

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENYAJIAN SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN AN-NUR II BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE MACROMEDIA MX

(Studi kasus : Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang Kab. Malang)



**Disusun Oleh :
ARIEF TAUFAN
99. 25. 038**

**JURUSAN TEKNIK GEODESI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2006**

LAPORAN TUGAS AKHIR

REANALISA SISTEM INFORMASI
PONDOK PESANTREN ANHUR II DEBERAS WITA
DEBERAS BERKUALITAS BERKUALITAS
IN ANHURAS
(Nama : Pondok Pesantren Anhur II Deberas Wita, No. 123)

: 123456789
ANHUR ANHUR
02. 12. 02

REVISI SISTEM INFORMASI
PONDOK PESANTREN ANHUR II DEBERAS WITA
REVISI SISTEM INFORMASI
ANHUR
02. 12. 02

LEMBAR PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI

PENYAJIAN SISTEM INFORMASI PONDOK PESANTREN AN-NUR II BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE MACROMEDIA MX

(Studi Kasus : Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang Kab. Malang)

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Mencapai Gelar Sarjana S – 1
Teknik Geodesi, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun Oleh:

ARIEF TAUFAN

Nim : 9925038

Menyetujui:

Dosen Pembimbing I :



(Ir. Jasmani M.Kom)

Dosen Pembimbing II :



(Ir. Leo Pantimena, Msc)

Mengetahui:

P1h. Ketua Jurusan Teknik Geodesi



(Ir. Leo Pantimena, Msc)

LEMBAR PENGESAHAN


Dipertahankan di depan Panitia Penguji Jurusan Teknik Geodesi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang, dan diterima untuk memenuhi sebagian dari syarat – syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Teknik Geodesi.

Pada hari / Tanggal : Rabu/ 22 Maret 2006


Panitia Ujian Skripsi


Ketua


(Ir. Agustina Nurul H, MTP)

Sekretaris

(Ir. Leo Pantimena, Msc)
Plh. Ketua Jurusan Teknik Geodesi

Anggota Penguji :

Penguji I

(Ir. Moh. Nurhadi, MT)

Penguji II

(Ir. Jasmani, M.Kom)

Penguji III

(Ir. Rinto Sasongko, MT)

شُكْرًا لِلرَّبِّ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

special thanks to:

ALLAH SWT atas semua karuniaNya padaku

Nabi besarku Muhammad saw sebagai penuntun imanku

- Bapak, Ibu dan Kakak-kakakku yang memberikan dukungan baik material maupun spiritual
- Dosen-dosenku di Geodesi bagaimana kabarnya?
- Aloen Sujjada thanks berat, semoga menjadi programmer top.
- Arek arek Geodesi' 99 Soni, Handoyo, Gowang, Heni, Ateng, Ipunk, Dwi, Dian, Hani, Toni, Dedy, Kirip, Handoko, Eko, Hendra dan lain lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, Terima kasih atas bantuan dan selalu menemaniku di kampus.
- Arek-arek Geodesi' 00 Adem, Hombly, Jabrik, Coro, Mbah Kaji, Ohok, Yuyun, Panda, Ngatemo, Bambang, Arik, Nanang, Ardi, Dewit, Asiz dan lain-lain, thanks ya...
- Mbah'e Geodesi Dayat, Tito, Koko, Dani, Johan, Bejo, Pi'i, dll
- Kanahope Crew, SMA 4 Malang, Warung'e buk Sri, pokoke top-markotop.
- Konco-koncoku Melki, Arip, Pipen, Aloen, Agung, Ichal, Lina, Cipeng, Galeh, Arek-arek GriyaShanta, Serayu, Tlogomas, Dinoyo.
- Motor "Grand Mendol X" yang selalu setia menemaniku kemanapun aku pergi.
- Kantin ITN yang turut membantu memberikan tempat untuk menunggu bapak-bapak dosen
- Dan untuk semua teman-temanku yang selalu menemani dan membantuku, yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu
Thanks selalu.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kepada ALLAH SWT dengan rahmat dan hidayahNYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai syarat kelulusan studi yang ditempuh di Institut Teknologi Nasional pada Jurusan Teknik Geodesi S-1.

Dalam Tugas Akhir ini penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk memberikan informasi-informasi tentang Pondok Pesantren terutama Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang dengan menggunakan macromedia MX berbasis Web. Sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi seluas-luasnya melalui internet yang marak akhir-akhir ini.

Tugas Akhir ini disusun atas kerja sama yang baik dari berbagai pihak yang telah membantu penulis yang berupa saran dan respon positif sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Leo Pantimena, Msc, selaku Ketua Jurusan Teknik Geodesi S-1 Institut Teknologi Malang dan dosen pembimbing kedua pada penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. Jasmani M.Kom, selaku dosen pembimbing pertama pada penulisan Tugas Akhir ini.
3. Gus Fathul Bari dan juga Pengurus Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang yang membantu penyediaan tempat dan data-data untuk Tugas Akhir ini

4. Bapak, Ibu dan saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan baik materi maupun doa kepada penulis sehingga dapat terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Semua teman-teman Jurusan Teknik Geodesi S-1 ITN Malang yang banyak membantu dalam penulisan dan pengolahan data pada Tugas Akhir ini.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang telah penulis kerjakan ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari para pembaca

Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya atas semua dukungan yang telah diberikan dan atas respon positif dari para pembaca. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat lebih bermanfaat di masa yang akan datang khususnya mahasiswa Teknik Geodesi.

Malang, Maret 2006

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Pendekatan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Batasan Penelitian.....	4
BAB II DASAR TEORI	5
2.1. Definisi Pondok Pesantren.....	5
2.2. Bentuk-bentuk Pondok pesantren.....	6
2.3. Sejarah teori Mengenai Pondok Pesantren An Nur II.....	7
2.3.1. Awal berdirinya Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo.....	7
2.3.2. Letak Geografis Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo.....	9
2.4. Sistem Informasi Geografis (SIG).....	10
2.4.1. Definisi Sistem Informasi Geografis (SIG).....	10
2.4.2. Subsistem SIG.....	11
2.4.3. Komponen SIG.....	11
2.4.4. Software Aplikasi SIG.....	13

2.5. Basis Data.....	13
2.5.1. Sistem Manajemen Basis Data (DBMS).....	13
2.5.2. Struktur Basis Data.....	14
2.5.3. Model Data Sistem Basis Data.....	18
2.5.4. Konsep Hubungan antar Entity (E-R).....	19
2.5.5. Keuntungan dan Kekurangan Basis Data.....	20
2.6. Sistem Informasi Berbasis Web.....	22
2.7. Web Mapping.....	23
2.7.1. Pengertian Web Mapping.....	23
2.7.2. Menyajikan Peta Melalui Internet.....	24
2.8. Multimedia.....	25
2.9. Macromedia MX.....	26
2.10. PHP (PHP Hypertext Preprocessor).....	26
2.11. MySQL.....	27
2.12. Apache Web Server.....	28
BAB III PELAKSANAAN PENELITIAN.....	30
3.1. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	30
3.1.1. Keadaan Umum Pondok Pesantren An-Nur II.....	30
3.1.2. Batas Wilayah Administrasi.....	31
3.2. Materi Penelitian.....	31
3.3. Alat Penelitian.....	32
3.4. Diagram Alir Penelitian.....	40
3.5. Tahapan Penelitian.....	44
3.5.1. Perencanaan dan Persiapan Penelitian.....	44
3.5.2. Pengumpulan Data.....	44
3.5.3. Kompilasi Data.....	45
3.5.4. Penyimpanan dan Pemanggilan Data.....	45
3.6. Desain Halaman Index pada Macromedia Dream Weaver MX.....	46
3.6.1. Mempersiapkan Lembar Kerja baru.....	46

3.6.2. Pembuatan Layer dan Tabel untuk Desain Halaman Web.....	47
3.6.3. Editing Gambar pada Adobe Photoshop cs.....	49
3.6.4. Pembuatan Banner Image Builder.....	50
3.6.5. Menampilkan Menu.....	52
3.7. Desain Halaman Informasi Pondok.....	55
3.7.1. Membuka Halaman Index sebagai Halaman Informasi	55
3.7.2. Editing Halaman Index Menjadi Halaman Informasi Pondok.....	55
3.8. Desain Halaman Form pada DreamWeaver MX.....	57
3.8.1. Membuka Halaman Index sebagai Halaman Form.....	57
3.8.2. Editing Halaman Index Menjadi Halaman Form.....	57
3.9. Desain Peta pada DreamWeaver MX.....	59
3.9.1. Membuat File Shape dari Peta Digital Pondok.....	59
3.9.2. Membuat Desain Peta pada Halaman Web.....	61
3.10. Pembuatan Link antar Halaman.....	63
3.11. Pembuatan Basis Data menggunakan MySQL pada PHP MyAdmin.....	65
3.11.1. Desain Tabel Pondok Pesantren.....	65
3.11.2. Desain Tabel pada PHP MyAdmin.....	70
3.11.3. Menghubungkan Halaman Form dengan Basis Data MySQL.....	72
3.11.4. Menampilkan Basis Data pada Halaman Web.....	73
3.11.5. Pembuatan Query Basis Data.....	75
3.12. Flow Chart.....	76
3.12.1. Flow Chart Login.....	76
3.12.2. Flow Chart input data member.....	77
3.12.3. Flow Chart edit member.....	78
3.12.4. Flow Chart delete member.....	79
3.12.5. Flow Chart input buku tamu.....	80
3.12.6. Flow Chart Edit Buku Tamu.....	81
3.12.7. Flow Chart Delete Buku Tamu.....	82
3.12.8. Flow Chart Input Registrasi.....	83
3.12.9. Flow Chart Edit Registrasi.....	84

3.12.10. Flow Chart Delete Registrasi.....	85
3.12.11. Flow Chart Edit Admin.....	86
3.12.12. Flow Chart Log Out.....	87

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penyajian Halaman Depan.....	88
4.2. Penyajian Menu Admin	90
4.3. Penyajian Menu Buku Tamu.....	92
4.4. Penyajian Menu Member.....	93
4.5. Penyajian Menu Help.....	95
4.6. Penyajian Menu About.....	96
4.7. Penyajian Menu Registrasi.....	96
4.8. Penyajian Halaman Informasi Pondok.....	100
4.9. Penyajian Menu Peta Planimetris.....	101
4.10. Manfaat dan Kelemahan Web.....	103
4.10.1. Manfaat dari Website.....	103
4.10.2. Kelemahan Website.....	103

BAB V PENUTUP.....105

5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Komponen Pembangun SIG	13
Gambar 2.2 Struktur Basis data Hirarki.....	15
Gambar 2.3 Struktur Basisdata Network.....	16
Gambar 2.4. Struktur Basisdata Relational.....	18
Gambar 3.1. Peta Planimetris Pondok Pesantren An-Nur II Al Murtadlo	30
Gambar 3.2. Tampilan Autodesk 2004.....	34
Gambar 3.3. Tampilan Awal Pada ArcView versi 3.3.....	35
Gambar 3.4. Tampilan Dream Weaver MX.....	37
Gambar 3.5. Tampilan Macromedia Flash MX.....	37
Gambar 3.6. Tampilan Adobe Photoshop cs.....	38
Gambar 3.7. Tampilan PHP Triad.....	39
Gambar 3.8. Tampilan MapViewer SVG.....	39
Gambar 3.9. Tampilan flowchart diagram alir penelitian.....	41
Gambar 3.10. Tampilan File-New pada Dream Weaver.....	46
Gambar 3.11. Menampilkan Layer dan Tabel pada Dream Weaver.....	47
Gambar 3.12. Menampilkan Tabel pada Dream Weaver.....	48
Gambar 3.13. Menyimpan halaman web.....	48
Gambar 3.14. Membuat lembar baru pada Adobe Photoshop cs.....	49
Gambar 3.15. Desain pada Adobe Photoshop cs.....	50
Gambar 3.16. Dokumen awal yang akan diberi Banner Image Builder.....	51
Gambar 3.17. Kotak dialog Banner Image Builder.....	52
Gambar 3.18. Tampilan menu.....	53
Gambar 3.19. Pembuatan menu tambahan.....	53
Gambar 3.20. Pembuatan menu lain sebagai pelengkap halaman web.....	54
Gambar 3.21. Pembuatan halaman informasi dengan menghapus layer.....	56
Gambar 3.22. Halaman informasi sejarah.php.....	56
Gambar 3.23. Pembuatan form.....	58
Gambar 3.24. Pembuatan form untuk member.....	59
Gambar 3.25. Pembuatan file shape pada Land Desktop.....	60

DAFTAR ISI

Gambar 2.1. Lima Komponen Pembangunan SDG 13

Gambar 2.2. Struktur Basis data Hierarki 15

Gambar 2.3. Struktur Basisdata *Network* 16

Gambar 2.4. Struktur Basisdata Relasional 18

Gambar 2.1. Pola Pemukiman Pondok Pesantren *At-Thuhi Al-Furqan* 30

Gambar 2.2. Contoh Anotasi 2004 34

Gambar 2.3. Contoh *Area Polygon* yang 2,3 32

Gambar 2.4. Contoh *Diagram Weaver MX* 37

Gambar 2.5. Contoh *Diagram Weaver MX* 37

Gambar 2.6. Contoh *Abstrak* 38

Gambar 2.7. Contoh *File File* 39

Gambar 2.8. Contoh *Map Weaver V2* 39

Gambar 2.9. Contoh *Flowchart* 41

Gambar 2.10. Contoh *File New* pada *Diagram Weaver* 46

Gambar 2.11. Menampilkan *Layer* dan *Label* pada *Diagram Weaver* 47

Gambar 2.12. Menampilkan *Label* pada *Diagram Weaver* 48

Gambar 2.13. Menampilkan *Diagram* 48

Gambar 2.14. Menampilkan *Diagram* pada *Abstrak* 49

Gambar 2.15. Menampilkan *Diagram* pada *Abstrak* 50

Gambar 2.16. Menampilkan *Diagram* pada *Diagram Weaver* 51

Gambar 2.17. Menampilkan *Diagram* pada *Diagram Weaver* 52

Gambar 2.18. Menampilkan *Diagram* 53

Gambar 2.19. Menampilkan *Diagram* 53

Gambar 2.20. Menampilkan *Diagram* sebagai *Diagram Weaver* 54

Gambar 2.21. Menampilkan *Diagram* dengan *Diagram Weaver* 56

Gambar 2.22. Menampilkan *Diagram* 56

Gambar 2.23. Menampilkan *Diagram* 58

Gambar 2.24. Menampilkan *Diagram* 59

Gambar 2.25. Menampilkan *Diagram* pada *Diagram Weaver* 60

Gambar 3.26. Pengisian data dalam pembuatan file shape.....	60
Gambar 3.27. Pemilihan extensions MapViewSVG pada ArcView.....	61
Gambar 3.28. Pemilihan extensions MapViewSVG pada ArcView.....	62
Gambar 3.29. Kotak Properties padaMap View SVG.....	62
Gambar 3.30. Pemilihan atribut MapViewSVG	62
Gambar 3.31. Tampilan MapViewSVG pada Website.....	63
Gambar 3.32. Pembuatan link berupa teks.....	64
Gambar 3.33. Pembuatan link berupa image.....	65
Gambar 3.34. Pengaktifan Apache.....	70
Gambar 3.35. Pengaktifan MySQL.....	70
Gambar 3.36. Tampilan phpMyAdmin.....	71
Gambar 3.37. membuat nama tabel baru.....	71
Gambar 3.38. mengisi atribut tabel baru.....	72
Gambar 3.39. Tampilan Basis Data dan Query pada Halaman Web.....	74
Gambar 3.40. Flow Chart Login.....	76
Gambar 3.41. Flow Chart Input Data Member.....	77
Gambar 3.42. Flow Chart Edit Member.....	78
Gambar 3.43. Flow Chart Delete Member.....	79
Gambar 3.44. Flow Chart Input Buku Tamu.....	80
Gambar 3.45. Flow Chart Edit Buku Tamu.....	81
Gambar 3.46. Flow Chart Delete Buku Tamu.....	82
Gambar 3.47. Flow Chart Input Registrasi.....	83
Gambar 3.48. Flow Chart Edit Registrasi.....	84
Gambar 3.49. Flow Chart Delete Registrasi.....	85
Gambar 3.50. Flow Chart Edit Admin.....	86
Gambar 3.51. Flow Chart Logout.....	87
Gambar 4.1. Tampilan Halaman Depan Website.....	88
Gambar 4.2. Tampilan menu admin.....	90
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Administrator.....	91
Gambar 4.4. Tampilan menu guest atau buku tamu.....	92
Gambar 4.5. Tampilan menu member.....	93

Gambar 4.6. Tampilan tabel pada menu member.....	94
Gambar 4.7. Tampilan edit pada menu member.....	95
Gambar 4.8. Tampilan menu help.....	95
Gambar 4.9. Tampilan menu about.....	96
Gambar 4.10. Tampilan menu registrasi.....	96
Gambar 4.11. Tampilan tabel pada menu registrasi.....	98
Gambar 4.12. Tampilan view pada menu registrasi.....	98
Gambar 4.13. Tampilan edit pada menu registrasi.....	99
Gambar 4.14. Tampilan halaman informasi Pondok.....	100
Gambar 4.15. Tampilan menu penyajian peta.....	100
Gambar 4.16. Tampilan informasi obyek pada peta.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Admin.....	65
Tabel 3.2 Tabel Buku Tamu.....	66
Tabel 3.3. Tabel Anggota.....	66
Tabel 3.4. Tabel Pendaftaran.....	67
Tabel 3.5. Tabel Voting.....	68
Tabel 3.6. Tabel Peta.....	68
Tabel 3.7. Tabel Ustad.....	69
Tabel 3.8. Tabel Pengurus.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tema penulisan tugas akhir ini terilhami oleh visualisasi penulis terhadap perkembangan Pondok pesantren selama ini. Tradisi budaya, sosial Pondok Pesantren dalam aktifitas keseharian dan peran Pondok Pesantren dalam kiprah terhadap perkembangan sebuah kota sangat memberikan inspirasi-inspirasi dalam kehidupan masyarakat umum baik di kota Malang maupun di wilayah yang lainnya. Tingginya aktifitas Pondok Pesantren dalam komunitas masyarakat memberikan pengaruh secara tidak langsung terhadap sebuah perkembangan kota.

Pondok Pesantren merupakan lembaga pendidikan non formal yang unik dan khas yang bernuansa religius. Dalam perkembangan sebenarnya, pendidikan Pondok Pesantren umumnya kurang diminati oleh masyarakat, karena data dan informasi keberadaan Pondok Pesantren yang kurang diketahui oleh masyarakat. Hal ini juga berpengaruh terhadap Pondok Pesantren An-Nur II yang berada di kecamatan Bululawang,. Sehingga memungkinkan mahasiswa/ santri yang ingin masuk ke pondok tertentu kesulitan dalam memilih Pondok Pesantren yang mempunyai kualitas dan kredibilitas yang baik.

Untuk menunjang kualitas pendidikan Pondok Pesantren, maka diperlukan data dan informasi yang memperhitungkan berbagai aspek yang menjadi penunjang pendidikan Pondok Pesantren itu sendiri seperti jumlah santri, baik

berdasarkan jenis kelamin maupun umur, fasilitas pondok Pesantren yang tersedia dan data-data penunjang lainnya.

Dengan adanya perkembangan informasi melalui internet yang semakin marak, maka penulis berusaha mengumpulkan data dan informasi mengenai Pondok Pesantren An-Nur II yang selanjutnya dibangun suatu basis data yang mencakup seluruh data yang ada dan divisualisasikan dalam program Macromedia MX yang berbasis pada Web guna memberikan informasi kepada masyarakat yang membutuhkan secara efektif dan efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Pondok Pesantren An-Nur II di Bululawang kabupaten Malang dalam komunitas masyarakat memberikan pengaruh secara tidak langsung terhadap perkembangan moral masyarakat. Namun dalam kenyataannya masyarakat kurang meminati untuk menimba ilmu di suatu Pondok Pesantren, mereka cenderung menyekolahkan anak-anak mereka ke perguruan tinggi, dikarenakan mereka kurang menerima informasi tentang keberadaan dan fungsi dari Pondok Pesantren itu sendiri.. Untuk itulah penulis berupaya untuk memberikan informasi-informasi tentang Pondok Pesantren terutama Pondok Pesantren An-Nur II. Sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi seluas-luasnya.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Membuat suatu desain sistem informasi yang berbasis Web mengenai penyajian informasi lokasi dan kondisi Pondok Pesantren An-Nur II termasuk sejarah berdirinya, Para Kyai, santri, pembiayaan pendidikan, dan juga semua fasilitas sarana dan prasarana yang ada dengan menggunakan program Macromedia MX.

1.4. Pendekatan Masalah

Dengan melihat latar belakang, maka solusi yang dapat dilakukan adalah dengan pembuatan program yang berbasis pada Web untuk menyajikan informasi tentang Pondok Pesantren An-Nur II agar para pengguna informasi dapat dengan mudah mengakses data dan informasi yang diperlukan dan juga dapat mendaftarkan dirinya sebagai member maupun sebagai santri melalui internet yang semakin marak akhir-akhir ini.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Program ini nantinya akan dapat menyajikan informasi Pondok Pesantren An-Nur 2 secara lengkap baik itu data spasial maupun data non spasial yang sangat berguna bagi masyarakat yang membutuhkan informasi tersebut.

2. Para pengguna informasi ini dapat mendaftarkan dirinya secara langsung, baik sebagai member maupun sebagai anggota santri pada Pondok Pesantren An-Nur II
3. Membantu masyarakat untuk menentukan pilihan dalam mengenyam pendidikan.

1.6. Batasan Penelitian

Batasan Masalah pada penelitian ini adalah pemanfaatan program Macromedia MX berbasis Web untuk menyajikan informasi Pondok Pesantren An-Nur II di Bululawang, dimana program yang dihasilkan pada penelitian ini hanya menginformasikan lokasi dan kondisi Pondok Pesantren yang meliputi:

- Informasi letak Pondok Pesantren An-Nur II
- Informasi sistem pendidikan Pondok Pesantren An-Nur II
- Informasi pengurus Pondok Pesantren An- Nur II
- Informasi pembiayaan pendidikan Pondok Pesantren An-Nur II
- Informasi fasilitas Pondok Pesantren An-Nur II

BAB II

DASAR TEORI

2.1. Definisi Pondok Pesantren

Berbagai pengertian pesantren diantaranya:

1. Robson

Pesantren adalah sebuah inti kata dari pelajar sekolah islam. Istilah Melayu itu diturunkan dari bahasa jawa dan menyebut etimologi-etimologi Sansekerta (*Sastri*) dan Tamil (*Sattiri*). Makna kedua istilah itu adalah terpelajar (*learned*) dan ulama (*scholar*).

2. Poerwadaminta

Sedangkan kata Pesantren Menurut ahli bahasa ialah berasal dari kata Santri, menurut kamus bahasa indonesia mempunyai arti:

- 1 Orang yang beribadat sungguh-sungguh, pengertian ini sering dipakai golongan ahli sosial untuk membedakannya dengan golongan abangan.
- 2 Orang yang mendalami pengajiannya dalam agama islam dengan berguru ke tempat yang jauh seperti pesantren dan lain sebagainya.

3. Profesor Jhons

Santri berasal dari kata Tamil yang berarti guru mengaji.

4. Schimmei

Menggolongkan santri pada dua kelompok yaitu santri tradisional dan santri modern.

5. Zamakhsyari Dhofier

Pondok, masjid, santri, pengajaran kitab-kitab Islam klasik dan Kiai merupakan lima elemen dasar dari tradisi pesantren. Ini berarti bahwa suatu lembaga pengajian yang telah ada berkembang hingga memiliki lima elemen tersebut, akan berubah statusnya menjadi pesantren.

2.2. Bentuk-bentuk Pondok Pesantren

Pada tahun 1979, Menteri Agama mengeluarkan peraturan No. 3 tahun 1979 yang mengungkapkan bentuk Pondok Pesantren, yang meliputi:

a. Pondok Pesantren tipe A

Yaitu Pondok Pesantren dimana para santri belajar dan bertempat tinggal di asrama lingkungan Pondok Pesantren dengan pengajaran yang berlangsung secara tradisional.

b. Pondok pesantren tipe B

Yaitu Pondok Pesantren yang menyelenggarakan pengajaran secara klasikal (madrasy) dan pengajaran oleh Kyai bersifat aplikasi dan diberikan pada waktu-waktu tertentu. Para santri tinggal di asrama lingkungan pondok pesantren.

c. Pondok pesantren tipe C

Yaitu Pondok pesantren yang hanya merupakan asrama, sedangkan para santrinya belajar di luar (madrasah atau sekolah umum) dan Kyai hanya merupakan pengawas dan pembina mental para santri tersebut.

d. Pondok Pesantren tipe D

Yaitu Pondok pesantren yang menyelenggarakan sistem Pondok pesantren dan sekaligus sistem sekolah atau madrasah.

2.3. Sejarah Teori Mengenai Pondok Pesantren An-Nur II

2.3.1. Awal Berdirinya Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo

Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo bululawang kabupaten Malang di dirikan pada tanggal 26 Agustus 1979 oleh Kyai Haji Moh. Badruddin Anwar (putra pertama KH.Anwar Nur) yang bertepatan malam menjelang hari raya Idul Fitri, yang pada awal berdirinya Pondok Pesantren ini hanya berupa rumah dari bambu (gedek:jawa) ukuran 4 X 6 meter sebagai tempat tinggal santri bersama kyai pengasuh (K.H.Moh. Badruddin Anwar).

Keberadatan pondok pesantren pada awal berdirinya berada di tanah hutan dengan jumlah rumah penduduk yang relatif sedikit dan jaraknya saling berjauhan. Pada malam hari gelap gulita dan sepi, sehingga Pondok Pesantren ini kurang di kenal masyarakat, sehingga kurang diminati masyarakat luas untuk kebutuhan pendidikan anak-anaknya.

Keadaan dan suasana Pondok Pesantren seperti digambarkan di atas, ternyata tidaklah mengurangi ide, tekad dan semangat K.H. Moh. Badruddin untuk mengenalkan Pondok Pesantren yang baru berdiri dan dipimpinnya itu kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan sosial kemasyarakatan dan ditunjang dengan kegiatan K.H. Moh. Anwar Nur

semasa hidupnya. Kegiatan yang dilakukan antara lain dengan bermain layang-layang dalam bentuk pertandingan yang dilaksanakan di seputar lokasi Pondok Pesantren.

Beberapa hari setelah pertandingan layang-layang selesai, mulailah berdatangan tamu dan orang tua yang menginginkan anaknya menjadi santri di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo Bululawang. Semula santri yang ikut mengaji dan tinggal bersama K.H. Moh. Badruddin berjumlah 4 orang menjadi 26 orang dan terus bertambah dengan bergulirnya tahun demi tahun. Demikian pula dengan jumlah bangunannya yang semakin bertambah.

Adapun nama Pondok Pesantren ini awalnya adalah bernama "An-nur Al-murtadlo" Bululawang yang kemudian berubah menjadi "An-nur II Al-murtadlo". Perubahan ini terjadi pada tahun 1984, ketika kyai A. Qusyairi Anwar (adik kandung dari K.H. Moh. Badruddin Anwar atau putra kedua dari kyai sepuh) direstui kyai sepuh untuk mendirikan Pondok Pesantren khusus Pondok Pesantren putri di sebelah timur Pondok Pesantren An-nur. Oleh karena itu, ketiga Pondok Pesantren yang ada berubah nama dengan mencantumkan urutan berdirinya dengan alasan untuk memudahkan dalam mengetahui keberadaan masing-masing Pondok Pesantren tersebut.

Pondok Pesantren An-nur yang didirikan pertama, diasuh oleh K.H. Moh. Anwar Nur yang dinamakan "Pondok Pesantren An-nur I", Pondok Pesantren yang diasuh K.H. Moh. Badruddin Anwar dinamakan

"Pondok Pesantren An-nur II", dan Pondok Pesantren putri yang di asuh oleh K.H.A.Qusyairi Anwar dinamakan "Pondok Pesantren An-nur III". Agar tidak menghilangkan eksistensi sejarah awal berdirinya Pondok Pesantren An-nur II tidak menghapus nama "Al-murtadlo" di belakang nama pesantrennya, karena itu sampai sekarang pesantren ini tetap memakai nama "Al-murtadlo" di belakang nama lembaga pendidikannya. Meskipun Pondok Pesantren An-nur II "Al-murtadlo" Ini berlokasi di desa Kreet Senggrong, tetapi oleh masyarakat lebih dikenal dengan "Pondok Pesantren An-nur II Bululawang".

2.3.2. Letak Geografis Pondok Pesantren An-Nur II Al-murtadlo Bululawang

Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo merupakan sebuah Pondok Pesantren yang terletak di desa Kreet Senggrong, Kecamatan Bululawang, Kabupaten Malang, yang berjarak 20 KM ke arah selatan dari ibukota kabupaten. Pondok Pesantren ini menempati areal yang sangat strategis, karena terletak di jalur utama malang - lumajang. Untuk mengetahuinya sangat mudah, bisa dilakukan dengan menggunakan angkutan umum dari terminal Gadang menuju jurusan lumajang - dampit, wajak, dan gondang legi dalam waktu 15 menit.

Desa senggrong kecamatan bululawang dimana Pondok Pesantren An-Nur II Al-murtadlo berdomisili terletak pada ketinggian \pm 400 m dari permukaan air laut, dengan suhu rata-rata 27 derajat Celcius dengan

kelembaban udara 75-85. Adapun posisi Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo bululawang ini berbatasan dengan : Sebelah Utara desa Bululawang, sebelah Selatan desa Blambangan, sebelah Timur desa Bakalan, dan sebelah Barat desa Sukonolo.

Meskipun keberadaan Pondok Pesantren An-Nur Al Murtadlo Bululawang ini terletak di desa, namun sudah didukung fasilitas listrik, telepon, sumber air bersih yang memadai. Lokasi yang nyaman dan rindang dengan luas tanah 8 Ha. dan sarana transportasi yang padat selama hampir 24 Jam.

2.4. Sistem Informasi Geografi (SIG)

2.4.1. Definisi Sistem Informasi Geografi (SIG)

Pada dasarnya Sistem Informasi Geografi merupakan gabungan dari tiga unsur pokok, yaitu sistem, informasi dan geografi. Istilah geografi merupakan bagian dari spasial keruangan. Sedangkan informasi geografi mengandung informasi mengenai tempat-tempat yang terletak dipermukaan bumi, mengenai posisi dimana suatu obyek yang terletak dipermukaan bumi dan informasi mengenai keterangan-keterangan (*attribute*) yang terdapat dipermukaan bumi yang posisinya diberikan dan diberitahu.

Dari beberapa pengertian SIG dapat ditarik kesimpulan pendefinisian SIG yaitu sistem berbasis komputer yang digunakan untuk

membangun, menyimpan, memanipulasi, dan menayangkan informasi dengan bereferensi geografis (*Handoyo 1996*).

2.4.2. Subsistem SIG

Jika definisi-definisi diatas diperhatikan maka, Sistem Informasi Geografi (SIG) dapat diuraikan menjadi beberapa subsistem yaitu:

1. Data Input
2. Data Output
3. Data manajemen
4. Data manipulasi dan analisa

2.4.3. Komponen SIG

SIG merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen - komponen yang terkumpul dan membentuk suatu kesatuan yang saling terkait. Terdiri dari 5 komponen pembangun SIG (*Deny Charter, Irma Agtrisari, Desain dan aplikasi SIG*) yaitu :

1. Data

Data merupakan informasi utama yang menunjang SIG, terdiri dari:

- 1 Data spasial yang berupa peta topografi, peta tematik, dan peta-peta lainnya
- 2 Data Non Spasial meliputi nama, atribut serta data-data penunjang

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware merupakan seperangkat fasilitas berupa komputer yang dilengkapi dengan alat bantu sebagai pendukung pekerjaan seperti printer,plotter,dan scanner.

3. Perangkat lunak (*Software*)

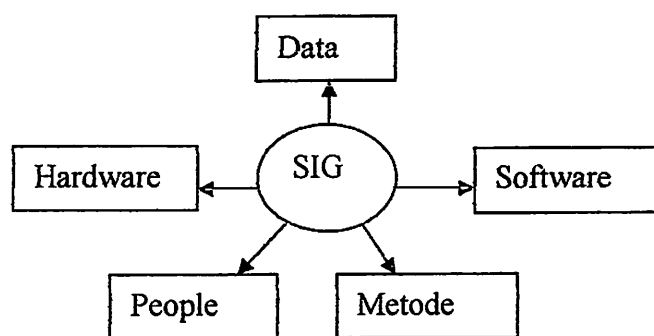
Software merupakan media yang digunakan dalam memproses data untuk menghasilkan informasi yang diinginkan .Didalam software terdapat perintah-perintah tertentu untuk memproses data input.

4. Metode / Operasional SIG

Merupakan operasi pengerjaan SIG dengan tata cara yang berurutan dalam proses pembuatan SIG

5. People / Operator

Operator adalah personal atau manusia yang bertugas menjalankan SIG



(Deny Charter, Irma Agrisari, Desain dan aplikasi SIG).

Gambar 2.1 Lima Komponen Pembangun SIG

2.4.4. Software Aplikasi SIG (Arc View)

Arc View merupakan salah satu software pengolah data-data spasial yang mampu menangani berbagai perolehan, pengolahan hingga penyajian informasi data. Software ini memiliki berbagai keunggulan yang dapat dimanfaatkan oleh kalangan pengolah data spasial. Arc View memiliki kemampuan dalam pengolahan atau editing arc, menerima atau konversi dari data digital lain seperti CAD, atau dihubungkan dengan data image seperti format .JPEG, .TIFF, atau image gerak.

2.5. Basis Data

2.5.1. Sistem Manajemen Basis Data (DBMS)

Database Management System merupakan kumpulan dari perangkat keras komputer, perangkat lunak, data geografi dan personil yang terorganisasi serta desain untuk memperoleh, menyimpan,

memperbaiki, memanipulasi, menganalisis dan menampilkan semua bentuk informasi yang bereferensi data dari sebuah database. (Walijiyanto 2000)

Database Management System dapat diartikan sebagai kumpulan data tentang suatu benda atau kejadian yang saling berhubungan satu sama lain. Sedangkan data merupakan fakta yang mewakili suatu obyek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang dapat dicatat atau direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, gambar, bunyi, atau kombinasinya. (Walijiyanto 2000)

Sistem manajemen basis data adalah kumpulan atau gabungan dari data yang saling berelasi (biasanya dirujuk sebagai suatu basis data) dengan sekumpulan program-program yang mengakses data-data tersebut (Korth 1991). Basis data Management System adalah tempat penyimpanan data beserta users interface yang dipersiapkan untuk memanipulasi dan administrasi basisdata.

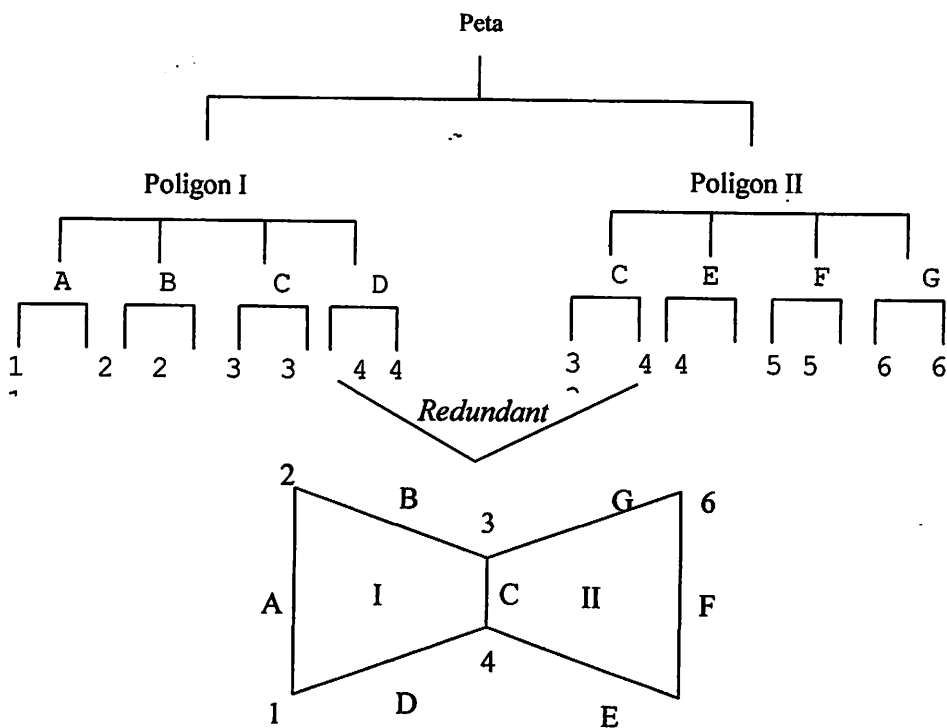
2.5.2. Struktur Basis Data

Sebelum membicarakan penyusunan suatu sistem basisdata, maka yang perlu ditinjau dalam pembuatan sistem basisdata adalah sebagai berikut:

1. Struktur Basisdata *Hirarki*, (1970 – 1980) mempunyai beberapa ciri - ciri :
 - a. Struktur basisdatanya seperti pohon

- b. Sangat cepat dan mudah dalam mendapatkan suatu data.
- c. Pembentukan kembali struktur dari sebuah basisdata adalah kompleks.
- d. Tidak fleksibel didalam *query* data (pola hanya keatas dan kebawah), tidak bisa akses perpotongan dari kumpulan data).
- e. Hubungan data *one to one* (1:1) atau *one to many* (1:M) dapat dikerjakan.
- f. Untuk mengambil data *many to many* (M:N) yang *redundant* harus ada.

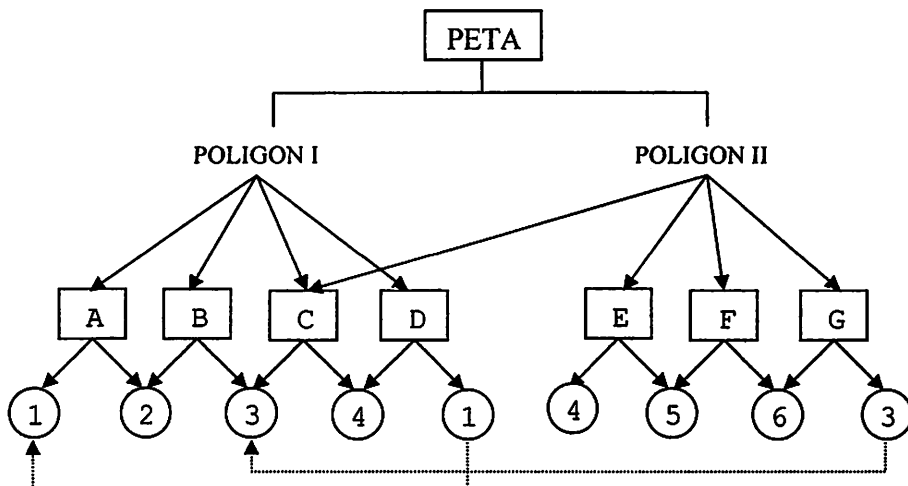
Contoh dari *struktur basisdata hirarki* dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Basis data Hirarki

2. Struktur Basisdata *Network* (1970 - 1980) mempunyai ciri-ciri diantaranya:
- Struktur basis datanya berupa pohon (seorang anak dapat mempunyai lebih dari satu orang tua).
 - Hubungan antar entity : *one to one* (1:1), *one to many* (1:M), *many to many* (M:N) dapat dikuasai..
 - Tidak ada data *redundant* tetapi dibutuhkan banyak *pointer*
 - Mudah dan cepat dalam mendapatkan sebuah data.
 - Pembentukan kembali struktur dari basisdata adalah kompleks.
 - Lebih fleksibel didalam *query* data, tetapi lebih sedikit kompleks.

Contoh dari *struktur basisdata network* dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Struktur Basisdata Network

3. Struktur Basisdata *Relational*, merupakan model yang paling sederhana, sehingga mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna serta yang paling populer pada saat ini. Model ini menggunakan

sekumpulan tabel berdimensi dua (yang disebut relasi atau tabel), dengan masing-masing relasi tersusun atas baris dan atribut.

Beberapa karakteristik basisdata relational diantaranya:

- Penggunaan desain metodologi.
- Struktur basisdatanya yang *simple* dan sederhana (semua data disimpan didalam dua dimensional tabel).
- Semua basisdatanya *one to one* (1:1), *one to many* (1:M), *many to many* (M:N) dapat dikuasai.
- Tidak ada data *redundant* (normalisasi tabel).
- Pembentukan kembali struktur basisdatanya adalah mudah.
- Sangat baik dan *standard query language* (SQL).

Contoh dari *struktur basisdata relational* dapat dilihat pada gambar 2.4.

PETA	POLIGON	POLIGON
pondok	I	II

POLIGON	GARIS			
I	A	B	C	D
II	C	E	F	G

GARIS	TITIK AWAL	TITIK AKHIR
A	1	2
B	2	3
C	3	4
D	1	4

E	4	5
F	5	6
G	3	6

TITIK	X	Y
A	902534	61245
B	902456	61254
C	907254	61452
D	924512	67242
E	951245	68114
F	968445	63547
G	980012	64210

Gambar 2.4 Struktur Basisdata Relational

4. Struktur Basisdata *Object Oriented*, mempunyai ciri -ciri, diantaranya:
 - a. Sangat cocok untuk suatu persoalan atau situasi yang sangat kompleks.
 - b. Teknologi masa depan yang menjanjikan .

2.5.3. Model Data Sistem Basis Data

Dalam model data konseptual digunakan konsep entitas (*entity*), atribut (*attribute*), dan hubungan (*relationship*). Pengertian ketiga istilah tersebut masing-masing adalah:

- 1 Entitas (*entity*), merupakan sebuah obyek atau konsep yang dikenal oleh file sebagai sesuatu yang dapat muncul independent.
- 2 Atribut (*Attribute*), merupakan keterangan-keterangan yang dimiliki oleh suatu entiti.
- 3 Hubungan (*relationship*), bagian dari bumi yang sedang digambarkan atau dimodel basis data, bisa seluruh organisasi atau bagian tertentu.

2.5.4. Konsep hubungan antar Entitas (E - R)

Hubungan antara dua file atau data tabel dapat dikategorikan menjadi tiga macam kemungkinan yaitu:

1. Hubungan satu ke satu (1 : 1)

Artinya nilai entity berhubungan dengan satu nilai entity yang lainnya.

2. Hubungan satu ke banyak (1 : N)

Artinya satu nilai entity berhubungan dengan beberapa nilai entity yang lainnya.

3. Hubungan banyak ke banyak (M : N)

Artinya beberapa nilai entity berhubungan dengan beberapa nilai entity yang lainnya.

Entity Relationship (ER) diagramnya harus diuraikan dari derajat hubungan (M : N) menjadi derajat hubungan (1 : N) dan (N : 1).

2.5.5. Keuntungan dan Kekurangan Basisdata

Bila dibandingkan dengan sistem pemrosesan *file* yang didukung oleh sistem operasi konvensional, maka penggunaan basisdata akan memperoleh keuntungan-keuntungan seperti :

1. Pemakaian data bersama

Dengan menggunakan DBMS, informasi yang ada dalam basis data dapat digunakan secara efektif oleh beberapa pemakai dengan kontrol data yang terjaga.

2. Pemusatan kontrol data

Dengan satu DBMS dibawah kontrol satu orang atau kelompok dapat menjamin terpeliharanya standar kualitas data dan keamanan pembatasan pemakaian. Disamping itu adanya konflik dalam persyaratan pemakaian data dapat dinetralkan, serta integritas data dapat terjaga.

3. Data yang bebas

Program aplikasi terpisah atau bebas dengan bentuk secara fisik data disimpan dalam komputer

4. Kemudahan dalam pembuatan program aplikasi baru

Program aplikasi yang baru dan pencarian basisdata yang tunggal akan lebih mudah jika menggunakan fasilitas yang ada pada DBMS

5. Pemakaian secara langsung

Sistem basisdata saat ini biasanya menyediakan jendela pemakai, sehingga pemakai dapat melakukan analisis data yang rumit sekalipun.

6. Data yang berlebihan dapat dikontrol

Pada tahap pemrosesan berkas untuk tiap aplikasi menggunakan berkas-berkas yang terpisah. Sehingga tidak jarang akan menghasilkan data yang rangkap (*redundant*) sehingga terjadi pemborosan biaya. DBMS dapat digunakan untuk menurunkan tingkat *redundancy* dan proses pembaruan data

7. Pandangan pemakai

DBMS dapat memberikan kemudahan untuk membuat dan memelihara jendela pemakai (*user interface*) sesuai dengan pandangan pemakai terhadap basisdata. Sehingga ada kemungkinan basis data yang diakses sama, tetapi jendela pemakai akan berbeda disesuaikan dengan pemahaman tiap pemakai terhadap basisdata menurut kebutuhan.

Dalam pemakaiannya DBMS juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

1. Biaya

Biaya yang digunakan untuk mendapatkan perangkat lunak dan perangkat keras yang tepat sangatlah mahal. Dan paling tidak harus ada untuk memperoleh kedua perangkat tersebut, termasuk biaya

untuk pemeliharannya (*maintenance cost*) dan penyediaan sumberdaya manusia untuk mengelola basisdata tersebut.

2. Sangat kompleks

Sistem basisdata lebih kompleks dibanding proses berkas. Menurut teori, semakin kompleks suatu sistem akan semakin mudah terjadi kesalahan dan semakin sulit dalam pemeliharaan data. Dalam prakteknya, DBMS yang baik mampu membuat *back up* secara efektif termasuk pemeliharaan data.

3. Resiko data yang terpusat

Menurut teori, data yang terpusat dalam satu lokasi dengan selalu menjaga adanya data rangkap yang kecil, akan terjadi resiko kehilangan data selama proses aplikasi. Namun demikian, biasanya DBMS mampu menjaga agar resiko ini sangat kecil.

2.6. Sistem Informasi berbasis Web

Sistem informasi berbasis Web pada mulanya adalah perkembangan worl wide web ini hanyalah bersifat pertukaran informasi yang statis artinya komunikasi yang terjadi antara penerima informasi dengan pemberi informasi dan tidak dapat berinteraksi dengan penyedia. Biasanya sistem ini sering dikenal dengan web statis (*Stendy B. Sakur 2003*)

Setelah semakin berkembangnya para industri-industri web, maka mulai bermunculan berbagai perkembangan dimana bukan hanya dapat melihat informasi saja akan tetapi dapat berinteraksi secara langsung dengan

penyedia informasi. Sistem ini lebih dikenal dengan web dinamis (*Stendy B. Sakur 2003*)

Sehingga semakin menambah kinerja dari web site dan seiring dengan perkembangan tersebut, web menjadi ajang multimedia karena semakin berkembangnya penggunaan plug-in dari perusahaan ketiga, dan lebih mendominasi saat ini.

2.7. Web Mapping

Dengan makin berkembangannya teknologi dan penggunaannya di kalangan masyarakat luas, internet makin menjadi bagian kehidupan sehari – hari. Mencari informasi, membaca berita, berkomunikasi dengan email atau secara *real time* dengan *chatting* atau berdiskusi melalui *mailing list*, merupakan contoh hal – hal yang sering dilakukan orang dengan internet. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh para geografer untuk mempublikasikan ide – ide mereka dengan *web mapping*, bahkan penyajian melalui internet mempunyai target yang lebih luas dibanding dengan cara – cara tradisional seperti seminar, buku atau jenis presentasi lainnya, karena bisa diakses siapa saja, dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet (*Tri Agus Prayitno, Membangun Situs Web Mapping*)

2.7.1. Pengertian Web Mapping

Secara harfiah *web mapping* berarti pemetaan internet, tetapi bukan memetakan internet, dan tidak berarti hanya menampilkan peta (yang

berupa gambar statis) ke dalam sebuah situs internet. Jika hanya menampilkan peta statis pada sebuah situs maka tidak ada perbedaan antara *web mapping* dengan peta yang ada pada media tradisional lainnya. Pengertian *web mapping* sendiri adalah salah satu aplikasi dari sistem informasi geografis yang merepresentasikan informasi geografi ke dalam bentuk WEB.

Pada saat ini telah banyak web yang mampu menampilkan peta yang bersifat dinamik, yang data petanya dapat berubah sesuai dengan waktu dan keadaan. Secara umum web yang ditampilkan harus mampu menampilkan peta dengan kemampuan interaksi sederhana, seperti perbesaran, perkecilan dan pergeseran gambar. Sebagai tambahan *web mapping* juga dapat memanfaatkan fungsi interaktivitas yang ada pada aplikasi SIG ke dalam bentuk web. (*Tri Agus Prayitno, Membangun Situs Web Mapping*)

2.7.2. Menyajikan Peta Melalui Internet

Web mapping bisa dibuat sebagai perangkat pengawasan (*monitoring*) sebuah pelaksanaan pekerjaan/proyek, khususnya yang menyangkut masalah ruang. Jika dihubungkan dengan sebuah database yang selalu *up-to-date* atau *real-time*, *web mapping* juga bisa menjadi informasi yang bagus bagi masyarakat luas, misalnya peta informasi kemacetan jalan, atau yang menampilkan informasi cuaca.

Peta bukan hanya milik geograf. Kecenderungan penyajian peta melalui internet pun makin bertambah. Di beberapa negara bahkan peta yang dipublikasi lewat internet bisa dilihat melalui alat yang bisa dibawa kemana-mana (*portable*) yang memiliki kemampuan GPS sehingga bisa dijadikan panduan untuk bepergian. Peta (*web mapping*) juga bisa menjadi menjadi alat promosi bagi dunia usaha, bahkan sebagai alat usaha itu sendiri. Pada sebuah situs web mapping bisa dimasukkan lokasi-lokasi perusahaan misalnya, sehingga konsumen atau calon konsumen bisa melihat dimana mereka bisa mendapatkan yang mereka yang dekat dengan mereka.

Satu keunggulan *web mapping* dibanding peta konvensional adalah interaktivitas. Peta yang ditampilkan bisa menjadi dinamis menurut besaran, lokasi/arah, waktu, skala dan tema. Pengunjung bisa memilih sendiri informasi apa yang ingin mereka lihat, dan menampilkannya secara bersamaan. Beberapa situs *web mapping* bahkan memasukkan fungsi analisis seperti menghitung jarak, membuat rute, pengelompokan data dan sebagainya. (*Tri Agus Prayitno, Membangun Situs Web Mapping*)

2.8. Multimedia

Kata “Multimedia” secara sederhana berarti dapat berkomunikasi dengan lebih dari satu cara. Suatu multimedia dirancang untuk menawarkan

pengalaman mendengarkan dari pemandangan, penggunaan bunyi, foto dan video memungkinkan pemakai untuk mengamati situasi dunia nyata.

Multimedia adalah berbagai media, yang biasanya merujuk kepada gabungan unsur-unsur seperti teks, gambar, warna, bunyi, animasi, movie dan animasi. Multimedia juga berarti kemampuan informasi komputer menampilkan audio, video dan animasi sebagai tambahan terhadap media tradisional seperti teks, pekerjaan menggambar grafik dan gambaran

2.9. Macromedia MX

Software Macromedia MX merupakan suatu software web desain yang dirancang untuk dapat mempermudah didalam desain web dengan disediakan fasilitas-fasilitas yang memberikan kemudahan didalam menciptakan suatu informasi berbasis web secara komunikatif dan inovatif. Kelebihan yang dimiliki oleh software Macromedia MX yaitu mengkolaborasikan kekuatan *web desain*, *code* dan *web develop*, sehingga tidak perlu lagi membuat *code script* pemrograman untuk dapat menciptakan suatu web site. (Stendy B. Sakur 2003)

2.10. PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

Membuat program untuk membangun aplikasi merupakan pekerjaan menarik dan penuh tantangan. Kita dapat mengetahui sejauh mana kita mampu menerapkan logika pemrograman ke dalam aplikasi yang dibuat.

Semakin banyak pengetahuan kita, semakin baik pula aplikasi yang akan dihasilkan.

PHP merupakan salah satu pemrograman server-side diantara beberapa pemrograman yang ada. Sejak diluncurkan, PHP mendapat respon yang sangat baik dari kalangan pengembang aplikasi web. Kemudahannya untuk dipahami, serta sintaksnya yang mirip bahasa C menjadikan pemrograman ini cepat dikenal oleh kalangan luas. PHP Script digunakan untuk membuat website yang mempunyai koneksi ke program database populer seperti SQL sehingga pada akhirnya digunakan untuk membuat fasilitas , seperti login, guestbook dan sebagainya.

Mengapa PHP?

1. Mudah dipelajari
2. Dapat dikoneksikan dengan semua database populer
3. Paling populer saat ini.

2.11. MySQL

Salah satu DBMS yang gratis adalah MySQL, dan dapat *download* di Internet dengan alamat web *www.mysql.com*. MySQL dari awal didesain untuk menangani basis data yang sangat besar, lebih cepat dari solusi yang sudah ada dan sudah terbukti sukses beberapa tahun ini.

MySQL menggunakan bahasa standar yang banyak digunakan untuk mengakses / query ke basis data yaitu *SQL (Structured Query Language)*.

Database MySQL memiliki kemampuan yaitu:

- 1 Mendukung banyak fungsi SQL.
- 2 Mempunyai banyak fungsi built-in seperti matematika, logika, sistem, string, tanggal dan waktu. Fungsi-fungsi tersebut juga ada yang mempunyai tujuan yang sama dengan nama yang berbeda. Hal ini untuk kenyamanan programmer.
- 3 Mendukung ODBC, yaitu MyODBC.
- 4 Memiliki konektivitas dengan bahasa C, C++, Java, Perl, *PHP*, Python, dan Tcl.
- 5 Dapat digunakan oleh banyak *CPU* sekaligus.
- 6 Dapat berjalan dalam berbagai sistem operasi.
- 7 Sistem sekuriti yang sangat baik.
- 8 Sangat cepat.
- 9 Mampu menangani *database* yang besar.

2.12. Apache Web Server

Web server adalah suatu *software* yang berjalan pada server fungsinya untuk menyimpan web, mengeksekusi program yang ada pada web, dan bertanggung jawab agar web dapat diakses oleh pengunjung.

Beragam-macam *web server* sudah banyak dikembangkan untuk berbagai versi sistem operasi pada komputer server. Seperti Microsoft *Internet Information Server*, Microsoft *Personal Web Server* dan Apache.

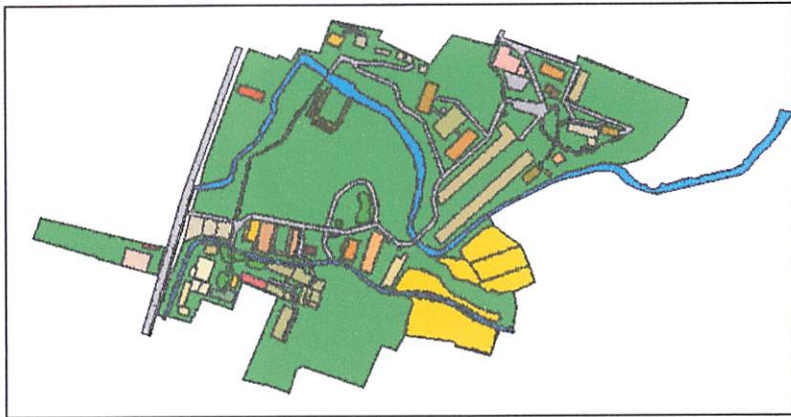
Apache adalah suatu usaha pengembangan software bersama yang mengarahkan pada penciptaan program dari suatu HTTP (Web) Server

BAB III

PELAKSANAAN PENELITIAN

3.1. Diskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo yang berada di desa Kreet Senggrong, Kecamatan Bululawang, Kabupaten Malang. Penelitian ini akan menginformasikan mengenai pembuatan informasi peta planimetris Pondok Pesantren An-nur II beserta databaseny.



gambar 3.1 Peta Planimetris Pondok Pesantren An-nur II Al Murtadlo

3.1.1. Keadaan Umum Pondok Pesantren An-Nur II

Pondok Pesantren An-nur II Al-murtadlo berada di desa Kreet Senggrong, Kecamatan Bululawang, Kabupaten Malang, yang berjarak 20 KM ke arah selatan dari ibukota kabupaten. Pondok Pesantren ini menempati areal yang sangat strategis, karena terletak di jalur utama Malang - Lumajang. Untuk mengetahuinya sangat mudah, bisa dilakukan

dengan menggunakan angkutan umum dari terminal Gadang menuju jurusan lumajang - dampit, wajak, dan gondang legi dalam waktu 15 menit.

Meskipun keberadaan Pondok Pesantren An-Nur Al Murtadlo Bululawang ini terletak di desa, namun sudah didukung fasilitas listrik, telepon, sumber air bersih yang memadai. Lokasi yang nyaman dan rindang dengan luas tanah 8 Ha. dan sarana transportasi yang padat selama hampir 24 Jam.

3.1.2. Batas Wilayah Administrasi

Desa senggong kecamatan Bululawang dimana Pondok Pesantren An-Nur II Al-murtadlo berdomisili terletak pada ketinggian ± 400 m dari permukaan air laut, dengan suhu rata-rata 27 derajat Celcius dengan kelembaban udara 75-85. Adapun posisi Pondok Pesantren An-Nur II Al-Murtadlo bululawang ini berbatasan dengan : Sebelah Utara desa Bululawang, sebelah Selatan desa Blambangan, sebelah Timur desa Bakalan, dan sebelah Barat desa Sukonolo

3.2.Materi Penelitian

Materi atau data – data yang digunakan dalam penelitian meliputi :

1. Data Spasial

Data spasial yang dipakai pada penelitian ini yaitu Peta Planimetris Pondok Pesantren An-nur II dengan skala peta 1 : 10.000.

2. Data Non Spasial

- ◆ Data Pondok pesantren
 - Nama Pondok pesantren
 - Alamat Pondok pesantren
- ◆ Data Pengurus Pondok Pesantren
 - Pimpinan Pondok Pesantren
 - Ustadz Pengajar
- ◆ Data fasilitas pendidikan Pondok pesantren
 - Fasilitas masjid
 - Fasilitas asrama
 - Fasilitas gedung Balai Latihan Kerja (BLK)
 - Fasilitas perpustakaan
 - Fasilitas gedung pengajaran
- ◆ Data fasilitas umum Pondok Pesantren
 - Wartel
 - Swalayan
 - Kantin
- ◆ Data biaya pendidikan pondok pesantren
 - Biaya sekolah
 - Biaya asrama
- ◆ Data foto foto gedung atau bangunan Pondok Pesantren

3.3. Alat Penelitian

Adapun perlengkapan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat keras

- ◆ **CPU (*Central Processing Unit*)**

- AMD Sempron 2.200
- Ram 256 MB
- Floppy Drive 1.44 MB
- CD RW
- Hard disk 40 GB

- ◆ **Monitor**

- ◆ **Keyboard**

- ◆ **Mouse**

- ◆ **Plotter/ Printer**

- ◆ **Kamera**

2. Perangkat lunak

- ◆ **Autodesk 2004**

- ◆ **Arcview 3.3**

- ◆ **Macromedia Dreamweaver MX**

- ◆ **Macromedia Flash MX**

- ◆ **Adobe Photoshop cs**

- ◆ **PHP Triad**

- ◆ **Adobe MapViewer SVG**

a. Autodesk 2004

Autodesk 2004 adalah software yang berbasis *Computer Aided Design* (CAD). Penggunaan Autodesk 2004 dalam bidang geodesi dimanfaatkan untuk pembuatan peta digital dalam survei dan pemetaan. Autodesk 2004 mampu mendesain bentuk gambar 2D dan 3D. Autodesk 2004 digunakan sebagai media penggambaran grafis dan untuk mengubah data analog menjadi data digital melalui proses digitasi. Tampilan awal Autodesk seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Tampilan Autodesk 2004

b. Arc View 3.3

Arc View 3.3 merupakan suatu software yang memiliki kemampuan untuk melakukan visualisasi, meng-*explore*, menjawab *query* (baik *basisdata* spasial maupun non spasial), menganalisis data secara geografis. Arc View 3.3 merupakan software dalam pengolahan Sistem Informasi Geografis dan pemetaan yang telah dikembangkan oleh ESRI. Pada penelitian ini ArcView digunakan sebagai media setelah proses topologi di Arc Info 3.5. Tampilan awal pada perangkat lunak ArcView 3.3 dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.3. Tampilan Awal Pada ArcView versi 3.3

c. Macromedia Dreamweaver MX

Macromedia MX merupakan kelanjutan dari versi sebelumnya dimana di versi ini terdapat beberapa tambahan yang dapat menambah kinerja dari program ini. Macromedia MX memiliki tiga keuntungan elemen yang tergabung dalam satu kekuatan untuk meningkatkan kinerja dari program ini.

Ketiga keuntungan elemen tersebut adalah *design*, *code* dan *develop*.

- Design

Beberapa kemudahan yang ditawarkan pada model desain web, antara lain:

- Panel group yang dapat dibuka dan ditutup dengan mudah
- Penggunaan atau pembuatan dokumen baru dengan berbagai model yang ada
- Penggunaan *model snippets*, yang mempermudah didalam membuat layout
- Pengaturan *Cascading Style Sheet (CSS)* yang lebih mudah
- Pengaturan *template* yang lebih mudah

- Code

Ada beberapa kode yang penting, yaitu :

- Kode *HTML* yang dapat dengan mudah dilihat, dengan menampilkan *Code Hints*
- *Snippets Code* untuk *HTML* dan *Java Script*
- *Tag Editor* digunakan untuk pengeditan tag- tag yang diinginkan

- Develop

Kelebihan dari program Macromedia MX ini, memudahkan dalam pengaplikasian penggunaan database dalam bentuk nyata yang dapat diaplikasikan ke *free server*

Pada dasarnya program Macromedia MX dibagi menjadi tiga folder yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas aplikasi web, yaitu:

- *Local Folder*, yaitu berfungsi untuk menyimpan file – file yang dibuat. File – file tersebut berupa file htm, html, shtml, xhtml, atau file – file yang berbasis server side seperti ASP, PHP dan lain sebagainya.
- *Remote Folder*, berfungsi untuk melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan pengetesan (*testing*), produksi atau penggabungan dan lainnya.
- *Folder* yang berisi halaman dinamis, yang digunakan untuk melakukan pengetesan terhadap halaman halaman dinamis yang akan bekerja pada *localhost*.

Tampilan awal Macromedia DreamWeaver MX dapat dilihat pada gambar

3.4.



Gambar 3.4. Tampilan DreamWeaver MX

d. Macromedia Flash MX

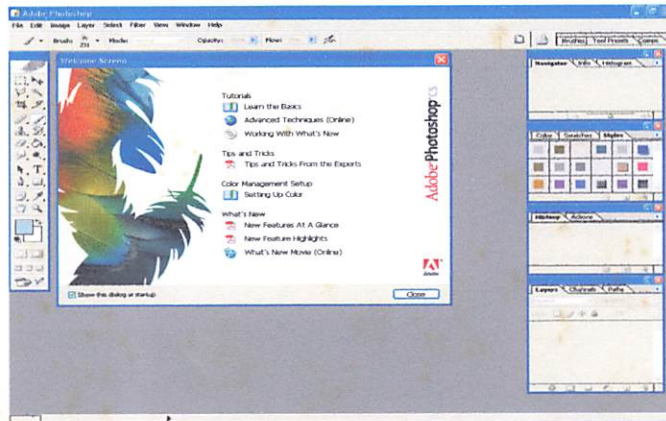
Flash MX adalah program canggih yang dibuat oleh perusahaan Macromedia untuk keperluan pembuatan aplikasi dan animasi web interaktif. Dengan flash MX Anda dapat menciptakan bermacam-macam aplikasi dan animasi web interaktif dengan mudah tanpa harus mahir pemrograman. Selain ukuran file animasi yang lebih kecil, keunggulan lain yang membuat Flash MX demikian populer dan digemari para desainer web adalah kemampuannya untuk menampilkan animasi web secara *streaming*.



Gambar 3.5. Tampilan Macromedia Flash MX

e. Adobe Photoshop cs

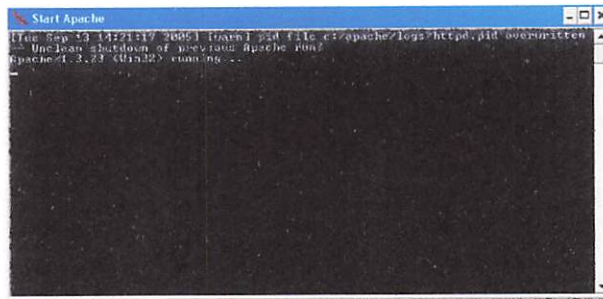
Adobe Photoshop cs merupakan software yang dibuat untuk memperbaiki kualitas gambar foto, membuat desain tulisan atau grafis dan lain sebagainya. Pada Adobe Photoshop cs terdapat macam-macam toolbox yang dapat membantu kita untuk mendesain sesuai dengan keinginan kita.



Gambar 3.6. Tampilan Adobe Photoshop cs

f. PHP Triad

PHP merupakan salah satu pemrograman *server-side* diantara beberapa pemrograman yang ada. Sejak diluncurkan, PHP mendapat respon yang sangat baik dari kalangan pengembang aplikasi web. Kemudahannya untuk dipahami, serta sintaksnya yang mirip bahasa C menjadikan pemrograman ini cepat dikenal oleh kalangan luas. PHP Script digunakan untuk membuat website yang mempunyai koneksi ke program *database* populer seperti MySQL sehingga pada akhirnya digunakan untuk membuat fasilitas , seperti login, guestbook dan sebagainya.

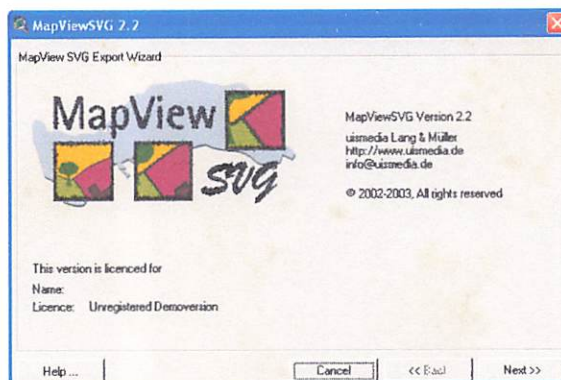


Gambar 3.7. Tampilan PHP Triad

g. Adobe MapViewer SVG

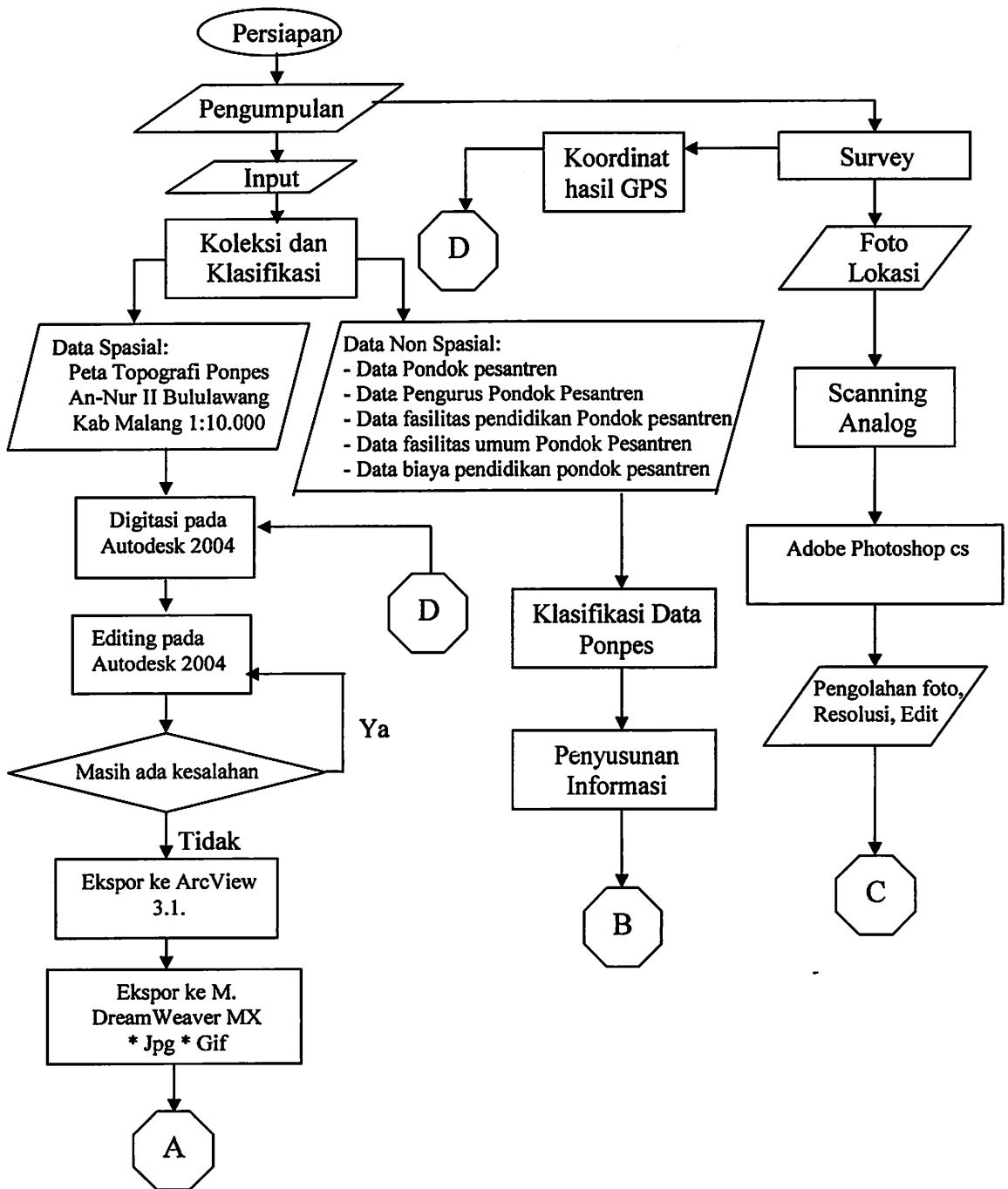
Merupakan suatu perangkat lunak pada komputer yang berfungsi untuk menampilkan peta pada ArcView 3.3 menjadi file yang dapat ditampilkan pada *Web Browser*.

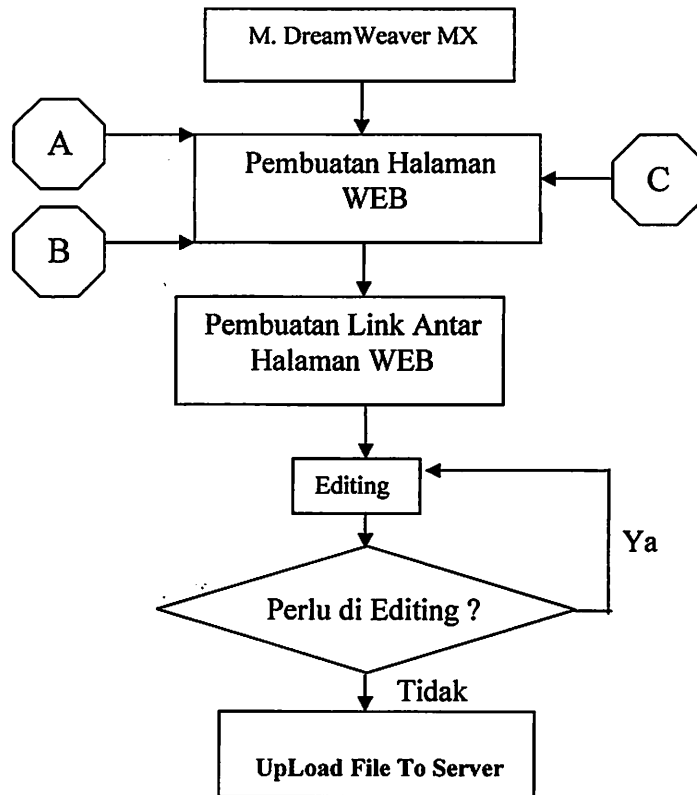
Tampilan ini mempunyai fasilitas-fasilitas yang memudahkan kita dalam mengambil informasi-informasi yang ada pada peta, contohnya yaitu fasilitas *query* yang akan memudahkan kita untuk mencari data atau informasi yang kita butuhkan. Terdapat juga fasilitas untuk memperbesar atau memperkecil gambar, informasi skala dan juga koordinat.



Gambar 3.8. Tampilan MapViewer SVG

3.4. Diagram Alir Penelitian





Gambar 3.9. Tampilan flowchart diagram alir penelitian

Teknis Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang digambarkan pada diagram alir penelitian diatas, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Persiapan

Tahap ini sangat mempengaruhi terhadap hasil akhir penelitian. Pekerjaan yang dilakukan pada tahap ini adalah tahap perencanaan penelitian, pengumpulan data dan pemahaman literatur.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan Data didapatkan dari instansi atau obyek yang bersangkutan, misalnya dengan survey pada tempat yang kita kaji untuk mendapatkan koordinat, gambar obyek, dan data lain yang kita perlukan, yang kemudian kita olah dengan menggunakan program software M. Firework dan Adobe Photoshop 7.

3. Input Data

Pemindahan dari data analog ke data digital.

4. Koleksi dan Klasifikasi Data

Data-data yang telah diperoleh kemudian dikoleksi dan diklasifikasikan sesuai dengan jenis datanya yaitu berupa data spasial dan non spasial.

◆ Data Spasial

a. Peta Topografi Pondok Pesantren An-Nur 2 Bululawang Kabupaten Malang skala 1 : 10.000.

b. Digitasi

Proses perubahan data analog ke data digital dengan menggunakan Autodesk 2004

c. Editing

Proses perbaikan peta pada proses digitasi. Jika data sudah benar maka data yang ada pada Autodesk 2004 diekspor ke software ArcView 3.1.

◆ Data Non Spasial

a. Data non spasial

- Data Pondok Pesantren

- Data pengurus Pondok Pesantren
- Data fasilitas pendidikan Pondok Pesantren
- Data fasilitas umum Pondok Pesantren
- Data biaya pendidikan Pondok Pesantren

b. Klasifikasi data

Mengklasifikasikan dan mengelompokkan data ke dalam bagian-bagian yang lebih detail sesuai dengan jenisnya

c. Penyusunan Informasi Pondok pesantren

Penyusunan data bertujuan untuk mendukung aplikasi sesuai dengan pembuatan informasi tersebut.

d. Macromedia DreamWeaver MX

Setelah semua data selesai, kemudian dikerjakan pada program software Macromedia DreamWeaver MX, yang merupakan software familier untuk desain dan layout halaman Web.

e. Pembuatan halaman Web

Pembuatan halaman web berisikan informasi-informasi Pondok Pesantren secara multimedia.

f. Pembuatan Link Antar Layout Halaman Web

Setelah semua halaman web dibuat, kemudian dilakukan pembuatan link atau penghubung antar layout halaman web supaya dengan mudah dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya, sehingga dapat memperoleh hubungan yang selaras dalam menjelajahi isi dari sebuah situs web.

g. Editing

Editing dilakukan jika ada kesalahan dalam pembuatan link yang menghubungkan antar halaman pada web.

h. UpLoad file To Server

Jika semua proses diatas sudah dilakukan dan tidak terdapat kesalahan, maka file-file yang sudah mencapai hasil akhir dilakukan UpLoad ke machine local (apache) atau server yang diinginkan.

3.5. Tahapan Penelitian

3.5.1. Perencanaan dan Persiapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahap perencanaan dan persiapan yang matang. Karena, perencanaan dan persiapan yang matang merupakan faktor yang penting dalam suatu keberhasilan penelitian.

Perencanaan dan persiapan ini meliputi:

- Penyusunan jadwal penelitian
- Pencarian data baik data spasial maupun non spasial
- Studi literatur
- Pembuatan laporan

3.5.2. Pengumpulan Data (Data Input)

Pengumpulan data-data ini didapat dari data-data spasial maupun data-data nonspasial yang terdiri dari dua macam data yaitu:

1. Data primer, yaitu merupakan data dan informasi yang diperoleh secara langsung dilapangan (daerah penelitian) yang selanjutnya digunakan sebagai perbandingan terhadap data sekunder.
2. Data sekunder, yaitu data yang didapat dari instansi, baik berupa dokumen, peta dan informasi lain yang ada hubungannya dengan penelitian.

Dari data-data diatas tersebut lalu dibedakan menjadi data spasial dan data nonspasial. Kedua data ini lalu dikelompokkan sesuai dengan macam dan fungsi dari data itu sendiri yang selanjutnya digunakan sebagai data input.

3.5.3. Kompilasi Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, baru dilakukan kompilasi data yang meliputi penyeleksiian data-data yang diperoleh sehingga dapat dipilah mana data yang dibutuhkan dan mana data yang tidak perlu digunakan. Kedua yaitu pembuatan basis data setelah data-data tersebut diseleksi.

3.5.4. Penyimpanan dan Pemanggilan Data

Pada proses penyimpanan dan pemanggilan data dilakukan sesuai dengan jenis data masing-masing. Sehingga dapat dipilah menjadi dua proses yaitu:

- a. Proses penyimpanan dan pemanggilan data spasial

Proses penyimpanan dan pemanggilan data spasial ini dibuat dengan menggunakan software Autodesk 2004, ArcView dan Dreamweaver MX.

- b. Proses penyimpanan dan pemanggilan data non spasial

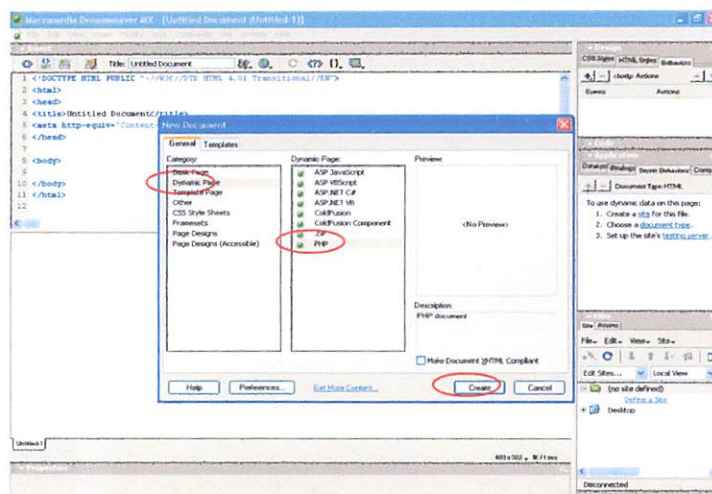
Sedangkan untuk proses penyimpanan dan pemanggilan data non spasial terutama pembuatan database yaitu dengan menggunakan software PHP MyAdmin.

3.6. Desain Halaman Index pada Macromedia DreamWeaver MX

3.6.1. Mempersiapkan Lembar Kerja Baru

Langkah-langkah pembuatan lembar kerja baru adalah sebagai berikut:

1. Kita buka software DreamWeaver MX pada **Start menu**
2. Klik menu **file** dan pilih **New**, maka akan tampil kotak dialog. Lalu pilih **Dynamic Page** dan pilih **PHP**. Dan klik tombol **Create**, seperti pada gambar 3.10



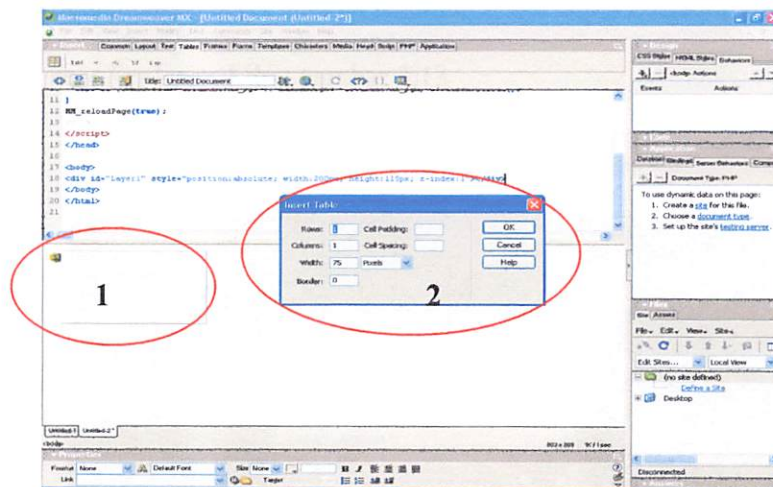
Gambar 3.10. Tampilan File-New pada DreamWeaver

3. Maka akan muncul lembar baru yang siap dikerjakan.

3.6.2. Pembuatan Layer dan Tabel untuk Desain Halaman Web

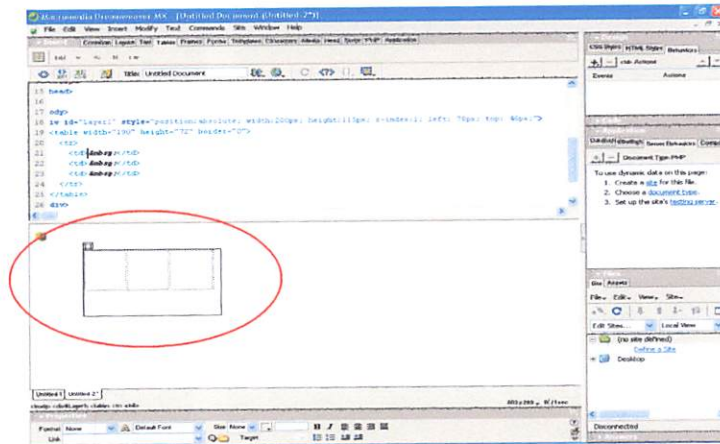
Langkah-langkah pembuatan layer dan tabel adalah sebagai berikut:

1. Klik **Insert** pada menu toolbar dan pilih **Layer**, maka otomatis akan muncul layer pada lembar kerja yang dapat diatur besarnya. Lihat pada gambar 3.10 pada nomor 1.
2. Pada Layer dapat dibuat tabel dengan cara mengklik cursor didalam layer lalu klik **Insert** dan pilih **tabel** maka akan muncul tabel properties untuk mengatur kolom maupun baris pada tabel.. Lihat pada gambar 3.11 pada nomor 2.



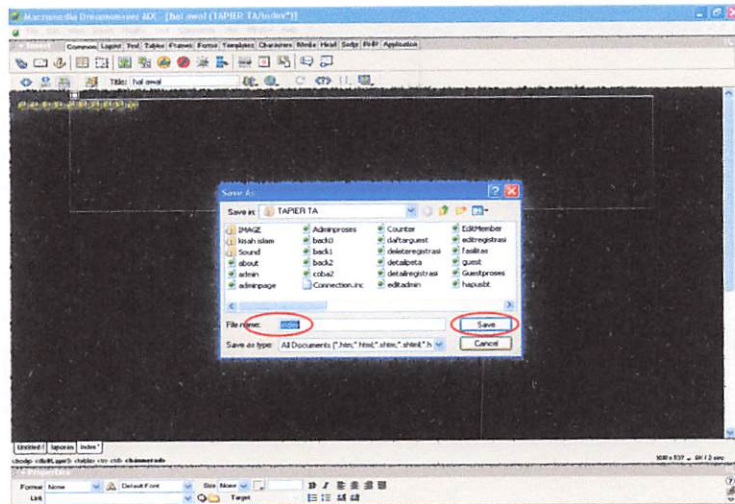
Gambar 3.11. Menampilkan Layer dan Tabel pada DreamWeaver

3. Setelah tabel properties diatur lalu tekan tombol **OK** dan secara otomatis akan muncul tabel didalam layer. Tabel tersebut dapat diisi dengan gambar (image) atau tulisan. Lihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12. Menampilkan Tabel pada DreamWeaver

4. Sebelum melanjutkan ke pekerjaan yang lain sebaiknya file kita simpan terlebih dahulu, dengan cara klik **File > Save as** dalam format ***.php** contoh **index.php**. Lalu klik tombol **Save**. Hal ini dilakukan agar setiap ada penambahan layer atau isi halaman maka dapat langsung dicoba pada *Internet Explorer*. Lihat gambar 3.13



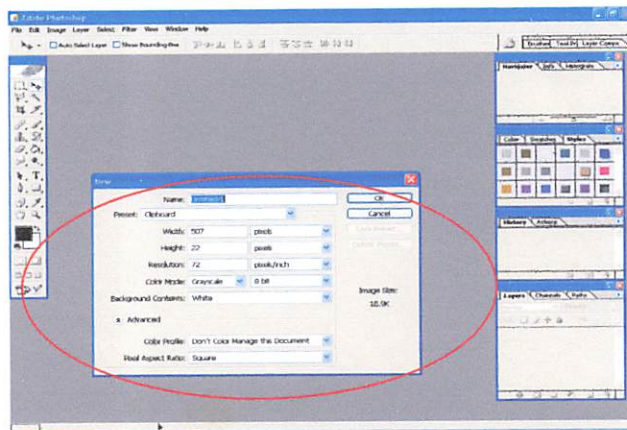
Gambar 3.13. Menyimpan halaman web

3.6.3. Editing Gambar pada Adobe Photoshop CS

Editing gambar pada Adobe Photoshop digunakan untuk memperindah halaman web. Semakin pintar kita membuat gambar atau tulisan maka akan semakin baik pula hasilnya.

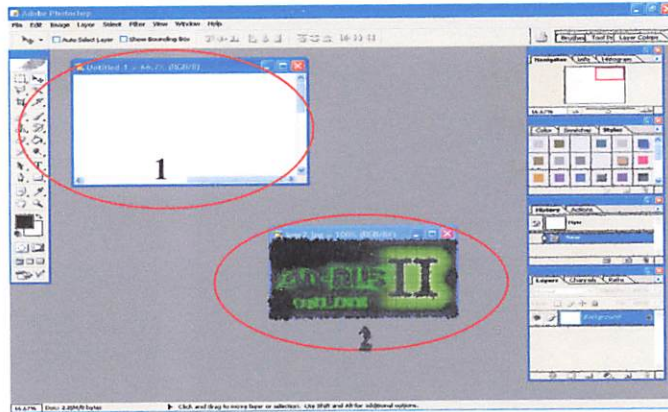
Untuk langkah-langkah *Editing* gambar adalah sebagai berikut:

1. Buka software Adobe Photoshop cs lalu klik **File - New** maka akan tampil page properties untuk lembar baru yang akan didesain. Setelah diatur baru klik **OK**. Lihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14. Membuat lembar baru pada Adobe Photoshop cs

2. Setelah lembar baru muncul, baru kita membuat desain baik tulisan maupun gambar yang sesuai dengan keinginan kita lihat pada gambar 3.15. pada nomor 1. Desain pada Adobe Photoshop cs sangatlah beragam. Tergantung kita membuatnya dengan macam-macam *toolbar* yang disediakan software ini. Contoh desain gambar dapat dilihat pada gambar 3.15. pada nomor 2



Gambar 3.15. Desain pada Adobe Photoshop cs

3. Setelah desain pada Adobe Photoshop jadi maka file disimpan pada format ***.jpg**
4. Desain gambar tersebut dapat dimasukkan pada tabel yang ada pada DreamWeaver MX.

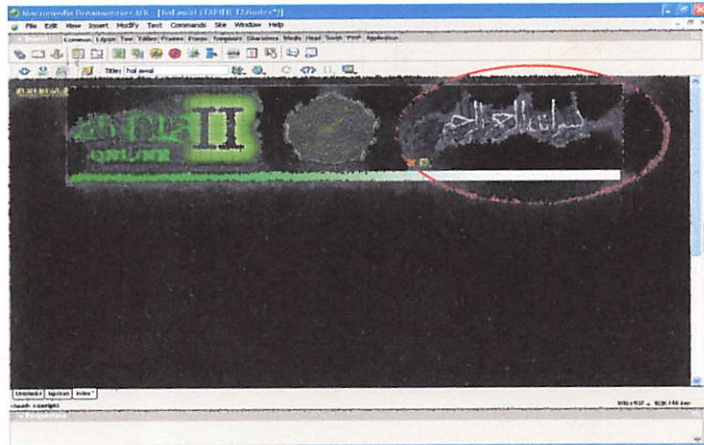
3.6.4. Pembuatan Banner Image Builder

Banner Image Builder adalah extension yang akan membantu anda membuat sebuah banner yang dapat anda buat lengkap dengan URL dan jenis target sesuai keinginan anda.

Langkah langkahnya sebagai berikut:

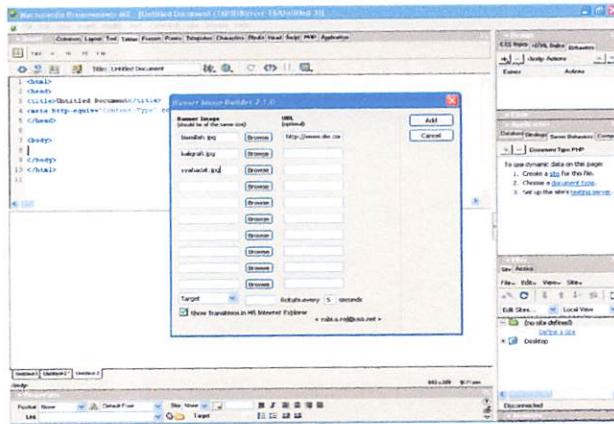
1. Menginstal extension dengan cara mencari file *BannerImageBuilder.MXP* pada folder software > ***BannerImageBuilder.MXP***
2. Klik dua kali untuk menginstal extension tersebut.
3. Beri persetujuan pada pernyataan (*disclaimer*) yang muncul.
4. Muncul kotak konfirmasi yang menyatakan bahwa extension ini telah berhasil diinstal.

5. Buat dokumen baru, atau buka file banner.htm pada folder **Extension > Banner**. Lihat gambar 3.16



Gambar 3.16. Dokumen awal yang akan diberi Banner Image Builder

6. Letakkan kursor pada tempat yang anda inginkan.
7. Klik **Command > Banner Image Builder**
8. Pada kotak dialog, pilih Browse pada Image pertama, lalu cari file **bismillah.jpg** pada folder **Extension > Banner**.
9. Lakukan langkah pada nomor 8 pada kotak nomor 2 dengan file **kaligrafi.jpg** dan kotak nomor 3 dengan file **syahadat.jpg**. Lihat gambar 3.17.



Gambar 3.17. Kotak dialog Banner Image Builder

10. Beri tanda centang pada kotak show transition in MS Internet Explorer.
11. Klik tombol **Add**.

3.6.5. Menampilkan Menu

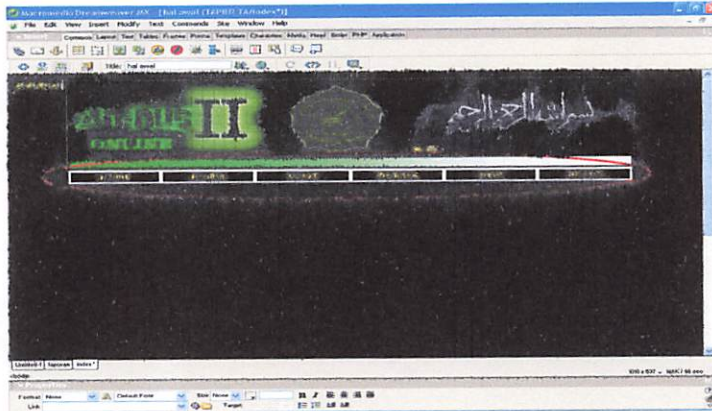
Setelah tampilan web sudah didesain maka kita akan membuat menu.

Menu tersebut dapat dibuat didalam layer maupun didalam tabel.

Langkah-langkah untuk membuat tampilan menu yaitu adalah sebagai berikut:

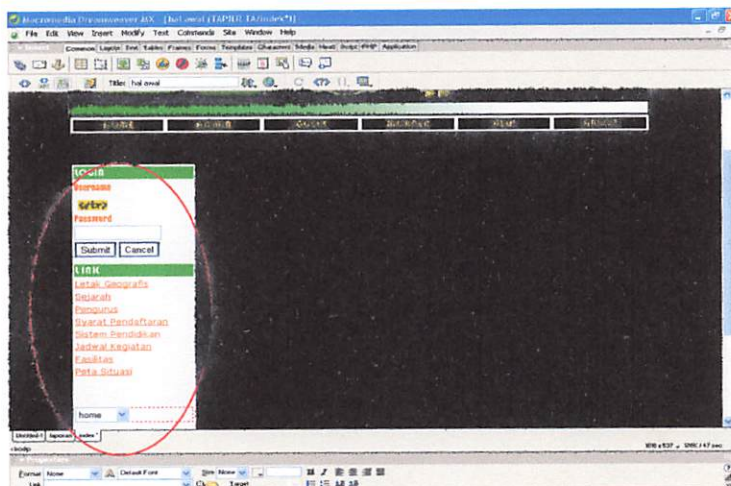
1. Kita membuat layer dengan cara klik **Insert** lalu pilih **layer**. Layer ini akan memudahkan kita untuk memindah-mindah menu yang kita buat.
2. Setelah kita buat layer lalu kita buat tabel didalamnya dengan cara mengklik kursor didalam tabel lalu klik **Insert** dan pilih **tabel**, setelah keluar tabel properties maka kita mengisi berapa kolom dan baris yang akan kita pakai lalu klik **OK**.

- Setelah tabel terbuat maka kita dapat mendesain tabel dan mengisi dengan menu yang dipakai untuk link ke halaman lain seperti HOME, ADMIN, GUEST, MEMBER, HELP, ABOUT. Seperti gambar 3.18



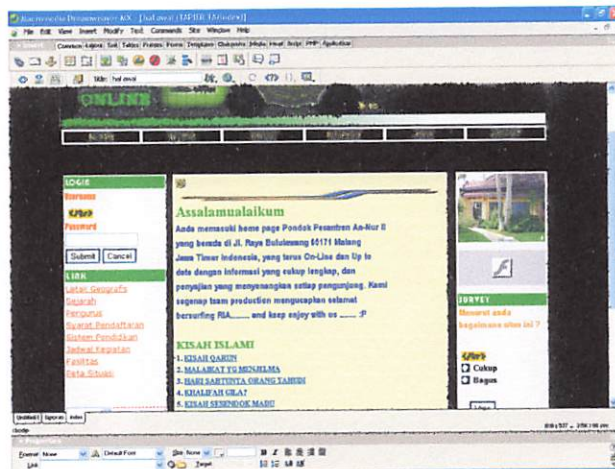
Gambar 3.18. Tampilan menu

- Untuk membuat menu lain caranya sama dengan nomor 1, yaitu pembuatan layer dan tabel yang selanjutnya kita isi sesuai dengan keinginan kita, misalnya seperti Login, letak geografis, sejarah, pengurus, dan lain sebagainya. Lihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19. Pembuatan menu tambahan

5. Dalam satu halaman juga dapat dibuat beberapa layer sehingga kita dapat membuat beberapa isi dari halaman tersebut sebagai pelengkap halaman web, jika sudah dapat dijalankan pada Internet Explorer, maka halaman tersebut sudah jadi dan kita simpan . Lihat gambar 3.20



Gambar 3.20. Pembuatan menu lain sebagai pelengkap halaman web

6. Sebaiknya setiap pembuatan isi atau layer pada halaman web harus disimpan dan dicoba melalui *Internet Explorer*. Caranya yaitu klik **File > Save** lalu tekan tombol **F12** pada keyboard.
7. Untuk halaman-halaman yang lain, pembuatannya sama dengan cara diatas lalu filenya disimpan sesuai dengan nama isi dari halaman itu sendiri dengan file ***.php**.

3.7. Desain Halaman Informasi Pondok

Halaman ini berisi tentang informasi-informasi mengenai pondok pesantren seperti letak geografis, sejarah, pengurus, syarat-syarat pendaftaran, jadwal kegiatan, fasilitas pondok dan lainnya.

3.7.1. Membuka Halaman Index sebagai Halaman Informasi

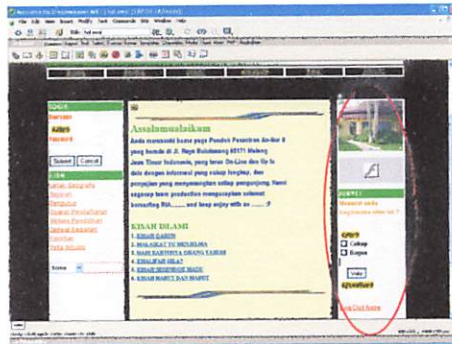
Untuk membuat halaman yang berisi informasi ini, bisa dengan membuat halaman atau desain yang baru atau bisa juga menggunakan halaman index dan kita ubah sebagian isinya. Cara untuk membuat halaman informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Buka program DreamWeaver anda lalu klik **File > Open** kemudian cari file **index** yang telah anda simpan
2. Setelah ketemu, pilih lalu klik **Open** maka halaman index akan tampil pada DreamWeaver.

3.7.2. Editing Halaman Index menjadi Halaman Informasi Pondok

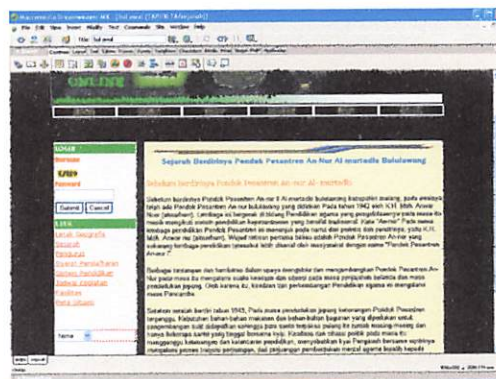
Proses *editing* ini berfungsi untuk menghapus isi-isi yang tidak sesuai dan diganti dengan tema dari halaman web itu sendiri. Proses *editing* ini dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Setelah tampilan Index.php keluar, maka simpanlah file tersebut dengan cara **File > Save As** lalu kita beri nama pada kotak dialog sesuai dengan isi informasi yang akan kita sajikan misalnya **sejarah.php**.
2. Setelah tersimpan maka hapus layer yang tidak kita gunakan, dengan cara klik pada tepi layer tersebut seperti gambar 3.21, kemudian kita hapus.



Gambar 3.21. Pembuatan halaman informasi dengan menghapus layer

3. Kemudian perlebar ukuran layer yang ada ditengah dan hapus isinya, lalu kita isikan informasi lain misalnya informasi mengenai sejarah. Seperti gambar 3.22



Gambar 3.22. Halaman informasi sejarah.php

4. Pembuatan halaman informasi ini langkah-langkahnya dapat dilakukan untuk membuat halaman informasi pondok lainnya seperti letak geografis, pengurus, syarat-syarat pendaftaran, jadwal kegiatan, fasilitas pondok dan lainnya.

3.8. Desain Halaman Form pada DreamWeaver MX

Form atau sering kita dengar dengan sebutan formulir merupakan serangkaian fungsi yang berguna untuk melakukan berbagai aktifitas antara sebuah situs dengan pengguna yang dalam hal ini surfer. Kondisi ini dapat berlangsung pada *server* ataupun *client* untuk menghasilkan interaksi yang semakin banyak dibutuhkan pada dunia internet. Setiap *form* ataupun formulir memiliki elemen-elemen pembentuk *form* tersebut, dimana setiap elemen memiliki spesifikasi tersendiri untuk membedakannya dengan yang lain.

3.8.1. Membuka Halaman Index sebagai Halaman Form

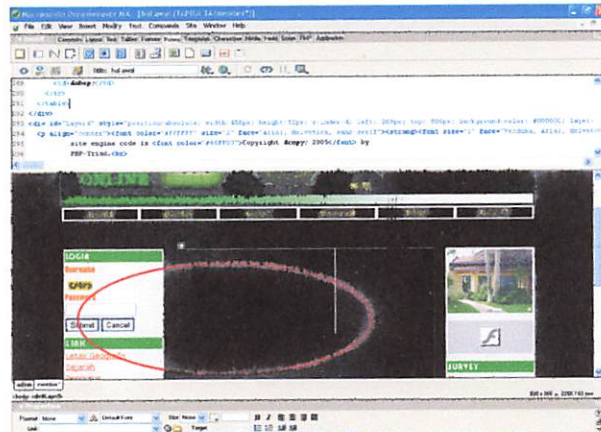
Untuk membuat halaman yang berisi formulir ini, bisa dengan membuat halaman atau desain yang baru atau bisa juga menggunakan halaman index dan kita ubah sebagian isinya. Cara untuk membuat halaman informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Buka program DreamWeaver anda lalu klik **File > Open** kemudian cari file **index** yang telah anda simpan
2. Setelah ketemu, pilih lalu klik **Open** maka halaman index akan tampil pada DreamWeaver.

3.8.2. Editing Halaman Index menjadi Halaman Form

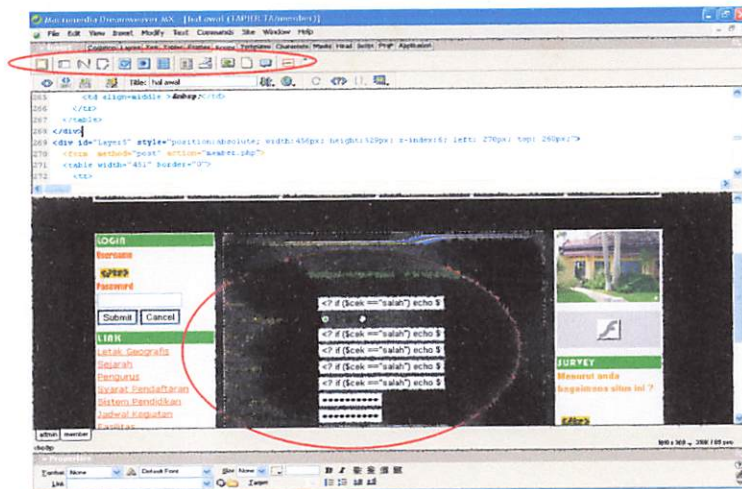
Untuk membuat form, tergantung pada fungsi dan jenis dari form itu sendiri, misalkan untuk pembuatan nama, alamat, atau pesan. Untuk membuat web ini kami membutuhkan beberapa form. Contoh Pembuatan form:

1. Buat desain untuk halaman web atau buka desain halaman web yang sudah anda buat misal **File > Open > Index.php**
2. Hapus layer yang tidak diperlukan
3. Buat layer baru untuk menu yang akan ditampilkan, misalnya menu untuk member dengan cara klik **Insert > Layer** kemudian atur letak dan ukuran layer tersebut.
4. Didalam layer itu buatlah tabel dengan kolom dan baris yang sesuai dengan banyaknya atribut yang akan ditampilkan. Dengan cara klik didalam layer yang baru dibuat kemudian pilih **Insert > Table** isikan jumlah baris dan kolom pada *table properties* klik **OK** maka keluarlah tabel yang kita inginkan. Lihat gambar 3.23.



Gambar 3.23. Pembuatan form

5. Lalu tulis atribut dalam masing-masing tabel, misalnya Nama, Alamat, Email dan sebagainya pada sebelah kiri.
6. Pada sebelah kanan pilih form yang ada di sebelah kiri atas yang sesuai dengan atribut yang telah dibuat. Lihat gambar 3.24.



Gambar 3.24. Pembuatan form untuk member

7. Setelah selesai, simpan dalam file ***.php** contoh member.php
8. Untuk pembuatan form yang lain seperti buku tamu, admin, ustad dan registrasi caranya adalah sama tinggal kita menambahkan isi dari formulir tersebut.

3.9. Desain Peta pada DreamWeaver MX

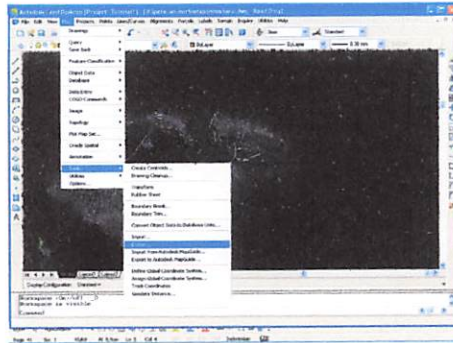
3.9.1. Membuat File Shape dari Peta Digital Pondok

File *shape* merupakan file yang dibentuk dari peta digital melalui *software LandDesktop* yang memuat gambar beserta basis data dari gambar tersebut. File inilah yang dapat dibuka melalui *software ArcView*.

Untuk membuat file shape ini dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

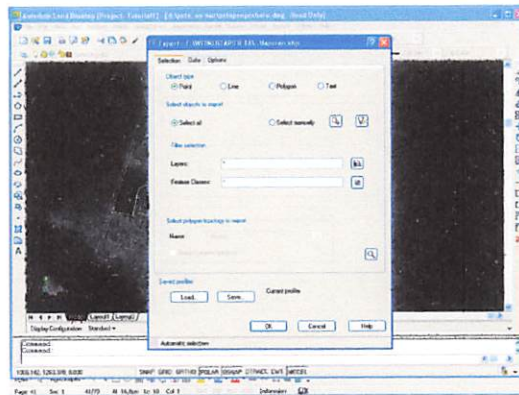
1. Buka peta digital anda pada *software Land Desktop* 2004 dengan cara klik dua kali pada file peta anda pada *windows explorer*.

2. Setelah peta digital tampil, pilih **map > tool > export** pada tool yang ada diatas. Seperti pada gambar 3.25



Gambar 3.25. Pembuatan file shape pada LandDesktop

3. Setelah diexport akan tampil kotak *export location*, lalu anda buat nama sebagai file shp anda dan tipe file yaitu *ESRI Shape*, klik **OK**
4. Setelah itu anda isikan bentuk data yang anda inginkan sesuai dengan kotak properties yaitu selection, data dan options yang ada pada gambar 3.26



Gambar 3.26. Pengisian data dalam pembuatan file shape

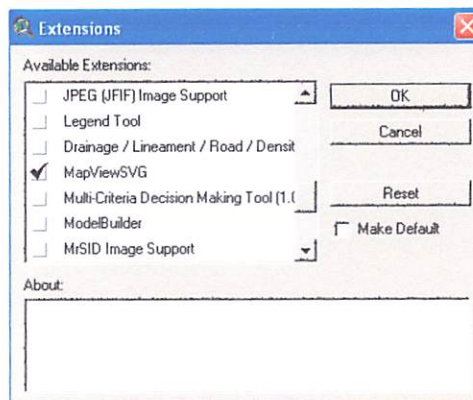
5. Pada kotak properties yang ada pada gambar 3.26 diatas kita dapat mengisi bentuk data yang kita inginkan misalnya tipe obyek yaitu polygon. Pada select obyek, kita dapat memilih manual atau select all. Jika

kita pilih manual maka kita dapat membuat file masing-masing obyek, seperti file gedung-gedung, file jalan, file sungai dan sebagainya. Jika kita pilih select all maka kita hanya mempunyai satu file saja yaitu seluruh obyek peta tersebut. Setelah data-data terisi maka kita klik **OK** maka file *.shp sudah tersimpan.

3.9.2. Membuat Desain Peta pada Halaman Web

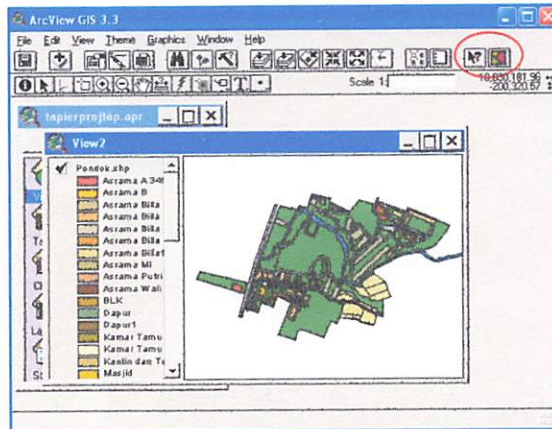
Langkah – langkah desain peta adalah sebagai berikut:

1. Pertama kita menginstal MapViewer SVG. Kemudian kita membuka program ArcView 3.3 lalu kita pilih **File > Extensions** lalu pilih **MapView SVG** klik **OK** seperti pada gambar 3.27.



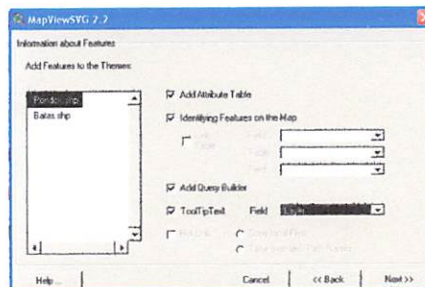
Gambar 3.27. Pemilihan extensions MapViewSVG pada ArcView

2. Setelah itu kita membuka file Shape yang telah kita buat dan kita simpan sebagai *project* dalam file *.apr. Setelah itu kita pilih tombol yang ada pada pojok kanan atas seperti pada gambar 3.28



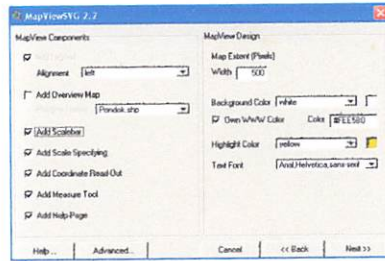
Gambar 3.28. Pemilihan extensions MapViewSVG pada ArcView

3. Setelah kita pilih maka akan keluar tampilan awal dari Map View SVG lalu kita pilih **Next** pada tombol kanan bawah.
4. Isikan data yang kita butuhkan pada table properties Map View SVG lalu klik tombol **Next**. Lihat pada gambar 3.29



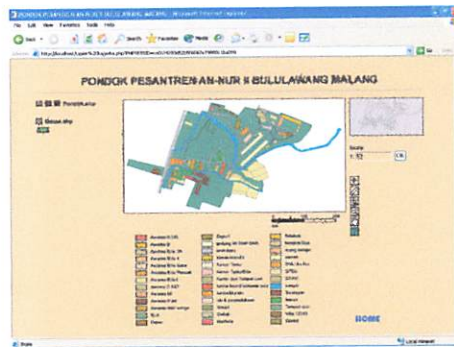
Gambar 3.29. Kotak Properties padaMap View SVG

5. Setelah memilih tombol **Next**, maka akan keluar kotak properties yang kedua dan kita isikan atribut-atribut yang akan kita tampilkan pada Web, seperti pada gambar 3.30.



Gambar 3.30. Pemilihan atribut MapViewSVG

6. Kemudian kita pilih lagi tombol **Next** maka jadilah tampilan peta pada Website. Seperti pada gambar 3.31



Gambar 3.31. Tampilan MapViewSVG pada Website

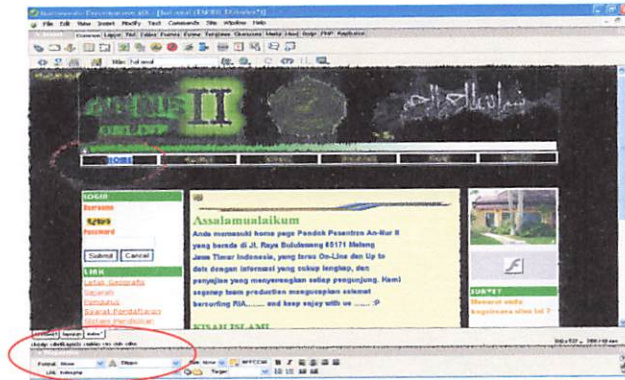
3.10. Pembuatan Link antar Halaman

Pembuatan link ada dua jenis yaitu link berupa teks dan link berupa image.

Adapun caranya sebagai berikut:

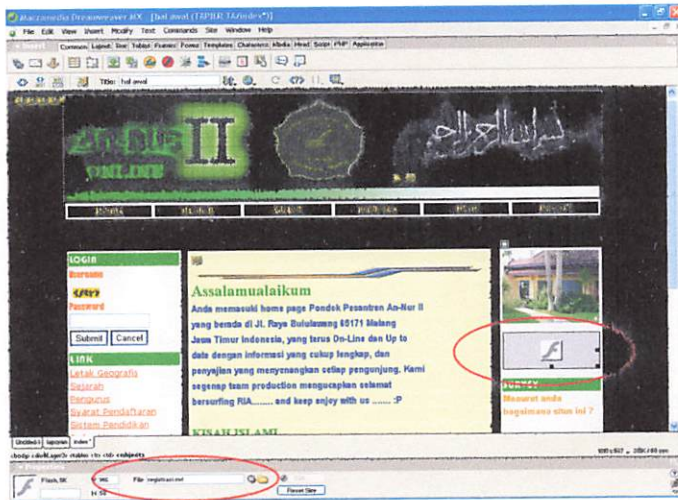
1. Link berupa teks
 - a. Blok teks yang diinginkan
 - b. Pada jendela dibawah terdapat input box Properties. Pada properties sebelah kiri bawah terdapat form link. Ketik file yang akan anda

hubungkan dengan format *.php. Atau dengan cara memilih **browse** maka akan keluar dialog box **Select File** lalu pilih halaman web yang sudah anda simpan dan klik **OK**. Lihat gambar 3.32.



Gambar 3.32. Pembuatan link berupa teks

2. Link berupa image
 - a. Klik image yang akan anda hubungkan
 - b. Pada property di bawah, isikan file yang akan dihubungkan, atau klik **browse** > **Select File** lalu pilih file yang anda inginkan kemudian klik **OK** maka otomatis image tersebut akan langsung terhubung kepada file yang anda pilih. Lihat gambar 3.33.



Gambar 3.33. Pembuatan link berupa image

3.11. Pembuatan Basis Data menggunakan MySQL pada PHP MyAdmin

3.11.1. Desain Tabel pada Pondok Pesantren

Pembuatan web Pondok Pesantren ini menggunakan beberapa tabel.

Tabel yang dipakai antara lain yaitu:

- a. Tabel Admin

Tabel Admin ini terdiri dari:

Tabel 3.1 Tabel Admin

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Admin_ID	Tinyint	2	Nomor Identitas (Primary key)
Nama	Varchar	10	Nama Admin
Password	Varchar	10	Kata kunci

b. Tabel Buku Tamu

Tabel Buku Tamu ini terdiri dari:

Tabel 3.2 Tabel Buku Tamu

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Nama	Varchar	20	Nama Pengunjung
Email_ID	Varchar	30	Alamat Email
Alamat	Varchar	50	Alamat Pengunjung
Pesan	Text		Pesan Pengunjung
Tanggal	Date	20	Tanggal Pengisian

c. Tabel Anggota (member)

Tabel Anggota ini terdiri dari:

Tabel 3.3. Tabel Anggota

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Member_ID	tinyint	5	Nomor Identitas (Primary key)
Nama	Varchar	15	Nama Pengunjung
JK	Varchar	6	Jenis Kelamin
Alamat	Varchar	40	Alamat Pengunjung
Kota	Varchar	20	Kota Pengunjung
Propinsi	Varchar	20	Propinsi Pengisian
Email	Varchar	25	Alamat Email
No telpon	Varchar	25	Telepon Pengunjung
Password	Varchar	15	Kata Kunci

d. Tabel Pendaftaran

Tabel Pendaftaran ini terdiri dari:

Tabel 3.4. Tabel Pendaftaran

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
NIS_ID	tinyint	6	Nomor Identitas (Primary key)
Nama	Varchar	50	Nama Pendaftar
TTL	Varchar	50	Tempat Tanggal Lahir
JK	Varchar	10	Jenis Kelamin
Kewarganegaraan	Varchar	15	Kota Pendaftar
Agama	Varchar	10	Agama Pendaftar
Alamat Rumah	Varchar	50	Alamat Pendaftar
Kota	Varchar	20	Kota Pendaftar
Telpon	Varchar	30	Telepon Pendaftar
Jenjang	Varchar	30	Jenjang pendidikan
Kodepos	Varchar	10	Kodepos Pendaftar
Nama Ortu	Varchar	50	Nama Orang tua
Alamat Ortu	Varchar	50	Alamat Orang tua
Kota Ortu	Varchar	30	Kota Orang tua
Telpon Ortu	Varchar	20	Telepon Orang tua
Pend Ayah	Varchar	20	Pendidikan Ayah
Pend Ibu	Varchar	20	Pendidikan Ibu
Peker Ayah	Varchar	20	Pekerjaan Ayah
Peker Ibu	Varchar	20	Pekerjaan Ibu
Hasil Ayah	Varchar	30	Penghasilan Ayah
Hasil Ibu	Varchar	30	Penghasilan Ibu
Kodepos Ortu	Varchar	10	Kodepos Orang tua
Member_ID	tinyint	6	Identitas member

e. Tabel Voting

Tabel Voting ini terdiri dari:

Tabel 3.5. Tabel Voting

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Biasa	integer	9	Jika Web dinilai Biasa
Cukup	Integer	9	Jika Web dinilai Cukup
Bagus	Integer	9	Jika Web dinilai Bagus

f. Tabel Peta

Tabel Peta ini terdiri dari:

Tabel 3.6. Tabel Peta

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Gedung_ID	tinyint	2	Nomor Identitas (Primary key)
Nama Gedung	Varchar	100	Nama Gedung Ponpes
Shape	Varchar	15	Bentuk Area
Luas Area	Varchar	10	Luas Area
Gambar	Varchar	100	Foto Gedung Ponpes

g. Tabel Ustad

Tabel ustad ini terdiri dari:

Tabel 3.7. Tabel Ustad

Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Ustad_ID	int	10	Nomor Identitas (Primary key)
Nama	Varchar	50	Nama Ustad
TTL	Varchar	50	Tempat tanggal lahir Ustad
Alamat	Varchar	50	Alamat Ustad
Gedung	Varchar	50	Gedung yang dikepalai Ustad

h. Tabel Pengurus

Tabel pengurus ini terdiri dari:

Tabel 3.8. Tabel Pengurus

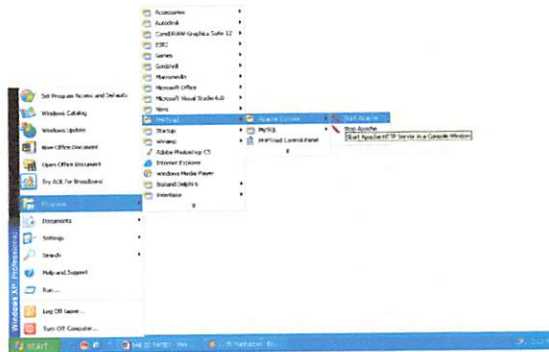
Nama Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Pengurus_ID	int	10	Nomor Identitas (Primary key)
Nama	Varchar	50	Nama Pengurus
TTL	Varchar	50	Tempat tanggal lahir Pengurus
Alamat	Varchar	50	Alamat Pengurus
Jabatan	Varchar	50	Jabatan yang dipegang

3.11.2. Desain tabel pada PHP MyAdmin

Adapun cara-cara pembuatan tabel adalah sebagai berikut:

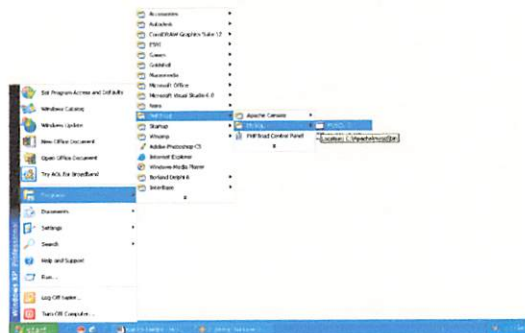
1. Klik **Start > Program > PHP Triad > Apache Console > Start Apache**.

Seperti pada gambar 3.34



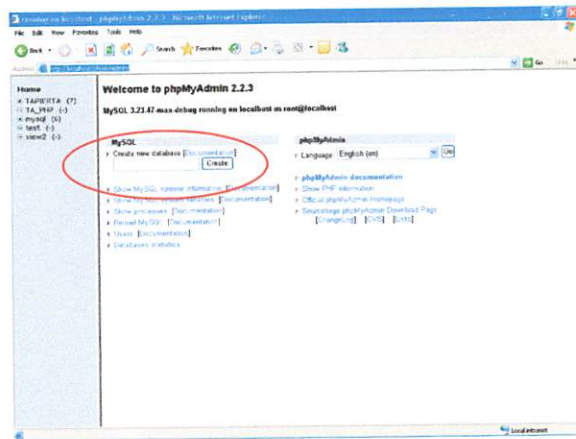
Gambar 3.34. Pengaktifan Apache

2. Setelah itu aktifkan MySQL dengan cara klik **Start > Program > PHP Triad > MySQL > MySQL-D**. Seperti pada gambar 3.35.



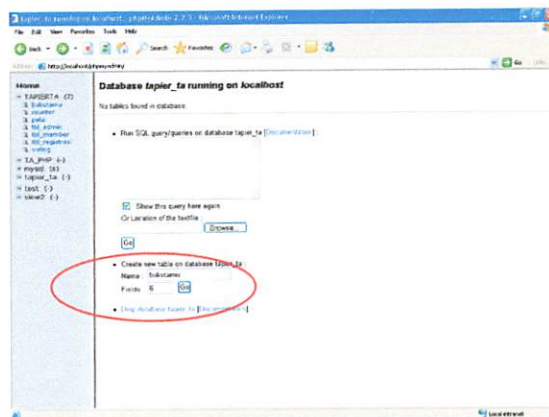
Gambar 3.35. Pengaktifan MySQL

- Jalankan Web Browser anda seperti: internet explorer, Netscape dan ketik di Address Bar <http://localhost/phpmyadmin/>, maka akan muncul tampilan PHP MyAdmin. Isikan nama basis data yang akan anda buat. Lalu klik tombol **Create** seperti gambar 3.36.



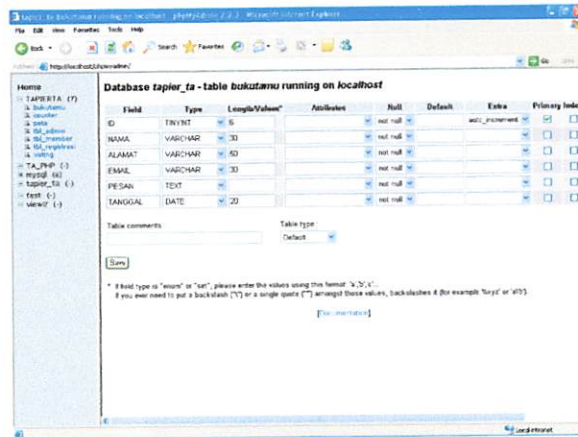
Gambar 3.36. Tampilan phpMyAdmin

- Isikan nama tabel yang akan anda buat beserta jumlah atribut pada **Create new table on database** contoh tapier_ta jumlah field = 6, lalu klik tombol **Go**. Seperti gambar 3.37



Gambar 3.37. membuat nama tabel baru

- Isikan rancangan tabel yang telah anda buat pada form inputan tabel. Untuk atribut ID, pilih auto_increment pada form extra. Lalu klik **Save**. Lihat gambar 3.38



Gambar 3.38. mengisi atribut tabel baru

- Lakukan langkah - langkah diatas untuk membuat tabel - tabel yang lainnya.

3.11.3. Menghubungkan Form dengan Basis Data MySQL

Untuk menghubungkan form halaman Web ke basis data MySQL maka tambahkan script berikut ke halaman Web anda.

```
<?php
$koneksi= @mysql_connect("localhost","","") or die ("Ada
Kesalahan");
mysql_select_db("TAPIERTA",$koneksi);
?>
```


Sedangkan untuk mengakses tabel maka perlu dibuat sript sebagai

berikut:

```
<?php
mysql_query("select * from nama_tabel", $koneksi);
?>
```

3.11.4. Menampilkan Basis Data pada Halaman Web

Dari hasil pengisian formulir-formulir pada halaman Web seperti pada halaman member atau registrasi, data tersebut disimpan di program basis data MySQL, sehingga untuk menampilkan data tersebut diperlukan script seperti contoh dibawah ini:

```
<?php
session_start();
?>
<html>
<?
if ($Submit=="Delete")
{
include("Connection.inc");
$query1 = mysql_query("Select * from tbl_registrasi where
id=$id",$koneksi);
while($brs = mysql_fetch_array($query1))
{
<script language="JavaScript" type="text/JavaScript">
<!--
function MM_reloadPage(init) { //reloads the window if Nav4
resized
if (init==true) with (navigator) {if
((appName=="Netscape")&&(parseInt(appVersion)==4)) {
document.MM_pgW=innerWidth; document.MM_pgH=innerHeight;
onresize=MM_reloadPage; }}
else if (innerWidth!=document.MM_pgW ||
innerHeight!=document.MM_pgH) location.reload();
}
MM_reloadPage(true);
//-->
</script>

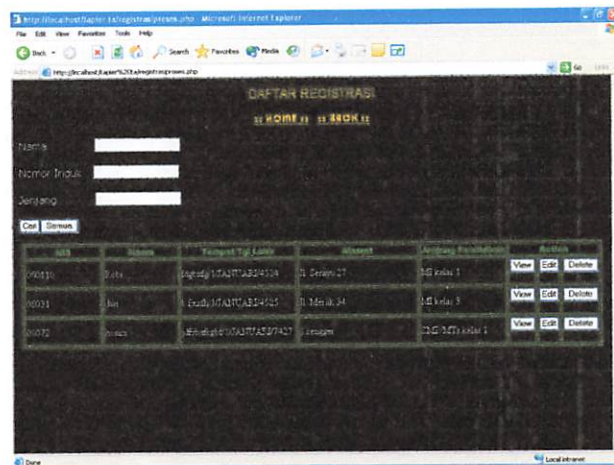
<body bgcolor="#000000"><center>
<p><font color="#FFCC00" size="4" face="Arial, Helvetica,
sans-serif">DAFTAR REGISTRASI </font></p>
<p><a href="index.php"><font color="#FFCC00"
face="Blippo">:: HOME ::</font></a>
```

```

        &nbsp; <?php if ($hak=="User") echo "<a
href='registrasi.php'>"; else echo "<a href='adminpage.php'>";
?><font color="#FFCC00" face="Blippo">:: BACK
:: </font></a></p></center>
<center><table width="970" border="1"bordercolor="#00CC00">
<tr>
<td width="232" height="21"><div align="center"><font
color="#00FF33" face="Arial Black">Nama</font></div></td>
<td width="200"><div align="center"><font color="#00FF33"
face="Arial Black">Tempat/Tgl Lahir</font></div></td>
<td width="270"><div align="center"><font color="#00FF33"
face="Arial Black">Alamat</font></div></td>
<td width="230"><div align="center"><font color="#00FF33"
face="Arial Black">Jenjang Pendidikan</font></div></td>
<td width="300" colspan="3" align="center"><font
color="#00FF33" face="Arial Black">Action</font></div></td>
</tr></center>

```

Dari script diatas maka akan muncul tampilan basis data dari hasil registrasi seperti pada gambar 3.39



Gambar 3.39. Tampilan Basis Data dan Query pada Halaman Web

3.11.5. Pembuatan Query Basis Data

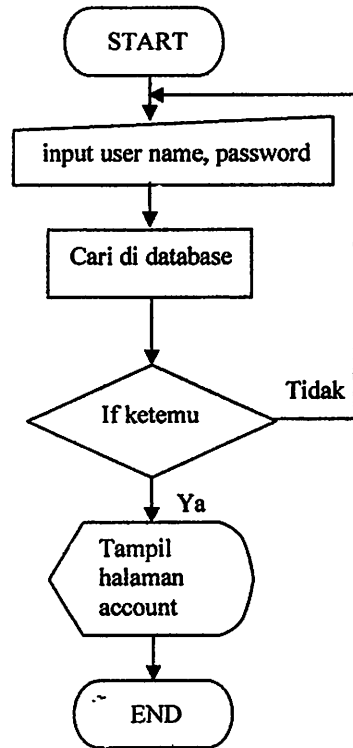
Untuk memudahkan kita dalam mencari suatu nama ataupun alamat dari sekian banyak data, maka diperlukan program pencarian atau disebut dengan query. Pembuatan query ini dapat berupa script sebagai berikut:

```
<?php
include("Connection.inc");
if ($Cari=="Cari")
{
    if (((strlen($carinama) > 0) and (strlen($carialamat) > 0) and (strlen($carijenjang) > 0)))
        $query1 = @mysql_query("Select * from tbl_registrasi where Alamat_rumah like '%$carialamat%' and Nama like '%$carinama%' and Jenjang like '%$carijenjang%' ", $koneksi);
    else if (strlen($carinis) > 0)
        $query1 = @mysql_query("Select * from tbl_registrasi where NIS like '%$carinis%' ", $koneksi);
    else if (strlen($carinama) > 0)
        $query1 = @mysql_query("Select * from tbl_registrasi where Nama like '%$carinama%' ", $koneksi);
    else if (strlen($carijenjang) > 0)
        $query1 = @mysql_query("Select * from tbl_registrasi where Jenjang like '%$carijenjang%' ", $koneksi);
}
else
    $query1 = mysql_query("Select * from tbl_registrasi order by NIS and Jenjang", $koneksi);
```

Dengan menggunakan script PHP untuk pembuatan query seperti diatas, maka akan keluar tampilan query yaitu Nama, Nomor Induk dan Jenjang Pendidikannya, seperti pada gambar 3.39 pada sebelah kiri atas.

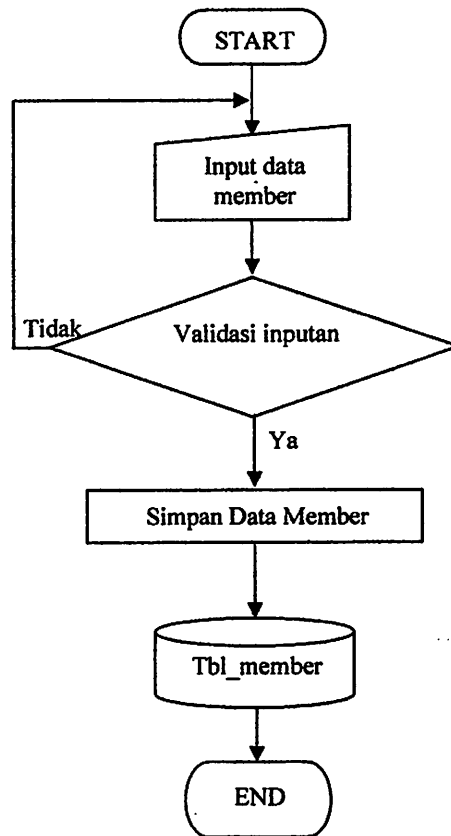
3.12. Flow Chart Pengoperasian

3.12.1. Flow Chart Login



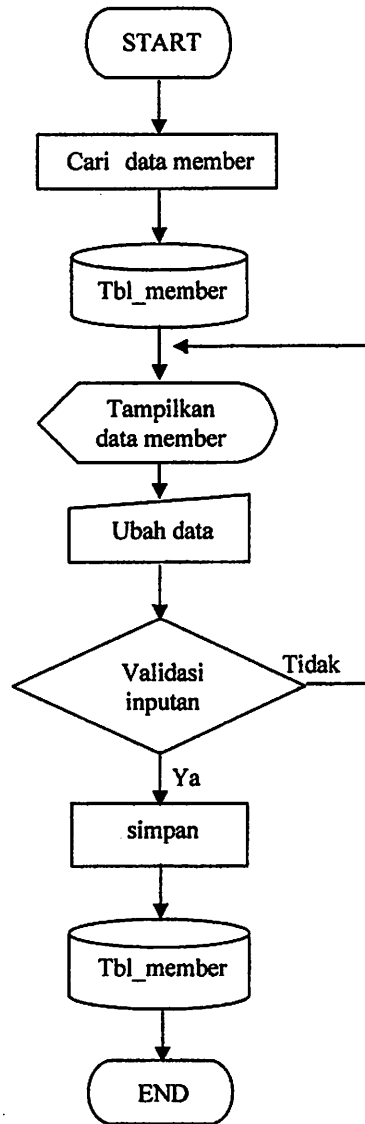
Gambar 3.40. Flow Chart Login

3.12.2. Flow Chart Input Data Member



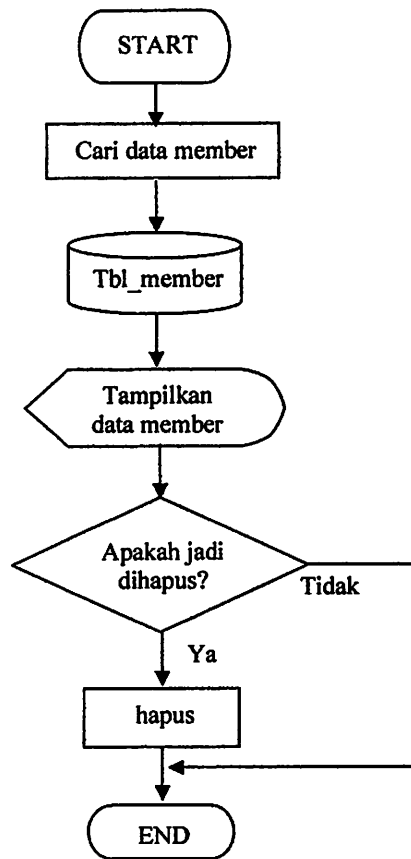
Gambar 3.41. Flow Chart Input Data Member

3.12.3. Flow Chart Edit Member



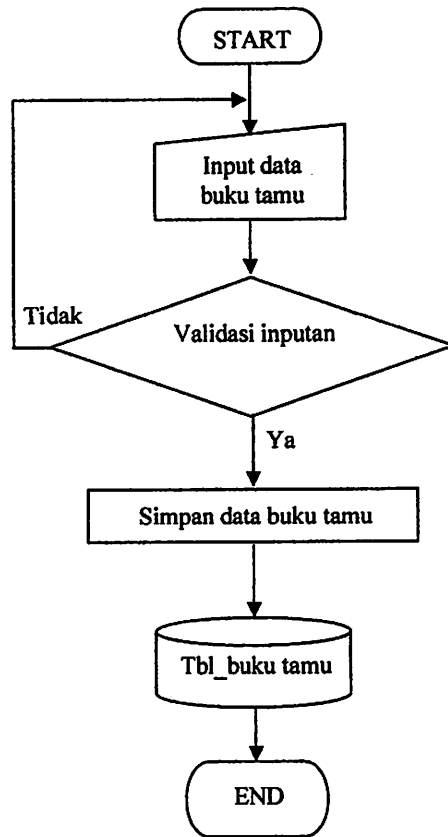
Gambar 3.42. Flow Chart Edit Member

3.12.4. Flow Chart Delete Member



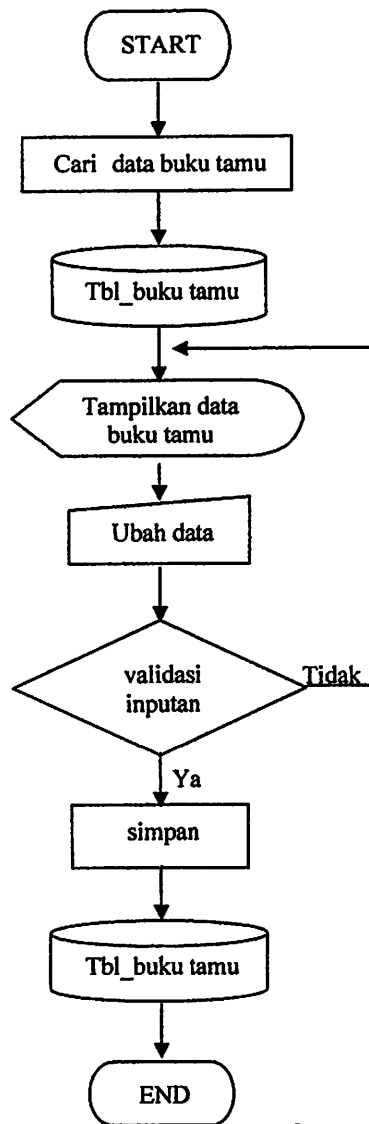
Gambar 3.43. Flow Chart Delete Member

3.12.5. Flow Chart Input Buku Tamu



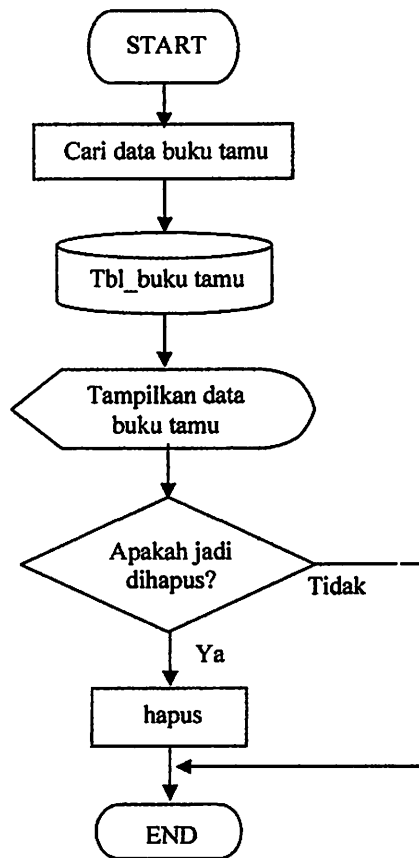
Gambar 3.44. Flow Chart Input Buku Tamu

3.12.6. Flow Chart Edit Buku Tamu



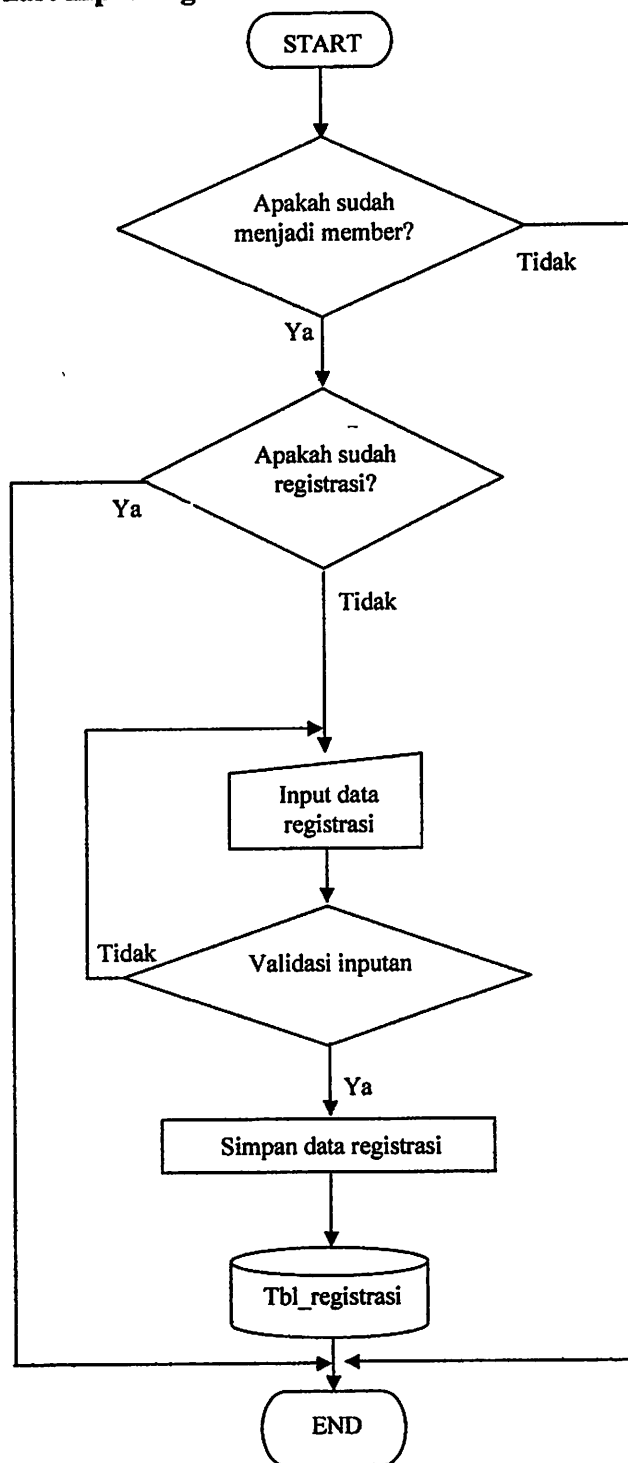
Gambar 3.45. Flow Chart Edit Buku Tamu

3.12.7. Flow Chart Delete Buku Tamu



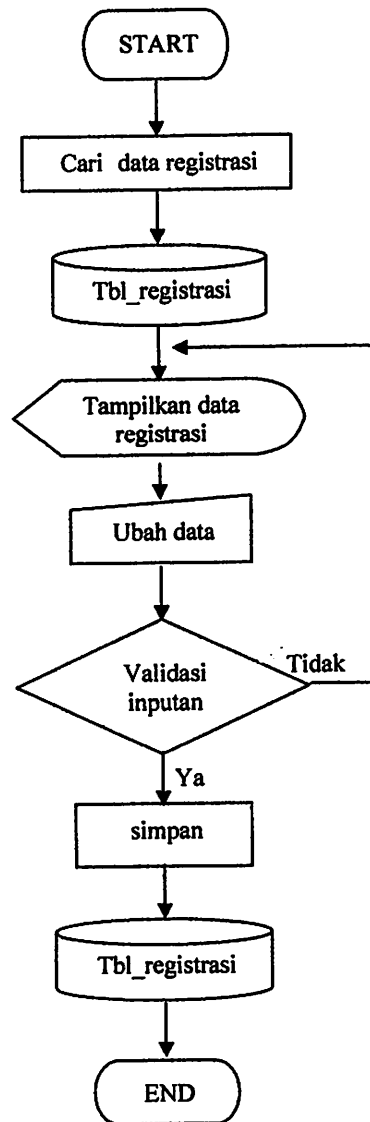
Gambar 3.46. Flow Chart Delete Buku Tamu

3.12.8. Flow Chart Input Registrasi



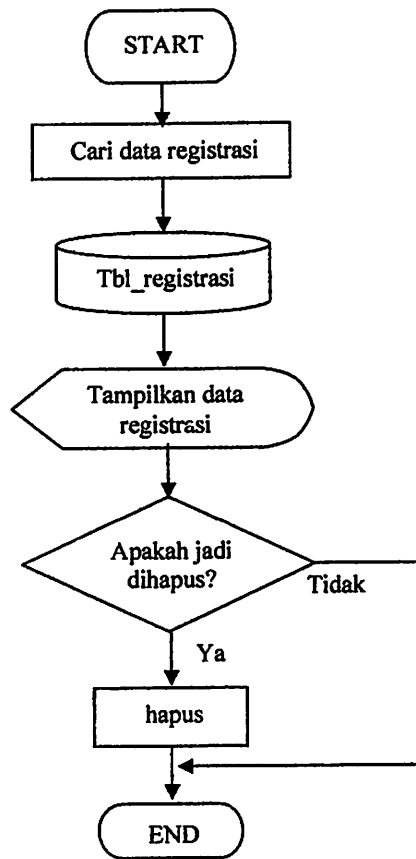
Gambar 3.47. Flow Chart Input Registrasi

3.12.9. Flow Chart Edit Registrasi



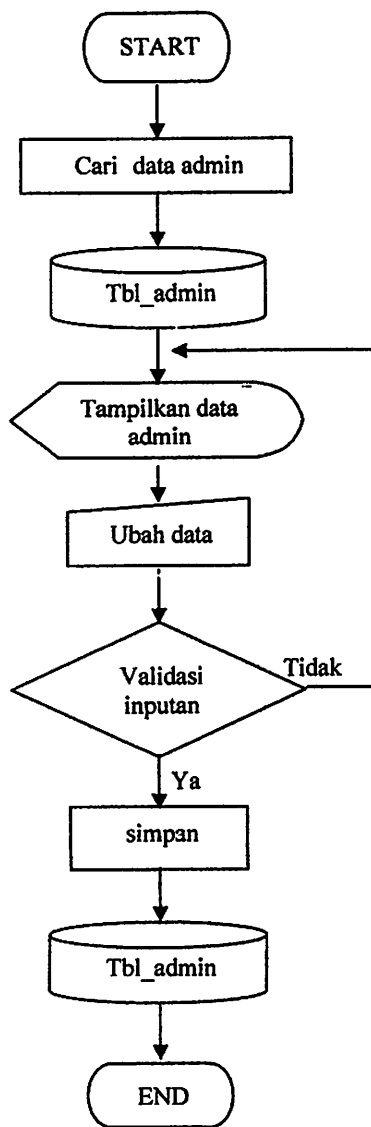
Gambar 3.48. Flow Chart Edit Registrasi

3.12.10. Flow Chart Delete Registrasi



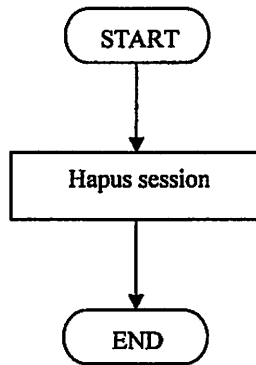
Gambar 3.49. Flow Chart Delete Registrasi

3.12.11. Flow Chart Edit Admin



Gambar 3.50. Flow Chart Edit Admin

3.12.12. Flow Chart Logout



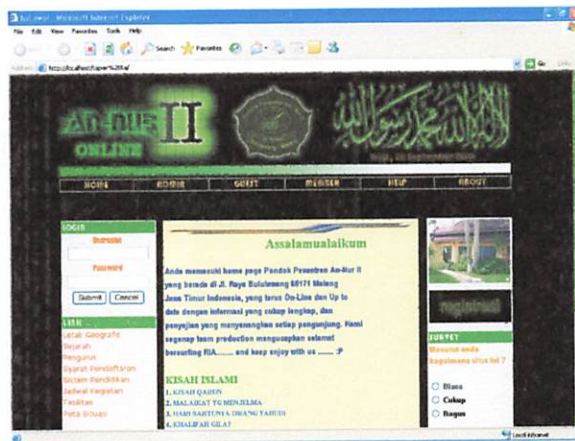
Gambar 3.51. Flow Chart Logout

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penyajian Halaman Depan

Halaman depan (*home*) dari Web Pondok Pesantren An – Nur II yang disajikan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Depan Website

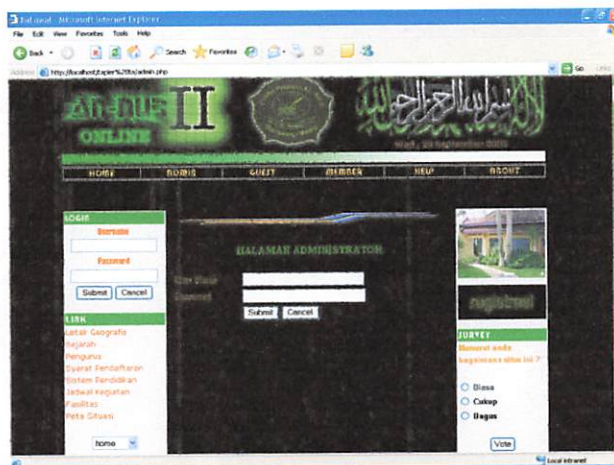
Halaman ini berisi menu-menu utama antara lain yaitu:

- ◆ *Home* yaitu tampilan halaman depan Web seperti gambar 4.1
- ◆ *Admin* yaitu menu yang dikhususkan untuk administrator yang berfungsi untuk mengubah maupun menghapus data yang tidak dipakai.
- ◆ *Guest* yaitu menu yang dipakai untuk mengisi buku tamu atau mengisi pesan-pesan kepada pemilik Web ini.
- ◆ *Member* yaitu fasilitas Web yang digunakan sebagai tempat untuk menjadi anggota dari Website ini.

- ◆ *Help* yaitu menu untuk membantu pengunjung Web tentang cara-cara menjadi anggota maupun sebagai santri dari Pondok Pesantren ini.
- ◆ *About* yaitu menu yang menginformasikan tentang seputar Web Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang.
- ◆ *Login* menu yang digunakan sebagai password untuk mengisi buku tamu, melihat atau mengubah data member, registrasi dan sebagainya.
- ◆ *Link* yaitu menu berisi seputar informasi Pondok Pesantren An – Nur II Bululawang
- ◆ *Registrasi* yaitu menu yang dapat digunakan pengunjung Web untuk mendaftarkan dirinya sebagai santri.
- ◆ *Voting* yaitu menu tambahan yang digunakan sebagai penilaian dari Website ini.

4.2. Penyajian Menu Admin

Menu *Admin* ini dikhususkan kepada *administrator* dimana *administrator* berhak untuk mengganti maupun menghapus data-data yang ada. Tampilan halaman *Administrator* diperlihatkan pada gambar 4.2.

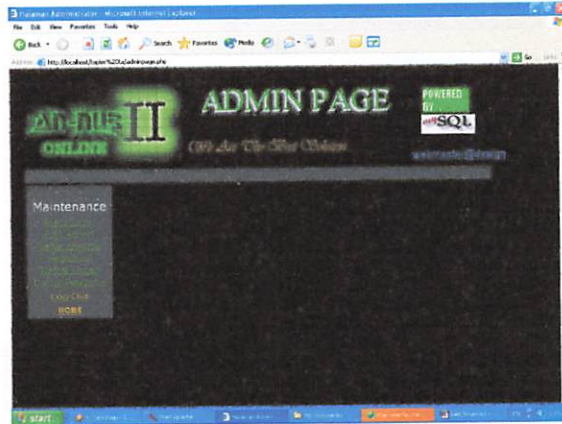


Gambar 4.2. Tampilan menu admin

Halaman *administrator* ini berisi:

- ◆ *User Name* yang hanya bisa diisi oleh *administrator*
- ◆ *Password* sebagai sandi *administrator*

Jika *administrator* ingin mengedit atau menghapus data-data lain, maka *administrator* harus mengisi form admin lalu klik *submit*, sehingga akan tampil halaman *administrator* seperti pada gambar 4.3 yang berisi buku tamu, *edit admin*, daftar *member*, *registrasi daftar ustad*, dan *daftar pengurus*. Pada menu-menu diatas itulah *administrator* dapat mengedit ataupun menghapus data yang tidak diperlukan.



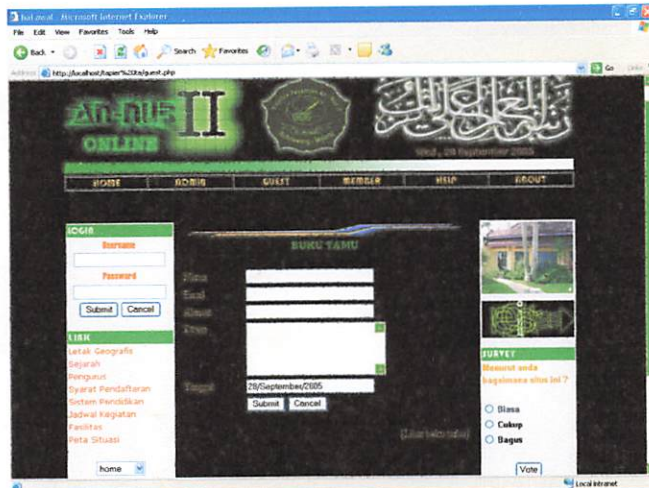
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Administrator

Menu yang ada pada halaman administrator yaitu:

- Buku Tamu : menu yang digunakan untuk melihat atau menghapus isi dari buku tamu.
- Edit Admin : menu yang dipakai untuk mengganti seorang *Administrator*
- Daftar Member : menu yang digunakan seorang admin untuk melihat, mengedit atau menghapus data yang ada pada daftar member.
- Registrasi : menu yang digunakan seorang admin untuk melihat, mengedit atau menghapus data yang ada pada daftar registrasi.
- Daftar Ustad : menu untuk melihat, mengedit atau menghapus data dari daftar ustad.
- Daftar Pengurus : menu untuk melihat, mengedit atau menghapus data dari daftar pengurus.
- Kirim Pesan : menu untuk mengirimkan pesan dari *admin* kepada *user*

4.3. Penyajian Menu Buku Tamu

Menu *guest* atau buku tamu ini merupakan menu yang dibuat untuk anggota Web dalam mengisi pesan-pesan yang akan disampaikan. Tampilan menu *guest* seperti pada gambar 4.4.



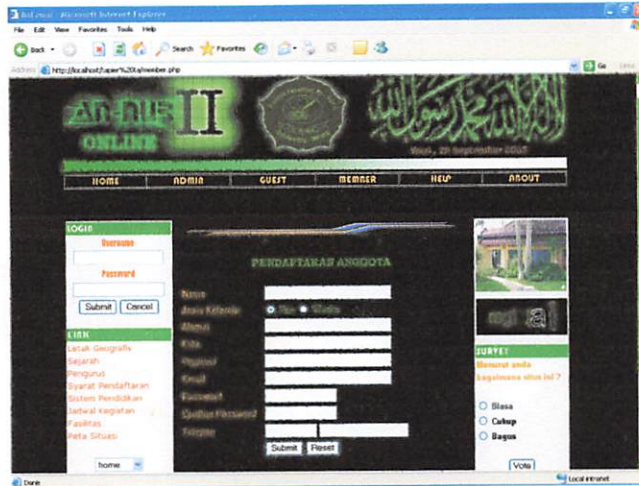
Gambar 4.4. Tampilan menu *guest* atau buku tamu

Tampilan menu *guest* atau buku tamu ini berisi:

- ◆ Nama diisi dengan nama anggota
- ◆ Email diisi dengan alamat email dari anggota
- ◆ Alamat diisi dengan alamat dari anggota
- ◆ Pesan yaitu tempat mengisi pesan yang akan disampaikan kepada pemilik Web
- ◆ Tanggal berisikan tanggal pengisian buku tamu
- ◆ Lihat buku tamu yaitu menu yang digunakan untuk melihat isi dari buku tamu

4.4. Penyajian Menu Member

Menu *member* ini digunakan untuk para pengunjung Web yang akan menjadi anggota dari Web Pondok Pesantren An-Nur II Bululawang. Tampilan menu *member* ini dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5. Tampilan menu member

Halaman menu *member* ini berisi:

- ◆ Nama diisikan nama dari pengunjung Web yang akan menjadi anggota
- ◆ Jenis Kelamin dipilih pada *radio button*
- ◆ Alamat diisikan alamat pengunjung Web
- ◆ Kota diisikan kota dari pengunjung
- ◆ Propinsi diisikan propinsi pengunjung
- ◆ Email diisikan alamat email dari pengunjung Web
- ◆ *Password* diisi *password* yang berguna untuk *login*
- ◆ Telepon diisikan nomor telepon dari pengunjung Web

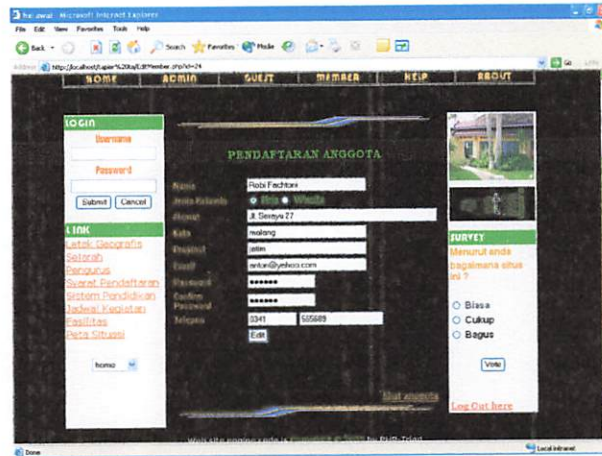
Setelah anda mengisi *member*, maka anda dapat melihat data anda maupun data anggota lainnya dengan cara mengklik kursor pada tulisan **lihat anggota** yang ada di bawah *form* pengisian *member*. Setelah diklik maka akan tampil tabel yang berisi data anggota yang ditampilkan pada gambar 4.6.

Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Kota	Provinsi	Email	Telepon	Action
Arief Taufiq	Pria	Jl. Bogor Terusan 25	Malang	Jawa Timur	arief.g@yahoo.com	0241-570113	edit delete
Rapier	Pria	2222	Malang	DIY	rapierdy.shop.com	0241-570442	edit delete
andi	wanita	pelampayan	malang 305	Malang	andi_s@yahoo.com	0241-570113	edit delete
Andi Setawan	Pria	Tapak Spring 14	Malang	Jawa	andi_singer@yahoo.com	0241-329715	edit delete

Gambar 4.6. Tampilan tabel pada menu *member*

Pada tabel tersebut terdapat tombol *Edit* dan *Delete* yang berfungsi untuk mengubah atau menghapus data pengunjung yang bersangkutan. Sehingga pengunjung lain tidak dapat mengubah data maupun menghapus data pengunjung lain.

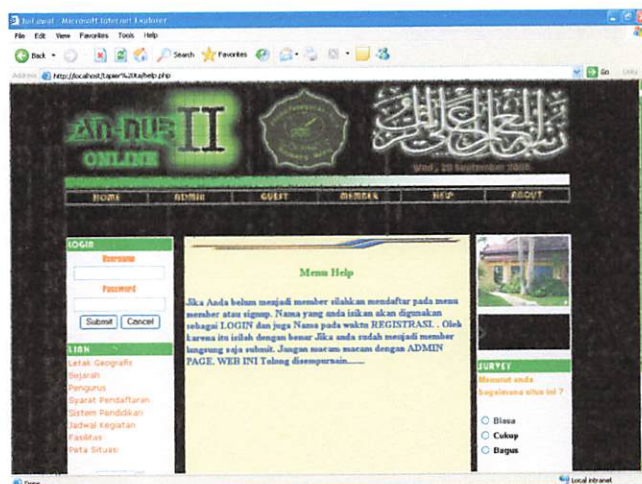
Tombol edit berfungsi untuk mengubah data yang telah ada. Data tersebut hanya bisa diubah oleh orang yang bersangkutan, sehingga orang lain tidak dapat mengubah data-data kita. Tampilan dari tombol edit adalah seperti pada gambar 4.7.



Gambar 4.7. Tampilan edit pada menu member

4.5. Penyajian Menu Help

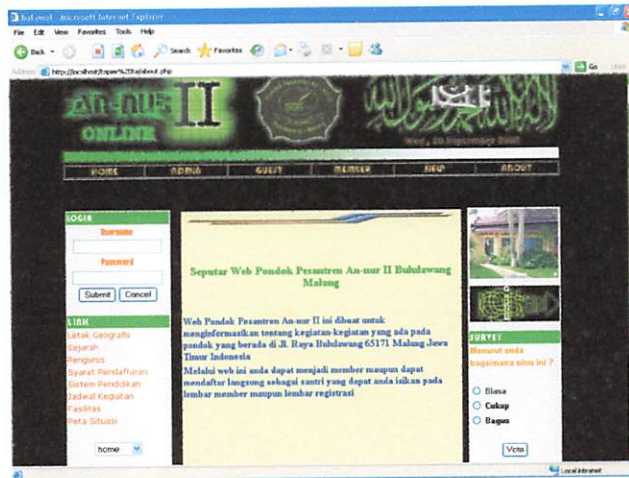
Menu *help* atau bantuan ini berisi tentang langkah-langkah pengisian formulir untuk menjadi anggota maupun santri pada Pondok Pesantren ini. Tampilan menu *help* dapat anda lihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8. Tampilan menu help

4.6. Penyajian Menu About

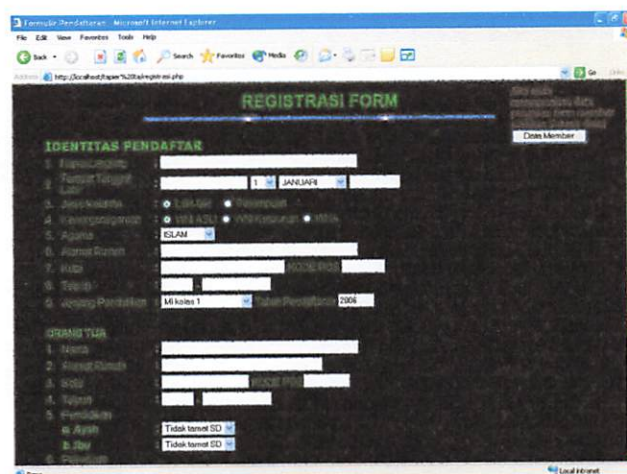
Penyajian menu *about* ini berisikan seputar web Pondok Pesantren An-Nur II yang dapat anda lihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9. Tampilan menu *about*

4.7. Penyajian Menu Registrasi

Menu *registrasi* adalah menu yang khusus dibuat untuk pengunjung Web yang akan mendaftar sebagai santri di Pondok Pesantren ini. Tampilan menu *registrasi* adalah seperti pada gambar 4.10.

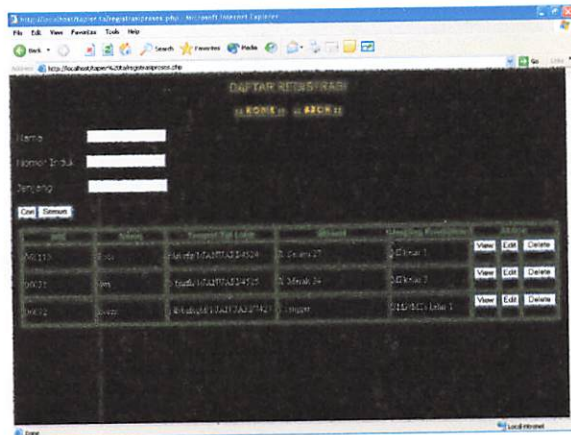


Gambar 4.10. Tampilan menu *registrasi*

Menu *registrasi* atau pendaftaran ini diisi dengan identitas diri dan identitas dari orang tua. Isi dari halaman registrasi yaitu:

- ◆ Nama Lengkap diisi nama dari anggota (*member*) Web yang akan menjadi pendaftar
- ◆ Tempat /Tanggal Lahir diisi oleh pendaftar
- ◆ Jenis Kelamin dipilih pada *radio button*
- ◆ Kewarganegaraan diisi oleh pendaftar sesuai dengan status kewarganegaraannya
- ◆ Agama diisi pendaftar
- ◆ Alamat Rumah diisi alamat rumah pendaftar Web
- ◆ Kota diisi kota dari pendaftar
- ◆ Kodepos dan Telpon diisi oleh pendaftar
- ◆ Email diisi alamat email dari pengunjung Web
- ◆ Jenjang Pendidikan diisi oleh pendaftar sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diambil
- ◆ Tahun Pendaftaran isinya sesuai dengan tahun saat ini hingga seterusnya
- ◆ Identitas orangtua pendaftar

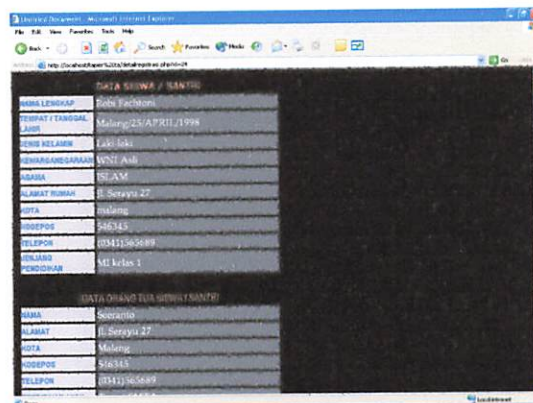
Setelah form *registrasi* diisi maka pengunjung Web dapat melihat data-datanya pada tabel *registrasi* dengan cara mengklik cursor pada tulisan **lihat** yang ada di bawah form *registrasi*. Setelah diklik maka akan tampil tabel seperti pada gambar 4.11.



Gambar 4.11. Tampilan tabel pada menu registrasi

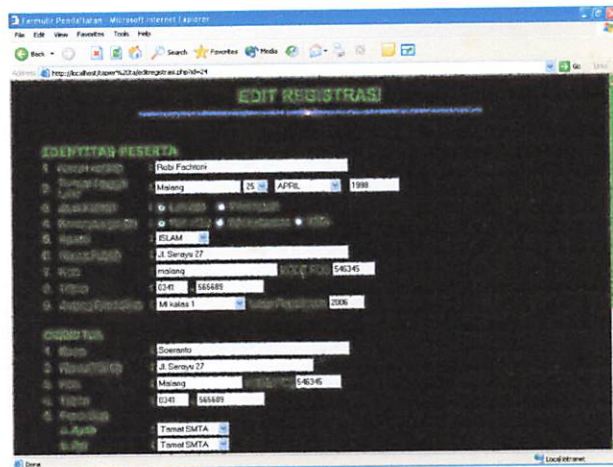
Pada tabel tersebut terdapat tombol *View*, *Edit* dan *Delete* dimana tombol *View* digunakan untuk memunculkan informasi sedetail mungkin. Sedangkan tombol *Edit* dan *Delete* berfungsi untuk mengubah atau menghapus data pendaftar yang bersangkutan. Sehingga pendaftar lain tidak dapat mengubah data maupun menghapus data pendaftar lain.

Tombol *view* adalah tombol yang ada pada daftar registrasi yang berfungsi untuk melihat data lengkap seorang santri. Tampilan dari menu *View* dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12. Tampilan view pada menu registrasi

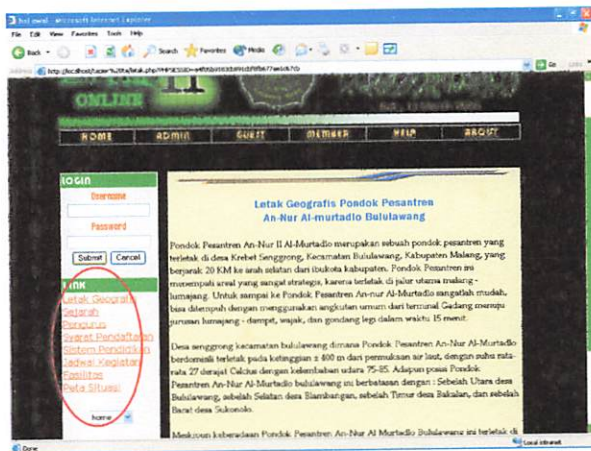
Sedangkan tombol edit digunakan oleh seorang member atau santri untuk mengubah data yang telah tersimpan. Pengubahan data ini hanya dilakukan oleh member atau santri yang bersangkutan. Tampilan dari menu edit pada daftar registrasi adalah seperti pada gambar 4.13



Gambar 4.13. Tampilan edit pada menu registrasi

4.8. Penyajian Halaman Informasi Pondok

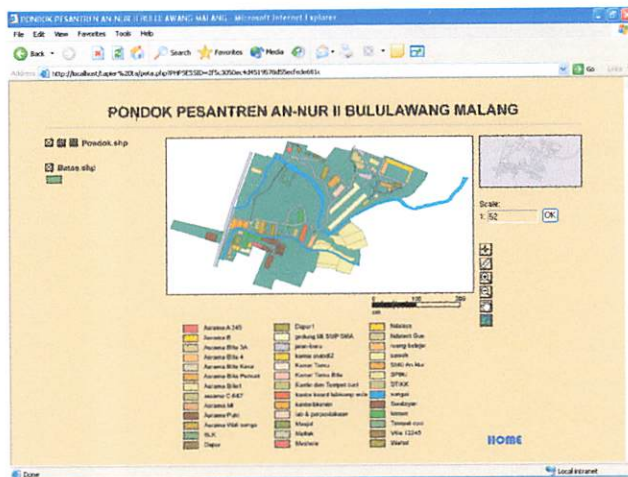
Halaman ini berisi informasi-informasi umum mengenai Pondok Pesantren An-Nur II. Informasi ini terdapat pada layer yang berada di sebelah kiri seperti pada gambar 4.14. Layer ini menginformasikan tentang letak geografis, sejarah, pengurus, syarat pendaftaran, sistem pendidikan, jadwal kegiatan, fasilitas dan informasi peta An-Nur II. Halaman informasi ini akan ditampilkan, contohnya informasi mengenai letak geografis Pondok Pesantren An-Nur II seperti pada gambar 4.14



Gambar 4.14. Tampilan halaman informasi Pondok









4.9. Penyajian Menu Peta Planimetris

Menu Peta berisi mengenai peta planimetris pondok pesantren An-Nur II Bululawang beserta basis data dari gedung atau bangunan yang ada pada peta tersebut. Tampilan Menu peta adalah sebagaimana gambar 4.15.

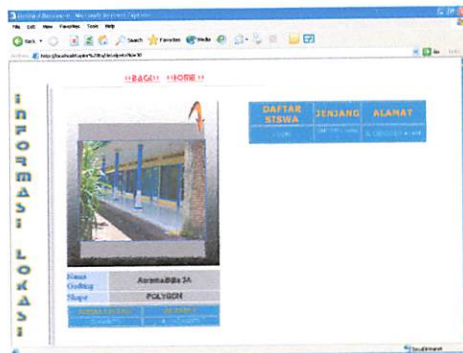


Gambar 4.15. Tampilan menu penyajian peta

Menu-menu yang ditampilkan pada halaman Web yang berisi peta pondok pesantren ini antara lain:

-  tombol *coordinate read* yaitu tombol yang dapat menampilkan koordinat yang akan keluar pada pojok kiri bawah yang ada pada halaman tersebut.
-  tombol *measure* yaitu tombol yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur jarak yang ada pada peta tersebut.
-  tombol *zoom in* yaitu tombol yang digunakan untuk memperbesar obyek pada peta yang akan dilihat.
-  tombol *zoom out* yaitu tombol yang dipakai untuk memperkecil obyek pada peta.
-  tombol *pan* yaitu tombol untuk menggeser obyek pada peta pondok pesantren tersebut.
-  tombol *help* berisi tentang penggunaan maupun fungsi dari tombol-tombol yang ada pada peta.
-  tombol *query* yaitu tombol yang digunakan untuk pencarian suatu obyek pada peta.
-  tombol *attribute* yaitu tombol untuk menampilkan data-data atribut obyek pada peta.

menu yang dapat menampilkan informasi dari suatu obyek pada peta seperti foto gedung, luas area, dan juga penghuni gedung. Informasi tersebut akan ditampilkan seperti pada gambar 4.15.



Gambar 4.15. Tampilan informasi obyek pada peta

4.10. Manfaat dan Kelemahan Website

4.10.1. Manfaat dari Website

Manfaat dari website ini yaitu memudahkan masyarakat terutama para pelajar sebagai *user* untuk mendapatkan informasi melalui internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Sedangkan manfaat untuk Pondok Pesantren yaitu dapat menginformasikan keadaan dan gambaran dari Pondok Pesantren An-Nur II kepada masyarakat luas melalui internet.

4.10.2. Kelemahan Website

Website ini mempunyai kelemahan mengenai *validasi* data yaitu jika *user* mengisi data hanya untuk main-main, sehingga data tersebut bersifat tidak jelas. Maka dari itu dibutuhkan peran serta *user* dalam

kesungguhnya mengisi data formulir dari website Pondok Pesantren

An-Nur II ini.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan hasil akhir yang telah dicapai maka dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyajian Sistem Informasi Pondok Pesantren An-Nur II Berbasis Web ini akan membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan melalui internet yang makin marak akhir-akhir ini terutama bagi para pelajar sebagai *user*.
2. Penyajian web ini akan memudahkan masyarakat khususnya pelajar yang ingin mendaftarkan dirinya sebagai anggota maupun santri melalui internet.

5.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk penyajian sistem informasi pondok pesantren An-Nur II berbasis web dengan menggunakan software Macromedia MX adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk Pondok Pesantren sebagai obyek kajian website yaitu diusahakan untuk menyediakan data-data yang lebih lengkap sehingga akan memudahkan dalam proses pembuatan website ini.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan hasil akhir yang telah dicapai maka dapat dibuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyajian Sistem Informasi Pondok Pesantren An-Nur II Berbasis Web ini akan membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka inginkan melalui internet yang makin masuk akhir-akhir ini terutama bagi para belajar sebagai user.
2. Penyajian web ini akan memudahkan masyarakat khususnya belajar yang ingin mendapatkan dirinya sebagai anggota maupun santri melalui internet.

5.2. Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk penyajian sistem informasi pondok pesantren An-Nur II berbasis web dengan menggunakan software Macromedia MX adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk Pondok Pesantren sebagai objek kajian website yaitu diusahakan untuk menyediakan data-data yang lebih lengkap sehingga akan memudahkan dalam proses pembuatan website ini.

2. Disarankan kepada user atas peran sertanya sebagai konsumen program untuk ikut memberikan masukan mengenai website ini sehingga program yang dihasilkan nantinya akan lebih baik..

Daftar Pustaka

- Andi Pramono, 2003, *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*, ANDI, Jakarta
- Arry Maulana Syarif, 2003, *Desain Grafis dan Web dengan Macromedia Firework MX*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Departemen Agama RI, 2003, *Pola Pengembangan Pondok Pesantren*, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Jakarta
- Ir. Budi Raharjo, 2002, *Memahami Teknologi Informasi*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Pantimena Leo, *Diktat Sistem Basis Data*
- Stendy B. Sakur, 2003, *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver MX*, ANDI, Yogyakarta
- Waljianto, 2000, *Sistem Basis Data (Analisis dan pemodelan Data)*, J&J Learning, Yogyakarta

LAMPIRAN SCRIPT HALAMAN INDEX

```
<?php
session_start();
session_register("vote");
$vote="belum";
?>
<html>
<head>
<title>hal awal</title>

<meta name="Author" CONTENT="Goldshell Digital Media">
<script language="JavaScript" type="text/JavaScript">
<!--

function MM_reloadPage(init) { //reloads the window if Nav4 resized
  if (init==true) with (navigator) {if ((appName=="Netscape")&&(parseInt(appVersion)==4)) {
    document.MM_pgW=innerWidth; document.MM_pgH=innerHeight;
onresize=MM_reloadPage; }}
  else if (innerWidth!=document.MM_pgW || innerHeight!=document.MM_pgH) location.reload();
}
MM_reloadPage(true);

function MM_findObj(n, d) { //v4.01
  var p,i,x; if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
    d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
  if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++) x=d.forms[i][n];
  for(i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document);
  if(!x && d.getElementById) x=d.getElementById(n); return x;
}

function MM_showHideLayers() { //v6.0
  var i,p,v,obj,args=MM_showHideLayers.arguments;
  for (i=0; i<(args.length-2); i+=3) if ((obj=MM_findObj(args[i]))!=null) { v=args[i+2];
  if (obj.style) { obj=obj.style; v=(v=='show')?'visible':(v=='hide')?'hidden':v; }
  obj.visibility=v; }
}
//-->
</script>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!--
// BannerAD

var bannerAD=new Array();
var bannerADlink=new Array();
var adNum=0;

bannerAD[0]="IMAGE/bismillah.jpg";
bannerADlink[0]="http://www.v.dw.com/";
bannerAD[1]="IMAGE/syahadat.jpg";
bannerADlink[1]="";
bannerAD[2]="IMAGE/kaligrafi.jpg";
bannerADlink[2]="";
```

```

var preloadedimages=new Array();
for (i=1;i<bannerAD.length;i++){
preloadedimages[i]=new Image();
preloadedimages[i].src=bannerAD[i];
}

function setTransition(){
if (document.all){
bannerADrotator.filters.revealTrans.Transition=Math.floor(Math.random()*23);
bannerADrotator.filters.revealTrans.apply();
}
}

function playTransition(){
if (document.all)
bannerADrotator.filters.revealTrans.play()
}

function nextAd(){
if(adNum<bannerAD.length-1)adNum++;
else adNum=0;
setTransition();
document.images.bannerADrotator.src=bannerAD[adNum];
playTransition();
theTimer=setTimeout("nextAd()", 5000);
}

function jump2url(){
jumpUrl=bannerADlink[adNum];
jumpTarget='_blank';
if (jumpUrl != ""){
if (jumpTarget != "")window.open(jumpUrl,jumpTarget);
else location.href=jumpUrl;
}
}

function displayStatusMsg() {
status=bannerADlink[adNum];
document.returnValue = true;
}

function MM_jumpMenu(targ,selObj,restore){ //v3.0
eval(targ+".location='"+selObj.options[selObj.selectedIndex].value+"'");
if (restore) selObj.selectedIndex=0;
}

function MM_controlSound(x, _sndObj, sndFile) { //v3.0
var i, method = "", sndObj = eval(_sndObj);
if (sndObj != null) {
if (navigator.appName == 'Netscape') method = "play";
else {
if (window.MM_WMP == null) {
window.MM_WMP = false;
for(i in sndObj) if (i == "ActiveMovie") {
window.MM_WMP = true; break;
} }
} }
}
}

```

```

    if (window.MM_WMP) method = "play";
    else if (sndObj.FileName) method = "run";
  } }
  if (method) eval(_sndObj+"."+method+"()");
  else window.location = sndFile;
}
//-->
</script>
</head>

```

```

<body bgcolor="#000000">
<div id="Layer5" style="position:absolute; width:171px; height:115px; z-index:6; top: 798px; left:
87px;">
  <center>
    <font color=#66FF00 face=verdana size=2>Anda Pengunjung Ke </font><br>
    <? include("Counter.php")?>
  </center>
</div>
<div id="Layer1" style="position:absolute; width:811px; height:171px; z-index:1; left: 83px; top:
13px;">
  <table width="812" height="108" border="0">
    <tr>
      <td width="307"></td>
      <td width="176"></td>
      <td width="315"><BANNERAD><a href="javascript:jump2url()"
onMouseOver="displayStatusMsg();return document.returnValue"></a>
      <script language="JavaScript">nextAd()</script>
      <?php
        echo "<center><font face=verdana size=2 color=#ff6600><b>".(date("D , d F Y
"))."</font></center>";?>
      </BANNERAD></td>
    </tr>
    <tr>
      <td colspan="3"><IMG height=17 src="IMAGE/bound.jpg" width=805></td>
    </tr>
  </table>
</div>
<div id="Layer2" style="position:absolute; width:804px; height:26px; z-index:2; left: 86px; top:
183px;">
  <table width="806" border="0" style="border-collapse: collapse; border-width: 1"
bordercolor="#FFFFFF" cellpadding="0" cellspacing="0">
    <tr bordercolor="#FFFFFF" bgcolor="#000000">
      <td width="131" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="index.php"><font color="#FFCC66" face="Blippo"
onmouseover="MM_showHideLayers('home','show')"
onmouseout="MM_showHideLayers('home','hide')>HOME</font></a></div></td>
      <td width="135" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="admin.php"><FONT color="#FFCC66" face=Blippo
onmouseover="MM_showHideLayers('admin','show')"
onmouseout="MM_showHideLayers('admin','hide')>ADMIN</FONT></a></div></td>
      <td width="137" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="guest.php"><FONT color="#FFCC66" face=Blippo

```

```

onmouseover="MM_showHideLayers('guest','show')
onmouseout="MM_showHideLayers('guest','hide')">GUEST</FONT></a></div></td>
  <td width="134" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="member.php"><FONT color="#FFCC66" face=Blippo
onmouseover="MM_showHideLayers('member','show')
onmouseout="MM_showHideLayers('member','hide')">MEMBER</FONT></a></div></td>
  <td width="134" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="help.php"><FONT color="#FFCC66" face=Blippo
onmouseover="MM_showHideLayers('help','show')
onmouseout="MM_showHideLayers('help','hide')">HELP</FONT></a></div></td>
  <td width="135" style="border-width:3; border-style:double; "><div align="center"><a
href="about.php"><FONT color="#FFCC66"
face=Blippo onmouseover="MM_showHideLayers('about','show')
onmouseout="MM_showHideLayers('about','hide')">ABOUT</FONT></a></div></td>
</tr>
</table>
</div>
<div id="Layer2" style="position:absplute; width:168px; height:532px; z-index:2; top: 258px; left:
88px; background-image: url(IMAGE/tabBgOSX505x410.gif); layer-background-image:
url(IMAGE/tabBgOSX505x410.gif); border: 1px none #000000">
  <table width=170 border=0 >
    <tr>
      <td width=164 bgcolor="#00CC00"><font face="Blippo"
color="#FFFFFF">LOGIN</font></td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><font color="#ff6600" face="Haettenschweiler">Username</font></td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><form method=post action="login.php">
        <input name=txtnama type=text size="20">
      </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><font
face=Haettenschweiler color=#ff6600>Password</font> </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><input name=txtpassword type=password size="20"> </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><input type="submit" name="Submit" value="Submit"> <input
type="RESET" name="RESET" value="Cancel"></form>
    </td>
    </tr>
    <tr>
      <td align=middle ><div align="left"><a href="letak.php"><font color="#FF6600" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Letak
Geografis</font></a></div></td>
    </tr>
  </table>

```

```

<td align="middle"><div align="left"><a href="sejarah.php"><font color="#FF6633" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Sejarah</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><div align="left"><a href="pengurus.php"><font color="#FF6600"
size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Pengurus</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><div align="left"><a href="syarat.php"><font color="#FF6600" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Syarat
Pendaftaran</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><div align="left"><a href="sistem.php"><font color="#FF6600" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Sistem
Pendidikan</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><div align="left"><a href="jadwal.php"><font color="#FF6600" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Jadwal
Kegiatan</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><div align="left"><a href="fasilitas.php"><font color="#FF6600"
size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Fasilitas</font></a></div></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><p align="left"><a href="peta.php"><font color="#FF6600" size="2"
face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Peta
Situasi</font></a></p></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td align="middle"><font color="#006699" size="4" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">
<form name="form1">
<select name="menu1" onChange="MM_jumpMenu('parent',this,0)">
<option value="index.php" selected>home</option>
<option value="admin.php">admin</option>
<option value="guest.php">guest</option>
<option value="member.php">member</option>
<option value="help.php">help</option>
<option value="about.php">about</option>
</select>
</form>
<font color="#006699" size="4" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif"><strong>
</strong></font></font></td>
</tr>
<tr>
<td align="middle">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td align="middle">&nbsp;</td>

```



```

</tr>
<tr>
  <td align=middle >&nbsp;  </td>
</tr>
</table>
</div>
<div id=Layer1
style="Z-INDEX: 1; LEFT: 270px; WIDTH: 456px; POSITION: absolute; TOP: 259px;
HEIGHT: 492px; background-color: #FFFFCC; layer-background-color: #FFFFCC; border: 1px
none #000000;">
  <center>
    <table border="0">
      <tr>
        <td>
          <?php

            if ($Shak == "User")
              echo "<marquee><table style=filter;shadow><font color=#00CC00><h3>SELAMAT
DATANG ". strtoupper($nama)." </font></h3></table></marquee>";

            elseif ($Shak == "Invalid")
              echo "<marquee><table style=filter:shadow><font color=#00CC00 face=Lucida Sans
Unicode><h2>Login anda tidak ditemukan</font></h2></table></marquee>";
            elseif ($Shak == "Admin")
              echo "<marquee><table style=filter:shadow><font color=red face=Lucida Sans
Unicode><h3>SELAMAT DATANG ADMINISTRATOR</font></h3></table></marquee>";
            ?>
          </td>
        </tr>
      <tr>
        <td></td>
      </tr>
      <tr>
        <td><marquee behavior="alternate">
          <font color="#CCCCCC" size="4" face="Hartin2"><strong><font color="#00CC00"
size="5" face="Canaith">Assalamualaikum</font></strong></font><font color="#3399FF"
size="4">
            </font> </marquee> <font size="4"> <font color="#FF9966">&nbsp;  </font></font></td>
          </tr>
          <tr>
            <td><strong><font color="#330099" size="3" face="Arial Narrow">Anda memasuki
home page Pondok Pesantren An-Nur II </font> </strong></td>
          </tr>
          <tr>
            <td><strong><font color="#330099" size="3" face="Arial Narrow">yang berada
di Jl. Raya Bululawang 65171 Malang </font></strong></td>
          </tr>
          <tr>
            <td><strong><font color="#330099" size="3" face="Arial Narrow">Jawa Timur
Indonesia, yang terus On-Line dan Up to </font></strong></td>
          </tr>
          <tr>
            <td><strong><font color="#330099" size="3" face="Arial Narrow">date dengan
informasi yang cukup lengkap, dan </font></strong></td>
          </tr>

```

<p>penyajian yang menyenangkan setiap pengunjung. Kami</p>
<p>segenap team production mengucapkan selamat</p>
<p>bersurfing RIA..... and keep enjoy with us :P</p>
<p>&nbsp;</p>
<p>KISAH ISLAM</p>
<p>1. KISAH QARUN</p>
<p>2. MALAIKAT YG MENJELMA</p>
<p>3. HARI SABTUNYA ORANG YAHUDI</p>
<p>4. KHALIFAH GILA?</p>
<p>5. KISAH SESENDOK MADU</p>
<p>6. KISAH HARUT DAN MARUT</p>

 **IMAGE/Graphic2.jpg**

```

        </font></strong> </h2>
    </center>
</div>
<div id="Layer4" style="position:absolute; width:458px; height:52px; z-index:4; left: 269px; top:
831px; background-color: #000000; layer-background-color: #000000; border: 1px none
#000000;">
    <p align="center"><font color="#FFFFFF" size="2" face="Arial, Helvetica, sans-
serif"><strong><font size="1" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">Web
site engine code is <font color="#66FF00">Copyright &copy; 2005</font> by
PHP-Triad.<br>
All Rights Reserved. PHP-Triad is Free Software<br>
released under the GNU/GPL license.</font></strong></font></p>
</div>
<div id="Layer3" style="position:absolute; width:139px; height:532p.; z-index:3; left: 741px; top:
258px; background-color: #FFFFFF; layer-background-color: #FFFFFF; border: 1px none
#000000; background-image: url(IMAGE/tabBgOSX505x410.gif); layer-background-image:
url(IMAGE/tabBgOSX505x410.gif);">
    <table width="145" border="0">
        <tr>
            <td></td>
        </tr>
        <tr>
            <td height="81"><object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,
29,0" width="146" height="58">
                <param name="movie" value="registrasi.swf">
                <param name="quality" value="high">
                <embed src="registrasi.swf" quality="high"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" type="application/x-shockwave-
flash" width="146" height="58"></embed>
            </object></td>
        </tr>
        <tr>
            <td bgcolor="#00CC00"><font color="#FFFFFF" face="Blippo">SURVEY</font></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><font color="#FF9900" size="2" face="Arial, Helvetica, sans-serif"><strong>Menurut
anda</strong></font></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><font color="#FF9933" size="2" face="Arial, Helvetica, sans-serif"><strong>bagaimana
situs ini ?</strong></font></td>
        </tr>
        <tr>
            <td>&nbsp;</td>
        </tr>
        <tr>
            <td><form method=post action="vote.php">
                <input type="radio" name="optvote" value="Biasa">
                <strong><font color="#333333" size="2" face="Arial, Helvetica, sans-
serif">Biasa</font></strong></td>
        </tr>
        <tr>
            <td><input type="radio" name="optvote" value="Cukup"> <strong><font color="#000000"
size="2" face="Arial, Helvetica, sans-serif">Cukup</font></strong></td>

```

```
</tr>
<tr>
  <td><input type="radio" name="optvote" value="Bagus"> <strong><font color="#000000"
size="2" face="Arial, Helvetica, sans-serif">Bagus</font></strong></td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td><center>
    <input type="submit" name="Submit2" value="Vote"></form>
  </center></td>
</tr>
<tr>
  <td>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td><a href="logout.php"><font color="#FF6633" size="2" face="Georgia"><strong>Log
Out here</strong></font></a></td>
</tr>
</table>
</div>
<div id="home" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 88px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">menu
  awal </font></div>
</div>
<div id="admin" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 224px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">halaman
  administrator</font></div>
</div>
<div id="guest" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 359px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">buku
  tamu</font></div>
</div>
<div id="member" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 494px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">pendaftaran
  anggota</font></div>
</div>
<div id="help" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 627px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">petunjuk
  penggunaan</font></div>
</div>
<div id="about" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 761px; top:
213px; visibility: hidden;">
```

```
<div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif">tentang  
web</font></div>
```

```
</div>  
<style>
```

```
BODY {  
  SCROLLBAR-FACE-COLOR: #06C506;  
  SCROLLBAR-HIGHLIGHT-COLOR: #dfc88f;  
  SCROLLBAR-SHADOW-COLOR: #b8860b;  
  SCROLLBAR-3DLIGHT-COLOR: #dfc88f;  
  SCROLLBAR-ARROW-COLOR: #dfc88f;  
  SCROLLBAR-TRACK-COLOR: white;  
  SCROLLBAR-DARKSHADOW-COLOR: #dfc88f
```

```
  }  
</style>
```

```
<EMBED NAME='CS1139768282077' SRC='Sound/Track09.mp3' LOOP=false  
AUTOSTART=false MASTERSOUND HIDDEN=true WIDTH=0 HEIGHT=0></EMBED>
```

```
</body>  
</html>
```

```

    anggota</font></div>
</div>
<div id="help" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 627px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">petunjuk
    penggunaan</font></div>
</div>
<div id="about" style="position:absolute; width:127px; height:24px; z-index:5; left: 761px; top:
213px; visibility: hidden;">
  <div align="center"><font color="#66FF00" size="2" face="Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif">tentang
    web</font></div>
</div>
<style>
    BODY {
    SCROLLBAR-FACE-COLOR: #06C506;
    SCROLLBAR-HIGHLIGHT-COLOR: #dfc88f;
    SCROLLBAR-SHADOW-COLOR: #b8860b;
    SCROLLBAR-3DLIGHT-COLOR:#dfc88f;
    SCROLLBAR-ARROW-COLOR: #dfc88f;
    SCROLLBAR-TRACK-COLOR:white;
    SCROLLBAR-DARKSHADOW-COLOR: #dfc88f
    }
</style>
</body>
</html>
<?php
}
?>

```

LAMPIRAN SRIPT HALAMAN PETA

```
<html><head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<title>PONDOK PESANTREN AN-NUR II BULULAWANG MALANG</title>
<link rel="stylesheet" href="files/style.css">
<script src="files/variablen.js" language="JavaScript" type="text/javascript"></script>
<script src="files/syslib.js" language="JScript" type="text/javascript" charset="iso-8859-1"></script>
<!-- Author: unregistered Demoverision/Creator: MapViewSVG 2.2 by uismedia
(http://www.mapview.de); Thu Feb 16 02:10:54 2006 -->
<script language="JavaScript" type="text/javascript" charset="iso-8859-1">
<!--
function helpText( theText ) {
  if (theText == 'zoomin') {
    alert("Press the 'Ctrl' key and click once in the map to zoom in centered or drag a box over the
particular area.");
  }
  if (theText == 'zoomout') {
    alert("Press the 'Ctrl' and the 'Shift' key and click once in the map.");
  }
  if (theText == 'pan') {
    alert("Press the 'Alt' key and click in the map, hold down the mouse button, and drag in any
direction.");
  }
}
function showHelp() {
  var theWin = window.open("files/help.html", "MapViewSVGHelp",
"width=450,height=694,top=50,left=50,toolbar=no,menubar=no,location=no,hotkeys=no,resizable
=yes,scrollbars=yes,dependent=yes,status=no");
  theWin.focus();
}
//-->
</script>
<script type="text/javascript">
<!--
var KoordImgOn = new Image();
KoordImgOn.src = "pictures/koordon_i.gif";
var KoordImgOff = new Image();
KoordImgOff.src = "pictures/koordoff_i.gif";
var MeasureImgOn = new Image();
MeasureImgOn.src = "pictures/measureon_i.gif";
var MeasureImgOff = new Image();
MeasureImgOff.src = "pictures/measureoff_i.gif";
function doMeasKoord(task, index) {
  if (task == 'Koord') {
    if (window.document.imgKoord.src == KoordImgOff.src) {
      window.document.imgKoord.src = KoordImgOn.src;
      initKoordMeasure(1);
    } else {
      window.document.imgKoord.src = KoordImgOff.src;
      initKoordMeasure(2);
    }
  }
  if (index != 1) {
    window.document.imgMeasure.src = MeasureImgOff.src;
```

```

}
} else {
if (window.document.imgMeasure.src == MeasureImgOff.src) {
window.document.imgMeasure.src = MeasureImgOn.src;
initKoordMeasure(3);
} else {
window.document.imgMeasure.src = MeasureImgOff.src;
initKoordMeasure(2);
}
if (index != 1) {
window.document.imgKoord.src = KoordImgOff.src;
}
}
}
//-->
</script>
</head>
<body bgcolor="#FEE5B0" onload="init();">
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="10" align="center" bordercolor="#999999">
<tr><td>
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="5" align="center">
<tr><td colspan="3" align="center">
<embed type="image/svg+xml" name="head" src="files/head.svg" width="854.5px"
height="35px"/>
<hr noshade size="2">
</td></tr>
<tr>
<td width="187.5" valign="top" rowspan="2">
<embed type="image/svg+xml" name="legend" src="files/legend.svg" width="187.5px"
height="244px"/>
</td>
<td width="500" valign="top" rowspan="2">
<embed class="mapBorder" type="image/svg+xml" name="map" src="files/map.svg"
width="500px" height="254px"/>
<embed type="image/svg+xml" name="bottom" src="files/bottom.svg" width="500px"
height="35px"/>
</td>
<td width="167" valign="top">
<embed type="image/svg+xml" name="over" src="files/overview.svg" width="167px"
height="85px"/><br>
<form name="formscale" onSubmit="return zoom(formscale.massstab.value);">
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr><td colspan="2">Scale:</td></tr>
<tr><td>1:&nbsp;</td>
<td><input type="text" class="massfeld" name="massstab" size="10" maxlength="30">&nbsp;</td>
<td><input type="submit" value="OK"></td></tr></table></form>
</td>
</tr>
<tr>
<td align="bottom" align="left">
<a href="javascript:doMeasKoord('Koord',2);" onMouseOver="window.status='Turns coordinate
read-out on or off.;return true;" onMouseOut="window.status='';return true;"></a><br>

```



```

<a href="javascript:doMeasKoord('Measure',2);" onMouseOver="window.status='Turns measure
tool on or off.;return true;" onMouseOut="window.status="";return true;"></a><br>
<a href="javascript:helpText('zoomin');" onMouseOver="window.status='Press the Ctrl key and
click once in the map to zoom in centered or drag a box over the particular area';return true;"
onMouseOut="window.status="";return true;"></a><br>
<a href="javascript:helpText('zoomout');" onMouseOver="window.status='Press the Ctrl and the
Shift key and click once in the map.;return true;" onMouseOut="window.status="";return
true;"></a><br>
<a href="javascript:helpText('pan');" onMouseOver="window.status='Press the Alt key and click
in the map, hold down the mouse button, and drag in any direction.;return true;"
onMouseOut="window.status="";return true;"></a><br>
<a href="javascript:showHelp();" onMouseOver="window.status="";return true;"
onMouseOut="window.status="";return true;"></a>
</td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;</td>
<td><td> <div id="Layer1" style="position:absolute; width:455px; height:115px; z-
index:1; left: 265px; top: 389px;"></div>
<br>
</td>
<td>&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</td></tr>
</table><div id="Layer2" style="position:absolute; width:75px; height:38px; z-index:2; left:
777px; top: 580px;"><a href="index.php"><font color="#0033CC" size="4"
face="Blippo">HOME</font></a></div>
<map name="Map">
<area shape="rect" coords="14,9,115,24" href="detailpeta?id=3">
<area shape="rect" coords="13,26,99,39" href="detailpeta?id=6">
<area shape="rect" coords="13,41,123,56" href="detailpeta?id=30">
<area shape="rect" coords="14,57,117,70" href="detailpeta?id=31">
<area shape="rect" coords="13,74,133,87" href="detailpeta?id=34">
<area shape="rect" coords="14,91,145,104" href="detailpeta?id=28">
<area shape="rect" coords="13,106,117,119" href="detailpeta?id=26">
<area shape="rect" coords="13,123,116,136" href="detailpeta?id=2">
<area shape="rect" coords="14,138,99,152" href="detailpeta?id=9">
<area shape="rect" coords="14,153,112,168" href="detailpeta?id=10">
<area shape="rect" coords="14,169,138,184" href="detailpeta?id=11">
<area shape="rect" coords="15,186,73,200" href="detailpeta?id=12">
<area shape="rect" coords="14,202,81,216" href="detailpeta?id=23">
<area shape="rect" coords="163,8,233,22" href="detailpeta?id=29">
<area shape="rect" coords="163,24,298,38" href="detailpeta?id=16">
<area shape="rect" coords="162,41,248,55" href="#">
<area shape="rect" coords="163,56,265,71" href="detailpeta?id=32">

```

```
<area shape="rect" coords="163,74,259,86" href="detailpeta?id=7">
<area shape="rect" coords="163,88,279,102" href="detailpeta?id=25">
<area shape="rect" coords="163,105,307,119" href="detailpeta?id=33">
<area shape="rect" coords="163,121,317,134" href="detailpeta?id=14">
<area shape="rect" coords="163,137,264,150" href="detailpeta?id=1">
<area shape="rect" coords="164,153,287,166" href="detailpeta?id=18">
<area shape="rect" coords="164,169,233,183" href="detailpeta?id=4">
<area shape="rect" coords="165,185,231,198" href="detailpeta?id=5">
<area shape="rect" coords="163,200,238,214" href="detailpeta?id=20">
<area shape="rect" coords="319,8,391,22" href="detailpeta?id=8">
<area shape="rect" coords="319,25,413,39" href="detailpeta?id=27">
<area shape="rect" coords="318,41,414,54" href="detailpeta?id=15">
<area shape="rect" coords="319,56,385,70" href="detailpeta?id=38">
<area shape="rect" coords="320,73,412,87" href="detailpeta?id=19">
<area shape="rect" coords="319,89,385,102" href="detailpeta?id=35">
<area shape="rect" coords="320,104,386,118" href="detailpeta?id=13">
<area shape="rect" coords="319,121,390,135" href="#">
<area shape="rect" coords="319,137,399,150" href="detailpeta?id=36">
<area shape="rect" coords="320,152,389,167" href="detailpeta?id=37">
<area shape="rect" coords="320,169,410,183" href="detailpeta?id=21">
<area shape="rect" coords="319,184,407,198" href="detailpeta?id=22">
<area shape="rect" coords="319,200,387,214" href="detailpeta?id=24">
</map>
</body></html>
```



DAFTAR ASISTENSI TUGAS AKHIR

Nama : Arief Taufan
Nim : 99.25.038
Dosen Pembimbing : 1. Ir. Jasmani M.Kom
2. Ir. Leo Pantimena, Msc.
Judul Tugas Akhir : Penyajian Sistem Informasi Pondok Pesantren An-Nur II
Berbasis Web dengan Menggunakan Software Macromedia
MX

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1/	17/106 /1	- Konsistensi penulisan - Aturan penulisan - Dasar teori sesuai dgn topik	
2/	4/106 /2	- Step by step tentang pemb. web site pd Bab 3 dibuat yg detail. - Penjelasan yg lebih detail pd pembahasan di Bab 4.	
3/	21/2	- Lanjutkan Bab berikutnya - Hasil tunjukkan pd Pandalan	



DAFTAR ASISTENSI
TUGAS AKHIR

Nama : Arief Taufan
Nim : 99 . 25 . 038
Dosen Pembimbing : 1. Ir. Jasmani M.Kom
2. Ir. Leo Pantimena, Msc.
Judul Tugas Akhir : Penyajian Sistem Informasi Pondok Pesantren An-Nur II
Berbasis Web dengan Menggunakan Software Macromedia
MX

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
4/	14/ ¹⁰⁶ 3	- Cetak Fix (keycap dgn DAFTAR, Lampir, Nama Halaman dll) - lihat kesimpulan and saran di simpulan akhir. - Man fact dan kelengkapan web?	
8/	12/ ¹⁰⁶ 3	Ace Magn Seminar Hasil !!	
9/	4/ ¹⁰⁶ 1	Ace Jilid	

4/ ⁰⁶
109

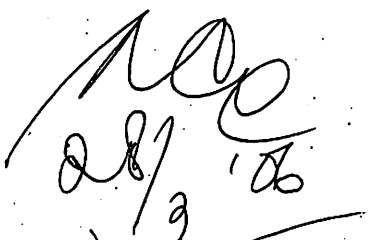
Ace Jilid



SEMINAR HASIL SKRIPSI JENJANG STRATA I (S1)
JURUSAN TEKNIK GEODESI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

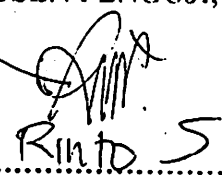
NAMA : ARIEF TAUFAN
NIM : 99 25 038
HARI, TGL. : Rabu, 22-03-2008

NO	MATERI REVISI SKRIPSI
1.	Kesimpulan yang diperbaiki ✓
2.	Melengkapi format identitas surat, (ya perlu orisin dan yg tidak perlu orisin) ✓


28/3 '08

PANITERA,

DOSEN PENGUJI,


Rinto S