

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Company Profile

Company profile adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya (Kriyantono, 2008).

Menurut Agustrijanto (2001) *Company profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain.

2.1.1 Fungsi Company profile

Menurut Kriyantono (2008) fungsi *Company profile* yaitu sebagai berikut:

- a. Representasi perusahaan, *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan. bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan.
- b. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya *mutual understanding*.
- c. Menghemat waktu transaksi, Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk,

pasar, visi, misi, posisi keuangan. Hal itu dapat dipelajari melalui *Company profile*.

- d. Membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan dan bonafit.

2.1.2 Isi *Company profile*

Banyak hal yang bisa ditulis dalam *company profile*. Tetapi, secara umum menurut Kriyantono (2008) isi *company profile* mencakup:

- a. Sejarah perusahaan, mencakup antara lain pendiri perusahaan, jajaran direksi, asal muasal dan proses perkembangan.
- b. Filosofis perusahaan, bisa disebut pandangan atau ideologi dasar-dasar perusahaan.
- c. Budaya perusahaan, adalah nilai-nilai kunci dan konsep bersama yang membentuk citra anggota organisasi terhadap organisasinya. Misalnya, etos kerja tinggi, maju untuk semua, makan tidak makan yang penting kumpul.
- d. Sambutan dari pimpinan (direktur utama dan komisaris utama) tentang segala hal yang sangat berpengaruh pada aktivitas perusahaan dan rencana jangka panjang.
- e. Identitas perusahaan, termasuk disini logo, *uniform*, interior gedung dan kantor, kualitas cetakan atau kualitas *audiovisualnya*.
- f. Visi, misi strategi perusahaan, termasuk komitmen perusahaan untuk meraih kemajuan. Ini menunjukkan bahwa operasional perusahaan dilakukan tidak sembarangan, tetapi melalui perencanaan yang matang dan berkeseimbangan.

- Sebagai jaminan masa depan bisnis yang berkelanjutan. Pada akhirnya menciptakan kepercayaan publik, bahwa masa depan perusahaan terjamin.
- g. Alamat cabang-cabang. Semakin banyak cabang perusahaan di beberapa wilayah menunjukkan jalur distribusi yang merata. Pada akhirnya mencerminkan kebersamaan dan prestise perusahaan.
 - h. Gambaran tentang SDM, ceritakan orang-orang dibalik operasional perusahaan, siapa saja figur pengendali di jajaran manajemen termasuk tokoh berpengaruh di masyarakat yang berkaitan dengan perusahaan.
 - i. Sistem pelayanan dan fasilitas yang disediakan. Dalam persaingan ketat dewasa ini, pelayanan pelanggan memegang kunci strategis. Gambaran kelebihan perusahaan dari sisi yang membedakan dengan kompetitor.
 - j. Prestasi dan keunggulan perusahaan, termasuk segala hal yang telah dilakukan perusahaan untuk kepentingan masyarakat. Masyarakat menuntut bukan hanya kualitas produk atau jasa, tapi juga apa yang bisa dilakukan perusahaan dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat. Misalnya program peduli lingkungan sebagai wujud tanggung jawab perusahaan.
 - k. Laporan perkembangan perusahaan (*annual report*), termasuk informasi keuangan perusahaan.
 - l. Deskripsi tentang produk-produk dan jasa utama yang ditawarkan program pengembangan dimasa mendatang.

2.2 Website

Menurut Hidayat (2010) website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan.

Jadi dapat dikatakan bahwa, pengertian website adalah kumpulan halaman-halaman. yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman website dengan halaman website lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Adapun kriteria *website* yang baik dikemukakan oleh Suyanto (2009) adalah:

A. *Usability*

Usability melibatkan pertanyaan “dapatkah *user* menemukan cara untuk menggunakan situs web tersebut dengan efektif (*doing things right*)” atau *usability* adalah sebagai suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* sampai pengguna dapat mengoperasikannya dengan mudah dan cepat.

B. *System navigasi*

Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media yaitu teks, *image* ataupun animasi. Navigasi dari *images* dapat menawarkan banyak sekali variasi, misalnya dengan ikon, *image*, pengguna huruf dan bentuk yang lebih bebas.

C. *Content*

Content yang baik akan menarik, relevan, dan pantas untuk target *audience web* tersebut. Gaya penulisan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan web dan target audience. Hindari kesalahan dalam penulisan, termasuk tata bahasa dan tanda baca, di tiap halaman, *header* dan judul.

D. Loading time

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh *Zona Research* (april, 1999) menyatakan bahwa 80% pengunjung akan menutup *browser* bila halaman *web* yang ia buka tidak tampil dalam 7-8 detik. Penelitian ini mengatakan bahwa 40% pengunjung akan kembali mengunjungi situs yang tampil lebih cepat. Sebuah situs *web* yang tampil lebih cepat kemungkinan besar akan kembali dikunjungi, apalagi bila dengan konten dan tampilan yang menarik. Waktu *download* memang tidak hanya dipengaruhi desain tetapi juga koneksi, *server*, dan lain-lain. Namun demikian desainer *web* harus memperhitungkan desain yang dibuatnya agar dapat tampil lebih cepat dengan menggunakan ukuran yang sekecil mungkin.

E. Interactivity

Dasar dari interaktivitas adalah *hyperlinks (links)* dan mekanisme *feedback*. Gunakan *hyperlink* untuk membawa pengunjung ke sumber berita, *topic* lebih lanjut, *topic* terkait, atau lainnya seperti *link* yang berbunyi *more info about this, related links* dan lain-lain. sedangkan untuk mekanisme *feedback*, contohnya seperti *critiques, comments, question*. Keuntungannya *user* dapat memberitahu kritik/saran agar situs *web* kita bisa lebih baik.

F. Compatibility

Situs *web* harus kompatibel dengan berbagai perangkat tampilannya, harus memberikan alternative bagi *browser* yang tidak dapat melihat situsnya.

2.2.1 Web Design

Desain Web adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan styling obyek lingkungan informasi internet untuk menyediakan dengan fitur *high-end* dan kualitas estetika. Definisi yang

ditawarkan memisahkan desain web dari pemrograman web, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs web, serta desain posisi web sebagai desain grafis.

A. Fungsi

Secara umum fungsi situs web adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi

Situs web berfungsi sebagai komunikasi pada umumnya adalah web dinamis. Karena dibuat menggunakan pemrograman web (*server side*) maka dilengkapi dengan fasilitas yang memberikan fungsi-fungsi komunikasi seperti web mail, chatting dan forum.

2. Fungsi Informasi

Menekankan pada kualitas konten, karena tujuan situs ini menyampaikan isinya sebaiknya berisi teks dan grafik fasilitas yang memberikan fungsi informasi, *news, file, company, library.*

3. Fungsi Entertainment

Sebagai sarana hiburan/penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu persentasi desain, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan downloadnya. Contoh fungsi *Entertainment: game online, film online, music online.*

4. Fungsi Transaksi

Situs web dapat dijadikan transaksi bisnis baik barang jasa. situs web menghubungkan perusahaan konsumen dan kormmitas tertentu melalui sarana elektronik. Pembayaran bisa mernudahkan kartu kredit, *transfer* ataupun membayar langsung.

B. Tujuan Desain Web

Untuk membuat situs web atau dokumen elektronik dan aplikasi yang berada pada web server dan menampilkan konten dan fitur antarmuka interaktif kepada pengguna akhir dalam bentuk halaman Web. Seperti unsur-unsur teks, gambar (*gif*, *jpeg*) untuk ditempatkan pada halaman menggunakan *HTML/XHTML/tag XML*. Menampilkan media yang lebih kompleks (vektor gratis, animasi, video, suara) membutuhkan *plug-in* seperti *Adobe Flash*, *QuickTime* dan *Java run-time*. *Plug-in* juga dimasukkan ke dalam halaman web dengan menggunakan *HTML/tag XHTML*. Perbaikan sesuai browser dengan standar W3C diminta penerimaan luas dan penggunaan *XHTML/XML* bersama dengan *Cascading Style Sheets (CSS)* untuk posisi dan memanipulasi unsur-unsur halaman web dan objek. Kemampuan browser untuk mengirimkan berbagai konten dan pilihan aksesibilitas kepada klien tanpa menggunakan *plug-in*. Dengan spesialisasi yang tumbuh di bidang teknologi informasi ada kecenderungan kuat untuk membedakan antara desain web (*web design*) dan pengembangan web (*web development*).

C. Pengukuran Kualitas Web Desain

Adapun beberapa kriteria yang dipakai untuk mengukur kualitas website dalam penelitian ini:

1. *Perceived usefulness*, kegunaan atau fungsi dalam suatu website sangat ditekankan pada elemen ini, fungsi yang tepat guna dan fitur yang terdapat di website pun berguna sebagai penunjang dalam pencarian informasi (Almahamid, 2010).

2. *Easy of use*, secara keseluruhan website sangat dimudahkan, maksudnya tidak ada fitur yang menyulitkan user website, meskipun ada teknologi baru didalam website tersebut namun antarmukanya diharapkan dapat diterima oleh semua user website tersebut (Almahamid, 2010).

3. *Easy of finding information/services*, kemudahan dalam mencari informasi dan pelayanan yang terdapat dalam website perusahaan. Dalam hal ini, *user* tidak didapati kesulitan dalam mencari kebutuhannya, sehingga *user* akan merasa puas akan informasi yang didapatkannya (Almahamid, 2010).

4. *Load time of page*, kecepatan terbuka secara penuh halaman suatu website pun mempengaruhi kualitas website, dikarenakan dalam merancang suatu halaman website perlu mempertimbangkan elemen ini. *Load time of page* dapat dioptimasi dengan memilih penggunaan image yang kecil, penggunaan cache pada halaman website. Halaman website yang diloat sangat lama akan mempengaruhi kepuasan user mengunjungi sebuah website (Almahamid, 2010)

5. *Design/layout of page*, perancangan design atau layout halaman website yang dikerjakan harus memperhatikan estetika dan fungsionalitas suatu website seperti terlihat sangat atraktif, tersusun dengan baik, memilih font yang tepat, perpaduan warna dengan tepat sehingga pengunjung lebih fokus pada informasi yang diinginkan dan tidak merusak mata, dan menambahkan gambar pada halaman website yang berubah pada periode tertentu akan menarik pengunjung untuk mengunjungi kembali (Almahamid, 2010).

6. *Web traffic and search*. *Web traffic* adalah tingkat frekuensi website diakses oleh pengunjung sedangkan *web search* merupakan hasil pencarian website

dengan menggunakan kata kunci (*keyword*) yang diinginkan pada mesin pencarian seperti Google, Bing, dan Yahoo (Almahamid, 2010).

2.3 Teori Warna

Secara ilmiah pengertian warna merupakan gelombang elektromagnetik yang menuju ke mata kita dan kemudian diterjemahkan oleh otak sebagai warna. Dengan kata lain arti warna adalah juga sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Adams (2006) menjelaskan beberapa sifat dan kesan yang ditimbulkan dengan warna, yaitu sebagai berikut:

1. Merah: hasrat, amarah, perhentian, perkelahian, cinta dan darah.
2. Kuning: kegembiraan, kecerdasan, peringatan, pengecut dan muda.
3. Hijau: kesuburan, uang, kesehatan, kesuksesan, pertumbuhan.
4. Putih: kesempurnaan, kesucian, pernikahan, bersih, kebaikan.
5. Biru: pengetahuan, nyaman, tenang, damai dan dingin.
6. Hitam: ketakutan, negatif, kematian, kejahatan, kerahasiaan.
7. Ungu: mewah, kebijaksanaan, kerohanian, imajinasi.
8. Jingga: kreativitas, kehidupan, unik, energi.
9. Abu-abu: netral, tidak berpihak, bimbang, ragu-ragu, samar.

2.3.1 Teori Warna Kobayashi

Kobayashi adalah seorang ahli yang memiliki fokus dan riset tentang kombinasi warna. Shigenobu Kobayashi bekerja sama dengan Nipon Color & Design Research Institute untuk melakukan riset pada kombinasi warna untuk menyesuaikan penggunaan warna terhadap beberapa skenario, segmen, dan target berdasarkan dari sebuah kata kunci. Pada diagram kombinasi warna menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan tipis antara kombinasi warna. Berdasarkan pada sebuah kata kunci dan diagram kombinasi warna, maka kombinasi warna berbeda akan tercipta dan bisa mendapatkan kategori warna apakah warna tersebut merupakan warna sejuk atau panas, lembut atau keras, jelas atau cenderung keabu-abuan. Kombinasi warna cenderung mirip dengan satu sama lain dan dikumpulkan menjadi satu kategori seperti pretty dan casual, sehingga setiap perbedaan karakteristik pada kombinasi warna membuatnya mudah dibedakan dan dilihat. Warna, keyword, dan manusia/objek memiliki hubungan ketika menentukan sebuah kombinasi warna (Kobayashi, 1998).

2.4 Teori Layout

Menurut Rustan (2009) tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan me-layout itu sama dengan mendesain.

2.4.1 Grid System

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dan sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis

adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

2.4.2 Elemen Layout

Terdapat empat elemen layout yaitu:

1. Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar maksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca.
2. Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk,
3. Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih).
4. Bentuk adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya diubah.

2.4.3 Prinsip *Layout*

Dalam membuat *layout* kita juga harus memahami prinsip-prinsip dasar antara lain:

- a. Urutan, menunjukkan pada aliran membaca.
- b. Penekanan, menunjukkan pada objek-objek penting dalam urutan pembacaan.
- c. Keseimbangan, menunjukkan pada pembagian berat ruang, termasuk pengisian dalam ruang kosong.
- d. Kesatuan, menunjukkan pada usaha menciptakan kesatuan objek, termasuk ruang secara keseluruhan.

e. Konsistensi, menunjukkan pada kontrol estetika tampilan keseluruhan.

2.5 Web Development Life Cycle (WDLC)

Web Development Life Cycle (WDLC) adalah metodologi baru yang diusulkan khusus untuk pengembangan aplikasi web. Metodologi ini didasarkan pada metodologi sebelumnya ditemukan dalam literatur untuk menciptakan proses terstruktur untuk masalah yang sangat terstruktur dari pengembangan aplikasi web. WDLC adalah *hibrida* dari dua mantan metodologi yang dikenal sebagai *Cycle Hidup Pengembangan Sistem* dan *Prototyping*. WDLC menggunakan komponen dari masing-masing metodologi, menggabungkan mereka ke dalam sebuah pendekatan baru yang akan mengurangi waktu pengembangan, menambahkan struktur untuk masalah yang tidak terstruktur, dan menjaga pengguna yang terlibat di seluruh siklus hidup pengembangan.

Purinton dan Rosen (2004) menjelaskan tiga faktor penting untuk pengguna saat menggunakan aplikasi berbasis web: koherensi, kompleksitas, dan keterbacaan. koherensi melibatkan kemudahan di mana pengguna dapat menjelajah melalui situs dan termasuk konten yang terdapat dalam situs web. Kompleksitas berkisar pada desain website termasuk berbagai gambar yang memenuhi pengguna yang diinginkan untuk mengeksplorasi. Keterbacaan berakar pada kesan yang dibuat oleh situs web untuk pengguna. Unsur visual sebuah website meliputi estetika website sedangkan elemen database yang mempengaruhi fungsi dalam sebuah situs web. Kedua desain estetika dan fungsi dari situs web adalah penting tetapi masing-masing berbeda dari yang lain. Desain grafis dari aplikasi web sering dilakukan oleh seorang desainer grafis atau artis sedangkan desain database akan dilakukan oleh administrator database atau programmer.

WDLC membagi tahap pengembangan website menjadi 5 langkah, yaitu:

- a. Pengumpulan informasi
- b. Analisis
- c. Desain
- d. Pelaksanaan
- e. Pemeliharaan

Hal ini mengikuti konsep yang sama dari model SDLC menggunakan pendekatan air terjun. Namun, dengan memasukkan metodologi prototyping, WDLC menjadi proses berulang yang melibatkan pengguna melalui proses pembangunan. Dengan membagi pengembangan grafis dan pengembangan fungsional dalam berbagai tahap, masing-masing set ini dari fase dapat bekerja pada berurutan atau bersamaan. Misalnya, jika website telah dirancang dan dikembangkan dan aplikasi baru perlu ditambahkan, para desainer dan pengembang bisa melompat ke set pengembangan fungsional fase dalam WDLC dan menambahkan aplikasi ke situs web yang ada. Dengan mengikuti langkah-langkah yang tepat dalam pengembangan grafis dan berencana untuk skalabilitas, update atau pendesainan ulang masa mendatang akan memerlukan upaya minimal. Mendesain ulang situs web yang ada hanya akan membutuhkan tahapan pengembangan grafis dari WDLC yang akan dilakukan sejak fungsi dari website akan tetap tidak berubah. Hal ini menciptakan keselarasan antara bagian-bagian yang berbeda dari situs web dan aplikasi. Sejak tahap desain WDLC menggunakan prototyping, setelah itu telah diuji dan bekerja Anda dapat menerapkannya sebagai sistem kerja.

2.6 Personal Home Page (PHP)

Menurut Nugroho (2009) “PHP atau singkatan dari *Personal Home Page* merupakan bahasa skrip yang tertanam dalam *HTML* untuk dieksekusi bersifat *server side*”. PHP termasuk dalam *open source product*, sehingga *source code* PHP dapat diubah dan didistribusikan secara bebas.

PHP juga dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet information Server*), PWS (*Personal Web Server*), *Apache*. PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya : Sistem Operasi Microsoft Windows, Linux, Mac Os, Solaris. PHP dapat dibangun sebagai modul *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP dapat mengirim *HTTP header*, dapat mengatur *cookies*, mengatur *authentication* dan *redirect user*.

Salah satu keunggulan yang dimiliki PHP adalah melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data atau *Database Management Sistem (DBMS)*, sehingga dapat menciptakan suatu halaman web dinamis. PHP mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa DBMS Semi *Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Mioroson SQL son/or, Solid, PostgreSQL, Adabas, FilePro, Velosis*, semua database ber-*interface ODBC*.

Hampir seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan utama adalah konektivitas basis data dengan web. Dengan kemampuan ini kita akan mempunyai suatu sistem basis data yang dapat diakses.

2.7 MySQL

Menurut Rudianto (2011) MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya”

MySQL dikembangkan oleh perusahaan swedia bernama MySQL AB yang pada saat ini bernama *Tcx* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979. Awalnya *Tcx* merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database, dan saat ini MySQL sudah diambil alih oleh Oracle Corp.

Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan-perusahaan yang berskala kecil sampai menengah, MySQL juga bersifat *open source* (tidak berbayar).

MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi *web* yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script* PHP.

Keunggulan MySQL

Beberapa keunggulan dari MySQL yaitu :

1. Cepat, handal dan mudah dalam penggunaannya MySQL lebih cepat tiga sampai empat kali dari pada *database server* komersial yang beredar saat ini,

mudah diatur dan tidak memerlukan seseorang yang ahli untuk mengatur administrasi pemasangan MySQL.

2. Didukung oleh berbagai bahasa *Database server* MySQL dapat memberikan pesan *error* dalam berbagai bahasa seperti Belanda, Portugis, Spanyol, Inggris, Perancis, Jerman, dan Italia.
3. Mampu membuat tabel berukuran sangat besar, 24 Ukuran maksimal dari setiap tabel yang dapat dibuat dengan MySQL adalah 4 GB sampai dengan ukuran *file* yang dapat ditangani oleh sistem operasi yang dipakai.
4. Melekatnya integrasi PHP dengan MySQL Keterikatan antara PHP dengan MySQL yang sama-sama *software opensource* sangat kuat, sehingga koneksi yang terjadi lebih cepat jika dibandingkan dengan menggunakan *database server* lainnya. Modul MySQL di PHP telah dibuat *built-in* sehingga tidak memerlukan konfigurasi tambahan pada *file* konfigurasi *php.ini*.

2.8 Black Box Testing

Menurut Rizky (2011), *Black box testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar. *Black Box Testing* hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah ditentukan pada awal perancangan.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dari jenis testing ini antara lain :

1. Anggota tim tester tidak harus dari seseorang yang memiliki kemampuan teknis di bidang pemrograman.
2. Kesalahan dari perangkat lunak ataupun bug seringkali ditemukan oleh

3. Komponen tester yang berasal dari pengguna.
4. Hasil dari *black box testing* dapat memperjelaskan kontradiksi ataupun kerancuan yang mungkin ditimbulkan dari eksekusi perangkat lunak.
5. Proses testing dapat dilakukan lebih cepat dibandingkan *white box testing*.

2.9 Profil SMA Antartika Sidoarjo

SMA Antartika Sidoarjo merupakan Sekolah Menengah Tingkat Atas di bawah naungan Yayasan Pembina Pendidikan Wahyuhana Surabaya, dengan status terakreditasi A. SMA Antartika Sidoarjo berlokasi di Jalan Siwalanpanji no.6 Kelurahan Siwalanpanji kecamatan Buduran - Sidoarjo. Didirikan oleh Yayasan Pendidikan Wahyuhana pada tahun 1975. Gedung SMA Antartika Sidoarjo yang berlantai dua terdiri atas 38 kelas mampu menampung lebih dari: 2000 siswa. Hal ini cukup memadai untuk berlangsungnya proses belajar mengajar yang efektif sesuai dengan tuntutan kebutuhan masyarakat.

Adapun visi dari SMA Antanika Sidoarjo adalah terwujudnya tamatan SMA Antartika Sidoarjo memiliki keunggulan IMTAQ dan IPTEK.

Adapun misi dari SMA Antartika Sidoarjo terdiri dari:

1. Meningkatkan mutu pembelajaran SMA Antartika Sidoarjo dengan berbasis Iman dan Taqwa kepada Tuhan Yang maha Esa.
2. Melaksanakan sistem Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM).
3. Meningkatkan proses pembelajaran berbasis teknologi informatika dengan berbahasa Nasional dan Internasional.
4. Memperluas jaringan kerjasama nasional dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mewadahi kecakapan hidup (*Life Skill*) peserta didik.

5. Menyediakan sarana prasarana pembelajaran yang canggih dan modern sesuai dengan tuntutan kurikulum SMA.
6. Dibentuk School Consiel/dewan konsultasi yang mampu memberikan solusi alternative dalam mewujudkan Visi dan Misi Sekolah.

Fasilitas Pada SMA Antartika Sidoarjo meliputi:

1. Mempunyai gedung A dan gedung B, untuk mengakomodir seluruh rombongan belajar sejumlah 1800 siswa, SMA Antartika Sidoarjo mempunyai 3 tingkat Gazebo, Tempat diskusi antara siswa dengan siswa maupun dengan guru dan siswa, terasa lebih nyaman dan lengkap karena diseluruh area gedung A dan gedung B SMA Antartika Sidoarjo sudah *tercoverage* jaringan nirkable WIFI.
2. *Finger Print*, Merupakan fasilitas absensi siswa, guru dan karyawan untuk memantau kehadiran dan langsung dilaporkan kepada wali murid sebagai pemantauan kehadiran antara siswa sekolah dan wali murid.
3. SMA Antartika Sidoarjo mempunyai media pembelajaran yang lengkap dan modern, Penggunaan notebook yang dikolaborasikan dengan LCD Projector yang terpasang permanen disetiap kelas yang menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik dan atraktif .
4. Lab Komputer, Multimedia dan Lab Bahasa, Sesuai dengan komitmen SMA Antartika Sidoarjo yang selalu ingin berubah menjadi lebih baik. SMA Antartika Sidoarjo menyediakan dua sarana di tempat yang berbeda, kedua laboratorium ini sudah terkoneksi dengan internet sehingga siswa mudah mengakses internet sesuai kebutuhan mata pelajaran.