

SISTEM PELAYANAN ONLINE PADA SD NEGERI 62 KOTA BENGKULUMENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER CS4

Hari Aspriyono, Jauhari
Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

ABSTRACT

This study aims to help provide a web-based information via the internet at Bengkulu people who need information Elementary School 62 Bengkulu city and can be accessed anywhere and anytime by entering the website address, study aims to determine and add insight and experience in making the program website and also for other types of programs. With the website at Elementary School 62 Bengkulu city, then the process of giving information about the profile and other information to visitors to help them get the information they need. Because in this website will display a variety of information that is needed by visitors.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membantu memberikan informasi berbasis web melalui internet pada masyarakat Bengkulu yang memerlukan informasi Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu dan bisa diakses dimana pun dan kapan pun dengan memasukkan alamat situs web tersebut, Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan menambah wawasan serta pengalaman dalam membuat program website dan juga untuk program lainnya.

Dengan adanya website pada Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu, maka proses memberi informasi tentang Profil dan informasi lainnya kepada pengunjung sangat membantu mereka dalam mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Karena dalam web ini akan menampilkan bermacam informasi yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung.

Kata Kunci : *Website, SD Negeri 62, Dreamweaver CS4*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dan memperlihatkan manfaat yang luar biasa bagi semua orang, mulai dari kalangan anak-anak hingga orang tua maupun semua golongan sudah dapat merasakan manfaat kemajuan di bidang ilmu pengetahuan khususnya teknologi informasi.

Salah satu dari teknologi informasi tersebut adalah internet yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi. Melalui internet setiap orang dapat mengakses Informasi berharga dari jutaan situs yang ada tanpa harus keluar rumah untuk mencari informasi yang dibutuhkan, selain pusat informasi internet juga identik dengan Website, karena website sangat populer belakangan ini. Website lebih banyak dikenal di khalayak umum terutama untuk penyampaian informasi dan komunikasi kepada pengguna. Melalui

internet dengan menggunakan media website banyak membantu dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Semakin meningkatnya tuntutan masyarakat pada lembaga-lembaga pendidikan untuk dapat memberikan pelayanan yang prima, diperlukan suatu media informasi yang menjawab kebutuhan tersebut. Dengan penerapan media informasi diharapkan sebuah lembaga pendidikan dalam segala kegiatannya dapat menciptakan pelayanan kepada semua pihak.

Teknologi internet sangat sesuai untuk memenuhi tuntutan kecepatan pelayanan yang diinginkan, mengingat internet dapat diakses kapan saja, dimana saja serta implementasinya relatif murah.

A. Perumusan Masalah

Pada penelitian ini permasalahan yang akan diangkat adalah Bagaimana Pembuatan Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu menggunakan Adobe Dreamweaver CS4 ?

B. Batasan Masalah

Untuk membatasi lingkup permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini, maka batasan masalah adalah :

- a. Informasi yang disajikan yaitu informasi Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu, diantaranya profil sekolah, data guru, data kelas, data pelajaran dan berita-berita sekolah.
- b. Website ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

C. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, manfaat yang dapat diambil yaitu :

- 1) Dapat memberikan Informasi tentang SD Negeri 62 Kota Bengkulu
- 2) Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, pengetahuan membuat Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu.
- 3) Dengan adanya Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu ini diharapkan dapat mempermudah untuk memberikan informasi kepada seluruh murid dan masyarakat yang membutuhkan informasi mengenai Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk membuat Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu menggunakan Adobe Dreamweaver CS4, sehingga dengan website ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui informasi tentang SD Negeri 62 Kota Bengkulu.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Sistem Komputer

Website SD Negeri 62..

Menurut Syafrizal(2007:17).Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan berbagai tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Sedangkan menurut Syafrizal (2007:17), Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori.

Berdasarkan pengertian di atas sistem komputer dapat diartikan sebagai sistem yang dapat menerima data, mengolah data dan menyimpan data dengan menggunakan program yang terdapat pada memori sistem komputer kemudian memberikan hasil pengolahan tersebut dalam bentuk output.

Dengan kata lain komputer juga bisa diartikan sebagai alat elektronika yang terdiri dari unit input, proses dan output.

B. Software (Perangkat Lunak)

Perangkat lunak atau *Software*, juga disebut program adalah seperangkat perintah yang mengatakan pada komputer apa yang harus dilakukan dan cara melakukannya.(Shelly,2007:12).

1) Sistem Operasi

Sistem operasi atau dalam bahasa Inggris : *operating system* atau OS adalah seperangkat program yang mengkoordinasikan seluruh aktivitas perangkat keras komputer. (Shelly 2007, 12).

Sistem operasi dapat diartikan sebagai sistem untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan antara perangkat lunak dengan perangkat keras.

Sistem operasi mempunyai peran yang sangat penting, karena sistem tersebut dapat mengatur semua operasi berbagai hardware, sehingga pemakai dapat dengan mudah menjalankan program. Sistem operasi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah sistem operasi Windows XP.

ISSN 1858 - 2680

2) Bahasa Pemrograman

Bahasa Komputer yang digunakan untuk menuliskan instruksi-instruksi program yang melakukan suatu pekerjaan yang dilakukan oleh programmer. Dengan adanya bahasa pemrograman ini, anda dapat membuat program-program yang lain, misalnya program pembuatan web, dan lain-lain.

C.Hardware (Perangkat Keras)

Komputer berisi banyak komponen elektrik, elektronik, dan mekanik, adalah disebut perangkat keras atau hardware (Shelly2007, 12).

1) *Input Device*

Input device adalah komponen perangkat keras yang kita gunakan untuk memasukan data dan perintah ke dalam komputer. (Shelly 2007, 6).

Contoh : keyboard, mouse, dll

2) *ProcesorDevice*

Procesor (prosesor) di sebut juga central processing unit (CPU), adalah komponen sirkuit yang menerjemahkan dan menjalankan perintah dasar untuk mengoperasikan komputer.(Shelly2007:6)

3) *OutputDevice*

Perangkat output atau output device adalah komponen perangkat keras yang menyampaikan informasi kepada satu atau banyak orang. Media output yang digunakan secara umum berupa monitor dan printer. (Shelly2007, 7).

D.XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya. Hanya bedanya kalau yang versi untuk Windows sudah dalam bentuk

instalasi grafis dan yang Linux dalam bentuk file terkompresi tar.gz.

Kelebihan lain yang berbeda dari versi untuk Windows adalah memiliki fitur untuk mengaktifkan sebuah server secara grafis, sedangkan Linux masih berupa perintah-perintah di dalam console. Oleh karena itu yang versi untuk Linux sulit untuk dioperasikan. Dulu XAMPP untuk Linux dinamakan LAMPP, sekarang diganti namanya menjadi XAMPP FOR LINUX.

XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

E.PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk mebuat web yang bersifat open source. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. (Hadi2009, 134).

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat. Hubungan PHP dengan HTML Halaman web biasanya disusun dari kode-kode html yang disimpan dalam sebuah file berekstensi .html. File html ini dikirimkan oleh server (atau file) ke browser, kemudian browser menerjemahkan kode-kode tersebut sehingga menghasilkan suatu tampilan yang indah. Lain halnya dengan program php, program ini harus diterjemahkan oleh web-server sehingga menghasilkan kode html yang dikirim ke browser agar dapat ditampilkan. Program ini dapat berdiri sendiri ataupun disisipkan di antara kode-kode html sehingga dapat langsung ditampilkan bersama dengan kode-kode html tersebut. Program php dapat ditambahkan dengan mengapit program tersebut di antara tanda . Tanda-tanda

tersebut biasanya disebut tanda untuk escaping (kabur) dari kode html. File html yang telah dibubuhi program php harus diganti ekstensinya menjadi .php3 atau .php.

PHP merupakan bahasa pemrograman web yang bersifat server-side HTML=embedded scripting, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di server. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan HTML biasa. PHP dikenal sebagai bahasa scripting yang menyatu dengan tag HTML, dieksekusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti ASP (Active Server Pages) dan JSP (Java Server Pages). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf, seorang programmer C.

Semula PHP digunakannya untuk menghitung jumlah pengunjung di dalam webnya. Kemudian ia mengeluarkan Personal Home Page Tools versi 1.0 secara gratis. Versi ini pertama kali keluar pada tahun 1995. Isinya adalah sekumpulan script PERL yang dibuatnya untuk membuat halaman webnya menjadi dinamis. Kemudian pada tahun 1996 ia mengeluarkan PHP versi 2.0 yang kemampuannya telah dapat mengakses database dan dapat terintegrasi dengan HTML. Pada tahun 1998 tepatnya pada tanggal 6 Juni 1998 keluarlah PHP versi 3.0 yang dikeluarkan oleh Rasmus sendiri bersama kelompok pengembang softwarena.. Versi terbaru, yaitu PHP 4.0 keluar pada tanggal 22 Mei 2000 merupakan versi yang lebih lengkap lagi dibandingkan dengan versi sebelumnya. Perubahan yang paling mendasar pada PHP 4.0 adalah terintegrasinya Zend Engine yang dibuat oleh Zend Suraski dan Andi Gutmans yang merupakan penyempurnaan dari PHP scripting engine. Yang lainnya adalah build in HTTP session, tidak lagi menggunakan library tambahan seperti pada PHP. Tujuan dari bahasa scripting ini adalah untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dijalankan di atas teknologi web. Dalam hal ini, aplikasi pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan web server. Kelebihan PHP Ketika e-commerce semakin berkembang, situs-situs yang statis pun semakin ditinggalkan, karena dianggap sudah tidak memenuhi keinginan pasar, padahal situs tersebut harus tetap dinamis. Pada saat ini bahasa PERL dan CGI sudah jauh Website SD Negeri 62..

ketinggalan jaman sehingga sebagian besar designer web banyak beralih ke bahasa server-side scripting yang lebih dinamis seperti PHP.

Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan system database di dalam web. Sistem database yang dapat didukung oleh PHP adalah :

- 1.Oracle
- 2.MySQL
- 3.Sybase
- 4.PostgreSQL
5. dan lainnya

F.MySQL

MySQL Kurniawan (2008:8) adalah database yang menghubungkan script php menggunakan perintah query dan character yang sama dengan php. MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Untuk mengelola database MySQL ada beberapa cara yaitu melalui *prompt DOS (tool command line)* dan dapat juga menggunakan program *utility* seperti:

1. PHP MyAdmin
2. MySQLGUI
3. MySQL Manager Java Based
4. MySQL Administrator for windows.

Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh American National Standards Institute (ANSI) pada tahun 1986.

G.Adobe Dreamweaver CS4

Adobe Dreamweaver Andi (2011, 2) adalah sebuah HTML, editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengolah situs web maupun halaman web, vasilitas editing secara visual dari Adobe Dreamweaver CS4 membuat kita dapat menambahkan desain dan fungsional halaman halaman web tanpa perlu menulis satu baris kode pun. Anda dapat

melihat semua elemen atau set dari situs dan menyeretnya dari panel secara langsung ke dokumen. Kita dapat membuat dan mengedit image dalam Adobe firework, dan menginformnya secara langsung kedalam Dreamweaver. Selain itu kita dapat menambah objek flash secara langsung kedalam Dreamweaver CS4.

Dengan Dreamweaver kita dapat juga membuat objek dan commend kita sendiri, memodifikasi shortcut keyboard, bahkan menulis kode Javascript untuk membangun kemampuan Dreamweaver dengan perilaku baru, pasilitas property inspector, dan laporan situs.

Selain itu Dreamweaver juga dilengkapi dengan kemampuan manajemen situs yang memudahkan kita mengelola keseluruhan elemen yang ada dalam situs. Kita juga dapat melakukan evaluasi situs dengan melakukan pengecekan broken Link, kompatibilitas browser, maupun perkiraan waktu download halaman web.

Pengoperasian Adobe Dreamweaver CS4

Klik Start, Pilih All Program, Lalu pilih adobe Dreamweaver CS4. Setelah itu akan muncul jendela Star Up yang menawarkan berbagai fasilitas yang dapat dilakukan menggunakan Dreamweaver. Jendela Star Up Dreamweaver memiliki beberapa Ikon yang memiliki beberapa fungsi antara lain :

- Ruang kerja pada Dreamweaver CS4 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja.
- Komponen-komponen yang disediakan oleh ruang kerja Dreamweaver CS4 antara lain adalah Insert Bar, Document Toolbar, Document Window, Panel Groups, Tag Selector, Property Inspector, dan Site Panel. Gambar berikut ini akan menjelaskan lebih detail tentang tujuan fungsional dari masing-masing komponen didalam Adobe Dreamweaver CS4.

H.Internet (*Interconnection Networking*)

Internet juga disebut, Net, Shelly (2007, 62) adalah sekumpulan jaringan di dunia

yang menghubungkan jutaan perusahaan, badan pemerintahan, institusi pendidikan, dan perorangan. Melalui internet, masyarakat mendapatkan akses untuk memperoleh informasi global dan komunikasi instan.

Internet atau international networking merupakan dua komputer atau lebih yang saling berhubungan membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia (international), yang saling berinteraksi dan bertukar informasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa internet adalah jaringan yang terbentuk secara global yang terhubung dari jaringan komputer local dan regional yang paling besar di dunia dan dapat memberikan informasi secara cepat.

a) WWW (*World Wide Web*)

Menurut Shelly (2007:67), World Wide Web (WWW), adalah layanan yang sangat banyak dimanfaatkan dalam internet, terdiri atas kumpulan dokumen elektronik dari seluruh negara. Untuk mengakses layanan WWW dari sebuah Komputer (yang disebut WWW server atau web server) digunakan program web client yang disebut web browser atau browser saja.

Jenis-jenis browser yang sering digunakan adalah: *Netscape Navigator Comunicator, Internet Explorer, NCSA Mosaic, Arena, Lynx*, dan lain-lain.

Web, istilah pendek dari World Wide Web, adalah salah satu jasa yang populer diinternnet. Web berisi milyaran dokumen yang disebut halaman web. Halaman web (Web page) dapat berisi text, gambar, audio dan video.

Jadi menurut pengertian diatas WWW (*World Wide Web*) dapat disimpulkan adalah merupakan salah satu layanan yang dapat dipakai (*User*) yang mencakup sumber daya multimedia seperti suara, gambar, video dan animasi.

b) Web/situs

Web merupakan salah satu wahana yang digunakan untuk berkomunikasi di dunia internet. Halaman web menjadi terkenal karena halaman web ditulis menggunakan format teks murni (*plain text*) yang konsekuensinya

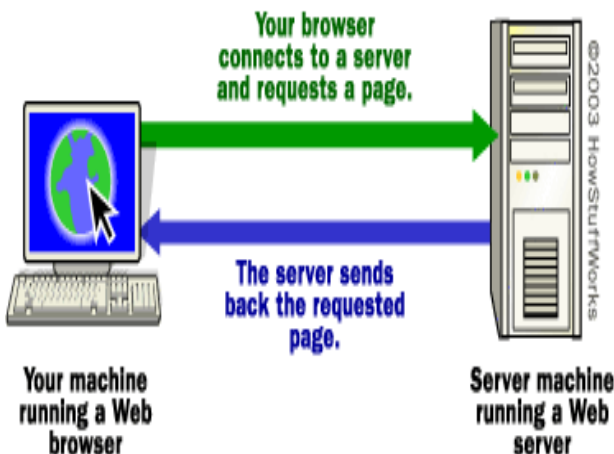
ukurannya akan sangat kecil sehingga sangat efisien digunakan di jaringan internet.

c) Webserver

Webserver adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk halaman HTML. Webserver yang terkenal diantaranya adalah Apache dan Microsoft Internet Information Service (IIS). (Kurniawan, 2008:2)

Halaman-halaman web yang dikirim oleh web server biasanya berupa file-file HTML dan CSS yang nantinya akan diparsing atau ditata oleh browser sehingga menjadi halaman-halaman web yang bagus dan mudah dibaca.

Cara Kerja Web Server



Macam - macam Web Server diantaranya:

Apache Web Server - The HTTP Web Server

1. Apache Tomcat
2. Microsoft windows Server 2003 Internet Information Services (IIS)
3. Lighttpd
4. Sun Java System Web Server
5. Xitami Web Server
6. Zeus Web Server

Namun web yang terkenal dan yang sering digunakan adalah Apache dan Microsoft Internet Information Service (IIS).

Cara kerja web server :

1. Cara kerja Web Server Web server merupakan mesin dimana tempat aplikasi atau software beroperasi dalam

medistribusikan web page ke user, tentu saja sesuai dengan permintaan user.

2. Hubungan antara Web Server dan Browser Internet merupakan gabungan atau jaringan Komputer yg ada di seluruh dunia. Setelah terhubung secara fisik, Protocol TCP/IP (networking protocol) yg memungkinkan semua komputer dapat berkomunikasi satu dengan yg lainnya. Pada saat browser meminta data web page ke server maka instruksi permintaan data oleh browser tersebut di kemas di dalam TCP yg merupakan protocol transport dan dikirim ke alamat yg dalam hal ini merupakan protocol berikutnya yaitu Hyper Text Transfer Protocol (HTTP). HTTP ini merupakan protocol yg digunakan dalam World Wide Web (WWW) antar komputer yg terhubung dalam jaringan di dunia ini. Untuk mengenal protocol ini jelas sangan mudah sekali dimana setiap kali anda mengetik http://... anda telah menggunakannya, dan membawa anda ke dunia internet. Data yg di passing dari browser ke Web server disebut sebagai HTTP request yg meminta web page dan kemudian web server akan mencari data HTML yg ada dan di kemas dalam TCP protocol dan di kirim kembali ke browser. Data yg dikirim dari server ke browser disebut sebagai HTTP response. Jika data yg diminta oleh browser tidak ditemukan oleh si Web server maka akan menimbulkan error yg sering anda lihat di web page yaitu Error : 404 Page Not Found.

Hal ini memberikan cita rasa dari suatu proses yang tridimensional, artinya pengguna internet dapat membaca dari satu dokumen ke dokumen yang lain hanya dengan mengklik beberapa bagian dari halaman-halaman dokumen (web) itu.

Proses yang dimulai dari permintaan webclient (browser), diterima web server, diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh web server ke web client lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besarnya web server hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari web clientnya.

d) E-Mail

Menurut Shelly (2007, 84), E-Mail (*Elektronik Mail*) adalah penyampaian pesan file melalui suatu jaringan komputer. E-mail

atau elektronik mail adalah fasilitas dalam Internet yang berfungsi untuk mengirimkan atau menerima berita/surat tanpa batas ruang dan waktu.

E-Mail (*Electronic Mail*) adalah sebuah fasilitas komunikasi dalam Internet yang berfungsi mengirim surat secara elektronik yang dapat menjangkau ke seluruh dunia. Dibandingkan dengan surat biasa, e-mail mempunyai keunggulan yang lebih aman serta tidak membedakan jarak dan waktu. Secara garis besar, E-mail dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *e-mail berbasis SMTP/POP* dan *e-mail berbasis web*. Berikut Penjelasan dari E-Mail berbasis SMTP/POP dan E-Mail berbasis Web. :

1. E-mail Berbasis SMTP/POP

E-mail berbasis SMTP/POP (*Simple Mail Transfer Protocol/Post Office Protocol*) adalah e-mail yang menggunakan server SMTP/POP, yaitu komputer yang dapat mengirim e-mail dari pengguna ke alamat e-mail yang dituju dan sebaliknya. Agar dapat menggunakan fasilitas e-mail pada server SMTP/POP, pemakai harus mempunyai account di server SMTP/POP. Selain itu, pemakai juga harus menggunakan software mail client untuk membaca dan mengirim e-mail dari dan ke server SMTP/POP. Apabila server telah menyediakan layanan Telnet, maka pengguna dapat masuk ke mesin server, kemudian menjalankan software mail client pada server. Namun jika server tidak menyediakan layanan Telnet, maka pengguna harus memiliki software mail client seperti Ms Outlook, Eudora, Ms Outlook Express, Pegasus, dan Netscape Communicator. Agar dapat menggunakan software mail client, pengguna harus melakukan setting atau pengaturan beberapa informasi, seperti nama (alamat IP) server SMTP/POP, nama user (user name/user ID), dan password pada server e-mail.

Pada server SMTP/POP, semua e-mail yang dikirim ke pengguna dan telah memiliki account di server akan disimpan dalam sebuah direktori. Kemudian, saat pengguna menghubungi server, semua e-mail yang ditujukan kepadanya akan dikirim ke komputer client. Sebaliknya, saat pengguna ingin mengirim e-mail ke suatu alamat e-mail, maka e-mail tersebut

akan dikirim ke server SMTP/POP dan selanjutnya akan diteruskan ke alamat yang dituju.

2. E-Mail Berbasis WEB

E-mail berbasis Web berbeda dengan e-mail berbasis POP. Pada E-mail berbasis Web, pengguna tidak perlu memiliki account POP pada server SMTP/POP karena akses e-mail dilakukan melalui Web Mail dengan menggunakan browser. Di internet, kita dapat menggunakan situs yang menyediakan layanan e-mail (webmail) gratis seperti : Yahoo (mail.yahoo.com), Google (Gmail.google.com), Hotmail (www.hotmail.com), dll.

Selain E-mail gratis, juga terdapat e-mail langganan melalui ISP (Internet Service Provider), seperti indonet.com, telkomspeedy.com, wasantara.com, elganet.com, dan lain-lain. Namun, biasanya e-mail dari ISP merupakan e-mail berbasis SMTP/POP

I.Website

Website (situs web) atau bisa juga disebut Web adalah halaman yang ditampilkan di internet yang memuat informasi tertentu (khusus). Web pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992. Hal ini sebagai hasil usaha pengembangan yang dilakukan CERN di Swiss. Internet dan web adalah dua hal yang berbeda. Internet yaitu yang dapat menampilkan web-nya, sedangkan web adalah yang ditampilkannya yang berupa susunan dari halaman-halaman yang menggunakan teknologi web dan saling berkaitan satu sama lain.

Suatu standar teknologi web saat ini sudah tersusun, meskipun penerapannya belum didukung oleh seluruh pengembang web. Standar ini disusun oleh suatu badan yaitu World Wide Web Consortium (W3C). Standar ini dibutuhkan karena semakin banyaknya variasi dalam teknologi web sehingga terkadang satu sama lain tidak kompatibel.

Secara umum, teknologi desain web terbagi menjadi beberapa *layer* (lapisan), yaitu *structural layer*, *presentation layer* dan *behavioral layer*.

1) *Structural Layer*

Layer ini berhubungan dengan struktur dokumen-dokumen web. Bagaimana sebuah dokumen tersusun, format apa yang dipakai, tanda atau *mark up* apa yang digunakan merupakan bagian dari layer ini. Standar teknologi yang direkomendasikan saat ini adalah Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) dan Extensible Markup Language (XML). XHTML adalah [HTML](#) yang ditulis ulang dengan aturan-aturan yang lebih ketat yang mengacu pada XML. Sedangkan XML adalah sekumpulan aturan untuk menyusun bahasa *markup*.

2) *Presentation Layer*

Layer ini berhubungan dengan bagaimana mengatur tampilan dokumen pada layar, suara yang keluar, atau bagaimana format percetakan dokumen. Pada teknologi web lama, bagian ini menyatu dengan *structural layer*. Tetapi pada standar baru, layer ini disarankan untuk dipisah. Yang termasuk dalam teknologi ini adalah Cascading Styles Sheets (CSS).

3) *Behavioral Layer*

Layer ini berhubungan dengan masalah penggunaan bahasa skrip dan pemrogramannya untuk tujuan meningkatkan sisi interaktif dan dinamis halaman web. Yang termasuk dalam layer ini adalah *Document Object Model* (DOM) dan [JavaScript](#). DOM memungkinkan suatu dokumen atau skrip untuk mengakses atau meng-update isi, struktur, dan *style* dari dokumen. JavaScript merupakan teknologi yang cukup lama dan tetap digunakan untuk menambah dokumen menjadi lebih hidup.

Website, adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, animasi dan suara, yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer lain yang terhubung dengan internet. Pengguna internet semakin hari semakin bertambah banyak sehingga hal ini adalah potensi pasar yang berkembang terus. (Andi, 2006)

Jadi pembuatan website adalah proses atau cara menciptakan, mendesain, situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet sebagai tempat mencari informasi.

Unsur-Unsur Website atau Situs

Untuk menyediakan keberadaan sebuah website, maka harus tersedia unsur-unsur penunjangnya, adalah sebagai berikut:

1) Nama domain (Domain name/URL – Uniform Resource Locator)

Pengertian Nama domain atau biasa disebut dengan Domain Name atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah website pada dunia internet. Contohnya adalah <http://www.baliorange.net> <http://www.detik.com>

Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan website tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi Negara Indonesia adalah co.id (untuk nama domain website perusahaan), ac.id (nama domain website pendidikan), go.id (nama domain website instansi pemerintah), or.id (nama domain website organisasi).

2) Rumah tempat website (Web hosting)

Pengertian Web Hosting dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di website. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya web hosting yang disewa/dipunyai, semakin besar web hosting semakin besar pula data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam website.

Web Hosting juga diperoleh dengan menyewa. Besarnya hosting ditentukan ruangan harddisk dengan ukuran MB (Mega Byte) atau GB (Giga Byte). Lama penyewaan web hosting rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan hosting dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa web hosting yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun Luar Negeri.

3) Bahasa Program (Scripts Program)

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus.

Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas website. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer website antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs.

Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan update setiap saat.

4) Desain website

Setelah melakukan penyewaan domain name dan web hosting serta penguasaan bahasa program (scripts program), unsur website yang penting dan utama adalah desain. Desain website menentukan kualitas dan keindahan sebuah website. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah website.

Untuk membuat website biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa website designer. Saat ini sangat banyak jasa web designer, terutama di kota-kota besar. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas designer. Semakin banyak penguasaan web designer tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya.

Jasa web designer ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas designer.

J. Jaringan

Website SD Negeri 62..

Jaringan Komputer secara umum ada 5 macam, yaitu LAN (Local Area Network), MAN (Metropolitan Area Network), WAN (Wide Area Network), Internet, dan Wireless (tanpa kabel). Sebenarnya, konsep dari Jenis Jaringan Komputer sama, yaitu untuk menghubungkan berbagai perangkat jaringan untuk dapat berkomunikasi dan berbagi sumber daya. Hanya yang membedakan adalah dari letak geologis-nya (mencakup wilayah dan area jaringan) dan teknologi yang digunakan (seperti penggunaan jenis kabel yang berbeda, IP Addressing sesuai kelas-nya, dan sistem keamanan (security) yang berbeda). Jadi, saya akan memaparkan tentang ke-5 Jenis Jaringan Komputer menurut sumber-sumber yang saya dapatkan, baik dari para guru SMK N 3 Singaraja dan softcopy maupun hadrcopy yang saya miliki.

1) LAN (*Local Area Network*)

Local Area Network (LAN) merupakan suatu Jenis Jaringan Komputer dengan mencakup wilayah lokal. Dengan menggunakan berbagai perangkat jaringan yang cukup sederhana dan populer, seperti menggunakan kabel UTP (Unshielded Twisted-Pair), Hub, Switch, Router, dan lain sebagainya. Contoh dari jaringan LAN seperti komputer-komputer yang saling terhubung di sekolah, di perusahaan, Warnet, maupun antar rumah tetangga yang masih mencakup wilayah LAN.

Keuntungan dari penggunaan Jenis Jaringan Komputer LAN seperti lebih irit dalam pengeluaran biaya operasional, lebih irit dalam penggunaan kabel, transfer data antar node dan komputer lebih cepat karena mencakup wilayah yang sempit atau lokal, dan tidak memerlukan operator telekomunikasi untuk membuat sebuah jaringan LAN.

Kerugian dari penggunaan Jenis Jaringan LAN adalah cakupan wilayah jaringan lebih sempit sehingga untuk berkomunikasi ke luar jaringan menjadi lebih sulit dan area cakupan transfer data tidak begitu luas.

2) MAN (*Metropolitan Area Network*)

Metropolitan Area Network atau MAN, merupakan Jenis Jaringan Komputer yang lebih luas dan lebih canggih dari Jenis Jaringan Komputer LAN. Disebut Metropolitan Area Network karena Jenis Jaringan Komputer MAN ini biasa digunakan untuk

ISSN 1858 - 2680

menghubungkan jaringan komputer dari suatu kota ke kota lainnya. Untuk dapat membuat suatu jaringan MAN, biasanya diperlukan adanya operator telekomunikasi untuk menghubungkan antar jaringan komputer. Contohnya seperti jaringan Depdiknas antar kota atau wilayah dan juga jaringan mall-mall moderen yang saling berhubungan antar kota.

Keuntungan dari Jenis Jaringan Komputer MAN ini diantaranya adalah cakupan wilayah jaringan lebih luas sehingga untuk berkomunikasi menjadi lebih efisien, mempermudah dalam hal berbisnis, dan juga keamanan dalam jaringan menjadi lebih baik.

Kerugian dari Jenis Jaringan Komputer MAN seperti lebih banyak menggunakan biaya operasional, dapat menjadi target operasi oleh para Cracker untuk mengambil keuntungan pribadi, dan untuk memperbaiki jaringan MAN diperlukan waktu yang cukup lama.

3) WAN (*Wide Area Network*)

Wide Area Network atau WAN, merupakan Jenis Jaringan Komputer yang lebih luas dan lebih canggih daripada Jenis Jaringan Komputer LAN dan MAN. Teknologi jaringan WAN biasa digunakan untuk menghubungkan suatu jaringan dengan negara lain atau dari satu benua ke benua yang lainnya. Jaringan WAN bisa terdiri dari berbagai Jenis Jaringan Komputer LAN dan WAN karena luasnya wilayah cakupan dari Jenis Jaringan Komputer WAN. Jaringan WAN, biasanya menggunakan kabel fiber optic serta menanamkannya di dalam tanah maupun melewati jalur bawah laut.

Keuntungan Jenis Jaringan Komputer WAN seperti cakupan wilayah jaringannya lebih luas dari Jenis Jaringan Komputer LAN dan MAN, tukar-menukar informasi menjadi lebih rahasia dan terarah karena untuk berkomunikasi dari suatu negara dengan negara yang lainnya memerlukan keamanan yang lebih, dan juga lebih mudah dalam mengembangkan serta mempermudah dalam hal bisnis.

Kerugian dari Jenis Jaringan WAN seperti biaya operasional yang dibutuhkan

Website SD Negeri 62..

menjadi lebih banyak, sangat rentan terhadap bahaya pencurian data-data penting, perawatan untuk jaringan WAN menjadi lebih berat.

4) Wireless (*Tanpa Kabel*)

Wireless merupakan Jenis Jaringan Komputer yang menggunakan media transmisi data tanpa menggunakan kabel. Media yang digunakan seperti gelombang radio, inframerah, bluetooth, dan microwave. Wireless bisa difungsikan kedalam jaringan LAN, MAN, maupun WAN. Wireless ditujukan untuk kebutuhan mobilitas yang tinggi.

Keuntungan Jenis Jaringan Wireless seperti kenyamanan untuk terhubung ke jaringan tanpa dibatasi oleh kabel, lebih ke arah pengguna yang memerlukan mobilitas yang tinggi, dan tidak terlalu memerlukan kabel jaringan.

Kerugian Jenis Jaringan Wireless seperti transmisi data kepada para pengguna yang lebih lambat dari penggunaan jaringan dengan kabel, memerlukan keamanan yang ketat karena orang yang berada di luar jaringan bisa menerobos ke dalam jaringan Wireless.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tatacara bagaimana suatu penelitian dilaksanakan. Metode penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan sistem. Metode pengumpulan sistem merupakan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan di gunakan untuk mengembangkan suatu system informasi.

B. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian penelitian ini penulis melakukan riset di Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu adalah :

1) Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan

oleh staff pengurus harian yang bertugas melaksanakan kegiatan pokok.

2) Metode Studi Pustaka

Dengan metode studi pustaka ini penulis, mendapat sumber data dari buku-buku dan makalah-makalah yang berhubungan dengan studi literatur pada buku atau referensi yang berkaitan dengan perancangan Website.

C. Metode Perancangan Sistem

i. Analisis Sistem Aktual

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 62 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa sistem informasi yang digunakan masih menggunakan media-media konvensional, diantaranya adalah brosur, selebaran, spanduk dan papan pengumuman.

Media tersebut selain memiliki keterbatasan jangkauan, juga memerlukan banyak sumber daya untuk penyebarannya. Oleh karena itu di butuhkan sebuah sistem informasi yang bersifat fleksibel, menjangkau semua orang, mudah diakses dan tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.

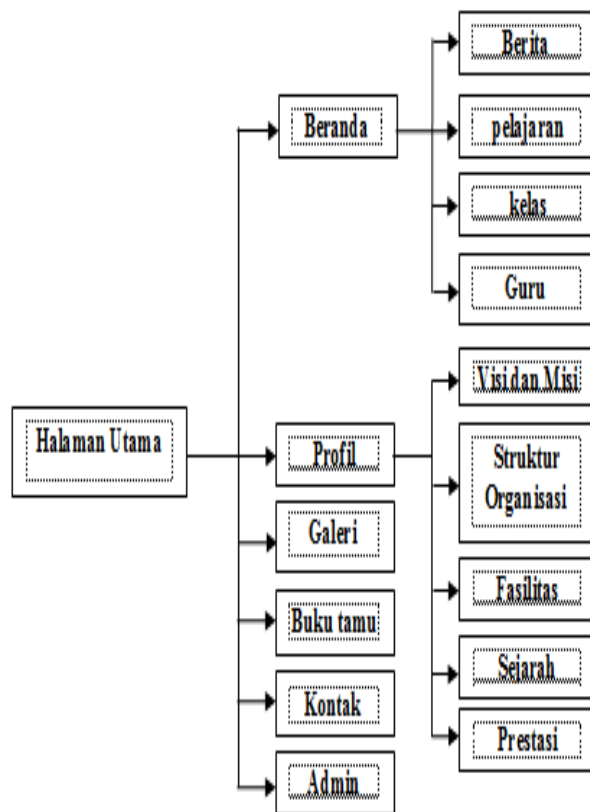
ii. Analisis Sistem Baru

Sistem baru yang digunakan sebagai media informasi di SD Negeri 62 Kota Bengkulu adalah website sekolah. Dengan adanya website sekolah, informasi sekolah dapat disampaikan dengan mudah, cepat, dapat di akses kapan saja dan oleh siapa saja. Yang dibutuhkan hanyalah perangkat komputer yang terhubung secara online di internet.

Adapun bentuk rancangan Website SD Negeri 62 Kota Bengkulu adalah sebagai berikut :

a. Rancang Struktur Menu

Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu dirancang atas kebutuhan informasi dari tiap pengunjung. Berikut ini adalah halaman-halaman Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu yang dirancang penulis agar pengunjung dapat menerima informasi yang disajikan.



b. Rancangan File

1. File Admin

Nama File : Admin

Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
Password	Varchar	10	Primary Key
Username	Varchar	20	Username

File Admin digunakan untuk menyimpan informasi admin login. Terdiri dari username untuk menyimpan informasi username dan password untuk menyimpan password.

2. File Guru

Nama File : Guru

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
nip	int	20	Primary key
nama	varchar	50	Nama guru
JK	varchar	20	Jenis kelamin
matpel	varchar	50	mata pelajaran
status	varchar	20	pns atau honorer
jabatan	varchar	30	jabatan

File Guru digunakan untuk menyimpan data Kepala Sekolah, Guru, dan Staff Tata Usaha di lingkungan SD Negeri 62 Kota Bengkulu.

3. File Kelas Nama File : Kelas

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id	varchar	10	Primary key
Kelas	varchar	10	Nama Kelas
Wali kelas	varchar	30	Nama wali kelas
Jumlah	varchar	10	Jumlah Siswa

File Kelas digunakan untuk menyimpan informasi data-data setiap kelas. Field kelas ada empat input yaitu : Id, kelas, Wali kelas, Jumlah untuk jumlah siswa.

4. File Berita Nama File : Berita

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Judul	varchar	50	Judul berita
isi	long text	500	isi berita

File berita digunakan untuk menyimpan data berita yang terdiri dari dua field yaitu : judul untuk judul berita dan isi untuk isi berita.

5. File Pelajaran Nama File : Pelajaran

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
kode	varchar	10	primary key
namapel	varchar	30	Nama pelajaran
pengajar	varchar	50	Nama guru pengajar

File pelajaran digunakan untuk menyimpan data pelajaran yang ada di SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Yang terdiri dari tiga field, yaitu: kode, nama pelajaran dan pengajar.

6. File Prestasi Nama File : Prestasi

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
id	int	10	Primary key
prestasi	varchar	30	Jenis prestasi
Tingkat	varchar	50	Tingkat prestasi
nama	varchar	30	Nama siswa/guru
tahun	varchar	12	Tahun kegiatan

File prestasi digunakan untuk menyimpan data prestasi yang ada di SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Yang terdiri dari tiga field, yaitu: id, nama siswa atau guru yang berprestasi dan prestasi untuk prestasi yang diraihinya.

7. File Buku Tamu Nama File : Buku tamu

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
email	char	30	primary key
nama	varchar	30	nama pengirim
komentar	long text	200	isi komentar

File bukutamu di gunakan untuk menyimpan data komentar tamu yang berkunjung di Website SD Negeri 62 Kota Bengkulu.

D. Rancangan Pengujian

1) Pengujian offline

Pengujian offline dilakukan menggunakan server local (localhost). Untuk melakukan pengujian local digunakan software WAMP Server dan Web Browser, misalnya Mozilla Firefox. Pengujian dengan cara mengetikan `http://localhost/nama_web`. Pengujian offline akan melihat hasil website sebelum di upload ke web server online. Pada pengujian ini akan terlihat hasil tampilan dari masing-masing menu.

2) Pengujian Online

Pengujian online dilakukan setelah pengujian secara offline di komputer localhost tidak mengalami masalah. Setelah seluruh data di upload ke Web server, dilakukan pengujian dengan mengetikkan alamat Website yang telah di daftarkan pada penyedia domain ke software web browser.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Perancangan Sistem Baru

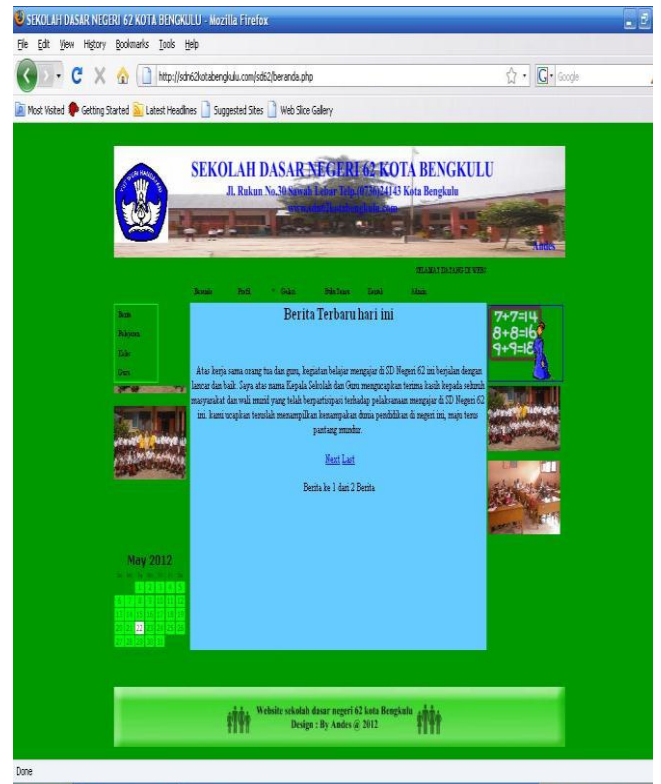
1) Tampilan Halaman Beranda

Menu beranda merupakan tampilan utama pada saat mengakses website SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Pada halaman ini terdapat beberapa Sub menu yang dapat dipilih diantaranya adalah: Berita, pelajaran, kelas dan guru.



Gambar 1 Tampilan halaman beranda

2) Tampilan Halaman Berita



Gambar 2 Tampilan halaman berita

Halaman berita merupakan halaman yang menampilkan berita seputar pendidikan dan Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu.

3) Tampilan Halaman Pelajaran



Gambar 3 Tampilan halaman pelajaran

Halaman pelajaran ini yaitu menampilkan nama mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu.

4) Tampilan Halaman Kelas



Gambar 4 Tampilan halaman kelas

Halaman merupakan halaman yang menampilkan Informasi jumlah siswa.

5) Tampilan Halaman Guru



Website SD Negeri 62..

Gambar 5 Tampilan halaman guru

Halaman Guru ini merupakan halaman informasi dimana dataguru dan data kepala sekolah yang ada di SD Negeri 62 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tampilan ini. Pada halaman ini bisa dilihat profil seperti nip, nama, status, jabatan dan mata pelajaran yang diajarkan.

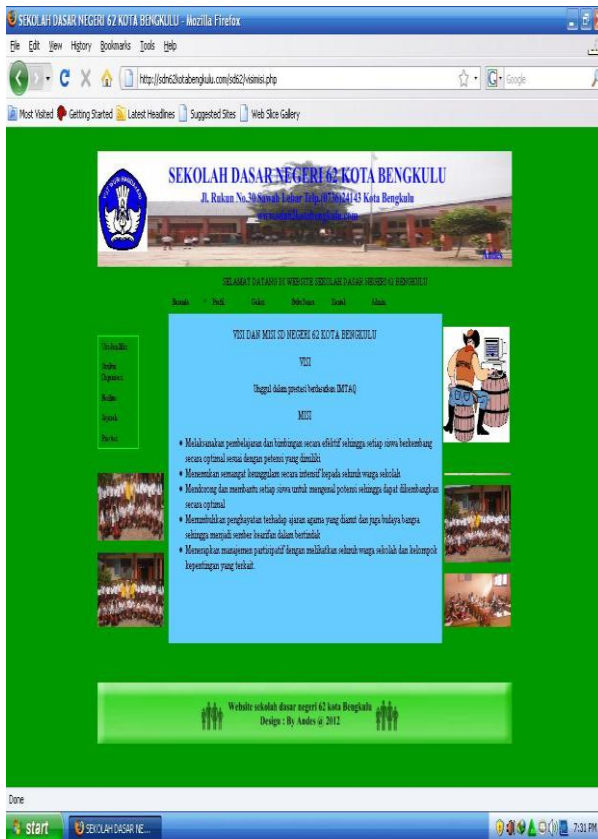
6) Tampilan Halaman Profil

Halaman profil ini merupakan halaman yang menjelaskan sekilas tentang SDN 62 Kota Bengkulu jadi dengan adanya halaman profil ini pengunjung atau siswa dapat mengetahui sedikit banyaknya Profil SDN 62 Kota Bengkulu. Disini akan diinformasikan kepada pengunjung atau tamu sebagai salah satu layanan yang bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih luas mengenai SDN 62 Kota Bengkulu. Didalam halaman profil ada lagi sub menu yaitu Visi Misi, Struktur organisasi, Fasilitas, Prestasi, dan sejarah.



Gambar 6 Tampilan halaman profil

7) Tampilan Halaman Visi dan Misi



Gambar 7 Tampilan halaman visi dan misi

Halaman visi dan misi berisikan visi dan misi SD Negeri 62 Kota Bengkulu visi yaitu unggul dalam prestasi berdasarkan IMTAQ. Misi Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sehingga setiap siswa berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki, Menemukan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah, Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenal potensi sehingga dapat dikembangkan secara optimal, Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak, Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait.

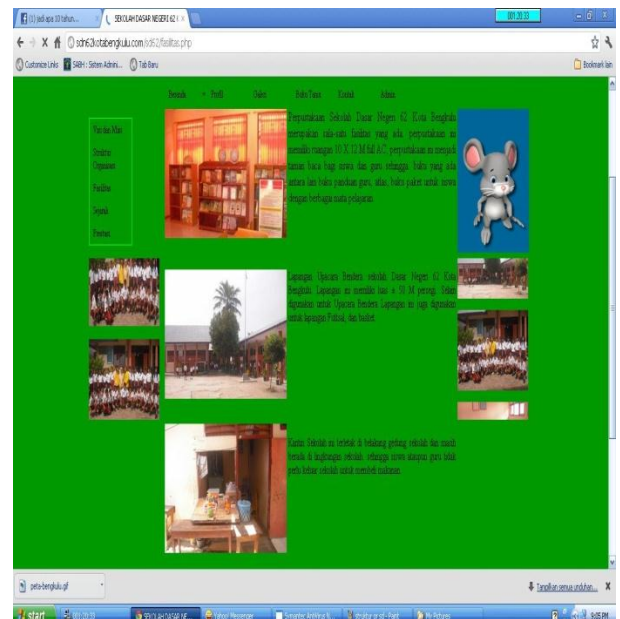
8) Tampilan Halaman Struktur organisasi



Gambar 8 Tampilan halaman struktur organisasi

Halaman Struktur organisasi berisikan susunan struktur organisasi SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Dengan melihat struktur organisasi kita dapat mengetahui pembagian tugas di. Tampilan website struktur organisasi SD Negeri 62 Kota Bengkulu dapat dilihat gambar di atas

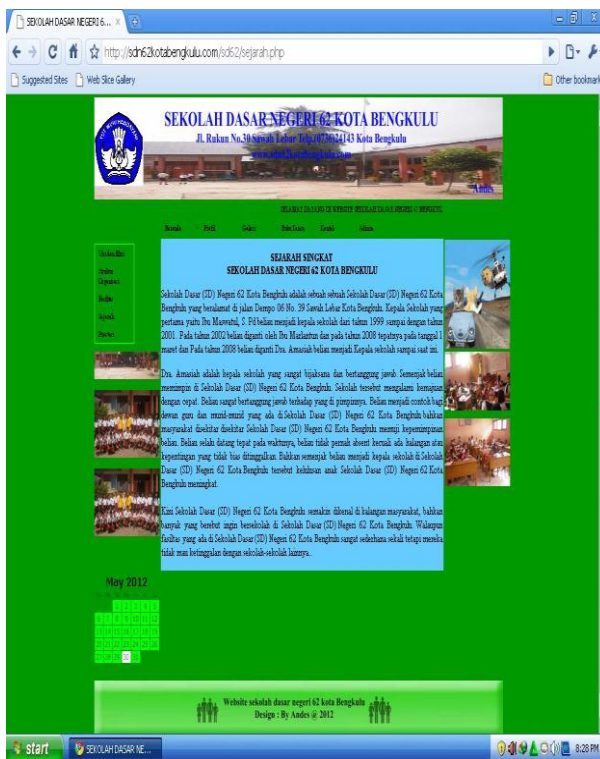
9) Tampilan Halaman Fasilitas



Gambar 9 Tampilan halaman fasilitas

Halaman Fasilitas merupakan halaman informasi dimana data Fasilitas sarana dan prasarana yang telah ada di Sekolah dasar negeri 62 Kota Bengkulu dapat dilihat pada tampilan ini.

10) Tampilan Halaman Sejarah



Gambar 10 Tampilan halaman sejarah

Halaman Sejarah ini merupakan Halaman yang menjelaskan sekilas tentang sejarah singkat SDN Negeri 62 Kota Bengkulu. Di halaman ini akan di informasikan juga sekilas tentang kegiatan kepala sekolah.

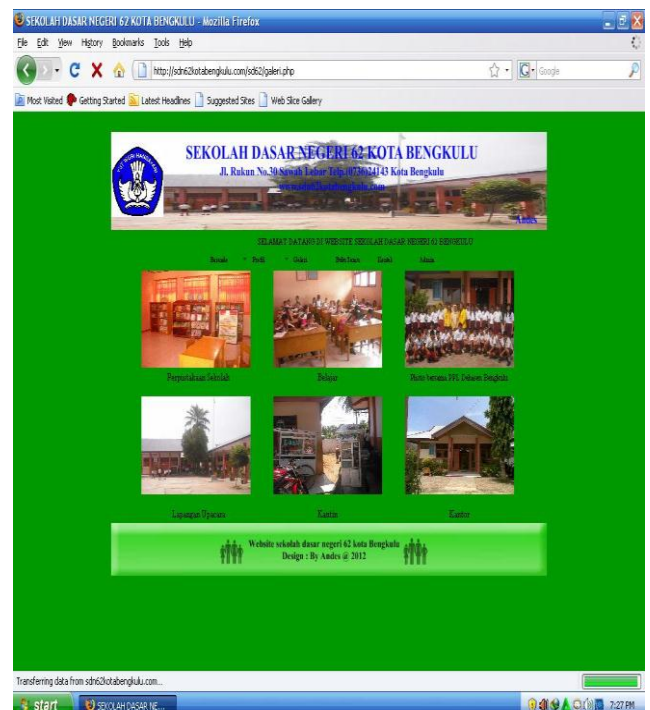
11) Tampilan Halaman Prestasi



Gambar 11 Tampilan halaman prestasi

Halaman Prestasi ini merupakan halaman informasi dimana data prestasi yang ada di SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Pada halaman ini di bisa dilihat data seperti Nama prestasi, nama peraih, tingkat, dan tahun memperoleh prestasi.

12) Tampilan Menu Galeri



Gambar 12 Tampilan halaman galeri

Halaman Galeri merupakan halaman yang menampilkan galeri photo SD Negeri 62 Kota Bengkulu seperti , perpustakaan, gedung, kantin, siswa dan lapangan upacara.

13) Tampilan Menu Kontak



Gambar 13 Tampilan halaman kontak

Pada halaman Hubungi Kami ini berisi tentang alamat SD Negeri 62 Kota Bengkulu. Jika tamu ataupun pengunjung membutuhkan bantuan informasi dapat membuka situs yang terdapat disini dan dapat menghubungi langsung lewat telpon, atau email.

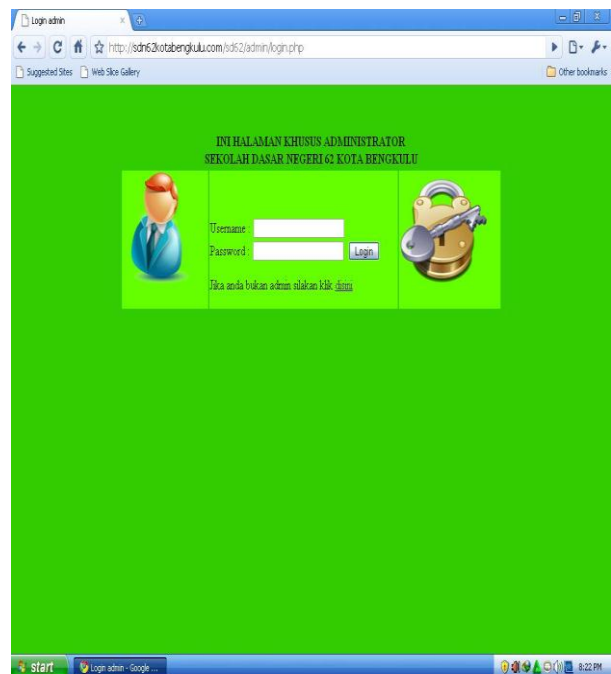
14) Tampilan Menu Buku tamu



Gambar 14 Tampilan halaman buku tamu

Pada halaman Buku Tamu. Disini setiap tamu atau pengunjung bisa mengisikan buku tamu. Dengan cara mengisi biodata, Nama, Alamat E-Mail. Dan komentar Berupa saran kritik ataupun yang lain lalu di kirimkan dengan mengklik tombol save.

15) Tampilan Halaman Admin



Gambar 15 Tampilan halaman admin

Halaman login merupakan halaman login admin yaitu dengan memasukan username dan password dan mengklik login maka admin akan lansung login kehalaman administrator SD Negeri 62 Kota Bengkulu dan mengentrikan data.

B. Pembahasan

Website Sekolah Dasar Negeri 62 Kota Bengkulu ini sengaja dirancang dan dibuat sebagai salah satu alternatif serta sebagai satu jalan untuk memberikan pelayanan informasi yang lebih baik kepada para pengunjung atau masyarakat. Sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi langsung melalui website. Dalam website SD Negeri 62 Kota Bengkulu ini pengunjung atau Masyarakat juga dapat memberikan komentar-komentarnya seputar SD Negeri 62 Kota Bengkulu ataupun yang lainnya.

Website Sekolah ini tersaji dalam rangkaian sistem berbentuk halaman Web yang dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan Adobe Dreamweaver cs4. di dalam pengoprasian website dilakukan dengan menjalankan browser seperti internet explorer, Mozilla. Untuk menjalankan cukup ketikkan alamat website <http://localhost/sd62/> untuk localhost dan <http://sdn62kotabengkulu.com> untuk koneksi internet.

C. Hasil Pengujian

Hasil pengujian dilakukan dengan membedakan sistem lama dan sistem baru dalam pembuatan website SD Negeri 62 Kota Bengkulu yang dirancang khusus menggunakan Adobe Dreamweaver cs4 adalah :

Sistem Lama	Sistem Baru
a. Pengolahan data dengan office	a. Membuat program dengan Adobe Dreamweaver cs4
b. Jangkauan informasi hanya di lingkungan sekolah	b. Jangkauan informasi masyarakat luas bahkan dunia
c. Informasi hanya di tersaji offline	c. Informasi tersaji Online
d. Informasi	

menggunakan papan pengumuman dan selebaran-selebaran	d. Informasi di tampilkan dengan halaman website sehingga lebih menarik
--	---

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dengan adanya website pada SD Negeri 62 Kota Bengkulu, maka proses memberi informasi tentang Profil dan informasi lainnya kepada pengunjung sangat membantu mereka dalam mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Karena dalam web ini akan menampilkan bermacam informasi yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung.

Tampilannya berupa gambar beserta keterangan yang lengkap. Informasi ini tersaji dalam rangkaian sistem berbentuk halaman web yang dirancang sebgus dan semenarik mungkin menggunakan program Dreamweaver CS4. Dan diharapkan dapat membantu para pengunjung dalam mencari informasi yang mereka butuhkan.

B. Saran

Untuk mendukung sistem yang telah ada, maka diperlukan saran oleh pihak yang terkait berhubungan dengan masalah pembuatan website SD Negeri 62 Kota Bengkulu yaitu website yang di buat ini masih sangat memungkinkan untuk dikembangkan lagi atau diperluas tentang informasi, pendidikan, seperti elearning sekolah dan masih banyak lagi yang perlu diinformasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2006. **Mendesain Website dengan Photoshop, Frotpage, dan Pemrograman PHP dan MySQL**, Edisi 1. Penerbit Andi dan Madcoms, Yogyakarta.
- Melwin Syafrizal. 2007. **Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer**. Edisi 1. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Mulya Hadi. 2009. **Dreamweaver CS4 untuk Orang Awam**. Penerbit Maxikom. Palembang.

Rulianto Kurniawan. 2008. **Membangun Situs Dengan PHP untuk Orang Awam**. Penerbit Maxikom, Palembang.

Shelly, Chasman, Vermaat. 2007. **Menjelajah Dunia Komputer**. Edisi 3. Penerbit Salemba Infotek, Jakarta.

