

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Siswa Baru Berbasis Website (Studi Kasus di Smk Tri Dharma 1 Kota Bogor)

Hadi Rosadi¹, Jejen Jaenudin S.kom. M.kom¹, Fety Fatimah S.kom M.kom²

^{1,2}Universitas Ibn Khaldun Bogor; Jl. KH Sholeh Iskandar Km.2 Bogor, 0251-8380993

³Jurusan Teknik Informatika, Teknik UIKA, Bogor

e-mail: ¹Hadi.jumong@gmail.com

Perkembangan Teknologi dan sistem Informasi saat ini sedang dalam tahap pembangunan yang sangat signifikan. Dimana perkembangan teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang semakin pesat, khususnya lembaga pendidikan harus menerapkan sistem komputerisasi sebagai sarana yang paling utama dalam menangani suatu masalah yang dihadapi dalam sebuah pekerjaan. Semakin tinggi tingkat ketelitian dalam pengolahan data, semakin tinggi pula tingkat keefisienan dan keefektifan informasi yang dihasilkan. SMK Tri Dharma 1 Kota Bogor merupakan sekolah menengah kejuruan, setiap tahun menerima siswa siswi baru namun selama ini pengelolaan data siswa siswi masih bersifat manual tanpa menggunakan sistem secara online dalam hal pendaftaran dan penginformasian tentang sekolah di smk tri dharma 1 bogor. Maka diperlukan sebuah suatu sistem berbasis website yang terkomputerisasi untuk pengolahan siswa baru disekolah, dimana nantinya sistem dapat membantu dalam hal pengelolaan data siswa baru, data guru, informasi tentang sekolah, kegiatan sekolah serta pendaftaran.

Kata kunci— Sistem Informasi, pengelolaan siswa baru, website.

Abstract

Information technology and system development is currently in a very significant development stage. Where technological developments have an important role in human life. In line with the rapid development of information technology and systems, especially educational institutions must implement a computerized system as the most important means of dealing with a problem faced in a job. The higher the level of accuracy in data processing, the higher the level of efficiency and effectiveness of the information produced. Tri Dharma 1 Vocational School in Bogor City is a vocational high school, receiving new students every year, but all this time the management of student data is still manual without using the online system in terms of registration and information about schools in SMK Tri Dharma 1 Bogor. So we need a computerized website-based system for processing new students in schools, where later the system can help in managing new student data, teacher data, information about schools, school activities and registration.

Keywords - Information Systems, management of new students, websites.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan sistem informasi saat ini sedang dalam tahap pembangunan yang sangat signifikan, dimana perkembangan teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang semakin pesat, maka instansi pemerintah, rumah sakit dan khususnya lembaga pendidikan harus menerpakan sistem komputerisasi sebagai sarana yang paling utama dalam menangani suatu masalah dalam sebuah pekerjaan. Semakin tinggi tingkat kesulitan dalam pengolahan data, semakin tinggi pula tingkat keefesienan dan keefektifan informasi yang dihasilkan.

SMK Tri Dharma 1 Kota Bogor merupakan sekolah menengah kejuruan lembaga pendidikan yang berada di kota bogor, setiap tahun menerima siswa siswi baru namun selama ini pengelolaan data siswa siswi baru masih bersifat manual tanpa menggunakan sistem secara online dalam hal penginformasian sekolah di smk tri dharma 1 kota bogor.

Permasalahan yang terjadi pada saat penginformasian tentang sekolah kepada siswa atau calon siswa baru yang dilakukan secara rutin setiap tahun khususnya di smk tri dharma 1 kota bogor, ketika proses pendaftaran calon siswa baru, dimana seorang siswa baru harus datang langsung ke sekolah untuk mendapatkan informasi tentang sekolah dan mengambil brosur sekolah [1]

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan website sistem informasi pada smk tri dharma 1 kota bogor, serta mencoba memberikan solusi alternatif dengan memberikan usulan rancangan website yang penulis susun dalam tugas akhir yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Siswa Siswi Baru Berbasis Website (studi kasus : Smk Tri Dharma 1 Kota Bogor).

2. TINJAUAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem adalah gabungan dari berbagai elemen yang berhubungan dan interaksi untuk menyelesaikan tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan adalah objek nyata. Misalnya tempat, benda, dan orang-orang yang benar ada dan nyata. Sistem sendiri menurut sejarahnya berasal dari bahasa Yunani yaitu "Sistema" yang berarti kesatuan, yakni keseluruhan dari bagian-bagian yang mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya. Kata sistema tersebut berkembang menjadi berbagai macam definisi sesuai dengan bidang ilmu dan kajian. Tetapi memiliki inti yang sama yaitu kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu [2].

2.1.1 Ciri-ciri Sistem

Ciri-ciri sistem dibagi menjadi beberapa poin yaitu tujuan, batas, subsistem, input, proses, output, dan feedback. Untuk lebih memahami penjelasan ciri-ciri sistem dengan yang terintegrasi pada sistem atau subsistem itu sendiri dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu sebagai berikut.

1. Komponen

Suatu sistem terdiri atas sejumlah komponen yang saling berhubungan, yang berarti saling bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Pada komponen sistem tersebut terdiri atas komponen berupa bagian-bagian dari sistem atau subsistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem termasuk daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan pada sistem tersebut memungkinkan suatu sistem itu dipandang sebagai suatu kesatuan.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar sistem yaitu diluar batas dari sistem yang telah memengaruhi operasi sistem tersebut. Lingkungan bisa saja bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang tidak

-
- menguntungkan mesti dijaga dan dikendalikan.
4. Penghubung Sistem (*Interface*)
Penghubung sistem adalah media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Lewat penghubung tersebut maka dapat memungkinkan sumber daya akan mengalir dari subsistem kepada subsistem yang lainnya. Output atau keluaran dari subsistem akan menjadi input atau masukan untuk subsistem yang lainnya lewat penghubung.
 5. Masukan Sistem atau *Input*
Masukan yaitu energi yang dimasukkan pada suatu sistem yang bisa berupa perawatan atau *maintenance input* dan signal input atau masukan sinyal. *Maintenance input* merupakan energi yang dimasukkan supaya sistem bisa berjalan atau beroperasi. Signal *input* merupakan energi yang telah diproses untuk memperoleh keluaran.
 6. Keluaran Sistem atau output
Keluaran sistem merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi output yang bermanfaat dan sisa pembuangan.
 7. Pengolah Sistem
Suatu sistem menjadi suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
 8. Sasaran Sistem
Suatu sistem pasti memiliki *goal* atau tujuan atau sasaran berupa objek. Sasaran dari sistem tersebut sangat menentukan masukan atau input yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang akan dikeluarkan oleh sistem.
 9. Umpan Balik (*Feed Back*)
Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (kontrol) sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya pada kondisi normal.[2].

2.2 Informasi

Pengertian Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

- 2.2.1 Berikut 8 kriteria untuk menentukan nilai dari suatu informasi :

1. *Relevansi*.
Informasi disediakan atau disajikan untuk digunakan. Oleh karena itu, informasi yang bernilai tinggi adalah yang relevan dengan kebutuhannya.
2. Kelengkapan dan keluasan
Informasi akan bernilai semakin tinggi, jika terjadi secara lengkap dalam cakupan yang luas.
3. Kebenaran
Kebenaran informasi ditentukan oleh validitas atau dapat dibuktikan.
4. Terukur
Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta.
5. Keakuratan
Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta. Oleh karena itu, kecermatan dalam mengukur dan mencatat akan menentukan keakuratan data dan nilai dari informasi yang dihasilkan.
6. Kejelasan
Informasi dapat disajikan dalam berbagai bentuk misalnya teks, grafik, tabel, chart dan lain-lain.
7. Keluwesan
Informasi yang baik adalah mudah diubah-ubah bentuk penyajiannya sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi.
8. Ketetapan Waktu
Informasi yang baik adalah informasi yang disajikan tepat pada saat dibutuhkan, misalnya untuk pengambilan keputusan.[2]

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi yaitu merupakan suatu kombinasi dari setiap unit yang dikelola oleh user atau manusia, *hardware* (perangkat keras komputer), *Software* (perangkat lunak), jaringan komputer dan jaringan komunikasi data (komunikasi), dan juga *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang suatu organisasi. Pada dasarnya, sistem informasi memang harus memiliki *elemen-elemen* tersebut agar dapat berguna dan juga bekerja dengan optimal.

Menurut Laudon mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem informasi adalah

suatu komponen yang saling bekerja satu sama lain untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan dan juga menyebarkan informasi untuk mendukung kegiatan suatu organisasi, seperti pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis masalah, dan juga visualisasi dari organisasi [2].

2.3 Metode Waterfall

Waterfall model menyarankan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan piranti lunak yang dimulai dari spesifikasi kebutuhan pelanggan dilanjutkan dengan perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan pemeliharaan [3].

2.3.1 System / Information Engineering and Modeling

permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk *software*. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

2.3.2 Analysis

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan *user interface*, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

2.3.3 Design

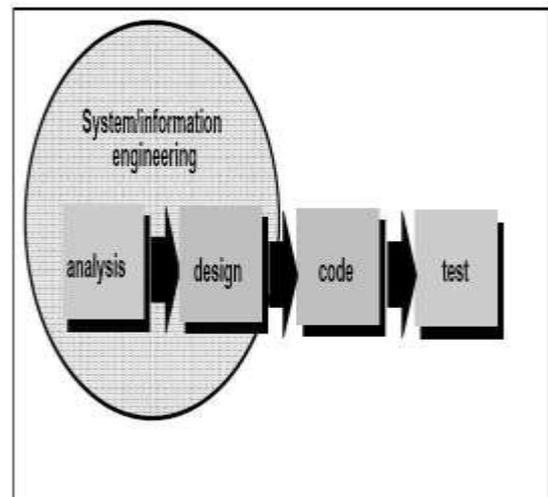
Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

2.3.4 Code

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini komputer, maka desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

2.3.5 Testing

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.



Gambar 2.6 Waterfall model Pressman

2.4 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah standar bahasa yang banyak digunakan di dalam industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Diagram UML dapat dikelompokkan dalam 3 kategori antara lain :

1. *Structure diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu struktur statis dari sistem yang dimodelkan.
2. *Behavior diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelakuan sistem atau

rangkaian perubahan yang terjadi pada sebuah sistem.

3. *Tion diagrams* yaitu kumpulan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi sistem dengan sistem yang lain maupun interaksi antar subsistem pada suatu system [4].

2.4.1 Use Case Diagram

Use case atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

1. Aktor merupakan proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor

2.4.2 Class Diagram

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga pembuat perangkat lunak atau *programmer* dapat membuat kelas-kelas di dalam program perangkat lunak sesuai dengan perancangan diagram kelas. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut :

1. Kelas main adalah kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan.
2. Kelas yang menangani tampilan sistem (*view*) adalah Kelas yang mendefinisikan dan mengatur tampilan ke pemakai
3. Kelas yang mengambil dari pendefinisian *use case (controller)* adalah Kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada diambil dari pendefinisian *use case*, kelas ini biasanya disebut dengan kelas proses yang menangani proses bisnis pada perangkat lunak.
4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (*model*) adalah Kelas yang digunakan untuk memegang atau membungkus data menjadi sebuah kesatuan kesatuan yang diambil maupun akan disimpan ke basis data.

2.4.3 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambarkan adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya telah pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak [4].

2.4.4 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
 2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap
-

-
- aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
 4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

2.4.5 Component Diagram

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada didalam sistem. Komponen dasar yang biasanya ada dalam suatu sistem adalah sebagai berikut: Komponen *user interface* yang menangani tampilan

1. Komponen *bussiness processing* yang menangani fungsi-fungsi proses bisnis
 2. Komponen *data* yang menangani manipulasi data
 3. Komponen *security* yang menangani keamanan system
- Komponen lebih terfokus pada penggolongan secara umum fungsi-fungsi yang diperlukan.

2.4.6 Deployment Diagram

Diagram deployment atau *deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut:

1. Sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan rancangan *device*, *node*, dan *hardware*.
2. Sistem *clinet / server*
3. Sistem terdistribusi
4. Rekayasa ulang aplikasi

2.6 Pengertian Web

World wide web atau sering dikenal sebagai *web* adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet). Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. *Web* mengijinkan pemberian *highlight* (penyorotan atau

penggaris bawahan) pada kata-kata atau gambar sebuah dokumen untuk menghubungkan atau menunjukan ke media lain seperti dokumen, *frase movie clip*, atau file suara. *Web* dapat menghubungkan dari sembarang tempat dalam sebuah dokumen atau gambar ke sembarang tempat dalam sebuah dokumen lain. Dengan sebuah browser yang memiliki *Graphical User Interface* (GUI), link-link dapat di hubungkan ke tujuannya dengan menunjuk link tersebut dengan *mouse* dan menekannya [5].

2.7 Pengertian PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan biasa digunakan pada *HTML*. *PHP* merupakan singkatan dari "*PHP Hypertext Preprocessor*", yang merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen *HTML*, sekaligus bekerja disisi server (*server-side HTML-embedded scripting*). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman *HTML* biasa, sehingga script-nya tak tampak disisi *client*. *PHP* dirancang untuk dapat sedemikian bekerja sama dengan database server dan dibuat sedemikian rupa sehingga pembuatan dokumen *HTML* yang dapat mengakses *database* menjadi begitu mudah. Tujuan dari bahasa *scripting* ini adalah untuk membuat aplikasi dimana aplikasi tersebut yang dibangun oleh *PHP* pada umumnya akan memberikan hasil pada *web browser*, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di *server* [6].

2.8 MySQL

MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu tabel.

Menurut Wahana Komputer (2010:21), *MySQL* adalah *database server open source* yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat *software database* ini banyak digunakan oleh praktisi untuk

membangun suatu project. Adanya fasilitas API (*Application Programming Interface*) yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam-macam aplikasi komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL [7].

2.9 XAMPP

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*) merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis [8].

2.10 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah aplikasi desain dan pengembangan web yang menyediakan kode editor dengan fitur standar seperti syntax highlighting, code completion, dan code collapsing serta fitur lebih canggih seperti real-time syntax checking dan code introspection untuk menghasilkan petunjuk kode untuk membantu pengguna dalam menulis kode. *Dreamweaver* memiliki fitur browser yang terintegrasi untuk melihat halaman web yang dikembangkan di jendela pratinjau program agar konten terbuka di web browser yang telah terinstall. *Macromedia Dreamweaver* dapat menggunakan ekstensi dari pihak ketiga untuk memperpanjang fungsionalitas inti dari aplikasi yang setiap pengembang web bisa menulis (sebagian besar dalam *HTML* dan *JavaScript*) [9].

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Antarmuka digunakan untuk memberikan kemudahan dalam penggambaran tampilan program yang diusulkan. Rancangan antar muka atau tampilan *Form* yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Halaman *Login*

Halaman *Login* merupakan tampilan awal saat masuk ke Halaman menu admin, seperti ditunjukkan pada Gambar :



Gambar 14 Halaman *Login*

2. Halaman menu admin

Merupakan tampilan Awal setelah masuk Halaman menu Login admin

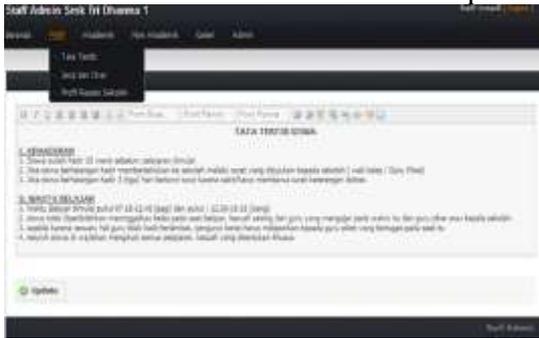


Gambar 15 Halaman menu admin

3. Halaman Profil

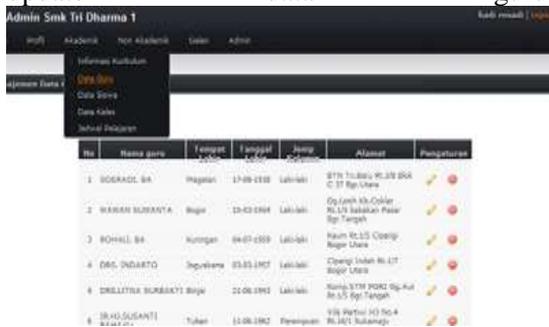
Merupakan tampilan Halaman untuk mengupdate profile tentang peraturan, visi misi sekolah yang di buat submenu dari

halaman profile



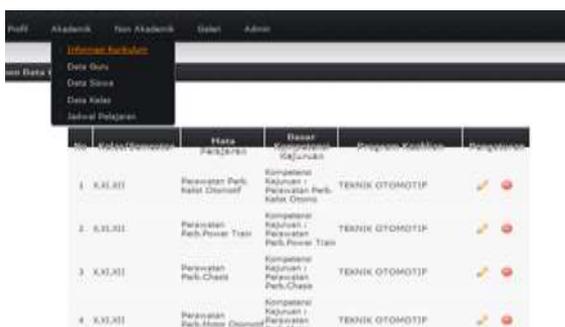
Gambar 16 Halaman menu profile

4. Halaman Tambah Data Guru
Merupakan tampilan dari Submenu Akademik yaitu Tambah data guru dimana Halaman ini berfungsi untuk menampilkan update data guru



Gambar 17 Halaman Tambah Data Guru

5. Halaman Tambah Informasi Kurikulum
Merupakan tampilan dari submenu Akademik yaitu tambah informasi kurikulum, untuk menampilkan update mata pelajaran



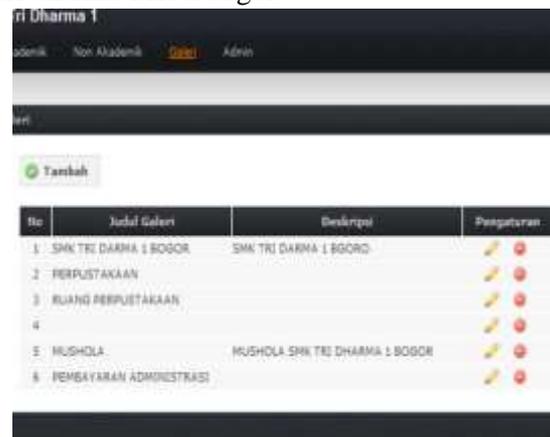
Gambar 18 Halaman Tambah Informasi Kurikulum

6. Halaman Non Akademik
Merupakan tampilan Halaman admin untuk mengupdate halaman non akademik



Gambar 19 Halaman Non Akademik

7. Halaman Tambah Galery
Merupakan tampilan Halaman admin untuk mengupdate kegiatan yang ada di smk tri dharma 1 kota bogor



Gambar 20 Halaman Tambah Galery

8. Halaman tampilan Profile di website
Merupakan tampilan Halaman untuk para user (siswa) melihat langsung profile smk tri dharma 1 bogor di website



Gambar 21 Halaman Profile

9. Tampilan Data Guru di website
Merupakan tampilan dari *update* data guru untuk menampilkan data guru di website



Gambar 22 Tampilan Data Guru di website

10. Tampilan Non Akademik Di website
Merupakan tampilan halaman dari *submenu* non akademik, untuk menampilkan program kerja osis di website



Gambar 23 Tampilan Non Akademik

11. Tampilan Galery di website
Merupakan tampilan dari *update* menu admin, untuk menambahkan suatu foto kegiatan yang ada di smk tri dharma 1 kota bogor



Gambar 24 Tampilan Galery di website

12. Tampilan Pendaftaran di website
Merupakan tampilan pendaftaran di website untuk calon siswa baru



Gambar 25 Tampilan Pendaftaran

4. KESIMPULAN

Mengacu pada hasil dan bahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Siswa Berbasis *Web* Dengan menghasilkan: rancangan desain aplikasi berbasis web dalam bentuk *diagram* konteks, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *component diagram* dan *development diagram*, dan tabel rancangan database.
2. Pembangunan sistem informasi pengelolaan siswa smk tri dharma 1 bogor berbasis *web* diimplementasikan dengan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap kinerja aplikasi sudah beroperasi dengan baik.

5. SARAN

Dengan melihat hasil dari kesimpulan diatas, adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan infrastruktur dan fasilitas untuk melakukan *maintenance* aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Siswa Berbasis Web.
2. Diperlukan adanya simulasi terhadap aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Siswa Berbasis Web agar admin dapat mengoptimalkan pengelolaan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendri Supri, (2017)
- [2] Arisandy Yosy, Harpepen Andi, Adhadi Kurniawan, *Sistem Informasi Manajemen (Teori dan Implementasi dalam bisnis)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, november 2017.
- [3] S Sudarma, *Panduan Belajar MySQL Database Server*, Mediakita, Jakarta, 2010
- [4] Pressman, R. S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*. 7 ed. Yogyakarta: Andi.
- [5] Anhar, *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*, Mediakita, Jakarta, 2010.
- [6] Achmad Nazrul, *Rancangan Website dan Profil Usaha Advertising Menggunakan PHP dan MySQL*, Amik Sigma Palembang, Jurnal. <http://sigma.ac.id/wpcontent/uploads/2013/04/jurnal.pdf>
- [7] Arief, MR, *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*, Andi, Yogyakarta, 2011
- [8] Rosa dan M. Shalahuddin , *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika, Bandung, 2014
- [9] Randi V. Palit.(1) *Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang*, Jurnal. [xampp.pdfhttps://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/File/10458/10044](https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/File/10458/10044)