



Rancang Bangun *Website Company Profile* pada SMK Negeri 1 Brondong



Oleh:

Ayu Astutik

12410100237

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017**

ABSTRAK

SMK Negeri 1 Brondong adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, SMK Negeri 1 Brondong merupakan sekolah negeri akreditasi A yang mempunyai 6 jurusan yaitu Busana Butik (BB), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Pemesinan (TPM), Multimedia (MM), Teknik Sepeda Motor (TSM).

Saat ini SMK Negeri 1 Brondong memberikan informasi masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain untuk mendukung proses akademik dan penerimaan siswa baru. Dalam memberikan informasi yang digunakan, perusahaan memiliki resiko yang tinggi terkait dengan ketepatan waktu (*due date*) memberikan berita dan informasi terbaru. Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu *company profile* mengenai perusahaan yang dapat digunakan sebagai sarana pemasaran di SMK Negeri 1 Brondong. Oleh karena itu, penulis mencoba menyusun *company profile* berbasis *website* yang dapat membantu memasarkan produk dan jasa perusahaan secara cepat dan tepat.

Dengan memanfaatkan *website company profile* ini pada bagian pemasaran maka diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat serta penjualan produk dan jasa yang ditawarkan SMK Negeri 1 Brondong.

Kata Kunci : company profile, website & INFORMATIKA

STIKOM
SURABAYA

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
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	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Lokasi Perusahaan.....	5
2.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	6
2.3.1 Visi Perusahaan.....	6
2.3.2 Misi Perusahaan.....	6
2.4 Struktur Organisasi	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	11
3.1 <i>Company Profile</i>	11
3.2 Defenisi <i>Company Profile</i>	12
3.3 Unsur <i>Company Profile</i>	15

3.4	Fungsi <i>Company Profile</i>	16
3.5	Sekolah.....	16
3.6	<i>Internet</i>	17
3.7	<i>Web</i>	17
3.8	<i>Website</i>	17
3.9	<i>Hypertext Markup Language</i>	18
3.10	PHP	18
3.11	XAMPP	19
3.12	MySQL.....	19
3.13	<i>Database</i>	20
3.14	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	20
3.14.1	Langkah-langkah Penggunaan <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	21
3.14.2	Bangunan Dasar Metodologi <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	22
BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	26
4.1	Analisis Sistem.....	26
4.2	Perancangan Sistem	26
4.3	<i>Use Case</i>	27
4.4	<i>Activity Diagram</i>	29
4.4.1	Membuat <i>Activity Diagram Login</i>	29
4.4.2	Membuat <i>Activity Diagram Home</i>	31
4.4.3	Membuat <i>Activity Diagram Maintenance Data Posting</i>	32
4.4.5	Membuat <i>Activity Diagram Maintenance Data Saran</i>	33
4.4.6	Membuat <i>Activity Diagram Maintenance Admin</i>	34
4.4.7	Membuat <i>Activity Diagram View Home</i>	35
4.4.8	Membuat <i>Activity Diagram View Profile</i>	36
4.4.9	Membuat <i>Activity Diagram View Fasilitas</i>	37

4.4.10	Membuat <i>Activity Diagram View Gallery</i>	38
4.4.11	Membuat <i>Activity Diagram View Jurusan</i>	39
4.4.12	Membuat <i>Activity Diagram View Alumni</i>	40
4.4.13	Membuat <i>Activity Diagram View Information</i>	41
4.4.14	Membuat <i>Activity Diagram View Saran</i>	42
4.5	<i>Class Diagram</i>	42
4.5.1	Membuat <i>Class Diagram Login</i>	43
4.5.2	Membuat <i>Class Diagram Admin</i>	43
4.5.3	Membuat <i>Class Diagram Data Posting</i>	44
4.5.4	Membuat <i>Class Diagram Data Saran</i>	44
4.6	Stuktur Tabel	45
1)	Tabel Admin	45
2)	Tabel Posting	45
3)	Tabel Saran	46
4)	Tabel Alumni	46
5)	Tabel Jurusan	46
6)	Tabel <i>Gallery</i>	46
7)	Tabel Fasilitas	46
4.7	Kebutuhan sistem	48
4.7.1	Perangkat Keras	49
4.7.2	Perangkat Lunak	49
4.8	Implementasi Sistem	49
4.9	Hasil implementasi.....	50
4.9.1	Halaman <i>Login</i>	50
4.9.2	<i>Home</i>	51
4.9.3	Halaman Data <i>Posting</i>	51

4.9.4	Halaman Data Admin	52
4.9.5	Halaman Data Saran	52
4.9.6	Halaman <i>Home</i>	53
4.9.7	Halaman <i>Profile</i>	54
4.9.8	Halaman Fasilitas.....	55
4.9.9	Halaman <i>Gallery</i>	56
4.9.10	Halaman Jurusan.....	57
4.9.11	Halaman <i>Information</i>	58
4.9.12	Halaman Alumni.....	59
4.9.13	Halaman Saran.....	60
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		63
BIODATA PENULIS		68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK NEGERI 1 BRONDONG merupakan sekolah negeri akreditasi A yang beralamat di jalan Raya Brondong desa Tlogoretno Lamongan. Dalam proses akademik dan penerimaan siswa baru, SMK NEGERI 1 BRONDONG masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain untuk mendukung proses akademik dan penerimaan siswa baru.

Pada era ini sangat perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi yaitu internet, untuk melakukan kegiatan proses belajar. Salah satu keuntungan dari penggunaan internet adalah memberikan cakupan pasar yang tidak lagi dibatasi oleh jarak, waktu, dan ruang, tetapi sudah bersifat global dengan cakupan lokal, nasional bahkan internasional.

Oleh karena itu untuk dapat mengikuti perkembangan pesatnya teknologi informasi dan memenuhi harapan segenap civitas akademika SMK NEGERI 1 BRONDONG maka penulis membangun sebuah *website* sekolah SMK NEGERI 1 BRONDONG yang berisi tentang profil sekolah, fasilitas, kesiswaan, dan informasi pendaftaran siswa baru serta informasi aktivitas sekolah. Sehingga dengan adanya *website* ini, diharapkan dapat membuat civitas akademika di lingkungan SMK NEGERI 1 BRONDONG dapat saling mengenal dan juga dapat meningkatkan kualitas sekolah yang telah dikenal baik di desa Brondong.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang bangun *website company profile* berbasis web pada SMK NEGERI 1 BRONDONG sebagai media promosi sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan *company profile* berbasis web ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, sedangkan *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.
2. Tidak menangani kegiatan transaksi maupun akuntasi perusahaan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini adalah membuat *company profile* berbasis web yang menampilkan informasi profil sekolah, fasilitas, kesiswaan, dan pendaftaran siswa baru di SMK NEGERI 1 BRONDONG.

1.5 Manfaat

Manfaat dari merancang dan membangun *company profile* berbasis web pada SMK NEGERI 1 BRONDONG ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
 - a. Mendapatkan pengalaman di dunia kerja dalam bidang teknologi informasi.
2. Bagi SMK NEGERI 1 BRONDONG :

- a. Mempermudah proses pembelajaran.
- b. Memberi kemudahan dalam melakukan promosi sekolah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan – batasan dari *website company profile* yang dibuat sehingga tidak menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan dari kerja praktik, kontribusi/manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan kerja praktik, kemudian dilanjutkan dengan sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, lokasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, produk dan jasa perusahaan, struktur organisasi perusahaan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori – teori dan literatur yang berkaitan dan mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktik, yaitu berisi penjelasan tentang *company profile*, *website*, bahasa pemograman, PHP, *database*, MySQL, *Usecase*, HTML.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai perancangan *website* yang akan digunakan, implementasi dari rancangan *webiste* yang telah dibuat, dan evaluasi terhadap *website* yang telah diuji coba.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari perancangan dan pembuatan *website company profile* terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan *website* di masa mendatang.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

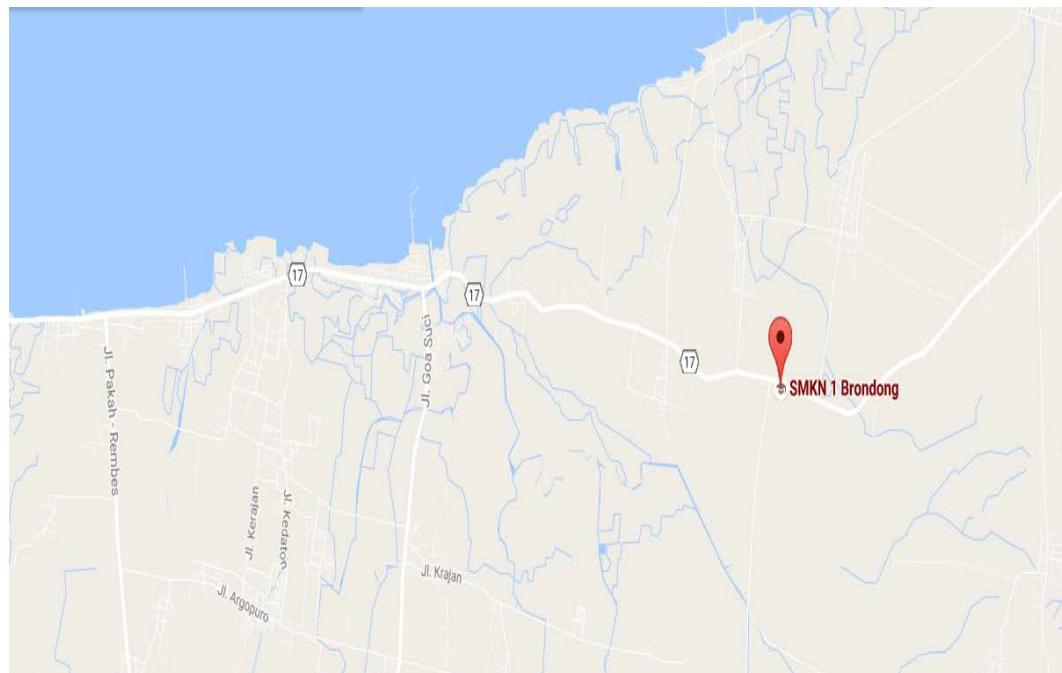
2.1 Sejarah Perusahaan

SMK Negeri 1 Brondong merupakan satu-satunya SMK Negeri yang berada di Kecamatan Brondong, tepatnya di desa Tlogoretno kecamatan Brondong. Sekolah ini berdiri pada tahun 2005. Sekolah yang telah berdiri kurang lebih 10 tahun ini mempunyai beberapa ruang kelas teori dan ruang untuk praktek. SMK Negeri 1 Brondong mempunyai 6 jurusan, yaitu : Busana Butik (BB), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Pemesinan (TPM), Multimedia (MM), Teknik Sepeda Motor (TSM), dimana setiap jurusan mempunyai ruang praktek masing-masing.

Sekolah SMKN 1 Brondong selain membekali para siswa dengan kreatifitas dan *skill*, juga membekali dengan ilmu keagamaan. Penerapan cara mengajar SERSAN (Serius Tapi Santai) oleh para gurupun sangat menyenangkan dan tidak membuat para siswa jadi cepat bosan. Harapan SMKN 1 Brondong adalah dapat meluluskan siswa yang berkreatif, berbudi pekerti dan berskill tinggi.

2.2 Lokasi Perusahaan

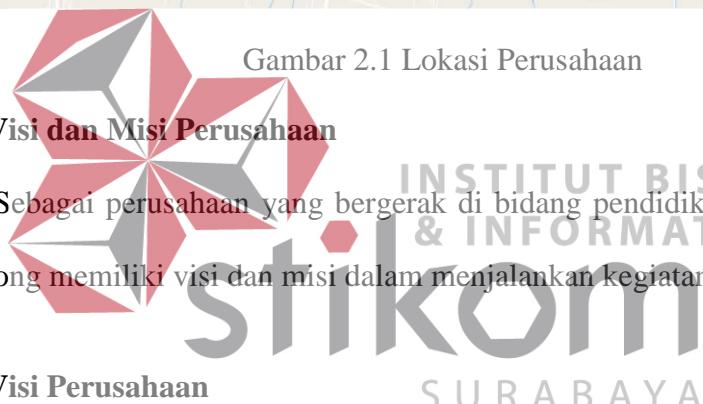
SMK NEGERI 1 BRONDONG terletak di jalan di jalan Raya Brondong desa Tlogoretno Lamongan, Jawa Timur.



Gambar 2.1 Lokasi Perusahaan

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan SMK NEGERI 1 Brondong memiliki visi dan misi dalam menjalankan kegiatan operasionalnya.



2.3.1 Visi Perusahaan

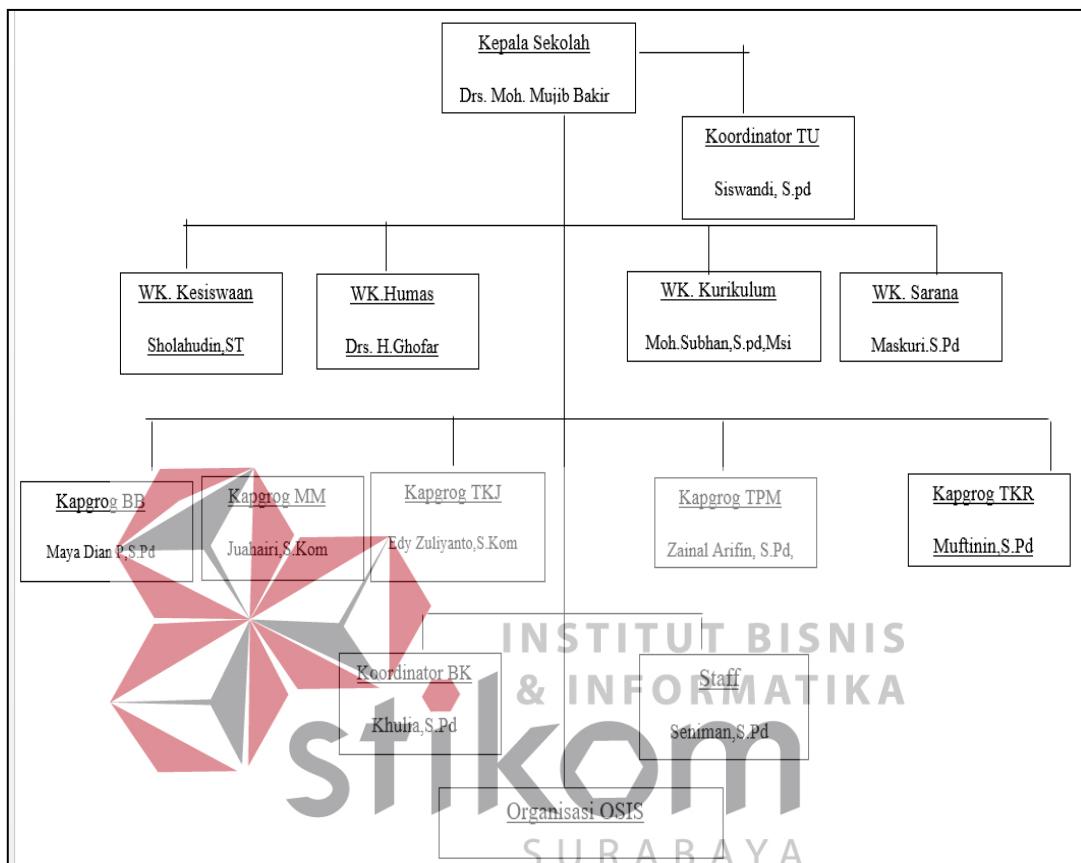
Menghasilkan lulusan yang unggul dalam IPTEK, IMTAQ, siap mengisi dunia usaha atau dunia industri, dan siap mandiri.

2.3.2 Misi Perusahaan

1. Mewujudkan lulusan yang terampil dalam teknologi.
2. Mewujudkan lulusan berakhlaqul karimah.
3. Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia industri dan dunia usaha.
4. Mewujudkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk mandiri.

2.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada SMKN 1 Brondong terdapat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

Tugas pokok dan fungsi:

a. Kepala Sekolah

Bertanggung jawab dengan segala aktivitas yang bersangkutan dengan sekolah dan pimpinannya.

b. Kepala Tata usaha

Kepala tata usaha sekolah bertugas melaksanakan kegiatan tata usaha sekolah, dan bertanggungjawab kepada kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan:

1. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.

2. Pengelolaan keuangan sekolah.
3. Pengurusan administrasi ketenagaan dan siswa.
4. Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah.
5. Penyusunan dan penyajian data atau statistik sekolah.
6. Mengkoordinasikan dan melaksanakan tugas kegiatan tata usaha.

c. Wakil Kepala sekolah

Wakil kepala sekolah Membantu kegiatan-kegiatan kepala sekolah sebagai berikut:

1. Membuat perencanaan, membuat program kegiatan dan pelaksanaan program yang dibuat sekolah.
2. Perorganisasian, pengarahan, pengawasan, penilaian, ketenagaan.
3. Identifikasi dan pengolahan data.
4. Penyusunan laporan Kegiatan kepala sekolah.

d. Bagian Kesiswaan

1. Mengatur dan membina program kegiatan OSIS yang meliputi Palang Merah Remaja (PMR), Kesehatan Sekolah (UKS), Paskibra.
2. Mengatur program dan bimbingan konseling siswa.
3. Menyeleksi calon siswa berprestasi.

e. Bagian Humas

1. Menyelenggarakan bakti sosial.
2. Membuat BKK(Bursa Kerja Khusus) industri.
3. Mengatur siswa saat magang.
4. Mengatur kunjungan industri.

f. Bagian Kurikulum

1. Menyusun tugas guru dan membuat jadwal pelajaran.
2. Mengatur penyusunan program pengajaran dan persiapan pengajar.
3. Mengatur pelaksanaan kegiatan kulikuler dan ekstra kulikuler.
4. Mengatur mutasi siswa.
5. Membuat laporan kurikulum yang diajukan.

g. Bagian Sarana

1. Menyusun program kegiatan sarana prasarana.
2. Melaksanakan analisis dan kebutuhan sarana prasarana.
3. Membuat usulan dan pengadaan sarana prasarana.
4. Memantau pengadaan bahan praktek siswa.
5. Melakukan penerimaan, pemeriksaan dan pencatatan barang ke dalam buku induk.
6. Melaksanakan pendistribusian barang / alat ke unit kerja terkait.
7. Melaksanakan inventaris barang / alat per unit kerja.
8. Merekapitulasi barang/alat yang rusak ringan atau rusak berat.
9. Mengkoordinasikan dan mengawasi pemeliharaan, perbaikan, pengembangan dan penghapusan sarana.
10. Melaksanakan pengelolaan sistem administrasi sarana prasarana.
11. Melaksanakan tugas lain yang ditetapkan Kepala Sekolah

h. Kaprog Jurusan

Kaprogr jurusan bertugas melaksanakan kegiatan jurusan sekolah, dan bertanggung jawab kepada anak didik sekolah dalam kegiatan-kegiatan:

1. Mengatur segala aktivitas jurusan

2. Membuat jadwal jurusan magang
3. Mengatur perkembangan jurusan
4. Bertanggung jawab atas kegiatan masing-masing jurusan.

i. Bimbingan Konseling

Bimbingan Konseling bertugas melaksanakan kegiatan siswa:

1. Membuat jadwal bimbingan siswa.
2. Menangani perilaku siswa.



BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan laporan ini, maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

3.1 *Company Profile*

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

Menurut sebuah website (designcompanyprofile.wordpress.com) menyebutkan bahwa *company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat *corporate value* serta *product value* serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing.

Company profile merupakan salah satu media *public relations* yang merepresentasikan sebuah perusahaan (organisasi). Produk *public relations* ini berisi gambaran umum perusahaan, di mana perusahaan bisa memilih poin-poin apa saya yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan publik sasaran. *Company profile* merupakan sebuah paparan dan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun dalam bentuk grafik yang meningkatkan *corporate value* (nilai-nilai perusahaan).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *company profile* merupakan gambaran umum mengenai suatu jati diri sebuah perusahaan yang

berisi keunggulan sebuah perusahaan sehingga orang tertarik untuk melihatnya. *Company profile* dapat berupa buku, *website*, dan *aplikasi* yang dapat menjelaskan tentang bagaimana perusahaan atau organisasi tersebut.

3.2 Defenisi *Company Profile*

Dalam sebuah *company profile* terdapat beberapa unsur penting yang harus dicantumkan. Menurut sebuah *website* (www.anneahira.com) mengatakan bahwa unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sejarah berdirinya perusahaan

Perusahaan yang sudah lama berdiri biasanya akan memiliki nilai yang lebih tinggi dari perusahaan yang baru berdiri karena dianggap cukup memiliki banyak pengalaman sehingga memudahkan proses penyelesaian apabila dalam proses kerjasama terjadi sebuah hambatan. Selain itu, perusahaan yang lama berdiri dianggap memiliki relasi yang luas sehingga calon konsumen berharap mendapatkan nilai lebih dari kerjasama yang dilakukan dengan perusahaan tersebut. Misalnya, mendapatkan relasi baru atau kemudahan dalam kegiatan usahanya. .

2. Visi misi usaha

Kesamaan visi dan misi perusahaan akan memudahkan proses kerjasama yang terjadi pada dua perusahaan.

3. Struktur organisasi

Perusahaan bonafid biasanya memiliki struktur perusahaan yang jelas dan lengkap sehingga masing-masing bagian akan memiliki penanggung jawab tersendiri dan tidak terjadi penumpukan tanggung jawab.

4. Sumber daya manusia

Latar belakang sumber daya manusia, memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas perusahaan itu sendiri. Perusahaan yang berisi para sarjana tentunya akan lebih bonafid dibandingkan dengan perusahaan yang berisi para lulusan SMK.

5. Sumber daya perusahaan

Perusahaan yang memiliki reputasi yang baik, tentu akan memiliki perangkat pendukung yang memadai dalam setiap aktivitasnya. Sehingga pada nantinya perangkat tersebut dapat bermanfaat untuk memperlancar aktivitas perusahaan khususnya dalam hal kerjasama.

6. Kinerja perusahaan

Perusahaan yang baik akan memiliki kinerja yang baik. Salah satu indikatornya adalah mampu memenuhi jadwal yang sudah dirancang dan mencapai target yang sudah ditetapkan. Perusahaan yang memiliki kemampuan seperti ini adalah perusahaan yang memiliki kinerja yang baik dan layak dijadikan referensi untuk menjalin kerjasama.

7. Klien terdahulu

Gambaran tentang klien yang pernah ditangani oleh perusahaan mampu mengangkat reputasi perusahaan tersebut dalam *company profilenya*. Semakin besar dan bonafid klien yang pernah diajak kerjasama, semakin mengangkat nilai dari perusahaan tersebut. Karena hal ini menunjukkan bahwa perusahaan tersebut sudah diakui kinerjanya oleh klien yang memiliki nama besar.

8. Pengalaman

Perusahaan harus mampu mencantumkan kemampuan apa yang menjadi keunggulan perusahaan tersebut. Dalam hal ini, tidak perlu mencantumkan hal-hal yang belum pernah dilakukan karena hanya akan menyebabkan kerugian apabila calon klien mengetahuinya. Akan lebih baik, menyampaikan beberapa jenis pekerjaan yang sudah pernah dijalankan dengan hasil yang sesuai harapan.

9. Portofolio perusahaan

Adalah kumpulan informasi yang berupa data serta dokumentasi dari setiap prestasi atau karya yang sudah pernah dicapai perusahaan.

Selain memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan diatas, sebuah *company profile* juga harus memiliki kriteria lain agar dapat menarik minat *audience* untuk membaca, menurut sebuah website (takeitfun.blogdetik.com) kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

1. Representatif

Desain company profile pertama-tama harus representatif, sesuai dengan kesan, karakter dan image yang telah dibangun dan ingin ditampilkan oleh perusahaan. Umumnya kesan, karakter dan *image* yang ditampilkan pada *company profile* itu formal/resmi, *konservatif*, *profesional*, punya *integritas*, *kredibel* dan *akuntabel*. Tetapi ada juga perusahaan yang ingin lebih kelihatan *casual*, dinamis, egaliter, ramah, hangat dan akrab, berani tampil beda sambil tetap menjaga *profesionalitas integritas*, *kredibilitas* dan akuntabilitas. Pada akhirnya yang menentukan kesan, karakter dan *image* seperti apa yang akan ditampilkan adalah sifat dari bisnis yang dijalankan oleh perusahaan (*company profile* sebuah *law firm*, misalnya,

pasti akan berbeda dengan *animation house*), atau preferensi dari *top decision maker* dalam perusahaan tersebut. Sering ditemukan *company profile* sebuah perusahaan yang desainnya sangat tidak biasa, karena *top decision maker*nya memang menginginkan hal yang seperti itu.

2. Informatif

Selain representatif, desain *company profile* juga harus bisa membantu supaya setiap informasi yang ada ditampilkan dengan benar, akurat, dan lengkap, dan disajikan dengan cara yang menarik, jelas dan mudah untuk dimengerti.

Untuk memenuhi kedua hal di atas, pemahaman tentang pemakaian wujud (*form*) dan ruang (*space*), tipografi, foto/ilustrasi, warna, dan *layout* yang tepat memegang peranan yang sangat penting. Selain itu perlu diperhatikan juga cara dan metode distribusi dan penyampaiannya.

3.3 Unsur *Company Profile*

Menurut Muh. Akbar bidang Akademika dan Kemahasiswaan *company profile* memiliki berbagai fungsi dan tujuan, diantaranya:

1. Memberikan informasi tentang jati diri perusahaan dan atau organisasi.
2. Dapat mengkomunikasikan perusahaan atau organisasi pada khalayak umum sehingga masyarakat memiliki pandangan dan mengerti keberadaan perusahaan atau organisasi tersebut.
3. Dapat memperkenalkan *profile* perusahaan pada khalayak umum dengan mudah.
4. Untuk memudahkan *audience* dalam memahami dan mengenal lebih jauh tentang *profile* perusahaan atau organisasi, yang mana dalam

pembuatannya meliputi beberapa media seperti cetak, interaktif, dan lain sebagainya.

5. Membangun citra perusahaan.

3.4 Fungsi *Company Profile*

Company profile sangatlah penting untuk dimiliki oleh perusahaan maupun personal, dikarenakan *company profile* ini sebagai media untuk mengenalkan perusahaan atau personal sehingga bisa dikenal. Bentuk *company profile* itu bisa video, CD interaktif, *flash* dan lain sebagainya. Fungsi lain dari *company profile* menurut sebuah *website* (desain.getart.web.id) adalah :



1. Representasi dari perusahaan
2. Alat *marketing* (*marketing tool*)
3. Pelengkap proposal / penawaran
4. *Branding*
5. Prasyarat mengikuti *event* tertentu (pameran, seminar, workshop)
6. Kelengkapan materi tender
7. Materi publikasi dalam *sponsorship event*
8. Personal *gift* yang diberikan untuk pelanggan setia atau pelanggan khusus

Special gift, doorprize, atau seminar kit pada saat penyelenggaraan event.

3.5 Sekolah

Menurut (Atmodiwiyo, 2002) Sekolah adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organic. Sedangkan berdasarkan undang-undang no 2 tahun 1989

sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

3.6 *Internet*

Menurut (Greenlaw, 2002) *Internet* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar, yang menjangkau seluruh kawasan di dunia, mengedarkan jutaan surat elektronik setiap harinya, dan bagaikan jalan tanpa hambatan bagi info-info yang dapat dilihat. *Internet* juga merupakan sebuah tempat dimana orang dapat berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain, saling berbagi dan bertukar pikiran ide-ide yang ada. Lebih dari itu semua, *internet* adalah sebuah bentuk komunitas dari sekian banyak orang yang menggunakan untuk menjelajahi persamaan dan perbedaan mereka melalui tulisan tertulis. Jadi, *internet* dapat diartikan secara lebih sederhana sebagai sistem jaringan komputer secara global yang terjaring dengan pengguna komputer dan data-data mereka.

3.7 *Web*

Menurut (Arief, 2011) “*Web* adalah salah satu *aplikasi* yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”.

3.8 *Website*

Menurut (Yuhefizar, 2009) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan.

Selain itu, *website* dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama.

Kelebihan *website* dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih *segmented* (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, harus memanfaatkan kekurangannya menjadi *Strong Point* dalam pemasaran.

3.9 *Hypertext Markup Language*

Menurut (Nugroho, 2004) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah yang merupakan sebuah bahasa scripting berguna untuk menuliskan halaman *web*. Pada *web*, HTML ~~dijadikan~~ sebagai Bahasa Script dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa *scripting* pemrograman lainnya. Semua tag-tag HTML bersifat dinamis artinya kode HTML tidak dapat dijadikan sebagai *file executable* program. Hal tersebut disebabkan, HTML hanyalah sebuah bahasa scripting yang dapat berjalan apabila dijalankan di dalam *browser* (pengakses *web*). *Browser-browser* yang mendukung HTML antara lain *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Opera*, *Mozilla*, dan lain-lain.

3.10 PHP

Menurut (Sidik, 2005) PHP *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman scripting sisi *server* (*server-side*), bahasa pemrograman yang digunakan oleh *server web* untuk menghasilkan dokumen *Hypertext Markup Language* (HTML) *on-the-fly*

Menurut (Kadir, 2008) PHP dirancang untuk membentuk *aplikasi web* dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu penampilan berdasarkan permintaan

terkini. Misalnya, bisa menampilkan *database* ke halaman *web*. Pada prinsip PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti *Active Server Page* (ASP), *Cold Fusion*, atau *perl*. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya, *Skrip PHP* dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*.

3.11 XAMPP

Menurut (MADCOMS, 2009) XAMPP merupakan salah satu paket *Software web server* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *phpMyAdmin*. Penggunaan XAMPP sangat mudah, karena tidak perlu melakukan konfigurasi *Apache*, *PHP* dan *MySQL* secara manual, XAMPP melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis.

XAMPP mengandung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari berbagai program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, *MySql*, *database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan pemrograman *PHP* dan *Perl*. Namun XAMPP merupakan singkatan dari X (Empat sistem operasi apapun). Apache, *MySql*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU* dan bebas, merupakan *web server* yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mengunduh (*Download*) langsung dari web resminya.

3.12 MySQL

Menurut (Firrar, 2002) MySQL adalah *database server* relasional yang gratis di bawah *lisensi General Public License* (*GNU*). Dengan sifatnya yang *open source*, memungkinkan juga *user* untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. MySQL merupakan

database server multi-user dan *multi-threaded* yang tangguh (*robust*) yang memungkinkan *backend* yang berbeda, sejumlah program *client* dan *library* yang berbeda, *tool administratif*, dan beberapa antarmuka pemrograman. MySQL juga tersedia sebagai *library* yang bisa digabungkan ke aplikasi.

Kehandalan suatu sistem basis data dapat diketahui dari cara kerja pengoptimasiannya dalam melakukan proses perintah – perintah SQL yang dibuat pengguna maupun program – program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai sistem basis data MySQL mendukung operasi basis data transaksional maupun operasi basis data *non* transaksional.

3.13 *Database*

Menurut (Linda, 2004) *database* adalah suatu susunan atau 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. Penyusunan satu *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), *security* (masalah keamanan), masalah intergrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

3.14 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut (Henderi, 2006) “*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa yang telah menjadi standar untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak”.

3.14.1 Langkah-langkah Penggunaan Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Afif Amrullah:2002). “Langkah-langkah penggunaan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai berikut:

1. Buatlah daftar *business process* dari *level* tertinggi untuk mendefinisikan aktivitas dan proses yang mungkin muncul.
2. Petakan *use case* untuk setiap *business process* untuk mendefinisikan dengan tepat fungsional yang harus disediakan oleh sistem, kemudian perhalus *use case* Diagram dan lengkapi dengan *requirement*, *constraints* dan catatan-catatan lain.
3. Buatlah *deployment Diagram* secara kasar untuk mendefinisikan arsitektur fisik sistem.
4. Definisikan *requirement* lain *non fungsional*, *security* dan sebagainya yang juga harus disediakan oleh sistem.
5. Berdasarkan *use case* diagram, mulailah membuat *activity diagram*.
6. Definisikan *obyek-obyek* *level* atas *package* atau *domain* dan buatlah *sequence* dan atau *collaboration* untuk tiap alir pekerjaan, jika sebuah *use case* memiliki kemungkinan alir normal dan *error*, buat lagi satu Diagram untuk masing-masing alir.
7. Buatlah rancangan *user interface* model yang menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk menjalankan skenario *use case*.
8. Berdasarkan model-model yang sudah ada, buatlah *class diagram*. Setiap *package* atau *domian* dipecah menjadi *hirarki class* lengkap dengan atribut dan metodenya. Akan lebih baik jika untuk setiap *class* dibuat unit *test* untuk menguji fungsionalitas *class* dan interaksi dengan *class* lain.

9. Setelah *class diagram* dibuat, kita dapat melihat kemungkinan pengelompokan *class* menjadi komponen-komponen karena itu buatlah *component diagram* pada tahap ini. Juga, definisikan *test* integrasi untuk setiap komponen meyakinkan bereaksi dengan baik. Perhalus *deployment diagram* yang sudah dibuat. Detilkan kemampuan dan *requirement* piranti lunak, sistem operasi, jaringan dan sebagainya. Petakan komponen ke dalam *node*.
10. Mulailah membangun sistem. Ada dua pendekatan yang tepat digunakan:
 - a. Pendekatan *use case* dengan mengassign setiap *use case* kepada tim pengembang tertentu untuk mengembangkan unit kode yang lengkap dengan *test*.
 - b. Pendekatan komponen yaitu mengassign setiap komponen kepada tim pengembang tertentu.
11. Lakukan uji modul dan uji integrasi serta perbaiki model beserta *codenya*. Model harus selalu sesuai dengan *code* yang aktual.
12. Perangkat lunak siap dirilis.

3.14.2 Bangunan Dasar Metodologi *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut (Adi Nugroho : 2005). “Bangunan dasar metodologi *Unified Modeling Language* (UML) menggunakan tiga bangunan dasar untuk mendeskripsikan sistem atau perangkat lunak yang akan dikembangkan yaitu :

1. Sesuatu (*things*)

Ada 4 (empat) *things* dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu:

- a. *Structural things*

Merupakan bagian yang relatif statis dalam model *Unified Modeling Language* (UML). Bagian yang relatif statis dapat berupa elemen-elemen yang bersifat fisik maupun konseptual.

b. *Behavioral things*

Merupakan bagian yang dinamis pada model *Unified Modeling Language* (UML), biasanya merupakan kata kerja dari model *Unified Modeling Language* (UML), yang mencerminkan perilaku sepanjang ruang dan waktu.

c. *Grouping things*

Merupakan bagian pengorganisasi dalam *Unified Modeling Language* (UML). Dalam penggambaran model yang rumit kadang diperlukan penggambaran paket yang menyederhanakan model. Paket-paket ini kemudian dapat didekomposisi lebih lanjut. Paket berguna bagi pengelompokan sesuatu, misalnya model-model dan subsistem-subsistem.

d. *Annotational things*

Merupakan bagian yang memperjelas model *Unified Modeling Language* (UML) dan dapat berupa komentar-komentar yang menjelaskan fungsi serta ciri-ciri setiap elemen dalam model *Unified Modeling Language* (UML).

2. Relasi (*Relationship*)

Ada 4 (empat) macam *relationship* dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu :

a. Kebergantungan

Merupakan hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).

b. *Asosiasi*

Merupakan apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya, bagaimana hubungan suatu objek dengan objek lainnya. Suatu bentuk *asosiasi* adalah *agregasi* yang menampilkan hubungan suatu objek dengan bagian-bagiannya.

c. Generalisasi

Merupakan hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancestor*). Arah dari atas kebawah dari objek induk ke objek anak dinamakan *spesialisasi*, sedangkan arah berlawanan sebaliknya dari arah bawah keatas dinamakan *generalisasi*. Realisasi merupakan operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

d. Realisasi

Merupakan operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

3. Diagram

Ada 5 (lima) macam diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu :

a. *Use Case Diagram*

Diagram ini memperhatikan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk

mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. *Class Diagram*

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan *relasi-relasi* antar objek.

c. *Sequence Diagram*

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.

d. *State Chart Diagram*

Diagram ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, *transisi*, *event*, dan aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

e. *Activity Diagram*

Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu *sistem*. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analysis Sistem

Dari hasil *survey* dan *observasi*, maka dapat diketahui sistem apa yang akan dibutuhkan oleh SMK Negeri 1 Brondong untuk mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan sistem diambil berdasarkan data yang diperoleh pada saat *survey* ke Kaprodi Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Brondong.

4.2 Perancangan Sistem

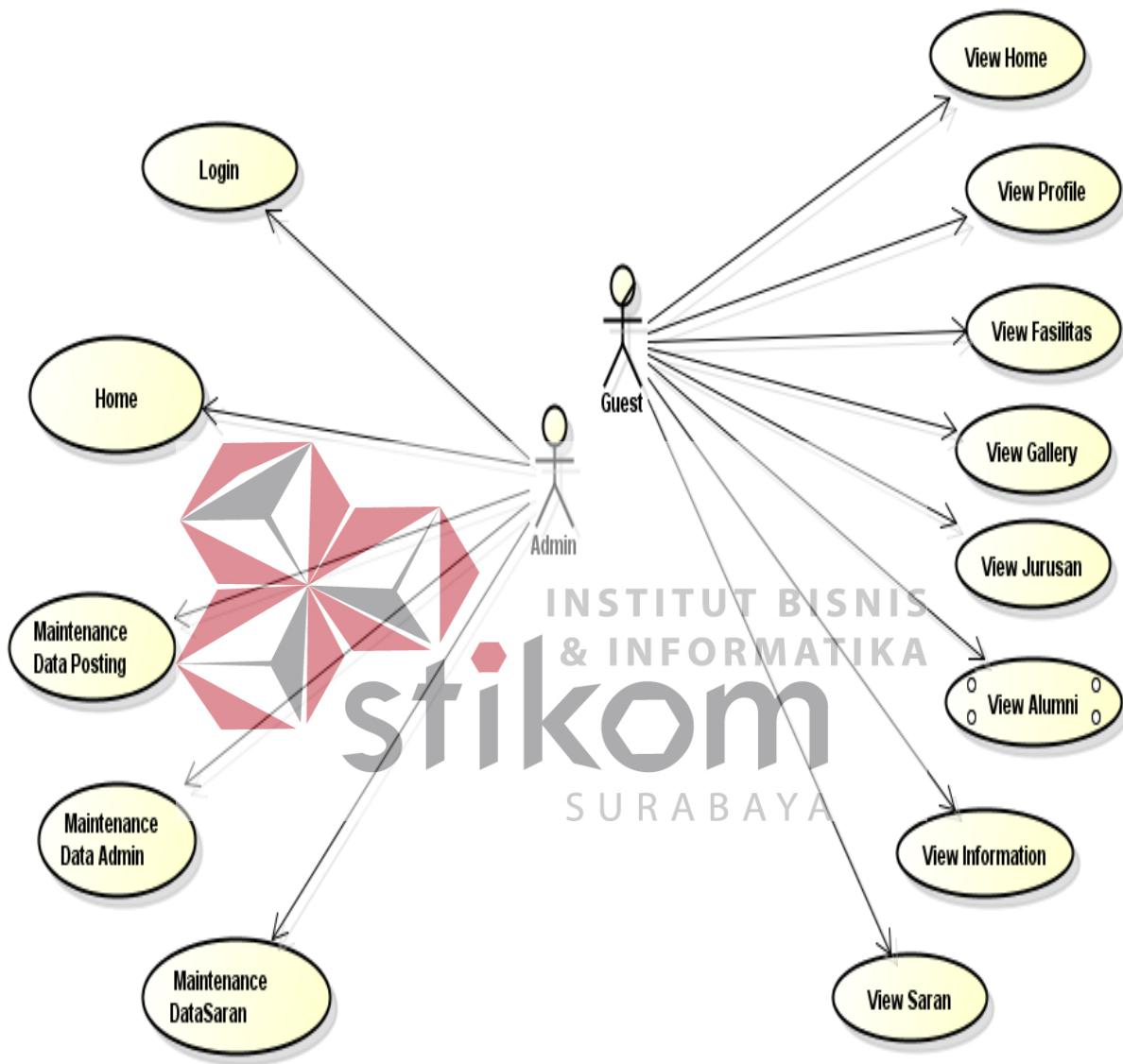
Dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan pemodelan sistem antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* sesuai dengan analisa kebutuhan dan rancangan sistem.

Tahapan yang dilakukan dalam mendesain dan membuat sistem informasi berbasis *object-oriented* adalah sebagai berikut:

1. Membuat *Use Case Diagram* sistem informasi yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem.
2. Membuat *Activity Diagram* yang menggambarkan logika *prosedural*, proses bisnis, dan jalur kerja dari *use case* yang telah di tampilkan sebelumnya.
3. Membuat *Class Diagram* yang menggambarkan hubungan *obyek-obyek* yang digunakan dalam sistem ini.

4.3 Use Case

Pada gambar *use case* diagram *website company profile* berbasis *web* ini dijelaskan proses-proses yang terjadi didalam sistem yang dibuat:



Gambar 4.1 *Use Case Diagram Berbasis Web*

Dari gambar *use case* diagram diatas terdapat dua aktor yang terlibat di dalam sistem. Kedua aktor tersebut masing-masing berperan sebagai *user* dan *guest*. *Guest* bertindak sebagai orang yang dapat melakukan aktifitas seperti melihat informasi dari *website company profile* mulai dari melihat *home*, *profile*,

fasilitas, *gallery*, jurusan, alumni, *information*, saran. *User* (Admin) sistem adalah pihak yang bertanggung jawab atas *maintenance data master* pada sistem. Pada gambar *use case* diagram diatas juga terdapat 13 *use case* yaitu:

1. *View Home*

Merupakan halaman utama dari *company profile* yang dilihat oleh *guest* yang berisi sambutan dan beberapa *profile* mengenai SMK Negeri 1 Brondong.

2. *View Profile*

Menampilkan halaman *profile* perusahaan dari SMK Negeri 1 Brondong mulai dari struktur organisasi, Visi dan Misi maupun informasi lainnya.

3. *View Fasilitas*

Menampilkan halaman *fasilitas* yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong.

4. *View Gallery*

Menampilkan halaman *gallery* hasil karya siswa dan apa saja yang telah dikerjakan oleh SMK Negeri 1 Brondong.

5. *View Jurusan*

Menampilkan halaman jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.

6. *View Alumni*

Menampilkan halaman yang berisi informasi yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong.

7. *View Information*

Menampilkan halaman informasi dari semua aktifitas dari para siswa-siswi dan alumni SMK Negeri 1 Brondong.

8. *View Saran*

Menampilkan halaman saran yang digunakan untuk menyampaikan saran pada SMK Negeri 1 Brondong.

9. *Login*

Menampilkan halaman *login* untuk admin pengelola *website* pada SMK Negeri 1 Brondong.

10. *Home*

Menampilkan halaman awal saat admin *login*.

11. *Maintenance Data Posting*

Menampilkan halaman *maintenance* data *posting* dari admin serta bisa *insert, update dan delete*.

12. *Maintenance Data Admin*

Menampilkan halaman data dari admin yang berisi *update, delete* dan tombol *insert* untuk membuat admin baru.

13. *Maintenance Data Saran*

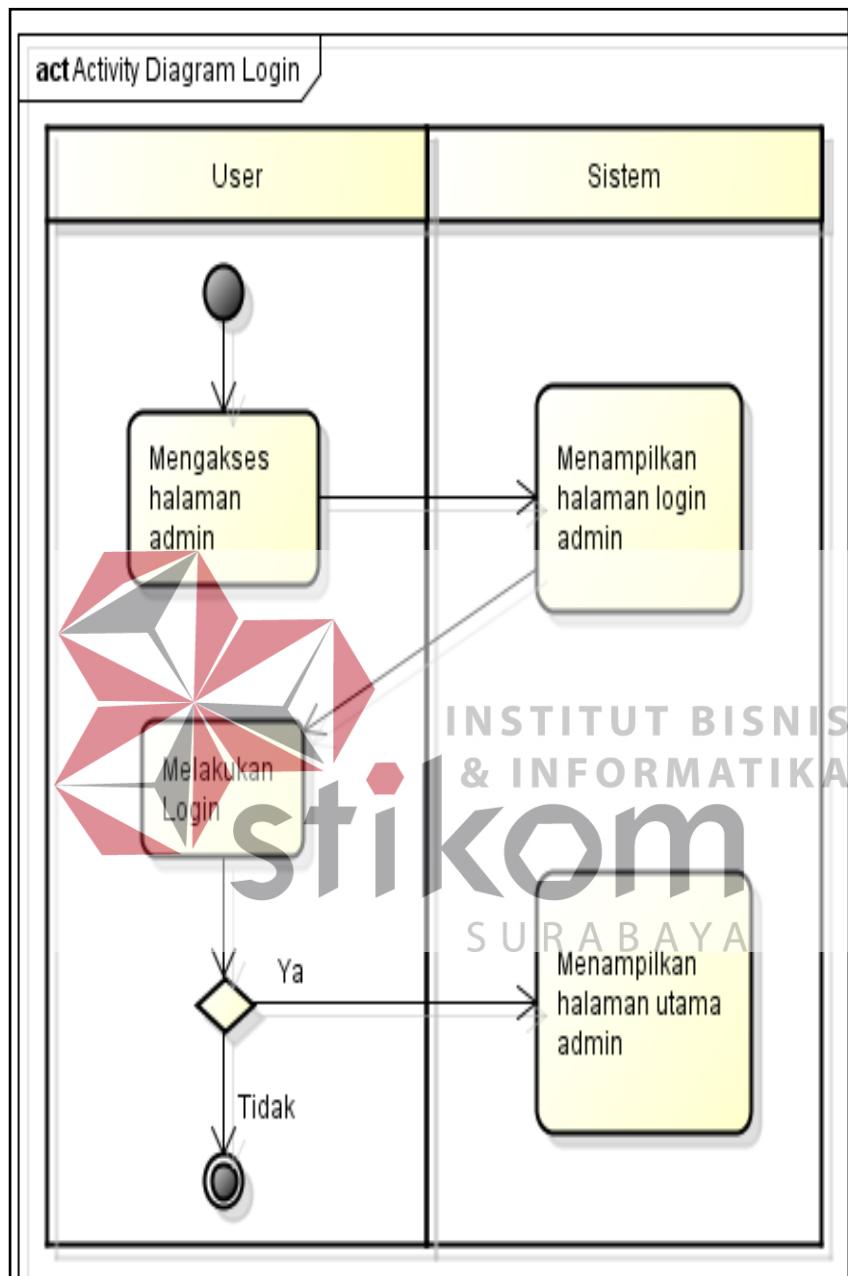
Menampilkan halaman data saran dari *guest*.

14. *Maintenance Admin*

Menampilkan halaman data admin.

4.4 *Activity Diagram*

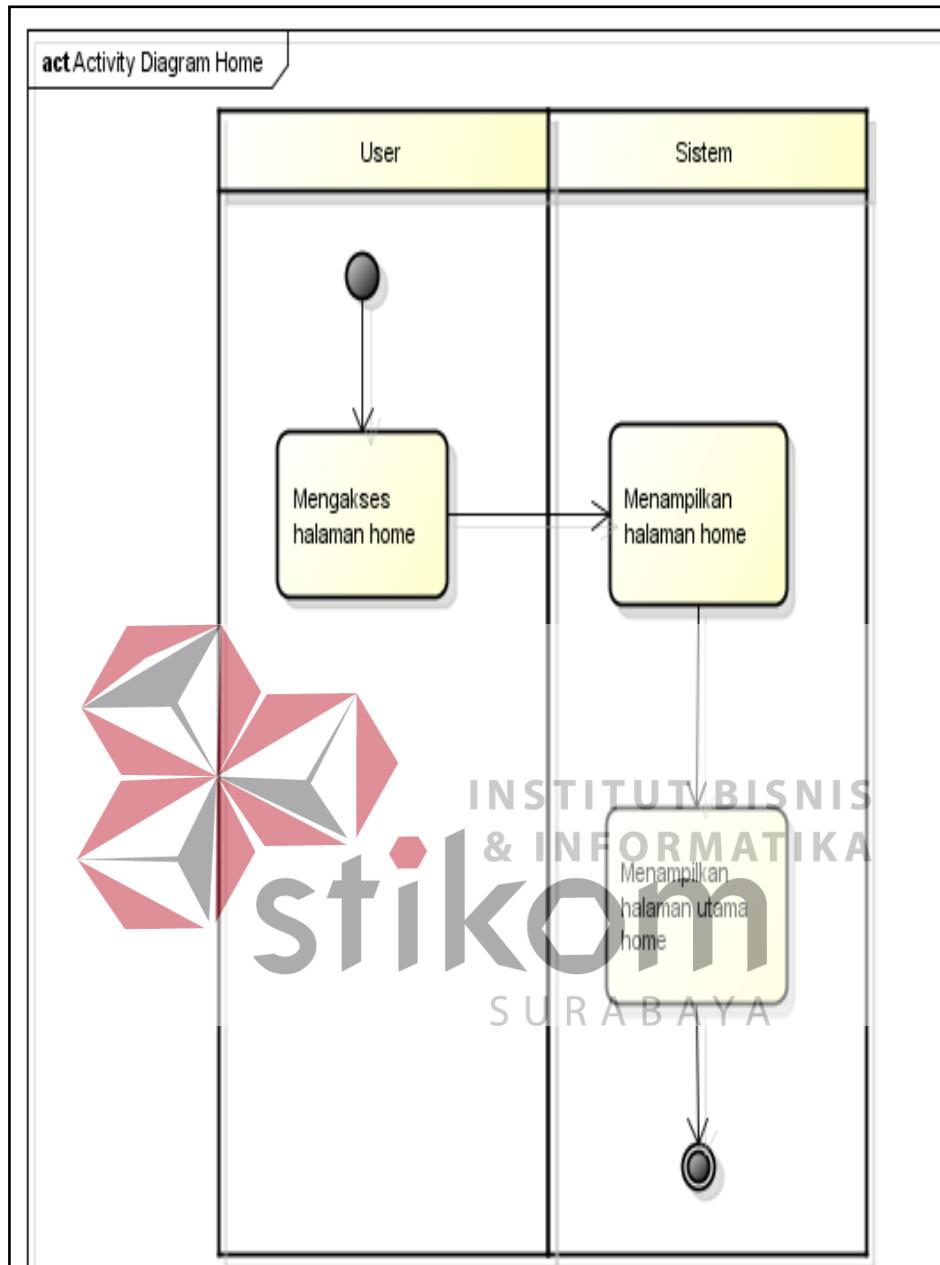
4.4.1 Membuat *Activity Diagram Login*



Gambar 4.2. Activity Diagram Login

Activity Diagram *login* digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman utama admin guna *maintenance* data *master*.

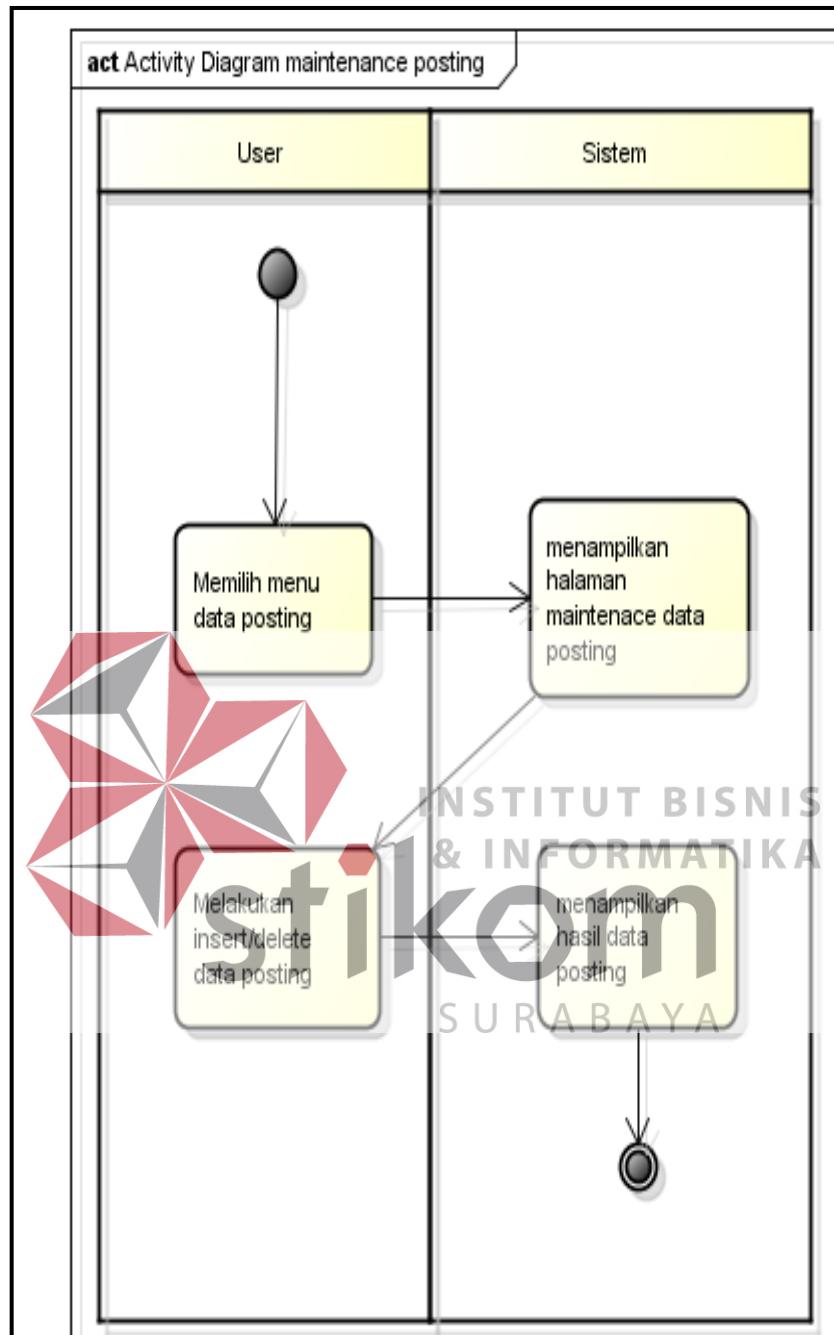
4.4.2 Membuat Activity Diagram Home



Gambar 4.3. Activity Diagram Home

Activity Diagram *home* digunakan untuk melihat halaman awal setelah *login*.

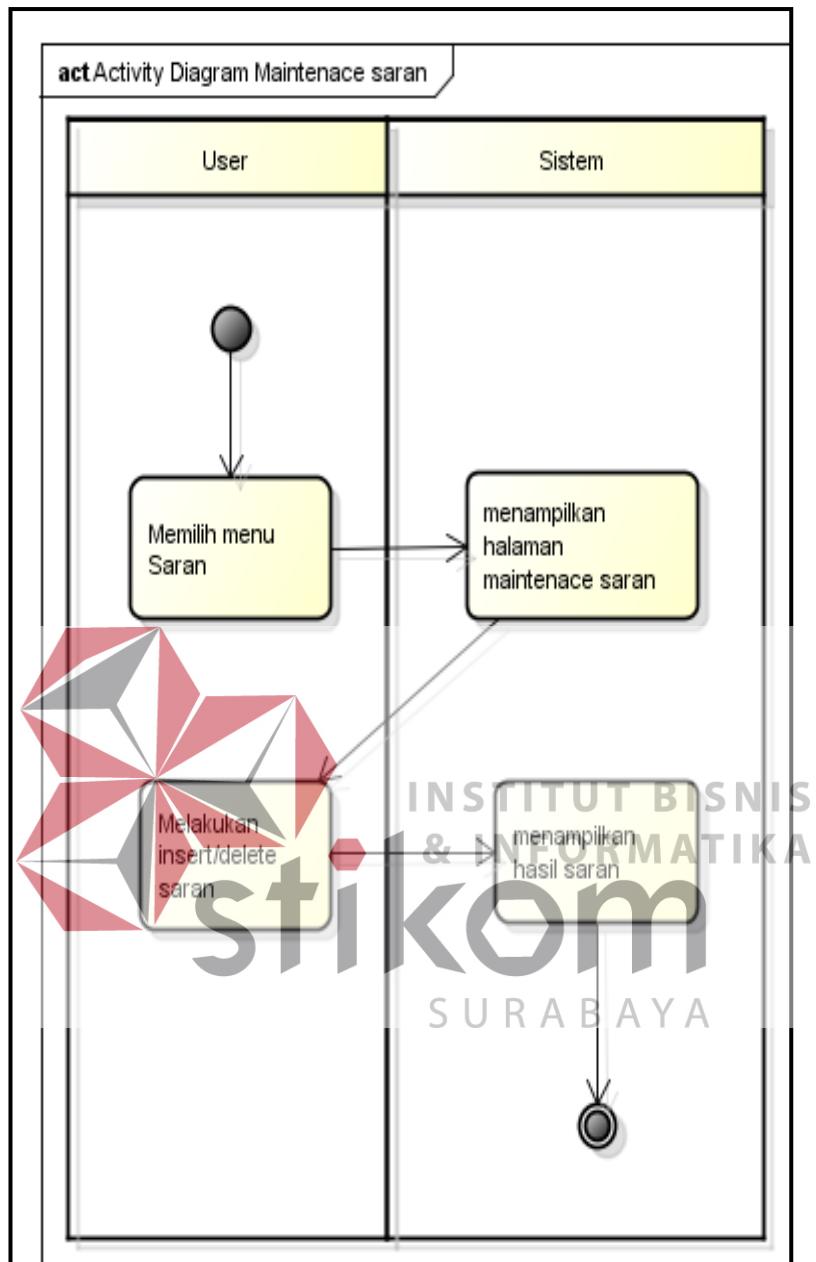
4.4.3 Membuat Activity Diagram Maintenance Data Posting



Gambar 4.4. Activity Maintenance Posting

Activity diagram *maintenance posting* digunakan oleh *user* untuk menambah atau menghapus data *posting* yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Brondong yang berada pada menu *master data posting*.

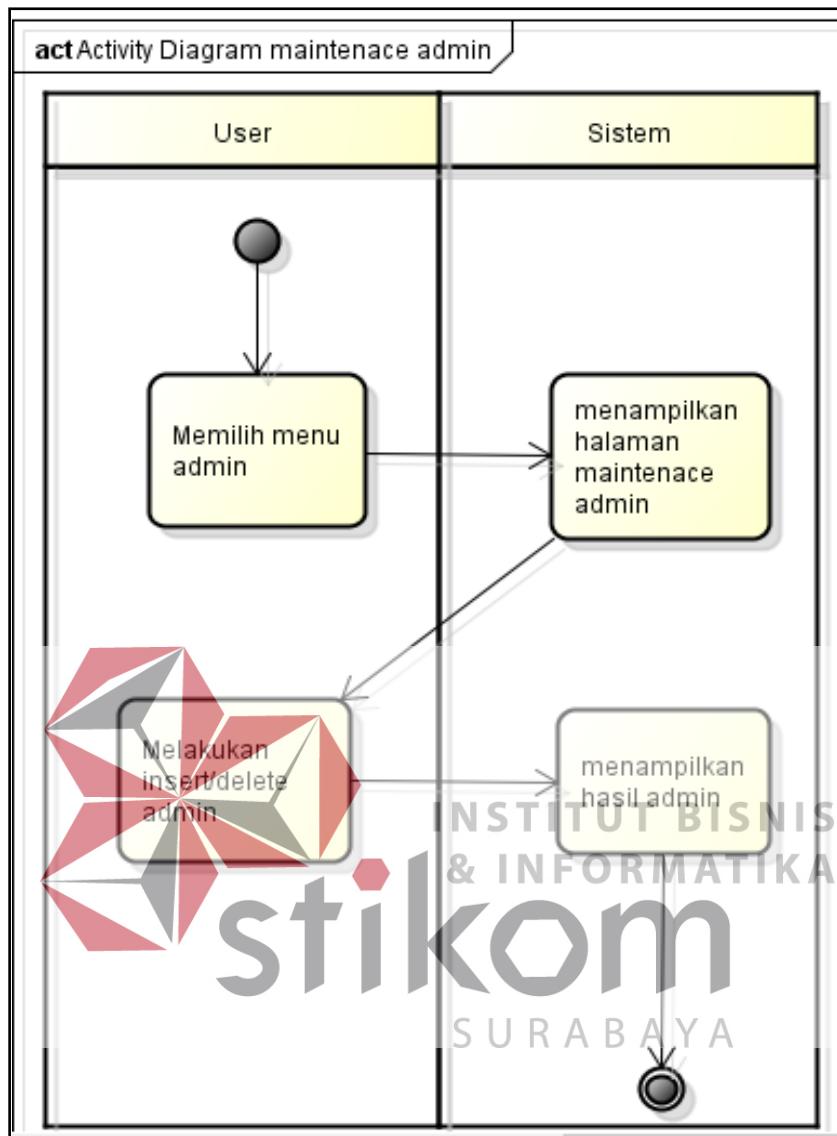
4.4.5 Membuat *Activity Diagram Maintenance Data Saran*



Gambar 4.5. *Activity Maintenance Data Saran*

Activity diagram *maintenance* saran digunakan oleh admin untuk menambah atau menghapus data saran yang ada diperusahaan yang berada pada menu *master* saran.

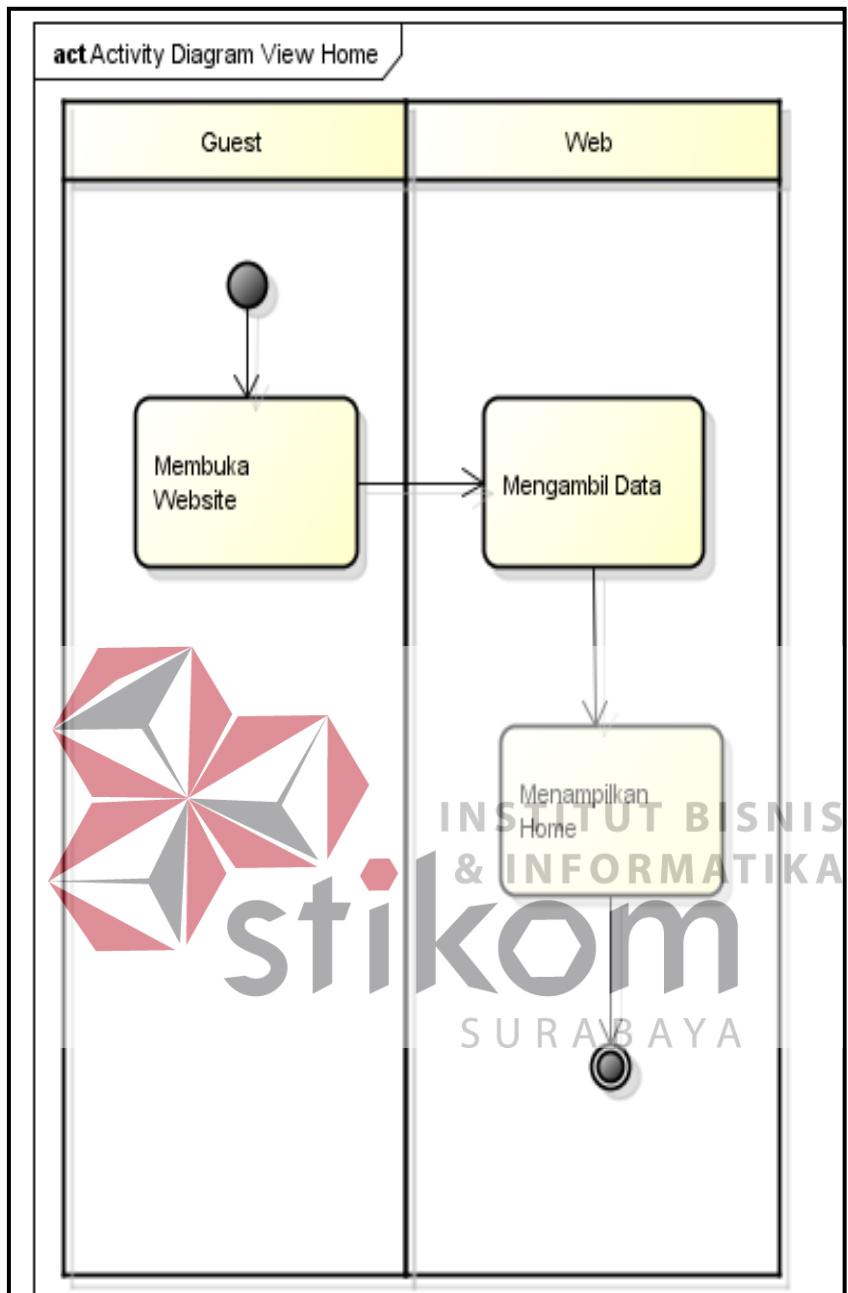
4.4.6 Membuat Activity Diagram Maintenance Admin



Gambar 4.6. Activity Diagram Maintenance Admin

Activity diagram *maintenance* admin digunakan oleh admin untuk menambah atau menghapus user yang berhak memaintenance data pada *company profile*.

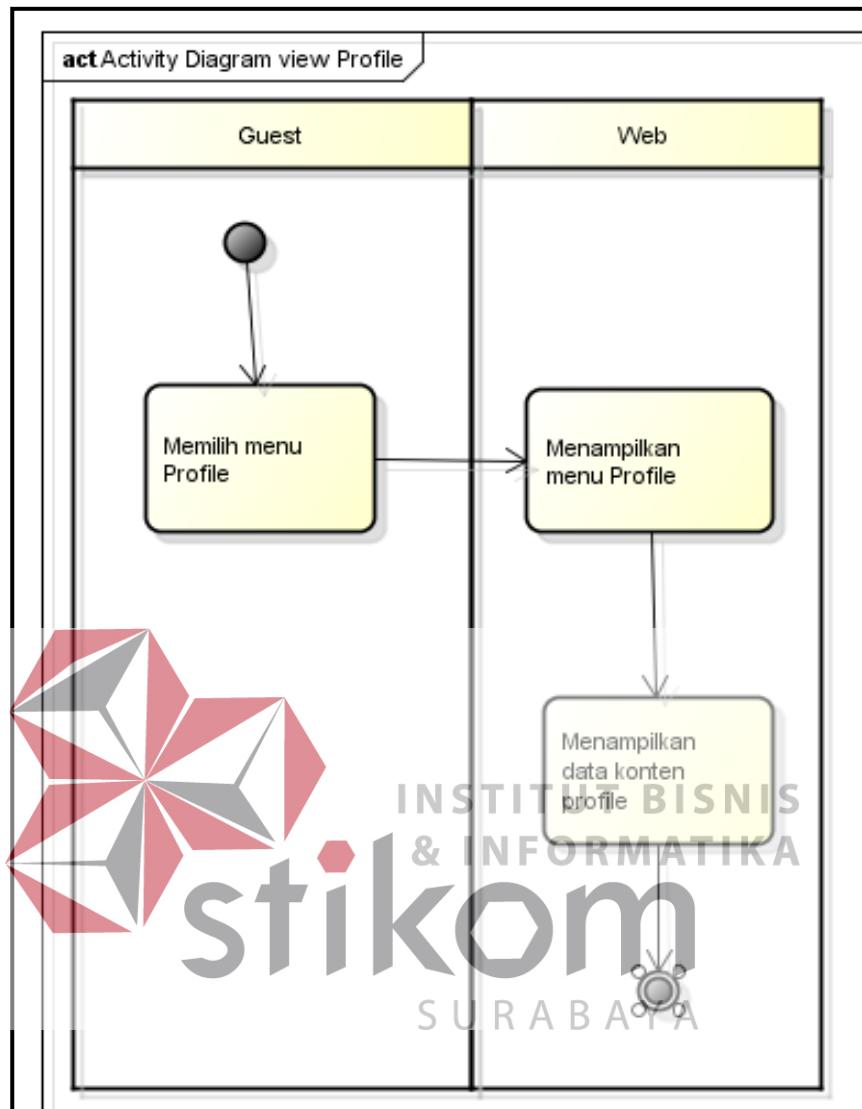
4.4.7 Membuat Activity Diagram View Home



Gambar 4.7. Activity Diagram View Home

Activity diagram view home berawal dari *guest* yang membuka *website company profile* SMK Negeri 1 Brondong dan sistem akan menampilkan *website* dengan halaman utama *home*.

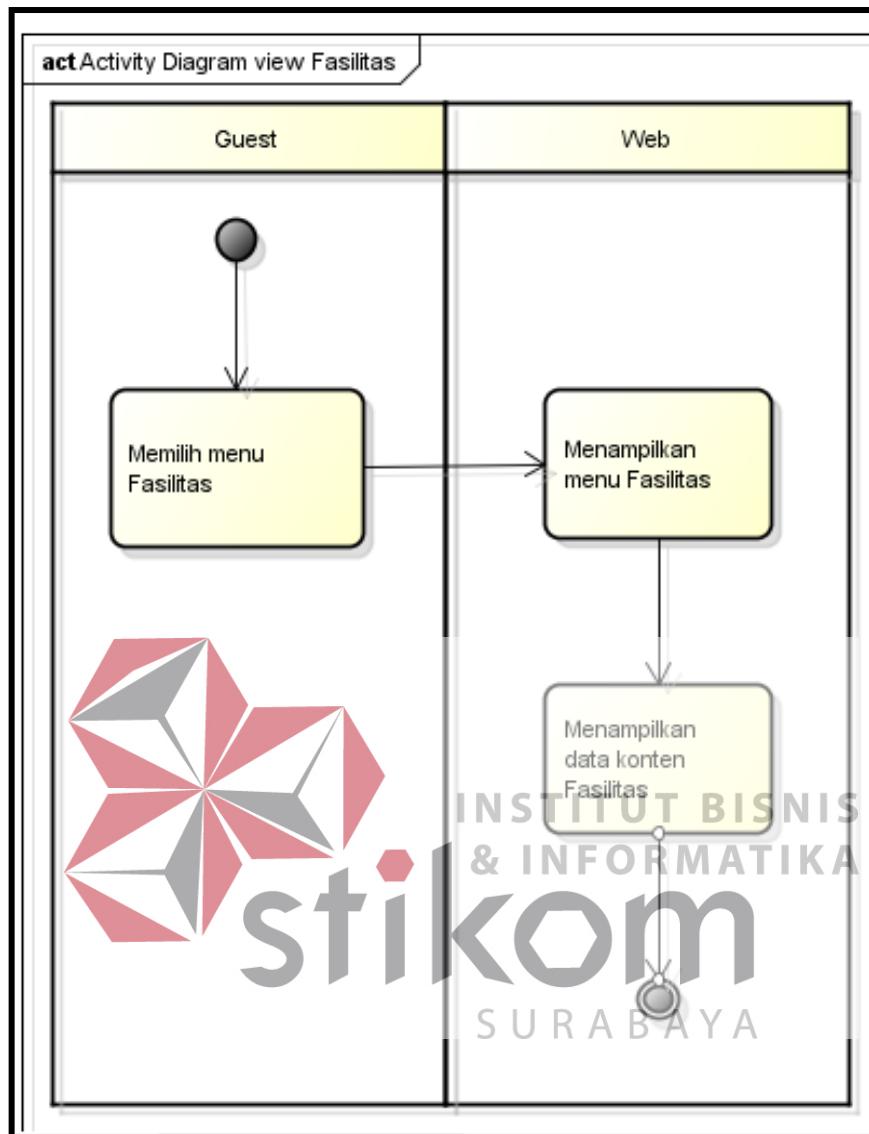
4.4.8 Membuat Activity Diagram *View Profile*



Gambar 4.8. *Activity Diagram View Profile*

Activity diagram view profile perusahaan berasal dari *guest* memilih menu *bar* yaitu menu *profile* yang berisi mulai dari sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi beserta keterangan-keterangan lainnya, yang kemudian untuk dilihat-lihat dan dibaca.

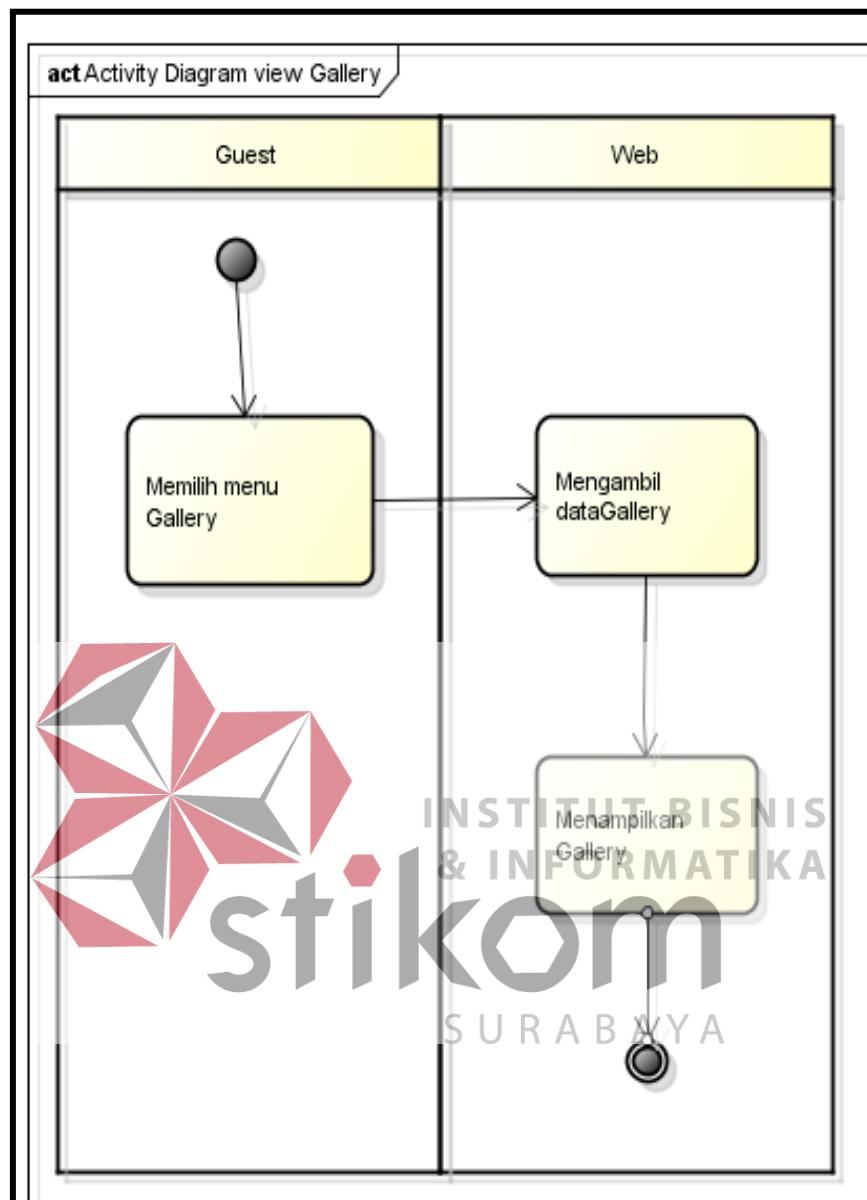
4.4.9 Membuat Activity Diagram View Fasilitas



Gambar 4.9. *Activity View Fasilitas*

Activity diagram view fasilitas berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu fasilitas yang berisi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong, yang kemudian untuk dilihat-lihat.

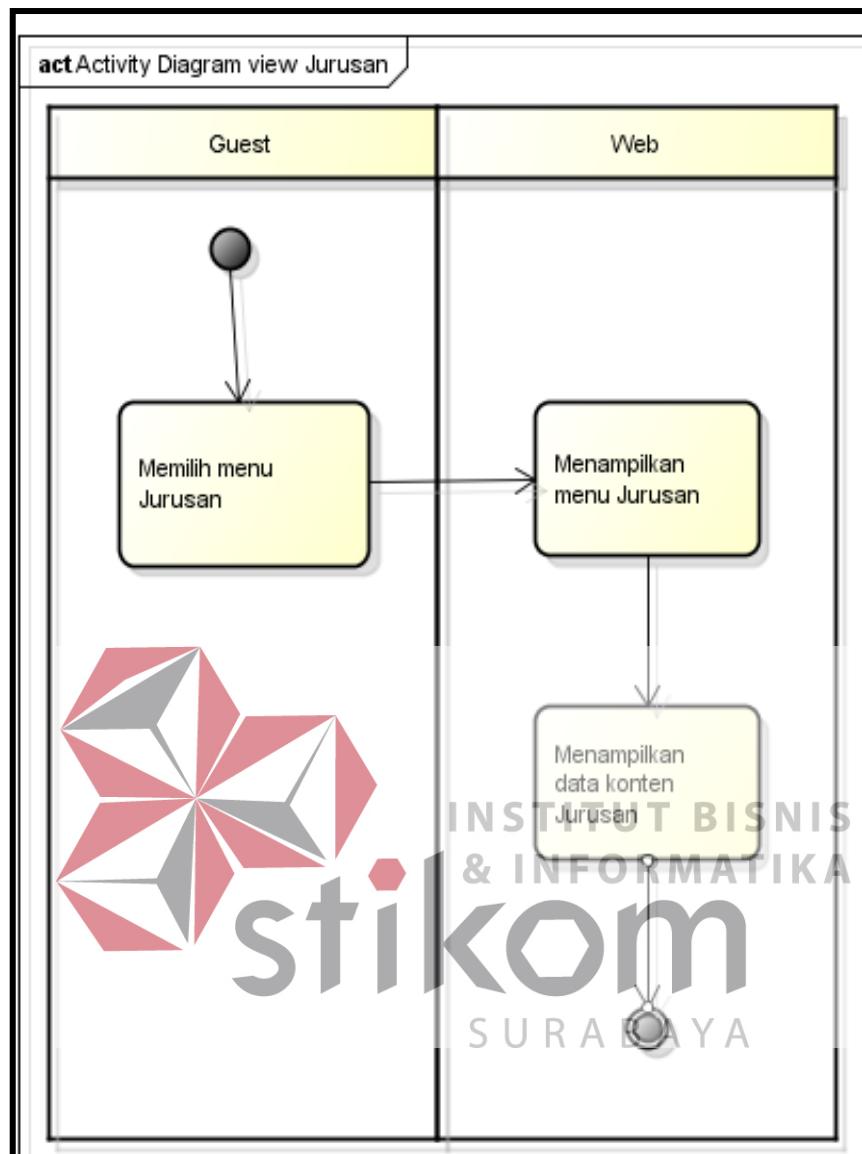
4.4.10 Membuat Activity Diagram View Gallery



Gambar 4.10. *Activity View Gallery*

Activity diagram view gallery berasal dari guest memilih *menu bar* yaitu menu *gallery* yang berisi *gallery-gallery* di SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.

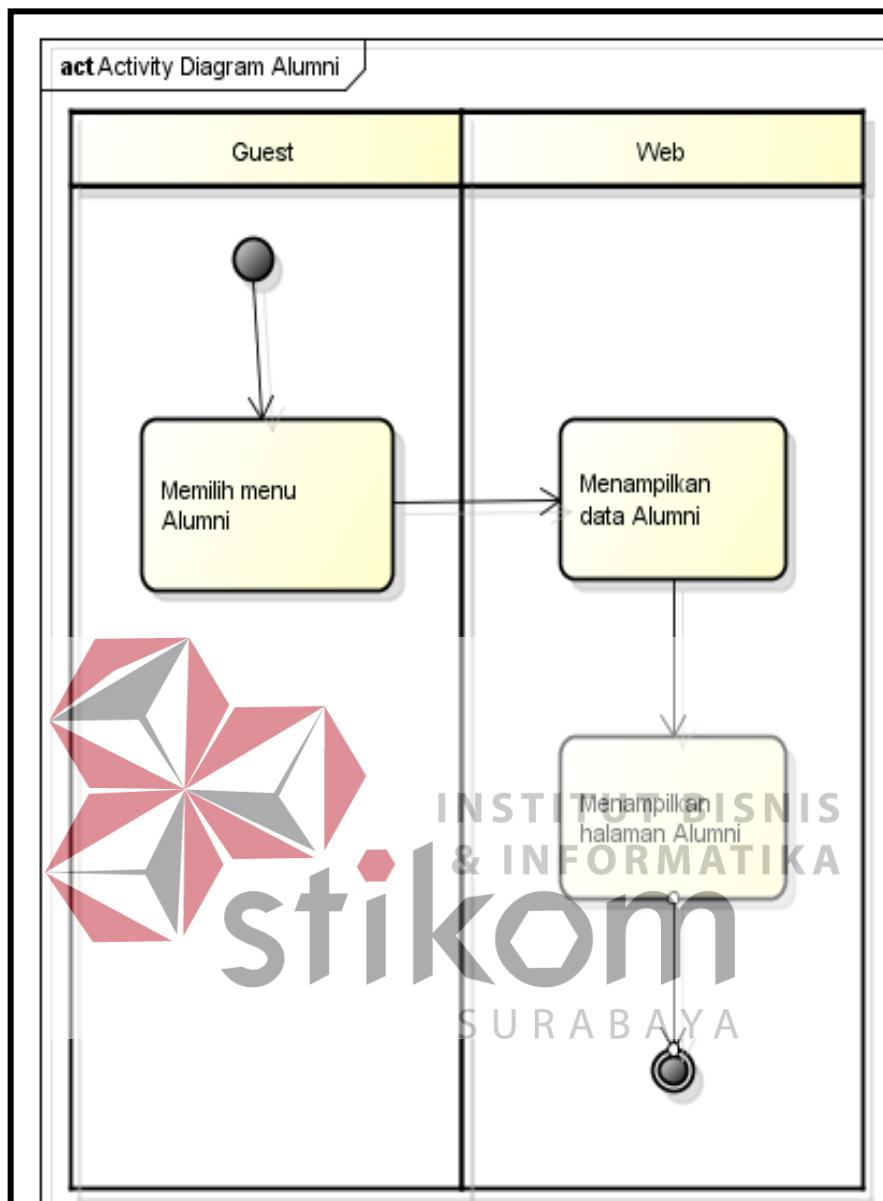
4.4.11 Membuat Activity Diagram View Jurusan



Gambar 4.11. *Activity View Jurusan*

Activity diagram view jurusan berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu jurusan yang berisi informasi jurusan yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.

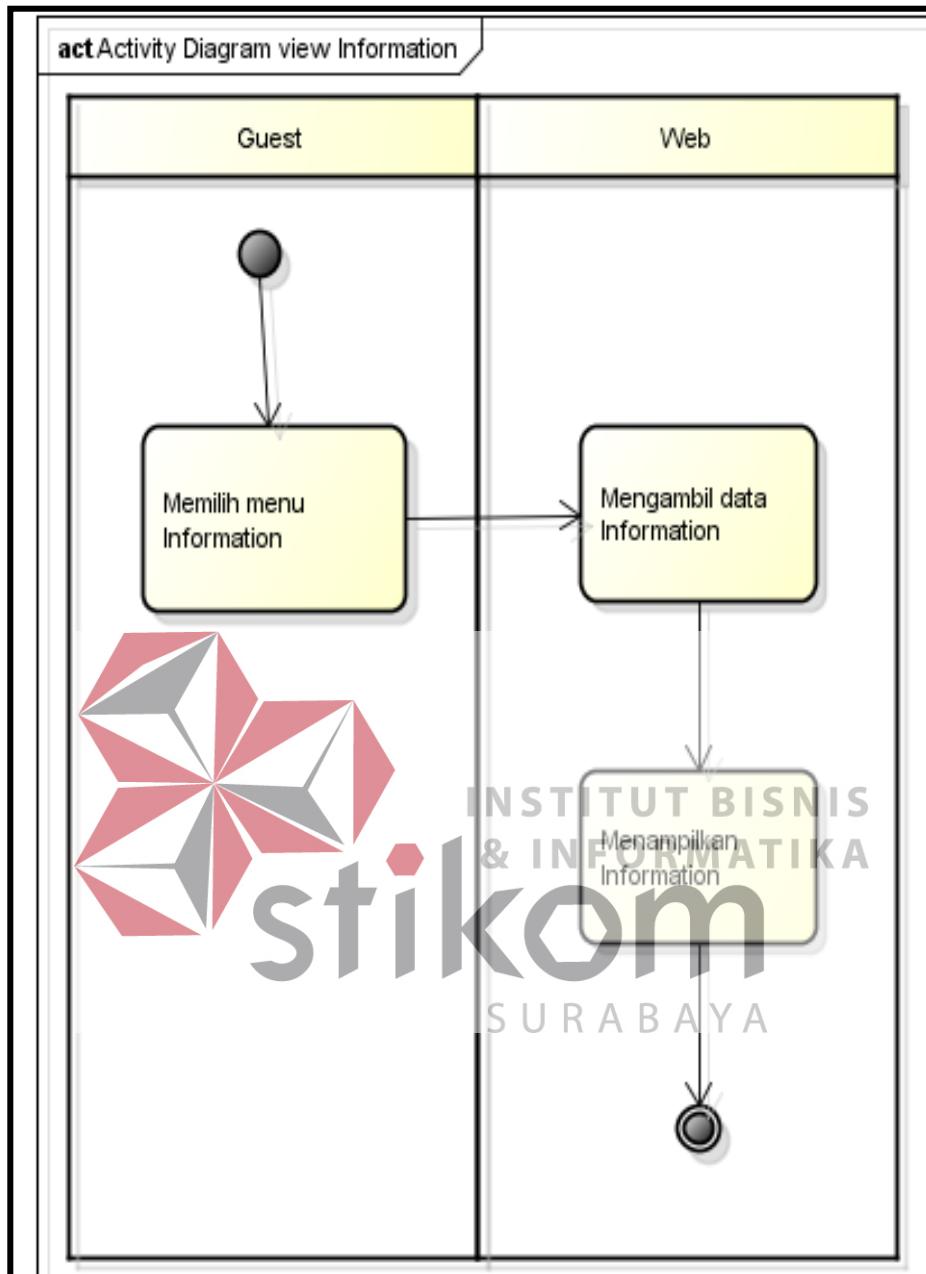
4.4.12 Membuat Activity Diagram View Alumni



Gambar 4.12. *Activity View Alumni*

Activity diagram view alumni berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu alumni yang berisi nama alumni dan nomer telepon siswa yang dulu SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.

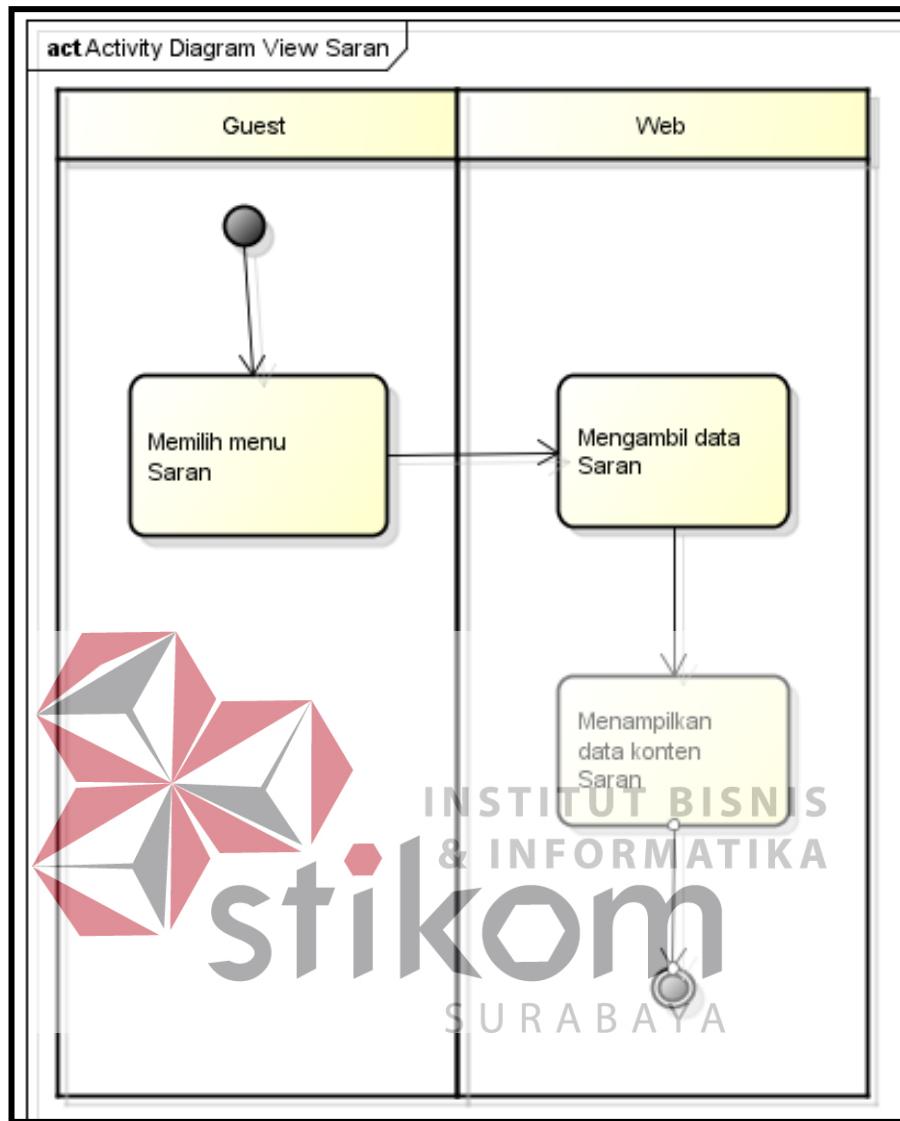
4.4.13 Membuat Activity Diagram View Information



Gambar 4.13. *Activity View Information*

Activity diagram view information berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu *information* yang berisi informasi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.

4.4.14 Membuat Activity Diagram View Saran



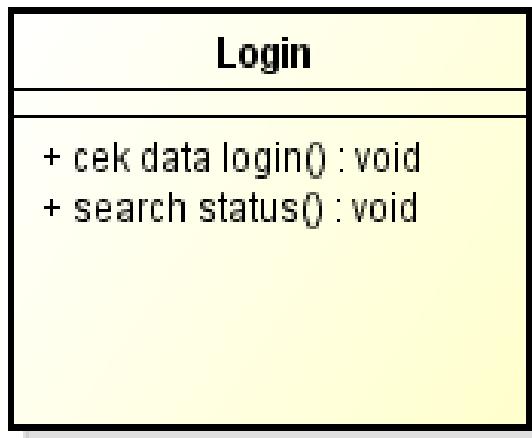
Gambar 4.14. *Activity Diagram View Saran*

Activity Diagram view saran berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu saran yang berisi nama dan *email* untuk digunakan sebagai *guest* berkomentar atau pun bertanya-tanya seputar SMK Negeri 1 Brondong.

4.5 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan desain statis dari sistem yang sedang dibangun. Berikut ini terdapat beberapa *class* diagram yang digunakan untuk menyusun sistem rancang bangun berbasis *web*.

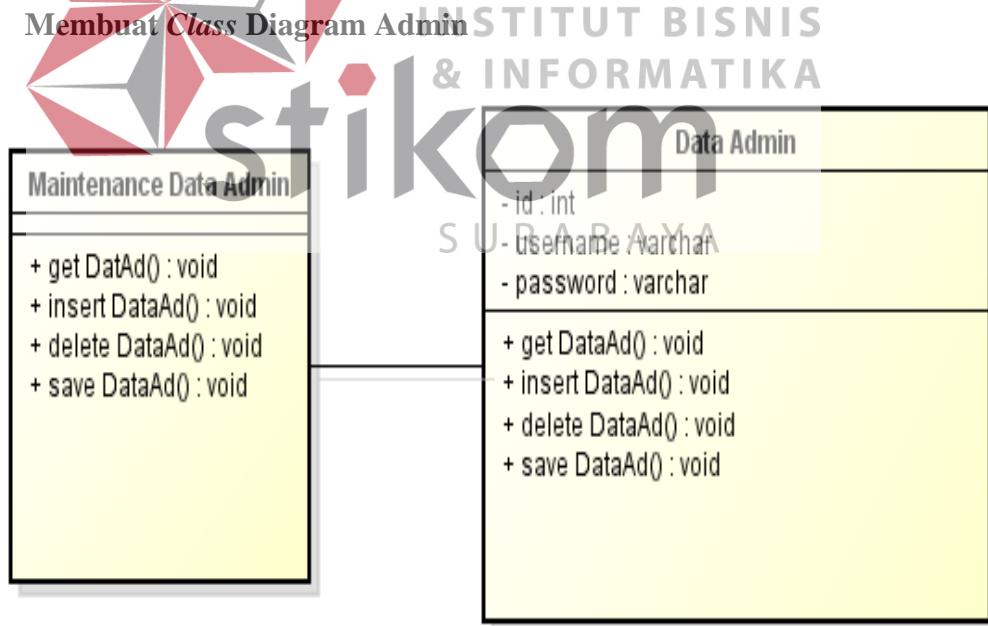
4.5.1 Membuat Class Diagram *Login*



Gambar 4.15. *Class Diagram Login*

Class diagram login menggambarkan *class login verifier* yang digunakan untuk melakukan *verifikasi* atau memeriksa *inputan user* pada saat *login*.

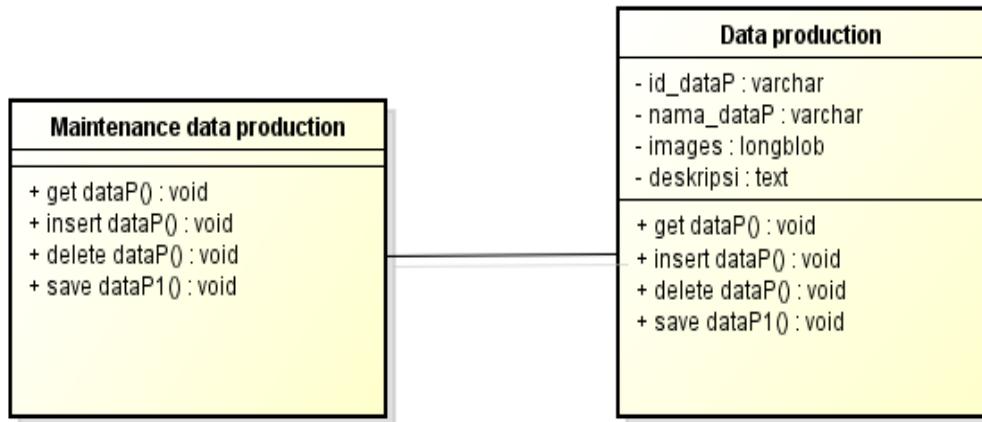
4.5.2 Membuat Class Diagram Admin



Gambar 4.16. *Class Diagram Admin*

Class diagram admin menggambarkan hubungan antara beberapa *class* yang terdapat dalam satu *package user*.

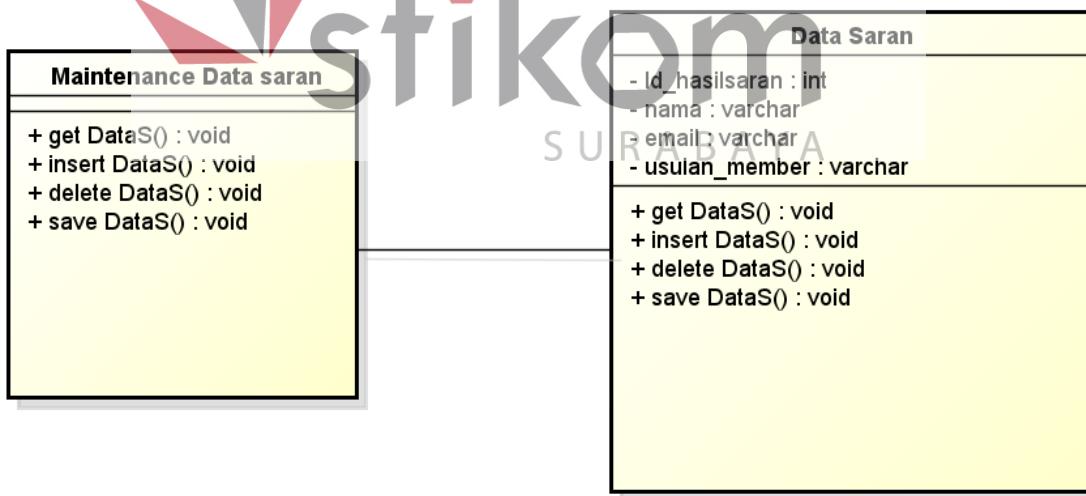
4.5.3 Membuat Class Diagram Data Posting



Gambar 4.17. Class Diagram Posting

Class diagram data posting menggambarkan hubungan antara beberapa class yang terdapat dalam satu package data .

4.5.4 Membuat Class Diagram Data Saran



Gambar 4.18. Class Diagram Saran

Class diagram data saran menggambarkan hubungan antara beberapa class yang terdapat dalam satu package data saran.

4.6 Stuktur Tabel

Perancangan tabel yang akan digunakan berdasarkan class diagram yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1) Tabel Admin

Nama tabel : Admin

Fungsi : Menyimpan data Admin

Primary Key : ID_ADMIN

Foreign Key : -

Tabel 4.1. Tabel Admin

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1	ID	INT	11	PK
2	USER_NAME	VARCHAR	20	-
3	PASSWORD	VARCHAR	10	-

2) Tabel Posting

Nama tabel : Posting

Fungsi : Menyimpan data posting

Primary Key : ID_POSTING

Foreign Key : -

Tabel 4.2. Tabel posting

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1	ID_POSTING	INT	11	PK
2	PHOTOS	LONGBLOB	-	-
3	PHOTOS2	LONGBLOB	-	-
4.	TEMA	VARCHAR	100	-

5.	JUDUL	VARCHAR	100	-
6.	TGL_POS	DATE	-	-

3) Tabel Saran

Nama tabel : Saran

Fungsi : Menyimpan data saran

Primary Key : ID_HASILSARAN

Foreign Key : -

Tabel 4.3. Tabel Saran

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1.	ID_HASILSARAN	INT	11	PK
2.	NAMA	VARCHAR	30	-
3.	EMAIL	VARCHAR	100	-
4.	USULAN_MEMBER	VARCHAR	200	-

4) Tabel Alumni

Nama tabel : Alumni

Fungsi : Menyimpan data alumni

Primary Key : ID_ALUMNI

Foreign Key : -

Tabel 4.4. Tabel Alumni

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1.	ID_ALUMNI	INT	11	PK
2.	NAMA	VARCHAR	100	-
3.	TGL_LAHIR	DATE	-	-

4.	NOMER_TELEPON	VARCHAR	20	-
5.	PERIODE_LULUS	DATE	-	
6.	JURUSAN	VARCHAR	100	

5) Tabel Jurusan

Nama tabel : Jurusan

Fungsi : Menyimpan data jurusan

Primary Key : ID_JURUSAN

Foreign Key : -

Tabel 4.5. Tabel Jurusan

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1.	ID_JURUSAN	INT	11	PK
2.	NAMA	VARCHAR	100	-
3.	KETERANGAN	VARCHAR	100	-
4.	PHOTOS	LONGBLOB	-	-

6) Tabel *Gallery*

Nama tabel : *Gallery*

Fungsi : Menyimpan data *gallery*

Primary Key : ID_GALLERY

Foreign Key : -

Tabel 4.6. Tabel *Gallery*

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1.	ID_GALLERY	INT	11	PK
2.	PHOTOS1	LONGBLOB	-	-

3.	PHOTOS2	LONGBLOB	-	-
4.	JUDUL	VARCHAR	100	-
5.	ISI	TEXT		
6.	TGL_POS	DATE		

7) Tabel Fasilitas

Nama tabel : Fasilitas

Fungsi : Menyimpan data fasilitas

Primary Key : ID_FASILITAS

Foreign Key : -

Tabel 4.7. Tabel Fasilitas

NO.	NAMA FIELD	TIPE	PANJANG	KETERANGAN
1.	ID_FASILITAS	INT	11	PK
2.	PHOTOS1	LONGBLOB		-
3.	PHOTOS2	LONGBLOB		-
4.	JUDUL	VARCHAR	100	-
5.	ISI	TEXT		
6.	TGL_POS	DATE		

4.7 Kebutuhan sistem

Kebutuhan sistem yang digunakan pada *website company profile* SMK Negeri 1 Brondong meliputi kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.7.1 Perangkat Keras

Berikut minimal perangkat keras yang pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Processor Intel Dual Core Minimal 1,5GHz.*
2. RAM minimal 512MB, disarankan 1/2GB.
3. Kapasitas *hardisk* minimum 500GB.
4. VGA ONBOARD/AMD RADEON 512MB.
5. *Keyboard.*
6. *Mouse* atau *device* yang kompetibel.
7. *Drive CD ROM* atau *DVD*.
8. Peralatan jaringan (*Ethernet Card*, Kabel UTP, Modem dan *Switch* atau *Hub*).

4.7.2 Perangkat Lunak

Berikut perangkat lunak yang bisa digunakan, yaitu:

1. OS Windows/Linux/Mac OS.
2. Google Crome/Mozilla/InternetExplorer.

4.8 Implementasi Sistem

Proses implementasi sistem dilakukan dengan tujuan agar sistem yang dibangun dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, sebelum melakukan implementasi, pengguna (admin) harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada tahap implementasi ini, dijelaskan bagaimana penggunaan aplikasi *company profile* berbasis *web* pada masing-masing *stakeholder*.

4.9 Hasil implementasi

Hasil implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi *company profile* berbasis *web* kepada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang dilakukannya. Adapun penjelasannya penggunaan aplikasi *company profile* antara Admin dan *guest* sebagai berikut:

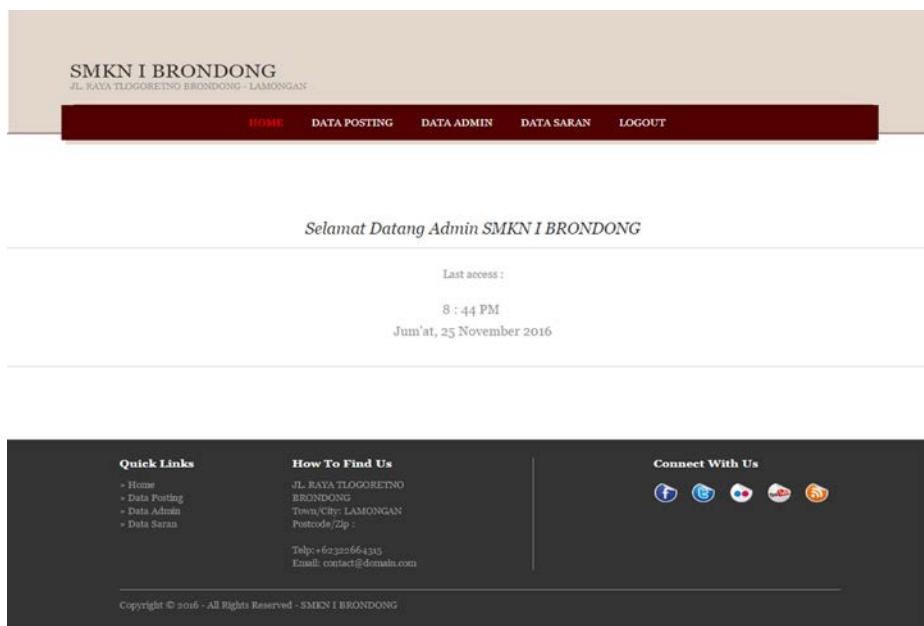
4.9.1 Halaman Login



Gambar 4.19. Halaman *Login* Admin

Halaman *login* admin dimana dalam *form* ini seorang admin haruslah melakukan proses *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses data-data kepentingan *company profile*. Barulah dapat mengakses *form* admin yang lainnya.

4.9.2 Home



Gambar 4.20. Halaman *Home*

Halaman *home* dimana dalam *form* ini berisi halaman utama saat admin melakukan *login*, tampilan dari *form* berupa data tanggal dan waktu.

4.9.3 Halaman Data Posting



DATA POSTING

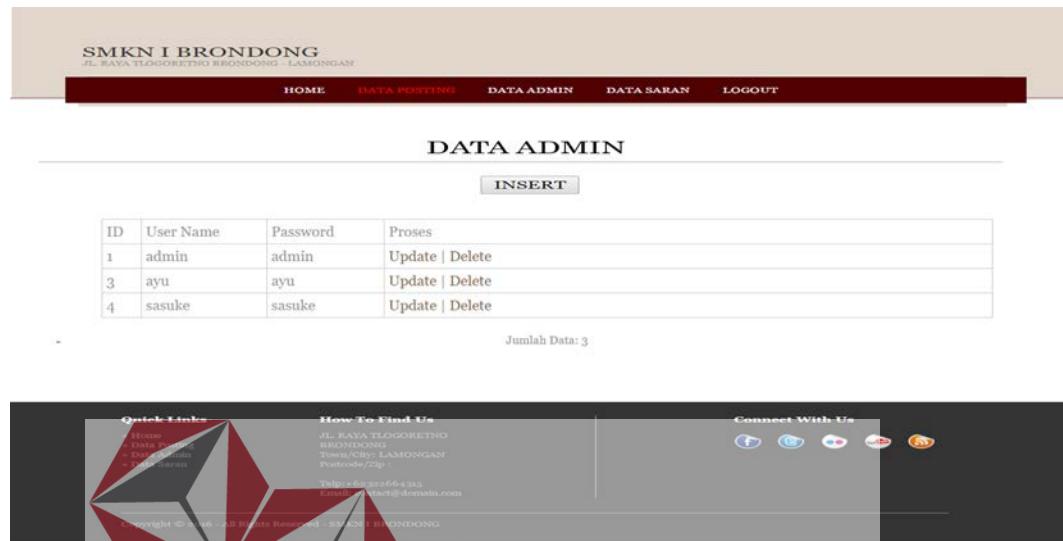
ID	Dashboard Halaman	Proses
1	Data Artikel	Insert Update View
2	Data Gallery	Insert Update View
3	Data Production	Insert Update View



Gambar 4.21. Halaman Data *Posting*

Halaman data *posting* dimana dalam *form* ini berisi data artikel, data *gallery* dan data *production*. *Form* data *posting* bisa melakukan *insert* data maupun *update* data setiap saat.

4.9.4 Halaman Data Admin

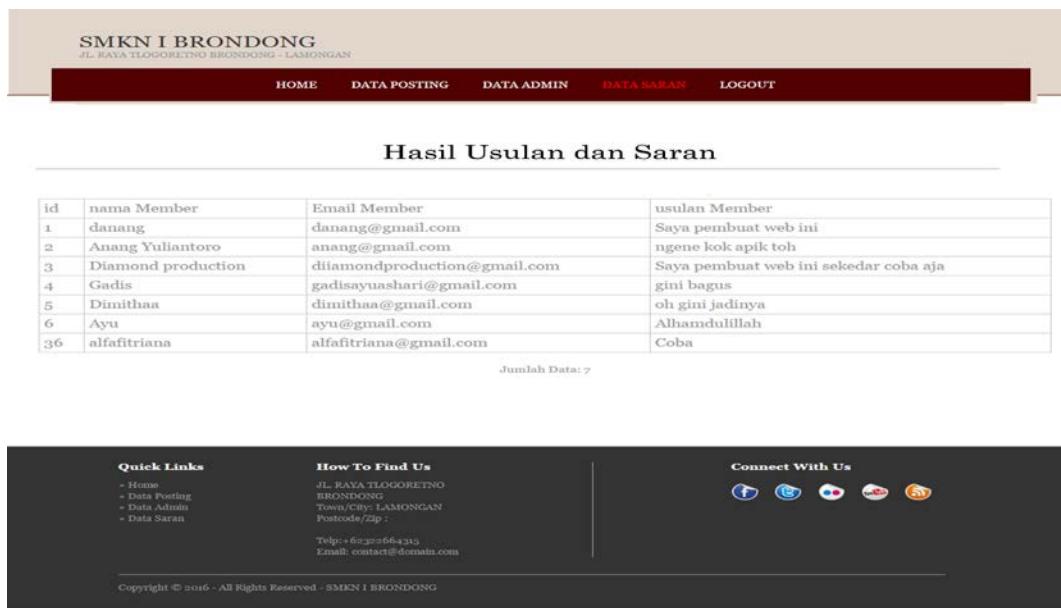


The screenshot shows a web page titled 'DATA ADMIN'. At the top, there is a navigation bar with links for 'HOME', 'DATA POSTING', 'DATA ADMIN', 'DATA SARAN', and 'LOGOUT'. Below the navigation bar, the page title 'DATA ADMIN' is centered. To the right of the title is a large 'INSERT' button. Below the button is a table with four columns: 'ID', 'User Name', 'Password', and 'Proses'. The table contains four rows of data. At the bottom of the table, it says 'Jumlah Data: 3'. The footer of the page includes 'Quick Links' (Home, Data Posting, Data Admin, Data Saran), 'How To Find Us' (Address: Jl. Raya Tlogoretno Brondong, Town/City: LAMONGAN, Postcode/Zip: 61361, Tel: +6233664313, Email: contact@domain.com), and 'Connect With Us' (links to various social media platforms). The footer also includes the text 'Copyright © 2016 - All Rights Reserved - SMKN I BRONDONG'.

Gambar 4.22. Halaman Data Admin

Halaman ini berisi data-data admin yang sudah terdaftar dan data admin bisa *insert* dan *delete* data.

4.9.5 Halaman Data Saran



The screenshot shows a web page titled 'Hasil Usulan dan Saran'. At the top, there is a navigation bar with links for 'HOME', 'DATA POSTING', 'DATA ADMIN', 'DATA SARAN', and 'LOGOUT'. Below the navigation bar, the page title 'Hasil Usulan dan Saran' is centered. To the right of the title is a 'Coba' button. Below the button is a table with four columns: 'id', 'nama Member', 'Email Member', and 'usulan Member'. The table contains seven rows of data. At the bottom of the table, it says 'Jumlah Data: 7'. The footer of the page includes 'Quick Links' (Home, Data Posting, Data Admin, Data Saran), 'How To Find Us' (Address: Jl. Raya Tlogoretno Brondong, Town/City: LAMONGAN, Postcode/Zip: 61361, Tel: +6233664313, Email: contact@domain.com), and 'Connect With Us' (links to various social media platforms). The footer also includes the text 'Copyright © 2016 - All Rights Reserved - SMKN I BRONDONG'.

Gambar 4.23. Halaman Data Saran

Halaman ini berisi data-data hasil saran dari *guest* yang sudah mengisi saran.

4.9.6 Halaman *Home*

SMKN I BRONDONG
JL. RAYA TLOGORETNO BRONDONG - LAMONGAN

HOME PROFILE FASILITAS GALLERY JURUSAN INFORMATION ALUMNI SARAN

Seleksi
Seleksi penerimaan calon tenaga kerja yang diselenggarakan di SMK Negeri 1 Brondong, Kabupaten Lamongan Jawa Timur.

Welcome to Web Profile
SMKN I Brondong adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri berlokasi di Propinsi Jawa Timur Kabupaten Kab. Lamongan dengan alamat Jl. Raya Brondong

Supported website
» Stikom Surabaya

Peta Letak SMKN I BRONDONG

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Jurus Teknik Komputer Jaringan pada SMKN I BRONDONG sangat berkualitas dikarenakan penyajian informasi

Asara Kerja Praktek 2016 pada SMKN I BRONDONG

Ini hasil kreasi dari anak stikom surabaya untuk memenuhi ke

Lihat Semua >

Quick Links

- » Home
- » Profile
- » Fasilitas
- » Gallery
- » Jurusan
- » Information
- » Alumni
- » Saran

How To Find Us

JL. RAYA TLOGORETNO
BRONDONG
Town/City: LAMONGAN
Postcode/Zip :

Telp: +6232256434
Email: contact@domain.com

Connect With Us

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#) [YouTube](#) [RSS](#)

Copyright © 2016 - All Rights Reserved - SMKN I BRONDONG

Gambar 4.24. Halaman *Home*

Halaman *home* berisikan informasi pengumuman-pengumuman yang ada di SMK Negeri 1 Brondong dan tetak lokasi sekolah melalui *google map*.

4.9.7 Halaman *Profile*

The screenshot shows the website for SMKN I Brondong. At the top, there is a navigation bar with links: HOME, PROFILE, FASILITAS, GALLERY, JURUSAN, INFORMATION, ALUMNI, and SARAN. Below the navigation bar is the school's logo and name, "SMKN I BRONDONG JL. RAYA TLOGORETNO BRONDONG - LAMONGAN". The main content area features a large organizational chart titled "Profil Sekolah". The chart shows the following hierarchy:

```

graph TD
    KS[Drs. Mok. Majib Bakir] --> WKK[WK. Kesiswaan Sholahudin, ST]
    KS --> WKH[WK. Humas Drs. H.Gofar]
    KS --> KTKU[Koordinator TU Siswandi, S.Pd]
    KTKU --> WKK
    KTKU --> WKKU[WK. Kurikulum Moh.Suhbaa,S.Pd,Msi]
    KTKU --> WKS[WK. Sarana Maskuri,S.Pd]
    WKKU --> KBB[Kaprog BB Maya Dian P.S.Pd]
    WKKU --> KMM[Kaprog MM Jusnairi,S.Kom]
    WKKU --> KTKJ[Kaprog TKJ Edy Zulyanti,S.Kom]
    KTKJ --> KTKR[Koordinator BK Khalia,S.Pd]
    KTKJ --> ST[Staff Semiman,S.Pd]
    WKS --> KTPM[Kaprog TPM Zainal Arifin,]
    WKS --> KTKR[Kaprog TKR Maftinisa,S.Pd]
  
```

On the right side of the chart, there is a "Visi dan Misi" section. The "Visi" is: "Visi : Menghasilkan lulusan yang unggul dalam IPTEK, IMTAQ, siap mengisi dunia usaha atau dunia industri, dan siap mandiri." The "Misi" is a list of six bullet points:

- Mewujudkan lulusan yang terampil dalam teknologi.
- Mewujudkan lulusan berakhlakul karimah.
- Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia industri dan dunia usaha.
- Mewujudkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk mandiri.
- Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia industri dan dunia usaha.

Below the organizational chart, there is a section titled "Struktur Organisasi" (Organizational Structure) with a table:

No	Bagian	Fungsi
1	Kepala Sekolah	Bertanggung jawab dengan segala aktivitas yang bersangkutan dengan sekolah dan pimpinannya.
2	Kepala Tata usaha	Kepala tata usaha sekolah bertugas, melaksanakan kegiatan tata usaha sekolah, dan bertanggungjawab kepada kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan.
3	Wakil Kepala sekolah	Wakil kepala sekolah Memantu kegiatan-kegiatan kepada sekolah.
4	Bagian Kesiswaan	Mengatur dan membina program kegiatan OSIS yang meliputi Palang Merah Remaja (PMR), Kesehatan Sekolah (UKS), Paskibra.

At the bottom of the page, there are "Quick Links" (Home, Profile, Fasilitas, Gallery, Jurusan, Information, Alumni, Saran), "How To Find Us" (Address: JL. RAYA TLOGORETNO BRONDONG Town/City: LAMONGAN Postcode/Zip: 65326, Phone: +62332664315, Email: contact@domain.com), and "Connect With Us" (links to various social media platforms).

Gambar 4.25. Halaman *Profile*

Halaman *profile* sekolah berisikan informasi mengenai sejarah berdirinya sekolah, visi-misi sekolah dan struktur organisasi sekolah yang berisikan informasi mengenai bagian-bagian yang bekerja didalam perusahaan beserta keterangan nama-nama yang bertanggung jawab berdasarkan bagiannya.

4.9.8 Halaman Fasilitas



The image is a screenshot of the SMKN I Brondong website. At the top, the school's name and address are displayed: SMKN I BRONDONG, Jl. Raya Tlogoretno Brondong - Lamongan. Below the address is a navigation menu with links: HOME, PROFILE, **FASILITAS**, GALLERY, JURUSAN, INFORMATION, ALUMNI, and SARAN. The **FASILITAS** link is highlighted in red. The main content area features several images of school facilities, each labeled with its name: *Lab TKJ*, *Lab TPM*, *Lab MM*, *Ruang UKS*, *Musholla*, and *Lab BB*. The *Lab MM* image is partially obscured by a large watermark of the **STIKOM** logo. At the bottom of the page, there is a footer section with links for Quick Links, How To Find Us, and Connect With Us, along with copyright information.

Gambar 4.26. Halaman Fasilitas

Halaman fasilitas berisikan informasi fasilitas sekolah yang dapat dilihat secara *detail* dan bisa *diupdate* setiap saat oleh admin.

4.9.9 Halaman *Gallery*



Gambar 4.27. Halaman *Gallery*

Halaman *gallery* berisikan informasi foto-foto hasil pekerjaan sekolah yang dapat dilihat secara *detail* dan bisa *diupdate* setiap saat oleh admin.

4.9.10 Halaman Jurusan



Gambar 4.28. Halaman Jurusan

Halaman jurusan berisikan informasi tentang fasilitas dan lab setiap jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.

4.9.11 Halaman *Information*



SMKN I BRONDONG
JL. RAYA TLOGORETNO BRONDONG - LAMONGAN

HOME PROFILE FASILITAS GALLERY JURUSAN INFORMATION ALUMNI SARAN

Memodifikasi CPU

Mungkin mendengar kata memodifikasi CPU agak asing buat kalian. Apa sich memodifikasi CPU itu....? Memodifikasi CPU itu sebenarnya adalah membuat atau menghias CPU casingnya maupun perangkat-perangkat yang ada didalamnya... Eh tau tidak siapa yang bikin ide untuk memodifikasi CPU Di SMKN 01 Brondong.....? Adalah kevin yang membuat ide-ide kreatif tersebut,, tapi tak luput juga dengan bantuan guru-guru produktif Jurusan TKJ yang ikut membuat ide tersebut.

RAM terbaru

Kecepatan komputer selalu didambakan oleh siapa saja. Berbagai usaha dan penelitian terus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komputer. Beberapa waktu yang lalu super komputer tercepat di dunia telah hadir untuk membantu militer amerika melakukan perhitungan. Kini giliran sebuah teknologi di bidang Memory komputer.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Quick Links

- » Home
- » Profile
- » Fasilitas
- » Gallery
- » Jurusan
- » Information
- » Alumni
- » Saran

How To Find Us

JL. RAYA TLOGORETNO
BRONDONG
Town/City: LAMONGAN
Postcode/Zip :
Tel: +6232266435
Email: contact@domain.com

Connect With Us



Copyright © 2016 - All Rights Reserved - SMKN I BRONDONG

Gambar 4.29. Halaman *Information*

Halaman *information* berisikan informasi kegiatan para siswa-siswi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.

4.9.12 Halaman Alumni



Gambar 4.30. Halaman Alumni

Halaman alumni berisikan informasi siswa-siswi yang sudah menjadi alumni dan bisa diinsert dan update setiap saat oleh admin.

4.9.13 Halaman Saran



Gambar 4.31. Halaman Saran

Halaman saran berisikan *form* yang bisa diisi oleh pengguna yang mengakses *web* pada SMK Negeri 1 Brondong.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap *website company profile* berbasis *web* pada SMK Negeri 1 Brondong, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Website company profile* berbasis *web* yang dibuat pada saat kerja praktik ini sangat membantu bagian sekolah dalam melakukan penyampaian informasi dan memberikan berita-berita yang terbaru kepada masyarakat tanpa harus melalui kantor di SMK Negeri 1 Brondong, sehingga mempercepat proses penyampaian informasi.
2. *Website* ini menghasilkan informasi yang akurat, seperti *company profile* sekolah, informasi tentang fasilitas, alumni, dll. Tidak hanya itu, masyarakat juga dapat berkomentar dan memberikan saran ketika informasi yang disampaikan tidak sesuai atau memberikan saran terhadap sekolah melalui form komentar yang tersedia.

5.2 Saran

Dalam aplikasi Sistem informasi *company profile* berbasis *web* pada SMK Negeri 1 Brondong terdapat banyak kelemahan yang disadari penulis. Penulis memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna *website* tersebut memanfaatkan *website profile* ini dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adi nugroho. (2005). *Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek*. Bandung: informatika.

Amrullah, A. (2002). “*Unified Modeling Language (UML)*”,. Bandung: Pustaka.

Arief. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.

Atmodiwiwo, S. (2002). *Manajemen Pelatihan*. Jakarta: PT.Ardadizya Jaya.

Budiman. (2008). *Company Profile*. Jakarta: UG Jurnal.

Bunafit Nugroho. (2004). *PHP dan MySQL dengan editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta. ANDI.

desain.getart.web.id

Firrar. (2002). *Mengelola Database Server MySQL di Linux dan Windows*. Yogyakarta: Andi.

Greenlaw, R. ., (2002). *Internet and the World wide web*. New York: 2nd Edition. McGraw-Hill.

Henderi. (2006). *Unified Modeling Language*. Tangerang: Raharja Enrichment.

Kadir, A. (2008). *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.

Linda, M. (2004). *Sistem Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.

Madcoms. (2009). *Aplikasi Program PHP + MySQL untuk membuat website interaktif*. Yogyakarta: Andi.

Republik Indonesia. 1989. *Undang-Undang No.2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Menteri Pendidikan.

Sidik, & B. (2005). *MySQL untuk Penggunaan, Administrator, dan Pengembangan Aplikasi Web*. Bandung: Informatika.

Yuhefizar, M. &. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.