

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE PADA
SEKOLAH DASAR NEGERI 26 MATARAM**



Disusun oleh:

IDA AYU DELA AURELLIA

F1D017034

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MATARAM**

2020

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE PADA
SEKOLAH DASAR NEGERI 26 MATARAM**

Disusun oleh:

IDA AYU DELA AURELLIA

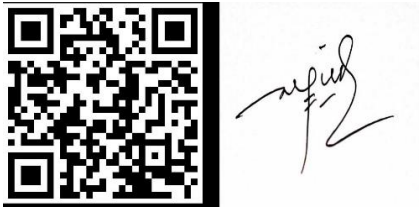
F1D017034

Telah Disetujui oleh:

Tanggal:

1. Dosen Pembimbing

1. 28 Juni 2020



Nadiyah Agitha S. Kom., M.M.T.
NIP. 19860813 201803 2 001

2. Pembimbing Lapangan

2. 22 Juni 2020



Muliadi, A. Md.
NIP. -

Mengetahui:

Program Studi Teknik Informatika FT-UNRAM
Sekretaris,



Andy Hidayat Jatmika, S.T., M. Kom.
NIP. 19831209 201212 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulisan panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan semesta alam, karena dengan berkat, rahmat dan limpahan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini sebagaimana mestinya.

Adapun Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini penulis laksanakan di Program Studi Hubungan Internasional Universitas Mataram dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Company Profile berbasis Website SDN 26 Mataram”. Sistem Informasi Company Profile berfungsi untuk mempermudah pegawai dalam mengelola data informasi sekolah untuk menyebarkan informasi mengenai sekolah sekaligus mempromosikan sekolah ke masyarakat luas. Dalam pembuatan laporan ini penulis berpedoman pada bahan kuliah, petunjuk dari pembimbing lapangan, dosen pembimbing, referensi dan literatur yang terkait dengan penulisan laporan. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dari pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Dan harapannya semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi laporan agar menjadi lebih baik lagi.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman, penulis menyadari kemungkinan kekurangan dan juga kesalahan pada buku ini. Untuk itulah, penulis mengharapkan saran dan koreksi dari pembaca sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada edisi mendatang. Terima kasih.

Mataram, 28 Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL	4
2.1 Profil Singkat SDN 26 Mataram	4
2.2 Visi dan Misi SDN 26 Mataram	4
2.3 Struktur Organisasi SDN 26 Mataram.....	5
2.4 Detail Tugas dan Lokasi PKL	5
BAB III LANDASAN TEORI	6
3.1 Company Profile.....	6
3.2 Sistem Informasi.....	6
3.3 Basis Data.....	6
3.4 Aplikasi Berbasis <i>Web</i> dan <i>Website</i>	7
3.5 UML	7
3.6 Entity Realitionship Diargam (ERD).....	13
3.7 PHP.....	14
3.8 MySQL.....	14
3.9 Bootstrap.....	15
3.10 XAMPP	15
3.11 Metode Pengembangan <i>Waterfall</i>	15
BAB IV PEMBAHASAN	17
4.1 Metode Perancangan Sistem.....	17
4.2 Desain Sistem	18

4.3 Implementasi dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram.....	36
4.4 Testing	45
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur organisasi SDN 26 Mataram	5
Gambar 3. 1 Tahapan Metode Waterfall.....	16
Gambar 4. 1 Metode waterfall	17
Gambar 4. 2 Use case diagram Sistem Informasi Company Profile SDN 26 Mataram	19
Gambar 4. 3 Activity diagram proses login	20
Gambar 4. 4 Activity diagram menambah data.....	21
Gambar 4. 5 Activity diagram edit data	22
Gambar 4. 6 Activity diagram hapus data.....	22
Gambar 4. 7 Entity relationship diagram (ERD) dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram	22
Gambar 4. 8 Class Diagram dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26.	23
Gambar 4. 9 Sequence diagram log in	23
Gambar 4. 10 Sequence diagram tambah data berita	24
Gambar 4. 11 Sequence diagram edit pada menu berita	24
Gambar 4. 12 Sequence diagram dari hapus data berita	25
Gambar 4. 13 Sequence diagram tambah data pada menu tenaga pengajar.....	25
Gambar 4. 14 Sequence diagram pengeditan data pada menu tenaga pengajar.....	26
Gambar 4. 15 Sequence diagram dari hapus data tenaga pengajar.....	27
Gambar 4. 16 Mockup Sistem Informasi Company Profile SDN 26 Mataram	27
Gambar 4. 17 Mockup Halaman Visi Misi SDN 26 Mataram.....	28
Gambar 4. 18 Mockup Berita SDN 26 Mataram	28
Gambar 4. 19 Mockup Halaman Tenaga pendidik dan Staff.....	29
Gambar 4. 20 Mockup Halaman Sarana dan Prasarana	29
Gambar 4. 21 Mockup Halaman Login Admin SDN 26 Mataram	30
Gambar 4. 22 Mockup Halaman Dashboard Admin SDN 26 Mataram	30
Gambar 4. 23 Mockup Halaman Visi Misi	31
Gambar 4. 24 Mockup Halaman Berita	31
Gambar 4. 25 Mockup Halaman Tambah Berita	32
Gambar 4. 26 Mockup Halaman Ubah Berita.....	32
Gambar 4. 27 Mockup Halaman Tenaga Pendidik dan Staf	33

Gambar 4. 28	Mockup Halaman Tambah Tenaga Pendidik dan Staf.....	33
Gambar 4. 29	Mockup Halaman Ubah Tenaga Pendidik dan Staf	34
Gambar 4. 30	Mockup Halaman Sarana dan Prasarana.....	34
Gambar 4. 31	Mockup Halaman Tambah Sarana dan Prasarana.....	35
Gambar 4. 32	Mockup Halaman Ubah Sarana dan Prasarana	35
Gambar 4. 33	Implementasi Sistem Informasi Company Profile SDN 26 Mataram.....	36
Gambar 4. 34	Implementasi Halaman Visi Misi SDN 26 Mataram	37
Gambar 4. 35	Implementasi Berita SDN 26 Mataram.....	37
Gambar 4. 36	Implementasi Halaman Tenaga pendidik dan Staff	38
Gambar 4. 37	Implementasi Halaman Sarana dan Prasarana	38
Gambar 4. 38	Implementasi Halaman Login Admin SDN 26 Mataram.....	39
Gambar 4. 39	Implementasi Halaman Dashboard Admin SDN 26 Mataram.....	39
Gambar 4. 40	Implementasi Halaman Visi Misi	39
Gambar 4. 41	Implementasi Halaman Berita.....	40
Gambar 4. 42	Implementasi Halaman Tambah Berita.....	40
Gambar 4. 43	Implementasi Halaman Ubah Berita	41
Gambar 4. 44	Implementasi Halaman Tenaga Pendidik dan Staf	42
Gambar 4. 45	Implementasi Halaman Tambah Tenaga Pendidik dan Staf	42
Gambar 4. 46	Implementasi Halaman Ubah Tenaga Pendidik dan Staf.....	43
Gambar 4. 47	Implementasi Halaman Sarana dan Prasarana	43
Gambar 4. 48	Implementasi Halaman Tambah Sarana dan Prasarana	44
Gambar 4. 49	Implementasi Halaman Ubah Sarana dan Prasarana.....	44
Gambar 4. 50	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	45
Gambar 4. 51	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	46
Gambar 4. 52	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	46
Gambar 4. 53	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	47
Gambar 4. 54	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	47
Gambar 4. 55	Hasil kuesioner sistem informasi company profile	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel simbol class diagram.....	8
Tabel 3. 2 Tabel simbol use case diagram	9
Tabel 3. 3 Simbol-simbol activity diagram	10
Tabel 3. 4 Simbol-simbol sequence diagram.....	12
Tabel 3. 5 Tabel simbol ERD	13

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri 26 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di kota Mataram. Sekolah dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan demikian siswa dapat memiliki dan menanamkan sikap budi pekerti terhadap sesama [1], sehingga kelak akan menjadi penerus bangsa yang dapat diandalkan. Sekolah Dasar Negeri 26 memiliki visi untuk membentuk peserta didik yang berkualitas, berbudi pekerti luhur serta mempunyai karakter yang kuat.

Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram memiliki banyak kelebihan sebagai penunjang untuk mencapai tersebut. Namun dibutuhkan adanya platform untuk mempromosikan sekolah tersebut agar dapat memperlihatkan kelebihan sekolah tersebut di masyarakat luas. Selain itu, karna kurangnya *platform*, penyampaian informasi di Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram masih sangat sederhana, membuat masyarakat dan calon siswa mencari informasi seputar sekolah dengan cara datang langsung kesekolah yang membuat penyampaian informasi tidak efektif dan efisien dikarenakan pihak sekolah harus menyampaikan informasi yang sama berulang ulang sehingga menghabiskan banyak waktu.

Oleh karena itu dengan berkembangnya kemajuan teknologi ini, Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram perlu di promosikan melalui sebuah website online di internet. Dengan sebuah *website*, masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui segala sesuatu mengenai Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram dengan jelas dan tanpa memerlukan banyak waktu. Peranan *website* ini juga tidak terlepas dari penggunaan peralatan perlatan yang mampu mengatasi kelemahan yang mengandalkan manusia. Informasi tentang sekolah dapat diakses oleh semua orang melalui internet tanpa batasan ruang dan waktu. Sistem informasi *profile company* digunakan karena tidak dapat menyebabkan data-data hilang sewaktu-waktu.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dibuat sebuah “Sistem Informasi Company Profil Berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram” yang diharapkan mampu mengatasi kesalahan-kesalahan yang terjadi juga dapat memudahkan dalam proses mempromosikan sekaligus mengenalkan sekolah kepada masyarakat luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membuat sistem informasi *company profile* berbasis *website* pada Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut

1. Sistem yang dibuat berbasis *website* dan hanya menampilkan tenaga pengajar, sarana dan prasarana.
2. Siswa hanya bisa mengunjungi *website* tanpa merubah apapun di dalam *website* tersebut.
3. Akses ke sistem hanya dapat dilakukan oleh admin.
4. Menggunakan bahasa pemrograman PHP serta *mySQL*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang telah jelaskan, tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan yaitu merancang dan membuat sistem informasi *company profile* berbasis *website* Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram.

1.5 Manfaat

Manfaat pembuatan sistem informasi *company profile* berbasis *website* untuk Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram:

1. Meningkatkan eksistensi sekolah
2. Menarik lebih banyak masyarakat umum untuk mengetahui informasi mengenai Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram dan mendaftarkan pendidikan sekolah tersebut.
3. Dapat mengetahui informasi sekolah dimana saja dan kapan saja dengan mudah tanpa perlu mendatangi sekolah secara langsung.

Manfaat pembuatan sistem informasi perpustakaan berbasis *website* untuk mahasiswa:

1. Memperdalam ilmu yang telah di pelajari di masa perkuliahan
2. Mahasiswa dalam menghadapi sekaligus mengatasi masalah yang mungkin muncul ketika berhadapan langsung di dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan PKL ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan dasar-dasar dari penulisan laporan PKL, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan laporan PKL.

2. Bab II Tinjauan Instansi Tempat PKL

Bab ini menjelaskan tentang instansi tempat PKL. Dimana yang dijelaskan disini yaitu mengenai sejarah, profil, visi dan misi, serta struktur organisasi Dinas Pekerjaan Umum Koa Mataram.

3. Bab III Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi Sistem Informasi, *bootstrap*, PHP, MySQL, dan Diagram-diagram UML.

4. Bab IV Perancangan dan Pembahasan 0

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang meliputi ERD, *use case diagram*, serta UML diagram, dan pembahasan tentang keadaan sistem, metode perancangan sistem, desain sistem dan implementasi sistem.

5. Bab V Penutup

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari hasil PKL yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL

2.1 Profil Singkat SDN 26 Mataram

Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram, merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Sama dengan Sekolah dasar pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram ditempuh dalam waktu enam tahun pelajaran, mulai dari kelas I sampai kelas VI. Selain itu, Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram juga memberikan peluang bagi para siswa yang dianggap mampu mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan dan wawasan serta membantu membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing masing siswa.

Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram merupakan sebuah sekolah tingkat dasar yang terletak di Kecamatan Selaparang Kota Mataram Propinsi Nusa Tenggara Barat, terletak di Jl. Gunung Kawi Mataram RT.01 RW.12 Kelurahan Dasan Agung Baru. Sekolah Dasar 26 Mataram mempunyai fasilitas yang lengkap dan layak digunakan untuk semua siswa nya yang berjumlah 255 siswa. Tujuan Sekolah Dasar 26 Mataram yaitu Menjadi sekolah yang dibanggakan masyarakat, pencapaian nilai rata-rata ujian akhir memenuhi target dan 100 % kelulusan melanjutkan sekolah kejenjang yang lebih tinggi dan selalu berprestasi dalam berbagai lomba akademik dan non akademik baik di tingkat kecamatan, kabupaten maupun Provinsi. Dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, komite, guru, tata usaha, pengelola perpustakaan, dan penjaga sekolah yang berkerja sama untuk terus mewujudkan tujuan yang di harapkan. Sekolah Dasar 26 Mataram sudah ter-akreditasi A sebagai bukti gigih dengan tujuan dan harapannya.

2.2 Visi dan Misi SDN 26 Mataram

Adapun visi dan misi dari SDN 26 Mataram adalah sebagai berikut:

Visi: “Terwujudnya sekolah yang aman, berkualitas, berbudi pekerti, serta memiliki karakter yang kuat”.

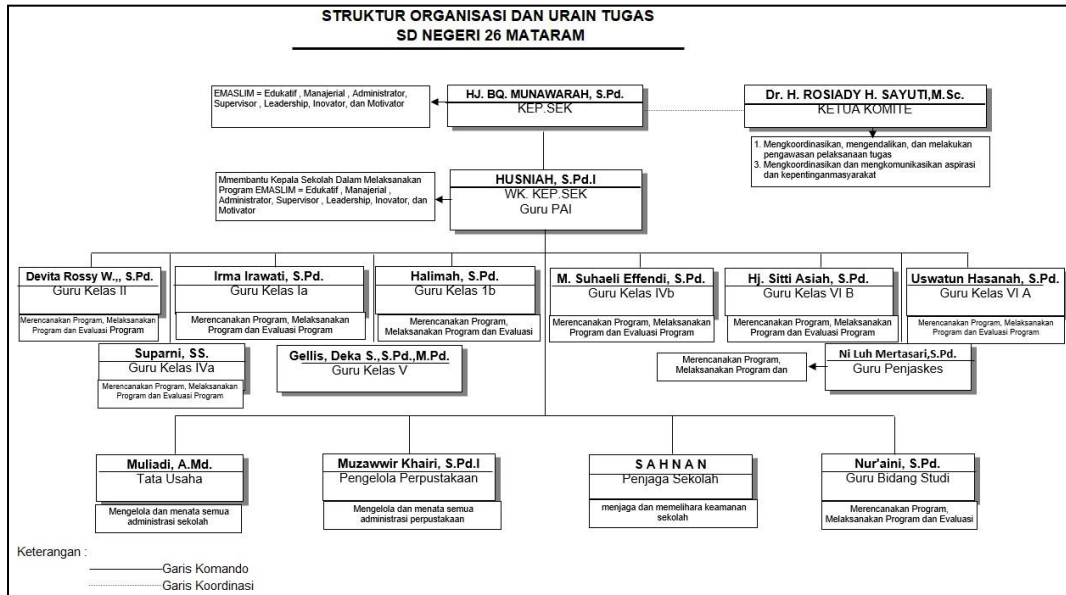
Misi:

1. Mewujudkan komunitas akademik yang berkualitas, menjunjung tinggi akhlak budi pekerti, kejujuran, serta kedisiplinan.
2. Meningkatkan kualitas pendampingan dalam pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan (paikem), dan menggunakan pendekatan kontekstual.
3. Mewujudkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

4. Mewujudkan nilai-nilai moral budi pekerti dalam pikiran, perkataan, perbuatan, dan pembiasaan budaya 5S dan 3B.
5. Menciptakan suasana sekolah yang kondusif, nyaman, sejuk, damai, dan harmonis.

2.3 Struktur Organisasi SDN 26 Mataram

Berikut ini merupakan struktur organisasi dari SDN 26 Mataram:



Gambar 2. 1 Struktur organisasi SDN 26 Mataram

2.4 Detail Tugas dan Lokasi PKL

Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram merupakan sekolah yang bertempat di Jl. Gunung Kawi Mataram RT.01 RW.12 Kelurahan Dasan Agung Baru. Penulis di bimbing oleh teknisi IT dalam sekolah tersebut, Dimana penulis diberikan tugas untuk membantu teknisi IT yaitu membuat sistem informasi *company profile* berbasis *website* Sekolah Negeri 26 Mataram.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Company Profile

Company profile adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum. Company profile adalah produk tulisan praktisi 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[2]. Company profile atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain[3].

Company profile merupakan gambaran umum mengenai suatu media jati diri untuk menyampaikan dan menginformasikan tentang nilai-nilai positif suatu perusahaan, lembaga atau instansi baik pemerintah maupun swasta, agar mendapatkan suatu tanggapan yang positif (simpati dari masyarakat), sehingga keberadaan perusahaan bisa diterima oleh masyarakat[4].

3.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, disseminate informasi untuk tujuan spesifik tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri dari input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi). Sistem Informasi memproses input dan menghasilkan output yang dikirim kepada pengguna atau sistem yang lainnya. Mekanisme timbal balik yang mengontrol operasi bisa dimasukkan juga. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi beroperasi di dalam sebuah lingkungan[5].

Sekarang ini, sistem informasi dipandang sebagai pusat keuntungan dan diharapkan memberikan keuntungan kepada organisasi untuk mengatasi masalah pesaing. Sistem informasi dihubungkan sepanjang rantai permintaan untuk memberikan keuntungan – keuntungan yang kompetitif kepada organisasi yang terjaring[6].

3.3 Basis Data

Basis Data (Database) dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip. Basis Data terdiri dari dua kata yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, mahasiswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, dan keadaan yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya[7].

Database adalah kumpulan file-file yang saling berelasi. Relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan

data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi. Basis data (database) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau user[8].

3.4 Aplikasi Berbasis Web dan Website

WWW atau World Wide Web maupun Web saja adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut web browser. Untuk menterjemahkan dokumen hypertext kedalam bentuk dokumen yang dapat dipahami oleh manusia, maka web browser melalui web client akan membaca halaman web yang tersimpan di sebuah web server melalui protokol yang sering disebut HTTP atau Hypertext Transfer Protocol. Perangkat lunak web browser saat ini tersedia dalam berbagai produk dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Beberapa web browser yang paling terkenal saat ini adalah Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, Google Chrome, Safari dan lain sebagainya. 11 Dokumen hypertext yang tersimpan didalam sebuah web server memiliki banyak link atau sambungan antara satu dokumen hypertext dengan dokumen hypertext lainnya. Dengan adanya link antar dokumen hypertext, maka hal tersebut dapat memudahkan pengakses untuk mengunjungi atau mendapatkan dokumen-dokumen terkait yang diinginkannya[4].

3.5 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah "bahasa" yg telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (Object-Oriented Software Engineering)[9].

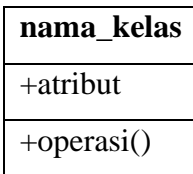


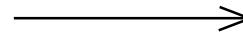
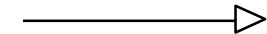
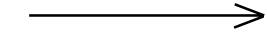
Pada UML terdapat beberapa diagram di antaranya sebagai berikut:

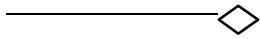
3.5.1 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain[9]

Pada class diagram terdapat beberapa simbol dan beberapa cara penulisan di antaranya sebagai berikut[10]:

Tabel 3. 1 Tabel simbol class diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.	<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur sistem.
2.	<p>Antarmuka / <i>Interface</i></p> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	<p>Asosiasi / <i>Association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.	<p>Asosiasi berarah / <i>Directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.	<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6.	<p>Kebergantungan / <i>Dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.

7.	Agregasi 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).
----	---	--


3.5.2 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem.

Sebuah use case dapat meng-include fungsionalitas use case lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa use case yang di-include akan dipanggil setiap kali use case yang meng-include dieksekusi secara normal. Sebuah use case dapat di-include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common. Sebuah use case juga dapat meng-extend use case lain dengan behaviour-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar use case menunjukkan bahwa use case yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain[9].

Pada use case diagram terdapat beberapa simbol dan beberapa cara penulisan diantaranya[10] :

Tabel 3. 2 Tabel simbol use case diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> <i>Nama use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
Aktor/ <i>Actor</i>  nama aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
Asosiasi/ <i>association</i>	Komunikasi antar aktor dan <i>Use Case</i> yang


_____	berpartisipasi.
<i>Ekstensi/extend</i> <<extend>>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
Generalisasi/ <i>generalization</i> _____	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
Menggunakan include/ <i>Use Case</i> <<include>>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.




3.5.3 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas[9].

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas, diantaranya sebagai berikut[10]:

Tabel 3. 3 Simbol-simbol activity diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal

Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

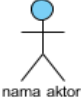
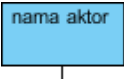

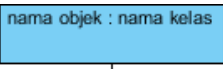
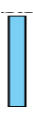


3.5.4 Sequence Diagram


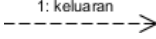
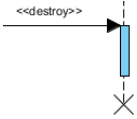
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki lifeline vertikal. Message digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, message akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari class. Activation bar menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah message[9].

Beberapa symbol dan keterangan sequence diagram diantaranya[10]:

Tabel 3. 4 Simbol-simbol sequence diagram



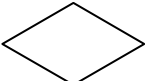
Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor</p>
<p>Garis hidup / <i>Lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p>  <p><<create>></p>	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat</p>
<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p>1 : masukan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data / masukan / informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim</p>

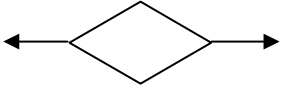
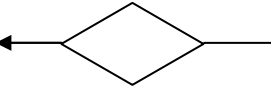
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1 : nama_method()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p> <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini memanggil operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada <i>destroy</i></p>

3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sekumpulan cara atau peralatan untuk mendeskripsikan data-data atau objek-objek yang dibuat berdasarkan dan berasal dari dunia nyata yang disebut entitas (entity) serta hubungan (relationship) antar entitas-entitas tersebut dengan menggunakan beberapa notasi[11].

Tabel 3. 5 Tabel simbol ERD

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain.
	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.
	Relasi	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Relasi 1 : 1	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama berhubungan dengan paling

		<p>banyak satu entitas pada himpunan entitas kedua</p>
	<p>Relasi 1 : N</p>	<p>Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain</p>

3.7 PHP

PHP merupakan singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor. PHP digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web menjadi lebih mudah dan efisien.

PHP ditulis menggunakan bahasa C. PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (HyperText Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah gambar, file PDF, dan movie flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya. Salah satu fitur yang dapat diandalkan oleh PHP adalah dukungannya terhadap banyak database, salah satunya adalah MySQL[12].

3.8 MySQL

MySQL merupakan software database open source yang paling populer di dunia, dimana saat ini digunakan lebih dari 100 juta pengguna di seluruh dunia. Dengan kehandalan, kecepatan dan kemudahan penggunaannya, MySQL menjadi pilihan utama bagi banyak pengembang software dan aplikasi baik di platform web maupun desktop. Pengguna MySQL tidak hanya sebatas pengguna perseorangan maupun perusahaan kecil, namun perusahaan seperti Yahoo!, Alcatel-Lucent, Google, Nokia, Youtube, Wordpress dan Facebook juga merupakan pengguna MySQL.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh 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 PHP atau 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[13]

3.9 Bootstrap

Bootstrap merupakan framework CSS yang sangat populer dengan didukung banyaknya artikel, tutorial serta plugin dan ekstensi dari pihak ketiga, pembuatan tema dan lain sebagainya. Selain itu, Bootstrap juga mendukung berbagai tampilan platform dan web browser dibandingkan dengan kerangka CSS responsive yang lain sehingga bootstrap banyak digunakan oleh kalangan web desainer dan developer menggunakan framework bootstrap[14].

3.10 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah 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 General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache Friends, yang terdiri dari Tim Inti (Core Team), Tim Pengembang (Development Team) & Tim Dukungan (Support Team)[13].

3.11 Metode Pengembangan *Waterfall*

Metode pengembangan waterfall atau yang sering disebut model classic life cycle menunjukkan pengembangan perangkat lunak secara berurutan dan sistematis dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisa kebutuhan, desain, pembuatan program, testing, dan maintenance[10].

Metode *Waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Desain

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. Pembuatan Program

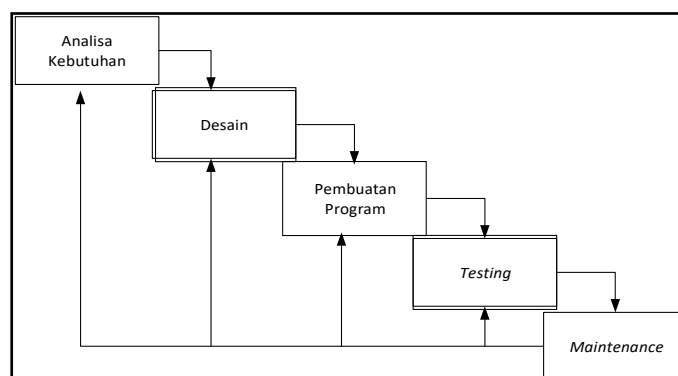
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke customer.

5. *Maintenance*

Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.

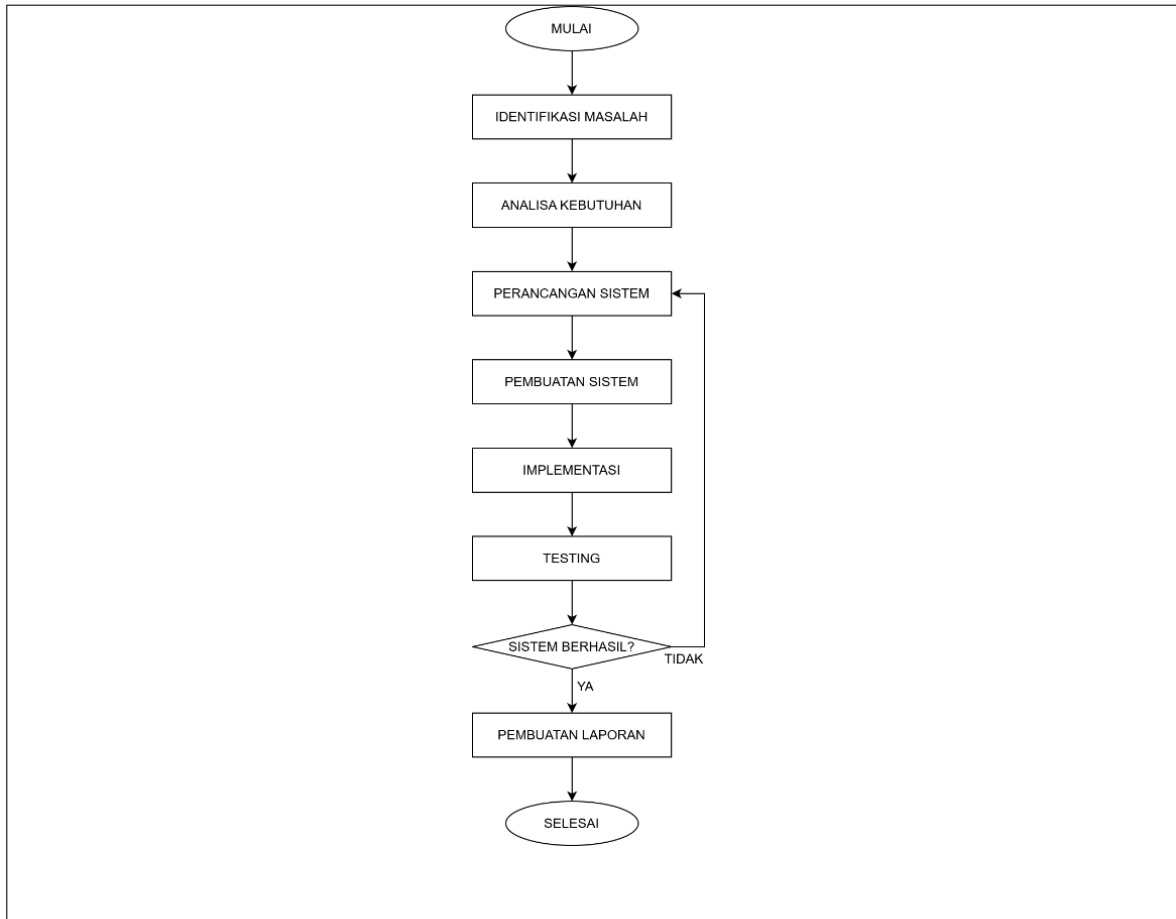


Gambar 3. 1 Tahapan Metode Waterfall

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem informasi *company profile* adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah metode perancangan sistem yang menggunakan cara berurutan dan sistematis mulai dari perancangan hingga *maintenance* sistem, seperti yang dapat pada gambar dibawah:



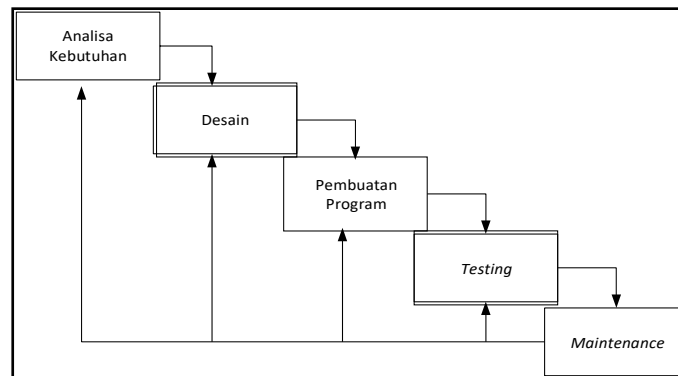
Gambar 4. 1 Metode waterfall

Berdasarkan flowchart pada Gambar 4.1, proses pembuatan sistem informasi *company profile* SDN 26 Mataram dimulai dengan melakukan identifikasi masalah yang ada pada SDN 26 Mataram dalam hal mempromosikan sekolah tersebut. Setelah melakukan identifikasi masalah, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan sistem informasi *company profile*. Selanjutnya dilakukan perancangan sistem, seperti menentukan metode yang digunakan, alur dari program, dan sebagainya. Setelah perancangan dilakukan, maka akan dilakukan pembuatan sistem informasi *company profile*. Setelah program selesai dibuat, kemudian dilakukan implementasi dan testing dari sistem yang dibuat. Jika program berhasil, maka akan dilanjutkan dengan pembuatan laporan,

namun sebaliknya jika program belum berhasil, maka akan dilakukan perbaikan dimulai dari perancangan sistem, dan akan terus diulang sampai program berhasil dan selesai.

4.1 Model Perancangan Sistem

Perancangan sistem informasi company profile berbasis *website* pada Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram ini menggunakan model *waterfall*.



Gambar 4.4 metode *waterfall*

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement* (analisis kebutuhan), design sistem, *Coding & Testing*, Penerapan Program, pemeliharaan.

a. *Requirement* (Analisis kebutuhan).

Analisa kebutuhan adalah analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Pada tahap ini penulis menggali informasi sebanyak banyaknya dari pembimbing lapangan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam sistem yang nantinya dibuat. Hasil tersebut menjadi acuan penulis dalam membuat sistem yang memadai sesuai dengan kebutuhan sekolah.

b. *Design System* (Desain sistem)

Desain Sistem adalah tahap setelah analisis sistem dari siklus pengembangan system yang mendefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional. Atau bisa dikatakan persiapan penulis untuk rancang bangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu system dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari suatu system. Contohnya adalah pembuatan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*.

c. *Coding*

Coding adalah tentang menerjemahkan logika ke dalam bahasa pemrograman komputer. Di tahap ini penulis mengerjakan suatu sistem nya dengan penggunaan computer yang maksimal yang selanjutnya akan di uji untuk menemukan kekurangan sistem.

d. Testing

Tahap selanjutnya yaitu testing dimana testing adalah proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diharapkan. Pada tahap ini penulis melakukan testing dengan segenap tenaga pendidik dan pembimbing lapangan dan menghasilkan beberapa perubahan.

e. Pemeliharaan (Operation & Maintenance)

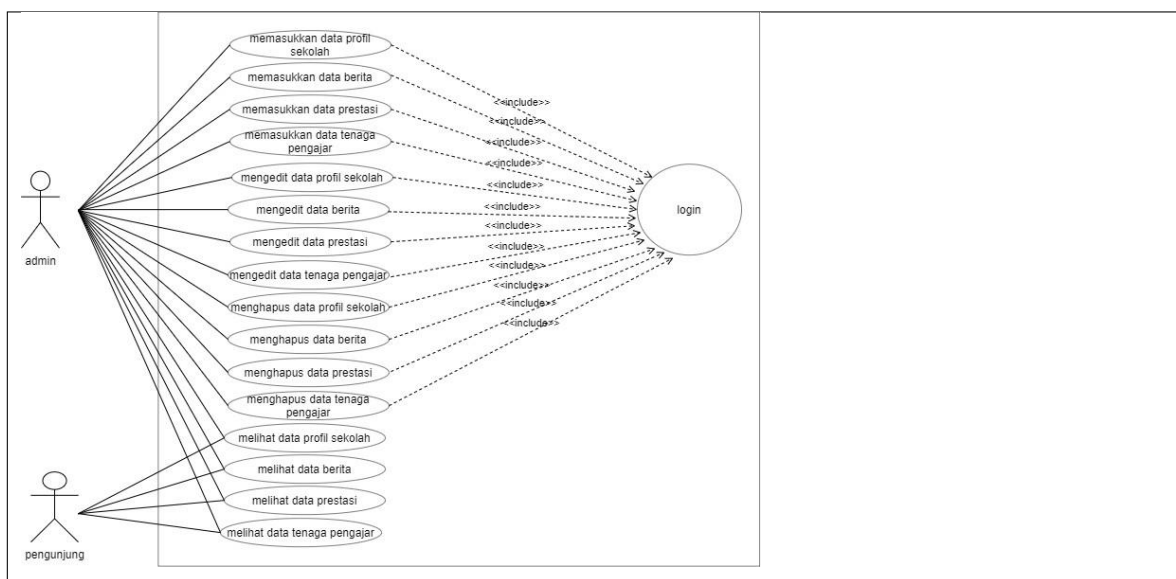
Pemeliharaan Sistem adalah suatu kombinasi dari berbagai tindakan yang dilakukan untuk menjaga suatu sistem dalam atau memperbaikinya sampai suatu kondisi yang bisa diterima. Setelah melakukan testing dengan pihak sekolah dan menghasilkan beberapa hal yang harus dirubah agar sesuai dengan permintaan pemakai sistem.

4.2 Desain Sistem

Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram memiliki tiga diagram sebagai berikut.

4.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram sesuai pada gambar dibawah.



Gambar 4. 2 Use case diagram Sistem Informasi Company Profile SDN 26 Mataram.

Use case diagram dari sistem yang dibuat tersebut, memiliki aktor/*user* sebagai berikut:

1. Pengguna

Dalam sistem informasi ini, pengunjung dapat melihat data tenaga pengajar, sarana dan prasarana, berita terbaru seputar sekolah dan profil sekolah pada sistem

2. Admin

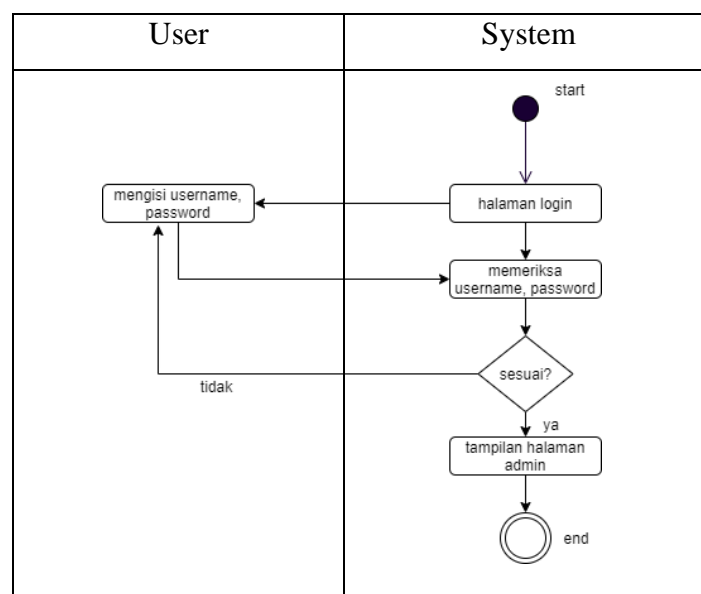
Dalam sistem informasi ini, admin atau yang mengelola sistem dapat melakukan proses-proses berikut ini:

- a. Melihat semua data, yaitu; data tenaga pengajar, sarana prasarana, dan profil sekolah.
- b. Menambah semua data, yaitu; data tenaga pengajar, sarana prasarana, dan profil sekolah.
- c. Menghapus semua data, yaitu; data tenaga pengajar, sarana prasarana, dan profil sekolah.
- d. Mengedit semua data, yaitu; data tenaga pengajar, sarana prasarana, dan profil sekolah.
- e. Melakukan login sebelum menambah, menghapus dan mengedit data.

4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram untuk Sistem Informasi Company Profile berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram adalah sebagai berikut:

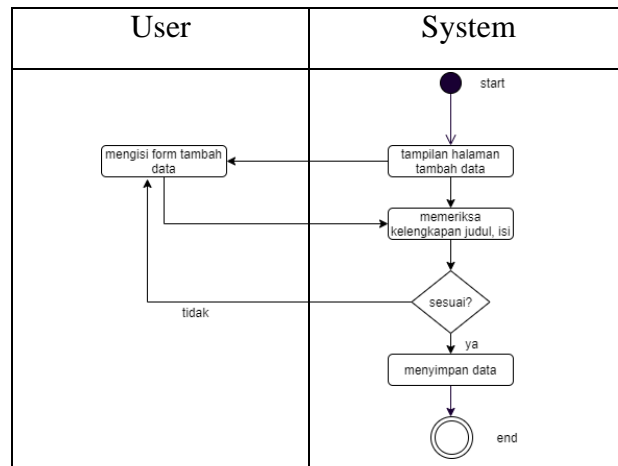
1. Proses Login



Gambar 4.3 Activity diagram proses login

Diagram diatas merupakan activity diagram dari proses login. Berdasarkan diagram tersebut pada proses login sistem akan menampilkan halaman login yang ada pada website yang kemudian akan diisi oleh user dengan username dan password yang dimiliki setelah itu dilakukan pengecekan oleh sistem dari data yang dimasukkan tadi, apabila data sesuai maka akan menampilkan halaman user, jika tidak maka akan tetap pada halaman login dimana user diminta mengisi ulang data username dan password.

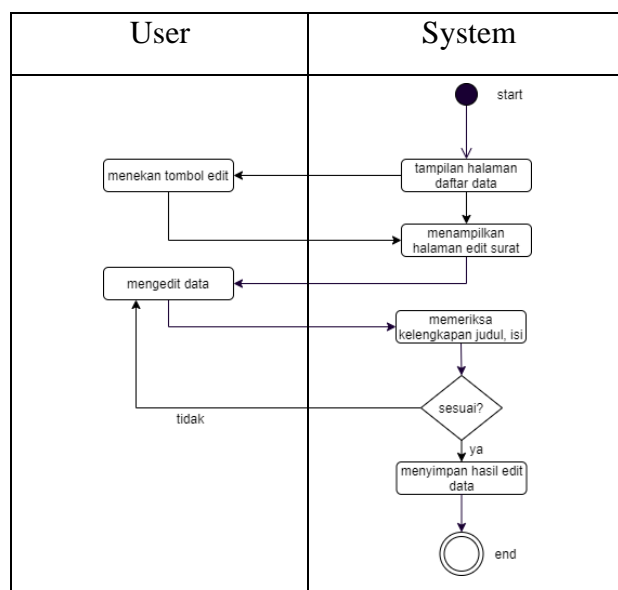
2. Proses menambah data



Gambar 4. 4 Activity diagram menambah data

Diagram diatas adalah diagram activity dari proses menambah data. Terlihat dari diagram tersebut awalnya sistem akan menampilkan halaman untuk menambahkan data, setelah itu user akan mengisi data sesuai dengan yang dibutuhkan, lalu sistem akan memeriksa data yang telah diisi. Jika data telah diisi dengan lengkap maka data akan disimpan ke dalam databse, jika tidak maka perlu dilengkapi kembali data yang belum terisi.

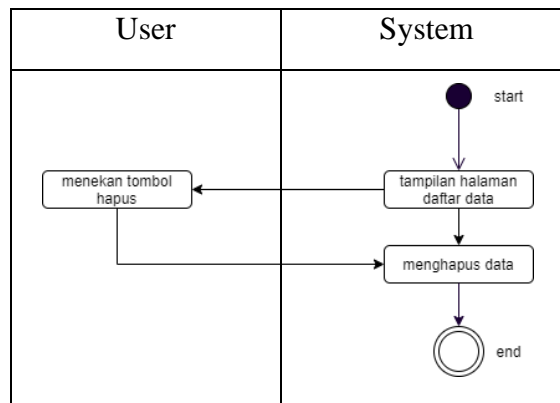
3. Proses *edit* data



Gambar 4. 5 Activity diagram edit data

Diagram diatas merupakan activity diagram dari proses pengeditan data. Mula mula sistem akan menampilkan daftar data yang ada, lalu user harus menekan tombol edit dan sistem akan menampilkan halaman edit data untuk di edit dan diperbaiki oleh user. User akan menambah, mengurangi atau mengganti data sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu sistem akan memeriksa kembali kelengkapan datanya. Apabila sudah lengkap maka sistem akan menyimpan hasil perbaharuan data tersebut, jika tidak maka data harus di lengkapi terlebih dahulu.

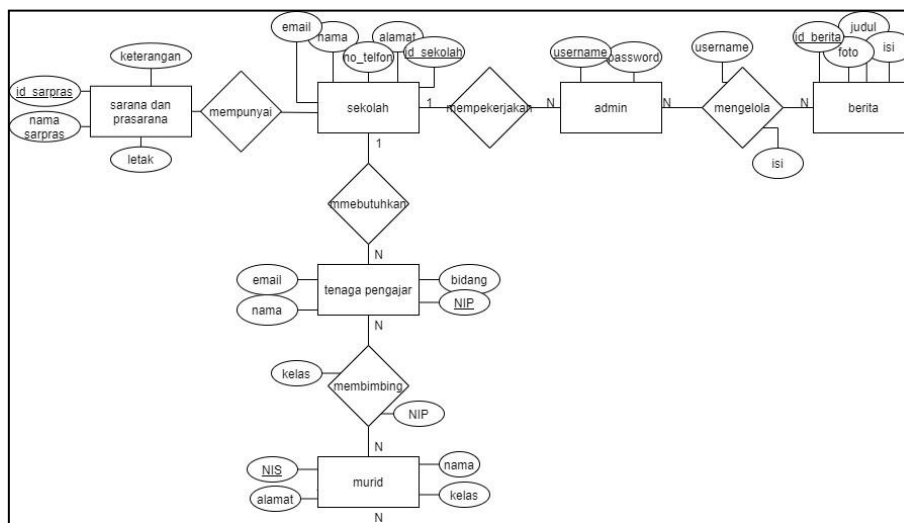
4. Proses penghapusan data



Gambar 4. 6 Activity diagram hapus data

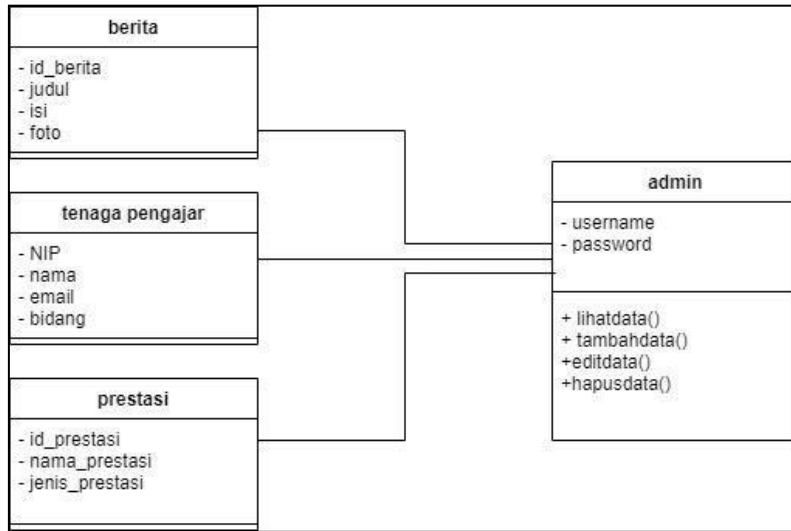
Diagram diatas merupakan activity diagram dalam proses menghapus data. Pada proses ini sistem akan menampilkan halaman daftar data yang ada, kemudian user akan menekan tombol hapus pada data yang ingin dihapus, setelah itu sistem akan menghapus data yang telah dipilih.

4.2.3 Entity relationship diagram (ERD) dari Sistem Informasi Company Profile berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram.



Gambar 4. 7 Entity relationship diagram (ERD) dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram.

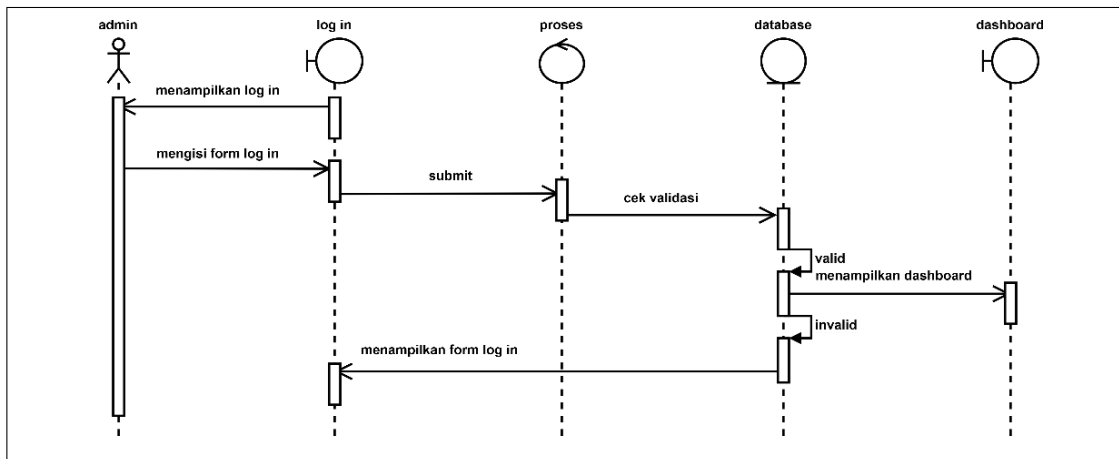
4.2.4 Class Diagram dari Sistem Informasi *Company Profile* berbasis *Website* Sekolah Negeri 26 Mataram.



Gambar 4. 8 Class Diagram dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26.

4.2.5 Sequence diagram dari Sistem Informasi *Company Profile* berbasis *Website* Sekolah Negeri 26 Mataram.

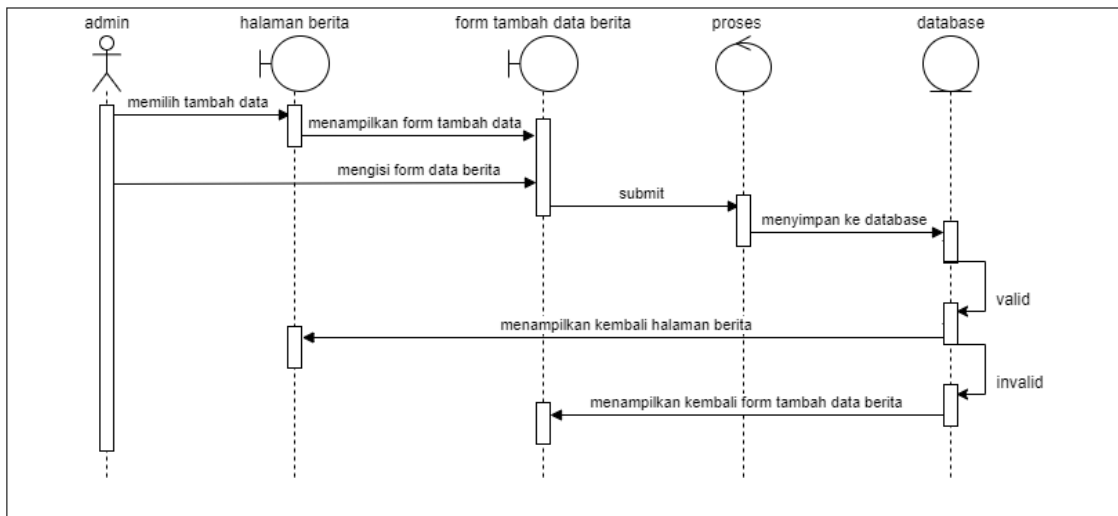
1. *Log In*



Gambar 4. 9 Sequence diagram log in

Gambar 4.9 merupakan *sequence* diagram dari fitur *log in*. Saat melakukan *login* sistem akan menampilkan *form login* berisi username dan password yang akan diisi oleh admin sesuai dengan akun yang ada, lalu menekan *submit* dan selanjutnya sistem akan melakukan proses pengecekan dari data yang dimasukkan, jika data sesuai dengan database maka sistem akan berpindah ke halaman *dashboard* jika tidak maka sistem akan meminta datanya diisi ulang.

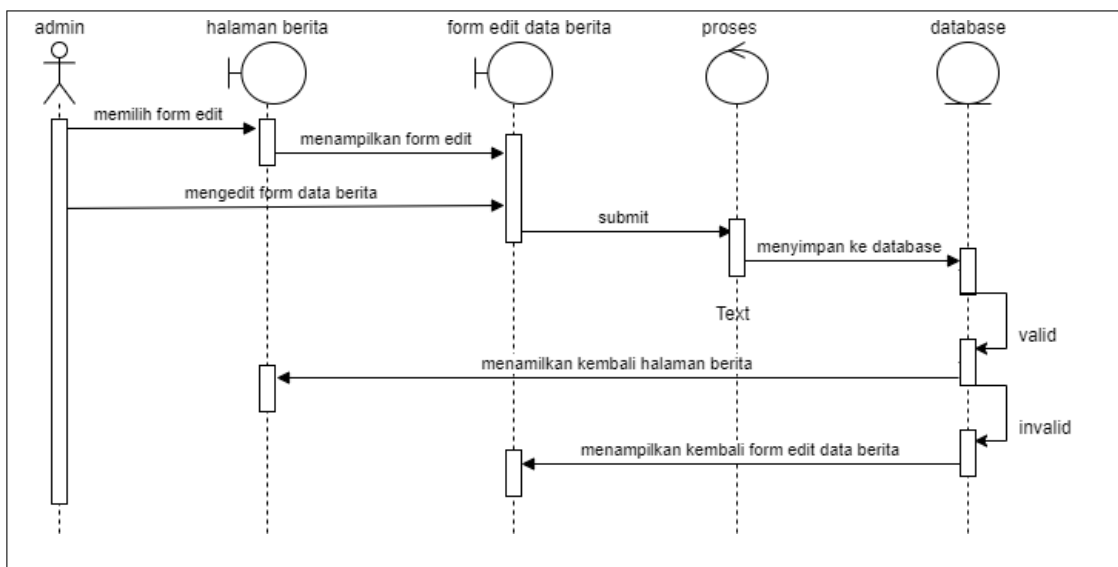
2. Tambah data berita



Gambar 4. 10 Sequence diagram tambah data berita

Gambar 4.10 diatas adalah *sequence* diagram dari melakukan tambah data pada menu berita. Berdasarkan diagram diatas, pada saat melakukan tambah data, admin akan memilih tambah data berita yang terdapat pada halaman daftar berita, setelah itu akan diarahkan ke *form* tambah untuk menambah data berita, lalu admin harus mengisi *form* tersebut untuk di-*submit*, setelah itu data berita akan diproses dan disimpan pada *database*, jika data yang ditambahkan lengkap terisi di semua bagian form nya, maka dinyatakan valid dan selanjutnya akan ditampilkan halaman daftar berita, jika data dinyatakan tidak valid maka akan diminta mengisi ulang bagian yang kosong pada halaman form tambah data berita.

3. Edit data berita

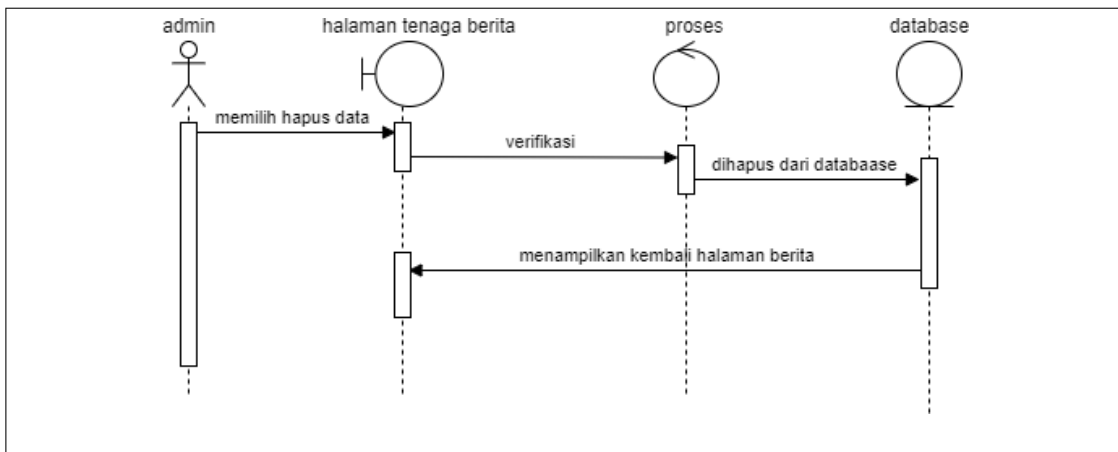


Gambar 4. 11 Sequence diagram edit pada menu berita.

Gambar 4.11 diatas adalah *sequence* diagram dari melakukan pengeditan data pada menu berita. Berdasarkan diagram diatas, pada saat melakukan edit data, admin

akan memilih edit data berita yang terdapat pada halaman daftar berita, setelah itu akan diarahkan ke *form* edit untuk mengedit data berita yang telah dipilih, lalu admin harus mengisi *form* tersebut untuk di-*submit*, setelah itu data berita akan diproses dan disimpan pada *database*, jika data yang telah diedit lengkap terisi di semua bagian form nya, maka dinyatakan valid dan selanjutnya akan ditampilkan halaman daftar berita, jika data dinyatakan tidak valid maka akan diminta mengisi ulang bagian yang kosong pada halaman form edit data berita.

4. Hapus data berita

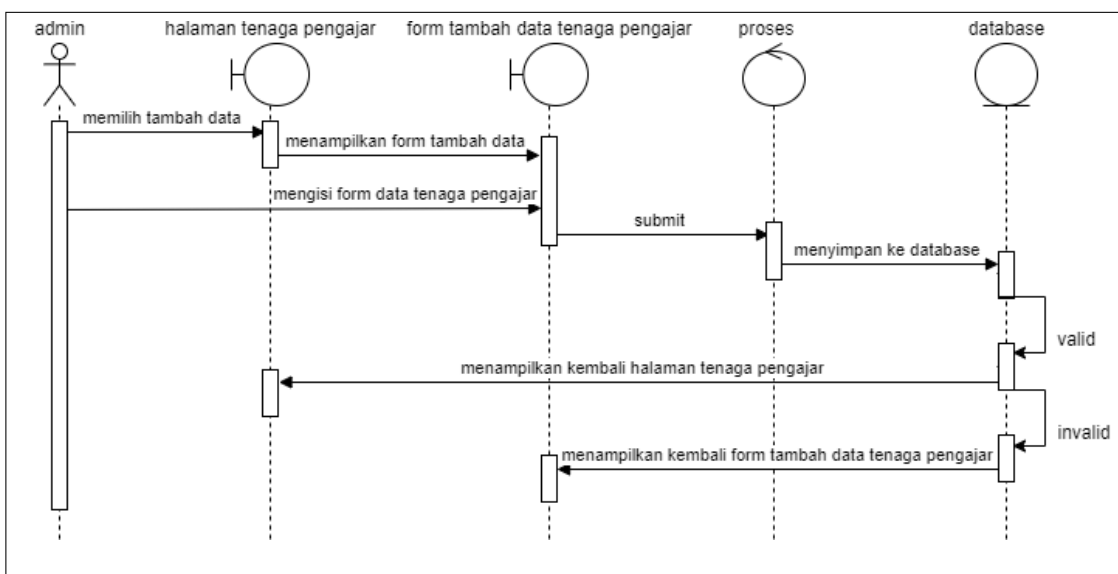


Gambar 4. 12 Sequence diagram dari hapus data berita.

Gambar 4.12 merupakan *sequence* diagram dari melakukan hapus data berita.

Berdasarkan *sequence* diagram tersebut, saat melakukan hapus data berita, admin akan memilih hapus data pada halaman daftar berita, setelah itu akan dilakukan verifikasi dan *delete* data pada *database*, kemudian akan kembali ditampilkan halaman daftar berita.

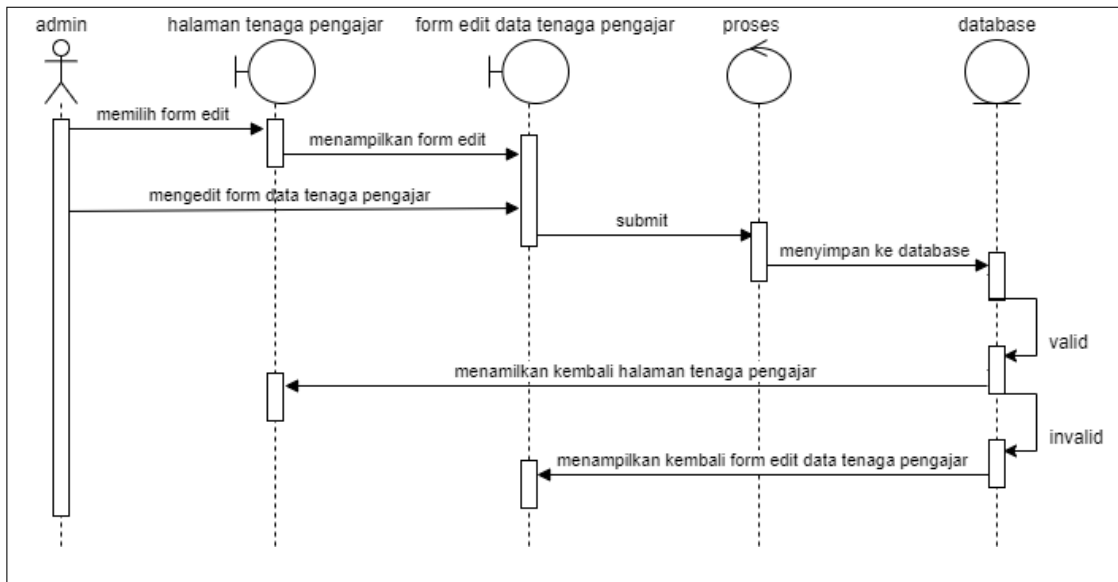
5. Tambah data tenaga pengajar



Gambar 4. 13 Sequence diagram tambah data pada menu tenaga pengajar

Gambar 4.13 diatas adalah *sequence* diagram dari melakukan tambah data pada menu tenaga pengajar. Berdasarkan diagram diatas, pada saat melakukan tambah data, admin akan memilih tambah data tenaga pengajar yang terdapat pada halaman daftar tenaga pengajar, setelah itu akan diarahkan ke *form* tambah untuk menambah data tenaga pengajar, lalu admin harus mengisi *form* tersebut untuk di-*submit*, setelah itu data tenaga pengajar akan diproses dan disimpan pada *database*, jika data yang ditambahkan lengkap terisi di semua bagian form nya, maka dinyatakan valid dan selanjutnya akan ditampilkan halaman daftar tenaga pengajar, jika data dinyatakan tidak valid maka akan diminta mengisi ulang bagian yang kosong pada halaman form tambah data tenaga pengajar.

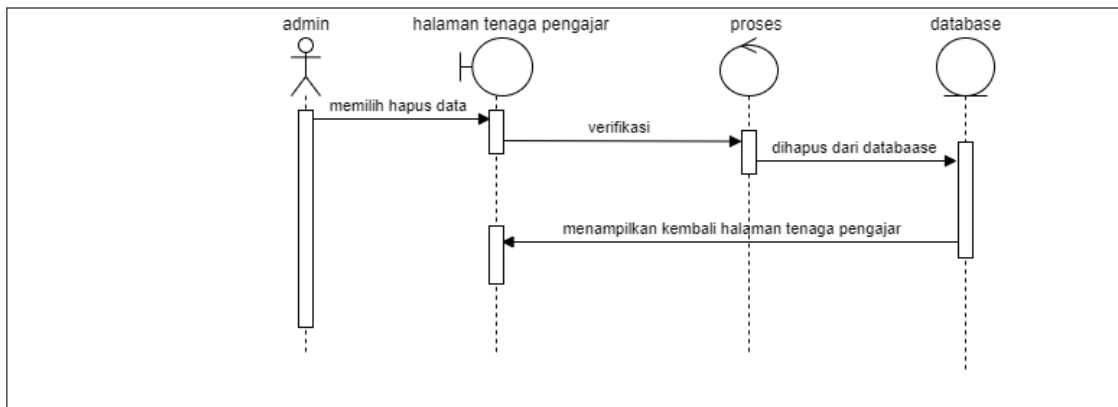
6. Edit data tenaga pengajar



Gambar 4.14 Sequence diagram pengeditan data pada menu tenaga pengajar

Gambar 4.14 diatas adalah *sequence* diagram dari melakukan pengeditan data pada menu tenaga pengajar. Berdasarkan diagram diatas, pada saat melakukan edit data, admin akan memilih edit data tenaga pengajar yang terdapat pada halaman daftar tenaga pengajar, setelah itu akan diarahkan ke *form* edit untuk mengedit data tenaga pengajar yang telah dipilih, lalu admin harus mengisi *form* tersebut untuk di-*submit*, setelah itu data tenaga pengajar akan diproses dan disimpan pada *database*, jika data yang telah diedit lengkap terisi di semua bagian form nya, maka dinyatakan valid dan selanjutnya akan ditampilkan halaman daftar tenaga pengajar, jika data dinyatakan tidak valid maka akan diminta mengisi ulang bagian yang kosong pada halaman form edit data tenaga pengajar.

7. Hapus data tenaga pengajar

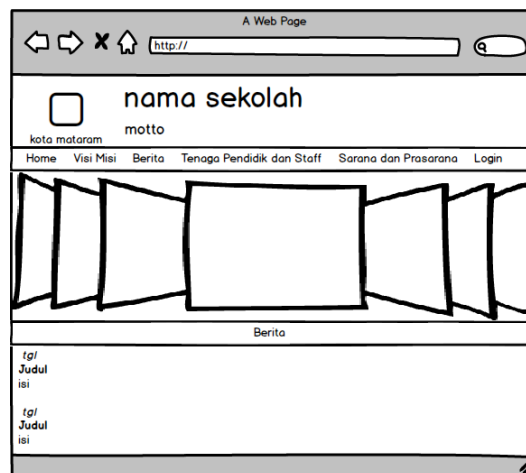


Gambar 4. 15 Sequence diagram dari hapus data tenaga pengajar.

Gambar 4.15 merupakan *sequence* diagram dari melakukan hapus data tenaga pengajar. Berdasarkan *sequence* diagram tersebut, saat melakukan hapus data tenaga pengajar, admin akan memilih hapus data pada halaman daftar tenaga pengajar, setelah itu akan dilakukan verifikasi dan *delete* data pada *database*, kemudian akan kembali ditampilkan halaman daftar tenaga pengajar.

4.2.6 Mockup dari Sistem Informasi *Company Profile* berbasis *Website* Sekolah Negeri 26 Mataram

1. User
 - a. Home



Gambar 4. 16 Mockup Sistem Informasi *Company Profile* SDN 26 Mataram

Pada gambar 4.16 adalah halaman mockup *home* yang merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika user baru membuka “localhost/websekolah-sdn26”. Pada halaman ini user akan langsung diperlihatkan foto foto yang berkaitan dengan SDN 26 Mataram, lalu dibawahnya ditampilkan berita berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya.

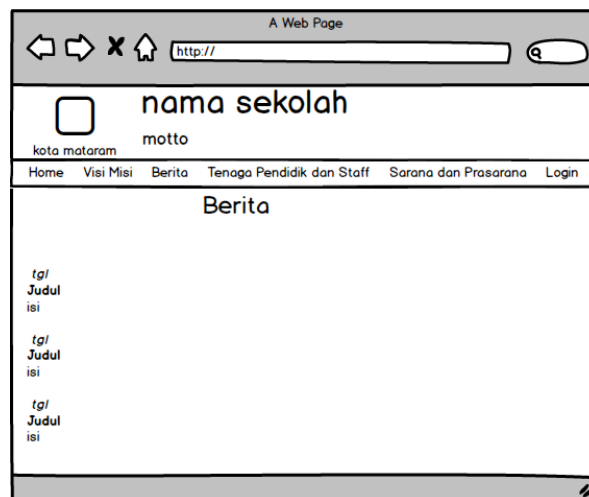
b. Visi Misi



Gambar 4. 17 Mockup Halaman Visi Misi SDN 26 Mataram

Pada Gambar 4.17 merupakan mockup dari halaman visi misi yang diperlihatkan pada level user. Pada halaman ini berisikan visi dan misi dari SDN 26 Mataram.

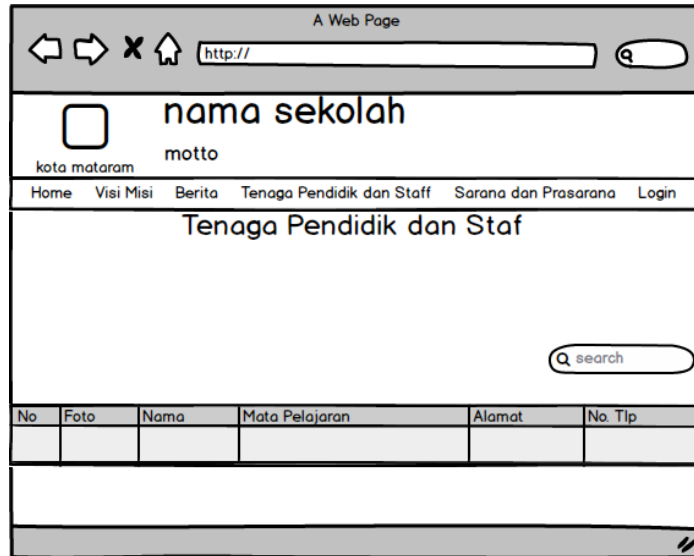
c. Berita



Gambar 4. 18 Mockup Berita SDN 26 Mataram

Pada Gambar 4.18 merupakan mockup dari berita yang diperlihatkan pada level user. dibawahnya ditampilkan berita berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya.

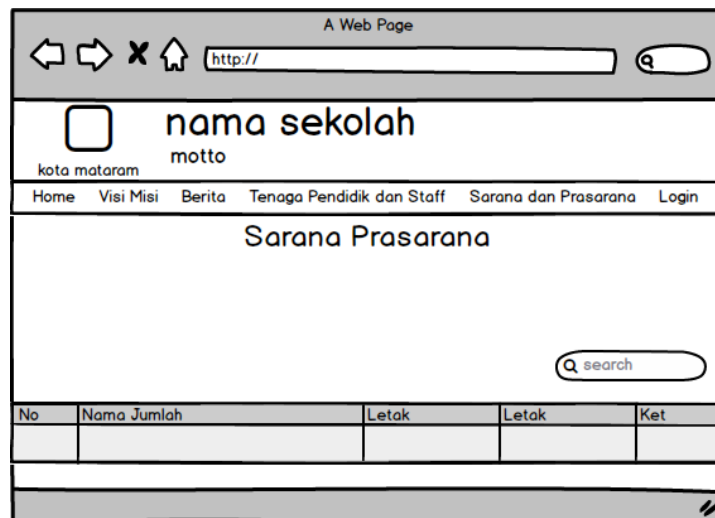
d. Tenaga Pendidik dan Staf



Gambar 4. 19 Mockup Halaman Tenaga pendidik dan Staff

Pada Gambar 4.19 merupakan mockup dari halaman tenaga pendidik dan staff yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang tenaga pengajar maupun staff yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti Nama, Foto, Mata Pelajaran, Alamat, dan nomor telfon.

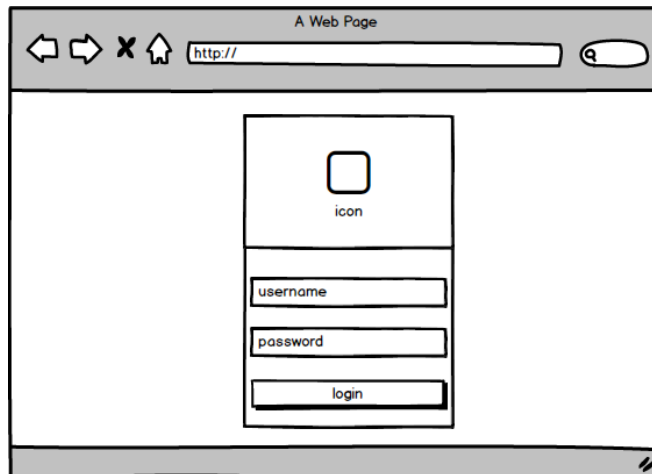
e. Sarana dan Prasarana



Gambar 4. 20 Mockup Halaman Sarana dan Prasarana

Pada Gambar 4.20 merupakan mockup dari sarana dan prasarana yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang sarana dan prasarana yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti nama sarana dan prasarana, jumlah, sarana dan prasarana letak dan keterangan sarana dan prasarana tersebut dalam kondisi layak atau tidak.

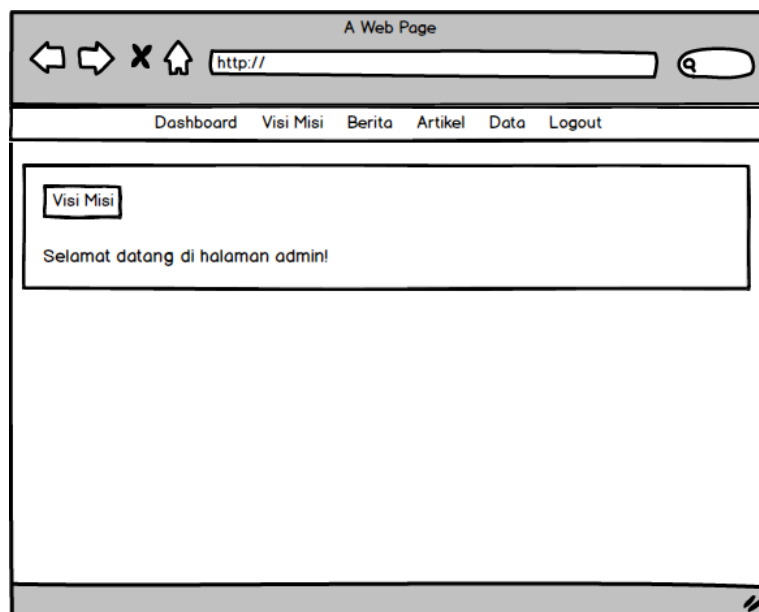
- 2. Admin
 - a. Login



Gambar 4. 21 Mockup Halaman Login Admin SDN 26 Mataram

Gambar 4.21 adalah halaman login admin dimana ketika membuka *website*, admin akan menemukan halaman *log in* yang berisi *box username* dan juga *password* yang wajib diisi untuk mengakses laman admin Company Profile Admin SDN 26 Mataram.

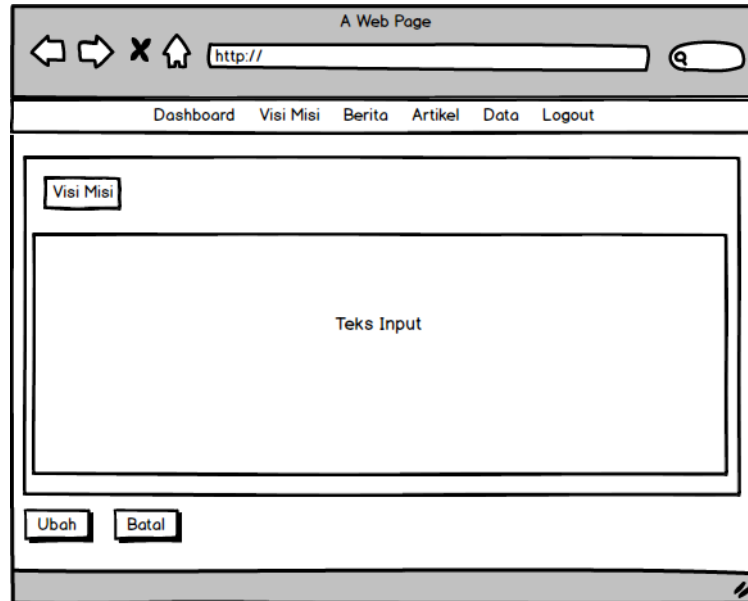
- b. Dashboard



Gambar 4. 22 Mockup Halaman Dashboard Admin SDN 26 Mataram

Setelah berhasil *log in* menggunakan *username* dan juga *password*, admin akan diarahkan ke halaman *dashboard*. Di halaman *dashboard*, admin akan melihat halaman yang berisi tulisan “Selamat dating di halaman admin”

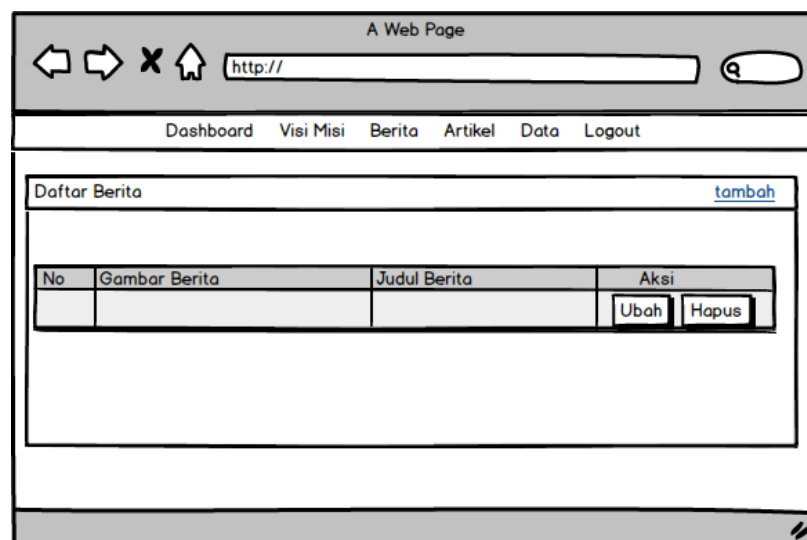
c. Visi Misi



Gambar 4. 23 Mockup Halaman Visi Misi

Halaman selanjutnya, Pada Gambar 4.23 merupakan mockup dari halaman visi misi yang diperlihatkan pada level admin. Pada halaman ini berisikan visi dan misi dari SDN 26 Mataram. Ketika ada pembaharuan visi dan misi dari sekolah dan admin ingin mengubahnya, admin bisa langsung mengedit visi dan misi dan menekan tombol “ubah”.

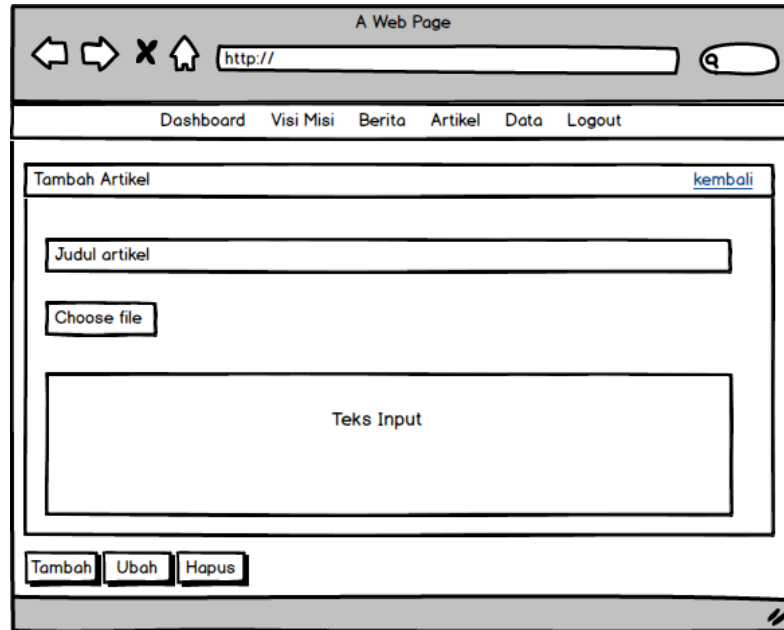
d. Berita



Gambar 4. 24 Mockup Halaman Berita

Dalam *website* ini, merupakan mockup dari berita yang diperlihatkan pada level admin. ditampilkan daftar berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus data berita.

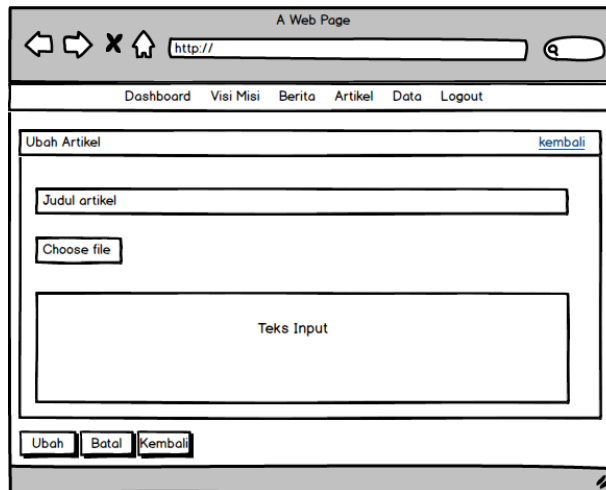
e. Tambah Berita



Gambar 4. 25 Mockup Halaman Tambah Berita

Jika sewaktu - waktu terdapat berita terbaru mengenai sekolah, admin dapat mengunggahnya di laman tambah berita, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi judul berita, foto, dan isi dari artikel tersebut. Lalu, berita akan ter -upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

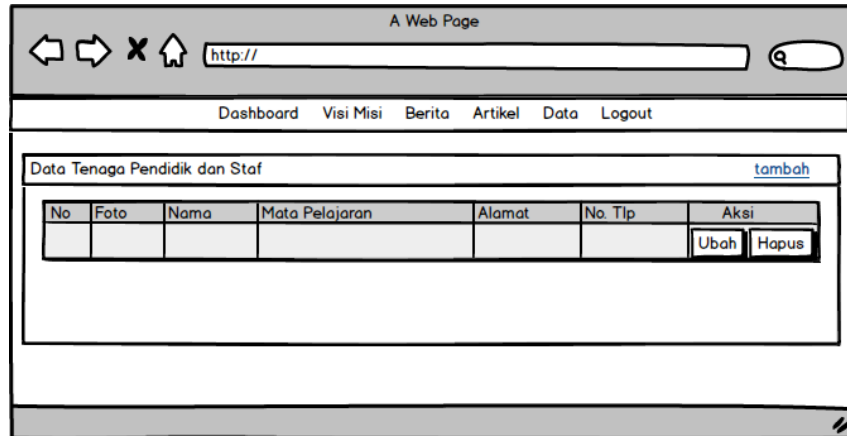
f. Ubah Berita



Gambar 4. 26 Mockup Halaman Ubah Berita

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah berita, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi judul berita, foto, dan isi dari artikel tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal mengganti data yang salah. Berita akan berubah di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

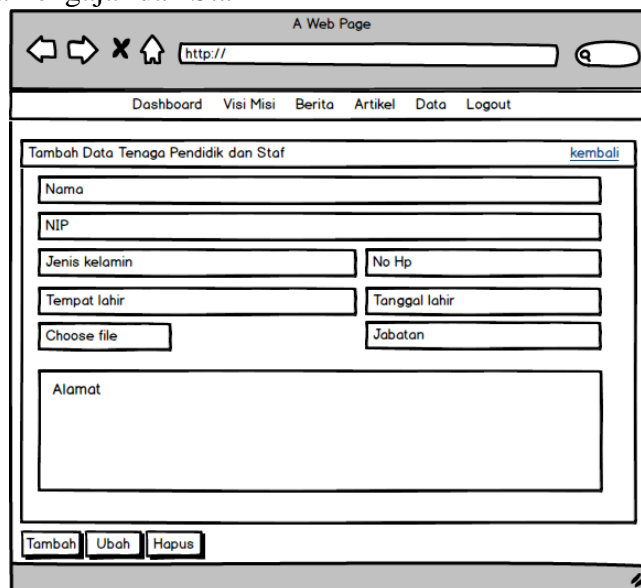
g. Tenaga Pendidik dan Staf



Gambar 4. 27 Mockup Halaman Tenaga Pendidik dan Staf

Pada Gambar 4.27 merupakan mockup dari halaman tenaga pengajar dan staff yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang tenaga pengajar maupun staff yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti Nama, Foto, Mata Pelajaran, Alamat, dan nomor telfon. Pada halaman ini admin dapat melakukan tambah, ubah dan hapus data.

h. Tambah Tenaga Pengajar dan Staf



Gambar 4. 28 Mockup Halaman Tambah Tenaga Pendidik dan Staf

Jika sewaktu - waktu terdapat guru atau staf baru yang perlu dimasukkan data nya, admin dapat mengunggahnya di laman tambah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, NIP, foto, no hp, tanggal lahir dan jabatan dari data tersebut. Lalu, berita akan ter- upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

i. Ubah Tenaga Pengajar dan Staf

Ubah Data Tenaga Pendidik dan Staf [kembali](#)

Nama

NIP

Jenis kelamin No Hp

Tempat lahir Tanggal lahir

Choose file Jabatan

Alamat

Ubah Batal Kembali

Gambar 4. 29 Mockup Halaman Ubah Tenaga Pendidik dan Staf

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, NIP, foto, no hp, tanggal lahir dan jabatan dari data tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal mengganti data yang salah. Berita akan terganti di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

j. Sarana dan Prasarana

Data Sarana dan Prasarana [tambah](#)

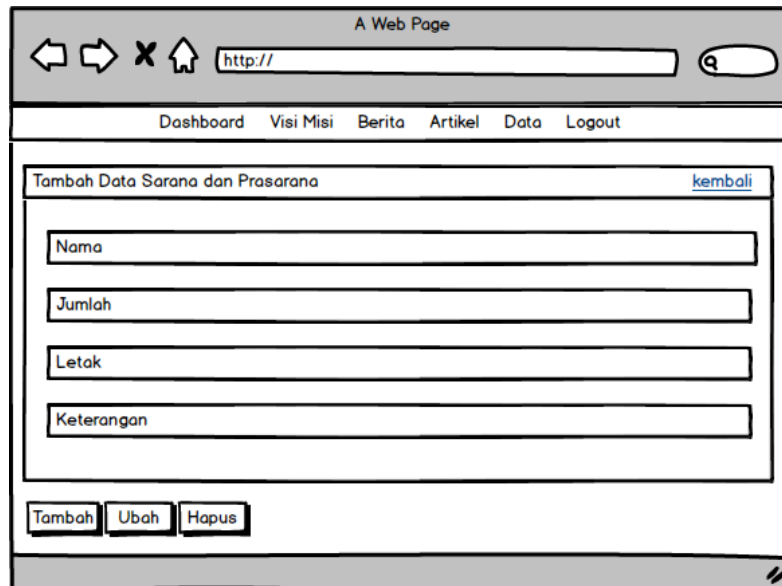
No	Nama	Jumlah	Letak	Keterangan	Aksi
					Ubah Hapus

Gambar 4. 30 Mockup Halaman Sarana dan Prasarana

Pada Gambar 4.30 merupakan mockup dari sarana dan prasarana yang diperlihatkan pada level admin dimana berisi informasi tentang sarana dan prasarana yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti nama sarana dan prasarana, jumlah, sarana dan prasarana letak dan keterangan sarana dan prasarana

tersebut dalam kondisi layak atau tidak. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah atau menghapus data sarana dan prasarana.

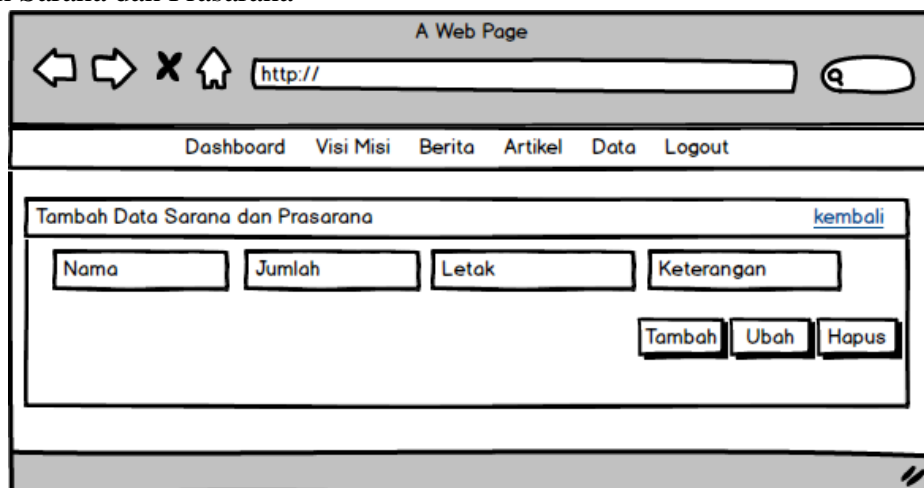
k. Tambah Sarana dan Prasarana



Gambar 4. 31 Mockup Halaman Tambah Sarana dan Prasarana

Jika sewaktu - waktu terdapat guru atau staf baru yang perlu dimasukkan data nya, admin dapat mengunggahnya di laman tambah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi berisi nama, jumlah, letak dan keterangan dalam keadaan baik atau tidak dari data tersebut. Lalu, berita akan ter - upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

l. Ubah Sarana dan Prasarana



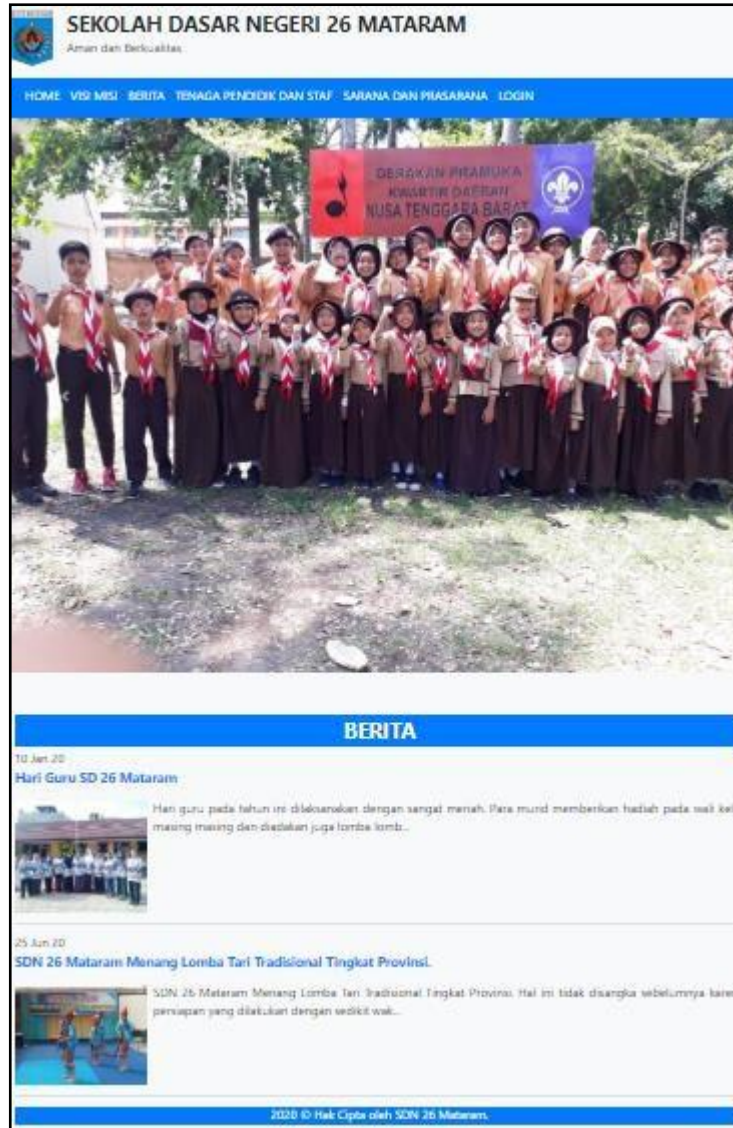
Gambar 4. 32 Mockup Halaman Ubah Sarana dan Prasarana

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah sarana dan prasarana, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, jumlah, letak dan keterangan dalam keadaan baik atau tidak dari data tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal

mengganti data yang salah. Berita akan terganti di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

4.3 Implementasi dari Sistem Informasi Company Profil berbasis Website Sekolah Negeri 26 Mataram

1. User
 - a. Home



Gambar 4. 33 Implementasi Sistem Informasi Company Profile SDN 26 Mataram

Pada gambar 4.33 adalah halaman mockup *home* yang merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika user baru membuka “localhost/websekolah-sdn26”. Pada halaman ini user akan langsung diperlihatkan foto foto yang berkaitan dengan SDN 26 Mataram, lalu dibawahnya ditampilkan berita berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya.

b. Visi Misi



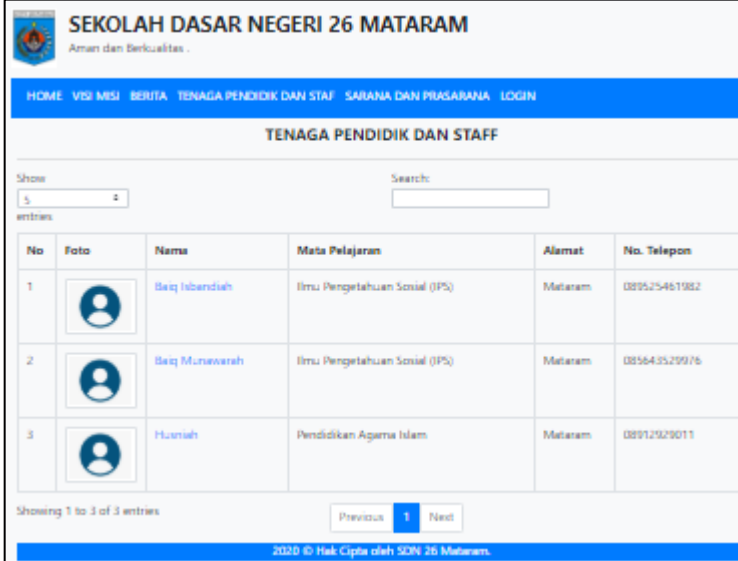
Gambar 4. 34 Implementasi Halaman Visi Misi SDN 26 Mataram
Pada Gambar 4.34 merupakan Implementasi dari halaman visi misi yang diperlihatkan pada level user. Pada halaman ini berisikan visi dan misi dari SDN 26 Mataram.

c. Berita



Gambar 4. 35 Implementasi Berita SDN 26 Mataram
Pada Gambar 4.35 merupakan implementasi dari berita yang diperlihatkan pada level user. dibawahnya ditampilkan berita berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya.

d. Tenaga Pendidik dan Staf



SEKOLAH DASAR NEGERI 26 MATARAM
Aman dan Berkualitas

HOME VISI MISI BERITA TENAGA PENDIDIK DAN STAFF SARANA DAN PRASARANA LOGIN

TENAGA PENDIDIK DAN STAFF

Show: 5 entries Search:

No	Foto	Nama	Mata Pelajaran	Alamat	No. Telepon
1		Baiq Inandiah	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Mataram	089525461982
2		Baiq Munawarah	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Mataram	085643529976
3		Husein	Pendidikan Agama Islam	Mataram	08912929011

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

2020 © Hak Cipta oleh SDN 26 Mataram.

Gambar 4. 36 Implementasi Halaman Tenaga pendidik dan Staff

Pada Gambar 4.36 merupakan implementasi dari halaman tenaga pendidik dan staff yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang tenaga pengajar maupun staff yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti Nama, Foto, Mata Pelajaran, Alamat, dan nomor telfon.

e. Sarana dan Prasarana



SEKOLAH DASAR NEGERI 26 MATARAM
Aman dan Berkualitas

HOME VISI MISI BERITA TENAGA PENDIDIK DAN STAFF SARANA DAN PRASARANA LOGIN

SARANA PRASARANA

Show: 5 entries Search:

No	Nama	Jumlah	Letak	Keterangan
1	Printer	1	Baik	RUANG LAB. KOMPUTER
2	Simbol Kenegaraan	3	Baik	RUANG PERPUSTAKAAN

Showing 1 to 2 of 2 entries

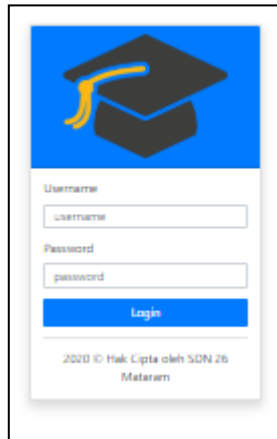
Previous 1 Next

2020 © Hak Cipta oleh SDN 26 Mataram.

Gambar 4. 37 Implementasi Halaman Sarana dan Prasarana

Pada Gambar 4.37 merupakan implementasi dari sarana dan prasarana yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang sarana dan prasarana yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti nama sarana dan prasarana, jumlah, sarana dan prasarana letak dan keterangan sarana dan prasarana tersebut dalam kondisi layak atau tidak.

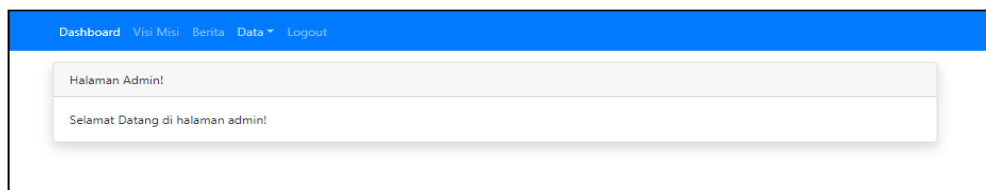
- 2. Admin
 - a. Login



Gambar 4. 38 Implementasi Halaman Login Admin SDN 26 Mataram

Gambar 4.38 adalah halaman login admin dimana ketika membuka *website*, admin akan menemukan halaman *log in* yang berisi *box username* dan juga *password* yang wajib diisi untuk mengakses laman admin Company Profile Admin SDN 26 Mataram.

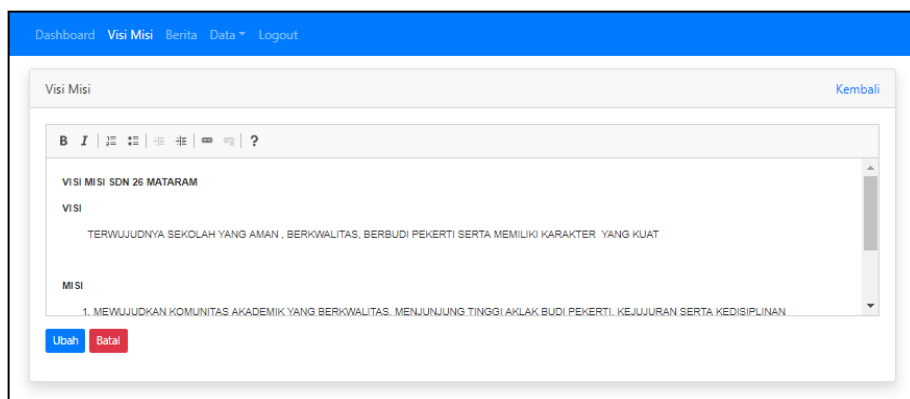
- b. Dashboard



Gambar 4. 39 Implementasi Halaman Dashboard Admin SDN 26 Mataram

Setelah berhasil *log in* menggunakan *username* dan juga *password*, admin akan diarahkan ke halaman *dashboard*. Di halaman *dashboard*, admin akan melihat halaman yang berisi tulisan “Selamat dating di halaman admin”

- c. Visi Misi

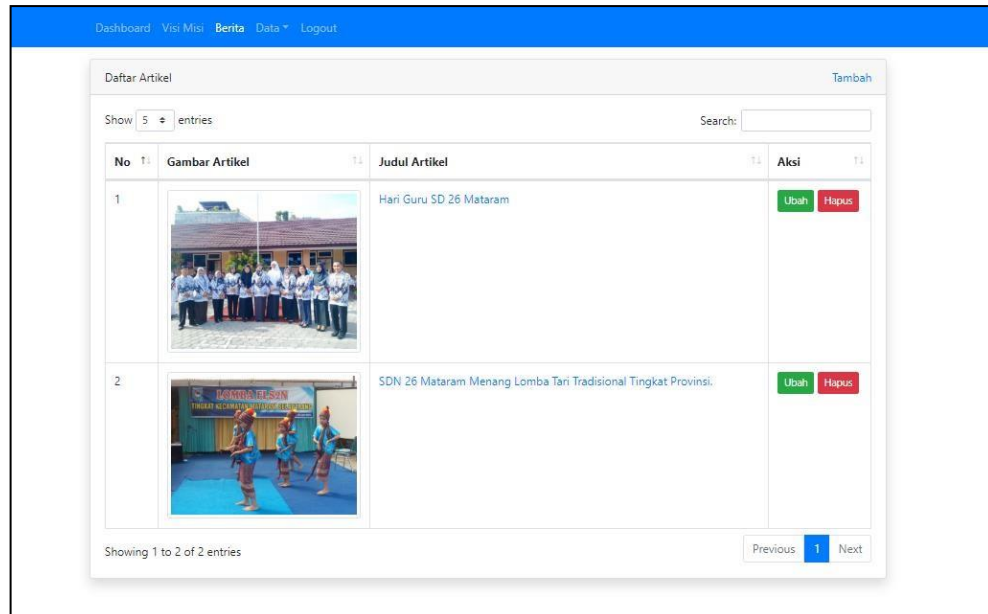


Gambar 4. 40 Implementasi Halaman Visi Misi

Halaman selanjutnya, Pada Gambar 4.40 merupakan implementasi dari halaman visi misi yang diperlihatkan pada level admin. Pada halaman ini berisikan visi dan misi dari SDN 26 Mataram. Ketika ada pembaharuan visi dan misi dari

sekolah dan admin ingin mengubahnya, admin bisa langsung mengedit visi dan misi dan menekan tombol “ubah”.

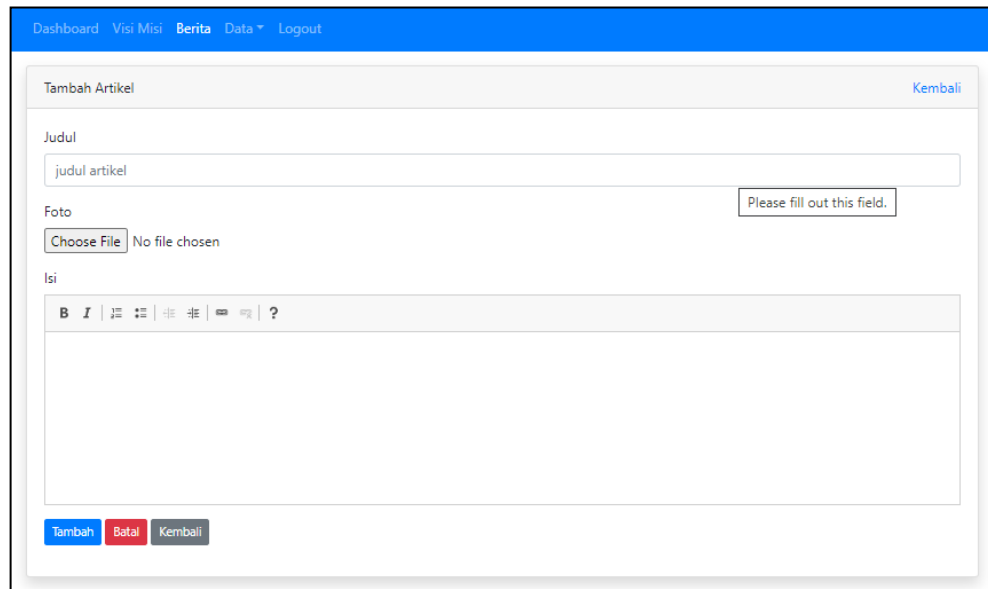
d. Berita



Gambar 4. 41 Implementasi Halaman Berita

Dalam *website* ini, merupakan mockup dari berita yang diperlihatkan pada level admin. ditampilkan daftar berita mengenai SDN 26 Mataram yang berurutan dari berita paling baru sampai paling lama sesuai tanggalnya. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah, atau menghapus data berita.

e. Tambah Berita



Gambar 4. 42 Implementasi Halaman Tambah Berita

Jika sewaktu - waktu terdapat berita terbaru mengenai sekolah, admin dapat mengunggahnya di laman tambah berita, admin akan diarahkan untuk

mengisi form yang berisi judul berita, foto, dan isi dari artikel tersebut. Lalu, berita akan ter -upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

f. Ubah Berita

The screenshot shows a web interface for editing an article. At the top, there is a navigation bar with 'Dashboard', 'Visi Misi', 'Berita', 'Data', and 'Logout'. The main content area is titled 'Ubah Artikel' and includes a 'Kembali' link. The form contains the following elements:

- Judul:** A text input field containing 'Hari Guru SD 26 Mataram'.
- Foto:** A file upload section with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. Below it, a preview of the selected image is shown, labeled '*gambar sebelumnya'. The image depicts a group of people in front of a school building.
- Isi:** A rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, bulleted list, numbered list, link, unlink, and help. The text area contains the following content: 'Hari guru pada tahun ini dilaksanakan dengan sangat meriah. Para murid memberikan hadiah pada wali kelas masing masing dan diadakan juga lomba lomba yang mempererat hubungan guru dan murid'.
- Buttons:** At the bottom of the form, there are three buttons: 'Ubah' (blue), 'Batal' (red), and 'Kembali' (grey).

Gambar 4. 43 Implementasi Halaman Ubah Berita

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah berita, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi judul berita, foto, dan isi dari artikel tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal mengganti data yang salah. Berita akan berubah di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

g. Tenaga Pendidik dan Staf

No	Foto	Nama	No HP	Mata Pelajaran	Alamat	Aksi
1		Baiq Isbandiah	089525461982	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Mataram	Ubah Hapus
2		Baiq Munawarah	085643529976	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Mataram	Ubah Hapus
3		Husniah	08912929011	Pendidikan Agama Islam	Mataram	Ubah Hapus

Gambar 4. 44 Implementasi Halaman Tenaga Pendidik dan Staf

Pada Gambar 4.44 merupakan implementasi dari halaman tenaga pengajar dan staff yang diperlihatkan pada level user dimana berisi informasi tentang tenaga pengajar maupun staff yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti Nama, Foto, Mata Pelajaran, Alamat, dan nomor telfon. Pada halaman ini admin dapat melakukan tambah, ubah dan hapus data.

h. Tambah Tenaga Pengajar dan Staf

Form fields for adding staff data:

- Nama:
- NIP:
- Jenis Kelamin:
- No HP:
- Tempat Lahir:
- Tanggal Lahir:
- Foto: No file chosen
- Guru Mapel:
- Alamat:

Buttons: [Tambah](#) [Batal](#) [Kembali](#)

Gambar 4. 45 Implementasi Halaman Tambah Tenaga Pendidik dan Staf

Jika sewaktu - waktu terdapat guru atau staf baru yang perlu dimasukkan data nya, admin dapat mengunggahnya di laman tambah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, NIP, foto, no hp,

tanggal lahir dan jabatan dari data tersebut. Lalu, berita akan ter- upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

i. Ubah Tenaga Pengajar dan Staf

Gambar 4. 46 Implementasi Halaman Ubah Tenaga Pendidik dan Staf

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, NIP, foto, no hp, tanggal lahir dan jabatan dari data tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal mengganti data yang salah. Berita akan terganti di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

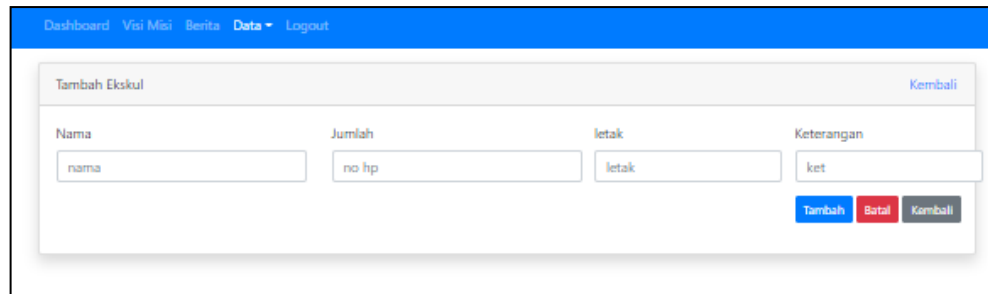
j. Sarana dan Prasarana

No	Nama	Jumlah	Letak	Keterangan	Aksi
1	Printer	1	Baik	RUANG LAB. KOMPUTER	Ubah Hapus
2	Simbol Kenegaraan	3	Baik	RUANG PERPUSTAKAAN	Ubah Hapus

Gambar 4. 47 Implementasi Halaman Sarana dan Prasarana

Pada Gambar 4.47 merupakan implementasi dari sarana dan prasarana yang diperlihatkan pada level admin dimana berisi informasi tentang sarana dan prasarana yang ada di SDN 26 Mataram, dengan informasi seperti nama sarana dan prasarana, jumlah, sarana dan prasarana letak dan keterangan sarana dan prasarana tersebut dalam kondisi layak atau tidak. Pada halaman ini admin dapat menambah, mengubah atau menghapus data sarana dan prasarana.

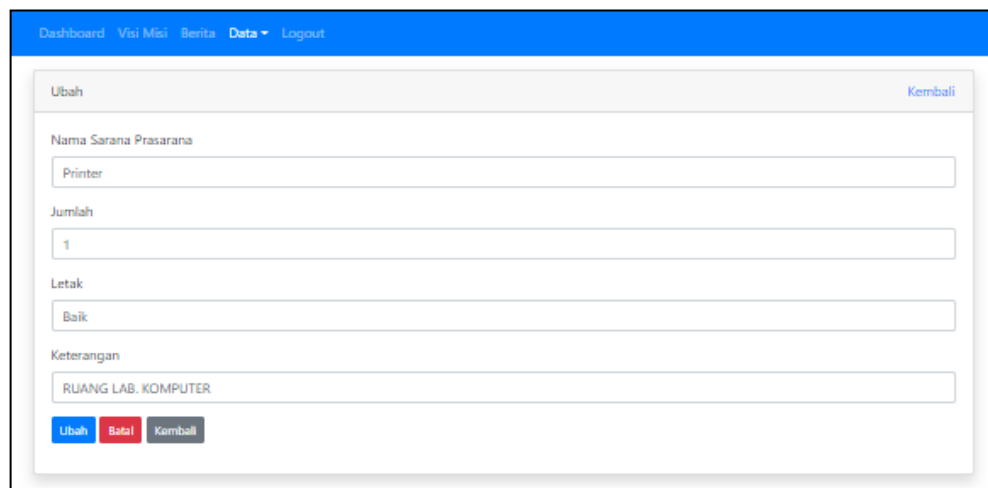
k. Tambah Sarana dan Prasarana



Gambar 4. 48 Implementasi Halaman Tambah Sarana dan Prasarana

Jika sewaktu - waktu terdapat guru atau staf baru yang perlu dimasukkan data nya, admin dapat mengunggahnya di laman tambah tenaga pengajar dan staff, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi berisi nama, jumlah, letak dan keterangan dalam keadaan baik atau tidak dari data tersebut. Lalu, berita akan ter - upload di halaman user setelah admin menekan tombol “tambah”.

l. Ubah Sarana dan Prasarana



Gambar 4. 49 Implementasi Halaman Ubah Sarana dan Prasarana

Jika sewaktu - waktu terjadi kesalahan input data, admin dapat mengubahnya di laman ubah sarana dan prasarana, admin akan diarahkan untuk mengisi form yang berisi nama, jumlah, letak dan keterangan dalam keadaan baik atau tidak dari data tersebut yang sebelumnya sudah terisi. Setelah itu admin tinggal mengganti data yang salah. Berita akan terganti di halaman user setelah admin menekan tombol “ubah”.

4.4 Testing

Testing sistem informasi company profile pada SDN 26 Mataram menggunakan metode *user acceptance testing*. Metode *user acceptance testing* menggunakan *black box testing* dan kuesioner dalam pengujiannya. Berikut hasil dari *testing* yang telah dilakukan:

4.4.1 Black Box Testing

Metode pengujian *black box* merupakan metode pengujian yang menguji fungsi-fungsi di dalam sistem untuk menentukan apakah fungsi-fungsi tersebut sudah berjalan sesuai harapan atau tidak[15]. Berdasarkan pengujian *black box* yang telah dilakukan pada seluruh fitur yang terdapat dalam sistem, fitur-fitur tersebut diuji dengan berbagai data masukan. Sehingga didapat kesimpulan bahwa fitur-fitur yang ada pada sistem informasi company profile pada SDN 26 Mataram telah berjalan dengan baik.

4.4.2 Kuesioner

Penulis menanyakan tenaga pendidik dan staf mengenai sistem yang telah dibuat, apakah sistem sesuai atau tidak dengan kebutuhan. Jika belum sesuai, maka akan kembali ke perancangan sistem hingga sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui hal tersebut, maka dilakukan evaluasi melalui kuesioner.



Gambar 4. 50 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.50 dijelaskan kepuasan pengguna sistem informasi company profile terhadap kesesuaian sistem dengan kebutuhan pada SDN 26 Mataram. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan sistem sudah sesuai dengan kebutuhan SDN 26 Mataram.



Gambar 4. 51 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.51 dijelaskan pendapat pengguna mengenai kemudahan dalam melakukan promosi. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan sistem dapat mempermudah pengguna dalam mengelola dan memberikan informasi terbaru terkait sekolah sekaligus mempromosikannya.



Gambar 4. 52 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.52 dijelaskan kepuasan pengguna sistem informasi company profile terhadap kemudahan dalam menggunakan sistem. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan sistem mudah digunakan.



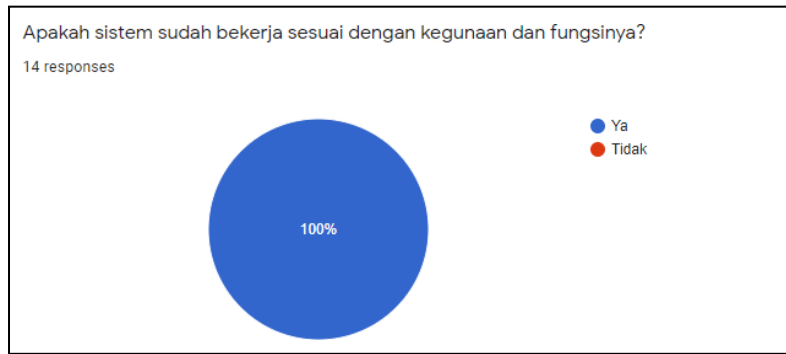
Gambar 4. 53 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.53 dijelaskan kepuasan pengguna sistem informasi company profile terhadap informasi yang dihasilkan oleh sistem. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan sistem sudah menghasilkan informasi yang detail.



Gambar 4. 54 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.54 dijelaskan kepuasan pengguna sistem informasi company profile terhadap kemudahan tata letak sistem untuk dibaca dan dipahami. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan tata letak sistem mudah untuk dibaca dan dipahami.



Gambar 4. 55 Hasil kuesioner sistem informasi company profile

Pada Gambar 4.55 dijelaskan kepuasan pengguna sistem informasi company profile terhadap kesesuaian kinerja sistem dengan kegunaan dan fungsinya. Berdasarkan grafik tersebut, disimpulkan bahwa responden yang dalam hal ini adalah pengguna mengatakan kinerja sistem sudah sesuai dengan fungsi dan kegunaannya.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan di SDN 26 Mataram didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi company profile yang dibuat dapat digunakan untuk memasukkan informasi terbaru mengenai sekolah sekaligus mempromosikannya ke masyarakat luas.
2. Fitur-fitur yang terdapat pada sistem informasi company profile ini ada beranda, visi misi, data guru, dan data sarana dan prasarana untuk user, dan fitur yang sama ditambah dengan tambah, ubah dan hapus data pada level admin yang memiliki fungsi masing masing.
3. Sistem informasi pengarsipan surat hanya memiliki dua pengguna, yaitu user dan admin
4. Kepuasan client terhadap sistem yang telah dibuat dapat dilihat dari respon client terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada di kuisioner yang diberikan. Dari hasil kuisioner 14 responden dapat dilihat, setiap responden menjawab “Ya” disetiap pertanyaannya. Jadi dapat disimpulkan client sudah puas terhadap sistem yang dibuat

5.2 Saran

Berdasarkan system informasi company profile yang telah dibuat, penulis menyarankan beberapa hal agar system ini dapat lebih baik lagi kedepannya:

1. Perlunya ditambahkan fitur-fitur seperti data prestasi murid, tempat kritik dan saran, pengumuman lain sebagainya, sehingga masyarakat bisa memberikan pendapatnya kepada sekolah untuk menuju SDN 26 Mataram yang lebih baik lagi.
2. Perlu diadakannya penambahan pada fitur kemananya agar sistem dapat lebih aman semisal dengan menggunakan *framework* seperti *codeigniter* sehingga setiap halamannya tidak bias diakses langsung melalui *link*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran (Teori & Praktek KTSP)*. 2008.
- [2] R. Kriyantono, “Teknik Praktis Riset Komunikasi,” 2006.
- [3] A. Riyanto, *Hukum Bisnis Indonesia*. 2018.
- [4] P. Agita, “Perancangan Company Profile Berbasis Web Untuk Mempromosikan Tanjung Plaza Hotel Tretes,” 2012.
- [5] R. Romadhon, “PEMANFAATAN PC ROUTER UNTUK SEBUAH JARINGAN DI SMK YATPI GODONG.,” 2015.
- [6] A. R. Adzni, “Adopsi Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Pelayanan di Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Barat,” 2015.
- [7] Fathansyah, *Basis Data. Revisi Kedua*. 2015.
- [8] Ir. Harianto Kristanto, *Konsep & Perancangan Database*. 1993.
- [9] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling Language (UML),” *IlmuKomputer.com*, 2003.
- [10] G. Lestari, “Konsep Dasar Sistem,” 2019.
- [11] D. Edi and S. Betshani, “Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse,” *J. Inform.*, 2012.
- [12] I. Nugroho, “SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB DENGAN PHP DAN SQL,” 2008.
- [13] A. Solichin, *MySQL Dari Pemula Hingga Mahir*. 2010.
- [14] R. Kaban and F. Fajrillah, “Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Framework Css Bootstrap Dan Web Development Life Cycle,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 83–89, 2017.
- [15] E. A. K. Lestari, S. E. Anjarwani, and N. Agitha, “Rancang Bangun Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas Pada Sekretariat Daerah Provinsi Berbasis Web,” *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 7–16, 2018.