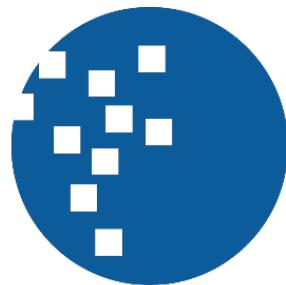


# **LAPORAN PROYEK TUGAS AKHIR**

## **PEMROGRAMAN WEB**

Diajukan untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Pemrograman Web



Disusun oleh

Alfonsus Jason Christian	00000067834
Angelima Khosina	00000067456
Christian Yoga Shandy Kurniadi	00000067471
M. Ravindra Mahesandra	00000072501
Nicholas Putra Pratama	00000067320
Ryu Ivan Wijaya	00000065448
Vianca Vanesia Barhan	00000065031
Walter Adrian Samuel	00000067030

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

## DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL .....	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR .....	3
DAFTAR TABEL.....	6
BAB I PENDAHULUAN .....	7
1.1    Latar Belakang.....	7
1.2    Batasan Masalah.....	8
1.3    Tujuan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1    Landasan Teori .....	10
2.2    Tempat Pelaksanaan .....	11
2.3    Pembagian Tugas .....	11
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
3.1    Link Hosting.....	14
3.2    Flow Chart.....	14
3.3    Entity Relationship Diagram (ERD) .....	15
3.4    Physical Model .....	16
3.5    Design UI/UX.....	17
BAB IV DOKUMENTASI.....	37
4.1    Foto Proses Pengerjaan Website .....	37
4.2    Hasil Kuesioner .....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	42
5.1    Kesimpulan.....	42
5.2    Saran .....	42
DAFTAR PUSTAKA .....	44

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Flow Chart.....	14
Gambar 2. Entity Relationship Diagram.....	15
Gambar 3. Physical Design.....	16
Gambar 4. Tampilan Homepage .....	17
Gambar 5. Tampilan Homepage .....	17
Gambar 6. Tampilan Homepage .....	18
Gambar 7. Tampilan Homepage .....	18
Gambar 8. Tampilan Halaman Visi dan Misi .....	18
Gambar 9. Tampilan Halaman Visi dan Misi .....	19
Gambar 10. Tampilan Halaman Fasilitas.....	19
Gambar 11. Tampilan Halaman Fasilitas.....	19
Gambar 12. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler .....	20
Gambar 13. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler .....	20
Gambar 14. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler .....	20
Gambar 15. Tampilan Halaman Peraturan.....	21
Gambar 16. Tampilan Halaman Peraturan.....	21
Gambar 17. Tampilan Halaman Peraturan.....	21
Gambar 18. Tampilan Halaman Peraturan.....	22
Gambar 19. Tampilan Halaman Peraturan.....	22
Gambar 20. Tampilan Halaman Peraturan.....	22
Gambar 21. Tampilan Halaman Guru.....	23
Gambar 22. Tampilan Halaman Guru.....	23
Gambar 23. Tampilan Halaman Prestasi.....	23
Gambar 24. Tampilan Halaman Prestasi.....	24
Gambar 25. Tampilan Halaman Prestasi.....	24
Gambar 26. Tampilan Halaman Publikasi .....	24
Gambar 27. Tampilan Halaman Publikasi .....	25
Gambar 28. Tampilan Halaman Program Keahlian Akuntansi .....	25
Gambar 29. Tampilan Halaman Program Keahlian Multimedia .....	25
Gambar 30. Tampilan Halaman Gallery .....	26

Gambar 31. Tampilan Halaman Gallery .....	26
Gambar 32. Tampilan Halaman Login.....	26
Gambar 33. Tampilan Homepage Setelah Login.....	27
Gambar 34. Tampilan Halaman Edit Profile.....	27
Gambar 35. Tampilan Halaman Dashboard.....	27
Gambar 36. Tampilan Halaman Dashboard Account .....	28
Gambar 37. Tampilan Halaman Dashboard Create Account.....	28
Gambar 38. Tampilan Halaman Dashboard Posts .....	28
Gambar 39. Tampilan Halaman Dashboard Create Post .....	29
Gambar 40. Tampilan Halaman Dashboard View Post .....	29
Gambar 41. Tampilan Halaman Dashboard Edit Post .....	29
Gambar 42. Tampilan Halaman Dashboard Categories.....	30
Gambar 43. Tampilan Halaman Dashboard Edit Category .....	30
Gambar 44. Tampilan Halaman Dashboard Carousel.....	30
Gambar 45. Tampilan Halaman Dashboard Edit Carousel.....	31
Gambar 46. Tampilan Halaman Dashboard Create Carousel .....	31
Gambar 47. Tampilan Halaman Dashboard Teachers .....	31
Gambar 48. Tampilan Halaman Dashboard Create Teacher .....	32
Gambar 49. Tampilan Halaman Dashboard Edit Teacher .....	32
Gambar 50. Tampilan Halaman Dashboard Extracurricular.....	32
Gambar 51. Tampilan Halaman Dashboard Create Extracurricular .....	33
Gambar 52. Tampilan Halaman Dashboard Edit Extracurricular .....	33
Gambar 53. Tampilan Halaman Dashboard Facilities .....	33
Gambar 54. Tampilan Halaman Dashboard Create Facilities.....	34
Gambar 55. Tampilan Halaman Dashboard Edit Facility .....	34
Gambar 56. Tampilan Halaman Dashboard Achievement .....	34
Gambar 57. Tampilan Halaman Dashboard Create Achievement .....	35
Gambar 58. Tampilan Halaman Dashboard Edit Achievement.....	35
Gambar 59. Tampilan Halaman Dashboard Gallery.....	35
Gambar 60. Tampilan Halaman Dashboard Create Gallery .....	36
Gambar 61. Tampilan Halaman Dashboard Edit Gallery .....	36

Gambar 62. Dokumentasi Mencari Informasi di SMK Buddhi .....	37
Gambar 63. Dokumentasi Pelaksanaan PKM di SMK Buddhi.....	38

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Pembagian Tugas Anggota Kelompok ..... 13

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era *digital* ini, keberadaan website telah menjadi suatu keharusan, terutama bagi institusi pendidikan seperti sekolah. Keberadaan website tidak hanya sebagai sarana informasi, tetapi juga sebagai wadah untuk memperkenalkan identitas dan potensi institusi tersebut kepada masyarakat luas. Dalam konteks pengembangan *website*, pengetahuan umum mengenai teknologi web, *framework*, dan bahasa pemrograman menjadi hal yang sangat krusial.

Menurut Rudianto (2011), definisi dari *website* adalah kumpulan halaman web yang telah dipublikasikan di internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses oleh semua pengguna internet dengan cara memasukkan alamatnya. PHP (Hypertext Preprocessor) dan Laravel adalah dua komponen penting dalam pengembangan web. PHP sebagai bahasa pemrograman web, sedangkan Laravel sebagai framework PHP, memberikan kemudahan dalam mengelola dan mengembangkan aplikasi web dengan struktur yang terorganisir. Pemahaman mendalam terhadap PHP dan Laravel menjadi pondasi yang diperlukan untuk menciptakan *website* yang keren dan efisien.

Dalam konteks ini, tim pengembang mendapati bahwa SMK Buddhi, sebuah institusi pendidikan yang berdedikasi untuk memberikan pendidikan berkualitas, belum memiliki keberadaan dalam dunia maya melalui sebuah website. Kehadiran *website* menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam membantu SMK Buddhi memperluas jangkauan informasi, memperkenalkan profil sekolah, dan memberikan kemudahan akses bagi berbagai pihak yang terlibat dengan sekolah tersebut.

Melalui pemahaman yang mendalam terhadap teknologi web, PHP, dan Laravel, kami bertekad untuk mengembangkan website profil sekolah SMK Buddhi yang akan menjadi representasi *online* yang komprehensif dan

informatif. Dengan adanya *website* ini, diharapkan SMK Buddhi dapat lebih informatif dengan para siswa, orang tua, serta masyarakat umum, sekaligus meningkatkan citra positif sekolah di dunia maya.

## 1.2 Batasan Masalah

Dalam merumuskan batasan masalah untuk proyek pembuatan *website* profil SMK Buddhi, fokus utama meliputi beberapa aspek kunci. Pertama, akan ditetapkan ruang lingkup yang mencakup informasi yang akan disertakan dalam *website*, seperti profil sekolah, program pendidikan, fasilitas, dan kontak. Kedua, fungsionalitas yang diinginkan, seperti fitur pencarian, fitur *Create, Read, Update, Delete* (CRUD) untuk setiap halaman pada *website* yang dapat dilakukan oleh admin, *login, register*, serta integrasi media sosial akan dijelaskan secara rinci. Ketiga, audiens utama, termasuk siswa, orang tua, guru, dan masyarakat umum, serta kebutuhan mereka akan diakomodasi dalam desain website. Keempat, akan ditentukan platform teknis yang digunakan, alat pengembangan, serta alasan pemilihan PHP dan Laravel sebagai bagian dari infrastruktur teknologi yang akan digunakan. Kelima, desain tata letak, elemen visual, dan pengalaman pengguna akan diperinci untuk memastikan *website* mudah digunakan dan responsif di berbagai perangkat. Keenam, akan dijelaskan batasan waktu, alokasi sumber daya, dan jadwal proyek yang terencana. Ketujuh, kriteria evaluasi untuk mengukur kesuksesan *website*, termasuk aspek pengunjung, interaksi pengguna, dan respons positif dari pihak terkait, akan dipertimbangkan. Demikian pula, aspek keamanan, kepatuhan, pemeliharaan konten, dan rencana keberlanjutan juga akan menjadi bagian integral dalam batasan masalah proyek pembuatan website SMK Buddhi.

## 1.3 Tujuan

Tujuan utama dalam pengembangan *website* untuk SMK Buddhi adalah menciptakan sebuah platform profil yang memberikan akses mudah kepada para siswa dan calon siswa terhadap informasi penting mengenai sekolah ini. Hal ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang terperinci mengenai sarana dan prasarana yang tersedia di SMK Buddhi, membantu

siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang fasilitas yang dapat mereka manfaatkan. Selain itu, *website* ini juga dimaksudkan untuk mempermudah para tenaga pendidik dan staf di SMK Buddhi dalam berbagi informasi penting, peraturan sekolah, serta fasilitas yang tersedia melalui fitur admin yang memungkinkan mereka menambahkan informasi dengan mudah ke dalam website. Dengan demikian, tujuan utama pembuatan *website* ini adalah untuk menjadi sarana komunikasi yang efektif antara sekolah, siswa, calon siswa, dan *stakeholder* lainnya yang terlibat dengan SMK Buddhi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

*Database* atau basis data ialah kumpulan informasi yang tersimpan dalam komputer secara terstruktur, yang memungkinkan untuk diperiksa menggunakan perangkat lunak komputer tertentu demi memperoleh informasi dari kumpulan data tersebut (Andaru, 2018).

Enterprise (2016) mengatakan bahwa PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang difungsikan dalam pengolahan data dari server guna tampilan pada situs web. Bahasa ini digunakan khususnya untuk menciptakan situs web yang dinamis. Dalam praktik penggunaannya, kode-kode PHP ditempatkan di antara kode-kode HTML. Secara bawaan, dokumen yang menggunakan PHP memiliki ekstensi .php.

Laravel adalah kerangka kerja pengembangan web berbasis MVC yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya dalam pengembangan serta perbaikan, sambil juga meningkatkan efisiensi kerja melalui sintaksis yang bersih dan fungsional, sehingga dapat menghemat waktu yang dibutuhkan dalam implementasi proyek (Widodo & Purnomo, 2016).

MySQL adalah sebuah Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS) yang bersifat *open source* (Josi, 2017). Biasanya, perangkat lunak basis data dipadukan dengan bahasa pemrograman server web seperti PHP atau JSP. MySQL, singkatan dari My Structured Query Language, merupakan sebuah program pembuat dan pengelola basis data, yang sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data (DBMS) dengan sifat open source. Selain itu, MySQL juga berperan sebagai program pengakses basis data yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi yang bersifat Multi User.

XAMPP adalah salah satu bundel pemasangan yang mencakup *Apache* sebagai server web penyimpanan file-file yang diperlukan oleh

sebuah situs web, serta PHPmyadmin yang berfungsi sebagai aplikasi untuk desain basis data MySQL (Christian & Agustina, 2018).

## 2.2 Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Buddhi, Jalan Imam Bonjol No. 41, RT. 002/RW. 003, Karawaci, Kec. Tangerang, Kota Tangerang, Banten, 15115.

## 2.3 Pembagian Tugas

No.	Nama Lengkap	NIM	Tugas
1.	Alfonsus Jason Christian	00000067834	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membantu membuat pop up di gallery</li><li>- Membantu membuat tampilan fasilitas</li><li>- Membantu membuat carousel pada tampilan home</li></ul>
2.	Angelima Khosina	00000067456	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat laporan</li><li>- Membantu CRUD Categories dan Carousel</li><li>- Membantu membuat front-end</li><li>- Membantu mengurus assets</li></ul>
3.	Christian Yoga S. K.	00000067471	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membuat database untuk akun</li><li>- Membuat fitur login signup</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu design bagian publish sedikit</li> </ul>
4.	M. Ravindra Mahesandra	00000072501	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat fitur posts pada halaman admin</li> </ul>
5.	Nicholas Putra Pratama	00000067320	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu membuat gallery</li> <li>- Mencari gambar untuk gallery</li> </ul>
6.	Ryu Ivan Wijaya	00000065448	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat fitur-fitur CRUD</li> <li>- Membuat fitur searching</li> <li>- Mengelola database</li> <li>- Mengatur hosting</li> <li>- Membuat bagian front-end</li> <li>- Membantu pembuatan laporan dan jurnal</li> </ul>
7.	Vianca Vanesia Barhan	00000065031	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat bagian front-end</li> <li>- Pembuatan dan mengurus CRUD</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat jurnal dan membantu pembuatan laporan</li> </ul>
8.	Walter Adrian Samuel	00000067030	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat program keahlian</li> <li>- Memilih asset untuk ekstrakulikuler dan prestasi</li> <li>- Membantu pembuatan dashboard admin</li> <li>- Membuat CRUD carousel</li> <li>- Membantu membuat jurnal</li> </ul>

Tabel 1. Pembagian Tugas Anggota Kelompok

Tabel di atas menunjukkan pembagian tugas untuk masing-masing anggota kelompok.

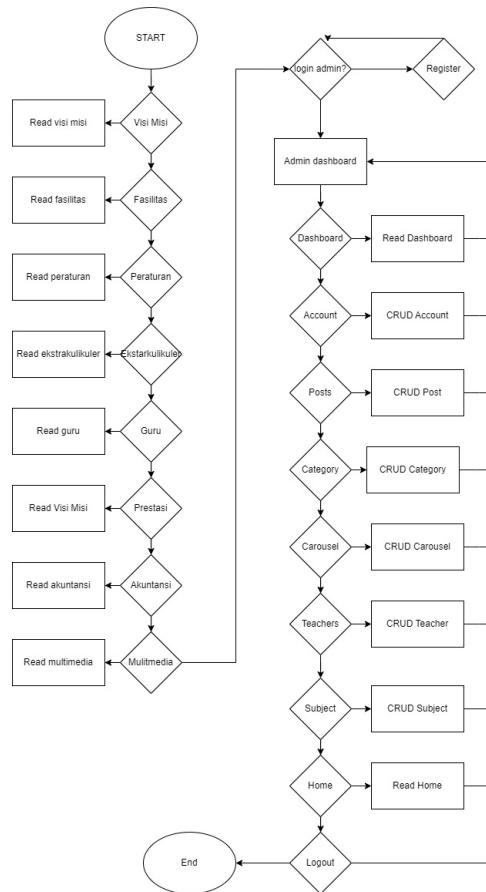
## BAB III

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Link Hosting

Berikut link hosting proyek ini: <https://smksbuddhi.com/>

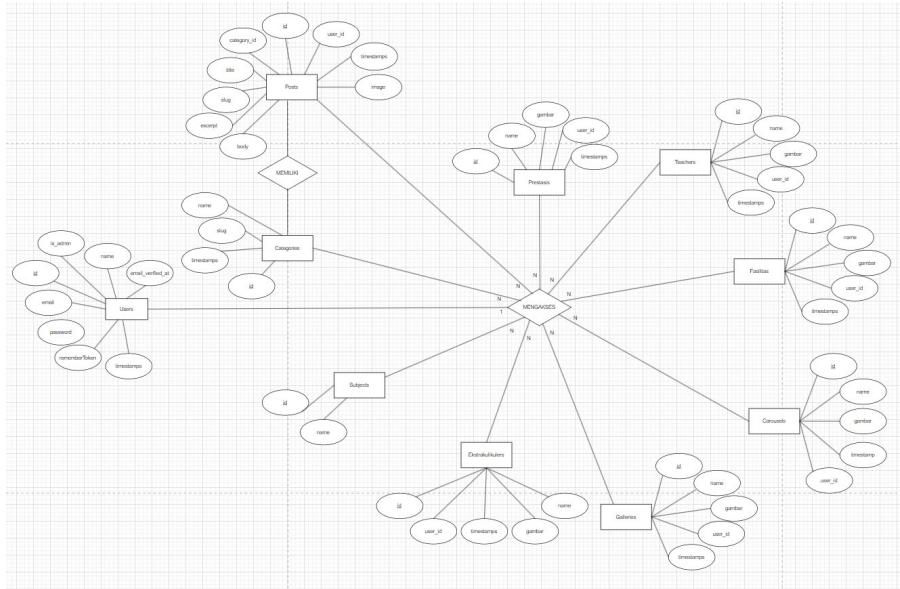
#### 3.2 Flow Chart



Gambar 1. Flow Chart

Gambar di atas menunjukkan flow chart dari *website* profil SMK Buddhi. Ketika mengakses *website*, *user* dapat membuka dan membaca semua halaman yang tersedia di *website*. Jika diperlukan, *user* dapat melakukan *login* dan *register*. Apabila akun yang dimasukkan pada *login* merupakan akun *admin*, maka dapat masuk ke dalam *dashboard* dan dapat melakukan CRUD (*Create*, *Read*, *Update*, *Delete*) terhadap account, post, category, carousel, teacher, dan subject. Selain itu, *user* maupun *admin* juga dapat melakukan *logout* dari akun yang telah digunakan.

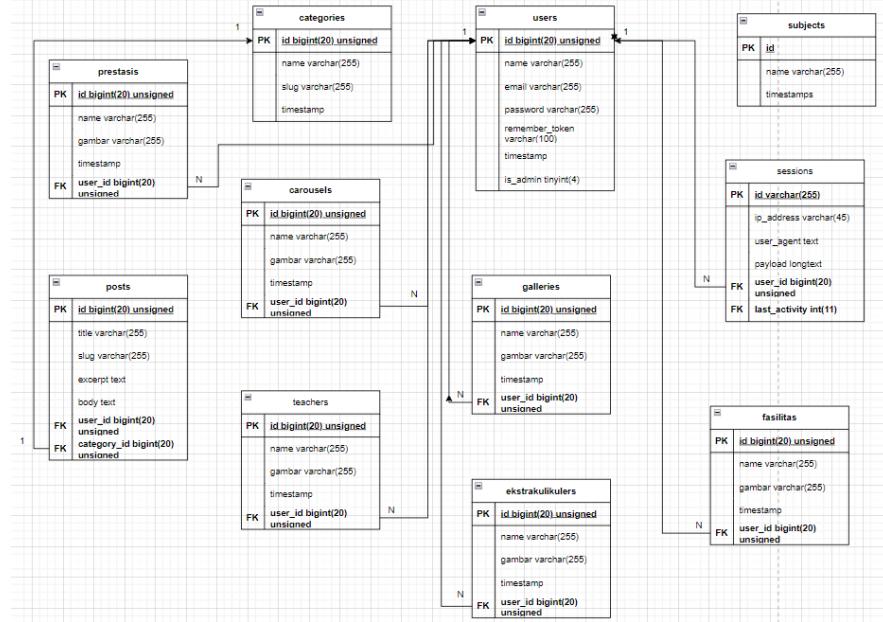
### 3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Gambar di atas merupakan diagram hubungan entitas untuk *website* SMK Buddhi, di mana terdapat relasi *one to many*. Diagram ini menunjukkan bahwa *user* memiliki akses terhadap beberapa tabel yang terdapat dalam basis data. Tabel-tabel tersebut antara lain adalah *subjects*, ekstrakulikulers, *galleries*, *carousels*, fasilitas, *teachers*, *prestasis*, *posts*, dan *categories*. Relasi *one to many* menandakan bahwa dalam satu entitas dalam tabel tertentu dapat terhubung dengan banyak entitas di dalam tabel lainnya, yang menunjukkan keterkaitan yang beragam antara data-data yang disimpan dalam basis data *website* SMK Buddhi.

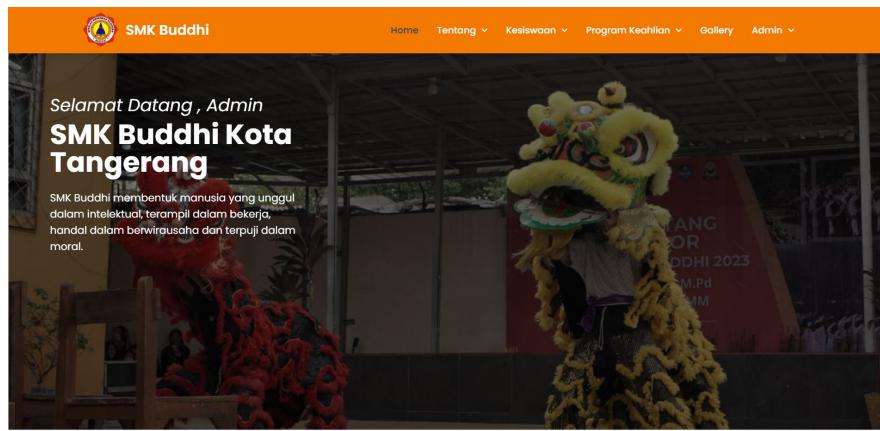
### 3.4 Physical Model



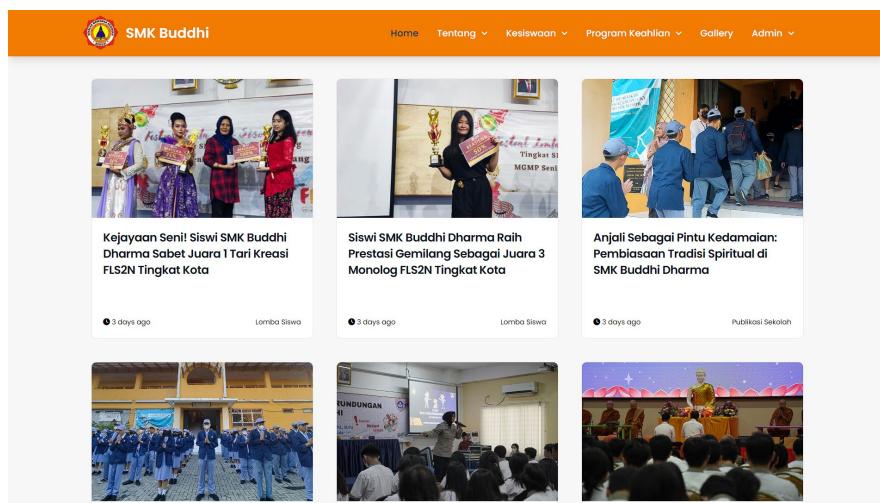
Gambar 3. Physical Design

Gambar di atas merupakan *physical model* untuk website profil SMK Buddhi, di mana terdapat relasi *one to many*. *Physical model* ini menunjukkan bahwa *user* memiliki akses terhadap beberapa tabel yang terdapat dalam basis data. Tabel-tabel tersebut antara lain adalah *subjects*, *ekstrakulikulers*, *galleries*, *carousels*, *fasilitas*, *teachers*, *prestasis*, *posts*, dan *categories*. Relasi *one to many* menandakan bahwa dalam satu entitas dalam tabel tertentu dapat terhubung dengan banyak entitas di dalam tabel lainnya, yang menunjukkan keterkaitan yang beragam antara data-data yang disimpan dalam basis data website SMK Buddhi.

### 3.5 Design UI/UX



Gambar 4. Tampilan Homepage



Gambar 5. Tampilan Homepage

The screenshot shows the homepage of SMK Buddhi. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Tentang, Kesiswaan, Program Keahlian, Gallery, and Admin. Below the navigation bar, there is a red button labeled "Lihat Publikasi →". The main content area features a section titled "Prestasi Siswa" with the sub-instruction "Galeri prestasi yang diraih oleh siswa-siswi SMK Buddhi.". Below this, there are four image cards arranged horizontally. The first card shows a certificate for "Juara 1 e-Sport MLBB". The second card shows a trophy for "Juara 1 Judo Kelas 52kg Putri". The third card shows a trophy for "Juara 1 Judo Kelas 63 kg Putri". The fourth card shows a group of people at an event, labeled "Juara 1 Photo Terbaik".

Gambar 6. Tampilan Homepage

This screenshot shows the same "Prestasi Siswa" section as the previous one, but with a slightly different layout. The image cards are arranged in two rows of two. The first row contains the certificate for "Juara 1 e-Sport MLBB" and the trophy for "Juara 1 Judo Kelas 52kg Putri". The second row contains the trophy for "Juara 1 Judo Kelas 63 kg Putri" and the group photo for "Juara 1 Photo Terbaik". A red "Lihat Prestasi →" button is located below the second row of images.

Gambar 7. Tampilan Homepage

The screenshot shows the "Visi dan Misi" section of the website. The title "Visi dan Misi" is displayed in large white text on a dark red background. Below the title, the subtitle "Visi dan Misi Sekolah Menengah Kejuruan Perguruan Buddhi." is shown in smaller white text. The main content area features a large photograph of a group of students in blue uniforms standing in front of a yellow building, clapping their hands. The navigation bar at the top remains the same as in the previous screenshots.

Gambar 8. Tampilan Halaman Visi dan Misi

**Visi**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Buddhi mempunyai visi untuk membentuk manusia yang unggul dalam intelektual, terampil dalam bekerja, handal dalam berwirausaha dan terpuji dalam moral.

**Misi**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Buddhi mempunyai misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang berbasis produktif.
2. Meningkatkan kualitas organisasi dan manajemen sekolah dalam membumikan semangat keunggulan dan kompetitif.
3. Meningkatkan kualitas KBM dalam mencapai kompetensi siswa berstandar nasional/internasional.

Gambar 9. Tampilan Halaman Visi dan Misi

## Fasilitas

Fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Perguruan Buddhi.

Pojok Prestasi

Ruang Kelas

Mading Sekolah

Perpustakaan

Ruang Marketing

Ruangan Alat Musik

Gambar 10. Tampilan Halaman Fasilitas

Pojok Prestasi

Ruang Kelas

Mading Sekolah

Perpustakaan

Ruang Marketing

Ruangan Alat Musik

Gambar 11. Tampilan Halaman Fasilitas

The screenshot shows a website for SMK Buddhi. At the top, there's a navigation bar with links for Home, Tentang (About), Kesiswaan (Student Affairs), Program Keahlian (Vocational Programs), and Gallery. The main title "Ekstrakurikuler" is displayed in a large, bold font. Below it, a subtitle reads "Ekstrakurikuler yang dapat dipilih oleh siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Perguruan Buddhi." The page features several thumbnail images of students participating in various activities: Pramuka (Scouting), Dance, Barongsai (Dragon Dance), and others partially visible.

Gambar 12. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler

This screenshot shows a section of the website dedicated to specific extracurricular clubs. It includes thumbnails for Futsal, Badminton, Silat, Basket, Musik, and Fotografi. Each thumbnail has a caption below it: Futsal, Badminton, Silat, Basket, Musik, and Fotografi.

Gambar 13. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler

This screenshot shows a detailed view of the Fotografi (Photography) club. It features a large thumbnail image of a group of students in white uniforms standing in formation outdoors. Below the thumbnail, the word "Paskibra" is written.

Gambar 14. Tampilan Halaman Ekstrakulikuler

**SMK Buddhi**

Home Tentang Kesiswaan Program Keahlian Gallery

## Peraturan

Peraturan sehari-hari di Sekolah Menengah Kejuruan Perguruan Buddhi.

**UMUM**

Setiap siswa wajib:

- Menjunjung tinggi norma-norma agama Buddha.
- Bersikap sopan santun kepada Bapak/Ibu guru, orang tua, dan sesama insan.
- Mengikuti upacara bendera pada hari Senin serta hari besar lainnya (sesuai ketentuan).
- Mengenakan seragam Sekolah sesuai ketentuan, lengkap dengan atributnya. Tidak dibenarkan mengenakan seragam olahraga pada jam pelajaran lain.
- Menjaga keteribatan, ketenangan, dan kebersihan kelas masing-masing serta lingkungan sekolah.
- Menjaga nama baik Sekolah di manapun berada.
- Mempelajari sang SPP melalui Bank BCA paling lambat tanggal 10 pada setiap bulannya.
- Mengikuti kebaktian di Vihara Sekolah dan hari lainnya boleh dilakukan di Vihara tempat tinggal siswa (sesuai ketentuan).

Gambar 15. Tampilan Halaman Peraturan

**KHUSUS**

Setiap siswa wajib:

**Kehadiran**

- Hadir di Sekolah selambat-lambatnya 15 menit sebelum jam pelajaran pertama dimulai.
- Melapor kepada guru pikut bila terlambat hadir.
- Memberi surat keterangan yang sah segera mungkin bila tidak bisa hadir di sekolah, dan memberikan surat keterangan dokter bila sakit lebih dari 3 (tiga) hari.
- Mengajukan permohonan izin kepada wali kelas bila karena sesuatu hal siswa tidak dapat mengikuti pelajaran. Surat permohonan harus ditandatangani oleh orang tua/wali.
- Meminta izin kepada guru kelas/wali kelas/guru pikut bila akan keluar kelas/sekolah saat jam pelajaran berlangsung.
- Berada di sekolah sejak jam pelajaran pertama sampai dengan jam pelajaran terakhir.

**Susana KBM**

- Segera masuk kelas bila mendengar tanda bel masuk. Tidak bergerombol di muka kelas. (Bila terlambat, mengambil surat izin masuk di TU).
- Melaksanakan pikut kebersihan kelas sesuai dengan Jadwal.
- Duduk dengan tenang.
- Bila guru belum hadir, ketua/wakil kelas melapor pada guru pikut di kantor.
- Mengikuti pelajaran dengan tertib dan tidak belajar atau mengerjakan pekerjaan lain.
- Ulangan dikerjakan dengan jujur.
- Tidak diperbolehkan mengadakan peringatan ulang tahun di dalam kelas.

Penggunaan Seragam

Gambar 16. Tampilan Halaman Peraturan

**Penggunaan Seragam**

Seragam Senin

Seragam Selasa

Camisin Rabu

Camisin Kamis

Gambar 17. Tampilan Halaman Peraturan

**SMK Buddhi**

Home Tentang v Kesiswaan v Program Keahlian v Gallery

Seragam Rabbu Seragam Kamis

Seragam Jumat

**Ketentuan Seragam**

1. Kemeja/Blouse OSIS harus selalu dimasukkan ke dalam celana/rok.
2. Kemeja/Blouse harus memakai lambang OSIS di saku sebelah kiri.
3. Seluruh siswa harus berseragam lengkap sesuai dengan ketentuan.
4. Celana panjang (putra) sampai ke mata kakinya.
5. Rok (putri) panjangnya harus menutup lutut dalam sikap berdiri.
6. Semua siswa wajib memakai ikat pinggang warna hitam.
7. Semua siswa tidak diperbolehkan memakai kaos oblong apapun.
8. Semua siswa wajib mengenakan sepatu sekolah berwarna hitam dan kaos kakinya putih.

**Rambut**

1. Rambut tidak boleh disemir/diwarai. Khusus laki-laki rambut dipotong pendek bagian depan 2 cm di atas ails, bagian atas rambut 3 cm dan bagian belakang tidak menutupi kera baju.
2. Rambut siswa perempuan harus diatur rapih.

Gambar 18. Tampilan Halaman Peraturan

**SMK Buddhi**

Home Tentang v Kesiswaan v Program Keahlian v Gallery

**Rambut**

1. Rambut tidak boleh disemir/diwarai. Khusus laki-laki rambut dipotong pendek bagian depan 2 cm di atas ails, bagian atas rambut 3 cm dan bagian belakang tidak menutupi kera baju.
2. Rambut siswa perempuan harus diatur rapih.

**DILARANG**

1. Merokok selama menjadi siswa-siswi SMK Buddhi.
2. Mencoret-coret bangku, pinto, kursi ataupun perlengkapan lain yang ada di lingkungan sekolah.
3. Menerima tamu tanpa persetujuan Guru/Wali Kelas, Guru Picket, Kepala Sekolah.
4. Membawa, menyimpan, mengedarkan minuman yang beralkohol atau yang membubarkan serta obat-obat terlarang lainnya (ganja, heroin dll).
5. Membawa senjata api, senjata tajam atau benda apapun yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran di sekolah.
6. Membawa, menyimpan dan mengedarkan buku, film atau media lainnya yang bertentangan dengan susila dan nilai-nilai budaya serta moral bangsa Indonesia.
7. Berkelahi atau tuwuran baik secara perorangan maupun secara masal/kelompok di sekolah atau di luar sekolah.
8. Melakukan tindakan-tindakan yang merugikan secara masal/kelompok di Sekolah atau di luar sekolah atau milik melakukan pengrusakan terhadap benda-benda perorangan demikian juga terhadap milik Sekolah.
9. Memakai perhiasan dan aksesoris apapun (kalung, gelang, anting-anting dll) secara berlebihan.
10. Berkuku panjang atau memakai kutek.
11. Membawa bahan peledak atau petasan.
12. Alpa lebih dari 3 hari.
13. Keluar dari ruang kelas saat pertemuan jam.
14. Melakukan kegiatan olah raga di luar jam pelajaran olah raga yang telah ditentukan dan tanpa sepengetahuan guru olahraga.

**SANKSI SISWA YANG MELANGGAR**

1. Akan diberikan peringatan secara lisan berupa arahan dan nasihat.

Gambar 19. Tampilan Halaman Peraturan

**SMK Buddhi**

Home Tentang v Kesiswaan v Program Keahlian v Gallery

sekolah atau milik melakukan pengrusakan terhadap benda-benda perorangan demikian juga terhadap milik Sekolah.

9. Memakai perhiasan dan aksesoris apapun (kalung, gelang, anting-anting dll) secara berlebihan.
10. Berkuku panjang atau memakai kutek.
11. Membawa bahan peledak atau petasan.
12. Alpa lebih dari 3 hari.
13. Keluar dari ruang kelas saat pertemuan jam.
14. Melakukan kegiatan olah raga di luar jam pelajaran olah raga yang telah ditentukan dan tanpa sepengetahuan guru olahraga.

**SANKSI SISWA YANG MELANGGAR**

1. Akan diberikan peringatan secara lisan berupa arahan dan nasihat.
2. Diberikan surat pemberitahuan kepada orang tua/wali murid.
3. Diberhentikan sementara (skorsing) antara 3 sampai 6 hari.
4. Akan diberhentikan dan dikembalikan kepada orang tua/wali.

**Alamat**  
Jl. Imam Bonjol No.41, RT.002/RW.003,  
Karawaci, Kec. Tangerang, Banten, 15115.

**Kontak**  
Telp. (021) 5517853  
Instagram : @buddhivhs

**Informasi**  
Visi dan Misi  
Fasilitas  
Akuntansi  
Multimedia  
Lokasi

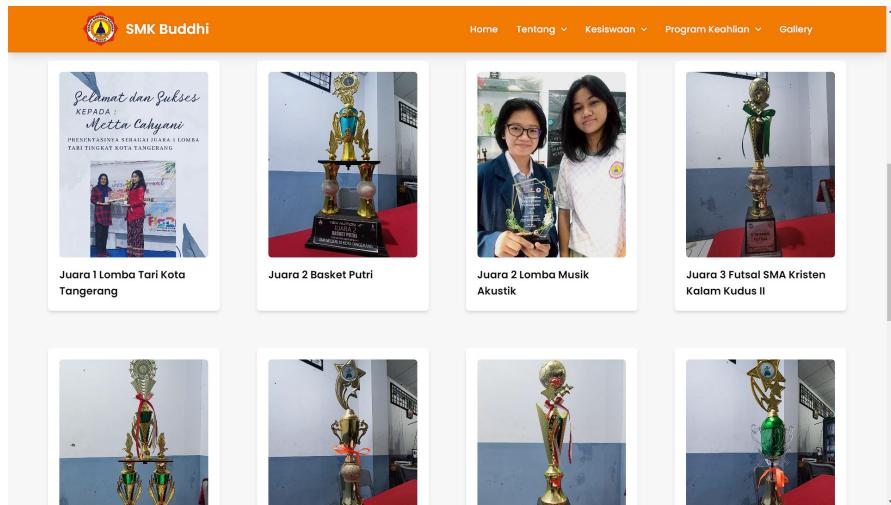
Copyright ©2023. SMK Buddhi Dharma. All rights reserved.

Gambar 20. Tampilan Halaman Peraturan

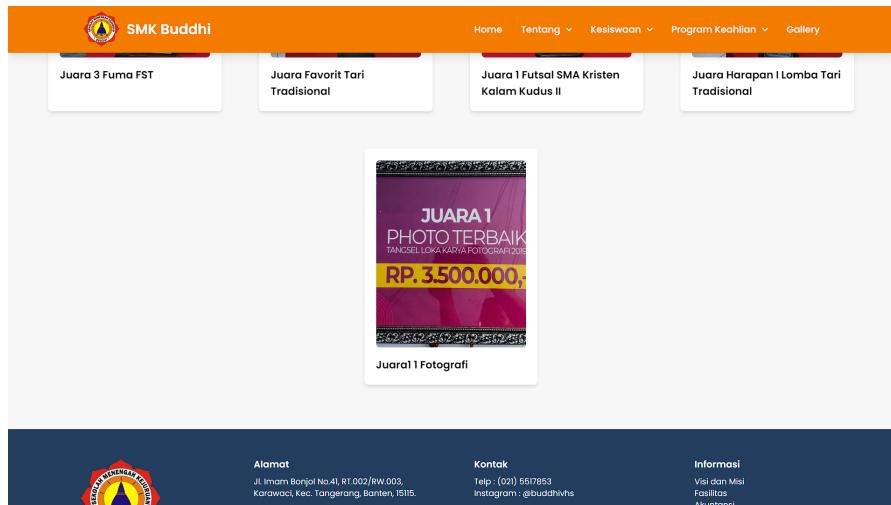
Gambar 21. Tampilan Halaman Guru

Gambar 22. Tampilan Halaman Guru

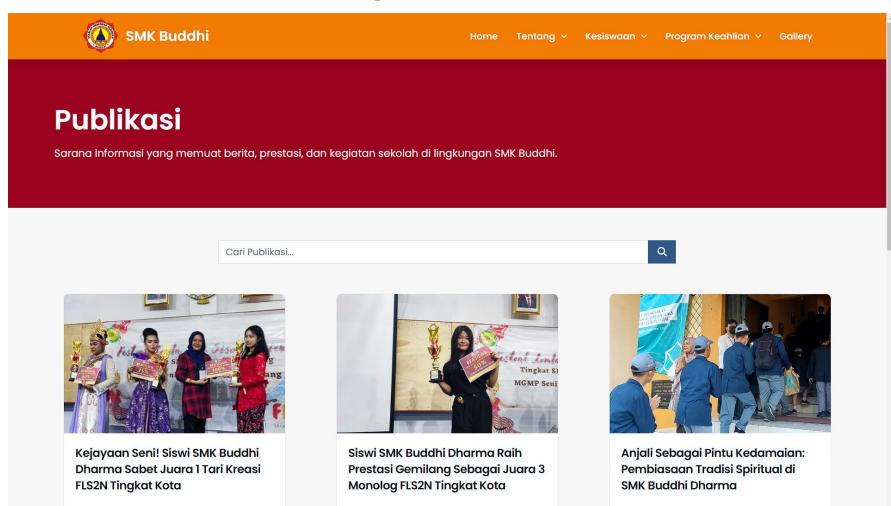
Gambar 23. Tampilan Halaman Prestasi



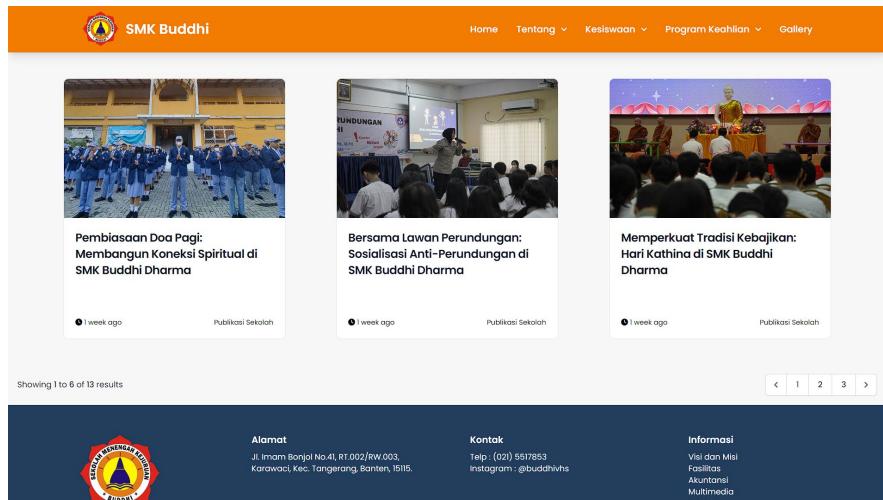
Gambar 24. Tampilan Halaman Prestasi



Gambar 25. Tampilan Halaman Prestasi



Gambar 26. Tampilan Halaman Publikasi



Gambar 27. Tampilan Halaman Publikasi

The screenshot shows the 'Akuntansi' program page. It includes the program name, a brief description, and a list of learning outcomes. On the right, there is an image of a classroom with students working on computers.

**Akuntansi**  
Program Keahlian Akuntansi SMK Buddha

**Tujuan Program Keahlian Akuntansi**

Mencetak tenaga ahli madya profesional dalam bidang Akuntansi yang berbasis teknologi komputer yang berorientasi pada kebutuhan dunia usaha dan industri dengan spesifikasi kompetensi sebagai berikut:

1. Mampu mencatat dan mengerjakan transaksi keuangan sesuai dengan sifat akuntansi.
2. Mampu mengerjakan akuntansi keuangan berbagai bentuk badan usaha, baik secara manual maupun komputerisasi/MVOB.
3. Mampu mengerjakan dan menyusun laporan harga pokok produksi dalam perusahaan industri/manufaktur.
4. Menguasai perpajakan.
5. Mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

Gambar 28. Tampilan Halaman Program Keahlian Akuntansi

The screenshot shows the 'Multimedia' program page. It includes the program name, a brief description, and a list of learning outcomes. On the right, there is an image of students working on computers in a lab.

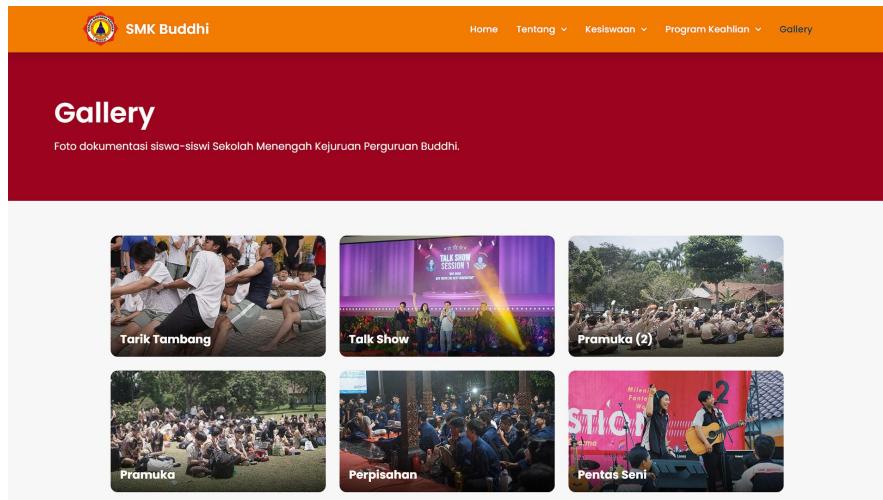
**Multimedia**  
Program Keahlian Multimedia SMK Buddha

**Tujuan Program Keahlian Multimedia**

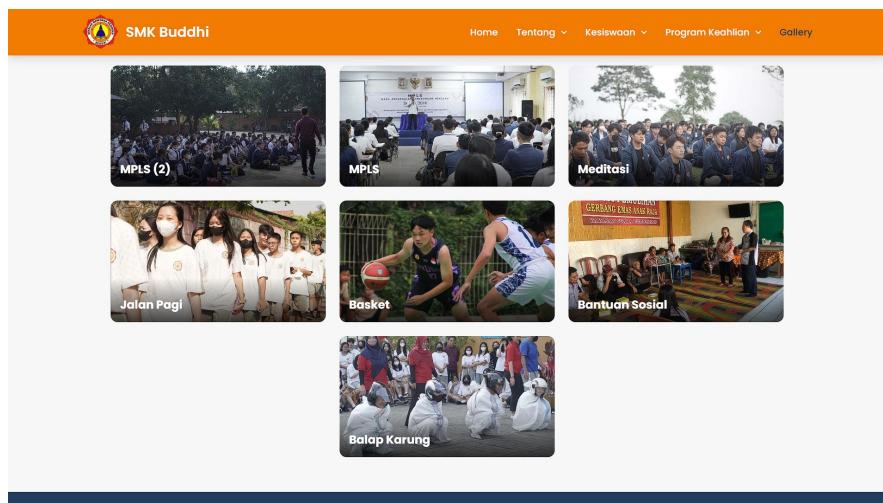
Mencetak tenaga ahli madya profesional dalam bidang Multimedia yang berbasis teknologi komputer yang berorientasi pada kebutuhan dunia usaha dan industri dengan spesifikasi kompetensi sebagai berikut:

1. Pembuatan dan pengelolaan Web Design.
2. Pembuatan video klip dan penyuntingan video.
3. Pembuatan animasi dan bekerja dibidang periklanan.
4. Pembuatan CD Interaktif.
5. Merekam dan menyunting Audio Video.
6. Mengembangkan aplikasi Multimedia Interaktif.
7. Mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

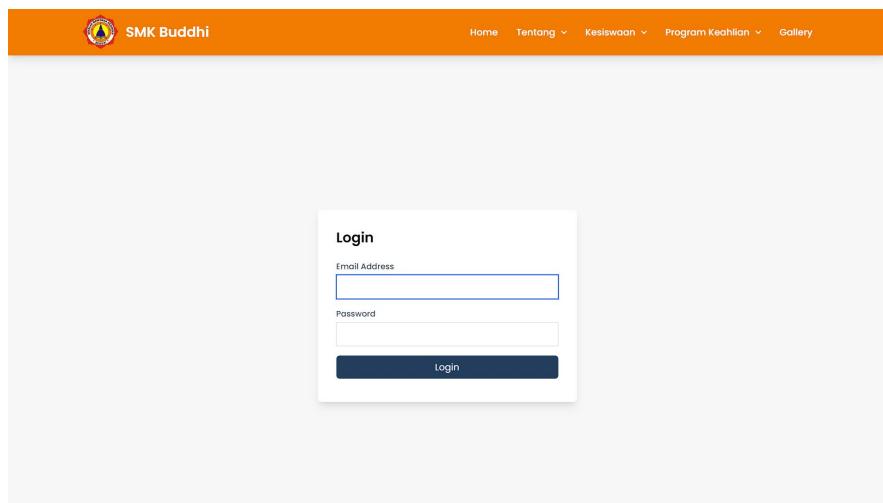
Gambar 29. Tampilan Halaman Program Keahlian Multimedia



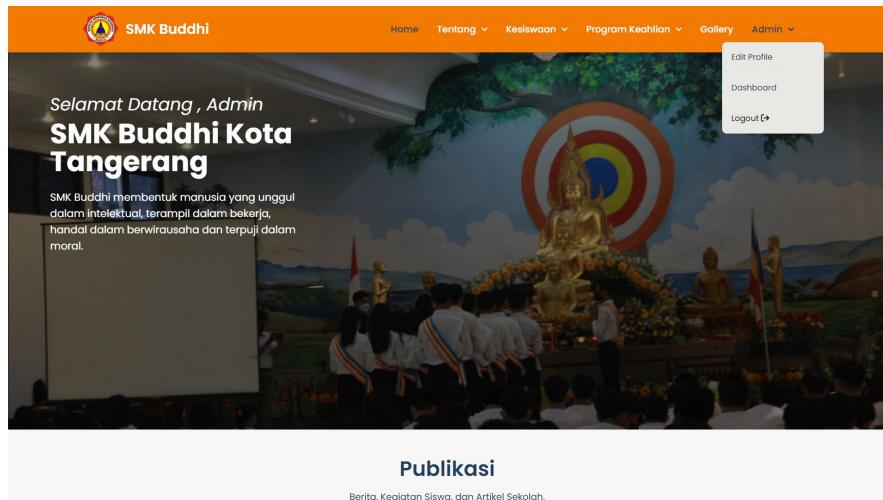
Gambar 30. Tampilan Halaman Gallery



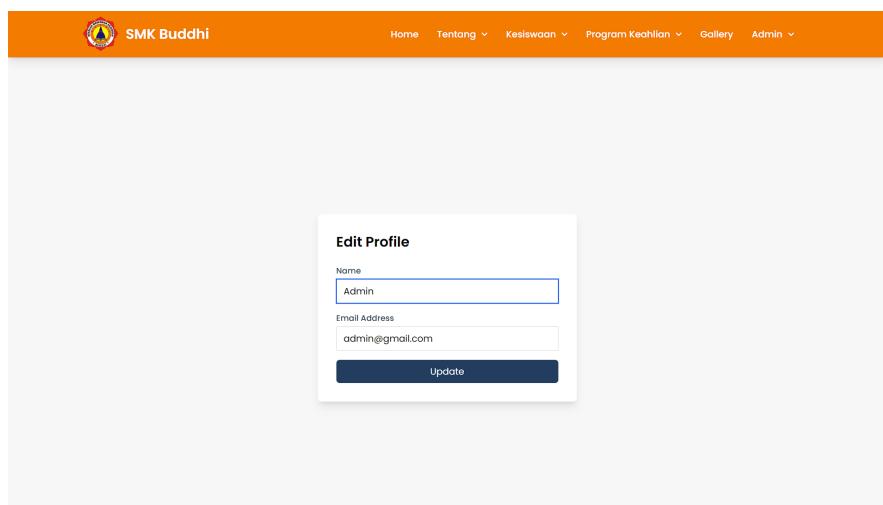
Gambar 31. Tampilan Halaman Gallery



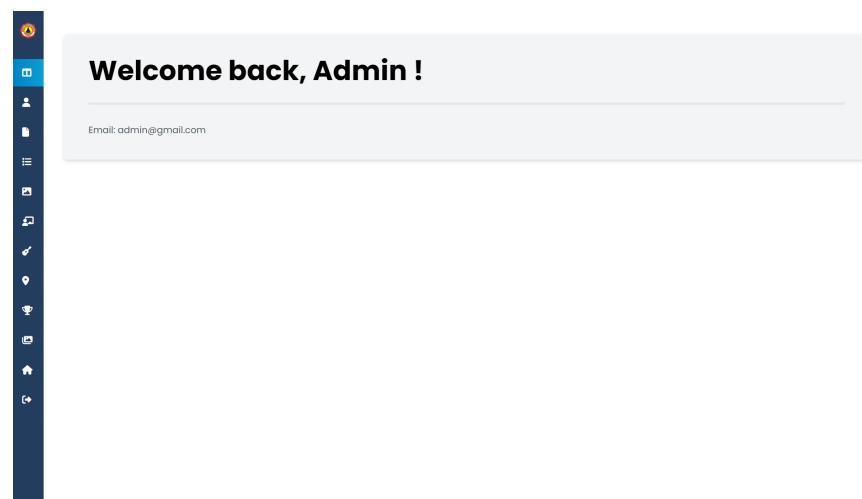
Gambar 32. Tampilan Halaman Login



Gambar 33. Tampilan Homepage Setelah Login



Gambar 34. Tampilan Halaman Edit Profile



Gambar 35. Tampilan Halaman Dashboard

ACCOUNTS					
	NAME	EMAIL	ROLE	CREATED AT	ACTION
	PPP	ppp@gmail.com	Admin	2023-12-16 16:19:47	
	Admin	admin@gmail.com	Admin	2023-12-11 14:32:00	

Gambar 36. Tampilan Halaman Dashboard Account

Create Account

Name

Email Address

Role

Password

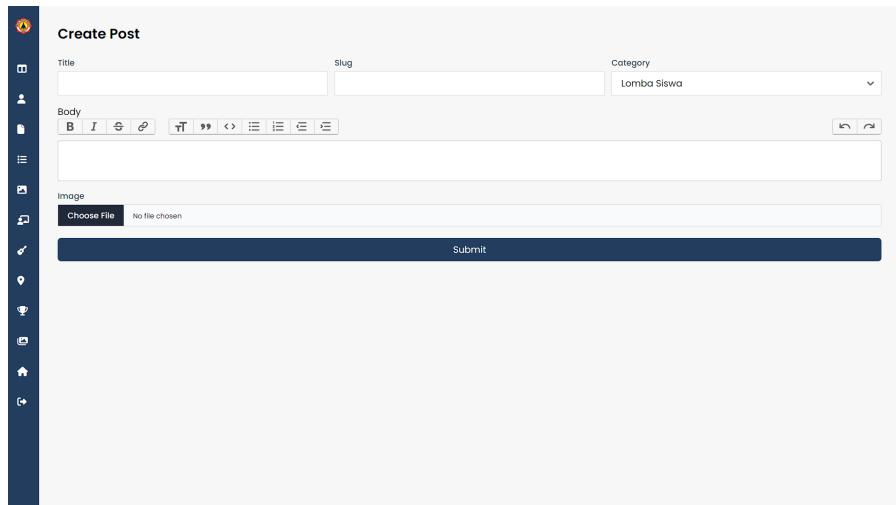
Confirm Password

**Create**

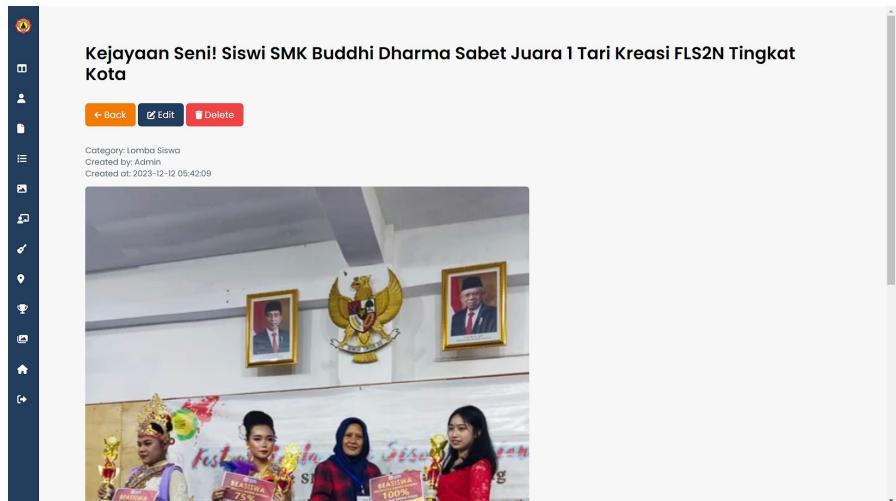
Gambar 37. Tampilan Halaman Dashboard Create Account

POSTS					
	TITLE	CATEGORY	CREATED BY	CREATED AT	ACTION
	Kejayaan Seni Siswa SMK Buddhi Dharma Sabet Juara I Tari Kreasi FLS2N Tingkat Kota	Lomba Siswa	Admin	2023-12-12 05:42:09	
	Siswa SMK Buddhi Dharma Raih Prestasi Gemilang Sebagai Juara 3 Monolog FLS2N Tingkat Kota	Lomba Siswa	Admin	2023-12-12 05:35:00	
	Anjali Sebagai Pintu Kedamaian: Pembiasaan Tradisi Spiritual di SMK Buddhi Dharma	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 19:02:09	
	Pembiasaan Doa Pagi: Membangun Koneksi Spiritual di SMK Buddhi Dharma	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 19:00:03	
	Bersama Lawan Perundungan: Sosialisasi Anti-Perundungan di SMK Buddhi Dharma	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 18:58:41	
	Memperkuat Tradisi Kebajikan: Hari Kathina di SMK Buddhi Dharma	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 18:56:50	
	Mempupuk Budaya Literasi: Program Pembiasaan Membaca di SMK Buddhi Dharma	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 18:53:05	
	Meriahnya Bazaar di SMK Buddhi Dharma: Merangkul Kreativitas dan Kebersamaan	Publikasi Sekolah	Admin	2023-12-11 18:50:54	

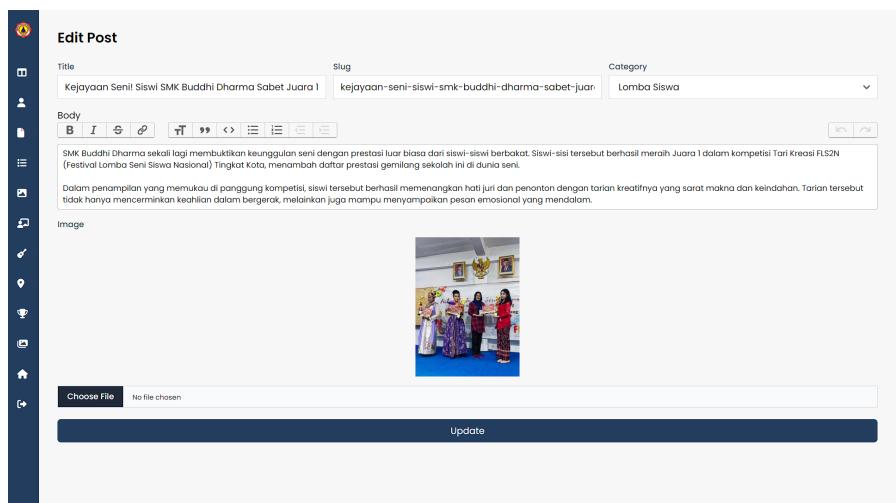
Gambar 38. Tampilan Halaman Dashboard Posts



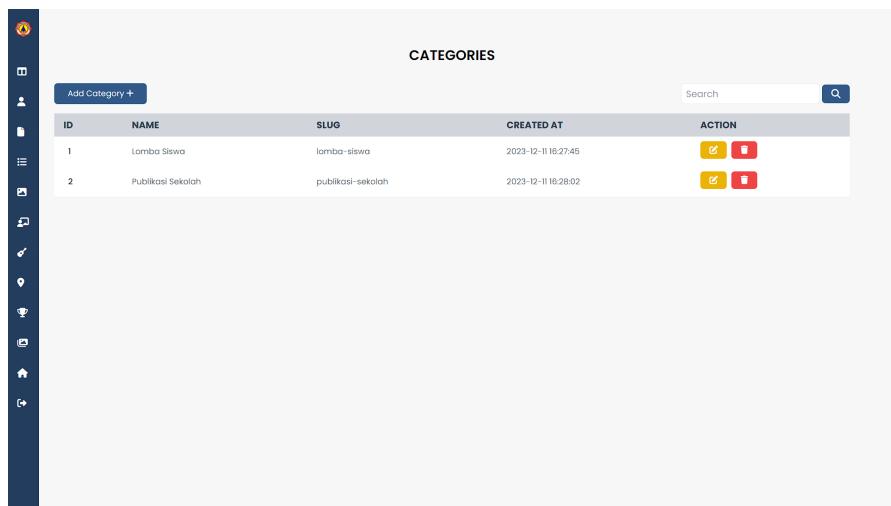
Gambar 39. Tampilan Halaman Dashboard Create Post



Gambar 40. Tampilan Halaman Dashboard View Post



Gambar 41. Tampilan Halaman Dashboard Edit Post

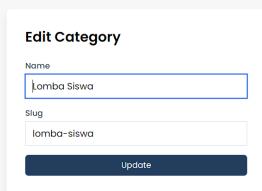


**CATEGORIES**

Add Category +

ID	NAME	SLUG	CREATED AT	ACTION
1	Lomba Siswa	lomba-siswa	2023-12-11 16:27:45	
2	Publikasi Sekolah	publikasi-sekolah	2023-12-11 16:28:02	

Gambar 42. Tampilan Halaman Dashboard Categories

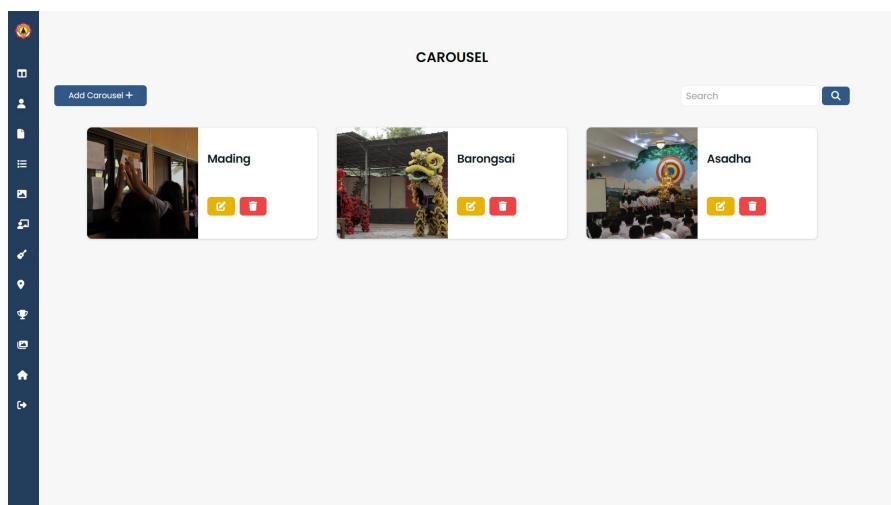


**Edit Category**

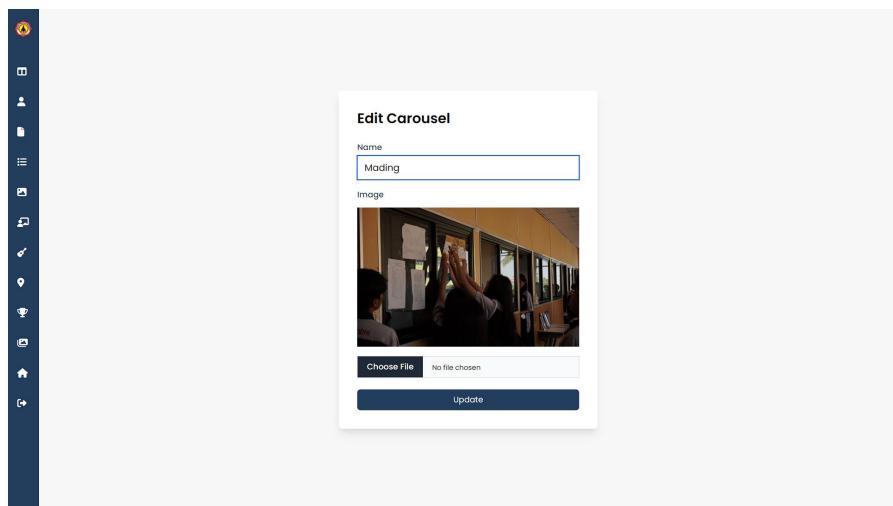
Name

Slug

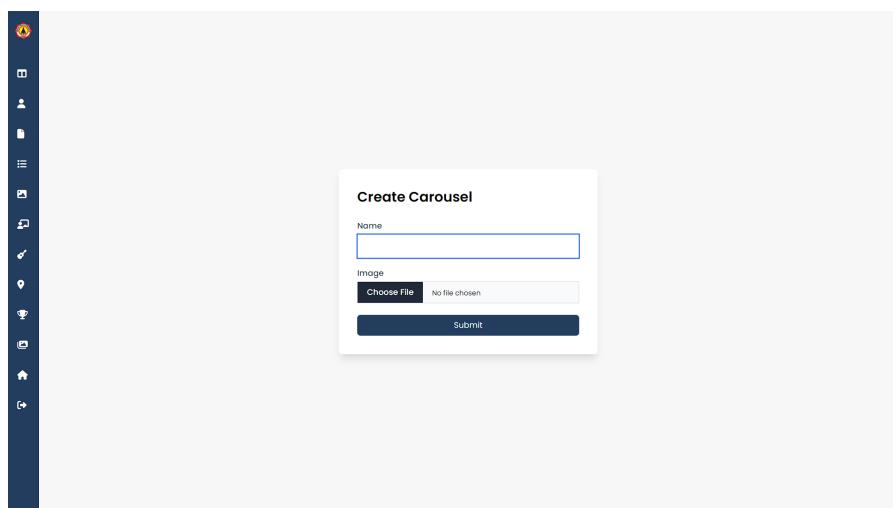
Gambar 43. Tampilan Halaman Dashboard Edit Category



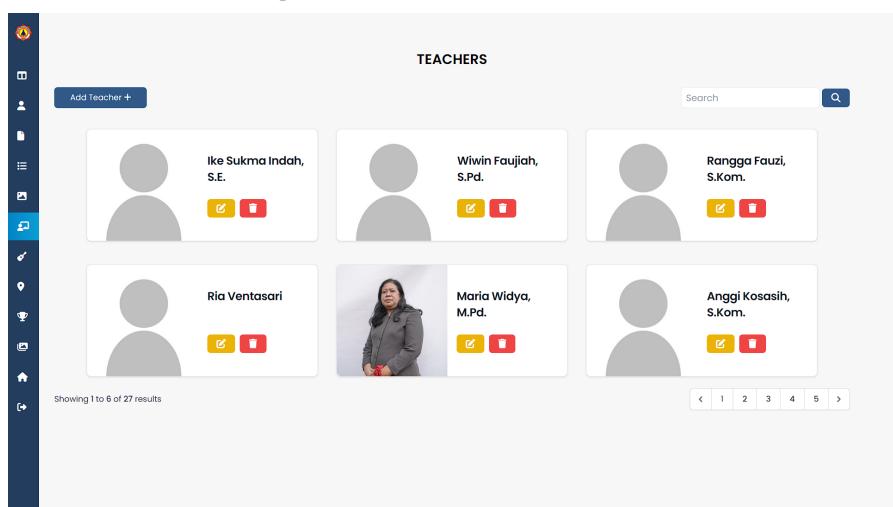
Gambar 44. Tampilan Halaman Dashboard Carousel



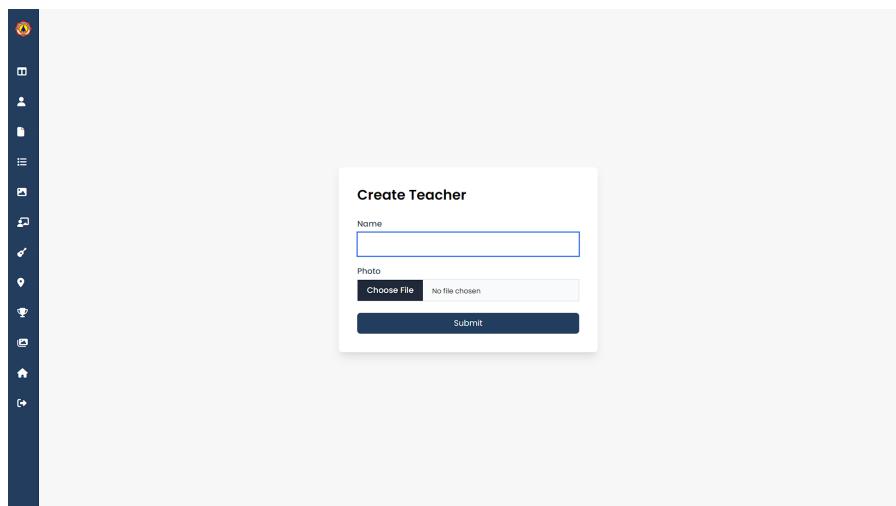
Gambar 45. Tampilan Halaman Dashboard Edit Carousel



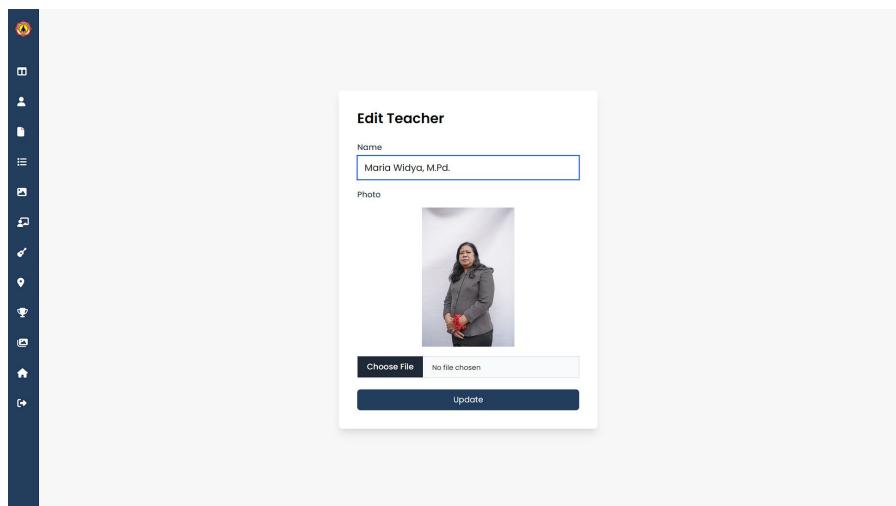
Gambar 46. Tampilan Halaman Dashboard Create Carousel



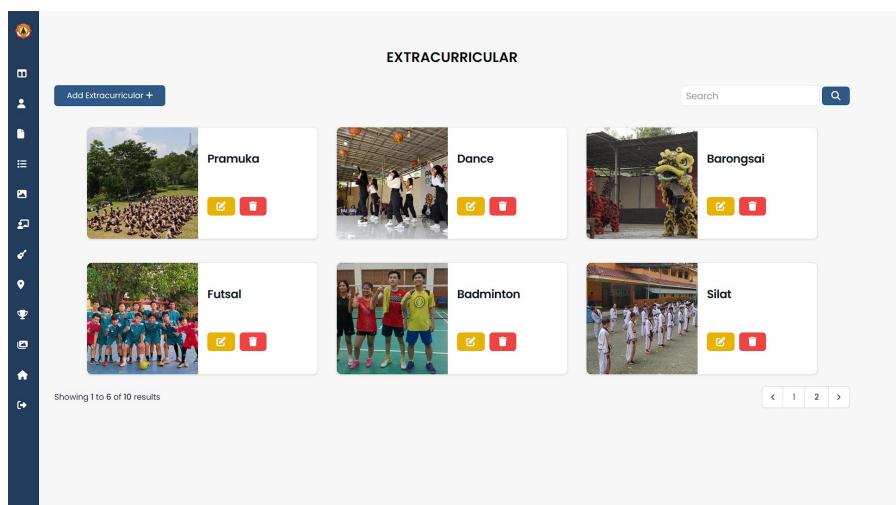
Gambar 47. Tampilan Halaman Dashboard Teachers



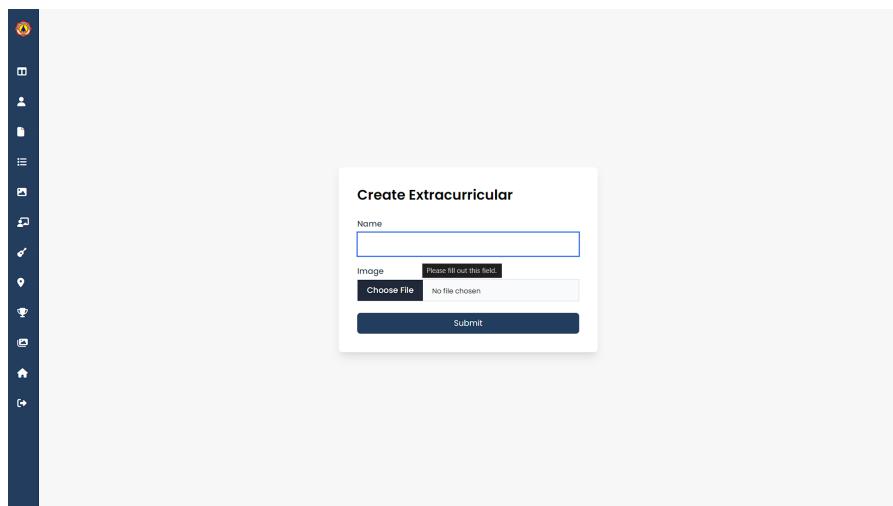
Gambar 48. Tampilan Halaman Dashboard Create Teacher



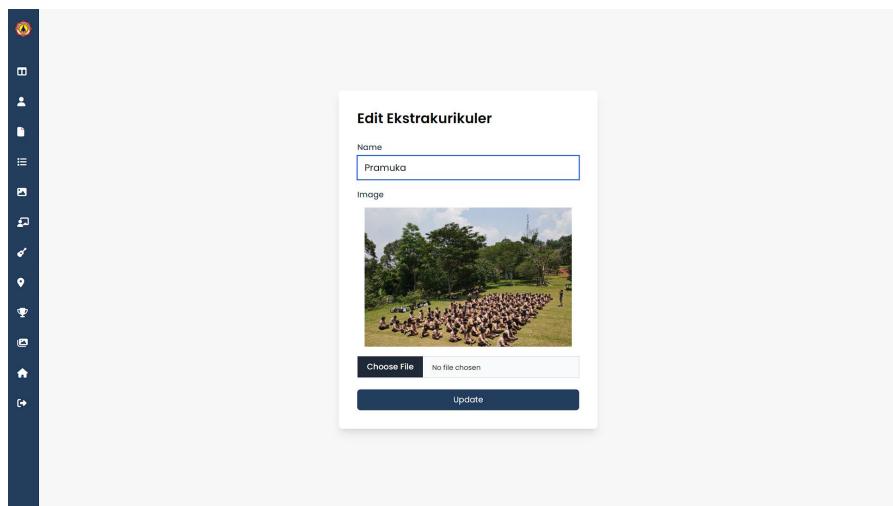
Gambar 49. Tampilan Halaman Dashboard Edit Teacher



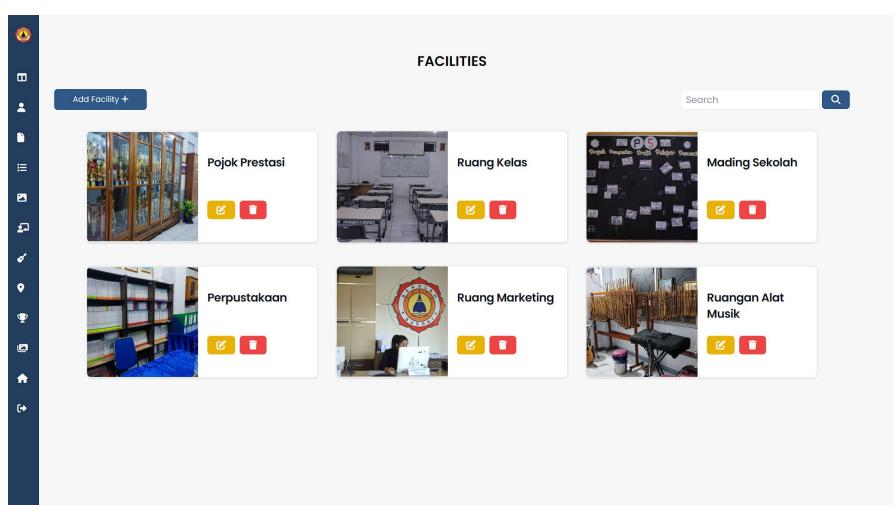
Gambar 50. Tampilan Halaman Dashboard Extracurricular



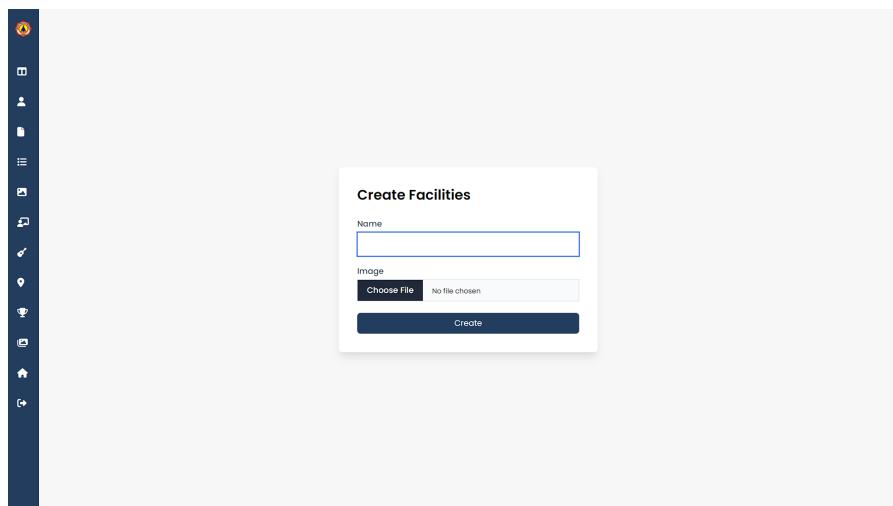
Gambar 51. Tampilan Halaman Dashboard Create Extracurricular



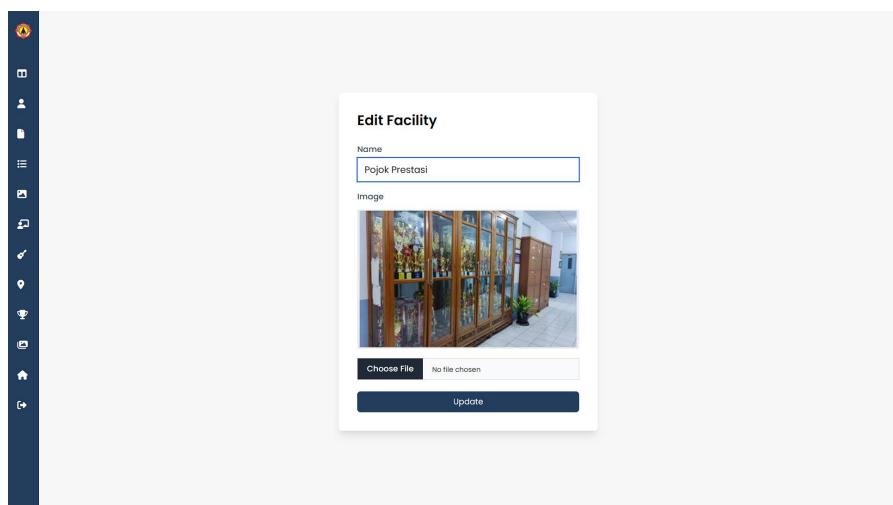
Gambar 52. Tampilan Halaman Dashboard Edit Extracurricular



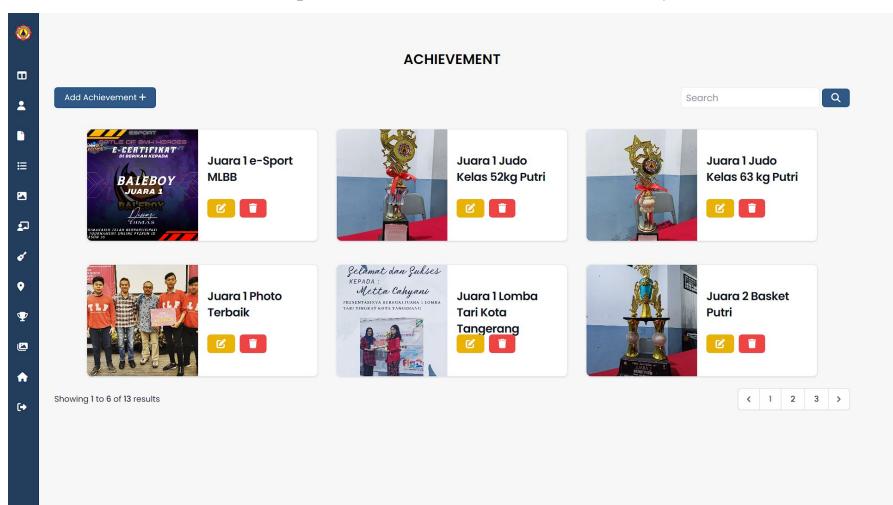
Gambar 53. Tampilan Halaman Dashboard Facilities



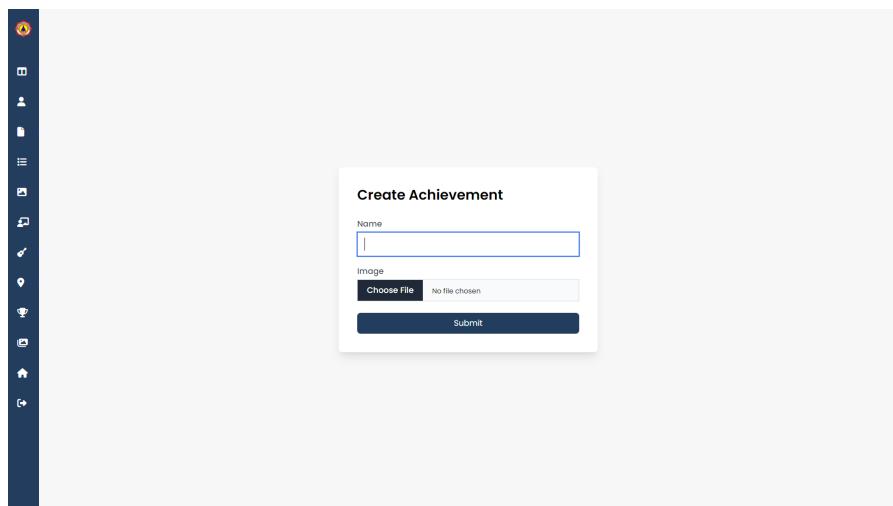
Gambar 54. Tampilan Halaman Dashboard Create Facilities



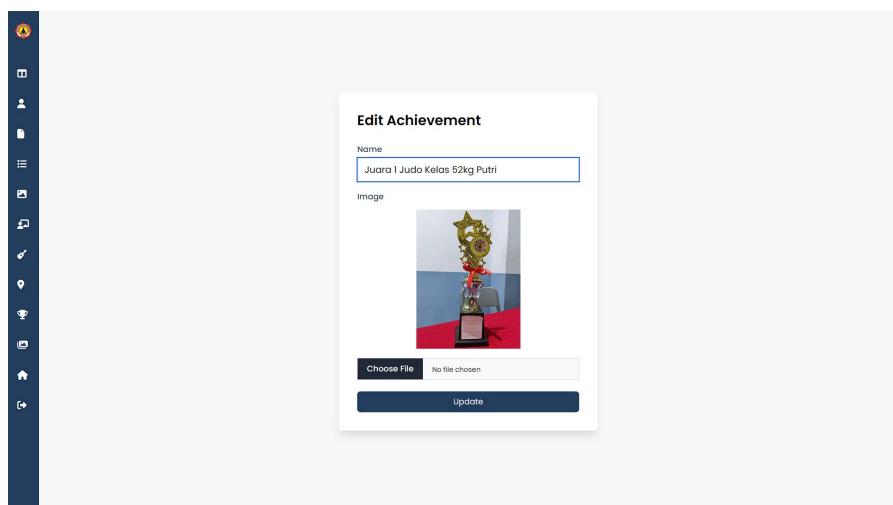
Gambar 55. Tampilan Halaman Dashboard Edit Facility



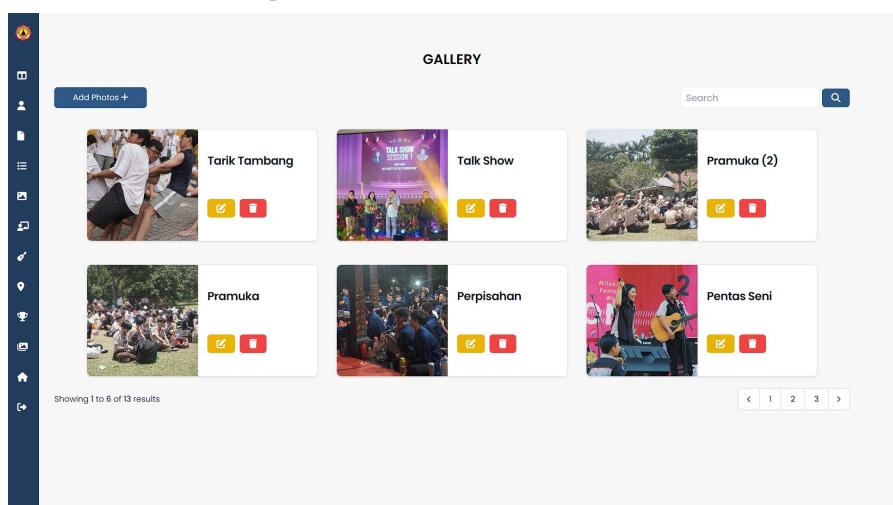
Gambar 56. Tampilan Halaman Dashboard Achievement



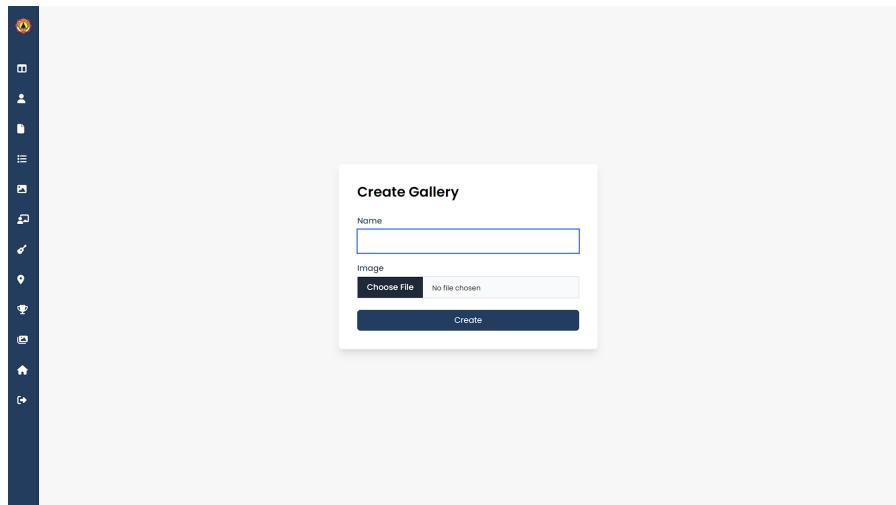
Gambar 57. Tampilan Halaman Dashboard Create Achievement



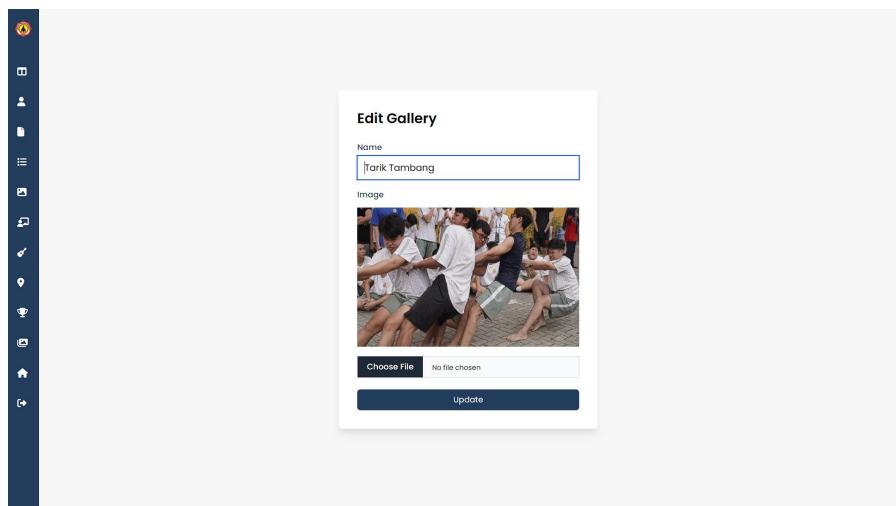
Gambar 58. Tampilan Halaman Dashboard Edit Achievement



Gambar 59. Tampilan Halaman Dashboard Gallery



Gambar 60. Tampilan Halaman Dashboard Create Gallery



Gambar 61. Tampilan Halaman Dashboard Edit Gallery

## **BAB IV**

### **DOKUMENTASI**

#### **4.1 Foto Proses Pengerjaan Website**



Gambar 62. Dokumentasi Mencari Informasi di SMK Buddhi

Gambar di atas menunjukkan dokumentasi pada saat tim pengembang sedang membutuhkan beberapa informasi di SMK Buddhi Kota Tangerang.



*Gambar 63. Dokumentasi Pelaksanaan PKM di SMK Buddhi*

Gambar di atas merupakan dokumentasi pelaksanaan PKM di SMK Buddhi yang dilakukan kepada Kepala SMK Buddhi Kota Tangerang pada tanggal 6 Desember 2023.

## 4.2 Hasil Kuesioner

Berikut adalah hasil dari pengisian kuesioner yang telah dilakukan oleh pihak SMK Buddhi.

Nama Lengkap

9 jawaban

Maria Widya

Afrida Yati

Ria Ventasari

Tan Sudemi

Dudi Setiawan

Sri Rahayu Widiningsih

Joko Susilo

Udi Priyanto

Islah K

Gambar di atas menunjukkan nama-nama dari pengisi kuesioner yang telah dibagikan kepada pihak SMK Buddhi.

Apakah website tersebut memiliki tampilan yang menarik?

9 jawaban

 Salin

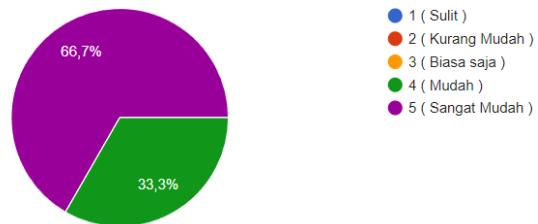


Gambar di atas menunjukkan bahwa 55,6% dari 9 pihak SMK Buddhi yang telah menjawab setuju bahwa *website* yang telah dibuat memiliki tampilan yang menarik. Sementara, 44,4% sisanya mengatakan bahwa *website* memiliki tampilan yang sangat menarik.

Apakah website tersebut mudah digunakan?

Salin

9 jawaban

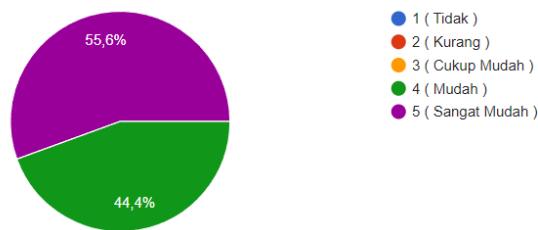


Gambar di atas menunjukkan bahwa 33,3% dari 9 pihak SMK Buddhi yang telah menjawab setuju bahwa *website* yang telah dibuat mudah digunakan. Sementara, 66,7% lainnya mengatakan bahwa *website* sangat mudah digunakan.

Apakah website tersebut mudah dipahami?

Salin

9 jawaban

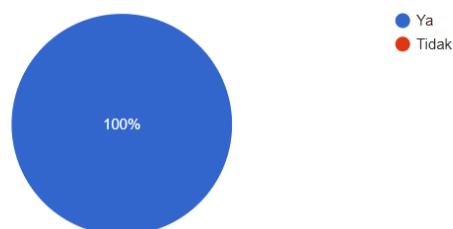


Gambar di atas menunjukkan bahwa 44,4% dari 9 pihak SMK Buddhi telah menjawab setuju bahwa *website* yang telah dibuat mudah dipahami. Sementara, 55,6% lainnya mengatakan bahwa *website* sangat mudah dipahami.

Apakah anda tertarik melanjutkan penggunaan website ini?

Salin

9 jawaban

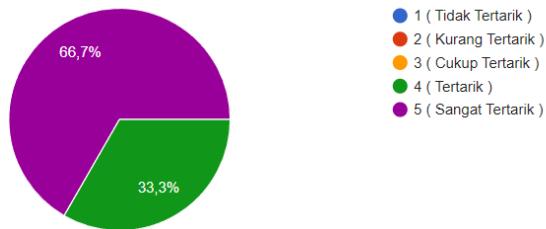


Gambar di atas menunjukkan bahwa seluruh responden yang merupakan pihak SMK Buddhi tertarik untuk melanjutkan penggunaan *website* yang telah dibuat.

Seberapa tertarik anda untuk melanjutkan penggunaan website ini?

 Salin

9 jawaban



Gambar di atas menunjukkan bahwa 33,3% dari 9 pihak SMK Buddhi menjawab bahwa tertarik untuk melanjutkan penggunaan *website* yang telah dibuat. Sementara, 66,7% lainnya menjawab bahwa sangat tertarik untuk melanjutkan penggunaan *website*.

Kritik untuk website

5 jawaban

Sudah cukup bagus.

Pewarnaan kurang indah

Sudah bagus 

Tidak ada

Warna yang kurang menarik

Gambar di atas menunjukkan beberapa kritik yang diberikan kepada tim pengembang *website*.

Saran untuk website

4 jawaban

-

Warna yang lebih baik

Tidak ada

Warna dapat dibuat lebih selaras dan lebih menarik

Gambar di atas menunjukkan beberapa saran yang diberikan kepada tim pengembang *website*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pembuatan website bagi SMK Buddhi bukan hanya sekadar suatu kebutuhan, melainkan suatu keharusan dalam era digital ini. Website tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai representasi yang mengenalkan identitas dan potensi sekolah kepada masyarakat. Dalam proses pengembangan website, pemahaman yang mendalam mengenai teknologi web, PHP, dan Laravel menjadi kunci dalam menciptakan platform yang efektif dan informatif.

Batasan masalah yang telah ditetapkan mencakup beragam aspek, mulai dari ruang lingkup informasi yang disertakan dalam website hingga evaluasi kesuksesan, serta aspek keamanan dan pemeliharaan. Tujuan utama adalah memfasilitasi akses mudah bagi siswa, orang tua, dan staf sekolah terhadap informasi penting tentang SMK Buddhi, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi di antara mereka.

Dengan adanya website ini, diharapkan sekolah dapat meningkatkan citra positifnya dan lebih efektif dalam berkomunikasi dengan semua pihak terkait. Ini bukan hanya sekadar langkah teknologi, tetapi juga langkah penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih terbuka, transparan, dan responsif terhadap kebutuhan stakeholder yang terlibat dengan SMK Buddhi.

#### **5.2 Saran**

Diharapkan adanya tim pengembang yang aktif dan berkomitmen untuk terus melakukan pemeliharaan dan pembaruan secara berkala terhadap website profil SMK Buddhi. Konsistensi informasi dan fungsionalitas website dapat dijaga dengan baik melalui pemantauan dan perbaikan yang rutin. Penggunaan teknologi keamanan terkini juga perlu diperhatikan guna melindungi integritas data dan menjaga privasi pengguna.

Diharapkan sekolah dapat melakukan upaya aktif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terkait keberadaan website. Penggunaan media sosial dan kampanye di lingkungan sekolah dapat menjadi cara efektif untuk memperluas jangkauan pengguna. Serta, pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan untuk mengenalkan fitur tambahan yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andaru, A. (2018). *Pengertian database secara umum*. OSF Prepr, 2.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang bangun website sekolah dengan menggunakan Framework Bootstrap (studi kasus SMP Negeri 6 Prabumulih). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.
- Enterprise, J. (2016). *Mengenal PHP menggunakan Framework Laravel*. Elex Media Komputindo.
- Josi, A. (2017). Penerapan metode prototyping dalam pembangunan website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1).
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman web dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Widodo, B. P., & Purnomo, H. D. (2016). Perancangan aplikasi pencarian layanan kesehatan berbasis HTML 5 Geolocation. *Jurnal Sistem Komputer* 6(1), 44–51.