



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH
BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA MIS AL-HASBI DESA NOGO REJO**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Pembangunan Panca Budi
Medan

SKRIPSI

OLEH:

**NAMA : MEGAWATI
NPM : 1714370295
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2021**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MIS AL-HASBI DESA NOGO REJO

NAMA : MEGAWATI
N.P.M : 1714370295
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer
TANGGAL KELULUSAN : 27 Desember 2021

DIKETAHUI

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

**DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING**

PEMBIMBING I



Hafni, S.Kom.,M.Kom.

PEMBIMBING II



Arpan, S.Kom., M.Kom

FM-BPAA-2012-041

Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 17 Februari 2022
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas SAINS & TEKNOLOGI
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MEGAWATI
 Tempat/Tgl. Lahir : Idi / 30 Desember 1997
 Nama Orang Tua : M.NASIR ALI
 N. P. M : 1714370295
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Program Studi : Sistem Komputer
 No. HP : 082365005156
 Alamat : Jl. Swadaya Gg. Musyawarah

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MIS AL-HASBI DESA NOGO REJO**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indeks prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercapai keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya yang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya	: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga :



Diketahui/Disetujui oleh :



Hamdani, ST., MT.
 Dekan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI

Hormat saya



MEGAWATI
 1714370295

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Megawati

NPM : 1714370295

Prodi : Sistem Komputer

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Website
Sebagai Media Promosi Pada Mis Al-Hasbi Desa Nogo Rejo

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas Akhir/Skripsi saya bukan hasil plagiat
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai indeks prestasi (IPK) setelah ujian sidang meja hijau
3. Skripsi saya tidak dapat dipublikasikan oleh pihak lembaga dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, terimakasih.

Medan, Februari 2022



Megawati

NPM : 1714370295

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di dalam perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, Februari 2022



Megawati

NPM : 1714370295



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : MEGAWATI
 Tempat/Tgl. Lahir : IDI / 30 Desember 1997
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1714370295
 Program Studi : Sistem Komputer
 Konsentrasi : Keamanan Jaringan Komputer
 Jumlah Kredit yang telah dicapai : 141 SKS, IPK 3.79
 Nomor Hp : 082365005156
 Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

No.	Judul
1.	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MIS AL-HASBI DESA NOGO REJO

Catatan : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

*Coret Yang Tidak Perlu

(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 13 Oktober 2021

Pemohon,

(Megawati)

Tanggal : Disahkan oleh: Dekan (Hamdani, S.T., M.T.)	Tanggal : 14 Feb 2022 Disetujui oleh : Dosen Pembimbing I : (Hafni, S.Kom., M.Kom.)
Tanggal : Disetujui oleh: Ka. Prodi Sistem Komputer (Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.)	Tanggal : Disetujui oleh: Dosen Pembimbing II : (Arpan, S.Kom., M.Kom.)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02	Revisi: 0	Tgl. Eff: 22 Oktober 2018
----------------------------	-----------	---------------------------

ABSTRAK

MEGAWATI

Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Website Sebagai Media Promosi Pada MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo 2021

Profil sekolah merupakan sarana dalam melihat kegiatan dan sebagai media promosi dari suatu sekolah. MIS Al-Hasbi adalah salah satu sekolah Islam yang terletak di desa Nogo Rejo. Sekolah ini pada awalnya belum memiliki profil dalam mempromosikan sekolahnya. Penulis merancang membangun profil sekolah untuk memberikan manfaat yang besar bagi orang tua dalam melihat informasi yang diberikan oleh sekolah ini. Dalam profil tersebut, orang tua dapat melakukan konsultasi yang kemudian akan diberi tindakan lanjut oleh tim terkait dari sekolah MIS Al-Hasbi dalam melakukan pendekatan kepada orang tua dan mengajak anak mereka untuk sekolah di MIS Al-Hasbi. Dengan terciptanya profil ini, orang tua dan pihak sekolah akan terbantu dalam melaksanakan kegiatan pendaftaran siswa baru.

Kata Kunci: sistem informasi, profil, MIS Al-Hasbi, sekolah

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena dengan berkat dan kasih anugerah-Nya penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya. Skripsi ini berjudul **"Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Website Sebagai Media Promosi Pada MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo"**. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
2. Bapak Hamdani, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Bapak Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Hafni, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Arpan, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu pengetahuan, serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen-dosen pada Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
7. Pegawai dan admin, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
8. Orang tua dan kakak-kakak saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan dari program studi Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan.
10. Sahabat-sahabat saya yang selalu menemani saya kemana pun di saat saya butuhkan.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna baik dalam penulisan maupun isi disebabkan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk kesempurnaan isi skripsi ini.

Medan, 30 Agustus 2021
Penulis

Megawati
1714370295

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Sistem.....	7
2.1.1 Karakteristik Sistem	8
2.1.2 Elemen Sistem	10
2.1.3 Klasifikasi Sistem.....	11
2.1.4 Contoh-contoh Sistem	13
2.2 Informasi	14
2.3 Teknologi Informasi.....	15
2.4 Sistem Informasi	16
2.5 Perancangan	18
2.6 Sekilas Tentang MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo.....	19
2.7 Pengembangan Perangkat Lunak	20
2.8 <i>Unified Modeling Language</i>	21
2.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	22
2.8.2 <i>Activity Diagram</i>	23
2.8.3 <i>Sequence Diagram</i>	25
2.9 <i>Flowchart</i>	26
2.10 Visual Studio Code	28
2.11 Definisi Data	30
2.12 Aplikasi Perancangan Web	30
2.12.1 XAMPP	30
2.12.2 Pengertian Web	31
2.12.3 Pemrograman Web	32
2.13 Komponen Pemrograman.....	34
2.13.1 PHP.....	34
2.13.2 MySQL.....	36
2.13.3 CSS	36
2.13.4 jQuery	37
2.13.5 JavaScript	37
2.13.6 Bootstrap	37
2.14 Database	39

BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1 Tahapan Penelitian	40
3.2 Metode Pengumpulan Data	42
3.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	43
3.4 Pemodelan Penelitian	44
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	44
3.4.2 <i>Activity Diagram</i>	45
3.4.3 <i>Sequence Diagram</i>	47
3.4.4 <i>Flowchart</i>	47
3.5 Perancangan Antarmuka	48
3.5.1 Rancangan Menu Beranda.....	49
3.5.2 Rancangan Menu Konsultasi.....	50
3.5.3 Rancangan Menu Pendaftaran.....	51
3.5.4 Rancangan Menu Kegiatan.....	51
3.5.5 Rancangan Menu Profil.....	52
3.5.6 Rancangan Menu Login	53
3.5.7 Rancangan Menu Admin.....	54
3.5.8 Rancangan Menu Data Pendaftaran	55
3.5.9 Rancangan Menu Data Konsultasi	56
3.5.10 Rancangan Menu Data Kegiatan	57
3.6 Perancangan Basis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Spesifikasi Sistem	60
4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras	60
4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak	60
4.2 Hasil Sistem Informasi	61
4.2.1 Hasil Tampilan Menu Beranda.....	61
4.2.2 Hasil Tampilan Menu Konsultasi.....	62
4.2.3 Hasil Tampilan Menu Pendaftaran.....	63
4.2.4 Hasil Tampilan Menu Kegiatan.....	63
4.2.5 Hasil Tampilan Menu Profil.....	65
4.2.6 Hasil Tampilan Menu Login	66
4.2.7 Hasil Tampilan Menu Admin.....	66
4.2.8 Hasil Tampilan Menu Data Pendaftaran	68
4.2.9 Hasil Tampilan Menu Data Konsultasi	69
4.2.10 Hasil Tampilan Menu Data Kegiatan	70
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Editor Visual Studio Code.....	29
Gambar 2.2 XAMPP Control Panel	31
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	40
Gambar 3.2 <i>Use case diagram</i> sistem informasi profil sekolah	44
Gambar 3.3 <i>Activity diagram</i> sistem informasi profil sekolah	46
Gambar 3.4 <i>Sequence diagram</i> sistem informasi profil sekolah.....	47
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> sistem informasi profil sekolah.....	48
Gambar 3.6 Rancangan menu home	49
Gambar 3.7 Rancangan menu konsultasi	50
Gambar 3.8 Rancangan menu pendaftaran	51
Gambar 3.9 Rancangan menu kegiatan.....	52
Gambar 3.10 Rancangan menu profil	53
Gambar 3.11 Rancangan menu login	54
Gambar 3.12 Rancangan menu admin	55
Gambar 3.13 Rancangan menu data pendaftaran.....	56
Gambar 3.14 Rancangan menu data konsultasi	57
Gambar 4.1 Halaman menu beranda.....	61
Gambar 4.2 Halaman menu data konsultasi.....	62
Gambar 4.3 Halaman menu pendaftaran.....	63
Gambar 4.4 Halaman menu kegiatan	64
Gambar 4.5 Halaman menu profil.....	65
Gambar 4.6 Halaman menu login	66
Gambar 4.7 Halaman menu admin.....	67
Gambar 4.8 Halaman menu data pendaftaran	68
Gambar 4.9 Halaman menu data konsultasi.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen <i>Use Case Diagram</i>	22
Tabel 2.2 Elemen <i>Activity Diagram</i>	24
Tabel 2.3 Elemen <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 2.4 Simbol <i>Flowchart</i>	27
Tabel 3.1 Struktur Database Admin.....	58
Tabel 3.2 Struktur Database Data Pendaftaran	59
Tabel 3.3 Struktur Database Data Konsultasi	59
Tabel 3.4 Struktur Database Data Kegiatan.....	59
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	60
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi informasi dan ilmu pengetahuan saat ini membuat segala sesuatunya menjadi lebih canggih dan serba modern sehingga banyak orang menjadikan hal tersebut sebagai acuan untuk memajukan usaha di bidangnya masing-masing. Hal ini menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dalam mempermudah aktivitas manusia sehari-hari, seperti aktivitas di bidang pemerintahan, kedokteran, militer, perkantoran, hiburan dan lainnya. Salah satu diantaranya adalah di bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan sendiri tidak kalah maju dari bidang lainnya, ini dibuktikan dengan banyaknya usaha yang dilakukan oleh beberapa pihak sekolah untuk membuat sekolah mereka menjadi salah satu sekolah yang paling diminati. Hal itu tidak terlepas dari bagaimana cara mempromosikan keunggulan yang ada pada sekolah mereka.

Promosi sekolah merupakan suatu kegiatan untuk mengkomunikasikan produk pendidikan kepada konsumen atau calon siswa. Kegiatan promosi memerlukan kebijakan-kebijakan strategis agar dapat memaksimalkan hasil promosi. (Isa Rosita et al., 2020).

Kemajuan arus teknologi saat ini membuat sistem informasi semakin dibutuhkan sebagai sarana promosi. Bidang pendidikan sekalipun membutuhkan suatu sistem informasi untuk dijadikan sebagai media promosi. Saat ini banyak sekali media promosi yang telah kita jumpai, seperti brosur cetak, baliho, spanduk,

serta memanfaatkan teknologi yang saat ini telah berkembang yaitu *website*. *Website* adalah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hal itu dikarenakan internet yang mudah diakses, cepat memberikan informasi, serta tidak dibatasi jarak dan waktu.

Menurut Bekti dalam (Rosmiati, 2020), menjelaskan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Pada era ini, banyak pihak yang berlomba-lomba mempromosikan sekolah mereka menjadi yang terbaik dengan sumber daya yang ada dan memanfaatkan Promosi dari media internet. Menciptakan sebuah sistem informasi berbasis *website* yang memuat berbagai data siswa dan data guru untuk mempermudah siswa, guru dan karyawan mendapatkan informasi pada sekolah tersebut, keberadaan sistem informasi profil sekolah berbasis *website* ini banyak mendapatkan perhatian khusus serta tanggapan yang sangat bagus dari berbagai pihak baik itu dari tenaga kependidikan, siswa dan juga masyarakat serta membuat *website* sekolah pada saat ini menjadi sangat penting. Secara umum bentuk dari website berupa gambar, suara, maupun video, yang dapat memberikan kemudahan bagi banyak orang dalam berbagai hal, dan dapat memberikan informasi yang lebih cepat dan efisien.

Masyarakat tentunya sangat membutuhkan sebuah informasi yang jelas terkait dengan pendidikan untuk anak-anak mereka. Sulitnya para orang tua

menemukan informasi mengenai sekolah terkadang menjadi kendala tersendiri bagi sekolah untuk mendapatkan calon siswa, ini membuat pihak sekolah harus membuat usaha kebijakan serta langkah untuk menentukan strategi dalam rangka memaksimalkan kegiatan untuk mempromosikan sekolah. dengan tuntutan era teknologi yang serba terkomputerisasi, Hal tersebut akan membawa perubahan bagi sekolah. Namun dalam menentukan sebuah kebijakan tersebut bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan.

Permasalahan yang sering didapatkan oleh tim promosi adalah kurang maksimalnya hasil dari promosi karena pemilihan media promosi masih dilakukan tanpa adanya pertimbangan rencana yang matang. Hal ini dapat membuat biaya promosi yang akan membesar dengan hasil penjangkaran calon siswa yang sedikit. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mendukung kegiatan dalam menentukan kebijakan strategi promosi sekolah. Dalam hal ini sekolah yang dapat menarik perhatian dari penulis sebagai tempat penelitian untuk membuat sistem informasi profil sekolah sebagai media promosi adalah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasbi.

MIS Al-Hasbi sendiri berdiri pada tahun 2003. Pertama kali berdiri MIS Al-Hasbi memiliki murid 32 orang dengan 1 ruang kelas dan di didik oleh 3 orang guru. Tahun ke dua yaitu 2004 jumlah murid Al-Hasbi terus bertambah sehingga pada tahun 2004 menerima siswa baru sebanyak 2 ruang kelas dan sampai sekarang terus bertambah muridnya. Gedung yang digunakan MIS Al-Hasbi adalah wakaf dari salah satu masyarakat desa Nogo Rejo. Pertama kali berdiri MIS Al-Hasbi memiliki 1 unit gedung yang terdiri dari 3 ruang kelas dan sampai sekarang

memiliki 3 unit gedung yang terdiri dari 10 ruang kelas, 1 ruang kantor kepala sekolah, 1 ruang guru dan TU, 1 ruang UKS dan 1 Perpustakaan ditambah Musholah. MIS Al-Hasbi terletak di Desa Nogo Rejo Dusun 1 Kecamatan Galang Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

Dari penjelasan diatas, apabila MIS Al-Hasbi yang akan memiliki Sistem Informasi Profil Sekolah berbasis website secara otomatis akan lebih meningkatkan status pada sekolah sehingga dapat bersaing dengan sekolah lain karena memiliki keunggulan yang tidak dimiliki sekolah lain.

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang sudah ditulis, dengan adanya pemikiran tersebut, muncul suatu ide dengan judul skripsi **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROFIL SEKOLAH BERBASIS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA MIS AL-HASBI DESA NOGO REJO”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi profil sekolah berbasis website sebagai media promosi pada MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo?
2. Bagaimana membuat media konsultasi dalam menghubungkan pihak sekolah dengan orang tua?
3. Bagaimana melakukan hosting sistem informasi profil sekolah ke dalam server lokal?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini membahas sistem informasi profil sekolah sebagai media promosi pada MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo.
2. Rancang bangun *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP Native* dan database *SQL*.
3. CSS yang digunakan adalah CSS Native.
4. Data pendukung sistem informasi diambil dari sekolah MIS Al-Hasbi

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang sistem informasi profil sekolah berbasis website sebagai media promosi pada MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo.
2. Untuk membuat media konsultasi dalam menghubungkan pihak sekolah dengan orang tua.
3. Untuk melakukan hosting sistem informasi profil sekolah ke dalam server lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo untuk berbagi informasi mengenai fasilitas dan sarana yang di miliki.
2. Memudahkan para orangtua yang ingin berkonsultasi dan mendaftarkan anak mereka di sekolah MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo.
3. Memudahkan MIS Al-Hasbi dalam melakukan kegiatan promosi pada sekolah secara maksimal.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Secara umum sistem merupakan sekumpulan komponen dan elemen yang saling terhubung dan berinteraksi untuk bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Menurut Muhamad Muslihudin dan Oktafianto dalam (Nugraha & Pramukasari, 2017) Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Julianto Sunu Punjul Tyoso dalam (Nugraha & Pramukasari, 2017) Sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan. Menurut SIHOTANG, 2018 Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedurnya yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Hal inilah yang membuat kerjasama dan integrasi antar komponennya menjadi sangat penting. Karena kembali lagi, sistem merupakan gabungan dari berbagai elemen yang membentuk suatu proses kerja. Jika misalnya di tengah jalan ada suatu gangguan, maka langsung berakibat ke proses yang lainnya juga (Ladjamudin, 2017).

2.1.1 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto dalam (Wongso, 2016), Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu mempunyai komponen- komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sub- sub sistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem

dengan demikian harus dijaga dan dipelihara, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) pada sistem lainnya dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan (*signal input*). Masukan perawatan (*maintenance input*) adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Masukan sinyal (*signal input*) adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluarannya.

6. Keluaran

Sistem Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objektif*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran aturan tertentu.

2.1.2 Elemen Sistem

Elemen pembentuk suatu sistem dapat dibagi menjadi tujuh bagian, yaitu (Hutahaean, 2015):

1. Tujuan

Sesuatu yang menjadi titik akhir dan harapan akan hasil yang dicapai. Hal ini bisa menjadi acuan untuk membentuk sistem yang baik agar hasilnya sesuai.

2. Input

Segala hal yang dimasukkan untuk diproses baik itu berupa unsur fisik maupun non fisik. Tanpa adanya input, tidak akan ada sesuatu yang bisa diproses.

3. Proses

Urutan untuk mengubah unsur input menjadi hasil output melalui komponen yang saling berkaitan satu sama lain.

4. Output

Output adalah hasil yang muncul setelah unsur input selesai diproses. Hal ini bisa berupa objek fisik atau abstrak berupa data/informasi.

5. Batas

Pemisah antara sistem dan lingkungan luar sehingga tidak mengganggu satu sama lain.

6. Kontrol dan Feedback

Sebagai bentuk pengendalian terhadap sistem dengan menggunakan hasil output sebagai feedback untuk proses input selanjutnya.

7. Lingkungan

Lingkungan adalah ekosistem di sekitar yang mampu mempengaruhi baik secara positif ataupun negatif.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Suatu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan menurut Jogiyanto dalam (Wongso, 2016), diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem menurut bentuk fisiknya
 - a. Sistem Abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide- ide yang tidak tampak secara fisik. Contoh: Sistem teologi adalah sebuah susunan gagasan mengenai Tuhan, manusia dan alam.

b. Sistem Fisik (*physical system*)

Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Contoh: Sistem peredaran darah, sistem sekolah, sistem transportasi, sistem komputer.

2. Sistem menurut terjadinya sistem

a. Sistem Alamiah (*natural system*)

b. Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Contohnya: pergantian siang dan malam, erosi dan bencana alam.

c. Sistem Buatan Manusia (*human made system*)

d. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Contohnya: Sistem Komputer dan sistem irigasi.

3. Sistem menurut kejadian masa depan

a. Sistem Tertentu (*deterministic system*)

b. Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Contoh: Hasil pertandingan sepak bola, dan prestasi.

c. Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*)

d. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Contoh: Sistem kematian.

4. Sistem menurut sifatnya

a. Sistem Tertutup (*closed system*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya, sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup). Contoh: Sistem adat masyarakat Baduy.

b. Sistem Terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya. Contoh: Sistem musyawarah.

2.1.4 Contoh-contoh Sistem

Berikut ini adalah contoh-contoh sistem yang dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

1. Sistem Ekonomi

Sistem ini merupakan aturan serta prosedur terkait bidang ekonomi yang mengatur segala transaksi yang ada. Tujuannya untuk mengembangkan ekonomi masyarakat agar jadi lebih baik.

2. Sistem Pemerintahan

Sistem ini terdiri dari banyak unsur mulai dari tingkat RT dan RW hingga presiden. Semuanya bekerja sama demi menciptakan sebuah negara yang teratur.

3. Sistem Otomotif

Sistem ini adalah segala sesuatu yang membentuk kendaraan sehingga mampu bekerja dan digunakan secara baik. Komponen penyusunan mulai dari busi, karburator, piston dan lain sebagainya.

4. Sistem Operasi Komputer

Sistem ini merupakan software yang menjadi nyawa dari perangkat komputer. OS juga contoh sistem non fisik karena bentuknya abstrak tak dapat dilihat mata secara langsung.

2.2 Informasi

Menurut Pamungkas, 2017 Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk lain yang lebih berguna atau bernilai bagi yang pemakai dan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Tata Sutabri dalam (Muhidin, 2017) pada buku Analisis Sistem Informasi, Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Gordon B. Davis dalam (Antares, 2020) mendefinisikan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Dari beberapa definisi informasi yang ada diatas, dapat penulis simpulkan bahwa informasi adalah data yang telah melalui beberapa proses pengolahan dan kajian untuk dapat disajikan dan digunakan sebagai bentuk pengambilan sebuah keputusan bagi penerimanya.

2.3 Teknologi Informasi

Teknologi informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang (Edhy, 2020). Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah (Astuti, 2017).

Teknologi informasi dapat dianggap sebagai resolusi ketidakpastian; itu adalah yang menjawab pertanyaan "apa itu entitas" dan dengan demikian mendefinisikan esensi dan sifat karakteristiknya. Ini terkait dengan data, karena data mewakili nilai yang dikaitkan dengan parameter, dan informasi adalah data dalam konteks dan dengan makna yang dilampirkan. Informasi juga berkaitan dengan pengetahuan, karena pengetahuan menandakan pemahaman konsep abstrak atau konkret. Dalam hal komunikasi, informasi dinyatakan baik sebagai isi pesan atau melalui pengamatan langsung atau tidak langsung. Apa yang dirasakan dapat ditafsirkan sebagai pesan dalam dirinya sendiri, dan dalam pengertian itu, informasi selalu disampaikan sebagai isi pesan.

Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu manusia kerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan proses informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas yang pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi (Martin, 1999). Teknologi Informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video.

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya. Atau dalam pengertian lainnya, Sistem Informasi merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada para pemakai. Nilai tambah dari Sistem Informasi adalah memperbaiki kualitas dan mengurangi biaya produksi dan jasa, memperbaiki efisiensi, memperbaiki decision making capabilities, serta menaikkan the sharing of knowledge. Terdapat tiga aktivitas pada sistem informasi:

1. Input adalah sekumpulan data mentah dalam organisasi maupun di luar organisasi untuk diproses dalam suatu sistem ekonomi.
2. Processing adalah konversi/pemindahan, manipulasi dan analisis input mentah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi manusia.
3. Output adalah distribusi informasi yang sudah diproses ke anggota organisasi dimana output tersebut akan digunakan.

Menurut Rahat dalam (Rakhmadian et al., 2017) menerangkan bahwa sistem informasi merupakan salah satu solusi dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi organisasi, dan berguna untuk menghadapi tantangan di masa sekarang.

Menurut O'Brien dan Marakas dalam (Andry et al., 2018) menyatakan bahwa pengertian sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Hutahaean dalam (Anjano & Nurhatsiyah, ST, SST, 2020) sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

2.5 Perancangan

Menurut Sofyan, Gustomi, & Fitrianto, 2016 Perancangan atau desain didefinisikan sebagai sebuah proses pada aplikasi untuk berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya.

Menurut Nataniel Dengen dan Heliza Rahmania Hatta dalam (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018) perancangan didefinisikan sebagai proses aplikasi berbagai teknik dan prinsip bagi tujuan pendefinisian suatu perangkat, suatu proses atau sistem dalam detail yang memadai untuk memungkinkan realisasi fisiknya. Untuk mengendalikan proses desain, A. Davis mengusulkan serangkaian prinsip-prinsip dasar dalam perancangan sebagai berikut:

1. Desain tidak boleh menderita karena tunnel vision (visi terowongan).
2. Desain tidak boleh berulang.
3. Desain harus terstruktur untuk mengakomodasi perubahan.
4. Desain harus terstruktur untuk berdegradasi dengan baik, bahkan pada saat data dan event-event (kejadian-kejadian) menyimpang atau menghadapi kondisi operasi.
5. Desain bukan pengkodean dan pengkodean bukanlah desain.
6. Desain harus dinilai kualitasnya pada saat desain dibuat, bahkan setelah jadi.
7. Desain harus dikaji untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan.

Menurut Ladjamuin dalam (Galih Pradana & Nita, 2019) mengemukakan bahwa perancangan adalah kegiatan yang bertujuan untuk merancang atau mendesain sistem baru dan dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi perusahaan dari dipilihnya suatu alternatif sistem yang sangat baik.

2.6 Sekilas Tentang MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasbi merupakan tempat para orang tua menitipkan anaknya untuk mendapatkan pendidikan formal. Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Hasbi setara dengan Sekolah Dasar, sekolah yang ditujukan untuk anak berusia sekitar 7 hingga 12 tahun. Salah satu sekolah Dasar yang ada di Desa Nogo Rejo adalah MIS Al-Hasbi. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Jl. Besar Desa Nogo Rejo Dusun I, Provinsi Sumatra Utara.

Tujuan MIS Al-Hasbi dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut ini.

1. Meningkatkan perilaku budi pekerti luhur
2. Meningkatkan Imtak dan Iptek
3. Meningkatkan keterampilan siswa dengan bakat serta minat
4. Meningkatkan kepribadian seutuhnya
5. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi (Wajar 12 tahun)
6. Meningkatkan Profesionalisme personal

2.7 Pengembangan Perangkat Lunak

Metode perancangan software berdasarkan teori model waterfall terdiri dari tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan (Sommerville, 2007). Berikut ini tahapannya:

1. *Requirements Definition*

Layanan, batasan, dan tujuan dari sistem ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua itu didefinisikan secara detail dan bertindak sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and software Design*

Proses disain sistem membagi kebutuhan menjadi hardware atau software. Ini menetapkan hampir seluruh perancangan sistem. Disain software melibatkan pengidentifikasian dan penggambaran mengenai pemisahan dasar sistem software dan hubungannya.

3. *Implementation and unit testing*

Dalam tahap ini, design software adalah menyadari sebagai kumpulan program atau satuan program. Unit testing melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah mencapai spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Satuan program atau kumpulan program diintegrasikan dan di tes sebagai sistem yang telah selesai, untuk menjamin bahwa kebutuhan software telah terpenuhi. Setelah pengetesan, sistem software dikirimkan kepada pelanggan.

5. *Operation and maintenance*

Biasanya, ini adalah bagian siklus hidup software yang paling lama. Sistem diinstall dan dimasukkan kedalam penggunaan. Pemeliharaan melibatkan pembenaran kesalahan yang tidak ditemui dalam tahap awal siklus, meningkatkan implementasi satuan sistem, dan meningkatkan layanan sistem sehubungan ditemukannya kebutuhan baru.

2.8 *Unified Modeling Language*

Pada penelitian ini penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai bahasa pemodelan untuk merancang dan mendesain sistem.

Menurut Siti Fatima dalam (Suendri, 2018) Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented).

Menurut M Teguh Prihandoyo, 2018 *Unified Modeling Language* adalah salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek.

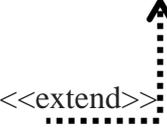
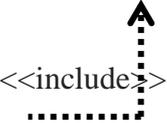
Menurut Grady Booch dalam (M Teguh Prihandoyo, 2018) UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana di dalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

2.8.1 Use Case Diagram

Diagram Use case menyajikan interaksi antara **use case** dan **aktor** dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan - persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Adapun simbol-simbol dalam *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel yang terlampir pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Elemen Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i>	Deskripsi urutan aksi-sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	<i>Association</i>	Simbol yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>

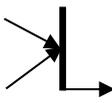
Sumber: (Kurniawan, 2018)

2.8.2 Activity Diagram

Activity Diagrams adalah sesuatu yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity Diagram* merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya atau internal processing. Oleh karena itu *Activity Diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak. *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktifitas (*work flow*) dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana awal dari masing-masing alir aktifitas, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana akhir dari aktifitas tersebut (Ladjamudin, 2017).

Digaram ini merupakan aliran data yang terbaru. Secara teknis, diagram aktivitas menggabungkan ide-ide proses pemodelan dengan teknik yang berbeda termasuk model cara, *state charts*. *Activity Diagram* mempunyai elemen dalam memodelkan sebuah sistem. Elemen yang digunakan dijelaskan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Elemen *Activity Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Action State</i>	Menandakan sebuah aktivitas
	<i>Initial State</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas
	<i>Final State</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Flow Final</i>	Untuk mengakhiri suatu aliran
	Transition	Menunjukkan aktifitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya
	Synchronization	Dibagi menjadi 2 yaitu fork dan join: Fork digunakan untuk memecah behaviour menjadi activity atau action yang paralel, sedangkan join untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel

	Swimlane	Untuk melakukan partisi atau pembagian
	Signal Accept State	Tanda penerimaan
	Signal Send State	Tanda pengiriman

Sumber: (Kurniawan, 2018)

2.8.3 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas yang disusun berdasarkan urutan waktu. *Sequence Diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudah, *Sequence Diagram* adalah gambaran tahap demi tahap untuk menghasilkan sesuai dengan *Use Case Diagram*. Berikut komponen-komponen yang ada pada *Sequence Diagram*.

Tabel 2.3 Elemen *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Objek	Menggambarkan objek/orang yang berintraksi di dalam sistem
	Stimulus	Menggambarkan pengiriman pesan
	Self Stimulus	Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan operasi yang ada pada objek lain.

Sumber: (Kurniawan, 2018)

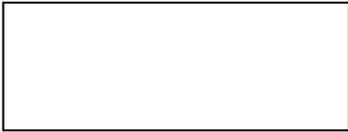
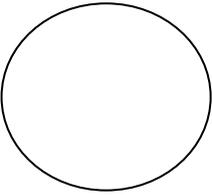
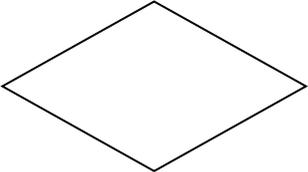
2.9 *Flowchart*

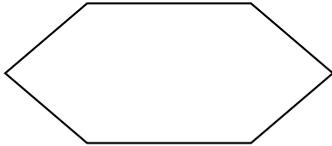
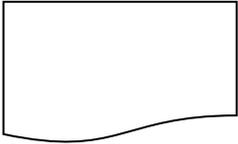
Menurut Ilham Akhsanu Ridlo, 2017 *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dalam untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Menurut Saputra, Susano, & Astuti, 2018 *Flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program yang dibuat. *Flowchart* menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu.

Menurut Syamsiah, 2019 Pengertian *Flowchart* (Diagram Alir) atau di sebut *Flowchart* merupakan bagan (*Chart*) yang mengarahkan alir (*flow*) di dalam prosedur atau program sistem secara logika. *Flowchart* adalah cara untuk menjelaskan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dipahami, mudah digunakan dan standar. Berikut merupakan simbol-simbol *flowchart* yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.4 Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Arti
1.		Input / Output untuk masukkan / keluaran, menunjukkan hasil dari suatu proses
2.		Proses Menunjukkan setiap proses yang dilakukan
3.		Penghubung, Keluar atau masuk dari bagian lain flowchart, khususnya halaman yang sama
4.		Anak panah Merepresentasikan alur kerja
5.		Keputusan Yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan
6.		<i>Predefined Process</i> Rincian operasi berada di tempat lain

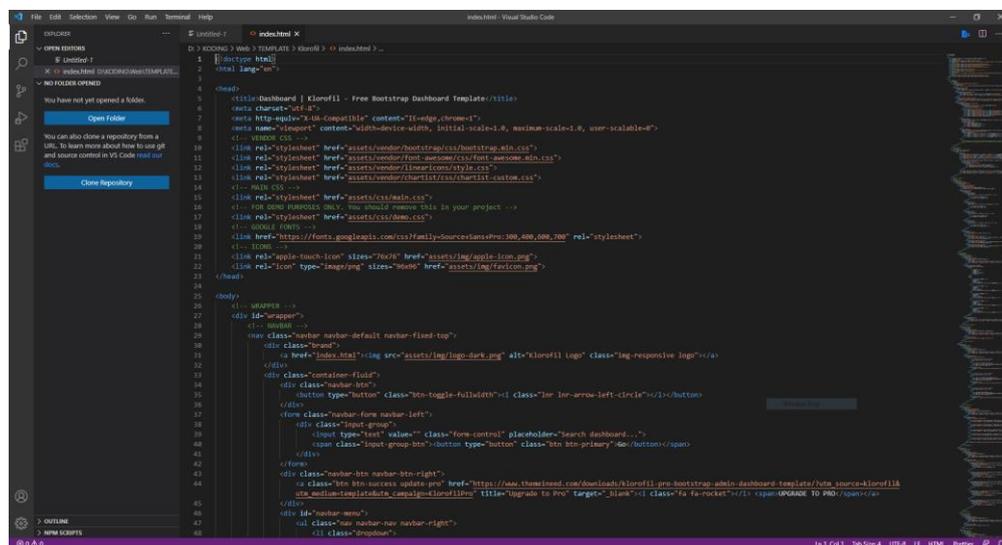
7.		<i>Preparation</i> Yang menyediakan tempat pengolahan
8.		Terminal Untuk memulai atau mengakhiri suatu program
9.		Dokumen Input/output dalam format yang dicetak
10.		Symbol untuk output yang ditujukan ke suatu devices

Sumber: (Ilham Akhsanu Ridlo, 2017)

2.10 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah perangkat lunak yang sangat ringan, namun sangat baik dari sisi pengolahan kode. Muncul dengan built-in dukungan untuk JavaScript, naskah dan Node.js dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C #, Python, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar GitHub ini Elektron, yang merupakan versi cross-platform dari Atom komponen kode-editing, berdasarkan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah fitur lengkap

lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi cloud yang terbuka Microsoft. Visual Studio Code menggunakan open-source NET perkasas untuk memberikan dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang Omni Sharp NET dan compiler Roslyn. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. Dalam hal ini, editor telah dikembangkan dengan baik, dan menyenangkan pada mata. Ia juga memiliki fungsi yang baik, dengan inteligensi dan autocomplete bekerja dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, {kurang}, dan Node.js.



Gambar 2.1 Editor Visual Studio Code

2.11 Definisi Data

Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

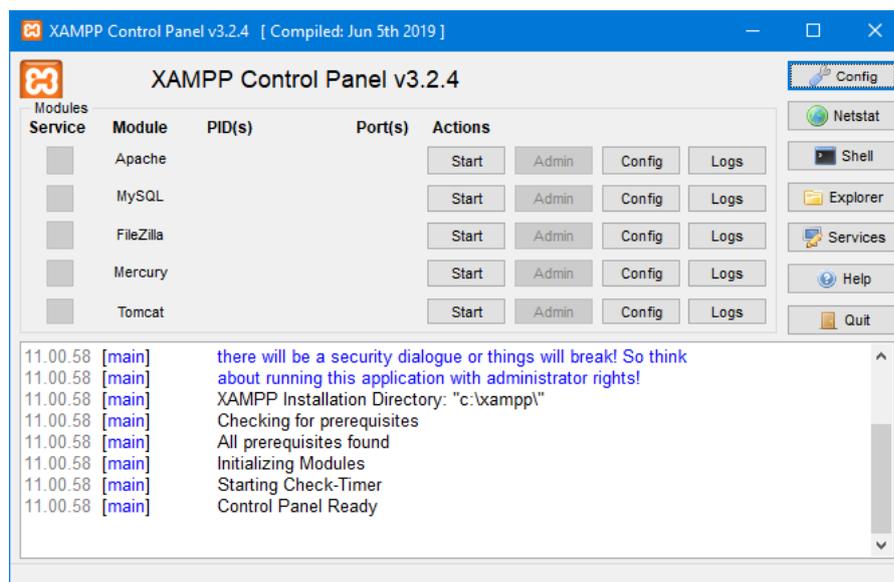
Data adalah suatu istilah menjemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol- simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi atau situasi, dan lain-lain (Lungkutoy, 2012).

2.12 Aplikasi Perancangan Web

2.12.1 XAMPP

Dalam pembangunan sebuah website, setiap programmer memerlukan bantuan web server untuk mengkoneksikan file-file website ke basis data. Beberapa web server yang sering digunakan diantaranya: Apache Web Server, Sun Java System Web Server, XAMPP Server, WAMP server, Xi Tami Web Server, dan sebagainya. Dalam hal ini, penulis menggunakan XAMPP Server dalam membangun web tersebut.

XAMPP merupakan suatu paket instalasi Apache, PHP, dan MySQL. Dengan aplikasi ini, anda dapat langsung melakukan instalasi Apache, PHP, dan MySQL sekaligus Aplikasi XAMPP ini dapat diperoleh cukup dengan melakukan download. Gambar 2.2 adalah XAMPP Control Panel.



Gambar 2.2 XAMPP Control Panel

2.12.2 Pengertian Web

World Wide Web (www), lebih dikenal dengan *web* yang merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet dengan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data berupa *text*, gambar, suara animasi dan data multimedia lainnya. Sehingga *web* pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet dengan menggunakan teknologi *hypertext* pemakai dituntun menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen *web* yang ditampilkan dalam *web browser*. Situs *web* dapat dikategorikan menjadi dua yaitu “*web statis*” dan “*web dinamis*”.

Web statis adalah *web* yang menampilkan informasi-informasi yang sifatnya statis (tetap). Disebut statis karena pengguna tidak dapat berinteraksi dengan *web* tersebut. Dengan demikian untuk mengetahui suatu *web* tersebut bersifat statis atau dinamis dapat dilihat dari tampilannya. Jika suatu *web* hanya berhubungan dengan

halaman *web* lain dan berisi suatu informasi yang tetap maka *web* tersebut disebut statis.

Web dinamis adalah *web* yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan pengguna. *Web* yang dinamis memungkinkan pengguna untuk berinteraksi menggunakan *form* sehingga dapat mengolah informasi yang ditampilkan. *Web* dinamis bersifat interaktif, tidak kaku dan terlihat lebih indah.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi *web* adalah dapat diakses kapan pun dan dari mana pun selama ada internet. Dan dapat diakses hanya dengan menggunakan *web browser* perlu menginstal, tidak perlu mnginstal aplikasi *web* itu sendiri adalah antarmuka yang dapat dibuat terbatas sesuai spesifikasi standar untuk membuat dokumen *web* dan keterbatasan kemampuan *web browser* untuk menampilkannya. Dan terbatasnya kecepatan internet mungkin membuat respon aplikasi menjadi lambat (Kustiyaningsih & Devie, 2017).

2.12.3 Pemrograman Web

Dalam *web programming*, terdapat *server-side programming* dan *client-side programming*. *Client-side programming* adalah untuk membuat *web* yang statais, sedangkan untuk membuat *web* yang dinamis (dapat interaktif dengan *user*) diperlukan *server-side* dan *client-side programming*. Program *web* yang tergolong dalam *Client-Side* seperti *Java Script*, *VB Script*, *HTML* dan lain-lain. Hasil *parsing script* pemrograman *client-side* yang berupa *HTML* dari *server web* dapat dilihat dengan memilih menu *view > Source Code*. Sedangkan program *web* yang tergolong *server side* adalah *CGI/Perl*, *ASP*, *JSP*, *PHP*, *CFM*. Hasil *parsing script*

pemrograman *server-side* yang berupa HTML dari *server web* dapat dilihat dengan memilih menu *view > Source Code* juga. Hal ini terjadi karena script hanya diproses di *server web* dan hasilnya dikembalikan dalam bentuk tag-tag HTML kemudian ditampilkan pada *browser*.

Berdasarkan basis pengembangan aplikasi (*software*) dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Aplikasi berbasis *desktop*

Aplikasi berbasis *desktop* dikembangkan untuk dijalankan di masing-masing *client* (komputer pengakses aplikasi pengolahan database). *Database* diletakkan di *server* sedangkan aplikasi diinstal di masing-masing *client*. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk aplikasi tipe ini biasanya adalah *Borland Delphi*, *Visual Basic*, *Java NetBeans*, dan sebagainya. Pada aplikasi berbasis *desktop*, aplikasi dibangun dengan menggunakan *tool* tertentu, kemudian dikompilasi. Hasilnya dapat langsung digunakan dalam komputer.

2. Aplikasi berbasis *web*

Aplikasi berbasis *web* tidak perlu diinstal di masing-masing *client* pengakses aplikasi karena aplikasi cukup dikonfigurasi di *server*. Kemudian *client* mengakses dari *browser* seperti *Internet Explorer*, *Opera Mini*, *Firefox*. *Executor* aplikasi dilakukan oleh *web server* seperti *Apache*, *IIS*, *Xi Tami* dan lain sebagainya.

Perbedaan lain aplikasi berbasis *desktop* dan *web* adalah bahwa untuk aplikasi dengan mengoptimasi pengguna memori, manajemen proses dan pengaturan *input-output*. Pada aplikasi berbasis *web*, faktor yang menentukan kinerja aplikasi adalah kecepatan akses *database* dan kecepatan akses jaringan dan internet (B. Nugroho, 2018).

2.13 Komponen Pemrograman

2.13.1 PHP

Menurut Supono dan Putratama dalam (Danny & Khoiriyah, 2019) mengemukakan bahwa PHP (Hypertext Preprocessor) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang berbasis server- side yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Menurut Andi dalam (Novendri et al., 2019) Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat website yang bersifat server-side scripting. PHP bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac Os. Selain Apache, PHP juga mendukung beberapa web server lain, seperti Microsoft ISS, Caudium, dan PWS. PHP dapat memanfaatkan database untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. Sistem manajemen database yang sering digunakan bersama PHP adalah MYSQL. Namun, PHP juga mendukung sistem manajemen Database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-Base, dan PostgreSQL.

Menurut Kadir dalam (Ruseno, 2019) Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, Anda bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip – skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion, ataupun Perl. Namun, perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara command line. Artinya, skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan web server maupun browser.

PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *server-side HTML embedded scripting*, dimana *script*-nya menyatu dengan HTML berada di *server*, artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan HTML biasa (Kadir, 2019).

Kelebihan-kelebihan PHP adalah sebagai berikut:

1. *Script* (kode program) terintegrasi dengan file HTML, sehingga *developer* (pengembang) bisa berkonsentrasi langsung pada penampilan *webnya*.
2. Tidak ada proses *compiling* dan *linking*.
3. Berorientasi obyek (*object oriented*).
4. Sintaksis pemrogramannya mudah dipelajari, mirip *C* dan *Perl*.
5. Integrasi yang sangat luas ke berbagai *server database*. *Database* yang didukung oleh PHP adalah: *Oracle*, *Sybase*, *MSQL*, *Solid*, *ODBC*, *PostgreSQL*, *Informix*, *dBase*, *UNIX DBM*.

2.13.2 MySQL

Menurut Kristianto dalam (Sakinah et al., 2020) *MySQL* adalah *database* secara sederhana, dapat kita sebut sebagai gudang data. Secara teori, *database* adalah kumpulan data atau informasi yang kompleks, data-data tersebut disusun menjadi beberapa kelompok dengan tipe data yang sejenis (tabel), dimana setiap datanya dapat saling berhubungan satu sama lain atau dapat berdiri sendiri, sehingga mudah diakses.

Menurut Arief Rudianto dalam (Dewi & Malfiany, 2017) *MySQL* merupakan *database* yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet (PHP dan *Perl*). *MySQL* dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi web yang ideal. *MySQL* lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script* PHP.

Menurut Cahyanti & Purnama dalam (A. H. Nugroho & Rohimi, 2020) *MySQL* merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam basis data sejak lama, yaitu *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data terutama untuk proses seleksi, pemasukan, pengubahan dan penghapusan data yang dimungkinkan dapat dikerjakan dengan mudah.

2.13.3 CSS

CSS (Cascading Style Sheet) merupakan salah satu bahasa pemrograman web yang bertujuan untuk membuat website agar lebih menarik dan terstruktur. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa CSS adalah suatu bahasa

pemrograman web yang berfungsi mengatur tampilan teks dan gambar dari suatu website agar terlihat lebih menarik dan terstruktur.

2.13.4 jQuery

jQuery merupakan pustaka JavaScript yang dibangun untuk mempercepat dan memperingkas serta menyederhanakan manipulasi dokumen HTML, penanganan event, animasi, dan interaksi AJAX untuk mempercepat pengembangan web. jQuery pertama kali dirilis tahun 2006 oleh John Resig jQuery menjadi sangat populer hingga digunakan oleh banyak website kelas dunia seperti Google, Amazon, Twitter, ESPN, dan lain-lain.

2.13.5 JavaScript

JavaScript adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser. Pada awalnya JavaScript dikembangkan pada web browser Netscape oleh Brenden Eich dengan nama Mocha, kemudian berubah menjadi Live-Script dan yang akhirnya menjadi JavaScript. JavaScript adalah script program berbasis client yang di eksekusi oleh browser sehingga membuat halaman web melakukan tugas-tugas tambahan yang tidak bisa dilakukan oleh script HTML biasa.

2.13.6 Bootstrap

Menurut Ridwan dan Sebri dalam (Danny & Khoiriyah, 2019) *Bootstrap* adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan

menggunakan *jquery*. Bootstrap telah menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. Selain itu, bootstrap juga memiliki fitur *grid* yang berfungsi untuk mengatur *layout* yang bisa digunakan dengan sangat mudah dan cepat.

Menurut Eko dalam (Sanjaya & Hesinto, 2018), *bootstrap* merupakan salah satu *framework* HTML, CSS, Dan JS yang digunakan untuk membuat *website* yang bersifat *responsive* atau bisa menyesuaikan tampilan *layout* nya berdasarkan ukuran *viewport* dari *device* pengaksesnya, mulai dari *smartphone*, *tablet*, maupun layar PC.

Menurut Saraswati dalam (Suprayogi & Rahmanesa, 2019) Ada beberapa kelebihan bootstrap dibandingkan dengan Framework lain :

1. Tidak perlu *harddisk*, karena dapat digantikan perannya oleh *Ethernet card* dan *BOOT Lan* Memiliki *log file* sehingga dapat dilihat sewaktu-waktu penyebab *error* dengan melihat *log file* tersebut.
2. *Responsive Layout* dan *12 column grid system*. Dengan *Responsive Layout* maka aplikasi web yang didesain dengan menggunakan *Bootstrap* akan langsung menyesuaikan dengan lebar dari media perambahnya.
3. Tampilan web akan tetap rapi dibuka dengan media apapun baik itu *handphone*, *tablet*, *laptop* ataupun PC desktop.

2.14 Database

Menurut Andaru, 2018 database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi.

Menurut Berenda Agency dalam (Rizaldi et al., 2018) Database merupakan wadah atau tempat berkumpulnya tabel-tabel yang memiliki atribut dan data. Tabel yang ada dalam database tersebut saling berhubungan satu sama lainnya, sehingga membentuk sebuah informasi yang dibutuhkan pengguna informasi tersebut. Penyajian informasi diproses menggunakan aplikasi atau program computer.

Menurut Ladjamudin dalam (Taqiyah, 2019), database adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam magnetic disk, optical disk, magnetic drum, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

Menurut Sutarman dalam (Taqiyah, 2019), database sekumpulan file yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan record-record yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

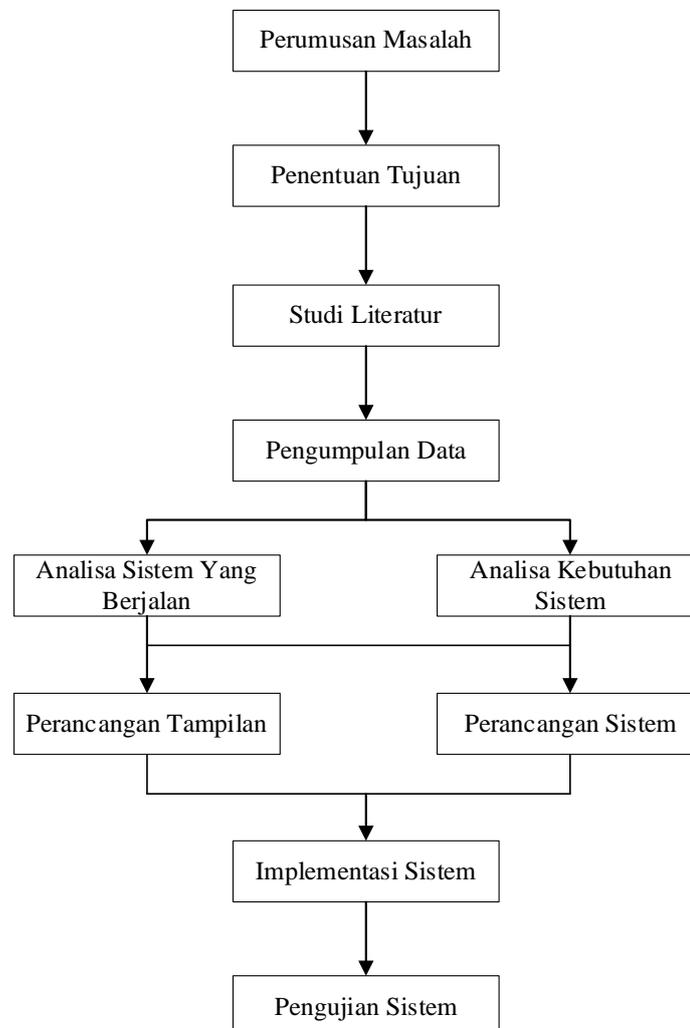
Dari definisi database diatas dapat penulis simpulkan bahwa database adalah sekumpulan table-tabel berisi informasi yang saling terkait antara satu dengan yang lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian dalam sistem informasi profil MIS Al-Hasbi memiliki beberapa tahapan yang digambarkan pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Gambar 3.1 menjelaskan langkah yang dilakukan dalam membangun sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi. Tahapan disusun agar penelitian dan hasil penelitian memberikan hasil yang sesuai direncanakan. Tahapan dilakukan bertujuan agar tidak menyimpang dari jalur. Tahapan berikut adalah langkah yang diambil dalam melakukan penelitian ini:

1. Perumusan masalah merupakan penentuan masalah yang dihadapi untuk membangun sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi.
2. Penentuan tujuan merupakan hasil yang ingin dicapai penelitian yang akan dilakukan.
3. Studi literatur merupakan pencarian referensi yang berhubungan dengan sistem informasi profil sekolah. Studi literatur dapat diperoleh dari jurnal, internet dan buku yang berhubungan dengan tahapan penelitian.
4. Pengumpulan data dilakukan dengan mendapatkan data-data yang berhubungan dengan data-data konsultasi, pendaftaran dan kegiatan di MIS Al-Hasbi.
5. Analisa dilakukan untuk menentukan teknik penyelesaian suatu rumusan masalah dan membandingkan dengan kegiatan yang sedang terjadi di sekolah tersebut. Perancangan basis data juga dilakukan untuk menyimpan data-data yang diperlukan.
6. Perancangan tampilan bertujuan untuk menentukan bentuk tampilan *website* dari sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi.
7. Perancangan sistem bertujuan untuk membuat sistem yang dapat berinteraksi langsung dengan pengolahan data pada *website* tersebut.

8. Pembahasan berfungsi untuk menguji keberhasilan sistem yang telah dibangun.
9. Pengujian sistem merupakan pengujian sistem informasi profil sekolah yang telah selesai dibuat untuk memastikan tidak ada kesalahan yang fatal dalam proses pengolahan sistem informasi.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperlukan data agar sistem menghasilkan fungsi yang sesuai dengan perencanaan awal. Data yang digunakan pada sistem informasi profil diperoleh secara langsung dari sekolah MIS Al-Hasbi. Data ini digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat yang ingin melihat profil sekolah tersebut. Berikut ini adalah tahapan pengumpulan data yang ada pada penelitian dalam mendapatkan data, antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah pengumpulan informasi yang diperoleh berdasarkan teori dan studi literatur yang ada pada perpustakaan. Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mempelajari, membaca dan mencari beragam referensi yang ada baik itu buku, jurnal, makalah, dan lain sebagainya sehingga dapat diambil dan dirangkup menjadi informasi yang dibutuhkan dalam membangun sistem informasi profil sekolah.

2. Wawancara

Penulis melaksanakan wawancara kepada orang yang bertanggung jawab memegang data di sekolah MIS Al-Hasbi dan juga melakukan wawancara

terhadap orang ahli di bidang sistem informasi. Data-data yang diperoleh akan digunakan pada sistem informasi untuk mendukung pemberian informasi kepada pengguna.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara langsung di sekolah MIS Al-Hasbi Desa Nogo Rejo dalam melihat bagaimana proses pemberian informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui seputar tentang pendaftaran murid baru ke sekolah tersebut.

3.3 Analisis Sistem Yang Diusulkan

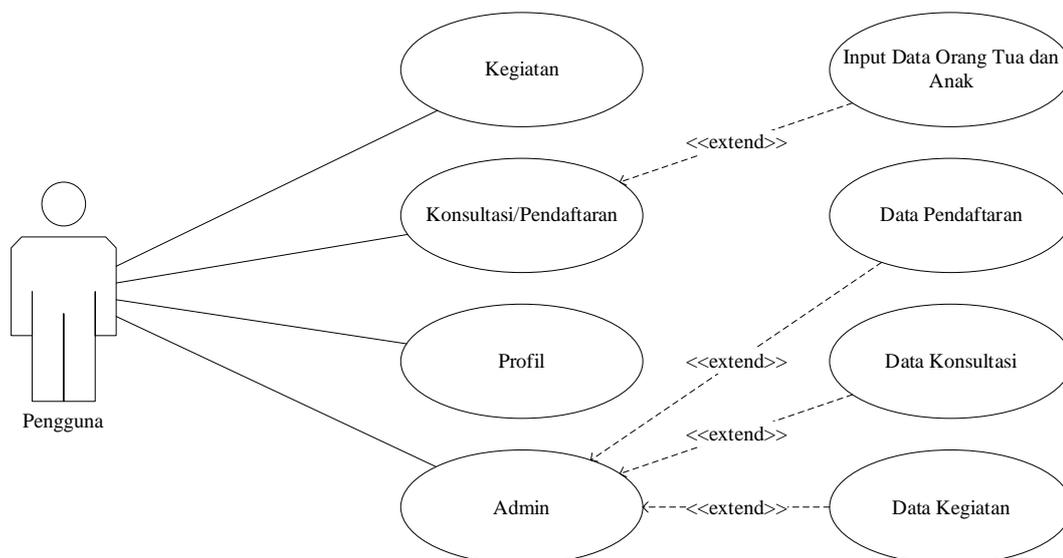
Perancangan sistem profil sekolah MIS Al-Hasbi memiliki dua jenis penggunaan yaitu user dan admin. Penjelasan mengenai aplikasi tersebut akan dijelaskan pada pembahasan bab ini. Menu admin adalah bagian yang memiliki kemampuan untuk mengelola data konsultasi, pendaftaran dan kegiatan di sekolah tersebut. Untuk masuk ke dalam menu admin, pengguna harus dapat melakukan *login* terlebih dahulu agar mendapatkan akses penuh ke sistem informasi profil sekolah. Menu konsultasi adalah menu yang mencatat data-data yang dimasukkan para orang tua sebelum bergabung ke sekolah tersebut. Sementara menu pendaftaran digunakan apabila pihak orang tua sudah yakin untuk melakukan pendaftaran dan setuju dengan persyaratan yang diberikan oleh pihak sekolah MIS Al-Hasbi.

3.4 Pemodelan Penelitian

Penelitian memiliki beberapa diagram pendukung yaitu *Unified Modeling Language (UML)*. Diagram ini memberikan gambaran dan arah dari perancangan penelitian ini. Penggunaan *UML* digunakan untuk membuat perancangan penelitian lebih baik terstruktur. Diagram yang dimanfaatkan dalam penelitian ini antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.

3.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran fungsi dari sebuah sistem dari sudut pandang pengguna. Diagram ini memiliki cara kerja dengan cara menjelaskan hubungan interaksi antara pengguna dan sistem. Gambar 3.2 adalah perancangan *use case diagram* sistem informasi pengolahan data rapor.



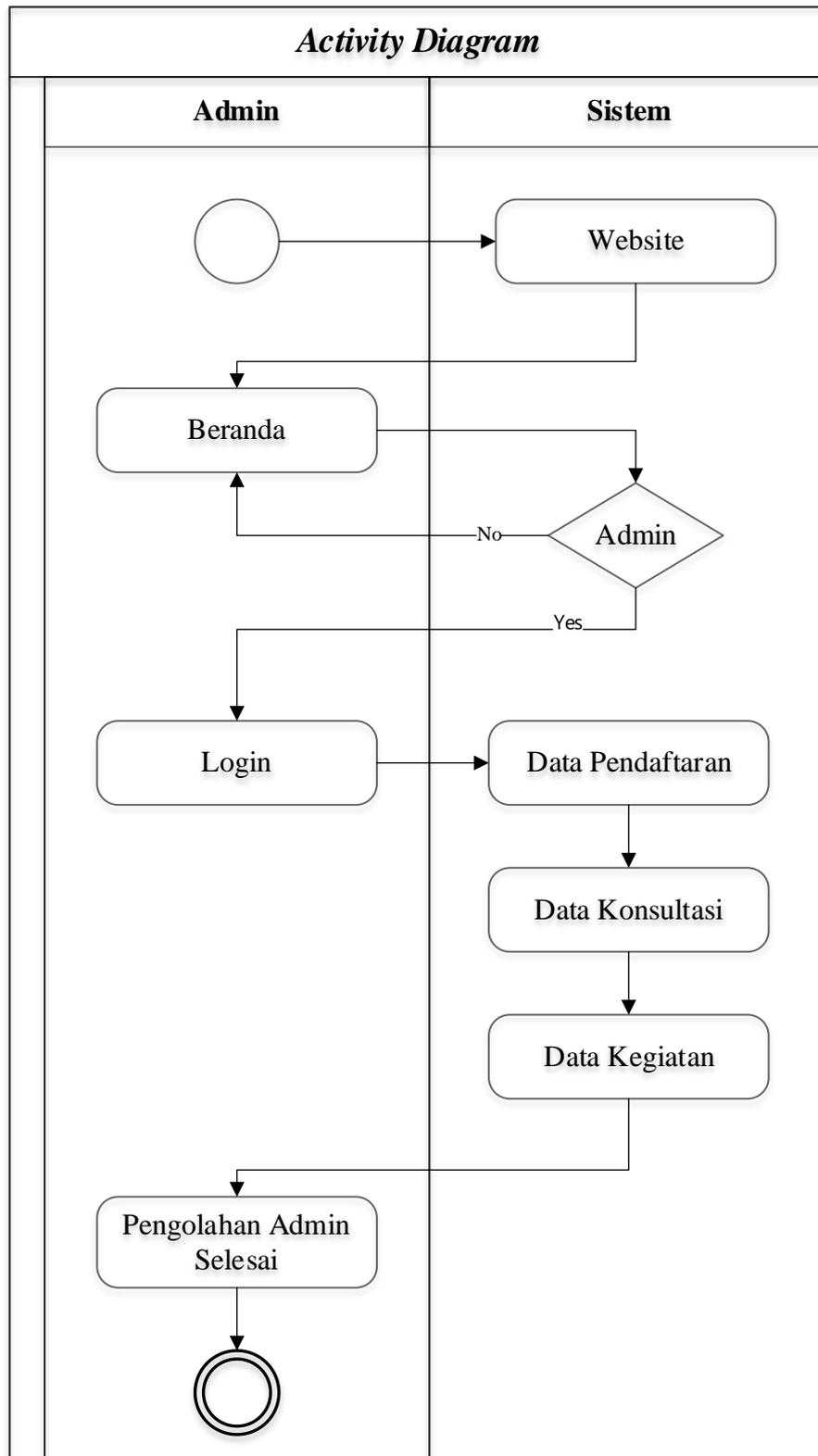
Gambar 3.2 Use case diagram sistem informasi profil sekolah

Gambar 3.2 menjelaskan bahwa seorang aktor yaitu pengguna memiliki empat buah menu pilihan. Pengguna dapat melakukan konsultasi atau langsung melakukan pendaftaran pada sekolah MIS Al-Hasbi. Pengguna dapat bertindak sebagai admin jika pengguna tersebut merupakan orang yang diberikan hak akses dalam melakukan pengelolaan data profil sekolah.

Pengguna dapat melihat kegiatan yang terjadi di sekolah MIS Al-Hasbi. Kegiatan akan ditampilkan beserta isi berita dari masing-masing kegiatan. Tidak hanya kegiatan, profil sekolah yang meliputi alamat dan keterangan singkat akan ditampilkan juga dan dapat diakses oleh pengguna umum.

3.4.2 Activity Diagram

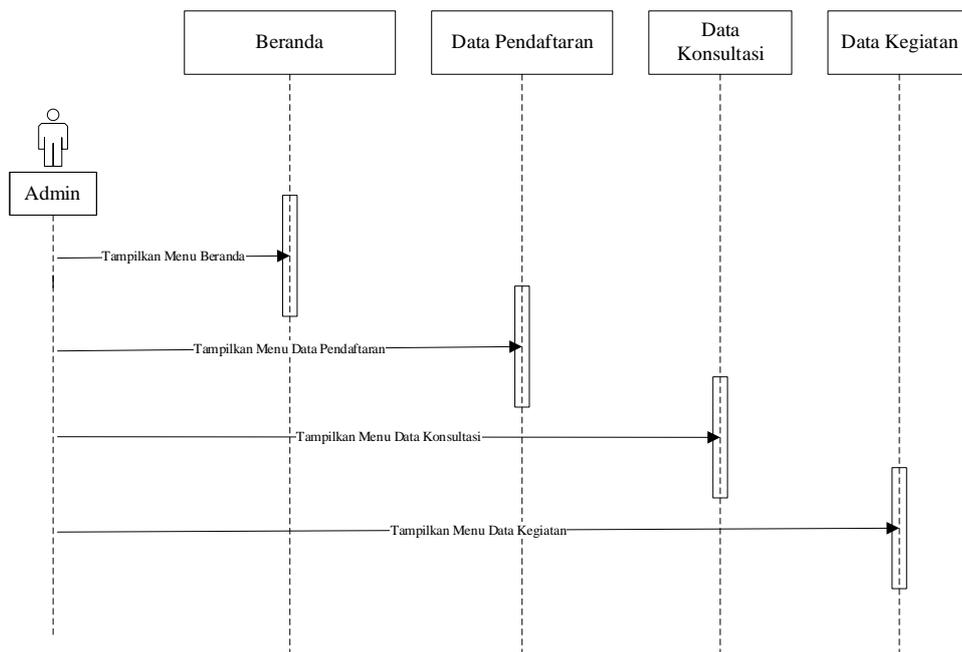
Activity Diagram menjelaskan arah atau aktifitas yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem tersebut. Diagram ini akan menjelaskan penggunaan sistem informasi yang akan dibangun dalam melakukan pengolahan sistem informasi profil sekolah di MIS Al-Hasbi. Gambar 3.3 merupakan *activity diagram* sistem informasi profil sekolah.



Gambar 3.3 Activity diagram sistem informasi profil sekolah

3.4.3 Sequence Diagram

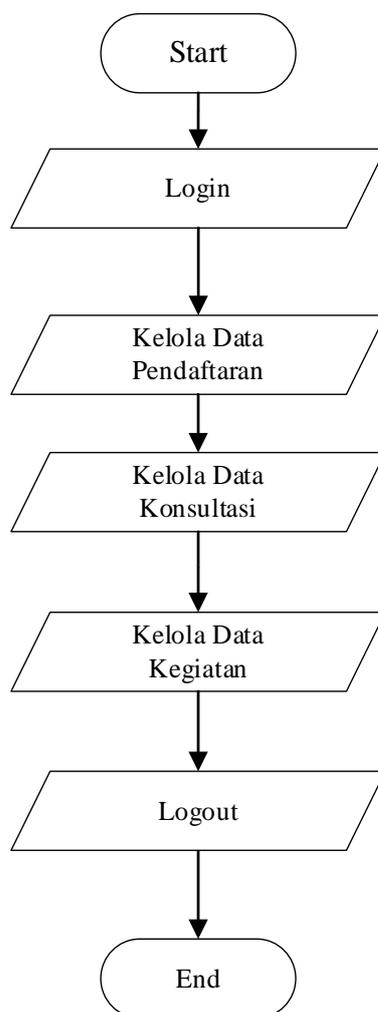
Sequence diagram merupakan urutan pengerjaan yang dilakukan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem informasi profil sekolah. Gambar 3.4 adalah *sequence diagram* yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 3.4 *Sequence diagram* sistem informasi profil sekolah

3.4.4 Flowchart

Flowchart menggambarkan alur dari sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi. Gambar 3.5 adalah *flowchart* sistem informasi profil sekolah.



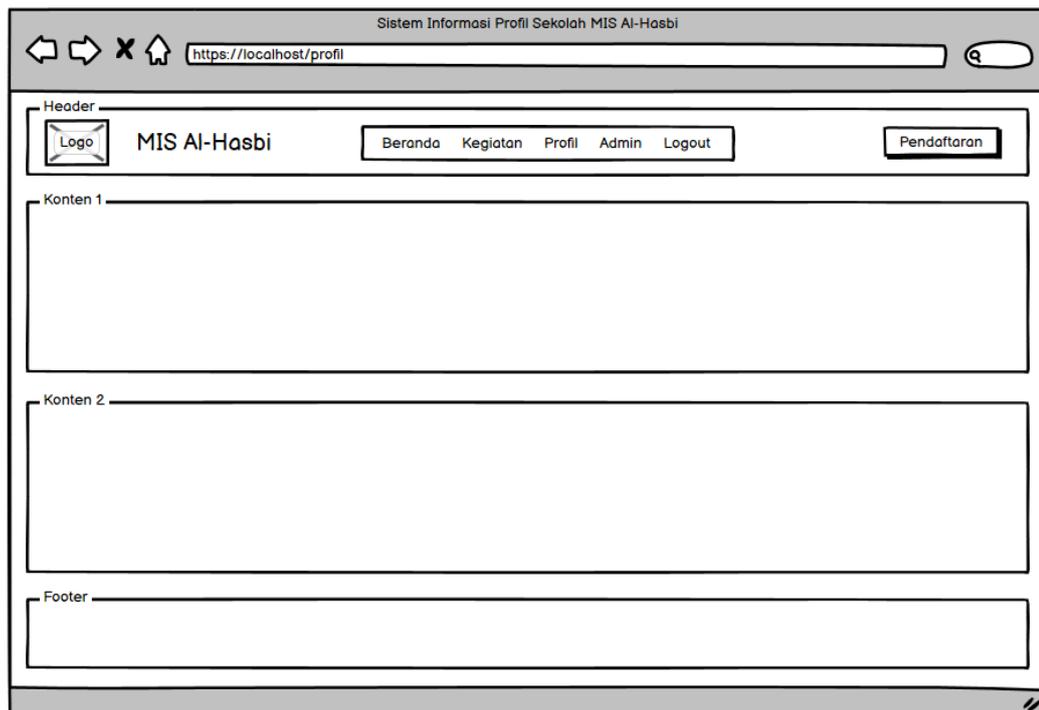
Gambar 3.5 *Flowchart* sistem informasi profil sekolah

3.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka merupakan tampilan sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi yang akan digunakan dalam melakukan promosi. Tahapan ini sangat penting karena antarmuka yang baik akan membuat promosi terhadap sekolah tersebut menjadi lebih cepat dan membuahkan hasil. Berikut tampilan yang akan dirancang pada sistem informasi profil sekolah.

3.5.1 Rancangan Menu Beranda

Rancangan menu home adalah halaman yang tampil ketika *website* pertama sekali akan diakses. Menu home memiliki beberapa komponen yang terdiri dari beberapa bagian. Gambar 3.6 adalah hasil perancangan menu home.



Gambar 3.6 Rancangan menu home

Menu utama memiliki berapa komponen antara lain:

1. Header : menampilkan nama sekolah MIS Al-Hasbi.
2. Menu Bar : menampilkan menu kegiatan profil sekolah.
3. Konten : menampilkan gambar sekolah dan deskripsi.
4. Footer : menampilkan informasi singkat tentang penulis.

3.5.2 Rancangan Menu Konsultasi

Menu konsultasi adalah menu yang memberikan kesempatan kepada pengguna dalam melakukan konsultasi ke pihak sekolah. Gambar 3.7 adalah rancangan menu konsultasi.

The image shows a web browser window with the title "Sistem Informasi Profil Sekolah MIS Al-Hasbi". The address bar contains "https://localhost/profil". The page layout includes a header with a logo, the text "MIS Al-Hasbi", and navigation links: "Beranda", "Kegiatan", "Profil", "Admin", "Logout", and a "Pendaftaran" button. The main content area is divided into two sections: "Deskripsi Singkat" on the left and "Daftar Kegiatan" on the right. The "Daftar Kegiatan" section contains a form with the following fields: "Nama Orang Tua", "Nama Anak", "Usia Anak", "Alamat Email", and "Whatsapp". Below these fields is a "Konsultasi" button. A footer section is located at the bottom of the page.

Gambar 3.7 Rancangan menu konsultasi

Dalam melakukan konsultasi, ada beberapa informasi yang harus disertakan, antara lain:

1. Nama Orang Tua
2. Nama Anak
3. Usia Anak
4. Alamat Email
5. No. Whatsapp

3.5.3 Rancangan Menu Pendaftaran

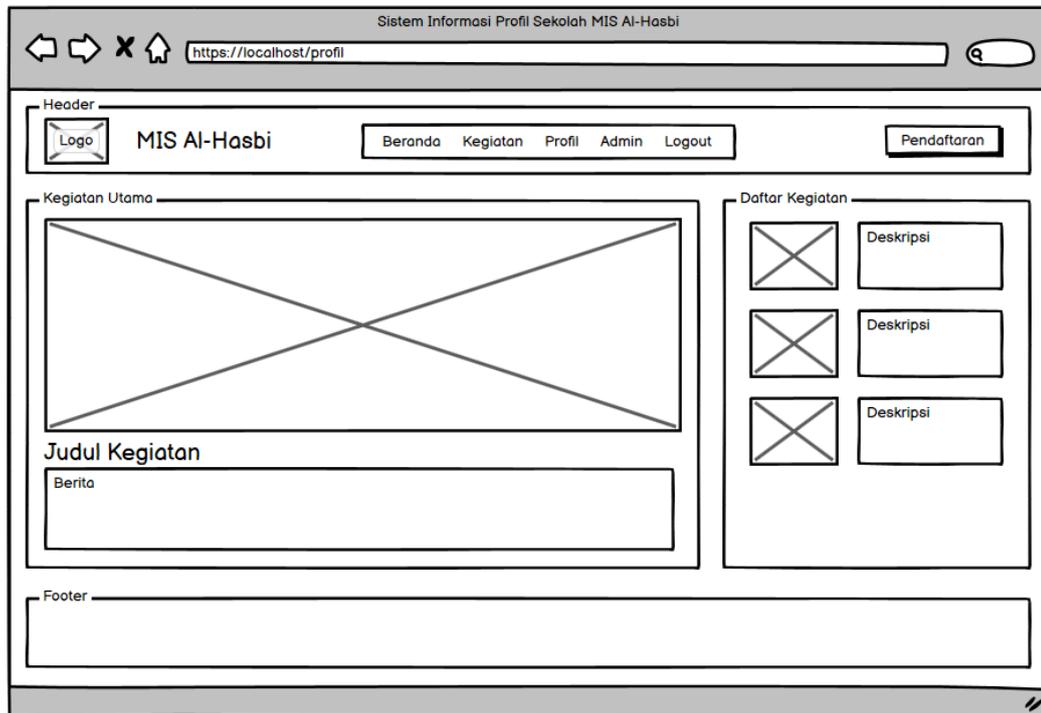
Menu data pendaftaran adalah menu yang berfungsi untuk pendaftaran pengisian data diri anak dan data diri orang tua. Data diri yang telah didaftar akan masuk ke sistem admin yang kemudian akan diproses oleh pihak sekolah MIS Al-Hasbi. Gambar 3.8 adalah rancangan menu data kegiatan.

The image shows a web browser window titled "Sistem Informasi Profil Sekolah MIS Al-Hasbi" with the URL "https://localhost/profil". The page layout includes a header with a logo, the school name "MIS Al-Hasbi", and navigation links: "Beranda", "Kegiatan", "Profil", "Admin", "Logout", and a "Pendaftaran" button. The main content area is divided into two sections: "Deskripsi Singkat" on the left and "Data Siswa" on the right. The "Data Siswa" section contains input fields for "Nama Anak", "Tempat Lahir", "Tanggal Lahir", "Jenis Kelamin", and "Data Orang Tua", followed by a "Daftar" button. A footer section is located at the bottom of the page.

Gambar 3.8 Rancangan menu pendaftaran

3.5.4 Rancangan Menu Kegiatan

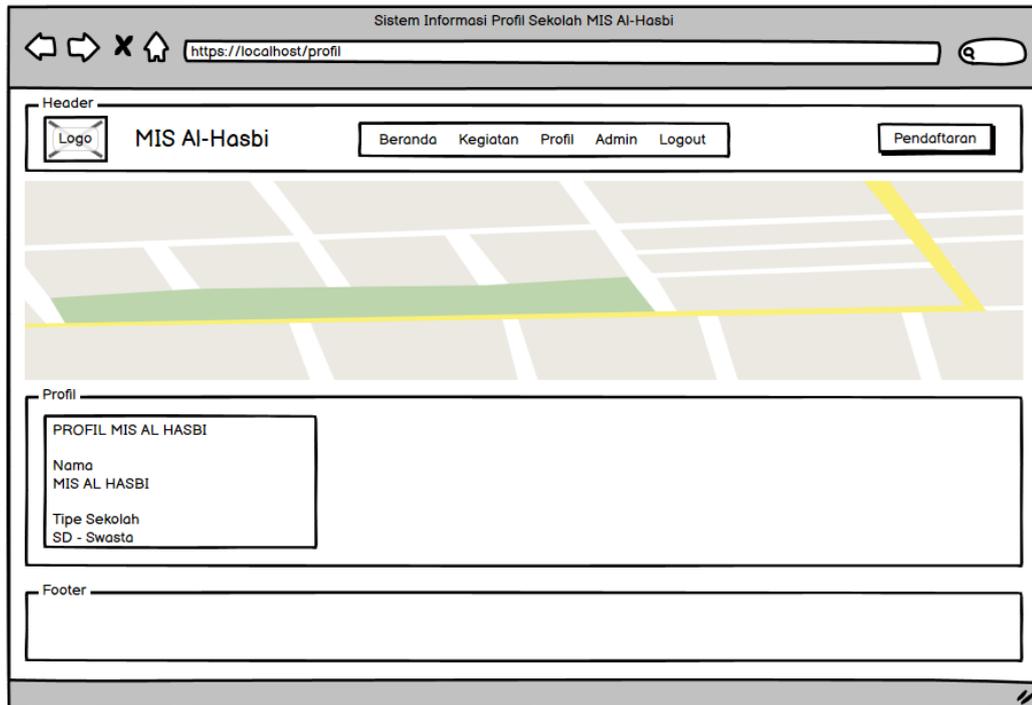
Menu data kegiatan adalah menu yang berfungsi untuk menampilkan kegiatan yang dilaksanakan yang berkaitan dengan sekolah MIS Al-Hasbi. Gambar 3.9 adalah rancangan menu data kegiatan.



Gambar 3.9 Rancangan menu kegiatan

3.5.5 Rancangan Menu Profil

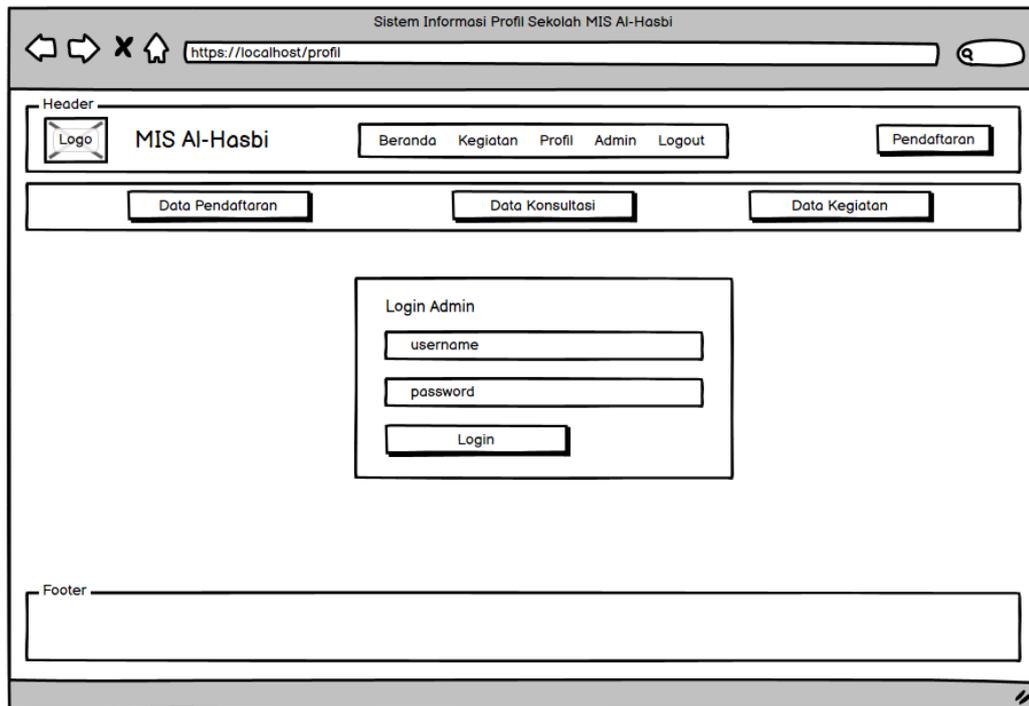
Menu profil adalah menu yang berfungsi untuk melihat informasi singkat tentang status sekolah MIS AL-Hasbi . Gambar 3.10 adalah rancangan menu profil.



Gambar 3.10 Rancangan menu profil

3.5.6 Rancangan Menu Login

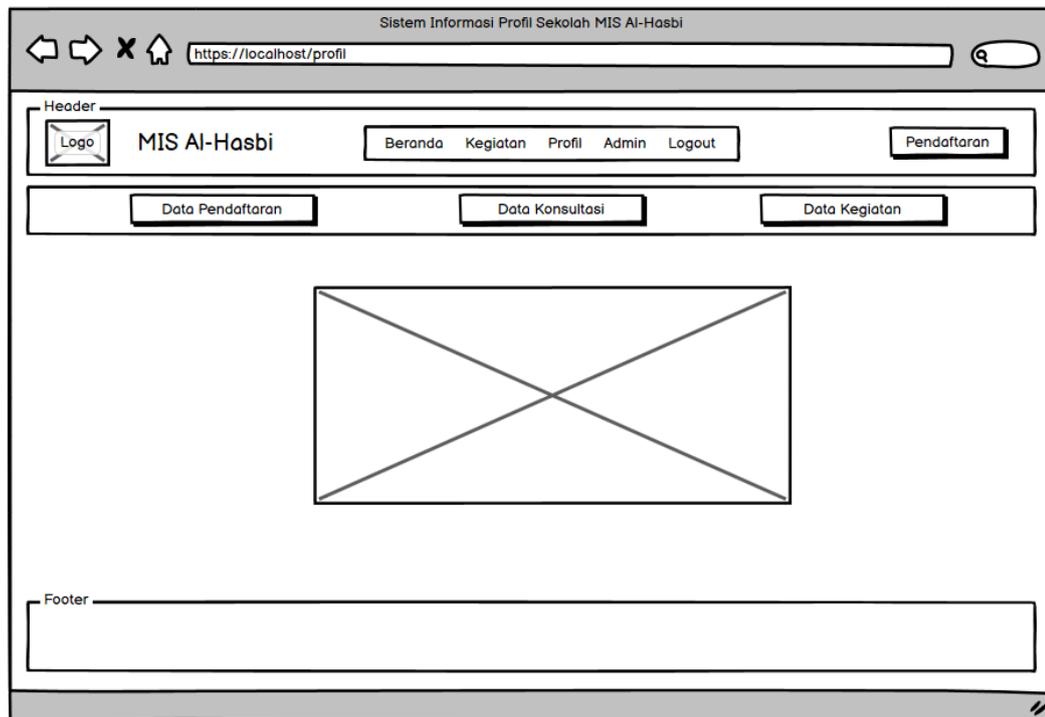
Rancangan menu login berfungsi untuk membatasi hak akses terhadap orang yang tidak memiliki wewenang dalam mengelola sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi. Login diberlakukan agar sistem informasi tidak dapat diakses oleh orang yang tidak memiliki kepentingan karena hal ini menyangkut dengan data pendaftaran dan konsultasi. Gambar 3.11 adalah hasil perancangan menu login.



Gambar 3.11 Rancangan menu login

3.5.7 Rancangan Menu Admin

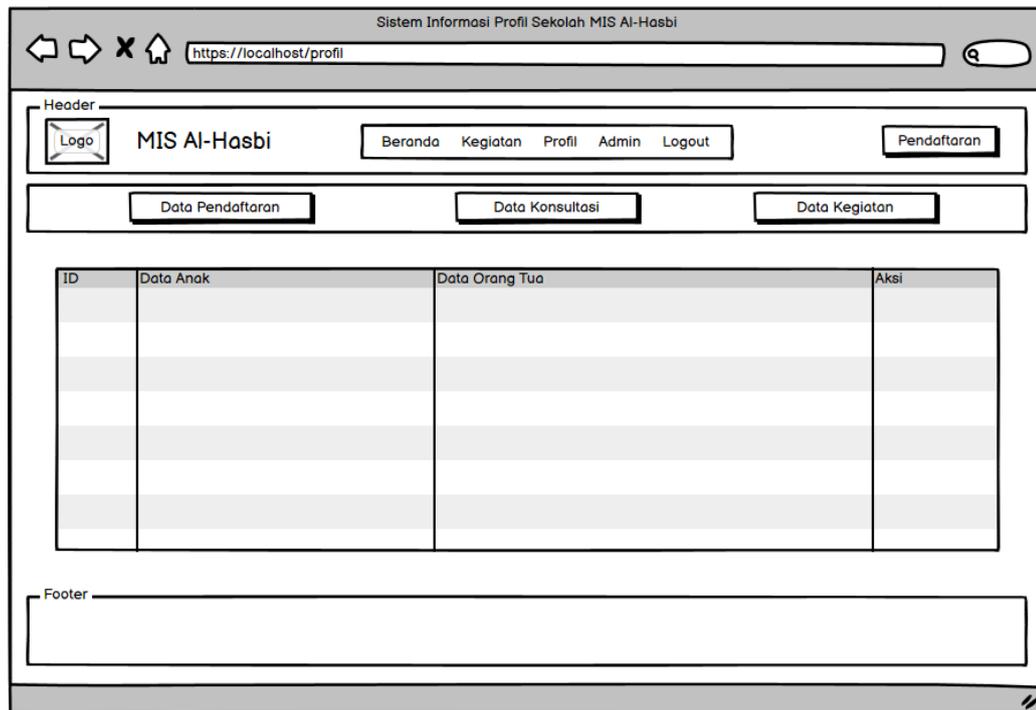
Rancangan menu admin berfungsi untuk mengelola data pendaftaran, konsultasi dan kegiatan di sekolah MIS Al-Hasbi. Hanya orang-orang dengan akun terdaftar yang dapat melakukan proses modifikasi data-data ini. Gambar 3.12 adalah rancangan menu admin.



Gambar 3.12 Rancangan menu admin

3.5.8 Rancangan Menu Data Pendaftaran

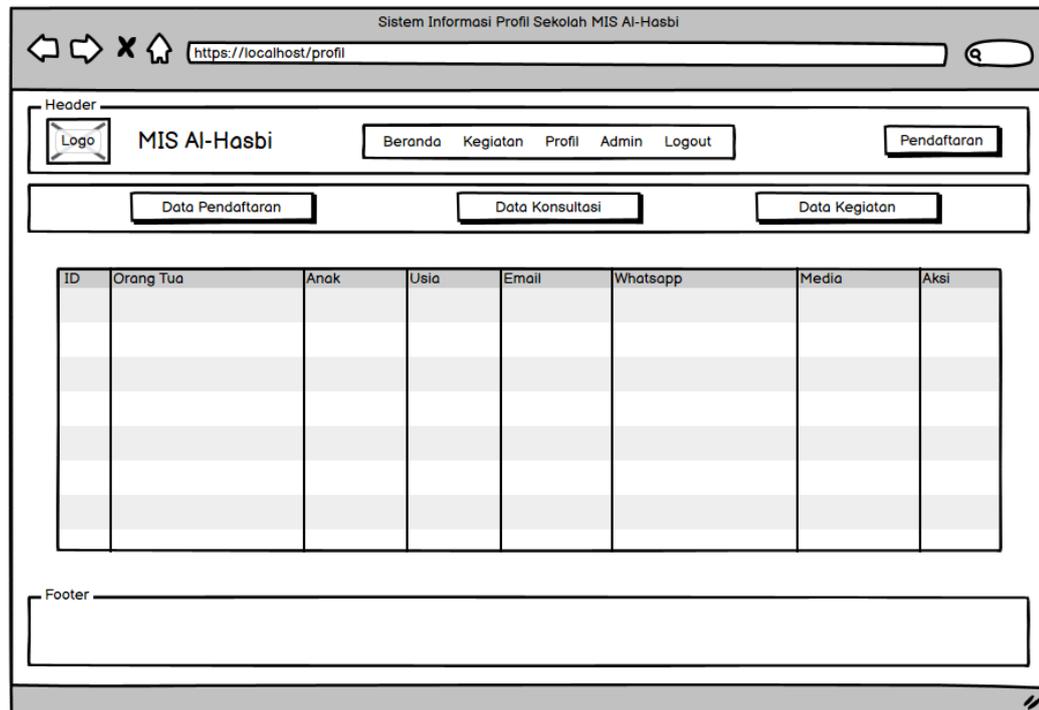
Rancangan menu data pendaftaran adalah menu yang berfungsi untuk mengolah data pendaftaran siswa baru di MIS Al-Hasbi. Ada beberapa parameter dalam melakukan pengisian data pendaftaran. Gambar 3.13 adalah hasil perancangan menu data pendaftaran.



Gambar 3.13 Rancangan menu data pendaftaran

3.5.9 Rancangan Menu Data Konsultasi

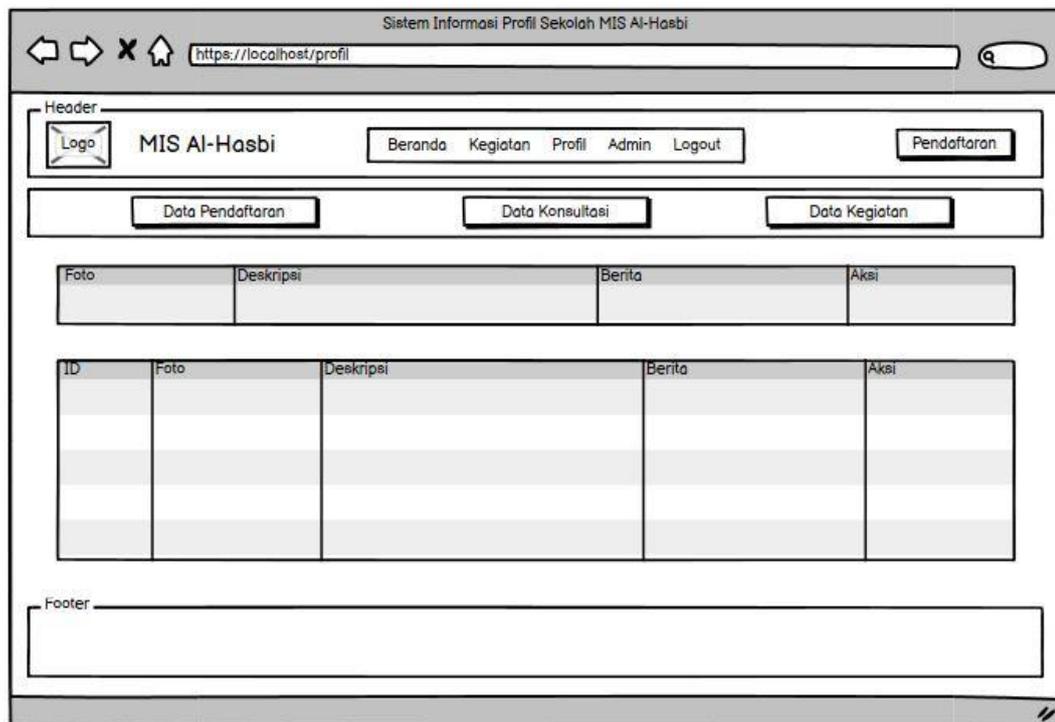
Rancangan menu data konsultasi berfungsi untuk melihat data-data konsultasi yang dikirimkan oleh orang tua sebelum melakukan pendaftaran ke pihak sekolah MIS AI-Hasbi. Gambar 3.14 adalah hasil perancangan menu data konsultasi.



Gambar 3.14 Rancangan menu data konsultasi

3.5.10 Rancangan Menu Data Kegiatan

Rancangan menu data kegiatan berfungsi untuk melihat data-data kegiatan yang terjadi atau terselenggara di seputar sekolah MIS Al-Hasbi. Berita yang diperoleh akan dimuat ke dalam bagian data kegiatan beserta tanggal dan tempat pelaksanaannya. Gambar 3.15 adalah hasil perancangan menu data kegiatan.



Gambar 3.1 Rancangan menu data kegiatan

3.6 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dalam membuat sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi memiliki beberapa tabel sebagai tempat penyimpanan informasi. Berikut ini adalah basis data yang digunakan pada sistem informasi profil sekolah.

Tabel 3.1 Struktur Database Admin

No.	Variabel	Jenis
1	ID Admin	Integer
2	Nama	String
3	Username	String
4	Password	String

Tabel 3.2 Struktur Database Data Pendaftaran

No.	Variabel	Jenis
1	id_pendaftaran	int (11)
2	anak	varchar (50)
3	tmp_lahir	varchar (30)
4	tgl_lahir	date
5	jen_kelamin	varchar (20)
6	ayah	varchar (50)
7	ibu	varchar (50)
8	alamat	varchar (100)
9	telp	varchar (15)

Tabel 3.3 Struktur Database Data Konsultasi

No.	Variabel	Jenis
1	id_konsultasi	int (11)
2	orangtua	varchar (50)
3	anak	varchar (50)
4	usia	int (11)
5	email	varchar (50)
6	whatsapp	varchar (30)
7	media	varchar (10)

Tabel 3.4 Struktur Database Data Kegiatan

No.	Variabel	Jenis
1	id_kegiatan	int (11)
2	tanggal	date
3	judul	varchar (50)
4	tempat	varchar (50)
5	berita	text

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem merupakan kebutuhan sistem yang digunakan dalam penelitian sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi. Spesifikasi yang digunakan dalam mendukung perangkat harus memadai dan mumpuni.

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Sistem informasi profil sekolah harus memiliki perangkat keras yang baik. Tabel 4.1 adalah kebutuhan perangkat keras yang diperlukan dalam membangun sistem informasi profil sekolah.

Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Nama Komponen	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core i3 1.9 GHz
2	RAM	4 GB
3	Harddisk	500 GB
4	Monitor	14 inch

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak juga hal yang penting dalam mendukung usaha merancang dan membangun sistem informasi profil sekolah. Tabel 4.2 adalah spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini.

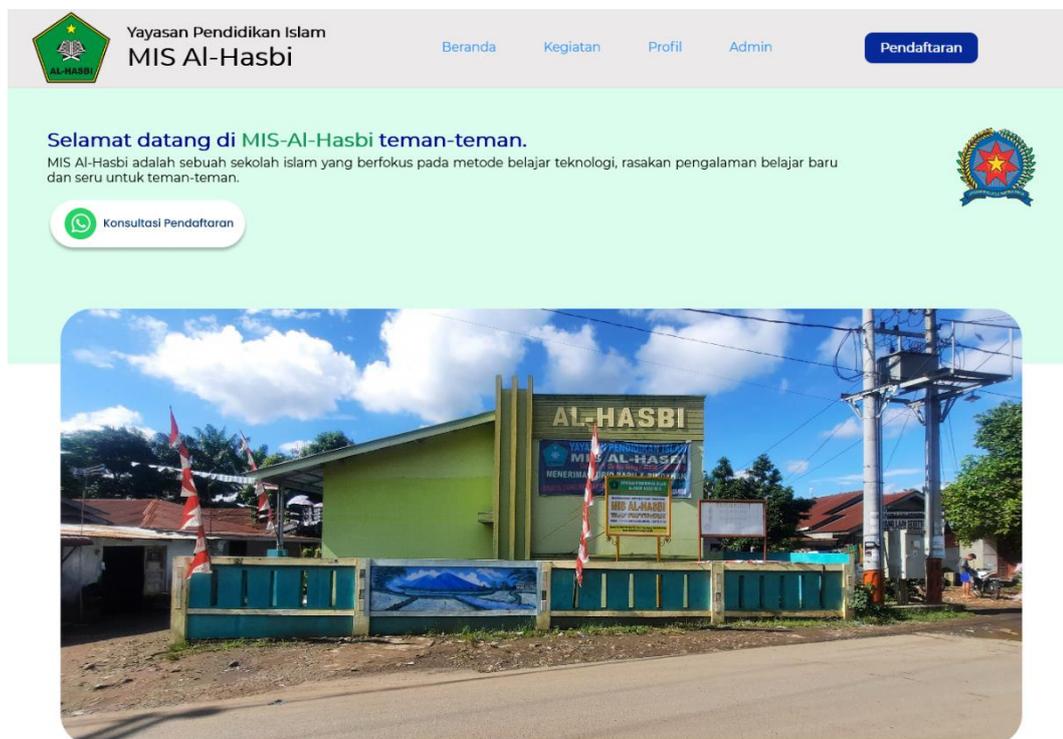
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

No.	Nama Komponen	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7 32 Bit
2	Web Server	XAMPP Apache
3	Database Server	XAMPP MySQL
4	Editor	Visual Studio Code
5	Word Processing	Microsoft Word 2019

4.2 Hasil Sistem Informasi

4.2.1 Hasil Tampilan Menu Beranda

Menu beranda berfungsi untuk menampilkan halaman pertama pada saat profil sekolah MIS Al-Hasbi diakses. Gambar 4.1 adalah tampilan menu beranda.



Gambar 4.1 Halaman menu beranda

4.2.2 Hasil Tampilan Menu Konsultasi

Menu konsultasi adalah menu yang menghubungkan antara orang tua dan pihak sekolah dalam memberi pertanyaan dan jawaban. Gambar 4.2 adalah tampilan menu konsultasi.

**Yayasan Pendidikan Islam
MIS Al-Hasbi**

[Beranda](#) [Kegiatan](#) [Profil](#) [Admin](#) [Pendaftaran](#)

Tanya MIS Al-Hasbi melalui Zoom
Layanan ini dikhususkan untuk Ayah Bunda yang memiliki kendala saat pendaftaran murid baru
Media Konsultasi:
Ayah Bunda akan diberikan link Zoom pada saat tim kami telah menghubungi
Waktu Layanan:
Tersedia setiap hari dengan rincian:
– Senin-Jumat, jam 08.00-21.00 WIB (kecuali jam 12.00 -13.00 WIB & 18.00-19.00 WIB, serta tanggal merah)
– Sabtu-Minggu, jam 09.00-16.00 WIB (kecuali pukul 12.00-13.00 WIB & tanggal merah)

[Konsultasi via Zoom](#)

Jadikan Pengalaman Sekolah Anak Lebih Baik Pada Saat Masa Pandemi
Layanan untuk Ayah Bunda yang ingin bertanya & berdiskusi langsung via Zoom. Tersedia pada Hari Senin-Jumat pukul 08.00-17.00 WIB. Ayah Bunda akan dihubungi oleh tim MIS Al-Hasbi melalui nomor 0821xxx dalam waktu 1 x 24 jam setelah mengisi form konsultasi.

Tanya MIS Al-Hasbi melalui Whatsapp
Layanan ini dikhususkan untuk Ayah Bunda yang memiliki pertanyaan seputar MIS Al-Hasbi
Media Konsultasi:
Ayah Bunda akan dihubungi dalam 1x24 jam setelah mengisi form konsultasi melalui nomor +62 823-6500-5156
Waktu Layanan:
Tersedia Senin-Jumat, jam 08.00-17.00 WIB

[Konsultasi via Whatsapp](#)

Orang Tua

Anak

Usia

Email

Whatsapp

[Konsultasi](#)

MIS Al-Hasbi adalah sekolah islam terintegrasi teknologi digital yang menawarkan pendidikan terbaik.

Visi MIS Al-Hasbi
Konsultasi
Pendaftaran
Pengajar

Gambar 4.2 Halaman menu data konsultasi

4.2.3 Hasil Tampilan Menu Pendaftaran

Menu pendaftaran adalah menu yang akan digunakan untuk proses pendaftaran calon peserta didik. Orang tua calon peserta didik dapat mendaftarkan anak mereka dengan mengisi data diri calon peserta didik serta data diri orang tua tersebut untuk kemudian akan diproses pihak sekolah. Gambar 4.3 adalah tampilan menu pendaftaran.

**Yayasan Pendidikan Islam
MIS Al-Hasbi**

Beranda Kegiatan Profil Admin **Pendaftaran**

Segera daftarkan anak Ayah Bunda ke MIS Al-Hasbi

Situs ini dipersiapkan sebagai pusat pendaftaran dan informasi murid baru yang akan mendaftar di MIS Al-Hasbi. Pendaftaran dapat dilakukan secara daring, dan tim terkait kami akan melakukan penjemputan berkas pendukung dalam mendaftarkan calon peserta didik baru di MIS Al-Hasbi.

Persyaratan : Pas Foto Peserta Didik

Data Siswa

Nama Anak
Anak

Tempat Lahir
Tempat Lahir

mm/dd/yyyy
Tanggal Lahir

Laki-laki
Jenis Kelamin

Data Orang Tua

Nama Ayah
Ayah

Nama Ibu
Ibu

Alamat
Alamat

No. Telp
No. Telp

Browse... No file selected.
Pas Foto

Daftar

Gambar 4.3 Halaman menu pendaftaran

4.2.4 Hasil Tampilan Menu Kegiatan

Menu kegiatan ini berfungsi untuk memberikan kegiatan yang diselenggarakan di sekolah MIS Al-Hasbi. Berita-berita atau kegiatan-kegiatan penting akan ditampilkan pada menu ini. Bagian sebelah kiri merupakan berita untuk kegiatan yang aktif sementara pada bagian sebelah kanan adalah daftar

kegiatan yang sudah terselenggara di sekolah tersebut. Gambar 4.4 adalah tampilan menu kegiatan.

Yayasan Pendidikan Islam
MIS Al-Hasbi

[Beranda](#) [Kegiatan](#) [Profil](#) [Admin](#) [Pendaftaran](#)

Kegiatan MIS Al-Hasbi

- Upacara Bendera
Memperingati Hari
Kemerdekaan
2019-08-17
- Senam Pagi dan Pelatihan
Pramuka
2019-10-29
- Peringatan Maulid Nabi
Muhammad SAW - 1
2019-11-09
- Peringatan Maulid Nabi
Muhammad SAW - 2
2019-11-09

Upacara Bendera Memperingati Hari Kemerdekaan
2019-08-17

Deli Serdang, 17 Agustus 2019

Agar gelaran 17 Agustus makin meriah maka tak jarang digelar sebuah acara sebagai rangkaian memperingati HUT Kemerdekaan RI. Untuk mempersiapkan hal tersebut, sekolah MIS Al-Hasbi melakukan pengarahannya setelah melaksanakan upacara bendera.

Kegiatan kemerdekaan ini akan dilakukan secara konsisten untuk mengenang jasa para pahlawan yang sudah memerdekakan negara Indonesia.

Visi MIS Al-Hasbi
Konsultasi
Pendaftaran
Pengajar

MIS Al-Hasbi adalah sekolah islam terintegrasi teknologi digital yang menawarkan pendidikan terbaik.

Gambar 4.4 Halaman menu kegiatan

4.2.5 Hasil Tampilan Menu Profil

Menu profil berfungsi untuk menampilkan alamat peta dari sekolah MIS Al-Hasbi beserta informasi terkait sekolah tersebut. Gambar 4.5 adalah hasil tampilan menu profil.

Yayasan Pendidikan Islam
MIS Al-Hasbi

Beranda Kegiatan Profil Admin Pendaftaran

**PROFIL MADRASAH
DI LINGKUNGAN KANWIL KEMENTERIAN AGAMA
PROVINSI SUMATERA UTARA**

1	Nama Madrasah / RA	MIS AL-HASBI
2	NSM	111212070045
3	NPSM	60703734
4	Izin Operasional (Nomor, Tanggal, dan Tahun)	1304 Tanggal 07 Juni 2010
5	Akreditasi	B
6	Alamat	Dusun I Desa Nogo Rejo
7	Tahun Berdiri	2003
8	Kepala Madrasah	Sugito, S.Ag. M.Si
9	No. Telp No. felp	081368960852 081368960852
10	Nama Yayasan	Yayasan Pendidikan Islam Al-Hasbi Nogo Rejo

MIS AL-HASBI DESA NAGA R...
FR8R+J5J, Langau Serpang, Tj. Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20551
5,0 ★★★★★ 1 ulasan
Lihat peta lebih besar

Jl. Nagarejo

"Ariik Ponsel"
Toko Ponsel

Grosir Buk Uci
Pusat Perbaikan

MIS AL-HASBI
DESA NAGA REJO

Indah Store

Google

Pintasan keyboard Data peta ©2021 Syarat Penggunaan Laporkan kesalahan peta

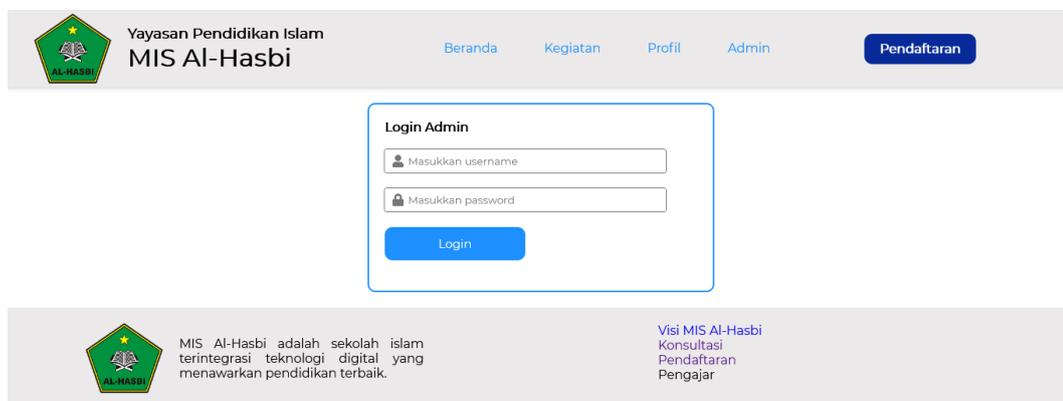
MIS Al-Hasbi adalah sekolah islam terintegrasi teknologi digital yang menawarkan pendidikan terbaik.

Visi MIS Al-Hasbi
Konsultasi
Pendaftaran
Pengajar

Gambar 4.5 Halaman menu profil

4.2.6 Hasil Tampilan Menu Login

Menu login berfungsi untuk memberikan hak akses kepada pegawai sekolah yang mendapat wewenang dalam melakukan pengolahan data profil sekolah MIS Al-Hasbi. Admin harus melakukan pengisian *username* dan *password* sebelum masuk ke sistem informasi bagian Admin. Gambar 4.6 adalah hasil tampilan menu login.



The screenshot displays the login interface for the MIS Al-Hasbi system. At the top, the header includes the MIS Al-Hasbi logo, the text 'Yayasan Pendidikan Islam MIS Al-Hasbi', and navigation links for 'Beranda', 'Kegiatan', 'Profil', and 'Admin'. A 'Pendaftaran' button is also present. The central focus is the 'Login Admin' form, which contains two input fields: 'Masukkan username' and 'Masukkan password', followed by a blue 'Login' button. The footer section features the MIS Al-Hasbi logo, a mission statement: 'MIS Al-Hasbi adalah sekolah islam terintegrasi teknologi digital yang menawarkan pendidikan terbaik.', and the vision: 'Visi MIS Al-Hasbi Konsultasi Pendaftaran Pengajar'.

Gambar 4.6 Halaman menu login

4.2.7 Hasil Tampilan Menu Admin

Menu admin hanya diberikan kepada pegawai yang terverifikasi melalui proses login. Pegawai yang berhak melakukan pengolahan data profil adalah pegawai yang memiliki *username* dan *password*. Gambar 4.7 adalah hasil tampilan menu admin.



Gambar 4.7 Halaman menu admin

Bagian admin memiliki tiga buah menu yang akan digunakan dalam mengelola data profil, antara lain:

1. Data Pendaftaran
2. Data Konsultasi
3. Data Kegiatan

4.2.8 Hasil Tampilan Menu Data Pendaftaran

Menu data pendaftaran berfungsi untuk melakukan pengelolaan data pendaftaran yang masuk melalui situs sistem informasi profil sekolah yang telah diregistrasi oleh orang tua masing-masing anak. Pihak admin dapat melakukan pemutakhiran data apabila terjadi kesalahan pada data pendaftaran. Gambar 4.8 adalah hasil tampilan menu data pendaftaran.

Yayasan Pendidikan Islam
MIS Al-Hasbi

[Beranda](#)
[Kegiatan](#)
[Profil](#)
[Admin](#)
[Logout](#)

Pendaftaran

Data Konsultasi
Data Pendaftaran
Data Kegiatan

Tanggal Awal

Tanggal Akhir

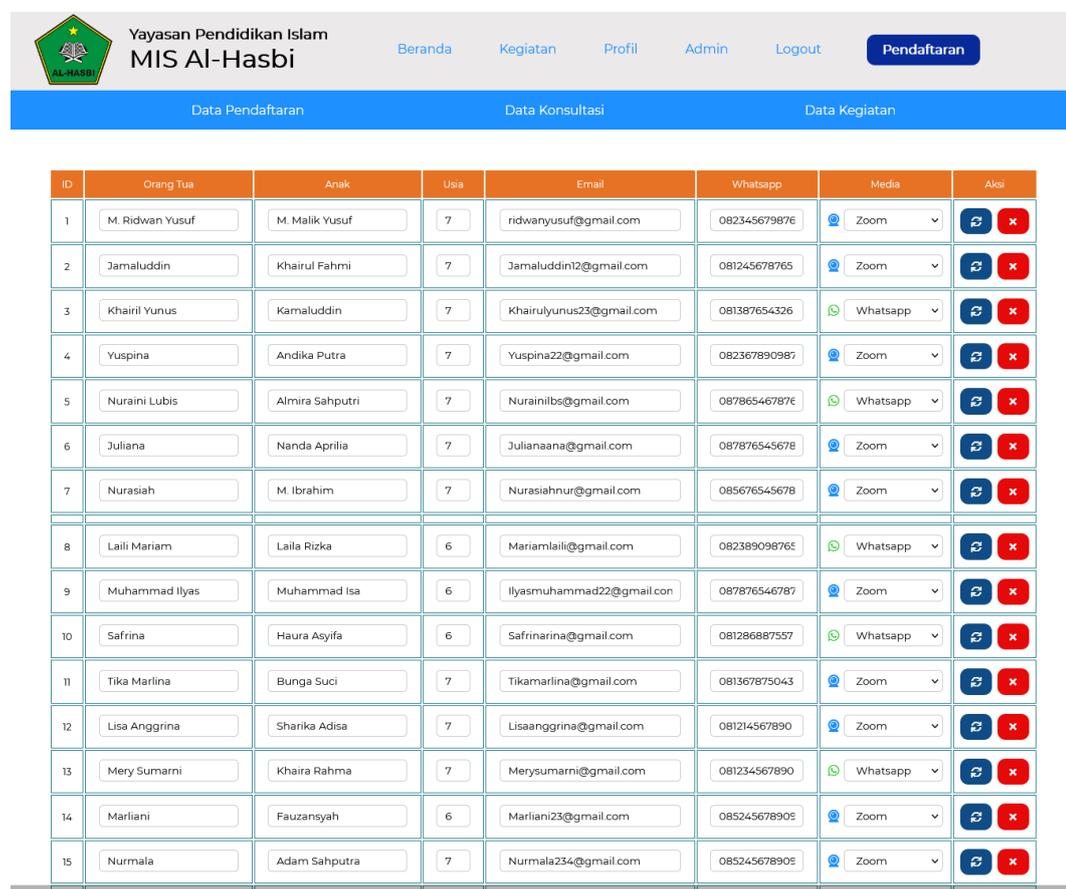
Lihat

ID	Pas Foto	Data Anak	Data Orang Tua	Aksi
1		<p>Anak</p> <p>Khairul Fahmi</p> <p>Tanjung Morawa</p> <p>09 / 02 / 2014</p> <p>Laki-laki</p>	<p>Ayah</p> <p>Jamaluddin</p> <p>Ibu</p> <p>Cut Mutia</p> <p>Jl. Besar Desa Nogo Rejo Dusun 1</p> <p>081245678765</p>	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #28a745; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">+</div> <div style="background-color: #007bff; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">↻</div> <div style="background-color: #dc3545; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">✖</div> </div>
2		<p>Anak</p> <p>Siti Mariam</p> <p>Desa Nogo Rejo</p> <p>08 / 15 / 2015</p> <p>Perempuan</p>	<p>Ayah</p> <p>Agustian</p> <p>Ibu</p> <p>Surati</p> <p>Jl. Kayu Besar No. 30 Kec. Medan Amp</p> <p>081287657899</p>	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #28a745; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">+</div> <div style="background-color: #007bff; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">↻</div> <div style="background-color: #dc3545; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">✖</div> </div>
3		<p>Anak</p> <p>Adam Sahputra</p> <p>Medan</p> <p>07 / 23 / 2014</p> <p>Laki-laki</p>	<p>Ayah</p> <p>Alamsyah</p> <p>Ibu</p> <p>Nurmalia</p> <p>Jl. Besar Desa Nogo Rejo Dusun 1</p> <p>085245678909</p>	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #28a745; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">+</div> <div style="background-color: #007bff; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">↻</div> <div style="background-color: #dc3545; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">✖</div> </div>
4		<p>Anak</p> <p>Haura Asyifa</p> <p>Tanjung Morawa</p> <p>06 / 15 / 2015</p> <p>Perempuan</p>	<p>Ayah</p> <p>Rahmad</p> <p>Ibu</p> <p>Safrina</p> <p>Jl. Batang kuis gg. Amplas no. 11</p> <p>081286887557</p>	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="background-color: #28a745; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">+</div> <div style="background-color: #007bff; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">↻</div> <div style="background-color: #dc3545; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 8px;">✖</div> </div>

Gambar 4.8 Halaman menu data pendaftaran

4.2.9 Hasil Tampilan Menu Data Konsultasi

Menu data konsultasi berfungsi untuk melakukan pengelolaan data konsultasi yang ditanyakan melalui sistem informasi profil sekolah oleh orang tua masing-masing anak. Pihak admin dapat memberikan balasan melalui whatsapp apabila ada informasi terkait *link* media online yang diberikan untuk melakukan konsultasi secara langsung. Gambar 4.9 adalah hasil tampilan menu data konsultasi.



ID	Orang Tua	Anak	Usia	Email	Whatsapp	Media	Aksi
1	M. Ridwan Yusuf	M. Malik Yusuf	7	ridwanyusuf@gmail.com	082345679876	Zoom	 
2	Jamaluddin	Khairul Fahmi	7	Jamaluddin12@gmail.com	081245678765	Zoom	 
3	Khairil Yunus	Kamaluddin	7	Khairilyunus23@gmail.com	081387654326	Whatsapp	 
4	Yuspina	Andika Putra	7	Yuspina22@gmail.com	082367890987	Zoom	 
5	Nuraini Lubis	Almira Sahputri	7	Nurainilbs@gmail.com	087865467876	Whatsapp	 
6	Juliana	Nanda Aprilia	7	Julianaana@gmail.com	087876545678	Zoom	 
7	Nurasiah	M. Ibrahim	7	Nurasiahnur@gmail.com	085676545678	Zoom	 
8	Laili Mariam	Laila Rizka	6	Mariamlail@gmail.com	082389098765	Whatsapp	 
9	Muhammad Ilyas	Muhammad Isa	6	Ilyasmuhammad22@gmail.com	087876546787	Zoom	 
10	Safrina	Haura Asyifa	6	Safrinarina@gmail.com	081286887557	Whatsapp	 
11	Tika Marlina	Bunga Suci	7	Tikamarlina@gmail.com	081367875043	Zoom	 
12	Lisa Anggrina	Sharika Adisa	7	Lisaanggrina@gmail.com	081214567890	Zoom	 
13	Mery Sumarni	Khaira Rahma	7	Merysumarni@gmail.com	081234567890	Whatsapp	 
14	Marliani	Fauzansyah	6	Marliani23@gmail.com	085245678902	Zoom	 
15	Nurmala	Adam Sahputra	7	Nurmala234@gmail.com	085245678902	Zoom	 

Gambar 4.9 Halaman menu data konsultasi

4.2.10 Hasil Tampilan Menu Data Kegiatan

Menu data kegiatan berfungsi untuk melakukan pengelolaan data kegiatan rutin yang diselenggarakan oleh sekolah MIS Al-Hasbi. Pihak admin dapat membuat berita baru jika ada kegiatan yang terjadi kedepannya. Gambar 4.10 adalah hasil tampilan menu data kegiatan.

ID	Foto	Deskripsi	Berita	Aksi
1		Judul Upacara Bendera Memperingati Hari Kemerdekaan RI Tanggal 08 / 17 / 2019 Tempat Deli Serdang, 17 Agustus 2019	<p>-p>Agar gelaran 17 Agustus makin meriah maka tak jarang digelar sebuah acara sebagai rangkaian memperingati HUT Kemerdekaan RI. Untuk mempersiapkan hal tersebut, sekolah MIS Al-Hasbi melakukan pengarahannya setelah melaksanakan upacara bendera.</p> <p>-p>Kegiatan kemerdekaan ini akan dilakukan secara konsisten untuk</p>	 
2		Judul Senam Pagi dan Pelatihan Pramuka Tanggal 10 / 29 / 2019 Tempat Deli Serdang, 29 Oktober 2019	<p>-p>Senam pagi merupakan suatu aktifitas fisik yang selalu diadakan di MIS Al-Hasbi untuk menjaga kebugaran jasmani para pegawai. Gerakan-gerakan senam pagi bermanfaat untuk melatih otot-otot pada tubuh anak sekolah, melancarkan peredaran darah sehingga lebih sehat dan segar.</p> <p>-p>MIS Al-Hasbi juga melakukan pertemuan pramuka yang merupakan</p>	 

Gambar 4. 1 Halaman menu data kegiatan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memberikan beberapa pernyataan yang dapat disimpulkan, antara lain:

1. Sistem informasi profil sekolah MIS Al-Hasbi dapat digunakan dalam melakukan promosi sekolah kepada orang tua dan masyarakat.
2. Menu konsultasi dapat membantu orang tua dalam menanyakan informasi terkait sekolah.
3. Ujicoba sistem informasi dilakukan secara *localhost* dengan menggunakan aplikasi XAMPP dalam mensimulasikan server lokal.

5.2 Saran

Penelitian ini masih tidak begitu sempurna. Ada beberapa saran yang dapat dipaparkan oleh penulis, antara lain:

1. Sistem informasi dapat dikembangkan agar memberikan laporan data yang dapat dicetak.
2. Sebaiknya mengembangkan sistem informasi tambahan berbasis Android.
3. Sebaiknya sistem informasi dihosting secara online agar dapat diakses oleh orang tua murid secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Y., Marlina, L., Mohamad, H., Amir, H., Radzi, S. A. M., & Saidin, J. (2017). Anti-inflammatory activity of bacteria associated with marine sponge (*Haliclona amboinensis*) via reducing NO production and inhibiting cyclooxygenase-1, cyclooxygenase-2, and secretary phospholipase A2 activities. *Asian J Pharm Clin Res*, 10(11), 95-100.
- Hendarto, Fibbri Arif Nur (2018) *Rancang Bangun Aplikasi Buku Tamu Menggunakan Metode Forward Error Correction Dengan Kode Hamming Untuk QR Code Berbasis Smartphone*. Yogyakarta : Proyek Tugas Akhir Universitas Teknologi Yogyakarta
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 34-40.
- Maulani, J., Amin, M., & Mahalisa, G. (2021). IMPLEMENTASI PENERAPAN METODE WATERFALL PADA APLIKASI SISTEM INFORMASI TV KABEL ONLINE DAN MOBILE. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(4), 272-277.
- Murni, Sri dan Raja Sabaruddin, (2018) *Pemanfaatan QR Code dalam Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Web*. Pontianak: *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika*
- Nurwanto, dkk (2020) *Penerapan Quick Response (QR) Code pada Aplikasi Electronic-Invitation (E-Invitation)*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo
- Oktavia, Indira (2014) *Website Informasi E-News Harian Umum Prabumulih Pos*. Palembang : Politeknik Negeri Sriwijaya
- Prasojo, Lantip Diat (2013), *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Raharjo, Budi (2018) *Modul Pemograman Web (HTML, PHP, & MySQL/MariaDB)*. Bandung : Modula
- Solichin, Achmad (2005) *Pemograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Universitas Budi Luhur
- Tanggoro, Stepen, dkk (2018) *Perancangan dan Realisasi Sistem Akses Pernikahan Dengan Menggunakan Kamera dan Barcode*. Dari: <https://www.neliti.com/publications/273640/perancangan>

Munandar, Aris (2015) *Aplikasi Pemberitahuan Ketidakhadiran Siswa Pada SMP Negeri 43 Palembang* Palembang : Jurnal Politeknik Negeri Palembang

Permana, A. I. (2020). Accuracy Of C4. 5 Algorithm Based Gain Average Values In Predicting Student Values. *Jurnal Ipteks Terapan*, 14(2), 99-105.