



**RANCANG BANGUN WEB PROFIL PADA SEKOLAH DASAR
NEGERI MADE I SURABAYA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

DIMITHA ANGGRAENI PUTRI SURYANI

12410100203

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

RANCANG BANGUN WEB PROFIL PADA SEKOLAH DASAR NEGERI

MADE I SURABAYA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : DIMITHA ANGGRAENI PUTRI SURYANI

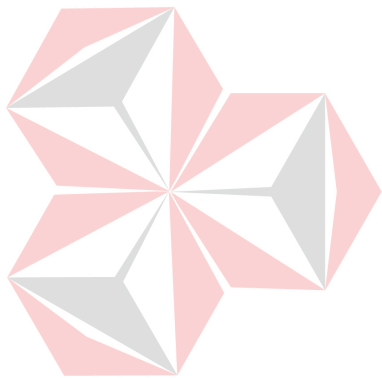
Nim : 12410100203

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

Kupersembahkan untuk Mama dan Papa tercinta yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu menyayangi aku tiada henti. Terima kasih telah menjadi semangatku dan kunci kesuksesanku. Tanpa doa dan restu Mama dan Papa, aku tidak mungkin akan sampai hingga saat ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

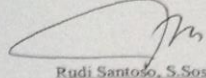
LEMBAR PENGESAHAN
RANCANG BANGUN WEB PROFIL PADA SEKOLAH DASAR NEGERI
MADE I SURABAYA

Laporan Kerja Praktek oleh
Dimitha Anggraeni Putri Suryani
NIM. 12410100203
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, Januari 2016

Disetujui:

Dosen Pembimbing,



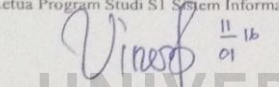
Rudi Santoso, S.Sos., M.M.
NIDN. 0717107501

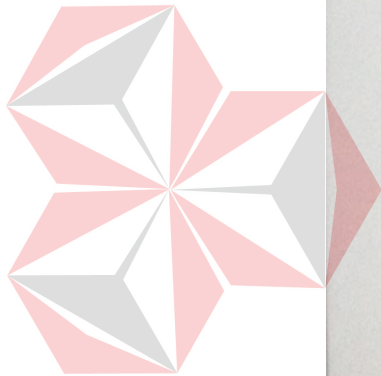
Penyelia,

Hj. Erna Dwa Yanti, S.Pd, M.M.
NIP. 196202051982012008

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

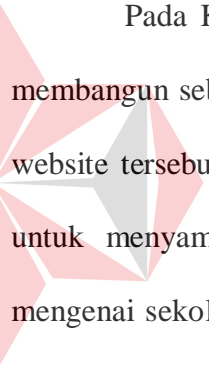

Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP
NIDN. 072307801



UNIVERSITAS
Dinamika

ABSTRAK

Komputer adalah sebuah media elektronik bentuk hasil dari perkembangan jaman yang terjadi. *Website* menjadi hal yang sangat penting dalam menyampaikan informasi dimana dapat diakses melalui internet. Rancang bangun web profil adalah layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memberikan kemudahan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, penjelajah, dan pencarian informasi. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan banyak media, berupa teks, gambar, animasi, suara, film.



Pada Kerja Praktek ini, Penulis menggunakan teknologi internet untuk membangun sebuah profil perusahaan yang berbasis web. Dengan memanfaatkan website tersebut, diharapkan SD Negeri Made I Surabaya dapat memiliki media untuk menyampaikan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat mengenai sekolah secara cepat, tepat dan akurat yang secara tidak langsung akan berimbas pada peningkatan mutu kualitas perusahaan. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, diharapkan menjadi solusi ditengah ketatnya persaingan global sehingga visi dan misi SD Negeri Made I Surabaya bisa tercapai.

Kata kunci: komputer, internet, *website*.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmatNya kepada penulis berupa kesehatan dan kejernihan pikiran, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan Kerja Praktik ini penulis kerjakan sesuai dengan proposal yang telah diajukan oleh penulis, oleh karena itu apabila ada ketidaksesuaian pada isi Laporan Kerja Praktik ini penulis siap untuk menerima revisi dari pembimbing.

Penulis berharap Laporan Kerja Praktik ini bisa bermanfaat dalam membantu pembuatan Rancang Bangun Pembuatan Web Profil Pada SD Negeri Made I Surabaya. Penulis mengetahui bahwa buku ini dapat dikatakan belum sempurna, oleh karena itu penulis menerima apabila ada saran atau kritik dari pembaca guna memperbaiki Laporan Kerja Praktik yang akan datang agar bias lebih baik lagi dan bermanfaat juga untuk mahasiswa – mahasiswi tahun ajaran baru.

Penulis dalam kesempatan ini juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah membantu kelancaran pembuatan Laporan Kerja Praktik ini, antara lain:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan rahmatNya selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik.
2. Seluruh keluarga yang selalu mengiringi langkah-langkah dengan doa dan memberikan dukungan dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini. Mama yang selalu sabar dan selalu menyayangi, Papa yang dibalik sikap cueknya beliau sebenarnya sangat menyayangi keluarga, dan Kakakku tersayang satu-satunya,

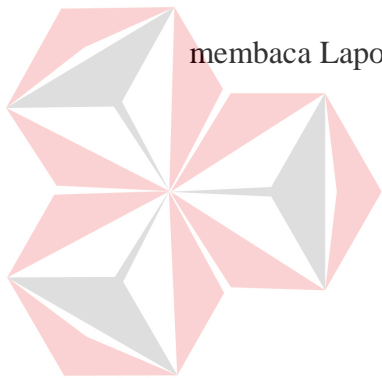
Nindy yang selalu menyayangiku dan mendukungku, walau terkadang kita bertengkar, aku selalu sayang sama kalian.

3. Bapak Rudi Santoso selaku dosen pembimbing Kerja Praktik yang telah dengan sabar membimbing saya hingga Laporan Kerja Praktik ini selesai.
4. Sahabatku dari waktu aku umur 10 tahun, Inez, terima kasih selama ini selalu ada buat aku dan selalu support semua yang aku lakuin. Terima kasih telah menjadi sahabat yang benar-benar sahabat di hidupku.
5. Sahabat-sahabatku dari SMA yang dikenal dengan sebutan “Perungguh”, Heri, Gundek, Eva, Gilang, Gembol, Deni, dan Ganda, walau sekarang Ganda hilang kabar entah kemana, makasih kalian selalu ada buatku diwaktu aku senang dan sedih. Makasih karena kalian adalah alasan aku selalu tertawa disaat aku sedih. Makasih karena kalian adalah alasan aku selalu ingin bangkit disaat aku terjatuh. Makasih untuk semua kenangan-kenangan indah kita bersama yang tidak akan pernah aku lupakan.
6. Teman-temanku dari OKK 2012 Stikom Surabaya, Riko, Arantika, Afif, Aji, Iphin, Faizal, Wira, dan Indra terima kasih telah menemaniku selama aku kuliah di Stikom Surabaya. Terima kasih kalian selalu ada membantu aku jika ada tugas kuliah yang berat. Terima kasih juga untuk liburan-liburan menyenangkan bersama kalian.
7. Kepada Adi Nurdiansah yang sangat membantu dalam Kerja Praktik ini, mungkin ucapan terima kasih tidak cukup untuk apa yang telah semua kamu lakukan buat aku. Terima kasih buat gitar Yamaha APX 500II, bunga-bunga mawar yang aku lupa total jumlahnya ada berapa tangkai, boneka Baymax, tart red velvet yang rasanya eneg banget, baju, sandal, tas, gelang, terima kasih kamu

selalu mendukung aku dalam hal apapun, terutama saat kakiku patah. Dan terima kasih kamu adalah orang yang membuat salah satu mimpiku menjadi nyata yaitu bisa bermain gitar, terima kasih untuk semuanya.

8. Terima kasih juga untuk teman-teman Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya angkatan 2012, Gadis, Rani, Andi, Fafa, Bagas, dan semua yang pernah membantuku.
9. Pihak-pihak lain yang juga telah membantu dalam terselesaikannya Laporan Kerja Praktik ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis berharap semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan manfaat bagi SD Negeri Made I Surabaya, Stikom Surabaya, dan semua yang membaca Laporan Kerja Praktik ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

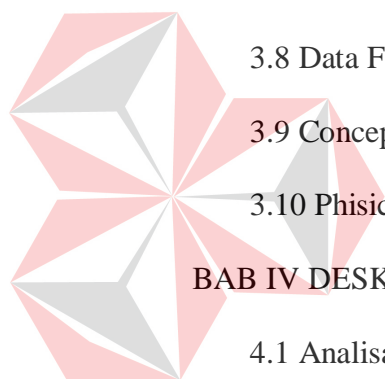
Surabaya, Oktober 2015

Penulis

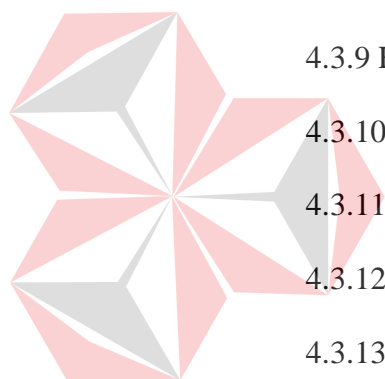
DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	5
2.1 Sejarah Berdirinya SD Negeri Made I Surabaya	5
2.2 Visi dan Misi	5
2.3 Letak geografis obyek penelitian	6
2.4 Struktural Organisasi	7
BAB III LANDASAN TEORI	8
3.1 Rancang Bangun	8
3.2 Internet	8
3.2.1 Sejarah Internet	9
3.2.2 World Wide Web (WWW)	10
3.2.3 Istilah-Istilah Internet	11

3.3.2.1 HTML (Hypertext Markup Language).....	11
3.2.3.2 HTTP (Hypertext Transfer Protocol).....	12
3.3.2.3 URL (UniformResource Locator)	13
3.3.2.4 Javascript	13
3.4 Website.....	14
3.4.1 Company Profile	16
3.5 Bahasa Pemrograman PHP.....	17
3.6 Bagan Alir/Flowchart.....	17
3.6.1 System Flowchart	18
3.7 Data.....	21
3.8 Data Flow Diagram (DFD).....	22
3.9 Conceptual Data Model (CDM).....	23
3.10 Physical Data Model (PDM)	24
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	25
4.1 Analisa Sistem	25
4.2 Perancangan Sistem	25
4.2.1 Sistem Flow Komentar	25
4.2.2 Sistem Flow Data Posting.....	27
4.2.3 Diagram Jenjang	28
4.2.4 Context Diagram	29
4.2.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 0.....	29
4.2.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2.....	30
4.2.7 Conceptual Data Model (CDM)	31
4.2.8 Physical Data Model (PDM).....	32

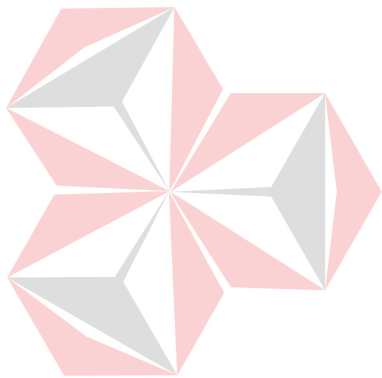


4.2.9 Struktur Tabel	33
4.3 Desain Website	35
4.3.1 Halaman Home	35
4.3.2 Halaman Profil	36
4.3.3 Halaman Prestasi	37
4.3.4 Halaman Ekstrakurikuler	38
4.3.5 Halaman Hubungi Kami	39
4.3.6 Halaman Login Admin	40
4.3.7 Halaman Index	41
4.3.8 Halaman Data Pos	42
4.3.9 Halaman Update Dashboard	43
4.3.10 Halaman Update Gallery	44
4.3.11 Halaman Update Ekstrakurikuler	45
4.3.12 Halaman Data Saran	46
4.3.13 Halaman Data Admin	47
BAB VI PENUTUP	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Posting	33
Tabel 4.2 Tabel Admin	34
Tabel 4.3 Tabel Komentar.....	34

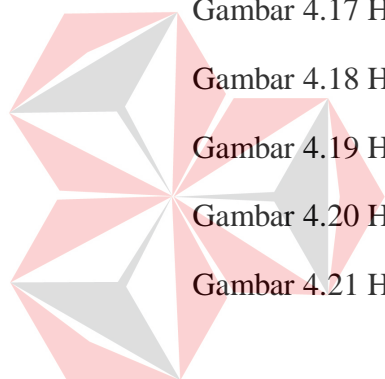


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	7
Gambar 3.1 Simbol <i>Start/End</i>	18
Gambar 3.2 Simbol Dokumen	18
Gambar 3.3 Simbol Proses Manual	19
Gambar 3.4 Simbol <i>Desicion</i>	19
Gambar 3.5 Simbol Proses Memasukkan Data	19
Gambar 3.6 Simbol <i>Display</i>	20
Gambar 3.7 Simbol Proses Komputer	20
Gambar 3.8 Simbol <i>Input</i> dan <i>Output</i> Manual	20
Gambar 3.9 Simbol Database	20
Gambar 3.10 Simbol Konektor Antar Halaman	21
Gambar 3.11 Simbol <i>Connecting Line (Sysflow)</i>	21
Gambar 3.12 Simbol <i>Enternal Entity</i>	22
Gambar 3.13 Simbol Proses	22
Gambar 3.14 Simbol <i>Data Store</i>	23
Gambar 3.15 Simbol <i>Connecting Line (DFD)</i>	23
Gambar 4.1 Sistem Flow Komentar	26
Gambar 4.2 Sistem Flow Data Posting	27
Gambar 4.3 HIPO	28
Gambar 4.4 <i>Context Diagram</i>	29
Gambar 4.5 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0	30
Gambar 4.6 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1	31

Gambar 4.7 <i>Conceptual Data Model</i>	32
Gambar 4.8 <i>Physical Data Model</i>	32
Gambar 4.9 Halaman <i>Home</i>	35
Gambar 4.10 Halaman Profil.....	36
Gambar 4.11 Halaman Prestasi	37
Gambar 4.12 Halaman Ektrakurikuler	38
Gambar 4.13 Halaman Hubungi Kami	39
Gambar 4.14 Halaman <i>Login Admin</i>	40
Gambar 4.15 Halaman <i>Index</i>	41
Gambar 4.16 Halaman Data Pos	42
Gambar 4.17 Halaman <i>Update Dashboard</i>	43
Gambar 4.18 Halaman <i>Update Gallery</i>	44
Gambar 4.19 Halaman <i>Update Ekstrakurikuler</i>	45
Gambar 4.20 Halaman Data Saran	46
Gambar 4.21 Halaman Data Admin	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Biodata Penulis	50
Lampiran 2 Profil Sekolah	51
Lampiran 3 Surat Balasan Instansi	70
Lampiran 4 Form KP-5 (Halaman 1).....	71
Lampiran 5 Form KP-5 (Halaman 2).....	72
Lampiran 6 Form KP-6 (Halaman 1).....	73
Lampiran 7 Form KP-6 (Halaman 2).....	74
Lampiran 8 Form KP-7	75
Lampiran 9 Kartu Bimbingan.....	76
Lampiran 10 <i>Script Coding Website</i>	77



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan semakin majunya perkembangan dalam dunia teknologi informasi pada saat ini dapat mempermudah dalam mencari informasi dalam bentuk apapun baik berupa media cetak maupun media elektronik. Saat ini banyak orang mendapatkan informasi sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu, komputer merupakan benda yang sangat penting pada saat ini, selain mempermudah pekerjaan, komputer juga dapat menghemat waktu. Dan masih banyak lagi fasilitas yang bisa anda manfaatkan.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini menunjukkan kecepatan, kemudahan, serta keamanan menjadi pertimbangan dan tolak ukur utama dalam menghadapi tantangan global. Sistem informasi harus mampu efektif dan efisien dalam memberikan rangkaian proses aliran informasi demi peningkatan kualitas dan kuantitas serta kepuasan klien atau partner kerja.

Salah satu sistem informasi yang banyak digunakan saat ini salah satunya adalah website. Situs Web awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink yang memudahkan *sufer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet). Web memberikan kemudahan kepada pengguna internet untuk melakukan penelusuran, penjelajah, dan pencarian informasi (dikenal dengan istilah *surfing* internet).

Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan banyak media, berupa teks, gambar, animasi,

suara, film. Maka dari itu untuk menyikapi hal tersebut, penulis mencoba untuk mengembangkan ilmu yang penulis peroleh, yaitu dengan melakukan Kerja Praktek sekaligus sebagai syarat untuk kelulusan penulis.

Dalam pembuatan web SD Negeri Made I Surabaya ini akan dimulai tahap observasi, wawancara dengan staf SD Negeri Made I Surabaya, pengumpulan data, mendesain tampilan website, desain database, dan kemudian tahap akhir yaitu pembuatan web. Dengan adanya website ini diharapkan SD Negeri Made I Surabaya akan bisa lebih dikenal oleh masyarakat.

Pada awalnya SD Negeri Made I Surabaya melakukan promosi hanya dari perbincangan warga sekitar, dan memang sebagian murid, guru, dan karyawan SD Negeri Made I Surabaya adalah warga daerah Made Surabaya. Permasalahan yang dialami SD Negeri Made I Surabaya adalah semakin tahun semakin sedikit yang mendaftar di SD Negeri Made I Surabaya, oleh karena itu penulis memberi solusi dengan membuat web profil SD Negeri Made I Surabaya, agar meningkatkan jumlah pendaftar setiap tahunnya. SD Negeri Made I Surabaya bisa memberikan informasi-informasi mengenai produk terbaru dan produk yang sedang promo yang *up-to-date* tanpa harus mengeluarkan banyak waktu dan biaya. Dengan begitu akan semakin banyak orang yang akan datang ke SD Negeri Made I Surabaya, yang secara tidak langsung akan berimbas pada peningkatan mutu kualitas perusahaan. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, diharapkan menjadi solusi ditengah ketatnya persaingan global sehingga visi dan misi SD Negeri Made I Surabaya bisa tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan uraian yang telah dijelaskan di atas dapat dirumuskan bahwa permasalahannya adalah:

1. Bagaimana merancang bangun desain web yang dapat membantu sistem SD Negeri Made I Surabaya dalam mempublikasikan profil sekolahnya kepada masyarakat dalam maupun luar negeri?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan web ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam aplikasi *website* ini tidak terintegasi dengan seluruh kegiatan sekolah (misalnya tidak terintegasi dengan mata pelajaran, keuangan, dan lain sebagainya).
2. Aplikasi *website* SD Negeri Made I Surabaya ini tidak membahas penerimaan siswa secara *online* dan melihat nilai ujian secara *online*.

1.4 Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah salah satunya menghasilkan web compnay profil yang dapat membantu SD Negeri Made I Surabaya dalam mempublikasikan profil sekolahnya kepada masyarakat dalam maupun luar negeri.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat penulis dalam mengerjakan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu mempromosikan dan mensosialisasikan SD Negeri Made I Surabaya kepada masyarakat luas.
2. Menjalin mitra kerja antara SD Negeri Made I Surabaya dan Institut Bisnis dan Informatika Stkom Surabaya.
3. Mengaplikasikan apa yg didapat di kuliah dan kemudian dikembangkan di dunia luar.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Berdirinya SD Negeri Made I Surabaya

SDN Made I Surabaya yang terletak di Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya merupakan lembaga pendidikan yang bernaung di bawah Departemen Pendidikan Nasional dan berdiri pada tahun 1976. SDN Made I ini berdiri di atas tanah seluas 1.684 m²¹. Bangunan SDN Made I Surabaya merupakan milik sendiri. dari tahun ke tahun SDN ini terus mengalami perbaikan dan kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari gedungnya yang cukup bagus, fasilitas dan sarana serta prasarana yang cukup memadai, tenaga-tenaga pengajar yang profesional. SDN Made I Surabaya telah mengalami beberapa tahap pergantian kepemimpinan, mulai dari awal berdirinya hingga sekarang ini. Bahkan saat ini pimpinan SD Negeri Made I Surabaya baru satu tahun menjabat sebagai kepala sekolah. Adapun kepala sekolah SD Negeri Made I Surabaya saat ini adalah Hj. Erna Dwi Yanti, S.Pd., M.M.

2.2 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi SD Negeri Made I Surabaya adalah:

Visi sekolah : Unggul dalam prestasi, mampu berkompetisi dibidang akademik dan non akademik berdasar IMTAQ dan IPTEK.

¹ Profil sekolah SDN Made II Surabaya, Data Terlampir

Misi sekolah

- Mewujudkan lulusan yang memiliki nilai akademis dan non akademis yang tinggi.
- Menyediakan sarana dan fasilitas pendidikan yang memadai lengkap dan efektif.
- Menciptakan lingkungan yang ramah anak.
- Menciptakan suasana pembelajaran praktis, aktif, inovasi, kreatif, efektif, menyenangkan dan produktif.
- Menciptakan lulusan yang berakhlak mulia, beriman dan taqwa kepada Tuhan yang maha esa sebagai agama dan kepercayaan masing-masing.

2.3 Letak geografis obyek penelitian

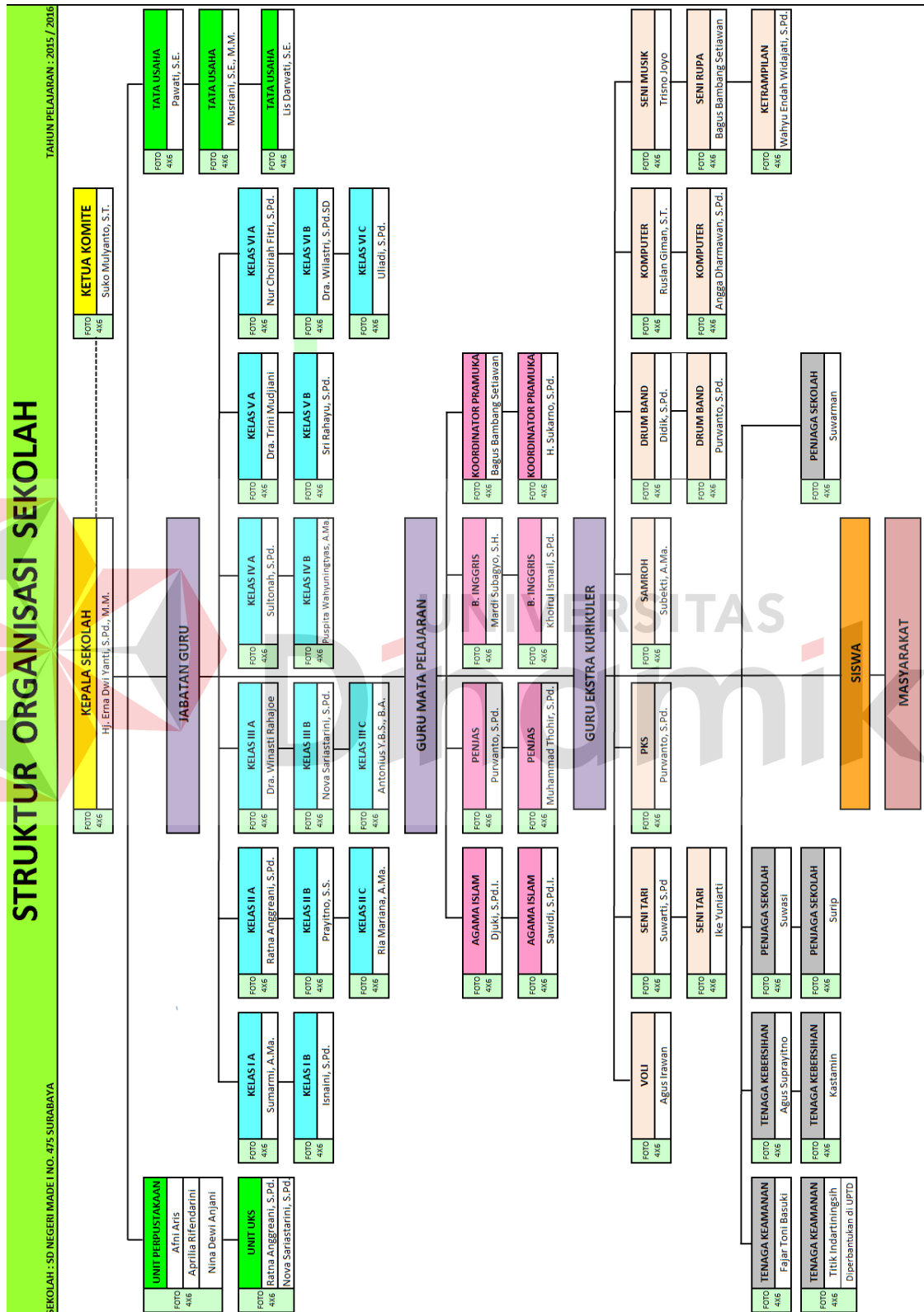
SDN Made I Surabaya terletak pada lintasan Kelurahan sebelah Timur perkampungan warga Made. Atau lebih tepatnya di Jl. Raya Made No. 31 Surabaya.

Letaknya yang sangat strategis dan sangat mudah dijangkau oleh penulis dan hal ini pula yang menjadi salah satu alasan penulis sehingga memilih lokasi penelitian

tersebut. Sedangkan batas-batas SDN Made I Surabaya adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan TK Made Surabaya.
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan dan Puskesmas Made.
- Sebelah Selatan berbatasan dengan rumah penduduk Made.
- Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk Made.

2.4 Strutr Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Rancang Bangun

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


3.2 Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada diseluruh dunia. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Pengertian internet menurut para ahli :

1. Lani Sidharta (1996) menyatakan bahwa internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.

2. Khoe Yao Tang (2000) menyatakan bahwa internet adalah jaringan yang satelit komunikasi yang fungsinya sangat beragam dan tentu merupakan pendukung internet di seluruh dunia. Berdasarkan kedua pendapat diatas, bahwa dapat disimpulkan bahwa internet adalah suatu jaringan komunikasi antara computer yang besar, yang mencakup seluruh dunia dan berbasis pada sebuah protocol yang disebut TCP/IP (*Tranmission Control Protocol / Internet protocol*). Selain itu internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

3.2.1 Sejarah Internet



Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (*US Department of Defense*) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan

nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan.

Pada mulanya ARPANET hanya menghubungkan 4 situs saja yaitu Stanford Research Institute, University of California, Santa Barbara, University of Utah, di mana mereka membentuk satu jaringan terpadu pada tahun 1969, dan secara umum ARPANET diperkenalkan pada bulan Oktober 1972. Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya. Oleh sebab itu ARPANET dipecah menjadi dua, yaitu "MILNET" untuk keperluan militer dan "ARPANET" baru yang lebih kecil untuk keperluan non militer seperti, universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet. (http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet)

3.2.2 World Wide Web (WWW)

World Wide Web merupakan jaringan dokumentasi yang sangat besar yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Satu *set protocol* yang mendefinisikan bagaimana system bekerja dan mentransfer data, dan sebuah software yang membuatnya bekerja dengan mulus. Web menggunakan teknik hypertext dan multimedia yang membuat internet mudah digunakan dijelajahi dan dikontribusikan. Web merupakan system hypermedia yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian dari web berkontribusi pada web. (Hanson, 2000)

Web merupakan sistem yang menyebabkan pertukaran data diinternet menjadi mudah dan efisien. Web terdiri atas 2 komponen dasar :

1. Server Web: sebuah komputer dan software yang menyimpan dan mendistribusikan data ke computer lainnya melalui internet.
2. Browser Web : software yang dijalankan pada computer pemakai atau client yang meminta informasi dari server web yang menampilkannya sesuai denagn file data itu sendiri. (Hanson,2000)

Menurut Hardjono (2006) web merupakan fasilitas hypertexts untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Ada 2 kategori dalam pemrograman web, yaitu pemrograman server web dan client web. Pada pemrograman *server side*, perintah-perintah program dijalankan di server web, kemudian hasil dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML biasa.

Adapun pada client server, perintah program dijalankan pada browser sehingga ketika client meminta dokumen script, maka script dapat didownload dari server kemudian dijalankan pada browser yang bersangkutan.

3.2.3 Istilah-Istilah Internet

Dalam internet banyak sekali terdapat istilah-istilah seperti HTML, HTTP, URL, Javascript.

3.2.3.1 HTML (Hypertext Markup Language)

Menurut Sampurna (1996) : WEB adalah sekelompok kode berbasis teks

yang sederhana dan universal, disebut Hypertext Markup Language (HTML). Karena berbasis teks, HTML dikenali dan diterjemahkan segala jenis komputer dalam bentuk tampilan informasi yang sama. HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuwan European Laboratory for Particle Physics (CERN - organisasi penelitian 18 negara Eropa) di Geneva Swiss. Maret 1989 Tim memperkenalkan WEB dan HTML sebagai standar antar muka distribusi informasi di Internet yang mampu menggabungkan teks, grafik dan multimedia dengan metode navigasi menu pada mesin UNIX.

HTML digunakan untuk membangun suatu halaman web. Sekalipun banyak orang menyebutnya sebagai suatu bahasa pemrograman, HTML sebenarnya sama sekali bukan pemrograman, karena seperti tercermin dari namanya, HTML adalah suatu bahasa *mark up* (penandaan) terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau style dari teks yang ditandai.

3.2.3.2 HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)

HTTP adalah suatu protocol yang perlu diikuti oleh web browser dalam meminta atau mengambil suatu dokumen yang disediakan di web server. Protocol ini merupakan *protocol* standar yang digunakan untuk mengakses web pages. selain HTTP terdapat pula *secure* HTTP yang dikembangkan oleh *Enterprise Integration Technology* (EIT), national Centre for Supercomputing Application (NCSA), dan *RSA Data Security*. *Secure* HTTP ini adalah HTTP yang aman dimana antara pengguna dan server menggunakan suatu form entry data.

Pengguna dapat mengklik pada sebuah tombol persetujuan yang aman, dan program klien akan menjalankan sebuah kunci keamanan bagi sesi tersebut dengan form tersebut.

3.2.3.3 URL (*UniformResource Locator*)

URL merupakan system pengalamatan yang digunakan pada *World Wide Web*. Di internet URL menggabungkan informasi mengenai jenis protocol yang digunakan, alamat situs dimana *resource* ditempatkan, lokasi *sub directory* dan nama *file* yang digunakan.

3.2.3.4 Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena bahasa ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi ataupun applet. Dengan *javascript* kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman web yang interaktif. (Hardjono, 2006)

Sedangkan menurut Ellsworth dan Mathew (1997), *Javascript* adalah pendekatan lain untuk membuat hal web menjadi lebih interaktif, baik dalam deteksi maupun tanggapan ke interaksi pengguna dengan halaman web, *javascript* dapat langsung digabungkan dengan HTML, tanpa harus di compile terlebih dahulu.

3.3 MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (relational database management system) yang bersifat open source. (Arbie, 2004: 5)

MySQL merupakan buah pikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark dan Allan Larson yang di mulai tahun 1995. Mereka bertiga kemudian mendirikan perusahaan bernama MySQL AB di Swedia.

Pengertian MySQL menurut MySQL manual adalah sebuah *open source* software database SQL (Search Query Language) yang menangani sistem manajemen database dan sistem manajemen database relational. MySQL adalah *open source software* yang dibuat oleh sebuah perusahaan Swedia yaitu MySQLAB. MySQL mempunyai fitur-fitur yang sangat mudah dipelajari bagi para penggunanya dan dikembangkan untuk menangani database yang besar dengan waktu yang lebih singkat. Kecepatan, konektivitas dan keamanannya yang lebih baik membuat MySQL sangat dibutuhkan untuk mengakses database di internet. MySQL versi 1.0 di rilis pada Mei 1996 dan penggunaannya hanya terbatas di kalangan perusahaan saja. Barulah pada bulan Oktober 1996, MySQL versi 3.11.0 di rilis ke masyarakat luas. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.

MySQL memiliki kinerja, kecepatan proses dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding database-database besar lainnya yang komersil seperti ORACLE, Sybase, Unify dan sebagainya. MySQL dapat berjalan di atas banyak sistem operasi seperti Linux, Windows, Solaris, FreeBSD, Mac OS X, dan lain sebagainya.

3.4 Website

Website atau situs menurut Anne Ahira (www.anneahira.com) merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi, data, teks, gambar, data animasi, suara dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun yang bersifat

dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Website pertama kali ditemukan oleh Sir Timothy John dan Tim Berners Lee pada tahun 1991. Tujuan dari dibuatnya website pada saat itu yakni untuk mempermudah tukar-menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Website dipublikasikan ke publik setelah adanya pengumuman dari CERN (Conseil Européene pour la Recherche Nucléaire) pada tanggal 30 April 1993. CERN menyatakan bahwa website bisa digunakan secara gratis oleh semua orang.

Sejak saat itu website semakin dikenal oleh publik dan terus berkembang karena dapat digunakan oleh siapapun dan kapanpun. Adapun keuntungan memiliki website menurut Kusuma Ardhana (2012: 6) antara lain:

1. Sebagai Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko Online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.

2. Sebagai Media Pemasaran

Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

3. Sebagai Media Informasi

Website portal dan radio serta TV Online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

4. Sebagai Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya Wikipedia.

5. Sebagai Media Komunikasi

Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

3.4.1 *Company Profile*

Menurut Maimunah dkk. dalam jurnal CCIT Vol.5 No.3 (2012 : 284) company profile adalah sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang dapat digunakan untuk meningkatkan suatu image atau citra dari perusahaan untuk menjalin kerja sama dengan relasi perusahaan, lembaga dan instansi yang terkait lainnya. Menurut Lusyani Sunarya S.Sn dalam Diktat Mata Kuliah Desain Karakter and Modeling (2010 : 45) company profile adalah Sebuah aset suatu lembaga atau perusahaan yang biasa digunakan sebagai tanda pengenal dalam melakukan komunikasi baik dan kerjasama dalam lingkup intern perusahaan maupun dengan

kolega, mitra usaha ataupun pihak-pihak terkait lainnya diluar lingkungan perusahaan tersebut.

3.5 Bahasa Pemrograman PHP

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Saat ini, PHP merupakan kepanjangan “PHP: *Hypertext Preprocessor*” Menurut Didik Dwi Presetyo (2004 : 76), PHP merupakan bahasa scripting server-side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan.

3.6 Bagan Alir/Flowchart

Menurut Krismiaji (2010:71) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi, menjelaskan bahwa:

Bagan alir merupakan teknik analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, sekaligus menguraikan aliran data dalam sebuah sistem. Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong *analyst* dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

Terdapat beberapa jenis bagan alir yang biasa digunakan, yaitu sebagai berikut:

3.6.1 *System Flowchart*

System Flowchart secara umum sama dengan *Document Flowchart*, namun *System Flowchart* lebih menekankan pada gambaran aliran *input*, prosedur pemrosesan, dan *output* yang dihasilkan oleh sistem. Simbol-simbol *flowchart* dapat dikategorikan kedalam empat bagian, yaitu simbol *input/output*, proses, penyimpanan, dan lainnya (Soeherman & Potoan, 2008). Berikut simbol-simbol *flowchart* yang biasa digunakan:

1. Simbol *Start/End*

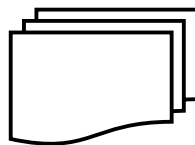
Gambar 3.1 menunjukkan simbol mulai dan selesainya *flowchart*



Gambar 3.1 Simbol *Start/End*

2. Simbol Dokumen

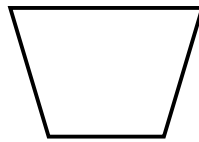
Gambar 3.2 menunjukkan simbol dokumen input atau output



Gambar 3.2 Simbol Dokumen

3. Simbol Proses Manual

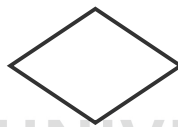
Gambar 3.3 menunjukkan simbol proses yang dikerjakan secara manual



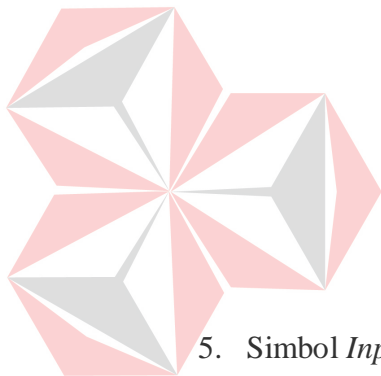
Gambar 3.3 Simbol *Proses Manual*

4. Simbol Pilihan (*Decision*)

Gambar 3.4 menunjukkan simbol pemilihan proses pada suatu kondisi



Gambar 3.4 Simbol *Decision*

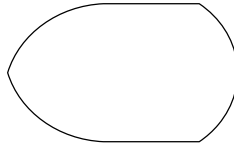


5. Simbol *Input Data*

Gambar 3.5 menunjukkan simbol proses memasukan data



Gambar 3.5 Simbol proses memasukan data

6. Simbol *Display*Gambar 3.6 Simbol *Display*

7. Simbol Proses Komputer

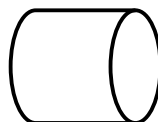


Gambar 3.7 Simbol Proses Komputer

8. Simbol Proses Manual

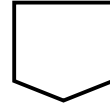
Gambar 3.8 Simbol *Input* dan *Output* Manual

9. Simbol Database



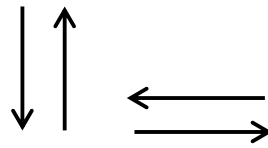
Gambar 3.9 Simbol Database

10. Simbol Konektor Antar halaman



Gambar 3.10 Simbol Konektor Antar halaman

11. Simbol *Connecting Line*



Gambar 3.11 Simbol *Connecting Line*



3.7 Data

Beberapa pengertian data adalah sebagai berikut:

1. Kata data diambil dari bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti fakta.
2. Data adalah sesuatu fakta mentah mewakili kejadian-kejadian yang terjadi dalam suatu organisasi atau lingkungan fisik yang merupakan bahan mentah dari informasi. (Kenneth C. Loudon et al, 2008)
3. Data adalah segala sesuatu yang bisa dikodekan dan dilambangkan dengan kodekode, lambang-lambang atau simbol-simbol yang telah disediakan oleh komputer. (Wahyudi, 2002).

3.8 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram yang nantinya akan di singkat dengan DFD adalah representasi dari sebuah sistem secara grafis yang digambarkan dengan sejumlah simbol tertentu untuk menunjukkan perpindahan data dalam proses-proses suatu sistem (Jogiyanto, 1995).

DFD (*Data Flow Diagram*) terdiri dari empat simbol yaitu:

1. Simbol *External Entity*

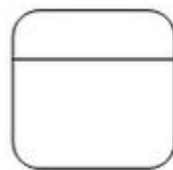
Gambar 3.12 menunjukkan simbol sumber dari inputan sistem atau tujuan dari output sistem.



Gambar 3.12 simbol *External Entity*

2. Simbol Proses

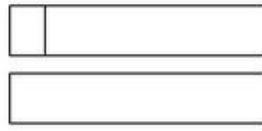
Gambar 3.13 menunjukkan simbol pengolahan input menjadi output



Gambar 3.13 Simbol Proses

3. Simbol *Data Store*

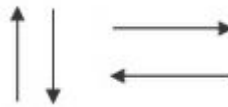
Gambar 3.14 menunjukkan simbol pengolahan input menjadi output



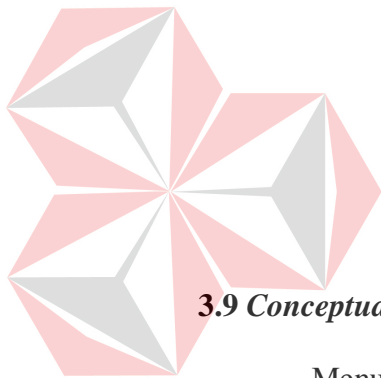
Gambar 3.14 Simbol *Data Store*

4. Simbol *Connecting Line*

Gambar 3.15 menunjukkan simbol yang menggambarkan aliran data



Gambar 3.15 Simbol *Connecting Line*



3.9 *Conceptual Data Model (CDM)*

Menurut (Siswoutomo, 2006) CDM mempresentasikan struktur logika *database* dimana CDM tidak tergantung pada *software* dan struktur penyimpanan data apapun. Model konseptual ini sering berisi objek-objek yang belum di implementasikan dalam *database* secara fisik. CDM memberikan representasi formal dari kebutuhan data untuk aktivitas *enterprise* dan bisnis. Aturan CDM sebagai berikut:

1. Mempresentasikan pengorganisasian data dalam format gratis.
2. Memverifikasi validasi desain data.
3. Menghasilkan *physical data model (PDM)* di mana memspesifikasikan implementasi secara fisik pada *database*.

3.10 *Physical Data Model (PDM)*

Menurut (Siswoutomo, 2006) PDM memspesifikasikan implementasi secara fisik pada *database*. Dengan PDM, harus dipertimbangkan secara detail implementasi fisik. Hal lain yang harus dilakukan adalah memperhitungkan target *software* maupun *data storage*. PDM mengikutin aturan-aturan sebagai berikut:

1. Mempresentasikan pengorganisasian data secara fisik dalam format grafis.
2. Menghasilkan *script* pembuat dan pemodifikasi *database*.
3. Mendefinisikan *referential integrity triggers and constraints*.



UNIVERSITAS
Dinamika

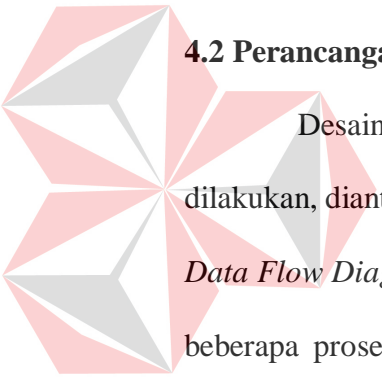
BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisa Sistem

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan di SD Negeri Made I Surabaya diperoleh dan secara langsung dari kepala sekolah dan staf tata usaha berupa profil sekolah, visi misi, kegiatan sekolah, dan data-data lain yang menunjang untuk membuat web profil sebagai alat yang dapat memperkenalkan SD Negeri Made I Surabaya kepada masyarakat secara *online*.

4.2 Perancangan Sistem

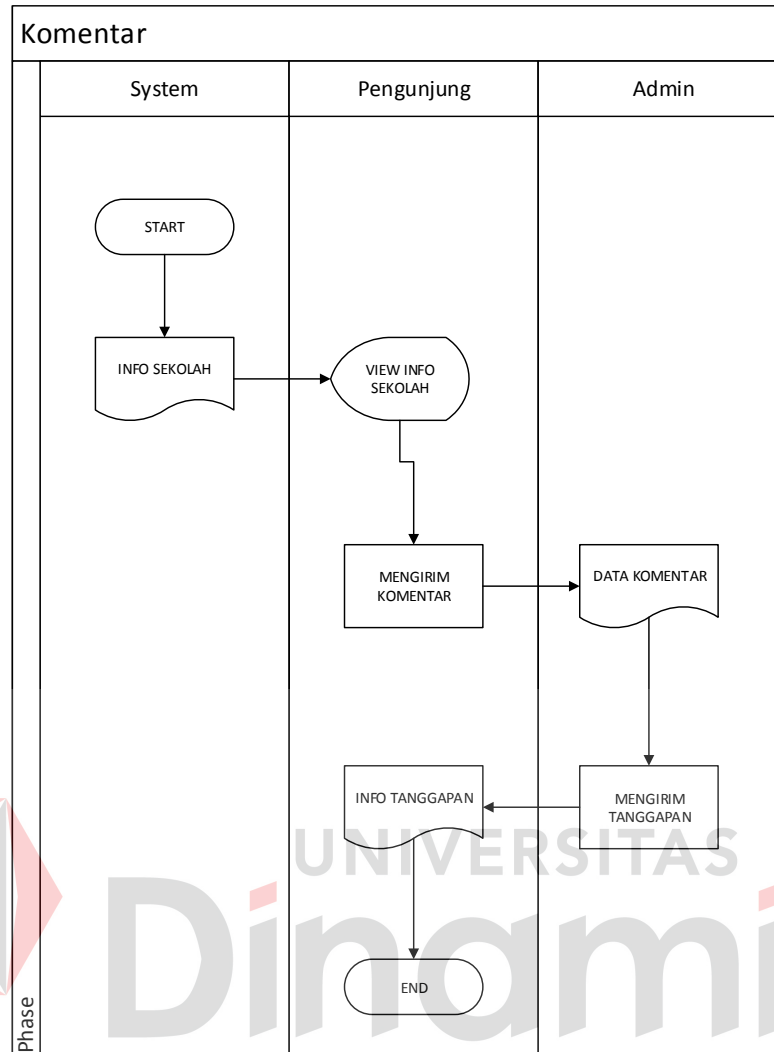


Desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan, diantaranya membuat *System Flow*, Diagram Jenjang, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relational Diagram* (ERD). Dalam *System Flow*, beberapa proses dilakukan secara terkomputerisasi. Proses yang dikembangkan meliputi, lihat isi web, hubungi kami, data posting, data admin, dan *gallery*.

4.2.1 Sistem Flow Komentar

Dalam Sistem Flow Komentar, pengunjung dapat memberikan komentar, pertanyaan, saran, dan kritik kepada administrator yang akan dikirim melalui emailnya. Komentar ini dapat ditanggapi oleh administrator melalui email balasan.

Sistem Flow Komentar dapat dilihat pada gambar 4.1.

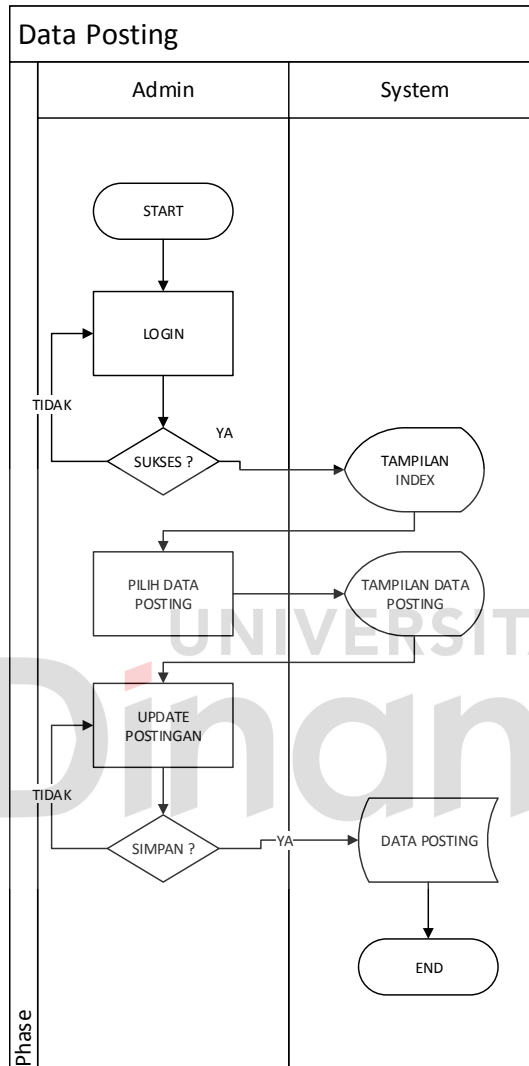


Gambar 4.1 Sistem Flow Komentar

Pada gambar 4.1 menjelaskan bahwa pada sistem flow komentar terdapat tiga aktor yaitu sistem, admin, dan pengunjung. Proses dimulai dari sistem menampilkan informasi pada website, kemudian pengunjung memberikan komentar. Komentar yang masuk akan segera diberi tanggapan oleh admin, kemudian proses selesai.

4.2.2 Sistem Flow Data Posting

Dalam Sistem Flow Data Posting, administrator dapat mengubah berita, foto, profil, dan prestasi. Sistem Flow Hubungi dapat dilihat pada gambar 4.2.



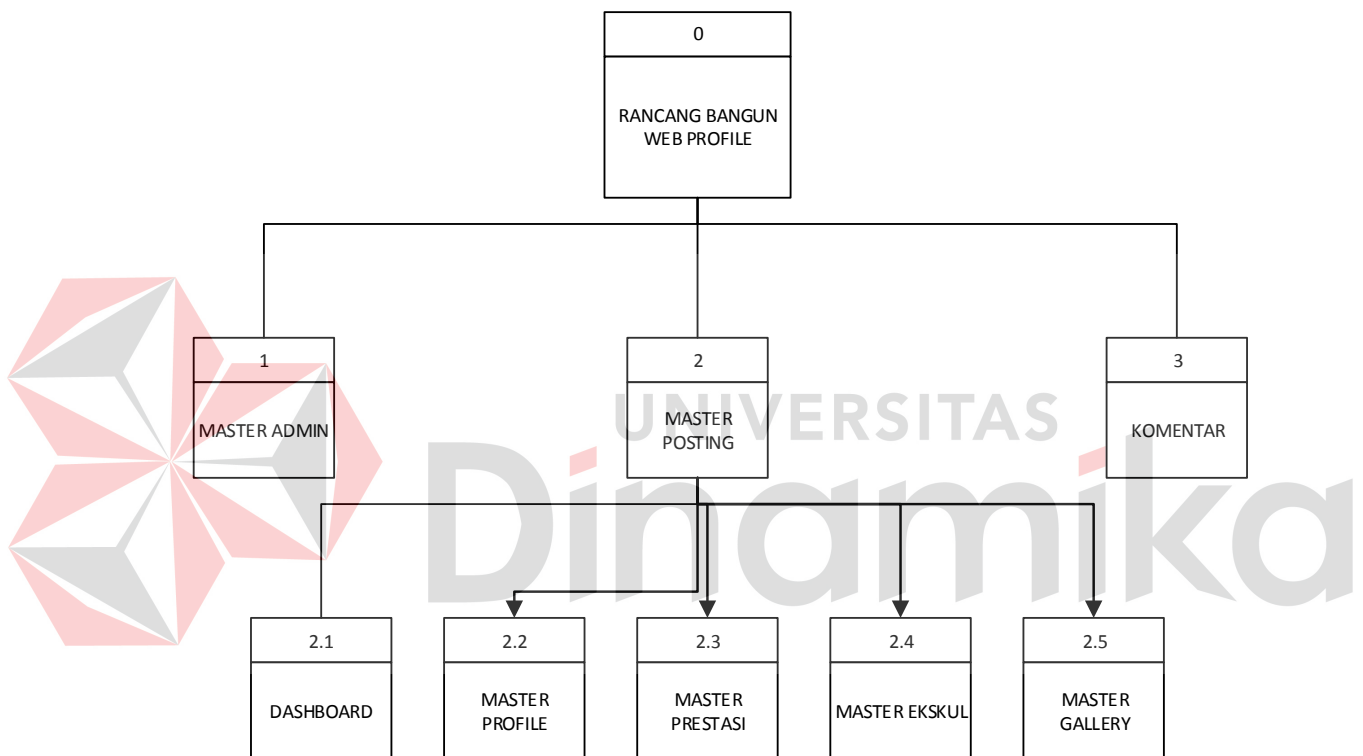
Gambar 4.2 Sistem Flow Data Posting

Gambar 4.2 menjelaskan tentang proses sistem flow *data posting*, dimana terdapat dua aktor yaitu admin dan sistem. Proses dimulai ketika admin login. Jika login tidak berhasil akan kembali ke halaman *login*, jika login berhasil akan muncul halaman index. Kemudian admin memilih data postig yang akan diubah. Jika data

posting berhasil diubah maka akan masuk ke dalam tabel posting. Kemudian proses selesai.

4.2.3 Diagram Jenjang

Berikut ini adalah struktur diagram jenjang dari web profil pada SD Negeri Made I Surabaya pada gambar 4.3.

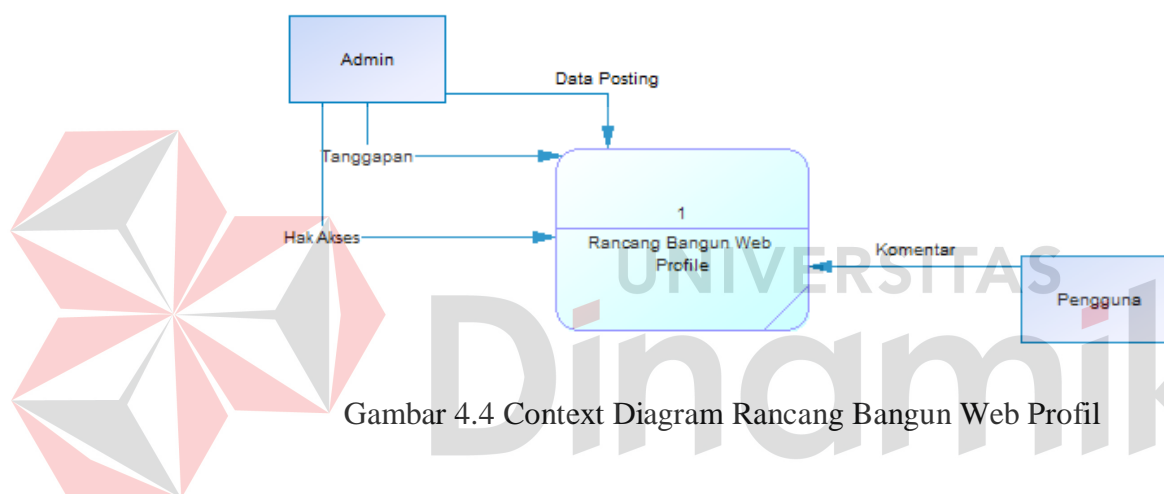


Gambar 4.3 Diagram Jenjang

Gambar 4.3 menjelaskan pada Rancang Bangun Web Profil terdapat tiga tabel master yaitu admin, posting, dan komentar. Di dalam master posting terdapat lima master lagi yaitu dashboard, profil, prestasi, ekskul, dan *gallery*.

4.2.4 Context Diagram

Admin memasukkan data kegiatan sekolah, foto, data profil, data prestasi, dan berita ke dalam database. Sistem akan menampilkan data-data tersebut kepada pengunjung web. Pengunjung web dapat mengirimkan komentar, saran, kritik, dan pertanyaan. Context diagram web profil SD Negeri Made I Surabaya dapat dilihat pada gambar 4.4.

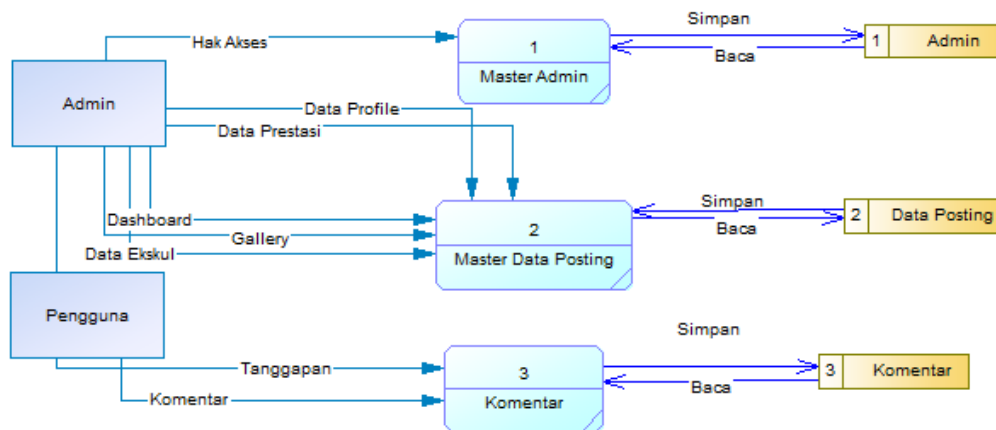


Gambar 4.4 Context Diagram Rancang Bangun Web Profil

Pada gambar 4.4 menjelaskan pada context diagram Rancang Bangun Web Profil dua aktor diluar sistem yaitu admin dan pengguna. Admin dapat mengolah data posting, memberi tanggapan, dan memberi hak akses pada sistem. Sedangkan pengguna hanya dapat memberi komentar.

4.2.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Berikut adalah Data Flow Diagram (DFD) Level 0 dari Rancang Bangun Web Profil pada gambar 4.5.

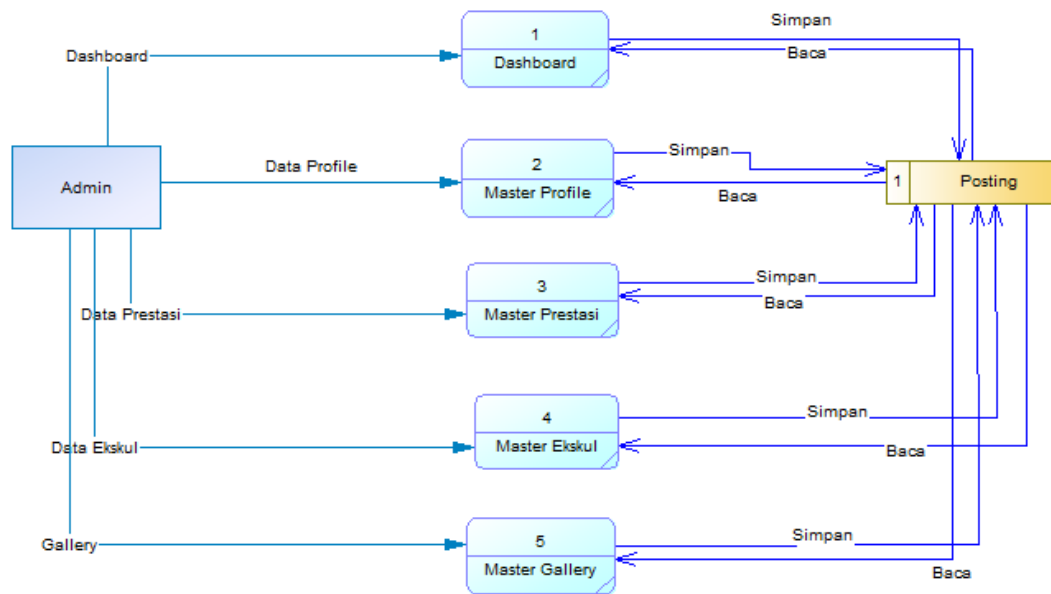


Gambar 4.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Pada gambar 4.5 proses 1 menjelaskan bahwa pada admin dapat mengolah data posting, memberi tanggapan, dan memberi hak akses pada master admin kemudian akan tersimpan pada tabel admin. Pada proses 2 menjelaskan admin mampu mengolah data dashboard, data profil, data prestasi, data ekskul, dan *gallery* yang kemudian akan tersimpan pada tabel data posting. Pada proses 3 menjelaskan bahwa pengguna akan memberikan kometar, kemudian admin aka memberikan tanggapan kepada kometar pengguna yang kemudian tersimpan pada tabel kometar.

4.2.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Proses 2

Berikut ini adalah bentuk DFD level 1 proses 2 pada Rancang Bangun Web Profil. DFD ini menggambarkan sub proses dari proses master data posting pada gambar 4.6.

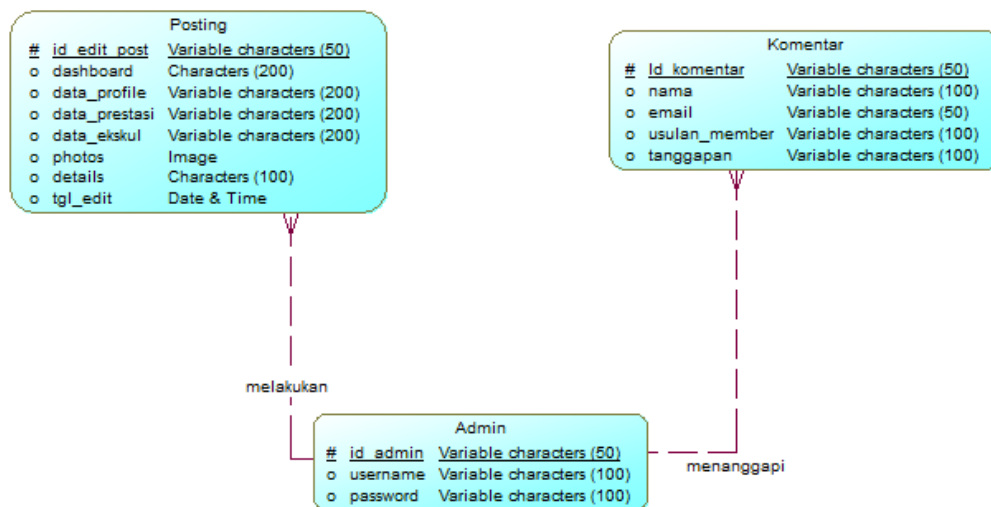


Gambar 4.6 DFD Level 1

Pada gambar 4.6 menjelaskan tentang penjabaran dari paster data posting. Admin mampu mengolah dashboard, data profil, data prestasi, data ekskul, dan *gallery* yang semuanya akan tersimpan pada tabel posting.

4.2.7 Conceptual Data Model (CDM)

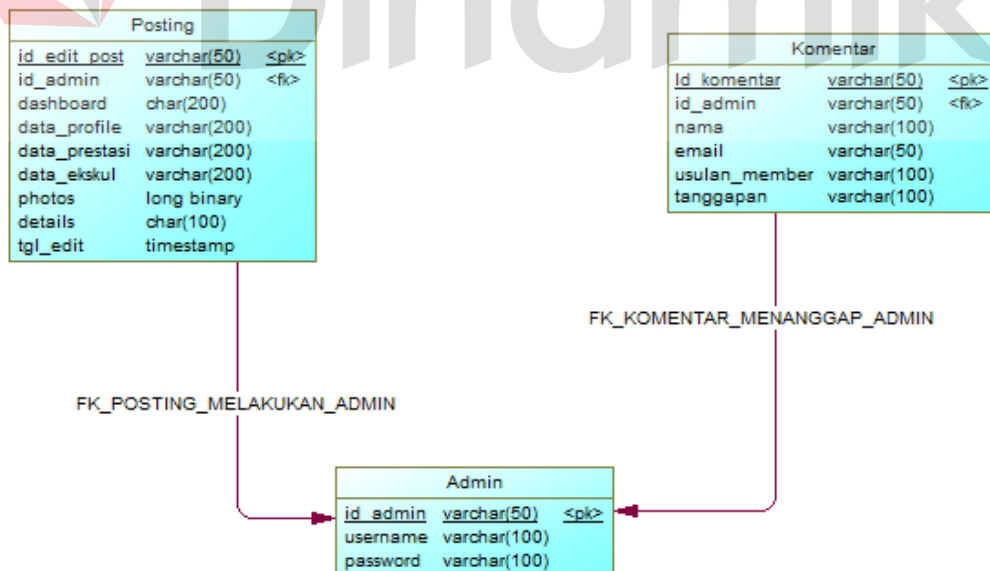
Berikut ini adalah bentuk CDM pada Rancang Bangun Web Profil yang digunakan untuk merancang kebutuhan tabel pada *database*. CDM ini menggunakan empat tabel yang terdiri atas tabel komentar, tabel posting, dan tabel admin. CDM ini digambarkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 CDM Rancang Bangun Web Ptofil.

4.2.8 Physical Data Model (PDM)

Berikut ini adalah bentuk PDM pada Rancang Bangun Web Ptofil. PDM ini digambarkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 PDM Rancang Bangun Web Profil

4.2.9 Struktur Tabel

Dalam proses pembuatan aplikasi pemasaran, tabel yang digunakan adalah 4 tabel. Tabel-tabel tersebut terdiri atas tabel customer, tabel admin, tabel menu dan tabel order. Struktur pada setiap tabel dideskripsikan sebagai berikut:

a) Tabel Posting

Nama Tabel : Posting

Primary Key : id_edit_post

Foreign Key : id_admin

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data dashboard, data profil, data prestasi, data ekstrakurikuler, dan galeri.

Tabel 4.1 Tabel Posting

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
id_edit_post	Varchar	50	Primary key
id_admin	Varchar	50	Not null
dashboard	Char	200	Not null
data_profile	Varchar	200	Not null
data_prestasi	Varchar	200	Not null
data_ekskul	Varchar	200	Not null
photos	Long binary		Not null
details	Char	100	Not null
tgl_edit	Timestamp		Not null

b) Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : id_admin

Foreign Key : -

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data admin

Tabel 4.2 Tabel Admin

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
Id_admin	Varchar	50	<i>Primary key</i>
Username	Varchar	100	<i>Not null</i>
Password	Varchar	100	<i>Not null</i>

c) Tabel Komentar

Nama Tabel : Komentar

Primary Key : id_komentar

Foreign Key : id_admin

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data komentar pengguna

Tabel 4.3 Tabel Komentar

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
id_komentar	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_admin	Varchar	50	<i>Not null</i>
nama	Varchar	100	<i>Not null</i>
e-mail	Varchar	50	<i>Not null</i>
usulan_member	Varchar	100	<i>Not null</i>
tanggapan	Varchar	100	<i>Not null</i>

4.3 Desain Website

4.3.1 Halaman Home



Gambar 4.9 Halaman Home.

Definisi:

Halaman *Home* adalah halaman yang tampil pada saat awal pengunjung membuka *website*.

Fungsi:


Halaman ini menampilkan berita terbaru seputar kegiatan yang ada pada sekolah serta memuat galeri foto sebagai media interaktif kepada pengunjung yang berupa foto kegiatan sekolah.

4.3.2 Halaman Profil

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

[Home](#) [Profile](#) [Prestasi](#) [Ekstrakurikuler](#) [Hubungi Kami](#)

Profil SD Negeri Made 1 Surabaya

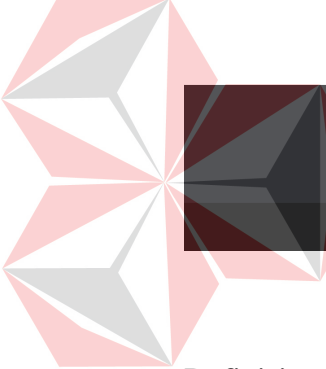


SDN Made I Surabaya terletak di Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya merupakan lembaga pendidikan yang bernaung di bawah Departemen Pendidikan Nasional dan berdiri pada tahun 1976. SDN Made I Surabaya ini berdiri di atas tanah seluas 1.684 m²

Bangunan SDN Made I Surabaya merupakan milik sendiri, dari tahun ke tahun SDN ini terus mengalami perbaikan dan kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari gedungnya yang cukup bagus, fasilitas dan sarana serta prasarana yang cukup memadai, tenaga-tenaga pengajar yang profesional.

SDN Made I Surabaya telah mengalami beberapa tahap pergantian kepemimpinan, mulai dari awal berdirinya hingga sekarang ini. Bahkan saat ini pimpinan SDN Made I Surabaya baru satu tahun menjabat sebagai kepala sekolah. Adapun kepala sekolah SDN Made I Surabaya saat ini adalah Hj. Erna Dwi Yanti, S.Pd., M.M.

1. Nama Sekolah	:	SD NEGERI MADE I NO. 475
2. No. Statistik Sekolah	:	101056031001
3. Tipe Sekolah	:	SD
4. Alamat Sekolah	:	Jl. Raya Made 31-33 Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya Propinsi Jawa Timur
5. Telepon/HP/Fax	:	031 7450648
6. Status Sekolah	:	Negeri
7. Nilai Akreditasi Sekolah	:	A Skor = 92
8. Luas Lahan, dan jumlah rombel	:	1.684 m ² / 9
Luas Lahan	:	1.684 m ²
Jumlah ruang pada lantai 1	:	6
Jumlah ruang pada lantai 2	:	2
Jumlah ruang pada lantai 3	:	2
Jumlah Rombel	:	15
		Nilai Akreditasi Sekolah : A



UNIVERSITAS

Dinamika

Sekolah Dasar Negeri Made I
 Jl. Raya Made No. 31-33
 Surabaya
 60219
 Telepon : (031) 7450648
 Email : sdnmadesatu@gmail.com

Copyright © 2014 - All Rights Reserved - Sekolah Dasar Negeri Made I Surabaya

Gambar 4.10 Halaman Profil.

Definisi :

Halaman profil adalah halaman yang menampilkan informasi identitas sekolah.

Fungsi :

Halaman ini memuat penjelasan tentang sejarah sekolah dan keterangan umum mengenai sekolah.

4.3.3 Halaman Prestasi

SDN Made I Surabaya			
Jl. Raya Made No. 31-33			
Home Profile Prestasi Ekstrakurikuler Hubungi Kami			
Prestasi Akademik SD Negeri Made I Surabaya			
Tahun	Jenis Kegiatan	Tingkat	Juara
1997	Lomba Mapel IPA	Kecamatan Sambikerep	II
	Lomba Siswa Teladan	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Mapel KTK	Kecamatan Sambikerep	II
2002	Olimpiade MIPA	Kecamatan Sambikerep	III
	Lomba Mapel IPS	Kecamatan Sambikerep	II
	Nilai Tertinggi(UNAS,UDA/UKM)	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Mapel PKN	Kecamatan Sambikerep	II
2003	Lomba Mapel IPA	Kecamatan Sambikerep	II
2005	Lomba MSiswa Teladan	Kecamatan Sambikerep	Harapan II
2006	Lomba Mapel IPA	Kecamatan Sambikerep	II
	Lomba Mapel Matematika	Kecamatan Sambikerep	Harapan II
	Olimpiade MIPA	Kecamatan Sambikerep	III
2007	Lomba Kompetisi Bahasa Indonesia	Kota Surabaya	I
	Try Out Matematika	SMP Shafta Surabaya	II
2008	Try Out Mapel IPA	IPIEMS	Harapan II
	Lomba Mapel Matematika	Kecamatan Sambikerep	I
	Try Out Matematika	SMP Negeri 26 Surabaya	I
	Try Out IPA	Primagama	II
	Try Out Matematika	Primagama	I
2012	Try Out Mapel IPA	IPIEMS	Harapan III
	Lomba Siswa Berprestasi	Kecamatan Sambikerep	III
Prestasi Non Akademik SD Negeri Made I Surabaya			
Tahun	Jenis Kegiatan	Tingkat	Juara
2002	Lomba Gerak Jalan	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Cerdas Cermat	Kecamatan Sambikerep	IV
2003	Lomba Lari 100M Putra	Kecamatan Sambikerep	I
	Pentas Seni Siswa	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Bola Voli Putra	Kecamatan Sambikerep	II
	Lomba Bulu Tangkis Putra	Cabang Dinas Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Atletik Putra POR SD	Cabang Dinas Kecamatan Sambikerep	I
2004	Lomba Tenis Meja Putra	Cabang Dinas Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Atletik Putri POR SD	Cabang Dinas Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba PKS	Kecamatan Sambikerep	II
2005	Lomba PBB	Kecamatan Sambikerep	Harapan II
	Lomba Bola Voli Putra	SMP Garuda Surabaya	II
	Lomba Senam Tanpa Alat Ritmik Putri	Antar Klub Surabaya	I
	Lomba Atletik Putra POR SD	SMP Garuda Surabaya	I
2006	Lomba Lari Jarak Jauh POR SD	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Lari 100M Putra	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Bola Volly Putra	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Pramuka Base Metode Putri	SMP Shafta Surabaya	I
	Lomba Pramuka Base Metode Putra	SMP Shafta Surabaya	I
2007	Lomba Gerak Jalan Putra	Kota Surabaya	Harapan I
	Lomba PKS Putri	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba PKS Putra	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba POR SD	Kota Surabaya	III
	Lomba Bola Voli	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Atletik Lempah Jauh	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Pramuka Penggalang Putri	MTS Ashfiyah	II
	Lomba Sapta Penggalang Putra	Kecamatan Sambikerep	I
	Lomba Jamcab	Kota Surabaya	II
	2008	Lomba PBB Putri	Kecamatan Sambikerep
Lomba PBB Putra		Kecamatan Sambikerep	I
Lomba Futsal		SMP Shafta Surabaya	I
Lomba Samroh		Kecamatan Sambikerep	III
Jambore Cabang Kota Surabaya		Kota Surabaya	III
Lomba PKS		Kecamatan Sambikerep	I

Gambar 4.11 Halaman Prestasi.

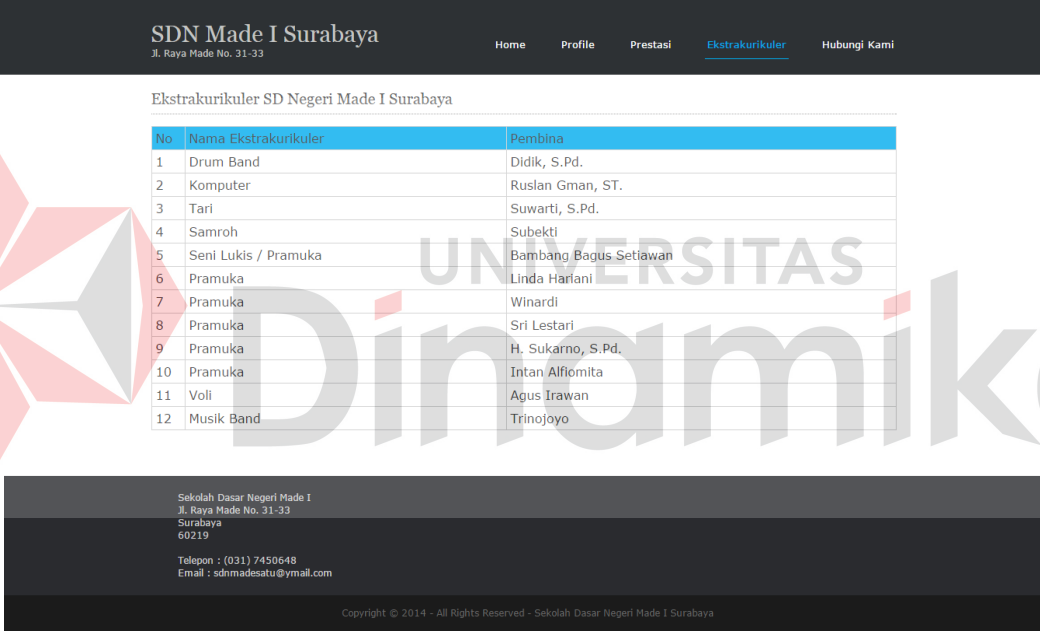
Definisi :

Halaman prestasi adalah halaman yang menampilkan seluruh prestasi yang pernah diraih oleh siswa siswi sekolah.

Fungsi :

Halaman ini memuat penjelasan tentang seluruh prestasi baik akademik maupun non akademik yang pernah diraih oleh siswa siswi sejak tahun 1997 hingga 2015.

4.3.4 Halaman Ekstrakurikuler



SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33

Home Profile Prestasi **Ekstrakurikuler** Hubungi Kami

Ekstrakurikuler SD Negeri Made I Surabaya

No	Nama Ekstrakurikuler	Pembina
1	Drum Band	Didik, S.Pd.
2	Komputer	Ruslan Gman, ST.
3	Tari	Suwarti, S.Pd.
4	Samroh	Subekti
5	Seni Lukis / Pramuka	Bambang Bagus Setiawan
6	Pramuka	Linda Hariani
7	Pramuka	Winardi
8	Pramuka	Sri Lestari
9	Pramuka	H. Sukarno, S.Pd.
10	Pramuka	Intan Alfiomita
11	Voli	Agus Irawan
12	Musik Band	Trinojoyo

Sekolah Dasar Negeri Made I
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219

Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Copyright © 2014 - All Rights Reserved - Sekolah Dasar Negeri Made I Surabaya

Gambar 4.12 Halaman Ekstrakurikuler.

Definisi :

Halaman ekstrakurikuler adalah halaman yang menampilkan informasi ekstrakurikuler.

Fungsi :

Halaman ini menampilkan informasi jenis-jenis ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa di SD Negeri Made I Surabaya.

4.3.5 Halaman Hubungi Kami

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33

Home Profile Prestasi Ekstrakurikuler Hubungi Kami

Write A Comment

Dimitha Anggraeni P. S.
Name (required)

dimithaa@gmail.com
Mail (required)

Untuk masing-masing kelas terdapat berapa banyak sub kelas? Misalnya untuk kelas 1, dari kelas 1A hingga kelas 1 apa?
Untuk jadwal masuk bagaimana? Kelas berapa yang masuk pagi atau siang?
Terima kasih.

Submit Form

Reset Form

SDN Made 1
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219
Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@ymail.com

Gambar 4.13 Halaman Hubungi Kami.

Definisi :

Halaman Hubungi Kami adalah halaman yang menampilkan kolom untuk mengisi nama, e-mail, dan komentar pengunjung.

Fungsi :

Halaman ini sebagai media interaksi antara SD Negeri Made I Surabaya dengan masyarakat luas. Pengunjung bisa memberikan komentar mengenai SD Negeri Made I Surabaya dan admin SD Negeri Made I Surabaya akan menanggapi komentar dari pengunjung.

4.3.6 Halaman *Login Admin*

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

LOGIN ADMIN SD Negeri Made I Surabaya

Username :

Password :

SDN Made 1
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219
Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Find Us With Google Maps >

Gambar 4.14 Halaman *Login Admin*.

Definisi :

Halaman *Login Admin* adalah halaman yang menampilkan kolom untuk mengisi *username* dan *password* admin.

Fungsi :

Halaman ini berfungsi agar admin SD Negeri Made I Surabaya bisa mengubah dan memperbarui informasi pada *website* dan juga untuk melihat komentar dari pengunjung.

4.3.7 Halaman Index



Gambar 4.15 Halaman Index.

Definisi :

Halaman Index adalah halaman yang menampilkan admin telah berhasil *login* dan keterangan waktu *login* terakhir.

Fungsi :

Halaman ini sebagai informasi saja bahwa admin telah berhasil *login*.

4.3.8 Halaman Data Pos

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

Index [Data Pos](#) Data Saran Data Admin Logout

DATA POSTING

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

SDN Made I
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219
Telepon : (031) 7450648

Gambar 4.16 Halaman Data Pos.

Definisi :

Halaman Data Pos adalah halaman yang berisi informasi-informasi pada *website* yang bisa diubah oleh admin

Fungsi :






Halaman ini berfungsi agar admin SD Negeri Made I Surabaya dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi-informasi pada *website*.

4.3.9 Halaman *Update Dashboard*

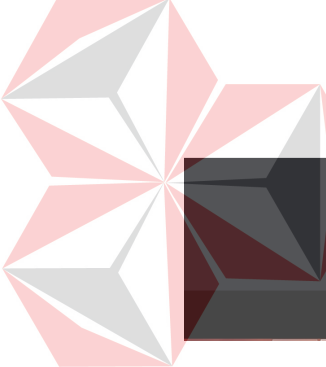
SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

[Index](#) [Data Pos](#) [Data Saran](#) [Data Admin](#) [Logout](#)

Pilih Galeri Yang Akan Diubah

ID	Photos	Judul	details	Tgl	Proses
1		1. Pentas Seni 2014	"Selamat kepada siswa yang telah mendapatkan piagam penghargaan, tingkatan belajar kalian sampai dapat penghargaan-penghargaan yang lainnya sampai ke Jenjang yang lebih tinggi. Gapailah cita-cita, bahagjakan orang tua, tunjukan kepada mereka kalau kalian bisa menjadi siswa yang teladan, semoga setelah lulus dari sini kalian mendapatkan sekolah yang bagus dan akan mendapatkan prestasi juga seperti di sekolah ini", kata Ibu Kepala sekolah.	2015-11-15	Update Delete
2		2. Pondok Ramadhan	Kegiatan siswa pada bulan ramadhan untuk meningkatkan kualitas iman dan ketaqwaan kepada Allah SWT. Hal ini sangatlah penting mengingat banyaknya orang yang menghalalkan segala cara atau lepas dari ajaran agama dalam melakukan suatu pekerjaan. Oleh karena itu peran pendidikan agama sangatlah besar faedahnya dalam membentengi diri dalam perbuatan yang tak diridhoi Allah SWT.	2015-11-15	Update Delete
3		3. Maulid Nabi Muhammad SAW	Dengan memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW ini diharapkan agar semua siswa dapat mencontoh perilaku akhlahul karimah Rasulullah yang selama ini banyak dilupakan, sekaligus untuk menghidupkan kembali budaya para wali songo yang mana dewasa ini keberadaan peringatan tersebut semakin berkurang, oleh karena itu sebagai generasi yang tidak sefaham dengan ajaran Islam yang disebarkan oleh Nabi Muhammad SAW.	2015-11-15	Update Delete
4		4. Kegiatan Belajar Mengajar Diluar Kelas	Belajar di luar ruangan kelas merupakan salah satu upava terciptanya pembelajaran terhindar dari kejenuhan, kebosanan, dan persepsi belajar hanya di dalam kelas. Pembelajaran tidak perlu selalu dilakukan di dalam kelas, tetapi bisa dilakukan diluar kelas, seperti di tempat-tempat terbuka tempat manusia bisa saling berinteraksi.	2015-11-15	Update Delete
5		5. Go Green INDONESIAKU!	Dengan kesadaran tinggi, kita sebagai anak bangsa yang masih memiliki rasa dan jiwa patriotisme sebagai generasi penerus bangsa untuk bersama-sama menjadi "Pahlawan Tanpa Tanda Jasa" untuk berbakti dalam misi menyelamatkan bumi tercinta dengan melakukan tindakan nyata : Tanam 1 pohon untuk seumur hidup kita.	2015-11-15	Update Delete

Jumlah Data: 5



UNIVERSITAS

Dinamika

SDN Made I
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219

Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Copyright © 2015 - All Rights Reserved - SDN Made I Surabaya

Gambar 4.17 Halaman *Update Dashboard*.

Definisi :

Halaman *Update Dashboard* adalah halaman yang berisi informasi pada *dashboard* yang akan diubah oleh admin.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi pada *dashboard website*.

4.3.10 Halaman *Update Gallery*

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

[Index](#) [Data Pos](#) [Data Saran](#) [Data Admin](#) [Logout](#)

Pilih Galeri Yang Akan Diubah

ID	Photos	Judul	Isi	Tgl	Proses
1		Gedung SD Negeri Made I Surabaya	Pada foto ini adalah tampak depan gedung SD Negeri Made I Surabaya yang terletak di Jalan Raya Made No. 31-33 Surabaya.	2015-11-30	Update Delete
		Lifebuoy	Lifebuoy bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan Indonesia dengan melaksanakan Dokter Kecil.		
3		Kegiatan Tengah Semester	Kegiatan Tengah Semester (KTS) diadakan setiap dua kali selama satu tahun. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa siswi SD Negeri Made I Surabaya dalam bidang	2015-12-01	Update Delete

Jumlah Data: 3



SDN Made 1
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219

Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Copyright © 2015 - All Rights Reserved - SDN Made 1 Surabaya

Gambar 4.18 Halaman *Update Gallery*.

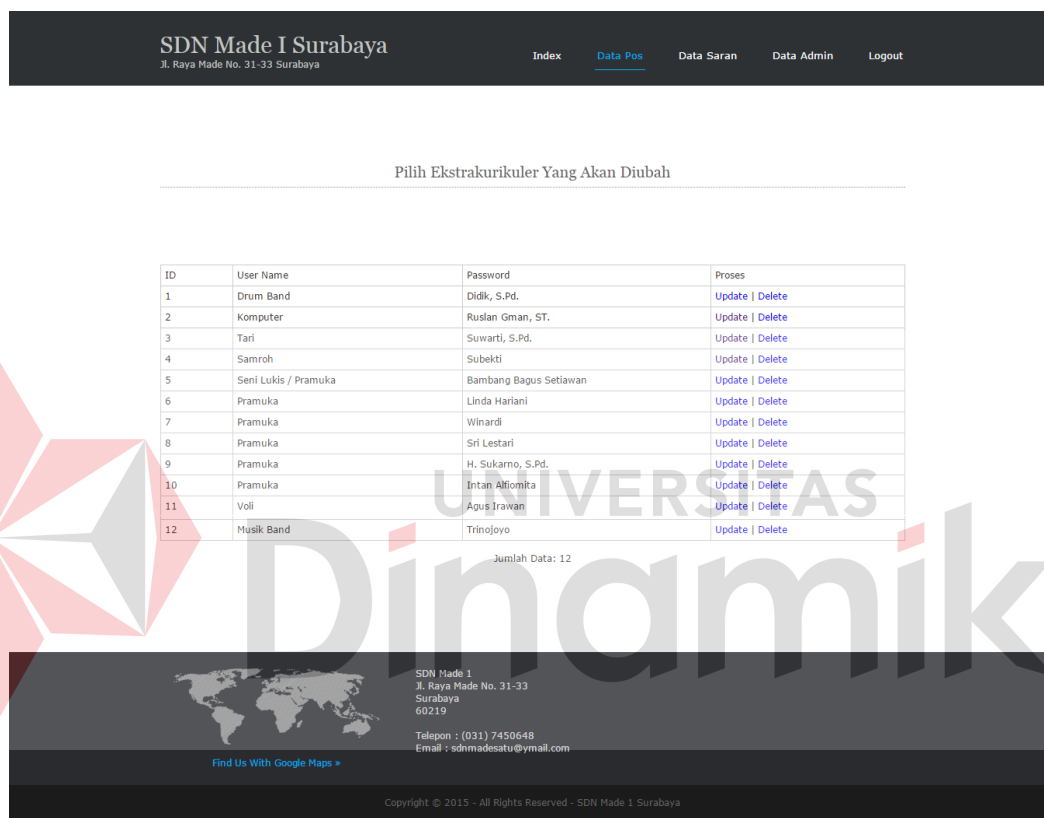
Definisi :

Halaman *Update Gallery* adalah halaman yang berisi informasi pada *gallery* yang akan diubah oleh admin.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi pada *gallery website*.

4.3.11 Halaman *Update* Ekstrakurikuler



SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

Index [Data Pos](#) Data Saran Data Admin Logout

Pilih Ekstrakurikuler Yang Akan Diubah

ID	User Name	Password	Proses
1	Drum Band	Didik, S.Pd.	Update Delete
2	Komputer	Ruslan Gman, ST.	Update Delete
3	Tari	Suwardi, S.Pd.	Update Delete
4	Samroh	Subekti	Update Delete
5	Seni Lukis / Pramuka	Bambang Bagus Setiawan	Update Delete
6	Pramuka	Linda Hariani	Update Delete
7	Pramuka	Winardi	Update Delete
8	Pramuka	Sri Lestari	Update Delete
9	Pramuka	H. Sukarno, S.Pd.	Update Delete
10	Pramuka	Intan Alfionita	Update Delete
11	Voli	Agus Irawan	Update Delete
12	Musik Band	Trinojovo	Update Delete

Jumlah Data: 12

SDN Made I
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219
Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Find Us With Google Maps »

Copyright © 2015 - All Rights Reserved - SDN Made I Surabaya

Gambar 4.19 Halaman *Update* Ekstrakurikuler.

Definisi :

Halaman *Update* Ekstrakurikuler adalah halaman yang berisi informasi pada ekstrakurikuler yang akan diubah oleh admin.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dengan mudah menambahkan, mengubah/memperbarui, dan menghapus informasi pada Halaman Ekstrakurikuler.

4.3.12 Halaman Data Saran

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

[Index](#) [Data Pos](#) [Data Saran](#) [Data Admin](#) [Logout](#)

Hasil Usulan dan Saran

id	nama Member	Email Member	usulan Member
1	danang	Bagasdanang@outlook.com	aku sekedar tes web ini :)
2	gadis	gadisayuashari@gmail.com	Alhamdulillah :)
3	Diamond production	diamondproduction@gmail.com	Saya pembuat web ini sekedar coba aja :)
4	arantika	arantikaadf@gmail.com	Alhamdulillah :)
5	Mitha	dimithaa@gmail.com	Terima Kasih
6	riko mindage	rikomindage@gmail.com	Saya cuma coba fungsi dari ini,makasih :)
7	Reza Said	reza@gmail.com	Saya coba web ini,makasih :)
17	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
18			
19	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
20			
21	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
22	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
23			
24	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
25	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
26	Mitha	dimithaa@gmail.com	mencoba hasil akhir sebelum demo
27			
28	Dimitha Anggraeni P. S.	dimithaa@gmail.com	Untuk masing-masing kelas terdapat berapa banyak sub kelas? Misalnya untuk kelas 1, dari kelas 1A hingga kelas 1 apa? Untuk jadwal masuk bagaimana? Kelas berapa yang masuk pagi atau siang? Terima ka

Jumlah Data: 19



UNIVERSITAS
Dinamika

SDN Made 1
 Jl. Raya Made No. 31-33
 Surabaya
 60219
 Telepon : (031) 7450648
 Email : sdnmadesatu@gmail.com

Copyright © 2015 - All Rights Reserved - SDN Made 1 Surabaya

Gambar 4.20 Halaman Data Saran.

Definisi :

Halaman Data Saran adalah halaman yang berisi komentar-komentar pengunjung.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dapat membaca komentar-komentar pengunjung dan bisa segera menanggapi setiap komentar.

4.3.13 Halaman Data Admin

SDN Made I Surabaya
Jl. Raya Made No. 31-33 Surabaya

Index Data Pos Data Saran Data Admin Logout

DATA ADMIN

INSERT

ID	User Name	Password	Proses
1	admin	admin	Update Delete
3	mitha	mitha	Update Delete

Jumlah Data: 2

SDN Made I
Jl. Raya Made No. 31-33
Surabaya
60219
Telepon : (031) 7450648
Email : sdnmadesatu@gmail.com

Find Us With Google Maps »

Copyright © 2015 - All Rights Reserved - SDN Made I Surabaya

Gambar 4.21 Halaman Data Admin.

Definisi :

Halaman Data Admin adalah halaman yang berisi data admin *website* SD Negeri Made I Surabaya.

Fungsi :

Halaman ini bertujuan agar admin dapat menambah, mengubah, dan menghapus data admin yang berwenang atas *website* SD Negeri Made I Surabaya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil uji coba dan implementasi terhadap rancang bangun web profil ini, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Website ini sangat membantu SD Negeri Made I Surabaya sebagai sarana promosi sekolah agar meningkatkan jumlah pendaftar setiap tahunnya.

5.2 Saran

Dari website ini masih terdapat beberapa pengembangan yang diharapkan kelak dapat diperbaiki oleh pihak lain. Beberapa pengembangan tersebut yaitu:

1. *Website* ini masih belum berjenis sistem informasi akademik. Dalam perkembangan ke depan, *website* ini dapat dikembangkan untuk dapat terintegrasi dengan keseluruhan kebutuhan siswa SD Negeri Made I Surabaya antara lain pendaftaran siswa baru, daftar mata pelajaran, jadwal pelajaran, nilai ulangan, nilai ujian sekolah, nilai ujian praktik, data guru, dan informasi penting lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbie. 2004. *Manajemen Database dengan MSSQL*. Jilid I Yogyakarta : Andi. Yogyakarta.
- Ardhana, YM Kusuma. 2012. *Menyelesaikan Website 30 Juta!*. Jakarta : Jasakom.
- Dwi Prasetyo, Didik. 2004. *Aplikasi Database Client/Server Menggunakan Delphi dan MySQL*. PT. Elex Media Komputindo.
- Ellsworth, Jill H., Matthew V. Ellsworth. 1997. *Marketing on the Internet: Pemasaran di Internet*, Jakarta : Gransindo.
- Hanson, Ward. 2000. *Pemasaran Internet*. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- Hardjono, Dhewiberta. 2006. *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Jogiyanto, HM. 1995. *Analisis dan Desain Sistem Informasi dan Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. ANDI : Yogyakarta.
- Jogiyanto, Hartono. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan. Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Yogyakarta.
- Khoe, Yao Tung. 2000. *Pendidikan dan Riset di Internet*. Jakarta : Dinastindo.
- Krismiaji. 2010. *Sistem Informasi Akuntansi* edisi ketiga. Yogyakarta.
- Loudon, Kenneth C, Jane P Loudon. 2007. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Salemba Empat.
- Maimunah, Lusiani Sunarya, Nina Larasati. 2012. *Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi*. Journal CCIT Vol. 5 No. 3 – Mei 2012. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
- Sampurna. 1996. *World Wide Web*. Jakarta: Andi.
- Sidharta, Lani. 1996. *Internet Dengan Windows 95*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Siswoutomo, Wiwit. 2006. *Membangun Web Service Open Source Menggunakan PHP*. Jakarta.
- Soeherman, Bonnie, Marion Pinontoan. 2008. *Designing Information System*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wahyudi, Bambang. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung : Sulita.