

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII
BERBASIS *WEB* DI SMP NEGERI 36
PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

CINDY SABRINA PUTRI

021180012

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VIII
BERBASIS *WEB* DI SMP NEGERI 36
PALEMBANG**



**Diajukan Oleh :
CINDY SABRINA PUTRI
021180012**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Matakuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : CINDY SABRINA PUTRI
NOMOR POKOK : 021180012
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VIII BERBASIS *WEB* DI SMP
NEGERI 36 PALEMBANG

Tanggal : 11 Januari 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Febria Sri Handayani, S.Kom, M.Kom.
NIDN : 0207028501

Benedictus Effendi, S.T.,M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : CINDY SABRINA PUTRI
NOMOR POKOK : 021180012
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VIII BERBASIS WEB DI SMP
NEGERI 36 PALEMBANG**

Tanggal : 29 Januari 2022
Penguji 1

Tanggal : 29 Januari 2022
Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN : 0219078701

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0216049001

Menyetujui,
Ketua

Benedictus Effendi, S.T.,M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO :

*“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan,
melainkan menguji kekuatan akarnya”.*

(Ali bin Abi Thalib)

Kupersembahkan kepada :

- *Kedua orang tua saya tercinta.*
- *Saudari dan teman-teman yang selalu memberi semangat.*
- *Para Pendidik yang saya hormati.*
- *Pembimbing yang selalu mengarahkan saya.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan pada SMP Negeri 36 Palembang dengan judul **“Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII Berbasis Web di SMP Negeri 36 Palembang”**.

Tujuan penulisan Laporan PKL ini untuk memenuhi syarat guna Penyusunan Laporan Tugas Akhir. Dalam penulisan Laporan PKL ini, penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati serta rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi STMIK PalComTech, Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom, M.Kom.
3. Dosen Pembimbing, Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
4. Dosen-dosen STMIK PalComTech, serta Staf karyawan STMIK PalComTech.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 36 Palembang yang telah memberikan izin Praktik Kerja Lapangan, kepada orang tua, saudara/i, teman-teman, serta semua pihak-pihak yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa Laporan PKL ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran guna membangun dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 11 Januari 2022

Cindy Sabrina Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	3
1.3.1 Tujuan PKL.....	3
1.3.2 Manfaat	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Tempat.....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1 Wawancara.....	5
1.5.2 Observasi.....	5
1.5.3 Studi Pustaka.....	6
1.5.4 Dokumentasi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Informasi	8

2.1.2 Website	8
2.1.3 Portal	9
2.1.4 SMP Negeri 36 Palembang	10
2.1.5 MySQL.....	10
2.1.6 PHP	10
2.1.7 XAMPP	11
2.1.8 Flowchart	11
2.1.9 Data Flow Diagram	13
2.1.10 Entity Relationship Diagram (ERD)	15
2.2 Gambaran Umum sekolah.....	16
2.2.1 Sejarah Sekolah.....	16
2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang.	17
2.2.3. Uraian Kegiatan	26
BAB III PEMBAHASAN	27
3.1 Hasil Pengamatan.....	27
3.1.1 Prosedur Yang Berjalan	27
3.1.2 Prosedur Yang Diusulkan Untuk Admin	29
3.1.3 Prosedur Yang Diusulkan Untuk Siswa.....	32
3.2 Evaluasi dan pembahasan.....	33
3.2.1 Evaluasi	33
3.2.2 Pembahasan.....	34
BAB IV PENUTUP	64
4.1 Simpulan.....	64
4.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	18
Gambar 3.1. Prosedur Yang Berjalan di SMP Negeri 36 Palembang.....	28
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan Untuk Guru.....	30
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan Untuk Siswa.....	32
Gambar 3.4. Diagram Konteks.....	34
Gambar 3.5. <i>Data Flow Diagram</i> level 0	36
Gambar 3.6. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
Gambar 3.7. Desain Tampilan Form <i>Login</i>	47
Gambar 3.8. Desain Tampilan Tambah Data Pengguna	47
Gambar 3.9. Desain Tampilan Tambah Materi.....	48
Gambar 3.10. Desain Tampilan Tambah Soal	49
Gambar 3.11. Desain Tampilan Atur Cerita	49
Gambar 3.12. Desain Tampilan Nilai Siswa.....	50
Gambar 3.13. Desain Tampilan From Daftar Akun.....	51
Gambar 3.14. Desain Tampilan Materi Siswa	52
Gambar 3.15. Desain Tampilan Ujian Siswa	52
Gambar 3.16. Desain Tampilan Ujian.....	53
Gambar 3.17. Tampilan Form <i>Login</i>	54
Gambar 3.18. Tampilan Tambah Data Pengguna Guru.....	54
Gambar 3.19. Tampilan Tambah Absensi Guru	55
Gambar 3.20. Tampilan Tambah Pesan Guru	56
Gambar 3.21. Tampilan Tambah Materi Guru.....	56

Gambar 3.22. Tampilan Tambah Tugas Guru	57
Gambar 3.23. Tampilan Tambah Soal Guru	58
Gambar 3.24. Tampilan Tambah Ujian Guru	58
Gambar 3.25. Tampilan Nilai Guru	59
Gambar 3.26. Tampilan Form Daftar Akun Siswa	60
Gambar 3.27. Tampilan Pesan Siswa.....	60
Gambar 3.28. Tampilan Materi.....	61
Gambar 3.29. Tampilan Tugas Siswa	61
Gambar 3.30. Tampilan Uplaod Tugas Siswa	62
Gambar 3.31. Tampilan Ujian Siswa	63
Gambar 3.32. Tampilan Nilai Siswa.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2.2. Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	14
Tabel 2.3. Simbol-simbol <i>Entity Relationshipn Diagram</i> (ERD)	15
Tabel 3.1. Tabel Absesi.....	40
Tabel 3.2 Tabel Pesan	40
Tabel 3.3. Tabel Tugas.....	41
Tabel 3.4. Tabel Groupsoal.....	41
Tabel 3.5. Tabel Guru	42
Tabel 3.6. Tabel Jawaban.....	43
Tabel 3.7. Tabel Materi.....	43
Tabel 3.8. Tabel Nilai.....	44
Tabel 3.9. Tabel Setujian	44
Tabel 3.10. Tabel Siswas	45
Tabel 3.11. Tabel Soal	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang informasi dan komunikasi. *Website* adalah salah satu revolusi dibidang informasi berbasis teknologi internet. *Website* diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dengan biaya yang rendah dimasa mendatang. Informasi adalah suatu hasil pengolahan data yang terpenting bagi penerimanya. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan dan menyampaikan pesan atau informasi, komputer dan teknologi adalah suatu alat bantu yang tepat. Dengan adanya *website* diharapkan dapat membantu masyarakat pada umumnya dan sekolah pada khususnya, untuk mendapatkan pembelajaran seni budaya.

Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Seni Budaya ke publik dengan melalui *website* media informasi dan komunikasi. Adapun penerapan *website* media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya sekolah sangat penting, Karena bisa membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya.

SMP Negeri 36 Palembang salah satu sekolah menengah pertama. SMP Negeri 36 Palembang terletak di Jl. Ki Kemas Rindo, Kecamatan Kertapati, Kabupaten/Kota Palembang, akreditasi A, memiliki guru 45, siswa laki-laki 421, siswa perempuan 514, dan memiliki ruang kelas 20. Sekolah ini memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler maupun keterampilan siswa seperti pramuka, voli, bulutangkis. Selama ini media pembelajaran yang ada di SMP Negeri 36 Palembang khususnya media pembelajaran Seni Budaya kelas VIII menggunakan buku, media audio, gambar fotografi, Dan karena di masa pandemi seperti sekarang, siswa memiliki keterbatasan belajar di sekolah, beberapa siswa sulit memahami materi, dan sulit berkonsentrasi saat belajar, dengan adanya media pembelajaran yang memudahkan guru ataupun siswa untuk akses pembelajaran di sekolah ataupun di rumah. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran khususnya seni budaya kelas VIII untuk menampung materi, absensi, tugas, pesan, dan ujian.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, maka penulis akan mengambil judul Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “**Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII Berbasis Web di SMP Negeri 36 Palembang**”.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan *web* Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 36 Palembang ini, sudah ditetapkan ruang lingkup yang akan diuji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

- a) Aplikasi ini terdapat dua kategori pengguna, diantaranya Guru Seni Budaya dan Siswa.
- b) Adapun data yang dapat diolah oleh Guru yaitu berupa Materi, absensi , tugas , chat , dan ujian.
- c) Media pembelajaran yang disampaikan kepada Siswa yaitu pembelajaran seni budaya.
- d) Dalam pembuatan *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database* dan dalam *web editor* menggunakan program *Visual Studio Code*.
- e) Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah menghasilkan Media Pembelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMP Negeri 36 Palembang di masa pandemi COVID 19 ini Berbasis Web, yang mampu mengelola dan menampilkan data materi seni budaya ,absensi, tugas, pesan dan ujian.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang telah didapat selama kuliah khususnya dalam bidang pemrograman.
2. Menambah wawasan serta pengalaman di dunia kerja.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Website media pembelajaran ini diharapkan menjadi sebuah wadah yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, dan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan yang selanjutnya.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat

Adapun lokasi tempat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah di SMP Negeri 36 Palembang yang beralamat Jl. Ki Kemas Rindo, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu bulan sejak tanggal 6 September 2021 sampai dengan 7 Oktober 2021. Praktik Kerja Lapangan sendiri dilaksanakan hari Senin-Sabtu dari pukul 07.30 – 12.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Wawancara

Menurut Meleong, dkk (2016: 1986), wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Ibu Nadia Ermizah S.Pd. dengan jabatan sebagai Guru seni budaya kelas VII dan VIII untuk memperoleh informasi media pembelajaran yang telah digunakan selama ini .

Cara penulis mewawancarai kepada ibu Nadia Ermizah S.Pd. dengan secara langsung menanyakan media pembelajaran yang saat ini sedang berjalan, keluhan yang dihadapi, dan kendala yang sering terjadi dan keinginan untuk kedepannya mau seperti apa.

1.5.2 Observasi

Kosasih, dkk (2018: 43) berpendapat bahwa teks laporan hasil observasi merupakan teks yang mengemukakan fakta-fakta yang

diperoleh melalui pengamatan. Observasi adalah kemampuan untuk menuliskan atau menyampaikan suatu informasi berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dari hasil pengamatan kemudian yang dianalisis secara sistematis baik secara lisan.

Pada metode ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke SMP Negeri 36 Palembang untuk mengamati dan meneliti langsung permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Sehingga didapatkan permasalahan yaitu terbatasnya waktu pembelajaran yang diberikan karena adanya dampak dari pandemi COVID 19, Sehingga siswa kurang mendapatkan pembelajaran dengan baik, khususnya pelajaran seni budaya.

1.5.3 Studi Pustaka

Menurut Muharto & Arisandy (2016: 58), metode studi pustaka merupakan cara pemecahan masalah yang digunakan peneliti dengan mencari teori beserta bukti-bukti empiris dan menghasilkan penelitian yang selinierata atau searah dengan objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pada metode ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara memperoleh data dari buku, jurnal dan website untuk dapat mendukung Laporan Praktik Kerja Lapangan.

1.5.4 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018) dalam jurnal Nurzanah, dkk (2021: 107), dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Pada metode ini peneliti mengumpulkan beberapa dokumen baik itu materi, rangkuman, video, latihan dan tugas untuk pembuatan laporan PKL dan foto.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Informasi

Menurut Sutabri, dkk (2016), dalam buku sistem informasi manajemen informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya pengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya.

Menurut AS & Septiani (2016: 82), informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.

Menurut saya sistem informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.

2.1.2 Website

Menurut Pratiwi & Herlawati (2019), *website* yaitu dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau

gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.

Menurut Abdullah (2015: 1), *website* dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut saya *website* atau situs *Web* merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu.

2.1.3 Portal

Menurut Nonik, dkk (2017), *web Portal* adalah sebuah situs *web* yang menyediakan beragam informasi dari berbagai sumber dengan cara (*format/layout*) yang seragam. Setiap sumber informasi mendapat area khusus pada halaman website portal dengan menampilkan informasinya.

Menurut Agustin, dkk (2017) untuk membangun sebuah *web portal* pada sebuah jaringan internet dibutuhkan aplikasi *web server*. Terdapat beberapa pilihan aplikasi *web server* yang dapat digunakan, tergantung kepada basis pemrogramannya. Apabila sistem informasinya yang akan dibangun berbasis PHP dan Mysql maka sebaiknya *web server* yang digunakan adalah *Apache* juga dapat di

andalkan. Menurut saya portal adalah segala bentuk media yang menggunakan internet.

2.1.4 SMP Negeri 36 Palembang

SMP Negeri 36 Palembang adalah jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia yang ditempuh setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat).

2.1.5 MySQL

Menurut Madcoms (2016: 17), “*MySQL* adalah sistem manajemen *database SQL* yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *database MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan *SQL database management system (DBMS)*”.

2.1.6 PHP

Menurut Madcoms (2016: 2), PHP adalah bahasa pemrograman *script server-side* yang didesain untuk mengembangkan *web*. Disebut bahasa pemrograman *server side* karena PHP diproses pada komputer server. PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat dipakai untuk membuat program situs *web* dinamis. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti *JavaScript* yang diproses pada *web browser (client)*.

2.1.7 XAMPP

Menurut Lestanti & Susana (2016: 72), 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 menginstallasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau *auto konfigurasi*. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat *system* operasi apapun), *Apache, MySQL, PHP dan Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.



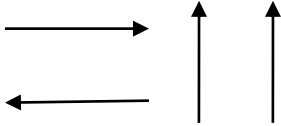
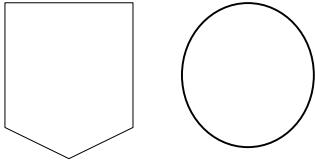
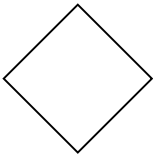
2.1.8 Flowchart




Menurut Wibawanto (2017: 20), “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”.

Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan di evaluasi lebih lanjut. Dalam arti lain bagan alir (*Flowchart*) adalah bagan

(*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem sevara logika. Berikut simbol-simbol dari *Flowchart*. Adapun simbol-simbol *flowchart* yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1. Simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol <i>Input/ output</i> . Digunakan untuk mewakili data <i>input/ output</i> .
2.		Simbol proses. Digunakan untuk mewakili proses.
3.		Simbol Garis Alir. Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
4.		Simbol Penghubung. Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus. Baik pada halaman yang sama maupun dihalaman berikutnya.
5.		Simbol Keputusan. Digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.

No.	Simbol	Keterangan
6.		Simbol Proses Terdefinisi. Digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan ditempat lain.
7.		Simbol Persiapan. Digunakan untuk memberi/menset nilai awal suatu besaran.
8.		Simbol Titik Terminal. Digunakan untuk menunjukkan awal dari akhir dari suatu proses.

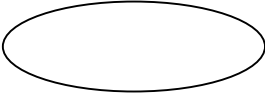



Sumber : Siallangan (2009:6)

2.1.9 Data Flow Diagram

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018: 70), DFD adalah informasi yang ada didalam perangkat lunak dimodifikasi dengan beberapa transformasi yang dibutuhkan. *Data flow diagram* (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi diagram aliran data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*Output*).

Adapun simbol-simbol pada DFD (Edward Yourdon dan Tom Demarco) dapat dilihat pada tabel 2.2 dibawah ini.

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program
2.		File atau basisdata atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan implementasikan dengan program terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi <i>table-table</i> basis data yang dibutuhkan, dengan perancangan <i>table-table</i> pada data (ERD), (CMD), (PDM).
3		Entitas luar (<i>External entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data yang modelkan.
4		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke masukan atau keluaran.



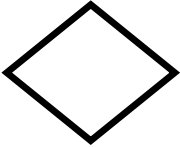
Sumber: Rosa A.S DAN M. Shalahuddin, (2018:71-72)


2.1.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2018: 50), ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS, maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi *Chen* (dikembangkan oleh Peter Chen), *Barker* (dikembangkan oleh *Richard barker, ian palmer, Harry Elis*), notasi *Crow's Foot*, dari beberapa notasi dari *Chen*.

Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi *Chen* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Entity Relationshipn Diagram (ERD)*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas 	Persegi panjang menyatakan entitas adalah orang, kejadian atau berada dimana data akan dikumpulkan
2.	Atribut 	Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
3.	Relasi 	Belah Ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas

No.	Simbol	Keterangan
4.	Link 	Garis sebagai penghubung antar himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan atributnya.

Sumber : Santoso dan Nurmalina (2017)

2.2 Gambaran Umum sekolah

2.2.1 Sejarah Sekolah

SMP Negeri 36 Palembang salah satu instansi yang bergerak di bidang pendidikan yang berdiri pada tahun 1984. SMP Negeri 36 Palembang terletak Jl. KI Kemas Rindo, Kecamatan Kertapati. Palembang. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 36 Palembang di bawah lindungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sekolah ini tergolong sudah lama berdiri, fasilitas sekolah cukup lengkap, sekolah ini sudah menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih muda.

Visi dan Misi pada sekolah SMP Negeri 36 Palembang sebagai berikut:

1. Visi Sekolah

Mewujudkan siswa yang bermutu, kuat dalam IMTaq dan menguasai IPTek.

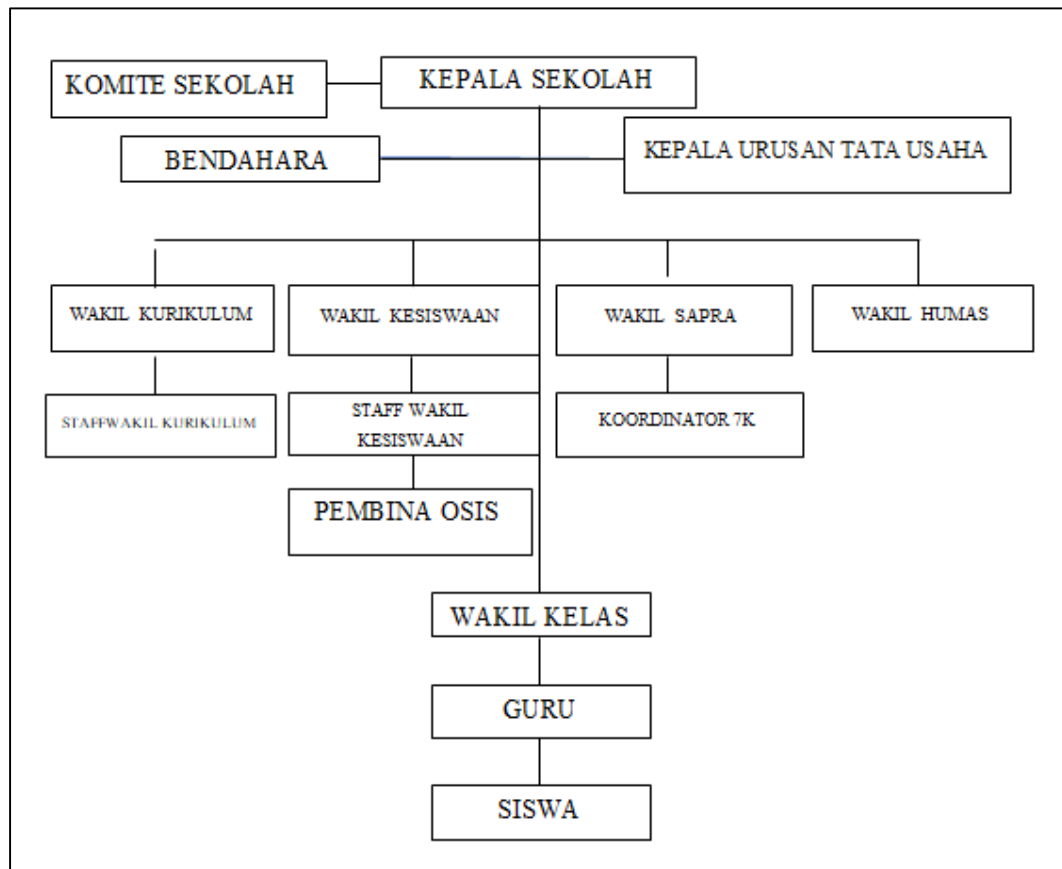
2. Misi Sekolah

1. Meningkatkan prestasi di bidang akademik, ekstra kurikuler dan teknologi informasi dan komunikasi.
2. Meningkatkan pengembangan diri dan kemampuan berorganisasi melalui kegiatan ekstra kurikuler.
3. Meningkatkan kegiatan agamis berbasis iman dan taqwa.
4. Membentuk kerakter sumber daya manusia yang menjunjung tinggi kedisiplinan.
5. Menumbuh kembangkan jiwa kewira usahaan, enterprenership dan kemandirian.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas dan Wewenang.

2.2.2.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi SMP Negeri 36 Palembang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Sumber : SMP Negeri 36 Palembang 2021

Gambar 2.1. Struktur Organisasi

2.2.2.2 Uraian Dan Tugas Wewenang

A. Kepala sekolah

- 1) Menyusun perancang
- 2) Mengorganisasi kegiatan
- 3) Mengarahkan kegiatan
- 4) Mengkoordinir kegiatan
- 5) Melaksanakan pengawasan
- 6) Melakukan evaluasi setiap kegiatan
- 7) Menentukan kebijaksanaan

B. Kepala Tata Usaha

- 1) Menyusun program tata usaha sekolah
- 2) Pengelolaan keungan sekolah
- 3) Mengatur segala sesuatu yang terkait dengan menyediakan keperluan sekolah
- 4) Melaksanakn penyelesaian kegiatan penggajian guru, laporan bulanan
- 5) Menyusun administrasi pegawai, guru dan dan siswa
- 6) Meng-investaris seluruh data
- 7) Membukukan surat keluar dan masuk
- 8) Mengajukan usulan kenaikan pengkat guru
- 9) Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha Sekolah
- 10) Menyusun administrasi perlengkapan Seolah
- 11) Menyusun dan menyajikan data atau statistik Sekolah
- 12) Meningkatkan data melaksanakan koordinasi keamanan, kebersihan ketertiban,
- 13) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan pengurusan ketatausahaan secra berkala
- 14) Bertanggung jawab terhadap kelancaran tugas operasional Sekolah

C. Bendahara Sekolah

- 1) Menyiapkan kelengkapan penyelenggaraan administrasi keuangan sekolah
- 2) Menyiapkan buku harian, buku pembantu mata anggaran, kegiatan sekolah, buku kas umum, daftar penerimaan gaji, buku penerimaan beasiswa, buku penerimaan bantuan, buku kwintasi dll.
- 3) Bendahara sekolah juga bertugas untuk mengalokasikan anggaran yang mencakup gaji dan kesejahteraan sekolah
- 4) Meningkatkan mutu pendidikan dan tenaga pendidik
- 5) Mengembangkan sumber daya manusia , mengembangkan manajemen sekolah
- 6) Melakukan kegiatan humas
- 7) Menyusun aturan dan kebijakan sekolah yang berkaitan dengan keuangan.

D. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum

- 1) Menyusun program pengajaran (program tahunan dan semester)
- 2) Menyusun kalender pendidikan
- 3) Menyusun SK pembagian tugas mengajar guru dan tugas tambahan lainnya

- 4) Menyusun jadwal pelajaran
- 5) Menyusun program dan jadwal pelaksanaan ujian akhir Sekolah
- 6) Menyusun kriteria dan persyaratan siswa untuk naik kelas/ tidak lulus
- 7) Menyusun jadwal penerimaan buku laporan pendidikan (rapot)
- 8) Menyediakan silabus seluruh mata pelajaran dan contoh format RPP
- 9) Menyediakan agenda kelas, agenda piket, surat izin masuk/keluar, agenda guru
- 10) Menyusun program dan analisis mata pelajaran
- 11) Menyediakan data memeriksa daftar hadir guru
- 12) Memeriksa program satuan pembelajaran guru
- 13) Mengatasi hambatan hambatan.
- 14) Mengatur penyediaan kelengkapan sarana guru
- 15) Mengkoordinasikan pelaksanaan KBM dan laporan pelaksanaan KBM
- 16) Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan satuan pelajaran
- 17) Menyusun laporan pelaksanaan pelajaran secara berkala

E. Wakil Kepala Bidang Humas

- 1) Mengatur dan menyelenggarakan hubungan Sekolah dengan orangtua/Wali siswa
- 2) Membina hubungan antar Sekolah dengan Komite Sekolah
- 3) Membina pengembangan hubungan antar Sekolah dengan lembaga-lembaga sosial
- 4) Member/berkonsultasi dengan usaha
- 5) Menyusun laporan pelaksanaan hubungan masyarakat secara berkala
- 6) Melaksanakan tugas-tugas keluar lembaga
- 7) Menjalinkan hubungan ke luar lembaga sesuai fungsi dan kebutuhan

F. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan

- 1) Menyusun program pembinaan kesiswaan
- 2) Menegakkan Tata Tertib Sekolah
- 3) Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS
- 4) Membina dan melaksanakan (6k)
- 5) Memberi pengarahan dan penilaian dalam pemilihan pengurus OSIS
- 6) Melakukan pembinaan pengurus OSIS dalam berorganisasi

- 7) Bekerjasama dengan para pembina kegiatan kesiswaan didalam menyusun program
- 8) Melaksanakan pemilihan calon siswa teladan dan calon siswa penerimaansiswabaruu
- 9) Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili Sekolah
- 10) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala
- 11) Mengatur dan menyelenggarakan hubungan Sekolah dengan orang tua murid
- 12) Melaksanakan pemilihan calon siswa teladan dan siswa penerimaan beasiswa

G. BP/BK

- 1) Menyusun program dan pelaksanaan kegiatan penyuluhan
- 2) Membantu guru dan wali kelas dalam menghadapi kasus anak
- 3) Membuat program bimbingan psikologi
- 4) Menyusun dan mengarsip data kasus murid (konseling)
- 5) Memberikan penjelasan bersama dengan kepala Sekolah tentang program

- 6) Membantu wali murid dalam memberikan layanan psikolog
- 7) Kordinasi dengan wali kelas dalam rangka mengatasi masalah yang dihadapi siswa
- 8) Melaksanakan koordinasi dengan wali kelas dan guru dalam menilai siswa
- 9) Memberikan layanan bimbingan penyuluhan, karir kepada siswa
- 10) Melaksanakan koordinasi dengan instansi terkait
- 11) Penyusunan dan pemberian saran serta pertimbangan pemilihan jurusan
- 12) Memberikan saran dan pertimbangan kepada siswa
- 13) Mengadakan penilaian palaksanaan BP/BK
- 14) Melaksanakan home visit kepada siswa/orang tua siswa yang Bermasalah
- 15) Menyusun statistik hasil penilaian BP/BK
- 16) Menyusun laporan pelaksanaan BK secara berkala

H. Wali Kelas dan Guru

- 1) Pengelolaan kelas
- 2) Menyusun pembuatan statistik bulanan (absen)
- 3) Mengisi leger
- 4) Membuat catatan khusus

- 5) Mengisi dan membagi rapor
- 6) Membina siswa binaan didiknya dengan sebaik-baiknya
- 7) Membantu kelancaran proses belajar mengajar siswa di kelasnya
- 8) Mengetahui identitas, nama dan jumlah siswa kelasnya
- 9) Mengetahui, memahami dan mengambil tindakan-tindakan yang berkaitan dikelas
- 10) Melakukan home visit terhadap siswa yang bermasalah
- 11) Bekerja sama dengan guru BP dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa
- 12) Melaksanakan tugas penilaian kognitif, psikomotor dan efektif siswa
- 13) Mengawasi memonitor serta menyampaikan laporan kepada Kepala Sekolah
- 14) Turut bertanggung jawab dalam kelancaran pelaksanaan Upacara Bendera
- 15) Koordinasi dengan Bidang Kesiswaan, Tata Usaha Urusan Kesiswaan

2.2.3. Uraian Kegiatan

Penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMP Negeri 36 Palembang. Pada hari pertama pelaksanaan penulis ditempatkan di ruang guru dan diperkenalkan, dan ditempatkan di ruang Tata usaha dan mengisi serta membimbing kelas yang sedang kosong.

Masuk dihari selanjutnya sampai dengan selesai penulis tetap ditempatkan di ruang Tata Usaha, disana penulis membantu pekerjaan Tata Usaha disana diantaranya membuat laporan kerja, menginput nilai rapot, serta memenuhi segala tata tertib kegiatan yang berlaku.

BAB III

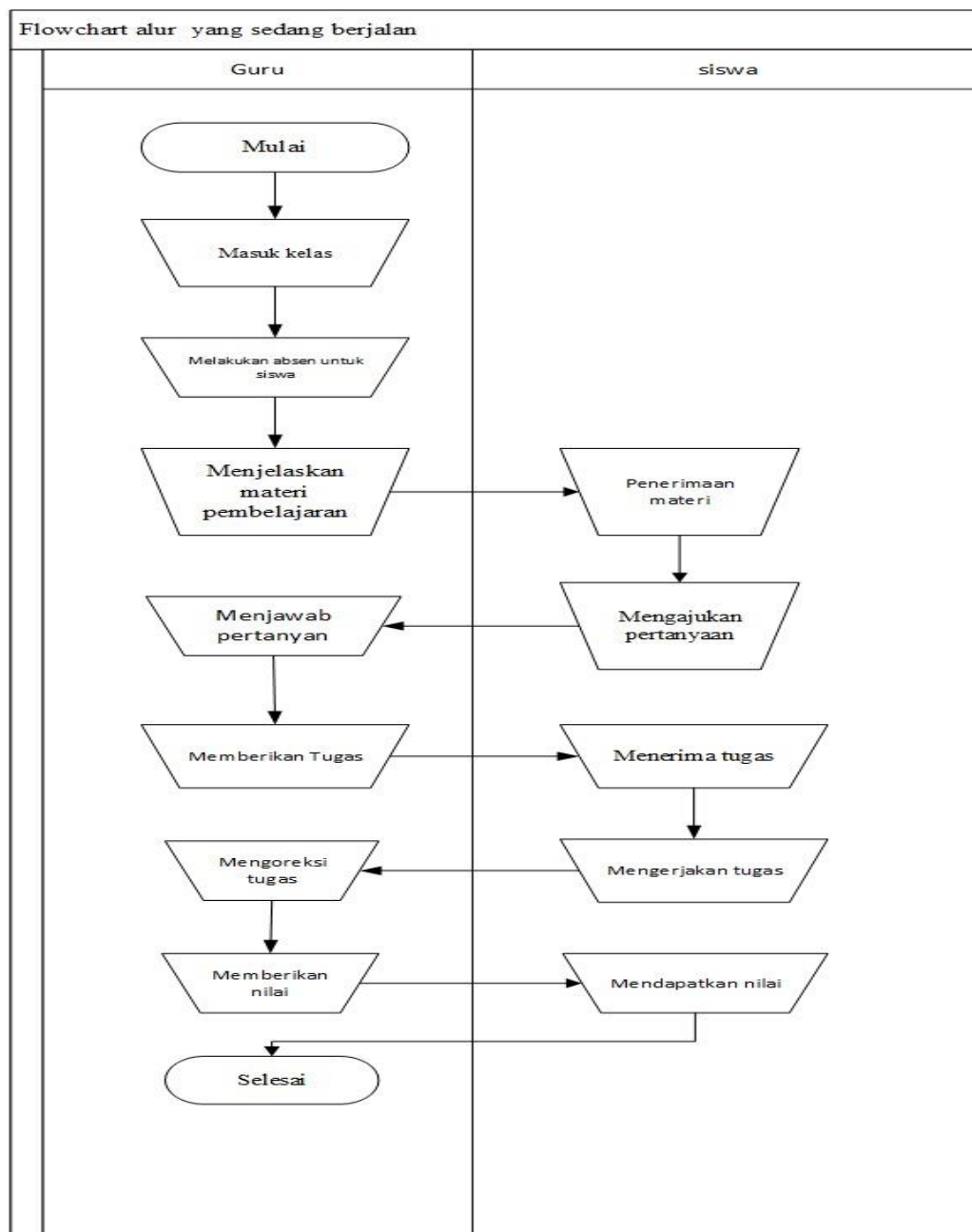
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan di SMP Negeri 36 Palembang, jalan Ki Kemas Rindo, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang, mendapati bahwa alur informasi akademik yang berjalan selama ini dirasakan masih kurang optimal dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran seni budaya khususnya kelas VIII.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Adapun prosedur yang berjalan di SMP Negeri 36 Palembang dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1. Prosedur Yang Berjalan di SMP Negeri 36 Palembang

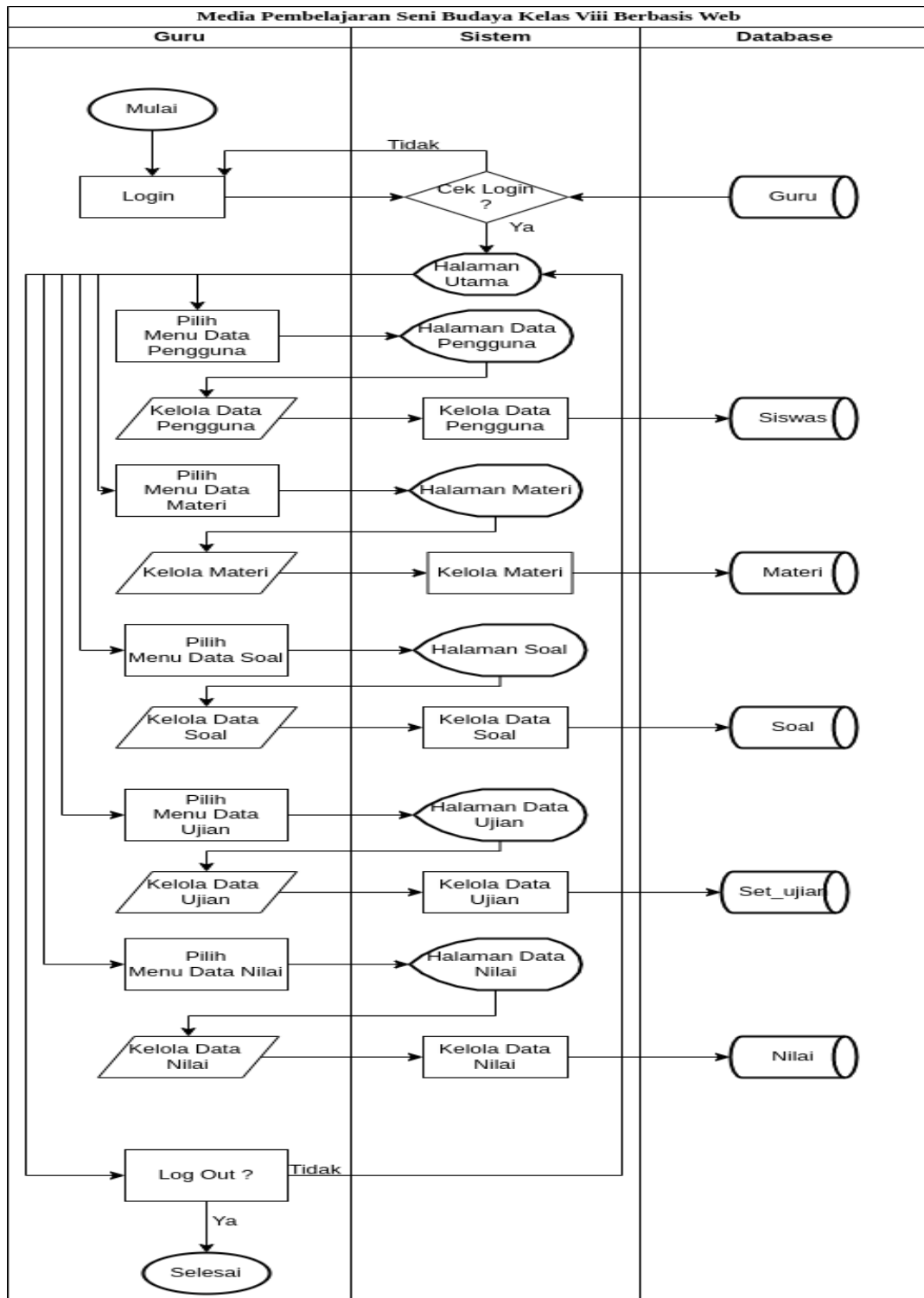
Berdasarkan gambar 3.1 prosedur yang berjalan di SMP Negeri 36 Palembang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru memulai dengan masuk kelas, setelah guru masuk kelas guru melakukan absen untuk siswa.

2. Guru menjelaskan materi pembelajaran seni budaya, siswa menerima materi, siswa bisa mengajukan pertanyaan, dan guru menjawab pertanyaan siswa.
3. Guru memberikan tugas, siswa menerima tugas, siswa mengerjakan tugas, setelah siswa mengerjakan tugas, guru mengoreksi tugas, dan guru memberikan nilai. Dan siswa mendapatkan nilai.

3.1.2 Prosedur Yang Diusulkan Untuk Guru

Prosedur sistem yang diusulkan untuk Guru merupakan prosedur sistem yang diusulkan untuk Guru oleh penulis untuk merubah sistem yang berjalan menjadi sistem yang terkomputerisasi. Di dalam sistem diusulkan ini ada beberapa tahapan seperti menentukan aliran data dan sebagainya. Adapun *flowchart* prosedur yang diusulkan Guru di SMP Negeri 36 Palembang yang dapat dilihat gambar berikut ini:



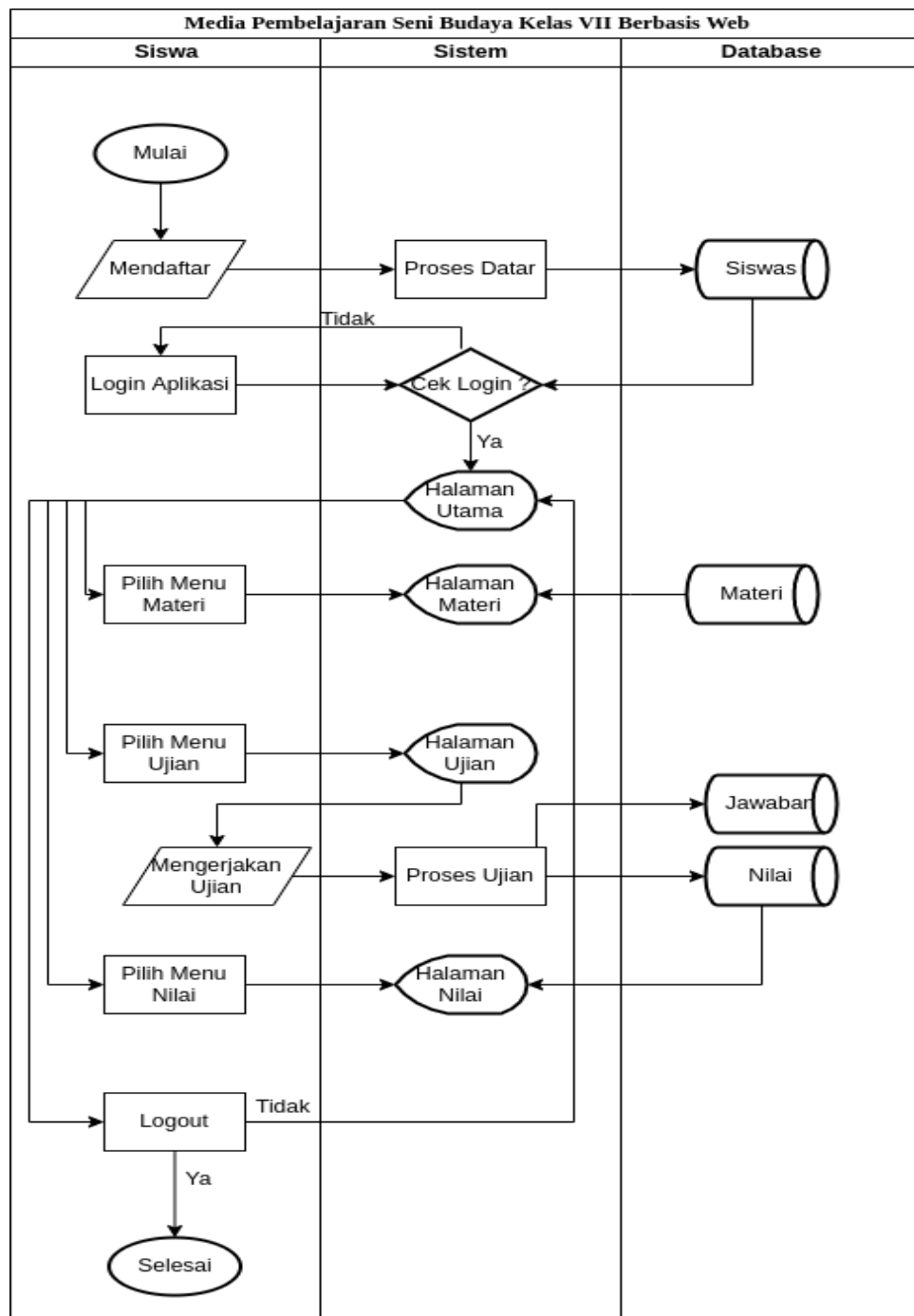
Gambar 3.2. Flowchart Sistem Yang Diusulkan Untuk Guru

Berdasarkan gambar 3.2 prosedur yang diusulkan untuk Guru sistem dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru melakukan *login* pada aplikasi, kemudian aplikasi akan melakukan validasi terhadap data *login* dari guru, apabila validasi berhasil maka guru akan diarahkan ke halaman utama, apabila gagal maka akan dikembalikan ke halaman *login*.
2. Guru dapat mengolah menu data pengguna, mulai dari menambahkan pengguna, mengedit maupun menghapus data pengguna.
3. Guru dapat menolah menu absensi, mulai dari pengisian Absensi, dan menu rekap absensi, mengedit maupun menghapus absensi.
4. Guru dapat mengolah menu tugas, mulai dari menambahkan tugas, mengedit maupun menghapus data pengguna.
5. Guru dapat mengolah materi, mulai dari menambahkan materi, mengedit materi maupun menghapus materi
6. Guru dapat mengelola menu soal, mulai dari menambahkan soal, mengedit soal sampai menghapus soal.
7. Guru dapat mengelola menu ujian, menambahkan data ujian, mengaktifkan dan menonaktifkan ujian.
8. Guru dapat mengelola menu nilai, melihat nilai ujian siswa, maupun menghapusnya.

3.1.3 Prosedur Yang Diusulkan Untuk Siswa

Adapun *flowchart* sistem yang diusulkan untuk siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.3. Flowchart Sistem Yang Diusulkan Untuk Siswa

Berdasarkan gambar 3.3 *flowchart* alur yang diusulkan pada siswa dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Siswa melakukan pendaftaran, kemudian sistem akan memproses data tersebut dan menyimpannya ke tabel siswa.
2. Siswa melakukan *login*. Kemudian sistem akan melakukan validasi terhadap data yang diinputkan oleh siswa.
3. Siswa dapat melihat dan mempelajari materi yang telah ditambahkan oleh guru.
4. Siswa dapat mengerjakan ujian pada menu ujian, jika guru sudah mengaktifkan ujiannya.
5. Siswa dapat melihat nilai dari ujian yang telah dikerjakan pada halaman nilai.

3.2 Evaluasi dan pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Setelah penulis melakukan pengamatan pada SMP Negeri 36 Palembang, penulis menemukan kendala pada proses pembelajaran seni budaya, yang dimana di masa pandemi seperti sekarang, siswa memiliki keterbatasan belajar di sekolah, beberapa siswa sulit memahami materi, dan memiliki rasa malas dan sulit berkonsentrasi saat belajar, dan ketinggalan pembelajaran, karena di sekolah masih keterbatasan waktu belajar , ditambah lagi wabah corona COVID-19 yang dimana kita sebagai masyarakat umum diharuskan untuk melakukan *social distancing*. Dengan ini penulis memberi saran agar

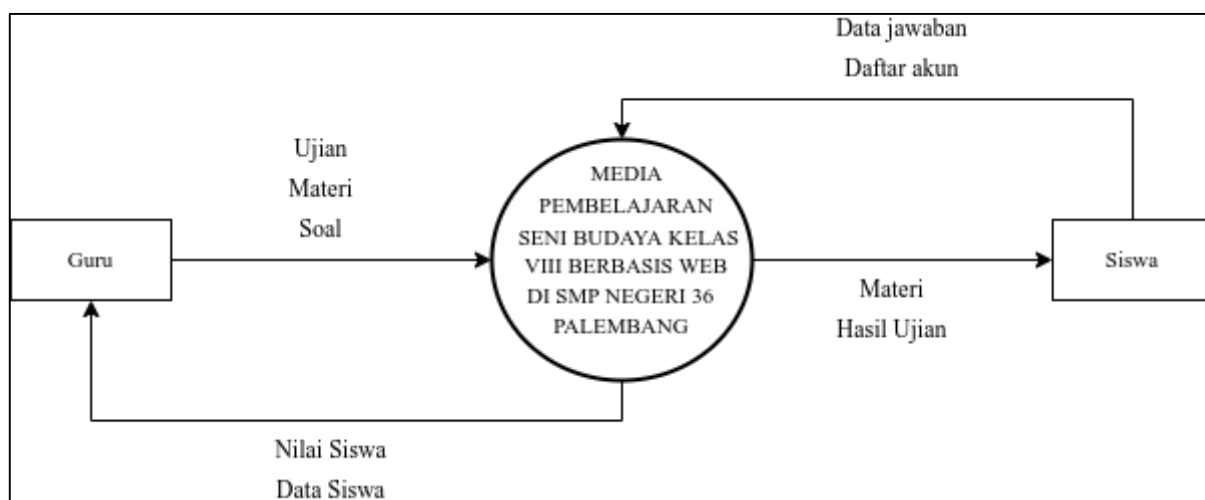
sekolah tersebut dibuatkan aplikasi media pembelajaran seni budaya yang diakses secara *mobile* agar dapat mengatasi permasalahan diatas.

3.2.2 Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi di SMP Negeri 36 Palembang, maka penulis mengusulkan pembuatan aplikasi yang dapat diakses melalui *web* untuk media pembelajaran seni budaya kelas VIII, adapun data yang diusulkan oleh penulis yaitu :

3.2.2.1 Diagram Alir Data

Berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan, maka penulis menggambarkan bagian besar aliran data yang berjalan pada aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya kelas VIII SMP Negeri 36 P alembang.



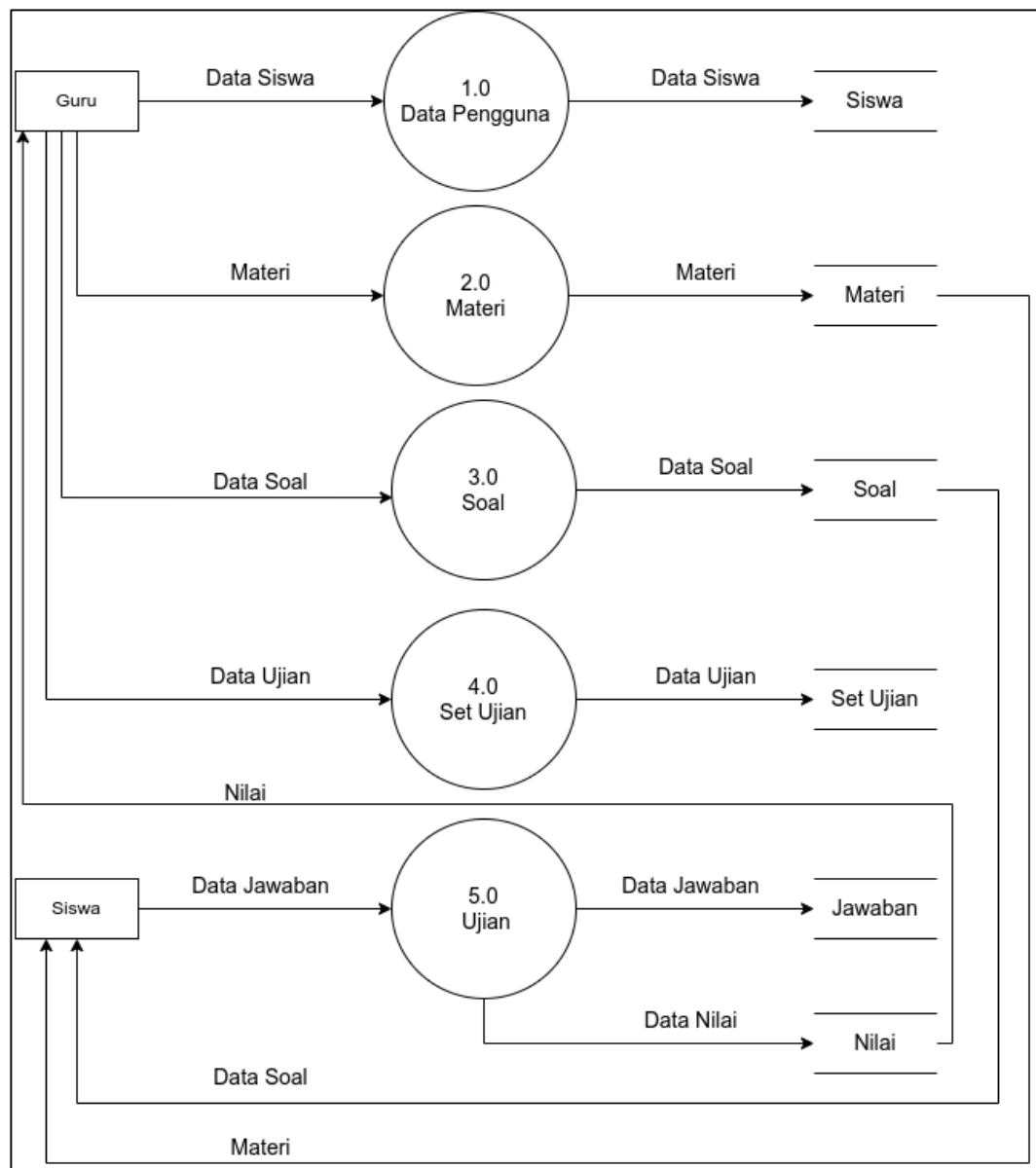
Gambar 3.4. Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 3.4 diagram konteks pada aplikasi media pembelajaran seni budaya SMP Negeri 36 Palembang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran seni budaya SMP Negeri 36 Palembang memiliki 2 entitas yaitu guru dan siswa.
2. Guru dapat menginput data pengguna, materi dan juga dapat menamahkan soal, mengatur ujian, serta guru juga dapat melihat nilai hasil ujian siswa.
3. Siswa dapat *login* ke akun apabila telah melakukan pendaftaran. Siswa dapat melihat dan mempelajari materi vidio dan juga dokumen PDF.
4. Siswa dapat mengerjakan ujian apabila guru telah membuat dan mengaktifkannya.
5. Siswa dapat melihat nilai hasil ujian yang telah dikerjakan.

3.2.2.2 Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram Level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.5. Data Flow Diagram level 0

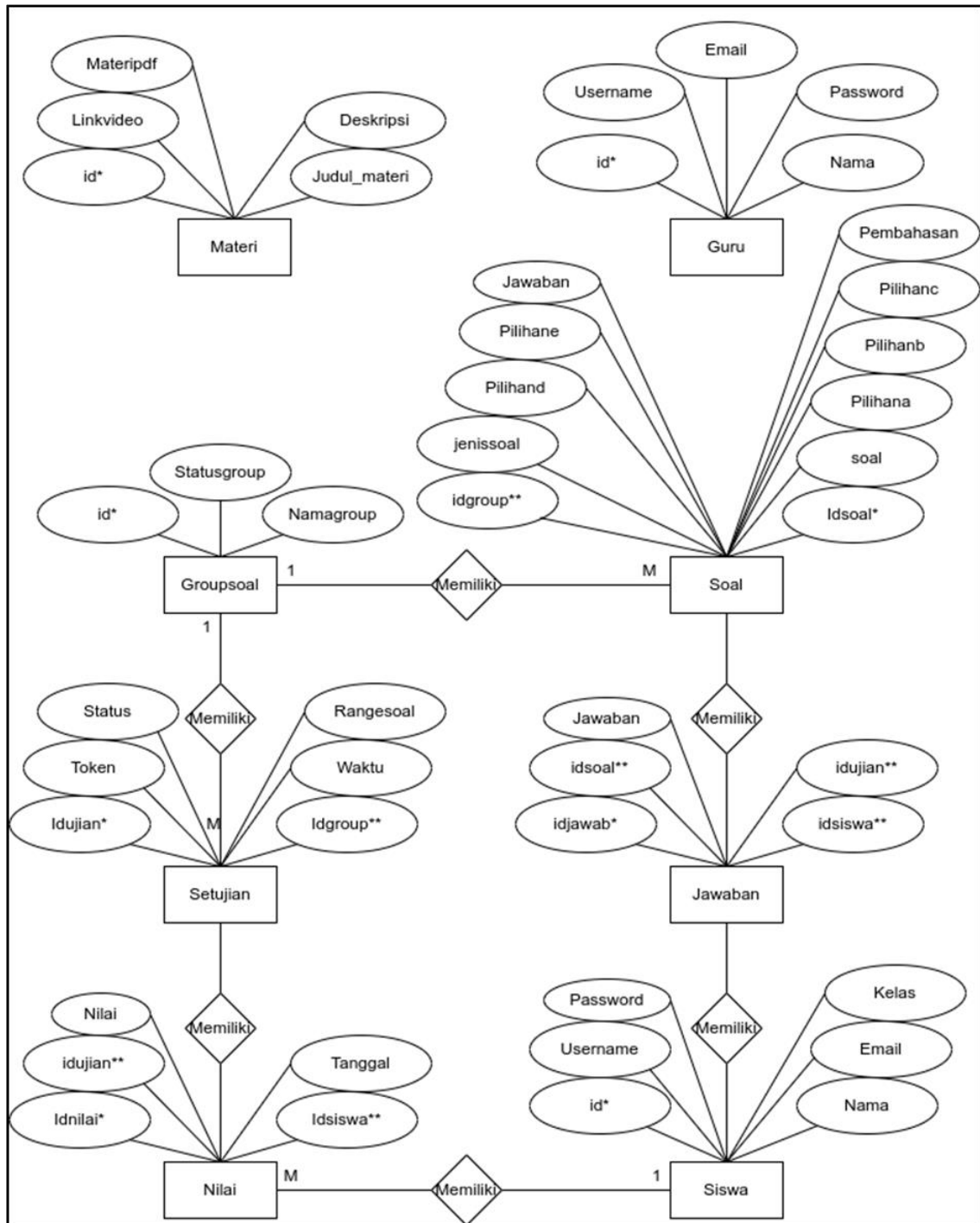
Berdasarkan gambar 3.5 arus data yang terdapat dalam aplikasi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Proses 1.0 adalah proses di mana guru melakukan penambahan data pengguna, yang kemudian data akun tersebut akan disimpan ke tabel siswa.

2. Proses 2.0 adalah proses di mana guru melakukan penambahan materi yang kemudian data materi tersebut akan disimpan ke tabel materi.
3. Proses 3.0 adalah proses guru menambahkan data soal yang kemudian data soal tersebut akan disimpan ke tabel soal.
4. Proses 4.0 adalah proses yang dilakukan guru untuk menambahkan data ujian dan mengaktifkan ujian tersebut untuk dikerjakan siswa.
5. Proses 5.0 adalah proses siswa mengerjakan ujian yang telah diaktifkan oleh guru, kemudian menyimpan semua jawaban tabel jawaban, dan nilai dari ujian tersebut akan disimpan ke tabel nilai. Selain itu siswa juga dapat melihat materi yang telah di tambahkan oleh guru.

3.2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) yang berisi komponen-komponen berupa entitas dan relasi serta masing-masing dilengkapi dengan atribut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Relasi ERD gambar 3.6 dapat dijelaskan sebagai berikut::

1. Hubungan antar entitas groupsoal dengan entitas soal adalah *One to Many* yang artinya groupsoal dapat memiliki banyak soal.
2. Hubungan antara entitas groupsoal dengan entitas setujuian adalah *One to Many* yang artinya groupsoal bisa memiliki banyak setujuian.
3. Hubungan entitas siswa dengan entitas nilai adalah *One to Many* yang artinya satu siswa memiliki banyak nilai ujian.

3.2.2.4 Struktur Tabel

Basis data secara mudah dapat digambarkan sebagai kumpulan dari tabel-tabel yang saling berelasi dan membentuk suatu tujuan tertentu. Adapun basis data yang dibuat oleh penulis untuk menampung tabel-tabel yang berelasi.

1. Tabel Absensi

Nama Tabel : absensi

Primary key : id_absen*

Foreign key : id_kelas** dan id_siswa**

Tabel 3.1. Tabel Absensi

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_absensi*	<i>Int</i>	11	Idabsen
2	tgl_absen	<i>Date</i>	-	Tanggalabsen
3	keterangan	<i>Enum</i>	Hadir,tidak hadir	Keterangan
4	id_kelas**	<i>Varchar</i>	50	Idkelas
5	id_siswa**	<i>Int</i>	11	Idsiswa

2. Tabel Pesan

Nama Tabel : pesan

Primary key : id_pesan*

Foreign key : id_pengirim**, id_penerima** dan id_kelas**

Tabel 3.2 Tabel Pesan

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_pesan*	<i>Int</i>	10	Idpesan
2	id_pengirim**	<i>Varchar</i>	30	Idpengirim
3	id_penerima**	<i>Varchar</i>	30	Idpenerima
4	tanggal	<i>Date</i>	-	Tanggal
5	isi_pesan	<i>Longtext</i>	-	Isipesan
6	sudah_dibaca	<i>Enum</i>	Belum,Sudah	Sudahdibaca
7	id_kelas**	<i>Int</i>	11	Idkelas

3. Tabel Tugas

Nama Tabel : tugas

Primary key : id_tugas*

Foreign key : id_guru **

Tabel 3.3. Tabel Tugas

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	id_tugas*	<i>Int</i>	10	Idtugas
2	judul_tugas	<i>Text</i>	-	Judultugas
3	isi_tugas	<i>Text</i>	-	Isitugas
4	tgl_tugas	<i>Date</i>	-	Tanggaltugas
5	id_guru**	<i>Int</i>	11	Idguru
6	kelas	<i>Varchar</i>	50	Kelas
7	status	<i>Enum</i>	Aktif,Nonaktif	Status

4. Tabel Groupsoal

Nama Tabel : groupsoal

Primary key : id_groupsoal*

Foreign key : id_groupsoal**

Tabel 3.4. Tabel Groupsoal

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id*	int	11	Idgroupsoal

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
2	Namagroup	varchar	50	Namagroupsoal
3	Statusgroup	enum	N,Y	statusgroupsoal

5. Tabel Guru

Nama guru : guru

Primary key: id_guru*

Foreign Key: -

Tabel 3.5. Tabel Guru

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id*	int	11	Id_guru
2	nama	varchar	125	nama
3	email	varchar	125	email
4	username	varchar	125	username
5	password	varchar	255	password

6. Tabel Jawaban

Nama Tabel : jawaban

Primary key : id_jawaban*

Foreign Key : -

Tabel 3.6. Tabel Jawaban

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Idjawab*	Int	11	idjawab
2	Iduser*	Int	11	iduser
3	Idujian*	Int	11	adujian
4	Idsoal*	Int	11	idsoal
5	jawaban	varchar	20	jawaban

7. Tabel Materi

Nama Tabel : materi

Primary Key : id_materi*

Foreign Key : -

Tabel 3.7. Tabel Materi

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id*	int	11	Idmateri
2	Judul_materi	varchar	125	Judulmateri
3	deskripsi	text	_	Deskripsi
4	linkvidio	varchar	255	Linkvidio
5	materipdf	varchar	255	Materipdf

8. Tabel Nilai

Nama Tabel : nilai

Primary key : id_nilai*

Foreign key : -

Tabel 3.8. Tabel Nilai

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Idnilai*	Int	11	idnilai
2	Iduser*	int	11	iduser
3	Idujian*	int	11	idujian
4	Nilai	int	11	nilai
5	Tgl	date	_	tanggal

9. Tabel Setujian

Nama Tabel : setujian

Primary key : id_setujian*

Foreign key : -

Tabel 3.9. Tabel Setujian

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	idujian*	int	11	idujian
2	idgroup*	int	11	idgroup
3	Waktu	int	11	waktu
4	token	varchar	10	token

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
5	Status	varchart	20	status
6	Rangesoal	int	11	rangsoal
7	user*	int	11	user

10. Tabel Siswas

Nama Tabel : siswas

Primary key: id_siswas*

Foreign key : -

Tabel 3.10. Tabel Siswas

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Id*	int	11	id
2	Nama	varchar	125	nama
3	Email	varchar	125	email
4	Username	varchar	125	username
5	Password	varchar	255	password
6	Kelas	varchar	10	kelas

11. Tabel Soal

Nama Tabel : soal

Primary key: id_soal*

Foreign key: -

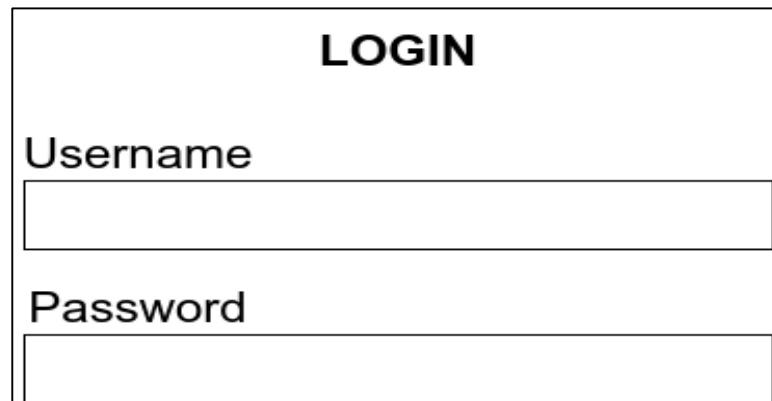
Tabel 3.11. Tabel Soal

No	Field Name	Type	Width	Keterangan
1	Idsoal*	int	11	Idsoal
2	Idgroup*	int	11	idgroup
3	jenissoal	enum	singlechoice, truefalse, shortanswer	jenissoal
4	Soal	longtext	-	soal
5	Pilihana	longtext	-	Pilihan a
6	Pilihanb	longtext	-	Pilihan b
7	Pilihanc	longtext	-	Pilihan c
8	Pilihand	longtext	-	Pilihan d
9	Pilihane	longtext	-	Pilihan e
10	Pilihanbenar	varchar	20	Pilihan benar
11	pembahasan	longtext	-	pembahasan

3.2.2.5 Desain Interface

1. Desain Tampilan Login

Desain tampilan form *login* digunakan untuk masuk ke *dasboard* yang berisikan *field username*, *password* dan tombol *login*. Form *login* diakses oleh admin dan calon siswa, Desain tampilan *form login* dapat dipilih pada gambar berikut ini:

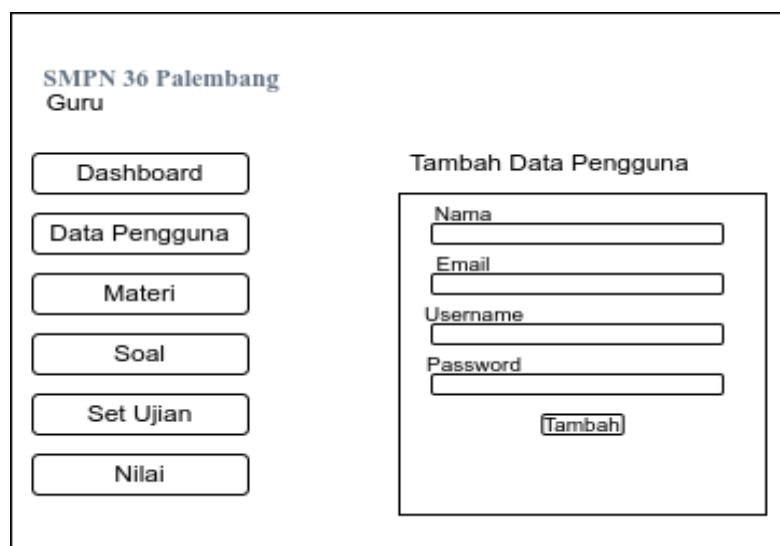


The image shows a login form with a title 'LOGIN' centered at the top. Below the title, there are two input fields. The first field is labeled 'Username' and the second field is labeled 'Password'. Both fields are empty and have a simple rectangular border.

Gambar 3.7. Desain Tampilan Form Login

2. Desain Tampilan Tambah Data Pengguna

Tampilan tambah data pengguna digunakan untuk menambahkan data pengguna seperti nama, *email*, *username*, *password* dan tambah. Halaman tambah data pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini:



The image shows a user data addition form. On the left side, there is a sidebar menu with the following items: 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Materi', 'Soal', 'Set Ujian', and 'Nilai'. The 'Data Pengguna' item is highlighted. On the right side, there is a form titled 'Tambah Data Pengguna'. The form contains four input fields: 'Nama', 'Email', 'Username', and 'Password'. Below the input fields, there is a 'Tambah' button.

Gambar 3 8. Desain Tampilan Tambah Data Pengguna

3. Desain Tampilan Tambah materi

Tampilan tambah Materi digunakan untuk guru menambah dan memasukan materi seperti judul materi, deskripsi, *link* vidio, dan file. Halaman tambah materi dapat dilihat pada gambar berikut ini:

The image shows a web interface for 'SMPN 36 Palembang Guru'. On the left, there is a vertical menu with buttons for 'Dashboard', 'Data Pengguna', 'Materi', 'Soal', 'Set Ujian', and 'Nilai'. The 'Materi' button is highlighted. On the right, the 'Tambah Materi' form is displayed, containing the following fields and controls:

- Judul Materi: A text input field.
- Deskripsi: A larger text area for description.
- Link Video: A text input field.
- File: A file upload control with a play button icon.
- Tambah: A submit button.

Gambar 3.9. Desain Tampilan Tambah Materi

4. Desain Tampilan Tambah Soal

Tampilan tambah soal digunakan untuk guru membuat soal dan pilihannya dan pembahasan seperti soal, jawaban a, jawaban b, jawaban c, jawaban d, jawaban e dan pembahasan. Halaman tambah soal dapat dilihat pada gambar berikut ini:

SMPN 36 Palembang
Guru

Dashboard

Data Pengguna

Materi

Soal

Set Ujian

Nilai

Tambah Soal

Soal

Jawaban a

Jawaban b

Jawaban c

Jawaban d

Jawaban e

Pembahasan

Simpan

Gambar 3.10. Desain Tampilan Tambah Soal

5. Desain Tampilan Atur Ujian

Tampilan atur ujian digunakan untuk mengatur nama ujian dan mengaktifkan ujian. Halaman tampilan atur ujian dapat dilihat pada gambar berikut ini:

SMPN 36 Palembang
Guru

Dashboard

Data Pengguna

Materi

Soal

Set Ujian

Nilai

Atur Ujian

Nama Ujian

Status

Aktif ▾

Simpan

Gambar 3.11. Desain Tampilan Atur Cerita

6. Desain Tampilan Nilai Siswa

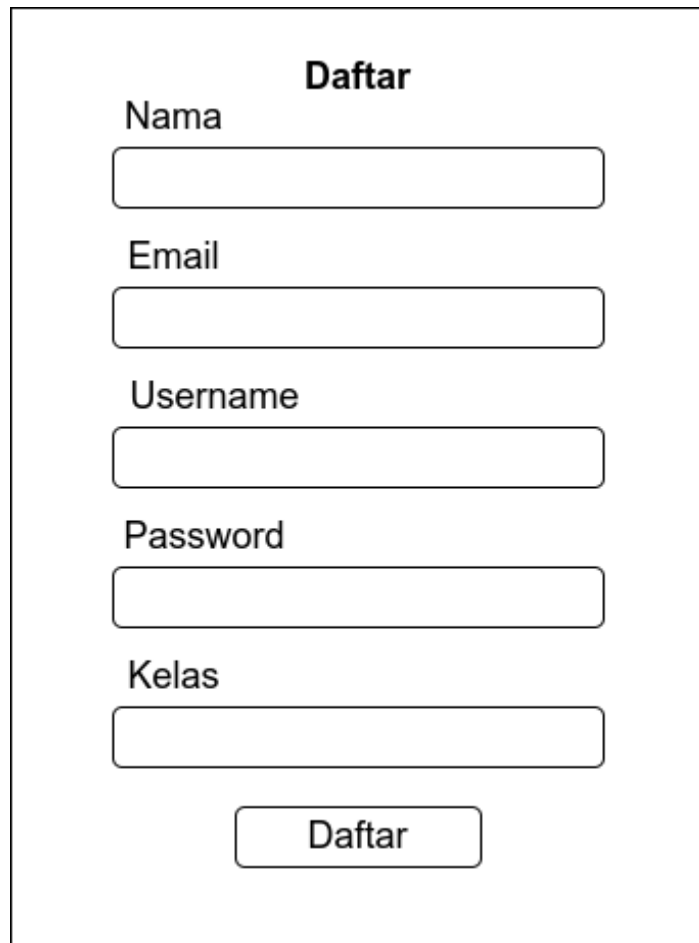
Tampilan Nilai Siswa digunakan untuk melihat nilai siswa, nama, dan tanggal ujian. Halaman tampilan nilai siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.12. Desain Tampilan Nilai Siswa

7. Desain Tampilan Form Daftar Akun

Desain tampilan daftar akun siswa digunakan untuk siswa kelas VIII untuk dapat masuk ke sistem untuk mengisi form daftaran terlebih dahulu. Desain tampilan form daftar akun dapat dilihat pada gambar berikut ini:

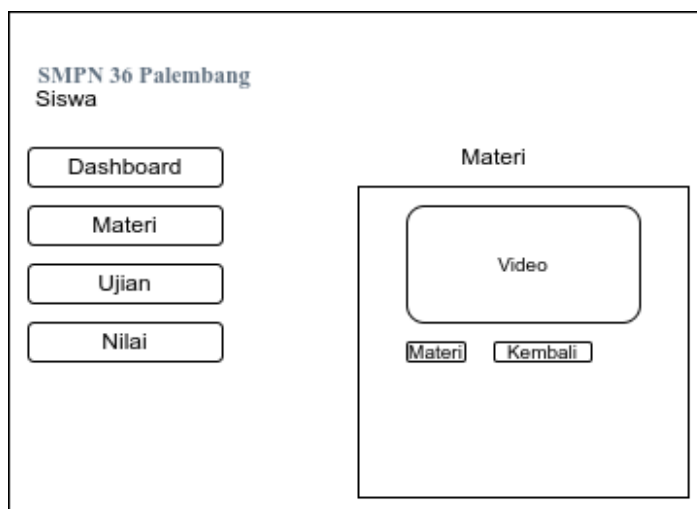


The image shows a registration form titled "Daftar" enclosed in a rectangular border. The form contains five input fields, each with a label above it: "Nama", "Email", "Username", "Password", and "Kelas". Below these fields is a button labeled "Daftar".

Gambar 3.13. Desain Tampilan From Daftar Akun

8. Desain Tampilan Materi siswa

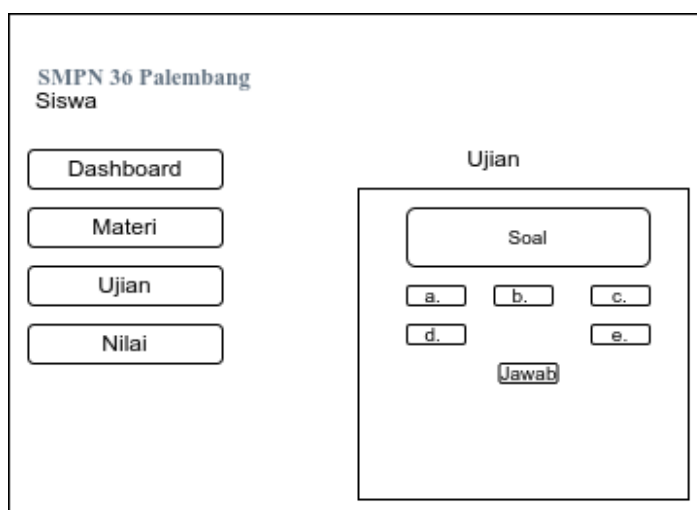
Desain tampilan materi siswa dapat digunakan siswa kelas VIII untuk melihat materi, video pembelajaran dan materi PDF. Halaman desain tampilan materi siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.14. Desain Tampilan Materi Siswa

9. Desain Tampilan Ujian Siswa

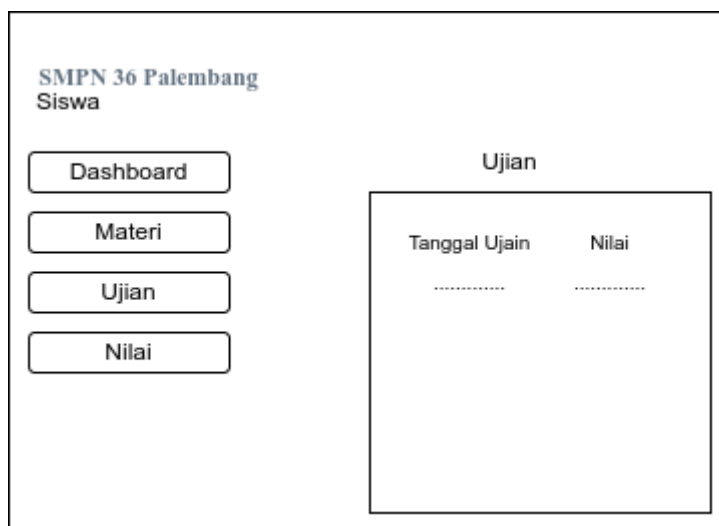
Desain tampilan ujian siswa dapat digunakan untuk siswa melakukan ujian dan menjawab soal dengan pilhan a,b,c,d,e untuk menjawab satu pilihan. Desain Tampilan ujian siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.15. Desain Tampilan Ujian Siswa

10. Desain Tampilan Nilai

Desain Tampilan ujian nilai dapat digunakan untuk siswa melihat tanggal ujian kapan yang sudah ditentukan guru dan hasilnya akan keluar. Desain tampilan ujian dapat dilihat pada gambar berikut ini:

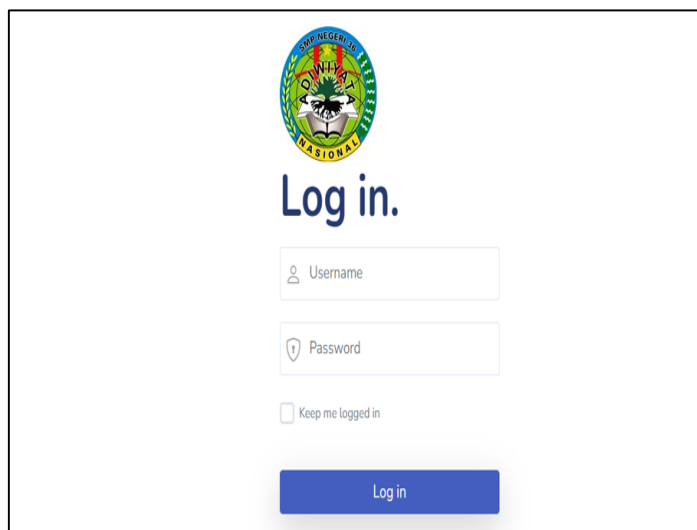


Gambar 3.16. Desain Tampilan Ujian

3.2.2.6 Hasil Implementasi

1. Tampilan Form *Login*

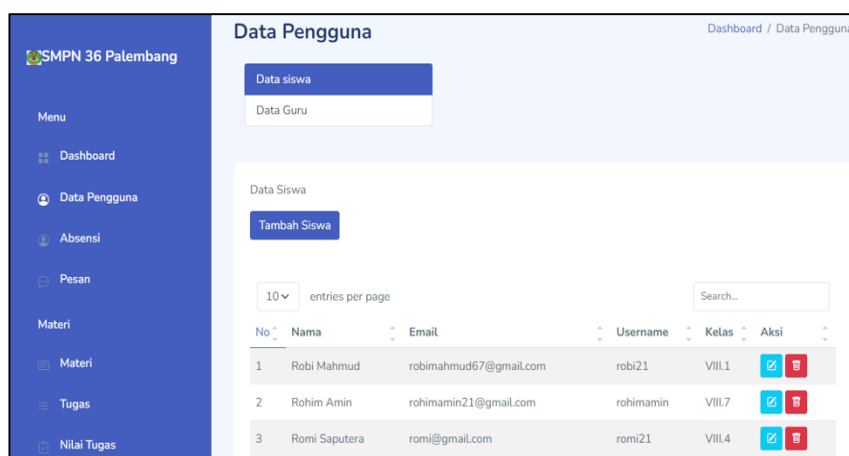
Tampilan form *login* digunakan untuk masuk ke *dashboard* yang berisikan *field username*, *password* dan tombol *login*. Form *login* diakses oleh admin dan calon siswa. Tampilan form *login* dapat dilihat pada gambar berikut ini:









Gambar 3.17. Tampilan Form *Login*

2. Tampilan Tambah Data Pengguna Guru

Tampilan tambah data pengguna guru digunakan untuk menambahkan data pengguna seperti, nama, *email*, *username*, *password* dan tambah. Halaman tambah data pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini:

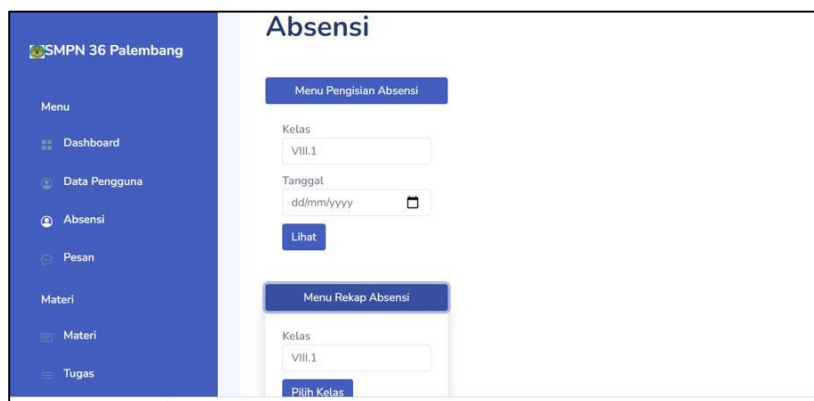


No	Nama	Email	Username	Kelas	Aksi
1	Robi Mahmud	robimahmud67@gmail.com	robi21	VIII.1	 
2	Rohim Amin	rohimamin21@gmail.com	rohimamin	VIII.7	 
3	Romi Saputera	romi@gmail.com	romi21	VIII.4	 

Gambar 3.18. Tampilan Tambah Data Pengguna Guru

3. Tampilan Tambah Absensi Guru

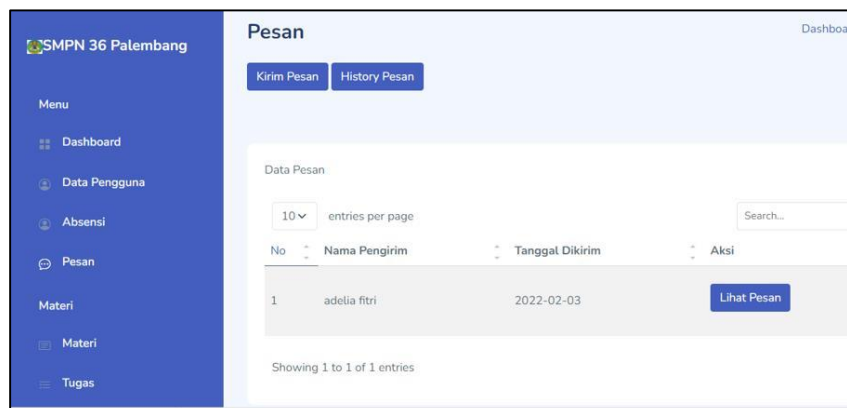
Tampilan tambah absensi guru digunakan untuk guru mengabsen siswa, dan melihat rekap absensi siswa, seperti nama siswa, tanggal hari ini, bulan, dan tahun, dan hadir atau tidak hadir. Halaman tambah absensi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.19. Tampilan Tambah Absensi Guru

4. Tampilan Tambah Pesan Guru

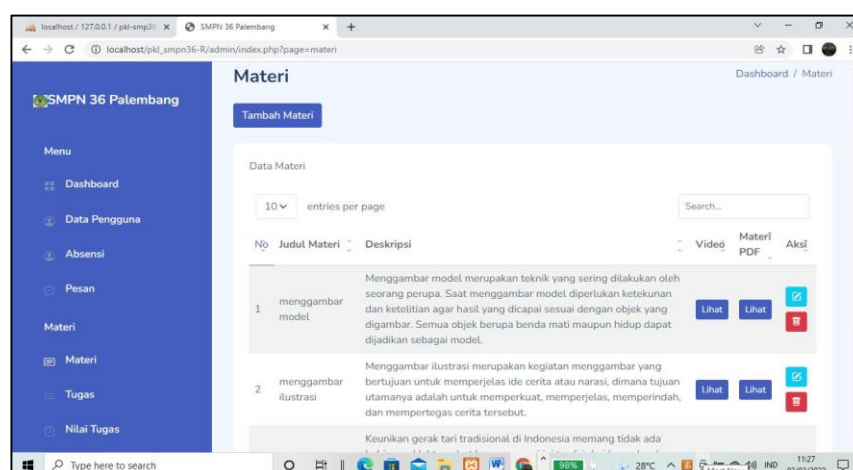
Tampilan pesan guru dapat digunakan untuk siswa dan guru berkomunikasi, ada menu kirim pesan dan history pesan. Halaman tambah pesan guru dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.20. Tampilan Tambah Pesan Guru

5. Tampilan Tambah Materi Guru

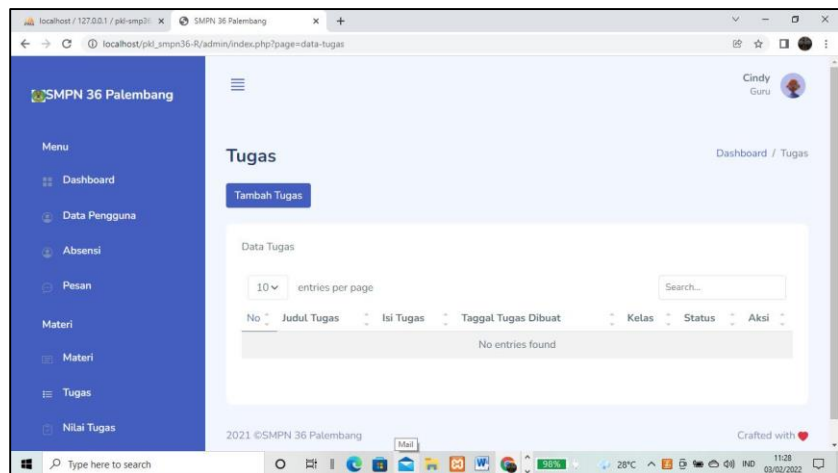
Tampilan tambah materi guru digunakan untuk guru menambah dan memasukan materi seperti judul materi, deskripsi, *link* vidio, dan file. Halaman tambah materi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.21. Tampilan Tambah Materi Guru

6. Tampilan Tambah Tugas Guru

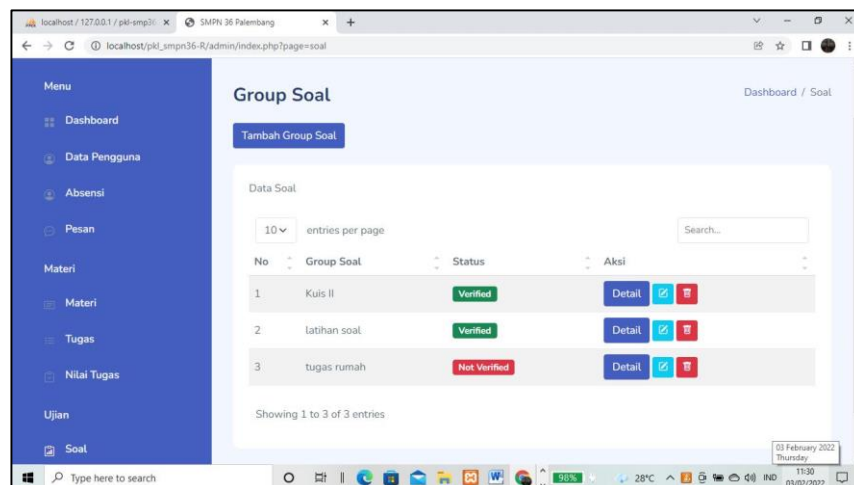
Tampilan tugas guru digunakan untuk guru memberikan tugas. Halaman tambah tugas guru dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.22. Tampilan Tambah Tugas Guru

7. Tampilan Tambah Soal Guru

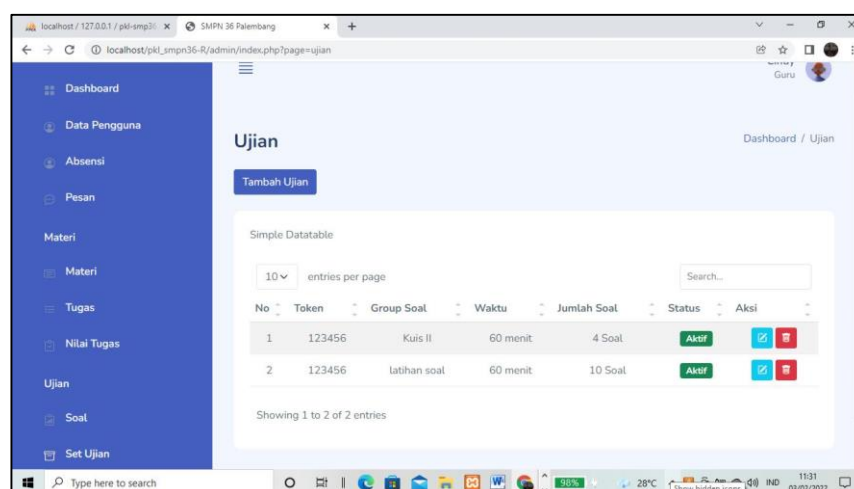
Tampilan tambah soal guru digunakan untuk guru membuat soal dan pilihannya dan pembahasannya seperti soal, jawaban a, jawaban b, jawaban c, jawaban d, jawaban e dan pembahasannya. Halaman tambah soal dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.23. Tampilan Tambah Soal Guru

8. Tampilan Atur Ujian Guru

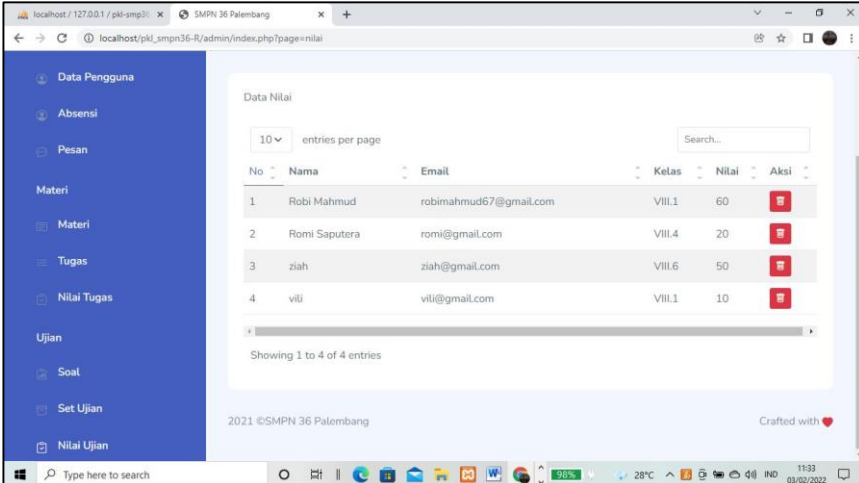
Tampilan atur ujian guru digunakan untuk mengatur nama ujian dan mengaktifkan ujian. Halaman tampilan atur ujian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.24. Tampilan Tambah Ujian Guru

9. Tampilan Nilai Guru

Tampilan nilai guru digunakan untuk melihat nilai siswa, nama, dan tanggal ujian. Halaman tampilan nilai guru dapat dilihat pada gambar berikut ini:



The screenshot shows a web application interface for 'SMPN 36 Palembang'. The left sidebar contains navigation menus for 'Data Pengguna', 'Absensi', 'Pesan', 'Materi', 'Tugas', 'Nilai Tugas', 'Ujian', 'Soal', 'Set Ujian', and 'Nilai Ujian'. The main content area is titled 'Data Nilai' and displays a table with the following data:

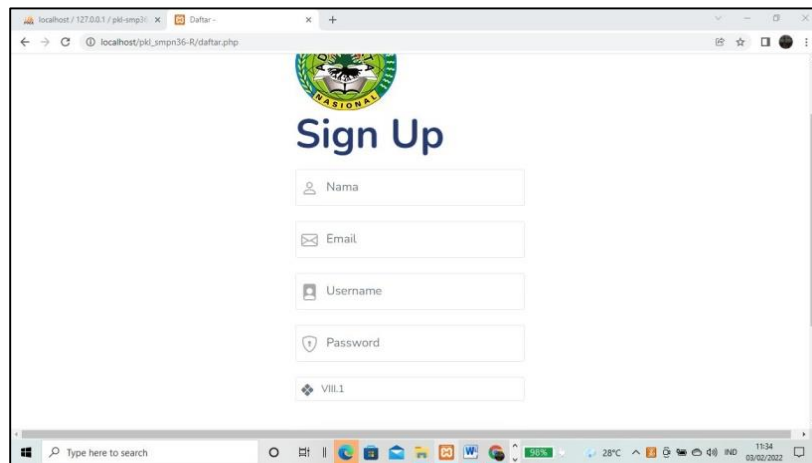
No	Nama	Email	Kelas	Nilai	Aksi
1	Robi Mahimud	robimahmud67@gmail.com	VIII.1	60	[Edit]
2	Romi Saputera	romi@gmail.com	VIII.4	20	[Edit]
3	ziah	ziah@gmail.com	VIII.6	50	[Edit]
4	vili	vili@gmail.com	VIII.1	10	[Edit]

The interface also includes a search bar, a dropdown for '10 entries per page', and a footer with '2021 ©SMPN 36 Palembang' and 'Crafted with ❤️'.

Gambar 3.25. Tampilan Nilai Guru

10. Tampilan From Daftar Akun Siswa

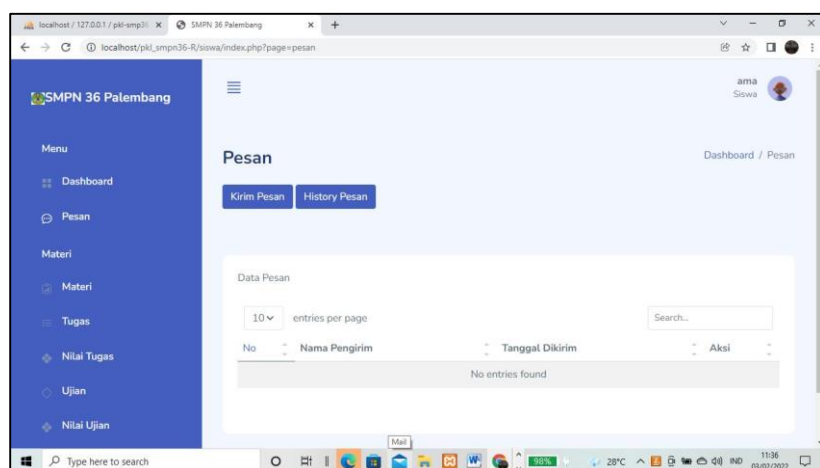
Tampilan daftar akun siswa digunakan untuk siswa kelas VIII untuk dapat masuk ke sistem untuk mengisi form daftaran terlebih dahulu. Tampilan drom daftar akun dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.26. Tampilan Form Daftar Akun Siswa

11. Tampilan Pesan Siswa

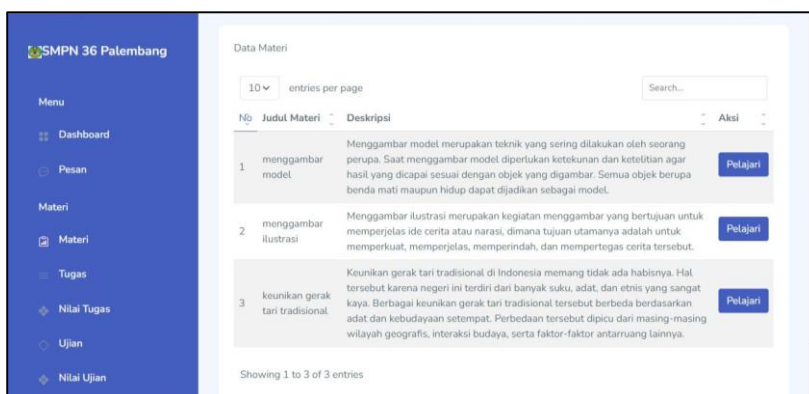
Tampilan pesan siswa dapat digunakan untuk siswa dan guru berkomunikasi, ada menu kirim pesan dan history pesan. Halaman tambah pesan siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.27. Tampilan Pesan Siswa

12. Tampilan Materi Siswa

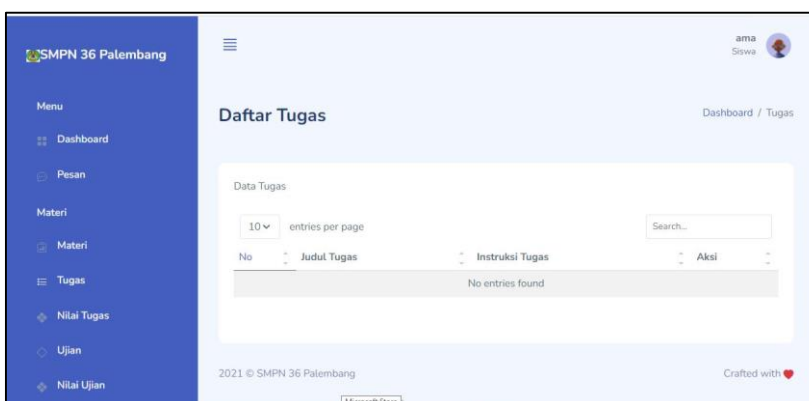
Tampilan materi siswa dapat digunakan siswa kelas VIII untuk melihat materi, video pembelajaran, dan materi PDF. Tampilan materi siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.28. Tampilan Materi

13. Tampilan Tugas Siswa

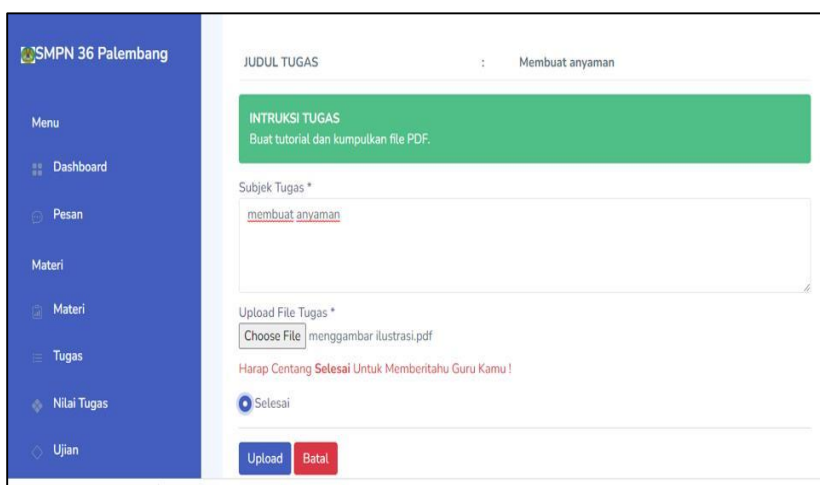
Tampilan tugas siswa digunakan untuk siswa melihat daftar tugas. Halaman tugas siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.29. Tampilan Tugas Siswa

14. Tampilan *Upload Tugas Siswa*

Tampilan *upload* tugas siswa digunakan untuk siswa meng*upload* tugas untuk dikumpulkan kepada guru. Halaman *upload* tugas siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:

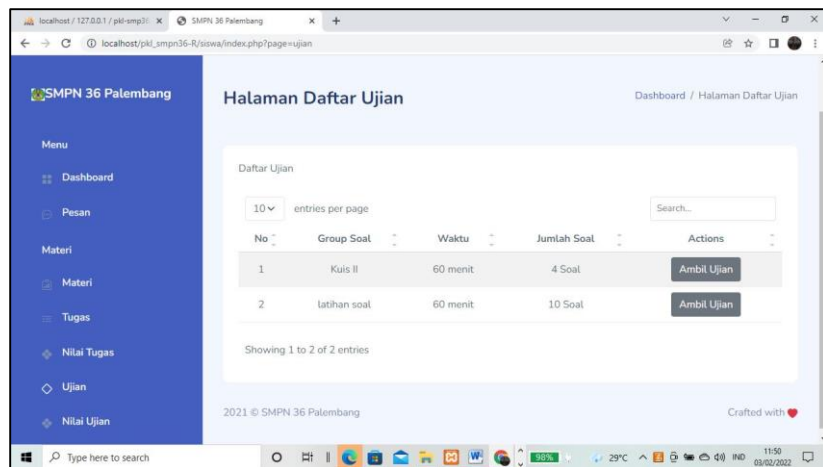


The screenshot shows the 'Upload Tugas Siswa' interface. On the left is a blue sidebar menu for 'SMPN 36 Palembang' with options: Menu, Dashboard, Pesan, Materi, Tugas, Nilai Tugas, and Ujian. The main content area has a title 'JUDUL TUGAS : Membuat anyaman'. Below it is a green box with 'INTRUKSI TUGAS: Buat tutorial dan kumpulkan file PDF.'. A 'Subjek Tugas *' field contains 'membuat anyaman'. An 'Upload File Tugas *' section includes a 'Choose File' button and the filename 'menggambar ilustrasi.pdf'. A red warning message says 'Harap Centang Selesai Untuk Memberitahu Guru Kamu!'. There is a 'Selesai' button with a blue circle icon. At the bottom are 'Upload' and 'Batal' buttons.

Gambar 3.30. Tampilan Uplaod Tugas Siswa

15. Tampilan Ujian Siswa

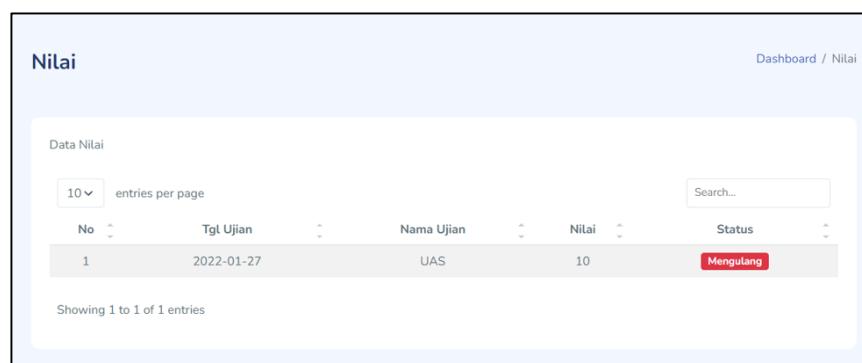
Tampilan ujian siswa dapat digunakan untuk siswa melakukan ujian dan menjawab soal dengan pilhan a,b,c,d,e untuk menjawab satu pilihan. Tampilan ujian siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.31. Tampilan Ujian Siswa

16. Tampilan Nilai Siswa

Tampilan nilai siswa dapat digunakan untuk siswa melihat tanggal ujian kapan yang sudah ditentukan guru dan hasilnya akan keluar. Tampilan nilai siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.32. Tampilan Nilai Siswa

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilaksanakan dan diuraikan ke dalam laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mengenai Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII Berbasis *Web* di SMP Negeri 36 Palembang maka penukis mengambil kesimpulan bahwa:

- 1) Dengan dibuatnya Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII Berbasis *Web* ini dapat memperkenalkan kepada siswa belajar dengan menggunakan web.
- 2) Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII di SMP Negeri 36 Palembang di masa pandemi COVID 19 ini Berbasis *Web*, yang mampu mengelola dan menampilkan data materi seni budaya, absensi, tugas, pesan dan ujian.

4.2 Saran

Dengan terselesaikannya penulisan laporan ini maka penulis dapat memberikan saran yang dapat dijadikan bahan masukan yang bermanfaat bagi SMP Negeri 36 Palembang yaitu: Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIII Berbasis *Web* yang penulis saat ini hanya sebatas media pembelajaran khusus seni budaya yang sederhana diharapkan aplikasi ini bisa dikembangkan lagi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Agustin, dkk. 2017. *Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA. Miftahul Huda Kabupaten OKI*. JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi) 4, No. 1 (2017): 27-36.
- AS & Setiani, dkk. 2016. *Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Fonologi dalam Laporan Hasil Observasi Siswa*. Jurnal Bindo Sastra 3, No. 1: 1-13.
- Kosasi, dkk. 2018. *Implementasi rest - api untuk portal akademik ukdw berbasis android*. Jurnal EKSIS Vol 06 No 02 November 2018.
- Lestanti, S., & Susana, A. D. 2016. *Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web*. Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, 10(2), 69–77. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i2.164>.
- Madcoms. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL Pada Divisi Humas PT Pegadaian*. Jurnal Infra Tech, 2(2), 12–26. <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>.
- Meleong, dkk. 2016. *Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor*. IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security 4, No. 3.
- Muharto & Arisandy, Ambarita. 2016. *Evaluasi Program Penyelenggaraan Makan Siang Di Taman Penitipan Anak (Tpa) Insan Cita Kabupaten Pematang*. Jurnal Pendidikan Teknik Boga.
- Nonik, dkk. 2017. *Rancang Bangun Portal Web Pariwisata Maluku Tenggara*. Jurnal Sistem Informasi 6, No. 1.
- Nurzana, N, Alimmudin, M. I, Nur, A. A. R. 2021. *Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Bulog Kantor Cabang Makassar*. *Movere Journal*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.53654/mv.v3i2.197>.
- Pratiwi & Herlawati. 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada PT. Secret Discoveries Travel AndLeisure Berbasis Web*. JIKA (Jurnal Informatika) 2, No. 2.

Rosa A. S, & M. Shalahudin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.

Sutabri, dkk. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Obat di Apotek Generik*. JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika), 2(1), 21-26.

Wibawanto. 2017. *Rancang Bangun Website E-Commerce Pada Toko Furniture (Studi Kasus : King Akor's Sragen)*. 12.