

**PEMBUATAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 SELOMERTO**

SKRIPSI



disusun oleh

Fathrul Rizka

17.12.0233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 SELOMERTO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fathrul Rizka

17.12.0233

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 SELOMERTO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fathrul Rizka

17.12.0233

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Alfie Nur Rahmi, M.Kom.

NIK. 190302240

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *WEBSITE* PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 1 SELOMERTO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fathrul Rizka

17.12.0233

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 April 2022



Fathrul Rizka

NIM. 17.12.0233

Motto

Bunda adalah segalanya bagi saya, love you bunda.



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya serta keluarga yang memberikan banyak semangat, doa, dan dukungan. Terimakasih telah mengorbankan banyak tenaga dan juga pikiran kepada saya sampai saat ini.
2. Bapak Ramadhana Rizka selaku perwakilan dari SMP Negeri 1 Selomerto yang telah membantu saya untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Alfie Nur Rahmi selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan juga bimbingan selama penyusunan skripsi.
4. Vicikita Rahma selaku partner yang memberikan semangat dan doa untuk kelancaran penyusunan skripsi.
5. Teman teman saya, Kakak Rere, Gerry, Alie, Bahenk, Oyong, Bagas, Bela, Achmad, Faisal, dan Basir yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.
6. Diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah memberi limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pembuatan *website* pembelajaran mata pelajaran seni budaya di smp negeri 1 selomerto**” tepat pada waktu yang tepat. Skripsi ini dibuat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) pada Bidang Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini pun baik secara langsung maupun tidak langsung tentunya terdapat bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Alfie Nur Rahmi, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan selama penyusunan skripsi.
3. Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak memberi bekal ilmu selama ada di bangku perkuliahan
4. Teman-teman angkatan 17 Sistem Informasi kelas 4 yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, besar harapan penulis untuk memperoleh kritik, saran dan masukan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi berikutnya. Demikian yang dapat penulis sampaikan semoga skripsi ini memberikan manfaat khususnya untuk penulis dan umumnya untuk kita semua.

Yogyakarta, 4 Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XV
ABSTRACT	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	2
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	3
1.6.3 Metode Perancangan	3
1.6.4 Metode Pengembangan	4
1.6.5 Metode Testing.....	4

1.7	SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI		19
2.1	KAJIAN PUSTAKA	19
2.2	DASAR TEORI.....	23
2.2.1	Definisi Sistem Informasi	23
2.2.2	Web	24
2.2.3	PHP	24
2.2.4	Database dan MYSQL	24
2.2.5	<i>Flowchart</i>	25
2.2.6	DFD (Data Flow Diagram)	26
2.2.7	ERD.....	27
2.3	METODE ANALISIS.....	28
2.3.1	PIECES	28
2.4	LANGKAH PENGEMBANGAN APLIKASI	29
4.4.1	<i>Waterfall</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	TINJAUAN UMUM.....	32
3.1.1	Deskripsi Singkat	32
3.1.2	Profil Objek.....	32
3.2	ANALISIS SISTEM.....	32
3.2.1	Identifikasi Masalah	33
3.2.2	Analisis PIECES	33
3.2.2.1	Analisis <i>Performance</i>	33
3.2.2.2	Analisis <i>Information</i>	34
3.2.2.3	Analisis <i>Economic</i>	34
3.2.2.4	Analisis <i>Control</i>	34
3.2.2.5	Analisis <i>Efficiency</i>	34
3.2.2.6	Analisis <i>Service</i>	35
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	36
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	36

3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	36
3.4	ANALISIS PENGGUNA	37
3.5	PERANCANGAN SISTEM	37
3.5.1	<i>Flowchart</i>	38
3.5.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	39
3.5.3	Data Flow Diagram (DFD)	39
3.5.4	Rancangan Tabel.....	45
3.5.5	Perancangan <i>Interface</i>	47
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1	PENGERTIAN IMPLEMENTASI	62
4.2	IMPLEMENTASI PROGRAM	62
4.3	PEMBUATAN BASIS DATA DAN TABEL	62
4.3.1	Menjalankan MySql dan Apache menggunakan XAMPP.....	62
4.3.2	Pembuatan Variabel <i>Database</i> , <i>Table</i> dan <i>Atribut</i>	63
4.4	KONEKSI <i>DATABASE</i>	67
4.5	IMPLEMENTASI <i>USER INTERFACE</i>	67
4.5.1	Implementasi Tampilan Admin	67
4.5.2	Implementasi Tampilan Siswa	71
4.6	UJI COBA SISTEM	74
4.6.1	<i>White Box Testing</i>	75
4.6.2	<i>Black Box Testing</i>	79
4.6.2.1	Hasil Testing Penguji 1	80
4.6.2.2	Hasil Testing Penguji 2	82
4.6.2.3	Hasil Testing Penguji 3	84
BAB V	PENUTUP	86
5.1	KESIMPULAN	86
5.2	SARAN	86
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terkait Dengan Sistem Yang Dibangun	21
Tabel 2. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	25
Tabel 3. Simbol-Simbol DFD	26
Tabel 4. Simbol-Simbol ERD	27
Tabel 5. Tabel Analisis PIECES	35
Tabel 6. Rancangan Tabel <i>tbl_modul</i>	45
Tabel 7. Rancangan Tabel <i>tbl_nilai</i>	45
Tabel 8. Rancangan Tabel <i>tbl_soal</i>	45
Tabel 9. Rancangan Tabel <i>tbl_user</i>	46
Tabel 10. Rancangan Tabel <i>tbl_admin</i>	46
Tabel 11. Rancangan Tabel <i>tbl_token</i>	47
Tabel 12. <i>Black Box Testing</i> Halaman Admin (Pengiji 1).....	80
Tabel 13. <i>Black Box Testing</i> Halaman Siswa (Penguji 1).....	81
Tabel 14. <i>Black Box Testing</i> Halaman Admin (Penguji 2)	82
Tabel 15. <i>Black Box Testing</i> Halaman Siswa (Penguji 2).....	83
Tabel 16. <i>Black Box Testing</i> Halaman Admin (Penguji 3)	84
Tabel 17. <i>Black Box Testing</i> Halaman Siswa (Penguji 3).....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode <i>Waterfall</i> [9]	30
Gambar 2. <i>Flowchart</i> Siswa.....	38
Gambar 3. <i>Flowchart</i> Admin	39
Gambar 4. ERD.....	39
Gambar 5. Diagram Konteks.....	40
Gambar 6. DFD Level 1	40
Gambar 7. DFD Level 2 Olah Data Siswa Oleh Admin	41
Gambar 8. DFD Level 2 Olah Data Admin Oleh Admin	41
Gambar 9. DFD Level 2 Olah Data Soal Oleh Admin	42
Gambar 10. DFD Level 2 Olah Data Soal Oleh Admin	42
Gambar 11. DFD Level 2 Olah Data Oleh Admin.....	43
Gambar 12. DFD Level 2 Olah Data Token Oleh Admin	43
Gambar 13. DFD Level 2 Olah Data Siswa Oleh Siswa	44
Gambar 14. DFD Level 2 Olah Data Token Oleh Siswa.....	44
Gambar 15. DFD Level 2 Olah Data Nilai Oleh Siswa	44
Gambar 16. DFD Level 2 Olah Data Soal Oleh Siswa	44
Gambar 17. DFD Level 2 Olah Data Materi Oleh Siswa	44
Gambar 18. Rancangan Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 19. Rancangan Halaman <i>Home/Beranda</i>	48
Gambar 20. Rancangan Halaman Akun.....	49
Gambar 21. Rancangan Halaman <i>Pilih Materi</i>	50
Gambar 22. Rancangan Halaman Materi	51
Gambar 23. Rancangan Halaman Pilihan Kuis.....	52
Gambar 24. Rancangan Halaman Kuis	53
Gambar 25. Rancangan Halaman Tampilan Nilai	54
Gambar 26. Rancangan Halaman Admin - <i>Dashboard</i>	55
Gambar 27. Rancangan Halaman Admin – <i>Data User</i>	56
Gambar 28. Rancangan Halaman Admin – <i>Daftar Admin</i>	57
Gambar 29. Rancangan Halaman Admin – <i>Soal Kuis</i>	58

Gambar 30. Rancangan Halaman Admin – Materi.....	59
Gambar 31. Rancangan Halamn Admin – Token Kuis.....	60
Gambar 32. Rancangan Halaman Admin – Hasil Kuis.....	61
Gambar 33. Tampilan XAMPP.....	63
Gambar 34. Tampilan Membuat <i>Database</i> Baru di XAMPP	63
Gambar 35. Tampilan Tabel <i>Database db_ujianonline</i>	64
Gambar 36. Tampilan Tabel <i>tbl_modul</i>	64
Gambar 37. Tampilan Tabel <i>tbl_nilai</i>	64
Gambar 38. Tampilan Tabel <i>tbl_soal</i>	65
Gambar 39. Tampilan Tabel <i>tbl_user</i>	65
Gambar 40. Tampilan Tabel <i>tbl_admin</i>	65
Gambar 41. Tampilan Tabel <i>tbl_token</i>	66
Gambar 42. Tampilan Tabel Relasi	66
Gambar 43. Tampilan <i>interface dashboard</i> Admin	67
Gambar 44. Tampilan <i>Intrface</i> Kelola Materi.....	68
Gambar 45. Tampilan <i>Interface</i> Kelola Soal	68
Gambar 46. Tampilan <i>Interface</i> Kelola Nilai Kuis	69
Gambar 47. Tampilan <i>Interface</i> Daftar <i>User</i>	69
Gambar 48. Tampilan <i>Interface</i> Daftar Admin.....	70
Gambar 49. Tampilan <i>Interface</i> Kelola Token	70
Gambar 50. Tampilan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i>	71
Gambar 51. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Beranda	71
Gambar 52. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Akun.....	72
Gambar 53. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Pilih Materi	72
Gambar 54. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Materi	73
Gambar 55. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Pilihan Kuis.....	73
Gambar 56. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Kuis	74
Gambar 57. Tampilan <i>Interface</i> Halaman Tampil Nilai	74

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan kita, salah satunya dibidang pendidikan. Pendidikan tidak bisa lepas dari teknologi, karena teknologi sendiri memegang peran penting dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang optimal jika tidak diimbangi oleh metode serta media pembelajaran yang sesuai. Maka dari itu untuk menunjang proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di SMP N 1 Selomerto.

Saat ini proses pembelajaran di SMP N 1 Selomerto dianggap kurang menarik, karena tidak adanya alat bantu pembelajaran yang menarik serta interaktif. Terlebih di masa pandemi ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online* makin membuat peserta didik cepat bosan karena kurangnya interaksi dengan guru, sehingga menuntut guru untuk bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya, karena mudah diakses dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik.

Pembuatan proses pembelajaran berbasis *website* ini memiliki tujuan selain untuk meningkatkan minat belajar peserta didik juga untuk mengetahui kelayakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran baru dan mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran baru. Sistem ini mampu mengolah data siswa, melakukan proses penghitungan untuk nilai dari soal yang telah terjawab. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, dan *database MySQL*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Web, PHP, Mysql

ABSTRACT

Current technological developments affect various aspects of lives, one of them is in education. Education cannot be separated from technology, because technology is important in a learning process. The learning process will not be optimal if it's not balanced by appropriate learning methods and media. Therefore, a new learning media is needed to support the process and to increase the students' interest in learning, especially at SMP N 1 Selomerto.

Currently, the learning process at SMP N 1 Selomerto is considered less attractive, because there are no interesting and interactive learning. Especially during this pandemic, learning activities which is carried out online increasingly makes the students bored quickly because of the lack of interaction with the teachers. In the other hand, the teachers have to be able to create more interesting learning activities for the students. Based on these problems, the researcher developed a website-based learning media, especially in arts and culture subjects because it is easy to be accessed.

The process in creating this website has a purpose to increase the students' interest in learning as well as to determine the probability of learning using new media and knowing the students' responses to the new learning process. This system is able to process the students' data, perform the calculation process for the value of the questions that have been answered. This system is built using PHP programming language, and MySQL database.

Keyword : *Learning media, Web, PHP, MySQL*