



**RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS
WEBSITE PADA SMPN 39 SURABAYA**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

stikom
SURABAYA

Oleh:

Yolandra Bagus Andalan Putra

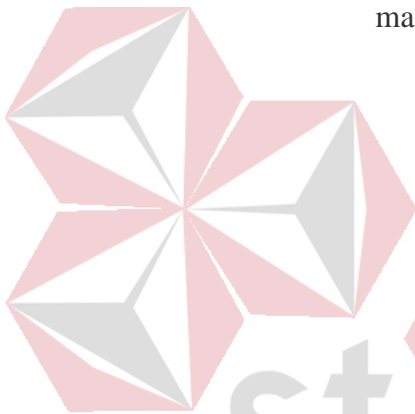
14410100146

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

RANCANG BANGUN *COMPANY PROFILE* BERBASIS *WEBSITE* PADA SMPN 39 SURABAYA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
mata kuliah Kerja Praktik



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Disusun Oleh :

Nama : Yolandra Bagus Andalan Putra

NIM : 14.41010.0146

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

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

2018

Percaya pada Allah saat semua terasa mudah, itu biasa. Percaya pada Allah saat semua terasa susah, itu luar biasa.



Kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang aku sayangi dan yang menyayangiku.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE PADA
SMP NEGERI 39 SURABAYA

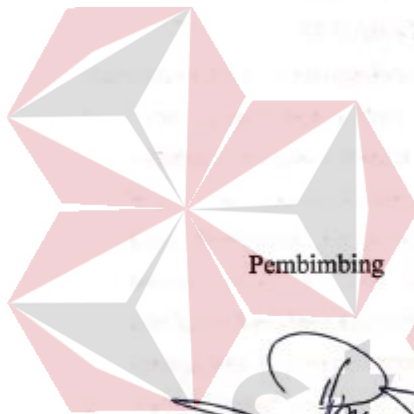
Laporan Kerja Praktik oleh

Yolandra Bagus Andalan Putra

NIM : 14.41010.0146

Telah diperiksa, diuji dan disetujui


Surabaya, 5 Januari 2018



Disetujui :


Pembimbing

Penyelia



Tri Sagirani, S.Kom., M.MI

NIDN. 0731017601




Yusuf Alharis, S.Pd

NIP. 251082080102

 Mengetahui:



Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMATIKA

stikom
SURABAYA


Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.

NIDN. 0731057301

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Yolandra Bagus Andalan Putra
NIM : 14410100146
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE
BERBASIS WEBSITE PADA SMP NEGERI 39
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 Royalti 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, 5 Januari 2018

Ya


YOLANDRA BAGUS A.P
NIM: 14410100146

ABSTRAK

Seiring berjalan perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari maka orang-orang diuntut untuk menerapkan teknologi di lingkungan kehidupan agar tidak ketinggalan zaman. Salah satunya yaitu di bidang informasi, sudah banyak perusahaan atau organisasi yang menggunakan teknologi informasi untuk menyampaikan informasi sesuai dengan target pasar.

SMPN 39 Surabaya yaitu sekolah negeri yang berada di jalan Jemur sari prapen, Surabaya, Jawa Timur. Sampai saat ini SMPN 39 Surabaya belum memiliki *Company Profile* sehingga untuk penyampaian informasi kepada murid ataupun masyarakat sekitar kurang efektif dan efisien. Sehingga SMPN 39 Surabaya jarang diketahui keberadaannya oleh masyarakat, dan kalah peminat siswa dengan SMPN lain yang berada di sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di atas, maka penulis ingin mencoba menyusun *Company Profile* berbasis Website agar dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan informasi kepada murid, orangtua wali murid dan masyarakat yang membutuhkan informasi SMPN 39 Surabaya dengan cepat dan tepat.

Kata Kunci: *Company Profile, Website*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis bisa melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan laporan Kerja Praktik dengan baik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Company Profile Berbasis WEB Pada SMP 39 Surabaya”. Kerja Praktik ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi S1 dan dapat dilaksanakan oleh setiap mahasiswa yang telah menempuh minimal 95 sks pada jurusan Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

Selama pelaksanaan kerja praktik hingga selesainya laporan kerja praktik ini, dapat terwujud berkat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ayah, Ibu, Kakak, dan Adik serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan lahir maupun batin atas kegiatan positif yang penulis lakukan.
2. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan penuh berupa motivasi, koreksi, maupun wawasan yang sangat berharga bagi penulis dalam pelaksanaan kerja praktik ini.
3. Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. sebagai Ketua Prodi Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

4. Yusuf Alharis, S.Pd. selaku penyelia Kerja Pratik dan membantu dalam pengarahan saat Kerja Praktik di SMP 39 Surabaya.
5. Teman-teman kampus yang selalu memberikan dukungan, arahan, hiburan dalam menyelesaikan Kerja Praktik ini.
6. Teman-teman main, komunitas, dan sahabat tersayang saya Jasna, Ekty, dan Muzaki yang telah memberikan refrensi, semangat, serta hiburan untuk menyelesaikan Kerja Praktik ini.
7. Serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kerja praktik dan penyelesaian laporan kerja praktik yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari dosen maupun dari rekan-rekan mahasiswa/mahasiswi sangatlah diharapkan agar aplikasi Company Profile berbasis WEB ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 05 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH	5
2.1 Sejarah Sekolah.....	5
2.2 Logo Sekolah	6
2.3 Visi & Misi	6
2.3.1 Visi Sekolah	6
2.3.2 Misi Sekolah.....	6

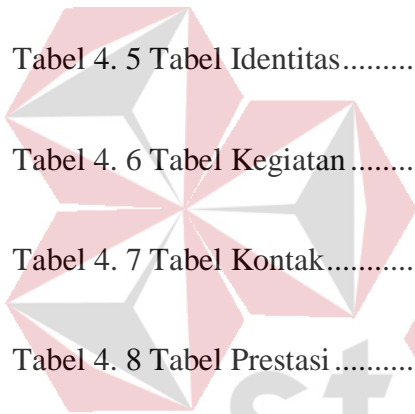
2.4 Lokasi Sekolah.....	6
2.5 Struktur Organisasi	7
2.6 Tanggung Jawab dan Wewenang	8
2.6.1 Kepala Sekolah.....	8
2.6.2 Wakil Kepala Sekolah.....	8
2.6.3 Urusan Kesiswaan	8
2.6.4 Urusan Kurikulum.....	9
2.6.5 Urusan Sarana dan Prasarana	9
2.6.6 Urusan Hubungan Masyarakat (HUMAS)	9
2.6.7 Bimbingan Konseling.....	9
2.6.8 Guru.....	10
2.6.9 Wali Kelas	11
BAB III LANDASAN TEORI.....	12
3.1 Aplikasi.....	12
3.2 <i>Website</i>	13
3.3 <i>Company Profile</i>	13
3.4 Sistem	14
3.5 Informasi.....	14

3.6 Sistem Informasi.....	15
3.7 Bahasa Pemrograman	15
3.8 Java Script	15
3.9 Bootstrap.....	16
3.10 Database MySQL	16
3.11 HTML.....	16
3.12 PHP.....	17
3.13 XAMPP	17
3.14 MySQL (My Structure Query Language)	18
3.15 Sistem Development Life Cycle (SDLC).....	18
3.16 Diagram Aliran Dokumen (DAD).....	21
3.17 Entity Relationship Diagram (ERD)	22
3.18 Conceptual Data Model (CDM)	24
3.19 Physical Data Model (PDM)	25
3.20 Sistem Basis Data	25
3.21 Definisi Database.....	26
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	27
4.1 Langkah Awal Pembuatan Sistem.....	27

4.2 Menganalisis Sistem	32
4.3 Usulan Rancangan Sistem	33
4.4 Alur Sistem	34
4.5 Tahap Desain	38
4.5.1 <i>Context Diagram</i>	38
4.5.2 Data Flow Diagram (DFD)	40
4.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	43
4.5.4 Desain Data	45
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

Daftar Tabel

Tabel 3. 1Tabel Simbol Diagram Aliran Dokumen	21
Tabel 4. 1 Tabel Admin	46
Tabel 4. 2 Tabel Aktifitas.....	46
Tabel 4. 3 Tabel Gallery.....	47
Tabel 4. 4 Tabel Guru	47
Tabel 4. 5 Tabel Identitas.....	48
Tabel 4. 6 Tabel Kegiatan.....	49
Tabel 4. 7 Tabel Kontak.....	49
Tabel 4. 8 Tabel Prestasi.....	50



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Logo SMPN 39 Surabaya.....	6
Gambar 2. 2 Lokasi SMPN 39 Surabaya	7
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 Software Development Life Cycle	19
Gambar 3. 2 One-to-One Relationship.....	23
Gambar 3. 3 One-to-Many Relationship.....	23
Gambar 3. 4 Many-to-Many Relationship	24
Gambar 4. 4 DFD Level 0 Company Profile	41
Gambar 4. 5 DFD Level 1 Mengola Identitas.....	42
Gambar 4. 6 DFD Level 1 Mengelola Data Guru.....	43
Gambar 4. 7 DFD Gambar 4.7 Level 1 Mengelola Data Kegiatan.....	44
Gambar 4. 8 DFD Level 1 Mengelola Data Gallery	45
Gambar 4. 9 DFD Level 1 Mengelola Data Aktifitas	46
Gambar 4. 10 DFD Level 1 Mengelola Data Admin	47
Gambar 4. 11 DFD Level 1 Mengelola Data Prestasi.....	48
Gambar 4. 18 Halaman Home.....	50

Gambar 4. 19 Halaman Sejarah 51

Gambar 4. 25 Form Data Guru 58



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi mempunyai aspek peran penting hampir semua aspek kehidupan. Mulai dari sektor pendidikan hingga sektor bisnis. Berkembangnya teknologi informasi dengan cepat dapat menekan nilai sumber daya manusia untuk menjadi sumber daya yang berkompeten dan mampu mengikuti perkembangan teknologi.

Selain menuntut ilmu di bangku kuliah, mahasiswa juga dituntut untuk dapat mengamalkan ilmunya dalam kehidupan nyata. Kerja praktik diselenggarakan agar mendapat pengalaman di dunia kerja serta dapat berkecimpung langsung di dalamnya. Hal ini merupakan bagian dari perkuliahan yang menjadi kewajiban bagi mahasiswa yang sedang melakukan kerja praktik di perusahaan. Adapun bagi perusahaan sebagai instansi yang menyediakan sarana dan prasarana merupakan suatu bentuk pengabdian untuk pendidikan di Indonesia. Selain itu juga akan mendapatkan masukan masukan dan pengalaman bagi mahasiswa itu sendiri.

Berkaitan dengan hal tersebut maka penulis melakukan kerja praktik di SMPN 39 Surabaya, sebagai salah satu lembaga formal yang saat ini mempunyai siswa cukup banyak mendapat perhatian banyak kepada masyarakat sekitar terutama di Surabaya. Saat ini SMPN 39 Surabaya tengah melakukan upaya untuk meningkatkan penggunaan teknologi internet sebagai sarana dari pihak sekolah untuk melakukan promosi. Selama ini pihak sekolah melakukan secara manual dan

terbatas pada satu daerah saja. Sehingga informasi yang tersampaikan pada masyarakat dirasa kurang menyebar secara luas.

Untuk mempermudah dalam pengerjaan proses kerja pada pihak sekolah maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi internet melalui pembuatan website sekolah yang berfungsi untuk mendukung situasi dan kondisi pendidikan saat ini. Selain itu, dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan informasi kepada murid, orangtua wali murid dan masyarakat yang membutuhkan informasi SMPN 3 Waru dengan cepat dan tepat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu bagaimana merancang web company profile ?

1. Bagaimana merancang dan membuat company profil berbasis web pada SMPN 39 Surabaya.
2. Bagaimana menampilkan dan menyampaikan informasi tentang SMPN 39 Surabaya kepada masyarakat umum, orang tua, dan murid.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis web dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP.
2. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
3. Informasi yang akan di tampilkan pada WEB berupa informasi tentang SMPN 3 Waru.

4. Pengguna atau *user* pada *web* hanya dapat melihat dan membaca saja.
5. Hak akses untuk edit, tambah, dan hapus hanya bisa dilakukan oleh admin SMPN 3 Waru yang menangani bagian *website* sekolah.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, dalam kerja praktik ini didapatkan tujuan yang akan dibahas sebagai berikut:

Merancang dan membuat *Company Profile* berbasis *web* yang dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan informasi terkait secara real time kepada orang tua, murid, hingga masyarakat luas. Sehingga pengunjung dapat melihat sebaik baiknya sekolah yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada saat ini di era internet pengunjung dapat melihat secara berkala dan sewaktu waktu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan *company profile* berbasis *web* pada SMPN 39 Surabaya, adalah dapat membantu sekolah untuk menyampaikan informasi ke publik, sehingga orangtua dan siswa yang membutuhkan informasi dapat terbantu dengan mudah dan akses dari semua pengunjung dapat melihat secara langsung.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan laporan Kerja Praktik ini akan dijabarkan dalam setiap bab dengan pembagian sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, permasalahan yang ada, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan yang berisi penjelasan singkat pada masing-masing bab.

BAB II : Gambaran Umum Perusahaan

Pada bab gambaran umum perusahaan ini berisi tentang sejarah Sekolah SMPN 39 Surabaya. Logo perusahaan, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan..

BAB III : Landasan Teori

Pada bab landasan teori ini berisi tentang teori-teori yang akan digunakan pada web company profile perusahaan.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai hasil dan pembahasan Aplikasi *Company Profile* pada SMPN 39 Surabaya. Hasil dan pembahasan aplikasi terdiri atas perancangan aplikasi, kebutuhan aplikasi, dan implementasi *input-output*.

BAB V : Penutup

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dari penggunaan program aplikasi dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM SEKOLAH

2.1 Sejarah Sekolah

SMPN 39 Surabaya terletak di Jl. Prapen tepat di pinggir jalan dan bersebelahan dengan SMA Negeri 16 Surabaya. Dengan bangunan yang kokoh dan sangat luas. Maka SMPN 39 Surabaya menjadi andalan bagi masyarakat sekitar khususnya di daerah Surabaya. Fasilitas dan Guru yang berkompeten mampu membawa SMPN 39 Surabaya mendapat berbagai penghargaan Sekolah Menengah Pertama Favorit di Surabaya. Bangunan SMPN 39 Surabaya sekarang ini terus berkembang dan terus di perbarui. Sehingga membuat SMPN 39 Surabaya ini terlihat kokoh dan terkesan Modern.

Letak bangunannya berada di pinggir jalan raya besar di Prapen membuat akses masuk SMPN 39 Surabaya sangat lancar. Di tambah dengan parkir luas yang mempermudah penjemputan putra dan putri didik di SMPN 39 Surabaya. Saat ini murid di SMPN 39 Surabaya mencapai 1.100 Siswa dari kelas 7 sampai kelas 9. Angka ini dinilai fantastis di daerah khususnya di Surabaya. Dengan siswa sebanyak itu maka Guru yang di persiapan juga di atas rata-rata. Sehingga proses belajar mengajar sangatlah efisien Karena di ajar oleh guru yang sudah Profesional di bidangnya.

2.2 Logo Sekolah

Logo Sekolah pada SMPN 39 Surabaya dapat di gambarkan pada gambar

2.1 :



Gambar 2. 1 Logo SMPN 39 Surabaya

2.3 Visi & Misi

2.3.1 Visi Sekolah

Berprestasi, berakhlak mulia, mandiri serta menguasai perkembangan iptek.

2.3.2 Misi Sekolah

1. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan bimbingan secara efektif dan efisien.
2. Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler.
3. Meningkatkan potensi seni yang dimiliki siswa.
4. Memperdalam iman dan taqwa sesuai agama yang dianut
5. Memberikan bekal ketrampilan hidup.

2.4 Lokasi Sekolah

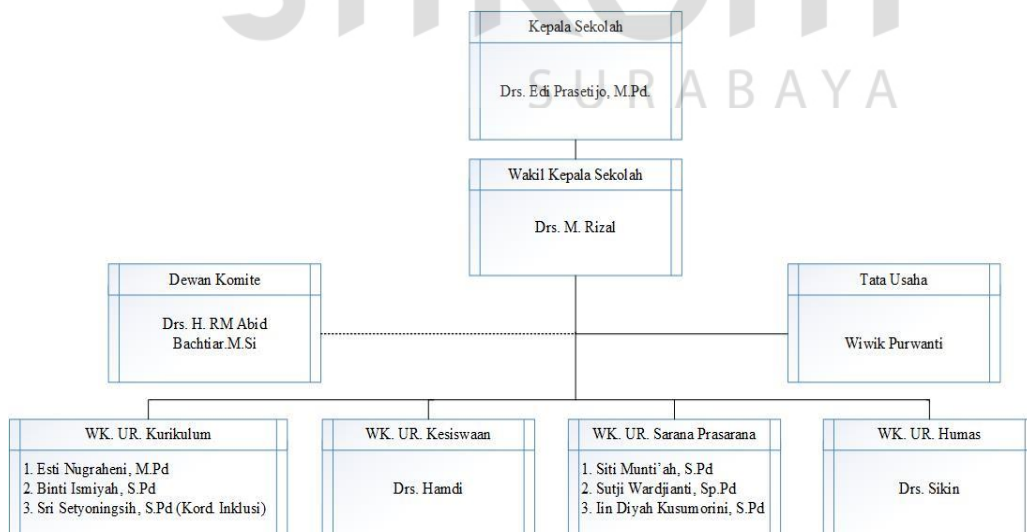
Lokasi Sekolah SMPN 39 Surabaya Jalan , dapat digambarkan melalui gambar 2.2 :



Gambar 2. 2 Lokasi SMPN 39 Surabaya

2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi ini merupakan sistem pengendali jalannya kegiatan dimana terdapat pembagian tugas dan tanggung jawab dari masing masing bagian pada organisasi tersebut. Bagan dibawah ini merupakan struktur organisasi pada SMPN 39 Surabaya. Struktur organisasi pada SMPN 3 Waru dapat digambarkan pada gambar 2.3 :



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi

2.6 Tanggung Jawab dan Wewenang

2.6.1 Kepala Sekolah

- a. Bertanggung jawab akan segala sesuatunya yang bersangkutan dengan sekolah yang dipimpinnya

2.6.2 Wakil Kepala Sekolah

- a. Menyusun perencanaan, membuat program kegiatan dan pelaksanaan program
- b. Perorganisasian
- c. Pengarahan
- d. Ketenangan
- e. Pengkoordinasian
- f. Pengawasan
- g. Penilaian
- h. Identifikasi dan pengumpulan data

2.6.3 Urusan Kesiswaan

- a. Mengatur Program dan pelaksanaan bimbingan konseling
- b. Mengatur dan mengkoordinasikan pelaksanaan 7K (keamanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan, kesehatan, dan kerindangan)
- c. Mengatur program program belajar mengajar
- d. Mengatur dan melaksanakan pemilihan siswa berprestasi
- e. Mengatur dan mengusulkan siswa yang berhak mendapatkan beasiswa
- f. Menyelenggarakan cerdas cermat dan lomba lomba

2.6.4 Urusan Kurikulum

- a. Menyusun dan menjabarkan kalender Pendidikan
- b. Menyusun dan bertugas untuk penyusunan program pengajaran dan program satuan pelajaran dan persiapan mengajar, penjabaran serta penyesuaian kurikulum.
- c. Mengatur pelaksanaan kegiatan kurikuler dan ekstra kurikuler
- d. Mengatur pelaksanaan program perbaikan dan pengajaran
- e. Mengatur pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar

2.6.5 Urusan Sarana dan Prasarana

- a. Merencanakan kebutuhan sarana prasarana untuk menunjang proses belajar mengajar
- b. Mengatur pemanfaatan sarana dan prasana
- c. Mengatur pembukuannya
- d. Meyusun laporan
- e. Mengatur program pengadaannya

2.6.6 Urusan Hubungan Masyarakat (HUMAS)

- a. Mengatur dan mengembangkan hubungan BP3 dan Peran BP3
- b. Menyelenggarakan bakti social dengan masyarakat
- c. Menyelenggarakan pameran pendidikan
- d. Ikut kontribusi dengan pameran Pendidikan se derajat

2.6.7 Bimbingan Konseling

- a. Menyusun dan merencanakan bimbingan konseling

- b. Kordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah masalah yang di hadapi murid
- c. Memberikan layanan tatap muka dan konseling kepada murid dan orang tua murid
- d. Memberikan layanan motivasi agar murid dapat lebih berprestasi dalam kegiatan belajar mengajar
- e. Menyusun dan melaksanakan program tindak lanjut bimbingan dan konseling
- f. Menyusun laporan pelaksanaan bimbingan dan konseling
- g. Melaksanakan kegiatan analisis kegiatan belajar mengajar
- h. Mengadakan penilaian pelaksanaan bimbingan konseling
- i. Menyusun hasil statistik dari hasil penilaian bimbingan konseling

2.6.8 Guru

- a. Program tahanan
- b. Program mingguan guru
- c. Lembar kegiatan siswa
- d. Program rencana pengajaran
- e. Lembar kegiatan siswa dalam pengajaran
- f. Program tahunan guru
- g. Mengisi daftar nilai siswa atau murid
- h. Melaksanakan tugas dalam sekolah
- i. Melaksanakan dan mengembangkan mutu Pendidikan di kelas
- j. Mengatur kebersihan ruang kelas

2.6.9 Wali Kelas

- a. Papan absensi siswa
- b. Daftar pelajaran siswa
- c. Daftar piket kelas
- d. Buku absensi kelas
- e. Buku kegiatan pembelajaran/buku kelas



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H (2012 : 9) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media..

Perangkat lunak aplikasi yaitu perangkat lunak yang digunakan untuk membantu pemakai komputer untuk melaksanakan pekerjaannya. Jika ingin mengembangkan program aplikasi sendiri, maka untuk menulis program aplikasi tersebut, dibutuhkan suatu bahasa pemrograman, yaitu *language software*, yang dapat berbentuk assembler, compiler ataupun interpreter. Jadi *language software* merupakan bahasanya dan program yang ditulis merupakan program aplikasinya.

Language software berfungsi agar dapat menulis program dengan bahasa yang lebih mudah, dan akan menterjemahkannya ke dalam bahasa mesin supaya bisa dimengerti oleh komputer. Bila hendak mengembangkan suatu program aplikasi untuk memecahkan permasalahan yang besar dan rumit, maka supaya program aplikasi tersebut dapat berhasil dengan baik, maka dibutuhkan prosedur dan perencanaan yang baik dalam mengembangkannya.

3.2 Website

Menurut Ahmadi Hermawan (2013), website (web) dipahami sebagai sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, gambar, animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga dapat diakses dari seluruh dunia yang memiliki koneksi dan memiliki peranan penting dalam mencari informasi. *Pages* diakses dan dibaca melalui browser seperti *Netscape Navigator*, *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi browser lainnya.

Website dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink

3.3 Company Profile

Company profile menurut Rachmat Kriyantono (2008), adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Sebuah profil perusahaan bisnis dapat sesingkat satu halaman, atau mengandung data yang cukup untuk mengisi beberapa halaman. Walaupun ada sejumlah format yang berbeda yang digunakan menyusun sebuah profil, ada beberapa jenis informasi penting yang wajib disertakan. Setiap jenis laporan profil perusahaan, informasi kontak selalu disertakan. Informasi kontak mungkin tidak lebih dari sekedar alamat fisik dan surat untuk kantor pusat perusahaan, atau mungkin termasuk nama dan alamat dari

petugas atau eksekutif tertentu dari perusahaan. Biasanya nomor telepon dan nomor faks juga dimasukkan dalam data kontak dasar.

Dalam beberapa tahun terakhir, alamat email dan informasi umum juga dianggap penting dalam sebuah profil perusahaan. Selain informasi kontak, profil perusahaan biasanya mencakup beberapa informasi tentang latar belakang dan sejarah dari bisnis yang bersangkutan. Ini termasuk data mengenai kapan perusahaan itu dibentuk, nama-nama pendiri, dan bagaimana tumbuh kembang tersebut. Kadang penulisan proses perjalanan jatuh bangun dari sebuah perusahaan di sangkut-pautkan dengan perkembangan bisnis terkait pada saat ini. Sebuah *company profile* meskipun tidak mencakup sejarah yang sangat lengkap, tetapi dianggap telah cukup untuk memberi pembaca gambaran tentang perusahaan tersebut melewati tahun tahun perkembangannya.

3.4 Sistem

Menurut Sutarman (2009), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

3.5 Informasi

Menurut Yulikuspartono (2009:29) informasi merupakan satu sumber daya yang sangat diperlukan dalam suatu organisasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

3.6 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. (Rainer & Cegielski, 2011).

Sistem Informasi merupakan kombinasi teratur apapun dari orang-orang, hardware, software, jaringan komputer, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Jadi, sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling terkait yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyediakan output untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

3.7 Bahasa Pemrograman

Menurut Yulikuspartono (2009:29) Bahasa pemrograman adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, bagaimana data ini akan disimpan/diteruskan, dan jenis langkah apa secara persis yang akan diambil dalam berbagai situasi.

Fungsi bahasa pemrograman yaitu memerintah komputer untuk mengolah data sesuai dengan alur berpikir yang kita inginkan. Keluaran dari bahasa pemrograman tersebut berupa program/aplikasi.

3.8 Java Script

Menurut Aloysius Sigit W. (2011:1) *jQuery* adalah librari atau kumpulan kode *JavaScript* siap pakai. Keunggulan menggunakan *jQuery* dibandingkan

dengan *JavaScript* standar, yaitu menyederhanakan kode *JavaScript* dengan cara memanggil fungsi-fungsi yang disediakan oleh *jQuery*. *JavaScript* sendiri merupakan bahasa *Scripting* yang bekerja disisi *Client/Browser* sehingga *website* bisa lebih interaktif.

3.9 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah *framework* yang dapat memudahkan penggunaanya dalam mendesain sebuah web hanya dengan dasar HTML dan CSS. Bootstrap dilengkapi dengan beberapa komponen Java Script dalam bentuk *jQuery* plugin. *framework* ini juga mensupport web *responsive*, maka tampilan akan menyesuaikan resolusi monitor *device* yang akan digunakan oleh penggunaanya.

3.10 Database MySQL

Menurut Welling & Thomson (2009:3) MySQL adalah DBMS yang disebarakan secara gratis. *Server* MySQL mengontrol akses ke dalam data agar banyak pengguna bisa mengakses data tersebut secara bersamaan dan memastikan bahwa hanya pengguna tertentu yang dapat mengakses data tersebut.

MySQL adalah sistem yang multi user dan multi *server*. MySQL menggunakan *Structured Query Language* (SQL) yang merupakan standar bahasa dalam basis data.

3.11 HTML

Menurut Meloni (2012:2) HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana teks, grafik, dan data-data yang mengandung informasi lain dapat diorganisir dan dihubungkan satu dengan yang lain.

3.12 PHP

Menurut Diar Puji Oktavian, 2010 PHP (*PHP Hypertext Prosesor*) adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang di gunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML.

PHP memiliki beberapa kelebihan, yaitu :

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melekukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- b. Banyak web server yang mendukung PHP *script* antara lain : *Apache, AOLServer, Microsoft IIS*, dan sebagainya. *Web server* ini dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- c. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- d. PHP mendukung banyak paket database, baik yang komersil maupun nonkomersil, seperti Oracle, Informix, MySQL, Microsoft SQL Server dan lain-lain.

3.13 XAMPP

Menurut Yogi wicaksono (2008:7) XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus *online* atau terakses dengan internet.

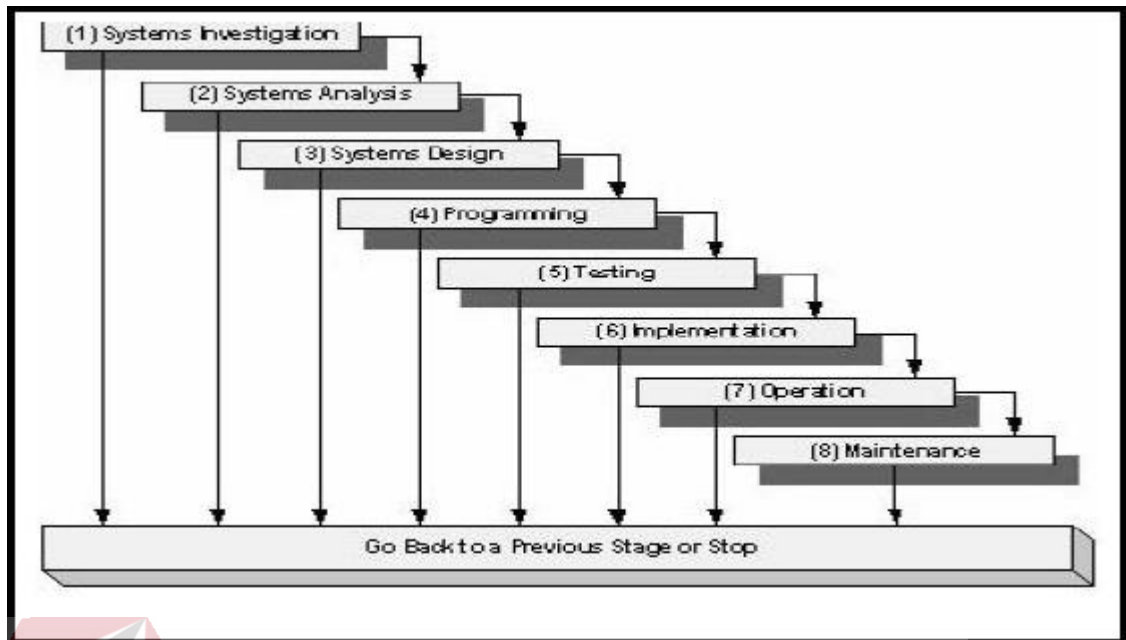
3.14 MySQL (My Structure Query Language)

Menurut Welling & Thomson (2009:3) MySQL adalah DBMS yang disebarakan secara gratis. Server MySQL mengontrol akses ke dalam data agar banyak pengguna bisa mengakses data tersebut secara bersamaan dan memastikan bahwa hanya pengguna tertentu yang dapat mengakses data tersebut.

MySQL adalah sistem yang multi user dan multi server. MySQL menggunakan Structured Query Language (SQL) yang merupakan standar bahasa dalam basis data.

3.15 Sistem Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Turban, Efraim, Rainer, Kelly, Potter, Richard, 2010. *Sistem Development Life Cycle (SDLC)* adalah kerangka kerja tradisional yang terstruktur dan yang digunakan untuk proyek TI besar, serta terdiri atas berbagai proses yang berurutan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari delapan tahap, yaitu : penelitian, analisis, desain, pemograman, pengujian, implementasi, operasi dan pemeliharaan. Di masa lalu, para pengembang menggunakan pendekatan air terjun (*waterfall approach*). *Waterfall approach* merupakan pendekatan SDLC dengan berbagai pekerjaan di suatu tahap diselesaikan terlebih dulu sebelum perkerjaan dilanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3. 1 Software Development Life Cycle

Tahap-tahap SDLC adalah sebagai berikut :

1. Penelitian sistem (*Sistem Investigation*)

Penelitian sistem dimulai dengan masalah bisnis atau peluang bisnis. Masalah dan peluang seringkali tidak hanya membutuhkan pemahaman mengenai dari sudut pandang internalnya, tetapi juga sebagai sudut pandang mitra organisasional (pemasok atau pelanggan) yang akan melihatnya.

2. Analisis sistem (*Sistem Analysis*)

Analisis sistem adalah proses mempelajari berbagai masalah bisnis yang direncanakan perusahaan dapat diatasi melalui sistem informasi. Tahap ini menentukan masalah bisnisnya, mengidentifikasi berbagai penyebabnya, menspesifikasi solusi dan mengidentifikasi kebutuhan informasi yang harus dipenuhi oleh solusi tersebut.

3. Desain sistem (*Sistem Design*)

Desain sistem menjelaskan bagaimana sistem tersebut akan menjalankan sistem yang telah di buat.

4. Pemrograman (*Programming*)

Pemrograman melibatkan penerjemahan spesifikasi desain ke dalam kode komputer. Dalam proyek, tim pemrograman akan dibentuk.

5. Pengujian (*Testing*)

Proses yang memastikan semua kalimat dalam program telah dilakukan pengetesan sehingga memberikan *input* sesuai dengan yang diinginkan.

6. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah proses konversi dari sistem lama ke sistem baru.

Terdapat empat strategi konversi : paralel, langsung, percobaan awal, dan bertahap.

7. Operasi (*Operation*)

Sistem baru akan beroperasi dalam jangka waktu tertentu, hingga sistem tersebut tidak lagi memenuhi tujuan perusahaan, begitu operasi sistem baru stabil, audit akan dilakukan selama masa operasi untuk menilai kemampuan sistem dan menentukan apakah sistem tersebut digunakan dengan benar.

8. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah dikirim ke pengguna maka proses pemeliharaan dilakukan dengan menerapkan setiap langkah daur hidup sebelumnya disertai dengan perbaikan.

3.16 Diagram Aliran Dokumen (DAD)

Menurut Whitten, Bentley, dan Dittman, 2007. DAD merupakan alat yang menggambarkan bagaimana dokumen berpindah dalam suatu sistem dan bagaimana dokumen tersebut diproses oleh sistem tersebut.

Komponen DAD terdiri dari :

1. Entitas eksternal

Entitas yang menyediakan data *input* atau menerima *output* dokumen .

2. Proses

Gambaran dari prosedur yang berjalan.

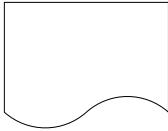
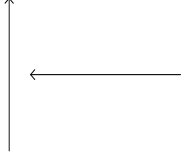
3. Arus data



Sekumpulan data yang secara logis terhubung dan bergerak dari 1 proses ke proses lainnya.

4. Dokumen

Tempat penampungan data, dimana dari padanya suatu proses dapat mengambil dan memasukan data.

Tabel 3. 1 Tabel Simbol Diagram Aliran Dokumen

Simbol	Keterangan
	<p>Dokumen</p> <p>Simbol ini digunakan untuk menggambarkan semua jenis dokumen, yang merupakan formulir untuk merekam data terjadinya suatu transaksi.</p>
	<p>Garis Alir</p> <p>Simbol ini menggambarkan arah proses pengolahan data.</p>

Simbol	Keterangan
	<p>Proses</p> <p>Simbol ini untuk menunjukkan tempat-tempat dalam sistem informasi yang mengolah atau mengubah data yang diterima menjadi data yang mengalir keluar. Nama pengolahan data ditulis didalam simbol.</p>
	<p>Mulai / Berakhir (terminal)</p> <p>Simbol ini untuk menggambarkan awal dan akhir suatu sistem akuntansi</p>

3.17 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut para ahli, Brady dan Loonam (2010), Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem Analys dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan.

ERD memiliki 3 komponen yaitu :

1. Entity

Entity adalah benda yang memiliki identifikasi yang berbeda dengan entity yang di buat sebelumnya dan akan di buat setela selesai. Entity dapat digambarkan sebagai persegi yang berisi nama dari entity yang sudah tersebut.

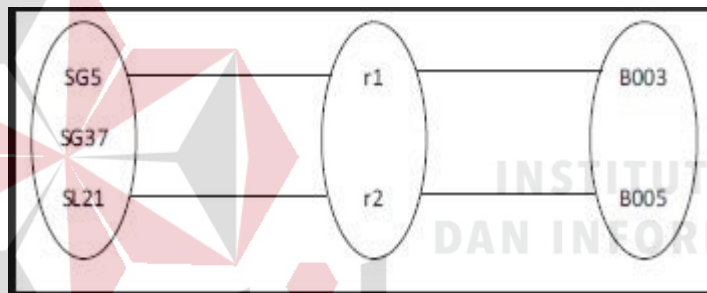
2. Relationship

Relationship adalah hubungan antara *entity*. *Entity* merupakan pengikut dari *relationship*. *Relationship* dapat digambarkan dalam bentuk belah ketupat yang mana berisi nama dari relasi tersebut.

Relationship dapat berupa hubungan *one-to-one*, *one-to-many*, atau *many-to-many*.

a. Hubungan *one-to-one* (1 atau 1...1)

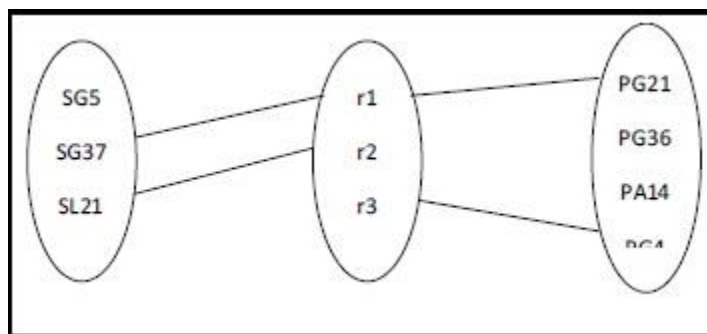
Hubungan dimana setiap *entity* yang ada hanya dapat mempunyai maksimal 1 (satu) hubungan dengan *entity* yang lain.



Gambar 3. 2 One-to-One Relationship

b. Hubungan *one-to-many* (1...*)

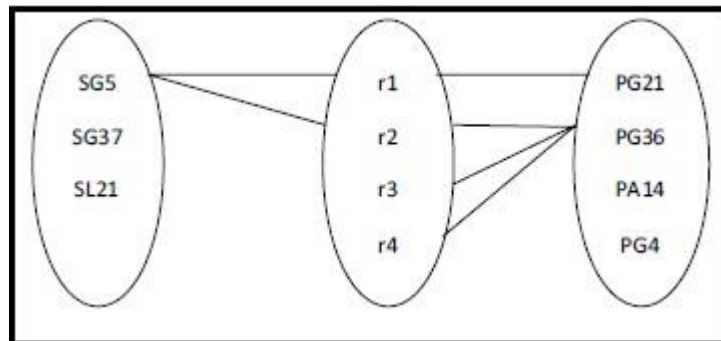
Hubungan dimana setiap *entity* yang dapat mempunyai satu atau lebih dari satu hubungan dengan *entity* yang lain.



Gambar 3. 3 One-to-Many Relationship

c. Hubungan *many-to-many* (*...*)

Hubungan dimana setiap *entity* dapat mempunyai lebih dari satu relasi dengan *entity* lainnya.



Gambar 3. 4 Many-to-Many Relationship

3. *Property* atau *atribut*

Property atau *atribut* adalah sifat karakteristik deskriptif suatu entitas. Setiap *property* atau *atribut* mempunyai *key* diantaranya *primary key* (PK) dan *foreign key* (FK), yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara kedua entitas.

3.18 Conceptual Data Model (CDM)

Menurut Mulyanto (2009:15), analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi yang dimaksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi.

CDM direpresentasikan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram* Adapun manfaat penggunaan CDM dalam perancangan database:

1. Memberikan gambaran yang lengkap dari struktur basis data yaitu arti, hubungan, dan batasan-batasan.
2. Alat komunikasi antar pemakai basis data, designer, dan analis.

3.19 Physical Data Model (PDM)

Menurut Hanif Ramadhan, 2010. PDM Merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom di mana setiap kolom memiliki nama yang unik.

3.20 Sistem Basis Data

Menurut Marlinda (2007), sistem basis data adalah suatu sistem yang menyusun dan mengelola *record* menggunakan computer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan.

Pada sebuah sistem basis data terdapat komponen komponen utama yaitu perangkat keras (*hardware*), sistem operasi (*operating sistem*), basis data (*database*), sistem (aplikasi atau perangkat lunak), pengelola data (DBMS), pemakai (*user*), dan aplikasi (perangkat lunak), dan lain lain (bersifat opsional).

Keuntungan sistem basis data adalah:

1. Mengurangi kerangkapan data, yaitu data yang sama disimpan dalam berkas data yang berbeda beda sehingga update dilakukan berulang ulang.

2. Mencegah ketidak konsistenan.
3. Keamanan data dapat terjaga, yaitu data dapat dilindungi dari pemakai yang tidak berwenang.
4. Integritas dapat dipertahankan.
5. Data dapat dipergunakan bersama sama.
6. Menyediakan *recovery*.
7. Memudahkan penerapan standarisasi.
8. Data bersifat mandiri (*data independence*)
9. Keterpaduan data terjaga, dan memeliharanya.

Kerugian basis data adalah:

1. Diperlukan tempat penyimpanan yang besar.
2. Diperlukan tenaga yang terampil dalam mengolah data.
3. Perangkat lunak mahal.
4. Kerusakan sistem basis data dapat mempengaruhi departemen terkait.

3.21 Definisi Database

Menurut Anhar (2010:45) “Database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari field atau kolom. Struktur file yang menyusun sebuah database adalah Data Record dan Field”. Dengan demikian definisi database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil query basis data disebut database management sistem (DBMS).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Langkah Awal Pembuatan Sistem

Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan saat kerja praktik di SMP Negeri 39 Surabaya terhitung tanggal 21 Juli sampai dengan 21 Agustus 2017. Dalam kerja praktik yang saya lakukan, saya berusaha memberikan penyelesaian masalah dan mengatasi masalah tersebut.

Dalam kerja praktek ini, berusaha menemukan permasalahan yang ada dan mempelajari serta mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan langkah langkah sebagai berikut

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Desain dan pembuatan struktur aplikasi
- d. Pembuatan Program
- e. Pengujian Program

Pada langkah langkah tersebut di atas diunjukkan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada Sekolah :

- a. Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap ruang lingkup profil SMP Negeri 39 Surabaya, seperti melakukan dokumentasi kegiatan kegiatan yang berada di lingkungan sekolah SMP Negeri 39 Surabaya dan meringkas

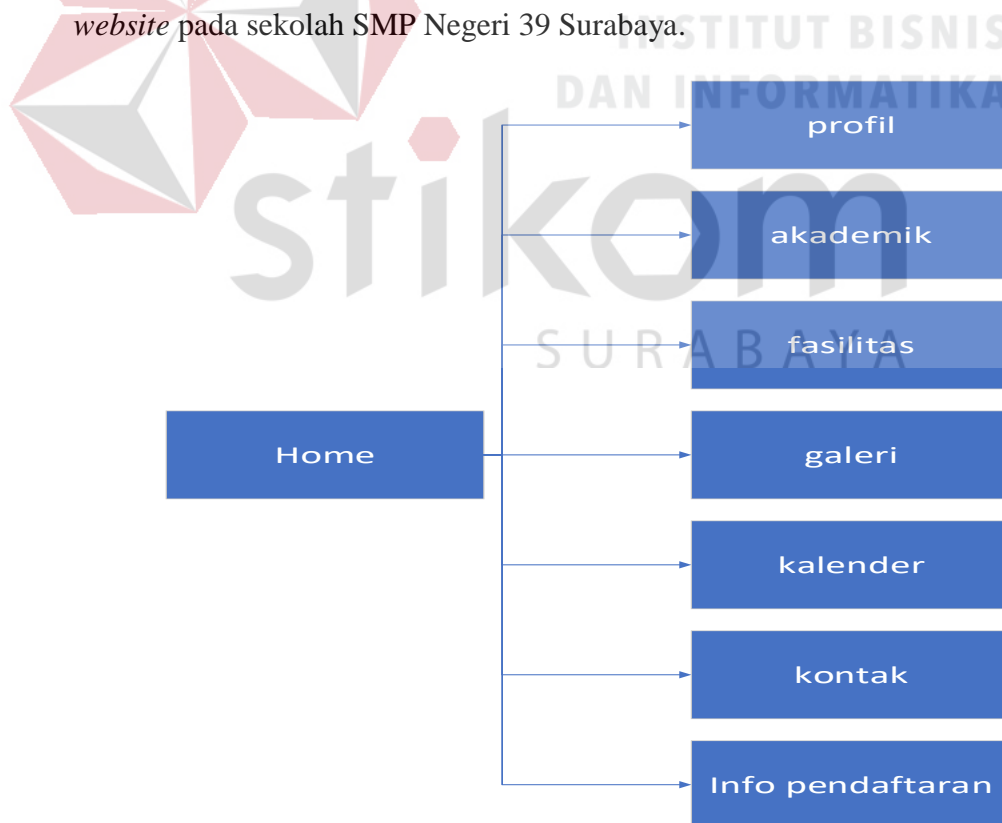
informasi atau hal-hal penting yang ingin disajikan pada web site sekolah nantinya.

b. Wawancara

Dengan melakukan tugas wawancara dan diskusi dengan guru dan staff dalam mengumpulkan informasi kepada bagian kemahasiswaan atau humas dan staff IT di SMP Negeri 39 Surabaya mengenai sistem yang ingin di sajikan pada *website* nantinya.

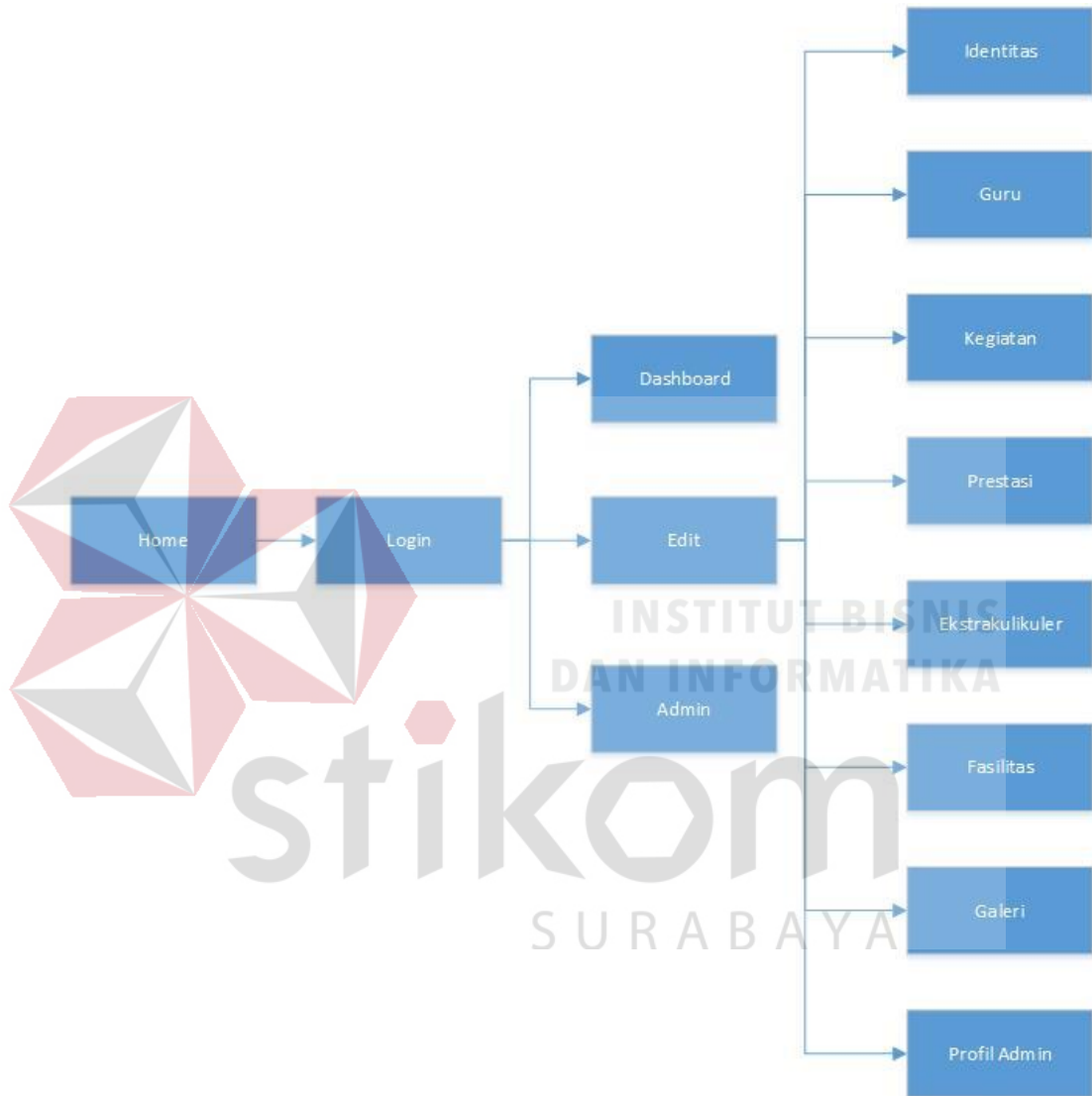
c. Desain dan pembuatan struktur

Dengan melakukan perancangan sistem aplikasi dan desain sehingga dapat membantu memberikan gambaran program yang akan dikerjakan. Sehingga dapat mempermudah penyelesaian program. Berikut struktur pembuatan *website* pada sekolah SMP Negeri 39 Surabaya.



Gambar 4.1 Desain Struktur Halaman Akun

Desain ini menjelaskan tentang fitur-fitur yang berada di home, pihak sekolah dan admin dapat melihat fitur yang ada di *web company profile* sekolah SMPN 39 SURABAYA



Gambar 4.2 Desain Struktur Halaman Admin

Desain ini menjelaskan tentang fitur-fitur yang digunakan dalam merancang *website company* dengan di kondisikan dengan permintaan sekolah SMP Negeri 39 Surabaya dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat umum terkait informasi sekolah. *Website* yang dibuat terdiri dari delapan halaman seperti:

1. Home

Halaman home merupakan halaman awal pada website sekolah SMP Negeri 39 Surabaya ketika di buka. Halaman ini berisikan informasi sekolah terkait kegiatan terbaru, jadwal kegiatan yang belum terlaksanakan, ulang tahun guru, kalender akademik, lokasi sekolah dan informasi lainnya terkait sekolah SMP Negeri 39 Surabaya.

2. Profil

Halaman profil berisikan tentang sejarah, visi misi dan struktur organisasi SMP Negeri 39 Surabaya.

3. Akademik

Halaman akademik berisikan tentang mata pelajaran umum yang diwajibkan jenjang sekolah menengah pertama, Ekstrakurikuler kegiatan tambahan untuk melatih bakat bakat yang ada di siswa siswi di sekolah tersebut, dan tidak ketinggalan di halaman tersebut di sertai gambar kegiatan sekolah serta prestasi prestasi yang pernah di raih oleh siswa siswa di sekolah tersebut disertai dengan keterangan keterangannya.

4. Fasilitas

Halaman fasilitas berisikan fasilitas-fasilitas yang di sediakan oleh pihak sekolah agar dapat menunjang proses belajar mengajar seperti sarana prasarana didalam kelas dan di ruang kelas, dalam hal ini juga disertai gambar dan keterangannya

5. Galeri

Halaman galeri berisikan gambar kegiatan siswa dan kegiatan guru dalam berbagai aktifitas, dalam halaman galeri ini juga disertai gambar dan keterangannya.

6. Kalender

Halaman kalender di website ini berisikan gambar kalender sekolah SMP Negeri 39 Surabaya yang memberikan informasi kegiatan kegiatan yang akan di laksanakan oleh sekolah tersebut.

7. Kontak

Halaman kontak berisikan tentang alamat dan informasi sekolah, nomor handphone sekolah. Diperuntuhkan sebagai masyarakat umum ingin bertanya sesuatu terkait informasi sekolah

8. Info pendaftaran

Halaman info pendaftaran berisikan informasi tentang bagaimana cara mendaftar di sekolah tersebut.

d. Pembuatan program

Dengan melakukan pembuatan aplikasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL pada SMP Negeri 39 Surabaya.

e. Pengujian program

Tahapan terakhir melakukan pengujian dan demo program website yang telah dikerjakan kepada Kepala sekolah, Kemahasiswaan dan Humas SMP Negeri 39 Surabaya

4.2 Menganalisis Sistem

Menganalisis sistem adalah langkah awal untuk membuat suatu sistem baru. Dalam langkah awal ini harus dilakukan permasalahan yang ada dalam proses pembuatan *website company* profil di sekolah.. Untuk dapat membuat sistem yang baru, terlebih dahulu harus mengetahui alur informasi dan kebutuhan sekolah untuk pembuatan website sekolah. Di dalam menganalisis sistem. Maka di butuhkan analisis proses yang akan di butuhkan sekolah dan analisis kebutuhan *software* dan hardware yang akan di jelaskan sesuai dengan spesifikasi perangkat yang diperlukan.

4.1.1. Analisis Proses

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap pihak instansi, dapat disimpulkan kurang tepatnya dalam proses penggunaan sistem informasi yang masih menggunakan media manual. Jadi dalam penyampaian ke masyarakat masih sebatas manual dan masyarakat terkait sekolah.

Oleh Karena itu disimpulkan bahwa perlunya sistem informasi untuk menunjang penyampaian informasi yang aktif dan bisa saling berinteraksi secara langsung antara masyarakat dan pihak sekolah. Berikut rincian kebutuhan fungsi yang di buatkan :

1. Masyarakat dapat melihat informasi dan berita yang disajikan di dalam website sekolah tersebut dan ada kalender untuk memudahkan melihat agenda selanjutnya di sekolah tersebut.
2. Masyarakat dapat melihat fasilitas sekolah yang dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

3. Admin dapat melakukan pengelolaan terhadap informasi dan berita secara langsung.
4. Admin dapat langsung berinteraksi dengan masyarakat yang bertanya di kolom komentar.

4.1.2. Analisis Hardware dan Software

Berdasarkan analisis sistem dapat dilakukan dan ditentukan kapasitas hardware dan software yang memenuhi syarat dan memenuhi kriteria untuk di pergunakan dalam sistem yang di buat

Secara umum hardware dan software yang digunakan dalam sistem ini sebagai berikut :

1. Untuk admin di butuhkan satu unit komputer *server* sebagai server yang telah di install dan dikonfigurasi sesuai standart minimal *web browser, apache web server, PHP, sitem basis data MySQL* dan terkoneksi dengan internet lancar.
2. Untuk pengguna/user, harus bisa diakses dari komputer serta aplikasi *website browser* pada umumnya (spesifikasi umum)

4.3 Usulan Rancangan Sistem

Dalam tahapan desain ini dibuatkan alur sistem yang dapat menjelaskan semua aktivitas yang ada nantinya dalam program dengan baik dan rapi. Hal tersebut berguna untuk membantu mendesain program yang akan saya buat agar sesuai dengan permintaan dan anjuran dari sekolah untuk meminimalisir masalah yang terjadi.

Terdapat beberapa proses yang dihasilkan oleh sistem, dimana admin dan masyarakat diharuskan melakukan proses-proses yang ditentukan dan diterangkan

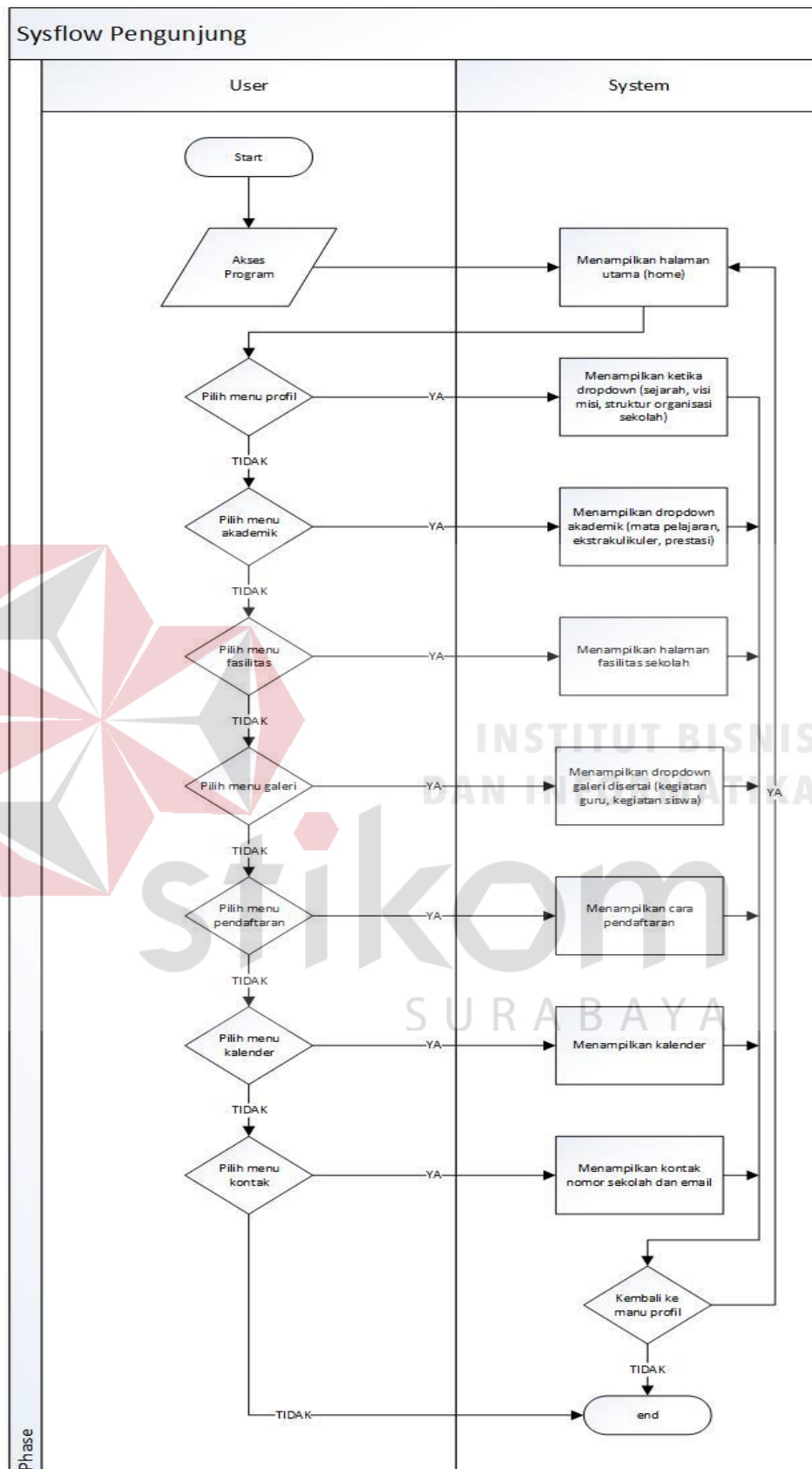
dalam alur sistem untuk mencapai hasil yang maksimal dari sistem yang sudah dibuat

4.4 Alur Sistem

Tujuan dari pembuatan Alur sistem adalah untuk mengetahui bagaimana proses sistem berjalan. Dengan mengetahui cara sistem bekerja diharapkan dapat membantu mempermudah dan mempercepat dalam proses pembuatan aplikasi sistem informasi. Terdapat dua alur sistem dalam proses yaitu alur akses pengunjung dan alur manajemen admin.

A. Alur Akses Pengunjung

Pada alur proses pengunjung, masyarakat atau pengunjung harus terlebih dahulu membuka *browser* dan membuka *website* sekolah tersebut untuk bisa mengakses informasi yang sudah ada di *website* sekolah SMP Negeri 39 Surabaya. Setelah masyarakat atau pengunjung masuk ke web sekolah maka langsung ditujukan ke halaman home *website* tersebut. Dalam mengakses informasi, pengunjung dapat memilih menu menu yang sudah di persiapkan di *website* tersebut. Menu menu tersebut seperti profil, akademik, fasilitas, galeri dan pendaftaran serta kalender dan kontak sekolah SMP Negeri 39 Surabaya. Ketika pengunjung sedang mengakses web profil sekolah, maka jika di *dropdown* maka terdapat sub menu seperti sejarah, visi, misi dan struktur organisasi sekolah.

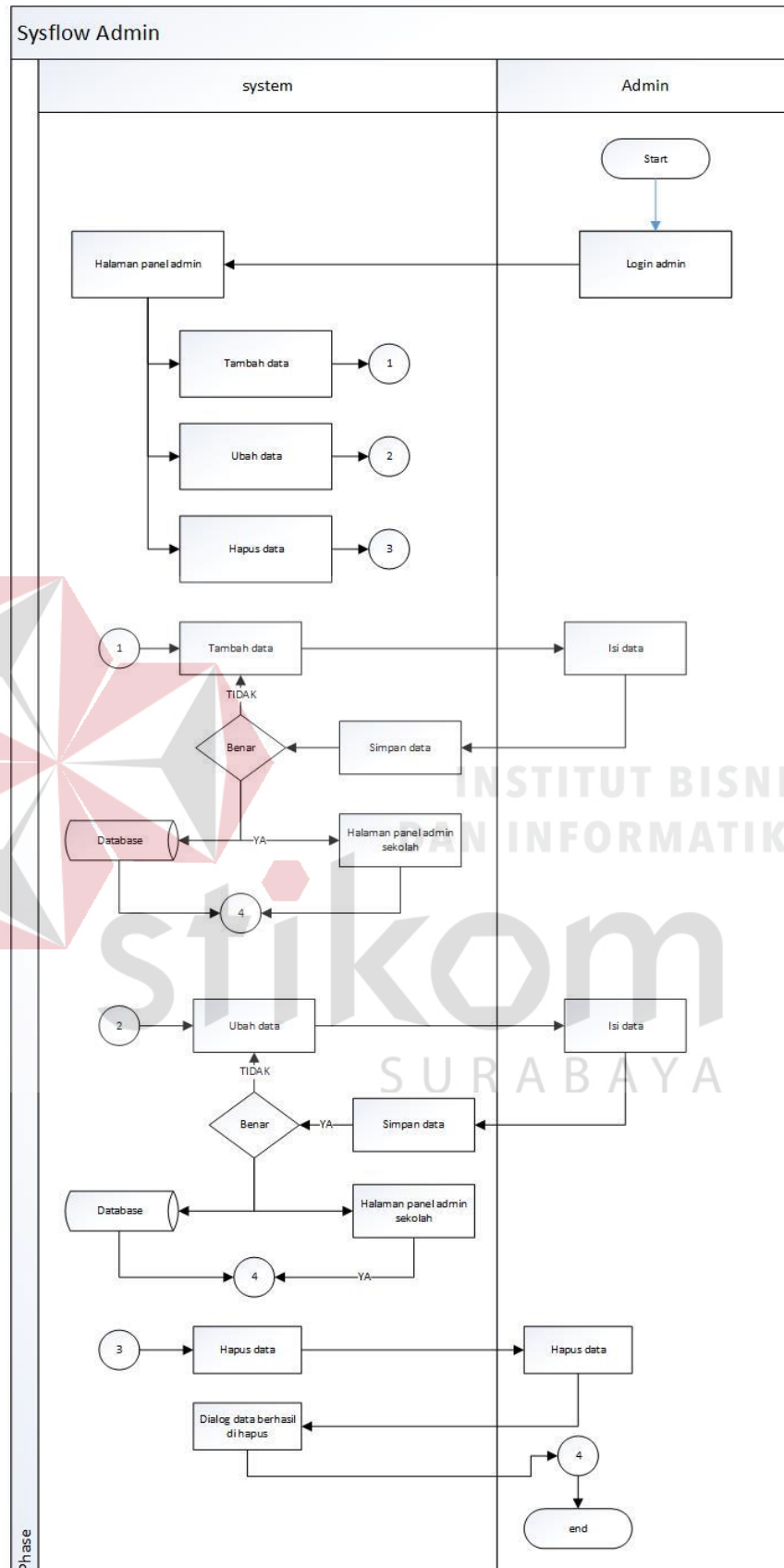


Gambar 4.3 Alur Sistem Akses Pengunjung

A. Alur Akses Pengunjung

Dalam proses manajemen admin, admin dari sekolah bertugas untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data ke dalam website sekolah tersebut. Langkah awal untuk seorang admin adalah login dengan username dan *password*, setelah proses login sukses admin langsung untuk dalam halaman panel admin didalam panel admin terdapat dashboard, identitas, guru, kegiatan, prestasi, Ekstrakurikuler, fasilitas sekolah, galeri, dan admin bisa melakukan tambah data, ubah data, dan hapus data di *website* tersebut.

Proses tambah data admin tinggal klik tambahkan data dalam sistem dan langsung tersedia form tambah data untuk diisi setelah semua data sudah terisi dengan lengkap dan sempurna. Setelah data selesai di inputkan maka langsung klik simpan dan otomatis data baru langsung tersimpan dan kembali ke panel admin. Proses ubah data admin tinggal klik icon atau symbol ubah data/edit dalam sistem langsung akan langsung tersedia form perubahan yang harus di isi. Setelah itu klik tambah maka otomatis tersimpan, saat itu juga data akan langsung berubah dan tersimpan ke dalam database. Untuk proses hapus, tinggal klik icon hapus data, dalam sistem langsung ter otomatis terhapus di dalam database dan tampilan sudah berubah.

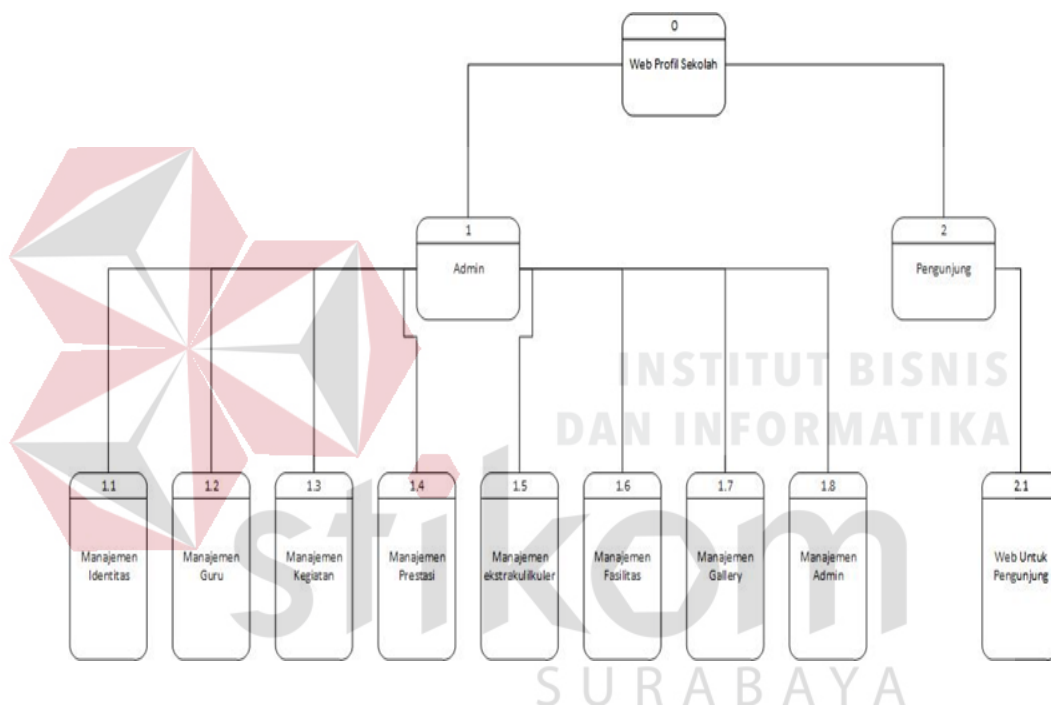


Gambar 4.4 Alur Sistem Manajemen Admn

4.5 Tahap Desain

Setelah proses analisis telah dilakukan dengan sangat sempurna, selanjutnya dan langsung dengan tahap membuat desain. Karena desain sistem merupakan langkah utama yang penting sebelum proses pembuatan aplikasi tersebut dikerjakan.

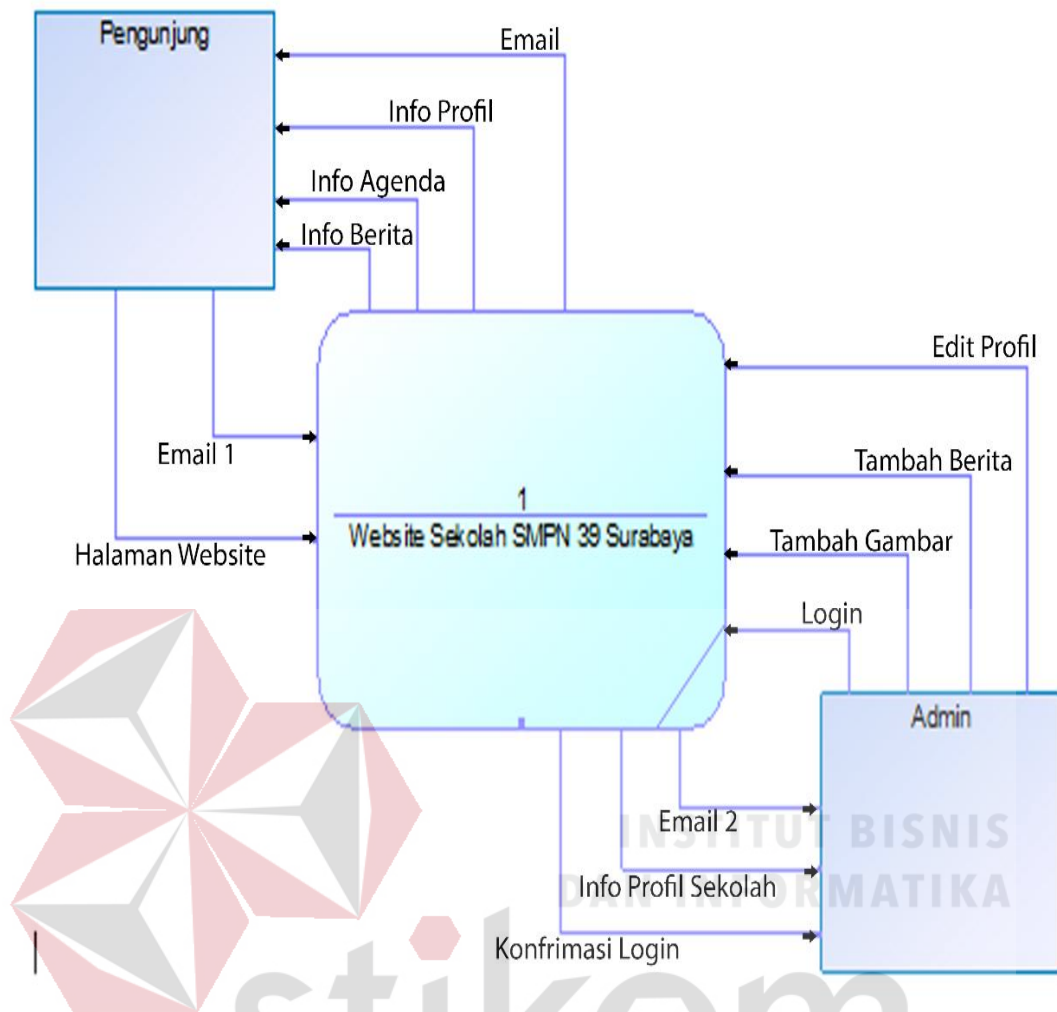
4.5.1 Hierarchy Input Proese Output



Gambar 4.5 Hierarchy Input Proese Output

4.5.2 Context Diagram

Context Diagram adalah gambaran menyeluruh dari DFD. Di dalam Context Diagram terdapat 2 (Dua) *External Entity*, yang terdiri dari Admin dan pengunjung.



Gambar 4.6 Context Diagram

Pada Gambar 4.6 merupakan gambar proses yang menggambarkan struktur dan proses berjalannya sebuah sistem aplikasi yang bertujuan untuk mempersiapkan gambaran DFD ke level lebih tinggi. Dalam lingkaran diagram jenjang *website company profile* sekolah mempunyai 3 turunan ke level yang lebih tinggi pada *entity* proses profil sekolah mempunyai turunan admin dan pengunjung, pada *entity* admin mempunyai 8 proses yang berfungsi dan di turunkan seperti manajemen identitas, manajemen guru, manajemen prestasi, manajemen Ekstrakurikuler, manajemen kegiatan sekolah, manajemen fasilitas, manajemen *gallery*, dan

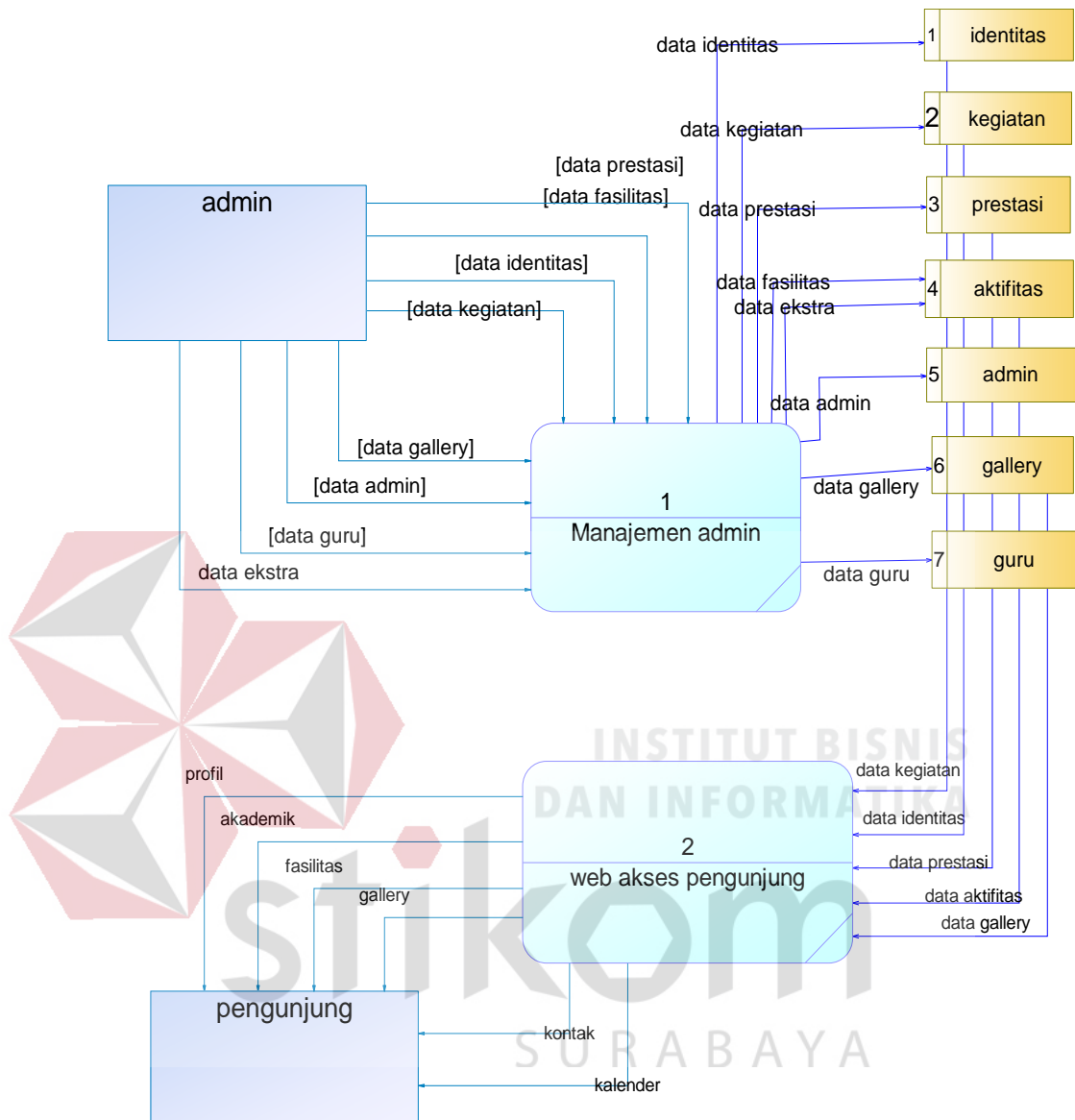
manajemen admin. Sedangkan *entity* pengunjung tidak dapat turunan lagi Karena pengunjung hanya mendapat hak akses saja.

4.5.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analyse and design*). DFD. merupakan alat yang berfungsi dan dapat menggambarkan arus data sebuah sistem aplikasi yang terstruktur sesuai dengan alur pembuatan program, DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem. DFD dari *website* profil sekolah.

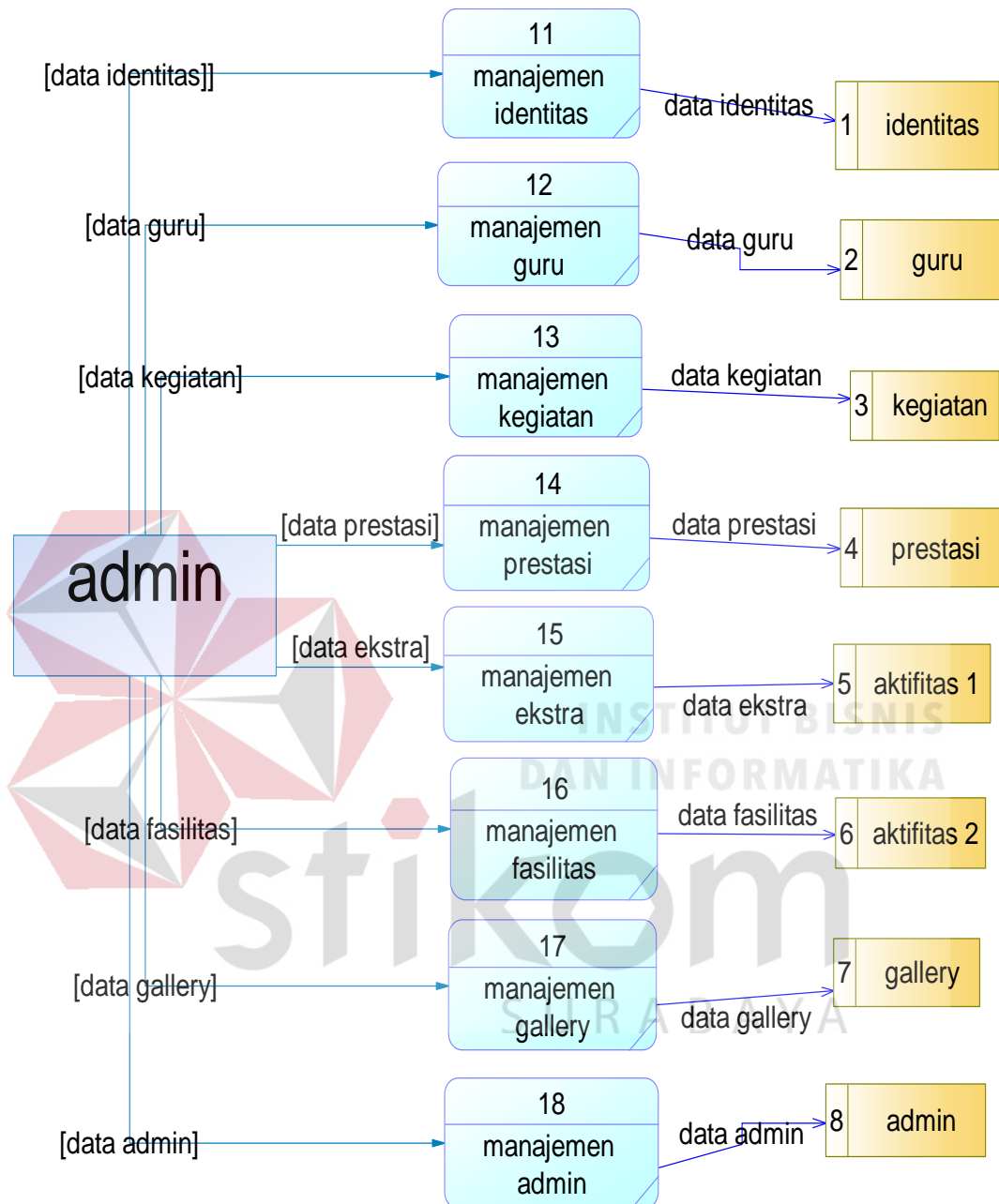
Pada Gambar 4.7 menjelaskan tentang proses DFD level 0 dimana terdapat 8 proses yaitu mengelola data kegiatan, data aktivitas, data prestasi, data struktur organisasi, data Ekstrakurikuler, data guru, data kontak, data visi & misi yang berelasi dengan external entity yaitu admin dan pengunjung. Disitu pihak admin dapat menambahkan, mengola, mengedit dan menghapus ssebuah data yang akan di tampilkan ke pengunjung website tersebut. Pengunjung hanya dapat melihat tampilan dan menu di website tersebut, pembatasan pengunjung dalam melihat sebuah sub menu.

a. DFD Level 0 *Company Profile* SMPN 39 Surabaya Berbasis Website



Gambar 4. 7 DFD Level 0 *Company Profile*

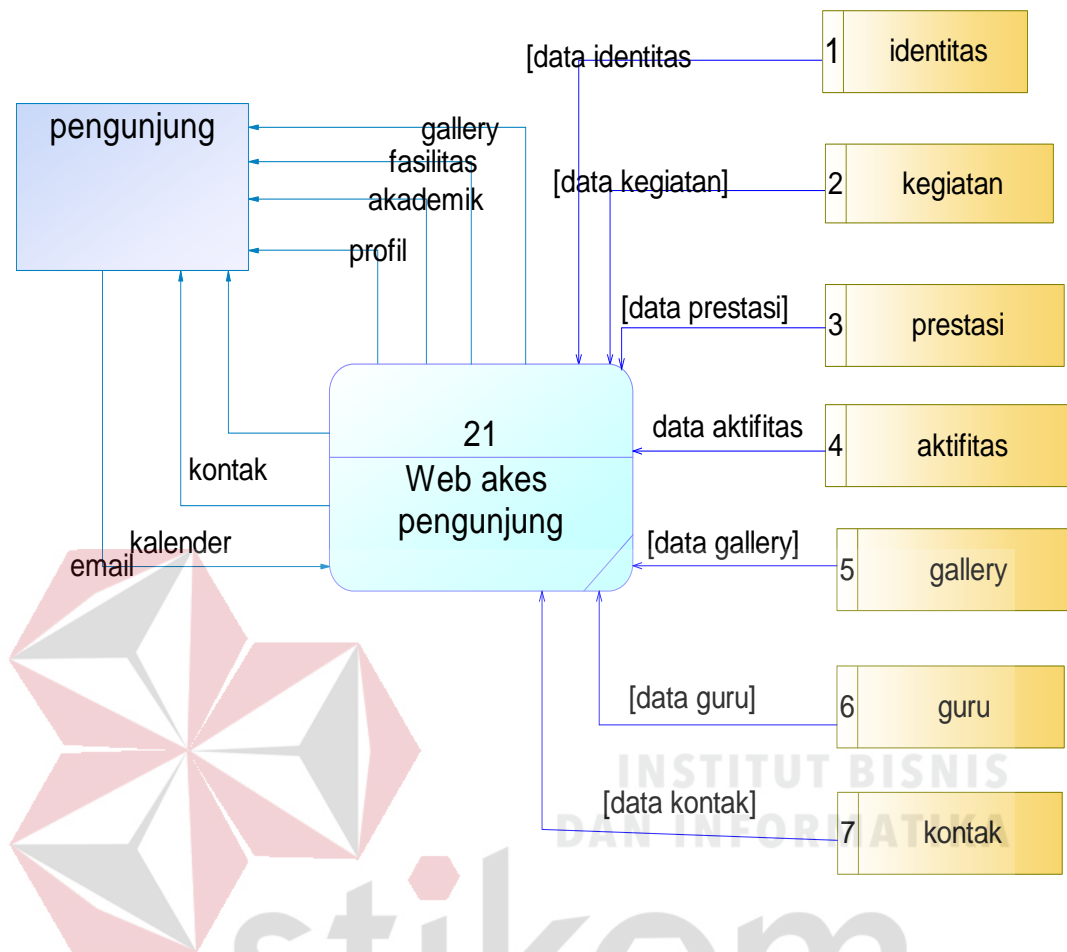
b. DFD Level 1 Manajemen Admin



Gambar 4. 8 DFD Level 1 Manajemen Admin

Pada gambar 4.8 adalah *data flow diagram level 1* manajemen admin yang telah dilakukan dekomposisi dari *data flow diagram level 0*.

c. DFD Level 1 Web Akses Pengunjung



Gambar 4. 9 DFD Level 1 Manajemen Admin

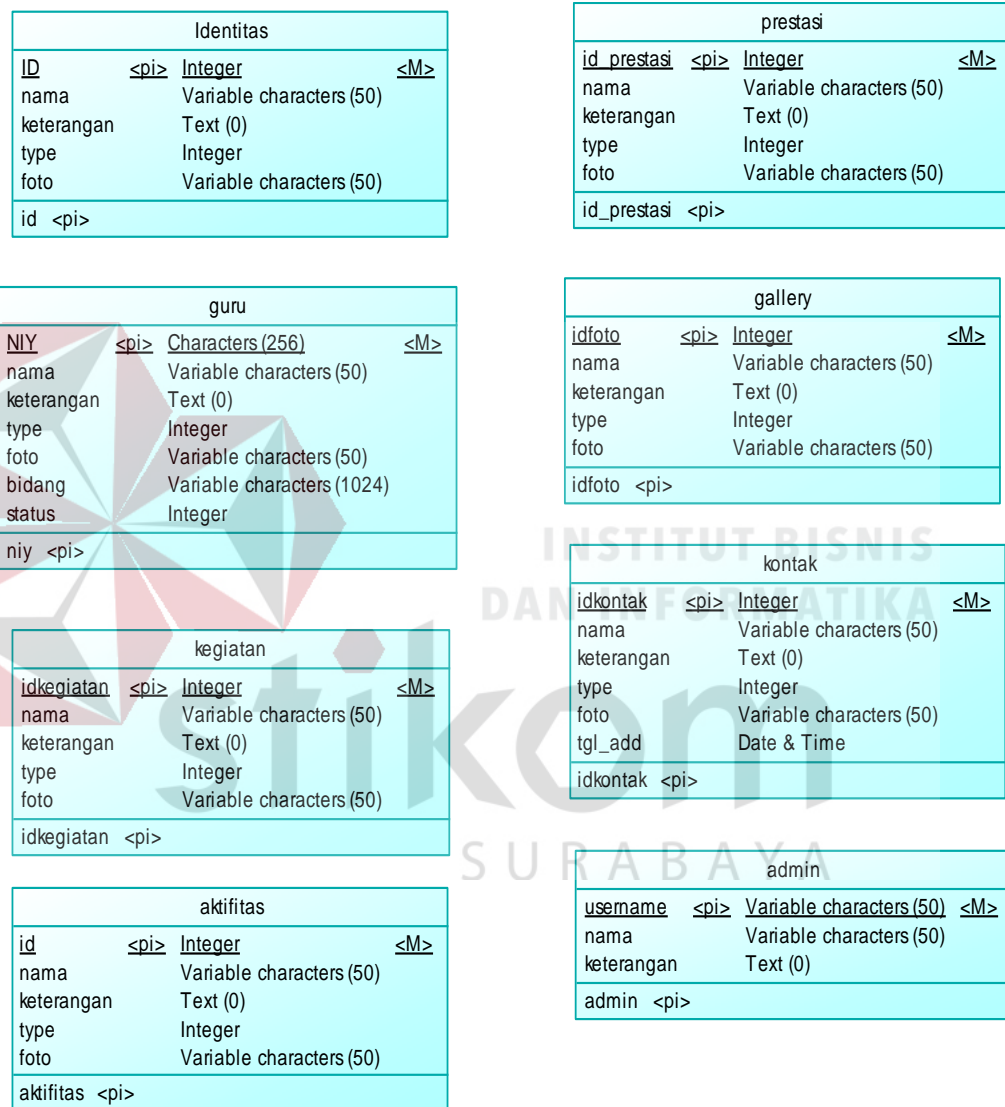
Pada gambar 4.9 adalah *data flow diagram level 1* manajemen admin yang telah dilakukan dekomposisi dari *data flow diagram level 0*.

4.5.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram (ERD) merupakan relasi model bisnis dalam sistem yang berasal dari gambaran DFD. Dalam pembuatan ERD terlebih dahulu membuat model *conceptual* (CDM) yang didapat dari data store yang ada dalam DFD. Setelah proses pembuatan DFD selesai dilanjutkan dengan pembuatan model *physical* (PDM) dari tabel-tabel yang digunakan. Berikut gambaran terkait jenis basis data.

a. Conceptual Data Model (CDM)

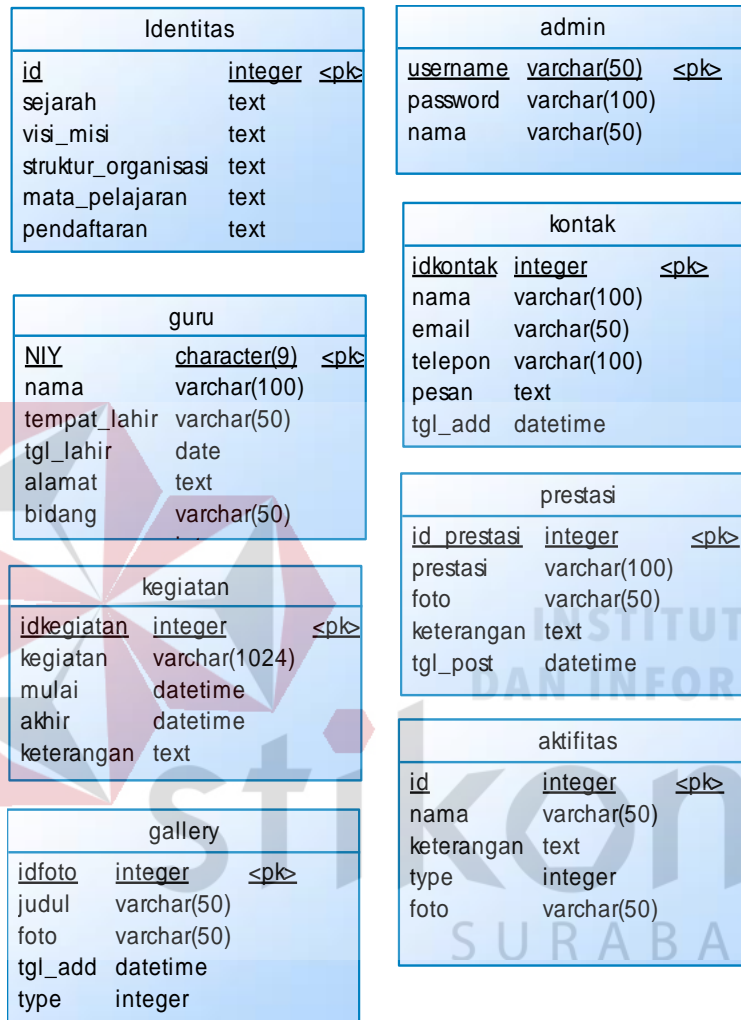
CDM dari sistem informasi akademik terdapat 8 tabel. Model konseptual atau yang lebih dikenal dengan CDM dari web profil sekolah dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4.10 Conceptual Data Model

b. Physical Data Model (PDM)

PDM dari sistem informasi terdapat 8 (Delapan) tabel. PDM ini dapat dilihat pada Gambar dibawah ini :



Gambar 4. 11 Physical Data Model

4.5.5 Desain Data

Desain data bertujuan untuk mendeklarasikan struktur data yang ada di dalam table sehingga data yang tersimpan secara baik dan mempunyai struktur dengan sistem, sehingga dapat berjalan dengan secara maksimal.

- a. Nama Tabel : Tbladmin
 Primary Key : Username
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menyimpan data admin yang dapat mengakses aplikasi ini.

Tabel 4. 1 Tabel Admin

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Username	Varchar	50	Primary Key
2	Password	Varchar	50	
3	Nama	Varchar	100	

- b. Nama Tabel : Tblektfas
 Primary Key : Id
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menambah atau memperbarui aktifitas yang disertai keterangan dan foto

Tabel 4. 2 Tabel Aktifitas

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Id	Int	11	Primary Key
2	Nama	Varchar	50	
3	Ketereangan	Text		
4	Type	int	11	
5	Foto	Varchar	50	

- c. Nama Tabel : Tblgallery
 Primary Key : Idfoto
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menyimpan seluruh data foto yang telah ditambahkan dalam gallery

Tabel 4. 3 Tabel Gallery

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Idfoto	Int	11	Primary Key
2	Judul	Varchar	50	
3	Foto	Varchar	50	
4	Tgl_add	Datetime		
5	Type	Int	11	

- d. Nama Tabel : Tblguru
 Primary Key : NIY
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menambahkan data guru

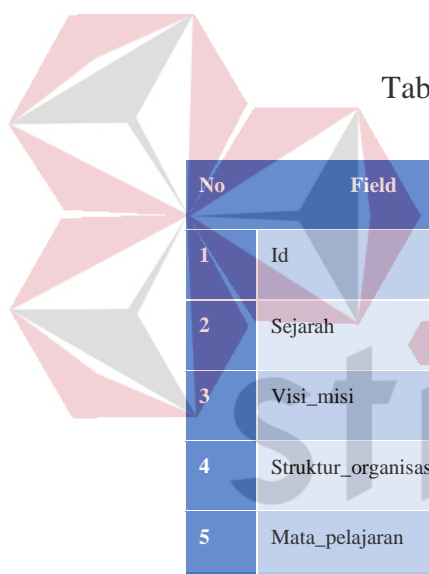
Tabel 4. 4 Tabel Guru

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	NIY	char	9	Primary Key
2	Nama	Varchar	100	
3	Tempat_lahir	Varchar	50	
4	Tgl_lahir	date		
5	alamat	text		

6	bidang	varchar	50	
7	status	int	11	

- e. Nama Tabel : Tblidentitas
- Primary Key : Id
- Foreign Key : -
- Fungsi : Untuk menyimpan seluruh informasi terkait identitas sekolah sejarah, visi, misi dan struktur Organisasi

Tabel 4. 5 Tabel Identitas



No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Id	Int	11	Primary Key
2	Sejarah	Text		
3	Visi_misi	Text		
4	Struktur_organisasi	Text		
5	Mata_pelajaran	Text		

- f. Nama Tabel : Tblkegiatan
- Primary Key : Idkegiatan
- Foreign Key : -
- Fungsi : Untuk menyimpan agenda kegiatan sekolah yang akan dilaksanakan

Tabel 4. 6 Tabel Kegiatan

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Idkegiatan	Int	11	Primary Key
2	Kegiatan	Varchar	50	
3	Mulai	Datetime		
4	Akhir	Datetime		
5	Keterangan	Text		

g. Nama Tabel : Tblkontak

Primary Key : Idkontak

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan identitas pengirim pesan dan isi pesan yang dikirim

Tabel 4. 7 Tabel Kontak

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Idkontak	Int	11	Primary Key
2	Nama	Varchar	100	
3	Email	Varchar	100	
4	Telp	Varchar	50	
5	Pesan	Text		
6	Tgl_add	Datetime		

h. Nama Tabel : Tblprestasi

Primary Key : Id_prestasi

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data terkait prestasi yang telah ditambahkan

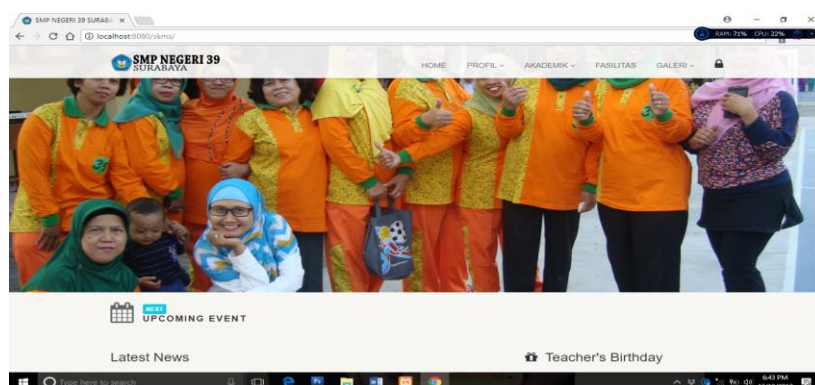
Tabel 4. 8 Tabel Prestasi

No	Field	Type Data	Length	Consistant
1	Id_prestasi	Int	11	Primary Key
2	Prestasi	Varchar	50	
3	Foto	Varchar	100	
4	Keterangan	Text		
5	Tgl_post	Datetime		

4.5.5 Implementasi Program

Implementasi program dibawah ini berisi penjelasan semua layout website beserta cara penggunaannya dengan harapan pengguna baik admin dan user paham terhadap menu-menu dalam website seperti berikut.

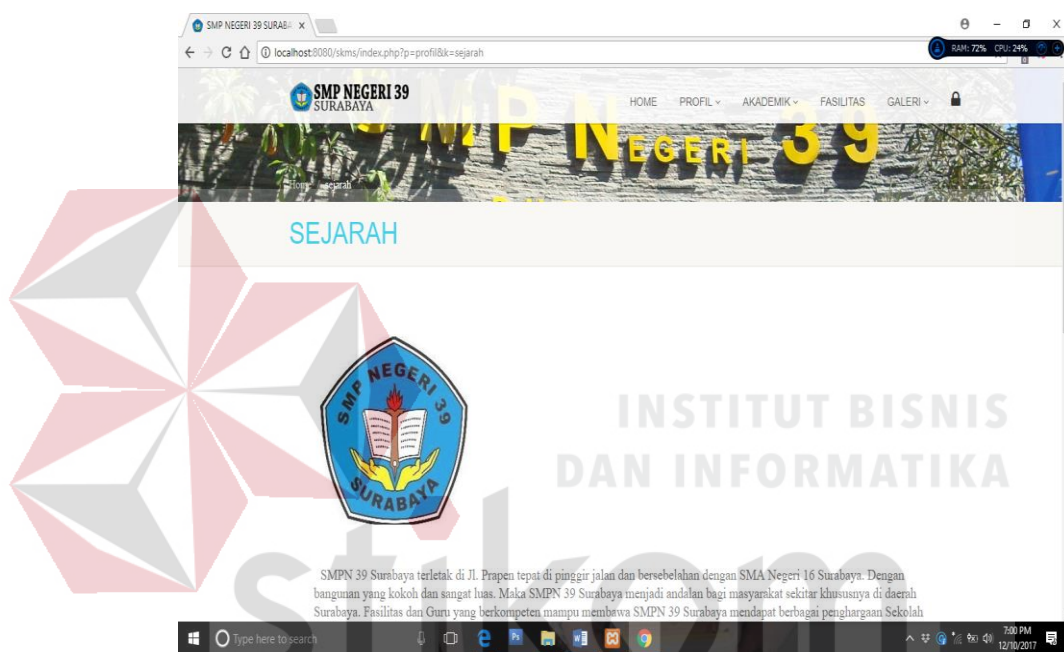
1. Halaman Home



Gambar 4. 12 Halaman Home

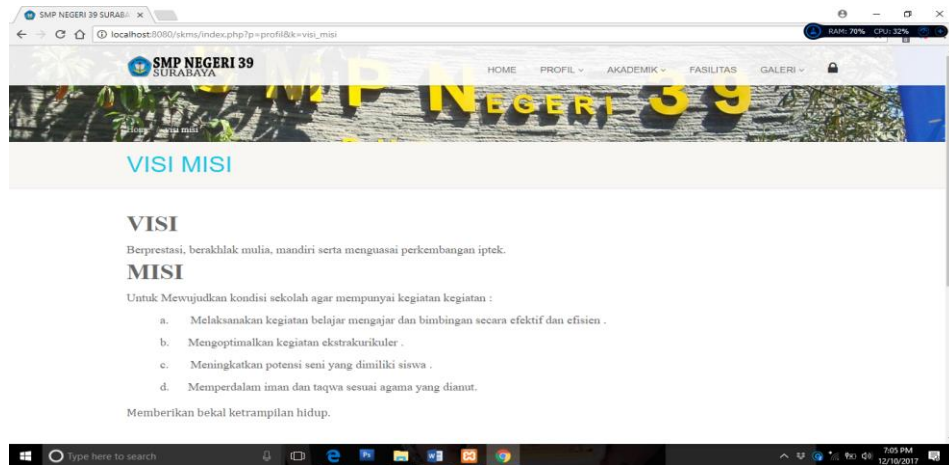
Halaman home adalah halaman utama yang ditampilkan ketika pengunjung mengakses website, pada halaman home berisikan informasi SMPN 39 Surabaya terkait profil sekolah, akademik, fasilitas, galeri, kalender akademik, kontak, sosial media, acara, prestasi siswa, ulang tahun guru.

2. Halaman Profil



Gambar 4. 13 Halaman Sejarah

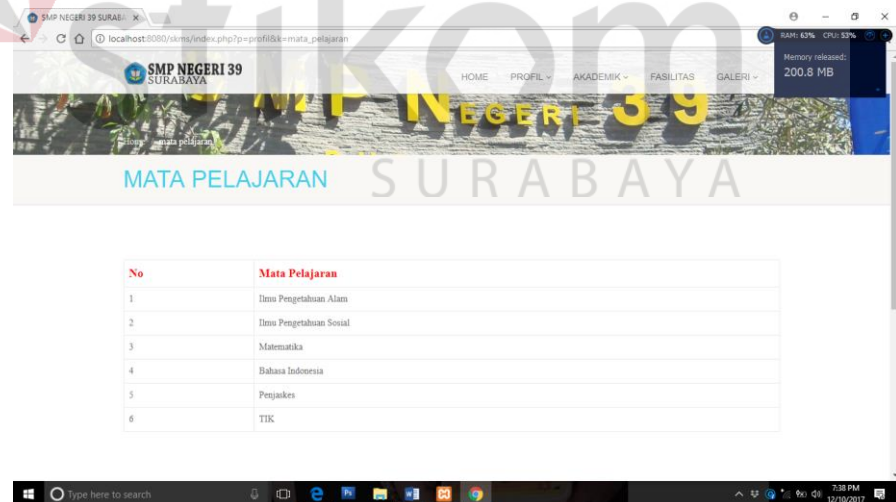
Pada gambar 4.13 merupakan isi dari halaman profil yang berisikan informasi terkait sejarah. Sehingga pengunjung yang mengakses website ini dapat mengetahui kebenaran informasi yang tersedia dalam profil sekolah. Sehingga para murid dan orang tua dapat mengetahui sejarah dari sekolah SMPN 39 Surabaya. Para pengunjung juga dapat melihat langsung sejarah yang sudah ada sebelum SMPN 39 di bangun di daerah prapen. Sejarah ini menampilkan alamat, nama, dan logo dari sekolah SMPN 39 Surabaya.



Gambar 4.14 Halaman Visi Misi

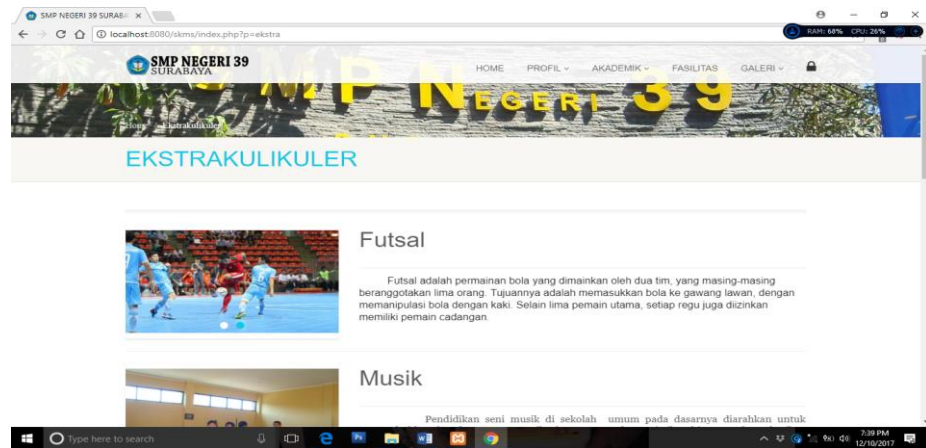
Pada gambar 4.14 visi misi. Sehingga pengunjung yang mengakses website ini dapat mengetahui kebenaran informasi yang tersedia dalam profil sekolah.

3. Halaman Akademik



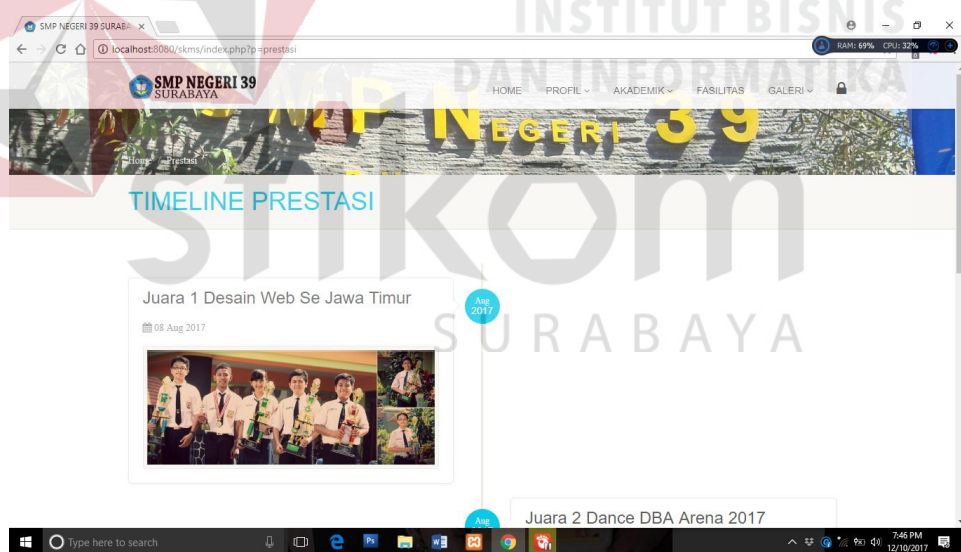
Gambar 4.15 Halaman Mata Pelajaran

Pada gambar 4.15 merupakan halaman mata pelajaran yang berada di sekolah tersebut.



Gambar 4.16 Halaman Ekstrakurikuler

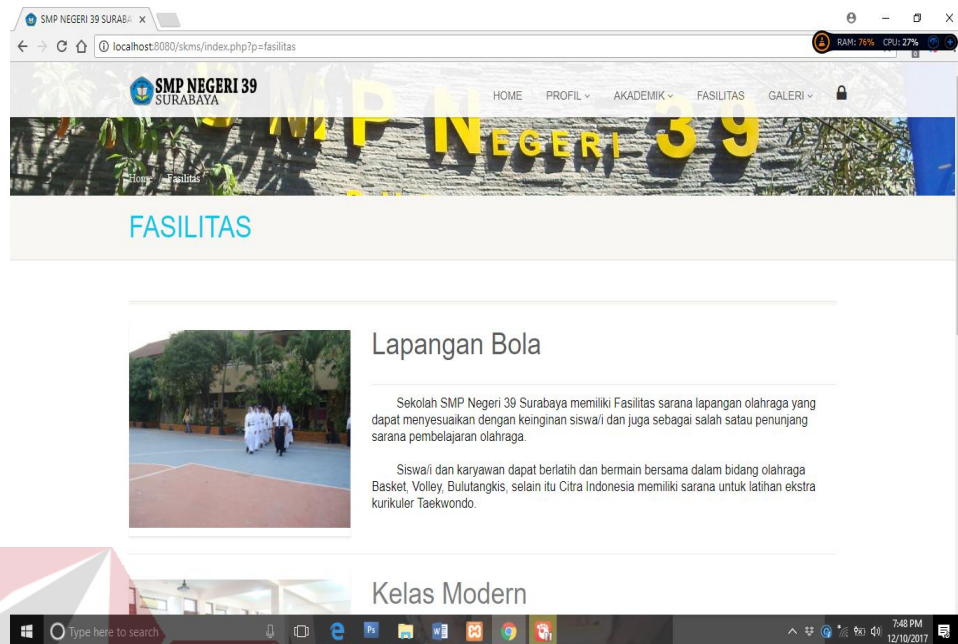
Pada gambar 4.16 merupakan halaman Ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut. Pengunjung dapat melihat Ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut lewat website.



Gambar 4.17 Halaman Prestasi

Pada gambar 4.17 merupakan isi dari halaman prestasi. Sehingga ketika pengunjung mengakses website ini dapat mengetahui informasi akademik yang bertujuan untuk lebih mempromosikan sekolah ke masyarakat agar sekolah lebih banyak peminat ke depannya.

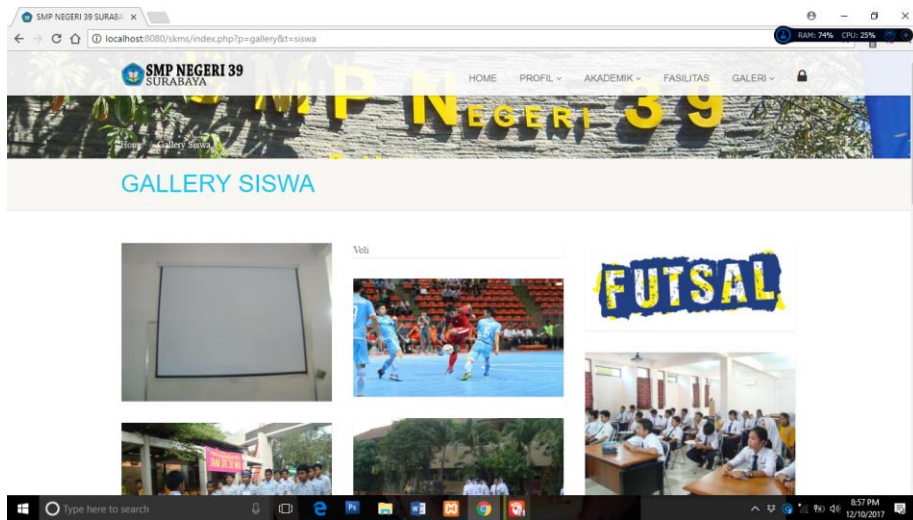
4. Halaman Fasilitas



Gambar 4.18 Halaman Fasilitas

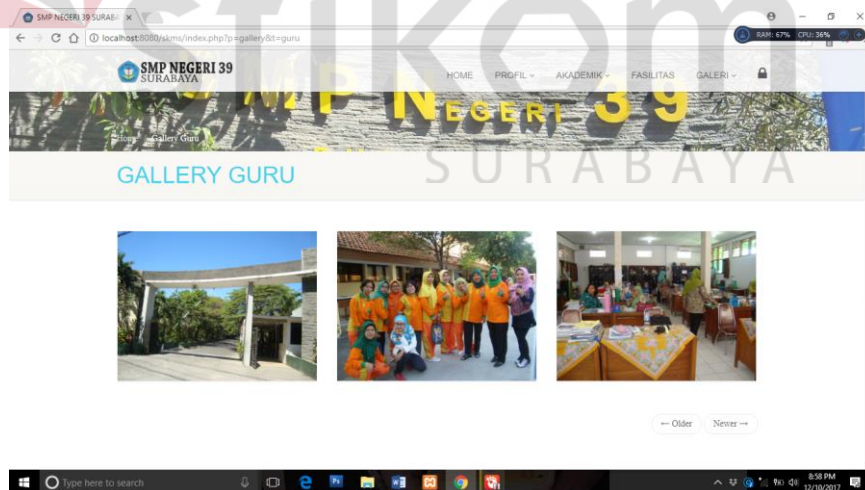
Pada gambar 4.18 diatas halaman fasilitas menjelaskan tentang fasilitas yang tersedia di sekolah ini dalam mendukung kegiatan belajar mengajar dan kegiatan Ekstrakurikuler. Fasilitas yang tersedia di sekolah ini cukup lengkap mulai dari ruang belajar yang nyaman hingga kantin yang bersih dengan tujuan siswa nyaman di sekolah. Dalam web ini mempunyai banyak informasi terkait sekolah negeri tersebut, diantaranya adalah lapangan sepak bola dan basket, ruang computer, ruang tari, ruang guru, dan masih banyak ruang ruang yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Murid murid dapat menggunakan fasilitas tersebut dengan sebaik baiknya agar dapat mudah untuk mengerti sebuah ilmu yang di ajarkan lewat fasilitas fasilitas yang ada.

5. Halaman Galeri



Gambar 4.19 Halaman Galeri Siswa

Pada gambar 4.19 merupakan halaman galeri siswa, dimana para pengunjung dapat melihat siswa siswa yang di sekolah tersebut serta mendapatkan informasi kegiatan yang di lakukan siswa tersebut di sekolah SMPN 39 Surabaya.

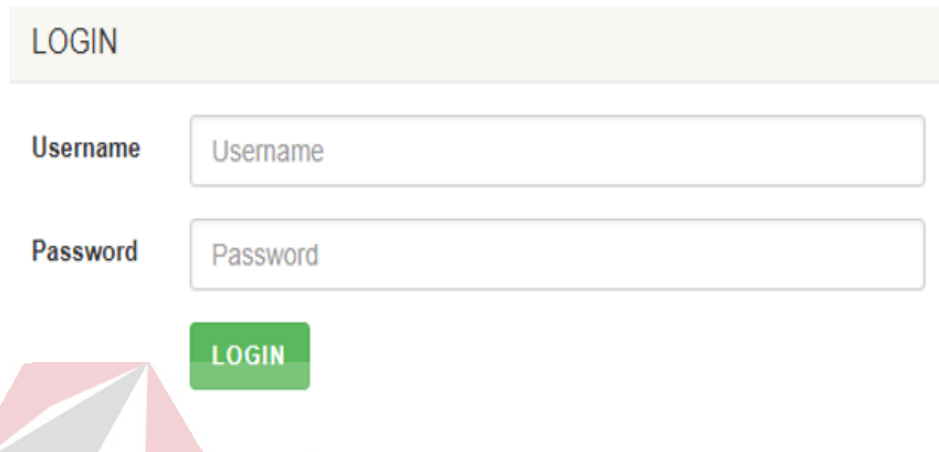


Gambar 4.20 Halaman Galeri Guru

Pada gambar 4.20 merupakan isi dari galeri yang berisikan kumpulan dokumentasi kegiatan guru. Sehingga masyarakat yang mengunjungi website ini

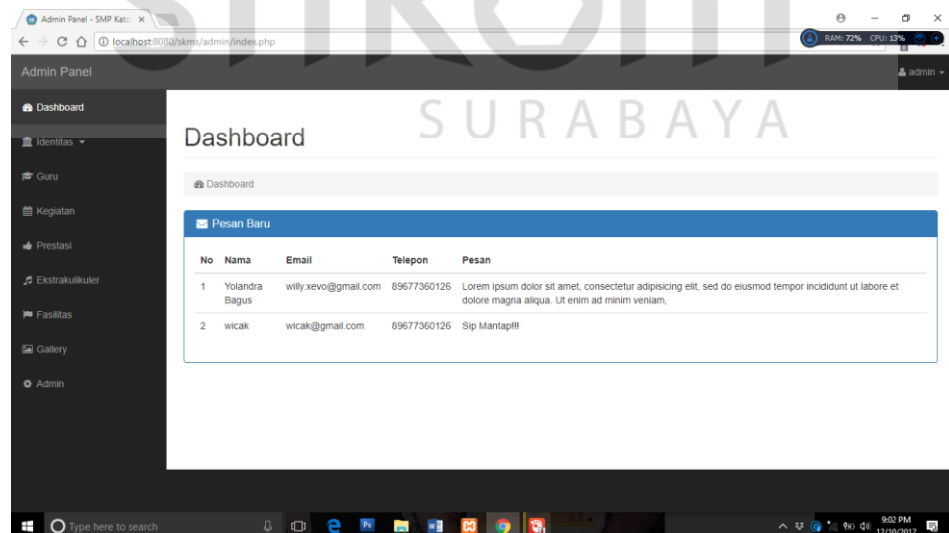
dapat melihat kegiatan apa saja yang ada di sekolah dan dengan adanya galeri ini bisa lebih menunjukkan website aktif ke masyarakat.

6. Halaman Login Admin



Gambar 4.21 Halaman Login Admin

Pada halaman 4.21 merupakan halaman akses *Log-in* admin, sehingga admin dapat menambah, edit, dan hapus pada website tersebut



No	Nama	Email	Telepon	Pesan
1	Yolandra Bagus	willy.xevo@gmail.com	89677360126	Lorem Ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam,
2	wicak	wicak@gmail.com	89677360126	Sip Mantap!!!

Gambar 4. 22 Halaman Panel Admin

Pada gambar 4.22 merupakan halaman admin dalam melakukan login ke dalam admin panel. Ketika admin login admin harus memasukan username dan password “admin” kemudian tekan tombol login apabila sukses admin langsung dihadapkan ke dalam menu dashboard seperti gambar 4.21. Apabila login gagal akan muncul peringatan “username dan password salah”. Dalam dashboard juga ditampilkan pesan yang dikirim oleh pengunjung sehingga admin langsung dapat mengetahui ketika login.

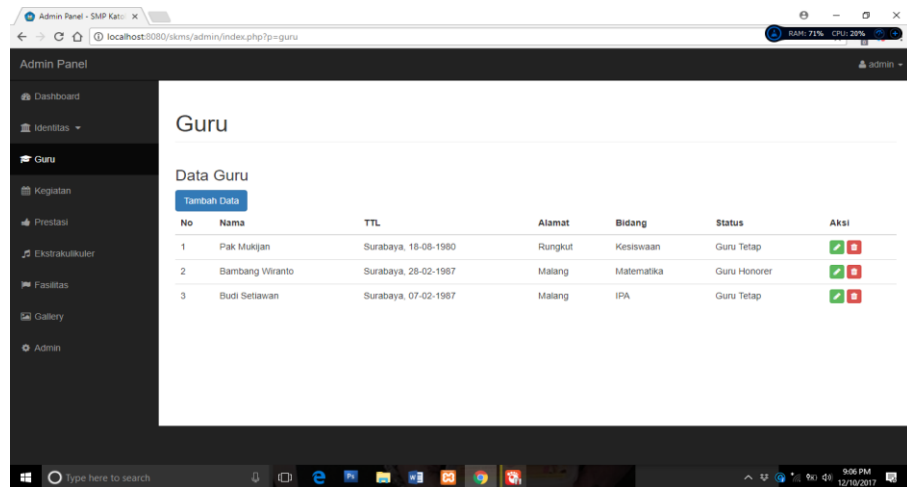
7. Halaman Manajemen Identitas



Gambar 4.23 Halaman Manajemen Identitas

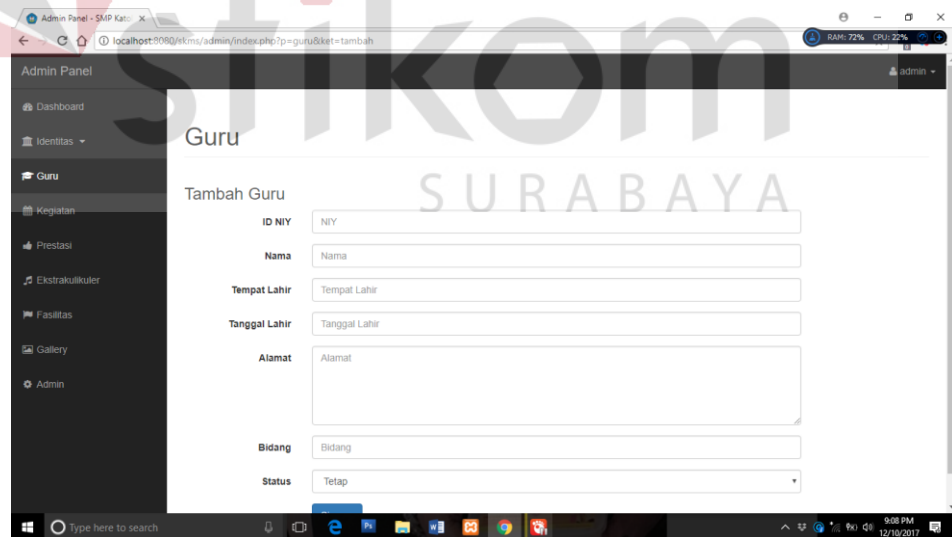
Pada form Gambar 4.23 identitas bertujuan agar admin bisa melakukan perubahan informasi terkait sejarah, visi misi, struktur organisasi, mata pelajaran dan pendaftaran dengan cara melakukan edit langsung seperti pada word dan bisa langsung di ketik didalam foam yang sudah disediakan, menulis dan menambahkan gambar dari folder ke dalam foam tersebut.

8. Manajemen Guru



Gambar 4.24 Form Data Guru

Pada form data guru gambar 4.24 berisikan data guru. Dalam manajemen guru bisa tambah data, edit, dan hapus. Ketika ingin menambahkan data atau edit data guru klik tambah data atau klik edit.

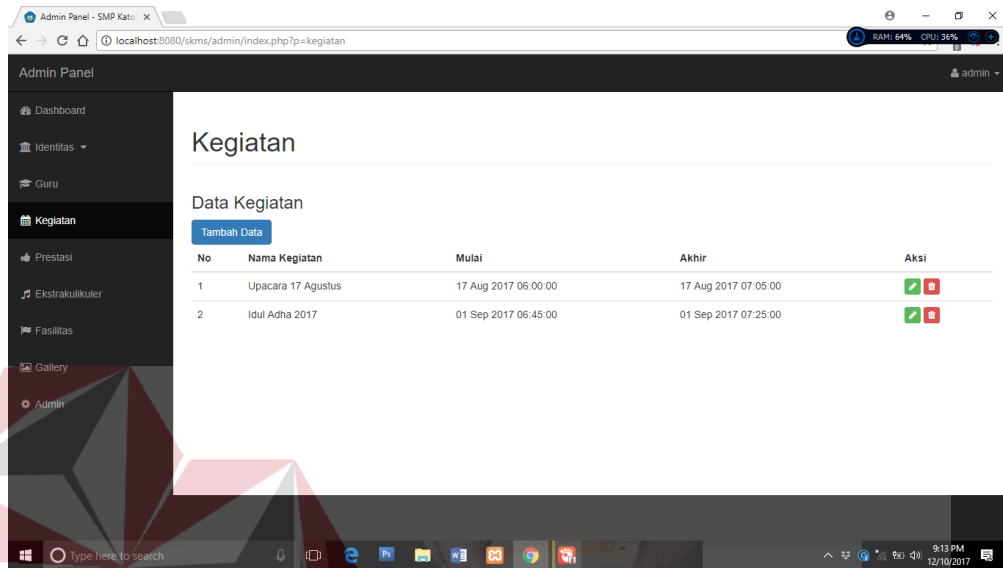


Gambar 4.25 Form Data Guru

Pada gambar 4.25, setelah data terisi lengkap klik simpan maka data guru baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data guru.

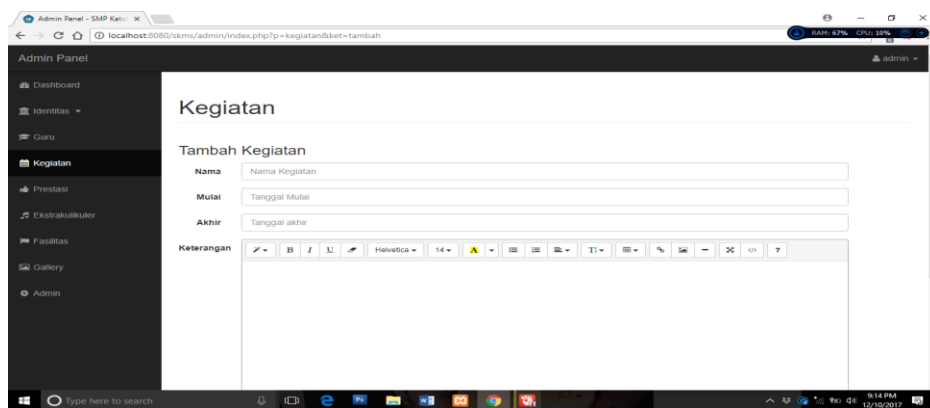
Sebaliknya apabila ingin menghapus data guru tinggal klik hapus dan otomatis data guru langsung terhapus.

9. Manajemen Kegiatan



Gambar 4.26 Form Data Kegiatan

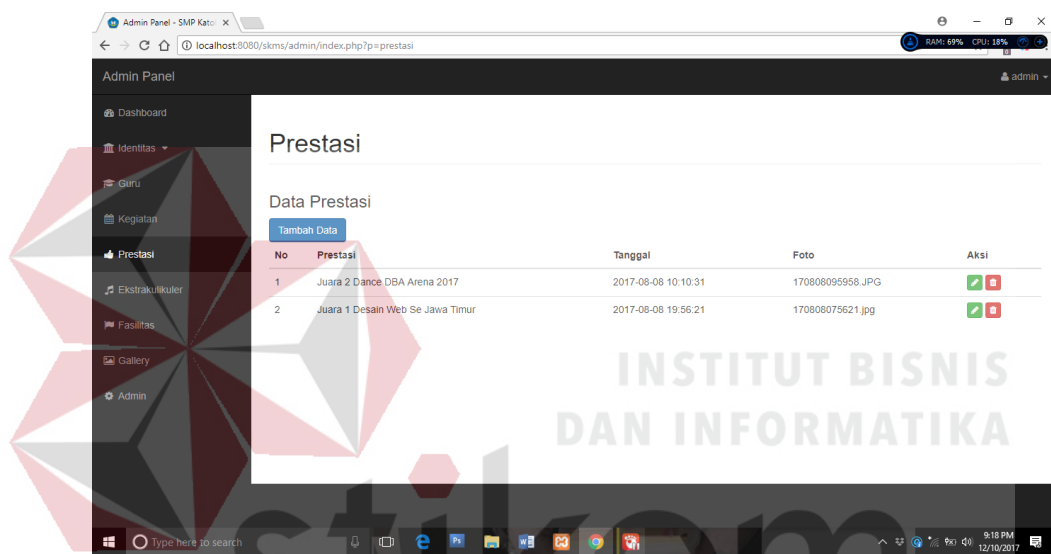
Pada gambar 4.26 berisikan daftar kegiatan yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen kegiatan terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit dan hapus.



Gambar 4.27 Form Tambah Kegiatan

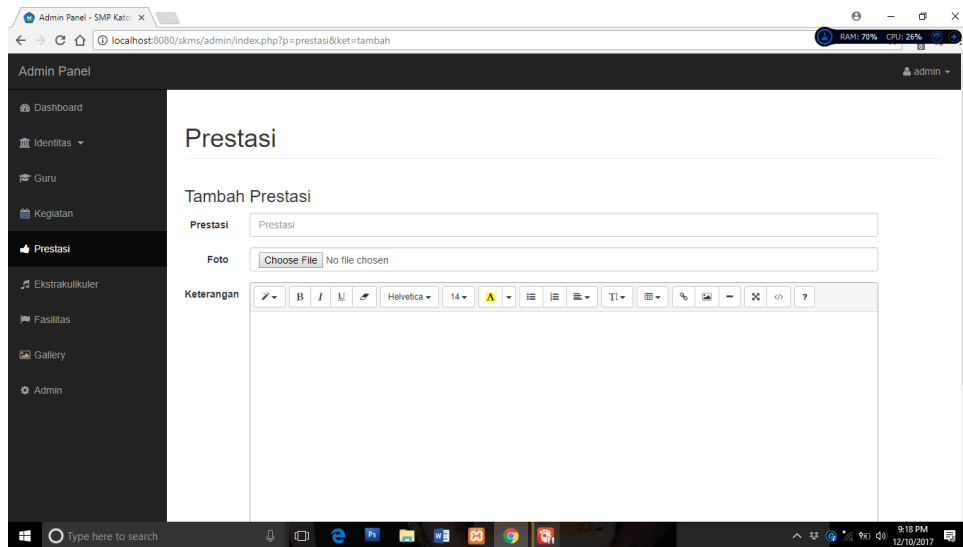
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah kegiatan seperti Gambar 4.27, setelah data terisi lengkap klik simpan maka data kegiatan baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data kegiatan Gambar 4.28. Sebaliknya apabila ingin menghapus data kegiatan tinggal klik hapus dan otomatis data kegiatan langsung terhapus.

10. Manajemen Prestasi



Gambar 4.28 Form Data Prestasi

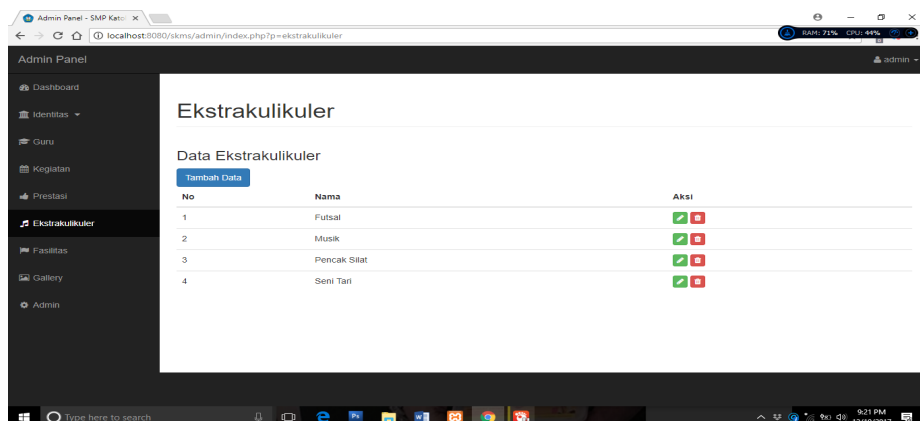
Pada gambar 4.26 berisikan daftar prestasi yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen prestasi terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit dan hapus. Ketika ingin menambahkan prestasi atau edit prestasi baru klik tambah data atau klik edit.



Gambar 4.29 Form Tambah Prestasi

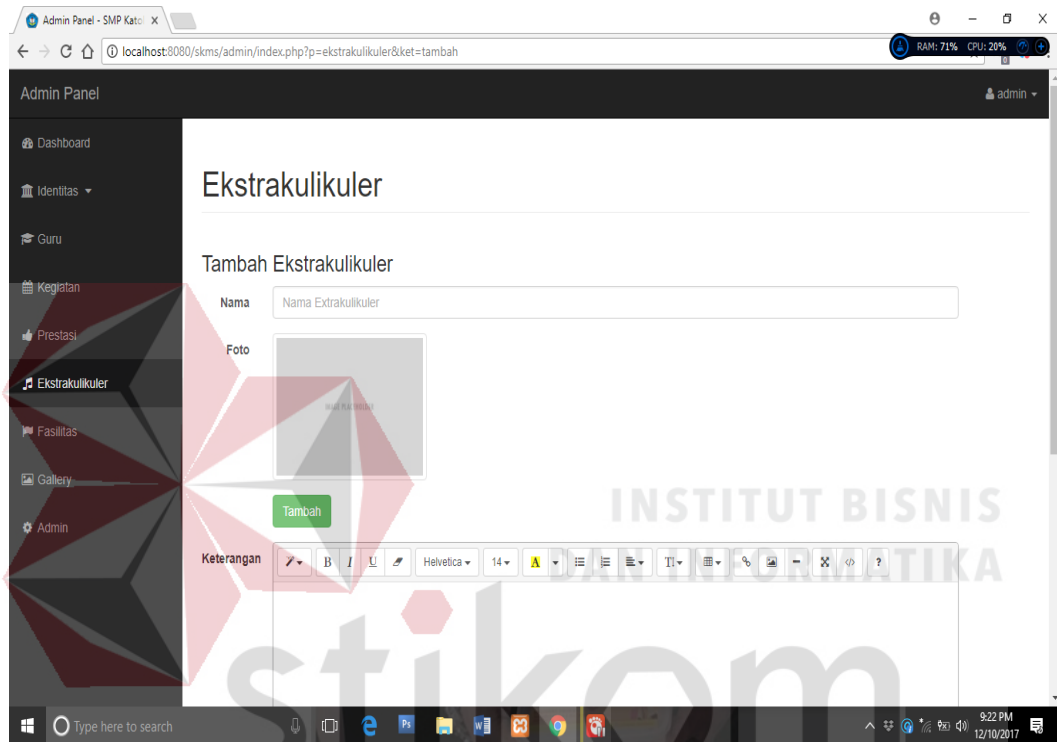
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah prestasi seperti gambar 4.29, admin harus mengisi data dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data prestasi baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data kegiatan gambar 4.29. Sebaliknya apabila ingin menghapus data prestasi tinggal klik hapus dan otomatis data prestasi langsung terhapus.

11. Halaman Manajemen Ekstrakurikuler



Gambar 4.30 Form Data Ekstrakurikuler

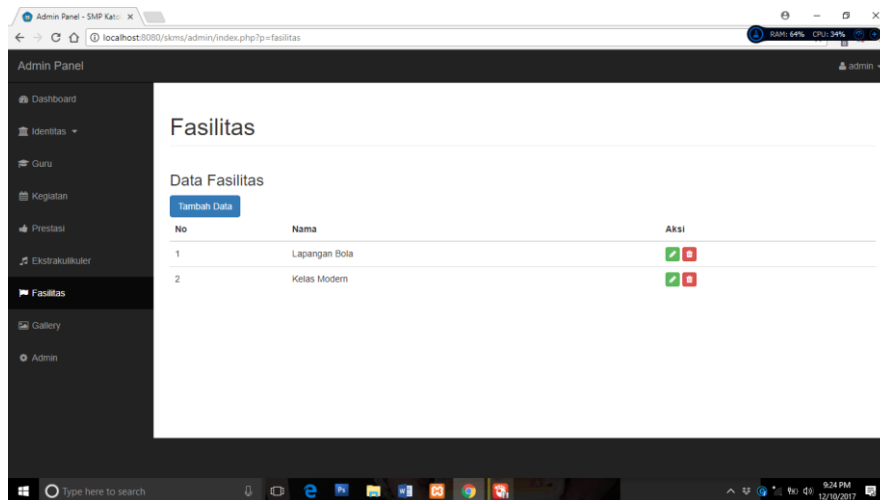
Pada gambar 4.30 berisikan daftar Ekstrakurikuler yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen Ekstrakurikuler terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit, dan hapus. Ketika ingin menambahkan Ekstrakurikuler atau edit Ekstrakurikuler baru klik tambah data atau klik edit.



Gambar 4.31 Form Tambah Ekstrakurikuler

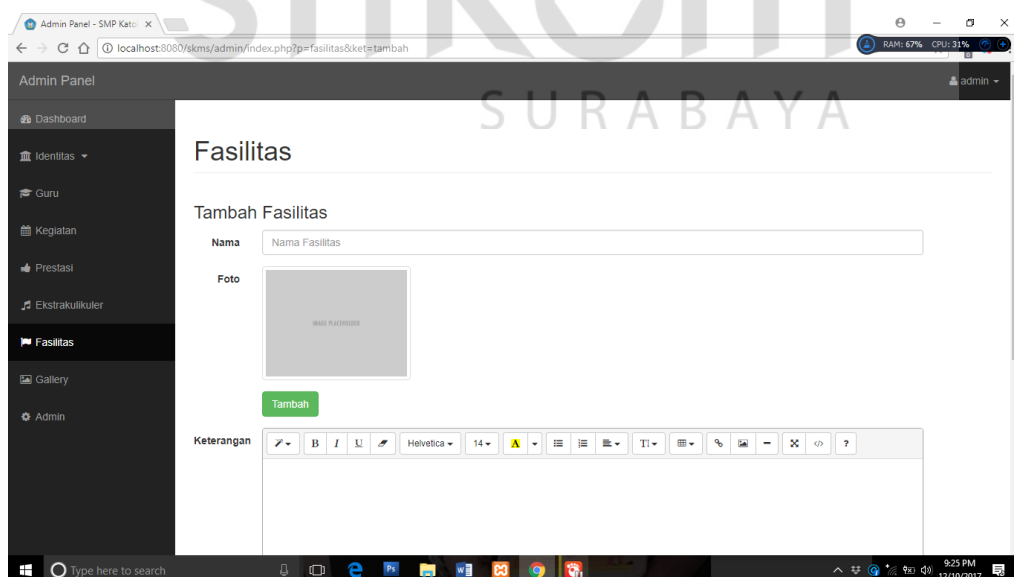
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah Ekstrakurikuler seperti gambar 4.31, admin harus mengisi data dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data Ekstrakurikuler baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data Ekstrakurikuler gambar 4.29. Sebaliknya apabila ingin menghapus data Ekstrakurikuler tinggal klik hapus dan otomatis data Ekstrakurikuler langsung terhapus.

12. Halaman Manajemen Fasilitas



Gambar 4.32 Form Data Fasilitas

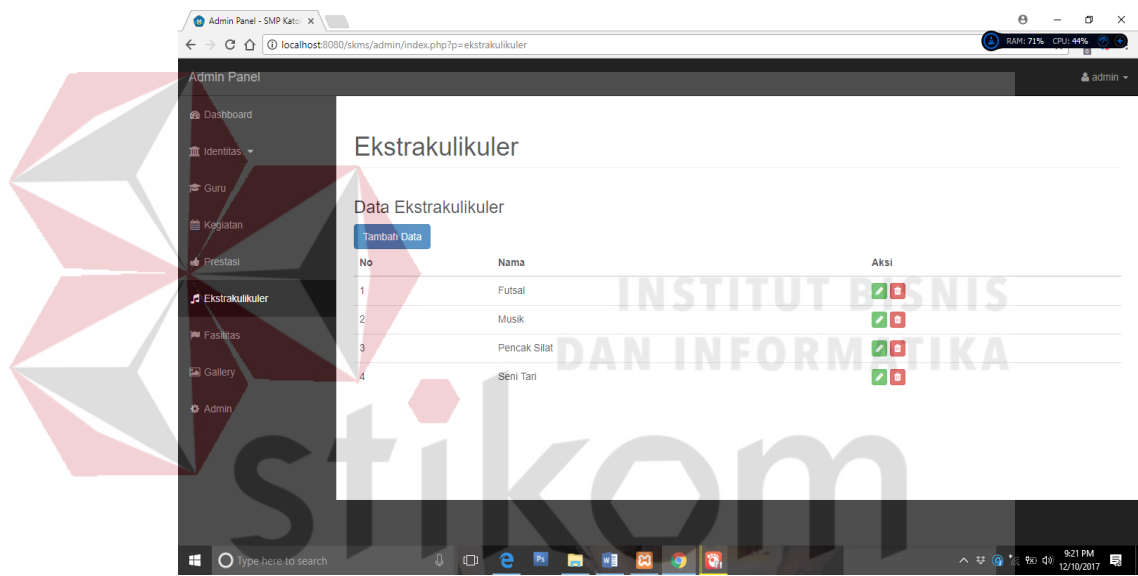
Pada gambar 4.32 berisikan daftar fasilitas yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen fasilitas terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit dan hapus. Ketika ingin menambahkan fasilitas atau edit fasilitas baru klik tambah data atau klik edit.



Gambar 4.33 Form Tambah Fasilitas

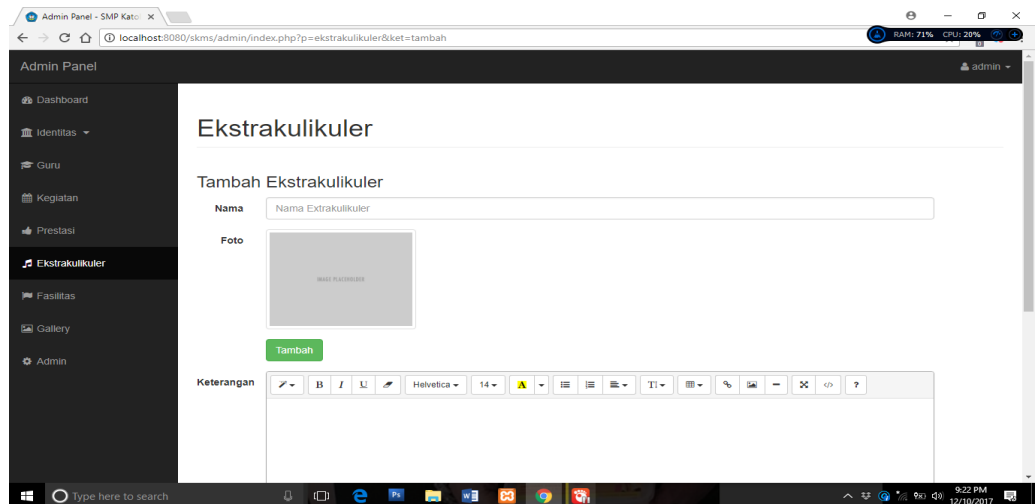
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah fasilitas seperti gambar 4.33, admin harus mengisi data dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data fasilitas baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data fasilitas gambar 4.32. Sebaliknya apabila ingin menghapus data fasilitas tinggal klik hapus dan otomatis data fasilitas langsung terhapus.

13. Halaman Manajemen Ekstrakurikuler



Gambar 4.34 Form Data Ekstrakurikuler

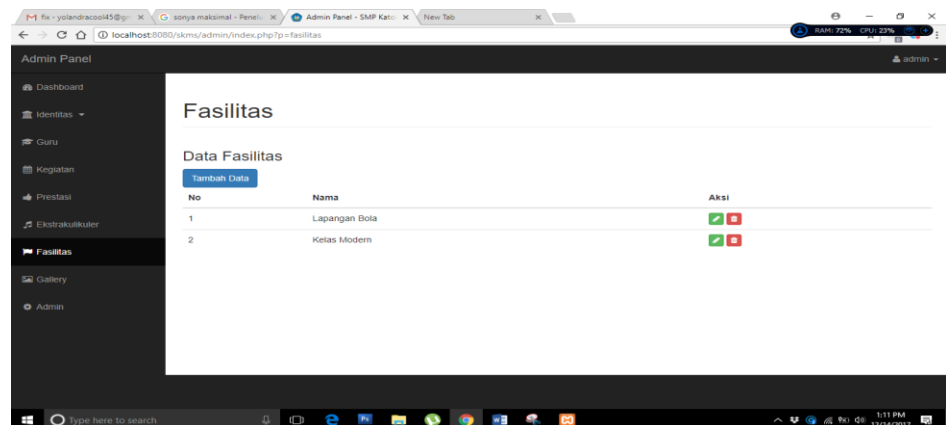
Pada gambar 4.34 berisikan daftar Ekstrakurikuler yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen Ekstrakurikuler terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit, dan hapus. Ketika ingin menambahkan Ekstrakurikuler atau edit Ekstrakurikuler baru klik tambah data atau klik edit.



Gambar 4.35 Form Tambah Ekstrakurikuler

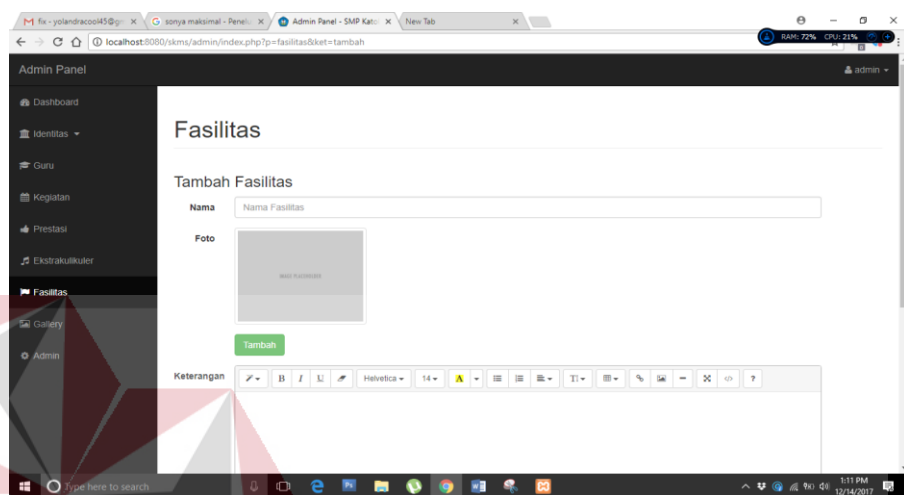
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah Ekstrakurikuler seperti gambar 4.35, admin harus mengisi data dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data Ekstrakurikuler baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data Ekstrakurikuler gambar 4.35. Sebaliknya apabila ingin menghapus data Ekstrakurikuler tinggal klik hapus dan otomatis data Ekstrakurikuler langsung terhapus.

14. Halaman Manajemen Fasilitas



Gambar 4.36 Form Data Fasilitas

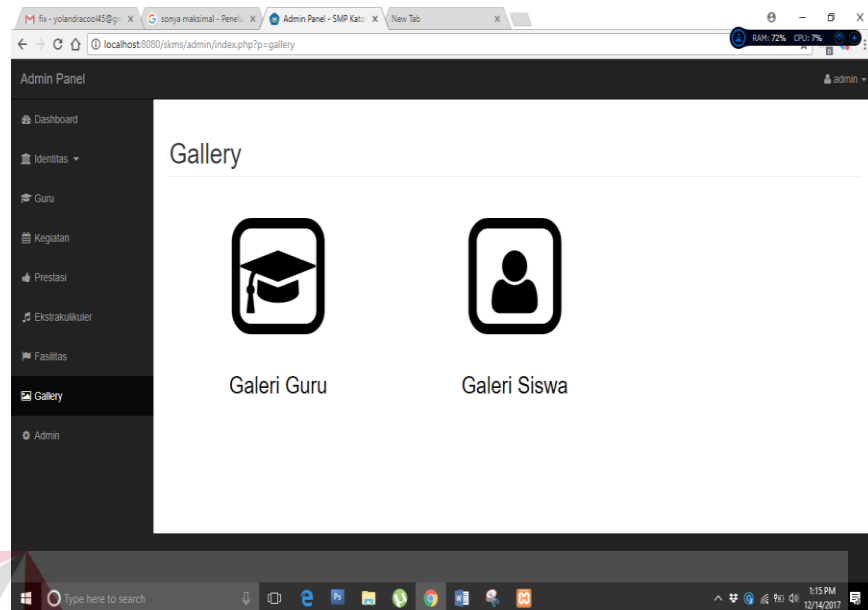
Pada gambar 4.36 berisikan daftar Ekstrakurikuler yang telah diinputkan sebelumnya. Dalam manajemen Ekstrakurikuler terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit , dan hapus . Ketika ingin menambahkan Ekstrakurikuler atau edit Ekstrakurikuler baru klik tambah data atau klik edit .



Gambar 4.37 Form Tambah Fasilitas

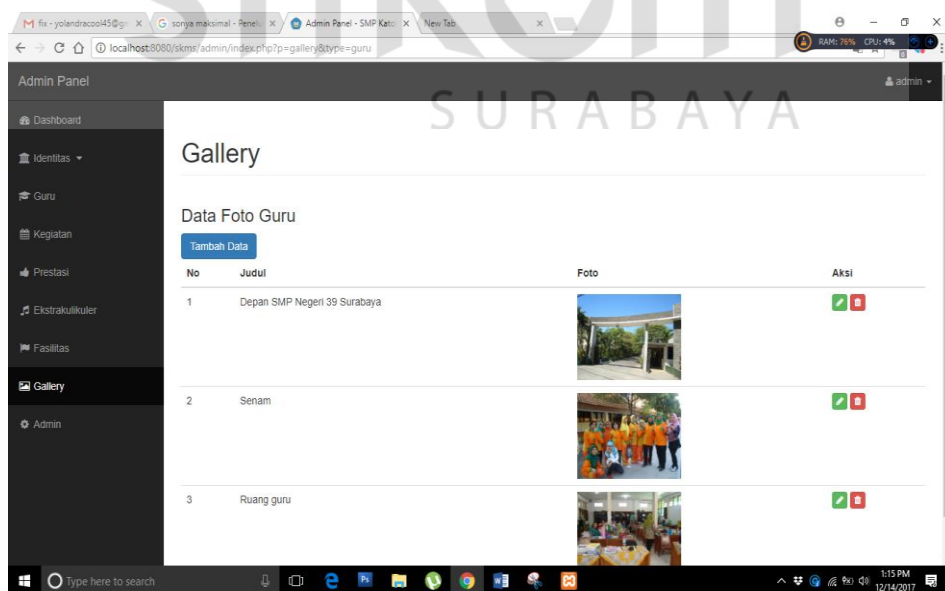
Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah fasilitas seperti gambar 4.37, admin harus mengisi data yang valid dalam memasukkan yang diminta dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data fasilitas sekolah baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data fasilitas 4.35. Sebaliknya apabila ingin menghapus data Ekstrakurikuler tinggal klik hapus dan otomatis data fasilitas langsung terhapus dari database yang sudah di buat, file yang sudah di hapus tidak akan bisa di restore karena sudah dibuat seperti ini.

15. Halaman Manajemen Gallery



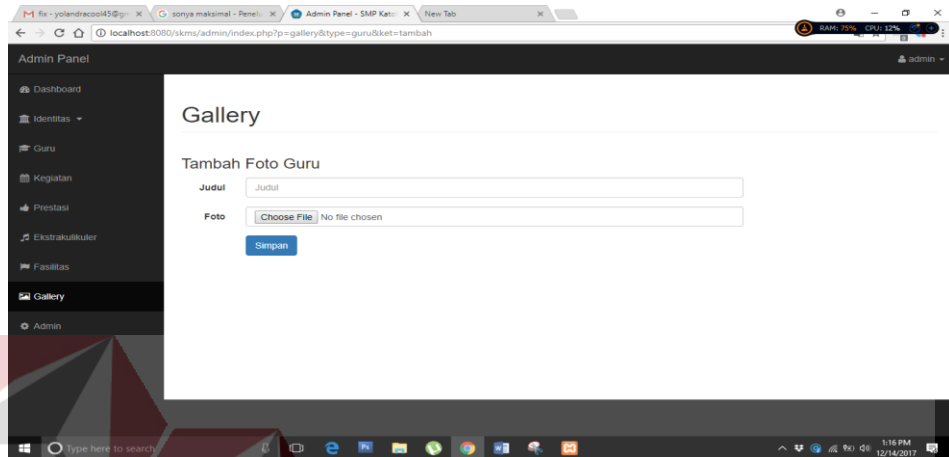
Gambar 4.38 Form Data Gallery

Pada gambar 4.38 merupakan folder galeri siswa dan guru karena dalam menginputkan data galeri output galeri siswa dan guru berbeda sehingga admin harus memilih terlebih dahulu data galeri mana yang akan diubah.



Gambar 4.39 Form Gallery Guru

Setelah admin memilih akan masuk ke data galeri gambar 4.39 dalam manajemen galeri terdapat tiga opsi yaitu tambah data, edit, dan hapus. Ketika ingin menambahkan galeri atau edit galeri baru klik tambah data atau klik edit.



Gambar 4.40 Form Tambah Gallery Guru

Selanjutnya admin langsung masuk ketampilan form tambah galeri seperti gambar 4.40, admin harus mengisi data dengan lengkap setelah itu klik simpan maka data galeri baru langsung disimpan ke dalam database dan ditampilkan di form data galeri gambar 4.40. Sebaliknya apabila ingin menghapus data galeri tinggal klik hapus dan otomatis data galeri langsung terhapus.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil uji coba dan implementasi terhadap rancang bangun website profile perusahaan berbasis web ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Website ini dapat membantu sekolah untuk memberikan informasi tentang kegiatan sekolah yang terdapat pada SMPN 39 Surabaya baik dalam bidang akademik atau non akademik.
2. Website yang telah dibangun ini berhasil menampilkan beberapa informasi seperti beranda, visi & misi, sejarah, struktur organisasi, profile guru & karyawan, Ekstrakurikuler, prestasi, fasilitas, kurikulum, dan kontak sekolah yang dapat dengan mudah di akses oleh pengguna.
3. Website yang telah dibangun ini memudahkan admin melengkapi *company profile* SMPN 39 Surabaya karena terdapat fasilitas bagi admin untuk mengupdate *Company Profile* tersebut..

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan website *Company Profile* SMPN 39 Surabaya yaitu kedepannya dapat ditambahkan :

1. Fitur *chatting online* seperti facebook ketika admin *online* pengunjung dapat melakukan tanya jawab seputar SMPN 39 Surabaya.
2. Halaman video kegiatan sekolah baik kegiatan akademik atau non akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Alan Nur. 2010. Jago PHP dan MySQL. Jakarta: Dunia
- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Mediakita.
- Bentley, Lonnie D, dan Jeffrey L Whitten (2007). Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition, New York: McGraw-Hill
- Hakim, L. 2010. Bikin website super keren dengan PHP dan JQuery. Yogyakarta: Loko Media.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. komunikasi organisasi & pemasaran. (Edisi ke-3). Jakarta: Prenada Media Group
- Oktavian, Diar Puji. 2010. Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- Rainer, & Cegielski. 2011. Introduction to information systems. In (3rd Edition). USA: Wiley.
- Ramadhan, Hanif., 2010. CDM dan PDM. [online] tersedia di:
<http://informatika.web.id/cdm-dan-pdm.htm>. Diakses tanggal 17 April 2017.
- Sutarman. 2009. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta : Bumi Aksara
- Turban, Efraim, Rainer, Kelly, Potter, Richard. 2010. Introduction to Information Technology (9th ed). New York: John Wiley & sons.

Wicaksono, Yogi. 2008. Membangun Bisnis Online dengan Mambo. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Safaat Nazruddin H. 2012 (Edisi Revisi). Pemrograman Aplikasi Mobile

Hermawan Ahmadi, 2013. Interconnection Network. Bandung : Wisnu Kencana Media.

Yulikuspartono, 2009. Pengantar Logaritma dan Algoritma, Yogyakarta: Andi.

Aloysius Sigit W, 2011. Pemrograman Web Aplikatif dengan Java. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.

Welling & Thomson, 2009. PHP and MySQL web development. Penerbit Sams Publishin.

Meloni, 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Kencana

Brady, M., & Loonam, 2010. "Exploring the entity-relationship diagramming", Bradford: Emerald Group Publishing.

Mulyanto. 2009. Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Linda Marlinda, 2007. Sistem Basis Data. Yogyakarta: Andi Offset.