

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SMK SORE PANGKALPINANG

Bangkit Wahyu Pusprabowo

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel  
Email : [darkid4@gmail.com](mailto:darkid4@gmail.com)

## Abstract

SMK Sore Pangkalpinang as an educational institution is quite popular in the Pangkalpinang city. From year to year the number of new students who received increasing. However, students who entered this institution came mostly from areas Pangkalpinang, This means SMK Sore Pangkalpinang not so well known in other areas. From day to competition day among educational institutions increasingly stringent in getting the customer in this case is a student. To attract potential new students, then an educational institution must have a strategy right, one way is by improving facilities at the institution. it is also an important promotion, intended to make the institution more commonly known in the wider community. Now people need fast and accurate information so that the application website can be used by SMK Sore Pangkalpinang as a means of promotion, communication and interaction with the community. Society is also easy in terms of getting information about the SMK Sore Pangkalpinang, It would require the school website with online and real-time method, very suitable to support the advancement and development of SMK Sore Pangkalpinang. So as to overcome the obstacles in the current manual system. And it is also intended to further augment SMK Sore Pangkalpinang image among the general public

Keywords : Website, Online dan Real Time

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi Informasi yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang Teknologi Informasi. *Website* adalah salah satu penemuan bersejarah dibidang informasi berbasis teknologi *Internet*. *Website* diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dengan biaya yang rendah di masa mendatang. Hal ini dapat berjalan lancar apabila ada suatu jaringan komputer sebagai media *internet*.

Dengan adanya *website* diharapkan dapat membantu masyarakat pada umumnya dan sekolah pada khususnya, untuk melakukan penyebaran informasi dengan cepat, efisien dan efektif. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi, *website* bukan lagi sekedar menawarkan *product value*, tetapi menuju ke sistem *back office* (pengelolaan sistem perkantoran/Instansi/sekolah) secara *online* dan *real time*. "Sistem Informasi Sekolah Berbasis *Website*" merupakan implementasi sistem *back office* yang berbasis *website*.

Dalam sistem yang ditawarkan, semua pihak akan lebih mudah dan praktis selain itu juga dalam hal *update* informasi akan lebih mudah dilakukan dimana nantinya sistem informasi sekolah bisa berjalan lebih cepat ketimbang sistem yang ada pada saat ini dan tentu saja kepada pihak-pihak yang memerlukan informasi dapat langsung mencari informasi sekolah dengan langsung membuka *website* sekolah. Bandingkan jika harus secara manual datang ke sekolah yang memerlukan

waktu dan biaya.

Sekolah adalah instansi pendidikan dimana siswa dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini sekolah (SMK Sore Pangkalpinang) dapat memberikan informasi sekolahnya kepada orang yang membutuhkan informasi khususnya para orang tua siswa. Informasi sekolah yang dibutuhkan orangtua siswa dan masyarakat umum yang *convensional* dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke sekolah, kemudian menanyakan informasi yang dibutuhkan kepada pihak sekolah, atau menanyakan informasi kepada siswa yang bersekolah pada sekolah yang dimaksud, Namun dengan adanya *website* pihak-pihak yang membutuhkan informasi tentang sekolah cukup membuka *website* sekolah yang *online* dan *real time*. Berdasarkan penguraian diatas maka penulis mengambil judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SMK SORE PANGKALPINANG"

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada pada SMK Sore Pangkalpinang, dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Apakah situs *website* ini dapat mempermudah dalam pencarian informasi secara cepat dan terbaru tentang SMK Sore Pangkalpinang?
- Bagaimana membangun sistem Informasi berbasis *website* yang mampu memberikan informasi tentang SMK Sore Pangkalpinang?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam membangun sistem informasi online yang dibuat dalam basis *website* dan akan online didunia internet, pasti membutuhkan data serta informasi yang akurat. Sistem informasi dan publikasi pada SMK Sore Pangkalpinang masih belum tersebar secara luas. Penulis menyadari keterbatasan dan kemampuan dalam menyelesaikan pekerjaan yang semakin hari semakin meningkat dan rumit, serta harus memenuhi prinsip efektif dan efisien. Terlebih lagi dalam hal memperoleh informasi yang baik dan *up to date*.

Untuk itu penulis memberikan batasan masalah dengan maksud untuk mencapai tujuan akhir penulisan. Batasan masalah dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :Sistem informasi berbasis web ini dipergunakan untuk kepentingan penyampaian data-data dan informasi sekolah kepada penggunanya.

- a. *Website* yang digunakan nantinya akan digunakan sebagai sarana publikasi.
- b. *Website* SMK Sore Pangkalpinang terdiri dari dua halaman, yaitu halaman user dan halaman admin. Halaman user dapat diakses oleh semua orang, sedangkan halaman admin hanya bisa diakses oleh administrator.
- c. Penulis tidak akan membahas hal-hal yang spesifik mengenai SMK Sore Pangkalpinang terutama mengenai hal-hal yang menyangkut intern sekolah seperti jadwal pelajaran, daftar nilai siswa, pembagian kelas dan lain-lain.

### 1.4 Metode Penelitian

Berikut ini metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini dimana setiap fase dilakukan secara spesifikasi dan terperinci :

- a. Metode Prngumpulan Data
- b. Metode Analisis Sistem
- c. Metode Perancangan Sistem

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membantu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sore pangkalpinang menyediakan layanan sistem informasi sekolah berbasis *website* yang dapat diakses oleh pihak yang berkepentingan, sehingga diharapkan mampu :

- a. Membantu Proses pelayanan informasi publik, sehingga memberikan dukungan untuk pengolahan data sekolah yang lebih baik.
- b. Membuat suatu sistem informasi sekolah yang berbasis *web* secara sistematis, terstruktur, terarah dan lengkap sehingga sistem informasi sekolah yang dibuat benar-benar berguna dan mengefisienkan pekerjaan.
- c. Menghasilkan informasi sekolah yang lebih spesifik dari setiap kegiatan dengan akurat dan tepat waktu.

- d. Mendukung rencana pemanfaatan fasilitas yang tersedia dengan membuat aplikasi informasi sekolah.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk digunakan sebagai studi perbandingan dan mengetahui sejauh mana kelebihan yang ditawarkan oleh Rekayasa *website* dalam membangun sistem informasi sekolah. Yang akan penulis terapkan dalam pengolahan informasi sekolah sehingga instansi yang terkait diharapkan memiliki struktur informasi terintegrasi dalam sebuah *website* sehingga membantu dalam menjalankan aktivitas kegiatan sekolah secara lebih baik.
- b. Agar Mahasiswa dapat mempelajari, mengenali, menganalisa dan memahami apa yang diperlukan dalam instansi pendidikan sesuai dengan keahlian mahasiswa.
- c. Diharapkan dapat melengkapi serta mengembangkan sistem informasi sekolah agar instansi sekolah terkait mampu bersaing di era globalisasi.
- d. Mengetahui/melihat secara langsung peranan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Konsep Sistem

Seperti yang didefinisikan oleh seorang penulis "Sistem merupakan kesatuan dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan" (Jogianto H.N, 1995:813).

Menurut Steven (Baridwan, 1991) sistem adalah suatu kesatuan (*entity*) yang terdiri dari bagian-bagian (disebut sub sistem) yang saling berkaitan dengan tujuan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

#### 2.1.1 Konsep Dasar Informasi

Dalam sistem informasi, terdapat inti dan tujuan, yaitu menghasilkan informasi itu sendiri. Sesederhana apa pun sistem informasi (SI) dikembangkan, jika bisa menghasilkan informasi yang diharapkan, maka pengembangannya dikatakan berhasil. Namun dilain pihak, secegangah apapun SI yang dikembangkan, jika tidak dapat menghasilkan informasi yang diharapkan maka pengembangannya dikatakan gagal.

### 2.2 Pengantar Unified Modeling Language (UML)

UML adalah sebuah "bahasa pemodelan" yang menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan kerangka dari sebuah sistem software. UML merupakan salah satu alat bantu yang handal di dunia

pengembangan sistem berorientasi objek, dengan menggunakan *software rational rose*.

UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut :

- a. Use Case Diagram
- b. Activity Diagram
- c. Sequence Diagram
- d. Communication Diagram
- e. Class Diagram
- f. State Machine Diagram
- g. Component Diagram
- h. Deployment Diagram
- i. Composite Structure Diagram
- j. Interaction Overview Diagram
- k. Object Diagram
- l. Package Diagram
- m. Timing Diagram

Namun penulis tidak membahas semua diagram diatas tetapi sesuai kebutuhan analisa dan perancangan sistem yang dibuat.

## 2.3 Konsep Dasar Internet

### 2.3.1 Sejarah Perkembangan Internet

Secara umum, internet didefinisikan sebagai suatu jaringan komputer yang terhubung dan saling berkomunikasi tanpa dibatasi geografis suatu negara. Konsep internet pertama kali digunakan untuk kepentingan militer oleh departemen pertahanan di Amerika Serikat sekitar tahun 1969 yang dikenal dengan proyek ARPANET.

### 2.3.2 Pengertian Internet

*Interconnected network* atau yang lebih populer dengan sebutan internet adalah jaringan komputer global yang menghubungkan sebuah komputer dengan komputer lain yang ada diseluruh dunia.<sup>1</sup> Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut internet backbone dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan *unique name* yang biasa disebut dengan alamat IP 32 bit. Contoh: 202.155.4.230.

### 2.3.3 WWW

*World Wide Web* diciptakan pada tahun 1989 oleh *Tim Berners-Lee* di *CERN, The European Laboratory for Participle Physics*. Tujuannya adalah untuk menggabungkan teknik jaringan *client server* dan *hypertext* untuk mempermudah pencarian informasi yang tersebar diseluruh dunia, konsep dasarnya adalah jenis komputer apapun yang digunakan oleh *client* harus dapat menemukan informasi tanpa harus mengerti bahasa komputer tertentu, yang aksesnya bersifat *Universal*.

### 2.3.4 Bahasa Pemograman Web

- a. Bahasa Pemograman HTML
- b. Bahasa Pemograman PHP
- c. Bahasa Pemograman ASP
- d. Bahasa Pemograman XML

- e. Bahasa Pemograman WML
- f. Bahasa Pemograman PERL
- g. Bahasa Pemograman CFM
- h. Bahasa Pemograman Javascript
- i. Bahasa Pemograman CSS

## 2.4 Data Base

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi dinamakan *database system*.

## 2.5 MySQL

MySQL adalah aplikasi basis data yang berasal dari komunitas *open source* yang memiliki level *enterprise, multithreaded, dan relational database management system*.

Saat ini MySQL banyak digunakan hampir di seluruh dunia karena kemampuannya yang *reliable, open source, dan merupakan database yang sangat cepat*. MySQL adalah *multithreaded server*. Multithreaded bahwa setiap waktu seseorang berhasil melakukan koneksi dengan server, maka program di server membuat suatu *thread* atau proses untuk menangani *request* dari client.

## 2.6 CMS

*Content Management System* adalah *software* yang digunakan untuk membuat, mengubah dan mempublikasikan *content* ke dalam sebuah *website*. Fasilitas yang umumnya terdapat dalam CMS sangat banyak, terutama yang berkaitan dengan publikasi isi *website*, pengaturan halaman, pengubahan isi, pencarian dan lain-lain.

## 2.7 Pengertian Proyek

Proyek adalah kegiatan-kegiatan yang dapat direncanakan dalam satu bentuk kesatuan dengan mempergunakan sumber-sumber untuk mendapatkan laba yang diharapkan. Proyek merupakan rangkaian kegiatan jangka panjang yang dimulai sejak di rencanakan, kemudian dilaksanakan sampai benar-benar memberikan hasil atau keluaran-keluaran sesuai dengan perencanaannya.

## 3. Metode Penelitian

Menentukan metode penelitian ini memiliki arti dalam suatu kegiatan penelitian. Sejalan dengan itu bahwa dalam suatu penelitian harus menggunakan metode yang valid dan terukur. Dengan metode penelitian ini akan memandu seorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana

penelitian ini dilakukan. Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas, jelas bahwa metode merupakan suatu cara untuk memahami alur-alur yang ditempuh dalam penelitian dan didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai pada suatu penelitian. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan metodologi penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan dalam memecahkan masalah-masalah tersebut. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

### 3.1 Metode Penelitian Lapangan

Yaitu penulis langsung melakukan penelitian pada objek. Data dan keterangan yang diperoleh dikumpulkan melalui *observasi* maupun tanya jawab langsung untuk dapat memberikan data dan keterangan yang dibutuhkan.

- 1) Pengamatan (*Observasi*)  
Melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung terhadap proses bisnis yang terjadi sehingga dapat diketahui urutan-urutan dari awal sampai akhir.
- 2) Wawancara (*Interview*)  
Wawancara ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan lisan pada bagian-bagian yang terkait.
- 3) Metode kepustakaan  
Dilakukan dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan sistem informasi terutama buku dan catatan serta bahan-bahan pustaka lainnya yang ada hubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

### 3.2 Metode Analisa Sistem

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam menganalisa sistem untuk mendeskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsikan konsep sistem baru yang akan dikembangkan. Sehingga sistem baru memenuhi kebutuhan sistem tersebut tentunya dapat memberikan solusi-solusi dari permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem tersebut. Analisa sistem yang penulis gunakan ialah

- 1) *Activity Diagram*  
Digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.
- 2) *Use Case Diagram*  
Digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berbeda diluar sistem atau *actor*. *Use case diagram* juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.
- 3) *Use Case Description*  
Digunakan untuk mendeskripsikan secara mengenai *Use case diagram*.

### 3.3 Metode Perancangan

Hasil analisa akan digunakan pada tahap perancangan sistem dengan membuat :

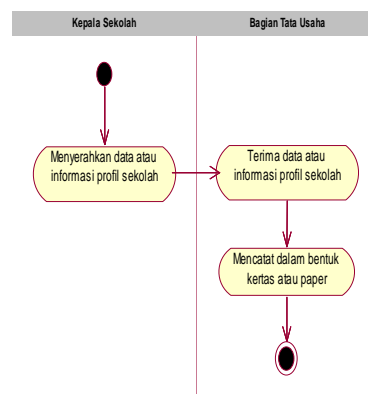
- 1) ERD (*Entity Relationship Diagram*) memperlihatkan aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Diagram ini berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat.
- 2) LRS (*Logical Record Struktur*) terdiri dari link-link diantara tipe record, link ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya.
- 3) Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terprinci dengan adanya *primary key*.
- 4) Spesifikasi Basis Data untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.
- 5) Normalisasi suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut.
- 6) Rancangan Layar menjelaskan tentang bentuk tampilan sistem rancangan layar komputer sebagai antara muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancangan.
- 7) Sequence Diagram menggambarkan objek yang disusun dalam urutan yang dilakukan oleh seorang *actor* dalam menjalankan sistem.
- 8) Class Diagram memperhatikan aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Diagram ini berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Activity Diagram

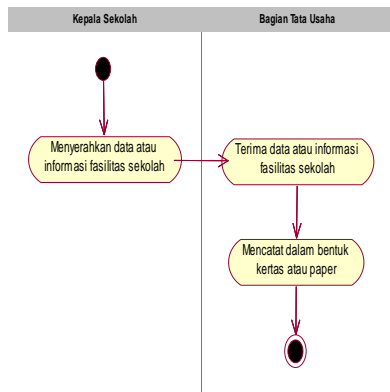
Proses bisnis sistem informasi secara manual dapat diterapkan pada Activity Diagram untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses sebagai berikut :

- a. Activity Diagram Menyerahkan Data Profil Sekolah



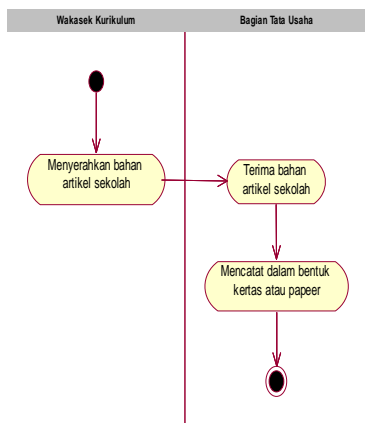
Gambar 1  
Activity Diagram Menyerahkan Data Profil Sekolah

b. Activity Diagram Menyerahkan Data Fasilitas Sekolah



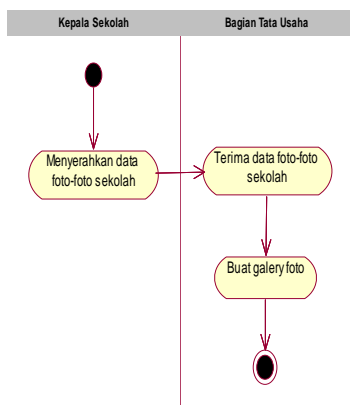
Gambar 2  
Activity Diagram Menyerahkan Data Fasilitas Sekolah

c. Activity Diagram Menyerahkan Data Artikel Sekolah



Gambar 3  
Activity Diagram Menyerahkan Data Artikel Sekolah

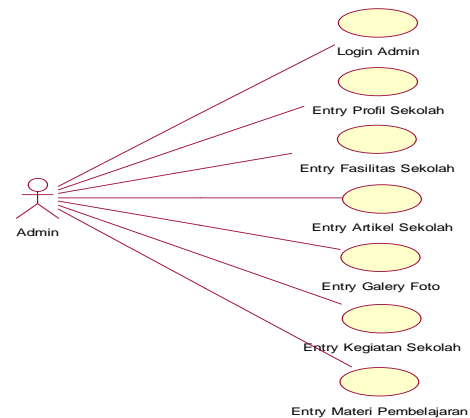
d. Activity Diagram Menyerahkan Data Galery Foto



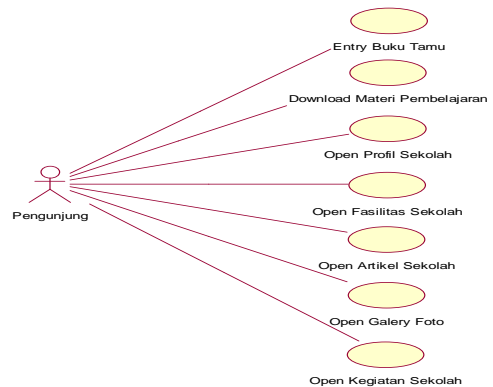
Gambar 4  
Activity Diagram Menyerahkan Data Galery Foto

4.2 Usecase Diagram

Menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang admin maka dapat digambarkan dengan usecase diagram sebagai berikut :



Gambar 5  
Usecase Diagram Berdassarkan Admin



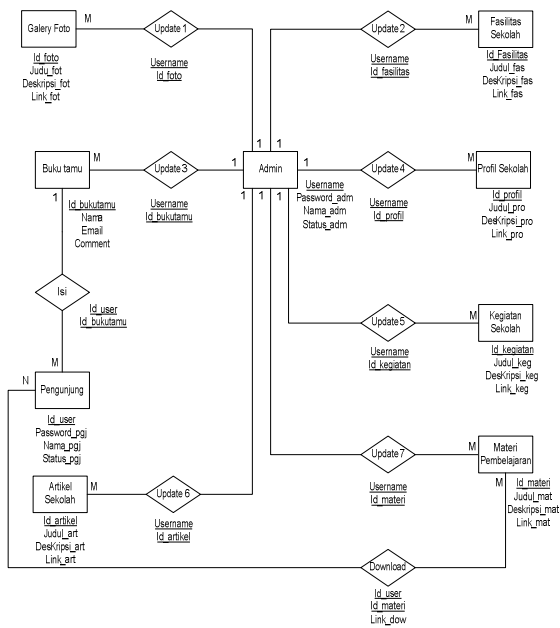
Gambar 6  
Usecase Diagram Berdassarkan Pengunjung

4.3 Fungsional Sistem Usulan

Sistem usulan yang ada harus memiliki kriteria fungsional meliputi :

- Authentication*, yaitu pengunjung dapat memastikan keaslian informasi yang diminta.
- Availability*, yaitu ketersediaan informasi jika dibutuhkan.
- Acces Controll*, yaitu sistem mampu mengatur *user Id*.
- Confithentiality*, yaitu usaha menjaga informasi bagi yang tidak berhak akses.
- Informasi yang tersedia sesuai dengan kebutuhan pengunjung.
- Mudah diakses oleh siapa saja sesuai yang memiliki wewenang.
- Up to date* dan *real time*.

#### 4.4 Rancangan Basis Data

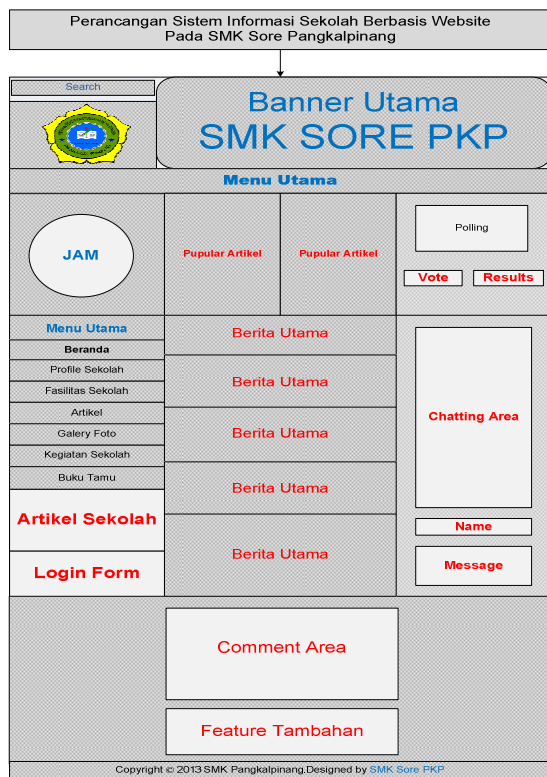


Gambar 7  
Entity Relationship Diagram (ERD)

#### 4.5 Rancangan Dialog Layar

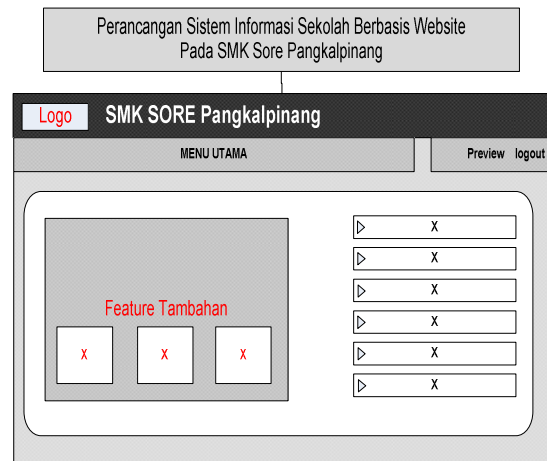
##### 4.5.1 Struktur Tampilan

###### a. Halaman Utama



Gambar 8  
Struktur Tampilan Layar Halaman Utama

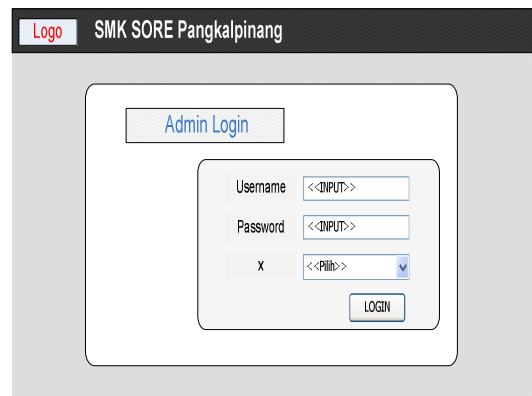
###### b. Halaman Admin



Gambar 9  
Struktur Tampilan Layar Halaman Admin

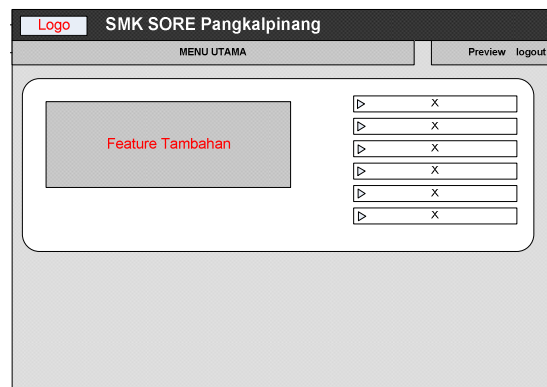
##### 4.5.2 Rancangan Layar

###### a. Rancangan Layar Login Admin



Gambar 10  
Rancangan Layar Login Admin

###### b. Rancangan Layar Halaman Utama Admin



Gambar 11  
Rancangan Layar Halaman Utama Admin

c. Rancangan Layar *Entry* Profil Sekolah

Logo SMK SORE Pangkalpinang  
MENU UTAMA Preview logout

Menu Item [Edit]

Menu Item Type Change Type

Menu Item Details

ID: <<AUTO>>  
Title: <<INPUT>>  
Alias: <<INPUT>>  
Link: <<INPUT>>

Feature Tambahan

Gambar 12  
Rancangan Layar *Entry* Profil Sekolah

e. Rancangan Layar *Entry* Artikel

Logo SMK SORE Pangkalpinang  
MENU UTAMA Preview logout

Menu Item [Edit]

Menu Item Type Change Type

Menu Item Details

ID: <<AUTO>>  
Title: <<INPUT>>  
Alias: <<INPUT>>  
Link: <<INPUT>>

Feature Tambahan

Gambar 14  
Rancangan Layar *Entry* Artikel Sekolah

d. Rancangan Layar *Entry* Fasilitas Sekolah

Logo SMK SORE Pangkalpinang  
MENU UTAMA Preview logout

Menu Item [Edit]

Menu Item Type Change Type

Menu Item Details

ID: <<AUTO>>  
Title: <<INPUT>>  
Alias: <<INPUT>>  
Link: <<INPUT>>

Feature Tambahan

Gambar 13  
Rancangan Layar *Entry* Fasilitas Sekolah

f. Rancangan Layar *Entry* Galery Foto

Logo SMK SORE Pangkalpinang  
MENU UTAMA Preview logout

Menu Item [Edit]

Menu Item Type Change Type

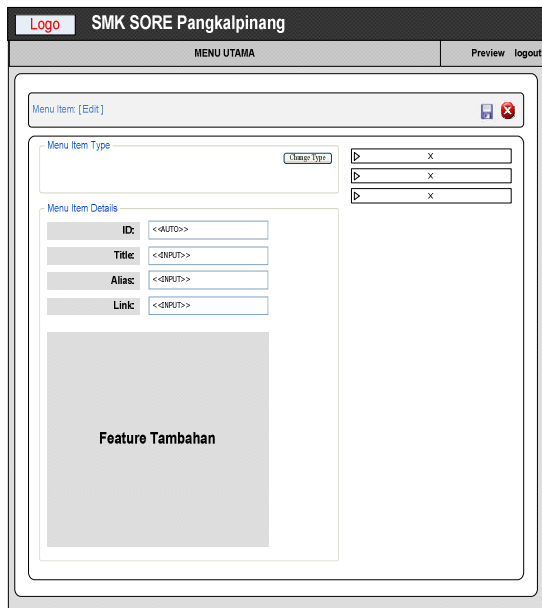
Menu Item Details

ID: <<AUTO>>  
Title: <<INPUT>>  
Alias: <<INPUT>>  
Link: <<INPUT>>

Feature Tambahan

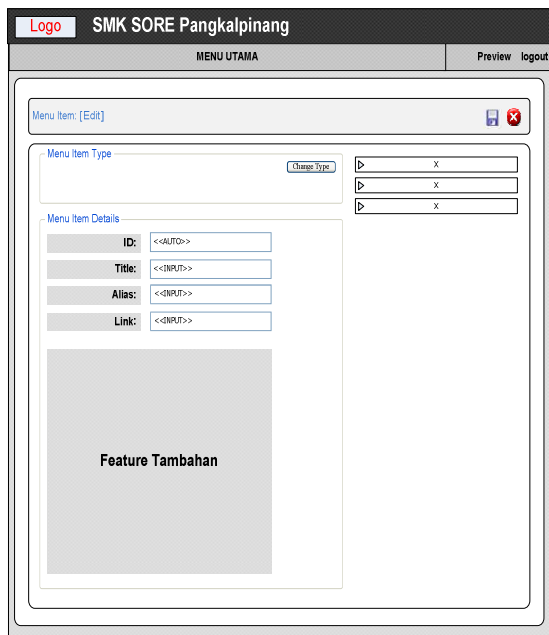
Gambar 15  
Rancangan Layar *Entry* Galery Foto

g. Rancangan Layar *Entry* Kegiatan Sekolah



Gambar 16  
Rancangan Layar *Entry* Kegiatan Sekolah

h. Rancangan Layar *Entry* Materi Pembelajaran



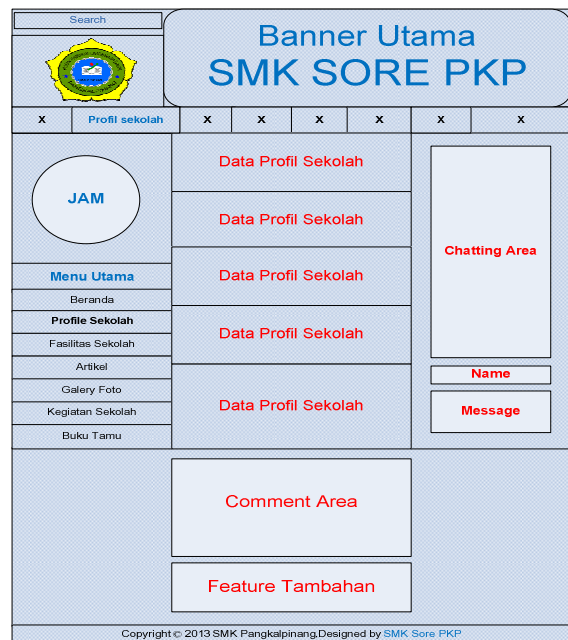
Gambar 17  
Rancangan Layar *Entry* Materi Pembelajaran

i. Rancangan Layar *Web* Halaman Utama



Gambar 18  
Rancangan Layar *Web* Halaman Utama

j. Rancangan Layar *Web* Profil Sekolah



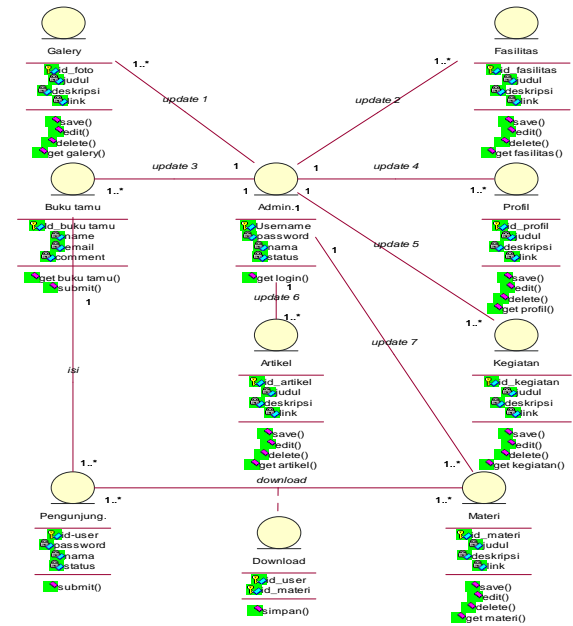
Gambar 19  
Rancangan Layar *Web* Profil Sekolah



k. Rancangan Layar Web Buku Tamu

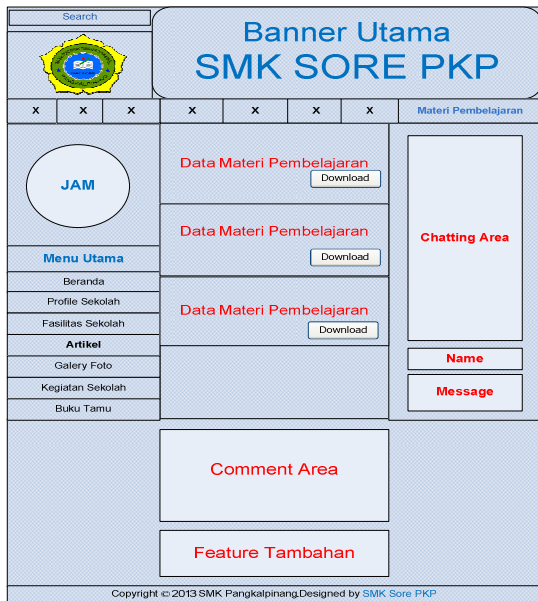


Gambar 19  
Rancangan Layar Web Buku Tamu



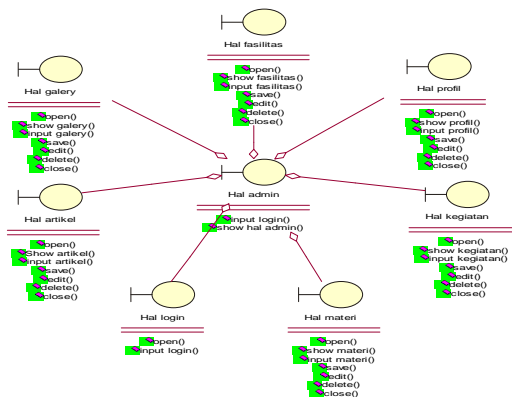
Gambar 21  
Diagram Entity Class

l. Rancangan Layar Web Materi Pembelajaran



Gambar 20  
Rancangan Layar Web Materi Pembelajaran

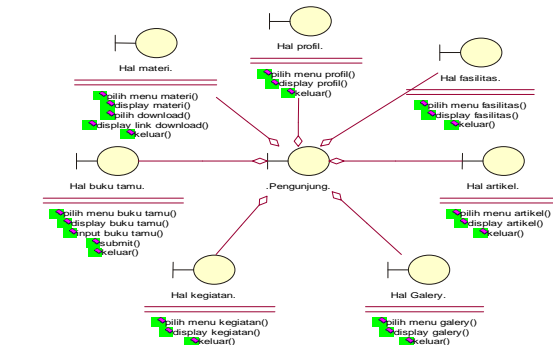
b. Boundary Class Diagram



Gambar 22  
Diagram Boundary Class Berdasarkan Admin

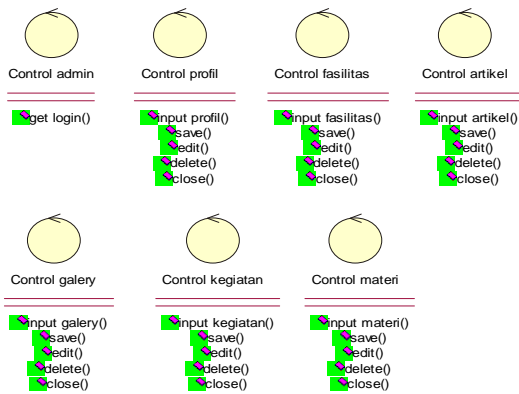
4.6 Rancangan Class Diagram

a. Entity Class

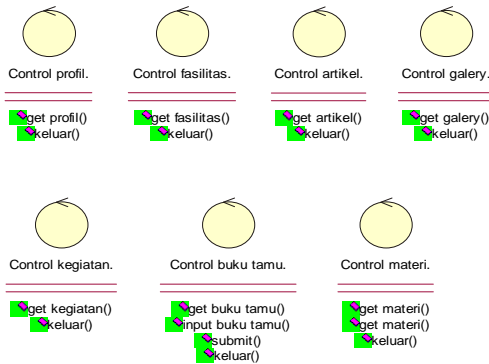


Gambar 23  
Diagram Boundary Class Berdasarkan Pengunjung

c. Control Class Diagram



Gambar 24  
Diagram Control Class Berdasarkan Admin



Gambar 25  
Diagram Control Class Berdasarkan Pengunjung

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Sistem informasi sekolah yang diterapkan pada SMK Sore Pangkalpinang ini masih bersifat manual. Jadi sering terjadi kesalahan dalam memberikan informasi dan kurangnya pelayanan dalam pola penyebaran informasi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- Sistem distribusi informasi sekolah yang berbasis *website* dapat lebih efisien dibandingkan dengan sistem yang berbasis manual.
- Dengan adanya pembatasan akses maka dapat memberikan otoritas yang tepat pada fungsi-fungsi yang *login* ke sistem distribusi dan penyebaran informasi.
- Dapat memonitor target operasional dan manajemen atau mengontrol jalannya penyebaran informasi secara langsung.
- Memberikan informasi yang akurat sehingga dapat menjadi referensi data tepat untuk manajemen dalam mengambil keputusan.
- Meringankan pekerjaan dalam mengontrol data dan mengakses informasi, sehingga dapat

mengoptimalkan waktu dan tenaga dengan hasil yang maksimal.

- Informasi yang dihasilkan lebih mudah, cepat, dan akurat sehingga dapat disajikan dengan tepat waktu.
- Dengan adanya *website* memudahkan pengunjung yang ingin memperoleh informasi tentang SMK Sore Pangkalpinang, tanpa harus mendatangi sekolah terlebih dahulu.

5.2 Saran

Dalam rancangan sistem yang diusulkan ini, penulis berharap agar dapat bermanfaat dengan baik bagi kemajuan perkembangan informasi di SMK Sore Pangkalpinang dan menambah kualitas pelayanan penyebaran informasi yang transparan kepada masyarakat. Untuk itu saran yang dapat diberikan untuk kemajuan sistem informasi sekolah pada SMK Sore Pangkalpinang adalah :

- Tersedianya perangkat komputer demi menunjang sistem informasi sekolah berbasis *website* dan adanya jaringan internet.
- Tersedianya Sumber Daya Manusia yang dapat mengoperasikan sistem ini agar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan.
- Diberi pelatihan dan pendidikan mengenai sistem informasi sekolah berbasis *website*, bagaimana cara menggunakan sistem tersebut serta koordinasi dan kerja sama yang baik.
- Melakukan perawatan terhadap komputer baik untuk perangkat fisik maupun perangkat lunaknya, sehingga komputer dapat beroperasi dengan baik sehingga menghasilkan apa yang diharapkan sebelumnya.
- Perlu adanya salinan data guna mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
- Pastikan komputer bebas dari virus, kemudian gunakan atau *install software* anti virus yang terpadu dalam mendukung proses distribusi data dan informasi untuk mendeteksi sewaktu-waktu ada yang memasukkan data dari luar komputer itu sendiri.

Daftar Pustaka

- [1] Kristanto Andri, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gaya Media, Yogyakarta.
- [2] Moekijat. 2001. *Sistem Informasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Musliadi K.H. 2012, *joomla! 2.5 + Ekstensi Populer*. Jakarta : mediakita.
- [4] Nugroho, Bunafit, "PHP & mySQL dengan Editor Dreamweaver MX", Yogyakarta, 2004.
- [5] Sidik, Betha, Ir., Pohan, Iskandar, Husni, M.Eng., Ir., "Pemrograman Web dengan HTML", Bandung, 2001.
- [6] Tabratas Tharom Marta Dinata dan Xerandy. 2002. *Mengenal Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

