# PERANCANGAN MOBILE WEBSITE MENGGUNAKAN ADOBE DREAWEAVER CS8 DI SMAN 1 X KOTO KAB. TANAH DATAR

**SKRIPSI**

*Di Tulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Program Strata-1*


***Disusun Oleh :***
**MUHAMMAD ARIF ERWAN**
**2513.179**


| Dosen Pembimbing I | Dosen Pembimbing II |
|---|---|
| **Dr.Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag** | **Hari Antoni Musril, M.Kom** |
| **NIP. 1973 05 10 2000 121 002** | **NIP.198309072009121005** |


**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**FAKULTAS TARBIYAH ILMU KEGURUAN**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI**

**2018 M/ 1439 H**

# PERANCANGAN MOBILE WEBSITE MENGGUNAKAN ADOBE DREAWEAVER CS8 DI SMAN 1 X KOTO KAB. TANAH DATAR

**SKRIPSI**

*Di Tulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Program Strata-1*


***Disusun Oleh :***
**MUHAMMAD ARIF ERWAN**
**2513.179**



**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
**FAKULTAS TARBIYAH ILMU KEGURUAN**
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI**


**2018 M/ 1439 H**

# HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**PERANCANGAN MOBILE WEBSITE MENGGUNAKAN ADOBE DREAWEAVER CS8 DI SMAN 1 X KOTO KAB. TANAH DATAR"** oleh **MUHAMMAD ARIF ERWAN, NIM : 2513.179,** sudah memenuhi syarat ilmiah dan disetujui untuk sidang Munaqasah .

Bukittinggi, 1 Agustus 2018

| **Dosen Pembimbing I** | **Dosen Pembimbing II** |
|---|---|
| **Dr.Nunu Burhanuddin, Lc., M.Ag** | **Hari Antoni Musril, M.Kom** |
| **NIP. 1973 05 10 2000 121 002** | **NIP.198309072009121005** |

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Skripsi ini atas nama **Wahyu Oktaviandi, Nim : 2513.179,** dengan judul : **"Perancangan Mobile Website Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 8 di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar",** telah diuji dalam sidang Munaqasah Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi, hari Selasa tanggal 13 Februari 2018 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Tekni kInformatika dan Komputer.

Bukittinggi, 13 Februari 2018

**Tim Penguji**

| **Ketua** | **Sekretaris** |
|---|---|
| **Dr. Deswalantri, SS, M.Pd** | **Sri Hartati, M.Psi** |
| **NIP. 19681229 200003 2 001** | **NIDN. 2026088403** |
| **Penguji I** | **Penguji II** |
| **Dr. Deswalantri, SS, M.Pd** | **Supratman, M.Pd, M.Kom** |
| **NIP. 19681229 200003 2 001** | **NIP. 19750819 200604 1 001** |
| **Penguji Pendamping I** | **Penguji Pendamping II** |
| **Mindani, M.Ag** | **Riri Okra, M.Kom** |
| **NIP. 19690806 200710 1 002** | **NIP. 19791017 201101 1 010** |

**Mengetahui**
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**
**Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi**

**Dr. H. Nunu Burhanuddin, Lc. M.Ag**
**NIP. 19730510 200012 1 002**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | **MUHAMMAD ARIF ERWAN** |
| NIM | : | 2513.179 |
| Jurusan | : | Tarbiyah / PTIK |
| Judul Skripsi | : | Perancangan Mobile Website Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 8 di SMAN 1 X Koto Kab.Tanah Datar |

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar kepustakaan. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2018
Yang menyatakan

**MUHAMMAD ARIF ERWAN**
**NIM : 2513.179**

# ABSTRAK

**Muhammad Arif Erwan, 2513.179. *"Perancangan Mobile Website Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 8 Di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar"* Skripsi, Program Sarjana, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.**

Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang begitu cepat perlu diimbangi dengan kemampuan beradaptasi dengan teknologi tersebut. Salah satunya adalah pada sistem informasi sekolah berbasis mobile website. Penelitian sistem informasi berbasis mobile website di SMA N 1 X Koto Kab.Tanah datar ini merupakan sebuah website yang dapat membantu pihak sekolah dalam memberikan informasi yang lebih efektif dan efisien.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah Jenis Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) yang disingkat R&D versi 4-D (*Define, Design, Develop, Dessiminate* ). Dan model pengembangan sistem SDLC (*System Development Life Cycle*) versi *Waterfall*. Karena model *waterfall* merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering.* Desain sistem yang dilakukan adalah desain *input*, proses dan *output* dengan mengaplikasikannya pada bahasa pemrograman *PHP MySQL*.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, dapat diketahui bahwa sistem informasi berbasis mobile website yang penulis buat dapat dimanfaatkan oleh guru,siswa SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar dan masyarakat. Hasil uji validitas dari *expert* menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dinyatakan valid dengan nilai 89%. Sementara hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dinyatakan sangat praktis dengan nilai 87,83%. Jadi sistem informasi berbasis mobile website ini dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru,siswa SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar dan masyarakat.

Key Word : Perancangan *Mobile website* Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 8

# KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

*Alhamdulillah rabbil 'alamin Wassalamu ala asrafil ambia wal mursalim wa'ala alihi wasabihi ajma'in*. Puji dan syukur kita ucapkan kita haturkan kehadirat Allah rabbul jalil jul jalalil wal ikram shalawat beserta salam kita kirimkan buat baginda Nabi kita Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul "**Perancangan Mobile Website Menggunakan Adobe Dreamweaver CS 8 Di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar**", ini telah penulis selesaikan untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat untuk menjadi Sarjana (S1).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangannya, baik dari segi bentuk maupun isinya, karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman, maka untuk itu penulis mangharapkan kritik dan saran yang bersifat membantu demi kesempurnaan skripsi ini.

Selanjutnya tak lupa disampaikan ucapan terima kasih kepada semua yang memberikan motivasi dan dorongan serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, ucapan terima kasih dan do'a ini penulis persembahkan :

1. Dr. Ridha Ahida, M.Ag selaku Rektor IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.

2. Dr. Asyari, S.Ag, M.Si selaku Wakil Rektor I IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
3. Dr. Novi Hendri, M.Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
4. Dra. Hj. Nuraisyah, M.Ag selaku Wakil Rektor III IAIN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Dr. H. Nunu Brhanuddin, Lc, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tabiyah dan Ilmu keguruan IAN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Charles,S.Ag.M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tabiyah dan Ilmu keguruan IAN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Dr.Wedra Aprison M.Ag selaku Wakil Dekan II Fakultas Tabiyah dan Ilmu keguruan IAN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan
8. Drs. Khairuddin,M.Pd selaku Wakil III Dekan Fakultas Tabiyah dan Ilmu keguruan IAN Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas, sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan
9. Riri Okra, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, arahan dan persetujuan penulisan skripsi ini.
10. Dr. H. Nunu Brhanuddin, Lc, M.Ag selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, dorongan, arahan, dan bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya skripsi ini.

11. Hari Antoni, M.Kom selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, dorongan, arahan, dan bimbingan dengan penuh perhatian dan kesabaran hingga selesainya skripsi ini.
12. Para dosen di lingkungan IAIN Bukittinggi atas bantuan, masukan dan saran-sarannya.
13. Para pegawai administrasi yang telah banyak membantu dalam pengurusan yang penulis perlukan.
14. Kedua Orang tua yang selalu memberikan nasehat dan dorongan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
15. Beserta Noverta Yesa yang membantu menasehati penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepala Sekolah SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar ,terkhususnya kepada ibuk Elfiteti dan Kepala Tata Usaha yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
17. Reka-rekan mahasiswa Program Studi PTIK yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala yang penulis kemukakan dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri dan bagi pembaca yang berkepentingan. Amin.

Bukittinggi, 1 Agustus 2018

**MUHAMMAD ARIF ERWAN**

**2513.179**

## DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN JUDUL**
**HALAMAN PERSETUJUAN**
**HALAMAN PERNYATAAN**
**KATA PENGANTAR ..... i**
**HALAMAN PERSEMBAHAN ..... iv**
**DAFTAR ISI ..... v**
**DAFTAR TABEL ..... ix**
**DAFTAR GAMBAR..... x**
**DAFTAR LAMPIRAN ..... xi**
**ABSTRAK ..... xii**
**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 5
C. Batasan Masalah ..... 6
D. Rumusan Masalah ..... 6
E. Tujuan Penelitian ..... 7
F. Manfaat Penelitian ..... 7
G. Penjelasan Judul..... 8
H. Sistematika Penulisan ..... 9

**BAB II LANDASAN TEORI ..... 10**

A. Mobile Website ..... 10
   1. Pengertian mobile ..... 10
   2. Karakteristik mobile ..... 11
   3. Pengertian Website ..... 11
   4. Perkembangan Website..... 12
   5. Pengertian Mobile Website..... 12
B. Adobe Dreamweaver CS8..... 13

1. Kelebihan Dreamweaver ..... 14
2. Kekurangan Dreamweaver ..... 14
3. Fitur Dreamweaver ..... 14
C. Software Yang Digunakan ..... 15
1. *jQuery* ..... 15
2. HTML ..... 17
3. *PHP* ..... 19
4. *MYSQL* ..... 23
5. *Xampp Server* ..... 24
6. Web Browser ..... 25
D. Perancangan Sistem ..... 26
1. *Unifed Modeling Language* (UML) ..... 26
2. Flowchart ..... 31
E. Penelitian Yang Relevan ..... 33

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN ..... 34**

A. Waktu dan Tempat Penelitian ..... 34
B. Jenis Penelitian ..... 34
1. Tahap Penelitian (*Define)* ..... 36
2. Tahap Perencanaan (*Design)* ..... 36
3. Tahap Pengembangan(*Develop)* ..... 36
4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) ..... 39
C. Tahapan Penelitian ..... 39
D. Uji Produk ..... 43
1. Uji Validitas Produk ..... 47
2. Uji Praktikalitas Produk ..... 49
3. Uji Efektivitas Produk ..... 50

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 51**

A. Hasil ..... 51
B. Pembahasan ..... 54

1. *Define* ..... 54
2. *Develop* ..... 55
3. Desain Database ..... 68
4. *Disseminate* ..... 79
5. Uji Produk ..... 79

**BAB V PENUTUP ..... 82**

A. Kesimpulan ..... 82
B. Saran ..... 82

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 84

**LAMPIRAN I** ..... 87

**LAMPIRAN II** ..... 123

**LAMPIRAN III** ..... 131

# DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

3.1 : DSLC *Waterfall Model* ..... 37
3.2 : Skema Tahap Penelitian..... 39
4.1 : *Use Case Diagram* Sistem Informasi Akademik Sekolah..... 48
4.2 : *Activity Diagram* Admin..... 50
4.3 : *Activity Diagram* Guru..... 51
4.4 : *Activity Diagram* Siswa ..... 52
4.5 : *Form Login* ..... 53
4.6 : Desain Input Data Siswa..... 54
4.7 : Desain Input Data Guru ..... 55
4.8 : Desain Input Data Kelas ..... 55
4.9 : Desain Input Data Jadwal ..... 56
4.10 : Desain Output Data Siswa ..... 57
4.11 : Desain Output Data Guru..... 57
4.12 : Desain Output Data Kelas..... 58
4.13 : Desain Output Data Jadwal..... 58

# DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1 : Simbol-Simbol *Use Case Diagram* ..... 13
2.2 : Simbol-Simbol Penghubungan ..... 21
2.3 : Simbol-Simbol Proses..... 22
2.4 : Simbol-Simbol *Input - Output* ..... 24
2.5 : Simbol-simbol pada *Flowchart*..... 25
3.1 : Uji Validitas Produk ..... 42
3.2 : Uji Praktikalitas Produk..... 44
3.3 : Uji Efektifitas Produk ..... 45
4.1 : *Database File* User ..... 59
4.2 : File Data Siswa ..... 60
4.3 : File Data Guru..... 61
4.4 : File Data Kelas..... 62
4.5 : File Jadwal ..... 63
4.6 : File Download..... 64
4.7 : File Mapel ..... 65

# DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Flowchart.....
Lampiran II Listing Program .....
Lampiran III Panduan Penggunaan.....

# BAB I

# PEMBAHASAN

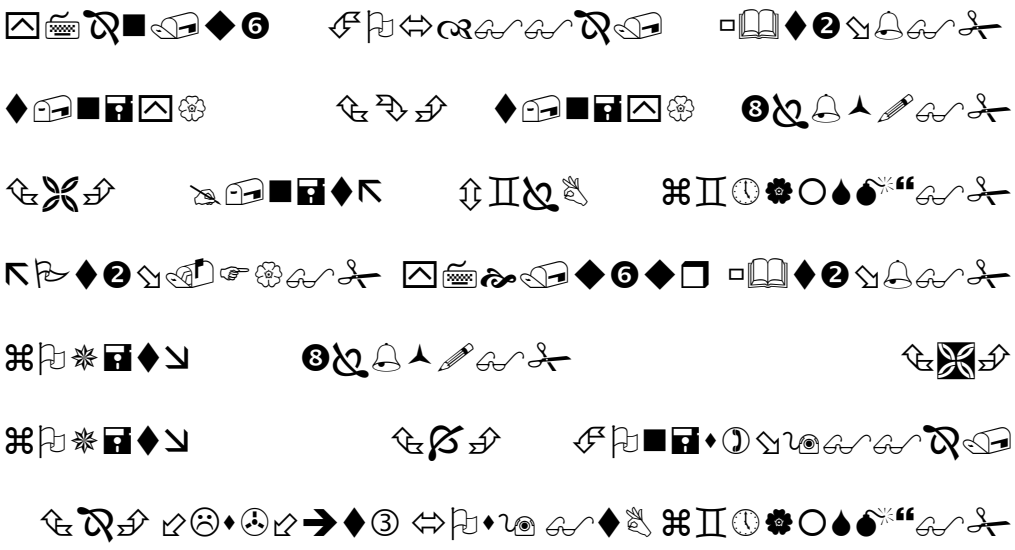
## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini membuat manusia tidak bisa dipisahkan oleh jarak, ruang dan waktu. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas untuk mendukung produktifitas. Dengan segala aktifitas yang semakin padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi.

Kemajuan teknologi informasi selalu melahirkan suatu produk baru yang pastinya memenuhi permintaan konsumen. Dengan munculnya berbagai produk-produk baru dilandasi dengan kecanggihan teknologi informasi menjadikan konsumen untuk terus mengejar kemajuan teknologi dengan menggunakan kecanggihan suatu produk tersebut. Salah satu teknologi yang berkembang sekarang ini adalah *mobile website*. Perkembangan *mobile website* semakin hari semakin maju, dengan kecanggihan dan kelengkapan fitur-fitur yang disajikan secara *up to date* sehingga dapat memudahkan konsumen dalam mengakses informasi kapan saja dan dimana saja.

Manusia adalah sebaik-baik makhluk yang diciptakan Allah SWT dibandingkan dengan makhluk lainnya, hal ini dibuktikan dengan dianugrahkannya akal dan pikiran kepada manusia yang tidak diberikan pada makhluk lainnya. Maka dari itu, sudah menjadi tugas bagi manusia untuk mengetahui dan menggali lebih dalam lagi pengetahuan yang ada di muka bumi ini dengan memperhatikan kejadian-kejadian yang terjadi pada alam, baik kejadian yang terlihat maupun kejadian yang tidak kasat mata.

Al-Qur'an telah menjelaskan bahwa alam semesta beserta isinya ini memiliki pengetahuan dan tanda-tanda kebesaran Allah SWT bagi manusia yang berfikir. Hal ini dijelaskan dalam surat Al-A'raaf ayat 54, yaitu :



Artinya:"*bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya"*(Al-alaq:1-5)[1].

[1] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahan*, (Bandung: j-Art, 2004)

Ayat di atas menjelaskan bahwa bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang Menciptakan Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,yang mengajar manusia dengan perantaran kalam. Allah SWT mengajarkan manusia dengan hal-hal yang mereka belum ketahui, lalu manusia dimuliakan dan di hormati dengan adanya ilmu pengetahuan tersebut yang merupakan keistimewaan adam bapak manusia terhadap para malaikat, Ilmu pengetahuan kedua ada dalam otak serta ungkapan kalimat sebagai pengganti lidah. Orang yang berbuat berdasarkan ilmu pengetahuan yang telah allah wariskan kepadanya, maka allah akan mengajarinya sesuatu yang belum diketahuinya [2].

Pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prioritas dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (*high technology*), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (*failed country*) [3].

Perkembangan dunia IPTEK yang demikian mengagumkan itu memang telah membawa manfaat yang luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Jenis-jenis pekerjaan yang sebelumnya menuntut kemampuan fisik yang cukup besar, kini relatif sudah bisa digantikan oleh perangkat mesin-mesin otomatis.

---

[2] Katsir,Al Hafizh'Imaduddin Abu Al Fida' Ismail Ibnu "Tafsir Jus 'Amma Min Tafsir Al Qur'an Al;Azhim" (Jakarta:Pustaka Azzam, 2012).

[3] Muhamad Ngafifi, "Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2, No.1, (://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616, diakses 10 Maret 2017)

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi pada saat ini yang sangat dirasakan diantaranya dalam bidang pemerintahan, bidang kedokteran, bidang perdagangan, bidang pendidikan, dan masih banyak lainnya. Kenyataan ini telah merubah pola hidup manusia yang menjadikan teknologi menjadi kebutuhan primer yang tidak bisa ditinggalkan.

Saat ini adalah zamannya internet dimana batasan waktu dan jarak tidak berarti lagi bagi media informasi yang satu ini. Dalam bidang pendidikan telah banyak ditemukan teknologi yang dapat membantu. Seperti informasi tentang sekolah yang dapat di akses oleh semua orang melalui internet untuk mempercepat dan mempermudah dalam mendapatkan informasi bagi para pengunjungnya.

Kedudukan komunikasi dalam pendidikan memang sebagian besar hanya bisa dilakukan melalui adanya proses komunikasi dan serapan informasi secara instrusional, manajerial, dan proporsional. Artinya, hampir tidak ada proses pendidikan tanpa melalui komunikasi dan informasi [4].

Berdasarkan data observasi yang penulis lakukan pada tanggal 20 Januari 2017 di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar ditemukan hasil bahwa sekolah belum memiliki *website* resmi untuk berbagi informasi. Penulis juga melakukan wawancara pada tanggal 20 Januari 2017 dengan Ibu Elfiteti, S.Kom beliau menyampaikan bahwa di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar

[4] Drs. Pawit M. yusup, M.S. , "*Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan"* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) Cet. kel, hal.18

membutuhkan sarana online sebagai wadah informasi bagi pihak yang membutuhkan dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun

Informasi dalam sistem penyelenggaraan pendidikan seperti ini menjadi penting. Dalam waktu – waktu tertentu, informasi ini harus dikeluarkan dengan baik. Salah satu kriteria dalam penyimpanan informasi adalah faktor penarikan kembali informasi itu [5].

Salah satu perkembangan teknologi saat ini adalah *smartphone*.Dengan *smartphone* kita dapat mengakses internet secara mudah dan praktis.*Smartphone* mengakses banyak jenis *website* diinternet. Jenis website yang baik untuk *smartphone* adalah yang berbasis *mobile*. Hal ini karena *website* berbasis *mobile* dapat menyesuaikan tampilannya dengan layar *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul "***Perancangan Mobile website Menggunakan ADOBE DREAMWEAVER CS8 di SMAN 1 X KOTO KABUPATEN TANAH DATAR.***"

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

[5] Sudarwan Danim, "Media Komunikasi Pendidikan", (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) Cet. kel, hal.100

1. Sekolah belum memiliki sebuah *website* resmi sebagai media promosi, serta untuk saling berhubungan dan berbagi informasi, khususnya bagi guru, siswa, dan alumni.
2. Sekolah memerlukan *mobile website*, agar lebih memudahkan dalam mendapatkan informasi tersebut bagi pihak-pihak yang menggunakan *mobile* (*smartphone*) kapanpun dan dimana pun.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi permasalahan sebagai berikut:

*Website mobile* ini dirancang dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS8 sebagai *web design*, *PHP* sebagai *Server Side Programing*, dan *MySQL* sebagai database servernya.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan secara umum adalah : "Bagaimana rancangan *Mobile website* menggunakan Adobe Dreamweaver CS8 di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar ?"

Rumusan masalah secara khusus adalah :

1. Seberapa besar tingkat Validitas diatas *mobile website* yang dirancang?"
2. Seberapa besar tingkat efektivitas mobile yang dirancang?"
3. Seberapa besar tingkat psiktikalitas yang dirancang?"

## E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *website mobile* yang dirancang dengan Adobe Dreamweaver CS8 di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar.

## F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

   Manfaat bagi masyarakat yaitu untuk dapat mengetahui informasi sekolah dan sekolah memperkenalkan ke publik melaui informasi berbasis *mobile website* untuk masyarakat luas.

2. Bagi Institusi

   Manfaat bagi sekolah atau institusi, yaitu:

   a. Mempermudah bagi pihak sekolah dan Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pencarian informasi sekolah.
   b. Informasi yang diperlukan tidak rentan hilang atau rusak.

3. Bagi Penulis

   Manfaat bagi penulis, yaitu:

   a. Menambah pengetahuan dan kemanpuan penulis di bidang Teknologi Informatika dan Komputer.

b. Menerapkan ilmu yang didapatkan selama menuntut ilmu di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan di IAIN Bukittinggi.
c. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan di IAIN Bukittinggi.

## G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadinya kerancuan dan kesalah pahaman dalam memahami judul proposal ini, maka penulis mengemukakan arti dari beberapa istilah yang terdapat dalam judul, yaitu:

Perancangan adalah tahapan (*design*) perancangan memiliki tujuan untuk mendisain sebuah sistem baru yang dapat menyelesaikam masalah-masalah yang dihadapi suatu lembaga yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik[6].

*Mobile* adalah perpindahan yang mudah dari satu tempat ketempat yang lain, misalnya telepon *mobile* bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi

[6] Al-Bahara Bin Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi* (2005:39),hal.2

*Website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *website* [7].

Adobe Dreamweaver adalah *software* aplikasi yang digunakan sebagai editor *HTML* untuk mendisain web secara visual [8].

## H. Sistematika Penulisan

Sebagai pedoman bagi penulis untuk memudahkan pembaca, maka penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yaitu:

Bab pertama merupakan pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

Bab kedua merupakan landasan teori. Bab ini berisi teori-teori tentang *mobile website,* Adobe Dreamweaver CS8*, software* yang digunakan, perancangan sitem, penelitian yang relevan.

Bab ketiga merupakan metode penelitian. Bab ini berisi waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, model pengembangan *website*, tahapan penelitian dan tahap pengujian.

---

[7] Gregorius, (2000:30)

[8] MADCOMS,Andi, *Membongkar Misteri Adobe dreamweaver cs6 dengan PHP, MySQL*,..hal.2

Bab keempat berisi tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Mendeskripsikan bagaimana hasil perancangan mobile website menggunakan Adobe Dreamweaver CS8.

Bab kelima, berisikan penutup dan saran-saran dalam penelitian yang penulis lakukan.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## A. Mobile Website

### a. Pengertian *Mobile*

*Mobile* adalah sebuah perangkat yang memungkinkan *user* untuk melakukan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti telepon selular atau handphone. Dengan menggunakan *mobile*, *mobile* diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi misalnya *smartphone. User* dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, mengerjakan pekerjaan kantor, belajar, browsing dan lain sebagainya.

Menurut *Bentley, mobile* adalah sebuah bahasa pemograman yang mempresentasikan apa yang seharusnya dilakukan oleh perangkat lunak atau bagaimana suatu proses perangkat lunak seharusnya menyelesaikan tugasnya [1].

Maka *mobile* dapat diartikan sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain serta mempunyai ukuran yang sangat kecil.

\

[1] Putra,N *Mobile Application,* (2014)

**b. Karaktiristik *Mobile***

Karakteristik dan perangkat yang diperlukan oleh Mobile adalah sebagai berikut:

1. Ukuran yang kecil

   Perangkat mobile meiliki ukuran yang sangat kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka

2. Memory yang terbatas

   Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu *primary* (RAM) dan *secondary* (*disk*).

3. Daya proses yang terbatas

   Sistem *mobile* tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop. Ukuran, teknologi dan biaya adlah factor yang mempengaruhi status dari sumber daya ini.

4. Konektivitas yang terbatas

   Perangkat mobile memiliki bandwith rendah, beberapa dari perangkat bahkan tidak tersambung. Kebanyakan dari perangkat mengunakan koneksi *wireless* [2].

**c. Pengertian W*ebsite***

Sebuah *website*, merupakan halaman web yang menyajikan informasi untuk merancang, mengembangkan, dan melibatkan aplikasi web [3] . Adapun perbedaan antara *website* dengan web portal, *website*

[2] Al Bahra Bin Ladjamudin, .... h. 3-5
[3] Janner Simarmata, "*Rekayasa Web*" (Yogyakarta: Andi, 2010), Cet.ke-1, p.30

digunakan untuk menampilkan suatu informasi, opini, dan sebagainya, sedangkan web portal digunakan untuk membangun komunitas online dan menghadirkan lingkup yang lebih luas mengenai berbagai informasi kepada pengunjung [4].

**d. Perkembangan *Website***

*Website* mulai populer pada pertengahan tahun 1990. Setelah perkembangan perambah web portal pada akhir tahun 1990. *Website* mendapat perhatian khusus karena bagi banyak pengguna, portal web merupakan halaman awal yang dibuka oleh perambah *website*. Netscape Netcenter telah menjadi bagian dari Amerika Online, Walt Disney meluncurkan *Go.com* dan *Excite* telah menjadi bagian dari AT&T di akhir 1990-an [5].

**e. Pengertian *Mobile Website***

*Mobile website* adalah web yang menyajikan informasi untuk merancang, mengembangkan perangkat yang memungkinkan *user* untuk melakukan mobilitas dengan mudah dan praktis seperti telepon selular atau handphone. Dengan website *user* dapat mengakses informasi dari *mobile* kapan saja dan dimana saja.

[4] Ervannur, (2012), *Web Portal,* http://ervannur.wordpress.com/2011/03/17/web-portal/ (online), diakses pada 18 Maret 2017

[5] Wikipedia, (2012), *Portal web,* http://id.wikipedia.org/wiki/Portal_web (online), diakses pada 18 Maret 2017

## B. Adobe Dreamweaver CS8

1. Pengertian Adobe Dreamweaver CS8

*Dreamweaver creative suite* 8 atau bisa disingkat menjadi CS8. Adobe Dreamweaver adalah *software* terkemuka untuk membangun dan mengedit *web* dengan menyediakan kemampuan *visual* tingkat kode, yang dapat di gunakan untuk membuat *website* berbasis standar dan desain untuk *desktop*, *mobile, smartphone, tablet* dan perangkat lainnya [6].

Dreamweaver juga dapat di gunakan oleh *web* desainer maupun *web* programmer dalam mengembangkan situs *web.* Dreamweaver juga di lengkapi dengan fasilitas untuk manajemen situs yang cukup lengkap. Dengan Dreamweaver ini kita di beri kemudahan yaitu tidak perlu lagi menghafal kode-kode program secara umum.

Dreamweaver memiliki fitur *browser* yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program itu sendiri agar konten memungkinkan untuk terbuka diweb *browser* yang telah terinstal. Aplikasi ini menyediakan *transfer* dan fitur sinkronisasi,kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode untuk mencari kata atau kalimat biasa di seluruh situs,templating *feature* yang memungkinkan untuk berbagi satu sumber kode atau memperbarui tata letak diseluruh situs tanpa *server side includes* atau *scripting.*

[6] MADCOMS ,(2011), *Adobe dreamweaver CS8 PHP & MySQL,* 22 Maret 2017, Hal 3

**a. Kelebihan *Dreamweaver CS8***

Dreamweaver memiliki banyak kelebihan. Berikut ini beberapa kelebihan dreamweaver.

1) Dapat membuat kerangka *website* dengan mudah dan cepat.
2) Tersedia berbagai macam tema atau *template.*
3) Memiliki 3 tampilan yaitu kode *view*, tampilan disain dan *split view*.
4) Memiliki fitur *priview* dan *live view.*
5) Kode yang dihasilkan ditulis secara rapi.
6) Memilki alat khusus untuk membuat program berbasis *website.*
7) Memiliki banyak *plugin* .

**b. Kekurangan *Dreamweaver CS8***

kekurangan dari *dreamweaver* adalah biaya. Harga *dreamweaver CS8* dihargai oleh *adobe* seharga $399 .

**c. Fitur *Dreamweaver CS8***

Adapun fitur terbaru dari *dreamweaver* di bandingkan versi sebelumnya

1) CSS *Design*

   Fitur visual editing untuk membantu membuat standar kode web dan menerapkan properti CSS seperti *gradient* dan *shadow.*

2) *Starter Template*

   *Template* khusus web yang bersifat responsif dan dapat diubah tata letaknya.

3) *Extract*

Dapat mengubah desain web yang telah dibuat melalui *photoshop* menjadi kode web secara otomatis.

4) *Live View*

Tersedia berbagai penambahan fitur seperti *insert panel*, *keyboard shortcut* dan *HTML tag editor* yang membuat proses editing lebih cepat dari versi sebelumnya.

5) *Full Support HTML5*[7].

Mendukung secara penuh penggunaan *HTML*5, seperti *streaming video*

## *C.* Software yang Digunakan

### 1. *jQuery*

*jQuery* merupakan suatu *framework* (library) Javascript yang menekankan bagaimana interaksi antara javascript dan HTML. *jQuery* pertama kali dirilis pada tahun 2006 oleh Jhon Resig. Fitur utama dari *jQuery* antara lain:

a. Dapat mengakses elemen dalam dokumen

Javascript khusus, untuk mengakses suatu bagian tertentu dari halaman, harus mengikuti aturan *Document Object Model* dan pengaksesan harus secara spesifik menyesuaikan dengan struktur HTML.

[7] Ibid., hal.5

b. Mengubah tampilan halaman website

CSS (*Cascading Style Sheet*) menawarkan metode yang cukup handal dalam mengatur dan mempercantik halaman web.

c. Mengubah isi dari dokumen

Tidak hanya memberikan "kosmetik" pada halaman *web*, *jQuery* juga memberikan fasilitas untuk mengubah isis dari dokumen hanya dengan beberapa baris perintah.

d. Merespon interaksi *user*

Javascript sendiri memiliki beberapa *event-handling* seperti *onclick* untuk menangani *event* saat terjadi *click*

e. Animasi pada dokumen

Animasi seringkali disertakan dalam suatu halaman *website* untuk menambah kecantikannya.

f. Mengambil informasi dari *server* tanpa harus me-*refresh* halaman

Mengambil informasi dari *server* tanpa *refresh* halaman merupakan salah satu konsep dasar yang dikenal dengan nama AJAX (*Asynchoronous* Javascript *and* XML).

g. Menyederhanakan penulisan *sintaks* Javascript

Semboyan *jQuery* adalah "*write less, do more"*atau dengan kata lain kesederhanaan dalam penulisan *code*, tetapi menghasilkan tampilan yang lebih [8].

[8] MADCOMS *Adobe dreamweaver CS6 PHP & MySQL,*(Yogyakarta: Andi, 2011), Hal 218

## 2. HTML

HTML (Hipertext Markup Language) merupakan bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web [9]. Contoh kode HTML yang disimpan dalam ekstensi .htm atau .html adalah:

```
<html>
<head>
<title>Web pribadi</title>
</head>
<body>
Selamat Datang di Web Pribadi Saya
</body>
</html>
```

HTML dikenal sebagai standar bahasa yang digunakan untuk menampilkan dokumen web. Hal-hal yang bias dilakukan dengan HTML adalah:

1. Mengontrol tampilan dari web page dan contennya.
2. Mempublikasikan dokumen secara online sehingga bisa diakses seluruh dunia.
3. Membuat online form yang biasa digunakan untuk menangani pendaftaran, transaksi secara online.
4. Menambahkan objek-objek seperti image, audio, video dan juga java applet dalam dokumen HTML [10].

---

[9] Abdul Kadir*, Membuat aplikasi web dengan PHP+Database MySQL,* (Yogyakarta: Andi, 2009), Cet.1; h.2

[10] Eko Prasetyo, *Pemrograman web PHP & MySQL untuk sistem Informasi Perpustakaan,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008), Cet-1; h.3

Dalam sebuah dokumen html terdapat berbagai kode yang digunakan untuk memberikan format penulisan yang disebut TAG. Setiap TAG diletakkan diantara simbol < dan >.

Ada banyak TAG yang dapat kita gunakan untuk membuat sebuah halaman web, namun ada beberapa TAG yang tidak boleh dihilangkan dari sebuah dokumen html yaitu <HTML>, <HEAD>, <TITLE>, dan <BODY>. Untuk dapat membuat sebuah dokumen HTML, text editor seperti notepad dapat kita gunakan.

Struktur dasar penulisan HTML adalah sebagai berikut:

a. <HTML>…</HTML>

   Digunakan untuk mendefinisikan bahwa text yang berada diantara kedua TAG ini adalah dokumen HTML.

b. <HEAD>…</HEAD>

   Sebagai informasi Page Header. Didalam TAG ini kita dapat meletakkan beberapa TAG lain seperti <TITLE>, <META>, <LINK>, dan lainnya.

c. <BODY>…</BODY>

   Didalam TAG inilah halaman web dibuat. Semua informasi baik text, gambar, dan media lainnya seperti flash dan java applet dapat kita tambahkan.

### 3. *PHP*

PHP adalah bahasa *(scripting language)* yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada *Web*. PHP adalah *tool* untuk pembuatan halaman web dinamis. PHP kependekan untuk *HyperText Preprocessor*. Pada awal pengembangannya oleh Rasmus Lerdorf, dia menyebutnya sebagai *tools Personal Home Page* [11].

Seperti bahasa pemrograman web lainnya PHP memproses seluruh perintah yang berada dalam skrip PHP di dalam *web server* dan menampilkan *outputnya* ke dalam *web browser* klien. PHP adalah bahasa *scripting* yang menghasilkan *output* HTML ataupun *output* lain sesuai keinginan pemrogram (misalnya: PDF, dan lain-lain) yang dijalankan pada *server side*. Artinya, semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya *(output)* saja.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs Personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (*Form Interpreted*), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi

[11]Janner Simarmata,*Aplikasi Mobile Commerce menggunakan PHP dan MySQL*, (Yogyakarta: Andi, 2006), Cet.ke-1, p.30

open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP dirubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

**a. Keunggulan PHP**

1) Cepat.

   Karena ditempelkan *(embedded)* di dalam kode HTML, sehingga waktu tanggap menjadi pendek.

2) Tidak mahal-gratis.

   Pada kenyataannya PHP adalah gratis dan bisa mendapatkannya tanpa harus membayar.

3) Mudah untuk digunakan.

   PHP berisi beberapa fitur khusus dan fungsi yang dibutuhkan untuk membuat halaman web dinamis. Bahasa PHP dirancang untuk dimasukkan dengan mudah di dalam file HTML.

4) Berjalan pada beberapa sistem operasi.

   PHP berjalan pada sisitem operasi yang beragam, Windows, Linux, Mac OS, dan kebanyakan variasi dari Unix.

5) Dukungan teknis tersedia secara luas.

   PHP menyediakan dukungan gartis via daftar diskusi e-mail.

6) Aman.

   Pengguna tidak melihat kode PHP, karena kode yang ditampilkan pada *browser* adalah kode HTML.

7) Dirancang untuk mendukung database.

   PHP meliputi kemampuan yang dirancang untuk berinteraksi dengan *database* tertentu.

8) *Customizable.*

Lisensi *open source* sehingga mengijinkan para pemrogram untuk memodifikasi *software* PHP, menambahkan atau memodifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan untuk lingkungan mereka sendiri.[12]

**b. Cara penulisan PHP**

Ada empat macam cara penulisan kode PHP, yaitu :

1) <? echo ("ini adalah script PHP\n"); ?>
2) <?php echo("ini juga\n"); ?>
3) <script language="php"> echo ("tulis pake ini jika html editor Anda tidak mengenali PHP"); </script>
4) 4. <% echo ("kalau yang ini mirip dengan ASP"); %>

**c. Tipe data PHP**

PHP memiliki 9 (sembilan) tipe data yaitu :

1) Integer
2) Double
3) Boolean
4) String
5) Object
6) Array
7) Null
8) Nill
9) Resource

[12] Ibid., p.hal 31

Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

**4. *MYSQL***

*MySQL* adalah salah satu aplikasi *Database Management System* ( DBMS) yang sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi web. *MySQL* juga menjadi DBMS yang sering di*bundling* dengan *web server* sehingga proses instalasi jadi lebih mudah[13]. *MySQL* merupakan *database* yang paling populer digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolah datanya[14].

Kelebihan *database MySQL* dibandingkan dengan *database* yang lain yaitu:

*a.* *MySQL* merupakan *Database Management System (DBMS)*

b. *MySQL* mampu menerima *query* yang bertumpuk dalam satu permintaan atau *multithreading*.

c. *MySQL* merupakan *database* yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran *GigaByte* sekalipun.

[13] Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara h, *Pemograman Web, Bandung : Informatika*, 2014,h. 180

[14] Betha Sidik, My SQL, (Bandung : Informatika, 2005), Cet Ke-2, p. 1

d. *MySQL* didukung oleh *driver* ODBC, artinya *database MySQL* dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti *visual basic,*dreamweaver dan *delphi.*

e. *MySQL* adalah database yang menggunakan enkripsi password, jadi database ini cukup aman karena memiliki password untuk mengaksesnya.

f. *MySQL* merupakan *database* server yang *multi user*, artinya *database* ini tidak hanya digunakan oleh satu pihak akan tetapi dapat digunakan oleh banyak pengguna.

**5. *Xampp Server***

*Xampp server* merupakan salah satu paket *software web server* yang terdiri dari *Apache*, *MySQL* dan *phpMyAdmin*[15]. *Xampp* juga memiliki arti sebuah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsi *XAMPP server* adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain*: Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache, MySQL*, PHP dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License*

[15] MADCOMS, *Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP&MySQL (*Yogyakarta, ANDI dan MADCOMS, 2011),h.1

dan bebas, merupakan *web server* yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman *web* yang dinamis.

**6. Web Browser**

Browser adalah alat atau tools berbentuk software atau program yang digunakan untuk membuka alamat website [16] . Web Browser adalah suatu program atau software yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untk mencari informasi dari suatu web yang tersimpan di dalam komputer. Awalnya web browser berorientasi pada teks dan belum dapat menampilkan gambar. Namun, web browser sekarang tidak hanya menampilkan gambar dan teks saja, tetapi juga memutar file multimedia seperti video dan suara. Web browser juga dapat mengirim dan menerima e-mail.

Dengan menggunakan web browser, para pengguna internet dapat mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet dengan mudah. Web browser berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumenyang disediakan oleh web server. Contoh web browser adalah: mozilla firefox, google chrome, internet eksplorer, dll.

[16] Bunafit Nugroho, *Referensi Ber-Internet Bagi Pemula,*(Jakarta: P.T Elex Media Komputindo, 2007), cet.ke-1,h.33

## D. Perancangan Sistem

### 1. *Unified Modeling Language* (UML)

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi.

UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson.UML tidak menentukan metode untuk sistem-sistem pengembangan hanya sebagai standar untuk pemodelan objek yang terdiri dari kumpulan-kumpulan diagram[17]. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi.

Jadi berdasarkan pengertian UML diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *"Unified Modelling Language* (UML) adalah sebuah bahasa gambar atau grafik yang memvisualisasikan yang terdiri dari beberapa kumpulan diagram yang bisa membantu menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang dalam pengembangan perangkat lunaknya berbasis Objek (OOP). UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

[17] Jeffery L. Whitten, dkk, *Metode Desain dan Analisis Sistem* (Terjemahan), (Yogyakarta: ANDI, 2009), Cet. ke-1, hal. 408

UML ini akan memberi penjelasan kegiatan apa saja yang terjadi terhadap sistem atau perangkat lunak yang akan penulis bangun nantinya. Adapun beberapa macam diagram dalam UML:[18]

a. Diagram *usecase*
b. Diagram *class*
c. Diagram *package*
d. Diagram *sequence*
e. Diagram *activity*
f. Diagram *component*
g. Diagram *deployment*
h. Diagram *state machine*
i. Diagram *collaboration*

Pada penelitian ini penulis menggunakan:

**a. *Use Case Diagram***

*Use case* merupakan salah satu metode dalam analisis dan desain sistem berorientasi objek (*Object Oriented Analysis and Design*). *Use case modelling* digunakan untuk mendokumentasikan *system behaviour* dan *subsystem* pada saat pengembangan sistem, termasuk di dalamnya fungsi internal suatu sistem (*use case*), pengguna sistem (*user*) dan hubungan interaksi antara keduanya (*use case diagram*).

[18]Adi Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (*Unified Software Development Process*), (Andi: Yogyakarta, 2010), hal.12

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case***

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|---|---|---|
| 1 |  | *Actor* | Menspesifikasikan himpuan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*. |
| 2 |  | *Dependency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*). |
| 3 |  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*). |
| 4 |  | *Include* | Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*. |
| 5 |  | *Extend* | Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 6 |  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 7 |  | *System* | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 8 |  | *Use Case* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yan ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor |
| 9 |  | *Collaboration* | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi). |
| 10 |  | *Note* | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi |

**Sumber**: Dimodifikasi dari Al-Bahra bin Ladjamuddin, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), Cet. ke-1

**b. *Class Diagram***

*Class* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode atau fungsi).

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *class diagram***

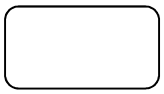
| No | Simbol | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 |  | Simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem. penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah nama kelas, kedua atribut dan terakhir operasi. |
| 2 |  | Antar muka "*Interface*" konsep yang digunakan pun sama dengan pemrogramman berorientasi object (OOP). |
| 3 | | asosiasi berarah "*indirected association*" Simbol ini merupakan simbol relasi antar kelas seperti yang diatas, namun yang membedakan pada relasi ini adalah cara penggunaannya. Simbol ini digunakan jika kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lainya. |
| 4 |  | Generalisasi "*Aggregation*" digunakan untuk menghubungkan antar kelas dengan arti umum-khusus. Jadi jika ada kelas bermakna umum dan kelas bermakna khusus dapat menggunakan simbol ini. |
| 5 |  | Agregasi Simbol ini adalah simbol yang menghubungkan antar kelas dengan makna untuk semua bagian. Jadi relasi ini digunakan jika kelas yang satu adalah semua bagian dari kelas yang lainnya. |

**Sumber:** Dimodifikasi dari Adi Nugroho Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA, (Andi: Yogyakarta, 2009), hal.64

**c. *Activity Diagram***

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi [19].

**Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram***

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|---|---|---|
| 1 |  | *Actifity* | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain. |
| 2 |  | *Action* | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi |
| 3 |  | *Initial Node* | Bagaimana objek dibentuk atau diawali |
| 4 |  | *Activity Final Node* | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan |
| 5 |  | *Fork Node* | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

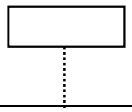
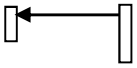
**Sumber:** Dimodifikasi dari Adi Nugroho Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA, (Andi: Yogyakarta, 2009), hal.11

[19] Ibid., hal.12

### d. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu [20].

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Sequence Diagram***

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|---|---|---|---|
| 1 |  | *LifeLine* | Objek *entity* antarmuka yang saling berinteraksi |
| 2 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |
| 3 |  | *Message* | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |

**Sumber:** Dimodifikasi dari Adi Nugroho Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (*Unified Software Development Process*), (Andi: Yogyakarta, 2010), hal.42

### 2. Flowchart

*Flowchart* (diagram alir) adalah suatu standar untuk menggambarkan urutan langkah dalam suatu proses [21]. Definisi lain dari *flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

---

[20] Ibid., hal.11

[21] Abdul Kadir dan Heriyanto, *Algoritma Pemrograman Menggunakan C++*, (Yogyakarta: ANDI, 2005), Cet. ke-1, hal 12

Ada dua macam *Flowchart* yang menggambarkan proses dengan komputer, yaitu:

a. *System flowchart*

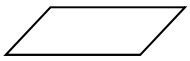
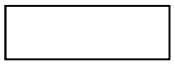
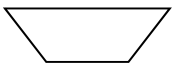
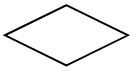
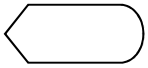
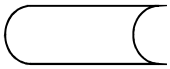
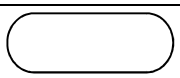
Bagan yang memperlihatkan urutan proses dalam sistem dengan menunjukkan alat media input, output serta jenis media penyimpanan dalam proses pengolahan data.

b. *Program flowchart*

Bagan yang memperlihatkan urutan instruksi yang digambarkan dengan simbol tertentu untuk memecahkan masalah dalam suatu program.

Berikut adalah Simbol flowchart:

**Tabel 2.4 Simbol *Flowchart***

| Simbol | Keterangan |
|---|---|
|  | Input |
|  | Proses Komputerisasi |
|  | Proses Manual |
|  | Logika / Kondisi |
|  | Output |
|  | Disk Store |
|  | Dokumen |
|  | Terminal |

**Sumber**: Dimodifikasi dari Al-Bahra bin Ladjamuddin, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), Cet. ke-1

## E. Penelitian yang Relevan

Sejauh pengetahuan penulis, dari berbagai literar yang penulis baca terdapat berbagai jurnal atau skripsi yang membahas tentang Sistem Informasi Data pendidik dan Tenaga kependidikan, untuk mendukung penelitian tersebut maka penulis kemukakan literatur sebagai kajian pustaka, diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Al Abiyyu Mahdy dalam skripsinya yang berjudul *Perancangan sistem Informasi Sekolah Menenggah Kejuruan Negeri 1 Curup Timur Berbasis Web*. Dalam penelitian ini sistem yang akan dirancang adalah sistem informasi akademik sekolah berbasis Web. Pembuatan laporan meliputi informasi, visi, misi, sejarah, fasilitas, kontak, jurusan yang ada, buku tamu, user, dan fitur *update*. *Software* yang digunakannya adalah Adobe Dreamweaver.

Dalam penelitian yang dilakukan Hendra tentang *Desain Sistem Informasi Kepegawaian menggunakan Bahasa Pemograman Visual Basic 6.0 di SMA Negeri 1 Sungai Pua*, dalam penelitian bahwa aplikasi penyimpanan data masih manual, kurang terorganisir data – data sekolahnya dan tidak efektifnya data dan laporan yang dihasilkan sehingga informasi yang ditampilkan kurang akurat. Untuk itu, perlu suatu sistem yang terintegrasi dengan pemakaian teknologi komputer guna mencapai dan mempercepat proses pemasukan data dan pelaporan.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

## A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan April sampai Juli 2018, dimana penulis mengumpulkan data-data yang terkait dengan perancangan berbasis *Mobile website*. Kemudian data diolah dan dilakukan perancangan sebuah informasi berbasis *mobile website* agar para siswa bisa dengan mudah mengakses informasi seputar akademik seperti: info sekolah, kalender akademik, jadwal sekolah dan informasi lainnya yang di anggap penting. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan sebagaimana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah.

## B. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* atau yang biasa disingkat R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [1].

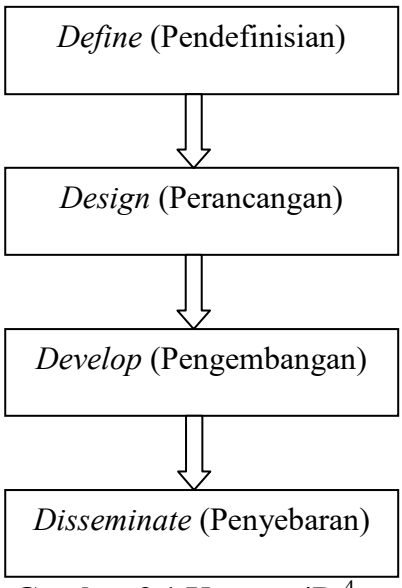
Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D,* ( Bandung: Alfabeta, 2015 ) Cet.ke 12, h.297

tertentu atau penyempurnaan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul dan lainnya atau juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer, model pembelajaran dan lainnya [2].

Penelitian *Research and Development* yang penulis terapkan adalah model 4D (*four-D).* Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan. Thiagarajan (1974) memngemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4 D,yang merupakan perpanjangan dari *Define*, *Design*, *Development*, *Dissemination* [3].

Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu:




**Gambar 3.1 Konsep 4D** [4]

[2] Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), Cet. ke-2, h.243-244

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D,* ( Bandung: Alfabeta, 2015 ) Cet.ke 12, h.297

[4] Farida Nursyahidah, *Research and Development vs Development Reseacrh*

1. **Tahap Pendefenisian (*Define*)**

   Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan masalah diawali dengan analisis tujuan dan perumusan tujuan.

2. **Tahap Perencanaan (*Design*)**

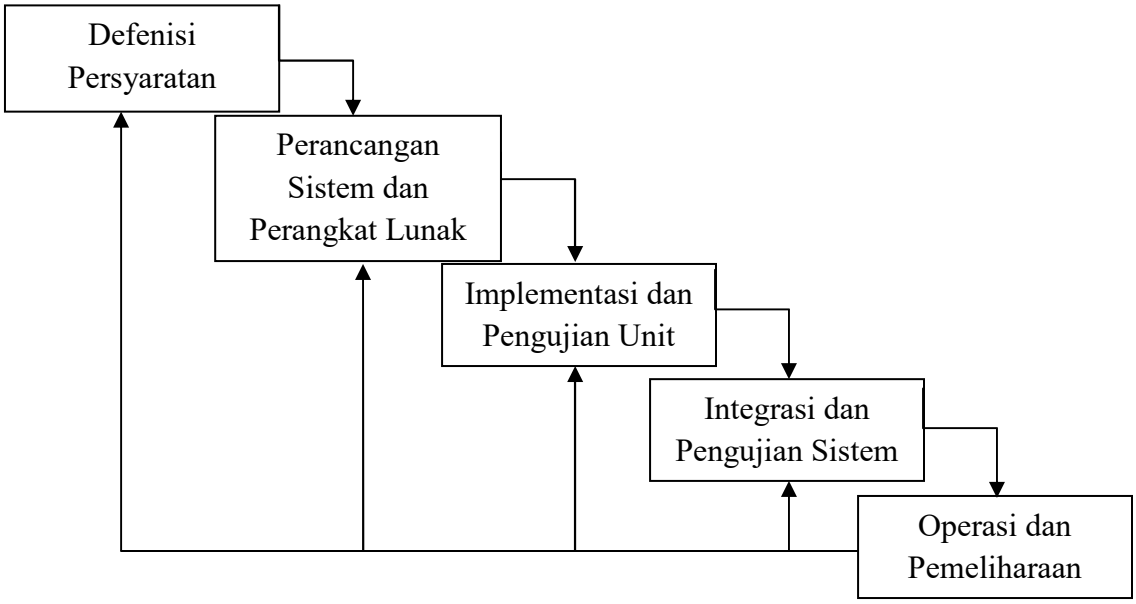
   Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe informasi perancangan *mobile website*. Tahap ini merupakan awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*.

3. **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

   Untuk pembuatan sistem penulis menggunakan siklus hidup pengembangan sistem model *waterfall. Waterfall* merupakan model yang mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evaluasi serta mengembangkan sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi pernyataan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian, dan sebagainya. Berkat penurunan dari satu fase ke fase yang lainnya, model ini dikenal sebagai 'model air terjun' atau siklus hidup perangkat lunak [5].

Tahap-tahap dari model *waterfall* ini dapat diilustrasikan pada gambar berikut:

[5] Ian Sommerville, *'Software Engineering' Rekayasa Perangkat Lunak*, (Jakarta: Erlangga, 2003), Cet. ke-6, h. 42-43




**Gambar 3.2 Siklus Hidup Pengembangan Model *Waterfall***
**Sumber:** Ian Sommerville, *'Software Engineering' Rekayasa Perangkat Lunak*, (Jakarta: Erlangga, 2003), Cet. ke-6

Tahapan SDLC Model *Waterfall*:

a) Defenisi Persyaratan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi dengan spesifikasi sistem.

b) Perancangan sistem dan perangkat lunak

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c) *Implementasi* dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya. Tahapan ini merupakan tahapan implementasi dari produk yang telah dikembangkan. Untuk tahapan implementasi pada penelitian ini digunakan metode *Pilot Project*. Pilot project merupakan metode dalam menggunakan sistem baru pada sebagian organisasi (tempat penelitian) dimana sistem lama tetap digunakan.[6]

d) *Integrasi* dan Pengujian Sistem

Unit program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Pengujian sistem dilakukan dengan *black box testing*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, dengan demikian pengujian *black box* memungkinkan prekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* sering diaplikasikan selama tahap akhir pengujian,

[6] Efrem G. Mallach, "*information sistem conversion strategies* : a unified view", *international journal of enterprise information systems, vol.5:1*, 2009

karena pengujian *black box* memperhatikan struktur kontrol yang berfokus pada domain informasi.[7]

e) Operasi dan Pemeliharaan

Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-parsyaratan baru ditambahkan[8]

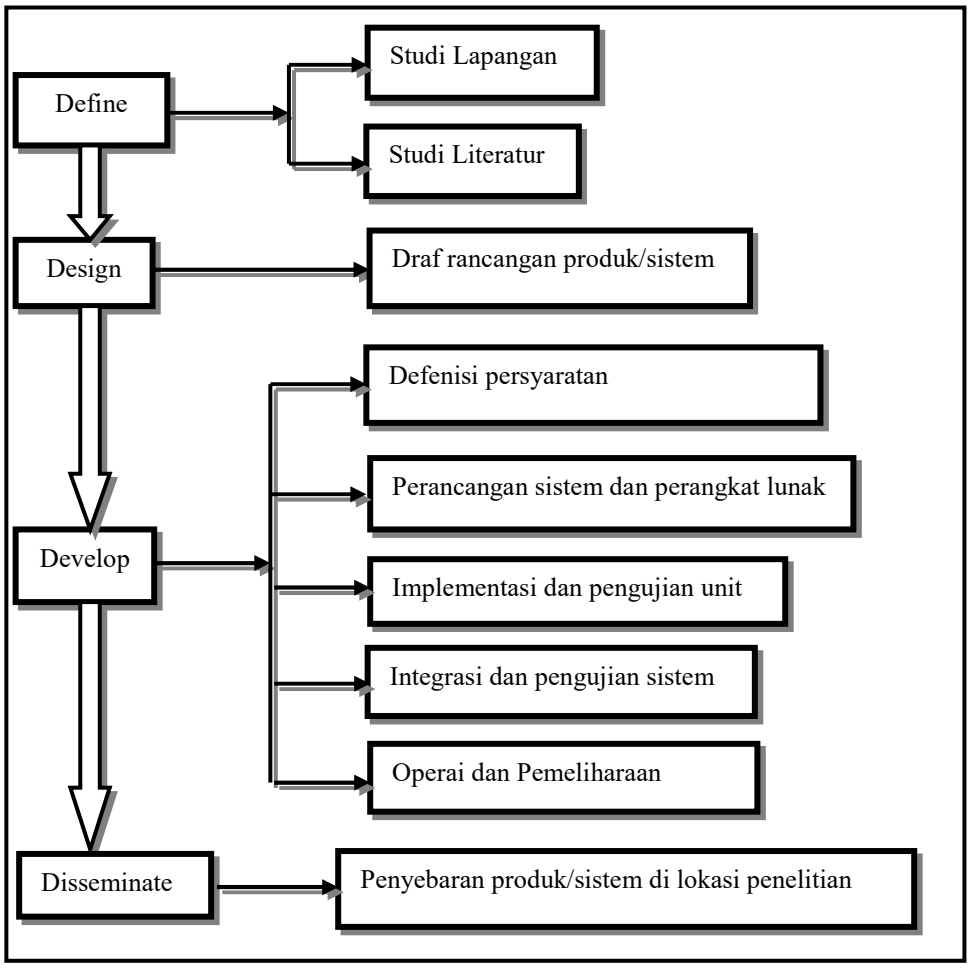
**4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)**

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan informasi perancangan *mobile website* yang telah dikembangkan pada skala lebih luas misalnya digunakan langsung oleh pihak sekolah.

## C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini penulis laksanakan disesuaikan dengan model pengunaan sistem *waterfall* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya dan berikut ini adalah skema tahapan penelitiannya :

[7] Roger S. Pressman. Ph. D, *Rekayasa Perangkat Lunak*, (Yogyakarta: Andi, 2002), hal.551-552
[8] ibid., h. 43




**Gambar 3.3 Skema Tahap-tahap Penelitian**

Dari gambar 3.3 skema tahapan penelitian di atas, penulis merincikan yaitu:

1. *Define*

   Pada tahap ini penulis melakukan studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sistem lama yang sedang berjalan, dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian.

Untuk menemukan potensi dan masalah dilakukan dengan metode kualitatif. Sumber data/informasinya adalah Waka kurikulum, guru penganggung jawab setoran hafalan dan guru penerima setoran hafalan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif.

Studi lapangan juga dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang sistem pencatatan setoran ayat seperti apa yang harus dibuat dan diterapkan. Metode yang digunakan adalah dengan kualitatif. Sumber data/informasinya adalah Waka kurikulum, guru penganggung jawab setoran hafalan dan guru penerima setoran hafalan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif.

Studi literartur yang dipelajari adalah yang terkait dengan sistem. Melalui studi literatur diharapkan dapat diperoleh pemahaman secara teoritis tentang sistem. Sebelum dikembangkan literatur tersebut dapat menjadi jembatan peneliti dalam merancang akan konsep desain dengan rancangan produk yang cocok sesuai kebutuhan.

2. *Design*

Hasil dari studi lapangan dan studi literatur digunakan untuk membuat perancangan sistem. Secara garis besar pembuatan rancangan sistem diawali dengan

a. Mencari sistem yang relevan
b. Menyusun spesifikasi desain produk
c. Melakukan evaluasi konsep-konsep yang ditawarkan
d. Menggambarkan wujud desain produk

3. *Develop*

Dalam tahap ini penulis melakukan pengembangan aplikasi dengan menggunakan model pengembangan *waterfall* model, yaitu:

1) Definisi persyaratan yaitu, penulis membentuk kebutuhan dari semua elemen dan menganalisa kebutuhan *user*.
2) Perancangan sistem dan perangkat lunak yaitu, penulis melakukan perancangan sistem, membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.
3) *Coding* yaitu, penulis melakukan penerjemahan *design* ke dalam bahasa pemrograman PHP MySQL.
4) Integrasi dan pengujian sistem yaitu, pengintegrasian dan pengujian sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa

persyaratan sistem telah terpenuhi. Pengujian sistem menggunakan *black box testing.*

5) Operasi dan pemeliharaan yaitu, penulis melakukan penginstalan sistem yan akan dipakai.

4. *Disseminate*

Yaitu penulis melakukan penyebarluasan sistem yang telah dihasilkan dilokasi penelitian.

**D. Uji Produk**

Uji produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah produk selesai. Uji produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran [9].

Uji produk yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Uji produk dilakukan dengan penyebaran angket. Angket yang disusun terdiri dari indikator dengan kriteria skala likert.

Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variabel penelitian[10]. Dengan menggunakan skala likert, maka variabel

[9] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet. ke-2, h.132

[10] Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula,* (Bandung : 2013),Cet.ke-9, h.87

yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub variabel kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur.

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyatan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut :

| **Pernyataan Positif** | **Pernyataan Negatif** |
|---|---|
| Sangat Setuju (SS) = 5<br>Setuju (S) = 4<br>Netral (N) = 3<br>Tidak Setuju (TS) = 2<br>Sangat Tidak Setuju (STS) = 1<br>Sangat Puas = 5<br>Puas = 4<br>Cukup Puas = 3<br>Kurang Puas = 2<br>Tidak Puas = 1<br><br>Sangat Tinggi/Sangat penting = 5<br>Tinggi/Penting = 4<br>Cukup Tinggi/Cukup Penting = 3<br>Rendah/Kurang Penting = 2<br>Rendah Sekali/Tidak Penting = 1<br><br>Sangat Baik = 5<br>Baik = 4<br>Sedang = 3<br>Buruk = 2<br>Buruk Sekali = 1 | Sangat Setuju (SS) = 5<br>Setuju (S) = 4<br>Netral (N) = 3<br>Tidak Setuju (TS) = 2<br>Sangat Tidak Setuju (STS) = 1 |

Contoh praktis: pernyataan bentuk ceklis

Berilah jawaban pernyataan dengan tanda (√ ) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat saudara.

| NO | PERNYATAAN | ALTERNATIF JAWABAN | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | SS | S | N | TS | STS |
| 1. | Pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah telah disosialisasikan | ✓ | | | | |
| 2. | Dinas pendidikan telah memiliki data sejumlah sekolah yang telah memiliki struktur organisasi dewan sekolah | | ✓ | | | |

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) = 5
Setuju (S) = 4
Netral (N) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Dalam hubungan teknik pengumpulan data angket, instrumen tersebut disebarkan kepada 70 responden, kemudian direkapitulasi.

Dari data 70 responden, misalnya :
Menjawab 5 = 2 orang
Menjawab 4 = 8 orang
Menjawab 3 = 15 orang
Menjawab 2 = 25 orang
Menjawab 1 = 20 orang

Cara menghitung skor dalam penelitian :[11]

Jumlah skor untuk 2 orang menjawab 5 : 2 x 5 = 10

Jumlah skor untuk 8 orang menjawab 4 : 8 x 4 = 32

Jumlah skor untuk 15 orang menjawab 3 : 15x 3 = 45

Jumlah skor untuk 25 orang menjawab 2 : 25x 2 = 50

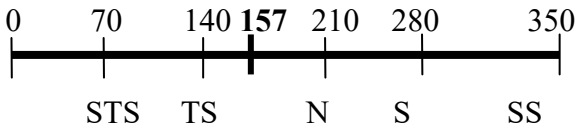
Jumlah skor untuk 20 orang menjawab 1 : 20x 1 = 20 +

Jumlah = 157

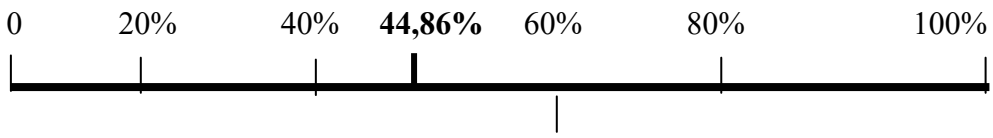
Jumlah skor ideal untuk item No.1 (skor tertinggi) = 5 x 70 = 350 (SS)

Jumlah skor rendah = 1 x 70 = 70 (STS)

Berdasarkan data (item No. 1) yang diperoleh dari 70 responden, maka sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah terletak pada daerah netral. Secara kontinum dapat dilihas seperti :




Jadi, berdasarkan data (item No. 1) yang diperoleh 70 responden, maka sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi Dewan Sekolah, yaitu : 157/350x100% = 44,86% tergolong cukup. Persentase kelompok responden untuk item No. 1 dapat dilihat seperti :




[11] Ibid., h.89

Sangat Lemah Lemah Cukup Kuat Sangat Kuat

Keterangan : kriteria interpretasi Skor

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah
Angka 21% - 40% = Lemah
Angka 41% - 60% = Cukup
Angka 61% -800% = Kuat
Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Apabila didasarkan pada kelompok responden, maka dapat diketahui bahwa: [12]

2 orang menyatakan Sangat Setuju (SS) = 2/70x100% = 2,86%
8 orang menyatakan Setuju (S) = 8/70x100% = 11,43%
15 orang menyatakan Netaral (N) = 15/70x100% = 21,43%
25 orang menyatakan Tidak Setuju (TS) =25/70x100% = 35,71%
20 orang menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS)=20/70x100%= 28,57%

**1. Uji Validitas Produk**

Validitas merupakan tes yang membandingkan karakteristik kecepatan, skalabilitas, dan stabilitas dari produk terhadap harapan yang telah diset untuk produk [13].

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi

[12] Ibid., h.89
[13] Janner Simarmata, *Rekayasa Web*, (Yogyakarta: ANDI, 2010), Cet. ke-1, h.293

produk digunakan angket, dimana ahli teknologi informasi tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi produk untuk ahli teknologi informasi meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Lembar validasi disusun berdasarkan indikator-indikator yang ditentukan untuk sebuah informasi perancangan *mobile website*. Kevalidan sistem ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dan tanggapan yang diberikan validator terhadap pernyataan yang ditampilkan dalam angket.

Validasi dilakukan dengan langkah berikut:

a. Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala likert:

1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

b. Menetukan jumlah skor dari masing-masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator dengan rumus:

$$N = \frac{Bp}{Bm} \times 100\%$$

Pada rumus di atas N merupakan nilai yang didapat, *Bp* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *Bm* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

c. Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala *likert*:

**Tabel 3.1 Tabel kriteria Validitas**

| Persentase (%) | Kriteria |
|---|---|
| 0 – 20 | Tidak Valid |
| 21 – 40 | Kurang Valid |
| 41 – 60 | Cukup Valid |
| 61 – 80 | Valid |
| 81 – 100 | Sangat Valid |

**Sumber**: Dimodifikasi dari Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. ke-9

**2. Uji Praktikalitas Produk**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Uji praktis diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap Perancangan *mobile website* dari, yayasan, guru, tata usaha dan penjaga sekolah untuk menentukan kepraktisan sistem yang dibuat. Kepraktisan sistem ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan pegawai tata usaha terhadap pernyataan yang ditampilkan dalam angket.

**Tabel 3.2 Tabel kriteria Praktikalitas**

| Presentase % | Kriteria |
|---|---|
| 0-20 | Tidak Praktis |
| 21-40 | Kurang Praktis |
| 41-60 | Cukup Praktis |
| 61-80 | Praktis |
| 81-100 | Sangat Praktis |

**Sumber**: Dimodifikasi dari Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. ke-9

**3. Uji Efektivitas Produk**

Analisis efektivitas dari Perancangan *mobile website* ditentukan dengan cara melihat kemudahan memakai program dan juga cepatnya pelayanan yang diberikan karena penggunaan program Perancangan *mobile website* ini. Serta dilakukan pengamatan untuk melihat keefektifan Perancangan *mobile website* dalam segi waktu dan tenaga.

**Tabel 3.3 Tabel kriteria Efektivitas**

| Presentase % | Kriteria |
|---|---|
| 0-20 | Tidak Efektif |
| 21-40 | Kurang Efektif |

| | |
|---|---|
| 41-60 | Cukup Efektif |
| 61-80 | Efektif |
| 81-100 | Sangat Efektif |

**Sumber**: Dimodifikasi dari Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Cet. ke-9

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala *likert* seperti halnya perhitungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

# BAB IV

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil

perancangan mobile website yang penulis rancang ini merupakan sistem yang berguna sebagai informasi sekolah yang akan mempermudah guru, siswa, dan masyarakat dalam mendapatkan informasi seputar sekolah SMAN 1 X Koto Kab. Tanah Datar, diharapkan dengan adanya sistem ini agar lebih praktis dan efisien dalam mencari informasi sekolah tersebut.

Adapun hasil dari perancangan mobile websitey ang penulis rancang adalah sebagai berikut :

a. Perancangan program terdiri dari beberapa *form*. *Form* yang pertama adalah *form login* berisi tampilan untuk memasukkan *username* dan *password* bagi *admin*, terdapat 3 user yang dapat megakses sistem ini yaitu, admin, guru, siswa. Jika user memilih menu admin kemudian user melakukan *login* sebagai admin, setelah itu muncul beberapa halaman menu pada halaman admin. Terdapat juga menu logout yang nantinya berguna bagi user untuk keluar dari halaman admin ini.

b. Menu yang pertama pada form login adalah menu login admin yang di dalamnya ada beberapa form yang nantinya berguna bagi admin untuk menginputkan profil sekolah, agenda, berita, galery, dan buku tamu.

c. Menu yang kedua pada form home adalah pengunjung dapat melihat informasi dari profil sekolah, agenda, berita, galery, dan buku tamu secara praktis melalui mobile website.

d. Hasil pengujianBerdasarkan hasil uji coba produk baik uji validitas oleh 3 validator, uji praktikalitas oleh 2 penguji, maupun uji efektivitas oleh 3 siswa maka produk ini sangat valid digunakan dengan mendapat rata-rata nilai 89, nilai pada uji praktikaltas mendapatkan nilai 100 dari penguji, dan pada uji efektivitas mendapatkan rata-rata nilai 96 hasil uji validitas menunjukkan bahwa sistem yang telah dirancang dinyatakan sangat valid dengan sedikit revisi. Sementara hasil uji pratikalitas oleh penguji dinyakan sangat praktis. Dan untuk uji efektivitas menunjukkan bahwa sistem sangan efektif.

Setelah penulis melakukan uji coba program dengan berbagai pihak di SMAn 1 X Koto Kab. Tanah Datar dan pakar komputer, dari pihak sekolah pun mensetujui adanya program ini karena dapat membantu dalam mempublikasikan informasi sekolah .

## B. Pembahasan

### 1. *Define*

Menetapkan dan mendefenisikan sistem yang sedang berjalan diperlukan sebelum melakukan perancangan terhadap sistem baru.Pendefenisian ini bertujuan mengetahui bagaimana masalah yang dihadapi dalam perancangan mobile website di sekolah SMA N 1 X koto Kab.Tanah Datar.

Pendefenisian Mobile Website ini merupakan mencari informasi dari mobile website yang *responsive* sehingga memudahkan *user* tersebut, sehingga dapat di ketahui pentingnya mobile website yang akan dirancang. Selain itu juga dapat ditemukan hal-hal yang dibutuhkan di dalam proses perancangan Mobile Website, sehingga dapat digambarkan kebutuhan di dalam proses perancangan mobile website yang dikhususkan pada Sekolah SMA N 1 X Koto Kab. Tanah datar .

Tahapan perancangan Mobile website ini membutuhkan pengumpulan data profil sekolah, Agenda yang akan dilaksanakan, Berita yang akan ditampilkan, pengumuman, dan galeri foto sekolah. Kegiatan pengumpulan data Sekolah dilakukan dengan meminta data pada pegawai Tata Usaha.

Hal lain yang juga dibutuhkan dalam mendefenisian masalah adalah persiapan terhadap perangkat lunak atau software dan perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam merancang sistem informasi berbasis mobile. Persiapan perangkat lunak dan perangkat keras yang dimaksud disini adalah seperti

persiapan sistem operasi dan editor bahasa pemograman yang digunakan.Persiapan computer atau laptop yang mendukung terhadap software yang digunakan dalam perancangan sistem.

**2. *Design***

Perancangan sistem bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan program website dan sangat diperlukan untuk menggambarkan, merencakan dan membuat sketsa tampilan dari website yang akan dibuat. Perancangan sistem ini bertujuan untuk menghasilkan suatu program yang baik dan terstruktur, maka diperlukan beberapa tahap perencanaan. Perencanaan tersebut meliputi bagaimana alur kerja dari program yang akan dibuat.

Berdasarkan dari tahap *define* (analisis) yang telah penulis jabarkan dari hasil wawancara di atas, penulis akan merancang sebuah sistem baru untuk mobile website sekolah yang praktis dan efektif. Pada tahapan ini dilakukan desain struktur navigasi, dan desain sistem dan software.

**3. *Develop***

**a. Defenisi Persyaratan**

Untuk mengembangkan sistem yang akan dirancang maka dibutuhkan komponen teknologi informasi, yaitu *hardware* dan *software*, komponennya adalah sebagai berikut:

*1) Hardware* yang digunakan penulis saat penelitian adalah:

a) CPU Dual Core Processor

b) Memory 2 GB

c) Harddisk kapasitas 500 GB

*2) Software* yang digunakan penulis saat penelitian adalah:

a) Microsoft windows 2007 ultimate

b) Chrome

c) Xampp server

d) Microsoft word 2007

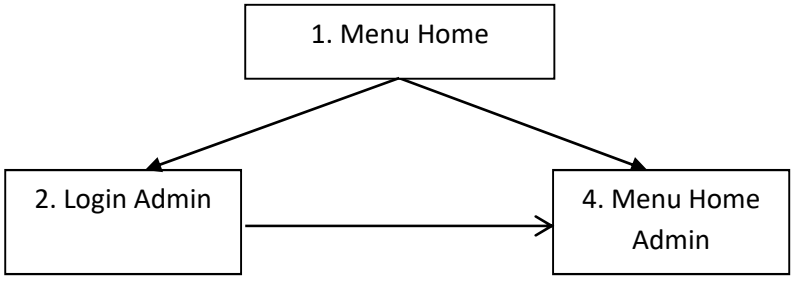
e) Dreamweaver MX 2004

**b. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak**

1) Desain Struktur Navigasi

a) Struktur Navigasi Menu Login

Struktur navigasi menu login ini menampilkan menu login dan dilanjutkan ke menu home admin, ke menu home guru, ke menu home siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

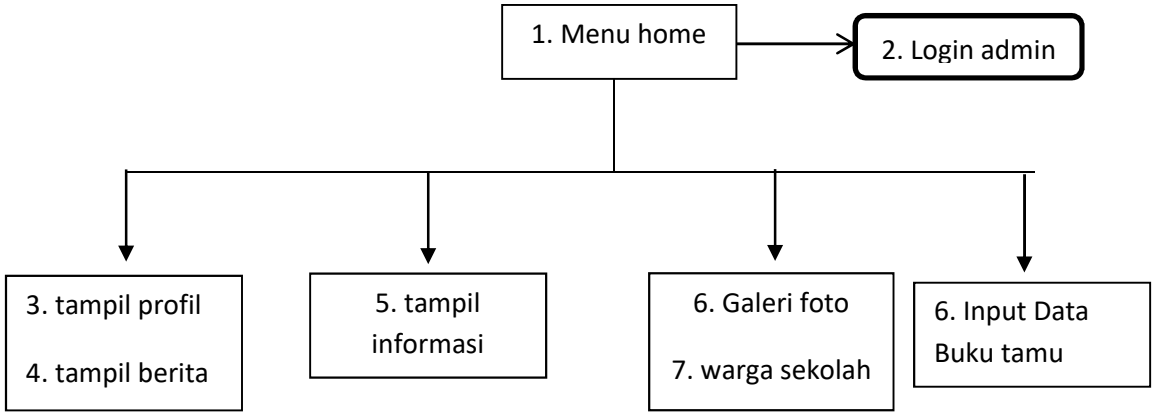



**Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu *Home***

**Keterangan Struktur Navigasi Menu *Home***

Pada gambar 4.1 di atas terdapat navigasi menu login dimana terdapat 3 menu yang dapat diakses yaitu menu home, menu Login dan menu home admin.

**b) Struktur Navigasi Menu Home Admin**

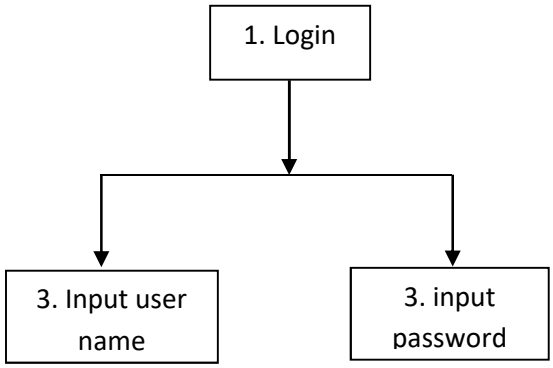



**Gambar 4.2 Navigasi Menu Home**

**Keterangan Struktur Navigasi Menu *Home***

Pada gambar 4.2 di atas terdapat navigasi menu home admin dimana Pengunjung dapat melihat informasi data sekolah.

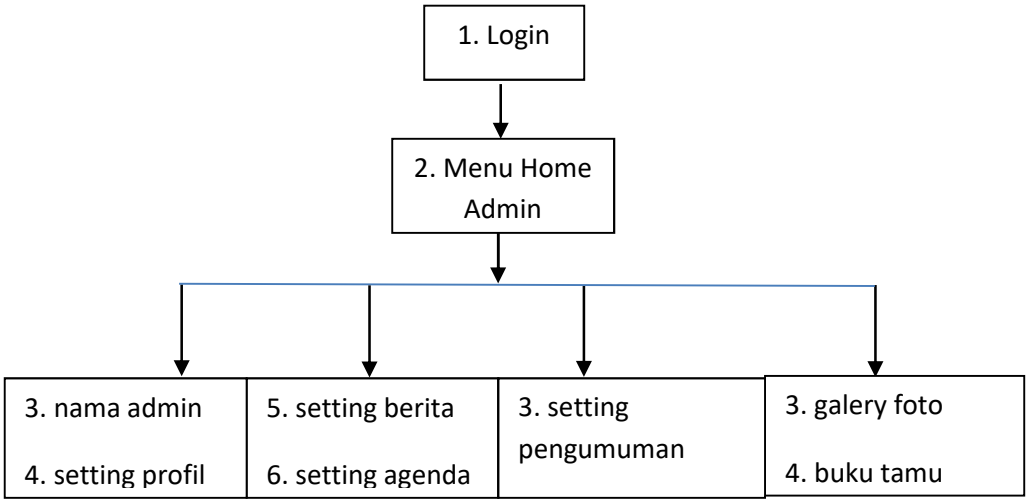
**c) Navigasi Menu Login**



**Gambar 4.3 Navigasi Menu *Login***

**Keterangan Struktur Navigasi Menu *Login***

Pada gambar 4.3 di atas terdapat navigasi menu login dimana admin dapat menginputkan user name dan password sehingga dapat masuk dalam menu home admin.




**Gambar 4.4 Navigasi Menu Home Siswa**

**Keterangan Struktur Navigasi Menu *Home Siswa***

Pada gambar 4.2 di atas terdapat navigasi menu home admin dimana admin dapat menginputkan data dari form yang tersedia sehingga tampil pada home pengunjung.

***2)*** **Desain Sistem dan Software**

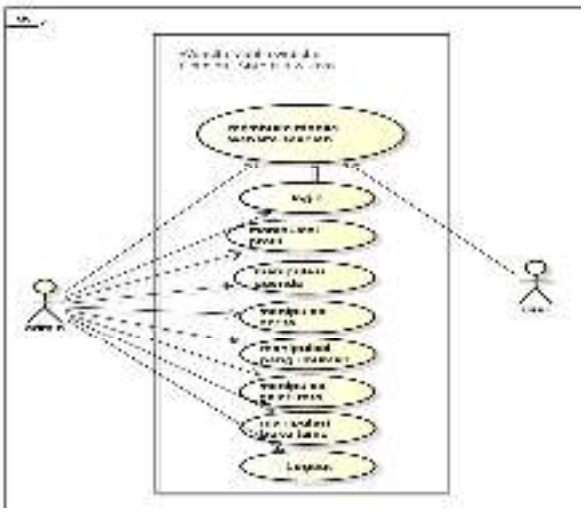
**a) Desain Sistem Secara Umum**

Dalam perancangan sistem ini diperlukan suatu dokumentasi yang membantu dalam memahami suatu aplikasi. Ada beberapa alat bantu

yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan, diantaranya adalah *use case diagram, activity diagram* dan *squence diagram*.

a. *Use Case* Diagram Admin

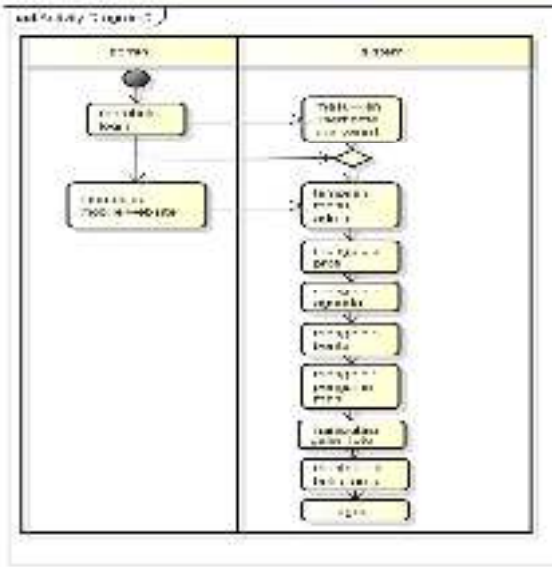
*Use Case* Diagram mengambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Use Case digunakan untuk merepsentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Berikut Use Case diagram admin



**Gambar 4.5 *Use Case* Diagram admin**

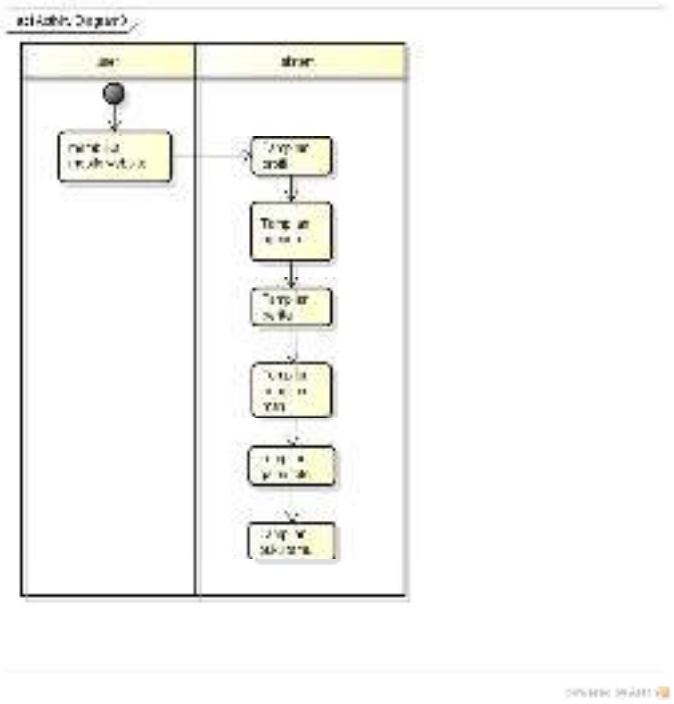
*b.* *Activity* Diagram

*Activity* diagram mendeskripsikan seluruh aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana aktivitas berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Berikut activity diagram dari admin:



**Gambar 4.6 Activity Diagram Admin**

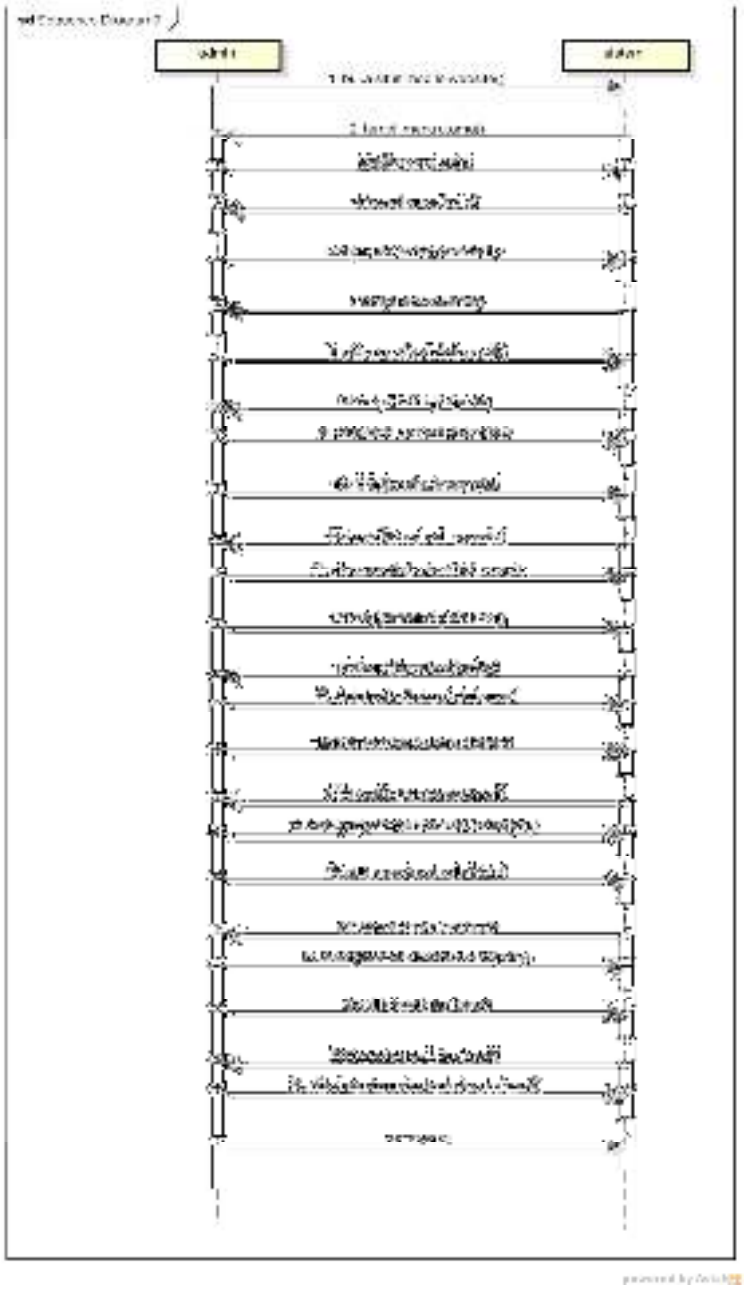
Dan juga gambar Activity Diagram dari user juga digambarkan sebagai berikut



Gambar **4.7 Activity Diagram User**

*c.* Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut.Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang dilakukan suatu aksi tertentu.Objek-objek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, aktot yang menginisiasi interaksi diletakan paling kiri dari diagram.Berikut merupakan Sequence Diagram yang dilakukan oleh admin.

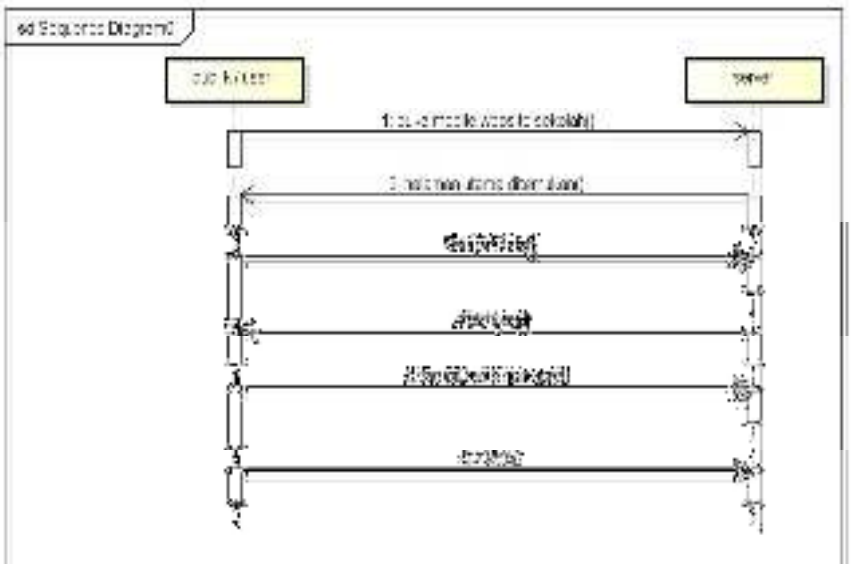


**Gambar 4.8 Sequence Diagram Admin**

Dari gambar 4.8 dapat dijelaskan kegiatan yang dilakukan admin dari awal sampai akhir adalah sebagai berikut:

a) Mulai dari admin membuka mobile website dan mengambil menu login, mengimputkan username, password dan apabila password benar maka admin masuk kehalaman admin.

b) Admin juga bertugas mengedit, mengapus form profil,agenda,berita, foto galery dan buku tamu pengunjung mobile website.



**Gambar 4.9 Sequence diagram User/Publik**

Dari gambar 4.9 dapat dijelaskan kegiatan yang dilakukan user dari awal sampai akhir sebagai berikut:

a) Mulai dari user membuka mobile website dan mengambil menu login, mengimput username, password dan level ke sistem. Apabila username dan password salah maka user tidak dapat masuk ke

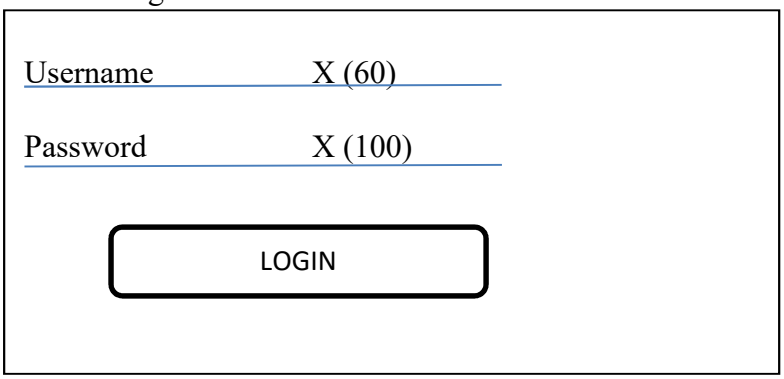
menu utama apabila password benar maka user masuk ke menu admin.

1) Desain Sistem Secara Terinci

1. Desain input

Desain input merupakan suatu alat masukan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan output atau laporan. Tujuan dalam pendesainan ini adalah memberikan panduan kepada pengguna dalam mengentrikan data sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pengentrian data. Bentuk dari desain input yang dirancang adalah sebagai berikut:

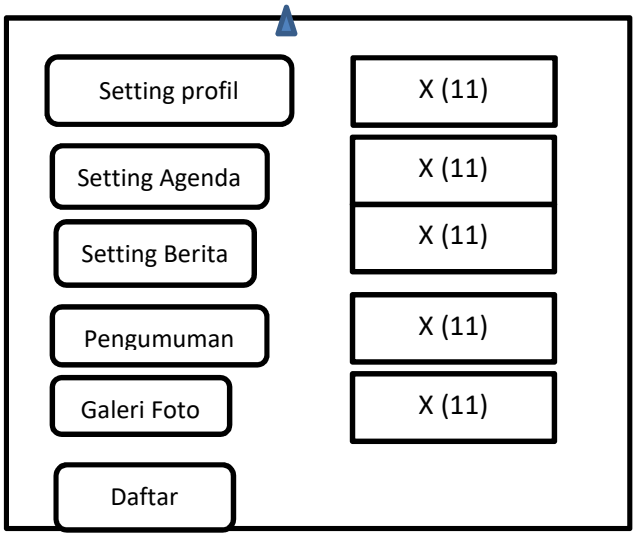
a. Form Login



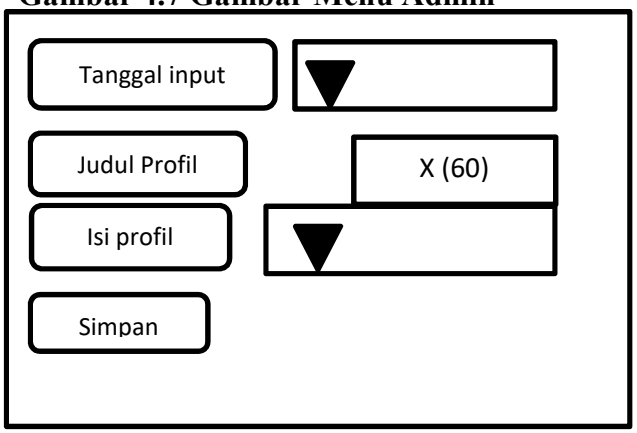

**Gambar 4.6 Gambar Menu Admin**

2. Desain Menu Admin

Pada menu ini,admin menginputkan data user pada form yang telah disediakan.Dan pegawai tata usaha mengelola informasi. Agarlebih jelas nya menu admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



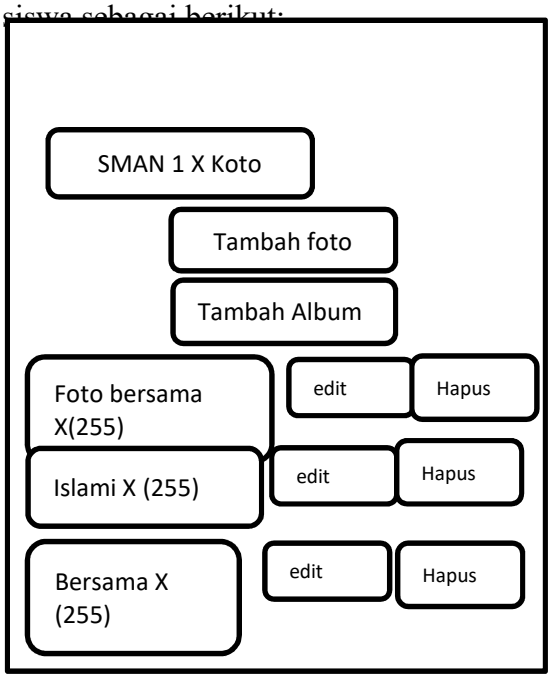

**Gambar 4.7 Gambar Menu Admin**




**Gambar 4.8 Menu admin kelola profil**

3. Menu Kelola Galery

Pada menu ini, Pengunjung dapat mengecek informasi yang diberikan admin, mengumpulkan dalam album dan album bisa dihapu maupun diedit. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar menu siswa sebagai berikut:




**Gambar 4.9 Menu Kelola Galery**

4. Desain Menu Utama

Pada Menu ini, Pengunjung dapat melihat informasi sekolah dan pengunjung dapat berdiskusi dengan admin melalui buku tamu. Untuk lebih jelasnya menu guru dapat dilihat pada gambar dibawah ini:




**Gambar 4.10 Menu Awal mobile website**

**2. Desain Output**

Desain output atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, karena dokumen atau laporan keluaran yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkannya.

Desain output dimaksudkan untuk menetapkan format tampilan yang akan digunakan untuk melihat hasil akhir dari sebuah desain program PHP/MySQL. Adapun bentuk rancangan output adalah sebagai berikut:

| profil | berita | kategori | pengumuman | galery |
|---|---|---|---|---|
| X (11) | X (11) | X (11) | X (60) | X (255) |

**3. Desain Database**

a.*Administrator*

File ini berisi database tentang username, password yang akan digunakan pengguna dalam mengisi halaman login sebelum masuk kehalaman utama. File login ini berisi field-field sebagai berikut:

Nama Database :db_cmssekolah

Nama Tabel : user

Primary key :id_user

**Tabel 4.1 Tabel Data Admin**

| No | Field name | Type | Width | Ket |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| 1 | id_user | Int | 11 | Admin |
| 2 | username | Varchar | 60 | usename |
| 3 | password | Varchar | 100 | Password |
| 4 | nama_lengkap | Varchar | 60 | Nama lengkap |
| 5 | email | Varchar | 60 | Email |
| 6 | Telp | Int | 11 | Telpon |
| 7 | Level | Varchar | 20 | Level |

b. Profile

File ini berisi database tentang profil dari mobile website sekolah. Sebagai berikut:

Nama database :db_cmssekolah

Nama table :tb_profile

Primary key :id_profile

**Tabel 4.2 Tabel Data Profile**

| No | Field name | Type | Width | Ket |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| 1 | id_Profil | Int | 11 | Profil |
| 2 | judul_profil | Varchar | 60 | Judul profil |
| 3 | isi_profil | Text | | Isi profil |
| 4 | Tg_input | Date | | Tanggal |

c. Kategori

File ini berisi database tentang kategori dalam form mobile website berguna untuk input informasi admin kepada pengunjung mobile website. Berisi field-field sebagai berikut:

Nama dabase :db_cmssekolah

Nama table :tb_kat_berita

Primarykey :id_Kategori

**Tabel 4.3 Tabel Data Berita**

| No | Field name | Type | Width | Ket |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| 1 | Id_kategori | Int | 11 | |
| 2 | Kategori | Varchar | 60 | kategori |

d.Berita

File ini berisi database tentang berita yang diberikan admin untuk pengunjung mobile website sekolah yang berguna untuk menampilkan kegiatan sekolah yang akan dilaksanakan berisi field-field sebagai berikut:

Nama database :db_cmssekolah

Nama table :tb_berita

Primarykey :id_berita

**Tabel 4.4 input berita sekolah**

| No | Field name | Type | Width | Ket |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| 1 | id_berita | Int | 11 | |
| 2 | id_kategori | Int | 100 | Kategori |
| 3 | judul | Varchar | 100 | Judul berita |
| 4 | isi | Text | | |
| 5 | tgl_post | Date | | Tanggal posting |
| 6 | foto | Varchar | 255 | |
| 7 | id_user | Int | 11 | |

e. Galery dan Album

File ini berisi database tentang galery foto sekolah yang dipublikasikan kepada pengunjung dan album berguna untuk membagi koleksi pada galery foto, berisi field-field sebagai berikut:

Nama database :db_cmssekolah

Nama table :tb_galery

Primarykey :id_galery

**Tabel 4.5 input galery sekolah**

| No | Field name | Type | Width | Ket |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E |
| 1 | id_galery | Int | 11 | |
| 2 | id_album | Int | 11 | Kategori |
| 3 | foto | Varchar | 255 | |
| 5 | tgl_post | Date | | Tanggal posting |
| 6 | deskripsi | Text | | |

## 4. Desain Teknologi

Untuk Menjalankan sistem informasi yang dirancang, maka dibutuhkan dua komponen teknologi informasi yaitu *hadware* dan *software.*

### a. *Hardware*

Adapun hadware yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang dirancang sebagai berikut:

1) Laptop Acer CORE”i3
2) Printer Canon IP 2770
3) Mouse
4) Keyboard
5) Monitor
6) Media Penyimpanan

### b. *Software*

Sofware yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem yang dirancang sebagai berikut:

1) Microsoft Windows7
2) Browser yang digunakan adalah Google Chrome

3) Dreamweaver CS8
4) Sublime Texs
5) Xampp Server
6) Database Mysql

**1. Desain *Control***

Untuk menjaga keamanan dari sistem yang penulis rancang maka perlu *design control* dengan komponen sebagai berikut:

**a. *Hardware***

Beberapa *hardware control* yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah:

a) Penggunaan *password* untuk komputer admin
b) Pengaturan tata letak *hardware* untuk menghindari cahaya matahari langsung

**b. *Software***

Diantara *software control* yang digunakandalam perancangan sistem ini adalah:

a) Penggunaan anti virus Smadav 11.8
b) Sistem *login* untuk menghindari pihak yang tidak berhak dalam mengakses sistem
c) Melakukan *back up* terhadap data yang ada, sehingga data yang ada tetap aman dan dapat digunakan kembali jika diperlukan.

### *c.* Implementasi dan Pengujian Unit

Setelah tahap pembuatan *coding* selesai, penulis melakukan percobaan terhadap sistem agar terbebas dari *error* dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Uji coba yang penulis lakukan menggunakan *blackbox testing.*

**Tabel 4.5 Tabel *Blackbox Testing***

| No | Rancangan Proses | Hasil Yang Diharapkan | Berhasil | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Buka halaman | Tampil halaman utama | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 2 | Buka menu login | Tampil halaman menu admin | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 3 | Klik input data profil | Tampil input data profil beserta *form* data | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 4 | Klik input data agenda | Tampil input data agenda beserta *form* data | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 5 | Klik input data berita | Tampil input data berita beserta *form* data | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 6 | Klik pengumuman | Tampil data pengumuman beserta *form* data | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | Klik galeri foto,buku tamu | Tampil galeri , buku tamu | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 8 | Klik tombol edit | Data berhasil diedit | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |
| 9 | Klik tombol hapus | Data berhasil dihapus | √ | Kode program dapat dilihat pada lampiran |

### *d.* Integrasi dan Pengujian Sistem

Pada tahap ini penulis mengubah keseluruhan desain menjadi kode-kode program yang akan diintegrasikan menjadi sistem informasi yang lengkap.

## 1. Menu Login

Listing Program

### 1. login.php

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
   <title>Login V4</title>
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1">
   <link rel="icon" type="image/png"
href="login/images/icons/favicon.ico"/>
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/bootstrap/css/bootstrap.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/fonts/font-awesome-4.7.0/css/font-
awesome.min.css">
```

```
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/fonts/iconic/css/material-design-iconic-
font.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/animate/animate.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/css-hamburgers/hamburgers.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/animsition/css/animsition.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/login/vendor/select2/select2.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/daterangepicker/daterangepicker.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/css/util.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/css/main.css">
</head>
<body>
symbol="&#xf190;"></span>
</div>
```

## 2. index.php Halaman Utama

```
<?php

include 'inc/koneksi.php';

 ?>

<!DOCTYPE html>

<!--Template: Metronic Frontend Freebie - Responsive HTML
Template Based On Twitter Bootstrap 3.3.4

Version: 1.0.0

Author: KeenThemes

Website: http://www.keenthemes.com/

Contact: support@keenthemes.com

Follow: www.twitter.com/keenthemes

Like: www.facebook.com/keenthemes

Purchase Premium Metronic Admin Theme:
http://themeforest.net/item/metronic-responsive-admin-
dashboard-template/4021469?ref=keenthemes--><!--[if IE 8]>
<html lang="en" class="ie8 no-js"> <![endif]--><!--[if IE 9]>
```

```
<html lang="en" class="ie9 no-js"> <![endif]--><!--[if
!IE]><!--><html lang="en">

<!--<![endif]-->
```

### 3. index .php Home Admin

```
<?php

session_start();

if (!isset($_SESSION['login'])) {

      header('location:../login.php');

}

include '../inc/koneksi.php';

 ?>

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

      <meta http-equiv="X-UA-Compatible"
content="IE=edge,chrome=1" /> <title>Admin / Web SMAN X
Koto</title>

<meta content='width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-
scale=1.0, user-scalable=0, shrink-to-fit=no' name='viewport'
/>

<link rel="stylesheet" href="assets/css/bootstrap.min.css">

<link rel="stylesheet"
   });
   </script> -->
       <script>
           CKEDITOR.replace('ckedtor1',{
               // uiColor:'#40c4ff'
               filebrowserImageBrowseUrl :
   'assets/kcfinder'
           });
       </script>
   </html>
```

**4. logout.php**

```
<?php
session_start();
session_destroy();
//kembali/redirect ke halaman login.php
header('location:../login.php');
?>
```

**e. Operasi dan Pemeliharaan**

Dalam operasi dan pemeliharaan ini peneliti telah melakukan pembaharuan terhadap sistem dan koreksi dari berbagai kekurangan yang telah melalui tahap pengujian dan pengujian sistem.

**4. *Disseminate***

Tujuan implementasi ini adalah untuk melihat apakah sistem perancangan Mobile Website ini sudah berjalan baik dan sesuai yang diinginkan.Uji implementasi ini penulis lakukan dengan menguji apakah fungsi-fungsi berkerja dengan baik. Implementasi dalam penelitian ini hanya sebatas pihak yang mengelola perancangan Mobile Website di SMA N 1 X Koto Kab. Tanah Datar.

**5. Uji Produk**

**a. Uji Validitas Produk**

Utuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap pakai maka perlu dilakukan uji validitas produk. Tujuan uji validitas ini dilakukan adalah untuk

melihat isi produk yang telah dirancang dengan tujuan untuk mengukur ketepatan isi produk.Uji validasi produk dilakukan dengan konsultasi dan minta penilaian kepada para ahli dibidang sistem komputer. Tahap pengujian validasi ini peneliti tunjukan kepada ahli sistem computer computer yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin,S.Pd.,M.kom, Dr Iswantir M, M. Ag dan Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom. Tahap pengujian validasi ini peneliti tunjukan kepada ahli sistem computer yaitu dengan kesimpulan produk valid dengan rata-rata 89.Tanggapan yang peneliti peroleh adalah produk yang dirancang valid sesuai dengan lapiran angket validasi.

**b. Uji Praktikalitas produk**

Uji praktikalitas perancangan mobile website ini diperoleh berdasarkan lembaran praktilitas yang diisi oleh penguji, yaitu Ibuk Elfiteti S.Kom,.Penilaian secara umum terhadap produk perancangan mobile website ini yaitu dapat digunakan dan praktis dengan nilai 100, sesuai dengan lampiran angket prakatilitas produk.

**c. Uji Efektifitas Produk**

Uji efektifitas penilaian perancangan mobile website ini diperoleh berdasarkan lembaran efektifitas yang diisi oleh penguji, yaitu tiga orang siswa SMA N 1 X Koto Kab.Tanah Datar yang bernama Ahmad Adip, Sherly Mutiara,dan Putri Febriani. Penilaian secara umum terhadap produk mobile

website ini yaitu dapat digunakan dan praktis dengan nilai 96, sesuai dengan lampiran angket efektifitas produk.

Keefektifitasan suatu sistem mobile website yang dirancang dapat dilihat dari efek positif yang berupa kualitas hasil produk. Dari pemahaman uji efektifitas, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat dua aspek keefektifan yang harus dipenuhi oleh suatu sistem Mobile website sebagai berikut:

a) Ahli dan praktis berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa sistem tersebut efektif
b) Secara operasional sistem mobile website memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membantu guru, siswa, masyarakat, dan publik agar dapat melihat informasi sekolah SMA N 1 X Koto Kab. Tanah Datar melalui mobile website yang responsive .

# BAB V

# PENUTUP

## A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan Mobile Website ini diselesaikan dengan menggunakan metode penelitian R&D dan metode pengembangan 4D yang memiliki 4 tahap, yaitu Define, Design, Development dan Dissiminate.
2. Desain sistem ini dapat membantu pihak sekolah,maupun masyarakat sekolah untuk dapat melihat informasi sekolah SMAN 1 X Koto Kab.Tanah datar.

## B. SARAN

Setelah dilakukan pengujian terhadap desain sistem ini, maka masih terdapat kekurangan sehingga untuk pengembangan lebih lanjut, penulis ingin memberikan saran-saran dengan harapan nantinya dapat bermanfaat bagi SMAN 1 X Koto Kab.Tanah datar, antara lain :

1. Karena keterbatasan penulis maka dalam sistem ini hanya terdapat satu admin saja. Oleh karena itu penulis akan mengembangkan mobile website.

Dengan demikian penulis berharap Perancangan Mobile website ini dapat mengefisienkan waktu dalam penginputan informasi sekolah diketahui sehingga pengunjung mempunyai cukup waktu dalam melihat informasi .

# DAFTAR PUSTAKA


Abdul Kadir, *Membuat aplikasi web dengan PHP+Database MySQL,* (Yogyakarta: Andi, 2009),

Abdul Kadir dan Heriyanto, *Algoritma Pemrograman Menggunakan C++*, (Yogyakarta: ANDI, 2005), Cet. ke-1,

Adi Nugroho,"*Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*", (Andi: Yogyakarta, 2009),

Adi Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (*Unified Software Development Process*), (Andi: Yogyakarta, 2010),

Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Betha Sidik, My SQL, (Bandung : Informatika, 2005),

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: j-Art, 2014)

Drs. Pawit M. yusup, M.S. , "*Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan"* , (Jakarta: Bumi Aksara, 2009)

Eko Prasetyo, *Pemrograman web PHP & MySQL untuk sistem Informasi Perpustakaan,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008),

Efrem G. Mallach, "*Information system convertion strategies : a Unified View*", *International Journal of Enterprise Information Systems,*( *Vol. 5:1*, 2009)

Ian Sommerville, *'Software Engineering' Rekayasa Perangkat Lunak*, (Jakarta: Erlangga, 2003),

Indrajani. (2009). *Sistem Basis Data Dalam Paket Five in One*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Janner Simarmata, "*Rekayasa Web*" (Yogyakarta: Andi, 2010)

Janner Simarmata,*Aplikasi Mobile Commerce menggunakan PHP dan MySQL*, (Yogyakarta: Andi, 2006),

Katsir,Al Hafizh, Imaduddin Abu Al Fida, Ismail Ibnu "*Tafsir Jus 'Amma Min Tafsir Al Qur'an Al;Azhim*" (Jakarta:Pustaka Azzam, 2012).

Ladjamudin, Al Bahra Bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

MADCOMS,Andi, *Membongkar Misteri Adobe dreamweaver cs6 dengan PHP, MySQL*,

MADCOMS, *Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP&MySQL (*Yogyakarta, ANDI dan MADCOMS, 2011),

MADCOMS , Adobe dreamweaver CS8 PHP & MySQL, (Yogyakarta, ANDI dan MADCOMS, 2011),

Mohd. Ehmer Khan, "*A Comparative Studi of White Box, Black Box and Grey Box Testing Techniques*", *International Journal of Advance Computer Science and Aplications,* (*Vol.*3:6 2012),

Nugroho, Bunafit. (2007). *Berinternet Bagi Pemula.* Jakarta: PT.Elex media Komputindo.

Nursyhahidah, Farida. *Research and Development vs Development Research.*

Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula,* (Bandung : 2013)

Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sidi Mustaqbal et al., "Pengujian Aplikasi Menggunakan *Black Box Testing Boundary Black box testing Value Analysis"* , *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan.* (Vol 1:3, Agustus 2015)

Sudarwan Danim, "Media Komunikasi Pendidikan", (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana

Whitten, Jeffery L, dkk. (2009). *Metode Desain dan Analisis Sistem* (Terjemahan). Yogyakarta: ANDI

**Sumber dari internet:**

Muhamad Ngafifi, "*Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*", *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, Vol. 2, No.1, (http://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616, diakses 10 Maret 2017

Ervannur, (2012), *Web Portal,* http://ervannur.wordpress.com/2011/03/17/web-portal/ (online), diakses pada 18 Maret 2017

Wikipedia, (2012), *Portal web,* http://id.wikipedia.org/wiki/Portal_web (online), diakses pada 18 Maret 2017

## Lampiran II

## LISTING PROGRAM

### A. Admin

#### 1. login.php

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
   <title>Login V4</title>
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-
width, initial-scale=1">
   <link rel="icon" type="image/png"
href="login/images/icons/favicon.ico"/>
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/bootstrap/css/bootstrap.min.cs
s">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/fonts/font-awesome-4.7.0/css/font-
awesome.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/fonts/iconic/css/material-design-
iconic-font.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/animate/animate.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/css-
hamburgers/hamburgers.min.css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/animsition/css/animsition.min.
css">
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/login/vendor/select2/select2.min.css"
>
   <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/vendor/daterangepicker/daterangepicke
r.css">
```

```
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/css/util.css">
  <link rel="stylesheet" type="text/css"
href="login/css/main.css">
</head>
<body>
<div class="limiter">
<div class="container-login100"
style="background-image: url('login/images/bg-
01.jpg');">
<div class="wrap-login100 p-l-55 p-r-55 p-t-65 p-
b-54">
<form class="login100-form validate-form"
action="" method="post">
<span class="login100-form-title p-b-49">
<img src="assets/img/logo.png" width="80"> <br>
Login Panel
</span>
<div class="wrap-input100 validate-input m-b-23"
data-validate = "Username Tidak Boleh Kosong">
<span class="label-input100">Username</span>
<input class="input100" type="text"
name="username" placeholder="username">
<span class="focus-input100" data-
symbol="&#xf206;"></span>
</div>
<div class="wrap-input100 validate-input" data-
validate="Password Tidak Boleh Kosong">
<span class="label-input100">Password</span>
<input class="input100" type="password"
name="password" placeholder="Password">
<span class="focus-input100" data-
symbol="&#xf190;"></span>
</div>
<div class="text-right p-t-8 p-b-31">
</div>
<div class="container-login100-form-btn">
<div class="wrap-login100-form-btn">
```

```
<div class="login100-form-bgbtn"></div>
<button name="login" class="login100-form-btn"
type="submit">
Login
</button>
</div>
</div>
<div class="txt1 text-center p-t-54 p-b-20">
<span>
<?php
include 'inc/koneksi.php';
if ($_SERVER['REQUEST_METHOD']=='POST') {
$pass= md5($_POST['password']);
$sqlCek = mysqli_query($con,"SELECT * FROM user
WHERE
username='$_POST[username]' AND password='$pass'
AND aktif='Y' ");
$jml = mysqli_num_rows($sqlCek);
$d = mysqli_fetch_array($sqlCek);
if ($jml > 0) {
session_start();
$_SESSION['login']= TRUE;
$_SESSION['upload_gambar']= TRUE;
$_SESSION['id']        = $d['id_user'];
$_SESSION['username']= $d['username'];
header('location:adminpanel/');
}else{
echo"
<a href='' class='flip-link btn btn-danger'
id='to-recover'>
MAAF Username / Password Anda Salah !!</a>
";
}
}
?></span></div><div class="flex-c-m"><a href="#"
class="login100-social-item bg1">
<i class="fa fa-facebook"></i></a>
<a href="#" class="login100-social-item bg2">
```

```
   <i class="fa fa-twitter"></i></a>
   <a href="#" class="login100-social-item bg3">
   <i class="fa fa-
   google"></i></a></div></form></div></div></div>
   <div id="dropDownSelect1"></div>
     <script src="login/vendor/jquery/jquery-
3.2.1.min.js"></script>
     <script
   src="login/vendor/animsition/js/animsition.min.js
   "></script>
     <script
   src="login/vendor/bootstrap/js/popper.js"></scrip
   t>
     <script
   src="login/vendor/bootstrap/js/bootstrap.min.js">
   </script>
   <script
   src="login/vendor/select2/select2.min.js"></scrip
   t><script
   src="login/vendor/daterangepicker/moment.min.js">
   </script>
   <script
   src="login/vendor/daterangepicker/daterangepicker
   .js"></script>
   <script
   src="login/vendor/countdowntime/countdowntime.js"
   ></script>
     <script src="login/js/main.js"></script>
</body></html>
```

**2. index.php halaman utama**

```
   <?php
   include 'inc/koneksi.php';
    ?>
   <!DOCTYPE html>
```

```
<!--Template: Metronic Frontend Freebie -
Responsive HTML Template Based On Twitter
Bootstrap 3.3.4
Version: 1.0.0
Author: KeenThemes
Website: http://www.keenthemes.com/
Contact: support@keenthemes.com
Follow: www.twitter.com/keenthemes
Like: www.facebook.com/keenthemes
Purchase Premium Metronic Admin Theme:
http://themeforest.net/item/metronic-responsive-
admin-dashboard-template/4021469?ref=keenthemes--
><!--[if IE 8]> <html lang="en" class="ie8 no-
js"> <![endif]--><!--[if IE 9]> <html lang="en"
class="ie9 no-js"> <![endif]--><!--[if !IE]><!--
><html lang="en">
<!--<![endif]-->
<!-- Head BEGIN --><head>  <meta charset="utf-8">
<title> Profil Sekolah SMAN 1 X Koto</title>
 <meta content="width=device-width, initial-
scale=1.0" name="viewport">  <meta http-equiv="X-
UA-Compatible" content="IE=edge,chrome=1">  <meta
content="Metronic Shop UI description"
name="description">  <meta content="Metronic Shop
UI keywords" name="keywords">
  <meta content="keenthemes" name="author">
  <meta property="og:site_name" content="-
CUSTOMER VALUE-">
  <meta property="og:title" content="-CUSTOMER
VALUE-">
  <meta property="og:description" content="-
CUSTOMER VALUE-">
  <meta property="og:type" content="website">
  <meta property="og:image" content="-CUSTOMER
VALUE-"><!-- link to image for socio -->  <meta
property="og:url" content="-CUSTOMER VALUE-">
  <link rel="shortcut icon" href="favicon.ico">
```

```
  <!-- Fonts START -->  <link
href="http://fonts.googleapis.com/css?family=Open
+Sans:300,400,600,700|PT+Sans+Narrow|Source+Sans+
Pro:200,300,400,600,700,900&amp;subset=all"
rel="stylesheet" type="text/css">
  <!-- Fonts END -->
  <!-- Global styles START -->
  <link href="assets/plugins/font-
awesome/css/font-awesome.min.css"
rel="stylesheet">
  <link
href="assets/plugins/bootstrap/css/bootstrap.min.
css" rel="stylesheet">
  <!-- Global styles END -->
  <!-- Page level plugin styles START -->
  <link
href="assets/plugins/fancybox/source/jquery.fancy
box.css" rel="stylesheet">
  <!-- Page level plugin styles END -->
  <!-- Theme styles START -->
  <link href="assets/pages/css/components.css"
rel="stylesheet">
  <link href="assets/corporate/css/style.css"
rel="stylesheet">
   <link href="assets/pages/css/gallery.css"
rel="stylesheet">
     <link href="assets/pages/css/portfolio.css"
rel="stylesheet">
  <link href="assets/corporate/css/style-
responsive.css" rel="stylesheet">
  <link
href="assets/corporate/css/themes/red.css"
rel="stylesheet" id="style-color">
  <link href="assets/corporate/css/custom.css"
rel="stylesheet">
  <!-- Theme styles END -->
</head>
<!-- Head END -->
```

```
<!-- Body BEGIN -->
<body class="corporate">
    <!-- BEGIN STYLE CUSTOMIZER -->
    <div class="color-panel hidden-sm">
      <div class="color-mode-icons icon-
color"></div>
      <div class="color-mode-icons icon-color-
close"></div>
      <div class="color-mode">
        <p>Warna Tema</p>
        <ul class="inline"> <li class="color-red
current color-default" data-style="red"></li>
          <li class="color-blue" data-
style="blue"></li>
          <li class="color-green" data-
style="green"></li>
          <li class="color-orange" data-
style="orange"></li>
          <li class="color-gray" data-
style="gray"></li>
          <li class="color-turquoise" data-
style="turquoise"></li>
        </ul>      </div>    </div>    <!-- END
BEGIN STYLE CUSTOMIZER -->
    <!-- BEGIN TOP BAR -->
    <div class="pre-header" style="background-
color: #212121;">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <!-- BEGIN TOP BAR LEFT PART -->
                <div class="col-md-6 col-sm-6
additional-shop-info">
             <!--          <img class="img-
circle" src="assets/img/logo.png" style="width:
60px;border-radius: 40px;">
                    <ul class="list-unstyled
list-inline">
```

```
                        <li><i class="fa fa-
phone"></i><span>+1 456 6717</span></li>
                        <li><i class="fa fa-
envelope-
o"></i><span>info@keenthemes.com</span></li>
                    </ul> -->
                </div>
                <!-- END TOP BAR LEFT PART -->
                <!-- BEGIN TOP BAR MENU -->
                <div class="col-md-6 col-sm-6
additional-nav">
                    <ul class="list-unstyled
list-inline pull-right">
                        <li><a href="login.php"
style="color: #fff;">Log In</a></li> <li><a
href="page-reg-page.html">Registration</a></li>
                    </ul>
                </div>
                <!-- END TOP BAR MENU -->
    </div>
    </div>
    </div>    <!-- END TOP BAR --> <!-- BEGIN
HEADER -->  <div class="header"
style="background-color:#18ffff;"> <div
class="container"><a class="site-logo" href="">
<span class="fa fa-graduation-cap"></span> SMAN 1
X KOTO</a> <a href="javascript:void(0);"
class="mobi-toggler"><i class="fa fa-
bars"></i></a>
        <!-- BEGIN NAVIGATION -->
        <div class="header-navigation pull-right
font-transform-inherit">
          <ul>
            <li class="dropdown active">
              <a href="?page="> <span class="fa
fa-home"></span> Home </a>
            </li>
            <li class="dropdown">
```

```
              <a class="dropdown-toggle" data-
toggle="dropdown" data-target="#"
href="javascript:;">
                <span class="fa fa-graduation-
cap"></span> Profil Sekolah </a>
              <ul class="dropdown-menu">
                <?php
                $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_profil WHERE
posisi='1' ORDER BY id_profil");
                while ($data=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
                  <li>
                   <a
href="?page=profil&id=<?php echo
$data['id_profil']; ?> "> <span class="fa fa-
angle-double-right"></span> <?php echo
$data['judul_profil']; ?></a>
                  </li>
                  <?php } ?>
              </ul>
            </li>
            <li class="dropdown">
              <a class="dropdown-toggle" data-
toggle="dropdown" data-target="#"
href="javascript:;">
                <span class="fa fa-
folder"></span> Berita </a>

              <ul class="dropdown-menu">
                <?php
                $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_kat_berita
ORDER BY kategori");
                while ($data=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
                  <li>
```

```
                    <a
href="?page=berita&id=<?php echo
$data['id_kategori']; ?> "> <?php echo
$data['kategori']; ?></a>
                  </li>
                  <?php } ?>
              </ul>
            </li>
            <li class="dropdown">
              <a class="dropdown-toggle" data-
toggle="dropdown" data-target="#"
href="javascript:;">
                <span class="fa fa-info"></span>
Informasi </a>
              <ul class="dropdown-menu">
                <li><a href="?page=list-
agenda">Agenda</a></li>
                <li><a
href="?page=pengumuman">Pengumuman</a></li>
</ul>
            </li>
            <li>
              <a href="?page=all-galeri">
                <span class="fa fa-photo"></span>
Galeri Foto </a>
            </li>
             <li class="dropdown">
              <a class="dropdown-toggle" data-
toggle="dropdown" data-target="#"
href="javascript:;">
                <span class="fa fa-user"></span>
Warga Sekolah </a>
              <ul class="dropdown-menu">
                <?php
                $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_profil WHERE
posisi='2' ORDER BY id_profil");
```

```
                while ($data=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
                  <li>
                   <a
href="?page=profil&id=<?php echo
$data['id_profil']; ?> "> <span class="fa fa-
angle-double-right"></span> <?php echo
$data['judul_profil']; ?></a>
                  </li>
                 <?php } ?>
              </ul>
            </li>
           <li><a href="?page=buku"> <span
class="fa fa-comments-o"></span> Buku
Tamu</a></li>

            <!-- BEGIN TOP SEARCH -->
         <!--    <li class="menu-search">
              <span class="sep"></span>
              <i class="fa fa-search search-
btn"></i>
              <div class="search-box">
                <form action="#">
                  <div class="input-group">
                    <input type="text"
placeholder="Search" class="form-control">
                    <span class="input-group-
btn">
                      <button class="btn btn-
primary" type="submit">Search</button>
                    </span>
                  </div>
                </form>
              </div>
            </li> -->
            <!-- END TOP SEARCH -->
          </ul>
        </div>
```

```
        <!-- END NAVIGATION -->
      </div>
    </div>
    <!-- Header END -->
    <div class="main">
      <div class="container">
      <!--   <ul class="breadcrumb">
            <li><a
href="index.html">Home</a></li>
            <li class="active">Blog Item</li>
        </ul> -->
        <!-- BEGIN SIDEBAR & CONTENT -->
        <div class="row margin-bottom-40">
          <!-- BEGIN CONTENT -->
          <div class="col-md-12 col-sm-12">
            <h3>WEBSITE PROFIL SEKOLAH SMAN 1 X
KOTO</h3>
           <!--  <h3 class="text-responsive"
style="background-color: #fff;padding: 3px;text-
align: center;border-bottom-left-radius:
50px;border-top-right-radius: 50px;">Website
Profil SMAN 1 Koto X</h3> -->
            <div class="content-page">
              <div class="row">
                <!-- BEGIN LEFT SIDEBAR -->
                <div class="col-md-9 col-sm-9
blog-item">
                  <div class="blog-item-img">
                    <!-- BEGIN CAROUSEL -->
                    <div class="front-carousel">
                      <div id="myCarousel"
class="carousel slide">
                        <!-- Carousel items -->
                        <div class="carousel-
inner">
                          <div class="item">
                            <img
src="assets/img/1.jpg" alt="">
```

```
                            </div>
                            <div class="item">
                              <!-- BEGIN VIDEO -->
                              <img
src="assets/img/2.jpg" alt="">
                              <!-- END VIDEO -->
                            </div>
                            <div class="item
active">
                               <img
src="assets/img/3.jpg" alt="">
                            </div>
                          </div>
                          <!-- Carousel nav -->
                          <a class="carousel-
control left" href="#myCarousel" data-
slide="prev">
                            <i class="fa fa-angle-
left"></i>
                          </a>
                          <a class="carousel-
control right" href="#myCarousel" data-
slide="next">
                            <i class="fa fa-angle-
right"></i>
                          </a>
                        </div>
                      </div>
                      <!-- END CAROUSEL -->
                    </div>
                    <hr>
<!-- ISI HALAMAN -->
                    <?php
                    error_reporting();
                    $page=@$_GET['page'];
                    if ($page=='profil') {
                      include 'page/profil.php';
                      // berita
```

```
                    }elseif ($page=='berita') {
                     include 'page/berita.php';
                    }elseif ($page=='detail-
berita') {
                      include 'page/detail-
berita.php';
                      // agenda
                    }elseif ($page=='agenda') {
                     include 'page/agenda.php';
                    }elseif ($page=='list-agenda')
{
                     include 'page/list-
agenda.php';
                     // pengumuman
                    }elseif ($page=='pengumuman') {
                     include 'page/Pengumuman.php';
                     // buku tamu
                    }elseif ($page=='buku') {
                     include 'page/Buku-tamu.php';
                     // galeri foto
                    }elseif ($page=='galeri') {
                      include 'page/galeri.php';
                    }elseif ($page=='all-galeri') {
                      include 'page/galery-
foto.php';
                    }elseif ($page=='') {
                      include 'page/home.php';
                    }else{
                      echo "Not Found";
                    }
                     ?>
                     <hr style="border: 1px
dashed;">
 <?php
                     include 'page/galery-
foto.php';
                      ?>
 <!-- END ISI HALAMAN -->
```

```
</div>
                <!-- END LEFT SIDEBAR -->
<!-- BEGIN RIGHT SIDEBAR -->
                <div class="col-md-3 col-sm-3
blog-sidebar">
                    <center><img
src="assets/img/logo.png" class="img-responsive"
width="150"></center>
                    <br>
                     <div class="panel panel-
default">
                       <div class="panel-heading"
style="background-color: #212121;">
                       <h3 class="panel-title"
style="color: #fff;"> <span class="fa fa-
calendar"></span> Agenda</h3>
                       </div>
                       <div class="panel-body">
                         <ul class="nav nav-pills
nav-stacked">
                         <?php
                         $no=1;
                         $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_agenda INNER
JOIN user ON tb_agenda.id_user=user.id_user ORDER
BY tb_agenda.id_agenda");
                         while ($data1=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
                           <li style="background-
color: #18ffff;color: #fff;">
                             <a
href="?page=agenda&id=<?php echo
$data1['id_agenda']; ?>"> <span class="fa fa-
th"></span> <?php echo $data1['judul']; ?></a>
                           </li>
<?php } ?>
</ul>
</div>
```

```
                    </div
<!-- Pengumuan -->
                            <div class="panel
panel-default">
                      <div class="panel-heading"
style="background-color: #212121;">
                      <h3 class="panel-title"
style="color: #fff;"> <span class="fa fa-
info"></span> Pengumuman</h3>
                      </div>
                      <div class="panel-body">
                          <ul class="nav sidebar-
categories">
                            <?php
                            $no=1;
                            $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_pengumuman
INNER JOIN user ON
tb_pengumuman.id_user=user.id_user ORDER BY
tb_pengumuman.id_peng DESC LIMIT 1");
                            while ($data3=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
 <a href="?page=pengumuman"><b><?php echo
$data3['judul_peng']; ?></b></a>
                            <p>Tanggal Posting :
<b><?php echo $data3['tgl_post']; ?></b> <br>
Oleh : [ <?php echo $data3['nama_lengkap']; ?>
]</p>
                             <p><a class="more"
href="?page=pengumuman">Read more</a></p>
<?php } ?>
                  </ul>
                      </div>
                    </div>
<!-- BEGIN RECENT NEWS -->
     <!--              <h2>Agenda Sekolah</h2>
                  <div class="recent-news margin-
bottom-10">
```

```
                    <div class="row margin-
 bottom-10">
                     <div class="col-md-1">
                      </div>
                      <div class="col-md-9
 recent-news-inner">
                        <?php
                        $no=1;
                        $result =
 mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_agenda INNER
 JOIN user ON tb_agenda.id_user=user.id_user ORDER
 BY tb_agenda.id_agenda");
                        while ($data1=
 mysqli_fetch_array($result)) { ?>
                         <h3>
                          <?php echo $no++; ?> .
                          <a
 href="?page=agenda&id=<?php echo
 $data1['id_agenda']; ?> "><?php echo
 $data1['judul']; ?></a>
<?php echo $data1['tgl_agenda']; ?>
                        </h3>
Tempat : <?php echo $data1['tempat']; ?> </p>
 <?php } ?>
  </div> </div>
 </div> -->
 <!-- END RECENT NEWS -->
 <!-- CATEGORIES START -->
                  <div class="panel panel-
 default">
                     <div class="panel-heading"
 style="background-color: #212121;">
                     <h3 class="panel-title"
 style="color: #fff;"> <span class="fa fa-folder-
 open"></span> Berita</h3>
                     </div>
                     <div class="panel-body">
```

```
                            <ul class="nav sidebar-
categories margin-bottom-40">
                            <?php
                           $no=1;
                           $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_kat_berita
ORDER BY id_kategori");
                           while ($data2=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
 <li><a href="?page=berita&id=<?php echo
$data2['id_kategori']; ?> "><?php echo $no++; ?>
.<?php echo $data2['kategori']; ?> </a></li>
<?php } ?>
</ul>
</div>
</div>
<!-- <h2 class="no-top-space">Kategori
Berita</h2><ul class="nav sidebar-categories
margin-bottom-40"><?php $no=1; result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_kat_berita
ORDER BY id_kategori");while ($data2=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
 <li><a href="?page=berita&id=<?php echo
$data2['id_kategori']; ?> "><?php echo $no++; ?>
.<?php echo $data2['kategori']; ?> </a></li>
<?php } ?>
 </ul> --><!-- CATEGORIES END -->
 <!-- Tampil pengumuman  --><!-- <div class="col-
lg-4 col-md-4 col-xs-12"><div class="panel panel-
default"><div class="panel-heading"><span
class="fa fa-info"></span> Pengumuman</div><div
class="panel-body"><?php $no=1; $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_pengumuman
INNER JOIN user ON
tb_pengumuman.id_user=user.id_user ORDER BY
tb_pengumuman.id_peng");
while ($data3= mysqli_fetch_array($result)) { ?>
```

```
 <a href="" title=""><h4><span class="label
label-info"><?php echo $data3['judul_peng']; ?>
</span></h4></a><p><?php echo $data3['isi_peng'];
?> <br>Tanggal Posting : <b><?php echo
$data3['tgl_post']; ?></b> <br>Oleh : [ <?php
echo $data3['nama_lengkap']; ?> ]</p>
<p><a class="more" href="javascript:;">Read
more</a></p>
<?php } ?>
</div>
</div>
</div>
                          <!-- end Pengumuan -->
                  <!-- BEGIN BLOG TALKS -->
                 <!--  <div class="blog-talks
margin-bottom-30">
                     <h2>Pengumuman</h2>
                     <div class="tab-style-1">
                       <ul class="nav nav-tabs">
                         <li class="active"><a
data-toggle="tab" href="#tab-1">Pengumuman
Terbaru</a></li>
                         <li><a data-toggle="tab"
href="#tab-2">Documented</a></li>
                       </ul>
                       <div class="tab-content">
                         <div id="tab-1"
class="tab-pane row-fluid fade in active">
                                      <?php
                         $no=1;
                         $result =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_pengumuman
INNER JOIN user ON
tb_pengumuman.id_user=user.id_user ORDER BY
tb_pengumuman.id_peng");
                         while ($data3=
mysqli_fetch_array($result)) { ?>
```

```
<a href="?page=pengumuman&id=<?php echo
$data3['id_peng']; ?> "><?php echo $no++; ?>
.</a>
                          <a href=""
title=""><h4><span class="label label-info"><?php
echo $data3['judul_peng']; ?> </span></h4></a>
                          <p><?php echo
$data3['isi_peng']; ?> <br>
 Tanggal Posting : <b><?php echo
$data3['tgl_post']; ?></b> <br>
 Oleh : [ <?php echo $data3['nama_lengkap']; ?>
]</p>
 <?php } ?>
 <p><a class="more" href="javascript:;">Read
more</a></p>
                        </div>
                        <div id="tab-2"
class="tab-pane fade">
                          <p>Food truck fixie
locavore, accusamus mcsweeney's marfa nulla
single-origin coffee squid. aliquip jean shorts
ullamco ad vinyl aesthetic magna delectus mollit.
Keytar helvetica VHS salvia..</p>
                        </div> -
                      </div>
                    </div>
                  </div>   -->
                  <!-- END BLOG TALKS -->
                  <!-- BEGIN BLOG PHOTOS STREAM -
->
                  <div class="blog-photo-stream
margin-bottom-20">
                    <h2>Galeri Foto</h2>
                    <ul class="list-unstyled">
                      <?php
                      $sql =
mysqli_query($con,"SELECT * FROM tb_galery");
```

```
                        while ($data=
mysqli_fetch_array($sql)) { ?>
                          <li><a
href="?page=galeri&id=<?php echo
$data['id_galery'] ?>"><img alt=""
src="assets/galery/<?php echo $data['foto']
?>"></a></li><?php } ?>
                        <!--
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/works/img1.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/people/img4-
large.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/works/img6.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/pics/img1-
large.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/pics/img2-
large.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/works/img3.jpg"></a></li>
                        <li><a
href="javascript:;"><img alt=""
src="assets/pages/img/people/img2-
large.jpg"></a></li> -->
                      </ul>
                    </div>
                    <!-- END BLOG PHOTOS STREAM -->
                    <!-- BEGIN BLOG TAGS -->
```

```
            <!--        <div class="blog-tags
margin-bottom-20">
                    <h2>Tags</h2>
                    <ul>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>OS</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Metronic</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Dell</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Conquer</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>MS</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Google</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Keenthemes</a></li>
                      <li><a
href="javascript:;"><i class="fa fa-
tags"></i>Twitter</a></li>
                    </ul>
                  </div> -->
                  <!-- END BLOG TAGS -->
                </div>
                <!-- END RIGHT SIDEBAR -->
              </div>
            </div>
          </div>
          <!-- END CONTENT -->
        </div>
```

```
        <!-- END SIDEBAR & CONTENT -->
      </div>
    </div>
    <!-- BEGIN FOOTER -->
    <div class="footer">
      <div class="container">
        <div class="row">
          <!-- BEGIN COPYRIGHT -->
          <div class="col-md-4 col-sm-4 padding-
top-10">
            2018 © SMAN 1 X KOTO. ALL Rights
Reserved
          </div>
          <!-- END COPYRIGHT -->
          <!-- BEGIN PAYMENTS -->
          <div class="col-md-4 col-sm-4">
            <ul class="social-footer list-
unstyled list-inline pull-right">
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-facebook"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-google-plus"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-dribbble"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-linkedin"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-twitter"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-skype"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-github"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-youtube"></i></a></li>
              <li><a href="javascript:;"><i
class="fa fa-dropbox"></i></a></li>
            </ul>
          </div>
```

```
          <!-- END PAYMENTS -->
          <!-- BEGIN POWERED -->
          <div class="col-md-4 col-sm-4 text-
right">
            <p class="powered">Depelop by: <a
href="">Muhammad Arif Erwan </a></p>
          </div>
          <!-- END POWERED -->
        </div>
      </div>
    </div>
    <!-- END FOOTER -->
    <!-- Load javascripts at bottom, this will
reduce page load time -->
    <!-- BEGIN CORE PLUGINS (REQUIRED FOR ALL
PAGES) -->
    <!--[if lt IE 9]>
    <script
src="assets/plugins/respond.min.js"></script>
    <![endif]-->
    <script src="assets/plugins/jquery.min.js"
type="text/javascript"></script>
    <script src="assets/plugins/jquery-
migrate.min.js" type="text/javascript"></script>
    <script
src="assets/plugins/bootstrap/js/bootstrap.min.js
" type="text/javascript"></script>
    <script src="assets/corporate/scripts/back-
to-top.js" type="text/javascript"></script>
    <!-- END CORE PLUGINS -->
    <!-- BEGIN PAGE LEVEL JAVASCRIPTS (REQUIRED
ONLY FOR CURRENT PAGE) -->
    <script
src="assets/plugins/fancybox/source/jquery.fancyb
ox.pack.js" type="text/javascript"></script><!--
pop up -->
```

```
    <script
src="assets/corporate/scripts/layout.js"
type="text/javascript"></script>
    <script
src="assets/pages/scripts/portfolio.js"
type="text/javascript"></script>
    <script type="text/javascript">
        jQuery(document).ready(function() {
            Layout.init();
            Layout.initTwitter();
            Portfolio.init();
        });
    </script>
    <!-- END PAGE LEVEL JAVASCRIPTS -->
</body>
<!-- END BODY -->
</html>
```

3. **index.php halaman admin**

```
<?php
session_start();
if (!isset($_SESSION['login'])) {
  header('location:../login.php');
}
include '../inc/koneksi.php';
 ?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible"
content="IE=edge,chrome=1" />   <title>Admin /
Web SMAN X Koto</title>
<meta content='width=device-width, initial-
scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-scalable=0,
shrink-to-fit=no' name='viewport' />
<link rel="stylesheet"
href="assets/css/bootstrap.min.css">
<link rel="stylesheet"
href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Nun
```

```
ito:200,200i,300,300i,400,400i,600,600i,700,700i,
800,800i,900,900i">
<link rel="stylesheet"
href="assets/css/ready.css">
<link rel="stylesheet"
href="assets/css/demo.css">
<script type="text/javascript"
src="assets/ckeditor/ckeditor.js"></script>
</head>
<body>
<div class="wrapper">
<div class="main-header">
<!--               <?php
if (@$_SESSION['login']) {
$sesi = @$_SESSION['id'];
}
$sql = mysqli_query($con,"select * from user
where id_user = '$sesi'") or
die(mysqli_error($con));
$data = mysqli_fetch_array($sql);
?> -->
<div class="logo-header">
<a href="index.php" class="logo">
<img src="../assets/img/logo.png" width="50">
ADMIN PANEL <!-- SMAN 1 X KOTO -->
                </a>
                <button class="navbar-toggler
sidenav-toggler ml-auto" type="button" data-
toggle="collapse" data-target="collapse" aria-
controls="sidebar" aria-expanded="false" aria-
label="Toggle navigation">
                      <span class="navbar-
toggler-icon"></span></button>
<button class="topbar-toggler more"><i class="la
la-ellipsis-v"></i></button>
            </div>
            <nav class="navbar navbar-header
navbar-expand-lg">
```

```
                <div class="container-fluid">

                    <form class="navbar-left
navbar-form nav-search mr-md-3" action=""> <div
class="input-group">
                                <input
type="text" placeholder="Search ..." class="form-
control">                   <div class="input-
group-append">    <span class="input-group-text">
  <i class="la la-search search-icon"></i>
  </span>
                                </div>
                            </div>
                    </form>
                    <ul class="navbar-nav
topbar-nav ml-md-auto align-items-center"><li
class="nav-item dropdown hidden-caret"><a
class="nav-link dropdown-toggle" href="#"
id="navbarDropdown" role="button" data-
toggle="dropdown" aria-haspopup="true" aria-
expanded="false"> <i class="la la-bell"></i>
  <span class="notification">1</span></a>
       <ul class="dropdown-menu notif-box" aria-
labelledby="navbarDropdown">
  <li><div class="dropdown-title">Hai Admin !
Anda Punya Pesan Dari Pengunjung Website</div>
  </li>
       <li>      <div class="notif-center"><?php
                                        $pesan
= mysqli_query($con,"SELECT * FROM buku_tamu");
  while ($d = mysqli_fetch_array($pesan)) { ?>
                                    <a
href="?page=pesan&id=<?php echo $d['id_tamu']
?>">
  <div class="notif-icon notif-primary"> <i
class="la la-user-plus"></i> </div>
                                <div
class="notif-content">
```

```
                <span class="block">
                                                <?php
echo $d['nama'] ?>
  </span>
  <p>"<?php echo $d['pesan'] ?>"</p>
           <span class="time"><?php echo
$d['tgl_post'] ?></span>
                        </div>
       </a>
       <?php } ?>
  </div>
</li>            <li>
           <a class="see-all"
href="javascript:void(0);"> <strong>See all
notifications</strong> <i class="la la-angle-
right"></i> </a>
           </li>
           </ul>
           </li>
           <li class="nav-item dropdown">
           <a class="dropdown-toggle profile-
pic" data-toggle="dropdown" href="#" aria-
expanded="false"> <img
src="assets/img/profile.jpg" alt="user-img"
width="36" class="img-circle"><span ><?php echo
$data['nama_lengkap']; ?></span></span> </a>
           <ul class="dropdown-menu dropdown-
user">
           <li>
           <div class="user-box">
                                <div class="u-
img"><img src="assets/img/profile.jpg"
alt="user"></div>
           <div class="u-text">
                                <h4><?php echo
$data['nama_lengkap']; ?></h4>
  <!--      <p class="text-
muted">hello@themekita.com</p> -->
```

```
  <!-- <a href="profile.html" class="btn btn-
rounded btn-danger btn-sm">View Profile</a> -->
                                        </div>
                                        </div>
</li>
<div class="dropdown-divider"></div>
<a class="dropdown-item" href="logout.php"><i
class="fa fa-power-off"></i> Logout</a>
</ul>
<!-- /.dropdown-user -->
</li>
</ul>
</div>
</nav>
</div>
<div class="sidebar">
<div class="scrollbar-inner sidebar-wrapper">
<div class="user">
<div class="photo">
<img src="assets/img/profile.jpg">
</div>
<div class="info">
<a class="" data-toggle="collapse"
href="#collapseExample" aria-expanded="true">
<span>
<?php echo $data['nama_lengkap']; ?>
<span class="user-level">Administrator</span>
<span class="caret"></span>
</span>
</a>
<div class="clearfix"></div>
<div class="collapse in" id="collapseExample1"
aria-expanded="true" style=""><ul class="nav">
                                        <li><a
href="#profile"><span class="link-collapse">My
Profile</span>             </a></li><li><a
href="#edit"><span class="link-collapse">Edit
Profile</span>                  </a></li><li><a
```

```
href="#settings">
   <span class="link-collapse">Settings</span>
        </a></li>
                        </ul>
                        </div>
                        </div>
                        </div>
                        <ul class="nav">
        <li class="nav-item active">  <a
href="index.php"> <i class="la la-home"></i>

   <p>Dashboard</p><!-- <span class="badge badge-
count">5</span> --></a>
                              </li>
                              <li class="nav-item">
                              <a
href="?page=profil">
                              <i class="la la-
graduation-cap"></i><p>Setting Profil</p>  <!--
<span class="badge badge-count">14</span> --
></a></li><li class="nav-item">  <a
href="?page=agenda"><i class="la la-
calendar"></i><p>Setting Agenda</p><!-- <span
class="badge badge-count">50</span> -->
             </a>
             </li>
             <li class="nav-item">
             <a href="?page=berita">
             <i class="la la-pencil-square-
o"></i><p>Setting Berita</p><!-- <span
class="badge badge-count">6</span> -->
</a>
</li>
<li class="nav-item">
<a href="?page=peng">
<i class="la la-bell"></i>
             <p>Pengumuman</p><!-- <span
```

```
class="badge badge-success">3</span> --></a>
  </li>
                          <li class="nav-item">
                               <a
href="?page=galery">
                                    <i class="la
la-photo"></i><p>Galeri Photo</p><!-- <span
class="badge badge-danger">25</span> --></a></li>
<li class="nav-item"><a ref="?page=buku"><i
class="la la-book"></i><p> Buku Tamu</p>  <!--
<span class="badge badge-danger">25</span> --
></a>       </li> <!--     <li class="nav-item">
  <a href="icons.html">         <i class="la la-
fonticons"></i><p>Icons</p></a></li> --><!-- <li
class="nav-item update-pro"><button  data-
toggle="modal" data-target="#modalUpdate">
<i class="la la-hand-pointer-o"></i>
<p>Visit To Website</p>
</button>
</li> -->
</ul>
</div>
</div>
<div class="main-panel">
<div class="content">
<div class="container-fluid">
<!-- konten -->
<?php
error_reporting();
$page= @$_GET['page'];
// profil
if ($page=='profil') {
include 'module/profil.php';
}elseif ($page=='t-profil') {
include 'module/t-profil.php';
}elseif ($page=='e-profil') {
include 'module/e-profil.php';
}elseif ($page=='d-profil') {
```

```
include 'module/d-profil.php';
// agenda
}elseif ($page=='agenda') {
include 'module/agenda.php';
}elseif ($page=='t-agenda') {
include 'module/t-agenda.php';
}elseif ($page=='e-agenda') {
include 'module/e-agenda.php';
}elseif ($page=='d-agenda') {
include 'module/d-agenda.php';
// berita
}elseif ($page=='berita') {
include 'module/berita.php';
}elseif ($page=='t-berita') {
include 'module/t-berita.php';
}elseif ($page=='e-berita') {
include 'module/e-berita.php';
}elseif ($page=='d-kat') {
include 'module/d-kat.php';
}elseif ($page=='d-berita') {
include 'module/d-berita.php';//
Pengumuman}elseif ($page=='peng') {
include 'module/pengumuman.php';
        }elseif ($page=='t-peng') {
                                    include
'module/t-pengumuman.php';}elseif ($page=='e-
peng') {
                                    include
'module/e-pengumuman.php';}elseif ($page=='d-
peng') {
                                    include
'module/d-pengumuman.php';// galery
                                }elseif
($page=='galery') {
                                    include
'module/galeri.php'; // Foto}elseif ($page=='t-
foto') {
```

```
                                    include
   'module/foto.php'; }elseif ($page=='e-foto') {
                                  include 'module/e-
   foto.php'; }elseif ($page=='d-foto') {include
   'module/d-foto.php'; // album}elseif ($page=='d-
   album') {
                                    include
   'module/d-album.php';
   // buku tamu
   }elseif ($page=='buku') {
                                    include
   'module/Buku-Tamu.php';
   }elseif ($page=='pesan') {
                                    include
   'module/pesan.php';
   }elseif ($page=='d-pesan') {
                                    include
   'module/d-pesan.php';
   }elseif ($page=='proses') {
     include'module/proses.php';
}elseif ($page=='') {
   include 'module/dashboard.php'; }else{
                                    echo "Halaman
   Tidak Ada Bossku";}
   ?>
                                  <!-- end kontent -->
   </div></div><!-- <footer class="footer"><div
   class="container-fluid"><nav class="pull-
   left"><ul class="nav"><li class="nav-item"><a
   class="nav-link"
   href="http://www.themekita.com">ThemeKita
   </a>
   </li>
   <li class="nav-item">
   <a class="nav-link" href="#">
   Help</a></li><li class="nav-item"><a class="nav-
   link" href="https://themewagon.com/license/#free-
   item">
```

```
Licenses
</a></li></ul></nav>
<div class="copyright ml-auto">
2018, made with <i class="la la-heart heart text-
danger"></i> by <a
href="http://www.themekita.com">ThemeKita</a>
                            </div>

                        </div>
                    </footer> -->
                </div>
            </div>
    </div>    <!-- Modal -->
    <div class="modal fade" id="modalUpdate"
tabindex="-1" role="dialog" aria-
labelledby="modalUpdatePro" aria-hidden="true">
        <div class="modal-dialog modal-dialog-
centered" role="document"><div class="modal-
content">    <div class="modal-header bg-
primary"><h6 class="modal-title"><i class="la la-
frown-o"></i> Under Development</h6>
<button type="button" class="close" data-
dismiss="modal" aria-label="Close"><span aria-
hidden="true">&times;</span></button></div><div
class="modal-body text-center"><p>Currently the
pro version of the <b>Ready Dashboard</b>
Bootstrap is in progress development</p>
<p><b>We'll let you know when it's
done</b></p></div><div class="modal-
footer"><button type="button" class="btn btn-
secondary" data-
dismiss="modal">Close</button></div></div></div><
/div></body>
<script
src="assets/js/core/jquery.3.2.1.min.js"></script
>
<script src="assets/js/plugin/jquery-ui-
1.12.1.custom/jquery-ui.min.js"></script>
```

```
<script
src="assets/js/core/popper.min.js"></script>
<script
src="assets/js/core/bootstrap.min.js"></script>
<script
src="assets/js/plugin/chartist/chartist.min.js"><
/script>
<script
src="assets/js/plugin/chartist/plugin/chartist-
plugin-tooltip.min.js"></script>
<!-- <script src="assets/js/plugin/bootstrap-
notify/bootstrap-notify.min.js"></script> -->
<script src="assets/js/plugin/bootstrap-
toggle/bootstrap-toggle.min.js"></script>
<script src="assets/js/plugin/jquery-
mapael/jquery.mapael.min.js"></script>
<script src="assets/js/plugin/jquery-
mapael/maps/world_countries.min.js"></script>
<script src="assets/js/plugin/chart-
circle/circles.min.js"></script>
<script src="assets/js/plugin/jquery-
scrollbar/jquery.scrollbar.min.js"></script>
<script src="assets/js/ready.min.js"></script>
<script src="assets/js/demo.js"></script>
<!-- <script>
 CKEDITOR.replace('editor1' ,{
        filebrowserImageBrowseUrl : 'kcfinder'
    });
</script> -->
    <script>
        CKEDITOR.replace('ckedtor1',{
            // uiColor:'#40c4ff'
            filebrowserImageBrowseUrl :
'assets/kcfinder'
        });
    </script>
</html>
```

4. **Logout.php**

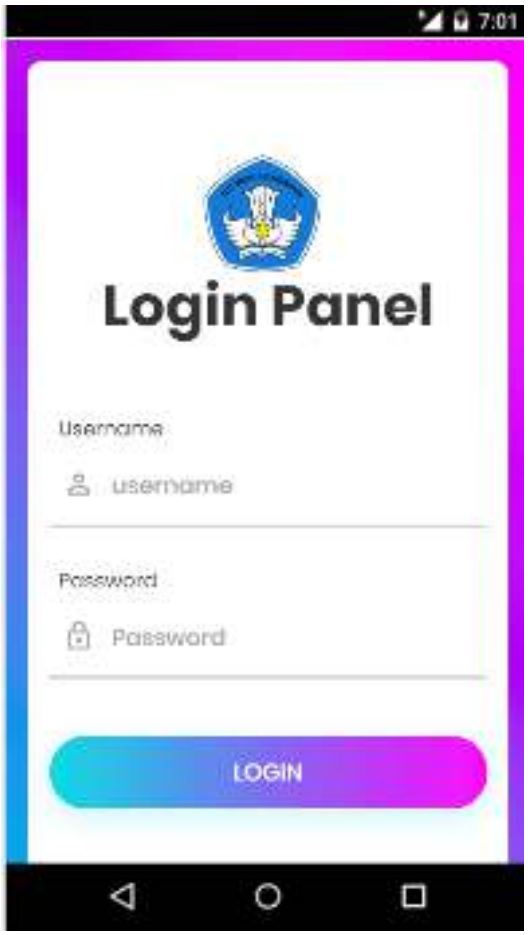
```
<?php
session_start();
session_destroy();
//kembali/redirect ke halaman login.php
header('location:../login.php');
?>
```

## LAMPIRAN III

## PANDUAN PENGGUNAAN PRODUK

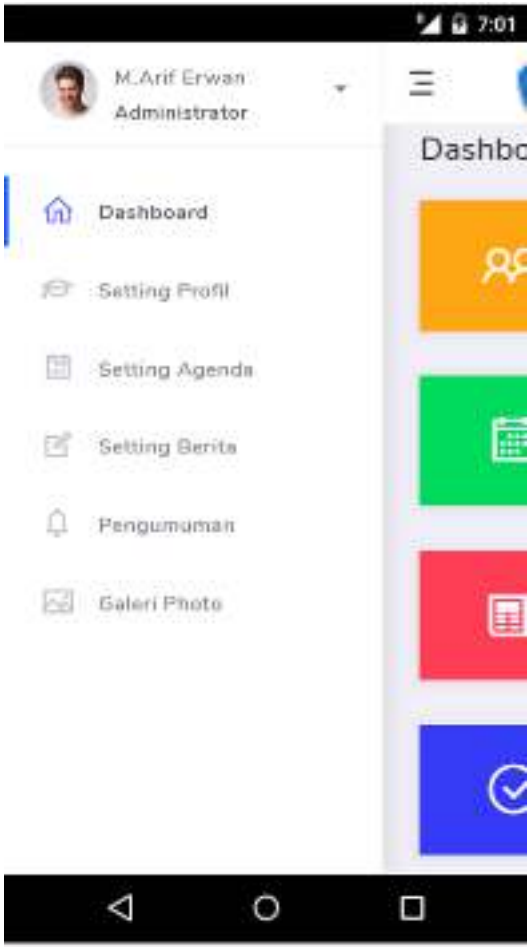
1. Tampilan Login Admin

Pada halaman login admin ini merupakan tampilan awal saat admin login dijalankan, halamannya adalah :



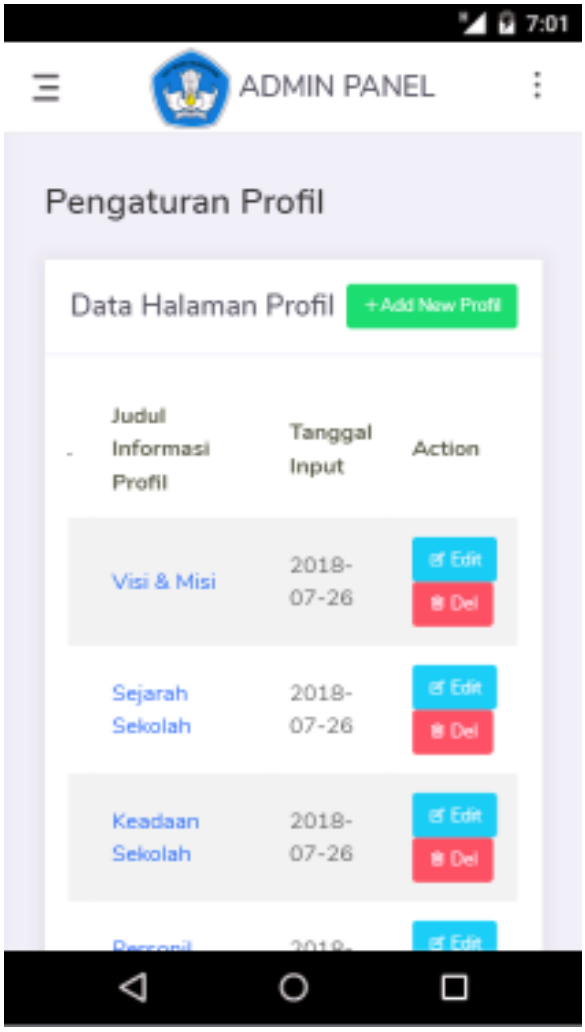

2. Tampilan Halaman Admin

Tampilan ini merupakan halaman admin yang gunanya untuk mengelola sistem aplikasi, berikut tampilannya :




3. Tampilan Kelola Profil

Tampilan ini merupakan tampilan kelola Profil, setting visi dan misi,berita pengumuman galeri photo dan buku tamu,yang mana tempat si admin menginput informasi memalui miobile . Berikut tampilannya :




4. Tampilan Kelola Berita

Tampilan ini merupakan pengaturan test ujian yang gunanya untuk siswa mengetahui peraturan ujian. Berikut tampilannya :



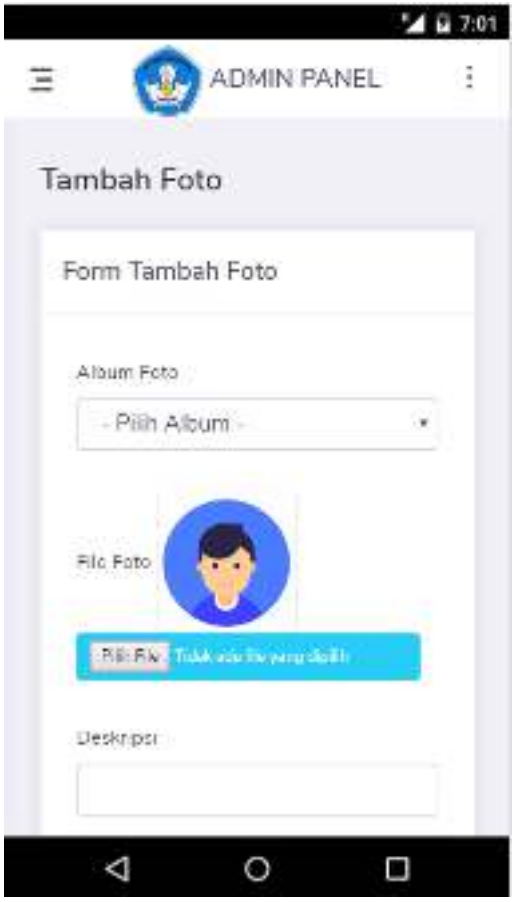

5. Tampilan kelola Agenda

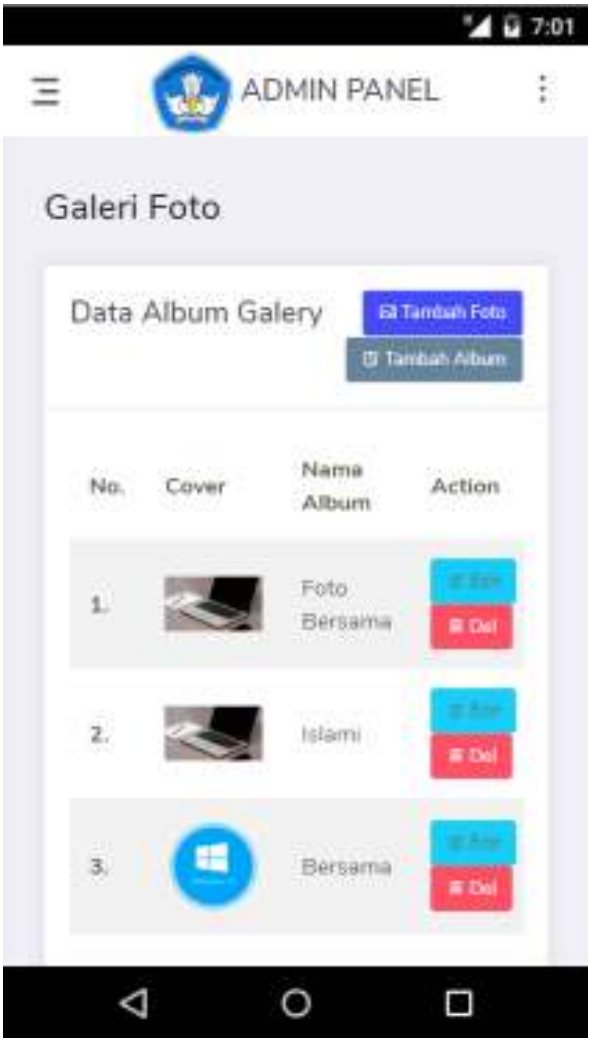
Halaman panduan test ini merupakan halaman yang berisikan panduan dalam mengerjakan soal. Berikut tampilannya.




6. Tampilan kelola galery dan album

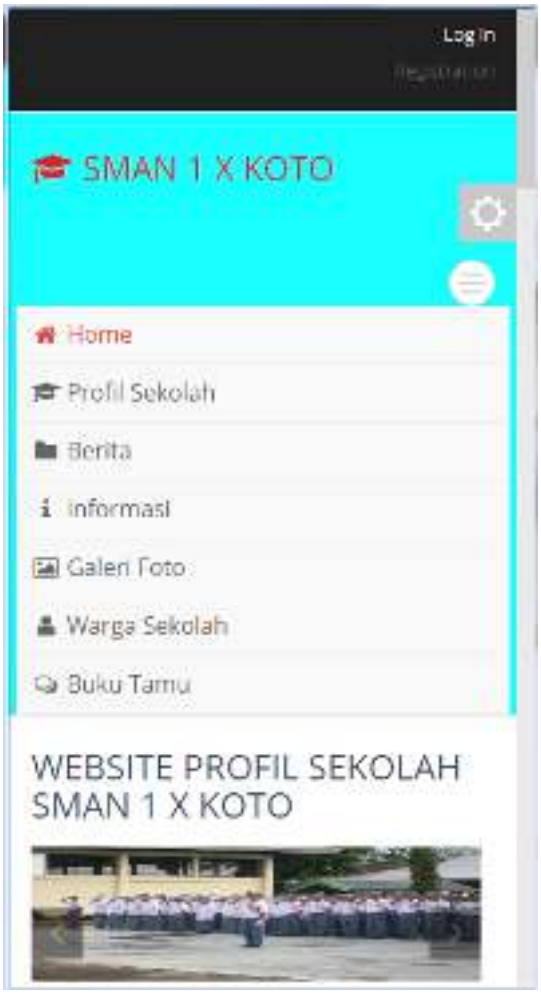
Halaman daftar user/siswa ini merupakan data siswa SMP Muhammadiyah Padang Panjang kelas IX. Adapun desain halamannya adalah sebagai berikut :


7:01
ADMIN PANEL
Tambah Foto
Form Tambah Foto
Album Foto
- Pilih Album -
File Foto
Deskripsi




7. Tampilan Halaman Menu Utama

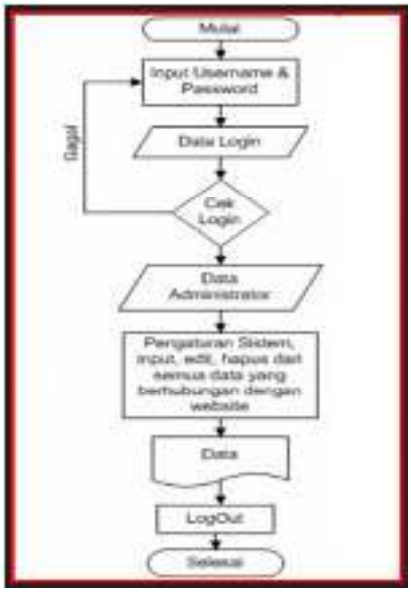
Halaman menu utama ini berisi tentang halaman awal pengunjung SMAN 1 X Koto Kab. Tanah datar. Adapun desain halamannya adalah sebagai berikut :


Log In
SMAN 1 X KOTO
Home
Profil Sekolah
Berita
Informasi
Galeri Foto
Warga Sekolah
Buku Tamu
WEBSITE PROFIL SEKOLAH
SMAN 1 X KOTO

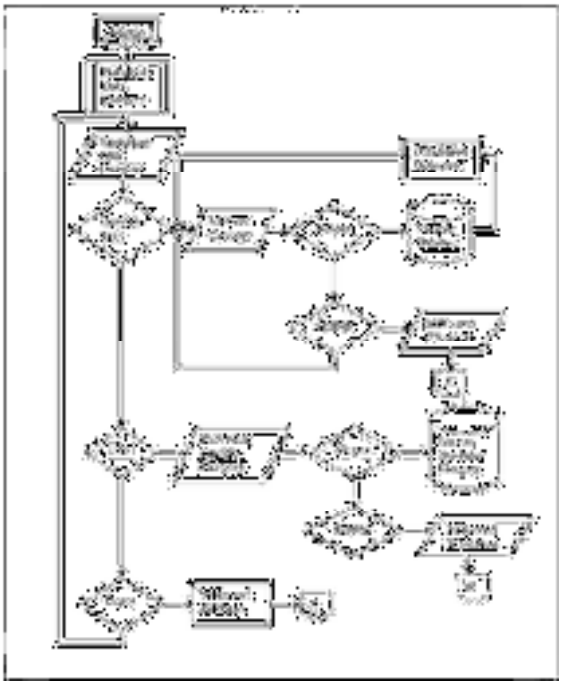
## LAMPIRAN I

## *FLOWCHART*

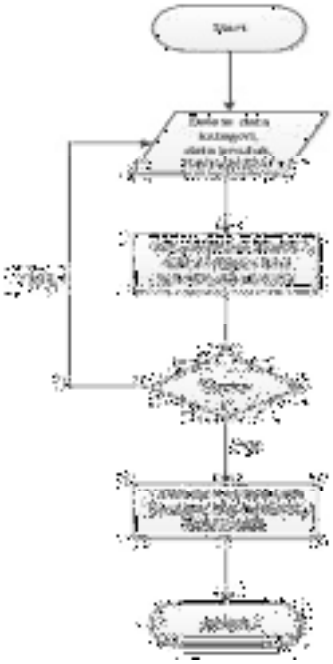
### 1. Login



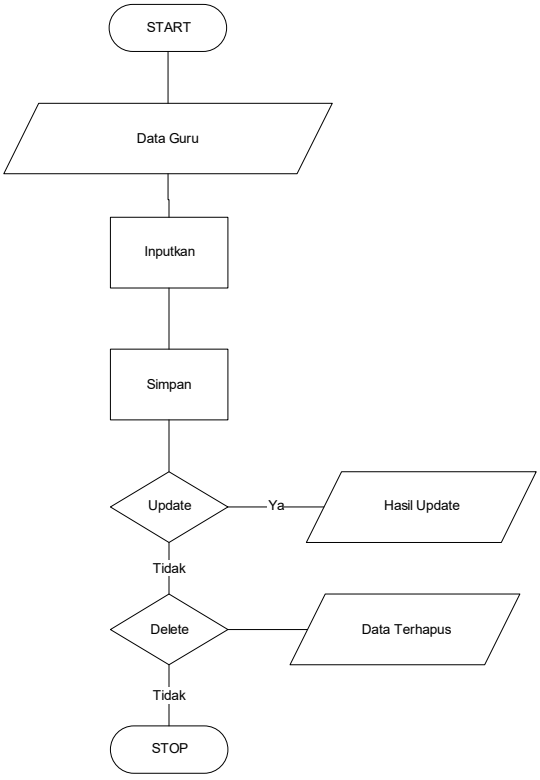

### 2. Flowchart Category



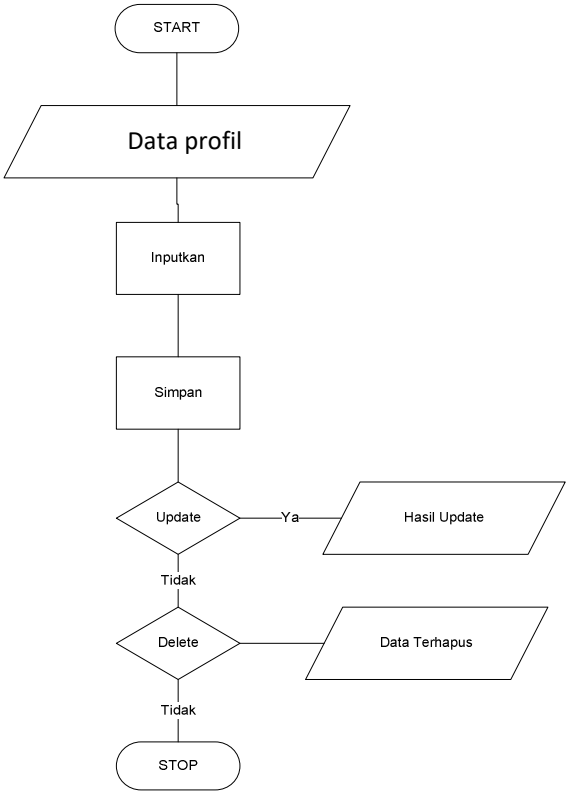
### 3. Flowchart data berita



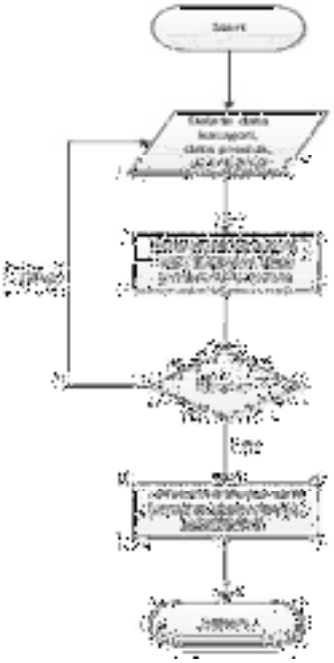
### 4. Input Data Guru



## 5. Input Data Profil



### 6. Flowchart Delete Data



### 7. Flow Logout



**NAMA** : **MUHAMMAD ARIF ERWAN**

**NIM** : **2513.179**

**JURUSAN** : **PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JUDUL** : **PERANCANGAN MOBILE WEBSITE MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER CS8 DI SMAN 1 X KOTO**

**PEMBIMBING I** : **Dr. H. NUNU BURHANUDDIN, Lc, M. Ag**

**PEMBIMBING II** : **HARI ANTONI, M. Kom**

**PENGUJI I** : **MUHIDDINUR KAMAL, S.Ag, M. Pd**

**PENGUJI II** : **SARWO DERTA, M. Kom**

**TEMPAT/TGL/WAKTU** : **GEDUNG H-2/ 25 APRIL 2017/ 08.00 – 12.00**

**NO HP** : **081266299684**