Rancang Bangun Website Company Profile pada SMK Negeri 1 Brondong

KERJA PRAKTIK

Program Studi
S1 Sistem Informasi

Oleh:
Ayu Astutik
12410100237

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017
ABSTRAK

SMK Negeri 1 Brondong adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, SMK Negeri 1 Brondong merupakan sekolah negeri akreditasi A yang mempunyai 6 jurusan yaitu Busana Butik (BB), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Pemesinan (TPM), Multimedia (MM), Teknik Sepeda Motor (TSM).

Saat ini SMK Negeri 1 Brondong memberikan informasi masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain untuk mendukung proses akademik dan penerimaan siswa baru. Dalam memberikan informasi yang digunakan, perusahaan memiliki resiko yang tinggi terkait dengan ketepatan waktu (due date) memberikan berita dan informasi terbaru. Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu company profile mengenai perusahaan yang dapat digunakan sebagai sarana pemasaran di SMK Negeri 1 Brondong. Oleh karena itu, penulis mencoba menyusun company profile berbasis website yang dapat membantu memasarkan produk dan jasa perusahaan secara cepat dan tepat.

Dengan memanfaatkan website company profile ini pada bagian pemasaran maka diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat serta penjualan produk dan jasa yang ditawarkan SMK Negeri 1 Brondong.

Kata Kunci: company profile, website
DAFTAR ISI

ABSTRAK ............................................................................................................ vii
KATA PENGANTAR ........................................................................................... ix
DAFTAR ISI ........................................................................................................... x
DAFTAR TABEL ................................................................................................ xiv
DAFTAR GAMBAR ............................................................................................ xv
DAFTAR LAMPIRAN ........................................................................................ xiii
BAB I  PENDAHULUAN ...................................................................................... 1
  1.1 Latar Belakang ............................................................................................. 1
  1.2 Perumusan Masalah ..................................................................................... 2
  1.3 Batasan Masalah ........................................................................................... 2
  1.4 Tujuan .......................................................................................................... 2
  1.5 Manfaat ........................................................................................................ 2
  1.6 Sistematika Penulisan .................................................................................. 3
BAB II  GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .................................................. 5
  2.1 Sejarah Perusahaan ..................................................................................... 5
  2.2 Lokasi Perusahaan ..................................................................................... 5
  2.3 Visi dan Misi Perusahaan ........................................................................... 6
    2.3.1 Visi Perusahaan ................................................................................... 6
    2.3.2 Misi Perusahaan ................................................................................ 6
  2.4 Struktur Organisasi ..................................................................................... 7
BAB III  TINJAUAN PUSTAKA ........................................................................ 11
  3.1 Company Profile .......................................................................................... 11
  3.2 Definisi Company Profile .......................................................................... 12
  3.3 Unsur Company Profile .............................................................................. 15
4.4.10 Membuat Activity Diagram View Gallery ........................................... 38
4.4.11 Membuat Activity Diagram View Jurusan ........................................ 39
4.4.12 Membuat Activity Diagram View Alumni ........................................ 40
4.4.13 Membuat Activity Diagram View Information ................................. 41
4.4.14 Membuat Activity Diagram View Saran ......................................... 42
4.5 Class Diagram ...................................................................................... 42
  4.5.1 Membuat Class Diagram Login ....................................................... 43
  4.5.2 Membuat Class Diagram Admin .................................................... 43
  4.5.3 Membuat Class Diagram Data Posting ......................................... 44
  4.5.4 Membuat Class Diagram Data Saran ............................................ 44
4.6 Stuktur Tabel ......................................................................................... 45
  1) Tabel Admin .................................................................................... 45
  2) Tabel Posting .................................................................................. 45
  3) Tabel Saran ..................................................................................... 46
  4) Tabel Alumni ................................................................................... 46
  5) Tabel Jurusan .................................................................................. 46
  6) Tabel Gallery .................................................................................. 46
  7) Tabel Fasilitas .................................................................................. 46
4.7 Kebutuhan sistem .................................................................................. 48
  4.7.1 Perangkat Keras .......................................................................... 49
  4.7.2 Perangkat Lunak .......................................................................... 49
4.8 Implementasi Sistem .............................................................................. 49
4.9 Hasil implementasi ................................................................................ 50
  4.9.1 Halaman Login ............................................................................ 50
  4.9.2 Home .......................................................................................... 51
  4.9.3 Halaman Data Posting ................................................................. 51
4.9.4 Halaman Data Admin ................................................................. 52
4.9.5 Halaman Data Saran ................................................................. 52
4.9.6 Halaman Home ................................................................. 53
4.9.7 Halaman Profile ............................................................... 54
4.9.8 Halaman Fasilitas .............................................................. 55
4.9.9 Halaman Gallery ............................................................... 56
4.9.10 Halaman Jurusan .............................................................. 57
4.9.11 Halaman Information ......................................................... 58
4.9.12 Halaman Alumni .............................................................. 59
4.9.13 Halaman Saran ................................................................. 60

BAB V PENUTUP ................................................................. 61
5.1 Kesimpulan ................................................................. 61
5.2 Saran ................................................................. 61

DAFTAR PUSTAKA .............................................................. 62
LAMPIRAN ................................................................. 63
BIODATA PENULIS ............................................................. 68
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK NEGERI 1 BRONDONG merupakan sekolah negeri akreditasi A yang beralamat di jalan Raya Brondong desa Tlogoretno Lamongan. Dalam proses akademik dan penerimaan siswa baru, SMK NEGERI 1 BRONDONG masih menggunakan cara lama yaitu dengan menyebar brosur, undangan, maupun pengumuman. Seiring berkembangnya teknologi informasi, hal ini tentu saja menjadi kurang efektif karena teknologi informasi sudah banyak dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah lain untuk mendukung proses akademik dan penerimaan siswa baru.

Pada era ini sangat perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi yaitu internet, untuk melakukan kegiatan proses belajar. Salah satu keuntungan dari penggunaan internet adalah memberikan cakupan pasar yang tidak lagi dibatasi oleh jarak, waktu, dan ruang, tetapi sudah bersifat global dengan cakupan lokal, nasional bahkan internasional.

Oleh karena itu untuk dapat mengikuti perkembangan pesatnya teknologi informasi dan memenuhi harapan segenap civitas akademika SMK NEGERI 1 BRONDONG maka penulis membangun sebuah website sekolah SMK NEGERI 1 BRONDONG yang berisi tentang profil sekolah, fasilitas, kesiswaan, dan informasi pendaftaran siswa baru serta informasi aktivitas sekolah. Sehingga dengan adanya website ini, diharapkan dapat membuat civitas akademika di lingkungan SMK NEGERI 1 BRONDONG dapat saling mengenal dan juga dapat meningkatkan kualitas sekolah yang telah dikenal baik di desa Brondong.
1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang bangun website company profile berbasis web pada SMK NEGERI 1 BRONDONG sebagai media promosi sekolah.

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan company profile berbasis web ini, maka pembahasan masalah dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Aplikasi dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, sedangkan Database yang digunakan adalah MySQL.

2. Tidak menangani kegiatan transaksi maupun akuntasi perusahaan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini adalah membuat company profile berbasis web yang menampilkan informasi profil sekolah, fasilitas, kesiswaan, dan pendaftaran siswa baru di SMK NEGERI 1 BRONDONG.

1.5 Manfaat

Manfaat dari merancang dan membangun company profile berbasis web pada SMK NEGERI 1 BRONDONG ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
   a. Mendapatkan pengalaman di dunia kerja dalam bidang teknologi informasi.

2. Bagi SMK NEGERI 1 BRONDONG :
a. Mempermudah proses pembelajaran.

b. Memberi kemudahan dalam melakukan promosi sekolah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan – batasan dari website company profile yang dibuat sehingga tidak menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan. Tujuan dari kerja praktik, kontribusi/manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan kerja praktik, kemudian dilanjutkan dengan sistematika penulisan laporan kerja praktik.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini membahas tentang sejarah perusahaan, lokasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, produk dan jasa perusahaan, struktur organisasi perusahaan.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori – teori dan literatur yang berkaitan dan mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktik, yaitu berisi penjelasan tentang company profile, website, bahasa pemograman, PHP, database, MySQL, Usecase, HTML.
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai perancangan website yang akan digunakan, implementasi dari rancangan website yang telah dibuat, dan evaluasi terhadap website yang telah diuji coba.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari perancangan dan pembuatan website company profile terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan website di masa mendatang.
BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan


Sekolah SMKN 1 Brondong selain membekali para siswa dengan kreatifitas dan skill, juga membekali dengan ilmu keagamaan. Penerapan cara mengajar SERSAN (Serius Tapi Santai) oleh para gurupun sangat menyenangkan dan tidak membuat para siswa jadi cepat bosan. Harapan SMKN 1 Brondong adalah dapat meluluskan siswa yang berkreatif, berbudi pekerti dan berskill tinggi.

2.2 Lokasi Perusahaan

SMK NEGERI 1 BRONDONG terletak di jalan di jalan Raya Brondong desa Tlogoretno Lamongan, Jawa Timur.
2.3 Visi dan Misi Perusahaan

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan SMK NEGERI 1 Brondong memiliki visi dan misi dalam menjalankan kegiatan operasionalnya.

2.3.1 Visi Perusahaan

Menghasilkan lulusan yang unggul dalam IPTEK, IMTAQ, siap mengisi dunia usaha atau dunia industri, dan siap mandiri.

2.3.2 Misi Perusahaan

1. Mewujudkan lulusan yang terampil dalam teknologi.
2. Mewujudkan lulusan berakhlaqul karimah.
3. Mewujudkan lulusan yang siap mengisi dunia industri dan dunia usaha.
4. Mewujudkan lulusan yang memiliki kemampuan untuk mandiri.
2.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada SMKN 1 Brondong terdapat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2.2 Struktur Organisasi

Tugas pokok dan fungsi:

a. Kepala Sekolah

Bertanggung jawab dengan segala aktivitas yang bersangkutan dengan sekolah dan pimpinannya.

b. Kepala Tata usaha

Kepala tata usaha sekolah bertugas melaksanakan kegiatan tata usaha sekolah, dan bertanggungjawab kepada kepala sekolah dalam kegiatan-kegiatan:

1. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.
2. Pengelolaan keuangan sekolah.
3. Pengurusan administrasi ketenagaan dan siswa.
4. Penyusunan administrasi perlengkapan sekolah.
5. Penyusunan dan penyajian data atau statistik sekolah.
6. Mengkoordinasikan dan melaksanakan tugas kegiatan tata usaha.

c. **Wakil Kepala sekolah**

Wakil kepala sekolah Membantu kegiatan-kegiatan kepala sekolah sebagai berikut:

1. Membuat perencanaan, membuat program kegiatan dan pelaksanaan program yang dibuat sekolah.
2. Perorganisasian, pengarahan, pengawasan, penilaian, ketenagaan.
3. Identifikasi dan pengolahan data.
4. Penyusunan laporan kegiatan kepala sekolah.

d. **Bagian Kesiswaan**

1. Mengatur dan membina program kegiatan OSIS yang meliputi Palang Merah Remaja (PMR), Kesehatan Sekolah (UKS), Paskibra.
2. Mengatur program dan bimbingan konseling siswa.


e. **Bagian Humas**

1. Membuat BKK(Bursa Kerja Khusus) industri.
2. Mengatur siswa saat magang.
3. Mengatur kunjungan industri.
f. Bagian Kurikulum

1. Menyusun tugas guru dan membuat jadwal pelajaran.
2. Mengatur penyusunan program pengajaran dan persiapan pengajar.
3. Mengatur pelaksanaan kegiatan klinik dan ekstra klinik.
4. Mengatur mutasi siswa.
5. Membuat laporan kurikulum yang diajukan.


g. Bagian Sarana

1. Menyusun program kegiatan sarana prasarana.
2. Melaksanakan analisis dan kebutuhan sarana prasarana.
4. Memantau pengadaan bahan praktek siswa.
5. Melakukan penerimaan, pemeriksaan dan pencatatan barang ke dalam buku induk.
6. Melaksanakan pendistribusian barang / alat ke unit kerja terkait.
7. Melaksanakan inventaris barang / alat per unit kerja.
8. Merekapitulasi barang/alat yang rusak ringan atau rusak berat.
11. Melaksanakan tugas lain yang ditetapkan Kepala Sekolah

h. Kaprog Jurusan

Kaprog jurusan bertugas melaksanakan kegiatan jurusan sekolah, dan bertanggung jawab kepada anak didik sekolah dalam kegiatan-kegiatan:

1. Mengatur segala aktivitas jurusan
2. Membuat jadwal jurusan magang
3. Mengatur perkembangan jurusan

i. Bimbingan Konseling

Bimbingan Konseling bertugas melaksanakan kegiatan siswa:

1. Membuat jadwal bimbingan siswa.
2. Menangani perilaku siswa.
BAB III
TINJAUAN PUSTAKA

Untuk mendukung pembuatan laporan ini, maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

3.1 Company Profile

Menurut (Budiman, 2008) Company Profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value dan product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas.

Menurut sebuah website (designcompanyprofile.wordpress.com) menyebutkan bahwa company profile merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value serta product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing. Company profile merupakan salah satu media public relations yang merepresentasikan sebuah perusahaan (organisasi). Produk public relations ini berisi gambaran umum perusahaan, di mana perusahaan bisa memilih poin-poin apa saya yang ingin disampaikan secara terbuka kepada publiknya disesuaikan dengan kepentingan publik sasaran. Company profile merupakan sebuah paparan dan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun dalam bentuk grafik yang meningkatkan corporate value (nilai-nilai perusahaan).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa company profile merupakan gambaran umum mengenai suatu jati diri sebuah perusahaan yang
berisi keunggulan sebuah perusahaan sehingga orang tertarik untuk melihatnya. *Company profile* dapat berupa buku, *website*, dan *aplikasi* yang dapat menjelaskan tentang bagaimana perusahaan atau organisasi tersebut.

### 3.2 Defenisi Company Profile

Dalam sebuah *company profile* terdapat beberapa unsur penting yang harus dicantumkan. Menurut sebuah *website* ([www.anneahira.com](http://www.anneahira.com)) mengatakan bahwa unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Sejarah berdirinya perusahaan**
   
   Perusahaan yang sudah lama berdiri biasanya akan memiliki nilai yang lebih tinggi dari perusahaan yang baru berdiri karena dianggap cukup memiliki banyak pengalaman sehingga memudahkan proses penyelesaian apabila dalam proses kerjasama terjadi sebuah hambatan. Selain itu, perusahaan yang lama berdiri dianggap memiliki relasi yang luas sehingga calon konsumen berharap mendapatkan nilai lebih dari kerjasama yang dilakukan dengan perusahaan tersebut. Misalnya, mendapatkan relasi baru atau kemudahan dalam kegiatan usahanya.

2. **Visi misi usaha**
   
   Kesamaan visi dan misi perusahaan akan memudahkan proses kerjasama yang terjadi pada dua perusahaan.

3. **Stuktur organisasi**
   
   Perusahaan bonafid biasanya memiliki struktur perusahaan yang jelas dan lengkap sehingga masing-masing bagian akan memiliki penanggung jawab tersendiri dan tidak terjadi penumpukan tanggung jawab.

4. **Sumber daya manusia**
Latar belakang sumber daya manusia, memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas perusahaan itu sendiri. Perusahaan yang berisi para sarjana tentunya akan lebih bonafid dibandingkan dengan perusahaan yang berisi para lulusan SMK.

5. Sumber daya perusahaan

Perusahaan yang memiliki reputasi yang baik, tentu akan memiliki perangkat pendukung yang memadai dalam setiap aktivitasnya. Sehingga pada nantinya perangkat tersebut dapat bermanfaat untuk memperlancar aktivitas perusahaan khususnya dalam hal kerjasama.

6. Kinerja perusahaan

Perusahaan yang baik akan memiliki kinerja yang baik. Salah satu indikatornya adalah mampu memenuhi jadwal yang sudah dirancang dan mencapai target yang sudah ditetapkan. Perusahaan yang memiliki kemampuan seperti ini adalah perusahaan yang memiliki kinerja yang baik dan layak dijadikan refrensi untuk menjalin kerjasama.

7. Klien terdahulu

Gambaran tentang klien yang pernah ditangani oleh perusahaan mampu mengangkat reputasi perusahaan tersebut dalam company profile-nya. Semakin besar dan bonafid klien yang pernah diajak kerjasama, semakin mengangkat nilai dari perusahaan tersebut. Karena hal ini menunjukkan bahwa perusahaan tersebut sudah diakui kinerjanya oleh klien yang memiliki nama besar.

8. Pengalaman
Perusahaan harus mampu mencantumkan kemampuan apa yang menjadi keunggulan perusahaan tersebut. Dalam hal ini, tidak perlu mencantumkan hal-hal yang belum pernah dilakukan karena hanya akan menyebabkan kerugian apabila calon klien mengetahuinya. Akan lebih baik, menyampaikan beberapa jenis pekerjaan yang sudah pernah dijalankan dengan hasil yang sesuai harapan.

9. Portofolio perusahaan

Adalah kumpulan informasi yang berupa data serta dokumentasi dari setiap prestasi atau karya yang sudah pernah dicapai perusahaan.

Selain memenuhi unsur-unsur yang telah ditentukan diatas, sebuah company profile juga harus memiliki kriteria lain agar dapat menarik minat audience untuk membaca. Menurut sebuah website (takeitfun.blogdetik.com), kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

1. Representatif

Desain company profile pertama-tama harus representatif, sesuai dengan kesan, karakter dan image yang telah dibangun dan ingin ditampilkan oleh perusahaan. Umumnya kesan, karakter dan image yang ditampilkan pada company profile itu formal/resmi, konservatif, profesional, punya integritas, kredibel dan akuntabel. Tetapi ada juga perusahaan yang ingin lebih kelihatan casual, dinamis, egaliter, ramah, hangat dan akrab, berani tampil beda sambil tetap menjaga profesionalitas, integritas, kredibilitas dan akuntabilitas. Pada akhirnya yang menentukan kesan, karakter dan image seperti apa yang akan ditampilkan adalah sifat dari bisnis yang dijalankan oleh perusahaan (company profile sebuah law firm, misalnya,
pasti akan berbeda dengan animation house), atau preferensi dari top
decision maker dalam perusahaan tersebut. Sering ditemukan company
profile sebuah perusahaan yang desainnya sangat tidak biasa, karena top
decision makernya memang menginginkan hal yang seperti itu.

2. Informatif
Selain representatif, desain company profile juga harus bisa membantu
supaya setiap informasi yang ada ditampilkan dengan benar, akurat, dan
lengkap, dan disajikan dengan cara yang menarik, jelas dan mudah untuk
dimensi.

Untuk memenuhi kedua hal di atas, pemahaman tentang pemakaian wujud
(form) dan ruang (space), tipografi, foto/illustasi, warna, dan layout yang
tepat memegang peranan yang sangat penting. Selain itu perlu diperhatikan
juga cara dan metode distribusi dan penyampaianya.

3.3 Unsur Company Profile
Menurut Muh. Akbar bidang Akademika dan Kemahasiswaan company
profile memiliki berbagai fungsi dan tujuan, diantaranya:

1. Memberikan informasi tentang jati diri perusahaan dan atau organisasi.
2. Dapat mengkomunikasikan perusahaan atau organisasi pada khalayak
   umum sehingga masyarakat memiliki pandangan dan mengerti keberadaan
   perusahaan atau organisasi tersebut.
3. Dapat memperkenalkan profile perusahaan pada khalayak umum dengan
   mudah.
4. Untuk memudahkan audience dalam memahami dan mengenal lebih jauh
tentang profile perusahaan atau organisasi, yang mana dalam
pembuatannya meliputi beberapa media seperti cetak, interaktif, dan lain sebagainya.

5. Membangun citra perusahaan.

3.4 Fungsi Company Profile

Company profile sangatlah penting untuk dimiliki oleh perusahaan maupun personal, dikarenakan company profile ini sebagai media untuk mengenalkan perusahaan atau personal sehingga bisa dikenal. Bentuk company profile itu bisa video, CD interaktif, flash dan lain sebagainya. Fungsi lain dari company profile menurut sebuah website (desain.getart.web.id) adalah:

1. Representasi dari perusahaan
2. Alat marketing (marketing tool)
3. Pelengkap proposal / penawaran
4. Branding
5. Prasyarat mengikuti event tertentu (pameran, seminar, workshop)
6. Kelengkapan materi tender
7. Materi publikasi dalam sponsorship event
8. Personal gift yang diberikan untuk pelanggan setia atau pelanggan khusus
   Special gift, doorprize, atau seminar kit pada saat penyelenggaraan event.

3.5 Sekolah

sekolah adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.

3.6 Internet

Menurut (Greenlaw, 2002) Internet adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar, yang menjangkau seluruh kawasan di dunia, mengedarkan jutaan surat elektronik setiap harinya, dan bagaikan jalan tanpa hambatan bagi info-info yang dapat dilihat. Internet juga merupakan sebuah tempat dimana orang dapat berkomunikasi antara yang satu dengan yang lain, saling berbagi dan bertukar pikiran ide-ide yang ada. Lebih dari itu semua, internet adalah sebuah bentuk komunitas dari sekitar banyak orang yang menggunakankannya untuk menjelajahi persamaan dan perbedaan mereka melalui tulisan tertulis. Jadi, internet dapat diartikan secara lebih sederhana sebagai sistem jaringan komputer secara global yang terjaring dengan pengguna komputer dan data-data mereka.

3.7 Web

Menurut (Arief, 2011) “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

3.8 Website

Selain itu, website dapat juga digunakan sebagai alat promosi, tetapi bukan sebagai alat promosi pertama.

Kelebihan website dibandingkan dengan media cetak maupun elektronik adalah kelengkapan informasi yang disajikan dengan biaya yang relatif murah. Kekurangannya adalah produk yang ditampilkan serta pasar yang dituju lebih segmented (terpusat pada kalangan/kelompok konsumen tertentu). Oleh karena itu, harus memanfaatkan kekurangannya menjadi Strong Point dalam pemasaran.

3.9 **Hypertext Markup Language**


3.10 **PHP**

Menurut (Sidik, 2005) PHP Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman scripting sisi server (server-side), bahasa pemrograman yang digunakan oleh server web untuk menghasilkan dokumen Hypertext Markup Language (HTML) on-the-fly

Menurut (Kadir, 2008) PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu penampilan berdasarkan permintaan

3.11 XAMPP


3.12 MySQL

Menurut (Firrar, 2002) MySQL adalah database server relasional yang gratis di bawah lisensi General Public License (GNU). Dengan sifatnya yang open source, memungkinkan juga user untuk melakukan modifikasi pada source code-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. MySQL merupakan
database server multi-user dan multi-threaded yang tangguh (robust) yang memungkinkan backend yang berbeda, sejumlah program client dan library yang berbeda, tool administratif, dan beberapa antarmuka pemrograman. MySQL juga tersedia sebagai library yang bisa digabungkan ke aplikasi.

Kehandalan suatu sistem basis data dapat di ketahui dari cara kerja pengoptimasiannya dalam melakukan proses perintah – perintah SQL yang dibuat pengguna maupun program – program aplikasi yang memanfaatkannya. Sebagai sistem basis data MySQL mendukung operasi basis data transaksional maupun operasi basis data non transaksional.

### 3.13 Database

Menurut (Linda, 2004) database adalah suatu susunan atau kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya. Penyusunan satu database digunakan untuk mengatasi masalah – masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, multiple user (banyak pemakai), security (masalah keamanan), masalah intergrasi (kesatuan), dan masalah data independence (kebebasan data).

### 3.14 UML (Unified Modeling Language)

3.14.1 Langkah-langkah Penggunaan Unified Modeling Language (UML)


1. Buatlah daftar business process dari level tertinggi untuk mendefinisikan aktivitas dan proses yang mungkin muncul.

2. Petakan use case untuk setiap business process untuk mendefinisikan dengan tepat fungsional yang harus disediakan oleh sistem, kemudian perhalus use case Diagram dan lengkapi dengan requirement, constraints dan catatan-catatan lain.


4. Definisikan requirement lain non fungsional, security dan sebagainya yang juga harus disediakan oleh sistem.

5. Berdasarkan use case diagram, mulailah membuat activity diagram.


7. Buatlah rancangan user interface model yang menyediakan antarmuka bagi pengguna untuk menjalankan skenario use case.

8. Berdasarkan model-model yang sudah ada, buatlah class diagram. Setiap package atau domain dipecah menjadi hirarki class lengkap dengan atribut dan metodenya. Akan lebih baik jika untuk setiap class dibuat unit test untuk menguji fungsionalitas class dan interaksi dengan class lain.

10. Mulailah membangun sistem. Ada dua pendekatan yang tepat digunakan:
   
   a. Pendekatan use case dengan mengassign setiap use case kepada tim pengembang tertentu untuk mengembangkan unit kode yang lengkap dengan test.
   
   b. Pendekatan komponen yaitu mengassign setiap komponen kepada tim pengembang tertentu.


12. Perangkat lunak siap dirilis.


1. Sesuatu (things)

   Ada 4 (empat) things dalam Unified Modeling Language (UML), yaitu:

   a. Structural things
Merupakan bagian yang relatif statis dalam model *Unified Modeling Language* (UML). Bagian yang relatif statis dapat berupa elemen-elemen yang bersifat fisik maupun konseptual.

b. *Behavioral things*

Merupakan bagian yang dinamis pada model *Unified Modeling Language* (UML), biasanya merupakan kata kerja dari model *Unified Modeling Language* (UML), yang mencerminkan perilaku sepanjang ruang dan waktu.

c. *Grouping things*


d. *Annotational things*


2. **Relasi (Relationship)**

Ada 4 (empat) macam *relationship* dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu:

a. Kebergantungan
Merupakan hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).

b. **Asosiasi**

Merupakan apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya, bagaimana hubungan suatu objek dengan objek lainnya. Suatu bentuk *asosiasi* adalah *agregasi* yang menampilkan hubungan suatu objek dengan bagian-bagiannya.

c. **Generalisasi**

Merupakan hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya *objek induk* (*ancestor*). Arah dari atas kebawah dari objek induk ke objek anak dinamakan *spesialisasi*, sedangkan arah berlawanan sebaliknya dari arah bawah keatas dinamakan *generalisasi*. Realisasi merupakan operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

d. **Realisasi**

Merupakan operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

3. **Diagram**

Ada 5 (lima) macam diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML), yaitu :

a. **Use Case Diagram**

Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk
mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. **Class Diagram**

Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi dan *relasi-relasi* antar objek.

c. **Sequence Diagram**

Diagram ini memperlihatkan interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (*message*) dalam suatu waktu tertentu.

d. **State Chart Diagram**

Diagram ini memperlihatkan *state-state* pada sistem, memuat *state*, *transisi*, *event*, dan aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan sifat dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.

e. **Activity Diagram**

Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu *sistem*. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.
BAB IV
ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Sistem

Dari hasil survey dan observasi, maka dapat diketahui sistem apa yang akan dibutuhkan oleh SMK Negeri 1 Brondong untuk mengatasi permasalahan yang ada. Analisa kebutuhan sistem diambil berdasarkan data yang diperoleh pada saat survey ke Kaprodi Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Brondong.

4.2 Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan pemodelan sistem antara lain Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram sesuai dengan analisa kebutuhan dan rancangan sistem.

Tahapan yang dilakukan dalam mendesain dan membuat sistem informasi berbasis object-oriented adalah sebagai berikut:

1. Membuat Use Case Diagram sistem informasi yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem.

2. Membuat Activity Diagram yang menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja dari use case yang telah di tampilkan sebelumnya.

3. Membuat Class Diagram yang menggambarkan hubungan obyek-obyek yang digunakan dalam sistem ini.
4.3 **Use Case**

Pada gambar *use case* diagram *website company profile* berbasis *web* ini dijelaskan proses-proses yang terjadi didalam sistem yang dibuat:

![Diagram Use Case Berbasis Web](image)

Gambar 4.1 *Use Case* Diagram Berbasis *Web*

Dari gambar *use case* diagram diatas terdapat dua aktor yang terlibat di dalam sistem. Kedua aktor tersebut masing-masing berperan sebagai *user* dan *guest*. *Guest* bertindak sebagai orang yang dapat melakukan aktifitas seperti melihat informasi dari *website company profile* mulai dari melihat *home, profile,*
fasilitas, gallery, jurusan, alumni, information, saran. User (Admin) sistem adalah pihak yang bertanggung jawab atas maintenance data master pada sistem. Pada gambar use case diagram diatas juga terdapat 13 use case yaitu:

1. **View Home**
   Merupakan halaman utama dari company profile yang dilihat oleh guest yang berisi sambutan dan beberapa profile mengenai SMK Negeri 1 Brondong.

2. **View Profile**
   Menampilkan halaman profile perusahaan dari SMK Negeri 1 Brondong mulai dari struktur organisasi, Visi dan Misi maupun informasi lainnya.

3. **View Fasilitas**
   Menampilkan halaman fasilitas yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong.

4. **View Gallery**
   Menampilkan halaman gallery hasil karya siswa dan apa saja yang telah dikerjakan oleh SMK Negeri 1 Brondong.

5. **View Jurusan**
   Menampilkan halaman jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.

6. **View Alumni**
   Menampilkan halaman yang berisi informasi yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong.

7. **View Information**
   Menampilkan halaman informasi dari semua aktifitas dari para siswa-siswi dan alumni SMK Negeri 1 Brondong.

8. **View Saran**

Menampilkan halaman saran yang digunakan untuk menyampaikan saran pada
SMK Negeri 1 Brondong.

9. Login
Menampilkan halaman login untuk admin pengelola website pada SMK
Negeri 1 Brondong.

10. Home
Menampilkan halaman awal saat admin login.

11. Maintenance Data Posting
Menampilkan halaman maintenance data posting dari admin serta bisa
insert, update dan delete.

12. Maintenance Data Admin
Menampilkan halaman data dari admin yang berisi update, delete dan tombol
insert untuk membuat admin baru.

13. Maintenance Data Saran
Menampilkan halaman data saran dari guest.

14. Maintenance Admin
Menampilkan halaman data admin.

4.4 Activity Diagram

4.4.1 Membuat Activity Diagram Login
Gambar 4.2. Activity Diagram Login

*Activity Diagram login* digunakan oleh *user* untuk masuk ke halaman utama admin guna *maintenance data master*. 
4.4.2 Membuat *Activity Diagram Home*

![Activity Diagram Home](image)

Gambar 4.3. *Activity Diagram Home*

*Activity Diagram home* digunakan untuk melihat halaman awal setelah *login*. 
4.4.3 Membuat Activity Diagram Maintenance Data Posting

Activity diagram *maintenance posting* digunakan oleh *user* untuk menambah atau menghapus data *posting* yang ada di sekolah SMK Negeri 1 Brondong yang berada pada menu *master data posting*. 
4.4.5 Membuat *Activity Diagram Maintenance Data Saran*

*Activity diagram maintenance* data saran digunakan oleh admin untuk menambah atau menghapus data saran yang ada diperusahaan yang berada pada menu *master* saran.

Gambar 4.5. *Activity Maintenance* Data Saran
4.4.6 Membuat *Activity Diagram Maintenance Admin*

Gambar 4.6. Activity Diagram Maintenance Admin

*Activity diagram maintenance admin* digunakan oleh admin untuk menambah atau menghapus user yang berhak memainteance data pada *company profile.*
4.4.7 Membuat Activity Diagram View Home

Gambar 4.7. Activity Diagram View Home

Activity diagram view home berawal dari guest yang membuka website company profile SMK Negeri 1 Brondong dan sistem akan menampilkan website dengan halaman utama home.
### 4.4.8 Membuat Activity Diagram View Profile

![Activity Diagram View Profile](image)

Gambar 4.8. Activity Diagram View Profile

*Activity diagram view profile* perusahaan berasal dari *guest* memilih menu *bar* yaitu menu *profile* yang berisi mulai dari sejarah perusahaan, struktur organisasi, visi dan misi beserta keterangan-keterangan lainnya, yang kemudian untuk dilihat-lihat dan dibaca.
4.4.9 Membuat *Activity Diagram View Fasilitas*

*Activity diagram view fasilitas* berasal dari *guest* memilih *menu bar* yaitu menu fasilitas yang berisi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong, yang kemudian untuk dilihat-lihat.
4.4.10 Membuat Activity Diagram View Gallery

Activity diagram view gallery berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu gallery yang berisi gallery-gallery di SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.
4.4.11 Membuat *Activity Diagram View Jurusan*

![Activity Diagram View Jurusan](image)

Gambar 4.11. *Activity View Jurusan*

*Activity diagram view jurusan berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu jurusan yang berisi informasi jurusan yang ada pada SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.*
4.4.12 Membuat Activity Diagram View Alumni

Gambar 4.12. Activity View Alumni

Activity diagram view alumni berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu alumni yang berisi nama alumni dan nomer telepon siswa yang dulu SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.
4.4.13 Membuat Activity Diagram View Information

Activity diagram view information berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu information yang berisi informasi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong yang kemudian untuk dilihat-lihat.
4.4.14 Membuat Activity Diagram View Saran

![Activity Diagram View Saran](image)


Activity Diagram view saran berasal dari guest memilih menu bar yaitu menu saran yang berisi nama dan email untuk digunakan sebagai guest berkomentar atau pun bertanya-tanya seputar SMK Negeri 1 Brondong.

4.5 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan desain statis dari sistem yang sedang dibangun. Berikut ini terdapat beberapa class diagram yang digunakan untuk menyusun sistem rancang bangun berbasis web.
4.5.1 Membuat Class Diagram Login

Gambar 4.15. Class Diagram Login

Class diagram login menggambarkan class login verificator yang digunakan untuk melakukan verifikasi atau memeriksa inputan user pada saat login.

4.5.2 Membuat Class Diagram Admin

Gambar 4.16. Class Diagram Admin

Class diagram admin menggambarkan hubungan antara beberapa class yang terdapat dalam satu package user.
4.5.3 Membuat Class Diagram Data Posting

Gambar 4.17. Class Diagram Posting

Class diagram data posting menggambarkan hubungan antara beberapa class yang terdapat dalam satu package data.

4.5.4 Membuat Class Diagram Data Saran

Gambar 4.18. Class Diagram Saran

Class diagram data saran menggambarkan hubungan antara beberapa class yang terdapat dalam satu package data saran.
4.6 **Stuktur Tabel**

Perancangan tabel yang akan digunakan berdasarkan class diagram yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1) **Tabel Admin**

Nama tabel : Admin
Fungsi : Menyimpan data Admin
Primary Key : ID_ADMIN
Foreign Key : -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>ID</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>USER_NAME</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>20</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>PASSWORD</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>10</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2) **Tabel Posting**

Nama tabel : Posting
Fungsi : Menyimpan data posting
Primary Key : ID_POSTING
Foreign Key : -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>ID_POSTING</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>PHOTOS</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>PHOTOS2</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>TEMA</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>
3) Tabel Saran

Nama tabel : Saran
Fungsi : Menyimpan data saran
Primary Key : ID_HASILSARAN
Foreign Key : -

Tabel 4.3. Tabel Saran

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>ID_HASILSARAN</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>NAMA</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>30</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3.</td>
<td>EMAIL</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4.</td>
<td>USULAN_MEMBER</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>200</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

4) Tabel Alumni

Nama tabel : Alumni
Fungsi : Menyimpan data alumni
Primary Key : ID_ALUMNI
Foreign Key : -

Tabel 4.4. Tabel Alumni

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>ID_ALUMNI</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>NAMA</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3.</td>
<td>TGL_LAHIR</td>
<td>DATE</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>
### 5) Tabel Jurusan

Nama tabel : Jurusan  
Fungsi : Menyimpan data jurusan  
Primary Key : ID_JURUSAN  
Foreign Key : -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>ID_JURUSAN</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>NAMA</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>3.</td>
<td>KETERANGAN</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>4.</td>
<td>PHOTOS</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 6) Tabel Gallery

Nama tabel : Gallery  
Fungsi : Menyimpan data gallery  
Primary Key : ID_GALLERY  
Foreign Key : -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>ID_GALLERY</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>PHOTOS1</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
</tbody>
</table>
7) Tabel Fasilitas

Nama tabel : Fasilitas
Fungsi : Menyimpan data fasilitas
Primary Key : ID_FASILITAS
Foreign Key : -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NO.</th>
<th>NAMA FIELD</th>
<th>TIPE</th>
<th>PANJANG</th>
<th>KETERANGAN</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1.</td>
<td>ID_FASILITAS</td>
<td>INT</td>
<td>11</td>
<td>PK</td>
</tr>
<tr>
<td>2.</td>
<td>PHOTOS1</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>3.</td>
<td>PHOTOS2</td>
<td>LONGBLOB</td>
<td>-</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>4.</td>
<td>JUDUL</td>
<td>VARCHAR</td>
<td>100</td>
<td>-</td>
</tr>
<tr>
<td>5.</td>
<td>ISI</td>
<td>TEXT</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6.</td>
<td>TGL_POS</td>
<td>DATE</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

4.7 Kebutuhan sistem

Kebutuhan sistem yang digunakan pada website company profile SMK Negeri 1 Brondong meliputi kebutuhan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software).
4.7.1 Perangkat Keras

Berikut minimal perangkat keras yang pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Processor Intel Dual Core* Minimal 1,5GHz.
2. RAM minimal 512MB, disarankan 1/2GB.
3. Kapasitas *hardisk* minimum 500GB.
4. VGA ONBOARD/AMD RADEON 512MB.
5. *Keyboard*.
7. *Drive CD ROM* atau DVD.
8. Peralatan jaringan (*Ethernet Card*, Kabel UTP, Modem dan *Switch* atau *Hub*).

4.7.2 Perangkat Lunak

Berikut perangkat lunak yang bisa digunakan, yaitu:

1. *OS Windows/Linux/Mac OS*.
2. *Google Crome/Mozilla/Internet Explorer*.

4.8 Implementasi Sistem

Proses implementasi sistem dilakukan dengan tujuan agar sistem yang dibangun dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Pada tahap ini, sebelum melakukan implementasi, pengguna (admin) harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada tahap implementasi ini, dijelaskan bagaimana penggunaan aplikasi *company profile* berbasis *web* pada masing-masing stakeholder.
4.9 Hasil implementasi

Hasil implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi company profile berbasis web kepada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang dilakukannya. Adapun penjelasannya penggunaan aplikasi company profile antara Admin dan guest sebagai berikut:

4.9.1 Halaman Login

Gambar 4.19. Halaman Login Admin

Halaman login admin dimana dalam form ini seorang admin haruslah melakukan proses login terlebih dahulu untuk dapat mengakses data-data kepentingan company profile. Barulah dapat mengakses form admin yang lainnya.
4.9.2 Home

Gambar 4.20. Halaman Home

Halaman home dimana dalam form ini berisi halaman utama saat admin melakukan login, tampilan dari form berupa data tanggal dan waktu.

4.9.3 Halaman Data Posting

Gambar 4.21. Halaman Data Posting
Halaman data posting dimana dalam form ini berisi data artikel, data gallery dan data production. Form data posting bisa melakukan insert data maupun update data setiap saat.

### 4.9.4 Halaman Data Admin

![Gambar 4.22. Halaman Data Admin](image)

Halaman ini berisi data-data admin yang sudah terdaftar dan data admin bisa di insert dan delete data.

### 4.9.5 Halaman Data Saran

![Gambar 4.23. Halaman Data Saran](image)
Halaman ini berisi data-data hasil saran dari guest yang sudah mengisi saran.

4.9.6 Halaman Home

Gambar 4.24. Halaman Home
Halaman *home* berisikan informasi pengumuman-pengumuman yang ada di SMK Negeri 1 Brondong dan tetap lokasi sekolah melalui *google map*.

4.9.7 Halaman *Profile*

Gambar 4.25. Halaman *Profile*
Halaman *profile* sekolah berisikan informasi mengenai sejarah berdirinya sekolah, visi-misi sekolah dan struktur organisasi sekolah yang berisikan informasi mengenai bagian-bagian yang bekerja didalam perusahaan beserta keterangan nama-nama yang bertanggung jawab berdasarkan bagian mereka.

### 4.9.8 Halaman Fasilitas

**Gambar 4.26. Halaman Fasilitas**
Halaman fasilitas berisikan informasi fasilitas sekolah yang dapat dilihat secara detail dan bisa diupdate setiap saat oleh admin.

4.9.9 Halaman Gallery

Gambar 4.27. Halaman Gallery

Halaman gallery berisikan informasi foto-foto hasil pekerjaan sekolah yang dapat dilihat secara detail dan bisa diupdate setiap saat oleh admin.
4.9.10 Halaman Jurusan

Gambar 4.28. Halaman Jurusan

Halaman jurusan berisikan informasi tentang fasilitas dan lab setiap jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.
4.9.11 Halaman *Information*

Gambar 4.29. Halaman *Information*

Halaman *information* berisikan informasi kegiatan para siswa-siswi yang ada di SMK Negeri 1 Brondong.
4.9.12 Halaman Alumni

Gambar 4.30. Halaman Alumni

Halaman alumni berisikan informasi siswa-siswi yang sudah menjadi alumni dan bisa di insert dan update setiap saat oleh admin.
4.9.13 Halaman Saran

Halaman saran berisikan form yang bisa diisi oleh pengguna yang mengakses web pada SMK Negeri 1 Brondong.
BAB V
PENDUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap website company profile berbasis web pada SMK Negeri 1 Brondong, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Website company profile berbasis web yang dibuat pada saat kerja praktik ini sangat membantu bagian sekolah dalam melakukan penyampaian informasi dan memberikan berita-berita yang terbaru kepada masyarakat tanpa harus melalui kantor di SMK Negeri 1 Brondong, sehingga mempercepat proses penyampaian informasi.

2. Website ini menghasilkan informasi yang akurat, seperti company profile sekolah, informasi tentang fasilitas, alumni, dll. Tidak hanya itu, masyarakat juga dapat berkomentar dan memberikan saran ketika informasi yang disampaikan tidak sesuai atau memberikan saran terhadap sekolah melalui form komentar yang tersedia.

5.2 Saran

Dalam aplikasi Sistem informasi company profile berbasis web pada SMK Negeri 1 Brondong terdapat banyak kelemahan yang disadari penulis. Penulis memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan tambahan informasi yang lebih lengkap lagi yang pastinya bisa lebih bermanfaat bagi pengelola dan pengguna website tersebut memanfaatkan website profile ini dengan optimal.
DAFTAR PUSTAKA


desain.getart.web.id


