

# Project Plan : .....

Description	
Status	
Team	
Related	

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya. Proses pembuatan website bukan hal yang mudah dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Kemajuan teknologi khususnya di bidang pengembangan website menyebabkan proses pembuatan website yang baik bukan lagi pekerjaan yang sulit.

Pada umumnya, website itu bermacam-macam dan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pada dunia pendidikan fungsi website sangat penting, terutama bagi civitas akademik yang ada di dalamnya. Sebagai contoh website Sekolah Alam Anak Soleh dapat membantu pihak sekolah dalam memberikan berbagai informasi yang ditujukan kepada pihak luar (penduduk sekitar) seperti prosedur pendaftaran sekolah, prestasi yang dimiliki dan informasi-informasi lainnya tentang sekolah itu sendiri.

Dalam pembuatan website untuk Sekolah Alam Anak Soleh, kami memfokuskan pembuatan halaman informasi dan artikel yang dapat dibaca oleh penduduk sekitar. Semoga dengan adanya pengembangan sistem website ini dapat mempermudah pemberian informasi.

### **2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam pengembangan sistem ini adalah bagaimana membuat website dengan fitur halaman informasi dan artikel dari Sekolah Alam Anak Soleh yang dapat dibaca atau diakses oleh penduduk sekitar.

### **3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam pengembangan sistem ini yaitu merancang sistem yang mempunyai kemampuan :

1. Sistem dapat menempelkan konten yang berhubungan dengan informasi terkait dengan Sekolah Alam Anak Soleh dengan pembuatan website dan sistem tersebut dapat berjalan dengan baik.

2. Konten yang ditempelkan menggunakan bahasa pemrograman php dan database mysql.

#### **4. Tujuan**

Tujuan proyek ini adalah untuk mengembangkan website sekolah Alam yang sudah ada berupa :

- Menyimpan dan mendokumentasikan semua kegiatan sekolah dan prestasi yang berhasil diraih oleh sekolah
- Mempromosikan sekolah dengan membagi semua kegiatan dan prestasi sekolah ke lingkungan di luar sekolah
- Membuka interaksi dengan lingkungan di luar sekolah agar masyarakat luar dapat memberikan saran yang membangun untuk sekolah

#### **5. Stakeholders Needs**

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pihak Stakeholder membutuhkan :

- Sistem penyimpanan (Database) untuk menyimpan semua dokumentasi perihal kegiatan, prestasi dan info-info penting dan terbaru tentang sekolah Alam
- Halaman pada website sekolah Alam khusus artikel dan info-info penting dan terbaru terkait sekolah yang bersumber dari dokumentasi yang telah disimpan di dalam database
- Kolom komentar pada artikel terkait agar masyarakat di lingkungan luar sekolah dapat memberikan saran dan dukungan untuk perkembangan sekolah alam kedepannya
- Oleh karena itu keluaran yang diharapkan yaitu berupa website yang salah satu halamannya berisi tentang artikel dan berita terbaru yang berkaitan dengan sekolah Alam sehingga masyarakat dapat membaca dan mengetahui perkembangan sekolah Alam dan bahkan masyarakat luar dapat memberikan masukan dan dukungan di kolom komentar yang telah disediakan untuk perkembangan sekolah yang lebih baik lagi.

#### **6. Metode (Maksudnya metode pengembangan aplikasinya)**

Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak adalah Waterfall. Ada beberapa tahapan dalam metode ini:

- Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dianalisis kebutuhan dari web yang dibuat berdasarkan hasil interview dengan stakeholder.
- Tahap kedua adalah desain. Pada tahap ini, perangkat lunak dirancang. Perancangan yang dilakukan adalah desain antarmuka dan desain basis data.
- Tahap ketiga adalah implementasi. Pada tahap ini, dilakukan prose pengimplementasian analisis perangkat lunak dan desain ke dalam

pembuatan kode. Untuk platform web menggunakan bahasa pemrograman PHP sedangkan database menggunakan MYSQL.

- Tahap terakhir adalah pengujian. Pada tahap ini, dilakukan pengujian perangkat lunak yang telah dikembangkan.

## Minutes of Meeting

### First Meeting

**Meeting Title** : Discuss about Introduction (problems, goal, need and scope of the project)

**Meeting Date** : December 2018

**List of Attendance** :

1. Stakeholder
2. Atha

**Place** : By WA, Personal Message

**Discussion Result** :

1. Sekolah Alam merupakan salah satu sekolah yang cukup bergantung pada donator untuk kegiatan operasional sehari-hari
2. Sekolah Alam mempunyai siswa yang berprestasi pada kegiatan akademik maupun non akademik
3. Untuk lebih mempromosikan kegiatan maupun prestasi dari Sekolah Alam sehingga masyarakat tau akan eksistensi sekolah Alam, dan tentunya untuk menarik donatur maka perlu dibuat sebuah wadah untuk mempromosikannya.
5. Wadahnya yaitu berupa website. Website yang akan dibuat dengan menambahkan halaman artikel dan berita mengenai informasi terbaru kegiatan maupun prestasi sekolah Alam
6. Website perlu ditambahkan kolom komentar agar masyarakat luar dapat memberikan apresiasi maupun masukan kedepan untuk kemajuan sekolah Alam
7. Penambahan tersebut menambahkan aspek interaksi dan membuat website menjadi lebih dinamis
8. Diperlukan database untuk menyimpan data info dan prestasi sekolah Alam serta admin untuk selalu mengelola website dengan menambahkan artikel dan berita terbaru

**Plan to Next Meeting** :

1. Discuss about requirement analysis (detail feature on the proposed website)
2. Next meeting will be held on January 2019

## **PERANCANGAN**

### **1. Perencanaan**

#### **a. Timeline**

***Tabel 1. Timeline Pengerjaan Proyek.***

Bulan/Minggu									
		Desember				Januari			
No	Proses/Task	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Diskusi dengan Stakeholder								
2	Analisis Kebutuhan								
3	Riset Pemilihan Metode SDLC								
4	Desain								
5	Implementasi								
6	Testing								
7	Pembuatan User Manual								
8	Evaluasi								

#### **Keterangan:**

##### **1. Diskusi dengan Stakeholder**

Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan stakeholder guna mengetahui apa yang ingin dikembangkan oleh stakeholder terhadap website sekolah alam yang sudah ada.

##### **2. Analisis Kebutuhan**

Setelah didapatkan apa yang diinginkan oleh stakeholder, lalu dilakukan tahap analisis guna mengetahui kebutuhan dari aplikasi yang akan dibuat.

##### **3. Riset Pemilihan Metode SDLC.**

Pada tahap ini, dilakukan riset untuk memutuskan metode apa yang akan digunakan untuk pengembangan aplikasi disesuaikan dengan yang sudah didapatkan pada tahap 1 dan 2.

##### **4. Desain**

Pada tahap ini dilakukan proses desain basis data dan desain interface dari aplikasi.

5. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan proses coding sesuai dengan analisis dan desain yang telah dibuat.

6. Testing

Kemudian ditahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan skenario.

7. Evaluasi

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap testing yang telah dilakukan guna mengetahui apakah aplikasi yang dibuat berjalan sesuai fungsinya dan memenuhi keinginan dari stakeholder.

**Tabel 2. Rincian Kegiatan**

<b>Jadwal dan Waktu yang diperlukan untuk pengembangan</b>			
No	Proses/Task	Jadwal	
		Mulai	Selesai
1	Diskusi	14-12-2018	20-12-2018
2	Analisis Kebutuhan	14-12-2018	20-12-2018
3	Riset Pemilihan Metode SDLC	21-12-2018	27-12-2018
4	Desain	21-12-2018	27-12-2018
5	Implementasi	28-12-2018	17-01-2019
6	Testing	11-01-2019	17-01-2019
7	Pembuatan User Manual	18-01-2019	24-01-2019
8	Evaluasi	18-01-2019	24-01-2019

**Tabel 3. RACI MATRIX**

Task	Stakeholder	Brizky	Winda	Alfatha	Ridho
<b>Introduction</b>	R	I	A	I	I
<b>Requirement Analysis</b>	C	R	R, A	C	R
<b>Research for SDLC Method</b>	I	R	R, A	C	R
<b>Design Phase</b>					
Database Design	I	C	R, A	C	R

Interface Design	I	R	A	C	R
<b>Implementation</b>	I	I	I	R, A	R
<b>Testing</b>	I	I	I	I	R, A
<b>Pembuatan User Manual</b>	I	I	I	I	R, A
<b>Evaluasi</b>	A	R	R	R	R

Keterangan :

R = Responsible. Peran yang bertanggung jawab menyelesaikan task tersebut

A = Accountable. Peran yang bertanggung jawab memeriksa dan menyetujui bahwa task tersebut sudah bisa dipastikan selesai dan dapat berlanjut ke task berikutnya

C = Consulted. Peran yang dimintai saran dan pendapat tentang task yang sedang dikerjakan peran R. Bersifat 2 arah

I = Informed. Peran yang diberitahu semua informasi terbaru tentang task yang sedang dikerjakan R. Bersifat 1 arah

Posisi Winda adalah sebagai Lead Analyst. Jadi pada tahapan yang berhubungan dengan perumusan masalah dan kebutuhan, Winda yang bertanggung jawab pada task tersebut. Maka dari itu mulai tahapan Introduction sampai Design, Winda memegang peran Accountable.

Posisi Ridho adalah sebagai Dokumentator. Oleh karena itu, peran Ridho selalu Responsible pada setiap tahapan karena pada setiap tahapan membutuhkan Dokumentator. Hanya pada tahap Testing dan Pembuatan User Manual, perannya bertambah menjadi Accountable.

Posisi Alfatha adalah sebagai Programmer. Maka dari itu, Alfatha responsible dan accountable terhadap task implementasi, yaitu coding

Posisi Brizky adalah sebagai Analyst. Brizky responsible terhadap task yang berhubungan dengan analisis dan desain. Untuk desain, Brizky hanya responsible terhadap task desain UI dan Winda lah yang accountable terhadap desain UI dan database

**b. Biaya**

**RENCANA ANGGARAN BIAYA  
PROYEK SEKOLAH ALAM**

No	Uraian	Jum.	Durasi	Harga Satuan(Rp)	Jumlah Harga (Rp)	%Total
<b>A</b>	<b>PROJECT MANAGEMENT</b>					
1	Analisis Sistem	2	105	30.952	6.499.920	
2	Programmer	1	126	19.048	2.400.048	
3	Dokumentator	1	82	19.048	1.561.936	
	SUB SUBTOTAL				10.461.904	
	Biaya tak terduga (10%)				1.046.190	
	SUBTOTAL A				11.508.094	
<b>B</b>	<b>WEB DEVELOPMENT</b>					
1	Domain				0	
2	Hosting		12 bulan	100.000	1.200.000	
3.	Dokumentasi			500	250.000	
	SUBTOTAL B				1.450.000	
<b>C</b>	<b>WORKSHOP (Hanya sehari @ 2jam)</b>					
1	Biaya Pemateri	1			75.000	
2	Modul	1		500	50.000	
	SUBTOTAL C				125.000	
	<b>JUMLAH</b>				13.083.094	

	PPN 10%	1.308.309
	JUMLAH TOTAL	14.391.403
	PEMBULATAN	14.400.000
<b>Terbilang : <i>Empat Belas Juta Empat Ratus Ribu Rupiah</i></b>		
Mengetahui		
<u>Stakeholder</u>		

**CATATAN :**

- Kerja 5 hari (7 jam perhari) dalam seminggu selama 6 minggu.
- JAM KERJA (masing-masing job desk tiap minggu)

**MINGGU 1**

1. Diskusi = (1hari) programmer
2. Analisis kebutuhan = (4 hari)
  - Analis = 3 hari analisis kebutuhan
  - dokumentator = 1 hari dokumentasi hasil analisis Analis

**Total kerja di minggu 1**

1. Analis 5 hari = 28 jam
2. Dokumentator 1 hari = 7 jam
3. Programmer 1 hari = 7 jam

**MINGGU 2**

1. Pemilihan metode SDLC = (1 hari) tugas Analis dan Programmer
2. Desain (database dan interface) = 4 hari
  - Analis = 4 hari desain database dan interface
  - Dokumentator = 1 hari dokumentasi

**TOTAL KERJA MINGGU 2**

1. Analis 5 hari = 35 jam
2. Programmer 1 hari = 7 jam
3. Dokumentator 1 hari = 7 jam

**MINGGU 3-5**

1. Implementasi (minggu 3-5)
  - a. Programmer 15 hari = 105 jam
  - b. Analis ( @ 2 jam per hari) = 30 jam



## 2. Pembuatan User Manual (minggu ke 5)

- a. Dokumentator 5 hari = 35 jam

### **TOTAL KERJA MINGGU 3-5**

1. Analis = 30 jam
2. Programmer = 105 jam
3. Dokumentator = 35 jam

## **MINGGU 6**

1. Testing = selama 4 hari
  - Dokumentator 4 hari = 35 jam
  - Analis (@1jam sehari) = 5 jam
2. Evaluasi
  - Analis 1 hari = 7 jam
  - Programmer 1 hari = 7 jam
  - Dokumentator 1 hari = 7 jam

### **Total Minggu 6**

1. Analis = 12 jam
2. Programmer = 7 jam
3. Dokumentator = 35 jam

### **TOTAL KERJA KESELURUHAN**

1. **Analis = 105 jam**
2. **Programmer = 126 jam**
3. **Dokumentator = 82 jam**

- analis 6.500.000
  - programmer 4.000.000
- <https://www.qerja.com/journal/view/83-standar-gaji-berbagai-posisi-di-bidang-it/>

## **2. Analisis**

### **a. Fungsionalitas**

Analisis kebutuhan fungsional berisi proses yang akan dilakukan oleh sistem, informasi yang harus ada pada sistem, dan informasi yang dihasilkan oleh sistem. Kebutuhan fungsional pada website ini yaitu:

1. Website dapat menampilkan informasi tentang sekolah yang terdiri dari profil sekolah, kegiatan sekolah, informasi murid.
2. Pihak pengelola atau administrator dapat menginput data murid.
3. Pihak pengelola atau administrator dapat menginput artikel kegiatan sekolah serta mengedit artikel tersebut.

4. Sistem dapat melakukan proses penyeleksian murid penerima beasiswa dengan menggunakan sistem pendukung keputusan yang menggunakan metode Simple Additive Weighting.
5. Sistem dapat menampilkan kolom komentar dengan menggunakan API dari facebook.

**Masukan :** Di analisis fungsional masukan aja fitur yang mau ditambahin, poin 1, 2 dan 4 gak usah dimasukin.

**MASUKAN DARI BU LULU :** coba bikin videonya berupa animasi (kayak cara daftar atau cara mau jadi donatur), atau video yang 360 derajat.

#### **b. Non Fungsionalitas**

Persyaratan non-fungsional adalah perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun situs web sesuai dengan persyaratan fungsional situs web.

1. Dalam pengembangan website ini dibutuhkan laptop dengan minimal spesifikasi processor intel core i5 dan ram 4gb.
2. Website dapat dijalankan di berbagai browser diantaranya yaitu Google chrome, Mozilla firefox, dan Microsoft edge.
3. Durasi yang dibutuhkan dalam membuka page pada website kurang dari 5 detik.
4. Website memiliki tampilan yang mudah dipahami.

**Masukan :** analisis fungsionalitas bukan cuma hardware dan software tapi juga fitur yang tidak berinteraksi langsung dengan sistem, kaya penggunaan API Maps.

### **3. Desain (DIUBAH CUY)**

#### **a. Database**

##### **TAHAP PEMBUATAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM**

1. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan entity yang akan terlibat.
  - a. Admin
  - b. Artikel
2. Menentukan atribut-atribut dari setiap entity.
  - a. Admin ( id\_admin, nama\_admin, email, password )
  - b. Artikel ( id\_artikel, judul, kategori, dibuat\_tgl, diubah\_tgl)
3. Menentukan atribut primary key dari setiap entity.
  - a. Admin ( id\_admin, nama\_admin, email, password )
  - b. Artikel ( id\_artikel, judul, kategori, dibuat\_tgl, diubah\_tgl)

4. Menentukan relationship antar entity.

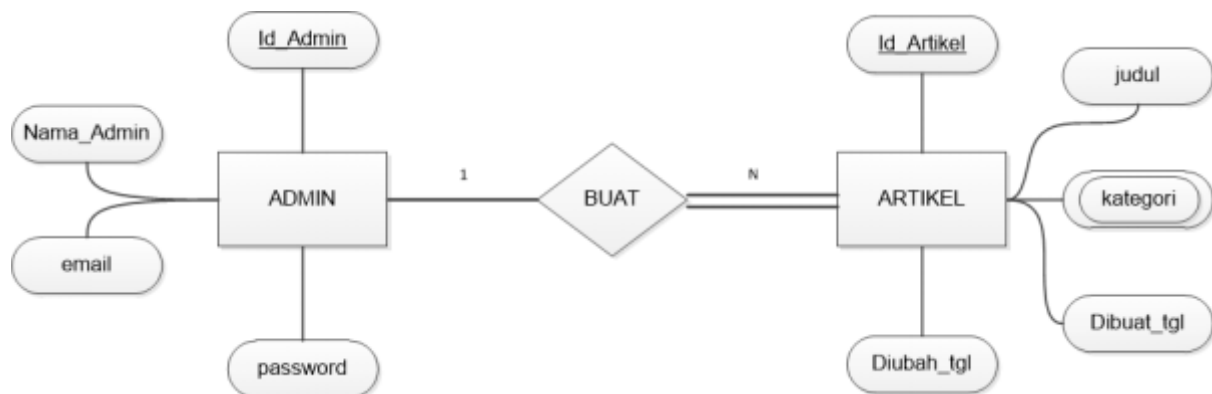


5. Menentukan atribut-atribut dari setiap relationship (jika ada). Tidak Ada

6. Menentukan Cardinality Rasio.



7. Menentukan Participation Constraint.



## TRANSFORMASI DARI ERD KE DATABASE RELASIONAL

### TABEL SEBELUM TRANSFORMASI

1. Admin ( id\_admin, nama\_admin, email, password )
2. Artikel ( id\_artikel, judul, kategori, dibuat\_tgl, diubah\_tgl)

- Tahap 2

3. Teks\_Artikel ( Id\_artikel, id\_teks, teks )
4. Foto\_Artikel ( id\_artikel, id\_foto, foto)
5. Video ( id\_artikel, id\_video, link\_video)

- Tahap 8

2. Artikel ( id\_artikel, judul, kategori, dibuat\_tgl, diubah\_tgl, id\_admin)

## TABEL SEBELUM TRANSFORMASI

1. Admin ( id\_admin, nama\_admin, email, password )
2. Artikel ( id\_artikel, judul, kategori, dibuat\_tgl, diubah\_tgl, id\_admin)
3. Teks\_Artikel ( id\_artikel, id\_teks, teks )
4. Foto\_Artikel ( id\_artikel, id\_foto, foto)
5. Video ( id\_artikel, id\_video, link\_video)

## b. Interface





## BERITA SEPUTAR SEKOLAH



## Taman Baca Masyarakat untuk Banjarnegara

The kit consists of more than a hundred ready-to-use elements that you can

[BACA](#)

## Taman Baca Masyarakat untuk Banjarnegara

The kit consists of more than a hundred ready-to-use elements that you can

[BACA](#)

< 1 2 3 4 5 6 >



### Taman Baca Masyarakat untuk Banjarnegara



TBM (Taman Baca Masyarakat) merupakan sarana pembudayaan kegemaran membaca masyarakat yang menyediakan dan memberikan layanan di bidang bahan bacaan. Dilengkapi dengan ruangan untuk membaca, diskusi, bedah buku, menulis, dan kegiatan literasi lainnya, dan didukung oleh pengelola yang berperan sebagai motivator. Pembangunan TBM merupakan wujud dari upaya penguatan dan perluasan budaya membaca karena buku adalah salah satu cara untuk mendidik generasi berikutnya, menanamkan kepribadian, etos kerja, dan integritas diri. Bacaan yang baik akan membuka mata, dan menumbuhkan antusiasme anak-anak hingga orang dewasa. Oleh karena itu diharapkan masyarakat akan tumbuh dengan pemahaman yang baik melalui buku-buku baik tersebut. Selain itu TBM dapat pula dijadikan salah satu sarana edukasi informal di luar sekolah dan lembaga pendidikan lainnya, oleh sebab itu berdirinya TBM di suatu lingkungan bermasyarakat menjadi sebuah urgensi dalam upaya menumbuhkan budaya literasi, nilai-nilai sosial, dan edukasi.

Sekolah Raya sebagai sebuah jejaring komunitas yang fokus terhadap kegiatan sosial berbasis pendidikan, menginisiasi pembangunan TBM di desa Jemblung, Banjarnegara. Bencana alam longsor di Banjarnegara pada tanggal 13 Desember lalu telah meluluhlantakkan desa Jemblung, ratusan penduduk kehilangan tempat tinggal dan mengalami trauma psikososial. Pembangunan TBM di desa Jemblung merupakan upaya program recovery paska bencana. Dalam jangka panjang, eksistensi TBM diharapkan mampu mengembalikan roda kehidupan sosial masyarakat dalam upaya pemulihan desa serta dapat mengembalikan rasa optimisme dan percaya diri masyarakat melalui buku-buku inspiratif dan kegiatan edukatif di TBM.

#### TUJUAN

1. Menumbuhkan budaya literasi;
2. Menciptakan ruang edukasi, meningkatkan kreatifitas, dan sosialisasi bagi masyarakat setempat;
3. Sebagai upaya recovery paska bencana.

#### KEGIATAN

Proses identifikasi, perencanaan, dan pengumpulan donasi dimulai pada bulan Desember 2014 dan penyerahan donasi pembangunan TBM secara simbolis akan dilaksanakan tanggal 29 Desember 2014 pada saat penutupan acara "Jambore Anak Tangguh" (merupakan serangkaian kegiatan Sekolah Raya dalam upaya pemulihan trauma psikososial bagi anak-anak korban bencana longsor di Banjarnegara).



### KOMENTAR




Masuk dengan

### BERITA LAINNYA



Jambore Relawan Sekolah Raya 2015  
yang mengusung

BACA



Jambore Relawan Sekolah Raya 2015  
yang mengusung

BACA

### Selengkapnya



## VIDEO KEGIATAN SEKOLAH ALAM

Berikut adalah kumpulan video kegiatan murid Sekolah Alam Anak Sholeh.



## FOTO KEGIATAN SEKOLAH ALAM

Berikut adalah kumpulan foto kegiatan murid Sekolah Alam Anak Sholeh.









## MASUKAN PAS PRESENTASI KAMIS 20 desember

lebih kepada fitur yang dibikin secara tidak langsung di web kita. ex : video untuk informasi yang dilink ke youtube. maps location dari sekolah alam termasuk non fungsional (API).

## MASUKAN PRESENTASI KAMIS 17 JANUARI

1. erd dan tabel diubah karena database nya relational. Di artikel bisa dibuat kategori untuk video dan foto, dimana atribut kategori ini multi value. Sehingga atribut ini akan menghasilkan tabel baru berupa tabel foto dan video.
2. Desain interface diubah, tambahan untuk desain admin juga
3. untuk videonya simpen link dari youtube
4. dibikin laporan aktualnya karena meleset dari timeline

## TABEL RACI

### Responsibility Assignment Matrix - RACI Chart

	Jeff	Michael	Releto	YOU	Alex	Anna	Bill	Cindy	Felix	Fred	Hans	John	Livio	Luc	Marco	Paul	Peter	Sue	Ted	Tim
Planning / Schedule	R	A	I	C					C											Q
Risk Management		I	I	Q						A								R		
Quality Management				R	C					R										A
Procurement				R		Q				R								R		A
1. Specifications Listing								A		R								R		R
2. Site Requirements		C	A	R	Q						R									
3. Call for Tenders				Q	A	R	C				R							R		
4. Budget Approval				A	Q					R							R			R
5. Contract Negotiations			A		Q	R	R											R		

\* R – Responsible (works on), A – Accountable, C – Consulted, I – Informed, Q – Quality Reviewer

## TABEL YG SUDAH ADA

- Siswa

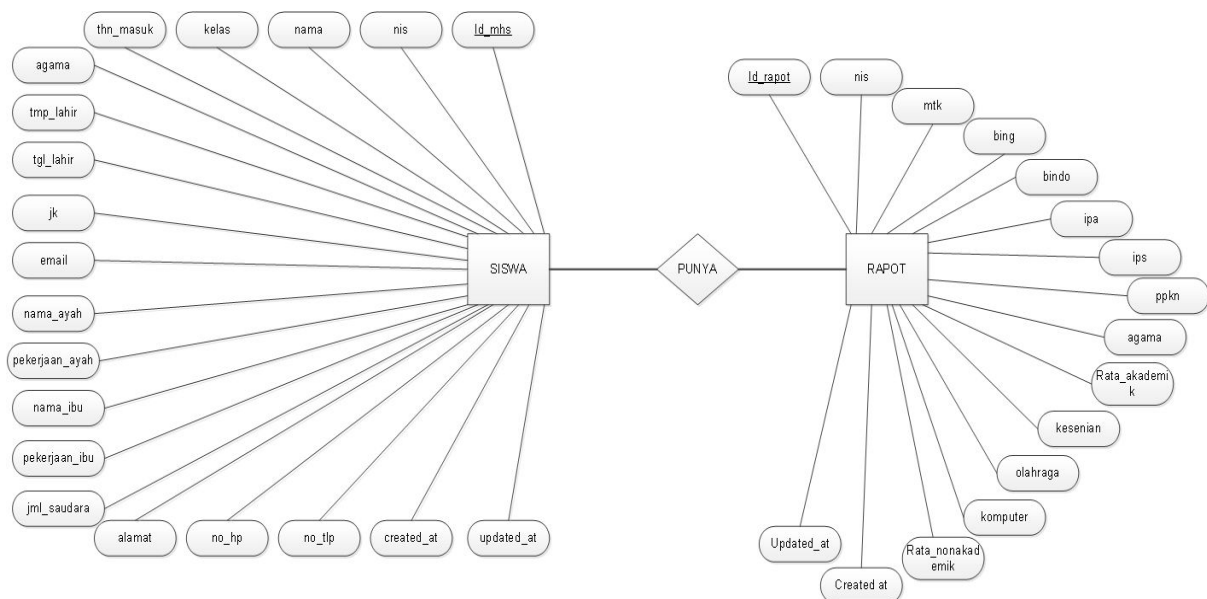
Field	Type	Size	Description
nis	integer	10	
nama	varchar	25	
kelas	varchar	2	

alamat	varchar	255	
tmp_lahir	varchar	15	
tgl_lahir	varchar	10	
jk	char	2	
agama	varchar	10	
nama_ayah	varchar	25	
pekerjaan_ayah	varchar	25	
nama_ibu	varchar	25	
pekerjaan_ibu	varchar	25	
penghasilan_ortu	integer	11	
jml_saudara	integer	11	
thn_masuk	integer	4	
email	varchar	30	
no_hp	varchar	15	
no_tlp	varchar	15	
created_at	timestamp	-	
updated_at	timestamp	-	

- Rapot

Field	Type	Size	Description
id_rapot	integer	10	
nis	integer	11	
mtk	double	5,2	
bing	double	5,2	
bindo	double	5,2	

ipa	double	5,2	
ips	double	5,2	
ppkn	double	5,2	
agama	double	5,2	
rata_akademik	double	5,2	
kesenian	double	5,2	
olahraga	double	5,2	
komputer	double	5,2	
rata_nonakademik	double	5,2	
created_at	timestamp		
updated_at	timestamp	-	



Gambar... ERD yang menggambarkan relasi antara tabel Siswa dan Rapot

## **TABEL**

- Admin

Field	Type	Size	Description
id_admin	integer	10	
nama_admin	varchar	30	
email	varchar	30	
password	varchar	8	

- Artikel

Field	Type	Size	Description
id_artikel	integer	10	
judul	varchar	50	
isi_artikel	text	-	
gambar / video	varchar	100	
nama_admin	varchar	30	
created_at	timestamp	-	
updated_at	timestamp	-	

- Video

Field	Type	Size	Description
id_video	integer	10	
judul	varchar	50	
video	varchar	100	
created_at	timestamp	-	
updated_at	timestamp	-	

- Foto

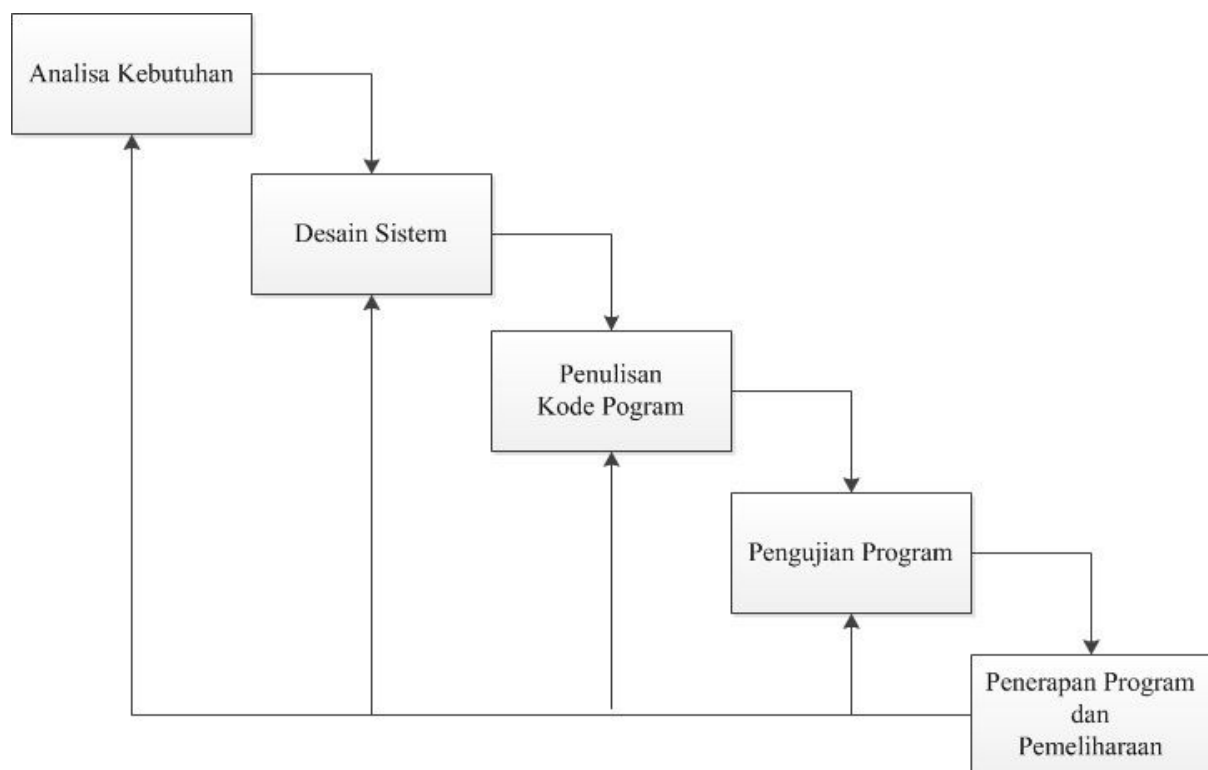
Field	Type	Size	Description
-------	------	------	-------------

id_kegiatan	integer	10	
nomor_foto	integer	10	
judul kegiatan	varchar	50	
foto	varchar	100	
created_at	timestamp	-	
updated_at	timestamp	-	

## REFERENSI

1. [https://www.academia.edu/14955510/Dokumentasi\\_Project\\_RPL\\_Aplikasi\\_Manajemen\\_Perangkat\\_Lunak\\_Berbasis\\_Dekstop](https://www.academia.edu/14955510/Dokumentasi_Project_RPL_Aplikasi_Manajemen_Perangkat_Lunak_Berbasis_Dekstop)
2. <https://www.slideshare.net/denysyahrir/perencanaan-manajemen-proyek-16483107>

## LAMPIRAN



**Gambar**



## Visi

Mengaktualisasikan potensi masyarakat marjinal menjadi generasi potensial yang cerdas secara emosional, luhur dalam pekerti santun dalam berucap dan mandiri.

## Misi

Menjadikan anak yang berakhlakul karimah dan bersikap belas asih  
Membangun tradisi lingkungan sekolah yang membunikan rahmatan ill alamin  
Mengembangkan pola belajar yang kreatif, edutainment dan mandiri

## Tujuan

Bahwa untuk mencapai visi dan misi perlu penunjang infra struktur sekolah yang memadai  
Desain kurikulum dirancang mendekatkan kepada alam semesta dan kearifan lokal sebagai sumber ilmu pengetahuan

## Lokasi Sekolah Alam Anak Sholeh



Dalam rangka menyongsong Peringatan 100 Tahun Zelfbestuur

[READ MORE](#)



Belajar Public Speaking

Hape-ku bergetar menandakan ada pesan masuk yang harus ku baca dari

[READ MORE](#)



Hour of Code 2015 adalah gerakan global memberdayakan 200 juta anak

[READ MORE](#)



Jambore Relawan Sekolah Raya 2015



Jambore Relawan Sekolah Raya 2015



Jambore Relawan Sekolah Raya 2015



## Malam Sastra Budaya Peringatan Zelfbestuur



## Post Lainnya



Belajar Public Speaking

Hape-ku bergetar menandakan ada pesan

[READ MORE](#)

## Data Murid

No	Nis	Nama	Kelas	Aksi
1	123456	Alvin	4	<a href="#">Selengkapnya</a>
2	123457	Jellybean	3	<a href="#">Selengkapnya</a>
3	123458	Lollipop	6	<a href="#">Selengkapnya</a>

&lt; 1 2 3 4 5 &gt;

## Ayo Bantu Mengembangkan Sekolah Alam

Kontak Person:

Endah (085781161510)/(08111605113)

## Links







## Tentang Sekolah Alam Anak Sholeh

### Profil Sekolah

Sekolah Alam Anak Sholeh adalah sekolah gratis yang dikhususkan untuk anak-anak dhuafa terutama di daerah Bekasi. Berdiri sejak bulan Juli 2006, Sekolah yang dikelola oleh Drupadi Foundation ini, awalnya bertempat di rumah salah seorang dermawan yang mengizinkan rumahnya untuk dipakai sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, yaitu di Perumahan Villa Mutiara Gading Blok G1 No.1 Desa Setia Asih Tarumajaya. Namun kemudian pada 2012, rumah tersebut tidak lagi dapat digunakan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, karna beberapa hal. Sebagai alternatif, kegiatan belajar mengajar sementara dilaksanakan di sebuah Musholla.

Dengan dukungan warga dan rekomendasi dari kepala daerah setempat, Drupadi Foundation mendapatkan lahan seluas 2,850 meter persegi yang terletak antara Blok H, G dan blok F di daerah yang sama. Juga mendapat bantuan dari Program Nasional Pengembangan Masyarakat Mandiri, berupa bangunan berdirikan dua ruang kelas dan 1 ruang guru diatas lahan tersebut. Untuk sementara dengan keterbatasan yang ada 1 ruang digunakan untuk dua kelas, dan sisanya belajar diluar kelas (selasar).

Dalam proses belajar mengajar, Sekolah Alam Anak Sholeh menerapkan kurikulum pemerintah terbaru KTSP, yang dipadu dengan kurikulum character building (akhlakul karimah) dan kurikulum life skill (kecakapan hidup). Fokus utama adalah





Profesi/Bidang TI	Rata-rata Gaji (Rp)	
	Staf	Manajer
Application Developer	5.400.000	9.410.000
Computer Engineering	3.745.000	8.150.000
Data Analyst	4.900.000	7.360.000
Database Administrator	3.855.000	6.650.000
Enterprise Resource Planning (ERP)	6.750.000	11.900.000
Game Developer	3.900.000	6.950.000
Hardware/Software Engineer	4.125.000	7.110.000
IT Planner	4.350.000	9.055.000
Graphic Designer	4.150.000	9.250.000
Digital Content	3.725.000	7.050.000
Network/Security	4.200.000	8.250.000
Project Management	6.700.000	11.550.000
IT Quality Assurance	5.050.000	11.050.000
Information System	4.435.000	9.100.000
Software Architect	6.250.000	11.200.000
System Engineer	5.420.000	8.300.000
UI/UX Developer	6.500.000	11.625.000
Video Engineer	3.660.000	10.000.000
Web Developer	4.675.000	7.850.000

## PROGRESS

- minggu ke-3 Januari, seharusnya sudah ada pada tahap implementasi dan testing tetapi ternyata pada bagian back-end masih banyak perbaikan. Kemudian, memperbaiki desain dan juga tabel untuk artikel yang memiliki kategori berupa teks, gambar dan video. Lalu, halaman untuk admin ketika akan insert, upload, delete berita tentang Sekolah Alam.

minggu ke 4 januari

- user manual
- app
- testing (skenario)
- desain : admin
- =