

MEMBANGUN WEBSITE PADA SMPN 19 SAMARINDA

Peneliti
Nurhidah Juharni

Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

ABSTRAK

NURHIDAH JUHARNI. NIM 12.31.023. Membangun *Website* SMPN 19 Samarinda. Dengan Pembimbing Moh. Irwan Ukkas, S.Si, M.Kom

Kata kunci : *Website* dan SMPN 19

Teknologi internet identik dengan *web*, karena kepopuleran *web* sebagai standar *interface* pada layanan – layanan yang ada di *internet*, dari awalnya sebagai penyedia informasi, kini digunakan juga untuk komunikasi dari *email* sampai dengan *chatting*, sampai dengan melakukan transaksi bisnis (*commerce*). Situs web yang efektif merupakan salah satu strategi yang harus dijalankan oleh organisasi, instansi atau perusahaan untuk memberikan sajian informasi yang terbaik, cepat dan akurat.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Adapun pada metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem. Adapun pada metode pengumpulan data terdiri dari studi pustaka dan studi lapangan. Untuk studi lapangan yaitu, wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk metode pengembangan sistem penulis melakukan analisis dan kualitatif, analisis kebutuhan yaitu *software*, *hardware* dan *brainware*. pada desain sistem penulis menggunakan alat bantu Diagram alir/*flowchart* dan *Site Map*. Pada implementasi sistem terdiri dari struktur database, *form* Fasilitas, Guru dan Staff, Mata Pelajaran, Keterangan Nilai, Nilai dan Kehadiran Siswa, Alumni, Galeri, Pengumuman, Bahan Ajar yang dapat di *download*, Kalender Pendidikan, Berita, Buku Tamu dan *form* Ubah *Password* admin.

Tujuan penelitian ini agar memberikan kemudahan bagi setiap pengguna untuk memperoleh informasi yang menyeluruh tentang berbagai yang ada di lingkungan SMPN 19 Samarinda dalam waktu yang singkat dan tidak menghabiskan banyak biaya. Juga diharapkan dapat membantu memberikan informasi tentang keberadaan sekolah kepada seluruh masyarakat, sehingga masyarakat tertarik untuk masuk atau memasukkan putra/i mereka ke SMPN 19 Samarinda.

Hasil dari penelitian ini adalah dibuatnya sebuah *website* sekolah yang dapat menampilkan profil tentang SMPN 19 Samarinda secara keseluruhan.

1. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi yang semakin maju ini, internet sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Hadirnya jaringan internet telah melahirkan bidang baru yang amat potensial dilihat dari berbagai aspek. Di dunia internet ini, semua kegiatan berlangsung secara cepat. Hampir semua aktivitas di dunia

nyata masuk kedalam internet. Perusahaan bisnis, lembaga pemerintahan, pendidikan, lembaga penelitian dan masih banyak lagi, merupakan pelaku-pelaku aktif yang memanfaatkan dan mengambil manfaat dari keberadaan internet ini.

2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Samarinda bergerak dalam bidang

pendidikan umum. Dalam upaya mempromosikan atau memperkenalkan suatu lembaga, organisasi atau instansi sering menggunakan berbagai cara misalnya pengetahuan besar, promosi di radio, majalah, surat kabar maupun menggunakan internet.

Seiring meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, serta dalam rangka mengembangkan usaha dan mempromosikan sekolah tersebut, maka perlu dikembangkan suatu website, sehingga sekolah akan mudah menyebarkan informasi dan lebih mudah mendapatkan informasi.

3. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Sesuai dengan penelitian ini, maka diberikan batasan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

Halaman Administrator

1. Memperoleh informasi sekolah.
2. Dapat melihat semua daftar guru.
3. Dapat melihat foto-foto kegiatan di galeri, pengumuman, kalender pendidikan
4. Pemeliharaan keseluruhan data sistem pada *Website SMPN 19 Samarinda*.

Halaman untuk pengguna siswa (User)

- 1) Memperoleh informasi sekolah.
- 2) Dapat melihat semua daftar guru.
- 3) Dapat melihat foto-foto kegiatan di galeri, pengumuman, kalender pendidikan.
- 4) Dapat mendownload bahan ajar dalam bentuk *file microsoft word*.

Halaman untuk pengguna umum/masyarakat (User)

- 1) Memperoleh informasi sekolah.
- 2) Dapat melihat semua dewan guru.
- 3) Dapat melihat foto-foto kegiatan di galeri, pengumuman, kalender pendidikan.
- 4) Dapat melihat pendaftaran sekolah

3. BAHAN DAN METODE

3.1 BAHAN

1. Sistem

Menurut Budi Sutejo (2006), sistem adalah elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai tujuan sedangkan menurut Jogiyanto (2005), sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata

adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Menurut Tata Sutabri (2005), sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1. Komponen sistem

Suatu sistem terdiri dari komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem atau elemen – elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian – bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat – sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi suatu sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Sistem (*environment*)

Lingkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan (harus dijaga dan merupakan energi dari sistem) dan dapat bersifat merugikan (harus ditahan dan dikendalikan).

4. Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber – sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukkan sistem (*input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan subsistem yang lain atau kepada subsistem.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai suatu tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya suatu sistem dikatakan berhasil bilamengenai sasaran atau tujuan.

2. Informasi

Informasi merupakan sesuatu yang dihasilkan dari pengolahan data. Data yang sudah ada dikemas dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna. Berikut adalah definisi informasi berdasarkan berbagai sumber. Selain merupakan hasil dari pengolahan data, informasi juga menggambarkan sebuah kejadian, sebagaimana dikemukakan oleh Jogiyanto (2005), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Dengan demikian informasi dapat dijelaskan kembali sebagai sesuatu yang dihasilkan dari pengolahan data menjadi lebih mudah dimengerti dan bermakna yang menggambarkan suatu kejadian dan fakta yang ada.

3. Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri, 2005, Sistem Informasi (SIM) adalah suatu system didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

4. Data

Data merupakan fenomena nyata yang sistematis dan dapat menghasilkan informasi, namun sebelumnya data tersebut harus diolah.

Menurut Connolly & Begg (2010), data merupakan komponen yang paling penting dalam *Database Managemen System* (DBMS), berasal dari sudut pandang dari *end-user*. Data berperan sebagai penghubung antara mesin dengan pengguna.

Menurut *Webster New World Dictionary* dalam Syafrizal Helmi Situmorang (2010), data adalah *things know or assumed*, yang berarti bahwa data itu sesuatu yang diketahui atau dianggap. Diketahui artinya yang sudah terjadi merupakan fakta (bukti). Data dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau persoalan. Data bisa juga didefinisikan sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan (*Observasi*) suatu

obyek, data dapat berupa angka dan dapat pula merupakan lambang atau sifat.

4. Internet

Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung secara global yang memungkinkan pengguna internet saling bertukar informasi/data melalui jaringan tersebut. Internet adalah sistem komunikasi data berskala global, suatu infrastruktur yang terdiri dari hardware dan software yang menghubungkan komputer yang berada di jaringannya.

Adapun fasilitas – fasilitas yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan internet adalah:

1. Web

Merupakan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya yang diantaranya data tersebut saling berhubungan satu sama lain.

2. E-Mail

Merupakan layanan yang paling banyak digunakan orang di internet adalah surat elektronik atau email. Karena untuk bisa mendapatkan layanan dari situs lain mutlak untuk memiliki sebuah account email. Berguna untuk bisa saling berkirim email dengan admin situs ataupun antar pengguna email. Untuk itulah kita harus mendaftarkan *account* email tertentu. Saat ini sudah cukup banyak situs web yang memberikan fasilitas email secara gratis. Kita bisa langsung memesan sebuah email account dengan nama tertentu sesuai keinginan kita.

Contoh : mail@yahoo.com, mail@gmail.com, dll.

3. Newsgroup

Fasilitas ini digunakan untuk mendistribusikan artikel, berita, tanggapan, surat, penawaran ataupun file ke pemakai computer lain yang terhubung di internet, dan dapat menyertakan file sebagai lampiran.

4. Portal

Portal web atau situs portal adalah situs yang menawarkan bermacam layanan sekaligus, kalau dalam dunia nyata kita kenal all atau plaza, yang menyediakan semua yang kita butuhkan saat belanja, maka di internet ada fasilitas ini. Contoh situs portal: www.yahoo.com, www.lazada.com.

5. Webhosting

Merupakan fasilitas dari ISP yang memberikan web space/web server bagi seorang webmaster untuk meletakkan situs yang baru dibangunnya agar situs tersebut bisa

diakses melalui internet. Layanan webhosting di internet ada yang bisa kita dapat dengan bayar maupun gratis. Tentu saja yang gratis mendukung fitur dan fasilitas terbatas daripada yang berbayar. Umumnya layanan webhosting gratis juga menyediakan fasilitas premium dengan fasilitas yang lebih lengkap. Dan pengguna bisa mengupgrade hosting versi gratisnya kapan saja. Webhosting gratis misalnya, www.000webhosting.com.

6. Search Engine

Seringkali kita memerlukan untuk mencari sesuatu dari web, akan tetapi kita belum mengetahui dimanakah alamat situs web yang memberikan layanan atau informasi tersebut. Padahal jumlah situs web saat ini sudah mencapai ratusan juta situs dengan berbagai layanan yang ditawarkan. Untuk keperluan itulah kita memerlukan sebuah aplikasi bantu untuk mencari kebutuhan informasi kita dari situs – situs web. Alat bantu itu disebut Search Engine atau mesin pencari. Dengan search engine paling populer adalah : www.google.com, www.yahoo.com.

7. FTP (File Transfer Protocol)

Fasilitas ini digunakan untuk menghubungkan ke server computer tertentu dan bila menyalin / download file yang akan kita butuhkan dari server tersebut dan bisa menyimpannya dikomputer.

1. WWW (*World Wide Web*)
merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama.
2. Web site (*Site Web*)
merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Ketika seseorang mengunjungi website, mereka sebenarnya hanya terhubung ke sebuah komputer dan komputer (yang kemudian disebut sebagai server) tersebut memberikan file yang ingin mereka lihat.
3. Web pages (*Halaman Web*)
merupakan sebuah halaman khusus dari situs web tertentu. Misalnya sebuah halaman khusus buku dari situs web tertentu.
4. Home Page merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs web.
5. Browser merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memudahkan kita melakukan navigasi berbagai data dan informasi pada WWW.
8. *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP)

HTTP adalah suatu protokol yang menentukan aturan yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen, dan oleh *web server* dalam menyediakan dokumen yang diminta oleh *web browser*. (Alexander F.K. Sibero,2011).

5. Domain

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di internet. Domain memberikan kemudahan pengguna di internet untuk melakukan akses ke server dan mengingat server yang dikunjungi dibandingkan harus mengenal deretan nomor atau yang dikenal IP.

Beberapa domain yang dijumpai antara lain:

1. .com : digunakan untuk kepentingan komersial atau perusahaan.
2. .net : digunakan untuk kepentingan network infrastruktur.
3. .org : digunakan untuk kepentingan organisasi.
4. .info : digunakan untuk kepentingan informasional website.
5. .name : digunakan untuk kepentingan keluarga atau perorangan.
6. .edu : digunakan untuk kepentingan pendidikan (terbatas hanya untuk pendidikan).
7. .mil : digunakan untuk kepentingan militer (terbatas hanya untuk militer).
8. .biz : digunakan untuk kepentingan bisnis
9. .tv : digunakan untuk entertainment seperti televisi, radio, majalah, dan lain – lain.
10. .travel : digunakan untuk kepentingan bisnis pariwisata.

Untuk Indonesia terbagi menjadi beberapa sub domain seperti :

1. .or.id : digunakan untuk organisasi.
2. .co.id : digunakan untuk komersial.
3. .go.id : digunakan untuk pemerintahan (khusus pemerintahan dan harus ada izin dari pemerintah bersangkutan).
4. .ac.id : digunakan untuk pendidikan seperti universitas.
5. .sch.id : digunakan untuk sekolah dasar.
6. .net.id : digunakan untuk internet provider.
.web.id : digunakan untuk menu.

6. Hosting

Hosting adalah jasa layanan internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL atau DNS. Server hosting terdiri dari gabungan server-server atau sebuah server yang terhubung dengan jaringan internet berkecepatan tinggi.

7. Jenis-jenis Hosting yang ada :
8. Ada beberapa jenis layanan hosting yaitu shared hosting, VPS atau *Virtual Dedicated Server*, *dedicated server*, *colocation server*. *Shared Hosting* adalah menggunakan server hosting bersama – sama dengan pengguna lain satu server dipergunakan oleh lebih dari satu nama domain. Artinya dalam satu server tersebut terdapat beberapa *account* yang dibedakan antara *account* satu dan lainnya dengan username dan password. VPS(*Virtual Private Server*), atau juga dikenal sebagai *Virtual Dedicated Server* merupakan proses virtualisasi lingkungan software sistem operasi yang dipergunakan oleh server. Karena lingkungan ini merupakan lingkungan virtual, hal tersebut memungkinkan untuk menginstal sistem operasi yang dapat berjalan diatas sistem operasi lain. *Dedicated Server* adalah pengguna server yang dikhususkan untuk aplikasi yang lebih besar dan tidak bisa dioperasikan dalam *shared hosting* atau *virtual dedicated server*. Dalam hal ini, penyediaan server ditanggung oleh perusahaan hosting. Server disediakan oleh pelanggan yang biasanya bekerja sama dengan vendor.

9. Browser

Browser berkomunikasi dengan web server melalui protocol HTTP, yang membaca dan menterjemahkan bahasa HTML dan data lainnya kemudian menampilkannya secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca.

Abdul Kadir (2009), Software yang biasa digunakan untuk mengakses internet. Web Browser disebut sebagai penambah atau peramban, adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen – dokumen yang disediakan oleh server web. Setiap akan mencari informasi, memainkan game kecil online, download dan lainnya selalu menggunakan web browser.

Web browser di sini bisa berupa Internet Explorer, Opera, Google Chrome maupun Firefox.

Berikut beberapa macam web browser yang ada di internet diantaranya :

1. Mozilla Firefox

Pengguna Mozilla Firefox adalah sebesar 14,37 %. Dibangun dengan dasar sebagai browser cross platform (bisa diaplikasikan di sistem operasi apa saja) Mozilla Firefox menjadi pesaing Internet Explorer. Mozilla Firefox hingga kini terus berkembang pesat

seiring berkembangnya plugin – plugin tambahan yang bisa di aplikasikan di web browser ini. Tercatat lebih dari ribuan plugin yang sudah dikembangkan. Tidak salah jika Mozilla Firefox lebih disukai kalangan.

2. Flock

Flock adalah web browser yang dibangun dengan code mozilla firefox yang web browser ini khususkan menyediakan social networking dan web 2.0.

3. Internet Explorer

Pengguna sebesar 78,89 % Internet Explorer merupakan salah satu produk dari Microsoft. Internet Explorer umumnya dikenal sebagai software browser bawaan sistem operasi sejuta umat Microsoft Windows. Hingga kini, Internet masih merajai penggunaan web browser.

4. Opera

Pengguna Opera 0,89 %. Sama halnya dengan web browser lainnya, opera sudah dapat diaplikasikan di banyak sistem operasi. Opera lebih dikenal sebagai web browser untuk penggunaan aplikasi mobile (handphone).

5. Google Chrome Chrome dirancang agar berjalan secepat mungkin. Cepat dimulai dari desktop, memuat laman web dalam sekejap, dan menjalankan aplikasi web yang rumit dengan cepat. Pelajari lebih lanjut tentang Chrome dan kecepatan.

10. Pengenalan PHP

Rasmus Lerdorf merupakan seorang programmer yang menciptakan PHP pada tahun 1994. PHP terus mengalami perkembangan dan perubahan hingga saat ini dalam berbagai versi. PHP adalah salah satu server side yang dirancang khusus untuk aplikasi web. PHP disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa server side, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browser adalah hasil jadi dalam bentuk HTML, dan kode PHP tidak akan terlihat. PHP termasuk Open Source Produk. Jadi, dapat diubah source code dan mendistribusikannya secara bebas.

Untuk menjalankan sistem PHP dibutuhkan 3 komponen :

1. Web Server
2. Program PHP
3. Database Server

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membuat sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka penulisan menggunakan metode waterfall

dalam membangun website pada Sekolah Menengah Pertama 19 Samarinda ini, diantaranya:

1. Analisis sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu :

1) Analisis data

Analisis data adalah mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis yang didasarkan pada data.

2) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan, yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah sistem informasi baik dari segi software (perangkat lunak) maupun dari segi hardware (perangkat keras).

3) Analisis teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi software dan hardware yang digunakan dalam mendukung penggunaan sistem informasi penelitian masyarakat ini, seperti menggunakan desain grafis maka memerlukan teknologi seperti Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Notepad++ memerlukan data penyimpan secara sistem informasi produk, informasi berita menggunakan database seperti MySQL.

4) Analisis sistem

Analisis sistem menjelaskan mengenai sistem pembuatan sistem informasi dan penerbit hasil penelitian pembuatan Sekolah Menengah Pertama 19 Samarinda.

2. Perancangan (desain)

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan dari solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan dengan beberapa alat bantu, yaitu :

1. Flowchart
2. Site map

3. Implementasi

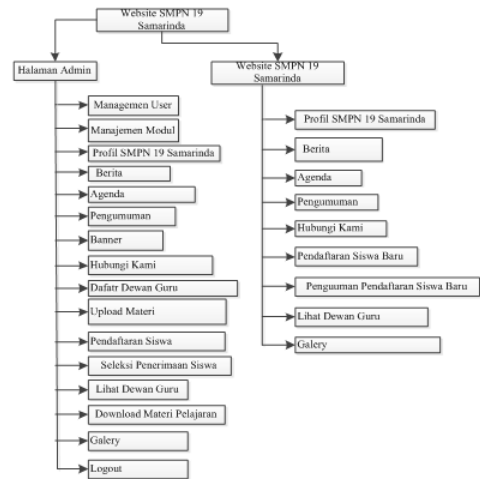
Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan di mana rancangan yang ada dibuat menjadi sebuah sistem yang nyata dan biasa digunakan, seperti membuat form aplikasi, database, query dan laporan.

4. Testing (pengujian)

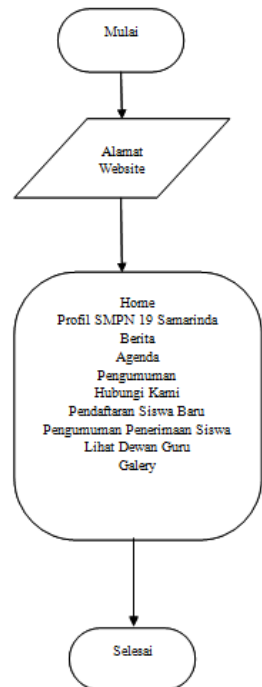
Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses penggunaan

berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian.

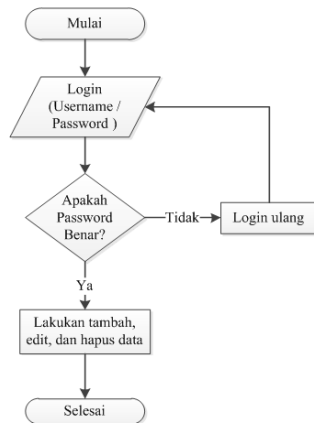
4. RANCANGAN SISTEM



Gambar 1. Site Map



Gambar 2. Flowchart User



Gambar 3. Flowchart Login Administrator

5. IMPLEMENTASI

Tabel 1. Tabel banner

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>id_banner</u>	Integer	5	Jumlah ID (key)
2	<u>Judul</u>	Varchar	100	Memasukkan judul
3	<u>url</u>	Varchar	100	Alamat sesuai judul
4	<u>Gambar</u>	Varchar	100	Logo pada banner
5	<u>tgl_posting</u>	Date	-	Memulai posting banner

Tabel 2. Tabel berita

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>id_berita</u>	Integer	5	Jumlah ID (key)
2	<u>id_kategori</u>	Integer	5	Kode Kategori
3	<u>id_user</u>	Varchar	50	Password admin
4	<u>Judul</u>	Varchar	100	Judul berita
5	<u>isi_berita</u>	Text	-	Isi Berita
6	<u>Gambar</u>	Varchar	100	Gambar berita
7	<u>Hari</u>	Varchar	20	Hari memasukkan berita
8	<u>Tanggal</u>	Date	-	Tanggal memasukkan berita
9	<u>Jam</u>	Time	-	Waktu pelaksanaan
10	<u>Counter</u>	Integer	5	

Tabel 3. Tabel Galery

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>Idgambar</u>	Tinyint	4	Jumlah ID (key)
2	<u>Gambar</u>	Varchar	50	Gambar gallery
3	<u>Keterangan</u>	Varchar	150	Keterangan gallery

Tabel 4. Tabel Guru

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>nip</u>	Varchar	22	Jumlah ID (key)
2	<u>Nama</u>	Varchar	10	Nama guru
3	<u>Temp_lahir</u>	Varchar	50	Tempat lahir guru
4	<u>Tgl_lahir</u>	Varchar	20	Tanggal lahir guru
5	<u>Alamat</u>	Varchar	200	Alamat guru
6	<u>kompetensi</u>	Varchar	100	Kompetensi guru

Tabel 5. Tabel Hubungi Kami

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>id_hubungi</u>	Varchar	5	Jumlah ID (key)
2	<u>Nama</u>	Varchar	50	Nama guru
3	<u>Email</u>	Varchar	100	Alamat pengguna
4	<u>Subjek</u>	Varchar	100	Judul
5	<u>Pesan</u>	Text	-	Isi pesan
6	<u>Tanggal</u>	Date	-	Tanggal pengiriman

Tabel 6. Tabel Admin

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	<u>id_admin</u>	Varchar	50	Jumlah ID (key)
2	<u>Password</u>	Varchar	50	Memasukkan password admin
3	<u>nama_lengkap</u>	Varchar	100	Nama lengkap admin
4	<u>Jk</u>	Varchar	20	Jenis kelamin admin
5	<u>tempat_lahir</u>	Varchar	100	Tempat lahir admin
6	<u>Tgl_lahir</u>	Varchar	20	Tanggal lahir admin
7	<u>Email</u>	Varchar	100	E-mail admin

Tabel 7. Tabel Profil

No	Nama Field	Type	Size	Description
1	<u>id_profil</u>	Integer	5	Jumlah ID (key)
2	<u>id_kategori</u>	Integer	5	id_kategori
3	<u>id_user</u>	Varchar	50	Memasukkan password admin
4	<u>Judul</u>	Varchar	100	Judul berita
5	<u>isi_profil</u>	Text	-	Isi profil
6	<u>Gambar</u>	Varchar	100	Gambar
7	<u>Hari</u>	Varchar	20	Hari
8	<u>Tanggal</u>	Date	-	Tanggal
9	<u>Jam</u>	Time	-	Waktu pelaksanaan



Gambar 5. Halaman Utama



Gambar 8. Halaman Dewan Guru



Gambar 6. Halaman Berita



Gambar 9. Halaman Hubungi Kami



Gambar 7. Halaman Galery



Gambar 10. Halaman Admin



Gambar 11. Halaman Profil

6. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan dibuatnya *Website* Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Samarinda ini maka diperoleh pengetahuan bagaimana cara membuat sebuah *website*.
2. Dengan adanya *Website* Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Samarinda ini dapat menambah nilai mutu Sekolah.
3. Dengan adanya *website* ini maka diperoleh informasi mengenai Sekolah Menengah Pertama Negeri 19 Samarinda, yang berisi Halaman Utama, Profil, Berita, Agenda, Pengumuman, Hubungi Kami, Pendaftaran Siswa Baru, Pengumuman Penerimaan Siswa, Download Materi Pelajaran, Galery.

7. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, ada beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu sebagai berikut :

Apabila *website* ini akan diimplementasikan mengingat data dan proses yang banyak maka diharapkan dalam memilih *hosting* lebih disarankan memilih *host* yang mampu menyimpan data dalam kapasitas yang besar. Mengingat karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan maka penulis berharap pada rekan-rekan mahasiswa maupun pembaca yang akan membuat tugas akhir/skripsi dengan permasalahan yang sama untuk dapat dikembangkan lebih lanjut seperti :

1. Diharapkan SMP Negeri 19 Samarinda yang ada di Website SMPN 19 Samarinda memudahkan dunia luar untuk melihat posisi tempat SMPN 19 Samarinda.
2. Disarankan kepada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 19 Samarinda untuk dapat lebih memanfaatkan teknologi

komputer untuk menunjang aktifitas pada Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 19 Samarinda.

3. Website SMPN 19 Samarinda ini juga bisa dipergunakan untuk mempromosikan sekolah melalui konten pengumuman untuk pendaftaran siswa baru.
4. Website SMPN 19 Samarinda mempunyai pelayanan untuk pendaftaran siswa baru sehingga memudahkan masyarakat/umum untuk mengurus pendaftaran melalui internet.

8. DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra,2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*.

Al-Bahra, 2005, *Data dan Pengolahan Data*, Yogyakarta :Andi

Jogiyanto, 2005, *Sistem Teknologi Informasi, Edisi Ketiga*, Yogyakarta :Andi.

Sutabri, Tata, 2005, *Sistem Informasi Manajemen*, Yogyakarta :Andi.

<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=45326> (*Dreamweaver MX* diakses pada tanggal 30 Juni 2015).

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/446/jbptunikompp-gdl-davidivanc-22264-9-babiil-i.pdf> (*Sistem* diakses pada tanggal 25 Juli 2015).

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/446/jbptunikompp-gdl-davidivanc-22264-9-babiil-i.pdf> (*Informasi* diakses pada tanggal 25 Juli 2015).

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/446/jbptunikompp-gdl-davidivanc-22264-9-babiil-i.pdf> (*Sistem Informasi* diakses pada tanggal 25 Juli 2015).

<http://thesis.binus.ac.id/doc/Bab2/2012-1-00631-SI%20Bab2002.pdf> (*Data* diakses pada tanggal 29 Juli 2015).

Kadir, Abdul,2009, *Mudah Menjadi Programmer PHP*, Yogyakarta :Andi Offset.

Suyanto ,2007, *Web Design Theory & Practices*, Yogyakarta :Andi.

Syafrizal Helmi Situmorang, 2010, *Analisis : Data Untuk Riset dan Bisnis*, USU Press:Medan

