

**PEMBANGUNAN *WEBSITE* SEKOLAH SMK ISLAM
SUDIRMAN KEDUNGJATI**

(Studi Kasus Sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjati)

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Ujian
Sidang Sarjana di Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

Muhamad Sam Soleh

11.08.032



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS WIDYATAMA

BANDUNG

2013

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBANGUNAN *WEBSITE* SEKOLAH SMK ISLAM SUDIRMAN KEDUNGJATI (Studi Kasus Sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjati)

Tugas Akhir
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Widyatama

Oleh :
Muhamad Sam Soleh
11.08.032

Telah disetujui dan disahkan di Bandung, 08 Februari 2013

Pembimbing Kampus,

Muh. Rozahi Istambul, S.Kom., M.T.

NID. 0414106701

Ka. Prodi Sistem Informasi,

Dekan Fakultas Teknik,

M. Rozahi Istambul, S.Komp., M.T.

NID. 0414106701

Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D.

NID.1130905137

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhamad Sam Soleh
NRP : 11.08.032
Tempat dan Tanggal Lahir : Grobogan, 03 Januari 1989
Alamat : Komp. Citra Green Garden No. 24 Ciku Bandung

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Pembangunan Website Sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjatu”** merupakan hasil karya saya sendiri. Bila terbukti tidak demikian, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Widyatama. Demikian surat pernyataan ini di buat sebagaimana mestinya dan benar adanya.

Bandung, 08 Februari 2013

Muhamad Sam Soleh

ABSTRAKSI

SMK Islam Sudirman berdiri tanggal 1 juni tahun 2000, dibawah yayasan Islamic Centre Sudirman. Sebenarnya yayasan Islam ini berdiri sejak tahun 1965 pendiri yayasan adalah Bpk. K Masroen, anggota Bpk. KH. Muh Syamsuri, Bpk. K Mas'ud dan para tokoh ulama Kedungjati. Pada tanggal 8 agustus 1965 berdiri SMP NU setelah setahun kemudian pada tanggal 8 agustus 1966 tepatnya berubah nama menjadi MTS, pada tahun 8 agustus 1967 berubah lagi nama SMP Islam sampai dengan tanggal 18 april tahun 1984 dari SMP Islam berubah ke SMP , Islam Sudirman yang menginduki ke YIC Ambarawa. Tahun 1988 kemudian berkembang mendirikan SMA Islam Sudirman Kedungjati sampai sekarang. Tepatnya tahun 2000 mengembangkan sayap mendirikan STM/SMK sampai sekarang. SMK Islam Sudirman Kedungjati memiliki tiga jurusan yaitu jurusan Teknik Audio Video, Busana Butik, dan Teknik Kendaraan Ringan.

SMK Islam Sudirman mempunyai masalah mengenai pencatatan company profile sehingga data informasi yang ada tidak terawat dengan baik. Permasalahan yang muncul adalah, belum adanya suatu sistem yang dapat menyimpan serta mempublikasikan semua informasi yang harus di ketahui oleh masyarakat.

Metode yang diajukan dalam pembangunan sisten ini yaitu dengan metode *Object Oriented Analysis and Design* dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai bahasa pemodelannya dan menggunakan *PHP* sebagai programnya serta *MySQL* sebagai databasenya.

Dengan adanya aplikasi Website ini, maka di harapkan dapat membantu dalam pencarian informasi mengenai SMK Islam Sudirman sehingga dapat meningkatkan jumlah siswa baru.

Kata Kunci: Website, UML, PHP & MySQL.

ABSTRACT

SMK Islam Sudirman established on 1 June 2000, the foundation under Islamic Centre Sudirman. Actually, the foundation of Islam is established since 1965 founder of the foundation is Mr.. K Masroen, members of Mr.. KH. Muh Syamsuri, Mr.. K Mas'ud Kedungjati scholars and leaders. On 8 August 1965 NU junior standing after a year later on the 8th of August 1966 changed its name to MTS precisely, by 8 August 1967 the name changed again SMP Islam until 18 april 1984 changed from junior high to junior Islam, Islam Sudirman host your to YIC Ambarawa. In 1988, then developed establish SMA Islam Sudirman Kedungjati until now. Precisely established in 2000 to develop wings STM / SMK until now. SMK Islam Sudirman Kedungjati has three departments of Teknik Audio Video, Busana Butik, and Teknik Kendaraan Ringan.

SMK Islam Sudirman had problems regarding the recording company profile so that the data information that is not well maintained. The problem that arises is, the lack of a system to store and publish all of the information that should be known by the community. The method proposed in this development is consistent with the methods of Object Oriented Analysis and Design using the Unified Modeling Language (UML) as the modeling language and use PHP as well as MySQL as the database program.

With the application of this Website, it is expected to help in the search for information about SMK Islam Sudirman so as to increase the number of new students.

Keywords: Website, UML, PHP & MySQL.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridho dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“PEMBANGUNAN WEBSITE SEKOLAH SMK ISLAM SUDIRMAN KEDUNGJATI”**

Maksud dan tujuan dari penulis Laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir Fakultas Teknik, Jurusan Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Penulis merasa bahwa dalam penyusunan laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT atas berkat, karunia serta pertolongan-Nya yang telah diberikan kepada penulis disetiap langkah dalam pembuatan program hingga penulisan laporan tugas akhir ini.
2. Papah dan Mamah atas doanya dan segala dukungan, motivasi, kasih sayang dan bantuan baik materi maupun non materi yang telah diberikan kepada penulis.
3. Kakak, Mbak dan Adek tercinta (Ajik Asdianto, Mukmiati dan Muhamad Asroni) serta semua sanak saudara yang telah mendukung dan memotivasi penulis
4. Terimakasih banyak saya ucapkan kepada Mbak Jum yang telah memberi kado buat perlengkapan sidang dan wisuda.
5. Bapak Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik.

6. Bapak M. Rozahi Istambul, S.komp., M.T. selaku Ketua Program studi Sistem Informasi Universitas Widyatama, sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
7. Ibu Maniah, Ir., M.T. selaku Dosen Wali yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta dorongan semangat kepada penulis di saat aktivitas kuliah sehingga semua mata kuliah yang di tempuh dapat terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Sri Lestari, Ir., M.T. selaku Dosen Program studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu serta dorongan semangat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
9. Bapak Murnawan, S.T.,M.T. atas ilmu pengetahuan, dukungan dan bimbingan serta saran dalam perancangan sistem yang penulis lakukan.
10. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
11. Teman - teman di Sistem Informasi 2008 pada khususnya: Zahra, Deni, Hari Supriadi, Aci, Tomi, Yan, Bibi Rizaldy, Anes dan kawan – kawan, serta seluruh teman – teman Prodi Sistem Informasi pada umumnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
12. Bapak Dany dan bapak Fauzi (Sekretariat Jurusan, Fakultas Teknik), Staff Karyawan Universitas Widyatama yang telah banyak membantu dalam urusan administrasinya.
13. Terimakasih banyak untuk rekan bisnis “Sem Super Jeans” yang telah bersedia menjadi partner saya dan selalu memberi semangat pada saat Tugas Akhir.
14. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan semoga tulisan ini dan semoga tulisan tersebut dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Bandung, 08 Februari 2013

Muhamad Sam Soleh

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	I-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	I-2
1.3 Rumusan Masalah.....	I-2
1.4 Maksud dan Tujuan	I-2
1.5 Batasan Masalah.....	I-3
1.6 Metodologi Penelitian.....	I-3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	I-3
1.8 Sistematika Penulisan	I-3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	II-1
2.1.1 Definisi Sistem	II-1
2.1.2 Definisi Informasi.....	II-2
2.1.3 Definisi Sistem Informasi	II-2
2.2 Pengertian <i>Web Browser</i>	II-3
2.2.1 HTTP.....	II-3
2.2.2 <i>Web Browser</i>	II-3
2.2.3 <i>Web Server</i>	II-4

2.2.4 Worl Wide Web (WWW).....	II-4
2.2.5 Hyper Text Markup Language (HTML)	II-4
2.3 Metodologi Yang digunakan.....	II-5
2.3.1 Waterfall Process Model.....	II-5
2.3.2 Object Oriented Programming (OOP)	II-7
2.3.3 Unified Modeling Language (UML).....	II-8
2.4 Tools Macromedia Dreamweaver 8	II-16
2.4.1 Tentang Macromedia Dreamweaver	II-16
2.4.2 Ruang Kerja Macromedia Dreamweaver	II-17
2.4.3 Personal Home Page (PHP)	II-19
2.4.4 Script PHP	II-19
2.4.5 Emmbded Script.....	II-20
2.4.6 Non Emmbded Script.....	II-20
2.5 MySQL	II-21
2.6 Apache	II-22
2.7 PHP MyAdmin	II-22

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Sejarah Berdirinya SMK Islam Sudirman	III-1
3.2 Visi Dan Misi SMK Islam Sudirman Kedungjati	III-2
3.3 Struktur Organisasi SMK Islam Sudirman	III-3
3.4 Identifikasi Masalah.....	III-3
3.5 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	III-4
3.5.1 Kelemahan Sistem Lama	III-4
3.6 Hasil Analisis	III-5
3.7 Analisis Sistem Baru	III-5
3.8 Skenario Proses Website Sekolah SMK Islam Sudirman.....	III-6
3.9 Analisis Model Use Case.....	III-7
3.9.1 Definisi Aktor.....	III-7
3.9.2 Deskripsi Use Case	III-7

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem	IV-1
4.2 Perancangan Modul	IV-1
4.3 Perancangan Menu.....	IV-2
4.4 Model <i>Use Case</i>	IV-3
4.4.1 <i>Use Case</i> Diagram	IV-3
4.4.2 Definisi Aktor	IV-4
4.4.3 Definisi <i>Use Case</i>	IV-5
4.4.4 Skenario <i>Use Case</i>	IV-6
4.5 <i>Activity</i> Diagram	IV-46
4.6 Realisasi <i>Use Case</i> Tahap Analisis	IV-46
4.6.1 <i>Class</i> Analisis Diagram	IV-47
4.6.2 <i>Class</i> Analisis	IV-48
4.6.3 Tanggung Jawab dan Atribut.....	IV-49
4.7 Realisasi <i>Use Case</i> Tahap Perancangan	IV-51
4.7.1 <i>Class</i> Diagram.....	IV-51
4.7.2 Kamus Data	IV-53
4.7.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	IV-60
4.7.4 <i>Collaboration</i> Diagram	IV-70
4.8 Lingkungan Operasional.....	IV-80
4.9 Perangkat Lunak.....	IV-80
4.10 Perangkat Keras.....	IV-80
4.11 Karakteristik Pengguna.....	IV-81
4.12 <i>Layout</i> Antarmuka	IV-81
4.12.1 Antarmuka Halaman Utama	IV-82
4.12.2 Antarmuka Halaman Berita	IV-82
4.12.3 Antarmuka Halaman Artikel.....	IV-83
4.12.4 Antarmuka Halaman Info Sekolah.....	IV-83
4.12.5 Antarmuka <i>Login</i> Admin.....	IV-84
4.12.6 Antarmuka Halaman Administrator	IV-84
4.12.7 Antarmuka Berita	IV-85
4.12.8 Antarmuka Tambah Berita	IV-85

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi	V-1
5.2 Kebutuhan Sumberdaya.....	V-1
5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	V-1
5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	V-2
5.3 Implementasi Antarmuka.....	V-2
5.4 Hasil pengujian Dengan Menggunakan Metode <i>Black Box</i>	V-16

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran	VI-1

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------------	-----

LAMPIRAN A SOURCE CODE APLIKASI

LAMPIRAN B KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

LAMPIRAN C RIWAYAT HIDUP

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Pemodelan Metode Waterfall	II-6
2. Gambar 2.2 Contoh Aktor	II-9
3. Gambar 2.3 Contoh Use Case.....	II-10
4. Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	II-11
5. Gambar 2.5 Contoh <i>Start State</i> dan <i>Stop State</i>	II-12
6. Gambar 2.6 Contoh <i>State Transistion</i>	II-12
7. Gambar 2.7 Contoh Aktor pada <i>Sequence Diagram</i>	II-13
8. Gambar 2.8 Contoh <i>Object Life Line</i>	II-13
9. Gambar 2.9 Contoh <i>Activation</i>	II-14
10. Gambar 2.10 Contoh <i>Message</i>	II-14
11. Gambar 2.11 Contoh <i>Collaboration Diagram</i>	II-15
12. Gambar 2.12 Contoh <i>Activity Diagram</i>	II-15
13. Gambar 2.13 Tampilan Halaman Awal Program Dreamweaver	II-16
14. Gambar 2.14 Tampilan Ruang Kerja Dreamweaver	II-18
15. Gambar 2.15 Contoh <i>Script</i>	II-20
16. Gambar 2.16 Koneksi <i>Database XAMPP</i>	II-22
17. Gambar 3.1 Gambaran Struktur Organisasi SMK Islam Sudirman	III-3
18. Gambar 3.2 Gambaran Sistem Lama Sekolah SMK Islam Sudirman	III-5
19. Gambar 3.3 Gambaran Sistem Baru Website SMK Islam Sudirman	III-6
20. Gambar 4.1 Perancangan Modul	IV-2
21. Gambar 4.2 Perancangan Menu	IV-3
22. Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Website SMK Islam Sudirman	IV-4
23. Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Use Case Login Admin</i>	IV-12
24. Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Use Case Menambah Agenda</i>	IV-14
24. Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Use Case Menghapus Agenda</i>	IV-16
25. Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Use Case Mengubah Agenda</i>	IV-18
26. Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Use Case Menambah Artikel</i>	IV-20
27. Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Use Case Menghapus Artikel</i>	IV-21
28. Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Use Case Mengubah Artikel</i>	IV-23
29. Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Use Case Menambah Berita</i>	IV-25
30. Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Use Case Menghapus Berita</i>	IV-26

31. Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Use Case</i> Mengubah Berita	IV-28
32. Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menambah Info Sekolah	IV-30
33. Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menghapus Info Sekolah	IV-31
34. Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Use Case</i> Mengubah Info Sekolah	IV-33
35. Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menambah Jurusan/Prog	IV-35
36. Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menghapus Jurusan/Prog	IV-36
37. Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Use Case</i> Mengubah Jurusan/Prog	IV-38
38. Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menambah Direktori Siswa	IV-40
39. Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Use Case</i> Menghapus Direktori Siswa	IV-42
40. Gambar 4.22 <i>Activity Diagram Use Case</i> Mengubah Direktori Siswa	IV-44
41. Gambar 4.23 <i>Activity Diagram Use Case</i> Akses Link	IV-45
42. Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i>	IV-46
43. Gambar 4.25 <i>Class Analisis Diagram</i>	IV-47
44. Gambar 4.26 <i>Class Diagram</i>	IV-52
45. Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram login</i>	IV-60
46. Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Agenda	IV-61
47. Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Edit</i> Agenda	IV-61
48. Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Agenda	IV-62
49. Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Berita	IV-62
50. Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Edit</i> Berita	IV-63
51. Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Berita	IV-63
52. Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Artikel	IV-64
53. Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram Edit</i> Artikel	IV-64
54. Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Artikel	IV-65
55. Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Info Sekolah	IV-65
56. Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram Edit</i> Info Sekolah	IV-66
57. Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Info Sekolah	IV-66
58. Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Jurusan/Program	IV-67
59. Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram Edit</i> Jurusan/Program	IV-67
60. Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Jurusan/Program	IV-68
61. Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Direktori Siswa	IV-68
62. Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram Edit</i> Direktori Siswa	IV-69
63. Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Direktori Siswa	IV-69
64. Gambar 4.46 <i>Collaboration Diagram Login</i>	IV-70

65. Gambar 4.47 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Agenda	IV-71
66. Gambar 4.48 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Agenda	IV-71
67. Gambar 4.49 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Agenda	IV-72
68. Gambar 4.50 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Berita	IV-72
69. Gambar 4.51 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Berita	IV-73
70. Gambar 4.52 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Berita	IV-73
71. Gambar 4.53 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Artikel	IV-74
72. Gambar 4.54 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Artikel	IV-74
73. Gambar 4.55 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Artikel	IV-75
74. Gambar 4.56 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Info Sekolah	IV-75
75. Gambar 4.57 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Info Sekolah	IV-76
76. Gambar 4.58 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Info Sekolah	IV-76
77. Gambar 4.59 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Jurusan/Program	IV-77
78. Gambar 4.60 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Jurusan/Program	IV-77
79. Gambar 4.61 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Jurusan/Program	IV-78
80. Gambar 4.62 <i>Collaboration</i> Diagram Tambah Direktori Siswa	IV-78
81. Gambar 4.63 <i>Collaboration</i> Diagram <i>Edit</i> Direktori Siswa	IV-79
82. Gambar 4.64 <i>Collaboration</i> Diagram Hapus Direktori Siswa	IV-79
83. Gambar 4.65 Antarmuka Halaman Utama	IV-82
84. Gambar 4.66 Antarmuka Halaman Berita	IV-82
85. Gambar 4.67 Antarmuka Halaman Artikel	IV-83
86. Gambar 4.68 Antarmuka Halaman Info Sekolah	IV-83
87. Gambar 4.69 Antarmuka <i>Login</i> Admin	IV-84
88. Gambar 4.70 Antarmuka Halaman Administrator	IV-84
89. Gambar 4.71 Antarmuka Berita	IV-85
90. Gambar 4.72 Antarmuka Tambah Berita	IV-85
91. Gambar 5.1 Antarmuka Form <i>Login</i> Admin	V-2
92. Gambar 5.2 Antarmuka Form Menu Admin	V-3
93. Gambar 5.3 Antarmuka Menu Manajemen Agenda	V-3
94. Gambar 5.4 Antarmuka Tambah Agenda	V-4
95. Gambar 5.5 Antarmuka Menu Manajemen Artikel	V-4
96. Gambar 5.6 Antarmuka Tambah Artikel	V-5
97. Gambar 5.7 Antarmuka Manajemen Menu Berita	V-5
98. Gambar 5.8 Antarmuka Tambah Berita	V-6

99. Gambar 5.9 Antarmuka Manajemen Menu Info Sekolah	V-6
100. Gambar 5.10 Antarmuka Tambah Info Sekolah	V-7
101. Gambar 5.11 Antarmuka Manajemen Menu Banner	V-7
102. Gambar 5.12 Antarmuka Manajemen Menu Jejak Pendapat	V-8
103. Gambar 5.13 Antarmuka Manajemen Menu <i>Link Web</i>	V-8
104. Gambar 5.14 Antarmuka Manajemen Prestasi	V-9
105. Gambar 5.15 Antarmuka Manajemen Gambar Atas	V-9
106. Gambar 5.16 Antarmuka Manajemen Menu Jurusan/Program	V-10
107. Gambar 5.17 Antarmuka Tambah Jurusan/Program	V-10
108. Gambar 5.18 Antarmuka Manajemen Menu Direktori Siswa	V-11
109. Gambar 5.19 Antarmuka Tambah Direktori Siswa	V-11
110. Gambar 5.20 Antarmuka Manajemen Menu Kategori <i>Link</i>	V-12
111. Gambar 5.22 Antarmuka Manajemen Menu dan Profil	V-13
112. Gambar 5.23 Antarmuka Halaman Utama	V-14
113. Gambar 5.24 Antarmuka <i>Page Sejarah</i>	V-15
114. Gambar 5.25 Antarmuka <i>Page Profil Kepala Sekolah</i>	V-15
115. Gambar 5.26 Antarmuka <i>Page Kontak</i>	V-16

DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1 Definisi Aktor	IV-4
2. Tabel 4.2 Definisi <i>Use Case</i>	IV-5
3. Tabel 4.3 Skenario <i>Use Case</i> Website SMK Islam Sudirman	IV-6
4. Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case Login</i> Admin	IV-11
5. Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Agenda	IV-12
6. Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Agenda	IV-14
7. Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Agenda	IV-16
8. Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Artikel.....	IV-18
9. Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Artikel.....	IV-20
10. Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Artikel	IV-22
11. Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Berita	IV-23
12. Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Berita	IV-25
13. Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Berita.....	IV-27
14. Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Info Sekolah.....	IV-28
15. Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Info Sekolah	IV-30
16. Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Info Sekolah.....	IV-32
17. Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Jurusan/Program	IV-33
18. Tabel 4.18 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Jurusan/Program.....	IV-35
19. Tabel 4.19 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Jurusan/Program	IV-37
20. Tabel 4.20 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Direktori Siswa	IV-38
21. Tabel 4.21 Skenario <i>Use Case</i> Menghapus Direktori Siswa.....	IV-41
22. Tabel 4.22 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Direktori Siswa	IV-42
23. Tabel 4.23 Skenario <i>Use Case</i> Akses <i>Link</i>	IV-44
24. Tabel 4.24 <i>Class Analysis</i>	IV-48
25. Tabel 4.25 Tanggung Jawab dan Atribut	IV-49
26. Tabel 4.26 Artikel	IV-53
27. Tabel 4.27 Berita	IV-53
28. Tabel 4.28 Info Sekolah	IV-54
29. Tabel 4.29 Agenda	IV-54
30. Tabel 4.30 Galeri Photo	IV-55

31. Tabel 4.31 Jejak Pendapat	IV-55
32. Tabel 4.32 <i>Link Web</i>	IV-56
33. Tabel 4.33 <i>Banner</i>	IV-56
34. Tabel 4.34 Prestasi	IV-57
35. Tabel 4.35 Menu dan Profil	IV-57
36. Tabel 4.36 Gambar Atas	IV-58
37. Tabel 4.37 <i>User</i>	IV-58
38. Tabel 4.38 Jurusan/Program	IV-59
39. Tabel 4.39 Direktori Siswa	IV-59
40. Tabel 4.40 Karakteristik Pengguna Admin	IV-81
41. Tabel 4.41 Karakteristik Pengguna <i>User</i>	IV-81
42. Tabel 5.1 Pengujian Perangkat	V-17



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Saat ini perkembangan teknologi internet semakin pesat dan merupakan salah satu contoh teknologi informasi yang efektif untuk penyebaran informasi karena internet merupakan sarana komunikasi yang bersifat global. Memudahkan bagi siswa dan guru dapat mengakses semua informasi dimana dan kapan saja. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, sarana dan prasarana pendidikanpun harus mengikuti perkembangan yang ada untuk mendukung kualitas pendidikan. Sehingga memungkinkan setiap orang dengan mudah melihat informasi sekolah, hal ini akan memudahkan semua orang dapat mengetahui informasi yang dibutuhkan. melakukan berbagai macam jenis komunikasi.

SMK Islam Sudirman Kedungjati memiliki tiga jurusan/program unggulan yaitu jurusan Teknik Audio Video, Busana Butik, dan Teknik Kendaraan Ringan. Tiga program unggulan tersebut didirikan pada tanggal 1 juni tahun 2000 bersamaan dengan nama baru SMK Islam Sudirman yang beralamatkan di kedungjati. SMK Islam Sudirman masih sangat terbatas dalam penyebaran suatu informasi sekolahnya, dan sekolah tersebut belum pernah mengikuti *event-event* penting untuk mengenalkan nama sekolah ke masyarakat luas, yang jelas sangat terbatas jumlah siswa atau siswi yang mendaftar dikarenakan kurangnya informasi dari sekolah yang seharusnya di ketahui oleh masyarakat.

Hal ini menyebabkan *timbulnya* permasalahan karena informasi sekolah yang belum terpublikasikan kepada masyarakat berakibat kurangnya siswa dan siswi pada tahun ajaran baru di ungkapkan oleh Maesuri As, SPd. Sebagai kepala sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjati. Beberapa hal yang perlu ditindak lanjuti mengenai kurangnya informasi berdampak besar bagi Sekolah Menengah Kejuruaan Islam Sudirman Kedungjati mengakibatkan pada siswa dan siswi tahun ajaran baru mengalami penurunan. Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis tertarik untuk menyusun Tugas Akhir yang berjudul **“Pembangunan Website Sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjati”**

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah mempelajari dan mengamati sistem yang akan dibangun maka ditemukan beberapa permasalahan dalam perencanaan pengembangan sistem informasi yang akan dibangun yaitu :

1. SMK Islam Sudirman dalam pencatatan data informasi sekolah yang masih manual, di sinilah mengalami banyak kendala mengenai pengarsipan data sekolah dan penyimpanannya yang kurang jelas pada tempatnya menyebabkan data tersebut hilang atau rusak karena data tidak terawat dengan baik sebagaimana mestinya.
2. SMK Islam Sudirman tidak pernah membagikan brosur yang berkaitan dengan informasi sekolah dan juga tidak pernah mengikuti *event-event* besar serta kurangnya sesialisasi menjadikan sekolah tersebut tidak dikenal oleh masyarakat secara lebih luas.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana memberikan kemudahan dalam penyimpanan data informasi sekolah yang sebelumnya data informasi di catat secara manual dan dari sinilah muncul sebuah ide untuk membuat *website* yang dapat mencatat data informasi sekolah secara terkomputerisasi?
2. Bagaimana memberikan informasi sekolah melalui *website* sebagai media informasi yang dapat dikenal di dunia *internet* secara luas, yang sebelumnya informasi tersebut belum terpublikasikan kepada masyarakat?

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan *website* dalam menunjang penulisan skripsi ini adalah untuk

1. Membangun *website* SMK Islam Sudirman sebagai media penyebaran informasi utama untuk dikenal di dunia *internet* secara luas.
2. Membangun sebuah layanan informasi sekolah untuk masyarakat luas yang nantinya menjadi sumber informasi, hal ini menjadikan data *company profile* sekolah dapat terkomputerisasi.
3. Sebagai media penyebaran informasi yang lebih luas sehingga lebih banyak mendapatkan calon siswa dan siswi.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diberikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini, yaitu :

1. Pembuatan *website* ini di khususkan untuk Sekolah Menengah Kejuruan Islam Sudirman di Kedungjati.
2. *Website* ini menampilkan informasi mengenai Sekolah Menengah Kejuruan Islam Sudirman baik itu *company profile* data informasi dan data siswa siswi.
3. Menampilkan berita-berita terbaru, informasi-informasi penting dan agenda mengenai kegiatan yang di lakukan oleh Sekolah Menengah Kejuruan Islam Sudirman.

1.6 Metologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu melalui :

1. Wawancara, yaitu mengumpulkan data dan informasi secara langsung dengan narasumber yang terkait.
2. Studi literatur, yaitu mengumpulkan data dan informasi dari sumber bacaan, seperti buku, jurnal, paper dan bacaan – bacaan yang ada kaitannya dengan tugas akhir.
3. Melakukan observasi di sekolah SMK Islam Sudirman serta mengumpulkan semua data-data yang saya butuhkan dalam pembangunan *website* sekolah.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini diuraikan dalam beberapa bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, rencana aktifitas, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS SISTEM

Bab ini membahas mengenai deskripsi sistem yang sudah ada, evaluasi dan solusi sistem yang akan dibuat.

BAB IV PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai batasan dan kebutuhan sistem baru, perancangan data, perancangan arsitektural, serta perancangan antarmuka.

BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang implementasi sistem baru yang telah dibuat, kesesuaian tampilan dan isi dari sistem.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari pembuatan tugas akhir ini serta saran untuk perbaikan mendatang disebabkan keterbatasan dalam pengetahuan dalam tugas akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada bab ini akan dibahas mengenai definisi sistem informasi, namun harus diketahui terlebih dahulu konsep sistem dan informasi. Dari definisi sistem dan informasi memberikan gambaran mengenai perbedaan antara sistem dan informasi. Definisi tersebut akan membentuk suatu pengetahuan tentang konsep dasar sistem informasi.

2.1.1 Definisi Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.[7]

Prosedur didefinisikan oleh Richard F. Neuschel sebagai berikut.

Suatu prosedur adalah suatu urutan-urutan operasi klerikal (tuliskan-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi bisnis yang terjadi.[6]

Pendekatan sistem yang lebih menekan pada elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Definisi Informasi

Robert N. Anthony dan John Dearden menyebutkan keadaan dari sistem dalam hubungannya dengan keberakhirannya dengan istilah *entropy*. Informasi yang berguna bagi sistem akan menghindari proses *entropy* yang disebut dengan *negative entropy* atau *negentropy*. [3]

Apakah sebenarnya informasi itu, sehingga sangat penting artinya bagi suatu sistem? Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih baik berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. [4]

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata.

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (information systems) atau disebut juga dengan processing systems. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut:

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan. [2]

Sistem informasi manajemen sering dikenal dengan singkatan SIM, merupakan penerapan sistem informasi didalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. SIM didefinisikan oleh George M. Scott sebagai berikut :

Suatu SIM adalah kumpulan dari interaksi-interaksi sistem-sistem informasi yang menyediakan informasi baik untuk kebutuhan manajerial maupun kebutuhan operasional. [9]

Menurut Barry E. Cushing :

Suatu SIM adalah kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal didalam suatu organisasi yang bertanggung-jawab mengumpulkan dan

mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.[1]

2.2 Pengertian Web Browser

Adapun beberapa istilah yang berkaitan dengan Aplikasi Bursa Kerja Berbasis Web di Universitas Widyatama adalah sebagai berikut:

2.2.1 HTTP

Pengertian HTTP atau definisi HTTP (HyperText Transfer Protocol) adalah sebuah protokol untuk meminta dan menjawab antara client dan server. Sebuah client HTTP seperti web browser, biasanya memulai permintaan dengan membuat hubungan TCP/IP ke port tertentu di tempat yang jauh (biasanya port 80). Sebuah server HTTP yang mendengarkan di port tersebut menunggu client mengirim kode permintaan (request) yang akan meminta halaman yang sudah ditentukan, diikuti dengan pesan MIME yang memiliki beberapa informasi kode kepala yang menjelaskan aspek dari permintaan tersebut, diikuti dengan badan dari data tertentu.

2.2.2 Web Browser

Suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun agar bisa menyediakan informasi. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin. Untuk mengakses informasi yang disediakan web ini, diperlukan berbagai perangkat lunak, yang disebut dengan web browser.

Beberapa domain name :

1. co, com : perusahaan komersial
2. net : perusahaan networking
3. org, or : organisasi nonprofit atau yayasan
4. edu, ac, sch : lembaga pendidikan
5. mil : lembaga militer.

2.2.3 Web Server

Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). Web server menunggu permintaan dari client yang menggunakan browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla, dan program browser lainnya. Jika ada permintaan dari browser, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*. Data ini mempunyai format

yang standar, disebut dengan format SGML (*standar general markup language*). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Contohnya, bila data yang dikirim berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya *lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. Web server, untuk berkomunikasi dengan client-nya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*hypertext transfer protocol*).

2.2.4 World Wide Web (WWW)

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.

2.2.5 Hyper Text Markup Language (HTML)

HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa dari World Wide Web (www) yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program web browser. HTML juga dapat disebut sebagai protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari web server ke browser. HTML inilah yang menjadi dasar bila akan menjelajah internet dan melihat halaman web yang menarik.

Contoh dokumen HTML sederhana adalah seperti di bawah ini :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>"Hello World"</title>
</head>
<body>
  <p>Welcome to my site!</p>
</body>
</html>
```

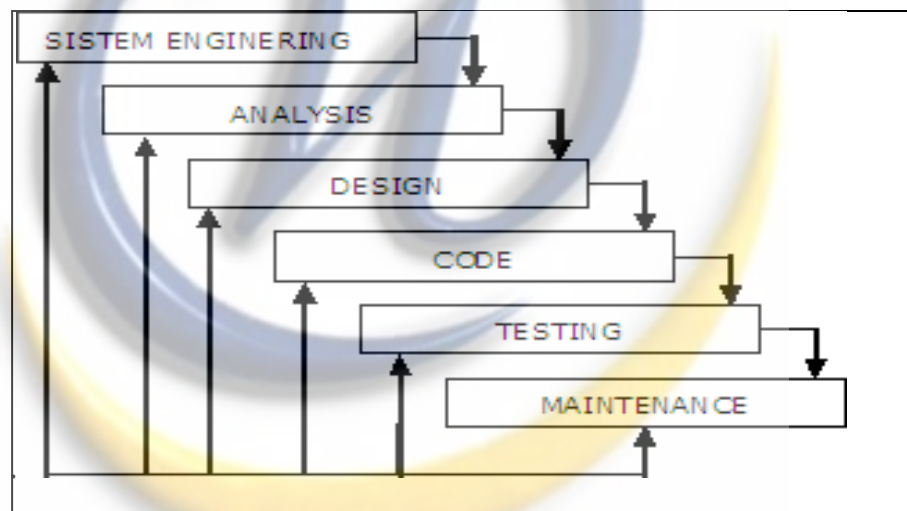
2.3 Metodologi Yang Digunakan

Adapun metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem presensi pegawai menggunakan pengenalan wajah antara lain meliputi : *Waterfall Model Process*, *Object Oriented Programming* dan *Unified Modeling Language (UML)*.

2.3.1 Waterfall Process Model

Model rekayasa piranti lunak salah satunya adalah waterfall model. Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan piranti lunak.

Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses SDLC (System Development Life Cycle) dengan model *Waterfall*.



Gambar 2.1 Pemodelan Metode Waterfall

Pressman Roger S., *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*

Penjelasan dari tahap-tahap waterfall model adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem (*System Engineering*)

Perancangan sistem sangat diperlukan, karena piranti lunak biasanya merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Pembuatan sebuah piranti lunak dapat dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan

oleh sistem. Dari kebutuhan sistem tersebut akan diterapkan kedalam piranti lunak yang dibuat.

2. Analisa Kebutuhan Piranti Lunak (*Software Requirement Analysis*)

Merupakan proses pengumpulan kebutuhan piranti lunak. Untuk memahami dasar dari program yang akan dibuat, seorang analisis harus mengetahui ruang lingkup informasi, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antarmuka pemakai piranti lunak tersebut.

3. Perancangan (*Design*)

Perancangan piranti lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur piranti lunak, detail prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

4. Pengkodean (*Coding*)

Pengkodean piranti lunak merupakan proses penulisan bahasa program agar piranti lunak tersebut dapat dijalankan oleh mesin.

5. Pengujian (*Testing*)

Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam piranti lunak. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

Pada tahap ini pengujian ini dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Proses ini dilakukan setelah piranti lunak telah digunakan oleh pemakai atau konsumen. Perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu

piranti lunak harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan konsumen. [5]

2.3.2 Object Oriented Programming (OOP)

Object Oriented Programming (OOP) adalah suatu metode pemrograman yang berbasiskan pada objek, secara singkat pengertian dari OOP adalah koleksi objek yang saling berinteraksi dan saling memberikan informasi satu dengan yang lainnya. Suatu program disebut dengan pemrograman berbasis obyek (OOP) karena terdapat :

1. Encapsulation (pembungkusan)

- a. Variabel dan method dalam suatu obyek dibungkus agar terlindungi
- b. Untuk mengakses, variabel dan method yang sudah dibungkus tadi perlu interface
- c. Setelah variabel dan method dibungkus, hak akses terhadapnya bisa ditentukan.
- d. Konsep pembungkusan ini pada dasarnya merupakan perluasan dari tipe data struktur

2. Inheritance (pewarisan)

- a. Sebuah class bisa mewariskan atribut dan method-nya ke class yang lain
- b. Class yang mewarisi disebut superclass
- c. Class yang diberi warisan disebut subclass
- d. Sebuah subclass bisa mewariskan atau berlaku sebagai superclass bagi class yang lain → disebut *multilevel inheritance*.

Keuntungan Penggunaan Pewarisan

- e. Subclass memiliki atribut dan method yang spesifik yang membedakannya dengan superclass, meskipun keduanya mirip (dalam hal kesamaan atribut dan method).
- f. Dengan demikian pada pembuatan subclass, programmer bisa menggunakan ulang source code dari superclass yang ada → ini yang disebut dengan istilah *reuse*.

- g. Class-class yang didefinisikan dengan atribut dan method yang bersifat umum yang berlaku baik pada superclass maupun subclass disebut dengan abstract class.

3. Polymorphism (polimorfisme – perbedaan bentuk)

Polimorfisme artinya penyamaran dimana suatu bentuk dapat memiliki lebih dari satu bentuk.

2.3.3 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO).[8]

Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Corp. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai perspektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan. UML dideskripsikan oleh beberapa diagram, diantaranya:[8]

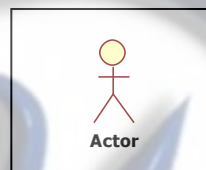
1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (*user*), sehingga pembuatan *use case diagram* lebih dititikberatkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian. Sebuah *use case diagram* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Komponen-komponen yang terlibat dalam *use case diagram* :

a. Aktor

Pada dasarnya aktor bukanlah bagian dari *use case diagram*, namun untuk dapat terciptanya suatu *use case diagram* diperlukan aktor, dimana aktor tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat atau sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem yang dibuat. Sebuah aktor mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima dan memberi informasi pada sistem. Aktor hanya berinteraksi dengan *use case*, tetapi tidak memiliki kontrol atas *use case*. Aktor digambarkan dengan *stick man*.



Gambar 2.2 Contoh Aktor

b. Use Case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 2.3 Contoh Use Case

Ada beberapa relasi yang terdapat pada *use case diagram*:

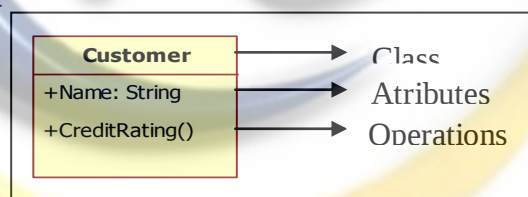
1. *Association*, menghubungkan link antar element.
2. *Generalization*, disebut juga pewarisan (*inheritance*), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.
3. *Dependency*, sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya.
4. *Aggregation*, bentuk *association* dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

Tipe relasi yang mungkin terjadi pada *use case* diagram:

1. <<include>>, yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case* lainnya.
2. <<extends>>, kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan peringatan.
3. <<communicates>>, merupakan pilihan selama asosiasi hanya tipe *relationship* yang dibolehkan antara aktor dan *use case*.

c. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang 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 (metode/fungsi). *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *Class*, *Package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.



Gambar 2.4 Contoh Class Diagram

Class memiliki tiga area pokok :

1. Nama (*Class Name*)
2. Atribut
3. Metode (*Operations*)

Pada UML, *class* digambarkan dengan segi empat yang dibagi beberapa bagian. Bagian atas merupakan nama dari *class*. Bagian yang tengah merupakan

struktur dari *class* (atribut) dan bagian bawah merupakan sifat dari *class* (metode/operasi).

Atribut dan metode dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private* , tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan.
2. *Protected* ,anya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan *class* lain yang mewarisinya.
3. *Public*, dapat dipanggil oleh *class* lain.

Hubungan antar *class*:

Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain.

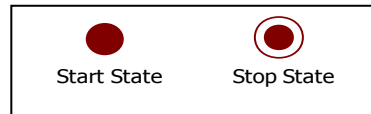
1. Agregasi, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas”).
2. Pewarisan, yaitu hubungan hirarki antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metode *class* asalnya serta bisa menambahkan fungsionalitas baru. Sehingga *class* tersebut disebut anak dari *class* yang diwarisinya.
3. Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) yang di- *class* dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang akan dijelaskan kemudian.

d. Statechart Diagram

Menggambarkan semua *state* (kondisi) yang dimiliki oleh suatu objek dari suatu *class* dan keadaan yang menyebabkan *state* berubah. *Statechart* diagram tidak digambarkan untuk semua *class*, hanya yang mempunyai sejumlah *state* yang terdefinisi dengan baik dan kondisi *class* berubah oleh *state* yang berbeda.

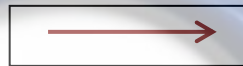
State adalah sebuah kondisi selama kehidupan sebuah objek atau ketika objek memenuhi beberapa kondisi, melakukan beberapa aksi atau menunggu sebuah *event*. *State* dari sebuah objek dapat dikarakteristikan oleh nilai dari satu

atau lebih atribut-atribut dari *class*. *State* dari sebuah objek ditemukan dengan pengujian/pemeriksaan pada atribut dan hubungan dari objek. Notasi UML untuk *state* adalah persegi panjang/bujur sangkar dengan ujung yang dibulatkan.



Gambar 2.5 Contoh Start State dan Stop State

Masing-masing diagram harus mempunyai satu dan hanya satu *start state* ketika objek mulai dibuat. Sebuah objek boleh mempunyai banyak *stop state*.



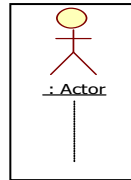
Gambar 2.6 Contoh State Transition

Sebuah *state transition* dapat mempunyai sebuah aksi dan/atau sebuah kondisi penjaga (*guard condition*) yang terasosiasi dengannya, dan mungkin juga memunculkan sebuah *event*. Sebuah aksi adalah kelakuan yang terjadi ketika *state transition* terjadi. Sebuah *event* adalah pesan yang dikirim ke objek lain di sistem. Kondisi penjaga adalah ekspresi *boolean* (pilihan Ya atau Tidak) dari nilai atribut-atribut yang memungkinkan sebuah *state transition* hanya jika kondisinya benar. Kedua aksi dan penjaga adalah kelakuan dari objek dan secara tipikal menjadi operasi.

e. Sequence Diagram

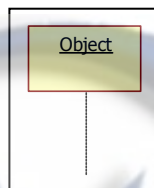
Menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

Dibawah merupakan simbol yang digunakan pada *sequence diagram* :



Gambar 2.7 Contoh Aktor pada *Sequence Diagram*

Actor adalah pesan dari seseorang atau sistem lain yang bertukar informasi dengan sistem yang lainnya, kemudian lifeline berhenti atau mulai pada titik yang tepat.



Gambar 2.8 Contoh *Object Lifeline*

Object lifeline menunjukkan keberadaan dari sebuah objek terhadap waktu. Yaitu objek dibuat atau dihilangkan selama suatu periode waktu diagram ditampilkan, kemudian lifeline berhenti atau mulai pada titik yang tepat.



Gambar 2.9 Contoh *Activation*

Activation menampilkan periode waktu selama sebuah objek atau aktor melakukan aksi. Dalam *object lifeline*, *activation* berada diatas *lifeline* dalam bentuk kotak persegi panjang, bagian atas dari kotak merupakan inisialisasi waktu dimulainya suatu kegiatan dan yang dibawah merupakan akhir dari waktu.



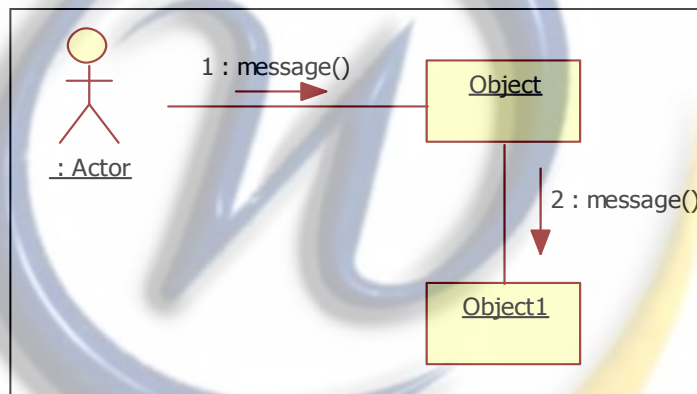
Gambar 2.10 Contoh *Message*

Message adalah komunikasi antar objek yang membawa informasi dan hasil pada sebuah aksi. *Message* menyampaikan dari *lifeline* sebuah objek kepada

lifeline yang lain, kecuali pada kasus sebuah *message* dari objek kepada objek itu sendiri, atau dengan kata lain *message* dimulai dan berakhir pada *lifeline* yang sama.

f. Collaboration Diagram

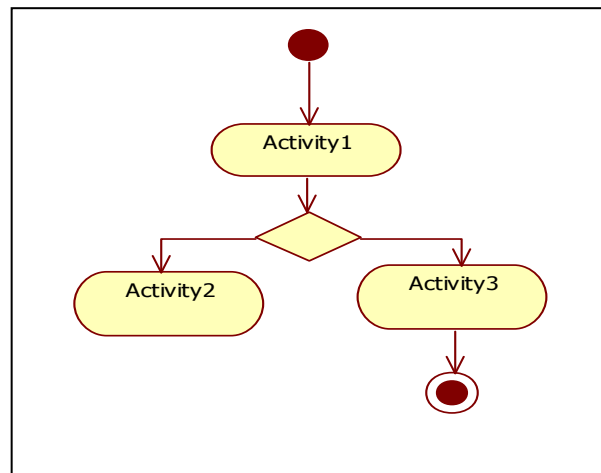
Diagram ini menggambarkan interaksi objek yang diatur objek sekelilingnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek yang lainnya. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *collaboration diagram* menggambarkan objek dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekannya pada waktu atau urutan gunakan *sequence diagram*, tapi jika penekanannya pada konteks gunakan *collaboration diagram*.



Gambar 2.11 Contoh Collaboration Diagram

g. Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari aktivitas ke status. Pembuatan *activity diagram* pada awal pemodelan proses dapat membantu memahami keseluruhan proses. *Activity diagram* juga digunakan untuk menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*.



Gambar 2.12 Contoh Activity Diagram

2.4 Tools Macromedia Dreamweaver 8

2.4.1 Tentang Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver merupakan salah satu software dari kelompok Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain situs Web. Adapun Macromedia Dreamweaver itu sendiri adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelolah situs atau halaman Web. Dreamweaver 8 memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman web, baik dalam jendela desain maupun dalam jendela kode rumus. Dreamweaver 8 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 desainer 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.



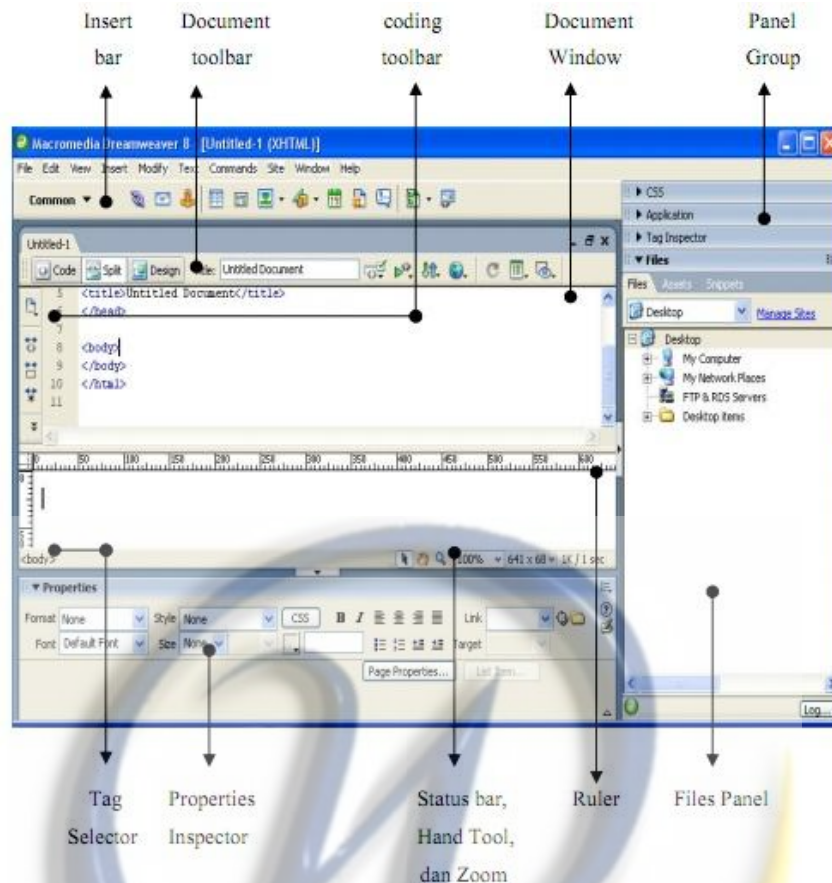
Gambar 2.13 Tampilan Halaman Awal Program Dreamweaver

Jika ingin membuat file HTML baru, klik pilihan HTML pada bagian Create New, sedangkan untuk file yang menggunakan kode program PHP atau bahasa pemrograman yang lainnya yang tercantum dalam pada pilihan maka klik pilihan. Hal ini karena kemudahan dalam bekerja dengan Macromedia Dreamweaver 8 sehingga sekaligus dapat menggunakan bahasa pemrograman lainnya.

2.4.2 Ruang kerja Macromedia Dreamweaver

Perhatikan ruang kerja Macromedia Dreamweaver 8 pada gambar di bawah ini. Ruang kerja pada Dreamweaver 8.0 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja. Sebelum memulai untuk merancang sebuah web, pemakai harus mengenal tampilan layar dari Macromedia Dreamweaver 8.0. Tampilan layer Macromedia 11 Dreamweaver 8.0 terbagi menjadi enam area utama, yaitu Insert Bar, Document Toolbar, Document Window, Panel Groups, Tag Selector, dan Property Inspector dimana area ini digunakan sebagai workspace untuk mendesain, membuat layout, membuat script dan lain-lain. Setiap tool - tool yang ada pada toolbox dapat dipergunakan untuk membangun dan merancang suatu website mulai dari dasar.

Dibawah ini merupakan gambar tampilan layar kerja dari Macromedia Dreamweaver.



Gambar 2.14 Tampilan Ruang kerja Dreamweaver

Keterangan :

1. Document Window, berfungsi untuk menampilkan dokumen di mana anda sekarang bekerja.
2. Insert Bar, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti image, table, dan frame ke dalam dokumen.
3. Dokumen Toolbar, berisi tombol-tombol dan menu pop-up yang menyediakan tampilan berbeda dari Document Window, misalnya Code Split, atau Design.
4. Coding Toolbar, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan pada jendela Code.
5. Panels Group, adalah Kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul.
6. Tag selector, berfungsi untuk menampilkan hirarki tag di sekitar pilihan yang aktif pada Design view.
7. Property Inspector, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek yang terpilih.

8. Status Bar, Hand Tool dan Zoom, menampilkan status pekerjaan anda dan mengatur tampilan jendela desain.
9. Ruler, mempermudah pengukuran secara akurat.
10. Files Panel, digunakan untuk mengatur file-file dan folder-folder yang membentuk situs web anda

Apabila pada tampilan, Workspace Setup, anda memilih Coder, maka akan tampil ruang kerja Code yang sama seperti pada tampilan jendela Designer. Pada ruang kerja tipe Coder ini anda bisa bekerja dengan menggunakan kodekode program PHP ataupun bahasa pemrograman lain.

2.4.3 PHP (Personal Home Page)

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman berbasis web dengan menggunakan server. Dengan menggunakan PHP maka kemudahan dalam berinteraksi dengan banyak database dan karena script ini bersifat open source. PHP atau Personal Home Page dibuat pertama kali pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdoff, Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Kemudian pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP hingga sampai kemudian setelah empat kali revisi, pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.[10]

2.4.4 Script PHP

Setiap program PHP disebut dengan script. Script berupa file text yang dapat dibuat dengan menggunakan program editor file text biasa seperti notepad, edit, dan lainnya. Script PHP diawali dengan tag <? Dan diakhiri dengan tag ?>. Setiap baris atau statement harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;) dan umumnya setiap statement dituliskan dalam satu baris. Script PHP merupakan script yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman web.

Cara penulisan script juga dibedakan menjadi 2, yaitu Embedded Script dan Non Embedded Script.

2.4.5 Embedded Script

Adalah script PHP yang disisipkan diantara tag-tag HTML. Script PHP digunakan apabila isi dari suatu dokumen HTML diinginkan dari hasil eksekusi suatu script PHP

```
<html>
<head>
<title>contoh</title>
</head>
<body>
<?php
echo "Website Mandiri Motor";
?>
</body>
</html>
```

Gambar 2.15 Contoh Script

2.4.6 Non Embedded Script

Script PHP dalam non embedded script ini digunakan sebagai murni pembuatan program dengan PHP, tag HTML yang dihasilkan untuk membuat dokumen merupakan bagian dari script PHP.

PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat.

Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan system database di dalam web.

Sistem database yang dapat didukung oleh PHP adalah :

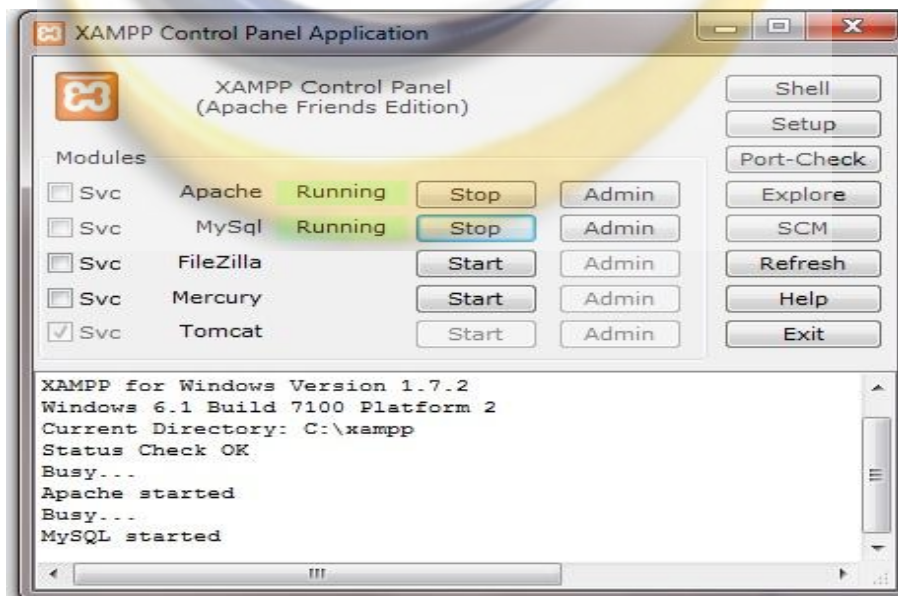
1. Oracle
2. MySQL
3. Ms. Access
4. Sybase
5. PostgreSQL

PHP dapat berjalan di berbagai *system* operasi seperti windows 98/NT, UNIX/LINUX, solaris maupun macintosh. Keunggulan lainnya dari PHP adalah, PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan seperti protocol IMAP, SNMP, NNTP, POP3 bahkan HTTP.

2.5 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*).

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam *query data*. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh single user, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.



Gambar 2.16 Koneksi Data Base XAMPP

2.6 Apache

APACHE merupakan salah satu jenis program yang bertujuan untuk mengirimkan kembali sintaks yang telah diberikan oleh user dan menampilkan kembali dalam bentuk dalam format hasilnya saja. Program APACHE ini hanya terdapat pada sebuah server yang terdapat pada ISP (Internet Service Provider) atau di Indonesia disebut Jasa Penyelenggara Internet. Saat ini program yang paling banyak terdapat pada server-server di dunia adalah APACHE. Hal ini disebabkan karena beberapa keunggulan yang diberikan.

Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain :

1. Memiliki kemampuan pembacaan yang tinggi dan mudah disesuaikan
2. Memiliki tingkat keamanan yang tinggi. Hal ini dibutuhkan bagi para penyimpan data yang memiliki tingkat kerahasiaan tertentu
3. Dapat dijalankan untuk berbagai macam operasi system

2.7 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan phpmyadmin, kita dapat membuat database, membuat table, menginsert, menghapus dan mengupdate data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual

BAB III

ANALISIS SISTEM

Analisis sistem adalah metode untuk menemukan kelemahan-kelemahan sistem guna memperoleh gambaran terhadap sistem yang akan dikembangkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Tahapan dalam menganalisa sistem diawali dengan mempelajari bagaimana mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi, mengidentifikasi pengguna (user) sistem serta spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Analisis kebutuhan sistem dimaksudkan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi sistem. Faktor-faktor tersebut akan menjadi tolak ukur dalam proses pengembangan sistem selanjutnya. Pada bab ini pembahasan analisa sistem dijabarkan ke dalam sub bab berikut :

3.1 Sejarah Berdirinya SMK Islam Sudirman

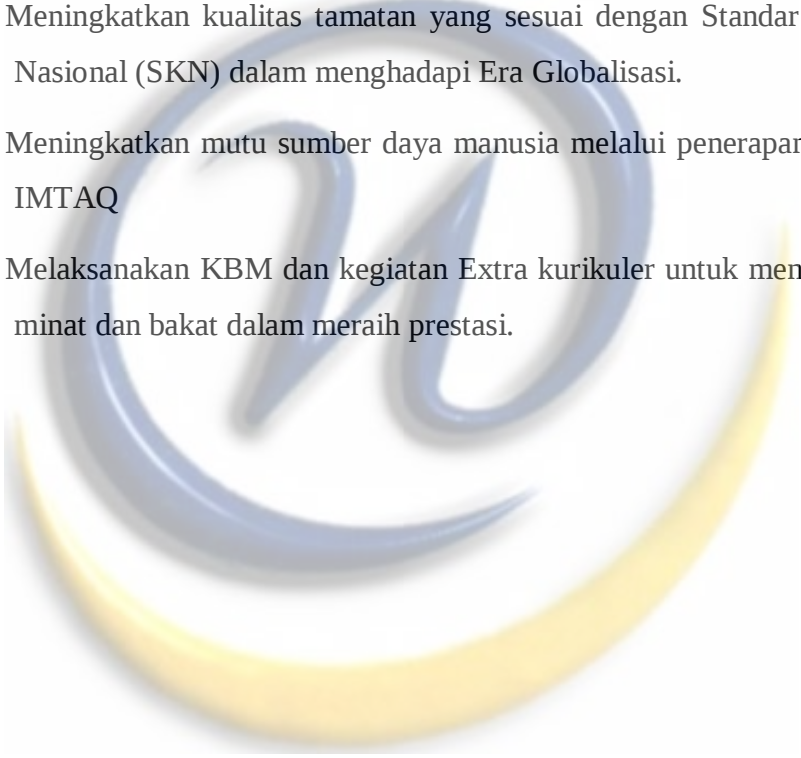
SMK Islam Sudirman berdiri tanggal 1 juni tahun 2000, dibawah yayasan islamic centre sudirman. Sebenarnya yayasan islam ini berdiri sejak tahun 1965 pendiri yayasan adalah Bpk. K Masroen, anggota Bpk. KH. Muh Syamsuri, Bpk. K Mas'ud dan para tokoh ulama kedungjati. Pada tanggal 8 agustus 1965 berdiri SMP NU setelah setahun kemudian pada tanggal 8 agustus 1966 tepatnya berubah nama menjadi MTS, pada tahun 8 agustus 1967 berubah lagi nama SMP Islam samapai dengan tanggal 18 april tahun 1984 dari SMP Islam berubah ke SMP Islam Sudirman yang menginduki ke YIC Ambarawa. Tahun 1988 kemudian berkembang mendirikan SMA Islam Sudirman Kedungjati sampai sekarang. Tepatnya tahun 2000 mengembangkan sayap mendirikan STM/SMK sampai sekarang.

3.2 Visi Dan Misi SMK Islam Sudirman Kedungjati

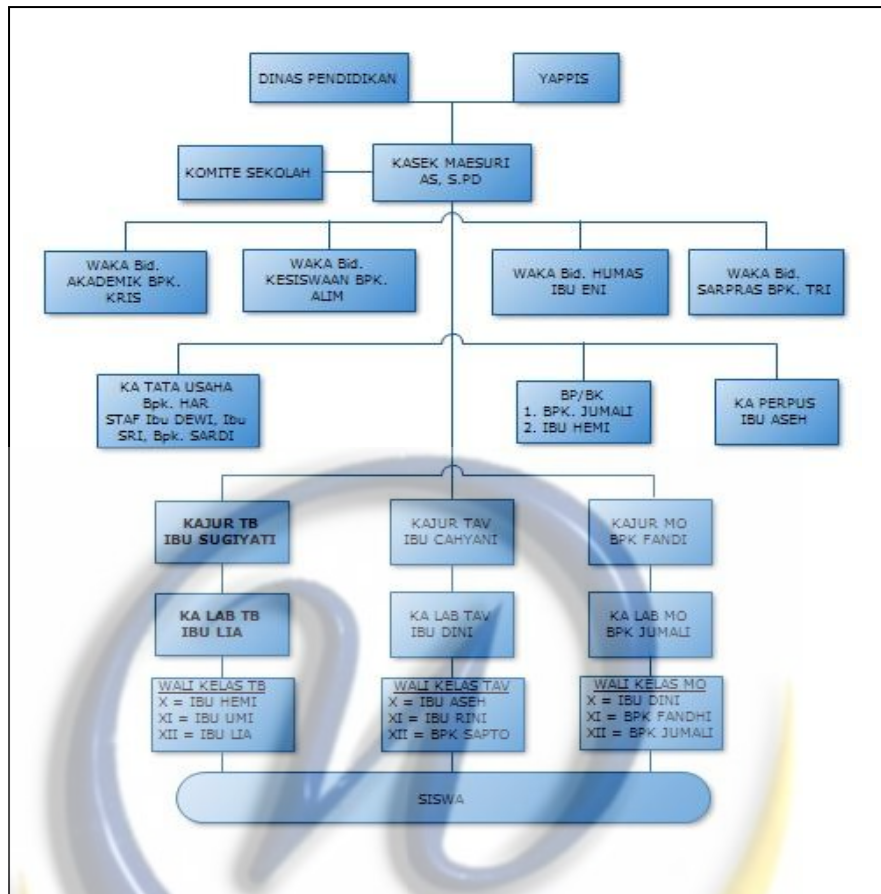
Misi

“Terampil berkarya, berbudi pekerti luhur, dan mampu berwirausaha serta beriman dan bertaqwa kepada Allah”

Visi

1. Melaksanakan layanan prima terhadap siswa dalam semua aspek sarana dan prasarana untuk menghasilkan tenaga kerja yang kompeten dan mandiri.
 2. Meningkatkan kualitas tamatan yang sesuai dengan Standar Kompetensi Nasional (SKN) dalam menghadapi Era Globalisasi.
 3. Meningkatkan mutu sumber daya manusia melalui penerapan IPTEK dan IMTAQ
 4. Melaksanakan KBM dan kegiatan Extra kurikuler untuk mengembangkan minat dan bakat dalam meraih prestasi.
- 
- A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a blue circular emblem with a stylized white 'S' and 'I' inside, and a yellow crescent moon and star at the bottom.

3.3 Struktur Organisasi SMK Islam Sudirman



Gambar 3.1 Gambaran Struktur Organisasi SMK Islam Sudirman

3.4 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan, maka diperlukan suatu pembangunan *website* sekolah SMK Islam Sudirman yang dapat membantu masyarakat agar mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. SMK Islam Sudirman dalam pengelolaan data informasi sekolah yang masih manual, di sinilah mengalami banyak kendala mengenai data pengarsipan sekolah dan penyimpanannya yang kurang jelas pada tempatnya menyebabkan data tersebut hilang atau rusak karena data tidak terawat dengan baik sebagaimana mestinya. hal ini mengakibatkan keamanan data yang tidak terjamin.

2. SMK Islam Sudirman tidak pernah membagikan brosur yang berkaitan dengan informasi sekolah dan juga tidak pernah mengikuti *event-event* besar serta kurangnya sesialisasi menjadikan sekolah tersebut tidak dikenal oleh masyarakat secara lebih luas.

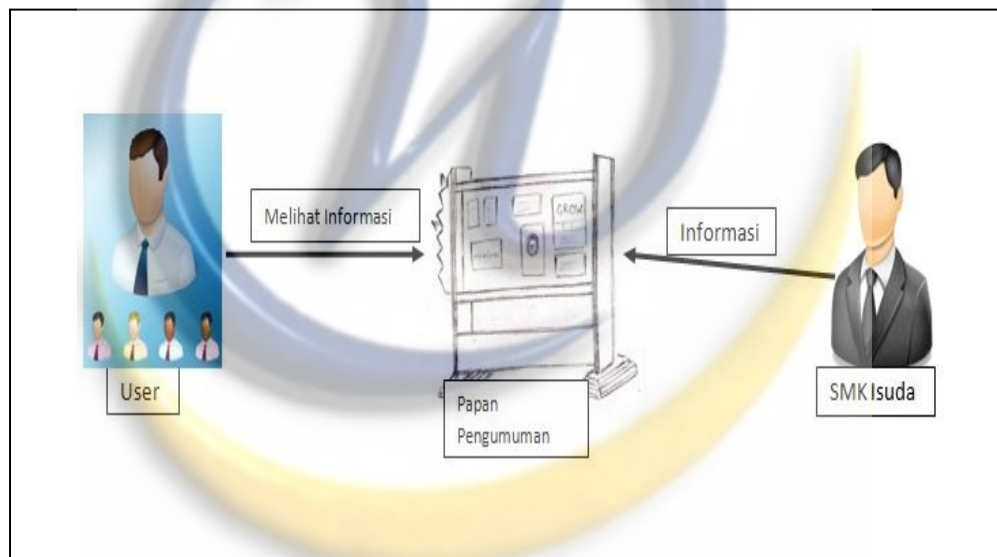
3.5 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di sekolah SMK Islam Sudirman, penyampaian informasi sekolah SMK Islam Sudirman hanya dengan menggunakan papan pengumuman yang ada di depan sekolah dan surat pemberitahuan. Karena dalam pengolahan data informasi sekolah SMK Islam Sudirman masih secara manual, hal ini membuat penyampaian informasi sekolah belum berjalan secara optimal dengan keterbatasan penyampaian informasi. Dalam hal ini juga penyampaian berita serta kegiatan yang dilakukan oleh sekolah SMK Islam Sudirman masih belum terpublikasi dengan baik dikarenakan banyak kendala mengenai kearsipan sekolah yang tidak tersimpan dengan baik mengakibatkan data informasi rusak, hilang dan tidak jelas adanya. Kendala yang di hadapi tersebut adalah belum terdapatnya suatu media tempat menampung seluruh informasi atau pun kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh sekolah SMK Islam Sudirman.

Untuk mendapatkan informasi mengenai sekolah SMK Islam Sudirman, siswa dan masyarakat bisa melihat melalui papan pengumuman atau secara langsung mendatangi kantor kepala sekolah. Disamping itu kegiatan atau rapat orang tua wali yang akan dilaksanakan oleh sekolah SMK Islam Sudirman hanya melalui selebaran kertas, karena kurangnya sosialisasi sering kali surat tersebut tidak tersampaikan kepada orang tua wali. Cara seperti ini kurang optimal dan dapat memakan waktu yang lama. Selain itu yang lebih di khawatirkan lagi adalah jika informasi yang tidak sampai pada siswa, bila ini terjadi maka akan merugikan semua pihak yang terkait.

3.5.1 Kelemahan Sistem Lama

1. Dalam pengolahan data informasi sekolah yang masih secara manual sehingga tidak terjamin keamanan datanya sebagaimana mestinya.
2. Siswa dan siswi hanya dapat mengetahui informasi melalui papan pengumuman yang ada di sekolah SMK Islam Sudirman.
3. Banyaknya informasi sekolah SMK Islam Sudirman masih belum terpublikasi dengan baik.
4. Info-info penting ataupun agenda kegiatan yang akan dilaksanakan oleh sekolah SMK Islam sudirman belum tersampaikan secara baik dan menyeluruh.



Gambar 3.2 Gambaran Sistem Lama Sekolah SMK Islam Sudirman

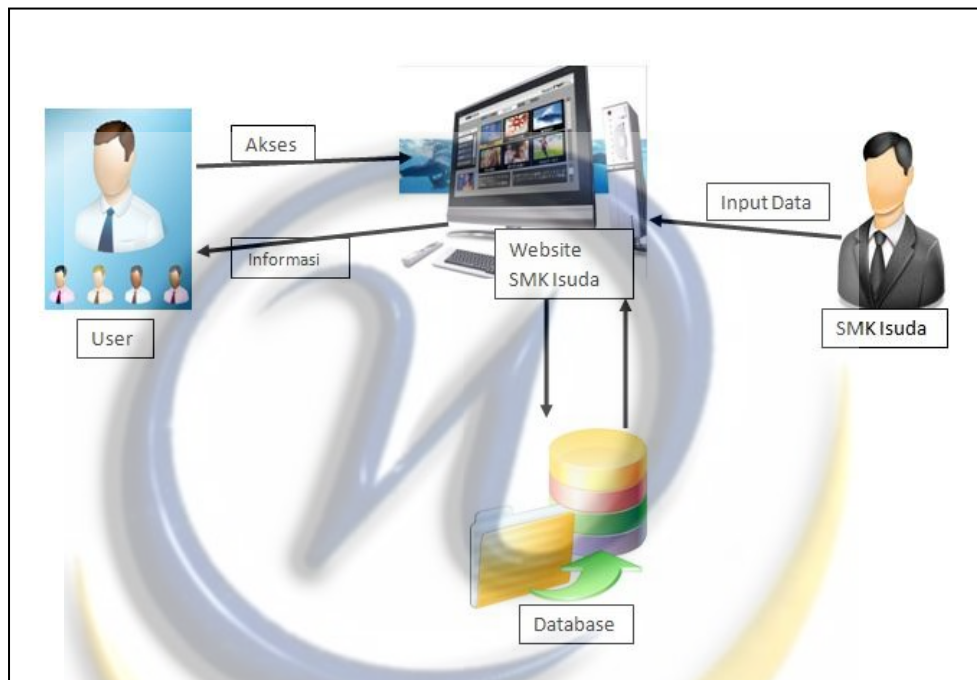
3.6 Hasil Analisis

Setelah memahami dan menganalisis serta mengidentifikasi permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya website yang dapat mengolah dan menyimpan serta mempublikasikan semua informasi tentang sekolah SMK Islam Sudirman agar informasi tersebut dapat dikelola dan dapat tersampaikan kepada siswa dan masyarakat, dengan baik serta tepat waktu.

3.7 Analisis Sistem Baru

Fungsi utama website Sekolah SMK Islam Sudirman ini antara lain :

1. Memudahkan pengelolaan dan penyebaran informasi mengenai Sekolah SMK Islam Sudirman.
2. Mempublikasikan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh Sekolah SMK Islam Sudirman.



Gambar 3.3 Gambaran Sistem Baru Website SMK Islam Sudirman

3.8 Skenario Proses Website Sekolah SMK Islama Sudirman

1. Penyedia informasi bisa langsung menginformasikan informasi penting kepada siswa dan siswi.
2. Sistem akan menampilkan informasi mengenai Sekolah SMK Islam Sudirman.
3. Menampilkan berita / info terbaru serta kegiatan yang akan dilaksanakan oleh Sekolah SMK Islam Sudirman.
4. Sistem akan menampilkan link-link atau informasi penting lainnya yang terkait dengan Sekolah SMK Islam Sudirman dan informasi tentang pendidikan.

5. Siswa dan siswi / masyarakat dapat mengakses web dan melihat informasi yang ada di website tersebut.

3.9 Analisis Model Use Case

Analisis di deskripsikan dengan menggunakan *Use Case Business Diagram* dan *Scenario Use Case Business*.

3.9.1 Definisi Aktor

Deskripsi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam sistem *website* Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :

1. *Admin*
 - a. Melakukan *login*
 - b. Mengelola / memanipulasi (*Insert, Update, dan Delete*) seluruh *content* dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman *website*
2. *User*
 - a. Dapat melihat seluruh informasi yang ditampilkan pada halaman *webiste*
 - b. Dapat mengakses semua *link* yang ada pada halaman *webiste*

3.9.2 Deskripsi Use Case

Deskripsi *Use Case* merupakan penjelasan dari *use case* atau proses-proses yang berlangsung di dalam kegiatan sistem. Adapun deskripsi dari *Use Case* *website* Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :

1. *Login Admin*

Admin harus melakukan Login menggunakan Username dan Password.

2. *Manajemen Informasi*

Merupakan pengolahan menu informasi sekolah yang terdapat di dalam manajemen ini.

3. *Agenda*

Merupakan proses pengelolaan agenda/kegiatan, yaitu menambah agenda, menghapus agenda, dan mengubah agenda.

4. *Menambah Agenda*

Merupakan proses menambah agenda pada halaman *website*

5. *Menghapus Agenda*

Merupakan proses menghapus agenda pada halaman *website*

6. *Mengubah Agenda*

Merupakan proses mengubah/mengupdate agenda pada halaman *webiste*

7. *Artikel*

Merupakan pengelolaan artikel, yaitu menambah artikel, menghapus artikel, dan mengubah artikel.

8. *Menambah Artikel*

Merupakan proses menambah artikel pada halaman *website*

9. *Menghapus Artikel*

Merupakan proses menghapus artikel pada halaman *website*

10. *Mengubah Artikel*

Merupakan proses mengubah/mengupdate artikel pada halaman *webiste*

11. Banner

Merupakan pengelolaan banner, yaitu menambah banner, menghapus banner, dan mengubah banner.

12. Menambah Banner

Merupakan proses menambah banner pada halaman *website*

13. Menghapus Banner

Merupakan proses menghapus banner pada halaman *website*

14. Mengubah Banner

Merupakan proses mengubah/*mengupdate* banner pada halaman *website*

15. Berita

Merupakan pengelolaan berita, yaitu menambah berita, menghapus berita, dan mengubah berita.

16. Menambah Berita

Merupakan proses menambah berita pada halaman *website*

17. Menghapus Berita

Merupakan proses menghapus berita pada halaman *website*

18. Mengubah Berita

Merupakan proses *mengubah/mengupdate* berita pada halaman *webiste*

19. Galeri Photo

Merupakan pengelolaan photo, yaitu menambah photo, menghapus photo, dan mengubah photo.

20. Menambah Photo

Merupakan proses menambah photo pada halaman *website*

21. Menghapus Photo

Merupakan proses menghapus photo pada halaman *website*

22. Mengubah Photo

Merupakan proses mengubah/*mengupdate* photo pada halaman *website*

23. Info Sekolah

Merupakan pengelolaan info sekolah, yaitu menambah informasi, menghapus informasi, dan mengubah informasi.

24. Menambah Info Sekolah

Merupakan proses menambah informasi pada halaman *website*

25. Menghapus Info Sekolah

Merupakan proses menghapus informasi pada halaman *website*

26. Mengubah Info Sekolah

Merupakan proses mengubah/*mengupdate* informasi pada halaman *webiste*

27. Jejak Pendapat

Merupakan proses pengelolaan jejak pendapat, yaitu menambah jejak pendapat, menghapus jejak pendapat, dan mengubah jejak pendapat

28. Menambah Jejak Pendapat

Merupakan proses menambah jejak pendapat pada halaman *website*

29. Menghapus Jejak Pendapat

Merupakan proses menghapus jejak pendapat pada halaman *website*

30. Mengubah Jejak Pendapat

Merupakan proses mengubah/*mengupdate* jejak pendapat pada halaman *webiste*

31. *Link web*

Merupakan proses pengelolaan *link web*, yaitu menambah *link web*, menghapus *link web*, dan mengubah *link web*

32. Menambah *Link web*

Proses menambah *link web* pada halaman *website*

33. Menghapus *Link web*

Proses menghapus *link web* pada halaman *website*

34. Mengubah *Link web*

Proses mengubah *link web* pada halaman *webiste*

35. Prestasi

Merupakan proses pengelolaan prestasi, yaitu menambah prestasi, menghapus prestasi, dan mengubah prestasi

36. Menambah Prestasi

Proses menambah prestasi pada halaman *website*

37. Menghapus Prestasi

Proses menghapus prestasi pada halaman *website*

38. Mengubah Prestasi

Proses mengubah prestasi pada halaman *webiste*

39. Manajemen Profil

Marupakan pengolahan menu informasi sekolah yang terdapat di dalam manajemen ini.

40. Gambar Atas

Merupakan proses pengelolaan gambar atas, yaitu menambah gambar atas, menghapus gambar atas, dan mengubah gambar atas

41. Menambah Gambar Atas

Proses menambah gambar atas pada halaman *website*

42. Menghapus Gambar Atas

Proses menghapus gambar atas pada halaman *website*

43. Mengubah Gambar Atas

Proses mengubah gambar atas pada halaman *webiste*

44. Kategori *Link*

Merupakan proses pengelolaan kategori *link*, yaitu menambah kategori *link*, menghapus kategori *link*, dan mengubah kategori *link*

45. Menambah Kategori *Link*

Proses menambah kategori *link* pada halaman *website*

46. Menghapus Kategori *Link*

Proses menghapus kategori *link* pada halaman *website*

47. Mengubah Kategori *Link*

Proses mengubah kategori *link* pada halaman *website*

48. Profil Dan Menu

Merupakan proses pengelolaan profil dan menu, yaitu menambah profil dan menu, menghapus profil dan menu, dan mengubah profil dan menu

49. Menambah Profil Dan Menu

Proses menambah profil dan menu pada halaman *website*

50. Menghapus Profil Dan Menu

Proses menghapus profil dan menu pada halaman *website*

51. Mengubah Profil Dan Menu

Proses mengubah profil dan menu pada halaman *website*

52. Jurusan/Program

Merupakan proses pengelolaan Jurusan/Program, yaitu menambah Jurusan/Program menghapus Jurusan/Program, dan mengubah Jurusan/Program

53. Menambah Jurusan/Program

Proses menambah Jurusan/Program pada halaman *website*

54. Menghapus Jurusan/Program

Proses menghapus Jurusan/Program pada halaman *website*

55. Mengubah Jurusan/Program

Proses mengubah Jurusan/Program pada halaman *website*

56. Data Siswa

Merupakan pengolahan menu Direktori Siswa yang terdapat di dalam manajemen ini.

57. Direktori Siswa

Merupakan proses pengelolaan data siswa dan siswi, yaitu menambah data siswa dan siswi, menghapus data siswa dan siswi, dan mengubah data siswa dan siswi

58. Menambah Data Siswa

Proses menambah data siswa dan siswi pada halaman *website*

59. Menghapus Data Siswa

Proses menghapus data siswa dan siswi pada halaman *website*

60. Mengubah Data Siswa

Proses mengubah data siswa dan siswi pada halaman *website*

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem

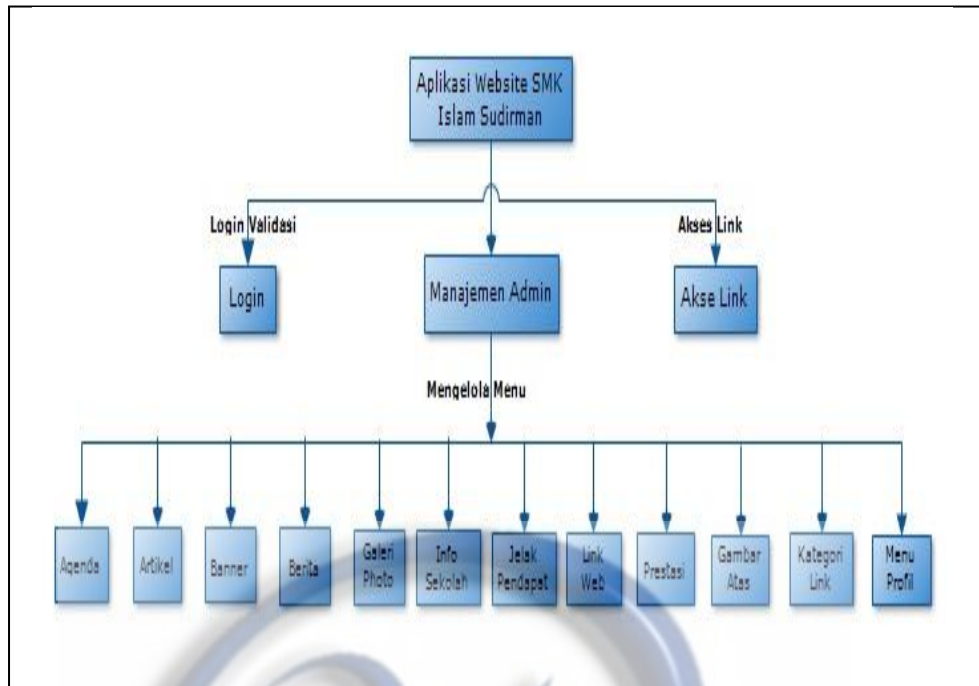
Pada sekolah menengah kejuruan akan di buat sebuah website untuk Sekolah SMK Islam Sudirman demi melancarkan penyebaran suatu informasi. Perancangan aplikasi ini di bangun bertujuan untuk memudahkan siswa atau guru dan pihak sekolah pada khususnya dan siswa/siswi SMK Islam Sudirman serta masyarakat pada umumnya dalam mendapatkan informasi mengenai Sekolah SMK Islam Sudirman, cukup dengan cara membuka website, informasi mengenai SMK Islam Sudirman bisa langsung di lihat dari web tersebut.

Perancangan aplikasi website Sekolah SMK Islam Sudirman yang di bangun ini bersifat *object oriented* (berorientasi objek) dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai bahasa pemodelan. Pembangunan website Sekolah SMK Islam Sudirman ini dilakukan dengan menggunakan *tools* utama sebagai berikut :

1. *PHP* sebagai *framework* aplikasi untuk membaca bahasa pemrograman *PHP*.
2. *MySQL* sebagai *Database Server*.
3. *PHPMyAdmin* sebagai *tools* untuk mengelola *Database* berbasis Web

4.2 Perancangan Modul

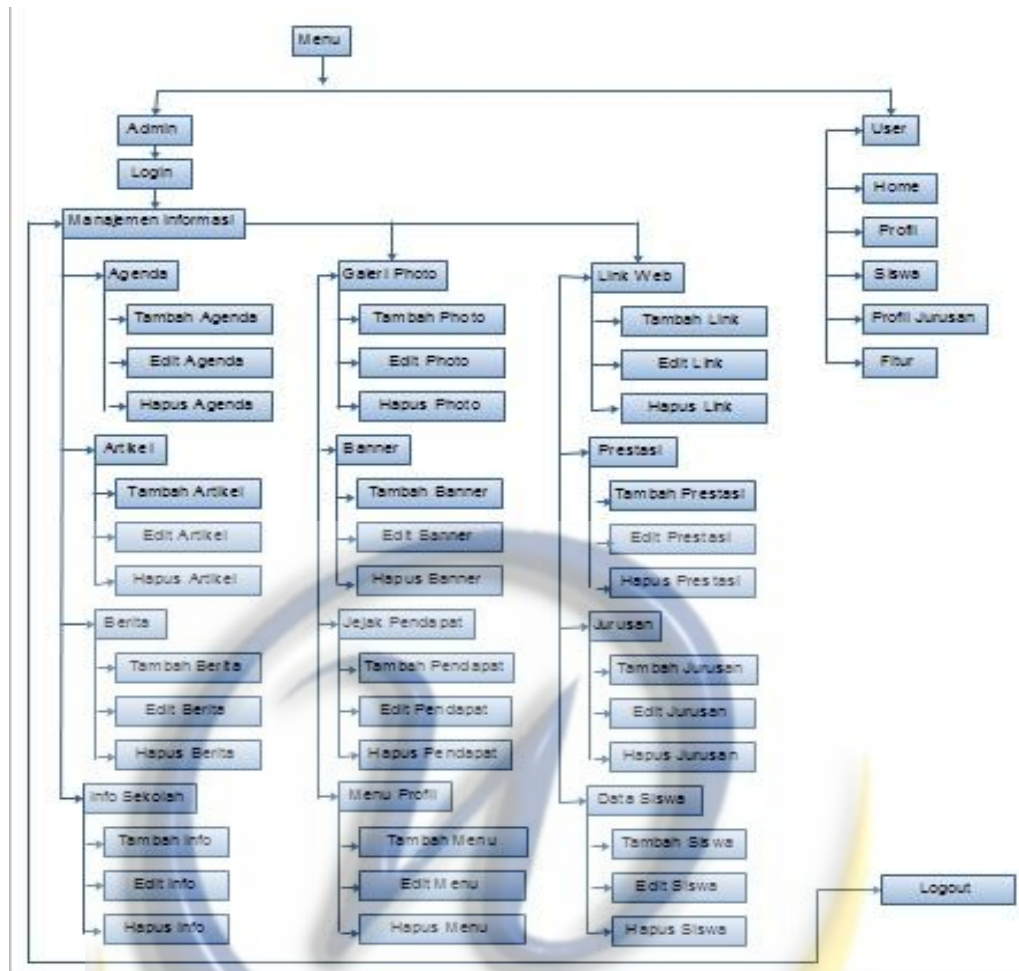
Perancangan modul dari website Sekolah SMK Islam Sudirman digambarkan sebagai berikut :



Gambar 4.1 Perancangan Modul

4.3 Perancangan Menu

Berikut ini merupakan perancangan menu dari *website* Sekolah SMK Islam Sudirman digambarkan sebagai berikut :



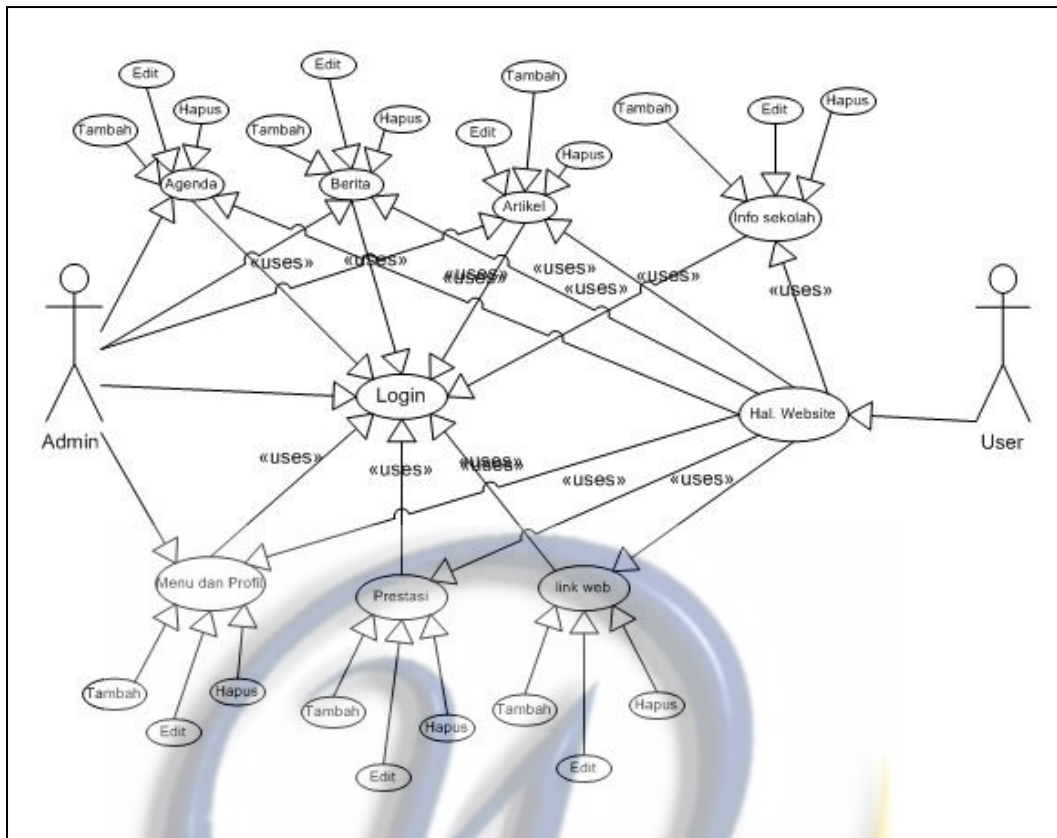
Gambar 4.2 Perancangan Menu

4.4 Model Use Case

Model *use case* menjelaskan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses yang ada didalamnya.

4.4.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* dari *webiste* Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Use Case Diagram Website SMK Islam Sudirman

4.4.2 Definisi Aktor

Definisi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam website Sekolah SMK Islam Sudirman sebagai berikut :

Tabel 4.1 Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	1. Melakukan <i>login</i> 2. Mengelola / memanipulasi (<i>Insert, Update, dan Delete</i>) seluruh <i>content</i> dan informasi yang akan ditampilkan pada halaman <i>website</i> SMK Islam Sudirman.
2	User	1. Dapat melihat seluruh informasi yang

		ditampilkan pada halaman <i>webiste</i>
		2. Dapat mengakses semua <i>link</i> yang ada pada halaman <i>webiste</i> .

4.4.3 Definisi Use Case

Use case adalah urutan transaksi/proses yang dilakukan oleh sistem, dimana menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat/diamati oleh *actor* tertentu. Deskripsi dari *use case* yang ada dalam dari *website* Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Definisi Use Case

No	Use case	Deskripsi
1	Login	Validasi untuk Admin sistem sebelum masuk ke dalam sistem
2	Berita	Melakukan proses pengolahan terhadap data berita yang terkait dengan sekolah maupun berita yang sifatnya umum
3	Agenda	Melakukan proses pengolahan terhadap data Agenda/kegiatan pada SMK Islam Sudirman
4	Info Sekolah	Melakukan Proses pengolahan info-info terbaru terkait dengan Sekolah SMK Islam Sudirman.
5	Artikel	Melakukan proses pengolahan terhadap data artikel yang terkait dengan sekolah menjadi hal yang penting untuk di bahas
6	Menu dan Profil	Melakukan proses pengolahan terhadap semua data informasi yang di tampilkan pada halaman <i>website</i> SMK Islam Sudirman
7	Jurusan/Program	Melakukan proses pengolahan data program keahlian SMK Islam Sudirman
8	Direktori Siswa	Melakukan proses pengolahan data siswa dan siswi

4.4.4 Skenario Use Case

Skenario (*flow of event*) use case dari website Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Skenario Use Case Website SMK Islam Sudirman

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Login Admin</i>	<i>Admin</i> harus melakukan <i>Login</i> menggunakan <i>Username</i> dan <i>Password</i> .
2	Manajemen informasi	Merupakan pengolahan menu informasi sekolah yang terdapat di dalam manajemen ini.
3	Agenda	Merupakan proses pengelolaan agenda/kegiatan, yaitu menambah agenda, menghapus agenda, dan mengubah agenda.
4	Menambah Agenda	Merupakan proses menambah agenda pada halaman <i>website</i>
5	Menghapus Agenda	Merupakan proses menghapus agenda pada halaman <i>website</i>
6	Mengubah Agenda	Merupakan proses mengubah/mengupdate agenda pada halaman webiste
7	Artikel	Merupakan pengelolaan artikel, yaitu menambah artikel, menghapus artikel, dan mengubah artikel.
8	Menambah Artikel	Merupakan proses menambah artikel pada halaman <i>website</i>
9	Menghapus Artikel	Merupakan proses menghapus artikel pada halaman <i>website</i>
10	Mengubah Artikel	Merupakan proses mengubah/mengupdate artikel pada halaman webiste

11	Banner	Merupakan pengelolaan banner, yaitu menambah banner, menghapus banner, dan mengubah banner.
12	Menambah Banner	Merupakan proses menambah banner pada halaman <i>website</i>
13	Menghapus Banner	Merupakan proses menghapus banner pada halaman <i>website</i>
14	Mengubah Banner	Merupakan proses mengubah/mengupdate banner pada halaman <i>webiste</i>
15	Berita	Merupakan pengelolaan berita, yaitu menambah berita, menghapus berita, dan mengubah berita.
16	Menambah Berita	Merupakan proses menambah berita pada halaman <i>website</i>
17	Menghapus Berita	Merupakan proses menghapus berita pada halaman <i>website</i>
18	Mengubah Berita	Merupakan proses mengubah/mengupdate berita pada halaman <i>webiste</i>
19	Galeri Photo	Merupakan pengelolaan photo, yaitu menambah photo, menghapus photo, dan mengubah photo.
20	Menambah Photo	Merupakan proses menambah photo pada halaman <i>website</i>
21	Menghapus Photo	Merupakan proses menghapus photo pada halaman <i>website</i>
22	Mengubah Photo	Merupakan proses mengubah/mengupdate photo pada halaman <i>webiste</i>

23	Info Sekolah	Merupakan pengelolaan info sekolah, yaitu menambah informasi, menghapus informasi, dan mengubah informasi.
24	Menambah Info Sekolah	Merupakan proses menambah informasi pada halaman <i>website</i>
25	Menghapus Info Sekolah	Merupakan proses menghapus informasi pada halaman <i>website</i>
26	Mengubah Info Sekolah	Merupakan proses mengubah/mengupdate informasi pada halaman <i>webiste</i>
27	Jejak Pendapat	Merupakan proses pengelolaan jejak pendapat, yaitu menambah jejak pendapat, menghapus jejak pendapat, dan mengubah jejak pendapat
28	Menambah Jejak Pendapat	Merupakan proses menambah jejak pendapat pada halaman <i>website</i>
29	Menghapus Jejak Pendapat	Merupakan proses menghapus jejak pendapat pada halaman <i>website</i>
30	Mengubah Jejak Pendapat	Merupakan proses mengubah/mengupdate jejak pendapat pada halaman <i>webiste</i>
31	<i>Link web</i>	Merupakan proses pengelolaan <i>link web</i> , yaitu menambah <i>link web</i> , menghapus <i>link web</i> , dan mengubah <i>link web</i>
32	Menambah <i>Link web</i>	Proses menambah <i>link web</i> pada halaman <i>website</i>
33	Menghapus <i>Link web</i>	Proses menghapus <i>link web</i> pada halaman <i>website</i>
34	Mengubah <i>Link web</i>	Proses mengubah <i>link web</i> pada halaman <i>webiste</i>
35	Prestasi	Merupakan proses pengelolaan prestasi, yaitu

		menambah prestasi, menghapus prestasi, dan mengubah prestasi
36	Menambah Prestasi	Proses menambah prestasi pada halaman <i>website</i>
37	Menghapus Prestasi	Proses menghapus prestasi pada halaman <i>website</i>
38	Mengubah Prestasi	Proses mengubah prestasi pada halaman <i>webiste</i>
39	Manajemen Profil	Marupakan pengolahan menu informasi sekolah yang terdapat di dalam manajemen ini.
40	Gambar Atas	Merupakan proses pengelolaan gambar atas, yaitu menambah gambar atas, menghapus gambar atas, dan mengubah gambar atas
41	Menambah Gambar Atas	Proses menambah gambar atas pada halaman <i>website</i>
42	Menghapus Gambar Atas	Proses menghapus gambar atas pada halaman <i>website</i>
43	Mengubah Gambar Atas	Proses mengubah gambar atas pada halaman <i>webiste</i>
44	Kategori <i>Link</i>	Merupakan proses pengelolaan kategori <i>link</i> , yaitu menambah kategori <i>link</i> , menghapus kategori <i>link</i> , dan mengubah kategori <i>link</i>
45	Menambah Kategori <i>Link</i>	Proses menambah kategori <i>link</i> pada halaman <i>website</i>
46	Menghapus Kategori <i>Link</i>	Proses menghapus kategori <i>link</i> pada halaman <i>website</i>
47	Mengubah Kategori <i>Link</i>	Proses mengubah kategori <i>link</i> pada halaman <i>webiste</i>

48	Profil Dan Menu	Merupakan proses pengelolaan profil dan menu, yaitu menambah profil dan menu, menghapus profil dan menu, dan mengubah profil dan menu
49	Menambah Profil Dan Menu	Proses menambah profil dan menu pada halaman <i>website</i>
50	Menghapus Profil Dan Menu	Proses menghapus profil dan menu pada halaman <i>website</i>
51	Mengubah Profil Dan Menu	Proses mengubah profil dan menu pada halaman <i>website</i>
52	Jurusan/Program	Merupakan proses pengolahan data Jurusan yaitu menambah Jurusan, menghapus Jurusan dan mengubah data Jurusan.
53	Menambah Jurusan/Program	Proses menambah data Jurusan/Program pada halaman <i>website</i>
54	Menghapus Jurusan/Program	Proses menghapus data Jurusan/Program pada halaman <i>website</i>
55	Mengubah Jurusan/Program	Proses mengubah data Jurusan/Program pada halaman <i>website</i>
56	Data Siswa	Merupakan pengolahan menu Direktori Siswa yang terdapat di dalam manajemen ini.
57	Direktori Siswa	Merupakan proses pengolahan data siswa dan siswi yaitu menambah siswa, menghapus siswa dan mengubah data siswa.
58	Menambah data siswa	Proses menambah data siswa dan siswi pada halaman <i>website</i>
59	Menghapus data siswa	Proses menghapus data siswa dan siswi pada halaman <i>website</i>

60	Mengubah data siswa	Proses mengubah data siswa dan siswi pada halaman <i>website</i>
----	---------------------	--

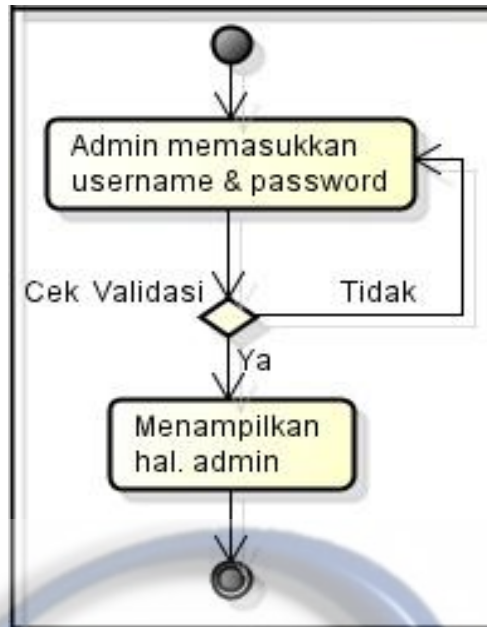
1. Skenario Use Case Login Admin

Tabel 4.4 Skrenario Use Case Login Admin

Name	<i>Login Admin</i>	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Untuk mengatur setiap informasi yang ditampilkan pada halaman <i>website</i>	
Precondition	<i>Memasukan username dan passwrod</i>	
Postcondition	Berhasil masuk ke halaman admin dan mulai memasukan, mengedit, menghapus atau mengupdate informasi-informasi yang akan ditampilkan pada halaman <i>website</i>	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	
		2. Melakukan <i>validasi username</i> dan <i>password</i>
		3. Menampilkan halaman admin

2. Activity Diagram Use Case Login Admin

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *Use Case*. *Activity Diagram* berikut menggambarkan proses login admin terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.4 Activity Diagram Use Case Login Admin

3. Skenario Use Case Menambah Agenda

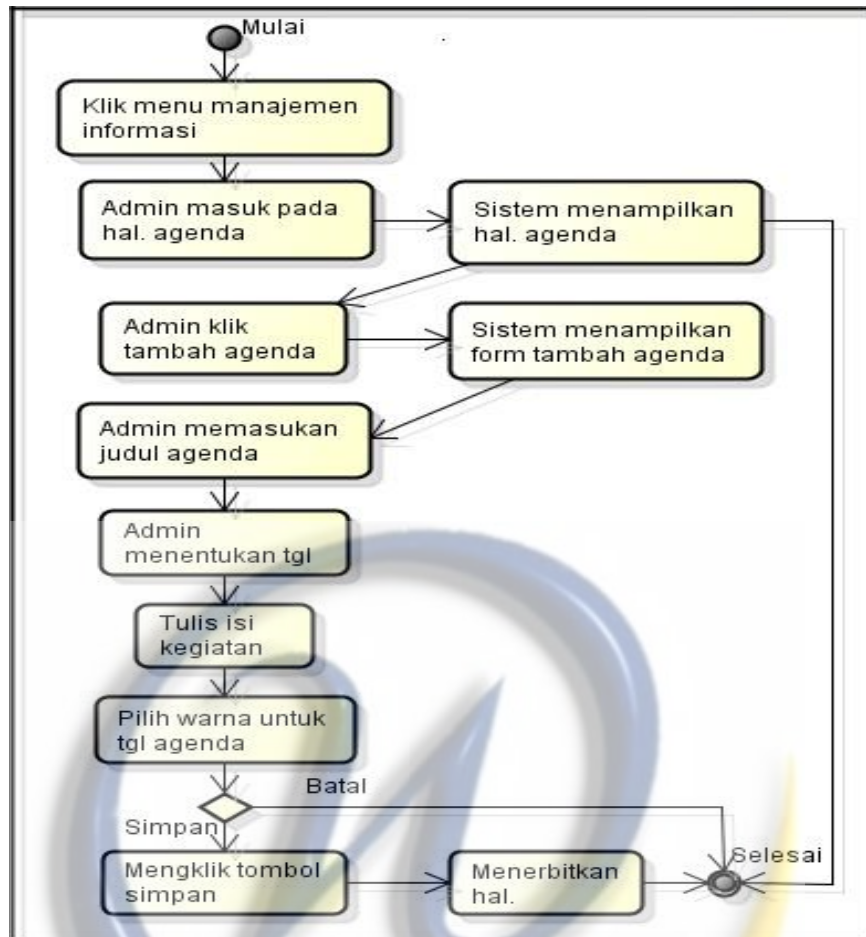
Tabel 4.5 Skenario Use Case Menambah Agenda

Name	Menambah Agenda (Merupakan proses menambah agenda pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Menambah agenda pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman agenda	
Postcondition	Berhasil menambah agenda	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman agenda	

		3. Sistem menampilkan halaman agenda
	4. <i>Admin</i> klik tambah agenda	
		5. Sistem menampilkan form tambah agenda
	6. <i>Admin</i> memasukkan judul agenda	
	7. <i>Admin</i> menentukan tanggal agenda	
	8. Tulis isi kegiatan	
	9. Pilih warna untuk tanggal kegiatan	
	10. Mengklik tombol simpan	
		11. Menerbitkan halaman

4. *Activity Diagram Use Case Menambah Agenda*

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *Use Case*. *Activity Diagram* berikut menggambarkan proses menambah agenda terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.5 Activity Diagram Use Case Menambah Agenda

5. Scenario Use Case Menghapus Agenda

Tabel 4.6 Skenario Use Case Menghapus Agenda

Name	Menghapus Agenda (Merupakan proses menghapus agenda pada halaman website)	
Level	Admin	
Aktor	Admin	
Goal	Menghapus agenda pada halaman website	
Precondition	Masuk pada halaman agenda	
Postcondition	Berhasil menghapus agenda	
Steps	Aktor	Sistem

	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman agenda	
		3. Sistem menampilkan halaman agenda
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus agenda

6. *Activity Diagram Use Case Menghapus Agenda*

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus agenda terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.6 *Activity Diagram Use Case Menghapus Agenda*

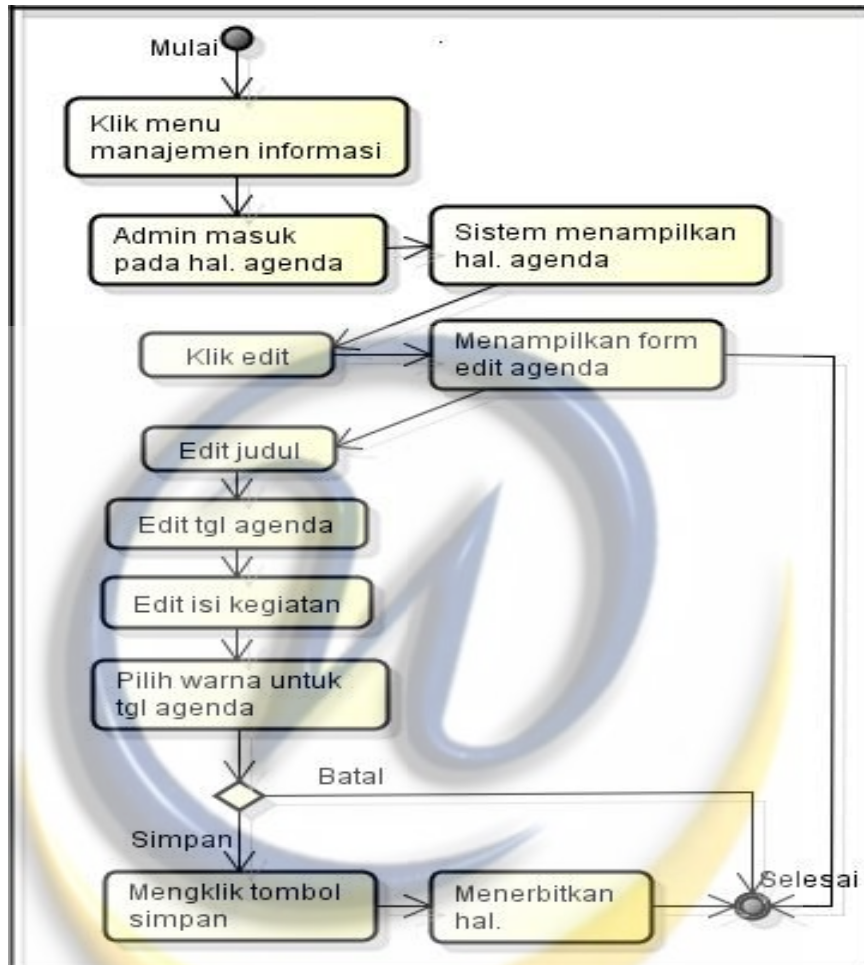
7. Scenario Use Case Mengubah Agenda

Tabel 4.7 Skenario Use Case Mengubah Agenda

Name	Mengubah Agenda (Merupakan proses mengubah agenda pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Mengubah agenda pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman agenda	
Postcondition	Berhasil mengubah agenda	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman agenda	
		3. Sistem menampilkan halaman agenda
	4. Klik edit	
		5. Menampilkan form edit agenda
	6. <i>Edit</i> judul	
	7. <i>Edit</i> tanggal agenda	
	8. <i>Edit</i> isi kegiatan	
	9. Pilih warna untuk tanggal kegiatan	
	10. Mengklik tombol simpan	
		11. Menerbitkan halaman

8. Activity Diagram Use Case Mengubah Agenda

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah agenda terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.7 Activity Diagram Use Case Mengubah Agenda

9. Scenario Use Case Menambah Artikel

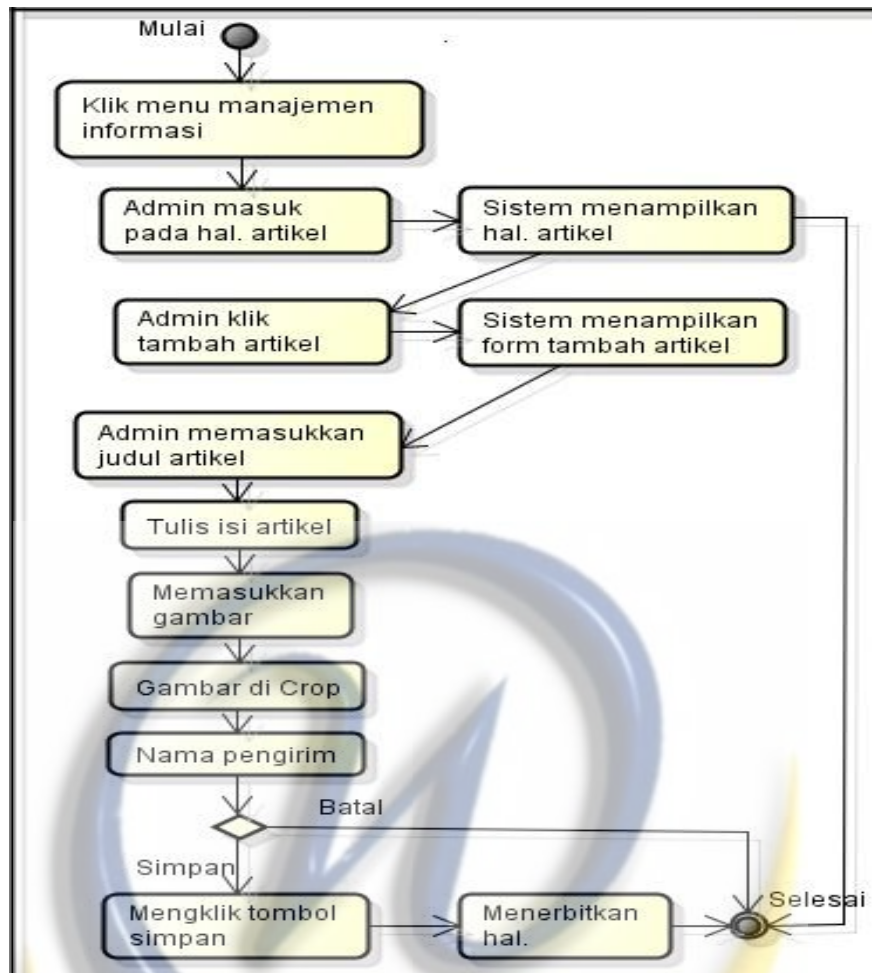
Tabel 4.8 Skenario Use Case Menambah Artikel

Name	Menambah Artikel (Merupakan proses menambah artikel pada halaman <i>website</i>)
Level	<i>Admin</i>
Aktor	<i>Admin</i>
Goal	Menambah artikel pada halaman <i>website</i>

Precondition	Masuk pada halaman artikel	
Postcondition	Berhasil menambah artikel	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman artikel	
		3. Sistem menampilkan halaman artikel
	4. <i>Admin</i> klik tambah artikel	
		5. Sistem menampilkan form tambah artikel
	6. <i>Admin</i> memasukkan judul artikel	
	7. Tulis isi artikel	
	8. Memasukkan gambar	
	9. Gambar di <i>crop</i>	
	10. Nama pengirim	
	11. Mengklik tombol simpan	
		12. Menerbitkan halaman

10. Activity Diagram Use Case Menambah Artikel

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menambah artikel terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.8 Activity Diagram Use Case Menambah Artikel

11. Scenario Use Case Menghapus Artikel

Tabel 4.9 Skenario Use Case Menghapus Artikel

Name	Menghapus Artikel (Merupakan proses menghapus artikel pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Menghapus artikel pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman artikel	
Postcondition	Berhasil menghapus artikel	
Steps	Aktor	Sistem

	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman artikel	
		3. Sistem menampilkan halaman artikel
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus artikel

12. Activity Diagram Use Case Menghapus Artikel

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus artikel terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.9 Activity Diagram Use Case Menghapus Artikel

13. Scenario Use Case Mengubah Artikel

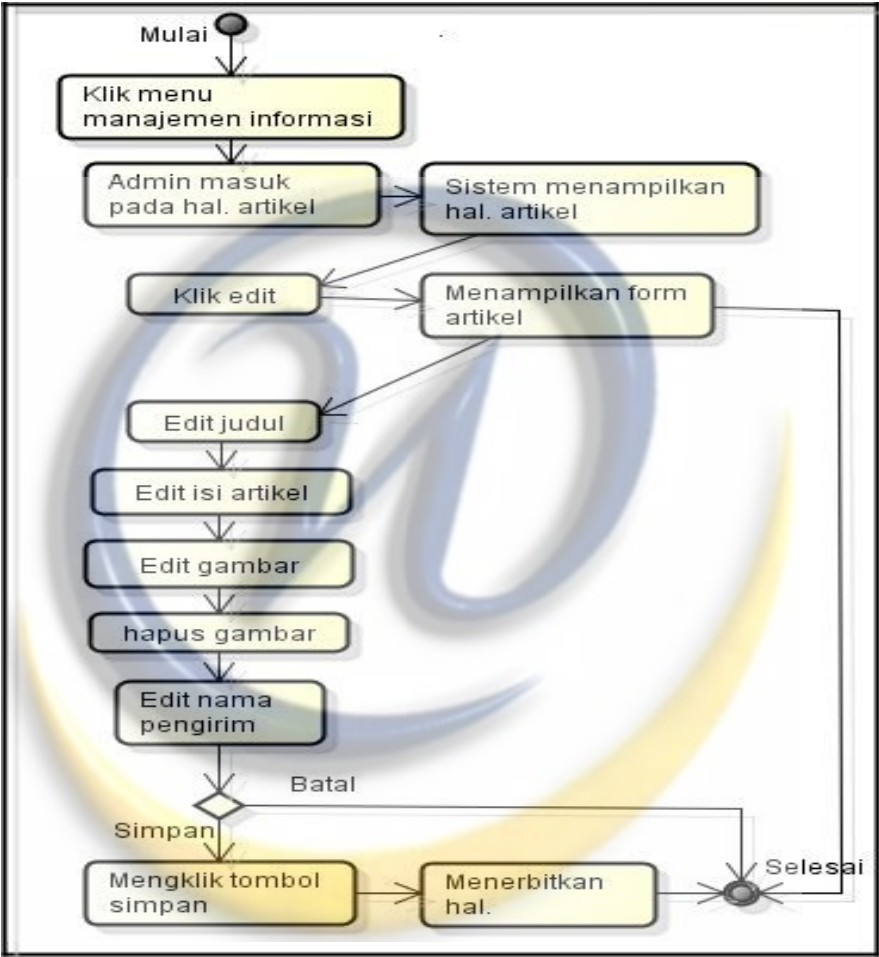
Tabel 4.10 Skenario Use Case Mengubah Artikel

Name	Mengubah Artikel (Merupakan proses mengubah artikel pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Mengubah artikel pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman artikel	
Postcondition	Berhasil mengubah artikel	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. Admin masuk pada halaman artikel	
		3. Sistem menampilkan halaman artikel
	4. Klik edit	
		5. Sistem menampilkan form edit artikel
	6. <i>Edit</i> judul	
	7. <i>Edit</i> isi artikel	
	8. <i>Edit</i> gambar	
	9. Hapus gambar	
	10. <i>Edit</i> nama pengirim	
	11. Mengklik tombol simpan	

		12. Menerbitkan halaman
--	--	-------------------------

14. Activity Diagram Use Case Mengubah Artikel

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah artikel terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.10 Activity Diagram Use Case Mengubah Artikel

15. Scenario Use Case Menambah Berita

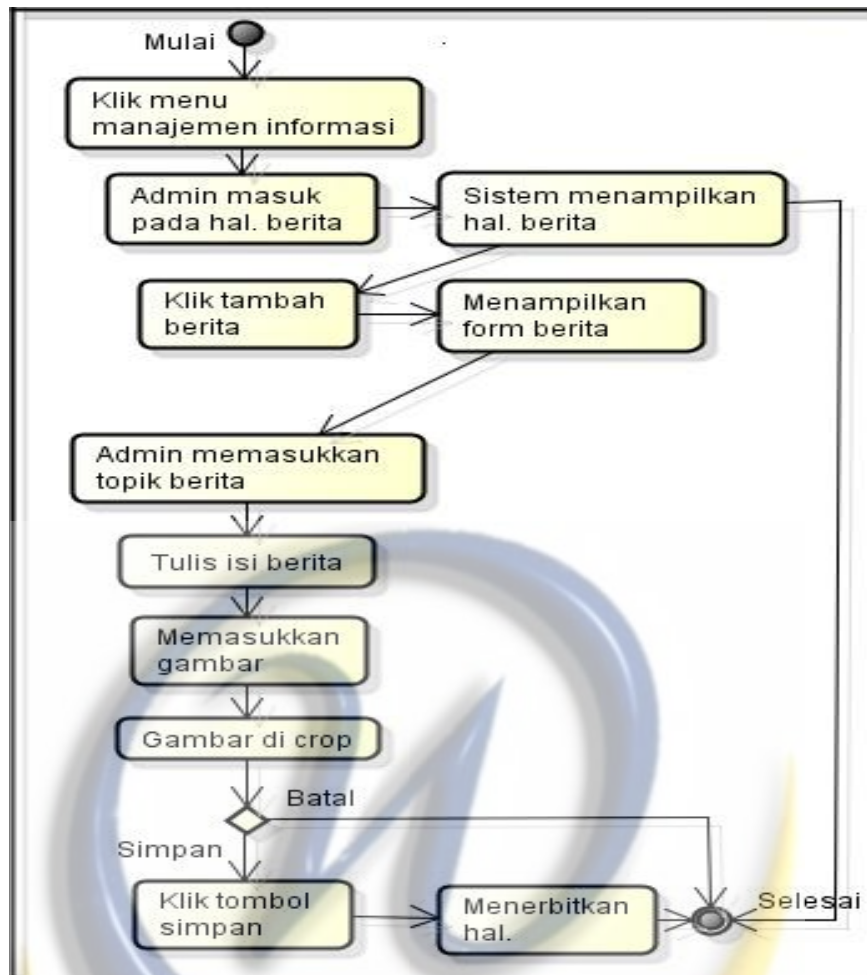
Tabel 4.11 Skenario Use Case Menambah Berita

Name	Menambah Berita (merupakan proses melakukan menambah berita pada halaman <i>website</i>)
Level	<i>Admin</i>

Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Menambah berita pada halaman website	
Precondition	Masuk pada halaman berita	
Postcondition	Berhasil menambah berita	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman berita	
		3. Sistem menampilkan halaman berita
	4. Klik tambah berita	
		5. Sistem menampilkan form berita
	6. <i>Admin</i> memasukkan topik berita	
	7. Tulis isi berita	
	8. Memasukkan gambar	
	9. Gambar di crop	
	10. Klik tombol simpan	
		11. Menerbitkan halaman

16. Activity Diagram Use Case Menambah Berita

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menambah berita terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.11 Activity Diagram Use Case Menambah Berita

17. Scenario Use Case Menghapus Berita

Tabel 4.12 Skenario Use Case Menghapus Berita

Name	Menghapus Artikel (Merupakan proses menghapus berita pada halaman website)	
Level	Admin	
Aktor	Admin	
Goal	Menghapus berita pada halaman website	
Precondition	Masuk pada halaman berita	
Postcondition	Berhasil menghapus berita	
Steps	Aktor	Sistem

	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman berita	
		3. Sistem menampilkan halaman berita
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus berita

18. Activity Diagram Use Case Menghapus Berita

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus berita terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.12 Activity Diagram Use Case Menghapus Berita

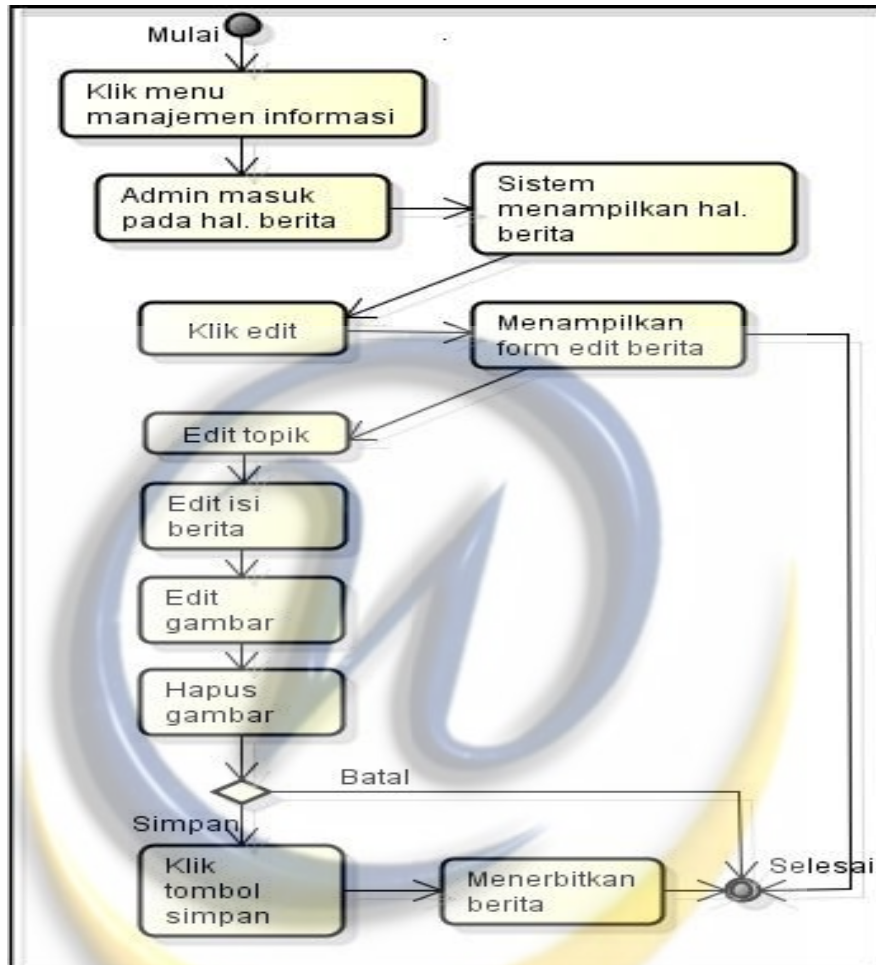
19. Scenario Use Case Mengubah Berita

Tabel 4.13 Skenario Use Case Mengubah Berita

Name	Mengubah Berita (Merupakan proses mengubah berita pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Mengubah berita pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman berita	
Postcondition	Berhasil mengubah berita	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman berita	
		3. Sistem menampilkan halaman berita
	4. Klik edit	
		5. Sistem menampilkan form edit berita
	6. <i>Edit</i> topik	
	7. <i>Edit</i> isi berita	
	8. <i>Edit</i> gambar	
	9. Hapus gambar	
	10. Mengklik tombol simpan	
		11. Menerbitkan halaman

20. Activity Diagram Use Case Mengubah Berita

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah berita terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.13 Activity Diagram Use Case Mengubah Berita

21. Scenario Use Case Menambah Info Sekolah

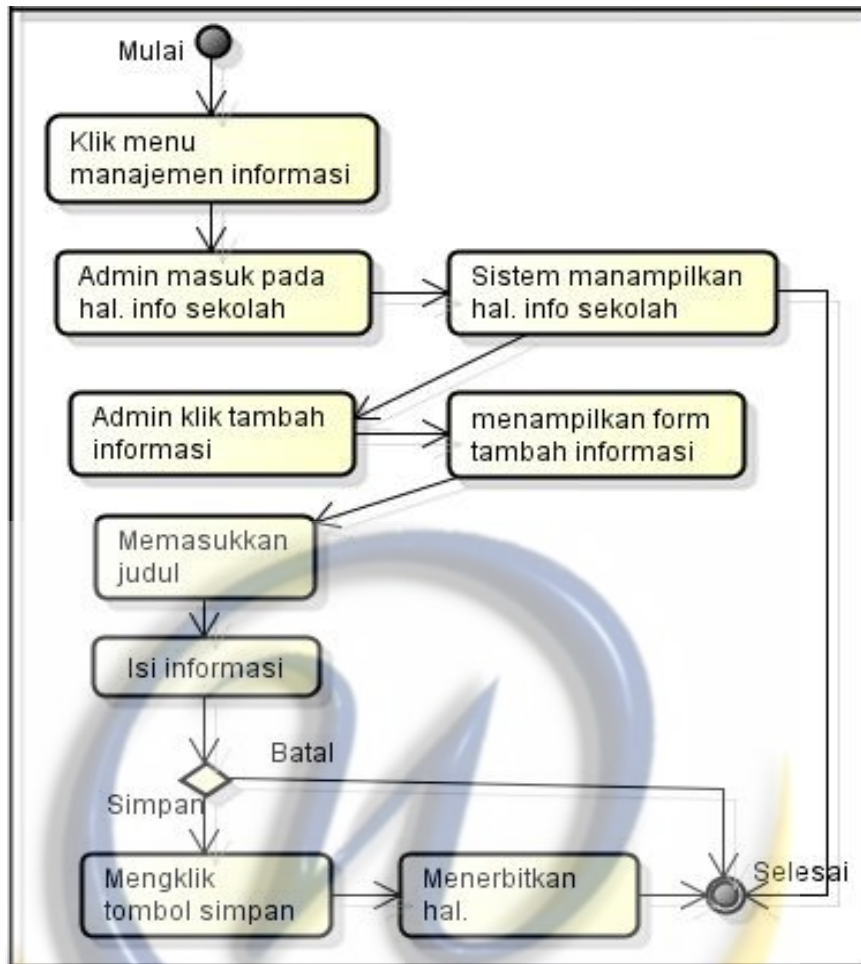
Tabel 4.14 Skenario Use Case Menambah Info Sekolah

Name	Menambah Info Sekolah (merupakan proses melakukan menambah info sekolah pada halaman <i>website</i>)
Level	<i>Admin</i>
Aktor	<i>Admin</i>
Goal	Menambah info sekolah pada halaman website

Precondition	Masuk pada halaman info sekolah	
Postcondition	Berhasil menambah info sekolah	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman info sekolah	
		3. Sistem menampilkan halaman info sekolah
	4. <i>Admin</i> klik tambah informasi	
		5. Sistem menampilkan form tambah informasi
	6. <i>Admin</i> memasukkan judul	
	7. Isi informasi	
	8. Klik tombol simpan	
		9. Menerbitkan halaman

22. Activity Diagram Use Case Menambah Info Sekolah

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menambah info sekolah terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.14 Activity Diagram Use Case Menambah Info Sekolah

23. Scenario Use Case Menghapus Info Sekolah

Tabel 4.15 Skenario Use Case Menghapus Info Sekolah

Name	Menghapus Info Sekolah (Merupakan proses menghapus info sekolah pada halaman <i>website</i>)
Level	<i>Admin</i>
Aktor	<i>Admin</i>
Goal	Menghapus info sekolah pada halaman <i>website</i>
Precondition	Masuk pada halaman info sekolah
Postcondition	Berhasil menghapus info sekolah

Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman info sekolah	
		3. Sistem menampilkan halaman info sekolah
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus informasi

24. Activity Diagram Use Case Menghapus Info Sekolah

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus info sekolah terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.15 Activity Diagram Use Case Menghapus Info Sekolah

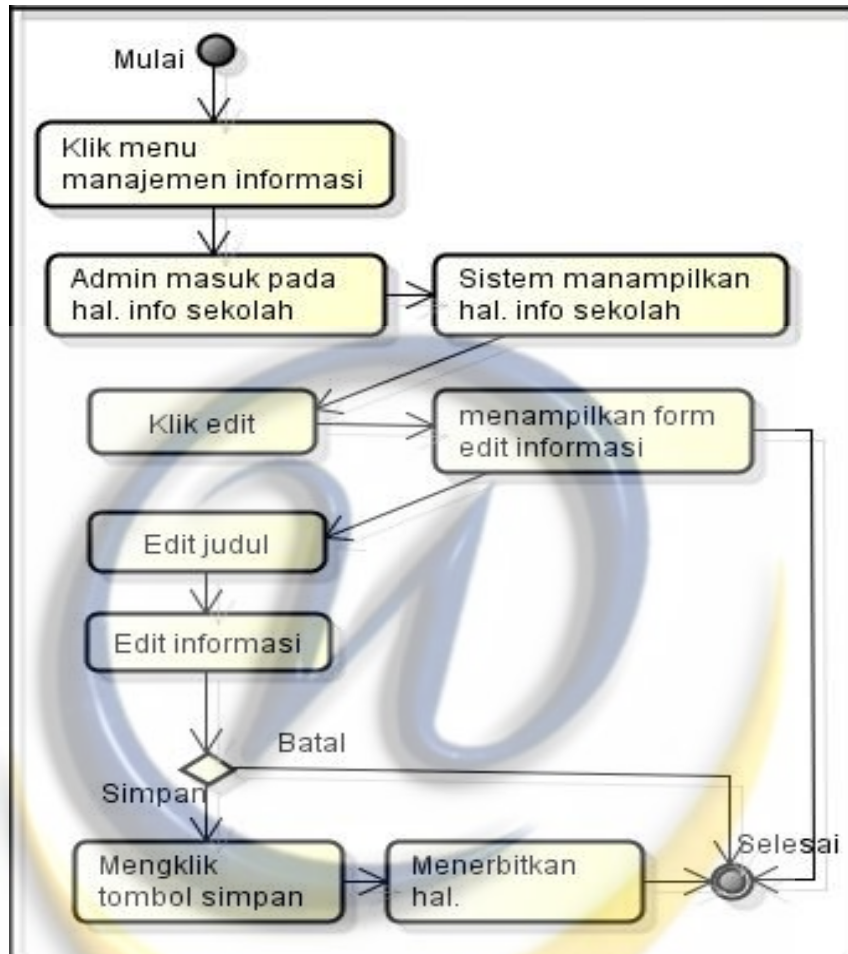
25. Scenario Use Case Mengubah Info Sekolah

Tabel 4.16 Skenario Use Case Mengubah Info Sekolah

Name	Mengubah Info Sekolah (Merupakan proses mengubah info sekolah pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Mengubah info sekolah pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman info sekolah	
Postcondition	Berhasil mengubah info sekolah	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen informasi	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman info sekolah	
		3. Sistem menampilkan halaman info sekolah
	4. Klik edit	
		5. Sistem menampilkan form edit informasi
	6. <i>Edit</i> judul	
	7. <i>Edit</i> informasi	
	8. Klik tombol simpan	
		9. Menerbitkan halaman

26. Activity Diagram Use Case Mengubah Info Sekolah

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah info sekolah terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.16 Activity Diagram Use Case Mengubah Info Sekolah

27. Scenario Use Case Menambah Jurusan/Program

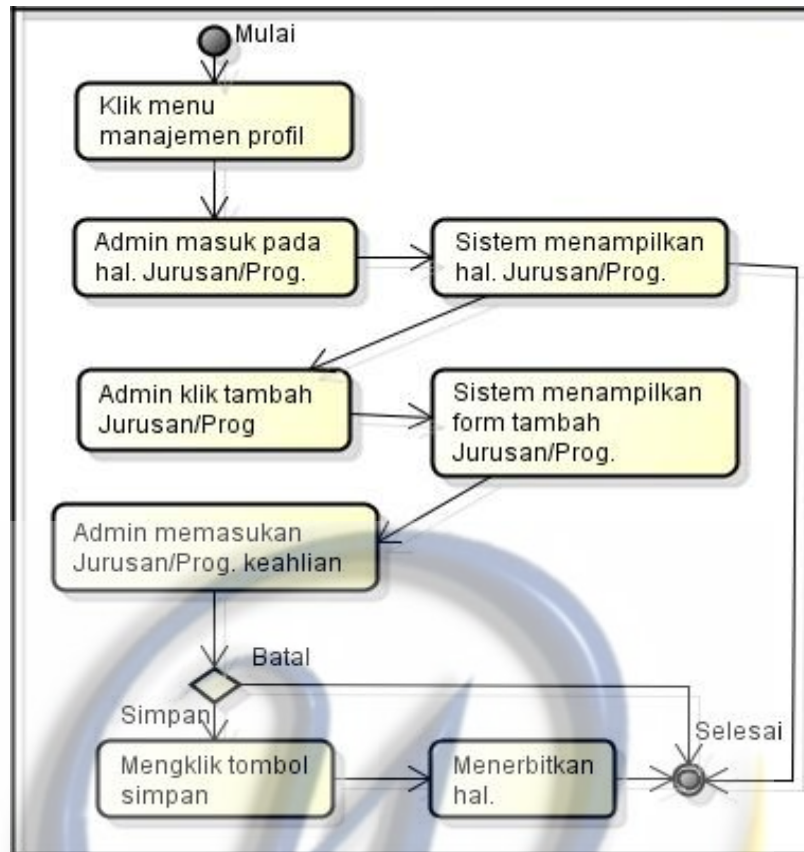
Tabel 4.17 Skenario Use Case Menambah Jurusan/Program

Name	Menambah Jurusan/Prog. (merupakan proses melakukan menambah Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>)
Level	<i>Admin</i>
Aktor	<i>Admin</i>
Goal	Menambah Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>

Precondition	Masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
Postcondition	Berhasil menambah Jurusan/Prog.	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen profil	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
		3. Sistem menampilkan halaman Jurusan/Prog.
	4. <i>Admin</i> klik tambah Jurusan	
		5. Sistem menampilkan form tambah jurusan
	6. <i>Admin</i> memasukkan jurusan/prog. keahlian	
	7. Klik tombol simpan	
		8. Menerbitkan halaman

28. Activity Diagram Use Case Menambah Jurusan/Program

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menambah jurusan program keahlian terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.17 Activity Diagram Use Case Menambah Jurusan

29. Scenario Use Case Menghapus Jurusan/Program

Tabel 4.18 Skenario Use Case Menghapus Jurusan/Program

Name	Menghapus Jurusan/Prog. (Merupakan proses menghapus Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Menghapus Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
Postcondition	Berhasil menghapus Jurusan/Prog.	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen profil	

	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
		3. Sistem menampilkan halaman Jurusan/Prog.
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus jurusan

30. Activity Diagram Use Case Menghapus Jurusan/Program

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus jurusan program keahlian terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.18 Activity Diagram Use Case Menghapus Jurusan

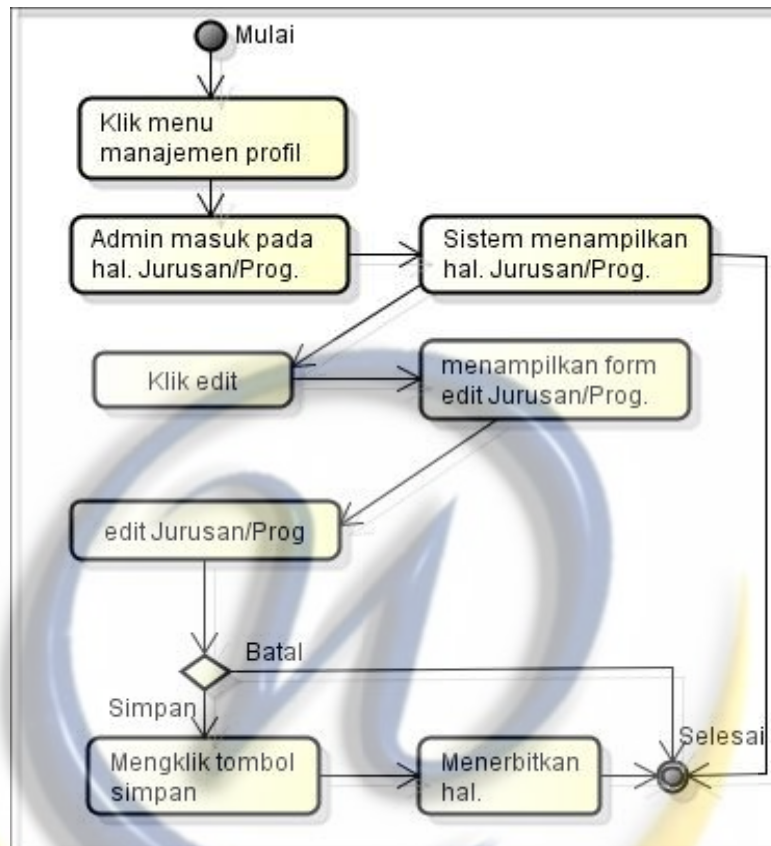
31. Scenario Use Case Mengubah Jurusan/Program

Tabel 4.19 Skenario Use Case Mengubah Jurusan/Program

Name	Mengubah Jurusan/Prog. (Merupakan proses mengubah Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Mengubah Jurusan/Prog. pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
Postcondition	Berhasil mengubah Jurusan/Prog.	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen profil	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Jurusan/Prog.	
		3. Sistem menampilkan halaman Jurusan/Prog.
	4. Klik edit	
		5. Sistem menampilkan form edit Jurusan/Prog.
	6. <i>Edit</i> Jurusan/Prog.	
	7. Klik tombol simpan	
		8. Menerbitkan halaman

32. Activity Diagram Use Case Mengubah Jurusan/Program

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah jurusan program keahlian terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.19 Activity Diagram Use Case Mengubah Jurusan

33. Scenario Use Case Menambah Direktori Siswa

Tabel 4.20 Skenario Use Case Menambah Direktori Siswa

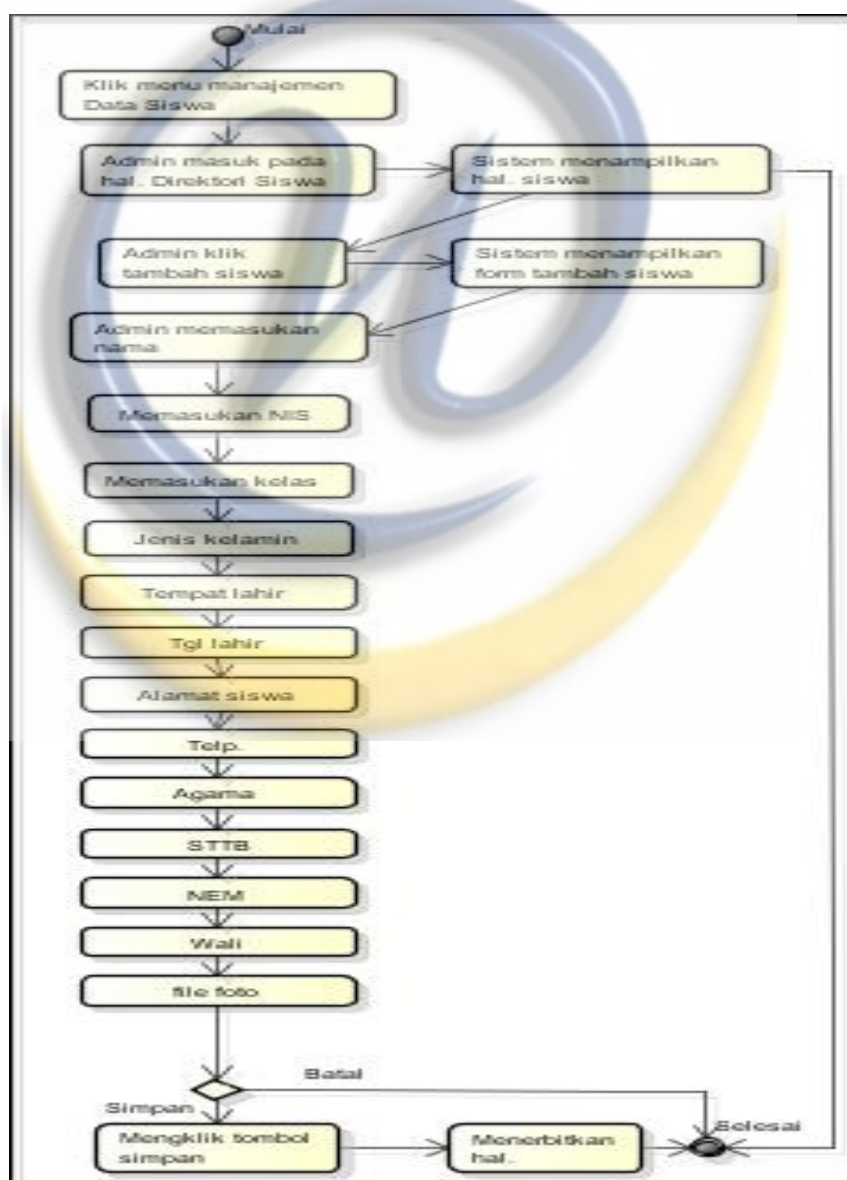
Name	Menambah Direktori Siswa (merupakan proses melakukan menambah Direktori Siswa pada halaman website)
Level	Admin
Aktor	Admin
Goal	Menambah Direktori Siswa pada halaman website
Precondition	Masuk pada halaman Direktori Siswa

Postcondition	Berhasil menambah Direktori Siswa	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen Data Siswa	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Direktori Siswa	
		3. Sistem menampilkan halaman Direktori Siswa
	4. <i>Admin</i> klik tambah data siswa	
		5. Sistem menampilkan form tambah data siswa
	6. <i>Admin</i> memasukkan nama	
	7. Memasukan NIS	
	8. Memasukan kelas	
	9. Jenis kelamin	
	10. Tempat lahir	
	11. Tgl lahir	
	12. Alamat siswa	
	13. Telp.	
	14. Agama	
	15. STTB	
	16. NEM	

	17. Orang Tua / Wali	
	18. File foto	
	19. Klik tombol simpan	
		20. Menerbitkan halaman

34. Activity Diagram Use Case Menambah Direktori Siswa

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menambah direktori siswa terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.20 Activity Diagram Use Case Menambah Direktori Siswa

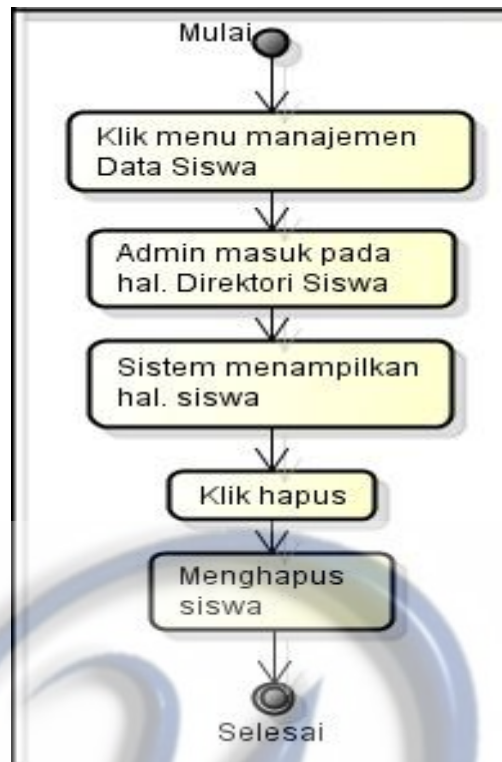
35. Scenario Use Case Menghapus Direktori Siswa

Tabel 4.21 Skenario Use Case Menghapus Direktori Siswa

Name	Menghapus Direktori Siswa (Merupakan proses menghapus Direktori Siswa pada halaman <i>website</i>)	
Level	<i>Admin</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Goal	Menghapus Direktori Siswa pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Masuk pada halaman Direktori Siswa	
Postcondition	Berhasil menghapus Direktori Siswa	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen Data Siswa	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Direktori Siswa	
		3. Sistem menampilkan halaman Direktori Siswa
	4. Klik hapus	
		5. Menghapus Data Siswa

36. Activity Diagram Use Case Menghapus Direktori Siswa

Activity Diagram berikut menggambarkan proses menghapus direktori siswa terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.21 Activity Diagram Use Case Menghapus Direktori Siswa

37. Scenario Use Case Mengubah Direktori Siswa

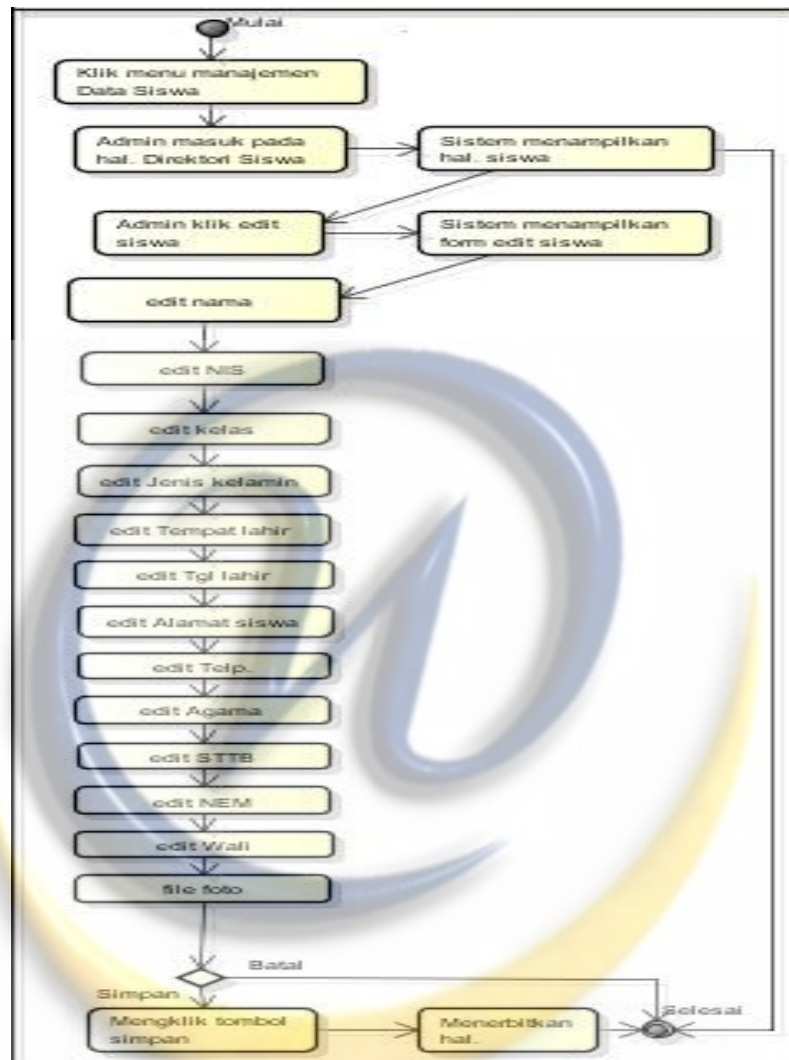
Tabel 4.22 Skenario Use Case Mengubah Direktori Siswa

Name	Mengubah Direktori Siswa (merupakan proses melakukan menambah Direktori Siswa pada halaman website)	
Level	Admin	
Aktor	Admin	
Goal	Mengubah Direktori Siswa pada halaman website	
Precondition	Masuk pada halaman Direktori Siswa	
Postcondition	Berhasil mengubah Direktori Siswa	
Steps	Aktor	Sistem
	1. Klik menu manajemen Data	

	Siswa	
	2. <i>Admin</i> masuk pada halaman Direktori Siswa	
		3. Sistem menampilkan halaman Direktori Siswa
	4. <i>Admin</i> klik <i>edit</i> data siswa	
		5. Sistem menampilkan form <i>edit</i> data siswa
	6. <i>Admin edit</i> nama	
	7. <i>Edit</i> NIS	
	8. <i>Edit</i> kelas	
	9. <i>Edit</i> Jenis kelamin	
	10. <i>Edit</i> Tempat lahir	
	11. <i>Edit</i> Tgl lahir	
	12. <i>Edit</i> Alamat siswa	
	13. <i>Edit</i> Telp.	
	14. <i>Edit</i> Agama	
	15. <i>Edit</i> STTB	
	16. <i>Edit</i> NEM	
	17. <i>Edit</i> Wali murid	
	18. File foto	
	19. Klik tombol simpan	
		20. Menerbitkan halaman

38. Activity Diagram Use Case Mengubah Direktori Siswa

Activity Diagram berikut menggambarkan proses mengubah direktori siswa terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.22 Activity Diagram Use Case Mengubah Direktori Siswa

39. Scenario Use Case Akses Link

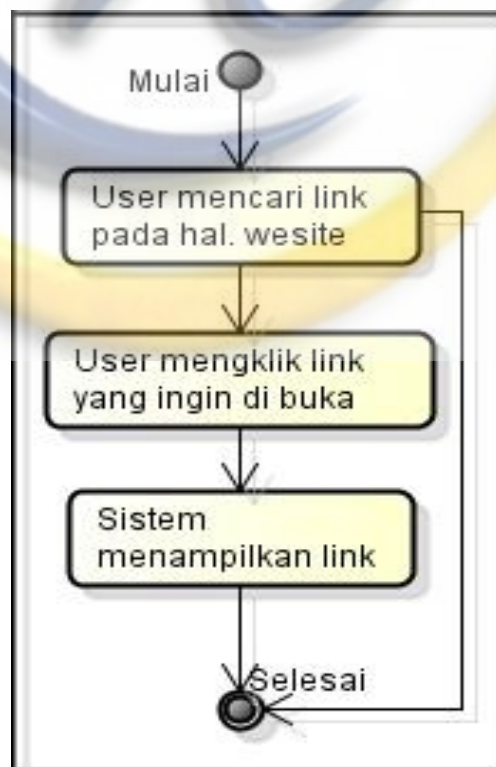
Tabel 4.23 Skenario Use Case Akses Link

Name	Akses Link (User dapat melakukan akses terhadap semua link yang terdapat pada halaman website)
Level	User
Aktor	User

Goal	Melihat informasi yang ada pada halaman <i>website</i>	
Precondition	Mengakses <i>link-link</i> yang terdapat di halaman <i>website</i>	
Postcondition	Berhasil mengakses <i>link</i>	
Steps	Aktor	Sistem
	1. <i>User</i> mencari <i>link</i> yang akan di akses	
	2. <i>User</i> mengklik <i>link</i> yang diinginkan	
		3. Menampilkan <i>link</i>

40. Activity Diagram Use Case Akses Link

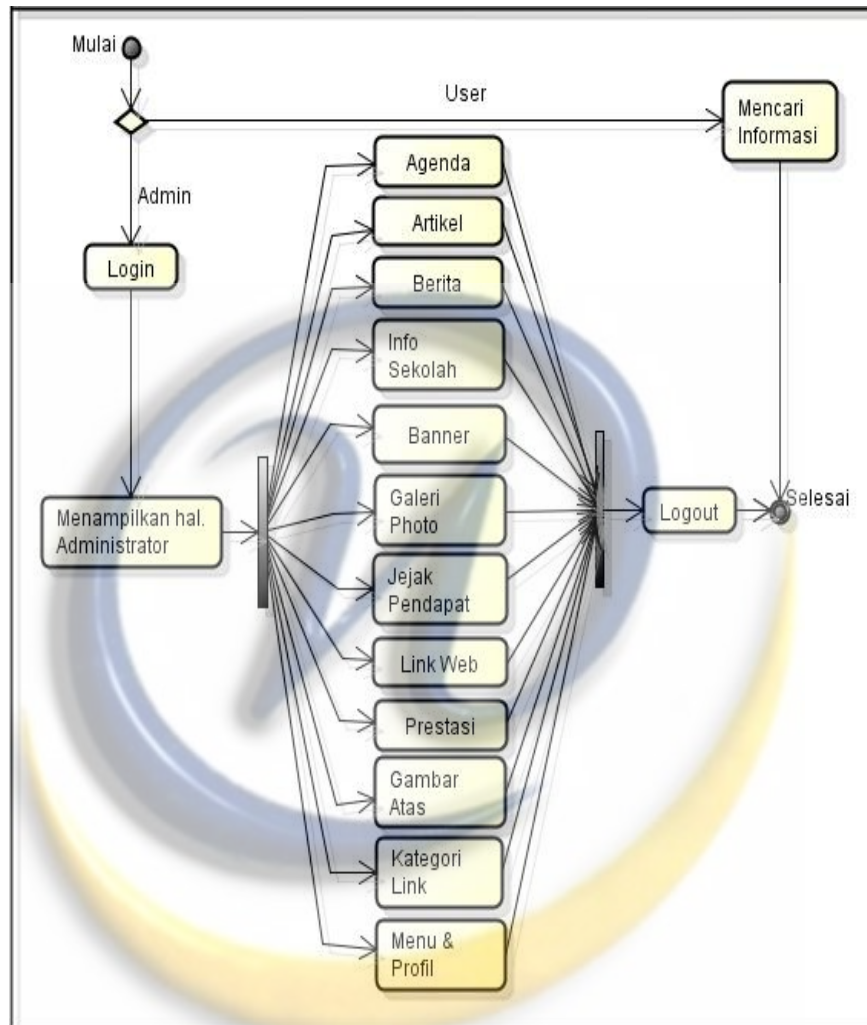
Activity Diagram berikut menggambarkan proses akses link terhadap isi web sebagai berikut:



Gambar 4.23 Activity Diagram Use Case Akses Link

4.5 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram dari Website Sekolah SMK Islam Sudirman:



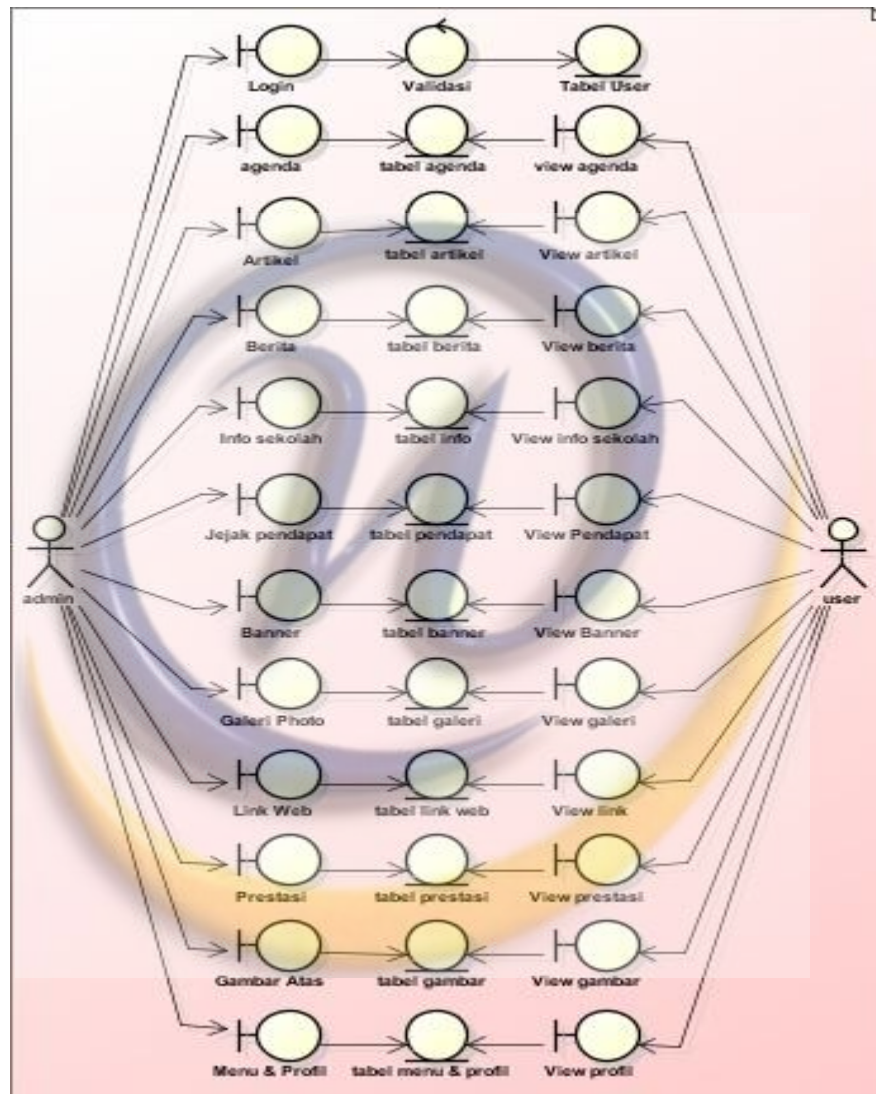
Gambar 4.24 Activity Diagram

4.6 Realisasi Use Case Tahap Analisis

Realisasi *use case* tahap analisis terdiri dari *class analisis* Diagram yang menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas analisis yang terlibat di dalam *use case* tersebut.

4.6.1 Class Analysis Diagram

Class analysis Diagram merupakan penggambaran keterkaitan objek-objek yang ada dalam lingkungan sistem informasi yang dikembangkan. Berikut adalah *class analysis* Diagram dari Website SMK Islam Sudirman:



Gambar 4.25 Class Analisis Diagram

4.6.2 Class Analysis

Tabel 4.24 Class Analysis

No	Nama Kelas	Jenis
1	<i>Validasi</i>	<i>Control</i>
2	Login Admin	<i>Boundary</i>
3	Agenda	<i>Boundary</i>
4	Artikel	<i>Boundary</i>
5	Berita	<i>Boundary</i>
6	Info Sekolah	<i>Boundary</i>
7	Jejak Pendapat	<i>Boundary</i>
8	Banner	<i>Boundary</i>
9	Galeri Photo	<i>Boundary</i>
10	<i>Link Web</i>	<i>Boundary</i>
11	Prestasi	<i>Boundary</i>
12	Gambar Atas	<i>Boundary</i>
13	Menu dan Profil	<i>Boundary</i>
14	View Agenda	<i>Boundary</i>
15	View Artikel	<i>Boundary</i>
16	View Berita	<i>Boundary</i>
17	View Info Sekolah	<i>Boundary</i>
18	View Jejak Pendapat	<i>Boundary</i>
19	View Banner	<i>Boundary</i>
20	View Galeri Photo	<i>Boundary</i>
21	<i>View Link Web</i>	<i>Boundary</i>
22	View Prestasi	<i>Boundary</i>
23	View Gambar Atas	<i>Boundary</i>
24	View Menu dan Profil	<i>Boundary</i>
25	View Jurusan/Program	<i>Boundary</i>
26	View Direktori Siswa	<i>Boundary</i>
27	Tabel Agenda	<i>Entity</i>
28	Tabel Artikel	<i>Entity</i>
29	Tabel Berita	<i>Entity</i>

30	Tabel Info Sekolah	<i>Entity</i>
31	Tabel Jejak Pendapat	<i>Entity</i>
32	Tabel Banner	<i>Entity</i>
33	Tabel Galeri Photo	<i>Entity</i>
34	Tabel <i>Link</i> Web	<i>Entity</i>
35	Tabel Prestasi	<i>Entity</i>
36	Tabel Gambar Atas	<i>Entity</i>
37	Tabel Menu dan Profil	<i>Entity</i>
38	Tabel Jurusan/Program	<i>Entity</i>
39	Tabel Direktori Siswa	<i>Entity</i>

4.6.3 Tanggung Jawab dan Atribut

Tanggung jawab merupakan proses-proses yang dilakukan pada kelas kontrol, sedangkan atribut merupakan keterangan dari setiap *boundary*, *entity* dan *control*. Daftar tanggung jawab dan atribut dari website Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut :

Tabel 4.25 Tanggung Jawab dan Atribut

Nama Kelas	Daftar Tanggung jawab	Daftar Atribut
Form <i>Login</i>	<i>Login</i> <i>logout</i>	1. <i>Username</i> 2. <i>Password</i>
View Agenda	<i>get ViewAgenda</i>	1. Judul 2. Tgl Awal 3. Tgl Akhir 4. Kegiatan 5. Warna Untuk Tgl Agenda
View Artikel	<i>get View Artikel</i>	1. Judul 2. Isi 3. File Gambar 4. Gambar di <i>crop</i> 5. Hapus Gambar

		6. Pengirim
View Berita	<i>get ViewBerita</i>	1. Topik 2. Isi Berita 3. File Gambar 4. Gambar di <i>crop</i> 5. Hapus Gambar
View Info Sekolah	<i>get ViewInfo Sekolah</i>	1. Judul 2. Info
View Jejak Pendapat	<i>get View Jejak Pendapat</i>	6. Pertanyaan 7. Jawaban
View Banner	<i>get View Banner</i>	8. Alamat <i>URL</i> 9. Keterangan 10. Posisi Banner 11. Jenis File 12. File Gambar
View Galari Photo	<i>get View Galeri Photo</i>	1. Judul Album 2. Tgl
View Link Web	<i>get Link Web</i>	1. Alamat 2. Keterangan 3. Jenis
View Prestasi	<i>get Prestasi</i>	1. Judul 2. Keterangan 3. File Gambar
View Gambar Atas	<i>get Gambar Atas</i>	1. Judul 2. Jenis 3. Gambar 4. File Gambar
View Menu dan Profil	<i>get Menu dan Profil</i>	1. Judul 2. Menu Utama 3. Tampilkan 4. Link Target 5. Urut
View Jurusan/Program	<i>get Jurusan/Program</i>	1. Jurusan/Program

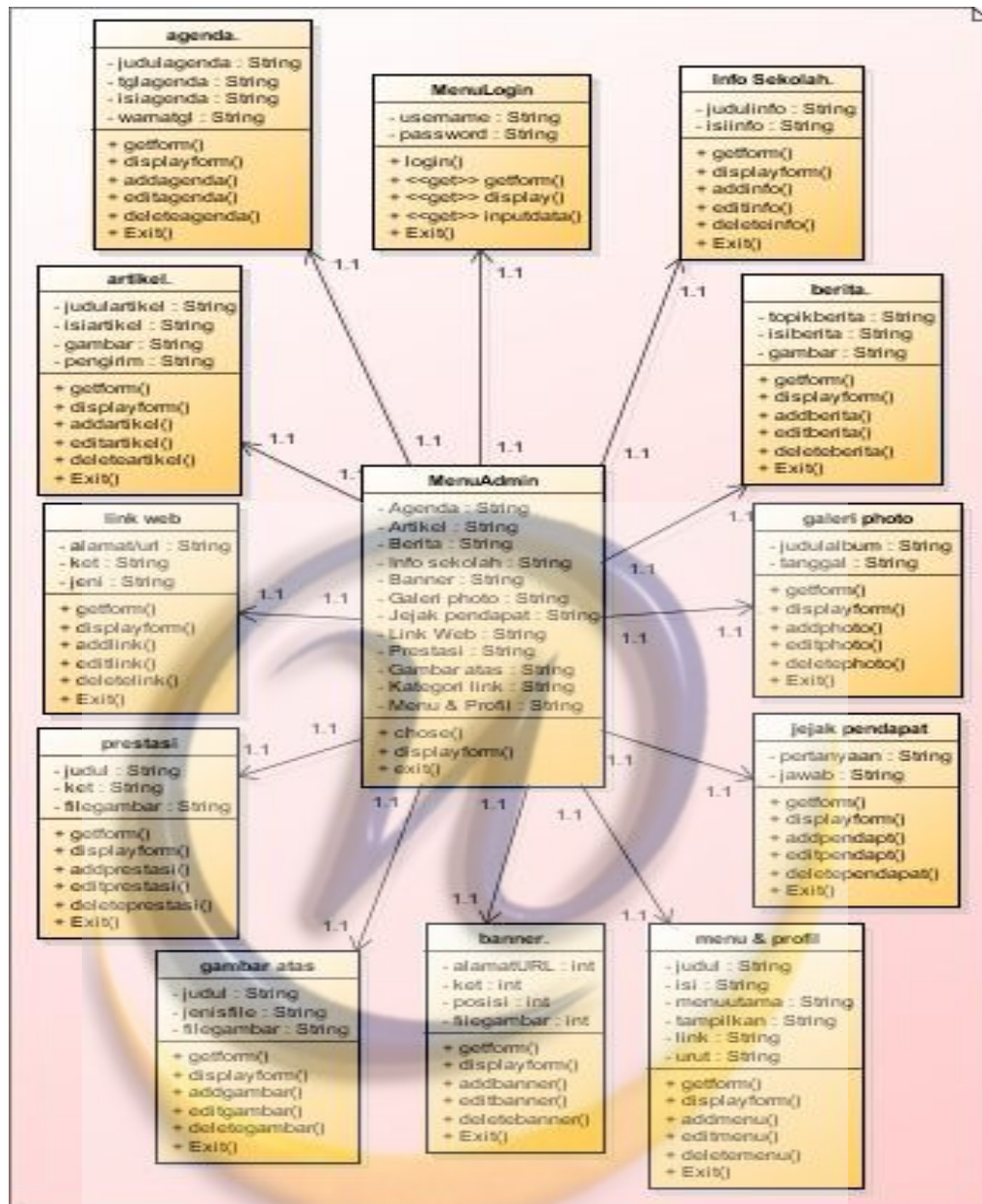
		Keahlian
View Direktori Siswa	get Direktori Siswa	1. Nama 2. NIS 3. Kelas 4. Kelamin 5. Tempat Lahir 6. Tanggal Lahir 7. Alamat 8. Telp. 9. Agama 10. STTB 11. NEM 12. Wali 13. File Photo

4.7 Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Realisasi *use case* tahap perancangan digambarkan dalam *class* Diagram dan *sequence* Diagram, *collabaration* yang menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas perancangan yang terlibat di dalam *use case* tersebut.

4.7.1 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Class* Diagram menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Berikut ini digambarkan *class* diagram dari Website Sekolah SMK Islam Sudirman:



Gambar 4.26 Class Diagram

4.7.2 Kamus Data

Berikut ini akan dijelaskan tabel – tabel yang digunakan dalam perancangan proses *Unified Modelling Language* (UML).

1. Tabel Artikel

Nama Tabel : t_artikel

Primary Key : id

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data Artikel

Tabel 4.26 Artikel

Field	Type	Size	Keterangan
Id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan agenda secara otomatis
tanggal	date	8	Berisikan tanggal posting artikel
judul	varchar	100	Judul artikel
Isi	longtext	30	Deskripsi dari isi artikel
pengirim	varchar	20	Berisikan nama dari sumber penulis artikel
visits	int	10	Berisikan jumlah pengunjung yang mengklik link artikel
admin	varchar	10	Nama admin

2. Tabel Berita

Nama Tabel : t_news

Primary Key : id

Keterangan : Tabel ini berisi berita yang diterbitkan pada website

Tabel 4.27 Berita

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan berita secara otomatis
isi	longtext		Deskripsi dari berita
subject	text		Berisikan judul atau topik berita

Pengirim	Varchar	20	Berisikan nama dari sumber penulis berita
posttime	datetime	8	Berisikan jam posting berita
Postdate	date	8	Berisikan tanggal posting berita
visits	Int	10	Berisikan jumlah pengunjung yang mengklik link berita.

3. Tabel Info Sekolah

Nama tabel : t_info

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi Info Sekolah

Tabel 4.28 Info Sekolah

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
Isi	text		Berisi informasi sekolah
Subject	text		Berisikan judul informasi sekolah
postdate	date	8	Berisikan tanggal posting informasi.

4. Tabel Agenda

Nama tabel : kalendarevent

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi Agenda

Tabel 4.29 Agenda

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
date_start	datetime	8	Tanggal dimana awal di postingnya agenda
date_end	datetime	8	Tanggal dimana akhir pelaksanaan selama agenda
eventTitle	varchar	255	Judul agenda
EventDetail	text		Penjelasan secara detail terkait pelaksanaan agenda

color	varchar	255	Warna pada tanggal agenda
status	int	2	Status pelaksanaan

5. Tabel Galeri Photo

Nama tabel : t_galeri

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi Galeri Photo Terbaru

Tabel 4.30 Galeri Photo

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
ket	text		Judul yang menjelaskan nama kegiatan pada gambar album

6. Tabel Jejak Pendapat

Nama tabel : t_voting_tanya

Primary key : id_tanya

Keterangan : tabel ini berisi pendapat pengunjung mengenai website SMK Islam Sudirman.

Tabel 4.31 Jejak Pendapat

Field	Type	Size	Keterangan
id_tanya	int	150	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
Pertanyaan	varchar	80	Judul pertanyaan untuk pengunjung
Tanggal	date	8	Tanggal posting untuk pertanyaan
status	Char	2	Nomor urut yang di tampilkan

7. Tabel Link Web

Nama tabel : t_link

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi link website lain yang dimasukkan ke website SMK Islam Sudirman.

Tabel 4.32 Link Web

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
Alamat	varchar	200	Berisikan alamat url <i>wesite</i>
Keterangan	text	20	Berisikan keterangan dari url
Jenis	Int	5	Nomor urutan kategori

8. Tabel Banner

Nama tabel : t_banner

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi banner .

Tabel 4.33 Banner

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
alt	varchar	30	Berisikan nama atau judul
url	varchar	30	berisikan alamat <i>website</i>
visits	int	10	Jumlah orang yang melihat
status	int	3	Nomor urutan posting
aktif	char	1	Telah di aktifkan
jenis	varchar	5	Jenis file gambar

9. Tabel Prestasi

Nama tabel : t_prestasi

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi peraihan prestasi siswa.

Tabel 4.34 Prestasi

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
judul	varchar	200	Berisikan nama prestasi yang di raih
keterangan	text		Menjelaskan pembahasan judul.

10. Tabel Menu dan Profil

Nama tabel : t_pos_menu

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi tampilan menu dalam *website* SMK Islam Sudirman.

Tabel 4.35 Menu dan Profil

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
menu	varchar	40	Berisikan daftar menu pada <i>website</i>
posisi	char	1	Menjelaskan posisi menu kanan atau kiri
urut	int	2	Nomor urut untuk menu
kategori	varchar	10	Kategori untuk menu
fungsi	varchar	20	Fungsi untuk setiap menu
sembunyi	char	1	Pernyataan menu tersebut di tampilkan atau di sembunyikan

11. Tabel Gambar Atas

Nama tabel : t_gambaratas

Primary key : id

Keterangan : tabel ini berisi gambar atas atau banner atas.

Tabel 4.36 Gambar Atas

Field	Type	Size	Keterangan
id	int	10	Nomor identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
judul	varchar	20	Nama gambar banner
jenis	varchar	5	Berisikan jenis file gambar

12. Tabel User

Nama tabel : user

Primary key : userid

Keterangan : tabel ini berisi user untuk admin

Tabel 4.37 User

Field	Type	Size	Keterangan
userid	int	10	Userid untuk admin
username	varchar	30	Nama admin
password	varchar	8	Password admin
email	varchar	50	Email admin
waktu	datetime	8	Waktu pembuatan
kunjung	int	5	Jumlah pengunjung
status	int	1	Status

13. Tabel Jurusan/Program

Nama tabel : t_programahli

Primary key : idprog

Keterangan : tabel ini berisi nama Jurusan/Program keahlian.

Tabel 4.38 Jurusan/Program

Field	Type	Size	Keterangan
idprog	int	10	Id untuk program keahlian
Program	varchar	40	Untuk nama Jurusan/Program keahlian

14. Tabel Direktori Siswa

Nama tabel : t_siswa

Primary key : user id

Keterangan : tabel ini berisi nama siswa dan siswi.

Tabel 4.39 Direktori Siswa

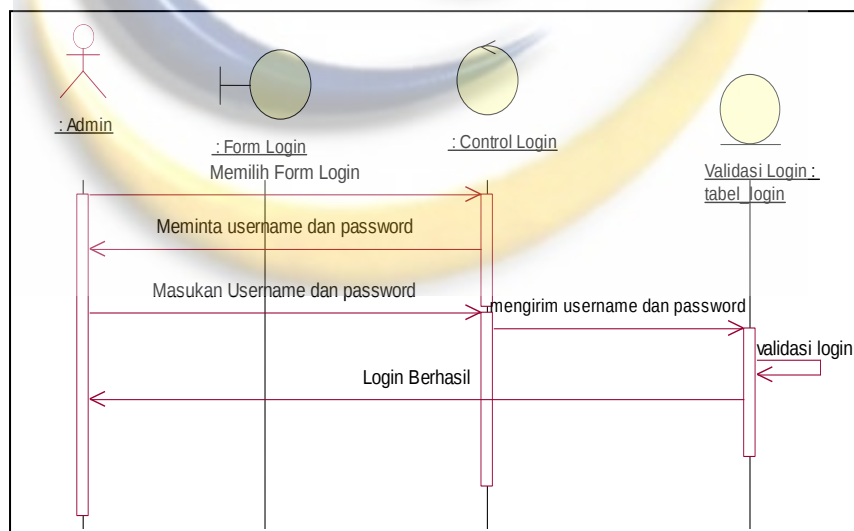
Field	Type	Size	Keterangan
user id	varchar	10	Id untuk siswa dan siswi
Nama	varchar	30	Untuk nama Jurusan/Program keahlian
Kelas	varchar	20	Nama kelas beserta jurusan
Alamat	varchar	60	Alamat siswa dan siswi
Tanggal Lahir	date	8	Tanggal lahir siswa dan siswi
Telepon	varchar	12	Telepon siswa dan siswi

Agama	varchar	5	Sesuai dengan kepercayaan masing-masing
Jenis Kelamin	char	2	Jenis kelamin
Tempat Lahir	varchar	20	Tempat kelahiran siswa dan siswi
Tanggal Input	date	8	Tanggal input siswa dan siswi
sttb	varchar	10	Surat kelulusan terakhir
nem	varchar	5	Prestasi
Orang Tua/wali	varchar	35	Nama orang tua
Alamat Orang Tua	varchar	50	Alamat orang tua

4.7.3 Sequence Diagram

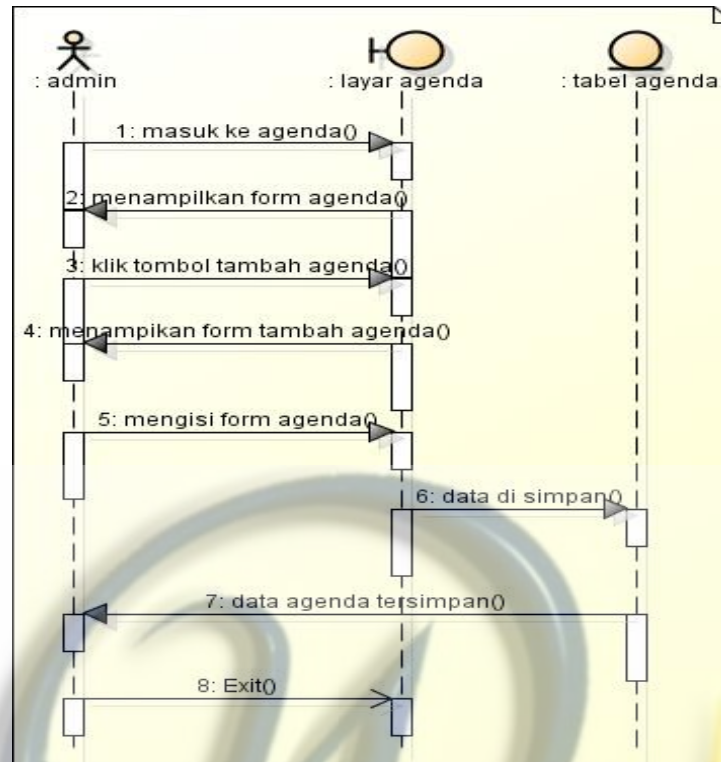
Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. berikut *Sequence Diagram* pada website Sekolah SMK Islam Sudirman:

4.7.3.1 Sequence Diagram Login



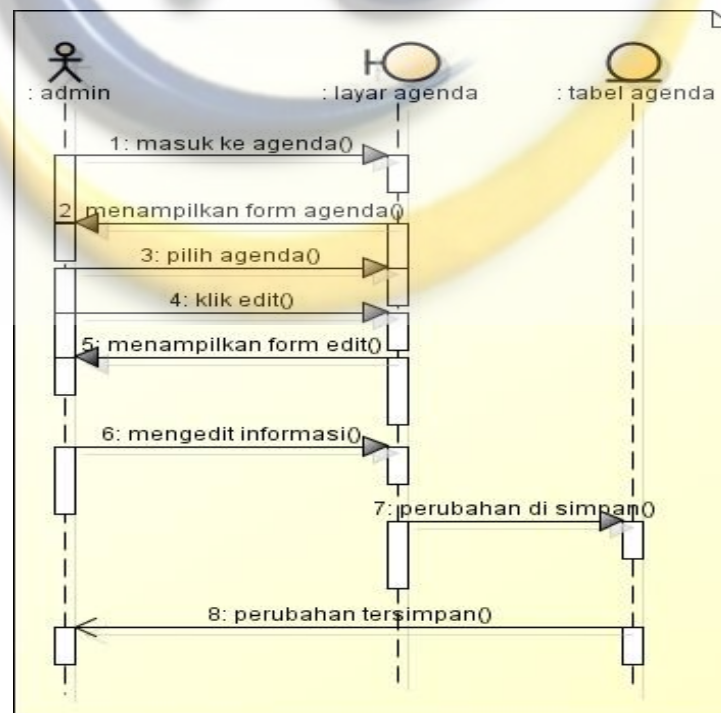
Gambar 4.27 Sequence Diagram login

4.7.3.2 Sequence Diagram Tambah Agenda



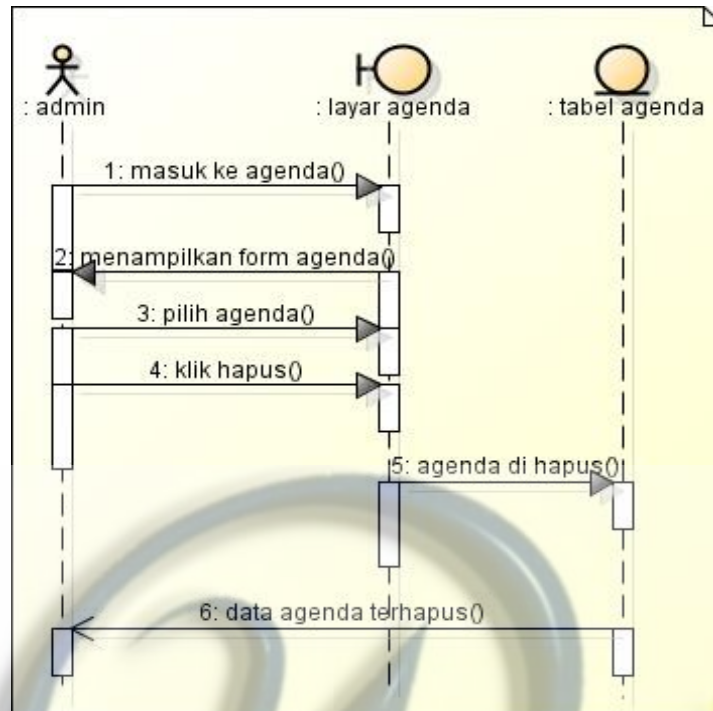
Gambar 4.28 Sequence Diagram Tambah Agenda

4.7.3.3 Sequence Diagram Edit Agenda



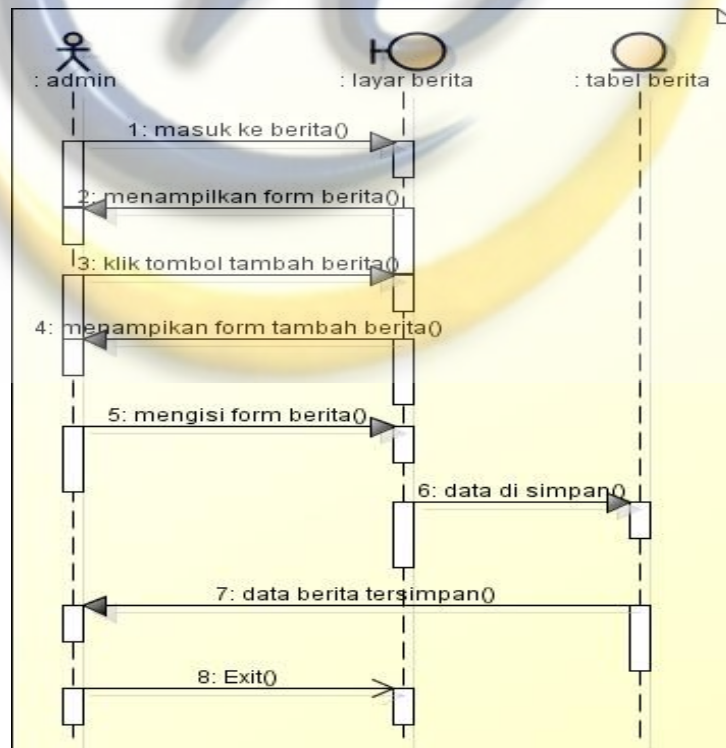
Gambar 4.29 Sequence Diagram edit Agenda

4.7.3.4 Sequence Diagram Hapus Agenda



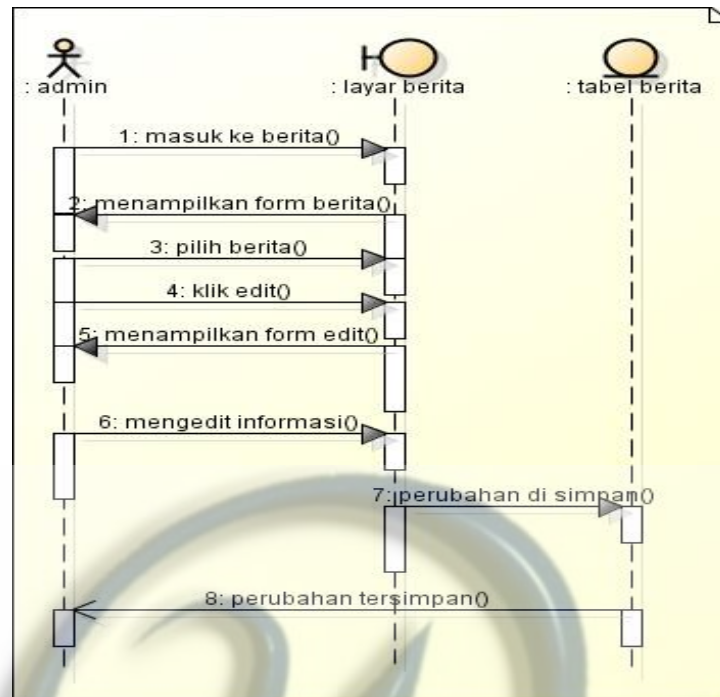
Gambar 4.30 Sequence Diagram Hapus Agenda

4.7.3.5 Sequence Diagram Tambah Berita



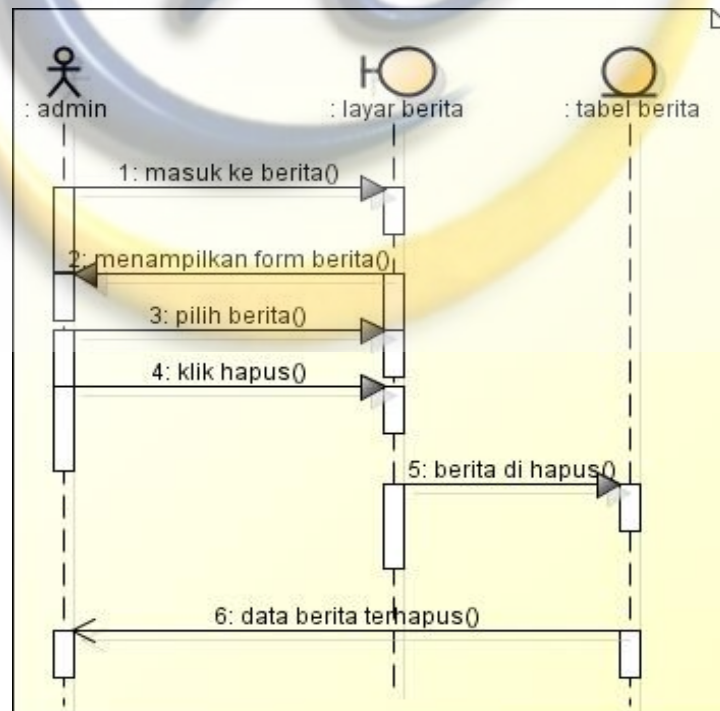
Gambar 4.31 Sequence Diagram tambah Berita

4.7.3.6 Sequence Diagram Edit Berita



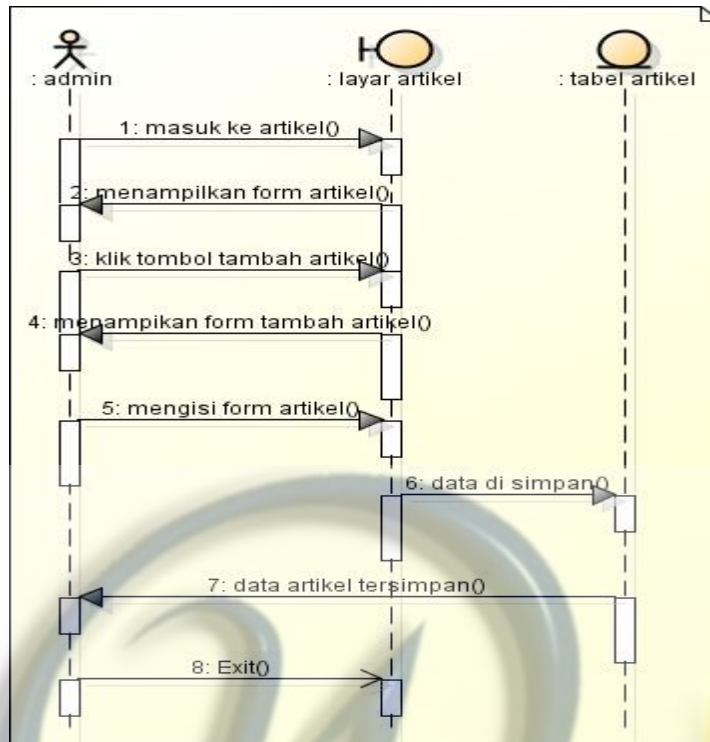
Gambar 4.32 Sequence Diagram Edit Berita

4.7.3.7 Sequence Diagram Hapus Berita



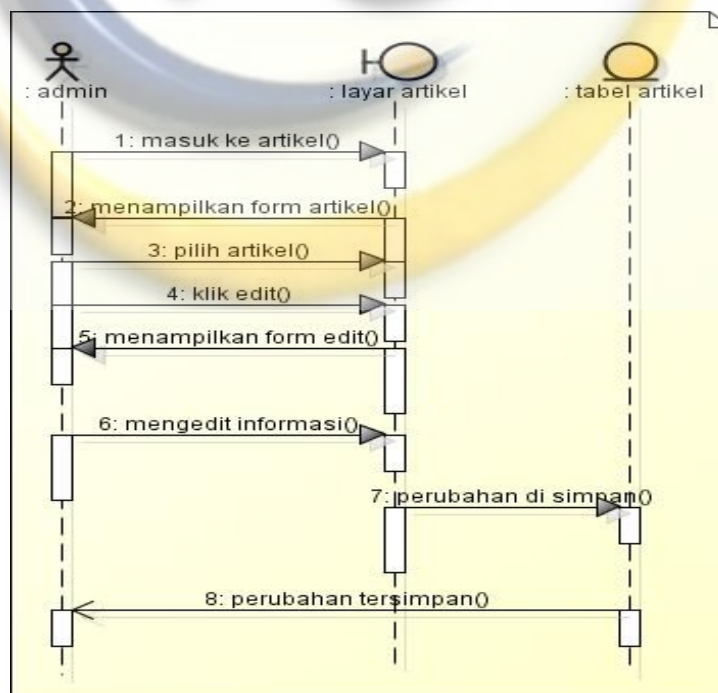
Gambar 4.33 Sequence Diagram Hapus Berita

4.7.3.8 Sequence Diagram Tambah Artikel



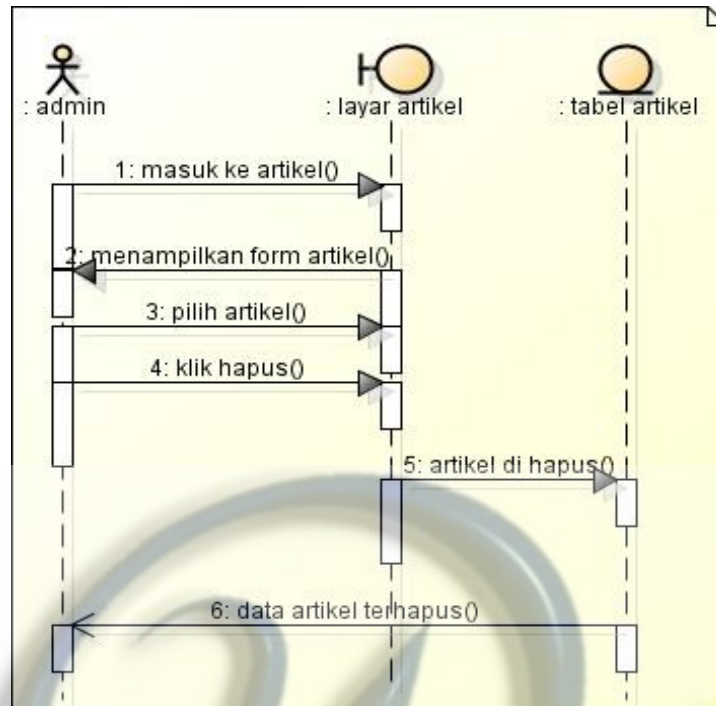
Gambar 4.34 Sequence Diagram Tambah Artikel

4.7.3.9 Sequence Diagram Edit Artikel



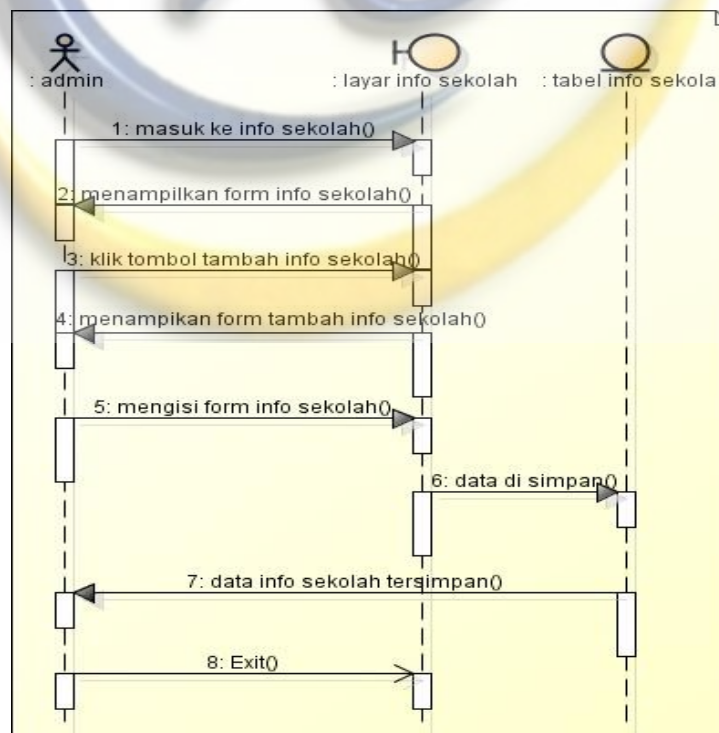
Gambar 4.35 Sequence Diagram Edit Artikel

4.7.3.10 Sequence Diagram Hapus Artikel



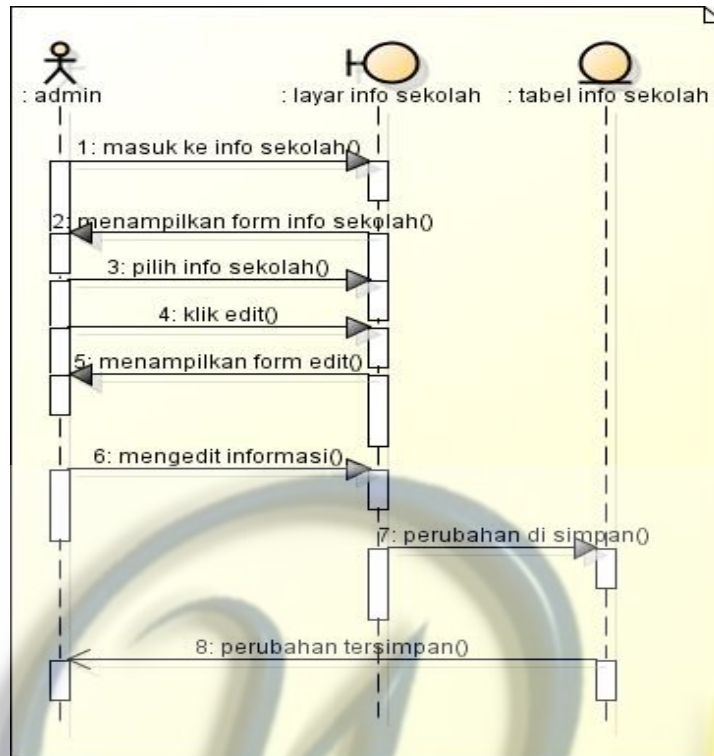
Gambar 4.36 Sequence Diagram Hapus Artikel

4.7.3.11 Sequence Diagram Tambah Info Sekolah



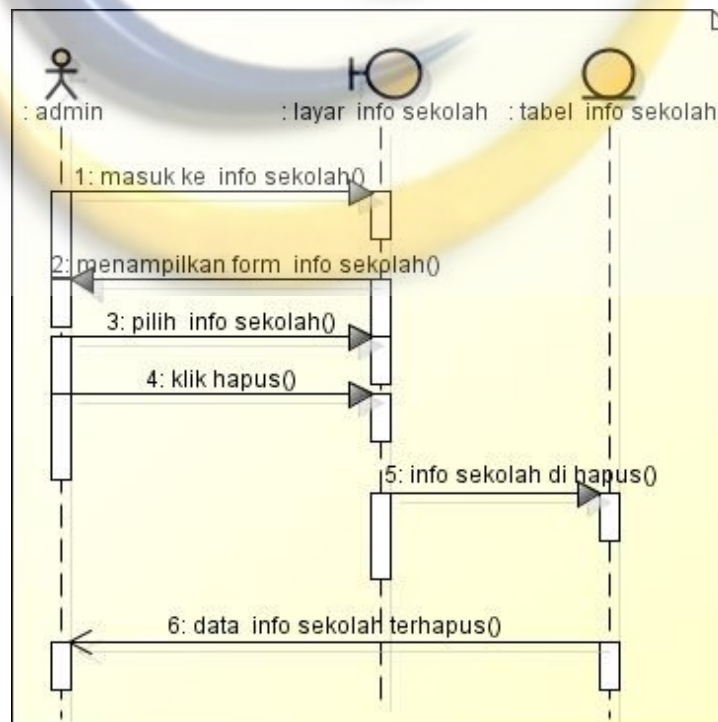
Gambar 4.37 Sequence Diagram Tambah Info Sekolah

4.7.3.12 Sequence Diagram Edit Info Sekolah



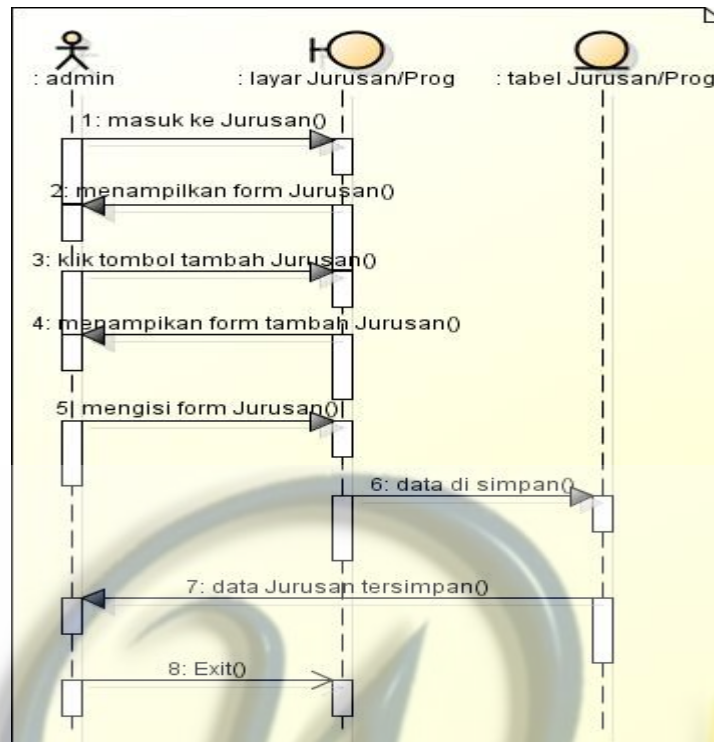
Gambar 4.38 Sequence Diagram edit info sekolah

4.7.3.13 Sequence Diagram Hapus Info Sekolah



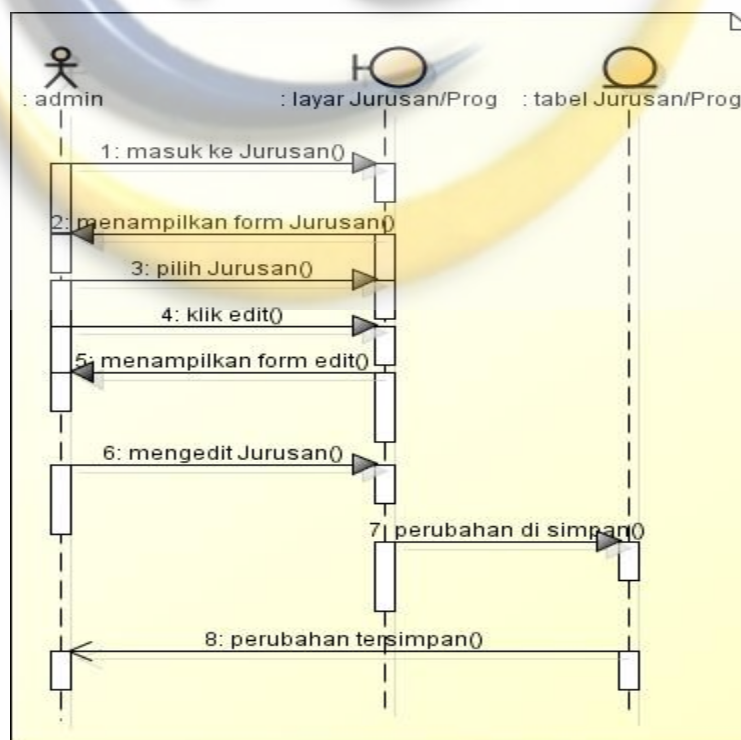
Gambar 4.39 Sequence Diagram hapus info sekolah

4.7.3.14 Sequence Diagram Tambah Jurusan/Program



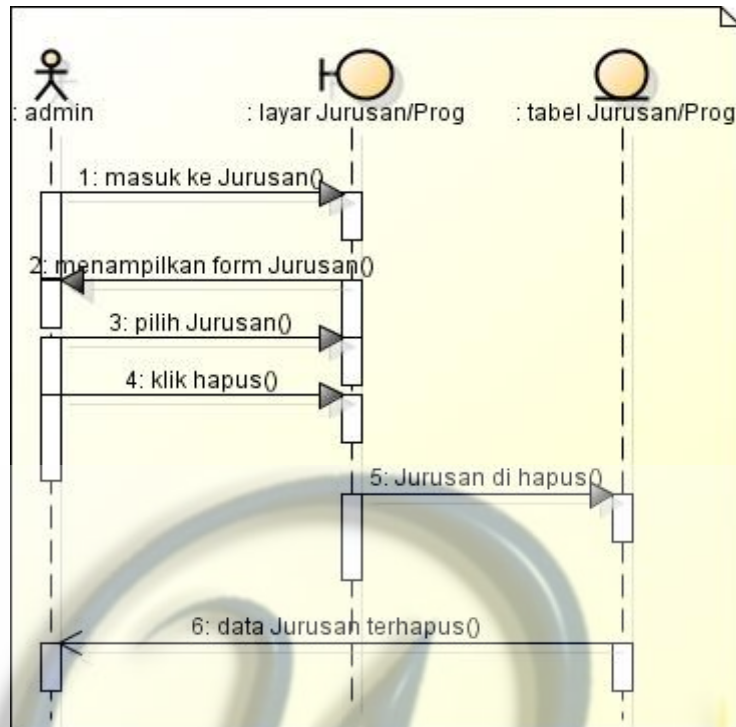
Gambar 4.40 Sequence Diagram Tambah Jurusan/Program

4.7.3.15 Sequence Diagram Edit Jurusan/Program



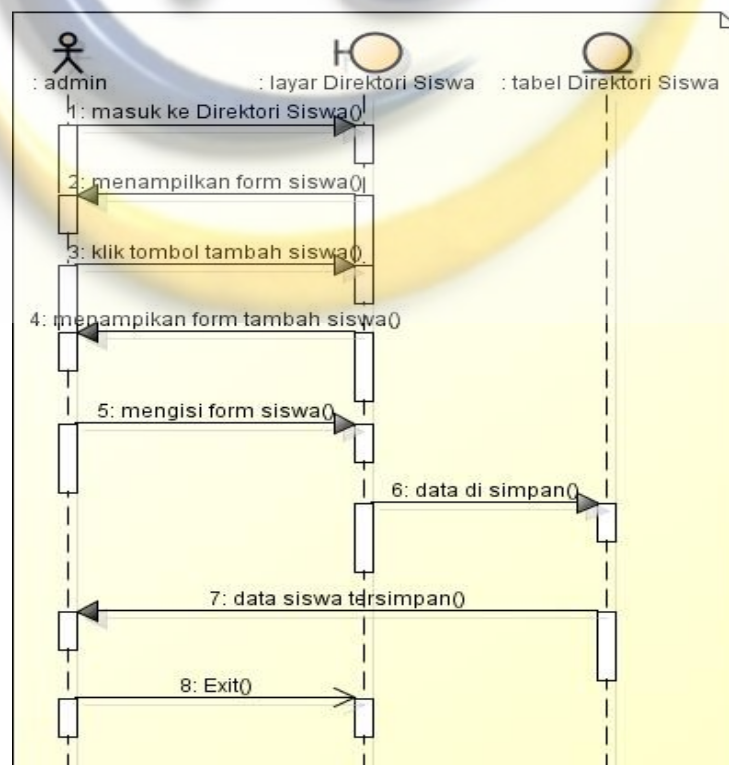
Gambar 4.41 Sequence Diagram Edit Jurusan/Program

4.7.3.16 Sequence Diagram Hapus Jurusan/Program



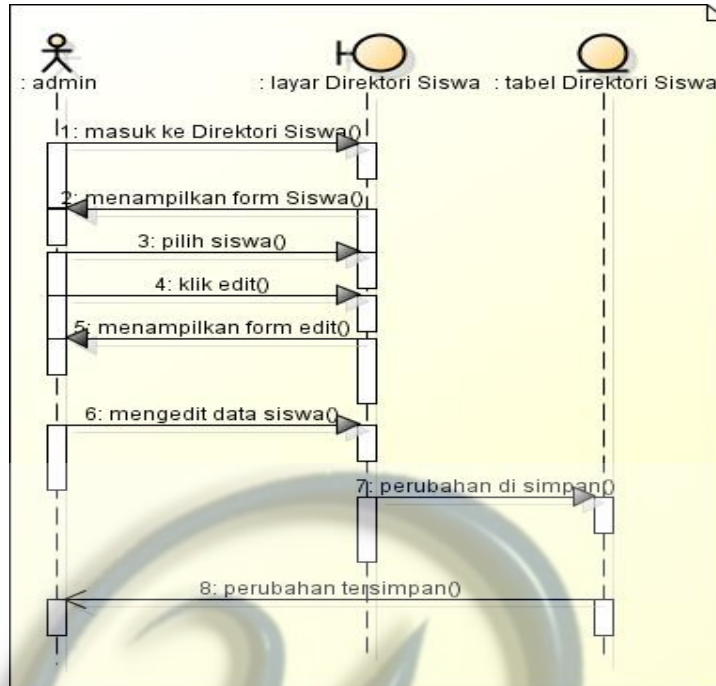
Gambar 4.42 Sequence Diagram hapus Jurusan/Program

4.7.3.17 Sequence Diagram Tambah Direktori Siswa



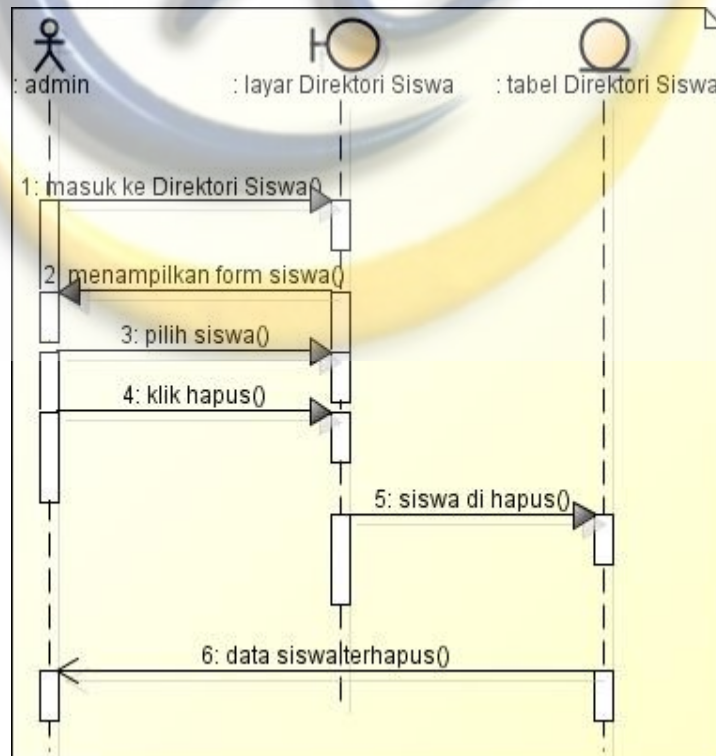
Gambar 4.43 Sequence Diagram Tambah Direktori Siswa

4.7.3.18 Sequence Diagram Edit Direktori Siswa



Gambar 4.44 Sequence Diagram Edit Direktori Siswa

4.7.3.19 Sequence Diagram Hapus Direktori Siswa

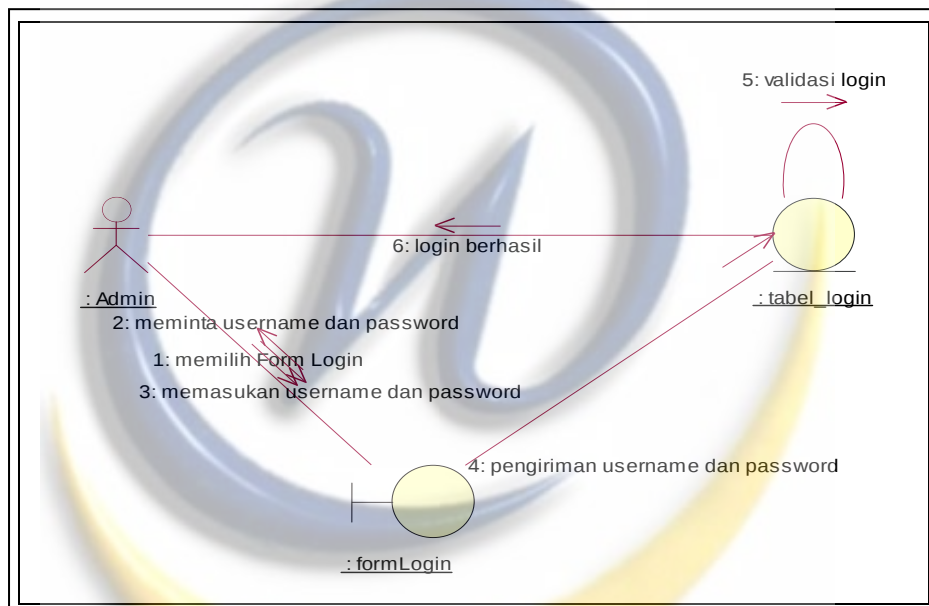


Gambar 4.45 Sequence Diagram Hapus Direktori Siswa

4.7.4 Collaboration Diagram

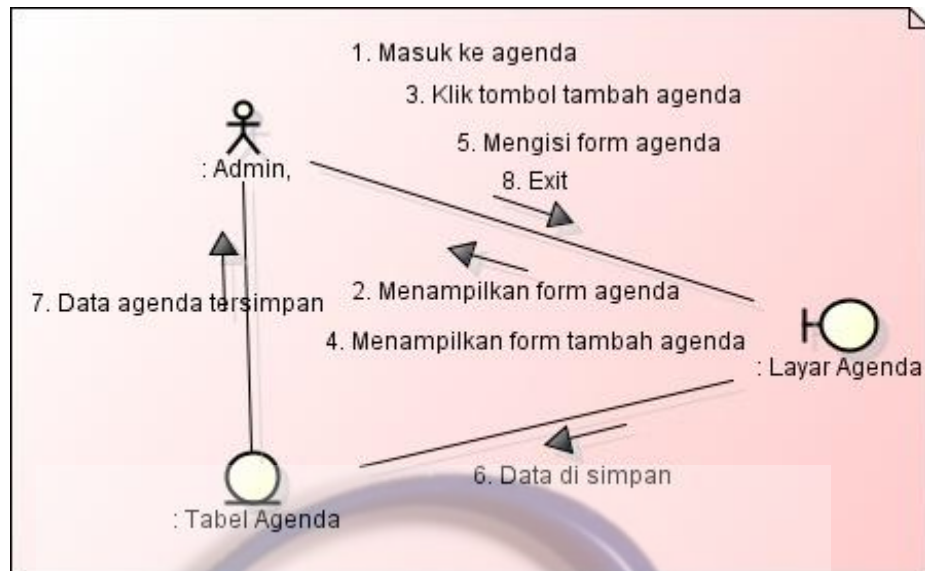
Collaboration Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek didalam sistem, berbeda dengan *sequence* Diagram, yang lebih menonjolkan kronologis dari operasi-operasi yang dilakukan, *collaboration* Diagram lebih fokus pada pemahaman atas keseluruhan operasi yang dilakukan objek. Berikut ini *collaboration* Diagram dari website Sekolah SMK Islam Sudirman:

4.7.4.1 Collaboration Diagram Login



Gambar 4.46 Collaboration Diagram Login

4.7.4.2 Collaboration Diagram Tambah Agenda



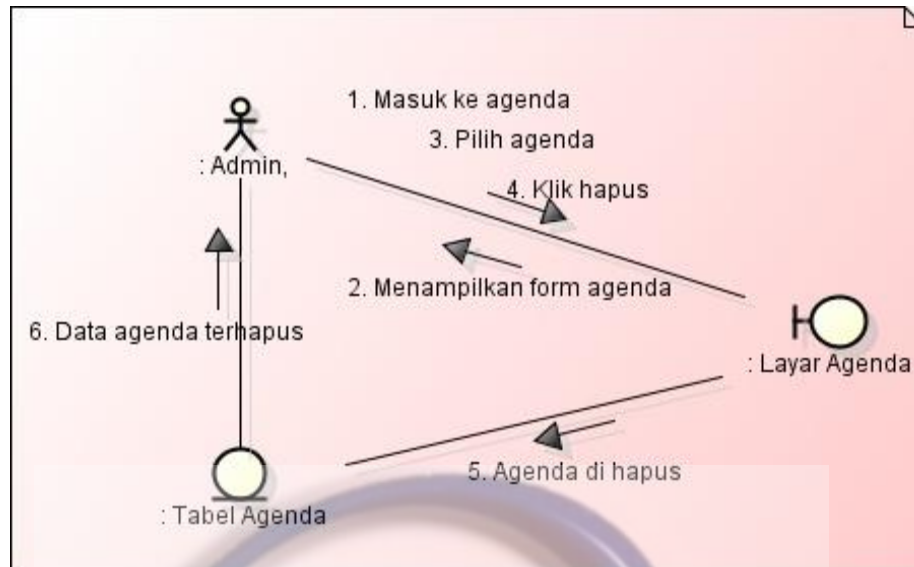
Gambar 4.47 Collaboration Diagram Tambah Agenda

4.7.4.3 Collaboration Diagram Edit Agenda



Gambar 4.48 Collaboration Diagram Edit Agenda

4.7.4.4 Collaboration Diagram Hapus Agenda



Gambar 4.49 Collaboration Diagram Hapus Agenda

4.7.4.5 Collaboration Diagram Tambah Berita



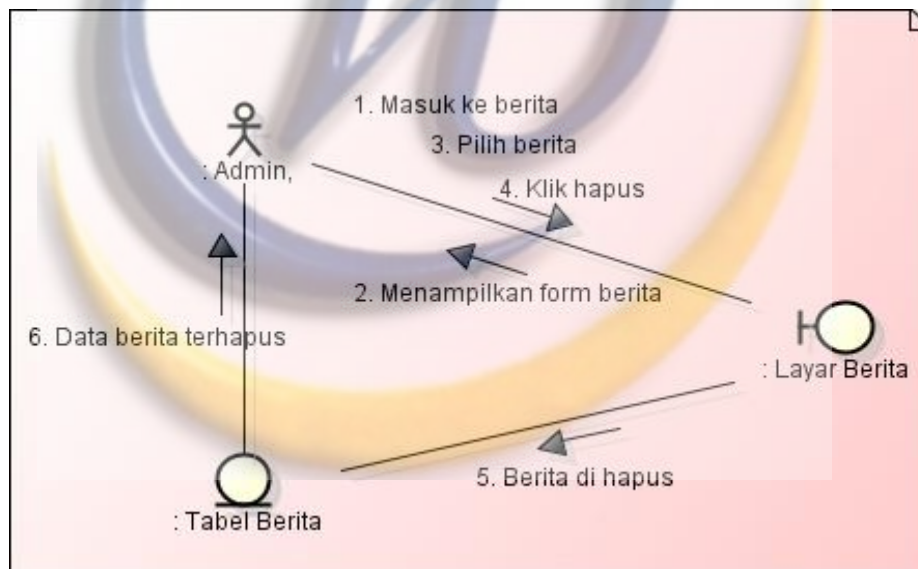
Gambar 4.50 Collaboration Diagram Tambah Berita

4.7.4.6 Collaboration Diagram Edit Berita



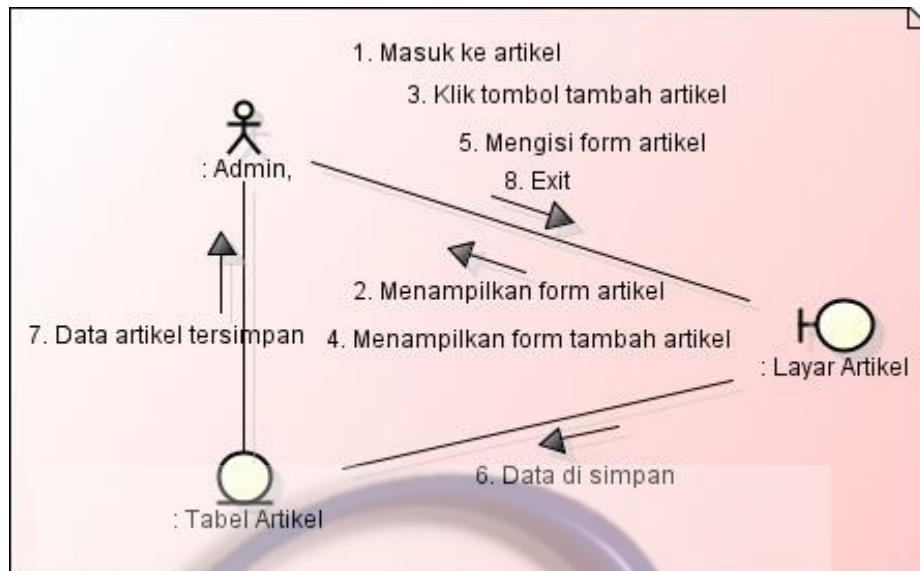
Gambar 4.51 Collaboration Diagram Edit Berita

4.7.4.7 Collaboration Diagram Hapus Berita



Gambar 4.52 Collaboration Diagram Hapus Berita

4.7.4.8 Collaboration Diagram Tambah Artikel



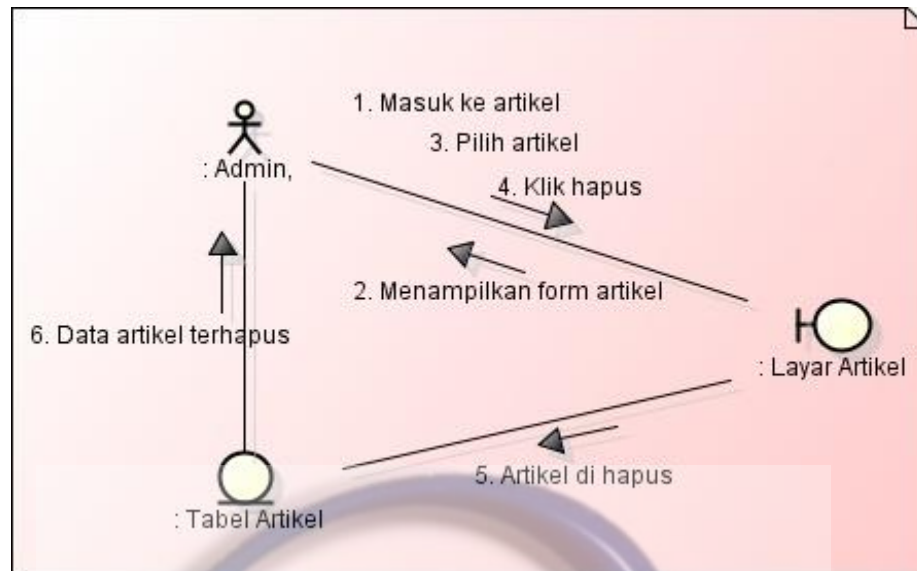
Gambar 4.53 Collaboration Diagram Tambah Artikel

4.7.4.9 Collaboration Diagram Edit Artikel



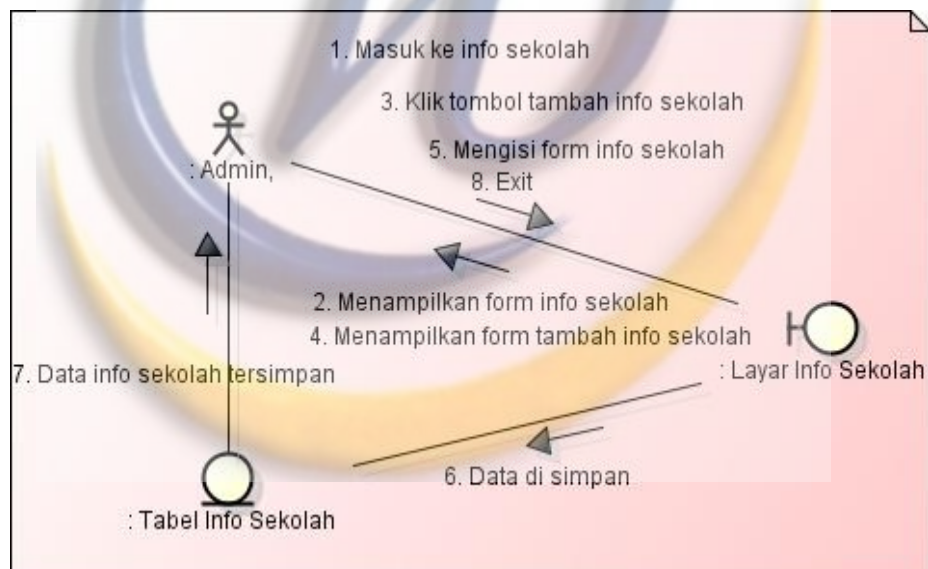
Gambar 4.54 Collaboration Diagram Edit Artikel

4.7.4.10 Collaboration Diagram Hapus Artikel



Gambar 4.55 Collaboration Diagram Hapus Artikel

4.7.4.11 Collaboration Diagram Tambah Info Sekolah



Gambar 4.56 Collaboration Diagram Tambah Info Sekolah

4.7.4.12 Collaboration Diagram Edit Info Sekolah



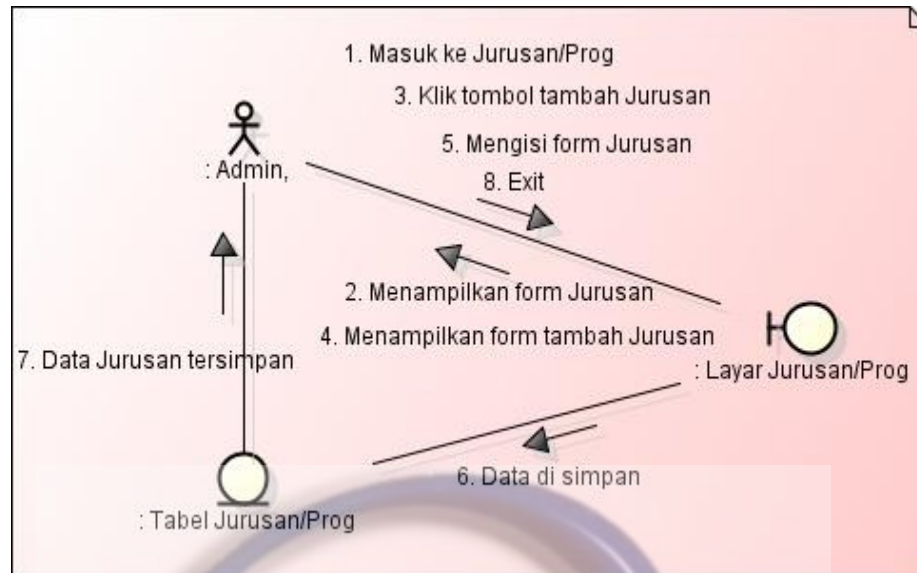
Gambar 4.57 Collaboration Diagram Edit Info Sekolah

4.7.4.13 Collaboration Diagram Hapus Info Sekolah



Gambar 4.58 Collaboration Diagram Hapus Info Sekolah

4.7.4.14 Collaboration Diagram Tambah Jurusan/Program



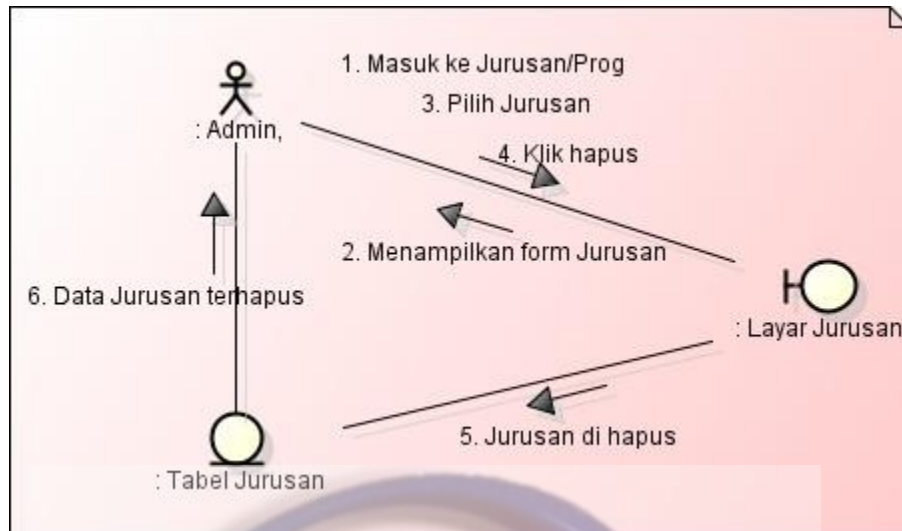
Gambar 4.59 Collaboration Diagram Tambah Jurusan/Program

4.7.4.15 Collaboration Diagram Edit Jurusan/Program



Gambar 4.60 Collaboration Diagram Edit Jurusan/Program

4.7.4.16 Collaboration Diagram Hapus Jurusan/Progran



Gambar 4.61 Collaboration Diagram Hapus Jurusan/Progran

4.7.4.17 Collaboration Diagram Tambah Direktori Siswa



Gambar 4.62 Collaboration Diagram Tambah Direktori Siswa

4.7.4.18 Collaboration Diagram Edit Direktori Siswa



Gambar 4.63 Collaboration Diagram Edit Direktori Siswa

4.7.4.19 Collaboration Diagram Hapus Direktori Siswa



Gambar 4.64 Collaboration Diagram Hapus Direktori Siswa

4.8 Lingkungan Operasional

Lingkungan operasional merupakan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak pada saat diimplementasikan, baik itu perangkat lunak, perangkat keras, maupun karakteristik dari pengguna perangkat lunak tersebut.

4.9 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan *website* Prodi Sistem Informasi Universitas Widyatama ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows 7*
2. *Software Macromedia Dreamweaver 8 Tools* Pembangun
3. *MySQL* sebagai tempat penyimpanan *database*.
4. *Astah Comunity* untuk membuat atau merancang UML
5. *Microsoft Office Visio* sebagai tempat pembuatan layout website

4.10 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Pembuatan *website* Sekolah SMK Islam Sudirman ini adalah sebagai berikut:

- a. *Intel Core 2 Duo Processor T6600*
- b. *Memory 3 GB*
- c. *Hard disk 320 GB*
- d. *Mouse, keyboard dan Jaringan Internet*

4.11 Karakteristik Pengguna

Kualifikasi dan hak akses yang harus dimiliki pengguna adalah sebagai berikut :

Tabel 4.40 Karakteristik Pengguna Admin

Pengguna	Admin Yang Mengatur Isi web
Kualifikasi	1. Mempunyai kemampuan dasar di bidang komputer 2. Dapat mengoperasikan sistem operasi <i>Windows</i>

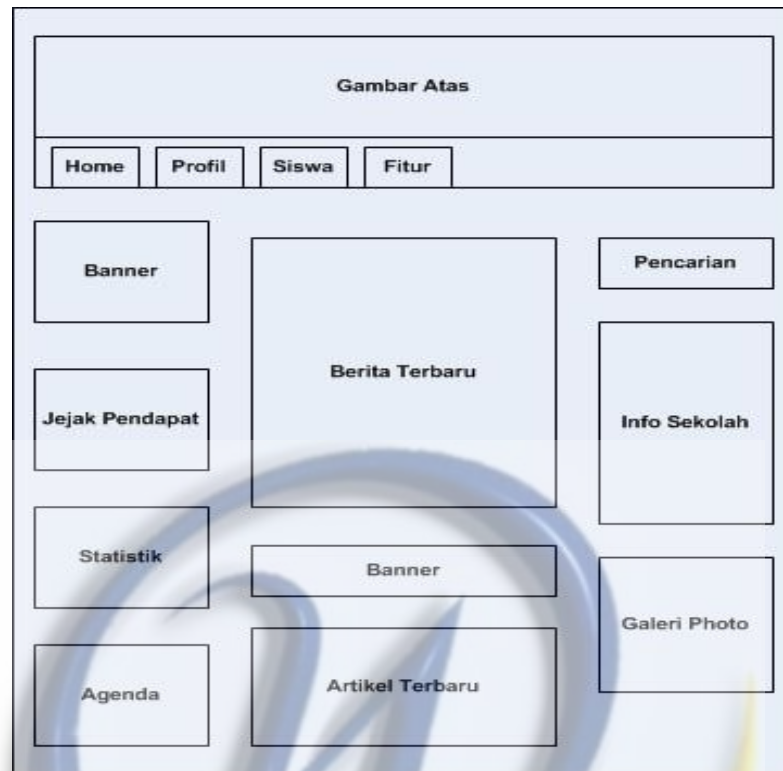
Tabel 4.41 Karakteristik Pengguna User

Pengguna	User
Kualifikasi	1. Dapat mengoperasikan Komputer 2. Dapat mengoperasikan browser/internet

4.12 *Layout* Antarmuka

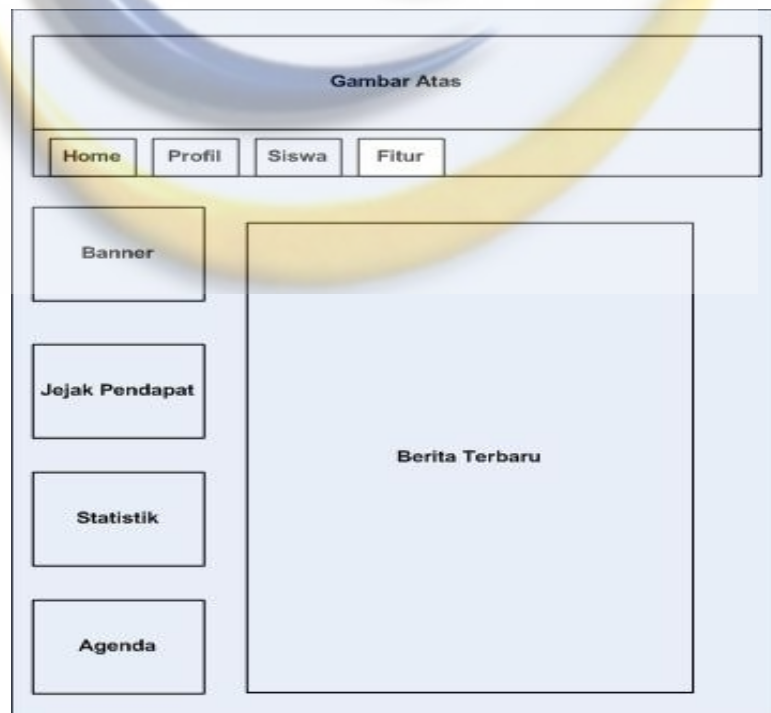
Layout antarmuka merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dikembangkan. *Layout* antarmuka dari website Sekolah SMK Islam Sudirman adalah sebagai berikut:

4.12.1 Antarmuka Halaman Utama



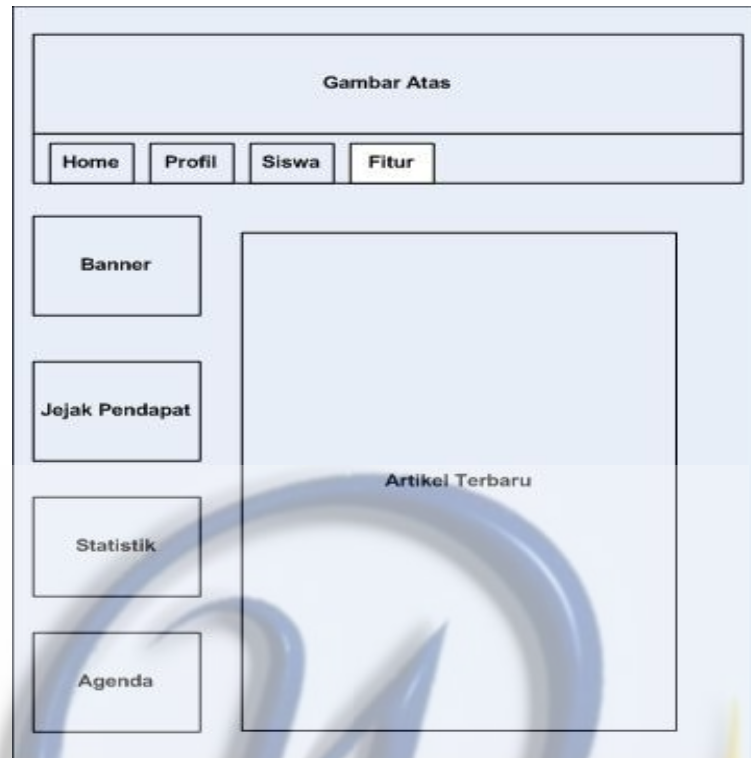
Gambar 4.65 Antarmuka Halaman Utama

4.12.2 Antarmuka Halaman Berita



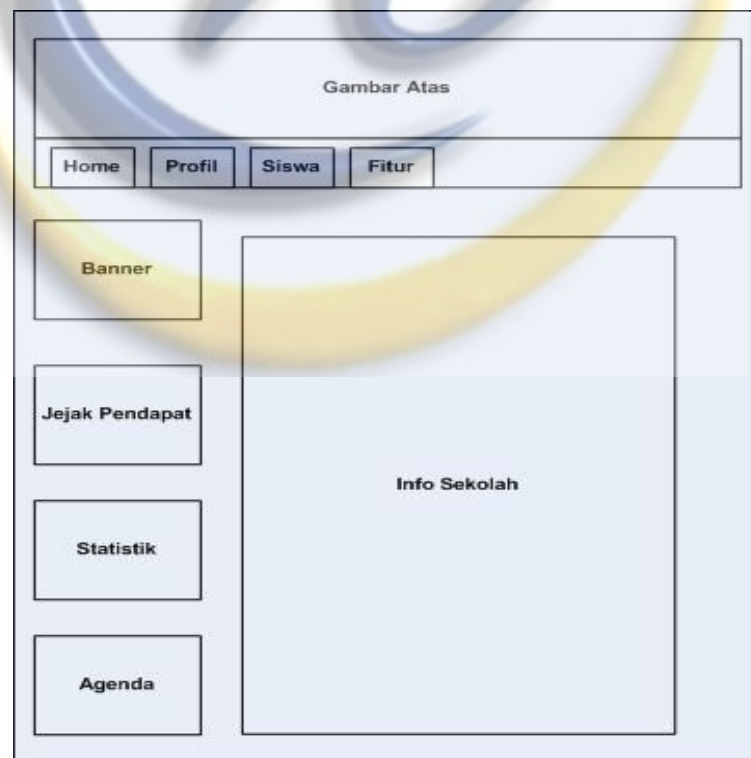
Gambar 4.66 Antarmuka Halaman Berita

4.12.3 Antarmuka Halaman Artikel



Gambar 4.67 Antarmuka Halaman Artikel

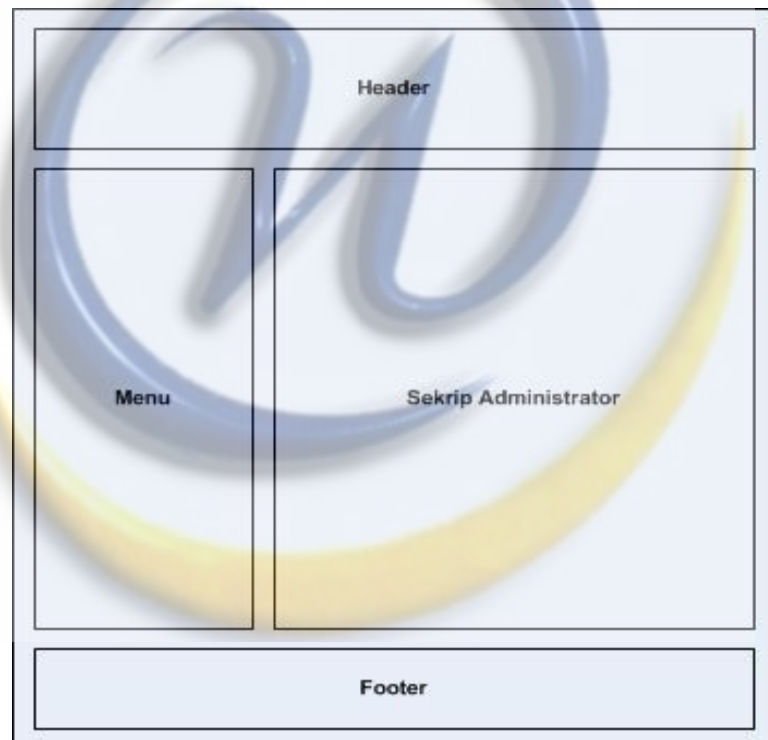
4.12.4 Antarmuka Halaman Info Sekolah



Gambar 4.68 Antarmuka Halaman Info Sekolah

4.12.5 Antarmuka *Login Admin*

Header	
Username	
Password	
Login	
Footer	



Gambar 4.70 Antarmuka Halaman Administrator

4.12.7 Antarmuka Berita

The interface consists of a light blue header bar labeled "Header". Below it, on the left, is a vertical light blue sidebar labeled "Menu". The main content area has a white background. At the top of this area is a table titled "Daftar Berita" (News List). The table has seven columns: "No.", "Judul", "Tgl", "Komentar", "HTML", "Edit", and "Hapus". Below the table, there is a checkbox labeled "Cheklist Semua" (Checklist All), a button labeled "Hapus" (Delete), and a button labeled "Tambah Berita" (Add News). At the bottom of the main content area is a light blue footer bar labeled "Footer".

No.	Judul	Tgl	Komentar	HTML	Edit	Hapus

☐ Cheklist Semua

Gambar 4.71 Antarmuka Berita

4.12.8 Antarmuka Tambah Berita

The interface consists of a light blue header bar labeled "Header". Below it, on the left, is a vertical light blue sidebar labeled "Menu". The main content area has a white background. At the top of this area is a text input field labeled "Topik" (Topic). Below it is a large text area labeled "Isi Berita" (News Content). Below the text area, there is a label "File Gambar" (Image File) followed by a text input field and a button labeled "Brows". Below this, there are two checkboxes: "Gambar di Crop" (Crop Image) and "Hapus Gambar" (Delete Image). At the bottom of the main content area, there are two buttons: "Ulang" (Repeat) and "Simpan" (Save). At the bottom of the main content area is a light blue footer bar labeled "Footer".

Topik

Isi Berita

File Gambar

☐ Gambar di Crop

☐ Hapus Gambar

Gambar 4.72 Antarmuka Tambah Berita

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi uraian mengenai tahapan untuk membangun / mewujudkan rancangan sistem baru secara nyata. Kegiatan yang dibahas meliputi pengujian perangkat lunak. Diagram UML untuk implementasi seperti *Component* Diagram atau *Deployment* Diagram dapat digunakan pula pada bab ini.

5.1 Implementasi

Penjelasan yang meliputi cara, langkah-langkah serta jadwal pelaksanaan untuk mengimplementasikan rancangan perangkat lunak. Jadwal implementasi ini juga menjelaskan tentang aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan (mulai dari konstruksi/*coding*, pengujian sistem). Berikut ini aktifitas yang dilakukan dalam merancang dan mengimplementasikan *Website* SMK Islam Sudirman di kedungjati. Tahap awal yang dilakukan dalam rangka instalasi perkakas apa saja yang dibutuhkan untuk membuat *Website* tersebut.

5.2 Kebutuhan Sumberdaya

Kebutuhan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk pengujian hanya lah satu pengguna saja. Sedangkan kebutuhan *hardware* dan *software* nya kemungkinan sama pada saat implementasi aplikasi ini. Ataupun sebagai berikut:

5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

Konfigurasi minimal perangkat keras untuk mendukung sistem yang dirancang, adalah sebagai berikut :

- e. *Processor* Intel (2.4 GHz)
- f. *Memory* 3 GB
- g. *Hard disk* 320 GB

h. Mouse, keyboard dan Jaringan Internet

5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

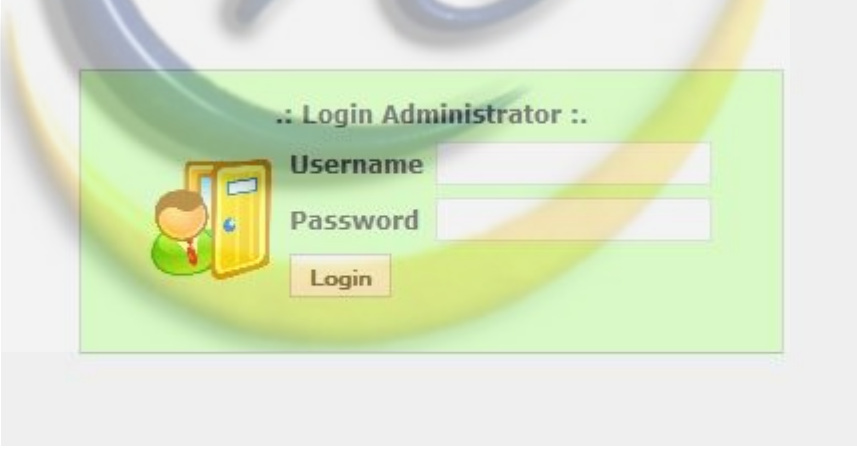
Perangkat lunak yang dipakai adalah sebagai berikut

- a. Sistem Operasi *Windows 7 Ultimate*
- b. Macromedia Dreamweaver 8
- c. xampp

5.3 Implementasi Antarmuka

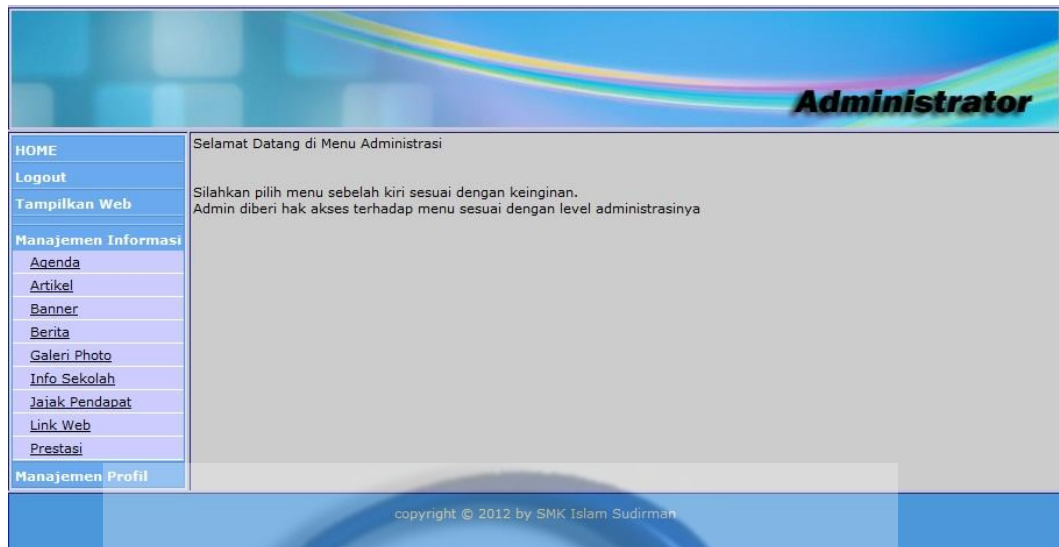
Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, tahapan yang harus dilakukan untuk hosting di internet *website* yang dihasilkan, mulai dari tahapan persiapan *hosting* di *internet* sampai dengan *website* siap digunakan beserta petunjuk umum penggunaan *website* yang digambarkan pada Halaman *Website*.

1. Antarmuka Form *Login Admin*

The image shows a web-based login form for an administrator. The form is titled ': Login Administrator :'. It features a small cartoon character icon on the left. To the right of the icon are two input fields: 'Username' and 'Password'. Below these fields is a 'Login' button. The entire form is set against a light green background with a subtle yellow swoosh.

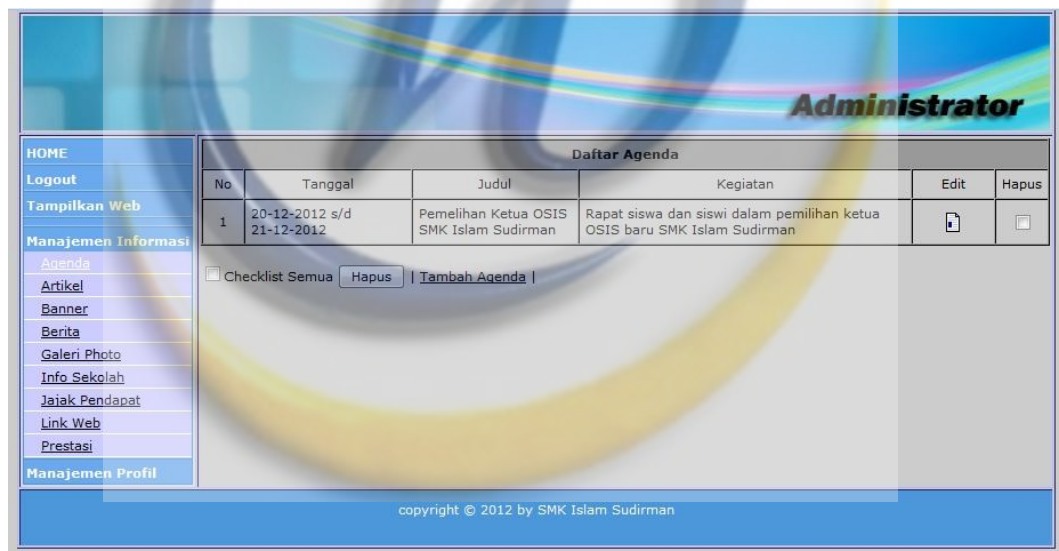
Gambar 5.1 Antarmuka Form *Login Admin*

2. Antarmuka Menu Admin



Gambar 5.2 Antarmuka Form Menu Admin

3. Antarmuka Menu Manajemen Agenda



Gambar 5.3 Antarmuka Menu Manajemen Agenda

4. Antarmuka Tambah Agenda

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi
Manajemen Profil

Pengisian Agenda

Judul

Tanggal Awal Akhir

Kegiatan

Warna Warna

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.4 Antarmuka Tambah Agenda

5. Antarmuka Menu Manajemen Artikel

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi
Manajemen Profil

--- Daftar Artikel ---

No	Tanggal	Judul	Komentar	Baca	Admin	Edit	Hapus
1	24-10-2012 23:48	Pendidikan Sebagai Investasi Jangka Panjang	0	5	3		
2	24-10-2012 23:49	Apa Itu Pemanasan Global	2	46	3		
3	08-11-2012 22:34	Pendidikan dan Proses Humanisasi	0	56	3		
4	10-12-2012 23:33	Tiba Saatnya Mengakhiri Pendidikan?	0	36	3		
5	12-12-2012 11:28	Cara Belajar Efektif	0	13	3		

☐ Checklist Semua

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.5 Antarmuka Menu Manajemen Artikel

6. Antarmuka Tambah Artikel

HOME

Logout

Tampilkan Web

Manajemen Informasi

- Agenda
- Arsip
- Banner
- Berita
- Galeri Foto
- Info Sekolah
- Jajak Pendapat
- Link Web
- Prestasi

Manajemen Profil

Pengisian Artikel

Judul

Isi

BIUABC

ParagraphFont familyFont size

Path: p
Format file JPG (Lebar 300px x Tinggi 225px)

File Gambar
☒Gambar di Crop atau dipotong menjadi 300 x 225 px |
Pengirim

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.6 Antarmuka Tambah Artikel

7. Antarmuka Manajemen Menu Berita

Administrator

[HOME](#)

[Logout](#)

[Tampilkan Web](#)

[Manajemen
Informasi](#)

[Agenda](#)

[Artikel](#)

[Banner](#)

[Berita](#)

[Galeri Photo](#)

[Info Sekolah](#)

[Jajak Pendapat](#)

[Link Web](#)

[Prestasi](#)

[Manajemen Profil](#)

--- Daftar Berita ---

No	Judul	Tanggal	Komentar	HTML	Edit	Hapus
1	SMK PUTRA BANGSA BONTANG BELAJAR ENTREPRENEUR SAMPAI JOGJA ...	12/10/2012	0			
2	Unesco Dorong Pemuda Berani Bicara...	04/28/2011	1			
3	Pelaku Penyebarluasan Soal UN Ditindak...	04/22/2011	2			
4	TIK Pendidikan Program Strategis Depdiknas 2009...	08/16/2009	0			
5	Gelar Produk Kreatif Dan Inovatif Sektor Pendidikan...	08/16/2009	0			
6	Pemerintah Pertahankan Anggaran Pendidikan 20 Persen Dari APBN...	08/16/2009	0			
7	Depdiknas Pertajam Program Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan...	07/10/2009	0			

☐ Checklist Semua

 |

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.7 Antarmuka Manajemen Menu Berita

8. Antarmuka Tambah Berita

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web

Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi

Manajemen Profil

Topik:

Isi Berita:

Rich text editor toolbar: Bold, Italic, Underline, Strikethrough, Paragraph, Font family, Font size, Bulleted list, Numbered list, Indent, Outdent, Link, Unlink, Image, Table, Undo, Redo, Source code, Preview.

Path: p

File Gambar: Format file JPG (Lebar 435px x Tinggi 200px)

☒ Gambar di Crop atau dipotong menjadi 435 x 200 px |

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.8 Antarmuka Tambah Berita

9. Antarmuka Manajemen Menu Info Sekolah

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web

Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi

Manajemen Profil

--- Daftar Informasi---

No	Tanggal	Judul	HTML	Edit	Hapus
1	11/12/2012	Rapat Wali Murid Dan Guru			

☐ Checklist Semua

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.9 Antarmuka Manajemen Menu Info Sekolah

10. Antarmuka Tambah Info Sekolah

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi
Manajemen Profil

Pengisian Informasi

Judul

Info

Path: p

Ulang Simpan

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.10 Antarmuka Tambah Info Sekolah

11. Antarmuka Manajemen Menu Banner

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi
Manajemen Profil

Daftar Banner

No	Banner	Kode tag	Jenis	Visits	Status	Edit	Hapus
1		per banner : id='9' atau per jenis : status='12'	Banner Depan 160 x 60 px	0	Aktive		
2		per banner : id='8' atau per jenis : status='12'	Banner Depan 160 x 60 px	0	Aktive		
3		per banner : id='7' atau per jenis : status='13'	Banner Depan 300 x 80 px	0	Aktive		

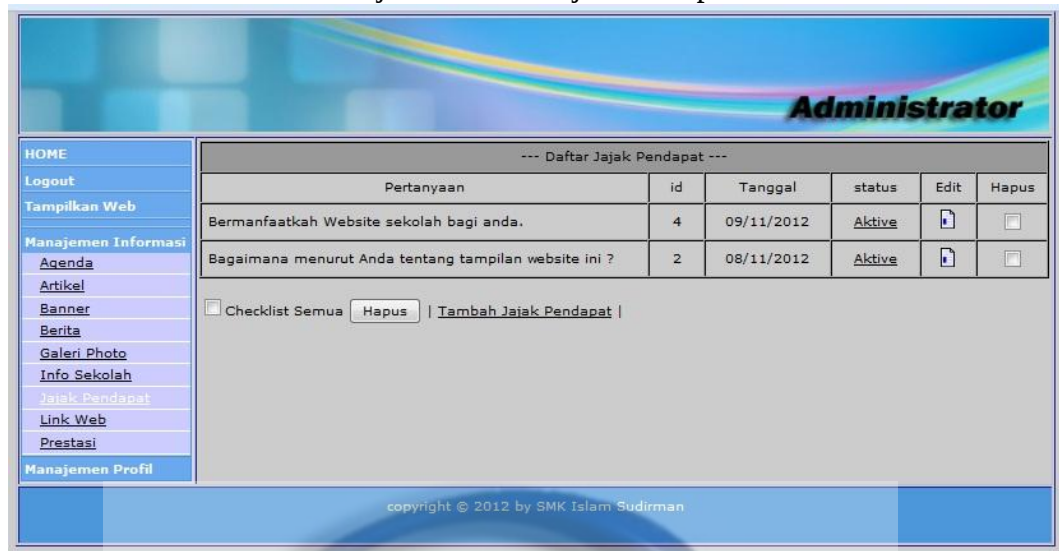
☐ Checklist Semua | [Tambah banner](#) |

Kolom kode tag merupakan sintak SQL yang dapat digunakan dalam modul/widget menu
Contoh : `Select * from t_banner where id='1'`

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

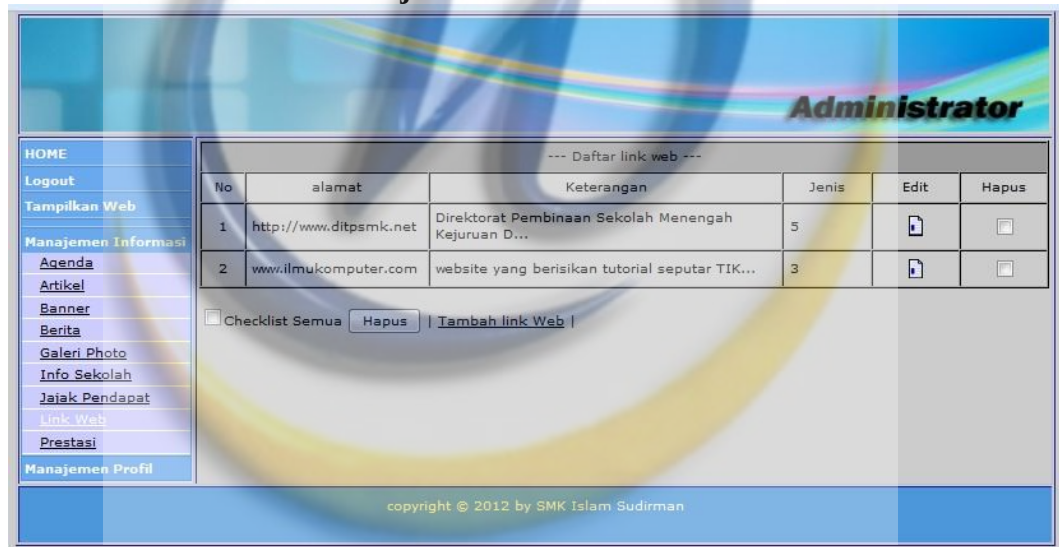
Gambar 5.11 Antarmuka Manajemen Menu Banner

12. Antarmuka Manajemen Menu Jejak Pendapat



Gambar 5.12 Antarmuka Manajemen Menu Jejak Pendapat

13. Antarmuka Manajemen Menu Link Web



Gambar 5.13 Antarmuka Manajemen Menu *Link Web*

14. Antarmuka Manajemen Menu Prestasi

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Agenda
Artikel
Banner
Berita
Galeri Photo
Info Sekolah
Jajak Pendapat
Link Web
Prestasi
Manajemen Profil

--- Daftar prestasi ---

No	Photo	Ket	Edit	Hapus
1		Juara Pencak Silat		
2		Juara Sepak Bola		

☐ Checklist Semua | [Tambah prestasi](#) |

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.14 Antarmuka Manajemen Prestasi

15. Antarmuka Manajemen Menu Gambar Atas

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Informasi
Manajemen Profil
Gambar Atas
Kategori Link
Posisi Menu Modul
Menu & Profil

--- Daftar Gambar Banner Atas ---

No	Banner	Judul	File	Edit	Hapus
1		banner2	gbanner5.jpg		
2		banner1	gbanner4.jpg		

☐ Checklist Semua | [Tambah Gambar Atas](#) |

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.15 Antarmuka Manajemen Gambar Atas

16. Antarmuka Manajemen Menu Jurusan/Program

No	Jurusan/Program Keahlian	Edit	Hapus
1	-		☐
2	TAV		☐
3	BB		☐
4	TKR		☐

☐ Checklist Semua

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.16 Antarmuka Manajemen Jurusan/Program

17. Antarmuka Tambah Jurusan/Program

Tambah Data program

Jurusan/Program keahlian

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.17 Antarmuka Tambah Jurusan/Program

18. Antarmuka Manajemen Direktori Siswa

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Info
Manajemen Profil
Data Siswa
Direktori Siswa

--- Daftar siswa---

Jurusan/Program Keahlian: TAV Kelas: X TAV Pilih

No	NIS	Nama	Kelas	Edit	Hapus
1	06071001	ABDULRACHMAN HASAN	X TAV		
2	101403503	AGUS SANTOSO	X TAV		
3	06071131	AMALIANTY	X TAV		
4	06071003	AMALLYA FITRA APRIANTI	X TAV		
5	06071004	AMELINDA DYAH RAHMASARI	X TAV		
6	06071005	ANISA SONIA FATMAWATI ADHA	X TAV		
7	070810005	ANNY MAULINA	X TAV		
8	06071006	ARINDA PUSPITA RACHMAN	X TAV		
9	06071007	AYU AULIA SEPTIANI	X TAV		
10	06071008	BERLIAN AGUNG DIPANUSA	X TAV		
11	06071009	CINDY MUTIARATU	X TAV		
12	06071130	DEA TRAPUTM ARSYAD	X TAV		

Gambar 5.18 Antarmuka Manajemen Direktori Siswa

19. Antarmuka Tamabah Direktori Siswa

Administrator

HOME
Logout
Tampilkan Web
Manajemen Info
Manajemen Profil
Data Siswa
Direktori Siswa

Pengisian siswa

Nama:

NIS:

Kelas: X - 1

Kelamin: Laki-laki

Tempat Lahir:

Tgl Lahir: Format tanggal bulan/hari/tahun

Alamat:

Telp:

Agama:

STTB:

NEM:

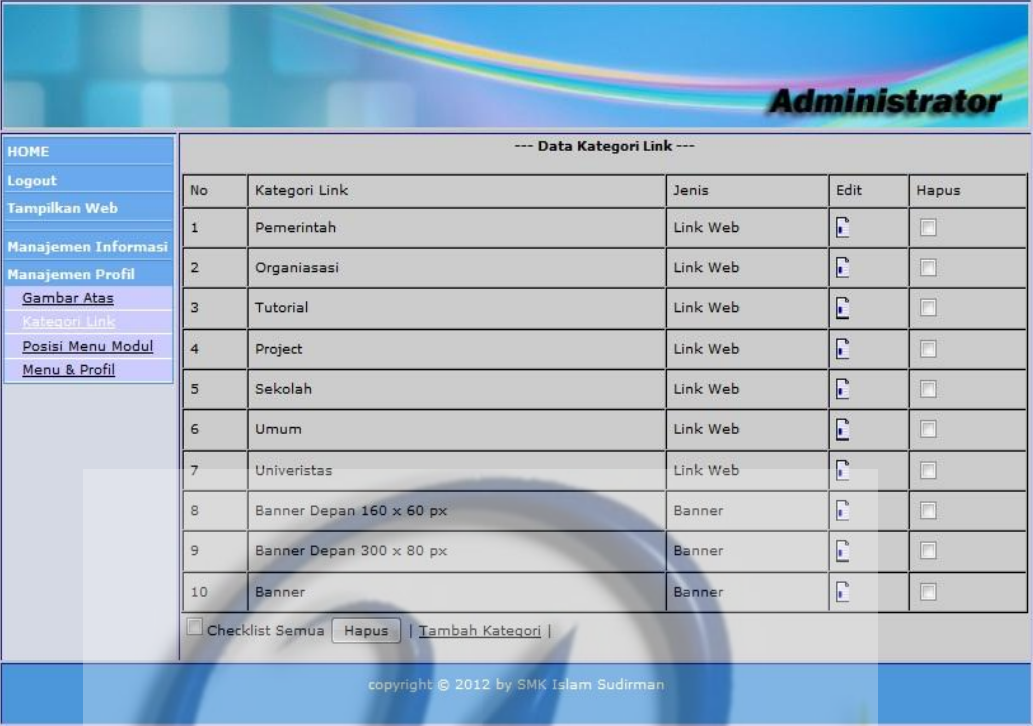
Wali:

File Foto: Format file JPG, ukuran 150px x 180px

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.19 Antarmuka Tambah Direktori Siswa

20. Antarmuka Manajemen Menu Kategori *Link*



Administrator

HOME

Logout

Tampilkan Web

Manajemen Informasi

Manajemen Profil

Gambar Atas

Kategori Link

Posisi Menu Modul

Menu & Profil

--- Data Kategori Link ---

No	Kategori Link	Jenis	Edit	Hapus
1	Pemerintah	Link Web		
2	Organisasi	Link Web		
3	Tutorial	Link Web		
4	Project	Link Web		
5	Sekolah	Link Web		
6	Umum	Link Web		
7	Universitas	Link Web		
8	Banner Depan 160 x 60 px	Banner		
9	Banner Depan 300 x 80 px	Banner		
10	Banner	Banner		

☐ Checklist Semua | [Tambah Kategori](#) |

copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.20 Antarmuka Manajemen Menu Kategori *Link*

21. Antarmuka Manajemen Menu dan Profil

Administrator

HOME

Logout

Tampilkan Web

Manajemen Informasi

Manajemen Profil

Gambar Atas

Kategori Link

Posisi Menu Modul

Menu & Profil

--> Daftar Menu & Profil

No	Menu	Submenu 1	Submenu 2	Submenu 3	Posisi	Status	ID Tag	Edit	Hapus
1	PROMIL	-	-	-		🏠	9		
2	Lokasi Sekolah	-	-	-		🏠	10		
3	Home	-	-	-	📍	🏠	1		
4	Profil	-	-	-	📍	🏠	2		
	1	Visi dan Misi	-	-	📍	🏠	11		
	2	Sejarah Singkat	-	-	📍	🏠	12		
	3	Struktur Organisasi	-	-	📍	🏠	13		
	4	Kepala Sekolah	-	-	📍	🏠	14		
	5	Program Kerja	-	-	📍	🏠	15		
	6	Komite Sekolah	-	-	📍	🏠	16		
5	Siswa	-	-	-	📍	🏠	4		
	1	Prestasi Siswa	-	-	📍	🏠	17		
	2	Ektrakurikuler	-	-	📍	🏠	18		
	3	OSIS	-	-	📍	🏠	19		
6	Kur	-	-	-	📍	🏠	5		
	1	Agenda	-	-	📍	🏠	20		
	2	Artikel	-	-	📍	🏠	21		
	3	Info	-	-	📍	🏠	22		
	4	Berita	-	-	📍	🏠	23		
	5	Link	-	-	📍	🏠	24		
	6	Galeri Photo	-	-	📍	🏠	25		
	7	Kontak Sekolah	-	-	📍	🏠	26		

[Tambah Profil]

Menu Selayang pandang, Lokasi Sekolah, dan potasius mahan jangan dihapus
 Apabila menu potasius tidak ada, tambahkan menu dengan judul potasius untuk membuat link potasius

copyright © 2012 By SMK Islam Sudirman

Gambar 5.21 Antarmuka Manajemen Menu dan Profil

22. Antarmuka Halaman Utama



Gambar 5.22 Antarmuka Halaman Utama

23. Antarmuka Page Sejarah



Gambar 5.23 Antarmuka Page Sejarah

24. Antarmuka *Page* Profil Kepala Sekolah

The screenshot shows the website of SMK Islam Sudirman Kedungjati. The header features the school's logo, name, and contact information. Below the header is a navigation bar with links to Home, Profil, Siswa, and Fitur. The main content area is titled 'Kepala Sekolah' and includes a profile picture of Maesuri AS, S.Pd. To the left of the profile is a calendar for December 2012. Below the profile picture is a list of personal details for the Head of School.

Agenda

12 Desember 2012

M	S	S	R	K	J	S
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Kepala Sekolah

Nama : Maesuri AS, S.Pd
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan Desa Kedungjati Rt. 02 Rw. 02 Kec. Kedungjati Kab. Grobogan
Agama : Islam (ala Ahli Sunnah wal Jama'ah)
TTL : Klaten, 16 Juli 1958
HP : 085 293 547 427
Istri : Sri Suparyanti, SH
Motto Hidup : 'Isy Kariman Au Mutsyahidan
Pesan : Nikmatilah hidup dengan indah dan sesuai dengan kodratnya

Website engine's code is copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman

Gambar 5.24 Antarmuka *Page* Profil Kepala Sekolah

25. Antarmuka Page Kontak



Gambar 5.25 Antarmuka Page Kontak

5.4 Hasil Pengujian Dengan Menggunakan Metode Black Box

Sering disebut juga *glass-box testing*, merupakan metode *testing* yang menggunakan kontrol struktur dari rancangan prosedural untuk melakukan *test case* dan mengetahui *internal* dari *website*. *Design test* dijalankan pada semua internal dari *website* untuk memastikan mereka beroperasi berdasarkan spesifikasi dan desain.

Tabel 5.1 Pengujian Perangkat

No .	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Form Login	Pada website SMK Islam Sudirman menampilkan form login untuk masuk ke dalam sistem admin	Menampilkan form login dan berhasil Masuk ke dalam halaman website.	OK
2	Form Manajemen Berita	Memilih menu Manajemen Berita. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus berita	Menampilkan form Manajemen Berita dan berita dapat di tambah, di edit maupun di hapus.	OK
3	Form Manajemen Agenda	Memilih menu Manajemen agenda. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus agenda	Menampilkan form Manajemen Agenda dan agenda dapat di tambah, di edit maupun di hapus.	OK
4	Form Manajemen Artikel	Memilih menu Manajemen artikel. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus artikel	Menampilkan form Manajemen Artikel dan artikel dapat di tambah, di edit maupun di hapus.	OK
5	Form Manajemen Info Sekolah	Memilih menu Manajemen Info Sekolah. Kemudian dapat	Menampilkan form Manajemen Info Sekolah dan info Sekolah dapat	OK

		menambah, mengedit dan menghapus info Sekolah	di tambah, di edit maupun di hapus	
6	Form Manajemen Main Menu	Memilih menu Manajemen Main Menu. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus main menu	Menampilkan form Manajemen Main Menu dan Menu dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
7	Form Manajemen Sub Menu	Memilih menu Manajemen Sub Menu. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus sub menu	Menampilkan form Manajemen Sub Menu dan Sub Menu dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
8	Form Manajemen Banner	Memilih menu Manajemen <i>Banner</i> . Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus <i>banner</i>	Menampilkan form Manajemen <i>Banner</i> dan <i>banner</i> dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
9	Form Manajemen Jejak Pendapat	Memilih menu Manajemen Jejak Pendapat. Kemudian dapat	Menampilkan form Manajemen Jejak Pendapat dan Jejak Pendapat dapat di	OK

		menambah, mengedit dan menghapus Jejak Pendapat	tambah, di edit maupun di hapus	
10	Form Manajemen <i>Link</i> Web	Memilih menu Manajemen <i>Link</i> Web. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus <i>Link</i> Web	Menampilkan form Manajemen <i>Link</i> Web dan <i>Link</i> Web dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
11	Form Manajemen Prestasi	Memilih menu Manajemen Prestasi. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus Prestasi	Menampilkan form Manajemen Prestasi dan Prestasi dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
12	Form Manajemen Gambar Atas	Memilih menu Manajemen Gambar Atas. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus Gambar Atas	Menampilkan form Manajemen Gambar Atas dan Gambar Atas dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
13	Form Manajemen Kategori <i>Link</i>	Memilih menu Manajemen Kategori <i>Link</i> . Kemudian dapat menambah,	Menampilkan form Manajemen Kategori <i>Link</i> dan Kategori <i>Link</i> dapat di tambah, di edit	OK

		mengedit dan menghapus Kategori <i>Link</i>	maupun di hapus	
14	Form Manajemen Menu dan Profil	Memilih menu Manajemen Menu dan Profil. Kemudian dapat menambah, mengedit dan menghapus Menu dan Profil	Menampilkan form Manajemen Menu dan Profil dan Menu dan Profil dapat di tambah, di edit maupun di hapus	OK
15	View Page Halaman Utama	Ketik url http://localhost/webtemp/html/index.php , akan muncul halaman utama website SMK Islam Sudirman Kedungjati	Menampilkan Halaman Utama dari website SMK Islam Sudirman Kedungjati	OK
16	View Page Sejarah Singkat	Klik menu Profil pada hal. Web kemudian pilih Sejarah Singkat	Menampilkan Page Sejarah Singkat	OK
17	View Page Profil Kepala Sekolah	Klik menu Profil pada hal. Web kemudian pilih Kepala Sekolah	Menampilkan Page Profil Kepala Sekolah	OK
18	View Page Kontak Sekolah	Arahkan mouse pada menu fitur kemudian pilih menu Kontak	Menampilkan Page Kontak Sekolah	OK

		Sekolah		
19	View Page Visi dan Misi	Arahkan mouse pada menu profil kemudian pilih menu Visi dan Misi	Menampilkan Page Visi dan Misi	Ok
20	View Page Struktur Organisasi	Arahkan mouse pada menu profil kemudian pilih menu Struktur Organisasi	Menampilkan Page Visi dan Misi	Ok
21	View Page Program Kerja	Arahkan mouse pada menu profil kemudian pilih menu Program Kerja	Menampilkan Page Program Kerja	OK
22	View Page Komite Sekolah	Arahkan mouse pada menu profil kemudian pilih menu Komite Sekolah	Menampilkan Page Komite Sekolah	OK
23	View Page Prestasi Siswa	Arahkan mouse pada menu siswa kemudian pilih menu Prestasi	Menampilkan Page Prestasi Siswa	OK
24	View Page Ektrakurikuler	Arahkan mouse pada menu siswa kemudian pilih menu Ektrakurikuler	Menampilkan Page Ektrakurikuler	OK
25	View Page OSIS	Arahkan mouse pada menu siswa kemudian pilih menu OSIS	Menampilkan Page OSIS	OK

26	View Page Buku Tamu	Arahkan mouse pada menu siswa kemudian pilih menu Buku Tamu	Menampilkan Page Buku Tamu	OK
19	View page Kondisi Siswa	Arahkan mouse pada menu profil kemudian pilih menu Kondisi Siswa	Menampilkan Page Kondisi Siswa	OK



BAB VI

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan beberapa saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

6.1. Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberi kemudahan dalam pencatatan data informasi yang berkaitan dengan *company profile* sekolah SMK Islam Sudirman. Semua data informasi dapat tersimpan dengan baik dan terkomputerisasi sebagaimana mestinya sesuai yang diinginkan oleh sekolah tersebut.
2. Dengan adanya aplikasi ini, informasi maupun berita mengenai Sekolah SMK Islam Sudirman dapat terpublikasi dengan baik. Dengan demikian informasi dapat dilihat oleh semua orang yang membutuhkan informasi tersebut.

6.2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari sistem yang telah dibuat antara lain :

1. Perlunya pengembangan aplikasi ini agar dapat dikembangkan sampai kepada security atau keamanan website, sehingga keamanan website lebih terjamin.
2. Perlunya pengembangan tampilan *website* agar dibuat lebih menarik dan rapi sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cushing, B. E. (1974). *Accounting Information systems and Business Organizations* . Philippines: Addison Weley Publishing Company.
- [2] Davis, R. A. (1983). *Accounting Information systems*. New Jersey: Prentice-Hall.
- [3] Dearden., R. N. (1980). *Management Control Systems*. Illionis: Richard D. Irwin.
- [4] Ellsworth, J. H. (1997). *Pemasaran Di Internet*. Jakarta: Tejemahan Yulianto. Grasindo.
- [5] Fowler Martin., *UML Distilled Panduan Singkat Bahasa pemodelan Objek Standar*, Edisi 3., Andi Publishing, Yogyakarta.2004.
- [6] Pressman Roger S., *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi* (Buku Satu). Mc Graw Hill Book co. Andi Offset. Yogyakarta.2002.
- [7] Neuschel, R. F. (New York: 1960). *Management by Systems*. New York: McGrawHill.
- [8] O'Brien, J. (1997). *Intoduction to Information System*. Chicago : Edisi ke-8. Times Mirror Higher Education Group Inc.
- [9] Scot, G. M. (1986). *Principles of Management information Systems*. New York : Mc-Graw-Hill.
- [10] www.id.wikipedia.org/wiki/PHP Di akses pada tanggal 20 Januari 2013

Manu Admin

```
<?php
session_start();
require '../functions/koneksi.php';
define("?",1);

echo "<html>
<head><title>Login Administrator</title>
<link rel='stylesheet' type='text/css' href='admin.css'>
</head>
<body topmargin='0' leftmargin='0'>";
?>

<script type="text/javascript">
/* <![CDATA[ */
SetCookie('didgettingstarted',1);

function setDisplayMenu(idName)
{
    if (idName == "") {
        // " is news, and etc.
        idName = 'o';
    }

    if ( idName !=null) {
        closeMenuDiv();
        openMenuDiv(idName);
    } else {
        closeMenuDiv();
    }
}

function clickOpenMenu(idName)
{
    closeMenuDiv();
    openMenuDiv(idName);
}

function closeMenuDiv()
{
    var aObjDiv = document.getElementsByTagName("div");
    var numDiv = aObjDiv.length;
```

```

for(i=0; i < numDiv; i++)
{
    var idName = aObjDiv[i].getAttribute("id");
    if(idName)
    {
        var isMenu = idName.match(/SubCat/i);
        if(isMenu !=null)
        {
            document.getElementById(idName).style.visibility      =
"hidden";
            document.getElementById(idName).style.position        =
"absolute";
        }
    }
}

function openMenuDiv(idName)
{
    document.getElementById('SubCat_'+idName).style.visibility = "visible";
    document.getElementById('SubCat_'+idName).style.position = "static";
}
function clickOpenPage(URL,target)
{
    window.open(URL, target);
}
</script>
<?php

if ( !isset($_SESSION['Admin']) )
{
    echo "Anda harus login dulu.. redirecting\n";
    echo "<meta http-equiv=\"refresh\" content=\"1;url=index.php\">\n";
} else {
    if ( isset($_GET['logout']) )
    {
        $username = $_SESSION['Admin']['username'];
        unset($_SESSION['Admin']);
        //session_destroy();
        echo "Terima kasih.. redirecting\n";
        echo "<meta http-equiv=\"refresh\"
content=\"1;url=index.php\">\n";
    } else {
        echo"<table width='900' border='1' align='center' cellpadding='2'
cellspacing='1' bordercolor='#3333cc' >

```

```

        <tr><td colspan='2' ><img src='../images/atas_admin.jpg' width='900'
height='100' >
        </td>
    </tr>
    <tr>
        <td width='150' valign='top' bgcolor='#D5D9E4'>;
            //-----menu-----
                echo '<div id="LeftMenu">
    <div class="LeftMenuHead" onclick="clickOpenPage(\'admin.php\',\'_top\');
return false;" style="cursor: pointer;">HOME
    </div>
    <div class="LeftMenuline"></div>;
                echo
                    <div class="LeftMenuHead"
onclick="clickOpenPage(\'admin.php?logout\',\'_top\'); return false;"
style="cursor: pointer;">Logout</div>;
                echo '<div class="LeftMenuline"></div>
    <div class="LeftMenuHead"
onclick="clickOpenPage(\'../html/index.php\',\'_blank\'); return false;"
style="cursor: pointer;">Tampilkan Web
    </div>
    <div class="LeftMenuline"></div>
    <div class="LeftMenuHead" onclick="clickOpenMenu(\'o\'); return false;"
style="cursor: pointer;"></div>
    <div style="visibility: hidden; position: absolute;" id="SubCat_o">
    <div id="Section_c_ticket" style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=editpersonal" class=ver11 ></a></div>
    </div>
    <div class="LeftMenuline"></div>
    <div class="LeftMenuHead" onclick="clickOpenMenu(\'pf\'); return false;"
style="cursor: pointer;">Manajemen Info</div>
    <div style="visibility: hidden; position: absolute;" id="SubCat_pf">;
        $query = "SELECT * FROM user_level WHERE
userid='".mysql_escape_string($_SESSION['Admin']['userid'])."' and utama='1'
order by menu ";

        $result = mysql_query ($query) or die (mysql_error());
        while($row = mysql_fetch_array($result)) {
            if ($row[menu]=='artikel') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=artikel" class=ver11 >Artikel</a></div>;
            if ($row[menu]=='agenda') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=agenda" class=ver11 >Agenda</a></div>;
            if ($row[menu]=='berita') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=rempost" class=ver11 >Berita</a></div>;
            if ($row[menu]=='galeri') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=album" class=ver11 >Galeri
Photo</a></div>;
            if ($row[menu]=='link') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=link" class=ver11 >Link Web</a></div>;

```

```

        if ($row[menu]=='infosekolah') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=info" class=ver11 >Info
Sekolah</a></div>';
        if ($row[menu]=='prestasi') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=prestasi" class=ver11 >Prestasi</a></div>';
        if ($row[menu]=='jajak') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=voting" class=ver11 >Jajak
Pendapat</a></div>';
        if ($row[menu]=='banner') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=banner" class=ver11 >Banner</a></div>';
    }

```

```

        echo '</div><div class="LeftMenuline"></div><div
class="LeftMenuHead" onclick="clickOpenMenu(\'\'); return false;"
style="cursor: pointer;">Manajemen Profil</div>
<div style="visibility: hidden; position: absolute;" id="SubCat_l">';
        $query = "SELECT * FROM user_level WHERE
userid='".mysql_escape_string($_SESSION['Admin']['userid'])."'
and
utama='3' order by menu ";
        $result = mysql_query ($query) or die (mysql_error());
        while($row = mysql_fetch_array($result)) {
            if ($row[menu]=='profil') echo '<div style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=profil" class=ver11 >Menu & Profil</a></div>';
            if ($row[menu]=='gambar') echo '<div style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=gbdepan" class=ver11 >Gambar Atas</a></div>';
            if ($row[menu]=='kategori') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=kategorilink" class=ver11 >Kategori
Link</a></div>';
            if ($row[menu]=='program') echo '<div style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=program" class=ver11 >Jurusan/Program</a></div>';
            if ($row[menu]=='dtsiswa') echo '<div style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=siswa" class=ver11 >Direktori Siswa</a></div>';
            if ($row[menu]=='homepage') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=mgmp" class=ver11
>Homepage</a></div><div style="cursor: pointer;"><a
href="admin.php?mode=viewmgmp" class=ver11 >Admin
Homepage</a></div>';
        }
    }

```

```

        echo '</div><div class="LeftMenuline"></div>
<div class="LeftMenuHead" onclick="clickOpenMenu(\'d\'); return false;"
style="cursor: pointer;">Data Siswa</div>
<div style="visibility: hidden; position: absolute;" id="SubCat_d">';
        $query = "SELECT * FROM user_level WHERE
userid='".mysql_escape_string($_SESSION['Admin']['userid'])."' and
utama='5' order by menu ";
        $result = mysql_query ($query) or die (mysql_error());
        while($row = mysql_fetch_array($result)) {

```

```

        if ($row[menu]=='dtsiswa') echo '<div style="cursor:
pointer;"><a href="admin.php?mode=siswa" class=ver11 >Direktori
Siswa</a></div>';
    }
    //-----akhir menu -----
    echo"</td><td valign='top' width='750'>";
    //-----tengah-----
require('../lib/config.php');
include('../functions/functions.php');
include('../functions/functions_profil.php');
include('../functions/functions_menu.php');
include('../functions/functions_siswa.php');
include('../functions/functions_news.php');
include('../functions/functions_info.php');
//include "../functions/functions_home.php";
$adminclass = new adminclass;
$profilclass = new profilclass;
$menuclass = new menuclass;
$siswaclass = new siswaclass;
$postscsclass = new postscsclass;
$infoclass = new infoclass;
//$homepageclass = new homepageclass;
    if (login_check()==false) {
        echo '<center><div class="display_red">
<table cellspacing="0" cellpadding="0" border ="0">
<tr>
<td colspan="2"><center>.: Konfirmasi :.</center></td>
</tr>
<tr><td ></td>
<td>Jika tidak ada kegiatan sama sekali, anda akan
logout secara otomatis</td>
</tr>
</table>
</div></center>';
        echo "<script src='#' onload='alert(\"Jika tidak ada kegiatan
sama sekali, anda akan logout secara otomatis\")'></script>";
        echo "        <meta http-equiv=\"refresh\"
content=\"1;url=admin.php?logout\">\n";
    }
    if (isset($_GET['mode'])) $mode=$_GET['mode'];
    else $mode=$_POST['mode'];

switch($mode) {
    default:
        admin();
        break;

```

```

//----- menuclass
/***** posisi menu *****/
    case "edit_posmenu";
        if (hakakses("posisi")==1) $menuclass->edit_posmenu();
        else errordata();
    break;
    case "posmenu";
        if (hakakses("posisi")==1) $menuclass->posmenu();
    else errordata();
    break;
    case "tam_posmenu";
        if (hakakses("posisi")==1) $menuclass->tam_posmenu();
        else errordata();
    break;
    case "del_posmenu";
        if (hakakses("posisi")==1) { $menuclass->del_posmenu();
$menuclass->posmenu(); }
        else errordata();
    break;
    case "sembunyi_posmenu";
        if (hakakses("posisi")==1) { $menuclass->sembunyi_posmenu();
$menuclass->posmenu(); }
        else errordata();
    break;
    case "konf";
        if (hakakses("posisi")==1) echo "File sudah disimpan...";
        else errordata();
    break;
//----- masterclass
/***** data kelas *****/
    //case "edit_kelas";
        //if (hakakses("kelas")==1) $masterclass->edit_kelas();
        //else errordata();
    //break;
    //case "kelas";
        //if (hakakses("kelas")==1) $masterclass->kelas();
        //else errordata();
    //break;
    //case "del_kelas";
        //if (hakakses("kelas")==1) { $masterclass->del_kelas();
$masterclass->kelas(); }
        //else errordata();
    //break;
    //case "tam_kelas";
        //if (hakakses("kelas")==1) $masterclass->tam_kelas();
        //else errordata();
    //break;
/***** kategorilink *****/

```

```

case "kategorilink";
    if (hakakses("kategori")==1) $masterclass->kategorilink();
    else errordata();
break;
case "kategorilink_tam";
    if (hakakses("kategori")==1) $masterclass->kategorilink_tam();
    else errordata();
break;
case "kategorilink_edit";
    if (hakakses("kategori")==1) $masterclass->kategorilink_edit();
    else errordata();
break;
case "kategorilink_save";
    if (hakakses("kategori")==1) $masterclass->kategorilink_save();
    else errordata();
break;
case "kategorilink_hapus";
    if (hakakses("kategori")==1){ $masterclass->kategorilink_hapus();
$masterclass->kategorilink(); }
    else errordata();
break;
/*****
*****/
case "program";
    if (hakakses("program")==1) $masterclass->program();
    else errordata();
break;
case "program_tam";
    if (hakakses("program")==1) $masterclass->program_tam();
    else errordata();
break;
case "program_edit";
    if (hakakses("program")==1) $masterclass->program_edit();
    else errordata();
break;
case "program_save";
    if (hakakses("program")==1) $masterclass->program_save();
    else errordata();
break;
case "program_hapus";
    if (hakakses("program")==1) { $masterclass->program_hapus();
$masterclass->program(); }
    else errordata();
break;
//----- profilclass
/*****
*****/
case "edit_profil";

```

Program

profil

```

        if (hakakses("profil")==1) $profilclass->edit_profil();
        else errordata();
    break;
    case "html_profil";
        if (hakakses("profil")==1) $profilclass->html_profil();
        else errordata();
    break;
    case "profil";
        if (hakakses("profil")==1) $profilclass->profil();
        else errordata();
    break;
    case "del_profil";
        if (hakakses("profil")==1) { $profilclass->del_profil();
$profilclass->profil(); }
        else errordata();
    break;
    case "tam_profil";
        if (hakakses("profil")==1) $profilclass->tam_profil();
        else errordata();
    break;
    case "pindahprofil";
        if (hakakses("profil")==1) { $profilclass->pindahprofil();
$profilclass->profil(); }
        else errordata();
    break;
    case "submenuprofil";
        if (hakakses("profil")==1) { $profilclass->submenuprofil(); }
        else errordata();
    break;
    case "hideprofil";
        if (hakakses("profil")==1) { $profilclass->hideprofil();
$profilclass->profil(); }
        else errordata();
    break;
    ///-----admin homepage
    case "addmgmp":
        if (hakakses("homepage")==1) $homepageclass->Addmgmp();
        else errordata();
    break;
    //lihat mgmp
    case "viewmgmp":
        if (hakakses("homepage")==1) $homepageclass-
>viewmgmp($user[user_id]);
        else errordata();
    break;
    //delete admin
    case "delmgmp":

```

```

        if (hakakses("homepage")==1) { $homepageclass->delmgmp();$homepageclass->viewmgmp($user[user_id]); }
        else errordata();
        break;
        //simpan admin
    case "savemgmp":
        if (hakakses("homepage")==1) { $homepageclass->savemgmp(); }
        else errordata();
        break;
        //edit admin
    case "editmgmp":
        if (hakakses("homepage")==1) $homepageclass->editmgmp();
        else errordata();
        break;
        //buat admin
    case "createmgmp":
        if (hakakses("homepage")==1) { $homepageclass->createmgmp(); }
        else errordata();
        break;
// ----- infoclass -----
//*****
*****/
        //Buku Tamu
        case "buku_tamu":
            if (hakakses("bukutamu")==1) $infoclass->buku_tamu();
            else errordata();
            break;
        case "hapus_buku":
            if (hakakses("bukutamu")==1) { $infoclass->hapus_buku();$infoclass->buku_tamu(); }
            else errordata();
            break;
        case "buku_jawab":
            if (hakakses("bukutamu")==1) $infoclass->buku_jawab();
            else errordata();
            break;
        case "buku_save":
            if (hakakses("bukutamu")==1) $infoclass->buku_save();
            else errordata();
            break;
//=====voting
    case "voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass->voting();
        else errordata();
        break;
    case "del_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) { $infoclass->del_voting();$infoclass->voting(); }

```

Informasi

```

        else errordata();
    break;
    case "tam_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass->tam_voting();
        else errordata();
    break;
    case "jawab_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass->jawab_voting();
        else errordata();
    break;
    case "sim_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass->sim_voting();
        else errordata();
    break;
    case "ak_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) { $infoclass->ak_voting();$infoclass-
>voting(); }
        else errordata();
    break;
    //=====lihat voting
    case "ed_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass->ed_voting();
        else errordata();
    break;
    case "simmod_voting":
        if (hakakses("jajak")==1) $infoclass-
>simmod_voting($edit,$id,$tanya,$jawab,$jml);
        else errordata();
    break;
    //----- link
    case "link":
        if (hakakses("link")==1) $infoclass->link_w();
        else errordata();
    break;
    case "link_hap":
        if (hakakses("link")==1) { $infoclass->link_hap();$infoclass->link_w(); }
        else errordata();
    break;
    case "link_tam":
        if (hakakses("link")==1) $infoclass->link_tam();
        else errordata();
    break;
    case "link_edit":
        if (hakakses("link")==1) $infoclass->link_edit();
        else errordata();
    break;
    case "link_save":
        if (hakakses("link")==1) $infoclass->link_save();

```

```

else errordata();
break;
//----- banner
case "banner":
    if (hakakses("banner")==1) $infoclass->banner();
else errordata();
break;
case "banner_ak":
    if (hakakses("banner")==1) {$infoclass->banner_ak();$infoclass-
>banner();}
    else errordata();
    break;
case "banner_hap":
    if (hakakses("banner")==1) { $infoclass->banner_hap();$infoclass-
>banner(); }
    else errordata();
    break;
case "banner_tam":
    if (hakakses("banner")==1) $infoclass->banner_tam();
    else errordata();
    break;
case "banner_edit":
    if (hakakses("banner")==1) $infoclass->banner_edit();
    else errordata();
    break;
case "banner_save":
    if (hakakses("banner")==1) $infoclass->banner_save();
    else errordata();
    break;
// ----- album galeri
case "album":
    if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->album();
    else errordata();
    break;
case "album_hap":
    if (hakakses("galeri")==1) { $infoclass->album_hap();$infoclass-
>album(); }
    else errordata();
    break;
case "album_tam":
    if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->album_tam();
    else errordata();
    break;
case "album_edit":
    if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->album_edit();
    else errordata();
    break;
case "album_save":

```

```

        if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->album_save();
    else errordata();
    break;
    //----- galeri
    case "galeri":
        if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->galeri();
    else errordata();
    break;
    case "galeri_hap":
        if (hakakses("galeri")==1) { $infoclass->galeri_hap();$infoclass->galeri();
}
        else errordata();
        break;
    case "galeri_tam":
        if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->galeri_tam();
    else errordata();
    break;
    case "galeri_edit":
        if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->galeri_edit();
    else errordata();
    break;
    case "galeri_save":
        if (hakakses("galeri")==1) $infoclass->galeri_save();
    else errordata();
    break;
    //----- prestasi
    case "prestasi":
        if (hakakses("prestasi")==1) $infoclass->prestasi();
    else errordata();
    break;
    case "prestasi_hap":
        if (hakakses("prestasi")==1) { $infoclass->prestasi_hap(); $infoclass-
>prestasi(); }
    else errordata();
    break;
    case "prestasi_tam":
        if (hakakses("prestasi")==1) $infoclass->prestasi_tam();
    else errordata();
    break;
    case "prestasi_edit":
        if (hakakses("prestasi")==1) $infoclass->prestasi_edit();
    else errordata();
    break;
    case "prestasi_save":
        if (hakakses("prestasi")==1) $infoclass->prestasi_save();
    else errordata();
    break;
    //----- info

```

```

        case "info":
            if (hakakses("infosekolah")==1) $infoclass->info();
            else errordata();
            break;
        case "info_hap":
            if (hakakses("infosekolah")==1) { $infoclass-
>info_hap();$infoclass->info(); }
            else errordata();
            break;
        case "info_tam":
            if (hakakses("infosekolah")==1) $infoclass->info_tam();
            else errordata();
            break;
        case "info_edit":
            if (hakakses("infosekolah")==1) $infoclass->info_edit();
            else errordata();
            break;
        case "html_info":
            if (hakakses("infosekolah")==1) $infoclass->html_info();
            else errordata();
            break;
        case "info_save":
            if (hakakses("infosekolah")==1) $infoclass->info_save();
            else errordata();
            break;
            // ----- gambar atas
        case "gbdepan":
            if (hakakses("gambar")==1) $infoclass->gbdepan() ;
            else errordata();
            break;
        case "gbdepan_tam":
            if (hakakses("gambar")==1) $infoclass->gbdepan_tam() ;
            else errordata();
            break;
        case "gbdepan_hap":
            if (hakakses("gambar")==1){ $infoclass->gbdepan_hap() ;$infoclass-
>gbdepan() ; }
            else errordata();
            break;
        case "gbdepan_save":
            if (hakakses("gambar")==1) $infoclass->gbdepan_save() ;
            else errordata();
            break;
        case "gbdepan_edit":
            if (hakakses("gambar")==1) $infoclass->gbdepan_edit() ;
            else errordata();
            break;
            // ----- postclass -----

```

```

/*****
*****/
case "rempost":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->remposts();
    else errordata();
    break;
case "delete":
    if (hakakses("berita")==1) { $postsclass->delete();$postsclass-
>remposts();}
    else errordata();
    break;
case "post":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->post();
    else errordata();
    break;
case "modpost":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->modpost();
    else errordata();
    break;
case "NewsSave":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->NewsSave();
    else errordata();
    break;
case "ModSave":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->modsave();
    else errordata();
    break;
case "html_news":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->html_news();
    else errordata();
    break;
//-----berita kom
case "beritakom":
    if (hakakses("berita")==1) $postsclass->beritakom();
    else errordata();
    break;
case "beritakom_hap":
    if (hakakses("berita")==1) { $postsclass->beritakom_hap();$postsclass-
>beritakom();}
    else errordata();
    break;
//-----artikel kom
case "artikelkom":
    if (hakakses("artikel")==1) $postsclass->artikelkom();
    else errordata();
    break;
case "artikelkom_hap":

```

```

        if (hakakses("artikel")==1) { $postsclass->artikelkom_hap();$postsclass-
>artikelkom();}
        else errordata();
        break;
//----- artikel
        case "artikel":
            if (hakakses("artikel")==1) $postsclass->artikel();
            else errordata();
            break;
        case "artikel_hap":
            if (hakakses("artikel")==1) { $postsclass->artikel_hap();$postsclass-
>artikel();}
            else errordata();
            break;
        case "artikel_tam":
            if (hakakses("artikel")==1) $postsclass->artikel_tam();
            else errordata();
            break;
        case "artikel_edit":
            if (hakakses("artikel")==1) $postsclass->artikel_edit();
            else errordata();
            break;
        case "artikel_save":
            if (hakakses("artikel")==1) $postsclass->artikel_save();
            else errordata();
            break;
//----- agenda
        case "agenda":
            if (hakakses("agenda")==1) $postsclass->agenda();
            else errordata();
            break;
        case "agenda_hap":
            if (hakakses("agenda")==1) { $postsclass->agenda_hap();$postsclass-
>agenda(); }
            else errordata();
            break;
        case "agenda_tam":
            if (hakakses("agenda")==1) $postsclass->agenda_tam();
            else errordata();
            break;
        case "agenda_edit":
            if (hakakses("agenda")==1) $postsclass->agenda_edit();
            else errordata();
            break;
        case "agenda_save":
            if (hakakses("agenda")==1) $postsclass->agenda_save();
            else errordata();
            break;

```

```

//-----tutup-----
        echo "</td></tr>
<tr><td colspan='2' bgcolor='#4c96da' height=50 ><center><font
class='adminhead'> copyright © 2012 by SMK Islam Sudirman
<br><br></font></center></td></tr></table>";
    }
}

echo "</body>
</html>";

?>

```

Menu Data Siswa

```

<?php
if(!defined("*")) {
    die("<h1>Permission Denied</h1>You don't have permission to access
the this page.");
}
//----- fungsi berhubungan dengan siswa-----
class siswaclass {
    //***** data siswa *****/

function siswa() {
    $program=$_GET['program'];
    $kelas=$_GET['kelas'];
    $hal=$_GET['hal'];

    if($program=="") {
        $sql="select program from t_programahli ";
        if(!$query=mysql_query($sql)) die ("Pengambilan gagal1 gambar atas");
        $rows = mysql_fetch_array($query);
        $program=$rows[program];
    }

$brs=50;
    $byk_result1=mysql_query("select * from t_siswa where kelas='".
mysql_escape_string($kelas)."'");
    $byk=mysql_num_rows($byk_result1);
    if ($byk<=$brs)
        $jml=0;
    else
    {

```

```

        $jml=floor($byk / $brs);
        $siswa= $byk % $brs;
        if ($siswa!=0)
            $jml++;
    }
    if ($hal=="")
        $awal=0;
    else
        $awal=$brs*($hal-1);

    $query      =      "SELECT      *      from      t_siswa      where      kelas="".
mysql_escape_string($kelas)." order by nama LIMIT ".$awal." ".$brs."";
    $query_result_handle = mysql_query ($query)
    or die (mysql_error());
    // check that there is news
    $num_of_rows = mysql_num_rows ($query_result_handle);
    // tambah alan untuk delete multiple

    $data
    .='<select                                name=kelas
onchange="document.location.href=\'admin.php?mode=siswa&kelas=\'+document
t.siswa.kelas.value+\'&program=\'+document.siswa.program.value">';
    $sql="select      *      from      t_kelas      where      program="".
mysql_escape_string($program)." order by kelas";
    if (!$q=mysql_query($sql)) die ("Pengambilan gagal1 kelas ");
    while($row=mysql_fetch_array($q)) {
        if ($kelas==$row[kelas]) $data .='<option value=\'$row[kelas]'
selected>$row[kelas]</option>';
        else $data .='<option value=\'$row[kelas]'>$row[kelas]</option>';
    }
    $data.='</select>&nbsp;&nbsp; ';
    echo  "<form  action='admin.php'  method='get'  name='siswa'  ><table
cellspacing='0' cellpadding='5' border='1' bordercolor='#000000' width=100% >
<tr><td bgcolor='#999999' ><font><center>--- Daftar siswa---</center><br>";
    echo  'Jurusan/Program      Keahlian      <select      name="program"
onchange="document.location.href=\'admin.php?mode=siswa&program=\'+docu
ment.siswa.program.value">';
    $sql2="select * from t_programahli order by idprog";
    $my=mysql_query($sql2);
    while($al=mysql_fetch_array($my)) {
        if ($al[program]==$program) echo  "<option  value='$al[program]'
selected>$al[program]</option>";
        else echo "<option value='$al[program]' >$al[program]</option>";
    }
    echo "</select> &nbsp;&nbsp; ";
    echo  " Kelas $data</font>&nbsp;&nbsp;&nbsp;<input type='submit' value=' Pilih '
><input type=hidden name=mode value=siswa ></td></tr>";
    if ($jml!=0) {

```

```

        echo                                "<tr><td                                ><center><font><a
href='admin.php?mode=siswa&kelas=$kelas&hal=1' title='Hal 1'>awal </a> |";
        for($i=1;$i<=$jml;$i++)
        {
            echo "<a href='admin.php?mode=siswa&kelas=$kelas&hal=$i' title='Hal
$i dari $byk Data'> $i </a> |";
        }
        echo "<a href='admin.php?mode=siswa&kelas=$kelas&hal=$jml' title='Hal
$jml'> akhir</a> </font></center></td></tr>";
        }
        echo "</table></form><form action='admin.php' method=\"post\" name='siswa2'
>
        <table cellpadding='0' cellspacing='5' border='1' bordercolor='#000000'
width=100% >";
        echo
        "<tr><td><font><center>No</center></font></td><td><font><center>NIS</cent
er></font></td>

        <td><font><center>Nama</center></font></td><td><font><center>Kelas</cent
er></font></td>

        <td><font><center>Edit</center></font></td><td><font><center>Hapus</center
></font></td></tr>";
        // get news from db
        if ($shal==1 || $shal=="")
        $j=1;
        else
            $j=($brs*($shal-1))+1;
        echo "<script language='JavaScript'>
function gCheckAll(chk) {
    for (var i=0;i < document.forms[1].elements.length;i++) {
        var e = document.forms[1].elements[i];
        if (e.type == 'checkbox') {
            e.checked = chk.checked }
        }
    }
}
</script>";
        while ($row = mysql_fetch_array($query_result_handle))
        {
            echo                                "<tr                                onMouseOver=\"this.className='highlight'\"
onMouseOut=\"this.className='normal'\">
            <td width='5%' align='center'><font>$j</font></td>
            <td width='10%' ><font>$row[user_id]</font></td>
            <td width='40%' ><font>$row[nama]</font></td>
            <td width='10%' ><font>$row[kelas]</font></td>";
            $j++;
            ?>

```

```
 <font><a href="admin.php?mode=siswa_edit&id=<?php echo $row[user_id]; ?>"></a></td>   | | |
```

```

        </td></tr>
    <tr> <td width='24%'><font>Tgl Lahir</font></td><td>";

        echo ' <input name="tgl_lahir" type="text" id="tgl"
value="".$tgl1.'" readonly />
        <a href="#" id="anctgl"></a><br><div
id="dtDivtgl" border="0" class="calCanvas"></div>';
        echo "<font>Format tanggal bulan/hari/tahun</td></tr>
    <tr> <td width='24%'><font>Alamat</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='alamat' size='50'
maxlength='60' >
        </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>Telp</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='telp' size='15' maxlength='15'
>
    </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>Agama</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='agama' size='20'
maxlength='10' >
        </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>STTB</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='sttb' size='10' maxlength='10'
>
    </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>NEM</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='nem' size='10'
maxlength='10' >
        </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>Wali</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='wali' size='30'
maxlength='50' >
        </td></tr>
        <tr>
        <td width='24%'><font>File Foto</font></td>
        <td width='76%'>
        <input type="file" name='FileToUpload' > <font><font>Format file
JPG, ukuran 150px x 180px
        </td>
    </tr>";

    echo"<tr> <td colspan='2'>
        <input type=\"hidden\" name=\"mode\" value=\"siswa_save\"><input
type='reset' value='Ulang' > &nbsp;
        <input type=\"submit\" value=\"Simpan\" >
    </td></tr></table></form>";

        $m=date("m"); $d=date("d"); $y=date("Y");
    echo ' <script language="javascript"><!--

```

```

    var currYear = '.$y.';
    var currMonth = '.$m.';
    var dptgl = new DatePicker();
    dptgl.id = "tgl";
    dptgl.month = '.$m.';
    dptgl.year = '.$y.';
    dptgl.canvas = "dtDivtgl";
    dptgl.format = "mm/dd/yyyy";
    dptgl.anchor = "anctgl";
    dptgl.initialize();
</script>';

}
// Save News
function siswa_save() {
include "koneksi.php";
$edit=$_POST['edit'];$nama=$_POST['nama'];
$nis=$_POST['nis']; $kelamin=$_POST['kelamin'];
$alamat=$_POST['alamat'];$telp=$_POST['telp'];
$tgl_lahir=$_POST['tgl_lahir'];$tmp_lahir=$_POST['tmp_lahir'];
$kelas=$_POST['kelas'];$agama=$_POST['agama'];
$sttb=$_POST['sttb'];$nem=$_POST['nem'];
$wali=$_POST['wali'];
$FileToUpload = $_FILES['FileToUpload']['tmp_name'];
    if ($edit=="") {
        $total = $nis;
        $sql = "INSERT INTO t_siswa
(user_id,nama,kelamin,alamat,telp,tgl_lahir,tmp_lahir,kelas,agama,sttb,nem,wali)
VALUES ('". mysql_escape_string($nis)."', '".
mysql_escape_string($nama)."', '". mysql_escape_string($kelamin)."', '".
mysql_escape_string($alamat)."', '". mysql_escape_string($telp)."', '".
mysql_escape_string($tgl_lahir)."', '". mysql_escape_string($tmp_lahir)."', '".
mysql_escape_string($kelas)."', '". mysql_escape_string($agama)."', '".
mysql_escape_string($sttb)."', '". mysql_escape_string($nem)."', '".
mysql_escape_string($wali)."'");
    }
    else {
        $total=$edit;
        $sql = "UPDATE t_siswa SET nama='".
mysql_escape_string($nama)."',kelamin='".
mysql_escape_string($kelamin)."',alamat='".
mysql_escape_string($alamat)."',telp='".
mysql_escape_string($telp)."',tgl_lahir='".
mysql_escape_string($tgl_lahir)."',tmp_lahir='".
mysql_escape_string($tmp_lahir)."',kelas='".
mysql_escape_string($kelas)."',agama='". mysql_escape_string($agama)."',sttb='".
mysql_escape_string($sttb)."',nem='". mysql_escape_string($nem)."',wali='".

```

```

mysql_escape_string($wali)."" WHERE user_id = "".
mysql_escape_string($edit)."";
}

if(!$result = mysql_query($sql)) {
    die("Ada kesalahan penamabahan data dalam menu sebelumnya. Coba
    kembali dan pilih Back. <BR>$mysql_error()");
}
if($FileToUpload=="") {
    $newfile="";
}
else {
    if (file_exists($FileToUpload)) {
        $tdk="";
        $newfile="./images/siswa/".$nis.".jpg";
        if (file_exists($newfile)) unlink("./images/siswa/".$nis.".jpg");
        copy($FileToUpload, "./images/siswa/$nis.jpg");
    }
    else {
        $tdk="File foto yang diinputkan tidak ada";
        $newfile="";
    }
}

echo "<font><b>$tdk</b><br>Penambahan Database telah berhasil ! <br>
    Silahkan Anda pilih menu sebelah kiri yang diinginkan !.<br></font>| <a
    href='admin.php?mode=siswa'>Lihat siswa</a> | <a
    href='admin.php?mode=siswa_tam'>Tambah siswa</a> |";

}

function siswa_edit() {
    $id=$_GET['id'];
    $sql="select * from t_siswa where user_id=";
    mysql_escape_string($id)."";
    if(!$query=mysql_query($sql)) die ("Pengambilan gagal1 profil");
    $row=mysql_fetch_array($query);

    $data .='<select name=kelas>';
    $sql="select * from t_kelas order by kelas";
    if(!$q=mysql_query($sql)) die ("Pengambilan gagal1 kelas ");
    while($r=mysql_fetch_array($q)) {
        if ($row[kelas]==$r[kelas]) $data .='<option value='$r[kelas]'
        selected>$r[kelas]</option>";
        else $data .='<option value='$r[kelas]>$r[kelas]</option>";
    }
    $data.='</select>&nbsp;&nbsp;&nbsp;';
    if($row[kelamin]=='L') $s1="selected";
}

```

```

        else $s2="selected";
        echo          "<script          language='javascript'
src='../functions/ssCalendar.js'></script>";
        echo          "<form          action='admin.php'          method='\"post\"          name='\"f1\"'
enctype='\"multipart/form-data\"'>
                <table border='0' cellpadding='0' cellspacing='6' width='100%'>
                <tr><td colspan='2'><font><b>Pengisian siswa</b></font></td>          </tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Nama</font></td>
                <td width='76%'> <input type='text' name='nama' value='$row[nama]'
size='30' maxlength='30' >
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>NIS</font></td>
                <td width='76%'> $row[user_id] <input type='hidden' name='nis
value='$row[user_id]' >
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Kelas</font></td>
                <td width='76%'> $data
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Kelamin</font></td>
                <td width='76%'> <select name='kelamin'><option value='L' $s1 >Laki-
laki</option>
                <option value='P'$s2 >Perempuan</option></select>
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Tempat Lahir</font></td>
                <td width='76%'> <input type='text' name='tmp_lahir'
value='$row[tmp_lahir]' size='20' maxlength='50' >
                </td></tr><tr>          <td width='24%'><font>Tgl
Lahir</font></td><td>";

echo '<input name="tgl_lahir" type="text" id="tgl" value="'. $row[tgl_lahir]."'
readonly />
        <a href="#" id="anctgl"><img border=0
style="width:16px;height:16px" src='../images/ssCalendar.jpg' /></a><br><div
id="dtDivtgl" border="0" class="calCanvas"></div>';
        echo "<font>Format Tanggal : bulan/hari/tahun</td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Alamat</font></td>
                <td width='76%'> <input type='text' name='alamat' size='50'
value='$row[alamat]' maxlength='60' >
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Telp</font></td>
                <td width='76%'> <input type='text' name='telp' size='15'
value='$row[telp]' maxlength='15' >
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>Agama</font></td>
                <td width='76%'> <input type='text' name='agama' size='20'
value='$row[agama]' maxlength='10' >
                </td></tr>
                <tr> <td width='24%'><font>STTB</font></td>

```

```

        <td width='76%'> <input type='text' name='sttb' size='10'
value='$row[sttb]' maxlength='10' >
        </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>NEM</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='nem' size='10'
value='$row[nem]' maxlength='10' >
        </td></tr>
        <tr> <td width='24%'><font>Wali</font></td>
        <td width='76%'> <input type='text' name='wali' size='30'
value='$row[wali]' maxlength='50' >
        </td></tr>

        <tr>
        <td width='24%'><font>File Foto</font></td>
        <td width='76%'>
        <input type='file' name='FileToUpload' > <font>Format file JPG,
ukuran 150px x 180px <br>
        <img src='../images/siswa/$row[user_id].jpg'
width='110' height='130' >
        </td>
        </tr>";

        echo"<tr> <td colspan='2'>
        <input type='hidden' name='mode' value='siswa_save'><input
type='reset' value='Ulang' > &nbsp;
        <input type='hidden' name='edit'
value='\$id'>
        <input type='submit' value='Simpan' >
        </td></tr></table></form>";

        $m=date("m"); $d=date("d"); $y=date("Y");

        echo '<script language="javascript"><!--
        var currYear = '.$y.';
        var currMonth = '.$m.';
        var dptgl = new DatePicker();
        dptgl.id = "tgl";
        dptgl.month = '.$m.';
        dptgl.year = '.$y.';
        dptgl.canvas = "dtDivtgl";
        dptgl.format = "mm/dd/yyyy";
        dptgl.anchor = "anctgl";
        dptgl.initialize();
        </script>';

    }
    function siswa_hap() {
        $id=$_POST['id'];
        if (!empty($id))
        {
            while (list($key,$value)=each($id))

```

```

        {
            $sql="delete from t_siswa where user_id='".
mysql_escape_string($key)."'";
            //if ($row['file']!="") {
            $nfile="../images/siswa/".$key.".jpg";
            if (file_exists($nfile)) {
            //unlink('../images/berita/gb'.$msgid.'.gif');
            unlink("../images/siswa/".$key.".jpg");
            }
            $mysql_result=mysql_query($sql) or die ("Query failed -
Mysql");
        }
    }

}

function carisiswa() {
    $hal=$_GET['hal'];
    $nama=$_GET['nama'];
    if ($nama=="") $nama='0';
    $brs=50;
    $byk_result1=mysql_query("select * from t_siswa where nama like'%" .
mysql_escape_string($nama)."%'");
    $byk=mysql_num_rows($byk_result1);
    if ($byk<=$brs)
        $jml=0;
    else
    {
        $jml=floor($byk / $brs);
        $sisas = $byk % $brs;
        if ($sisas!=0)
            $jml++;
    }
    if ($hal=="")
        $awal=0;
    else
        $awal=$brs*($hal-1);

    $query = "SELECT * from t_siswa where nama like'%" .
mysql_escape_string($nama)."%' order by nama LIMIT ".$awal.", ".$brs."";
    $query_result_handle = mysql_query ($query)
    or die (mysql_error());
    // check that there is news
    $num_of_rows = mysql_num_rows ($query_result_handle);
    // tambah alan untuk delete multiple

    echo "<form action='admin.php' method='get' name='siswa' ><table
cellspacing='0' cellpadding='5' border='1' bordercolor='#000000' width=100% >
<tr><td bgcolor='#999999' ><font><center>--- Daftar siswa---</center><br>";

```

```

    echo "    Pencarian Nama Siswa : <input type=text name='nama'
></font>&nbsp;&nbsp;<input type='submit' value=' Cari' ><input type=hidden
name=mode value=carisiswa ></td></tr>";
    if ($jml!=0) {
        echo "                <tr><td                                ><center><font><a
href='admin.php?mode=carisiswa&nama=$nama&hal=1' title='Hal 1'>awal </a>
|";
        for($i=1;$i<=$jml;$i++)
        {
            echo "    <a href='admin.php?mode=carisiswa&nama=$nama&hal=$i'
title='Hal $i dari $byk Data'> $i </a> |";
        }
        echo "<a href='admin.php?mode=carisiswa&nama=$nama&hal=$jml' title='Hal
$jml'> akhir</a> </font></center></td></tr>";
    }
    echo "</table></form><form action='admin.php' method=\"post\" name='siswa2'
>
    <table cellpadding='5' cellspacing='0' border='1' bordercolor='#000000'
width=100% >";
    echo
    "<tr><td><font><center>No</center></font></td><td><font><center>NIS</cent
er></font></td>
    <td><font><center>Nama</center></font></td><td><font><center>Kelas</cent
er></font></td>
    <td><font><center>Member
Siswa</center></font></td><td><font><center>Member
Ortu</center></font></td>
    <td><font><center>Hapus</center></font></td></tr>";
    // get news from db
    if ($hal==1 || $hal=="")
    $j=1;
    else
        $j=($brs*($hal-1))+1;
    echo "<script language='JavaScript'>
function gCheckAll(chk) {
    for (var i=0;i < document.forms[1].elements.length;i++) {
        var e = document.forms[1].elements[i];
        if (e.type == 'checkbox') {
            e.checked = chk.checked }
        }
    }
}
</script>";
    while ($row = mysql_fetch_array($query_result_handle))
    {
        echo "                <tr
                                onMouseOver=\"this.className='highlight'\"
onMouseOut=\"this.className='normal'\">
                <td width='5%' align='center'><font>$j</font></td>

```

```

<td width='10%'><font>$row[user_id]</font></td>
    <td width='30%'><font>$row[nama]</font></td>
    <td width='10%' align='center'><font>$row[kelas]</font></td>
    <td width='10%' align='center'><font>$wali</font></td>
    <td width='10%' align='center'><font>$wali2</font></td>";
    $j++;
    ?>
    <td width="10%" align="center"><input type='checkbox' name='id[<?php echo
$row[user_id]; ?>]' value='on'> </td>
</tr>
<?php
}
echo "</table><input type='\"hidden\"' name='\"mode\"' value='\"siswa_hap\"'>
<input type='checkbox' name='cekall' value='on' onClick='gCheckAll(cekall);'>
Checklist Semua <input type='\"submit\"' value='\"Hapus\"'> </form><br><font >";
}
$data.='</select>';
$data2 .= 'Jurusan/Prog. Keahlian <select name="program2"
onChange="document.location.href=\'admin.php?mode=naikkelas&klsasal=\'+doc
ument.naik.klsasal.value+\'&klsakhir=\'+document.naik.klsakhir.value+\'&progra
m1=\'+document.naik.program1.value+\'&program2=\'+document.naik.program2.
value">';
$sql2="select * from t_programahli order by idprog";
$my=mysql_query($sql2);
while($sal=mysql_fetch_array($my)) {
    if ($sal[program]==$program2) $data2 .= "<option value='$sal[program]'
selected>$sal[program]</option>";
    else $data2 .= "<option value='$sal[program]' >$sal[program]</option>";
}
$data2 .= "</select> &nbsp;&nbsp;&nbsp;";
    $data2.='<select
name=klsakhir
onChange="document.location.href=\'admin.php?mode=naikkelas&klsasal=\'+doc
ument.naik.klsasal.value+\'&klsakhir=\'+document.naik.klsakhir.value+\'&progra
m1=\'+document.naik.program1.value+\'&program2=\'+document.naik.program2.
value" >';
    $data2.="</select>";
}
echo "<br><table cellpadding='5' cellspacing='0' width=100% border='1'
bordercolor='#000000'>
<tr><td bgcolor='#999999' colspan='2' ><font><center>--- Kenaikan Kelas ---
</center><br></td></tr>
<tr><td><font>Pilih Data Asal <br>$data <input type='\"submit\"'
value='\"Pindah\"'></td>
<td><font>Pilih Data Tujuan <br>$data2</font></td></tr>";

echo "<tr><td width=50% valign='top'><input type='checkbox' name='cekall'
value='on' onClick='gCheckAll(cekall);'>Checklist Semua</font>
<table border=1 cellpadding='0' cellspacing='0' bordercolor='#000000'>

```

```

<tr
bgcolor=dedede><td><font><center>No</center></font></td><td><font><cente
r>NIS</center></font></td>

<td><font><center>Nama</center></font></td><td><font><center>Pilih</center
></font></td></tr>";
    $j=1;
    echo "<script language='JavaScript'>
function gCheckAll(chk) {
    for (var i=0;i < document.naik.elements.length;i++) {
        var e = document.naik.elements[i];
        if (e.type == 'checkbox') {
            e.checked = chk.checked }
        }
    }
}
</script>";
    while ($row = mysql_fetch_array($query_result_handle))
    {
        echo          "<tr          onMouseOver=\"this.className='highlight\""
onMouseOut=\"this.className='normal'\">
        <td width='5%' align='center'><font>$j</font></td>
        <td width='8%' ><font>$row[user_id]</font></td>
        <td width='50%' ><font>$row[nama]</font></td>";
        $j++;
        ?>
        <td width="5%" align="center"><input type='checkbox' name='id[<?php echo
$row[user_id]; ?>]' value='on'> </td>
        </tr>
        <?php
    }
    echo  "</table></td><td  valign='top'><table  border=1  cellpadding='0'
cellpadding='3' bordercolor='#000000'>
    <tr
bgcolor=dedede><td><font><center>No</center></font></td><td><font><cente
r>NIS</center></font></td>
    <td><font><center>Nama</center></font></td></tr>";
    $query2 = "SELECT * from t_siswa where kelas='".
mysql_escape_string($klsakhir)."' order by nama ";
    $q= mysql_query ($query2);
    $j=1;
    while ($r = mysql_fetch_array($q))
    {
        echo          "<tr          onMouseOver=\"this.className='highlight\""
onMouseOut=\"this.className='normal'\">
        <td width='5%' align='center'><font>$j</font></td>
        <td width='8%' ><font>$r[user_id]</font></td>
        <td width='50%' ><font>$r[nama]</font></td>";
        $j++;

```

```

}
echo "</table></td></tr></table>";
echo "<input type=\"hidden\" name=\"mode\" value=\"pindahkelas\">
      <input type=\"submit\" value=\"Pindah\"></form><br>";

}

function pindahkelas() {
    include "koneksi.php";
    $klsasal=$_POST['klsasal'];
    $klsakhir=$_POST['klsakhir'];
    $id=$_POST['id'];
    $tahun = $_POST['tahun'];

    if (!empty($id))
    {
        while (list($key,$value)=each($id))
        {
            $sql="update t_siswa set kelas='". mysql_escape_string($klsakhir)."'
where user_id='". mysql_escape_string($key)."'";
            $mysql_result=mysql_query($sql) or die ("Query failed - Mysql");
            //$sql="insert into t_niskelas (nis,kelas) values (
            mysql_escape_string($key)."', '". mysql_escape_string($klsasal)."'";
            //$mysql_result=mysql_query($sql) or die ("Query failed - Mysql");

        } //akhir
    }
?>

```

LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Muhamad Sam Soleh
Tempat Tanggal lahir : Grobogan 03 Januari 1989
NPM : 11.08.032
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jurusan/Fakultas : Sistem Informasi / Teknik
Bidang Keahlian : Web Design / Dekstop Developer Dan Marketing Online
E-mail : sem_qorib@yahoo.com
Alamat Rumah : Komp. Citra Green Garden No.24 Cikutra-Bandung (40124)
Alamat Rumah : Komp. Citra Green Garden No.24 Cikutra-Bandung (40124)

Pendidikan Formal

SD	SD Inpres Yaro Makmur	1995 - 2002
SMP	SMP 3 SP2 Kali Semen, Nabire	2002 - 2005
SMA	SMA Al-Madina Nabire	2005 - 2008
Perguruan Tinggi	Universitas Widyatama, Bandung	2008 - 2013

Pendidikan Non Formal

PPAP	Pondok Pesantren & Asrama Perguruan Nurul Yaqien	2004 - 2008
------	---	-------------

Judul Penelitian dan Karya Ilmiah

No	Judul Penelitian dan Karya Ilmiah
1	Membuat Aplikasi Sistem Informasi Keuangan di UMKM Chitos Bandung

Tugas Akhir Karya Ilmiah

No	Tugas Akhir Karya Ilmiah
1	Pembangunan Website Sekolah SMK Islam Sudirman Kedungjati