



PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE DI SMK GLOBAL PASIFIK TOBELO HALMAHERA UTARA

Rezki Cali Duan

Feike Lamia, Marco Laluan

Universitas Parna Raya Manado

Jln. Sam Ratulangi No.2-3 Manado, Sulawesi Utara. (0431)850677

Email: reskyrml@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini teknologi semakin maju dimana, kebutuhan terhadap informasi sangat penting sehingga informasi harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja, salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah situs-situs *web*. Situs web bisa memberikan informasi dengan lengkap dan tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya

Tujuan dari penelitian ini adalah agar mempermudah siswa – siswi di SMK Global Pasifik Tobelo dan membantu pihak sekolah untuk mempromosikan SMK Global Pasifik Tobelo kepada masyarakat melalui media internet.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Action Research*, dimana peneliti merancang atau menciptakan sebuah sistem informasi sekolah yang dapat diakses oleh seseorang dimana saja.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat digunakan oleh pihak sekolah dalam memberikan informasi kepada masyarakat dan siswa di SMK Global Pasifik Tobelo.

Kata Kunci: Website, Sistem Informasi, SMK Global Pasifik Tobelo.

ABSTRACT

Currently, technology is increasingly advanced where, the need for information is very important so that information must be accessible anytime and anywhere, one of the media that is increasingly familiar with today's society is web sites. Websites can provide complete information and do not cost too much.

The purpose of this research is to make it easier for students at Tobelo Global Pacific Vocational School and to help schools promote Tobelo Global Pacific Vocational School to the public through internet media.

The method used in this research is the Action Research method, where researchers design or create a school information system that can be accessed by anyone anywhere.

The result of this research is a website-based information system that can be used by schools in providing information to the public and students at SMK Global Pasifik Tobelo.

Keywords: Website, Information System, Global Pacific Tobelo Vocational School.

BAB I**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Teknologi semakin maju saat ini, kebutuhan terhadap informasi sangat penting sehingga informasi harus dapat diakses kapan saja dan dimana saja, salah satu media yang sudah semakin akrab dengan masyarakat saat ini adalah situs-situs *web*. Fungsinya situs web bisa memberikan informasi dengan lengkap dan tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya. Teknologi akan terjadi peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Arus informasi juga dapat dengan cepat menyebar dalam masyarakat. Komunikasi yang sebelumnya masih terbatas ruang dan waktu menjadi lebih mudah dan cepat dengan hadirnya teknologi komunikasi ditengah masyarakat. Pembuatan sistem informasi berbasis *web*, sistem ini akan menampilkan informasi mengenai hal-hal sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh pembuat sistem tersebut.

Sistem informasi yang baik tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan hal-hal spesifik. Semua komponen dipermudah dengan adanya sistem ini. Sistem informasi banyak digunakan dalam suatu lembaga, misalnya dalam sebuah perusahaan, perkantoran dan pendidikan. Sistem informasi ini bertujuan untuk promosi atau memberikan gambaran umum mengenai profil lembaga yang bersangkutan, administrasi, dan fasilitas yang lain. Lembaga pendidikan yang melakukan proses pengolahan data dan penyebaran informasi secara non-komputerisasi. Pengolahan data yang masih dilakukan dengan cara tersebut menyebabkan beberapa permasalahan dan kendala, diantaranya yaitu pengolahan data administrasi yang memakan banyak waktu, informasi yang dihasilkan masih kurang akurat karena sering terjadi kesalahan dan tingkat kesulitannya cukup tinggi.

SMK Global Pasifik merupakan salah satu sekolah swasta di Halmahera Utara. SMK terfavorit karena memiliki 3 jurusan yaitu : teknik otomotif, teknik listrik, dan administrasi perkantoran. SMK ini memiliki 6 ruangan kelas, 3 ruangan praktek dan 1 ruangan guru. Akan tetapi proses pengolahan informasi di sekolah ini masih belum terintegrasi. Dengan jumlah 141 siswa dan 15 guru, banyak kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah dalam urusan administrasi akademiknya seperti pada pengolahan data siswa. Penyajian informasi pada SMK Global Pasifik masih kurang cepat, karena media

penyampaian informasi saat ini hanya berupa alat "tradisional" seperti mading dan dokumen fisik.

Penulis mencoba merancang sistem informasi berbasis web yang memuat informasi sekolah berupa profil sekolah, data siswa, data guru, data mata pelajaran. Sehingga masyarakat lebih mudah mengetahui informasi di SMK Global Pasifik Tobelo Halmahera Utara tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sistem informasi di SMK Global Pasifik Tobelo Halmahera Utara?
2. Bagaimana membantu pihak SMK Global Pasifik dalam menyampaikan informasi sekolah berbasis website yang dihasilkan?

1.3 Batasan masalah

1. Profil Sekolah
2. Data Siswa
3. Data Guru
4. Jadwal Pelajaran
5. Pendaftaran Siswa baru
6. Jurusan
7. Visi Misi
8. Galeri Sekolah
9. Beranda
10. Pengumuman
11. Download File Tugas Sekolah
12. Akademik

1.4 Tujuan penelitian

1. Mempermudah siswa-siswi di SMK Global Pasifik Tobelo untuk mencari informasi tentang sekolah .
2. Membantu pihak sekolah untuk mempromosikan SMK Global Pasifik Tobelo kepada masyarakat melalui media internet.

1.5 Manfaat penelitian

1. Memudahkan pihak sekolah dalam menyajikan informasi akademik berupa; data guru dan data siswa
2. Mempermudah siswa dalam mengetahui informasi perkembangan dari sekolah tersebut.
3. Mempermudah pihak sekolah dalam menyampaikan informasi tentang sekolah kepada masyarakat.

BAB II**TINJAUAN PUSTAKA****2.1 Sistem Dan Informasi****2.1.1 Definisi Sistem Informasi**

Menurut Elisabet Yunaeti Anggraeni dan R Irviani. (2017), "pengantar sistem informasi, Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem."

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jeperson Hutahaean (2014), "Agar sistem dapat dikatakan sistem yang baik, maka sistem harus memiliki beberapa komponen yang saling berinteraksi, yang memiliki arti saling bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem sendiri terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian lain dari sistem".

2.1.3 Informasi

Menurut Tata Sutabri (2013), "Informasi merupakan data yang sudah diolah yang bisa digunakan untuk proses pengambilan suatu keputusan dalam suatu penelitian." Sehingga sistem informasi dapat dikatakan sebagai data yang diolah atau dimanipulasi sesuai prosedur untuk keperluan penelitian yang berguna dan bermanfaat.

Menurut Gordon Davis, (2013), "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami dalam keputusan sekarang maupun yang akan datang".

2.1.4 Sistem Informasi

Menurut Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan R Irviani. (2017), "Pengantar sistem informasi, Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi". Biasanya suatu perusahaan atau badan usaha menyediakan semacam informasi yang berguna bagi manajemen.

2.2. Internet

Sudarma Jarot (2011), "Mendefinisikan salah satu fungsi internet adalah untuk menghilangkan jarak anatar dua orang atau

lebih yang ingin bersosialisasi secara langsung".

Internet merupakan kumpulan komputer yang saling terhubung antar satu komputer dengan komputer lain dalam satu jaringan yang besar, maka dalam jaringan tersebut akan dapat berbagai informasi dan data (Muhhamad Yaumi, 2018).

2.2.1 Website

Menurut Fitri. Marisa (2017), "*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*)". WWW bekerja berdasarkan pada tiga mekanisme berikut:

- 1) Informasi di simpan di dalam dokumen yang disebut halaman *web*.
- 2) Halaman *web* adalah *file-file* yang disimpan dalam komputer yang disebut *web server*.
- 3) Komputer yang mengakses isi dari halaman *web* disebut *web clients*.

2.3 Bootstrap

Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat front-end sebuah website. Bisa dikatakan, Bootstrap adalah template design web dengan fitur plus. Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman. Cukup bermodalkan pengetahuan dasar mengenai HTML dan CSS, anda pun siap menggunakan Bootstrap. Paket Bootstrap berisi sekumpulan file CSS, font, dan JavaScript yang siap diintegrasikan ke sebuah dokumen HTML menggunakan kaidah-kaidah tertentu (Zaenal A. Rozi & SmitDev. 2015).

2.4 HTML

Pada dasarnya HTML adalah semacam standar yang digunakan dalam dunia web. HTML bersifat fleksibel, artinya HTML dapat disisipi kode-kode script seperti JavaScript, VBScript, dan juga bahasa pemrograman berbasis web seperti PHP dan ASP. Animasi seperti Flash serta beberapa jenis file grafis dan multimedia juga dapat ditampilkan dan disisipkan melalui HTML. Fleksibilitas HTML dan daya dukungnya ini meningkatkan daya guna dan menjadikannya sebagai bahasa kode yang dinamis. HTML (*HyperText Markup Language*) dikenal sebagai bahasa kode

berbasis teks untuk membuat sebuah halaman web. Keberadaannya dikenali dengan adanya ekstensi “.html atau “.html, misalnya index.htm. (Madcoms, 2013).

Menurut Jubilee Enterprise, (2015). HTML adalah (Hypertext Markup Language). Berikut penjelasan singkatannya:

- Hypertext adalah sebuah teks yang apabila diklik akan membawa anda pergi dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Dalam prakteknya, Hypertext berwujud sebuah link yang bisa mengantarkan anda ke dunia internet yang sangat luas.
- Markup adalah tag (semacam kode) yang mengatur layout dan tampilan-tampilan visual yang kita lihat di sebuah website, termasuk font, warna teks, gambar dan sebagainya.
- Language yang merupakan penunjuk bahwa HTML adalah semacam script pemrograman.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa HTML adalah Hypertext yang digunakan dalam membuat halaman web sesuai dengan yang diinginkan atau dilihat ketika di browser di home web.

2.5 PHP

Menurut Suhartanto (2017), PHP Singkatan dari *Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen html. Penggunaan php memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. Php merupakan *software open-wource* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat *download* secara bebas dari situs resminya. PHP ditulis dengan menggunakan bahasa CSS dan HTML.

PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun website dinamis. HTML digunakan sebagai pembangun dari kerangka layout web sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut sebuah web akan sangat mudah di-Maintenance (Agus Saputra, 2012).

2.6 CSS

Didik Setiawan (2017), “mendefinisikan CSS adalah kependekan dari Cascading Style Sheet. CSS merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/layout halaman web supaya lebih elegan dan menarik”. CSS

adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. Awalnya, CSS dikembangkan di SGML pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. CSS telah mendukung banyak bahasa markup seperti HTML, XHTML, XML, SVG (*Scalable Vector Graphics*) dan Mozilla XUL (*XML User Interface Language*).

2.7 JavaScript

Menurut Rohi Abdulloh (2020), “JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang memproseskan yang dilakukan di sisi client. Karena berjalan di sisi client, JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser”.

Berbeda dengan PHP yang bekerja di sisi server, untuk menjalankan skrip JavaScript tidak memerlukan refresh pada browser. JavaScript biasanya dijalankan ketika ada event tertentu yang terjadi pada halaman web. Baik event yang dilakukan oleh user, maupun event yang terjadi karena adanya perubahan pada halaman website. JavaScript mulai sangat populer sejak munculnya query sebagai salah satu library yang memudahkan penggunaan JavaScript. Namun seiring munculnya library baru dan framework baru dengan berbagai kelebihan, popularitas query mulai tergeser.

2.8 XAMPP

Menurut Harry Sufehmi (2013), “XAMPP adalah paket software, yang terdiri dari software-software seperti Apache, MySQL, PHP, dst – yang dikemas dalam sebuah bundel paket yang praktis & mudah dipasang” Menurut Andrea Adelheid (2013), “XAMPP adalah perangkat lunak yang dikembangkan oleh apache. Kegunaan dari aplikasi ini adalah untuk membangun server yang berdiri sendiri (localhost)”. Jika anda meng-install xampp ke dalam PC Anda, anda akan mendapatkan empat paket di dalamnya, yaitu Apache server, PhpMyAdmin, Perl, dan MySQL. Aplikasi ini bersifat gratis dan dapat digunakan oleh siapapun.

2.9 PHPMyAdmin

Menurut nugroho (2013), “PHPMyAdmin adalah *tools* yang dapat digunakan dengan mudah untuk manajemen *database* MySQL secara *visual* dan Server MySQL, sehingga kita tidak perlu lagi harus menulis *query* SQL setiap akan melakukan perintah operasi *database*”. *Tools* ini cukup populer, anda dapat mendapatkan

fasilitas ini ketika menginstal paket triad PHPMyAdmin, karena termasuk dalam xampp yang sudah di instal.

2.10 Basis Data (Database)

Menurut Edhy Sutanta (2011), "Basis data atau database merupakan sekumpulan tabel yang saling berelasi. Relasi tersebut bisa ditunjukkan dengan kunci setiap tabel yang ada, diuraikan terhadap basis data dengan pengertian sekumpulan informasi yang saling terhubung satu sama lain. Informasi ini biasanya berbentuk tabel yang terdiri dari kolom atau field dan baris atau record".

2.10.1 Pengertian Sistem Basis Data

Canggih Pamungkas Ajika (2017), "Sistem Basis Data merupakan sekumpulan basis data dengan para pemakai yang menggunakan basis data secara bersama-sama, personil yang merancang dan mengelola basis data, teknik teknik untuk merancang dan mengelola basis data, serta sistem komputer yang mendukungnya".

2.10.2 MySQL

Rismon Hasiholan Sianipar. (2016), "MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management sistem) atau DBMS yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi diseluruh dunia". MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *GeneralPublic License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak seperti *Apache* yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

2.11.2 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut Sutabri Tata (2012), "*Data Flow Diagram* adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang penggambaran nya disusun dalam bentuk kumpulan komponen

sistem yang saling berhubungan sesuai aturan mainnya."

2.12 SMK GLOBAL PASIFIK

SMK Global Pasifik adalah salah satu SMK swasta yang berada di Halmahera Utara berdiri sejak tahun 2008 dan beralamat di Jln. Poros Tobelo Galela, Gorua Selatan, Kecamatan Tobelo Utara. SMK Global Pasifik memiliki 3 jurusan Teknik Otomotif, Teknik Listrik, dan Administrasi Perkantoran. SMK Global Pasifik memiliki jumlah 141 siswa. Lokasi sekolah mudah dicapai dengan angkutan umum dan dekat dengan pusat kota.

Sekolah yang memiliki 6 ruangan regularnya, setelah mendapatkan banyak prestasi dari berbagai bidang, maka sekolah yang sekarang di pimpin oleh Mudatsir Safi, S.Pd semakin dikenal sebagai sekolah yang berkompetensi, bertakwa, dan berbudaya.

2.12.1 Visi Sekolah

"MENJADI LEMBAGA PENDIDIKAN DAN PELATIHAN YANG BERKOMPETENSI. BERTAKWA DAN BERBUDAYA."

2.12.2 Misi Sekolah

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berbasis kompetensi berdasar kurikulum dengan memprioritaskan aspek psikomotor.
2. Menyelenggarakan pelatihan-pelatihan yang terarah pada Live skill (kecakapan hidup)
3. Meningkatkan profesionalisme dan akuntabilitas sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan.
4. Mengupayakan mutu layanan pendidikan kejuruan sesuai dengan tuntutan masyarakat dan dunia usaha/dunia industri.
5. Untuk mengembangkan sikap kemandirian.

2.12.3 Tujuan Sekolah

1. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi
2. Menyiapkan peserta didik agar jadi menjadi manusia produktif mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai pekerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dan program keahlian yang dipilihnya.
3. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan

3. gigih dalam kompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati.
4. Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

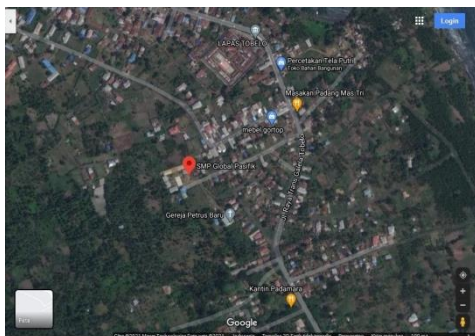
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat/Lokasi Penelitian

JL. Poros Tobelo Galela, Gorua Selatan, Kec. Tobelo Utara, Kab. Halmahera Utara, Prov. Maluku Utara Kode Pos : 97762



Gambar 3.0 Lokasi Penelitian

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 3 Bulan mulai Maret 2021 s/d Mei 2021. dimulai dari seminar proposal, pengumpulan data, analisis sistem, desain sistem, pembuatan program.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Bulan				
		Februari	Maret	April	Mei	November
1	Seminar Proposal					
2	Pengumpulan Data					
3	Analisis Sistem					
4	Pembuatan Program					
5	Uji Coba atau Pembuatan Prototype					
6	Skripsi					

3.2 Metode Penelitian dan Pendekatan Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Action Research*. Yaitu di mana peneliti membuat aplikasi sistem informasi berbasis *website*, dengan model pengembangan *waterfall* (Air terjun) dengan cara pengumpulan data siswa, data guru, data orang tua, data mata pelajaran, profil sekolah, sejarah, visi dan misi, galeri sekolah.

- Analisa
Membuat Flowchart dan Use Case Diagram untuk memudahkan peneliti dalam membuat program website.
- Pembuatan
Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu membuat tampilan pada admin utama, setelah tampilan admin berhasil dibuat peneliti melanjutkan membuat tampilan pengunjung yang.
- Implementasi dan pengujian sistem.
Pengujian dilakukan pada halaman admin dan pengunjung untuk mengecek apakah sistem berjalan dengan baik.

3.2.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dimana peneliti memperoleh data dari sekolah berupa data guru, dan data siswa, data guru, data orang tua, profil sekolah, penelitian dilakukan selama 3 bulan di Smk Global Pasifik Tobelo.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

- Observasi, peneliti mendatangi langsung tempat penelitian untuk melakukan pengamatan agar dapat mengetahui secara langsung tentang masalah yang dihadapi oleh SMK GLOBAL PASIFIK.
- Wawancara, peneliti melakukan tanya jawab terhadap kepala sekolah dan staf guru SMK GLOBAL PASIFIK untuk memperoleh data berupa, data guru, informasi data siswa serta profil tentang sekolah.
- Dokumentasi dalam penelitian ini, peneliti secara langsung mengambil foto-foto kegiatan yang telah dilaksanakan pada SMK GLOBAL PASIFIK.

3.2.4 Sumber Data

1. Data primer yang diperlukan dalam penelitian ini adalah informasi mengenai SMK GLOBAL PASIFIK seperti data guru, data siswa, profil sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, dan lain sebagainya.
2. Data sekunder, data yang diambil sesuai dengan berkas-berkas yang didapat pada kantor tata usaha SMK GLOBAL PASIFIK berupa data siswa, data guru, profil sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi sekolah dan lain sebagainya.
3. Penetapan Sumber Daya
Sistem informasi website dibuat untuk mempermudah pihak SMK GLOBAL PASIFIK dalam memberikan informasi

kepada siswa dan masyarakat. Sistem informasi ini dibuat menggunakan pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL.

3.4 Alur Kerja

3.4.1 Waterfall Model

Model *waterfall* atau sering kali disebut sebagai *classic life cycle* adalah model pengembangan perangkat lunak yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis.

Model *waterfall* memiliki berbagai tahapan sebagai berikut:

- **analysis**
pada tahap ini peneliti mencoba menguraikan tujuan serta kendala atau permasalahan sistem kedalam beberapa diagram untuk menggambarkan proses atau situasi yang sedang berjalan
- **Design Sistem** Pada tahap ini dilakukan perancangan dan desain sistem untuk membuat desain atau perancangan awal untuk tampilan website sistem informasi di sekolah SMK GLOBAL PASIFIK.
- **Coding**
Pada tahap pemasukan *scrip* ini peneliti melakukan penulisan bahasa pemrograman agar sistem informasi dapat dijalankan.
- **Testing Sistem**
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian pada program yang telah dibuat oleh peneliti. Tujuannya untuk memastikan bahwa program atau aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan penelitian.
- **Maintenance Sistem**
Pada tahap pemeliharaan, adalah tahap dimana dilakukannya perawatan dan pemeliharaan terhadap sistem *website* seperti dilakukan perbaikan kecil

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penilitan yang didapat adalah sistem informasi berbasis website akan mempermudah pihak Sekolah untuk memberikan informasi SMK Global Pasifik Tobelo dalam pengelolaan sistem informasi khususnya dalam penyampaian informasi sekolah dan dapat memanfaatkannya sebagai penunjang kegiatan kerja. Informasi yang ditampilkan berupa:

1. Beranda

2. Profil Sekolah
3. Data Siswa
4. Data Guru
5. Jadwal Pelajaran
6. Pendaftaran Siswa baru
7. Jurusan
8. Galeri Sekolah
9. Akademik

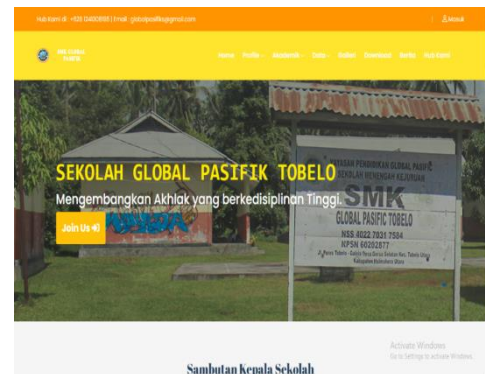
4.2 Tampilan Pengunjung

Pada tampilan pengunjung user hanya dapat melihat informasi yang ada di dalam website dan tidak dapat memodifikasinya.

4.2.1. Tampilan Beranda

Menu beranda adalah halaman yang pertama kali akan di tampilkan ketika user mencari informasi tentang sekolah SMK GLOBAL PASIFIK TOBELO.

Menu Beranda



Gambar 4.1 Tampilan Beranda

4.2.2. Tampilan Profil

Pada menu profil terdiri dari 2 pilihan yaitu:



1. Tentang Sekolah

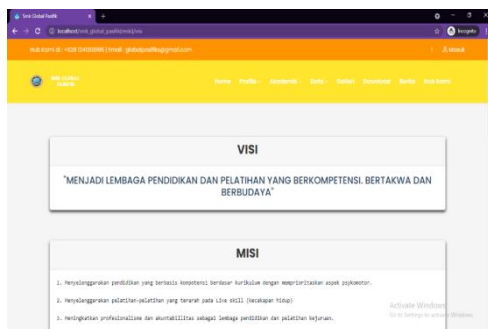
Tampilan tentang sekolah memberikan informasi tentang sambutan kepala sekolah, Sejarah Sekolah, dan Struktur Organisasi Sekolah.



Gambar 4.3 Tentang Sekolah

2. Visi Misi

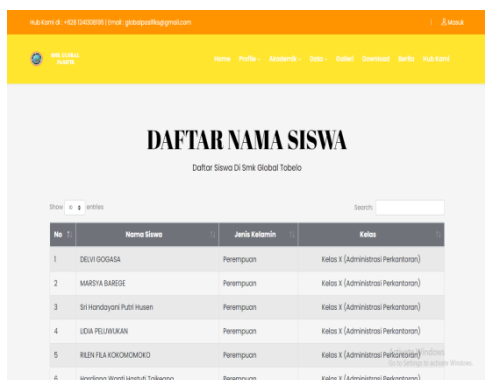
Tampilan ini Hanya berisikan Visi dan Misi Sekolah berikut adalah tampilannya:



Gambar 4.4 Visi Misi

4.2.3. Tampilan Akademik

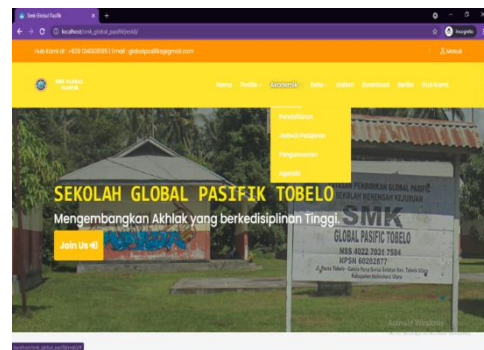
Tampilan ini berisikan informasi mengenai Pendaftaran, Jadwal Pelajaran, dan Pengumuman.



Gambar 4.5 Tampilan Akademik

Data Siswa

Menu Tampilan data siswa berfungsi untuk mengetahui berapa banyak jumlah siswa di SMK Global Pasifik



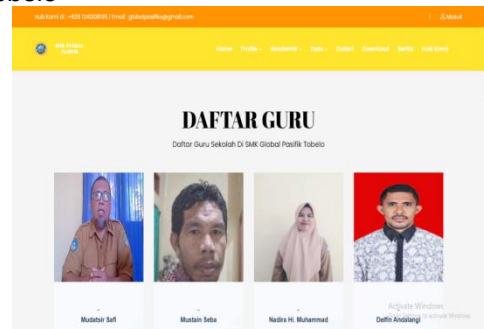
Gambar 4.11 Data Siswa

4.2.4 Tampilan Data

Tampilan ini berfungsi untuk melihat jumlah pengajar dan jumlah siswa yang ada di sekolah SMK Global Pasifik Tobelo.

1. Data Guru

Menu Tampilan Data Guru untuk menampilkan data guru di SMK Global Pasifik Tobelo



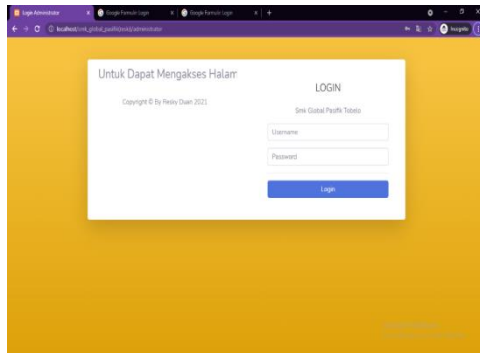
Gambar 4.10 Data Guru

4.3 Tampilan Admin

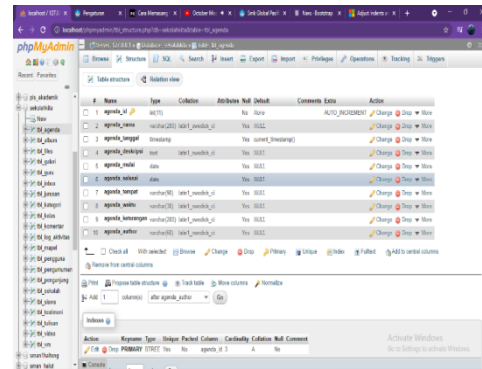
Tampilan Admin memiliki hak untuk melakukan perubahan pada tampilan website seperti Edit data Guru, Siswa, Kelas Dan masih banyak lagi. Untuk masuk kedalam tampilan admin user harus melakukan login terlebih dahulu.

4.3.1. Tampilan Login

Ketika user akan mengakses tampilan admin maka user akan dialihkan ke halaman login untuk mengecek apakah user yang akan masuk ke tampilan admin telah mendapatkan izin atau belum.



Gambar 4.16 Tampilan Login

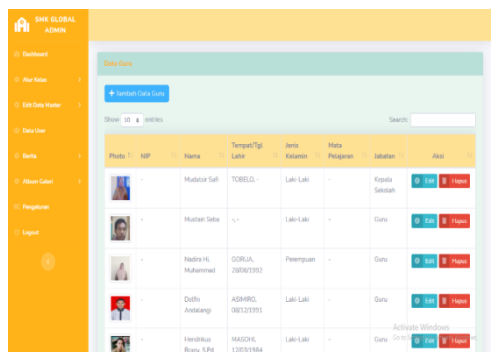


Gambar 4.35 Tampilan Tabel Agenda

4.3.2. Edit Data Master

1. Data Guru

Tampilan data guru berfungsi untuk mengedit data guru, menambah data guru, dan menghapus data guru.



Gambar 4.20 Tampilan Data Guru

4.4 Rancangan Database

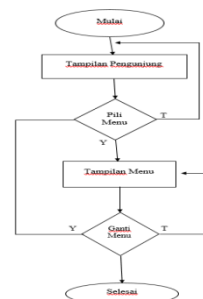
Rancangan *DataBase* Merupakan proses untuk menentukan isi data dan tabel-tabel yang akan digunakan untuk mendukung rancangan sistem informasi sekolah. Pada Sistem informasi sekolah di SMK Global Pasifik Tobelo telah dibuat beberapa tabel untuk menyimpan data dan mengelolah data diantaranya:

1. Tabel Agenda

Tabel Agenda berfungsi untuk menyimpan dan mengelolah data-data agenda yang telah ditambahkan oleh admin.

4.5 Sistem Flowchart

4.5.1 Flowchart Pengunjung



Gambar 4.50 Flowchat Pengunjung

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Sistem informasi di SMK Global Pasifik Tobelo dibangun berbasis *web* sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama ada akses internet.
2. Memudahkan para siswa, masyarakat untuk mengakses dan memperoleh informasi tentang sekolah.
3. Penyajian informasi mempermudah pihak SMK Global Pasifik Tobelo dalam menyajikan informasi secara cepat.
4. Masyarakat luas dapat mengetahui informasi tentang SMK Global Pasifik Tobelo.

5.2 Saran

1. Diharapkan kepada SMK Global Pasifik Tobelo agar bisa memanfaatkan dan menggunakan situs web ini secara optimal sebagai media informasi.
2. Pengembangan dan pelatihan dalam mengenal dan memanfaatkan teknologi perlu ditingkatkan.
3. Kepada pihak administrator SMK Global pasifik Tobelo senantiasa memeperhatikan apa yang di upload



pada web agar pengunjung
mendapatkan informasi yang benar.

Media Komputindo Kelompok
Gamedia

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh Rohi 2020. *Menguasai React, JS Untuk Pemula: Panduan belajar JavaScript dari dasar hingga membuat aplikasi web modern.*

Adelheid Andrea 2013. *1 Hari Menjadi Hacker*, Jakarta: media kita

Anggraeni, Yunaeti Elizabet dan Irviani, R. 2017. *Pengantar Sistem Informasi* Yogyakarta:CV.ANDI OFFSET.

Ajika Pamungkas Canggih. 2012. *Pengertian Dan Implementasi Basis Data*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

Hutahaeen, Jeperson. 2014. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA

Jarot Sudarma 2011 *Cara Mudah Menguasai Internet Dalam 5 Hari*. Jakarta: Medika

Jubilee enterprise. 2014. *HTML 5 Manual Book*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gamedia

Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS6 dengan Pemograman PHP dan MySQL*. Yogyakarta: PT. Gamedia Komputindo Jakarta

Nugroho (2013) *Mengenal Xampp Untuk Pemula*. Yogyakarta: Mediakom.

Yaumi Muhhamad 2018 *Media Dan Teknologi Pembelajaran* Jakarta: Prenada Media Group.

Sianipar Hasiholan Rismon. 2016. *Pemrograman Database Menggunakan MySQL* (Vol. 1). : Andi Offset

SmitDev & Rozi, Zaenal A.. 2015. *Bootstrap Design Framework*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Saputra Agus. 2012. *Web Tips: PHP, HTML5 dan CSS3*. Jakarta: PT Elex

Setiawan Didik ,2017. *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*

Sufehmi Harry (2013). *Panduan Instalasi AhadPOS: dengan XAMPP & Windows*

Sutanta Edhy. 2011. *Basis data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta: Andi Offset.

Suhartanto.(2017). *engembangan Web Semnaas IKRA-ITHH dengan Metode WDLC (Web Development Life Cycle)*

Tata, Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.