

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PEMBUATANAN APLIKASI PROFIL SEKOLAH
SDN LEBAK PULUS BERBASIS WEB

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Mata kuliah FTI335 Kerja Praktek

Oleh :
Heri yanto/ 301180024



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
PEMBUATAN APLIKASI PROFIL SEKOLAH
SDN LEBAK PULUS BERBASIS WEBSITE**

Oleh:

Heri Yanto/ 301180024

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, Maret 2022

Koordinator Kerja Praktek

Yusuf Muharam, S.Kom, M.Kom

NIP.

LEMBAR PENGESAHAN

SD NEGERI LEBAK PULUS

PEMBUATAN APLIKASI PROFIL SEKOLAH
SDN LEBAK PULUS BERBASIS WEB

Oleh :
Heri yanto/ 301180024

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTEK

Bandung, Maret 2022

Kepala SD NEGERI LEBAK PULUS

H.UJANG RUSMANA, S.Pd.SD

ABSTRAKSI

Kerja praktek adalah suatu kegiatan selama perkuliahan yang menunjang mahasiswa dalam pembelajaran untuk terjun ke dalam dunia kerja yang sebenarnya. Dengan mengikuti kerja praktek ini, mahasiswa mendapat pengetahuan mengenai apa saja yang terjadi dalam dunia kerja. Sebelum era globalisasi, kerja praktek ini dilakukan dengan manual, namun seiring dengan perkembangan zaman semakin canggih dan modern, maka kerja praktek tersebut sudah menggunakan teknologi seperti komputer. Dalam kerja praktek ini, mahasiswa diantaranya dapat mempelajari cara langsung menerapkan ilmu di dunia kerja langsung. Dalam laporan kerja praktek ini, penulis membagi pengalaman selama mengikuti kerja praktek. Dan hasil dari kerja praktek ini dapat menyimpulkan bahwa kerja praktek ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa, terutama mahasiswa yang telah siap untuk memasuki dunia kerja.

Selama pembuatan Aplikasi, metodologi yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model *waterfall*. Tahap pertama adalah Requirements Analysis and Definition yakni mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian di analisis. Tahap kedua adalah System and Software Design yakni mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan system baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Tahap ketiga adalah Implementation and Unit Testing yakni pengkodean dari desain ke dalam suatu bahasa pemrograman. Tahap keempat adalah Integration and System Testing yakni program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Tahap terakhir adalah Operation and Maintenance yakni tahapan yang paling panjang system dipasang dan digunakan secara nyata. Pada akhir kerja praktek telah berhasil menciptakan sebuah Aplikasi berbasis web dan membantu masyarakat umum maupun warga sekolah SDN Lebak Pulus.

Kesimpulan dari keseluruhan proses kerja praktek adalah bahwa peran media komunikasi dan informasi modern cukup penting untuk menunjang sekolah supaya bisa dikenal lebih luas di masyarakat luar. Dengan adanya Aplikasi profil sekolah berbasis web ini memudahkan masyarakat untuk bisa mengaksesnya secara *real-time*.

Kata kunci: *Web, Website Sekolah*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT serta Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktek dengan baik dan dengan waktu yang telah ditentukan. Adapun pada laporan ini dibuat merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Teknik Informatika di Universitas Bale Bandung.

Dalam perjalanan menyelesaikan laporan kerja praktek ini penulis dibantu oleh berbagai pihak. Berkat bantuan dan bimbingan mereka penulis dapat mengumpulkan data, menyusun, dan pada akhirnya dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya :

1. H.Ujang rusmana,S.Pd.SD selaku kepala Sekolah SDN Lebak pulus telah memberikan tempat, kesempatan dan fasilitas kerja praktek
2. Susi Yuliati, S.Pd selaku pembimbing lapangan
3. Yusuf Muharam,S.Kom,M.Kom selaku dosen pembimbing
4. Kedua orang tua dan saudara penyusun yang telah memberikan dukungan
5. Bapak ibu staf dan guru SDN Lebak Pulus
6. Semua pihak yang telah memberikan support sehingga terselesaikannya laporan ini.
7. Rekan-rekan di Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Pada akhirnya penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu saya harapkan demi kesempurnaan Laporan ini. Harapan penulis semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat pihak-pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandung, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAKSI.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Lingkup	2
I.3. Tujuan	2
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK	
II.1. Struktur Organisasi dan Profil	4
II.2. Lingkup Pekerjaan	13
II.3. Deskripsi Pekerjaan	13
II.4. Jadwal Kerja	16
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTEK	
III.1. Teori Penunjang.....	17
III.1.1. Konsep Dasar WEB.....	20
III.1.2. Webiste.....	20
III.1.2.1. Pengertian Website.....	20
III.1.2.2. Sejarah Website.....	21
III.1.2.3. Fungsi Website.....	22
III.1.2.4. Cara Membuat Website.....	23
III.1.3. Website Sekolah.....	23
III.1.4. Internet.....	24
III.1.4.1. Pengertian Internet.....	24
III.1.4.2. Istilah-istilah Internet.....	25
III.1.5. <i>Univied Modeling Language</i> (UML).....	26

III.1.5.1. <i>Use case Diagram</i>	27
III.1.5.2. <i>Class Diagram</i>	28
III.1.5.3. <i>Activity Diagram</i>	30
III.1.5.4. <i>Sequence Diagram</i>	30
III.1.6. Bagan Alir.....	30
III.1.7. CSS.....	30
III.1.8. PHP.....	31
III.1.9. MySQL.....	32
III.1.10. Sublime Text.....	32
III.1.11. Bootstrap.....	33
III.1.12. HTML.....	34
III.1.13. XAMP.....	35
III.2. Peralatan Pembuatan Aplikasi Profil Sekolah Berbasis WEB.....	40
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK	
IV.1. Input.....	71
IV.2. Proses.....	71
IV.2.1. Eksplorasi.....	72
IV.2.2. Pembuatan Aplikasi.....	73
IV.2.3. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	73
IV.2.4. Perancangan.....	74
IV.3. Pelaporan Hasil Kerja Praktek.....	87
BAB V PENUTUP	
V.1. Kesimpulan dan saran mengenai pelaksanaan.....	89
V.1.1 Kesimpulan pelaksanaan kerja praktek.....	89
V.1.2 Saran pelaksanaan KP.....	89
V.2. Kesimpulan saran mengenai substansi.....	90
V.2.1 Kesimpulan.....	90
V.2.2 Saran mengenai Aplikasi Profil sekolah Berbasis web.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi dan Profil.....	4
Gambar 3.1 Model Waterfall	17
Gambar 3.2 Website.....	20
Gambar 3.3 Contoh Website Sekolah	23
Gambar 3.4 Simbol Use Case Diagram	27
Gambar 3.5 Simbol Activy Diagram	29
Gambar 3.6 Logo CSS	30
Gambar 3.7 Logo Php	31
Gambar 3.8 Logo Logo HTML.....	34
Gambar 3.9 Logo XAMPP.....	35
Gambar 3.10 Sekolah SDN Lebak Pulus	35
Gambar 4.1 Perangkat Keras yang digunakan	74
Gambar 4.2 Use Case Diagram Aplikasi	75
Gambar 4.3 Activity Diagram Login	76
Gambar 4.4 Activity Diagram Halaman Awal Admin.....	77
Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Berita	77
Gambar 4.6 Activity Diagram Halaman Awal.....	78
Gambar 4.7 Activity Diagram Profil Sekolah.....	78
Gambar 4.8 Activity Diagram Galeri	79
Gambar 4.9 Activity Diagram Profil Guru	79
Gambar 4.10 Activity Diagram Kontak Sekolah	80
Gambar 4.11 Perancangan UI Login	80
Gambar 4.12 Perancangan UI Tambah Berita	81
Gambar 4.13 Perancangan UI Edit Berita.....	81
Gambar 4.14 Perancangan UI Halaman Awal	82
Gambar 4.15 Perancangan UI Profil Sekolah	82
Gambar 4.16 Perancangan UI Galeri	83
Gambar 4.17 Perancangan UI Guru	83
Gambar 4.18 Perancangan UI Kontak	84
Gambar 4.19 Tampilan Antar Muka Login.....	84

Gambar 4.20 Tampilan Antar Muka Halaman Awal	85
Gambar 4.21 Tampilan Antar Muka Profil	85
Gambar 4.22 Tampilan Antar Muka Berita	86
Gambar 4.23 Tampilan Antar Muka Galeri Foto	86
Gambar 4.24 Tampilan Antar Muka Guru	87
Gambar 4.25 Tampilan Antar Muka Kontak	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Profil Sekolah.....	4
Tabel 3.1 Simbol Class Diagram	28

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kerja Praktek adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan universitas untuk menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dan melihat secara langsung relevansinya pada masyarakat. Di mana pengalaman adalah sesuatu yang tidak dapat ditemukan hanya dengan pembelajaran di kelas. Sehingga diharapkan mahasiswa akan mendapatkan gambaran tentang dunia kerja yang sebenarnya sehingga tidak ada kesan kaku atau canggung ketika memasuki dunia kerja yang sebenarnya.

Dalam rangka pelaksanaan kerja praktek ini, penulis memilih SD Negeri Lebak Pulus, tepatnya pada bidang web profile. Di mana web profile merupakan ciri sebuah organisasi yang mengikuti perkembangan dunia teknologi informasi. SD Negeri Lebak Pulus merupakan sekolah yang sedang berkembang dan memiliki kendala dalam hal mediasi informasi sekolah. Untuk saat ini, SD Negeri Lebak Pulus menggunakan Facebook sebagai media promosi dan informasi. Namun, hal itu dirasa kurang efektif dilihat dari jumlah pengguna Facebook yang mengikuti SD Negeri Lebak pulus di Facebook.

Salah satu sitem informasi yang banyak digunakan saat ini salah satunya adalah web site. Situs Web awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink yang memudahkan sufer (sebutan bagi para pengguna komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet). Dalam pembuatan Web SD Negeri Lebak pulus ini akan dimulai tahap observasi, wawancara dengan staf SD Negeri Lebak pulus, pengumpulan data, mendesain tampilan wesite, desain database, dan kemudian tahap akhir yaitu pembuatan web. Dengan adanya wesite ini diharapkan SD Negeri Lebak pulus akan bisa lebih dikenal oleh masyarakat.

Masyarakat atau kalangan siswa yang membutuhkan informasi sekolah harus datang dan bertanya langsung ke sekolah, sehingga menyebabkan penyampaian informasinya kurang praktis. Sistem penyampaian informasi yang

demikian menjadikan kendala bagi sekolah untuk bisa lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas disebabkan jangkauan informasi yang sangat sempit dan terbatas karena informasi sekolah yang tidak bisa diakses secara *real-time*.

Untuk menunjang kebutuhan akan informasi masyarakat terhadap sebuah instansi Pendidikan, maka setiap instansi Pendidikan sudah beralih menggunakan *website* untuk penyebaran informasi yang dimilikinya.. Sehingga diharapkan dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis web, masyarakat dan pihak sekolah dapat mengakses informasi kapan pun dan dimana pun mereka berada tanpa mengenal jarak dan waktu. Berdasarkan masalah diatas, maka penulis melakukan kerja praktek dengan mengambil judul “Pembuatan Aplikasi profil SDN Lebak Pulus berbasis Web untuk memudahkan pencarian informasi sekolah”.

I.2 Lingkup

Kerja praktek ini di laksanakan di SDN Lebak Pulus dari tanggal 15 November 2021 sampai dengan 31 Januari untun membuat sebuah WEB Sekolah karena di SDN Lebak Pulus belum mempunyai WEB sekolah. Dengan adanya web ini mudah-mudahan masyarakat bisa lebih mengenal lagi dengan sekolah SDN Lebak pulus dan bisa mencari informasi seputar sekolah, dalam Web ini berisi terdiri dari Sebagai berikut :

1. Beranda
2. Sambutan
3. Foto galeri
4. Guru
5. Kontak sekolah
6. Berita sekolah

I.3 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan yang ingin didapat dari kerja praktek ini adalah:

1. Membuat Aplikasi website profile SD Negeri Lebak Pulus sebagai wadah informasi dan promosi bagi masyarakat.

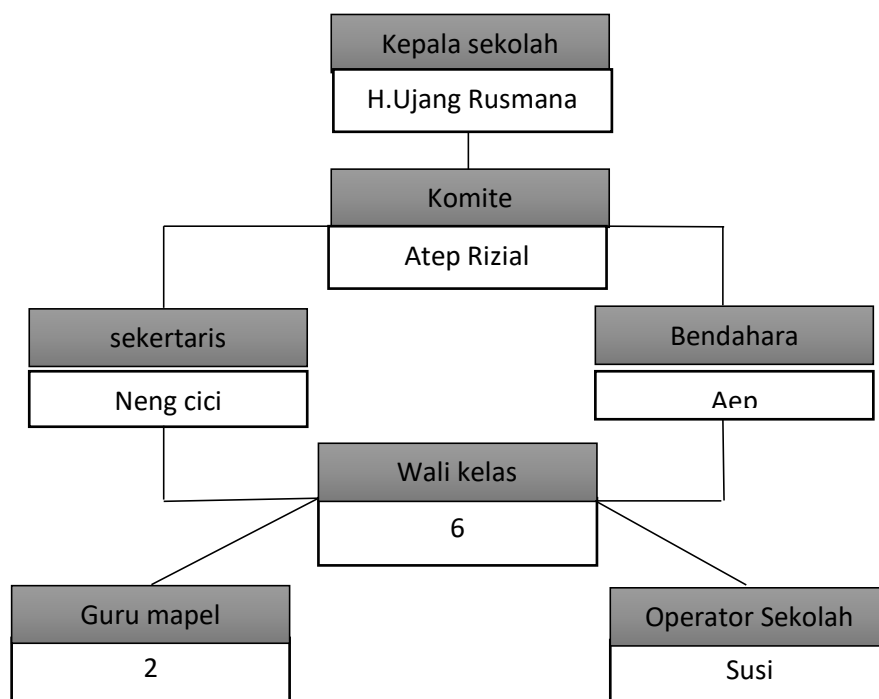
2. Membuat tampilan yang menarik dan informatif bagi pengunjung dan sederhana bagi admin agar mudah dioperasikan
3. Sebagai tempat pengenalan kepada mahasiswa program studi Teknik Informatika di dunia kerja.

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK

II.1 Struktur Organisasi dan Profil

SD Negeri Lebak pulus adalah salah satu sekolah negeri yang berlokasi di Lebakpulus Ds.pangguh Kec.Ibun Kab.Bandung dengan terakreditasi A di bawah Kementrian pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). SD Negeri Lebak Pulus pada mulanya gedung sekolah merupakan gedung berlokasi di Jl. Lebak Pulus berada di Kp.Lebak Pulus Rt.01 Rw.22 Ds.Pangguh Kec.Ibun kab.bandung. Struktur organisasi SD Negeri Lebakpulus



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Sekolah

Profil Sekolah

Nama Sekolah		SD Negeri Lebak Pulus
NPSN		20205809
Jenjang Pendidikan		SD
Status Sekolah		Negeri
Alamat Sekolah		KP.Lebak Pulus
Kelurahan		Pangguh
Kecamatan		Ibun
Kabupaten		Bandung
Provinsi		Jawa Barat
Kode Pos		40384
Nomor Telepon		082119924441
Email		Sdnegrilebakpulus@gmail.com

Tabel 2.1 Profil sekolah

a. Visi sekolah

Unggul Dalam Prestasi Berlandaskan IMTAQ, IPTEK dan Berwawasan Lingkungan Berbasis Budaya Daerah Kab.Bandung. Indikator yang mendukung pencapaian visi sekolah yaitu:

1. Unggul dalam perolehan nilai UAS / UN
2. Unggul dalam penguasaan mata pelajaran IPTEK
3. Unggul dalam mengembangkan kreativitas siswa
4. Unggul dalam mengimplementasikan pendidikan agama
5. Unggul dalam prestasi keolahragaan
6. Unggul dalam implementasi bahasa, sastra, dan seni budaya Daerah Kab.Bandung
7. Unggul dalam pengelolaan lingkungan
8. Unggul dalam menjaga kebersihan dan kesehatan

b. Misi sekolah

1. Menciptakan kegiatan Pembelajaran yang efektif sehingga potensi siswa berkembang optimal dan tuntas sebagai realisasi manajemen berbasis sekolah
2. Melaksanakan kegiatan ilmiah sederhana diberbagai mata pelajaran
3. Menciptakan kondisi sekolah yang kondusif melalui komunikasi intensif sehingga tumbuh semangat belajar dan kerja yang terprogram pada semua warga sekolah
4. Melestarikan dan mengembangkan seni budaya bangsa berbasis budaya Daerah Istimewa Bandung
5. Meningkatkan pembinaan kompetensi dan kinerja pendidik dan tenaga kependidikan
6. Meningkatkan kegiatan keagamaan secara kontinyu
7. Meningkatkan pembinaan sekolah berwawasan lingkungan
8. Melaksanakan pembinaan dalam bidang olahraga dan kepramukaan
9. Menjalin kerjasama dan hubungan dengan berbagai pihak sebagai jaringan usaha pengembangan pendidikan
10. Menerapkan Manajemen Berbasis Sekolah bersama dengan Komite Sekolah.
11. Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Kepala Sekolah adalah guru yang diberika tugas tambahan untuk memimpin suatu sekolah yang diselenggarakan proses belajar-mengajar atau tempat terjadi interaksi Antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran. Menurut Dr. E. Mulyasa, kepala sekolah harus mampu meningkatkan produktivitas sekolah. Produktivitas dapat dilihat dari output Pendidikan yang berupa penyelenggaraan penghasilan, sedangkan proses atau suasana Pendidikan. Dengan ditingkatkannya mutu Pendidikan, diharapkan lulusan akan lebih mampu menjadi tenaga kependidikan yang dapat mengembangkan tugasnya dengan baik.

Tugas Kepala Sekolah

1. menyusun program kerja
2. pelaksanaan rencana kerja
3. super visi dan Evaluasi
4. kepemimpinan sekolah
5. sistem informasi manajemen

Fungsi Kepala Sekolah

1. Kepala sekolah sebagai educator (pendidik). Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses Pendidikan dan pengembang utama kurikulum di sekolah.
2. Kepala Sekolah sebagai Manajer. Dalam mengelola tenaga kependidikan, salah satu tugas yang harus dilakukan kepala sekolah adalah melaksanakan kegiatan pemeliharaan dan pengembangan profesi para guru.
3. Kepala Sekolah sebagai Administrator. Khususnya berkenaan dengan pengelola keuangan, bahwa untuk tercapainya peningkatan kompetensi guru tidak lepas dari faktor biaya.
4. Kepala Sekolah sebagai Supervisor. Untuk mengetahui sejauh mana guru mampu melaksanakan pembelajaran, secara berkala kepala sekolah perlu melaksanakan kegiatan supervise, yang dapat dilakukan melalui kegiatan kunjungan kelas untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, terutama dalam pemilihan dan penggunaan metode, media yang digunakan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Kepala Sekolah sebagai Pemimpin. Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru, seorang kepala sekolah dapat menerapkan kedua gaya kepemimpinan yaitu kepemimpinan yang berorientasi pada tugas dan kepemimpinan yang berorientasi pada manusia secara tepat dan fleksibel, disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang ada.
6. Kepala Sekolah sebagai Inovator. Kepala Sekolah ahrus memiliki strategi yang tepat untuk menjalani hubungan yang harmonis dengan lingkungan, mencari gagasan baru, mengintegrasikan setiap kegiatan, memberikan

teladan kepada seluruh tenaga kependidikan sekolah dan mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif.

7. Kepala Sekolah sebagai Motivator. Kepala Sekolah harus memiliki strategi yang tepat untuk memberikan motivasi tenaga kependidikan dalam melaksanakan tugas dan fungsinya.

Tata Usaha adalah unsur pelaksana administrasi sekolah dalam menopang pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan pembinaan kesiswaan dan alumni, kepegawaian, keuangan, perlengkapan dan administrasi umum.

Menurut Nawawi dan Martin (1996), Tata Usaha adalah kegiatan mengadakan, menghimpun, mencatat, menyimpan, menggandakan, serta mengirim berbagai data informasi yang berguna untuk mewujudkan tugas pokok organisasi.

Menurut The Liang Gie (2002), Tata Usaha Merupakan suatu kegiatan pencatatan dan penyusunan berbagai macam keterangan. Tujuannya ialah agar keterangan-keterangan itu dapat digunakan secara langsung untuk bahan ataupun sumber informasi untuk siapa saja yang membutuhkan, khususnya pemimpin organisasi/perusahaan yang bersangkutan.

Wakil kepala sekolah Kurikulum mempunyai tugas membantu kepala sekolah dalam hal berikut :

1. Mengumpulkan dan menyimpan dokumen kurikulum Nasional dan kurikulum ciri khusus.
2. Menyusun perancangan program pembelajaran sementara dan atau Tahunan.
3. Menyusun program remedial dan pengayaan.
4. Menyusun dan menjabarkan kalender pendidikan.
5. Menyusun pembagian tugas guru.
6. Menyusun jadwal pelajaran.
7. Mengkoordinir penyusunan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh masing-masing guru mata pelajaran.

8. Menyusun dan mendata buku-buku yang digunakan oleh guru mata pelajaran.
9. Mendata media, alat peraga dan alat bantu lainnya yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
10. Menyusun dan menyelenggarakan kegiatan kelompok belajar bagi siswa.
11. Mengatur pelaksanaan kegiatan MGMP di sekolah.
12. Mengatur dan mengkoordinir pelaksanaan kegiatan tes semesteran, ujian praktek, UAS serta UN.
13. Mengkoordinir kriteria kenaikan kelas dan penjurusan.
14. Mengkoordinir kriteria kelulusan.
15. Mengkoordinir pengisian dan pembagian raport.
16. Menyiapkan perangkat administrasi kelas.
17. Menyediakan buku kemajuan kelas.
18. Menyusun perangkat administrasi daftar nilai dan daftar tatap muka.
19. Menyusun dan menyiapkan legger nilai.
20. Mengkoordinir penyusunan laporan pelaksanaan kegiatan kurikulum.

Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan bertanggung jawab kepada kepala sekolah dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang :

1. Menyusun program pembinaan kesiswaan.
2. Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakan disiplin dan tata tertib sekolah.
3. Membina dan melaksanakan koordinasi keamanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan, kerindangan dan kegiatan kulikuler (7-K).
4. Memberikan pengarahan dan pembinaan kepada pengurus OSIS.
5. Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala.
6. Melaksanakan pemilihan calon siswa teladan dan calon siswa penerima beasiswa bersama petugas BK.
7. Mengadakan pemilihan calon siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan di luar sekolah.

8. Menyusun laporan kegiatan kesiswaan.
9. Kerjasama dengan petugas BK dalam seleksi penerimaan siswa baru (PSB).
10. Mengawasi disiplin belajar siswa, mengajar guru dan kerja pegawai sekolah.
11. Mengatur ketertiban siswa, guru dan pegawai dalam pemeliharaan kebersihan dan keindahan sekolah.
12. Mengkoordinasikan kegiatan olah raga dan seni/kegiatan ekstrakurikuler.
13. Mengatur penyelenggaraan upacara.

Wakil Kepala Sekolah bidang Humas (hubungan masyarakat) bertanggung jawab kepada kepala sekolah dalam bidang kerja sama industri, perguruan tinggi, dan masyarakat/stakeholder. Wakil Kepala Sekolah bidang Humas memiliki Tugas sebagai berikut :

1. Mempersiapkan penyusunan program kerja.
2. Mengadakan Kerjasama dengan komite sekolah atau orang tua/wali siswa.
3. Membantu wilayah lingkungan sekolah dalam kegiatan sosial dan kegiatan lainnya.
4. Menjalani Kerjasama dengan instansi terkait dalam rangka pelaksanaan kegiatan intra dan ekstra kurikuler.
5. Menginformasikan prestasi yang diraih keluarga besar sekolah melalui media masa.
6. Menampilkan profil sekolah melalui media internet.
7. Mengkoordinasikan kegiatan koperasi sekolah, dharma wanita serta kelompok usaha lain yang ada disekolah.
8. Mengkoordinasikan penyelenggaraan kegiatan HUT sekolah.
9. Melaksanakan tugas lainnya yang bersifat positif yang ditugasi oleh Kepala Sekolah.

Pembina OSIS merupakan tugas tambahan seorang guru di sekolah. Tugas tambahan ini juga melekat pada pelaksanaan tugas pokok, sebagaimana diatur

dalam permendikbud Nomor 15 tahun 2018. Berikut Tugas dan Wewenang Pembina Osis :

1. Menyusun program kerja pembina OSIS.
2. Mengarahkan dan membimbing pengurus OSIS dalam menjalankan Kegiatan-kegiatan yang diadakan OSIS dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.
3. Menghadiri kegiatan rapat pengurus OSIS maupun perwakilan kelas.
4. Membantu menangani siswa bermasalah Bersama guru bimbingan dan konseling.
5. Mengevaluasi pelaksanaan program OSIS.
6. Memberikan laporan kepada sekolah secara periodic tentang pelaksanaan kegiatan OSIS.

Sarana/Prasarana menurut KBBI menyatakan bahwa Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan. Dan Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek). Menurut Moenir (1992-119), Mengatakan Sarana adalah segala jenis peralatan, perlengkapan kerja, dan fasilitas yang fungsinya sebagai alat utama atau pembantu dalam pelaksanaan pekerjaan, dan juga dalam rangka kepentingan yang sedang berhubungan dengan organisasi kerja. Fungsi sarana dan prasarana tentu berbeda berdasarkan ruang lingkup penggunaannya masing-masing. Misalnya, sarana dan prasarana transportasi berbeda dengan Kesehatan.

Koordinator Mata Pelajaran bertanggung jawab atas :

1. Terlaksananya pertemuan MGMP mata pelajaran sejenis.
2. Penyusunan program dan pengembangan MGMP mata pelajaran sejenis
3. Penyusunan program pengajaran.
4. Mengkoordinasikan penyusunan naskah soal ulangan harian.
5. Mengkoordinir pembuatan dan mengumpulkan analisis ulangan harian dalam pelaksanaan UH ketika mata pelajarannya diujikan.
6. Mengadakan monitoring ulangan harian pelaksanaan program perbaikan dan remedial mata pelajaran sejenis.

7. Mengadakan evaluasi ulangan umum semester UUS dan KBM tiap semester.

Daftar Wali Kelas adalah daftar nama guru yang membantu Kepala Sekolah untuk membimbing siswa dalam mewujudkan disiplin kelas, sebagai manajer dan motivator untuk membangkitkan gairah/minat siswa untuk berprestasi di kelas. Tugas pokok dan fungsi wali kelas sebagai berikut :

1. Pengelola kelas.
2. Menenal dan memahami situasi kelas.
3. Menyelenggarakan administrasi kelas
4. Memberikan motivasi kepada siswa agar belajar sungguh-sungguh baik di sekolah maupun diluar sekolah.
5. Memantapkan siswa dikelasnya, dalam melaksanakan tatakrma, sopan santun, tata tertib baik disekolah maupun di luar sekolah.
6. Mengarahkan siswa dikelasnya untuk mengikuti kegiatan-kegiatan sekolah.
7. Membimbing siswa kelasnya dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler.
8. Melakukan kunjungan kerumah/orang tuanya atau keluarganya.
9. Membrikan masukan dalam penentuan kenaikan kelas bagi siswa dikelasnya.
10. Mengisi/membagikan buku laporan Pendidikan (Rapor) kepada Wali Siswa.
11. Mengajukan saran dan usul kepada pimpinan sekolah mengenai siswa yang menjadi bimbingannya.
12. Mengajarkan siswa agar peduli dengan kebersihan dan peduli dengan lingkungannya.
13. Membuat laporan tertulis secara rutin setiap bulan.

Bimbingan Konseling adalah proses interaksi Antara konselor dan konseli baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam rangka untuk membantu konseli agar dapat mengembangkan potensi dirinya ataupun memecahkan permasalahan yang dialaminya. Bimbingan konseling juga dapat didefinisikan

sebagai upaya sistematis, objektif logis dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor untuk memfasilitasi perkembangan konseli untuk mencapai kemandirian dalam kehidupan

II.2 Lingkup Pekerjaan

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan pihak instansi tempat kerja praktek maka didapatkan informasi yang berhubungan dengan website profil resmi yang akan dirancang untuk SDN Lebak Pulus. SDN Lebak Pulus merupakan sekolah negeri yang mulai berkembang. Pada masa perkembangannya ini SDN Lebak Pulus membutuhkan wadah untuk memberikan informasi kepada masyarakat untuk mempromosikan sekolahnya.

SDN Lebak Pulus selama ini hanya menggunakan media sosial facebook sebagai media untuk memperkenalkan profil sekolah dan menyampaikan informasi akademik. Sedangkan facebook memiliki keterbatasan fitur, tidak semua informasi akademik bisa dimana menggunakan facebook. Pekerjaan ini dapat membantu SDN Lebak Pulus dalam mempromosikan sekolahnya dengan melalui web sekolah. Pekerjaan ini dapat membantu SDN Lebak Pulus dalam mempromosikan sekolahnya dengan melalui web sekolah.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Pada tahun 1989, Sir Timoty John Tim Berners-Lee, membuat website. Awalnya website buatan Tim dimanfaatkan untuk memudahkan saling tukar informasi dan perbaruan informasi kepada sesama ilmuwan di institusi dan universitas seluruh dunia. Baru pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat kerja Tim) mengumumkan penggunaan website secara gratis oleh publik.

Tahun 1994, setahun setelah pengumuman penggunaan website secara publik itu, Yahoo berdiri dan jumlah website yang tercatat ada sebanyak 2.738 website. Lalu dari tahun ke tahun jumlah website yang online semakin bertambah secara eksponensial. Sampai saat ini, ketika artikel ini ditulis tanggal 25 Februari 2021, jumlah website yang online sebanyak kurang lebih 1,8 miliar.

Tidak kalah pentingnya bagi sekolah, saat ini website memiliki peranan yang penting. Data APJII tahun 2017 menyatakan bahwa 75,6% pengguna internet di Indonesia berumur 13-18 tahun, ini merupakan usia sekolah. Oleh karena itu, sekolah sudah seharusnya satu langkah ke depan dengan memanfaatkan website sekolah.

1. Manfaat website sekolah adalah:

a. Mengenalkan sekolah kepada masyarakat

Manfaat pertama website bagi sekolah adalah supaya sekolah dikenal oleh masyarakat. Tahap pengenalan sekolah merupakan tahap awal dari calon murid dan orang tua mempertimbangkan keputusan memilih sekolah. Dengan keberadaan website, harapannya calon murid lebih mudah mengenal sekolah. Penggunaan website juga dinilai lebih mendekati karakter generasi sekarang, yang lebih cenderung mencari informasi dari internet. Oleh karena itu, ini merupakan peluang besar sekolah untuk ditemukan calon murid.

b. Sarana komunikasi dengan wali murid

Di samping sarana lain, website bagi sekolah juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dengan wali murid. Wali murid dapat melihat perkembangan berita terbaru dari sekolah tempat anaknya belajar. Sekolah yang lebih rajin memperbarui beritanya akan lebih dipercaya di mata para wali murid. Apalagi jika jarak antara wali murid dengan sekolah anaknya cukup jauh, misalnya sekolah boarding. Penggunaan website dan sistem informasi berbasis web akan memudahkan hal itu.

c. Mendukung kebijakan pemerintah

Belakangan ini pemerintah menetapkan suatu kebijaksanaan bahwa sekolah wajib memiliki website sendiri, meskipun sekedar website gratis. Oleh karena itu, mysch.id membantu pihak sekolah menyediakan website sekolah yang profesional namun dapat dikerjakan dengan cepat dan mudah.

2. Pembuatan aplikasi berbasis web ini menggunakan metode *Software Development life cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* yakni dengan tahapan sebagai berikut :

a. *Requirements analysis and definition*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System and software design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

d. *Integration and system testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Operation and maintenance*

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru

II.4 Jadwal Kerja

Sekolah SDN Lebak Pulus Memiliki Jadwal kantor Senin-Sabtu jam 07:00 sampai jam 12.00 WIB. Disini saya melakukan kerja praktek menyesuaikan dengan kerja saya karena saya tidak kerja di tempat kerja praktek.

Kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek :

1. Minggu pertama
 - a. Observasi
2. Minggu kedua
 - a. Melakukan perancangan web
 - b. Mengumpulkan informasi sekolah
 - c. Melakukan pendaftara web
 - d. Melakukan Verifikasi lewat email sekolah
3. Minggu ke 3
 - a. Menenambahkan Menu
4. Minggu ke 4
 - a. Menambahkan foto galeri
5. Minggu ke 5
 - a. Menambahkan berita sekolah
6. Minggu ke 6
 - a. Membuat data-data guru
 - b. Menambahkan menu-menu
7. Minggu ke 7
 - a. Melakukan penyempurnaan web
8. Minggu ke 8
 - a. Melakukan evaluasi kerja praktek dan membuat laporan

BAB III

TEORI PENUNJANGJANG KERJA PRAKTEK

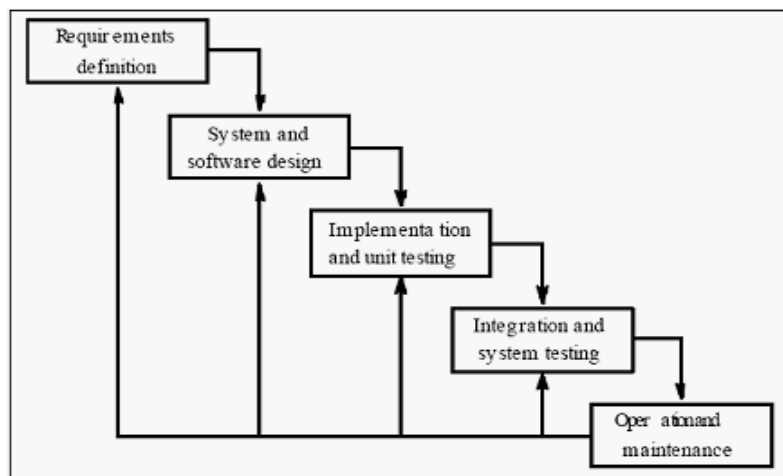
III.1. Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktek di SDN Lebak Pulus, peserta kerja praktek menggunakan pengetahuan yang salah satunya diperoleh selama masa perkuliahan sebagai landasan teori pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain:

1. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) model *waterfall*

Teori tentang metode yang digunakan dalam menyelesaikan aplikasi berbasis web yang diperoleh dari mata kuliah FTI316 Rekayasa Perangkat Lunak. SDLC merupakan model pengembangan perangkat lunak yang sering digunakan dalam rekayasa perangkat lunak.

Menurut Ian Sommerville (2011:30) model waterfall ini mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi dan mempresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti :



Gambar 3.1 Waterfall Model Ian Sommerville (2011:30)

a. *Requirements analysis and definition*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat

diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System and software design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

d. *Integration and system testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan..

e. *Operation and maintenance*

- f. Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2. Kekurangan dan Kelebihan Model *waterfall*

a. Kekurangan Model *Waterfal*

Kekurangan menggunakan metode waterfall adalah metode ini tidak memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya. Karena setelah aplikasi ini dalam tahap pengujian, sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam tahap konsep sebelumnya.

b. Kelebihan Model Waterfall

Kelebihan menggunakan metode air terjun (waterfall) adalah metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase one by one, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.

c. Konsep Pemrograman Internet Teori dan konsep Pemrograman Internet yang di peroleh dari mata kuliah FTI319 Pemrograman Internet

III.1.1 Konsep dasar Web

Pada saat ini teknologi berkembang sangat pesat, hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya perkembangan pola pikir masyarakat yang cukup pesat, untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam hal informasi dan ilmu pengetahuan serta mekanis dunia kerja, maka dibutuhkan para pengembang aplikasi web supaya dapat terus beraktifitas dan berinovasi . web suatu jaringan yang bisa mempermudah serta mempercepat penyampaian informasi secara luas, dan dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet.

Menurut Sibero (2013:11)”web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet. Sedangkan menurut Kustiyahningsih dan Devie (2011:4) web merupakan” salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks,gambar,suara,animasi dan multimedia lainnya”.

Berdasarkan dari teori tersebut, penulis menarik kesimpulan web adalah fasilitas hypertext untuk menampilkan data dan berisikan dokumen- dokumen multimedia yang berupa teks, gambar, suara, animasi dan lainnya dengan menggunakan browser sebagai perangkat lunak untuk mengaksesnya.

III.1.2 Website

III.1.2.1 Pengertian Website



Website adalah kumpulan informasi/kumpulan page yang biasa di akses lewat jalur internet.setiap orang diberbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari page, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu. Website-website yang ada berada di dalam *World Wide Web* (WWW) internet.

Menurut Bekti (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara,dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masingmasing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Rahmadi (2013:1)”website (lebih dikenal dengan sebutan situs) adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video atau jenis- jenis berkas lainnya.” Sedangkan menurut Ippho Santoso dalam Rahmadi (2013:1) “membagi website menjadi golongan kanan dan golongan kiri. Dalam website dikenal dengan sebutan website dinamis dan website statis.

1. Website statis

Web statis adalah *web* yang isinya atau *content* tidak berubah-ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen *web* tersebut tidak dapat diubah secara cepat dan mudah. Ini karena teknologi yang digunakan untuk membuat dokumen *web* ini

tidak memungkinkan dilakukan perubahan isi atau data. Teknologi yang digunakan untuk *web* statis adalah jenis *client side scripting* seperti HTML, *Cascading Style Sheet* (CSS). Perubahan isi atau data halaman *web* statis hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah langsung isinya pada *file* mentah *web* tersebut.

2. Website dinamis

Web dinamis adalah jenis *web* yang content atau isinya dapat berubah-ubah setiap saat. *Web* yang banyak menampilkan animasi *flash* belum tentu termasuk *web* dinamis karena dinamis atau berubah-ubah isinya tidak sama dengan animasi. Untuk melakukan perubahan data, *user* cukup mengubahnya langsung secara *online* di internet melalui halaman *control panel* atau administrasi yang biasanya telah disediakan untuk *user* administrator sepanjang *user* tersebut memiliki hak akses yang sesuai.

III.1.2.2 Sejarah Website

Orang yang berjasa dibalik adanya website ini adalah Sir Tim Berners-Lee. Ia seorang ilmuwan komputer di Inggris. Berners dilahirkan di London, dan orang tuanya juga ilmuwan komputer di era-era awal komputasi. Setelah Berners lulus dari Universitas Oxford, Berners-lee akhirnya menjadi insinyur software di CERN. CERN adalah laboratorium fisika (partikel terbesar) yang berada didekat Jenewa, Swiss. Akhirnya, para ilmuwan yang hebat datang dari seluruh dunia untuk menggunakan akseleratornya, namun Berners menemukan bahwa mereka punya masalah/kesulitan soal bagaimana untuk berbadi informasi satu sama lain.

Kemudian pada bulan Oktober 1990, Berners menulis tiga teknologi dasar hingga kini menjadi dasar web dibuat (yang juga muncul pada bagian- bagian browser web anda). Ketiganya yaitu :

- a. HTML : *HyperText Markup Language* adalah Bahasa format buat web.
- b. URI : *Uniform Resource Identifier*. Semacam “alamat” yang unik.

Fungsinya untuk mengidentifikasi ke setiap sumber daya yang ada di web. Kini lebih awam disebut URL.

- c. HTTP: *HyperText Transfer protocol*. Memungkinkan anda untuk mengambil Kembali sumberdaya yang terhubung dari seluruh web.

Berners juga menulis halaman web editor/browser pertama (“WorldWideWeb.app”) serta server web pertama (“httpd”). Pada akhir tahun 1990, halaman web pertama akhirnya disediakan diinternet secara terbuka. Kemudian pada tahun 1991, orang-orang diluar CERN termasuk orang awam juga diundang untuk bergabung dengan komunitas web baru ini.

III.1.2.3 Fungsi Website

Website ini pastinya punya banyak manfaat. Jadi, jika kita ingin mengetahui fungsi website, dapat dibagi sesuai kategori jenisnya.

1. Website sebagai sarana informasi

Ini adalah fungsi utama dari website umumnya yaitu sebagai sarana informasi. Website bisa jadi suatu media untuk menyebarkan informasi-informasi ke publik. Idealnya, memang website dijadikan sarana edukasi akan berbagai topik yang ada.

2. Website sebagai sarana hiburan

Menjaga sarana hiburan bagi publik juga termasuk kedalam fungsi website. Misalnya Ketika anda membaca majalah online, berita soal gaya hidup, atau ulasan film dan karya seni lainnya dari website- website yang ada. Terkait navigasi, website sebagai sarana hiburan biasanya lebih mengutamakan kemudahan web visitor dalam bernavigasi dan estetika visualnya biasanya optimal. Untuk jenis konten, biasanya banyak berupa video, gambar terpisah, galeri foto atau *podcast*.

3. Website sebagai sarana jual beli/e-commerce (toko online)

Tujuan dari website seperti ini adalah mendapat customer yang bertransaksi, meningkatkan penjualan dan loyalitas customer terhadap *brand* perusahaan. Ada banyak sekali elemen-elemen website yang harus dioptimasi untuk mensukseskan sebuah *ecommerce* yaitu proses transaksi yang mudah dilakukan web visitor/pengunjung, tampilan atraktif website, produk yang populer, penawaran menarik, metode pembayaran produk yang bervariasi, dan desain yang *mobile-friendly*.

4. Website sebagai blog

Fungsi blog sebagai website adalah untuk update konten-konten terbaru yang banyak diminati/dibaca orang atau sekedar menjadi catatan pribadi seseorang. Walau begitu, blog tidak hanya dikerjakan individu, sangat banyak *brand* ternama yang punya blog sendiri

III.1.2.4 Cara Membuat Website

Pada dasarnya ada 5 langkah untuk Pembuatan Website gratis langkah-langkahnya Sebagai berikut :

1. Tentukan nama domain
2. Pilih paket domain
3. Mengisi data sekolah
4. Lakukan order domain dan hosting
5. Mengedit konten website sekolah

III.1.3 Website Sekolah



Gambar 3.3 Contoh Website Sekolah

Menurut *Gregorius* (2000:30) Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*.

UU SISDIKNAS (2003:20), mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengenalan diri, berakhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat.

Website sekolah saat ini sedang menjadi tren terbaru di dunia pendidikan serta mendapatkan perhatian dan tanggapan yang baik dari berbagai pihak, baik dari tenaga kependidikan, peserta didik dan masyarakat. *Website* merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat di akses seara cepat. *Website* ini di dasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi file, dan komunikasi dua arah antar individu atau komputer.

III.1.4 Internet

III.1.4.1 Pengertian Internet

Internet adalah kumpulan atau jaringan dari komputer yang ada di seluruh dunia. Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) secara harafiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar *Internet protocol suite* (TCP/IP) untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia. Pengertian Internet menurut para ahli :

1. Menurut Sibero (2011) Internet ialah suatu jaringan komputer yang dapat menghubungkan antar komputer secara global atau sering disebut dengan jaringan dunia karena luasnya cakupan jaringannya

2. Menurut Sarwono (2012) Internet adalah kumpulan jaringan yang berskala global yang mana tidak ada satupun dari orang, kelompok atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menjalankan internet.
3. Menurut Wikipedia, Wikipedia menyebutkan bahwa internet merupakan kependekan dari istilah interconnection networking, yang merupakan keseluruhan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain. Agar dapat saling terhubung satu sama lain, internet menggunakan sebuah sistem standar, yaitu protocol TCP / IP untuk melayani pertukaran paket di dalam jaringan tersebut, di, seluruh dunia.
4. Kamus Oxford, internet adalah jaringan komputer global yang menyediakan berbagai fasilitas informasi dan komunikasi, yang terdiri dari jaringan interkoneksi menggunakan protokol komunikasi standar.
5. Federal Networking Council, Federal Networking Council (FNC), menyebutkan bahwa internet menunjuk pada suatu sistem informasi secara global, yang mana secara logis dihubungkan dengan satu alamat yang unik yang didasari pada internet protocol (IP).

III.1.4.2 Istilah-Istilah Internet

1. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut (Sibero, 2011) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai Bahasa untuk pertukaran dokumen web. Sedangkan Menurut (Prasetio & Adhi, 2010) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah Bahasa yang mempelopori hadirnya web dan internet. Bahasa ini merupakan Bahasa pemrograman yang digunakan oleh sebagian besar situs web yang dikunjungi oleh setiap orang.

Dapat disimpulkan bahwa HTML adalah Bahasa yang menampilkan informasi dalam bentuk *hypertext* dan dapat digunakan untuk mengatur tampilan dan informasi tersebut. HTML merupakan Bahasa yang tepat untuk digunakan dalam membuat dan menampilkan informasi pada *website*.

2. HTTP (*Hypertext transfer protocol*)

HTTP (*Hypertext transfer protocol*) adalah protokol yang perlu diikuti oleh web browser dalam meminta atau mengambil suatu dokumen yang disediakan di web server. Protokol ini merupakan standar yang digunakan untuk mengakses *web pages*. Pengguna dapat mengklik pada sebuah tombol persetujuan yang aman, dan program klien akan menjalankan sebuah kunci keamanan bagi sesi tersebut dengan form tersebut

3. URL (*Uniform resource Locator*)

URL merupakan sistem pengalamatan yang digunakan pada *World wide web*. Di internet URL menggabungkan informasi mengenai jenis.

III.1.5 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan Teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat desain berorientasi objek dari IBM. Sedangkan Menurut Nugroho (2010:6), “UML (*Unified Modeling Language*) adalah perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami”.

Menurut Alim (2012:30), “*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa standar yang digunakan untuk menulis *blueprint* perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan artifak dari sistem perangkat lunak”.

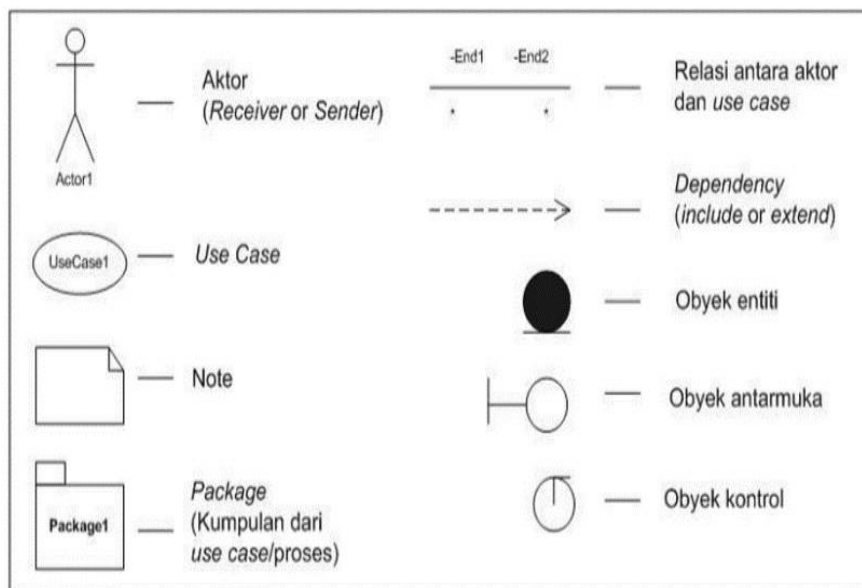
Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan UML adalah bahasa yang digunakan untuk pemodelan dari sistem perangkat lunak.

III.1.5.1 Use Case Diagram

Menurut Murad (2013:57), “Diagram *Use Case* adalah diagram yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini memiliki 2 fungsi, yaitu mendefinisikan fitur apa yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang *user*”. Menurut Triandini (2012:18), langkah-langkah membuat diagram *use case*:

1. Mengidentifikasi aktor. Perhatikan bahwa aktor sebenarnya adalah peran yang dimainkan oleh pengguna. sebaiknya identifikasi peran spesifik yang dimainkan oleh orang-orang tersebut.
2. Setelah peran aktor teridentifikasi, langkah berikutnya adalah menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh peran-peran tersebut dalam penggunaan sistem. Tujuan tersebut merupakan tugas yang dilakukan oleh aktor untuk mencapai beberapa fungsi bisnis yang memberikan nilai tambah bagi bisnis.

Berikut ini adalah simbol-simbol yang ada pada *use case diagram* :



Gambar 3.4 Simbol *Use Case diagram*

III.1.5.2 Class Diagram

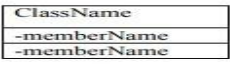





Diagram kelas merupakan diagram yang penting dalam pemodelan berorientasi objek. Diagram kelas membantu visualisasi struktur kelas dari suatu sistem dan hubungan diantaranya serta penjelasan detail dari tiap kelas tersebut. Menurut Sri Mulyani (2016 : 247) menyatakan bahwa: —Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas.

Menurut Rosa dan M. Shalahudin (2013 : 141) mengungkapkan bahwa : Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Menurut Sholiq (2010 : 149) Menerangkan bahwa : Diagram kelas digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket dalam sistem dan relasi antar mereka.

Menurut Adriani, dkk (2013 : 338) Mendefinisikan : Class Diagram adalah yang paling mendasar dan banyak digunakan diagram UML. UML ini menunjukkan pandangan statis dari sebuah sistem, yang terdiri dari kelas, antar hubungan mereka (termasuk generalisasi, spesialisasi, asosiasi, dan komposisi), operasi dan atribut dari kelas.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada class diagram :

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




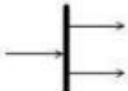


Tabel 3.1 Simbol-simbol Class Diagram Rosa dan M. Shalahudin (2013 : 146)

III.1.5.3 Activity Diagram

Menurut Murad (2013:57), “*Activity diagram* merupakan diagram yang bersifat dinamis. *Activity diagram* adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses”.

Menurut Vidia (2013:20), “*Activity diagram* dibuat berdasarkan aliran dasar dan aliran alternatif pada skenario use case diagram. Pada *activity diagram* digambarkan interaksi antara aktor pada use case diagram dengan sistem”.

Berikut ini adalah simbol-simbol pada *activity diagram* :

Simbol	Keterangan
	Start Point
	End Point
	Activities
	Fork (Percabangan)
	Join (Penggabungan)
	Decision
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan Actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

Gambar 3.5 Simbol *activity diagram*

III.1.5.4 Sequence Diagram

Menurut Vidia (2013:20), “*Sequence diagram* dibuat berdasarkan *activity diagram* dan *class diagram*. *Sequence diagram* menggambarkan aliran pesan yang terjadi antar kelas yang dideskripsikan pada *class diagram* dengan menggunakan operasi yang dimiliki kelas tersebut. Untuk aliran pesan, *sequence diagram* merujuk pada alur sistem *activity diagram* yang telah dibuat

sebelumnya”. Menurut Wijayanto (2013:35), ”*Sequence diagram* dibuat berdasarkan *activity diagram* dan *class diagram* yang telah dibuat, maka digambarkan *sequence diagram* yang menggambarkan aliran pesan yang terjadi antar kelas dengan menggunakan operasi yang dimiliki kelas tersebut”.

III.1.6 Bagan Alir/*flowchart*

Menurut Krismiaji (2010:71) dalam bukunya yang berjudul Sistem informasi Akuntansi, Menjelaskan bahwa :

Bagan Alir merupakan analitis yang digunakan untuk menjelaskan aspek- aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, sekaligus menguraikan aliran data dalam sebuah sistem. *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut

III.1.7. CSS



Gambar 3.6 Logo CSS

CSS atau *Cascading Style Sheet* adalah sebuah dokumen yang berisi sebuah aturan yang digunakan untuk memisahkan isi dengan layout dalam halaman-halaman web yang dibuat. CSS memperkenalkan “*template*” yang berupa *style* untuk dibuat dalam mengizinkan penulisan kode yang lebih mudah dari halaman-

halaman web yang dirancang. Jayan (2010:2) dalam buku CSS untuk orang awam yang menjelaskan tentang kegunaan CSS adalah untuk mengatur tampilan dokumen HTML, contohnya seperti pengaturan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar.

III.1.8. PHP



Gambar 3.7 Logo php

Bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML yakni PHP. Dan terdapat berbagai pengertian PHP dari beberapa ahli antara lain :

Menurut Anhar (2010 : 23) mengungkapkan bahwa : PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman web berupa script yang dapat diintegrasikan dengan HTML, yang memiliki sitak atau aturan dalam menuliskan script atau kode-kodenya.

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2013 : 1) mengartikan bahwa : PHP adalah bahasa pemrograman web bersifat server side, yang tujuannya untuk menghasilkan skrip yang akan di-generate dalam kode HTML yang merupakan bahasa standar web.

Menurut Supono dan Vidiandry Putratama (2018 : 3) mengungkapkan bahwa: PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP atau PHP Hypertext Preprocessor merupakan bahasa server side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.

III.1.9. MySQL

MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrograman aplikasi web, Contoh DBMS adalah: PostgreSQL (freeware), MS Access dari Microsoft, Oracle Corp, dsb.

Kelebihan dari MySQL adalah gratis, handal, selalu di-update dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala MySQL juga menjadi DBMS yang sering dibandingkan dengan web server sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah.

III.1.10. Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating system dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi opensource dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (packages) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrogramman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara default dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan add-ons yang bisa didownload sesuai kebutuhan user.

III.1.11 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah library framework CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan front-end website. Bootstrap juga merupakan salah satu framework HTML, CSS dan javascript yang paling populer di kalangan web developer yang digunakan untuk mengembangkan sebuah website yang responsive. Sehingga halaman website nantinya dapat menyesuaikan sesuai dengan ukuran monitor device (desktop, tablet, ponsel) yang digunakan pengguna disaat mengakses website website dari browser. Pada mulanya bootstrap bernama "Twitter Blueprint" yang dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton di Twitter sebagai kerangka kerja untuk mendorong konsistensi di alat internal. Dengan menggunakan Bootstrap seorang developer dapat dengan mudah dan cepat dalam membuat front-end sebuah website. Anda hanya perlu memanggil class-class yang diperlukan, misalnya membuat tombol, grid, tabel, navigasi dan lainnya.

Bootstrap telah menyediakan kumpulan komponen class interface dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan sebuah tampilan yang menarik dan ringan. Selain komponen class interface, bootstrap juga memiliki grid yang berfungsi untuk mengatur layout pada halaman website. Selain itu developer juga dapat menambahkan class dan CSS sendiri, sehingga memungkinkan untuk membuat desain yang lebih variatif. Salah satu contoh website yang menggunakan framework bootstrap yaitu twitter. Bootstrap sendiri sebenarnya dikembangkan oleh developer twitter sehingga bootstrap sering juga disebut dengan “ twitter bootstrap “.

Bootstrap sendiri sudah kompatibel dengan versi terbaru dari beberapa browser seperti google chrome, firefox, internet explorer, dan safari browser. Meskipun beberapa browser ini tidak didukung pada semua platform.

III.1.12. HTML



Gambar 3.8 Logo HTML

HTML (Hypertext Markup Language) merupakan bahasa pemrograman yang dipakai untuk membuat dokumen teks yang disajikan pada browser internet dengan kemampuan menyediakan link (hubungan ke dokumen lain), teks, grafik, dan suara.

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki (2013 : 1) : HTML merupakan singkatan Hypertext Markup Language, artinya bahasa ini adalah bahasa markup untuk memformat konten halaman web. Atau dengan kata lain, bahasa untuk mengatur bagaimana penampilan dan pemformatan konten di Web.

Menurut Jubilee Enterprise (2014 : 1) : HTML adalah script pemrograman yang mengatur bagaimana kita menyajikan informasi di dunia internet dan bagaimana informasi itu membawa kita melompat dari satu tempat ke tempat lainnya.

Menurut Rintho Rante Rerung (2018 : 18) mengungkapkan bahwa: HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language. Disebut hypertext karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik text tersebut.

III.1.13. XAMPP



Gambar 3.9 Logo XAMPP

Menurut Puspitasari (2011:1) berpendapat bahwa XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database server mysql* dan *support php programming*. XAMPP merupakan *software* yang mudah digunakan gratis dan mendukung instalasi di windows dan linux. Keuntungan lainnya adalah hanya menginstall 1 kali sudah tersedia apache web server., mysql database server, php support (php4 da php5) dan beberapa modulnya, hanya saja bedanya kalau versi windows selalu dalam bentuk instalasi grafis dan yang linux dalam bentuk file terkompresi tar.gz. kelebihan lain yang berbeda dari versi untuk windows adalah memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara gratis, sedangkan linux masih berupa perintah-perintah di dalam *console*. Oleh karena itu, versi untuk linux sulit dioperasikan.

III.1.14. Sekolah

1. Pengertian Sekolah



Gambar 3.2.SDN LEBAK PULUS

Kata sekolah berasal dari Bahasa latin (skhole, scola, scolae atau skhola) yang memiliki arti : waktu luang atau waktu senggang, dimana seketika itu sekolah adalah kegiatan diwaktu luang bagi anak-anak. Saat ini sekolah berubah arti menjadi : merupakan bangunan atau Lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Sekolah merupakan suatu Lembaga Pendidikan yang sifatnya ialah formal, non formal, serta informal yang mana pendiriannya itu dilakukan oleh negara atau juga swasta dengan tujuan utama ialah untuk memberikan pengajaran, mengelola serta juga mendidik para murid dengan melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik yaitu guru. Terdapat juga yang menyatakan bahwa definisi sekolah adalah sebuah Lembaga Pendidikan yang dirancang secara khusus untuk mendidik siswa/murid didalam pengawasan para pengajar (guru). Sedangkan apabila menurut KBBI menyatakan bahwa definisi dari sekolah ini merupakan suatu Lembaga atau bangunan yang dipakai untuk aktivitas atau kegiatan belajar mengajar sesuai dengan jenjang pendidikannya

2. Jenis-Jenis Sekolah

a. Sekolah Konvensional

Sekolah Konvensional, yakni sekolah yang kita kenal selama ini, ada wujud Gedung yang dibangun khusus untuk keperluan penyelenggaraan Pendidikan. Siswa dari sekolah ini, biasanya masuk pada jam-jam tertentu yang telah ditetapkan oleh pihak pengelola sekolah. Siswa diarahkan masuk kelas masing-masing untuk melaksanakan pembelajaran. Siswa peserta didik kemudian pulang ke rumah masing-masing setelah mendapat pembelajaran sesuai jam yang telah ditentukan. Namun, ada pula sekolah jenis ini yang siswanya di asramakan, misalnya sekolah-sekolah di lingkungan pondok pesantren. Hingga saat ini sekolah konvensional, seperti halnya SD/MI, SMP/MTs, SMU/SMK/MA yang di kemas dalam satu unit lingkungan sekolah, dinilai sebagai bentuk sekolah yang paling ideal oleh Sebagian pemerhati Pendidikan. Di dalamnya ada perpustakaan, koperasi sekolah, Kantin, tempat parkir kendaraan, dan tempat ibadah. Di lingkungan sekolah ini, para siswa didik selama sekitar 6 jam dalam sehari, kecuali pada hari-hari libur. Di luar jam sekolah, siswa berinteraksi dengan masyarakat.

b. Sekolah Terbuka

Sekolah terbuka adalah salah satu bentuk sekolah yang dikembangkan oleh pemerintah. Sekolah jenis ini biasanya berkantor disekolah konvensional yang sudah ada sebelumnya. Sekolah konvensional dan sekolah terbuka pada dasarnya sama dari sisi proses pendaftaran, bahan pelajaran dan ujian. Perbedaan pokok antara sekolah konvensional dan sekolah terbuka adalah terutama dari sisi jumlah pertemuan antara tenaga pengajar atau guru dengan murid. Kalau pada sekolah konvensional, guru dan murid bertatap muka setiap hari, kecuali pada hari libur. Sedangkan pada sekolah terbuka, guru dan murid tidak bertatap muka setiap hari.

c. Sekolah Kejar Paket

Kelompok belajar dan kejar adalah jalur Pendidikan nonformal yang difasilitasi oleh pemerintah untuk siswa yang belajarnya tidak melalui jalur sekolah, atau bagi siswa yang belajar di sekolah berbasis kurikulum non-pemerintahan seperti Cambridge dan IB (*International Baccalureate*). Kegiatan belajar fleksibel, maksudnya tidak belajar seminggu penuh, hanya dengan pertemuan tiga kali dalam seminggu. Kegiatan belajar dibagi dua kelompok usia yaitu usia dewasa, artinya diluar usia belajar formal dan usia belajar. Usia dewasa mengikuti jenjang belajar selama empat semester (dua tahun) sedangkan yang masih usia belajar mengikuti kegiatan belajar selama enam semester (tiga tahun). Sekolah kejar paket dibagi menjadi : Sekolah kejar paket A setara dengan SD, kejar paket B setara dengan SLTP, dan paket C setara dengan SMU/SMK/MA. Setiap peserta yang lulus berhak memiliki sertifikat (ijazah) yang setara dengan Pendidikan formalnya.

d. Sekolah Rumah dan Sekolah Alternatif

Yang termasuk kedalam sekolah jenis ini adalah Lembaga-lembaga kursus atau Lembaga-lembaga bimbingan belajar untuk bidang tertentu saja. Kursus adalah Lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis Pendidikan nonformal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaannya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu. Misalnya, kursus Bahasa Inggris tiga bulan atau 50 jam, kursus montir, kursus memasak, menjahit, music dan lain-lain.

e. Sekolah Elektronik

Sekolah jenis ini belum diterapkan. Sekolah jenis ini bisa kita sebut sebagai sekolah berbasis teknologi internet (SBTI). Dengan sekolah jenis ini, siswa tidak perlu pergi ke sekolah setiap hari seperti halnya sekolah konvensional. Siswa melakukan proses pendaftaran sebagai siswa dan pembelajaran langsung melalui media internet.

3. Sekolah Menurut Status

Menurut status sekolah terbagi menjadi :

- a. Sekolah Negeri, yaitu sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi.
- b. Sekolah Swasta, yaitu sekolah yang diselenggarakan oleh non-pemerintah/swasta, penyelenggara berupa badan Yayasan Pendidikan yang sampai saat ini badan hukum penyelenggara Pendidikan masih berupa rancangan pemerintah.

4. Unsur-Unsur Sekolah

Adapun unsur-unsur sekolah ini diantaranya sebagai berikut :

a. Bangunan Sekolah

Sebagian besar kegiatan atau aktivitas belajar mengajar itu dilakukan di dalam bangunan sekolah. Dibawah ini merupakan beberapa bagian dari sekolah yang terdiri dari :

- 1) Kelas
- 2) Perpustakaan sekolah
- 3) Kantor guru
- 4) Toilet siswa
- 5) Toilet guru

b. Murid/Siswa

Murid merupakan peserta didik yang akan mendapatkan pengajaran dari para tenaga pendidik

c. Guru/Pengajar

Guru atau tenaga pengajar merupakan unsur sekolah yang sangat penting sebab tanpa adanya guru maka proses belajar mengajar itu tidak akan dapat terjadi

d. Peraturan Sekolah.

Peraturan sekolah ini ialah semua aturan yang ditetapkan oleh sekolah tertentu yang mana dibuat dengan tujuannya untuk memberikan Batasan aturan kepada para peserta didik, tenaga pengajar, serta juga unsur sekolah lainnya.

5. Fungsi Sekolah secara umum

Dibawah ini merupakan beberapa fungsi sekolah diantaranya sebagai berikut :

a. Memberikan pengetahuan umum

Manusia tanpa pengetahuan tentu akan sangat sulit beradaptasi dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, Pendidikan disekolah itu mengajarkan banyak hal tentang pengetahuan umum kepada para siswa (peserta didik).

b. Memberikan keterampilan dasar

Keterampilan dasar yang dipelajari di sekolah itu diantaranya ialah kemampuan belajar, menulis, serta berhitung. Ketiga keterampilan dasar tersebut sangat dibutuhkan manusia supaya bisa mendapatkan pekerjaan serta juga bermanfaat bagi masyarakat.

c. Membentuk pribadi sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lainnya. Dengan melalui sekolah, para peserta didik itu dibentuk menjadi individu yang dapat berinteraksi serta bergaul dengan sesamanya tanpa terhambat adanya perbedaan.

d. Menyediakan sumberdaya manusia

Pendidikan yang didapatkan disekolah tentu akan memberikan segala macam ilmu pengetahuan bagi manusia. Pengetahuan tersebut akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dibutuhkan oleh dunia kerja serta juga masyarakat.

e. Alat transformasi kebudayaan

Selain memberikan ilmu pengetahuan serta keterampilan, Pendidikan di sekolah ini juga dapat memberikan perubahan didalam kehidupan masyarakat itu secara umum. Pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki oleh manusia itu dapat membantu mereka didalam melakukan inovasi atau juga penemuan baru didalam perkembangan peradaban manusia.

f. Spesialisasi

Menurut Suwarno fungsi sekolah adalah sebagai Lembaga social yang spesialisasinya dalam bidang Pendidikan dan pengajaran. Sementara itu, menurut karsidi penerapan sistem sekolah dimaksudkan untuk memberikan kompetensi-kompetensi jeni keahlian dalam lahan pekerjaan yang terbentang luas kompleksitasnya.

g. Efisiensi

Suwarno menjelaskan bahwa fungsi sekolah adalah sebagai Lembaga social yang berspesialisasi di bidang Pendidikan dan pengajaran, maka pelaksanaan Pendidikan dan pengajaran dlam masyarakat menjadi lebih efisiensi.

III.2. Peralatan Pembuatan Aplikasi Profil Sekolah Berbasis WEB

Kakas atau *tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web Antara lain :

1. Sublime text
2. Web Server XAMPP (Apache, MySQL)
3. Bahasa pemrograman HTML, CSS
4. Bootstrap
5. Modelio
6. *Personal computer*
7. Paket Data
8. Snipping Tools
9. USB Drive (*Flashdisk*)
10. Microsoft Word

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

IV.1 Input

Pembuatan web dibutuhkan perangkat – perangkat pendukung yang di butuhkan dalam membuat web sekolah. Peranan website sekolah sendiri menjadi sangat penting karena bisa menjadi acuan bagi siswa maupun orang tua dalam memfilter kabar terbaru yang berhubungan dengan sekolah.

1. PC/Laptop

Digunakan untuk melakukan pengetikan dan pendaftaran web sekolah

2. Domain

Domain untuk website sekolah biasanya menggunakan.SCH.ID atau My.SCH.ID ada cara membuat alamat website yang bisa dibuat menggunakan domain populer atau domain resmi

3. Hosting

Selain butuh domain sebagai alamat website memerlukan hosting sebagai “rumah” untuk menampung segala bentuk file dan dokumen yang akan ditampilkan di dalam website. Spesifikasi hosting sendiri sangat beragam sesuai dengan kebutuhan dan budget masing-masing pembeli.

4. Data pendukung

Data pendukung pada awal pembuatan website meliputi informasi siswa, guru maupun berita dll. Sementara untuk mengisi halaman depan diperlukan juga profil, sambutan dan juga visi dan misi.

IV.2 Proses

Kegiatan ini meliputi proses pembuatan web dari awal sampai akhir tahapannya sebagai berikut :

1. Informasi Yang harus disiapkan

- a. Profil sekolah
- b. Informasi alamat dan kontak
- c. database gurudaftar kegiatan siswa
- d. informasi pengumuman penting

2. Tentukan nama domain
3. Pilih paket domain
4. Mengisi data sekolah
5. Lakukan order domain dan hosting
6. Mengedit konten website sekolah

IV.2.1 Eksplorasi

Tahap Eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web tersebut. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi SDLC, diperlukan pula pengetahuan mengenai aspek dasar software development. Dengan demikian, akan mempermudah tercapainya metodologi SDLC. Salah satu sumber acuan utama merujuk pada mata kuliah FTI316 Rekayasa Perangkat Lunak.

Metode SDLC (Software Development Life Cycle) model waterfall menurut Ian Sommerville (2011:30) model waterfall ini mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi dan evolusi dan mempresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti berikut ini :

a. *Requirements analysis and definition*

Pada tahap ini pengembang sistem diawali dengan pencarian informasi dan diperoleh melalui wawancara dan observasi. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. *System and software design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. *Implementation and unit testing*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit

dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

d. *Integration and system testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

e. *Operation and maintenance*

Tahap terakhir dalam model *waterfall*. Aplikasi yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pengelolaan.

Seperti telah disebutkan sebelumnya, untuk melakukan pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web tersebut diperlukan eksplorasi kebutuhan untuk menunjang pembuatan aplikasi profil sekolah tersebut. Eksplorasi dapat dilakukan baik secara internal maupun secara eksternal. Setelah diberikannya tugas oleh pembimbing, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah eksplorasi dari tugas tersebut.

Eksplorasi yang dilakukan secara eksternal dengan melakukan eksplorasi dari situs yang lainnya sebagai acuan referensi selain dari teori perkuliahan. Pada tahap ini dilakukan tidak hanya pembelajaran tapi juga pencarian alternative teknologi yang akan diterapkan. Dengan demikian, tidak seluruh hasil eksplorasi pada akhirnya diterapkan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web tersebut. Selama proses eksplorasi ini, dilakukan pula instalasi tools yang diperlukan.

IV.2.2. Pembuatan Aplikasi

IV.2.2.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Pembangunan aplikasi yang dilakukan dimulai dengan analisis kebutuhan sistem fungsional, adapun kebutuhan yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- a. Data Profil Sekolah
- b. Data Kepala sekolah
- c. Data pengajar

- d. Galeri foto
- e. Berita

IV.2.2.2. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras komputer yang digunakan adalah perangkat keras yang dapat mendukung perangkat lunak yang memiliki kemampuan yang cukup baik. Perangkat lunak yang digunakan adalah

Laptop	Acer Aspire E 14
Processor	Intel (R) Core (TM) i3-7020U
RAM	2048 MB
Hardisk	1000 GB
VGA	NVIDIA GEFORCE 130 M

Gambar 4.2.Perangkat keras yang digunakan

IV.2.2.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi profil sekolah berbasis web ini adalah :

Sistem operasi : Windows 10
 Bahasa Pemograman : HTML
 Tools : Sublime text
 : XAMPP
 : Bootstrap
 : Snipping Tools

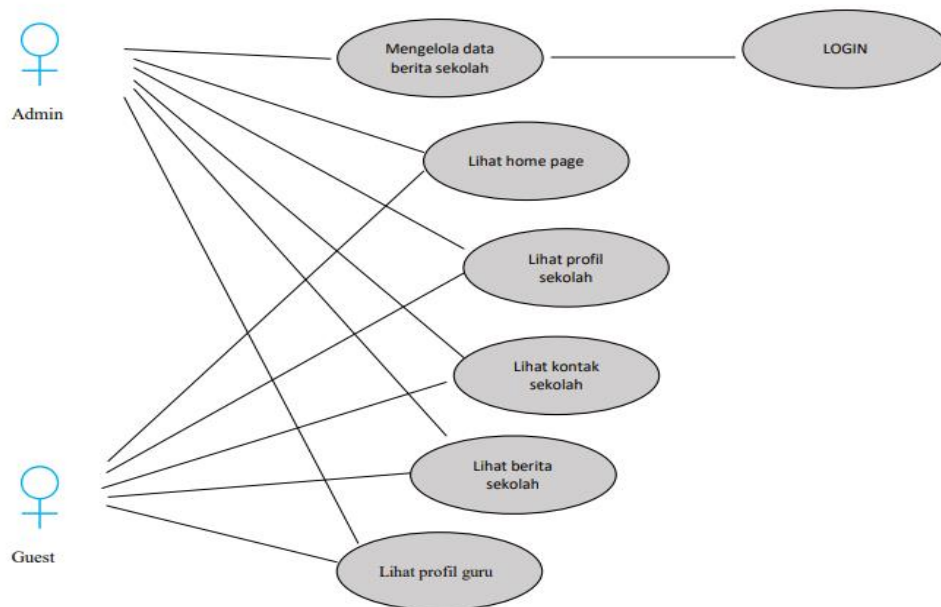
IV.2.3 Perancangan

Setelah melakukan pengenalan lingkungan kerja pada awal pelaksanaan kerja praktek, pada tahap ini kebutuhan yang timbul pada

aplikasi profil sekolah berbasis web dibuatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan.

1. Sistem

a) *Use Case Diagram*



Gambar 4.2.use case diagram pada aplikasi profil sekolah

Dari gambar use case diagram diatas terdapat dua aktor yang terlibat di dalam system. Kedua actor tersebut masing-masing berperan sebagai user dan guest. Guest bertindak sebagai orang yang dapat melakukan aktifitas seperti melihat informasi dari website tersebut Sedangkan Admin adalah pihak yang bertanggung jawab atas maintenance data pada system.

Pada gambar *use case* diagram diatas juga terdapat 12 use case yaitu

1. Lihat Home Page

Merupakan halaman utama dari website profil sekolah yang dilihat oleh guest yang berisi sambutan

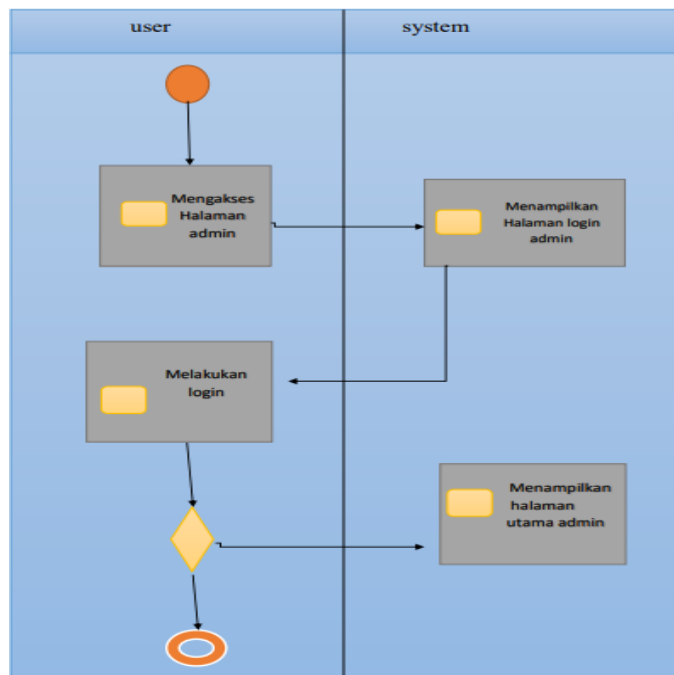
2. Lihat Profil Sekolah

Menampilkan halaman profil dari SDN Lebak Pulus mulai dari Struktur Organisasi, Visi dan Misi maupun informasi lainnya.

3. Lihat kontak sekolah
Menampilkan kontak sekolah yang berisi alamat, No telepon dan alamat email SDN Lebak Pulus
4. Lihat berita sekolah
Menampilkan halaman informasi semua aktifitas siswa-siswi SDN Lebak Pulus
5. Lihat profil guru
Menampilkan halaman nama-nama guru SDN Lebak Pulus
6. Login
Menampilkan halaman Login untuk admin pengelola website di SDN Lebak Pulus
7. Mengelola data Berita Sekolah
Menampilkan halaman untuk mengelola data berita sekolah serta bisa *insert* dan *update*.

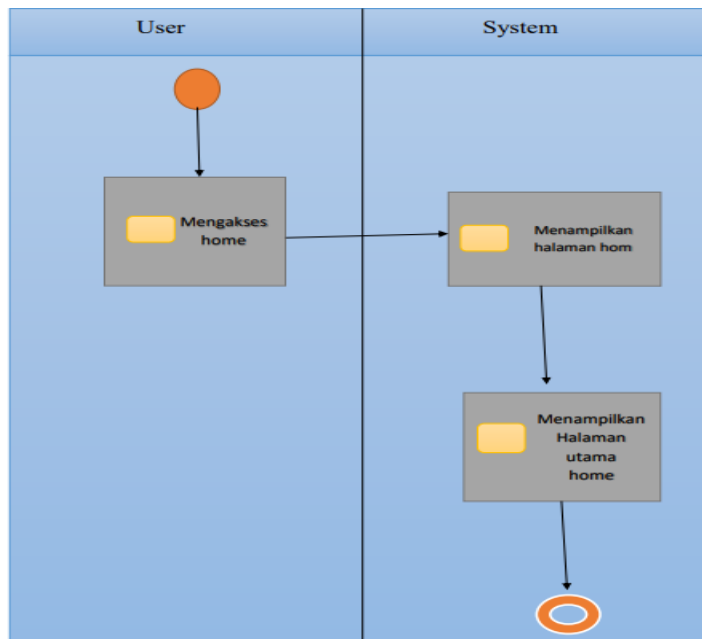
b) Activity Diagram

Activity Diagram yaitu penggambaran berbagai alur aktifitas data aplikasi yang sedang di rancang.



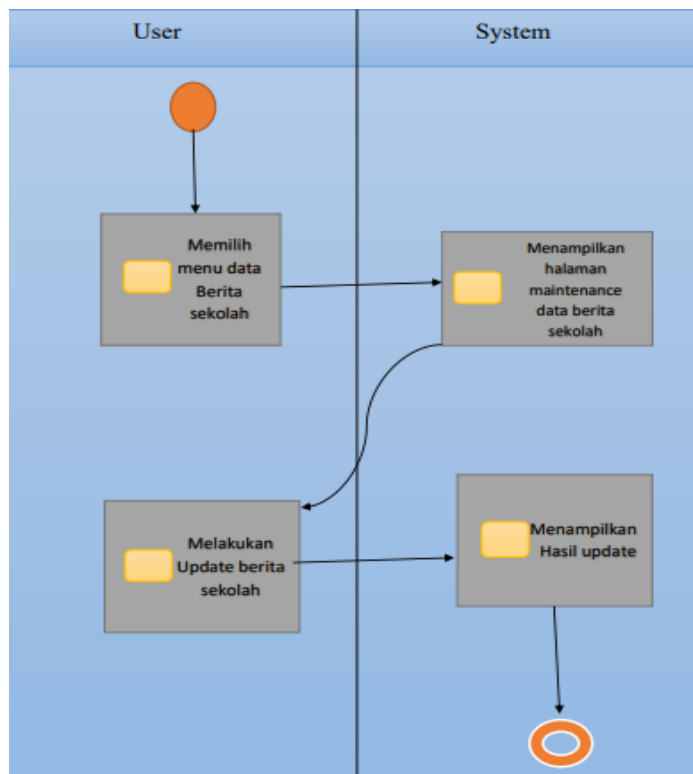
Gambar 4.3.Activity Diagram Login

1. Activity Diagram Halaman Awal Admin



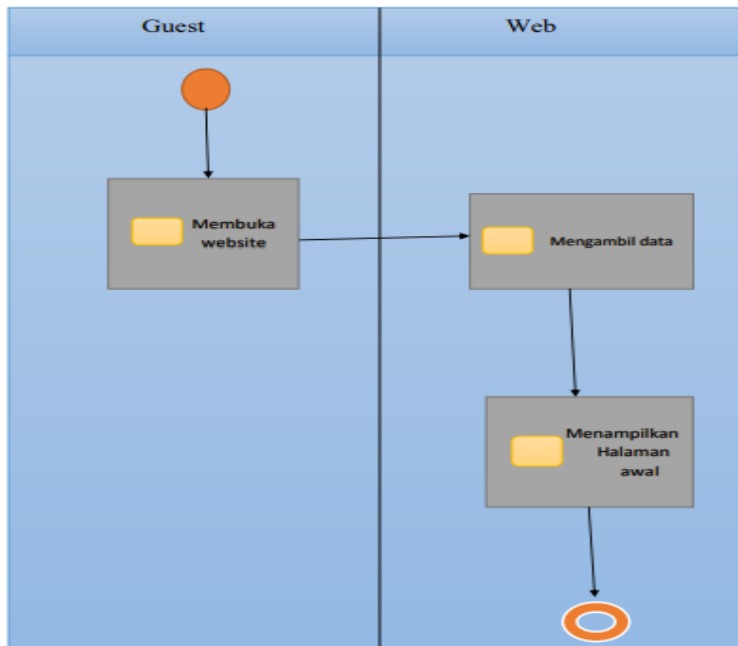
Gambar 4.4. Activity Diagram Halaman Awal Admin

2. Activity Diagram Mengelola Berita



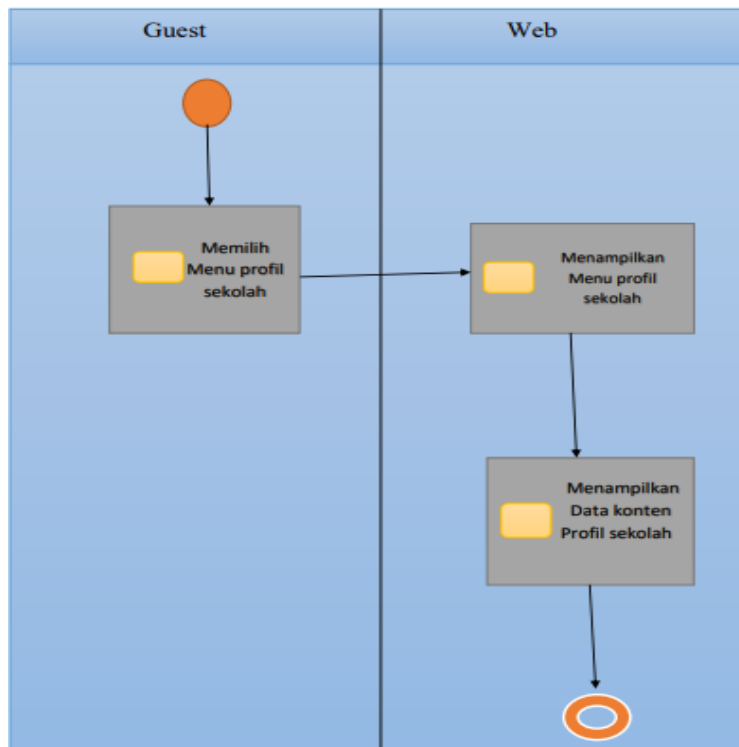
Gambar 4.5. Activity Diagram Mengelola Berita

III.2. Activity Diagram Halaman awal



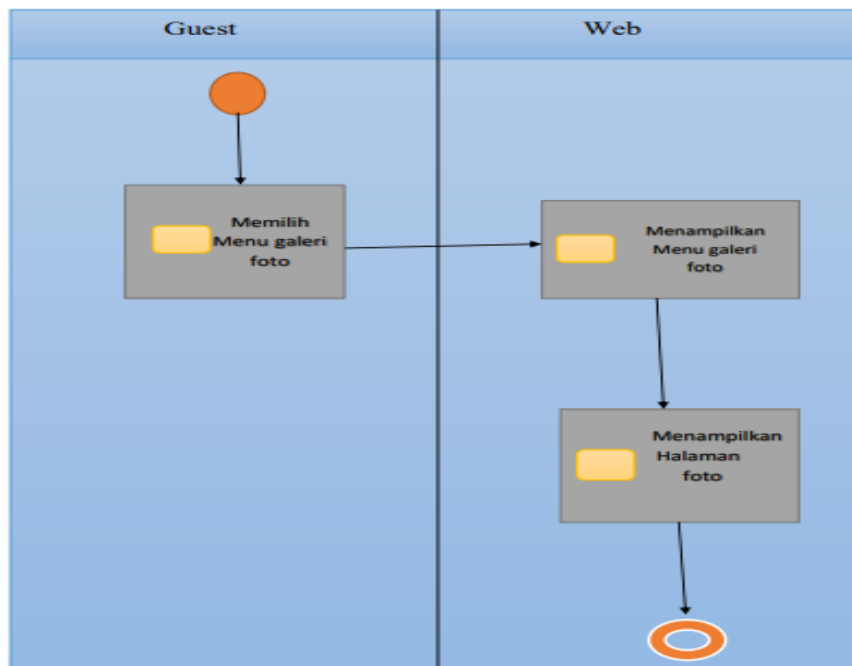
Gambar 4.6. Activity Diagram Halaman awal

III.3. Activity Diagram Profil Sekolah



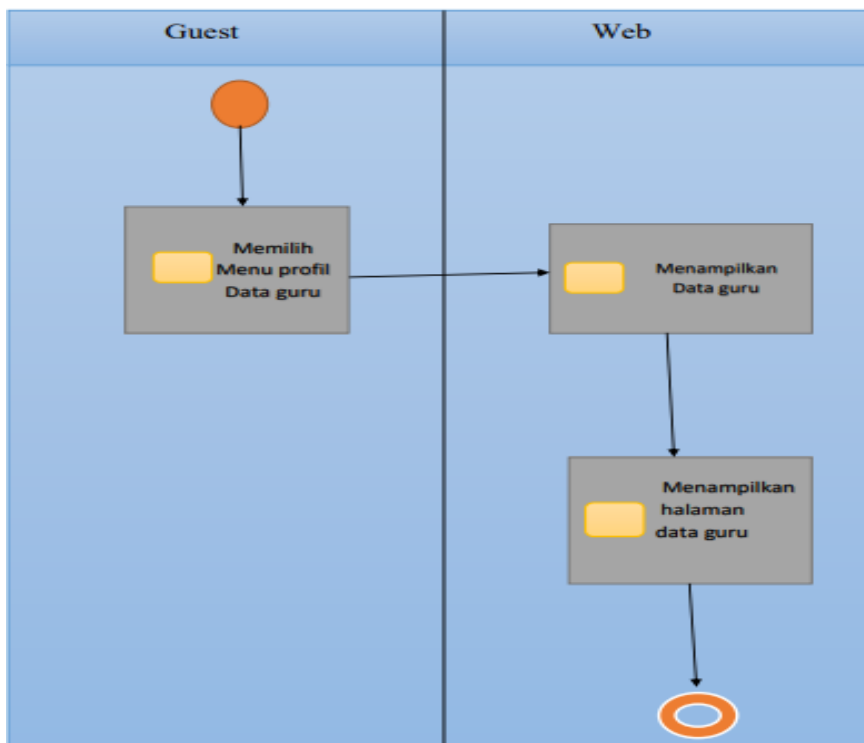
Gambar 4.7. Activity Diagram Profil Sekolah

III.4. Activity Diagram galeri foto



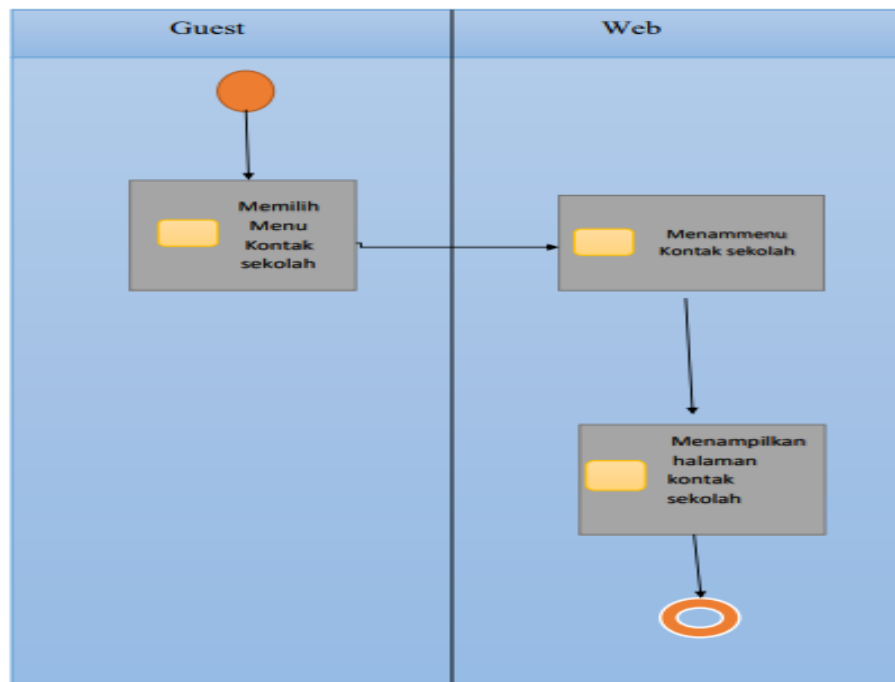
Gambar 4.8. Activity Diagram galeri foto

III.5. Activity Profil Guru



Gambar 4.9. Activity Profil Guru

III.6. Activity Kontak Sekolah

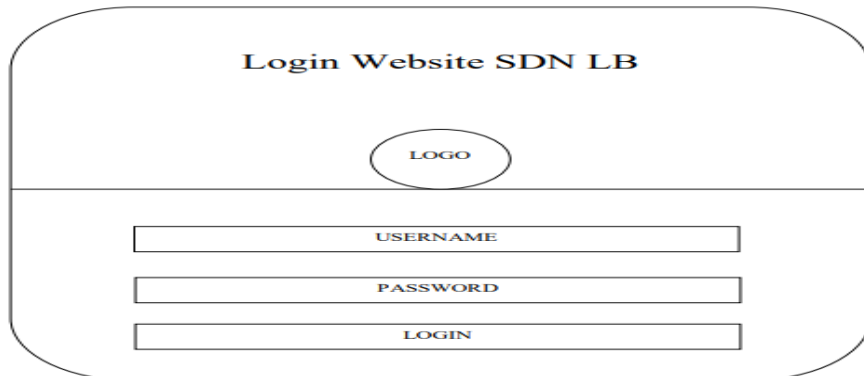


Gambar 4.10. Activity Kontak Sekolah

2. Perancangan *User Interface*

Ada beberapa perancangan yang dibuat, dimana diantaranya adalah user interface halaman awal, user interface Profil sekolah, user interface Profil Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah, user interface Informasi Berita Sekolah, user interface profil pengajar, user interface profil staff, user interface ekstrakurikuler, user interface OSIS, user interface sarana/prasarana. Berikut ditunjukkan perancangan user interface web profil sekolah SMP Banjar Asri

a. Perancangan User Interface Login



Gambar 4.11. Perancangan User Interface Login

b. Perancangan User Interface Tambah Berita

FORM EDIT DATA BERITA	
Judul	<input type="text"/>
Deskripsi	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

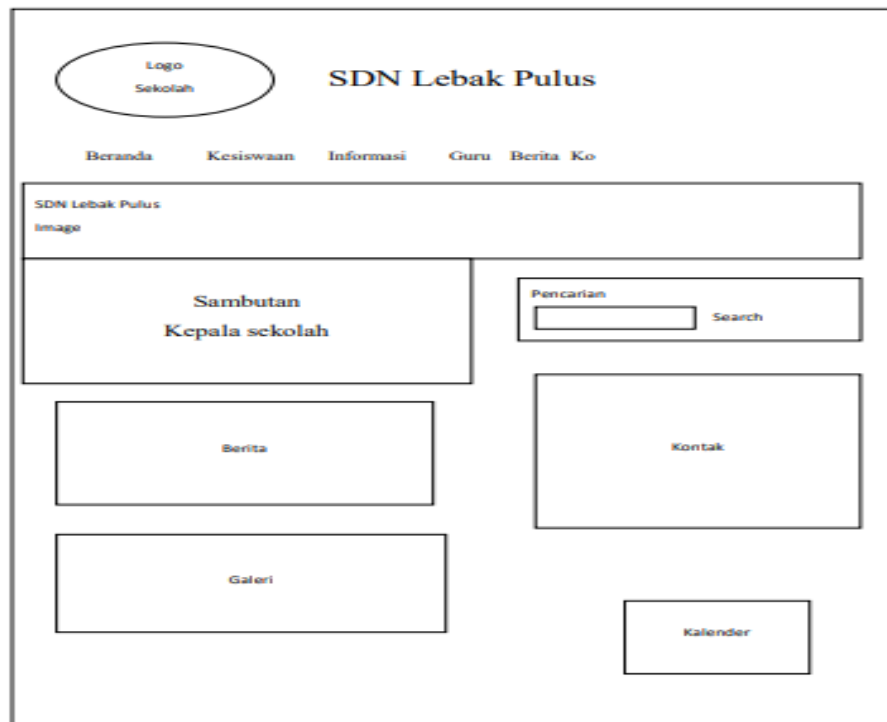
Gambar 4.12.Perancangan User Interface Tambah Berita

c. Perancangan User Interface Edit Data Berita

FORM EDIT DATA BERITA	
Judul	<input type="text"/>
Deskripsi	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

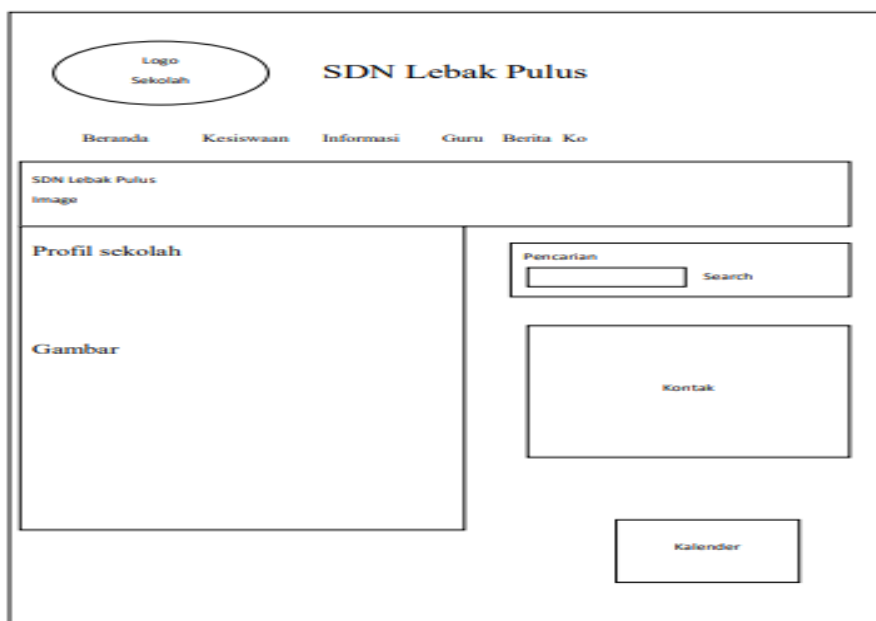
Gambar 4.13.Perancangan User Interface Edit Data Berita

- d. Perancangan user interface halaman awal



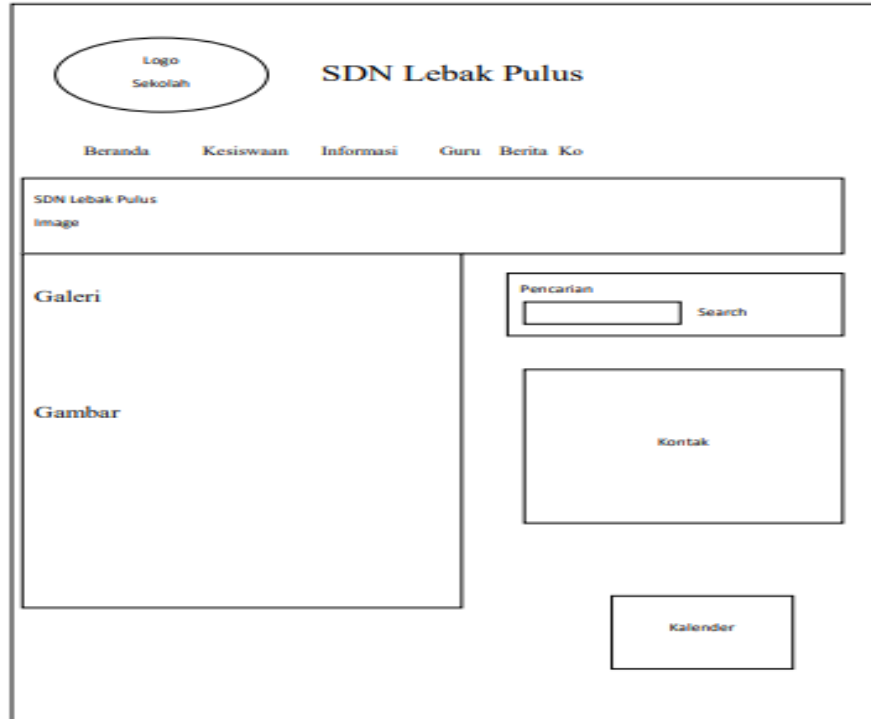
Gambar 4.14. Perancangan user interface halaman awal

- e. Perancangan user interface profil sekolah



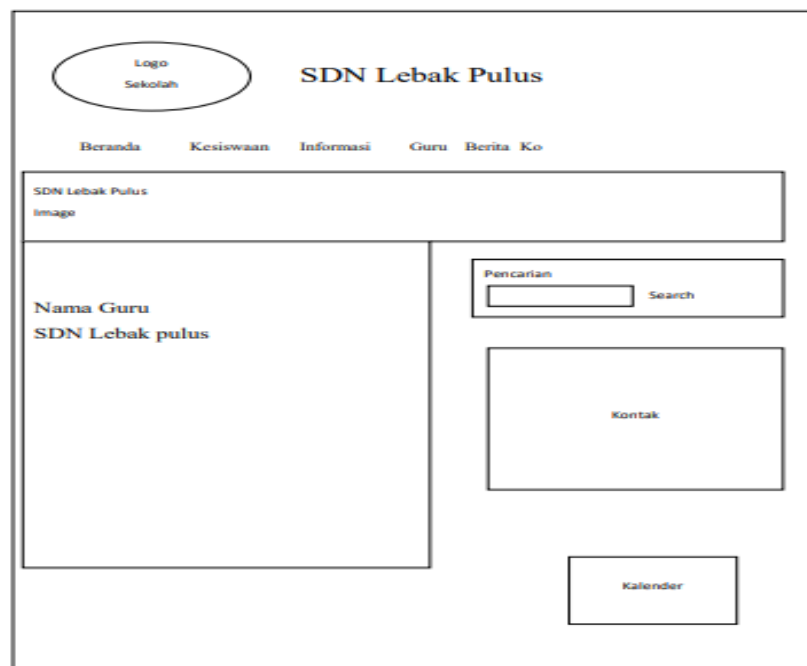
Gambar 4.15. Perancangan user interface profil sekolah

f. Perancangan user galeri Foto



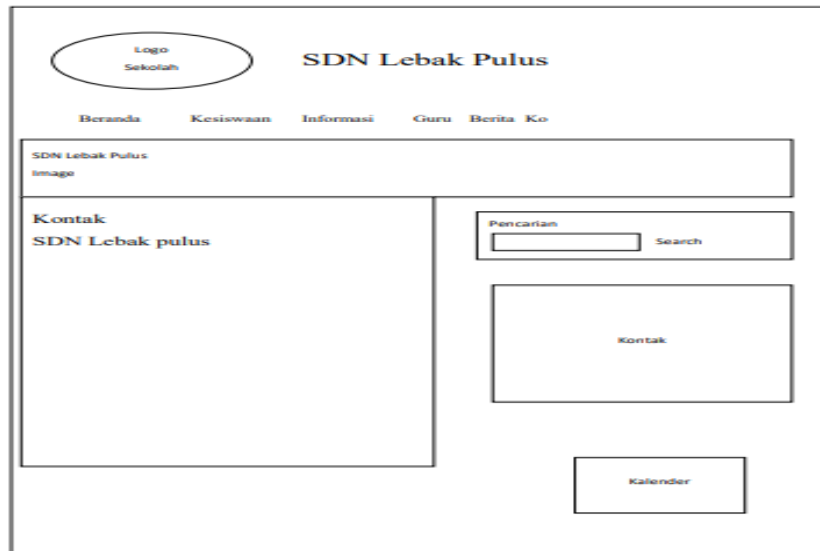
Gambar 4.16.Perancangan user galeri foto

g. Perancangan user guru



Gambar 4.17. perancangan user guru

h. Perancangan user kontak

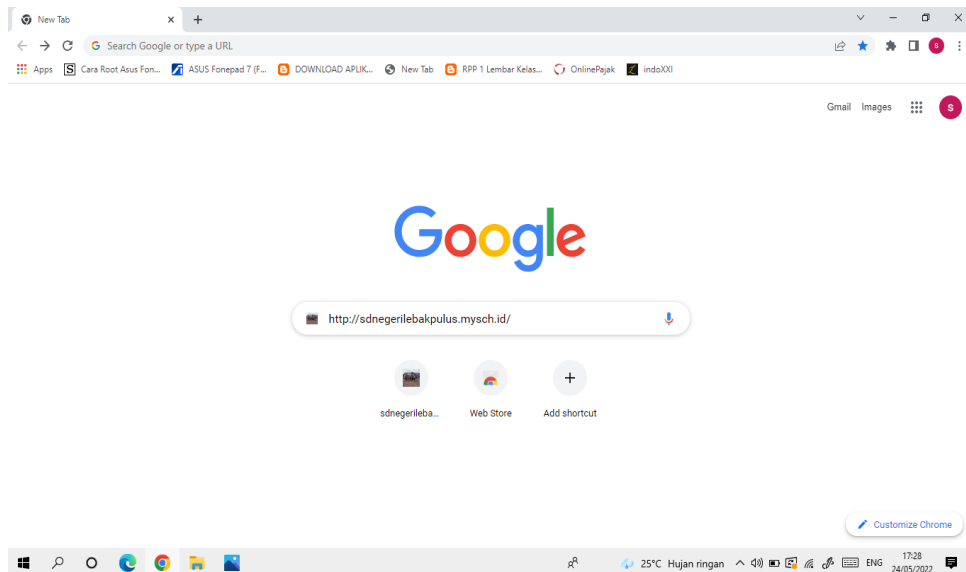


Gambar 4.18. Perancangan user kontak

3. Tampilan antar muka Aplikasi

untuk tampilan antar muka aplikasi dari hasil screenshot Aplikasi. Ada beberapa antar muka aplikasi dihasilkan antara lain sebagai berikut :

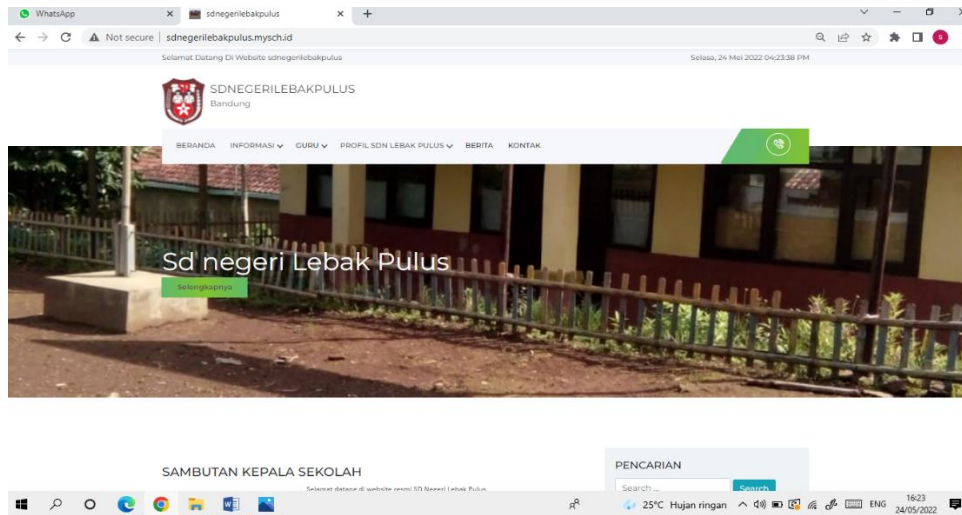
a. Tampilan Antar muka Login



Gambar 4.19. Tampilan Antar muka Login

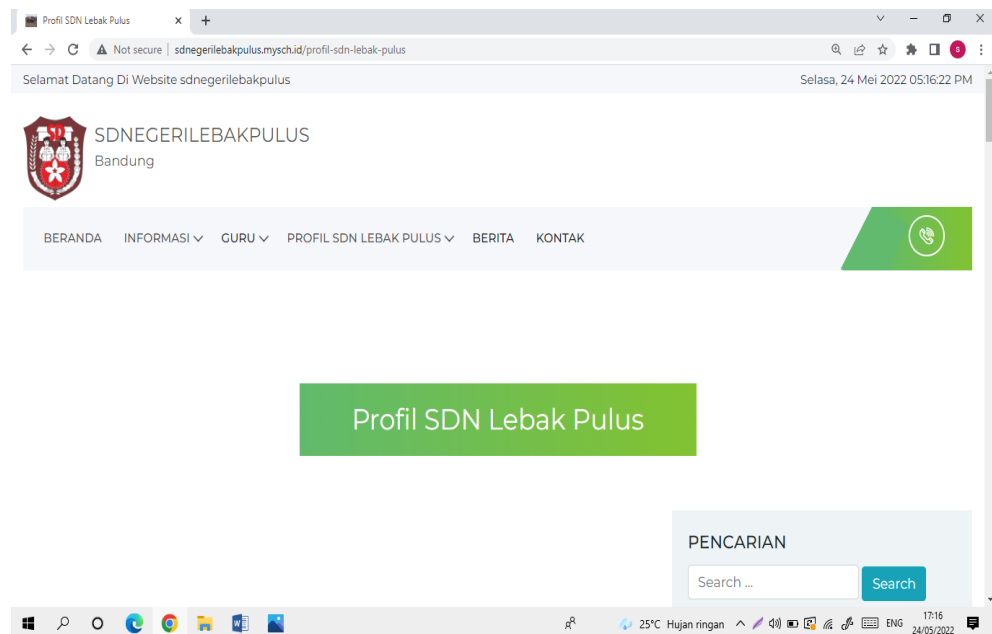
Halaman utama berisi gambar sekolah dan home halaman Utama ini dapat dilihat di gambar di bawah ini.

b. Tampilan Antar muka halaman awal



Gambar 4.20. Tampilan Antar muka halaman awal

c. Tampilan Antar Muaka Profil



Gambar 4.21. Tampilan Antar Muka Profil

d. Tampilan Antar Muka Berita

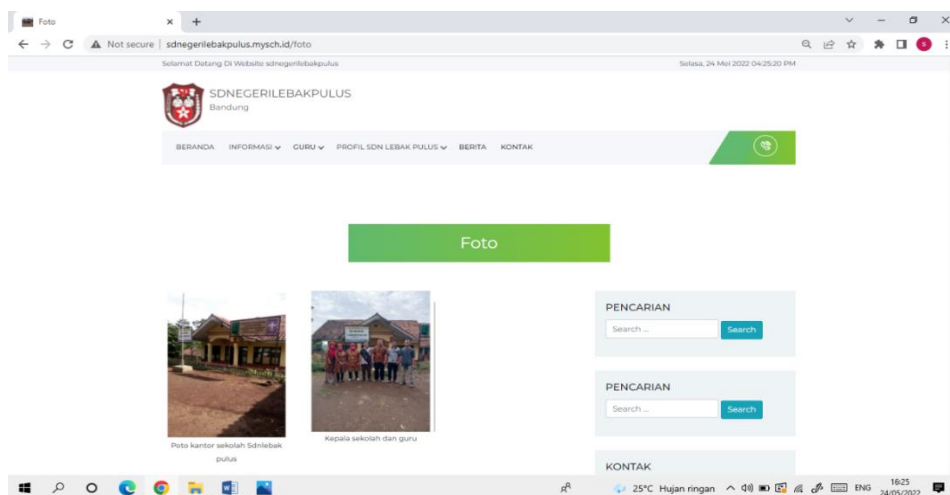
Halaman Berita ini berisi berita seputar tentang sekolah Sd Negeri Lebak Pulus dapat dilihat di gambar di bawah ini.



Gambar 4.22. Tampilan Antar Muka Berita

e. Tampilan Antar Muka Galeri Foto

Halaman ini berisi galeri foto guru-guru SD Negeri Lebak Puus dapat dilihat di gambar dibawah ini.



Gambar 4.23. Tampilan Antar Muka Galeri Foto

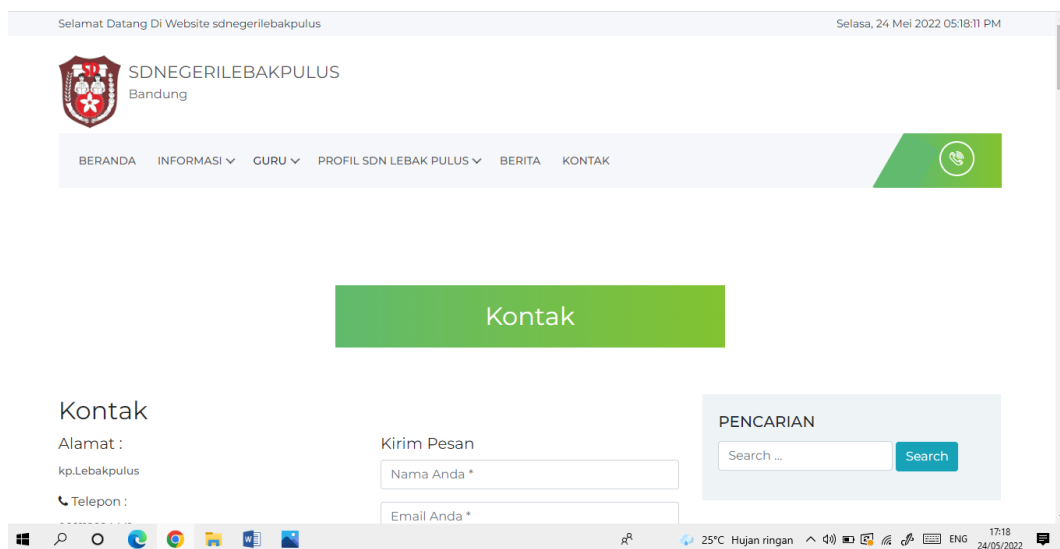
f. Tampilan Antar Muka Guru

Pada halaman ini berisi nama-nama guru SDN Lebak pulus bisa dilihat di gambar dibawah ini.



Gambar 4.24. Tampilan Antar Muka Guru

g. Tampilan Antar Muka Kontak



Gambar 4.25. Tampilan Antar Muka Kontak

IV.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktek

Proses pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pada tahap terakhir. Pelaporan kerja praktek ini dilakukan melalui persentasi dihadapan penguji

dikampus dan penguji dilapangn. Pelaporan hasil kerja praktek dilakukan pula dengan pembuatan laporan kerja praktek. Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktek di SDN Lebak pulus berupa aplikasio profil sekolah berbasis web

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa website di SD Negeri Lebak pulus masih sangat sederhana dan masih bersifat statis. Kelebihan website ini pihak sekolah dapat menyampaikan informasi kepada siswa atau masyarakat melalui website ini secara lebih mudah.

V.1.1. Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata.
2. Mahasiswa dapat mengetahui ilmu dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memasuki dunia kerja di era globalisasi
3. Mahasiswa menyadari pentingnya etos kerja yang baik, disiplin dan tanggung jawab dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.
4. Kerja praktek dapat melatih mahasiswa untuk bekerja sama dalam satu tim.
5. Dengan adanya aplikasi profil sekolah berbasis web ini membuat orang dengan mudah untuk mengakses pencarian informasi seputar sekolah.

V.1.2 Saran Pelaksanaan KP

Adapun saran mengenai pelaksanaan kerja praktek antara lain:

1. Perlu ditumbuhkan kebiasaan belajar secara mandiri (self-learning) di kalangan mahasiswa, khususnya dalam mempelajari teknologi secara aplikatif. Salah satu fasilitas yang tersedia yang mendukung proses pembelajaran secara mandiri ini adalah koneksi internet yang cukup cepat.
2. Perlu adanya kemampuan mahasiswa untuk menggabungkan seluruh ilmu yang pernah didapat di perkuliahan dalam proses pembangunan perangkat lunak.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktek.

4. Jika memungkinkan, dalam pelaksanaan kerja praktek mahasiswa dapat dilibatkan dalam suatu proyek di mana mahasiswa dapat bekerja sama dengan pegawai lain.
5. Untuk mahasiswa kerja praktek disarankan untuk mengefektifkan waktu agar lebih efisien supaya bisa selesai tepat waktu.

V.2. Kesimpulan dan saran mengenai substansi

Berikut kesimpulan dan saran mengenai substansi yang digeluti selama kerja praktek di SMP Banjar Asri:

1. Kedepannya sekolah dapat mengembangkan aplikasi profil sekolah berbasis web ini menjadi lebih baik
2. Aplikasi profil sekolah berbasis web ini dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya zaman

V.2.1. Kesimpulan Pembuatan Aplikasi Profil Sekolah Berbasis Web

Setelah melalui proses pembuatan aplikasi perpustakaan berbasis *web*, kesimpulan yang didapat sebagai berikut:

1. Hasil kegiatan kerja praktek ini adalah dengan terbangunnya sebuah aplikasi profil sekolah berbasis *web*.

V.2.2. Saran mengenai Aplikasi Profil Sekolah Berbasis Web

Berdasarkan hasil aplikasi profil sekolah berbasis *web*, saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya optimasi secara lebih lanjut, misalnya dengan menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda
2. Perlu adanya survei pasar untuk menentukan fungsi apa saja yang perlu diterapkan pada aplikasi tersebut

DAFTAR FUSTAKA

<https://www.google.com/search?q=laporan+kerja+praktek+pembuatan+web+site+sekolah+dasar+mysch.id>

<https://www.mysch.id/blog/detail/58/cara-membuat-website-sekolah.com>

<https://www.mysch.id>

<https://www.websekolahgratis.com>

Murad, & Triandini. (2013; 2012). *Use Case Diagram*. Retrieved November 29, 2020, from Widuri Raharjo: [https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20\(2013%3A57\),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas\).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis](https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20(2013%3A57),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis)

ut%20Murad%20(2013%3A57),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis

Murad, & Vidia. (2013). *Activity Diagram*. Retrieved November 29, 2020, from widuriRaharjo: [https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20\(2013%3A57\),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas\).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis](https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20(2013%3A57),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis)

Nugraha, R. S. (2016). *Sistem Informasi Sekolah Di Surakarta Berbasis Website*. Naskah Publikasi , 2-6.

Nugroho, & Alim. (2016). *UML yang digunakan*. Retrieved November 29, 2020, from Raharjo: [https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20\(2013%3A57\),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas\).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis](https://widuri.raharjo.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20(2013%3A57),suatu%20jenis%20khusus%20dari%20kelas).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,memberikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis)

Pertiwi, L. N. (2018). *Rancang Bangun Profil Sekolah Berbasis Website pada SMP Negeri 3 Taman*. Stikom Surabaya, 1-70.

Pusprabowo, B. W. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada SMK Sore Pangkalpinang*. STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, 1-11.

- Rahmadi. (2011). *Kelemahan Internet, Dampak Positif dan Negatif Internet*. Retrieved November 30, 2020, from Repository Unpas:<http://repository.unpas.ac.id/13120/5/BAB%20II.pdf>
- Rerung, R. R. (2018). *Pengertian HTML*. Retrieved Desember 1, 2020, from repositoryunma:<http://repository.unama.ac.id/361/2/BAB%20II.pdf>
- Rivai, D. A., & Sukadi. (2013, Juli). Pembuatan Website Profil Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Miftahul Huda Ngadirojo. *Indonesian Journal On Networking and Security, IJNS Vol 2 No 3*, 14-18.
- Septiana, R. (2018). Pembuatan Website di Sekolah KB & TK anakku Menggunakan PHP dan MySQL. *STMIK El Rahma Yogyakarta*, 515.
- Setiawan, A. (n.d.). Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Web Sekolah Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Way Lima. *STMIK Pringsewu Lampung, Vol.5, No 2 Juni 2016*, A1-A6.
- Sibero, Sarwono, Oxford, K., & Council, F. N. (2012). *Pengertian Internet Menurut Para Ahli*. Retrieved November 30, 2020, from DosenIT:<https://dosenit.com/jaringan-komputer/internet/pengertian-internet-menurut-ahli>
- Sommerville, I. (2011). *Metode SDLC Model Waterfall (2011 : 30)*. Retrieved November 20, 2020, from Universitas Raharja: <https://raharja.ac.id/2020/04/04/metode-waterfall/>
- Sugiyanto. (2013, Maret 1). Pembuatan Website Profil Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Nusantara Gabus Grobogan. *ISSN : 2302 - 1136 - seruniid.unsa.ac.id, Vol 2 No 1*, 59-63.
- Suhartanto, M. (2012). Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php dan MySQL. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Volume 4 No 1*, 1-8.
- Suryani, D. A. (2015). Rancang Bngun Web Profil Pada Sekolah Dasar Negeri Made 1 Surabaya. *Stikom Surabaya*, 1-47.
- Wijayanto. (2015). *Sequence Diagram*. Retrieved November 29, 2020, from WiduriRaharjo:[https://widuri.raharja.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20\(2013%3A57\),suatu%20jenis%20khusus](https://widuri.raharja.info/index.php?title=KP1222473399#:~:text=Menurut%20Murad%20(2013%3A57),suatu%20jenis%20khusus)

s%20dari%20kel

as).&text=Tujuan%20tersebut%20merupakan%20tugas%20yang,member
ikan%20nilai%20tambah%20bagi%20bisnis