

## SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 109 SERITI

**Hardiyanti Malius\*, Apriyanto, Ahmad Ali Hakam Dani**

\*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma Palopo, Jl.  
Tandipau No. 05 Telp (0471) 24506, Kota Palopo, Sulawesi Selatan 91952, Indonesia

e-mail co Author: \*hardiyanti.malius29@gmail.com,

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan merancang, membangun dan mengimplementasikan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti. Metode penelitian yang digunakan ialah metode pengembangan sistem dengan model Waterfall. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi dan teknik pustaka. Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti ini dalam perancangannya menggunakan metode pengembangan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram. Perancangan database menggunakan MySQL dan interface sistem. Adapun software yang digunakan dalam perancangan dan pengimplementasi sistem menggunakan XAMPP sebagai webserver, PHP dan MySQL sebagai database. Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web meliputi, halaman login, halaman beranda, halaman profil, halaman kesiswaan, galeri, halaman agenda, halaman pendaftaran siswa, halaman kontak, halaman kelola profil, halaman kelola kesiswaan, halaman kelola galeri, halaman kelola agenda, halaman pendaftaran. Sistem informasi telah diuji cobakan (test case) sehingga diperoleh sistem informasi yang berjalan dengan baik.*

**Kata Kunci :** *MySQL, web, UML*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan dan kehadiran alat-alat canggih pada zaman sekarang memberikan kemudahan bagi segala aktivitas manusia. Teknologi yang sangat berkembang di era globalisasi memberikan banyak manfaat diberbagai aspek. Penggunaan teknologi komputer sangat membantu manusia menyelesaikan pekerjaan dan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Bidang pendidikan terutama sekolah banyak melakukan pengolahan data baik data guru, siswa, maupun staf. Data-data sekolah tersebut diolah dalam jumlah besar, dapat berubah sewaktu-waktu sehingga media penyimpanan harus dilakukan dengan baik dan selalu diperbarui secara berkelanjutan. Kebanyakan sekolah masih mengelola data akademik secara manual, namun ada pula yang telah menggunakan komputer tetapi belum menggunakan *internet*. Sistem seperti ini tentu saja memiliki banyak sekali kekurangan yang mempengaruhi lemahnya pemborosan tenaga, sistem administrasi, pelayanan akademik yang kurang optimal.

Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 SERITI, Kec. Lamasi Timur, Kab. Luwu, Prov. Sulawesi Selatan, sekolah tersebut masih mempunyai beberapa kendala yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- Data siswa, kepala sekolah, guru, dan staf serta informasi tentang sekolah dikelola dan dicetak menggunakan komputer dan selanjutnya di simpan dalam rak penyimpanan file.
- Pengelolaan data akademik masih menggunakan Excel dan word, sehingga pembuatan data akademik akan banyak terduplikasi.

Foto yang menggambarkan situasi pada SDN 109 Seriti dapat ditunjukkan pada gambar 1.



**Gambar 1. Situasi Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti**

Pada Gambar 1 bagian a) dapat kita lihat bahwa, Staf pada SDN 109 Seriti sedang mengerjakan atau menuliskan data-data secara manual. Pada gambar b) kita dapat melihat para staf dan guru sekolah menggunakan laptop dalam menyimpan data para siswa.



**Gambar 2. Lingkungan SDN 109 Seriti**

Pada gambar 2 lingkungan SDN 109 Seriti, dapat kita lihat pada gambar a) gerbang sekolah yang terbuka lebar dan gambar b) terdapat gedung kantor kepala sekolah dan guru serta gedung kelas yang sementara dalam perbaikan. Pada gambar c) dan e) dapat kita lihat berkas atau data-data para siswa dan guru yang tersimpan dalam rak penyimpanan.

Dapat kita tarik kesimpulan bahwa permasalahan tersebut secara langsung menjadi masalah yang harus ditangani. keinginan yang penulis ajukan dalam mengatasi masalah tersebut adalah membuat suatu sistem informasi berbasis *web*

dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Inovasi tersebut dipilih dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Adanya fasilitas seperti komputer yang belum digunakan secara optimal dalam pengelolaan dan penyajian informasi yang berkaitan dengan akademik.
- b. Sekolah tersebut sangat terbuka untuk menerima inovasi teknologi baru.
- c. Pemrograman PHP dan pengelolaan *database* dengan MySQL sangat efektif dibandingkan dengan sistem yang digunakan sekarang.

Pada penelitian ini juga peneliti menguriakan rumusan masalah yaitu, bagaimana merancang dan membangun sistem informasi sekolah berbasis *web* pada SDN 109 Seriti, serta bagaimana mengimplementasikan sistem informasi sekolah berbasis *web* pada SDN 109 Seriti.

Menurut (Sukisno dan Wuni, 2017) perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancangan bangun. Sedangkan menurut (McLeod, 2012), perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru, jika sistem itu berbasis komputer. (Mardi, 2011) menjelaskan bahwa pengembangan sistem idealnya dilaksanakan dalam suatu kerangka rancangan induk sistem yang mengkoordinasikan proyek pengembangan sistem kedalam rancangan strategis perusahaan. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan sistem adalah proses untuk menerjemahkan sistem kedalam bentuk gambar sehingga memudahkan dalam pembuatan aplikasi. Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen (Mustakini, 2014). Sistem ditinjau dari pendekatan prosedur dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan, kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. Menurut Yustini (2012), sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan proses pencapaian suatu tujuan utama suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan di mana sistem biasanya terbagi dalam sub system yang lebih kecil yang mendukung system yang lebih besar, (Romney dan Steinbart, 2015). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sistem adalah beberapa element yang saling terkait dan bergantung satu dengan yang lainnya sehingga dapat bersama-sama mencapai tujuan.

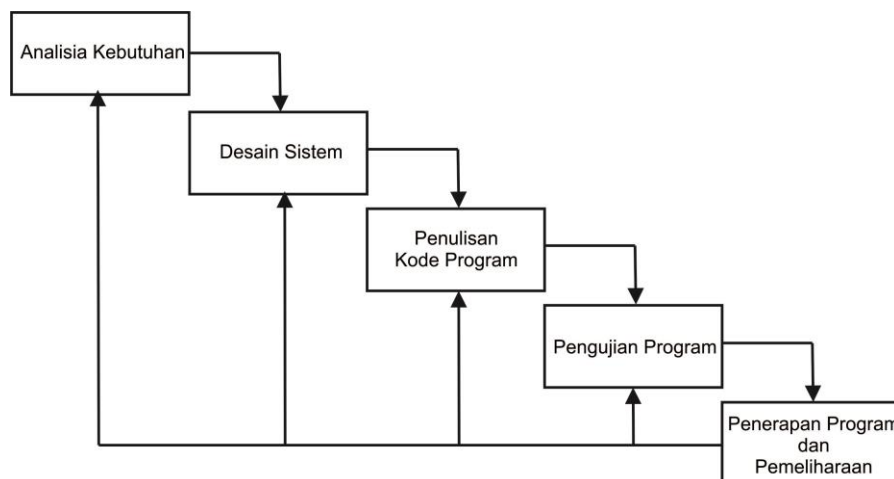
Menurut Yustini (2012), informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Sedangkan menurut (Sutarman, 2011), informasi adalah kumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi penerima. Suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati jika tanpa suatu informasi. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data atau item. Data

adalah kenyataan yang menggambarkan sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Yakub, 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data, fakta yang sudah diolah, dan dijadikan sumber pengetahuan oleh masyarakat. Informasi merupakan data yang disajikan dalam suatu bentuk yang berguna terhadap aktifitas pengambilan keputusan.

## METODE

Adapun jenis penelitian yang dilakukan dalam perancangan sistem informasi ini dengan menggunakan metode penelitian pengembangan sistem *waterfall* karena dalam penelitian penulis mengerjakannya secara bertahap dan berurutan. *Waterfall* merupakan salah satu model dalam perancangan perangkat lunak. Model *waterfall* adalah sebuah contoh dari proses perencanaan, di mana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan (Pressman, 2010). Model pengembangan sistem *waterfall* dapat ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Model Waterfall

Penjelasan Model *Waterfall* :

a. Analisa Kebutuhan

Pada penelitian ini peneliti menganalisa kebutuhan yang akan digunakan. Kebutuhan untuk membangun sistem informasi berbasis web pada penelitian ini yaitu apa-apa saja modul-modul yang akan digunakan dalam website, dan juga perangkat keras atau perangkat lunak apa yang akan digunakan.

b. Perancangan

Pada tahap ini, peneliti telah menganalisa permasalahan pada SDN 109 Seriti mulai merancang sistem, rancangan yang peneliti buat yaitu rancangan *use case*, *activity*, *sequence* dan *class diagram*. Peneliti juga merancang *database* dan tabel *database*.

c. Pengkodean

Pada tahap ini peneliti membangun website dengan mengetik perintah-perintah kode pada *texteditor*. Peneliti menggunakan HTML sebagai markupnya dan bahasa pemrograman PHP sebagai pengolah data.

d. Pengujian (*Testing*)

Untuk pengujian atau testing peneliti menggunakan metode pengujian *blackbox*. Metode ini untuk mengujia apakah fungsi-fungsi pada tampilan web berjalan sesuai yang diharapkan.

e. Penerapan dan Pemeliharaan

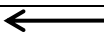
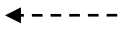
Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

Penelitian ini dilakukan di SDN 109 Seriti yang berada pada desa Seriti Kecamatan Lamasi Timur Kabupaten Luwu pada bulan agustus sampai dengan bulan november tahun 2020. Pada penelitian ini digunakan tiga metode yang dijadikan sebagai dasar pengumpulan data, yaitu teknik wawancara untuk mendapatkan informasi di mana pewawancara melontarkan pertanyaan untuk dijawab oleh narasumber. Dalam hal ini yang menjadi narasumber adalah pihak kepala sekolah dan tata usaha SDN 109 Seriti. Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dekat sistem informasi yang digunakan untuk memberikan informasi pada SDN 109 Seriti. Teknik pustaka adalah suatu cara untuk mendapatkan keterangan mengenai situasi dengan cara mencari data dan informasi melalui dokumentasi, buku-buku referensi maupun melalui informasi data digital dari internet. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Karakteristik penelitian kualitatif yaitu melakukan penelitian dalam kondisi yang alamiah, langsung ke sumber data, peneliti menjadi instrumen kunci, menyajikan data-data dalam bentuk kata-kata atau gambar dan tidak menekankan angka-angka, melakukan analisis data. Metode penelitian kualitatif ini tidak dimanipulasi oleh peneliti, analisis data berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2015).

1. *Diagram Use Case*

Pada penelitian ini penulis juga menggunakan *Diagram Use Case* yang merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Rozaq, dkk, 2015). Simbol-simbol yang ada pada *Use Case* dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Simbol Diagram Use Case**

| No | Nama           | Gambar                                                                             | Keterangan                                                                                                                                          |
|----|----------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Actor          |   | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.                                                         |
| 2. | Dependency     |   | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri independent)             |
| 3. | Generalization |   | Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ) |
| 4. | Include        |   | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit                                                                                     |
| 5. | Extend         |   | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan                      |
| 6. | Association    |   | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.                                                                                      |
| 7. | System         |  | Menspesifikasikan data paket yang menampilkan system secara terbatas                                                                                |

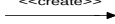
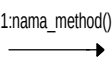
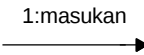
Dari tabel 1 terdapat beberapa simbol yang digunakan dalam pembuatan *Use Case* pada penelitian ini yang pertama simbol *actor* yang menggambarkan orang yang akan menggunakan sistem, simbol *Use Case* unit-unit yang mewakili menu-menu dari sistem yang akan dibuat, yang ketiga adalah simbol asosiasi yang merupakan penghubung komunikasi antara aktor dengan user.

## 2. Activity Diagram

*Activity diagram* atau diagram aktivitas 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 yang dilakukan aktor, jadi aktivitas dilakukan oleh sistem (Rozaq dkk, 2015). Diagram aktivitas banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut :

- Rancangan proses bisnis di mana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
- Pengelompokan tampilan dari sistem di mana setiap aktivitas dianggap memiliki rancangan antar muka tampilan.
- Rancangan pengujian di mana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

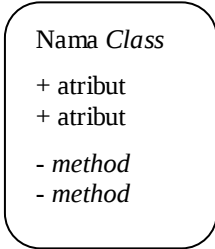
**Tabel 2. Diagram Sequence**

| No | Simbol                                                                                                        | Keterangan                                                           |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1  | <i>Actor</i>                 | Segala sesuatu yang berinteraksi dengan sistem aplikasi komputer.    |
| 2  | Garis hidup                  | Menyatakan kehidupan suatu objek.                                    |
| 3  | Pesan tipe <i>create</i><br> | Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek.                     |
| 4  | Pesan tipe <i>call</i>       | Menyatakan suatu objek memanggil operasi yang ada pada objek lain.   |
| 5  | Pesan tipe <i>send</i>       | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan ke objek lain. |

### 3. Class Diagram

*Class diagram* adalah diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. *Class* adalah kumpulan objek-objek dengan dan yang mempunyai struktur umum, behavior umum, relasi umum, dan semantic/kata yang umum. *Class-class* ditentukan/ditemukan dengan cara memeriksa objek-objek dalam *sequence* diagram dan *collaboration* diagram (Rozaq, dkk, 2015). Sebuah *class* digambarkan seperti sebuah bujur sangkar dengan tiga bagian ruangan. Simbol dan keterangan *class* diagram dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Diagram Class**

| Nama              | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Simbol                                                                                                                                                                                |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Dependency</i> | Penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.                                                                                                                                                                              |                                                                                                  |
| <i>Class</i>      | <i>Class</i> adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan atribut <i>class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> |  <div> Nama Class<br/> + atribut<br/> + atribut<br/> - <i>method</i><br/> - <i>method</i> </div> |

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                     |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Association | Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum - hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i> . | 1..n Owned by 1                                                                     |
| Composition | Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut.                                                                                         |  |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

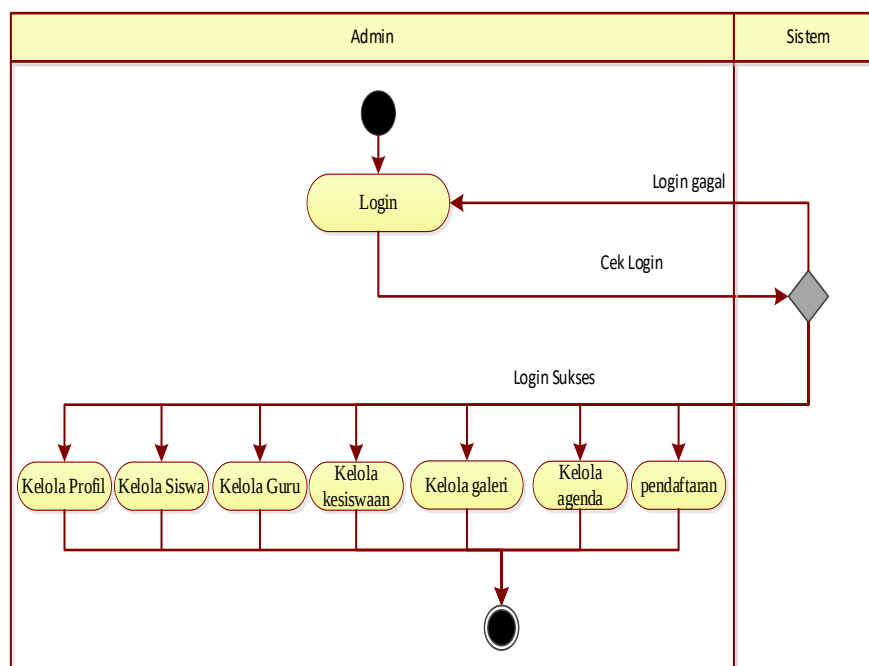
*User case* merupakan teknik yang secara umum digunakan, guna mengembangkan *software/sistem* informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada. *Use case* diagram sistem informasi sekolah berbasis web pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. *Use case*

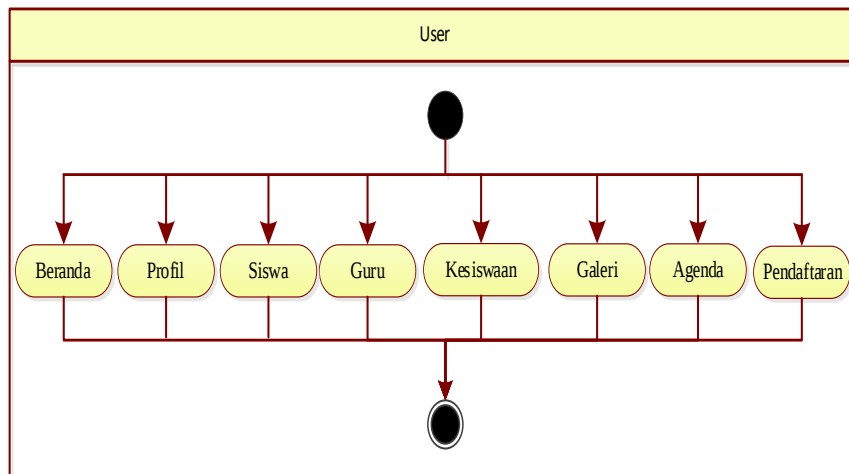
Pada gambar 4 *Use Case* di atas menggambarkan bahwa masyarakat dapat melihat menu-menu yang ada pada *website* seperti menu beranda yang merupakan menu utama dan akan muncul pertama kali pada saat diakses secara publik, menu profil yang memberikan informasi detail seputar SDN 109 Seriti, data kesiswaan yang menyajikan informasi data siswa, nilai siswa, data kepala sekolah, data guru. Menu galeri yang berisi foto kegiatan yang dilakukan siswa dan guru. Menu agenda yang berisi kegiatan yang akan dilakukan seperti pramuka, menari dan lain-lain. Menu pendaftaran siswa baru dan menu kontak yang dapat digunakan masyarakat untuk memberikan pertanyaan maupun saran kepada staf sekolah. Diagram *Use Case* Staf yang ditunjukkan pada gambar 6 yaitu staf sebagai *actor* yang memiliki tugas dalam mengolah *website* SDN 109 Seriti di antaranya *login* ke sistem, melihat dashboard, mengelola profil, mengelola data siswa maupun nilai siswa, data kepala sekolah, data guru, mengelola galeri, mengelola agenda, mengkonfirmasi pendaftaran siswa baru dan mengelola kontak untuk memberikan informasi pada masyarakat yang ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang SDN 109 Seriti.

Diagram *activity* merupakan rancangan aktivitas pada tiap-tiap sistem yang akan dibuat, berikut diagram *activity* sistem informasi sekolah berbasis web pada SDN 109 Seriti. *Activity* diagram yang dilakukan admin dan sistem yaitu admin dapat *login*, apabila gagal, maka sistem akan menampilkan kesalahan dan kembali pada halaman *login*. Namun apabila berhasil, maka admin dapat mengelola data profil, mengelola data kesiswaan, data galeri, guru, data agenda, dan pendaftaran dapat dilihat pada gambar 5.



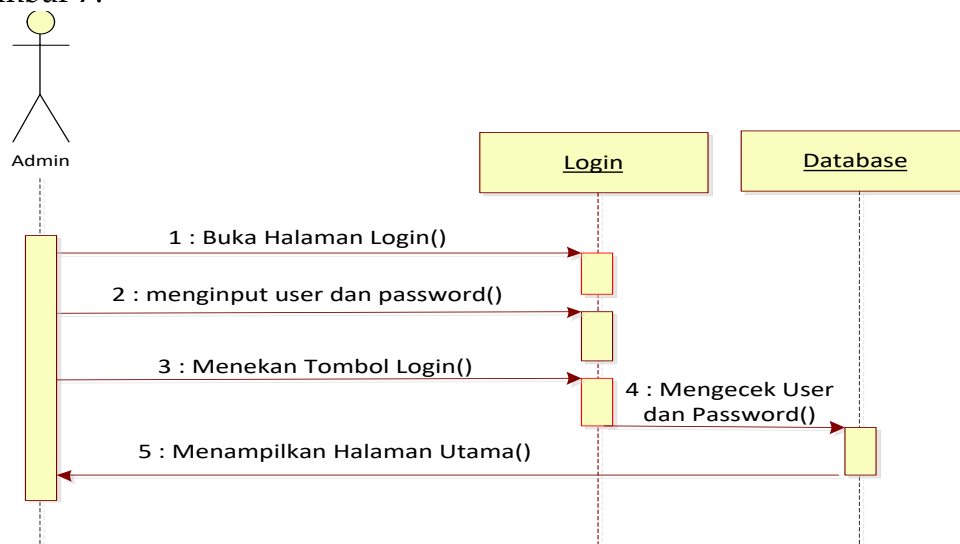
Gambar 5. Diagram Activity Admin

*Activity* diagram yang dilakukan *user* dan sistem yaitu *user* dapat melihat halaman beranda, profil, kesiswaan, galeri, agenda, dan pendaftaran. *Activity* diagram untuk *user* dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Activity diagram user

Diagram *sequence login* sistem informasi sekolah berbasis *web* dapat dilihat pada gambar 7.



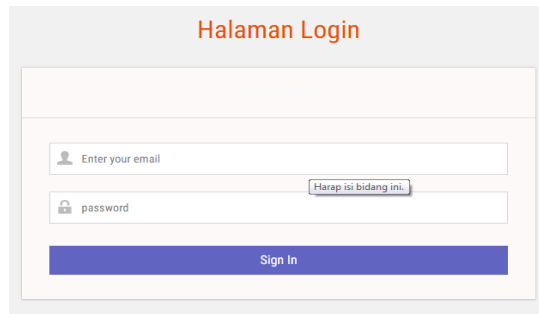
Gambar 7. Diagram Sequence Login

*Database logik* yang di implementasikan dalam bentuk tabel dimana setiap kolom berisi data mengenai tabel *database* yang digunakan.

Tabel 4. Tabel Admin

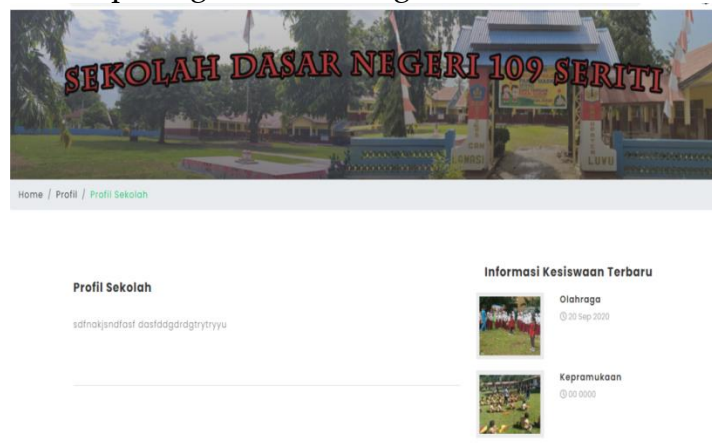
| No | Column                          | Type         | Null  |
|----|---------------------------------|--------------|-------|
| 1  | id_admin ( <i>Kunci Utama</i> ) | int(11)      | Tidak |
| 2  | Useradmin                       | varchar(20)  | Tidak |
| 3  | Pasadmin                        | varchar(150) | Tidak |
| 4  | Namaadmin                       | varchar(20)  | Tidak |

Berikut tampilan tampilan *login* admin menginput *user* dan *password* sehingga dapat mengakses sistem. Dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut.



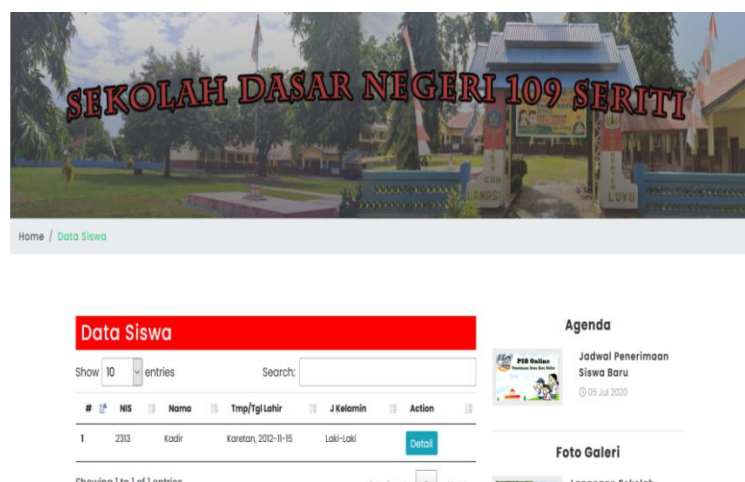
**Gambar 8. Tampilan Halaman Login**

Tampilan halaman profil merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data profil. Dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut.



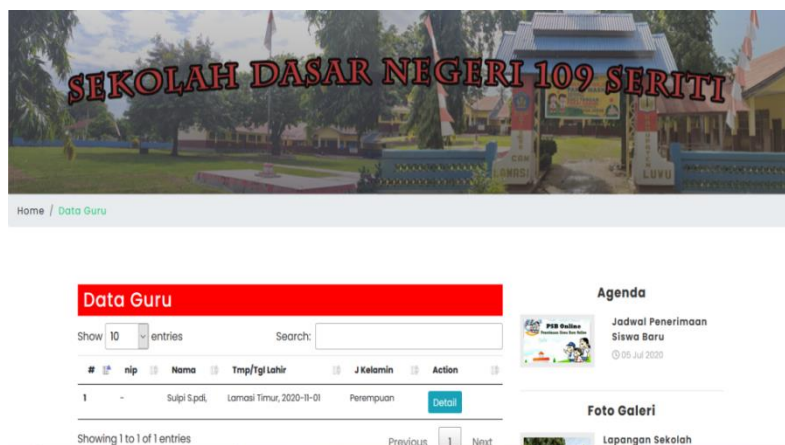
**Gambar 9. Tampilan Halaman Profil**

Tampilan halaman siswa merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data siswa. Dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut.



**Gambar 10. Tampilan Halaman Siswa**

Tampilan halaman guru merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data guru. Dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut.



Gambar 11. Tampilan Halaman Guru

Pengujian sistem merupakan bagian dari pengukuran yang artinya memiliki jawaban yang benar atau salah. Pengujian *black box* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Adapun teknik pengujian yang telah dilakukan yaitu menggunakan pengujian *black box*. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian berikut dilakukan guna memeriksa secara singkat keakuratan sistem.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini Sistem Informasi Sekolah Berbasis *Web* Pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) 109 Seriti dirancang menggunakan model UML. Perancangan menggunakan model UML meliputi diagram *activity*, diagram *sequence*, diagram *class*. Sistem informasi berbasis web dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP versi 7, html sebagai media bahasa markup dan database MySQL versi 5.6. Implementasi dari sistem informasi sekolah berbasis *web* pada SDN 109 Seriti berupa login, halaman dashboard, halaman input profil, halaman input data kesiswaan, halaman input data galeri, halaman input data agenda, halaman data pendaftaran, halaman lihat profil, halaman lihat data kesiswaan, halaman lihat data galeri, halaman lihat data agenda, halaman pendaftaran siswa baru dan halaman kontak. Sistem informasi yang dibuat telah diuji dengan menggunakan metode pengujian *black box*, dimana semua tampilan yang diuji tidak bermasalah sesuai yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mardi. (2011). *Pengembangan Sistem Informasi*. Yogyakarta :Surya Book.
- McLeod. (2012). *Perancangan Sistem Informasi*. Jakarta :Fajri.
- Mustakini. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta :Andi.
- Romney dan Steinbart (2015). Analisis dan Desain Sistem Informasi. *Jurnal Informatika*. Vol.1. No 3, pp.3-6. <http://repository.unpas.ac.id/40950/>

- Rozaq, dkk. (2015). Sistem Informasi Produk Dan Data Calon Jamaah Haji dan Umroh pada PT. Travellindo Lusiyanan Banjarmasin Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol. 3, No.1, pp.103-110.  
<http://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/208/469>.
- Sukisno dan Wuni. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Tracking AcuanQuality Departemen Brushing Berbasis Web Di PT. Indotaichen Textile Industry. *Journal of Informatics Engineering*. Vol.5, No.1, pp.45-55.  
<http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/download/6/4>.
- Sutarman, Aji. (2011). *Pengantar Teknologi Informasi*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Infotek.
- Sugiyono. (2015). Analisis dan Perancangan Website Sekolah MI Ma'arif Candran Sebagai Sarana Promosi dan Informasi. *Telematika*. Vol.4, No.1, pp.90-96.  
<https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/telematika/article/view/161>.
- Yakub, (2012). *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta. :Graha Ilmi.
- Yustini. (2012). Sistem Informasi Akademik Berbasis PHP & MySQL. *Jurnal AiTech* . Vol.3, No.2. pp.104-112).  
<https://www.ejurnal.amiki.ac.id/index.php/Aitech/article/view/51>