

MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DASAR-DASAR WEB PROGRAMING MENGGUNAKAN APLIKASI DREAMWEAVER CS6 DENGAN MEDIA SCREENCAST BERBASIS WEBSITE

Zaini Achmad Salman

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. M. Yamin No. 25 Samarinda Kalimantan Timur 75123
Telp: (0541) 736071, Fax: (0541) 203492
E-mail: zaini.achmad.salman.wicida@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi *web* atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak berbasis *web* telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Aplikasi *web* pada mulanya hanya berupa situs *web* yang bersifat statis dan navigated oriented, serta lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan *online*. Pada saat ini aplikasi *web* telah banyak yang bersifat dinamis, interaktif dan *task oriented* untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Website pembelajaran dasar-dasar *web programing* dengan menggunakan aplikasi *dreamweaver* ini dikembangkan dengan metode pengembangan sistem *Waterfall*, metode pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan studi pustaka, analisa perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Dalam membangun *website* pembelajaran ini digunakan bahasa pemrograman PHP, Basis Data *MySQL*, *Web Server Local apache* dan *Adobe Dreamweaver CS6* sebagai *editor web*. Metode pengujian menggunakan metode pengujian *Blackbox* dan pengujian Beta.

Dengan adanya *website* ini maka masyarakat umum (*user*) dapat mempelajari dasar-dasar *web programing* dengan menggunakan aplikasi *dreamweaver cs6* melalui *video-video screencast* dan juga *user* dapat belajar melalui artikel-artikel tentang *web programing* yang tersedia pada *website* secara *online*.

Kata Kunci : Masyarakat, *Web*, *Programing*, *Screencast*, *Dreamweaver*

1. PENDAHULUAN

Aplikasi *web* atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak berbasis *web* telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Aplikasi *web* pada mulanya hanya berupa situs *web* yang bersifat statis dan *navigated oriented*, serta lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan *online*. Pada saat ini aplikasi *web* telah banyak yang bersifat dinamis, interaktif dan *task oriented* untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Kebanyakan orang pada umumnya hanya berperan sebagai pengguna (*user*) dan sebagian kecil saja yang mengetahui proses dibalikinya dikarenakan tidak menguasai pemrograman *web*. Pada dasar pembuatannya, sebuah *homepage* yang dapat berinteraksi dengan pengunjung *website* atau *homepage* dinamis tidak diperlukan kemampuan pemrograman yang tinggi. Hal ini membuat pengguna ingin mempelajari bahasa programan *web* untuk membangun *homepage*, akan tetapi

dibutuhkan dasar-dasar *web programing* untuk membangun sebuah *homepage* yang dinamis.

Oleh karena itu penulis tertarik membuat suatu Media Pembelajaran Dasar-dasar *Web Programing* Menggunakan Aplikasi *Dreamweaver CS6* Dengan Media *Screencast* Berbasis *Website*. Dengan membangun media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu user untuk belajar secara *online* mengenai dasar-dasar *web programing*.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang diatas, maka hal yang perlu dirumuskan dalam masalah ini yaitu :

“Bagaimana Membangun Media Pembelajaran Dasar-dasar *Web Programing* Menggunakan Aplikasi *Dreamweaver CS6* Dengan Media *Screencast* Berbasis *Website* ?”

Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang ada maka batasan masalah yang akan di teliti adalah sebagai berikut :

1. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Waterfall*.
2. Bagian *user* memiliki akses meliputi : Melihat halaman berita seputar *web programming*. melihat *video tutorial*, mengakses halaman *request* dimana *user* dapat *me-request video tutorial* yang berkaitan dengan dasar-dasar *web programming*.
3. Bagian *admin* memiliki akses meliputi : Ubah *username*, *password*, dan *photo profile admin*, memperbaharui gambar *slider*, menghapus, mencari, menambah dan memperbarui *video tutorial*. Menghapus, mencari, menambah dan memperbaharui berita seputar dasar-dasar *web programming*. melihat, menghapus dan mencari *request user*.
4. *Video* yang di tutorialkan hanya membahas dasar-dasar *web programming* menggunakan *dreamweaver cs6*.
5. Pada *website* ini tidak menyediakan fitur untuk mengunduh *video*.
6. *Software* yang digunakan untuk membangun media pembelajaran ini adalah *Adobe Dreamweaver CS6*.

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam sistem ini adalah :

3.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Sanjaya (2008) merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

3.2 Programming

Menurut Binanto (2009), *Programming* atau *Pemrograman* dapat diartikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan instruksi-instruksi tersendiri yang biasanya disebut *source code* yang dibuat oleh *programmer*.
2. Mendeskripsikan suatu keseluruhan bagian dari *software* yang *executable*.

Jadi pengertian program adalah himpunan atau kumpulan instruksi tertulis yang dibuat oleh *programmer* atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*. Orang yang membuat program sering disebut sebagai *pemrograman* atau *programmer*.

Aktivitas membuat program disebut sebagai *pemrograman*. Jadi *pemrograman* merupakan suatu kumpulan urutan perintah ke komputer untuk mengerjakan sesuatu. Perintah-perintah ini membutuhkan suatu bahasa tersendiri. Sebagaimana bahasa manusia, bahasa pemrograman memiliki kaidah tertentu yang dapat dimengerti oleh komputer.

3.2 Media Screencast

Menurut Meliana (2014), *Screencast* merupakan perekam digital keluaran (*output*) layar komputer, dikenal juga sebagai *Screen Capture Video*, memuat narasi *audio*. Dalam dunia pendidikan, *screencast* digunakan oleh pendidik sebagai cara lain untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. *Screencast* merupakan salah satu cara yang baik dan bagus untuk menampilkan prosedur, mengajar, menunjukkan layanan atau membuat *video tutorial* tanpa harus menuliskan konten atau artikel.

3.3 Web

Menurut Simarmata (2010), *Web* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *server web internet* yang disajikan dalam bentuk *hypertext*.

Menurut Arief (2011), *Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, *video*) di dalamnya yang menggunakan protokol *HTTP (hypertext transfer protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan *website* adalah sebuah tempat di *internet*, yang menyajikan informasi dengan berbagai macam format data seperti teks, gambar, animasi, suara, bahkan *video* dan dapat diakses menggunakan berbagai aplikasi *client* sehingga memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan dinamis dengan pengelolaan yang terorganisasi.

3.4 Dreamweaver

Menurut Madcoms (2008), *Adobe Dreamweaver* merupakan salah satu *software* untuk mendesain halaman *web* yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa untuk mendesain halaman *web*, menjadikan *software* ini

paling banyak dipakai, karena keberadaannya benar benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membangun situs *web*.

3.5 Database

Menurut Prasetio (2012), *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer yang sistematis. Tempat penyimpanan utama sebuah *database* dinamakan dengan tabel.

Menurut Jogiyanto (2009), *Database* adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi-informasi dari basis data tersebut.

3.6 HTML

Menurut Oktavian (2010), *HTML* adalah suatu bahasa yang dikendalikan oleh *web browser* untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*).

Menurut Simarmata (2010), *HTML* adalah bahasa markup untuk penyebaran informasi pada *web*. Ketika merancang *HTML*, ide ini diambil dari *Standart Generalized Markup Language (SGML)*. *SGML* adalah cara yang terstandarisasi dari pengorganisasian dan informasi yang terstruktur di dalam dokumen atau sekumpulan dokumen. Walaupun *HTML* tidak dengan mudah dapat dipahami kebanyakan orang, ketika diterbitkan penggunaannya menjadi jelas.

Menurut Arief (2011), *HTML* atau *HyperText Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman *web*. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang disajikan pada *web browser*.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, *HTML* adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman *web*, karena *HTML* menampilkan informasi dalam bentuk *hypertext* dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa *HTML* ini menggunakan tanda (*markup*) untuk menandai perintah-perintahnya.

3.7 PHP

Menurut Arief (2011), *PHP* (*PHP: Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side*

scripting yang menyatui dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format *HTML*.

Menurut Oktavian (2010), *PHP* adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berisikan kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML*. Kode *PHP* mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu:

1. Hanya dapat dijalankan menggunakan *web server*, misal: *Apache*.
2. Kode *PHP* diletakkan dan dijalankan di *web server*.
3. Kode *PHP* dapat digunakan untuk mengakses *database*, seperti: *MySQL*.
4. Merupakan *software* yang bersifat *open source*.
5. Gratis untuk di-*download* dan digunakan.
6. Memiliki sifat *multiplatform*, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi

Menurut Anhar (2010), *PHP* singkatan dari *PHP: Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. *PHP* merupakan *script* yang terintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)*. *PHP* adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru atau *up to date*. Semua *script PHP* dieksekusi pada server dimana *script* tersebut dijalankan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *PHP* merupakan bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*.

3.8 CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut Sustisna (2007), *CSS (Cascading Style Sheet)* adalah fitur yang diperkenalkan sejak *HTML* versi 4.0 dan berfungsi untuk menangani masalah tampilan pada *HTML* seperti jenis, ukuran dan warna *font*, posisi teks, batas tulisan atau *margin*, warna *background*, dan sebagainya. Dengan *CSS*, tampilan *website* akan lebih cantik dan konsisten. Ada dua cara untuk menulis kode *CSS*. Pertama, secara internal yaitu menuliskan langsung diantara tag *HTML*. Kedua, secara eksternal, yaitu *CSS* disimpan pada *file* terpisah kemudian dipanggil saat halaman *web* dibuka.

3.9 MySQL

Menurut Nugroho (2010), *MySQL (My Structured Query Language)* adalah sebuah

program pembuatan dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan *DBMS (Database Management System)*. Kelebihan lain dari *MySQL* adalah menggunakan bahasa *query* (permintaan) standar *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur.

Menurut Madcoms (2010), *MySQL* merupakan penyimpanan data yang fleksibel dan cepat aksesnya sangat dibutuhkan dalam sebuah *website* yang interaktif dan dinamis. *Database* sendiri berfungsi sebagai penampungan data yang anda *input* melalui *form website*. Selain itu dapat juga di balik dengan menampilkan data yang tersimpan dalam *database* ke dalam halaman *website*. Jenis *database* yang sangat populer dan digunakan pada banyak *website* di *internet* sebagai bank data adalah *MySQL*. *MySQL* menggunakan *SQL* dan bersifat gratis, selain itu *MySQL* dapat berjalan di berbagai *platform*, antara lain *Linux*, *Windows*, dan sebagainya.

Menurut Arief (2011), *MySQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *MySQL* salah satu jenis *database server* yang menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *datasenya*. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. Itu sebabnya istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan pada *MySQL*. Pada *MySQL*, sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

3.10 *PhpMyAdmin*

Menurut Nugroho (2010), *PhpMyAdmin* adalah suatu aplikasi *Open Source* yang berbasis *web*, aplikasi ini dibuat menggunakan program *PHP*, fungsi aplikasi ini adalah untuk mengakses *database MySQL*.

Menurut Arief (2011), *PhpMyAdmin* adalah salah satu aplikasi berbasis *GUI (Graphical User Interface)* yang digunakan untuk mengelola *database MySQL*.

Menurut Prasetio (2012), *PhpMyadmin* merupakan *tools* berbasis *web* yang berguna untuk mengelola *database MySQL*.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *PhpMyAdmin*, maka aplikasi ini dapat

membantu dalam mengakses dan mengelolah *database MySQL*.

3.11 *XAMPP*

Menurut Madcoms (2010), sekarang ini banyak paket *software* instalasi *webserver* yang disediakan secara gratis diantaranya menggunakan *XAMPP*. Dengan menggunakan paket *software* instalasi ini, maka sudah dapat melakukan beberapa instalasi *software* pendukung *webserver*, yaitu *Apache*, *PHP*, *phpMyAdmin*, dan *database MySQL*.

Menurut Wardana (2010), *XAMPP* adalah paket *software* yang didalamnya sudah terkandung *Web Server Apache*, *database MySQL* dan *PHP Interpreter*.

Menurut Nugroho (2010), *XAMPP* merupakan paket *PHP* yang berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan *XAMPP* merupakan paket *software* pendukung *webserver* berbasis *Open Source*.

3.12 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Simarmata (2010), bagian ini akan membahas secara umum model proses yang sering digunakan dalam komunitas pengembangan perangkat lunak. Pembahasan akan dimulai dengan model air terjun (*waterfall Model*).

3.12.1 Metode *Waterfall*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015), model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan pemeliharaan (*maintenance*).

Adapun tahapan yang terdapat dalam *waterfall* model dapat dijelaskan seperti di bawah ini :

1. Analisis
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan

program perangkat lunak termasuk struktur data, dan prosedur pengkodean.

3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi Karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Dari kenyataan yang terjadi sangat jarang model air terjun dapat dilakukan sesuai alurnya karena sebab berikut :

1. Perubahan spesifikasi perangkat lunak terjadi di tengah alur pengembangan.
2. Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendefinisikan semua spesifikasi di awal alur pengembangan.
3. Pelanggan tidak mungkin bersabar mengakomodasi perubahan yang diperlukan di akhir alur pengembangan.

Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak.

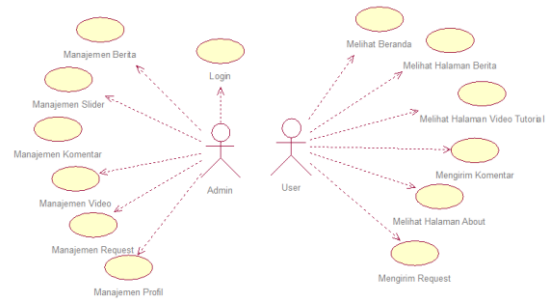
Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil.

Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi di hasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

4 RANCANGAN SISTEM

4.1 Use Case Diagram

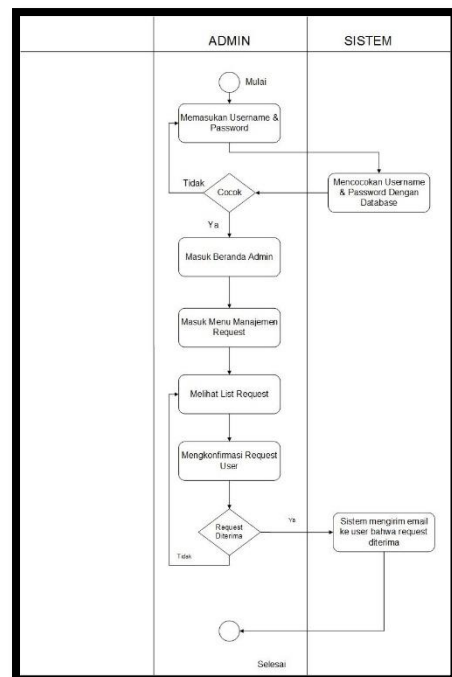
Use case diagram sistem pada Media Pembelajaran Dasar-dasar *Web Programming* Menggunakan Aplikasi *Dreamweaver CS6* Dengan Media *Screencast* Berbasis *Website* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

4.2 Activity Diagram Request Admin

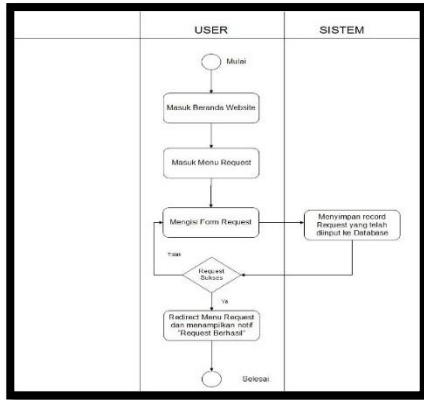
Activity diagram dari proses *Request Admin* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Activity Diagram dari Proses Request Admin

4.3 Activity Diagram Request User

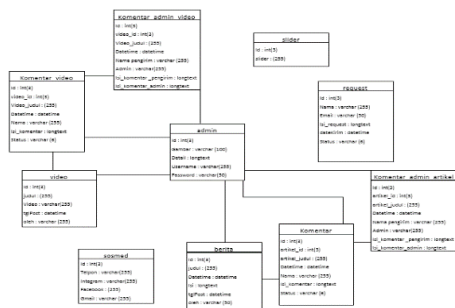
Activity Diagram dari proses *Request User* dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3. Activity Diagram dari Proses Request User

4.4 Class Diagram

Class Diagram pada Media Pembelajaran Dasar-dasar Web Programming Menggunakan Aplikasi Dreamweaver CS6 dengan Media Screencast Berbasis Website dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

5 IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Home

Pada halaman ini menampilkan slide show website, layanan website, user dapat melihat daftar video tutorial web programming menggunakan aplikasi dreamweaver cs6, user dapat melihat daftar artikel seputar web programming dan teknologi, dan user dapat mengisi form request. dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Home

5.2 Halaman Video Tutorial

Pada halaman ini menampilkan slide show website dan daftar video tutorial web programming menggunakan aplikasi dreamweaver cs6. Pada halaman ini user dapat melihat daftar video tutorial web programming. dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Video Tutorial

5.3 Halaman News

Pada halaman ini menampilkan slide show website dan daftar artikel seputar web programming dan teknologi. Pada halaman ini user dapat melihat daftar artikel seputar web programming yang telah di upload oleh admin. dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman News

5.4 Halaman Request

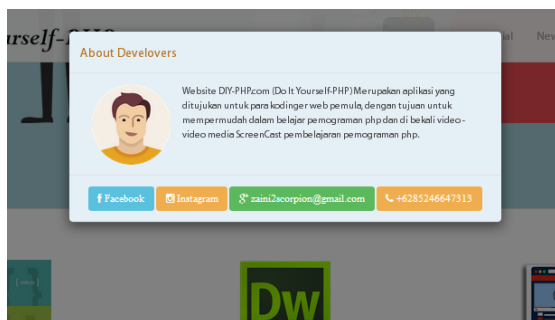
Menampilkan *slide show website* dan *form request user*. Pada halaman ini *user* dapat mengirim *request video tutorial web* kepada *admin* dengan menginputkan nama, *e-mail*, dan isi *request*. dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Request

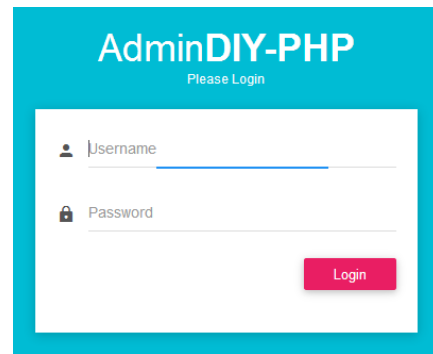
5.5 Halaman About

Menunjukkan halaman *about* dari *website*, menampilkan profil *website* dan *admin*. Pada halaman ini *user* dapat melihat foto profil admin, detail mengenai *website*, dan kontak *facebook*, *instagram*, *gmail* dan *telephone*. dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman About

5.6 Halaman Login

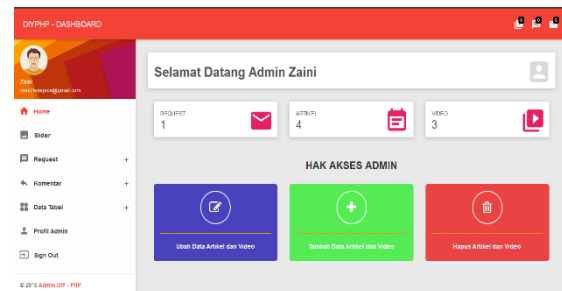


Gambar 10. Halaman Login

Menunjukkan Halaman *Login Admin*, halaman yang digunakan admin untuk masuk ke halaman utama *administrator* dengan mengisi *username* dan *password* pada *form login* dengan benar kemudian klik tombol *login*. Dapat dilihat pada Gambar 10.

5.7 Halaman Beranda Admin

Menunjukkan halaman beranda *admin* dan *menu* yang dapat digunakan oleh *admin web* dalam mengatur *posting*. *Menu* yang dapat digunakan diantaranya Profil Admin, *slider*, *request*, komentar artikel dan *video*, manajemen artikel dan *video*.



Gambar 11. Halaman Beranda Admin

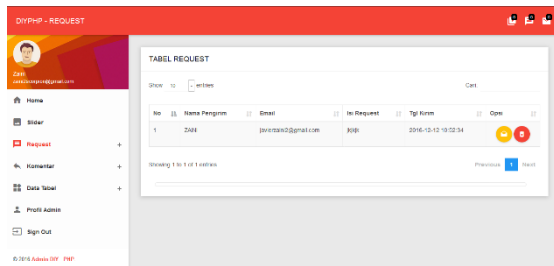
5.8 Halaman Slider



Gambar 12. Halaman Slider

Menunjukkan halaman untuk merubah gambar slide pada *website*. Pada halaman ini *admin* dapat melihat dan merubah gambar *slider* halaman utama (*user*) dengan mengklik tombol 'Ubah Gambar' dan memilih gambar *slider* melalui computer *admin*, kemudian gambar akan di *upload* di folder 'img' pada *server* *www.diy-php.esy.es*. dapat dilihat pada Gambar 12.

5.9 Halaman Request

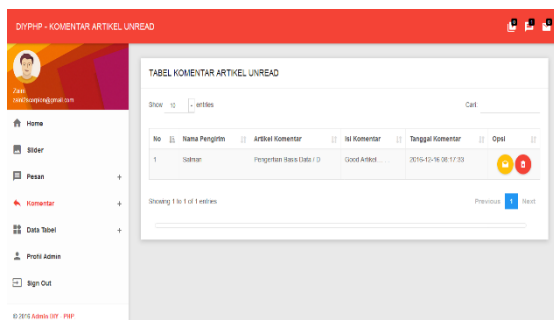


Gambar 13. Halaman Request

Menunjukkan halaman untuk manajemen *request* yang dikirim dari *user*. Pada halaman ini *admin* dapat melihat, menghapus dan mengkonfirmasi *request* dari *user*. *Request* yang sudah dikonfirmasi akan masuk ke halaman 'Request Sudah Dikonfirmasi'. Terdapat menu pencarian untuk mempermudah *admin* mencari *request* dari *user*. dapat dilihat pada Gambar 13.

5.10 Halaman Komentar

menunjukkan halaman untuk manajemen komentar artikel dan *video* yang dikirim oleh *user*. Pada halaman ini *admin* dapat melihat, membalas, menghapus komentar artikel dan *video* dari *user*. Komentar yang sudah dilihat akan masuk ke halaman 'Komentar Sudah Dibaca'. Terdapat menu pencarian untuk mempermudah *admin* dalam mencari komentar dari *user*. dapat dilihat pada gambar 14.

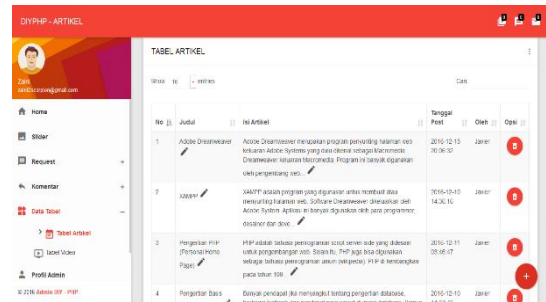


Gambar 14. Halaman Komentar

5.11 Halaman Artikel

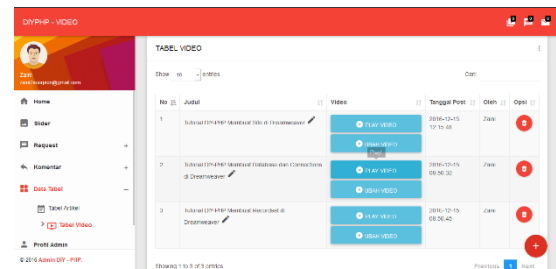
Menunjukkan halaman Artikel. Pada halaman ini *admin* dapat melihat, mengubah, menambah, menghapus artikel halaman utama

(*user*). Judul yang ditambah atau di ubah tidak boleh sama dengan judul sebelumnya, hal ini di lakukan dengan tujuan untuk menghindari terjadinya duplikat data dan mempermudah *admin* untuk manajemen artikel. dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Artikel

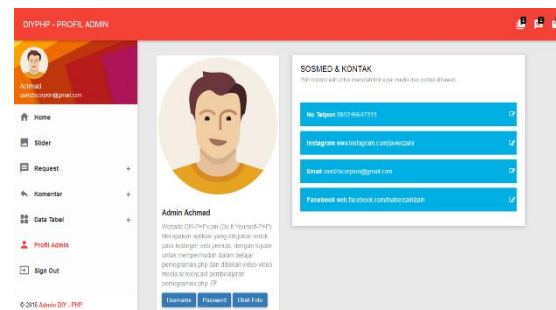
5.12 Halaman Video



Gambar 16. Halaman Video

Pada halaman ini *admin* dapat melihat, mengubah, menambah, menghapus *video* halaman utama (*user*). Judul yang ditambah atau di ubah tidak boleh sama dengan judul sebelumnya, hal ini di lakukan dengan tujuan untuk menghindari terjadinya duplikat data dan mempermudah *admin* untuk manajemen *video*.

5.13 Halaman Profil Admin



Gambar 17. Halaman Profil Admin

Pada halaman ini *admin* dapat merubah *username*, *password*, foto profil, detail, nomer telpon, *instagram*, *email* dan *facebook* *admin*. Kontak dapat dirubah untuk tujuan mempermudah *user* untuk menghubungi *admin* jika ada pertanyaan

ataupun saran untuk *website*. Terdapat tombol 'Ubah Foto' untuk merubah foto profil *admin*, tombol 'Username' untuk merubah nama pengguna *admin* dan akses *login*, tombol 'Password' untuk merubah kata sandi *admin* dan akses *login*.

6 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun *website* ini yaitu *Waterfall*.
2. Dengan adanya *website* ini maka masyarakat umum (*user*) dapat memperoleh media pembelajaran *web programming* dengan mudah secara *online* dan *me-request video tutorial web programming* yang ingin dipelajari.
3. *Website* menyediakan *video tutorial web programming* menggunakan *dreamweaver cs6*.
4. *Website* tidak menyediakan fitur *download video*.
5. *Website* menyediakan fitur *request video tutorial* untuk *user*.
6. *Software* yang digunakan dalam membangun *website* ini yaitu *Adobe Dreamweaver CS6*.

7 SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya perlu pengembangan secara terus-menerus agar dapat menambah konten layanan pada *website*.
2. Pada pengembangan *website* selanjutnya dapat ditambahkan fitur *Login User*.
3. Sebaiknya perlu ditambahkan halaman forum diskusi untuk melengkapi konten layanan pada *website*.

8 DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. 2010, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Mediakita.
- Arief. M. Rudyanto, 2011, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad Azhar, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Binanto, Iwan. 2009, *Konsep Dasar Program*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Hutab Dwi Jananto. 2012, *Membangun Website Pembelajaran Photography Berbasis Web 2.0 Pada CV. Daun Nangka Photography*. Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma.

Ispani Hanjian, 2013, *Membangun E-Learning Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL Pada Program Studi Manajemen Informatika STMIK Widya Cipta Dharma*, Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma.

Jogiyanto. HM. 2009, *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Jubilee Enterprise, 2008, *Teknik Membuat Video Tutorial Dengan Camtasia Studio 5*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Nugroho. Adi. 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi.

Madcoms, 2008, *Adobe Dreamweaver CS3 untuk Pemula*, Yogyakarta: Andi.

Madcoms. 2010, *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 Dengan Pemrograman PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.

Meliana Wenni, 2014, *ScreenCast Untuk Pengembangan Media Pelajaran*. Banjarmasin: MTs Muahammadiyah 1 Banjarmasin.

Oktavian. Diar Puji. 2010, *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Mediakom

Prasetyo. Adhi. 2012, *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta : Mediakita

Pressman. Roger S. 2010, *Software Engineering : A Practicioner's Approach, 7th Edition*. McGraw-Hill Inc : New York

Sanjaya Wina, 2008, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Prenada Media

Shalaluddin, M. dan A. S., Rosa. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Simarmata. Janner. 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi.

STMIK Widya Cipta Dharma. 2014. *Buku Pedoman Akademik 2014*, Samarinda: STMIK Widya Cipta Dharma

Sustisna. Dadan. 2007, *7 langkah menjadi Web Master*. Jakarta Selatan : Media Kita.

Suyanto, Herman, Asep, 2007, *Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta: Andi.

Suyanto. Asep Herman. 2007, *Step By Step Web Design : Theory and Practices.Ed. 1*. Yogyakarta: Andi

Rocky Alexander. 2014, *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Taman Kanak-kanak Berbasis Web*. Samarinda : STMIK Widya Cipta Dharma.

Wardana. 2010, *Menjadi Master PHP Dengan Framework Codeigniter*. Jakarta: Elex Media Komputindo.