
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA
MADRASAH IBTIDAIYAH ASSANADIYAH PALEMBANG BERBASIS WEB**
Gonan Sumadi ,Ruslan

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA MADRASAH IBTIDAIYAH ASSANADIYAH PALEMBANG BERBASIS WEB

Gonan Sumadi¹⁾, Ruslan,²⁾,

Gonansumadi@gmail.com¹⁾, ruslankaswari@gmail.com²⁾,

Abstrak

Perkembangan teknologi membuat segala hal harus bisa dilakukan cepat dan mudah. Begitu juga yang terjadi pada akses informasi. Informasi harus bisa diakses dengan mudah, kapanpun dan dimanapun orang membutuhkannya. Sebagai sekolah dasar yang menyediakan sarana dan prasarana untuk kepentingan siswa dan siswi sekolah dasar untuk menyampaikan informasi guna mempermudah siswa. Selain itu, sistem informasi Madrasah Ibtidaiyah Assandiyah Palembang juga harus bisa memberikan informasi bagi masyarakat dengan membuat sebuah website. Dengan website pihak sekolah dapat memberikan informasi bagi masyarakat dan calon siswa. Melalui website ini masyarakat juga dapat melihat informasi sekolah, simentri yakni dapat melihat foto-foto kegiatan dari sekolah dasar. Website ini dibuat dengan menggunakan alat bantu seperti UML, diagram activity, diagram class dan use case, sedangkan dalam pembuatan kode program peneliti menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, Mysql, dan CSS. Sedangkan untuk membuatnya peneliti dibantu oleh aplikasi XAMPP, Browser, Photoshop, Photoscape, Amazing Slider dan Adobe dreamweaver CS6. Dengan membangun suatu sistem informasi berbasis Web, diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang.

Kata Kunci : assanadiyah4, localhost, Website

Abstract

The development of technology makes everything must be done quickly and easily. Likewise, what happens in accessing information. Information must be accessible easily, whenever and wherever people need it. As an elementary school that provides facilities and infrastructure for the benefit of elementary school students and students to convey information to facilitate students. In addition, Palembang's 153 state information system must also be able to provide information for the community by creating a website. With the website the school can provide information for the community and prospective students. Through this website, people can also see school information, simentri, which can see photos of activities from elementary school. This website is made using tools such as UML, activity diagrams, class diagrams and use cases, while in the code generation program researchers using HTML, PHP, Mysql, and CSS programming languages. Meanwhile, to make researchers assisted by XAMPP applications, Browser, Photoshop, Photoscape, Amazing Slider and Adobe Dreamweaver CS6. By building a Web-based information system, it is expected to overcome the various problems that exist in Palembang State Elementary School Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah.

Keywords: Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang, Information System, HTML, PHP, Mysql, CSS, XAMPP, Dreaweaver.

Index Terms : assanadiyah4, localhost, Website

1. PENDAHULUAN

Zaman era globalisasi ini perkembangan lembaga pendidikan formal maupun non formal semakin maju dan bersaing. Apalagi dengan pesatnya kemajuan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Lembaga pendidikan harus lebih sensitif, kreatif untuk meningkatkan ilmu dibidang teknologi khususnya dalam Sistem Informasi Komputer. Dengan tujuan untuk memudahkan pendaftaran siswa secara online, pengolahan data siswa, pengolahan data guru dan sebagai media promosi lembaga pendidikan itu sendiri.

Salah satu teknologi informasi yang dapat digunakan adalah Sistem Informasi Komputerisasi berbasis Web. Sistem Informasi berbasis Web tidak lepas dari perkembangan *internet* yang sangat pesat. Dengan *internet* lembaga pendidikan dapat mengakses informasi dengan cepat dan dapat saling berkomunikasi dimanapun mereka berada. Hal inilah yang membuat lembaga pendidikan formal maupun non formal merasa termotivasi untuk membekali Sumber daya manusianya (SDM) dengan berbagai ilmu pengetahuan yang dapat menunjang kemampuannya, salah satunya untuk

mempersiapkan generasi penerus bangsa dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

Berdasarkan latar belakang di atas, dan untuk meningkatkan kualitas pelayanan di Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah, maka penulisan tertarik untuk membuat judul proposal Skripsi “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA MADRASAH IBTIDAIYAH ASSANADIYAH PALEMBANG BERBASIS WEB.**

2. LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Menurut Romney (1997:16), Sistem informasi adalah cara untuk memasukan, mengumpulkan, menyimpan serta mengolah data dan terorganisir dengan cara sebagai mengelola, menyimpan, melaporkan serta mengendalikan informasi dengan cara organisasi agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Gordon B. Davis (1991: 91), Sistem informasi merupakan sistem yang menerima input data dan instruksi, mengolah data yang sesuai dengan instruksi serta mengeluarkan hasilnya.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah cara mengumpulkan data hingga mengolah data untuk menghasilkan sebuah output.

2.2 Pengertian Web

Menurut Rachmanto (2017:1), *website* atau *web* didefinisikan sekumpulan baris kode pemrograman *web* seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *PHP*, *MySQL*, dan lain sebagainya yang biasanya disebut sebagai beberapa keturunan dari bahasa di atas.

Menurut Novianto (2017:3), *web* merupakan layanan informasi berupa rangkaian tulisan (*hypertext*) dalam sebuah dokumen yang dapat dibaca, dilihat, dan dioperasikan oleh pengguna (*user*) menggunakan aplikasi *web browser*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *web* adalah sekumpulan baris kode pemrograman *web* seperti *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, *PHP*, *MySQL*, memiliki layanan informasi berupa rangkaian tulisan (*hypertext*) dalam sebuah dokumen yang dapat dibaca, dilihat..

2.3 Pengertian HTML

Menurut Rachmanto (2017:7), *Hyper Text Markup Language (HTML)* merupakan bahasa pembuatan *web* yang perlu anda kuasai jika anda ingin menjadi *web programmer* karena dari keseluruhan bahasa pemrograman *web*, dimulai dari *HTML*, dimana *HTML* merupakan struktur utama dari sebuah *website*.

Menurut TIM EMS (2016:2), *HTML* adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*. Bahasa pemrograman ini terdiri dari *tag* dan aturan-aturan yang memungkinkan Anda membuat dokumen *hypertext*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *HTML* adalah singkatan dari *HyperText Markup Language*, bahasa pemrograman yang terdiri dari *tag* dan aturan-aturan yang memungkinkan Anda membuat dokumen *hypertext*.

2.3 Pengertian PHP

Menurut Ardhana (2017:1), *PHP* kependekan dari *Personal Home Page* atau bisa disebut bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman *PHP* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*.

Menurut Rachmanto (2017:9), *PHP* atau *Hypertext Preprocessor* merupakan ‘murni’ bahasa pemrograman, bersifat bahasa *scripting* yang *open source* (terbuka untuk siapapun atau gratis).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:2), *PHP* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman *web*.

Menurut TIM EMS (2016:55), *PHP* merupakan bahasa pemrograman pelengkap *HTML* yang memungkinkan dibuatnya aplikasi *web* dinamis untuk pengolahan data, pemrosesan data dari *user via form*, membuat buku tamu, toko *online*, dan lain sebagainya.

2.4 Pengertian MySQL

Menurut Ardhana (2017:1), *MySQL* adalah aplikasi *database server*. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya.

Menurut Mandar (2017:34), *MySQL* merupakan sebuah *server database SQL* dan *DBMS* yang *multiuser*, *multithread* yang bersifat *open source* di bawah lisensi *GNU General Public Licenci (GPL)*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah *server database SQL* dan *DBMS* yang *multiuser*, *multithread* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya.

2.5 Pengertian Xampp

Menurut Ardhana (2017:1), *Xampp* adalah perangkat lunak gratis yang bebas digunakan. *Xampp* berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari *Apache HTTP Server*, *MySQL database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*.

Menurut TIM EMS (2016:59), *XAMPP* adalah salah satu paket *web server* yang praktis karena menginstal langsung *Apache*, *PHP*, dan *MySQL*. *Xampp* tersedia untuk multisistem operasi seperti *Windows* dan *Linux*.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* adalah perangkat lunak gratis yang bebas digunakan sebagai server, menginstal langsung *Apache*, *PHP*, dan *MySQL*. *Xampp* tersedia untuk multisistem operasi seperti *Windows* dan *Linux*, yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*.

2.6 Pengertian Adobe Dreamweaver

Menurut Mandar (2017:1), *Adobe Dreamweaver* merupakan aplikasi pengembangan yang berfungsi untuk mendesain *web* yang dibuat, dikembangkan, dan diproduksi oleh *adobe* sistem.

Menurut Madcoms (2016:14), *Dreamweaver* adalah *software* aplikasi desain *web* visual yang biasa dikenal dengan istilah *WYSIWYG (What You See Is What You Get)*, intinya anda tidak harus berurusan dengan *tag HTML* untuk membuat sebuah situs.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Adobe Dreamweaver* adalah aplikasi pengembangan yang berfungsi untuk mendesain *web*, intinya anda tidak harus berurusan dengan *tag-tag HTML* untuk membuat sebuah situs.

2.7 Pengertian Basis Data (Database)

Menurut Kristanto (2018:14), basis data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan yang lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak.

Menurut Kristanto (2018:14), basis data merupakan sekumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data.

Menurut Jubilee Enterprise (2017:1), *database* adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data.

Menurut Jubilee Enterprise (2017:2), *database* merupakan kumpulan tabel-tabel yang berisi data-data yang saling berkaitan.

2.8 Pengertian UML (Unified Modelling Language)

Menurut Sarosa (2017:143), *UML* adalah notasi pemodelan yang banyak digunakan dalam metodologi berorientasi objek.

Menurut Sulianta (2017:215), *UML* merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk pembangunan perangkat lunak berbasis objek.

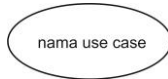
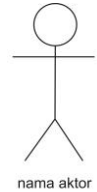
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:137), *UML* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

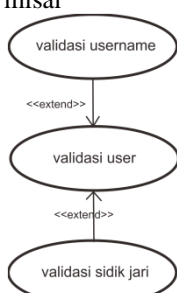
2.9 Pengertian Use Case Diagram

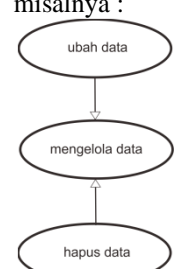
Diagram *Use Case* merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dilakukan. Diagram *Use Case* akan menggambarkan apa yang dikerjakan oleh aktor. Yang disebut aktor di sini adalah pengguna aplikasi (Sulianta, 2017:216).

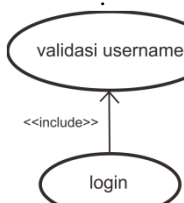
Simbol yang digunakan untuk membuat Diagram *Use Case* ini antara lain :

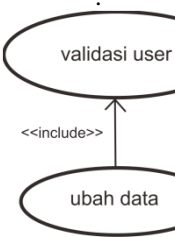
Table 2.1 Simbol Diagram *Use Case*

No	Simbol	Keterangan
1.		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari

No	Simbol	Keterangan
		aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.	Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi / <i>extend</i> <code><<extends>></code>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memilih nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan, misal 

No	Simbol	Keterangan
		arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i> -nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.
5.	Generalisasi / <i>generalitation</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya :  arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang menjadi generalisasinya (umum).
6.	Menggunakan / <i>include / uses</i> <code><<include>></code> <code><<uses>></code>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. Ada dua sudut pandang yang

No	Simbol	Keterangan
		<p>cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Includ e</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :  <pre> graph TD login((login)) -- <<include>> --> validasi_username((validasi username)) </pre> <ul style="list-style-type: none"> <i>Includ e</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> tambahan dijalankan, misal

No	Simbol	Keterangan
		<p>pada kasus berikut :</p>  <pre> graph TD ubah_data((ubah data)) -- <<include>> --> validasi_user((validasi user)) </pre> <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan.</p>



Sumber : (Rosa dan Shalahuddin, 2016:156-158)

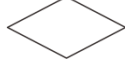


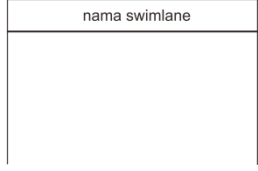
2.10 Pengertian Activity Diagram




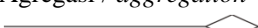
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Rosa dan Shalahuddin, 2016:161). Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas :

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.	<p>Satus awal</p> 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
2.	<p>Aktivitas</p> 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3.	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan

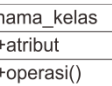


No	Simbol	Keterangan
		dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
6.	<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

No	Simbol	Keterangan
4.	Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)
6.	Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna keberuntungan antarkelas
7.	Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>)

2.11 Pengertian Class Diagram

Diagram *Class* (Kelas) adalah rancangan dari suatu objek, sebagai contoh kelas mobil merupakan rancangan dari objek mobil sedan, *pick up*, mini bus, truk, dan lain-lain (Sulianta, 2017:218). Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa dan Shalahuddin, 2016:141). Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

Tabel 2.3 Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka / <i>interface</i>  nama infterface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>

3. Perancangan dan Analisis

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini terdiri dari, yaitu :

1. Metode *Observasi* (Pengamatan)

Pengumpulan data ini dilakukan peneliti dengan cara pengamatan langsung kepada tempat yang diteliti yaitu Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang agar di dapat informasi yang nantinya dapat digunakan untuk kepentingan membuat Sistem Informasi Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang berbasis *web*.

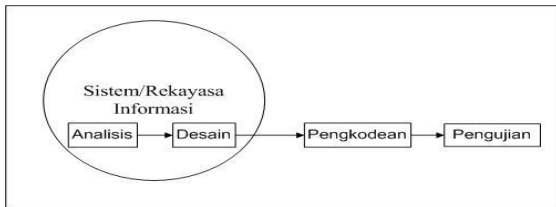
2. Metode *Interview* (wawancara)

Wawancara dengan melakukan tanya jawab kepada orang- orang yang berkaitan dengan sistem yang diteliti dengan menanyakan masalah apa saja yang terjadi dan sedang terjadi secara langsung ataupun tidak langsung.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan peneliti adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Gambar metode *waterfall* dalam pengembangan system :



[Sumber : Rosa dan Shaluhuddin 2018 : 29]

3.3. Pertanyaan Wawancara

Peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh data tentang penerapan PPBD di sekolah dasar inklusi. Peneliti memilih kepala sekolah, guru kelas bawah, guru kelas atas dan Guru Pendamping Khusus (GPK) sebagai narasumber. Berikut tabel kisi-kisi wawancara yang akan diajukan kepada narasumber:

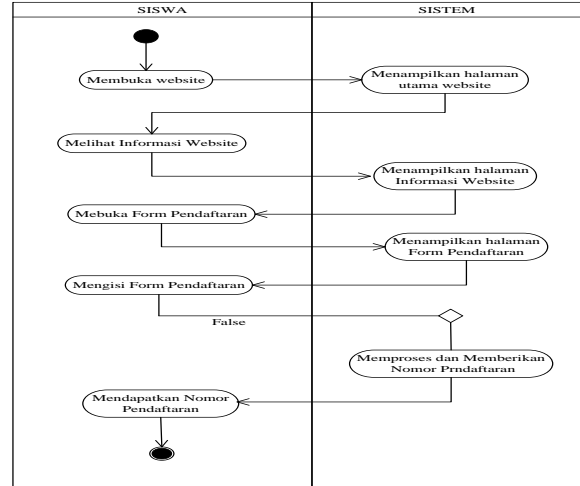
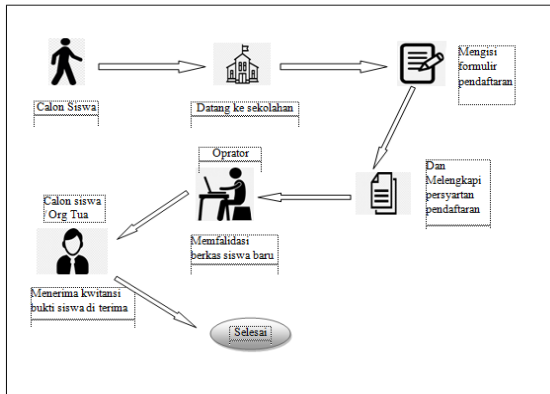
No.	Aspek	Indikator	Pertanyaan Pokok
1.	Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang mengalokasikan semua anak	Menyediakan kursi/kuota bagi siswa berkebutuhan khusus	Apakah setiap tahun sekolah menyediakan kursi/kuota untuk siswa berkebutuhan khusus ?
			Berapa jumlah kursi/kuota yang disediakan ?
			Apakah ada tes khusus yang diberikan bagi siswa berkebutuhan khusus saat PPDB ?
	Menerima semua tipe anak berkebutuhan khusus	Apakah sekolah menerima semua tipe anak berkebutuhan khusus ?	

	Syarat PPDB	Dokumen apa yang harus dipersiapkan calon peserta didik ketika proses PPDB ? Apakah ada dokumen khusus yang harus dilengkapi siswa berkebutuhan khusus saat PPDB ?
	Menyediakan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah	Apakah sekolah membentuk panitia khusus untuk PPDB ? Apakah sekolah melibatkan Guru Pendamping Khusus (GPK) ketika proses PPDB ? Apa peran GPK ketika proses PPDB ?
	Mempersiapkan sarana dan prasarana	Fasilitas apa yang disediakan pihak sekolah untuk menunjang proses PPDB ? Apakah ada fasilitas khusus yang disediakan untuk siswa berkebutuhan khusus ?
	Mempersiapkan sumber biaya	Darimana asal biaya yang digunakan untuk PPDB ? Apakah ada biaya khusus yang dipersiapkan untuk siswa berkebutuhan khusus saat PPDB ?

3.4. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang pada sistem yang berjalan dan laporan masih

menggunakan aplikasi komputer sederhana yaitu *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* dan belum dimanfaatkan secara optimal.



Gambar 3 Diagram Activity Admin

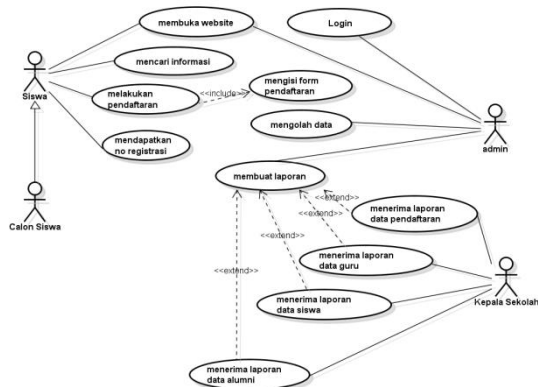
3.5. Unified Modeling Language (UML)

Dalam perancangan ada 2 diagram modeling yang di gunakan antara lain :

1) Diagram Use Case

Diagram ini memiliki 2 fungsi, yaitu mendefinisikan fitur apa yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang user.

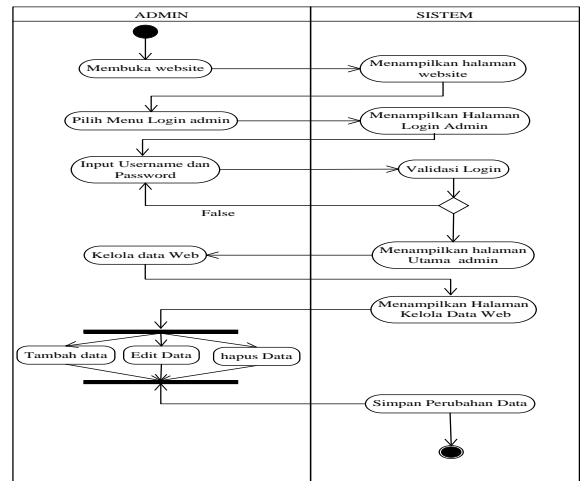
Gambar 1 Use Case Diagram



2) Diagram Activity

Diagram ini memilikifungsi untuk menganalisa proses suatu aktivas yang sedang terjadi.

Gambar 2 Diagram Activity Pendaftaran Siswa Baru



4. Hasil dan Pembahasan

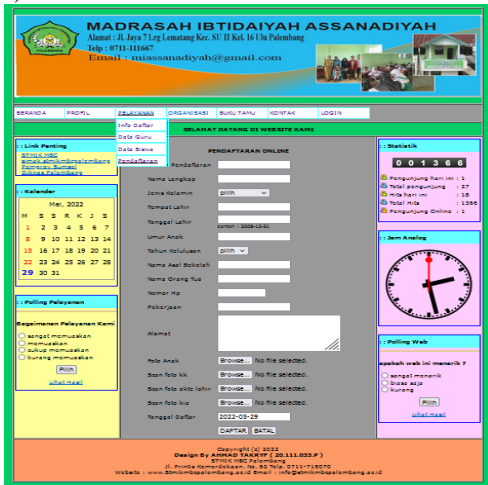
4.1 Tampilan Interface Website

1) Home



Gambar 6 Tampilan Home

2) Halaman Pendaftaran



Gambar 7 Tampilan Pendaftaran

5) Admin



Gambar 10 Tampilan Admin

3) Halaman Sukses Pendaftaran



Gambar 8 Tampilan Sukses Pendaftaran

6) Halaman Kelola Pendaftaran



Gambar 11 Tampilan Kelola Pendaftaran

4) Login



Gambar 9 Tampilan LoginAdmin

Selain halaman-halaman diatas masih banyak halaman-halaman pendukung lain nya seperti halaman **Sejarag, Data Guru, Data Siswa, Data Alumni, DLL**

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Dengan adanya penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya website ini Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah mempermudah Sistem Pendaftaran Siswa baru dan memiliki database penyimpanan yang akurat.

5.2 Saran

Dari beberapa permasalahan yang dihadapi selama pembuatan tugas akhir ini peneliti memberikan beberapa saran yang kiranya bermanfaat dan dapat meningkatkan kualitas Madrasah Ibtidaiyah Assanadiyah Palembang baik dari segi pelayanan maupun dari segi teknis. Berikut ini saran antara lain :

1. Untuk memastikan program berjalan dengan baik sesuai dengan yang diinginkan maka perlu adanya pelatihan tentang bagaimana penggunaan sistem informasi yang baru ini.
2. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi maka tidak menuntut kemungkinan akan dilakukan pengembangan terhadap Sistem Informasi yang baru ini guna meningkatkan kualitas system

Diperlukan peralatan hardware yang baik agar system informasi yang baru ini dapat bekerja dengan maksimal.

7. DAFTAR PUSTAKA

Aditama Roki. 2013. Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis Web dengan PHP. Yogyakarta: Penerbit Lokomedia.

Aminudin. 2017. *Program Absensi Siswa Realtime Dengan PHP Dan SMS Gateway*. Lokomedia : Yogyakarta.

Ardhana, Yosep murya kusuma. 2016 . *Framework PHP yii 2 : Develop Aplikasi Web dengan cepat dan mudah*. Jasakom.

Darmadi, Hamid, Sulha dan Ahmad Jamalong. *Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dasa, Teori, Strategi, dan Implementasi*. Alfabeta : Bandung.

Hanurawan, Fattah. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ikmu Psikologi. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta

Hariyanto, Agus. 2017. *Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQLi & BOOTSTRAP*. Loko Media : Yogyakarta.

Indrajani, 2018. *Database systems All in one theory, practice and case study*. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Jubilee Enterprise. 2016 . *Otodidak Desain Website Dari Nol*. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Lapau, Buchari dan Birwin, Alib. 2017. *Prinsip & Metode Epidemiologi*. Kencana : Depok.

Madcoms. 2016. *Pemograman PHP dan MySQL untuk pemula*. Andi : Yogyakarta.

Mandar, Ruko. 2017. *Kitab Kumpulan Tips, Latihan, dan Soal Database dengan MySQL, phpMyadmin, dan Tools MySQLi*. PT. Elex Media Komputindo. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Mandar, Ruko. 2017. *Solusi Tepat Menjadi Pakar Adobe Dreamweaver CS6*. Elex Media Komputindo : Jakarta.

Mardalis. 2017. Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. Bumi Aksara : Jakarta.

Mumtaz, Fairuzul. 2017. Kupas Tuntas Metode Penelitian. Pustaka Diantara.

Munawar. 2018. *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*. Informatika : Bandung.

Murya, Yosep. 2017. *Script PHP Siap Pakai*. Jasakom.

Narbuko, Achmadi dan Cholid , Abu. 2013. Metodologi Penelitian. Bumi Aksara : Jakarta.

Novianto, Andi. 2016. *Pemograman Web*. Erlangga.