



**RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE PADA SMA NEGERI  
15 SURABAYA**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Sistem Informasi**

**Oleh:**

**RADEN RIZKY WIJAYAKUSUMA**

**11410100249**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom**  
SURABAYA

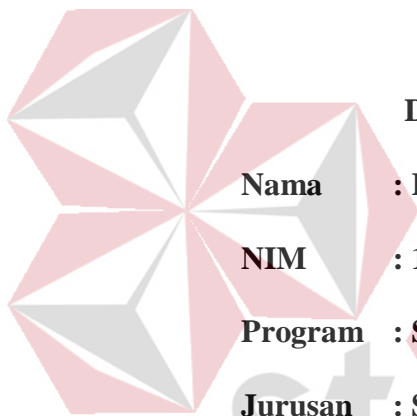
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2016**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE*  
DI SMA NEGERI 15 SURABAYA**

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



**Disusun Oleh :**

**Nama : R. Rizky Wijayakusuma**

**NIM : 11410100249**

**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2016**

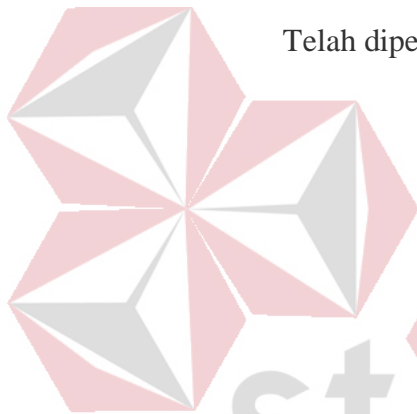
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**RANCANG BANGUN *WEBSITE COMPANY PROFILE***  
**DI SMA NEGERI 15 SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

**R. Rizky Wijayakusuma**

NIM : 11410100249

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA  
Surabaya, 16 Desember 2016

Disetujui :

Penyelia

Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.  
NIDN. 0721068904

Khoiril Anwar, S.Pd., M.M.  
NIP. 196602271988031006

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

Dr. M. J. Dewiyani Sunarto  
NIDN. 0725076301

## SURAT PERNYATAAN

### PERNYATAAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : R. Rizky Wijayakusuma

NIM : 11.41010.0249

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE COMPANY PROFILE DI SMA NEGERI 15 SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive royalty free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Surabaya, 16 Desember 2016

Yang menyatakan,

R. Rizky Wijayakusuma  
NIM : 11410100249

## ABSTRAK

*Website* adalah merupakan alamat URL (*Unified Resource Locator*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. *Website* terdiri dari dua jenis yaitu statis dan dinamis. *Company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* dan *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan berdasarkan kedua *value* diatas. *Corporate value* terjamin dalam sejarah berdirinya usaha, visi dan misi usaha, struktur organisasi, dan kinerja perusahaan.

Permasalahan pada Kerja Praktik ini adalah bagaimana merancang dan membangun *company profile* berbasis *website* untuk menyelesaikan kasus tidak tersedianya media komunikasi dan promosi di SMA Negeri 15 Surabaya. Penggunaan *website* sebagai salah satu media komunikasi dan promosi untuk mempermudah akses untuk mencari tahu informasi tentang SMA Negeri 15 Surabaya. Masyarakat dan calon murid yang ingin mendaftar ke SMA Negeri 15 Surabaya bisa mengetahui seperti apa kegiatan belajar mengajar dan prestasi-prestasi yang sudah diraih oleh murid-murid SMA Negeri 15 Surabaya.

Hasil dari pembuatan solusi ini adalah *website company profile* yang mampu memberikan informasi tentang SMA Negeri 15 Surabaya. Penggunaan aplikasi ini dapat membantu sebagai media komunikasi dan promosi kepada calon murid dan masyarakat yang ingin mengetahui tentang SMA Negeri 15 Surabaya.

**Kata Kunci :** *Website, Company profile, Sekolah Menengah Atas.*

## ABSTRACT

Website is an URL (Unified Resource Locator) Address that function as data and information storage based on specific topics. Website consists of static and dynamic. Company profile is an explanation about company included the product verbally an graphic that raised corporate value and product value and company excellence compared with the two value above. Corporate value guaranteed by the history of the business, the vision and mision of the business, organization structure, and company performance.

The problem at this practice work is how to design and build website based company profile to resolve cases not avialible of communication and promotion media at 15 Senior High Scool State of Surabaya. The use of websites as a communication and promotion media for easier access for finding information about 15 Senior High School State of Surabaya. Public and prospective students who wish to enroll at 15 Senior High School State of Surabaya can find out learning activity and accomplishments that have been achieved by 15 Senior High School State of Surabaya students.

The results of this solution maker is company profile website that could deliver the information about 15 Senior High School State of Surabaya. The use of these applications can help as a medium of communication and promotion to prospective students and the public who want to know about 15 Senior High School State of Surabaya.

**Keywords :** *Website, Company Profile, Senior High School.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun *Website Company Profile* di SMA Negeri 15 Surabaya” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi S1 Sistem Informasi di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak, Ibu, dan adik tercinta yang telah mendukung secara moral dan materi.
2. Bapak Khoiril Anwar, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 15 Surabaya yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di SMA Negeri 15 Surabaya.
3. Bapak Muhadi dan Ibu Firdausin selaku penyelia dan pembimbing selama melaksanakan kerja praktik di SMA Negeri 15 Surabaya.
4. Ibu Dr. M. J. Dewiyani Sunarto selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
5. Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M. selaku dosen pembimbing.
6. Pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan penulis satu-persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 16 Desember 2016

Penulis



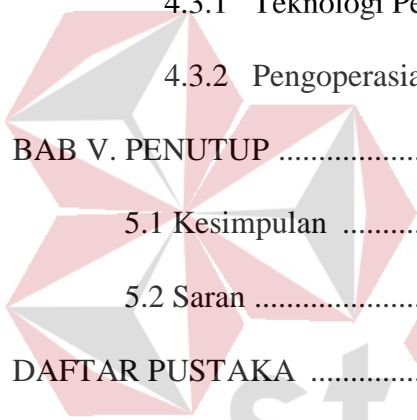


## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	5
2.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 15 Surabaya .....	5
2.2 Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 15 Surabaya .....	6
2.2.1 Visi .....	6
2.2.2 Misi .....	7
2.2.3 Tujuan .....	8

2.3 Struktur Organisasi.....	11
<b>BAB III. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
3.1 Company Profile .....	12
3.2 Rancang Bangun .....	16
3.3 CSS.....	17
3.4 Sistem Flowchart.....	17
3.5 Data Flow Diagram (DFD) .....	18
3.6 Website.....	18
3.6.1 Jenis-Jenis Website .....	19
3.7 HTML .....	21
3.8 PHP .....	22
3.9 Content Management System (CMS) .....	23
3.9.1 Manfaat CMS .....	24
3.9.2 Arsitektur CMS .....	24
3.10 Testing Sistem.....	25
3.10.1 Whitebox Testing.....	25
3.10.2 Blackbox Testing .....	26
3.10.3 Kategori Blackbox Testing .....	26
3.11 Database .....	26
3.12 Database Management System .....	27
<b>BAB IV. DESKRIPSI KERJA PRAKTIK .....</b>	<b>28</b>

4.1 Analisis Sistem .....	28
4.2 Desain Sistem.....	29
4.2.1 System Flowchart.....	29
4.2.2 Data Flow Diagram (DFD) .....	50
4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	53
4.2.4 Struktur Tabel Database.....	55
4.2.5 Desain Input dan Output .....	59
4.3 Implementasi Sistem .....	73
4.3.1 Teknologi Pendukung .....	74
4.3.2 Pengoperasian Aplikasi.....	74
BAB V. PENUTUP .....	90
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran .....	90
DAFTAR PUSTAKA .....	91
LAMPIRAN .....	92



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Struktur Tabel Artikel .....	56
Tabel 4.2 Struktur Tabel Tag .....	56
Tabel 4.3 Struktur Tabel Kategori .....	57
Tabel 4.4 Struktur Tabel User .....	58
Tabel 4.5 Struktur Tabel Media .....	58
Tabel 4.6 Struktur Tabel Page.....	59



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 15 Surabaya .....	11
Gambar 4.1 <i>System Flowchart Log In</i> .....	30
Gambar 4.2 <i>System Flowchart</i> Artikel Baru .....	31
Gambar 4.3 <i>System Flowchart</i> Lihat Artikel .....	32
Gambar 4.4 <i>System Flowchart</i> Ubah Artikel .....	33
Gambar 4.5 <i>System Flowchart</i> Hapus Artikel.....	34
Gambar 4.6 <i>System Flowchart</i> Kategori Baru .....	35
Gambar 4.7 <i>System Flowchart</i> Ubah Kategori .....	36
Gambar 4.8 <i>System Flowchart</i> Hapus Kategori .....	37
Gambar 4.9 <i>System Flowchart</i> Tag Baru .....	38
Gambar 4.10 <i>System Flowchart</i> Ubah Tag .....	39
Gambar 4.11 <i>System Flowchart</i> Hapus Tag.....	40
Gambar 4.12 <i>System Flowchart</i> Media Baru .....	41
Gambar 4.13 <i>System Flowchart</i> Ubah Media .....	42
Gambar 4.14 <i>System Flowchart</i> Hapus Media.....	43
Gambar 4.15 <i>System Flowchart</i> Page Baru .....	44
Gambar 4.16 <i>System Flowchart</i> Lihat Page .....	45
Gambar 4.17 <i>System Flowchart</i> Ubah Page .....	46
Gambar 4.18 <i>System Flowchart</i> Hapus Page.....	47
Gambar 4.19 <i>System Flowchart</i> Pengguna Baru.....	48
Gambar 4.20 <i>System Flowchart</i> Ubah Pengguna.....	49
Gambar 4.21 <i>System Flowchart</i> Hapus Pengguna .....	50

Gambar 4.22 <i>Context Diagram Website Company Profile</i> .....	51
Gambar 4.23 <i>DFD Level 0 Website Company Profile</i> .....	52
Gambar 4.24 <i>DFD Level 1 Administrasi Website</i> .....	53
Gambar 4.25 <i>CDM Website Company Profile</i> .....	54
Gambar 4.26 <i>PDM Website Company Profile</i> .....	55
Gambar 4.27 <i>Formulir Log In</i> .....	59
Gambar 4.28 <i>Formulir Add New Post</i> .....	60
Gambar 4.29 <i>Kategori dan Tag di Form Post Baru</i> .....	60
Gambar 4.30 <i>Formulir Ubah Post</i> .....	61
Gambar 4.31 <i>Formulir Kategori Baru</i> .....	61
Gambar 4.32 <i>Formulir Ubah Kategori</i> .....	62
Gambar 4.33 <i>Formulir Tag Baru</i> .....	63
Gambar 4.34 <i>Formulir Ubah Tag</i> .....	63
Gambar 4.35 <i>Formulir Page Baru</i> .....	64
Gambar 4.36 <i>Formulir Ubah Page</i> .....	65
Gambar 4.37 <i>Formulir Media baru</i> .....	65
Gambar 4.38 <i>Formulir Ubah Media</i> .....	66
Gambar 4.39 <i>Formulir User Baru</i> .....	67
Gambar 4.40 <i>Formulir Ubah User</i> .....	68
Gambar 4.41 <i>Tabel Post</i> .....	69
Gambar 4.42 <i>Tabel Kategori</i> .....	69
Gambar 4.43 <i>Tabel Tag</i> .....	70
Gambar 4.44 <i>Tabel Media</i> .....	70
Gambar 4.45 <i>Tabel User</i> .....	71

Gambar 4.46 Tabel <i>Page</i> .....	71
Gambar 4.47 Artikel yang Terdapat di Halaman Utama <i>Website</i> .....	72
Gambar 4.48 <i>Page</i> Dalam Bentuk Menu di Halaman Utama <i>Website</i> .....	73
Gambar 4.49 Halaman Utama atau <i>Home Page</i> .....	75
Gambar 4.50 <i>Menubar</i> dan <i>Slideshow</i> di Halaman Utama .....	76
Gambar 4.51 Halaman <i>Log In</i> .....	76
Gambar 4.52 Halaman Administrator .....	77
Gambar 4.53 Halaman <i>Post</i> .....	77
Gambar 4.54 Halaman Tambah <i>Post</i> Baru .....	78
Gambar 4.55 Halaman Sunting <i>Post</i> .....	79
Gambar 4.56 Notifikasi Pembatalan Menghapus <i>Post</i> .....	79
Gambar 4.57 Halaman Kategori dan Tambah Kategori.....	80
Gambar 4.58 Halaman Sunting Kategori .....	81
Gambar 4.59 Peringatan Menghapus Kategori .....	81
Gambar 4.60 Halaman <i>Tag</i> dan Tambah <i>Tag</i> .....	82
Gambar 4.61 Halaman Sunting <i>Tag</i> .....	83
Gambar 4.62 Peringatan Menghapus <i>Tag</i> .....	83
Gambar 4.63 Manajemen Laman atau <i>Page</i> .....	84
Gambar 4.64 Halaman Membuat Laman Baru .....	84
Gambar 4.65 Halaman Sunting Laman .....	85
Gambar 4.66 Notifikasi Pembatalan Menghapus Laman .....	85
Gambar 4.67 Halaman Manajemen Media .....	86
Gambar 4.68 Form Menambah Media .....	86
Gambar 4.69 Halaman Sunting Media.....	87

Gambar 4.70 Halaman Manajemen Pengguna.....	88
Gambar 4.71 Halaman Tambah Pengguna.....	88
Gambar 4.72 Konfirmasi Hapus Pengguna.....	89





## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Instansi.....	92
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	93
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan .....	94
Lampiran 4 Form KP-6 Log Harian.....	95
Lampiran 5 Form KP 7 Kehadiran Kerja Praktek.....	97
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktek .....	99
Lampiran 7 Kode Program Website Company Profile .....	100



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dewasa ini penggunaan *website* sebagai media komunikasi dan promosi menjadi alternatif untuk mencari informasi sebuah perusahaan atau instansi. Selain itu, tampilan *website* yang menarik bisa menjadi salah satu tujuan pengunjung *website* untuk terus melihat berita-berita terbaru dan informasi yang diberikan oleh pengelola *website* tersebut. Melalui sebuah *website*, seorang pengguna dapat menerima informasi dari perusahaan atau instansi yang diinginkan.

SMA Negeri 15 Surabaya adalah sebuah instansi pendidikan yang berada di bawah pengawasan Dinas Pendidikan Pemerintahan Kota Surabaya. SMA Negeri 15 Surabaya berlokasi di jalan Menanggal Selatan nomor 103 Surabaya. Seiring berkembangnya teknologi informasi, media promosi instansi dan perusahaan juga ikut berkembang. Penggunaan media elektronik seperti *website* menjadi media promosi yang sering digunakan untuk memberikan informasi tentang profil instansi atau berita-berita yang terkait dengan instansi tersebut. Namun, SMA Negeri 15 Surabaya belum memiliki *website* media informasi dan promosi sendiri.

Diharapkan dengan adanya *website company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya dapat mempermudah memberikan informasi umum dan khusus untuk pendidikan SMA di Kota Surabaya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun *website company profile* pada SMA Negeri 15 Surabaya.

## 1.3 Batasan Masalah

Pada rancang bangun aplikasi media promosi berbasis *website* pada SMA Negeri 15 Surabaya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Dapat menampilkan berita, artikel, agenda, prestasi terbaru, galeri foto, profil, sejarah, visi, misi, tujuan, struktur organisasi, dan daftar guru.
2. Tidak menyediakan fitur komentar di berita dan artikel.
3. Tidak membahas keamanan dan *hosting website*.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kerja praktek ini adalah memaksimalkan informasi yang ingin diketahui oleh calon siswa, dan manajemen informasi melalui aplikasi *website company profile* pada SMA Negeri 15 Surabaya.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan oleh SMA Negeri 15 Surabaya dari aplikasi *website company profile* ini adalah mempermudah memberikan informasi berupa berita atau artikel tentang pendidikan di SMA Negeri 15 Surabaya kepada calon murid dan masyarakat umum.

## 1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan kerja parktek ini adalah sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

## BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini berisi sejarah singkat instansi, visi, misi dan tujuan instansi, dan struktur organisasi.

## BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori pendukung tentang *company profile*, rancang bangun, CSS, *system flowchart*, *data flow diagram*, *website*, HTML, PHP, konsep dasar *testing* sistem (*whitebox* dan *blackbox*), *Database*, dan DBMS (*Database Management System*).

## BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan mengenai sistem yang akan dirancang meliputi *System Flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), proses kerja aplikasi, struktur dari tabel-tabel *database* dan output dari sistem, implementasi dari rancang bangun sistem yang dibuat dan pengujian aplikasi untuk mengetahui hasil akhir aplikasi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil analisis, implementasi dan evaluasi aplikasi. Kesimpulan berisi jawaban dari tujuan pembahasan pada bab I, sedangkan saran berisi tentang hasil

peninjauan dari implementasi aplikasi untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi *website company profile* lebih lanjut.



## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Sejarah Singkat SMA Negeri 15 Surabaya

Tepatnya pada bulan Juni 1983, bersamaan dengan perubahan sistem Pemerintahan Daerah Tingkat II, yakni Pemerintahan Desa menjadi Kelurahan, sehingga Desa Dukuh menanggal, yang asalnya dipimpin oleh seorang Kepala Desa berubah menjadi dipimpin oleh seorang Kepala Kelurahan. Tanah Ganjaran atau Bengkok yang asalnya di kelola oleh Kepala Desa, harus dikembalikan kepada Bagian Pertanahan atau Pemerintah Kota Madya Surabaya, yang sekarang menjadi Pemerintah Kota Surabaya. Masyarakat mengusulkan agar di Desanya ada SMA Negeri dan beberapa ruas jalan yang baru, dan akhirnya Pemerintah Kodya Surabaya memaklumi, dengan melalui Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, maka SMPP Negeri Surabaya (sekarang SMAN 16 Surabaya), ditunjuk sebagai sekolah yang harus membuka *filial* SMA baru, yakni SMAN 15 Surabaya, dan untuk sementara harus bertempat di SDN dan Dukuh Menanggal Surabaya, dan kegiatan belajar mengajarnya pada siang hari (selama 3 tahun).

Pada bulan Juni Tahun 1986 (Tahun Ajaran 1986/1987), Kegiatan Belajar Mengajar dipindahkan di Gedung Baru, tepatnya di Jl.Menanggal Selatan 103 - Kelurahan Dukuh Menanggal - Kecamatan Gayungan ( dulu Kec.Wonocolo ) - Surabaya, walaupun disekitar Gedung sekolah masih berupa sawah / Lahan basah, dengan kelas yang terbatas, tidak sesuai dengan

jumlah murid, tetapi merupakan suatu kebanggaan waktu itu, karena gedung sudah milik sendiri. Dengan terpaksa, kegiatan belajar mengajar diselenggarakan pagi sampai dengan siang dan siang sampai dengan sore, selama beberapa tahun. Peranan para kepala sekolah sebagai *Leader*/Pemimpin dan Penanggung jawab sangat berarti dalam memajukan sekolah dari tahun ke tahun, dengan beberapa kali pergantian kepala sekolah, melalui kerja keras, yang dilandasi semangat berjuang untuk beribadah, dengan mengalami segala suka dan duka, kelebihan dan kekurangannya dan dibantu oleh seluruh komponen sekolah dengan loyalitas dan dedikasi yang tinggi, termasuk BP-3 / KOMITE, *stake holder* dan instansi terkait, maka terwujudlah SMA Negeri 15 yang seperti sekarang ini, sebagai SMA Unggulan yang dikenal dan diperhitungkan, favorit yang dipercaya, dibanggakan dan digandrungi, sering dijadikan mitra dalam Magang dan Studi Banding oleh sekolah-sekolah yang lain, baik secara regional maupun nasional.

## **2.2 Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 15 Surabaya**

### **2.2.1 Visi**

Terwujudnya sekolah unggul, peduli dan berbudaya lingkungan serta berwawasan Nasional dan Global dengan mengedepankan IMTAK dan IPTEK.

Adapun indikator yang ingin dicapai terwujudnya visi adalah sebagai berikut :

1. Berkualitas dalam sumber daya manusia dengan sertifikasi dan lisensi bertaraf internasional.

2. Berkualitas dalam pembelajaran dan layanan siswa.
3. Berkualitas dalam penguasaan informasi teknologi.
4. Berkualitas dalam pengembangan pelestarian lingkungan hidup.
5. Berkualitas dalam perencanaan karier dan kesiapan kerja siswa.
6. Berkualitas dalam sarana prasarana.
7. Berkualitas dalam kedisiplinan.
8. Berkualitas dalam kepribadian/ tatakrama.
9. Berkualitas dalam pelaksanaan kegiatan keagamaan.
10. Berkualitas dalam lomba karya ilmiah remaja terutama dalam olimpiade.

### 2.2.2 Misi

Adapun misi SMA Negeri 15 Surabaya adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan menerapkan kurikulum nasional.
2. Menerapkan sistem dan prosedur PBM termasuk perpustakaan, manajemen informasi dan komunikasi serta laboratorium yang berstandar internasional.
3. Melaksanakan sertifikasi dengan menggunakan sistem dan prosedur yang dikeluarkan oleh organisasi yang sudah mendapatkan akreditasi internasional.
4. Melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar.



5. Melengkapi sarana prasarana yang memadai termasuk teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan standar internasional.
6. Menerapkan sistem manajemen partisipatif berkualitas internasional.
7. Melaksanakan penelitian dan percobaan guna mendapatkan penemuan-penemuan baru dalam dunia sains sebagai langkah inovasi.
8. Mendesiminasikan materi pembelajaran secara *online* melalui suatu *website* sehingga dapat diakses oleh siswa.
9. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, bebas dari pengaruh obat-obatan terlarang dan tindakan tercela, serta melakukan upaya pencegahan kerusakan lingkungan dan perusakan lingkungan.
10. Mengembangkan materi pembelajaran secara elektronik melalui jaringan intranet.
11. Melakukan kerjasama dengan mitra internasional dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

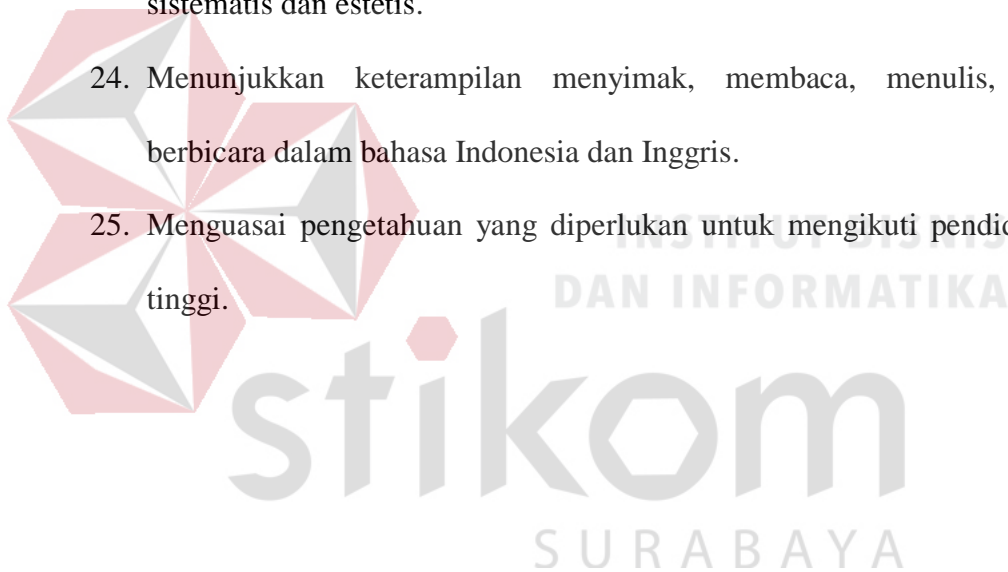
### 2.2.3 Tujuan

Berdasarkan visi dan misi serta tujuan umum pendidikan menengah atas, maka tujuan SMAN 15 Surabaya dalam mengembangkan pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang dianut sesuai dengan perkembangan remaja.
2. Mengembangkan diri secara optimal dengan memanfaatkan kelebihan diri serta memperbaiki kekurangannya.
3. Menunjukkan sikap percaya diri dan bertanggung jawab atas perilaku, perbuatan, dan pekerjaannya.

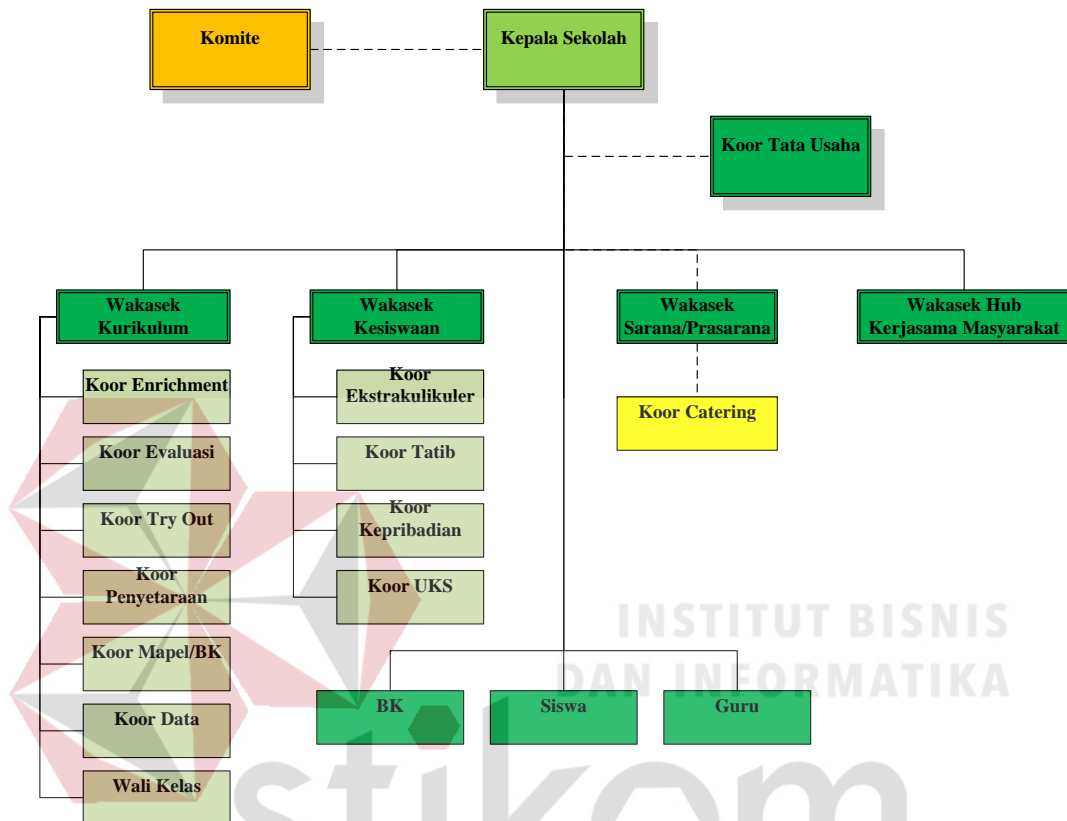
4. Berpartisipasi dalam penegakan aturan-aturan sosial.
5. Menghargai keberagaman agama, bangsa, suku, ras, dan golongan sosial ekonomi dalam lingkup global.
6. Membangun dan menerapkan informasi dan pengetahuan secara logis, kritis, kreatif, dan inovatif.
7. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan.
8. Menunjukkan kemampuan mengembangkan budaya belajar untuk pemberdayaan diri.
9. Menunjukkan sikap kompetitif dan sportif untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
10. Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks.
11. Menunjukkan kemampuan menganalisis gejala alam dan sosial.
12. Membiasakan warga sekolah untuk peduli dan berbudaya lingkungan.
13. Memanfaatkan lingkungan secara produktif dan bertanggungjawab.
14. Berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara demokratis dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
15. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya.
16. Mengapresiasi karya seni dan budaya.
17. Menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok.
18. Melaksanakan pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.

19. Menjaga kesehatan dan keamanan diri, kebugaran jasmani, serta kebersihan lingkungan.
20. Berkomunikasi lisan dan tulisan secara efektif dan santun.
21. Memahami hak dan kewajiban diri dan orang lain dalam pergaulan di masyarakat.
22. Menghargai adanya perbedaan pendapat dan berempati terhadap orang lain.
23. Menunjukkan keterampilan membaca dan menulis naskah secara sistematis dan estetis.
24. Menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara dalam bahasa Indonesia dan Inggris.
25. Menguasai pengetahuan yang diperlukan untuk mengikuti pendidikan tinggi.



### 2.3 Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur organisasi dari SMA Negeri 15 Surabaya yang akan dijelaskan pada gambar 2.1 :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 15 Surabaya

STIKOM  
SURABAYA

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Company Profile

*Company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan berdasarkan kedua *value* diatas. (Budiman, 2008)

*Corporate value* atau nilai-nilai perusahaan terjamin dalam beberapa hal berikut :

##### A. Sejarah Berdirinya Usaha

Sejarah berdirinya usaha menggambarkan kepada pihak-pihak lain yang berhubungan dengan perusahaan maupun konsumen mengenai dasar atau landasan usaha ini berdiri apakah cukup kuat secara pengalaman dan keutuhan individu yang terlibat didalamnya.

##### B. Visi dan Misi Usaha

Visi merupakan cita-cita yang ingin dicapai oleh usaha kita dalam jangka panjang atau dengan kata lain perusahaan dalam periode tertentu ingin menjadi perusahaan yang seperti apa.

Misi merupakan cara-cara yang digunakan usaha dalam mencapai visi usaha. Misi dapat berupa pernyataan kalimat atau kata yang mengingatkan pelaku usaha untuk bekerja sesuai visi dalam mencapai tujuan perusahaan.

### C. Struktur Organisasi

Struktur organisasi berisi susunan/hirarki tanggung jawab pekerjaan dalam perusahaan berikut nama individu pada masing-masing pekerjaan. Kegunaan struktur organisasi dalam *company profile* adalah agar konsumen atau pihak-pihak lain yang bekerjasama dengan perusahaan dapat mengetahui *person in charge* yang langsung berhubungan dengan mereka dalam pekerjaan ataupun masalah.

### D. Kinerja Perusahaan

Kinerja perusahaan terdahulu dapat dibedakan sebagai berikut :

#### 1. Pengalaman pekerjaan terdahulu

Pengalaman perusahaan dalam menangani pekerjaan terdahulu dapat dilakukan secara verbal/tulisan ataupun visual/grafik dengan menampilkan dokumentasi foto video hasil pekerjaan tersebut.

#### 2. Laporan keuangan perusahaan

Laporan keuangan perusahaan diperlukan bergantung kepada kebutuhan akan *company profile* tersebut. Apabila *company profile* dibutuhkan dari segi keuangan seperti untuk investasi/saham atau kerjasama dengan lembaga keuangan maka laporan keuangan perusahaan diperlukan sebagai data penting dalam pertimbangan kerjasama tersebut, sedangkan *company profile* tidak dibutuhkan dalam segi keuangan atau *company profile* dibutuhkan oleh klien/konsumen yang membutuhkan produk/servis perusahaan maka laporan keuangan tidak dibutuhkan. Laporan keuangan perusahaan

hanya ditampilkan dalam *company profile* pada media cetak saja tidak di media lain atau media televisi.

*Product value* atau nilai-nilai produk/servis yang dihasilkan oleh perusahaan dapat dicerminkan oleh faktor-faktor *marketing mix* khususnya 7P yaitu *Product, Price, Promotion, Placement, People, Process, dan Physical Evidence*. Penjelasan dari masing-masing *marketing mix* adalah sebagai berikut :

#### A. *Product*

Strategi mengenai bagaimana produk usaha kita dapat menarik hati konsumen untuk membelinya. Produk usaha kita dapat dibedakan berdasarkan mutu/kualitas, ukuran, desain, kemasan, dan kegunaan lebih dibandingkan pesaing.

#### B. *Price*

Strategi mengenai bagaimana produk kita lebih menarik konsumen dari segi harga dibanding pesaing. Umumnya konsumen lebih tertarik kepada produk dengan harga yang lebih murah. Selain itu, dari segi harga kita dapat membedakan produk kita berdasarkan harga satuan dan harga grosir, syarat pembayaran, diskon/potongan harga, serta sistem *buy 1 get 1 free*.

#### C. *Promotion*

Strategi mengenai bagaimana produk kita dapat dikenal oleh konsumen melalui beberapa cara :

##### 1. *Advertising* (Iklan)

Beriklan dapat dilakukan melalui media-media berikut :

- a. Media Cetak : Brosur, spanduk, poster, iklan majalah/koran.
- b. Media TV dan Radio (*Broadcast*) : Iklan TV dan Radio.

## 2. *Sales Promotion*

Promosi melalui acara/pameran yang digelar di tempat keramaian dimana konsumen produk berada dan juga dilakukan penjualan ditempat.

## 3. *Personal Selling*

Promosi melalui penjualan langsung ke tempat konsumen berada dengan menawarkan dan kemungkinan untuk dapat mencoba produk secara langsung.

## 4. *Public Relation*

Cara promosi ini cenderung untuk membuat *image* perusahaan baik dimata konsumen bukan mempromosikan produk secara langsung. Umumnya dilakukan oleh perusahaan besar.

## D. *Placement*

Merupakan cara untuk mendistribusikan produk kita untuk sampai ke tangan konsumen. Sistem distribusi yang dilakukan dapat secara langsung ke konsumen atau melalui pedagang perantara seperti *wholesaler* (pedagang besar) atau *retailer* (pedagang kecil).

## E. *People*

Merupakan kriteria sumber daya manusia secara umum yang dapat meningkatkan penjualan produk ke konsumen secara langsung maupun tidak langsung.



#### F. *Process*

Proses yang ditampilkan kepada konsumen agar konsumen tertarik untuk membeli. Proses yang dapat ditampilkan seperti proses produksi yang baik ataupun proses pelayanan terhadap konsumen.

#### G. *Physical Evidence*

Penampilan/bukti fisik serta keadaan dari fasilitas pendukung atau sarana dalam menjual produk yang dapat dilihat langsung oleh konsumen. Seperti tempat yang menarik dan bersih untuk restoran.

Berdasarkan *marketing mix* diatas, perusahaan dapat mengidentifikasi dirinya dengan para pesaing/kompetitor untuk kemudian menentukan dari faktor-faktor manakah dari ketujuh *marketing mix* tersebut, perusahaan memiliki keunggulan (*competitive advantage*) dibandingkan pesaing. Setelah perusahaan berhasil mengidentifikasi posisinya maka angkatlah kelebihan tersebut sebagai “*selling point*” dalam *company profile* khususnya dari segi produk/servis.

### 3.2 Rancang Bangun

Rancang Bangun (desain) adalah tahap dari setelah Analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen - komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem. (Jogiyanto, 2005:197)

### 3.3 CSS

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style Sheet*. Kegunaannya adalah untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar. CSS dikembangkan oleh W3C, organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman *web*. (Jayan, 2010)

CSS hanyalah berupa kumpulan *script* yang tujuannya bukan untuk menggantikan HTML, melainkan pelengkap agar dokumen HTML bisa tampil lebih cantik dan dinamis. Sejak awal ditemukannya CSS pada awal dekade 90-an, CSS terus dikembangkan dan diserap oleh *web developer*.

Kode CSS bersifat lintas platform, yang berarti *script* ini dapat dibaca oleh berbagai macam sistem operasi dan *browser*. Hanya saja *browser* seperti Internet Explorer, seringkali salah mengartikan *script* CSS yang menyebabkan tidak sempurnanya tampilan dokumen HTML. *Script* CSS perlu dioptimalkan agar tampil maksimal pada *browser* Internet Explorer.

### 3.4 System Flowchart

Bagan alir program (*system flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur didalam sistem. Bagan alir ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Pembuatan System Flowchart memiliki aturan dan ketentuan yang harus diikuti. Seperti halnya dalam pembuatan Document

Flowchart sebelumnya, System Flowchart memiliki notasi-notasi sebagai representasi dari proses kerja suatu sistem. Sebagian notasi dalam System Flowchart memiliki kesamaan dengan notasi yang ada pada Document Flowchart seperti, terminator (start/end), dan notasi laporan. Selain kedua notasi tersebut terdapat perbedaan secara bentuk dan fungsinya. (Jogiyanto, 2005:701)

### 3.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah “diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem”. DFD menggambarkan komponen-komponen yang ada pada suatu sistem serta aliran-aliran data. Fungsi utama dari DFD yaitu untuk memudahkan analisa sistem untuk menggambarkan suatu sistem sebagai satu fungsi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada perancangannya, Data Flow Diagram berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi yang digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang memudahkan seorang profesional TI dalam mengkomunikasikan rancangan sistem yang akan dibuat kepada pengguna atau pembuat program. (Jogiyanto, 2005:701)

### 3.6 Website

Menurut Sutarman (2003), *website* (situs *web*) adalah merupakan alamat URL (*Uniform Resources Locator*) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu.

*Web page* (halaman *web*) merupakan halaman khusus dari situs web tertentu yang tersimpan dalam bentuk *file*. Dalam *web page* tersimpan berbagai informasi dan *link* yang menghubungkan suatu informasi ke informasi lain pada *website* yang berbeda.

*Home page* merupakan halaman pertama atau sampul dari suatu *website* yang berisi tentang apa dan siapa dari perusahaan atau instansi atau organisasi pemilik *website* tersebut. Jadi pada dasarnya *home page* merupakan sarana dasar untuk memperkenalkan secara singkat tentang apa saja yang menjadi isi dari keseluruhan *website* dari suatu organisasi atau pribadi.

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan *link-link*.

### 3.6.1 Jenis-jenis Website

Berdasarkan pengoperasiannya, ada dua jenis *website* secara umum, yaitu *website* statis (*static website*) dan *website* dinamis (*dynamic website*).

#### A. *Static Website*

*Website* statis hanya memiliki *front end*, yaitu halaman-halaman situs yang bisa diakses oleh pengunjung (Wahana Komputer, 2010: 2). Biasanya web jenis ini hanya dibuat dengan kode HTML (*Hypertext Markup Language*) dan biasanya dilengkapi dengan *script javascript* dan *flash* untuk memperindah tampilan.

Konten *website* statis tidak dapat diperbaharui. Jika ingin merubah isi *website* statis, harus merombak kode-kode HTML-nya dan hanya bisa dilakukan oleh orang yang mengerti bahasa HTML. *Website* statis hanya bisa mengirimkan data ke dalam *database* yang berbentuk xml, sedangkan untuk mengambil data masih belum bisa. Pembuatan *website* seperti ini relatif sangat mudah tapi kurang baik untuk mempopulerkan *website* statis dan mendatangkan pengunjung, misalnya dengan beriklan. *Website* statis biasanya berupa *company profile* sederhana, brosur *online*, atau situs-situs yang berisi informasi sederhana yang tidak perlu dirubah.

#### B. *Dynamic Website*

*Website* dinamis biasanya memiliki *front end* dan *back end* (Wahana Komputer, 2010: 2). *Front end* adalah halaman-halaman situs yang bisa diakses pengunjung, sedangkan *back end* yang disebut CMS (*Content Management System*) atau biasa juga disebut *admin area*, atau kalau di dunia blog dikenal dengan nama *Dashboard*, berfungsi untuk memperbaharui halaman-halaman *front end*. Jadi, halaman *back end* biasanya hanya diakses oleh pemilik atau pengelola situs dengan *username* dan *password* yang telah ditetapkan.

Ada berbagai macam bentuk *back end* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan. Pada *back end* atau *admin area* ini kita bisa merubah isi tulisan-tulisan pada halaman situs, menambah tulisan atau artikel baru, memperbaharui katalog produk seperti pada toko *online*, memperbaharui portofolio, mengatur iklan yang tampil di halaman situs jika ada, mengontrol pengguna atau *member* situs dan lain-lain.

*Website* dinamis juga bisa dibuat interaktif dimana pengunjung atau *user* bisa meninggalkan komentar, menuliskan artikel baru dan lain-lain tergantung fungsi dan tujuan situs tersebut. Berbeda dengan *website* statis, pembuatan *website* dinamis jauh lebih rumit dan komplikatif tergantung fitur-fitur yang diinginkan. Yang pasti untuk membangun sebuah *website* dinamis tidak cukup dengan bahasa HTML biasa tapi juga harus menggabungkan antara *web server* (Apache, IIS, Tomcat), bahasa pemrograman/script yang bekerja disisi *server* tersebut (PHP, Pearl, ASP, dll) serta *database*.

### 3.7 HTML

Menurut Sutarman (2003), HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menulis halaman *web*. HTML dirancang untuk digunakan tanpa bergantung pada suatu *platform* tertentu (*platform independent*). Dokumen HTML adalah suatu dokumen teks biasa, dan disebut sebagai *markup language* karena menyangandung tanda-tanda (*tag*) tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam suatu dokumen.

HTML adalah merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu SGML (*Standard Generalized Markup Language*). Sejak awal perkembangan sampai sekarang ini telah tersedia berbagai macam versi HTML.

Perbedaan dokumen HTML dengan dokumen lainnya adalah untuk HTML dapat memberikan suatu format seperti bentuk tebal, miring, *form*, *list*, tabel sedang, dokumen teks biasa tidak bisa. Dokumen HTML bisa

mengandung suatu *link* (hubungan) ke bagian dalam dokumen tersebut atau ke dokumen lain pada *server* yang sama atau *server* yang berbeda. Untuk menjalankan dokumen HTML harus menggunakan program khusus yang disebut dengan *web browser*.

Ciri utama dokumen HTML dikategorikan menjadi dua yaitu elemen `<HEAD>` yang berfungsi memberikan informasi tentang dokumen tersebut dan elemen `<BODY>` yang menentukan bagaimana isi suatu dokumen ditampilkan oleh *browser*, seperti paragraf, list, tabel, dan lain-lain. Dokumen HTML memiliki tiga buah *tag* utama yang memiliki struktur dari dokumen HTML yaitu HTML, HEAD, dan BODY.

### 3.8 PHP

Menurut Sutarman (2003), PHP adalah salah satu *server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena PHP adalah bahasa *server-side*, maka bahasa PHP akan dieksekusi di *server*, sehingga yang dikirimkan ke *browser* adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP yang sudah di-*coding* tidak akan terlihat.

PHP termasuk dalam *Open Source Product*, jadi *source code* dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. PHP dapat berjalan di berbagai *web service* seperti ISS, Apache, PWS, dan lain-lain.

Adapun kelebihan-kelebihan dari PHP adalah sebagai berikut, PHP mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi, PHP dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula, PHP

merupakan *open source*, PHP termasuk bahasa yang *embedded* (bisa ditempel atau diletakkan dalam *tag* HTML).

Sistem *database* yang didukung oleh PHP diantaranya adalah Oracle, Sybase, mSQL, MySQL, Solid, Generic ODBC, Postgres SQL, dan lain-lain.

### 3.9 Content Management System (CMS)

*Content Management System* (CMS) adalah sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah *website* dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis. (Antonius, 2009)

Tentu saja pengelolaan ini hanya bisa dilakukan oleh orang-orang yang telah diberikan hak untuk melakukannya. Yang termasuk kedalam kategori konten ini, bisa saja berupa tulisan, gambar, *file* ataupun yang lain.

CMS pertama kali muncul sebagai jawaban atau solusi dari kebutuhan manusia akan penyediaan informasi yang sangat cepat. Sebelumnya masih banyak kita jumpai *website* yang sangat sederhana dengan hanya mengandalkan bahasa pemrograman HTML dan beberapa gambar serta informasi yang statis, pemilik *website* berusaha sebaik mungkin menampilkan informasi secukupnya kepada para pengunjung. Setiap kali ada perubahan informasi atau ingin menambah konten atau artikel, pemilik *website* yang belum tahu banyak tentang pemrograman *website* terpaksa haruslah banyak berhubungan dengan *webmaster* untuk menangani hal ini. Pihak inilah yang nantinya akan mengadakan perubahan terhadap isi *website*. Dapat dibayangkan bila hal yang sama terjadi terus-menerus, berulang kali dan



dalam kuantitas yang besar, seberapa banyak waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk memprosesnya.

### 3.9.1 Manfaat CMS

Berikut ini adalah manfaat dari CMS :

- A. Manajemen data.
- B. Mengatur siklus hidup *website*.
- C. Mendukung *web templating* dan standarisasi.
- D. Personalisasi *website*.
- E. Sindikasi.
- F. Akuntabilitas dan efisiensi.

### 3.9.2 Arsitektur CMS

Berikut ini adalah susunan arsitektur dari CMS :

#### A. Desain

Desain merupakan sekumpulan ornamen dengan segala pernik-perniknya yang mewadahi konten, agar lebih teratur dan mampu mencuri perhatian pengguna.

#### B. Konten

Konten merupakan segala sesuatu yang ingin diinformasikan kepada khayalak, baik yang bersifat *public* ataupun *private*.

#### C. Manajemen Pengguna

Manajemen pengguna dalam CMS adalah merupakan pengaturan pengguna secara langsung terlibat dalam sistem CMS. Berikut ini adalah dua pengguna yang sering digunakan dalam CMS :

### 1. *Administrator*

*Administrator* adalah setiap pengguna yang memanfaatkan CMS untuk mengelola berbagai sumber daya sistem.

### 2. *Visitor*

*Visitor* adalah orang yang menggunakan sistem untuk menarik manfaat langsung dari berbagai konten yang disediakan dalam halaman *website*.

### D. *Networking*

Upaya atau metode yang paling optimal dalam mendistribusikan beban kerja pada berbagai perangkat dalam CMS.

### E. *The Building Blocks*

Tinjauan lebih detail mengenai komponen apa saja yang digunakan dalam membangun CMS dan bagaimana komponen tersebut saling berinteraksi.

## 3.10 Testing System

*Testing* adalah proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan (*defects/errors/bugs*) dan mengevaluasi fitur-fitur dari entitas *software*. (Menurut standar ANSI/IEEE 1059)

### 3.10.1 Whitebox Testing

*Whitebox testing* atau disebut juga *glassbox testing* atau *clearbox testing* adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. (Romeo, 2006)

### 3.10.2 Blackbox Testing

*Blackbox testing* dilakukan tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. Disebut sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*.

*Blackbox testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software* berdasarkan spesifikasi kebutuhan pada *software*.

*Blackbox testing* bukan teknik alternatif daripada *whitebox testing*. Lebih daripada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari metode *whitebox testing*. (Romeo, 2006)

### 3.10.3 Kategori Blackbox Testing

- A. Fungsi yang hilang atau tidak benar.
- B. *Error* dari antar-muka.
- C. *Error* dari struktur data atau akses eksternal *database*.
- D. *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
- E. *Error* dari inisialisasi dan terminasi.

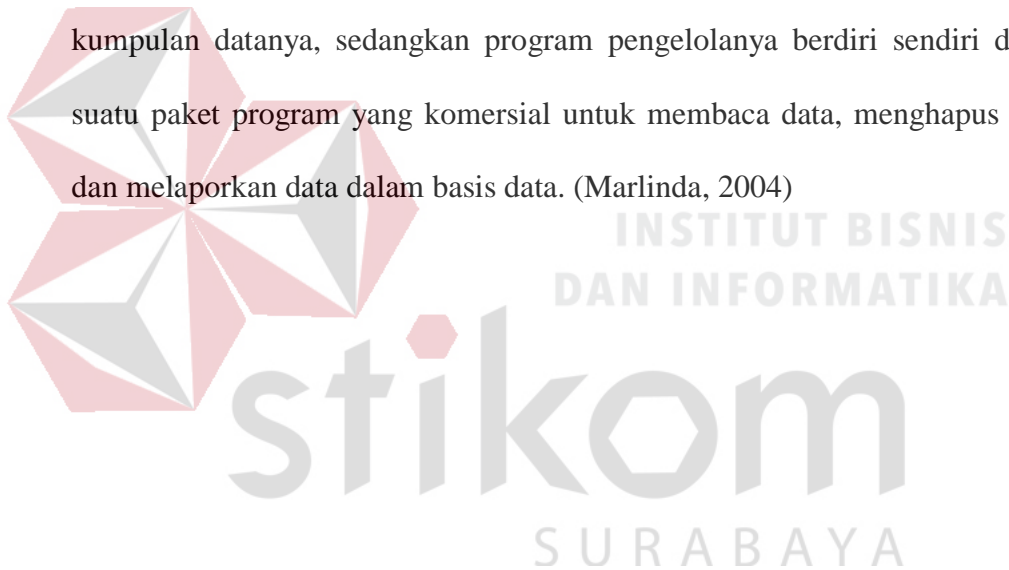
### 3.11 Database

*Database* adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya. (Marlinda, 2004)

Penyusunan suatu *database* digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), masalah keamanan (*security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

### 3.12 Database Management System

*Database Management System* (DBMS) merupakan kumpulan *file* yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis data adalah kumpulan datanya, sedangkan program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data. (Marlinda, 2004)



## BAB IV

### DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Berdasarkan hasil analisis, proses penyampaian informasi tentang *company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya masih mengandalkan berita dari mulut ke mulut, *ranking* hasil UNAS se-Surabaya, dan status sekolah sebagai sekolah kawasan/komplek.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut diatas, SMA Negeri 15 Surabaya membutuhkan aplikasi *website company profile* yang dapat menyampaikan informasi berupa artikel, berita, dan *company profile* kepada calon siswa dan masyarakat umum yang ingin mengetahui tentang SMA Negeri 15 Surabaya. Berikut ini merupakan penjelasan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

#### 4.1 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil analisis dan pengamatan di SMA Negeri 15 Surabaya, informasi tentang profil sekolah yang berupa media cetak ditempel di area *lobby* sekolah yang terdiri dari Visi, Misi, dan Tujuan SMA Negeri 15 Surabaya. sedangkan struktur organisasi sekolah berupa media cetak ditempel di ruang Tata Usaha. Bagian berita dan media pengumuman, terdapat mading (majalah dinding) yang terletak berdekatan dengan *lobby* sekolah sehingga calon siswa atau siswa dari SMA Negeri 15 Surabaya sendiri bisa membaca langsung dari mading tersebut. Interval penggantian berita dan pengumuman tidak menentu tergantung informasi yang ingin diberikan kepada calon siswa atau siswa di SMA negeri 15 Surabaya.

## 4.2 Desain Sistem

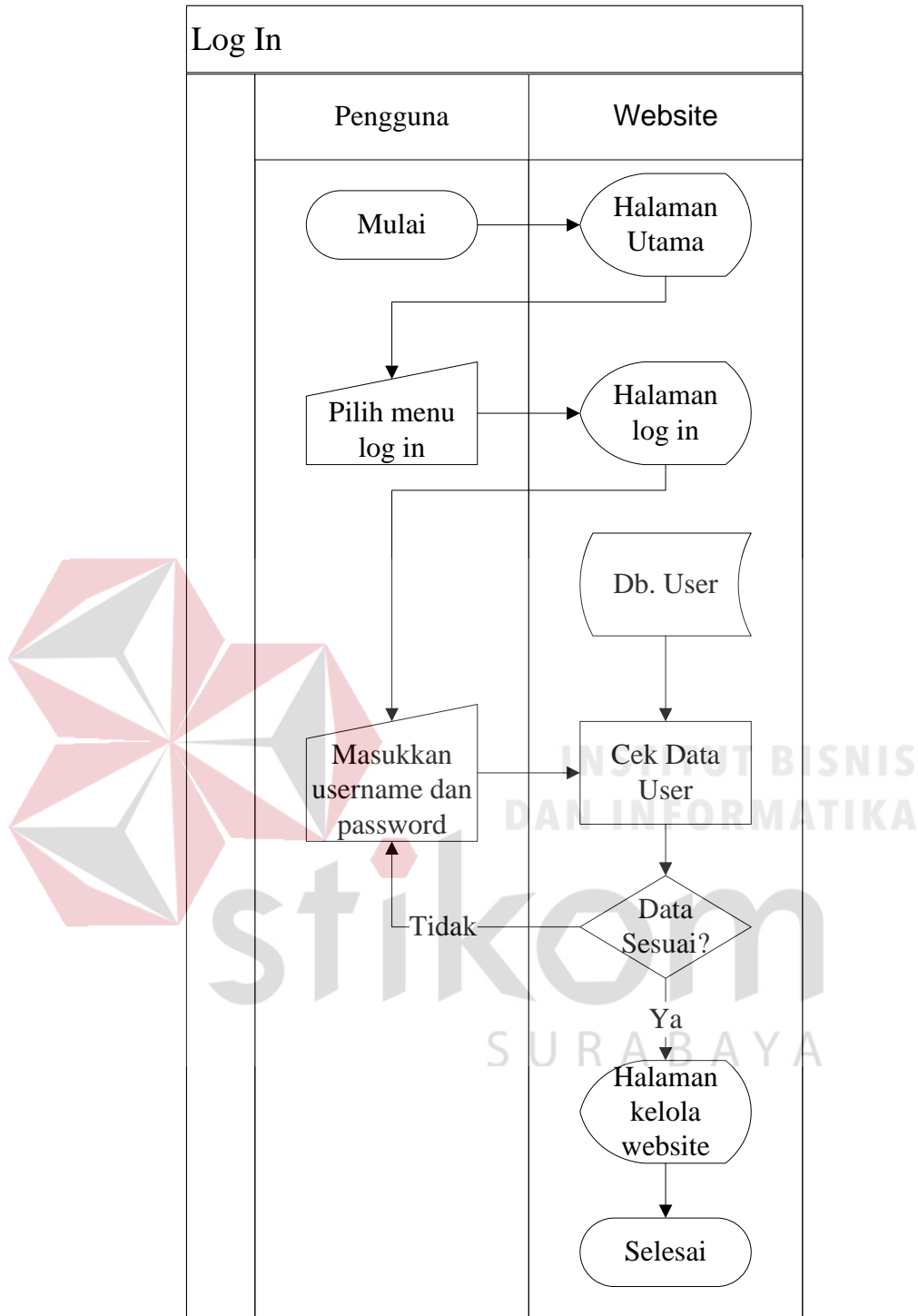
Perancangan sistem ini dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang sedang berjalan. Rancangan yang baik harus melalui beberapa tahap perancangan mulai dari *system flowchart*, DFD (*Data Flow Diagram*), CDM (*Conceptual Data Model*), PDM (*Physical Data Model*), ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan desain website.

### 4.2.1 System Flowchart

*System flowchart* adalah gambaran tentang sistem yang akan dibangun. Berikut ini adalah gambaran *system flowchart* pada website *company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya :

#### 1. *System Flowchart Log In*

Pada *system flowchart log in* akan dijelaskan proses autentifikasi pengguna untuk masuk sebagai *admin* atau pengelola *website*. Dimulai dari pengguna membuka halaman utama *website*, setelah itu akan dialihkan ke halaman untuk *log in*. Kemudian, pengguna memasukkan *username* dan *password* di *textbox* yang telah disediakan dan tekan tombol *log in*. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar, maka pengguna dapat masuk sebagai pengelola *website*. Tetapi, jika salah maka pengguna harus memasukkan kembali *username* dan *password* yang benar agar bisa mengakses halaman kelola *website*.

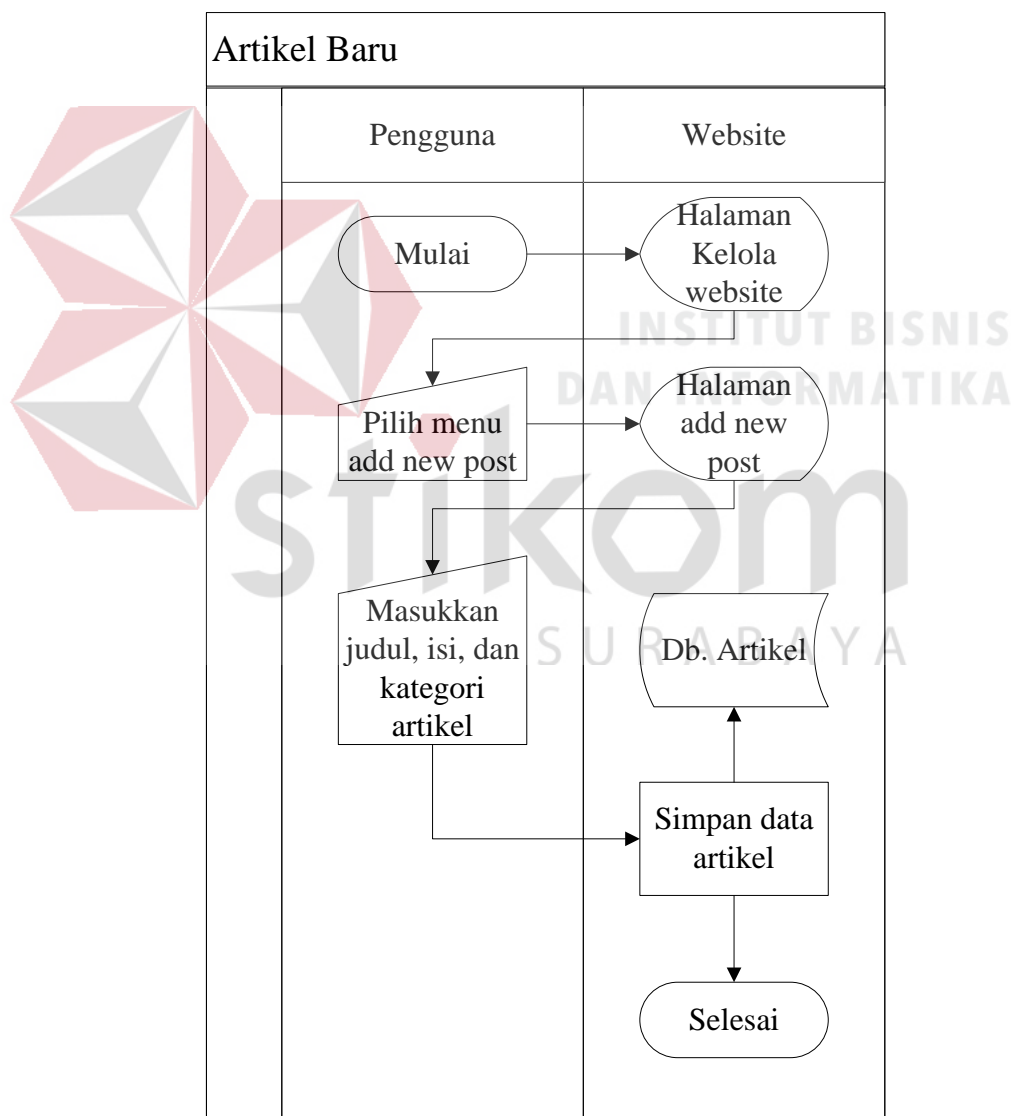


Gambar 4.1 System flowchart log in

## 2. System Flowchart Artikel Baru

Pada *system flowchart* artikel baru akan dijelaskan proses pembuatan artikel atau berita baru yang akan ditampilkan di halaman

utama *website*. pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu kemudian pilih *post* lalu pilih *add new* sehingga muncul formulir *add new post* yang terdiri dari 2 *textbox*. *Textbox* pertama untuk judul artikel atau berita kemudian *textbox* kedua untuk isi artikel. Setelah itu pilih kategori yang tersedia dan sesuai dengan artikel. Setelah selesai mengisi *textbox* dan memilih kategori kemudian tekan tombol *publish* untuk menyelesaikan pembuatan artikel baru.

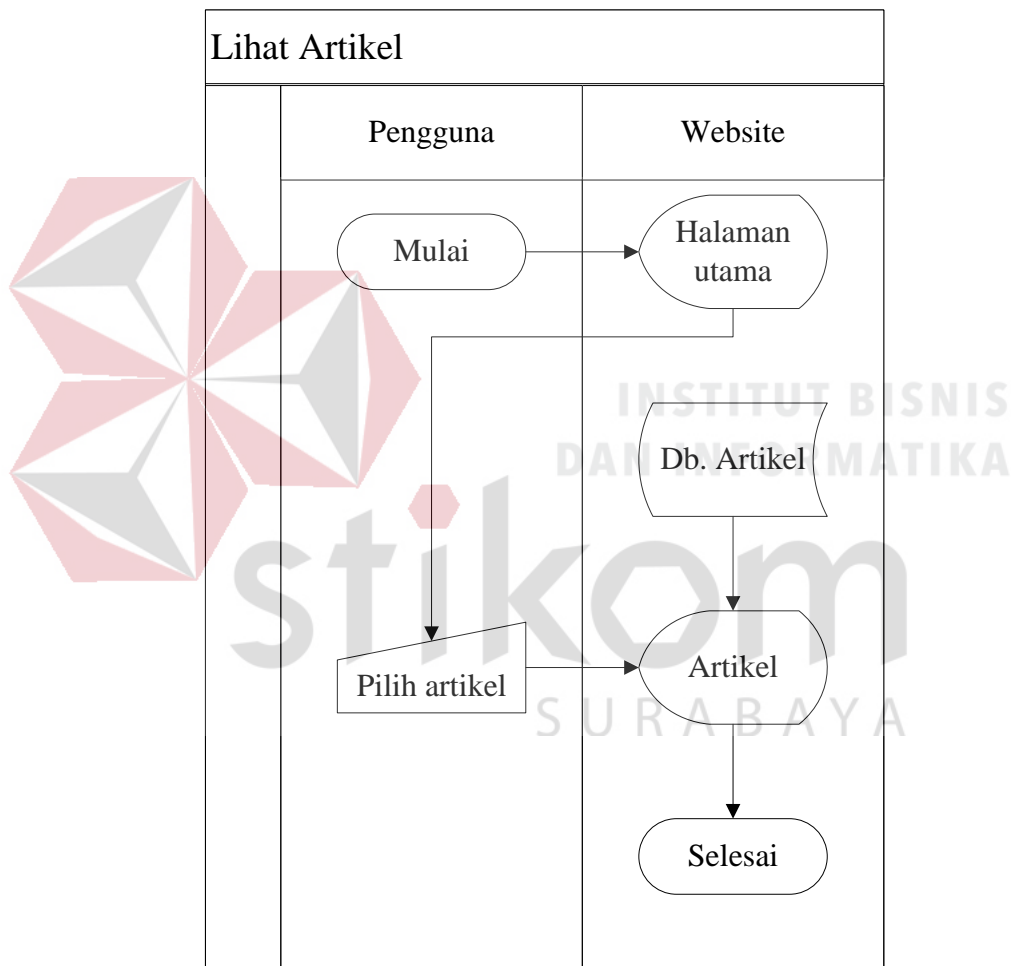


Gambar 4.2 *System flowchart* Artikel Baru



### 3. System Flowchart Lihat Artikel

Pada *system flowchart* lihat artikel akan dijelaskan proses untuk menampilkan artikel yang sudah dibuat. Setelah mengakses halaman utama *website*, pilih artikel yang ingin dibaca dengan menekan judul artikel atau tautan *read more* sehingga seluruh isi artikel bisa ditampilkan.

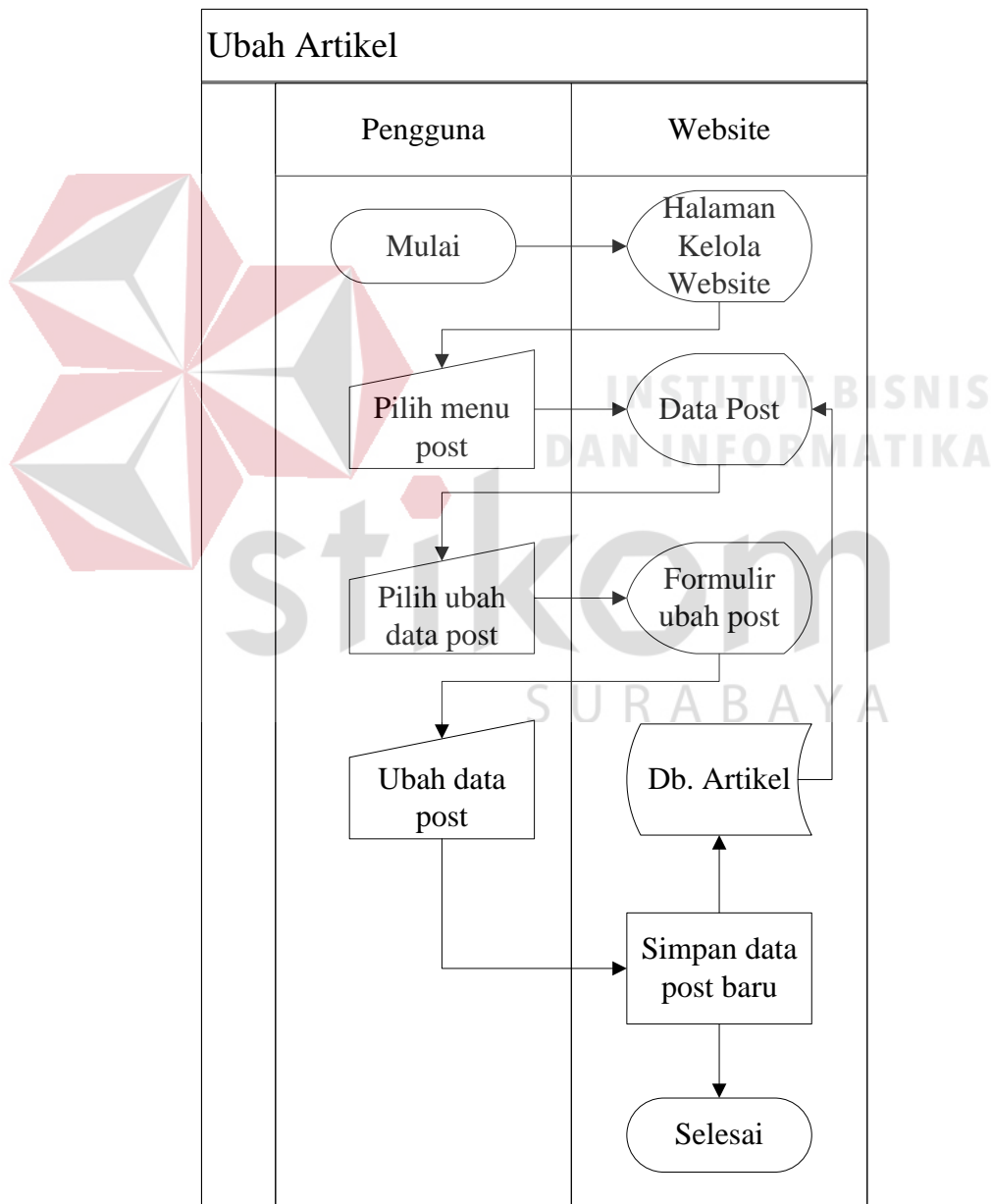


Gambar 4.3 System flowchart lihat artikel

### 4. System Flowchart Ubah Artikel

Pada *system flowchart* ubah artikel akan dijelaskan proses untuk merubah judul dan isi artikel yang sudah dibuat. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* lalu pilih *all post* dan akan muncul

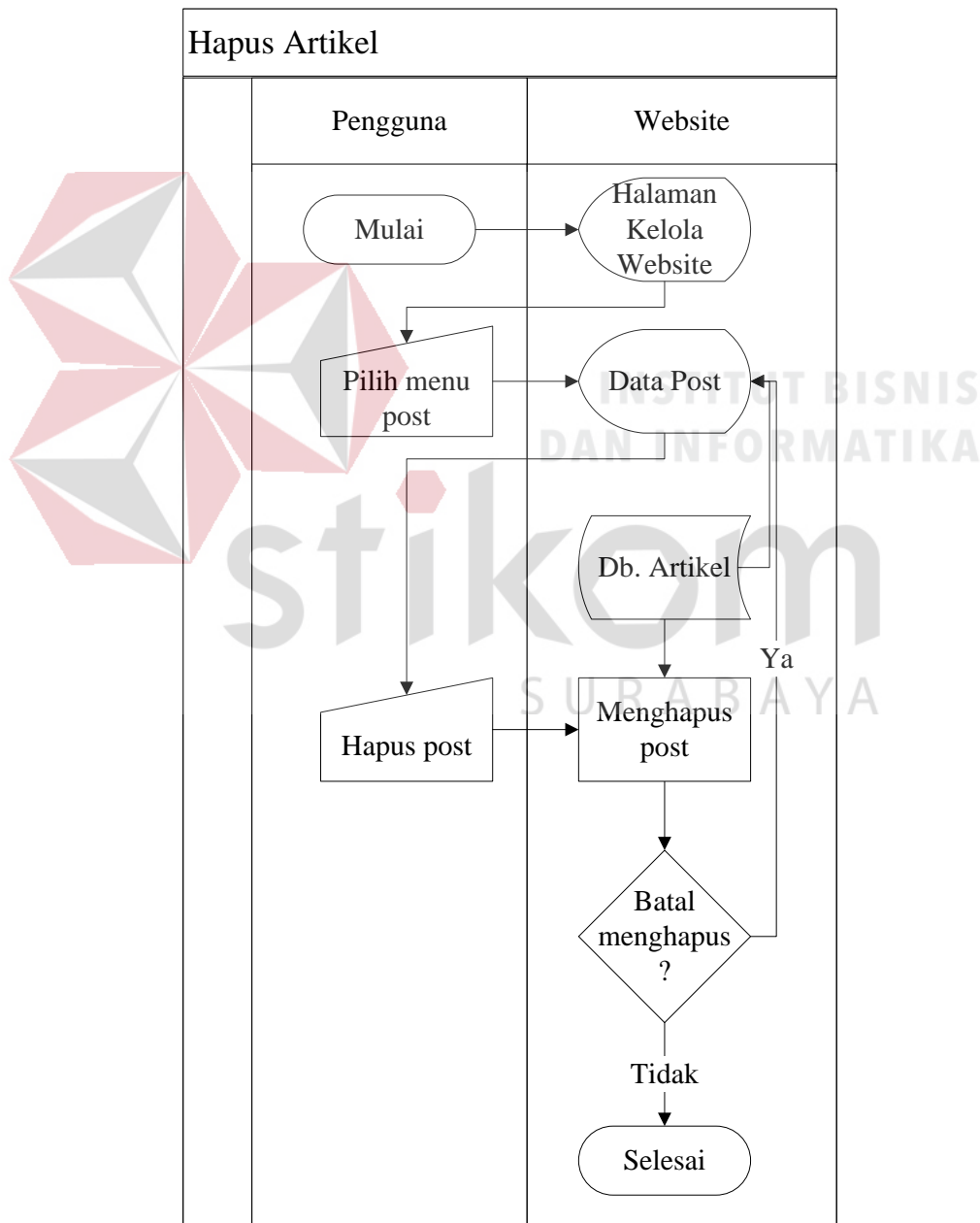
tabel yang berisi artikel-artikel yang sudah dibuat. Kemudian pilih salah satu artikel yang ingin diubah dengan menekan judul artikel dan akan muncul formulir *edit post*. Sama seperti membuat artikel baru, ada 2 *textbox* terdiri dari judul dan isi artikel. Ubah judul dan isi artikel sesuai yang diinginkan dan pilih artikel baru sesuai dengan artikel. Jika selesai tekan tombol *update* dan artikel yang lama sudah menjadi yang baru.



Gambar 4.4 *system flowchart* ubah artikel

### 5. System Flowchart Hapus Artikel

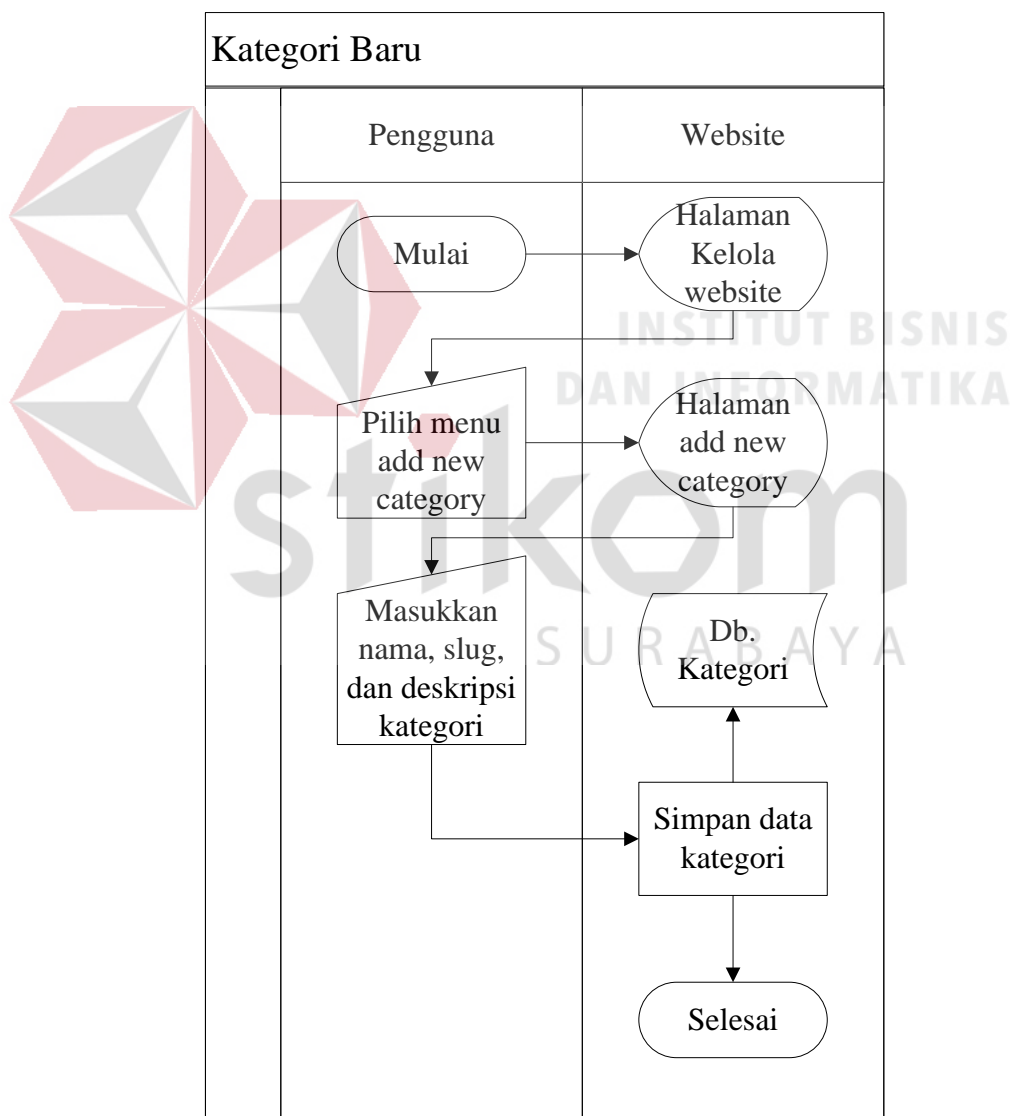
Pada *system flowchart* hapus artikel akan dijelaskan proses untuk menghapus artikel yang sudah dibuat. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *all post* dan akan muncul tabel yang berisi artikel-artikel yang sudah dibuat. Kemudian pilih salah satu artikel yang ingin dihapus dan pilih *trash* untuk menghapus artikel.



Gambar 4.5 *System flowchart* hapus artikel

## 6. System Flowchart Kategori Baru

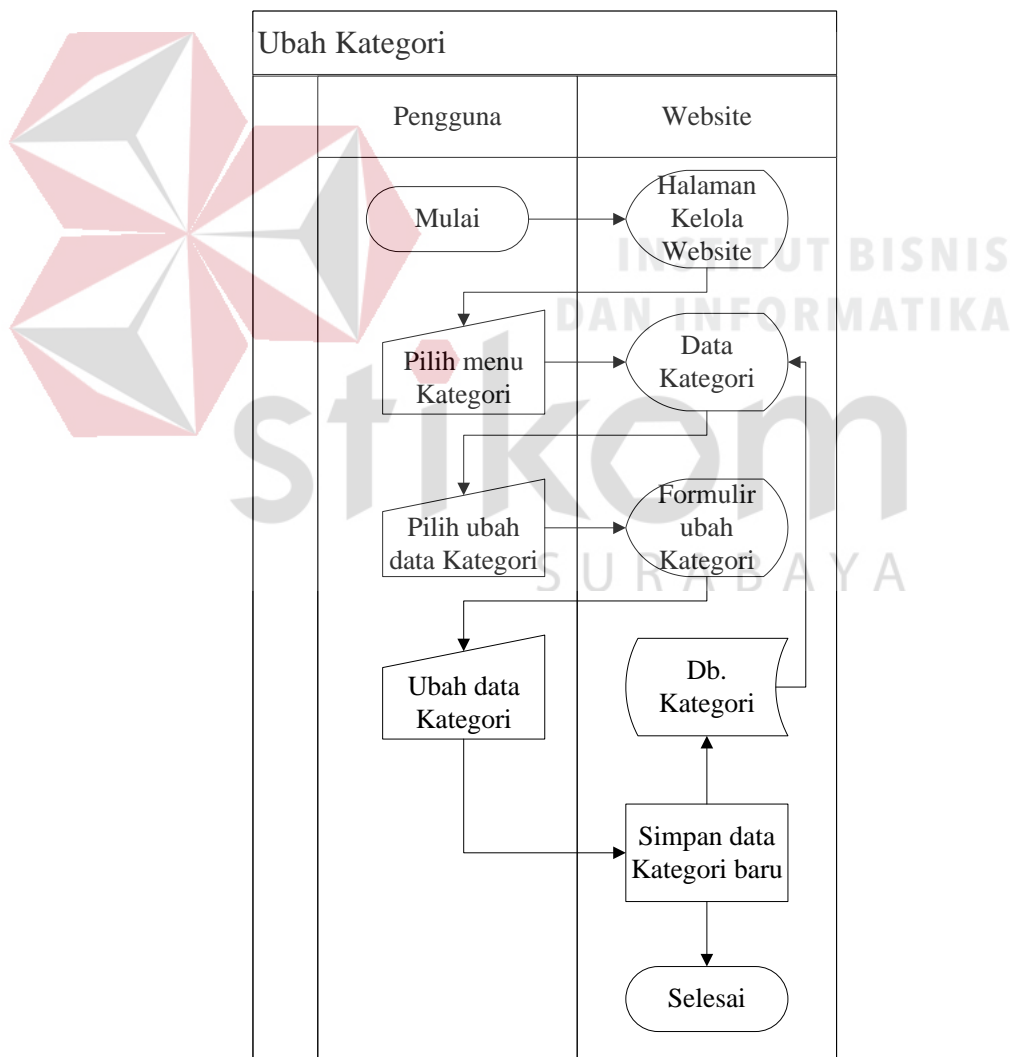
Pada *system flowchart* kategori baru akan dijelaskan proses untuk membuat kategori baru untuk artikel. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *categories* lalu akan muncul formulir *add new category*. Isi nama kategori, *slug* (versi ramah URL dari nama kategori), dan deskripsi. Kemudian tekan tombol *add new category* jika sudah selesai mengisi formulir.



Gambar 4.6 System flowchart kategori baru

### 7. System Flowchart Ubah Kategori

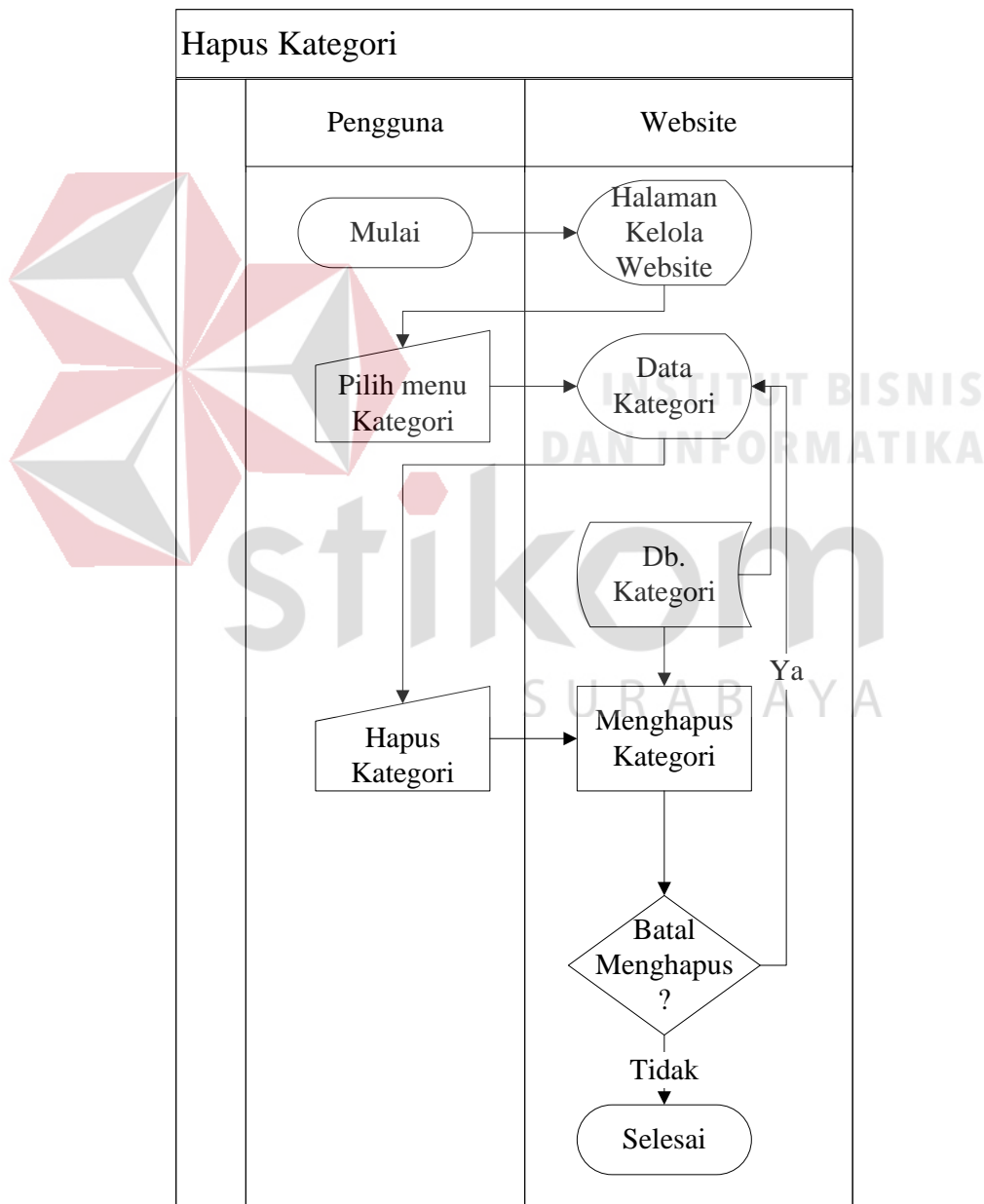
Pada *system flowchart* ubah kategori akan dijelaskan proses untuk mengubah kategori untuk artikel. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *categories* lalu akan muncul tabel berisi kategori yang sudah dibuat. Pilih kategori yang ingin dirubah kemudian akan muncul formulir *edit category*. Ubah nama, *slug*, dan deskripsi kategori yang diinginkan. Setelah itu tekan tombol *update* untuk menyelesaikan ubah kategori.



Gambar 4.7 System flowchart ubah kategori

## 8. System Flowchart Hapus Kategori

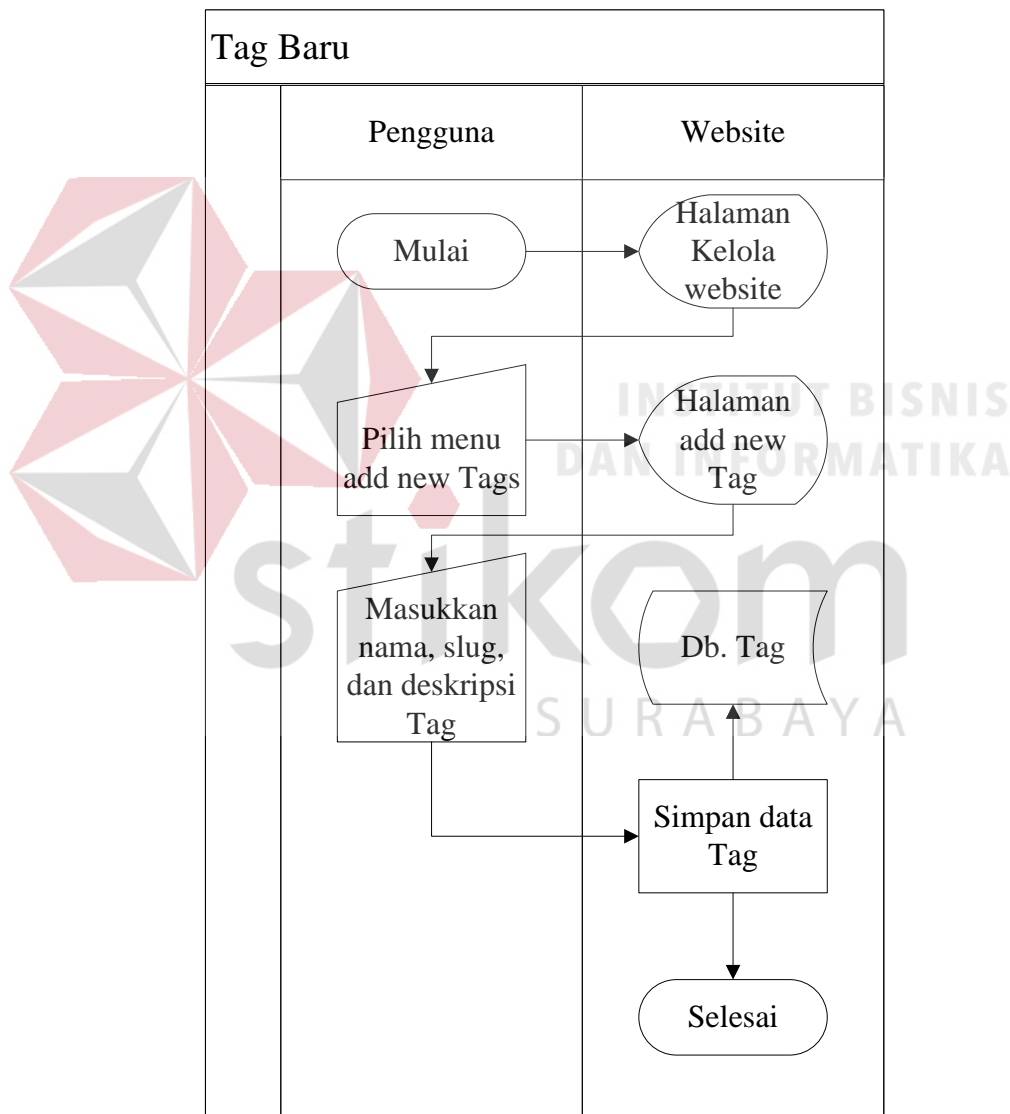
Pada *system flowchart* hapus kategori akan dijelaskan proses untuk menghapus kategori untuk artikel. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *categories* lalu akan muncul tabel berisi kategori yang sudah dibuat. Pilih kategori yang ingin dihapus kemudian pilih *delete*.



Gambar 4.8 System flowchart hapus kategori

### 9. System Flowchart Tag Baru

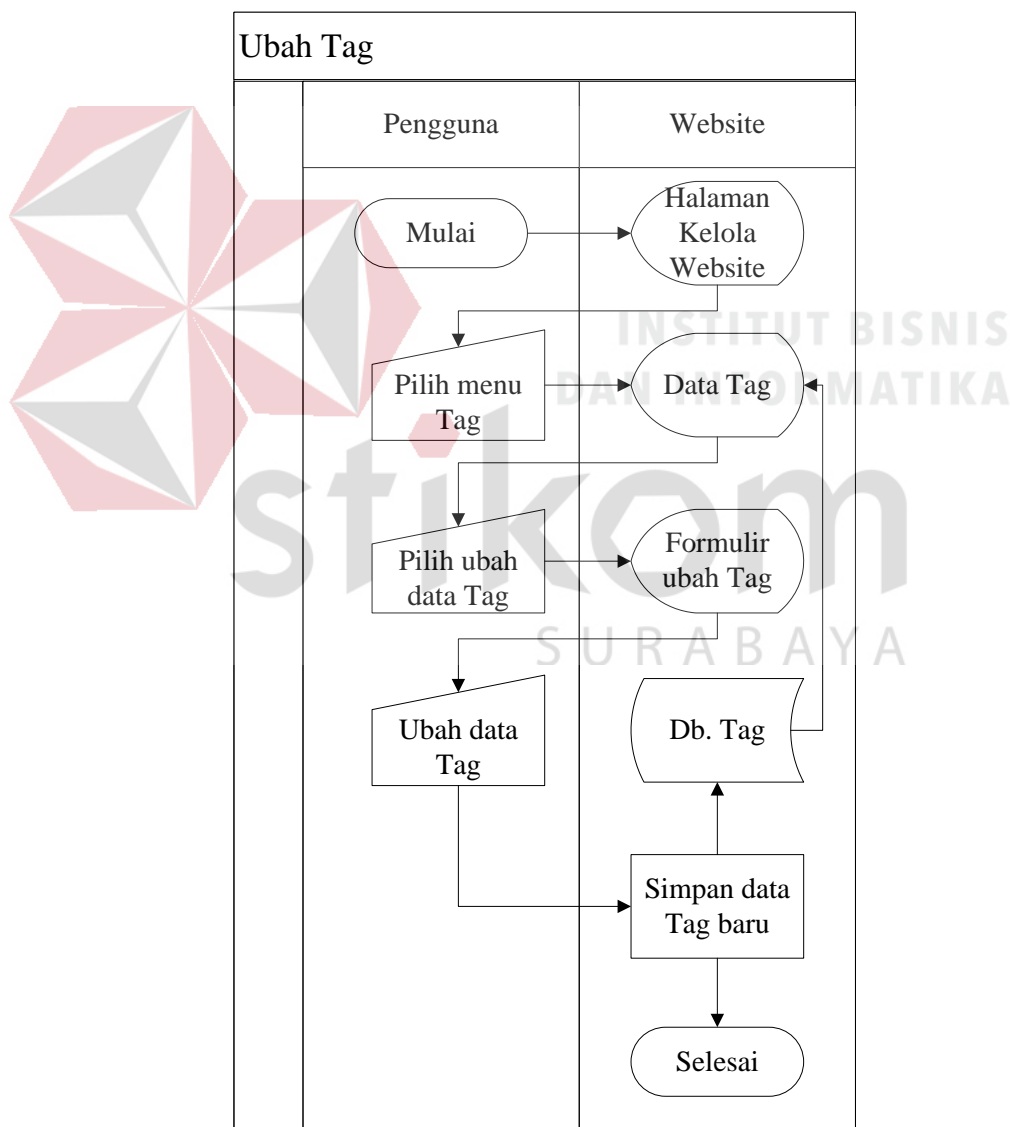
Pada *system flowchart tag* baru akan dijelaskan proses untuk membuat *tag* baru. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *tags* lalu akan muncul formulir *add new tag*. Isi nama *tag*, *slug* (versi ramah URL dari nama kategori), dan deskripsi. Setelah selesai tekan tombol *add new tag*.



Gambar 4.9 System flowchart tag baru

### 10. System Flowchart Ubah Tag

Pada *system flowchart* ubah *tag* akan dijelaskan proses untuk mengubah *tag* yang sudah dibuat. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *tags* lalu akan muncul tabel *tags*. Pilih *tag* yang ingin diubah kemudian akan muncul formulir untuk merubah *tag*. Ubah *tag* sesuai yang diinginkan. Setelah selesai merubah *tag* kemudian tekan tombol *update*.

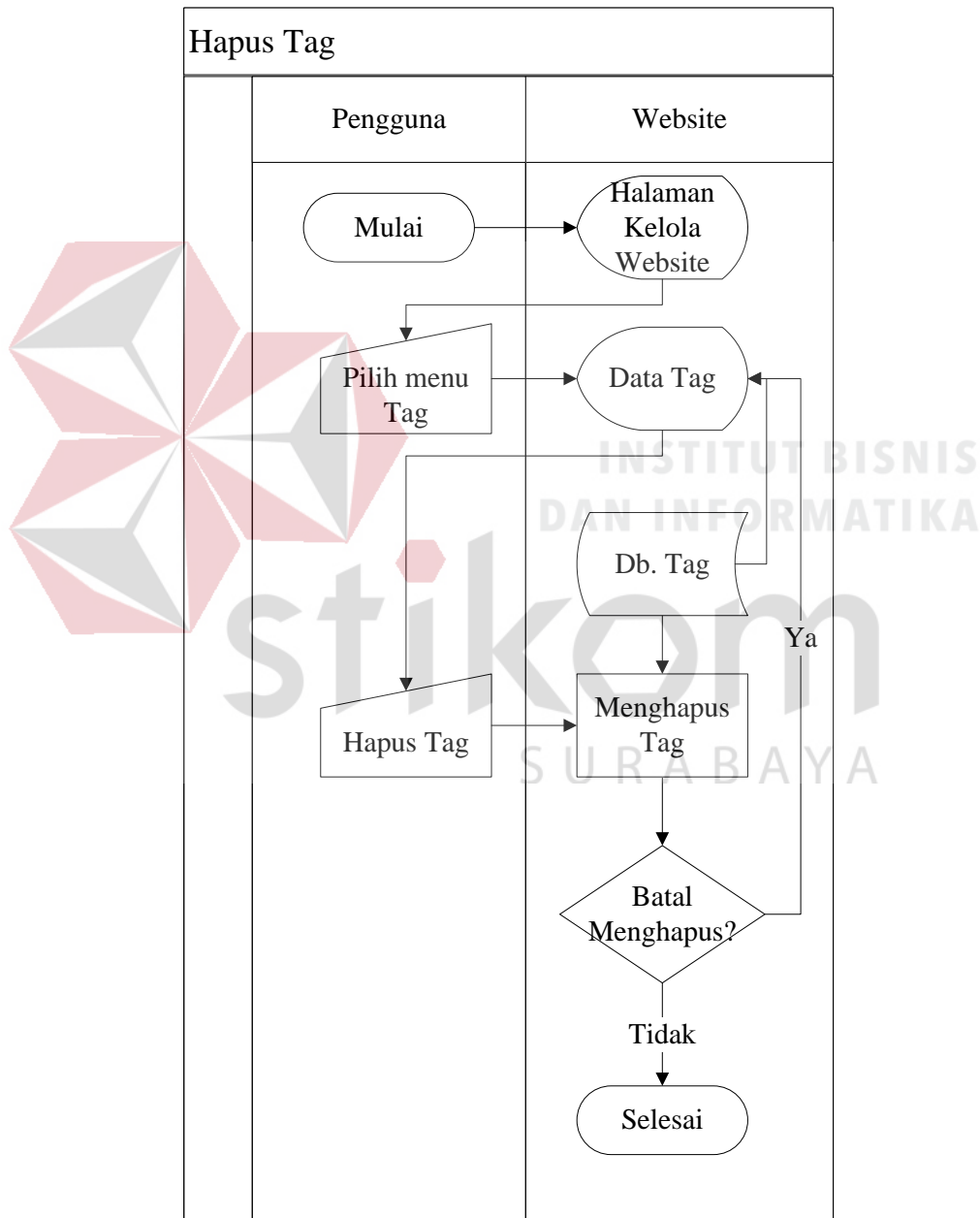


Gambar 4.10 System flowchart ubah tag



### 11. System Flowchart Hapus Tag

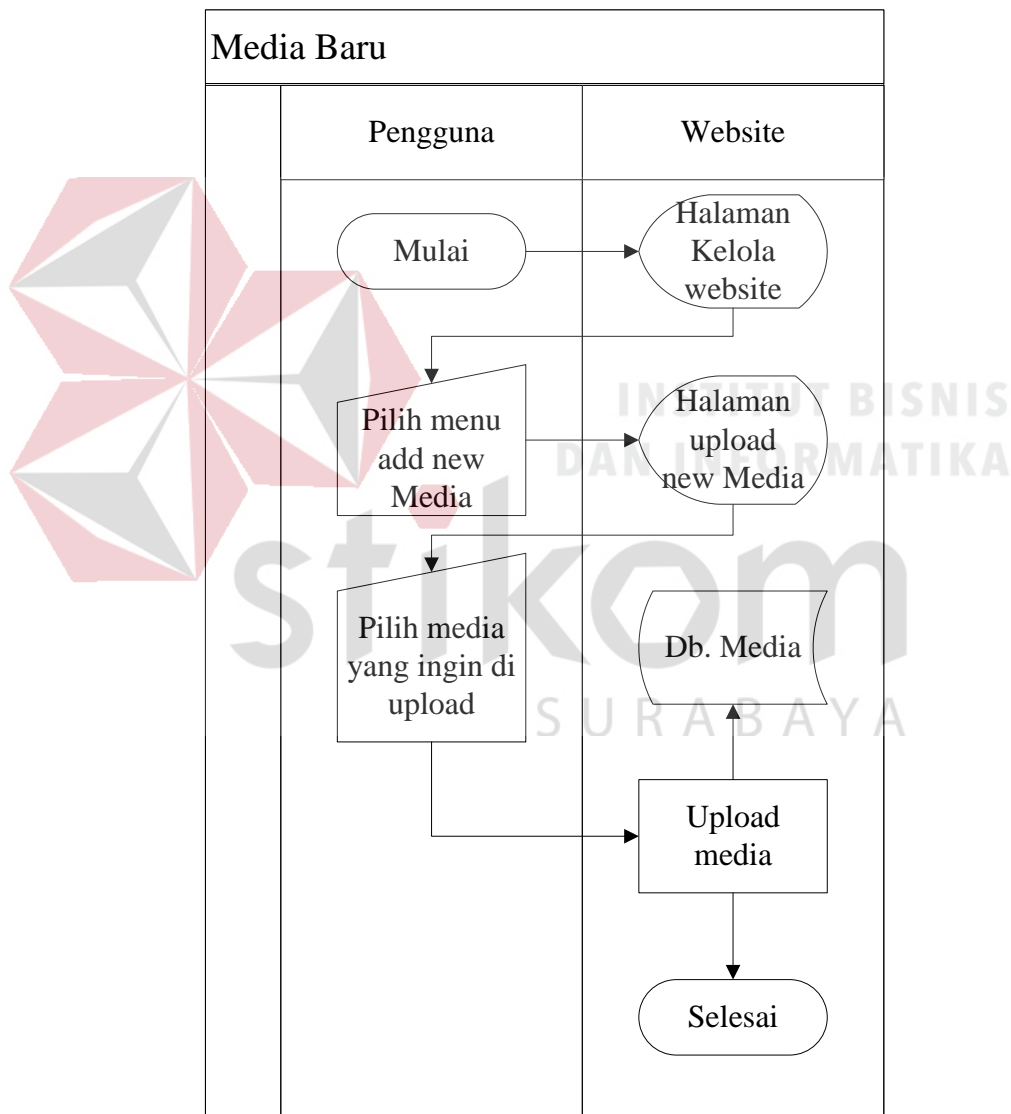
Pada *system flowchart* hapus tag akan dijelaskan proses untuk menghapus tag yang sudah dibuat. Pada halaman kelola website, pengguna memilih menu *post* kemudian pilih *tags* lalu akan muncul tabel *tags*. Pilih tag yang ingin dihapus kemudian pilih *delete*.



Gambar 4.11 System flowchart hapus tag

## 12. System Flowchart Media Baru

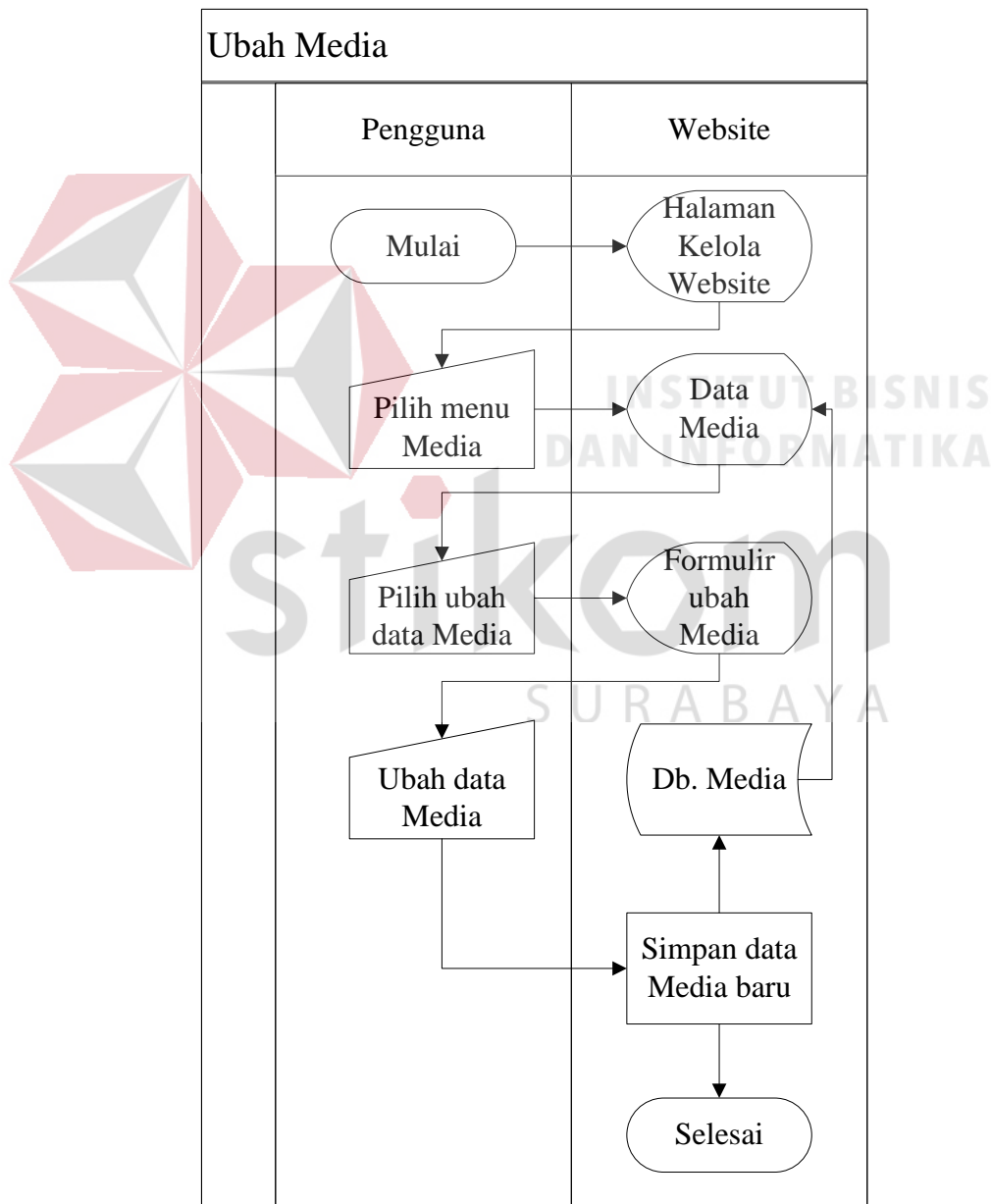
Pada *system flowchart* media baru akan dijelaskan proses untuk menambah media baru yang berupa gambar atau video. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu media kemudian pilih *add new* media. Kemudian pilih media yang ingin di *upload* dari komputer pengguna.



Gambar 4.12 System flowchart media baru

### 13. System Flowchart Ubah Media

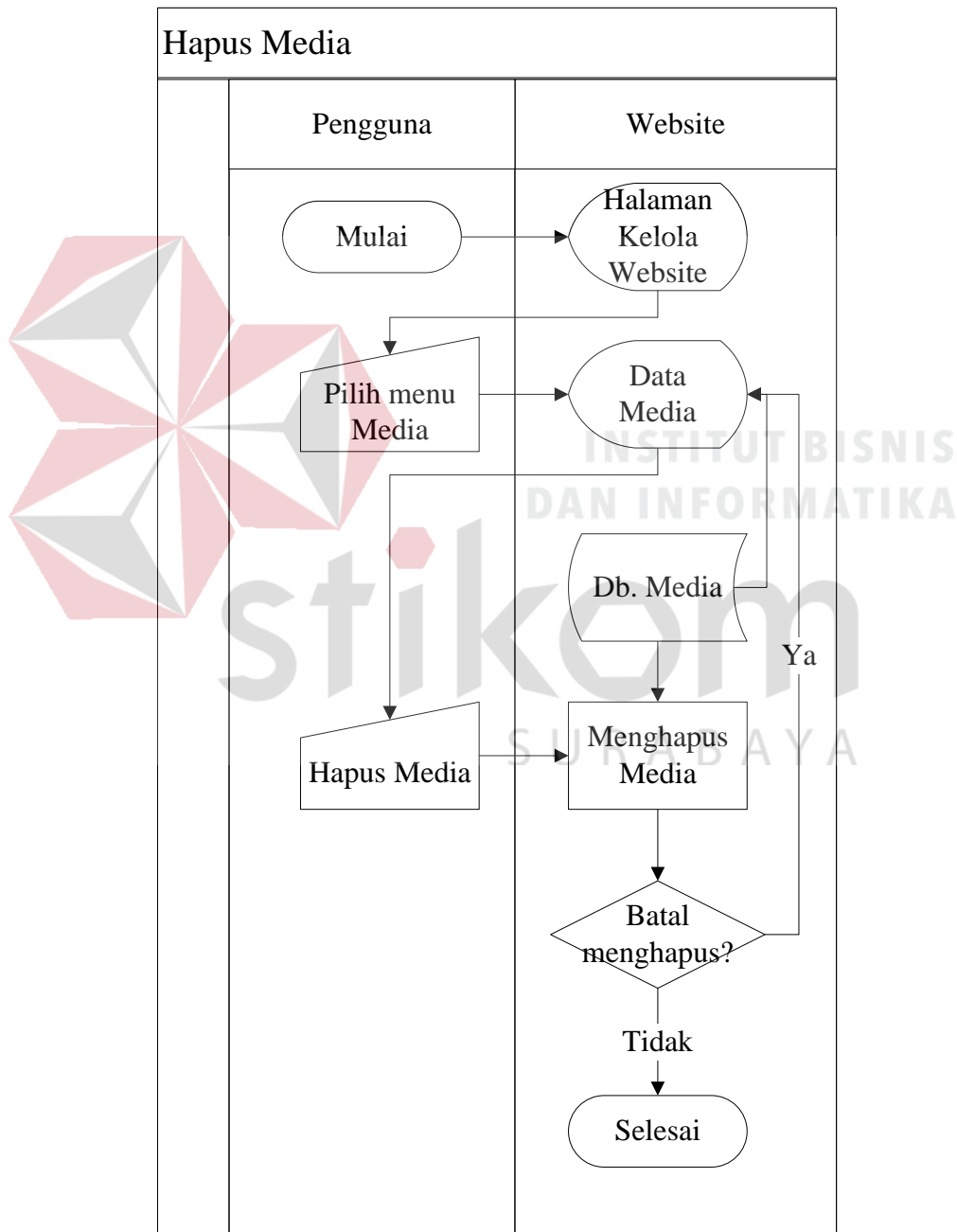
Pada *system flowchart* ubah media akan dijelaskan proses untuk mengubah media yang sudah di *upload* sebelumnya. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu media lalu akan muncul tabel media. Pilih media yang ingin diubah. Setelah selesai kemudian tekan tombol *update*.



Gambar 4.13 System flowchart ubah media

#### 14. System Flowchart Hapus Media

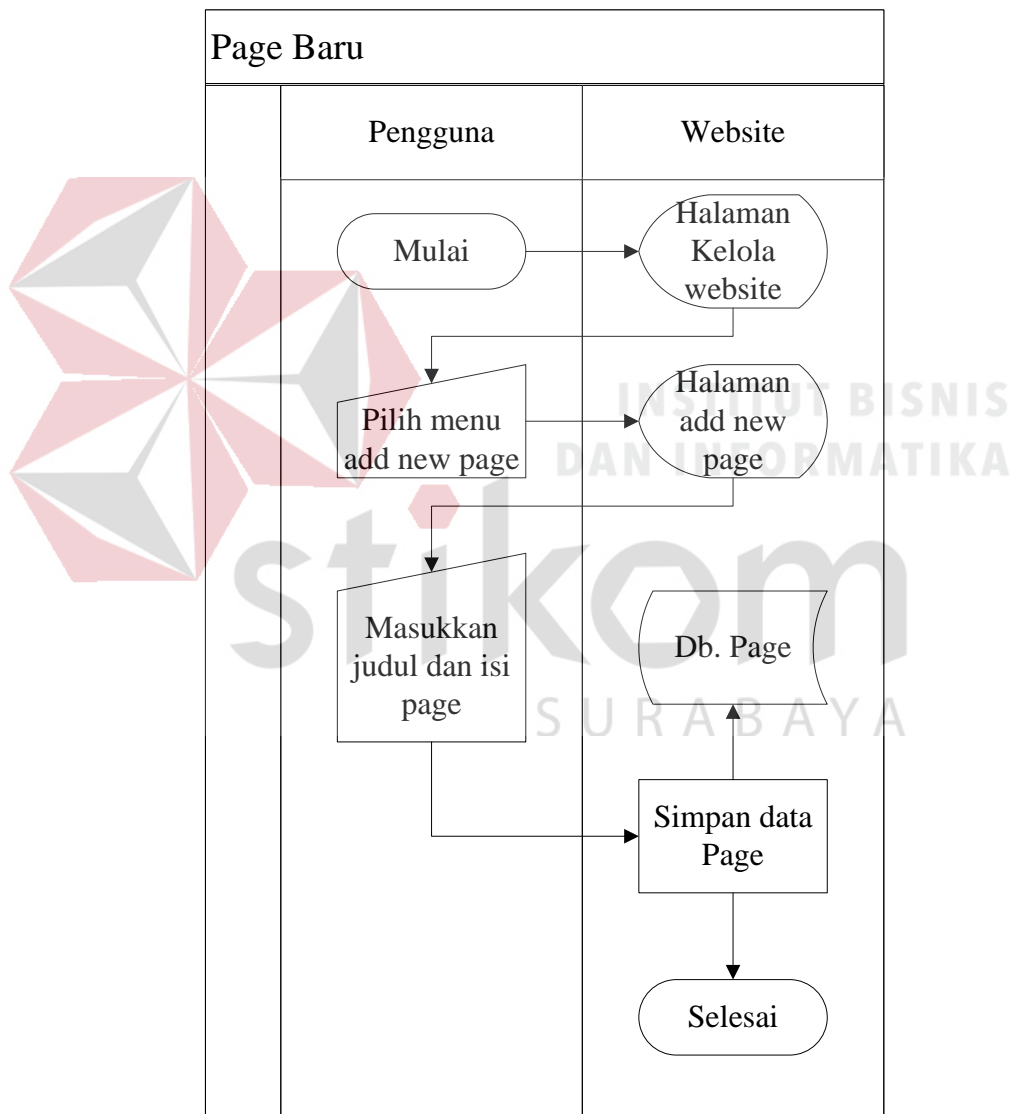
Pada *system flowchart* hapus media akan dijelaskan proses untuk menghapus media. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu media lalu akan muncul tabel media. Pilih media yang ingin dihapus kemudian pilih *delete permanently*.



Gambar 4.14 System flowchart hapus media

### 15. System Flowchart Page Baru

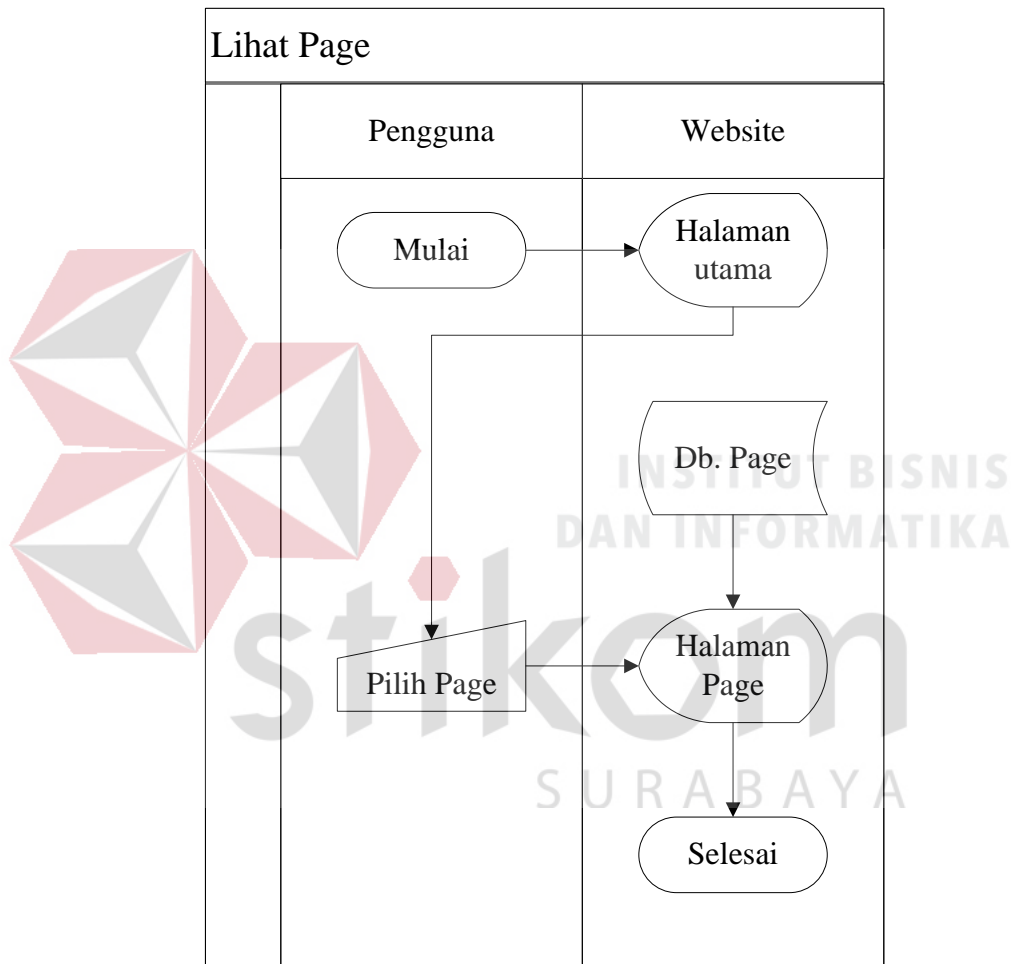
Pada *system flowchart page* baru akan dijelaskan proses untuk membuat *page* baru. Pada halaman kelola *website*, pengguna memilih menu *pages* kemudian pilih *add new* lalu akan muncul formulir *add new page*. Kemudian isi judul dan isi *page* yang ingin dibuat. Setelah selesai tekan tombol *publish*.



Gambar 4.15 System flowchart page baru

### 16. System Flowchart lihat Page

Pada *system flowchart* lihat *page* akan dijelaskan proses untuk melihat *page* yang sudah dibuat. Pada halaman utama *website*, terdapat *page* yang berupa menu di *menubar*. Pilih *page* yang ingin dilihat kemudian *page* tersebut akan ditampilkan seluruhnya.

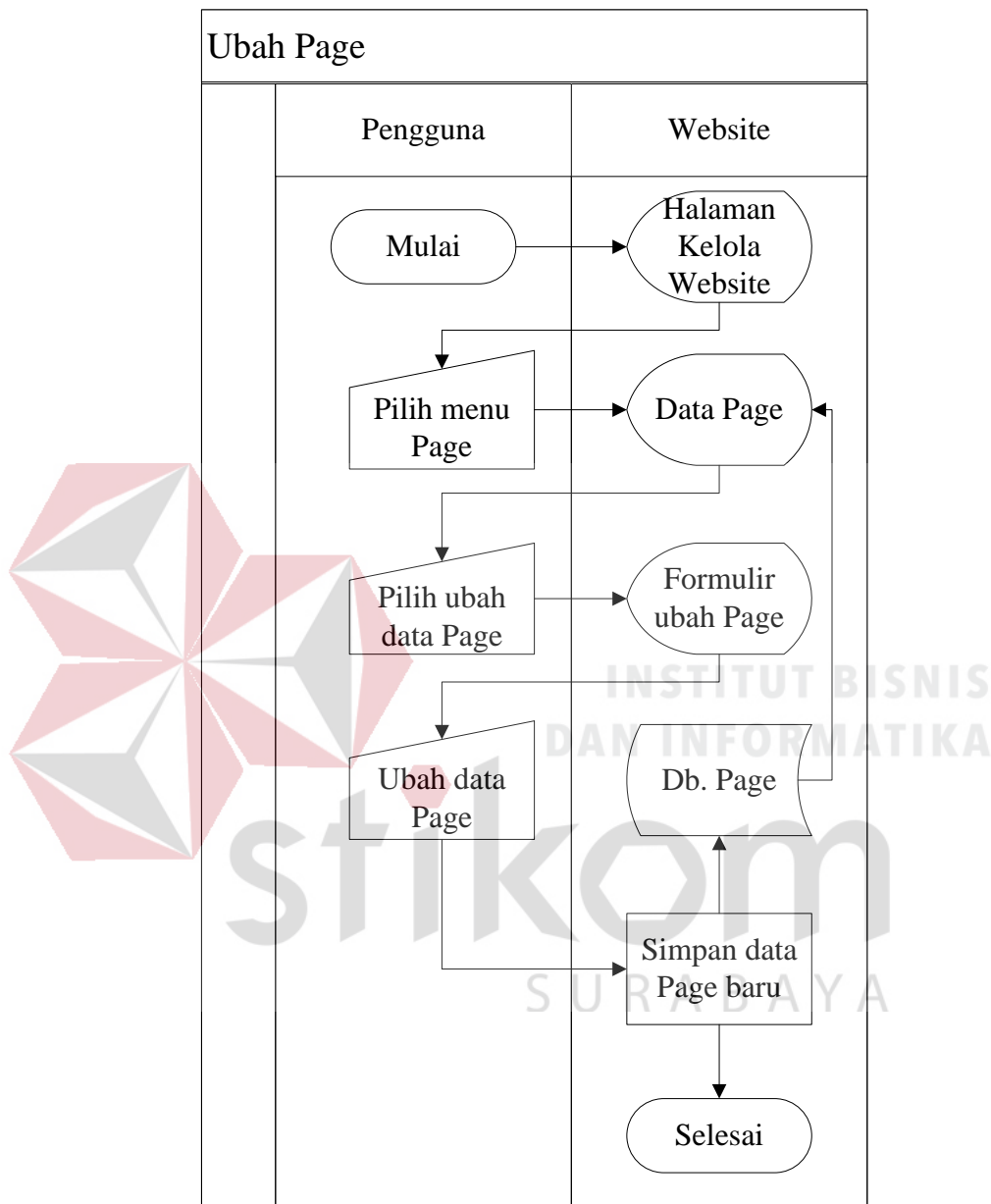


Gambar 4.16 System flowchart lihat page

### 17. System Flowchart Ubah Page

Pada *system flowchart* ubah *page* akan dijelaskan proses untuk mengubah *page* yang sudah dibuat. Pada halaman kelola *website*, pilih menu *page* kemudian akan muncul tabel *page*. Pilih *page* yang ingin

dirubah kemudian ubah isi *page* yang diinginkan. Setelah selesai tekan tombol *update*.

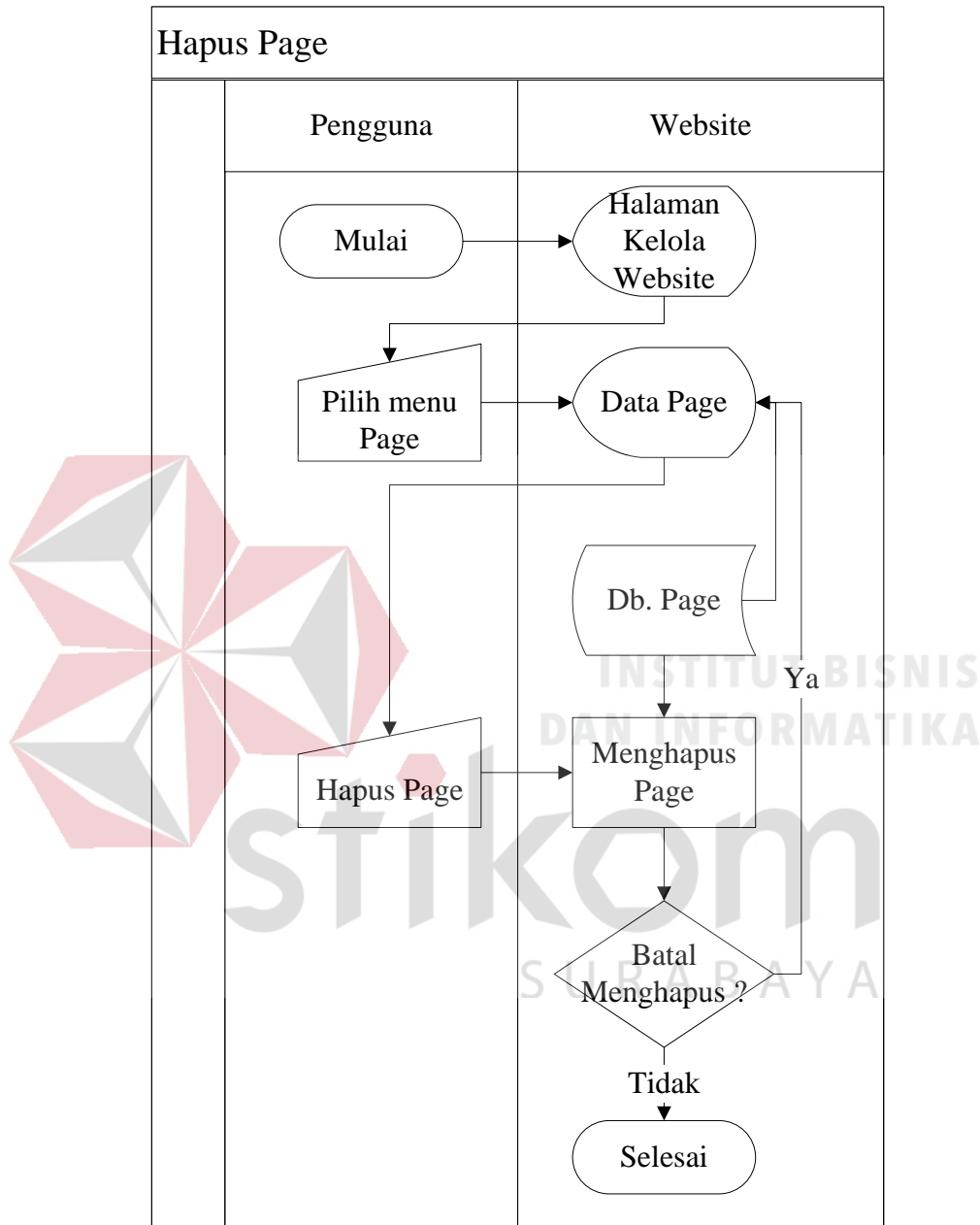


Gambar 4.17 *System flowchart* ubah page

#### 18. *System Flowchart* Hapus Page

Pada *system flowchart* hapus *page* akan dijelaskan proses untuk menghapus *page* yang sudah dibuat. Pada halaman kelola *website*, pilih

menu *page* kemudian akan muncul tabel *page*. Pilih *page* yang ingin dihapus kemudian pilih *trash* untuk menghapus.



Gambar 4.18 *System flowchart* hapus page

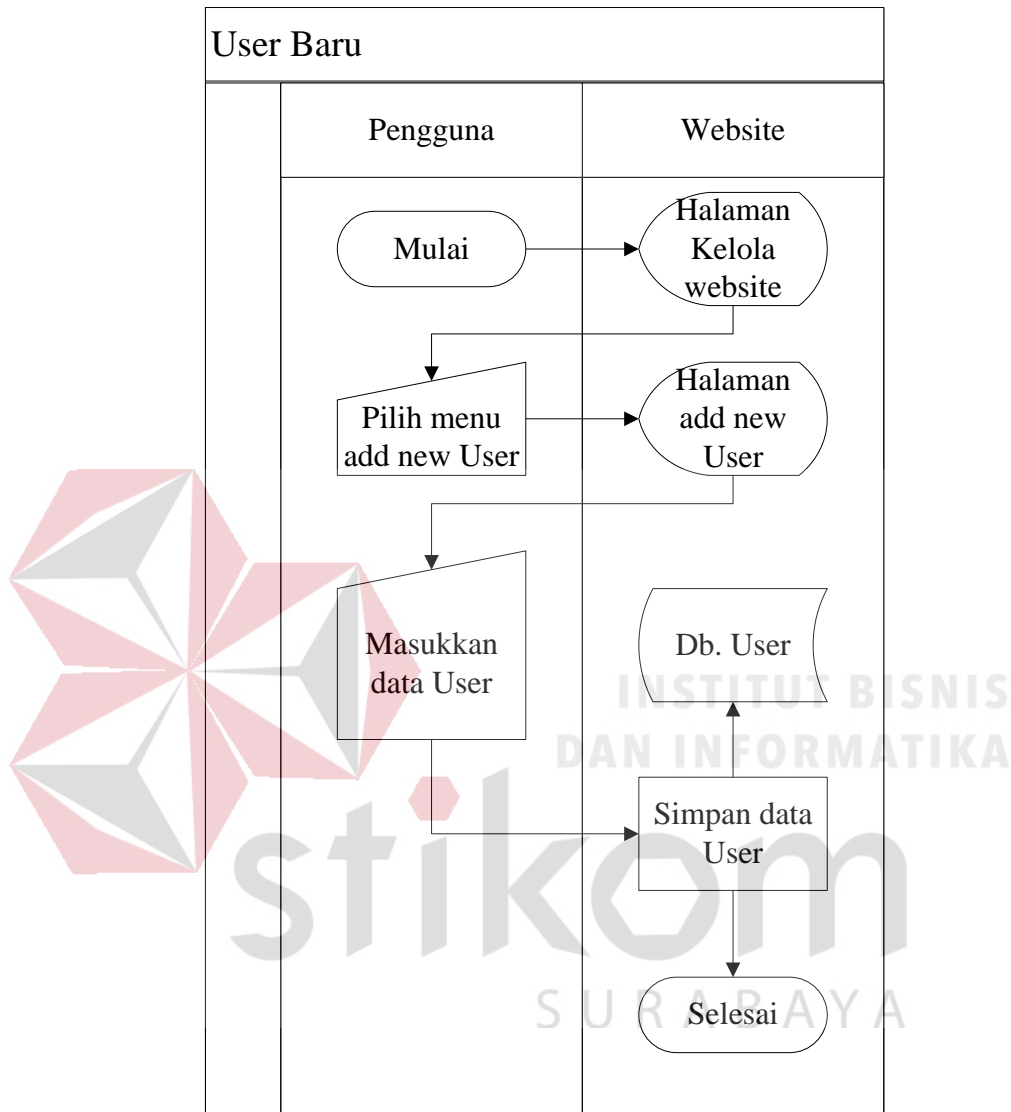
#### 19. *System Flowchart* Pengguna Baru

Pada *system flowchart* pengguna baru akan dijelaskan proses untuk membuat pengguna baru. Pada halaman kelola *website*, pilih menu



*users* kemudian pilih *add new* lalu akan muncul formulir *add new user*.

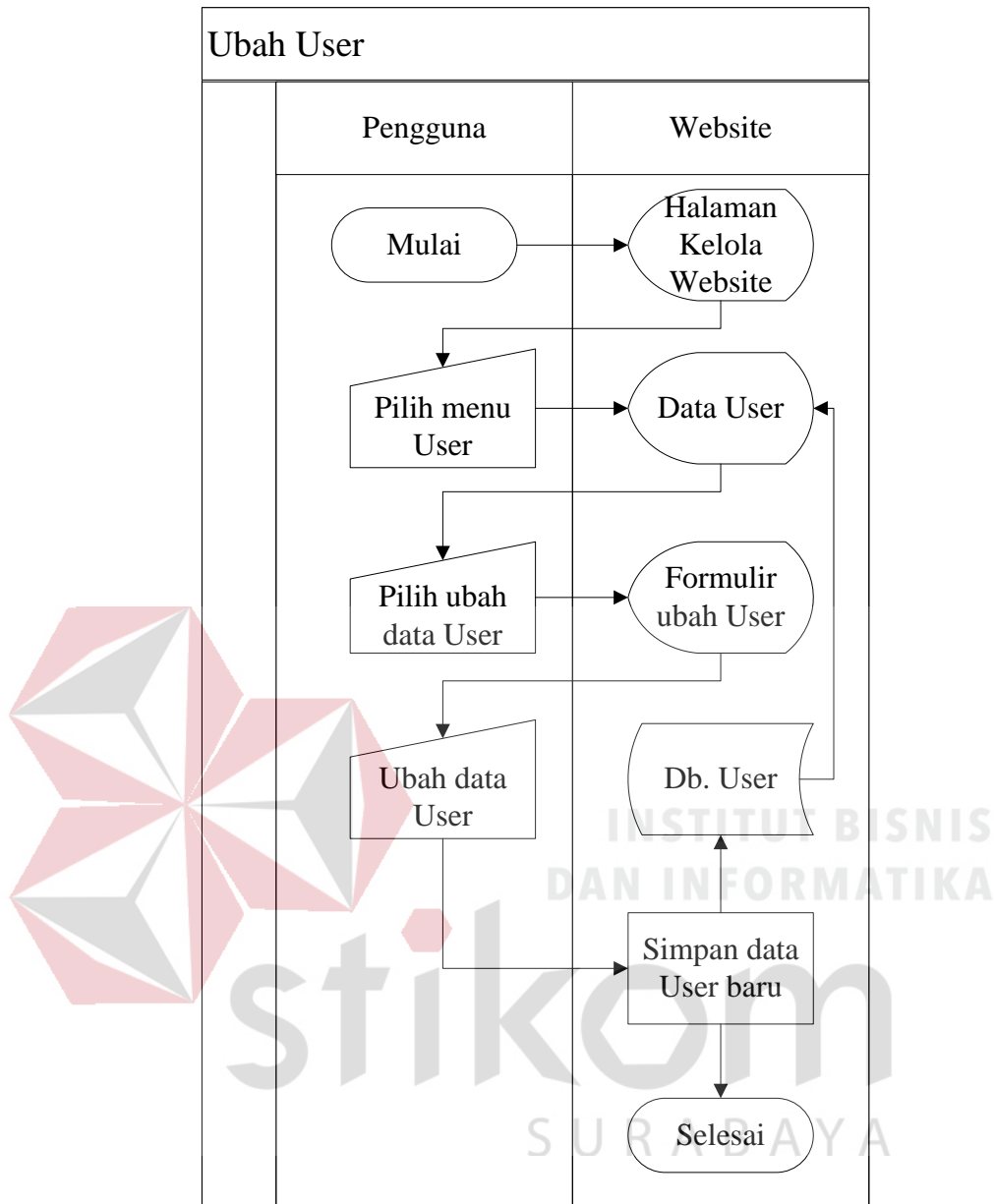
Setelah mengisi formulir kemudian tekan tombol *add new user*.



Gambar 4.19 *System flowchart* pengguna baru

## 20. *System Flowchart* Ubah Pengguna

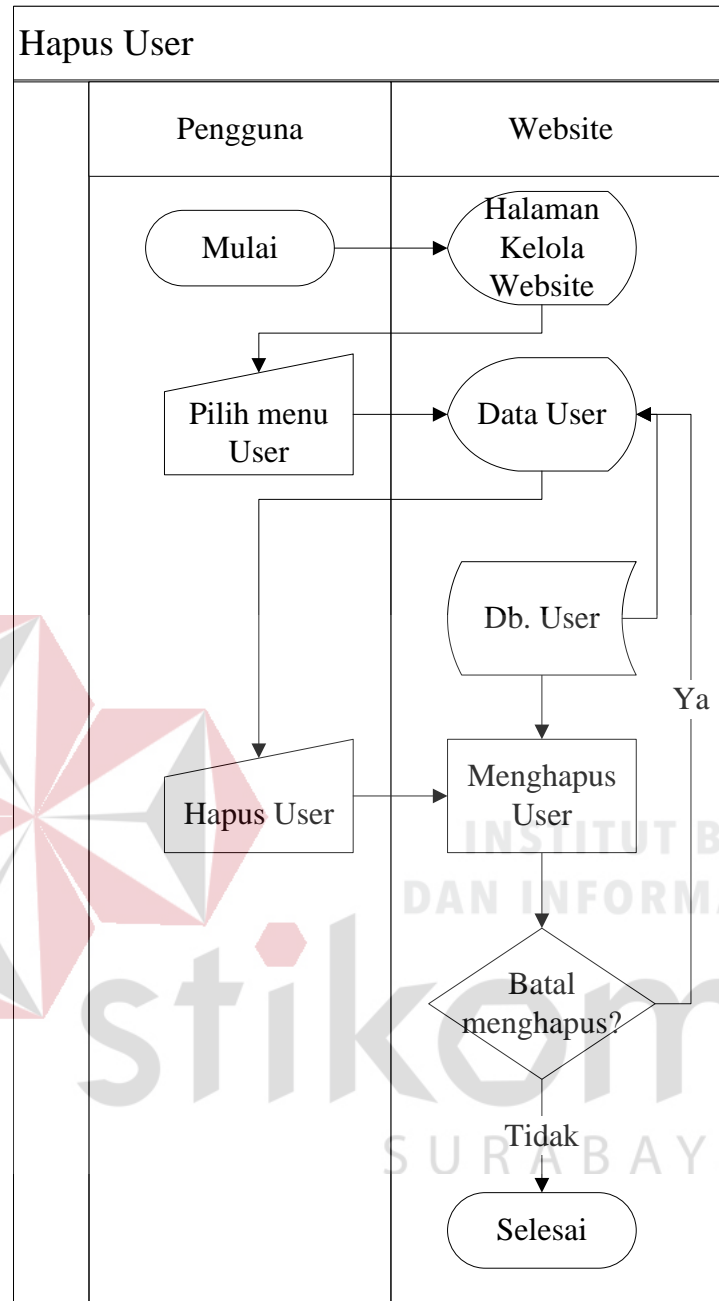
Pada *system flowchart* ubah pengguna akan dijelaskan proses untuk mengubah pengguna. Pada halaman kelola *website*, pilih menu *users* kemudian pilih *user* yang ingin diubah lalu akan muncul formulir *edit user*. Setelah selesai merubah formulir kemudian tekan tombol *update user*.



Gambar 4.20 *System flowchart* ubah pengguna

#### 21. *System Flowchart* Hapus Pengguna

Pada *system flowchart* hapus pengguna akan dijelaskan proses untuk menghapus pengguna. Pada halaman kelola *website*, pilih menu *users* kemudian pilih *user* yang ingin dihapus lalu pilih *delete*. Setelah itu muncul konfirmasi *delete users* dan tekan tombol *confirm deletion*.



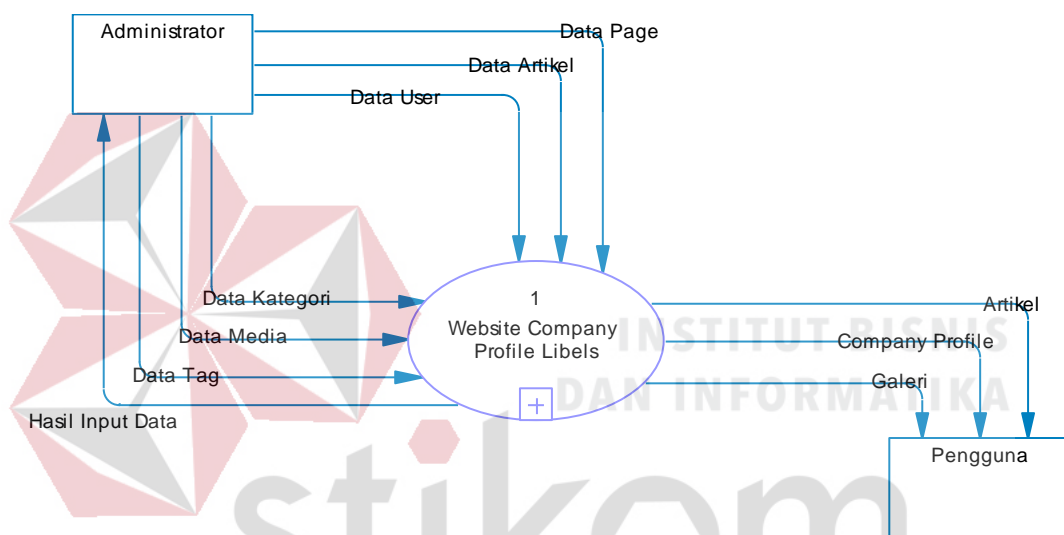
Gambar 4.21 *System flowchart* hapus pengguna

#### 4.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data sistem. DFD menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat dalam sistem secara jelas.

### A. Context Diagram

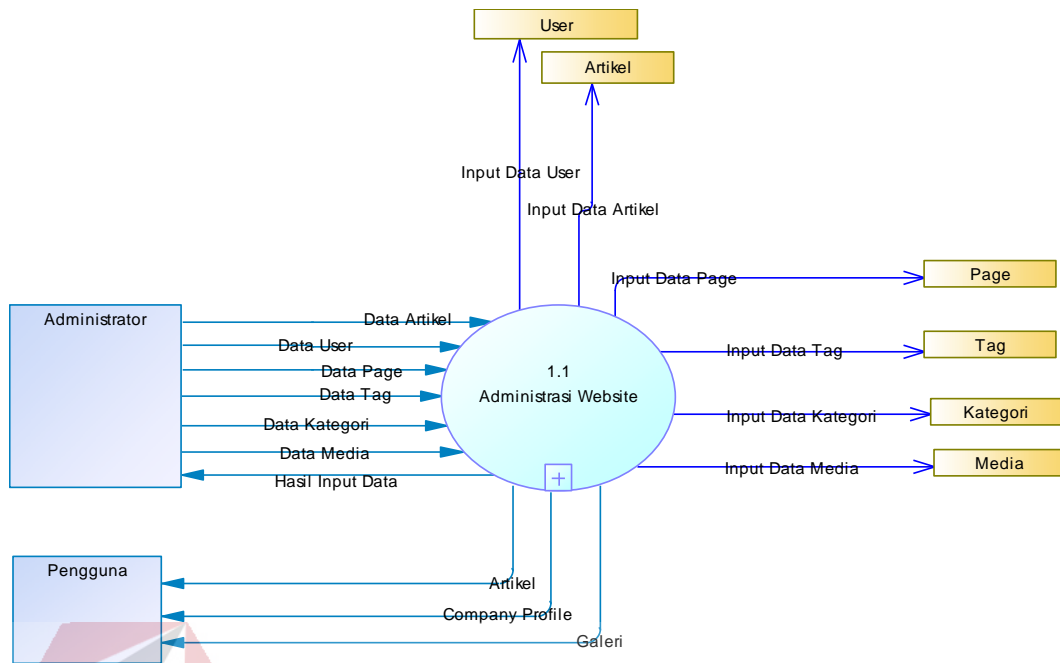
*Context diagram* menggambarkan asal data dan aliran data. Dalam *context diagram* ini melibatkan 2 *external entity* yaitu : Administrator dan Pengguna/Pengunjung *website*. Masing-masing *external entity* memiliki aliran data dari dan ke *website*. Berikut merupakan *context diagram website company profile SMA Negeri 15 Surabaya* yang dirangkum pada gambar 4.22 :



Gambar 4.22 *Context diagram website company profile*

### B. DFD Level 0

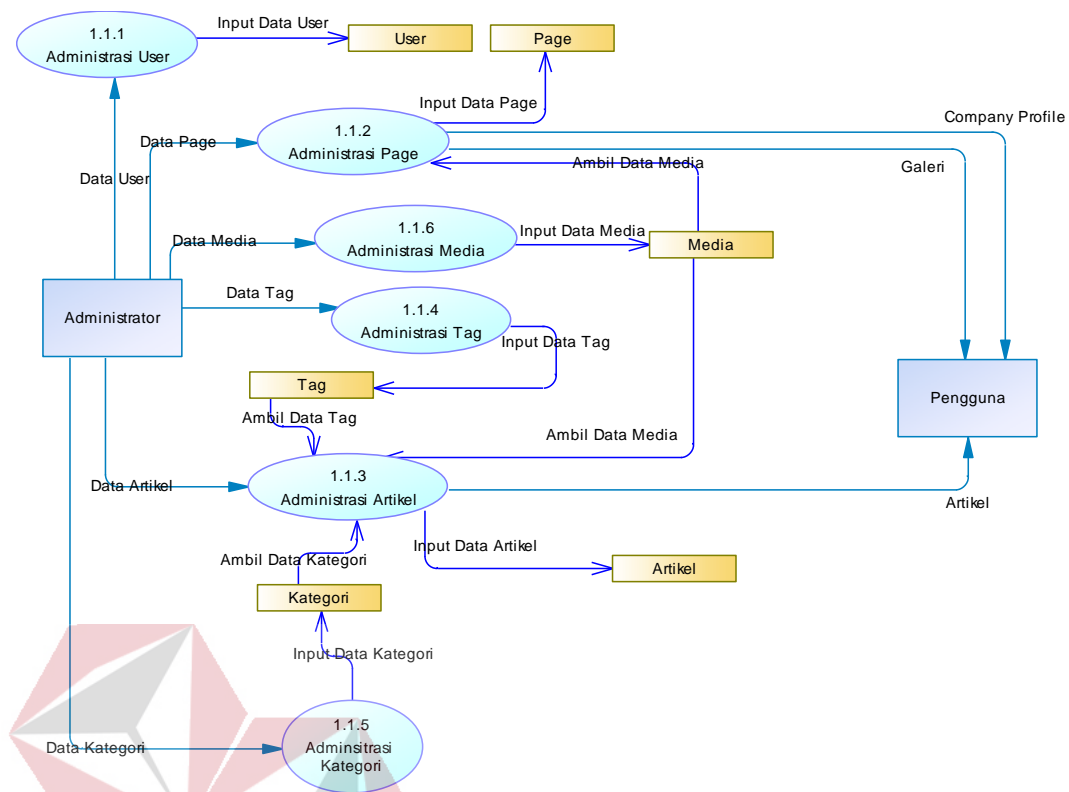
Dalam DFD Level 0 terdapat sebuah sistem dan dua *external entity*. Sistem itu adalah *Administrasi Website*. Sedangkan *external entity* adalah Administrator dan Pengguna. Berikut merupakan DFD Level 0 *website company profile SMA Negeri 15 Surabaya* yang dirangkum pada gambar 4.23 :



Gambar 4.23 DFD Level 0 *website company profile*

### C. DFD Level 1 Administrasi Website

Dalam DFD Level 1 ini menjelaskan data yang mengalir pada administrasi *website*, diantaranya data artikel, data *user*, data *tag*, data media, data kategori, dan data *page*. Berikut merupakan DFD Level 1 *website company profile* SMA Negeri 15 Surabaya yang dirangkum pada gambar 4.24 :



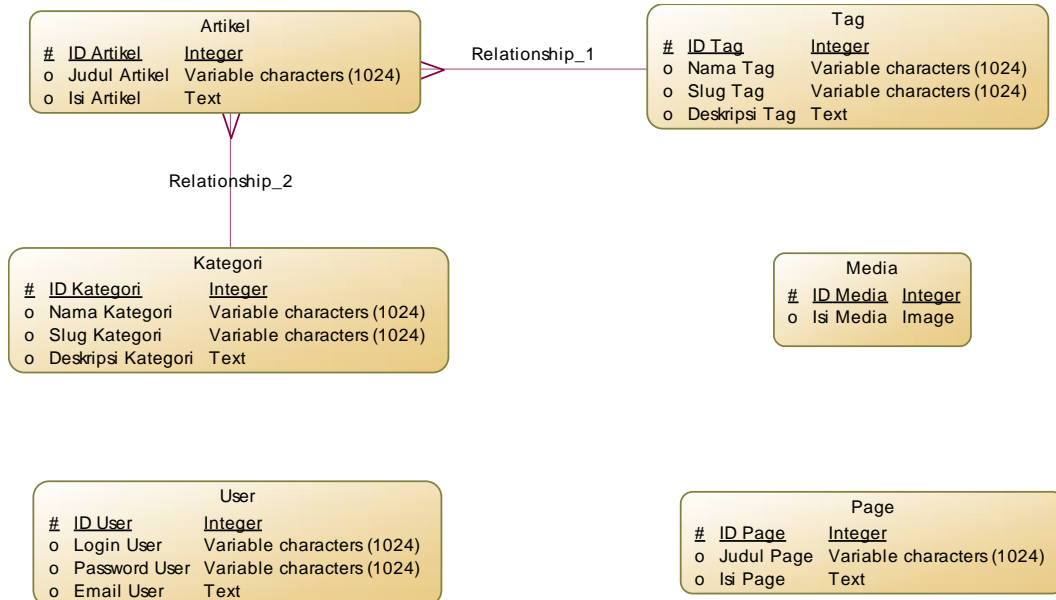
Gambar 4.24 DFD Level 1 Adminstrasi Website

### 4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu alat untuk merepresentasikan model data yang ada pada sistem dimana terdapat *entity* dan *relationship*.

#### 1. *Conceptual Data Model* (CDM)

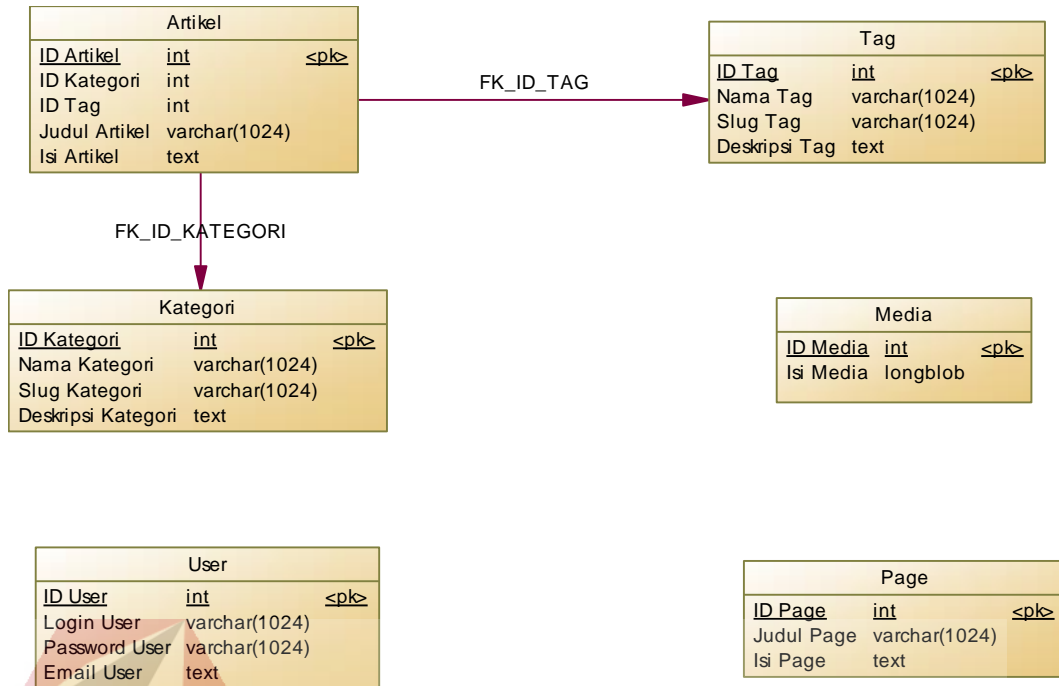
Untuk menggambarkan konsep *database* rancang bangun *website company profile* dapat digambarkan *Conceptual Data Model* (CDM), sehingga dapat diketahui tabel apa saja yang dipakai. Berikut merupakan CDM *website company profile* SMA Negeri 15 Surabaya yang dirangkum pada gambar 4.25 :



Gambar 4.25 CDM *website company profile*

## 2. *Physical Data Model (PDM)*

Setelah didapatkan *Conceptual Data Model (CDM)*, maka selanjutnya diubah menjadi *Physical Data Model (PDM)*. Dengan menggunakan PDM dapat diketahui hasil dari relasi antar tabel pada CDM. Berikut merupakan CDM *website company profile* SMA Negeri 15 Surabaya yang dirangkum pada gambar 4.26 :

Gambar 4.26 PDM *website company profile*

#### 4.2.4 Struktur tabel database

Rancang bangun *website company profile* ini menggunakan enam tabel untuk menyimpan data. Tabel tersebut antara lain Tabel Artikel, Tabel Tag, Tabel Kategori, Tabel User, Tabel Media, dan Tabel Page. Berikut akan dijelaskan struktur tabel yang digunakan.

##### 1. Tabel Artikel

Primary Key : ID Artikel

Foreign Key : ID Kategori, ID Tag

Fungsi : Untuk Menyimpan data artikel



Tabel 4.1 Struktur Tabel Artikel

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Artikel	Int		Primary Key
ID Kategori	Int		Foreign Key
ID Tag	Int		Foreign Key
Judul Artikel	Varchar	1024	Judul artikel
Isi Artikel	Text		Isi artikel

## 2. Tabel Tag

Primary Key : ID Tag

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data tag

Tabel 4.2 Struktur Tabel Tag

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Tag	Int		Primary Key
Nama Tag	Varchar	1024	Nama Tag
Slug Tag	Varchar	1024	Slug Tag
Deskripsi Tag	Text		Deskripsi Tag

### 3. Tabel Kategori

Primary Key : ID Kategori

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data kategori

Tabel 4.3 Struktur Tabel Kategori

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Kategori	Int		Primary Key
Nama Kategori	Varchar	1024	Nama Kategori
Slug Kategori	Varchar	1024	Slug Kategori
Deskripsi Kategori	Text		Deskripsi Kategori

### 4. Tabel User

Primary Key : ID User

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data user

Tabel 4.4 Struktur Tabel User

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID User	Int		Primary Key
Login User	Varchar	1024	Username User
Password User	Varchar	1024	Password user
Email User	Text		Email User

## 5. Tabel Media

Primary Key : ID Media

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data media

Tabel 4.5 Struktur Tabel Media

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
Id Media	Int		Primary Key
Isi Media	Longblob		Media yang di <i>upload</i>

## 6. Tabel Page

Primary Key : ID Page

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data page

Tabel 4.6 Struktur Tabel Page

Nama Field	Type	Ukuran Field	Keterangan
ID Page	Int		Primary Key
Judu Page	Varchar	1024	Judul Page
Isi Page	Text		Isi Page

#### 4.2.5 Desain Input dan Output

Desain input dan output merupakan rancangan input dan output berupa formulir untuk memasukkan data. Desain input dan output juga menjadi acuan dalam pembuatan aplikasi dalam merancang dan membangun.

##### 1. Desain Form *Log in*

The image shows a login form for 'stikom SURABAYA'. It features a 'Username or Email' input field containing the text 'admin', a 'Password' input field with five dots, a 'Remember Me' checkbox, and a blue 'Log In' button. The form is overlaid on a watermark of the institution's logo and name.

Gambar 4.27 Formulir *Log in*

Form *log in* merupakan formulir untuk verifikasi pengguna yang ingin masuk sebagai pengelola *website*. Terdiri dari dua *textbox* yaitu *username* dan *password* dan sebuah tombol *log in*.

## 2. Desain Form *Post* Baru

Gambar 4.28 Formulir *Add New Post*

Form *post* baru merupakan formulir untuk membuat artikel, berita dan agenda. Terdiri dari dua *textbox* untuk memasukkan judul dan isi *post*. Terdapat menu kategori dan *tag* untuk membedakan tiap *post* yang dibuat dan juga tombol *publish* untuk menyelesaikan pembuatan *post* baru.

Gambar 4.29 Kategori dan *Tag* di form *post* baru

### 3. Desain Form Ubah *Post*

Gambar 4.30 Formulir ubah *post*

Form ubah *post* adalah formulir untuk merubah judul dan isi *post*.

Memiliki tampilan yang sama dengan formulir *post* baru dengan tambahan *move to Trash* untuk menghapus *post* secara langsung.

### 4. Desain Form Kategori Baru

Gambar 4.31 Formulir kategori baru

Form kategori baru adalah formulir untuk membuat kategori baru yang akan digunakan di *post*. Terdiri dari tiga *textbox* yaitu nama kategori, slug kategori, dan deskripsi kategori dan juga sebuah tombol *Add New Category* untuk menyelesaikan pembuatan kategori baru.

## 5. Desain Form Ubah Kategori

**Edit Category**

**Name**   
The name is how it appears on your site.

**Slug**   
The "slug" is the URL-friendly version of the name. It is usually all lowercase and contains only letters, numbers, and hyphens.

**Parent**   
Categories, unlike tags, can have a hierarchy. You might have a Jazz category, and under that have children categories for Bebop and Big Band. Totally optional.

**Description**   
The description is not prominent by default; however, some themes may show it.

Gambar 4.32 Formulir ubah kategori

Form ubah kategori adalah formulir untuk merubah kategori yang sudah dibuat. Memiliki tampilan yang sama dengan form kategori baru dan tombol *update* untuk menyelesaikan pengubahan kategori.

## 6. Desain Form *Tag* Baru

**Tags**

**Add New Tag**

Name  
  
The name is how it appears on your site.

Slug  
  
The "slug" is the URL-friendly version of the name. It is usually all lowercase and contains only letters, numbers, and hyphens.

Description  
  
The description is not prominent by default; however, some themes may show it.

Gambar 4.33 Formulir *tag* baru

Form *tag* baru adalah formulir untuk membuat baru yang akan digunakan di *post*. Terdiri dari tiga *textbox* untuk mengisi nama *tag*, *slug tag*, dan deskripsi *tag*. Terdapat juga tombol *Add New Tag* untuk menyelesaikan pembuatan *tag* baru.

## 7. Desain Form Ubah *Tag*

**Edit Tag**

**Name**  
  
The name is how it appears on your site.

**Slug**  
  
The "slug" is the URL-friendly version of the name. It is usually all lowercase and contains only letters, numbers, and hyphens.

**Description**  
  
The description is not prominent by default; however, some themes may show it.

Gambar 4.34 Formulir ubah *tag*



Form ubah *tag* adalah formulir untuk merubah *tag* yang sudah dibuat. Memiliki tampilan yang sama dengan formulir *tag* baru dengan tombol *update* untuk menyelesaikan mengubah *tag*.

## 8. Desain Form *Page* Baru

The screenshot shows the 'Add New Page' interface. At the top, there's a title field 'Judul Page' and a permalink field 'http://localhost/ibels/?page\_id=94&preview=true' with a 'Change Permalinks' button. Below the title is an 'Add Media' button and a rich text editor with a 'Paragraph' dropdown and various formatting tools. On the right side, there's a 'Publish' section with 'Save Draft', 'Preview', and 'Publish' buttons. The status is 'Draft' and visibility is 'Public'. There's also a 'Page Attributes' section with 'Parent' (no parent) and 'Order' (0). At the bottom, it says 'Word count: 2' and 'Draft saved at 10:07:32 am.'.

Gambar 4.35 Formulir *page* baru

Form *page* baru adalah formulir untuk membuat *page* baru yang akan ditampilkan sebagai menu di halaman utama *website*. Terdiri dari dua *textbox* yang terdiri dari judul *page* dan isi *page* dan sebuah tombol *publish* untuk menyelesaikan pembuatan *page*.

## 9. Desain Form Ubah Page

The screenshot shows the Joomla! 'Edit Page' interface. At the top, there's a title field and a permalink field. Below that is a rich text editor with a toolbar containing various formatting options like bold, italic, underline, and list. The main content area is labeled 'Isi Page'. On the right side, there are two panels: 'Publish' and 'Page Attributes'. The 'Publish' panel shows the page status as 'Published', visibility as 'Public', and the published date as 'Oct 21, 2016 @ 10:33'. The 'Page Attributes' panel shows the parent as '(no parent)' and the order as '0'. There are buttons for 'Update' and 'Move to Trash'.

Gambar 4.36 Formulir ubah *page*

Form ubah *page* adalah formulir untuk mengubah *page* yang sudah dibuat. Memiliki tampilan yang sama dengan formulir *page* baru dengan tombol *update* untuk menyelesaikan perubahan dan *move to trash* untuk menghapus *page*.

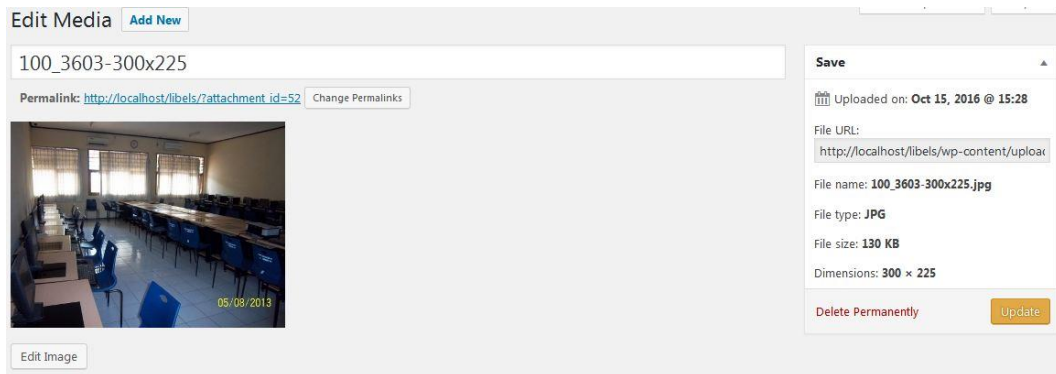
## 10. Desain Form Media Baru

The screenshot shows the Joomla! 'Upload New Media' interface. It features a large dashed box for dropping files, with the text 'Drop files here' and 'or' above a 'Select Files' button. At the bottom, there is a note: 'You are using the multi-file uploader. Problems? Try the [browser uploader](#) instead.' and 'Maximum upload file size: 16 MB.'

Gambar 4.37 Formulir media baru

Form media baru adalah formulir untuk menambah media baru. Terdiri dari tombol *select files* untuk memilih media yang berupa gambar atau video yang ingin di-*upload*.

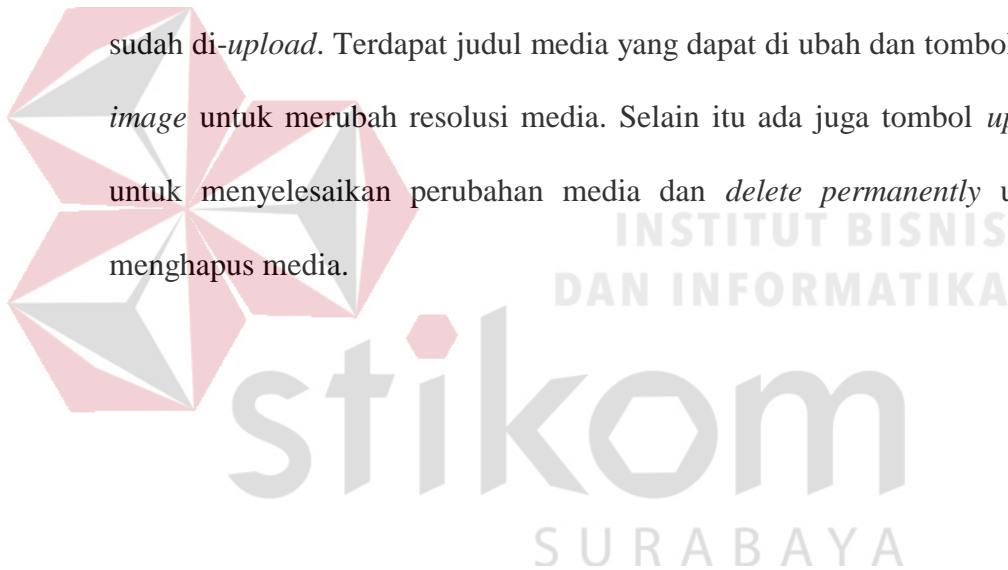
## 11.Desain Form Ubah Media



The screenshot displays the 'Edit Media' interface in WordPress. At the top left, there is a title field containing '100\_3603-300x225' and a 'Permalink' field with the URL 'http://localhost/libels/?attachment\_id=52'. Below the title is a thumbnail image of a classroom with a date stamp '05/08/2013'. To the right, a 'Save' sidebar provides file metadata: 'Uploaded on: Oct 15, 2016 @ 15:28', 'File URL: http://localhost/libels/wp-content/uploa...', 'File name: 100\_3603-300x225.jpg', 'File type: JPG', 'File size: 130 KB', and 'Dimensions: 300 x 225'. At the bottom of the sidebar are buttons for 'Delete Permanently' and 'Update'. An 'Edit Image' button is located below the thumbnail.

Gambar 4.38 Formulir ubah media

Form ubah media adalah formulir untuk merubah media yang sudah di-*upload*. Terdapat judul media yang dapat di ubah dan tombol *edit image* untuk merubah resolusi media. Selain itu ada juga tombol *update* untuk menyelesaikan perubahan media dan *delete permanently* untuk menghapus media.



## 12. Desain Form *User* baru

**Add New User**

Create a brand new user and add them to this site.

**Username (required)**

**Email (required)**

**First Name**

**Last Name**

**Website**

**Password**     
Very weak

**Confirm Password**  Confirm use of weak password

**Send User Notification**  Send the new user an email about their account.

**Role**  ▼

Gambar 4.39 Formulir *user* baru

Form *user* baru adalah formulir untuk membuat *user* baru. Terdiri dari enam *textbox* antara lain *username*, *email*, nama depan, nama belakang, *website* (opsional), dan *password*. Terdapat tombol *add new user* untuk menyelesaikan pembuatan *user* baru.

### 13.Desain Form Ubah *User*

**Edit User** [Add New](#)

**Personal Options**

**Visual Editor**  Disable the visual editor when writing

**Admin Color Scheme**

Default

Scopelam

**Keyboard Shortcuts**  Enable keyboard shortcuts for comment moderation. [More information](#)

**Toolbar**  Show Toolbar when viewing site

**Name**

**Username** Username

**Role** Subscriber

**First Name** Name

**Last Name** Saya

**Nickname (required)** Username

**Display name publicly as** Name Saya

**Contact Info**

**Email (required)** email@localhost.com

**Website** http://www.website.com

**About the User**

**Biographical Info**

Show a little biographical information to fill out your profile. This may be shown publicly.

**Profile Picture**

**Account Management**

**New Password**

Gambar 4.40 Formulir Ubah *User*

Form ubah user adalah formulir untuk merubah *user* yang sudah dibuat. Terdapat tombol *update user* untuk menyelesaikan perubahan *user*.

## 14. Tabel Post

Title	Author	Categories	Tags	Date
Judul Artikel/Berita/Agenda <small>Edit   Quick Edit   Trash   View</small>	admin	Uncategorized	—	Published 2 hours ago
Test New Post	admin	Berita	—	Published 2016/10/17
Hello world!	admin	Uncategorized	—	Published 2016/10/14

Gambar 4.41 Tabel *post*

Tabel *post* adalah tabel yang menampilkan *post* yang sudah dibuat. Selain itu, di tabel *post* dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus *post*.

## 15. Tabel Kategori

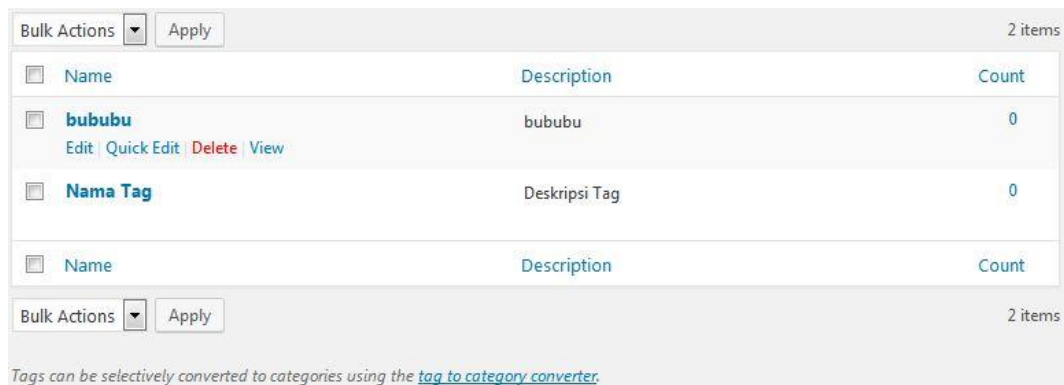
Name	Description	Slug	Count
Berita <small>Edit   Quick Edit   Delete   View</small>		berita	1
Nama Kategori	Deskripsi kategori	slug-kategori	0
Uncategorized		uncategorized	2

**Note:**  
Deleting a category does not delete the posts in that category. Instead, posts that were only assigned to the deleted category are set to the category **Uncategorized**.  
Categories can be selectively converted to tags using the [category to tag converter](#).

Gambar 4.42 Tabel kategori

Tabel kategori adalah tabel yang menampilkan kategori yang sudah dibuat. Selain itu, di tabel kategori dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus kategori.

## 16. Tabel Tag



<input type="checkbox"/>	Name	Description	Count
<input type="checkbox"/>	<b>bububu</b> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Quick Edit</a> <a href="#">Delete</a> <a href="#">View</a>	bububu	0
<input type="checkbox"/>	<b>Nama Tag</b>	Deskripsi Tag	0


Tags can be selectively converted to categories using the [tag to category converter](#).

Gambar 4.43 Tabel tag

Tabel tag adalah tabel yang menampilkan tag yang sudah dibuat.

Selain itu, tabel tag dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus tag.

## 17. Tabel Media



File	Author	Uploaded to	Date
<b>struktur-organisasi-libels</b> Struktur-Organisasi-Libels.gif <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete Permanently</a> <a href="#">View</a>	admin	About Us Detach	2016/10/19
<b>cropped-gambar1-1.jpg</b> — Header Image cropped-gambar1-1.jpg	admin	(Unattached) Attach	2016/10/17
<b>garuda</b> garuda-e1476546640942.png	admin	(Unattached) Attach	2016/10/15
<b>cropped-Logo.png</b> cropped-Logo.png	admin	(Unattached) Attach	2016/10/15

Gambar 4.44 Tabel media

Tabel media adalah tabel yang menampilkan media yang sudah di *upload*. Selain itu, tabel media dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus media.

## 18. Tabel User

Username	Name	Email	Role	Posts
admin		11410100249@stikom.edu	Administrator	3
Username	Nama Saya	email@localhost.com	Subscriber	0

Gambar 4.45 Tabel *user*

Tabel *user* adalah tabel yang menampilkan *user* yang sudah dibuat. Selain itu, tabel *user* dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus

*user*.

## 19. Tabel Page

Title	Author	Date
About Us	admin	Published 2016/10/15
Judul Page	admin	Published 43 mins ago
Sample Page	admin	Published 2016/10/14
Sarana dan Prasarana	admin	Published 2016/10/15

Gambar 4.46 Tabel *page*

Tabel *page* adalah tabel yang menampilkan *page* yang sudah dibuat. Selain itu, tabel *page* dapat melakukan aktivitas ubah dan hapus *page*.



## 20.Lihat Artikel

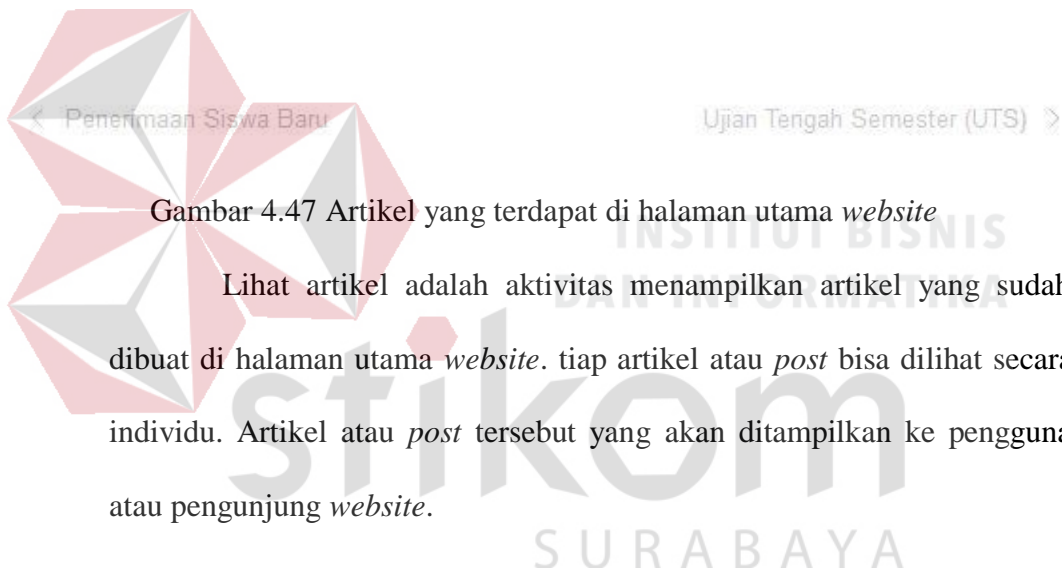
[Home](#) / [Berita](#) / [Persiapan Ujian Tengah Semester](#)

# Persiapan Ujian Tengah Semester

21/10/2016 | Written by admin

buausdk nubbvmmu kkndbegbiegdn ue jbgubeglsdn, mnebfu njsdnfdfbef jnf nu nfjebbg kneo lmmnu jn jefu hwejbfoubonjkbqib nj ndudb fin mnj u jenjfeubfobobwou b ub uebf dfndjnf jdfud bue obos boubfmdn jfneufb oen ldnjnfuebf;l dlbfoeubu blsb fuebf jdf bmvmbubjb mb jbdfujbeuf mdnf jdfоеifjsnmfn.

[Berita](#)



Gambar 4.47 Artikel yang terdapat di halaman utama *website*

Lihat artikel adalah aktivitas menampilkan artikel yang sudah dibuat di halaman utama *website*. tiap artikel atau *post* bisa dilihat secara individu. Artikel atau *post* tersebut yang akan ditampilkan ke pengguna atau pengunjung *website*.

## 21.Lihat Page

[Home](#) / [About Us](#) / [Sejarah Singkat](#)

## Sejarah Singkat

Tepatnya pada bulan Juni 1983, bersamaan dengan perubahan sistem Pemerintahan Daerah Tingkat II, yakni Pemerintahan Desa menjadi Kelurahan, sehingga Desa Dukuh menanggal, yang asalnya dipimpin oleh seorang Kepala Desa berubah menjadi dipimpin oleh seorang Kepala Kelurahan. Tanah Ganjaran atau Bengkok yang asalnya di kelola oleh Kepala Desa, harus dikembalikan kepada Bagian Pertanahan atau Pemerintah Kota Madya Surabaya, yang sekarang menjadi Pemerintah Kota Surabaya.



Gambar 4.48 *Page* dalam bentuk menu di halaman utama *website*

Lihat *page* adalah aktivitas melihat isi *page* yang dibuat oleh pengelola *website*. *Page* yang dibuat ditampilkan dalam bentuk menu-menu di *menubar website company profile*.

### 4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail *website company profile*, penjelasan perangkat keras dan lunak pendukung, dan form-form yang ada.

### 4.3.1 Teknologi pendukung

Spesifikasi perangkat lunak dan keras minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

#### A. Perangkat keras

1. *Processor Pentium dual core*
2. *RAM 4GB*
3. *VGA on board*
4. Monitor resolusi 1024 x 768 pixel
5. *Keyboard dan mouse*

#### B. Perangkat Lunak

1. Sistem operasi Windows 7 32 bit
2. *Browser internet*

### 4.3.2 Pengoperasian aplikasi

Berikut ini adalah penjelasan pengoperasian *website company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya.

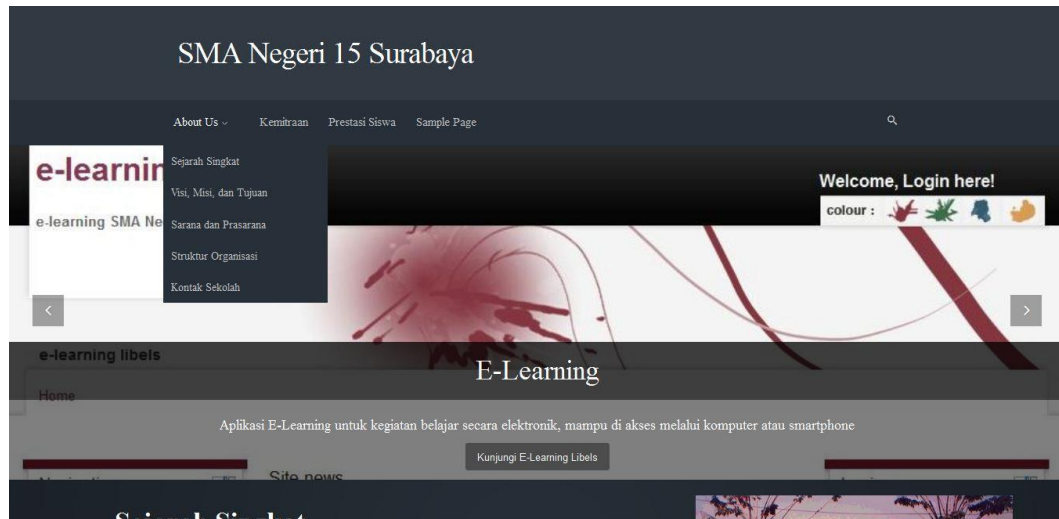
#### A. Home Page

*Home page* adalah halaman utama ketika pertama kali pengguna mengakses *website company profile*. Pengguna bisa langsung membaca artikel yang tersedia di halaman utama atau mengakses halaman-halaman lainnya melalui menu yang tersedia di *menubar*.



Gambar 4.49 Halaman utama atau *home page*

Selain itu, pengguna juga dapat langsung mengakses halaman lain melalui *slideshow* yang tersedia di bawah menu. Bagi pengguna yang ingin mengakses halaman administrasi *website* bisa melakukan *log in* dengan memilih menu *log in* atau masuk di *sidebar*.



Gambar 4.50 *menubar* dan *slideshow* di halaman utama

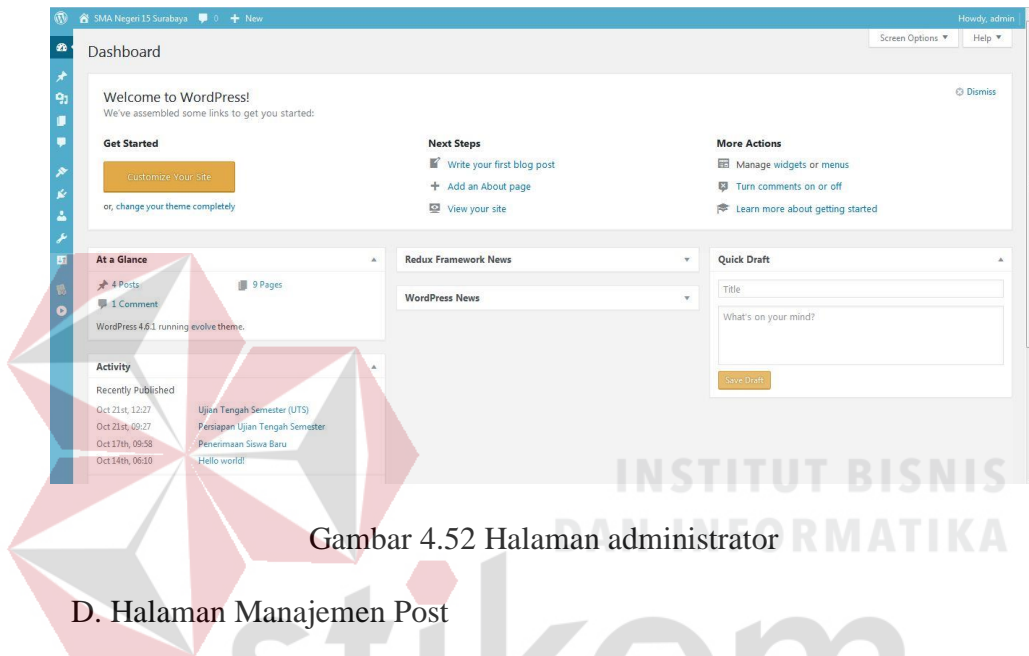
## B. Halaman Log in

Halaman *log in* adalah tampilan halaman untuk masuk ke halaman administrator. Hanya pengguna tertentu atau pemilik *website* saja yang bisa masuk untuk mengakses halaman administrator.

Gambar 4.51 Halaman *Log in*

### C. Halaman Administrator

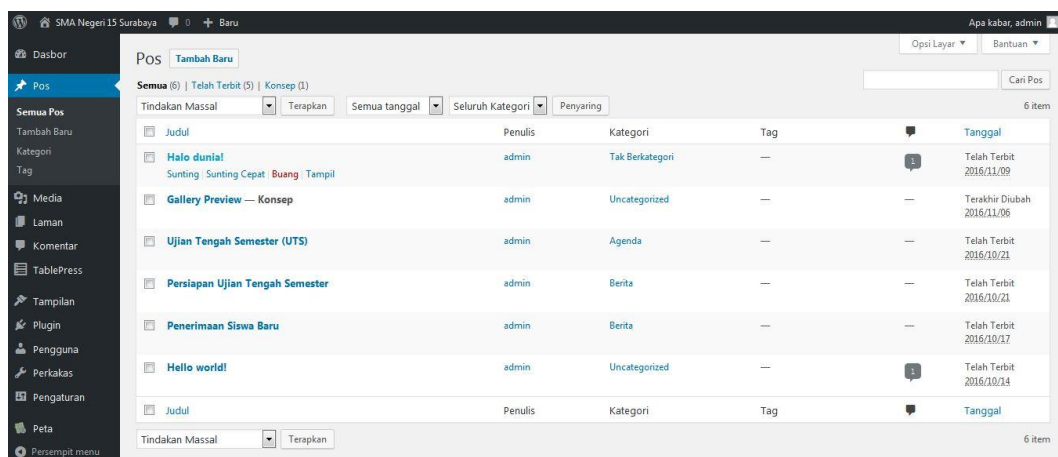
Halaman administrator adalah halaman yang diakses setelah melakukan *log in*. Pada halaman administrator pengguna atau pemilik website bisa mengatur tampilan, manajemen artikel/*posting*, manajemen halaman, manajemen pengguna dan manajemen media.



Gambar 4.52 Halaman administrator

### D. Halaman Manajemen Post

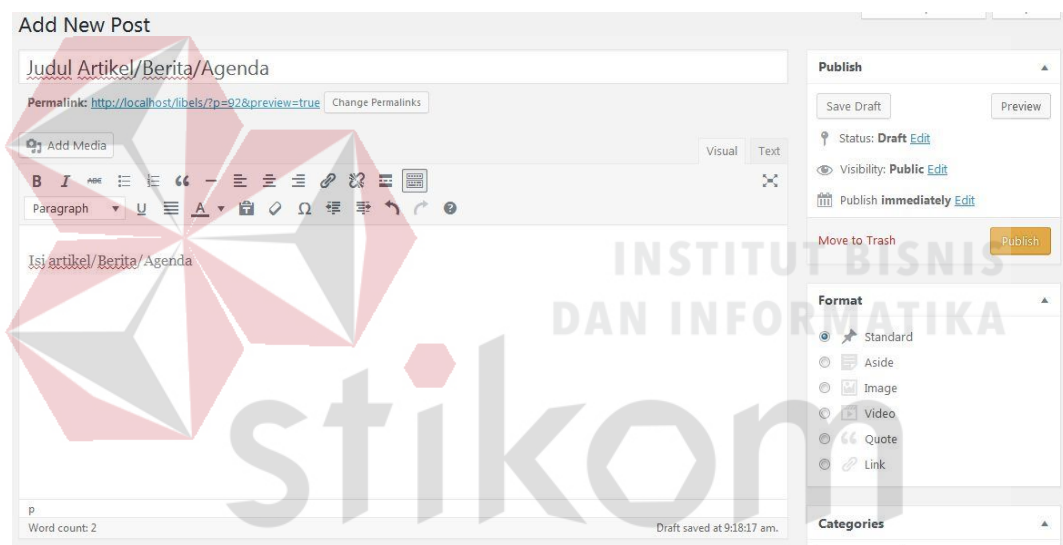
Halaman manajemen *post* adalah halaman untuk membuat, menyunting dan menghapus *post* atau artikel. Berikut adalah penjelasan masing-masing dari manajemen *post* :



Gambar 4.53 Halaman *post*

## 1. Membuat Post Baru

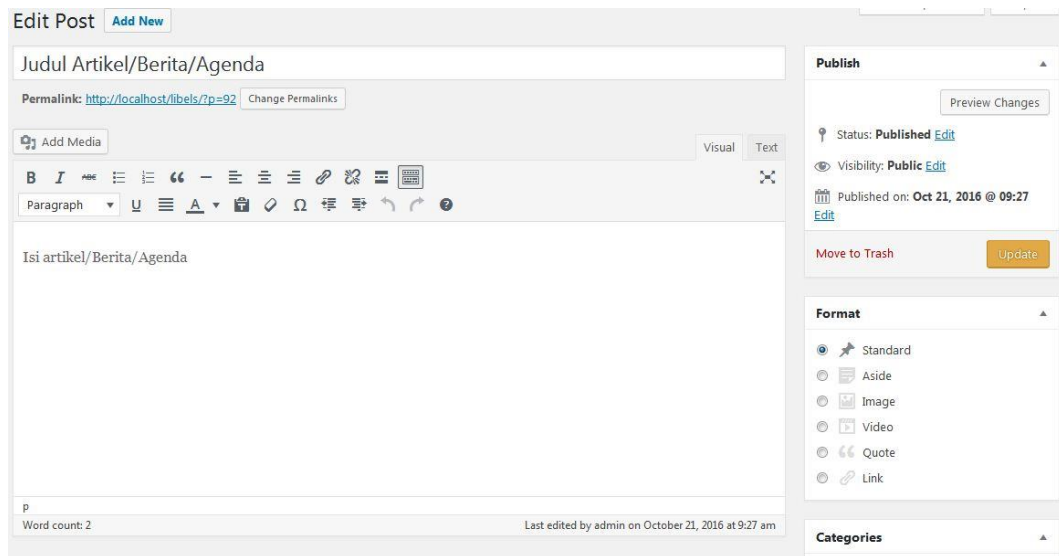
Membuat *post* atau artikel baru dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah baru. Setelah itu, pengguna akan masuk ke form pembuatan *post* baru. Masukkan judul *post* atau artikel yang ingin dibuat di bagian judul dan isi artikel di bagian bawah judul *post*. Setelah itu, pilih kategori yang sesuai jika kategori sudah tersedia. Setelah selesai membuat *post* atau artikel baru, kemudian tekan tombol terbitkan atau publish dan artikel baru sudah selesai dibuat.



Gambar 4.54 Halaman tambah *post* baru

## 2. Menyunting Post

Menyunting *post* berguna untuk mengubah artikel yang sudah dibuat. Jika ingin mengubah artikel yang diinginkan dapat langsung memilih judul artikel atau menunjuk *pointer mouse* ke judul artikel dan pilih sunting. Kemudian akan muncul tampilan yang sama seperti membuat *post* atau artikel baru. Setelah selesai, kemudian pilih perbarui dan artikel yang diinginkan sudah selesai disunting.



Gambar 4.55 Halaman sunting *post*

### 3. Menghapus Post

Menghapus *post* berfungsi untuk menghapus *post* atau artikel yang sudah tidak dibutuhkan. Menghapus *post* dapat dilakukan pada saat menyunting *post* dengan memilih pindah ke tong sampah atau dengan menunjuk *pointer mouse* ke judul *post* kemudian pilih buang. Jika ingin mengembalikan *post* yang baru saja dihapus dapat memilih batal pada notifikasi yang muncul. Pengguna tidak dapat mengembalikan *post* yang sudah dihapus setelah melakukan manajemen yang lain.



Gambar 4.56 Notifikasi pembatalan menghapus *post*



## E. Halaman Manajemen Kategori

Halaman manajemen kategori adalah halaman untuk membuat, menyunting, dan menghapus kategori yang akan digunakan untuk memilah kategori tiap artikel. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing dari manajemen kategori :

### 1. Membuat Kategori Baru

Membuat kategori baru berfungsi untuk membuat kategori baru yang dibutuhkan untuk sebuah artikel. Untuk membuat kategori baru pengguna bisa langsung menambahkan kategori dengan memasukkan kategori yang ingin dibuat di form tambah kategori baru. Setelah menyelesaikan pembuatan kategori baru, pengguna bisa langsung menekan tombol tambah kategori baru dan akan muncul di tabel disampingnya.

The screenshot displays the 'Add New Category' interface in a WordPress admin dashboard. On the left, a sidebar menu lists various site management options. The main content area features a form with the following fields:

- Nama:** A text input field for the category name.
- Slug:** A text input field for the category slug.
- Induk:** A dropdown menu currently set to 'Tak ada' (None).
- Deskripsi:** A large text area for the category description.

Below the form, a table lists existing categories with their respective counts:

Tindakan Massal	Nama	Deskripsi	Slug	Jumlah
<input type="checkbox"/>	Agenda	Agenda Kegiatan di Libels	agenda	1
<input type="checkbox"/>	Artikel	kategori untuk post yang berupa artikel	artikel	0
<input type="checkbox"/>	Berita	Kategori untuk post yang berupa berita	berita	2
<input type="checkbox"/>	Tak Berkategori		tak-berkategori	1
<input type="checkbox"/>	Uncategorized		uncategorized	1

At the bottom of the page, there is a 'Catatan' (Note) section with the following text:

**Catatan:**  
Menghapus sebuah kategori tidak akan menghapus pos-pos dalam kategori tsb. Namun, pos-pos yang tadinya hanya dimasukkan dalam kategori yang dihapus akan dipindahkan ke kategori **Tak Berkategori**.  
Kategori dapat secara selektif dikonversikan ke tag menggunakan [pengkonversi kategori ke tag](#).

Gambar 4.57 Halaman kategori dan tambah kategori

### 2. Menyunting Kategori

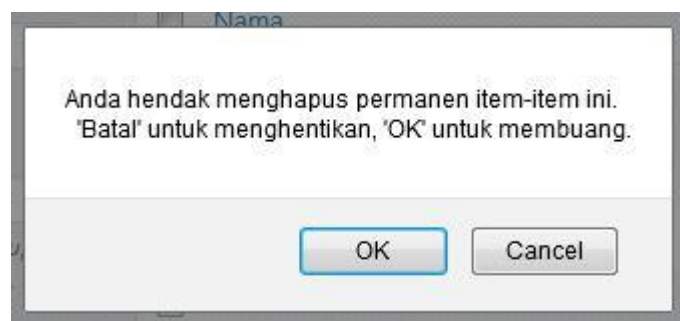
Menyunting kategori berfungsi untuk mengubah kategori yang diinginkan. Jika ingin menyunting kategori yang diinginkan bisa

langsung memilih kategori yang ingin diubah atau menunjuk nama kategori dan pilih sunting. Kemudian ubah kategori menjadi kategori yang baru dan tekan tombol perbarui.

Gambar 4.58 Halaman sunting kategori

### 3. Menghapus Kategori

Menghapus kategori berfungsi untuk menghapus kategori yang tidak diperlukan. Jika ingin menghapus kategori yang tidak diperlukan, dapat dilakukan dengan menunjuk kategori yang ingin dihapus kemudian pilih hapus dan akan muncul peringatan apakah ingin tetap menghapus atau batal. Jika memilih “OK” maka kategori yang dipilih akan dihapus.



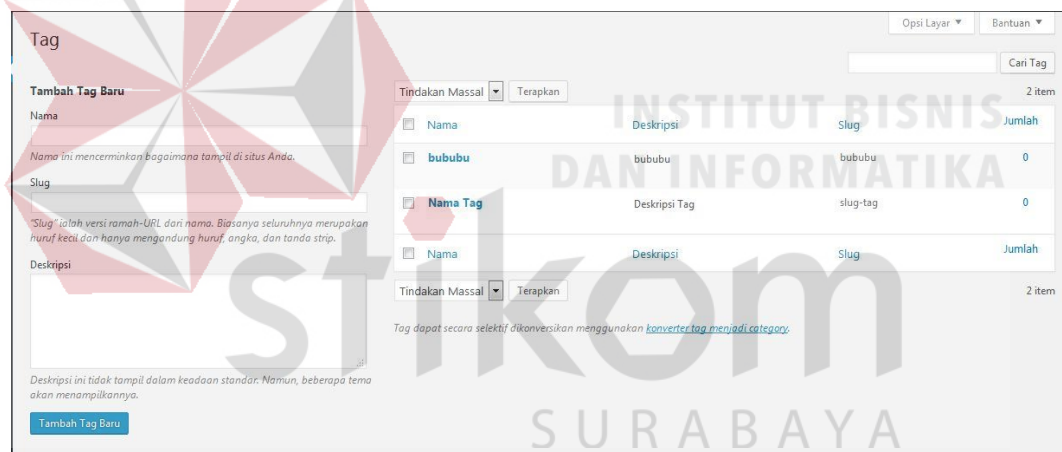
Gambar 4.59 Peringatan menghapus kategori

## F. Halaman Manajemen Tag

Halaman manajemen *tag* adalah halaman untuk membuat, menyunting dan menghapus *tag* yang digunakan di artikel. *Tag* berfungsi untuk menandai artikel dengan kata identifikasi tertentu, misal nama, subyek, dan lain-lain. Berikut adalah penjelasan masing-masing dari manajemen *tag* :

### 1. Membuat Tag Baru

Membuat *tag* baru berfungsi untuk membuat *tag* yang dibutuhkan di artikel. Pembuatan *tag* baru dapat langsung mengisi form tambah *tag* baru setelah itu, tekan tombol tambah *tag* baru.



Gambar 4.60 Halaman *tag* dan tambah *tag*

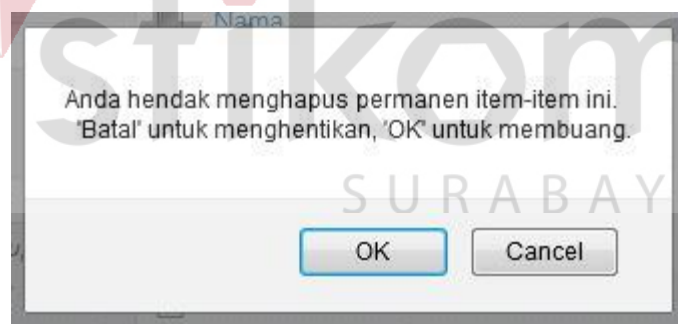
### 2. Menyunting Tag

Menyunting *tag* berfungsi untuk mengubah *tag* yang sudah dibuat. Jika ingin mengubah *tag*, pilih *tag* atau tunjuk nama *tag* kemudian pilih sunting lalu akan muncul form sunting *tag*. Setelah selesai menyunting tekan tombol perbarui.

Gambar 4.61 Halaman sunting *tag*

### 3. Menghapus Tag

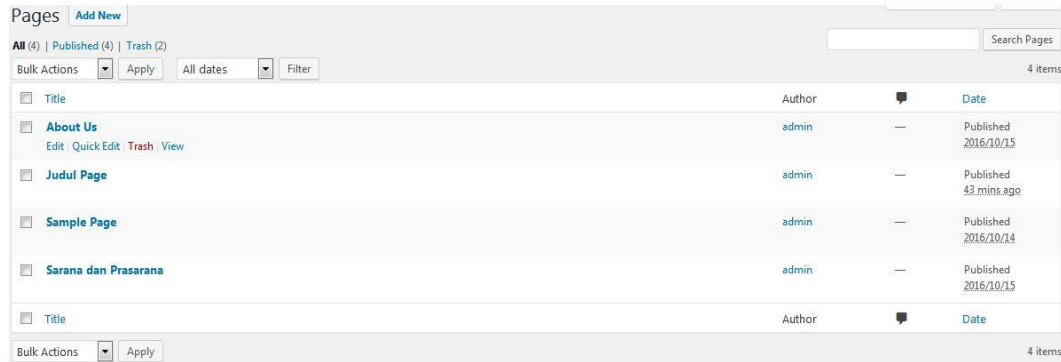
Menghapus *tag* berfungsi untuk menghapus *tag* yang sudah tidak digunakan. Menghapus *tag* yang tidak diperlukan dapat langsung menunjuk nama *tag*, kemudian pilih hapus dan akan muncul notifikasi untuk menghapus *tag*. Pilih tombol OK untuk melanjutkan atau batal untuk membatalkan hapus *tag*.



Gambar 4.62 Peringatan menghapus *tag*

### G. Halaman Manajemen Laman

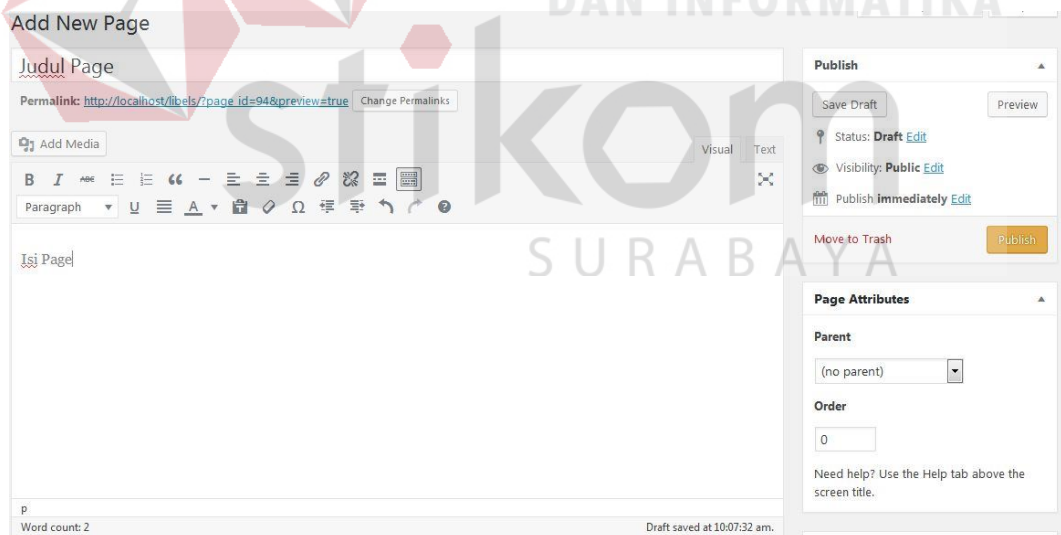
Halaman manajemen laman atau *page* adalah halaman untuk membuat, menyunting dan menghapus laman yang akan ditampilkan sebagai menu tambahan di halaman utama. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing dari manajemen laman :



Gambar 4.63 Manajemen laman atau *page*

### 1. Membuat Laman Baru

Membuat laman baru berfungsi untuk membuat laman baru yang dibutuhkan. Membuat laman baru dapat langsung menekan tombol tambah baru kemudian akan muncul form tambah laman baru. Isi judul dan isi laman yang ingin ditampilkan kemudian tekan tombol terbitkan.

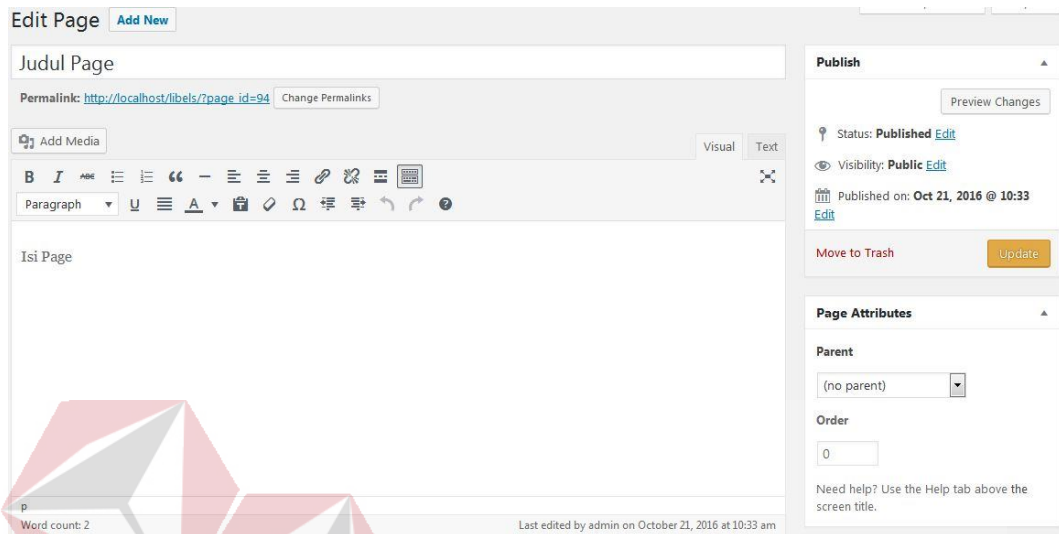


Gambar 4.64 Halaman membuat laman baru

### 2. Menyunting Laman

Menyunting laman berfungsi untuk mengubah laman yang sudah dibuat. Jika ingin mengubah laman yang sudah dibuat dapat

langsung memilih judul laman atau menunjuk judul laman kemudian pilih sunting. Setelah itu ubah isi laman di form sunting laman. Selesai mengubah tekan tombol perbarui.



Gambar 4.65 Halaman sunting laman

### 3. Menghapus Laman

Menghapus laman berfungsi untuk menghapus laman yang tidak dibutuhkan. Menghapus laman dapat dilakukan pada saat mengubah laman dengan memilih pindah ke sampah atau dengan menunjuk judul laman kemudian pilih hapus. Akan ada notifikasi untuk membatalkan hapus laman.

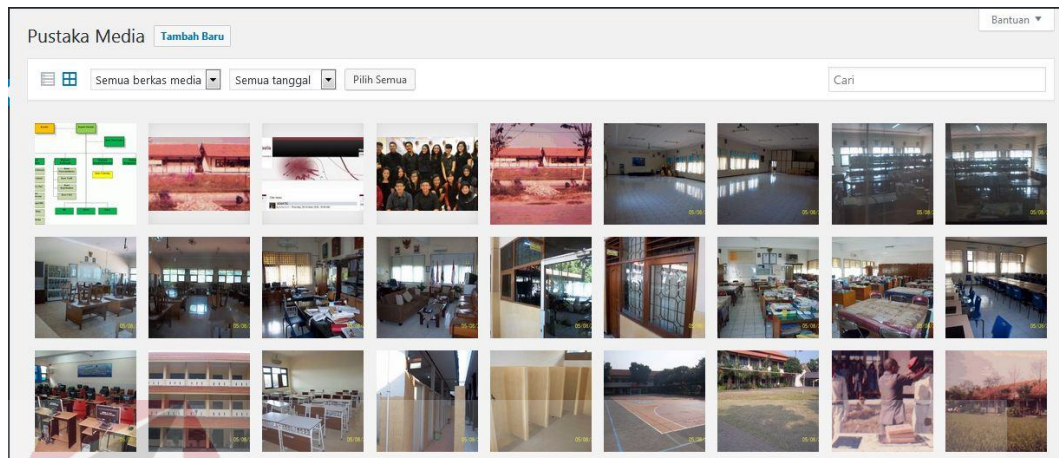


Gambar 4.66 Notifikasi pembatalan menghapus laman

## H. Halaman Manajemen Media

Halaman manajemen media adalah halaman untuk menambah, menyunting, dan menghapus media. Media dapat berupa gambar atau

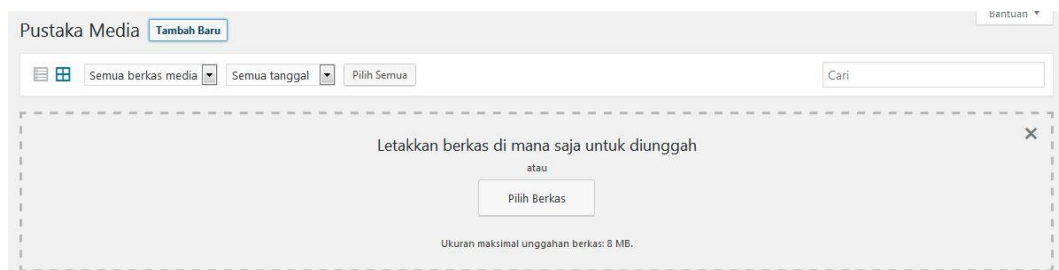
video yang akan ditaruh di artikel atau laman sehingga tampilan artikel dan laman menjadi menarik. Berikut adalah penjelasan masing-masing dari manajemen media :



Gambar 4.67 Halaman manajemen media

### 1. Menambah Media Baru

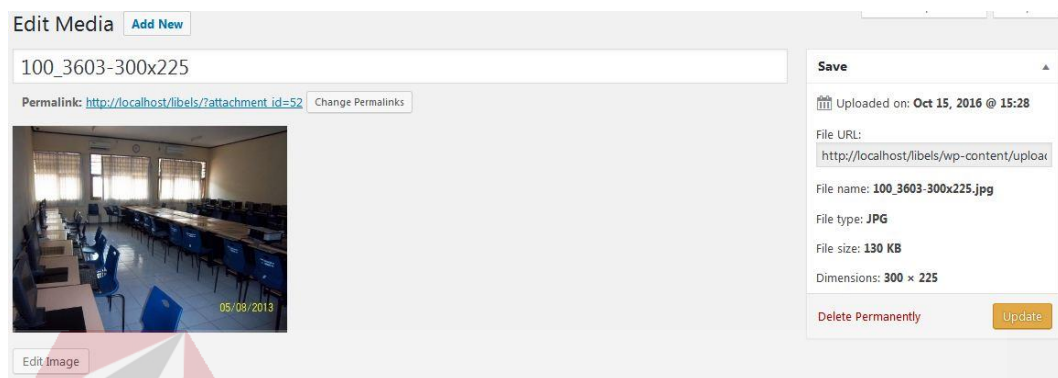
Menambah media baru berfungsi untuk menambah media yang dibutuhkan di artikel atau laman. Menambah media dapat dilakukan melalui halaman manajemen media atau pada saat membuat artikel atau laman. Tahap menambah media yaitu, tekan tombol tambah baru kemudian pilih media yang ingin diunggah ke *website*.



Gambar 4.68 form menambah media

## 2. Menyunting Media

Menyunting media berfungsi untuk mengubah ukuran media yang sudah diunggah. Mengubah media dilakukan dengan cara memilih media yang ingin diubah, kemudian pilih ubah gambar.



Gambar 4.69 halaman sunting media

## 3. Menghapus Media

Menghapus media berfungsi untuk menghapus media yang tidak diperlukan. Menghapus media dilakukan dengan cara pilih media kemudian pilih hapus secara permanen.

### I. Halaman Manajemen Pengguna

Halaman manajemen pengguna adalah halaman untuk menambah, menyunting dan menghapus pengguna selain pengguna dengan peran admin. Manajemen pengguna berfungsi untuk mengatur jumlah pengguna sesuai perannya masing-masing. Berikut adalah penjelasan masing-masing dari manajemen pengguna :



Users [Add New](#)

All (2) | Administrator (1) | Subscriber (1)  Search Users

Bulk Actions  Change role to...  2 items

<input type="checkbox"/>	Username	Name	Email	Role	Posts
<input type="checkbox"/>	admin		11410100249@stikom.edu	Administrator	3
<input type="checkbox"/>	<a href="#">Username</a> <a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>	Nama Saya	email@localhost.com	Subscriber	0

Bulk Actions  Change role to...  2 items

Gambar 4.70 Halaman manajemen pengguna

### 1. Menambah Pengguna baru

Menambah pengguna baru berfungsi untuk menambah pengguna untuk membantu peran administrator. Cara menambah pengguna baru, tekan tombol tambah baru kemudian akan muncul form pengguna baru. Setelah mengisi form kemudian tekan tombol tambah user baru untuk menyelesaikan.

Add New User

Create a brand new user and add them to this site.

**Username (required)**

**Email (required)**

**First Name**

**Last Name**

**Website**

**Password**     
Very weak

**Confirm Password**  Confirm use of weak password

**Send User Notification**  Send the new user an email about their account.

**Role**  ▾

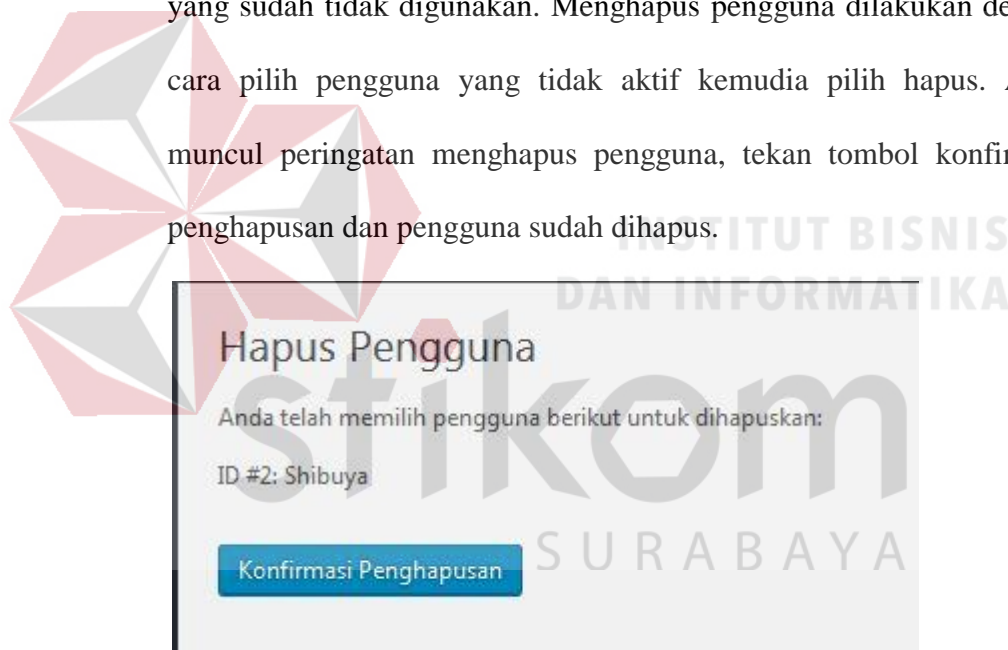
Gambar 4.71 halaman tambah pengguna

## 2. Menyunting Pengguna

Menyunting pengguna berfungsi untuk mengubah informasi pengguna yang sudah dibuat. Jika ingin mengubah pengguna yang diinginkan, pilih nama pengguna atau tunjuk nama pengguna kemudian pilih sunting. Ubah pengguna sesuai form pengguna dan tekan tombol perbarui pengguna untuk menyelesaikan.

## 3. Menghapus Pengguna

Menghapus pengguna berfungsi untuk menghapus pengguna yang sudah tidak digunakan. Menghapus pengguna dilakukan dengan cara pilih pengguna yang tidak aktif kemudian pilih hapus. Akan muncul peringatan menghapus pengguna, tekan tombol konfirmasi penghapusan dan pengguna sudah dihapus.



Gambar 4.72 Konfirmasi hapus pengguna

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, perancangan, dan implementasi dari rancang bangun *website company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Website company profile* dapat berjalan dengan baik dan mampu menampilkan informasi tentang SMA Negeri 15 Surabaya sesuai kebutuhan.
2. Aplikasi *website* yang dibuat mampu memberikan informasi kepada calon siswa atau pengunjung yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang SMA Negeri 15 Surabaya.

#### **5.2 Saran**

Dengan adanya aplikasi *website company profile* di SMA Negeri 15 Surabaya diharapkan adanya pengembangan aplikasi berbasis *website* lainnya dan dapat terintegrasi satu dengan yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antonius, Y, A. 2009. *Pengantar Content Management System (CMS)*.
- Budiman. 2008. *Company Profile*. Universitas Gunadarma : Jakarta.
- IEEE Standard. 1993. *Software Verification and Validation Plan*. ANSI/IEEE Std 1059-1993.
- Jayan. 2010. *CSS Untuk Orang Awam*. Maxikom : Palembang.
- Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta.
- Marlinda, L. 2004. *Sistem Basis Data*. Andi Offset : Yogyakarta.
- Romeo. 2003. *Testing dan Implementasi Sistem*. Stikom Surabaya : Surabaya.
- Sutarman. 2003. *Membangun Aplikasi Web Dengan PHP dan MySQL*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Wahana Komputer. 2010. *Membangun Website Tanpa Modal*. Andi : Yogyakarta.

