

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE
KELOMPOK BERMAIN BALAI PAMULANG
AR-RAHMANIYYAH DEMAK

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Deny Kuswoyo

NIM : 07650078

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2013

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE
KELOMPOK BERMAIN BALAI PAMULANG
AR-RAHMANIYYAH DEMAK

Laporan Kerja Praktek ini disusun berdasarkan kegiatan kerja praktek di
Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah dusun undaan kidul
karanganyar demak.

Disusun Oleh :

Nama : Deny Kuswoyo
NIM : 07650078

Telah diseminarkan pada tanggal : 4 Januari 2013

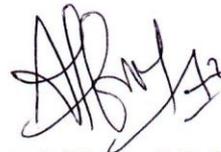
Dosen Pembimbing



Taufiq Nuruzzaman, ST., M.Eng.

NIP. 197911182005011003

Dosen Penguji



Shofwatul 'Uyun, S.T, M.Kom

NIP. 19820511 200604 2 002

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Agus Mulyanto, S. Si, M. Kom

NIP. 19710823 199903 1 003

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan nikmat yang begitu besar, sehingga kami bisa menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, beserta sahabat-sahabatnya, yang telah membawa kita dari dunia kegelapan ke dunia yang terang benderang seperti sekarang ini.

Pembuatan laporan kerja praktek yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Program Studi Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Selanjutnya penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan kerja praktek berikut dengan laporan kerja praktek dengan lancar tanpa suatu hambatan yang berarti
2. Orang tua yang selalu memberikan dorongan baik materiil maupun spiritual.
3. Taufiq Nuruzzaman, ST., M.Eng. selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan pendapat dan saran guna kelancaran pelaksanaan dan penyusunan laporan kerja praktek.
4. Ibu Lathifatut Thoyibah S.Pd.I., selaku Kepala KB & Pendidik yang telah memberikan izin kepada saya untuk melaksanakan kerja praktek.

5. Teman-teman Prodi Teknik Informatika yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan kerja praktek.

Akhirnya, meski penyusun telah berusaha sekuat tenaga untuk tidak berbuat kesalahan, namun sebagai manusia yang tak luput dari berbagai kekurangan serta kesalahan, laporan kerja praktek ini masih kurang adanya. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penyusun harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 18 Desember 2012

Deny Kuswoyo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Kerja Praktek	2
1.4 Tujuan Kerja Praktek	3
1.5 Manfaat Kerja Praktek	3
BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK	
2.1 Gambaran Umum Yayasan	4
2.1.1 Sejarah	4
2.1.2 Visi	5
2.1.3 Misi	5
2.1.4 Maksud & Tujuan	5
2.1.5 Pendanaan	6
2.1.6 Program	6
2.2 Struktur Kepengurusan.....	9
2.3 Konsep Satuan Kegiatan Belajar Mengajar.....	10

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil	19
3.2 Kegiatan Kerja Praktek	19
3.2.1 Analisis Kebutuhan	20
3.2.1.1 Karakteristik Pengguna	21
3.2.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras	21
3.2.1.3 Perangkat keras	22
3.2.1.4 Perangkat Lunak.....	22
3.2.2 Desain Sistem	23
3.2.2.1.Desain <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	23
3.2.2.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks)	23
3.2.2.1.2 DFD Level 1.....	24
3.2.2.1.3 DFD Level 2 Proses Manajemen Agenda.....	25
3.2.2.1.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Pengurus ...	26
3.2.2.1.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Berita	27
3.2.2.1.6 DFD Level 2 Proses Manajemen divisi	27
3.2.2.2.Desain Entity Relationship Diagram (ERD)	28
3.2.2.3.Desain Tabel.....	29
3.2.2.3.1 Tabel Users.....	29
3.2.2.3.2 Tabel Agenda	30
3.2.2.3.3 Tabel Divisi	31
3.2.2.3.4 Tabel Berita.....	31
3.2.2.3.5 Tabel Pengurus.....	32

3.2.2.3.6 Tabel profil_yayasan	32
3.2.3 Implementasi <i>Website</i>	33
3.2.3.1 Halaman Utama	33
3.2.3.2 Halaman Pengurus	33
3.2.3.3 Halaman Login Admin	34
3.2.3.4 Halaman Menu Utama Admin	35
3.2.3.5 Halaman Proses Edit Divisi	35
3.2.3.6 Halaman Proses Manajemen Berita	36
3.3 Rekomendasi	36
BAB IV PENUTUP	
4.1 Kesimpulan	37
4.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Kepengurusan	9
Gambar 2.2 DFD Denah Lokasi	15
Gambar 3.1 DFD Level 0	23
Gambar 3.2 DFD Level 1	25
Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses manajemen agenda	26
Gambar 3.4 DFD Level 2 proses manajemen Pengurus.....	26
Gambar 3.5 DFD Level 2 proses manajemen berita	27
Gambar 3.6 DFD Level 2 proses manajemen divisi	28
Gambar 3.7 ERD web profil YPDP SPA Yogyakarta	29
Gambar 3.8 Halaman Utama	33
Gambar 3.9 Halaman Pengurus.	34
Gambar 3.10 Halaman Login Admin	34
Gambar 3.11 Halaman Menu Utama Admin.....	35
Gambar 3.12 Halaman Edit Divisi	35
Gambar 3.13 Halaman Manajemen Berita	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Data Pengelola dan Kader	7
Tabel 2.2 Tabel Data Siswa.....	8
Tabel 3.1 Tabel users.....	30
Tabel 3.2 Tabel agenda.....	30
Tabel 3.3 Tabel divisi	31
Tabel 3.4 Tabel berita.....	31
Tabel 3.5 Tabel pengurus	32
Tabel 3.6 Tabel profil_yayasan	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya teknologi informasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang mahasiswa dari teknik informatika. Seorang mahasiswa yang pada akhirnya akan terjun pada dunia kerja harus bisa mengikuti perkembangan teknologi dan mampu mengaplikasikannya. Pengalaman kerja merupakan nilai tambah bagi keahlian pribadi mahasiswa. Salah satu cara untuk menambah pengalaman kerja dan kemampuan mahasiswa adalah dengan mengadakan kerja praktek, baik di instansi-instansi pemerintahan maupun swasta.

Dewasa ini *website* menjadi salah satu alternative untuk memperkenalkan suatu hal. *Website* sebagai sarana penyebaran informasi memberi nilai tambah dalam hal penyebaran informasi, yaitu jangkauan penyebaran hingga lingkup internasional dan membutuhkan biaya yang sangat rendah dibandingkan dengan melalui media televisi dan lain sebagainya.

Website merupakan sebuah sarana yang saat ini sering digunakan untuk mengenalkan sebuah produk jasa ataupun sebuah instansi. Melalui sebuah *website* , seseorang tidak harus datang ke lokasi yang dirasa tidak efisien, dan *website* dapat di akses tidak terbatas ruang dan waktu.

Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak membutuhkan media informasi untuk mengenalkan tentang ruang lingkup yayasan, maka akan dibuatlah *website profil* yang nantinya diharapkan dapat

membantu mempublikasikan. Sehingga masyarakat luas mendapatkan informasi tentang yayasan tersebut dengan lebih mudah melalui *website* karena tidak harus datang ke lokasi dan *website* dapat di akses tidak terbatas ruang dan waktu.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak belum memiliki *website* resmi sebagai pendistribusian informasi kepada masyarakat luas. *website* tersebut nantinya berguna bagi perkembangan dan kemajuan yayasan. Maka dari itu perlu dibangun sebuah *web* profil yayasan untuk membantu menyelesaikan permasalahan itu.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam *website* ini adalah:

1. Jenis pengguna *website* hanya 2 yaitu admin dan pengunjung.
2. Modul yang diimplementasikan adalah modul profil yayasan, meliputi sejarah, visi & misi, divisi, program yayasan, struktur kepengurusan, contact, modul berita, modul agenda.
3. Untuk admin, terdapat beberapa modul yaitu, edit profil yayasan, mangemen staf pengurus, menegemen berita, menegemen agenda.

4. Sistem diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database Mysql, Notepad++ sebagai editor, dan Mozilla firefox sebagai browser.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari perancangan dan pembangunan sistem ini adalah:

1. Merancang dan membangun *website* yayasan yang dapat membantu memperluas informasi tentang profil Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak dan informasi perkembangan secara berkelanjutan.
2. Mengimplementasikan *website* yayasan yang dapat diakses oleh masyarakat luas.

1.5 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat dari perancangan dan pembangunan *website* ini adalah:

1. Mempermudah perluasan informasi untuk memperkenalkan yayasan kepada masyarakat.
2. Memberi kemudahan bagi masyarakat luas dalam menyampaikan masukan kepada yayasan.

BAB II

TEMPAT KERJA PRAKTEK

2.1 Gambaran Umum Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

2.1.1 Sejarah Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

Anak-anak adalah masa depan bangsa dan merupakan harapan bangsa sebagai tonggak penerus kepemimpinan bangsa Indonesia yang akan datang. Oleh sebab itu apabila salah asah-salah asuh-salah asih akan berdampak buruk akibatnya.

Pola pengasuhan yang tepat akan mempengaruhi karakter dan kehidupan anak kelak, yang mana pemberian asah adalah merupakan stimulasi yang diberikan sedangkan pemberian asih adalah kasih sayang yang diberikan orang tua dan pemberian asuh adalah merupakan kecukupan sandang, pangan, papan dan kesehatan juga termasuk dengan pendidikan yang diperoleh anak.

Berbicara mengenai anak, tentunya kita tahu bahwa masa balita adalah masa golden age (masa keemasan) dalam tumbuh kembangnya seorang anak, tidak hanya sekedar jasmani saja akan tetapi jiwa dan sosialnya juga mengalami tumbuh kembang. Oleh sebab itu pada masa ini perlu adanya upaya untuk mencetak anak-anak bangsa supaya nantinya dapat menjadi anak yang unggul dan termuka dalam ipteq, imtaq dan berakhlakul karimah.

Dengan demikian maka terfikirilah sebuah inisiatif untuk membentuk kegiatan yang menarik dan sangat digemari anak-anak yaitu; *bermain*, berangkat dari kata bermain inilah maka terbentuklah KB (kelompok bermain)

Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah sebagai suatu wadah yang memfasilitasi anak tidak hanya sekedar bermain tok, akan tetapi didalamnya diharapkan dapat teradopsi nilai-nilai pendidikan yang bersifat umum, sosial maupun agama melalui pendekatan pendidikan anak usia dini (PAUD) ini. Adapun berdirinya Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah ditengah-tengah masyarakat tepatnya pada tanggal 29 Mei 2011. dimana pada tanggal ini dimulai beroprasinya Kelompok bermain Ar-rahmaniya sebagai propmotor yang teraplikasikan dalam bentuk dibukanya pendaftaran KB Balai Pamulang Ar-rahmaninyyah di desa Undaan kidul Karanganyar Demak.

2.1.2 VISI Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

“ Unggul dan terkemuka dalam membangun ipteq, imtaq dan berakhlaqul karimah

2.1.3 MISI Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

1. Mencetak anak-anak indonesia yang berkualitas, cerdas, sehat, ceria, kreatif, inofatif, beriman dan bertaqwa serta berakhlakul karimah.
2. Membekali pendidikan agama dan umum
3. Meletakkan dasar - dasar pendidikan secara terpadu antara imtaq dan ipteq
4. Mendidik anak sesuai akal dan potensinya serta mengasuh sesuai budinya
5. Membudayakan daya pikir dan amal yang sholeh

2.1.4 MAKSUD & TUJUAN

1. Membantu pemerintah dalam upaya mencerdaskan anak-anak bangsa
2. Turut andil sebagai promotor dalam pendidikan non formal untuk meningkatkan kesejahteraan baik secara lahiriyah maupun secara batiniah,

sehingga mampu membentuk insan yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.

3. Membina etika dan moralitas umat

2.1.5 Pendanaan

1. Penyelenggara KB PB. Ar-rahmaniyah
2. Instansi Pemerintah dan swasta
3. Donatur lain yang halal dan tidak mengikat

2.1.6 Program KB Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

- a. Tempat & Alamat

KB Balai Tarbiyah bertempat dan beralamat di rumah bapak Ni'amillah Najib Rt 04 Rw 02 Undaan Kidul Karanganyar Demak.

- b. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan proses bermain di KB (Kelompok Bermain) Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah dilaksanakan 5 hari dalam satu minggu. Masuk pada jam 08.00 WIB sampai 10.00 WIB

- c. Jadwal Proses kegiatan bermain di KB Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

1. Hari Senin (Pembelajaran motorik halus indoor)
2. Hari Selasa (Pembelajaran motorik halus indoor)
3. Hari Rabu (Pembelajaran motorik kasar outdoor)
4. Hari Kamis (Pembelajaran motorik halus)
5. Hari Jumat (Pembelajaran motorik kasar outdoor, pelayanan kesehatan/posyandu, dan tadabbur alam)

d. Waktu Pelaksanaan Kegiatan Bermain KB Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Pijakan Awal | Jam: 08.00 - 08.20 |
| 2. Pijakan Lingkungan | Jam: 08.20 - 08.30 |
| 3. Pijakan Sebelum Main | Jam: 08.30 - 08.45 |
| 4. Pijakan Selama Main | Jam: 08.45 - 09.25 |
| 5. Pijakan Setelah Main | Jam: 09.25 - 09.35 |
| 6. Istirahat & Makan Bekal | Jam: 09.35 - 09.55 |
| 7. Pijakan Sebelum Pulang | Jam: 09.55 - 10.00 (Pulang) |

e. Program Unggulan KB Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah

1. Ramadhan ceria/ pesantren kilat
2. Manasik haji
3. Out bound dan tadabbur alam

f. Data Pengelola Dan Kader

Berikut ini adalah data dari pengelola dan kader-kader dalam Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah.

Tabel 2.1 Tabel Data Pengelola dan Kader

No	Nama& Alamat	L / P	Tempat/tg l lahir	Jenjang Pendidikan	Agama	PN S/S	Mula i tugas	Jabatan
1	Ni'amillah S.Sos.I	L	Demak/ 29 Mei 1981	S1	Islam	S	-	Penyelenggara, Bendahara I & Pendidik Fak.
2	Lathifatut Thoyibah S.Pd.I	P	Gresik/ 10 Agustus 1980	S1	Islam	S		Kepala KB &Pendidik
2	Mujtahidin S.Hum	L		S1	Islam	S		sekretaris

3	Sri Wahyuni	P	Demak/3 September 1992	MA	Islam	S	Pendidik & Bendahara II
4	Ummi Muarofah	P	Demak/...1990	MA	Islam	S	Pendidik

g. Data Siswa

Tabel berikut adalah tabel data-data siswa dari Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah Demak.

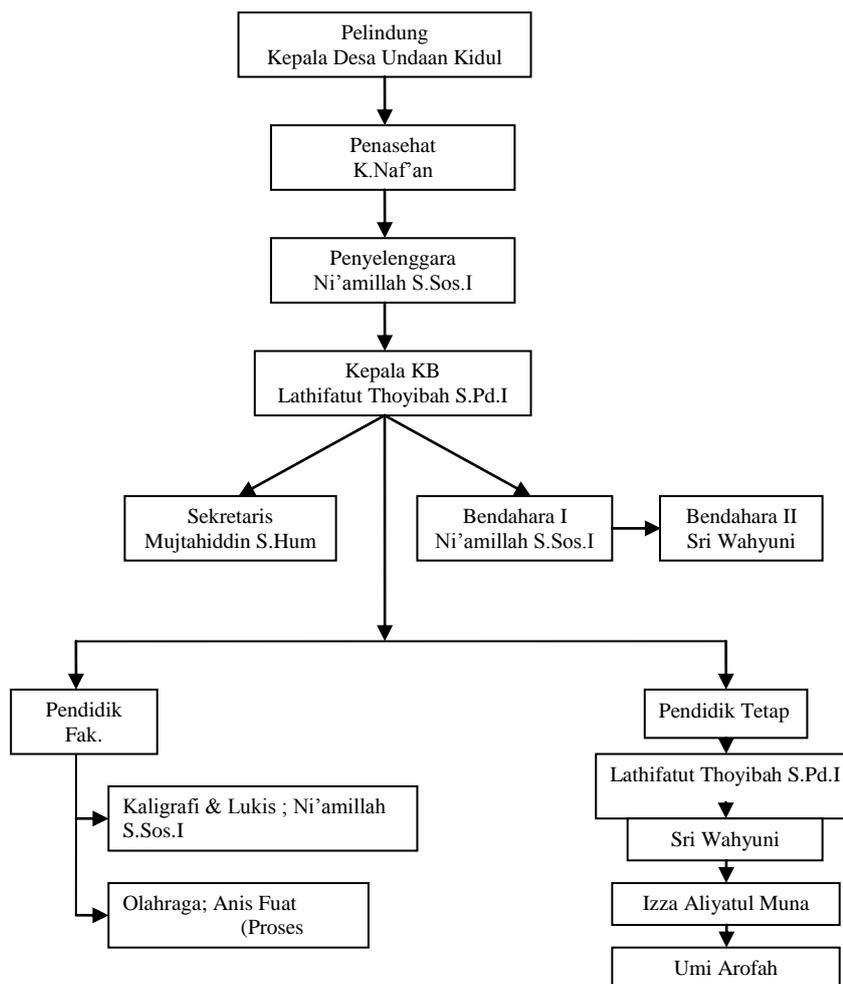
Tabel 2.2 Tabel Data Siswa

No. Urut	Nama anak	TTL	L / P	Alamat	Identitas orang tua		
					Nama	Pekerjaan	Pendidikan
001	A. Surya wijaya	Pati,26mei 2007	L	Undaan kidul	Mujib	Swasta	SMA
002	A. Aditya Fahrudin	Demak, 03 februari 2009	L	Undaan Kidul	Faroid	Tani	SMA
003	A. Mushoffa	Demak, 3 April 2008	L	Undaan Kidul	Sumantri	Swasta	SLTP
004	Arya Dzu Himmatin 'Aliya	Malang, 05 Nofember 2007	P	Cangkring	Ariyawan Eko S	Wira swasta	S1
005	Kaleh Suryaning bithari	Kudus, 3 Juni 2007	P	Undaan Kidul	Slamet Santosa	Swasta	D3 A.AK
006	Laila Fairuz Humairoh	Demak, 7 Agustus 2008	P	Undaan Kidul	Rohmadi	Wira swasta	MTs
007	Melly Rahmawati	Demak, 01 Mei 2008	P	Undaan Kidul	Fatkhur Rahman	Wira Swasta	MTs
008	Muhammad	Demak, 15 Maret 2009		Cangkring	Ariyawan Eko S	Wira swasta	S1
009	Muhammad Dhennis Tirta Prasilya	Demak, !8 Desember 2007	L	Undaan Kidul	Nur Khan	Swasta	MTs
010	Muhammad Khaidar Ni'amillah	Lamongan, 11 Oktober 2007	L	Undaan Kidul	Ni'amillah	Pelukis	S.Sos.I
011	Muhammad Mun'im	Demak,	L	Undaan Kidul	Rasmen	Tani	Mts
012	Muhammad Zainal Abidin	Demak, 07 Mei 2008	L	Undaan Kidul	Endro Hartanto	Swasta	SMP
013	Munadhifatul Azkya	Demak, 21 Juli 2010	P	Undaan Kidul	Muqorrobin	Tani	MA
014	Rifqi Fahrun Najib	Demak, 08 Des. 2008	L	Undaan Kidul	Suparno	Tani	SLTA

015	Sayla Ahlan Nihayah	Demak, 16 Nov. 2008	P	Undaan Kidul	Teguh Santoso	Wirasuwa sta	SI
016	Ulil Arzaqina	Demak, 26 Mei 2008	P	Undaan Kidul	A. Faiz	Tani	MTs
017	Aqilla Duwingga Nugroho sukrawati	Dmak ...		Undaan Kidu	Surki	Mantri	
018	Arshyafin Hayya'alal mulya	Demak...		Semaran g		Karyawan	

2.2 STRUKTUR KEPENGURUSAN

Struktur di bawah adalah struktur kepengurusan yang ada di Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-Rahmaniyyah Demak, lengkap dengan jabatannya.



Gambar 2.1 Struktur Kepengurusan

2.3 Konsep Satuan Kegiatan Belajar Mengajar

1. Pijakan Awal 08.00 - 08.20

- a. Guru mengajak siswa-siswinya untuk berbaris bersama-sama yang dipandu 1 guru dengan bergiliran disetiap harinya, dan menyanyikan lagu berbarisnya Balai Tarbiyah.
- b. Guru menuntun siswa-siswinya untuk masuk kedalam ruangan dengan bergiliran dan disertai dengan cabat tangan serta ucapan salam kemudian membalik lambang absensi dan duduk membentuk lingkaran.
- c. Guru menuntun siswa-siswinya untuk mengenal teman-temannya yang tidak masuk untuk dimasukkan kedalam daftar hadir siswa, kemudian mengarahkan siswa-siswinya untuk membentuk etika berdo'a dengan simbol Balai Tarbiyah kemudian berdo'a.
- d. Guru mengajak siswa-siswinya untuk bernyanyi

2. Pijakan Lingkungan (pukul 08.20 - 08.30)

- a. Menyiapkan media card untuk bahan mengajar bila tema yang diusung membutuhkan response card
- b. Menyiapkan sentra yang akan menjadi pijakan main.
- c. Menyiapkan media dalam menunjang kegiatan untuk mengenal huruf.
- d. Menyiapkan media lain yang menunjang dalam kegiatan

3. Pijakan Sebelum Main (pukul 08.30 - 08.45)

- a. Memilih teman sebagai patner dalam bermain

- b. Guru memberi aturan bermain kepada siswa-siswinya bahwa dalam bermain harus sayang teman, bermain bergantian, tidak boleh berebut, tidak boleh nakal selesai bermain dirapikan di tempat semula.
- c. Guru memberi cerita sedikit sebagai stimulus terhadap tema yang bersangkutan kemudian ditarik kedalam tema yang diusung dengan bentuk kegiatan.

4. Pijakan Selama Main (Pukul 08.45 - 09.25)

- a. Memotivasi anak supaya anak mau turut bermain
- b. Mengarahkan anak supaya dapat bermain sesuai dengan tema yang diusung
- c. Mengobservasi kegiatan anak.

5. Pijakan Setelah Main (Pukul 09.25 - 09.35)

- a. Beres-beres
- b. Merapikan tempat mainan
- c. Mengambil bukunya masing-masing sebagai ajang dalam mengenal huruf, angka atau huruf hijaiyah
- d. Istirahat

6. Istirahat & Makan Bekal (Pukul 09.35 - 09.55)

- a. Guru Mengajak anak untuk melakukan cuci tangan dan menggunakan serbet yang sudah tersedia di depannya, disaat sebelum makan dan sesudah makan.
- b. Berdo'a sebelum dan sesudah makan.

7. Pijakan Sebelum Pulang (Pukul 09.55 - 10.00)

- a. Recalling
- b. Bernyanyi mau pulang
- c. Membentuk etika do'a mau pulang
- d. Berdo'a mau pulang
- e. Membalik absensi gambar
- f. Berbaris mau pulang
- g. Pulang bergiliran sembari berjabat tangan dan mengucapkan salam

DENAH LOKASI BALAI TARBIYAH

KMT		Dapur		KM	
TBM			P	TBM	
S		I		S	
E		n		E	
N		t		N	
T		u		T	
R				R	
a	Koperasi		Koperasi	a	
	KB		KB		

Gambar 2.2 Denah Lokasi

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Website ini nantinya akan digunakan sebagai website dari Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak. Pada halaman awal terdapat cuplikan berita, agenda yayasan, slide foto, informasi mengenai yayasan, buku tamu. Segala informasi mengenai yayasan dan pendidikan yang terdapat di *website* dapat mempromosikan yayasan kepada masyarakat. Sedangkan dalam pengolahan data-data yang diinformasikan pada halaman utama dilakukan dalam halaman *admin web*.

3.2 Kegiatan Kerja Praktek

Kegiatan Kerja Praktek (KP) ini bertujuan untuk membantu Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak

dalam pembuatan *website* profil yayasan. *Website* ini dibangun untuk memberikan informasi mengenai yayasan kepada masyarakat.

Kegiatan yang dilakukan dalam kerja praktek Analisis kebutuhan, Desain, dan Implementasi. Kegiatan ini dilakukan secara berurutan dan bertahap, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi proses yang terjadi dalam *website* yang akan dibangun. Spesifikasi kebutuhan menjelaskan apa yang dapat dilakukan oleh suatu *website* dan cakupannya. Sebagai langkah awal kerja praktek ini, kami mengadakan wawancara dengan pengurus Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apa yang mereka harapkan dari sistem informasi yang akan dibangun. Dalam hal ini Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak memerlukan sebuah *website* yang dapat memberikan informasi kepada pihak-pihak yang memerlukan informasi mengenai yayasan tersebut.

Sistem ini merupakan hasil dari interaksi antara pengguna *website* dengan *website* dan antara *admin* dengan *website*. Pengguna *website* dapat berinteraksi dengan *web* dalam mengakses informasi-informasi yayasan dan meninggalkan pesan pada buku tamu. Dalam pengisian buku tamu pengguna tidak perlu *login* sehingga pengguna dipermudah dalam pengaksesan dan penggunaannya.

Admin memiliki peran penting dari sebuah *website*. Dengan adanya *admin*, maka informasi-informasi yang ada dalam *website* selalu aktual. *admin* juga bertanggung jawab dalam pengelolaan data pada *website*.

3.2.1.1 Karakteristik Pengguna

kategori pengguna dalam pengaksesan *website* ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Pengunjung

Pengguna ini hanya dapat melihat informasi secara keseluruhan yang ditampilkan dalam *website* tanpa bisa melakukan manipulasi data.

2. *Admin*

Pengguna ini merupakan *super user* yaitu jenis pengguna yang dapat melakukan apapun di dalam sistem termasuk melakukan manipulasi seluruh data yang ada, seperti masukkan data, ubah data, dan hapus data profil yayasan tersebut.

3.2.1.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan minimum perangkat keras yang dibutuhkan agar sistem dapat berjalan dengan baik antara lain:

3. Processor Intel® Pentium III 667 MHz.
4. RAM dengan kapasitas 256 MB.
5. Ruang kosong Harddisk sebesar 100 MB.
6. VGA 64 MB dengan resolusi minimum 800 x 600.

3.2.1.3 Perangkat Keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam pembuatan *Website* ini antara lain:

1. *Processor Intel(R) Celeron(R) 540 (1,86 GHz)*
2. *RAM DDR2 1.49 GB.*
3. *VGA 8MB System memory, up to 350MB Shared System Memory.*

3.2.1.4 Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini antara lain:

1. *Sistem Operasi Microsoft Windows XP Home Edition versi 2002 Service Pack 3.*
2. *Xampp versi 1.6.8. win32 (Basic Package)*
3. *Bahasa Pemrograman PHP versi 5.2.6.*
4. *Web Server Local Apache versi 2.2.9.*
5. *Database Server MySQL Client versi 5.0.67.*
6. *Web Browser Mozilla Firefox versi 3.5.5*
7. *Editor Notepad++ versi 5.9.8*

3.2.2 Desain Sistem

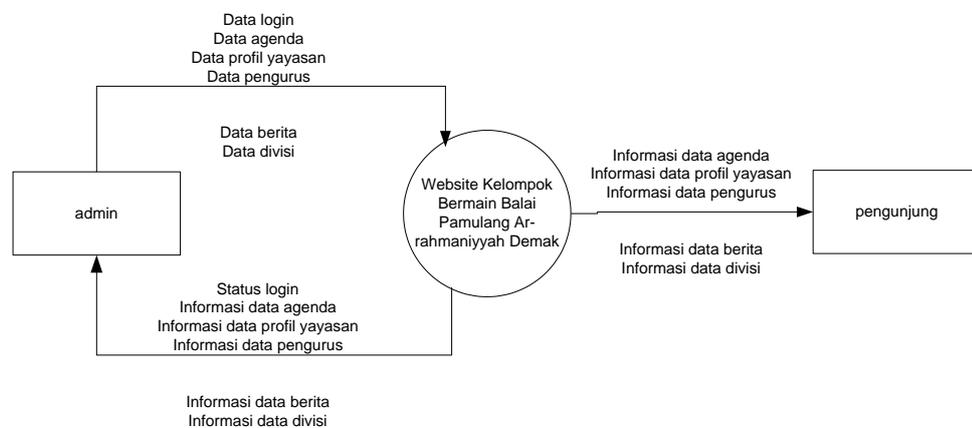
Dalam merancang sistem ini ada beberapa hal yang akan didesain diantaranya yaitu, desain DFD (*Data Flow Diagram*), desain ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan desain tabel.

3.2.2.1 Desain *Data Flow Diagram* (DFD)

Diagram alir data atau *data flow diagram* (DFD) adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output. DFD juga dikenali sebagai grafik aliran data atau *bubble chart* (S.Pressman, 2002).

3.2.2.1.1 DFD Level 0 (Diagram Konteks)

Dari analisis yang dilakukan terhadap Website yang akan dibangun, diperoleh diagram konteks yang ditunjukkan oleh gambar 3.1.



Gambar 3.1. DFD Level 0

Dari diagram konteks diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam sistem terdapat dua entitas yaitu

1. *Admin*

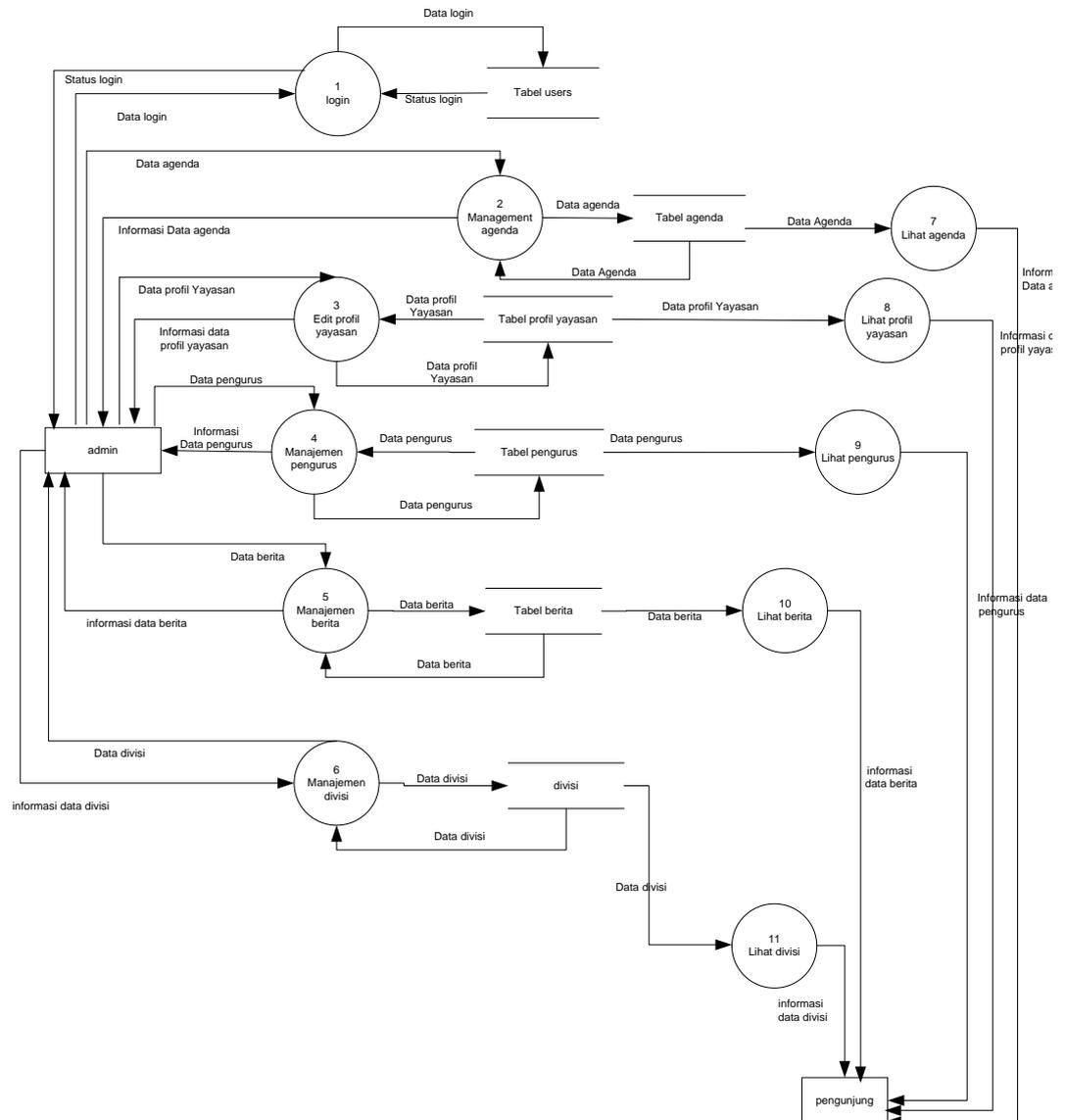
Bagian admin ini akan memberikan masukan kepada sistem berupa data login, data profil yayasan, data agenda, data pengurus, data berita. Bagian admin akan menerima keluaran berupa data-data yang telah diolah oleh sistem.

2. *Pengunjung*

Bagian pengunjung akan menerima keluaran berupa informasi profil yayasan, agenda, pengurus, berita, divisi.

3.2.2.1.2 DFD Level 1

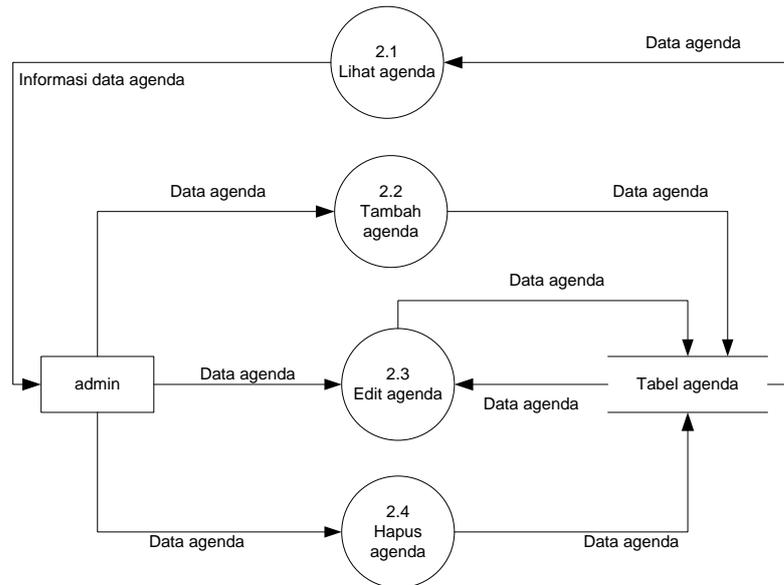
DFD level 1 merupakan penjelasan lebih lanjut dari DFD level 0 sebelumnya. Diagram ini yang mempresentasikan proses - proses yang terjadi di dalam Website. DFD level 1 ditunjukkan oleh gambar 3.2.



Gambar 3.2. DFD Level 1

3.2.2.1.3 DFD Level 2 Proses manajemen agenda

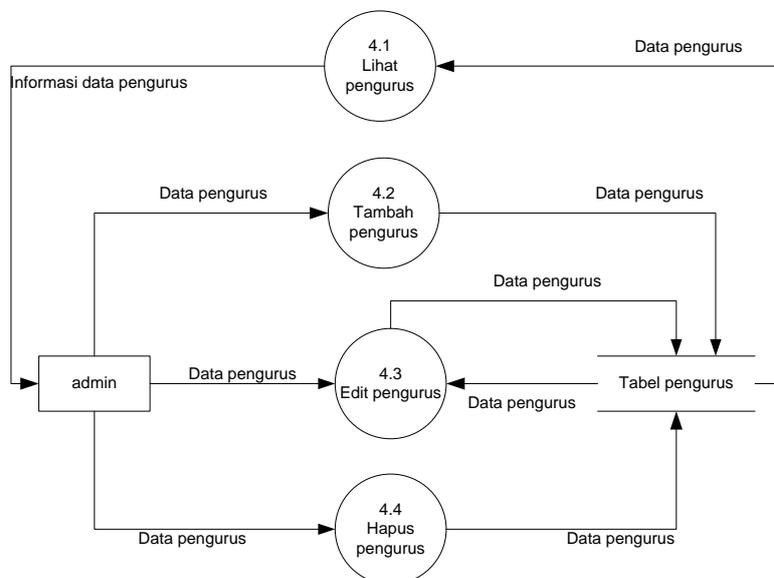
Proses yang terjadi pada manajemen agenda adalah proses lihat, *input*, *update*, dan *delete* data agenda. ditunjukkan oleh gambar 3.3.



Gambar 3.3. DFD Level 2 Proses manajemen agenda

3.2.2.1.4 DFD Level 2 Proses Manajemen Pengurus

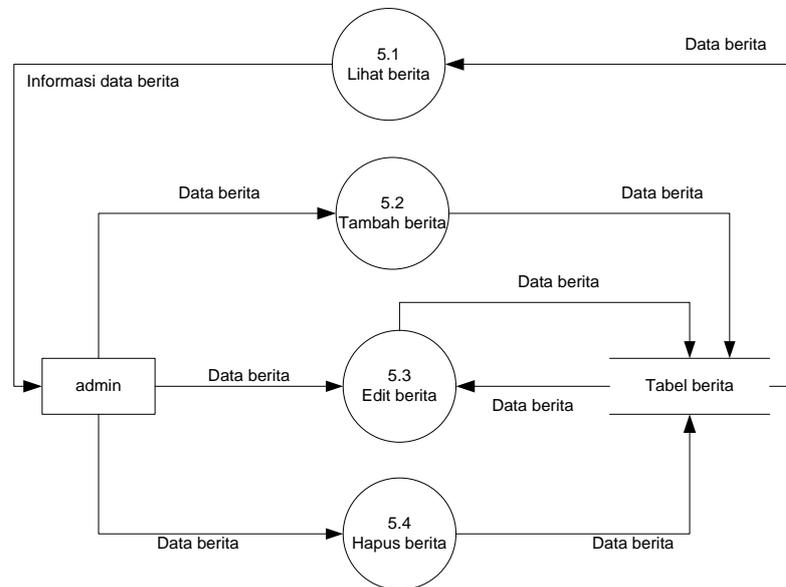
proses yang terjadi pada manajemen pengurus adalah proses lihat, *input*, *update*, dan *delete* data pengurus. ditunjukkan oleh gambar 3.4.



Gambar 3.4. DFD Level 2 proses Manajemen Pengurus

3.2.2.1.5 DFD Level 2 Proses Manajemen Berita

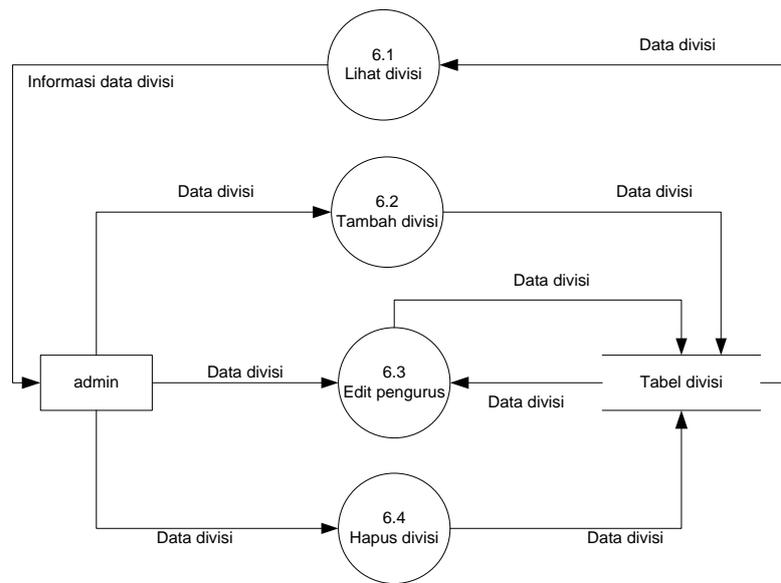
proses yang terjadi pada manajemen berita adalah proses *input*, *update*, dan *delete* data berita. ditunjukkan oleh gambar 3.5.



Gambar 3.5. DFD Level 2 proses manajemen berita

3.2.2.1.6 DFD Level 2 Proses Manajemen divisi

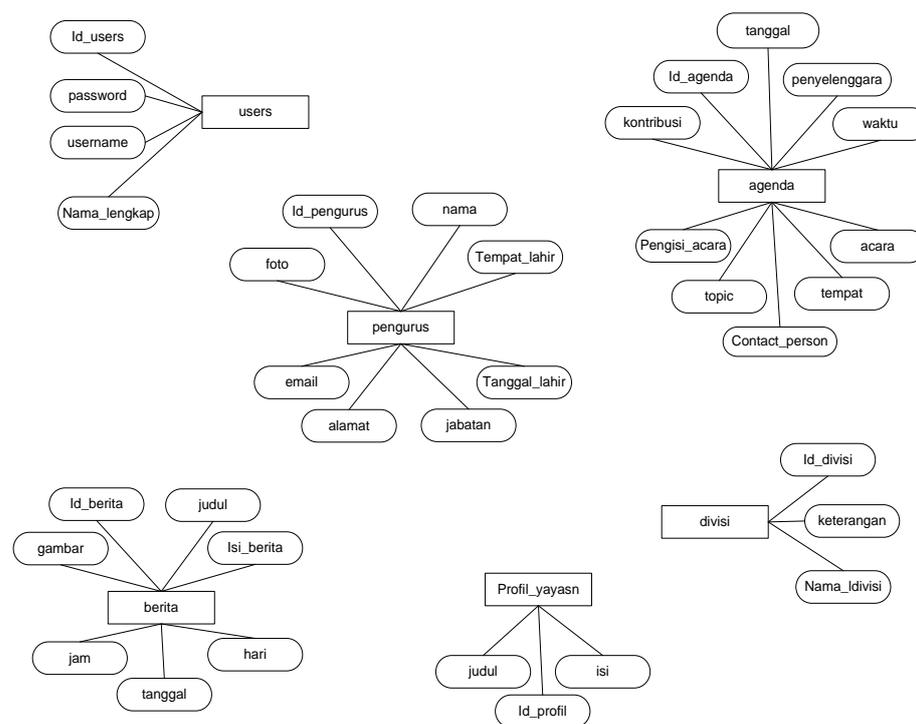
Beberapa proses yang terjadi manajemen divisi adalah proses lihat, *input*, *update*, dan *delete* data divisi. ditunjukkan oleh gambar 3.6.



Gambar 3.6. DFD Level 2 proses manajemen divisi

3.2.2.2 Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Steinbart (2003) ERD adalah suatu gambaran yang menjelaskan dan menggambarkan skema *database*. ERD juga dikemukakan dengan pendapat lain, ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basisdata berdasarkan persepsi bahwa *real world* terdiri dari objek-objek dasar yang mempunyai hubungan antar objek-objek dasar tersebut yang dilukiskan dengan menggunakan komponen-komponen data entitas, atribut dan relasi antar entitas (Ryan dan Ronald, 2001). ERD Web Profil Yayasan ini ditunjukkan oleh gambar 3.7



Gambar 3.7. ERD web profil Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang
Ar-rahmaniyyah Demak

3.2.2.3 Desain Tabel

Website profil ini memiliki beberapa tabel yang digunakan untuk mendukung berjalannya sistem ini. Tabel-tabel tersebut berada di dalam satu *database* yang sama yaitu “db_pamulang”

3.2.2.3.1 Tabel Users

Tabel *users* memuat data *admin* yang berisi *id_user*, *username* dan *password*. Data *admin* digunakan *admin* untuk melakukan proses login pada halaman *administrator*. Pada table user terdapat 4 kolom yaitu kolom *id_user*, *username*, *password*, dan *nama_lengkap*. Yang bertindak sebagai

primary key adalah *username*. Struktur tabel *users* ditunjukkan oleh tabel

3.1.

Tabel 3.1 tabel users

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_users	int	8	primary key
Username	varchar	50	
Password	varchar	50	
nama_lengkap	varchar	100	

3.2.2.3.2 Tabel Agenda

Tabel agenda memuat data agenda yayasan. Struktur tabel agenda ditunjukkan oleh tabel 3.2.

Tabel 3.2 tabel agenda

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_agenda	int	11	primary key
Acara	text	-	
Topic	text	-	
pengisi_acara	varchar	200	
tanggal	date	-	
Waktu	varchar	50	
Tempat	varchar	90	
Penyelenggara	varchar	50	
contact_person	varchar	100	
Kontribusi	varchar	90	

3.2.2.3.3 Tabel Divisi

Tabel divisi memuat data divisi-divisi yang ada pada yayasan.

Struktur tabel divisi ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 tabel divisi

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_divisi	int	2	primary key
nama_divisi	varchar	32	
Keterangan	text	-	

3.2.2.3.4 Tabel Berita

Tabel berita memuat data berita. Data berita digunakan untuk menginformasikan berita agar *user* dapat mengetahui berita dari yayasan tersebut. Struktur tabel pengurus ditunjukkan oleh tabel 3.4.

Tabel 3.4 tabel berita

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_berita	int	5	primary key
Judul	varchar	100	
Isi verita	text	-	
Gambar	varchar	100	
Hari	varchar	20	
tanggal	date	-	
Jam	time	-	

3.2.2.3.5 Tabel pengurus

Tabel pengurus memuat data para pengurus di yayasan tersebut.

Struktur tabel pengurus ditunjukkan oleh tabel 3.5.

Tabel 3.5 tabel pengurus

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_pengurus	Int	5	primary key
Nama	Varchar	32	
tempat_lahir	Varchar	32	
tanggal_lahir	Date	-	
Jabatan	Varchar	32	
Alamat	Varchar	32	
Email	Varchar	32	
Foto	varchar	32	

3.2.2.3.6 Tabel profil_yayasan

Tabel profil_yayasan memuat data profil. yang digunakan untuk melakukan pemuatan profil yayasan. Struktur tabel profil_yayasan ditunjukkan oleh tabel 3.6.

Tabel 3.6 tabel profil_yayasan

Nama field	Tipe data	Length	Keterangan
id_profil	int	8	primary key
Judul	varchar	32	
Isi	text	-	

3.2.3 Implementasi Website

Pada bagian implementasi akan dijelaskan desain antar muka website yang dibangun.

3.2.3.1 Halaman Utama

Halaman utama berisi profil yayasan ,berisi menu-menu yang dapat dikunjungi oleh user, serta *slideshow* gambar kegiatan yayasan. Gambar halaman utama ditunjukkan oleh gambar 3.8 :



Gambar 3.8. Halaman Utama

3.2.3.2 Halaman pengurus

Halaman ini merupakan halaman yang berisi tampilan data para pengurus yayasan Halaman pengurus ditunjukkan oleh gambar 3.9 :



Gambar 3.9. Halaman Pengurus

3.2.3.3 Halaman login admin

Halaman ini merupakan halaman yang berisi *form login admin*. *Form* diisi *username* dan *password* untuk masuk ke halaman *administrator*.

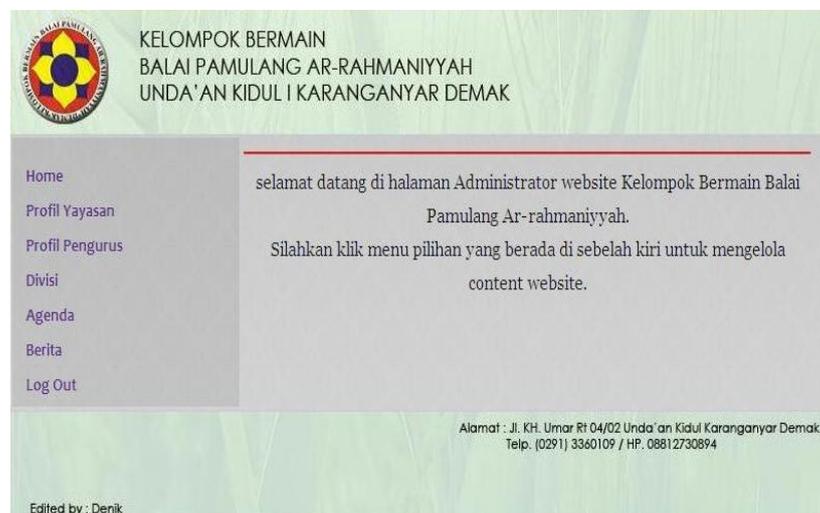
Halaman *login* ditunjukkan oleh gambar 3.10 :



Gambar 3.10. Halaman login admin

3.2.3.4 Halaman menu utama admin

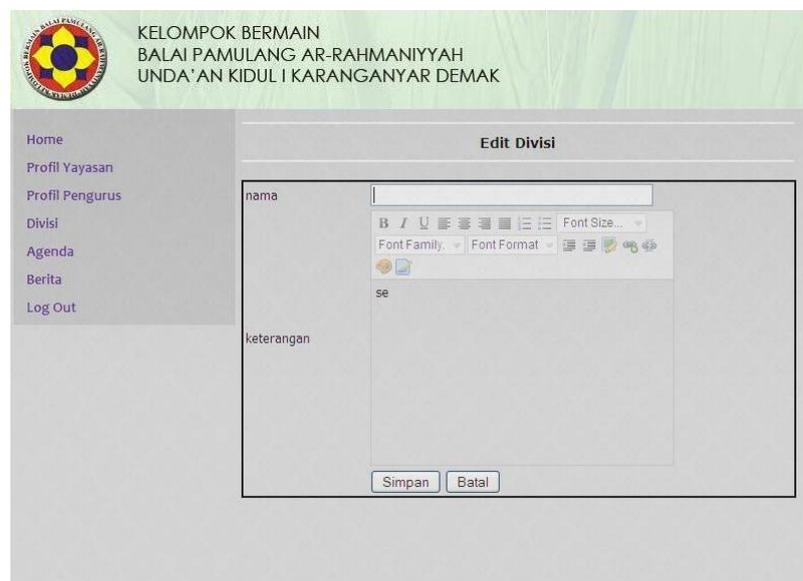
Menu-menu admin untuk mengolah content dalam *website*. Menu *administrator* ditunjukkan oleh gambar 3.11 :



Gambar 3.11. halaman utama admin

3.2.3.5 Halaman Proses edit divisi

Halaman proses edit divisi ditunjukkan dalam gambar 3.12 :



Gambar 3.12 halaman edit divisi

3.2.3.6 Halaman Proses Manajemen berita

Di halaman ini admin bisa mengatur berita yang akan diposting.

Halaman proses manajemen berita ditunjukkan dalam gambar 3.13 :

KELOMPOK BERMAIN
BALAI PAMULANG AR-RAHMANIYYAH
UNDA'AN KIDUL I KARANGANYAR DEMAK

Home
Profil Yayasan
Profil Pengurus
Divisi
Agenda
Berita
Log Out

Berita

Judul	Aksi
Target program kedepan KB Balai Tarbiyah dalam rangka pengembangan KB Balai Tarbiyah itu sendiri adalah :	Edit Hapus
"Bakti Sosial"	Edit Hapus
KONSEP SATUAN KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI KB BALAI TARBIYAH	Edit Hapus
Pembukaan	Edit Hapus

Alamat : Jl. KH. Umar Rt 04/02 Unda'an Kidul Karanganyar Demak
Telp. (0291) 3360109 / HP. 08812730894

Edited by : Denik

Gambar 3.13. halaman manajemen berita

3.3 Rekomendasi

Untuk kelanjutannya, disarankan kepada Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak, untuk memanfaatkan *website* profil ini semaksimal mungkin dalam penyebaran informasi. Serta benar-benar diimplementasikan pada keadaan yang sebenarnya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

1. Pelaksanaan kerja praktik ini berhasil membuat rancangan *Website* yang dapat menyediakan informasi untuk masyarakat umum mengenai profil Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak.
2. *Website* ini diimplementasikan di Yayasan Kelompok Bermain Balai Pamulang Ar-rahmaniyyah Demak yang dapat dimanfaatkan untuk penyebaran informasi, mengenai profil, kegiatan-kegiatan dari Yayasan tersebut.

4.2 Saran

1. Perlunya komunikasi yang intensif antara Mahasiswa kerja praktek dengan pihak instansi dalam perancangan *website* profil.
2. Memperbaiki kualitas antar muka *website* sehingga diharapkan lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- S. Pressman, Roger. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Penerbit Andi and McGraw-Hill Book Co. Yogyakarta: 2002.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. ANDI. Yogyakarta.
- Ryan K. Stephens and Roland R.Plew. *Database Design*. Sams Publishing. USA: 2001.
- Nugroho. Bunafit. 2004. *Database Relational Dengan MySQL*. ANDI. Yogyakarta.
- Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. ANDI. Yogyakarta.