

**PERANCANGAN PROGRAM PENDAFTARAN SEKOLAH  
BERBASIS WEB PADA SEKOLAH  
SDIT PERSIS KOJA**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III

**SYAMSUDIN**

**NIM : 12141675**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**AMIK BSI Jakarta**

**Jakarta**

**2017**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syamsudin  
NIM : 12141675  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Perguruan Tinggi : AMIK BSI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis koja”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 12 September 2017

Yang menyatakan,



## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syamsudin  
NIM : 12141675  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Perguruan Tinggi : AMIK Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis koja”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 12 September 2017

Yang menyatakan,



## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : SYAMSUDIN  
NIM : 12141675  
Program Studi : MANAJEMEN INFORMATIKA  
Jenjang : DIPLOMA TIGA  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web pada sekolah SDIT Persis Koja

Telah dipertahankan pada periode 2017-A dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh AHLI MADYA (A.Md) pada Program DIPLOMA TIGA Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 13 September 2017

### PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Heru Purwanto, M.Kom



Asisten Pembimbing : Eka Rini Yulia, M.Kom



### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Amrin, S.Si, M.Kom



Penguji II : Ani Oktarini Sari, MMSI



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

### AMIK BSI JAKARTA

NIM : 12141675  
Nama Lengkap : Syamsudin  
Dosen Pembimbing : Heru Purwanto, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web  
Pada Sekolah SDIT Persis Koja.

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	10/4/2017	Perdana dan periksa bab I	/
2	5/5/2017	Acc BAB I dan BAB II	/
3	18/5/2017	Periksa BAB III	/
4	7/6/2017	Periksa BAB III s/d Rancangan User interface	/
5	15/6/2017	Periksa BAB III	/
6	6/7/2017	Acc BAB III dan Periksa BAB IV	/
7	7/7/2017	Acc BAB IV dan program	/
8	11/7/2017	Periksa Keseluruhan dan Acc Keseluruhan	/
9	12/9/2017	Acc Revisi TA	/

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 12 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 15 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing

(Heru Purwanto, M.Kom)



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

### AMIK BSI JAKARTA

NIM : 12141675  
Nama Lengkap : Syamsudin  
Asisten Pembimbing : Eka Rini Yulia, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web  
Pada Sekolah SDIT Persis Koja.

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Dosen Pembimbing
1	10/4/2017	Perdana dan periksa bab I	Ek
2	5/5/2017	Acc BAB I dan BAB II	Ek
3	18/5/2017	Periksa BAB III	Ek
4	7/6/2017	Periksa BAB III s/d Rancangan User interface	Ek
5	15/6/2017	Periksa BAB III	Ek
6	6/7/2017	Acc BAB III dan Periksa BAB IV	Ek
7	7/7/2017	Acc BAB IV dan program	Ek
8	11/7/2017	Periksa Keseluruhan dan Acc Keseluruhan	Ek
9	12/9/2017	Acc Revisi TA	Ek

Catatan untuk Dosen Pembimbing.  
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 12 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 15 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8

Disetujui oleh,  
Asisten Pembimbing

(Eka Rini Yulia, M.Kom)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul tugas akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis Koja”**.

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Tiga (D.III) Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Direktur AMIK BSI Jakarta.
2. Ketua Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI.
3. Bapak Heru Puurwanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Ibu Eka Rini Yulia, M.Kom, selaku Asisten Pembimbing Tugas Akhir.
5. Staff/ karyawan / dosen dilingkungan Akademi BSI.
6. Bapak Moh Idrus, Ma.Pd selaku Kepala Sekolah SDIT Persis Koja.

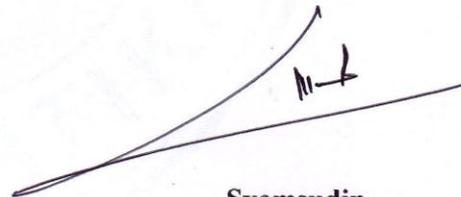
7. Guru / Staff / karyawan dilingkungan SDIT Persis Koja.
8. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas MI-6G.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 12 September 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal line that curves upwards at the right end, with a small vertical stroke and a horizontal tick mark above it.

Syamsudin

## **ABSTRAK**

### **Syamsudin (12141675), Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis Koja.**

Dalam era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi semakin cepat, tepat dan akurat menjadi semakin penting. Sehingga pola berfikir manusia pun semakin berkembang mengikuti zaman. Kebutuhan akan sistem informasi pada saat ini begitu besar, menjadikan peran informasi sangat penting dalam segala hal. Dengan semakin meningkatnya peran teknologi *internet* dalam kegiatan bisnis maupun dunia pendidikan, ini mendorong SDIT Persis Koja untuk menyusun strategi sistem informasi yang tepat dan cepat agar sistem tersebut mendukung tercapainya maksud dan tujuan sekolah ini. Untuk mencapainya maka harus ada fasilitas pendukung yang dapat digunakan untuk mencapai maksud dan tujuan tersebut. *Internet* banyak memberikan kemudahan kepada masyarakat umum untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat, salah satunya adalah pemanfaatan *internet* dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana promosi serta sebagai upaya peninjauan dan pemantauan pemerintah pusat di lembaga pendidikan tersebut.

**Kata Kunci : Perancangan *Website*, Pendidikan**

## **ABSTRACT**

**Syamsudin (12141675), *Web Based Designing Educational Program Registration in SDIT Peris Koja.***

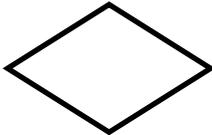
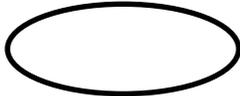
*In the era of globalization, the rapid development of information technology, precise and accurate is becoming increasingly important. So that any patterns of human thought following the growing age. The need for information on the current system is so great, makes the information very important role in everything. With the increasing role the Internet tenolgi in business and education activities, it encourages SDIT Persis Koja to develop appropriate information systems strategy and fast so that the system supports the achievement of the aims and objectives of this school. To achieve this there must be support facilities that can be used to achieve the aims and objectives. Internet provides many facilities to the general public to obtain information quickly, precisely and accurately, one of which is the use of internet in education as a means of promotion as well as reviewing and monitoring efforts in central government institutions.*

**Keyword: *Website Design, Education***

# DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhi.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah .....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhi .....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Abstraksi .....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Simbol.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel .....	xiv
<b>BAB I      PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan .....	2
1.3. Metode Penelitian .....	3
1.4. Ruang Lingkup .....	4
1.5. Sistem Penulisan .....	5
<b>BAB II     LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1. Konsep Dasar Web .....	7
2.2. Teori Pendukung .....	16
<b>BAB III    PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
3.1. Tinjauan Perusahaan .....	23
3.1.1 Sejarah Intitusi/Perusahaan .....	23
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi .....	23
3.2. Analisa Kebutuhan .....	28
3.3. Perancangan Perangkat Lunak .....	29
3.3.1 Rancangan Antar Muka .....	29
3.3.2 Rancangan Basis Data .....	31
3.3.1 Rancangan Stuktur Navigasi .....	41
3.4. Implementasi Dan Pengujian unit .....	42
3.4.1 Implementasi .....	42
3.4.2 Pengujian Unit .....	48
<b>BAB IV    PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
4.1. Kesimpulan .....	53
4.2. Saran .....	53

## DAFTAR SIMBOL

Notasi	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
	Garis sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
II.1 Waterfall Model.....	14
II.2 Struktur Navigasi <i>Linier</i> .....	17
II.3 Struktur Navigasi <i>Non Linier</i> .....	18
II.4 Struktur Navigasi <i>Hirarki</i> .....	19
II.5 Struktur Navigasi Campuran .....	20
III.1 Struktur Organisasi SDIT Persis Koja.....	24
III.2 Rancangan Antar Muka Pendaftaran siswa baru langkah 1 .....	29
III.3 Rancangan Antar Muka Pendaftaran siswa baru langkah 2.....	30
III.4 Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> .....	31
III.5 Rancangan Local Relational Structure.....	32
III.6 Struktur Navigasi Halaman Utama .....	41
III.7 Struktur Navigasi Halaman Siswa .....	41
III.8 Halaman Muka Login Admin .....	42
III.9 Halaman Muka <i>Index Admin</i> .....	43
III.10 Halaman Muka <i>Index User</i> .....	44
III.11 Halaman Muka Pendaftaran Siswa .....	45
III.12 Halaman Muka Login Siswa.....	41

## DAFTAR TABEL

	Halaman
III.1. Spesifikasi Tabel <i>Admin</i> .....	33
III.2. Spesifikasi Tabel Pendaftaran .....	33
III.3. Spesifikasi Tabel Siswa terdaftar .....	34
III.4. Spesifikasi Tabel Guru .....	35
III.5. Spesifikasi Tabel Absen .....	35
III.6. Spesifikasi Tabel Pembayaran .....	56
III.7. Spesifikasi Tabel Informasi .....	36
III.8. Spesifikasi Tabel Kelas .....	37
III.9. Spesifikasi Tabel Mata Pelajaran .....	37
III.10. Spesifikasi Tabel Nilai .....	38
III.11. Spesifikasi Tabel Pembayaran .....	39
III.12. Spesifikasi Tabel Semester .....	39
III.13. Spesifikasi Tabel Bukutamu .....	40
III.14. Spesifikasi Tabel Galery .....	40
III.15. Hasil Pengujian Blaxbox testing Login Siswa .....	48
III.16. Hasil Pengujian Blaxbox testing Login Guru .....	50
III.17. Hasil Pengujian Blaxbox testing Login admin .....	51

1.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam era perkembangan teknologi saat ini, masih banyak Sekolah Dasar yang belum mempunyai media sosial. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu mendapat perhatian yang lebih serius. Baik itu oleh pemerintah, keluarga maupun pihak pengelola pendidikan khususnya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sarana dan prasarana pendidikan pun harus mengikutinya, salah satunya dengan media komputerisasi yaitu internet. Diantaranya adalah pembuatan sistem informasi berbasis web. Sistem ini akan mempermudah orang tua dan murid yang ingin mendaftar kesekolah tersebut karena tidak harus jauh-jauh datang kesekolah untuk melakukan pendaftaran maupun melihat informasi tentang sekolah tersebut.

Sebuah sistem informasi yang baik yang tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan hal-hal spesifik. Semua masyarakat yang ingin melihat informasi sekolah dipermudah dengan adanya sistem ini. Oleh karena itu dengan berkembangnya kemajuan teknologi komputer ini, SDIT Persis Koja perlu menampilkan informasi melalui sebuah website. Dengan sebuah website masyarakat dapat dengan mudah mengakses, mengetahui dan melakukan pendaftaran siswa baru secara online.

Seluruh berita mengenai SDIT Persis Koja dapat diakses dengan cepat tanpa memerlukan waktu yang lama dan dapat di akses oleh semua orang yang menggunakan internet.

Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat website pendidikan dengan judul: “Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis Koja”

Penulis berharap, semoga penelitian tugas akhir ini dapat memberikan kemudahan bagi seluruh masyarakat terutama siswa-siswi SDIT Persis Koja pada umumnya bagi siapa saja yang ingin mengetahui mengenai informasi tentang SDIT Persis Koja.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penulisan akhir ini, yaitu:

1. Untuk mengenalkan SDIT Persis Koja kepada orang tua calon siswa, agar orang tua siswa tertarik untuk menyekolahkan anak-anak mereka ke sekolah ini
2. Memudahkan orang tua calon siswa-siswi untuk melakukan proses registrasi tanpa harus melakukan interaksi langsung dengan pihak sekolah karena informasi tersebut dapat diperoleh dengan melakukan pencarian data melalui internet.
3. Memudahkan pihak sekolah dikarenakan berkurangnya interaksi secara langsung dengan orang tua calon siswa-siswi.
4. Penyimpanan data yang terstruktur dikarenakan Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis Koja menggunakan database yang tersimpan didalam komputer.

Sedangkan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk kelulusan program Diploma Tiga (D.III) pada Program Studi Manajemen Informatika di Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

### 1.3. Metode Penelitian

Menjelaskan metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penyusunan TA.

#### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *water fall* (Pressman, 2010:39) yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

##### 1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini sangat menekan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem.

##### 2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak

Proses perancangan sistem ini difokuskan pada empat atribut, yaitu struktur data, representasi antarmuka, arsitektur perangkat lunak, dan interaksi antar objek di dalam kelas.

##### 3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

#### B. Teknik pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (observation)

Yaitu penelitian ini dilakukan penulis secara langsung di lapangan. Dalam hal ini ini penulis melakukan penelitian di SDIT Persis Koja Jl. Yos Sudarso No. 56 Koja Jakarta Utara 14220.

2. Metode Wawancara (Interview)

Yaitu pengumpulan data dengan wawancara. Ini digunakan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh benar-benar akurat yaitu dengan dan mewawancarai Bapak Moh Idrus, M.Pd. Sebagai kepala sekolah di SDIT Persis Koja dan guru-guru serta pegawai sekolah SDIT Persis Koja tentang hal-hal yang akan penulis muat dalam pembuatan website

3. Metode Kepustakaan (library Reserch)

Yaitu dilakukan dengan mempelajari dan membaca buku-buku ilmiah sebagai bahan acuan penulis tugas akhir ini dengan mengembangkan pengetahuan penulis. Selain itu juga menggunakan buku-buku yang berhubungan dengan Adobe Photoshop CS3, Macromedia Dreawever CS6, MySQL dan PHP.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang dibahas disini adalah mengenai pemberian informasi mengenai lembaga pendidikan sekolah. Dimana perogram tersebut dapat memberikan informasi dengan mudah hanya dengan membuka website atau situs internet. Sebagai pendukung dalam lancarnya proses belajar mengajar, menggunakan Dreamweaver CS6 dan Xampp. Ruang lingkup dimulai dari Home, Profil Sekolah, Login Guru, List Guru dan Staff, serta informasi pendaftaran siswa-siswi baru.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan ditulis secara sistematis sebagai berikut :

**Bab I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian, Ruang Lingkup sehingga permasalahan tersebut memiliki titi focus dari judul yang telah dibuat.

**Bab II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis menguraikan yang terdiri dari Landasan Teori dan Teori Pendukung.

**Bab III PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan yang terdiri dari analisa kebutuhan, perancangan perangkat, serta dijelaskan implementasi dan pengujian.

**Bab IV PENUTUP**

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran yang akan diajukan untuk pengembangan web sisfo (sistem informasi) pada SDIT Persis koja.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Konsep Dasar Web**

Menurut Sibero (2013:10) “*Internet (Internasional Networking)* adalah kumpulan dari berbagai komputer diseluruh dunia yang terhubung satu sama lain, yang lazim disebut *world wide network*”. Seperti diketahui bahwa program merupakan suatu rangkaian atau kumpulan instruksi-instruksi yang disusun secara logis dan sistematis. Untuk merancang sebuah program haruslah terlebih dahulu mendefinisikan masalah yang ada dan mempelajari program yang diberikan untuk mengetahui tujuan pengolahan, bentuk dan keadaannya serta output yang di hasilkan. Pada dasarnya program di rancang untuk memenuhi kebutuhan pemakai, dalam arti dapat meminimalkan kesalahan dan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang timbul akibat dari sistem berjalan yang telah ada.

Contoh teori konsep dasar program pembuatan aplikasi ini, antara lain:

##### **A. Website**

Menurut Ardhana (2012:3), “*Website* adalah sejumlah halaman *web* yang dimiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya ”.

Dalam pembuatan aplikasi ini dibutuhkan beberapa *tool web* , diantaranya sebagai berikut:

##### **1. Web Browser**

Menurut Sibero (2013:12), “*Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*. Sumber

informasi *web* diidentifikasi dengan *Uniform Resource Identifier* (URI) yang dapat terdiri dari halaman *web*, gambar, atau konten lainnya”. Salah satu program *web browser*, seperti: *Mozilla Firefox*, *Internet Explorer* (IE), *Opera*, *Safari*, *Google Chrome* dan sebagainya. Fungsi *web browser* adalah menerjemahkan kode (*script*) HTML yang biasanya juga ditambahkan *JavaScript*, menjadi sebuah informasi yang sudah tertata dan menarik secara visual.

## 2. **Web Server**

Menurut Sadeli (2014:12), “*Web Server* adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan *web browser* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen HTML”. *Web server* berfungsi sebagai pusat kontrol dari pengolahan data *website* sehingga setiap instruksi yang diberikan oleh pemakai *internet* akan diolah dan selanjutnya dikembalikan lagi kepada pemakainya. Ada beberapa macam *web server* yang ada didunia, antara lain *web server* milik Windows, yaitu Apache, Tomcat, IIS (*Internet Information Service*), dan lain sebagainya. Saat ini *web server* yang banyak digunakan adalah Apache karena telah banyak mendukung format file server tanpa perlu tambahan komponen aplikasi lagi. Hal ini berbeda dengan IIS milik Windows yang tidak dapat membaca file server dengan format PHP (IIS memerlukan komponen untuk menjalankan format file server PHP ini) dalam keadaan *default*.

## 3. **WWW (World Wide Web)**

Menurut Ardhana (2012:31), “WWW adalah kependekan dari *World Wide Web*, merupakan suatu layanan *Internet* yang menggunakan konsep *hypertext* antar dokumen yang berkaitan”.

Pada WWW terdapat jurusan halaman *web*. Salah satu layanan aplikasi di *internet* adalah WWW (*World Wide Web*), pelayanan yang dikembangkan di *internet* menjadi layanan aplikasi yang paling yang populer digunakan pemakaian jaringan *internet*. WWW atau yang biasa disebut *web*, bekerja dengan teknologi yang biasa disebut *hypertext*, yang kemudian dikembangkan menjadi suatu protocol aplikasi yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). WWW atau *web* merupakan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa text, grafik, atau gambar, suara, animasi, dan sebagainya. Dengan kata lain WWW merupakan perpustakaan besar yang menyediakan berbagai buku dengan berbagai informasi.

## **B. Bahasa Pemograman**

Bahasa pemograman adalah perangkat lunak atau *software* yang akan di unakan dalam proses pembuatan program yang melalui beberapa tahapan-tahapan penyelesaian masalah.

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis memakai bahasa pemograman, antarlain :

### **1. PHP**

Menurut Ardhana (2012:88), “PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis server-side yang dapat melakukan *parsing script php* yang menjadi *script web* sehingga dari sisi client menghasilkan tampilan yang menarik”. HTML merupakan file umum yang dijalankan oleh *browser*. Dengan demikian, *client* tidak dapat melihat kode PHP yang dibuat oleh *developer website*, tetapi hanya bisa melihat kode HTML yang merupakan hasil olahan dari Engine PHP. Agar

*web server* dapat mengolah file PHP ini maka diperlukan aplikasi PHP yang kita sebut sebagai *engine* PHP untuk ditanamkan bersama aplikasi *web server* tersebut.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. *Web Server* yang mendukung PHP mudah didapat dari mulai Apache sampai XAMPP yang sudah berisi paket lengkap berikut dengan *database* Mysql, yang dapat dikonfigurasi dengan mudah. *Web server* tersebut bersifat *open source* yang dapat digunakan diberbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.
3. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena banyaknya referensi dari buku maupun tutorial yang terdapat di *internet*.

## 2. HTML

Menurut Utomo (2012:7), “HTML merupakan bahasa standar yang menjadi antarmuka dari *website* dan menjadi dasar ketika anda akan membangun sebuah *website*”.

HTML pada dasarnya merupakan himpunan bagian dari bahasa yang lebih luas jangkauannya yaitu SGML (*Standard Generalized Markup Language*), yang merupakan-merupakan (*system*) pengkodean dan pemformatan untuk dokumen yang ditampilkan di layar computer maupun di kertas.

*World Wide Web* pertama kali dikembangkan oleh fisikawan dan ilmuwan computer inggris yang bernama Timothy Berners-Lee pada salah satu proyek yang diselenggarakan oleh Pusat Riset Nuklir Eropa (*European Organization for Nuclear Research* (CERN) di Genave, Swiss. Berners-Lee menggabungkan beberapa ide yang ada saat itu kesuatu system tunggal yang memudahkan para fisikawan menggunakan data-data dan mengkomunikasikannya lewat *internet*. yang juga penting, Barners-Lee menambahkan kemampuan multimedia pada dokumen-dokumen *web*. Berners-Lee mulai bekerja dengan *hypertext* pada awal tahun 1980-an dan prototipenya di implementasikan oleh CERN padatahun 1989. Selanjutnya ide-ide Berners-Lee secara cepat menyebar ke universitas-universitas di seluruh dunia ( dan akhirnya kedunia komersial ) .Pada tahun 1989, Berners-Lee merumuskan suatu proposal tentang sebuah system *hypertext* yang memiliki 3 komponen sebagai berikut:

- a. Antarmuka yang konsisten untuk semua jenis *platform*.  
Antarmuka ini harus menyediakan akses yang dapat digunakan oleh berbagai jenis komputer.
- b. Akses informasi yang bersifat universal. Setiap pengguna harus dapat mengakses setiap informasi yang berbeda.
- c. Antarmuka yang menyediakan akses keberbagai jenis dokumen dan protokol.

### **C. Basis Data**

Menurut Utami (2012:43), “Basis Data adalah media untuk penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Berdasarkan pendapat para ahli

di atas, maka basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logikal yang dapat digunakan untuk membantu dalam pengambilan keputusan pada sebuah organisasi atau perusahaan.

Berbagai bentuk aplikasi basis data atau *database* dan penjelasannya, antara lain:

### **1. Adobe Dreamweaver**

Menurut Utami (2012:10) “*Macromedia Dreamweaver* adalah program *editor html* yang sangat handal dan banyak diminati oleh para *web desainer*”. *Adobe Dreamweaver* merupakan salah satu *software* dari kelompok Adobe yang banyak digunakan untuk mendesain situs *web*. Adapun *Adobe Dreamweaver* itu sendiri adalah sebuah *HTML editor profesional* untuk mendesain secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*. *Adobe Dreamweaver* memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman *web*, maupun dalam jendela kode rumus. *Adobe Dreamweaver* didukung dengan cara pemakaian yang praktis dan standar, dan juga didukung untuk pengembangan penggunaan CSS, XML dan RSS, dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan.

*Dreamweaver* merupakan *software* yang digunakan oleh *web deseiner* maupun *web programmer* dalam mengembangkan *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *Dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun sebuah situs *web*.

### **2. XAMPP**

Menurut Sadeli (2014:14), ”*Xampp* adalah program yang berisi paket *Apache*, *MySQL* dan *phpMyAdmin*. Kita dapat memperoleh program tersebut

dengan mendownload pada <http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html> untuk mendapat versi terbaru”. MySQL *database* dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public Lisensi*) dan bebas, merupakan *web* server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:

- a. Htdocs adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skrip lain.
- b. PhpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin> maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
- c. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun melalui (*start*).

### 3. MySQL

Menurut Sadeli (2014:10), ”MySQL adalah *database* yang menghubungkan *script* PHP menggunakan perintah query dan escapt character yang sama dengan PHP. Mysql mempunyai tampilan client yang mempermudah anda dalam mengakses *database*”. MySQL jangan disama-artikan dengan SQL (*Structure Query Languange*) yang didefinisikan sebagai sintaks perintah-perintah tertentu dalam bahasa (program) yang digunakan untuk mengelola suatu *database*.

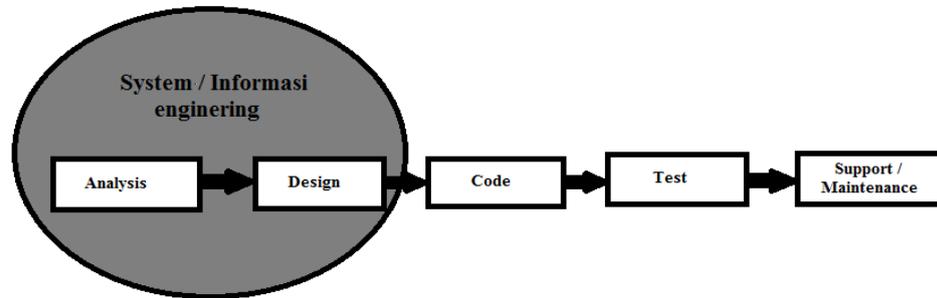
Kelebihan MySQL :

- a. Merupakan sebuah *database* yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran *gigabyte* sekalipun.
- b. Didukung oleh server ODBC, yang artinya MySQL dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti delphi maupun *Visual Basic*.
- c. *Database* yang menggunakan enkripsi *password*.
- d. Merupakan server *database* multi user artinya *database* ini dapat digunakan oleh banyak orang.
- e. Dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per table dan satu kunci memungkinkan belasan *field*.

#### **D. Model Pengembangan Perangkat Lunak**

Menurut Pressman (2010:39), ”*Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*”. Pendekatan SDLC dengan berbagai pekerjaan di suatu tahap diselesaikan terlebih dulu sebelum pekerjaan dilanjutkan ke tahap berikutnya. Aliran SDLC sebagian besar tetap sama, berapa pun jumlah tahapannya. Siklus hidup pengembangan sistem SLDC (*System Development Life Cycle*) adalah metode pengembangan sistem tradisional yang digunakan oleh berbagai perusahaan untuk proyek TI besar seperti infrastruktur TI. SDLC adalah kerangka kerja terstruktur yang terdiri atas berbagai proses berurutan untuk mengembangkan sistem informasi. Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain,

pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun :



Sumber : Pressman (2010:39)

### Gambar II.1

#### Waterfall Model

#### 1. Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

#### 2. Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini menranslasi kebutuhan perangkat lunak, dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak, dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan

menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program (*Code*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (*Test*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

5. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut:

- a. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.

- b. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan. Pelanggan sering kali butuh contoh (*prototype*) untuk menjabarkan spesifikasi kebutuhan sistem lebih lanjut.
- c. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasikan perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

## **2.2. Teori Pendukung**

### **A. Struktur Navigasi**

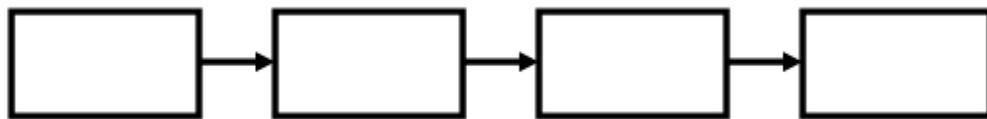
Menurut Suyanto (2006:62), “Struktur navigasi adalah gabungan dari struktur referensi informasi situs *web* dan mekanisme link yang mendukung pengunjung untuk melakukan penjelajahan situs”. Struktur navigasi suatu situs *web* sangat di pengaruhi oleh tujuan dari situs *web* yang akan dibuat.

Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari sebuah program yang termasuk unsur penting didalam pembuatan aplikasi halaman *website*. Struktur navigasi ini merupakan perancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa lokasi yang berbeda dari halaman-halaman *website*. Selain itu struktur navigasi memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek didalam

halaman *website*. Struktur pembuatan halaman *website* terdiri dari *linier*, *non linier*, *hirarki* dan campuran.

#### 1. Satu Alur (*Linier*)

Satu Alur (*Linear*) merupakan struktur yang hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut. Dengan kata lain struktur ini hanya dapat menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat di tampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya dan tidak dapat menampilkan dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya. Salah satu yang terpenting dari struktur ini adalah tidak diperkenankan terjadinya percabangan.



Sumber: Suyanto (2006:62)

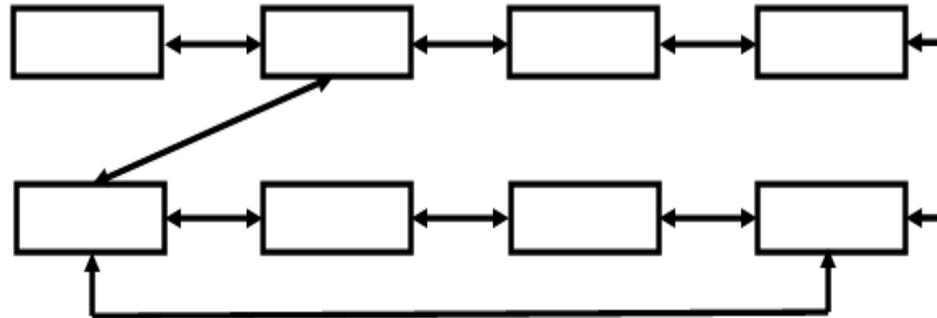
**Gambar II. 2**

#### **Struktur Navigasi Linier**

#### 2. Tidak Berurut (*Non Linier*)

Struktur penjejakan *Non Linear* (tidak berurut) merupakan pengembangan dari struktur penjejakan *Linear*. Pada struktur ini diperkenankan membuat penjejakan bercabang. Pemakai bebas menelusuri *website* tanpa dibatasi oleh suatu rute dimana kontrol navigasi dapat mengakses ke semua halaman manapun. Percabangan yang dibuat pada struktur *Non Linear* ini berbeda dengan percabangan pada struktur *Hierarchy*, karena pada percabangan *Non Linear* ini

walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap–tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama tidak ada *Master Page* dan *Slave Page*.

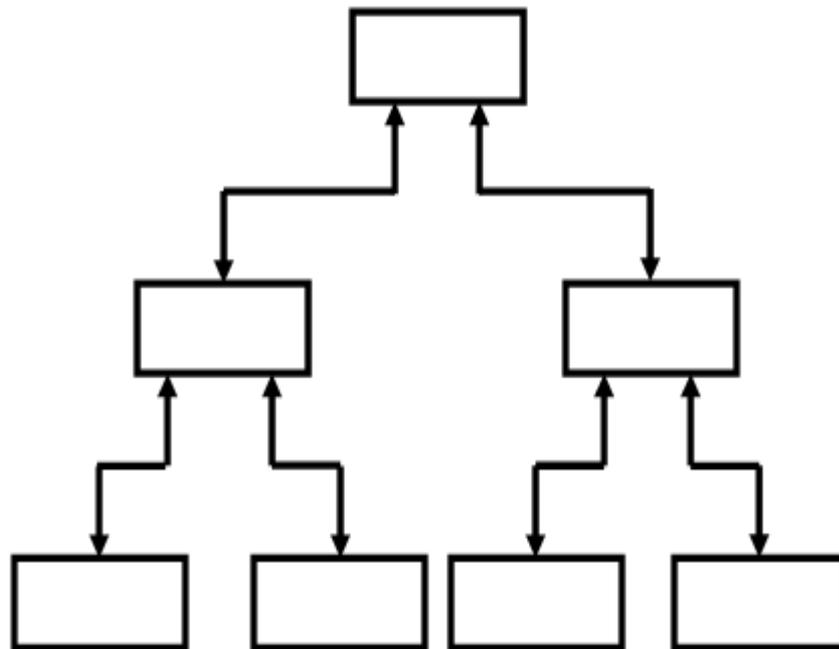


Sumber: Suyanto (2006:65)

**Gambar II. 3**  
**Struktur Navigasi Non – Linier**

### 3. *Hirarki (Hierarchical)*

Struktur bercabang (*hierarchi*) ini percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai halaman utama kesatu (*Master Page*), halaman utama ini akan mempunyai halaman percabangan yang dikatakan halaman pendukung (*Slave Page*). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama halaman utama kedua (*Master Page*), dan seterusnya. Yang terpenting dari struktur penjejakan ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara *linear*.



Sumber: Suyanto (2006:70)

**Gambar II. 4**

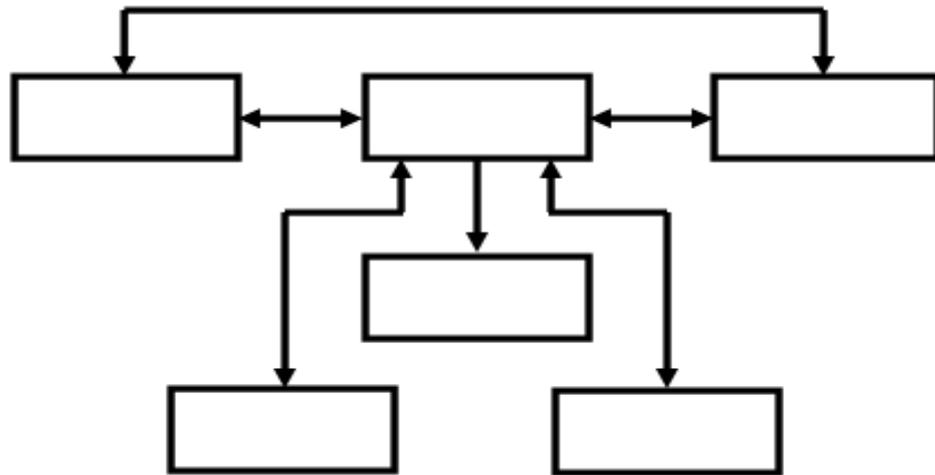
**Struktur Navigasi Hierarchical**

4. Campuran (*Composite*)

Campuran (*composite*) atau disebut juga struktur penjejakan bebas merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu *Linear*, *Non Linear* dan *Hierarchi*. Jika suatu tampilan membutuhkan percabangan, maka dapat dibuat percabangan, dan bila dalam percabangan tersebut terdapat suatu tampilan yang sama kedudukannya maka dapat dibuat struktur *Linear* dalam percabangan tersebut.

Setiap struktur peta penjejakan seperti yang baru di bahas mempunyai fungsi dan tujuan tersendiri, tidak ada yang lebih baik atau lebih buruk. Penggunaan peta penjejakan bergantung kepada kebutuhan dan tujuan dari *web*

yang hendak dibuat. Semakin kompleks peta penjejakan yang digunakan, maka semakin sulit pula pembuatan *page* dari peta penjejakan tersebut.



Sumber: Suyanto (2006:73)

**Gambar II. 5**

**Struktur Navigasi Composite**

**B. ERD (Enterprise Relationship Diagram)**

**1. Pengertian ERD (Enterprise Relationship Diagram)**

Menurut Yasin (2012:276), "ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah suatu rancangan atau bentuk hubungan sesuatu kegiatan yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi didalam proses tersebut". ERD menggunakan simbol-simbol tertentu dalam menggambarkan elemen-elemen data.

**2. Komponen – komponen ERD (*Enterprise Relationship Diagram*)**

**1. Entitas (*Entity*)**

Entitas adalah Objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya.

**2. Relasi (*relationship*)**

Relasi adalah hubungan antara satu entitas dengan entitas yang lain.

3. *Atribut (attribute)*

Atribut adalah elemen yang dimiliki entitas yang akan disimpan datanya berfungsi mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.

4. *Kardinalitas (cardinality)*

Kardinalitas adalah banyaknya jumlah entitas yang saling berelasi.

Kardinalitas ada tiga macam, yaitu ;

a. *One to one*

Entitas pada himpunan A berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B. Begitu pula sebaliknya

b. *One to many*

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. *Many to many*

Setiap entitas pada himpunan A dapat berhubungan dengan banyak entitas.

5. **LRS (*Logical Record Structure*)**

Menurut Priyadi (2014:15), “LRS (*Logical Record Structure*) adalah representasi dari struktur *record-record* pada *tabel-tabel* yang terbentuk dari hasil relasi antar himpunan entitas”. Beberapa tipe record digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik. Beda LRS dengan diagram ERD nama tipe-tipe record berada diluar kotak *field tipe record* ditempatkan. LRS terdiri dari *link-link* diantaranya tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan

menggunakan model yang dimengerti. Metode yang lain dimulai dengan ERD dan langsung dikonversikan ke LRS.

### **C. Pengujian Web**

Untuk mengetahui apakah sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan user, maka diperlukan uji coba dengan metode *black box testing*.

Menurut Pressman (2010:495), “*Black Box Testing* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang memungkinkan engineer untuk memperoleh kondisi input yang sepenuhnya akan melaksanakan persyaratan fungsional untuk sebuah program”. Metode uji coba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional, karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembangan program untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih syarat–syarat fungsional suatu program.



## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Tinjauan Perusahaan**

Dalam suatu sekolah Negeri ataupun Swasta dipimpin oleh seorang Kepala Sekolah dan dibantu oleh Wakil Kepala Sekolah, Guru serta Staff yang bekerja di Sekolah tersebut. dan SDIT Pesis Koja telah memiliki Surat Izin Penyelenggaraan Pendidikan Sekolah Dasar Swasta dengan **Nomor Pokok Sekolah Nasional : 20105087**

#### **3.3.1. Sejarah Perusahaan**

SDIT Pesis koja Jakarta berkedudukan di Jalan Yos Sudarso Lor 103 No. 56 Koja, Jakarta Utara. SDIT Pesis Ini ini berada di bawah naungan Persatuan Islam yang berdiri pada tahun 1923, Persatuan Islam ini diketuai oleh Bapak KH. H. Aceng Zakaria. SDIT Pesis ini berawal dari kelompok pengajian yang bernama annadil islami yang di didirikan oleh Muhamad Natsir, pada tahun 1954.

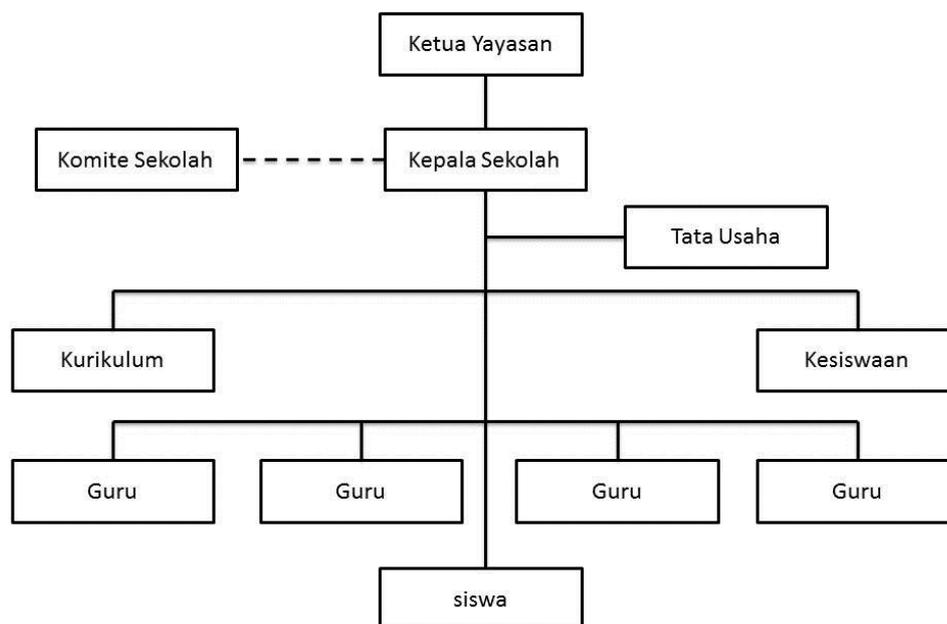
#### **3.3.2. Struktur Organisasi dan Fungsi**

Untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan, suatu perusahaan atau organisasi perlu membuat suatu struktur organisasi agar terdapat pembagian tugas atau *jobs description* yang jelas pada karyawan.



Adapun struktur organisasi SDIT Persis Koja dapat dilihat sebagai berikut

:



Sumber : SDIT Pesis Koja

**Gambar III. 1**

### **Struktur Organisasi SDIT PERSIS KOJA**

Adapun tugas dan tanggung jawab masing – masing sebagai berikut :

#### **a. Tugas Ketua Yayasan**

- 1) Memimpin rapat-rapat organisasi
- 2) Bertanggung jawab terhadap operasional organisasi.
- 3) Memimpin pelaksanaan kegiatan sebagaimana Visi dan Misi Organisasi

- 4) Memimpin koordinasi internal dan mewakili organisasi untuk urusan eksternal
- 5) Menerima dan menandatangani surat – surat administrasi untuk program kegiatan – kegiatan atas persetujuan pendiri / pembina organisasi.
- 6) Melaporkan pelaksanaan kegiatan dan keuangan kepada pembina, pengawas dan pihak luar yang terkait.

**b. Tugas Komite Sekolah**

- 1) Pemberi pertimbangan (advisory agency), dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di satuan pendidikan.
- 2) Pendukung (supporting agency), baik yang berwujud finansial, pemikiran, maupun tenaga dalam menyelenggarakan pendidikan di satuan pendidikan.
- 3) Mediator antara pemerintah (eksekutif) dengan masyarakat di satuan pendidikan
- 4) Mediator antara pemerintah (eksekutif) dengan masyarakat di satuan pendidikan
- 5) Mendorong tumbuhnya perhatian dan komitmen masyarakat terhadap penyelenggara pendidikan yang bermutu.

- 6) Melakukan kerjasama dengan masyarakat dan pemerintah berkenaan dengan penyelenggaraan pendidikan yang berumutu.
- 7) Mampu menganalisa aspirasi, ide, tuntutan, dan berbagai kebutuhan pendidikan yang diajukan oleh masyarakat.
- 8) Memberikan masukan, pertimbangan, dan rekomendasi kepada satuan pendidikan mengenai kebijakan dan pendidikan, rencana anggaran pendidikan dan belanja sekolah, kriteria kinerja satuan pendidikan, kriteria tenaga ke pendidikan, kriteria fasilitas pendidikan dan hal-hal yang terkait dengan pendidikan
- 9) Mendorong orangtua dan masyarakat berpartisipasi dalam pendidikan guna mendukung peningkatan mutu dan pemerataan pendidikan.

### c. Tugas Kepala Sekolah

- 1) Membuat rencana sekolah.
- 2) Membina pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Membina pelaksanaan 7 K.
- 4) Membina atau melaksanakan 12 langkah kepemimpinan.

- 5) Melaksanakan hubungan dengan instansi baik secara *vertical* maupun *horizontal*.
- 6) Mengadakan hubungan dengan orang tua atau wali murid.
- 7) Mengadakan hubungan dengan instansi setempat baik pemerintah maupun swasta.

#### **d. Tugas Tata Usaha**

- 1) Menyiapkan alat-alat tulis kantor (ATK).
- 2) Menyiapkan buku administrasi sekolah.
- 3) Mengisi data buku induk pegawai dan siswa.
- 4) Membuat laporan bulanan.
- 5) Membuat laporan semester.
- 6) Mengumpulkan data-data pribadi siswa.
- 7) Mengawasi inventaris sekolah.

#### **e. Tugas Bendahara**

- 1) Membua  
t kartu bayaran / SPP.
- 2) Mencata  
t dan mebukukan keuangan SPP yang masuk.
- 3) Menand  
atangani kartu bayaran / SPP dan diberi cap stempel.
- 4) Meneri  
ma keuangan SPP dari orang tua / wali murid.

**f. Tugas Sekertaris**

- 1) Membua  
t kartu bayaran / SPP.
- 2) Mencata  
t dan mebukukan keuangan SPP yang masuk.
- 3) Menand  
atangani kartu bayaran / SPP dan diberi cap stempel.

Menerima keuangan SPP dari orang tua / wali murid.

**g. Tugas Guru**

- 1) Bertang  
gung jawab atas pencapaian target kurikulum mata pelajaran masing-  
masing.
- 2) Mencata  
tat dan melaporkan hasil belajar siswa.
- 3) Memban  
tu siswa yang mendapat kesulitan dalam proses belajar.

- |   |          |
|---|----------|
| 4)  | Bersedia |
| menggantikan guru yang berhalangan hadir.   |          |
| 5)  | Menyele  |
| saikan masalah siswa yang behalangan hadir.   |          |
| 6)  | Memeri   |
| ksa lembar ulangan siswa.   |          |
| 7)  | Mencata  |
| tat dan menandatangani buku kegiatan kelas atau buku jurnal Kemajuan belajar harian siswa setelah selesai mengajar. |          |

#### **h. Tugas Pesuruh**

- |   |         |
|---|---------|
| 1)  | Member  |
| sihkan lingkungan sekolah.                                      |         |
| 2)  | Membuk  |
| a dan menutup pintu-pintu sekolah.                              |         |
| 3)  | Menjaga |
| keamanan, ketertiban lingkungan sekolah pada waktu jam belajar. |         |
| 4)  | Ikut    |
| mengamati siswa yang keluar masuk halaman sekolah               |         |

### **3.2. Analisa Kebutuhan**

#### **a. Kebutuhan Internal**

1. Login guru adalah untuk absen siswa.
2. Login staff adalah untuk mengupload berita tentang sekolah dan mengelolah data2 siswa baru ,spp dan lain sebagainya.

3. Login admin adalah untuk mengatur atau merubah login staff dan guru.

**b. Kebutuhan Ekternal**

1. Pendaftaran online adalah untuk siswa yang ingin mendaftar melalui online agar tidak perlu jauh-jauh datang kesekolah untuk cek formulir sudah habis atau tidaknya.
2. Kegiatan adalah untuk siswa yang bersekolah di SDIT Persis Koja tentang kegiatan dan informasi saat liburan panjang.
3. Komentar berfungsi untuk pengunjung mengirim sarannya kepada sekolah kami.

### **3.3. Perancangan Perangkat Lunak**

#### **3.3.1. Rancangan Atntar Muka**

## A. Rancangan Antar Muka Pendaftaran Siswa Baru Langkah 1

<b>LOGO</b>	
<b>HEADER</b>	
Nomor KK	<input type="text"/>
Nama Lengkap	<input type="text"/>
NIK	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> Laki - Laki <input type="radio"/> Perempuan
Tempat Dan Tanggal Lahir	<input type="text"/> <input type="text"/>
Agama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text" value="Enter Text"/>
Asal TK / PAUD	<input type="text"/>
Data Orang Tua / Wali	<input type="text" value="Bapak Kandung"/>
Nama Lengkap	<input type="text"/>
NIK	<input type="text"/>
Tempat Dan Tanggal Lahir	<input type="text"/> <input type="text"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
Nomor HP	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text" value="Enter Text"/>
<input type="button" value="DAFTAR"/>	
<b>FOOTER</b>	

Gambar III. 2

## Rancangan Antar Muka Pendaftaran Siswa Baru Langkah 1

B. Rancangan Antar Muka Pendaftaran Siswa Baru Langkah 2

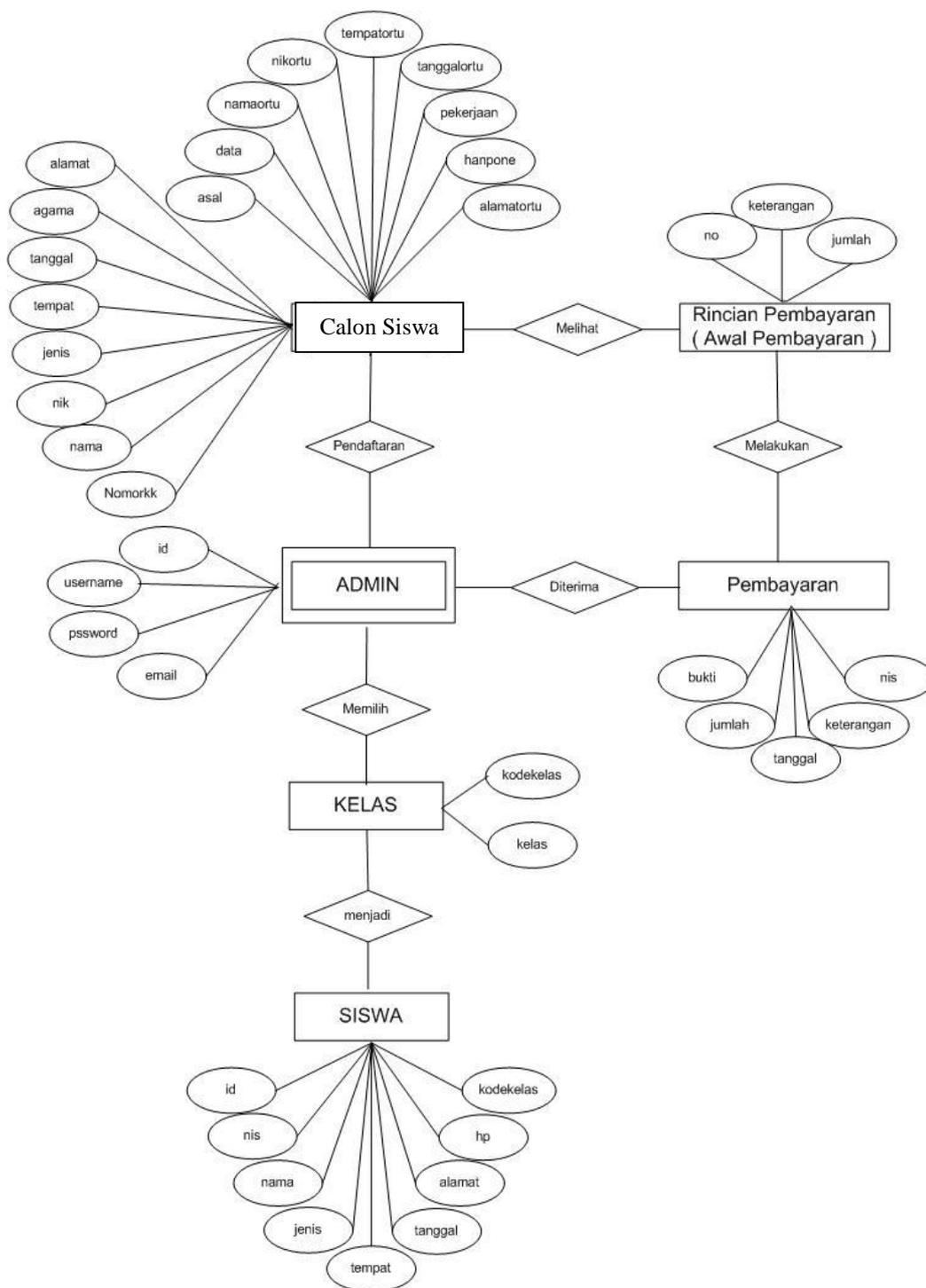
<h1>LOGO</h1>				
<h2>HEADER</h2>				
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p><b>Cara – Cara Pembayaran</b></p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>XXXXXXXXX</span> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">X</span> <span>XXXXXXXXX</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>XXXXXXXXX</span> <span style="font-size: 2em; font-weight: bold;">X</span> <span>XXXXXXXXX</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 60%;"> <p><b>Login Pembayaran</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">NIK</td> <td style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Tanggal Lahir</td> <td style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px;"></td> </tr> </table> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;"><b>LOGIN</b></p> </div>	NIK		Tanggal Lahir	
NIK				
Tanggal Lahir				
<h2>FOOTER</h2>				

Gambar III. 3

Rancangan Antar Muka Pendaftaran Siswa baru Langkah 2

## i. Perancangan Basis Data

### A. Entity Relationship Diagram



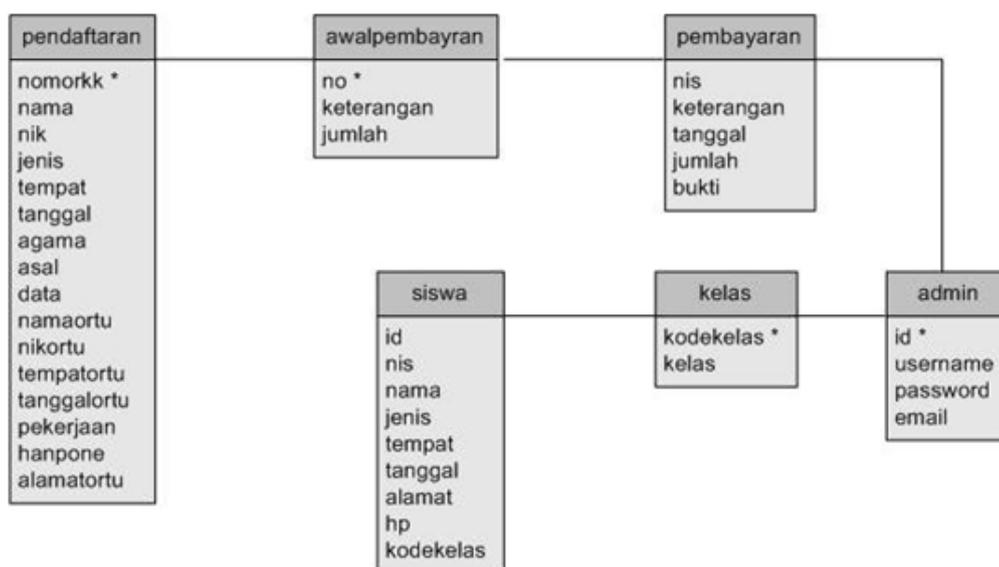
Gambar III. 4

## Rancangan *Entity Relationship Diagram*

### B. *Local Relational Structure (LRS)*

LRS (*Logical Record Structure*) Adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah *table* dan *Foreign Key* (FK).

Berikut ini adalah diagram LRS:



Gambar III. 5

### Rancangan *Local Relational Structure (LRS)*

### C. *Spesifikasi File*

Dalam *web* ini, terdapat database yang bernama “sdit\_persis” dan memiliki lima belas tabel yaitu :

#### 1. *File admin*

Nama *File* : admin  
Akronim : admin.myd

Fungsi : untuk masuk keruang admin  
 Panjang record : 71byte  
 Tipe file : File Master  
 Akses file : Random  
 Media file : Hard Disk  
 Field Key : id  
 Software : MySQL

Tabel III. 1

## Spesifikasi Fileadmin

No	Elemen data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Id	Id	Int	1	Primary Key
2.	username	Username	Varchar	20	-
3.	Password	Password	Varchar	15	-
4.	Email	Email	Varchar	35	-

## 2. File pendaftaran

Nama File : siswa baru  
 Akronim : siswa baru.myd  
 Fungsi : untuk menyimpan data pendaftaran siswa  
 Panjang record : 103byte  
 Tipe file : File Master  
 Akses file : Random  
 Media file : Hard Disk  
 Field Key : id dan nis  
 Software : MySQL

Tabel III. 2

## Spesifikasi Filependaftaran

No	Elemen data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	Id	Id	Int	3	Primary Key
2.	Nisn	Nisn	Int	10	Primary Key
3.	Nama	Nama	Varchar	30	-
4.	Jenis	Jenis	Varchar	2	-
5.	Tempat	Tempat	Varchar	20	-
6.	Tanggal	Tanggal	Date	-	-
7.	Alamat	Alamat	Text	-	-
8.	Hp	Hp	Varchar	13	-
9.	Asal	Asal	Varchar	20	-
10.	Nilai	Nilai	Varchar	5	-

### 3. *File siswa*

Nama *File* : siswa  
 Akronim : siswa.myd  
 Fungsi : untuk masuk keruang siswa  
 Panjang *record* : 108byte  
 Tipe *file* : *File Master*  
 Akses *file* : *Random*  
 Media *file* : *Hard Disk*  
*Field Key* : id dan nis  
*Software* : MySQL

**Tabel III. 3**

#### **Spesifikasi *FileSiswaterdaftar***

<b>No</b>	<b>Elemen data</b>	<b>Nama <i>Field</i></b>	<b>Tipe</b>	<b>Size</b>	<b>Ket</b>
1.	Id	Id	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2.	Nis	Nis	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
3.	Nama	Nama	<i>Varchar</i>	30	-
4.	Jenis	Jenis	<i>Varchar</i>	2	-
5.	Tempat	Tempat	<i>Varchar</i>	20	-
6.	Tanggal	Tanggal	<i>Date</i>	-	-
7.	Alamat	Alamat	<i>Text</i>	-	-
8.	Hp	Hp	<i>Varchar</i>	13	-
9.	Asal	Asal	<i>Varchar</i>	20	-
10.	Nilai	Nilai	<i>Varchar</i>	5	-
11.	Kodekelas	Kodekelas	<i>Varchar</i>	5	-

### 4. *File awal pembayaran*

Nama *File* : awal\_pembayaran  
 Akronim : awal\_pembayaran.myd  
 Fungsi : untuk melakukan data pembayaran awal  
 Panjang *record* : 120byte  
 Tipe *file* : *File*  
 Akses *file* : *Random*  
 Media *file* : *Hard Disk*  
*Field Key* : no  
*Software* : MySQL

Tabel III.4

Spesifikasi *Fileawal* pembayaran

No	Elemen data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Ket
1.	No	No	<i>Int</i>	5	<i>Primary Key</i>
2.	keterangan	Keterangan	<i>Varchar</i>	100	-
3.	jumlah	Jumlah	<i>Varchar</i>	15	-

5. *File kelas*

Nama *File* : kelas  
 Akronim : kelas.myd  
 Fungsi : untuk kelas siswa  
 Panjang *record* : 12byte  
 Tipe *file* : *File Master*  
 Akses *file* : *Random*  
 Media *file* : *Hard Disk*  
*Field Key* : kodekelas  
 Software : MySQL

Tabel III.5

Spesifikasi *Filekelas*

No	Elemen data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Ket
1.	kodekelas	Kodekelas	<i>Int</i>	4	<i>Primary Key</i>
2.	kelas	Kelas	<i>Varchar</i>	8	-

6. *File pembayaran*

Nama *File* : pembayaran  
 Akronim : pembayaran.myd  
 Fungsi : untuk data bayaran siswa  
 Panjang *record* : 130byte  
 Tipe *file* : *File Master*  
 Akses *file* : *Random*  
 Media *file* : *Hard Disk*  
*Field Key* : -  
 Software : MySQL

Tabel III.6

Spesifikasi *File* pembayaran

No	Elemen data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Ket
1.	nis	Nis	<i>Int</i>	10	-
2.	keterangan	Keterangan	<i>Varchar</i>	50	-
3.	tanggal	Tanggal	<i>Date</i>	-	-
4.	jumlah	Jumlah	<i>Varchar</i>	30	-
5.	bukti	Bukti	<i>Varchar</i>	40	-

7. *File Buku Tamu*

Nama *File* : bukutamu  
 Akronim : bukutamu.myd  
 Fungsi : untuk melihat kritik & saran dari user  
 Panjang *record* : 83byte  
 Tipe *file* : *File Master*  
 Akses *file* : *Random*  
 Media *file* : *Hard Disk*  
*Field Key* : no  
*Software* : MySQL

Tabel III. 7

Spesifikasi *File* Buku Tamu

No	Elemen data	Nama <i>Field</i>	Tipe	Size	Ket
1.	no	No	<i>Int</i>	3	<i>Primary Key</i>
2.	nama	Nama	<i>Varchar</i>	30	-
3.	email	Email	<i>Varchar</i>	50	-
4.	komentar	Komentar	<i>Text</i>	-	-

8. *File Galery*

Nama *File* : galery  
 Akronim : galery.myd  
 Fungsi : untuk melihat kegiatan sekolah

Panjang record : 203byte  
 Tipe file : File Master  
 Akses file : Random  
 Media file : Hard Disk  
 Field Key : no  
 Software : MySQL

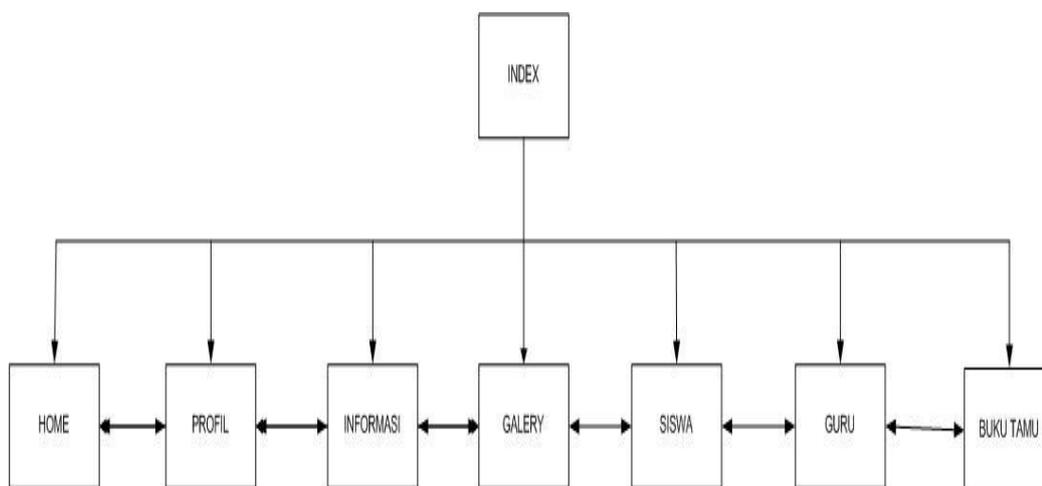
**Tabel III. 8**

**Spesifikasi FileGalery**

No	Elemen data	Nama Field	Tipe	Size	Ket
1.	no	No	Int	3	Primary Key
2.	gambar	Gambar	Varchar	100	-
3.	tanggal	Tanggal	Date	-	-
4.	keterangan	Keterangan	Varchar	100	-

**3.3.3 Rancangan Struktur Navigasi**

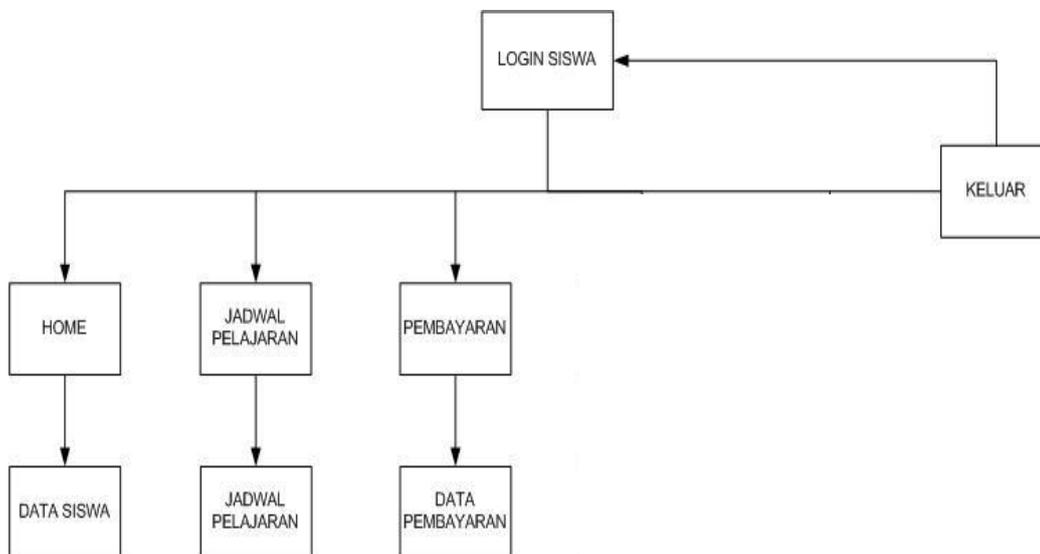
1. Struktur Navigasi Halaman Utama



**Gambar III. 6**

**Struktur Navigasi Halaman Utama**

## 2. Struktur Navigasi Halaman Siswa



**Gambar III. 7**

### Struktur Navigasi Halaman Siswa

## 3.4. Implementasi dan Pengujian Unit

### 3.4.1. Implementasi

#### A. Implementasi Rancangan Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka pada *website* ini berdasarkan hasil rancangan antar muka.

#### 1. Halaman Muka login

Pada halaman *Administrator*, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat menggunakan modul-modul yang tersedia. Jika *login* berhasil, maka *menu* atau pilihan-pilihan yang sesuai dengan kategori *user* tersebut akan ditampilkan.

**Gambar III. 8**

**Halaman Muka Login admin**

2. Halaman muka *index Administrator*

Halaman *Home* admin berisi modul-modul yang digunakan oleh admin untuk mengelola konten *website*. Halaman ini akan tampil setelah admin melakukan proses *login* pada halaman *login* admin.



**Gambar III. 9**

**Halaman Muka *Index* admin**

### 3. Halaman *Index User*

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan pertama pada saat *user* atau pengunjung membuka *website*. Terdapat berbagai macam menu seperti pendaftaran siswa baru, *Home*, *Profil*, *Informasi*, *Gallery*, *Login Siswa*, *Login Guru* dan *Buku Tamu*.



**Gambar III. 10**

**Halaman Muka *Index User***

4. Halaman Muka pendaftaran Dalam halaman web ini calon siswa mendaftarkan diri secara online kepada sekolah kami dengan mengisi data – data secara benar dan menunggu konfirmasi admin kami.

The image shows a web interface for student registration at SDIT PERSIS KOJA. The page has a green header with the school's logo and name. Below the header is a navigation bar with 'HOME' and 'SELAMAT DATANG DI SDIT PERSIS KOJA'. A 'PENDAFTARAN' section contains a 'DATA SISWA' form with the following fields:

DATA SISWA	
Nomor KK	: Nomor Kartu Keluarga
Nama Lengkap	: Nama Lengkap
NIK	: NIK
Jenis Kelamin	: <input checked="" type="radio"/> Laki - Laki <input type="radio"/> Perempuan
Tempat dan Tanggal Lahir	: Tempat Lahir <input type="text"/> YYYY-MM-DD
AGAMA	: ISLAM
Alamat Rumah	: Alamat Lengkap <input type="text"/>
TK / PAUD ASAL	: TK / PAUD Asal <input type="text"/>

**Gambar III. 11**

### **Halaman Muka Pendaftaran Siswa**

#### 5. Halaman Muka *Login* Siswa

Dalam halaman web ini siswa yang telah terdaftar bisa melihat nilai absen dan jadwal setelah login dengan menggunakan nis dan tanggal lahir seperti yyyy-mm-dd.



**Gambar III. 12**

**Halaman Muka login siswa**

**B. Spesifikasi Sistem Komputer**

Berikut ini adalah spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak *minimum* yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan *website* pendaftaran sekolah ini.

1. Spesifikasi Perangkat Keras

a. *Server*

1) CPU

(a) Processor Intel® Pentium® Core i5

(b) RAM DDR2 4 GB

(c) Hard Disk 500 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar *minimum* 1024x768

5) Koneksi internet dengan kecepatan 2 Mbps.

b. *Client*

1) CPU

(a) Processor Intel® Pentium® 3

(b) RAM DDR2 1GB

(c) Hard Disk 20 GB

2) Mouse

3) Keyboard

4) Monitor dengan resolusi layar *minimum* 1024x768

5) Koneksi internet dengan kecepatan 56 kbps.

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

1. *Server*

a. Sistem operasi yang umum digunakan seperti: Microsoft Windows atau Linux(Ubuntu, Fedora, dan lain-lain).

b. Aplikasi *bundle web server* seperti: Xampp, WampServer, php2triad yang terdiridari beberapa komponen, diantaranya:

- (1) Aplikasi Apache Server v2
  - (2) Aplikasi PHP Server v5
  - (3) Aplikasi MySQL Server v5
  - (4) Aplikasi phpMyAdmin v3
- c. Aplikasi *Web* Lihat seperti Mozilla Firefox, Opera, Safari, Google Chrome.

## 2. Client

- a. Sistem operasi yang umum digunakan seperti: Microsoft Windows atau Linux (Ubuntu, Fedora, dan lain-lain).
- b. Aplikasi *Web* Lihat seperti Mozilla Firefox, Opera, Safari, Google Chrome.

### 3.3.2. Pengujian Unit

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

**Tabel III. 15**

#### **Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login* Siswa**

No.	Skenario pengujian	<i>Test case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Nis dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Nis: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "NIS belum terisi atau anda gagal login"	Sesuai harapan	Tidak Valid
2	Nis diisi dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik	Nis : (12143538) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan	Sesuai harapan	Tidak Valid

	tombol login		menampilkan “Password belum terisi”		
3	Nis tidak diisi(kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	Nis: (kosong) Password: (1996-06-10)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “NIS belum terisi atau anda gagal login”	Sesuai harapan	Tidak Valid
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada nis atau password kemudian klik tombol login	Nis: (12143538) benar Password: (iqbal) salah	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Gagal login. Harap masukkan nis dan password dengan benar”	Sesuai harapan	Tidak Valid
5	Mengetikkan Nis dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Nis: (12143538) benar Password: (1996-06-10) benar	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan “Selamat datang Mohammad Iqbal Prasetiawan“	Sesuai harapan	Valid

Tabel III. 16

Hasil Pengujian *Black Box Testing* Halaman *Login Guru*

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Nip dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Nip: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Nip belum terisi atau anda gagal login"	Sesuai harapan	Tidak Valid
2	Nip diisi dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol login	Nip : (11122234) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Password belum terisi"	Sesuai harapan	Tidak Valid
3	Nip tidak diisi(kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	Nip: (kosong) Password: (1993-10-10)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Nip belum terisi atau anda gagal login"	Sesuai harapan	Tidak Valid
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada nip atau password kemudian klik tombol login	Nip : (11122234) benar Password: (yakali) salah	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan "Gagal login. Harap masukkan nip dan password dengan benar"	Sesuai harapan	Tidak Valid
5	Mengetikkan nip dan password dengan data yang	nip: (11122234) benar Password:	Sistem menerima akses login	Sesuai harapan	Valid

	benar kemudian klik tombol login	(1993-10-10) benar	dan kemudian langsung menampilkan “Selamat datang Ahmad Santoso“		
--	----------------------------------	-----------------------	--	--	--

Tabel III. 17

**Hasil Pengujian Black Box Testing Halaman Login Admin**

No.	Skenario pengujian	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1	Username dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Username belum terisi atau anda gagal login”	Sesuai harapan	Tidak Valid
2	Username diisi dan password tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol login	Username : (admin) Password: (kosong)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Password belum terisi”	Sesuai harapan	Tidak Valid
3	Username tidak diisi(kosong) dan password diisi kemudian klik tombol login	Username: (kosong) Password: (admin)	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Username belum terisi atau anda gagal login”	Sesuai harapan	Tidak Valid
4	Mengetikkan salah satu kondisi salah pada username atau password kemudian klik tombol login	Username : (admin) benar Password: (ahai) salah	Sistem akan menolak akses user dan menampilkan “Gagal login. Harap masukkan username dan password dengan benar”	Sesuai harapan	Tidak Valid

5	Mengetikkan Username dan password dengan data yang benar kemudian klik tombol login	Username : (admin) benar Password: (admin) benar	Sistem menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan "Selamat datang admin@gmail.com"	Sesuai harapan	Valid
---	---	---	--	----------------	-------

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Dari penulisan tugas akhir ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya situs SDIT PESIS KOJA sebagai sarana informasi *online* yang dapat diakses oleh siapapun juga, baik dari pihak sekolah maupun para pengunjung situsnya.
2. Situs SDIT PESIS KOJA secara dinamis menggunakan *Macromedia Dreamweaver 6*.
3. Situs SDIT PESIS KOJA mempunyai buku tamu sebagai sarana komunikasi.

#### **4.2. Saran**

Penulis menyadari masih terdapat beberapa kekurangan pada situs web yang penulis rancang. Penulis menyarankan agar :

1. Diharapkan agar ada partisipasi dari pihak sekolah dalam memelihara dan memperbaharui *web* SDIT PESIS KOJA.
2. Dalam pembuatan situs sekolah, situs harus dirancang dengan baik dan benar, agar dalam melakukan *update* dan melengkapi data tidak terjadi kesulitan.
3. Pada saat *hosting*, pastikan tempat kita *hosting* mendukung *software ascript* yang kita gunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali. 2006. Panduan Praktis Desain Web Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8.0 untuk Pemula. Bandung : M2S Bandung.
- Andy. 2011. Mengusai XHTML, CSS, PHP & MySQL melalui Dreamweaver. Yogyakarta : Madcoms.
- Hirin, A.M., dan Virgiawan Listanto. 2011. Cepat Mahir Pemrograman dengan PHP dan MySQL. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Jarot, S., dan Sudarman S. 2012. Buku Super Pinter Internet. Jakarta : Mediakita.
- Jogiyanto, Hartono, 2009, Analisis & Desain Sistem Informasi, Yogyakarta, Andi Offset
- PHP Official Site (<http://www.php.net>)
- Pressman, R.S. (2010), Software Engineering : a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York, 68.
- Sibero Alexander. 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta: MediaKom
- Sibero, Alexander F.K. 2011. Kitab Suci Web Programming. Yogyakarta : Mediacom

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Biodata Mahasiswa

NIM : 12141675  
Nama Lengkap : Syamsudin  
Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 15 Mei 1994  
Alamat Lengkap : Jl. Baru Gg III No. 05, Rt. 008/ Rw.001  
Kel. Cilincing, Kec. Cilincing  
Jakarta Utara 14120

### Riwayat Pendidikan Formal & Non Formal

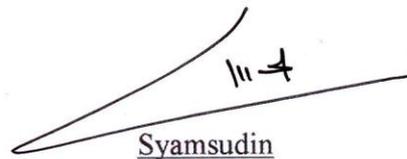
1. MI Munada, Lampung. lulus tahun 2005
2. SMP Darussa'adah, Jakarta. lulus tahun 2010
3. MA Persis 12 Koja, Jakarta. lulus tahun 2013

### B. Riwayat Pengalaman Ber-organisasi / Pekerjaan

1. Instruktur Komputer, LPIA Koja, tahun 2011
2. Koordinator Komputer, LPIA Koja, tahun 2012
3. Drafter, PT. Bumi Partisi Indo, tahun 2013
4. Instruktur Freelance, LPIA Buaran- sekarang



Jakarta, 12 September 2017

  
Syamsudin



PIMPINAN CABANG PERSATUAN ISLAM KOJA  
**SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU PERSIS  
KOJA - JAKARTA UTARA**

Terakreditasi B BAN - S / M NPSN : 20105087 NIS : 100740 NSS : 1040 1610 3126  
Jl. Yos Sudarso Lorong 103 Rt 009 / 02 No: 56 Kelurahan / Kecamatan Koja Jakarta Utara 14220  
Telp: 021-2243 1626 Email : sditpersiskoja@gmail.com Website : www.sdspersis.wordpress.com

Membentuk Generasi Muslim Kaffah, Insan Ulul Albab, dan Tafaqquh Fiddin

**SURAT KETERANGAN SELESAI RISET PENELITIAN**

No : 231/SDITP/VII/2017

Mendasari surat dari AMIK BSI, Nomor : 535070/PKL/MI-BSI/B3/VIII/17 tertanggal 15 April 2017 Tentang Permohonan Riset, maka dengan ini Kepala Sekolah SDIT Persis Koja, Menerangkan bawah :

Nama : Syamsudin  
NIM : 12141675  
Program Studi : Manajemen Informatika  
Jenjang Pendidikan : Diploma Tiga (DIII)

Nama tersebut diatas adalah benar Mahasiswa AMIK BSI dan telah melaksanakan riset di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Persis Koja pada tanggal 17 April 2017 samapai dengan 15 Juli 2017, untuk mendapatkan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir dengan judul ***“Perancangan Program Pendaftaran Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah SDIT Persis Koja”***.

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 15 Juli 2017

Kepala Sekolah



MOH. IDRUS, MA.Pd  
NIAT. 02.16.36716.052