan bahwa, “*hardware* merupakan salah satu elemen dari sistem komputer suatu alat yang bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung yang mendukung proses komputerisasi.”

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan perangkat Keras (*Hardware*) adalah elemen atau perangkat fisik komputer yang beroperasi di dalamnya.

2.1.9. Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Kadir (2017:2) mengemukakan bahwa, “perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Blm di print difoto”.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:2) mengemukakan bahwa, “perangkat lunak adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi



perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*)”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan perangkat lunak adalah program untuk memasuk data, mengecek data, menyimpan data, memperoleh data hasil, dan presentasi serta manipulasi data.

2.2. Teori Khusus

2.2.1. Pengertian Database

Menurut Sukanto dan Shalaluddin (2013:43) menyatakan bahwa, “database adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.”

Menurut Priyadi (2013:2) menyatakan bahwa, “database adalah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa database adalah susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna.

2.2.2. Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Rosa & Shalahuddin (2013:70) mengemukakan bahwa, “Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).”

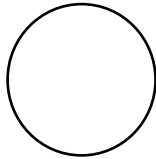

DFD dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk mempresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai





digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. Paradigma pemrograman terstruktur dan pemrograman berorientasi objek merupakan hal yang berbeda. Jangan mencampuradukan pemrograman terstruktur dan pemrograman berorientasi objek.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Data Flow Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.		<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya di dalam kode program</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan [ada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
2.		<p><i>File</i> atau basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan di implementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity relationship diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>



3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) orang yang berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>
4.		<p>Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan atau keluaran.</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya "data siswa" atau tanpa kata data misalnya "siswa".</p>

(Sumber: Sukamto dan Shalahuddin, (2013:71)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram. DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1
Dfd Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.
3. Membuat DFD Level 2
Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di-*breakdown* menjadi DFD Level Modul mana saja yang harus di-*breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetailan modul tersebut. Apabila modeul tersebut sudah cukup



detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-*breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-*breakdown*.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya

DFD Level 3,4,5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di-atasnya. *Breakdwon* pada level 3,4,5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.



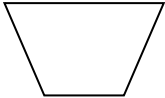

Pada satu diagram DFD sebaliknya jumlah modul tidak boleh lebih dari 20 buah. Jika lebih dari 20 buah, diagram akan terlihat rumit dan susah dibaca sehingga menyebabkan sistem yang dikembangkan juga menjadi rumit.

2.2.3. Pengertian *Block Chart*

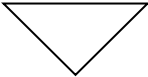
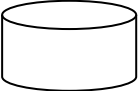


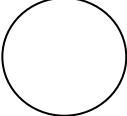
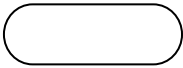
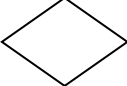


Kristanto (2011:68) mengemukakan bahwa, “*block chart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *block chart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi”.

Adapun simbol-simbol *Block Chart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Simbol-Simbol *Block Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2.		Multi dokumen
3.		Proses manual
4.		Proses yang dilakukan oleh komputer



5.		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual)
6.		Data penyimpanan (data storage)
7.		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktivitas fisik
8.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9.		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10.		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11.		Pengambilan keputusan (decision)
12.		Layar peraga (monitor)
13.		Pemasukan data secara manual.

(Sumber: Kristanto, (2011:68))






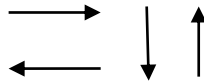
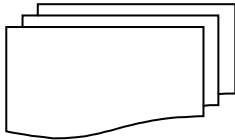
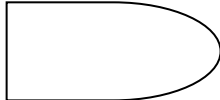
2.2.4. Pengertian *Flowchart*

Menurut Ladjamudin (2013:211) mengemukakan bahwa, “*flowchart* adalah bagan – bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah – langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Simbol-simbol dalam *Flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol Start atau End yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).
4.		Persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran.
5.		Simbol Input/Output yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
6.		Menyatakan penyambung ke simbol lain dalam satu halaman.
7.		Menyatakan penyambung ke halaman lainnya.
8.		Menyatakan pencetakan (dokumen) pada kertas.
9.		Menyatakan desicion (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program.
10.		Menyatakan media penyimpanan drum magnetik.



11.		Menyatakan input/output menggunakan disket.
12.		Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual
13.		Menyatakan input/output dari kartu plong.
14.		Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses).
15.		Multidocument (banyak dokumen).
16.		Delay (penundaan atau kelambatan).

(Sumber: Ladjamudin, (2013:6))

2.2.5. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016:73) mengemukakan bahwa, “kamus data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada *DFD*. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) data keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum”.

Menurut Yakub (2012:168) mengemukakan bahwa, “kamus data (*data dictionary*) merupakan daftar elemen data yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem sehingga user dan analisis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan *data storage*”.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam kamus data adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4.** Simbol-Simbol Kamus Data

No.	Simbol	Arti
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik ...atau...
4.	{ } ⁿ	N kali diulang / bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

(Sumber: Sukanto dan Shalahuddin, (2016:74))

2.2.6. Daftar Kejadian (*Event List*)

Menurut Kristanto (2011:64) menyatakan bahwa, “daftar kejadian (*Event List*) digambarkan dalam bentuk kalimat sederhana dan berfungsi untuk memodelkan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan membutuhkan tanggapan atau respon dari sistem.” Suatu kejadian mewakili satu aliran data atau proses dalam diagram konteks serta deskripsi penyimpanan yang digunakan untuk memodelkan data harus diperhatikan dalam kaitannya dengan daftar kejadian.

Adapun cara-cara mendeskripsikan daftar kejadian adalah sebagai berikut:

1. Pelaku adalah entiti luar, jadi bukan sistem.
2. Menguji setiap entiti luar dan mencoba mengevaluasi setiap entiti luar yang terjadi pada sistem.
3. Hati-hati dengan kejadian yang spesifik, yang tak sengaja menyatu dalam paket yang sama.
4. Harus diingat bahwa kejadian yang dimodelkan bukan hanya interaksi normal antara sistem dengan entiti luar, karena itu harus dievaluasi kebutuhan sistem untuk menanggapi kejadian yang gagal.
5. Setiap aliran keluaran sebaiknya merupakan respondari kejadian.



6. Setiap kejadian yang tidak berorientasi pada waktu dalam daftar kejadian sebaiknya mempunyai masukan sehingga sistem dapat mendeteksi kejadian yang berlangsung.

2.3. Teori Program

2.3.1. Pengertian Website

Menurut Yuhefizar (2013:2) menyatakan bahwa, “website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan *Hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*.”

Menurut Rachmanto (2017:1) menyatakan bahwa, “website dibuat dengan sekumpulan baris kode pemrograman web seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, dan lain sebagainya yang biasanya disebut sebagai beberapa keturunan dari bahasa di atas.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa website adalah suatu penyediaan layanan informasi dengan berbasis internet yang dapat dilihat dengan tampilan halaman berbasis grafis.

2.3.2. Pengertian PHP

Menurut Saputra (2012:2) mengemukakan bahwa, “PHP atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor*, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi, HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di-*maintenance*.”

Menurut Nugroho (2013:153), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) itu adalah pemrograman berbasis Web. Jadi PHP itu adalah bahasa pemrograman yang



digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (website, blog atau aplikasi web). “

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website.



Gambar 2.1. Logo PHP

2.3.3. Script PHP Sederhana

Prasetio (2015:142) mengemukakan bahwa, “perintah “echo” dalam kode ini artinya tampilan pada layar web browser saat membuka file tersebut.”

```
<?php
```

```
Echo (“Anda berada di situs Prothelon”);
```

```
?>
```

2.3.4. Pengertian HTML

Menurut Saputra (2012:1) menyatakan bahwa, “HTML adalah bahasa pemrograman *hyper text* yang mempunyai kepanjangan *Hyper Text Markup Language* yang memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web berbasis html.”

Menurut Raharjo (2016:449) menyatakan bahwa, “HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML merupakan file teks yang ditulis menggunakan aturan-aturan kode tertentu untuk kemudian disajikan ke user melalui suatu aplikasi web browser.”



Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa HTML adalah tampilan isi dari situs web yang menyediakan informasi.

2.3.5. Pengertian MySQL

Menurut Enterprise (2017:3) menyatakan bahwa, “MySQL adalah RDBMS yang cepat dan mudah digunakan, serta sudah banyak dipakai untuk berbagai kebutuhan.”

Menurut Raharjo (2016:241) menyatakan bahwa, “MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*. Alasannya mungkin karena gratis, pengelolaan datanya yang sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah database yang berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk tabel-tabel.



Gambar 2.2. Logo Mysql

2.3.6. Pengertian XAMPP

Menurut Riyanto (2015:1) mengemukakan bahwa, “XAMPP merupakan paket *PHP* dan *MySQL* berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis *PHP*. XAMPP mengkombinasikan beberapa perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.”

Menurut Madcoms (2016:186) mengemukakan bahwa, “XAMPP adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PhpMyAdmin*, *PHP*, *Perl*, *Filezilla* dan lain-lain. XAMPP berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan *PHP*, dimana biasanya lingkungan pengembangan *web* memerlukan *PHP*, *Apache*, *MySQL* dan *PhpMyAdmin* serta *software-software* yang terkait dengan pengembangan *web*.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Xampp adalah *web server* yang digunakan untuk menampilkan halaman dinamis.



Gambar 2.3. Logo *Xampp*.

2.3.7. Pengertian phpMyAdmin

Menurut Madcoms (2016:12) mengemukakan bahwa, “*phpMyAdmin* adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen *MySQL*. Dengan menggunakan *PhpMyAdmin*, dapat membuat *database*, membuat tabel, meng-*insert*, menghapus dan meng-*update* data dengan *GUI* dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah *SQL* secara manual. “

Menurut Nugroho (2013:15) mengemukakan bahwa, “*PhpMyAdmin* adalah aplikasi manajemen database server *MYSQL* berbasis web. Dengan aplikasi *phpMyAdmin* kita bisa mengelola database sebagai root (pemilik server) atau juga sebagai user biasa, kita bisa membuat database baru, mengelola database dan melakukan operasi perintah-perintah database secara lengkap seperti saat kita di *MySQL Prompt* (versi DOS)”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *phpMyAdmin* adalah perangkat lunak untuk mendukung operasi *MySQL*.



Gambar 2.4. Logo *phpMyAdmin*



Fungsi dalam halaman ini adalah sebagai pengendali database MySQL sehingga pengguna MySQL tidak perlu report untuk menggunakan perintah-perintah SQL. Karena dengan adanya halaman ini semua yang ada pada halaman phpMyAdmin.

2.4 . Teori Judul

2.4.1. Pengertian Penyiaran

J. B. Wahyudi (2010) *broadcasting* (penyiaran) adalah proses komunikasi suatu titik ke audiens, yaitu suatu proses pengiriman informasi dari seseorang atau produser (profesi) kepada masyarakat melalui proses pemancaran elektromagnetik atau gelombang yang lebih tinggi. Penyiaran yang merupakan padanan kata *broadcasting* yaitu semua kegiatan yang memungkinkan adanya siaran radio dan televisi yang meliputi segi ideal, perangkat keras dan lunak yang menggunakan sarana pemancaran atau transmisi, baik di darat maupun di antariksa dengan menggunakan gelombang elektromagnetik atau gelombang yang lebih tinggi untuk dipancarkanluaskan dan dapat diterima oleh khalayak melalui pesawat penerima radio atau televisi dengan atau tanpa alat bantu.

(<https://brainly.co.id/tugas/10246378>) diakses 25 mei 2018.

2.4.2. Sistem Informasi Penyiaran Pada Radio Elshinta Palembang Berbasis Web

Sistem Informasi Penyiaran Pada Radio Elshinta Palembang Berbasis Web adalah sebuah sistem informasi yang dapat diakses oleh pendengar melalui website sehingga pendengar tidak hanya dapat mendengar informasi tersebut melalui radio, namun juga dapat melihat kembali informasi melalui website yang dapat diakses kapan saja, Implementasi aplikasi ini terdiri dari beberapa *form*, diantaranya *form login* admin, *form* beranda admin penyiaran radio, *form input* data karyawan, jadwal siaran, jadwal kegiatan, berita, dan laporan data donasi elshinta. Seperti informasi mengenai berita terkini, jajaran direksi, serta laporan donasi yang diperlihatkan secara transparan kepada pendengar, dan juga memudahkan penyiar dalam penyampaian informasi mengenai jadwal acara maupun rencana kegiatan yang akan dilakukan oleh Radio Elshinta Palembang.