Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

PERANCANGAN SISTEM AKADEMIK PADA SMA N 3 MUARO JAMBI BERBASIS WEB

M Suham Trisatiyo Halimi[1], Abdul Harris[2], Pareza Alam Jusia[3]
[1,2,3]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Kmputer, Universitas Dinamika Bangsa Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok – Jambi, telp (0741) 35095
Email: [123]kucing.kiri.kanan@gmail.com , parezaalam@gmail.com , suhamjs@gmail.com

ABSTRACT
SMA 3 Muaro Jambi is one of the schools located on Jl. Palembang, Jambi No.11, Tempino, Mestong, Muaro Jambi Regency. SMA 3 Muaro Jambi with the development of various technologies in the increasingly modern city of Jambi, SMA 3 Muaro Jambi wants to create or add a wider network to make it easier for students and students to be able to see information that is not as well as known in order to reduce errors or miss communication between teachers and students ranging from attendance to all scores are listed on the website so as to provide transparent information. The current academic system is still common and unknown to teachers and students and students in the city of Jambi. Therefore, this study aims to assist SMA 3 Muaro Jambi and students in providing solutions to these problems by offering a web-based academic system platform with PHP programming and assisted by a database using mysql. For system development with the waterfall method and system tools using usecase diagrams, activity diagrams, and class diagrams. This website provides features such as information, scoring systems, attendance, subject schedules and course data. The author hopes that the website created can help teachers and students, especially those in SMA 3 Muaro Jambi.

Keywords: Design, Website, System, information, academic, Php, mysql

ABSTRAK
SMA 3 Muaro Jambi merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jl. Palembang, Jambi No.11, Tempino, Mestong, Kabupaten Muaro Jambi. SMA 3 Muaro Jambi dengan berkembangnya bebagai teknologi di kota Jambi yang semakin modren, SMA 3 Muaro Jambi ingin membuat atau menambah jaringan yang lebih luas sehingga memudahkan para siswa dan siswi untuk dapat melihat informasi yang tidak mapun yang sudah diketahui agar mengurangi kesalahan atau miss komunikasi antar guru dan siswa mulai dari absensi hingga nilai semua nya tertera di website sehingga dalam memberikan informasi dengan transparan. Sistem akademik sekarang masih awam dan tidak banyak diketahui oleh guru maupun siswa dan siswi dikota jambi. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membantu pihak SMA 3 Muaro Jambi dan siswa siswi dalam memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menawarkan platform sistem akademik yang berbasis website dengan pemrograman PHP dan dibantu dengan database menggunakan mysql. Untuk pengembangan sistem dengan metode waterfall dan alat sistem menggunakan usecase diagram, activity diagram, dan class diagram. Situs web ini menyediakan fitur-fitur seperti informasi, sistem pemberian nilai, absensi, jadwal mapel dan data mata pelajaran. Penulis berharap website yang dibuat dapat membantu pihak guru dan siswa siswi khususnya yang ada di SMA 3 Muaro Jambi.

Kata Kunci: Perancangan, Website, Sistem, informasi, akademik, Php, mysql

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini perkembangan dalam teknologi semakin pesat, salah satunya adalah teknologi informasi. Teknologi informasi diyakini begitu cepat berkembang di berbagai kalangan masyarakat ataupun dilembaga. Media yang dapat mendukung penyajian teknologi informasi salah satunya yaitu komputer yang dapat menunjang berlangsungnya proses data secara cepat, tepat dan akurat. Dengan pemanfaatan teknologi ini pengambilan keputusan dapat berlangsung cepat dan tepat.

Teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Teknologi informasi juga telah memasuki berbagai bidang dalam kehidupan manusia. Salah satu bidang yang sangat membutuhkan komputer sebagai alat pemrosesan dan penyajian informasi adalah bidang instansi pendidikan.

SMA 3 Muaro Jambi merupakan salah satu sekolah yang ada di Jambi dimana pengolahan data akademik dan penyampaian informasi yang berkaitan dengan sekolah masih di olah oleh wali kelas masing-masing kelas yang berupa pencatatan ke dalam buku agenda setelah itu di berikan kepada tata usaha untuk diinputkan kembali kedalam microsoft excel sehingga mengalami hambatan-hambatan seperti, terjadinya kekeliruan dalam proses pengolahan data akademik, penumpukan data siswa yang di wali kelas, serta dapatnya kececer saat dalam penyerahan data berupa dokumen ke Tata Usaha, ditambah lagi adanya wabah Covid-19 yang kita ketahui semakin merajalela seperti sekarang ini yang mengharuskan pihak sekolah membuat kebijakan untuk belajar online.

Dengan tersedianya Sistem Informasi Geografis (GIS) pencarian lokasi Layanan Kesehatan. Informasi yang dibutuhkan tidak hanya lokasi dan jalan tetapi juga rute terpendek menuju lokasi layanan kesehatan. Berdasarkan hasil Wawancara dengan beberapa masyarakat kecamatan Paal Merah, Mereka biasanya kesulitan saat mencari layanan kesehatan tersebut dikarenakan kurangnya informasi lokasi, serta ditambah lagi jarak antara layanan kesehatan satu dengan layanan kesehatan lainnya yang cukup jauh. Hal ini tentu saja akan menghabiskan banyak waktu para pendatang dan warga sekitar untuk mencari informasi lokasi layanan kesehatan dengan bertanya ke masyarakat lain.

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan dari sistem yang selama ini diterapkan pada SMA 3 Muaro Jambi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengolahan data akademik dan penyampaian informasi berkaitan dengan sekolah memerlukan

Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

dukungan sistem informasi agar dapat lebih meningkatkan mutu pelayanan kepada pihak-pihak yang berkepentingan (siswa, guru, orang tua, dan pihak sekolah yang terkait). Maka penulis berminat akan merancang dan dibuatnya sebuah sistem pengolahan data akademik yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada SMA 3 Muaro Jambi Berbasis Web".

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Soetam Rizky [1] "mendefinisikan sebuah perancangan sebagai berikut: Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya". Menurut Edy Prashata [2] "perancangan merupakan langkah pertama pengembangan rekayasa suatu produk atau sistem. Menurut Roger S.pressman [3] "Perancangan merupakan suatu aktivitas rekayasa perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membuat keputusan keputusan utama-seringkali bersifat struktural". Berdasarkan pendapat diatas Jadi dapat disimpulkan perancangan adalah suatu penggambaran, penerjemahan dan penyatuan komponen yang dibutuhkan sehingga dapat memenuhi fungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi pihak pengguna sistem informasi di dalam pengambilan keputusan. Berikut beberapa pengertian dari sistem informasi, Menurut Henri Wilson Tompodung [4] menyatakan ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Puspita Dwi Astuti [5] menyatakan bahwa : "suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi". Sedangkan menurut Muh. Rasyid Ridha. et al [6] mengungkapkan bahwa : "Sistem informasi secara teknis di definisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi. Sistem informasi menyiratkan suatu pengumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian". Dari definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sekumpulan komponen-komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain ditingkatkan management untuk membentuk satu kesatuan informasi.

2.3. *Internet*

Internet adalah singkatan dari Interconnected Network yang merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer diseluruh dunia, dimana jaringan ini juga dapat dilihat sebagai sumber daya informasi yang dapat dengan mudah di akses dari jarak yang jauh hanya dengan menggunakan saluran telepon lokal, satelit atau sistem telekomunikasi lainnya. Menurut Yuniar Supardi [7] "Internet atau international network merupakan jaringan komputer dengan skala dunia ,internet membuat komunikasi tanpa batas baik negara maupun budaya seiring dengan berkembangnya teknologi mobile.". Erima Oneto , Yosep Sugiarto [8] mengungkapkan : "Internet ialah jaringan komputer. Ibarat jalan raya, internet dapat di lalui berbagai sarana trasportasi seperti bus, mobil dan motor yang memilik kegunaan masing masing. Sarana atau fasilitas yang ada pada internet itu meliputi Email,Mailing List,Gopher,Telnet,IRC dan World Wide Web (WWW)". Sedangkan menurut Taryana Suryana, Koesheryatin [9] " Internet merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global,tidak ada satupun orang,kelompok yang bertanggung jawab terhadap internet karena kerja internet tidak didasarkan pada manusia melainkan pada mekanisme kerja elektronik". Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Internet adalah suatu jaringan yang dapat menghubungkan komputer diseluruh dunia, dimana segala informasi bisa dengan mudah didapat melalui internet.

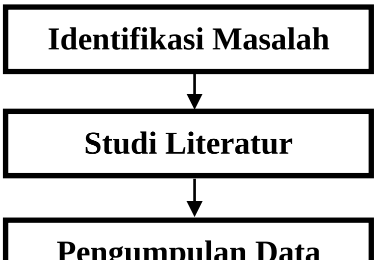
2.4. Website

Menurut Hernita P [10] Menyatakan "Website adalah sebuah halaman yang berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer anda terkoneksi dengan internet. Dengan adanya Website,semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet. Website sendiri saat ini bisa memuat berbagai macam media mulai dari teks, gambar, bahkan video". Rohi Abdulloh [11] Menyatakan "Website merupakan sekumpulan halam yang teridir atas beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital,baik berupa teks,gambar,video, maupun audio yang disediakan melalui jalur koneksi internet Demikian pula definisi". Menurut Yuhefizar dkk [12] "Website adalah keseluruhan halamanhalaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa web adalah sebuah sistem yang memungkinkan pengaksesan informasi dalam internet yang dapat di akses dengan adanya jaringan internet.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Dalam hal ini, penulis melakukan penyusunan kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan - tahapannya. Kerangka kerja penelitian merupakan langkah - langkah yang menggambarkan tahapan - tahapan kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian agar penelitian ini tercapai sesuai sasaran yang diinginkan. Adapun tahapan - tahapan kerangka kerja penelitian yang akan dilakukan penulis sebagai berikut:



Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penuysunan ini, maka perlu adanya susunan kerja (frame work) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-lnagkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui secara jelas masalah yang dihadapi dengan cara pengamatan langsung dilapangan untuk pengumpulan data penelitian dan pencarian metode, serta analisa data yang tepat untuk pemecahan masalah

2. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini penulis mempelajari dan memahami konsep dan teori yang berhubungan dengan topik atau masalah yang diteliti. Inflajari terutama mengenai bagaimana merancang sistem informasi pelayanan yang baik, yang nantinya akan dituangkan kedalam sebuah laporan penelitian.

3. Pengumpulan Data

a). Pengamatan (Observation)

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan secara langsung bagaimana sistem yang berjalan saat ini dan bagaimana ktivitas Pengolahan datanya.

b).Wawancara (Interview)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan melakukan upaya tanya jawab secara langsung terhadap pihak - pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Agar penulis mengetahui permasalahan - permasalahan yang ada dan mempermudah dalam memperoleh solusi untuk mengembangkan sistem tersebut.

4. Menganalisis Data

Penulis melakukan analisis terhadap data yang diperlukan untuk merancang sistem informasi yang baru. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji permasalahan yang terjadi dengan kebutuhan terhadap sistem informasi dalam proses pengolahan data.

5. Perancangan Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem dengan menggunakan model air terjun (waterfall). Hal ini bertujuan untuk mengembangkan sistem berdasarkan permasalahan yang ada sehingga metode - metode dan konsep pekerjaan yang digunakan sesuai dengan aturan untuk mendapatkan suatu sistem informasi yang benar.

6. Pengujian Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian sistem dengan menggunakan model Waterfal (air terjun). Metode Waterfall adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang sering juga disebut dengan model sekuensial linier (Squential linear) atau alur hidup klasik (Classic life cycle). Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat di pahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

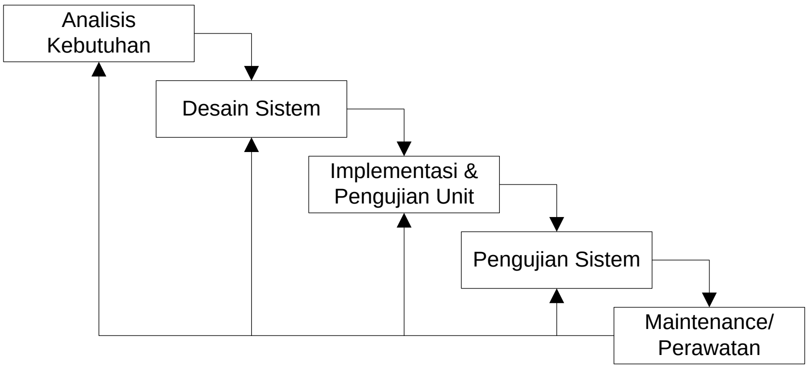
7. Pembuatan Laporan

Setelah melakukan pengembangan maka penulis melakukan penarikan kesimpulan dengan cara membuat isi laporan yang kemudian dikembangkan dalam bentuk bab maupun hasil rancangan program yang jelas, relevan dan terarah pada pokok permasalah yang ada.

Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

3.2 Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan untuk untuk mengrembangkan sistem adalah metode waterfall, dikarenakan langkah kerja pada metode ini bertahap sehingga kegiatan penelitian akan tersruktur dengan baik. Model air terjun (waterfall) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan. Adapun model waterfall yang digunakan dapat dilihat pada Gambar Berikut :



Gambar 2 Metode *Waterfall*

Alasan pemilihan metode Waterfall karena pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah pertama belum selesai maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah kedua dan ketiga dan seterusnya. Secara otomatis tahapan yang ketiga akan bisa dilakukan jika tahap pertama dan kedua sudah diselesaikan.

Berdasarkan model *Waterfall* pada gambar 3.2 maka dapat dijelaskan setiap tahapan-tahapan dalam model tersebut sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan
   Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara itensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat di pahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.
2. Desain Sistem
   Dalam tahap ini dilakukan proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasi. Untuk menjelaskan proses fungsi yang dilakukan sistem dan kebutuhan data penulis menggunakan Use case Diagram, Class Diagram dan Activity Diagram.Implementasi dan Pengujian Unit
   Setelah perancangan (*design*) selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan pengodean atau translasi desain ke dalam bahasa pemrograman (bahasa mesin). Setelah tahap pengodean selesai, maka tahap selanjutnya ialah melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat dan memastikan bahwa semua bagian telah berhasil diuji. Dan memastikan hasil tampilan program sesuai dengan desain yang telah dibuat. Dalam hal ini penulis memakai bahasa pemrograman java. Java dipilih karena merupakan bahasa pemrograman paling banyak dipakai dalam pemrograman android.
3. Implementasi dan pengujian unit Sistem
   Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. kemudian dilakukan pengujian dari tiap unit/modul yang telah selesai.
4. Pengujian Sistem
   Pada tahap ini, dilakukan proses pengujian atau testing terhadap Website Sistem Informasi Akademik SMA 3 Muaro Jambi. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem berkerja dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem yang telah dibangun.
5. *Maintenance* / Perawatan
   Pada tahap ini peneliti hanya melakukan proses pengembangan sistem sampai pada tahap keempat yaitu tahap pengujian sistem. Hal ini dikarenakan peneliti hanya melakukan sebatas penelitian saja dan tidak terjun lansung dalam proses maintenance atau perawatan.

3.3 Alat Bantu Penelitian

Adapun alat bantu penelitian berupa perangkat keras (Hardware) dan perangkat lunak (software) yang digunakan selama melakukan penelitian. Yaitu sebagai berikut ini :1. Perangkat keras, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pc Hardware
   a. Laptop, dengan processor Intel® Core (TM) i5-6600K 4 CPU @3.50GHz.
   b. RAM: 8,00 GB
   c. Harddisk: 1tb TB
   d. Flash Disk: 16 GB

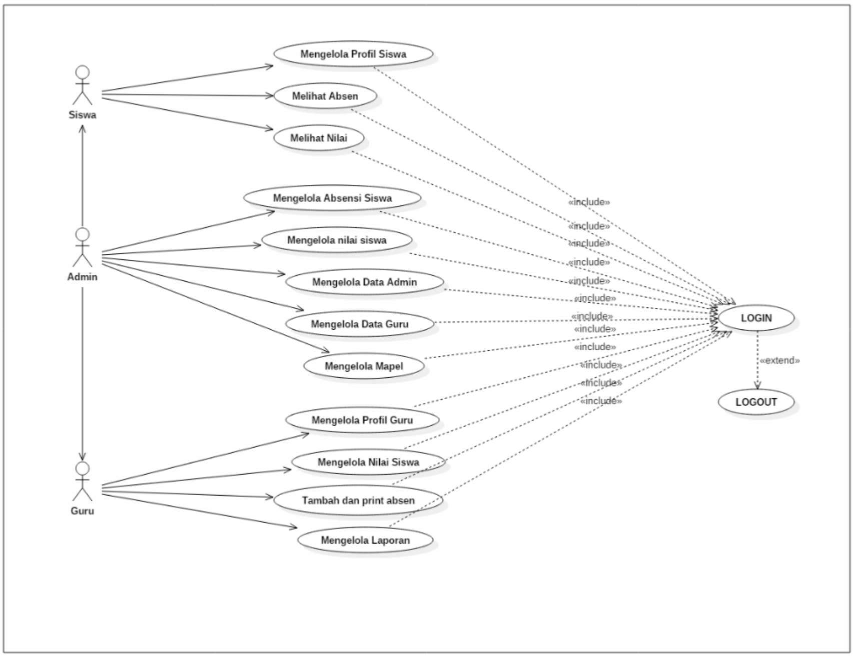
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

e. Printer Epson l31102.
2. Perangkat lunak, dengan spesifikasi sebagai berikut:
   a. Adobe Dreamweaver
   b. Google Chrome.
   c. Xampp
   d. Microsoft Office Profesional Plus 2016.
   e. Microsoft Windows 10 Pro.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan menggunakan dan memanfaatkan sistem. Diagram ini juga mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem.

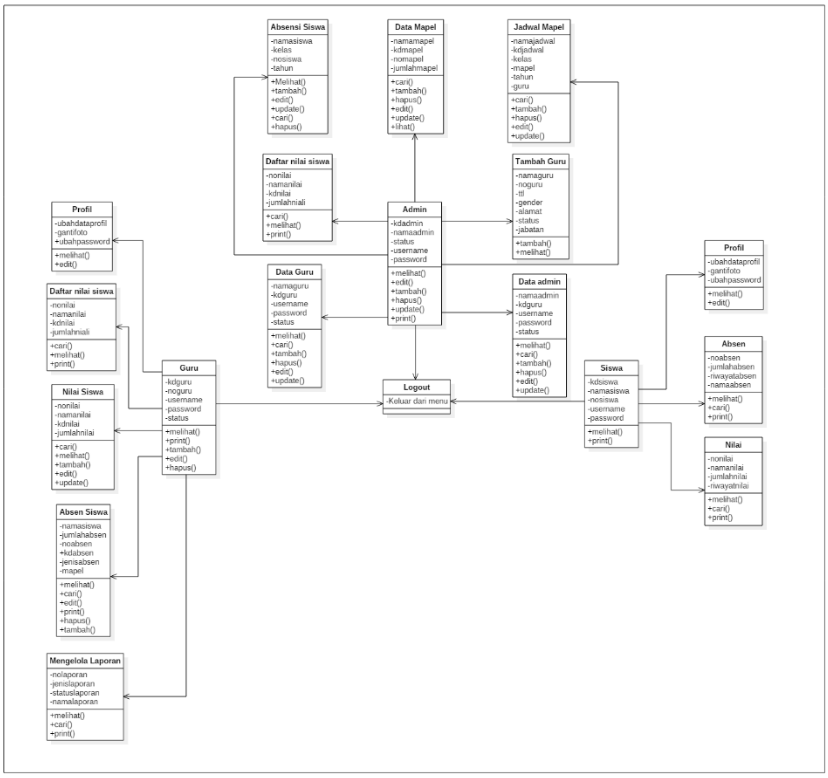


Gambar 3 Diagram Use Case SMA N 3 Muaro Jambi

4.2 ***Class diagram***

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan website ini. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan fungsi atau metode. Berikut ini gambaran class diagram dari sistem website SMA N 3 Muaro jambi, adapun class diagram untuk aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 4

Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX



Gambar 4 *Class diagram* SMA N 3 Muaro Jambi

4.3 Hasil Implementasi

4.3.1 Halaman Menu Login

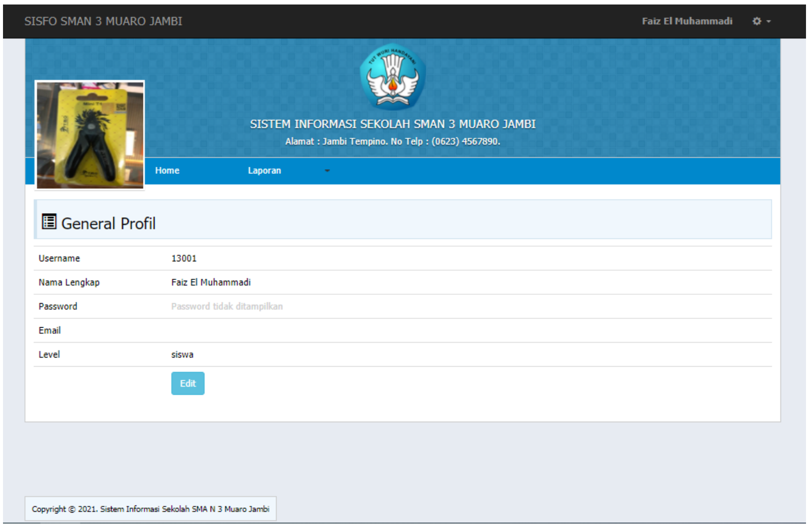
Tampilan halaman utama merupakan implementasi dari rancangan halaman utama pada Gambar 5, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran.. Adapun tampilan menu *login* dapat dilihat pada gambar 5

Gambar 5 Tampilan Halaman Login

4.1.2 Tampilan Menu Profil

Tampilan halaman menu pengajar adalah pada Gambar 6 merupakan implementasi dari rancangan halaman halaman menu Profil yang berisikan tentang profil siswa dan data siswa, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan menu profil dapat dilihat pada gambar 6 :

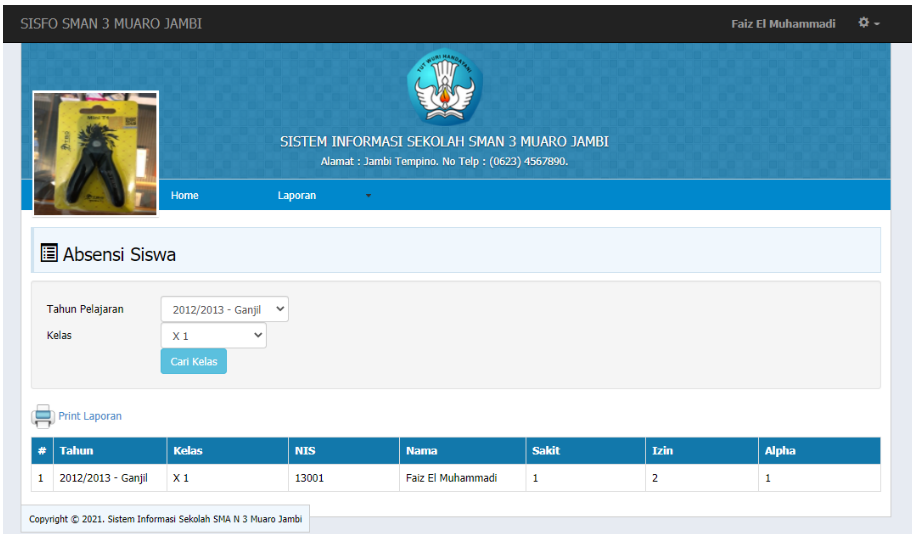
Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



Gambar 6 Tampilan Menu Profil

4.1.3 Tampilan Halaman Menu Absen Siswa

Tampilan halaman menu siswa pada Gambar 7 merupakan implementasi dari rancangan halaman menu siswa, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan absen siswa dapat dilihat pada gambar 7:

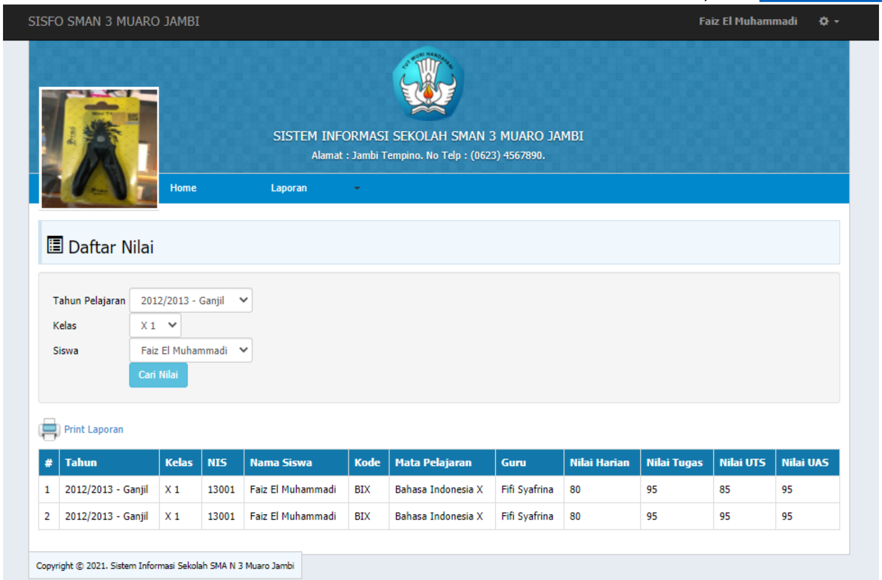


Gambar 7 Tampilan Menu Halaman Absen Siswa

4.1.4 Tampilan Menu Nilai Siswa

Tampilan halaman menu nilai siswa pada Gambar 8 merupakan implementasi dari rancangan halaman nilai siswa, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan nilai siswa dapat dilihat pada gambar 8:

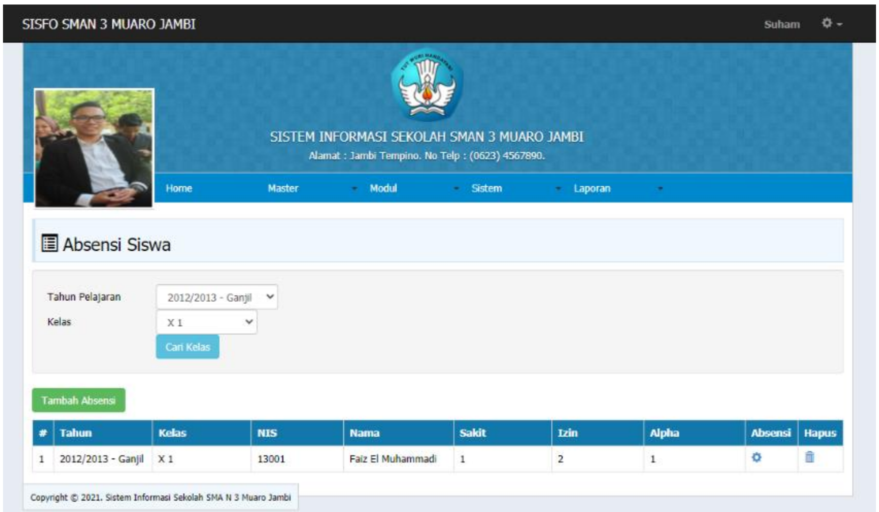
Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



Gambar 8 Tampilan Menu Nilai Siswa

4.1.5 Tampilan Menu Data Admin

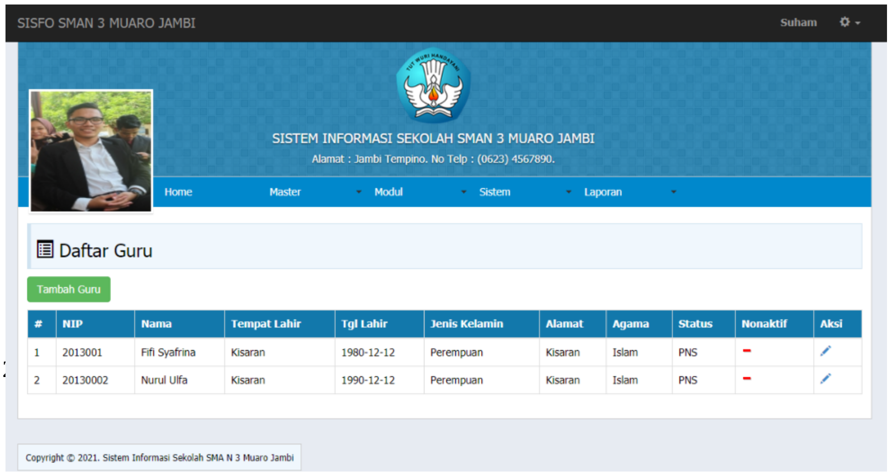
Tampilan halaman Menu data admin pada Gambar 9 merupakan implementasi dari rancangan halaman data admin, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan data admin dapat dilihat pada gambar 9:



Gambar 9 Tampilan Menu Data Admin

4.1.6 Tampilan Menu Data Guru

Tampilan halaman Menu data guru pada Gambar 10 merupakan implementasi dari rancangan halaman data guru, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan menu data guru dapat dilihat pada gambar 10:

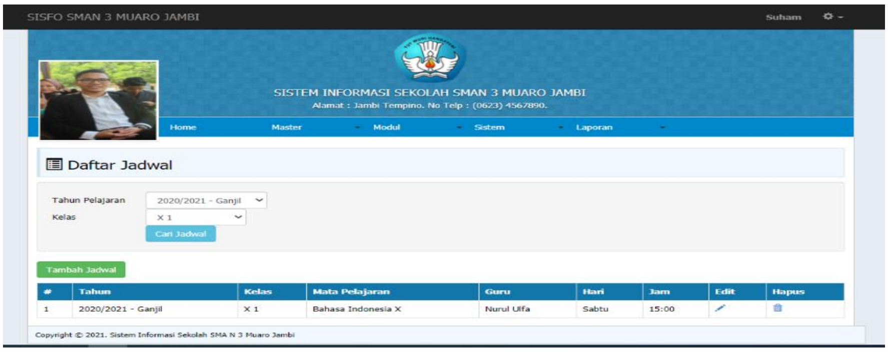


Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)
Available Online at http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jakakom
Volume 1, Nomor 1, September 2021,
ISSN 2808-5469 (media cetak), ISSN 2808-5000 (media online)
UNAMA, DOI XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Gambar 10 Tampilan Menu Data Guru

4.1.7 Tampilan Menu Mapel

Tampilan halaman Menu data mapel pada Gambar 11 merupakan implementasi dari rancangan halaman data mapel, sedangkan listing coding program terdapat pada lampiran. Adapun tampilan menu mapel dapat dilihat pada gambar 11:



Gambar 11 Tampilan Menu Mapel

5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari analisis dan pembahasan yang telah di lakukan pada bab sebelumnya penulis dapat menarik kesimpulan tentang Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada SMA 3 Muaro Jambi Berbasis Web yaitu :

1. Sistem yang sedang berjalan mampu memberikan informasi kepada siswa dan siswi berupa sistem akademik atau pembelajaran online.
2. Sistem ini mampu memberikan kemudahan dalam memberikan informasi maupun pengumuman sekola serta manfaat bagi siswa dan guru agar mengurangi tatap muka di masa pandemi.
3. Dengan adanya sistem yang telah dirancang mampu digunakan sebagai sarana untuk menyajikan tentang absensi dan nilai siswa serta memberikan informasi khususnya di SMA N 3 Muaro Jambi.

5.2 SARAN

Untuk mempermudah didalam mencapai sesuatu yang diharapkan maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem ini perlu di kembangkan lagi kedepanya, untuk membuat tampilan yang lebih menarik dan user friendly.
2. Diharapkan nantinya sistem ini dapat menggunakan visualisasi yang lebih menarik.
3. Pada pengembangan website berikutnya dapat ditingkatkan kemampuan kecepatan penggunaan website ini yang lebih baik pada bebabagai platform.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Rizky Soetam, “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak”, Jakarta: Prestasi. Pustaka, 2011
[2] Eddy Prahasta. Sistem Informasi Geografis Konsep-Konsep Dasar (Perspektif Geodesi &. Geomatika). Bandung: Informatika. 2009
[3] Pressman, Roger S. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi. (Buku Satu). Yogyakarta : Andi Offset. 2002
[4] Henri Wilson Tompodung, 2013, Pembuatan Sistem Informasi E-Commerce. Penjualan Tas dengan Pesanan Khusus.
[5] Astuti, Puspita Dwi. 2011. Sistem Informasi Penjualan Obat Pada Apotek Jati Farma. Arjosari. Sentra Penelitian Enginering dan Edukasi.
[6] Muh. Rasyid Ridha. et al, 2015, Desain dan Implementasi Sistem Informasi.
[7] Ir. Yuniar Supardi, “Semua Bisa Menjadi Programer Android Basic, Mengenal. Java dan Android”, Penerbit Buku Exel Media Komputindo, Jakarta,. 2011.
[8] Oneto, Erima-Sugiarto, Yosep. 2009. Antigaptek Internet. Jakarta : Kawan. Pustaka. Prasetio, Adhi. 2014.
[9] SURYANA TARYANA, KOESHERYATIN. Juli – 2014 Aplikasi Internet. Menggunakan Html, Css, &Javascript.Elex Media Komputindo.
[10] Hernita, P . 2010. “Panduan Praktis Menguasai Pemrograman Web dengan. Javascript”.
[11] Abdulloh, Rohi. 2016. Easy dan Simple Web Programming. Jakarta: Elex Media. Komputindo.
[12] Yuhefizar. 2012. Cara Mudah Membangun Website Interaktif. Menggunakan CMS Joomla Edisi Revisi. PT. Elex Media.