

SISTEM INFORMASI SMA NEGERI 2 PLAKAT TINGGI BERBASIS WEB

Zaid Romegar Mair¹, Nur Cahyani²
NIDN. 0213028601, NIM. 25012 55401 12 014
Program Studi Teknik Informatika Politeknik Sekayu
Email : romegardm@gmail.com, cahyaninur78@gmail.com

ABSTRAK

SMA Negeri 2 Plakat Tinggi yang didirikan pada awal tahun 2008 merupakan lembaga pendidikan yang belum mempunyai sistem informasi yang handal dalam penyampaian informasi, baik antara guru dengan murid maupun dengan pihak luar. Informasi didapatkan dengan cara datang langsung ke sekolah. Cara tersebut kurang efektif karena penyampaian informasi masih harus bertemu secara langsung dengan pihak sekolah. Sehingga lambatnya informasi dari sekolah yang seharusnya diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang menyediakan fasilitas pencarian data informasi. Dari analisa tersebut, maka dibangunlah sebuah sistem informasi berbasis web dengan metodologi pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan perancangan perangkat lunak yang terdiri atas : analisis dan defenisi sistem, desain, implementasi dan *unit testing*, integrasi sistem, *operation* dan *maintenance*. Dalam pembuatan sistem informasi ini Peneliti menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, notepad++ sebagai editor, dan MySql sebagai DBMS. Sistem Informasi ini diharapkan dapat mempercepat proses penyampaian informasi secara langsung dengan mengakses website SMA Negeri 2 Plakat tanpa harus datang ke sekolah.

Kata Kunci : Sistem Informasi, PHP, MySql

I. PENDAHULUAN**1.1 Latar Belakang**

Menerapkan teknologi informasi merupakan salah satu cara untuk memajukan sekolah. Sistem informasi berbasis web merupakan salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut, oleh karena itu setiap sekolah dituntut untuk mempunyai sistem informasi yang handal cepat dan akurat. Berbagai cara dapat dilakukan dalam pembuatan sistem informasi yang handal, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu pembuatan *website*. SMA Negeri 2 Plakat Tinggi yang didirikan pada awal tahun 2008 merupakan lembaga pendidikan yang belum mempunyai sistem informasi berbasis teknologi yang bisa diakses oleh pihak luar (masyarakat). Informasi didapatkan dengan cara datang langsung ke sekolah. Kurang efektifnya cara tersebut menyebabkan terbatasnya informasi yang diterima, yang seharusnya diketahui oleh masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat di identifikasikan masalah bahwa SMA Negeri 2 Plakat Tinggi belum mempunyai media yang efektif dalam menyampaikan informasi, maka perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana membangun suatu media informasi yang berbasis *website* pada SMA Negeri 2 Plakat Tinggi yang diharapkan dapat mempermudah dalam penyampaian informasi yang berhubungan dengan SMA Negeri 2 Plakat Tinggi.

1.3 Metode Penelitian

Dalam pengembangan sistem yang dibuat, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dan metode perancangan perangkat lunak. Adapun teknik tersebut adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Metode observasi (studi lapangan) yaitu teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara langsung pada sekolah, sehingga data dan informasi lebih objektif.

b. Studi Pustaka (Literatur)

Studi pustaka (literature) yaitu metode yang digunakan untuk memperkuat hasil tinjauan yang peneliti lakukan serta upaya untuk mempermudah penulisan dalam proses dokumentasi.

2. Metode Perancangan Perangkat Lunak

Penulis menggunakan metode *Model Linear Sequential* yaitu model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Fase-fase model *Linear Sequential* tersebut yaitu sebagai berikut:

1) *Requirement Analysis and Definision*

Menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibuat.

2) *System and Software Design*

Pembuatan rancangan antarmuka sistem yang akan dibuat.

3) *Implementation and unit testing*

Penerjemahan rancangan ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin dengan bahasa pemrograman pengkodean dilakukan untuk memberikan aksi atau perintah.

4) *Integration and system*

Setelah seluruh tahap pembuatan sistem selesai, kemudian dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mencari segala kemungkinan kesalahan dan memeriksa kesesuaian hasil yang ingin dicapai.

5) *Operation and maintenance*

Pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat.

II. TINJAUAN UMUM

2.1. Sejarah Singkat SMA Negeri 2 Plakat Tinggi

SMA Negeri 2 Plakat Tinggi didirikan awal tahun 2008 yang masih menempati gedung SMP Negeri 2 Plakat Tinggi. Pada awal tahun 2010 SMA Negeri 2 Plakat Tinggi telah menempati gedung sekolahnya sendiri yang beralamat di Jln.Pangeran pekik Nyaring Desa Sidomukti Kec.Plakat Tinggi Kab. Musi Banyuasin. SMA Negeri 2 Plakat Tinggi ini sudah dua kali pergantian kepala sekolah. Pada saat ini kepala sekolah SMA Negeri 2 Plakat Tinggi adalah Bapak Rahman, S.Pd.

Dalam perkembangannya, telah banyak peningkatan pelayanan pendidikan di lingkungan sekolah. Baru-baru ini di lingkungan sekolah telah dibangun gedung laboratorium dan gedung perpustakaan untuk mendukung sistem mengajar di sekolah. Dengan bertambahnya fasilitas gedung ini akan semakin meningkatkan pelayanan pendidikan di masyarakat khususnya di Kecamatan Plakat Tinggi, Kabupaten Musi Banyuasin.

2.2. Visi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi

Mewujudkan sekolah berkualitas dan berupaya membentuk generasi cerdas, religius, berkarakter, dan peduli lingkungan.

2.3. Misi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi

Misi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi yaitu:

- 1) Patuh melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan scientific untuk menghasilkan peserta didik yang unggul dalam prestasi akademik dan non akademik.
- 2) Menyelenggarakan kegiatan yang berbasis iman dan taqwa (imtaq).

- 3) Melaksanakan pendidikan karakter bangsa agar terwujud warga sekolah yang berkepribadian dan berakhlak mulia.
- 4) Menumbuhkan sikap peduli dan ramah lingkungan melalui proses pembelajaran dan pembiasaan.

2.4. Tujuan SMA Negeri 2 Plakat Tinggi

Tujuan SMA Negeri Plakat Tinggi yaitu:

- 1) Rata-rata nilai ujian nasional mencapai 7,0
- 2) Peserta didik bermotivasi melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi
- 3) Peserta didik menjuarai bidang ekstrakurikuler tingkat Kabupaten dan Provinsi
- 4) Peserta didik hatam Al-Qur'an
- 5) Optimalisasi pelaksanaan program 11K (Kerapian, Kebersihan, Kesehatan, Keindahan, Kerindangan, Ketertiban, Kedisiplinan, Keamanan, Kekeluargaan, Kepedulian dan Ketaqwaan) dengan memberdayakan potensi yang ada disekolah
- 6) Membudayakan nilai-nilai karakter bangsa kepada seluruh warga sekolah
- 7) Membiasakan warga sekolah peduli dan ramah lingkungan

2.5. Sistem Informasi

Menurut Ladjamudin (2005, p.2) Sistem adalah bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran atau tujuan. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya. Agar informasi yang dihasilkan lebih berharga, maka informasi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Informasi harus akurat, sehingga dapat mendukung pihak dalam mengambil keputusan
- 2) Informasi harus relevan, benar-benar terasa manfaatnya bagi yang membutuhkan
- 3) Informasi harus tepat waktu, sehingga tidak ada keterlambatan pada saat dibutuhkan.

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Sedangkan menurut Fatta (2007, p.3) Sistem adalah kumpulan dari objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*) dan keluran (*output*). Informasi adalah data yang telah diolah sehingga menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan. *Sistem Informasi* adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penggunanya.

Dari penjelasan diatas, Sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dapat memberikan informasi bagi penggunanya dalam mengambil keputusan.

2.6. Pengertian Website

Menurut Hidayat (2010, p.2) *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, 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. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*,

sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Sedangkan Menurut Shelly (2007, p.67) *Web* adalah layanan yang sangat banyak dimanfaatkan dalam *internet*, terdiri atas kumpulan dokumen elektronik dari seluruh Negara. Setiap dokumen elektronik dalam *web*, disebut halaman *web* (*web Page*), selain itu halaman-halaman *web* biasanya tersambung ke dokumen-dokumen lainnya. *Web* telah menjadi salah satu layanan *internet* yang paling banyak digunakan, dan *www* merupakan hasil karya seseorang yang bernama Tim *Berners-Lee* disebut sebagai pencipta *server* dan penjelajah *web* pertama.

Jadi, *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet*.

2.7. Pengertian *Internet*

Menurut Yuhefizar (2008, p.2) *Internet* adalah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum diseluruh dunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar *internet protocol* (IP). Layanan utama *internet* sebagai media untuk :

- 1) Menyebarkan dan memperoleh informasi, umumnya disajikan dalam bentuk *website*, informasi dapat berupa teks, grafik, suara, video atau dalam bentuk file yang dapat di-*download*.
- 2) Berkomunikasi, baik melalui media *chatting* berbasis teks (*IRC*), grafik (*Yahoo Messenger*), maupun berkomunikasi suara (*Skype*)
- 3) Berkirim Surat (*E-mail*)
- 4) Bertukar data, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *FTP*, *website*, maupun koneksi *peer to peer*.
- 5) *Remote Login*, mampu mengeksekusi

komputer dari jauh (*telnet*)

Daya guna *internet* itu terletak pada informasi itu sendiri, bukan pada jaringan komputer. Informasi itu ada karena beberapa orang atau beberapa kelompok memberikan waktu, usaha, dan karya mereka. Mereka mempunyai ide, menyusunnya, menciptakan sesuatu yang berguna dan membuatnya tersedia buat pemakai *internet* di seluruh dunia (Shalahuddin dan Rosa, 2010, p. 3).

Dari penjelasan diatas, *Internet* adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan komputer dunia yang secara bersama menyediakan layanan informasi.

2.8. Database

Menurut Oktavian (2010, p.62) *Database* adalah sekumpulan data dan prosedur yang memiliki struktur sedemikian rupa sehingga mudah dalam menyimpan, mengatur dan menampilkan data. Banyak program database yang tersedia, diantaranya adalah: *Oracle*, *MySQL*, *PostgreSQL*, *Paradox*, *Foxpro* dan lain-lain. *Database* terbentuk dari beberapa komponen, berikut ini adalah komponen-komponen pembentuk *database*:

- 1) *Table* adalah sekumpulan data dengan struktur sedemikian rupa, terbentuk dari *record* dan *field*.
- 2) *Field* adalah atribut dari objek yang memiliki tipe data tertentu.
- 3) *Record* adalah sekumpulan *field* yang membentuk suatu objek tertentu.

Menurut Fathansyah (2012, p.3) *Database* dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundansi*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Jadi, *Database* adalah tempat penyimpanan data yang terbentuk dari beberapa komponen yang saling berhubungan.

2.9. HTML (*Hypertext Markup Language*)

Menurut Ramadhan (2006, p.2) *HTML* adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. Yang digunakan untuk membuat halaman *Web*. Sebuah file dokumen yang ditulis dalam format *HTML* akan dibaca dan diterjemahkan oleh *web browser* (misal *Internet Explorer*) untuk kemudian disajikan dalam bentuk web. File-file yang ditulis dalam format *HTML* disimpan dengan ekstensi *.htm* atau *.html*. File-file tersebut dapat ditulis/ketik menggunakan berbagai macam teks editor, misalkan *Notepad*, *Wordpad*, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Sya'ban (2010, p.29) *HTML* adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Yang berfungsi didalam sebuah dokumen *web* yaitu untuk mengatur struktur tampilan dokumen tersebut dan juga untuk menampilkan *link* atau sambungan ke halaman *web* lain yang ada di *internet*. Biasanya sebuah dokumen *HTML* disimpan dalam ekstensi *.html*. *HTML* disebut dengan *Markup Language* karena *HTML* berfungsi untuk memperindah file tulisan (*text*) biasa untuk dapat dilihat pada sebuah *web browser*. Berikut ini struktur dasar *HTML*.

```
<HTML>
<HEAD>
Deskripsi Dokumen
</HEAD>
<BODY>
Isi Dokumen
</BODY>
</HTML>
```

Keterangan:

- HTML*, Setiap dokumen *HTML* biasanya diawali dan ditutupi dengan tag *HTML*, yang memberi tahu *browser* bahwa yang berada di dalam kedua tag tersebut adalah dokumen *HTML*.
- HEAD*, Bagian *header* dari dokumen *HTML*, berada di antara tag *HEAD*. Di dalam bagian ini

biasanya dimuat tag *TITLE* yang menampilkan judul halaman pada bagian *title* milik *browser*. *Header* juga memuat tag *META* yang biasanya digunakan untuk menentukan informasi tertentu mengenai dokumen *HTML*.

- BODY*, Dokumen *body* digunakan untuk menampilkan *text*, *image link*, dan semua yang akan ditampilkan pada halaman *web*.

Jadi, *HTML* adalah bahasa yang dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman *web* karena *HTML* menampilkan informasi dalam bentuk *hypertext* dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya perintah *HTML*.

2.10. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Kadir (2008, p.2) PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang berjalan pada *server* dan hasilnya dapat di tampilkan pada *client*.

Kode-kode PHP dituliskan di antara sintak berikut ini:

```
<?php ... ?> atau <? ... ?>
```

Tetapi sebaiknya gunakan sintaks `<?php ... ?>`. Karena penggunaan sintaks `<? ... ?>` terkadang tidak bisa dijalankan dalam *server* tertentu.

PHP memiliki beberapa jenis tipe data, beberapa diantaranya adalah:

Tabel 2.1 Tipe Data

Tipe Data	Keterangan
<i>Integer</i>	Untuk menyimpan angka-angka bilangan bulat tanpa ada nilai desimal contoh: 123
<i>Double</i>	Untuk menyimpan angka-angka dengan nilai desimal. Contoh: 12,25
<i>Boolean</i>	Untuk menyimpan nilai logika benar (<i>True</i>) atau salah (<i>False</i>)
<i>String</i>	Untuk menyimpan deretan karakter. Contoh: "Buku ini bagus sekali".

2.11. CSS (*Cascading Style Sheets*)

CSS atau singkatan dari *Cascading Style Sheets* adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur *style* suatu dokumen. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman *web* yang dibuat dengan bahasa HTML XHTML. CSS adalah sebuah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* baru yang biasa disebut class (Rubianto., dkk 2008, p.32)

Sedangkan menurut Ollie (2008, p.50) *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah pelengkap dari HTML. Membentuk aturan tampilan atau *style* yang digunakan pada *website*, sehingga dapat dipisahkan antara isi *website* yang ditulis dengan HTML dan tampilan *web* yang ditulis dengan CSS.

Sintak CSS intinya adalah seperti ini:

Selector {property: value}

Misalnya:

```
P{font-family: "Times New Roman"}
```

Artinya: teks yang digunakan dalam paragraf di *website*, adalah Times New Roman.

CSS dapat diintegrasikan dengan HTML dalam berbagai cara:

- 1) Dalam tag HTML langsung

```
<body>
<h1 style="Masukkan-CSS-Commands-
Disini">Test Tulisan</h1>
</body>
```

- 2) Dalam bagian *head* di file HTML

```
<head>
<title>Judul Website</title>
<style type="text/css">
Masukkan-CSS-Commands-Disini
</style>
</head>
```

- 3) Dalam file terpisah (ini yang digunakan dalam Joomla!)

```
<head>
<title>Judul Website</title>
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="nama-file.css">
</head>
```

Jadi, CSS adalah bahasa yang digunakan untuk mempercantik tampilan *web* yang menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML.

2.12. MySQL (*My Structured Query Language*)

Menurut Ramadhan (2006, p.3) MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* yang bersifat *open source*. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya. MySQL dapat dimanfaatkan untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada didalam *database*.

MySQL adalah sistem manajemen *database* yang bersifat relasional. Artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah *Structured Query Language* (SQL) untuk mengelola *database-database* relasional yang ada di dalamnya.

III. ANALISA DAN PERANCANGAN

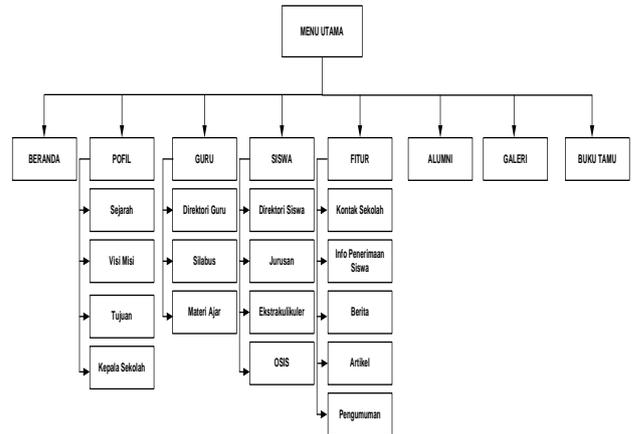
3.1 Analisa Permasalahan

Untuk mengatasi kelemahan dalam kegiatan pelayanan informasi di SMA Negeri 2 Plakat Tinggi, maka Peneliti mencoba mengusulkan pembuatan sistem informasi pelayanan berbasis website, dengan memakai bahasa pemrograman PHP, notepad++ sebagai editor, dan MySQL sebagai databasenya. Sistem informasi ini diharapkan nantinya dapat membantu dalam

mendapatkan informasi yang lebih lengkap, khususnya informasi tentang SMA Negeri 2 Plakat Tinggi.

3.2 Analisis Sistem

Adapun analisa sistem yang akan dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi berbasis web ini meliputi data sekolah SMA Negeri 2 Plakat Tinggi seperti data guru, data siswa, materi ajar, data silabus, visi, misi, sejarah dan data alumni.



Gambar 3.1 Bagan Rancang Menu *Website* Informasi Halaman *Visitor*

3.3 Analisa Kebutuhan

Dalam melakukan penelitian ini, Peneliti menggunakan beberapa peralatan yang menunjang kegiatan penelitian, yaitu;

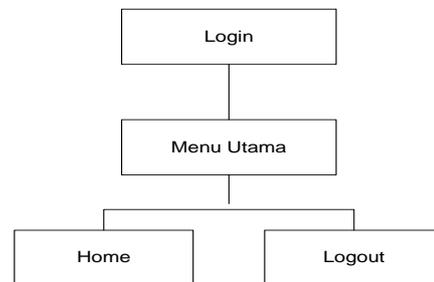
a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan terdiri dari *Personal Computer* (PC) Processor Intel Core i3-2310M, RAM 2 GB, VGA, Harddisc 500 GB, flash disk, mouse dan perangkat pendukung lainnya.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dari System Operasi Windows 7 Ultimate 32 Bit, Microsoft Office 2007, notepad++ dan Mozilla firefox.

3.4.2. Bagan Halaman Administrator



Gambar 3.2 Bagan Rancang Menu *Website* Informasi Halaman Administrator

3.4 Perancangan Menu

Proses pembuatan tampilan *input/output* program dibagi menjadi tiga bagian, yaitu halaman *visitor*, halaman administrator dan halaman guru.

3.4.1. Bagan Halaman Visitor

Pembuatan bagan ini bertujuan untuk mempermudah membaca menu *website* informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi.

IV. IMPLEMENTASI

4.1 Halaman Administrator Utama

Ada beberapa *form* pada halaman antarmuka *administrator* yaitu *form input* data dan *edit* data. Adapun tombol yang ada pada antarmuka halaman admin yaitu *login*, *input*, *edit*, *update* dan *simpan*. Antarmuka halaman admin juga menampilkan menu data admin, data profil, data guru, data siswa, data materi ajar, data mapel, data silabus, data kelas, data alumni, data berita, data pengumuman, data galeri, data artikel, data buku tamu dan data komentar.

4.1.1. Form Login

Pada halaman admin yang muncul pertama ialah *form login*. *Administrator* harus mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses halaman admin.



Gambar 4.1 Form Login

4.1.2. Tampilan Home

Antarmuka halaman akan tampil seperti pada gambar berikut :



Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home

4.2 Halaman Guru

Ada beberapa *form* pada halaman antarmuka guru yaitu *form* input data dan *edit* data. Adapun tombol yang ada pada antarmuka halaman admin yaitu *login*, *input*, *edit*, *update* dan *simpan*. Guru hanya diberi hak akses terhadap menu materi ajar, silabus dan pengumuman. Antarmuka halaman guru ditampilkan seperti pada gambar berikut :



Gambar 4.3 Tampilan Home Halaman Guru

4.3 Halaman Visitor

Halaman antarmuka *visitor* terdiri dari menu berita, profil, guru, siswa, fitur, alumni, galeri, galeri, buku tamu, pengumuman, dan artikel.

Halaman yang akan ditampilkan pertama ketika *visitor* mengakses *website* SMA Negeri 2 Plakat Tinggi ini adalah halaman branda. Pada halaman ini terdapat content yang meliputi berita terbaru, artikel terbaru, pengumuman, jajak pendapat, statistik, materi terbaru seperti pada gambar berikut.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Beranda Halaman Visitor

4.3.1. Menu Profil SMA

Pada menu profil SMA menampilkan informasi tentang sejarah SMA, visi dan misi, tujuan, dan kepala sekolah SMA tersebut.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Profil SMA

4.3.2. Menu Guru SMA

Pada menu guru SMA menampilkan informasi tentang direktori guru, silabus, materi ajar.



Gambar 4.6 Tampilan Submenu Direktori Guru SMA

4.3.3. Menu Siswa

Pada menu siswa SMA menampilkan informasi tentang direktori siswa SMA, jurusan, ekstrakurikuler, dan OSIS.



Gambar 4.7 Tampilan Submenu Direktori Siswa SMA

4.3.4. Menu Fitur

Pada menu Fitur menampilkan informasi tentang kontak sekolah, info penerimaan siswa, berita, artikel dan pengumuman.



Gambar 4.8 Tampilan Submenu Kontak Sekolah

4.3.5. Menu Alumni

Pada menu alumni menampilkan informasi tentang alumni lulusan SMA Negeri 2 Plakat Tinggi. Tampilan menu alumni dapat dilihat pada gambar berikut.



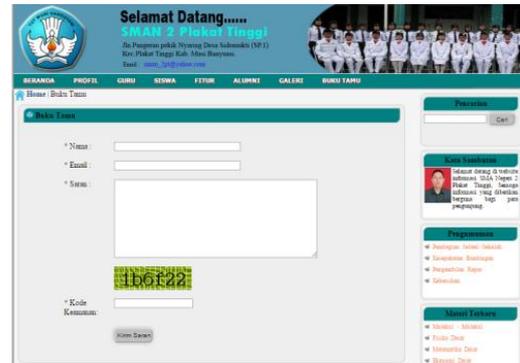
Gambar 4.9 Tampilan Menu Alumni

4.3.6. Menu Galeri

Pada menu galeri menampilkan informasi tentang album foto kegiatan baik guru maupun siswa SMA Negeri 2 Plakat Tinggi.

4.3.7. Menu Buku Tamu

Pada menu buku tamu menyediakan form buku tamu sehingga visitor dapat memberikan saran, kritikan dan informasi lainnya pada SMA Negeri 2 Plakat Tinggi. Tampilan menu buku tamu dapat dilihat pada gambar berikut



V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang dilakukan untuk membuat sistem informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi serta pembahasan yang dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi ini terdiri dari halaman *visitor* dan halaman *administrator*. Halaman *visitor* menyediakan informasi-informasi umum mengenai SMA Negeri 2 Plakat Tinggi seperti profil, siswa, fitur, alumni, berita dan pengumuman yang diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi tanpa harus datang langsung ke SMA Negeri 2 Plakat Tinggi. Pada halaman *administrator* terdapat beberapa menu yang bisa di akses yaitu data admin, data profil, data guru, data siswa, data materi ajar, data

mapel, data silabus, data kelas, data alumni, data berita, data pengumuman, data galeri, data artikel, data buku tamu dan data komentar.

2. Dengan dibuatnya sistem informasi SMA Negeri 2 Plakat Tinggi berbasis *web* ini dapat mempermudah pihak sekolah dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.

5.2. Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan, maka untuk pengembangan dan perbaikan lebih lanjut, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan pada sistem seperti tambahan fasilitas *chatting*.
2. Melakukan pengembangan keamanan sistem, seperti penggunaan SSL (*Secure Socket Layer*) dan enkripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Informatika Bandung. Bandung.
- Hidayat, R. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Kadir, A. 2008. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Andi. Yogyakarta.
- Ladjamudin, A. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Oktavian, DP. 2010. *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. MediaKom. Yogyakarta.
- Ramadhan, A. 2006. *Student Guide Series Pemrograman Web*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Shelly, Gary B. 2007. *Menjelajah Dunia Komputer Edisi Ketiga*. Selemba Infotek. Jakarta.
- Sya'ban, W. 2010. *Build Your Blogger XML Template*. Andi. Yogyakarta.
- Yuhefizar. 2008. *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.