



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROFIL  
SEKOLAH BERBASIS WEB DITUJUKAN KEPADA SDN  
MENUR PUMPUNGAN SURABAYA**



**KERJA PRAKTIK**

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

Program Studi  
S1 Sistem Informasi

stikom  
SURABAYA

**Oleh:**

**Siti Sholikhah**

**14410100081**

---

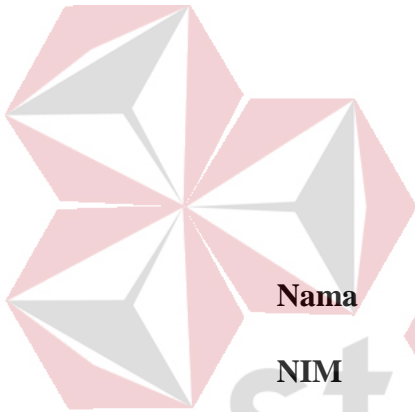
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH  
BERBASIS WEB DITUJUKAN KEPADA  
SDN MENUR PUMPUNGAN SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



**Disusun Oleh:**

**Nama : Siti Sholikhah**

**NIM : 14.41010.0081**

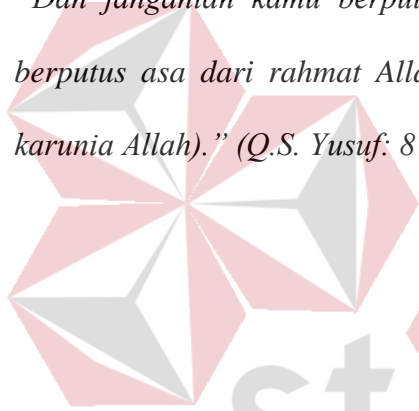
**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

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

**2018**

*“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur (terhadap karunia Allah).” (Q.S. Yusuf: 87)*



INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH  
BERBASIS WEB DITUJUKAN KEPADA SDN MENUR PUMPUNGAN  
SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

**Siti Sholikah**

NIM : 14.41010.0081

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Januari 2018

Disetujui :

Dosen Pembimbing,



**Norma Ningsih, S.ST., M.T.**

**NIDN. 0729099002**

Penyelia,



**Ita Tiandra Puspita, SSI.**

 Mengetahui,

Kepala Program Studi



**S1 Sistem Informasi**  
FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

**stikom**  
SURABAYA

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

**NIDN. 0731057301**



## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Siti Sholikah  
NIM : 14410100081  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEB DITUJUKAN KEPADA SDN MENUR PUMPUNGAN 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.
4. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Januari 2017

Yang menyatakan



*Siti Sholikah*  
Siti Sholikah

NIM : 14410100081

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat instansi pendidikan membutuhkan sebuah tempat untuk menampung atau menyebarluaskan informasi yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat. *Website* merupakan salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi terkait dengan perusahaan maupun instansi pendidikan. Fungsi lainnya yaitu dengan adanya *website* penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan dapat diakses dari mana saja.

SDN Menur Pumpungan merupakan sekolah dasar negeri yang ada di Surabaya. Pada saat ini sekolah mengalami kesulitan dalam menyebarluaskan informasi seperti contohnya prestasi yang telah dicapai oleh sekolah, tanggal pendaftaran murid baru, fasilitas yang disediakan oleh sekolah dan yang lainnya. Hal tersebut bermanfaat sebagai media untuk mempromosikan sekolah, yang nantinya masyarakat mendapatkan referensi dalam memilih sekolah. Untuk itu diperlukan sebuah *website company profile* yang dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi-informasi terkait dengan SDN Menur Pumpungan.

**Kata kunci:** *company profile, website*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web Ditujukan Kepada SDN Menur Pumpungan Surabaya”. Pembuatan laporan ini dimaksudkan untuk membantu mempermudah SDN Menur Pumpungan dalam menyebarkan informasi yang terkait dengan sekolah dan untuk memberikan kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi tersebut.

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari peran berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kritik, saran serta dukungan agar laporan kerja praktik ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, rasa terima kasih disampaikan kepada:

1. Ibu, Bapak, keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
2. Ibu Norma Ningsih, S.ST., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan selama proses pelaksanaan kerja praktik ini.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Ibu Ita Tjandra Puspita, Ssi. selaku Kepala Bagian Perpustakaan yang telah memberikan tempat kerja praktik, membantu dan membimbing dalam pelaksanaan kerja praktik di SDN Menur Pumpungan Surabaya.
5. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberikan bantuan dan dukungannya.

Laporan Kerja Praktik yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan supaya dapat diperbaiki untuk kedepannya. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 8 Januari 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Manfaat .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH.....	6
2.1. Deskripsi Sekolah .....	6
2.2. Visi dan Misi.....	7
2.2.1. Visi.....	7
2.2.2. Misi .....	7
2.3. Lokasi Sekolah.....	8
2.4. Struktur Organisasi .....	8

BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1.Sistem .....	9
3.2.Informasi.....	9
3.3. Sistem Informasi .....	10
3.4. Database.....	10
3.5. Data.....	11
3.6. Website .....	11
3.7. Internet.....	12
3.8. HTML.....	12
3.9. PHP.....	13
3.10. XAMPP.....	13
3.11. MySQL .....	14
3.12. Data Flow Diagram(DFD).....	14
3.13. Entity Relationship Diagram (ERD).....	17
3.14. Conceptual Data Model(CDM) .....	19
3.15. Physical Data Model (PDM) .....	20
3.16. <i>Company Profile</i> .....	20
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	22
4.1. Metodologi Penelitian.....	22
4.1.1. Observasi.....	22
4.1.2. Wawancara.....	22

4.1.3. Studi Literatur .....	23
4.2. Perancangan <i>Company Profile</i> .....	23
4.2.1. Konsep Perancangan .....	23
4.2.2. Konsep Visual .....	23
4.3. Implementasi Sistem.....	25
4.3.1. Kebutuhan Sistem .....	25
4.3.2. Desain Sistem.....	26
4.3.3. Desain Data .....	31
4.3.4. Implementasi .....	32
BAB V PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran .....	41
DAFTAR PUSTAKA .....	43
LAMPIRAN.....	45



## DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Notasi DFD .....	15
Table 3. 2 Simbol-simbol DFD .....	18
Table 4. 3 Perangkat Keras .....	25
Table 4. 4 Perangkat Lunak .....	25
Table 4. 5 Perangkat jaringan.....	26
Table 4. 6 Tabel Admin .....	31
Table 4. 7 Tabel Artikel .....	31
Table 4. 8 Tabel Galeri.....	32



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. SDN Menur Pumpungan .....	6
Gambar 2. 2 Lokasi SDN Menur Pumpungan .....	8
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 4. 4 Desain Arsitektur.....	23
Gambar 4. 5 Site Map .....	24
Gambar 4. 6 Context Diagram .....	26
Gambar 4. 7 DFD level 0 .....	27
Gambar 4. 8 DFD Level 1 Admin.....	28
Gambar 4. 9 DFD Level 1 Artikel .....	28
Gambar 4. 10 DFD Level 1 Foto .....	29
Gambar 4. 11 Conceptual Data Model.....	30
Gambar 4. 12 Physical Data Model .....	30
Gambar 4. 13 Login Admin .....	33
Gambar 4. 14 Dashboard Admin .....	33
Gambar 4. 15 Menu Admin .....	34
Gambar 4. 16 Menu Tambah Admin .....	34
Gambar 4. 17 Menu Edit Admin.....	35
Gambar 4. 18 Menu Edit Artikel.....	35
Gambar 4. 19 Menu Edit Galeri .....	36
Gambar 4. 20 Halaman Beranda .....	37
Gambar 4. 21 Halaman Visi Misi dan Struktur Organisasi .....	37

Gambar 4. 22 Menu Artikel dan Event .....	38
Gambar 4. 23 Menu Artikel .....	38
Gambar 4. 24 Menu event.....	39
Gambar 4. 25 Menu Galeri.....	39



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satu perkembangan teknologi yaitu adanya website. Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau hyperlink (Kadir, 2009).

Dalam dunia pendidikan, masyarakat menginginkan agar mutu pelayanan pendidikan dapat ditingkatkan. Hal tersebut membuat lembaga sekolah harus melakukan inovasi agar dapat meningkatkan mutu sekolah. Peningkatan mutu yang dimaksud adalah website dapat berguna sebagai media komunikasi yang baik antara seluruh warga sekolah dan masyarakat.

SDN Menur Pumpungan adalah salah satu satuan pendidikan dibawah dinas pendidikan wilayah administratif kota Surabaya. SDN Menur Pumpungan terletak di jalan raya Menur Pumpungan No. 28 yang merupakan wilayah kecamatan Sukolilo.

Saat ini SDN Menur Pumpungan belum mempunyai website sebagai sarana untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat luas. Dinas Pendidikan sudah menyediakan sebuah akun yang berisikan data dan informasi dari SDN Menur

Pumpungan, namun hanya dapat diakses oleh internal sekolah yang berarti bahwa masyarakat luas tidak dapat mengakses informasi yang ada dalam website yang telah disediakan.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah website yang dapat menampung seluruh data dan informasi yang ditampilkan berupa visi dan misi, struktur organisasi, prestasi sekolah, kegiatan sekolah, dan ekstrakurikuler yang ada di SDN Menur Pumpungan. Agar masyarakat dapat mengetahui kualitas yang dimiliki oleh SDN Menur Pumpungan, memberikan orang tua wali murid dan calon siswa-siswinya pengetahuan tentang sekolah yang akan dipilih untuk mendaftarkan anaknya ke SDN Menur Pumpungan.

Website SDN Menur Pumpungan yang akan dibuat mempunyai fitur yaitu adanya deskripsi tentang sekolah, fasilitas yang ada dalam sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, berita sekolah, prestasi, dan kolom komentar yang berguna untuk menyampaikan kritik dan saran mengenai website sekolah maupun hal-hal yang ada dalam sekolah.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana membuat rancang bangun sistem informasi profil sekolah berbasis web yang dapat memberikan berbagai informasi mengenai SDN Menur Pumpungan kepada masyarakat luas?”

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu:

1. Informasi yang ditampilkan berupa sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, prestasi sekolah, kegiatan sekolah, dan ekstrakurikuler yang ada di SDN Menur Pumpungan, tidak termasuk jadwal mengajar, daftar nilai dari siswa-siswi dan lain-lain.
2. Database yang digunakan MySQL dan PHP.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang diperoleh adalah dapat merancang dan membuat sistem informasi profil sekolah berbasis web yang berguna untuk membantu SDN Menur Pumpungan dalam memberikan informasi yang dapat digunakan oleh masyarakat luas.

#### **1.5. Manfaat**

Manfaat dari pembuatan profil sekolah berbasis web pada SDN Menur Pumpungan yaitu sebagai berikut:

1. Dapat membantu pihak sekolah untuk menyampaikan dan menyebarluaskan informasi terkait dengan SDN Menur Pumpungan yang ditujukan kepada masyarakat, agar dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi yang diinginkan.
2. Masyarakat dapat terbantu dalam mendapatkan semua informasi yang ada di SDN Menur Pumpungan.

3. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada waktu perkuliahan dan mendapatkan pelajaran baru dalam hal pendidikan di sekolah dasar.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penyusunan laporan terbagi dalam 5 bagian, yaitu :

### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang ada, batasan masalah, tujuan, dan manfaat yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi serta sistematika penulisan laporan yang dibuat.

### **BAB II : Gambaran Umum Perusahaan**

Bab ini berisi sekilas tentang perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi serta profil SDN Menur Pumpungan Surabaya.

### **BAB III : Landasan Teori**

Bab ini berisi pembahasan tentang berbagai macam teori yang mendukung dalam pembuatan profil sekolah pada SDN Menur Pumpungan Surabaya.

### **BAB IV : Hasil Dan Pembahasan**

Bab ini berisi pembahasan tentang hasil dan aplikasi profil sekolah pada SDN Menur Pumpungan Surabaya serta mendeskripsikan uraian pekerjaan yang dimulai dari analisa kebutuhan aplikasi, rancangan, dan desain hingga implementasi aplikasi.

### **BAB V : Penutup**



Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.



## BAB II GAMBARAN UMUM SEKOLAH

### 2.1. Deskripsi Sekolah

SDN Menur Pumpungan adalah salah satu satuan pendidikan dibawah dinas pendidikan wilayah administratif kota Surabaya. SDN Menur Pumpungan berdiri pada tanggal 28 Februari 1954, letak SDN Menur Pumpungan secara geografis sangat strategis karena berada pada jalan raya Menur Pumpungan yang sangat mudah dijangkau baik dengan model angkutan umum maupun kendaraan pribadi.



Gambar 2.1. SDN Menur Pumpungan

Ditinjau dari standar proses, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa berperan aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Selain itu dalam proses pembelajaran guru juga memberikan keteladanan. Guru membuat RPP, melaksanakan proses pembelajaran dengan metode scientific, melaksanakan penilaian hasil pembelaran, dan Kepala Sekolah melakukan pengawasan proses

pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

## **2.2. Visi dan Misi**

Visi Misi dari SDN Menur Pumpungan adalah sebagai berikut,

### **2.2.1. Visi**

Visi satuan pendidikan yang menjiwai semua kegiatan yang ada di satuan pendidikan SDN Menur Pumpungan, yaitu: "Cerdas, Terampil, Berkarakter, Berprestasi dan Terpercaya."

### **2.2.2. Misi**

1. Cerdas dalam mengaktualisasikan diri melalui olah pikir untuk memperoleh kompetensi dan kemandirian dalam IMTAQ, dan IPTEK secara kritis, kreatif, inovatif, dan imajinatif.
2. Terampil berpikir dalam menguasai, dan menerapkan IMTAQ, dan IPTEK.
3. Membentuk kepribadian yang berkarakter sesuai dengan IMTAQ yang dikembangkan dengan pendidikan etika, dan sopan santun.
4. Mengoptimalkan pembinaan bagi peserta didik di sekolah untuk mendapatkan prestasi dalam bidang akademis dan non akademis
5. Terpercaya dalam mewujudkan pembelajaran secara interaktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan

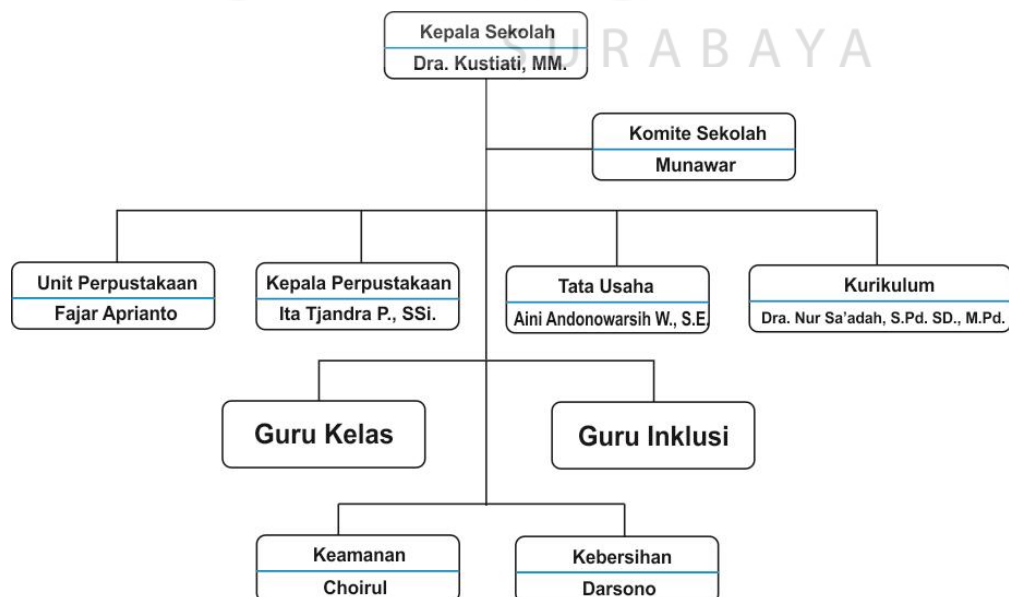
### 2.3. Lokasi Sekolah

Lokasi SDN Menur Pumpungan Surabaya yaitu di Jalan Raya Menur Pumpungan No. 28 Surabaya. Berikut adalah peta dari SDN Menur Pumpungan,



Gambar 2. 2 Lokasi SDN Menur Pumpungan

### 2.4. Struktur Organisasi



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Sistem**

Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat

Menurut Jogiyanto (2007), “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.”

#### **3.2. Informasi**

Informasi merupakan hasil dari data yang di proses yang berasal dari inputan suatu kejadian yang nyata yang berguna bagi pemakainya. Pengertian informasi di atas merupakan pengembangan teori yang dikemukakan oleh Jogiyanto (2007) yang menyatakan bawah informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

### 3.3. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan (Kertahadi, 2007).

### 3.4. Database

Menurut (Connolly & Begg, 2010), pengertian *database* adalah kumpulan koleksi data-data yang saling berhubungan secara logika yang isinya didesain untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu perusahaan.

Ada beberapa istilah yang sering dipakai pada *database*, yaitu :

1. *Field*, yaitu sekumpulan kecil dari kata atau sebuah deretan angka-angka.
2. *Record*, yaitu kumpulan dari *field* yang berelasi secara logis.
3. *File*, yaitu kumpulan dari *record* yang berelasi secara logis.
4. *Entity*, yaitu bisa berupa orang, tempat, benda, kejadian yang berkaitan dengan informasi yang disimpan.
5. *Attribute*, yaitu setiap karakteristik yang menjelaskan suatu *entity*.
6. *Primary key*, yaitu sebuah *field* yang nilainya unik dan tidak sama antara satu *record* dengan *record* yang lain.
7. *Foreign key*, yaitu sebuah *field* yang nilainya berguna untuk menghubungkan *primary key* yang berada pada *table* yang berbeda.

### 3.5. Data

Menurut (Laudon & C., 2010) data sebagai aliran dari fakta baku yang menampilkan kejadian-kejadian yang terjadi dalam organisasi atau lingkungan fisik sebelum diorganisasikan dan disusun menjadi bentuk yang dapat dimengerti dan digunakan oleh orang lain. Jadi, data merupakan deskripsi dasar terhadap suatu kejadian, aktivitas serta transaksi yang terjadi di organisasi sebelum diorganisasikan dan disusun menjadi bentuk yang dapat dimengerti dan digunakan.

### 3.6. Website

Website atau yang biasa juga disebut dengan situs web, adalah sebuah halaman yang berisi kumpulan informasi tertentu. *Website* adalah bagian penting dalam internet, karena tanpanya maka internet hanyalah media penghubung yang hanya digunakan oleh pakar-pakar informasi teknologi.

Website atau situs web adalah sebuah halaman berisikan suatu informasi tertentu yang dapat diakses oleh orang-orang melalui jaringan internet. Situs web dapat diakses dari seluruh pelosok dunia dan dapat diakses oleh siapapun selama terkoneksi dengan internet. Website dapat berisikan berbagai macam informasi dalam bentuk teks, data, gambar, animasi, suara, dan video.

Pada umumnya, halaman situs web berupa dokumen yang ditulis dengan format HTML (Hyper Text Markup Language) dan dapat diakses melalui HTTP (Hyper Text Transfer Protocol). HTTP adalah protokol pengirim informasi dari server sebuah website yang akan ditampilkan kepada end user melalui web browser. (Putra, 2016)



### 3.7. Internet

Menurut (Sibero, 2011) internet atau yang merupakan kependekan dari *Inter-connected Network* merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan antar komputer secara global. Lebih lanjut dijelaskan pula bahwa internet dapat juga disebut sebagai jaringan alam, yaitu suatu jaringan yang sangat luas.

Internet juga dapat bekerja sama seperti jaringan komputer pada umumnya, seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area luas, internet juga menggunakan sebuah protokol komunikasi yang sama yaitu TCP/IP (*Tranmission Control Protol / Internet Protocol*).

Menurut (Wahana Komputer , 2009) *internet* atau jaringan internasional atau *Wide Area Network* (WAN) adalah kumpulan dari jaringan komputer kecil / lokal atau *Local Area Network* (LAN) yang saling terhubung.

### 3.8. HTML

Menurut (Prasetio & Adhi, 2010), HTML atau *Hyper Text Markup Language* adalah bahasa yang mempelopori hadirnya web dan internet. Bahasa ini merupakan bahasa pemrograman yang digunakan oleh sebagian besar situs web yang dikunjungi oleh setiap orang. HTML saat ini dikenal oleh hampir semua komputer yang ada di dunia dan merupakan cara paling universal untuk membuat sebuah dokumen. HTML tidak memiliki variasi format terbaik dan bahkan tidak menjamin bahwa halaman web yang dibuat akan tampak sama persis di setiap browser, tetapi perlu diingat bahwa tanpa HTML, tidak akan ada internet.

### 3.9. PHP

Menurut (Arief & Rudianto, 2011) PHP adalah bahasa *server-side – scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses update data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.

PHP, awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam *browser web*. *Software* ini disebar dan dilisensikan sebagai perangkat lunak *Open Source*.

### 3.10. XAMPP

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU (*General Public License*) dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

### 3.11. MySQL

Menurut (Aditya, 2011) MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia”. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

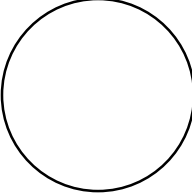

Tidak seperti *Apache* yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.



### 3.12. Data Flow Diagram (DFD)

Sukanto dan Shalahuddin (2014), “*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.”

Notasi-notasi pada DFD adalah sebagai berikut:

Table 3. 1 Notasi DFD

Notasi	Keterangan
	<p>Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja</p>
	<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual Data Model (CMD)</i>, <i>Physical Data Model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>

Notasi	Keterangan
	<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda</p>
	<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”</p>

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014), berikut ini adalah tahapan tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga *Context Diagram*

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

## 2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil *breakdown* DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

## 3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di *breakdown* menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di *breakdown* lebih detail tergantung pada tingkat kedetilan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di *breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di *breakdown*.

## 4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya.

DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada DFD Level di atasnya. *Breakdown* pada level 3, 4 dan 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

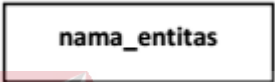

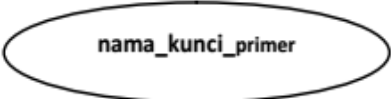
### 3.13. Entity Relationship Diagram (ERD)

Sukamto dan Shalahuddin (2014), “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional”.

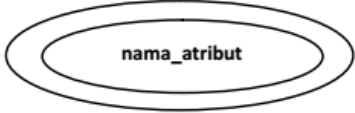


ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen). Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi *Crow's Foot*, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak

digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi Chen:

Table 3. 2 Simbol-simbol DFD

Simbol	Deskripsi
<p>Entitas</p> 	<p>Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.</p>
<p>Atribut</p> 	<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.</p>
<p>Atribut Kunci Primer</p> 	<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).</p>



Simbol	Deskripsi
Atribut multivalai 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> manghubungkan entitas A dan entitas B.

### 3.14. Conceptual Data Model (CDM)

Menurut (Hanif, 2010) Conceptual Data Model (CDM) adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu.

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.

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

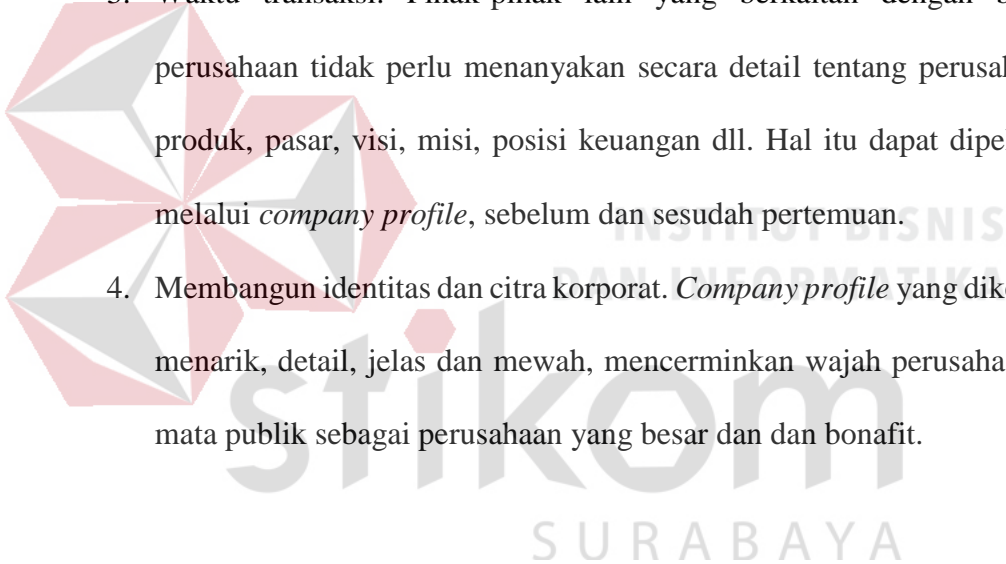
PDM merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik. (Hanif, 2010)

### 3.16. *Company Profile*

*Company profile* (Krisyantoro, 2008) adalah produk tulisan praktisi PR yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin-poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya. Bahkan ada perusahaan yang memilih membuat company profile berdasarkan kepentingan publik sasaran. Ada company profile yang dibuat khusus untuk konsumen (pelanggan), untuk bank, untuk pemerintah, pemasok dan sebagainya. Biasanya hal ini dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai bidang usaha luas dan publik yang berbeda-beda.

Menurut (Krisyantoro, 2008) fungsi *Company Profile* yaitu sebagai berikut:

1. Representasi perusahaan. *Company profile* merupakan gambaran tentang perusahaan . bisa juga dianggap mewakili perusahaan sehingga publik tidak usah bersusah payah mencari informasi tentang perusahaan. Dapat juga digunakan sebagai alat membangun citra agar berbagai kelompok penekan dalam masyarakat mempunyai pemahaman yang benar tentang perusahaan
2. Bisa digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya *mutual understanding*
3. Waktu transaksi. Pihak-pihak lain yang berkaitan dengan bisnis perusahaan tidak perlu menanyakan secara detail tentang perusahaan, produk, pasar, visi, misi, posisi keuangan dll. Hal itu dapat dipelajari melalui *company profile*, sebelum dan sesudah pertemuan.
4. Membangun identitas dan citra korporat. *Company profile* yang dikemas menarik, detail, jelas dan mewah, mencerminkan wajah perusahaan di mata publik sebagai perusahaan yang besar dan dan bonafit.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pelaksanaan kerja praktik pada SDN Menur Pumpungan Surabaya dilaksanakan pada tanggal 10 Juli sampai dengan 10 Agustus 2017 yang berlokasi di Jl. Menur Pumpungan No.28 Surabaya. Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yang ditemukan dan untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

#### **4.1. Metodologi Penelitian**

##### **4.1.1. Observasi**

Tahap awal dalam melaksanakan kerja praktik yaitu dengan melakukan survey pada SDN Menur Pumpungan untuk mendapatkan gambaran umum sekolah tersebut, lalu meminta ijin ke pihak sekolah agar berkenan diwawancara berkaitan dengan SDN Menur pumpungan untuk mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang sekolah.

##### **4.1.2. Wawancara**

Pada tahap wawancara, informasi didapatkan dari bagian TU (Tata Usaha) yaitu Ibu Aini dan guru komputer Bapak Iwan dikarenakan beliau yang akan memegang kendali dari website sekolah yang dibuat. Penjelasan yang diberikan Ibu Aini yaitu berkaitan dengan segala informasi tentang SDN Menur Pumpungan dan apa saja informasi yang akan ditampilkan agar company profile dapat bermanfaat bagi penggunanya.

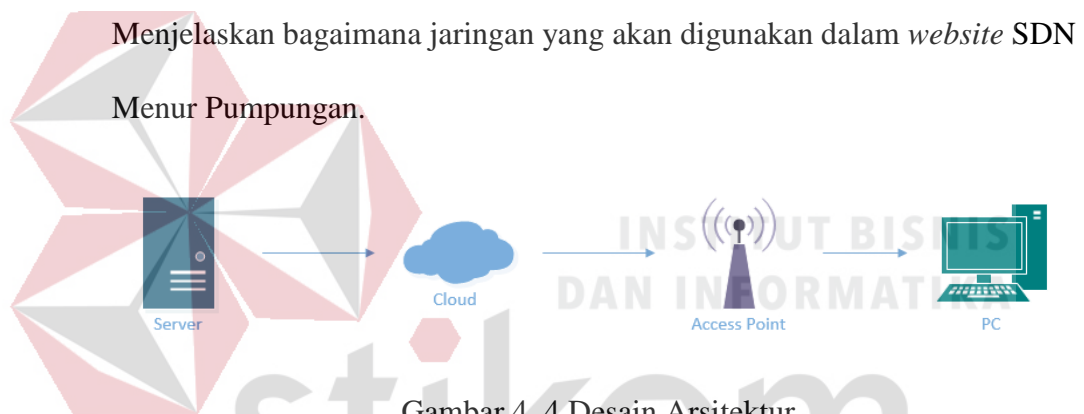
### 4.1.3. Studi Literatur

Dalam menyusun laporan, studi literatur dilakukan untuk mencari informasi dari berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan kegiatan kerja praktik dan pembuatan aplikasi yang sedang dikerjakan.

## 4.2. Perancangan *Company Profile*

### 4.2.1. Konsep Perancangan

#### 1. Desain Arsitektur



Gambar 4. 4 Desain Arsitektur

Desain arsitektur yang telah dibuat menjelaskan tentang bagaimana jaringan yang akan digunakan pada *website* SDN Menur Pumpungan, yaitu terdapat satu *admin* yang akan mengendalikan *website* tersebut. Seluruh data disimpan pada server.

### 4.2.2. Konsep Visual

#### 1. *Site Map*

Pada *site map* yang telah dibuat menjelaskan tentang menu apa saja yang akan ditampilkan pada *website* SDN Menur Pumpungan, dalam menu tersebut terdapat :

a. Profil sekolah

Menjelaskan tentang profil sekolah seperti visi, misi dan struktur organisasi.

b. Fasilitas sekolah

Menjelaskan tentang semua fasilitas yang disediakan pada SDN Menur Pumpungan

c. Kegiatan sekolah

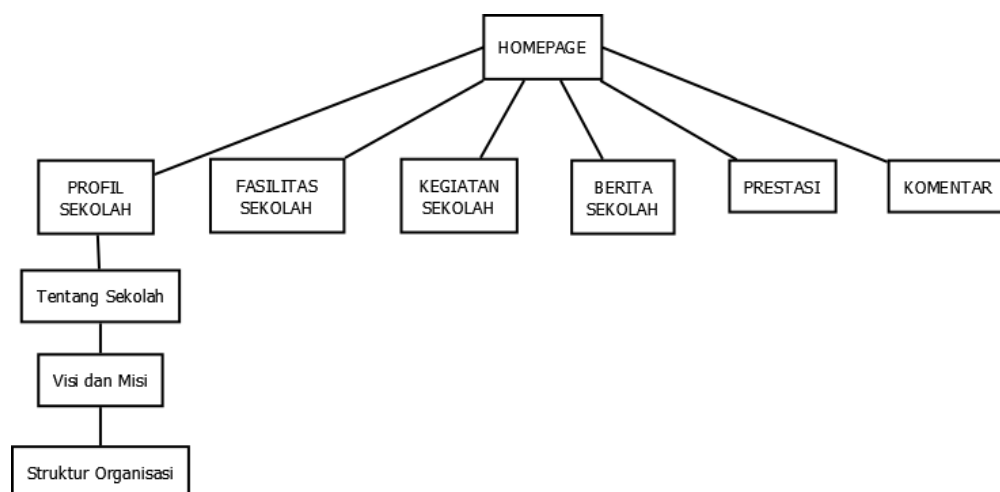
Menjelaskan tentang kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan pada SDN Menur Pumpungan.

d. Berita sekolah

Menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan di sekolah.

e. Prestasi

Menjelaskan tentang prestasi yang telah dicapai oleh siswa-siswi maupun guru SDN menur pumpungan.



Gambar 4. 5 *Site Map*

### 4.3. Implementasi Sistem

#### 4.3.1. Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem adalah kebutuhan yang terkait dengan alat untuk pengembangan sistem informasi contohnya perangkat keras dan perangkat lunak.

##### 1. Perangkat Keras

Table 4. 3 Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Keterangan
1.	<i>Processor</i>	Intel Core i3
2.	Memori	Min 2 GB
3.	Monitor	Monitor min 14 inch
4.	<i>Hard Disk</i>	500 GB

##### 2. Perangkat Lunak

Table 4. 4 Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> )	Kegunaan
1.	Windows	Sistem Operasi
2.	Php Html	Pemrograman Web
3.	MySql	Database Server
4.	Mozilla Firefox Google Chrome Internet Explorer	Web browser
5.	Xampp	Web Server

6.	Microsoft Visio Power Designer	Perancangan Sistem
----	-----------------------------------	--------------------

### 3. Perangkat Jaringan

Table 4. 5 Perangkat jaringan

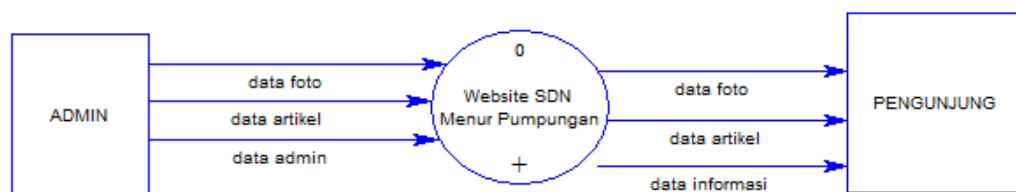
No	Perangkat Jaringan	Keterangan
1.	Switch	Dual 100 mbps
2.	Connectivity	Ethernet

#### 4.3.2. Desain Sistem

Pada desain sistem dibutuhkan langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu antara lain membuat *Context Diagram*, DFD, dan ERD. Berikut adalah perancangan *website* profil sekolah.

##### 1. Context Diagram

*Context Diagram* mendefinisikan gambaran seluruh dari DFD (*Data Flow Diagram*). Di dalam *context diagram* terdapat dua entitas eksternal yaitu admin yang berperan sebagai pengelola *website* dan pengunjung.



Gambar 4. 6 Context Diagram

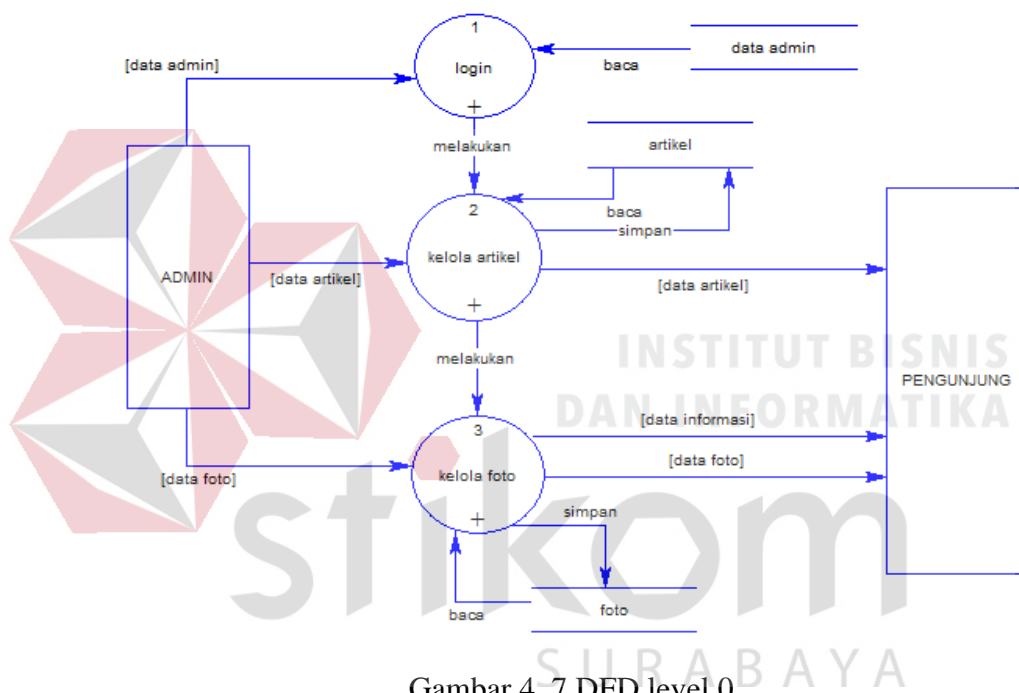


## 2. *Data Flow Diagram (DFD)*

DFD merupakan sebuah alat yang digunakan pada pengembangan sistem terstruktur, DFD dapat menggambarkan arus data pada sistem dengan terstruktur.

### a. DFD level 0

Pada gambar dibawah menjelaskan mengenai proses DFD level 0 yaitu dimana terdapat tiga proses yaitu login, kelola artikel dan kelola foto.

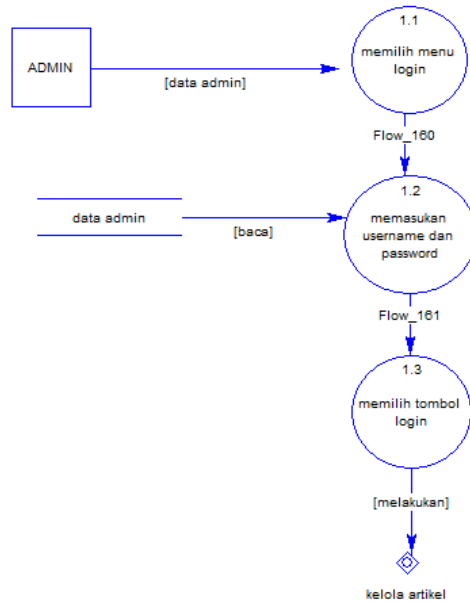


Gambar 4. 7 DFD level 0

### b. DFD level 1

#### - Login

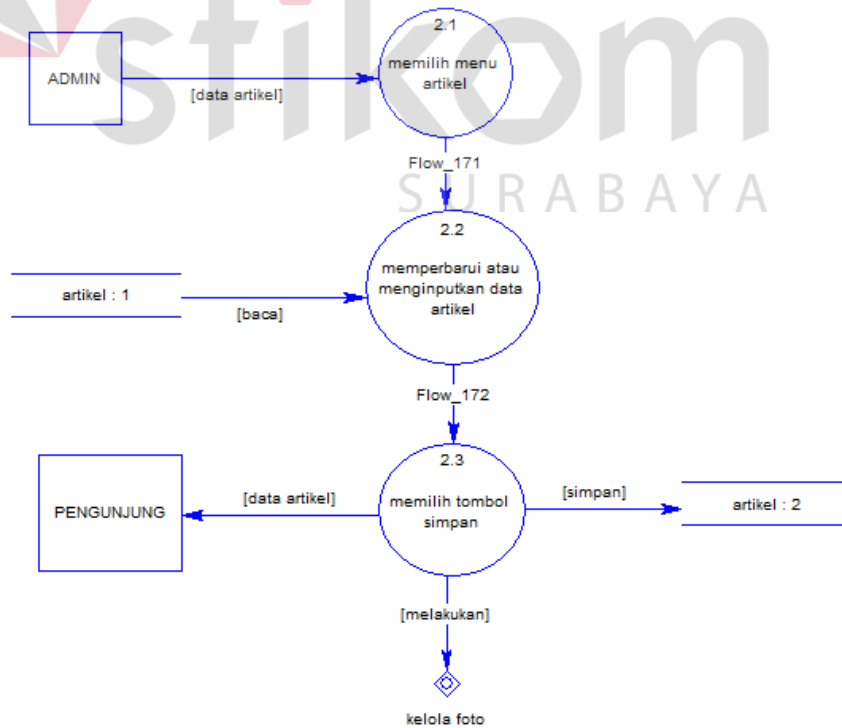
Pada gambar dibawah menjelaskan tentang alur login yang dilakukan oleh admin *website*.



Gambar 4. 8 DFD Level 1 Admin

- Kelola artikel

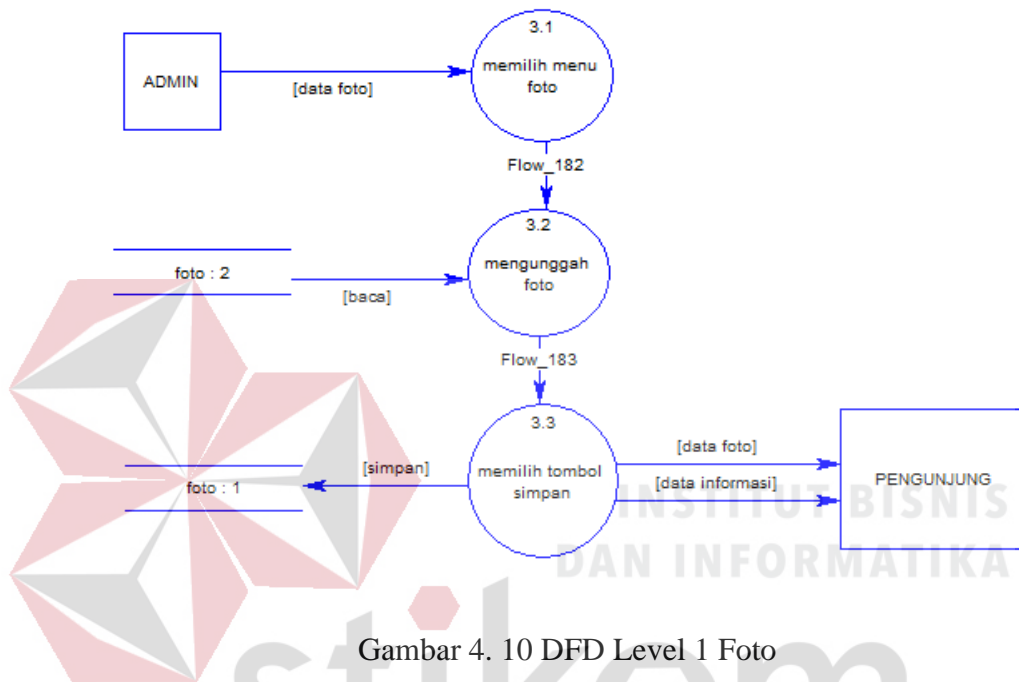
Pada gambar dibawah menjelaskan tentang alur pengolaan artikel sekolah, dalam artikel sekolah dapat berisi berita, kegiatan dan prestasi sekolah. Admin menginput data tersebut lalu disimpan dalam database.



Gambar 4. 9 DFD Level 1 Artikel

- Kelola foto

Pada gambar dibawah menjelaskan tentang alur pengolahan foto sekolah, admin menginputkan foto beserta deskripsi dan data tersebut tersimpan dalam database.



Gambar 4. 10 DFD Level 1 Foto

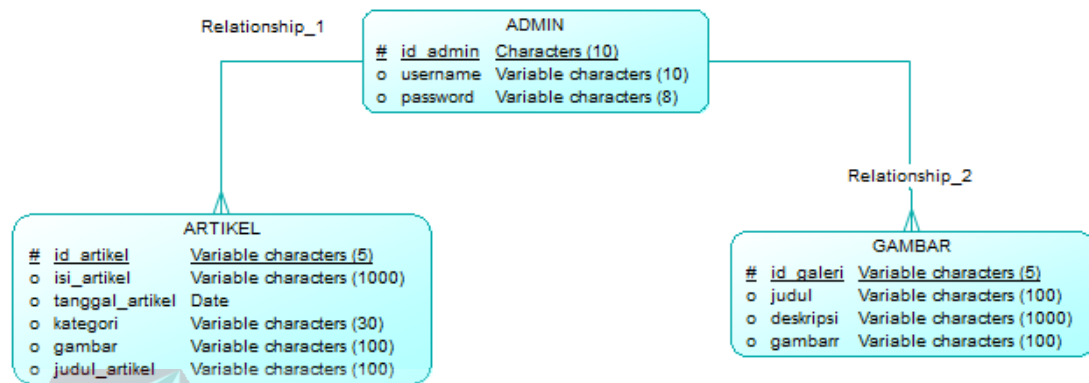
### 3. ERD

ERD adalah representasi model basis data yang berasal dari gambaran DFD.

Hal pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan ERD yaitu dengan membuat model konseptual atau yang biasa disebut CDM, lalu setelah CDM selesai dibuat maka langkah selanjutnya adalah membuat model fisik atau PDM dari tabel-tabel yang dibuat. Berikut adalah penjelasan dari kedua model tersebut:

- Conceptual Data Model (CDM)*

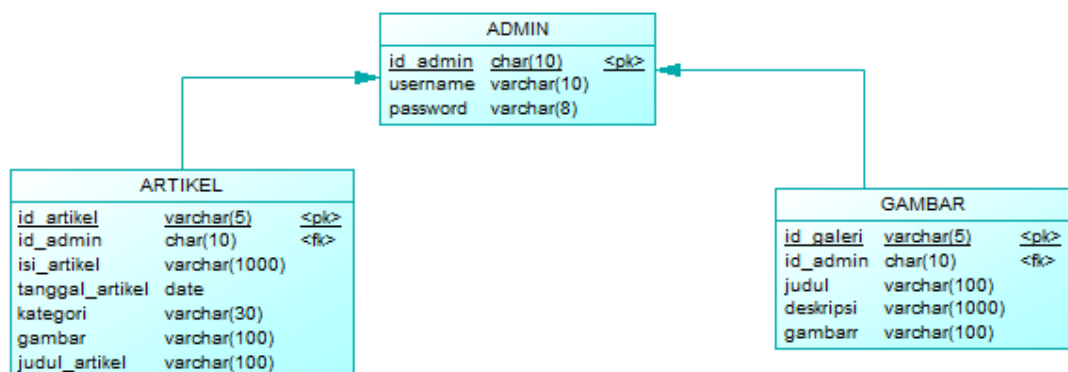
Pada gambar dibawah ini terdapat 3 tabel yang ada dalam CDM yaitu: admin, artikel dan gambar. Tabel-tabel tersebut akan digunakan untuk menyimpan data yang akan ditampilkan pada *website*.



Gambar 4. 11 *Conceptual Data Model*

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

Pada gambar dibawah ini merupakan hasil *generate* CDM yang telah dibuat sebelumnya. Pada PDM dari *website* profil sekolah terdapat tiga tabel yaitu admin, artikel dan foto.



Gambar 4. 12 *Physical Data Model*

### 4.3.3. Desain Data

Berikut adalah struktur tabel dalam *website* profil sekolah.

1. Nama Tabel : Admin

Primary Key : id\_admin

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data admin agar dapat mengelola *website*

Table 4. 6 Tabel Admin

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_admin	Char	10	Primary key
2	Nama	Varchar	100	
2	Username	Varchar	10	
3	Password	Varchar	8	

2. Nama Tabel : Artikel

Primary Key : id\_artikel

Foreign Key : id\_admin

Fungsi : untuk menyimpan data artikel agar dapat ditampilkan dalam *website*

Table 4. 7 Tabel Artikel

No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_artikel	Char	5	Primary key
2	Id_admin	Char	10	Foreign key

No	Field	Type Data	Length	Constraint
3	Isi_artikel	Varchar	1000	
4	Tanggal_artikel	date		
5	Kategori	Varchar	30	
6	Gambar	Varchar	100	
7	Judul_artikel	Varchar	100	

### 3. Nama Tabel : Gambar

Primary Key : id\_galeri

Foreign Key : id\_admin

Fungsi : untuk menyimpan foto agar dapat ditampilkan dalam *website*.

Table 4. 8 Tabel Galeri

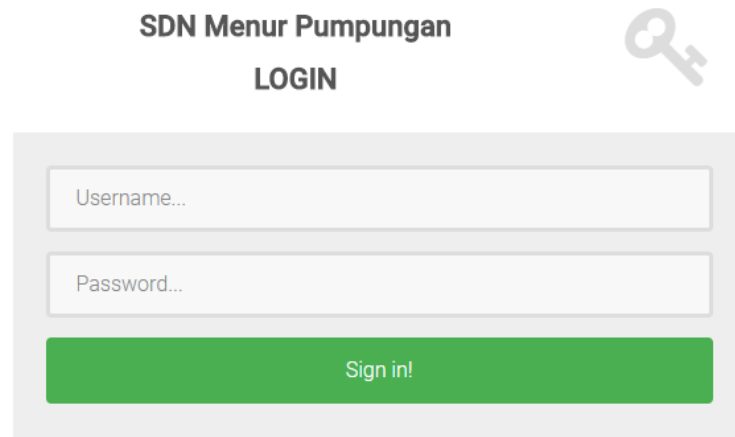
No	Field	Type Data	Length	Constraint
1	Id_galeri	Varchar	5	Primary key
2	Id_admin	Char	10	Foreign key
3	Judul	Varchar	100	
4	Deskripsi	Varchar	1000	
5	Gambar	Varchar	100	

#### 4.3.4. Implementasi

Implementasi berisi penjelasan terkait *layout website* yang telah dibuat. Dalam implementasi terdapat dua tampilan, yaitu *front end user* untuk pengunjung dan *back end user* untuk pengelolaan *website* yang dilakukan oleh admin.

## 1. Back End User

### a. Login



SDN Menur Pumpungan  
LOGIN

Username...

Password...

Sign in!

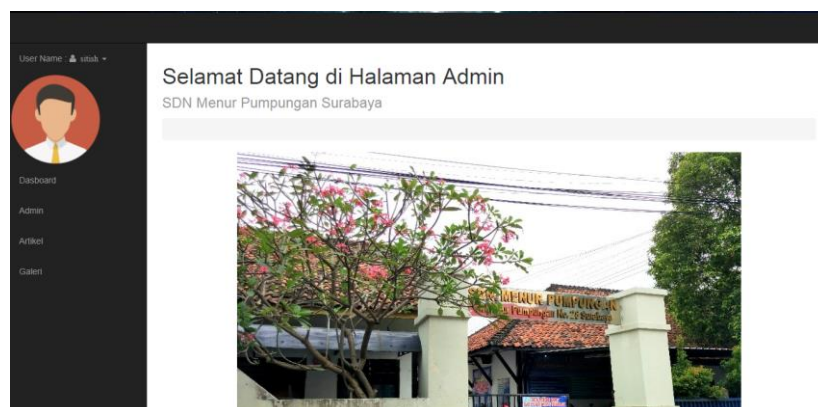
Gambar 4. 13 Login Admin

Gambar diatas adalah tampilan login admin *website* profil sekolah.

Admin menginputkan username dan password yang ada dalam database admin.

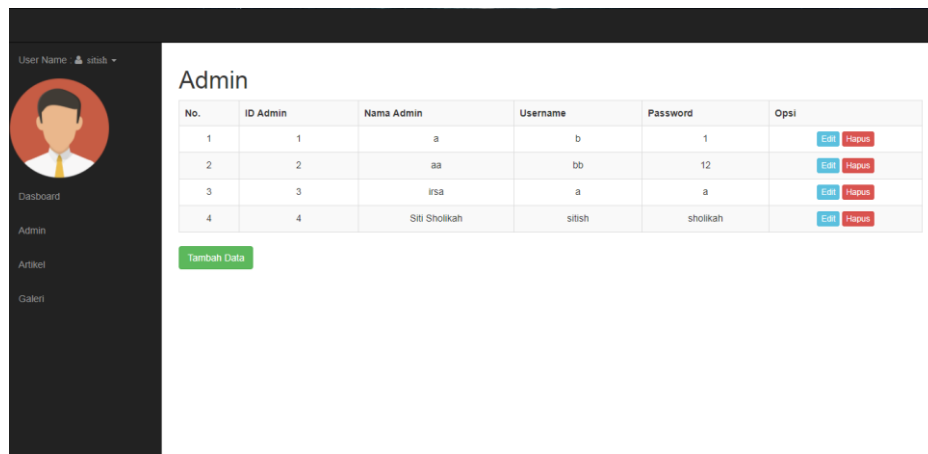
### b. Dashboard

Setelah login berhasil, admin akan menuju ke halaman *dashboard* yang berisi menu-menu keperluan untuk mengelola *website* sekolah.



Gambar 4. 14 Dashboard Admin

## c. Admin



The screenshot shows a web application interface. On the left is a dark sidebar with a user profile (User Name: sitah) and navigation links: Dashboard, Admin, Artikel, and Galeri. The main content area is titled 'Admin' and contains a table with the following data:

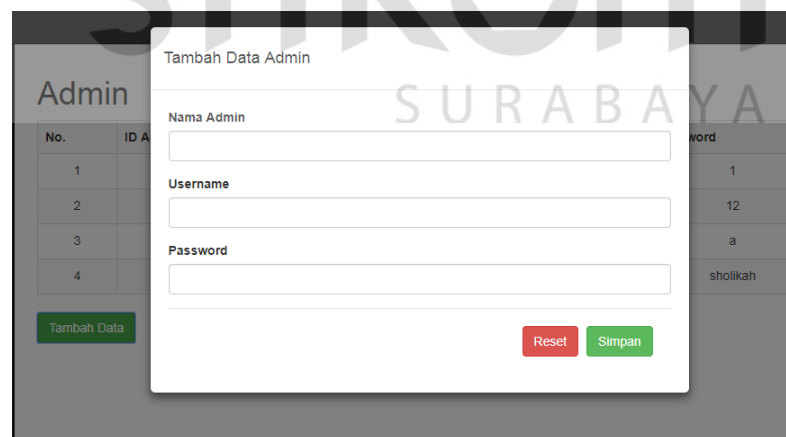
No.	ID Admin	Nama Admin	Username	Password	Opsi
1	1	a	b	1	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	2	aa	bb	12	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	3	isa	a	a	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4	4	Siti Sholikah	sitish	sholikah	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Below the table is a green button labeled 'Tambah Data'.

Gambar 4. 15 Menu Admin

Pada gambar diatas terdapat seluruh data admin yang dapat mengelola *website*. Terdapat fitur tambah data, edit dan hapus yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan.

## d. Tambah Admin



The screenshot shows a modal form titled 'Tambah Data Admin' overlaid on the admin menu. The form contains the following fields and buttons:

- Form title: Tambah Data Admin
- Form label: Nama Admin
- Form label: Username
- Form label: Password
- Buttons: [Reset](#) (red) and [Simpan](#) (green)

The background shows the admin menu table from the previous image, partially obscured by the modal.

Gambar 4. 16 Menu Tambah Admin

Gambar diatas menunjukkan fitur tambah admin dengan mengisi kolom yang tertera dalam menu tersebut.



## e. Edit data admin

Gambar 4. 17 Menu Edit Admin

Gambar diatas menunjukkan fitur edit data admin yang diisi sesuai dengan data admin yang bersangkutan.

## f. Artikel

No.	ID Berita	Judul Artikel	Isi Artikel	Tanggal Artikel	Kategori	Gambar	Aksi
1	7	Pengertian Artikel	Artikel adalah karya tulis lengkap, misalnya laporan berita, surat kabar, dan sebagainya (KBBI 2002: 66), atau bisa juga sebuah karangan/prosa yang di muat dalam media massa, yang membahas isu tertentu, persoalan, atau kasus yang berkembang dalam masyarakat secara lugas. Dalam arti lain, Artikel juga merupakan karya tulis atau karangan, karangan non fiksi, karangan tak tentu panjangnya, karangan yang bertujuan untuk meyakinkan, mendidik, atau menghibur, sarana penyampaiannya adalah surat kabar, majalah, dan lainnya. wujud karangan berupa berita atau "kharkas". Ada banyak jenis dari artikel itu sendiri, misalnya artikel redaksi, yang berarti yang digarap oleh redaksi dibawah tema tertentu yang menjadi isi penerbit. Ada pula artikel umum yang merupakan tulisan yang ditulis oleh umum. Sedangkan dari fungsinya dan kepentingannya pun berbeda pula. Ada juga artikel khusus dan artikel sponsor. Artikel khusus adalah nama lain dari artikel redaksi. Sedangkan artikel sponsor ialah artikel yang membahas atau memperkenalkan sesuatu	2018-01-10	berita		Edit Hapus
2	8	Bilangan Prima	bilangan prima adalah bilangan asli yang lebih besar dari angka 1, yang faktor pembaginya adalah 1 dan bilangan itu sendiri. 2 dan 3 adalah bilangan prima. 4 bukan bilangan prima karena 4 bisa dibagi 2. Jika suatu bilangan yang lebih besar dari satu bukan bilangan prima, maka bilangan itu disebut bilangan komposit. Cara paling sederhana untuk menentukan bilangan prima yang lebih kecil dari bilangan tertentu adalah dengan menggunakan saringan Eratosthenes. Berikut adalah 168 bilangan prima pertama (semua bilangan prima kurang dari 1000):	2018-01-09	berita		Edit Hapus

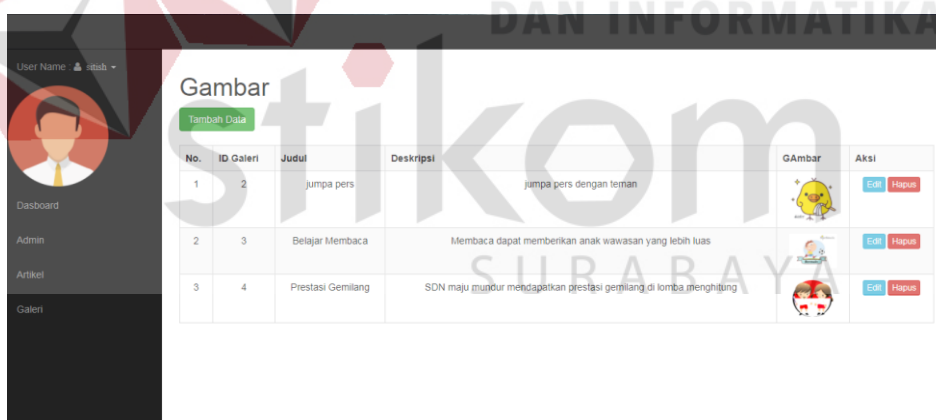
Gambar 4. 18 Menu Edit Artikel




Pada menu artikel ini, admin dapat melihat semua data artikel yang terdapat dalam *website* SDN Menur Pumpungan. Dalam menu artikel sudah termasuk menu prestasi, fasilitas sekolah, berita sekolah dan kegiatan

sekolah. Katori berfungsi sebagai penentu artikel tersebut masuk dalam kategori berita sekolah maupun kegiatan sekolah yang sedang berlangsung. Terdapat fitur hapus dan edit yang berguna apabila sewaktu-waktu admin ingin memperbarui artikel tersebut ataupun jika artikel telah kadaluarsa admin dapat menghapusnya melalui fitur hapus.

#### g. Galeri

Pada menu galeri berfungsi untuk mengunduh foto-foto kegiatan maupun berita yang diadakan di sekolah. Terdapat fitur hapus dan edit yang berguna apabila sewaktu-waktu admin ingin memperbarui galeri tersebut ataupun jika telah kadaluarsa admin dapat menghapusnya melalui fitur hapus.



No.	ID Galeri	Judul	Deskripsi	Gambar	Aksi
1	2	jumpa pers	jumpa pers dengan teman		<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	3	Belajar Membaca	Membaca dapat memberikan anak wawasan yang lebih luas		<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	4	Prestasi Gemilang	SDN maju mundur mendapatkan prestasi gemilang di lomba menghitung		<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 4. 19 Menu Edit Galeri

## 2. Front End User

### a. Halaman beranda

Pada halaman beranda, pengunjung dapat melihat tampilan utama dari *website* SDN Menur Pumpungan. Pada beranda terdapat menu lainnya

seperti visi misi, artikel, event, galeri dan struktur organisasi dari sekolah



Gambar 4. 20 Halaman Beranda

#### b. Menu Visi, Misi dan Struktur Organisasi

Pada halaman ini pengunjung dapat melihat visi, misi dan struktur organisasi dari SDN Menur Pumpungan. Dengan mengetahui visi dan misi dari sekolah, maka pengunjung dapat memahami target apa yang harus di capai oleh sekolah.

Visi	Misi
<p>Visi satuan pendidikan yang menjwai semua kegiatan yang ada di satuan pendidikan SDN Menur Pumpungan. yaitu: "Cerdas, Terampil, Berkarakter, Berprestasi dan Terpercaya."</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerdas dalam mengaktualisasikan diri melalui olah pikir untuk memperoleh kompetensi dan kemandirian dalam IMTAQ, dan IPTEK secara kritis, kreatif, inovatif, dan imajinatif.</li> <li>2. Terampil berpikir dalam menguasai, dan menerapkan IMTAQ, dan IPTEK.</li> <li>3. Membentuk kepribadian yang berkarakter sesuai dengan IMTAQ yang dikembangkan dengan pendidikan etika, dan sopan santun</li> <li>4. Mengoptimalkan pembinaan bagi peserta didik di sekolah untuk mendapatkan prestasi dalam bidang akademis dan non akademis</li> <li>5. Terpercaya dalam mewujudkan pembelajaran secara interaktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan</li> </ol>
<p>Struktur Organisasi</p> <pre> graph TD     KS[Kepala Sekolah Dra. Kusliah, MM.] --- KS_M[Komite Sekolah Munawar]     KS --- UPP[Unit Perpustakaan Fajar Aprianto]     KS --- KPP[Kepala Perpustakaan Ika Tjandra P. SSI.]     KS --- TD[Tata Usaha Aini Andonemah W. S.E.]     KS --- KMB[Kurikulum Drs. Nur Setiawan, S.Pd. SD, M.Pd.]     UPP --- GK[Guru Kelas]     KPP --- GK     TD --- GI[Guru Inklusi]     KMB --- GI     GK --- K[Keamanan Choirul]     GI --- K     </pre>	

Gambar 4. 21 Halaman Visi Misi dan Struktur Organisasi

### c. Menu Artikel

Pada halaman artikel terdapat dua kategori artikel yang ditampilkan, yaitu kategori berita yang berisi berita, kegiatan, prestasi sekolah dan kategori *event* yang berisi kegiatan yang akan diadakan seperti contohnya SDN Menur Pumpungan mengadakan lomba matematika antar sekolah di kecamatan sukolilo.

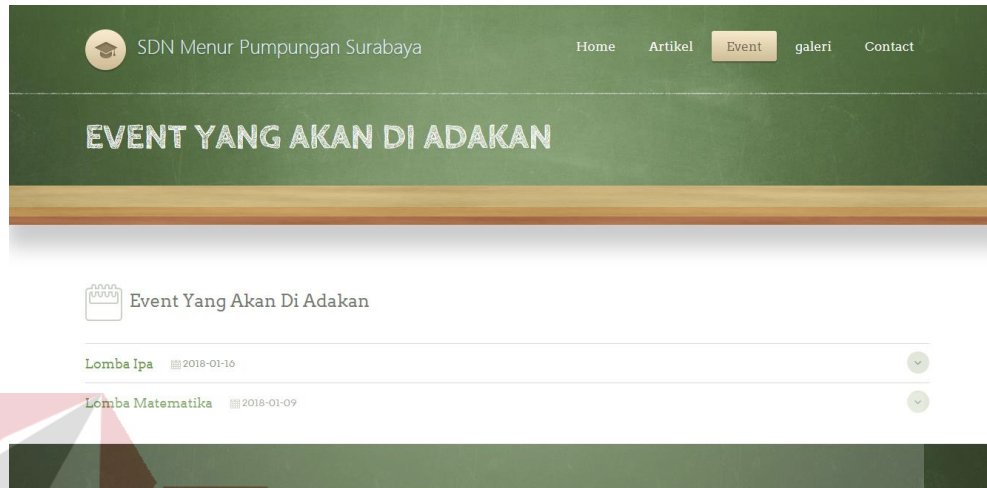


Gambar 4. 23 Menu Artikel

Gambar 4. 22 Menu Artikel dan Event

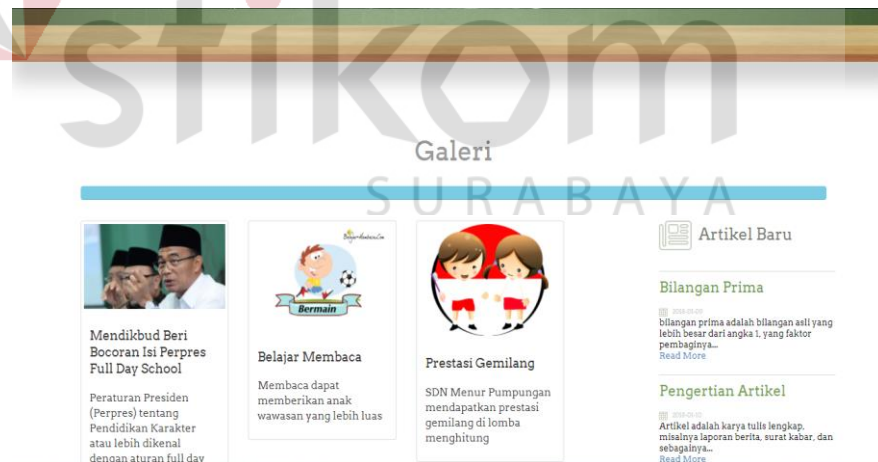
#### d. Menu *Event*

Pada halaman ini berisi kegiatan sekolah yang sedang atau akan diadakan di sekolah. Contohnya kegiatan lomba.



Gambar 4. 24 Menu event

#### e. Menu Galeri



Gambar 4. 25 Menu Galeri

Pada halaman galeri berisi album foto dari hasil kegiatan maupun berkas yang dimiliki sekolah. Dapat juga berisi fasilitas-fasilitas

yang ada dalam SDN Menur Pumpungan. Yang bertujuan agar pengunjung dapat melihat fasilitas yang ada di sekolah.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil uji coba dan implementasi terhadap rancang bangun sistem informasi profil sekolah berbasis web ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Website* yang telah dibangun dapat membantu sekolah dalam kemudahan menyampaikan informasi terkait sekolah yang terdapat pada SDN Menur Pumpungan baik informasi dalam bidang akademik dan bidang non-akademik.
2. *Website* yang telah dibangun dapat menampilkan beberapa informasi seperti visi dan misi, struktur organisasi, prestasi sekolah, kegiatan sekolah, ekstrakurikuler, dan juga mempunyai kolom komentar untuk menyampaikan kritik dan saran mengenai sekolah.
3. *Website* ini menyediakan fitur pengolahan yang dapat diakses oleh admin untuk memudahkan dalam *update* konten yang ada dalam *website*.

#### **5.2 Saran**

Saran untuk pengembangan *website* profil sekolah SDN Menur Pumpungan yaitu dapat ditambahkan :

1. Fitur *polling website* untuk pengguna dalam menilai kelayakan *website* yang ditampilkan.

2. Fitur menampilkan data guru dan data murid yang ada disekolah. Dapat digunakan sebagai acuan orang tua murid ataupun guru dalam hal pengecekan terkait data yang dibutuhkan, seperti NISN.
3. Fitur komentar yang dapat digunakan pengguna untuk menyampaikan kritik dan saran
4. Fitur *chat online* yang dikelola oleh admin dari *website*, yang berguna untuk berinteraksi langsung dengan pengguna *website* sekolah.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. N. (2011). *Jago PHP & MySQL*. Bekasi: Duni Komputer.
- Andi. (2006). *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP*  
5. Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Arief, & Rudianto, M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Connolly, T., & Begg, C. (2010). *Database Systems: A Practical Approach to Design, Implementation, and Management, 5th Edition*. Boston: Pearson.
- Hanif, R. (2010). *CDM dan PDM*. Retrieved from <http://informatika.web.id/cdm-dan-pdm.htm>
- Jogiyanto. (2007). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kertahadi. (2007). *15 Pengertian Sistem Informasi Menurut Ahli Terlengkap dan Terbaru 2017*. Retrieved from *Pengertian Sistem Informasi*: <http://www.pelajaran.co.id/2017/29/pengertian-sistem-informasi-menurut-ahli.html>
- Krisyantoro, R. (2008). *Public Relation Writing: Media Public Relation Membangun Citra Korporat*. Jakarta: Media Group.
- Laudon, & C., K. (2010). *Management Information System*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Prasetio, & Adhi. (2010). *Cara Mudah Membuat Desain Web Untuk Pemula*. Jakarta Selatan: PT Transmedia.

Putra, M. (2016). *Pengertian Website Menurut Para Ahli – Jenis, Manfaat, Makalah*. Retrieved from Sayanda: <https://www.sayanda.com/pengertian-dan-manfaat-website/>

Sibero, A. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom.

Sukanto, R. A., & Shalahudin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Wahana Komputer . (2009). *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5*. Yogyakarta: ANDI.

