

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

a. Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi menurut Jeperson Hutahaean (2018: 13) ialah, “Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan”. Sedangkan menurut Sutabri T dalam (Yanuardi & Permana, 2018) sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Menurut Edhy Sutanta dalam (Heriyanto, 2018) sistem informasi adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berintegrasi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (*input*) berupa data-data, kemudian mengolahnya (*processing*), dan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun disaat mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan.

Dari uraian beberapa para ahli informasi dapat disimpulkan sistem informasi adalah berupa proses pengolahan data yang menghasilkan berupa informasi yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

b. Internet

Menurut Sibero *Internet* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global. Berdasarkan penjelasan dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Internet* adalah jaringan komputer yang terkoneksi dengan

jaringan lain yang mempunyai cakupan luas untuk mendapatkan informasi dari jaringan tersebut.(Arizona, 2017).

Menurut Simarmata dalam Arizona (2017:107) menjelaskan bahwa “Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer untuk 10 mendapatkan informasi dari komputer yang ada didalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses”.

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Internet adalah jaringan komputer yang terkoneksi dengan jaringan lain yang mempunyai cakupan luas untuk mendapatkan informasi dari jaringan. Menghubungkan beberapa komputer sehingga dapat menjadi sebuah jaringan membutuhkan suatu media penghubung yang bernama TCP/IP, yaitu sebuah protokol yang mengidentifikasi sebuah komputer yang terhubung di dalam sebuah jaringan. TCP / IP memiliki teknik mengidentifikasi dengan menggunakan penomoran yang dinamakan nomor IP/*IP address (Internet Protokol Address)*. Nomor IP sebuah komputer dapat terhubung dengan komputer lain dalam sebuah jaringan atau dalam jaringan global yang disebut *internet*.

c. Word Wide Web (WWW)

Menurut Kustiyahningsih dan Devie Rosa Anamisa dalam Fridayanthie & Mahdiati (2016:128) mengatakan bahwa,” *Word Wide Web (WWW)*. Informasi WWW ini disimpan pada web server untuk dapat diakses dari jaringan browser terlebih dahulu, seperti *Internet Explorer* atau *Mozilla Firefox*”. Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa www adalah pada web server untuk dapat diakses dari jaringan browser.

d. *Website* (Situs Web)

Menurut Puspitosari dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa “*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet” Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *Website* adalah aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia teks,

gambar, suara, animasi, video dan bisa diakses seluruh dunia melalui jaringan internet. [2]

Macam-macam website :

1. Blog

Blog adalah website yang umumnya digunakan untuk memposting konten, baik dalam bentuk artikel, gambar, atau video. Fungsi blog bermacam-macam. Mulai dari meluapkan tulisan-tulisan yang sifatnya personal, hingga mempromosikan konten untuk kepentingan bisnis.

2. Toko Online

Toko online (*website e-commerce*) adalah jenis website yang berfungsi sebagai toko virtual. Pengunjung bisa melihat berbagai macam produk atau layanan di dalamnya.

3. Website Bisnis

Jenis website yang satu ini berfungsi untuk memperkenalkan bisnismu ke khalayak digital. Di dalamnya bisa menjelaskan sejarah bisnis, produk-produknya, hingga nilai-nilai yang dipegang.

4. Website Pribadi

Jenis website ini umumnya digunakan oleh *public figure*, mulai dari selebritis hingga politikus. Karena fungsi utama website pribadi adalah untuk *personal branding*.

5. Website Pemerintah

Website pemerintah berfungsi untuk menampilkan segala hal tentang suatu instansi pemerintahan. Contohnya seperti program, berita instansi, serta layanan digital yang disediakan di dalamnya. Berbeda dengan jenis website yang lain, website pemerintah tidak bisa dibuat secara sembarangan. Domain yang digunakan pun berbeda, yaitu “.go.id”.

6. Website Sekolah

Website sekolah adalah website yang khusus diperuntukkan untuk instansi sekolah. Website ini bisa digunakan sebagai media siswa-siswi dalam mencari informasi seputar sekolah. Maupun sebagai salah satu sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. [3]

e. HTML

Menurut Ardhana dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) mengatakan bahwa, "HTML merupakan suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi bahkan video". Pada halaman web, *HTML* dijadikan sebagai bahasa *script* dasar yang berjalan bersama berbagai bahasa *scripting* Pemrograman lainnya. Semua file *executable* program. Hal ini disebabkan *HTML* hanyalah sebuah bahasa *scripting* yang dapat berjalan apabila dijalankan di dalam browse (pengakses web), browse-browse yang mendukung *HTML* antara lain adalah *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Opera*, *Mozilla* dan lain-lain. [4]

f. PHP

PHP singkatan dari ("*PHP hypertext Preprocessor*") merupakan bahasa *script* yang diletakkan kedalam kode *HTML*, kode *PHP* berbeda dengan *HTML*. Menurut Firmansya (2018:185) Mendefinisikan bahwa "*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah *PHP* mengijinkan pengembang untuk menempelkan kode didalam *HTML* dengan menggunakan bahasa yang sama seperti *perl* dan *UNIX shells*."

PHP adalah suatu bahasa *server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*. Adapun kelebihan-kelebihan dari *PHP* yaitu :

- 1) *PHP* mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.
- 2) *PHP* dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula.
- 3) *PHP* termasuk bahasa yang *embedded* (bias diletakkan dalam tag *HTML*).

g. Basis Data

Menurut Saputra dalam Kesuma & Rahmawati (2017:4) mengatakan bahwa, "Basis data merupakan data yang saling terhubung dan berkaitan dengan subjek tertentu pada tujuan tertentu pula. Hubungan antardata ini dapat dilihat oleh adanya *field* ataupun kolom". Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *Database* atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan

data yang saling terhubung dan berkaitan dengan subjek tertentu pada tujuan tertentu pula. [5]

Dalam satu *field* terdapat *record-record* yang sejenis, sama besar, sama bentuk dan merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record terdiri dari *field-field* yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa *field* tersebut dalam satu pengertian lengkap dan direkam dalam satu record.

g. Perangkat Lunak yang Digunakan

Software yang digunakan dalam pembuatan *website* SDN 12 OKU adalah sebagai berikut :

1. *MySQL*

Structure Query Language (SQL) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *RBMS (Relational Database Management System)* (Sukamnto dan Shalahuddin, 2018). Secara interpretasi *SQL* biasa digunakan dengan memasukkan sebuah pernyataan *SQL* melalui terminal atau mikromputer dan langsung diproses atau diinterpretasikan, dan hasilnya bias dilihat secara langsung. *MySQL* mempunyai *query* yang sederhana dan menggunakan *escape character* yang sama dengan php, selain itu *MySQL* adalah tabel tercepat saat ini. [6]

MySQL termasuk jenis *RDBMS (Relation Tabel Management System)*. Sehingga istilah seperti Tabel, baris dan kolom tetap digunakan dalam *MySQL*. Pada *MySQL* sebuah Tabel mengandung beberapa Tabel, Tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom. Dalam konteks bahasa *SQL*, pada umumnya informasi tersimpan dalam Tabel-Tabel yang sama logic merupakan struktur dua dimensi yang terdiri atas baris-baris data (*row* atau *record*) yang berada dalam satu atau lebih kolom. Baris pada Tabel sering disebut sebagai *instance* dari data sedangkan kolom sering disebut *atributes* atau *field*.

Untuk memulai menjalankan *MySQL* sebelumnya harus dipastikan Tabel *MySQL* server dalam status aktif/on, untuk memastikannya dapat dilihat pada ikon pada pojok kanan bawah (*tracfact*) dan warnanya hijau.

Apabila belum aktif maka harus diaktifkan terlebih dahulu, caranya jalankan file *winMySQLadmin.exe* dari direktori/folder instansi *MySQL* (misalkan *c:\MySQL\bin\winMySQLadmin.exe*). Biasanya untuk pertama kali dijalankan program akan meminta *username* dan *password* yang akan digunakan untuk login atau masuk dan menjalankan serta mengelola Tabel server. [7]

2. *CodeIgniter 3*

CodeIgniter merupakan aplikasi *open source* yang berupa *framework PHP* yang menggunakan model *MVC* (*model, view* dan *controller*) untuk membangun sebuah *website* yang dinamis dengan menggunakan *PHP*. (David Naista, 2017:3) *CodeIgniter* memudahkan developer untuk membuat aplikasi *web* dengan cepat dibandingkan dengan membuatnya dari awal. *CodeIgniter* dirilis pertama kali pada 28 Februari 2006. Konsep *MVC* merupakan konsep yang harus atau wajib diketahui terlebih dahulu sebelum mengenal *framework CodeIgniter*. *MVC* sendiri merupakan sebuah patent/teknik pemrograman yang memisahkan antara alur, data dan antarmuka suatu sistem atau bisa dikatakan secara sederhana bahwa *MVC* sebuah patent dalam *framework* yang memisahkan antara desain, data dan proses. Terdapat 3 jenis 21 komponen yang membangun pada *MVC* dalam suatu aplikasi (David Naista, 2017:7) :

- a) *View*, merupakan bagian yang menangani *presentation logic*. Pada suatu aplikasi *web* bagian ini biasanya berupa file template *HTML*, yang diatur oleh *controller*. *View* berfungsi untuk menerima dan merepresentasikan data kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.
- b) *Model*, biasanya berhubungan langsung dengan *database* untuk memanipulasi data (*insert, update, delete, search*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.
- c) *Controller*, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian *model* dan bagian *view*, *controller* berfungsi untuk menerima

request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi. Jadi *Controller* bertugas sebagai penjembatani antara *model* yang terkoneksi dengan *database* dengan dibuatkan *class* dan *functions* di *controllers* dan dihubungkan ke *views* untuk ditampilkan aplikasinya. [8]

3. CorelDraw

Menurut Putra (2016:3), “Mengemukakan bahwa seperti halnya aplikasi atau *software* yang banyak ditawarkan oleh banyak produsen untuk membuat sebuah desain. *Corel* merupakan sebuah aplikasi (*software*) yang menawarkan sebuah teknologi desain yang cukup baik”.

Jadi dalam seni mendesain sebuah gambar juga diperlukan sebuah aplikasi pendukung yang dapat membantu seorang desainer baik sebagai pemula maupun profesional.

2.2 Dasar Teori (Penelitian Terdahulu)

Menggunakan *Mendeley*

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Masalah Penelitian	Hasil Penelitian
1	Muhammad Sofwan Romli; Wawang Adi Darma	Aplikasi Pencatatan Keuangan Sekolah Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter 3 Mysql Pada Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Cibadak	Kurangnya perencanaan dalam suatu organisasi pendidikan dapat menjadikan hambatan untuk bisa memajukan organisasi itu sendiri	Tersedianya anggaran dalam sebuah database sangat memungkinkan untuk mengontrol setiap pengeluaran keuangan yang dilaksanakan salah satunya dengan membandingkan besaran anggaran yang telah ditetapkan dengan total

				pengeluaran yang telah digunakan
2	Andi Christian, Sebri Hesinto, Agustina	Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih)	SMP Negeri 6 Prabumulih membutuhkan suatu media informasi yang cepat, tepat, tanpa harus ke sekolah dan dapat di akses secara online oleh masyarakat luas agar mendapatkan informasi yang akurat.	Hasil dari penelitian ini adalah agar mempermudah para siswa, guru dan semua komponen yang ada di lingkungan sekolah tersebut untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat
3	Muhibah Fata Tika Giovanny Dani Saputra Fredianto Dimas Aryo Anggoro	Muhibah Fata Tika Giovanny Dani Saputra Fredianto Dimas Aryo Anggoro	Dengan jumlah anggota lebih dari 600 orang dan terus bertambah diperlukan sebuah sistem informasi berbasis web untuk	Informasi yang disajikan di web ini meliputi profil koperasi beserta visi dan misinya, penjelasan tentang layanan yang dimiliki oleh koperasi, dan informasi pendaftaran calon anggota baru.

			memudahkan akses informasi bagi anggota dan calon anggota baru.	
4	Didi Susianto, Tiko Fridayanto	Sistem Informasi Geografis Lokasi Penyebaran Sma Dan Smk Di Provinsi Lampung Menggunakan Kerangka CodeIgniter Dan Php Berbasis Web	diperlukan suatu sistem informasi yang dapat menyajikan informasi keberadaan lokasi fasilitas pendidikan tersebut di provinsi Lampung.	Hasil dari sistem informasi geografis penyebaran SMA dan SMK di provinsi lampung adalah tentang informasi letak sekolah yang di tampilkan lewat google map dan data yang ada di simpan melalui <i>database mysql</i> .
5	Yusuf Muharam, M.Kom, Ayu Agustiasri S	Membangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Laravel 7 Untuk Media Sarana Nformasi (Studi Kasus	SMP Nurul Halim Widasari untuk saat ini tidak memiliki website sekolah dan penggunaan internet sebagai	Membangun Website Sekolah SMP Nurul Halim Widasari berhasil dibuat dengan menggunakan framework laravel 7, serta MySQL untuk pengolahan database. Website yang dibuat guna untuk mempermudah dalam

		Smp Nurul Halim Widasari Di Kab.Indramayu)	informasi langsung kepada siswa dan guru tidak berjalan efektif. Karena konten informasi belum ada, sehingga informasi sekolah tidak dapat tersampaikan secara luas dan juga belum ada sarana media sosialisasi berupa website.	memperluas jangkauan informasi tentang sekolah SMP Nurul Halim Widasari
--	--	--	---	---

Ringkasan Penelitian Terdahulu

Dari hasil studi kasus yang telah ditemukan, maka penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework CodeIgniter 3 (Studi Kasus SDN 12 OKU)”** supaya pihak sekolah dapat menyampaikan informasi kepada siswa atau masyarakat melalui website ini secara lebih mudah.

2.3 Metode Analisis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian analisis deskriptif. Max Weber (dalam Eriyanto, 2018: 15) menuliskan bahwa analisis isi adalah sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari teks. Menurut Eriyanto (2017: 47) analisis deskriptif adalah analisis isi yang dimaksudkan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan atau suatu teks tertentu. Desain analisis ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu atau menguji hubungan diantara variabel. Analisis isi semata untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik suatu pesan. [9]

Dalam kajian Weber, ada beberapa langkah dalam analisis isi untuk mengumpulkan data diantaranya:

- a. Menetapkan unit terekam, hal ini sangat penting dalam proses pengategorian data. Dalam metode ini dapat dilakukan dengan beberapa level: - Kata, yaitu mengklasifikasi masing-masing kata - Paragraf, kalau sumber daya manusia atau komputer yang tersedia terbatas, peneliti dapat mereduksinya dengan melakukan pengkodean berdasarkan paragraf. Namun hal ini sulit mendapatkan hasil yang reliable karena cakupannya terlalu luas. - Keseluruhan teks, hal ini dilakukan dalam pengecualian ketika teks tersebut tidak terlalu banyak, seperti cerpen, headline berita, dan berita Koran. [10]
- b. Menetapkan kategori, ada dua tahap dalam menetapkan kategori. Pertama kita harus mengetahui apakah hubungannya eksklusif (spesial). Kedua, harus seberapa dekatkah hubungan antar unit dalam kategori.
- c. Melakukan tes koding di teks sampel. Hal ini di upayakan agar tidak ada ambiguitas dalam kategori. Tahapan ini juga digunakan untuk merevisi halhal yang tidak tepat dalam skema klasifikasi
- d. Menilai akurasi atau reabilitas.
- e. Merevisi aturan pengkodean.

Validitas analisis isi memang sedikit berbeda dengan penelitian yang lain, validitas ini bukan berarti menghubungkan dua variabel atau menghubungkan teori, tetapi validitas disini merupakan skema klarifikasi atau gabungan interpretasi yang menghubungkan isi penelitian dan sebab-sebabnya dalam penelitian. Skema klarifikasi merupakan upaya penelitian yang pengkategorian pemilihan katanya bermakna sama atau berdekatan. Sehingga, pengkategorian kata dalam penelitian harus cermat dalam menangkap makna yang ada dalam isi. [11]

Analisis isi menurut Holsti (1968:601) merupakan sembarang teknik penelitian yang ditujukan untuk membuat kesimpulan dengan cara mengidentifikasi karakteristik tertentu pada pesan-pesan secara sistematis dan objektif. Menurut Lasswell 1946, analisis isi adalah sebuah model komunikasi stimulus-respons yang tak diragukan lagi berorientasi behavioris yang mengemukakan bahwa hubungan antara pengirim, stimulus dan penerima bersifat simetris. Isi atau muatan dipandang sebagai hasil proses komunikasi yang distrukturkan sesuai dengan rumus klasik Lasswell: "Siapa berkata tentang apa, pada saluran mana, kepada siapa, dan dengan efek yang bagaimana". Menurut arten (1983:45) pembahasan analisis isi yang lebih jauh memiliki karakteristik-karakteristik berikut ini: struktur dan selektivitas proses-proses komunikasi, perkembangan indikator yang dapat dideteksi dan teknik analisis yang punya banyak variasi, kemajuan sistem notasi melalui inklusi domain nonverbal dan kemajuan dalam analisis data melalui paket analisis teks elektronik. "Perdebatan panjang dan melelahkan dengan para linguis, yang stok pengetahuan mengenai analisis teks dan klarifikasi teks yang mereka miliki telah sepenuhnya diabaikan oleh analisis isi, secara perlahan akan terjadi juga. Pada dasarnya, istilah analisis isi hanya mengacu pada metode-metode yang memusatkan perhatian pada aspek-aspek isi teks yang bisa diperhitungkan dengan jelas dan langsung dan sebagai sebuah perumusan bagi frekuensi relatif dan absolut kata per teks atau unit permukaan.

2.4 Langkah-langkah Pengembangan Website

Perancangan sistem untuk menentukan rancangan *website* yang akan dibuat, memerlukan struktur file direktori yang merupakan alat yang biasa digunakan untuk mendokumentasikan proses dalam sistem. [12]

Langkah-langkah pengembangan website :

a. Perencanaan

Perencanaan berfungsi untuk menentukan tujuan-tujuan dan sasaran dari sebuah proyek pengembangan web. Tahap ini merupakan tahap penting karena menentukan hasil akhir.

b. Menentukan ruang lingkup

Tahap selanjutnya dari proses pengembangan meliputi penentuan ruang lingkup proyek. Menentukan ruang lingkup proyek secara baik akan membantu dalam memastikan bahwa proyek website berakhir tepat waktu dan sesuai anggaran yang ditetapkan. Salah satu cara terbaik untuk menggambarkan ruang lingkup dari proyek ini yaitu menggunakan teknik analisis. Analisis dapat memberikan visualisasi proyek. Analisis menunjukkan kegiatan yang terlibat dalam proyek tersebut. Hal ini juga menunjukkan kerangka waktu untuk menyelesaikan setiap tahap. Ini membantu dalam menentukan ruang lingkup proyek. Selain itu, juga menciptakan akuntabilitas antara tim desain website.

c. Desain

Tahap penting berikutnya dari proses pengembangan website adalah merancang desain website itu sendiri. Dalam tahap ini, tim pengembang fokus memilih tema, warna, tata letak, fitur, dan aspek lain dari situs web. Selama tahap ini desainer situs menggabungkan berbagai elemen seperti logo perusahaan/intansi, warna yang memperkuat identitas merek, tema yang mencerminkan portofolio produk perusahaan/instansi, dan tata letak yang elegan dan terlihat menarik.

d. Pengembangan

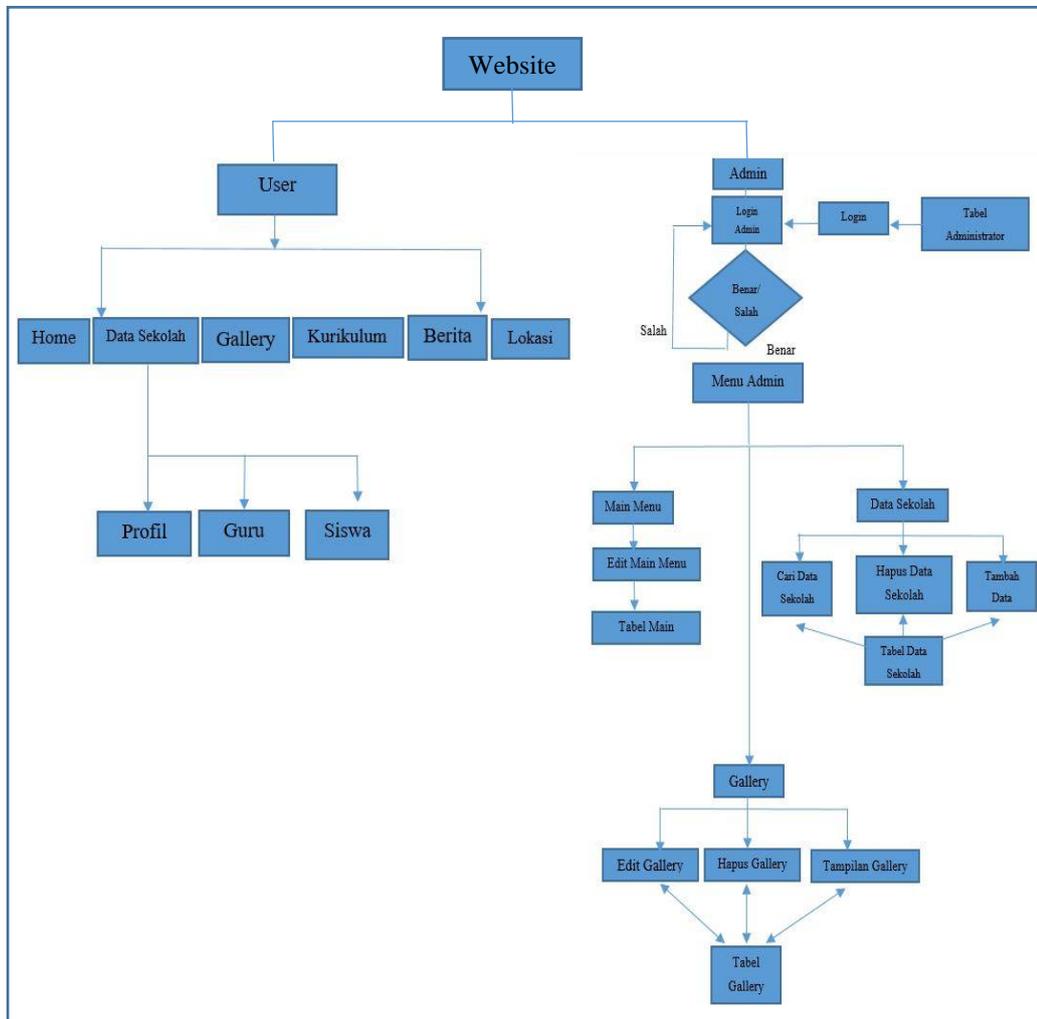
Dalam tahap pengembangan ini, pengembang membagi setiap elemen website dan menggunakannya untuk membuat website fungsional. Tahap ini meliputi pengembangan halaman depan setelah kerangka dasar (Shell) selesai dibuat. *Shell* website mengandung struktur navigasi dan tata letak situs tanpa konten web. Setelah pemilik situs menyediakan konten, yang selanjutnya didistribusikan ke seluruh situs sesuai dengan Shell yang telah dibentuk sebelumnya.

e. Pengujian

Tahap terakhir dari pengembangan ini yaitu pengujian. Dalam tahap ini, penguji menambah sentuhan akhir untuk situs dan menguji situs sebelum di rilis. Pengujian akan menguji fungsionalitas lengkap dari situs untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan lancar tanpa kesalahan apapun. Penguji akan menguji semua script utama dan forum, memastikan bahwa situs dapat menampilkan konten secara baik pada perangkat yang berbeda dan platform (misal; smartphone berbasis Android dan iOS), memverifikasi link internal, dan tugas-tugas lain yang sejenis. Penguji web juga akan memvalidasi kode situs untuk memastikan bahwa semua memenuhi standar website terbaru. Hal ini memastikan bahwa website dapat bekerja secara lancar tanpa masalah. Pengujian dapat dilakukan dengan metode white box dan black box.

2.5 Alur Website

Struktur bagan alur website dapat dilihat dari gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Bagan alur website

Alur website terdiri dari dua bagian yaitu user dan admin.

a. User

Alur website dari user akan diarahkan ke empat bagian yaitu home, data sekolah, gallery, kurikulum, berita dan lokasi. Pada sub data sekolah akan ditampilkan sub profil, guru dan siswa.

b. Admin

Alur website dari admin akan diarahkan ke login. Jika login gagal maka admin tidak dapat masuk, jika login berhasil maka admin akan diarahkan ke web halaman admin. Kemudian pada halaman menu admin terdapat sub main menu, data sekolah dan gallery