

**APLIKASI *PROFILE* KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA  
MENGUNAKAN PHP 7 DAN BOOTSTRAP 4.0 UNTUK MENGELOLA  
INFORMASI KWARTIR**

**( Studi Kasus Pada Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibun )**

**SKRIPSI**

Karya Tulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Bale Bandung

Disusun Oleh:

BAYU RAMADAN

NPM. 301180047



**PROGRAM STRATA 1**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS BALE BANDUNG**

**BANDUNG**

**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**APLIKASI *PROFILE* KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA  
MENGUNAKAN PHP 7 DAN BOOTSTRAP 4.0 UNTUK MENGELOLA  
INFORMASI KWARTIR**

Disusun oleh :

**BAYU RAMADAN**

**NPM. 301180047**

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Pada

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

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Yudi Herdiana, S.T.,M.T  
NIK. 04104808008

Denny Rusdianto, S.T, M.Kom  
NIK. 04104808094

**LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI**

**APLIKASI *PROFILE* KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA  
MENGUNAKAN PHP 7 DAN BOOTSTRAP 4.0 UNTUK MENGELOLA  
INFORMASI KWARTIR**

Disusun oleh :

BAYU RAMADAN

NPM. 301180047

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Pada

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

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Penguji 1

Penguji 2

Rosmalina, S.T.,M.kom.

NIK. 04104808122

Khilda Nistrina, S.Pd., M.Sc

NIK. 04104820004

**LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI**

**APLIKASI *PROFILE* KWARTIR RANTING GERAKAN PRAMUKA  
MENGUNAKAN PHP 7 DAN BOOTSTRAP 4.0 UNTUK MENGELOLA  
INFORMASI KWARTIR**

Disusun oleh :

BAYU RAMADAN

NPM. 301180047

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Pada

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

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh :

Mengetahui,

Dekan

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Yudi Herdiana, S.T.,M.T.

NIK. 04104808008

Yusuf Muharam, M.Kom

NIK. 041044820003

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bayu Ramadan

NIM : 301180047

Judul Skripsi : APLIKASI *PROFILE* KWARTIR RANTING GERAKAN  
PRAMUKA MENGGUNAKAN PHP 7 DAN BOOTSTRAP 4.0  
UNTUK MENGELOLA INFORMASI KWARTIR

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan pemograman 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 di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi 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, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

BAYU RAMADAN

NPM. 301180047

## ABSTRAK

Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum atau biasa disingkat Kwarran kecamatan ibun adalah satuan organisasi yang mengelola Gerakan Pramuka di tingkat kecamatan. Gerakan Pramuka Kwartir Ranting ini berdasarkan hasil observasi, penyampaian informasi ke setiap sekolah masih kurang maksimal, dimana penyampian informasi masih menggunakan media berupa surat yang di cetak langsung dan diberikan ke setiap sekolah.

Berdasarkan permasalahan diatas dibutuhkan sistem yang dapat membantu Kwartir Ranting Gerkan Pramuka dalam mengoptimalkan infomasi yang disampaikan ke setiap sekolah yang ada dikecamatan ibun. Metode yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah weaterfal dengan tahapan analisa, desain, pengkodean, pengujian, implementasi dan pengujian. Metode pengumpulan data yang diperlukan untuk tahap analisis menggunakan metode wawancara kepada ketua kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun.

Observasi di sekretariat gerakan pramuka kwartir ranting kecmatan ibun dan studi pustakan yang relevan dengann penelitian yang dilakukan. Perancangan menggunakan *software Microdoft Visio* sebagai *tools* perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dengan jenis perancangan *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Pada tahap desain menggunakan *software Balsamiq Mockup*. Pada tahap pengkodean menggunakan PHP 7 dan Bootstrap. Dengan adanya website ini diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan penyampaian informasi serta pendataan yang optimal di gerakan pramuka kwartir ranting kecamatan ibun seperti berita kegiatan, sejarah kepramukaan, struktur kepengurusan, data potensi dan pengumuman kegiatan yang akan diadakan di kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun yang dapat di akses dimana saja.

Kata kunci : *Bootstrap*, Data, Informasi, *Profile*, *PHP*

## **ABSTRACT**

*Kwartir Branch of the Ibun Sub-district Scout Movement or commonly abbreviated as Kwarran Ibun sub-district is an organizational unit that manages the Scout Movement at the sub-district level. The Kwartir Branch Scout Movement based on the results of observations, the delivery of information to each school is still not optimal, where information delivery is still using the media in the form of letters that are printed directly and given to each school.*

*Based on the above problems, a system is needed that can help the Scouts' Branch Quarters in optimizing the information that is conveyed to every school in the mother's district. The method used to design this system is the waterfall with the stages of analysis, design, coding, testing, implementation and testing. The data collection method needed for the analysis phase uses the interview method to the head of the scouting branch of the Ibun sub-district.*

*Observations at the secretariat of the quarterly scout movement of the sub-district of Ibun and literature studies that are relevant to the research carried out. The design uses Microsoft Visio software as a system design tool using the Unified Modeling Language (UML) with the types of use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. At the design stage using the Balsamiq Mockup software. At the coding stage using PHP 7 and Bootstrap. With this website, it is expected to be able to optimize information delivery activities and optimal data collection in the scouting movement of the sub-district of the Ibun sub-district such as news of activities, scouting history, management structure, potential data and announcements of activities that will be held in the kwartir of the sub-district scouting movement that can be accessed. anywhere.*

*Keywords: Bootstrap, Data, Information, Profile, PHP*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya serta hidayahnya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Aplikasi *Profile* Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Menggunakan PHP 7 Dan Bootstrap 4.0 Untuk Mengelola Informasi Kwartir” tepat pada waktunya.

Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung. Laporan ini dibuat dengan berbagai observasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama mengerjakan laporan ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya selama proses pengerjaan laporan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan berbagai macam bantuan baik dengan doa, motivasi, moral dan materi.
3. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
4. Bapak Yusuf Muharam, M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Bale Bandung.
5. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing Utama
6. Bapak Denny Rusdianto, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Pendamping.
7. Ibu Rosmalina, S.T., M.Kom., selaku Dosen Penguji 1
8. Ibu Khilda Nistrina, S.Pd., M.sc., selaku Dosen Penguji 2
9. Semua dosen dan staff pengajar program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
10. Rekan – rekan seperjuangan Fakultas Teknologi Informasi yang selalu mendukung, memberikan saran dan tanpa segan membantu dalam penyusunan laporan ini.



Terimakasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan yang terbaik, penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat baik bagi kita semua.

Baleendah, Agustus 2022

Bayu Ramadan

NPM. 301180047

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Masalah .....	3
1.5    Metodologi Penelitian .....	3
1.6    Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1    Landasan Teori .....	5
2.2    Dasar Teori .....	8
2.2.1 <i>Profile</i> .....	8
2.2.2    Kwartir Ranting Gerakan Pramuka.....	8
2.2.3    Informasi .....	9
2.2.4    Data .....	9
2.2.5 <i>Metode SDLC Waterfall</i> .....	10
2.2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	12
2.2.7    MySQL .....	15
2.2.8    XAMPP.....	15
2.2.9    Bootstrap.....	16
2.2.10 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> .....	16
2.2.11    Balsamiq.....	17
2.2.12    PHP.....	17
2.2.13    Microsoft Visio.....	18
2.2.14    Sublime Text.....	18

2.2.15	HTML .....	18
2.2.16	Database ( Basis Data ).....	18
2.2.17	Website .....	20
2.2.18	Web Browser .....	20
2.2.19	Web Server .....	21
2.2.20	Hosting .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Kerangka Pikir.....	24
3.2	Deskripsi.....	25
3.1.1	Pengumpulan Data .....	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	25
3.2.3	Desain.....	26
3.2.4	Pengkodean .....	27
3.2.5	Pengujian Aplikasi .....	27
3.2.6	Implementasi .....	27
3.2.7	Pembuatan Laporan.....	27
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Analisis .....	28
4.1.1	Analisi Masalah .....	28
4.1.2	Analisis <i>Software</i> .....	28
4.1.3	Analisi Pengguna.....	29
4.1.4	User Interface .....	29
4.1.5	Fitur – Fitur .....	30
4.1.6	Analisis Data .....	30
4.1.7	Analisi Biaya .....	31
4.2	Perancangan.....	31
4.2.1	<i>UML (Unified Modelling Language)</i> .....	32
4.2.2	Struktur Tabel .....	42
4.2.3	Desain .....	44
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN .....</b>		<b>59</b>
5.1	Implementasi .....	59
5.1.1	<i>Listing Program</i> .....	59

5.1.2 Implementasi Sistem.....	75
5.1.3 Spesifikasi Sistem.....	75
5.1.4 Instalasi Sistem .....	76
5.1.5 Menjalankan Sistem.....	77
5.2 Pengujian .....	86
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>89</b>
6.1 Kesimpulan.....	89
6.2 Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Data.....	9
Gambar 2. 2 <i>SDLC Waterfall</i> .....	10
Gambar 3. 1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> .....	33
Gambar 4. 2 <i>Activity diagram</i> admin login .....	35
Gambar 4. 3 <i>Activity Login User</i> .....	36
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> admin menu berita kegiatan .....	36
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> admin menu sejarah kepramukaan.....	37
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> admin menu struktur kepengurusan .....	37
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> admin menu data potensi .....	38
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram</i> admin menu Informasi Kegiatan.....	38
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram user</i> menu berita kegiatan .....	39
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram user</i> menu sejarah kepramukaan.....	39
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram user</i> menu kepengurusan.....	40
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram user</i> menu data potensi.....	40
Gambar 4. 13 <i>Activity diagram user</i> Informasi Kegiatan.....	41
Gambar 4. 14 <i>Class Diagram</i> Admin .....	41
Gambar 4. 15 <i>Class Diagram User</i> .....	42
Gambar 4. 16 <i>Form Login</i> .....	44
Gambar 4. 17 <i>Form Dashboard</i> Admin.....	45
Gambar 4. 18 <i>Form</i> Berita Kegiatan Admin.....	45
Gambar 4. 19 <i>Form</i> Input Berita Kegiatan Admin .....	46
Gambar 4. 20 <i>Form</i> Berita Kegiatan Admin.....	46
Gambar 4. 21 <i>Form</i> Sejarah Kepramukaan Admin .....	47
Gambar 4. 22 <i>Form</i> input sejarah kepramukaan Admin.....	47
Gambar 4. 23 <i>Form</i> Edit Sejarah Kepramukaan Admin.....	48
Gambar 4. 24 <i>Form</i> Struktur Kepengurusan Admin.....	48
Gambar 4. 25 <i>Form</i> Input Struktur Kepengurusan Admin .....	49
Gambar 4. 26 <i>Form</i> Edit Struktur Kepengurusan Admin .....	49
Gambar 4. 27 <i>Form</i> Data Potensi Admin.....	50

Gambar 4. 28 <i>Form</i> Input Data Potensi Admin .....	50
Gambar 4. 29 <i>Form</i> Edit Data Potensi Admin .....	51
Gambar 4. 30 <i>Form</i> Informasi Kegiatan Admin .....	51
Gambar 4. 31 <i>Form</i> Input Informasi Kegiatan Admin .....	52
Gambar 4. 32 <i>Form</i> Edit Informasi Kegiatan Admin .....	52
Gambar 4. 33 <i>Form</i> Login <i>User</i> .....	53
Gambar 4. 34 <i>Form</i> Dashboard <i>User</i> .....	53
Gambar 4. 35 <i>Form</i> Berita Kegiatan <i>User</i> .....	54
Gambar 4. 36 <i>Form</i> Input Berita Kegiatan <i>User</i> .....	54
Gambar 4. 37 <i>Form</i> Edit Berita Kegiatan <i>User</i> .....	55
Gambar 4. 38 <i>Form</i> Sejarah Kepramukaan <i>User</i> .....	55
Gambar 4. 39 <i>Form</i> Struktur Kepengurusan <i>User</i> .....	56
Gambar 4. 40 <i>Form</i> Data Potensi <i>User</i> .....	56
Gambar 4. 41 <i>Form</i> Input Data Potensi <i>User</i> .....	57
Gambar 4. 42 <i>Form</i> Edit Data Potensi <i>User</i> .....	57
Gambar 4. 43 <i>Form</i> Informasi Kegiatan <i>User</i> .....	58
Gambar 5. 1 Halaman <i>Login</i> .....	77
Gambar 5. 2 Halaman <i>Dashboard</i> Admin .....	78
Gambar 5. 3 Halaman Berita Kegiatan Admin .....	78
Gambar 5. 4 Tambah Berita Kegiatan admin.....	78
Gambar 5. 5 Halaman Edit Berita Kegiatan Admin .....	79
Gambar 5. 6 Halaman Struktur Kepengurusan Admin .....	79
Gambar 5. 7 Halaman Tambah Struktur Kepengurusan Admin .....	79
Gambar 5. 8 Halaman Edit Struktur Kepengurusan Admin .....	80
Gambar 5. 9 halaman sejarah kepramukaan admin .....	80
Gambar 5. 10 Halaman Tambah Sejarah Kepramukaan Admin.....	80
Gambar 5. 11 Halaman Edit Sejarah Kepramukaan Admin .....	81
Gambar 5. 12 Halama Data Potensi Admin .....	81
Gambar 5. 13 Halaman Tambah Data Potensi Admin .....	81
Gambar 5. 14 Halaman Edit Data Potensi Admin .....	82
Gambar 5. 15 Halaman Informasi Kegiatan Admin .....	82
Gambar 5. 16 Halaman Tambah Informasi Kegiatan Admin .....	82

Gambar 5. 17 Halaman Edit Informasi Kegiatan Admin.....	83
Gambar 5. 18 Halaman T Dashboard <i>User</i> .....	83
Gambar 5. 19 Halaman Berita Kegiatan <i>User</i> .....	83
Gambar 5. 20 Halaman Tambah Berita <i>User</i> .....	84
Gambar 5. 21 Halaman Edit Berita <i>User</i> .....	84
Gambar 5. 22 Halaman Sejarah Kepramukaan <i>User</i> .....	84
Gambar 5. 23 Halaman Struktur Kepengurusan <i>User</i> .....	85
Gambar 5. 24 Halaman Data Potensi <i>User</i> .....	85
Gambar 5. 25 Halaman Tambah Data Potensi <i>User</i> .....	85
Gambar 5. 26 Halaman Informasi Kegiatan <i>user</i> .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Acuan Penelitian .....	5
Tabel 2. 2 <i>Use Case Diagram</i> .....	12
Tabel 2. 3 Aktiviti Diagram .....	13
Tabel 2. 4 <i>Class Diagram</i> .....	14
Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	29
Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	29
Tabel 4. 3 Analisis Data .....	30
Tabel 4. 4 Analisis Biaya .....	31
Tabel 4. 5 <i>Use Case Diagram</i> .....	32
Tabel 4. 6 <i>Use Case Admin dan User</i> .....	33
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin .....	34
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> User .....	34
Tabel 4. 9 <i>User</i> .....	42
Tabel 4. 10 Berita Kegiatan .....	42
Tabel 4. 11 Sejarah Kepramukaan .....	43
Tabel 4. 12 Struktur Kepengurusan .....	43
Tabel 4. 13 Data Potensi .....	43
Tabel 4. 14 Informasi Kegiatan .....	43
Tabel 5. 1 Spesifikasi Perangkat Keras .....	76
Tabel 5. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak .....	76
Tabel 5. 3 Pengujian Aplikasi Profile .....	86



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Profil menurut kamus bahasa Indonesia (2011:428) adalah pandangan, gambaran, sketsa biografi, grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal khusus. Dari pengertian diatas bisa ditarik kesimpulan profil adalah gambaran fakta yang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya.

Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum atau biasa disingkat Kwarran kecamatan ibun adalah satuan organisasi yang mengelola Gerakan Pramuka di tingkat kecamatan. Kwartir Ranting secara lebih luas adalah lembaga kepemimpinan kolektif di tingkat kecamatan yang diketuai seorang ketua yang dalam menjalankan tugas dan kewajibannya bertanggungjawab kepada Musyawarah Ranting Gerakan Pramuka. Organisasi inilah yang menjadi ujung tombak Gerakan Pramuka yang berhubungan langsung dengan pembinaan sekolah dan satuan karya pramuka.

Gerakan Pramuka Kwartir Ranting ini berdasarkan hasil observasi, penyampaian informasi ke setiap sekolah masih kurang maksimal, dimana penyampaian informasi masih menggunakan media berupa surat yang di cetak langsung dan diberikan ke setiap sekolah. Serta untuk proses pendataan anggota dan kepengurusan yang aktif masih menggunakan manual yang dicatat menggunakan kertas dan menginput kembali hasil data anggota yang aktif ke dalam micosoft excel, hal tersebut tentu mengurangi ke efektifan yang dimana sekertaris harus mengirimkan dulu surat pemberitahuan pendataan anggota ke setiap sekolah. Serta masih ada juga sekolah yang tidak mengetahui Kwartir Ranting Gerakan Pramuka itu seperti apa dan bagaimana, khususnya disekolah – sekolah yang masih kurang aktif dalam melaksanakan kepramukaan.

Pada jurnal yang ditulis oleh Muhammad Fahril & Muhammad Farhan, (2021). Mengangkat masalah Pengolahan data company profile yang diterapkan saat ini masih belum bisa bekerja secara optimal, karena masih berbentuk buku sehingga menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi perusahaan dan jika ada kesalahan data pada saat buku sudah dicetak maka

perubahan harus mencetak buku lagi secara keseluruhan. Jurnal yang ditulis oleh Achmad Yasid dan Wildan Adji Nasrullah, (2016). Mengangkat masalah pendataan profil pendidikan sekolah. Hal ini dikarenakan Dispendik tidak memiliki data yang lengkap. Jurnal yang ditulis oleh Hani Dewi Ariessant, dkk, (2019). Mengangkat masalah kurangnya penyampaian informasi perihal profil mahasiswa sidang skripsi dan tugas akhir. Penyampaian informasi yang kurang tersebut dirasa kurang membuat sistem yang telah berjalan sebelumnya tidak dapat berkomunikasi kepada pengguna.

Maka dari itu, solusi yang permasalahan yang dialami oleh Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum adalah pembuatan *website profile* yang khusus menampilkan informasi mengenai Gerakan Pramuka Kwartir Ranting Kecamatan Ibum supaya bisa memberikan informasi yang akurat. Selain itu, *website* ini juga bisa dimanfaatkan sebagai media pendataan anggota yang aktif dan pendataan kepengurusan, dimana nantinya proses pendataan akan lebih cepat dan efektif. *Website* ini juga sebagai media mensosialisasikan kepada setiap sekolah supaya mengetahui Keberadaan Gerakan Pramuka Kwartir Ranting di kecamatan Ibum, melalui *website* yang bisa diakses di mana saja dan kapan saja yang terkoneksi ke internet.

Dengan demikian saya akan membuat penelitian ini dengan judul “Aplikasi *Profile* Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Menggunakan PHP 7 Dan Bootstrap 4.0 Untuk Mengelola Informasi Kwartir (Studi Kasus Pada Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun permasalahan yang ditemukan yaitu :

- 1) Bagaimana merancang aplikasi *profile* berbasis *WEB* sebagai media informasi dan pendataan ?.
- 2) Bagaimana penginputan data menjadi lebih mudah ?.
- 3) Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *profile* berbasis *WEB* sebagai media informasi dan pendataan ?.

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Informasi yang ditampilkan hanya sebatas informasi tentang Gerakan Pramuka kecamatan ibun diantaranya : Berita kegiatan kepramukaan, Sejarah Kepramukaan, data potensi anggota pramuka, susunan pengurus Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum, dan informasi kegiatan kepramukaan.
- 2) Aplikasi ini menggunakan metode *waterfall*, aplikasi profile ini di bangun menggunakan Bootstrap, PHP,CSS dan *database* MySQL.
- 3) Penelitian ini dilakukan di sekretariat Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum.

### 1.4 Tujuan Masalah

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian aplikasi yaitu :

- 1) Untuk merancang aplikasi *profile* berbasis *WEB* untuk media infomasi dan pendataan menggunakan metode *waterfall*.
- 2) Pengiputan data menjadi lebih mudah.
- 3) Mengimplementasikan aplikasi *profile* berbasis *WEB* untuk media infomasi dan pendataan menggunakan metode *waterfall*.

### 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode SDLC *Waterfall*. Model SDLC *waterfall* adalah salah satu jenis pengembangan aplikasi dan termasuk dalam siklus hidup klasik, dimana kemajuan suatu proses dipandang terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Dalam Model Waterfall, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat melompat ketahap berikutnya, *waterfall* harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap ke dua dan seterusnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun laporan skripsi ini diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutannya adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bagian ini berisi mengenai landasan teori dan dasar teori yang bermanfaat untuk menjadi dasar perancangan dan pembuatan aplikasi.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini berisi mengenai kerangka pikir dan deskripsi yang berdasarkan metode *waterfall* yang digunakan pada pembuatan aplikasi.

### **BAB IV : ANALISIS, PERANCANGAN DAN HASIL**

Bagian ini membahas mengenai Analisis Masalah, Analisis *Software*, Analisis Pengguna, *User Interface*, Fitur – fitur, Analisis Data, Analisis Biaya, Perancangan.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bagian ini membahas mengenai Implementasi dan Pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk tempat yang telah di teliti.

### **BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini membahas mengenai kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah di lakukan penulis.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

Pada penelitian ini, penyusun mempelajari penelitian terdahulu sebagai acuan dalam penelitian Aplikasi *Profile* berbasis web pada Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibun sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Acuan Penelitian

No.	Judul Penelitian	Masalah	Metode	Solusi
1	Rancang Bangun Sistem Informasi Company <i>Profile</i> Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics	Pengolahan data company profile yang diterapkan saat ini masih belum bisa bekerja secara optimal, karena masih berbentuk buku sehingga menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi perusahaan dan jika ada kesalahan data pada saat buku sudah dicetak maka perubahan harus mencetak buku lagi secara keseluruhan, hal seperti ini tidak efektif dan efisien dari segi waktu serta biaya.	OOAD (Object Oriented Analysis Design).	Tujuan penelitian dalam jurnal ini adalah membangun profile berbasis <i>website</i> untuk mengelola data supaya bekerja secara optimal, efektif dan efisien.
2	Sistem Informasi Profil Pendidikan	permasalahan yang sering terjadi adalah	SDLC	Membangun profile dinas pendidikan

	Berbasis Web Di Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo	pendataan profil pendidikan sekolah. Hal ini dikarenakan Dispendik tidak memiliki data yang lengkap. Untuk mengatasi masalah tersebut,		berbasis <i>website</i> untuk memudahkan manajemen mendapatkan informasi secara cepat tentang gambaran pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.
3	Sistem Informasi Profil Mahasiswa Pada Penilaian Penguji Pessta+ Di Perguruan Tinggi	sistem penilaian penguji yang terdapat di Perguruan Tinggi Raharja sebelumnya sistem masih kurang memberikan informasi perihal profil dari mahasiswa sidang Skripsi dan Tugas Akhir. Penyampaian informasi yang kurang tersebut dirasa kurang membuat sistem yang telah berjalan sebelumnya tidak dapat berkomunikasi kepada penggunanya.	Mengidentifikasi, menganalisis masalah, menentukan tujuan, mempelajari literature, mengumpulkan data	Pengembangan sistem informasi profile mahasiswa menjadi online supaya lebih berkomunikasi lagi kepada penggunanya.

1. Berdasarkan tabel 2.1 acuan penelitian nomor 1 dengan judul penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi *Company Profile* Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics yang ditulis oleh Muhammad Fahril dan Muhammad Farhan

pada jurnal Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering Vol. 1 No. 1 Maret 2021. ( Fahril. M & Farhan. M, 2021 )

Penelitian ini mengangkat masalah pengelolaan data company profile pada bidang logistic. Pengolahan data company profile yang diterapkan saat ini masih belum bisa bekerja secara optimal, karena masih berbentuk buku sehingga menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi perusahaan dan jika ada kesalahan data pada saat buku sudah dicetak maka perubahan harus mencetak buku lagi secara keseluruhan, hal seperti ini tidak efektif dan efisien dari segi waktu serta biaya. Tujuan penelitian ini membangun sistem informasi company profile berbasis web. untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dan memudahkan user dalam melakukan kelola company profile. Sehingga memudahkan perusahaan mengelola data dan informasi.

2. Berdasarkan tabel 2.1 acuan penelitian nomor 2 dengan judul penelitian sistem informasi profil pendidikan berbasis web di dinas pendidikan kabupaten sidoarjo yang ditulis oleh Achmad Yasid dan Wildan Adji Nasrullah pada jurnal simatec Vol. 5, No.2 2016. ( Yasid. A & Adji. W, 2016 )

Mengangkat masalah penelitian pendataan profile sekolah yang kurang lengkap di dispendik. Informasi profil pendidikan yang selama ini dibuat secara manual pada Dinas Pendidikan di Kabupaten Sidoarjo dibangun dengan menggunakan teknologi berbasis web sehingga memudahkan manajemen dalam mendapatkan informasi secara cepat tentang gambaran pendidikan dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) beserta dengan variabel data pendukungnya. Tujuan penelitian ini membangun sistem informasi profile pendidikan berbasis web untuk memudahkan pengolahn data setiap sekolah baik itu sekolah dasar, sekolah menengah maupun sekolah menengah atas. Metode penelitian pada jurnal ini menggunakan metode SDLC.

3. Berdasarkan tabel 2.1 acuan penelitian nomor 3 dengan judul penelitian Sistem Informasi Profil Mahasiswa Pada Penilaian Penguji Pessta+ Di Perguruan Tinggi yang di tulis oleh Hani Dewi Ariessanti,dkk pada jurnal CERITA Vol. 5 No. 1 2019. ( Ariessanti. H.D.dkk, 2019 )

Mengangkat masalah penelitian penyampaian informasi profile mahasiswa sidang skripsi dan tugas akhir yang kurang efisien. Sehingga Penyampaian informasi yang kurang tersebut dirasa kurang membuat sistem yang telah berjalan sebelumnya tidak dapat berkomunikasi kepada penggunanya. Maka dari itu perlu dikembangkanlah sistem informasi profil mahasiswa supaya dapat berkomunikasi kepada penggunanya dengan jelas. Tujuan penelitian ini untuk menegembangkan sistem informasi profile mahasiswa menjadi lebih efisien, Hal itu dikarenakan informasi yang disajikan sangat kurang dan masih belum terintegrasi dengan sistem penilaian sidang sebelumnya. Sehingga membuat proses menyampaikan informasi dari sistem kepada penggunanya dalam hal ini yakni dewan penguji masih sangat minim atau kurang. Metode penelitian pada jurnal ini menggunakan metode pengumpulan data.

## **2.2 Dasar Teori**

Pada pembuatan aplikasi ini penulis mempunyai bahan dan alat untuk pembuatan aplikasi sehingga penulis mempelajari teori-teori yang ada sebagai acuan dalam implementasi aplikasi yang akan penulis buat yaitu :

### **2.2.1 Profile**

Profil menurut kamus bahasa Indonesia (2011:428) adalah pandangan, gambaran, sketsa biografi, grafik atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal khusus. Dari pengertian diatas bisa ditarik kesimpulan profil adalah gambaran fakta yang sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Dengan adanya *website* yang dapat diakses secara online, setiap kalangan dapat melihat semua informasi yang dibutuhkan menggunakan *device* yang dimiliki asalkan terkoneksi jaringan internet. Aplikasi *Profile* ini dapat mengakomodasi penyebaran informasi dan menjadi media efektif untuk pertukaran informasi.

### **2.2.2 Kwartir Ranting Gerakan Pramuka**

Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibun atau biasa disingkat Kwarran kecamatan ibun adalah satuan organisasi yang mengelola Gerakan Pramuka di tingkat kecamatan. Kwartir Ranting secara lebih luas adalah lembaga kepemimpinan kolektif di tingkat kecamatan yang diketuai seorang ketua yang



dalam menjalankan tugas dan kewajibannya bertanggungjawab kepada Musyawarah Ranting Gerakan Pramuka. Organisasi inilah yang menjadi ujung tombak Gerakan Pramuka yang berhubungan langsung dengan pembinaan sekolah dan satuan karya pramuka.

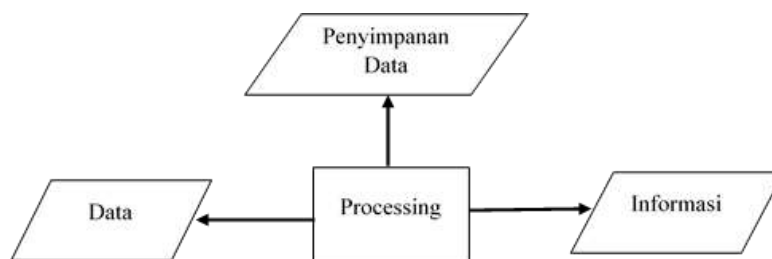
### 2.2.3 Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan. (Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ & Suwita, 2020)

Maka dari pengertian diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa, informasi merupakan data yang diklasifikasikan atau hasil dari pengolahan data yang berguna bagi penerimanya dan digunakan sebagai alat bantu untuk mengambil suatu keputusan.

### 2.2.4 Data

Data menurut Longkutoy dalam buku Pengenalan Komputer yang tertera di dalam buku Tata Sutabri (2016), yang berjudul Sistem Informasi Manajemen : “yaitu suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf atau simboll yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi”



Gambar 2. 1 Proses Data

(Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018)

### 2.2.5 Metode SDLC Waterfall

Metode SDLC (System Development Life Cycle) atau Siklus hidup pengembangan sistem adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Metode pengembangan sistem metode SDLC atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun(*waterfall*). Metode *waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh windows W. Royce pada tahun 1970. Model *waterfall* adalah salah satu jenis pengembangan aplikasi dan termasuk dalam siklus hidup klasik, dimana kemajuan suatu proses dipandang terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Dalam Model Waterfall, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat melompat ketahap berikutnya, *waterfall* harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap ke dua dan seterusnya.



Gambar 2. 2 SDLC Waterfall

(Sumber : (Muharir & Alamsyah, 2019))

#### 1) Analisis Sistem (*Analyst*)

Analisis system adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam kegiatan-kegiatan komponennya, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

#### 2) Desain Sistem (*Design*)

Desain Sistem adalah persiapan rancang bangun implementasi yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, menyangkut di

dalamnya konfigurasi komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

### 3) Implementasi

Tahap implementasi, yaitu desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode instruksi yang akan dijalankan komputer. Menerjemahkan hasil proses perancangan menjadi sebuah bentuk program komputer yang dimengerti oleh mesin komputer. Penerjemahan ke bahasa komputer menggunakan bahasa pemrograman dalam menjalankan instruksi yang disusun. Bahasa komputer itu seperti PHP, Python, C++, JAVA, dan lain sebagainya.

### 4) Uji coba Program (*Testing*)

Uji coba program merupakan elemen yang kritis dari SQA (*Software Quality Assurance*) dan mempresentasikan tinjauan ulang yang menyeluruh terhadap spesifikasi, desain dan pengkodean. Uji coba mempresentasikan ketidak normalan yang terjadi pada pengembangan software. Selama definisi awal dan fase pembangunan, pengembangan berusaha untuk membangun software dari konsep yang abstrak sampai dengan implementasi yang memungkinkan.

### 5) Penyebaran (*Deployment*)

Tahapan Deployment ini seperti perilisan saat produk atau aplikasi dinyatakan fungsional dan bisa digunakan secara langsung oleh pengguna. Tahap deployment dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

#### a. Menyiapkan Fasilitas Fisik

Fasilitas-fasilitas fisik yang disiapkan antara lain komputer dan peripheralnya, termasuk keamanan fisik untuk menjaga berlangsungnya peralatan dalam jangka waktu yang lama.

#### b. Menyiapkan Pemakai

Pemakai disiapkan dengan terlebih dahulu yaitu dengan memberikan pelatihan secara prosedural maupun tutorial mengenai sistem informasi sesuai fungsi tugasnya. Tujuannya adalah agar para pemakai mengerti dan menguasai operasi sistem dan cara kerja sistem serta apa saja yang diperoleh dari sistem.

#### c. Melakukan Simulasi

Kegiatan simulasi berupa pengujian sistem secara nyata yang melibatkan

personil yang sesungguhnya.

6) Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Pada tahap pemeliharaan sistem ini setelah aplikasi berhasil dan siap pakai maka harus melakukan pembenaran dan penyempurnaan software.

- a. Untuk membenarkan kesalahan atau kelemahan sistem yang tidak terdeteksi pada saat pengujian,
- b. Untuk membuat sistem up to date,
- c. Untuk meningkatkan kemampuan sistem.


2.2.6 Unified Modeling Language (UML)






UML (Unified Modeling Language) merupakan pengganti dari metode analisis berorientasi object dan design berorientasi object (OOAD&D/object oriented analysis and design) yang dimunculkan sekitar akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. UML merupakan gabungan dari metode Booch, Rumbaugh (OMT) dan Jacobson. Tetapi UML mencakup lebih luas daripada OOAD. Pada pertengahan saat pengembangan UML, dilakukan standarisasi proses dengan OMG (Object Management Group) dengan harapan UML bakal menjadi bahasa standar pemodelan pada masa yang akan datang (yang sekarang sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan). (Kurniawan dkk., 2021).

1) *Use Case Diagram*

(Julianto Simatupang, Setiawan Sianturi, 2019) Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut ini adalah simbol-simbol diagram use case, seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. 2 Use Case Diagram


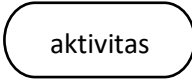
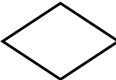
Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.


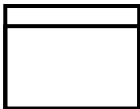
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
	Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
	Generalisasi	Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.
	<<Include>>	Relasi use case dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
	<<Extend>>	Relasi use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri, walaupun tanpa use case tambahan itu.

## 2) Activity Diagram

(Julianto Simatupang , Setiawan Sianturi, 2019) *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Penekanan pada diagram aktivitas adalah menggambarkan aktivitas sistem atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, bukan apa yang dilakukan aktor. Berikut adalah simbol-simbol activity diagram, seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 3 Activity Diagram





Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan /decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari Satu.

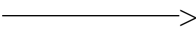
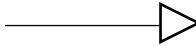


penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas terjadi.

### 3) Class Diagram

(Julianto Simatupang , Setiawan Sianturi, 2019) class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah simbol- simbol class diagram, seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. 4 Calass Diagram

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka /interface 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah /directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

	
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi- generalisasi spesialisasi (umumkhusus).
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part).

### 2.2.7 MySQL

*MySQL* adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis website. *MySQL* dibagi menjadi dua lisensi, pertama adalah *Free Software* dimana perangkat lunak dapat diakses oleh siapa saja. Dan kedua adalah *Shareware* dimana perangkat lunak berpemilik memiliki batasan dalam penggunaannya.

Mendefinisikan “*MySQL* merupakan perangkat lunak sistem manajemen berbasis data SQL (bahasa inggris: database management system) atau DBMS yang multi thread dan multi user, dengan sekitar enam juta instalasi di seluruh dunia”. (Ade Suryadi , Yuli Siti Zulaikhah, 2019)

“*MySQL* adalah salah satu aplikasi DBMS yang sudah sangat banyak digunakan para pemrogram aplikasi web. Kelebihan dari *MySQL* adalah gratis, handal, selalu di-update dan banyak forum yang memfasilitasi para pengguna jika memiliki kendala. *MySQL* juga menjadi DBMS yang sering di bundling dengan web server sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah” (Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Maman, Jaka Suwita, 2020).

### 2.2.8 XAMPP

Mawaddah dan Fauzi (2018) menyatakan bahwa XAMPP ialah software yang di dalamnya terdapat server *MySQL* dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat *website* dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris. Iqbal (2019) menyatakan XAMPP merupakan software server apache

dimana dalam XAMPP yang telah tersedia database server seperti MySQL dan PHP programming. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada Windows dan linux. Keuntungan lain yang didapatkan adalah hanya dengan melakukan instalasi cukup satu kali kemudian didalamnya tersedia MySQL, apache web server, Database server PHP support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa modul lainnya. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa XAMPP merupakan software server apache di mana memiliki banyak keuntungan seperti mudah untuk digunakan, tidak memerlukan biaya serta mendukung pada instalasi Windows dan Linux. Hal ini juga didukung karena dengan instalasi yang di lakukan satu kali tersedia MySQL, apache web server, Database server PHP support. (Agustiranda Bagaskara Putra, 2019)

#### 2.2.9 Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja CSS sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs web dan aplikasi web. Kerangka kerja ini berisi templat desain berbasis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi, dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript. Tidak seperti kebanyakan kerangka kerja web lainnya, kerangka kerja ini hanya fokus pada pengembangan front-end saja.

Bootstrap merupakan sebuah Framework CSS untuk membangun *website* yang menarik agar memudahkan pengembang disebut Bootstrap. Sulit untuk mengembangkan dan pemeliharaannya jika tidak ada konsistensinya terhadap aplikasi individual. Bootstrap memberikan solusi rapi dan seragam terhadap solusi yang umum, tugas interface yang setiap pengembang hadapi (Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Maman, Jaka Suwita, 2020).

#### 2.2.10 Cascading Style Sheet (CSS)

Menurut (Kurniawan, 2008:1) dalam Jurnal Siswanto dan Suwarni (ISSN:1858:2680) CSS merupakan kependekan dari Cascading Style Sheet yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (Hypertext Markup Language). CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi format tampilan dan dapat digunakan untuk mangontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan



menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah format dokumen, maka tidak perlu mengedit satu persatu. (Muhammad Saed Novendri , Ade Saputra , Chandra Eri Firman, 2018)

### 2.2.11 Balsamiq

Balsamiq merupakan salah satu *tool* yang biasa digunakan oleh para UI designer ataupun UX designer untuk merancang desain tampilan aplikasi yang akan dibuat. Menurut *website* resmi Balsamiq <https://balsamiq.com/>. “Balsamiq Mockups adalah alat wireframing cepat yang membantu Anda bekerja lebih cepat & lebih pintar”. Balsamiq Mockups memberikan kemudahan dalam penggunaan serta elemen-elemen yang sering digunakan dan siap pakai serta menciptakan pengalaman sketsa di papan tulis, tetapi menggunakan komputer, membuat mockups menjadi lebih cepat.

Aplikasi ini dianggap cukup ramah bagi pemula karena tidak membutuhkan kode untuk bisa mengoperasikannya. Ketika penggunaan tool pada aplikasi ini cukup men-drag dan drop elemen-elemen desain yang diperlukan. Dengan begitu, proses desain pun bisa menjadi lebih cepat. Balsamiq juga bisa digunakan untuk membuat prototype interaktif untuk situs atau aplikasi yang sedang dirancang (Rahmaliya, 2020).

### 2.2.12 PHP

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang bersifat server-side scripting. PHP bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac Os. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa web server lain, seperti Microsoft ISS, Caudium, dan PWS. PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. Sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP adalah MYSQL. Namun, PHP juga mendukung sistem manajemen Database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-Base, dan PostgreSQL. (Andi, Wahana Komputer, 2014:h,73). Menurut (Budi Raharjo 2012:41) dalam jurnal Yesi Susanti, dkk, (ISSN: 1858 – 2680) PHP adalah salah satu bahasan pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web browser, program yang ditulis dengan PHP akan di-parsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam

dokumen HTML. (Muhammad Saed Novendri , Ade Saputra , Chandra Eri Firman, 2018).

#### 2.2.13 Microsoft Visio

Microsoft Office Visio atau biasa disebut dengan Microsoft Visio merupakan sebuah software komputer yang biasanya digunakan untuk membuat diagram, diagram alir, brainstorm, UML, dan skema jaringan. Dengan software ini dapat membantu pengguna dalam meningkatkan kinerja, mulai dari mempersiapkan penggambaran diagram seperti DFD, ERD, UML, Jaringan, Rancangan User Interface dan sejenisnya. Terlebih adanya sejumlah template dan elemen yang disediakan, sehingga dapat memungkinkan pengguna untuk membuat diagram dengan mudah, intuitif serta profesional. Microsoft Visio ini akan digunakan dalam perancangan aplikasi profile gerakan pramuka (Bintara, 2020).

#### 2.2.14 Sublime Text

Putra dkk (2016:181), mendefinisikan “Sublime text adalah text editor berbasis Python, sebuah text editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan developer (pengembang) dan desainer”. Sublime Text 3 digunakan sebagai editor dari bahasa pemrograman PHP dalam melakukan pengelolaan konten di dalam aplikasi server. (Diah Pradiatiningtyas dan Suparwanto, 2017)

#### 2.2.15 HTML

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2010:19) “HTML (Hypertext Markup Language) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (request - respon)”. Dokumen HTML disimpan dengan ekstensi .htm atau .html. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman web. Tag tersebut adalah yang ditutup dengan tag. (Fandhilah et al., 2019)

#### 2.2.16 Database ( Basis Data )

Menurut Faridi, dkk dalam Jurnal CERITA (2016:192), mendefinisikan bahwa “Database adalah sebuah struktur yang umumnya dikategorikan dalam 2 hal: sebuah database flat dan sebuah database relasional. Database relasional lebih disukai karena lebih masuk akal dibandingkan database flat”. Sedangkan Menurut

Anhar (2016:19), “Database mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik”.

Basis data merupakan hal yang sangat penting yang harus diperhatikan. Basis data atau database itu sendiri digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang nanti akan digunakan. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2014:43) “Sistem Basis Data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”. Berdasarkan definisi basis data diatas dapat disimpulkan bahwa basis data atau database adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisikan sekumpulan data yang fakta sebagai sumber informasi yang disimpan dalam media penyimpanan secara digital dan dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer yang berguna untuk memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. ( Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, dkk, 2020 ).

#### a. Manfaat Basis Data

##### 1. Kecepatan dan Kemudahan (*speed*)

Pemanfaatan Database memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan ( manipulasi ) dan menampilkan kembali data tersebut dengan cepat dan mudah, dari pada kita menyimpan data secara manual.

##### 2. Efisien ruang penyimpanan (*Space*)

Dengan Database penggunaan ruang penyimpanan data dapat dilakukan karena kita dapat melakukan penekanan jumlah pengulangan data dengan menerapkan sejumlah pengkodean.

##### 3. Keakuratan (*Acuracy*)

Pemanfaatan pengkodean atau pembentukan relasi antar data dengan penerapan aturan atau batasan tipe data dapat diterapkan dalam *Database* yang berguna untuk menentukan ketidakakuratan pemasukan atau penyimpanan.

##### 4. Keamanan (*Security*)

Dalam sejumlah sistem ( aplikasi ) pengelola *database* tidak

menerapkan aspek keamanan dalam penggunaan *database*. Tetapi untuk sistem yang besar dan serius, aspek keamanan juga dapat diterapkan. Dengan begitu kita dapat menentukan siapa yang boleh menggunakan *database* dan menentukan jenis operasi-operasi apa saja yang boleh dilakukan.

5. Terpeliharanya keselarasan data (*Consitant*)

Apabila ada perubahan data pada aplikasi yang berbeda maka secara otomatis perubahan itu berlaku untuk keseluruhan

6. Data dapat dipakai secara bersama (*shared*)

Data dapat dipakai secara bersama-sama oleh beberapa program aplikasi (secara *batch maupun on-line*) pada saat bersamaan.

7. Dapat diterapkan standarisasi (*standardization*)

Dengan adanya pengontrolan yang terpusat maka DBA dapat menerapkan standarisasi data yang disimpan sehingga memudahkan pemakaian, pengiriman maupun pertukaran data.

#### 2.2.17 Website

Menurut Beki (2015:35) mengemukakan bahwa Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Firmansyah & Pitriani, 2017).

#### 2.2.18 Web Browser

Menurut Sibero (2013:12) dalam jurnal (Firmansyah & Pitriani, 2017) mengemukakan bahwa “Web Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi web”. Sedangkan menurut Gary dan Veermat (2012:112) dalam jurnal (Firmansyah & Pitriani, 2017) mengemukakan bahwa “Suatu Web Browser, atau browser, adalah piranti lunak aplikasi yang dapat digunakan pengguna untuk mengakses dan melihat laman Web atau program-program Web”.

### 2.2.19 Web Server

Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari world wide web (www) yang pertama kali tercipta sekitar tahun 1980an. Web server menunggu permintaan dari client yang menggunakan browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan program browser lainnya. Jika ada permintaan dari browser, maka web server akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke browser. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (Standar General Markup Language). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Contohnya, bila data yang dikirim berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya lynx) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja.

Menurut Yasin (2012) Web Service merupakan application logic yang dapat diakses dan dipublikasi menggunakan standard Internet (TCP/IP, HTTP, web). Web service dapat diimplementasikan pada lingkungan internal (intranet) untuk kebutuhan integritas antar sistem aplikasi (EAI =Enterprise Application Integration) ataupun pada lingkungan eksternal (internet) untuk mendukung aplikasi business-to-business (e-business).(Purnaman & Putra, 2018).

#### 2.2.1. Internet

Dalam jurna yang ditulis oleh Alcianno G. Gani (2018) Internet merupakan kepanjangan dari interconnected networking, yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya. Istilah INTERNET berasal dari bahasa Latin inter, yang berarti “antara”. Internet adalah sebuah dunia maya jaringan computer (interkoneksi) yang terbentuk dari miliaran komputer di dunia. Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda system operasi maupun aplikasinya di mana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi.

### 2.2.20 Hosting

Hosting merupakan tempat penyimpanan data *website* dimana didalamnya meliputi kapasitas penyimpanan, bandwidth yang merupakan sebuah kapasitas yang di gunakan untuk mengukur jumlah pengunjung *website* serta database. Menurut Aliyun (2014:72) Hosting juga memiliki arti layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan data atau tempat menjalankan aplikasi ditempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet. Ada beberapa jenis layanan hosting yaitu :

- a. Shared Hosting adalah menggunakan server hosting bersama sama dengan pengguna lain satu server dipergunakan oleh lebih dari satu nama domain. Artinya dalam satu server tersebut terdapat beberapa account yang dibedakan antara account satu dan lainnya dengan username dan password.
- b. VPS, Virtual Private Server, atau juga dikenal sebagai Virtual Dedicated Server merupakan proses virtualisasi dari lingkungan software sistem operasi yang dipergunakan oleh server. Karena lingkungan ini merupakan lingkungan virtual, hal tersebut memungkinkan untuk menginstall sistem operasi yang dapat berjalan diatas sistem operasi lain.
- c. Dedicated Server adalah penggunaan server yang dikhususkan untuk aplikasi yang lebih besar dan tidak bisa dioperasikan dalam shared hosting atau virtual dedicated server. Dalam hal ini, penyediaan server ditanggung oleh perusahaan hosting yang biasanya bekerja sama dengan vendor.
- d. Colocation Server adalah layanan penyewaan tempat untuk meletakkan server yang dipergunakan untuk hosting. Server disediakan oleh pelanggan yang biasanya bekerja sama dengan vendor. (Torres, 2017).

### 7. Nama Domain ( Domain name / *Uniform Resource Locator* )

Pengertian nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Nama domain diperjual belikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan.

Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan

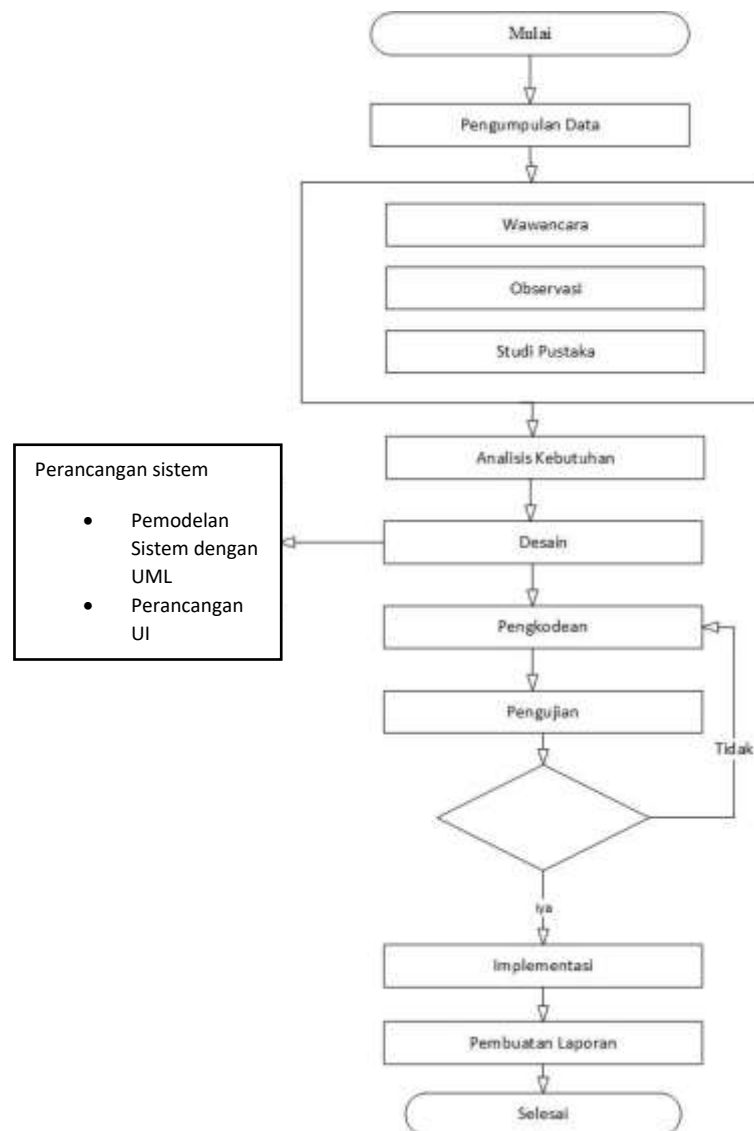
kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut, contoh nama domain berekstensi lokasi negara Indonesia adalah co.id (untuk nama domain *website* perusahaan), ac.id (nama domain *website* pendidikan), go.id (nama domain *website* instansi pemerintahan), or.id (nama domain *website* organisasi). (W.K & Nur, 2020).

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, penulis membuat gambaran yang dimana berisi alur dari penelitian untuk menunjang pembuatan aplikasi yang akan dibuat.



Gambar 3. 1 Kerangka Pikir



### 3.2 Deskripsi

Berikut merupakan penjelasan dari kerangka pikir pada gambar 3.1 kerangka pikir diatas, yaitu sebagai berikut:

#### 3.1 .1 Pengumpulan Data

Penelitian untuk aplikasi profile Kwartir Ranting Gerakan Pramuka ini menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data antara lain :

##### 1) Wawancara

Wawancara dilakukan langsung dengan pihak kwartir ranting gerakan pramuka, serta bertatap muka langsung dengan ketua Kwartir ranting gerakan pramuka yaitu cece sutisna, S.Pd sebagai langkah awal pengumpulan data.

##### 2) Observasi

Observasi dilaksanakan di sekretariat Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibum yang beralamat di Jl. Oma Anggawisastra Kp. Cibeet Rt 02 Rw 04 Desa Cibeet Kecamatan Ibum Kabupaten Bandung. Tahap ini untuk mengamati apa saja yang menjadi kendala dalam mengelola ifnormasi dan data kwartir ranting gerakan pramuka.

##### 3) Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka dan sumber ilmu dalam bentuk tulisan lainnya dan juga dari jurnal yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

#### 3.2 .2 Analisis Kebutuhan

Terdapat dua bagian analisis kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini :

##### a. Analisis kebutuhan Fungsional Sistem

Kebutuhan fungsional sistem merupakan kebutuhan system dari segi fungsionalitas yang akan muncul pada system yang dirancang. Adapun kebutuhan fungsional sistem sebagai berikut :

- Data Berita Kegiatan Kepramukaan yang ada di kecamatan ibun.

- Data Sejarah yang mencakup kepramukaan.
- Data struktur kepengurusan yang masih aktif.
- Data potensi/jumlah pramuka yang ada di kecamatan ibun sesuai dengan golongan.

b. Analisis perangkat keras ( hardware )

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk Aplikasi profile Kwartir Ranting Gerakan Pramuka adalah seperangkat laptop dengan spesifikasi berikut :

1. Hardware

- Laptop : lenovo thinkpad
- Processor : Core I5
- Memory : Ram 4 GB, Harddisk 340 GB

2 Software

- Windows 10
- Sublime Text
- Xampp
- Bootstrap

### 3.2 .3 Desain

Pada tahap ini ada beberapa desain yang dibuat untuk aplikasi ini yaitu:

1. Pemodelan sistem menggunakan UML yang menggunakan beberapa modul yaitu: *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram.*
2. Pembuatan UI

Pada tahap ini dilakukan pembuatan mockup tampilan *website* menggunakan aplikasi Balsamiq diantaranya :

- User interface login
- User interface dashboard
- User interface berita kegiatan
- User interfeca sejarah kepramukaan
- User interface struktur kepengurusan
- User interface data pontensi
- User interface pemberitahuan kegiatan

### 3. Pembuatan Basis Data

Pada tahap ini berisikan proses perancangan Basi Data, dimana ini bertujuan untuk mempermudah dalam mengidentifikasi data, menghindari data ganda dan mempermudah dalam menyimpan ataupun mengakses data .

#### 3.2 .4 Pengkodean

Pada tahap ini dilakukan pengkodean (coding ) serta pemrograman berdasarkan desain yang telah di buat, dengan mentransformasikan hasil perancangan aplikasi profile berbasis web dan pembuatan desain ke dalam bahasa pemrograman agar dapat dimengerti oleh mesin (komputer) dengan memanfaatkan Bootstrap dan menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, dan HTML.

#### 3.2 .5 Pengujian Aplikasi

Para tahan ini program yang sudah jadi kemudian dilakukan pengujian dimana pada tahap ini penulis memastikan semua yang ada pada *website* kwartir ranting gerakan pramuka ini mampu berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sehingga program siap untuk diberikan pada pengguna. Namun, apa bila terdapat modul yang tidak berjalan dengan baik, penulis akan kembali ke tahap pengkodean untuk memperbaiki modul yang error atau terdapat bug.

#### 3.2 .6 Implementasi

Pada tahap ini, aplikasi akan mulai diimplementasikan untuk kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibun. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan aplikasi kedepannya.

#### 3.2 .7 Pembuatan Laporan

Tahapan terakhir adalah pembuatan laporan sebagai salah satu syarat kelulusan. Laporan disusun sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

#### **4.1 Analisis**

Analisis dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis masalah, analisis software, analisis pengguna, user interface, fitur – fitur, analisis data, dan analisis biaya.

##### **4.1.1 Analisi Masalah**

Analisis masalah merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis masalah dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi. Berikut merupakan simpulan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan :

1. Penyampian informasi yang masih manual.
2. Penginputan data belum mudah dan belum efisien.
3. Belum tersedianya website khusus untuk informasi kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun.
4. Aplikasi ini dibuat untuk informasi seputar kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun.
5. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
6. Penelitian ini menggunakan metode SDLC *waterfall*.

##### **4.1.2 Analisis *Software***

Pada penelitian yang dilakukan terdapat beberapa *software* yang digunakan sebagai alat penunjang pembuatan aplikasi ini. Adapun *software* yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

##### **1. Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Nama	Perangkat lunak
1	Sistem Operasi	Window 7
2	Server	XAMPP
3	Aplikasi Pembuatan	Sublime text, PHP, MySQL
4	Browser	Mozilla Firefox
5	Template	Bootstrap 4.0

## 2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Kebutuhan Perangkat Keras

Processor	
RAM	4 GB
Eksternal	250 GB

### 4.1.3 Analisi Pengguna

Analisis pengguna adalah hal – hal yang berkaitan dengan penyampaian informasi kwartir ranting gerakan pramuka dan pendataan kepada pengguna, pengguna aplikasi ini adalah seluruh sekolah yang ada di kecamatan ibun. Agar aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi seputar kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun maka akan diterapkan metode SDLC dalam aplikasi ini.

### 4.1.4 User Interface

*User interface* dari aplikasi ini sangat berpengaruh terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakannya. Hal ini mencakup tampilan dan fungsi yang dibuat sederhana dan mudah ketika dijalankan oleh user. User interface disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini. User interface dalam penelitian ini terdiri dari beberapa menu yang berhubungan dengan aplikasi *Profile* kwartir ranting gerakan pramuka menggunakan metode SDLC.

#### 4.1.5 Fitur – Fitur

Fitur – fitur yang digunakan dalam aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka ini dimaksudkan agar pengguna dapat dengan mudah dalam pengoperasiannya. Berikut beberapa bagian terpenting dari fitur – fitur yang ada :

1. Login.
2. Menu Berita Kegiatan Kepramukaan.
3. Menu Sejarah Kepramukaan.
4. Struktur kepengurusan
5. Menu Data Potensi Anggota Pramuka yang aktif di wilayah Kecamatan Ibun.
6. Menu Penyampaian Infomasi Kegiatan Kepramukaan Kwartir Ranting Gerakan Pramuka Kecamatan Ibun.

#### 4.1.6 Analisis Data

Analisis data terdiri dari masukan, proses, dan keluaran yang terdapat dalam aplikasi. Berikut merupakan analisis data dari aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun :

Tabel 4. 3. Analisis Data

Masukan	Proses	Keluaran
Admin masuk ke dalam apikasi dan mengelola aplikasi <i>profile</i> berupa : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berita kegiatan</li> <li>• Sejarah kepramukaan</li> <li>• Struktur kepramukaan</li> </ul>	Admin dapat merubah dan menghapus semua data yang ada di aplikasi profile	Menampilkan hasil perbaikan dari aplikasi profile

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data potensi</li> <li>• Pengumuman kegiatan</li> </ul>		
User masuk ke dalam aplikasi <i>profile</i> untuk mengelola : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berita kegiatan</li> <li>• Data potensi</li> </ul>	Menginput dan menghapus berita kegiatan dan data	Menampilkan seluruh menu yang sudah di input

#### 4.1.7 Analisi Biaya

Dalam penelitian ini terdapat beberapa rincian biaya yang digunakan dalam proses pengerjaan penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 4. Analisis Biaya

No.	Kebutuhan	Volume	Satuan	Harga	Total
1	Kertas	3 Rim	1500 Lembar	48.000	152.000
2	Tinta	4 warna	4 botol	15. 000	70.000
3	Biaya jilid	4 rangkap	4 rangkap	5.000	20.000
4	Kouta Internet	1 paket	30 Gb	150.000	150.000
5	Hosting	-	-	300.000	300.000
TOTAL					692.000

#### 4.2 Perancangan

Berikut merupakan perancangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun menggunakan PHP 7 dan bootstrap 4.0 untuk mengelola informasi kwartir:

#### 4.2.1 UML (Unified Modelling Language)

Perancangan diagram aplikasi profile kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun menggunakan PHP 7 dan bootstrap 4.0 untuk mengelola informasi kwartir dirancang dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Diagram UML yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini terdiri dari 3 diagram yaitu : usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

##### a. Use Case Diagram

Pada rancangan use case diagram dapat dilihat hal apa saja yang dapat dilakukan oleh admin dan pengguna. Dalam aplikasi profile kwartir ranting gerakan pramuka menggunakan PHP 7 dan bootstrap 4.0 untuk mengelola informasi kwartir ini terdapat 2 aktor yaitu admin dan Pengguna.

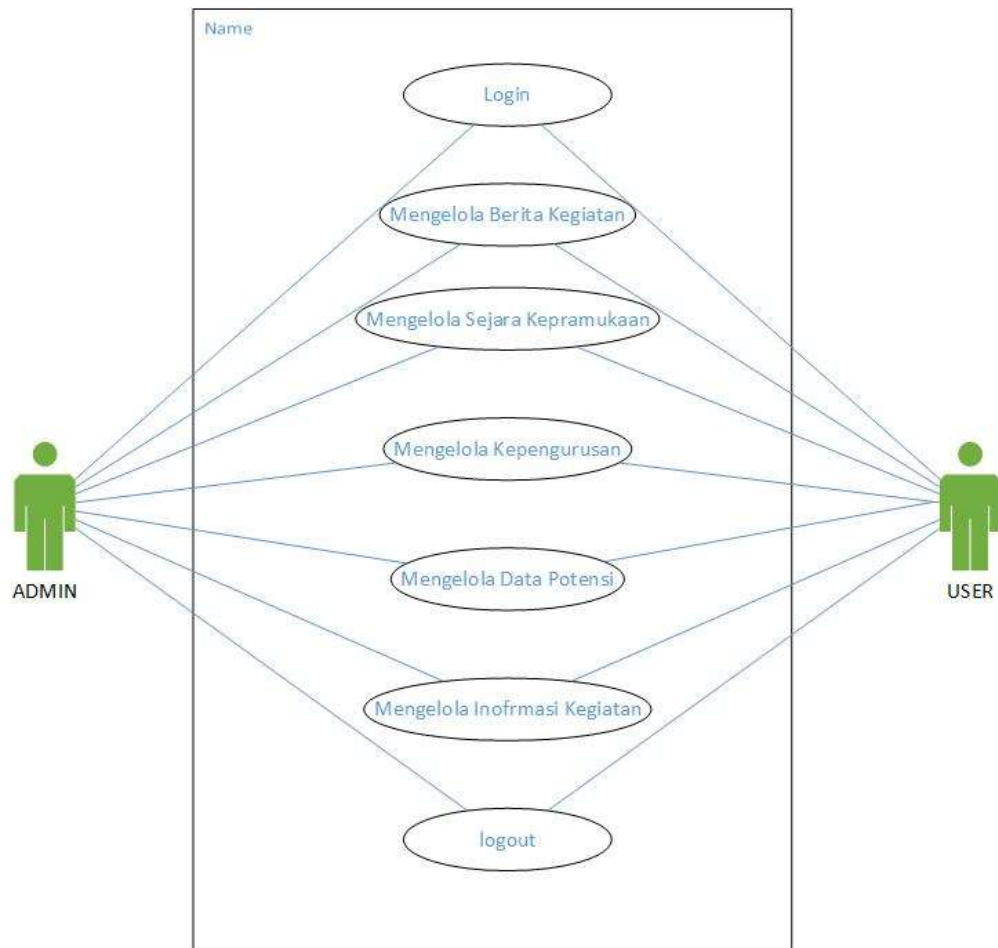
Tabel 4. 5. Use Case Diagram

Aktor	Deskripsi
Admin	Pengguna dari pihak kwartir ranting gerakan pramuka yang memiliki hak akses penuh terhadap pengelolaan sistem. Fungsi admin adalah sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Monitoring pengguna</li> <li>• Mengelola aplikasi</li> <li>• Membuat laporan data potensi anggota pramuka yang aktif</li> </ul>
Pengguna	Pengguna dari pihak sekolah yang memiliki keterbatasan dalam sistem. Fungsi pengguna sekolah adalah sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrasi</li> <li>• Login</li> <li>• Input, edit berita kegiatan kepramukaan</li> <li>• Input, edit, hapus data potensi anggota pramuka</li> </ul>

Admin harus login ke sistem untuk mengelola menu sejarah kepramukaan, berita kegiatan, pendataan kepengurusan, Data Potensi anggota pramuka yang aktif serta Menu Informasi. Begitu juga untuk pengguna/user harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk bisa login ke aplikasi dan pengguna hanya bisa melakukan beberapa intruksi di



antaranya, input, edit berita kegiatan dan input, edit data potensi pramuka yang aktif. Berikut merupakan alur use case diagram yang dilakukan dalam perancangan aplikasi ini :



Gambar 4. 1. Use Case Diagram

Berikut deskripsi pendefinisian admin dan user pada aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka yaitu :

Tabel 4. 6. Use Case Admin dan User

No.	Aktor	Deskrips
1	Admin	Admin harus login terlebih dahulu dan bertugas untuk mengelola semua fitur dan data pada aplikasi <i>profile</i>
2	User	User harus melakukan Login terlebih dahulu untuk mendapatkan Ijin Login dari admin,

		kemudian login untuk masuk ke halaman dashboard. User hanya bisa mengoprasikan beberapa menu yang ada di aplikasi <i>profile</i>
--	--	--

Tabel 4. 7 Deskripsi Use Case Diagram Admin

No	Use case Admin	Deskripsi
1	Berita Kegiatan	Admin mengelola dengan fitur input, edit dan upload berita kegiatan kepramukaan
2	Sejarah Kepramukaan	Admin mengelola dengan fitur input, edit dan upload sejarah kepramukaan
3	Kepengurusan	Admin mengelola dengan fitur input, edit, hapus Kepengurusan
4	Data Potensi	Admin mengelola dengan fitur input, edit, hapus Data potensi
5	Informasi Kegiatan	Admin mengelola dengan fitur input, edit, hapus, upoad Informasi kegiatan

Tabel 4. 8 Deskripsi Use Case Diagram User

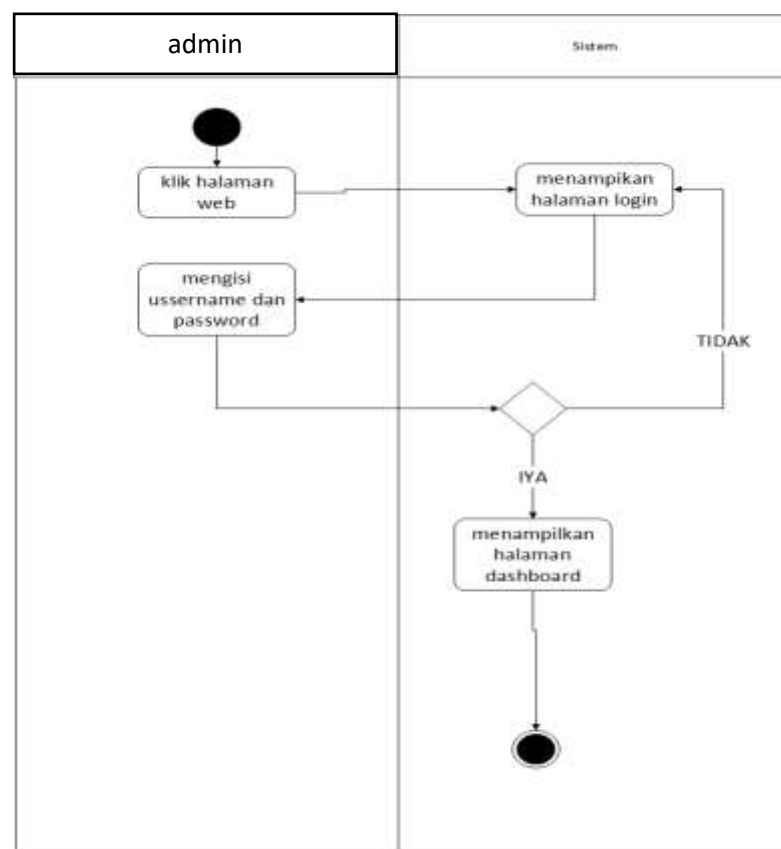
No	Use case User	Deskripsi
1	Berita Kegiatan	User mengelola dengan fitur input, edit dan upload berita kegiatan kepramukaan
2	Sejarah Kepramukaan	User hanya bisa melihat menu Sejarah Kepramukaan dan tidak bisa mengakses fitur input, edit dan upload
3	Kepengurusan	User hanya bisa melihat menu Kepengurusan dan tidak bisa mengakses fitur input, edit dan upload
4	Data Potensi	User dapat mengelola dengan fitur input, edit, hapus Data potensi

5	Informasi Kegiatan	User hanya bisa melihat menu informasi kegiatan dan tidak bisa mengakses fitur input, edit dan upload
---	--------------------	---

b. *Activity Diagram*

Berikut adalah *activity diagram* admin yang dapat mengelola semua fitur dan menu pada aplikasi *profile*, serta *activity diagram* user yang dapat mengelola beberapa fitur dan menu pada aplikasi *profile*.

a) *Activity diagram* admin login



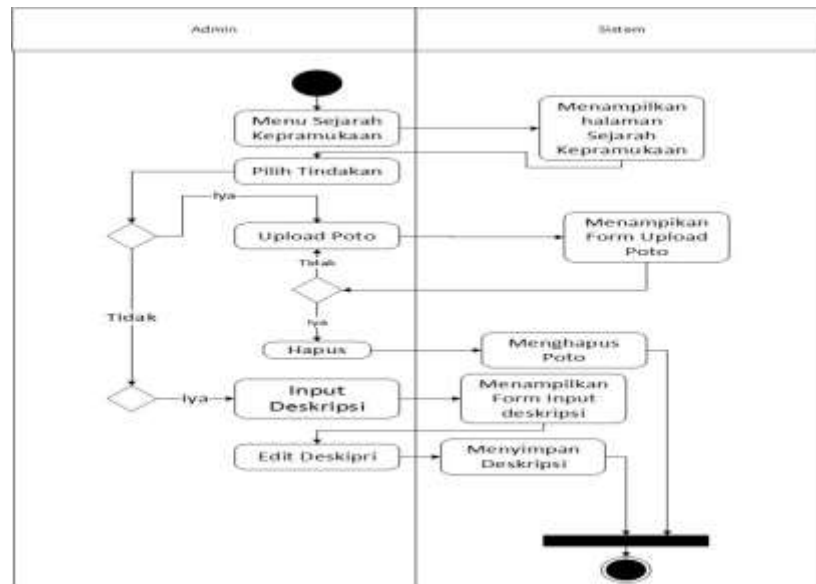
Gambar 4. 2 *Activity diagram* admin login

Pada gambar 4.2 *activity diagram* diatas admin melakukan login terlebih dahulu untuk bisa masuk kedalam halam dahsboard kalau login gagal admin di arahkan kembali ke halaman login.



Pada gambar 4.4 *activity diagram* admin menu berita kegiatan, admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam menu berita kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

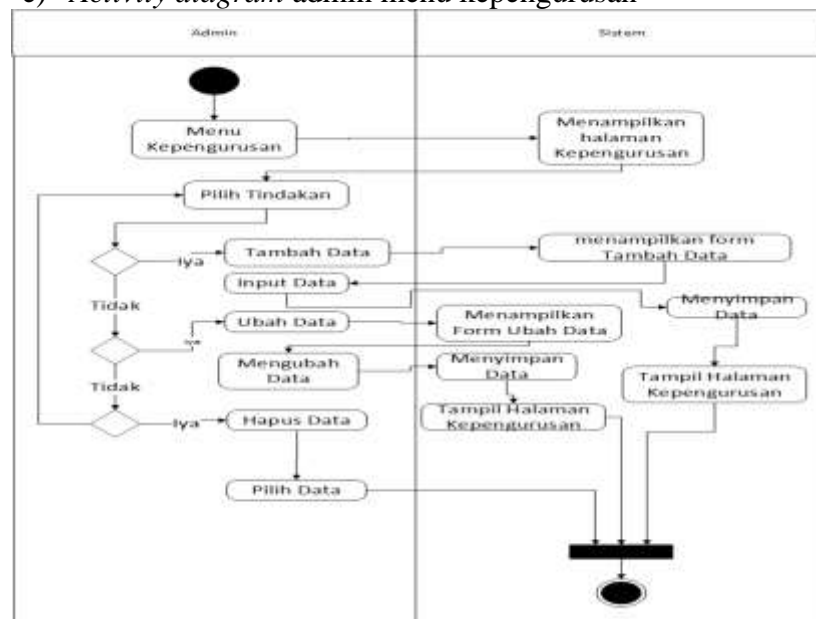
d) *Activity diagram* admin menu sejarah kepramukaan



Gambar 4. 5. *Activity diagram* admin menu sejarah kepramukaan

Pada gambar 4.5 *activity diagram* admin menu sejarah kepramukaan, admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam menu sejarah kepramukaan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

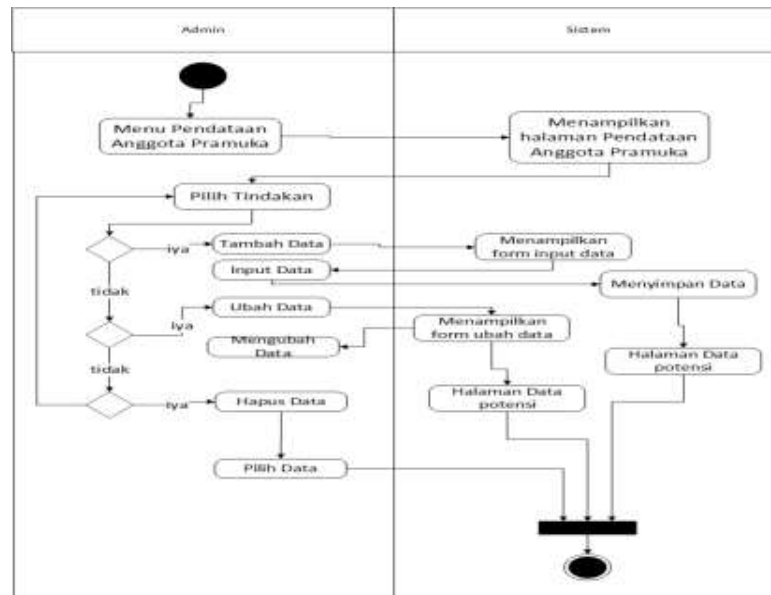
e) *Activity diagram* admin menu kepengurusan



Gambar 4. 6. *Activity diagram* admin menu struktur kepengurusan

Pada gambar 4.6 *activity diagram* admin menu struktur kepengurusan, admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam menu berita kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

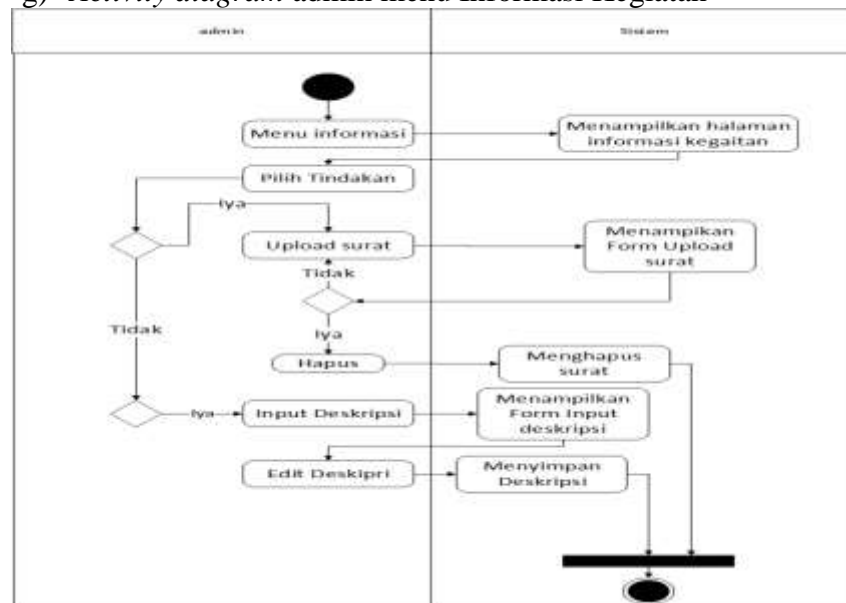
f) *Activity diagram* admin menu data potensi



Gambar 4. 7. *Activity diagram* admin menu data potensi

Pada gambar 4.7 *activity diagram* admin menu data potensi , admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam menu berita kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

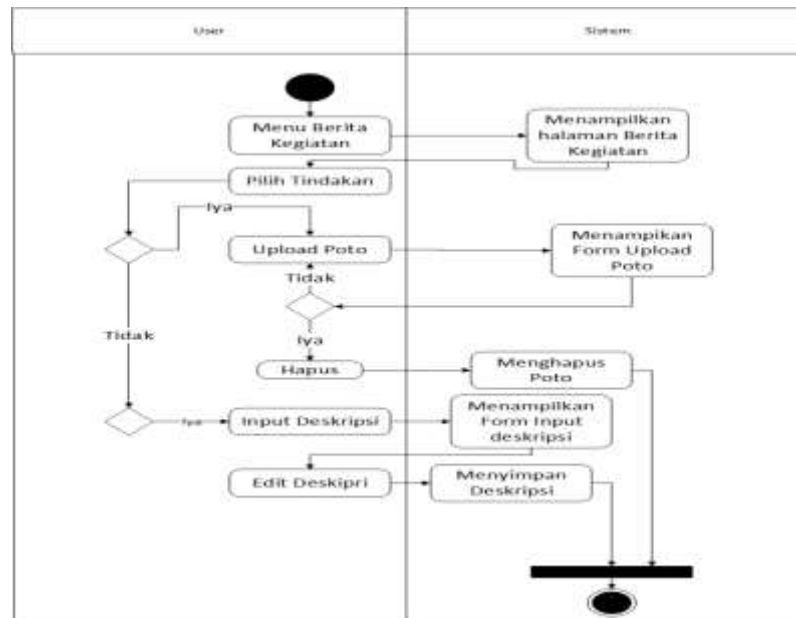
g) *Activity diagram* admin menu Informasi Kegiatan



Gambar 4. 8. *Activity diagram* admin menu Informasi Kegiatan

Pada gambar 4.8 *activity diagram* admin menu informasi kegiatan , admin dapat mengakses semua fitur yang ada dalam informasi kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

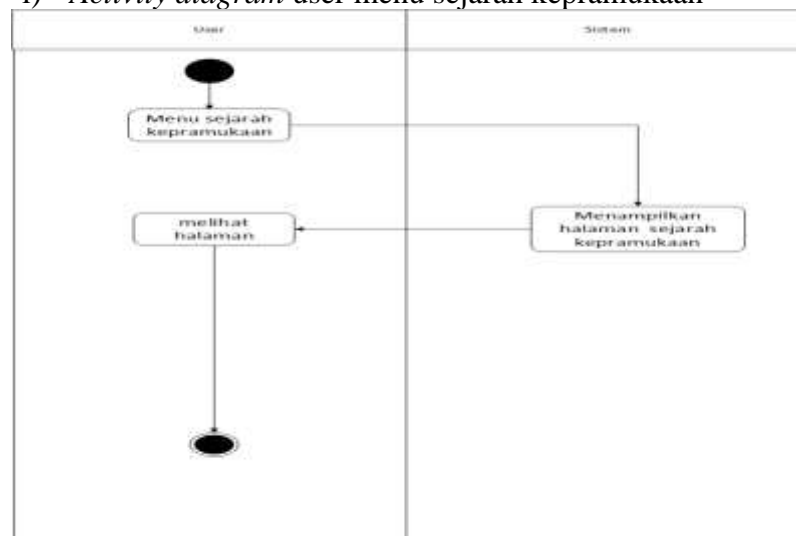
h) *Activity diagram* user menu berita kegiatan



Gambar 4. 9. *Activity diagram* user menu berita kegiatan

Pada gambar 4.9 *activity diagram* user menu berita kegiatan , user dapat mengakses semua fitur yang ada dalam berita kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

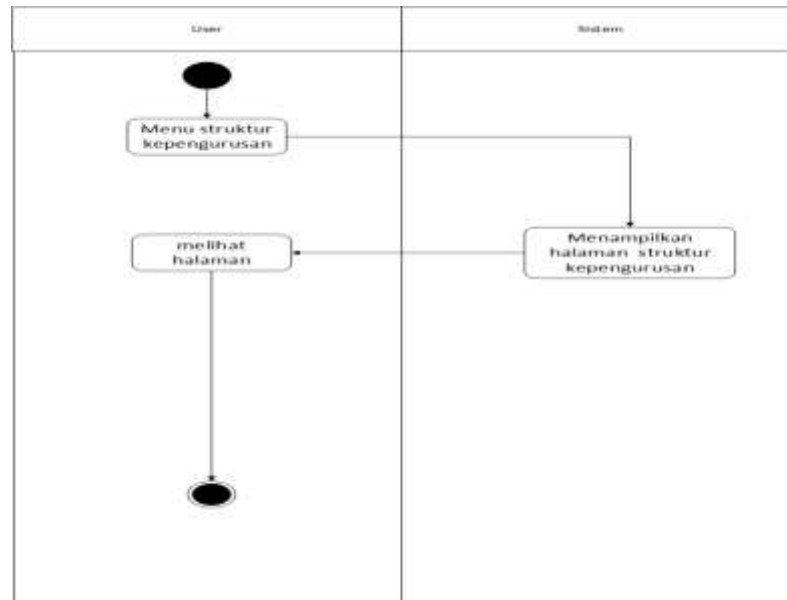
i) *Activity diagram* user menu sejarah kepramukaan



Gambar 4. 10. *Activity diagram* user menu sejarah kepramukaan

Pada gambar 4.10 *activity diagram* user menu sejarah kepramukaan , user dapat mengakses menu sejarah kepramukaan saja.

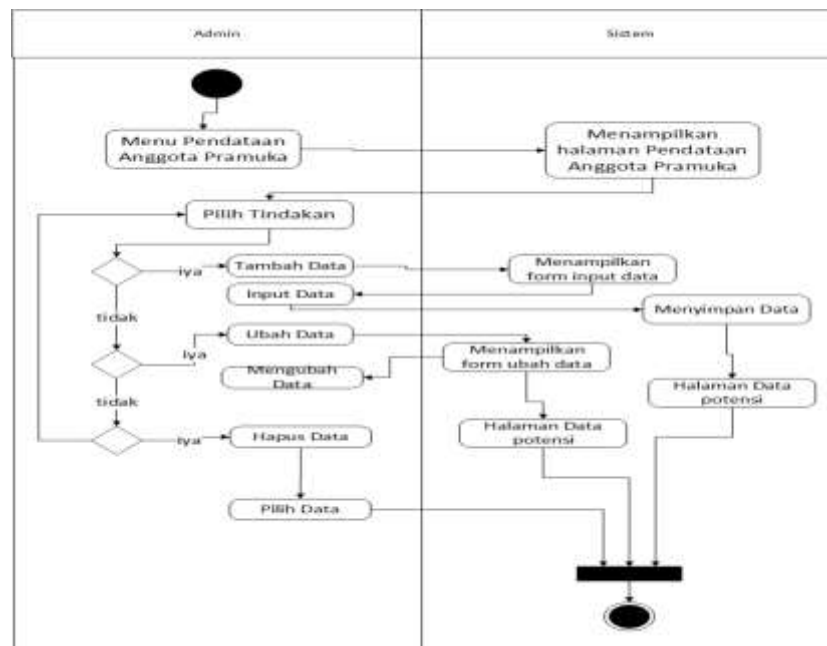
j) *Activity diagram* user menu kepengurusan



Gambar 4. 11. *Activity diagram* user menu kepengurusan

Pada gambar 4.11 *activity diagram* user menu kepengurusan , user dapat mengakses menu kepengurusan saja.

k) *Activity diagram* user menu data potensi

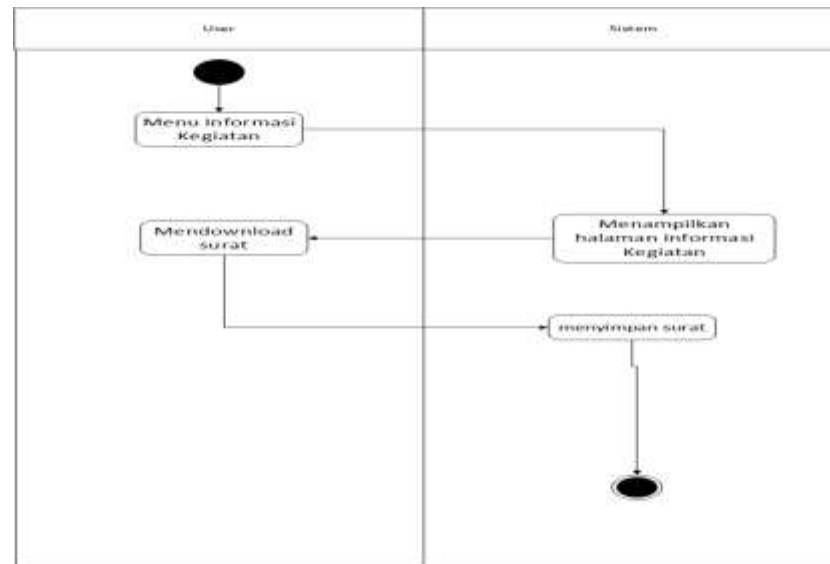


Gambar 4. 12. *Activity diagram* user menu data potensi



Pada gambar 4.12 *activity* diagram user menu data potensi , user dapat mengakses semua fitur yang ada dalam informasi kegiatan diantaranya akses fitur tambah, edit dan hapus.

1) *Activity* diagram user Informasi Kegiatan

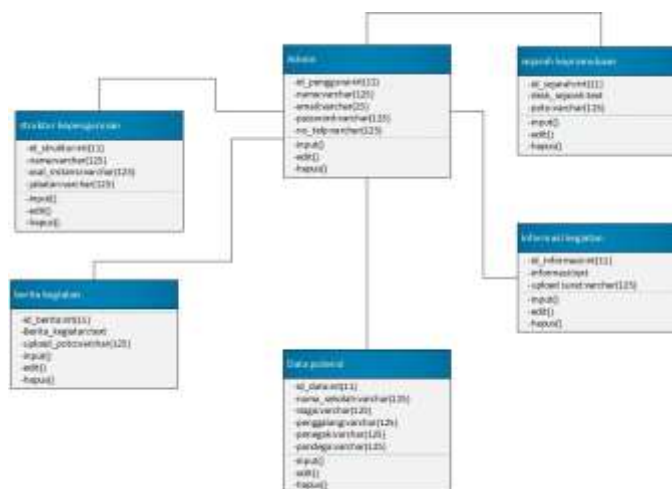


Gambar 4. 13. *Activity* diagram user Informasi Kegiatan

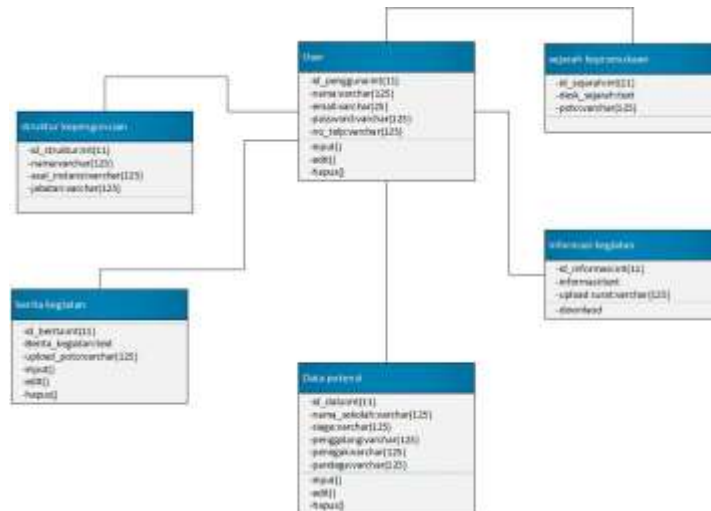
Pada gambar 4.13 *activity* diagram user menu informasi kegiatan , user dapat mengakses menu informasi dan mendownload surat saja.

c. *Class Diagram*

Class diagram adalah diagram yang menunjukkan kelas – kelas yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya dengan logika. Berikut adalah perancangan class diagram :



Gambar 4. 14. Class Diagram Admin



Gambar 4. 15. Class Diagram User

#### 4.2.2 Struktur Tabel

Struktur tabel dilakukan untuk mengetahui struktur basis data yang akan dibuat pada aplikasi sebagai media penyimpanan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. Adapun struktur rancangan tabel basis data menunjukkan field, type, size index dan keterangan. Adapun rancangan tabel basis data dari aplikasi *profile* ini sebagai berikut :

Tabel 4. 9. User

Field	Type	Size	Index	Keterangan
id_user	Int		PK	Id user
Nama	Varchar	25		Nama
Username	Varchar	125		User name
Password	Vacrhcar	10		Password
password2	vharcar	10		Password2
Status	Vharcar	10		Status

Tabel 4. 10. Berita Kegiatan

Field	Type	Size	Index	Keterangan
id_berita	Int	11	PK	Id berita

Berita_kegiatan	Text			Berita Kegaitaan
upoad_poto	Varchar	25		Upload Poto

Tabel 4. 11. Sejarah Kepramukaan

Field	Type	Size	Index	Keterangan
id_sejarah	Int	11	PK	Id Sejarah
desk_sejarah	Text			Deskripsi Sejarah
Poto	Varchar	125		Upload poto

Tabel 4. 12. Struktur Kepengurusan

Field	Type	Size	Index	Keterangan
id_struktur	Int	11	PK	Id struktur
Nama	Varchar	75		Nama
asal_instansi	Varchar	75		Asal instansi
Jabatan	Varchar	75		Jabatan

Tabel 4. 13. Data Potensi

Field	Type	Size	Indeks	Keterangan
id_data	Int	11	PK	Id data poetnsi
Nama_sekolah	Varchar	50		Nama sekolah
Siaga	Varchar	50		Siaga
Penggalang	Varchar	50		Penggalang
Penegak	Varchar	50		Penegak
Pandega	Varchar	50		Pandega

Tabel 4. 14. Informasi Kegiatan

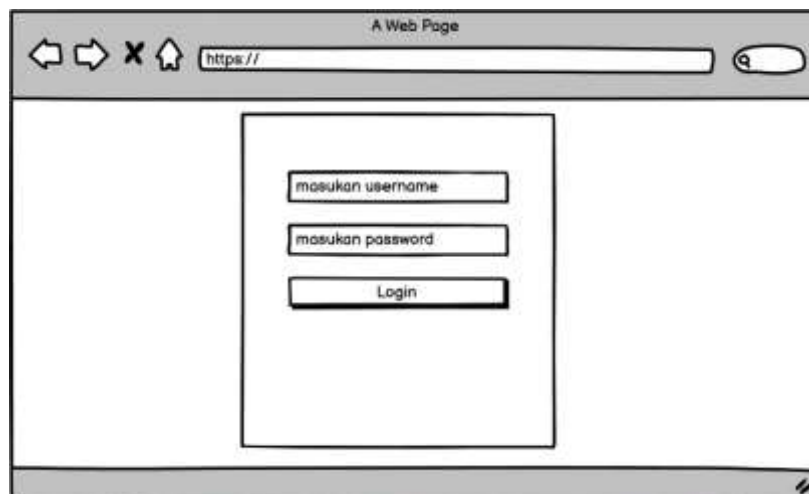
Field	Type	Size	Indeks	Keterangan
-------	------	------	--------	------------

id_informasi	Int	11	PK	Id informasi kegiatan
Informasi	Text			Informasi kegiatan
upload_surat	Varchar	50		Surat

#### 4.2.3 Desain

Pada tahap perancangan tampilan antarmuka aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka dibuat untuk memudahkan dalam memberikan informasi. Perancangan antarmuka memanfaatkan *tools* atau *software* pada aplikasi *balsamiq mockups*, perancangan tampilan antarmuka ditujukan agar tampilan website yang akan dibuat sudah terancang dengan baik. Ketika akan membuat tampilan aplikasi cukup mengiku desain yang sudah dibuat dengan aplikasi *balsamiq mockups*. Berikut adalah tampian antarmuka untuk aplikasi *profile* kwartir ranting gerakan pramuka :

##### 1. Desain tampilan form login



The image shows a hand-drawn mockup of a web login form. The browser window has a title bar 'A Web Page' and a URL bar with 'https://'. The form is centered and contains three input fields: 'masukan username', 'masukan password', and a 'Login' button.

Gambar 4. 16. Form Login

Pada gambar 4.16 Form Login, admin harus melakukan login terlebih dahulu untuk masuk ke halaman dashboar dan mengelola semua fitur.

## 2. Desain tampilan form Dashboar admin

Gambar 4. 17. Form Dashboard Admin

Pada gambar 4.17. form dashboard admin, di halaman ini terdapat jumlah dari data potensi dan deksripsi dari kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun.

## 3. Desain tampilan form berita kegiatan admin

Gambar 4. 18. Form Berita Kegiatan Admin

Pada gambar 4. 18. Form berita kegiatan admin, dihalaman ini berisi berita kegiatan – kegiatan yang telah di laksanakan oleh kwartir ranting maupun kegiatan yang di laksanakan oleh sekolah.

4. Desain tampilan form input berita kegiatan admin

Gambar 4. 19. Form Input Berita Kegiatan Admin

Pada gambar 4.19. form input berita kegiatan admin, dihalaman ini admin bisa menambahkan berita kegiatan yang sudah dilaksanakan dan akan di tampilkan ke halaman berita kegiatan utama.

5. Desain tampilan form edit berita kegiatan admin

Gambar 4. 20. Form Berita Kegiatan Admin

Pada gambar 4.20. form edit berita kegiatan admin, dihalaman ini admin bisa meng edit berita kegiatan yang sudah dilaksanakan dan akan di tampilkan ke halaman berita kegiatan utama.

6. Desain tampilan form Sejarah Kepramukaan admin

Gambar 4. 21. Form Sejarah Kepramukaan Admin

Pada gambar 4.21. form sejarah kepramukaan admin, dihalaman ini admin bisa mengakses semua fitur – fitur yang ada di menu sejarah kepramukaan.

7. Desain tampilan form input sejarah kepramukaan admin

Gambar 4. 22. Form input sejarah kepramukaan Admin

Pada gambar 4.22 form input sejarah kepramukaan admin, dihalaman ini admin dapat menambahkan sejarah tentang kepramukaan.

8. Desain tampilan form edit sejarah kepramukaan admin

Gambar 4. 23. Form Edit Sejarah Kepramukaan Admin

Pada gambar 4.23. form edit sejarah kepramukan admin, dihalaman ini admin dapat meng edit deksripsi sejarah dan pota apabalia ada kesalahan.

9. Desain tampilan form struktur kepengurusan Admin

No.	Nama	Instansi	Jabatan	Aksi
				edit del

Gambar 4. 24. Form Struktur Kepengurusan Admin

Pada gambar 4.24. form struktue kepengurusan admin, dihalaman ini admin dapat mengakses semua fitur yang ada dimenu struktur kepengurusan dari menambahkan, hapus dan edit.



#### 10. Desain tampilan form input struktur kepengurusan admin

Gambar 4. 25. Form Input Struktur Kepengurusan Admin

Pada gambar 4.25. form input struktur kepengurusan admin, di halaman ini admin dapat menambahkan data struktur kepengurusan yang masih aktif menjabat dikepramukaan.

#### 11. Desain tampilan form edit struktur kepengurusan admin

Gambar 4. 26. Form Edit Struktur Kepengurusan Admin

Pada gambar 4.26. form edit struktur kepengurusan admin, dihalaman ini admin dapat meng edit data yang sudah diinput dan ditampilkan kembali ke halaman utama struktur kepengurusan.

## 12. Desain tampilan form data potensi admin

The screenshot displays a web application interface for an admin. On the left is a sidebar menu with a 'logo' placeholder and several menu items: 'Dashboard', 'Berita Kegiatan', 'Sejarah Kepramukaan', 'struktur kepengurusan', 'Data Potensi', 'Informasi kegiatan', and 'Log Out'. The main content area is titled 'HALAMAN DATA POTENSI'. At the top of this area is a 'TAMBAH DATA' button. Below it is a table with the following columns: 'No.', 'Nama Sekolah', 'siaga', 'penggalang', 'penegak', 'pandega', and 'Aksi'. The 'Aksi' column contains two sub-columns, 'edit' and 'del', represented by small buttons. The table is currently empty of data rows.

Gambar 4. 27. Form Data Potensi Admin

Pada gambar 4.27. form data potensi admin, dihalaman ini admin dapat mengakses semua fitur yang ada dimenu data potensi dari tambah data, hapus data dan edit data.

## 13. Desain tampilan form input data potensi admin

The screenshot shows the 'HALAMAN TAMBAH DATA' (Add Data Page) for the admin. It features the same sidebar menu as the previous image. The main content area contains several input fields for data entry: 'NAMA SEKOLAH' (School Name), 'SIAGA', 'PENGALANG' (Scoutmaster), 'PENEGAK' (Scout), and 'PANDEGA' (Scout Leader). Each of these fields has a corresponding 'MASUKAN' (Input) button. At the bottom of the form is a 'SIMPAN' (Save) button.

Gambar 4. 28. Form Input Data Potensi Admin

Pada gambar 4.28 form input data potensi admin, dihalaman ini admin dapat menginput kembali data potensi yang belum masuk dan ditampilkan ke halaman utama data potensi.

#### 14. Desain tampilan form edit data potensi admin

Gambar 4. 29. Form Edit Data Potensi Admin

Pada gambar 4.29 form edit data potensi admin, dihalaman ini admin dapat meng edit salah satu data apabila terjadi kesalahan data yang di input.

#### 15. Desain tampilan form informasi kegiatan admin

Gambar 4. 30. Form Informasi Kegiatan Admin

Pada ga,bar 4.30 form informasi kegiatan admin, dihalaman ini admin dapat mengakses semua fitur – fitur dari tambah informasi, hapus informasi dan edit informasi.

#### 16. Desain tampilan form input informasi kegiatan admin

Gambar 4. 31. Form Input Informasi Kegiatan Admin

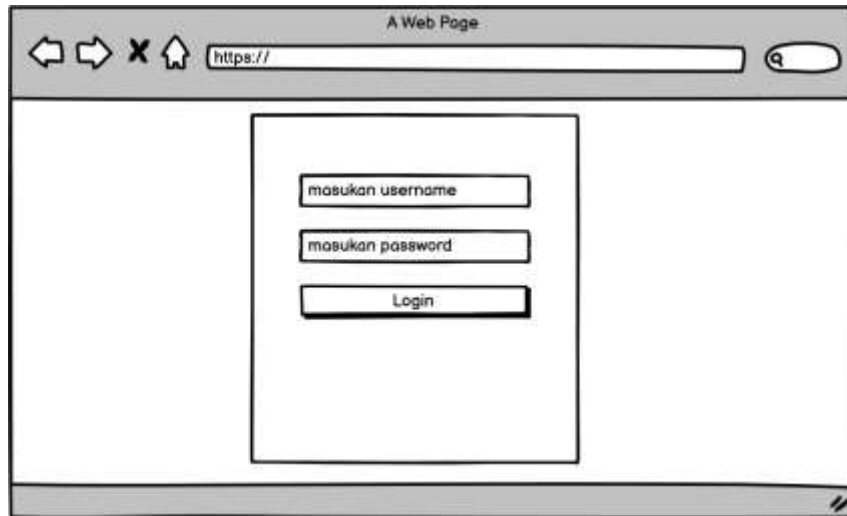
Pada gambar 4.31 form input informasi kegiatan admin, dihalaman ini admin dapat menambahkan informasi kegiatan dan mengupload surat kegiatan.

#### 17. Desain tampilan form edit informasi kegiatan admin

Gambar 4. 32. Form Edit Informasi Kegiatan Admin

Pada gambar 4.32 form edit informasi kegiatan admin, dihalaman ini admin dapat emng edit kembali informasi kegiatan dan mengupload ulang surat kegiatan.

### 18. Desain tampilan form login user

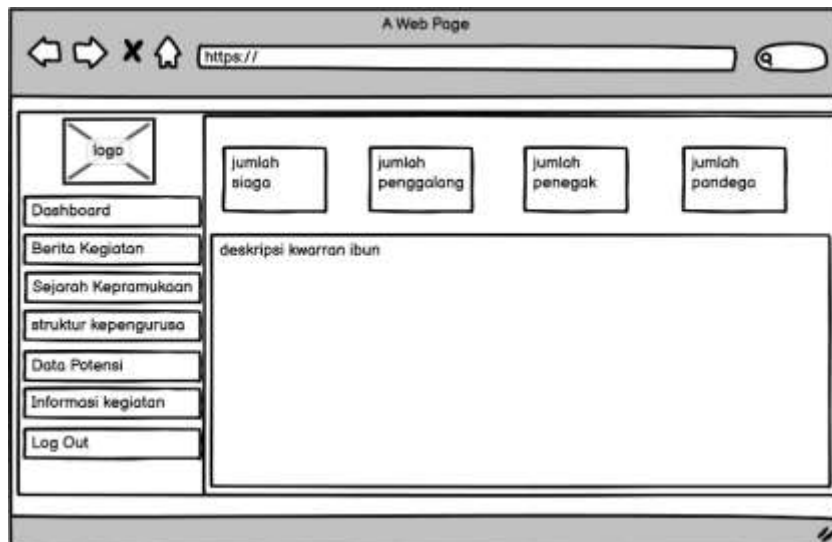


The image shows a web browser window titled 'A Web Page'. The address bar contains 'https://'. In the center of the page is a login form with three input fields: 'masukan username', 'masukan password', and a 'Login' button.

Gambar 4. 33. Form Login User

Pada gambar 4.33 form login user, user harus melakukan login terlebih dahulu dan mendapatkan akses masuk dari admin untuk masuk ke halaman dashboard.

### 19. Desain tampilan form dashboard user



The image shows a web dashboard layout. On the left is a sidebar with a 'logo' placeholder and a list of menu items: 'Dashboard', 'Berita Kegiatan', 'Sejarah Kepramukaan', 'struktur kepengurusan', 'Data Potensi', 'Informasi kegiatan', and 'Log Out'. The main content area contains four summary boxes: 'jumlah siaga', 'jumlah penggalang', 'jumlah penegak', and 'jumlah pandega'. Below these is a large box labeled 'deskripsi kwarran ibun'.

Gambar 4. 34. Form Dashboard User

Pada gambar 4.34 form dashboard user, dihalaman ini user hanya bisa melihat saja tidak bisa mengakses fitur – fitur lain.

## 20. Desain tampilan form berita kegiatan user

No.	Deskripsi	foto kegiatan	foto kegiatan
			<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4. 35. Form Berita Kegiatan User

Pada gambar 4.35 form berita kegiatan user, dihalaman ini user dapat mengakses semua fitur – fitur dari menambahkan, hapus dan edit berita kegiatan.

## 21. Desain tampilan form input berita kegiatan user

Gambar 4. 36. Form Input Berita Kegiatan User

Pada gambar 4.36 form input berita kegiatan user, dihalaman ini user bisa menambahkan berita kegiatan dan ditampilkan dihalaman utama berita kegiatan ketika sudah disimpan.

## 22. Desain tampilan form edit berita kegiatan user

Gambar 4. 37. Form Edit Berita Kegiatan User

Pada gambar 4.37. form edit berita kegiatan user, dihalaman ini user dapat mengedit berita kegiatan yang sudah ada.

## 23. Desain tampilan form sejarah kepramukaan user

Gambar 4. 38. Form Sejarah Kepramukaan User

Pada gambar 4.38 form sejarah kepramukaan user, dihalaman ini user hanya bisa melihat saja dan tidak bisa mengakses fitur – fitur seperti tambah, hapus dan edit.

#### 24. Desain tampilan form struktur kepengurusan user

Gambar 4. 39. Form Struktur Kepengurusan User

Pada gambar 4.38 form sejarah kepramukaan user, dihalaman ini user hanya bisa melihat saja dan tidak bisa mengakses fitur – fitur seperti tambah, hapus dan edit.

#### 25. Desain form data potensi user

Gambar 4. 40. Form Data Potensi User

Pada gambar 4.40 form data potensi user, dihalaman ini user dapat mengakses semua fitur – fitur dari menambahkan, hapus dan edit berita kegiatan.



## 26. Desain Form input data potensi user

A Web Page

https://

logo

Dashboard

Berita Kegiatan

Sejarah Kepramukaan

struktur kepengurus

Data Potensi

Informasi kegiatan

Log Out

HALAMAN TAMBAH DATA

NAMA SEKOLAH

MASUKAN NAMA SEKOLAH

SIAGA

MASUKAN JUMLAH SIAGA

PENGKALANG

MASUKAN JUMLAH PENGKALANG

PENEGAK

MASUKAN JUMLAH PENEGAK

PANDEGA

MASUKAN JUMLAH PANDEGA

SIMPAN

Gambar 4. 41. Form Input Data Potensi User

Pada gambar 4.41 form input data potensi user, dihalaman ini user bisa menambahkan data potensi dan ditampilkan dihalaman utama data potensi ketika sudah disimpan.

## 27. Desain Form edit data potensi user

A Web Page

https://

logo

Dashboard

Berita Kegiatan

Sejarah Kepramukaan

struktur kepengurus

Data Potensi

Informasi kegiatan

Log Out

HALAMAN EDIT DATA

NAMA SEKOLAH

EDIT NAMA SEKOLAH

SIAGA

EDIT JUMLAH SIAGA

PENGKALANG

EDIT JUMLAH PENGKALANG

PENEGAK

EDIT JUMLAH PENEGAK

PANDEGA

EDIT JUMLAH PANDEGA

SIMPAN

Gambar 4. 42. Form Edit Data Potensi User

Pada gambar 4.42 form edit data potensi user, dihalaman ini user bisa mengedit data potensi dan ditampilkan dihalaman utama data potensi ketika sudah disimpan.

## 28. Desain form informasi kegiatan user

HALAMAN INFORMASI KEGIATAN

TAMBAH

NO.	JUDUL PENGUMUMAN	SURAT	AKSI
			HAPUS EDIT

Gambar 4. 43. Form Informasi Kegiatan User

Pada gambar 4.43 form informasi, dihalaman ini user bisa mendownload surat yang sudah diupload oleh admin.

## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

#### 5.1 Implementasi

Setelah melaksanakan analisis dan perancangan maka selanjutnya adalah pengimplementasian untuk menjalankan analisis dan perancangan yang sudah dibuat kedalam bentuk aplikasi. Implementasi yang dilakukan diantaranya implementasi sistem, spesifikasi sistem, Instalasi sistem, dan Menjalankan sistem yang merupakan alur jalannya aplikasi yang berupa capture/tampilan aplikasi *profile*.

##### 5.1 .1 Listing Program

Listing program yaitu menampilkan *coding* program yang digunakan dalam aplikasi *profile* terutama *coding* yang dibuat untuk membangun aplikasi yang sedang di rancang. Berikut list program yang digunakan:

a. Coding Sejarah Kepramukaan

```
<?php include 'koneksi.php'; ?>
<?php include 'head.php'; ?>
<?php include 'menu.php'; ?>

<div id="page-wrapper" >
  <div id="page-inner">
    <div class="row">
      <div class="col-md-12">
        <h2>HALAMAN SEJARAH
KEPRAMUKAAN</h2>
      </div>
    </div>
  </div>
  <!-- /. ROW -->
  <hr />
  <div class="panel panel-default">
    <div class="panel-heading">
      <a href="input_sejarah.php"><button
type="submit" class="btn btn-success"> Tambah Data
</button></a>
    </div>
    <div class="panel-body">
      <div class="table-responsive">
```

```

<table class="table table-striped table-
bordered table-hover" id="dataTables-example">
  <thead>
    <tr>
      <th>No</th>
      <th>Sejarah Kepramukaan</th>
      <th>Poto</th>
      <th>Aksi</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <?php $stampil_data = $koneksi-
>query("SELECT * FROM tb_sejarah"); ?>
    <?php while ( $tb_sejarah =
$stampil_data->fetch_assoc()){ ?>
      <tr class="odd gradeX">
        <td><?php echo
$tb_sejarah['id_sejarah'];?></td>
        <td><?php echo
$tb_sejarah['desk_sejarah'];?></td>
        <td><?php echo
$tb_sejarah['poto'];?></td>
        <td>
          <a
href="hapus_sejarah.php?id_sejarah=<?php echo
$tb_sejarah['id_sejarah']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-danger">Hapus</button></a>
          <a
href="edit_sejarah.php?id_sejarah=<?php echo
$tb_sejarah['id_sejarah']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-warning">Edit</button></a>
        </td>
      </tr>
    <?php } ?>
  </tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>
<!--End Advanced Tables -->
</div>
<!-- /. PAGE INNER -->
</div>
<!-- /. PAGE WRAPPER -->
</div>
<?php include 'js.php'; ?>

```

## b. Coding Menu

```

<?php
// session_start();

if ($_SESSION['login'] != "iya") {
    header("location: login.php");
}
?>

<nav class="navbar-default navbar-side tema" role="navigation">
    <div class="sidebar-collapse">
        <ul class="nav" id="main-menu">
            <li class="text-center">
                
            </li>
            <li>
                <a class="active-menu" href="index.php"><i
class="fa fa-dashboard fa-1x"></i> Dashboard</a>
            </li>
            <li>
                <a href="berita_kegiatan.php"><i class="fa fa-qrcode
fa-1x"></i> Berita Kegiatan</a>
            </li>
            <li>

```

```

        <a href="sejarah.php"><i class="fa fa-qrcode fa-
1x"></i> Sejarah Kepramukaan</a>

    </li>

    <li>

        <a href="struktur_kepengurusan.php"><i class="fa fa-
bar-chart-o fa-1x"></i> Struktur Kepengurusan</a>

    </li>

    <li>

        <a href="data_potensi.php"><i class="fa fa-table fa-
1x"></i> Data Potensi</a>

    </li>

    <li>

        <a href="Informasi.php"><i class="fa fa-edit fa-
1x"></i> Pengumuman kegiatan</a>

    </li>

    <?php
if ($_SESSION['status'] == 'admin') { ?>

    <li>

        <a href="pengguna.php"><i class="fa fa-user fa-
1x"></i> Pengguna</a>

    </li>

    <?php } ?>

    <li>

```

```

        <a href="cekLogin.php?out" onclick="return
confirm('Apakah anda akan keluar ?')"><i class="fa fa-square-o
fa-1x"></i> Log out</a>

    </li>

</ul>

</div>

</nav>

```

### c. *Coding* Berita Kegiatan

[illegible]

```

        <th width="15%">Aksi</th>
    </tr>
</thead>
<tbody>
    <?php
        $i = 1;
        $stampil_data = $koneksi->query("SELECT *
FORM tb_berita");
        while ($tb_berita = $stampil_data-
>fetch_assoc()) { ?>
            <tr class="odd gradeX">
                <td><? = $i++; ?></td>
                <td><? = $tb_berita['Berita_kegiatan'];
?></td>
                <td></td>
                <td>
                    <a onclick="return confirm('Apakah
anda yakin ?')" href="Hapus_berita.php?id_berita=<? =
$tb_berita['id_berita']; ?>"><button type="submit" class="btn btn-
danger">Hapus</button></a>
                    <a href="edit_berita.php?id_berita=<? =
$tb_berita['id_berita']; ?>"><button type="submit" class="btn btn-
warning">Edit</button></a>
                </td>
            </tr>
            <?php } ?>
        </tbody>
    </table>
</div>

</div>
</div>
<!--End Advanced Tables -->
</div>
<!-- /. PAGE INNER -->
</div>
<!-- /. PAGE WRAPPER -->
</div>
<?php include 'js.php'; ?>

```

#### d. Coding Struktur Kepengurusan

```

<?php

include 'koneksi.php';

```



```

include 'head.php';

include 'menu.php';

// session_start();

// if ($_SESSION['login'] != "iya") {
//     header("location: login.php?pesan=belum_login");
// }

?>

<div id="page-wrapper">

    <div id="page-inner">

        <div class="row">

            <div class="col-md-12">

                <h2>HALAMAN STRUKTUR
KEPENGURUSAN</h2>

                </div>

            </div>

        <!-- /. ROW -->

        <hr />

        <div>

            <!-- Advanced Tables -->

            <div class="panel panel-default">

                <div class="panel-heading">

                    <?php if ($_SESSION['status'] == 'admin') { ?>

```

```

<a href="input_struktur.php"><button
type="submit" class="btn btn-success"> Tambah Data
</button></a>

<?php } ?>

</div>

<div class="panel-body">

<div class="table-responsive">

<table class="table table-striped table-bordered
table-hover" id="dataTables-example">

<thead>

<tr>

<th>No</th>

<th>Nama</th>

<th>Instansi</th>

<th>Jabatan</th>

<?php if ($_SESSION['status'] == 'admin')
{ ?>

<th>Aksi</th>

<?php } ?>

</tr>

</thead>

<tbody>

<?php

$i = 1;

```

```

$stampil_data = $koneksi->query("SELECT *
FORM tb_struktur"); ?>

<?php while ($tb_struktur = $stampil_data-
>fetch_assoc()) { ?>

    <tr class="odd gradeX">

        <td><?php echo $i++; ?></td>

        <td><?php echo $tb_struktur['nama'];
?></td>

        <td><?php echo
$tb_struktur['asal_instansi']; ?></td>

        <td><?php echo $tb_struktur['jabatan'];
?></td>

        <?php if ($_SESSION['status'] ==
'admin') { ?>

            <td>

                <a onclick="return confirm('Apakah
anda yakin ?')" href="Hapus_Struktur.php?id_struktur=<?php
echo $tb_struktur['id_struktur']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-danger">Hapus</button></a>

                <a
href="edit_struktur.php?id_struktur=<?php echo
$tb_struktur['id_struktur']; ?>"><button type="submit" class="btn
btn-warning">Edit</button></a>

            </td>

```

```

                <?php } ?>

            </tr>

            <?php } ?>

        </tbody>

    </table>

</div>

</div>

</div>

<!--End Advanced Tables -->

</div>

</div>

<!-- /. PAGE INNER -->

</div>

<!-- /. PAGE WRAPPER -->

</div>

<?php include 'js.php'; ?>

```

#### e. Coding Data Potensi

```

<?php include 'koneksi.php'; ?>

<?php include 'head.php'; ?>

<?php include 'menu.php';

// session_start();

// if ($_SESSION['login'] != "iya") {

//     header("location: login.php?pesan=belum_login");

```

```
// }

?>

<div id="page-wrapper">

  <div id="page-inner">

    <div class="row">

      <div class="col-md-12">

        <h2>HALAMAN DATA POTENSI</h2>

      </div>

    </div>

    <!-- /. ROW -->

    <hr />

    <div>

      <!-- Advanced Tables -->

      <div class="panel panel-default">

        <div class="panel-heading">

          <a href="input_data.php"><button type="submit"

class="btn btn-success"> Tambah Data </button></a>

        </div>

        <div class="panel-body">

          <div class="table-responsive">

            <table class="table table-striped table-bordered

table-hover" id="dataTables-example">

              <thead>

                <tr>
```

```

        <th>No</th>

        <th>Nama Sekolah</th>

        <th>Siaga</th>

        <th>Penggalang</th>

        <th>Penegak</th>

        <th>Pandega</th>

        <th>Aksi</th>

    </tr>

</thead>

<tbody>

    <?php

        $i = 1;

        $stampil_data = $koneksi->query("SELECT *
FORM tb_data_potensi");

        while ($tb_data_potensi = $stampil_data-
>fetch_assoc()) { ?>

            <tr class="odd gradeX">

                <td><?php echo $i++ ?></td>

                <td><?php echo
$tb_data_potensi['nama_sekolah']; ?></td>

                <td><?php echo
$tb_data_potensi['siaga']; ?></td>

                <td><?php echo
$tb_data_potensi['penggalang']; ?></td>

```

```

<td><?php echo
$tb_data_potensi['penegak']; ?></td>

<td><?php echo
$tb_data_potensi['pandega']; ?></td>

<td>

<a onclick="return confirm('Apakah
anda yakin ?')" href="Hapus_data.php?id_data=<?php echo
$tb_data_potensi['id_data']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-danger">Hapus</button></a>

<a
href="edit_data.php?id_data=<?php echo
$tb_data_potensi['id_data']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-warning">Edit</button></a>

</td>

</tr>

<?php } ?>

</tbody>

</table>

</div>

</div>

</div>

<!--End Advanced Tables -->

</div>

</div>

```

```

<!-- /. PAGE INNER -->

</div>

<!-- /. PAGE WRAPPER -->

</div>

<?php include 'js.php'; ?>

```

#### f. *Coding* Informasi Kegiatan

```

<?php include 'koneksi.php'; ?>

<?php include 'head.php'; ?>

<?php include 'menu.php';

// session_start();

// if ($_SESSION['login'] != "iya") {

//   header("location: login.php?pesan=belum_login");

// }

?>

<div id="page-wrapper">

  <div id="page-inner">

    <div class="row">

      <div class="col-md-12">

        <h2>HALAMAN PENGUMUMAN KEGIATAN</h2>

      </div>

    </div>

  </div>

<!-- /. ROW -->

```



```

<hr />

<div class="panel panel-default">

    <div class="panel-heading">

        <a href="input_informasi.php"><button type="submit"
class="btn btn-success"> Tambah Data </button></a>

    </div>

    <div class="panel-body">

        <div class="table-responsive">

            <table class="table table-striped table-bordered table-
hover" id="dataTables-example">

                <thead>

                    <tr>

                        <th>No</th>

                        <th>Pengumuman</th>

                        <th>Upload Surat</th>

                        <th>Aksi</th>

                    </tr>

                </thead>

                <tbody>

                    <?php

                        $i = 1;

                        $stampil_data = $koneksi->query("SELECT *
FORM tb_informasi"); ?>

```

```

<?php while ($tb_informasi = $stampil_data-
>fetch_assoc()) { ?>

    <tr class="odd gradeX">

        <td><?php echo $i++; ?></td>

        <td><?php echo $tb_informasi['informasi'];
?></td>

        <td><a href="informasi/<?php echo
$tb_informasi['upload_surat']; ?>"
target="_blank">Download</a>

        </td>

        <td>

            <a onclick="return confirm('Apakah anda
yakin ?')" href="hapus_informasi.php?id_informasi=<?php echo
$tb_informasi['id_informasi']; ?>"><button type="submit"
class="btn btn-danger">Hapus</button></a>

            <a
href="edit_informasi.php?id_informasi=<?php echo
$tb_informasi['id_informasi']; ?>"><button type=" submit"
class="btn btn-warning">Edit</button></a>

        </td>

    </tr>

    <?php } ?>

</tbody>

</table>

```

```

</div>

</div>

</div>

<!--End Advanced Tables -->

</div>

<!-- /. PAGE INNER -->

</div>

<!-- /. PAGE WRAPPER -->

</div>

<?php include 'js.php'; ?>

```

### 5.1 .2 Implementasi Sistem

Implentasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika sistem telah di setuju termasuk program yang sesuai berdasarkan tahap perancangan yang sudah dibuat. Adapun waktu dan tempat untuk implementasi sistem yaitu:

Tempat : Sekretariat Gerakan Pramuka KWARRAN Ibun

Alamat : Kp. Cibeet Rt 02 Rw 04

Waktu : Bulan Oktober

### 5.1 .3 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem merupakan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk menjaankan aplikasi.

## a. Spesifikasi Perangkat Keras

Tabel 5. 1. Spesifikasi Perangkat Keras

Processor	Processor intel( R) caleron (R) 1,6 GHz
Ram	6 Gb
SSD	260GB

## b. Spesifikasi Perangkat Lunak

Tabel 5. 2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Server	XAMPP 3.2.3
Database	MySQL
Bahasa Pemograman	PHP
<i>Framework</i>	Bootstrap 4.0

## 5.1 .4 Instalasi Sistem

Instalasi sistem merupakan penjelasan langkah – langkah dalam menginstal software yang digunakan atau pendukung dalam menjalankan sistem aplikasi. Berikut beberapa instalasi yang diperukan:

## a. XAMPP

Aplikasi XAMPP di gunakan sebagai server dalam menjalankan aplikasi. Dengan XAMPP ini bisa mengakses aplikasi lewat localhost tanpa terhubung ke internet. Berikut langkah – langkah instalasinya :

1. Unduh instaler XAMPP melalui web [apachefriend.org](http://apachefriend.org).
2. Setelah XAMPP terunduh *double* klik untuk menginstal.
3. Klik next pada jendela instaler.
4. Pilih komponen yang akan diinstal
5. Pilih folder instalasi, lalu klik next
6. Tunggu hingga proses instalasi selesai

7. Setelah instalasi selesai, klik *finish*.

b. Browser (google chrome)

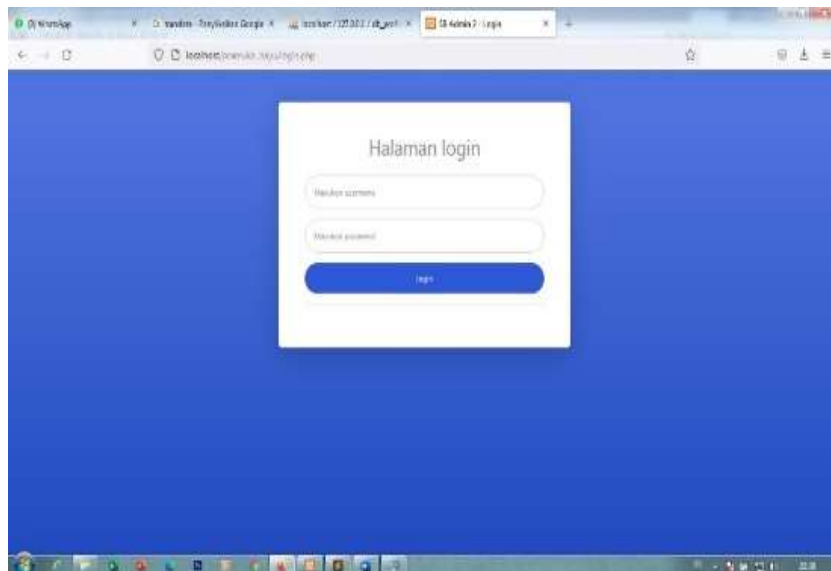
Browser merupakan sebuah aplikasi mesin pencari dan digunakan menjalankan aplikasi *Profile* yang telah di rancang. Tentunya berbagai aplikasi browser manapun bisa untuk menjalankan aplikasi ini namun dalam penelitian ini menggunakan browser google chrome. Berikut langkah – langkah instalasi browser google chrome :

1. Unduh instaler google chrome
2. Lalu double klik untuk menginstal
3. Tunggu hingga proses instalasi selesai
4. Setelah selesai, google chrome siap digunakan

#### 5.1 .5 Menjalankan Sistem

Menajalankan sistem yaitu berisi mengenai jalannya sistem atau aplikasi yang selesai dibuat. Tentunya menjalankan sistem berdasarkan hasil pengujian dari hasil input dan output sesuai dengan yang di inginkan. Berikut gambar hasil dari menjalankan sistem :

1. Halaman *Login*



Gambar 5. 1. Halaman Login

## 2. Halaman *Dashboard Admin*



Gambar 5. 2. Halaman *Dashboard Admin*

## 3. Halaman Berita Kegiatan Admin



Gambar 5. 3. Halaman Berita Kegiatan Admin

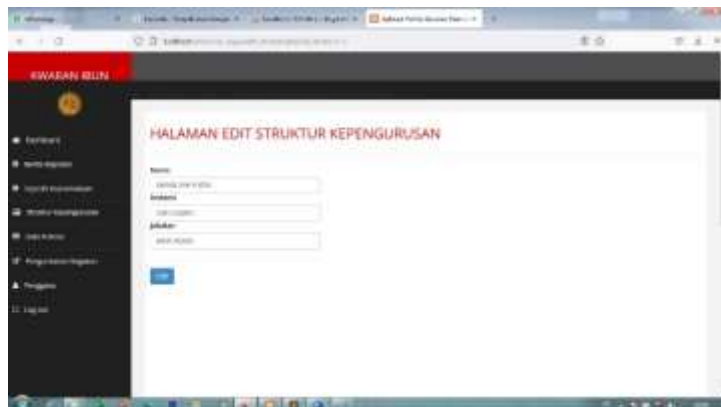
## 4. Halmanan Tambah Berita Kegiatan admin



Gambar 5. 4. Tambah Berita Kegiatan admin



## 8. Halaman Edit Struktur Kepengurusan Admin



Gambar 5. 8. Halaman Edit Struktur Kepengurusan Admin

## 9. Halaman Sejarah Kepramukaan admin



Gambar 5. 9. halaman sejarah kepramukaan admin

## 10. Halaman Tambah Sejarah Kepramukaan admin



Gambar 5. 10. Halaman Tambah Sejarah Kepramukaan Admin



### 11. Halaman Edit Sejarah Kepramukaan admin



Gambar 5. 11. Halaman Edit Sejarah Kepramukaan Admin

### 12. Halaman Data Potensi Admin



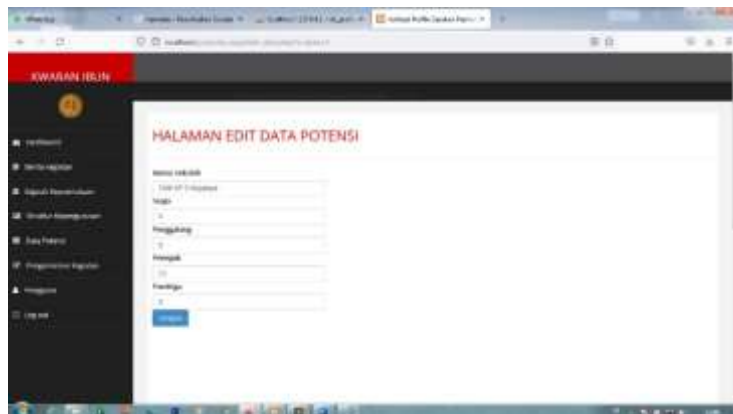
Gambar 5. 12. Halama Data Potensi Admin

### 13. Halaman Tambah Data Potensi Admin



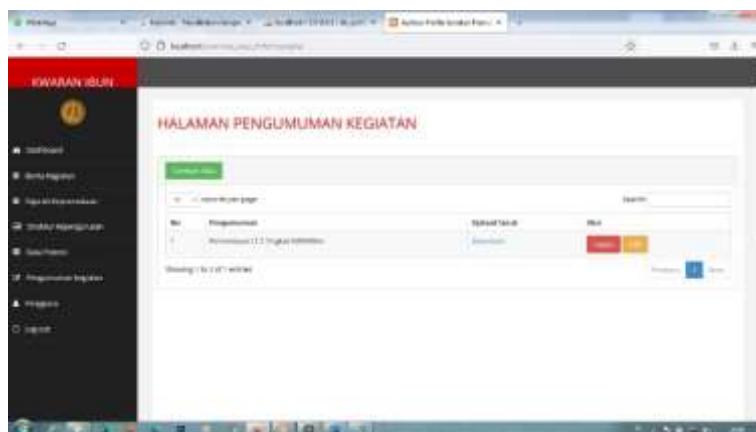
Gambar 5. 13. Halaman Tambah Data Potensi Admin

#### 14. Halaman Edit Data Potensi Admin



Gambar 5. 14. Halaman Edit Data Potensi Admin

#### 15. Halaman Informasi Kegiatan Admin



Gambar 5. 15. Halaman Informasi Kegiatan Admin

#### 16. Halaman Tambah Informasi Kegiatan Admin



Gambar 5. 16. Halaman Tambah Informasi Kegiatan Admin

## 17. Halaman Edit Informasi Kegiatan Admin



Gambar 5. 17. Halaman Edit Informasi Kegiatan Admin

## 18. Halaman Dashboard User



Gambar 5. 18 Halaman T Dashboard User

## 19. Halaman Berita Kegiatan User



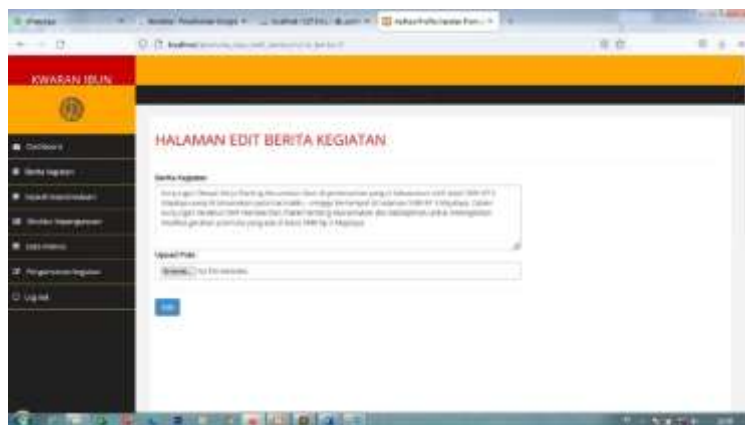
Gambar 5. 19 Halaman Berita Kegiatan User

## 20. Halaman Tambah Berita User



Gambar 5. 20. Halaman Tambah Berita User

## 21. Halaman Edit Berita User



Gambar 5. 21. Halaman Edit Berita User

## 22. Halaman Sejarah Kepramukaan User



Gambar 5. 22. Halaman Sejarah Kepramukaan User

### 23. Halaman Struktur Kepengurusan User



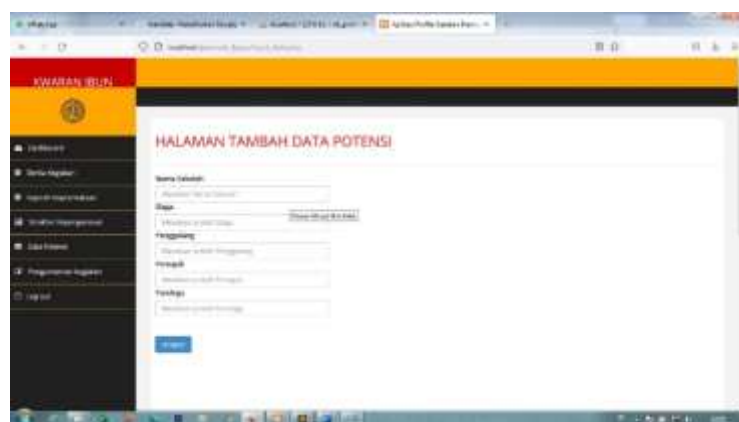
Gambar 5. 23. Halaman Struktur Kepengurusan User

### 24. Halaman Data Potensi User



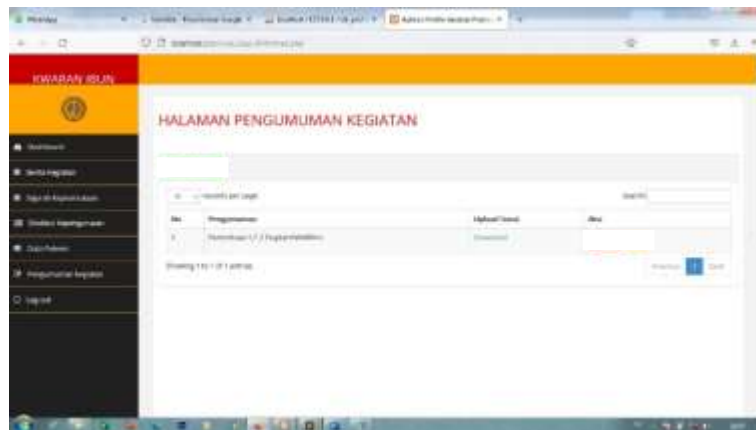
Gambar 5. 24. Halaman Data Potensi User

### 25. Halaman Tambah Data Potensi User



Gambar 5. 25. Halaman Tambah Data Potensi User

## 26. Halaman Informasi Kegiatan user



Gambar 5. 26. Halaman Informasi Kegiatan user

## 5.2 Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap untuk menguji coba aplikasi profile . uji coba di lakukan oleh aktor admin dan user sesuai dengan perancangan *activity* program. Berikut tabel pengujian :

Tabel 5. 3. Pengujian Aplikasi Profile

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	<i>Form Login</i>	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>	Aktor mengakses halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
2	Halaman <i>Dashboar</i>	Klik <i>login</i> lalu masuk halaman <i>dashboard</i>	Aktor dapat mengakses halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
3	Halaman Berita Kepramukaan	Klik menu berita kegiatan	Aktor dapat mengakses halaman berita kepramukaan	Berhasil
4	Tambah Berita	Klik tombol tambah pada menu praktikum	Aktor dapat menambah berita kegiatan	Berhasil
5	Edit Berita	Klik edit pada tabel yang tersedia	Aktor dapat mengedit menu berita kegiatan	Berhasil

6	Hapus Berita	Klik fitur hapus pada kolom yang terpilih	Aktor dapat menghapus berita kegiatan	Berhasil
7	Halaman Sejarah Kepramukaan	Klik menu sejarah kepramukaan	Aktor dapat mengakses menu sejarah kepramukaan	Berhasil
8	Tambah Sejarah Kepramukaan	Klik tambah sejarah Kepramukaan	Aktor dapat menambah dekripsi sejarah kerpamukaan	Berhasil
9	Edit Sejarah Kepramukaan	Klik edit pada baris yang di pilih	Aktor dapat meng edit dekripsi sejarah kepramukaan	Berhasil
10	Hapus Sejarah Kepramukaan	Klih hapus pada baris yang di piih	Aktor dapat menghapus sejarah kepramukaan	Berhasil
11	Halaman Struktur Kepengurusan	Klik menu halaman struktur kepengurusan	Aktor dapat mengakses menu kepengurusan	Berhasil
12	Tambah Data struktur Kepengurusan	Klik tambah data struktuk kepengurusan	Aktor menambahkan sturktur kepengurusan	Berhasil
13	Edit Struktur Kepengurusan	Klik edit pada baris yang di piih	Aktor dapat mengedit menu struktur kepengurusan	Berhasil
14	Hapus Struktur Kepengurusan	Klik hapus struktur kepengurusan	Aktor dapat menghapus struktur ysng dipilih	Berhasil
15	Halaman Data Potensi	Klik menu data potensi	Aktor mengakses menu data potensi	Berhasil
16	Tambah Data Potensi	Klik tambah data potensi	Aktor dapat menambahkan data potensi	Berhasil

17	Edit Data Potensi	Klik edit pada baris yang dipilih	Aktor dapat mengedit data potensi yang dipilih	Berhasil
18	Hapus Data Potensi	Hapus data potensi yang dipilih	Aktor dapat menghapus data potensi yang dipilih	Berhasil
19	Halaman Informasi Kegiatan	Klik menu informasi kegiatan	Aktor dapat mengakses halaman informasi kegiatan	Berhasil
20	Tambah informasi kegiatan	Klik tambah informasi kegiatan	Aktor dapat mengakses	Berhasil
21	Edit Informasi Kegiatan	Klik edit informasi kegiatan	Aktor dapat mengedit informasi kegiatan	Berhasil
22	Hapus Informasi Kegiatan	Klik Hapus informasi kegiatan	Aktor dapat menghapus informasi kegiatan	Berhasil



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai Aplikasi *Profile* Gerakan Pramuka Kwartir Ranting Menggunakan PHP 7 Dan Bootstrap 4.0 Untuk Mengelola Informasi Kwartir. Kesimpulan yang penulis dapatkan dari penelitian ini yaitu :

- 1 Terselaikannya pembuatan aplikasi *Profile* kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun sebagai media informasi dan pendataan.
- 2 Penginputan data menjadi lebih mudah dan efisien dan dapat di akses dimana saja.
- 3 Terimplementasinya aplikasi *Profile* kwartir ranting gerakan pramuka kecamatan ibun sebagai media informasi dan pendataan.

#### 6.2 Saran

Saran yang penulis sampaikan dari penelitian ini yaitu :

1. Perlunya pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat agar sistem tetap terjaga dan berfungsi, dengan cara melakukan perbaikan sistem apabila terjadi kesalahan atau *error* pada program aplikasi *profile* ini.
2. Menambha menu lainnya untuk membantu pihak kwartir ranting supaya lebih mudah lagi dalam mengelola informasi.
3. Menambahkan fitur lain yang dibutuhkan sehingga menjadi fungsional dan lebih praktis lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius). Diakses 30 Juni 2022.
- Fahril muhamad, farhan muhamad (2021). Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics. Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering. Vol. 1.No.1. Maret 2021, pp: 45-52.
- Yasid Achmad dan Wildan A.H .(2016). sistem informasi profil pendidikan berbasis web di dinas pendidikan kabupaten sidoarjo. Jurnal simantec. Vol.5, No 2 Juni 2016.
- Ariessanti Hani Dewi,dkk .(2019). Sistem Informasi Profil Mahasiswa Pada Penilaian Penguji Pessta+ Di Perguruan Tinggi yang di tulis oleh pada jurnal CERITA Vol. 5 No. 1 2019.
- Sutabri tata, (2012). Sistem Informasi Manajemen, , jl. Beo yogyakarta, CV ANDI OFFSET.
- julianto, S. and Setiawan, S., (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE Julianto, Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), pp. 11–25.
- Suryadi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.36>
- Kurnia, I. (2020). Konfigurasi Hosting Server Menggunakan Centos 7 Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Informatika Software Dan Network*, Vol 01, No(01), 26–32. <http://jurnal.dccpringsewu.ac.id/index.php/ji/article/view/13>
- Pamungkas, C. A. (2017). *PENGANTAR dan IMPLEMENTASI BASIS DATA* (D. Novidiantoko & E. R. Fadilah (eds.); 1st ed.).
- Saniago, S., & Siahaan, M. (2021). Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter ( Studi Kasus Sma Fatahilah Sidoharjo Jati Agung ,. *Jurnal PUSDANSI*, 1(1), 1–14. <http://pusdansi.org/index.php/pusdansi/article/view/13>
- Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ, M., & Suwita, J. (2020). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang. *Ipsikom*, 8(1), 1–19.
- W.K, M. Y. N., & Nur, N. (2020). Perkembangan Keterampilan Wirausaha Perempuan Berbasis Teknologi Komputer Dalam Peningkatan Pemasaran Produk Industri Rumah Tangga Pedesaan Di Kecamatan Kulo Kabupaten

- Sidrap. *Movere Journal*, 2(1), 35–46. <https://doi.org/10.53654/mv.v2i1.80>
- Purnaman, R. A., & Putra, A. T. L. (2018). APLIKASI WEB SERVER BERBASIS BAHASA C SHARP. *Jurnal Teknik Komputer*, 4(1), 21–29. [https://doi.org/10.1016/0005-2736\(72\)90041-7](https://doi.org/10.1016/0005-2736(72)90041-7)
- Yoki Firmansyah, Pitriani. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika – bianglala.bsi.ac.id* Vol 5 No 2 – Tahun 2017.
- Bintara, W. (2020) Pengertian Microsoft Visio | Fungsi, Fitur, Kelebihan, Dianisa.com. Available at: <https://dianisa.com/pengertian-microsoft-visio/>
- Alcianno G. Gani. (2018). PENGENALAN TEKNOLOGI INTERNET SERTA DAMPAKNYA. *Jurnal* VOL 2. No. 2.
- Novendri Muhammad Saed , dkk. (2018). APLIKASI INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal lentera dumai* Volume 10, Nomor 2, Mei 2019.
- Fandhilah, F., Rindina, A. O., Ferdiansyah, D., & Ishaq, A. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Negeri 2 Adiwerna. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 104–113. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5869>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Ayu Fitri, Permatasari Nia. (2018). ERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN. *Jurnal intra-tech*. volume 2. No 2
- Agustiranda Bagaskara Putra, (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019 e-ISSN: 2685-5615 “Teknologi Humanis di Era Society 5.0”
- Pradiatiningtyas Diah dan Suparwanto, (2017). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Smk N 4 Purworejo. *Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 7 No 2* – 2017.

## **LAMPIRAN**

### **WAWANCARA**

Narasumber : CECE SUTISNA, S.Pd.MG

Tanggal : 10 Juni 2022

Intansi : Gerakan Pramuka Kwartir Ranting Kecamatan Ibun

Jabatan : Ketua Kwarran

Berikut merukan daftar pertanyaan wawancara salah satu acuan pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Baagaimana penyebaran informasi untuk gerakan pramuka kwartir ranting kecamatan ibun saat ini ?

Jawab : “ untuk penyebaran informasi saat masih berupa pengiriman surat ke setiap sekolah “

2. Bagaimana pendataan untuk mendapatkan jumlah data potensi gerakan pramuka yang ada dikecamatan ibun ?

Jawab : “ untuk pendataan saat ini masih manual dengan mengirimkan surat dan form yang sudah di print out untuk diisi dan dikirimkan kembali ke sekretariat kwarran ibun “

3. Apa yang menjadi kendala pada saat menyebarkan informasi ke setiap sekolah ?

Jawab : “ kendalanya itu waktu banyak terbuang dan tidak bisa beres satu hari untuk menyebarkan informasi “

4. Apa saja yang menjadi kendala pada saat pendataan potensi gerakan pramuka yang ada di kecamatan ibun ?

Jawab : “ kendala saat pendaatan yaitu kita harus menginput ulang data yang sudah di terima dari form yang sudah di print out dan data yang sudah di input kembali terkadang rentan terkena virus “

Ibun, 10 Juni 2022

KETUA KWARRAN

CECE SUTISNA, S.Pd.MG