

Perancangan Aplikasi Akademik Berbasis Mobile Web Studi Kasus Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1

Asep Sayfullloh

Abstract—Academic Application up to now is off line information system generally, where information is only be created manually which are through official documents that are stored, print media and bulletin board on school's wall. Based on explanation above, then be increased services in the field of information. Manual Process become digital Process (computerize) in the form of online website. On this online website, it's used php script and MySQL database. The purpose of this planning system is facilitating in delivery of educational information widely, it's not only for the lecture and collage students but also accessible for public on internet. Through this development system, access information can be done whenever and wherever without directly related with existing resources

Intisari—Aplikasi akademik hingga saat ini pada umumnya merupakan pendataan off-line, dimana informasi hanya dibuat secara manual baik melalui dokumen-dokumen resmi yang tersimpan, media cetak maupun lewat papan pengumuman yang terpasang di lingkungan sekolah. Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan peningkatan pelayanan dibidang informasi. Proses manual yang telah ada akan dikembangkan menjadi proses digital (terkomputerisasi) dalam bentuk sebuah website on-line. Website online ini dibuat dengan menggunakan script php dan database MySQL. Tujuan dari perencanaan aplikasi ini adalah memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi pendidikan yang ada secara luas tidak hanya untuk para dosen dan mahasiswa tetapi juga dapat diakses oleh masyarakat umum melalui internet. Melalui pengembangan sistem ini akses informasi dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa harus berhubungan secara langsung dengan sumber yang ada.

Kata Kunci — Akademik, PHP, MySQL, Website.

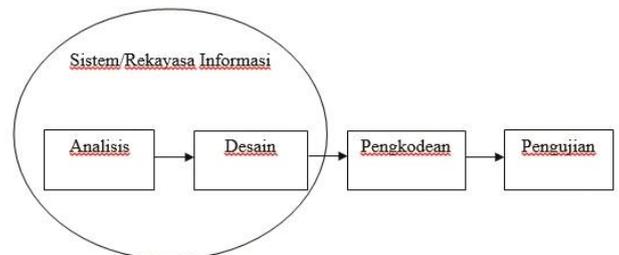
I. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan informasi yang cepat dan tepat untuk menyajikan data-data yang lengkap sangat dibutuhkan oleh sebuah organisasi, lembaga pendidikan bahkan perusahaan. Sebab dengan informasi yang diperoleh, seorang pimpinan dapat segera mengambil kebijakan untuk kelangsungan hidup organisasi, lembaga pendidikan atau perusahaan.

Hal ini pula yang dialami oleh SMK Jakarta 1, yang merupakan sekolah yang belum memiliki sistem informasi, dimana data siswa, guru, serta administrasi akademiknya seperti jadwal dan absen, pengolahan nilai masih disimpan secara manual yang kurang efektif dan efisien untuk dipertahankan. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional “BAB XI - Pendidik Dan Tenaga

Kependidikan Pasal 40” Pendidik dan tenaga kependidikan berhak memperoleh: e). kesempatan untuk menggunakan sarana, prasarana, dan fasilitas pendidikan untuk menunjang kelancaran pelaksanaan tugas.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi seperti media internet, bisa menunjang kegiatan-kegiatan akademik suatu sekolah. Pemakaian media internet ini sangat dibutuhkan sekali untuk guru dan siswa dalam mendapatkan informasi tentang akademik, karena dengan penggunaan media internet guru dan siswa tidak perlu datang langsung ke tempat sekolah untuk mendapatkan informasi akademik. Dari kesimpulan tersebut, penulis mencoba dan berusaha untuk merancang sebuah informasi berbasis web yang



berasaskan pada pendidikan yang mudah-mudahan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

A. Model Pengembangan Software

Sumber : [4]

Gbr 1. Ilustrasi Model *Waterfall*

Analisa penelitian yang penulis lakukan dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Analisis

Menganalisa permasalahan yang terjadi untuk dapat menemukan jawaban apa penyebab masalah-masalah yang timbul. Masalah yang ada pada Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 adalah masalah tentang Sistem yang berjalan sekarang kurang efektif dan efisien dikarenakan masih menggunakan sistem yang manual yaitu penyampaian informasi akademik masih menggunakan kertas yang ditempel pada papan pengumuman dan pencatatan data akademik menggunakan Microsoft Excel yang mana tingkat kesalahan input masih tinggi sehingga perlu dibuat sebuah sistem komputerisasi berbasis web.

2. Desain

Sistem informasi akademik berbasis web dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman web PHP serta *database* MySQL dan desain sistem dibuat

¹ Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Kampus Kota Pontianak, Universitas BSI, Jl. Abdul Rahman Saleh No.18 Pontianak, (Telp (0561) 583924; e-mail: asep.alo@bsi.ac.id)

menggunakan UML (*Use Case Diagram, Activity Diagram, Component Diagram, dan Deployment Diagram*). Program ini berisi subsistem mulai dari pengolahan data Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 yaitu pengolahan data siswa, pengolahan data pengajar, pengolahan data nilai, serta informasi akademik lainnya yang masih berhubungan dengan sistem informasi akademik Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 tersebut.

3. Pengkodean

Desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program web responsif yang sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain

4. Implementasi

pada tahapan implementasi ada beberapa hal yang diperhatikan sehingga sistem yang dirancang berfungsi seefisien mungkin, mulai dari persiapan *domain, database*, pengujian kelayakan, dan juga tidak lepas dari pengujian keamanan sistem serta pelatihan terhadap *user* sehingga sistem ini dapat diterapkan pada Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 dengan baik.

B. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan atau cara untuk mendapatkan data atau informasi dari objek yang diteliti. Disini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya:

1. Observasi

Selama riset penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang berlangsung di Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 (SMK JAKSA).

2. Wawancara

Penulis melakukan tanya jawab langsung dengan Kepala Sekolah Menengah dan Guru di Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 serta orang-orang yang terkait di dalamnya.

3. Studi Pustaka

Penulisan ini ditunjang dengan beberapa buku-buku yang berisi teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang dibahas serta catatan-catatan kuliah dan penunjang lainnya.

II. LANDASAN TEORI

A. Konsep Dasar Program

Program menurut [1] dapat di artikan “untuk mendeskripsikan instruksi-instruksi tersendiri yang biasanya di sebut *source code*, yang di buat oleh *programmer*”. Komputer mengerjakan transformasi data berdasarkan kumpulan perintah program yang telah dibuat oleh program. Kumpulan perintah ini harus dimengerti oleh komputer, berstruktur tertentu (*syntax*), dan bermakna. Bahasa pemrograman merupakan notasi untuk memberikan perintah secara tepat program komputer.

Dreamweaver menurut [2] adalah “perangkat lunak yang di tujuan untuk membuat suatu situs web”. Saat ini tersedia banyak sekali editor program, baik yang khusus untuk bahasa program tertentu maupun yang dapat digunakan

untuk berbagai jenis bahasa program. Fasilitas yang ditawarkan oleh masing-masing editor juga beragam, mulai dari yang sederhana seperti *Notepad* sampai yang kompleks seperti *Netbeans* untuk Java dan *Dreamweaver* untuk *design situs web*. Secara khusus dalam konteks *design situs web* sendiri cukup banyak editor yang tersedia, tentunya dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu *editor web* yang banyak digunakan yaitu *Adobe Dreamweaver CS4*.

B. Peralatan Pendukung (*tools system*)

1. *Unified Modelling Language* (UML)

Menurut [3] *Unified Modelling Language (UML)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. *Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standart dalam industri untuk visualisasi dalam merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standart untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Abstraksi konsep dasar UML terdiri dari *structural classification, dynamic behavior*, dan *model management*. UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah *interaksi* antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, *create* sebuah daftar belanja, melihat pengumuman, melihat informasi terbaru dan sebagainya. Seorang atau sebuah aktor adalah sebuah *entitas* manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan tertentu. *Use case diagram* dapat sangat membantu apabila kita sedang menyusun *requirement* sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang *test case* untuk semua *feature* yang ada pada sistem [3].

2. *Activity Diagram*

Activity diagram 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 (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour* internal sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh

satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana *actor* menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Sama seperti *state*, standart UML menggunakan segi empat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan *behaviour* pada kondisi tertentu, digambarkan dengan simbol belah ketupat. Untuk mengilustrasikan proses paralel (*fork and join*) digunakan titik *sinkronisasi* yang dapat berupa titik, garis *horizontal* atau *vertikal*. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa *object swimlane* untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu [3].

3. Sequence Diagram

Diagram Sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode- metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambarkan adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak [4]

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa real world terdiri dari *object-object* dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar *object-object* tersebut. Relasi antar *object* dilukiskan dengan menggunakan *symbol-symbol* grafis tertentu. Model *entity relationship* adalah suatu penyajian data dengan menggunakan *entity* dan *relationship*. Diperkenalkan pada tahun 1976 oleh P.P.Chen. Mengapa diperlukan model E – R :

- Dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas.
- Dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*.
- Mudah dimengerti oleh pemakai.
- Mudah disajikan oleh perancang *database*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedure Sistem Berjalan

1. Prosedur Pengolahan Data Siswa

siswa mengisi *form* data siswa , Pengisian data siswa harus lengkap agar bisa diproses lebih lanjut, setelah data siswa diisi lengkap siswa memberikan *form* data ke bagian tata usaha. Bagian Tata usaha menyimpan data siswa dalam bentuk arsip, setelah pendataan siswa selesai bagian tata usaha membuat laporan data siswa yang di laporkan Kepala Sekolah.

2. Prosedur Pengolahan Data Guru

Guru yang mengajar di SMK JAKARTA 1 sebelumnya harus mengisi data guru setelah diterima mengajar di SMK JAKARTA 1, data guru tersebut harus diisi dengan lengkap agar bisa diproses lebih lanjut, setelah data guru di isi lengkap bagian tata usaha menyimpan data guru tersebut dalam bentuk arsip dan dibuatkan laporan data guru yang nantinya diberikan ke Kepala Sekolah

3. Prosedur Pengolahan Jadwal Mata Pelajaran

Pada SMK Jakarta 1 sistem Penjadwalan dikelola bagian Tata usaha, jadwal yang sudah di kelola diberikan ke siswa dan juga guru dalam bentuk kertas(*print out*).

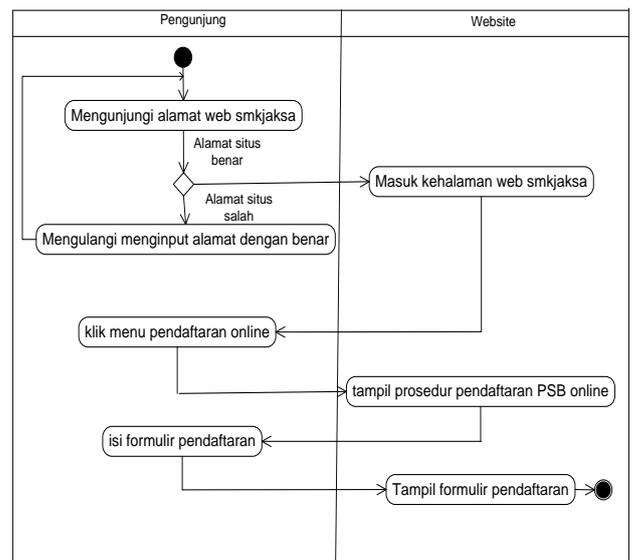
4. Prosedur pengolahan Nilai.

Nilai siswa diolah oleh setiap guru mata pelajaran berdasarkan nilai tugas, ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Setiap guru mata pelajaran memberikan rekap nilai siswa kepada wali kelas untuk diinput menjadi KHS dan *Ledger* dan di serahkan ke wakil kepala sekolah untuk di *acc*,setelah itu di kemalikan kembali ke wali kelas dan kemudian dicetak untuk diberikan kepada wali murid.

B. Activity Diagram Sistem Berjalan

1. Activity Diagram Pendaftaran Online

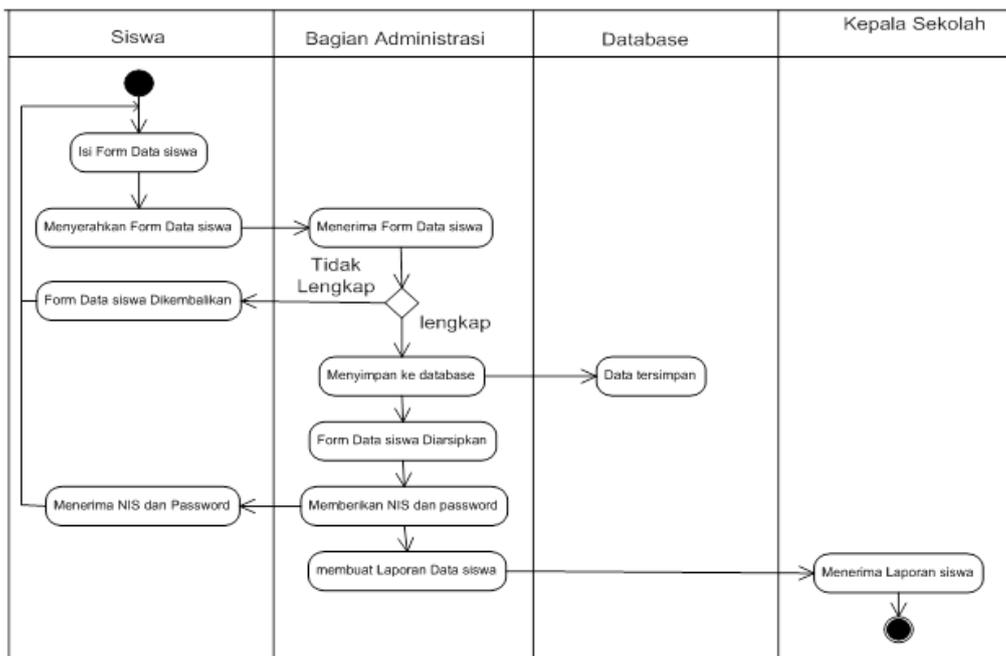
Activity diagram prosedur Pendaftaran Online adalah:



Gbr3. Activity Diagram Pendaftaran online

2. Activity Diagram Pengolahan Data Siswa

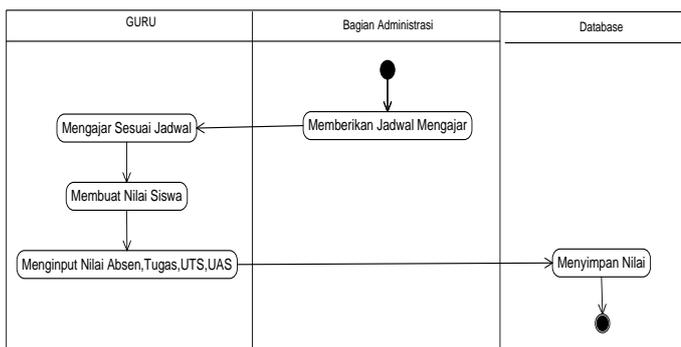
Activity diagram prosedur pengolahan data Siswa adalah:



Gbr 4. Activity Diagram Pengolahan Data Siswa

3. Activity Diagram Data Guru

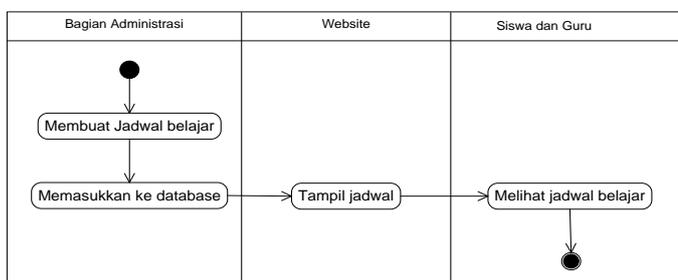
Activity diagram prosedur pengolahan data Guru adalah:



Gbr 5. Activity Diagram pengolahan data Guru

4. Activity Diagram Pengolahan Jadwal

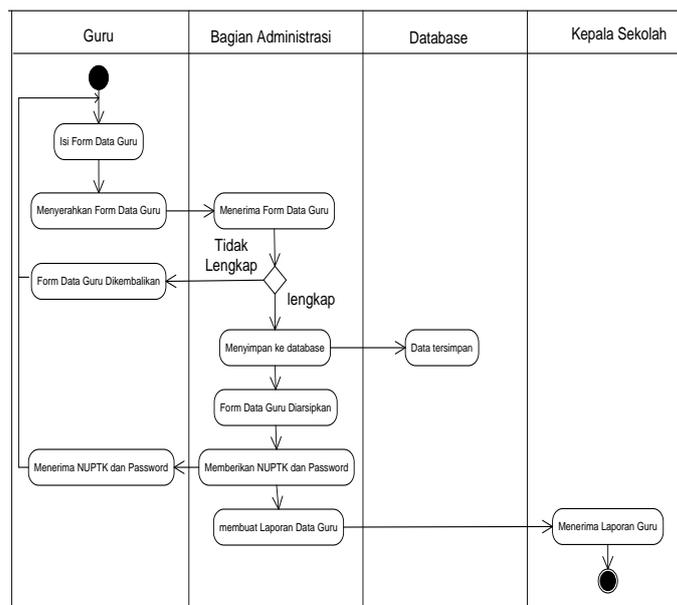
Activity diagram prosedur pengolahan jadwal adalah:



Gbr 6. Activity Diagram Pengolahan Jadwal

5. Activity Diagram Pengolahan Nilai

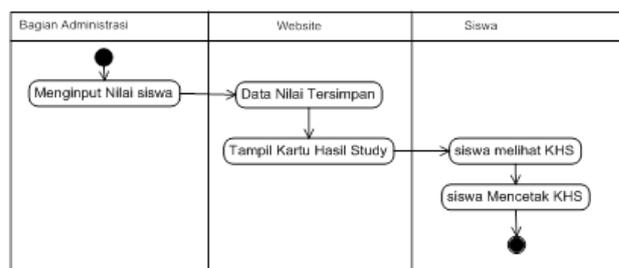
Activity diagram prosedur pengolahan nilai adalah:



Gbr 7. Activity Diagram Pengolahan Nilai

6. Activity Diagram Pengolahan KHS

Activity diagram prosedur pengolahan KHS adalah:

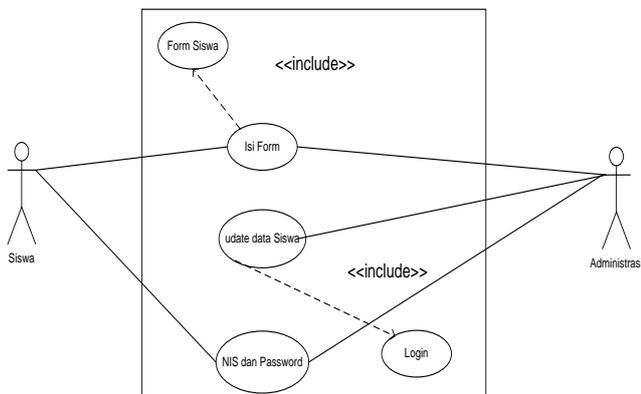


Gbr 8. Activity Diagram Pengolahan KHS

C. Use Case Diagram

1. Use case Pengolahan Data Siswa

Use case pengolahan data Siswa dapat dilihat yaitu:



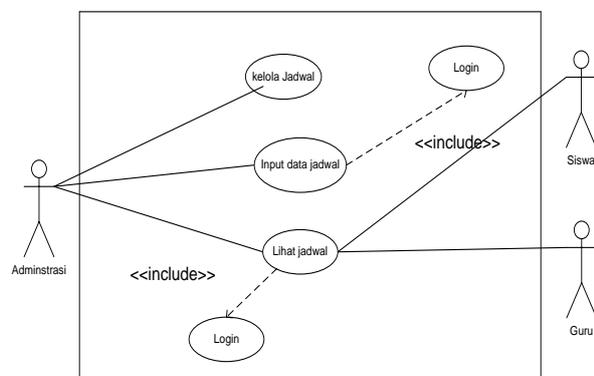
Gbr 9. Use case Pengolahan Data Siswa

TABEL 1.
USE CASE PENGOLAHAN DATA KARYAWAN

Use Case	Pengolahan Data Siswa
Brief Description	Use Case untuk mengelola data Siswa
Actor	Siswa dan Admin
Pre Condition	Siswa yang mau mendaftar datang ke Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 untuk mendaftar. bagian administrasi memberikan formdata untuk diisi dan diserahkan lagi ke administrasi setelah diisi dan bagian administrasi mengupdate data Siswa
Main Flow	Use case ini dimulai dengan calon Siswa datang dan mengisi form pendaftaran setelah itu bagian admin meng update data Siswa tersebut dengan cara login ke ruang administrasi.
Alternative Flow	Jika pada saat peng updatean data Siswa harus login dan apabila tidak bisa masuk maka mengulang terus.
Post Condition	Data tersimpan dan bisa dilihat Siswa

2. Use case Pengolahan jadwal Belajar

Use case Pengolahan Jadwal dapat dilihat di gambar di bawah ini:



Gbr 10. Pegolahan Jadwal Belajar

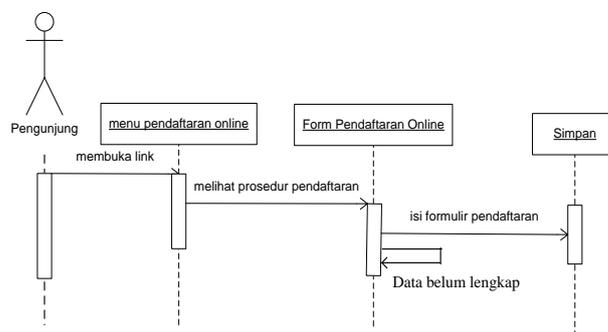
TABEL 3. USE CASE PENGOLAHAN NILAI

Use Case	Jadwal Belajar
Brief Description	Use Case ini untuk mengelola Jadwal Belajar
Actor	Admin, Guru, Siswa
Pre Condition	Bagian administrasi mengelola jadwal Belajar dan mengupdate ke website sehingga Guru dan Siswa dapat melihat jadwal.
Main Flow	Use case ini dimulai dengan cara Admin Mengelola Jadwal Belajar dan Mengupdate ke website sehingga Siswa dan Guru dapat melihat jadwal masing-masing diruang Guru/Siswa.
Alternative Flow	Jika pada saat peng updatean jadwal maka Admin harus Login terlebih dahulu dan juga apabila Guru dan Siswa Ingin melihat jadwal Belajar maka harus login terlebih dahulu
Post Condition	Data jadwal tersimpan dan bisa dilihat Guru/Siswa

D. Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Pendaftaran Online

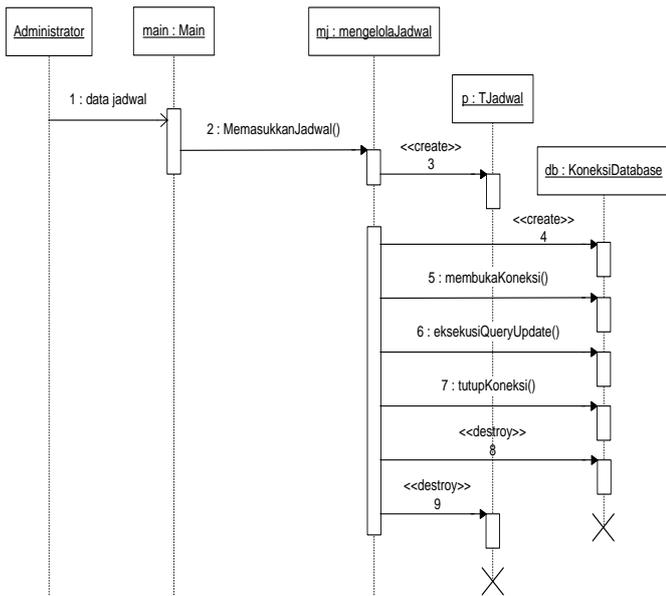
Sequence diagram pendaftaran online dapat dilihat di gambar di bawah ini:



Gbr 12. Sequence Diagram Pendaftaran Online

2. Sequence Diagram Pengolahan Jadwal

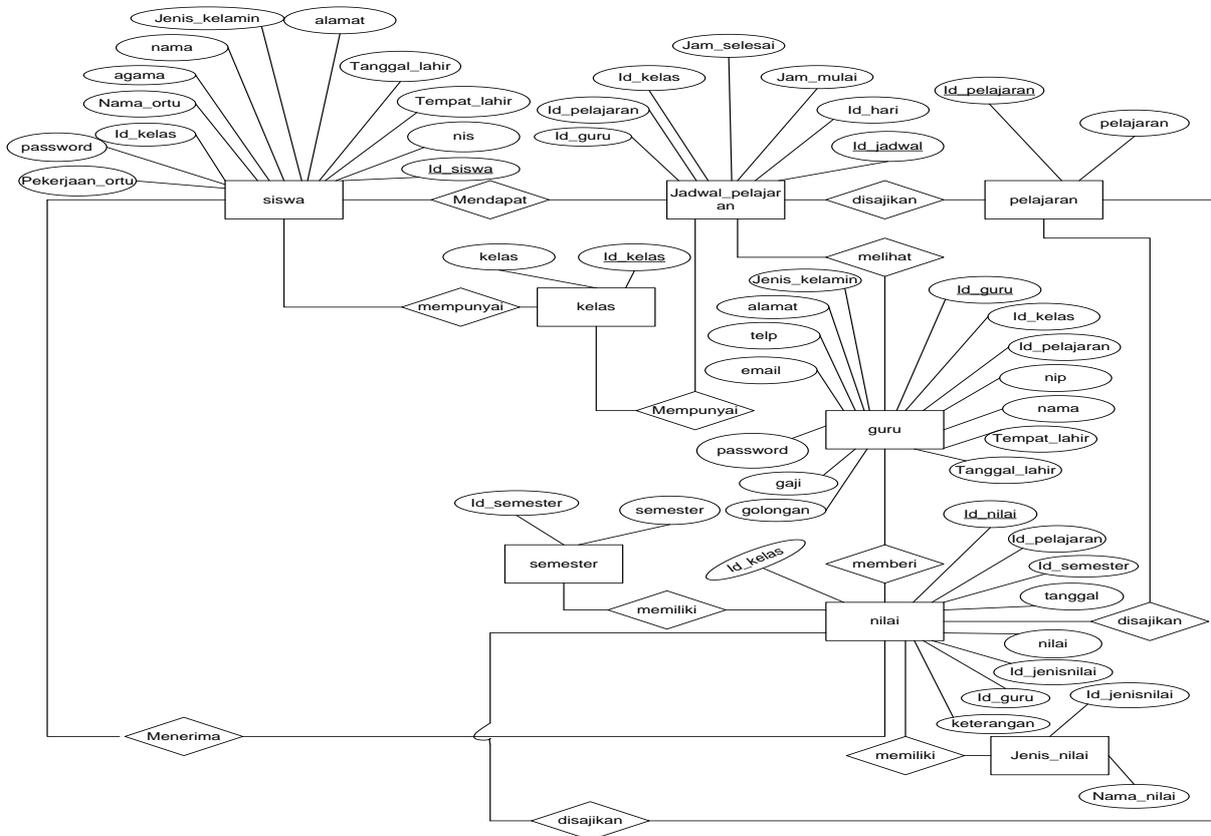
Sequence diagram konfirmasi pembayaran dapat dilihat di gambar di bawah ini:



Gbr 13 . Sequence Diagram Pengolahan Jadwal

E. Desain Database

Entity Relationship Diagram menjelaskan hubungan antar data dalam basis data yang terdiri dari object-object dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut. Dibawah ini ERD yang dibuat dalam sistem:



Gbr 14. Entity Relationship Diagram (ERD)

1. Spesifikasi File

Dalam perancangan website sistem informasi akademik Sekolah Menengah Kejuruan Jakarta 1 ini mempunyai 1 database dan 8 tabel yang berelasi serta 9 tabel yang berdiri sendiri (tanpa relasi). Dibawah ini adalah spesifikasi file dari setiap tabel yang ada.

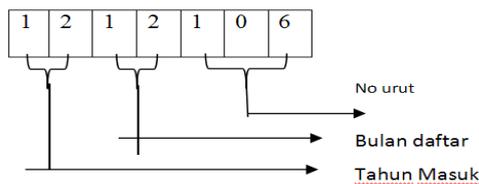
- a. Nama File : File Siswa
- Media : Hardisk
- Isi : Mengenai data Siswa dan Program Study yang diambil
- Type File : Master
- Organisasi File : Index Sequential
- Primary Key : nim
- Panjang Record: 188 bit

No	Nama Field	Akronim	jenis	Lebar	Ket
1	Id_siswa	Id_siswa	int	4	Primary key
2	Nomor Induk siswa	Nis	Varchar	10	-
3	Password	Password	Varchar	15	-
4	Nama siswa	Nama	Varchar	30	-
5	Tempat_lahir	Tempat_lahir	Varchar	10	-
6	Tanggal_lahir	Tanggal_lahir	Date	-	-
7	Jenis_kelamin	Jenis_kelamin	Varchar	10	-
8	Agama	Agama	Varchar	10	-
9	Nama orang tua	Nama_ortu	Varchar	30	-
10	Pekerjaan orang tua	Pekerjaan_ortu	Varchar	15	-
11	Alamat	Alamat	Varchar	50	-
12	Id kelas	Id_kelas	Int	4	Foreign key

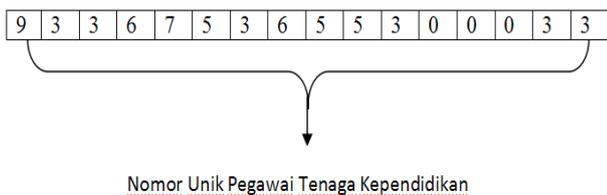
2. Struktur Kode

Adapun struktur kode yang digunakan dalam perancangan Aplikasi Akademik SMK Jakarta 1 sebagai berikut:

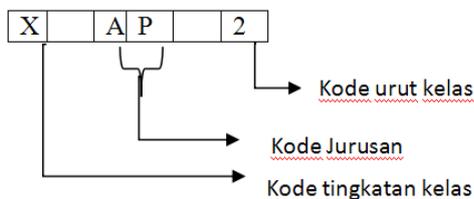
Struktur Kode Nomor Induk Mahasiswa (NIM)



Struktur Kode Guru



Struktur Kode Kelas



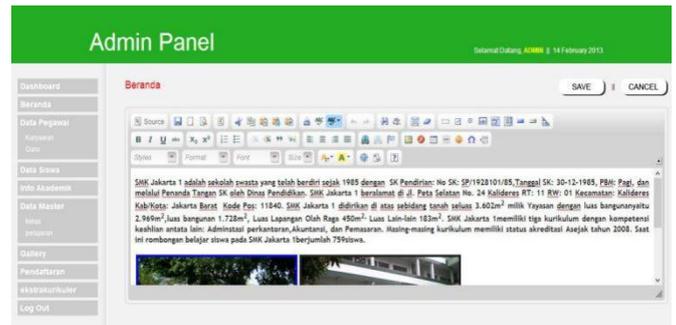
F. Spesifikasi Sistem Usulan

1. Spesifikasi Bentuk Masukan

Bentuk masukan dari hasil rancangan sistem usulan adalah sebagai berikut:

a) Ruang Administrator

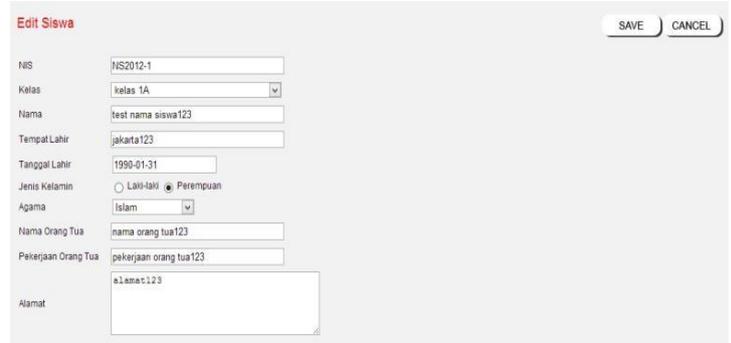
Ruang administrator adalah sebuah ruang untuk melakukan penginputan data mulai dari pengolahan beranda, data pegawai meliputi karyawan dan guru, data siswa, data nilai, info akademik, data master meliputi kelas dan pelajaran, gallery, pendaftaran, ekstrakurikuler, dan *logout*. Dibawah ini adalah gambar ruang administrator:



Gbr 15. Ruang administrator

b) Spesifikasi bentuk Masukan Data Siswa

Dibawah ini adalah spesifikasi bentuk masukan data Siswa:



Gbr 16. Bentuk Masukan Data Siswa

c) Spesifikasi bentuk Masukan jadwal pelajaran

Dibawah ini adalah spesifikasi bentuk masukan jadwal pelajaran:



Gbr 17. Bentuk Masukan Data jadwal pelajaran

d) Spesifikasi bentuk Masukan Data Nilai
Dibawah ini adalah spesifikasi bentuk masukan Data Nilai:

No.	NIS	Nama	Nilai
1.	NS2012-1	test nama siswa123	<input type="text"/>
2.	NS2012-2	jhh	<input type="text"/>
3.	NS2012-4	kjojokn	<input type="text"/>
4.	NS2013-5	murid baru	<input type="text"/>

Gbr 18. Bentuk Masukan Data Nilai

e) Spesifikasi bentuk Masukan Pendaftaran Online
Dibawah ini adalah spesifikasi bentuk masukan Pendaftaran Online:

Gbr 19. Bentuk Masukan pendaftaran online

2. Spesifikasi Bentuk Keluaran
Bentuk keluaran dari hasil rancangan sistem usulan adalah sebagai berikut:

a) Spesifikasi bentuk Keluaran Jadwal Pelajaran
Dibawah Ini adalah Spesifikasi bentuk keluaran jadwal pelajaran:

No.	Jam	Mata pelajaran	Guru
1	07:00:00 - 08:30:00	bahasa inggris	nama guru
2	06:30:00 - 08:35:00	matematika	nama guru
3	12:40:00 - 01:40:00	bahasa inggris	nama guru

Gbr 20. Spesifikasi Bentuk keluaran Jadwal Pelajaran

b) Spesifikasi bentuk Keluaran KHS
Dibawah Ini adalah Spesifikasi bentuk keluaran Kartu Hasil Studi :

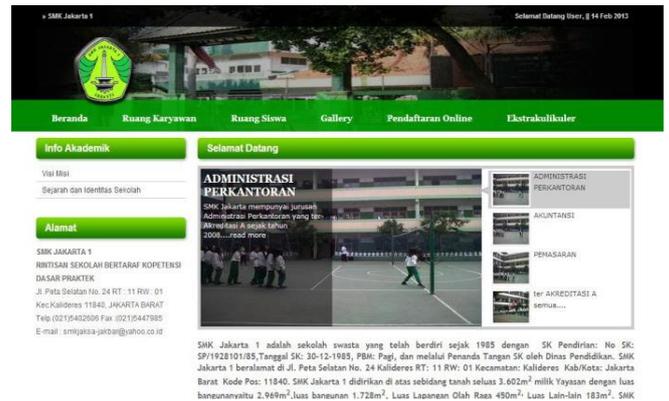
No	Mata Pelajaran	Nilai Absen	Nilai Tugas	Nilai UAS	Nilai UTS
1	bahasa inggris	0	86	0	0
2	matematika	0	100	0	0

Gbr 21. Spesifikasi Bentuk keluaran KHS

3. Tampilan Program

a) Halaman Awal (index)

Halaman index adalah tampilan yang muncul awal dari *website* yang pertama kali di lihat oleh pengunjung *web* SMK JAKARTA. Tampilan dari halaman index adalah:



Gbr 22. Tampilan Halaman Index

b) Halaman Kartu Hasil Studi

No	Mata Pelajaran	Nilai Absen	Nilai Tugas	Nilai UAS	Nilai UTS
1	bahasa inggris	0	86	0	0
2	matematika	0	100	0	0

Gbr 23. Tampilan Halaman Kartu Hasil Studi

c) Halaman Data Akademik

The screenshot shows two panels of the web application. The top panel, titled 'Daftar Siswa', has a sidebar menu with options like 'Akun Saya', 'Data Akademik', 'Daftar Guru', 'Lihat Nilai', and 'Logout'. The main content area shows a table for 'Kelas: kelas 1A' with a 'Kembali' link. The table has columns 'No.', 'Nama', and 'Jadwal pelajaran'. The bottom panel, titled 'Data Akademik', has a sidebar menu with options like 'Akun Saya', 'Data Akademik', 'Daftar Guru', 'Lihat Nilai', and 'Logout'. The main content area shows a table with columns 'No.', 'Kelas', 'Wali kelas', and 'Jadwal pelajaran'.



Asep Sayfulloh, Lahir di Kota Jakarta, 24 Januari 1989. Menjadi Dosen AMIK BSI Pontianak prodi Manajemen Informatika sejak 2012 . Saat ini di amanatkan oleh lembaga untuk menjadi Koordinator Kampus. Aktifitas Mengajar telah di laksanakan saya mengajar Matakuliah Pemrograman visual 2, pemrograman berbasis Object, Data Mining , Sistem Operasi.

Gbr 24. Tampilan Halaman Data Akademik

IV. KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan website dan hasil riset di Sekolah Tinggi Tinggi Teologi Lintas Budaya maka penulis menyimpulkan kesimpulan di antaranya:

1. Dalam pembuatan aplikasi berbasis web, PHP dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan utama karena keunggulannya dan kemudahan dalam pemakaian.
2. MySQL sebagai *server database* untuk aplikasi PHP, Kemudahannya dalam integrasi ke berbagai aplikasi web.
3. Dengan Penerapan dan pemanfaatan sistem informasi akademik ini bisa menjadi solusi alternatif pelaksanaan pekerjaan sesuai tugas pokok dan fungsi bagi pengguna sistem .
4. Waktu proses menjadi relatif lebih cepat
5. Pelayanan terhadap pengguna sistem, khususnya mahasiswa menjadi lebih baik dan cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih Saya Ucapkan Kepada Allah SWT, Nabi Muhammad dan keluarga serta sahabatnya. Ucapan terima kasih pula saya ucapkan kepada SMK Jakarta 1 yang telah mengijinkan saya untuk riset dan membantu saya dalam membuat aplikasi ini. Ucapan terima kasih Sebesar-besarnya Saya kepada Tim JTI dan LPPM STMIK Antar Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis.

REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan. 2005. Konsep Bahasa Pemrograman. Yogyakarta: Andi.
- [2] Madcoms. 2009. Menguasai XHTML,CSS,PHP dan MySQL melalui Dreamweaver. Yogyakarta: Andi.
- [3] Munawar. 2005. Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- [4] S.Rosa A & M. Salahudin ,(2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,Bandung : Informatika