

PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS WEB PADA KANTOR/LEMBAGA SWADAYA MASYARAKAT (LSM) INDONESIA MEMBANGUN

NAHOT FRASTIAN

nahotfrastian@yahoo.co.id

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Artikel ini membahas perancangan aplikasi berbasis web pada kantor/Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Indonesia Membangun ini adalah untuk mempermudah dalam mengelola data pada kantor LSM IM, agar pekerjaan menjadi efektif dan efisien, selain itu perancangan ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan pekerjaan yang berkenaan dengan pengolahan data dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, akurat guna mengefesiansikan waktu pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi berbasis web ini adalah studi lapangan yaitu dengan pengamatan langsung, wawancara dengan pihak terkait dan juga dengan melakukan dokumentasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selain itu penulis juga melakukan penelitian dengan metode kepustakaan berdasarkan referensi dan berbagai diskusi serta dari berbagai media yang memuat informasi yang dibutuhkan, menganalisa kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Setelah dilakukan pengujian ternyata aplikasi berbasis web dapat memenuhi kebutuhan akan suatu proses pelayanan pada kantor LSM IM yang cepat dan akurat serta efektif dan efisien. Aplikasi pencarian data pada kantor LSM IM ini tercipta dengan dukungan bahasa pemrograman WEB PHP serta database MYSQL.

Abstract. This article discusses the design of web-based applications at the office / non-governmental organizations (NGOs) Indonesia Building is to simplify the management of data on IM NGO, in order to be effective and efficient work, but it can help resolve design issues are pleased with the work of data processing can be resolved quickly, precise, accurate to mengefesiansikan time job. The research method used in the design of web-based applications is a field study that is by direct observation, interviews dengan related parties and also by doing the documentation to obtain the required information. And I also do research with a reference method based on the literature and discussions as well as from various media that contains the necessary information, analyze needs, design, implementation, and testing. After testing was conducted web-based applications can meet the need for a process at the office of NGO IM service that quickly and accurately and effectively and efficiently. Search application data on IM NGO office was created with the support of WEB programming language PHP and MYSQL database.

Keywords: Perancangan Aplikasi, Pencarian data pada Kantor LSM IM.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesat dan merambah ke berbagai sisi kehidupan manusia. Perkembangan yang demikian tersebut didukung oleh tersedianya perangkat keras maupun perangkat lunak yang semakin hebat kemampuannya, yang memudahkan manusia dalam melaksanakan kegiatan mereka sehari-hari. Teknologi informasi tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan dunia informasi internet saat ini, informasi yang disajikan di internet sudah sangat global dan selalu diusahakan on time sehingga waktu update suatu informasi yang sangat cepat.

Dimana bertebaran jutaan situs-situs yang menyediakan informasi, yang sebagian besar diantaranya menggunakan basis data yang lebih dikenal dengan nama data base sebagai tempat penyimpanan data dalam menyediakan informasi yang perancang perlukan.

Perancangan aplikasi berbasis WEB, telah terbukti sebagai pencari informasi yang sangat mudah dalam memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan. Kemudahan serta kepraktisan distribusi informasi dan pertukaran antara pengguna mengatur bagaimana, aplikasi berinteraksi dengan beberapa user. Perancangan aplikasi berbasis WEB dapat dioperasikan dan dijalankan di WEB server ataupun pada client side dalam bentuk browser. Dengan demikian informasi yang dibutuhkan, baik untuk berinteraksi dengan user, verifikasi data yang dimasukkan oleh user, mengubah bentuk tombol dan sebagainya dapat dilakukan dengan mudah pada perancangan aplikasi berbasis WEB. Hal ini juga berkaitan dalam menyimpan data. Pengolahan data serta penyimpanannya merupakan materi yang cukup kompleks dalam pembangunan sebuah aplikasi. Karena kecepatan, keutuhan, dan keamanan data merupakan faktor yang sangat kritis dalam pembangunan sebuah aplikasi.

Banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh kantor lembaga dalam penggunaan perancangan aplikasi berbasis WEB. Hal tersebut dapat mendukung kinerja kantor lembaga, diantaranya kemudahan dalam proses instalasi, kemudahan berinteraksi dengan user (admin), keamanan data kantor lembaga lebih terjaga, dan lebih ekonomis. Hal-hal tersebut merupakan beberapa tinjauan alasan bahwa program aplikasi WEB lebih unggul saat ini. WEB merupakan media alternative yang diharapkan dapat membantu kinerja kantor lembaga dalam pengolahan data-datanya, khususnya bagi kantor lembaga yang bergerak dalam dunia teknologi informasi.

Dalam era globalisasi dunia saat ini, diperlukan kecepatan keakuratan dalam suatu pencarian informasi. Bayangkan dengan begitu banyak data yang perancang punya dan perancang memerlukan salah satu informasi yang ada perancang harus mencarinya satu persatu dengan waktu yang tidak sedikit, apalagi informasi yang perancang cari berbentuk berkas yang tidak sedikit jumlahnya. Walaupun dengan penyimpanan data dikomputer dalam bentuk file tidak mudah bagi para penggunanya untuk mencari suatu karakter yang ada pada file tersebut, karena karakter mungkin saja berada pada sisi file bukan pada judul file. Dengan begitu hambatan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan akan memakan banyak waktu.

Salah satu data yang dapat diambil contoh adalah data Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Indonesia Membangun yang tidak sedikit jumlahnya, dimana setiap tahun akan terus bertambah seiring dengan banyaknya jumlah anggota LSM IM yang bekerja tiap tahun. Dengan beberapa karakter yang ada pada data LSM IM misalnya saja dilihat dari nama, jabatan, nik, alamat. Dapat dibayangkan kesulitan yang dapat timbul bila ada pencarian informasi dari salah satu karakter tersebut di atas, apalagi data-data yang belum tersusun secara rapi. Tentu akan banyak masalah timbul bila hal tersebut tidak segera diatasi dengan data yang lebih efisien, sehingga memudahkan dalam pencarian suatu karakter pada data.

Data dengan menggunakan pencarian nama file yang ada tanpa tahu apa yang ada didalamnya tidaklah efektif, harus ada yang lebih rinci dalam pencarian suatu informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu basis data yang merupakan kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu kantor LSM IM, lembaga dalam batasan tertentu. Dengan menggunakan basis data perancang membuat pembudayaan dari sistem manual ke sistem komputerisasi yang terpusat yang dapat mengendalikan data informasi, konsep perancang aplikasi berbasis WEB muncul sebagai salah satu solusi seiring dengan kecepatan olah dan ruang simpan yang bertambah.

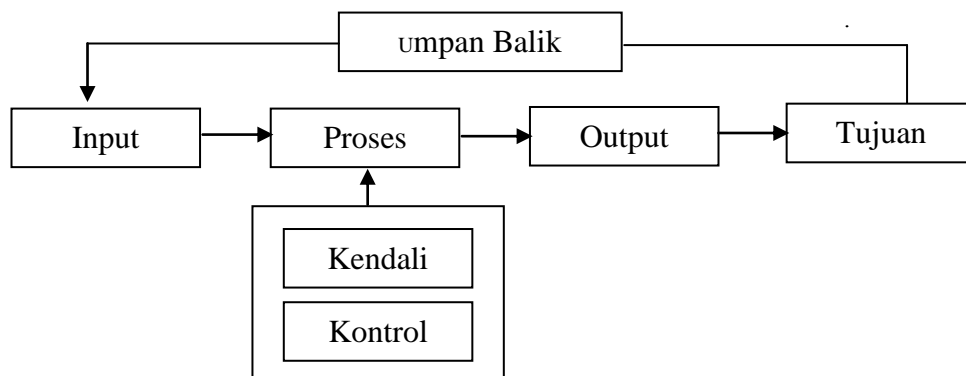
Perancangan situs WEB membutuhkan banyak pertimbangan, perancang tidak hanya memutuskan apa yang harus disertakan dalam situs, tetapi juga merancang bagaimana menyajikan informasi pada situs. Perancangan awal merupakan langkah penting dalam membuat situs WEB. Tanpa rancangan yang baik. Situs WEB anda mungkin tidak sukses, artinya dalam skenario terburuk, tidak ada orang yang ingin melihatnya. Menanyakan beberapa pertanyaan penting kepada perancang dan mengembangkan rencana berdasarkan jawaban-jawaban tersebut akan membantu perancang membuat situs WEB yang sukses dan menarik.

Dari permasalahan tersebut di atas untuk memudahkan data dan pencariannya, mencoba membuat suatu programan PHP dan MySQL berbasis web, yang dapat memudahkan dalam penyusunan dan pencarian data. Maka kantor Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Indonesia Membangun ini mengalami perkembangan yang luar biasa, banyaknya data yang tersimpan secara baik. Berdasarkan uraian dan alasan diatas maka penulisan mengambil judul penelitian sebagai berikut “Perancangan Aplikasi Berbasis WEB pada kantor/Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Indonesia Membangun”.

KAJIAN PUSTAKA

Terdapat beberapa kelompok di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut: Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan tertentu. Mulyadi (2001: 1) menyatakan bahwa, sistem merupakan sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Andri Kristanto (2003: 1) mendefinisikan Sistem sebagai jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sistem itu sendiri memiliki karakteristik atau beberapa sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*proses*), dan sasaran suatu tujuan (*goal*). Sebelum merancang suatu sistem, pertama-tama harus diketahui terlebih dahulu pengertian dari sistem itu sendiri. Menurut M.J. Alexander (2004:12) dalam buku Information System Analysis: Theory and Application, “Sistem adalah suatu kesatuan yang utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat dua kelompok di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan komponennya atau elemennya.



Gambar 1. Model Umum Sistem

Penjelasan dari model sistem di atas sebagai berikut: Komponen Input, merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan. Data masukan ini digunakan sebagai komponen penggerak atau pemberi tenaga dimana sistem itu dioperasikan. Komponen penggerak ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu: 1) Maintenance Input, merupakan energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi, dan 2) Signal Input, adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Sistem alamiah (natural system) dan sistem sistem buatan manusia (human made system). Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena proses alam dan tidak terdapat campur tangan manusia, sedangkan sistem buatan manusia dirancang dan diciptakan oleh manusia. 2) Sistem tertutup (close system) dan sistem terbuka (open system). Sistem tertutup adalah sistem yang bekerja tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang selalu berhubungan dengan lingkungan luarnya untuk melakukan proses dalam mendapatkan output.

Menurut pendapat James B. Brower dan kawan-kawan (2004:17) dalam bukunya *Computer Oriented Accounting Information System*, maka sistem penghasil informasi atau yang dikenal dengan nama sistem informasi, memiliki pengertian sebagai berikut: Sistem informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan. Pada dasarnya sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai instruksi, dan mengeluarkan hasilnya.

Jhon Burch dan Gary Grudnitski (2004:18) dalam bukunya *Information System Theory and Practive* memberikan gambaran tentang komponen-komponen sistem informasi sebagai berikut: 1) Blok Masukan (*Input Block*), 2) Blok Model (*Model Block*), 3) Blok Keluaran (*Output Block*), 4) Blok Teknologi (*Technologi Blok*), 5) Blok Basis Data (*Database Block*), dan 6) Blok Kendali (*Kendali Block*).

DAD Menurut H.M. Jogianto (1992:100) merupakan suatu model model logika data suatu proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses data yang dikenakan pada data tersebut.

RANCANGAN SISTEM

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode grounded (*grounded research*) yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Dalam riset ini data merupakan sumber teori atau teori berdasarkan data. Penulis bukan hanya mencari dan mengumpulkan data, tetapi juga langsung melakukan klasifikasi terhadap data tersebut, mengolah dan menganalisa data, membangun hipotesis menjadi teori serta menulis draft kasar laporannya dari waktu ke waktu, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau data apa adanya dan selengkap mungkin pada saat penelitian dilaksanakan pada kantor Lembaga Swadaya Masyarakat Indonesia Membangun.

Aturan Bisnis Sistem yang digunakan pada saat ini sudah terorganisasi dengan baik. Dalam menentukan kebutuhan sistem hal yang perlu diperhatikan adalah sesuai tidaknya sistem yang dibuat dengan kebutuhan pada LSM Indonesia Membangun, dan

sistem yang dibuat harus dapat meningkatkan karyawan yang baik dari segi layanan maupun dari segi lulusan serta meningkatkan kinerja sistem informasi LSM Indonesia Membangun.

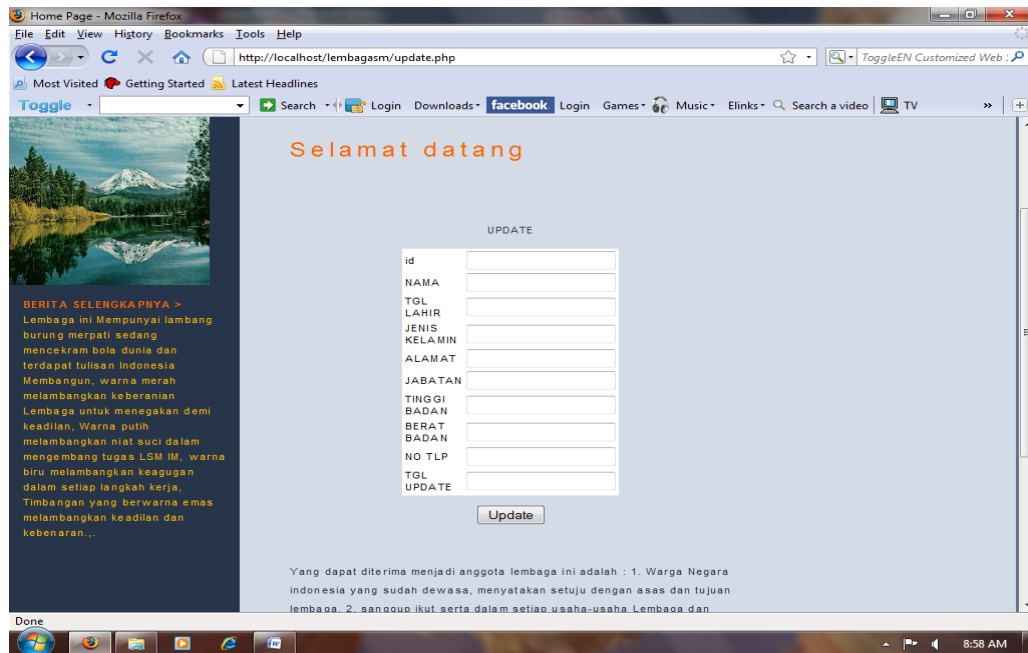
Aturan dalam sistem berjalan pada LSM Indonesia Membangun sebagai berikut:
1) Mendirikan Usaha Penerbit Media Cetak Majalah Bulanan dan Tabloid Mingguan LSM Indonesia Membangun. 2) Mendirikan perusahaan berbadan hukum yayasan dan koperasi disetiap tingkat propinsi. Cabang – cabangnya disetiap Ibu kota Kabupaten maupun di Kota Madya, yang berbentuk Otonomi di setiap wilayah kerja LSM IM. 3) Mempersiapkan konsep – konsep dibidang ekonomi, Sosial, Politik dan Hukum bagi Bangsa dan negara demi terwujudnya kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan kebutuhan bangsa di dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia agar tetap sesuai dengan nilai – nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945. Sistem yang akan dibuat membutuhkan *hardware*, *software* maupun manusia yang berkinerja tinggi, karena dalam membuat sistem yang berbasis web ini sangat diperlukan untuk penanganan basis data yang tinggi maupun kecepatan informasi.

Website LSM Indonesia Membangun dilihat dari kebutuhan pengguna dapat dikelompokkan menjadi 2 level yaitu pengguna yang akan mengakses website mulai dari penginputan data maupun pengeditan data.

HASIL PERANCANGAN



Gambar 2. Tampilan Awal



Gambar 3. Tampilan Registrasi

```
<!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">
<!-- DW6 -->
<head>
<!-- Copyright 2005 Macromedia, Inc. All rights reserved. -->
<title>Home Page</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1"
/>
<link rel="stylesheet" href="mm_training.css" type="text/css" />
<script type="text/JavaScript">
<!--
function MM_swapImgRestore() { //v3.0
  var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++)
x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v3.0
  var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
  var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(i=0; i<a.length;
i++)
  if (a[i].indexOf("#")!=0){ d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i];}}
}

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

```
function MM_swapImage() { //v3.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array;
  for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
    if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(!x.oSrc)
x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}
}
//-->
</script>
</head>
<body bgcolor="#64748B"
onload="MM_preloadImages('WTRFALL.JPG','Picture2010223113802.jpg')">
<table width="100%" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#003399">
    <td width="15" nowrap="nowrap"></td>
    <td height="100" colspan="4" class="logo" nowrap="nowrap"
align="center">
      <BR />
      <span class="tagline"><h3><p>Lembaga Swadaya
Masyarakat</p><p>INDONESIA MEMBANGUN</p></h3></span></td>
    <td width="40">&nbsp;</td>
    <td width="100%">&nbsp;</td>
  </tr>

  <tr bgcolor="#FF6600">
    <td colspan="6"></td>
  </tr>

  <tr bgcolor="#3399FF">
    <td colspan="6"></td>
  </tr>

  <tr bgcolor="#3399FF">
    <td width="10" nowrap="nowrap">&nbsp;</td>
    <td width="705" colspan="3" height="24">
      <table border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" id="navigation"
align="center">
        <tr>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap" align="center"><a
href="#">HOME |</a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="profil.php">PROFIL </a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="visi_misi.php">VISI MISI</a> |</td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="strukturorganisasi.php">STRUKTUR ORGANISASI</a> </a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="update.php">UPDATE </a></a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="view.php">VIEW </a></a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="query.php">QUERY</a> </a></td>
          <td class="navText" align="center" nowrap="nowrap"><a
href="aplikasi.php">APLIKASI </a></a></td>
        </tr>
      </table>
    <td width="40">&nbsp;</td>
    <td width="100%">&nbsp;</td>
  </tr>

  <tr bgcolor="#D3DCE6">
```

```
<td colspan="6"></td>
</tr>

<tr bgcolor="#FF6600">
<td colspan="6"></td>
</tr>

<tr bgcolor="#003399">
<td width="230" colspan="2" valign="top" bgcolor="#26354A"><a
href="emx_nav_left.css" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Image7','WTRFALL.JPG',1)"><BR /></a><br />
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" width="230">
<tr>
<td width="230" class="sidebarText" id="padding"><a
href="berita.php">BERITA SELENGKAPNYA &gt;</a><br />
&quot; Lembaga ini Mempunyai lambang burung merpati
sedang mencekram bola dunia dan terdapat tulisan Indonesia Membangun,
warna merah melambangkan keberanian Lembaga untuk menegakan demi
keadilan, Warna putih melambangkan niat suci dalam mengembang tugas LSM
IM, warna biru melambangkan keagungan dalam setiap langkah kerja,
Timbangan yang berwarna emas melambangkan keadilan dan kebenaran.
<br />
<a href="query.php" onmouseout="MM_swapImgRestore()"
onmouseover="MM_swapImage('Image9','Picture2010223113802.jpg',1)"></a>
&nbsp;<br /></td>
</tr>
</table></td>
<td width="50" valign="top"></td>
<td width="440" valign="top"><br />
<br />
<table border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" width="440">
<tr>
<td class="pageName" align="center"><h5> <br /><marquee
direction="down">Lembaga Swadaya Masyarakat INDONESIA
MEMBANGUN</marquee></h5></td>
</tr>

<tr>
<td class="bodyText">
<p><BR />

<font color="#FFFFFF"> Perkembangan ilmu pengetahuan
dan Teknologi semakin sempurna akibat dengan dorongan kemajuan berfikir
secara abstrak (Imajinasi) dalam berbagai kehidupan, budaya, kebutuhan
dan lain-lain yang menghantarkan umat manusia memperoleh kehidupan yang
lebih baik. sementara diisi lain, keterbatasan kepuasan serta semangat
manusia kreatif tidak pernah berhenti, sehingga obsesi atau gambaran
gagasan lanjutan merupakan prioritas utuk di capai, baik segi teknis dan
manfaatnya. Gagasan kendalanya simetris / seimbang dengan realita
kehidupan kita. ketidak sesuai akan menimbulkan konflik. selanjutnya
kehidupan yang seimbang dengan gagasandapat di peroleh dengan cara
merealisasikan gagasan tersebut menjadi sebuah karya yang penuh
perencanaan. sehingga menjadi paradigma yang menuju masa depan yang
baik. </p>
```


<p> Indikasi tersebut diatas, kemungkinan besar akan dihadapi oleh pemimpin-pemimpin bila dalam pemerintah di negara Republik Indonesia yang kita cintai ini. sehingga dengan demikian sebagai program jangka panjang Lembaga Swadaya Masyarakat Indonesia Membangun yaitu untuk mengelementasikan pemberdayaan diri ataupun lingkungan moral agar tetap dalam kerangka peraturan perundang-undangan dan nilai- nilai agama. sehingga penentuan harkat dan wawasan pertumbuhan selalu dalam standar universal dan berdimensi etika yang benar. Dengan demikian, di harapkan walaupun membuat rambu- rambu merah dalam rentang antara visi agamatis terhadap modernisasi sekotar yang bernuansa westernisasi.,, .Nahot.Frastian.COM website!</p></td>

```

</tr>
</table>
<br />
&nbsp;<br /> </td>
<td width="40">&nbsp;</td>
<td width="100%">&nbsp;</td>
</tr>

<tr bgcolor="#D3DCE6">
<td colspan="6"></td>
</tr>

<tr>
<td width="15">&nbsp;</td>
<td width="215">&nbsp;</td>
<td width="50">&nbsp;</td>
<td width="440">&nbsp;</td>
<td width="40">&nbsp;</td>
<td width="100%">&nbsp;</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>

```



Gambar 4. Tampilan Personil LSM



Gambar 5. Tampilan Search Member

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah diuraikan dapat di tarik kesimpulan, bahwa proses pembuatan program berbasis web data LSM Indonesia Membangun, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL berbasis web diawali dengan pembuatan basis data pada server MySQL yang berbentuk tabel, di lanjutkan dengan dengan First From, Administrator From, dan proses pembuatan metode pencarian yang semuanya telah di uji dan diperiksa dengan hasil bahwa program dapat bekerja dengan baik. Dengan demikian Program web Data LSM Indonesia Membangun dapat dioperasikan untuk pengolahan, penyusunan dan pencarian data LSM Indonesia Membangun.

Setelah dilakukan pengujian terhadap metode pencarian data LSM Indonesia Membangun yang berbeda, maka dapat disimpulkan bahwa waktu pencarian dengan program web basis data LSM Indonesia Membangun adalah berbanding lurus dengan jumlah karakter yang dimasukkan sebagai kata kunci dan banyaknya data.

Saran

Perancangan aplikasi berbasis web pada kantor/Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) Indonesia Membangun, Program web basis data LSM Indonesia Membangun ini di buat dengan menggunakan program basis data MySQL,PHP, disarankan kepada para mahasiswa yang lain untuk dapat mengembangkan program web ini agar menjadi lebih baik dan pengembangan penggunaan program web yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Kristanto. 2003. **Kupas Tuntas PHP & MySQL**. Klaten: cable Book.
Agus Bakhtiar. 2008. **PHP Script Most Wanted**. Yogyakarta: Andi.
Bunafit Nugroho. 2009. **Membuat Website Sendiri Dengan PHP-MySQL**. Yogyakarta: Media Kita.

- Dwi Prasetyo Didik. 2003. **Administrasi Data base Server MySQL**. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ferbian Jack. 2004. **Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi**. Bandung: Informatika.
- Hadi Mulya. 2006. **7 Jam Belajar Interaktif Dreamweaver 8 Untuk Orang Awam**. Palembang: Maxicom.
- Hakim, Lukmanul, Musalini, Uus. **Buku Sakti Menjadi Programer Sejati PHP**. Solusi Media.
- H.M Jogiyanto. 1990. **Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Praktek Aplikasi Bisnis**. Yogyakarta: Andi Offset.
- H.M Jogiyanto. 1998. **Pengenalan Komputer**. Yogyakarta: Andi Offset.
- H.M Jogiyanto. 2001. **Analisis dan Desain Sistem Informasi**. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jhon Brurch. 2004. **Information System Theory and Practive**. Jakarta.
- Kadir Abdul. 2000. **Dasar Pemrograman Web Dinamis Membangun PHP**. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kebdall dan Kendall. 2003. **Analisis dan Perancangan Sistem**. Edisi kelima. Jilid 1 PT. Jakarta: Indeks.
- M.J Alexyander. 2004. **Information System Analisis; Theory and Aplication**. Jakarta.
- Sampurna. 1997. **Hypertext Markup Langgue**. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sukarno Mohamad. 2006. **Membangun Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL**. Jakarta: Eska Media.
- Sutarman. 2003. **Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL**. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sidik Betha. 2006. **Pemograman Web dengan PHP**. Bandung: Informatika.
- Peranginangin, Kasiman. 2006. **Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL**. Yogyakarta: Andi.