

PEMBUATAN WEBSITE SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 12 SELUMA

Sapri¹, Ferry Hari Utami²
Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

ABSTRACT

Developments in science and technology developed in line with the progress of time which can support activities undertaken by humans. Computer is a human creation, combined with science to develop in accordance with user needs. Website Creation SMP Negeri 12 Seluma menggunakan Adobe Dreamweaver CS.4 (2013). Tempat and Research Forum Time At SMP Negeri 12 Seluma, etode peneltitan is used in the method of observation, and interviews, the existing problems in junior high is still menggunakan Seluma 12 Board announcement, speaking from mouth to mouth in informing and still less efficient and abstract

This study aims to create a website junior high school (SMP) State of science and technology development in line with the progress of time to support the activities of 12 Seluma CS.4 using Macromedia Dreamweaver. This research is done for 5 month, the method used in this study is the use of data collection methods such as: methods of observation, interviews, and Stadi library. Applications used in the manufacture of SMP Negeri 12 Seluma website using Macromedia Dreamweaver CS.4, and language programs used are PHP programming and MySQL as the database that supports this application.

From the results of this study indicate that the website is very useful to reduce the lack of information about the school SMP Negeri 12 Seluma and within a certain time, so it does not necessarily have to come to a place of SMP Negeri 12 Seluma to get what is needed. Website SMP Negeri 12 Seluma should go online so that can be accessed anytime, anywhere, and by anyone and certainly through computers connected to the internet.

INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sejalan dengan kemajuan zaman yang dapat mendukung aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Computer merupakan ciptaan manusia yang dipadukan dengan ilmu pengetahuan sehingga berkembang sesuai dengan kebutuhan user. Pembuatan *Website* SMP Negeri 12 Seluma menggunakan *Adobe Dreamweaver CS.4* (2013). Tempat dan Waktu Dilakukan Pada SMP Negeri 12 Seluma, Metode yang digunakan dalam peneltitan adalah metode observasi, dan wawancara, masalah yang ada pada SMP negeri 12 seluma ini masih menggunakan Papan Pengumuman,berbicara dari mulut ke mulut dalam penyampain informasi dan masih kurang efisien dan abstrak

Penelitian ini bertujuan membuat website sekolah menengah pertama (SMP) Negeri Perkembangan ilmu teknologi sejalan dengan kemajuan zaman untuk mendukung aktivitas 12 seluma menggunakan *Macromedia Dreamweaver CS.4*. metode yang digunakan dalam ini adalah menggunakan metode pengumpulan data seperti : metode Observasi, metode wawancara, dan stadi pustaka. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *website* SMP Negeri 12 Seluma ini menggunakan *Macromedia Dreamweaver CS.4*, dan bahasa program yang digunakan adalah pemograman *PHP*, dan *MySQL* sebagai database yang mendukung aplikasi ini.

Dari hasil ini menunjukan bahwa *Website* sangat berguna untuk mengurangi keterbatasan informasi tentang sekolah SMP Negeri 12 Seluma dalam jarak dan waktu tertentu, sehingga tidak perlu harus datang ke tempat SMP Negeri 12 seluma untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan. *Website* SMP Negeri 12 Seluma ini harus berjalan secara *online* agar bias diakses kapan pun,dimana pun,dan oleh siapapun dan tentunya melalui computer yang terhubung ke *internet*.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini perkembangan informasi sangat lah di butuhkan dengancepat dan akurat, dikarenakan media informasi pada saat sekarang ini sangatlah banyak dan selalu

terbaru dalam segala informasi yang di sampaikan kepada masyarakat yang membutuhkannya.

Salah satunya yaitu internet, yang mana internet pada saat sekarang ini sangatlah mudah untuk menggunakannya di manapun dan kapanpun. Dan berita yang di sampaikan

selalu terbaru dan tercepat di bandingkan oleh media informasi yang lain. Dengan perkembangan internet yang sangat pesat saat sekarang ini maka segala sesuatu yang ada di dalam internet tersebut tidak lepas dari sebuah website. Website adalah sekumpulan halaman (*web page*) yang diawali dengan halaman muka (*home page*) yang mana di dalam website tersebut berisikan informasi dalam bentuk teks, sound, visual, animasi dan lain-lain.

Sekolah menengah pertama Negeri 12 Seluma adalah salah satu lembaga Negeri yang bergerak dalam pendidikan. Dengan seiringnya perkembangan zaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berpengaruh dalam bidang informasi berupa pengenalan Sekolah kepada masyarakat yang membutuhkan akan informasi pendidikan atau salah satu tempat sekolah yang di cari oleh masyarakat tetapi susah untuk di mencari informasinya yang berupa profile sekolah, visi dan misi, sekolah, kegiatan sehari-hari dan semua yang

berhubungan dengan pendidikan. Informasi tentang sekolah hanya dapat di peroleh melalui media masa, brosur atau dengan cara langsung datang ke sekolah SMP Negeri 12 Seluma.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan, adalah Bagaimana merancang Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama(SMP) Negeri 12 Seluma Menggunakan Adobe Dreamweaver CS.4, untuk dapat masyarakat luas bahkan dunia dan mempermudah dalam penyampaian system informasi sekolah.

C. Batasan Masalah

Mengingat lausnya permasalahan yang timbul dalam ini, maka di perlukan adanya suatu batasan masalah. Untuk itu penulis membatasi ini dengan memfokuskan pada informasi pendidikan yang ada pada SMP Negeri 12 Seluma menggunakan adobe Dreamweaver CS4.

D. Tujuan

Untuk Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama(SMP) Negeri 12 Seluma Menggunakan Adobe Dreamweaver CS4.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Internet

International *network (internet)* adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan- jaringan komputer di seluruh dunia. (Dewanto,2006:3)

Internet adalah suatu kumpulan jaringan komputer dari berbagai tipe, yang saling berkomunikasi dengan menggunakan suatu standar komunikasi. (Andi, 2003:1)

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa internet adalah sistem komunikasi global yang mampu menghubungkan komputer-komputer dan kumpulan jaringan dari berbagai tipe dengan menggunakan suatu standar komunikasi.

1. Pengertian Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman Web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web yang lainnya disebut dengan hyperlink sedangkan teks yang dijadikan media media penghubung disebut Hypertext.

a. Upload File

Proses Upload adalah memindahkan file dari lokal view (komputer local) ke remote file (web server). Anda dapat melakukannya secara langsung melalui panel files. Langkah-langkah mengupload website ke remote server adalah sebagai berikut :

1. Pada panel files, lihat tampilan local view, maka akan di tampilkan site yang ada di computer local.
2. Seluruh file yang terdapat dalam site akan di transfer ke folder public _html di server melalui FTP, maka

pastikan seluruh file sudah benar sebelum proses dilakukan.

3. Klik tombol put untuk melakukan transfer file dari computer local ke computer server.
4. Kemudian secara otomatis koneksi menuju remote server akan di buat, dan file akan di upload ke computer server.

Pada dasarnya, terdapat dua cara dalam mengupload file yang bertujuan untuk mem-publish situs, yaitu menggunakan FTP (file transfer protocol), dan menggunakan situs web hosting. Cara di atas adalah menggunakan FTP, hal itu di lakukan apabila anda memiliki domain sendiri dari server pribadi.

Sedangkan untuk upload file menggunakan hosting, anda dapat memilih situs web hosting yang gratis seperti geocities (<http://geocities.yahoo.com/>), CJB (<http://www.cjb.net>), dan lain sebagainya. (hernita, 2009: 345).

b. Pengertian PHP dan MySQL

Script php (php : hypertext preprocessor) merupakan bahasa web server –side yang bersifat open source. Bahasa php menyatu dengan script HTML yang sepenuhnya di jalankan pada server.

Sedangkan MySQL adalah data base yang menghubungkan script PHP menggunakan perintah Query dan escape character yang sama dengan PHP. PHP memang banyak mendukung banyak jenis data base, tetapi untuk membuat sebuah web yang dinamis dan selalu up to date, MySQL merupakan pilihan data base tercepat saat ini. (firdaus, 2007:2).

PHP (hypertext preprocessor) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang mempunyai kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis. PHP dapat di katakan sebagai server-side embedded script language, artinya semua sintaks dan perintah program yang anda tulis akan sepenuhnya akan di jalankan server, tetapi dapat

di sertakan pada halaman HTL biasa. Pada umumnya, semua aplikasi yang di bangun menggunakan PHP akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan di jalankan pada server. (Hermawan , 2007:3).

c. Sistem Komputer

1. Spesifikasi Hardware

Menurut Rizky Dhanta (5-8:2009), hardware adalah perangkat komputer yang terdiri atas susunan komponen-komponen elektronik berbentuk fisik (berupa benda). Hardware atau perangkat keras adalah sebuah alat atau benda yang bisa dilihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. peralatan yang secara fisik terlihat dan bisa diraba atau dipegang). salah satu komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. Berdasarkan berbagai definisi tersebut, maka disimpulkan bahwa hardware adalah perangkat komputer yang berbentuk fisik yang dapat digunakan sebagai alat untuk memasukan data, informasi atau program ke dalam komputer.

Perangkat Hardware terdiri atas 3 jenis, yaitu:

1. Perangkat Masukan (*Input device*)

Perangkat masukan berfungsi untuk memasukan data, baik berupa teks, foto, maupun gambar ke dalam komputer. Contoh perangkat input misalnya *keyboard, mouse, light-pen, scanner*, dan sebagainya.

2. Perangkat Keluaran (*Output device*)

Perangkat keluaran dipergunakan untuk menampung dan menghasilkan data yang

dikeluarkan, misalnya monitor dan printer.

3. Perangkat Pengolahan Data (*Processor*)

Adalah alat pemrosesan atau pengolahan data dimana instruksi-instruksi program diproses untuk mengolah data yang sudah dimasukkan lewat alat input dan hasilnya akan ditampilkan. alat pemrosesan terdiri dari *Central Processor Unit (CPU)* dan Memori sebagai media penyimpanan data pada komputer.

2. Spesifikasi Software

Menurut Ali Akbar dan Herwindo (2005 : 12) perangkat lunak (*software*) Merupakan program-program komputer yang memungkinkan sebuah komputer dapat menjalankan tugas tertentu sesuai dengan yang dikehendaki. Program tersebut ditulis dengan bahasa khusus yang dimengerti oleh komputer. Perangkat lunak (*Software*) dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :

a. Sistem Operasi

Sistem operasi adalah perangkat lunak sistem yang bertugas untuk melakukan kontrol dan manajemen perangkat keras serta operasi-operasi dasar sistem, dimana seluruh aplikasi berjalan di atasnya. Jadi secara umum, sistem operasi adalah software pada lapisan pertama yang ditaruh pada memori komputer pada saat komputer dinyalakan. Sedangkan software - software lainnya dijalankan setelah sistem operasi berjalan, dan sistem operasi akan melakukan layanan inti umum untuk software - software itu. Layanan inti umum tersebut seperti akses ke disk, manajemen memori, skeduling task, dan antar - muka user. Sehingga masing - masing

software tidak perlu lagi melakukan tugas - tugas inti umum tersebut, karena dapat dilayani dan dilakukan oleh sistem operasi. Contoh sistem operasi Dos, Windows, Linux, dan lain - lain.

b. Program Aplikasi

Program aplikasi merupakan perangkat lunak yang dijalankan oleh para pengguna untuk mencapai tujuan tertentu, contohnya seperti Microsoft Word, Photoshop, Corel Draw dan sebagainya.

c. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman merupakan bahasa yang digunakan untuk menulis / membuat program komputer, dimana dapat menginstruksikan komputer untuk melakukan seperti komputasi dan mengorganisasikan aliran kontrol antar perangkat yang ada.

d. Teknik Pemrograman

1. Program Aplikasi Adobe Dreamweaver CS4

Adobe Dreamweaver CS4 adalah sebuah program aplikasi yang di pergunakan untuk mendesain halaman website secara visual.

Kemahsyuran tidak terlepas dari pesatnya kemajuan dunia internet sekarang ini. Internet pengembangan website, termasuk pembuatan halaman web serta pengelolaan website.

Fasilitas yang ada dalam adobe Dreamweaver CS4 memberikan kemudahan pada user untuk melakukan pengeditan desain web karena menampilkan secara visual. Pembahasan desain dan fungsi pada halaman web tidak harus di tuliskan dalam satu baris kode, tetapi dapat dilakukan dengan menempatkan elemen yang ada, hanya dengan melakukan drag

kedalam dokumen web secara langsung dan cepat.

2. Mengenal Tampilan Adobe Dreamweaver CS4

a. Memulai Adobe Dreamweaver CS4

Langkah- langkah memulai Adobe Dreamweaver CS4 Yaitu :

1. Klik *Start*
2. Klik menu *All Program*
3. Klik Adobe Dreamweaver CS4



Gambar 2.1. Memulai Adobe Dreamweaver CS 4

b. Membuka Dokumen Website

Langkah-langkah untuk membuka dokumen website menggunakan *atar page* yaitu :

1. Pilih *open* pada *star page*
2. Tentikan Alamat *file*
3. Kemudian klik *open*



Gambar 2.2. Membuka Dokumen Website

Pada gambar 2.2 diatas terdiri dari *open a Recent Item, Create New, Top Features.*

1. Open a Recent Item

Digunakan untuk membuka file yang telah ada atau yang pernah kita buat.

2. Create New

Digunakan untuk membuka halaman baru dan terdiri dari HTML, Coldpusion, PHP, APS VBScript,XML, dan lain-lain.

3. Top Features

Digunakan untuk membuka halaman atau contoh desain website yang telah disediakan oleh adobe Dreamweaver CS4

c. Memahami Area Kerja Adobe Dreamweaver CS4

Pada area kerja Micromedia Dreamweaver terdapat *Insert Bar, Dokumen Windows, panel Groups, Tag selector, dan property Inspector.*

Insert Bar Dokument



Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Dreamweaver CS4

Pada Gambar 2.3 *diatas* terdapat bagian-bagian yaitu :

1. Insert Bar

Inest Bar merupakan tool yang digunakan untuk untuk menyisipkan objek ke dalam web. Ada enam kelompok kategori yang digunakan untuk insert bar, yaitu Common, Layout, Form, Text, HTML, dan aplikasi yang masing-masing memiliki beberapa tool beserta kegunaannya.

2. Dokument Windows

Jendela kerja dokumen terdiri atas layer kerja serta fasilitasnya. Yang maksudnya dengan fasilitas adalah tool untuk mengatur layer kerja atau sering disebut dokumen toolbar, antara lain Coding tool Zoom dan Guide tool. Disamping document toolbar,tersedia fasilitas lain yaitu Tag selection.

3. Panel Groups

Panel pada Adobe Dreamweaver CS4 merupakan suatu media yang berfungsi sebagai fasilitator. Kumpulan berbagai panel disebut panel

Groups, terletak pada sebelah kanan layer kerja. Panel-panel kerja tersebut diantaranya CSS, Application, Tag Inspector, file dan History dan Masing-masing panel, dapat memilihnya dengan cara mengklik nama panel.

4. Tag Inspector

Tag merupakan suatu kode dalam Script yang menentukan format halaman web.

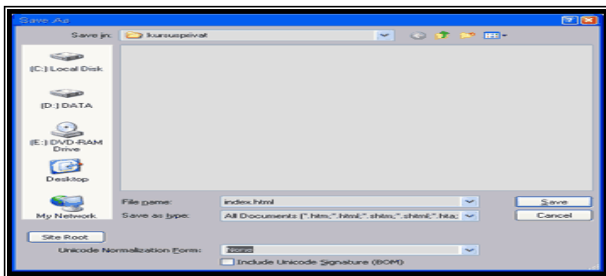
5. Property Inspector

Dalam dokumen web pasti terdapat text, image, maupun table yang memiliki property/aturan dalam mengelolanya. Untuk mengatur property-property tersebut dengan menggunakan jendela property Inspector. Mengelola property dalam property inspector sangatlah mudah karena tinggal memasukan nilai-nilai parameter yang sudah disediakan. Secara umum property inspector terdiri dari page property, table property, image property, dan from property.

d. Menyimpan Dokumen

Untuk menyimpan dokumen web yang baru dibuat dan belum pernah disimpan, dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Klik menu *file*
- b. Pilih submenu *save as*



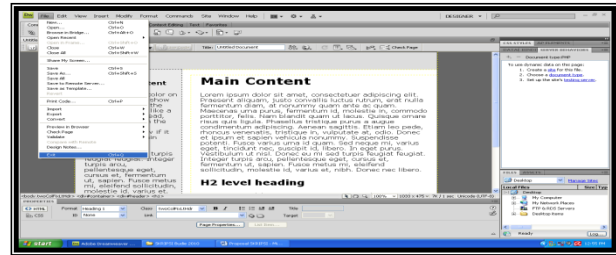
Gambar 2.4 menyimpan Dokumen Website

- c. Buat nama file
- d. Klik tombol *save* untuk menyimpan

e. Keluar dari Adobe Dreamweaver CS4

Langkah-langkah untuk keluar dari dreamweaver cs4

- a. Klik menu file, kemudian muncul dialog box seperti gambar 2.5 berikut :



Gambar 2.5 keluar dari Adobe Dreamweaver CS4

- b. klik *exit*

e. Konsep Perancangan Database

Menurut Andi (1994: 256) Database adalah dasar data (Database) merupakan kumpulan file-file yang saling berelasi atau berhubungan. Relasi tersebut bisa di tunjukan dengan kunci dari setiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan atau instansi. Dalam melakukan perancangan database ada beberapa faktor yang menjadi kendala yaitu bagaimana dapat memutuskan keperluan saat sekarang dan masa yang akan datang.

Dalam perancangan secara konseptual akan menunjukkan *entity* dan relasi berdasarkan proses yang di lakukan dan diinginkan organisasi. Dalam menentukan *entity* dan relasinya dibutuhkan analisa data dan informasi yang akan dilakukan dimasa mendatang. Didalam database ada beberapa istilah yang digunakan yaitu :

- a. Entity adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.
- b. Antribute yaitu sebutan untuk mewakili entity,
- c. Atribut table adalah sebutan yang mewakili suatu entity atau identik dengan mewakili istilah kolom data.
- d. Field/Atribut kunci, setiap file terdpat kunci dari file berupa suatu field atau suatu set field yang dapat mewakili record.

- e. Kandidat key (kunci kandidat / kunci kolom) adalah suatu attribute atau suatu set minimal attribute mengidentifikasi secara unik suatu kejadian khusus dari entity.
 - f. Primary key adalah suatu atribut atau suatu set minimal atribut yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian khusus,tetapi juga dapat mewakili suatu kejadian dari suatu entity.
 - g. Alternative key (kunci alternative) adalah kunci kandidat yang tidak terpakai sebagai kunci primer,
 - h. Foreign key (kunci tamu) adalah suatu attribute atau suatu set attribute yang melengkapi suatu *Relatonship* (hubungan) yang menunjukkan ke induknya.
- Langkah-langkah yang harus dibuat untuk menghasilkan sebuah relasi dengan menggunakan teknik normalisasi yang terdiri dari 6 tahap :
- a. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan entity yang akan terlibat.
 - b. Menentukan atribut-atribut key dari masing-masing himpunan entitas.
 - c. Mengidentifikasi dan menetapkan seluruh himpunan relasi diantara himpunan entitas yang ada beserta foreign-keynya.
 - d. Menentukan derajat dan cardinality rasio relasi untuk setiap himpunan relasi.
 - e. Menentukan partisipasion constraint dari suatu relasi untuk setiap himpunan relasai.
 - f. Melengkapi himpunan relai dengan atribut –atribut yang bukan kunci (non-key).

III. ANALISA DAN PERANCANGAN

A. Subjek

ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 12 Seluma yang beralamat di Jalan Raya Talang Kabu Kecamatan Ilir Talo Kabupaten Seluma.

B. Metode

Adapun metode yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengembangan sistem,

dimana sistem yang selama ini digunakan oleh SMP Negeri 12 Seluma.

4. Perangkat Lunak & Perangkat Keras

Adapun *Software* dan *Hardware* yang digunakan dalam ini adalah :

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Adapun *software* yang digunakan dalam ini adalah :

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. Program Aplikasi adobe Dreamweaver cs4 untuk pembuatan Website
3. PHP dan My SQL untuk pembuatan Database.

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Adapun *Hardware* yang digunakan dalam ini adalah

1. Processor Pentium IV dual core
2. RAM 1 gb
3. Harddisk 120 GB
4. Printer pixma MP258
5. Mouse dan Keyboard

6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam yaitu :

i. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung, yaitu tentang penyajian informasi yang dilakukan oleh Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Seluma.

ii. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung kepada Bapak Sukiman,S.Pd, sebagai salah satu staf Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Seluma.

7. Metode Perancangan Sistem

i. Analisa Sistem Aktual

Sistem informasi yang selama ini digunakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Seluma masih menggunakan manual yaitu dalam penyajian data dan informasi yang berhubungan dengan Sekolah Menengah Pertama

Negeri 12 Seluma. Informasi yang diberikan Sekolah kepada masyarakat hanya melalui pengumuman di media cetak dan disampaikan dengan cara menyebarkan brosur.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Seluma dalam penyajian data dan informasi belum efektif dan efisien karena belum mempunyai suatu system.

Maka dalam ini akan dirancang dan dibangun dengan sebuah website, dimana data dan informasinya dapat disajikan secara on line, mudah dan dapat diakses oleh masyarakat kapanpun dan dimanapun.

ii. Perancangan Sistem Baru

Sistem yang akan dibangun adalah sebuah sistem penjualan berbasis web, menggunakan jasa internet untuk Memberikan informasi-informasi sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dari sistem yang sudah ada.

Pada perancangan sistem baru ini akan menggunakan data-data yaitu berupa data:

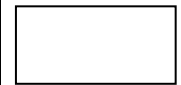
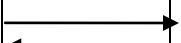
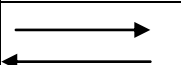
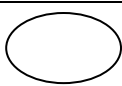


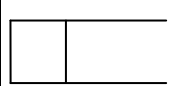

C. Data Flow Diagram (DFD)

Data Floe Diagram (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampia sebuah system selesai,dan kerja atau proses dilakukan dalam system tersebut.

Pada tahap analisis, penggunaan notasi symbol dan anak panah untuk mewakili penggambaran arus data dalam perancangan system sangat membantu dalam komunikasi dengan pemakaian system untuk memahami sistem secara logik. Diagram yang menggunakan notasi-notasi ini adalah untuk menggambarkan arus dari data sistem dikenal dengan nama *data flow diagram* atau diagram alur data. DFD merupakan alat yang digunakan dalam metodologi

pengembangan sistem yang terstruktur dan juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik. Beberapa symbol yang digunakan pada DFD adalah seperti pada table 2.1.

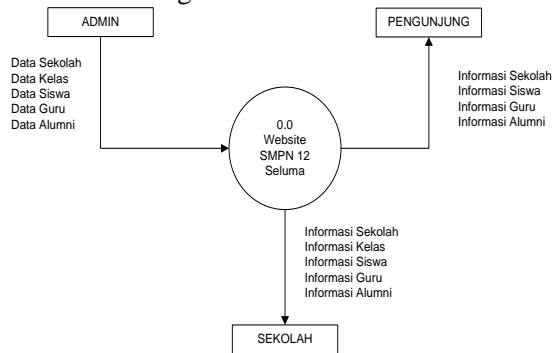
Table 3.1. Notasi/symbol DFD

Simbol Gane and Searson	Simbol Yourdan	Keterangan
		Notasi kesatuan luas DFD
		Arus Data
		Notasi Proses
		Notasi Simpan Data

Keterangan :

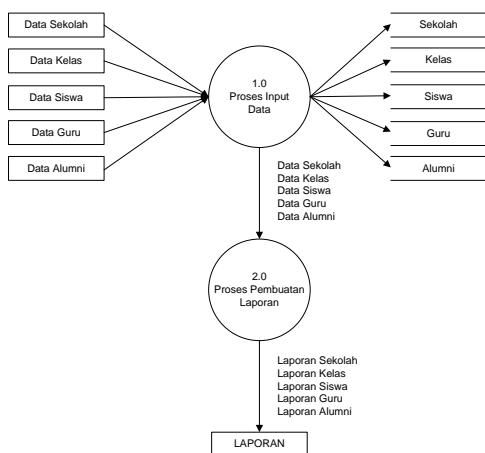
- a. *External Entity* (kesatuan Luar)
Digunakan untuk memisahkan suatu system dengan lingkungan luarnya.
- b. *Data Flow* (arus data)
Menunjukkan arus data yang berupa nasukan untuk system atau hasil dari proses system.
- c. *Proses* (proes)
Menunjukkan kegiatan perubahan alir data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
- d. *Data Store* (notasi simpan data)
Merupakan media penyimpanan data, yang di gunakan untuk menyimpan ahir hasil aliran data dari sebuah sumber pemrosesan data sampai dengan sebuah proses data lain membutuhkannya.

1. Diagram Konteks



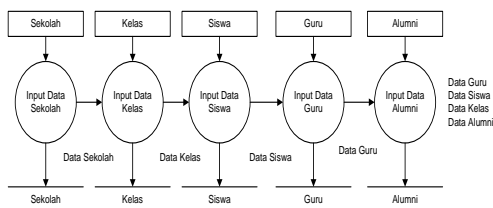
Gambar 3.1. Diagram Konteks

2. Diagram Level Nol



Gambar 3.2. Diagram Level Nol

3. Diagram Detail

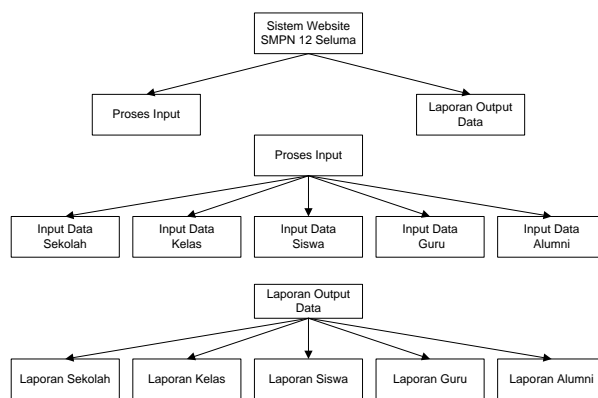


Gambar 3.3. Diagram Detail

D. HIPO (Hierarki Plus Input Process and output)

Merupakan alat okumentasi program yang dikembangkan dan didukung oleh IBM ,tetapi kini HIPO juga telah digunakan sebagai alat bantu untuk merancang dan mendokumentasikan siklus pengembangan sistem .

HIPO dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi dari modul-modul suatu sistem ; HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul-modul yang harus diselesaikan oleh pemrogram . HIPO tidak dipakai untuk menunjukkan instruksi-instruksi program yang akan digunakan, HIPO juga dirancang untuk menggambarkan modul modul yang harus diselesaikan oleh pemrogram. Ada pun Tampilan Gambarnya sebagai 3.5 berikut:



Gambar 3.4 Hierarki Plus Input Process and output (HIPO)

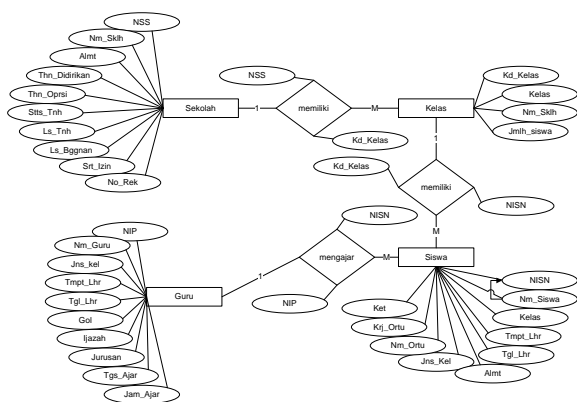
E. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah gambaran mengenai berelasinya antar entitas. .

Komponen-komponen ERD Entitas dan Atribut adalah segala sesuatu yang dapat digambarkan oleh data. Entitas juga dapatdiartikan sebagai individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapatdibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999). Ada dua macam entitas yaitu entitaskuat dan entitas lemah. Entitas kuat merupakan entitas yang tidak memiliki ketergantungan dengan entitas lainnya. Contohnya entitas anggota. Sedangkan entitas lemah merupakan entitas yang kemunculannya

tergantung pada keberadaan entitas lain dalam suatu relasi.

Adapun Tampilannya sebagai 3.5 berikut:



Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

F. Rancangan File

1. File Data Sekolah

Nama File : Sekolah
Primary Key : NSS

Tabel 3.2 Tabel Data Sekolah

Field Name	Type	Width	Description
NSS	INT	12	No
Nm_Sklh	Varch	25	Staistik
Almt	ar	30	Sekolah
Thn_Didirikan	Varch	4	Nama Sekolah
Thn_Oprsi	Varch	10	Alamat
Stts_Tnh	ar	6	Tahun
Ls_Tnh	Varch	6	Didirikan
Ls_Bnggnan	ar	15	Tahun
Srt_Izin	Varch	20	Beroperasi
No_Rek	ar		Status Tanah
	Varch		Luas Tanah
	ar		Luas
	Varch		Bangunan
	ar		Surat Izin
	Varch		Nomor Rekening

2. File Data Kelas

Pembuatan Website SMP.....

Nama File : Kelas
Primary Key : Kd_Kelas
Tabel 3.3 Tabel Data Kelas

Field Nama	Type	Width	Description
Kd_Kelas	Int	10	Kode Kelas
Nm_Sekolah	Varch	40	Nama Sekolah
Jml_siswa	ar	03	Jumlah Siswa

3. File Data Siswa

Nama File : Siswa
Primary Key : Kd-Siswa

Tabel 3.4 Tabel Data Siswa

Field Nama	Type	Width	Description
Kelas	Varchar	10	Kelas
Nm_Siswa	Varchar	25	Jumlah
NISN	Varchar	15	Siswa
Tgl_Lahir	Date	10	Nomor Induk
Tmpt_Lahir	Varchar	25	Siswa
r	Varchar	8	Tanggal
Jns_Kelamin	Varchar	40	Lahir
n	Varchar	20	Tempat
Almt	Varchar	15	Lahir
Nm_Ortu	Teks	-	Jenis
Krj_Ortu			Kelamin
Keterangan			Alamat
			Nama Orang
			Tua
			Kerja Orang
			Tua
			Keterangan

4. File Admin

Nama File : Admin
Tabel 3.5 Tabel Admin

Field Nama	Type	Width	Description
Nama	Varch	25	Nama Admin
Passwo	ar	15	Password Admin
rd	Varch		Admin

5. File Data Guru
 Nama File : Guru
 Primary key : NIP
 Tabel 3.6 Tabel Data Guru

Field Nama	Type	Width	Description
NIP	Int	16	Nomor
Nm_Guru	Varchar	25	Induk
Jns_Kel	ar	1	Pegawai
Tmpt_Lhr	Varchar	30	Nama
Tgl_Lhr	ar	8	Guru
Gol	Varchar	4	Jenis
Ijazah	ar	15	Kelamin
Jurusan	Date	20	Tempat
Tgs_Ajar	Varchar	25	Lahir
Jam_Ajar	ar	3	Tanggal
	Varchar		Lahir
	ar		Golongan
	Varchar		Ijazah
	ar		Jurusan
	Varchar		Tugas
	ar		Mengajar
	Varchar		Jam
	ar		Mengajar

6. File Tamu
 Nama File : Tamu
 Tabel 3.7 Tabel Data Tamu

Field Nama	Type	Width	Description
Nama	Varchar	25	Nama
Email	Varchar	50	Tamu
Pesan	Text	-	Email
			Tamu
			Komentar
			Tamu

7. File Data Alumni
 Nama File :Alumni
 Primary Key : Kd-Alumni
 Table 3.8 Tabel Data Alumni

Field Nama	Type	Width	Description
------------	------	-------	-------------

Nm_Alumni	Varchar	25	Jumlah
ni	Varchar	15	Siswa
NISN	Date	10	Nomor
Tgl_Lahir	Varchar	25	Induk
Tmpt_Lahir	Varchar	8	Siswa
r	Varchar	40	Tangga
Jns_Kelamin	Varchar	20	l Lahir
in	Varchar	15	Tempat
Almt	Teks	-	Lahir
Nm_Ortu			Jenis
Krj_Ortu			Kelamin
Keterangan			n
			Alamat
			Nama
			Orang
			Tua
			Kerja
			Orang
			Tua
			Keterangan
			gan

E. Rancangan Input

a. Input Data Sekolah

Pada menu Input Data Sekolah terdapat sepuluh sub menu yaitu, NSS, Nama Sekolah, Alamat, Tahun didirikan, Tahun Dioperasikan, Status Tanah, Luas Tanah, Luas Bangunan, Surat Izin dan Nomor Rekening. Dimana bila di klik tombol dari masing-masing menu tersebut akan muncul tampilan dari masing-masing sub tersebut.

Tampilan menu input Data siswa dapat dilihat pada gambar 3.6 sebagai berikut:

INPUT DATA SEKOLAH

NSS :

Nama Sekolah :

Alamat :

Tahun Didirikan :

Tahun Dioperasikan :

Status Tanah :

Luas Tanah :

Luas Bangunan :

Surat Izin :

Nomor Rekening :

SIMPAN

NSS	EDIT	HAPUS
9999999999	Klik	Klik
9999999999	Klik	Klik

Gambar 3.6. Rancangan Input Data Sekolah

b. Input Data Kelas

Pada menu input data kelas terdapat empat sub menu yang terdiri dari: kode kelas, kelas, nama sekolah, dan jumlah siswa. Bila di klik tombol dari ke empat sub tersebut maka akan muncul tampilan dari bagian masing-masing sub tersebut. Tampilan dari sub-sub tersebut dapat di lihat pada gambar 3.7 sebagai berikut:

INPUT DATA KELAS

Kode Kelas :

Kelas :

Nama Sekolah : ↓

Jumlah Siswa :

SIMPAN

KELAS	EDIT	HAPUS
XXXX	Klik	Klik
XXXX	Klik	Klik

Gambar 3.7. Rancangan Input Data Kelas

c. Input Data Siswa

Pada menu input data siswa terdapat sepuluh sub menu yang terdiri dari: kelas, NISN, Nama siswa, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, alamat, nama ortu, pekerjaan ortu, dan keterangan. Bila di klik tombol dari ke sepuluh sub tersebut maka akan muncul tampilan dari bagian masing-masing sub tersebut. Tampilan dari sub-sub tersebut dapat di lihat pada gambar 3.8 sebagai berikut:

d. Input Data Guru

Pada menu input data siswa terdapat sepuluh sub menu yang terdiri dari: NIP, Nama Guru, Jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, Golongan, Ijazah, jurusan, Tugas mengajar, dan jam mengajar. Bila di klik tombol dari ke sepuluh sub tersebut maka akan muncul tampilan dari bagian masing-masing sub tersebut. Tampilan dari sub-sub tersebut dapat di lihat pada gambar 3.9 sebagai berikut:

INPUT DATA GURU

NIP :

Nama Guru :

Jenis Kelamin :

Tmpt Lahir :

Tanggal Lahir :

Golongan :

Ijazah :

Jurusan :

Tugas Mengajar :

Jam Mengajar :

SIMPAN

NIP	EDIT	HAPUS
9999999999999999	Klik	Klik
9999999999999999	Klik	Klik

Gambar 3.9. Rancangan Input Data Guru

e. Input Data Tamu

Pada menu input data Tamu berisikan form input yang berfungsi untuk para pengunjung dalam memberikan komentar-komentar yang membangun. Tampilan input data tamu ini dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut:

INPUT DATA TAMU

Nama :

Email :

Komentar :

KIRIM

DAFTAR KOMENTAR PENUNJUNG

Nama	Email	Komentar
XXXXXXXXXXXXX	xxxxxx@xxxx.com	XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXX	xxxxxx@xxxx.com	XXXXXXXXXXXXX

Gambar 3.10. Rancangan Input Data Tamu

f. Input Data Admin

Pada menu input data admin terdapat dua sub menu yaitu: user name, dan password. Untuk menampilkan dua sub tersebut klik pada tombol masing-masing sub tersebut. Input data admin dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3.11. Rancangan Input Data Admin

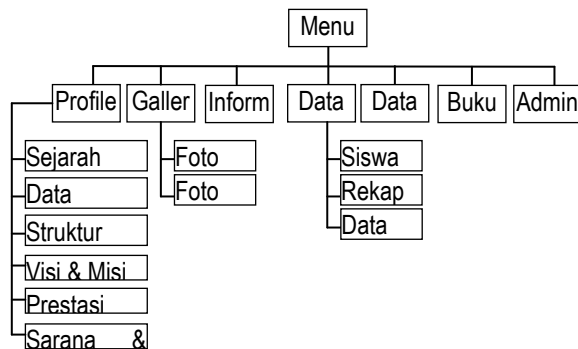
g. Input Data Alumni

Pada menu input data Alumni terdapat Sembilan sub menu. Bila di klik tombol dari ke Sembilan sub tersebut maka akan muncul tampilan dari bagian masing-masing sub tersebut. Tampilan dari sub-sub tersebut dapat di lihat pada gambar 3.12 sebagai berikut:

NISN	EDIT	HAPUS
999999999	Klik	Klik
999999999	Klik	Klik

Gambar 3.12. Rancangan Input Data Alumni

F. Rancangan Struktur Menu



Gambar 3.13. Rancangan Struktur Menu

G. Rancangan Menu Tampilan

a. Rancangan Menu Utama

Pada menu home terdapat beberapa sub menu yaitu, profil, Galeri, Informasi, Data Siswa, Data Guru, Nilai siswa, dan buku tamu. Sub menu profil terdiri dari Foto-foto Sekolah, foto Kepala sekolah Dan kata Sambutan Dari kepala sekolah.

Pada sudut kiri atas terdapat gambar logo dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 12 Seluma, dan pada atas tampilan terdapat judul Nama Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 12 Seluma. Tampilan menu home dapat dilihat pada gambar 3.14 sebagai berikut:



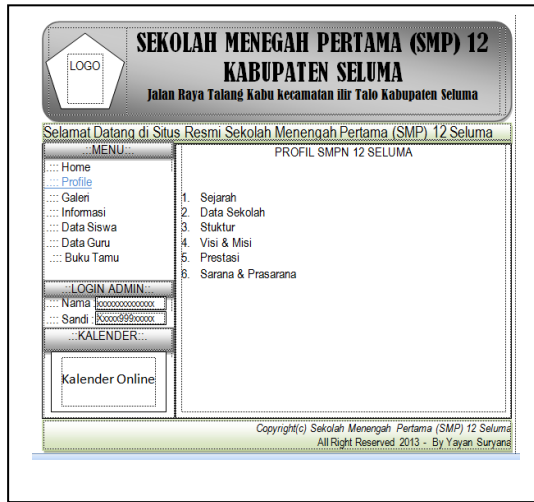
Gambar 3.14. Rancangan Menu Utama

b. Rancangan Menu Profile

Pada menu profil terdiri dari enam pilihan yaitu, Sejarah, Data Sekolah, Struktur Organisasi, Visi & Misi, Prestasi, Sarana & Prasarana.

Pada saat diklik tombol sejarah maka akan tampil sejarah dari SMP Negeri 12 Seluma, kemudian kalau di klik tombol data sekolah maka akan muncul data sekolah SMP Negeri 12 Seluma, kemudian kalau diklik tombol Struktur Organisasi maka akan muncul struktur organisasi pada SMP Negeri 12 Seluma, kemudian kalau di klik tombol visi & misi maka akan muncul visi & misi SMP Negeri 12 Seluma, kemudian kalau di klik tombol Prestasi maka akan muncul prestasi SMP Negeri 12 Seluma, kemudian kalau di klik tombol sarana & prasarana maka akan muncul sarana &

prasarana SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu Profile dapat dilihat pada gambar 3.15 sebagai berikut:



Gambar 3.15. Rancangan Menu Profile

c. Rancangan Menu Galeri

Pada Menu Galeri ini terdapat Foto-foto sekolah dan foto kegiatan sekolah.

Tampilan Menu galeri ini dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut:



Gambar 3.16. Rancangan Menu Informasi

d. Rancangan Menu Informasi

Pada menu informasi berisikan tentang informasi-informasi terkini SMP Negeri 12 Seluma, misalnya tentang Pendaftaran Siswa baru, SMP Negeri 12 Seluma dan lain sebagainya. Tampilan

menu informasi dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut.



Gambar 3.17. Rancangan Menu Informasi

e. Rancangan Menu Data Siswa

Pada menu profil terdiri dari Dua pilihan yaitu, Data Siswa Perkelas, Dan Rekapitulasi data siswa SMPN 12 Seluma.

Tampilan Rancangan Menu Data Siswa dapat dilihat pada Gambar 3.18 berikut:



Gambar 3.18. Rancangan Menu Data Siswa

f. Rancangan Menu Data Guru

Pada rancangan menu data Guru ini terdapat tentang identitas Guru tersebut, seperti: NUPTK, Nama Guru, Jenis kelamin, TTL, Tamat Sekolah, Masa Kerja, Ijazah, Alamat dan keterangan.

Tampilan Rancangan menu data guru dapat dilihat pada gambar 3.19 berikut:

Pada menu data terdapat Tujuh buah pilihan yaitu, data Sekolah,Data Kelas,Data Siswa,Data Guru,Data Nilai,Data Admin dan Data Tamu.

Untuk menampilkan tiap pilihan pada menu data tersebut klik pada tombol masing-masing pilihan tersebut. Rancangan menu data dapat dilihat pada gambar 3.21



Gambar 3.19. Rancangan Menu Data Guru

g. Rancangan Menu Buku Tamu

Pada Menu Buku Tamu berisikan Form input yang berfungsi untuk para pengunjung dalam memberikan saran maupun kritik yang membangun.

Di halaman buku tamu ini juga terdapat daftar pengunjung yang sudah mengisi form buku tamu.

Tampilan Rancangan menu buku tamu ini dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut:



Gambar 3.20. Rancangan Menu Buku Tamu

h. Rancangan Menu Admin



Gambar 3.21. Rancangan Menu Admin

4. Rancangan Pengujian

Dalam perancangan pengujian atas website yang akan dibuat, nantinya akan melalui tahapan Pengujian Alpha Testing, Alpha testing adalah pengujian yang dilakukan oleh pemakai padalingkungan pengembang, dalam hal ini lingkungan yang terkendali.. Pada tahap ini proses akses website dilakukan dengan menggunakan server localhost dengan browser internet explorer. Jika pada tahap ini tidak ditemukan kendala pada sistem kerja website maka akan dilanjutkan dengan tahapan uji coba kedua. Uji coba website dengan melibatkan Unit Pelaksana Program Keluarga Harapan (UPPKH) Kabupaten Seluma untuk secara bersama melakukan evaluasi terhadap kelemahan serta kekurangan sistem website sebagai tahapan dalam perbaikan sistem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Tampilan Menu Utama

Pada menu home terdapat beberapa sub menu yaitu, profil, Galeri, Informasi, Data Siswa, Data Guru, dan buku tamu. Sub menu profil terdiri dari Foto-foto Sekolah, foto Kepala sekolah Dan kata Sambutan Dari kepala sekolah.

Pada sudut kiri atas terdapat gambar logo dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 12 Seluma, dan pada atas tampilan terdapat judul Nama Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 12 Seluma. Tampilan menu home dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Profile

Pada menu profile terdapat 6 sub menu atau pilihan-pilihan yang mempunyai fungsi untuk melihat sejarah,data sekolah,struktur organisasi, visi & misi, Prestasi, sarana dan prasarana. Untuk melihat ke enam 6 tersebut tinggal klik dari menu tersebut. Tampilan menu profile ini dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Profile

a. Tampilan Sub Menu Sejarah

Pada menu profile terdapat menu sejarah yang jika anda ingin melihat sejarah pada SMP Negeri 12 Seluma maka cukup klik menu sejarah pada menu profile,maka tentang sejarah berdirinya SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu sejarah ini dapat dilihat pada gambar 4.3. di bawah ini.



Gambar 4.3. Tampilan Menu Sejarah

b. Tampilan Sub Menu Data Sekolah

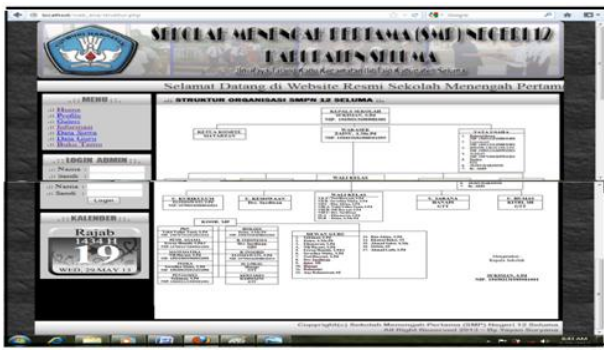
Pada menu profile terdapat menu data sekolah yang jika anda ingin melihat data tersebut maka cukup klik menu data sekolah pada menu profile,disana akan tampil sekilas tentang data sekolah SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu data sekolah ini dapat dilihat pada gambar 4.4. di bawah ini.



Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Data Sekolah

c. Tampilan Sub Menu Struktur Organisasi

Pada menu profile terdapat menu struktur organisasi yang jika anda ingin melihat menu tersebut maka cukup klik menu struktur organisasi pada menu profile,disana akan tampil sekilas tentang struktur organisasi SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu struktur organisasi ini dapat dilihat pada gambar 4.5. di bawah ini.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Struktur Organisasi

d. Tampilan Sub Menu Visi & Misi

Pada menu profile terdapat menu visi & misi yang jika anda ingin menuju menu tersebut maka cukup klik menu visi & misi pada menu profile, disana akan tampil sekilas tentang visi & misi SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu visi & misi ini dapat dilihat pada gambar 4.6. di bawah ini.

e. Tampilan sub Menu Prestasi

Pada menu profile terdapat menu prestasi yang jika anda ingin menuju menu tersebut maka cukup klik menu prestasi pada menu profile, disana akan tampil tentang prestasi SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu prestasi ini dapat dilihat pada gambar 4.7. di bawah ini.



Gambar 4.6. Tampilan Sub Menu Prestasi

f. Tampilan sub menu sarana dan prasarana

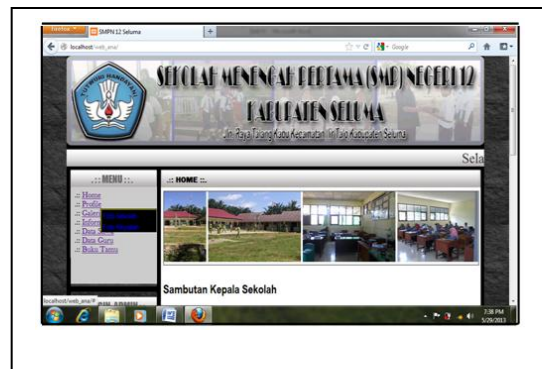
Pada menu profile terdapat menu sarana dan prasarana yang jika anda ingin menuju menu tersebut maka cukup klik menu sarana dan prasarana pada menu profile, maka akan tampil tentang prestasi SMP Negeri 12 Seluma, Tampilan menu sarana dan prasarana dapat dilihat pada gambar 4.8. di bawah ini.



Gambar 4.8. Tampilan Sub Menu Sarana Dan Prasarana

3. Tampilan Menu Galeri

Pada Menu Galeri ini terdapat dua sub menu yaitu : foto sekolah dan foto kegiatan sekolah, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu galeri ini maka kita cukup mengklik menu galeri tersebut. Tampilan menu galeri tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.9 di bawah ini.



Gambar 4.9. Tampilan Menu Galeri

1. Tampilan Sub Menu Foto Sekolah

Pada Menu tampilan Foto sekolah ini berisikan foto-foto tentang sekolah, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu foto sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu foto sekolah tersebut dapat dilihat pada



Gambar 4.10. Tampilan Sub Menu Foto Sekolah

2. Tampilan Sub Menu Foto Kegiatan Sekolah

Pada tampilan Menu Foto kegiatan sekolah ini berisikan foto-foto tentang kegiatan sekolah dan piala sekolah, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan foto kegiatan sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu foto kegiatan sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.11 di bawah ini.



Gambar 4.11. Tampilan Sub Menu Foto Kegiatan Sekolah

3. Tampilan Menu Informasi

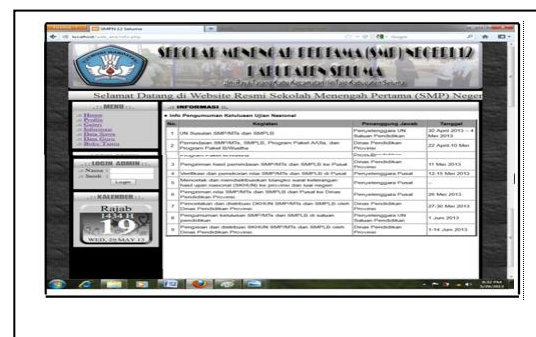
Pada tampilan Menu informasi ini berisikan informasi tentang kelulusan hasil ujian Nasional (UN), yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu informasi ini maka kita cukup mengklik menu informasi tersebut. Tampilan menu informasi tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.12 di bawah ini.



Gambar 4.12. Tampilan Menu Informasi

4. Tampilan Menu Data Siswa

Pada tampilan Menu Data Siswa ini terdapat Tiga (3) sub menu yaitu : Data siswa per kelas, Rekap Data siswa, Dan Data Alumni, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu Data Siswa ini maka kita cukup mengklik menu Data Siswa tersebut. Tampilan menu Data Siswa tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.13 di bawah ini.



Gambar 4.13. Tampilan Data Menu Siswa

a. Tampilan Sub Menu Data Siswa PerKelas

Pada Tampilan sub Menu Data Siswa per kelas akan menampilkan data siswa per kelas, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan Data siswa sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu data siswa perkelas sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.14 di bawah ini.



Gambar 4.14 Tampilan Sub Menu Data Siswa Per Kelas

b. Tampilan Sub Menu Rekap Data Siswa

Pada Tampilan sub Menu Data Siswa per kelas akan menampilkan data siswa per kelas, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan Data siswa sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu data siswa perkelas sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.15 di bawah ini.



Gambar 4.15. Tampilan Sub Menu Rekap Data Siswa

c. Tampilan Sub Menu Data Alumni

Pada Tampilan sub Menu Data Alumni akan menampilkan data Alumni, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan Data Alumni sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu data alumni sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.16 di bawah ini.



Gambar 4.16. Tampilan Sub Menu Data Alumni

d. Tampilan Menu Data Guru

Pada Tampilan Menu Data Guru akan menampilkan data Guru, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan Data Guru sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu data Guru sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.17 di bawah ini.



Gambar 4.17. Tampilan Menu Data Guru

e. Tampilan Menu Data Tamu

Pada Tampilan Menu Data tamu akan menampilkan data Tamu yang

berkunjung dan memberikan kritik dan saran yang dapat memberikan motivasi bagi kami, yang mana jika kita ingin melihat tampilan pada menu tampilan Data Tamu sekolah ini maka kita cukup mengklik menu tersebut. Tampilan menu data tamu sekolah tersebut dapat dilihat pada tampilan gambar 4.18 di bawah ini.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Data Tamu

B. Pembahasan

Perancangan system Website SMP Negeri 12 Seluma ini dilakukan dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS.4 yang merupakan salah satu paket aplikasi yang digunakan untuk merancang serta membuat sebuah website. Dimana dalam pengoperasian yang dilakukan untuk menampilkan sebuah website ini dengan menjalankan program-program atau paket aplikasi internet explorer, jika kita ingin menjalankan program ini pastikan dulu system operasi windows telah aktif. Untuk menjalankan program ini cukup mengklik ganda program aplikasi yang terdapat pada desktop dan ketikkan alamat website Smpnegeri12seluma.com pada menu bar akan tampil menu utama. Pada menu utama pengguna dapat memilih menu-menu dan sub-sub menu yang tampil, cukup dengan memilih menu kemudian ikuti perintah yang tersedia.

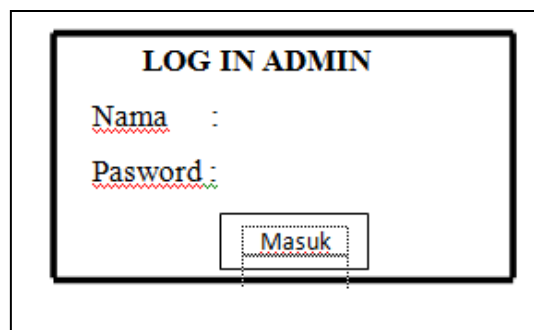
C. Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian system yang telah dilakukan yaitu:

Pembuatan Website SMP.....

1. Melakukan pengujian dengan metode Black Box.

Pengujian yang dilakukan untuk antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperhatikan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam arti masukan yang diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat. Seperti melakukan pengujian input dan output pada input form log in admin seperti pada gambar 2.19 di bawah ini.



Gambar 4.19 Log in admin

Gambar 4.19 di atas merupakan log in admin, apabila kita ingin memasuki data pada gambar tersebut dan merupakan data yang kita inginkan, yaitu data pengguna, bila nama yang dimasukkan sesuai dengan data maka pengguna tersebut akan masuk pada halaman admin dan apabila data salah maka tidak akan masuk pada form log in admin tetapi akan masuk ke halaman utama secara otomatis, seperti pada gambar 4.20 di bawah ini.



Gambar 4.20 tampilan halaman Utama

2. Melakukan pengujian secara localhost dan On-line

a. Melakukan pengujian dengan server localhost

Pada pengujian ini dilakukan dengan offline pada stap SMP Negeri 12 Seluma pada ibuk Noti Haryani S.Pd. Melakukan Pengujian dengan on-line

Pada pengujian pengaksesan ini penulis malakukan pengujian penyesuaian informasi dan kesuksesan dalam pengaksesan secara on-line dengan melibatkan pihak SMP Negeri 12 Seluma pada tanggal 15-06-2013.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan dalam ini dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam membangun website sekolah menengah pertama Negeri 12 seluma ini terlebih dahulu di buat rancangan sistemnya, setelah itu data akan ditampilkan pada website SMP Negeri 12 Seluma dan di desain dengan bantuan Macromedia Dreamweaver cs.4 sebagai software dan bahasa pemograman PHP untuk mendukung pembuatan website secretariat daerah kabupaten Seluma.
2. Berdasarkan kuisisioner kepada pegawai pada SMP Negeri 12 Seluma, maka dapat disimpulkan bahwa website Sekolah kabupaten seluma ini semoga dapat dijadikan sarana dalam penyampaian informasi tentang SMP Negeri 12 Seluma yang berguna bagi SPM Negeri 12 seluma itu sendiri, dan bagi masyarakat.

B. Saran

Penulis menyarankan bagi SMP Negeri 12 Seluma diharap kan agar dapat dipergunakan sebagai salah satu Media jasa internet sebagai alternative memepercepat dan mempermudah dalam penyampaian informasi kapada masyarakat. Untuk lebih meningkatkan keefesiensi dalam memepelajari dan mempergunakan program ini Admin diharapkan mengintal semua master pendukung demi berjalannya dengan baik program website ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dewanto, Joko. 2006. Web Desain (Metode Aplikasi dan Implementasi), Graha Ilmu. Jakarta.

Jogiyanto, 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Andi, Jakarta

McLeod. 2004. *Pengantar Teknologi Informasi*. Andi. Jakarta

O'Brean, 2007. *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. Andi, Yogyakarta.

Rahardjo, Budi. 2010. Pemrograman Web (HTM, PHP dan Mysql). Modula. Bandung

Turban, 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Gava Media. Yogyakarta

