

SKRIPSI

PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROMOSI PENDIDIKAN PADA SD NEGERI 26 PRABUMULIH MENGUNAKAN *MODEL VIEW CONTROLLER* (MVC)



**Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Menyelesaikan Skripsi
Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

MEI SAKDAH PERMATA SURI

2018210012

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Promosi Pendidikan Pada SD Negeri 26 Menggunakan *Model View Controller* (MVC)

Disusun Oleh : Mei Sakdah Permata Suri

NIM : 2018210012

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Prabumulih, 2022

Dosen Pembimbing I


(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

Dosen Pembimbing II


(Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Mengetahui

Ketua Program Studi,



(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Pada Fakultas Ilmu

Komputer

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Pada Tanggal, 6 Juni 2022

Tim penguji

| | | |
|----------------------|---|---|
| Ketua Penguji | : Suhartini, S.Kom., M.Kom | () |
| Penguji I | : Andi Christian, S.Kom., M.Kom | () |
| Penguji II | : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom | () |
| Penguji III | : Rishi Suprianto, S.H., M.H | () |
| Penguji IV | : Fajriyah, S.Kom., M.Kom | () |

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

Dekan,


(Andi Christian, S.Kom.,M.Kom)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Mei Sakdah Permata Suri

NIM : 2018210012

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul **“Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Promosi Pendidikan Pada SD Negeri 26 Menggunakan *Model View Controller* (MVC)”** merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Dan tidak melakukan plagiat atau penjiplakan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma, etika dan pedoman penulisan skripsi atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian hasil karya saya ini, maka saya sanggup menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya tanpa melibatkan nama lembaga tempat saya mendapat gelar kesarjanaan.

Prabumulih, 2022

Yang membuat pernyataan

Mei Sakdah Permata Suri

NIM : 2018210012

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- ✚ “*Susah tapi Bismillah.*” (Fiersa Besari)
- ✚ “*Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya*”.
(QS. Al Baqarah: 286)
- ✚ “*Dan Dia bersama kamu dimana saja kamu berada. Dan Allah maha melihat apa yang kamu kerjakan.*” (QS. Al Hadid: 4)
- ✚ “*Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.*”
(QS. Al Insyirah:5-8)

Alhamdulillahirabbil'alamin, Kupersembahkan Skripsisku ini Kepada :

- ☺ Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW berkat rahmat, hidayah dan karuniahnya
- ☺ Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri.
- ☺ Kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang yang begitu besar dan untaian do'a yang tiada henti.
- ☺ Keluarga yang selalu memberikan motivasi.
- ☺ Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
- ☺ Ibu Rumsiah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 26 Prabumulih.
- ☺ Sahabat-sahabat saya Anggie, Karinda, Nadiah, dan Selvy.
- ☺ Almamaterku.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan akan sangat membantu dalam penyaluran informasi yang cepat dan efektif. Seperti halnya yang terjadi pada SD Negeri 26 Prabumulih, pemanfaatan teknologi informasi belum di manfaatkan seefektif mungkin dimana sistem informasi promosi sekolah yang ada saat ini masih bersifat manual yaitu menggunakan brosur, spanduk dan papan pengumuman. Secara tidak langsung hal ini menjadi kendala dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah SD Negeri 26 di Prabumulih ini. Metode penelitian yang digunakan penulis yaitu deskriptif kualitatif dan metode pengembangan sistem yaitu metode *Model View Controller* (MVC). Dengan adanya *website* promosi ini diharapkan akan memberikan kemudahan kepada publik dalam mendapatkan informasi SD Negeri 26 Prabumulih. Adapun sistem yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah *MySQL*, dan *CSS* agar tampilan *website* lebih menarik. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh publik yang ingin mencari informasi seputar SD Negeri 26 Prabumulih tanpa harus datang ke sekolah, juga dengan adanya *website* tersebut maka kesalahan-kesalahan dalam pencapaian informasi akan lebih mudah di perbaiki.

Kata kunci: Promosi Sekolah, *Website*, MVC (*Model View Controller*)

ABSTRACT

The development of technology in the world of education will greatly assist in the distribution of information quickly and effectively. As happened at SD Negeri 26 Prabumulih, the use of information technology has not been utilized as effectively as possible where the current school promotion information system is still manual, namely using brochures, banners and bulletin boards. Indirectly this is an obstacle in improving the quality and quality of education at this SD Negeri 26 school in Prabumulih. The research method used by the author is descriptive qualitative and the system development method is the Model View Controller (MVC) method. With this promotional website, it is hoped that it will provide convenience to the public in obtaining information on SD Negeri 26 Prabumulih. The system used in making this website is MySQL, and CSS to make the website look more attractive. So that it can be used by the public who want to find information about SD` Negeri 26 Prabumulih without having to come to school, also with the website, errors in achieving information will be easier to fix.

Keywords: School Promotion, Website, MVC (Model View Controller)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas karunia dan limpahan puji rahmat-nya serta tidak lupa sholawat teriring salam semoga terus tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROMOSI PENDIDIKAN PADA SD NEGERI 26 PRABUMULIH MENGGUNAKAN *MODEL VIEW CONTROLLER (MVC)***. karena tanpa rahmat dan ridho-Nya Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Haidir Wady, S.E.,M.Si. selaku Ketua Universitas Prabumulih.
2. Bapak Suhardiman Gumanti, S.T, M.T selaku Wakil Ketua Universitas Prabumulih.
3. Bapak Dr.Zakaria Wahab, SE, M.BA selaku Rektor Universitas Prabumulih.
4. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer serta Dosen Pembimbing I, terima kasih atas bimbingan, saran dan motivasi yang di berikan.
5. Bapak Ariansyah , S.Kom., M.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
6. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.

7. Ibu Nur Aini H, S.Kom,. M.Si,. M.Kom selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas bimbingan, saran dan motivasi yang di berikan.
8. Ibu Rumsiah, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 26 Prabumulih yang telah mengizinkan untuk penelitian di SD Negeri 26 Prabumulih.
9. Ibu Euis Widiyastuti, A.Md.Kom selaku operator sekolah SD Negeri 26 Prabumulih yang telah membantu saya dalam penelitian ini.

Kami menyadari bahwa Skripsi ini tidak lepas dari berbagai kekurangan Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi SD Negeri 26 Prabumulih dan bisa dikembangkan lebih lanjut.

Prabumulih, 2022

Penulis

Mei Sakdah Permata Suri

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|------------------------------------|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| 1.1..Latar Belakang | 1 |
| 1.2..Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.2.1 Identifikasi Masalah..... | 3 |
| 1.2.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3..Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4..Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5..Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Bagi Sekolah..... | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Bagi Penulis..... | 5 |
| 1.5.3 Manfaat Bagi STMIK..... | 5 |
| 1.6..Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 5 |
| 1.7..Sistematika Penulisan..... | 5 |

BAB II LANDASAN TEORI

| | |
|-----------------------------------|---|
| 2.1 Studi Literatur..... | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Pembangunan..... | 7 |

| | |
|--|----|
| 2.1.2 Pengertian Sistem..... | 7 |
| 2.1.3 Pengertian Informasi..... | 8 |
| 2.1.4 Pengertian Sistem Informasi | 9 |
| 2.1.5 Pengertian Manajemen Pendidikan..... | 10 |
| 2.1.6 Pengertian Promosi..... | 10 |
| 2.1.7 Pengertian <i>Website</i> | 11 |
| 2.1.8 Pengertian <i>PHP</i> | 12 |
| 2.1.9 Pengertian <i>XAMPP</i> | 12 |
| 2.1.10 Pengertian <i>MySQL</i> | 13 |
| 2.1.11 Pengertian <i>HTML</i> | 13 |
| 2.1.12 Pengertian <i>CSS</i> | 14 |
| 2.1.13 Pengertian <i>UML</i> | 14 |
| 2.1.14 Pengertian Metode MVC..... | 15 |
| 2.2 Penelitian Terdahulu..... | 16 |
| 2.3 Kerangka Pikir..... | 20 |

BAB III OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Objek Penelitian..... | 21 |
| 3.1.1 Sejarah SD Negeri 26 Prabumulih..... | 21 |
| 3.1.2 Visi dan Misi Sekolah..... | 22 |
| 3.1.3 Struktur Organisasi..... | 22 |
| 3.2 Metode Penelitian..... | 23 |
| 3.3 Jenis Data dan Sumber Data..... | 23 |
| 3.3.1 Jenis Data..... | 23 |
| 3.4.2 Sumber Data..... | 23 |
| 3.4 Teknik Pengumpulan Data..... | 24 |
| 3.5 Metode Pengembangan Sistem..... | 25 |
| 3.6 Alat Bantu Analisis Dan Perancangan..... | 26 |
| 3.7 Pengujian <i>Software</i> | 30 |

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

| | |
|--|----|
| 4.1 Analisis Masalah..... | 31 |
| 4.1.1 Analisis Sistem Yang berjalan..... | 31 |
| 4.1.2 Analisis Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan..... | 31 |
| 4.2 Pemecahan Masalah..... | 32 |
| 4.3 Implementasi Metode <i>Model View Controller</i> (MVC) | 33 |
| 4.4 Rancangan sistem..... | 34 |
| 4.4.1 <i>Use Case Diagram</i> | 34 |
| 4.4.2 <i>Activity Diagram</i> | 35 |
| 4.4.3 <i>Class Diagram</i> | 38 |
| 4.4.4 Perancangan <i>Basisdata</i> | 39 |
| 4.4.5 Perancangan Antar Muka..... | 42 |

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

| | |
|--|----|
| 5.1 Implementasi..... | 46 |
| 5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak | 46 |
| 5. 1.2 Implementasi Perangkat keras..... | 46 |
| 5.2 Implementasi Antar Muka..... | 47 |
| 5.3.1 Implementasi <i>Login Admin</i> | 47 |
| 5.3.2 Implementasi Menu Utama Admin..... | 47 |
| 5.3.3 Implementasi Data Guru..... | 48 |
| 5.3.4 Implementasi Data Agenda..... | 48 |
| 5.3.5 Implementasi Data Pengumuman..... | 49 |
| 5.3.6 Implementasi Data <i>User</i> | 49 |
| 5.3.7 Implementasi Data Siswa..... | 50 |
| 5.3.8 Implementasi Data Galeri..... | 50 |
| 5.3.9 Implementasi Halaman Utama Pengunjung..... | 51 |
| 5.3.10 Implementasi Halaman Tentang Sekolah..... | 51 |
| 5.3.11 Implementasi Halaman Daftar Guru..... | 52 |
| 5.3.12 Implementasi Halaman Daftar Siswa..... | 52 |
| 5.3.13 Implementasi Halaman Kontak Sekolah..... | 53 |

| | |
|---|----|
| 5.3.14 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah..... | 53 |
| 5.3.15 Implementasi Halaman Agenda Sekolah..... | 54 |
| 5.3.16 Implementasi Halaman Galeri Sekolah..... | 54 |
| 5.4 Pengujian Sistem..... | 55 |

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|----------------------|----|
| 6.1. Kesimpulan..... | 57 |
| 6.2. Saran..... | 57 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|----------------|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 16 |
| Tabel 3.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i> | 27 |
| Tabel 3.2 Simbol <i>Activity Diagram</i> | 28 |
| Tabel 3.3 Simbol <i>Class Diagram</i> | 29 |
| Tabel 4.1 Tabel Pengguna..... | 39 |
| Tabel 4.2 Tabel Guru..... | 40 |
| Tabel 4.3 Tabel Siswa..... | 40 |
| Tabel 4.4 Tabel Pengumuman..... | 41 |
| Tabel 4.5 Tabel Agenda..... | 41 |
| Tabel 5.1 Tabel Rancangan Pengujian..... | 55 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|----------------|
| Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian..... | 20 |
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi..... | 22 |
| Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem MVC..... | 25 |
| Gambar 4.1 <i>Use case</i> Sistem Yang Berjalan..... | 33 |
| Gambar 4.2 <i>Use case Diagram</i> Yang Di Usulkan | 35 |
| Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login Admin</i> | 36 |
| Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Manajemen</i> | 37 |
| Gambar 4.5 <i>Class Diagram</i> Yang Di Usulkan..... | 38 |
| Gambar 4.6 Rancangan <i>From Login Admin</i> | 42 |
| Gambar 4.7 Rancangan <i>From Menu Utama</i> | 43 |
| Gambar 4.8 Rancangan <i>From Data Guru</i> | 43 |
| Gambar 4.9 Rancangan <i>From Agenda</i> | 44 |
| Gambar 4.10 Rancangan <i>From Data Pengumuman</i> | 44 |
| Gambar 4.11 Rancangan <i>From Data Siswa</i> | 45 |
| Gambar 4.12 Rancangan <i>From Data Galeri</i> | 45 |
| Gambar 5.4 Implementasi Halaman <i>Login Admin</i> | 47 |
| Gambar 5.5 Implementasi Halaman <i>Utama Admin</i> | 47 |
| Gambar 5.6 Implementasi <i>Data Guru</i> | 48 |
| Gambar 5.7 Implementasi <i>Data Agenda</i> | 48 |
| Gambar 5.8 Implementasi <i>Data Pengumuman</i> | 49 |
| Gambar 5.9 Implementasi <i>Data User</i> | 49 |
| Gambar 5.10 Implementasi <i>Data Siswa</i> | 50 |
| Gambar 5.11 Implementasi <i>Data Galeri</i> | 50 |
| Gambar 5.12 Implementasi <i>Halaman Menu Utama</i> | 51 |

| | |
|--|----|
| Gambar 5.13 Implementasi Halaman Tentang Sekolah..... | 51 |
| Gambar 5.14 Implementasi Halaman Daftar Guru..... | 52 |
| Gambar 5.15 Implementasi Halaman Daftar Siswa..... | 52 |
| Gambar 5.16 Implementasi Halaman Kontak Sekolah..... | 53 |
| Gambar 5.17 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah..... | 53 |
| Gambar 5.18 Implementasi Halaman Agenda Sekolah..... | 54 |
| Gambar 5.19 Implementasi Halaman Galeri Sekolah..... | 54 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi. Di dalam dunia pendidikan, adanya teknologi informasi akan sangat membantu dalam penyaluran informasi yang berkaitan dengan sekolah. Sekolah dasar merupakan salah satu elemen penting dari kemajuan pendidikan di suatu daerah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin dirasakan manfaatnya dan telah menjadi suplemen yang penting bagi siswa dan manajemen sekolah. Dengan adanya *internet* masyarakat akan dengan mudah mendapatkan informasi yang ingin mereka cari salah satunya informasi tentang sekolah, caranya dengan membuka halaman *website* sekolah yang diinginkan.

Dunia pendidikan di zaman sekarang sangatlah jauh berbeda dengan pendidikan zaman dahulu. Menurut Regina Ade, (2021:7) “Kurikulum merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan”. Kurikulum yang diterapkan selalu selangkah lebih maju. Hal ini menjadikan pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk melakukan pembelajaran.

Menurut Randi dkk, (2015:2) “ *World Wide Web* atau yang sering dikenal sebagai *Web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan *hyperlink* (tautan) yang memudahkan *server* (sebutan para pemakai komputer yang

melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*)”. *Website* Sekolah merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun dan mengembangkan lembaga pendidikan tersebut dan meningkatkan produktivitas dan kinerja dari suatu lembaga pendidikan. Selain sebagai sarana promosi sekolah, *website* sekolah berguna juga sebagai media informasi dan komunikasi antara sekolah dengan siswa, sekolah dengan orang tua, sekolah dengan lembaga-lembaga yang terkait, dan sekolah dengan masyarakat. Saat ini *website* sekolah sudah menjadi satu parameter nilai ketanggapan sekolah terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

SD Negeri 26 Kota Prabumulih merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terdapat di Kota Prabumulih. Pemanfaatan Teknologi informasi saat ini belum dimanfaatkan sebaik mungkin. Sehingga penyampaian informasi tentang sekolah masih manual yaitu masih menggunakan brosur, spanduk, dan harus datang langsung ke sekolah. Dengan begitu penyampaian informasi yang terbatas bahkan kurang jelas.

Oleh karena itu dibangunnya sebuah *website* sebagai alternatif. *Website* sekolah saat ini memang sangat penting baik bagi guru, siswa, staff untuk mempromosikan sekolah SD Negeri 26 Kota Prabumulih, serta membantu guru, siswa, staff, dan masyarakat mendapatkan informasi tentang sekolah tersebut. Maka dengan ini penulis mengangkat judul **“Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Promosi Pendidikan Pada SD Negeri 26 Prabumulih Menggunakan *Model View Controller* (MVC)”**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari permasalahan yang ada di latar belakang adalah:

1. Belum adanya *website* untuk mempromosikan SD Negeri 26 Kota Prabumulih pengguna dan masyarakat.
2. Penyampaian informasi Sekolah SD Negeri 26 Kota Prabumulih masih manual seperti brosur, spanduk, dan informasi dari masyarakat sehingga kurang efektif.
3. Publik tidak mempunyai akses untuk memperoleh informasi Guru dan Siswa yang berada di SD Negeri 26 Prabumulih .

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, penulis merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana membangun Sistem Informasi Manajemen Promosi Pendidikan pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih menggunakan metode *Model View Controller* (MVC).”

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan Skripsi ini lebih terarah dan tidak meluas maka, penulis membatasi masalah hanya pada Pembangunan Sistem Informasi Manajemen

Promosi Pendidikan Pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih menggunakan metode *Model View Controller* (MVC) berbasis *website*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Skripsi ini adalah membangun Sistem Informasi Manajemen yaitu promosi pendidikan sekolah SD Negeri 26 Kota Prabumulih. Untuk membantu mempermudah dalam penyampaian informasi dan memperkenalkan Visi dan Misi sekolah ke publik melalui *website*, dan pengolahan data sekolah SD Negeri 26 Kota Prabumulih dapat dilakukan secara cepat dan tepat serta menghasilkan *output* informasi yang dibutuhkan secara efisien.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat bagi Sekolah

1. Sebagai media Promosi yaitu menarik minat masyarakat untuk berpartisipasi aktif di SD Negeri 26 Kota Prabumulih.
2. Memperluas dan mempermudah informasi SD Negeri 26 Kota Prabumulih hanya dari *website*.
3. Mempermudah dalam pengolaan data sekolah seperti data guru, data siswa, pengumuman, agenda sekolah dan mempercepat informasi kepada guru dan siswa bahkan masyarakat.

1.5.2. Manfaat bagi Penulis

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman dalam pembuatan *website* Sekolah.
2. Untuk memenuhi salah satu syarat Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Prabumulih, STMIK Prabumulih.

1.5.3. Manfaat bagi STMIK

1. Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, bila mengambil tema yang sama.
2. Sebagai sumber informasi bagi yang membaca Skripsi ini.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SDN 26 Prabumulih Jalan.A.Hamid No.1 Pasar Prabumulih, Prabumulih Utara, Kota Prabumulih, Sumatra Selatan. Di mulai pada tanggal 18 Oktober 2021-24 Maret 2022 pada jam kerja.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menyampaikan secara garis besar mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan beberapa teori serta pengertian yang mendukung dan yang berhubungan dalam rumusan masalah di dalam judul Skripsi.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai objek, sejarah sekolah, visi dan misi, struktur organisasi, deskripsi tugas, metode penelitian, sumber dan jenis data, teknik mengumpulkan data dan metode pengembangan sistem.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai analisa sistem, perancangan sistem yang akan dibuat, alat bantu perancangan sistem, gambaran sistem yang diusulkan dan perancangan antar muka sistem yang akan dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai implementasi program yang telah dibuat dan melakukan pengujian terhadap *website* yang di buat oleh penulis.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diuraikan di bab sebelumnya dan berisikan saran yang membangun dan bermanfaat untuk proses perkembangan sistem yang lebih baik la

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Literatur

Pada bab ini akan dibahas studi literatur yang diawali dengan teori-teori mengenai penjelasan beberapa pengertian yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti menyangkut pada judul Skripsi ini.

2.1.1 Pengertian Pembangunan

Menurut Tamaulina Br. Sembiring, (2022:3) “pembangunan adalah usaha-usaha yang diarahkan untuk memperoleh kesejahteraan atau taraf hidup yang lebih baik.”

Menurut Iskandar Kato,dkk , (2021:2) “Pembangunan pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang berazaskan keadilan sosial dan dilakukan secara berkelanjutan”.

Menurut Oekan S. Abdoellah,dkk, (2019:4) “Pembangunan merupakan proses mengubah alam dan dunia sosial-ekonomi yang memungkinkan orang mencapai potensi-potensi kemanusiannya melalui sarana-sarana ekonomi-politik”.

Pembangunan adalah proses perubahan yang direncanakan untuk memperbaiki berbagai aspek dalam kehidupan.

2.1.2 Pengertian Sistem

Menurut Dedy Rahman Prehanto, (2020:3) “Sistem merupakan bagian-bagian komponen dikumpulkan yang memiliki hubungan satu sama lain baik fisik

maupun non fisik yang bersama-sama dalam bekerja demi tujuan yang dituju secara harmonis”.

Menurut Fendi Hidayat, (2019:1) “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1) “Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terskruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, sistem adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:1). “Informasi merupakan hasil pengelolaan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya”.

Menurut Hafizar dkk, (2017:192) “Informasi adalah fakta yang telah diolah dengan cara tertentu yang menggambarkan suatu kejadian nyata untuk diolah agar dapat dipahami dan digunakan dalam pengambilan suatu keputusan”.

Menurut Romney dan Steinbart, (2015:4) “Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, informasi adalah data yang sudah diolah sehingga dapat berguna bagi penerima.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan Rita Irviani (2017:2) “Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”.

Menurut Mulyanto, (2017:18) “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware*, dan *brainware* yang memproses informasi menjadi *output*.”

Menurut Krismaji (2015:16) “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu kombinasi antara teknologi komputer dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi yang mendukung kegiatan operasi organisasi dan manajemen.

2.1.5 Manajemen Pendidikan

Menurut Amirudin Tumanggor, (2021:3) “Manajemen pendidikan merupakan proses manajemen dalam pelaksanaan tugas pendidikan dengan mendayagunakan segala sumber secara efisien untuk mencapai tujuan secara efektif.”

Menurut Suhelayanti,dkk (2020:5) “Manajemen pendidikan adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerja sama kelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Menurut Muhammad Kristiawan (2017:3) “Manajemen pendidikan adalah ilmu terapan dalam bidang pendidikan yang merupakan rangkaian kegiatan atau keseluruhan proses pengendalian usaha kerja sama sejumlah orang untuk mencapai tujuan pendidikan secara berencana dan sistematis yang diselenggarakan di lingkungan tertentu terutama lembaga pendidikan formal”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manajemen pendidikan adalah suatu kegiatan atau rangkaian kegiatan yang berupa proses pengelolaan usaha kerja sama sekelompok manusia yang tergabung dalam organisasi pendidikan, untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan menggunakan fungsi-fungsi manajemen agar tercapainya tujuan secara efektif dan efisien.

2.1.6 Promosi

Menurut Woro Istri Rahayu,dkk, (2020:22) “promosi diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan”.

Menurut Dwi Ermavanti,dkk, (2018:128) “promosi adalah saranan kita untuk menjual produk atau layanan jasa usaha bisnis kita”.

Menurut Tjiptono, (2015:387) “promosi merupakan elemen bauran pemasaran yang berfokus pada upaya menginformasikan, membujuk, dan mengingatkan kembali konsumen akan merek dan produk perusahaan.”

Dapat disimpulkan bahwa promosi adalah memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya,

2.1.7 Pengertian *Website*

Menurut Randi dkk, (2015:2) “ *World Wide Web* atau yang sering dikenal sebagai *Web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan *hyperlink* (tautan) yang memudahkan *server* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*)”.

Menurut Riyadi dkk, (2012:3) “*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya”.

Menurut Rahmat Hidayat, (2010:2) “*Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait.”

Jadi *website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses

secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah *browser* menggunakan URL *website*.

2.1.8 Pengertian *PHP* (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Jubille Enterprise, (2018:1) “*PHP* merupakan Bahasa Pemrograman yang digunakan untuk membuat *website* dinamis dan interaktif.”

Menurut Supono Viridiandry Putratama, (2016:3) “*PHP* (*Hypertext Preprocessor*) merupakan Bahasa Pemrograman untuk membuat *website* sehingga *website* menjadi dinamis”.

Menurut Sibero, (2012:10) “*PHP* adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *PHP* (*Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa Pemrograman yang diperuntukan untuk pembuatan *web*, dimana dikategorikan bahasa berbasis *server side*, karena dibutuhkan *web server* untuk menjalankannya.

2.1.9 Pengertian *Xampp*

Menurut Ria Agustina dan Ady Chandra Nugroho (2021:4) “*Xampp* adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MySQL* dikomputer *local*, *Xampp* berperan sebagai *server web* pada komputer anda”.

Menurut Rohi Habibi, dkk (2020:5) “*Xampp* merupakan salah satu paket instalasi *apache*, *PHP*, dan *MySQL* instan yang dapat kita gunakan untuk

membantu proses installasi ketiga tersebut selain paket installasi instan *xxamp* untuk berpindah versi juga memberikan fasilitasi pilihan penggunaan PHP”.

Menurut Bay Haqi, (2019:8) “*Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, yang merupakan komplikasi dari beberapa program, fungsi dari *Xampp* adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri yang terdiri dari beberapa program.”

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, *Xampp* merupakan suatu aplikasi *web server*. *Web server* tersebut merupakan tempat aplikasi yang mendukung untuk menyimpan *file-file* maupun data-data dalam bentuk *web*.

2.1.10 Pengertian *MySQL*

Menurut Kusno Harianto, (2019:13) “*MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.”

Menurut Jubille Enterprise, (2018:2) “*MySQL* merupakan *server* yang melayani *database*.”

Menurut Anhar (2010:21) “*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS, seperti Oracle, MS SQL, Postgrage SQL, dan lain-lain.

2.1.11 Pengertian *HTML (Hypertext Markup Language)*

Menurut Merysha Arista (2020:1) “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah *web* .”

Menurut Jubille Enterprise (2018:1) “*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah untuk mendesain *website*.”

Hypertext adalah kemampuan untuk meloncat dari satu dokumen ke dokumen yang lain. Hal tersebut merupakan salah satu elemen HTML yang paling kuat, untuk melakukannya maka digunakanlah *Link*.

2.1.12 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Didalam membuat sebuah *website* ada yang namanya pengaturan seperti warna tulisan bisa ditangani, melalui *style* tanpa melibatkan *tag* HTML yang berfungsi untuk mengatur warna. Menurut Irvan Lewenusa (2020:1), CSS adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan *tag* HTML.

Adapun menurut Menurut Rohi Abdulloh (2016:2), CSS singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu *skrip* yang digunakan untuk mengatur desain *website*.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa CSS merupakan perangkat untuk mengatur tampilan sebuah *web* serta menentukan tema dari sebuah *website*, mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *web* sehingga lebih terstruktur dan seragam.

2.1.13 Pengertian UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015:137), *UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

Menurut Muhammad Iqbal Hanafri dkk (2017), *UML (Unified Modeling Language)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

2.1.14 Metode *Model View Controller* (MVC)

MVC (Model-View-Controller) adalah pola arsitektur yang memisahkan aplikasi dalam tiga komponen utama Logis: *Model, View, Controlller*. Masing-masing komponen ini dibangun untuk menangani aspek-aspek tertentu pembangunan aplikasi. *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).

Menurut (Radek,2009) konsep *Model View Controller* (MVC) ini diperkenalkan dengan tujuan untuk memudahkan bagi para pengembang aplikasi berbasis *web* dalam mengembangkan aplikasinya.

Model-View-Controller (MVC) adalah suatu sebuah konsep yang diperkenalkan oleh penemu *smalltalk* (*Trygve Reenskaug*) untuk membuat suatu jenis data lainnya bersama dengan pemrosesan (*model*), dari proses manipulasi (*controller*) dan tampilan (*view*) untuk dipresentasikan pada sebuah *user interface* menurut (Deacon, 2009).

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan suatu sumber yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian. Berikut beberapa hasil penelitian terdahulu terkait dengan judul yang diangkat oleh penulis, yaitu “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Promosi Pendidikan pada SD Negeri 26 Prabumulih Menggunakan *Model View Controller (MVC)*” yang disajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut :

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Penulis | Tahun Terbit | Judul | Persamaan | Metode Penelitian |
|----|------------------|--------------|--|---|---|
| 1. | Ronida dan Kosim | 2019 | Implementasi <i>Prototype</i> Dalam Pembuatan <i>Website</i> Sebagai Media Promosi Di MA Darul Masholeh Cirebon. | Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas tentang <i>Website</i> Promosi Pendidikan. | Menggunakan model pengembangan sistem <i>Prototype</i> dan alat bantu perancang Dengan DFD. |
| 2. | Khana | 2019 | Implementasi | Terdapat | Menggunakan |

| | | | | | |
|----|--|------|--|--|---|
| | Wijaya dan Andi Christian | | Metode <i>Model View Controller</i> (MVC) Dalam Rancang Bangun <i>Website</i> SMK Yayasan Bakti Prabumulih. | persamaan, yaitu sama- sama menggunakan metode pengembangan MVC untuk merancang <i>Website</i> Promosi Pendidikan. | metode <i>Model View Controller</i> (MVC) dan alat bantu perancangan dengan <i>unified model language</i> (UML). |
| 3. | Muhammad Fahmi dan Fattya Arriani | 2018 | Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis <i>Web</i> Dengan Metode <i>Waterfall</i> . | Terdapat persamaan, yaitu sama- sama membahas tentang <i>Website</i> sebagai media promosi pendidikan. | Menggunakan metode <i>Waterfall</i> Dan alat bantu perancangan dengan <i>unified model language</i> (UML). |
| 4. | Andi Christian, dkk | 2018 | Rancang Bangun <i>Website</i> | Terdapat persamaan, yaitu sama- | Menggunakan metode <i>Waterfall</i> dan |

| | | | | | |
|----|---------------------------|------|--|---|--|
| | | | Sekolah Dengan Menggunakan <i>Framework Bootstrap</i> (studi kasus SMP N 6 Prabumulih. | sama membahas tentang <i>Website</i> sekolah untuk promosi. | alat bantu perancang Dengan DFD. |
| 5. | Taqwa Arif Priambodo, dkk | 2018 | Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDS Arya Jaya Sentika-Tigaraksa Kabupaten Tangerang) | Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membangun <i>website</i> sistem informasi SD. | Menggunakan metode <i>Waterfall</i> dan alat bantu <i>Use Case</i> . |
| 6. | Dewi Maharani | 2017 | Perancangan Sistem Informasi | Terdapat persamaan, yaitu sama- | Menggunakan metode SDLC. |

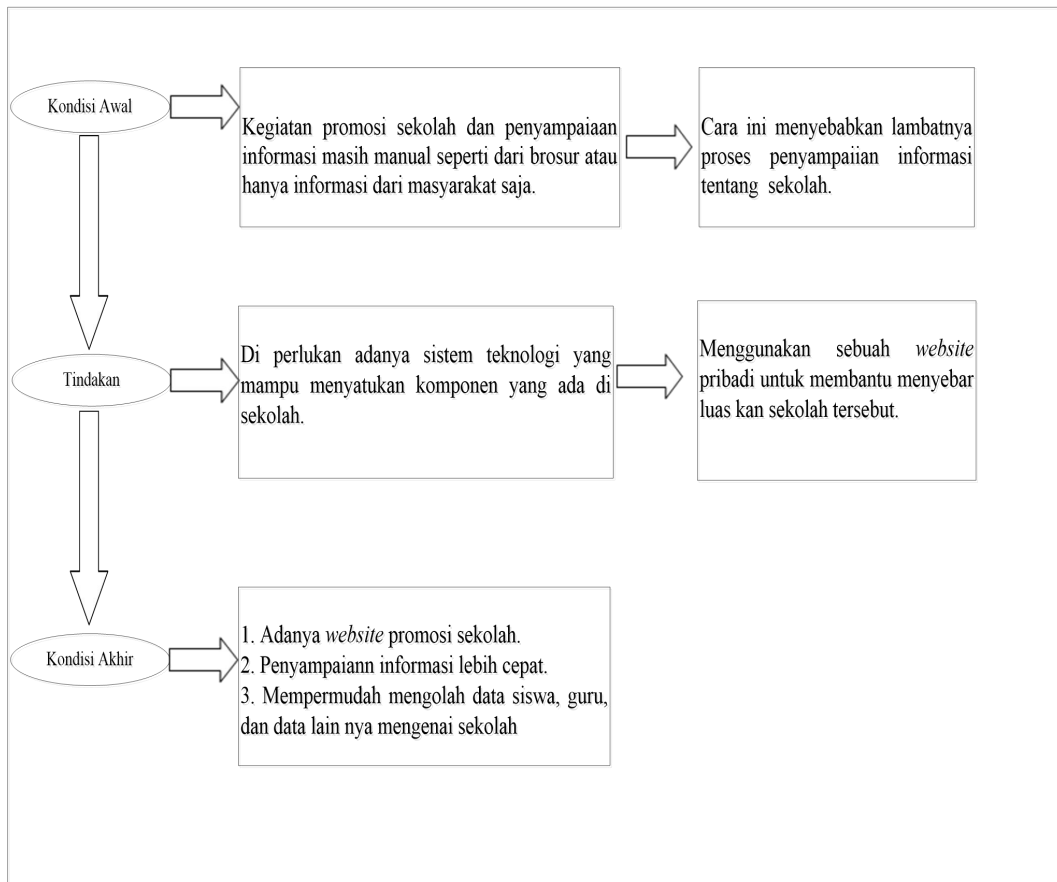
| | | | | | |
|----|-------------------------|------|--|--|---|
| | | | Akademik Berbasis Web Pada Sekolah Islam Modern Amanah. | sama membahas tentang <i>Website</i> Sekolah. | |
| 7. | Aris Susanto dan Asmira | 2017 | Perencanaan <i>Website</i> Sebagai Media Promosi Dan Informasi Menggunakan Metode <i>Web Engineering</i> | Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas tentang <i>Website</i> sebagai media promosi. | Menggunakan metode <i>Web Engineering</i> |
| 8. | Andi Christian, dkk | 2017 | Rancang Bangun <i>Website</i> Program Studi SMK2 Prabumulih Menggunakan | Terdapat persamaan, yaitu sama-sama membahas tentang <i>Website</i> | Menggunakan metode <i>Prototype</i> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---------|--|
| | | | n <i>Framework</i> <i>Bootstrap</i> | sekolah | |
|--|--|--|--|---------|--|

Sumber : Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir atau uraian pernyataan tentang kerangka konsep pemecahan masalah. Adapun kerangka pikir dari peneliti, sebagai berikut :



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Pada penyusunan Skripsi ini, penulis mengambil objek di SDN 26 Prabumulih Jalan.A.Hamid No.1 Pasar Prabumulih, Prabumulih Utara, Kota Prabumulih, Sumatra Selatan.

3.1.1 Sejarah SD Negeri 26 Prabumulih

SD Negeri 26 Prabumulih adalah salah satu Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kota Prabumulih, Kecamatan Prabumulih Utara, Provinsi Sumatra Selatan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1984.

Awal berdirinya dari pemecahan SD yang terjadi pada tahun 1977, yaitu hanya ada SD Negeri 9 dan SD Negeri 10, dan ada pemecahan sekolah lagi tetapi hanya muridnya saja yang di ambil dan di pindahkan ke SD Negeri 16 Karang Raja, kemudian ada pemecahan sekolah SD Negeri 9 dan SD Negeri 10 menjadi SD Negeri 19 Prabumulih, setelah sudah berapa kali terjadinya pemecahan baru lah dinamakan SD Negeri 26 Kota Prabumulih seperti saat ini pada tahun 1984.

Sekarang SD Negeri 26 sudah termasuk salah satu sekolah yang ada di Pemerintah Kota Prabumulih Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang sudah terakreditasi B, dan SDN 26 yang sekarang beralamat di Jalan.A.Hamid No.1 Pasar Prabumulih, Prabumulih Utara, Kota Prabumulih, Sumatra Selatan. Dimana satu lokasi terdapat 4 Sekolah Dasar, yaitu SDN 9, SDN 26, SDN 36, dan SDN 44.

3.1.2 Visi dan Misi Sekolah

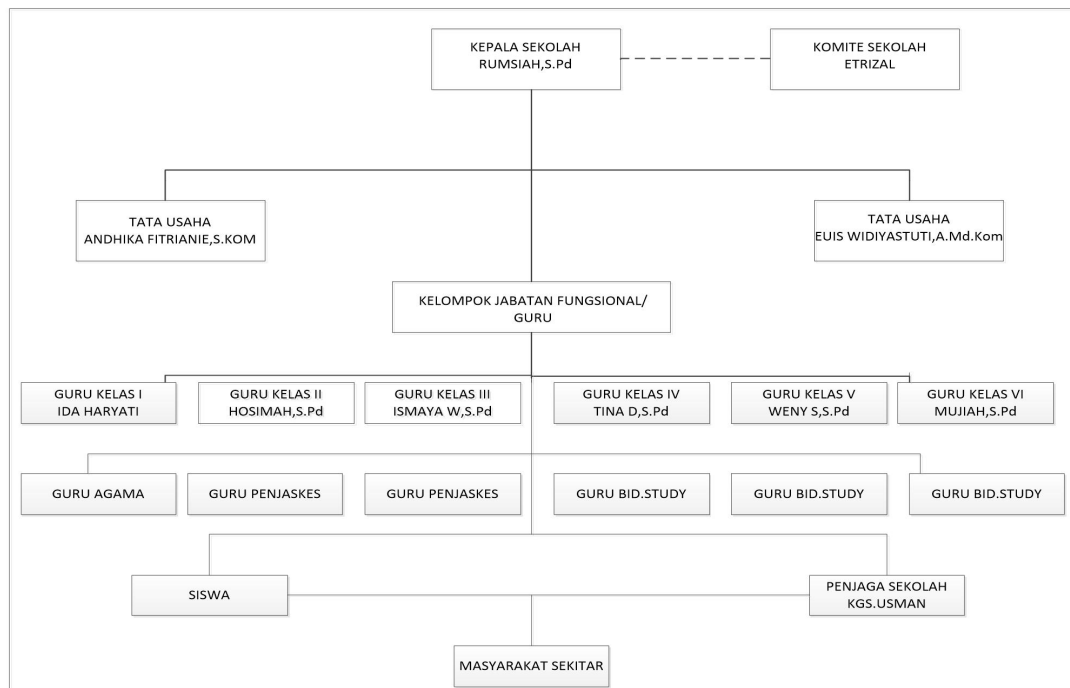
Visi SD Negeri 26 Prabumulih:

Mewujudkan Sekolah Dasar yang unggul dalam prestasi serta memiliki kemampuan keterampilan dilandasi budi pekerti luhur.

Misi SD Negeri 26 Prabumulih :

1. Menciptakan iklim pembelajaran yang konduktif.
2. Membentuk kepribadian yang agamais.
3. Mengembangkan potensi setiap individu.
4. Membekali kecakapan hidup.
5. Meningkatkan sarana dan prasarana belajar.

3.1.3 Struktur Organisasi



Sumber : SDN 26 Kota Prabumulih, 2022

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SDN 26 Kota Prabumulih

3.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:35), “metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” .

Menurut Subagyo (2015:3), “metode penelitian merupakan suatu cara atau jalan untuk memperoleh kembali pemecahan terhadap segala permasalahan” .

Metode penelitian yang digunakan Penulis dalam Skripsi ini adalah metode Deskriptif yaitu metode yang menjelaskan tentang data yang diperoleh penulis sehingga mendapatkan gambaran jelas mengenai masalah-masalah apa saja yang ada di objek, khususnya sistem promosi pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih sebelum dibangunnya *website*.

3.3 Jenis Data dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan oleh Penulis dalam penelitian ini, yaitu jenis data kualitatif yang didapat melalui suatu proses menggunakan teknik analisa mendalam dan tidak bisa di peroleh secara langsung. Dengan kata lain untuk mendapatkan data kualitatif lebih banyak melakukan wawancara, dan observasi.

3.3.2 Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan oleh Penulis adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang di dapatkan peneliti secara langsung melalui proses wawancara dan pengamatan langsung terhadap objek.

2. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang di peroleh dari berbagai sumber. Namun tetap saja berasal dari objek penelitian.

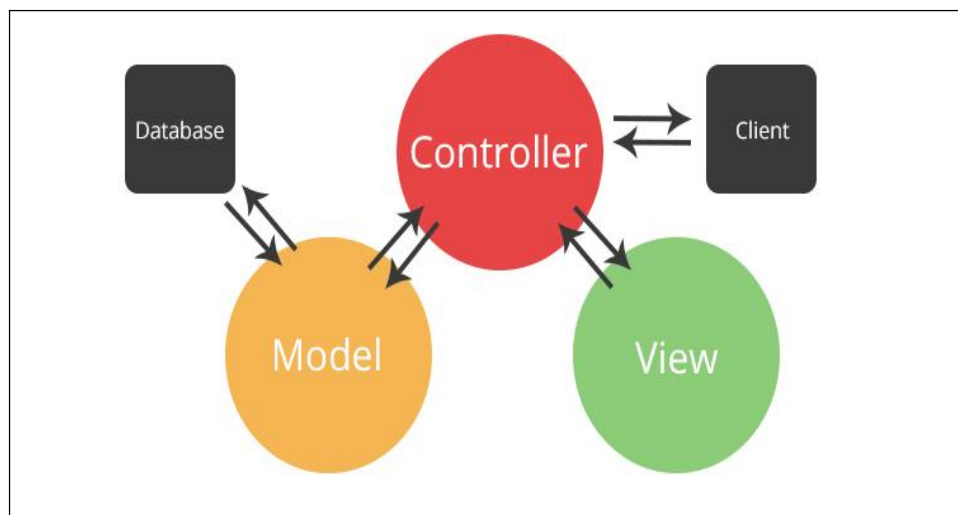
3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan Penulis adalah sebagai berikut:

1. Teknik observasi yaitu melakukan pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap objek dan menganalisa masalah yang ada di SD Negeri 26 Kota Prabumulih.
2. Teknik wawancara yaitu dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak operator SD Negeri 26 Kota Prabumulih bagaimana sistem promosi Sekolah sebelum adanya *website*.
3. Studi Pustaka yaitu penulis mengumpulkan data-data yang mendukung laporan Skripsi yang di buat penulis yang bersifat teoritis dengan membaca Buku, *E-book*, Jurnal, *Link*, dan lainnya.
4. Dokumentasi yaitu mengumpulkan dan mempelajari data dari sumber lain yang berhubungan dengan pengamatan langsung yang berupa foto atau *video*.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

MVC (*Model-View-Controller*) adalah pola arsitektur yang memisahkan aplikasi dalam tiga komponen utama Logis: *Model*, *View*, *Controller*. Masing-masing komponen ini dibangun untuk menangani aspek-aspek tertentu pembangunan aplikasi. *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).



Sumber : Rahmi Roza, dkk (2020:68)

Gambar 3.2 Metode *Model View Controller* (MVC)

Keterangan menurut gambar diatas alur dari *Model-View-Controller* sebagai berikut:

1. *Model*

Model adalah bagian kode program yang menangani *database*, isi dari model merupakan bagian (fungsi-fungsi) yang berhubungan langsung dengan *database* untuk mengelola data seperti memasukan data, pembaruan data, hapus data, dan lain-lain, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.

2. *View*

Tampilan (*view*) bagian ini mengandung keseluruhan detail dari implementasi *user interface*. *View* adalah bagian kode program yang mengatur tampilan *website*. *View* biasanya berupa *file skrip HTML*. *View* juga berfungsi menampilkan data serta *inputan user*, jadi *view* merupakan halaman *web*.

3. *Controller*

Cara pemrosesan (*Controller*) merupakan bagian yang menghubungkan *model* dan *view*. *Controller* berisi perintah-perintah yang bertanggung jawab untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman *web*. *Controller* berfungsi untuk menerima *request* dan data dari *user* kemudian menentukan apa yang akan di proses oleh aplikasi.

3.6 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015:137), *UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung.

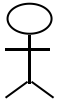



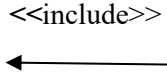
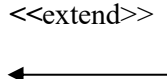
Menurut Muhammad Iqbal Hanafri dkk (2017), *UML (Unified Modeling Language)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah suatu permodelan untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*.

1. Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015: 156) “Use case atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat.”

Tabel 3.1 simbol-Simbol Use Case Diagram

| No | GAMBAR | KETERANGAN |
|----|---|--|
| 1 |  | Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> |
| 2 |  | Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor |
| 3 |  | Association : Abstraksi dan penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> |
| 4 |  | Generalisasi : menunjukkan spesifikasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> |
| 5 |  | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya. |
| 6 |  | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi. |






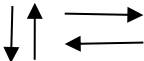
Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:156)

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Rosa dan Shalahuddin, 2015: 161).

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Aktiviti Diagram

| No | GAMBAR | KETERANGAN |
|----|--------|------------|
| | | |

| | | |
|---|---|---|
| 1 |  | Activity : Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2 |  | Action : <i>State</i> dari sistem yang mencerminkan disekusi dari suatu aksi |
| 3 |  | Initial Node : Bagaimana objek dibentuk atau diawali |
| 4 |  | Activity Final Node : Bagaimana objek dibentuk dan di akhiri |
| 5 |  | Decision : Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu |
| 6 |  | Line Connector : Digunakan untuk menghubungkan suatu simbol lainnya. |

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015:162)

3. Class Diagram


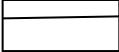




Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015: 141) “diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem” .

Kelas memiliki atribut pola dan metode atau operasi :

- Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- Operasi atau metode adalah fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 3.3 Simbol-Simbol Class Diagram

| No | Gambar | Keterangan |
|----|--------|---|
| 1 | | Generalization : Hubungan dimana objek |

| | | |
|---|---|--|
| | | anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atas objek induk (<i>ancestor</i>). |
| 2 |  | Nary Associaton : Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
| 3 |  | Class : himbauan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama |
| 4 |  | Collaboration : Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang di tampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor. |
| 5 |  | Realization : Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
| 6 |  | Dependency : Hubungan dimana perubahan yang terjadi pad suatu elemen mandiri (<i>Independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri. |
| 7 |  | Association : Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2015 : 146)

3.7 Pengujian *Software*

Dalam melakukan pengujian *software*, peneliti menggunakan pengujian *software* menggunakan *Black Box Testing*. Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015), “*Black Box Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan”.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

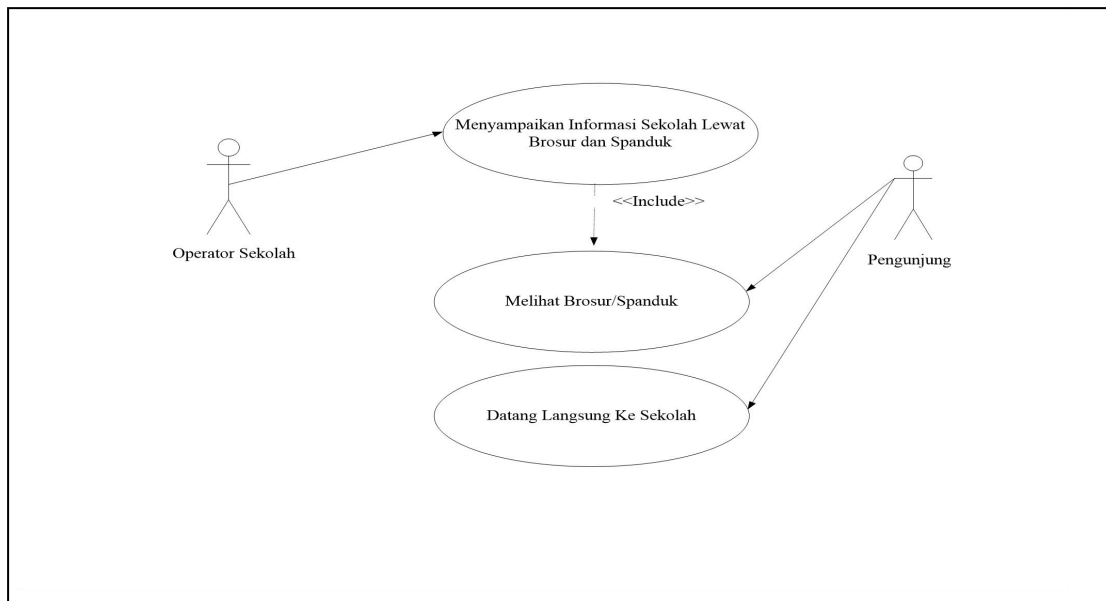
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih, permasalahannya yaitu proses promosi sekolah masih belum efektif dikarenakan masih menggunakan brosur, spanduk sehingga menghabiskan uang yang besar karena harus mencetak berlembar-lembar kertas. Dan hanya melalui media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp*, dan *Instagram*.

4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di SD Negeri 26 Kota Prabumulih, proses promosi sekolah masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan brosur dan spanduk sehingga menghabiskan biaya yang banyak. Analisis sistem ini bertujuan untuk membuat sistem yang baru berbasis *website* sebagai alternatif lain sehingga proses promosi menjadi efektif dan efisien dengan adanya *website* cenderung akan mengurangi biaya, dan jangkauannya juga lebih luas dibandingkan dengan brosur dan spanduk.

4.1.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur di SD Negeri 26 Kota Prabumulih, yaitu mengenai analisa sistem promosi sekolah. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan di SD Negeri 26 Kota Prabumulih sebagai berikut:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

Gambar 4.1 use case sistem yang berjalan

4.2 Pemecahan Masalah

Setelah selesai melakukan analisis permasalahan pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih, maka penulis memberikan suatu alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan sistem promosi pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih dengan membuat *website* sekolah. dengan adanya *website* tersebut dapat membantu dan mempermudah pihak sekolah untuk melakukan promosi sekolah ke masyarakat dan diharapkan meningkatkan efisiensi dan efektifitas pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih.

4.3 Implementasi Metode *Model View Controller* (MVC)

Dalam pemecahan masalah, penulis berpedoman pada rekayasa perangkat lunak untuk mempermudah proses perancangan penulis menggunakan metode *Model View Controller* (MVC). *Model View Controller* (MVC) adalah salah satu kerangka pembangunan *web* standar industri paling sering digunakan untuk menciptakan proyek yang berukuran dan *extensible* (Rahmi Roza, dkk 2020:69).

Metode ini akan membuat data *model* untuk mempresentasikan informasi dari *database*, *view* untuk menampilkan data, dan *controller* yang akan menghubungkan keduanya bersama-sama.

1. **Model:** Pada tahap ini penulis merancang *database*, yang berfungsi sebagai memanipulasi data seperti memasukan data, menghapus data, dan menambah data. *Database* yang di perlukan yaitu *database* admin/pengguna, siswa, guru, agenda, pengumuman, serta galeri kegiatan sekolah. Membuat *database* nya penulis menggunakan *Php My Admin*.
2. **View:** Pada tahap ini penulis mencari *file templete*, berupa kode program yang nantinya menjadi tampilan halaman *website* yang akan penulis buat disini penulis menggunakan bantuan perangkat lunak *Sublime text*.
3. **Controller:** Pada tahap ini penulis membuka halaman *website* menggunakan aplikasi *XAMPP* dan mencoba menambahkan data seperti data guru, siswa dan lainnya apakah perintah-perintah tersebut dapat mengirimkan ke halaman *website*.

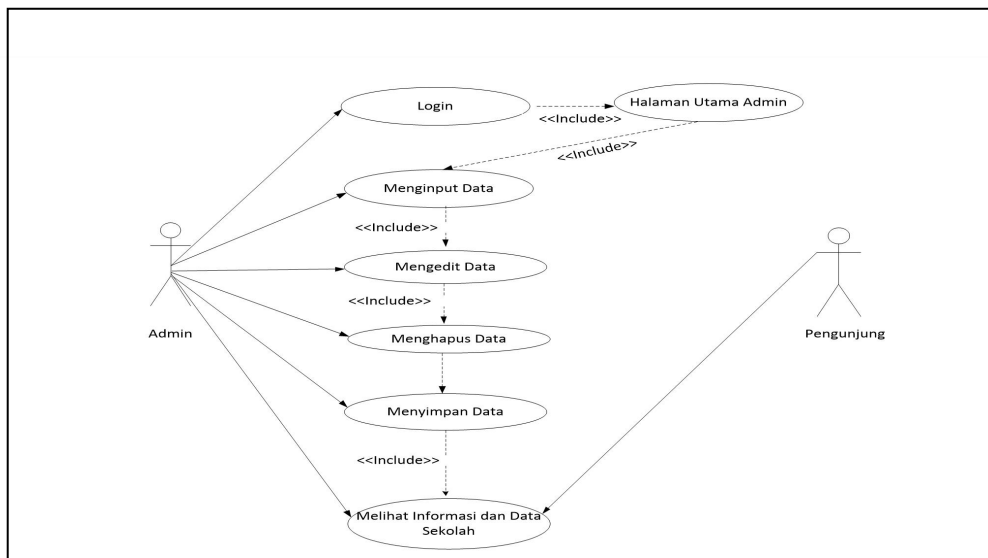
4.4 Rancangan Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang terjadi, maka dapat di usulkan suatu *website* yang dapat membantu pihak sekolah SD Negeri 26 Kota Prabumulih dalam *menginput* data-data dalam kegiatan promosi. Aplikasi yang diusulkan tersebut berbasis *website*, agar mempermudah dalam pembuatan *website* tersebut, maka dapat di usulkan perancangan

menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). Dalam pembuatan aplikasi ini, ada beberapa jenis model *UML* yang digunakan antara lain sebagai berikut:

4.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram atau *Diagram Use Case* Rosa Shalahuddin (2015:141) merupakan interaksi antara *Use Case* dan aktor atau pertukaran pesan atau tindakan yang dilakukan oleh sistem. Aktor dapat berupa orang peralatan atau sebuah sistem yang sedang di bangun. *Use Case* menjelaskan penggambaran sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi dari pandangan pengguna. Dalam sistem promosi pada SD Negeri 26 Kota Prabumulih berbasis *website*, pada tahap rancangan awal dilakukan dengan membuat *Use Case Diagram* terlebih dahulu yang dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



Sum

ber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

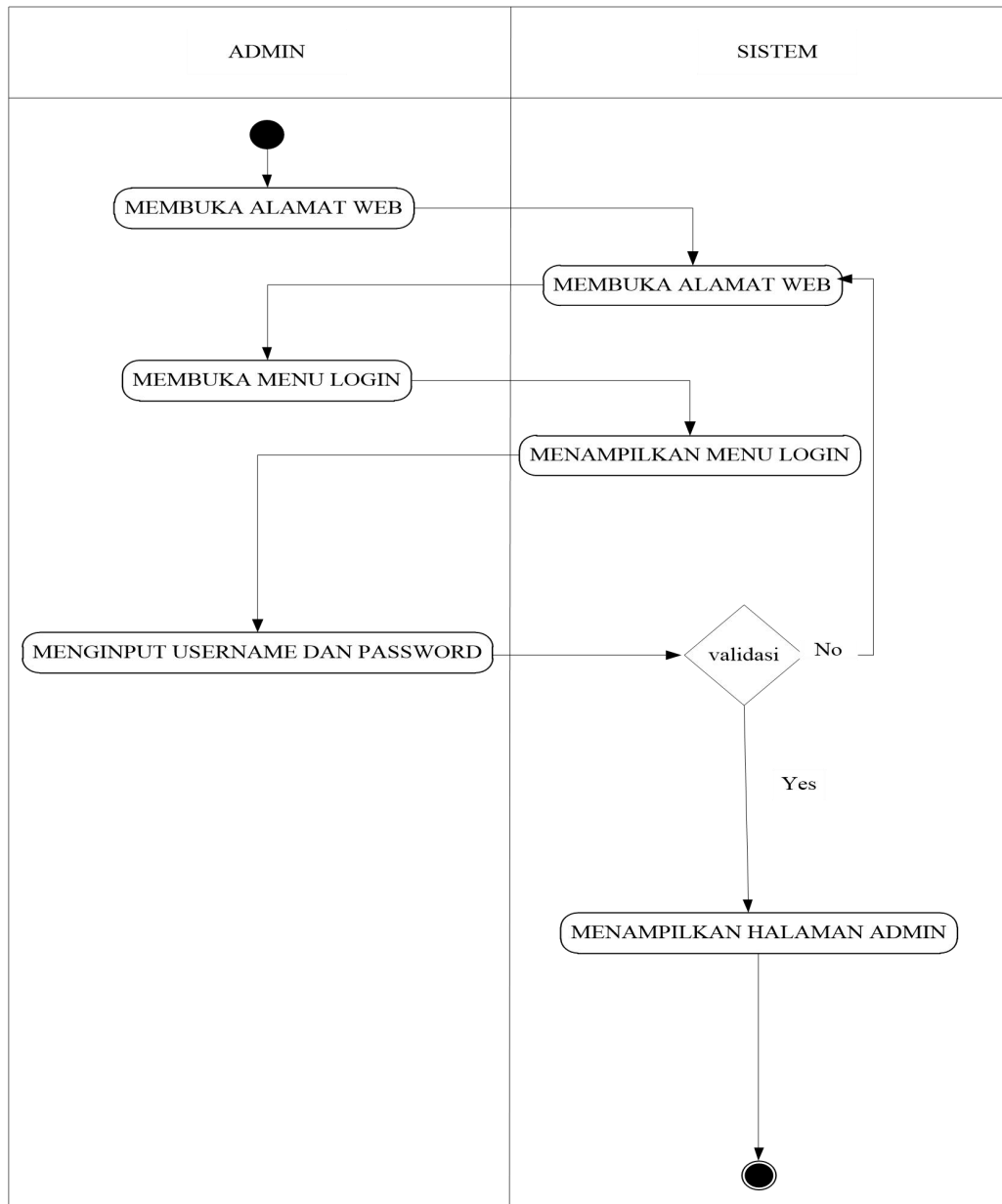
Gambar 4.2 Use Case yang di usulkan

Berdasarkan gambar 4.2 diatas *use case diagram* menjelaskan bahwa terdapat satu aktor yaitu admin/pengguna yang malakukan *login* kemudian, admin masuk ke halaman utama, dan admin dapat mengelolah data sekolah seperti data guru, data siswa,

agenda, dan pengumuman. Kemudian pengunjung hanya langsung dapat melihat informasi mengenai sekolah tanpa harus *login* terlebih dahulu.

4.4.2 Activity Diagram

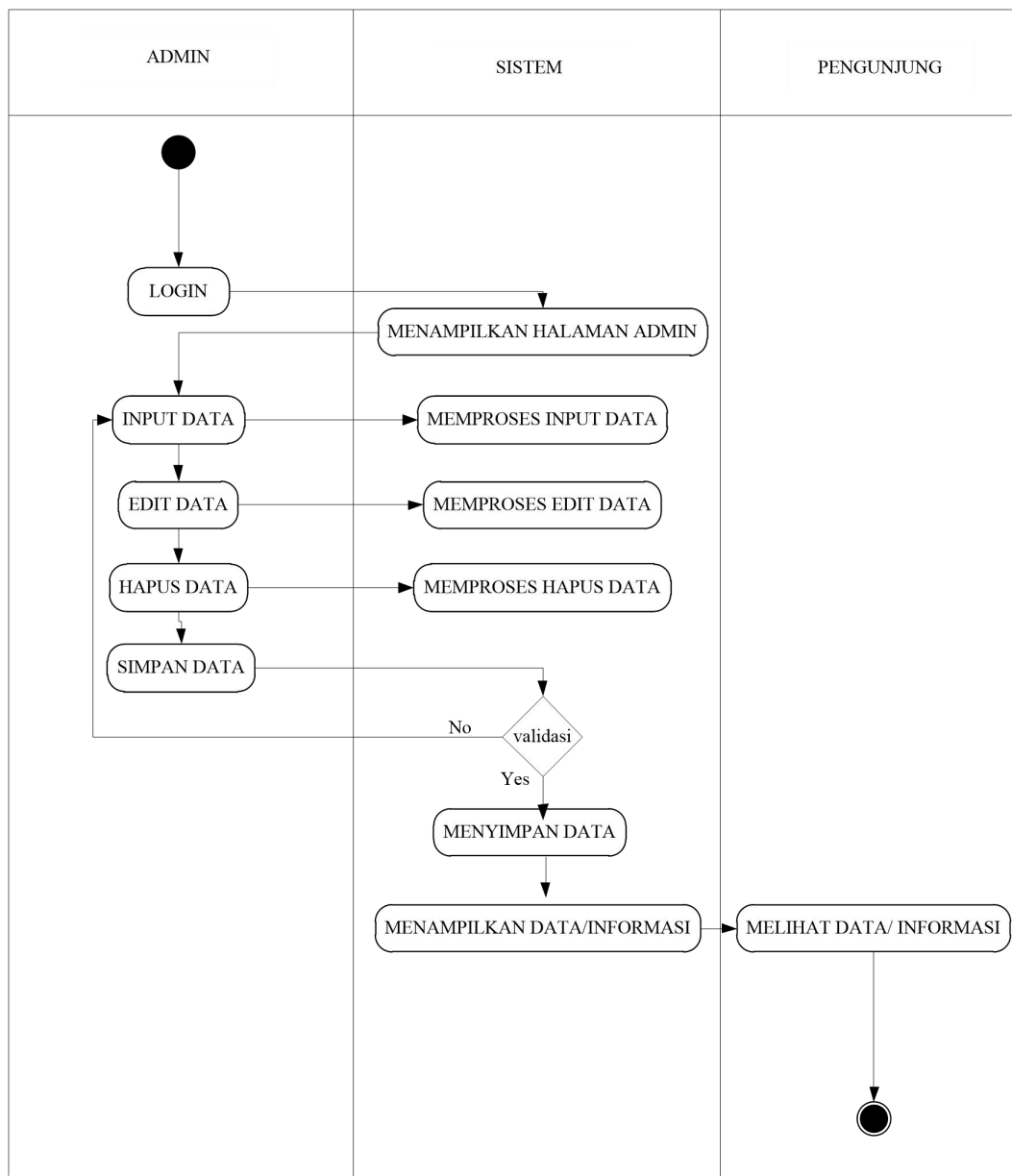
Activity Diagram Rosa Shalahuddin (2015:141) menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem. Diagram aktivitas ini menggambarkan aktivitas bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dilakukan oleh aktor kepada sistem. Aktivitas dalam diagram dapat digambarkan dalam bentuk bujur sangkar yang di dalamnya berisi aktivitas yang terjadi dalam aliran kerja. Terdapat pula sebuah keadaan mulai (*start state*) yang menunjukkan aliran kerja terjadi, sebuah keadaan selesai (*end state*) menunjukkan akhir dari diagram. Pada tahap rancangan *Activity Diagram* ini terdapat beberapa *Activity Diagram* antara lain *Activity login Admin* dan *Activity Diagram Admin Input Data Menu*. Berikut beberapa *Activity diagram* yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.3 dimulai dari *Activity login admin* di bawah ini:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

Gambar 4.3 Activity Diagram Login admin/pengguna

Setelah admin melakukan *login*, aktifitas selanjutnya admin dapat *menginput* data sekolah. Agar lebih jelas maka dapat dilihat pada gambar 4.4 di bawah ini:



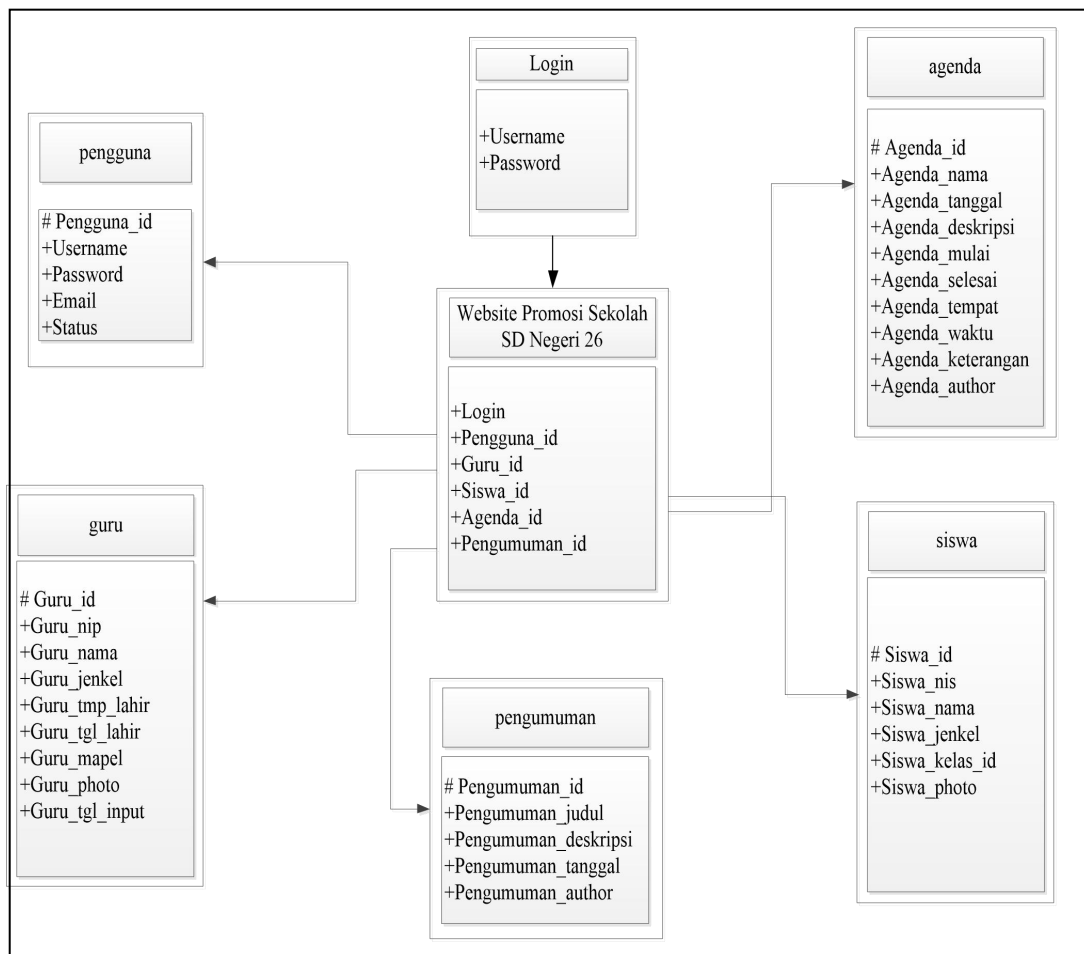
Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

Gambar 4.4 Activity Diagram Manajemen

Setelah selesai melakukan *Activity input* data sekolah, kemudian aktifitas selanjutnya admin mengelola data sekolah dan admin kemudian melihat statistik pengunjung *website*.

4.4.3 Class Diagram

Class Diagram atau diagram *Class* Rosa Shalahuddin (2015:141) menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian antar kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. *Class* mengandung informasi dan tingkah laku yang berkaitan dengan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Tahap rancangan *Class Diagram* dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah ini:



Sumber: Data Yang Diolah Oleh Penulis, 2022

Gambar 4.5 *Class Diagram* yang Diusulkan

4.4.4 Perancangan Basis data

Perancangan basis data adalah perancangan sebuah *database* yang merupakan proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang di butuhkan untuk mentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancang sistem. Pada tahap ini membuat sruktur *file* antara lain sebagai berikut:

1. Tabel Pengguna

Nama Table : *tbl_pengguna*

Primary key : *pengguna_id*

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data pengguna

Table 4.1 Tabel Pengguna

| Field Nama | Type | Size | Description |
|-------------------|---------|------|---------------|
| Pengguna_id | int | 11 | Primary kay |
| Pengguna_nama | varchar | 50 | Nama pengguna |
| Pengguna_jenkel | varchar | 2 | Jenis kelamin |
| Pengguna_username | varchar | 30 | User name |
| Pengguna_password | varchar | 35 | password |
| Pengguna_level | varchar | 3 | level |

2. Tabel Guru

Nama Tabel : *tbl_guru*

Primary key : *guru_id*

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Guru

Tabel 4.2 Tabel Guru

| Field Nama | Type | Size | Description |
|----------------|-----------|------|--------------------|
| Guru_id | int | 11 | Primary key |
| Guru_nip | varchar | 30 | NIP |
| Guru_nama | varchar | 70 | Nama guru |
| Guru_jenkel | varchar | 2 | Guru Jenis kelamin |
| Guru_tmp_lahir | varchar | 80 | Guru Tempat lahir |
| Guru_tgl_lahir | varchar | 80 | Guru Tanggal lahir |
| Guru_mapel | varchar | 120 | Guru mapel |
| Guru_photo | varchar | 40 | Photo guru |
| Guru_tgl_input | timestamp | - | Tgl |

3. Tabel Siswa

Nama Tabel : tbl_siswa

Primary key : siswa_id

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Siswa

Tabel 4.3 Siswa

| Field Nama | Type | Size | Description |
|--------------|---------|------|---------------|
| Siswa_id | int | 11 | Primary key |
| Siswa_nis | varchar | 20 | NIS |
| Siswa_nama | varchar | 70 | Siswa nama |
| Siswa_jenkel | varchar | 2 | Jenis kelamin |

| | | | |
|----------------|---------|----|-------|
| Siswa_kelas_id | int | 11 | Kelas |
| Siswa_photo | varchar | 40 | Photo |

4. Tabel Pengumuman

Nama Tabel: tbl_pengumuman

Primary key : pengumuman_id

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Pengumuman

Table 4.4 Tabel Pengumuman

| Field Nama | Type | Size | Description |
|----------------------|-----------|------|----------------|
| Pengumuman_id | int | 11 | Primary key |
| Pengumuman_judul | varchar | 150 | Jdl pengumuman |
| Pengumuman_deskripsi | text | 150 | Deskripsi |
| Pengumuman_tanggal | timestamp | - | Tanggal |
| Pengumuman_author | varchar | 60 | author |

5. Tabel Agenda

Nama Tabel: tbl_agenda

Primary key : agenda_id

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Agenda

Tabel 4.5 Agenda

| Field Nama | Type | Size | Description |
|------------|------|------|-------------|
| Agenda_id | int | 11 | Primary kay |

| | | | |
|-------------------|-----------|-----|---------------|
| Agenda_nama | varchar | 200 | Nama agenda |
| Agenda_tanggal | timestamp | - | Tanggal |
| Agenda_deskripsi | text | 200 | Deskripsi |
| Agenda_mulai | date | - | Waktu mulai |
| Agenda_selesai | date | - | Waktu selesai |
| Agenda_tempat | varchar | 90 | Tempat |
| Agenda_waktu | varchar | 30 | Waktu |
| Agenda_keterangan | varchar | 200 | Keterangan |
| Agenda_author | varchar | 60 | author |

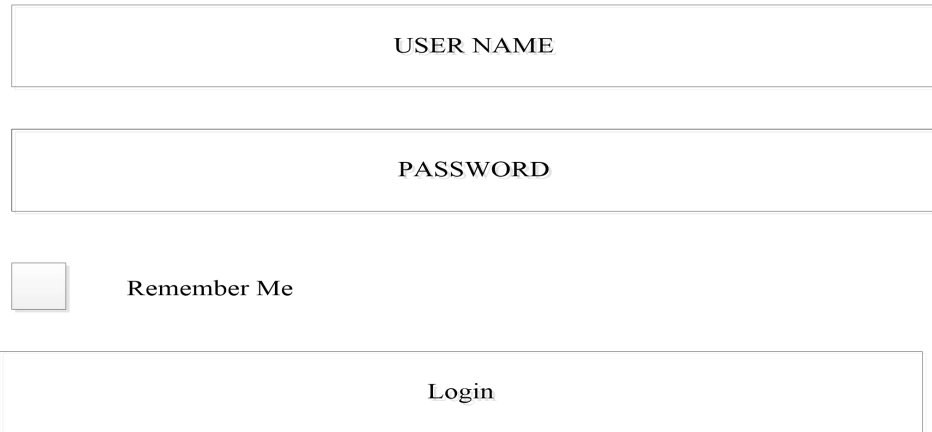
4.4.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan suatu gambaran merancang proses *input* atau *output* yang dapat di jelaskan gambar-gambar sebagai berikut:

1. Rancangan *Form Login* Admin/Pengguna

Berikut ini gambaran *form Login* Admin/Pengguna yang dapat digunakan admin untuk mengelolah aplikasi. Admin harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu agar lebih jelas dapat dilihat pada gamabar 4.6 dibawah ini:

Hanya Untuk Administrator Website!



The image shows a login form for administrators. It consists of four main elements: a text input field labeled 'USER NAME', a text input field labeled 'PASSWORD', a checkbox labeled 'Remember Me', and a 'Login' button.

Gambar 4.6 Rancangan *Form Login Admin*

2. Rancangan *Form Menu Utama*

Rancangan tampilan utama antar muka, setelah admin/Pengguna melakukan *login* maka akan tampil seperti gambar4.7 dibawah ini:



The image shows the main menu interface after login. On the left side, there is a vertical list of menu items: 'LOGO' (with a small box next to it), 'SD N 26', 'Dashboard', 'Data Guru', 'Data Agenda', 'Data Pengumuman', 'Data Siswa', 'Album Galeri', and 'Logout'. On the right side, there is a large rectangular area containing the text 'STATISTIK PENGUNJUNG'.

Gambar 4.7 Rancangan *Form Menu Utama*

3. Rancangan *Form* Data Guru

Pada rancangan *form* absen ini berfungsi untuk menyimpan data guru yang dikelola oleh admin adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.8 dibawah ini:

| Photo | NIP | Nama | TGLahir | Kelamin | Pelajaran | Aksi |
|-------|-----|------|---------|---------|-----------|------|
| | | | | | | |

Gambar 4.8 Rancangan *Form* Data Guru

4. Rancangan *Form* Data Agenda

Pada rancangan *form* data agenda ini berfungsi untuk menyimpan data agenda yang dikelola oleh admin adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.9 dibawah ini:

| * | Agenda | Tanggal | Tempat | Waktu | Author | Aksi |
|---|--------|---------|--------|-------|--------|------|
| | | | | | | |

Gambar 4.9 Rancangan *Form* Data Agenda

5. Rancangan *Form* Data Pengumuman

Pada rancangan *form* data pengumuman ini berfungsi untuk menyimpan data pengumuman yang dikelola oleh admin adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.10 dibawah ini:

LOGO
SD N 26
Data Pengumuman Sekolah
+Data Pengumuman
Search:

Dashboard
Data Guru
Data Agenda
Data Pengumuman
Data Siswa
Album Galeri
Logout

| * | Judul | Deskripsi | Tanggal Post | Author | Aksi |
|---|-------|-----------|--------------|--------|------|
| | | | | | |

Gambar 4.10 Rancangan *Form* Data Pengumuman

6. Rancangan *Form* Data Siswa

Pada rancangan *form* data siswa ini berfungsi untuk menyimpan data Siswa yang dikelola oleh admin adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.11 dibawah ini:

LOGO
SD N 26
Data Siswa
+Data Siswa
Search:

Dashboard
Data Guru
Data Agenda
Data Pengumuman
Data Siswa
Album Galeri
Logout

| Photo | NIS | Nama | Jenis Kelamin | Kelas | Aksi |
|-------|-----|------|---------------|-------|------|
| | | | | | |

Gambar 4.11 Rancangan *Form* Data Siswa

7. Rancangan *Form* Data Galeri

Pada rancangan *form* data galeri ini berfungsi untuk menyimpan data galeri yang dikelola oleh admin adapun rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.12 dibawah ini:

LOGO

Data Geleri

+Data Geleri

Search:

Dashboard

Data Guru

Data Agenda

Data Pengumuman

Data Siswa

Album Galeri

Logout

| Gambar | Judul | Tanggal | Album | Author | Aksi |
|--------|-------|---------|-------|--------|------|
| | | | | | |

Gambar 4.12 Rancangan *Form* Data Galeri

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan, tindakan atau pelaksanaan dari sebuah sistem agar dapat dioperasikan secara tepat. Pada tahap ini dapat dijelaskan mengenai implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, dan implementasi antar muka.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Agar dapat mendukung sistem yang di usulkan berjalan secara maksimal, maka dibutuhkan adanya *Software* pengolah data. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini antara lain sebagai berikut:

1. Sistem operasi *windows 7*
2. *Sublime text*
3. *XAMPP* version 2.5
4. *Database Php My Admin*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

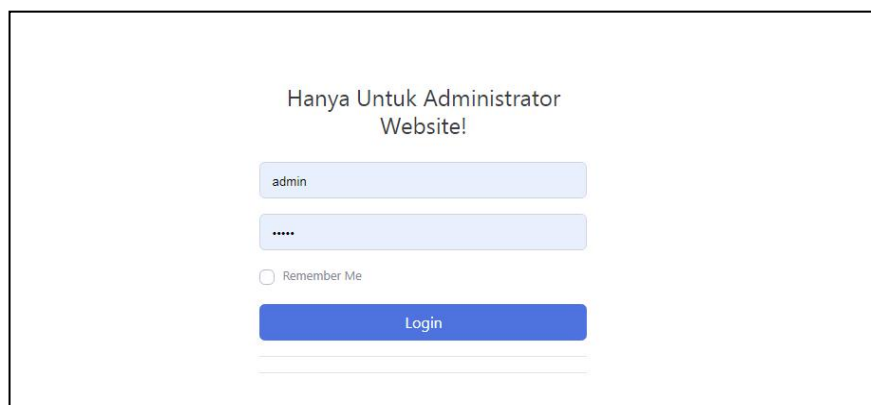
Perangkat keras (*hardware*) dapat digunakan sebagai media untuk menjalankan perangkat lunak (*software*) serta peralatan lain berfungsi untuk menjalankan instruksi yang diberikan manusia. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi ini adalah laptop *acer Nplify*, *processor intel inside*, RAM 2 GB dan *hardiks* 320 GB.

5.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka antar *form* yang ada di *website* ini.

5.3.1 Implementasi Halaman *Login Admin*

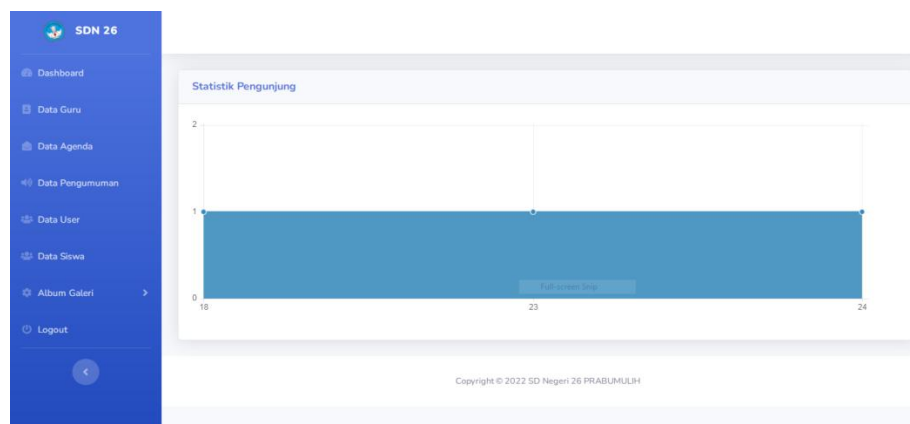
Halaman *Login Admin* merupakan tampilan *login* untuk admin agar masuk ke dalam *website*.



Gambar 5.4 Implementasi Halaman *Login Admin*

5.3.2 Implementasi Halaman Menu Utama Admin

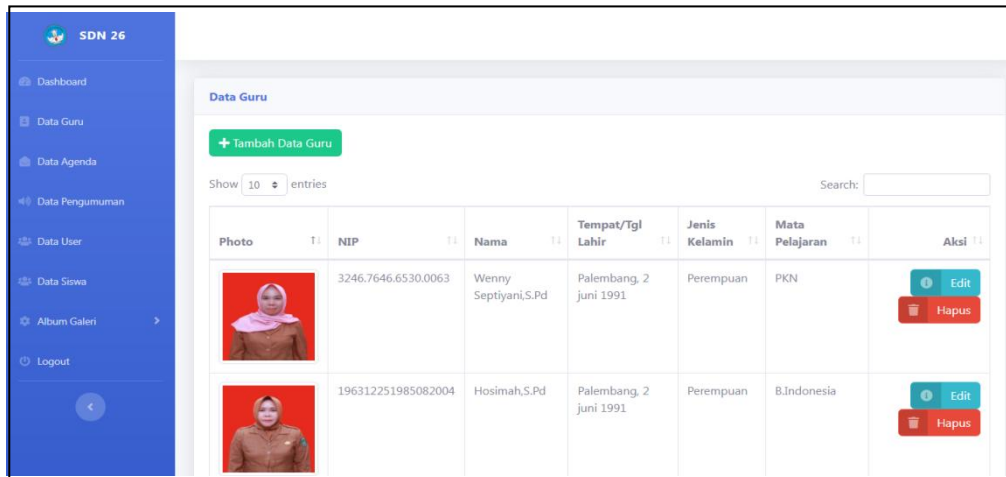
Pada halaman menu utama ini berisi beberapa menu yaitu data guru, data siswa dan lainnya. Dapat dilihat digambar dibawah ini.





Gambar 5.5 Implementasi Halaman Utama Admin

5.3.3 Implementasi Data Guru

Pada halaman ini admin menyimpan data serta mengelola data guru yang ada di sekolah.

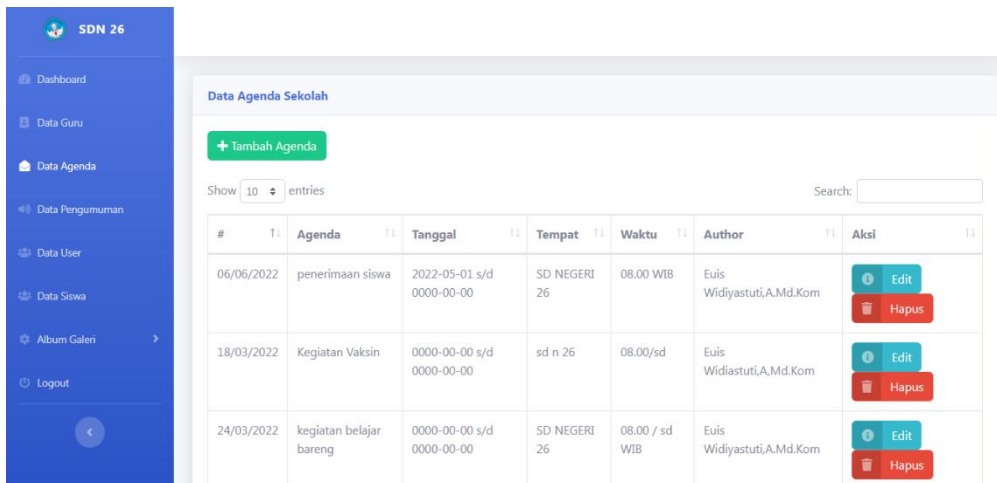


| Photo | NIP | Nama | Tempat/Tgl Lahir | Jenis Kelamin | Mata Pelajaran | Aksi |
|---|---------------------|----------------------|------------------------|---------------|----------------|---|
|  | 3246.7646.6530.0063 | Wenny Septiyani,S.Pd | Palembang, 2 juni 1991 | Perempuan | PKN | Edit Hapus |
|  | 196312251985082004 | Hosimah,S.Pd | Palembang, 2 juni 1991 | Perempuan | B.Indonesia | Edit Hapus |

Gambar 5.6 Implementasi Data Guru

5.3.4 Implementasi Data Agenda

Pada halaman ini admin menyimpan data agenda yang ada di sekolah.

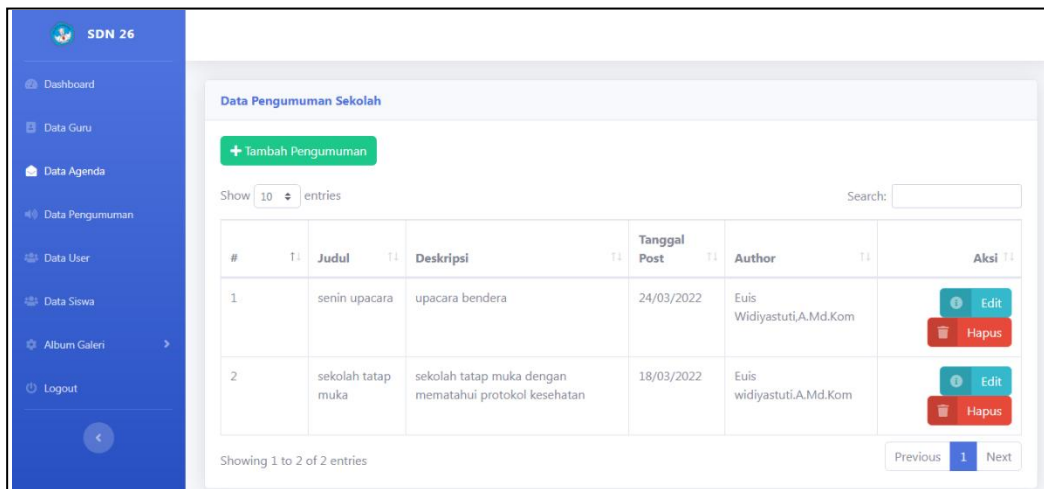


| # | Agenda | Tanggal | Tempat | Waktu | Author | Aksi |
|------------|-------------------------|---------------------------|--------------|----------------|---------------------------|---|
| 06/06/2022 | penerimaan siswa | 2022-05-01 s/d 0000-00-00 | SD NEGERI 26 | 08.00 WIB | Euis Widiyastuti,A.Md.Kom | Edit Hapus |
| 18/03/2022 | Kegiatan Vaksin | 0000-00-00 s/d 0000-00-00 | sd n 26 | 08.00/sd | Euis Widiastuti,A,Md.Kom | Edit Hapus |
| 24/03/2022 | kegiatan belajar bareng | 0000-00-00 s/d 0000-00-00 | SD NEGERI 26 | 08.00 / sd WIB | Euis Widiyastuti,A.Md.Kom | Edit Hapus |

Gambar 5.7 Implementasi Data Agenda

5.3.5 Implementasi Data Pengumuman

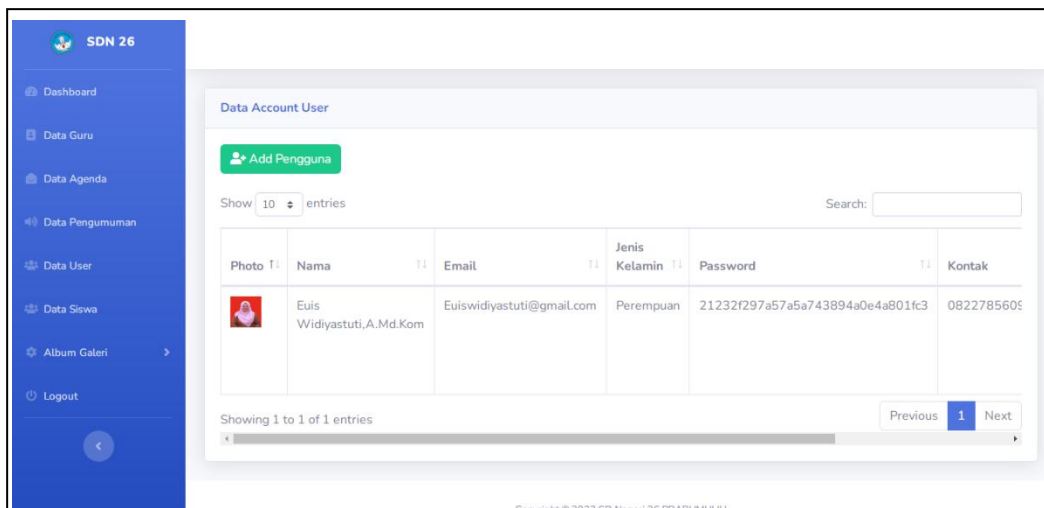
Pada halaman ini admin menyimpan data pengumuman yang ada di sekolah.



Gambar 5.8 Implementasi Data Pengumuman

5.3.6 Implementasi Data User

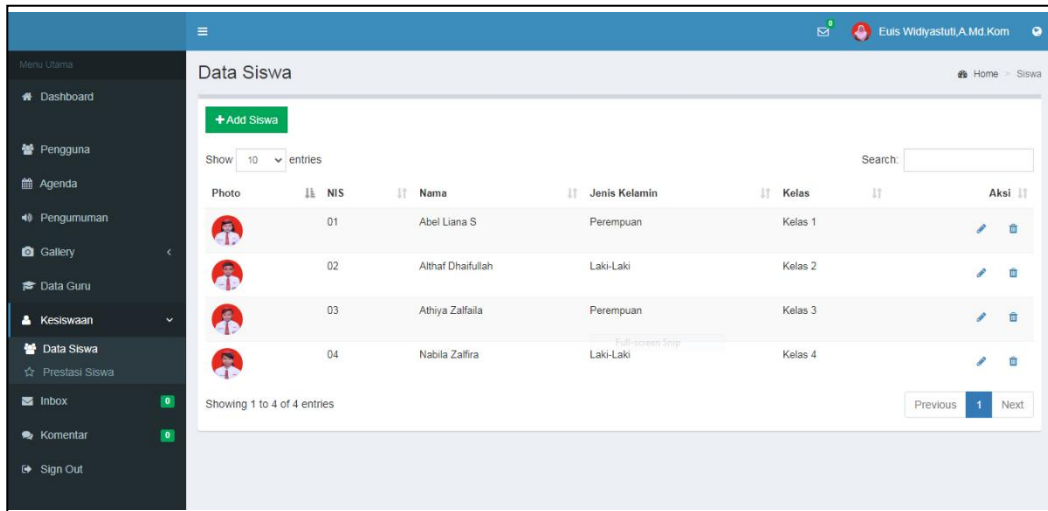
Pada halaman ini untuk menyimpan data *user*/pengguna yaitu admin *website*.



Gambar 5.9 Implementasi Data User

5.3.7 Implementasi Data Siswa

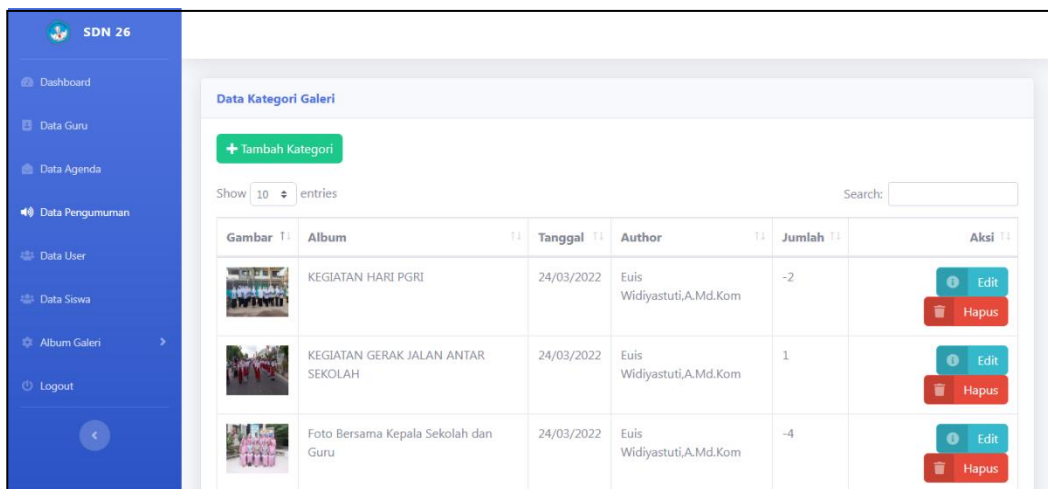
Pada halaman ini admin menyimpan data-data siswa yang ada di sekolah.



Gambar 5.10 Implementasi Data Siswa

5.3.8 Implementasi Data Galeri

Pada halaman ini admin menyimpan galeri kegiatan sekolah.



Gambar 5.11 Implementasi Data Galeri

5.3.9 Implementasi Halaman Utama Pengunjung

Pada halaman menu utama ini berisi halaman utama *Website* sekolah SD Negeri 26 Prabumulih.



Gambar 5.12 Implementasi Halaman Menu Utama

5.3.10 Implementasi Halaman Tentang Sekolah

Pada halaman ini menampilkan tentang sekolah yaitu sejarah sekolah dan visi misi sekolah dibagian *profile*.



Gambar 5.13 Implementasi Halaman Tentang Sekolah

5.3.11 Implementasi Halaman Daftar Guru

Pada halaman ini menampilkan data-data Guru yang ada pada sekolah.

Terdapat di bagian *profile*.

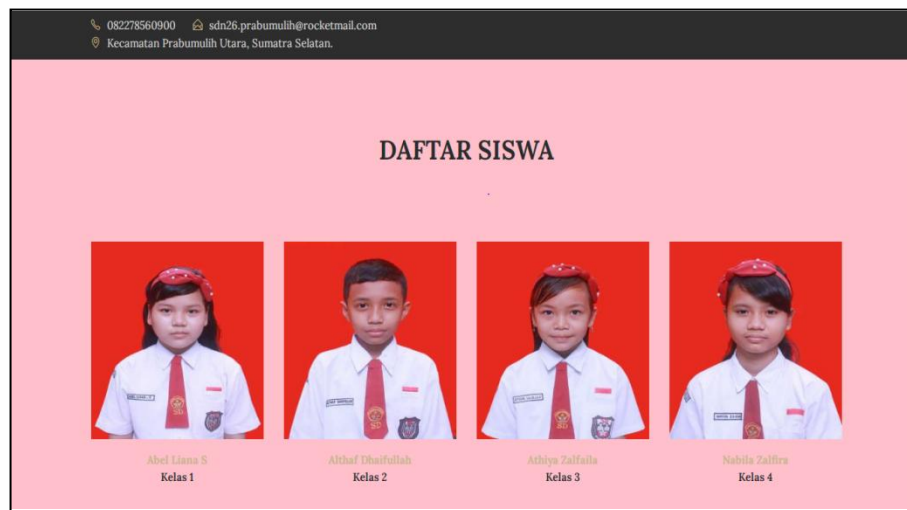


Gambar 5.14 Implementasi Halaman Daftar Guru

5.3.12 Implementasi Halaman Daftar Siswa

Pada halaman ini menampilkan data-data Siswa yang ada pada sekolah.

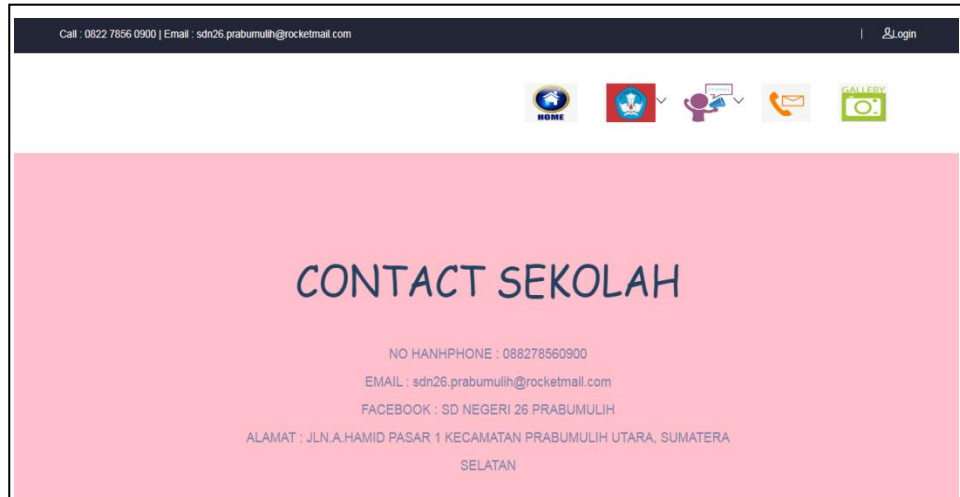
Terdapat di bagian *profile*.



Gambar 5.15 Implementasi Halaman Daftar Siswa

5.3.13 Implementasi Halaman Kontak Sekolah

Pada halaman ini menampilkan kontak sekolah seperti No *Handphone*, *E-mail*, *Facebook*, dan Alamat.



Gambar 5.16 Implementasi Halaman Kontak Sekolah

5.3.14 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah

Pada halaman ini menampilkan pengumuman apa saja yang ada di buat oleh sekolah.



Gambar 5.17 Implementasi Halaman Pengumuman Sekolah

5.3.15 Implementasi Halaman Agenda Sekolah

Pada halaman ini menampilkan data-data agenda apa saja yang ingin di adakan di sekolah.



Gambar 5.18 Implementasi Halaman Agenda Sekolah

5.3.16 Implementasi Halaman Galeri Sekolah

Pada halaman ini menampilkan kegiatan-kegiatan guru dan siswa di sekolah.





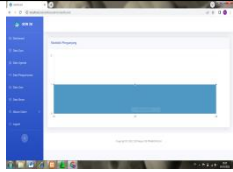
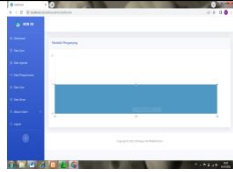
Gambar 5.19 Implementasi Halaman Galeri Sekolah

5.4 Pengujian Sistem

Pada penelitian ini metode yang akan digunakan dalam pengujian perangkat lunak yang dihasilkan adalah dengan menggunakan *Black box Testing*. Menurut Rosa A.S dan M. Shalaludin (2015), “*Black Box Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan”.

Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersipat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Tabel 5.1 Rancangan Pengujian

| No | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil Yang Diharapkan | Hasil |
|----|------------------------|---|---|-------|
| 1. | Masuk ke halaman login |  |  | Valid |
| 2. | Masuk ke halaman utama |  |  | Valid |

| | | | | |
|----|--------------------------|---|--|-------|
| 3. | Masuk ke data guru |  |  | Valid |
| 4. | Masuk ke data siswa |  |  | Valid |
| 5. | Masuk ke data agenda |  |  | Valid |
| 6. | Masuk ke data pengumuman |  |  | Valid |
| 7. | Masuk ke data galeri |  |  | Valid |

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa, perancangan, implementasi dan pengujian dalam pembuatan *website* promosi sekolah ini, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* ini telah berhasil dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk mempromosikan SD Negeri 26 ke publik .
2. *Website* ini dapat memudahkan guru, siswa atau wali siswa serta masyarakat umum lainnya untuk mengetahui informasi-informasi sekolah.
3. *Website* ini dibangun dengan tampilan yang sederhana dengan menggunakan HTML dan CSS sehingga dapat mudah dipahami oleh penggunanya.

6.2 Saran

Website ini mungkin masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis memberikan saran diantaranya :

1. Sebaiknya pihak sekolah menggunakan sistem informasi promosi sekolah ini, sehingga mempermudah untuk operator dalam penginputan data. Dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi.

2. Sebaiknya admin menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai *menu-menu* yang ada dalam *website* supaya siswa mudah untuk menggunakannya.
3. *Website* sekolah SD Negeri 26 Prabumulih ini masih tergolong sederhana, sebaiknya lebih dikembangkan lagi untuk penelitian selanjutnya.