

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
RANCANG BANGUN MEDIA TRANSFER MATERI DALAM SISTEM
PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA SMA NEGERI 7 KEDIRI
BERBASIS WEB

SKRIPSI

Disusun dan diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S -1)

Disusun Oleh :

FAIZAL SETIAWAN

08.18.028

Diperiksa dan disetujui,

Dosen Pembimbing I



Dosen Pembimbing II


Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. P. 1018800189


Suryo Adi Wibowo, ST,MT
NIP.P. 1031000438

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



Joseph Dedy Prawan, ST. MT
NIP. 19740416 200501 1 002

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2014



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faizal Setiawan
Nim : 08.18.028
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“RANCANG BANGUN MEDIA TRANSFER MATERI DALAM SISTEM
PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA SMA NEGERI 7 KEDIRI
BERBASIS WEB”**

Adalah hasil karya sendiri bukan hasil karya orang lain, kecuali kutipan yang telah saya sebutkan sumbernya

Malang, Mei 2014

Yang membuat pernyataan

Faizal Setiawan

**RANCANG BANGUN MEDIA TRANSFER MATERI DALAM SISTEM
PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA SMA NEGERI 7 KEDIRI BERBASIS WEB**

FAIZAL SETIAWAN

(08.18.028)

Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jln. Raya Karanglo Km 2 Malang
Email: paypaypavdjo@gmail.com

Dosen Pembimbing : 1. Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.

2. Suryo Adi Wibowo, ST. MT.

Abstrak

Pemerataan pendidikan di masyarakat dirasakan kurang karena minimnya fasilitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan sarana pendidikan sekarang ini dimungkinkan membutuhkan teknologi informasi yang dapat mendukung terciptanya pemerataan pendidikan dimasyarakat. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk bidang pendidikan perkembangan teknologi juga bisa meningkatkan mutu pendidikan dan bisa dijangkau oleh masyarakat terpencil yang bisa bersaing dengan masyarakat kita.

E-learning adalah salah satu revolusi di bidang pendidikan berbasis teknologi internet. Teknologi E-learning digunakan dalam semua proses pembelajaran yang sangat efektif. Jika selama ini pendidikan kita dirasa kurang berkembang karena kurangnya waktu transfer materi yang lebih intensif antara guru dan siswa.

Rancang bangun media transfer materi dalam sistem pembelajaran elektronik pada SMA Negeri 7 Kediri berbasis web memiliki 5 hak akses yaitu, super admin, admin, guru, siswa, dan guest. Super Admin dapat menambahkan admin baru berstatus admin maupun super admin, dan memiliki hak akses untuk menginputkan data siswa dan guru serta memberikan pengumuman, berita, dan agenda. Penyediaan web pembelajaran elektronik ini mampu menjadi pilihan untuk media sharing materi, berita, pengumuman dan agenda antara pihak sekolah, guru serta murid

Kata Kunci: e-learning, sistem pembelajaran elektronik, website, transfer materi, file sharing

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena atas rahmat –Nya yang telah dilimpahkan, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan Skripsi “Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web” ini dengan baik dan lancar.

Laporan “Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web” merupakan salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.

Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, perkenankanlah penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, yang selalu memberikan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat melaksanakan Skripsi dengan baik.
2. **Kedua Orang Tua**, serta keluarga penyusun yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materiel untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. **Bapak Ir. Soeparno Djiwo, MT.**, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang
4. **Bapak Joseph Dedy Irawan, ST., MT.**, Ketua Jurusan Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
5. **Bapak Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.** selaku Dosen Pembimbing I.
6. **Bpk Suryo Adi Wibowo, ST,MT.** selaku Pembimbing Skripsi jurusan Teknik Informatika S-1 Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari Laporan ini masih belum sempurna, oleh karena itu kami mengharap kritik dan saran serta penilaian yang bersifat membangun dari semua pihak guna sempurnanya Laporan ini.

Akhir kata penyusun mohon maaf yang sebesar-besarnya bilamana dalam penyusunan Laporan ini terdapat kekurangan serta kesalahan. Semoga Laporan Skripsi “Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web” ini bermanfaat bagi kita semua.

Malang, Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRPSI	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 pembelajaran Elektronik (E-Learning).....	5
2.2 MySQL	8
2.3 XAMPP	10
2.4 Web.....	11
2.5 PHP (Pretext Hyper Processor)	12
2.6 Konsep Dasar Sistem	13
2.6.1 Definisi Sistem.....	13
2.6.2 Karakteristik Sistem	13
2.6.3 Desain Sistem dan Desain Model	14
2.6.3.1 Spesifikasi Sistem.....	14

2.6.3.2 Data Flow Diagram (DFD)	15
2.6.3.3 Entity Relationship Diagram (ERD)	16
2.6.3.1 Bagan Alir Sistem	17
2.7 Macromedia Dreamweaver 8	20
2.7.1 Menu di Dreamweaver.....	20
2.7.2 Halaman Utama Dreamweaver.....	20
2.7.3 Mendefinisikan Site dengan Dreamweaver.....	22

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem	24
3.1.1 Analisis Permasalahan	24
3.1.2 Sumber Informasi	25
3.1.3 Identifikasi Masalah.....	25
3.2 Spesifikasi Program	25
3.3 Flowchart Program	26
3.3.1 Flowchart Super Admin	26
3.3.2 Flowchart Guest.....	27
3.3.3 Flowchart Admin	28
3.3.4 Flowchart Guru.....	29
3.3.5 Flowchart Siswa.....	30
3.4 Data Flow Diagram.....	30
3.4.1 DFD Level 0	31
3.4.2 DFD Level 1	32
3.5 ERD.....	33
3.6 Design Database	34
3.6.1 Tabel Anggota Admin.....	34
3.6.2 Tabel Guru.....	34
3.6.3 Tabel Buku Tamu	36
3.6.4 Tabel Agenda.....	36
3.6.5 Tabel Berita	37
3.6.6 Tabel Pengumuman	38
3.6.7 Tabel Siswa	38

3.6.8 Tabel Upload	40
3.6.9 Tabel Mapel.....	40
3.6.10 Tabel Kelas.....	41

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem.....	42
4.2 Pengujian Sistem	42
4.2.1 Halaman Web	42
4.2.1.1 Halaman Index Pengunjung	42
4.2.1.2 Halaman Index Admin.....	43
4.2.1.3 Halaman Manajemen Admin	43
4.2.1.4 Menu Tambah Admin.....	43
4.2.1.5 Tampilan Login	45
4.2.1.6 Halaman Menu Siswa.....	45
4.2.1.7 Halaman Menu Guru	46
4.2.2 Tabel Pengujian Web.....	47
4.2.3 Pengujian Fungsionalis Admin dan Super Admin.....	48
4.2.4 Pengujian User.....	49

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

3.1	Spesifikasi Program	25
3.2	Flowchart Super Admin	26
3.3	Flowchart Guest.....	27
3.4	Flowchart Admin	28
3.5	Flowchart Guru	29
3.6	Flowchart Siswa	30
3.7	DFD Level 0.....	31
3.8	DFD Level 1	32
3.9	ERD	33
4.1	Halaman Index Pengunjung	42
4.2	Halaman Index Admin	43
4.3	Halaman Manajemen Admin.....	43
4.4	Menu Tambah Admin	44
4.5	Menu Login	45
4.6	Halaman Menu Siswa	45
4.7	Halaman Menu Guru.....	46

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Simbol DFD.....	15
2.2	Tabel Simbol ERD.....	17
2.3	Tabel Bagan Alir sistem (Flow Direction Symbols).....	17
2.4	Tabel Bagan Alir sistem (Processing Symbols).....	18
2.5	Tabel Bagan Alir sistem (Input/Output Symbols).....	19
3.1	Tabel Anggota Admin.....	34
3.2	Tabel Guru.....	35
3.3	Tabel Buku Tamu.....	36
3.4	Tabel Agenda.....	36
3.5	Tabel Berita.....	37
3.6	Tabel Pengumuman.....	38
3.7	Tabel Siswa.....	39
3.8	Tabel Upload.....	40
3.9	Tabel Mapel.....	41
3.10	Tabel Kelas.....	41
4.1	Tabel Pengujian Web.....	47
4.2	Tabel Pengujian Fungsionalitas Admin.....	48
4.3	Tabel Pengujian User.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerataan pendidikan di masyarakat dirasakan kurang karena minimnya fasilitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan sarana pendidikan sekarang ini dimungkinkan membutuhkan teknologi informasi yang dapat mendukung terciptanya pemerataan pendidikan di masyarakat. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk bidang pendidikan perkembangan teknologi juga bisa meningkatkan mutu pendidikan dan bisa dijangkau oleh masyarakat terpencil yang bisa bersaing dengan masyarakat kita. E-learning adalah salah satu revolusi di bidang pendidikan berbasis teknologi internet. Teknologi E-learning digunakan dalam semua proses pembelajaran yang sangat efektif.

Jika selama ini pendidikan kita dirasa kurang berkembang karena kurangnya waktu transfer materi yang lebih intensif antara guru dan siswa maka dengan adanya E-learning ini akan memberikan porsi proses transfer materi yang lebih antara guru dan siswa. Yang selama ini hanya dilakukan di sekolah saja, maka sekarang dapat pula dilakukan dimana saja dan kapan saja guru dan siswa tersebut berada. Memang telah banyak E-learning yang sudah banyak digunakan oleh masyarakat selama ini, seperti misalnya E-learning buatan CMS Moodle, namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, E-learning tersebut mempunyai interface yang cukup menyulitkan bagi usernya terlebih bagi para siswa SMA.

Karena E-learning yang telah ada dirasa memiliki interface yang kurang user friendly maka dari itu menginspirasi penulis untuk membuat rancang bangun E-learning SMAPTA ini. Nantinya penulis akan membuat sistem pembelajaran jarak jauh yang berbasis web server, PHP, dan database server MySQL. E-learning SMAPTA ini nantinya akan di studi kasuskan di SMAN 7 KEDIRI untuk mendapatkan masukan serta respon dari para calon pengguna nantinya dan untuk membantu proses belajar antara guru dan siswa disana. Namun tetap sesuai dengan yang siswa mau dalam hal interfacenya, karena jika interface bisa disesuaikan dengan keinginan siswa maka akan memudahkan siswa dalam proses pengoperasiannya dan dapat memunculkan motivasi tersendiri bagi

siswa. Hak akses yang didapat disini antara lain guru bisa menambahkan dan mengupload materi, memberi pengumuman berdasarkan mata pelajaran yang diajarkan. Sementara hak akses untuk siswa antara lain bisa mendownload materi atau tugas yang diberikan guru, melihat pengumuman dan agenda yang ada serta menulis di buku tamu, sedangkan untuk admin juga akan diusahakan pembuatan kerangka kerja yang semudah mungkin membantu kerja admin.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Sudahkah infrastruktur teknologi telah dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran dan pemberian informasi yang telah ada sebelumnya.
2. Bagaimana pembuatan e-learning ini dapat lebih simple dalam desain dan user friendly sehingga lebih mudah dipahami oleh guru dan siswa.
3. Bagaimana pembuatan e-learning ini dapat lebih mengoptimalkan proses transfer ilmu dari guru ke siswa.

1.3 Batasan Masalah

1. Studi kasus hanya dilakukan sampai tahapan analisis dan perancangan saja dan tidak akan melingkupi tahapan implementasi serta evaluasi.
2. Fitur yang dirancang adalah upload materi pelajaran oleh guru, pencarian materi, data siswa, data guru, buku tamu, informasi materi terbaru, keamanan password dengan md5.
3. Tidak termasuk di dalamnya adalah keamanan jaringan, keuangan, dan infrastruktur jaringan.

1.4 Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan yang akan menjadi tujuan dari pembuatan E-learning SMAPTA ini adalah untuk mengoptimalkan pemakaian teknologi dalam proses transfer ilmu dan berbagi informasi, yang disajikan dalam sistem yang mudah dipahami oleh guru dan siswa, serta akan memudahkan proses

Berupa pengujian website pada hostingan untuk mengetahui apakah website berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pembelajaran Elektronik (E-Learning)

Pengertian *e-learning* menurut Effendi dan Zhuang mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi.

Anonim 1 (<http://www.learnframe.com/aboutelearning/glossary.asp>) menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media *internet*, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*.

Menurut Roscnberg, *e-learning* merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang ber landaskan tiga kriteria yaitu:

- 1) *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi,
- 2) Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi *internet* yang standar,
- 3) Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional. Saat ini *e-learning* telah berkembang dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis TIK seperti: CBT (*Computer Based Training*), CBI (*Computer Based Instruction*), *Distance Learning*, *Distance Education*, CLE (*Cybernetic Learning Environment*), *Desktop Videoconferencing*, ILS (*Integrated Learning System*), LCC (*Learner-Centered Classroom*), *Teleconferencing*, WBT (*Web-Based Training*), dsb.

Keuntungan e-Learning

1. Hemat Biaya dan Waktu

Dengan *e-Learning*, hal-hal seperti biaya seragam, alat tulis, biaya belajar bisa terpangkas semua, begitu juga dengan waktu dan biaya

untuk menempuh lokasi belajar, untuk bersekolah siswa datang kesekolah dengan materi yang sudah dibagikan terlebih dahulu, sehingga waktu dikelas bisa digunakan untuk dikusi.

2. Tidak terbatas Ruang dan Waktu

e-Learning menghapus ruang dan waktu, biasanya siswa atau karyawan untuk belajar harus ada bangunan fisik tempat mereka belajar dan diatur pada waktu tertentu. Tentu hal ini akan sangat membebani terutama bagi yang sibuk

Dengan *e-Learning* semua bisa dikerjakan dimanapun dan kapanpun, dimeja tempatnya bekerja, di taman, bahkan diperjalananpun tanpa harus persiapan yang ngak ada hubugannya dengan proses belajar atau meninggalkan pekerjaan, kantor, keluarga dan semuanya..

3. Standardisasi Materi

Dengan *e-Learning* standaridisasi materi sudah jelas, bahkan siswa bisa mendapatkan materi yang semuanya sama dan asli dari sumbernya.

Tinggal bagaimana siswa memahami dari materi tersebut selebihnya untuk memperdalam bisa dilakukan diskusi atau membandingkan dengan materi serupa dari belahan negara lain yang tentunya bisa didapat dengan *e- Learning* ini.

4. Otomastisasi administrasi

Desain *e-Learning* yang tepat, mulai analisa sampai implementasi akan sangat membantu dalam administrasi secara otomatis, siswa bisa melihat latihan pekerjaanya, bisa melihat hasil tryoutnya, dengan statistik yang ada pada *e-Learning* diharpkan siswa mampu membaca dengan jelas, memahami untuk kedepanya bisa menggunakan dengan tepat. Guru bisa memonitoring siswa, membuat dan menyampaikan materi dengan jelas.

Menurut Rosenberg (2001, pp30-31), keuntungan *e-learning* lainnya adalah :

- 1. E-Learning lower cost**
E-Learning akan mengurangi biaya pelatihan dimasa yang akan datang dengan memotong biaya-biaya yang tidak perlu secara signifikan.
- 2 E-Learning enhances business responsiveness**
E-Learning dapat menghubungkan sejumlah besar orang secara bersamaan.
- 3. Messages are consistent or customized, depending on need**
Setiap orang mendapatkan pesan yang sama serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan pelatihan dan kelompok orang tertentu.
- 4. Content is more timely and dependable**
Konten dapat di *update* secara instan melalui jaringan internet sehingga membuat informasi semakin akurat dan berdaya guna untuk jangka panjang.
- 5. Learning is 24/7**
Setiap orang dapat mengakses e-learning dimanapun dan kapanpun.
- 6. No user "ramp up time"**
Dengan semakin banyak orang mengakses *internet* sehingga mengurangi isu lamanya kurva pembelajaran sistem *e-learning*.
- 7. Universality**
Setiap orang yang mengakses sistem *e-learning* akan mendapatkan materi virtual yang sama melalui protokol *internet* yang universal.
- 8. Builds community**
Web memungkinkan orang untuk membentuk komunitas pembelajaran dimana mereka dapat saling berbagi ilmu.
- 9. Scalability**
Teknologi *e-learning* sangat mudah untuk dikembangkan dengan usaha dan biaya yang minimal.
- 10. Leverages the corporate investment in the web**
E-learning dapat menjadi instrumen leverage bagi investasi perusahaan pada *intranet* korporat.

11. Provide an increasingly valuable customer service

E-Learning dapat digunakan dalam *e-commerce* dalam upaya meningkatkan *customer benefit* pada web perusahaan.

Kekurangan e-Learning

Beberapa kekurangan yang dimiliki oleh pemanfaatan *e-Learning*:

- Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar atau bahkan antar pelajar itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar mengajar.
- Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersial.
- Proses belajar mengajar cenderung ke arah pelatihan daripada pendidikan.
- Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information, Communication and Technology*).
- Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
- Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan tentang internet.
- Kurangnya penguasaan bahasa komputer.

2.2 MySQL

MySQL merupakan database server yang berhubungan erat dengan PHP. MySQL adalah sistem manajemen basisdata relasi yang bersifat terbuka atau open source. Sistem manajemen basisdata ini adalah hasil pemikiran dari Michael "Monty" Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995. Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi web. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structured Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut Query. MySQL dapat dipakai pada aplikasi web maupun software pada desktop. Kepopuleran

MySQL terutama karena dipakai pada aplikasi web yaitu yang lebih dikenal dengan aplikasi LAMP (Linux-Apache-MySQL-Perl/PHP/Python).

Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL:

1. Portabilitas. MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak sumber terbuka. MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. Multi-user. MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik..
4. Ragam tipe data. MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp, dan lain-lain.
5. Perintah dan Fungsi. MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah Select dan Where dalam perintah (query).
6. MySQL memiliki antar muka (interface) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (Application Programming Interface).
7. Dapat dikoneksikan pada bahasa C, C++, Java, Perl, PHP dan Python.
8. Memiliki lebih banyak type data seperti : signed/unsigned integer yang memiliki panjang data sebesar 1,2,3,4 dan 8 byte, FLOAT, DOUBLE, CHAR, VARCHAR, TEXT, BLOB, DATE, TIME, DATETIME, TIMESTAMP, YEAR, SET dan tipe ENUM.
9. Mendukung penuh terhadap kalimat SQL GROUP BY dan ORDER BY. Mendukung terhadap fungsi penuh.
10. Menggunakan GNU automake, autoconf, dan LIBTOOL untuk portabilitas.
11. Kita dapat menggabungkan beberapa table dari database yang berbeda dalam query yang sama.

12. Ditulis dengan menggunakan bahasa C dan C++. Diuji oleh compiler yang sangat jauh berbeda.
13. Privilege (hak) dan password sangat fleksibel dan aman serta mengujikan 'Host-Based' Verifikasi.

Dapat juga pengertian dari mysql dikategorikan sebagai berikut:

1. Program database yang dibutuhkan oleh php, dimana file web yang ditampilkan akan disimpan dalam database.
2. Open source software, maksudnya program tersebut memungkinkan untuk dipakai dan dimodifikasi oleh siapa saja. Semua orang dapat mengunduh MySQL dari internet dan menggunakannya secara gratis. Untuk administrasi *database*, seperti pembuatan *database*, pembuatan tabel, dan sebagainya, dapat digunakan aplikasi berbasis *web* seperti *PHPMyAdmin*.

2.3 XAMPP

Adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari

beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

XAMPP dikembangkan dari sebuah tim proyek bernama Apache friends, yang terdiri dari tim inti, tim pengembang, dan tim pendukung. XAMPP adalah singkatan dari masing – masing hurufnya, X yaitu program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi seperti windows, linux, Mac OS, dan Solaris , lalu A adalah Apache, merupakan aplikasi web server. Tugas utama apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat halaman web. Lalu M yaitu MySQL

yaitu merupakan aplikasi database server. Lalu P yaitu PHP adalah bahasa pemrograman web lalu P yang terakhir adalah PERL, yaitu sebuah bahasa pemrograman.

Bagian penting yang biasa digunakan di XAMPP antara lain adalah htdoc yaitu folder tempat meletakkan berkas – berkas yang akan dijalankan seperti berkas PHP, HTML, dan skrip lainnya, lalu ada phpMyAdmin merupakan bagian mengelola basis data MySQL yang ada dikomputer, dan ada juga control panel yang berfungsi untuk mengelola layanan XAMPP, seperti menghentikan layanan ataupun memulai layanan.

2.4 Web

Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman - halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyper Text Markup Language)*, yang selalu bisa diakses melalui *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Website ditulis, atau secara dinamik di konversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut dengan web browser, yang dikenal juga dengan *HTTP (Hypertext Transfer Protocol) Client*. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, perangkatnya dapat berupa komputer pribadi, laptop, PDA ataupun telepon selular. Sebuah website dibuat didalam sebuah sistem komputer yang dikenal dengan server web, atau yang disebut *HTTP (Hypertext Transfer Protocol) Server*, dan pengertian ini dapat menunjuk pada software yang dipakai untuk menjalankan sistem ini, yang kemudian menerima lalu mengirimkan halaman - halaman yang diperlukan untuk merespon permintaan dari pengguna. Apache adalah piranti lunak yang biasa digunakan dalam sebuah webserver, kemudian setelah itu adalah Microsoft Internet Information Services (IIS).

Web terbagi menjadi dua macam yaitu Website Static dan Website Dynamic. Website static (static) adalah salah satu bentuk website yang isi didalam website tersebut tidak

dimaksudkan untuk di update secara berkala, dan biasanya dimaintenance secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan software editor

2.5 PHP (*Pretext Hyper-Processor*)

PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain .

Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah PHP dan Media Wiki (software di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PH adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI, kependekan dari *Hypertext Preprocessing/Form Interpreter*. Dengan perilisan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi

objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

Kelebihan PHP Dari Bahasa Pemrograman Lain adalah :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.ac.id : Untuk Lembaga Pendidikan.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis – milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
4. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.
5. PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system .

2.6 Konsep Dasar Sistem

2.6.1 Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi satu sama lain untuk mendukung tercapainya tujuan tertentu. Sistem adalah kumpulan data yang berguna yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.

2.6.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto, suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

a. Batas Sistem

Batasan sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

b. Lingkungan Luar (*Environment*)

Lingkungan luar adalah segala yang ada di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan atau merugikan sistem.

c. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain yang memungkinkan sumber-sumber daya dapat mengalir.

d. Masukan (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem yang dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*Signal input*). Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

e. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

f. Proses (*Process*)

Proses merupakan bagian dari sistem yang bertugas mengubah masukan menjadi keluaran.

g. Tujuan (*Goal*)

Tujuan adalah segala sesuatu yang harus dicapai untuk memenuhi kebutuhan (*need*) dan keinginan (*want*). Kebutuhan (*need*) adalah sesuatu yang harus dipenuhi agar tidak menimbulkan masalah. Keinginan (*want*) adalah sesuatu yang pemenuhannya bersifat opsional.

2.6.3 Desain Sistem dan Desain Model

Desain sistem bisa diartikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Tujuan dari desain sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan para pemakai serta memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli teknik lain yang terlibat. Selain itu Desain sistem juga bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem tentang sistem yang baru




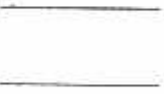
2.6.3.1 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem merupakan dokumen yang berfungsi menggambarkan fungsi dan kinerja sistem berbasis komputer yang akan dikembangkan, membatasi elemen-elemen sistem yang telah dialokasikan, serta memberikan indikasi mengenai perangkat lunak dan konteks sistem keseluruhan dan informasi data dan kontrol yang dimasukkan dan dikeluarkan oleh sistem yang telah digambarkan dalam diagram alir

2.6.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

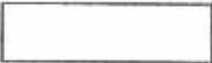



Data flow diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan asal data dan tujuan data yang keluar dari sistem, data disimpan, proses menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. DFD menggambarkan penyimpanan data dan proses yang mentransformasikan data. DFD menunjukkan hubungan antara data pada sistem dan proses pada sistem. Simbol DFD ditunjukkan pada tabel

Tabel 2.1 Simbol DFD

NO	NAMA	SIMBOL	KETERANGAN
1.	Entitas		Digunakan untuk menggambarkan suatu entitas eksternal yang dapat mengirim atau menerima data dari sistem.
2.	Aliran Data		Menunjukkan perpindahan data dari suatu titik ke titik lain.
3.	Proses		Digunakan untuk menunjukkan adanya proses transformasi
4.	Penyimpanan Data		Menunjukkan tempat penyimpanan untuk data-data yang memungkinkan penambahan dan perolehan data

Simbol ERD ditunjukkan pada Tabel berikut ini

Tabel 2.2 Simbol ERD

NO	NAMA	SIMBOL
1.	Entitas	
2.	Atribut	
3.	Relasi	
4.	Hubungan	

2.6.3.4 Bagan Alir Sistem

Bagan alir sistem (*flowchart*) adalah bagan-bagan yang mempunyai arus dan menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah.

Ada dua jenis metode penggambaran program *flowchart* yaitu:

1. *Conceptual flowchart*, menggambarkan alur pemecahan masalah secara global.
2. *Detail flowchart*, menggambarkan alur pemecahan masalah secara rinci.



Ada beberapa macam simbol-simbol *flowchart* yaitu:




Flow direction symbols

- a. Digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain.
- b. Disebut juga *connecting line*.

Bagan alir Flow Direction Symbols ditunjukkan oleh Tabel berikut ini.

Tabel 2.3 Bagan Alir Sistem(*Flow Direction Symbols*)

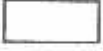





Flow Direction symbols	
	Simbol arus/ <i>flow</i> adalah menyatakan jalannya arus suatu proses.
	



	Simbol <i>communication link</i> menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain.
	Simbol <i>connector</i> menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	Simbol <i>offline connector</i> menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.

Processing symbols

Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses/prosedur. Seperti yang ditunjukkan oleh Tabel berikut ini.

Tabel 2.4 Bagan Alir Sistem(*Processing Symbols*)






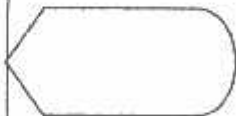
Processing Symbols	
	Simbol <i>process</i> menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
	Simbol <i>manual</i> menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Simbol <i>decision</i> menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak.
	Simbol <i>predefined process</i> menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
	Simbol <i>terminal</i> menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	Simbol <i>keying operation</i> menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard.

	Simbol <i>offline-storage</i> menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu.
	Simbol <i>manual input</i> memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard.

Input /Output symbols

Menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output seperti yang ditunjukkan oleh Tabel berikut ini.

Tabel 2.5 Bagan Alir Sistem(*Input/Output Symbols*)

Input/Output Symbols	
	Simbol <i>input/output</i> menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
	Simbol <i>punched card</i> menyatakan input berasal dari kartu atau output.
	Simbol <i>magnetic tape</i> menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis.
	Simbol <i>disk storage</i> menyatakan input berasal dari dari disk atau output disimpan ke disk.
	Simbol <i>document</i> mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
	Simbol <i>display</i> mencetak keluaran dalam layar monitor.

2.7 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver merupakan program untuk membuat dan mengedit dokumen HTML secara visual dan mengelola halaman sebuah situs. Dreamweaver menyediakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ColdFusion, dan XML.

2.7.1 Menu Di Dreamweaver

Pada halaman awal Dreamweaver 8 terdapat beberapa menu yang dapat dipilih :

1. Open a Recent Item

Pada menu ini akan ditampilkan beberapa file yang sebelumnya pernah kita buka dengan menggunakan Dreamweaver 8. Atau di paling bawah ada Open yang dapat digunakan untuk membuka file yang lain.

2. Create New

Pada menu ini kita dapat memilih dokumen baru apa yang akan kita buat dengan menggunakan Dreamweaver 8. Ada banyak pilihan, diantaranya HTML, ColdFusion, PHP, ASP, JavaScript, CSS.

3. Create From Samples

Pada menu ini kita dapat membuat file berdasarkan contoh yang sudah diberikan oleh Dreamweaver.

2.7.2 Halaman Utama Dreamweaver 8

Pada halaman utama Dreamweaver 8 terdapat beberapa menu yang dapat dipilih antara lain :

1. Toolbar Dokumen

Toolbar dokumen digunakan untuk mengubah tampilan dan mengakses fungsi-fungsi penting secara cepat dan mudah. Pada toolbar dokumen terdapat menu untuk berpindah antar dokumen kerja window dan mengatur tampilan area kerja. Untuk mengatur tampilan kita bisa memilih Code, Split dan Design.

2. Menu Utama

Menu Utama berisi semua perintah yang dapat digunakan untuk bekerja pada Dreamweaver.

3. Insert Bar

Insert bar merupakan tempat semua perangkat kerja (tombol) yang digunakan untuk membuat halaman web. Insert bar mempunyai dua jenis tampilan, yaitu tampilan sebagai menu dan tampilan sebagai tab.

1. Tab Common

Berisi semua tombol yang sering atau umum digunakan untuk membuat halaman web. Tombol yang ada di Tab Common antara lain Hyperlink, Email Link, Named Anchor, Table, Images.

2. Tab Layout

Tab layout digunakan untuk membuat layout halaman web. Terdapat tiga jenis layout yang dapat dipilih, yaitu Standard, Expanded dan Layout.

1. Untuk Standard view tampilan dokumen seperti biasa (berupa garis-garis tabel)
2. Untuk Expanded view menampilkan border tabel yang diregangkan sehingga semua rancangan tabel dapat dilihat dengan jelas baik itu baris dan kolomnya.
3. Untuk Layout view rancangan tabel ditampilkan sebagai kotak-kotak yang dapat di-drag, dan diatur ulang ukurannya dengan mudah.

4. Code View

Code View digunakan untuk melihat kode HTML dari halaman web yang sedang kita buat.

5. Panel Properties

Panel properties merupakan panel yang digunakan untuk melihat dan mengubah property dari semua objek yang ada di area kerja. Masing-masing objek mempunyai property yang berbeda. Untuk melihat property dari objek yang diinginkan, seleksi dulu objek tersebut.

6. Design View

Design View digunakan untuk melihat tampilan web dari kode HTML yang kita buat.

7. Panel Group

Panel group terdiri dari beberapa panel yang digunakan sebagai window pembantu untuk bekerja di Dreamweaver. Terdapat lima buah panel yaitu Design, Code, Application, Tag Inspector dan Files.

1. Pada panel Files berisi semua files (html, image, swf) jika anda telah mendefinisikan suatu site ke dalam area kerja Dreamweaver.
2. Pada panel code berisi semua penjelasan dari tag-tag HTML dan cara penggunaannya.
3. Panel Design berisi format-format CSS yang ada pada dokumen yang sedang dikerjakan.

2.7.3 MENDEFINISIKAN SITE DENGAN DREAMWEAVER

1. Dreamweaver memberikan kemudahan dalam manajemen file yang digunakan dalam membuat halaman web. Untuk itu diperlukan pengaturan agar Dreamweaver mengenali file-file Anda. Mendefinisikan site artinya mendefinisikan project baru kepada area kerja Dreamweaver.
2. Untuk mendefinisikan site baru, klik menu site > Manage Site
3. Kemudian pilih New > Site untuk menampilkan window baru yang berisi pengaturan site yang akan dibuat. Atau anda juga dapat mengaksesnya melalui menu utama Site > New Site.
4. Pilih tab Advanced > Category > Local Info untuk mengatur folder-folder tempat file yang akan digunakan dalam membuat halaman web
5. Pada isian Site Name, isikan nama project Anda atau nama situs Anda.
6. Local Root Folder merupakan folder utama project anda. Beri centeng pada refresh local file list Automatically agar file terbaru anda muncul di Dreamweaver.
7. Default Image Folder merupakan folder tempat file-file gambar anda disimpan. Default Image Folder harus berada di dalam Local Root Folder.
8. Jika anda sudah mempunyai domain isikan alamat domain Anda di isian HTTP Address agar semua link yang ada pada ahalaman web anda selalu dicek.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Dalam membangun sebuah rancang bangun aplikasi rancangan bangun sistem pembelajaran elektronika pada SMA Negeri 7 Kediri berbasis web dengan beberapa tahap analisis.

1. Menentukan masalah yang akan dibangun untuk sebuah aplikasi. Sistem yang dibangun merupakan sebuah rancangan bangun sistem pembelajaran elektronika pada SMA Negeri 7 Kediri berbasis web.
2. Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk membangun sistem yaitu berupa cara kerja sistem pembelajaran elektronik yang sesuai dengan kebutuhan user.
3. Mampu melakukan proses download dan upload antar user.

3.1.1 Analisis Permasalahan

Sistem pembelajaran yang diperlukan tiap – tiap sekolah tidak selalu sama, maka untuk mengetahui kebutuhan user kita harus sesuaikan aplikasi yang akan dibuat dengan kemauan user karena itu akan memberikan kemudahan bagi user untuk mengakses aplikasi sistem pembelajaran berbasis web ini.

Pada prosesnya nanti sistem pembelajaran elektronik dapat dilakukan antara guru dengan siswa tanpa harus perlu melakukan tatap muka secara langsung namun dapat dijumpai dengan menyediakan fasilitas untuk saling bertukar materi pelajaran antara guru dan siswa yang nanti pada akhirnya juga dimungkinkan untuk melakukan komunikasi jarak jauh yang bisa saja dilakukan dengan proses komunikasi suara atau bahkan dengan video call dalam sistem pembelajaran elektronik tersebut.

3.1.2 Sumber Informasi

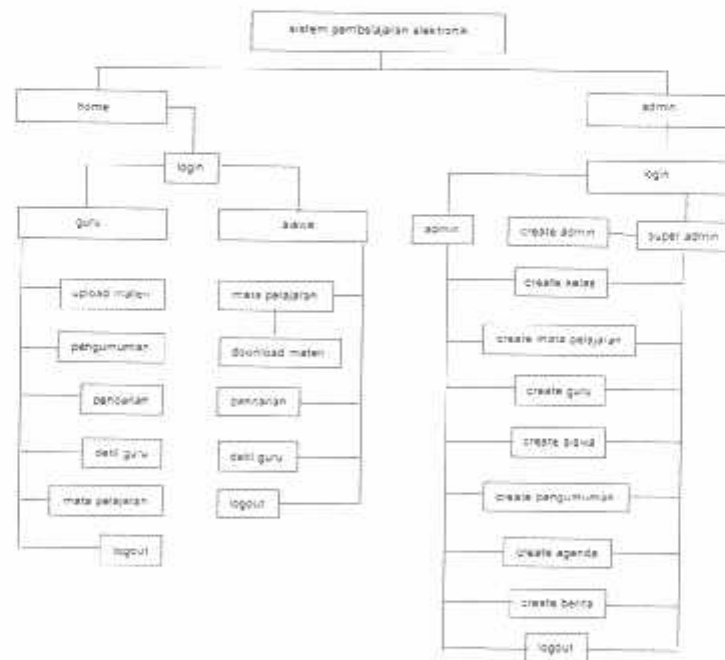
Data yang penulis dapatkan berasal dari website resmi SMA Negeri 7 Kediri dan juga dari data internal serta dari responden yang berasal dari guru dan juga siswa SMA Negeri 7 Kediri.

3.1.3 Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah yang akan dikaji merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam pembangunan sebuah aplikasi. Masalah yang harus diidentifikasi adalah bagaimana memudahkan user untuk mengakses dan mengoperasikan sistem pembelajaran ini.

3.2. Spesifikasi Program

Pada spesifikasi system pada gambar 3.1 terdapat dua index yang terpisah dimana pada index pertama adalah index home untuk user yang meliputi guru dan siswa, sedangkan pada index yang kedua adalah index tempat admin mengelola sistem ini.

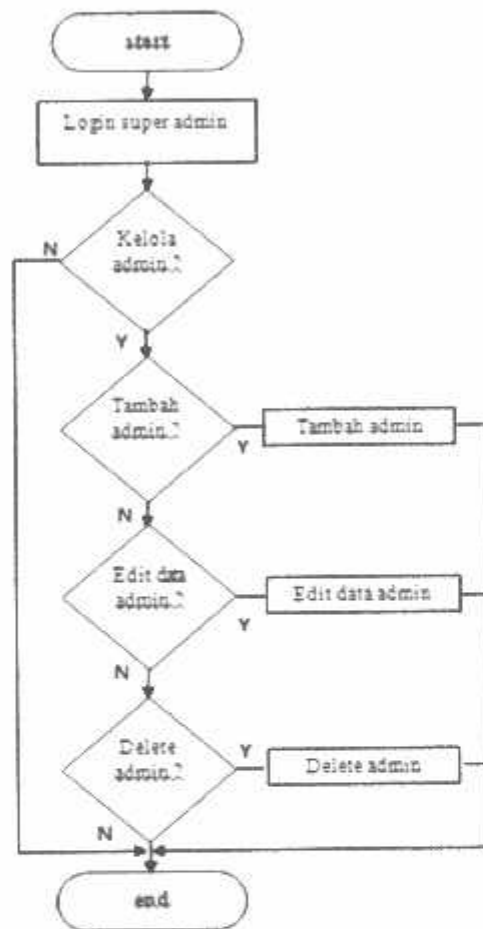


Gambar 3.1 Spesifikasi Program

3.3 Flowchart Program

3.3.1. Flowchart super admin

Super Admin pada gambar 3.2 melakukan proses login dahulu dengan username dan password milik super admin, kemudian admin masuk ke halaman utama admin dimana admin dapat menambahkan admin dan menghapus admin.



Gambar 3.2 Flowchart super admin

3.3.2. Flowchart guest

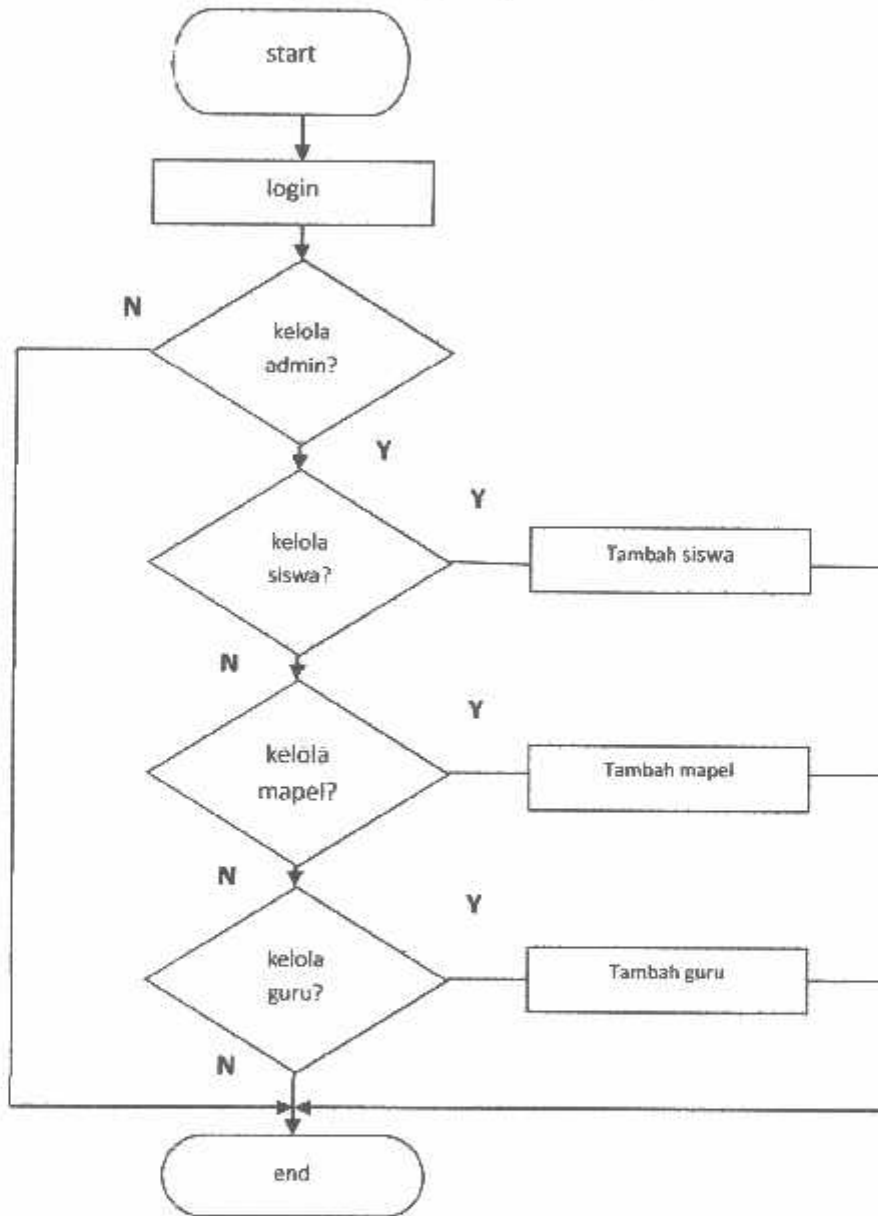
Untuk user yang tidak melakukan registrasi terlebih dahulu dapat mengakses web tetapi sebagai guest, dapat dilihat pada gambar 3.3 dimana guest tidak dapat mengakses web secara full dan hanya dapat melihat home saja.



Gambar 3.3 Flowchart Guest

3.3.3 Flowchart admin

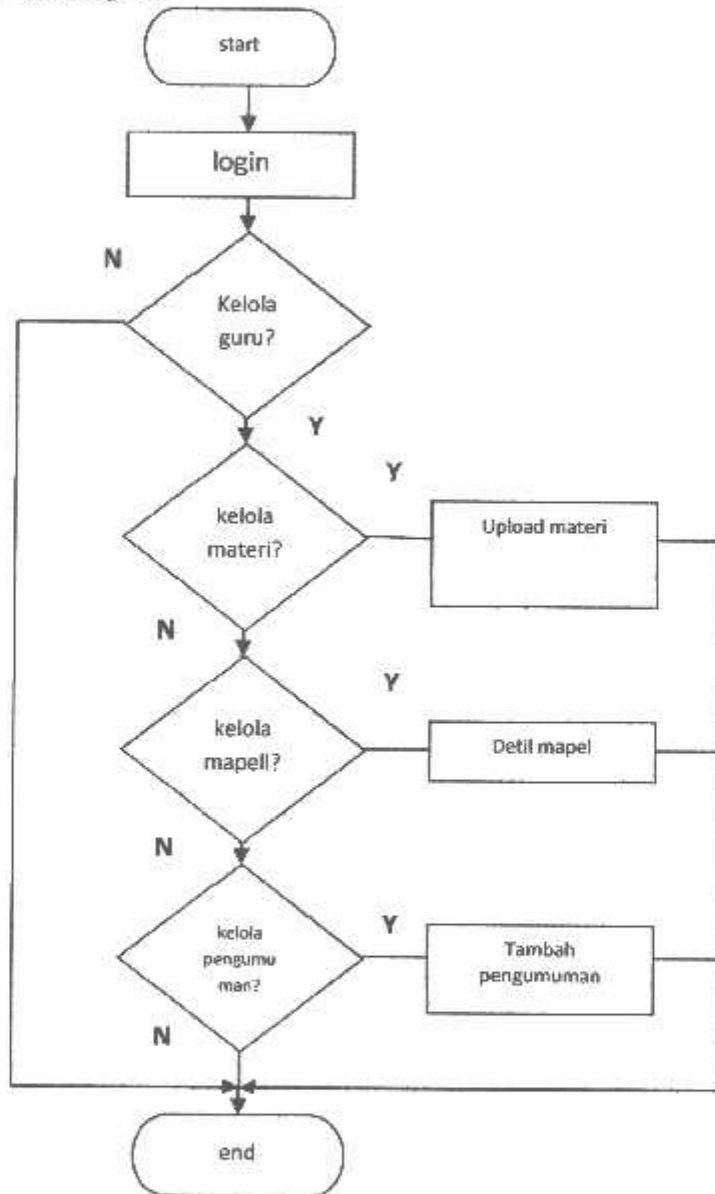
Untuk admin pertama kali melakukan login jika akan mengelola admin maka akan terus untuk melakukan pengelolaan siswa, pengelolaan mapel, dan pengelolaan guru. Namun, jika admin tidak melakukan pengelolaan maka dapat untuk keluar atau logout dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Flowchart Admin

3.3.4 Flowchart guru

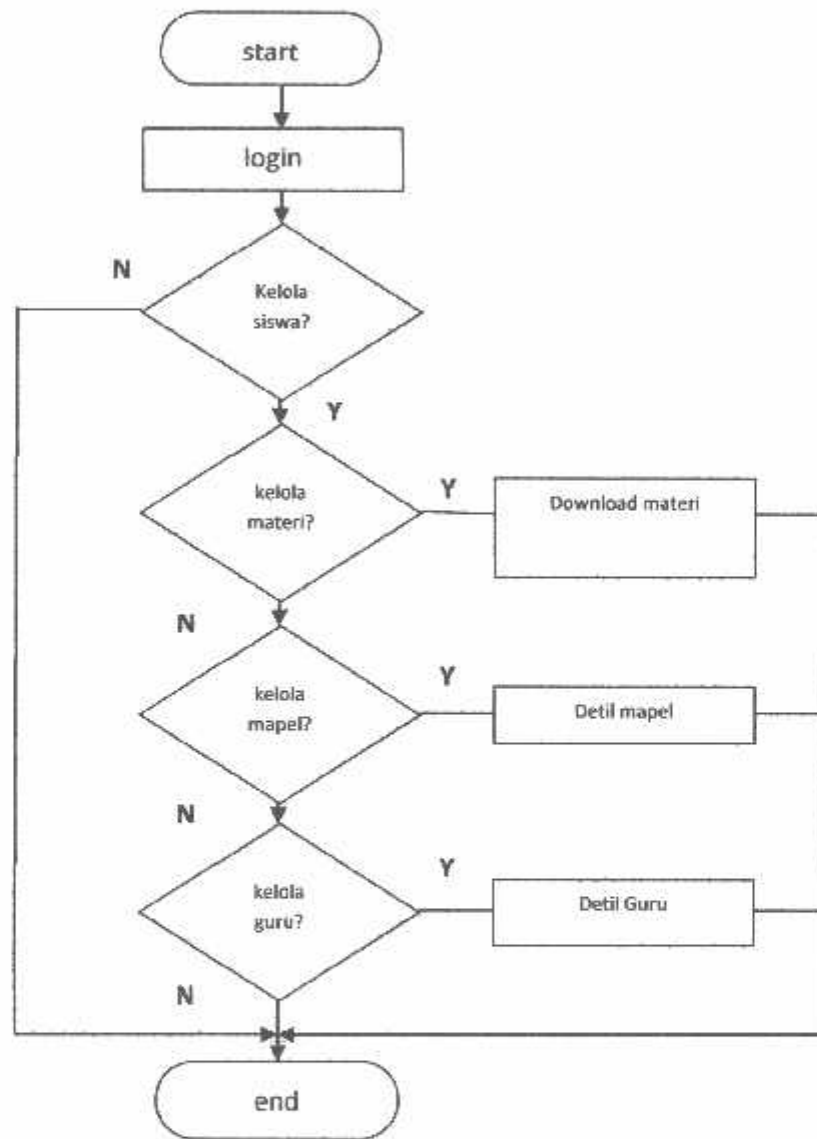
Untuk guru pertama kali melakukan login jika akan mengelola admin maka akan terus untuk melakukan pengelolaan siswa, pengelolaan mapel , dan pengelolaan guru. Namun , jika admin tidak melakukan pengelolaan maka dapat untuk keluar atau logout.



Gambar 3.5 Flowchart Guru

3.3.5 Flowchart siswa

Untuk admin pertama kali melakukan login jika akan mengelola admin maka akan terus untuk melakukan pengelolaan siswa, pengelolaan mapel, dan pengelolaan guru. Namun, jika admin tidak melakukan pengelolaan maka dapat untuk keluar atau logout.

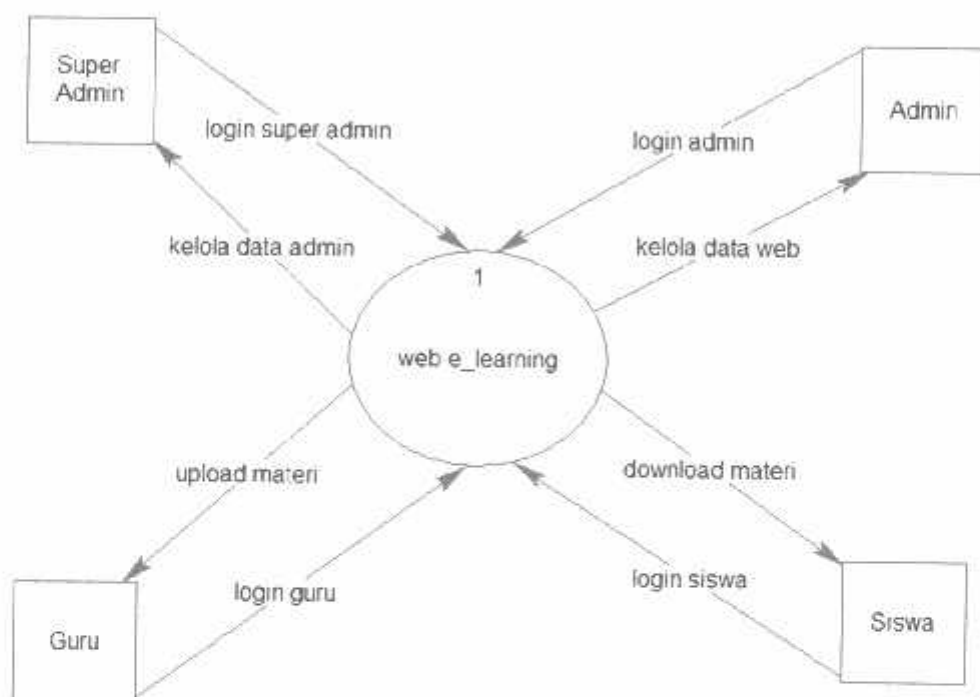


Gambar 3.6 Flowchart Siswa

3.4 Data Flow Diagram

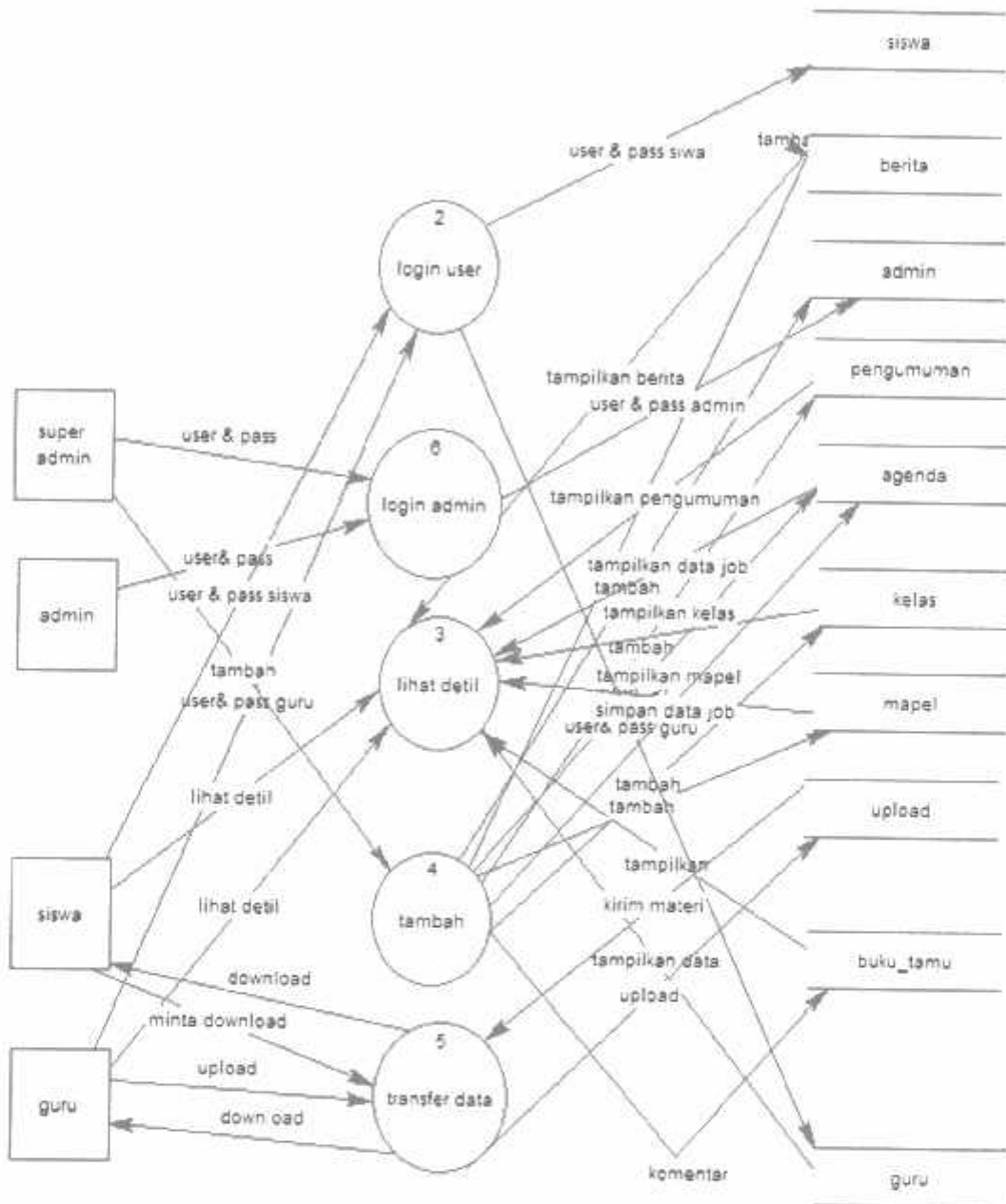
3.4.1 DFD level 0

Berikut merupakan DFD Level 0 dari aplikasi pembelajaran elektronik (e-learning), disini terdapat 4 pelaku yaitu Super admin , admin , guru dan siswa. Didalam DFD level 0 ini menjelaskan secara garis besar fungsi dari tiap tiap entitas.



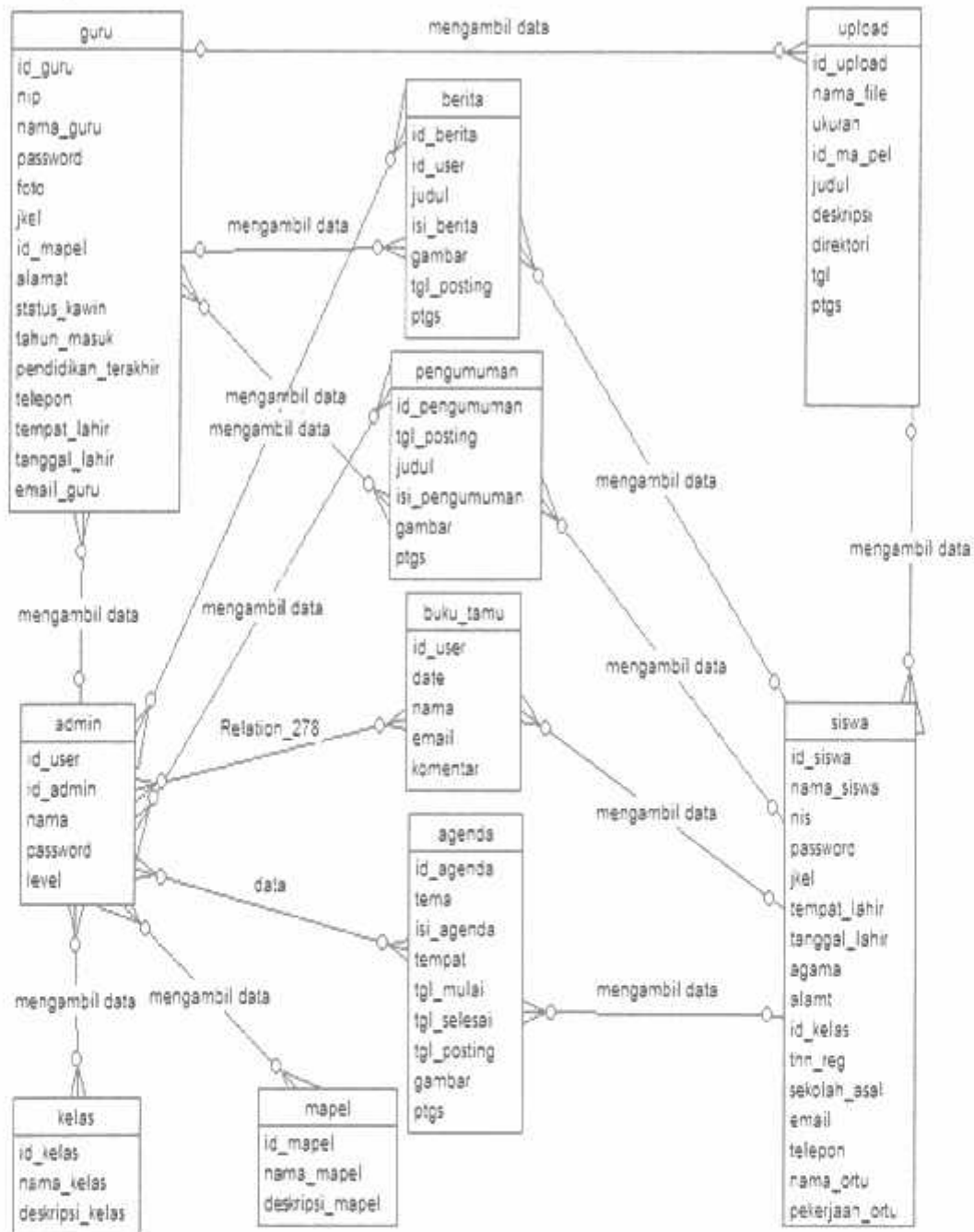
Gambar 3.7 DFD Level 0

3.4.2 DFD level 1



Gambar 3.8 DFD level 1

3.5 ERD



Gambar 3.9 ERD

3.6 Design Database

3.6.1 Tabel anggota admin

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_admin	Varchar	10
2	Nama	Varchar	30
3	Password	Varchar	32
4	Level	Varchar	1

Tabel 3.1 Design table anggota admin

Pada table 3.1 diatas anggota admin berfungsi untuk menyimpan data anggota admin yang dalam hal ini sebagai pengganti super admin untuk mengelola data e-learning. Data dari table ini nantinya digunakan untuk mengetahui informasi tentang anggota admin.

3.6.2 Tabel guru

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_guru	int	11
2	Nip	varchar	30
3	Nama_guru	varchar	30
4	Password	varchar	32
5	foto	varchar	50
6	jkkel	varchar	1
7	Id_mapel	int	11

8	alamat	Text	
9	Status_kawin	varchar	20
10	Tahun_masuk	year	4
11	Pendidikan_terakhir	varchar	20
12	email	varchar	30
13	telepon	varchar	15
14	Tempat_lahir	Varchar	30
15	Tanggal_lahir	varchar	10

Tabel 3.2 Design table guru

Pada table 3.2 diatas guru berfungsi untuk menyimpan data guru dan memberikan password e-learning agar guru dapat mengakses situs tersebut. Data dari table ini nantinya digunakan untuk mengetahui informasi tentang guru.

3.6.3 Tabel buku tamu

No	Field	Type	Length/Values
1	Id	int	8
2	Tanggal	varchar	20
3	Nama	varchar	20
4	Email	varchar	30
5	Saran	varchar	100

Tabel 3.3 Design table buku tamu

Pada table 3.3 diatas buku tamu berfungsi untuk menyimpan informasi dan pesan dari pengunjung berupa kritik dan saran yang nantinya berguna sebagai refrensi untuk pengelola terus berkembang.

3.6.4 Tabel agenda

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_agenda	int	8
2	Tema	varchar	100
3	Isi_agenda	text	-
4	Tempat	varchar	100
5	Tgl_mulai	varchar	30
6	Tgl_selesai	varchar	30
7	Tgl_posting	varchar	30
8	Gambar	varchar	50
9	Ptgs	varchar	50

Tabel 3.4 Design table agenda

Pada table 3.4 diatas agenda berfungsi untuk menyimpan agenda sekolah yang dapat diinputkan oleh admin yang nantinya dapat diakses dan ditampilkan kepada guru dan siswa.

3.6.5 Tabel berita

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_berita	int	11
2	Id_user	varchar	50
3	judul	varchar	100
4	Isi_berita	longtext	-
5	gambar	varchar	100
6	Tgl_posting	text	-
7	ptgs	varchar	50

Tabel 3.5 Design table berita

Pada table 3.5 diatas berita berfungsi untuk menyimpan berita sekolah yang dapat diinputkan oleh admin yang nantinya dapat diakses dan ditampilkan kepada guru dan siswa.

3.6.6 Tabel pengumuman

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_pengumuman	int	11
2	Tgl_posting	text	
3	judul	varchar	100
4	Isi_pengumuman	text	-
5	gambar	text	
6	Tgl_posting	text	-
7	ptgs	varchar	50

Tabel 3.6 Design table pengumuman

Pada table 3.6 diatas pengumuman berfungsi untuk menyimpan pengumuman baik dari sekolah ataupun dari guru yang dapat diinputkan oleh admin dan guru yang nantinya dapat diakses dan ditampilkan kepada admin, guru dan siswa.

3.6.7 Tabel siswa

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_siswa	int	11
2	Nama_siswa	varchar	50
3	nis	int	10
4	Password	varchar	32
5	jkel	varchar	1

3.6.8 Tabel upload

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_upload	int	11
2	Nama_file	varchar	100
3	ukuran	int	100
4	Id_mapel	int	30-
5	judul	Text	-
6	Deskripsi	Text	-
7	Direktori	text	-
8	Tgl	Varchar	10
9	ptgs	Varchar	50

Tabel 3.8 Design table upload

Pada table 3.8 diatas upload berfungsi untuk menyimpan data upload file dari guru yang yang nantinya dapat diakses dan ditampilkan kepada siswa sebagai bagian dari transfer materi.

3.6.9 Tabel mapel

No	Field	Type	Length/Values
1	Id_mapel	int	11
2	Nama_mapel	varchar	30
3	Deskripsi_mapel	text	-

BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan rancangan desain sistem yang diterjemahkan ke kode kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai dengan sistem.

4.2 Pengujian Sistem

Dalam pengujian sistem ini penulis menampilkan hasil tampilan dari rancangan bangun sistem pembelajaran elektronik pada SMA Negeri 7 kediri berbasis web.

4.2.1 Halaman web

Halaman web merupakan halaman utama yang akan diakses langsung oleh pengunjung atau admin tanpa harus melakukan login terlebih dahulu.

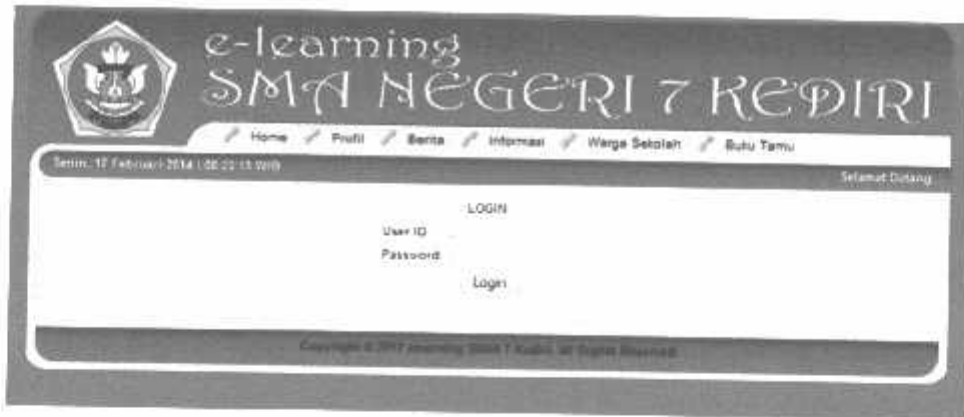
4.2.1.1 Halaman index pengunjung



Gambar 4.1 Halaman index pengunjung

Halaman index dapat dilihat pada gambar 4.1 pengunjung merupakan halaman utama yang bisa diakses pengunjung tanpa harus melakukan login terlebih dahulu.

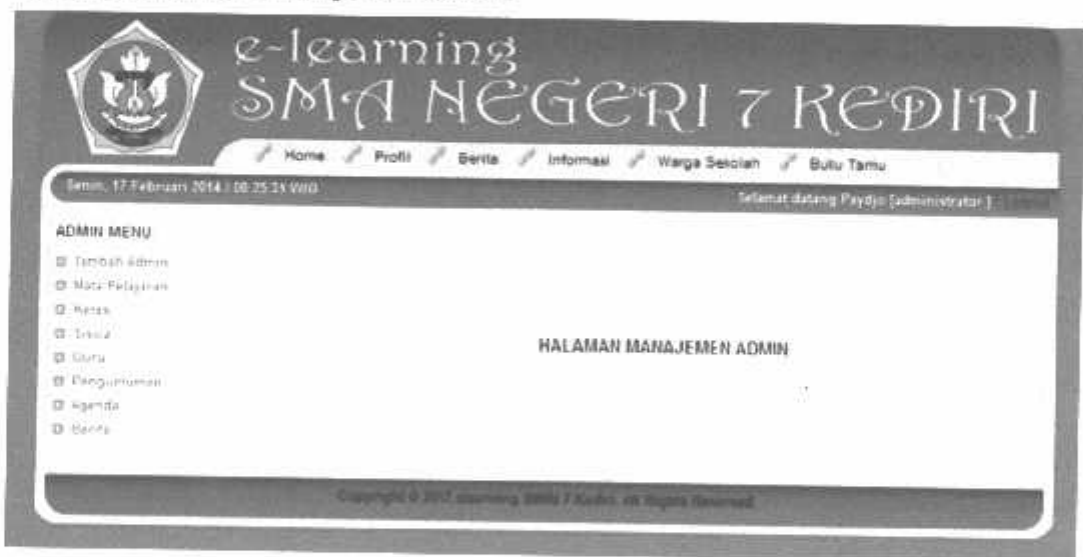
4.2.1.2 Halaman index admin



Gambar 4.2 halaman index admin

Halaman index admin dapat dilihat pada gambar 4.2 merupakan halaman utama untuk admin melakukan login.

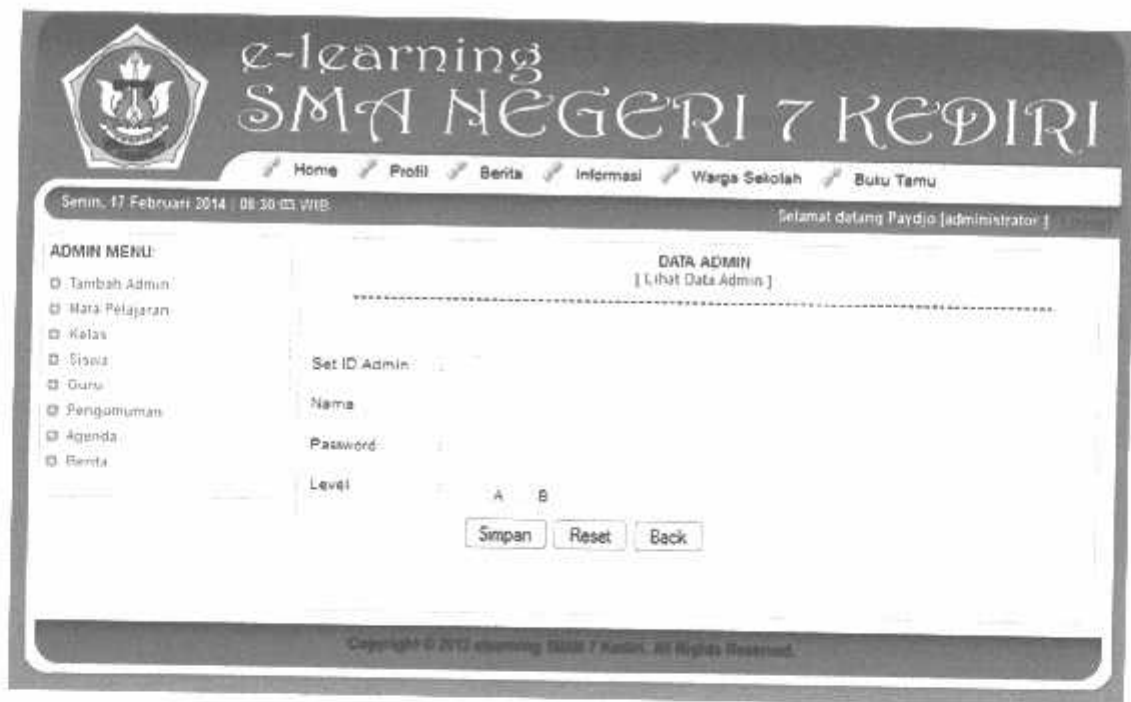
4.2.1.3 Halaman manajemen admin



Gambar 4.3 Hal manajemen admin

Dapat dilihat pada gambar 4.3 adalah halaman kerja admin dimana terdapat menu – menu yang dapat diakses oleh admin antara lain :

4.2.1.4 Menu tambah admin



Gambar 4.4 menu tambah admin

Dapat dilihat pada gambar 4.4 ialah hanya super admin yang memiliki hak akses untuk membuat admin baru, super admin memiliki kewenangan untuk membuat super admin baru maupun admin baru.

Adapun menu yang lain adalah : menu mata pelajaran, kelas, siswa, guru, pengumuman, agenda dan berita.

4.2.1.5 Tampilan login

LOGIN	
User ID :	
Password :	
Status :	--pilih level--
<input type="button" value="Login"/>	

Gambar 4.5 Menu login

Menu login dapat dilihat pada gambar 4.5 adalah tempat atau wadah yang berfungsi untuk mengumpulkan beberapa link yang terdiri dari Status Login dan Tampilan Login yang dikumpulkan menjadi 1 tempat antara guru dan siswa.

4.2.1.6 Halaman menu siswa

The screenshot shows a web interface for a student menu. At the top, there are navigation links: Home, Profil, Berita, Informasi, Warga Sekolah, Download, and Buku Tamu. Below this is a header bar with the date and time: Senin, 17 Februari 2014 | 08:49:36 WIB, and user options: Selamat datang, Sutikno, Logout.

The main content area is divided into several sections:

- STATUS LOGIN:** Displays user information: NIS : 111222333, Status : siswa, Nama : Sutikno. There is a Logout link.
- MENU:** A list of menu items: Home, Mata Pelajaran, Guru, Pencarian.
- Pengumuman:** A list of announcements with dates and times, including "oi de bazz", "waski", "Aktivasi Akun Member", "Pembimbing Skripsi (Proposal judul)", and "Ujian Remidi Algoritma & Pemrograman (MD 3.1)".
- Agenda:** A list of events with dates and times, including "habaaha" and "apa aja".
- Event dan Event:** A list of events with dates and times, including "tes 1 2 3 4 5 6 7" and "admin message".
- Revisi (Download):** A list of files for download, including "1-1110", "cccccccc", "tes", "cek warna", and "ini hanya testing saja".

Gambar 4.6 Halaman menu siswa

Halaman menu siswa dapat dilihat pada gambar 4.6 merupakan halaman utama siswa setelah melakukan login.

Adapun menu yang dapat di akses siswa adalah : menu mata pelajaran, menu guru dan menu pencarian.

4.2.1.7 Halaman menu guru



Gambar 4.7 Halaman menu guru

Halaman menu guru dapat dilihat pada gambar 4.7 merupakan halaman utama guru setelah melakukan login. Adapun menu yang dapat di akses siswa adalah : menu upload materi, menu mata pelajaran, menu guru, menu pengumuman dan menu pencarian.

4.2.2 Tabel pengujian web

Dari tabel dibawah dapat diketahui bahwa web ini dapat berjalan sempurna pada beberapa web browser yang diujikan yaitu mozilla firefox, dan google chrome sehingga dapat dikatakan bahwa sistem pembelajaran elektronik berhasil berfungsi dengan baik melalui pengujian web browser yang telah dilakukan.

Guru/siswa	firefox	chrome	ie 8	opera	tor
Home	OK	OK	OK	OK	OK
Login	OK	OK	OK	OK	OK
Menu	OK	OK	OK	OK	OK
Upload	OK	OK	OK	OK	OK
Download	OK	OK	OK	OK	OK
Logout	OK	OK	OK	OK	OK
Admin					
Home	OK	OK	OK	OK	OK
Login	OK	OK	OK	OK	OK
Menu lain	OK	OK	OK	OK	OK
Logout	OK	OK	OK	OK	OK

Tabel 4.1 tabel pengujian web

Dapat dilihat pada tabel 4.1 disimpulkan dari tabel diatas bahwa pengujian yang dilakukan di web browser berjalan lancar pada 5 web browser.

4.2.3 Pengujian fungsionalitas admin dan super admin

Dari tabel dibawah dapat diketahui tentang hasil pengujian fungsionalitas dari admin dan super admin berdasarkan lima prosedur.

Prosedur	hasil	keterangan
Super admin dan admin melakukan login	Super admin dan admin dapat melakukan login	Sesuai
Admin menambahkan data guru dan siswa	Data guru dan siswa dapat ditambahkan oleh admin	Sesuai
Admin menambahkan mapel dan kelas	Mapel dan kelas dapat ditambahkan oleh admin	Sesuai
Admin menambahkan agenda	Agenda baru dapat ditambahkan oleh admin	Sesuai
Admin menambahkan berita baru	Berita baru dapat ditambahkan oleh admin	Sesuai
Admin memberi komentar di buku tamu	Komentar di buku tamu dapat ditambahkan	Sesuai

Table 4.2 pengujian fungsionalitas admin

Dapat dilihat dari tabel 4.2 diatas bahwa pengujian yang dilakukan pada fungsi super admin berjalan sesuai prosedur yang dijalankan.

4.2.4 Pengujian user

Pengujian sistem oleh guru dan siswa pada SMA Negeri 7 kediri dilakukan oleh 10 responden yang terdiri dari 3 guru dan 7 siswa di SMA Negeri 7 kediri. Setelah membuka website media pembelajaran elektronik ini para responden diberikan kuisisioner penilaian yang harus diisi, Penilaian tersebut meliputi tampilan desain, kelengkapan menu, tingkat kemudahan penggunaan, dan manfaat penggunaan media pembelajaran yang akan dituliskan di tabel berikut ini:

SB : Sangat Bermanfaat

B : Bermanfaat

CB : Cukup Bermanfaat

KB : Kurang Bermanfaat

No	Uraian	Jumlah penilaian responden			
		SB	B	CB	KB
1	Tampilan	3	4	2	1
2	Kelengkapan Menu	4	4	2	-
3	Kemudahan penggunaan	8	2	-	-
4	Manfaat Penggunaan	5	2	3	-

Tabel 4.3 pengujian user

Dari data kuisisioner dapat dilihat pada tabel 4.3 diatas diperoleh data yang menunjukkan bahwa :

- 40% responden memilih bahwa tampilan dari web ini termasuk dalam kategori bermanfaat.
- 40% responden memilih bahwa kelengkapan menu dari web ini termasuk dalam kategori bermanfaat.
- 80% responden memilih bahwa kemudahan penggunaan dari web ini termasuk dalam kategori sangat bermanfaat.
- 30% responden memilih bahwa manfaat penggunaan web ini termasuk dalam kategori cukup bermanfaat.

```

<tr>
<td class="fnt1">Password</td>
<td class="fnt1"></td>
<td class="fnt1"><input name="txt_passlog" type="password" class="tbl" id="txt_passlog"/></td>
</tr>

<tr>
<td class="fnt1">&nbsp;</td>
<td class="fnt1">&nbsp;</td>
<td class="fnt1"><div align="left">
<input name="Submit_log" type="submit" id="Submit_log" value="Login" />
</div></td>
</tr>
</table>
</form></td>
</tr>
</table>
<?php
}
?></td>
</tr>
</table>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" xml:space="preserve">
//
var frmvalidator = new Validator("frm_login_admin");
frmvalidator.addValidation("txt_userlog","req","User ID belum diisi");
frmvalidator.addValidation("txt_passlog","req","Password belum diisi");
//]]&gt;
&lt;/script&gt;
&lt;/body&gt;
&lt;/html&gt;
</pre>
</div>
<div data-bbox="209 522 548 541" data-label="Section-Header">
<h3>Source Code Untuk Melihat Detil Admin</h3>
</div>
<div data-bbox="203 552 670 726" data-label="Text">
<pre>
&lt;?php
session_start();
$status=$_SESSION['status'];
$idusr=$_SESSION['id'];
include "../config/koneksi.php";
include "../config/date.php";
?&gt;
&lt;html&gt;
&lt;head&gt;
&lt;title&gt;eLearning SMAN 7 Kediri&lt;/title&gt;
&lt;meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1"&gt;
&lt;link href="../css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css"&gt;
</pre>
</div>
```



```

<style type="text/css">
<!--
.style1 {color: #FF0000}
-->
</style>
<script language="JavaScript" src="../config/gen_validatorV4.js" type="text/javascript"
xml:space="preserve"></script>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="900" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "header.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="19" background="../images/content_left.png">&nbsp;</td>
<td colspan="8" background="../images/content.png" class="pdl"><table width="872" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="203" valign="top"><?php include "menu_kiri_admin.php"; ?></td>
<td width="8">&nbsp;</td>
<td width="661" valign="top" class="brd1plus"><table width="96%" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0" class="noborder">
<tr>
<td align="center" valign="top"><div><strong class="fnt6">DATA admin </strong><br>
<?php $status=$_SESSION['status'];
if($status=="administrator"){ echo " <span class='lnk1'>[ <a href='tmb_admin.php'>Tambah Data
admin</a> ]</span>"; }else echo ""; ?>
<br>
-----</div>
<form name="cr_admin" method=get action=lihat_admin.php>
<span class="fnt4">Nama admin :
<input name="txt_keyword" type="text" class="style4" id="txt_keyword" size="40">
<input name="btn_cari" type="submit" class="style4" id="btn_cari" value=Cari>
<input name="btn_all" type="button" value="All" onClick="window.location='lihat_admin.php'" />
</span><br>
<span class="clr">-----
</span>
</form>
<?php

$batas=10;
$halaman=$_GET['halaman'];
if(empty($halaman))
{ $posisi=0; $halaman=1;}

```

```

else
{
$posisi = ($halaman-1) * $batas;
$keyword=$_GET['txt_keyword'];
$sb=$_GET['btn_car'];
$stampil="select * from admin where nama like '%$keyword%' order by nama ASC limit $posisi,$batas";
$hasil=mysql_query($stampil);
$jumlah=mysql_num_rows($hasil);
if ($jumlah > 0)
{
?>
<table width=100% border="1" align=center cellpadding=0 cellspacing=1 >
<tr>
<td width="28" class="border_all"><div align=center class='style1'>No</div></td>
<td width="47" class="border_all"><div align=center class='style1'>Nama Admin</div></td>
<td width="47" class="border_all"><div align=center class='style1'>Level</div></td>
<td colspan="2" class="border_all"><div align=center class='style1'>Aksi</div></td>
<?php
$no=$posisi+1;
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$idxxx=$data['id'];
$idzzz=$data['id_admin'];
?>
<tr>
<td align="center" valign="top" class="border_all"><?php echo $no; ?></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><?php echo $data['nama']; ?></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><span style="padding-left:7px;"><?php
echo $data['level']; ?></span></td>
<?php if(($status=="administrator") && ($lvl=ucwords("a")) && ($idusr!=$idzzz)) { ?><td width="27"
class="border_all"><div align=center class='style2'><a href=edt_admin.php?id=<?php echo $idxxx; ?>
target='_top' title='Edit'><img src='../icon/edit.png' width='15' height='14' border="0"
/></a></div></td>
<td width="36" class="border_all"><div align=center class='style2'><a href=del_all.php?id=<?php
echo $idxxx; ?>&#amp;#del_admin target='_top' title='Delete' onClick='return confirm( Apakah Anda
benar-benar akan menghapus data ini? )'><img src='../icon/delete.png' width='15' height='14'
border="0" /></a></div></td>
<?php }else echo ""; ?>
</tr>
<?php
$no++;
}
?>
</table>
<?php
$file="lht_admin.php";

```

```

$tampil2='select * from admin where nama like '%$keyword%' order by nama ASC';
$hasil2=mysql_query($tampil2);
$jmlldata=mysql_num_rows($hasil2);
$jmlhalaman=ceil($jmlldata/$batas);

echo "<br><font size=2 face=verdana><center>";
//link ke halaman sebelumnya (previous)
if($halaman > 1)
{
    $previous=$halaman-1;
    echo "<img src='../icon/first_red_arrow.png' /><A
    HREF=$file?halaman=$keyword-$keyword&sb=$sb>First</A> |
    <img src='../icon/left_blue_arrow.png' /><A
    HREF=$file?halaman=$previous&keyword=$keyword&sb=$sb>Previous</A> | ";
}
else
[
echo "<img src='../icon/first_red_arrow.png' /> First | <img src='../icon/left_blue_arrow.png' />
Previous | ";
}

$angka=($halaman > 3 ? " ... " : "");
for($i=$halaman-2;$i<$halaman;$i++)
{
    if ($i < 1)
    continue;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</a> ";
}

$angka .= " <b>$halaman</b> ";
for($i=$halaman+1;$i<($halaman+3);$i++)
{
    if ($i > $jmlhalaman)
    break;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</a> ";
}

$angka .= ($halaman+2<$jmlhalaman ? " ...
<a href=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>$jmlhalaman</a> " : "");

echo "$angka";

//link kehalaman berikutnya (Next)
if($halaman < $jmlhalaman)
{
    $next=$halaman+1;

```

```

echo " | <A HREF=$file?halaman=$next&keyword=$keyword&sb=$sb>Next</A> <img
src='../icon/right_blue_arrow.png' /> |
<A HREF=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>Last</A> <img
src='../icon/last_red_arrow.png' /> ";
}
else
{
echo " | Next <img src='../icon/right_blue_arrow.png' /> | Last <img src='../icon/last_red_arrow.png'
/>";
}
echo "<p>Total Record <b>${jmldata}</b> | <b>${keyword}</b></p>";
}
else
{
echo "<div><span class=style6>Hasil pencarian:</span><span class=style5> No Record</span></div>";
}

?></td>
</tr>
</table></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background='../images/wall_right.png">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "footer.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"><img src='../images/spacer.gif" width="18" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="11" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="7" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="17" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="132" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="10" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="300" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="369" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="26" height="1" alt=""></td>
<td><img src='../images/spacer.gif" width="10" height="1" alt=""></td>
</tr>
</table>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" xml:space="preserve">
//<![CDATA[
var frmvalidator = new Validator("cr_admin");
frmvalidator.addValidation("txt_keyword", "req", "Keyword harus diisi");
//]]>

```

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Rancang bangun media transfer materi dalam sistem pembelajaran elektronik pada SMA Negeri 7 Kediri berbasis web memiliki 5 hak akses yaitu, super admin , admin, guru, siswa, dan guest.

1. Super Admin dapat menambahkan admin baru berstatus admin maupun super admin, dan memiliki hak akses untuk menginputkan data siswa dan guru serta memberikan pengumuman, berita , dan agenda
2. Penyediaan web pembelajaran elektronik ini mampu menjadi pilihan untuk media sharing materi,berita,pengumuman dan agenda antara pihak sekolah,guru serta murid.
3. Dapat disimpulkan dari data pengujian bahwa pengujian yang dilakukan di web browser berjalan lancar pada 5 web browser.
4. Dapat disimpulkan dari data pengujian bahwa pengujian yang dilakukan web pembelajaran elektronik ini adalah 40% responden memilih bahwa tampilan dari web ini termasuk dalam kategori bermanfaat.40% responden memilih bahwa kelengkapan menu dari web ini termasuk dalam kategori bermanfaat.80% responden memilih bahwa kemudahan penggunaan dari web ini termasuk dalam kategori sangat bermanfaat.30% responden memilih bahwa manfaat penggunaan web ini termasuk dalam kategori cukup bermanfaat.

5.2 Saran

Agar dalam web pembelajaran ini berjalan dengan baik untuk kedepannya, maka ada beberapa hal yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Web pembelajaran elektronik ini kedepannya perlu menambahkan fitur forum dimana tiap user yang memiliki hak akses dimungkinkan untuk membuat suatu tema bahasan.
2. Web ini kedepannya mungkin dapat dilakukan penambahan untuk fitur interactive learning dimana antara guru dan siswa dimungkinkan melakukan komunikasi dua arah baik suara maupun video.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dwi, didik. 2004. Membangun aplikasi web pada sistem database terdistribusi : PT gamedia.
 2. Hardjono, dhewiberta. 2006. Menguasai pemograman PHP 5. Yogyakarta : Andi
 3. Harianto, Kristanto. 2000. Konsep dan perancangan Database, Yogyakarta : Andi
 4. Husni. 2007. Pemograman PHP berbasis web. Yogyakarta : Graha Ilmu
 5. Junaedi EP, Fajar. 2005. Panduan lengkap pemograman PHP untuk membuat web dinamis. Yogyakarta : PD Anindya
 6. Lindawati, Benny Ranti. 2008. Analisis Semiotik Terhadap Keefektifan Pembelajaran Melalui e-Learning Studi Kasus: Universitas Bina Nusantara. Jakarta. Universitas Bina Nusantara
 7. Sulistiyani, Sri. 2007. Macromedia dreamweaver 8 dengan PHP. Yogyakarta : Andi
 8. Yeni, Devie. Pemograman basis data berbasis web menggunakan PHP & MySQL, Yogyakarta : Graha ilmu
-

LAMPIRAN



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

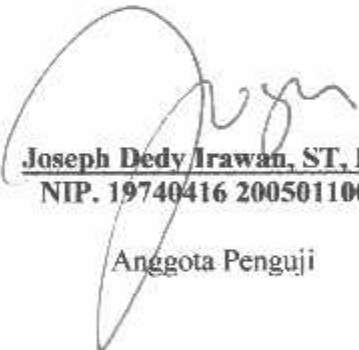
**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama : Faizal Setiawan
NIM : 008.18.028
Masa Bimbingan : 19 Oktober 2013 – 19 April 2014
Judul Skripsi : **Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri**

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1) pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Februari 2014
Nilai : 78,42 (B+)

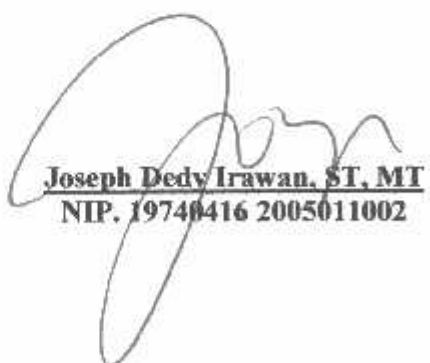
Panitia Ujian Skripsi
Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 2005011002

Anggota Penguji

Penguji I

Penguji II


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 2005011002


Sonny Prasetio, ST, MT
NIP.P.1031000433



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Faizal Sctiawan
NIM : 08.18.028
Masa Bimbingan : 19 Oktober 2013 – 19 April 2014
Judul Skripsi : **Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	11 Desember 2013	Konsultasi Bab I, II, III	
2	09 Januari 2014	Revisi bab II & III	
3	10 Januari 2014	Revisi Bab IV & V	
4	13 Januari 2013	Acc Makalah Scminar Hasil	
5	17 Fcbruari 2014	Acc Kompre	
6	28 Mei 2014	Acc Laporan	

Malang, Mei 2014
Dosen Pembimbing I,

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. P. 1018800189



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
Jl. Karanglo Km. 2 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Faizal Setiawan
NIM : 08.18.028
Masa Bimbingan : 19 Oktober 2013 – 19 April 2014
Judul Skripsi : **Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF PEMBIMBING
1	04 Januari 2014	Revisi Bab I, II, III	
2	06 Januari 2014	Acc Bab I, II, III	
3	08 Januari 2014	Revisi Bab IV & V	
4	09 Januari 2014	Acc Bab IV & V	
5	11 Januari 2014	Revisi Makalah Seminar Hasil	
6	13 Januari 2014	Acc Makalah Seminar Hasil	
7	18 Februari 2014	Acc Kompre	
8	28 Mei 2014	Acc Laporan	

Malang, Mei 2014
Dosen Pembimbing II,

Suryo Adi Wibowo, ST,MT
NIP. P. 1031000438



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Faizal Setiawan
NIM : 08.18.028
Masa Bimbingan : 19 Oktober 2014 – 19 April 2014
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web

TANGGAL	PENGUJI	URAIAN	PARAF
22 Februari 2014	I	1. Contoh nama, foto, file gunakan yang sebenarnya 2. Perbaiki halaman login 3. Sesuaikan judul dan isinya	
	II	1. Buku tamu tanpa login 2. Isi konten diperbaiki sesuai dengan studi kasus 3. Menu yang muncul sesuai dengan hak akses 4. Perbaiki kesimpulan 5. Penulisan nomor tabel dan gambar salah 6. Data actual dari pengujian user dilampirkan 7. Abstrak dibetulkan 8. Pada home harus ditampilkan konten yang sifatnya boleh diketahui public 9. Demo ulang	

Anggota Penguji

Penguji I

Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 19740416 2005011002

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nakhoda, MT.
NIP. P. 1018800189

Penguji II

Sonny Prasetyo, ST, MT
NIP.P. 1031000433

Dosen Pembimbing II

Survo Adi Wibowo, ST
NIP. P. 1031000438

FORM PENGUJIAN USER

Nama : Rendi Syahputera
Pekerjaan : Siswa

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	SB
Kelengkapan Menu	SB
Kemudahan Penggunaan	SB
Manfaat Penggunaan	SB

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Rehmat Sofian*
Pekerjaan : *GIS*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	<i>b</i>
Kelengkapan Menu	<i>cb</i>
Kemudahan Penggunaan	<i>sb</i>
Manfaat Penggunaan	<i>cb</i>

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Bimo Siseno*
Pekerjaan : *Siswa*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	<i>B</i>
Kelengkapan Menu	<i>B</i>
Kemudahan Penggunaan	<i>SB</i>
Manfaat Penggunaan	<i>SB</i>

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : Agus Fawzi Nasution
Pekerjaan : Siswa

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	C _b
Kelengkapan Menu	S _b
Kemudahan Penggunaan	S _b
Manfaat Penggunaan	B

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,



User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Ziyan Yoga Pratama*
Pekerjaan : *Siswa*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	<i>Kb</i>
Kelengkapan Menu	<i>Cb</i>
Kemudahan Penggunaan	<i>Sb</i>
Manfaat Penggunaan	<i>Sb</i>

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,



User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : david ramadhan
Pekerjaan : Siswa

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	Cb
Kelengkapan Menu	b
Kemudahan Penggunaan	Sb
Manfaat Penggunaan	b

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Syahdi Baguswasa*
Pekerjaan : *Siswa*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	<i>Sy</i>
Kelengkapan Menu	<i>Sy</i>
Kemudahan Penggunaan	<i>Sy</i>
Manfaat Penggunaan	<i>Sy</i>

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,



User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : Iswanto
Pekerjaan : Guru

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	Sb
Kelengkapan Menu	b
Kemudahan Penggunaan	b
Manfaat Penggunaan	Cb

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Sumardi S.pd*
Pekerjaan : *guru*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elcktronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	<i>b</i>
Kelengkapan Menu	<i>b</i>
Kemudahan Penggunaan	<i>b</i>
Manfaat Penggunaan	<i>SB</i>

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,

User Pengguna

FORM PENGUJIAN USER

Nama : *Dandi Juliani*
Pekerjaan : *guru*

Berikan penilaian sesuai dengan grade yang sesuai pada kriteria penilaian dengan keterangan yang sesuai pada table di bawah ini, untuk penilaian "Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web".

URAIAN	NILAI
Tampilan	B
Kelengkapan Menu	SB
Kemudahan Penggunaan	SB
Manfaat Penggunaan	Cb

Ket:

SB = Sangat Bermanfaat

B = Bermanfaat

C = Cukup Bermanfaat

K = Kurang Bermanfaat

Tanda Tangan,



User Pengguna

LAMPIRAN

SCRIPT

Rancang Bangun Media Transfer Materi Dalam Sistem Pembelajaran Elektronik Pada SMA Negeri 7 Kediri Berbasis Web

Source Code Untuk Mengakses Index Admin

```
<?php
session_start();
ob_start();
$status=$_SESSION['status'];
include "../config/koneksi.php";
$st= $_POST['Submit_log'];
$level=$_POST['cmb_level_log'];
$a = trim($_POST['txt_userlog']);
$b = trim($_POST['txt_passlog']);
$bcek = md5(trim($_POST['txt_passlog']));
if (isset($sb))
{
$data=mysql_query("select * from admin where id_admin='$a' and password='$bcek'", $conn);
if (mysql_fetch_row($data))
{
session_register("pesan");
$_SESSION['pesan']="admin";
session_register("id");
$_SESSION['id']=$a;
session_register("status");
$_SESSION['status']="administrator";
header("location:index.php");
}
else
{
echo "<script language='javascript'>window.alert('Proses login gagal. Harap cek ID atau password
Anda')</script>";
echo "<meta http-equiv='Content-Type' content=''; URL=index.php'>";
}
}
?>
<html>
<head>
<title>elearning SMAN 7 Kediri</title>
```

```

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="../../css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="900" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "header.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="19" background= './images/content_left.png'>&nbsp;</td>
<td colspan="8" background= './images/content.png' class="pdl"><table width="872" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td align="center" valign="top">
<?php
if ($status!="administrator")
{
include "login_admin.php";
}
else{
header("location:modul.php");
}
?></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background= './images/wall_right.png'>&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "footer.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"><img src= './images/spacer.gif" width="18" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="1" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="7" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="17" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="132" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="10" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="300" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="369" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="26" height="1" alt=""></td>
<td><img src= './images/spacer.gif" width="10" height="1" alt=""></td>
</tr>
</table>

```



```
<!-- End ImageReady Slices -->
</body>
</html>
```

Source Code Untuk Login Admin

```
<?php
session_start();
include "../config/koneksi.php";
$status=$_SESSION['status'];
$idusr=$_SESSION['id'];
?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
<script language="JavaScript" src="../config/gen_validatorv4.js" type="text/javascript"
xml:space="preserve"></script>
<link href="../css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
</head>

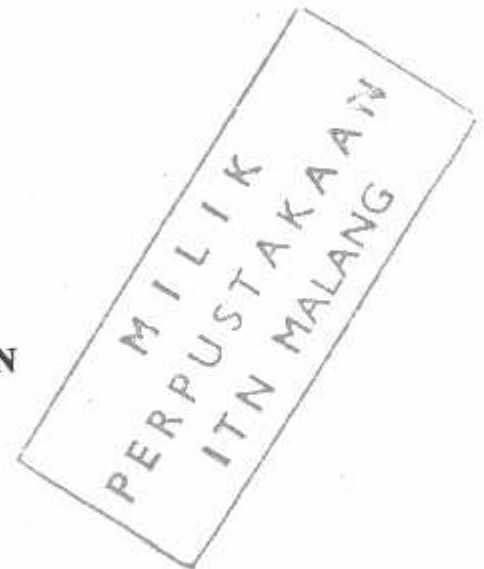
<body>
<table width="100%" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td width="100%" height="125" valign="top" class="brcl"><?php
if($status=="administrator")
{
?>
<table border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0">
<tr>
<td width="200" height="25" align="center" class="fntl">LOGIN</td>
</tr>
<tr>
<td align="top" class="brd_menu"><form action="index.php" method="post"
name="frm_login_admin" id="form">
<table width="194" border="0" cellspacing="0" cellpadding="1">
<tr>
<td width="62" class="fntl">User ID</td>
<td width="9" class="fntl">:</td>
<td width="117" class="fntl"><input name="txt_userlog" type="text" class="tbl" id="txt_userlog"
/></td>
</tr>
</table>
```

**RANCANG BANGUN MEDIA TRANSFER MATERI DALAM SISTEM
PEMBELAJARAN ELEKTRONIK PADA SMA NEGERI 7 KEDIRI
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Disusun dan diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna
mencapai gelar Sarjana Komputer Strata Satu (S-1)**

**Disusun Oleh :
FAIZAL SETIAWAN
08.18.028**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2014

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

Source Code Untuk Menambahkan Admin

```
<?php
session_start();
$status=$_SESSION['status'];
$idusr=$_SESSION['id'];
include "../config/koneksi.php";
include "../config/date.php";
$ceklevel=mysql_query("SELECT * FROM admin where id_admin='$idusr'");
while($dt=mysql_fetch_array($ceklevel))
{
$lvl=$dt['level'];
}
if(($status=="administrator") && ($lvl=ucwords("a")))
{
$sb=$_POST['Submit'];
$nm_admin=$_POST['txt_nama_admin'];
$id_admin=$_POST['txt_idadmin'];
$password=md5($_POST['txt_password']);
$lvadmin=$_POST['opt_lvl'];

if(isset($sb))
{
$sql = "select count(*) as jml from admin where nama= '$nm_admin'";
$hsl = mysql_db_query($sqldb, $sql);
$tot = mysql_result($hsl, 0, jml);
if($tot=="0")
{
$query=mysql_query("insert into admin(id,id_admin,nama,password,level)
values('','$id_admin','$nm_admin','$password','$lvadmin')");
if ($query)
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('Data berhasil ditambahkan')</script>";
echo "<meta http-equiv='refresh' content='; URL=|ht_admin.php'>";
} // $query
else
{
echo"<script language='javascript'>windnw.alert('Data gagal ditambahkan')</script>";
}
} // $tot=="0"
else
```

```

</tr>

<tr>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">Set ID Admin </td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><div align="left"></div></td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><input name="txt_idadmin" type="text" class="pendek"
id="txt_idadmin" size="30" value="<?php if(isset($sb)) echo $id_admin; else echo
$id_admin;?>"></td>
</tr>

<tr>
<td width="16%" valign="top" class="fnt4" scope="col">Nama </td>
<td width="3%" valign="top" class="fnt4" scope="col"><div align="left"></div></td>
<td width="81%" valign="top" class="fnt4" scope="col"><input name="txt_nama_admin" type="text"
class="pendek" id="txt_nama_admin" size="30" value="<?php if(isset($sb)) echo $nm_admin; else
echo $nm_admin;?>"></td>
</tr>

<tr>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">Password</td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><div align="left"></div></td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><input name="txt_password" type="text" class="pendek"
id="txt_password" size="30"></td>
</tr>

<tr>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">Level</td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><div align="left"></div></td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">
<input type="radio" name="opt_lv" value="A" readonly="">A
<input type="radio" name="opt_lv" value="B" readonly="">B
</td>
</tr>

<tr>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col">&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt4" scope="col"><input name="Submit" type="submit"
class="btnstyle_more" id="Submit" tabindex="18" value="Simpan" />
<input name="Reset" type="reset" class="btnstyle_more" id="Reset" tabindex="19" value="Reset" />
<input name="Back" type="button" class="btnstyle_more" tabindex="21" onClick="self.history.back();"
value="Back" /></td>
</tr>
</table>

<table width="604" border="0" align="left" cellpadding="0" cellspacing="0" style="margin-
bottom:20px; border:0px solid #CCCCCC;">

<tr>
<td width="604" height="24"></td>
</tr>

```

```

</table>
</form></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background="./images/wall_right.png">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "center.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</table>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" xml:space="preserve">
//
var frmvalidator = new Validator("tmb_admin");
frmvalidator.addValidation("txt_idadmin","req","ID admin harus diisi");
frmvalidator.addValidation("txt_nama_admin","req","Nama admin harus diisi");
frmvalidator.addValidation("txt_password","req","password harus diisi");
frmvalidator.addValidation("opt_lv","selone","level harus dipilih");
//]]&gt;
&lt;/script&gt;
&lt;/body&gt;
&lt;/html&gt;
&lt;?php
}
else
{
echo "&lt;script language='javascript'&gt;window.alert('Anda tidak berhak atas halaman ini!');&lt;/script&gt;";
echo "&lt;meta http-equiv='Refresh' content='; URL=logout.php'&gt;";
}
?&gt;
</pre>
</div>
<div data-bbox="197 680 487 697" data-label="Section-Header">
<h4>Source Code Untuk Logout Admin</h4>
</div>
<div data-bbox="197 708 239 723" data-label="Text">
<pre>&lt;?php</pre>
</div>
```

```

session_start();
$a=$_SESSION['id'];
unset($a);
session_destroy();
header("location:index.php");
//echo "<meta http-equiv='Content-Type' content='; URL=index.php'>";
?>

```

Source Code Untuk Index Guest

```

<?php
session_start();
$status=$_SESSION['status'];
include "config/koneksi.php";
$sb=$_POST['Submit_log'];
$level=$_POST['cmb_level_log'];
$a = trim($_POST['txt_userlog']);
$b = trim($_POST['txt_passlog']);
$bcck = md5(trim($_POST['txt_passlog']));
if (isset($sb))
{
/* guru */
$data=mysql_query("select * from guru where nip='$a' and password='$bcck'", $conn);

/* siswa */
$data2=mysql_query("select * from siswa where nis='$a' and password='$bcck'", $conn);

if ($level=="guru")
{
if (mysql_fetch_row($data))
{
session_register('id');
$_SESSION['id']=$a;
session_register("status");
$_SESSION['status']=$level;
header("location:index.php");
}
}
else
{
echo "<script language='javascript'>window.alert('Prnses login gagal. Harap cek ID atau password Anda')</script>";
echo "<meta http-equiv='Content-Type' content='; URL=index.php'>";
}
}
else if ($level=="siswa")
{

```

```

if (mysql_fetch_row($data2))
{
session_register("id");
$_SESSION['id']=$a;
session_register("status");
$_SESSION['status']=$level;
header("location:index.php");
}
else
{
echo "<script language='javascript'>window.alert('Proses login gagal. Harap cek ID atau password Anda');</script>";
echo "<meta http-equiv='Content-Type' content=''; URL=index.php'>";
}
}
else
{
echo "<script language='javascript'>window.alert('Anda mencoba melakukan pembobolan...')</script>";
}
}

?>
<html>
<head>
<title>elearning SMAN 7 Kediri</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="300" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0" id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "header.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="19" background="images/content_left.png">&nbsp;</td>
<td colspan="8" background="images/content.png" class="pdf"><table width="872" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="203" valign="top"><?php include "menu_kiri.php"; ?></td>
<td width="8">&nbsp;</td>
<td width="661" class="borderplus"><table width="658" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="329" height="20" bgcolor="#006633" class="border_leftplus"><div align="center"

```

```

class="fnt2">Pengumuman</div></td>
<td width="329" height="20" bgcolor="#996600" class="mz_rds"><div align="center"
class="inf">Berita dan Event </div></td>
</tr>
<tr>
<td width="329" valign="top" class="border_right"><?php
$stampil="select * from pengumuman order by id_pengumuman DESC limit 5";
$hasil=mysql_query($stampil);
$no=$posisi;
$rw_pg=mysql_num_rows($hasil);
?>
<table width="100%" border="0" align="left" cellpadding="0" cellspacing="0">
<?php
if($rw_pg>0)
{
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$ parsing_tgl=substr($data[date],0,11);
$no++;
?>
<tr>
<td width="3%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="7%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;"></td>
<td colspan="2" valign="top" class="lnk1" style="padding-top:5px;"><a
href="dtl_lht_pengumuman.php?id=<?php echo $data[id_pengumuman]; ?>"><?php echo $data[judul];
?></a></td>
</tr>
<tr>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="90%" valign="top" class="fnt7" ><?php echo $data[ 'tgl_posting' ]; ?></td>
</tr>
<?php
}
?>
<tr>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3" style="padding-bottom:5px;"><div align="left" class="font_global_4d">
<?php
if ($rw_pg==5)
{
?>
<span class="sdmenuig"><a href="lht_pengumuman.php">More</a> &raquo;</span>
<?php

```



```

}
else
{echo "";}
?>
</div></td>
</tr>
<?php
}
else
{
?>
<tr >
<td valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px; padding-bottom:5px;">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td colspan="2" valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px; padding-bottom:5px;"><span
class="font_global_4a">(x) Maaf, Data pengumuman belum tersedia.</span></td>
</tr>
<?php
}
?>
</table></td>
<td width="329" valign="top" align="left"><?php
$stampil="select * from berita order by id_berita DESC limit 5";
$hasil=mysql_query($stampil);
$no=$posisi;
$rw_br=mysql_num_rows($hasil);
?>





```



```

?>
<table width="100%" border="1" align="left" cellpadding="0" cellspacing="0">
<?php
if($rw_ag>0)
{
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
    $parsing_tgl=substr($data[date],0,11);
    $no++;
?>
<tr>
<td width="3%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="7%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;"></td>
<td colspan="2" valign="top" class="lnk1" style="padding-top:5px;"><a
href="dtl_lht_agenda.php?id=<?php echo $data[id_agenda]; ?>"><?php echo $data['tema'];
?></a></td>
</tr>
<tr>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="90%" valign="top" class="fnt3" ><?php echo $data['tgl_mulai']. " s/d " $data['tgl_selesai'];
?></td>
</tr>
<?php
}
?>
<tr>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt3" ><div align="left" class="font_global_4d">
<?php
if ($rw_ag==5)
{
?>
<span class="sdmenulg"><a href="lht_agenda.php">More</a> &raquo;</span>
<?php
}
else
{echo "";}
?>
</div></td>
</tr>
<?php
}
else

```

```

{
?>
<tr >
<td valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px;">&nbsp;  </td>
<td colspan="2" valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px;"><span class="font_global_4a">(x)
Maaf, Data agenda belum tersedia.</span></td>
</tr>
<?php
}
?>
</table></td>
<td align="left" valign="top" class="sdmenu1g"><?php
$stampil="select * from upload order by id_upload DESC limit 5";
$hasil=mysql_query($stampil);
$no=$posisi;
$rw_dw=mysql_num_rows($hasil);
?>
<table width="100%" border="0" align="left" cellpadding="0" cellspacing="0">
<?php
if(($status=="administrator") || ($status=="guru") || ($status=="siswa"))
{
if($rw_dw>0)
{
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$parsing_tgl=substr($data[date],0,11);
$no++;
?>
<tr>
<td width="3%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;">&nbsp;  </td>
<td width="5%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;"></td>
<td colspan="2" valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px;"><span class="lnk"
style="padding-top:5px;"><a href="<?php echo "upload/files/" . $data['direktori'];?>"><?php echo
$data['deskripsi'];?></a></span></td>
</tr>
<tr >
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td width="92%" valign="top" class="fnt3" >Nama File : <?php echo $data['nama_file'];?> | Ukuran :
<?php echo $data['ukuran'];?></a> bytes</td>
</tr>
<?php
} //end while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
?>
<tr >

```

```

<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td valign="top" class="fnt3" ><div align="left" class="font_global_4d">
<?php
if ($rw_dw==5)
{
?>
<a href="download.php">More</a> &raquo;<
<?php
}
else
{echo "";}
?>
</div></td>
</tr>
<?php
} // end if($rw_dw>0)
else // if($rw_dw<0)
{
?>
<tr >
<td valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px; padding-bottom:5px;">&nbsp;  </td>
<td colspan="2" valign="top" class="fnt3" style="padding-top:5px; padding-bottom:5px;"><span
class="font_global_4a">(x) Maaf, file download belum tersedia.</span></td>
</tr>
<?php
} // end else if($rw_dw<0)
} // end if(($status=="administrator") OR ($status=="Member"))
else // if(($status!="administrator") OR ($status!="Member"))
{
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$parsing_tgl=substr($data[date],0,11);
$no++;
?>
<tr>
<td width="3%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;">&nbsp;  </td>
<td width="5%" valign="top" class="fnt3" align="left" style="padding-top:5px;"></td>
<td colspan="2" valign="top" class="lnk1" style="padding-top:5px;"><?php echo $data[deskripsi];
?></td>
</tr>
<tr >
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td valign="top" class="fnt3">&nbsp;  </td>
<td width="92%" valign="top" class="fnt7" style="padding-bottom:5px;">Nama File : <?php echo

```

Source Code Untuk Upload Materi

```
<?php
session_start();
$status=$_SESSION['status'];
$idusr=$_SESSION['id'];
include"config/koneksi.php";
include'config/date.php';

$querymapel=mysql_query("SELECT mapel.id_mapel,mapel.nama_mapel,guru.id_guru,guru.nama_guru
FROM (mapel INNER JOIN guru ON mapel.id_mapel=guru.id_mapel) where guru.nip='".$idusr"'");
while($dtmapel=mysql_fetch_array($querymapel))
{
$id_mapel=$dtmapel[0];
$nm_mapel=$dtmapel[1];
$id_guruxx=$dtmapel[2];
$nm_guru=$dtmapel[3];
}

if(($status=="administrato") || ($status=="guru"))
{
if(isset($_POST['submit']))
{
if(empty($_POST['txt_jdl_materi']))
{
if(empty($_POST['deskripsi']))
{
if(empty($_POST['txt_petugas']))
{
// tentukan ukuran maksimum file yang boleh di upload, misal 10 MB
$ukuran_max_file=1000000;

// baca variabel lokasi,nama,ukuran file dari form (fupload)
$lokasi_file = $_FILES['fupload']['tmp_name'];
$lnr=strtolower($_FILES['fupload']['name']);
$nama_file = str_replace(".", "_", $lnr);
$ukuran_file = $_FILES['fupload']['size'];
$tipe_file = $_FILES['fupload']['type'];
$direktori = "uploac/files/$nama_file";

// Apabila ada gambar yang diupload
if (empty($lokasi_file))
{
// mencegah overwrite
if(file_exists($direktori))
{
```

```

echo"<script language='javascript'>window.alert('Proses upload gagal. Nama file sama')</script>";
}
else
{
if($ukuran_file > $ukuran_max_file)
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('Proses upload gagal. Ukuran file terlalu besar.
Maksimal file yang boleh diupload adalah: $ukuran_max_file bytes (10 MB)')</script>";
}
else
{
move_uploaded_file($lokasi_file,"upload/files/$nama_file");
mysql_query("INSERT INTO
upload(id_upload,nama_file,ukuran,id_mapel,udul,deskripsi,direktori,tgl,ptgs)
VALUES('$nama_file','$ukuran_file','$_POST[txt_idmapel]','$_POST[txt_id_materi]','$_POST[deskripsi]','$nama_file','$_POST[tgl_upload]','$id_guruxx')");
echo"<script language='javascript'>window.alert('file dengan nama: $nama_file berhasil
diupload')</script>";
echo "<meta http-equiv='Refresh' content='0; URL=download.php'>";
}
}
}
else
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('file yang diupload tidak ada.')</script>";
}
}
else
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('Nama petugas belum diisi.')</script>";
}
}
else
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('Harap isi deskripsi.')</script>";
}
}
else
{
echo"<script language='javascript'>window.alert('Kategori belum dipilih.')</script>";
}
}
?>
<html>
<head>
<title>elearning SMAN 7 Kediri</title>

```

```

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="admin/css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<link href="css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="900" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include 'header.php'; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="19" background="images/content_left.png">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td colspan="6" background="images/content.png" class="pdf"><table width="872" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="203" valign="top"><?php include "menu_kiri.php"; ?></td>
<td width="8">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="661" class="brd1plus"><form method="POST" action="upload.php" enctype="multipart/form-
data">
<table width="650" align="center" class="font_global_6a" style="border:0px solid #6699CC;">
<tr>
<td colspan="5" align="center"><span class='a-tdstyle1e'><strong class="fnt6">DATA UPLOAD
</strong><br>
<?php $status=$SESSION['status'];
if(($status=="administrator") || ($status=="guru")){ echo " <span class='lnk1'>[ <a
href='download.php'>Download Materi</a> ]</span>"; }else echo ""; ?>
<br>
-----</span></td>
</tr>
<tr>
<td>
<td width="2">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="105">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="14">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td colspan="2"><input name="tgl_upload" type="hidden" class="noborder" id="tgl_upload"
value="<?php echo $tgl_ddmmyy; ?>" size="30" readonly="">
<input name="txt_idmapel" type="hidden" class="noborder" id="txt_idmapel" value="<?php echo
$id_mapel ?>" size="30" readonly="">
<input name="txt_nmmapel" type="hidden" class="noborder" id="txt_nmmapel" value="<?php echo
$nm_mapel ?>" size="30" readonly=""></td>
</tr>
<tr>
<td>&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td class="fnt1">File Materi </td>
<td class="fnt1"></td>

```



```

<td colspan="2"><input type=file name=fupload size=40></td>
</tr>

<tr>
<td valign="top">&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt1">Judul Materi </td>
<td valign="top" class="fnt1">&nbsp;</td>
<td colspan="2" valign="top"><input name='txt_jdl_materi' type="text" id="txt_jdl_materi"
value="<?php if(isset($_POST['submit'])) {echo $_POST['txt_jdl_materi'];} else {echo
$_POST['txt_jdl_materi'];} ?>" size="60"></td>
</tr>
<tr>
<td valign="top">&nbsp;</td>
<td valign="top" class="fnt1">Deskripsi</td>
<td colspan="2" class="fnt1"> : </td>
<td colspan="2" valign="top"><textarea name=deskripsi cols=80 rows=5 id="deskripsi"
style="width:388px; max-width:388px;"><?php if(isset($_POST['submit'])) {echo $_POST['deskripsi'];}
else {echo " ";}></textarea></td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" class="fnt1">&nbsp;</td>
<td colspan="2" class="fnt1">Nama Guru </td>
<td colspan="2" class="fnt1"> </td>
<td colspan="2"><input name='txt_petugas' type='hidden' class='noborder' id='txt_petugas'
value="<?php if(isset($_POST['submit'])) {echo $id_guru;} else {echo $id_guru;} ?>" size=30
readonly="">
<input name=txt_petugas_b type=text class="noborder" id="txt_petugas_b" value="<?php
if(isset($_POST['submit'])) {echo ucfirst($nm_guru);} else {echo ucfirst($nm_guru);} ?>" size=30
readonly=""></td>
</tr>

<tr>
<td colspan="2" height="25"></td>
<td colspan="2"></td>
<td colspan="2"></td>
<td colspan="2" width="173" height="50" valign="bottom" style="padding-top:0px;"><input name="submit"
type=submit value=Simpan>
<span style="padding-top:10px;">
<input type="reset" name="Reset" value="Reset">
</span></td>
<td colspan="2" width="332" style="padding-top:0px;">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2" height="25"></td>
<td colspan="2"></td>
<td colspan="2"></td>

```

```

<td style="padding-top:0px;">&nbsp;</td>
<td style="padding-top:0px;">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</form></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background="images/wall_right.png">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "footer.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</table>
<!-- End ImageReady Slices -->
</body>
</html>
<?php
}
else
:
:
echo "<script language='javascript'>window.alert('Anda tidak berhak atas halaman ini!')</script>";
echo "<meta http-equiv='Refresh' content=': URL=logout.php'>";
}
?>

```

Source Code Untuk Download Materi

```

<?php
session_start();
include "config/koneksi.php";
include "config/date.php";
$status=$_SESSION['status'];
$idusr=$_SESSION['id'];

```

```

$idusr2=mysql_query("SELECT * from guru WHERE nip='$idusr'");
while($dtusr=mysql_fetch_array($idusr2))
{
$idgr=$dtusr['id_guru'];
}
?>
<html>
<head>
<title>elearning SMAN 7 Kediri</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style1 {color: #FF0000;}
-->
</style>
<script language="JavaScript" src="config/gen_validatorv4.js" type="text/javascript"
xml:space="preserve"></script>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="900" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "header.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="19" background="images/content_left.png">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td colspan="8" background="images/content.png" class="pdl"><table width="872" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="203" valign="top"><?php include "menu_kiri.php"; ?></td>
<td width="8">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="661" valign="top" class="brd1plus"><table width="96%" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0" class="noborder">
<tr>
<td align="center" valign="top"><br>
<div><strong class="fnt6">FILE MATERI </strong><br>
<?php $status=$_SESSION['status'];
if($status=="guru"){ echo " <span class='lnk1'>[ <a href='upload.php'>Tambah File</a> ]</span>";
}else echo " "; ?>
<br>
</div>
</td>
</tr>
</table>
</td>
</tr>
</table>
<form name="cr_mapal" method=get action=download.php>
<span class="fnt4">Judul Materi :
<input name="txt_keyword" type="text" class="style4" id="txt_keyword" size="40">

```

```

<input name="btn_cari" type="submit" class="style4" id="btn_cari" value=Cari>
<input name="btn_all" type="button" value="All" onClick="window.location='download.php'" />
</span><br>
<span class="clr">
</span>
</form>
<?php
$batas=10;
$halaman=$_GET['halaman'];
if(empty($halaman,))
{ $posisi=0;
$halaman=1; }
else
{ $posisi = ($halaman-1) * $batas; }
$keyword=$_GET['txt_keyword'];
$sb=$_GET['btn_cari'];
$stampil="select * from upload where judul like '%$keyword%' order by tgl DESC limit $posisi,$batas ";
$hasil=mysql_query($stampil);
$jumlah=mysql_num_rows($hasil);
if ($jumlah > 0)
{
?>
<table width=100% border="1" align=center cellpadding=0 cellspacing=1 >
<tr>
<td width=21' class="border_all"><div align=center class='style1'>No</div></td>
<td width=179' class="border_all"><div align=center class='style1'>Judul Materi </div></td>
<td width=196' class="border_all"><div align=center class='style1'>Mata Pelajaran </div></td>
<td width=138' class="border_all"><div align=center class='style1'>Tgl Upload </div></td>
<td colspan=3' class="border_all"><div align=center class='style1'>Aksi</div></td>
<?php
$no=$posisi+1;
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$id_upload=$data['id_upload'];
$id_mapel=$data['id_mapel'];
$id_guru=$data['ptgs'];
$judulx=$data['judul'];
$tgl_upd=$data['tgl'];
$ptgs_gr=$data['ptgs'];
if(!empty($tgl_upd)){
$ttl_upd="<center>". $ttl_upd."</center>";
}
else{
$ttl_upd="<center><</center>";
}
?>

```

```

<tr>
<td align="center" valign="top" class="border_all"><?php echo $no; ?></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><span class="lnk" style="padding-left:7px;"><a href='<?php echo "upload/files/" . $data['direktori']; ?>' target='_top'
title='download'><?php echo ucfirst($data['judul']); ?></a><a href='ht_materi.php?id=<?php echo
$id_mapel; ?>'></a></span></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;">
<?php

$query2=mysql_query("SELECT * FROM mapel WHERE id_mapel='$id_mapel'");
while($dtmapel=mysql_fetch_array($query2))
{
$idmapelxx=$dtmapel['id_mapel'];
$mapelxx=$dtmapel['nama_mapel'];
echo "<span class='lnk'><a
href='dtl_mapel.php?id=$idmapelxx'>.ucfirst($mapelxx).</a><br></span>";
}
?></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><?php echo ucfirst($tgl_upd); ?></td>

<?php //echo "gr: ".$ptgs_gr." idusr: ".$idgr;
if(($status=="administrator") || ($status=="guru") && ($ptgs_gr==$idgr)) { ?>
<td width="21" class="border_all"><div align=center class='style2'><a href=dtl_files.php?id=<?php
echo $id_upload; ?> target='_top' title='detail'><img src='icon/magnify.png' width='15' height='14'
border="0" /></a></div></td>
<td width="17" class="border_all"><div align=center class='style2'><a href=edt_upload.php?id=<?php
echo $id_upload; ?> target='_top' title='Edit'><img src='icon/edit.png' width='15' height='14'
border="0" /></a></div></td>
<td width="24" class="border_all"><div align=center class='style2'><a href=del_all.php?id=<?php
echo $id_upload; ?>&#62;del_upload&dir=<?php echo $data['direktori']; ?> target='_top' title='Delete'
onClick="return confirm('Apakah Anda benar-benar akan menghapus data ini?')"><img
src='icon/delete.png' width='15' height='14' border="0" /></a></div></td>
<?php }else echo ""; ?>
</tr>
<?php
$no++;
}
?>
</table>
<?php
$file="download.php";
$tampil2="select * from upload where judul like '%$keyword%' order by tgl DESC";
$hasil2=mysql_query($tampil2);
$jmlldata=mysql_num_rows($hasil2);
$jmlhalaman=ceil($jmlldata/$batas);

```

```

echo"<br><font size=2 face=verdana><center>";
//link ke halaman sebelumnya (previous)
if($halaman > 1)
{
    $previous=$halaman-1;
    echo "<img src='icon/first_red_arrow.png' /> <A
    HREF=$file?halaman=1&keyword=$keyword&sb=$sb>First</A> |
    <img src='icon/left_blue_arrow.png' /> <A
    HREF=$file?halaman=$previous&keyword=$keyword&sb=$sb>Previous</A> { ";
}
else
{
    echo "<img src='icon/first_red_arrow.png' /> First | <img src='icon/left_blue_arrow.png' /> Previous
    | ";
}

$angka=(($halaman > 3 ? " ... " : ""));
for($i=$halaman-2;$i<$halaman;$i++)
{
    if ($i < 1)
    continue;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</A> ";
}

$angka .= "<b>$halaman</b> ";
for($i=$halaman+1;$i<($halaman+3);$i++)
{
    if ($i > $jmlhalaman)
    break;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</A> ";
}

$angka .= ($halaman+2<$jmlhalaman ? " ...
<a href=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>$jmlhalaman</A> " : "");

echo "$angka";

//link kehalaman berikutnya (Next)
if($halaman < $jmlhalaman)
{
    $next=$halaman+1;
    echo " | <A HREF=$file?halaman=$next&keyword=$keyword&sb=$sb>Next</A> <img
    src='icon/right_blue_arrow.png' /> |
    <A HREF=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>Last</A> <img
    src='icon/last_red_arrow.png' /> ";
}

```

```

else
{
echo " | Next <img src='icon/right_blue_arrow.png' /> | Last <img src='icon/last_red_arrow.png' />";
}
echo "<p>Total Record <b>{$jmldata}</b> | <b>{$keyword}</b></p>";
}
else
{
echo "<div><span class=styleB>Hasil pencarian:</span><span class=styleC> No Record!</span</div>";
}

?></td>
</tr>
</table></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background="images/wall_right.png">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="13" colspan="10"><?php include "footer.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</table>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" xml:space="preserve">
//
var frmvalidator = new Validator("cr_mapel");
frmvalidator.addValidation("txt_keyword","req","Keyword harus diisi");
//]]&gt;
&lt;/script&gt;
&lt;/body&gt;
&lt;/html&gt;
</pre>
</div>
<div data-bbox="218 691 520 707" data-label="Section-Header">
<h3>Source Code Untuk Mencari Materi</h3>
</div>
```

```

<?php
session_start();
$status=$_SESSION['status'];
include "config/koreksi.php";
include "config/date.php";
?>
<html>
<head>
<title>elearning SMAN 7 Kediri</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<link href="css/global_style.css" rel="stylesheet" type="text/css">
<style type="text/css">
<!--
.style1 {color: #FFD700}
-->
</style>
<script language="JavaScript" src="config/gen_validatorv4.js" type="text/javascript"
xml:space="preserve"></script>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
<!-- ImageReady Slices (elearning.psd) -->
<table width="900" height="59" border="0" align="center" cellpadding="0" cellspacing="0"
id="Table_01">
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "header.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="15" background="images/content_left.png">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td colspan="8" background="images/content.png" class="pdl"><table width="872" border="0"
cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr>
<td width="203" valign="top"><?php include "menu_kiri.php"; ?></td>
<td width="8">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</td>
<td width="66" valign="top" class="brd1plus"><table width="98%" border="0" align="center"
cellpadding="0" cellspacing="0" class="noborder">
<tr>
<td align="center" valign="top"><br>
<div><strong class="fnt6">PENCARIAN MATERI PELAJARAN </strong><br>
<?php $status=$_SESSION['status'];
if($status=="administrator"){ echo " <span class='lnk1'>[ <a href='tmb_mapel.php'>Tambah Data
Mapel</a> ]</span>"; }else echo ""; ?>
<br>
-----</div>
<form name="cr_mapel" method="get" action="cr_materi.php">
<span class="fnt4">Judul Materi :
<input name="txt_keyword" type="text" class="style4" id="txt_keyword" size="40">

```



```

<input name="btn_cari" type="submit" class="style4" id="btn_cari" value="Cari">
<input name="btn_all" type="button" value="All" onClick="window.location='cr_materi.php' />
</span><br>
<span class="clr">-----
</span>
</form>
<?php
$batas=10;
$halaman=$_GET['halaman'];
if(empty($halaman))
[ $posisi=0;
ar=1;]
else
{ $posisi = ($halaman-1) * $batas;
$keyword=$_GET['txt_keyword'];
$tampil="select * from upload where judul like '%$keyword%' order by judul ASC limit $posisi,$batas";
$hasil=mysql_query($tampil);
$jumlah=mysql_num_rows($hasil);
if ($jumlah > 0)
{
?>
<table width=100% border="1" align=center cellpadding=0 cellspacing=1 >
<tr>
<td width="24" class="border_all"><div align=center class='style1'>No</div></td>
<td width="317" class="border_all"><div align=center class='style1'>Judul Materi </div></td>
<td width="317" class="border_all"><div align=center class='style1'> Mata Pelajaran </div></td>
<td width="185" class="border_all"><div align=center class='style1'>Guru Pengampu </div></td>
<td width="185" class="border_all"><div align=center class='style1'>Tgl. Upload </div></td>
<td colspan="2" class="border_all"><div align=center class='style1'>Aksi</div></td>
<?php
$no=$posisi+1;
while ($data=mysql_fetch_array($hasil))
{
$id_mapel=$data['id_mapel'];
$id_guru=$data['ptgs'];
?>
<tr>
<td align="center" valign="top" class="border_all"><?php echo $no; ?></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><span class="lnk"><a href="<?php echo
$data['direktori']; ?>" target='_top' title="download"><?php echo ucfirst($data['judul']);
?></a></span></td>
<td valign="top" class="border_all" style="padding-left:7px;"><span class="lnk" style="padding-
left:7px;"><a href='lht_materi.php?id=<?php echo $id_mapel; ?>'><span>
<?php

```

```

$query2=mysql_query("SELECT * FROM mapel WHERE id_mapel='$id_mapel'");
$jml2=mysql_num_rows($query2);
while($dtmapel=mysql_fetch_array($query2))
{
    $mapelxx=$dtmapel['nama_mapel'];
    echo "<span class='lnk1'><a
href='dtl_mapel.php?id=$id_mapel'>".ucfirst($mapelxx)."/></a><br></span>";
}
?>
</span></a></span></td>
<td valign="top" class='border_all' style="padding-left:7px;"><span>
<?php
$query2=mysql_query("SELECT * FROM guru where id_guru='$id_guru'");
$jml2=mysql_num_rows($query2);
if($jml2>0)
{
    $strip="-";
}
else
{
    $strip="";
}
while($dtmapel=mysql_fetch_array($query2))
{
    $idguru=$dtmapel['id_guru'];
    $pengampu=$dtmapel['nama_guru'];
    echo "$strip<span class='lnk1'><a
href='dtl_guru.php?id=$idguru'>".ucfirst($pengampu)."/></a><br></span>";
}
?>
</span></td>
<td valign="top" class='border_all' style="padding-left:7px;"><span class="lnk1"><?php echo
ucfirst($data['tg!']): ?></span></td>
<td width="20" class="border_all"><div align=center class='style2'><a href="<?php echo
$data['direktor']; ?>" target='_top' title='download'><img src='icon/download.png' width='15'
height='14' borce="0" /></a></div></td>
</tr>
<?php
$no++;
}
?>
</table>
<?php
$file="cr_materi.php";
$tampil2="select * from upload where judul like '%$keyword%' order by judul ASC";
$hasil2=mysql_query($tampil2);

```

```

$jmldata=mysql_num_rows($hasil2);
$jmlhalaman=ceil($jmldata/$batas);

echo"<br><font size=2 face=verdana><center>";
//link ke halaman sebelumnya (previous)
if($halaman > 1)
{
    $previous=$halaman-1;
    echo "<img src='icon/first_red_arrow.png' /> <A
    HREF=$file?halaman=1&keyword=$keyword&sb=$sb>First</A> |
    <img src='icon/left_blue_arrow.png' /> <A
    HREF=$file?halaman=$previous&keyword=$keyword&sb=$sb>Previous</A> | ";
}
else
{
    echo "<img src='icon/first_red_arrow.png' /> First | <img src='icon/left_blue_arrow.png' /> Previous
    | ";
}

$angka=($halaman > 3 ? "... " : "");
for($i=$halaman-2;$i<$halaman;$i++)
{
    if ($i < 1)
        continue;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</A> ";
}

$angka .= "<b>$halaman</b> ";
for($i=$halaman+1;$i<($halaman+3);$i++)
{
    if ($i > $jmlhalaman)
        break;
    $angka .= "<a href=$file?halaman=$i&keyword=$keyword&sb=$sb>$i</A> ";
}

$angka .= ($halaman+2<$jmlhalaman ? " ...
<a href=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>$jmlhalaman</A> " : "");

echo "$angka";

//link kehalaman berikutnya (Next)
if($halaman < $jmlhalaman)
{
    $next=$halaman+1;
    echo " | <A HREF=$file?halaman=$next&keyword=$keyword&sb=$sb>Next</A> <img
    src='icon/right_blue_arrow.png' /> |

```

```

<A HREF=$file?halaman=$jmlhalaman&keyword=$keyword&sb=$sb>Last</A> <img
src='icon/last_red_arrow.png' />";
}
else
{
echo " | Next <img src='icon/right_blue_arrow.png' /> | Last <img src='icon/last_red_arrow.png' />";
}
echo "<p>Total Record <b>$jmldata</b> | <b>$keyword</b></p>";
}
else
{
echo "<div><span class=style6>Hasil pencarian:</span><span class=style5> No Record</span</div>";
}

?</td>
</tr>
</table></td>
<td width="18">&nbsp;</td>
</tr>
</table></td>
<td background="images/wall_right.png">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
<td height="19" colspan="10"><?php include "footer.php"; ?></td>
</tr>
<tr>
<td height="2"></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</table>
<script language="JavaScript" type="text/javascript" xml:space="preserve">
//
var frmvalidator = new Validator("cr_mape");
frmvalidator.addValidation("txt_keyword", "req", "Keyword harus diisi");
//]]&gt;
&lt;/script&gt;
&lt;/body&gt;
&lt;/html&gt;
</pre>
</div>
```