



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN
MURID BARU DI TEMPAT KURSUS PRIVATE LES
MILLENIUM BERBASIS WEB**

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

SKRIPSI

OLEH:

NAMA : ROPITA SRI MELINA MANULLANG
NPM : 1924370659
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
MEDAN
2022**

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

JUDUL : 1. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MURID
BARU DI TEMPAT KURSUS PRIVATE LES MILLENIUM BERBASIS WEB

NAMA : ROPITA SRI MELINA BR. MANULLANG
N.P.M : 1924370639
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer
TANGGAL KELULUSAN : 20 September 2022

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

DIKETAHUI

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

YAYASAN PROF. DR. H. KADARSIYA

DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING

PEMBIMBING I



Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom.

PEMBIMBING II



Muhammad Donni Lesmens Siahaan, S.Kom., M.Kom.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ROPITA SRI MEILINA MANULLANG

NPM : 1924370659

Prodi : Sistem Komputer

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MURID BARU DI TEMPAT KURSUS PRIVATE LES MILLENIUM BERBASIS WEB

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 dapat dipublikasikan oleh pihak Lembaga dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, terima kasih.

Medan, 20 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan



(Ropita Sri Meilina Manullang)

SURAT ORISINILITAS

Dengan ini 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 ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.



Medan, 20 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan



(Ropita Sri Meilina Manullang)

ABSTRAK

ROPITA SRI MEILINA MANULLANG

Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Murid Baru di Tempat Kursus Private Les Millenium Berbasis Web 2022

Kursus merupakan tempat sarana untuk menambah ilmu disamping yang diberikan dari sekolah formal. Sekolah tidak selamanya dapat memberikan ilmu kepada murid secara intensif. Untuk itulah diadakan tempat-tempat kursus. Tempat kursus Private Les Millenium merupakan salah satu tempat kursus. Penerimaan murid baru di tempat kursus ini masih menggunakan Microsoft Excel sehingga mempersulit pengolahan data dalam melakukan pencarian data yang akan digunakan ketika diperlukan. Penulis merancang dan membangun sistem berbasis *web* untuk mengelola data pendaftaran penerimaan murid baru di tempat kursus Private Les Millenium. Dengan menggunakan sistem informasi ini, sistem penerimaan murid baru di tempat kursus ini akan menjadi lebih baik.

Kata Kunci: sistem informasi, murid, kursus, Millenium

ABSTRACT

ROPITA SRI MEILINA MANULLANG

**Design and Build a New Student Admissions Information System at
The Web Based Private Les Millenium Course
2022**

Course is a place of means to add knowledge in addition to those given from formal school. School cannot always provide knowledge to student intensively. For this reason there are places of the course. The course of Private Les Millenium is one of the place of the course. Admission of new student in this course still uses Microsoft Excel so it is difficult to process data in searching for data to be used when needed. The author designed and built a web based system for managing new student admission enrollment data at Private Les Millenium course. By using this information system, the admission system of new student in place of this course will get better.

Keyword : information system, student, course, Millenium

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, serta Anugerah-Nya kepada penulis, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya. Skripsi ini berjudul ” **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN MURID BARU DI TEMPAT KURSUS PRIVATE LES MILLENIUM BERBASIS WEB**”. 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. Ibu Ranti Eka Putri, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Donni Lesmana Siahaan, 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. Orang tua saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Rekan-rekan dari program studi Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan.

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, 13 April 2022
Penulis

Ropita Sri Meilina Manullang
1924370659

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem.....	6
2.1.1 Karakteristik Sistem	7
2.1.2 Klasifikasi Sistem.....	8
2.1.3 Elemen dalam Sistem	10
2.2 Informasi	10
2.3 Rancang Bangun	11
2.4 Sistem Informasi	11
2.5 Penerimaan Murid Baru	12
2.6 Tempat Kursus	13
2.7 <i>Unified Modeling Language</i>	14
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	14
2.7.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.7.3 <i>Sequence Diagram</i>	18
2.7.4 <i>Class Diagram</i>	18
2.8 <i>Flowchart</i>	19
2.9 Website.....	22
2.9.1 Fungsi Website	23
2.9.2 Unsur-unsur Website.....	24
2.9.3 Jenis Website	25
2.10 phpMyAdmin	26
2.11 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	28
2.12 <i>PHP</i>	28
2.13 <i>MySQL</i>	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Tahapan Penelitian	31
3.2 Metode Pengumpulan Data	32
3.3 Pemodelan Penelitian	34
3.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
3.3.2 <i>Activity Diagram</i>	35

3.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	36
3.3.4	<i>Class Diagram</i>	38
3.4	Flowchart	38
3.5	Perancangan Antarmuka Sistem Informasi.....	41
3.5.1	Rancangan Halaman Home	41
3.5.2	Rancangan Halaman Galeri.....	42
3.5.3	Rancangan Halaman Pendaftaran.....	43
3.5.4	Rancangan Halaman Lokasi	44
3.5.5	Rancangan Halaman Staff	44
3.5.6	Rancangan Halaman Login	45
3.5.7	Rancangan Halaman Data Pendaftaran	46
3.5.8	Rancangan Halaman Data Admin	46
3.6	Perancangan Basis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Spesifikasi Sistem	48
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras	48
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	49
4.2	Hasil Pembuatan Sistem Informasi	49
4.2.1	Halaman Home	49
4.2.2	Halaman Galeri.....	51
4.2.3	Halaman Pendaftaran	52
4.2.4	Halaman Lokasi.....	53
4.2.5	Halaman Staff	54
4.2.6	Halaman Login	55
4.2.7	Halaman Data Pendaftaran	56
4.2.8	Halaman Laporan Pendaftaran	57
4.2.9	Halaman Data Admin	56
4.3	Hasil Pembahasan	57
BAB V PENUTUP.....		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.2 Elemen <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2.2 Elemen <i>Activity Diagram</i> (Lanjutan).....	17
Tabel 2.3 Elemen <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2.4 Elemen <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2.5 Simbol <i>Flowchart</i>	21
Tabel 2.5 Simbol <i>Flowchart</i> (Lanjutan).....	22
Tabel 3.1 Struktur Database Admin.....	47
Tabel 3.2 Struktur Database Data Pendaftaran.....	47
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	48
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	31
Gambar 3.2 <i>Use case diagram</i> sistem informasi user.....	34
Gambar 3.3 <i>Use case diagram</i> sistem informasi admin	35
Gambar 3.4 <i>Activity diagram</i> sistem informasi bagian user	35
Gambar 3.5 <i>Activity diagram</i> sistem informasi bagian admin.....	36
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> sistem informasi bagian user	37
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> sistem informasi bagian admin	37
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> sistem informasi	38
Gambar 3.9 <i>Flowchart</i> sistem informasi bagian user	38
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> sistem informasi bagian admin	39
Gambar 3.11 Rancangan Home	41
Gambar 3.12 Rancangan halaman galeri	42
Gambar 3.13 Rancangan halaman pendaftaran.....	43
Gambar 3.14 Rancangan halaman lokasi	44
Gambar 3.15 Rancangan halaman staff	45
Gambar 3.16 Rancangan halaman login.....	45
Gambar 3.17 Rancangan halaman data pendaftaran	46
Gambar 3.18 Rancangan halaman data admin	47
Gambar 4.1 Halaman home.....	51
Gambar 4.2 Halaman galeri	52
Gambar 4.3 Halaman pendaftaran.....	53
Gambar 4.4 Halaman lokasi	54
Gambar 4.5 Halaman staff	54
Gambar 4.6 Halaman login	55
Gambar 4.7 Halaman data pendaftaran	56
Gambar 4.8 Halaman laporan pendaftaran.....	56
Gambar 4.9 Halaman data admin.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam mendukung perkembangan generasi bangsa. Setiap warga berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Penelitian yang berjudul “*Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web di Sekolah Pertama Negeri 43 Palembang*” telah membuat sistem informasi dalam melakukan penerimaan murid baru (Jimmie, 2020). Penulis melakukan penelitian sistem informasi yang akan membahas tentang bagaimana suatu sistem informasi dapat mengelola pendaftaran murid baru di tempat kursus.

Permasalahan yang terjadi adalah materi-materi yang disampaikan melalui pendidikan formal tidak mencapai target sehingga banyak murid-murid yang merasa terkendala dalam menjalani aktivitas sekolah. Kebutuhan akan pendidikan non formal sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan belajar murid-murid. Kegiatan non formal dapat diperoleh melalui pendidikan tambahan atau les di luar jam sekolah. Hal ini juga dirasakan oleh tempat-tempat kursus. Banyak permintaan dan peminat pelanggan dalam mendaftarkan diri ke kursus yang ada. Salah satu tempat kursus yang mengalami permintaan pendidikan non formal adalah kursus private les Millenium. Pendaftaran yang dirasakan semakin meningkat tetapi kendala yang dihadapi pencatatan pendaftaran masih menggunakan sistem yang manual sehingga data-data murid tidak terdata dengan baik.

Penulis ingin mengembangkan sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan bagi tempat kursus tersebut dalam mengelola data murid baru yang mendaftar. Sistem informasi akan mengelola data murid dan data kursus yang diambil oleh mereka yang telah mendaftar di tempat kursus tersebut.

Penelitian ini dilakukan di tempat kursus Millenium. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh pihak administrasi kursus dalam mendata murid-murid yang terdaftar di kursus tersebut. Sistem informasi dibangun merupakan sebuah *website* yang dapat diakses dan digunakan oleh admin yang bertanggung jawab dalam mengelola data murid. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dengan ini penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Murid Baru Di Tempat Kursus Private Les Millenium Berbasis Web”**.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penerimaan murid baru di kursus Private Les Millenium?
2. Bagaimana merancang database yang dapat menampung data-data murid yang akan mendaftar di Private Les Millenium?
3. Apakah sistem informasi penerimaan murid baru dapat memberikan kemudahan bagi pihak administrasi kursus dalam mengelola data-data murid?

1.3 Batasan Masalah

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

- 1 Data murid yang digunakan diambil dari bagian administrasi kursus Private Les Millenium.
- 2 Sistem digunakan oleh pihak admin kursus dan calon murid baru.
- 3 Sistem ini hanya membahas penerimaan siswa di tempat kursus Private Les Millenium.
- 4 *Website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat sistem informasi penerimaan murid baru di kursus Private Les Millenium.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi pihak administrasi kursus dalam tata cara sistem mengelola data-data murid.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perusahaan

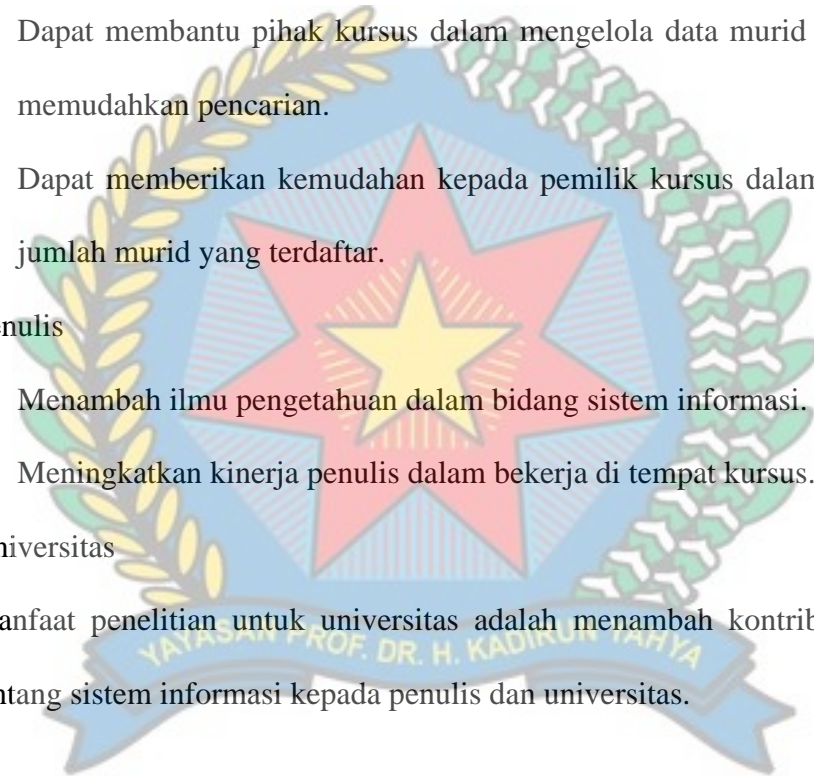
- a. Dapat membantu pihak kursus dalam mengelola data murid sehingga memudahkan pencarian.
- b. Dapat memberikan kemudahan kepada pemilik kursus dalam melihat jumlah murid yang terdaftar.

2. Penulis

- a. Menambah ilmu pengetahuan dalam bidang sistem informasi.
- b. Meningkatkan kinerja penulis dalam bekerja di tempat kursus.

3. Universitas

Manfaat penelitian untuk universitas adalah menambah kontribusi ilmu tentang sistem informasi kepada penulis dan universitas.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Sistem merupakan suatu kesatuan yang berdasarkan atas komponen atau elemen yang kemudian dihubungkan untuk memudahkan aliran mulai dari informasi, materi ataupun energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipakai untuk menggambarkan suatu set entitas yang berhubungan, dimana suatu model matematika sering sekali bisa dibuat. Sistem adalah satu kesatuan, baik itu obyek nyata maupun abstrak yang berdasarkan dari bagian komponen maupun suatu unsur yang saling berkaitan, saling bergantung, saling mendukung dan secara keseluruhan semua bersatu dalam satu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Istilah sistem ini sering sekali digunakan dalam beberapa bidang, sehingga maknanya bisa berbeda-beda sesuai dengan bidang yang ingin dibahas. Akan tetapi, secara umum sistem akan mengacu pada sekumpulan benda yang saling memiliki keterkaitan antara satu dan lainnya (Jogiyanto, 2019).

Setiap subsistem memiliki batasannya sendiri-sendiri, dan mencakup berbagai masukan, proses, keluaran, dan hasil yang diarahkan untuk mencapai tujuan keseluruhan untuk subsistem. Sistem yang kompleks biasanya berinteraksi dengan lingkungannya dan karenanya merupakan sistem terbuka. Sistem yang berfungsi tinggi terus-menerus bertukar umpan balik di antara berbagai bagiannya untuk memastikan bahwa mereka tetap selaras dan fokus pada pencapaian tujuan

sistem. Jika ada bagian atau aktivitas dalam sistem yang tampak lemah atau tidak selaras, sistem membuat penyesuaian yang diperlukan untuk mencapai tujuannya secara lebih efektif (Fatta, 2017).

2.1.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem ialah sebuah sistem yang memiliki komponen-komponen, lingkungan sistem, batas sistem, penghubung, masukan, pengeluaran, pengolahan dan sasaran. Karakteristik sebuah sistem dapat terbagi dalam 8 bagian yaitu:

1. Komponen

Komponen merupakan bagian dari keseluruhan atau sebuah unsur yang membentuk suatu sistem.

2. Boundary (Batas Sistem)

Batas sistem adalah suatu daerah yang akan membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau juga dengan lingkungan luarnya.

3. Environment (Lingkungan Luar Sistem)

Lingkungan luar sistem ialah segala yang di luar batas dari sebuah sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem.

4. Interface (Penghubung Sistem)

Penghubung merupakan sebuah media sebagai penghubung antar sub sistem. Melalui penghubung ini dapat memungkinkan sumber-sumber daya akan mengalir dari satu sub sistem ke sub sistem yang lainnya.

5. Input (Masukan)

Masukan adalah suatu energi yang dapat dimasukkan ke dalam sebuah sistem.

6. Output (Keluaran)

Keluaran ialah sebuah hasil dari suatu energi yang dapat diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa dari pembuangan.

7. Proses (Pengolahan Sistem)

Proses merupakan sebuah bagian yang dapat melakukan perubahan atau transformasi dari masukan kemudian menjadi keluaran yang nantinya akan berguna dan lebih bernilai.

8. Objective and Goal (Sasaran dan Tujuan Sistem)

Adalah suatu sistem yang dikatakan berhasil jika dapat mengenai sebuah sasaran atau tujuannya.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sistem informasi adalah bentuk dari kesatuan antara satu komponen dengan komponen lainnya, karena sebuah tujuan dari suatu sistem tersebut memiliki tujuan akhir yang pastinya berbeda dalam setiap perkara atau kasus yang terjadi dalam setiap sistem. Sehingga bisa diklasifikasikan menjadi beberapa sistem yaitu:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

- a. Sistem abstrak adalah sistem yang terdapat sebuah konsep atau gagasan dan berupa ide-ide atau juga suatu pemikiran yang non fisik.

- b. Sistem fisik adalah sistem yang dapat terlihat yaitu secara fisik.
2. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik
- a. Sistem deterministik adalah sebuah sistem yang akan bergerak dan beroperasi yang dapat diperkirakan secara tepat.
- b. Sistem probabilistik merupakan suatu sistem yang tidak bisa diperkirakan bagaimana hasil pada akhirnya atau kondisi pada masa yang akan mendatang secara tepat karena mempunyai unsur yang tidak tentu.
3. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup
- a. Sistem terbuka yaitu suatu sistem yang dapat berhubungan dan mendapatkan sebuah masukan dan proses sehingga bisa menghasilkan keluaran.
- b. Sistem tertutup adalah suatu sistem yang tidak dapat terhubung dan tidak mendapatkan sebuah reaksi dari lingkungan luar, sehingga sistem ini tidak dapat melakukan pertukaran sebuah materi, energi atau informasi yang secara otomatis dapat bekerja tanpa adanya bantuan dari campur tangan lingkungan luar.
4. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan
- a. Sistem alamiah adalah sistem yang dapat terjadi karena beberapa proses-proses alam tanpa adanya bantuan campur tangan manusia.
- b. Sistem buatan adalah sistem yang sengaja dirancang oleh manusia dan nantinya prosesnya akan melibatkan campur tangan dari manusia.

5. Sistem Sederhana dan Sistem Komplek

Dapat dilihat dari tingkat kerumitannya juga bisa dibagi menjadi sistem sederhana dan sistem kompleks.

2.1.3 Elemen dalam Sistem

Ada beberapa elemen yang terkandung dalam sistem yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Objek

Objek merupakan bagian, elemen, ataupun variabel. Bisa itu berupa benda fisik, abstrak, ataupun juga saja keduanya, tergantung dengan sifat sistem tersebut.

2. Atribut

Atribut adalah yang dapat menentukan sebuah kualitas ataupun sifat kepemilikan sistem dan juga objeknya.

3. Hubungan Internal

Hubungan internal adalah hubungan diantara objek-objek yang berada di dalamnya.

4. Lingkungan

Lingkungan adalah tempat dimana sistem berada.

2.2 Informasi

Informasi adalah rangsangan yang memiliki makna dalam beberapa konteks bagi penerimanya. Ketika informasi dimasukkan ke dalam dan disimpan dalam

komputer, umumnya disebut sebagai data. Setelah diproses -- seperti memformat dan mencetak -- data keluaran dapat kembali dianggap sebagai informasi. Ketika informasi dikompilasi atau digunakan untuk lebih memahami sesuatu atau untuk melakukan sesuatu, itu menjadi pengetahuan (Antares, 2020).

Model data-informasi-pengetahuan-kebijaksanaan menggambarkan hierarki ini. Terstruktur sebagai piramida, model dibuat untuk menunjukkan bahwa data dapat ditangkap dalam format yang berbeda, dianalisis dan diubah ke dalam bentuk yang berbeda.

2.3 Rancang Bangun

Rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan (Fajriyah et al., 2017). Dalam membuat suatu sistem informasi, perencanaan awal merupakan suatu rancangan bentuk dan tampilan sistem tersebut. Membangun berarti mewujudkan sistem tersebut menjadi bentuk yang dapat dilihat dan digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan.

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu kombinasi dari suatu teknologi informasi dan aktivitas seseorang yang memakai teknologi untuk mendukung suatu operasi dan manajemen. Dalam sebuah pengertian yang sangat luas, istilah dari sistem informasi yang sering sekali digunakan dan mengarah kepada interaksi antara manusia, proses algoritmik, data dan teknologi. Sistem informasi merupakan suatu

sistem dalam sebuah organisasi yang akan mempertemukan antara kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, sifatnya manajerial dan kegiatan strategi dari sebuah organisasi yang menyediakan pihak dari luar tertentu dengan beberapa laporan-laporan yang dibutuhkan. Terdapat empat buah langkah-langkah untuk membangun suatu sistem informasi, diantaranya yaitu menentukan dan mengetahui sebuah masalah, menyediakan solusi yang alternatif, memilih solusi, dan juga menerapkan solusi yang telah dipilih. Dan ketiga langkah-langkah pertama tersebut dikatakan sebagai analisis sistem (Anggraeni, 2017).

Tujuan dari sebuah sistem informasi sendiri yaitu ingin menghasilkan sebuah informasi. Sistem informasi juga sering dikaitkan dengan data-data yang penting dimana data yang akan diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna bagi para penggunanya. Data yang diolah saja tidaklah cukup untuk dibilang sebagai sebuah informasi. Jika ingin berguna, maka sebuah informasi haruslah didukung oleh tiga pilar yang sebagai berikut, yang pertama sesuai kepada orangnya atau relevan (*relevance*), yang kedua sesuai dengan waktu (*timeliness*), dan yang ketiga sesuai nilainya atau akurat (*accurate*). Keluaran yang tidak dapat untuk didukung oleh ketiga buah pilar tersebut maka tidak dapat dikatakan sebagai suatu informasi yang berguna, melainkan berupa sebuah sampah (*garbage*).

2.5 Penerimaan Murid Baru

Penerimaan murid baru merupakan tata cara yang dilakukan suatu institusi dalam melakukan penerimaan atau seleksi terhadap orang yang ingin melakukan pendaftaran atau bergabung dengan kegiatan yang ditawarkan. Penerimaan murid

ini sering dilakukan di bidang pendidikan atau kursus informal. Dalam melakukan penerimaan murid baru ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sesuai dengan persyaratan yang dikeluarkan institusi. Pihak pendaftar harus menyetujui seluruh syarat dan ketentuan yang berlaku sebelum bergabung pada institusi tersebut.

2.6 Tempat Kursus

Kursus adalah lembaga pelatihan yang termasuk ke dalam jenis pendidikan non formal. Kursus merupakan suatu kegiatan belajar-mengajar seperti halnya sekolah. Perbedaannya adalah bahwa kursus biasanya diselenggarakan dalam waktu pendek dan hanya untuk mempelajari satu keterampilan tertentu, Peserta Kursus yang telah mengikuti kursus dengan baik dapat memperoleh sertifikat atau surat keterangan. Untuk keterampilan tertentu seperti, kursus ahli kecantikan atau penata rambut diwajibkan menempuh ujian negara. Ujian negara ini dimaksudkan untuk mengawasi mutu kursus yang bersangkutan, sehingga pelajaran yang diberikan memenuhi syarat dan peserta memiliki keterampilan dalam bidangnya.

Kepada Lembaga Kursus dan Pelatihan dilakukan satu pola penjaminan mutu yang mengacu kepada sistem penjaminan mutu pendidikan nasional yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Meliputi Evaluasi dan Akreditasi dilakukan terhadap satuan pendidikannya dalam hal ini adalah lembaga kursus dan pelatihannya, untuk sertifikasi dilakukan kepada SDM nya, meliputi: Pengelola, Pendidik, dan peserta didik. Evaluasi dilakukan oleh pemerintah berupa evaluasi kinerja, akreditasi untuk

mengukur kelayakan yang dilakukan oleh Ban-PNF, dan sertifikasi dilakukan oleh Lembaga Sertifikasi Kompetensi yang di bentuk oleh asosiasi profesi dan ditetapkan oleh pemerintah.



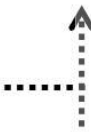

2.7 *Unified Modeling Language*

UML adalah singkatan dari Unified Modelling Language yang merupakan sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (Object Oriented). *UML* tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemrograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemrograman seperti JAVA, C++, Visual Basic atau bahkan dihubungkan secara langsung ke dalam sebuah object- oriented database (Sukmawati & Priyadi, 2019).

2.7.1 *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>	Menspesifikan 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)

2.7.2 Activity Diagram






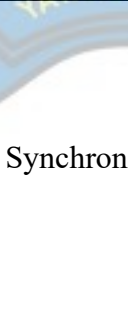



Activity Diagrams adalah sesuatu yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa 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 dalam *activity diagram* dijelaskan pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Elemen Activity Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Action State</i>	Menandakan sebuah aktivitas

Tabel 2.3 Elemen *Activity Diagram* (Lanjutan)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<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)

2.7.3 *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*. Tabel 2.3 menjelaskan komponen-komponen yang ada pada *Sequence Diagram*.

Tabel 2.4 Elemen *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Objek	Menggambarkan objek/orang yang berinteraksi 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)

2.7.4 *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan suatu struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Yang juga merupakan himpunan dari objek-objek yang sejenis, sebuah objek memiliki keadaan sesaat (*state*) dan perilaku (*behaviour*). State sebuah objek adalah kondisi objek tersebut yang dinyatakan dalam *attribute/properties* (Kurniawan, 2018). Elemen *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.5 Elemen *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
--------	------------

	Kelas pada struktur sistem
	Sama dengan konsep <i>Interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
	<i>Association</i> , menghubungkan antara satu objek dengan objek lainnya
	<i>Depedenci</i> , yaitu kelas antar kelas dengan makna saling ketergantungan antar kelas
	<i>Generalisasi</i> , yaitu kelas antar kelas dengan makna <i>generalisasi generalisasi</i> umum/khusus
	<i>Agregation</i> , kelas antar kelas dengan makna semua bagian
	<i>Diretcted Association</i> , kelas antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.

Sumber: (Kurniawan, 2018)

2.8 *Flowchart*

Flowchart merupakan suatu bagan yang terdiri dari berbagai symbol tertentu yang menjelaskan urutan dari proses secara lengkap atau detail dan menghubungkan antara satu proses dengan yang lainnya pada sebuah program atau lebih. *Flowchart* digunakan dalam menganalisis, merancang, mendokumentasikan, atau mengelola suatu proses atau program di berbagai bidang. *Flowchart* digunakan dalam mendesain dan mendokumentasikan proses atau program sederhana. Seperti jenis diagram lainnya, diagram membantu memvisualisasikan apa yang sedang terjadi dan dengan demikian membantu memahami suatu proses, dan mungkin juga menemukan fitur yang kurang jelas dalam proses tersebut, seperti kekurangan dan

hambatan. Ada berbagai jenis diagram alur: masing-masing jenis memiliki set kotak dan notasi sendiri. Dua jenis kotak yang paling umum dalam diagram alur adalah:


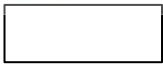
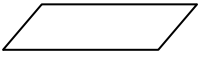
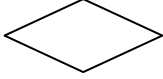
- 1 Langkah pemrosesan, biasanya disebut aktivitas, dan dilambangkan sebagai kotak persegi panjang.
- 2 Sebuah keputusan, biasanya dilambangkan sebagai berlian.

Diagram alir digambarkan sebagai "lintas fungsional" ketika bagan dibagi menjadi bagian vertikal atau horizontal yang berbeda, untuk menggambarkan kontrol unit organisasi yang berbeda. Simbol yang muncul di bagian tertentu berada dalam kendali unit organisasi itu. *Flowchart* lintas fungsional memungkinkan penulis untuk menemukan tanggung jawab untuk melakukan suatu tindakan atau membuat keputusan dengan benar, dan untuk menunjukkan tanggung jawab masing-masing unit organisasi untuk bagian-bagian berbeda dari satu proses tunggal.

Struktur grafik yang mendasari diagram alur adalah grafik aliran, yang mengabstraksi jenis simpul, isinya, dan informasi tambahan lainnya. Diagram alir menggambarkan aspek-aspek tertentu dari proses dan biasanya dilengkapi dengan jenis diagram lainnya. Misalnya, Kaoru Ishikawa, mendefinisikan diagram alir sebagai salah satu dari tujuh alat dasar kendali mutu, di sebelah histogram, diagram Pareto, lembar pemeriksaan, diagram kontrol, diagram sebab-akibat, dan diagram sebaran. Demikian pula, di *UML*, notasi pemodelan konsep standar yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, diagram aktivitas, yang merupakan jenis diagram alur, hanyalah salah satu dari banyak jenis diagram yang berbeda.

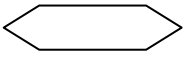
Diagram Nassi-Shneiderman dan Drakon-chart adalah notasi alternatif untuk aliran proses. Nama alternatif umum termasuk diagram alir, diagram alur proses, diagram alur fungsional, peta proses, diagram proses, diagram proses fungsional, model proses bisnis, model proses, diagram alir proses, diagram alur kerja, diagram alir bisnis. Istilah "diagram alur" dan "diagram alir" digunakan secara bergantian. Struktur grafik yang mendasari diagram alur adalah grafik aliran, yang mengabstraksi jenis simpul, isinya, dan informasi tambahan lainnya. Adapun simbol-simbol *Flowchart* lihat pada tabel 2.5.

Tabel 2.6 Simbol *Flowchart*

NO	SIMBOL	FUNGSI
1.		Terminal , untuk memulai atau mengakhiri suatu program
2.		Proses , suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan.
3.		Input-Output , untuk memasukkan menunjukkan hasil dari suatu proses
4.		Decision , suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan

Sumber: (Kurniawan, 2018)

Tabel 2.7 Simbol *Flowchart* (Lanjutan)

NO	SIMBOL	FUNGSI
5.		Preparation , suatu symbol yang menyediakan tempat pengolahan

6.		Connector , suatu prosedur penghubung yang akan masuk atau keluar melalui symbol ini dalam lembar yang sama
7.		Off-Page Connector , merupakan symbol masuk atau keluarannya suatu prosedur pada lembaran kertas lainnya
8.		Arus/Flow , dari pada prosedur yang dapat dilakukan atas ke bawah dari bawah ke atas, ke atas dari kiri ke kanan ataupun dari kanan ke kiri
9.		Predefined Process , untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur
10.		Simbol untuk output, yang ditunjukkan ke suatu device, seperti printer, dan sebagainya
11.		Penyimpanan file secara sementara
12.		Menunjukkan input / Output Hardisk (media penyimpanan)

Sumber: (Kurniawan, 2018)

2.9 Website

Website adalah halaman web yang umumnya saling berhubungan dalam suatu domain yang biasanya berisikan tentang berbagai jenis informasi agar dapat dilihat oleh para pengguna internet, informasi yang disampaikan biasanya berupa data teks, gambar, video, audio, dan animasi yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi maupun perusahaan. Website memiliki beberapa berfungsi dalam

keunggulan dan kualitas yang berbeda yaitu sesuai dengan sasaran pemasaran ataupun bisnis (Davis, 2020).

2.9.1 Fungsi Website

Adapun beberapa fungsi yang dapat terbilang sesuai dengan tujuan sebuah bisnis yaitu:

1. Sarana Informasi yaitu fungsi website sebagai sebuah sarana yang akan menyampaikan suatu informasi yang terbaru dan menarik untuk dapat dibaca oleh seorang customer dan pelanggan. Pada dasarnya sebuah website juga bisa dijadikan sebagai sebuah sarana yang mengandung edukasi, pembelajaran, tutorial, tips dan trik, dan juga masih banyak yang lainnya. Sebagai contoh dari website sarana informasi yaitu situs pencarian berita.
2. Sebagai Blog yaitu fungsi website untuk pembuatan sebuah blog sehingga tujuan utamanya adalah agar mendapatkan trafik pengunjung dan juga dapat mengoptimalkan sebuah blog yang terpublikasi. Selain dari itu juga berfungsi sebagai sebuah sarana untuk dapat meningkatkan brand dari perusahaan agar nantinya dapat mendatangkan customer yang lebih banyak.

Sarana Transaksi Jual Beli Toko Online/ E-Commerce yaitu sebagai media yang menampung proses dari transaksi jual beli online atau e-commerce. Dengan adanya website e-commerce diharapkan nantinya akan banyak mendatangkan konsumen untuk membeli produk barang atau jasa melalui sebuah website yang sudah disediakan.

2.9.2 Unsur-unsur Website

Berikut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam pembentukan sebuah website yaitu:

1. Domain adalah komponen dimana website dapat dianalogikan sebagai sebuah produk. Penulisan domain jika menarik akan dapat membuat seseorang dapat masuk ke dalam situs anda. Domain yang terbilang baik juga nantinya akan berpengaruh pada sebuah peningkatan ranking sistem pada sebuah mesin pencarian. Dan anda juga harus memastikan untuk melakukan optimasi SEO dan juga melakukan pengecekan domain dengan secara berkala.
2. Hosting adalah komponen atau unsur yang mana memiliki sebuah peranan penting dalam penyampaian semua penyimpanan data (database). Informasi yang ada dalam sebuah database dapat berupa teks, gambar, ilustrasi, video dan script. Pada saat ini sudah banyak sekali jasa yang berkaitan dengan layanan paket hosting sesuai dengan apa yang dibutuhkan dari bisnis dan produk anda.

Konten dalam konten memiliki fungsi yang sangat krusial. Karena jika apabila sebuah website tidak mempunyai sebuah konten, maka bisa dikatakan kalau situs tersebut tidak memiliki sebuah tujuan yang jelas.

2.9.3 Jenis Website

Berikut merupakan tiga jenis website yang berdasarkan dari pengembangannya:

1. Website Statis merupakan sebuah website yang mempunyai sebuah tampilan yang tetap dan juga tidak banyak mengalami perubahan. Biasanya, perubahan dari halaman website itu sendiri hanya terletak pada sebuah tampilannya saja.
2. Website Dinamis adalah sebuah website yang biasanya mengalami perubahan terus menerus yang nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan dan relevansi dari bisnis yang berkembang seiring waktu mengikuti zaman. Website dinamis mempunyai sebuah tampilan yang lebih interaktif dan juga menyediakan fitur kolom komentar dan juga chatting.

Website Interaktif adalah sebuah website yang sengaja dirancang bertujuan untuk dapat saling berinteraksi antar pengguna satu dan pengguna lainnya.

2.10 phpMyAdmin

phpMyAdmin adalah perangkat lunak gratis yang ditulis dalam PHP, dimaksudkan untuk menangani administrasi MySQL melalui Web. phpMyAdmin mendukung berbagai operasi di MySQL dan MariaDB. Operasi yang sering digunakan (mengelola database, tabel, kolom, relasi, indeks, pengguna, izin, dll.) Dapat dilakukan melalui antarmuka pengguna, sementara masih memiliki kemampuan untuk langsung menjalankan pernyataan SQL apa pun.

phpMyAdmin hadir dengan berbagai macam dokumentasi dan pengguna dipersilakan untuk memperbarui halaman wiki kami untuk berbagi ide dan petunjuk untuk berbagai operasi. Tim phpMyAdmin akan mencoba membantu jika

menghadapi masalah; pengguna dapat menggunakan berbagai saluran dukungan untuk mendapatkan bantuan (PhpMyAdmin, 2020).

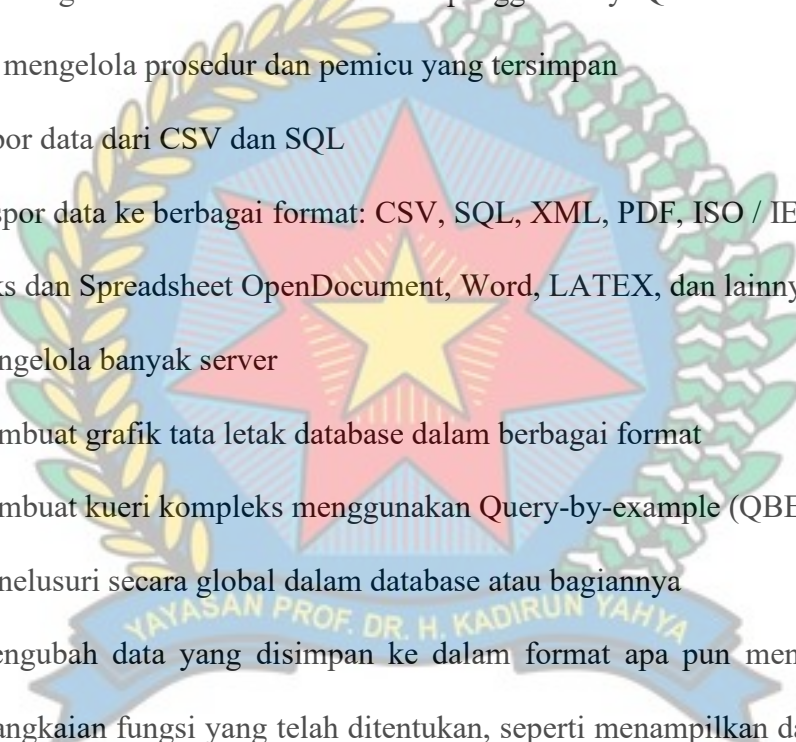
phpMyAdmin juga didokumentasikan secara mendalam dalam sebuah buku yang ditulis oleh salah satu pengembang - Menguasai phpMyAdmin untuk Manajemen MySQL yang Efektif, yang tersedia dalam bahasa Inggris dan Spanyol. Untuk memudahkan penggunaan bagi banyak orang, phpMyAdmin sedang diterjemahkan ke dalam 72 bahasa dan mendukung bahasa LTR dan RTL.

phpMyAdmin adalah proyek yang matang dengan basis kode yang stabil dan fleksibel; pengguna dapat mengetahui lebih lanjut tentang proyek dan sejarahnya serta penghargaan yang diperolehnya. Ketika proyek berusia 15 tahun, kami menerbitkan halaman perayaan.

Proyek phpMyAdmin adalah anggota Software Freedom Conservancy. SFC adalah organisasi nirlaba yang membantu mempromosikan, meningkatkan, mengembangkan, dan mempertahankan proyek Free, Libre, dan Open-Source Software (FLOSS).

Berikut ini adalah fitur yang terdapat dari aplikasi phpMyAdmin antara lain:

1. Antarmuka web yang intuitif
2. Dukungan untuk sebagian besar fitur MySQL:
 - a. telusuri dan jatuhkan database, tabel, tampilan, bidang, dan indeks
 - b. membuat, menyalin, melepaskan, mengganti nama, dan mengubah database, tabel, bidang, dan indeks
 - c. pemeliharaan server, database dan tabel, dengan proposal tentang konfigurasi server

- 
- d. jalankan, edit, dan tandai pernyataan SQL apa pun, bahkan query batch
 - e. mengelola akun dan hak istimewa pengguna MySQL
 - f. mengelola prosedur dan pemicu yang tersimpan
 3. Impor data dari CSV dan SQL
 4. Ekspor data ke berbagai format: CSV, SQL, XML, PDF, ISO / IEC 26300. Teks dan Spreadsheet OpenDocument, Word, LATEX, dan lainnya
 5. Mengelola banyak server
 6. Membuat grafik tata letak database dalam berbagai format
 7. Membuat kueri kompleks menggunakan Query-by-example (QBE)
 8. Menelusuri secara global dalam database atau bagiannya
 9. Mengubah data yang disimpan ke dalam format apa pun menggunakan serangkaian fungsi yang telah ditentukan, seperti menampilkan data BLOB sebagai gambar atau tautan unduhan

2.11 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyusun bagian, paragraf, heading, tautan, dan blockquote untuk halaman web dan aplikasi. *HTML* bukanlah bahasa pemrograman, artinya *HTML* tidak memiliki kemampuan untuk membuat fungsionalitas dinamis. Sebaliknya, ini memungkinkan untuk mengatur dan memformat dokumen, mirip dengan Microsoft Word. Saat bekerja dengan *HTML*, kami menggunakan struktur kode sederhana (tag dan atribut) untuk menandai

halaman situs web. Misalnya, kita dapat membuat paragraf dengan menempatkan teks tertutup di dalam tag awal `<p>` dan penutup `</p>`.

2.12 *PHP*

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman server-side scripting yang memiliki sifat open source. PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman server-side, maka dari itu script dari PHP nantinya akan diproses dengan server. Server yang biasanya sering digunakan bersamaan dengan PHP biasanya jenis Apache, Nginx, dan LightSpeed. PHP juga bagian dari bahasa pemrograman yang memiliki sifat open source. Pengguna bisa saja bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan apa yang mereka butuhkan. Secara umum, PHP memiliki fungsi yang dapat digunakan dalam pengembangan website, baik itu website statis yang berisikan situs berita yang penggunaannya tidak memerlukan banyak fitur maupun website dinamis yang seperti toko online yang penggunaannya memerlukan banyak fitur pendukung. Karena fleksibilitasnya yang cukup tinggi penggunaan PHP juga tidak terbatas dan terfokus pada pengembangan website saja, akan tetapi PHP juga dapat dipakai untuk membangun aplikasi komputer sekalipun (Jovan, 2007).

2.13 *MySQL*

MySQL adalah sebuah *Database Management System* yang penggunaannya memerlukan perintah *SQL (Structured Query Language)* yang saat ini banyak sekali digunakan dalam pembuatan suatu aplikasi yang berbasis website. *MySQL*

terbagi atas dua lisensi, yang pertama adalah Free Software yaitu sebuah perangkat lunak yang dapat diakses oleh siapa saja. Yang kedua adalah Shareware yaitu sebuah perangkat lunak yang mempunyai pemilik memiliki sebuah batasan dalam penggunaannya. *MySQL* merupakan ke dalam (Relational Database Management System) sehingga di dalam struktur databasenya harus menggunakan sebuah kolom, tabel, dan baris. Jadi di dalam sebuah proses pengambilan data dapat menggunakan sebuah metode relational database. Dan akan menjadi suatu penghubung antara sebuah perangkat lunak dan database server. Fungsi dari *MySQL* adalah agar dapat membuat dan mengelola database di sisi server yang dapat memuat berbagai informasi menggunakan bahasa *SQL*. Namun ada sisi lain juga yang dimiliki yaitu dapat memudahkan pengguna dalam mengakses sebuah data yang berisikan informasi dalam bentuk String (teks), yang bisa saja diakses secara personal ataupun publik dalam sebuah web (Nugroho, 2018).

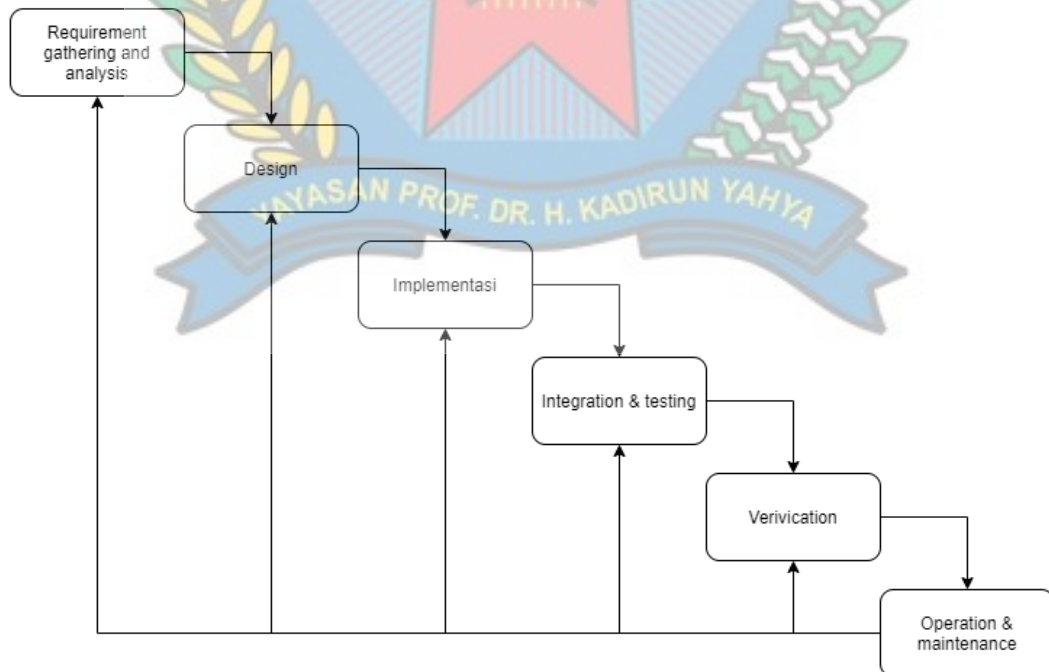


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa langkah yang memiliki aturan dan urutan terstruktur. Gambar 3.1 adalah tahapan penelitian penulis.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Pengembangan sistem informasi menggunakan metode Waterfall. Metode waterfall adalah metode kerja yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis. Disebut waterfall karena proses mengalir satu arah “ke bawah” seperti

air terjun. Metode waterfall dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahap yang ada.

Gambar 3.1 menjelaskan proses yang dikerjakan dalam mencapai hasil penelitian. Proses ini disusun agar hasil penelitian memberikan hasil yang maksimal dan jelas. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi penyimpangan dalam melaksanakan penelitian tersebut. Tahapan berikut adalah prosedur yang diambil dalam melakukan penelitian ini:

1. *Requirement gathering and analysis* adalah pengumpulan data-data yang penting dan menjadikan informasi tersebut menjadi satu perumusan masalah. Pengumpulan data dilakukan dengan mendapatkan data-data yang murid yang telah mendaftar untuk dijadikan *sample*.
2. *Design* merupakan perancangan tampilan dari sistem informasi penerimaan murid baru dan menentukan *layout* dan tema dari sistem informasi tersebut. Perancangan sistem informasi bertujuan untuk menentukan bentuk dan tata letak elemen pada website.
3. Implementasi adalah kegiatan untuk menerapkan sistem informasi yang telah dibangun untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna pada saat memakai sistem informasi tersebut.
4. *Integration and testing* berfungsi untuk mereview website yang telah dibangun. Pembahasan dilakukan untuk mendapatkan *user experience* dari pengguna *website*. *Testing* berfungsi untuk melakukan pengujian kebenaran sistem yang telah dibangun dan memastikan tidak ada kekurangan berdasarkan kebutuhan sistem

5. *Verification* berfungsi untuk melihat kebenaran dari data yang digunakan dalam sistem informasi penerimaan murid baru.
6. *Operation and maintenance* berfungsi untuk melakukan perbaikan dan perawatan secara berkala jika ada menemukan kesalahan dalam sistem informasi penerimaan murid baru tersebut.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam sistem informasi penerimaan murid baru. Data berasal dan diambil secara langsung di Private Les Millenium. Data ini bertujuan untuk melihat proses pendaftaran murid baru yang terjadi. Data ini disusun dan digunakan pada sistem informasi agar dapat melihat fungsi sistem informasi pendaftaran murid baru tersebut.

Berikut ini adalah tahapan pengumpulan data yang ada pada penelitian dalam mendapatkan data, antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah pengumpulan data yang dilakukan 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 data uji yang sesuai dengan kebutuhan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan di Private Les Millenium dengan orang yang dapat memberikan informasi lengkap. Wawancara juga dilakukan kepada pemilik tempat kursus dalam meminta izin riset dan data yang digunakan dalam penelitian ini.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara langsung pada saat calon murid melakukan pendaftaran di bagian administrasi kursus. Pengamatan bertujuan untuk melihat pengembangan yang dilakukan pada sistem informasi sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

3.3 Perancangan Sistem

Beberapa diagram yang digunakan dapat menjelaskan model penelitian. Penulis mengambil empat buah model dalam mengarahkan sistem informasi yang akan dibangun. Keempat diagram tersebut berfungsi sebagai panduan pada pembuatan sistem informasi agar sesuai dengan perencanaan. Diagram yang digunakan antara lain:

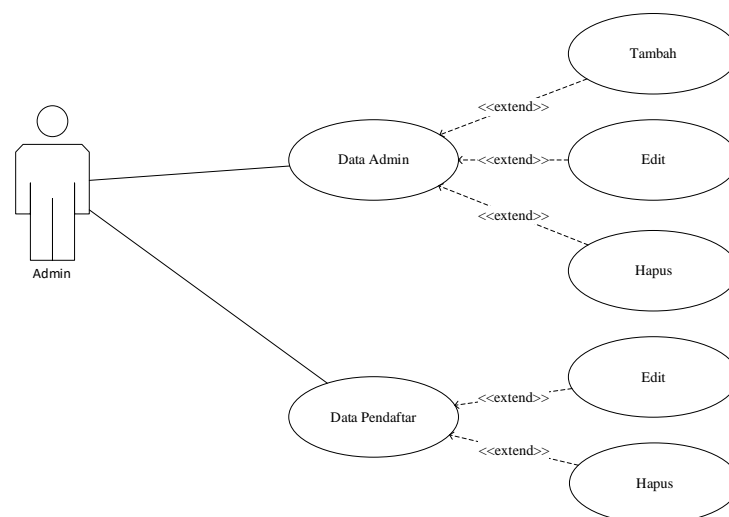
1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Sequence Diagram*
4. *Class Diagram*

3.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh *user* dan *admin*. Gambar 3.2 dan 3.3 adalah perancangan Use case diagram sistem informasi penerimaan murid baru pada *user* dan *admin*.



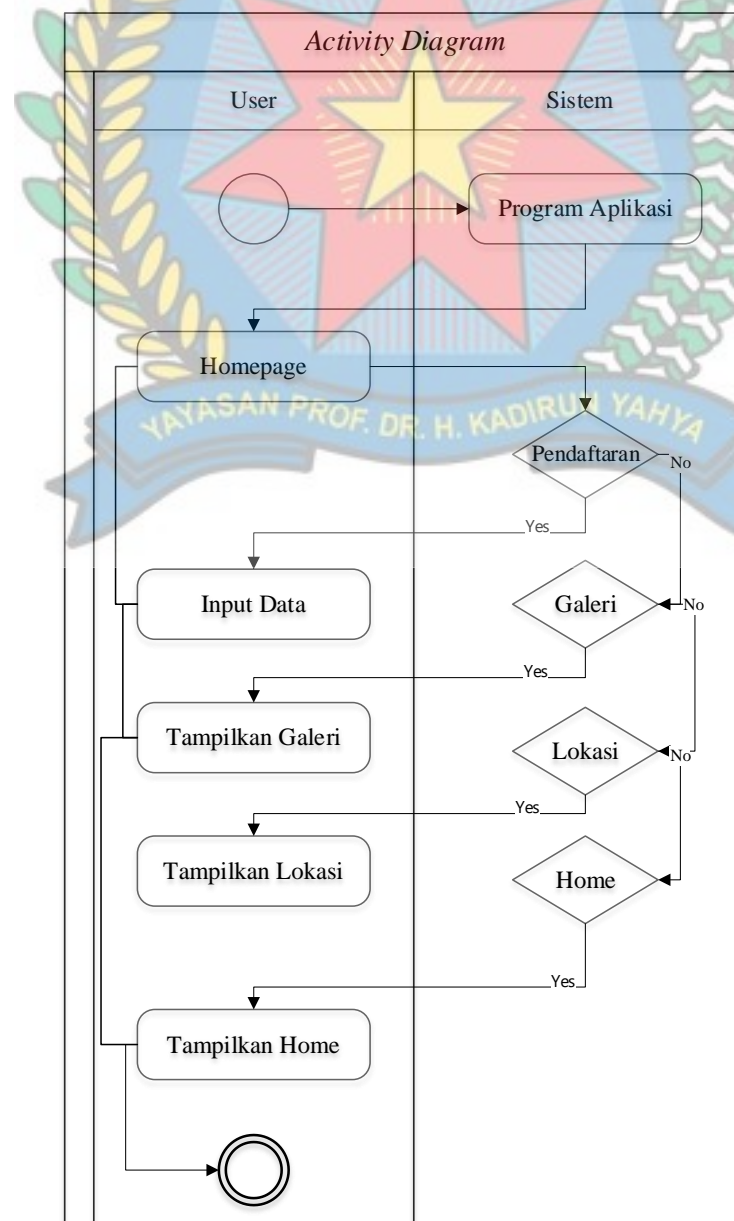
Gambar 3.2 Use case diagram sistem informasi user



Gambar 3.3 Use case diagram sistem informasi admin

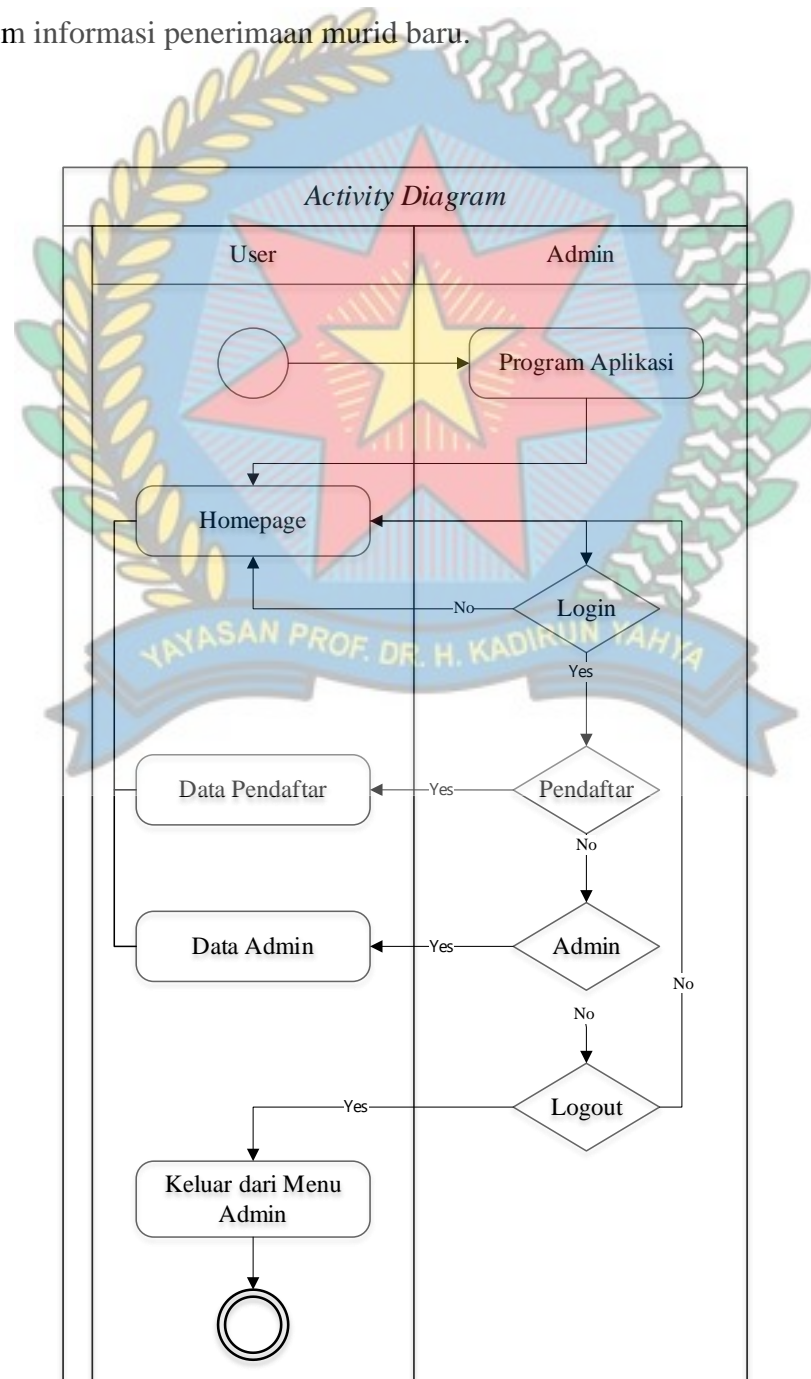
3.3.2 Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan atau aktifitas yang dilakukan oleh *user* dan *admin* terhadap sistem tersebut. Gambar 3.4 merupakan *activity diagram user*.



Gambar 3.4 Activity diagram sistem informasi bagian user

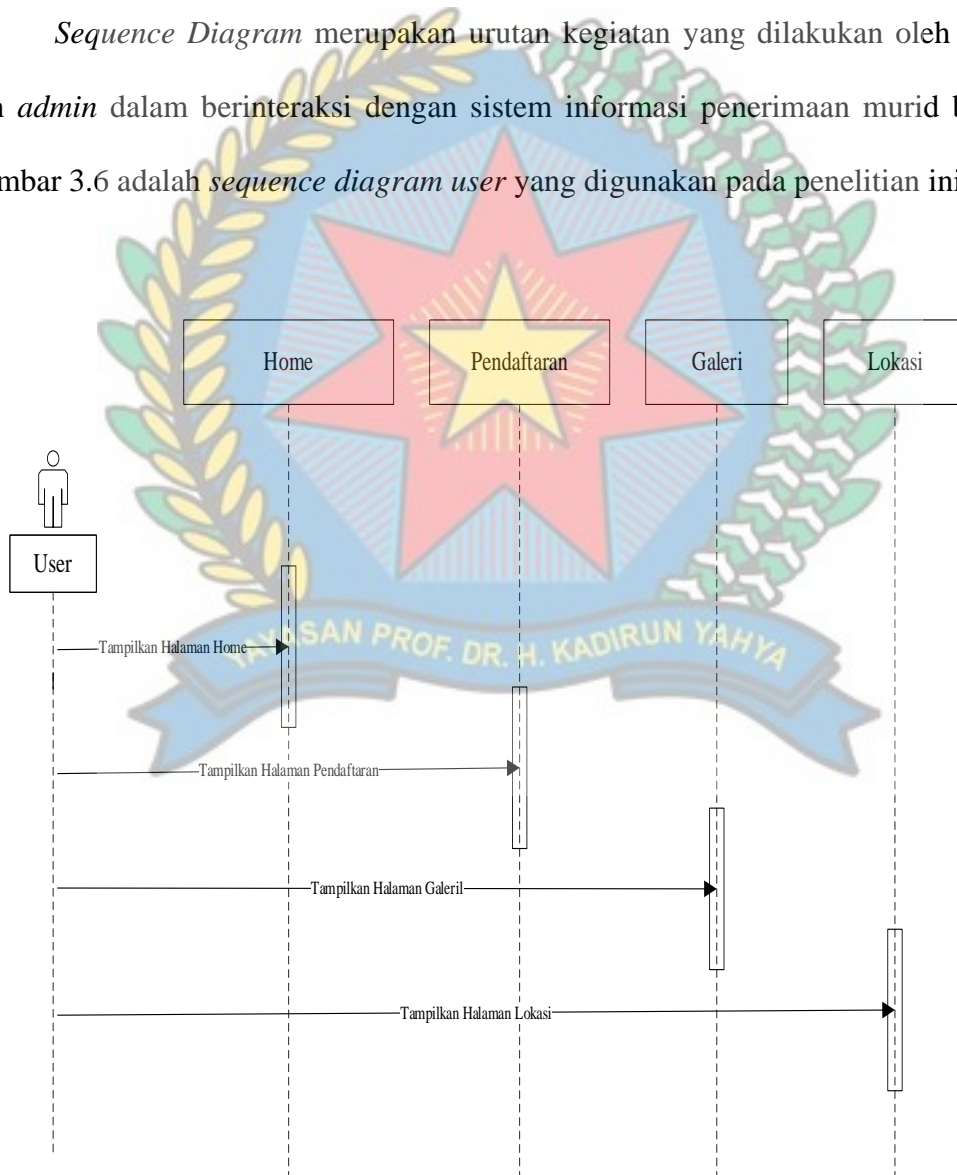
Gambar 3.5 merupakan *activity diagram* yang digunakan oleh pihak *admin* pada sistem informasi penerimaan murid baru.



Gambar 3.5 *Activity diagram* sistem informasi bagian admin

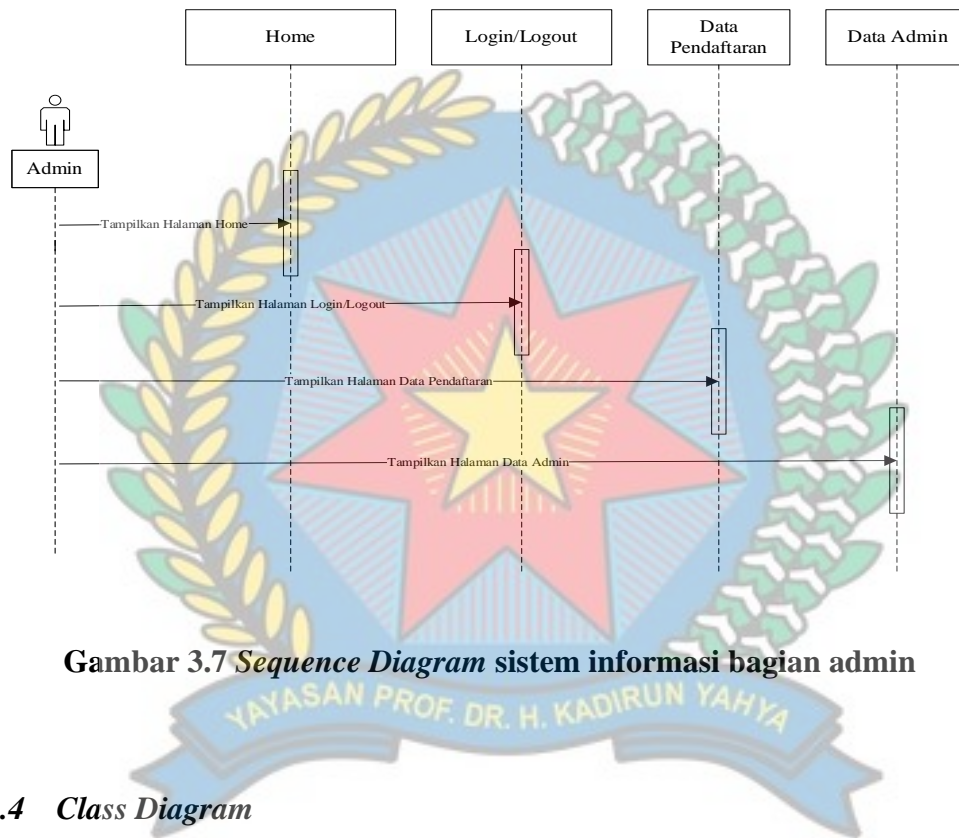
3.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan urutan kegiatan yang dilakukan oleh *user* dan *admin* dalam berinteraksi dengan sistem informasi penerimaan murid baru. Gambar 3.6 adalah *sequence diagram user* yang digunakan pada penelitian ini.



Gambar 3.6 *Sequence Diagram* sistem informasi bagian user

Gambar 3.7 adalah *sequence diagram* admin yang digunakan pada penelitian ini.



3.3.4 Class Diagram

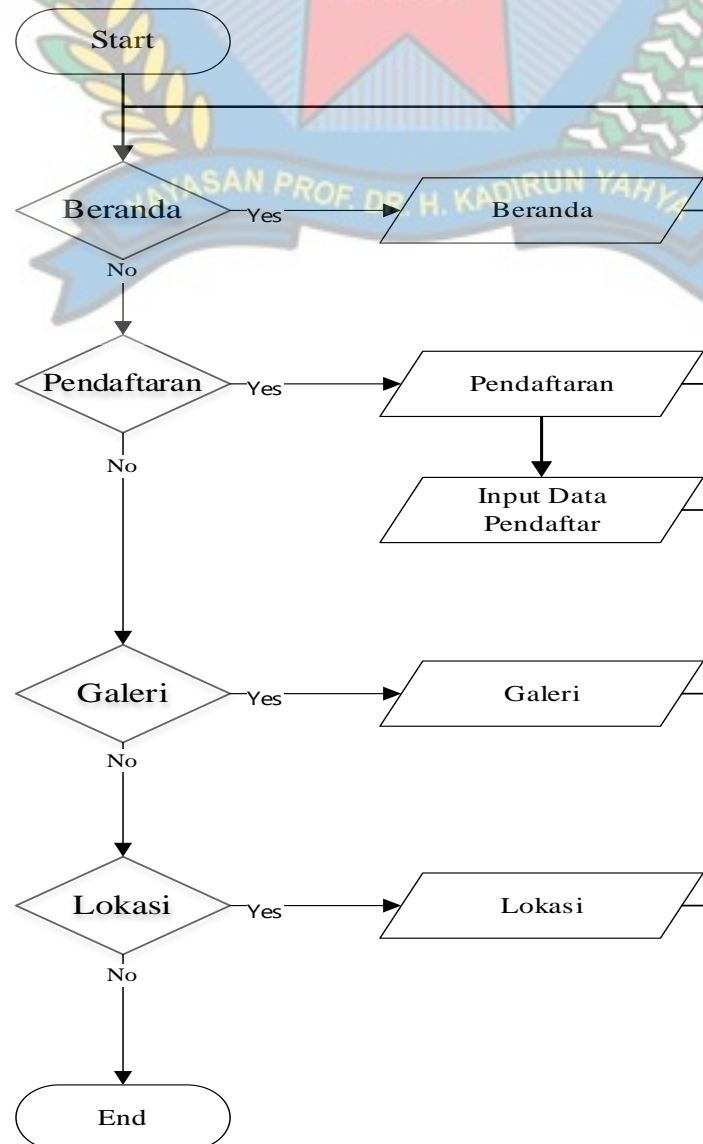
Gambar 3.8 adalah *class diagram user* yang digunakan pada penelitian ini yang menunjukkan fungsi dan data yang digunakan.

Data Admin		Data Pendaftaran	
id_admin	int (11)	id_pendaftaran	int (11)
nama	varchar (100)	tgl_daftar	Date
username	varchar (100)	nama_siswa	varchar (50)
password	varchar (100)	tmp_lahir	varchar (50)
+baca():void		tgl_lahir	date
+edit():void		jen_kelamin	varchar (10)
+tambah():void		anak_ke	int (11)
+hapus():void		agama	varchar (20)
		asal_sekolah	varchar (50)
		kelas	varchar (5)
		hobi	varchar (50)
		cita_cita	varchar (50)
		mat_pel	varchar (50)
		no_telp_siswa	varchar (15)
		nama_ayah	varchar (50)
		pekerjaan_ayah	varchar (50)
		nama_ibu	varchar (50)
		pekerjaan_ibu	varchar (50)
		alamat_ortu	varchar (50)
		no_telp_ortu	varchar (15)
		+baca():void	
		+edit():void	
		+hapus():void	

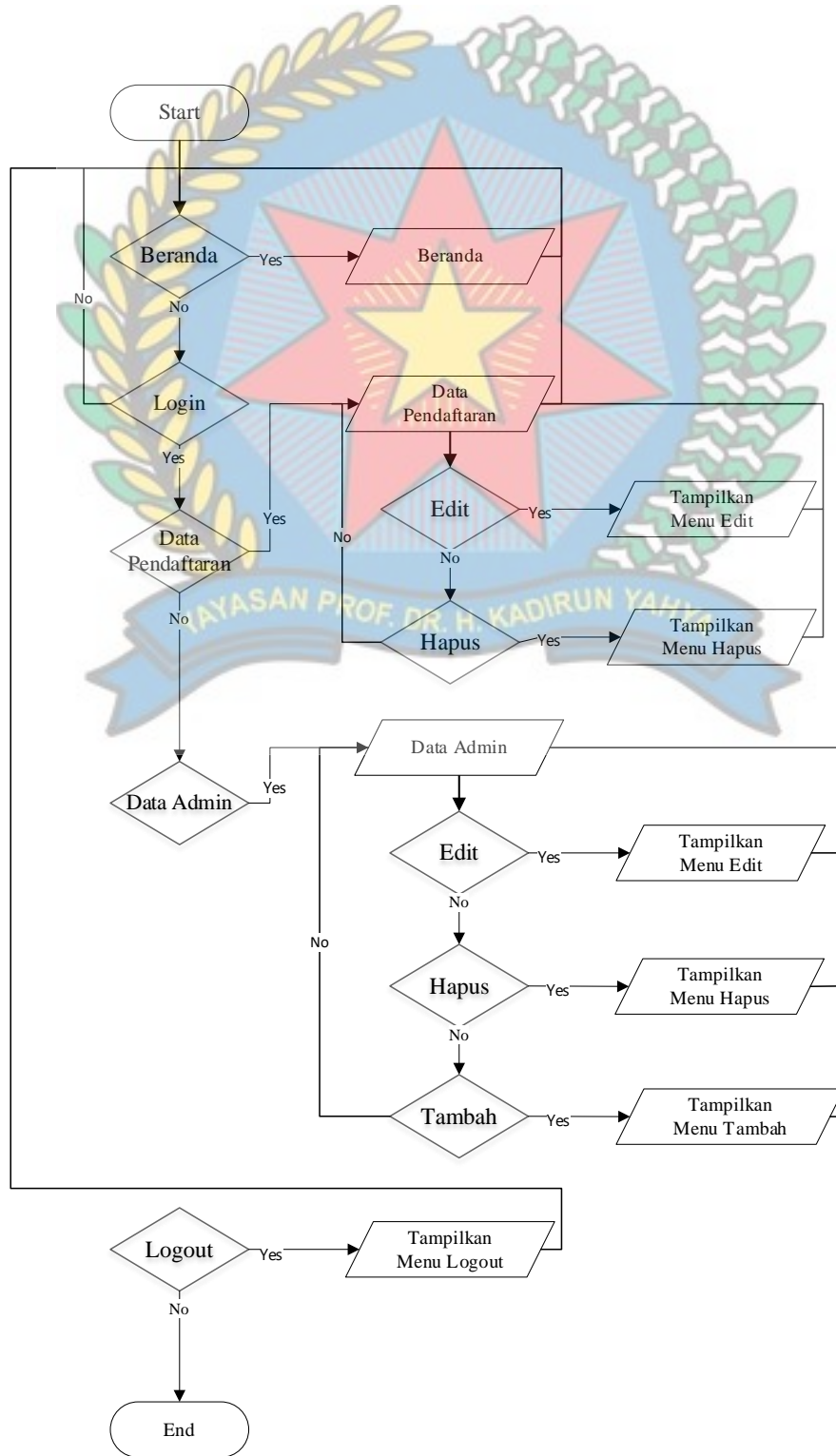
Gambar 3.8 Class Diagram sistem informasi

3.4 Flowchart

Flowchart yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk melihat alur dari proses kerja dari sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium. Ada dua *flowchart* yang terlibat pada penelitian ini yaitu *flowchart* untuk pengguna atau *user* dan *flowchart* untuk admin. Gambar 3.9 dan 3.10 adalah *flowchart* sistem informasi penerimaan murid baru bagian *user* dan *admin*.



Gambar 3.9 Flowchart sistem informasi bagian user



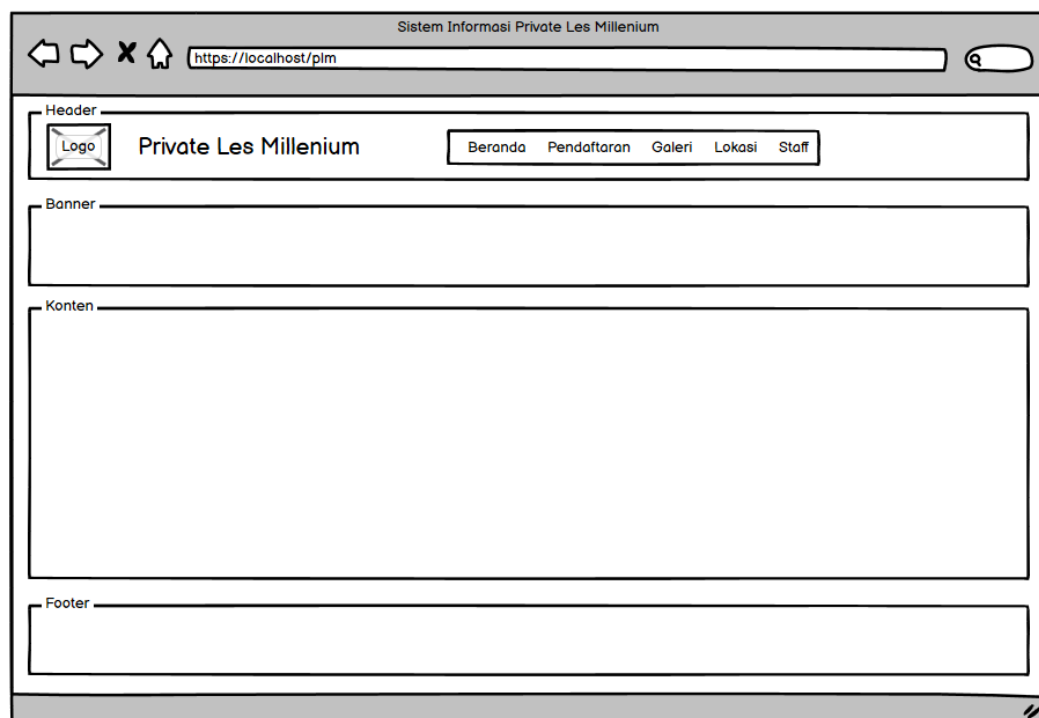
Gambar 3.10 Flowchart sistem informasi bagian admin

3.5 Perancangan Antarmuka Sistem Informasi

Perancangan antarmuka sistem informasi merupakan perancangan yang menentukan model tampilan dan tata letak elemen pada sistem informasi tersebut. Berikut ini adalah perancangan antarmuka untuk masing-masing tampilan yang ada pada sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium.

3.5.1 Rancangan Halaman Home

Rancangan halaman home merupakan halaman pertama kali tampil pada saat sistem informasi penerimaan murid baru dibuka. Gambar 3.11 merupakan hasil perancangan home.



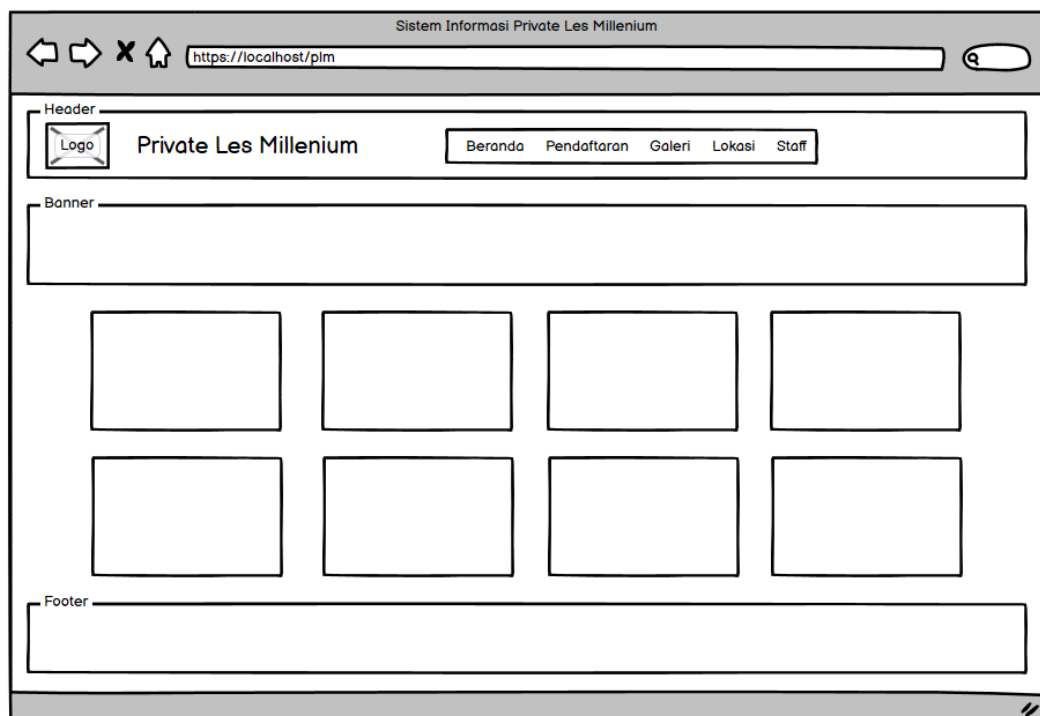
Gambar 3.11 Rancangan Home

Halaman home memiliki beberapa menu lainnya, antara lain:

1. Pendaftaran
2. Galeri
3. Lokasi
4. Staff

3.5.2 Rancangan Halaman Galeri

Menu ini merupakan tempat foto-foto kegiatan studi yang dilakukan di masing-masing rumah. Gambar 3.12 merupakan hasil perancangan halaman galeri.



Gambar 3.12 Rancangan halaman galeri

3.5.3 Rancangan Halaman Pendaftaran

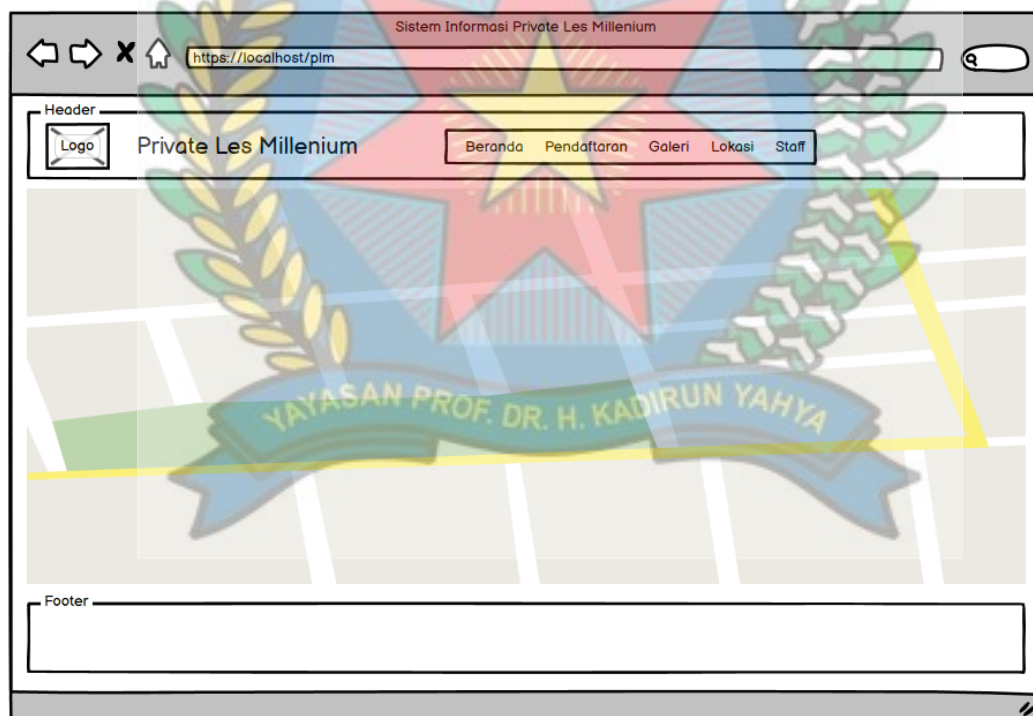
Menu ini merupakan tempat melakukan pendaftaran bagi calon murid yang ingin bergabung di Private Les Millenium. Ada beberapa parameter atau isian yang harus dipenuhi dalam melakukan pendaftaran. Setelah calon murid mengisi isian tersebut, maka pendaftaran dapat dilakukan. Gambar 3.13 merupakan hasil perancangan halaman pendaftaran.

The image shows a wireframe of a web browser displaying the registration page for 'Private Les Millenium'. The browser's address bar shows 'https://localhost/pim'. The page has a header with a logo, the site name 'Private Les Millenium', and navigation links: 'Beranda', 'Pendaftaran', 'Galeri', 'Lokasi', and 'Staff'. The main content area is divided into two columns. The left column is labeled 'Deskripsi Singkat' and contains a large empty text box. The right column is labeled 'Daftar Kegiatan' and contains a vertical stack of input fields for: 'Tanggal Daftar', 'Nama Siswa', 'Tempat Lahir', 'Tanggal Lahir', 'Jenis Kelamin', and an unlabeled field. Below these fields is a 'Daftar' button. A footer area is located at the bottom of the page.

Gambar 3.13 Rancangan halaman pendaftaran

3.5.4 Rancangan Halaman Lokasi

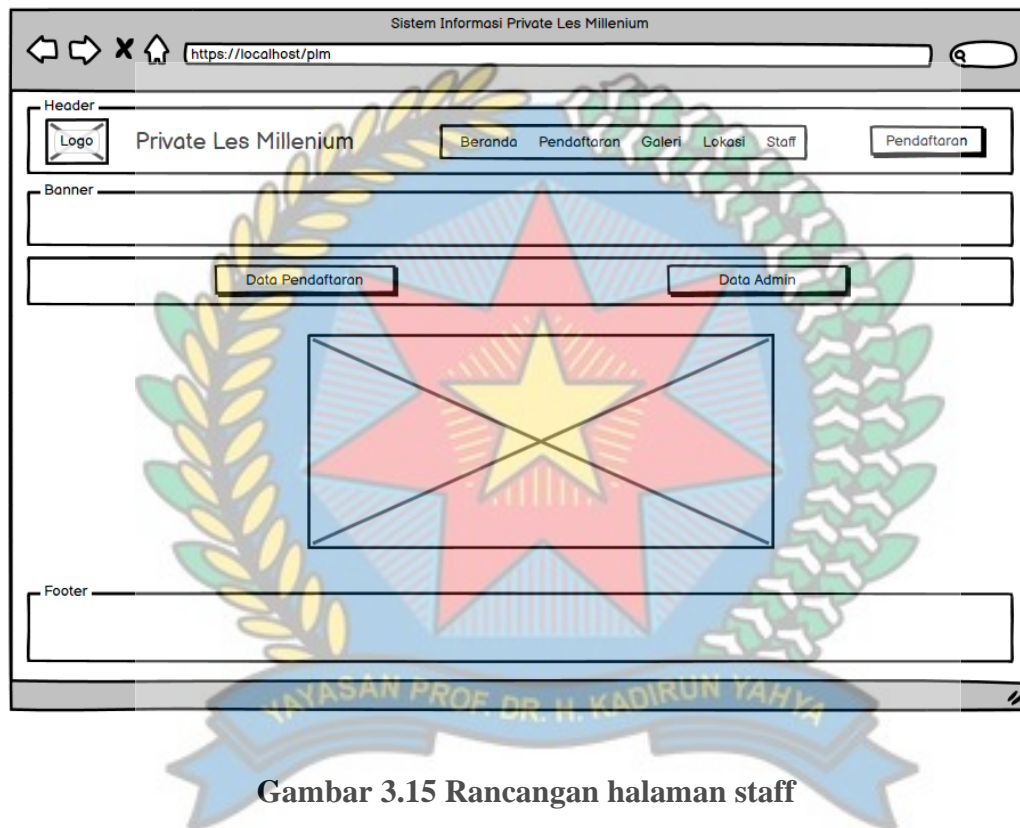
Halaman lokasi berfungsi untuk memberikan informasi letak Private Les Millenium. Gambar 3.14 adalah rancangan halaman lokasi.



Gambar 3.14 Rancangan halaman lokasi

3.5.5 Rancangan Halaman Staff

Halaman staff adalah halaman yang ditujukan kepada admin dalam mengelola data pendaftar dan data admin pada sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium. Gambar 3.15 adalah hasil perancangan dari halaman staff.



Gambar 3.15 Rancangan halaman staff

3.5.6 Rancangan Halaman Login

Halaman login untuk melakukan proses masuk ke dalam sistem. Login hanya dapat diakses oleh staff yang memiliki akses yang terverifikasi. Halaman login dapat dilakukan pada halaman home atau dengan melakukan pemanggilan menu Staff. Gambar 3.16 adalah hasil perancangan dari halaman login.



Gambar 3.16 Rancangan halaman login

3.5.7 Rancangan Halaman Data Pendaftaran

Halaman data pendaftaran adalah halaman yang ditujukan kepada staff dalam melakukan olah data pendaftaran siswa di Private Les Millenium. Halaman data pendaftaran hanya dapat diakses oleh staff yang sudah memiliki akun sebelumnya. Gambar 3.17 adalah hasil perancangan dari halaman data pendaftaran.

Sistem Informasi Private Les Millenium

https://localhost/plm

Header

Logo Private Les Millenium Beranda Pendaftaran Galeri Lokasi Staff

Banner

Data Pendaftaran Data Admin

Awal / / Akhir / /

ID	Tanggal Daftar	Data Siswa	Asal Sekolah	Kelas	Hobi	Cita-cita	Mata Pelajaran	No. Telp/Wa	Data Orang Tua

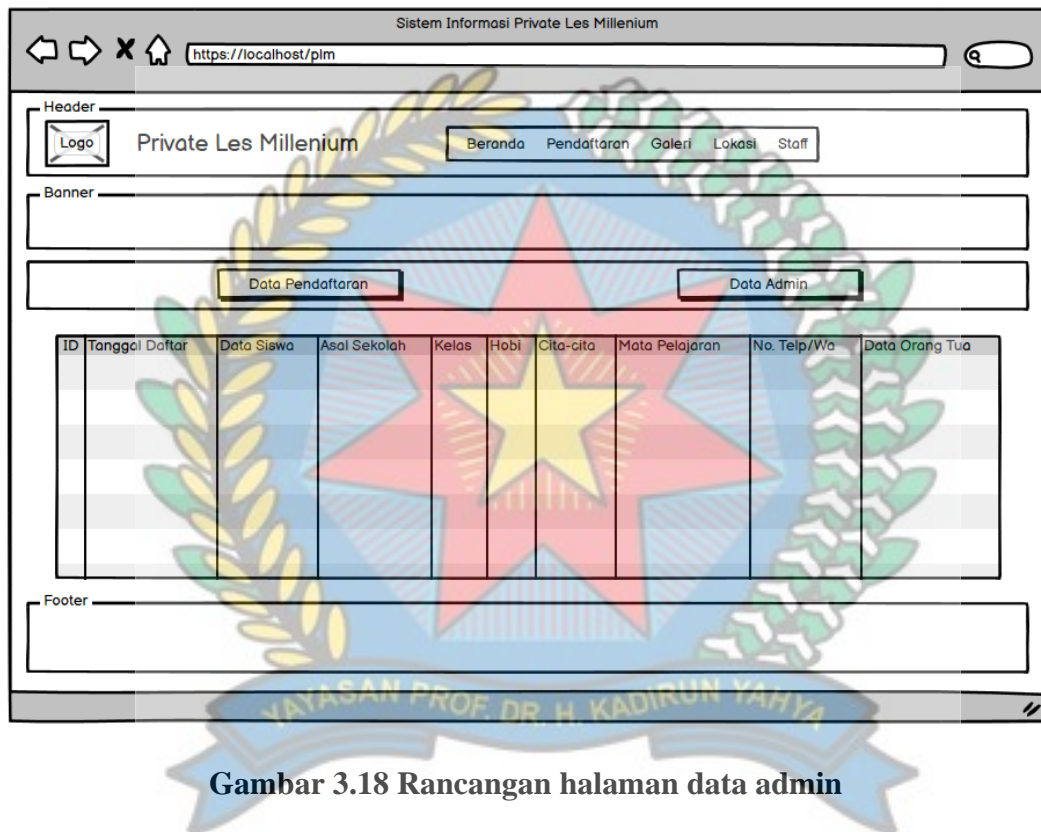
Footer

YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

Gambar 3.17 Rancangan halaman data pendaftaran

3.5.8 Rancangan Halaman Data Admin

Halaman data admin adalah halaman yang ditujukan kepada staff dalam melakukan olah data staff di Private Les Millenium. Halaman data admin hanya dapat diakses oleh staff yang sudah memiliki akun sebelumnya. Gambar 3.18 adalah hasil perancangan dari halaman data admin.



Gambar 3.18 Rancangan halaman data admin

3.6 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dalam membuat sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium memiliki dua buah tabel sebagai tempat penyimpanan data. Berikut ini adalah basis data yang digunakan pada sistem informasi penerimaan murid baru.

Tabel 3.1 Struktur Database Admin

No.	Variabel	Jenis
1	id_admin	int (11)
2	Nama	varchar (100)
3	Username	varchar (100)
4	Password	varchar (100)

Tabel 3.2 Struktur Database Data Pendaftaran

No.	Variabel	Jenis
1	id_pendaftaran	int (11)
2	tgl_daftar	Date
3	nama_siswa	varchar (50)
4	tmp_lahir	varchar (50)
5	tgl_lahir	date
6	jen_kelamin	varchar (10)
7	anak_ke	int (11)
8	Agama	varchar (20)
9	asal_sekolah	varchar (50)
10	Kelas	varchar (5)
11	Hobi	varchar (50)
12	cita_cita	varchar (50)
13	mat_pel	varchar (50)
14	no_telp_siswa	varchar (15)
15	nama_ayah	varchar (50)
16	pekerjaan_ayah	varchar (50)
17	nama_ibu	varchar (50)
18	pekerjaan_ibu	varchar (50)
19	alamat_ortu	varchar (50)
20	no_telp_ortu	varchar (15)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan yang dilakukan sebelumnya bertujuan untuk membangun sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium. Hasil sistem informasi tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

4.1 Spesifikasi Sistem

Adapun spesifikasi sistem yang dibutuhkan yaitu spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak.

1. Spesifikasi Perangkat Keras

Sistem informasi penerimaan murid baru memerlukan perangkat keras dalam membuat sistem tersebut. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, penulis menyediakan beberapa kebutuhan perangkat keras. Tabel 4.1 adalah spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras

No.	Komponen	Tersedia
1	<i>Processor</i>	Intel Core i3 1.9 GHz
2	RAM	4 GB
3	<i>Harddisk</i>	500 GB
4	Monitor	14 inch

2. Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak merupakan alat bantu utama dalam melakukan pengkodean sistem informasi penerimaan murid baru di Private Les Millenium. Akan tetapi, perangkat lunak memiliki beberapa tugas penting lainnya. Tabel 4.2 adalah beberapa tugas yang dilakukan oleh perangkat lunak.

Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

No.	Tugas	Tersedia
1	Sistem Operasi	Windows 10 64 Bit
2	IDE Pemrograman	Microsoft Visual Studio Code
3	Desain User Interface	Balsamiq
4	Data Editor	Microsoft Excel 2019
5	Word Processing	Microsoft Word 2019
6	Web Server	XAMPP Apache
7	Database Server	XAMPP MySQL
8	Desain UML	Microsoft Visio 2019
9	Browser	Google Chrome & Mozilla Firefox

4.2 Hasil Pembuatan Sistem Informasi

Halaman pada sistem informasi disusun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan dalam menyusun tata letak dari sistem informasi tersebut, penulis menggunakan *CSS* secara langsung.

4.2.1 Halaman Home

Halaman home merupakan halaman sistem informasi dari penerimaan murid baru di Private Les Millenium. Gambar 4.1 merupakan hasil tampilan halaman home.

Private Les Millenium

Home Pendaftaran Galeri Lokasi Staff Guest

Motto: Pendidikan Memanusiakan Manusia
Menerima siswa/i TK, SD, SMP, SMA, SMK untuk belajar private di rumah
MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, & SEMUA BIDANG STUDI
Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan HP: 081265812260 - 085261538756

PRIVATE LES MILLENIUM
Menerima Siswa/i TK, SD, SMP, SMA, SMK Untuk Belajar Private di Rumah
MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, SD SEMUA B. STUDI
Hubungi / Datangilah Segera:
Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan
Hp. 0852 6153 8756 - 0812 6581 2260

Daftar Sekarang

Pengen les tapi malas keluar rumah? ada solusinya. PRIVATE LES MILLENIUM adalah tempat les yang guru lesnya BERSEDIA DATANG KE RUMAH SISWA, jadi adik-adik semua tidak perlu repot untuk keluar rumah cukup tunggu aja di rumah pasti gurunya akan datang. Bidang studi yang dileskan: MATEMATIKA, FISIKA, AKUNTANSI, BAHASA INGGRIS, KIMIA, BAHASA MANDARIN, EKONOMI, SEMUA BIDANG STUDI SD. Nah maka dari itu AYO DAFTARKAN DIRI KAMU SEGERA. Minat bisa hubungi ke:

Gambar 4.1 Halaman home

Halaman home memiliki peran dalam mempromosikan tempat kursus Private Les Millenium. Pengguna dapat melihat beberapa informasi yang ditampilkan pada halaman home. Selain itu, dari halaman home dapat dilakukan navigasi ke halaman lainnya untuk melihat beberapa informasi yang diberikan oleh pihak admin.

4.2.2 Halaman Galeri

Halaman galeri adalah halaman yang memuat informasi yang berupa gambar pada saat tim pengajar Private Les Millenium melakukan pengajaran ke rumah masing-masing murid. Ada banyak foto yang ditampilkan pada halaman ini untuk menunjukkan kegiatan yang sudah dilakukan oleh Private Les Millenium dalam melakukan pengajaran private ke rumah masing-masing murid tersebut. Gambar 4.2 adalah hasil tampilan dari halaman galeri.



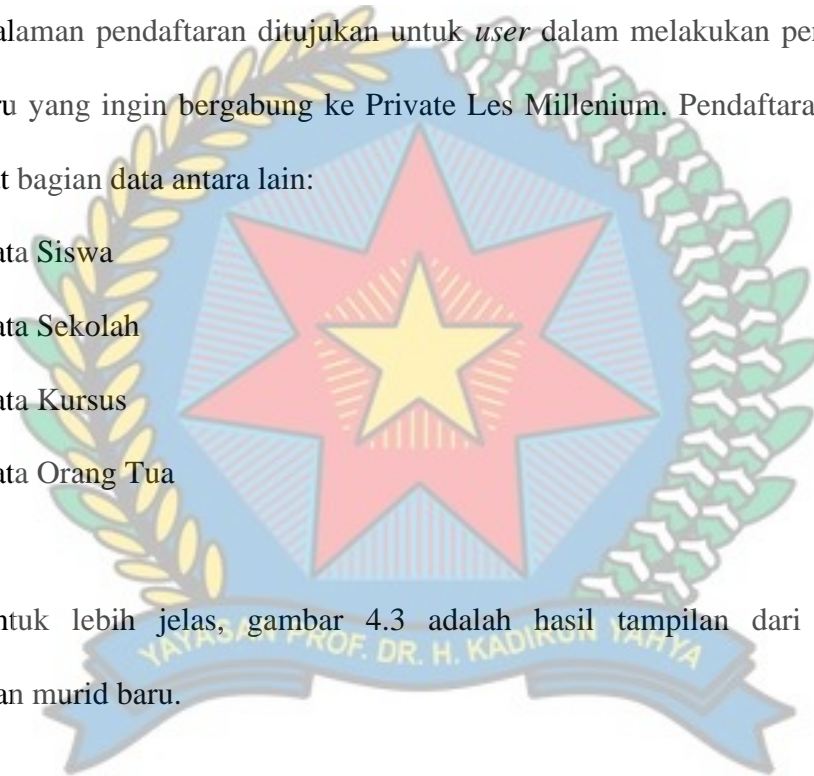
Gambar 4.2 Halaman Galeri

4.2.3 Halaman Pendaftaran

Halaman pendaftaran ditujukan untuk *user* dalam melakukan pendaftaran murid baru yang ingin bergabung ke Private Les Millenium. Pendaftaran terbagi dari empat bagian data antara lain:

1. Data Siswa
2. Data Sekolah
3. Data Kursus
4. Data Orang Tua

Untuk lebih jelas, gambar 4.3 adalah hasil tampilan dari halaman pendaftaran murid baru.



Private Les Millenium

Home Pendaftaran Galeri Lokasi Staff. Guest

Motto: Pendidikan Memanusiakan Manusia
Menerima siswa/ TK, SD, SMP, SMA, SMK untuk belajar private di rumah
MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, & SEMUA BIDANG STUDI
Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan HP: 081265812260 - 085261538756

Pendaftaran Siswa Baru

Private Les Millenium
Bersedia Datang ke Rumah
TK/SD/SMP/SMA
081265812260
081265812260
MM, Fisika, Kimia, B. Inggris,
Akuntansi, Mandarin
085261538756

Pengen les tapi malas keluar rumah? ada solusinya. PRIVATE LES MILLENIUM adalah tempat les yang guru lesnya BERSEDIA DATANG KE RUMAH SISWA, jadi adik-adik semua tidak perlu repot untuk keluar rumah cukup tunggu aja di rumah pasti gurunya akan datang. Bidang studi yang dileskan: MATEMATIKA, FISIKA, AKUNTANSI, BAHASA INGGRIS, KIMIA, BAHASA MANDARIN, EKONOMI, SEMUA BIDANG STUDI SD. Nah maka dari itu AYO DAFTARKAN DIRI KAMU SEGERA. Minat bisa hubungi ke:

IG : @privatelesmillenium
WA : 085261538756 / 081265812260
FB : Privat Les Millenium
#diSiniAja
#privatelesmillenium

Ayo bergabung bersama Private Les Millenium!

Data Siswa

Nama Lengkap Siswa
Anak

Tempat Lahir
Tempat Lahir

mm/dd/yyyy
Tanggal Lahir

-- pilih jenis kelamin --
Jenis Kelamin

-- pilih anak ke --
Anak Ke

-- pilih agama --
Agama

Asal Sekolah
Asal Sekolah

-- pilih kelas --
Kelas

Hobi Siswa
Hobi

Cita-cita Siswa
Cita-cita

Mata Pelajaran Yang Diambil
Mata Pelajaran

No. Telepon / HP / Whatsapp Siswa
No. Telepon / HP / Whatsapp Siswa

Gambar 4.3 Halaman pendaftaran

4.2.4 Halaman Lokasi

Halaman lokasi adalah halaman yang menunjukkan posisi dari Private Les Millenium melalui perantara *Google Maps*. Gambar 4.4 merupakan tampilan dari halaman lokasi.

Private Les Millenium

Home Pendaftaran Galeri Lokasi Staff Guest

Motto: Pendidikan Memanusiakan Manusia
Menerima siswa/TK, SD, SMP, SMA, SMK untuk belajar private di rumah

MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, & SEMUA BIDANG STUDI

Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan HP: 081265812260 - 065261538756

Lokasi Private Les Millenium

Private Les Millenium
11 Jl. Gereja No. 54, Sei Agul, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara 20114

Lihat peta lebih besar

LOKASI
Silahkan perbesar peta untuk melihat rute dari lokasi anda.

YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

Gambar 4.4 Halaman lokasi

4.2.5 Halaman Staff

Halaman staff ditujukan untuk pihak admin dari Private Les Millenium dalam melakukan pengolahan data penerimaan murid baru. Gambar 4.5 merupakan tampilan dari halaman staff.



Gambar 4.5 Halaman staff

4.2.6 Halaman Login

Halaman login merupakan halaman untuk menjaga agar sistem informasi tidak dapat digunakan oleh pengguna yang tidak berkepentingan dan tidak memiliki akses administrator dalam melakukan pengolahan data. Hal ini sangat penting dilakukan pada setiap sistem informasi agar terhindar dari usaha pencurian data atau usaha pengambilan data yang mengakibatkan kerugian bagi pemilik sistem informasi tersebut. Gambar 4.6 merupakan tampilan dari halaman login.



Gambar 4.6 Halaman login

4.2.7 Halaman Data Pendaftaran

Halaman data pendaftaran merupakan halaman yang ditujukan kepada admin dari Private Les Millenium dalam mengelola data pendaftaran. Kesalahan yang terjadi pada saat melakukan pendaftaran dapat diperbaiki oleh admin di halaman ini. Selain itu, pada halaman data pendaftaran, data murid yang sudah tidak dipakai dapat dihapus secara permanen. Gambar 4.7 merupakan tampilan dari halaman data pendaftaran.

Private Les Millenium

Home Pendaftaran Galeri Lokasi Staff: Ropita

Motto: Pendidikan Memanusiakan Manusia
Menerima siswa/ TK, SD, SMP, SMA, SMK untuk belajar private di rumah
MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, & SEMUA BIDANG STUDI
Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan HP: 081265812260 - 065261538756

Data Pendaftaran Data Admin

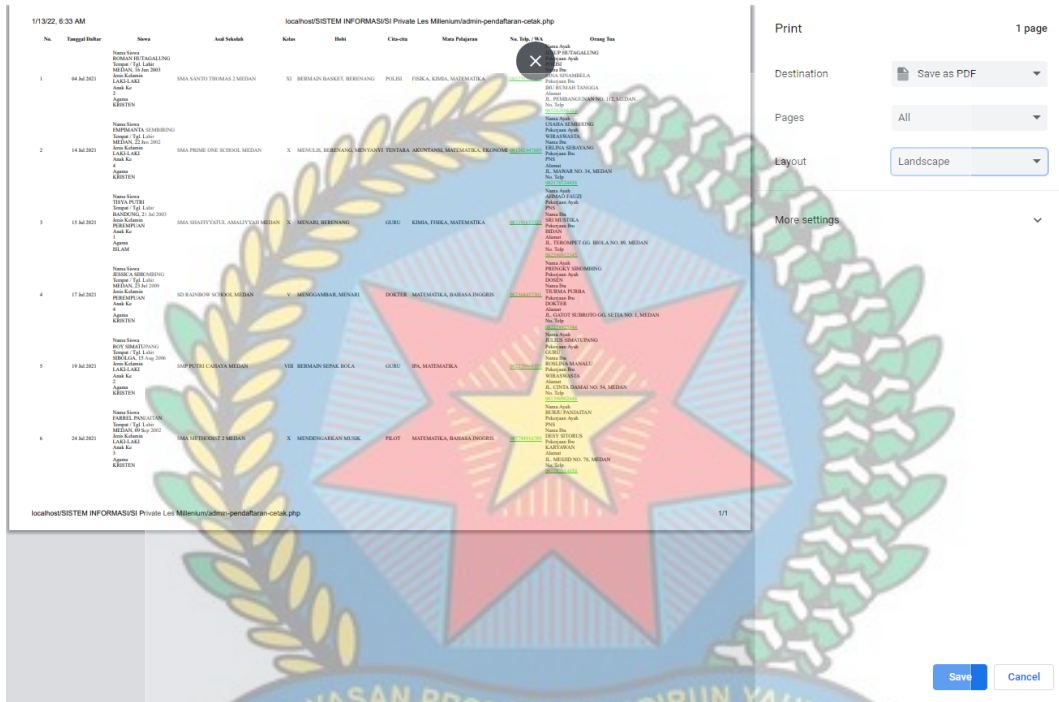
Awal: 07/04/2021
Akhir: 07/24/2021
Cetak

ID	Tanggal Daftar	Siswa	Asal Sekolah	Kelas	Hobi	Cita-cita	Mata Pelajaran	No. Telp. / WA	Orang Tua	Aksi
1	01 Jul 2021	Nama Siswa RIZKY ISLAMY Tempat / Tgl. Lahir MEDAN, 11 Apr 2005 Jenis Kelamin: LAKI-LAKI Anak Ke 3 Agama ISLAM	SMP AL-AMJAD MEDAN	VII	BERMAIN SEPAK BOLA, MENYANYI	DOKTER	MATEMATIKA, BAHASA INGGRIS	087891926451	Nama Ayah FARHAN HASAN Pekerjaan Ayah DOKTER Nama Ibu DIANA WAHYUNI Pekerjaan Ibu GURU Alamat: JL. TEKO GG. FAMILI NO. 47, MEDAN No. Telp 081261293881	
2	04 Jul 2021	Nama Siswa ROMAN HUTAGALUNG Tempat / Tgl. Lahir MEDAN, 16 Jun 2003	SMA SANTO	XI	BERMAIN BASKET,	POLISI	FISIKA, KIMIA,	085231537789	Nama Ayah JUSUP HUTAGALUNG Pekerjaan Ayah POLISI Nama Ibu RINA SINAMBELA Pekerjaan Ibu	

Gambar 4.7 Halaman data pendaftaran

4.2.8 Halaman Laporan Pendaftaran

Halaman laporan pendaftaran merupakan halaman hasil laporan dengan periode tertentu yang dapat dicetak ke printer. Gambar 4.7 merupakan tampilan dari halaman laporan pendaftaran.



Gambar 4.8 Halaman laporan pendaftaran

4.2.9 Halaman Data Admin

Halaman data admin merupakan halaman yang ditujukan kepada admin dari Private Les Millenium dalam mengelola data staff yang berhak mengelola sistem informasi penerimaan murid baru. Menu data admin memiliki tiga fungsi utama yaitu edit, hapus dan tambah. Penambahan akun dilakukan pada saat ada staff baru yang akan diberi otorisasi. Akun staff yang sudah tidak digunakan atau staff tersebut sudah tidak bekerja lagi di Private Les Millenium dapat dihapus secara permanen. Gambar 4.8 merupakan tampilan dari halaman data admin.

Private Les Millenium

Home Pendaftaran Galeri Lokasi Staff: Ropita

Motto: Pendidikan Memanusiakan Manusia
Menerima siswa/ TK, SD, SMP, SMA, SMK untuk belajar private di rumah
MATEMATIKA, FISIKA, KIMIA, BIOLOGI, B. INGGRIS, B. MANDARIN, AKUNTANSI, & SEMUA BIDANG STUDI
Sekretariat: Jl. Gereja No. 54 Sei Agul Medan HP: 081265812260 - 085261538756

Data Pendaftaran Data Admin

ID	Nama Admin	Username	Password	Aksi
1	Administrator	admin	212321297a57a5a743894a0e4a801fc3	
2	Ropita Sri Meilina Manullang	ropita	1a946b23c96584c4ce3744b4c14d245b	

KANTOR KAMI
Private Les Millenium
Jl. Gereja No. 54 Sei Agul - Medan
BERSEDIA DATANG KE RUMAH
TK/SD/SMP/SMA/SMK
WA/TEL : 081265812260/085262806553

E-Mail
private.les.millenium@gmail.com

LOKASI
Lihat peta lebih besar
Private Les Millenium
Tulip sementara
Rumahan Sa
Data Peta Syarat Pengunjaan Lupakan Kelel

STAFF
admin
.....
Login

TEMUKAN KAMI DI

Copyright © 2021, Ropita Sri Meilina Manullang, Universitas Pembangunan Panca Budi.

Gambar 4.9 Halaman data admin

4.3 Hasil Pembahasan

Sistem ini merupakan sistem yang dibangun untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melihat informasi yang diberikan oleh Private Less Millenium. Tempat kursus ini merupakan lembaga yang menyediakan pelatihan secara langsung ke rumah masing-masing murid. Sistem informasi ini memberikan kemudahan bagi pihak administrator dalam mengetahui murid-murid baru yang terdaftar di Private Les Millenium sehingga memudahkan untuk melakukan kontrol atau progress secara berkala.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil implementasi sistem informasi, antara lain:

1. Sistem informasi penerimaan murid baru dapat meningkatkan efektivitas pihak kursus Private Les Millenium dan memberikan informasi kepada pengguna.
2. Pihak administrasi kursus Private Les Millenium sangat terbantu dengan adanya sistem informasi karena dapat secara langsung memantau murid-murid yang terdaftar.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan. Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dipaparkan oleh penulis, antara lain:

1. Hendaknya adanya pengembangan dari sistem penerimaan murid baru ini.
2. Hendaknya memberikan notifikasi secara langsung ke perangkat pengguna apabila ada murid yang sudah berhasil terdaftar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*.
- Antares, J. (2020). Rancangan Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web di Kantor Camat Medan Deli. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 46–51. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v1i2.972>
- Davis, M. (2020). *What is World Wide Web?* Java Point. <https://www.javatpoint.com/what-is-world-wide-web>
- Fajriyah, Josi, A., & Fisika, T. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal SISFOKOM*, 6(2), 111–115.
- Fatta, H. Al. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi Offset.
- Jimmie. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web di Sekolah Pertama Negeri 43 Palembang. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 1(2), 98–105. <https://doi.org/10.32502/digital.v1i2.2370>
- Jogiyanto, H. M. (2019). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.
- Jovan, F. (2007). *Panduan Praktis Membuat WEB dengan PHP utk Pemula*.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2017). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Nugroho, B. (2018). *Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Gava Media.
- PhpMyAdmin. (2020). *Bringing MySQL to the Web*. PhpMyAdmin. <https://www.phpmyadmin.net/>
- Sukmawati, R., & Priyadi, Y. (2019). Perancangan Proses Bisnis Menggunakan UML Berdasarkan Fit/Gap Analysis Pada Modul Inventory Odoo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 104. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12697>