

SISTEM INFORMASI SMP NEGERI 3 KALEDUPA BERBASIS WEB

Fandi Siswanto, Zainuddin
STMIK Catur Sakti Kendari,
Jl Drs. Abdullah Silondae No. 109 , (0401)327275
Fandisiswanto329@gmail.com.

I. PENDAHULUAN

Internet merupakan media informasi terkini dan paling *up to date* berisikan data informasi yang dapat diakses secara global. Melalui internet orang-orang dapat bertukar informasi tanpa harus bertatap muka sehingga memudahkan pekerjaan seseorang.

Pada saat ini, internet semakin lama semakin berkembang dan menarik perhatian sejalan dengan perkembangan perangkat lunak yang semakin canggih. Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menampilkan data di internet semenarik mungkin dapat berupa teks, gambar, suara dan animasi.

SMP Negeri 3 Kaledupa adalah sekolah yang terletak di Jln. Poros Tampara-Kasuwari No. 65 Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara, merupakan salah satu sekolah yang ingin memajukan sekolahnya di bidang teknologi informasi. Pada saat ini SMP Negeri 3 Kaledupa dalam mengolah data sekolah masih terbatas pada pengolahan secara manual antara lain seperti informasi, guru, siswa, nilai siswa, kehadiran siswa, jumlah siswa, pendaftaran siswa baru, dan data alumni harus datang kepapan informasi sehingga mudah diperoleh atau diketahui oleh masyarakat umum.

Namun di era globalisasi ini maka sekolah ini pun membutuhkan website sebagai pusat informasi. Untuk itu penulis mencoba mengusulkan penelitian untuk merancang sistem informasi SMP Negeri 3 dengan judul sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web.

1.1 Rumusan Masalah

Pada dasarnya setiap lembaga pendidikan memerlukan sarana untuk menyampaikan informasi sekolah melalui media internet. Sehubungan dengan itu, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web.

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan sebelumnya maka tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
2. *Database* yang digunakan adalah MySQL

1.4 Manfaat Penelitian

1. SMP Negeri 3 Kaledupa dengan adanya sistem informasi mengenai siswa, guru, daftar nilai siswa, kehadiran siswa, daftar jumlah siswa, daftar pendaftaran siswa baru, dan data alumni dengan mudah diperoleh atau diketahui.
2. Sebagai referensi dan rujukan bagi penulis untuk lebih memahami tentang perancangan sistem informasi dan sebagai bahan pertimbangan untuk meneliti selanjutnya.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Menurut Mulyadi (2010:2), sistem adalah “Sekelompok unsur yang erat berhubungan antara satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Azhar Susanto (2013:22), “Sistem adalah kumpulan dari subsistem/bagian/komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

2.1 Informasi

Informasi memiliki peranan yang penting dalam organisasi ibarat darah yang mengalir didalam tubuh suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan sulit berkembang bahkan dapat menjadi mati.

2.2 Sistem Informasi

Menyangkut pemahaman tentang pengertian sistem informasi ini, dalam bukunya Agus Mulyanto (2009:29) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi mengutipkan beberapa pendapat para ahli, diantaranya:

1. Menurut James alter, sistem informasi adalah “Kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi”.
2. Menurut Bodnar dan Hopwood, sistem informasi adalah “Kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna”.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah *output* yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

2.2.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:12), Komponen sistem informasi yang disebut blok bangunan yaitu : blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali.

2.3 Konsep Dasar Aplikasi Web

2.3.1 Definisi Web

Menurut Hidayat, (2010:2), *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

2.5 Pengertian Sekolah

Sekolah adalah suatu lembaga yang memang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru. Sekolah yang pada dasarnya sebagai sarana untuk melaksanakan pendidikan memang diharapkan bisa menjadikan masyarakat yang lebih maju, oleh sebab itu sekolah sebagai pusat dari pendidikan harus bisa melaksanakan fungsinya dengan optimal dan perannya bisa menyiapkan para generasi muda sebelum mereka terjun di dalam proses pembangunan masyarakat. Melalui sumber daya sekolah, seluruh lapisan masyarakat bisa melatih dirinya untuk menjadi warga masyarakat sekaligus warga sosial yang terus meningkatkan sikap baru, ilmu pengetahuan dan keterampilannya dalam mencapai taraf hidup yang jauh lebih baik. Di sekolah pulalah nilai kehidupan masyarakat dan pribadi, peluang pengembangan diri serta peningkatan produktivitas bisa di gali dan kemudian dikembangkan.

2.6 HTML

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Disebut dengan *markup language* karena HTML berfungsi untuk memperindah file tulisan (text) biasa untuk dapat dilihat pada web browser yang ada. Dokumen HTML adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor text sembarang. Dokumen ini umumnya berisi informasi ataupun interface aplikasi didalam internet. Ada dua cara untuk membuat sebuah web page : dengan HTML editor teks biasa (misalkan notepad) dan dapat juga dengan web editor misalkan Microsoft Front Page atau dengan Macromedia Dreamweaver.

2.6.1 Struktur Dokumen HTML

Setiap dokumen HTML diawali dengan tag <HTML>. Tag ini digunakan oleh webserver dan web browser untuk berkomunikasi. Tag ini akan memberitahukan web browser bahwa yang dikirim adalah dokumen HTML.

Tag <HTML> mempunyai tag penutup, tag ini digunakan untuk memberitahu browser akhir dari dokumen HTML. Tag penutup untuk tag <HTML> adalah </HTML>. Tag penutup ini harus berada di baris terakhir pada dokumen HTML.

```
<HTML>
    <HEAD></HEAD>
    <BODY></BODY>
</HTML>
```

2.7 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman scrip yang paling banyak dipakai saat ini, PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

2.7.1 Sejarah PHP

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Pada waktu itu PHP bernama FI (*Form Interpreted*). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan scrip yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Pada pertengahan tahun 1999, perusahaan Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Di dalam PHP untuk menuliskan script PHP ada 3 cara :

1. Menggunakan *tag* <?.....?>
Format : <? Script PHP anda?>
2. Menggunakan *tag* <?php.....?>
Format : <?php
Script PHP anda
?>

Cara pertama akan sering digunakan karena ringkas. Cara kedua digunakan dengan kombinasi XML, sebuah bahasa yang merupakan pengembangan dari HTML. Cara ketiga digunakan untuk mengantisipasi *editor-editor* yang tidak dapat menerima kedua cara di atas. Berikut ini contoh sederhana pemakaian bahasa PHP dalam halaman *web*:

```
<html>
<head><title>Contoh<title></head>
<body>
    <?echo "hai, saya script
PHP"?>
</body>
</html>
```

2.8 Database

Database adalah suatu kumpulan data komputer yang terintegrasi, diorganisasikan dan disimpan menurut cara yang memudahkan pengambilan kembali. Dan tujuan utama konsep database adalah meminimumkan pengulangan (Gultom et al, 2005).

2.8.1 Database Server MySQL

MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relational Database Management* atau *RDBMS*), seperti halnya ORACLE, Postgresql, MS SQL. MySQL AB menyebut produknya sebagai database *open source* terpopuler di dunia. Berdasarkan riset dinyatakan bahwa di Platform Web, dan baik untuk kategori *open source* maupun umum, MySQL database yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL

telah terpasang di puluhan hingga ratusan ribu situs mengandalkan MySQL.

2.9 CSS (Cascading Style Sheet)

CSS berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (*Hypertext Markup Language*). CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi format tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah format dokumen, maka tidak perlu mengedit satu persatu.

2.10 Alat Bantu Pengembangan Sistem

2.10.1 Flowchart

Flowchart atau diagram alir adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Dengan adanya flowchart, akan sangat membantu untuk memvisualisasikan isi dari setiap halaman situs tersebut.

2.10.2 Data Flow Diagram

DFD (*Data flow diagram*) adalah model dari sistem untuk menggambarkan pembagian system ke modul yang lebih kecil. DFD dapat memudahkan pemakai (*user*) yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan.

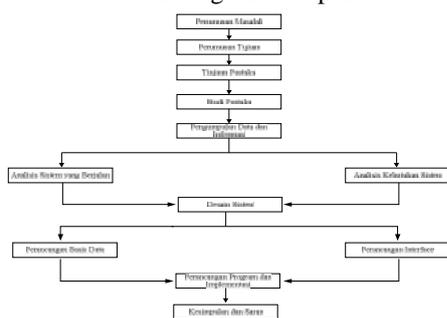
III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan skripsi ini, maka yang menjadi tempat penelitian adalah SMP Negeri 3 Kaledupa Jln. Poros Tampara-Kasuwari No. 65 Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi, dimana tempat penelitian ini dilaksanakan selama bulan Maret – April 2017.

3.2 Alur Penelitian

Langkah-langkah dalam pengumpulan data ini dapat digambarkan dalam diagram alur penelitian berikut ini :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

1. Perumusan Masalah
Berdasarkan permasalahan yang ada maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat Sistem Informasi SMP Negeri 3 Kaledupa Berbasis Web.
2. Perumusan Tujuan

3. Tinjauan Pustaka
Penulis melakukan kegiatan yang meliputi mencari, membaca dan menelaah laporan-laporan penelitian dan bahan pustaka yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.
4. Studi Pustaka
Studi pustaka dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui metode apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti, serta mendapatkan dasar-dasar referensi yang kuat bagi peneliti dalam menerapkan suatu metode yang digunakannya.
5. Pengumpulan Data dan Informasi
Adapun yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode yaitu observasi : melakukan pengamatan langsung pada tempat penelitian dalam hal ini SMP Negeri 3 Kaledupa kemudian wawancara : mengajukan pertanyaan kepada beberapa pihak sekolah untuk mendapatkan informasi terkait dengan sistem informasi yang ada di tempat penelitian.
6. Analisis Sistem Yang Berjalan
Sistem yang ada masih berupa offline belum memiliki fasilitas pendukung dalam mengontrol sistem informasi.
7. Analisis Kebutuhan Sistem
Sistem yang baru ini dibuat agar dapat memudahkan masyarakat dalam mengontrol secara langsung informasi sekolah tanpa harus ke kantor.
8. Desain Sistem
Dalam mendesain sebuah sistem perlu adanya diagram konteks yang merupakan diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem dan diagram *Entity Relationship Diagram* yang berisi atribut yang akan disimpan kedalam sebuah basis data
9. Perancangan Basis data
Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Basis data (*database*) merupakan komponen yang penting dalam sistem informasi. Pada tahap ini akan dilakukan suatu perancangan basis data.
10. Perancangan *Interface*
Pada tahap ini dilakukan perancangan bentuk *interface* program yang dibuat, dengan tujuan supaya pemakai mudah mengerti, perancangan interface ini meliputi perancangan laporan-laporan yang diinginkan serta menu-menu yang terdapat dalam program nantinya.
11. Rancangan Program dan Implementasi
Rancangan program yang dibuat terdiri dari beberapa menu di dalam sebuah program yaitu beranda, profil sekolah, profil guru, profil siswa, nilai siswa, jumlah

siswa, alumni, buku tamu, pendaftaran siswa baru, login guru.

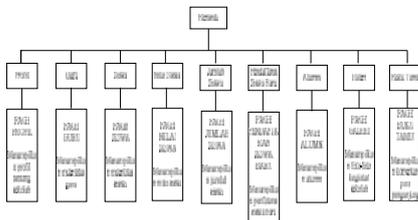
12. Kesimpulan dan saran

Bagian ini berisi kesimpulan mengenai semua tahapan yang telah dilalui serta saran yang berkenaan dengan hasil yang telah dicapai.

3.3 Perencanaan dan Perancangan

Tahap perencanaan dan perancangan ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah situs, seperti membuat perencanaan, perancangan, diagram alur, tujuan dan isi dari sebuah situs. Situs ini dirancang dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya, Mysql sebagai databasesnya.

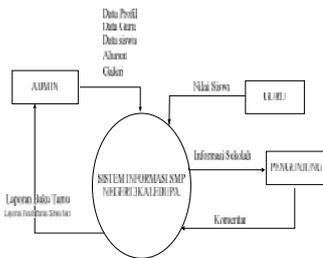
Membuat situs memerlukan persiapan, perencanaan yang baik, tujuan yang jelas dan percobaan yang berulang-ulang karena menyangkut semua elemen yang membentuk situs.



Gambar 3.2 Perancangan link halaman

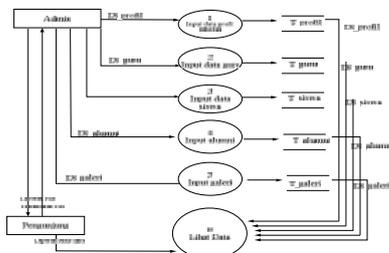
3.3.1 Data Flow Diagram

Data flow diagram yang diusulkan untuk pengembangan sistem yang akan dirancang dengan mengacu kepada diagram konteks atau merupakan pengembangan diri diagram konteks atau bias juga disebut sebagai turunan diagram konteks.



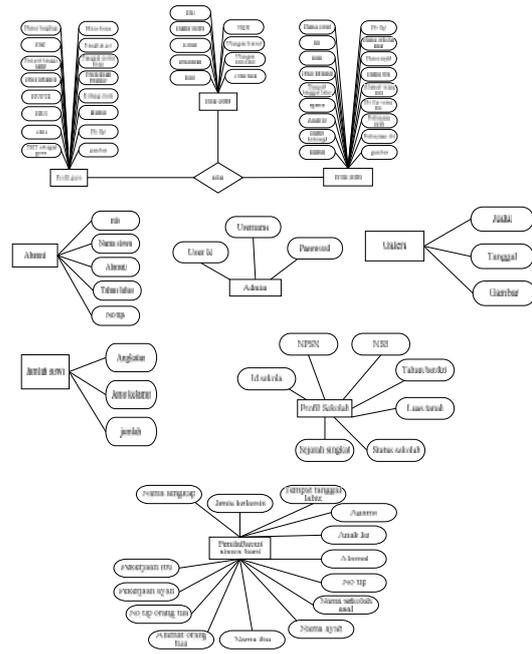
Gambar 3.3 Diagram Konteks

3.3.2 Level 1



Gambar 3.4 Data level 1 diagram

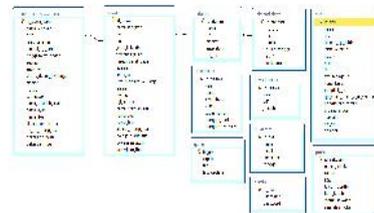
3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3.5 ERD

3.5 Relasi Antar Tabel

Gambar dibawah ini relasi antar tabel pembuatan sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web yaitu.

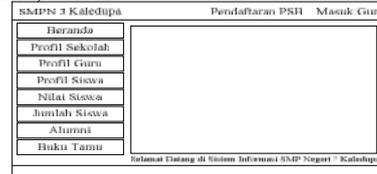


Gambar 3.6 Relasi antar tabel

3.6 Perencanaan Antar Muka

3.7.1 Perencanaan Halaman Utama

Membuat halaman utama yang akan diakses pertama kali ketika situs dibuka. Sistem yang akan dibuat adalah beranda, profil sekolah, guru, siswa, nilai siswa, jumlah siswa, pendaftaran siswa baru, alumni, buku tamu, keluar.



Gambar 3.7 Rancangan antar muka sistem

Adapun halaman-halaman yang dirancang penulis yaitu :
 1. Halaman beranda, merupakan halaman yang pertama kali muncul saat situs dibuka dan foto-foto tentang sekolah.

2. Halaman profil, merupakan yang berisikan tentang profil sekolah.
3. Halaman profil guru, merupakan halaman yang akan menampilkan data guru. Halaman ini dapat diakses oleh guru yang sudah terdaftar di database.
4. Halaman profil siswa, merupakan halaman yang akan menampilkan data siswa.
5. Halaman nilai siswa, merupakan halaman untuk menampilkan nilai siswa.
6. Halaman jumlah siswa, merupakan halaman untuk menampilkan jumlah siswa pada SMP Negeri 3 Kaledupa.
7. Halaman alumni, merupakan halaman untuk menampilkan alumni.
8. Halaman buku tamu, merupakan halaman yang menampilkan buku tamu.
9. Halaman penerimaan siswa baru, merupakan halaman untuk menampilkan formulir penerimaan siswa baru.
10. Halaman Masuk guru, merupakan halaman guru bisa login yang sudah terdaftar di databases.

3.7.2 Perencanaan Halaman Login Guru

Gambar 3.8 Rancangan login guru

Adapun halaman-halaman yang dirancang penulis yaitu :

1. Login guru terdapat nama pengguna dan kata sandi untuk melakukan proses login.

3.7.3 Perencanaan Halaman Guru

Gambar 3.9 Rancangan halaman guru

Adapun halaman-halaman yang dirancang penulis yaitu :

1. Halaman beranda merupakan, halaman yang menampilkan selamat datang guru yang terdaftar di databases.
2. Halaman nilai siswa merupakan, halaman nilai siswa yang di input guru berdasarkan kelas dan mata pelajaran.
3. Halaman absensi merupakan, halaman absensi yang di input guru tersebut.

4. Halaman akun saya merupakan halaman akun guru tersebut.

3.7.4 Perencanaan Halaman Login Admin

Gambar 3.10 Rancangan login admin

Adapun halaman-halaman yang dirancang penulis yaitu :

1. Login admin terdapat nama pengguna dan kata sandi untuk melakukan proses login.

3.7.5 Perencanaan Halaman Admin

Gambar 3.11 Rancangan halaman admin

Adapun halaman-halaman yang dirancang penulis yaitu :

1. Halaman beranda merupakan, halaman yang menampilkan selamat datang admin.
2. Halaman guru merupakan, halaman data guru.
3. Halaman siswa merupakan, halaman data siswa.
4. Halaman kategori kelas merupakan, halaman kelas.
5. Halaman profil sekolah merupakan, halaman tentang profil sekolah.
6. Halaman galeri sekolah merupakan, halaman menampilkan foto-foto dan kegiatan sekolah.
7. Halaman PSB merupakan, halaman menampilkan pendaftaran siswa baru
8. Halaman Alumni merupakan, halaman menampilkan data alumni.

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMP Negeri 3 Kaledupa dengan alamat Jln. Poros Tampara Kecamatan Kaledupa Selatan Kabupaten Wakatobi yang didirikan pada tahun 1993. SMP Negeri 3 Kaledupa mempersiapkan insan-insan didiknya menjadi calon pemimpin masa depan dengan dukungan fasilitas dan sumber belajar yang lengkap serta kemasan program pembelajaran yang mengeksplorasi setiap kemampuan anak didik.

Jumlah guru SMP Negeri 3 Kaledupa Berdasarkan Jenjang Pendidikan dan Jenis Kelamin

4.1.1 Data Guru Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Tabel 4.1 Jumlah guru berdasarkan jenjang pendidikan

No	Pendidikan	Jumlah	Presentasi
1	S1	16	100%
Total		16	100%

4.1.2 Data Guru Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4.2 Jumlah guru berdasarkan jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentasi
1	Laki-Laki	5	31%
2	Perempuan	11	69%
Total		16	100%

4.2 Implementasi

Dalam rencana penerapan sistem yang terkomputerisasi yakni agar sistem siap dioperasikan, maka perlu diadakan kegiatan-kegiatan dari penerapannya. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menerapkan sistem tersebut adalah pembuatan program, testing program, pelatihan serta terima dokumentasi, akan tetapi dalam penulisan tugas akhir ini implementasi sistem yang dilakukan hanya sampai pada tahap pembuatan program.

4.3. Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung kelancaran sistem informasi yang dirancang, maka sistem ini memerlukan perangkat lunak. Perangkat lunak digunakan untuk mendukung kinerja sistem operasi dan aplikasi *data base*. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi minimum Windows7, 8 atau 10.
2. Program aplikasi Notepad ++.
3. Program aplikasi Xampp.
4. Program aplikasi Mozilla Firefox, Chrome atau Opera.

4.4. Implementasi Perangkat Keras

Selain membutuhkan perangkat lunak sistem ini juga memerlukan perangkat keras. Adapun perangkat yang diperlukan sebagai berikut :

1. *Harddisk* minimum 20 GB.
2. RAM 128 MB.
3. *Processor* minimum Intel Atom.
4. *DVD RW* jika ada.
5. Monitor.
6. Mouse.
7. Keyboard.

4.5 Implementasi Antar Muka dan Penggunaan Program

Pada tahapan ini akan diterangkan secara singkat mengenai penggunaan sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web secara singkat adapun cara penggunaannya sebagai berikut:

4.5.1 Halaman Awal



Gambar 4.1 halaman beranda

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman awal atau halaman yang pertama kali di akses oleh pengguna.

4.5.2 Halaman Profil Sekolah

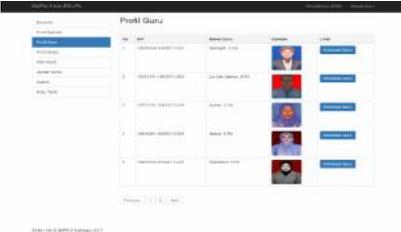


Gambar 4.2 Halaman profil sekolah

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman profil sekolah. Pada halaman ini terdapat nama sekolah, NPSN, NSS, tahun berdiri, luas tanah, status sekolah.

4.5.3 Halaman Profil Guru



Gambar 4.3 Halaman profil guru

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman profil guru. Pada halaman ini terdapat NIP, nama guru dan informasi guru.

4.5.4 Halaman Profil Siswa

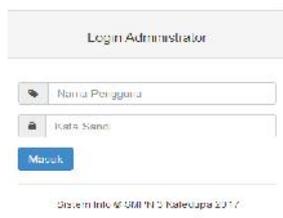


Gambar 4.11 Halaman guru

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman guru. Pada halaman ini beranda, nilai siswa, absensi, akun saya.

4.5.12 Halaman Login Admin



Gambar 4.12 Halaman login admin

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman login admin. Pada halaman ini masukan nama pengguna admin dan kata sandi kemudian masuk.

4.5.13 Halaman Admin



Gambar 4.13 Halaman admin

Keterangan

1. Keterangan Gambar di atas adalah halaman admin. Pada halaman ini terdapat selamat data admin, data guru, data siswa, kategori kelas, profil sekolah, galeri sekolah, data pendaftaran siswa baru data alumni.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

2.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan maka penulis mencoba membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan sistem informasi berbasis web dapat membantu kegiatan operasional SMP Negeri 3 Kaledupa serta dapat memperluas jangkauan informasi siswa, guru, daftar nilai siswa, kehadiran siswa, daftar jumlah siswa, daftar pendaftaran siswa baru, dan data alumni dibandingkan dengan menggunakan sistem manual.
2. Dengan adanya sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa berbasis web dapat mengaplikasikan penggunaan komputer dalam melayani informasi.

2.2 Saran

Saran yang akan penulis paparkan disini akan berdasar dari hasil penelitian yang telah dilakukan, saran – saran tersebut diantaranya adalah:

1. Untuk kedepannya jauh lebih baik jika Sistem Informasi SMP Negeri 3 Kaledupa ini dapat digunakan untuk menangani masalah yang lain selain yang telah disebutkan sebelumnya.
2. Pihak Sekolah, dapat mengaplikasikan sistem informasi SMP Negeri 3 Kaledupa Berbasis Web yang lebih baik tingkat keakuratan dan efisien kerja.
3. Kepada peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih relevan, dapat melakukan pengembangan sistem.
4. Sebaiknya pengimputan total nilai siswa dapat otomatis.
5. Adanya tindak lanjut pengembangan sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi* : Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- [2] Azhar Susanto.2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- [3] Hidayat, Rahmat. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis* : Pengertian Website.Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia
- [4] Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi* .Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Madcom. 2005. *Aplikasi Manajemen Databas Pendidikan Berbasis Web Dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [6] Mulyadi. 2010. *Sistem Akuntansi, Edisi ke-3,Cetakan ke-5*. Penerbit Salemba Empat, Jakarta.
- [7] Sano, Alb. V. Dian, 2005. *24 Jam Menguasai HTML, JSP, dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- [8] Simarmata. Janner (2010), *Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [9] Sunafri, Bimo. 2002. *PHP dan MySQL Untuk Web*. Yogyakarta : Penerbit Andi.