

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

Jadwal dan Waktu yang diperlukan untuk pengembangan			
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
Introduction	R	I	A	I	I
Requirement Analysis	C	R	R, A	C	R
Research for SDLC Method	I	R	R, A	C	R
Design Phase					
Database Design	I	C	R, A	C	R

Interface Design	I	R	A	C	R
Implementation	I	I	I	R, A	R
Testing	I	I	I	I	R, A
Pembuatan User Manual	I	I	I	I	R, A
Evaluasi	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
A	PROJECT MANAGEMENT					
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	WEB DEVELOPMENT					
1	Domain				0	
2	Hosting		12 bulan	100.000	1.200.000	
3.	Dokumentasi			500	250.000	
	SUBTOTAL B				1.450.000	
C	WORKSHOP (Hanya sehari @ 2jam)					
1	Biaya Pemateri	1			75.000	
2	Modul	1		500	50.000	
	SUBTOTAL C				125.000	
	JUMLAH				13.083.094	

	PPN 10%	1.308.309
	JUMLAH TOTAL	14.391.403
	PEMBULATAN	14.400.000
Terbilang : <i>Empat Belas Juta Empat Ratus Ribu Rupiah</i>		
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 fitur-fitur apa saja yang akan ada pada website sekolah alam. Kebutuhan fungsional pada website ini yaitu:

1. Pengguna dapat melihat berita atau artikel seputar sekolah alam yang terdapat pada halaman artikel.
2. Tombol baca selengkapnya berguna untuk membaca lebih rinci suatu artikel.
3. Pengguna dapat meninggalkan komentar yang diposting di website sekolah alam dengan menggunakan akun facebook.

4. Pengguna dapat melihat foto dan video seputar kegiatan sekolah alam pada halaman galeri.

b. Non Fungsionalitas

Analisis kebutuhan non-fungsional terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun situs web sesuai dengan persyaratan fungsional situs web dan fitur yang tidak berinteraksi langsung dengan sistem.

1. Dalam pengembangan website ini hardware yang dibutuhkan adalah 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. Penggunaan API Google Maps digunakan untuk menampilkan lokasi sekolah alam pada maps.
5. Penggunaan API Facebook digunakan untuk pengguna yang ingin meninggalkan komentar pada artikel.

3. Desain

a. Database

TAHAP PEMBUATAN ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

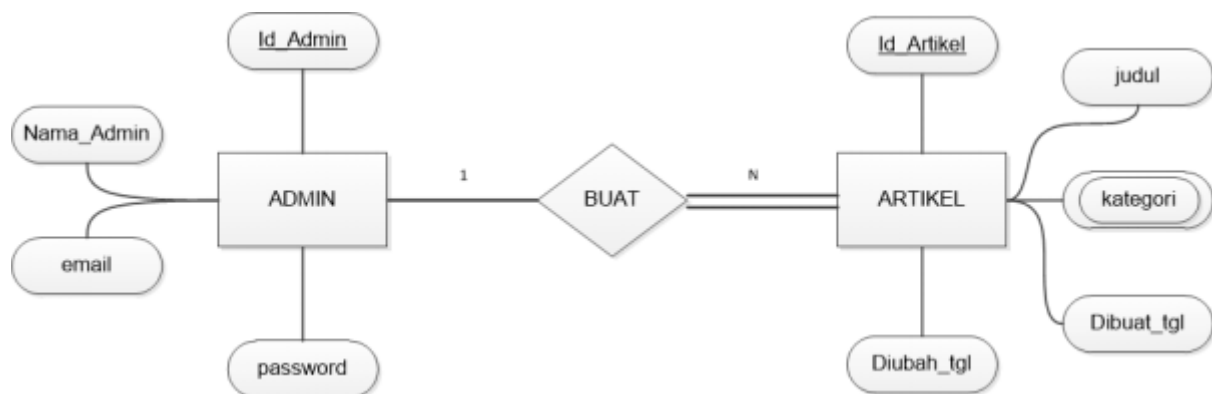
1. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan entity yang akan terlibat.
 - a. Admin
 - b. Artikel
2. Menentukan atribut-atribut dari setiap entity.
 - a. Admin (id_admin, nama_admin, email, password)
 - b. Artikel (id_artikel, judul, kategori, dibuat_tgl, diubah_tgl)
3. Menentukan atribut primary 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 Sesudah 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

BERANDA

BERITA

SEKOLAH ALAM ANAK SHOLEH



GALERI

TENTANG KAMI






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 berakap belas asih
- Membangun tradisi lingkungan sekolah yang membunikan rahmatan lil 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.

Sekolah Alam Anak Sholeh, Dr...

Vila Mutiara Gading Blok H,
Tanumajaya Kabupaten Bekasi, Jawa
Barat, Indonesia, Setla Asih,
Tanumajaya, Bekasi, Jawa Barat
17215

3.0 ★★★★★ 4 reviews

[View larger map](#)



Map data ©2019 Google Terms of Use Report a map error

Copyright © 2019 Sekolah Alam Anak Sholeh



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.





PROFIL SEKOLAH

Sekolah Alam Anak Sholeh adalah sekolah gratis yang dikhususkan untuk anak-anak diusahatani dan di desa. Bekasi. Berdiri sejak bulan Juli 2006, Sekolah yang dikelola oleh Dupadi Foundation ini, awalnya bertempat di rumah salah seorang donawan yang mengizinkan rumahnya untuk dipakai sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, yaitu di Perumahan Villa Mutiara Gading Blok G1 No 1 Desa Setia Asih Tanjungjaya. Namun kemudian pada 2012, rumah tersebut tidak lagi dapat digunakan sebagai tempat kegiatan belajar mengajar, maka beberapa hal sebagai alternatif, kegiatan belajar mengajar sementara dilaksanakan di sebuah Mushola.

Dengan dukungan warga dan rekomendasi dari kepala daerah setempat, Prupadi 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 di ruang kelas dan 1 ruang guni 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 (akhlaqul karimah) dan kurikulum life skill (kecakapan hidup). Fokus utama adalah menekankan nilai-nilai keteladanan hidup, seperti kemandirian, kejujuran, bertanggung jawab, pandai bergaul dan beretos, beram mengabdikan tawangan, dan nilai-nilai lainnya yang mempersiapkan kecakapan hidup peserta didik sebagai baka hidup di masyarakat. Metode belajarnya menggunakan "system fun and active", belajar aktif dan menyenangkan.

Dengan keterbatasan yang ada, para siswa mampu menunjukan kualitasnya. Karna pada dasarnya konsep pendidikan dan proses belajarnya seperti sekolah pada umumnya. Sekolah Alam Anak Sholeh ini menginduk pada Madrasah Ibtidaiyah Attaqwa 19, Kabupaten Bekasi. Dan telah menghasilkan 1 angkatan alumni pada tahun ini.

Prestasi yang pernah diraih oleh anak-anak Sekolah Alam Anak Stokoh diantaranya, dibidang fotografi. Para siswa dapat membuat kamera dengan bangkainya sendiri. Kamera yang dibuat dari barang recycle ini disebut Kamera lubang jarum (pinhole). Yang telah membuat salah seorang siswa Sekolah Dhuta ini pernah instruktur teknologi di Komunitas Lubang Jarum Indonesia dibawah asuhan Ray Rachdar Dragad. dan pernah menjadi narasumber pada festival foto Art 2 di Kuta Karangnaga, Kalimantan Timur juga pada Pameran Fokus & Digital Printing di Jakarta Design Center. dan pada bulan Oktober 2013 beberapa siswa akan diblatik di sebuah festival yang bertajuk Internasional yang berjudul "Kisah Samudra" di Vision International Image Festival yang bertepatan dalam penyelenggaraan KTT APEC di Bali.

Untuk itu, kami merasa perlu melanjutkan pembangunan Sekolah dan fasilitas yang lebih layak untuk keberlangsungan juga pengembangan lainnya terhadap para calon penerus bangsa ini. Dan demi menunjukan pada Dunia bahwa pendidikan pantas didapat oleh siapapun, termasuk dari kalangan yang tidak mampu sekalipun.

Deskripsi Bangunan Sekolah Alam

Pembangunan Sekolah alam Anak Sholeh untuk jenjang Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar dibangun di atas lahan fasos/fasum Perumahan Vila Mutiara Gading Desa Setia Asih Kecamatan Tanumajaya dengan luasan 2,850 meter persegi terletak antara Blok H, G dan blok F. Sekolah alam bercorak dominasi arsitektur bertahan bambu dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Ruang Guru
- Ruangan Kelas

Pada area bangunan tersebut juga terdapat fasilitas warga dan umum yakni :

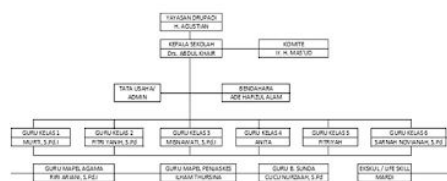
- Rumsa HOS Tjokroaminoto
- Kantor TPS3R Bangunan TPS3R
- Lembaga Pembangunan Sekolah Alam
- Surat rekomendasi dari pengembang PT. IPSI Pratama nomor 467/ISPI/VMG/X/2008 tanggal 14 Oktober 2008
- Surat rekomendasi dari Kepala Desa Setia Asih nomor 421.3/KS/SA/VIII/2008 tanggal 01 Agustus 2008.
- Surat rekomendasi dari Kecamatan Tarumaja Kabupaten Bekasi nomor 43.1/154/IX/Ekmasy
- Surat IMB dan Dinas Tata Ruang dan Pemukiman Kabupaten Bekasi (sedang dalam proses).

Donatur

Dalam kegiatan belajar dan mengajar Sekolah Alam menerima bantuan dari para donatur antara lain:

- Perorangan
- PNPM Mandiri
- Instansi pemerintah terkait
- Lembaga sosial dan lembaga amil zakat
- CSR Perusahaan

STRUKTUR ORGANISASI



AYO BANTU KEMBANGKAN SEKOLAH ALAM

KONTAK PERSON :

- Endah (085781161510y
(08111605113)
- Khoir (085714739795)

ATAU

Masukan Pesan Anda

SUBMIT

Testing Scenario (Halaman User)

Scenario 1 : Fungsionalitas Menu Utama

Test Case :

- Saat user berada pada halaman beranda lalu klik menu berita, maka user akan masuk ke halaman berita; dan sebaliknya
- Saat user berada pada halaman berita lalu klik menu galeri, maka user akan masuk ke halaman galeri; dan sebaliknya
- Saat user berada pada halaman tentang kami lalu klik menu galeri, maka user akan masuk ke halaman galeri; dan sebaliknya
- Saat user berada pada halaman tentang kami lalu klik menu berita, maka user akan masuk ke halaman berita; dan sebaliknya
- Saat user berada pada halaman beranda lalu klik menu galeri, maka user akan masuk ke halaman galeri; dan sebaliknya

Scenario 2 : Fungsionalitas Fitur Berita & Artikel

Test Case :

- Saat user klik menu berita, maka akan muncul thumbnail ringkasan berita yang tersedia
- Saat user mengklik nomor halaman berita lain setelah atau sebelum nomor halaman sekarang, maka akan muncul berita lain yang tersedia
- Saat user klik button baca, maka akan muncul artikel lengkap yang ingin dibaca dan sesuai dengan ringkasan pada thumbnail
- Saat user berada pada halaman berita full (bukan thumbnail) dan mengklik salah satu thumbnail berita lain di sebelah kanan, maka user akan masuk ke halaman berita (full) tersebut sesuai dengan thumbnail yang di klik.
- Saat user berada pada halaman berita full namun belum login dan authorization facebook di halaman berita, maka user tidak dapat mengetik dan memberikan komentar pada artikel tersebut (kolom komentar ter-disable)
- Jika user mengklik masuk facebook pada halaman berita full, maka user akan dialihkan ke pop up authorization akun facebook dan setelah itu kembali ke halaman berita full untuk kemudian dapat mengetik di kolom komentar
- Saat user klik tombol post pada kolom komentar, isi komentar user dapat langsung terlihat beserta tanggal post komentar

Scenario 3 : Fungsionalitas Fitur Galeri

Test Case :

- Pada halaman galeri, saat user mengklik panah ke kanan ataupun ke kiri pada bagian foto, maka thumbnail foto akan bergeser dan menampilkan foto lainnya

- Pada halaman galeri, saat user mengklik panah ke kanan ataupun ke kiri pada bagian video, maka thumbnail video akan bergeser dan menampilkan video lainnya
- Pada halaman galeri, saat user mengklik salah satu thumbnail foto, maka akan muncul pop up foto yang di klik
- Pada halaman galeri, saat user mengklik salah satu thumbnail video, maka video tersebut otomatis akan diputar

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

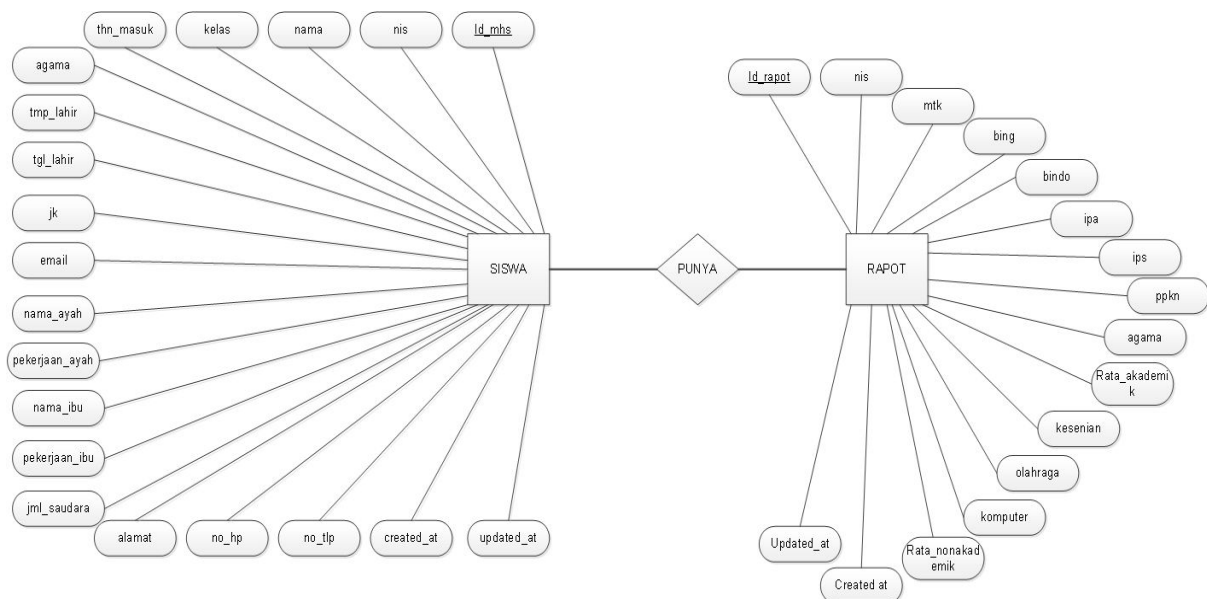
Field	Type	Size	Description
nis	integer	10	
nama	varchar	25	
kelas	varchar	2	

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

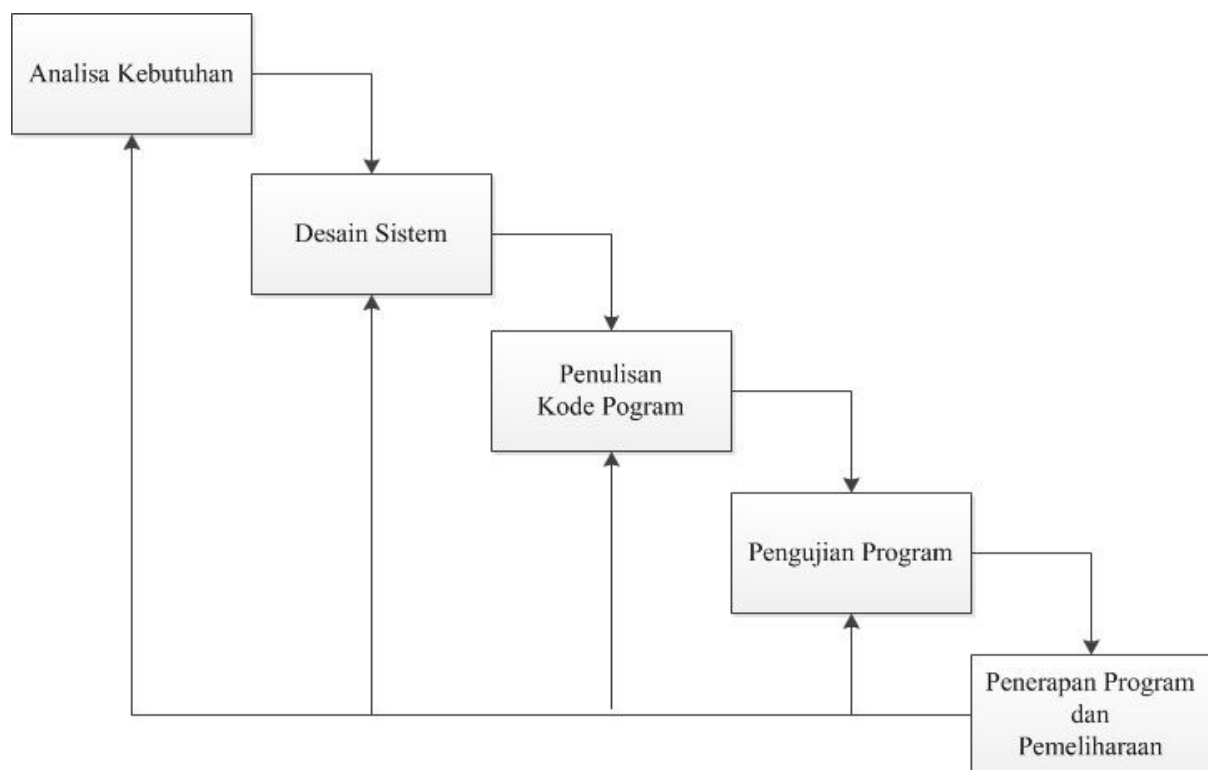
Field	Type	Size	Description
-------	------	------	-------------

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
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](#)



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





Malam Sastra Budaya Peringatan Zelfbestuur



Post Lainnya



Belajar Public Speaking

Hape-ku bergetar menandakan ada pesan

[READ MORE](#)

Hour of Code 2015



Data Murid

No	Nis	Nama	Kelas	Aksi
1	123456	Alvin	4	Selengkapnya
2	123457	Jellybean	3	Selengkapnya
3	123458	Lollipop	6	Selengkapnya

< 1 2 3 4 5 >

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
- =

c. 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:

5. Website dapat menampilkan informasi tentang sekolah yang terdiri dari profil sekolah, kegiatan sekolah, informasi murid.
6. Pihak pengelola atau administrator dapat menginput data murid.
7. Pihak pengelola atau administrator dapat menginput artikel kegiatan sekolah serta mengedit artikel tersebut.
8. Sistem dapat melakukan proses penyeleksian murid penerima beasiswa dengan menggunakan sistem pendukung keputusan yang menggunakan metode Simple Additive Weighting.
9. 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.

d. Non Fungsionalitas

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

6. Dalam pengembangan website ini dibutuhkan laptop dengan minimal spesifikasi processor intel core i5 dan ram 4gb.
7. Website dapat dijalankan di berbagai browser diantaranya yaitu Google chrome, Mozilla firefox, dan Microsoft edge.
8. Durasi yang dibutuhkan dalam membuka page pada website kurang dari 5 detik.
9. 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.