

**MEMBANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN
MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL 7* UNTUK
MEDIA SARANA INFORMASI**

(Studi kasus SMP Nurul Halim Widasari di Kab. Indramayu)

SKRIPSI

Karya Tulis sebagai syarat memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh:

AYU AGUSTIASRI SUPARNO

NPM. 30170007



**PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG**

2021

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Agustiasri Suparno

NPM : 301170007

Judul Skripsi:

**MEMBANGUN WEBSITE SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL 7 UNTUK MEDIA SARANA INFORMASI
(Studi kasus SMP Nurul Halim Widasari Kab. Indramayu)**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan *programming* yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baleendah, Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Ayu Agustiasri Suparno

NPM. 301170007

ABSTRAK

Skripsi ini dilatar belakangi oleh betapa pentingnya sebuah *website* untuk menjadi media sarana informasi bagi sekolah. *Website* menjadi salah satu media sarana informasi yang jangkauannya sangat luas, semua orang yang dapat menggunakan internet dapat mengakses *website* kapanpun dan dimanapun selagi masih terhubung dengan jaringan internet. Saat ini pentingnya website bagi sekolah tidak hanya sekedar fasilitas untuk dunia pendidikan dan mendapatkan informasi terbaru terkait pendidikan. Namun juga bisa memberi kesan yang baik dan profesionalisme untuk sekolah.

Tujuan penelitian ini adalah dengan adanya *website* sekolah ini dapat menjadi media sarana informasi, mengenalkan profil sekolah secara umum, menampilkan profil sekolah, informasi sekolah dan kegiatan-kegiatan lainnya secara *update*. Selain itu dengan adanya *website* sekolah dapat memperluas jangkauan informasi bagi sekolah SMP Nurul Halim Widiasari ini. Maka dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode Waterfall dan menggunakan *Framework* Laravel dalam proses pembangunan website SMP Nurul Halim Widiasari ini menggunakan prosedur *Model-View-Control* (MCV) pada *framework* PHP. Prosedur ini mempermudah proses tahap pengembangan dan prosedur kerja yang jelas.

Kesimpulan berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode *black-box testing*. *Black-box testing* dilakukan agar *website* tidak memiliki kesalahan pada antarmuka dan kinerja, *website* dapat berjalan secara lancar dan dinilai efektif serta layak untuk digunakan untuk menjadi media sarana informasi sekolah.

Kata Kunci: *Website*, *Framework*, Laravel 7, SMP Nurul Halim Widasari.

ABSTRACT

This thesis is motivated by how important a website is to become a medium of information for schools. Website is one of the means of information media that has a very wide reach, everyone who can use the internet can access the website anytime and anywhere while still connected to the internet network. Currently the importance of the website for schools is not just a facility for the world of education and getting the latest information related to education. But it can also give a good impression and professionalism to the school.

The purpose of this study is that the existence of this school website can be a medium for information facilities, introducing school profiles in general, displaying school profiles, school information and other activities in an updated manner. In addition, the existence of a school website can expand the reach of information for this Nurul Halim Widasari Middle School. So in this study using the system development method, namely the Waterfall method and using the Laravel Framework in the website development process of SMP Nurul Halim Widasari using the Model-View-Control (MCV) procedure in the PHP framework. This procedure simplifies the development stage process and clear work procedures.

The conclusion is based on the test results using the black-box testing method. Black-box testing is carried out so that the website does not have errors in the interface and performance, the website can run smoothly and is considered effective and feasible to be used as a medium for school information facilities.

Keywords: *Website, Framework, Laravel 7, SMP Nurul Halim Widasari.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia Nya. Atas izin-Nnya, melalui berbagai macam proses akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul “Membangun *Website* Sekolah Dengan Menggunakan *Framework* Laravel 7 untuk Media Sarana Informasi (Studi Kasus SMP Nurul Halim Widasari Kab. Indramayu)”.

Proposal Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bale Bandung.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya dalam proses penggerjaan skripsi ini.
2. Kepada Kedua orang tua dan adik yang telah memberi dukungan serta do'a dalam kelancaran proses pembuatan laporan skripsi ini.
3. Yudi Herdiana, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Bale Bandung dan juga selaku Dosen Pembimbing utama.
4. Yusuf Muharam, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bale Bandung dan juga selaku Dosen Pembimbing kedua.
5. Humaedi, S.Ag selaku Kepala Sekolah SMP Nurul Halim Widasari yang telah memberikan ijin untuk dapat melakukan penelitian.
6. Agus Salim, S.Pd selaku guru di SMP Nurul Halim Widasari yang telah membantu dalam penelitian, memberikan arahan.
7. Kiki Intan Sari, Sahabat terbaik saya yang selalu memberi doa dan dukungan dalam segala hal.
8. Rizky Hidayat, S.Kom, Dadan Hamdani, S.Kom, Dicky Kamaludin B yang telah membantu dan mendukung selama proses penggerjaan skripsi.
9. Mamah Turinih, Risa Arisandi, Asep Bagja Permana, Ari Kurniawan, S.H yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungannya.

10. Untuk rekan-rekan FTI Angkatan tahun 2017 yang sama-sama sedang berjuang.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan.

Saya menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang membangun selalu saya harapkan demi perbaikan yang lebih baik dikemudian hari. Akhir kata semoga penulisan laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun para pembacanya.

Bandung, Juli 2021

Ayu Agustiasri Suparno

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Pengembangan Sistem	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Website.....	10
2.2.1 Pemrograman Web.....	14
2.2.2 Framework Laravel.....	16
2.2.3 Pengertian Media Informasi.....	19
2.2.4 XAMPP	20
2.2.5 Metode Waterfall	20

2.2.6	MySQL	22
2.2.7	Visual Studio Code	23
2.2.8	Internet	24
2.2.9	Bootstrap	24
2.2.10	Microsoft Office Word 2016.....	25
2.2.11	UML (Unified Modeling Language).....	25
2.2.12	Pengertian Sekolah.....	30
2.2.13	Media Sarana Informasi	30
2.2.14	Modelio	30
2.2.15	Mendeley.....	31
	BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1	Kerangka Pikir.....	32
3.2	Deskripsi.....	33
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	33
3.2.1	Metodologi Pengumpulan Data.....	33
3.2.1	Metodologi Pengembangan Sistem.....	35
3.2.2	Pembuatan Laporan.....	40
	BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	42
4.1	Analisis	42
4.1.1	Analisis Masalah	42
4.1.2	Analisis Software	42
4.1.3	Analisis Pengguna	43
4.1.4	User Interface	43
4.1.5	Fitur-fitur.....	45
4.1.6	Analisis Data	45
4.1.7	Analisis Biaya	46

4.2 Perancangan.....	47
4.2.1 UML.....	47
4.2.2 Tabel Class Diagram.....	76
4.2.3 Desain.....	79
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	99
5.1 Implementasi	99
5.1.1 Implementasi <i>Coding</i>	99
5.1.2 Implementasi <i>User Interface</i>	100
5.2 Pengujian Sistem	120
5.3 Hasil.....	126
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	127
6.1 Kesimpulan.....	127
6.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Laravel MVC.....	17
Gambar II. 2 Tahapan-tahapan Metode Waterfall	21
Gambar III. 1 Kerangka Pikir.....	32
Gambar IV. 1 Use Case Diagram Admin.....	47
Gambar IV. 2 Use Case Diagram User	48
Gambar IV. 3 Activity Diagram Login	60
Gambar IV. 4 Activity Diagram Mengelola Data Informasi	61
Gambar IV. 5 Activity Diagram Mengelola Data Guru.....	63
Gambar IV. 6 Activity Diagram Mengelola Data Kegiatan	65
Gambar IV. 7 Activity Diagram Mengelola Data Profil 1	67
Gambar IV. 8 Activity Diagram Mengelola Data Profil 1	67
Gambar IV. 9 Activity Diagram Mengelola Data Settings	68
Gambar IV. 10 Activity Diagram Mengelola Data Galeri	69
Gambar IV. 11 Activity Diagram Log out	70
Gambar IV. 12 Activity Diagram User Halaman Beranda	71
Gambar IV. 13 Activity Diagram User Halaman Profil Sekolah.....	71
Gambar IV. 14 Activity Diagram User Halaman Ekstrakulikuler	72
Gambar IV. 15 Activity Diagram User Halaman Prestasi Siswa	72
Gambar IV. 16 Activity Diagram User Halaman Kegiatan Sekolah	73
Gambar IV. 17 Activity Diagram User Halaman Artikel.....	73
Gambar IV. 18 Activity Diagram User Halaman Guru Pengajar	74
Gambar IV. 19 Activity Diagram User Halaman Prestasi Sekolah	74
Gambar IV. 20 Activity Diagram User Halaman Galeri.....	75
Gambar IV. 21 Activity Diagram User Halaman Contact.....	75
Gambar IV. 22 Tabel Class Diagram	76
Gambar IV. 23 Desain Mockup Halaman Login	80
Gambar IV. 24 Desain Mockup Halaman Dashboard	80
Gambar IV. 25 Desain Mockup Halaman Profil 1	81

Gambar IV. 26 Desain Mockup Halaman Profil 2.....	81
Gambar IV. 27 Desain Mockup Halaman Informasi	82
Gambar IV. 28 Desain Mockup Halaman Tambah Informasi	82
Gambar IV. 29 Desain Mockup Halaman Edit Informasi.....	83
Gambar IV. 30 Desain Mockup Halaman Kegiatan	83
Gambar IV. 31 Desain Mockup Halaman Tambah Kegiatan	84
Gambar IV. 32 Desain Mockup Halaman Edit Kegiatan.....	84
Gambar IV. 33 Desain Mockup Halaman Guru.....	85
Gambar IV. 34 Desain Mockup Halaman Tambah Guru	85
Gambar IV. 35 Desain Mockup Halaman Edit Guru.....	86
Gambar IV. 36 Desain Mockup Halaman Galeri.....	86
Gambar IV. 37 Desain Mockup Halaman Tambah Galeri.....	87
Gambar IV. 38 Desain Mockup Halaman Settings.....	87
Gambar IV. 39 Desain Mockup Halaman Beranda	88
Gambar IV. 40 Desain Mockup Halaman Profil Sekolah.....	89
Gambar IV. 41 Desain Mockup Halaman Ekstrakulikuler	90
Gambar IV. 42 Desain Mockup Halaman Prestasi Siswa.....	91
Gambar IV. 43 Desain Mockup Halaman Artikel	92
Gambar IV. 44 Desain Mockup Halaman Kegiatan Sekolah	93
Gambar IV. 45 Desain Mockup Halaman Pengumuman.....	94
Gambar IV. 46 Desain Mockup Halaman Guru Pengajar.....	95
Gambar IV. 47 Desain Mockup Halaman Prestasi Sekolah	96
Gambar IV. 48 Desain Mockup Halaman Galeri.....	97
Gambar IV. 49 Desain Mockup Halaman Contact	98
Gambar V. 1 Tampilan Halaman Log In	100
Gambar V. 2 Tampilan Halaman Dashboard.....	101
Gambar V. 3 Tampilan Halaman Informasi.....	101
Gambar V. 4 Tampilan Halaman Tambah Informasi 1.....	102
Gambar V. 5 Tampilan Halaman Tambah Informasi 2.....	102
Gambar V. 6 Tampilan Halaman Edit Informasi	103

Gambar V. 7 Tampilan Halaman Guru	103
Gambar V. 8 Tampilan Halman Tambah Guru.....	104
Gambar V. 9 Tampilan Halaman Edit Guru	104
Gambar V. 10 Tampilan Halaman Kegiatan.....	105
Gambar V. 11 Tamppilan Halaman Tambah Kegiatan 1.....	105
Gambar V. 12 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 2.....	106
Gambar V. 13 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 3.....	106
Gambar V. 14 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 4.....	107
Gambar V. 15 Tampilan Halaman Edit Kegiatan	107
Gambar V. 16 Tampilan Halaman Galeri	108
Gambar V. 17 Tampilan Halaman Tambah Galeri	108
Gambar V. 18 Tampilan Halaman Profil 1	109
Gambar V. 19 Tampilan Halaman Profil 2	109
Gambar V. 20 Tampilan Halaman Profil 3	110
Gambar V. 21 Tampilan Halaman Settings	110
Gambar V. 22 Tampilan Halaman Beranda 1	111
Gambar V. 23 Tampilan Halaman Beranda 2.....	111
Gambar V. 24 Tampilan Halaman Beranda 3.....	111
Gambar V. 25 Tampilan Halaman Beranda 4.....	112
Gambar V. 26 Tampilan Halaman Profil Sekolah 1	112
Gambar V. 27 Tampilan Halaman Profil Sekolah 2	113
Gambar V. 28 Tampilan Halaman Profil Sekolah 3	113
Gambar V. 29 Tampilan Halaman Profil Sekolah 4	113
Gambar V. 30 Tampilan Halaman Profil Sekolah 5	114
Gambar V. 31 Tampilan Halaman Ekstrakulikuler.....	114
Gambar V. 32 Tampilan Halaman Prestasi Siswa	115
Gambar V. 33 Tampilan Halaman Artikel 1	115
Gambar V. 34 Tampilan Halaman Artikel 2.....	116
Gambar V. 35 Tampilan Halaman Kegiatan Sekolah.....	116
Gambar V. 36 Tampilan Halaman Pengumuman	117

Gambar V. 37 Tampilan Halaman Guru Pengajar1	117
Gambar V. 38 Tampilan Halaman Guru Pengajar 2	118
Gambar V. 39 Tampilan Halaman Prestasi Sekolah.....	118
Gambar V. 40 Tampilan Halaman Galeri	119
Gambar V. 41 Tampilan Halaman <i>Contact</i>	119
Gambar V. 1 Tampilan Halaman <i>Log In</i>	100
Gambar V. 2 Tampilan Halaman Dashboard.....	101
Gambar V. 3 Tampilan Halaman Informasi.....	101
Gambar V. 4 Tampilan Halaman Tambah Informasi 1.....	102
Gambar V. 5 Tampilan Halaman Tambah Informasi 2.....	102
Gambar V. 6 Tampilan Halaman Edit Informasi	103
Gambar V. 7 Tampilan Halaman Guru	103
Gambar V. 8 Tampilan Halman Tambah Guru.....	104
Gambar V. 9 Tampilan Halaman Edit Guru	104
Gambar V. 10 Tampilan Halaman Kegiatan.....	105
Gambar V. 11 Tamppilan Halaman Tambah Kegiatan 1	105
Gambar V. 12 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 2.....	106
Gambar V. 13 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 3.....	106
Gambar V. 14 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 4.....	107
Gambar V. 15 Tampilan Halaman Edit Kegiatan	107
Gambar V. 16 Tampilan Halaman Galeri	108
Gambar V. 17 Tampilan Halaman Tambah Galeri	108
Gambar V. 18 Tampilan Halaman Profil 1	109
Gambar V. 19 Tampilan Halaman Profil 2	109
Gambar V. 20 Tampilan Halaman Profil 3	110
Gambar V. 21 Tampilan Halaman <i>Settings</i>	110
Gambar V. 22 Tampilan Halaman Beranda 1	111
Gambar V. 23 Tampilan Halaman Beranda 2.....	111
Gambar V. 24 Tampilan Halaman Beranda 3	111
Gambar V. 25 Tampilan Halaman Beranda 4	112
Gambar V. 26 Tampilan Halaman Profil Sekolah 1	112
Gambar V. 27 Tampilan Halaman Profil Sekolah 2	113

Gambar V. 28 Tampilan Halaman Profil Sekolah 3	113
Gambar V. 29 Tampilan Halaman Profil Sekolah 4	113
Gambar V. 30 Tampilan Halaman Profil Sekolah 5	114
Gambar V. 31 Tampilan Halaman Ekstrakulikuler.....	114
Gambar V. 32 Tampilan Halaman Prestasi Siswa	115
Gambar V. 33 Tampilan Halaman Artikel 1	115
Gambar V. 34 Tampilan Halaman Artikel 2.....	116
Gambar V. 35 Tampilan Halaman Kegiatan Sekolah.....	116
Gambar V. 36 Tampilan Halaman Pengumuman	117
Gambar V. 37 Tampilan Halaman Guru Pengajar1	117
Gambar V. 38 Tampilan Halaman Guru Pengajar 2.....	118
Gambar V. 39 Tampilan Halaman Prestasi Sekolah.....	118
Gambar V. 40 Tampilan Halaman Galeri	119
Gambar V. 41 Tampilan Halaman <i>Contact</i>	119

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Simbol <i>Usecase Diagram</i>	26
Tabel II. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel II. 3 Simbol <i>Class Diagram</i>	29
Tabel III. 1 Kebutuhan Fungsionalitas	35
Tabel IV. 1 Analisis <i>Software</i>	42
Tabel IV. 2 Analisi Data	45
Tabel IV. 3 Analisis Biaya.....	46
Tabel IV. 4 Deskripsi Aktor.....	48
Tabel IV. 5 Deskripsi <i>Use Case</i>	50
Tabel IV. 6 Skenario <i>Log In</i>	52
Tabel IV. 7 Skenario Informasi.....	53
Tabel IV. 8 Skenario Kegiatan.....	54
Tabel IV. 9 Skenario Guru	55
Tabel IV. 10 Skenario Galeri	56
Tabel IV. 11 Skenario <i>Settings</i>	57
Tabel IV. 12 Skenario Profil	58
Tabel IV. 13 Skenario <i>Log out</i>	58
Tabel IV. 14 Skenario <i>User</i>	59
Tabel IV. 15 Tabel <i>users</i>	76
Tabel IV. 16 Tabel kegiatan.....	77
Tabel IV. 17 Tabel guru	77
Tabel IV. 18 Tabel Profile	78
Tabel IV. 19 Tabel Informasi.....	78
Tabel IV. 20 Tabel Galeri	78
Tabel IV. 21 Tabel Settings	79
Tabel V. 1 Pengujian Sistem	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran 1 Surat Persetujuan Penelitian.....	130
Lampiran 2 Wawancara	131
Lampiran 3 Wawancara	132
Lampiran 4 Surat Pernyataan	133
Lampiran 5 Listing program : login.blade.php	134
Lampiran 6 Listing program : profile (index.blade.php)	135
Lampiran 7 Listing program : dashboard (home.blade.php).....	140
Lampiran 8 Listing program : informasi (index.blade.php).....	142
Lampiran 9 Listing program : kegiatan (index.blade.php)	146
Lampiran 10 Listing program : guru (index.blade.php).....	150
Lampiran 11 Listing program : galeri (index.blade.php)	154
Lampiran 12 Listing program : settings (index.blade.php).....	157
Lampiran 13 Listing program : beranda (home.blade.php)	160
Lampiran 14 Listing program : profil sekolah (profile.blade.php)	163
Lampiran 15 Listing program : ekstrakulikuler (ekstrakulikuler.blade.php)	165
Lampiran 16 Listing program : prestasi siswa (prestasi-siswa.blade.php)	166
Lampiran 17 Listing program : artikel (artikel.blade.php)	167
Lampiran 18 Listing program : prestasi sekolah (prestasi-sekolah.blade.php)..	168
Lampiran 19 Listing program : kegiatan sekolah (kegiatan.blade.php).....	169
Lampiran 20 Listing program : pengumuman (pengumuman.blade.php)	169
Lampiran 21 Listing program : guru pengajar (guru.blade.php)	170
Lampiran 22 Listing program : galeri (galeri.blade.php).....	171
Lampiran 23 Listing program : contact (kontak.blade.php)	172

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website Sekolah sekarang ini sedang menjadi tren di dunia pendidikan dan *website* sekolah mendapat perhatian, tanggapan yang sangat bagus dari berbagai pihak baik itu dari tenaga kependidikan, siswa dan juga masyarakat serta kebenaran *website* sekolah pada saat ini memang sangat penting. (Christian et al., 2018). Perkembangan teknologi informasi sangat membantu, salah satunya adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer global sebagai media komunikasi dan informasi. Penggunaan internet telah berkembang menjadi sebuah sarana edukasi yang paling cepat, proses pengiriman, penyampaian serta penerimaan informasi menjadi lebih efektif dan akurat. (Sugiyanto, 2013). Perkembangan teknologi mulai dirasa memiliki dampak positif, pada saat sekarang ini, jarak dan waktu bukanlah penghalang untuk mendapat ilmu. *Website* menjadi salah satu media sarana informasi yang jangkauannya sangat luas, semua orang yang dapat menggunakan internet dapat mengakses *website* kapanpun dan dimanapun selagi masih terhubung dengan jaringan internet.

SMP Nurul Halim Widasari merupakan sekolah swasta yang dinaungi oleh Yayasan Nurul Halim yang bertempatan di Jl. Raya Ujungjaya No. 212 Desa Ujungjaya, Kec. Widasari Kab. Indramayu. SMP Nurul Halim Widasari didirikan pada tahun 1991 hingga sampai saat ini, jumlah siswa-siswi semakin bertambah dari tahun ke tahun. SMP Nurul Halim Widasari pun memiliki segudang prestasi, mencetak bibit-bibit unggulan, siswa dan sisiwi yang berprestasi baik dalam akademik maupun non akademik.

Saat ini *website* adalah bagian yang sangat penting yang harus dimiliki oleh Sekolah. SMP Nurul Halim Widasari untuk saat ini tidak memiliki *website* sekolah dan penggunaan internet sebagai informasi langsung kepada siswa dan guru tidak berjalan efektif. Karena konten informasi belum ada, sehingga informasi sekolah tidak dapat tersampaikan secara luas dan juga belum ada sarana media sosialisasi

berupa *website*. *Website* sebagai salah satu sarana informasi yang memuat berbagai informasi, media pencitraan, publikasi dan penunjang kinerja sekolah, oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang efektif untuk memberikan informasi-informasi terbaru kepada guru, siswa-siswi, jajaran staf TU dan yang lainnya seperti orang tua wali murid agar dapat melihat perkembangan yang terjadi pada sekolah melalui *website* tersebut baik informasi berupa akademik dan non akademik. Maka dengan adanya *website* dapat membantu memperluas jangkauan informasi sehingga banyak sekali manfaat yang akan didapatkan dari adanya *website* ini. *Framework* merupakan seperangkat struktur dan pedoman konseptual yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu yang bermanfaat, salah satu *framework* yang paling terkenal adalah Laravel. Pada penelitian ini *Framework* yang digunakan adalah Laravel karena proses penulisan PHP akan lebih ringkas dan struktur yang dibuat mengacu pada prosedur MVC yang digunakan oleh *framework* lainnya, sehingga diharapkan pengembangan (*developer*) atau pemrogram lainnya jika akan memperbaiki kesalahan (*bug*) dapat mengetahui struktur yang telah baku.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode *Waterfall* dan menggunakan *Framework* Laravel dalam proses pembangunan *website* SMP Nurul Halim Widasari ini menggunakan prosedur *Model-View-Control* (MCV) pada *framework* PHP. Prosedur ini mempermudah proses tahap pengembangan dan prosedur kerja yang jelas.

Maka dengan ini peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Membangun *Website* Sekolah dengan Menggunakan *Framework* Laravel 7” untuk Media Sarana Informasi ini dapat mempermudah bagi siswa, guru, dan yang lainnya dalam mendapatkan informasi terbaru dari SMP Nurul Halim Widasari.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyediakan konten informasi yang sesuai dengan kondisi sekolah SMP Nuruh Halim Widasari?
2. Bagaimana membuat informasi sekolah SMP Nurul Halim Widasari?
3. Bagaimana Membuat sarana media informasi berupa *website*?

1.3 Batasan Masalah

1. Menggunakan *framework* Laravel 7 sebagai alat membangun *website*
2. Menggunakan MySQL sebagai database
3. Hanya admin yang dapat melakukan *maintenance* pada *website*
4. Hanya admin yang dapat melakukan pembaharuan informasi pada *website*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tersedianya konten informasi yang sesuai dengan kondisi sekolah SMP Nurul Halim Widasar
2. Informasi sekolah SMP Nurul Halim Widasar dapat tersampaikan secara luas
3. Tersedianya sarana media sosialisasi berupa *website*

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah di dapatkan tersebut (A. Hidayat, 2017). Dalam penelitian ini untuk membangun sebuah *website* menggunakan metode penelitian pengumpulan data dan metode pengembangan sistem yaitu metode *waterfall*.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah sebuah metode tentang bagaimana dalam mengumpulkan data yang ada. Adapun metode pengumpulan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi penulis dapat memperoleh data dan informasi dan gambaran yang akan lebih jelas tentang berbagai macam informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

2. Studi Pustaka

Metode Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengamati serta menganalisis berkas-berkas atau

dokumen-dokumen yang sudah ada, yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti tersebut, disini penyusun membaca beberapa jurnal dan buku yang berlevasi dengan topik penelitian dan mengambil beberapa jurnal dan merangkum jurnal tersebut.

3. Wawancara

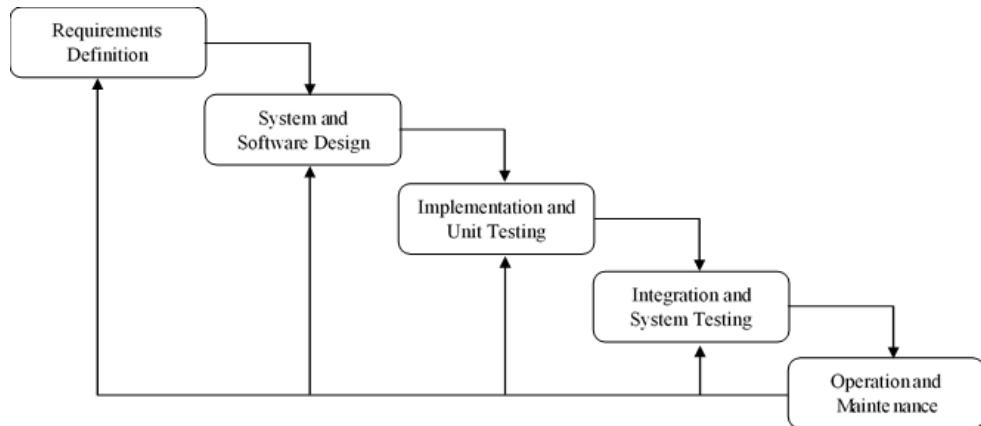
Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpulan data maupun penelitian terhadap narasumber atau sumber data. Wawancara terbagi atas wawancara ter struktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur artinya peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi yang ingin digali dari responden sehingga daftar pertanyaan sudah dibuat secara sistematis. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara berisi pertanyaan yang akan di ajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menurut artikel yang ditulis oleh (C. Hidayat, 2018). Metode penelitian yang penulis gunakan disini adalah menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yang dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle* (SDLC) atau Metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perancangan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke atap analisis, desain, *coding, testing/ verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu persatu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun).

Ian Sommerville (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode *Waterfall*, yakni *Requirements and Definition*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, dan *Operation and Maintenance*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

Tahapan-tahapan Metode *Waterfall*

1. *Requirement and Definition*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusim observasi, survey, wawancara, dan sebagainnya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau indormasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di Analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberi gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembangan untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam

pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation Unit Testing*

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji ditahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap akhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembangan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan *implementation unit system*, dan peningkatan dan penyesuaian sistem dengan kebutuhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAU PUSTAKA

Bagian bab ini membahas mengenai kajian teoritis yang meliputi landasan teori dan dasar teori.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu kerangka pikir dan deskripsi.

BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian berupa analisis, instrument penelitian, kebutuhan, hasil analisis perancangan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bagian bab ini berisi mengenai implementasi dan pengujian aplikasi yaitu implementasi dan pengujian.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas mengenai pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian berupa kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat berbagai macam sumber yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

DAFTAR LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori ini berisi tentang referensi dari jurnal atau penelitian terdahulu sehingga penulis dapat memberkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

2.1.1 Implementasi *Framework Laravel* pada Sistem Informasi Sekolah menggunakan Metode *Waterfall* Berbasis Web (Studi Kasus : Sekolah Luarbiasa Matahati Jakarta) (Akbar & Latifah, 2019)

Penelitian ini berlatar belakang mengenai Dampak dari berkembangnya internet arus informasi yang semakin cepat dan menjadikan semua kegiatan dalam kehidupan manusia semakin bergerak secara dinamis, keadaan ini berdampak pula pada operasional sekolah yang tidak lagi statis, melainkan menjadi dinamis. Sekolah saat ini tidak lagi menjadi tempat yang terisolir yang hanya dikenal dilingkungan terbatas dimana sekolah itu berkedudukan dengan adanya internet menjadikan sekolah dapat memperkenalkan dirinya melalui website untuk memperjelaskan sekolah kepada masyarakat, tidak terkecuali dekolah berkebutuhan khusus Matahati sebagai sejolah yang mengkhususkan Pendidikan untuk anak-anak berkebutuhan khusus mencoba untuk memperkenalkan sekolah kepada masyarakat luas dengan menggunakan media website sehingga, masyarakat yang memiliki anak berkebutuhan khusus dapat dengan mudah menyekolahkan anak mereka ke sekolah Matahati.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *framework Laravel* dengan metode pembangunan sistem informasi menggunakan *waterfall* dan penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian deskriptif.

Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah dengan ada sistem informasi akademik di sekolah berkebutuhan khusus Matahati dapat membantu pihak sekolah dalam mempromosikan sekolah, dapat membantu aktifitas operasional sekolah, dengan sistem informasi sekolah.

2.1.2 Pengabdian Masyarakat di Ponpes At-Tahririyah Pembuatan Web Profil Menggunakan *Framework Laravel* (Studi Kasus : Ponpes At-Tahririyah) (Agus Hermanto, Roendi Koesdijarto, 2019)

Penelitian ini berlatar belakang permasalahan yang dihadapi adalah ketiadaan web profil yang sangat diperlukan oleh Pondok Pesantren At-Tahririyah (PPA) untuk menjalin komunikasi dan punlikasi informasi dengan masyarakat terkait keberadaan Pondok Pesantren dengan segala aktivitas dan prestasinya, padahal keberadaan web profil sangat penting pada saat ini sebagai gerbang terdepan hubungan organisasi dengan public. Kendala lain yang dimiliki adalah ketiadaan kemampuan dalam hal operasional dan perawatan aplikasi web profil pasca implementasi. Hal ini patut mendapat perhatian, karena salah satu faktor yang menyebabkan pengunjung tertarik dan dating berulang kali adalah keterbaruan informasi yang ditampilkan. Pleh karena itum diperlukan juga pembekalan yang cukup agar dapat melakukan manajemen konten, sehingga keterbaruan informasi menjadi terjaga.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode prototyping dan framework Laravel. Dan kegiatan lain yang sudah diselesaikan adalah memberikan pelatihan manajemen konten sehingga pengurus pondok pesantren dapat melakukan manajemen dan perawatan berkala untuk memperbarui konten web profil.

Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah perancangan dan penyediaan fitur-fitur yang tersedia di web profil merupakan hasil survei dan analisis kebutuhan yang penulis lakukan, baik melalui wawancara ataupun bencmarking *website* sejenis. Dengan mempertimbangkan pentingnya pemutakhiran konten dari web profil, penulis menyediakan fasilitas sistem manajemen konten, yang dapat dipergunakan oleh web admin untuk melakukan perubahan berbagai jenis konten yang ditampilkan di *website*, sehingga pengunjung akan selalu mendapatkan informasi terbaru ketika mengunjungi *website*. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan secara internal, maupun dengan melibatkan web admin Pondok Pesantren, penulis

telah melakukan perubahan seperlunya dan berhasil melakukan implementasi, sehingga web profil dapat dipergunakan dengan baik.

2.1.3 Membangun *Website* Sistem Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Framework PHP Laravel pada SMA Negeri 4 Pontianak (Studi Kasus : SMA Negeri 4 Pontianak) (Ariefin & Ilhamsyah, 2015)

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataanya SMA Negeri 4 Pontianak tidak memiliki website sekolah dan pengguna internet sebagai informasi langsung kepada siswa dan guru tidak berjalan efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang efektif dalam memperlancar dan membantu proses administrasi pada SMA Negeri 4 Pontianak.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, perancangan, lalu metode implementasi menggunakan prosedur *Model-View-Control* (MVC) pada framework PHP dalam pembuatan sistem informasi pada SMA Negeri 4 Pontianak.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah setelah dilakukan pembuatan *website* SMA Negeri 4 Pontianak maka dapat disimpulkan bahwa *Website* Sistem Infomasi pada SMA Negeri 4 Pontianak telah dibuat dan dapat digunakan untuk menyebarkan informasi dan pengumuman pada internal dan eksternal Sekolah. *Website* telah menggunakan prosedural language dengan menggunakan database PostgreSQL. *Website* telah dibangun menggunakan struktur framework laravel sehingga mempermudah proses pengembangan dan perbaikan kesalahan (*bug*).

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Website

1. Pengertian *Website*

Dalam penelitian ini menurut (R. Hidayat et al., 2021) *Website* adalah sejumlah halaman yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya. Sebuah *website* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *web server* yang dapat

diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal (*LAN*) melalui alamat internet yang dikenali sebagai *Uniform Resource Locator (URL)*. Website berdasarkan teknologinya dibagi menjadi dua yaitu *website statis* dan *website dinamis*. *Website statis* adalah *website* yang menampilkan informasi-informasi yang bersifat tetap. Disebut statis karena pengguna tidak dapat berinteraksi dengan *website* tersebut. *Website dinamis* adalah *website* yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. *Website dinamis* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan form sehingga dapat mengolah informasi sehingga dapat mengolah informasi yang ditampilkan. *Website dinamis* bersifat interaktif, tidak kaku, dan terlihat lebih indah. *World Wide Web (WWW atau Web)* merupakan sistem infomasi tertribusi yang berbasis *hypertexty*.

2. Sejarah *Website*

Dalam penelitian ini menurut (Suprapto & Eng, 2020) *World Wide web* adalah semesta informasi yang dapat diakses jaringan, perwujudan pengetahuan manusia. Tujuan awal Tim Berners-Lee membuat sebuah website adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi.

Website dapat dimiliki oleh individu, organisasi, atau perusahaan. Pada umumnya sebuah website akan menampilkan informasi atau satu topik tertentu, meskipun saat ini banyak website yang menampilkan berbagai informasi dengan topik yang berbeda.

Kemudian, pada tanggal 30 April 1993, secara resmi CERN yang merupakan laboratorium fisika di Swiss mengumumkan tentang perilisan *website* secara gratis.

Sebelum itu pada tahun 1990, Tim Berners-Lee juga menuliskan tentang tiga teknologi dasar web, antara lain:

- **HTML (*HyperText Markup Language*)** Merupakan Bahasa *markup* atau format untuk halaman web.
- **URI (*Uniform Resource Identifier*)** Merupakan sebuah alamat unik untuk membuka halaman situs. Fungsinya adalah

mengidentifikasi setiap sumber daya yang ada pada web. Saat ini sering disebut dengan URL (*Uniform Resource Locator*).

- **HTTP (HyperText Transfer Protocol)** Teknologi ini memungkinkan seseorang untuk mengambil kembali sumber daya yang terkoneksi dengan semua situs web.

3. Fungsi Website

Dalam penelitian ini menurut (Adani, 2020). Terdapat beberapa fungsi *website* yang memiliki keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai dengan target pemasaran maupun bisnis. Berikut ini merupakan beberapa fungsi yang dikategorikan sesuai dengan tujuan bisnis.

1. Sasaran Informasi

Pertama fungsi *website* adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh *customer* atau pelanggan. Pada dasarnya *website* juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, pembelajaran, tutorial, tips dan trik, dan masih banyak lainnya

2. Sebagai Blog

Tujuan utamanya adalah untuk mendapat trafik pengunjung. Serta, mengoptimalkan blog yang telah terpublikasi. Selain itu juga dapat berfungsi sebagai arana untuk meningkatkan *brand* perusahaan agar mendatangkan *customer* lebih banyak lagi.

3. Sarana transaksi jual beli toko *online e-commerce*

Sebagai media untuk menampung proses transaksi jual beli *online* atau sering disebut dengan *e-commerce*. Dengan menggunakan *website e-commerce*, mampu untuk mendatangkan lebih banyak konsumen untuk membeli produk barang atau jasa melalui *website* yang telah disediakan.

4. Unsur-unsur Website

Terdapat 3 unsur yang sangat vital pada website. Tanpa adanya semua unsur ini, website anda tidak akan pernah ditemukan dan diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur yang dimaksud adalah:

1. Domain

Jika website diibaratkan sebagai produk, maka domain adalah merk. Penggunaan domain yang menarik akan membuat orang tertarik untuk memasuki suatu website. Dengan pemilihan nama domain yang unik juga membuat orang mudah mengingatnya untuk nantinya dikunjungi kembali.

2. Hosting

Tidak kalah pentingnya dengan domain, hosting memiliki peran untuk menyimpan semua database (script, gambar, video, teks dan lain sebagainya) yang diperlukan untuk membentuk suatu website. Banyak sekali penyedia jasa hosting di Indonesia, salah satunya Niagahoster yang menyediakan hosting terbaik untuk kecepatan akses website Anda.

3. Konten

Tanpa adanya konten pada website, maka website bisa dikatakan tidak memiliki tujuan yang jelas. Konten pada website dapat berupa teks, gambar atau video. Jika dilihat dari konten yang disuguhkan, terdapat beberapa macam website. Misalnya

5. Jenis Website

Dalam penelitian ini menurut artikel yang ditulis oleh (Adani, 2020).

1. *Website* Statis

Website statis merupakan *website* yang memiliki tampilan yang tetap dan tidak banyak mengalami perubahan. Biasanya untuk perubahannya sendiri hanya terletak pada tampilan desain halaman web saja, terkait konten tidak mengalami perubahan yang besar. Contohnya dari situs web ini adalah *website* yang menampilkan profil perusahaan atau organisasi.

2. *Website* Dinamis

Website dinamis adalah *website* yang mengalami perubahan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan relevan dari bisnis dan perkembangan zaman. *Website* dinamis memiliki tampilan yang

lebih interaktif, dan menyediakan fitur kolom komentar, dan *chatting*. Contohnya dasri situs web ini adalah blog, situs berita online, *e-commerce*, sistem informasi dan sebagainya.

3. *Website* Interaktif

Website interaktif adalah *website* yang dirancang untuk dapat saling berinteraksi antar penggunanya. Jenis situs ini biasanya tergolong ke dalam *platform* media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan *platform* sosial media lainnya.

2.2.1 Pemrograman Web

Dalam penelitian ini menurut buku yang di tulis oleh (Priyanto Hidayatullah, 2017). Web *Programming* atau Pemrograman Web merupakan istilah yang erat kaitannya dengan internet dan *website*. Memang benar, karena pemrograman web merupakan suatu proses pembuatan website untuk keperluan internet. Orang banyak mengenal web dengan istilah WWW atau *World Wide Web*.

World Wide Web adalah halaman-halaman *website* yang terkoneksi satu dengan lainnya atau disebut juga dengan *hyperlink* yang membentuk samudera informasi yang berjalan dengan protokol *Hyper Text Transfer Protocol* (HTTP).

Dalam penelitian ini menurut artikel yang ditulis oleh (Esaputra, 2020). Bahasa pemrograman web Dalam semua ilmu tentang pemrograman baik itu *desktop*, *mobile*, *game* maupun *software* atau aplikasi lainnya pasti selalu ada bahasa-bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut yang berisi statement-statement, perintah, atau pun fungsi agar aplikasi yang dibuat sesuai dengan apa yang telah didesain oleh programmer.

Oleh karena itu pemrograman web pun memiliki banyak bahasa yang digunakan, di antaranya:

1. *HyperText Markup Language* (HTML)

HTML sebenarnya bukan sebuah bahasa pemrograman, melainkan markup language atau bahasa penandaan yang terdiri dari kumpulan tag. Pada dasarnya HTML hanya mendeskripsikan bahwa bagian tertentu dalam sebuah halaman web adalah isi yang harus ditampilkan oleh *browser* dengan cara

tertentu. HTML merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

2. *Cascading Style Sheet* (CSS)

CSS merupakan bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dengan HTML. CSS juga digunakan untuk menambah desain-desain tertentu pada halaman web agar desain halaman menarik untuk dilihat. Penggunaan CSS paling umum adalah untuk mengatur halaman web yang ditulis dengan HTML atau XHTML.

3. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Bahasa pemrograman PHP merupakan salah satu bahasa *scripting* yang wajib dikuasai oleh seorang *web developer*. Karena sifatnya yang *server-side scripting*, maka untuk menjalankan bahasa pemrograman PHP tidak bisa hanya memanggil *file* yang berekstensi PHP saja. Bahasa pemrograman PHP memerlukan sebuah *web server* untuk menjalankannya. PHP juga dapat diintegrasikan dengan HTML, JavaScript, jQuery, Ajax dan lain sebagainya. Akan tetapi pada umumnya bahasa pemrograman PHP digunakan bersamaan dengan *file* yang bertipe HTML agar *file* tersebut dapat menjalankan berbagai fungsi.

4. JavaScript

JavaScript merupakan bahasa *scripting* yang berjalan pada sisi *client*. Maksudnya adalah pemrosesan *script* dilakukan sendiri pada komputer *user*. Biasanya JavaScript digunakan untuk membuat animasi-animasi dan bentuk interaktif lain pada halaman web. Terbukti dari banyaknya *library-library* JavaScript yang dapat digunakan oleh *programmer* untuk membuat halaman web yang dibuat menjadi lebih interaktif. Untuk menjalankan *script* yang ditulis dalam JavaScript, kita membutuhkan *browser* yang mendukung dan mampu menjalankan JavaScript atau sering disebut dengan *javascript-enabled browser*.

5. Structured Query Language (SQL)

SQL merupakan *domain-specific language* yang digunakan untuk mengolah data dalam *Relational Database Management System* (RDBMS). Aplikasi RDBMS yang banyak digunakan oleh para *programmer* aplikasi web untuk mengolah basis data mereka adalah MySQL. Biasanya digunakan fungsi-fungsi dalam bahasa pemrograman PHP untuk membuat, membaca, mengubah atau pun menghapus data dalam SQL yang kemudian dapat ditampilkan pada halaman web.

Selain bahasa di atas, bisa dikatakan hampir semua bahasa pemrograman dapat digunakan dalam pemrograman web selama bahasa tersebut dapat bekerja dalam *web server* dan dapat menciptakan HTML, XML, dan XHTML. Beberapa bahasa pemrograman web yang populer di antaranya yaitu PHP, ASP.NET, Ruby on Rails, PERL, ASP classic, Python, dan JSP.

2.2.2 Framework Laravel

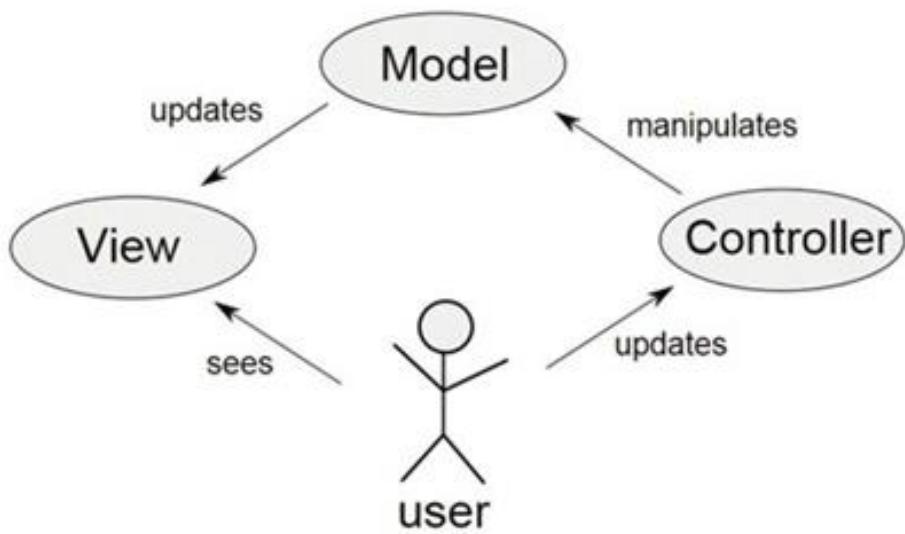
Dalam penelitian ini menurut (Laravel.com, n.d.) Laravel adalah *framework* aplikasi web dengan sintaks yang ekspresif dan elegan. Kerangka kerja web menyediakan struktur dan titik awal untuk membuat aplikasi. Laravel berusaha untuk memberikan pengalaman pengembang yang luar biasa sambil menyediakan fitur-fitur canggih seperti injeksi ketergantungan menyeluruh, lapisan abstraksi basis data ekspresif, antrian dan pekerjaan terjadwal, pengujian unit dan integrasi, dan banyak lagi.

Dalam penelitian ini menurut (Firma Sahrul B, 2017). Laravel adalah *framework open-source* PHP berbasis web gratis yang dibuat oleh Taylor Otwell dan ditunjukan untuk pengembangan aplikasi web mengikuti *model-view-controller* (MVC) atau pola arsitektur. Beberapa vitur ini dari Laravel adalah pengembangan sistem modul-modul yang dapat dimanajemen, mengenalkan cara yang berbeda untuk mengakses database relasional, utilitas yang membantu dalam penyebaran aplikasi dan pemeliharaan yang mudah.

MVC itu sendiri adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. MVC memisahkan aplikasi

berdasarkan komponen-komponen aplikasi, seperti: manipulasi data, *controller*, dan *user interface*.

- *Model*, *Model* mewakili struktur data. Biasanya model berisi fungsi-fungsi yang membantu seseorang dalam pengelolaan basis data seperti memasukkan data ke basis data, pembaruan data dan lain-lain.
- *View*, *View* adalah bagian yang mengatur tampilan ke pengguna. Bisa dikatakan berupa halaman web.
- *Controller*, *Controller* merupakan bagian yang menjembatani model dan *view*.



Gambar II. 1 Laravel MVC

Laravel mempunyai sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. *Framework* ini dikembangkan dengan tujuan bahwa pengembangan web harus dapat dinikmati dan penuh kreatifitas. Pengembangan web dengan Laravel mempermudah proses pengembangan web dengan mempermudah tugas-tugas yang umum seperti routing, authentication, sessions, dan caching.

Pengembangan Web Menggunakan *framework* Laravel mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- Waktu yang dibutuhkan untuk mengembangkan projek *website* dengan menggunakan *framework* ini menjadi lebih cepat.

- Dapat meningkatkan pengunjung *website* karena teknologi *framework* ini dapat digunakan di segala *browser* dan berbagai perangkat dengan baik.
- Laravel dilengkapi dengan utilitas pemrograman untuk membantu proses pengembangan aplikasi web dan juga moderasi dengan cara terbaik. Ini dikemas dengan *Modular Packaging Sistem* (MPS) dengan pengaturan ketergantungan yang lengkap.

Beberapa fitur yang terdapat di Laravel:

- *Bundles*, yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan tersedia beragam di aplikasi.
- *Eloquent ORM*, merupakan penerapan PHP lanjutan menyediakan metode internal dari pola “*active record*” yang menagatasi masalah pada hubungan objek database.
- *Application Logic*, merupakan bagian dari aplikasi, menggunakan *controller* atau bagian *Route*.
- *Reverse Routing*, mendefinisikan relasi atau hubungan antara *Link* dan *Route*.
- *Restful controllers*, memisahkan logika dalam melayani HTTP GET and POST.
- *Class Auto Loading*, menyediakan *loading* otomatis untuk *class* PHP.
- *View Composer*, adalah kode *unit* logikal yang dapat dieksekusi ketika view sedang *loading*.
- *IoC Container*, memungkin obyek baru dihasilkan dengan pembalikan *controller*.
- *Migration*, menyediakan sistem kontrol untuk skema database.
- *Unit Testing*, banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi.
- *Automatic Pagination*, menyederhanakan tugas dari penerapan halaman.

Untuk menggunakan Laravel itu sendiri pengguna dibutuhkan untuk melakukan penginstalan sebuah *composer*. *Composer* adalah alat manajemen *dependency* pada PHP seperti npm(Node.js) dan Bundler(Ruby). *Composer*

memungkinkan untuk membuat *library* pada *project* dan *composer* sendiri akan meninstall atau *mengupdate* secara otomatis tanpa anda harus menginstall manual.

Kelebihan dalam menggunakan *composer*:

- Membuat *proses coding* menggunakan PHP lebih terstruktur karena mengikuti konsep MVC.
- Tidak diperlukan meng-*include* semua file PHP atau *class* PHP yang dibutuhkan, sudah ada *autoload* yang akan menangani fungsi tersebut.
- *Package* yang dibutuhkan akan otomatis terpasang pada
- Dengan menggunakan pakagist, kita dapat menggunakan ribuan *package* yang sudah termasuk di dalam.

2.2.3 Pengertian Media Informasi

Dalam penelitian ini menurut artikel yang ditulis oleh (widuri.raharja.info, 2017). Media informasi terus berkembang dan sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang. Melalui media informasi juga sebuah pesan dapat tersampaikan dengan baik jika media yang dibuat tepat kepada sasaran dan informasi yang disampaikan bermanfaat bagi pembuat dan target.

Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu samalainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001)

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum, informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang. (Gordon B. Davis 1990; 11)

2.2.4 XAMPP

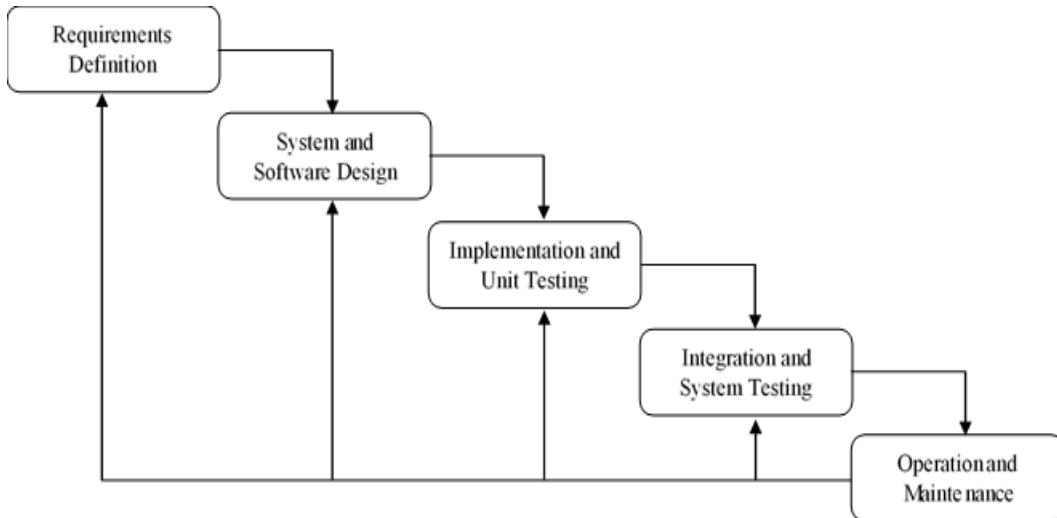
Dalam penelitian ini menurut (Puspita, 2011). XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database* server mysql dan *support php programming*. XAMPP merupakan *software* yang mudah digunakan gratis dan mendukung instalasi di windows dan linux. Keuntungan lainnya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

2.2.5 Metode Waterfall

Dalam penelitian ini menurut (C. Hidayat, 2018). Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perancangan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke atas analisis, desain, *coding, testing/ verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu persatu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun).

Ian Sommerville (2011) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode *Waterfall*, yakni *Requirements and Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing*, dan *Operation and Maintenance*.



Gambar II. 2 Tahapan-tahapan Metode *Waterfall*

Tapahan-tahapan Metode *Waterfall*

1. *Requirement and Definition*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusim observasi, survey, wawancara, dan sebagainnya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau indormasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di Analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberi gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembangan untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation Unit Testing*

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji ditahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap akhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembangan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem dengan kebutuhan.

2.2.6 MySql

Dalam penelitian ini menurut (Dr. Eng, R. H. Sianipar, S.T., 2015) Sistem database MySQL menggunakan arsitektur klien-server yang memiliki kendali pusat di sever. Server tersebut merupakan sebuah program yang dapat memanipulasi database. Program klien tidak melakukannya secara langsung, tetapi ia mengkomunikasikan tujuan pengguna kepada server dengan cara menuliskan query dengan bahasa SQL (*Structured Query Language*). Program klien di instal secara lokal di mesin dimana pengguna mengakses MySQL.

MySQL secara inheren merupakan sistem dengan database jaringan, sehingga setiap klien dapat berkomunikasi dengan server yang dijalankan secara lokal pada mesin pengguna atau dengan server yang dijalankan di tempat lain.

Dalam penelitian ini menurut (Madcoms, 2017:2) MySQL adalah sistem managemen database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan. Sistem database MySQL mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user dan SQL database managenen sistem (DBMS).

2.2.7 Visual Studio Code

Dalam penelitian ini menurut (Visualstudio.com, n.d.) Visual Studio Code adalah editor kode dengan sumber yang ringan namun kuat, yang berjalan di desktop dan tersedia untuk Windows, macOS, dan Linux. Muncul dengan dukungan bawaan untuk JavaScript, TypeScript dan Node.js dan memiliki ekosistem ekstensi yang kaya untuk bahasa lain (seperti C++, C#, Java, Python, PHP, Go) dan runtime (seperti .NET dan Unity).

Dalam penelitian ini menurut (Arumsari, 2019). Microsoft Visual Code adalah *one-stop shop* yang memungkinkan kita focus pada proses pengembangan dan melupakan tools baru. Beberapa fitur Visual Studio Code diantaranya:

1. *Cross Platform*

Tersedia di macOS, Linux dan Windows artinya dapat bekerja pada sistem operasi manapun tanpa khawatir belajar coding tools yang sama untuk sistem yang berbeda-beda.

2. *Lightweight*

Tak perlu menunggu lama untuk memulai, mengontrol sepenuhnya bahasa, tema, *debugger*, *commands* dan lain-lainnya sesuai keinginan. Ini dapat dilakukan melalui extensions untuk bahasa popular seperti python, node.js, java dan lain-lainnya di Visual Studio Code *Marketplace*.

3. *Power Editor*

Memfungsikan fitur untuk *source code editing* yang sangat produktif, seperti membuat *code snippets*, *IntelliSense*, *auto correct*, dan *formatting*.

4. *Code Debugging*

Salah satu fitur terkeren yang ditawarkan Visual Studio Code adalah membantu melakukan *debug* pada kode dengan cara mengawasi kode, variable, *call stack* dan *expression* yang mana saja.

5. *Source Control*

Visual Studio Code memiliki *integrated source control* termasuk Git support *in-the-box* dan penyediaan *source code* control lainnya dipasaran. Ini meningkatkan siklus rilis proyek secara signifikan.

6. *Integrated Terminal*

Tidak ada lagi *multiple windows* dan *alt-tabs*, ini dapat melakukan *command-line* task sekejap dan membuat banyak terminal didalam editor.

2.2.8 Internet

Dalam penelitian ini menurut (Priyanto Hidayatullah, 2017). Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Dengan internet, sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda.

2.2.9 Bootstrap

Dalam penelitian menurut (getbootstrap.com, n.d.) Bootstrap merupakan Bangun situs yang cepat dan responsif dengan Bootstrap Rancang dan sesuaikan situs *mobile-first* yang responsif dengan cepat menggunakan Bootstrap, *toolkit open source front-end* paling populer di dunia, menampilkan variabel dan mixin Sass, sistem grid responsif, komponen *prebuilt* yang ekstensif, dan plugin JavaScript yang kuat.

Dalam penelitian ini menurut jurnal yang ditulis oleh (Effendy & Nuqoba, 2016) Bootsrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang bagus dan mengedepankan tampilan untuk *mobail device* (*Handphone, smartphone dll*) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain *website* secara responsive, artinya tampilan *website* yang dibuat oleh bootstrap akan

menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang digunakan baik di desktop, tablet ataupun *mobile device*.

2.2.10 Microsoft Office Word 2016

Dalam penelitian ini menurut (microsoft.com, 2021). Microsoft Word adalah aplikasi yang sangat terkenal dan banyak digunakan. Aplikasi ini diterbitkan pada tahun 1983 dengan berbagai versi dan hingga saat ini sudah ada versi Ms. Word 2016 yang lebih canggih dan lebih nyaman digunakan. Aplikasi ini biasa digunakan dalam menulis surat, dokumen, buku dan berbagai hal lainnya.

2.2.11 UML (Unified Modeling Language)

Dalam penelitian ini menurut (Rosa A.S, 2019). UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dan pemrograman berorientasi objek.

Pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak.

Seperti yang diketahui bahwa menyatakan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang.

Pada penelitian kali ini penyusun menggunakan beberapa jenis diagram bahasa pemodelan untuk membangun aplikasi pembuatan surat keterangan kuliah, surat pengantar penelitian dan pengajuan cuti berbasis *web*. Berikut adalah beberapa jenis diagram yang digunakan:

1. Diagram

Ada 3 (tiga) macam diagram yang digunakan dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu:

a. Use Case Diagram

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case*

mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat secara kasar yang digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siaga siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah symbol pada *Use Case Diagram*:

Tabel II. 1 Simbol Usecase Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
3		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan

5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
6		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.

b. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagrama aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

- Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem didefinisikan
- Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/ *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan
- Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya
- Rancang menu yang ditampilkan pada perangkat lunak

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas:

Tabel II. 2 Simbol Activity Diagram

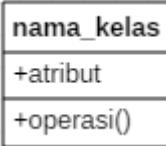
Simbol	Keterangan
	<i>Start Point</i>
	<i>End Point</i>
	<i>Activities</i>
	<i>Fork</i> (Percabangan)
	<i>Join</i> (Penggabungan)
	<i>Decision</i>
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokan <i>activity</i> berdasarkan <i>Actor</i> (mengelompokan <i>activity</i> dalam sebuah urutan yang sama)

c. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki

oleh suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas. Diagram kelas dibuat agar pembuat program membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Berikut adalah simbol-simbol yang dipakai dalam membuat kelas diagram:

Tabel II. 3 Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem
Antarmuka 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
Kebergantungan 	Kebergantungan antar kelas
Agregasi 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

2.2.12 Pengertian Sekolah

Dalam penelitian ini menurut (Ibrahim, 2019). Sekolah merupakan suatu hal yang sangat penting untuk kehidupan manusia dengan tidak adanya sekolah, maka kualitas pendidikan masyarakat yang ada di Indonesia jadi terganggu. Kehidupan yang dijalannya pun juga tidak akan terjamin, banyak terjadinya pengangguran dimana-mana sebab ilmu yang dimiliki tidak mampu untuk memenuhi standar yang diinginkan. Untuk itu, pendidikan itu sangat penting bagi kita sebagai generasi penerus bangsa. Peran orang tua sangat penting sebagai dorongan bagi anak-anaknya untuk tetap terus semangat dalam menempuh pendidikan sekolah. Peran orang tua sebagai pendidik sejati sementara digantikan dan diserahkan sepenuhnya kepada tenaga pendidik yang lebih profesional dalam hal bidangnya. Secara umum sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang bersifat formal, nonformal maupun informal yang didirikan oleh negara ataupun swasta yang dirancang mengajari, mendidik melalui didikan yang telah diberikan oleh tenaga pendidik. Untuk membuat sebuah sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti ruang belajar, perpustakaan, ruang kantor, masjid, ruang komputer ataupun yang lainnya.

2.2.13 Media Sarana Informasi

Dalam penelitian ini menurut (Ardiansyah & Lunandi, 2021) Media informasi saat ini sangat banyak kita jumpai salah satunya yaitu website yang mana kita bisa mengaksesnya melalui aplikasi tertentu, seperti aplikasi web browser. Tidak hanya web browser yang dapat mengakses sebuah website, bahkan aplikasi social media atau game sekalipun dapat mengakses sebuah website melalui API atau Application Programming Interface. Website memuat banyak sumber informasi yang dapat kita akses sehari-hari dengan melakukan koneksi ke jaringan dan memakai aplikasi web browser.

2.2.14 Modelio

Dalam penelitian ini menurut (modelio.org, n.d.) Modelio adalah lingkungan pemodelan sumber terbuka (UML2, BPMN2, ...). Berdasarkan rekam jejak produk komersial kelas atas selama 20 tahun, Modelio memberikan berbagai fungsi

berbasis standar yang terfokus luas untuk pengembang perangkat lunak, analis, perancang, arsitek bisnis, dan arsitek sistem.

2.2.15 Mendeley

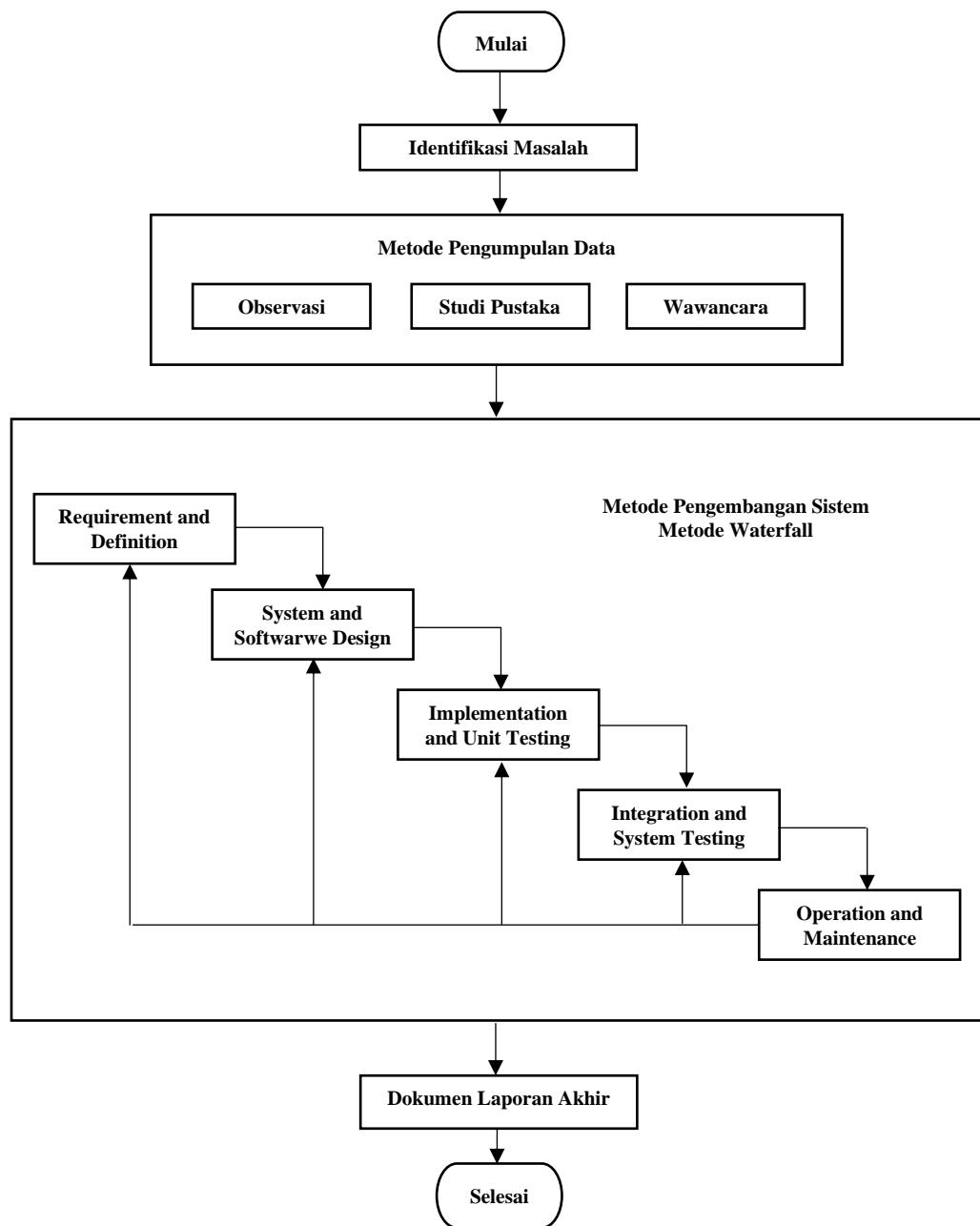
Dalam penelitian ini menurut (Mubarok, 2018) Mendeley merupakan program untuk membuat sitasi dan *reference manager* yang berbasis dekstop dan web banyak digunakan oleh peneliti dan akademik dalam mensitasi (mencuplik) sumber-sumber referensi karya tulis ilmiah baik berupa jurnal maupun yang lainnya. Banyak perguruan tinggi di berbagai negara yang mewajibkan penggunaan *citation* dan *reference manager* dalam penulisan thesis dan disertasi. Mendeley adalah program yang berbasiskan desktop dan web yang digunakan untuk mengelola dan berbagi makalah penelitian, menemukan data penelitian dan berkolaborasi secara online. Program menggabungkan antara Desktop, aplikasi manajemen PDF dan referensi yang tersedia untuk sistem operasi Windows, Mac dan Linux. Mendeley dengan basis web merupakan jaringan sosial online bagi para peneliti.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Pikir

Dalam penelitian ini, penulis melakukan tahapan dengan rencana kegiatan yang telah dibuat untuk membuat *website* SMP Nurul Halim Widasari ini dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan penelitian, untuk penjelasan kerangka pikir seperti berikut:



Gambar III. 1 Kerangka Pikir

3.2 Deskripsi

Berdasarkan kepada kerangka pikir yang telah dibuat diatas maka diuraikan Langkah-langkah dari penggerjaanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sangat penting maka dalam masalah yang diambil adalah membangun media sarana informasi berupa *website* Sekolah SMP Nurul Halim Widiasari.

3.2.1 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam tahap pengumpulan data diantaranya:

1. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan observasi dengan melakukan observasi dengan melakukan kunjungan dan mengamati secara langsung ke tempat lokasi dimana penelitian dilaksanakan yaitu di SMP Nurul Halim Widiasari yang beralamat di Jl. Raya Ujungjawa No. 212 RT 04/ RW 03, Kelurahan Ujungjaya, Kec. Widiasari, Kab. Indramayu Jawa Barat. Dari hasil observasi ini didapatkan informasi sesuai bagaimana yang diterangkan dalam kerangka pikir diatas.

2. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang penulis lakukan dengan merangkum beberapa jurnal dan beberapa buku sebagai rujukan. Diantaranya adalah jurnal yang ditulis oleh Safaat Akbar, Fitri Latifah (2019) dengan judul “Implementasi *Framework* Laravel pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode *Waterfall* Berbasis Web”.

Jurnal yang ditulis oleh Agus Hermanto, Roendi Koesdijarto, Geri Kausnanto (2019) dengan judul “Pengabdian Masyarakat di Ponpes At-Tahririyah Pembuatan Web Profil Menggunakan *Framework* Laravel”.

Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Rizki Samsul Ariefin, Ilhamsyah (2015) dengan judul “Membangun *Website* Sistem Informasi Sekolah dengan Menggunakan *Framework* PHP Laravel pada SMA 4 Pontianak”.

Buku yang menjadi rujukan penulis diantaranya adalah buku yang ditulis oleh (Hakim, 2020) yang berjudul “Konsep dan Implementasi Pemrograman Laravel 7”.

Buku yang ditulis oleh (Priyanto Hidayatullah, 2017) yang berjudul “Pemrograman Web”.

Buku yang ditulis oleh (Rosa A.S, 2019) yang berjudul “Rekayasa Perangkat Lunak”.

Buku yang ditulis oleh (Dr. Eng, R. H. Sianipar, S.T., 2015) yang berjudul “Pemrograman Database Menggunakan MySQL”.

3. Wawancara

Pada tahapan ini wawancara dilakukan langsung kepada Bapak Humaedi, S.Ag selaku Kepala Sekolah SMP Nurul Halim Widasari, Bapak Agus Salim, S.Pd selaku Wakasek Kesiswaan, Bapak Indra Lesmana, Bapak Wawan Kasari selaku Staf TU, Bapak Ubaidilah selaku penjaga sekolah, dan beberapa siswa di SMP Nurul Halim Widasari. Wawancara tersebut menghasilkan penjelasan detail mengenai pengumpulan data yang dibutuhkan dalam membangun *website*.

Setelah wawancara atau diskusi di dapatlah permasalahan yaitu Media sosialisasi yang digunakan dalam memperluas jangkauan informasi sekolah SMP Nurul Halim Widasari masih menggunakan media sosial.

3.2.1 Metodologi Pengembangan Sistem

Pada tahap pengembangan sistem penulis menggunakan metode *waterfall* dalam membangun *website* yang akan di buat. Dalam metode *waterfall* ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

1. *Requirement and Waterfall (Analisis)*

Setelah melakukan metode pengumpulan data diatas, penulis melakukan analisis terhadap sistem yang sudah ada serta melakukan analisis kebutuhan sebagai berikut:

- Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan dari segi fungsionalitas yang akan muncul pada sistem yang dirancang. Adapun beberapa kebutuhan fungsional yaitu:

Tabel III. 1 Kebutuhan Fungsionalitas

No	Kebutuhan Fungsionalitas	Keterangan
1	Login	Halaman utama yang pertama diakses oleh admin untuk bisa masuk ke aplikasi yaitu dengan memasukan <i>Username</i> dan <i>Password</i>
2	Dashboard	Halaman yang akan tampil ketika admin berhasil login
3	Informasi	Halaman untuk menyimpan data ekstrakulikuler, prestasi siswa, prestasi sekolah, artikel untuk admin
4	Guru	Halaman untuk menyimpan data guru

5	Kegiatan	Halaman untuk menyimpan data pengumuman dan kegiatan sekolah
6	Galeri	Halaman untuk menyimpan data galeri berupa foto
7	<i>Settings</i>	Halaman untuk menyimpan data aplikasi
8	Profil	Halaman untuk menyimpan data profil

- Analisis Kebutuhan Non Fungsional Sistem

Analisis kebutuhan merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan *website*. Spesifikasi ini juga meliputi semua elemen dan komponen yang dibutuhkan untuk *website* yang akan dibuat, sampai dengan *website* tersebut diimplementasikan.

Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang dibutuhkan diantaranya:

1. Analisis Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk membangun *website* tersebut adalah seperangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Processor Intel ® Core i3-7020U
- b) System Type 64-bit Operating System, x64-based processor
- c) Memori berkapasitas 4GB
- d) HDD 1TB

2. Analisi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *Website* tersebut diantaranya:

- a) Sistem Operasi Windows 10
- b) XAMPP 7.3.28
- c) MySQL
- d) PHP
- e) Laravel 7
- f) Bootstrap 4.0
- g) Visual Studio Code
- h) Modelio
- i) Balsamic Mockup
- j) Web Browser Chrome

2. *System and Software Design (Desain)*

Pembuatan perancangan menggunakan pendekatan standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang akan dibuat dengan *Unified Modeling Language* (UML) agar mudah dalam proses pengembangan dan visualisasinya. Diagram UML yang akan digunakan adalah

1. *Use Case Diagram*

Use Case digunakan untuk menggambarkan keterhubungan aktor *dan use case* yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

- a) Aktor: Admin

Use case Admin dapat mengelola halaman *website* diantaranya:

- 1) Mengelola data *login*
- 2) Mengelola data *dashboard*
- 3) Mengelola data dan halaman profil
- 4) Mengelola data dan halaman beranda
- 5) Mengelola mengelola data informasi yang terdiri dari halaman ekstrakulikuler, halaman prestasi siswa, halaman prestasi sekolah, halaman artikel

- 6) Mengelola data kegiatan dan halaman berita yang terdiri dari halaman artikel, halaman kegiatan sekolah
 - 7) Mengelola data guru dan halaman guru
 - 8) Mengelola data dan halaman galeri
 - 9) Mengelola data *settings*
- b) *Use case User:* peran user
Use case User dapat melihat halaman website diantaranya:
- 1) Halaman beranda
 - 2) Halaman profil
 - 3) Halaman ektrakulikuler
 - 4) Halaman prestasi sekolah
 - 5) Halaman artikel
 - 6) Halaman kegiatan sekolah
 - 7) Halaman pengumuman
 - 8) Halaman guru pengajar
 - 9) Halaman prestasi sekolah
 - 10) Halaman galeri
 - 11) Halaman *contact*
- c) *Activity Diagram*
Digunakan untuk memodelkan alur kerja dari sistem dan aktivasi dari aktor Admin dan *User*. Adapun diagram alur yang akan dibuat diantaranya:
- 1) *Activity Diagram Login*
 - 2) *Activity Diagram Profil*
 - 3) *Activity Diagram Informasi*
 - 4) *Activity Diagram Kegiatan*
 - 5) *Activity Diagram Guru*
 - 6) *Activity Diagram Settings*
 - 7) *Activity Diagram Galeri*
 - 8) *Activity Diagram User*

d) Desain Halaman *Website*

Digunakan untuk menunjukkan gambaran perancangan halaman *website* yang akan dibuat diantaranya terdiri dari:

1) *Backend*

- Halaman *login*
- Halaman dasboard
- Halaman profil
- Halaman informasi
- Halaman tambah informasi
- Halaman edit informasi
- Halaman kegiatan
- Halaman tambah kegiatan
- Halaman edit kegiatan
- Halaman guru
- Halaman tambah guru
- Halaman edit guru
- Halaman galeri
- Halaman setting

2) *Frontend*

- Halaman beranda
- Halaman profi sekolah
- Halaman ektrakulikuler
- Halaman prestasi sekolah
- Halaman artikel
- Halaman kegiatan sekolah
- Halaman pengumuman
- Halaman guru pengajar
- Halaman prestasi sekolah
- Halaman galeri
- Halaman *contact*

3. *Implementation Unit Testing (Pengkodean)*

Setelah selesai melakukan tahap analisi dan tahap desain tahapan selanjutnya penulis melakukan pengkoden (*coding*) untuk membangun *website* tersebut berjalan sebagaimana mestinya. Disini penulis menggunakan text editor Visual Studio Code, untuk webserver menggunakan XAMPP 7.3.28 dan menggunakan Bahasa PHP dengan *framework* Laravel 7, serta *database* yg digunakan adalah MySQL.

4. *Integration and System Testing (Pengujian)*

Pengujian terhadap *website* yang dibuat dengan menggunakan metode *black box* untuk menguji fungsionalitas dari *website* yang dibuat.

5. *Operation and Maintenance (Pemeliharaan)*

Pemeliharaan memungkinkan pengembangan untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi kesalahan, perbaikan *implementation unit system*, dan peningkatan penyesuaian sistem dengan kebutuhan.

3.2.2 Pembuatan Laporan

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam melakukan penelitian yang terdiri dari 6 bab. Berikut adalah sistematika penulisan:

BAB I : PENDAHULUAN

Bagian bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : TINJAU PUSTAKA

Bagian bab ini membahas mengenai kajian teoritis yang meliputi landasan teori dan dasar teori.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu kerangka pikir dan deskripsi.

BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN

Bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian berupa analisis, instrument penelitian, kebutuhan, hasil analisis perancangan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bagian bab ini berisi mengenai implementasi dan pengujian aplikasi yaitu implementasi dan pengujian.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas mengenai pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian berupa kesimpulan dan saran.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis

Analisis dilakukan sebagai langkah awal penelitian untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pengguna serta untuk mendukung proses penyelesaian penulisan skripsi ini. Dalam tahapan analisis ini penyusun melakukan beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut:

4.1.1 Analisis Masalah

Pada penulisan skripsi ini adalah bagian-bagian pada pembangunan website dengan permasalahan sebagai berikut dikarenakan konten informasi yang sesuai dengan kondisi sekolah SMP Nurul Halim Widiasari belum ada, sehingga membuat informasi sekolah SMP Nurul Halim Widiasari tidak dapat tersampaikan secara luas, sehingga dibutuhkan sarana media informasi berupa *website*.

Untuk itu penulis dalam penelitian ini akan mengusulkan untuk membangun website sekolah untuk permasalahan tersebut. Dibutuhkan sebuah sistem yang efektif untuk memberikan informasi-informasi terbaru kepada guru, siswa-siswi, jajaran staf TU dan yang lainnya seperti orang tua wali murid agar dapat melihat perkembangan yang terjadi pada sekolah melalui *website* tersebut baik informasi berupa akademik dan non akademik. Maka dengan adanya *website* dapat membantu memperluas jangkauan informasi sehingga banyak sekali manfaat yang akan didapatkan dari adanya *website* ini.

4.1.2 Analisis Software

Berikut beberapa *software* yang penulis gunakan untuk membangun *website* Sekolah SMP Nurul Halim Widiasari ini adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 1 Analisis Software

No	Software yang digunakan	Fungsi
1	Windows 10 x64bit	Sistem Operasi
2	XAMPP v3.3.0	Digunakan sebagai server
3	MySQL	Digunakan sebagai database

4	<i>Framework Laravel 7</i>	Bahasa yang digunakan dalam membangun <i>website</i>
5	Visual Studio Code	Digunakan sebagai <i>text editor</i> pemrograman web
6	Balsamic Mockup	Digunakan untuk membuat <i>interface website</i>
7	Bootstrap 4.0	Digunakan untuk membuat tampilan web
8	Ms. Word	Digunakan untuk membuat laporan dokumentasi
9	Modelio 4.1	Digunakan untuk membuat UML
10	Chrome	Digunakan sebagai <i>browser</i> untuk mengakses aplikasi

4.1.3 Analisis Pengguna

Pengguna yang akan memakai *Website* ini adalah operator sekolah di SMP Nurul Halim Widiasari yang akan mengelola *website*. Pengguna ini nantinya disebut sebagai admin yang akan melakukan aktivitas tambah data, edit data, hapus data, membuat konten pada *website*.

Untuk mengakses *website* selain admin, *website* juga dapat di akses oleh banyak pengguna dari manapun. Pengguna nantinya disebut sebagai *user* yang akan melakukan aktivitas melihat berbagai informasi yang dimuat dalam halaman *website* SMP Nurul Halim Widiasari

4.1.4 User Interface

User Interface pada sebuah *website* salah satu faktor yang sangat penting dan berpengaruh terhadap pengguna dalam menggunakannya, tampilan *user interface* yang baik pastinya akan memudahkan interaksi pengguna dengan *website*, hal ini mencangkup bentuk, warna dan tulisan yang didesain semenarik mungkin secara sederhana sehingga interaksi pengguna berjalan dengan baik.

User Interface atau rancangan antarmuka pengguna dari website ini dibuat *user friendly* artinya pengguna akan dimudahkan dari sisi tampilan konten yang mudah untuk diakses. Tampilan *website* yang simpel dan memiliki kecepatan akses data. Tampilan *user interface* atau rancangan antarmuka pengguna diharapkan membuat *user* mengakses *website* ini dengan nyaman.

Untuk merancang desain *user interface* akan menggunakan aplikasi balsamic mockup dengan susunan halaman sebagai berikut:

1. Halaman *login*
2. Halaman dasboard
3. Halaman profil
4. Halaman informasi
5. Halaman tambah informasi
6. Halaman edit informasi
7. Halaman kegiatan
8. Halaman tambah kegiatan
9. Halaman edit kegiatan
10. Halaman guru
11. Halaman tambah guru
12. Halaman edit guru
13. Halaman galeri
14. Halaman setting
15. Halaman beranda
16. Halaman profi sekolah
17. Halaman ektrakulikuler
18. Halaman prestasi sekolah
19. Halaman artikel
20. Halaman kegiatan sekolah
21. Halaman pengumuman
22. Halaman guru pengajar
23. Halaman prestasi sekolah
24. Halaman galeri
25. Halaman kontak

Untuk perangkat platform yang digunakan adalah komputer dan *smartphone*, asalkan terhubung dengan koneksi internet pengguna dapat leluasa mengakses *website* tersebut.

4.1.5 Fitur-fitur

Fitur-fitur yang dibuat dalam *website* ini dimaksudkan untuk mempermudah pengguna agar lebih mudah menjalankan *website* ini, juga untuk mempermudah admin dalam melakukan pengolahan *website*. Berikut adalah fitur-fitur yang disediakan oleh *website*:

1. Tambah, edit, hapus data informasi yang dilakukan oleh admin
2. Tambah, edit, hapus data kegiatan yang dilakukan oleh admin
3. Tambah, edit, hapus data guru yang dilakukan oleh admin
4. Tambah, hapus data galeri yang dilakukan oleh admin
5. Tambah, edit, hapus data profil yang dilakukan oleh admin
6. Edit data *settings*

4.1.6 Analisis Data

Berikut adalah analisis data berupa masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*) yang menunjang *website* ini.

Tabel IV. 2 Analisi Data

No	<i>Input</i>	<i>Prosses</i>	<i>Output</i>
1	<i>Username</i> dan <i>Password</i>	Data tersebut dikelola dan dirubah menjadi data user	Informasi halaman <i>Login</i>
2	gambar, judul, deskripsi, jenis	Data tersebut dikelola dan dirubah menjadi data informasi	Informasi halaman ekstrakulikuler, halaman prestasi siswa, halaman prestasi sekolah, halaman artikel

3	Judul, deskripsi, jenis, tanggal	Data tersebut dikelola dan dirubah menjadi data kegiatan	Informasi halaman kegiatan sekolah, halaman pengumuman
4	gambar nama lengkap, jabatan, mapel	Data tersebut dikelola dan dirubah menjadi data guru	Informasi halaman Guru
3	Identitas sekolah, struktur organisasi, sejarah singkat, sambutan kepala sekolah, visi dan misi,	Data tersebut dikelola dan dirubah menjadi data profil	Informasi halaman Profil
6	Gambar	Data tersebut dikelola dan disimpan pada database	Informasi halama galeri

4.1.7 Analisis Biaya

Berikut adalah analisis biaya yang dikeluarkan dalam proses pengerjaan penelitian dan pembuatan *website* sekolah SMP Nurul Halim Widasari ini, berikut adalah rincian biaya yang dikeluarkan:

Tabel IV. 3 Analisis Biaya

No	Nama Pengerjaan	Total Biaya (RP)
1	Analisis Perancangan	Rp. 700.000
2	Perancangan Website	Rp. 550.000
3	Pemrograman	Rp. 750.000
4	Dokumentasi	Rp. 200.000
4	Hosting	Rp. 600.000
5	Biaya Print	Rp. 400.000

6	Biaya Photocopy	Rp. 200.000
7	Biaya Jilid	Rp. 400.000
8	Kuota Internet	Rp. 450.000
9	Transportasi	Rp. 400.000
Total Biaya		Rp. 4.500.000

4.2 Perancangan

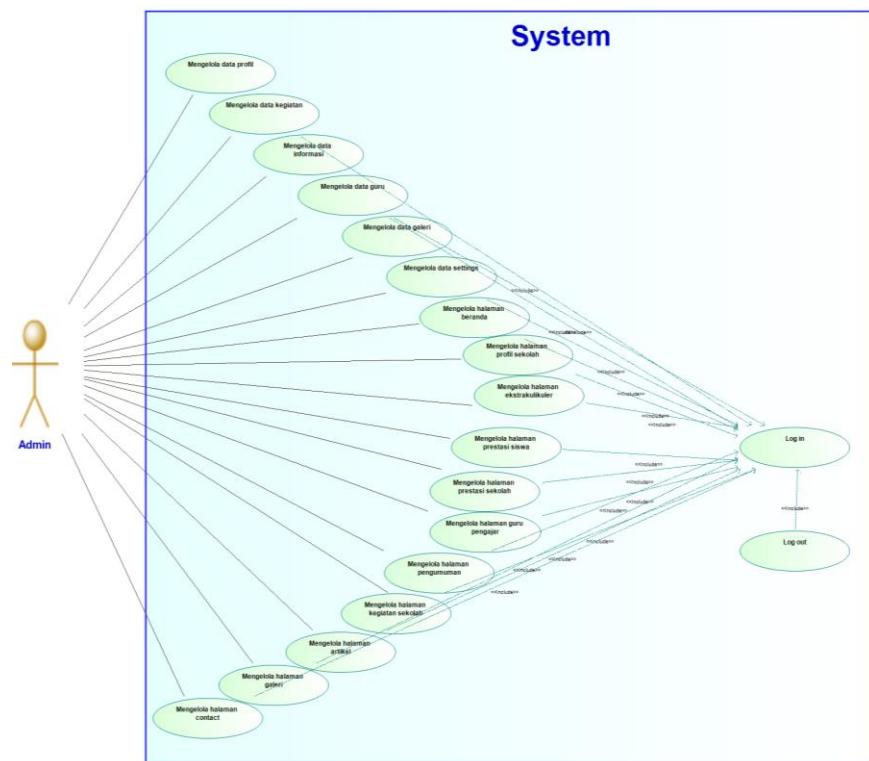
Perancangan website sekolah SMP Nurul Halim Widasari ini dibangun menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai bahasa pemodelan yang merupakan metode pemodelan berorientasi objek. Diagram UML yang digunakan untuk perancangan ini adalah *use case diagram*, *activity diagram*.

4.2.1 UML

1. Use Case

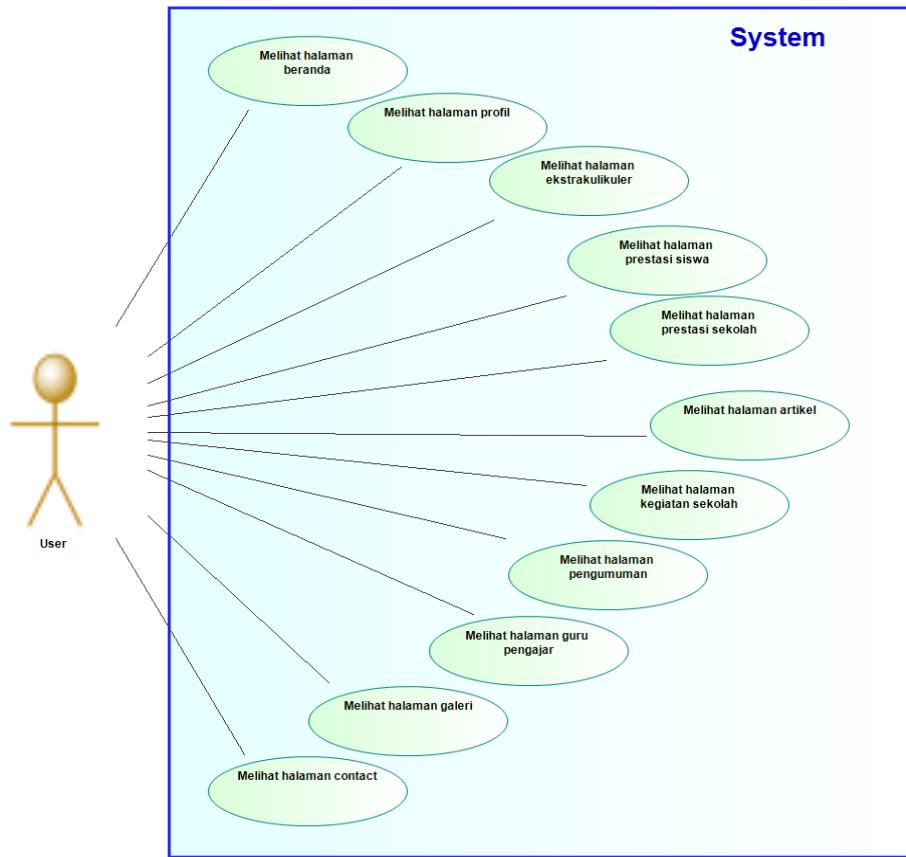
Pada gambar *use case diagram* dibawah dibuat untuk menunjukkan fungsionalitas utama dari setiap level admin pada *website* yang akan digambarkan dengan aktor admin, dan user.

- Use Case Diagram Admi



Gambar IV. 1 Use Case Diagram Admin

- *Use Case Diagram User*



Gambar IV. 2 *Use Case Diagram User*

a. Deskripsi Aktor

Deskripsi aktor menjelaskan interaksi pengguna dengan sistem. Seorang aktor dapat memberi informasi *inputan* kepada sistem, menerima informasi dari sistem atau dapat melakukan keduanya, menerima dan menerima informasi pada sistem. Aktor-aktor yang terlibat terdapat pada Tabel IV. 4 Deskripsi Aktor dan Tabel IV.5 Deskripsi *Use Case*.

Tabel IV. 4 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Melibuti: 1) Dapat melakukan <i>login</i> 2) Dapat melakukan <i>logout</i> 3) Mengelola data profil

		4) Mengelola data kegiatan 5) Mengelola data informasi 6) Mengelola data guru 7) Mengelola data galeri 8) Mengelola data setting 9) Mengelola halaman beranda 10) Mengelola halaman profil sekolah 11) Mengelola halaman ekstrakulikuler 12) Mengelola halaman prestasi siswa 13) Mengelola halaman prestasi sekolah 14) Mengelola halaman guru pengajar 15) Mengelola halaman pengumuman 16) Mengelola halaman kegiatan sekolah 17) Mengelola halaman artikel 18) Mengelola halaman galeri 19) Mengelola halaman <i>contact</i>
2.	User	Meliputi: 1) Melihat halaman beranda 2) Melihat halaman profil 3) Melihat halaman ekstrakulikuler 4) Melihat halaman prestasi siswa 5) Melihat halaman prestasi sekolah 6) Melihat halaman artikel 7) Melihat halaman kegiatan sekolah 8) Melihat halaman pengumuman 9) Melihat halaman guru pengajar 10) Melihat halaman galeri 11) Melihat halaman <i>contact</i>

b. Deskripsi *Use Case*

Tabel IV. 5 Deskripsi *Use Case*

No. Id	Use Case	Deskripsi
1. UC-01	<i>Login</i>	Admin melakukan login kedalam sistem
2. UC-02	Mengelola data profil	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data profil
3. UC-03	Mengelola data kegiatan	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data kegiatan
4. UC-04	Mengelola data informasi	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data informasi
5. UC-05	Mengelola data guru	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data guru
6. UC-06	Mengelola data galeri	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data galeri
7. UC-07	Mengelola data <i>settings</i>	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola data setting
8. UC-08	Mengelola halaman beranda	<i>Use case</i> ini menggambarkan apabila ingin menambahkan admin baru
9. UC-09	Mengelola halaman profil	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman profile
10. UC-10	Mengelola halaman ekstrakulikuler	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman ekstrakulikuler

11. UC-11	Mengelola halaman prestasi siswa	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman prestasi siswa
12. UC-12	Mengelola halaman prestasi sekolah	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman prestasi sekolah
13. UC-13	Mengelola halaman guru pengajar	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman guru & staf
14. UC-14	Mengelola halaman pengumuman	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman pengumuman
15. UC-15	Mengelola halaman kegiatan	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman kegiatan
16. UC-16	Mengelola halaman artikel	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman artikel
17. UC-17	Mengelola halaman contact	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman contact
18. UC-18	Mengelola halaman galeri	<i>Use case</i> ini menggambarkan admin dapat mengelola halaman galeri
19. UC-19	Melihat halaman beranda	<i>User</i> dapat melihat halaman beranda
20. UC-20	Melihat halaman profil	<i>User</i> dapat melihat halaman profil
21. UC-21	Melihat halaman ekstrakulikuler	<i>User</i> dapat melihat halaman ekstrakulikuler
22. UC-22	Melihat halaman prestasi siswa	<i>User</i> dapat melihat halaman prestasi siswa

23. UC-23	Melihat halaman prestasi sekolah	<i>User</i> dapat melihat halaman prestasi sekolah
24. UC-24	Melihat halaman artikel	<i>User</i> dapat melihat halaman artikel
25. UC-25	Melihat halaman kegiatan	<i>User</i> dapat melihat halaman kegiatan
26. UC-26	Melihat halaman pengumuman	<i>User</i> dapat melihat halaman pengumuman
27. UC-27	Melihat halaman halaman guru pengajar	<i>User</i> dapat melihat halaman guru pengajar
28. UC-28	Melihat halaman galeri	<i>User</i> dapat melihat halaman galeri
29. UC-29	Melihat <i>contact</i>	<i>User</i> dapat mengisi <i>contact</i>

2. Scenario Use Case

Scenario use case ini dibuat untuk menunjukkan *scenario* utama dari *use case* yang telah dibuat pada *use case diagram*. Pada *scenario use case* ini dijelaskan bagaimana urutan fungsionalitas berlangsung dari kondisi awal sampai kondisi akhir yang menunjukkan hasil akhir dari setiap *use case*.

1. Login

Tabel IV. 6 Skenario Login

Skenario Login	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman <i>Login</i>	
	2. Menampilkan halaman <i>Login</i>
3. <i>Input Email & Password</i>	
	4. Menampilkan halaman Dashboard

2. Skenario Informasi

Tabel IV. 7 Skenario Informasi

Skenario Informasi	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman Informasi	
	2. Menampilkan halaman Informasi
Skenario Tambah Informasi	
1. Klik tombol Tambah	
	2. Menampilkan halaman Tambah Informasi
3. <i>Input</i> Data Informasi lalu klik Simpan	
	4. Data Informasi tersimpan dan menampilkan halaman Informasi
Skenario Edit Informasi	
1. Pilih Data Informasi yang akan diubah	
	2. Menampilkan halaman Edit
3. Masukan data yang di ubah lalu klik Simpan	
	4. Data Informasi tersimpan dan menampilkan halaman Informasi
Skenario Hapus Informasi	
1. Pilih Data Informasi yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pilihan (Hapus, Batal)

3. Klik Hapus Data	
	4. Menampilkan <i>pop-up</i> pesan
5. Pilih Ya untuk menghapus	
	6. Data Informasi terhapus dan menampilkan halaman Informasi

3. Skenario Kegiatan

Tabel IV. 8 Skenario Kegiatan

Skenario Kegiatan	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman Kegiatan	
	2. Menampilkan halaman Kegiatan
Skenario Tambah Kegiatan	
1. Klik tombol Tambah	
	2. Menampilkan halaman Tambah Kegiatan
3. <i>Input</i> Data Kegiatan lalu klik Simpan	
	4. Data Kegiatan tersimpan dan menampilkan halaman Kegiatan
Skenario Edit Kegiatan	
1. Pilih Data Kegiatan yang akan diubah	
	2. Menampilkan halaman Edit

3. Masukan data yang di ubah lalu klik Simpan	
	4. Data Kegiatan tersimpan dan menampilkan halaman Informasi
Skenario Hapus Kegiatan	
1. Pilih Data Kegiatan yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pilihan (Hapus, Batal)
3. Klik Hapus Data	
	4. Menampilkan <i>pop-up</i> pesan
5. Pilih Ya untuk menghapus	
	6. Data Kegiatan terhapus dan menampilkan halaman Kegiatan

4. Skenario Guru

Tabel IV. 9 Skenario Guru

Skenario Guru	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman Guru	
	2. Menampilkan halaman Guru
Skenario Tambah Guru	
1. Klik tombol Tambah	
	2. Menampilkan halaman Tambah Guru
3. <i>Input</i> Data Guru lalu klik Simpan	

	4. Data Guru tersimpan dan menampilkan halaman Guru
Skenario Edit Guru	
1. Pilih Data Guru yang akan diubah	
	2. Menampilkan halaman Edit
3. Masukan data yang di ubah lalu klik Simpan	
	4. Data Guru tersimpan dan menampilkan halaman Guru
Skenario Hapus Guru	
1. Pilih Data Guru yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pilihan (Hapus, Batal)
3. Klik Hapus Data	
	4. Menampilkan <i>pop-up</i> pesan
5. Pilih Ya untuk menghapus	
	6. Data Guru terhapus dan menampilkan halaman Guru

5. Skenario Galeri

Tabel IV. 10 Skenario Galeri

Skenario Galeri	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman Galeri	

	2. Menampilkan halaman Galeri
Skenario Tambah Data Guru	
1. Klik tombol Tambah	
	2. Menampilkan halaman Tambah Galeri
3. Upload Gambar	
	4. Gambar tersimpan dan menampilkan halaman Gambar
Skenario Hapus Gambar	
1. Pilih Gambar yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pilihan (Hapus, Batal)
3. Pilih Hapus untuk menghapus	
	4. Menampilkan <i>pop-up</i> pesan
5. Pilih Ya untuk menghapus	
	6. Gambar terhapus dan kembali menampilkan halaman gambar

6. Skenario *Settings*

Tabel IV. 11 Skenario *Settings*

Skenario <i>Settings</i>	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman <i>Settings</i>	
	2. Menampilkan halaman <i>Settings</i>

3. <i>Input Data Settings</i> lalu klik <i>submit</i>	
	4. Menampilkan halaman <i>Settings</i>

7. Skenario Profil

Tabel IV. 12 Skenario Profil

Skenario Profil	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih halaman Profil	
	2. Menampilkan halaman Profil
3. Edit Data <i>User</i> lalu klik <i>Update</i>	
	4. Data tersimpan dan menampilkan halaman Profil
Skenario Sekolah Profil	
1. <i>Input Data Profil</i> sekolah lalu klik <i>Update</i>	
	2. Data tersimpan dan menampilkan halaman Profil

8. Skenario *Log out*

Tabel IV. 13 Skenario *Log out*

Skenario Log out	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik <i>Log out</i>	
	2. Menampilkan halaman Beranda

9. Skenario *User*

Tabel IV. 14 Skenario *User*

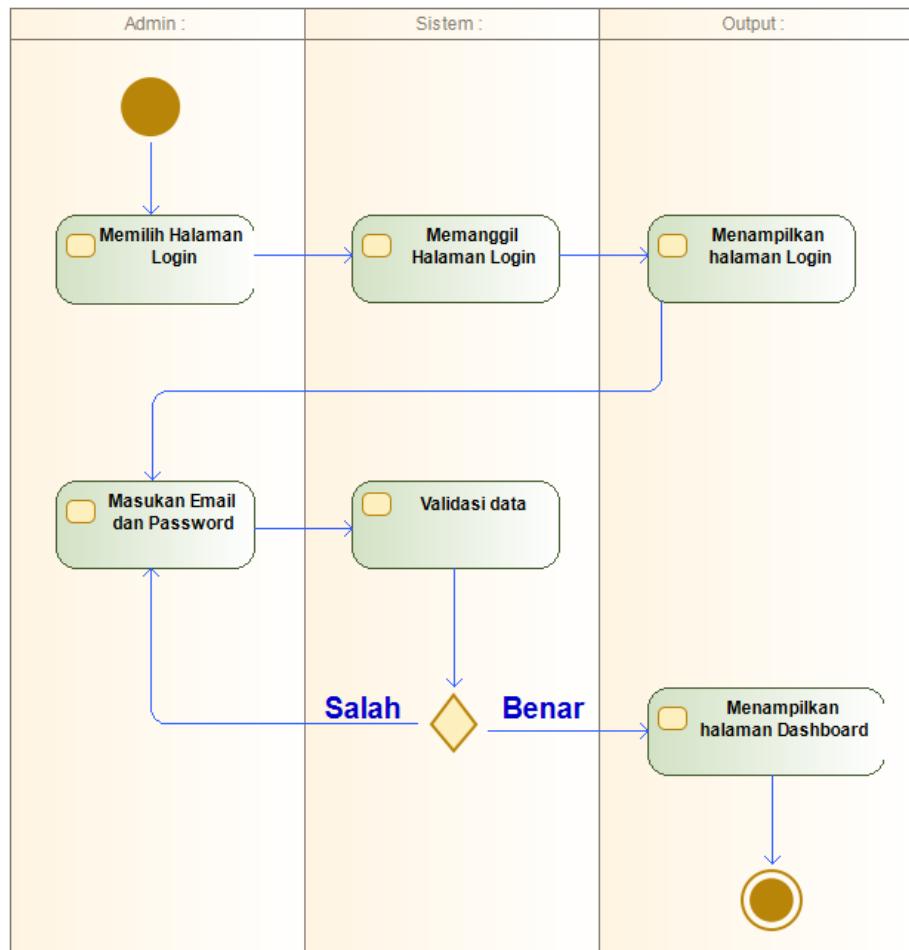
Skenario User	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Klik halaman <i>Website</i>	
	2. Menampilkan halaman Beranda
3. Klik Profil	
	4. Menampilkan halaman Profil
5. Klik Ekstrakulikuler	
	6. Menampilkan halaman Ekstrakulikuler
7. Klik Prestasi Siswa	
	8. Menampilkan halaman Prestasi siswa
9. Klik Artikel	
	10. Menampilkan halaman Artikel
11. Klik Kegiatan Sekolah	
	12. Menampilkan halaman Kegiatan Sekolah
13. Klik Pengumuman	
	14. Menampilkan halaman Pengumuman
15. Klik Guru Pengajar	
	16. Menampilkan halaman Guru Pengajar
17. Klik Prestasi Sekolah	
	18. Menampilkan halaman Prestasi Sekolah
19. Klik Galeri	

	20. Menampilkan halaman Galeri
21. Klik <i>Contact</i>	
	22. Menampilkan halaman <i>Contact</i>

3. Activity Diagram

Activity Diagram dibuat untuk menunjukkan aktifitas yang dilakukan admin, user dan timbal balik yang dilakukan sistem terhadap aktifitas admin dan *user* secara sistematis.

1. Activity Diagram Login

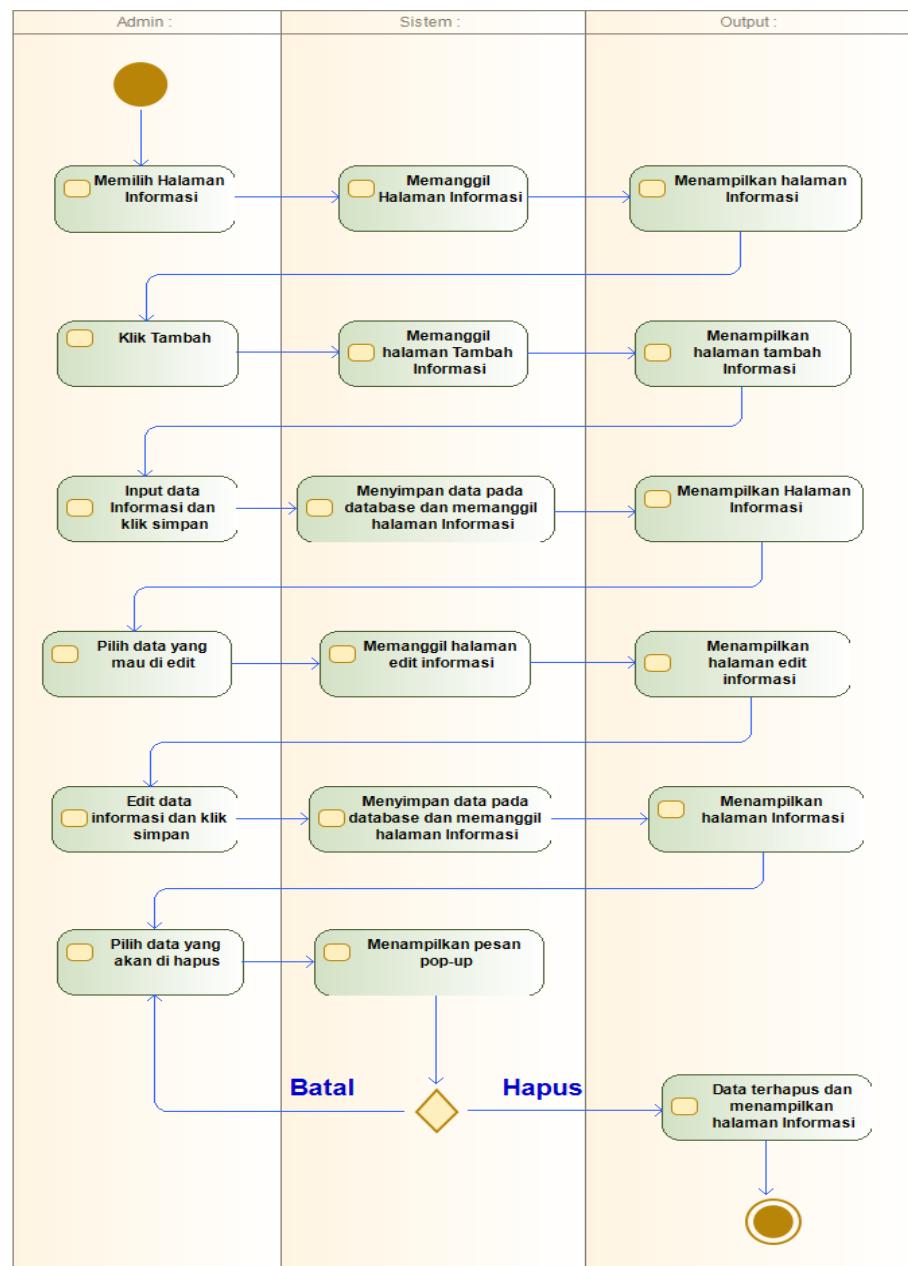


Gambar IV. 3 *Activity Diagram Login*

Activity Diagram Login menunjukkan dimana admin memilih halaman *login* lalu sistem memanggil halaman *login* setelah itu

outputnya berupa tampilan halaman login. Admin meng-input email dan password, lalu sistem melakukan validasi data jika benar maka akan berhasil login, dan jika salah admin akan diminta untuk memasukan kembali email dan password. Jika telah berhasil login maka admmin akan diarahkan ke halaman dashboard. Berikut adalah tampilan activity diagram login.

2. Activity Diagram Mengelola Data Informasi



Gambar IV. 4 Activity Diagram Mengelola Data Informasi

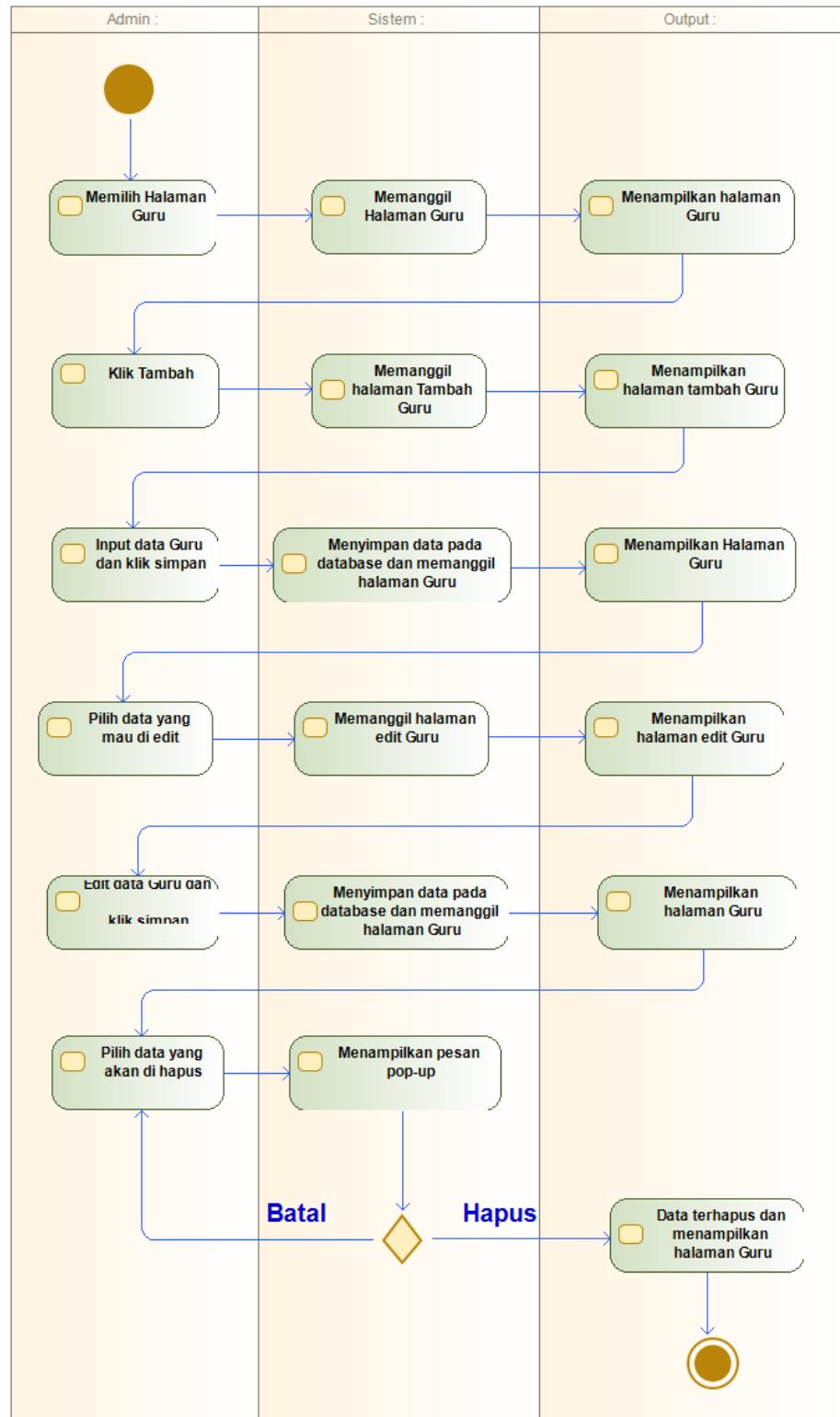
Activity diagram mengelola informasi dimana admin memilih halaman informasi lalu sistem memanggil halaman informasi, setelah itu *outputnya* adalah menampilkan halaman informasi.

Setelah menampilkan halaman informasi, admin dapat melakukan pengolahan data, lalu sistem memanggil halaman tambah informasi, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman tambah informasi. Admin dapat menambahkan foto, dan keterangan lainnya lalu klik simpan. Maka data tersebut akan diproses oleh sistem disimpan pada database dan sistem memanggil halaman informasi, setelah tampilnya halaman informasi halaman tersebut sudah memuat data yang baru saja admin tambahkan.

Selanjutnya mengedit data. Admin memilih data yang akan diedit, lalu sistem akan memanggil halaman edit informasi dan *outputnya* adalah menampilkan halaman edit informasi. Setelah admin selesai mengedit informasi admin bisa klik simpan. Dan sistem akan memproses data tersebut memperbarui data pada database lalu memanggil halaman informasi, setelah berhasil memanggil outputnya adalah menampilkan kembali halaman informasi yang telah berisikan data terbaru.

Hapus data informasi, admin dapat memilih data mana yang akan dihapus, lalu sistem akan menampilkan pesan *pop-up* yang berisikan pertanyaan apakah admin akan menghapus data atau tidak. Jika admin memilih hapus maka data akan terhapus, jika admin memilih batal maka data tidak akan terhapus.

3. Activity Diagram Data Mengelola Guru



Gambar IV. 5 Activity Diagram Mengelola Data Guru

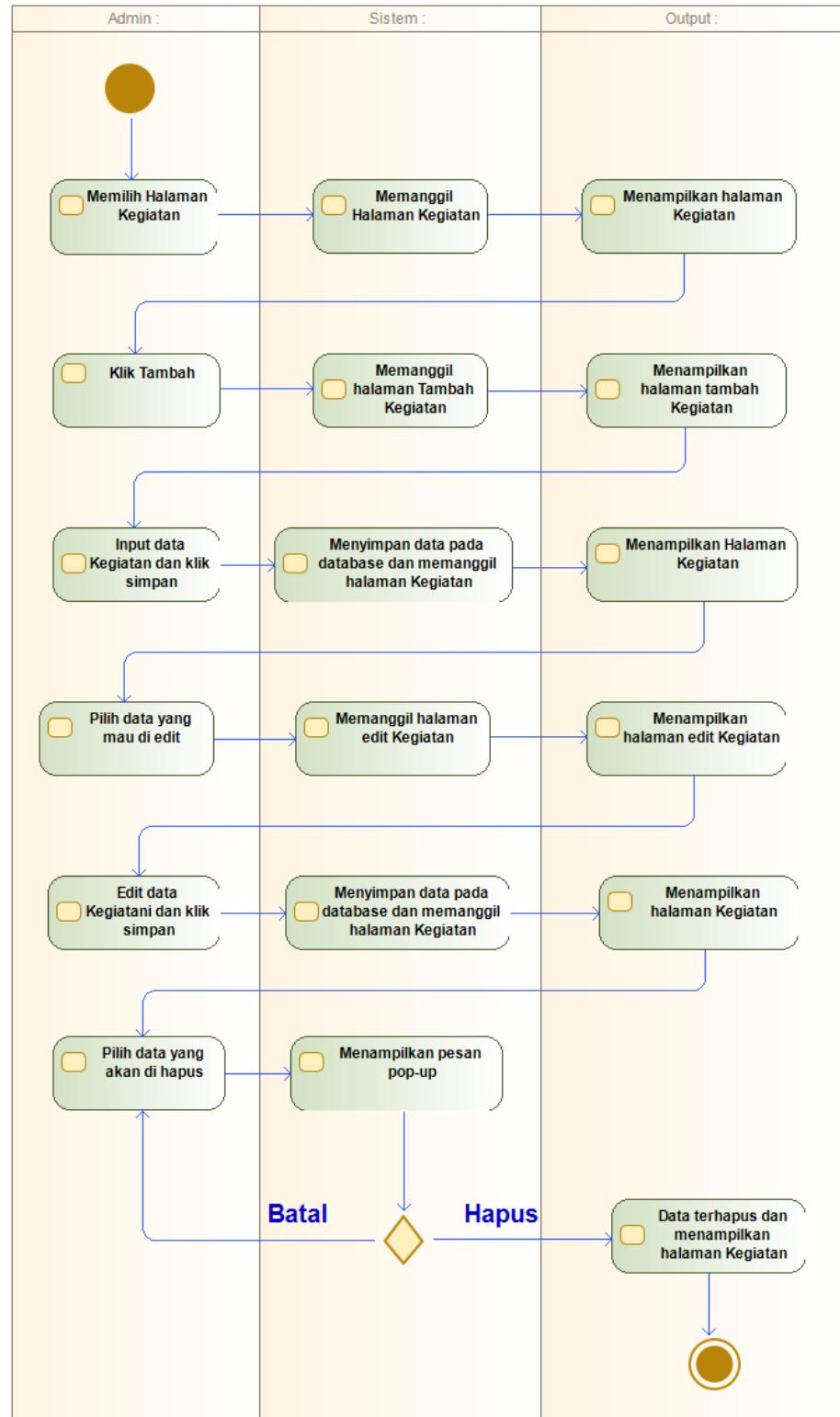
Activity diagram mengelola guru dimana admin memilih halaman guru lalu sistem memanggil halaman guru, setelah itu *outputnya* adalah menampilkan halaman guru.

Setelah menampilkan halaman guru, admin dapat melakukan pengolahan data, lalu sistem memanggil halaman tambah guru, setelah itu *outputnya* adalah menampilkan halaman tambah guru. Admin dapat menambahkan foto, dan keterangan lainnya lalu klik simpan. Maka data tersebut akan di proses oleh sistem disimpan pada database dan sistem memanggil halaman guru, setelah tampilnya halaman guru halaman tersebut sudah memuat data yang baru saja admin tambahkan.

Selanjutnya mengedit data. Admin memilih data yang akan diedit, lalu sistem akan memanggil halaman edit guru dan *outputnya* adalah menampilkan halaman edit guru. Setelah admin selesai mengedit guru admin bisa klik simpan. Dan sistem akan memproses data tersebut memperbarui data pada database lalu memanggil halaman guru, setelah berhasil memanggil *outputnya* adalah menampilkan kembali halaman guru yang telah berisikan data terbaru.

Hapus data guru, admin dapat memilih data mana yang akan dihapus, lalu sistem akan menampilkan pesan *pop-up* yang berisikan pertanyaan apakah admin akan menghapus data atau tidak. Jika admin memilih hapus maka data akan terhapus, jika admin memilih batal maka data tidak akan terhapus.

4. Activity Diagram Mengelola Kegiatan



Gambar IV. 6 Activity Diagram Mengelola Data Kegiatan

Activity diagram mengelola kegiatan dimana admin memilih halaman kegiatan lalu sistem memanggil halaman kegiatan, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman kegiatan.

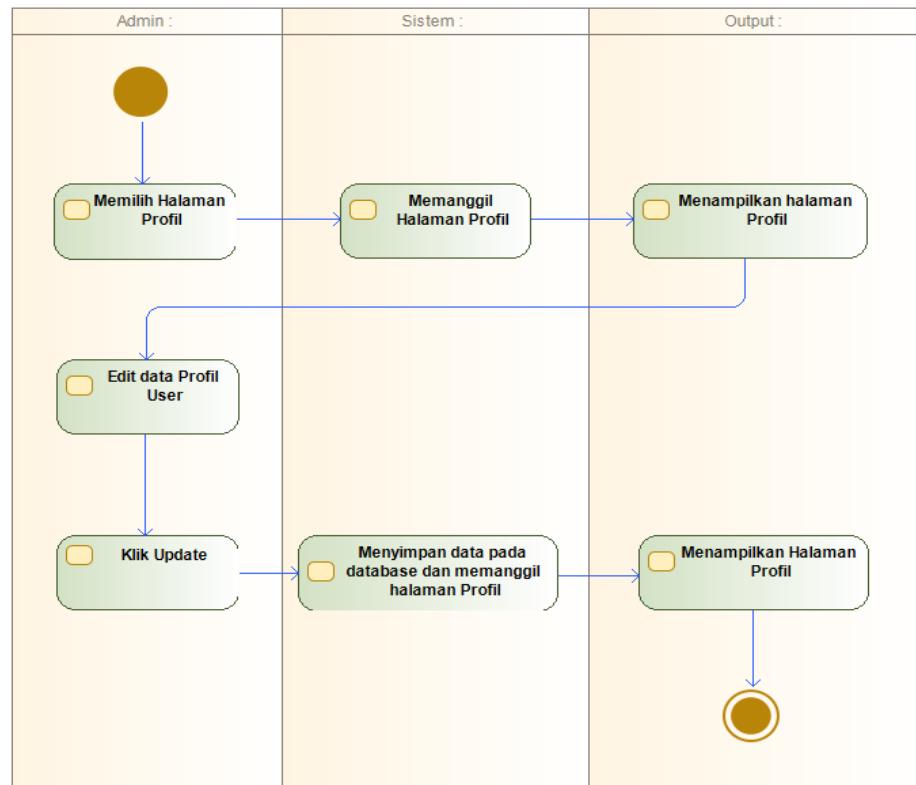
Setelah menampilkan halaman kegiatan, admin dapat melakukan pengolahan data, lalu sistem memanggil halaman tambah kegiatan, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman tambah kegiatan. Admin dapat menambahkan data kegiatan dan lainnya lalu klik simpan. Maka data tersebut akan di proses oleh sistem disimpan pada database dan sistem memanggil halaman kegiatan, setelah tampilnya halaman guru halaman tersebut sudah memuat data yang baru saja admin tambahkan.

Selanjutnya mengedit data. Admin memilih data yang akan diedit, lalu sistem akan memanggil halaman edit kegiatan dan outputnya adalah menampilkan halaman edit kegiatan. Setelah admin selesai mengedit kegiatan admin bisa klik simpan. Dan sistem akan memproses data tersebut memperbarui data pada database lalu memanggil halaman kegiatan, setelah berhasil memanggil outputnya adalah menampilkan kembali halaman kegiatan yang telah berisikan data terbaru.

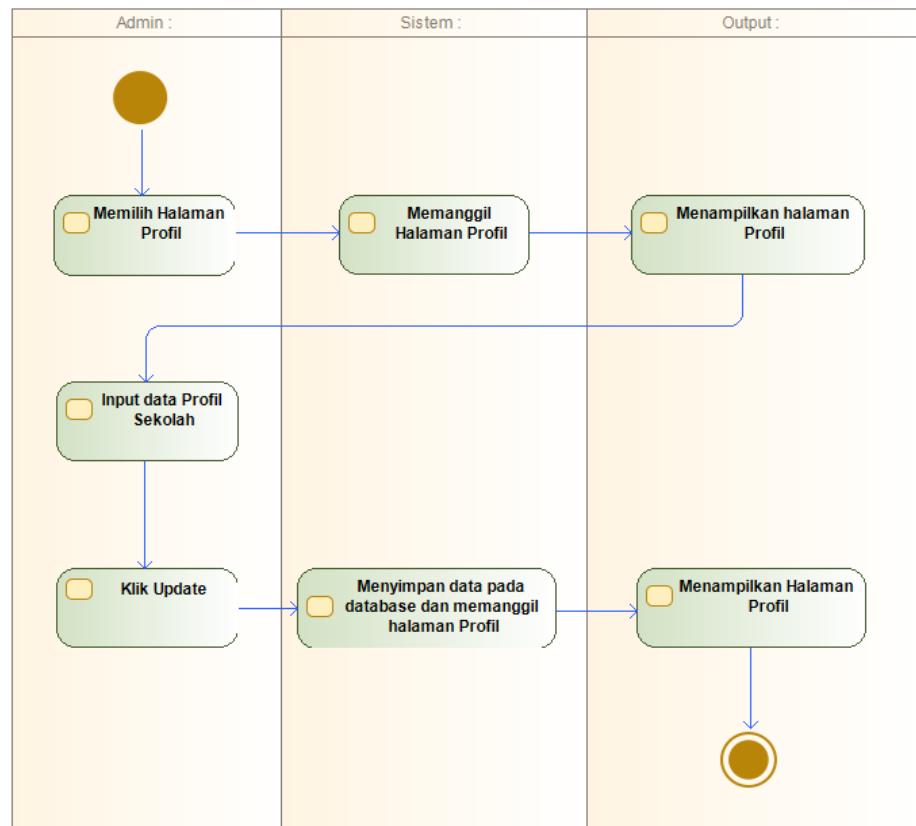
Hapus data kegiatan, admin dapat memilih data mana yang akan dihapus, lalu sistem akan menampilkan pesan *pop-up* yang berisikan pertanyaan apakah admin akan menghapus data atau tidak. Jika admin memilih hapus maka data akan terhapus, jika admin memilih batal maka data tidak akan terhapus.

5. *Activity Diagram* Mengelola Profil

Activity diagram mengelola profil, dimana admin memilih halaman profil lalu sistem memanggil halaman profil, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman profil. Terdapat 2 pilihan yaitu halaman profil untuk edit user, dan edit profil.



Gambar IV. 7 Activity Diagram Mengelola Data Profil 1

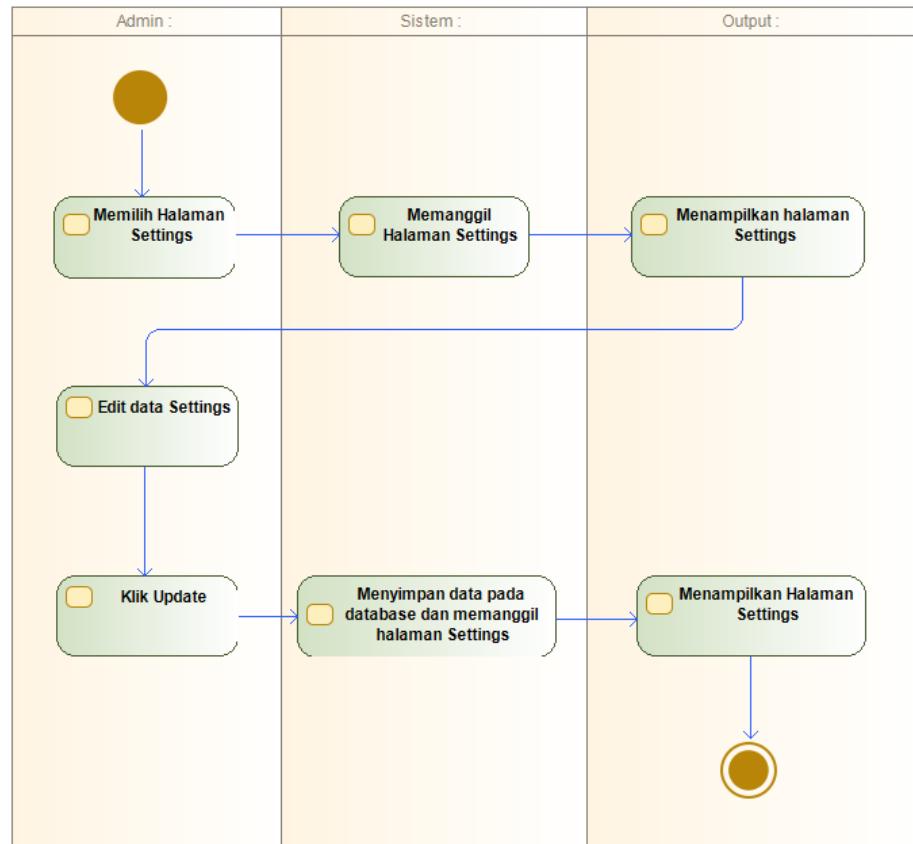


Gambar IV. 8 Activity Diagram Mengelola Data Profil 1

Pada Gambar IV. 7 Activity Diagram Mengelola Data Profil 1, dimana admin dapat melakukan perubahan data admin, seperti nama admin, emai, ganti *password* lalu klik *update* maka sistem akan menyimpan data ke database dan memperbaharui data admin.

Pada Gambar IV. 8 Activity Diagram Mengelola Data Profil 2, dimana admin dapat mengedit halaman profil sekolah lalu klik *update* maka sistem akan menyimpan memperbaharui data profil sekolah dan menampilkan halaman profil.

6. Activity Diagram Mengelola Data Settings

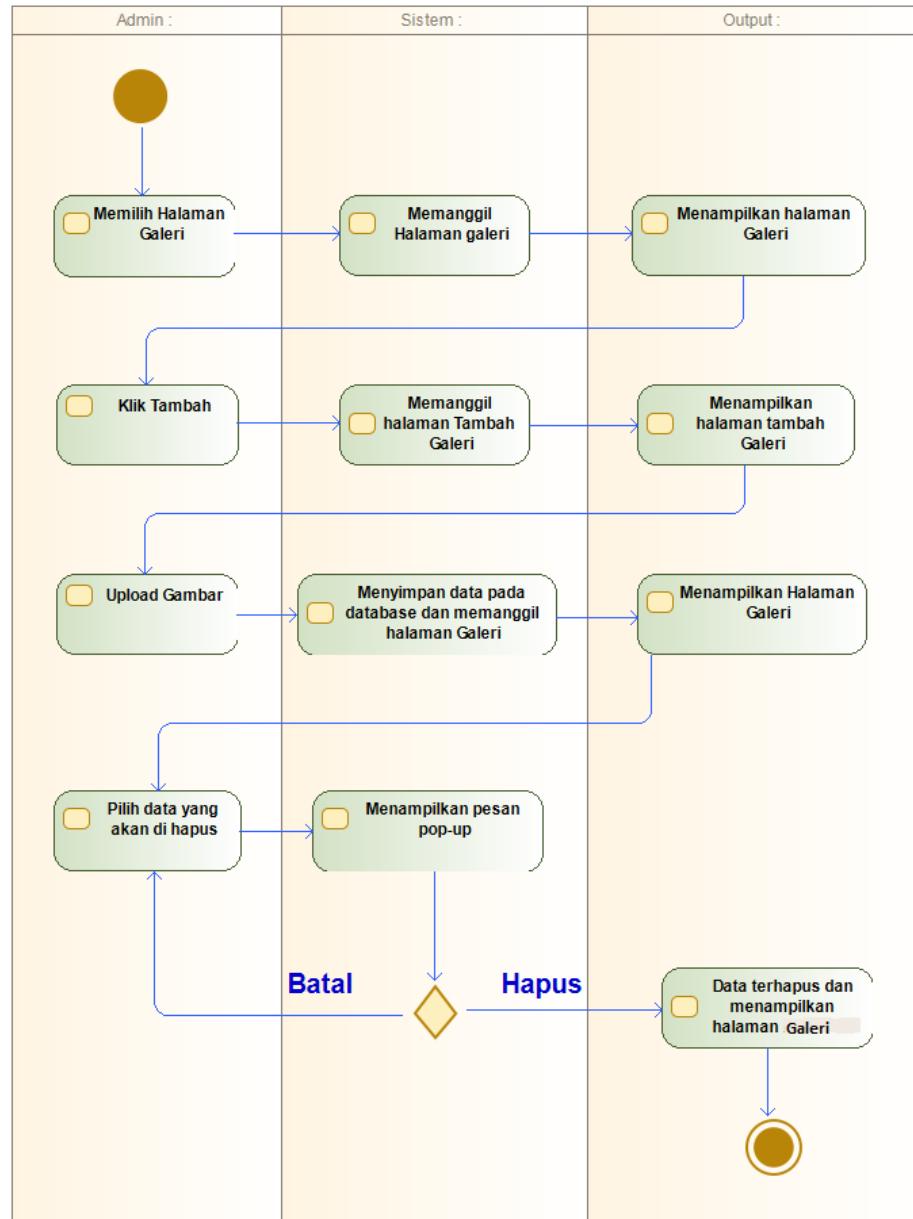


Gambar IV. 9 Activity Diagram Mengelola Data Settings

Activity diagram mengelola *settings*, dimana admin memilih halaman *settings* lalu sistem memanggil halaman *settings*, setelah itu *outputnya* adalah menampilkan halaman *settings*. Admin melakukan edit data *settings* setelah itu klik *update* maka sistem akan menyimpan data

pada database dan meanggil halaman *settings*, outputnya menampilkan halaman *settings*.

7. Activity Diagram Mengelola Data Galeri



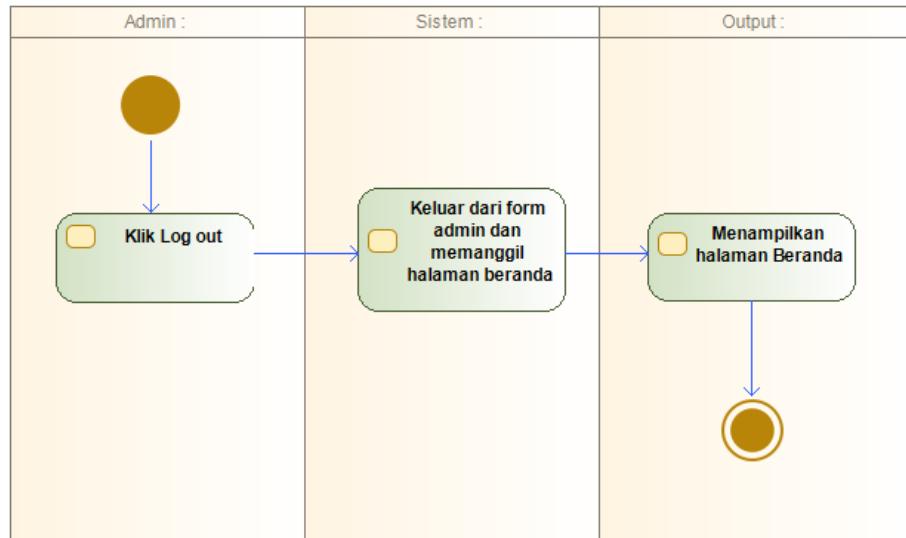
Gambar IV. 10 *Activity Diagram* Mengelola Data Galeri

Activity diagram mengelola data galeri, dimana admin memilih halaman galeri lalu sistem memanggil halaman galeri, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman galeri.

Setelah menampilkan halaman galeri, admin dapat melakukan pengolahan data, lalu sistem memanggil halaman tambah galeri, setelah itu outputnya adalah menampilkan halaman tambah galeri. Admin dapat menambahkan gambar lalu klik simpan. Maka data tersebut akan di proses oleh sistem disimpan pada database dan sistem memanggil halaman galeri, setelah tampilnya halaman galeri halaman tersebut sudah memuat data yang baru saja admin tambahkan.

Hapus data galeri, admin dapat memilih data mana yang akan dihapus, lalu sistem akan menampilkan pesan *pop-up* yang berisikan pertanyaan apakah admin akan menghapus data atau tidak. Jika admin memilih hapus maka data akan terhapus, jika admin memilih batal maka data tidak akan terhapus.

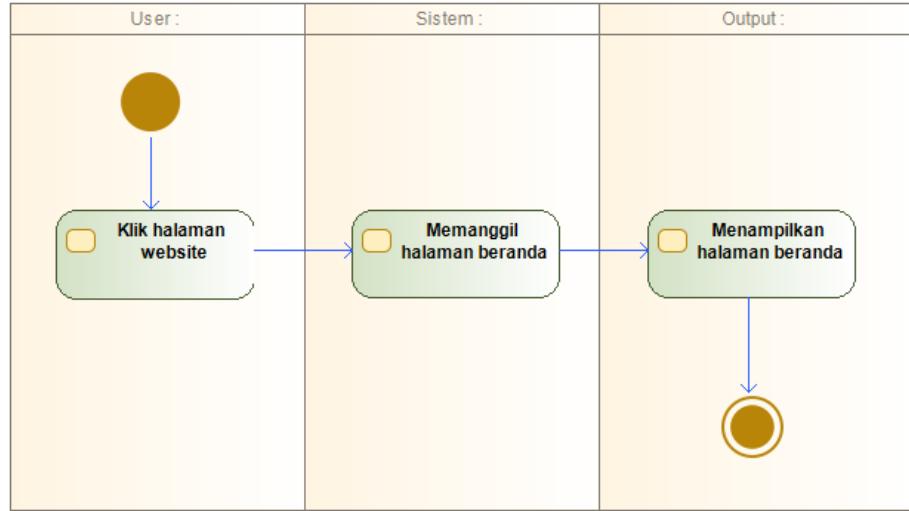
8. Activity Diagram Log out



Gambar IV. 11 *Activity Diagram Log out*

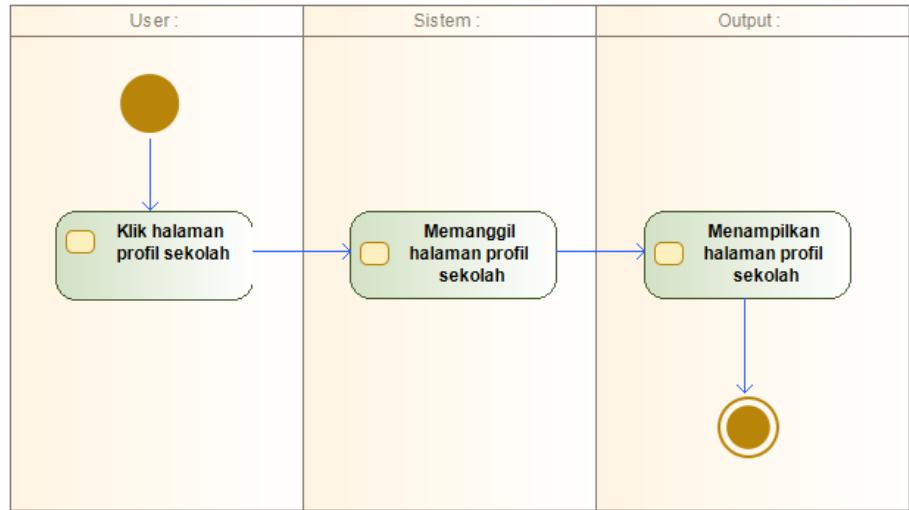
Activity diagram log out, dimana admin klik *logout* lalu sistem memproses keluar dari form admin dan memanggil halaman beranda, *outputnya* adalah menampilkan halaman beranda.

9. Activity Diagram User



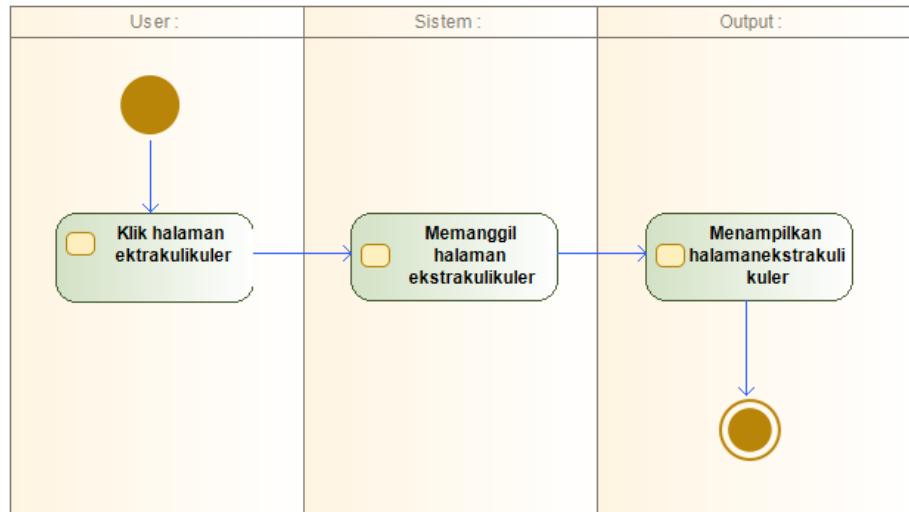
Gambar IV. 12 Activity Diagram User Halaman Beranda

Activity diagram user melihat halaman beranda. Dimana *user* klik halaman *website* lalu sistem memanggil halaman beranda dan *outputnya* adalah menampilkan halaman beranda.



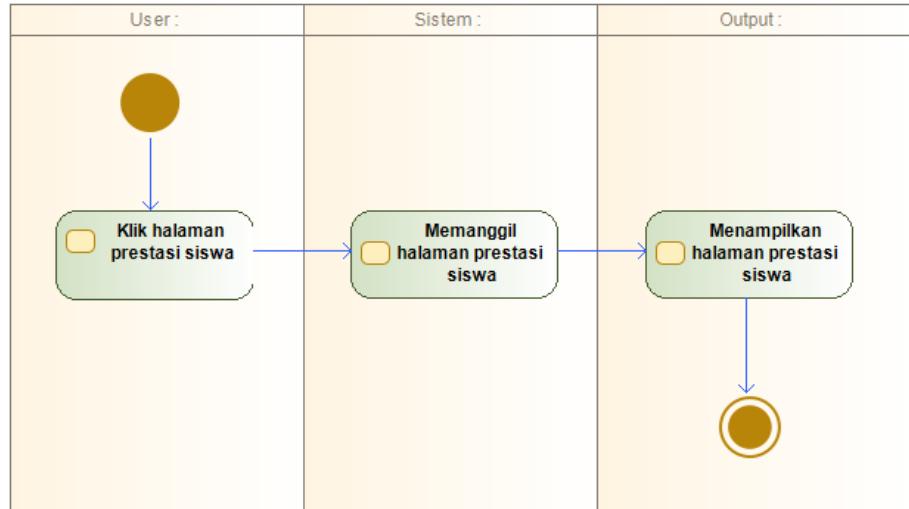
Gambar IV. 13 Activity Diagram User Halaman Profil Sekolah

Activity diagram user melihat halaman profil. Dimana *user* klik halaman profil sekolah lalu sistem memanggil halaman profil sekolah dan *outputnya* adalah menampilkan halaman profil sekolah.



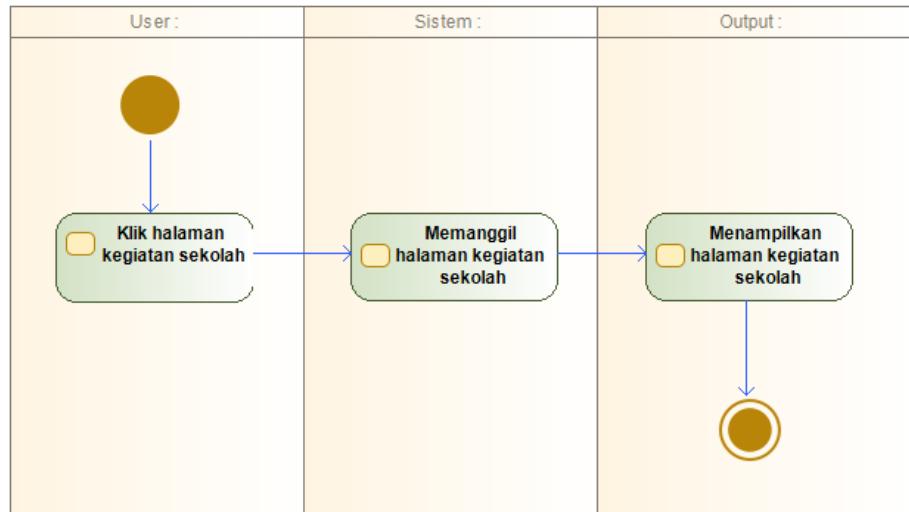
Gambar IV. 14 Activity Diagram User Halaman Ekstrakulikuler

Activity diagram user melihat halaman ekstrakulikuler. Dimana *user* klik halaman ekstrakulikuler lalu sistem memanggil halaman ekstrakulikuler dan *outputnya* adalah menampilkan halaman ekstrakulikuler.



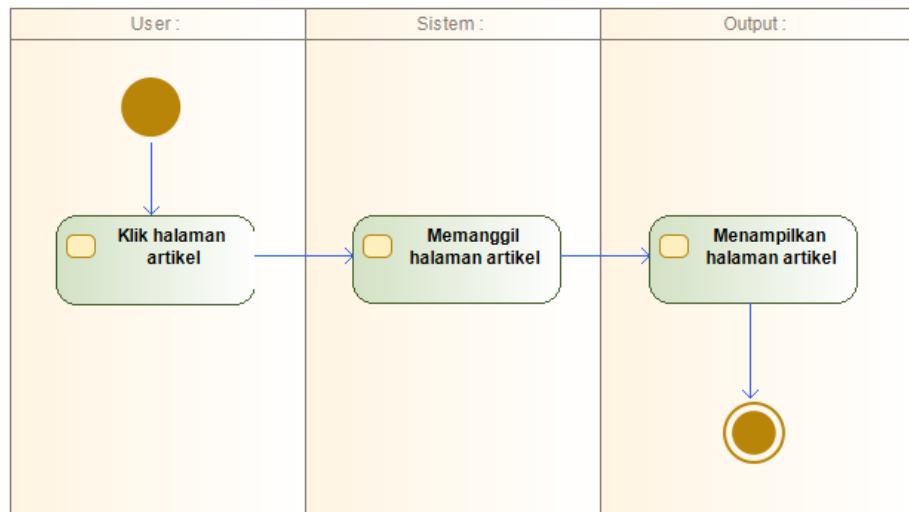
Gambar IV. 15 Activity Diagram User Halaman Prestasi Siswa

Activity diagram user melihat halaman prestasi siswa. Dimana *user* klik halaman prestasi siswa lalu sistem memanggil halaman prestasi siswa dan *outputnya* adalah menampilkan halaman prestasi siswa.



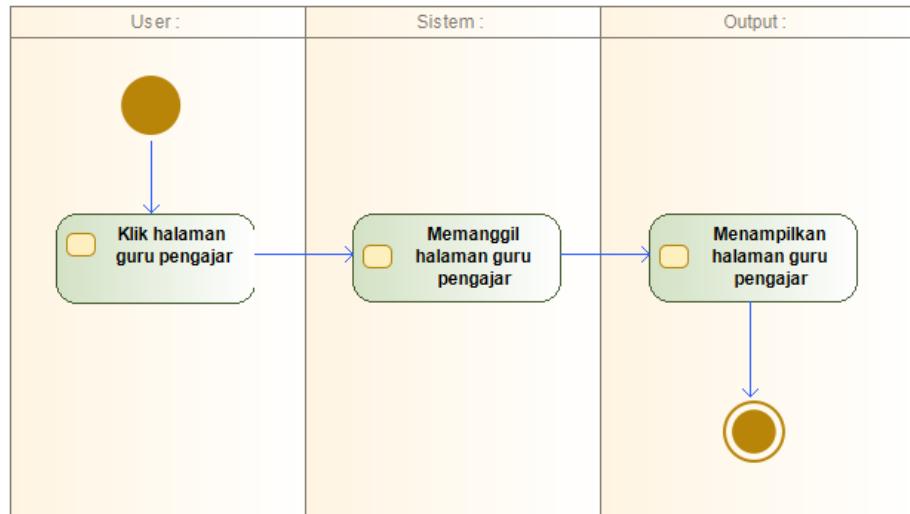
Gambar IV. 16 Activity Diagram User Halaman Kegiatan Sekolah

Activity diagram user melihat halaman kegiatan sekolah. Dimana *user* klik halaman kegiatan sekolah lalu sistem memanggil halaman kegiatan sekolah dan *outputnya* adalah menampilkan halaman kegiatan sekolah.



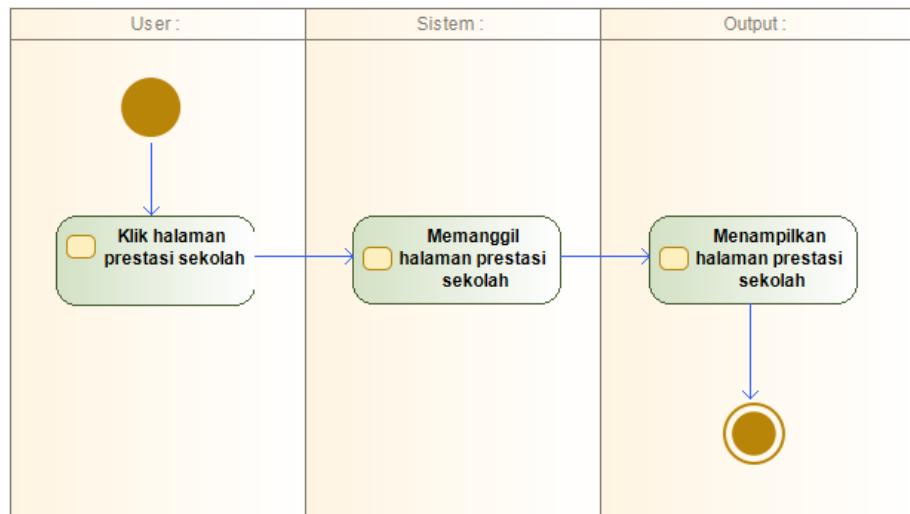
Gambar IV. 17 Activity Diagram User Halaman Artikel

Activity diagram user melihat halaman artikel. Dimana *user* klik halaman artikel lalu sistem memanggil halaman artikel dan *outputnya* adalah menampilkan halaman artikel.



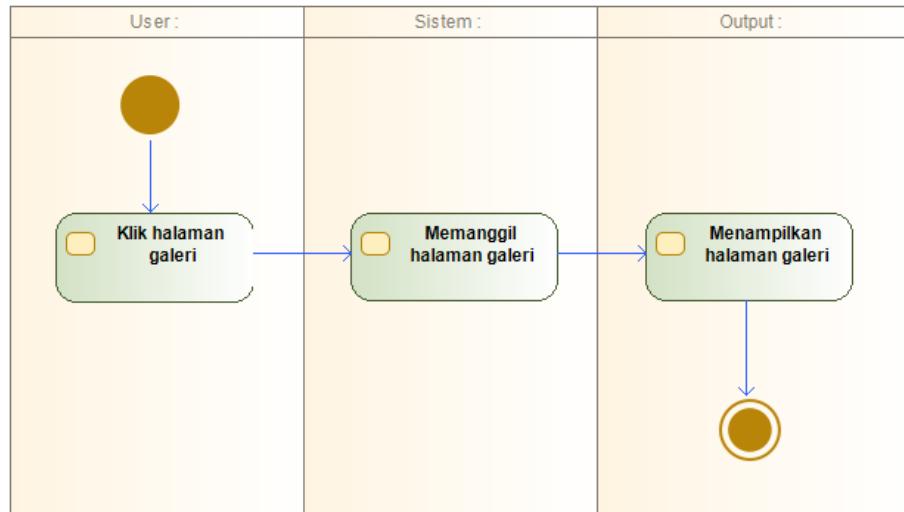
Gambar IV. 18 Activity Diagram User Halaman Guru Pengajar

Activity diagram user melihat halaman guru pengajar. Dimana *user* klik halaman guru pengajar lalu sistem memanggil halaman guru pengajar dan *outputnya* adalah menampilkan halaman guru pengajar.



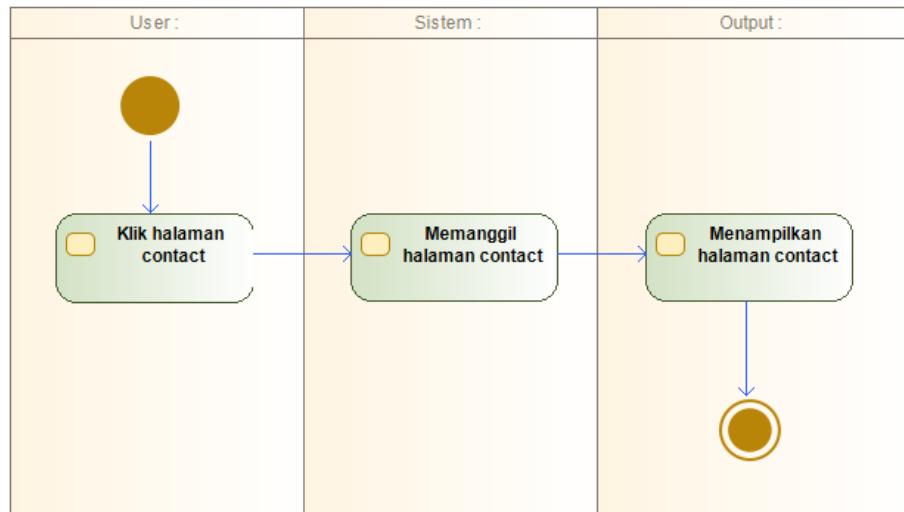
Gambar IV. 19 Activity Diagram User Halaman Prestasi Sekolah

Activity diagram user melihat halaman prestasi sekolah. Dimana *user* klik halaman prestasi sekolah lalu sistem memanggil halaman prestasi sekolah dan *outputnya* adalah menampilkan halaman prestasi sekolah.



Gambar IV. 20 *Activity Diagram User Halaman Galeri*

Activity diagram user melihat halaman galeri. Dimana *user* klik halaman galeri lalu sistem memanggil halaman galeri dan *outputnya* adalah menampilkan halaman galeri.

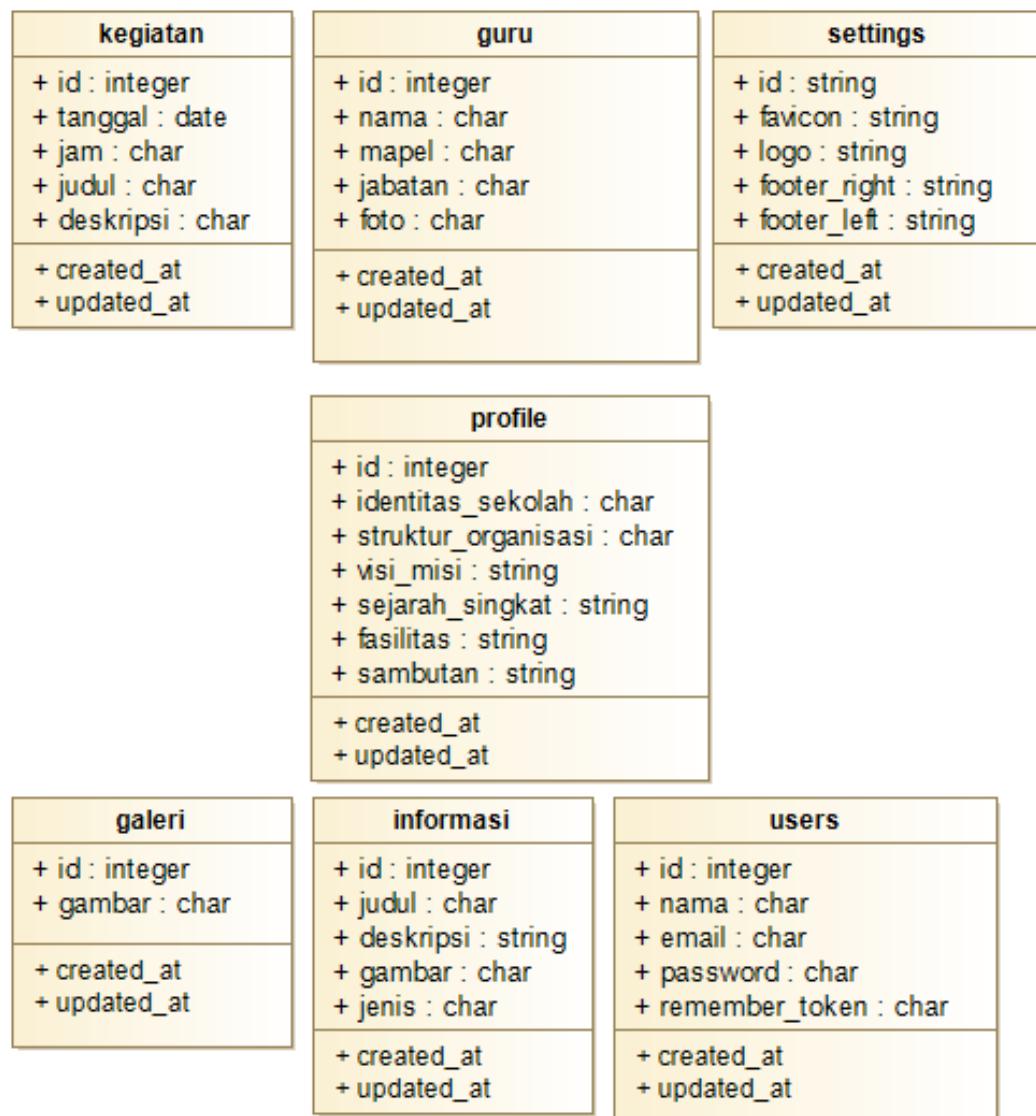


Gambar IV. 21 *Activity Diagram User Halaman Contact*

Activity diagram user melihat halaman *contact*. Dimana *user* klik halaman *contact* lalu sistem memanggil halaman *contact* dan *outputnya* adalah menampilkan halaman *contact*.

4.2.2 Tabel Class Diagram

Berikut ini adalah sebuah database dengan struktur tabel class diagram sebagai berikut:



Gambar IV. 22 Tabel Class Diagram

1. Tabel users

Tabel IV. 15 Tabel users

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
nama	varchar	

email	varchar	
password	varchar	
remember_token	varchar	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database tabel users, *field* ini berfungsi untuk menyimpan data admin yang dapat login.

2. Tabel kegiatan

Tabel IV. 16 Tabel kegiatan

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	
tanggal	Date	
jam	Varchar	
judul	Varchar	
deskripsi	varchar	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database tabel kegiatan, *field* ini berfungsi untuk menyimpan data kegiatan.

3. Tabel guru

Tabel IV. 17 Tabel guru

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
nama	varchar	
mapel	varchar	
jabatan	Varchar	
foto	Varchr	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database tabel guru, *field* ini berfungsi untuk menyimpan data guru berupa foto dan lainnya.

4. Tabel profile

Tabel IV. 18 Tabel Profile

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
identitas_sekolah	Text	
struktur_organisasi	Varchar	
visi_misi	Text	
sejarah_singkat	Text	
sambutan	Text	
fasilitas	Text	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database *profile*, *field* ini berfungsi untuk menyimpan data *profile*.

5. Tabel informasi

Tabel IV. 19 Tabel Informasi

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
judul	Varchar	
deskripsi	Text	
gambar	Varchar	
jenis	varchar	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database informasi, *field* ini berfungsi untuk menyimpan foto dan data informasi lainnya.

6. Tabel galeri

Tabel IV. 20 Tabel Galeri

Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
gambar	Varchar	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database galeri, *field* ini berfungsi untuk menyimpan foto.

7. Tabel *settings*

Tabel IV. 21 Tabel Settings

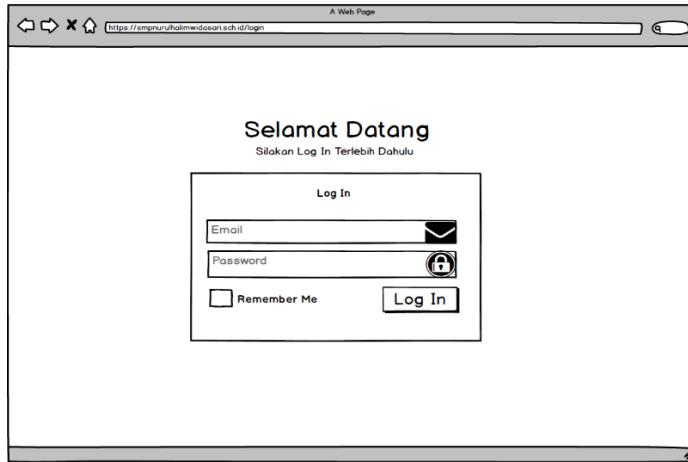
Nama Field	Type	Keterangan
id	Bigint	Primary Key
favicon	Varchar	
logo	Text	
app_name	Varchar	
foorter_right	Varchar	
footer_left	Varchar	

Pada tabel diatas dapat dilihat gambaran dari database *settings*, *field* ini berfungsi untuk menyimpan data *settings*.

4.2.3 Desain

Dalam pembuatan *website* ini diperlukannya sebuah desain, dimana penulisan membuat desain untuk pengguna *website* ini pada sebuah aplikasi Balsamic Mockup dan perancangan aplikasi untuk merancang perangkat yang digunakan, maka didapatkan desain yang terbagi beberapa bagian sepertinya berikut ini:

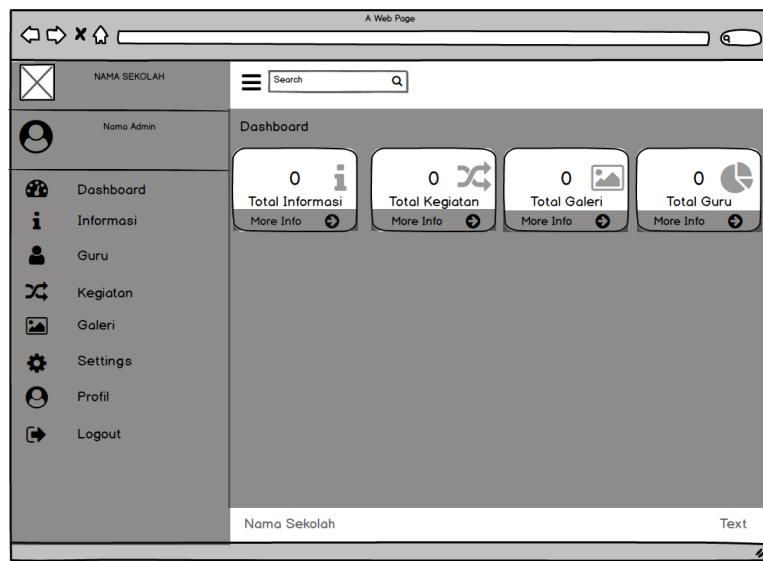
1. *Backend*
 - 1) Halaman *login*



Gambar IV. 23 Desain Mockup Halaman Login

Desain mockup halaman *login* diatas merupakan tampilan yang nantinya admin akan melakukan login dengan cara memasukan *username* dan *password*, jika *username* dan *password* yang dimasukan benar maka admin diizinkan untuk masuk kedalam sistem dan akan masuk kedalam halaman dashboard, maka jika *username* dan *password* salah maka admin akan tetap berada ditampilkan halaman *login*.

2) Halaman dashboard

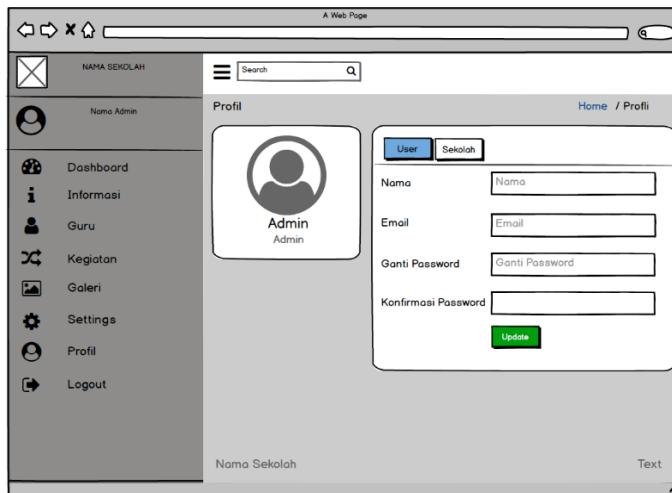


Gambar IV. 24 Desain Mockup Halaman Dashboard

Desain mockup halaman dashboard setelah admin berhasil *login*, admin akan masuk kehalaman dashboard yang memuat informasu

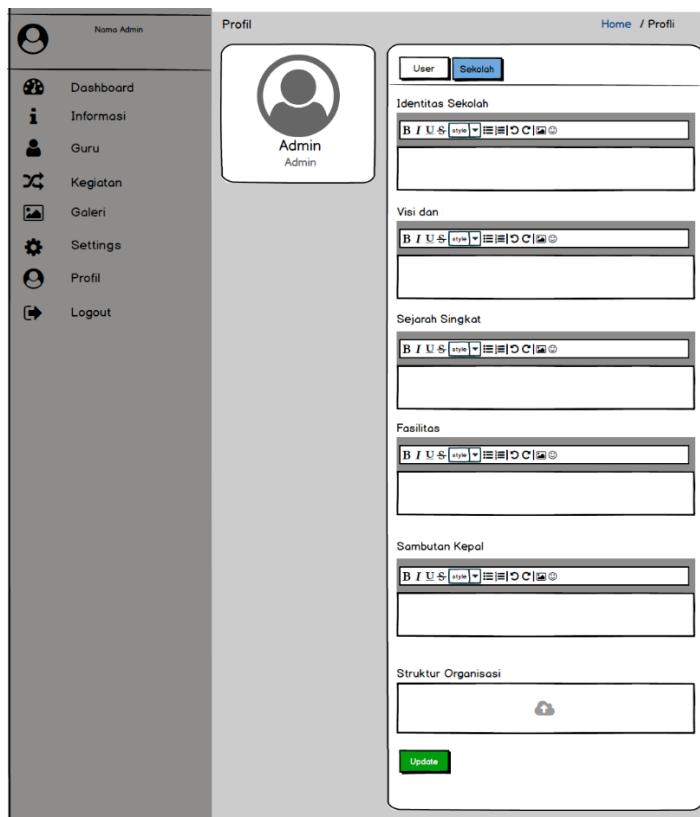
mengenai total informasi, total kegiatan, total galeri, total guru. Pada halama dashboard juga terdapat menu di samping kiri.

3) Halaman profil



Gambar IV. 25 Desain Mockup Halaman Profil 1

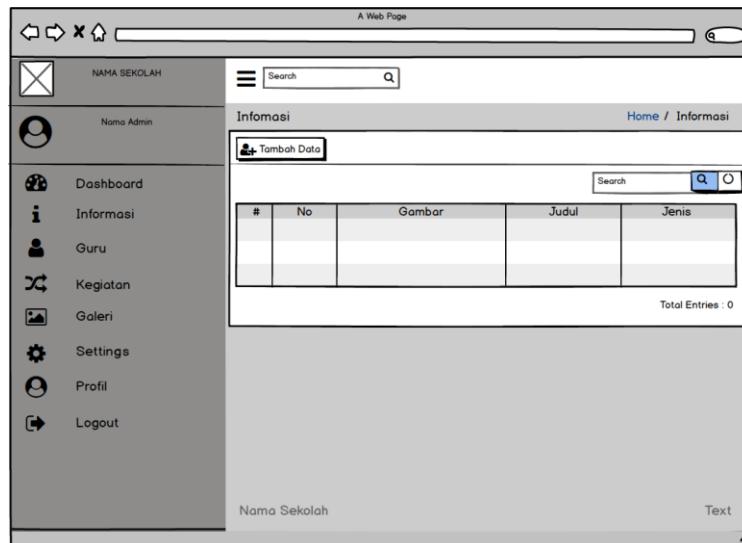
Desain mockup halaman profil, pada bagian user ini admin dapat melakukan edit perubahan pada akun admin.



Gambar IV. 26 Desain Mockup Halaman Profil 2

Desain mockup halaman profil, pada bagian sekolah ini admin dapat melakukan pengolahan data profil sekolah.

4) Halaman informasi



Gambar IV. 27 Desain Mockup Halaman Informasi

Desain mockup halaman informasi, merupakan tampilan yang nantinya dimana admin dapat mengelola dan melihat data yang sudah ditambahkan, admin juga dapat menambahkan data baru dengan cara klik tombol tambah yang ada pada halaman tersebut.

5) Halaman tambah informasi

Gambar IV. 28 Desain Mockup Halaman Tambah Informasi

Desain mockup halaman tambah informasi diatas merupakan tampilan yang nantinya admin dapat melakukan tambah data. Setelah menambahkan data admin klik simpan untuk menyimpan data tersebut.

6) Halaman edit informasi

Gambar IV. 29 Desain Mockup Halaman Edit Informasi

Desain mockup halaman edit informasi diatas merupakan tampilan yang nantinya admin akan dapat melakukan edit data yang telah dipilih.

7) Halaman kegiatan

Gambar IV. 30 Desain Mockup Halaman Kegiatan

Desain mockup halaman kegiatan, merupakan tampilan yang nantinya dimana admin dapat mengelola data kegiatan dan melihat data yang sudah di tambahkan, admin juga dapat menambahkan data baru dengan cara klik tombol tambah yang ada pada halaman tersebut.

8) Halaman tambah kegiatan

A Web Page

NAMA SEKOLAH

Nama Admin

Kegiatan

Home / Guru / Kegiatan

← Form Tambah Kegiatan

Judul:

Deskripsi:

Jenis:

Batal Simpan

Nama Sekolah

Text

Gambar IV. 31 Desain Mockup Halaman Tambah Kegiatan

Desain mockup halaman tambah kegiatan diatas merupakan tampilan yang nantinya admin dapat mengelola halam tambah data. Setelah menambahkan data admin klik simpan untuk menyimpan data tersebut.

9) Halaman edit kegiatan

A Web Page

NAMA SEKOLAH

Nama Admin

Kegiatan

Home / Guru / Kegiatan

← Form Edit Kegiatan

Judul:

Deskripsi:

Jenis:

Batal Simpan

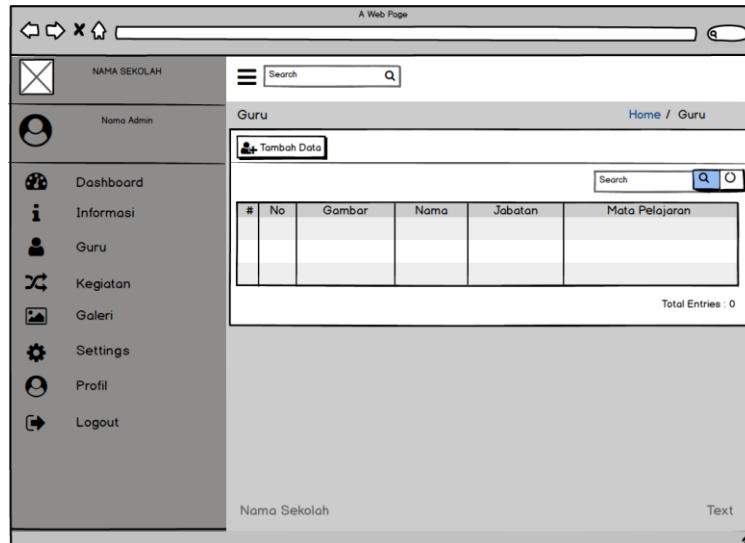
Nama Sekolah

Text

Gambar IV. 32 Desain Mockup Halaman Edit Kegiatan

Desain mockup halaman edit informasi diatas merupakan tampilan yang nantinya admin akan dapat melakukan edit data yang telah dipilih.

10) Halaman guru



Gambar IV. 33 Desain Mockup Halaman Guru

Desain mockup halaman guru, merupakan tampilan yang nantinya dimana admin dapat mengelola data yang sudah di tambahkan, admin juga dapat menambahkan data baru dengan cara klik tombol tambah yang ada pada halaman tersebut.

11) Halaman tambah guru

Gambar IV. 34 Desain Mockup Halaman Tambah Guru

Desain mockup halaman tambah guru diatas merupakan tampilan yang nantinya admin dapat melakukan tambah data. Setelah menambahkan data admin klik simpan untuk menyimpan data tersebut.

12) Halaman edit guru

The mockup shows a web browser window titled 'A Web Page'. The left sidebar has a user icon and the text 'NAMA SEKOLAH' and 'Nama Admin'. The main content area has a search bar and a breadcrumb navigation 'Home / Guru / Tambah'. Below it is a title 'Form Edit Guru'. On the left, there's a placeholder 'Gambar Guru' with a small image icon. On the right, there are four input fields: 'Nama Lengkap' (with 'Nama Guru' placeholder), 'Jabatan' (with 'Guru' placeholder), 'Jenis', and 'Mapel'. At the bottom are 'Batal' and 'Simpan' buttons.

Gambar IV. 35 Desain Mockup Halaman Edit Guru

Desain mockup halaman edit guru diatas merupakan tampilan yang nantinya admin akan dapat melakukan edit data yang telah dipilih.

13) Halaman galeri

The mockup shows a web browser window titled 'A Web Page'. The left sidebar has a user icon and the text 'NAMA SEKOLAH' and 'Nama Admin'. The main content area has a search bar and a breadcrumb navigation 'Home / Galeri'. Below it is a title 'Tambah Data'. A table with columns '#', 'No', and 'Gambar' is shown. At the bottom right of the table area is the text 'Total Entries : 0'.

Gambar IV. 36 Desain Mockup Halaman Galeri

Desain mockup halaman galeri, merupakan tampilan yang nantinya dimana admin dapat mengelola data yang sudah di tambahkan, admin juga dapat menambahkan data baru dengan cara klik tombol tambah yang ada pada halaman tersebut.

14) Halaman tambah galeri

Gambar IV. 37 Desain Mockup Halaman Tambah Galeri

Desain mockup halaman tambah galeri diatas merupakan tampilan yang nantinya admin dapat melakukan tambah data. Setelah menambahkan data admin klik simpan untuk menyimpan data tersebut.

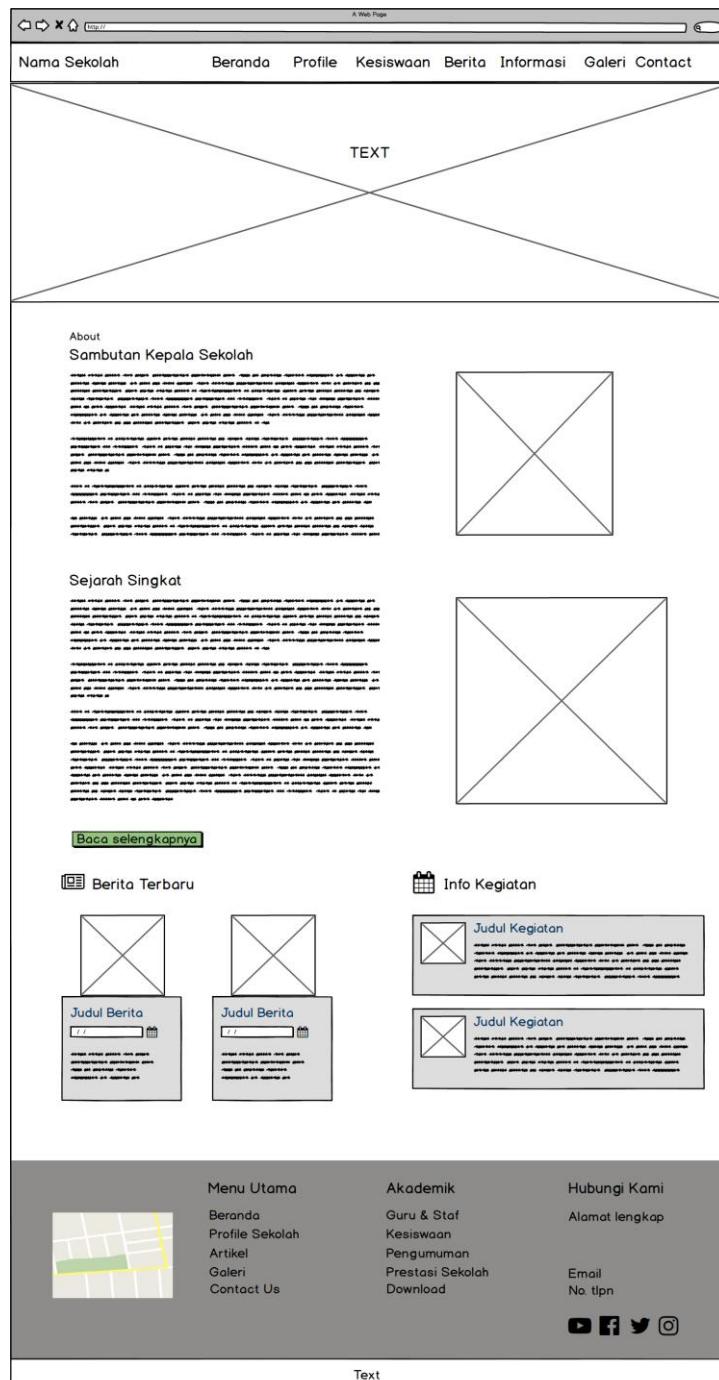
15) Halaman settings

Gambar IV. 38 Desain Mockup Halaman Settings

Desain mockup halaman *settings* diatas merupakan tampilan yang nantinya admin dapat melakukan *settings* perubahan pada tampilan halaman-halaman pada bagian *backend*.

2. Frontend

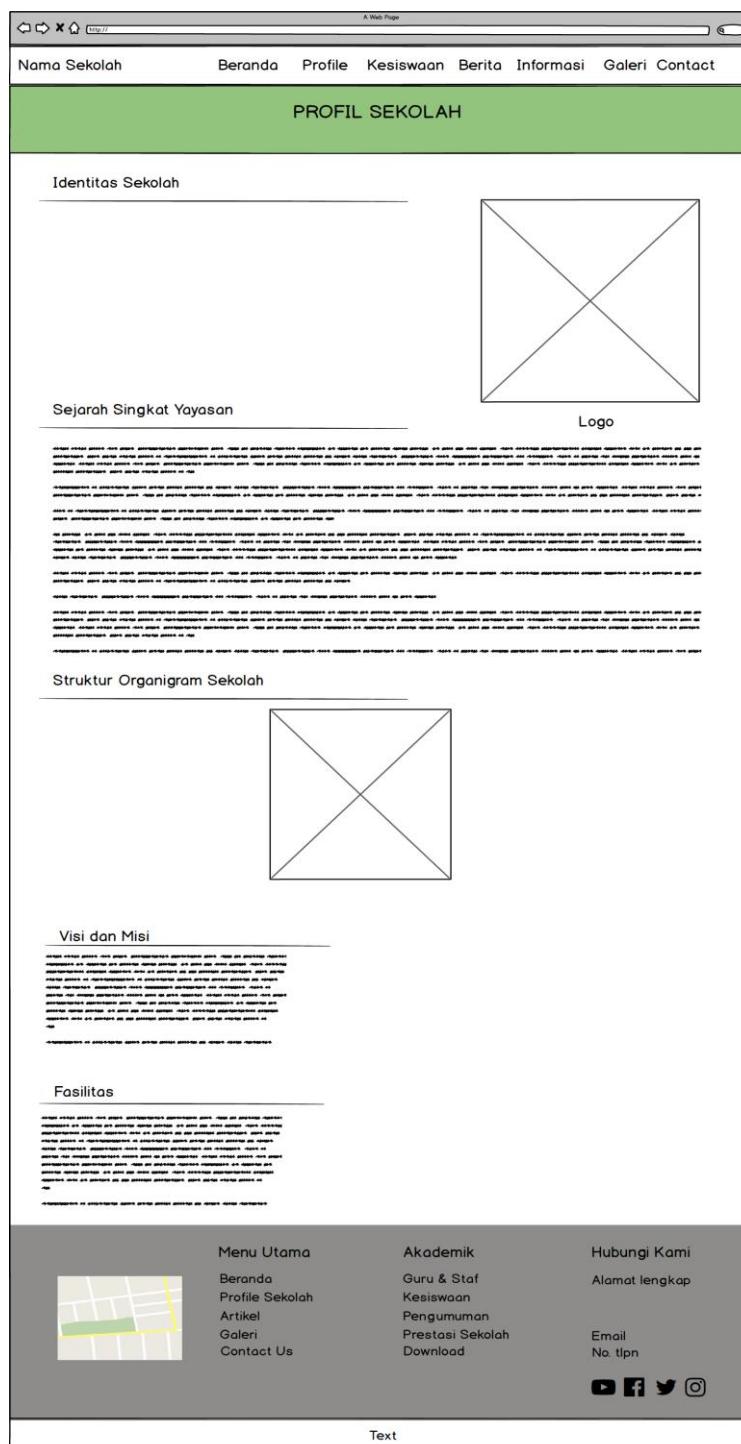
1) Halaman beranda



Gambar IV. 39 Desain Mockup Halaman Beranda

Desain mockup halaman beranda merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi berupa sambutan kepala sekolah, sejarah singkat, berita terbaru, dan info kegiatan.

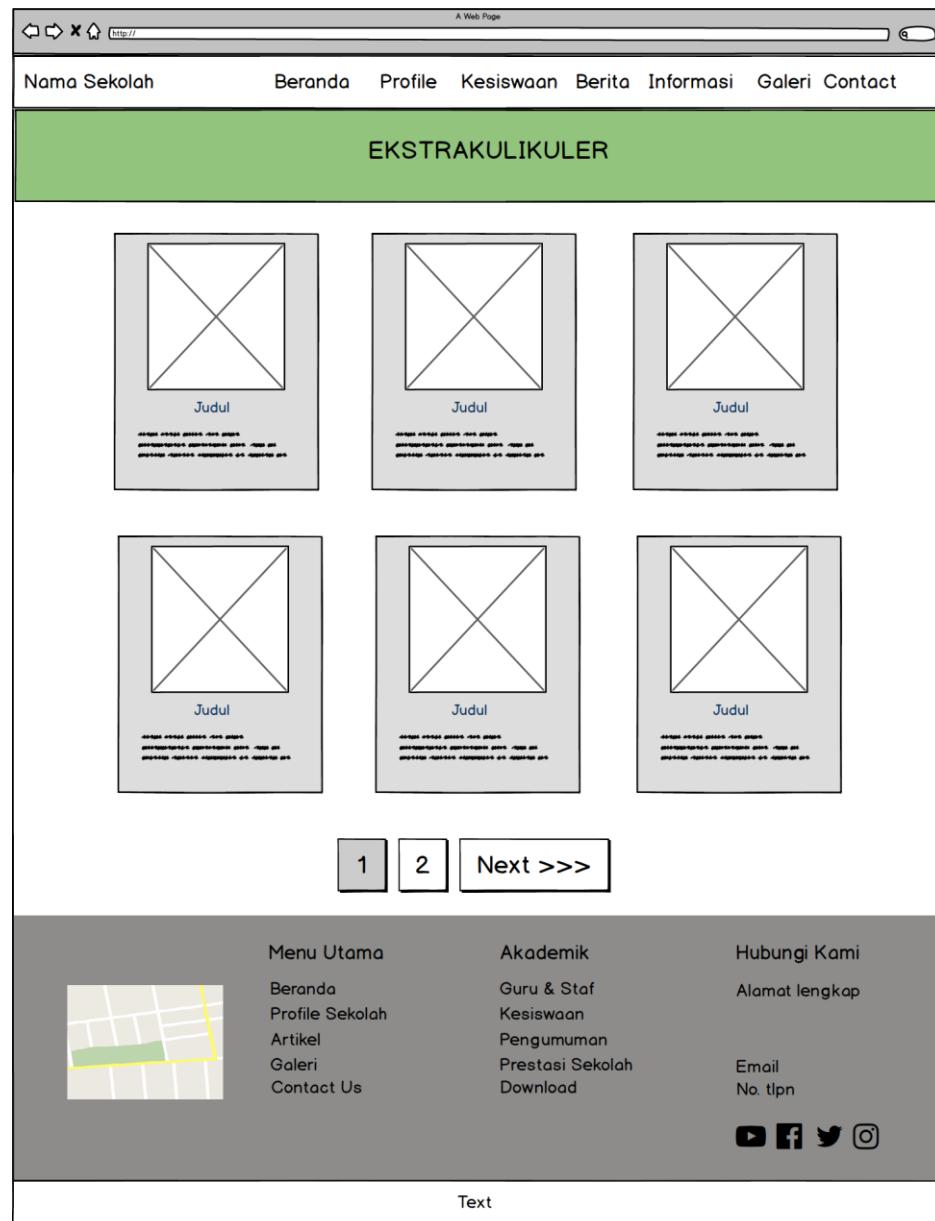
2) Halaman profi sekolah



Gambar IV. 40 Desain Mockup Halaman Profil Sekolah

Desain mockup halaman profil sekolah diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi tentang identitas sekolah, sejarah singkat yayasan, visi, misi, tujuan, moto, serta struktur organigram sekolah, dan fasilitas sekolah.

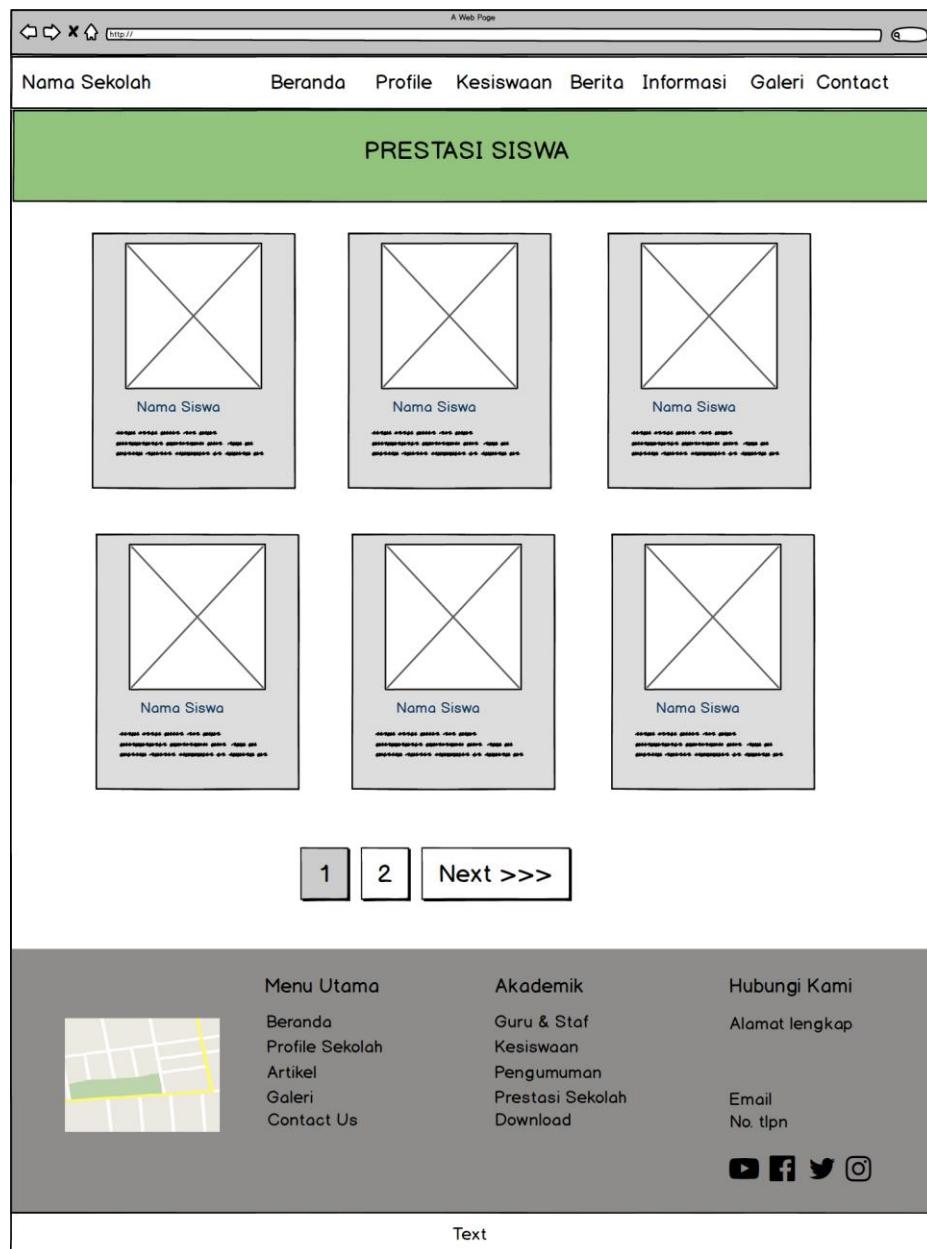
3) Halaman ekstrakulikuler



Gambar IV. 41 Desain Mockup Halaman Ekstrakulikuler

Desain mockup halaman ekstrakulikuler diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat berbagaimacam ekstrakulikuler yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari tersebut.

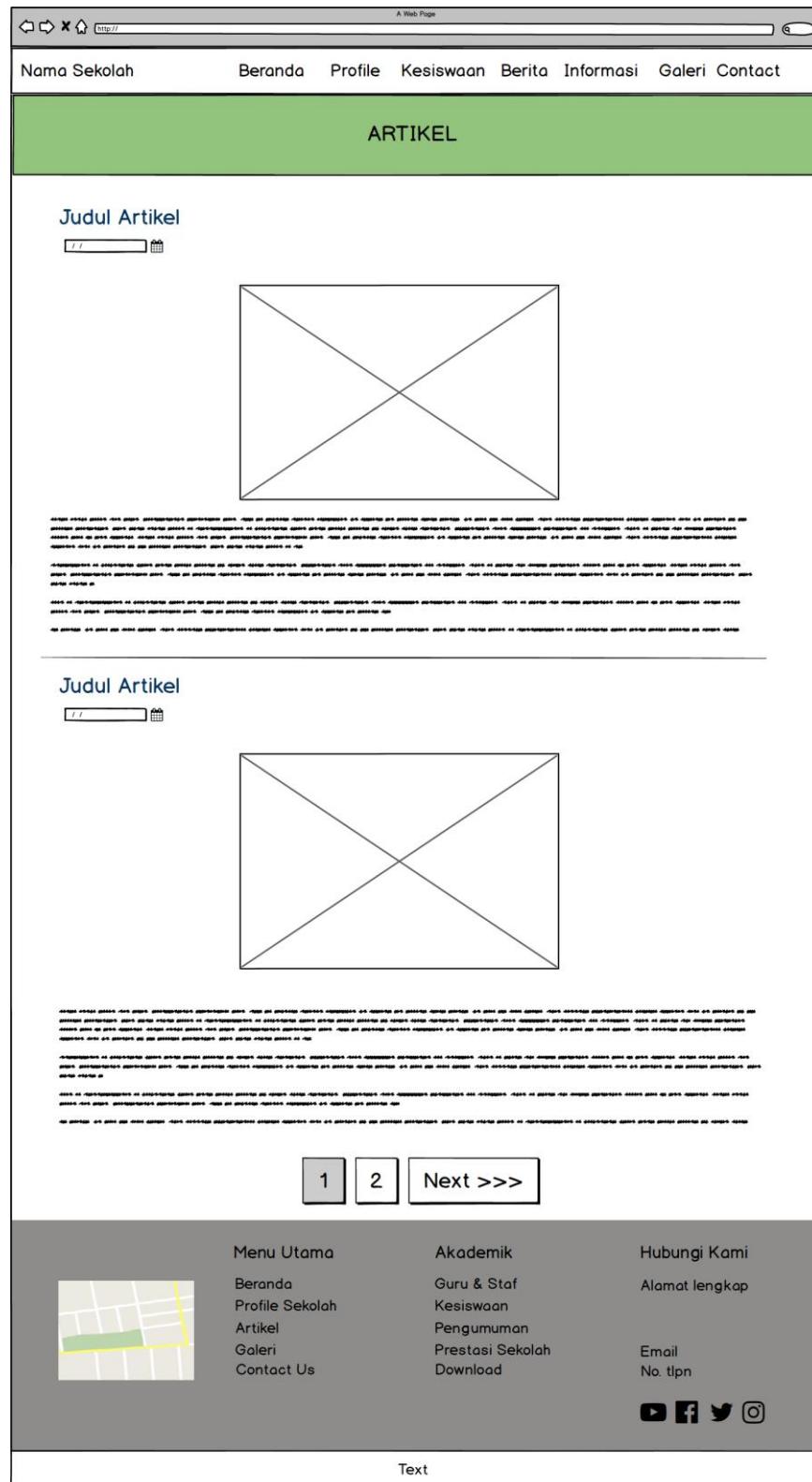
4) Halaman prestasi siswa



Gambar IV. 42 Desain Mockup Halaman Prestasi Siswa

Desain mockup halaman prestasi siswa diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi siswa yang berprestasi yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari tersebut.

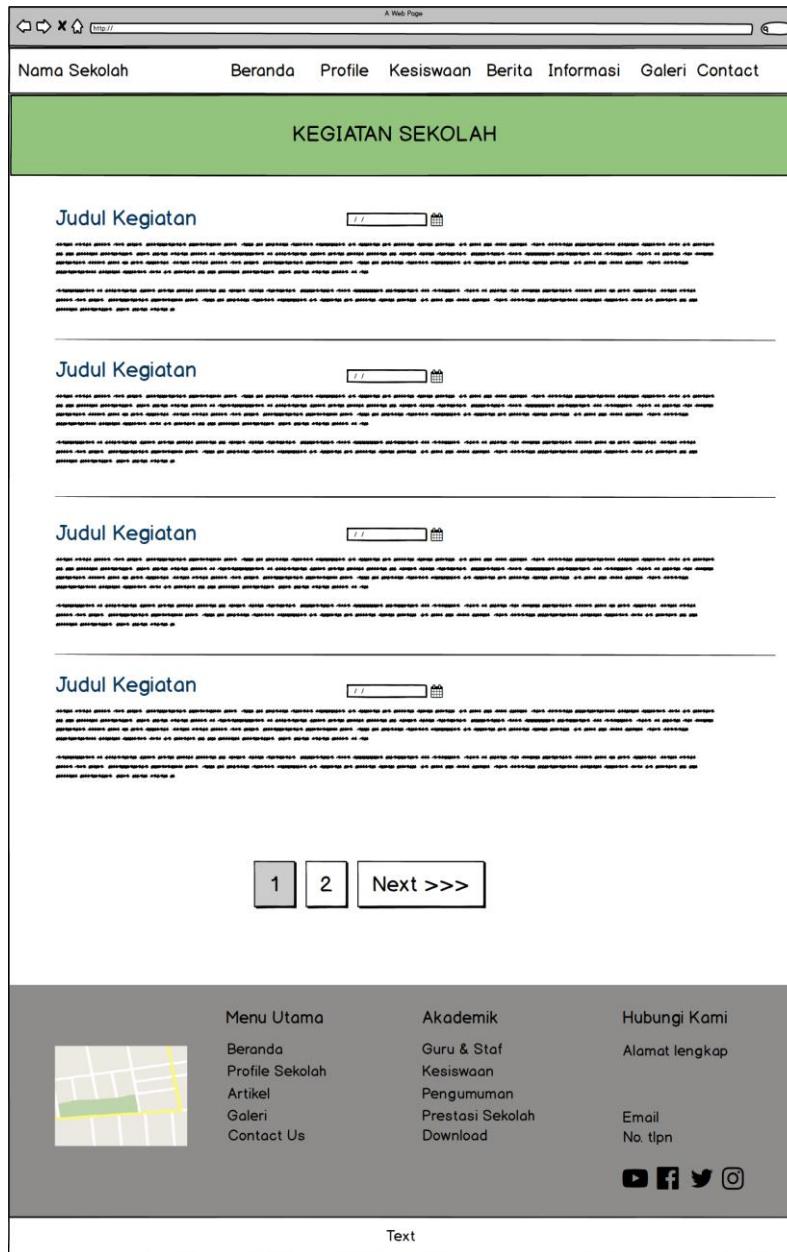
5) Halaman artikel



Gambar IV. 43 Desain Mockup Halaman Artikel

Desan mockup halaman artikel diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi-informasi yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

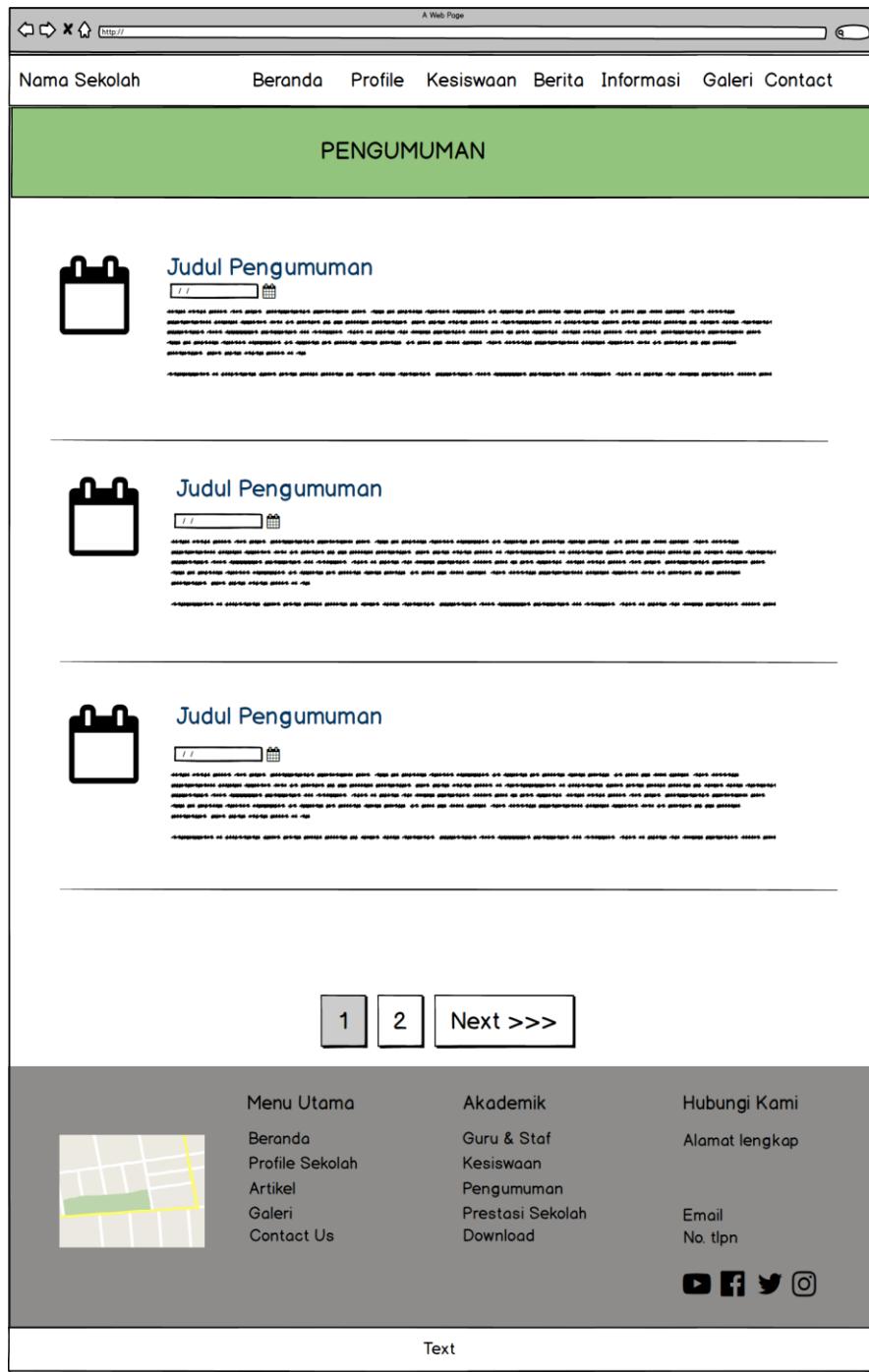
6) Halaman kegiatan sekolah



Gambar IV. 44 Desain Mockup Halaman Kegiatan Sekolah

Desan mockup halaman kegiatan diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan oleh sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

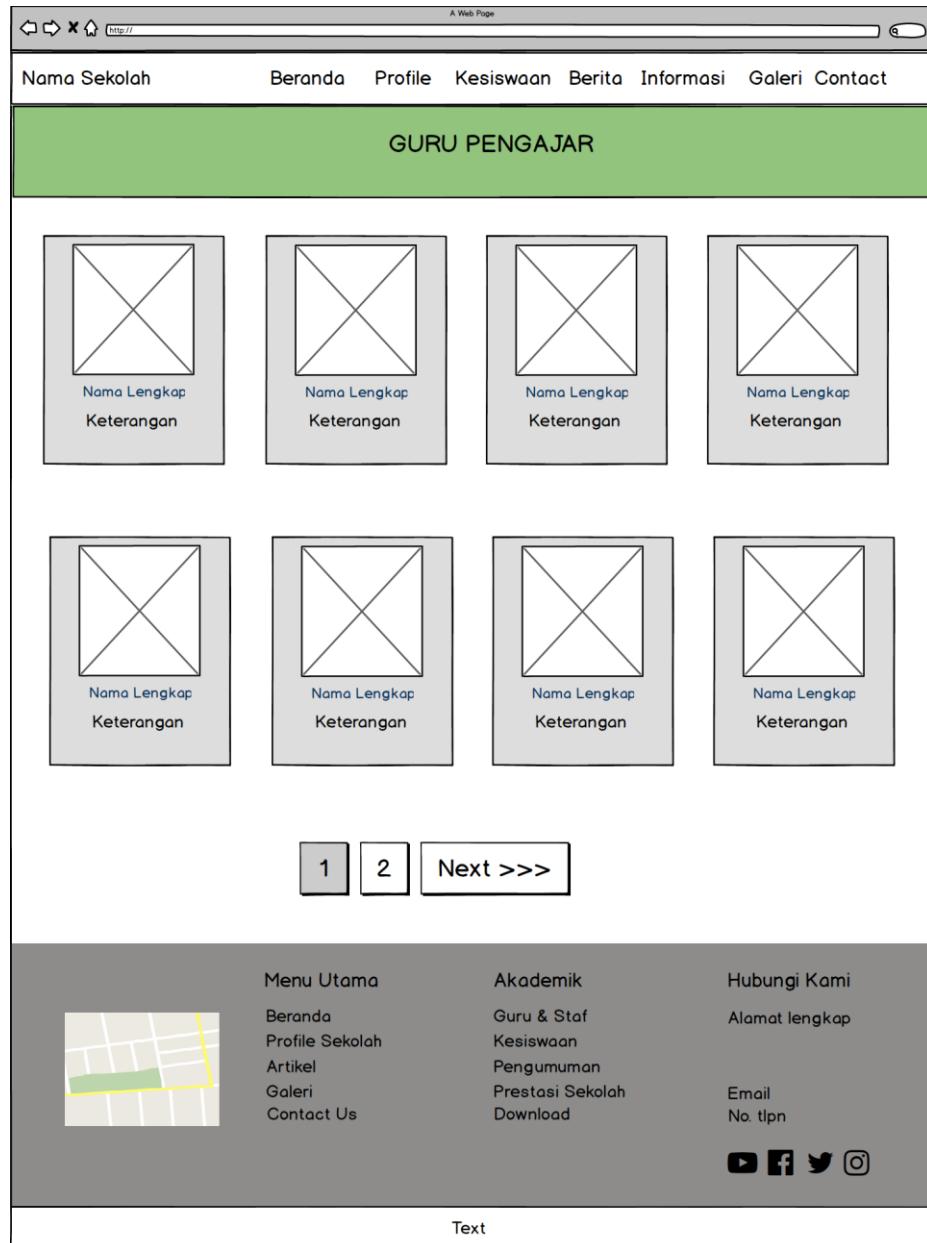
7) Halaman pengumuman



Gambar IV. 45 Desain Mockup Halaman Pengumuman

Desain mockup halaman pengumuman diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi pengumuman-pengumuman yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari tersebut.

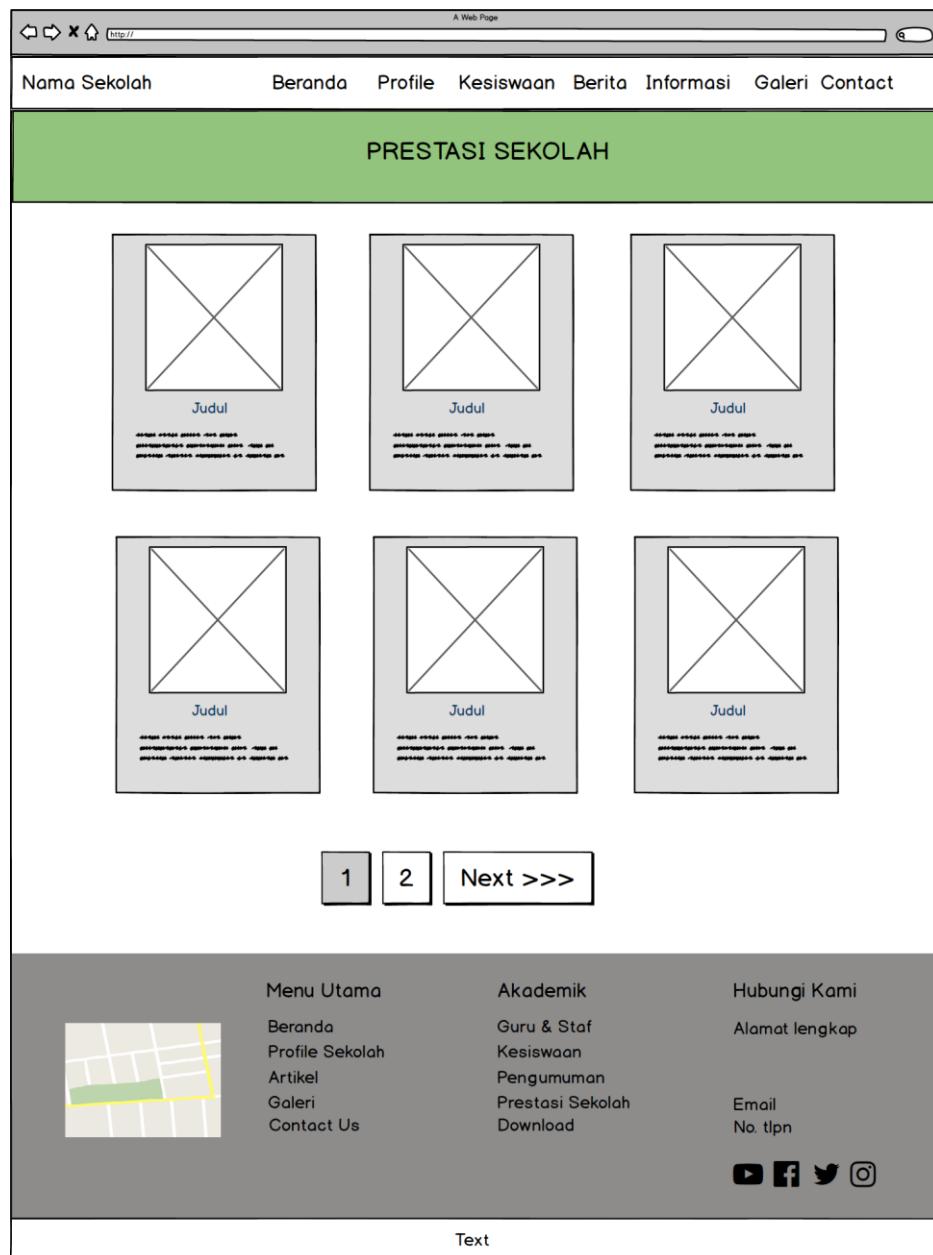
8) Halaman guru pengajar



Gambar IV. 46 Desain Mockup Halaman Guru Pengajar

Desain mockup halaman guru pengajar diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi guru-guru yang mengajar di sekolah SMP Nurul Halim Widasari tersebut.

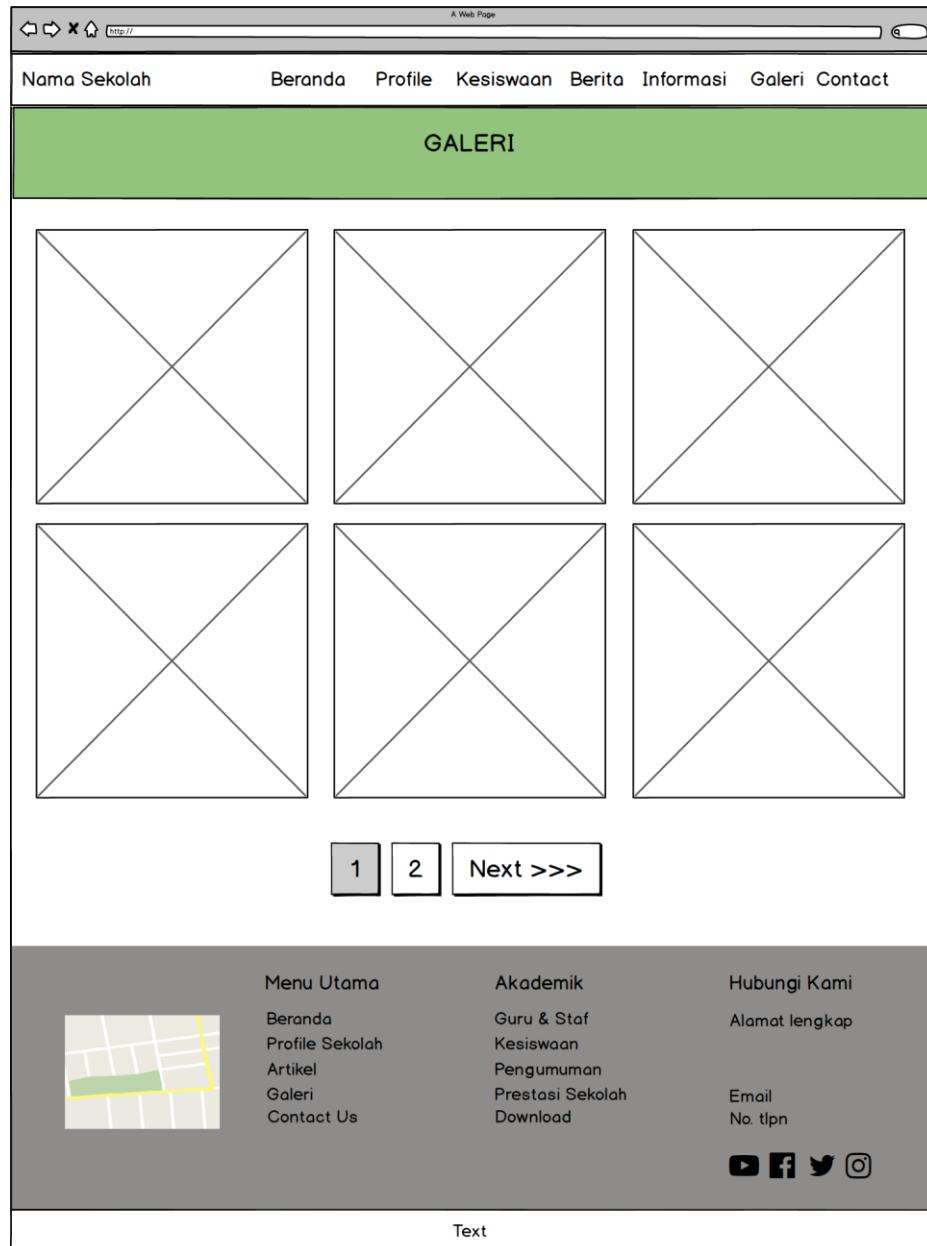
9) Halaman prestasi sekolah



Gambar IV. 47 Desain Mockup Halaman Prestasi Sekolah

Desain mockup halaman prestasi sekolah diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi prestasi sekolah apa saja yang telah dicapai oleh sekolah SMP Nurul Halim Widasari tersebut.

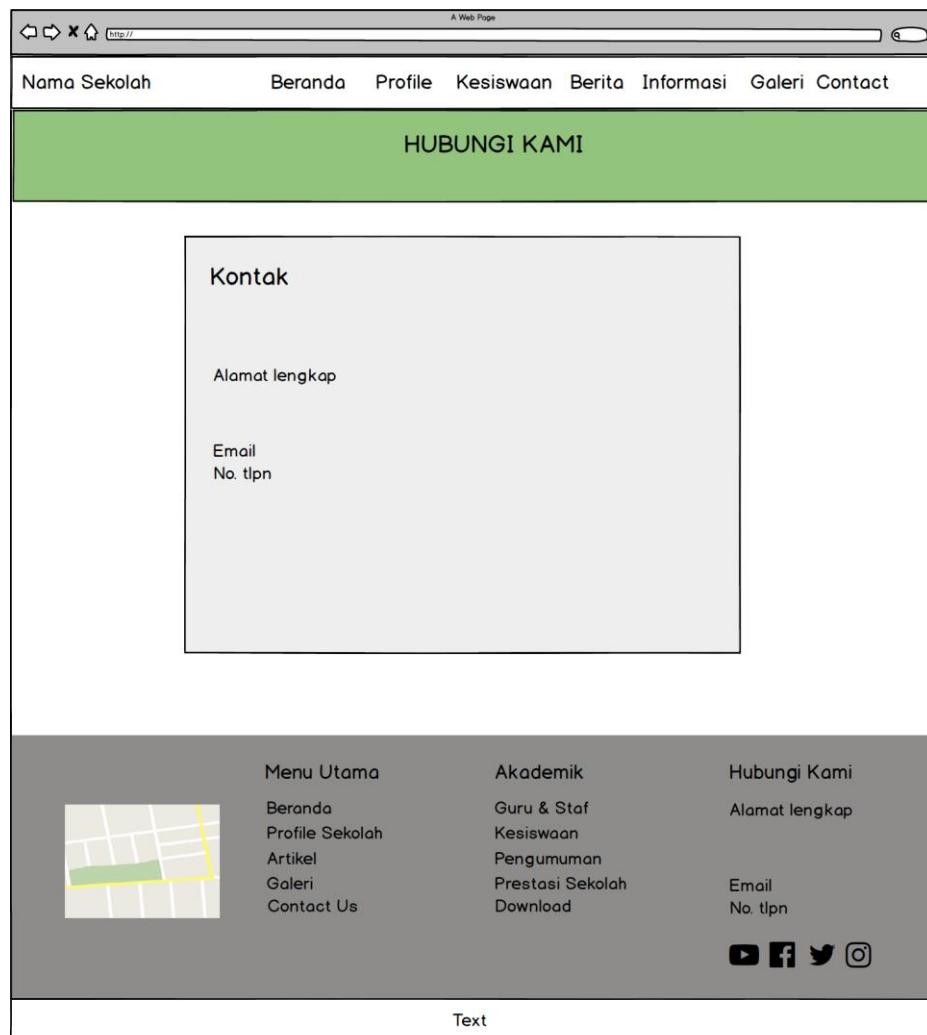
10) Halaman galeri



Gambar IV. 48 Desain Mockup Halaman Galeri

Desain mockup halaman galeri diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat gambar-gambar seputar kegiatan-kegiatan di sekolah SMP Nurul Halim Widiasari tersebut.

11) Halaman *contact*



Gambar IV. 49 Desain Mockup Halaman *Contact*

Desain mockup halaman *cotact* diatas merupakan tampilan yang nantinya akan memuat informasi kontak dan alamat sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap penerapan sistem berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan pada bab IV. Rancangan sistem yang telah disiapkan kemudian diimplementasikan dalam bahasa pemrograman, sehingga semua fungsi dapat dijalankan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Pada bab V ini merupakan implementasi hasil rancangan menjadi Website Sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

5.1.1 Implementasi Coding

Implementasi coding ini merupakan tahap pengkodean antarmuka yang telah dirancang pada tahap perancangan desain yang dilakukan sesuai dengan kerangka pikir pada bab III yaitu selain analisis dan desain. Setelah selesai melakukan tahap analisi dan tahap desain tahapan selanjutnya penulis melakukan pengkoden (*coding*) untuk membangun *website* tersebut agar berjalan sebagaimana mestinya. Disini penulis menggunakan text editor Visual Studio Code, untuk *webserver* menggunakan XAMPP 7.3.28 dan menggunakan Bahasa PHP dengan *framework* Laravel 7. Implementasi coding akan ditampilkan pada halaman lampiran dengan sebutan listing program, diantaranya sebagai berikut:

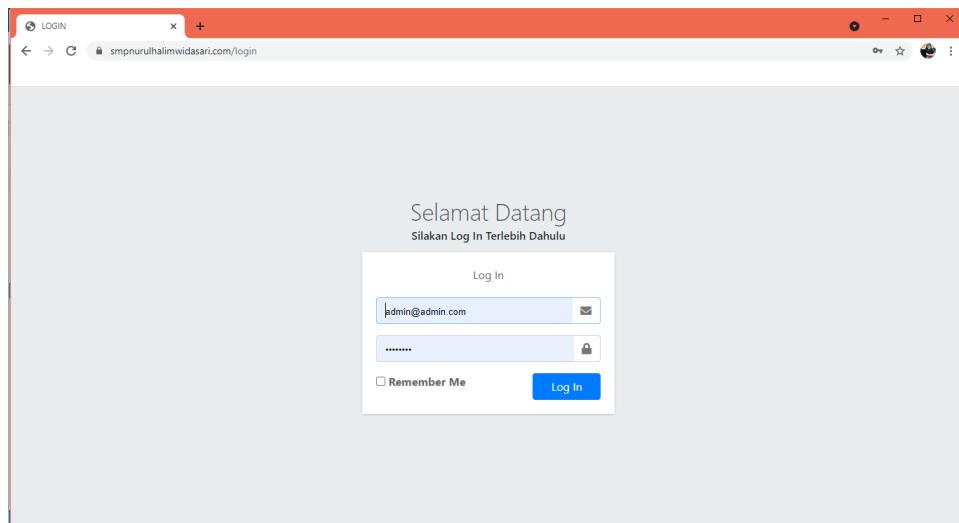
1. Halaman *login*
2. Halaman dasboard
3. Halaman profil
4. Halaman informasi
5. Halaman tambah informasi
6. Halaman edit informasi
7. Halaman kegiatan
8. Halaman tambah kegiatan
9. Halaman edit kegiatan
10. Halaman guru
11. Halaman tambah guru
12. Halaman edit guru
13. Halaman galeri

14. Halaman *settings*
15. Halaman beranda
16. Halaman profi sekolah
17. Halaman ektrakulikuler
18. Halaman prestasi sekolah
19. Halaman artikel
20. Halaman kegiatan sekolah
21. Halaman pengumuman
22. Halaman guru pengajar
23. Halaman prestasi sekolah
24. Halaman galeri
25. Halaman *contact*

5.1.2 Implementasi *User Interface*

Implementasi *User Interface* atau antarmuka dilakukan menggunakan *framework* laravel 7 dan bootsrap. *User interface* dibuat sesuai dengan rancangan yang sebelumnya telah dibuat.

1. Halaman *Log In*

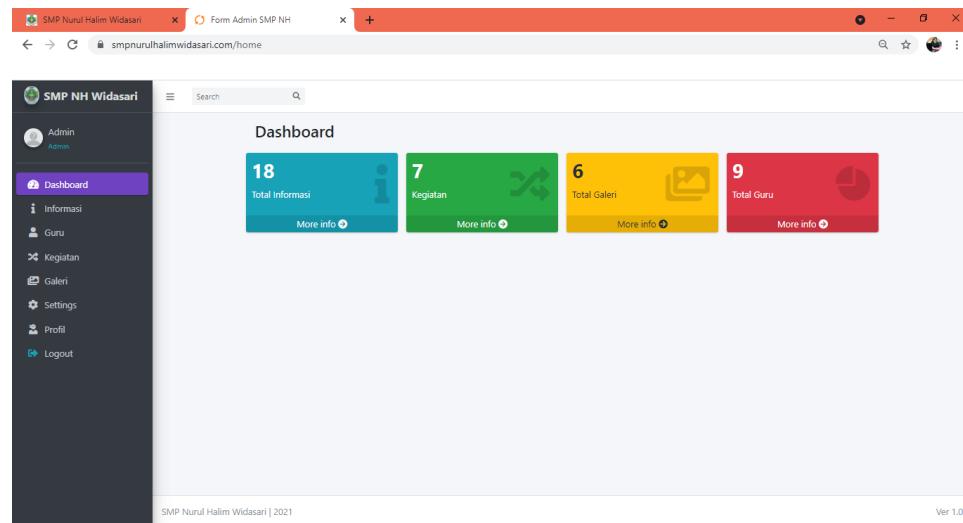


Gambar V. 1 Tampilan Halaman Log In

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman *login* pada website admin akan melakukan *login* dengan cara memasukan *email* dan *password*,

terdapat tombol *log in* untuk memproses / memvalidasi data yang telah admin masukan. Apabila *email* dan *password* terdaftar pada database maka admin diizinkan untuk masuk kedalam halaman dashboard, jika *email* dan *password* salah maka admin akan tetap berada ditampilan halaman *login*.

2. Halaman Dashboard



Gambar V. 2 Tampilan Halaman Dashboard

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman dashboard yang berisikan jumlah data-data yang dapat dilihat secara keseluruhannya.

3. Halaman Informasi

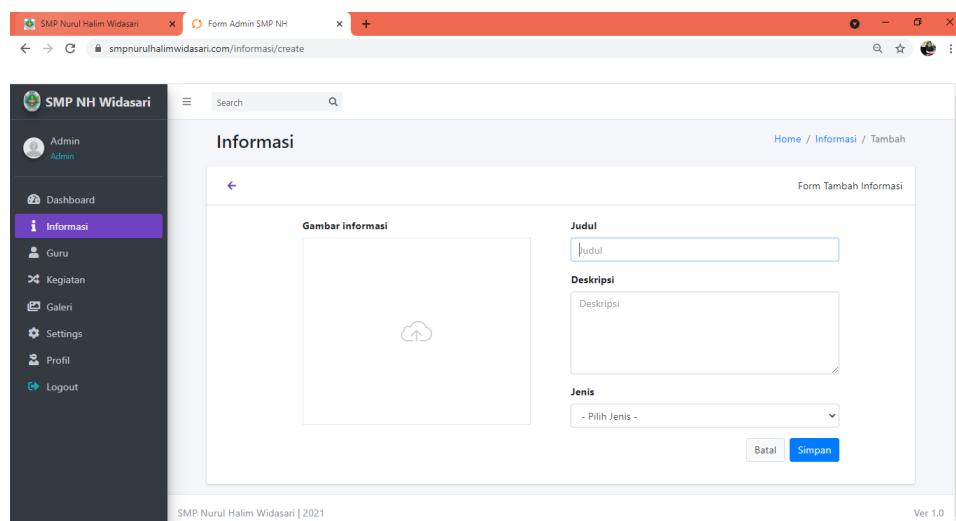
#	No	Gambar	Judul	Jenis
1	1		Agung Ubaidillah	Prestasi-siswa
2	2		Shofy Hamdiyana Hilma	Prestasi-siswa
3	3		Juara Umum MTQ	Prestasi-sekolah
4	4		GSN (Gebyar Scouting Nuha)	Artikel
5	5		Penampilan Maching Band La Tahzan	Ekstrakurikuler

Gambar V. 3 Tampilan Halaman Informasi

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman informasi dimana terdapat data-data yang telah tambahkan oleh admin. Dibagian atas terdapat tombol Tambah yang berfungsi untuk menambahkan data informasi baru.

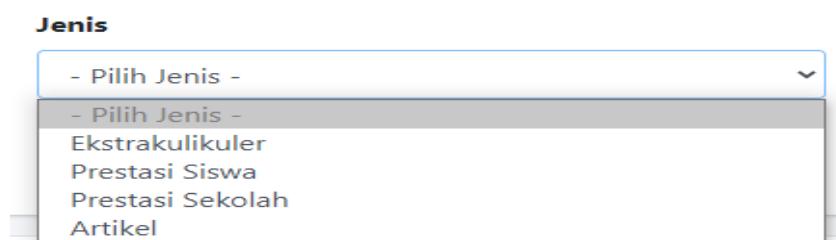
4. Halaman Tambah Informasi

Setelah menekan tombol Tambah pada halaman informasi, selanjutnya admin diarahkan pada halaman tambah informasi seperti gambar berikut:



Gambar V. 4 Tampilan Halaman Tambah Informasi 1

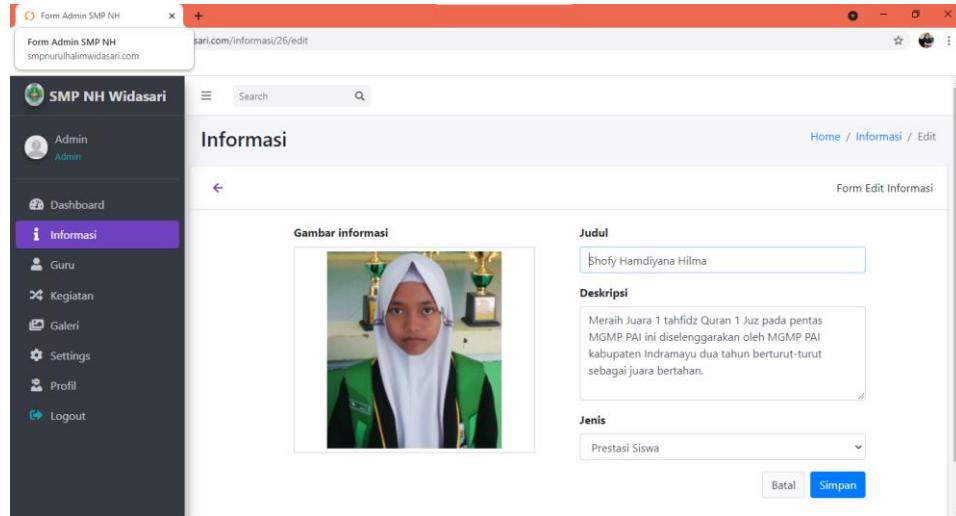
Pada halaman tambah informasi terdapat data yang harus diisi oleh admin guna menjadi sebuah informasi yang akan disampaikan nantinya.



Gambar V. 5 Tampilan Halaman Tambah Informasi 2

Pada bagian jenis ini admin diharuskan memilih salah satu jenis informasi apa yang ada. Dimana jenis informasi tersebut akan menentukan data informasi akan ditampilkan pada halaman apa nantinya.

5. Halaman Edit Informasi



Gambar V. 6 Tampilan Halaman Edit Informasi

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman edit informasi, halaman ini merupakan halaman dimana admin dapat melakukan edit data informasi dan memperbaharui data informasi yang telah dipilih sebelumnya.

6. Halaman Guru

#	Nomor	Gambar	Nama	Jabatan	Mata Pelajaran
1			Dra. Hj. Marfu'ah	Guru	SBK
2			Dewi Rahayu, S.Pd	Guru	Bahasa Inggris
3			Devy Feriyanti Rahayu, S.Pd.I	Guru	IPA
4			Casmunah, S.Pd	Guru	Matematika

Gambar V. 7 Tampilan Halaman Guru

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman guru dimana terdapat data-data yang telah tambahkan oleh admin. Dibagian atas terdapat tombol Tambah yang berfungsi untuk menambahkan data guru terbaru.

7. Halaman Tambah Guru

Gambar V. 8 Tampilan Halman Tambah Guru

Setelah menekan tombol Tambah pada halaman guru, selanjutnya admin diarahkan pada halaman tambah guru seperti gambar diatas. Pada halaman ini admin harus mengisi data-data guru lalu setelah itu klik tombol simpan, maka data yang telah dimasukan akan tersimpan pada database dan akan tampil dimuat pada halaman guru pengajar.

8. Halaman Edit Guru

Gambar V. 9 Tampilan Halaman Edit Guru

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman edit guru, halaman ini merupakan halaman dimana admin dapat melakukan edit data guru dan memperbaharui data guru yang telah dipilih sebelumnya.

9. Halaman Kegiatan

#	No	Tanggal	Judul	Jenis
1	2018-11-16 10:09:25		Pelantikan Penggalang	Agenda
2	2021-08-19 10:05:32		Tahfidz Qur'an	Pengumuman
3	2021-08-19 10:04:44		Ngaji Iqro Santri Cilik	Pengumuman
4	2021-09-29 19:31:39		Pelantikan PMR	Agenda
5	2021-08-21 10:06:18		Majelis Ta'lim Wali Murid	Agenda

Gambar V. 10 Tampilan Halaman Kegiatan

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman kegiatan dimana terdapat data-data yang telah tambahan oleh admin. Dibagian atas terdapat tombol Tambah yang berfungsi untuk menambahkan data kegiatan terbaru.

10. Halaman Tambah Kegiatan

Gambar V. 11 Tamppilan Halaman Tambah Kegiatan 1

Setelah menekan tombol Tambah pada halaman kegiatan, selanjutnya admin diarahkan pada halaman tambah kegiatan. Pada halaman tambah kegiatan terdapat data yang harus diisi oleh admin guna menjadi sebuah informasi kegiatan yang akan disampaikan nantinya.

Jenis

Pengumuman
- Pilih Jenis -
Pengumuman
Agenda

Gambar V. 12 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 2

Pada bagian jenis ini admin diharuskan memilih salah satu jenis pengumuman apa yang ada. Dimana jenis pengumuman tersebut akan menentukan data pengumuman akan ditampilkan pada halaman apa nantinya.

Form Admin SMP NH
smpnurulhalimwidasari.com/kegiatan/create

Kegiatan

Home / Kegiatan / Tambah

Judul

Deskripsi

Jenis

Tanggal

Batal Simpan

Gambar V. 13 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 3

Jika admin memilih jenis pengumuman maka tampilannya akan berubah menjadi seperti gambar di atas. Terdapat tanggal dimana admin akan mengumumkan sebuah informasi. Data informasi pengumuman tersebut nantinya akan ditampilkan pada halaman pengumuman.

Kegiatan

Form Tambah Kegiatan

Judul:

Deskripsi:

Jenis:

Tanggal:

Batal Simpan

Gambar V. 14 Tampilan Halaman Tambah Kegiatan 4

Jika admin memilih jenis kegiatan maka tampilannya akan berubah menjadi seperti gambar di atas. Terdapat tanggal dimana admin dapat menambahkan tanggal kegiatan sesuai yang admin inginkan. Data informasi kegiatan tersebut nantinya akan ditampilkan pada halaman kegiatan sekolah.

11. Halaman Edit Kegiatan

Kegiatan

Form Edit Kegiatan

Judul:

Deskripsi:

Jenis:

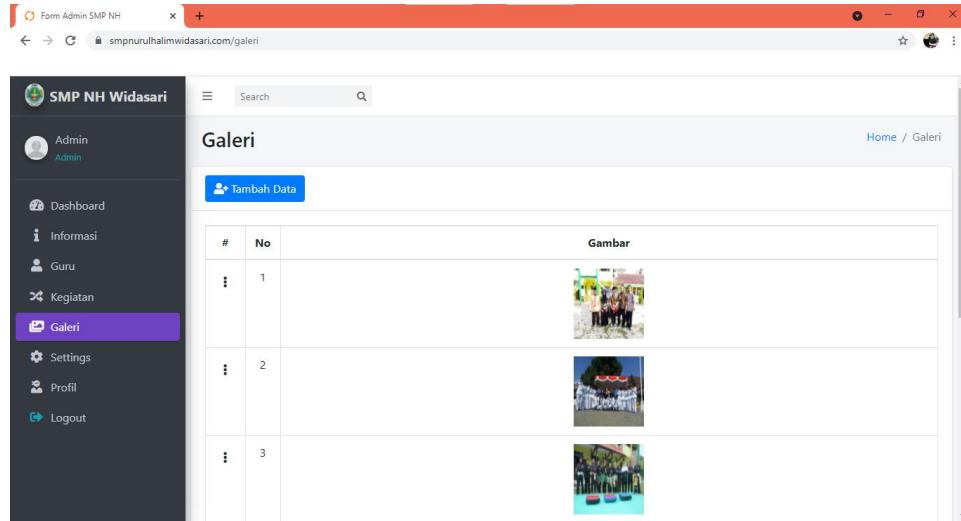
Tanggal:

Batal Simpan

Gambar V. 15 Tampilan Halaman Edit Kegiatan

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman edit kegiatan, halaman ini merupakan halaman dimana admin dapat melakukan edit data kegiatan dan memperbaharui data kegiatan yang telah dipilih sebelumnya.

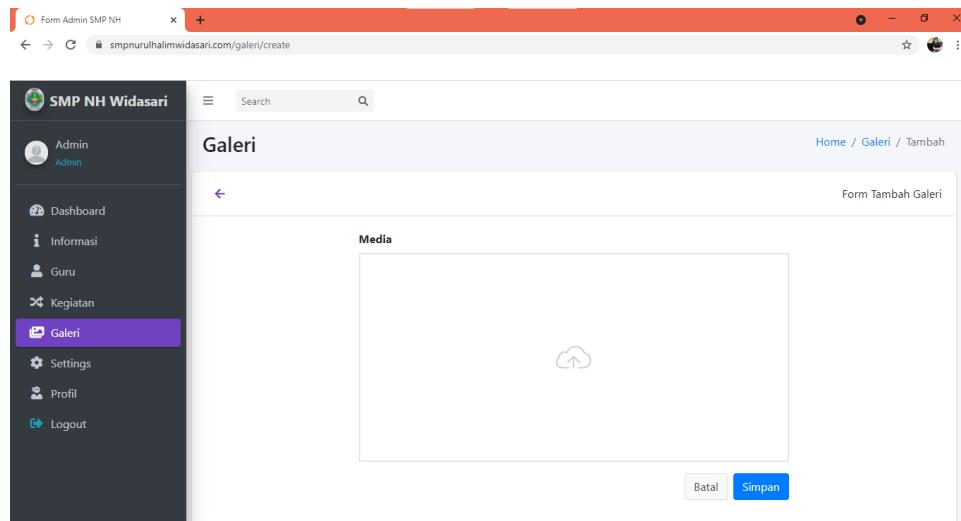
12. Halaman Galeri



Gambar V. 16 Tampilan Halaman Galeri

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman galeri dimana terdapat data-data yang telah tambahan oleh admin. Dibagian atas terdapat tombol Tambah yang berfungsi untuk menambahkan data galeri terbaru.

13. Halaman Tambah Galeri

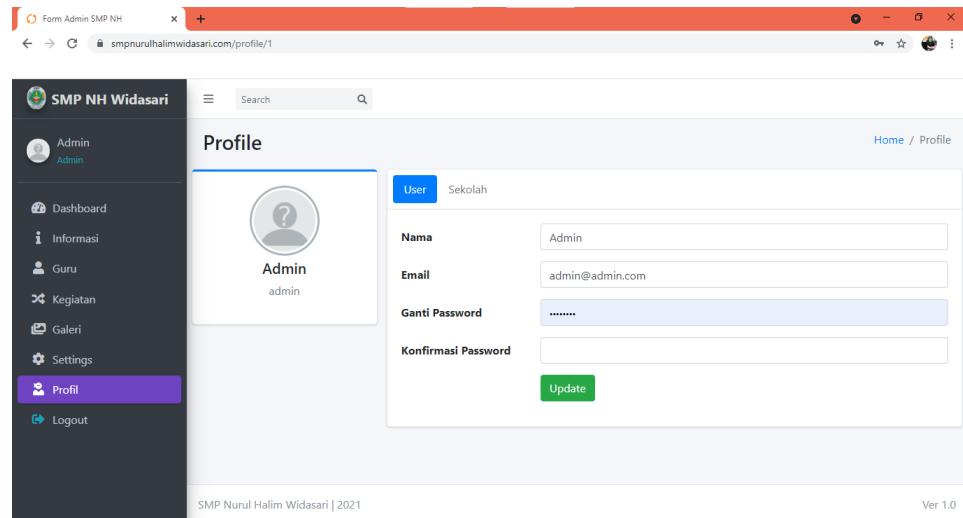


Gambar V. 17 Tampilan Halaman Tambah Galeri

Setelah menekan tombol Tambah pada halaman galeri, selanjutnya admin diarahkan pada halaman tambah galeri seperti gambar diatas. Pada halaman ini admin harus mengupload gambar lalu setelah itu klik tombol

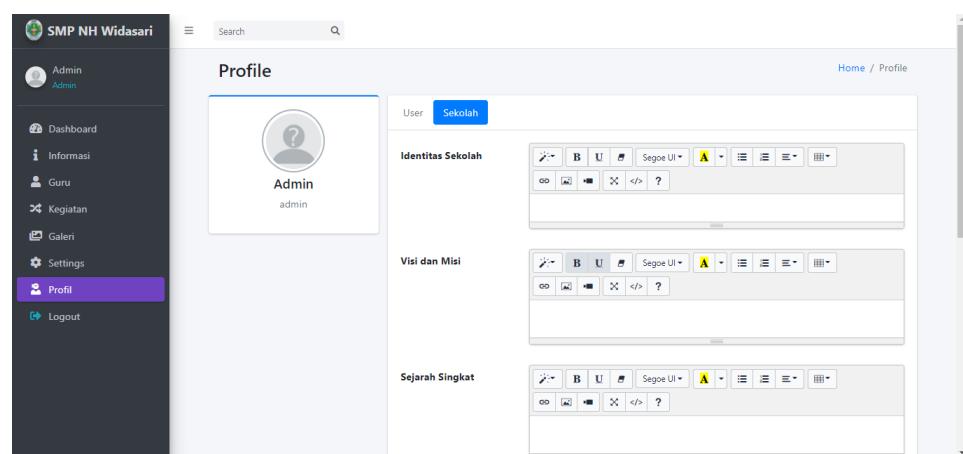
simpan, maka data yang telah dimasukan akan tersimpan pada database dan akan tampil dimuat pada halaman galeri.

14. Halaman Profil

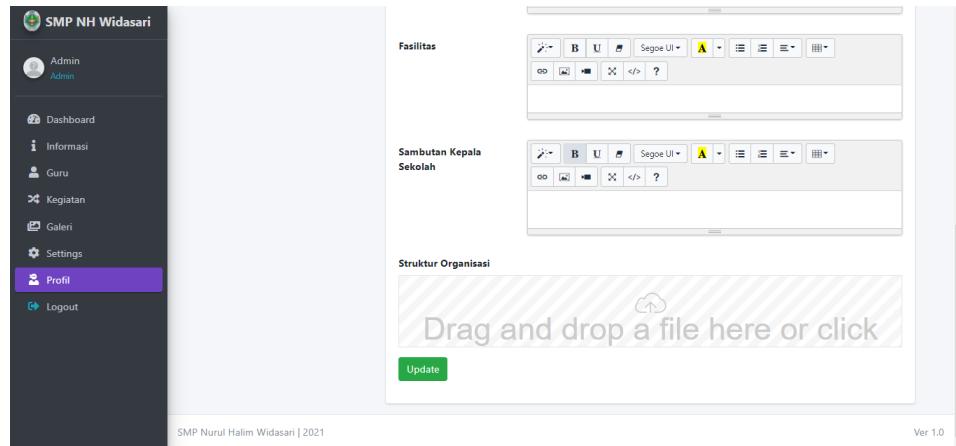


Gambar V. 18 Tampilan Halaman Profil 1

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman profil, pada bagian *user* terdapat data yang merupakan akun untuk admin dapat melakukan login. Data tersebut dapat di ubah pada babgian profil user, setelah melakukan perubahan admin klik *update* maka data tersebut akan tersimpan pada database dan pada saat admin akan *login* kembali admin dapat menggunakan *email* dan *password* yang terbaru.



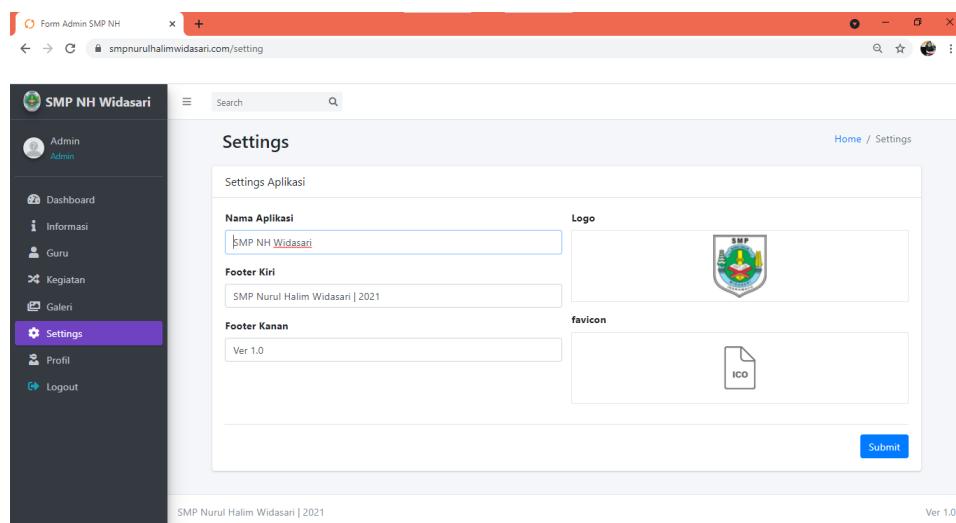
Gambar V. 19 Tampilan Halaman Profil 2



Gambar V. 20 Tampilan Halaman Profil 3

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman profil, pada bagian sekolah ini terdapat beberapa data yang harus diisi oleh admin guna menjadi sebuah informasi profil sekolah yang nantinya akan ditampilkan pada halaman profil sekolah.

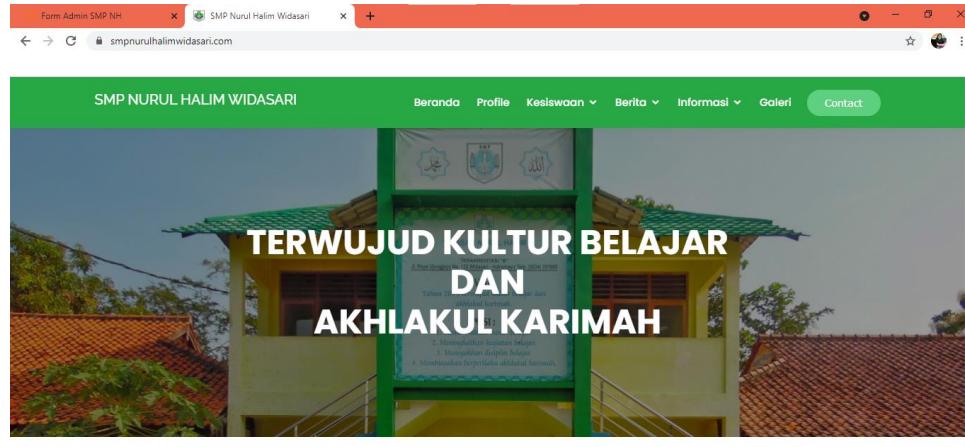
15. Halaman Settings



Gambar V. 21 Tampilan Halaman Settings

Pada gambar diatas merupakan tampilan *settings*, dimana admin dapat melakukan setting pada tampilan halaman *back end* seperti nama aplikasi, logo, *footer* kiri dan *footer* kanan.

16. Halaman Beranda



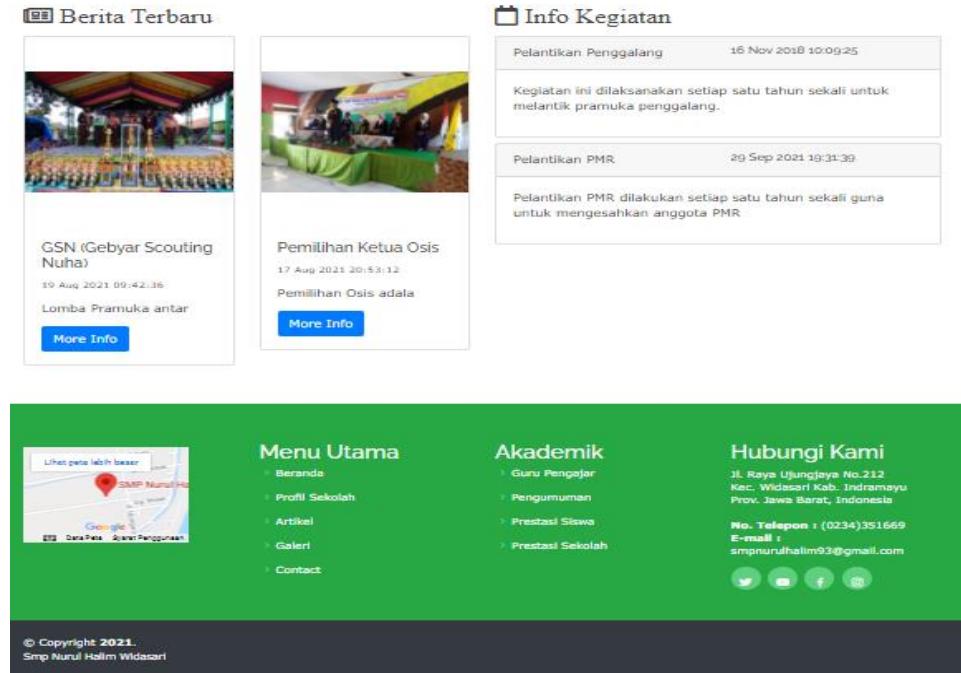
Gambar V. 22 Tampilan Halaman Beranda 1



Gambar V. 23 Tampilan Halaman Beranda 2



Gambar V. 24 Tampilan Halaman Beranda 3



Gambar V. 25 Tampilan Halaman Beranda 4

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman beranda, pada halaman ini memuat informasi tentang sambutan kepala sekolah, dilanjut dengan sejarah singkat sekolah, dan terdapat berita terbaru, info kegiatan. User dapat melihat dan mengetahui berita dan info kegiatan apa saja yang terbaru dari halaman beranda.

17. Halaman Profil Sekolah

Gambar V. 26 Tampilan Halaman Profil Sekolah 1

SMP NURUL HALIM WIDASARI

Beranda Profile Kesiwaan Berita Informasi Galeri Contact

Sejarah Singkat Yayasan

Smp Nurul Halim Widasari merupakan lembaga pendidikan yang dinaungi oleh Yayasan Nurul Halim. Sekilas riwayat berdirinya yayasan dengan memunculkan nama "Nurul Halim" berdasarkan kronologi sebagai berikut.

Ketika itu di desa Ujungaris Kecamatan Widasari ada seorang pemuda bernama Wasam Sunanto anak dari Bapak H. Darja yang memiliki gelar nama Haji Abdul Halim saat menunaikan ibadah haji. Pemuda tersebut, Wasam Sunanto, memiliki komitmen untuk tidak berhenti belajar/ putus sekolah meski terlahir dari kalangan keluarga petani. Dalam kondisi demikian, tidak menyurutkan niat dari pemuda tersebut untuk terus belajar demi masa depan. Dengan berbagai ikhtiar disertai do'a, niatan untuk terus belajar terwujud saat pemuda tersebut bisa melanjutkan menempuh pendidikan jenjang perkuliahan di IAIN Yogyakarta. Sebelum pemuda tersebut menimba ilmu di Pascasarana Asrama dibawah pimpinan KH Abdul Halim. Setelah pemuda itu selaku menempuh pendidikan tinggi, singkat cerita selanjutnya mengabdi dalam sebuah anggota Tentara Nasional Indonesia Angkatan Udara di bagian Bintal (Bimbingan Mental) dan mendapatkan rumah dinas di Kompleks Perumahan Angkatan Udara Halim Perdanakusuma.

Beranjak dari sekilas riwayat tersebut terlahir nama Yayasan Nurul Halim dari nama gelar haji dari ayah pendiri yayasan yakni Haji Abdul Halim, kemudian dari nama pimpinan pesantrennya yakni KH Abdul Halim, dan dari nama Halim Perdanakusuma tempat tinggalnya selama mengabdi di TNH-AU.

Yayasan Nurul Halim awal berdiri dirintis dan dipimpin Bapak Drs. H. Wasam Sunanto pada tahun 1991; kemudian kepemimpinannya dilanjutkan oleh Bapak Ruslan pada periode ke-2 ditahun 1994 dan dilanjutkan dipimpin oleh Bapak H.Wasam pada periode ke-3 ditahun 1997. Periode berikutnya yakni periode ke-4 yayasan dipimpin oleh Bapak Drs. H. Wahidin, MM pada tahun 1998 dan dilanjut dengan kepemimpinannya ibu Prof. Dr. Hj. Musyifah Sunanto dari tahun 2002 sampai dengan tahun 2012. Periode selanjutnya dari mulai tahun 2012 hingga saat ini yang menjabat sebagai Kepala SMP Nurul Halim dipimpin ibu Dr. Hj. Lili Imamah Ichdayanti, M.Si.

SMP Nurul Halim Widasari didirikan oleh Yayasan Nurul Halim pada tahun 1993 di atas tanah seluas 3000 m² yang terletak di Ujungjaya No. 212 Desa Ujungjaya Rt 04/03 Blok Bruntuk Kec. Widasari, Kab. Indramayu. Pengangkatan Kepala sekolah pertama berdasarkan atas amanat yayasan yakni Bapak Drs. H. Ihsy Ulumuddin, M.Ag dengan masa jabatan periode 1993-2001. Untuk periode berikutnya yang jabat sebagai Kepala SMP Nurul Halim Widasari yakni Bapak Sapri, M.Ag dengan masa jabatan periode 2001-2007. Periode selanjutnya lembaga pendidikan SMP Nurul Halim dipimpin oleh ibu Dedeh Nur Hamidah, M.Ag. selama periode 2007-2012. Dan dari tahun 2012 hingga saat ini yang menjabat sebagai Kepala SMP Nurul Halim Widasari yaitu Bapak Humaedi, S.Ag.

Gambar V. 27 Tampilan Halaman Profil Sekolah 2

SMP NURUL HALIM WIDASARI

Beranda Profile Kesiwaan Berita Informasi Galeri Contact

Struktur Organisasi

Gambar V. 28 Tampilan Halaman Profil Sekolah 3

SMP NURUL HALIM WIDASARI

Beranda Profile Kesiwaan Berita Informasi Galeri Contact

Visi dan Misi

VISI

ROHMATAN

- R = Religius
- O = Objektif
- H = Humanis
- M = Mandiri
- A = Amanah
- T = Toleransi
- N = Nasionalis

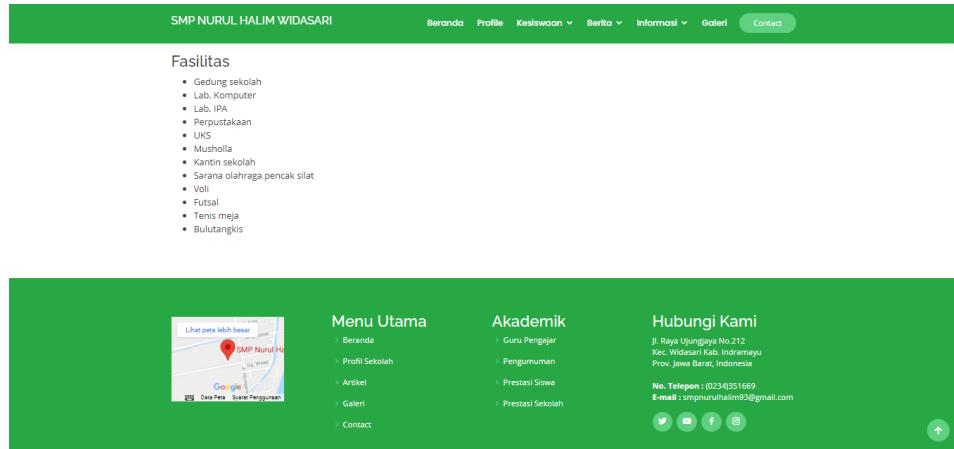
MISI

- Membentuk generasi yang Religius
- Lakukan proses penilaian terhadap peserta didik secara Objektif
- Menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan pendekatan Humanis
- Membina ke Mandirian peserta didik melalui pembiasaan program sekolah
- Melaksanakan pengelolaan dan pembentukan dengan Amanah
- Membangun kehidupan warga sekolah yang toleran terhadap perbedaan-perbedaan yang ada
- Membentuk generasi yang berkarakter karismatik
- Menumbuh kembangkan jiwa Nasional pada peserta didik

TUJUAN

- Terbentuknya generasi muda yang religius
- Terlaksananya proses penilaian yang obyektif

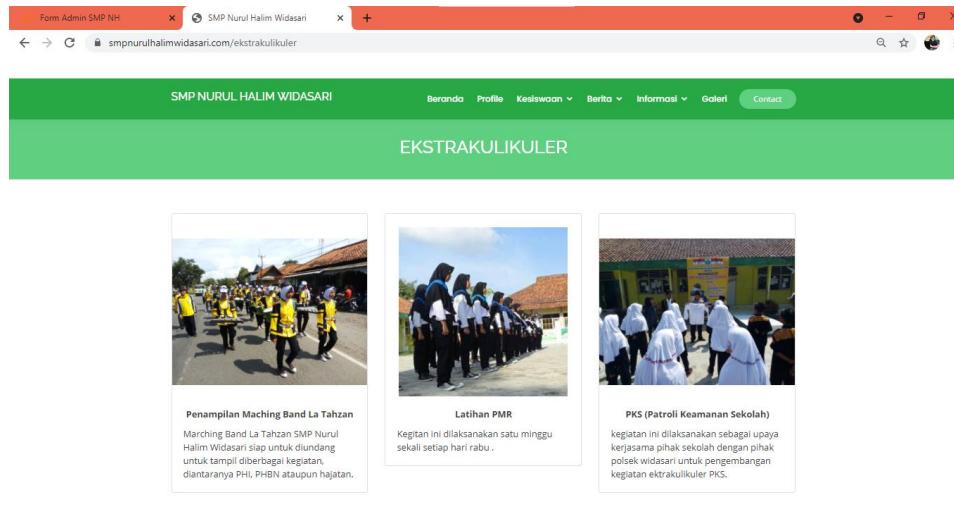
Gambar V. 29 Tampilan Halaman Profil Sekolah 4



Gambar V. 30 Tampilan Halaman Profil Sekolah 5

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman profil sekolah, pada halaman ini memuat informasi tentang sekolah. Dimana *user* dapat melihat informasi-informasi seputar identitas sekolah, sejarah singkat yayasan, struktur organigram sekolah, visi dan misi sekolah, dan juga fasilitas yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

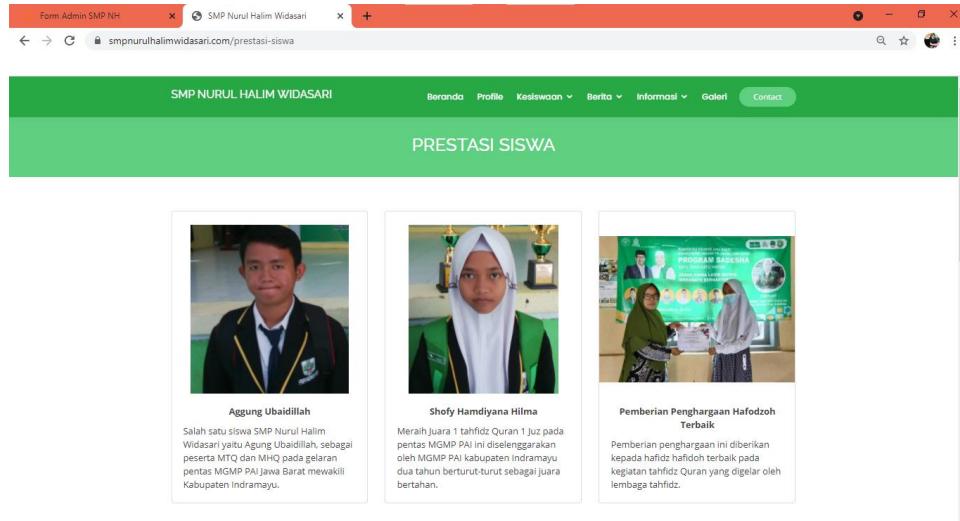
18. Halaman Ekstrakulikuler



Gambar V. 31 Tampilan Halaman Ekstrakulikuler

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman ekstrakulikuler, pada halaman ini *user* dapat mengetahui kegiatan ekstrakulikuler apa saja yang ada pada sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

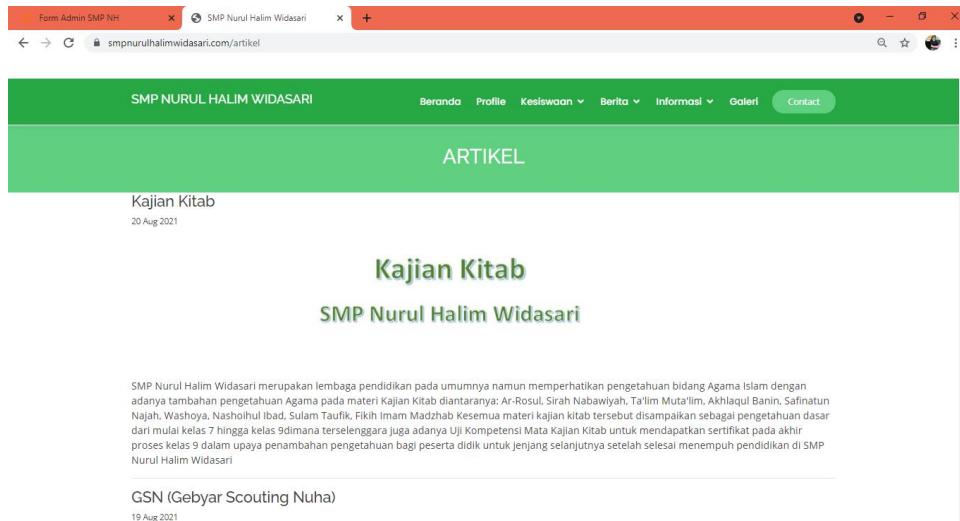
19. Halaman Prestasi Siswa



Gambar V. 32 Tampilan Halaman Prestasi Siswa

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman prestasi siswa, pada halaman ini memuat informasi seputar siswa-siswa yang berprestasi di SMP Nurul Halim Widasari.

20. Halaman Artikel



Gambar V. 33 Tampilan Halaman Artikel 1



Gambar V. 34 Tampilan Halaman Artikel 2

Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman artikel, pada halaman artikel memuat tentang informasi-informasi berupa artikel.

21. Halaman Kegiatan Sekolah

The screenshot shows the "KEGIATAN SEKOLAH" page. It lists three events:

- Pelantikan Penggalang (16 Nov 2018) - Kegiatan ini dilaksanakan setiap satu tahun sekali untuk melantik pramuka penggalang.
- Pelantikan PMR (29 Sep 2021) - Pelantikan PMR dilakukan setiap satu tahun sekali guna untuk mengesahkan anggota PMR.
- Majelis Ta'lim Wali Murid (21 Aug 2021) - Majelis Ta'lim wali Murid dilaksanakan mulai pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB yang bertujuan untuk menambah wawasan keluarga tentang agama tetapi juga agar terjalin komunikasi yang baik dengan wali murid dan memiliki tanggung jawab bersama untuk mendidik siswa siswi SMP Nurul Halim.

Gambar V. 35 Tampilan Halaman Kegiatan Sekolah

Gambar diatas merupakan tampilan halaman kegiatan sekolah. Pada halaman ini memuat tentang kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan dan pada tanggal berapa kegiatan tersebut dilaksanakan. *User* dapat melihat dan mengetahui tentang kegiatan-kegiatan yang ada pada SMP Nurul Halim Widasari.

22. Halaman Pengumuman

The screenshot shows a web browser window for 'SMP Nurul Halim Widasari'. The title bar says 'Form Admin SMP NH' and the address bar shows 'smpnurulhalimwidasari.com/pengumuman'. The main content area has a green header with the text 'PENGUMUMAN'. Below it, there are three announcement cards:

- Tahfidz Qur'an** (19 Aug 2021): Kegiatan tahfidz quran dilaksanakan setiap hari sabtu dan minggu dimulai pukul 08.00 WIB sampai 10.00 WIB.
- Ngaji Iqro Santri Cilik** (19 Aug 2021): Gerakan Ngaji Iqro Santri cilik dilaksanakan berdasarkan keinginan masyarakat Desa Ujungjaya khusus untuk usia dini. kegiatan ini dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu mulai pukul 09.30 WIB sampai pukul 11.00 WIB.
- BIMBEL Matematika** (17 Aug 2021): Kegiatan Bimbel Matematika dilaksanakan setiap hari minggu mulai pukul 10.00 WIB sampai 11.00 WIB.

Gambar V. 36 Tampilan Halaman Pengumuman

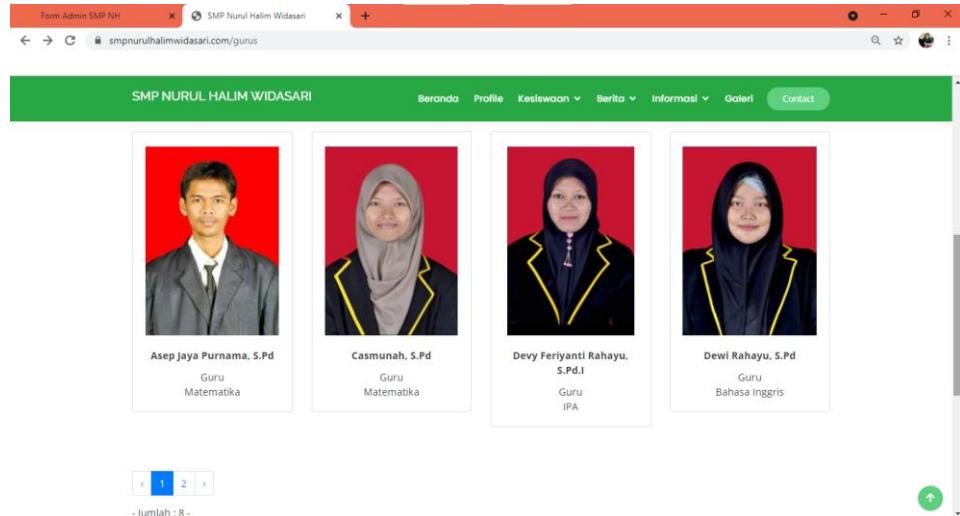
Gambar diatas merupakan tampilan halaman kegiatan sekolah. Pada halaman ini memuat tentang kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan dan pada tanggal berapa kegiatan tersebut dilaksanakan. *User* dapat melihat dan mengetahui tentang kegiatan-kegiatan yang ada pada SMP Nurul Halim Widasari.

23. Halaman Guru Pengajar

The screenshot shows a web browser window for 'SMP Nurul Halim Widasari'. The title bar says 'Form Admin SMP NH' and the address bar shows 'smpnurulhalimwidasari.com/gurus'. The main content area has a green header with the text 'GURU PENGAJAR'. Below it, there are four teacher profiles in boxes:

Profile Picture	Name	Subject
	Abdurokhim, S.Pd	Guru Bahasa Indramayu
	Agus Salim, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
	Agus Sokhekh Zaky, S.Pd	Guru IPA
	Ahmad Khoeri, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia

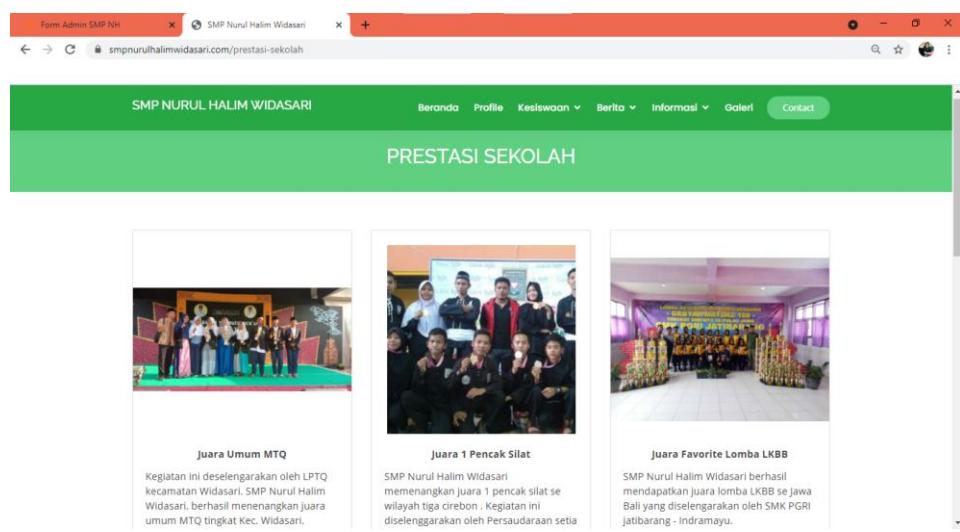
Gambar V. 37 Tampilan Halaman Guru Pengajar1



Gambar V. 38 Tampilan Halaman Guru Pengajar 2

Gambar diatas merupakan tampilan halaman guru pengajar, pada halaman ini memuat informasi tentang guru pengajar yang mengajar di sekolah SMP Nurul Halim Widasari. Disini *user* dapat melihat informasi seputar guru pengajar.

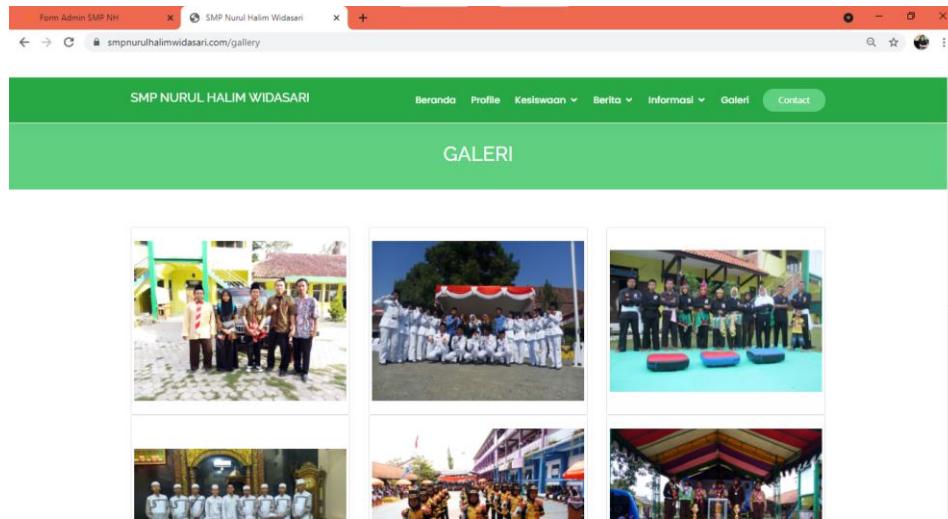
24. Halaman Prestasi Sekolah



Gambar V. 39 Tampilan Halaman Prestasi Sekolah

Gambar diatas merupakan tampilan halaman prestasi sekolah, pada halaman ini memuat tentang infomasi prestasi-prestasi sekolah apa saja yang telah dicapai oleh sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

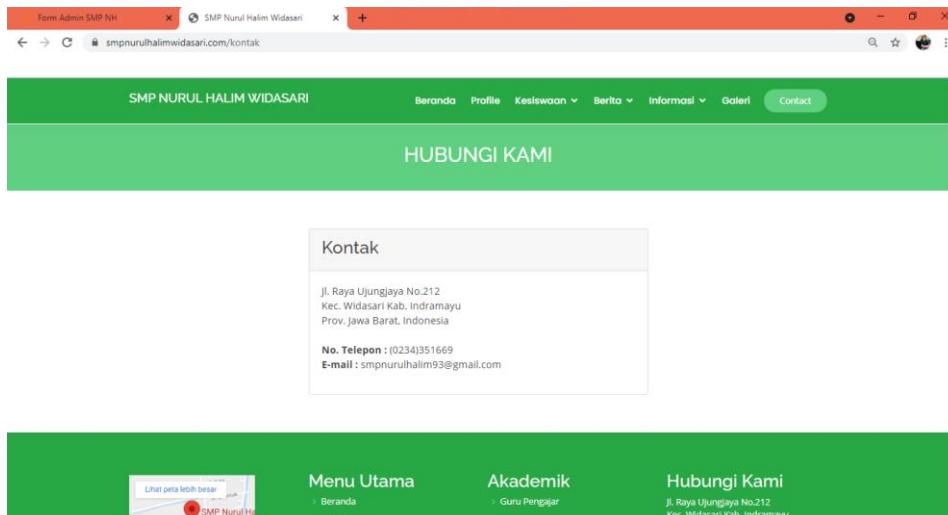
25. Halaman Galeri



Gambar V. 40 Tampilan Halaman Galeri

Gambar diatas merupakan tampilan halaman galeri. Pada halaman ini memuat berbagai macam gambar-gambar seputar SMP Nurul Halim Widasari.

26. Halaman *Contact*



Gambar V. 41 Tampilan Halaman *Contact*

Gambar diatas merupakan tampilan halaman *contact*, pada halaman ini berisikan tentang informasi kontak sekolah SMP Nurul Halim Widasari.

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian ini menggunakan metode pengujian *black-box* guna untuk mengetahui unjuk kerja dari pembangunan *website* sekolah SMP Nurul Halim Widasari dengan cara menguji fungsionalitas dari *website* tersebut tanpa menguji kode pemrogramannya. Berikut hasil dari uji fungsionalitas *website* yang dibangun:

Tabel V. 1 Pengujian Sistem

No	Requirement	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman <i>Login</i>	<i>Input email & Password</i> , lalu klik <i>Sign In</i> (jika benar)	Tampil halaman dashboard	Sesuai
		<i>Input email & password</i> (jika salah)	Tampil konfirmasi gagal	
2	Halaman Dashboard	Klik <i>more info</i> pada bagian total informasi	Tampil halaman Informasi	Sesuai
		Klik <i>more info</i> pada bagian total kegiatan	Tampil Halaman Kegiatan	
		Klik <i>more info</i> pada bagian total galeri	Tampil halaman total galeri	Sesuai
		Klik <i>more info</i> pada bagian total guru	Tampil halaman guru	
3	Halaman Informasi	Klik tambah data	Tampil halaman tambah informasi	Sesuai
		Klik tombol search	Akan menampilkan data yang dicari	

		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih edit	Akan menampilkan halaman edit data	Sesuai
		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih hapus	Akan menampilkan pesan <i>pop-up</i>	Sesuai
		Pada pesan <i>pop-up</i> pilih hapus	Data akan terhapus	Sesuai
4	Halaman Tambah Informasi	<i>Input</i> data lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman informasi	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman informasi	Sesuai
5	Halaman Edit Informasi	Edit data yang telah dipilih lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman informasi	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman informasi	Sesuai
6	Halaman Kegiatan	Klik tambah data	Tampil halaman tambah kegiatan	Sesuai

		Klik tombol search	Akan menampilkan data yang dicari	Sesuai
		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih edit	Akan menampilkan halaman edit data	Sesuai
		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih hapus	Akan menampilkan pesan <i>pop-up</i>	Sesuai
		Pada pesan <i>pop-up</i> pilih hapus	Data akan terhapus	Sesuai
7	Halaman Tambah Kegiatan	<i>Input</i> data lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman kegiatan	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman kegiatan	Sesuai
8	Halaman Edit Kegiatan	Edit data yang telah dipilih lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman kegiatan	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman kegiatan	Sesuai
9	Halaman Guru	Klik tambah data	Tampil halaman tambah guru	Sesuai

		Klik tombol search	Akan menampilkan data yang dicari	Sesuai
		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih edit	Akan menampilkan halaman edit data	Sesuai
		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih hapus	Akan menampilkan pesan <i>pop-up</i>	Sesuai
		Pada pesan <i>pop-up</i> pilih hapus	Data akan terhapus	Sesuai
10	Halaman Tambah Guru	<i>Input</i> data lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman guru	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman guru	Sesuai
11	Halaman Edit Guru	Edit data yang telah dipilih lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman guru	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman guru	Sesuai
12	Halaman Galeri	Klik tambah data	Tampil halaman tambah guru	Sesuai

		Klik titik 3 yang ada pada tabel lalu pilih hapus	Akan menampilkan pesan <i>pop-up</i>	Sesuai
		Pada pesan <i>pop-up</i> pilih hapus	Data akan terhapus	Sesuai
13	Halaman Tambah Galeri	<i>Upload</i> gambar lalu klik simpan	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman galeri	Sesuai
		Klik batal	Kembali pada halaman sebelumnya yaitu halaman galeri	Sesuai
15	Halaman Profil	Mengganti nama admin, <i>email</i> , dan <i>password</i> lalu klik <i>update</i>	Nama admin jadi berubah dan juga <i>email</i> dan <i>password</i> untuk <i>login</i> pada aplikasi akan berubah juga	Sesuai
		Klik sekolah, lalu <i>input</i> data selanjutnya klik <i>update</i>	Data akan tersimpan pada database dan akan tampil halaman profil	Sesuai
17	Halaman <i>Settings</i>	<i>Input</i> data <i>settings</i> lalu klik submit	Data akan tersimpan pada database dan merubah nama aplikasi, <i>footer</i> kanan dan kiri,	sesuai

			dan juga logo pada nama aplikasi	
18	Halaman Beranda	Klik alamat <i>website</i>	Tampil halaman beranda	Sesuai
19	Halaman Profil Sekolah	Klik profil sekolah	Tampil halaman profil sekolah	Sesuai
20	Halaman Ekstrakulikuler	Klik kesiswaan lalu pilih ekstrakulikuler	Tampil halaman ekstrakulikuler	Sesuai
21	Halaman Prestasi Siswa	Klik kesiswaan lalu pilih prestasi siswa	Tampil halaman prestasi siswa	Sesuai
22	Halaman Artikel	Klik berita lalu pilih artikel	Tampil halaman artikel	Sesuai
23	Halaman Kegiatan Sekolah	Klik berita lalu pilih kegiatan sekolah	Tampil halaman kegiatan sekolah	Sesuai
24	Halaman Pengumuman	Klik informasi lalu pilih pengumuman	Tampil halaman pengumuman	Sesuai
25	Halaman Guru Pengajar	Klik informasi lalu pilih guru pengajar	Tampil halaman guru pengajar	Sesuai
26	Halaman Prestasi Sekolah	Klik informasi lalu pilih prestasi sekolah	Tampil halaman prestasi sekolah	Sesuai
27	Halaman Galeri	Klik galeri	Tampil halaman galeri	Sesuai
28	Halaman Contact	Klik <i>contact</i>	Tampil halaman <i>contact</i>	Sesuai

5.3 Hasil

Hasil dalam bagian ini berisikan listingan program, listing program yang digunakan dapat membuat program ini berjalan dengan baik. Hasil listing program dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisi, desain atau perncangan, pengkodean, dan pengujian dengan menggunakan metode *black-box* testing didapatkan hasil bahwa:

1. *Website* Sekolah SMP Nurul Halim ini terdiri dari 2 pengguna, yaitu:
 - a. Admin yang mempunyai kewenangan penuh terhadap fungsi sistem dan dapat mengelola *website*.
 - b. *User*, yaitu siapapun dapat mengakses *website* Sekolah SMP Nurul Halim Widasari.
2. Membangun *Website* Sekolah SMP Nurul Halim Widasari berhasil dibuat dengan menggunakan *framework* laravel 7, serta MySQL untuk pengolahan database. *Website* yang dibuat guna untuk mempermudah dalam memperluas jangkauan informasi tentang sekolah SMP Nurul Halim Widasari.
3. *Website* Sekolah SMP Nurul Halim Widasari menjadi sarana media informasi yang dapat diakses oleh siapapun.

6.2 Saran

Dalam proses pembangunan pembuatan *webiste* sekolah SMP Nurul Halim Widasari ini banyak sekali memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna, sehingga peneliti berharap agar penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *website* ini, seperti:

1. Penambahan fitur *upload* video.
2. *Penambahan* fitur *Share* Konten yang ada didalam *webiste*.
3. *Website* dapat dikembangkan lagi agar program yang telah dibuat menjadi lebih baik lagi.
4. Tampilan dibuat lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). *Pengenalan apa itu website beserta fungis, manfaat dan cara membuatnya.* [Www.Sekawanmedia.Co.Id.](http://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-website/)
<https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-website/>
- Agus Hermanto, Roendi Koesdijarto, G. K. (2019). *Pengabdian Masyarakat di Ponpes At-Tahririyah.* 343–348.
- Akbar, S., & Latifah, F. (2019). Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web. *Jisamar*, 3(4), 45–53.
- Ardiansyah, M., & Lunandi, A. (2021). *Perancangan Dan Analisa Website Rumah Sakit Graha Hermine Batam Key Words : 1(1), 539–547.*
- Ariefin, M. R. S., & Ilhamsyah. (2015). Membangun Website Sistem Informasi Sekolah Dengan Menggunakan Framework Php Laravel Pada Sma Negeri 4 Pontianak. *Prosiding Semirata 2015 Bidang Teknologi Informasi Dan Multi Disiplin*, 1–7.
- Arumsari, M. (2019). *Microsoft Visual Studio Code: Seperti apa fiturnya?* [Www.Dicoding.Com](http://www.Dicoding.Com). <https://www.dicoding.com/blog/microsoft-visual-studio-code/>
- 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. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.278>
- Dr. Eng, R. H. Sianipar, S.T., M. E. (2015). *Pemrograman Database menggunakan MySQL.* C.V Andi Offset (PENERBIT ANDI).
- Effendy, F., & Nuqoba, B. (2016). Penerapan Framework Bootsrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus:Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(1), 9. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.197>
- Esaputra, F. S. (2020). *Bekenalan dengan pemrograman web.* [Www.Dicoding.Com](http://www.Dicoding.Com). <https://www.dicoding.com/blog/kenal-pemrograman-web/>
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- getbootstrap.com. (n.d.). *Bootstrap.* Retrieved April 16, 2021, from <https://getbootstrap.com/>
- Hakim, L. (2020). *Konsep dan Implementasi Pemrograman Laravel 7 Edisi Best Practice* (L. Hakim (ed.)). Lokomedia.

- Hidayat, A. (2017). *METODE PENELITIAN: Pengertian, Tujuan, Jenis.* Www.Statistikian.Com. <https://www.statistikian.com/2017/02/metode-penelitian-metodologi-penelitian.html>
- Hidayat, C. (2018). *Pengertian Metode Waterfall dan tahap-tahapannya.* Ranahsearch.Com. <https://ranahresearch.com/metode-waterfall/>
- Hidayat, R., Sayfulloh, A., Kom, M., Bina, U., Informatika, S., Bina, U., & Informatika, S. (2021). *Aplikasi Penjadwalan Belajar Mengajar Pada Bimbingan Belajar Dengan Menggunakan Metode Waterfall.* 2(2), 60–72.
- Ibrahim, A. (2019). *Pengertian Sekolah dan Fungsinya.* Pengertiandefinisi.Com.
- Laravel.com. (n.d.). *Laravel.* Retrieved April 16, 2021, from <https://laravel.com/docs/7.x>
- microsoft.com. (2021). *Microsoft Office Word 2016.* Www.Microsoft.Com. <https://www.microsoft.com/id-id/microsoft-365/previous-versions/microsoft-office-2016>
- modelio.org. (n.d.). *Modelio.* Retrieved April 16, 2021, from <https://www.modelio.org/>
- Mubarok, F. K. (2018). Manajemen Referensi Berbasis Aplikasi Mendeley untuk Jurnal Ilmiah. *Ilmiah*, 2.
- Priyanto Hidayatullah, J. K. J. (2017). *Pemrograman Web.* BI-Obses.
- Rosa A.S, M. S. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak* (edisi revi). BI-Obses.
- Sugiyanto. (2013). Pembuatan Website Profil Sekolah Menengah Kejuruan Pembangunan Nusantara Gabus Grobogan. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), 2302–1136.
- Suprapto, A., & Eng, M. (2020). *Modul Pengelolaan Website dan Blog.* 1–102.
- Visualstudio.com. (n.d.). *Visual Studio Code.* Retrieved April 16, 2021, from <https://code.visualstudio.com/docs>
- widuri.raharja.info. (2017). *Media Informasi.* Widuri.Raharja.Info. https://widuri.raharja.info/index.php?title=Media_Informasi

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran 1 Surat Persetujuan Penelitian



**YAYASAN NURUL HALIM
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP NURUL HALIM WIDASARI
TERAKREDITASI "A" NO. 02.00/102/BAP-SM/SK/XII/2015**
NPSN: 20216093 Email: smpnurulhalim93@gmail.com
Jl. Raya Ujungjaya Blok Bruntak RT/RW 004/003 Desa Ujungjaya Kec. Widasari Kab. Indramayu

SURAT KETERANGAN

Nomor: 30/102.20/SMP-NH/III/2021

Sesuai dengan surat permohonan yang kami terima dengan Nomor: 02/S.Pen/FTI/III/2020,
Perihal Permohonan ijin Melakukan Penelitian, tanggal 01 Februari s/d 31 Juli 2021
Mahasiswa Universitas Bale Bandung Fakultas Teknologi Informasi atas nama:

Nama : Ayu Agustiasri Suparno
NIM : 301170007
Program/Jurusan : Teknik Informatika dan Sistem Informasi
Judul Penelitian : Membangun website sekolah dengan menggunakan framework laravel
7 untuk media sarana informasi

Pada dasarnya kami dari Pihak Sekolah SMP Nurul Halim Widasari Kab.Indramayu tidak
merasa keberatan dan memberi ijin kepada Mahasiswa bersangkutan untuk melakukan
penelitian.

Demikian keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Indramayu, 24 Maret 2021



HUMAEDI, S.Ag

Lampiran 2 Wawancara

Nama : Ayu Agustiasri S Nama Narasumber : Humaredi, S. Ag
 NPM : 301170007 Jurusan :
 Tempat Penelitian : SMP Nurul Halim Widasarji Kepala sekolah.

LEMBAR WAWANCARA

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah SMP Nurul Halim Widasarji Scholanya pernah memiliki website Sekolah?	Belum pernah.
2.	Melalui apakah SMP Nurul Halim widasari dalam menyampaikan informasi - info - masi Sekolah?	Melalui facebook , whatsapp
3.	Bagaimana Persepsi Bapak tentang Website Sekolah ?	Website Sekolah Seperti yang surya putri yg. Hanya sayangnya Samp HH belum memiliki website.
4.	Apakah Nama Sekolah SMP Nurul Halim Widasari masih dicantumkan dalam laporan penelitian ?	Ya . boleh.
5.	Jika SMP Nurul Halim Widasari memiliki website, Informasi apa saja yg ingin ditampilkan / disajikan kaya ?	Informasi tentang Profile Sekolah, Visi Misi Sekolah, Guru Pengajar & staf yg bertugas, jajaran pengurus Sekolah, informasi kegiatan -2 & prestasi yg telah diperoleh

Indramayu, 2 Maret 2021

Mengetahui



Lampiran 3 Wawancara

Nama : Ayu Agustiasri S Nama Narasumber : Agus Salam, S.Pd.
 NPM : 301170007
 Tempat Penelitian : SMP Nurul Halim Widasari Jabatan : Wakil kepala sekolah.

LEMBAR WAWANCARA

Wawancara Untuk Penilaian Website Sekolah

1. Waran apa loh yg ingin ditampilkan dalam website?
2. Apa saja kenh yg ingin ditampilkan dalam website sekolah?



- Waran Untuk Website. Waran hijau sebenar dgn yang ada di logo Samp Nurul Halim Widasari
- 2. - Informasi tentang sekolah. (wops)
 - Profil sekolah.
 - Sejarah sekolah.
 - Guru pengajar
 - fujurun (retrogradi & stup). Sekolah.
 - Ekstrakurikuler sekolah (kegiatan - sekolah)
 - Prestasi - Prestasi sekolah.
 - kegiatan - kegiatan sekolah.

Indramayu, 27 Mei 2021



Lampiran 4 Surat Pernyataan



**YAYASAN NURUL HALIM
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP NURUL HALIM WIDASARI**
 TERAKREDITASI "A" NO. 02.00/102/BAP-SM/SK/XII/2015
 NPSN: 20216093 Email: smpnurulhalim93@gmail.com
 Jl. Raya Ujungjaya No. 212 Kec. Widasari - Kab. Indramayu KP. 45271

SURAT PERNYATAAN
 Nomor : 004/102.20/SMP-NH/VII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

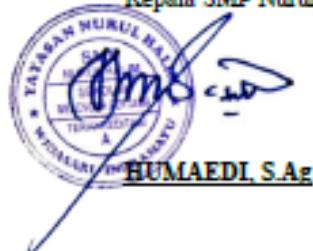
Nama : **HUMAEDI, S.Ag**
 NIY : 20001974001015
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit kerja : SMP NURUL HALIM WIDASARI

Dengan ini menyatakan bersedia menggunakan Website:
<https://smpnurulhalimwidasari.com> yang dibuat oleh sdri. Ayu Agustiasri Suparno, Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung, dan dalam segala prosesnya kami siap menempuh agar dapat secara resmi menggunakan Website tersebut.

Demikian surat pernyataan ini di buat, dan agar dapat diketahui oleh pihak kampus.
 Terima kasih.

Widasari, 27 Juli 2021

Kepala SMP Nurul Halim Widasari


HUMAEDI, S.Ag

Lampiran 5 Listing program : login.blade.php

```

@extends('layouts.auth')
@section('content')


<div class="login-logo">
        <a href="#">Selamat Datang </a> <br>
        <h6>Silakan Log In Terlebih Dahulu</h6>
    </div>
    <!-- /.Login-Logo -->
    <div class="card">
        <div class="card-body login-card-body">
            <p class="login-box-msg">Log In</p>
            @if ($errors->has('email'))
                <p class="text-danger text-center">
                    {{ $errors->first('email') }}
                </p>
            @endif
            {{-- @yield('content') --}}
            <form action="{{ route('login') }}" method="post">
                @csrf
                <div class="input-group mb-3">
                    <input type="email" class="form-control" name="email" value="{{ old('email') }}"
                        @error('email') is-invalid @enderror " placeholder="Email" required autocomplete="email" autofocus>
                    <div class="input-group-append">
                        <div class="input-group-text">
                            <span class="fas fa-envelope"></span>
                        </div>
                    </div>
                    @error('email')
                        <span class="invalid-feedback" role="alert">
                            <strong>{{ $message }}</strong>
                        </span>
                    @enderror
                </div>
                <div class="input-group mb-3">
                    <input type="password" class="form-control" name="password" value="{{ old('password') }}"
                        @error('password') is-invalid @enderror " placeholder="Password" required autocomplete="current-password">
                    <div class="input-group-append">
                        <div class="input-group-text">
                            <span class="fas fa-lock"></span>
                        </div>
                    </div>
                    @error('password')


```

```

        <span class="invalid-feedback" role="alert">
            <strong>{{ $message }}</strong>
        </span>
    @enderror
</div>
<div class="row">
    <div class="col-8">
        <div class="icheck-primary">
            <input type="checkbox" name="remember" i
d="remember" {{ old('remember') ? 'checked' : '' }}>
            <label for="remember">
                Remember Me
            </label>
        </div>
    </div>
    <!-- /.col -->
    <div class="col-4">
        <button type="submit" class="btn btn-
primary btn-block">Log In</button>
    </div>
    <!-- /.col -->
</div>
</form>
</div>
</div>
<!-- /.Login-box -->
@endsection

```

Lampiran 6 Listing program : profile (index.blade.php)

```

@extends('layouts.master')

@section('content')
<div class="container">
    <!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Profile</h1>
                </div>
                <div class="col-sm-6">
                    <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                        <li class="breadcrumb-
item"><a href="{{ route('home') }}">Home</a></li>

```

```

        <li class="breadcrumb-item active">Profile</li>
    </ol>
</div>
</div>
</section>

<!-- Main content --&gt;
&lt;section class="content"&gt;
&lt;div class="row"&gt;
    &lt;div class="col-md-3"&gt;
        &lt;div class="card card-primary card-outline"&gt;
            &lt;div class="card-body box-profile"&gt;
                &lt;div class="text-center"&gt;
                    &lt;img class="profile-user-img img-fluid img-circle" src="{{ asset('/img/profile.png') }}" alt="User profile picture"&gt;
                &lt;/div&gt;
                &lt;h3 class="profile-username text-center"&gt;{{ $user-&gt;name }}&lt;/h3&gt;
                &lt;p class="text-muted text-center"&gt;{{ $user-&gt;roles[0]-&gt;name }}&lt;/p&gt;
            &lt;/div&gt;
        &lt;/div&gt;
        &lt;div class="col-md-9"&gt;
            &lt;div class="card"&gt;
                &lt;div class="card-header p-2"&gt;
                    &lt;ul class="nav nav-pills"&gt;
                        &lt;li class="nav-item"&gt;&lt;a class="nav-link active" href="#profile" data-toggle="tab"&gt;User&lt;/a&gt;
                        &lt;/li&gt;
                        &lt;li class="nav-item"&gt;&lt;a class="nav-link" href="#sekolah" data-toggle="tab"&gt;Sekolah&lt;/a&gt;
                        &lt;/li&gt;
                    &lt;/ul&gt;
                &lt;/div&gt;
                &lt;div class="card-body"&gt;
                    &lt;div class="tab-content"&gt;
                        &lt;div class="tab-pane active" id="profile"&gt;
                            &lt;form class="form-horizontal" action="{{ route('profile.update', $user-&gt;id) }}" method="POST"&gt;
                                @csrf
                                @method('PUT')
</pre>

```

```

        <input type="hidden" name="profile" value="user">
        <div class="form-group row">
            <label for="inputName" class="col-sm-3 col-form-label">Nama</label>
            <div class="col-sm-9">
                <input type="text" name="name" value="{{ $user->name }}" class="form-control" @error('stok') is-invalid @enderror id="inputName" placeholder="Name">
                    @error('name')
                        <div class="text-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                    @enderror
                </div>
            </div>
            <div class="form-group row">
                <label for="inputEmail" class="col-sm-3 col-form-label">Email</label>
                <div class="col-sm-9">
                    <input type="email" name="email" value="{{ $user->email }}" class="form-control" @error('stok') is-invalid @enderror id="inputEmail" placeholder="Email">
                    @error('email')
                        <div class="text-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                    @enderror
                </div>
            </div>
            <div class="form-group row">
                <label for="inputName2" class="col-sm-3 col-form-label">Ganti Password</label>
                <div class="col-sm-9">
                    <input type="password" name="password" class="form-control" @error('password') is-invalid @enderror id="inputName2" placeholder="Kosongkan jika tidak ingin mengganti password">
                    @error('password')
                        <div class="text-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                    @enderror
                </div>
            </div>
            <div class="form-group row">
                <label for="inputName2" class="col-sm-3 col-form-label">Konfirmasi Password</label>

```

```

        <div class="col-sm-9">
            <input type="password" name="password_confirmation" class="form-control" @error('password_confirmation') is-invalid @enderror id="inputName2" placeholder="" />
                @error('password_confirmation')
                    <div class="text-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                @enderror
            </div>
        </div>
        <div class="form-group row">
            <div class="offset-sm-3 col-sm-9">
                <button type="submit" class="btn btn-success">Update</button>
            </div>
        </div>
    </form>
</div>
<div class="tab-pane" id="sekolah">
    <form class="form-horizontal" action="{{ route('profile.update', $user->id) }}" method="POST" enctype="multipart/form-data">
        @csrf
        @method('PUT')
        <input type="hidden" name="profile" value="sekolah">
        <div class="form-group row">
            <label for="identitas_sekolah" class="col-sm-3 col-form-label">Identitas Sekolah</label>
            <div class="col-sm-9">
                <textarea name="identitas_sekolah" class="form-control summernote" @error('sejarah_singkat') is-invalid @enderror id="identitas_sekolah">{{ $profile->identitas_sekolah }}</textarea>
                @error('sejarah_singkat')
                    <div class="text-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                @enderror
            </div>
        </div>
        <div class="form-group row">

```

```

        <label for="visi_misi" class="col-sm-3 col-form-label">Visi dan Misi</label>
        <div class="col-sm-9">
            <textarea name="visi_misi" id="visi_misi" class="form-control summernote" placeholder="visi_misi">{{ $profile->visi_misi }}</textarea>
            @error('visi_misi') is-
invalid @enderror
            @error('visi_misi')
                <div class="text-
danger small mt-1">{{ $message }}</div>
            @enderror
        </div>
    </div>
    <div class="form-group row">
        <label for="sejarah_singkat" class="col-sm-3 col-form-label">Sejarah Singkat</label>
        <div class="col-sm-9">
            <textarea name="sejarah_singkat" class="form-
control summernote" @error('sejarah_singkat') is-
invalid @enderror" id="sejarah_singkat">{{ $profile->sejarah_singkat }}</textarea>
            @error('sejarah_singkat')
                <div class="text-
danger small mt-1">{{ $message }}</div>
            @enderror
        </div>
    </div>
    <div class="form-group row">
        <label for="fasilitas" class="col-sm-3 col-form-label">Fasilitas</label>
        <div class="col-sm-9">
            <textarea name="fasilitas" class="form-control summernote" @error('fasilitas') is-
invalid @enderror" id="fasilitas">{{ $profile->fasilitas }}</textarea>
            @error('fasilitas')
                <div class="text-
danger small mt-1">{{ $message }}</div>
            @enderror
        </div>
    </div>

```

```

        <label for="sambutan" class="col-sm-3 col-form-label">Sambutan Kepala Sekolah</label>
        <div class="col-sm-9">
            <textarea name="sambutan" class="form-control summernote @enderror('sambutan') is-
invalid @enderror" id="sambutan">{{ $profile->sambutan }}</textarea>
            @error('sambutan')
                <div class="text-
danger small mt-1">{{ $message }}</div>
            @enderror
        </div>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label for="struktur_organisasi">Struktur Organisasi</label>
            <input type="file" class="form-control struktur_organisasi @enderror('struktur_organisasi') is-
invalid @enderror" name="struktur_organisasi" id="struktur_organisasi" value="{{ old('struktur_organisasi') }}" data-height="100" data-
width="160" data-default-file="{{ asset('assets/img/struktur-
organisasi/'.$profile->struktur_organisasi) }}">
            @error('struktur_organisasi')
                <div class="text-
danger small mt-1">{{ $message }}</div>
            @enderror
        </div>
        <div class="form-group row">
            <div class="col-sm-3">
                <button type="submit" class="btn btn-success">Update</button>
            </div>
        </div>
        </form>
    </div>
    </div>
</div>
</div>
</section>
</div>
@endsection

```

Lampiran 7 Listing program : dashboard (home.blade.php)

```
@extends('layouts.master')
```

```
@section('content')
<div class="container">
    <!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Dashboard</h1>
                </div>
                <div class="col-sm-6">
                    <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                        </ol>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>

    <!-- Main content -->
    <section class="content">

        <div class="row">
            <div class="col-lg-3 col-6">
                <!-- small box -->
                <div class="small-box bg-info">
                    <div class="inner">
                        <h3>{{ $informasi }}</h3>
                        <p>Total Informasi</p>
                    </div>
                    <div class="icon">
                        <i class="fas fa-info"></i>
                    </div>
                    <a href="{{ route('informasi.index') }}" class="small-box-footer">More info <i class="fas fa-arrow-circle-right"></i></a>
                </div>
            </div>
            <div class="col-lg-3 col-6">
                <div class="small-box bg-success">
                    <div class="inner">
                        <h3>{{ $kegiatan }}</h3>
                        <p>Kegiatan</p>
                    </div>
                    <div class="icon">
                        <i class="fas fas fa-random"></i>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>

```

```

        <a href="{{ route('kegiatan.index') }}" class="small-box-footer">More info <i
                                            class="fas fa-arrow-circle-right"></i></a>
                                </div>
                            </div>
                            <div class="col-lg-3 col-6">
                                <!-- small box -->
                                <div class="small-box bg-warning">
                                    <div class="inner">
                                        <h3>{{ $galeri }}</h3>
                                        <p>Total Galeri</p>
                                    </div>
                                    <div class="icon">
                                        <i class="fas fa-images"></i>
                                    </div>
                                    <a href="{{ route('galeri.index') }}" class="small-box-footer">More info <i
                                            class="fas fa-arrow-circle-right"></i></a>
                                </div>
                            </div>
                            <div class="col-lg-3 col-6">
                                <!-- small box -->
                                <div class="small-box bg-danger">
                                    <div class="inner">
                                        <h3>{{ $guru ?? '' }}</h3>
                                        <p>Total Guru</p>
                                    </div>
                                    <div class="icon">
                                        <i class="ion ion-pie-graph"></i>
                                    </div>
                                    <a href="{{ route('guru.index') }}" class="small-box-footer">More info <i class="fas fa-arrow-circle-right"></i></a>
                                </div>
                            </div>
                        </section>
                    </div>
                @endsection

```

Lampiran 8 Listing program : informasi (index.blade.php)

```
@extends('layouts.master')
```

```

@section('content')


<!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Informasi</h1>
                </div>
                <div class="col-sm-6">
                    <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                        <li class="breadcrumb-item"><a href="{{route('home')}}">Home</a></li>
                        <li class="breadcrumb-item active">Informasi</li>
                    </ol>
                </div>
            </div><
        </section>

    <!-- Main content -->
    <section class="content">

        <div class="row">
            <div class="col-12">
                <div class="card">
                    <div class="card-header">
                        <div class="d-flex justify-content-between">
                            <a href="{{ route('informasi.create') }}">
                                " class="btn btn-primary">
                                    <i class="fas fa-user-plus" ></i>
                                    Tambah Data
                            </a>
                        </div>
                    </div>
                    <div class="card-body">
                        <form action="{{ route('informasi.index') }}">
                            <{{-- @csrf --}}>
                            <div class="input-group input-group mb-3 float-right" style="width: 250px;">
                                <input type="text" name="keyword" class="form-control float-right" placeholder="Search" value="{{request()->query('keyword')}}">
                            </div>
                        </form>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>


```

```

        <div class="input-group-append">
            <button type="submit" class="btn
btn-default"><i class="fas fa-search"></i></button>
        </div>
        <div class="input-group-append">
            <a href="{{ route('informasi.ind
ex') }}" title="Refresh" class="btn btn-default"><i class="fas fa-
circle-notch" "></i></a>
        </div>
    </div>
</form>
<div class="table-responsive">
    <table class="table table-head-
fixed text-nowrap table-bordered">
        <thead>
            <tr class="text-center">
                <th>#</th>
                <th>No</th>
                <th>Gambar</th>
                <th>Judul</th>
                <th>Jenis</th>
            </tr>
        </thead>
        <tbody>
            @forelse($informasi as $row)
                <tr>
                    <td style="width: 20px">
                        <div class="btn-
group">
                            <button type="bu
tton" class="btn" data-toggle="dropdown">
                                <i class="fa
s fa-ellipsis-v" "></i>
                            </button>
                            <ul class="dropd
own-menu">
                                <li>
                                    <a class
="dropdown-item"
 href
="{{ route('informasi.edit', $row->id) }}">
                                        <i c
lass="fas fa-edit" "></i>
                                            Edit
                                    </a>
                                </li>
                                <li>

```

```

        <a class="dropdown-item" href="#" onCLick="handleDelete ({{ $row->id }})">
            <i class="fas fa-trash" style="margin-right: 10px;"></i>
            Hapus
        </a>
    </li>
</ul>
</div>
</td>
<td style="width: 50px; text-align: center;">{{ $loop->iteration + $informasi->firstItem() - 1 }}</td>
<td class="text-center"><a href="{{ asset('/img/gambar')..'/'.$row->gambar }}" data-fancybox data-caption="{{ $row->judul }}">
            
        </a>
    </td>
    <td>{{ $row->judul }}</td>
    <td>{{ $row->jenis }}</td>
</tr>
@empty
<tr>
    <td colspan="5" style="text-align: center;">Data Tidak Ada</td>
</tr>
@endforelse
</tbody>
</table>
{{ $informasi->appends(['keyword' => request()->query('keyword')])->links() }}</div>
</div>
<div class="card-footer" style="background-color: #f9f9f9; padding: 5px; margin-top: 10px;">
    <span class="text-sm float-right">Total Entries : {{ $informasi->total() }}</span>
</div>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
</section>
</div>
<div class="modal fade" id="deleteModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
    <div class="modal-dialog">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <h5 class="modal-
title" id="deleteModalLabel">Hapus Data informasi</h5>
                <button type="button" class="close" data-
dismiss="modal" aria-label="Close">
                    <span aria-hidden="true">&times;</span>
                </button>
            </div>
            <div class="modal-body">
                <p class="mt-
3">Apakah kamu yakin menghapus Data informasi ?</p>
            </div>
            <div class="modal-footer">
                <form action="" method="POST" id="deleteForm">
                    @method('DELETE')
                    @csrf
                    <button type="button" class="btn btn-
secondary" data-dismiss="modal">Tidak, Kembali</button>
                    <button type="submit" class="btn btn-
danger">Ya, Hapus</button>
                </form>
            </div>
        </div>
    </div>
@endsection

```

Lampiran 9 Listing program : kegiatan (index.blade.php)

```

@extends('layouts.master')
@section('content')
<div class="container">
    <!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Kegiatan</h1>

```

```

        </div>
        <div class="col-sm-6">
            <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                <li class="breadcrumb-item"><a href="{{route('home')}}">Home</a></li>
                <li class="breadcrumb-item active">Kegiatan</li>
            </ol>
        </div>
    </div>
</section>

<!-- Main content --&gt;
&lt;section class="content"&gt;
    &lt;div class="row"&gt;
        &lt;div class="col-12"&gt;
            &lt;div class="card"&gt;
                &lt;div class="card-header"&gt;
                    &lt;div class="d-flex justify-content-between"&gt;
                        &lt;a href="{{ route('kegiatan.create') }}"&gt;
                            &lt;i class="fas fa-user-plus" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"&gt;&lt;/i&gt;
                            Tambah Data
                        &lt;/a&gt;
                    &lt;/div&gt;
                &lt;/div&gt;
                &lt;div class="card-body"&gt;

                    &lt;form action="{{ route('kegiatan.index') }}" method="GET"&gt;
                        &lt;div class="input-group input-group mb-3 float-right" style="width: 250px;"&gt;
                            &lt;input type="text" name="keyword" class="form-control float-right" placeholder="Search" value="{{request()->query('keyword')}}">
                            <div class="input-group-append">
                                <button type="submit" class="btn btn-default"><i class="fas fa-search" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"></i></button>
                            </div>
                            <div class="input-group-append">
                                <a href="{{ route('kegiatan.index') }}" title="Refresh" class="btn btn-default"><i class="fas fa-circle-notch" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"></i></a>
                            </div>
                        </div>
                    </form>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</section>

```

```

        </form>
        <div class="table-responsive">
            <table class="table table-head-
fixed text-nowrap table-bordered">
                <thead>
                    <tr class="text-center">
                        <th>#</th>
                        <th>No</th>
                        <th>Tanggal</th>
                        <th>Judul</th>
                        <th>Jenis</th>
                    </tr>
                </thead>
                <tbody>
                    @forelse($kegiatan as $row)
                    <tr>
                        <td style="width: 20px">
                            <div class="btn-
group">
                                <button type="bu
tton" class="btn" data-toggle="dropdown">
                                    <i class="fa
s fa-ellipsis-v" ></i>
                                </button>
                                <ul class="dropd
own-menu">
                                    <li>
                                        <a class
="dropdown-item" href
="{{ route('kegiatan.edit', $row->id) }}>
                                            <i c
lass="fas fa-edit" ></i>
                                            Edit
                                        </a>
                                    </li>
                                    <li>
                                        <a class
="dropdown-item" href="#"
                                            oncl
ick="handleDelete ({{ $row->id }})">
                                            <i c
lass="fas fa-trash" ></i>
                                            Hapus
                                        </a>
                                    </li>
                                </ul>
                            </div>
                        </td>
                    </tr>
                    @empty
                    <tr>
                        <td colspan="5" style="text-align: center;">
                            <h3>Data Tidak D
item!</h3>
                        </td>
                    </tr>
                </tbody>
            </table>
        </div>
    
```

```

                </ul>
            </div>
        </td>
        <td style="width: 50px"
class="text-center"><{{ $loop->iteration + $kegiatan-
>firstItem() - 1 }}></td>
<td>{{ $row-
>tanggal }} {{ $row->jam }}</td>
<td>{{ $row-
>judul }}</td>
<td>{{ $row-
>jenis }}</td>
        </tr>
    @empty
        <tr>
            <td colspan="6" class="t
ext-center">Data Tidak Ada</td>
        </tr>
    @endforelse

    </tbody>
</table>
{{ $kegiatan-
>appends(['keyword' => request()->query('keyword')])->links() ]}}
</div>
</div>
<div class="card-footer">
    <span class="text-sm float-
right">Total Entries : {{ $kegiatan->total() }}</span>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</section>
</div>
<div class="modal fade" id="deleteModal" tabindex="-
1" role="dialog" aria-labelledby="exampleModalLabel"
aria-hidden="true">
<div class="modal-dialog">
    <div class="modal-content">
        <div class="modal-header">
            <h5 class="modal-
title" id="deleteModalLabel">Hapus Data kegiatan</h5>
            <button type="button" class="close" data-
dismiss="modal" aria-label="Close">
                <span aria-hidden="true">&times;</span>
            </button>

```

```

        </div>
        <div class="modal-body">
            <p class="mt-3">Apakah kamu yakin menghapus Data kegiatan ?</p>
        </div>
        <div class="modal-footer">
            <form action="" method="POST" id="deleteForm">
                @method('DELETE')
                @csrf
                <button type="button" class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Tidak, Kembali</button>
                <button type="submit" class="btn btn-danger">Ya, Hapus</button>
            </form>
        </div>
    </div>
    @endsection

```

Lampiran 10 Listing program : guru (index.blade.php)

```

@extends('layouts.master')
@section('content')


<!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Guru</h1>
                </div>
                <div class="col-sm-6">
                    <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                        <li class="breadcrumb-item"><a href="{{route('home')}}">Home</a></li>
                        <li class="breadcrumb-item active">Guru</li>
                    </ol>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>

    <!-- Main content -->
    <section class="content">
        <div class="row">
            <div class="col-12">


```

```

<div class="card">
    <div class="card-header">
        <div class="d-flex justify-content-between">
            <a href="{{ route('guru.create') }}" class="btn btn-primary">
                <i class="fas fa-user-plus" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"></i>
                Tambah Data
            </a>
        </div>
    </div>
    <div class="card-body">
        <form action="{{ route('guru.index') }}" method="GET">
            <div class="input-group input-group mb-3 float-right" style="width: 250px;">
                <input type="text" name="keyword" class="form-control float-right" placeholder="Search" value="{{ request('keyword') }}"/>
                <div class="input-group-append">
                    <button type="submit" class="btn btn-default"><i class="fas fa-search" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"></i></button>
                </div>
                <div class="input-group-append">
                    <a href="{{ route('guru.index') }}" title="Refresh" class="btn btn-default"><i class="fas fa-circle-notch" style="font-size: 1.2em; margin-right: 5px;"></i></a>
                </div>
            </div>
        </form>
        <div class="table-responsive">
            <table class="table table-head-fixed text-nowrap table-bordered">
                <thead>
                    <tr class="text-center">
                        <th>#</th>
                        <th>Nomor</th>
                        <th>Gambar</th>
                        <th>Nama</th>
                        <th>Jabatan</th>
                        <th>Mata Pelajaran</th>
                    </tr>
                </thead>
                <tbody>
                    @forelse($guru as $row)
                    <tr>
                        <td style="width: 20px;">
                            {{ $row->id }}
                        </td>
                        <td>
                            {{ $row->nomor }}
                        <td>
                            {{ $row->gambar }}
                        <td>
                            {{ $row->nama }}
                        <td>
                            {{ $row->jabatan }}
                        <td>
                            {{ $row->mata_pelajaran }}
                    </tr>
                @forelse($guru as $row)
                <tr>
                    <td style="width: 20px;">
                        {{ $row->id }}
                    <td>
                        {{ $row->nomor }}
                    <td>
                        {{ $row->gambar }}
                    <td>
                        {{ $row->nama }}
                    <td>
                        {{ $row->jabatan }}
                    <td>
                        {{ $row->mata_pelajaran }}
                </tr>
            @forelse($guru as $row)
            <tr>
                <td style="width: 20px;">
                    {{ $row->id }}
                <td>
                    {{ $row->nomor }}
                <td>
                    {{ $row->gambar }}
                <td>
                    {{ $row->nama }}
                <td>
                    {{ $row->jabatan }}
                <td>
                    {{ $row->mata_pelajaran }}
            </tr>
        @forelse($guru as $row)
        <tr>
            <td style="width: 20px;">
                {{ $row->id }}
            <td>
                {{ $row->nomor }}
            <td>
                {{ $row->gambar }}
            <td>
                {{ $row->nama }}
            <td>
                {{ $row->jabatan }}
            <td>
                {{ $row->mata_pelajaran }}
        </tr>
    @forelse($guru as $row)
    <tr>
        <td style="width: 20px;">
            {{ $row->id }}
        <td>
            {{ $row->nomor }}
        <td>
            {{ $row->gambar }}
        <td>
            {{ $row->nama }}
        <td>
            {{ $row->jabatan }}
        <td>
            {{ $row->mata_pelajaran }}
    </tr>

```

```

        <div class="btn-
group">
            <button type="bu
tton" class="btn" data-toggle="dropdown">
                <i class="fa
s fa-ellipsis-v" ></i>
            </button>
            <ul class="dropd
own-menu">
                <li>
                    <a class
="dropdown-item"
                    href
="{{ route('guru.edit', $row->id) }}"
                    <i c
lass="fas fa-edit" ></i>
                    Edit
                </a>
                </li>
                <li>
                    <a class
="dropdown-item" href="#"
                    oncl
ick="handleDelete ({{ $row->id }})"
                    <i c
lass="fas fa-trash" ></i>
                    Hapu
s
                </a>
                </li>
            </ul>
        </div>
        <td style="width: 50px"
class="text-center">{{ $loop->iteration + $guru-
>firstItem() - 1 }}</td>
        <td class="text-center">
            <a href="{{asset('/i
mg/gambar'). '/'. $row->foto}}" data-fancybox data-caption="{{ $row-
>nomor_induk}}">
                
            </a>
        </td>
        <td>{{$row->nama }}</td>
    
```

```

        <td>{{ $row-
>jabatan }}</td>
        <td>{{ $row-
>mapel }}</td>
    </tr>
    @empty
    <tr>
        <td colspan="5" class="text-center">Data Tidak Ada</td>
    </tr>
    @endforelse
</tbody>
</table>
{{ $guru-
>appends(['keyword' => request()->query('keyword')])->links() ]}}
</div>
</div>
<div class="card-footer">
    <span class="text-sm float-right">Total Entries : {{ $guru->total() }}</span>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
</div>

<!-- Modal Delete--&gt;
&lt;div class="modal fade" id="deleteModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true"&gt;
    &lt;div class="modal-dialog"&gt;
        &lt;div class="modal-content"&gt;
            &lt;div class="modal-header"&gt;
                &lt;h5 class="modal-
title" id="deleteModalLabel"&gt;Hapus Data Guru&lt;/h5&gt;
                &lt;button type="button" class="close" data-
dismiss="modal" aria-label="Close"&gt;
                    &lt;span aria-hidden="true"&gt;&amp;times;&lt;/span&gt;
                &lt;/button&gt;
            &lt;/div&gt;
            &lt;div class="modal-body"&gt;
                &lt;p class="mt-
3"&gt;Apakah kamu yakin menghapus Data Guru ?&lt;/p&gt;
            &lt;/div&gt;
            &lt;div class="modal-footer"&gt;
                &lt;form action="" method="POST" id="deleteForm"&gt;
</pre>

```

```

        @method('DELETE')
        @csrf
        <button type="button" class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Tidak, Kembali</button>
            <button type="submit" class="btn btn-danger">Ya, Hapus</button>
        </form>
    </div>
</div>
@endsection

```

Lampiran 11 Listing program : galeri (index.blade.php)

```

@extends('layouts.master')
@section('content')


<!-- Content Header (Page header) -->
    <section class="content-header">
        <div class="container-fluid">
            <div class="row mb-2">
                <div class="col-sm-6">
                    <h1>Galeri</h1>
                </div>
                <div class="col-sm-6">
                    <ol class="breadcrumb float-sm-right">
                        <li class="breadcrumb-item"><a href="{{route('home')}}">Home</a></li>
                        <li class="breadcrumb-item active">Galeri</li>
                    </ol>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>
    <!-- Main content -->
    <section class="content">

        <div class="row">
            <div class="col-12">
                <div class="card">
                    <div class="card-header">
                        <div class="d-flex justify-content-between">
                            <a href="{{ route('galeri.create') }}" class="btn btn-primary">
                                <i class="fas fa-user-plus" style="font-size: 1.5em; margin-right: 5px;"></i>
                                Tambah Data
                            </a>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>


```



```

                <a href="{{asset('/img/gambar').'/'.$row->gambar}}" data-fancybox data-caption="{{$row->judul}}">
                    
                </a>
            </td>
        </tr>
    @empty
        <tr>
            <td colspan="4" class="text-center">Data Tidak Ada</td>
        </tr>
    @endforelse
</tbody>
</table>
{{ $galeri->appends(['keyword' => request()->query('keyword')])->links() }}>
</div>
</div>
<div class="card-footer">
    <span class="text-sm float-right">Total Entries : {{ $galeri->total() }}</span>
</div>
</div>
</div>
</section>
</div>

<!-- Modal Delete--&gt;
&lt;div class="modal fade" id="deleteModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true"&gt;
    &lt;div class="modal-dialog"&gt;
        &lt;div class="modal-content"&gt;
            &lt;div class="modal-header"&gt;
                &lt;h5 class="modal-title" id="deleteModalLabel"&gt;Hapus Data galeri&lt;/h5&gt;
                &lt;button type="button" class="close" data-dismiss="modal" aria-label="Close"&gt;
                    &lt;span aria-hidden="true"&gt;&amp;times;&lt;/span&gt;
                &lt;/button&gt;
            &lt;/div&gt;
            &lt;div class="modal-body"&gt;
</pre>

```



```

        <span class="float-right">
            Settings Aplikasi
        </span>
    </div>
    <div class="card-
tools">
        </div>
    </div>
    <div class="card-body" >
        <div class="row">
            <div class="col-md-12">
                <form method="POST" action="{{ route
('setting.update', 1) }}> enctype="multipart/form-data">
                    @csrf
                    @method('PUT')
                    <div class="row">
                        <div class="col-md-6">
                            <div class="form-group">
                                <label for="app_name">
                                    Nama Aplikasi</label>
                                    <input type="text" c
lass="form-control" @error('app_name') is-
invalid @enderror" name="app_name" id="app_name" value="{{ $setting-
>app_name }}" placeholder="Masukkan Nama kategori" autofocus>
                                    @error('app_name')
                                        <div class="text
-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                                    @enderror
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                    <label for="footer_l
eft">Footer Kiri</label>
                                    <input type="text" c
lass="form-control" @error('footer_left') is-
invalid @enderror" name="footer_left" id="footer_left" value="{{ $se
tting-
>footer_left }}" placeholder="Masukkan Nama kategori" autofocus>
                                    @error('footer_left'
)
                                        <div class="text
-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
                                    @enderror
                                </div>
                                <div class="form-group">
                                    <label for="footer_r
ight">Footer Kanan</label>

```

```

        <input type="text" c
lass="form-control @enderror('footer_right') is-
invalid @enderror" name="footer_right" id="footer_right" value="{{ $
setting-
>footer_right }}" placeholder="Masukkan Nama kategori" autofocus>
@error('footer_right
')
        <div class="text
-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
        @enderror
    </div>
<!-- /.col-md -->
<div class="col-md-6">
    <div class="form-group">
        <label for="logo">Lo
go</label>
        <input type="file" c
lass="form-control logo @enderror('logo') is-
invalid @enderror" name="logo" id="logo" value="{{ old('logo') }}"
data-height="100" data-width="160" data-default-
file="{{ asset('/img/'.$setting->logo) }}>
        @enderror('logo')
        <div class="text
-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
        @enderror
    </div>
    <div class="form-group">
        <label for="favicon">
favicon</label>
        <input type="file" c
lass="form-control favicon @enderror('favicon') is-
invalid @enderror" name="favicon" id="favicon" value="{{ old('favo
n') }}"
data-height="100" data-width="160" data-default-
file="{{ asset('/img/'.$setting->favicon) }}>
        @enderror('favicon')
        <div class="text
-danger small mt-1">{{ $message }}</div>
        @enderror
    </div>
    </div>
    <hr>
    <div class="form-group">
        <button type="submit" class=
"btn btn-primary float-right">
            Submit
    </div>

```

```

                </button>
            </div>
        </form>
    </div>
@endsection

```

Lampiran 13 Listing program : beranda (home.blade.php)

```

<section id="hero" class="d-flex justify-content-center align-items-center">
    <div class="container position-relative" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="100">
        <h1 class="text-center">TERWUJUD KULTUR BELAJAR<br>DAN <br>AKHLAKUL KARIMAH</h1>
    </div>
</section>
<main id="main">
    <section id="about" class="about">
        <div class="container" data-aos="fade-up">

            <div class="section-title">
                <h2>About</h2>
                <p>Sambutan Kepala Sekolah</p>
            </div>
            <div class="row">
                <div class="col-lg-6 order-1 order-lg-2" data-aos="fade-left" data-aos-delay="100">
                    
                </div>
                <div class="col-lg-6 pt-2 pt-lg-0 order-2 order-lg-1 content">
                    <p class="text-justify">
                        {!! substr($profile->sambutan, 0, 5000) !!}
                    </p>
                </div>
            </div>
            <br>
            <br>
            <div class="section-title">

```

```

<p>Sejarah Singkat</p>
</div>
<div class="row">
    <div class="col-lg-6 order-1 order-lg-2">
        <div class="slideshow-container">
            <div class="mySlides fade">
                <div class="numbertext">1 / 4</div>
                
            </div>
            <div class="mySlides fade">
                <div class="numbertext">2 / 4</div>
                
            </div>
            <div class="mySlides fade">
                <div class="numbertext">3 / 4</div>
                
            </div>
            <div class="mySlides fade">
                <div class="numbertext">3 / 4</div>
                
            </div>
        </div>
        <a class="prev" onclick="plusSlides(-1)">&#10094;</a>
        <a class="next" onclick="plusSlides(1)">&#10095;</a>
    </div>
    <br>
    <div style="text-align:center">
        <span class="dot" onclick="currentSlide(1)"><span>
        <span class="dot" onclick="currentSlide(2)"><span>
        <span class="dot" onclick="currentSlide(3)"><span>
        <span class="dot" onclick="currentSlide(3)"><span>
    </div>
</div>
<div class="col-lg-6 pt-2 pt-lg-0 order-2 order-lg-1 content">
    <p class="text-justify">
        {!! substr($profile->sejarah_singkat, 0,5000) !!}
    </p>
</div>

```



```

        <div class="row">
            <div class="col-md-6">{{ $kegiatan-
>judul }}</div>
                <div class="col-md-
6"><h6>{{ date('d M Y', strtotime($kegiatan-
>tanggal)) }} {{ $kegiatan->jam }}</h6></div>
                </div>
            </div>
            <div class="card-body">
                <p>{{ $kegiatan->deskripsi }}</p>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</section>
```

Lampiran 14 Listing program : profil sekolah (profile.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')

    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>PROFIL SEKOLAH</h2>
        </div>
    </div><!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="identitas" class="identitas">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-md-6">
                    <h3>Identitas Sekolah</h3>
                    <hr>
                    <p>{!! $profile->identitas_sekolah !!}</p>
                </div>
                <div class="col-md-6">
                    <div class="row">
                        <div class="mx-auto">
                            
                        </div>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>
```

```

        </div>
    </div>
</section>
<section id="sejarah" class="sejarah">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-md-12">
                <h3>Sejarah Singkat Yayasan</h3>
                <hr>
                {!! $profile->sejarah_singkat !!}
            </div>
        </div>
    </div>
</section>
<section id="struktur_organisasi" class="struktur_organisasi">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-md-12">
                <h3>Struktur Organisasi</h3>
                <hr>
                
            </div>
        </div>
    </div>
</section>
<section id="visi-misi" class="visi-misi">
    <div class="container mt-0">
        <div class="row">
            <div class="col-md-12">
                <h3>Visi dan Misi</h3>
                <hr>
                {!! $profile->visi_misi !!}
            </div>
        </div>
    </div>
</section>
<section id="fasilitas" class="fasilitas">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-md-12">
                <h3>Fasilitas</h3>
                {!! $profile->fasilitas !!}
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

        </div>
    </section>
</main>
```

Lampiran 15 Listing program : ekstrakulikuler (ekstrakulikuler.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>EKSTRAKULIKULER</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="ekstrakulikuler" class="ekstrakulikuler">
        <div class="container">
            <div class="row">
                @foreach ($ekstrakulikulers as $ekstrakulikuler)
                    <div class="col-md-4">
                        <div class="card">
                            <br>
                            
                            <div class="card-body">
                                <strong>
                                    <p class="card-title text-center">{{ $ekstrakulikuler->judul }}</p>
                                </strong>
                                <p class="card-text">{{ $ekstrakulikuler->deskripsi }}</p>
                            </div>
                        </div>
                        <br/>
                        <br/>
                    </div>
                @endforeach
            </div>
            {{ $ekstrakulikulers->links() }} - Jumlah :
            {{ $ekstrakulikulers->count() }} -
        </div>
    </section>
```

```
</main>
```

Lampiran 16 Listing program : prestasi siswa (prestasi-siswa.blade.php)

```
@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>PRESTASI SISWA</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="prestasi" class="prestasi">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <!-- isi prestasi -->
                @foreach ($prestasis as $prestasi)
                    <div class="col-md-4">
                        <div class="card">
                            <br>
                            
                            <div class="card-body">
                                <strong>
                                    <p class="card-title text-center">{{ $prestasi->judul }}</p>
                                </strong>
                                <p class="card-text">{{ $prestasi->deskripsi }}</p>
                            </div>
                        </div>
                        <br/>
                        <br/>
                    </div>
                @endforeach
            </div>
            {{ $prestasis->links() }} - Jumlah :
            {{ $prestasis->count() }} -
        </div>
    </section>
</main>
```

Lampiran 17 Listing program : artikel (artikel.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>ARTIKEL</h2>
        </div>
    </div><!-- End Breadcrumbs -->
    <!-- search -->
    <section id="search" class="search">
        <div class="container">
            <div class="row">
                @foreach ($artikels as $artikel)
                    <div class="container">
                        <div class="row">
                            <div class="col-md-12">
                                <h4>{{ $artikel->judul }}</h4>
                                <p class="small">{{ date('d M Y', strtotime($artikel->created_at)) }}</p>
                                <div class="row">
                                    <div class="col-md-6 offset-md-3">
                                        
                                    </div>
                                </div>
                                <div class="row mt-3">
                                    <div class="col-md-12">
                                        <p>{{ $artikel->deskripsi }}</p>
                                        <hr>
                                    </div>
                                </div>
                                <br/>
                                <br/>
                            </div>
                        </div>
                    @endforeach
                </div>
            </div>
        </div>
    </section>
</main>

```

Lampiran 18 Listing program : prestasi sekolah (prestasi-sekolah.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>PRESTASI SEKOLAH</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="prestasi" class="prestasi">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <!-- isi prestasi -->
                @foreach ($prestasis as $prestasi)
                    <div class="col-md-4">
                        <div class="card">
                            <br>
                            <img class="card-img-top" alt="Card image cap" class="card-img-top mt-2" alt="" style="height:300px; max width: 200%; object-fit: contain;">
                            <div class="card-body">
                                <strong>
                                    <p class="card-title text-center">{{ $prestasi->judul }}</p>
                                </strong>
                                <p class="card-text">{{ $prestasi->deskripsi }}</p>
                            </div>
                        </div>
                        <br/>
                        <br/>
                    </div>
                @endforeach
            </div>
            {{ $prestasis->links() }} - Jumlah :
            {{ $prestasis->count() }} -
        </div>
    </section>
</main>

```

Lampiran 19 Listing program : kegiatan sekolah (kegiatan.blade.php)

```
@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>KEGIATAN SEKOLAH</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <!-- Kegiatan -->
    <section id="kegiatan" class="kegiatan">
        @foreach ($kegiatans as $kegiatan)
            <div class="container mb-3">
                <div class="row">
                    <div class="col-md-12">
                        {{-- <br/>
                        <br/> --}}
                        <div class="card">
                            <div class="card-header">
                                <div class="row">
                                    <div class="col-md-6"><h4>{{ $kegiatan->judul }}</h4></div>
                                    <div class="col-md-6"><h5>{{ date('d M Y', strtotime($kegiatan->tanggal)) }}</h5></div>
                                </div>
                            <div class="card-body">
                                {{ $kegiatan->deskripsi }}
                            </div>
                        </div>
                    </div>
                </div>
            @endforeach
        </section>
        <!-- end Kegiatan -->
    </main>
```

Lampiran 20 Listing program : pengumuman (pengumuman.blade.php)

```
@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
```

```

<!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
<div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
    <div class="container">
        <h2>PENGUMUMAN</h2>
    </div>
</div><!-- End Breadcrumbs -->
<section id="pengumuman" class="pengumuman">
    <!-- isi pengumuman -->
    @foreach ($pengumumans as $pengumuman)
        <div class="container">
            <div class="row mt-4">
                <div class="col-md-1">
                    <i class="far fa-calendar fa-5x"></i>
                </div>
                <div class="col-md-11">
                    <h4>{{ $pengumuman->judul }}</h4>
                    <p class="small">{{ date('d M Y', strtotime($pengumuman->created_at)) }}</p>
                    <p>{{ $pengumuman->deskripsi }}</p>
                    <hr>
                </div>
            </div>
        </div>
    @endforeach
    <!-- end isi pengumuman -->
</section>
</main>

```

Lampiran 21 Listing program : guru pengajar (guru.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>GURU PENGAJAR</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="guru-staf" class="guru-staf">
        <div class="container">
            <div class="row text-center">
                @if ($gurus)
                    @foreach ($gurus as $guru)
                        <div class="col-md-3">

```

```

        <div class="card">
            <br>
            
                <div class="card-body">
                    <strong>
                        <p class="card-
title">{{$guru['nama']}}</p>
                    </strong>
                    <div class="card-text">
                        {{$guru['jabatan']}}<br>
                        {{$guru['mapel']}}
                    </div>
                    {{-- <p class="card-
text">{{$guru['mapel']}}</p> --}}
                </div>
            </div>
            <br/>
            <br/>
        </div>
    @endforeach
    @endif
</div>
<br/>
{{$gurus->links()}} - Jumlah :
{{$gurus->count()}} -
</div>
</section>
</main>

```

Lampiran 22 Listing program : galeri (galeri.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>GALERI</h2>
        </div>
    </div><!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="galeri" class="galeri">
        <div class="container">

```

```

<div class="row">
    @foreach ($galeris as $galeri)
        <div class="col-md-4">
            
        </div>
    @endforeach
</div>
{{ $galeris->links() }} - Jumlah :
{{ $galeris->count() }} -
</div>
</section>
</main>

```

Lampiran 23 Listing program : contact (kontak.blade.php)

```

@extends('layouts.frontend.master')
@section('content')
<main id="main">
    <!-- ===== Breadcrumbs ===== -->
    <div class="breadcrumbs" data-aos="fade-in">
        <div class="container">
            <h2>HUBUNGI KAMI</h2>
        </div>
    </div>
    <!-- End Breadcrumbs -->
    <section id="kontak" class="kontak">
        <div class="container">
            <div class="row justify-content-center">
                <div class="col-md-6">
                    <div class="card">
                        <div class="card-
header"><h3>Kontak</h3></div>
                        <div class="card-body">
                            <p>
                                Jl. Raya Ujungjaya No.212<br>
                                Kec. Widasari Kab. Indramayu<br>
                                Prov. Jawa Barat, Indonesia<br><br>
                                <strong>No. Telepon :</strong> (0234)351669<br>
                                <strong>E-mail :</strong> smpnurulhalim93@gmail.com<br>
                            </p>

```

```
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
</main>
```