APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU PADA SDN 002 LOA KULU BERBASIS WEB

Ilham Fachrozi

Program Studi Manajemen Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Widya Cipta Dharma
Jl. M Yamin No 14, *Samarinda*. Kode Pos, 75123
E-mail : ilham_strife@yahoo.com

ABSTRAK

Ilham Fachrozi, Nim. 13.31.066, Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SDN 002 Loa Kulu Berbasis Web, Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma Samarinda.

Aplikasi merupakan program computer yang dapat mempermudah manusia dalam mengerakan tugas sehari-hari. Dalam perkembangannya, program aplikasi dapat diterapkan diberbagai aspek kehidupan dalam rangka tertib administrasi dan mendapatkan informasi yang akurat dalam waktu yang cepat.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka membangun Aplikasi pendaftaran Siswa baru. Adapin meode pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, pengamatan langsung dan studi pustaka. Sedangkan untuk metode pengembangan sitem menggunakan metode blackbox dan alat bantu pengembangan sistem yang digunakan adalah *SITE MAP*.

Dengan dibangunnya Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru ini akan diperoleh manfaat yang besar, dimana proses pendaftaran siswa baru oleh calon siswa dapat dipantau dengan tertib dan akurat.

Kata Kunci **:** Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru

ABSTRACT

Ilham Fachrozi, Nim. 13.31.106, New Student Registration Application In SD 7 Web Based Loa Kulu, Management Information, Computer and Management Information Collage Widya Cipta Dharma Samarinda.

Applications are computer programs that can facilitate people in their daily tasks. In its development, application program can be implemented in various aspects of life in order orderly administration and accurate information in a fast time.

This research was conducted in order to establish a New Student Registration Application. The method of data collection are interviews, direct observation and literature. As for the method of system development using the blackbox method and system development tools used are SITE MAP.

With the construction of the New Student Enrollment Applications will obtain great benefits, where new student registration process by prospective student can be monitored with an orderly and accurate

Keywords: New Student Registration Application.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDN (Sekolah Dasar Negeri) 002 Loa Kulu adalah salah satu sekolah dasar negeri di desa Loa Kulu, Kecamatan Loa Kulu Kota, Kabupaten Kutai Kartanegara, provinsi Kalimantan Timur. Setiap tahun, SDN 002 Loa Kulu selalu menerima siswa baru yang akan memasuki sekolah tersebut. Biasanya calon siswa mendapatkan informasi waktu pendaftaran calon siswa baru dari 'mulut ke mulut', yaitu pembicaraan para orang tua, khususnya ibu-ibu yang sedang menunggu anaknya belajar di TK (Taman Kanak-kanak) Dahlia Loa Kulu, yang lokasinya bersebelahan dengan SDN 002 Loa Kulu.

Kegiatan pendaftaran calon siswa baru SDN 002 Loa Kulu masih sangat sederhana. Pengumuman waktu pendaftaran diumumkan di sekolah dan tidak melakukan tes karena disesuaikan dengan umur calon siswa yaitu 6 tahun. Kemudian formulir pendaftaran disebarkan ke TK-TK yang ada disekitar SDN 002 Loa kulu.

Memperhatikan kegiatan penerimaan calon siswa SDN 002 Loa Kulu pada saat tugas KKP (Kuliah Kerja Praktik), Maka disimpulkan bahwa SDN 002 Loa Kulu membutuhkan Aplikasi yang dapat membantu pendaftaran menjadi lebih baik dan efesien.Dengan adanya permasalahan diatas maka akan dibangunkan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SDN 002 Loa Kulu berbasis Web yang dapat memberikan kemudahan bagi orang tua yang ingin mendaftarkan anaknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas makan rumusan masalahnya adalah "Bagaimana Membangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru pada Sekolah Dasar 002 Loa Kulu Berbasis Web"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SDN 002 Loa Kulu Berbasis Web ini akan dijalankan pada jaringan internet.

2. Proses Aplikasi terdiri dari penginputan data siswa. Pengelohan formulir pendaftaran sehingga mencetak formulir dan admin juga bisa melakukan cetak data siswa.
3. Bahasa Pemprograman menggunakan PHP dan MySQL
4. Pendaftaran Siswa Baru sampai Diterima disekolah

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah untuk membangun website pada Sekolah Dasar 002 Loa Kulu Kota.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Orang Tua

Manfaat penilitian ini bagi orang tua adalah para orang tua siswa tidak mesti repot-repot mendatangi sekolah secara langsung dan mengisi formulir-formulir pendaftaran secara tertulis. Dengan adanya aplikasi pendaftaran siswa baru ini pada SDN 002 Loa Kulu, para orang tua murid dapat lebih mudah untuk mendaftarkan anaknya disekolah.

1.5.2. Bagi Sekolah

Akan mempermudah Sekolah SDN 002 Loa Kulu untuk melakukan pendaftaran pada siswa barunya.

1.5.3. Bagi Masyarakat

Akan bertambahnya pengetahuan terhadap web yang akan membantu masyarakat untuk mempermudah saat melakukan pendaftaran siswa baru disekolah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisa data. Dalam metode penelitian ini beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar 002 Loa Kulu Kota, Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 (satu) bulan yang dimulai pada tanggal 04 Maret 2016.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, metode pengumpulan data yang diperoleh berdasarkan kegiatan penelitian ini sebagai berikut:

1) Observasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada obyek yang diteliti, kemudian dilakukan pencatatan hal – hal yang berhubungan dengan obyek.

2) Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait mengenai masalah yang diteliti.

3) Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku literature yang ada hubungannya dengan permasalahan yang dijadikan obyek penelitian.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membuat sebuah sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka penulis menggunakan metode *waterfall* dalam membangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SDN 002 Loa Kulu Berbasis Web, diantaranya :

1. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu :

1) Analisis data

Analisis data yaitu mengenai data apa saja yang akan diproses baik sebagai masukan maupun sebagai keluaran. *Analisis deskriptif*, dimana data yang diperoleh dipaparkan dalam bentuk rangkuman berita atau kegiatan maupun tutorial pada internet.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan, yaitu analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah sistem informasi baik dari segi *software* (perangkat lunak) maupun dari segi *hardware* (perangkat keras).

3) Analisis Teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi *software* dan *hardware* yang digunakan dalam mendukung penggunaan sistem informasi penelitian ini, seperti penggunaan database *Mysql*.

4) Analisis Sistem

Analisis sistem menjelaskan mengenai sistem pembuatan untuk Membangun Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada SDN 002 Loa Kulu.

2. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai, dibutuhkan tahap perancangan dari solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem sesuai dengan

kebutuhan, dengan beberapa alat bantu, yaitu :

1) Site Map
2) *Flowchart*
3) *Desain Layout*

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap untuk menerapkan rancangan yang ada dibuat menjadi sebuah sistem yang nyata dan bisa digunakan, seperti membuat form aplikasi, database, query dan laporan.

4. Testing

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian *Black Box* dan *Beta Testing*.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan biasanya ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teroritis

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi Berbasis Web adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan atau sekolah yang menggunakan Aplikasi Berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan atau sekolah mereka.

Aplikasi Berbasis Web dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda. Sebagai contoh, Aplikasi Berbasis Web dapat digunakan untuk membuat invoice dan memberikan cara yang mudah dalam penyimpanan data di database. Aplikasi ini juga dapat dipergunakan untuk mengatur persediaan; karena fitur tersebut sangat berguna khususnya bagi mereka yang berbisnis ritel. Bukan hanya itu, Aplikasi Berbasis Web juga dapat bekerja memonitoring sistem dalam hal tampilan. Bahkan jumlah dari Aplikasi Berbasis Web sudah tak terhitung lagi, yakni dapat di desain dan disesuaikan untuk berbagai jenis industri, langitlah yang menjadi batasannya.

Selain fungsi-fungsi tersebut, salah satu keunggulan kompetitif dari Aplikasi Berbasis Web adalah bahwa aplikasi tersebut 'ringan' dan dapat diakses dengan cepat melalui browser dan koneksi internet atau intranet ke server. Ini berarti bahwa pengguna dapat mengakses data atau informasi perusahaan mereka melalui laptop, smartphone, atau bahkan komputer PC di rumah mereka dengan mudah, tidak seperti aplikasi-aplikasi desktop di mana pengguna harus menginstal perangkat lunak atau aplikasi yang diperlukan hanya untuk mengakses data / informasi.

2.1.2 Pendaftaran

Pendaftaran merupakan suatu hal yang sangat penting, karena dengan adanya pendaftaran, maka hal yang berpengaruh pada kelancaran dan dalam melaksanakan pemprosesan pendaftaran.

Pengertian pendaftaran disini, pada dasarnya hanya unutk memperlancar dan mempermudah data proses pendaftaran siswa dan siswi baru, pendataan dan pembagian kelas siswa dan siswi, sehingga dapat terorganisir dengan baik.

2.1.3 Siswa

Menurut Nata (dalam Aly, 2008) kata murid diartikan sebagai orang yang menghendaki untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, ketrampilan, pengalaman dan kepribadian yang baik sebagai bekal hidupnya agar bahagia dunia dan akhirat dengan jalan belajar sungguh-sungguh. Disamping kata murid dijumpai istilah lain yang sering digunakan dalam bahasa arab, yaitu tilmidz yang berarti murid ataup elajar, jamaknya talamidz. Kata ini merujuk pada murid yang belajar di madrasah. Kata lain yang berkenaan dengan murid adalah thalib, yang artinya pencari ilmu, pelajar, mahasiswa.

Mengacu dari beberapa istilah murid, murid diartikan sebagai orang yang berada dalam taraf pendidikan, yang dalam berbagai literatur murid juga disebut sebagai anak didik. Sedangkan Dalam Undang-undang Pendidikan No.2 Th. 1989, murid disebut peserta didik Muhaimin dkk (2005). Dalam hal ini siswa dilihat sebagai seseorang

(subjek didik), yang mana nilai kemanusiaan sebagai individu, sebagai makhluk sosial yang mempunyai identitas moral, harus dikembangkan untuk mencapai tingkatan optimal dan kriteria kehidupan sebagai manusia warga negara yang diharapkan.

2.1.4 Siswa Baru

Penerimaan siswa baru adalah proses pendaftaran, penyeleksian, siswa dari sekolah lama untuk menjadi siswa baru di satu sekolah dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah. Penerimaan siswa baru merupakan salah satu kewajiban pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setiap tahun ajaran baru.

2.1.5 *Internet*

Menurut Yuhefizar (2009), internet adalah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh dunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar *Internet Protocol (IP).*

2.1.6 *Word Wide Web* (WWW)

Menurut Nugroho (2007) WWW atau yang sering disebut *Word Wide Web* (Jaringan Dunia Luas) adalah sebuah bagian dari internet yang sangat dikenal dalam dunia internet, dengan adanya WWW seseorang pengguna dapat menampilkan sebuah halaman Visual yang disebut dengan Web Site.

Cara kerja *Word Wide Web* mencangkup dua hal penting, yaitu : *Software Web Browser* dan *Software Web Server*. Kedua *software* bekerja seperti sebuah system *client-server*. *Web* yang bertindak sebagai *client* memungkinkan anda untuk melihat informasi *browser* pada *web*, sedang *web server* bertindak sebagai *server* memungkinkan anda untuk menerima informasi yang diminta oleh *browser*, jika suatu permintaan akan suatu informasi datang, *web server* mencari file yang diminta tersebut dan kemudian mengirimkan ke *browser* yang memintanya.

2.1.7 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. HTML, digunakan untuk menggunakan halaman web. Sebuah file dokumen yang ditulis dalam format HTML akan dibaca dan diterjemahkan oleh web browser (misal *internet explorer*) untuk kemudian disajikan dalam bentuk web. File-file yang ditulis dalam format HTML, disimpan dengan ekstensi .html, file-file tersebut dapat ditulis/diketik menggunakan berbagai macam text editor, misalkan Notepad, Wordpad ; dan lain sebagainya (Arief Ramadhan : 2006).

Perintah HTML, bias disebut dengan *tag*. Tag-tag ini merupakan cara untuk memodifikasi dokumen teks normal yang akan di tampilkan didalam web browser.

2.1.8 PHP

Menurut Anhar (2010), PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru / *up to date*. Semua *script* PHP diekseskusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

2.1.9 Cascading Style Sheet (CSS)

Menurut (Ardhana:2012) *Cascading Style Sheet* adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur *style* suatu dokumen. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS memungkinkan web *developer* untuk memisahkan HTML dari aturan-aturan untuk membentuk tampilan sebuah website. Namun terkadang banyak orang yang baru belajar HTML menganggap remeh kekuatan dan fleksibilitas dari sebuah CSS.

CSS adalah dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dan pendefisian *style*. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* baru yang bias disebut class.

CSS dapat mengubah besar kecilnya teks mengganti warna background pada sebuah halaman, atau dapat pula mengubah warna border pada table, dan masih banyak lagi hal yang di dapat dilakukan oleh CSS.

Singkatnya CSS digunakan untuk mengatur susunan tampilan pada halaman HTML.

2.1.10 Javascript

Javascript adalah bahasa *scripting* yang popular di internet dan bekerja disebagian besar browser popular seperti *internet explorer, Mozilla Firefox, Netscape* dan *Opera*. Kode *javascript* dapat disisipkan dalam halaman web menggunakan tag SCRIPT. (Sunyoto, 2007)

Beberapa hal tentang JavaScript :

1. JavaScript didesain untuk menambah interaktif suatu web
2. JavaScript merupakan sebuah bahasa scripting
3. Bahasa scripting merupakan bahasa pemrograman yang ringan.
4. JavaScript baris-baris kode yang dijalankan dikomputer *(web browser).*
5. JavaScript biasanya disisipkan (*embedded* dalam halaman HTML).
6. JavaScript adalah bahasa interpreter (yang berarti skrip dieksekusi tanpa proses kompilasi).
7. Selain orang dapat menggunakan JavaScript tanpa membayar lisensi.

2.1.11 *Domain*

Menurut Febrian (2004) *Domain* adalah satuan organisasi dengan tanggung jawab administrasi untuk penamaan jaringan atau *host*. Nama unik untuk memastikan alamat dihalaman web di internet. Domain terdiri dari 2 atau lebih bagian yang dipisahkan oleh titik.

2.1.12 Web Hosting

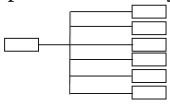
Menurut EMS (2009), jika nama domain adalah alamat, ini didalamnya adalah *web hosting*. Web hosting dianggap sebagai layanan internet yang memungkinkan seseorang dan organisasi membuat website mereka dan kemudian memungkinkan website tersebut diakses melalui *Word Wide Web*.

2.2 Alat Bantu Pengembangan Sistem

Menurut Febrian (2004), alat bantu pengembangan *system* adalah alat-alat yang digunakan dalam tahap pengembangan *system* yang baik. Alat bantu ini digunakan sebagai alat pembuatan model yang memungkinkan professional *system* untuk mengembangkan *system* sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dibutuhkan satu sama lain dengan alur data baik secara manual atau komputerisasi. Alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *system* adalah sebagai berikut :

2.2.1 *Site Map*

Menurut Suryanto (2007) *Site Map* (gambar 2.5) adalah susunan menu/hirarki menu dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan navigasi tiap halaman suatu situs web. Susunan site map situs sangat dipengaruhi oleh tujuan pembuatan situs web. Site map dapat dibuat dalam bentuk *flowchart*, dengan bentuk tampilan pohon *(tree-view)*. Dari situs akan terlihat struktur, hirarki, dan isi halaman perhalaman Suyanto (2007).



Gambar 2.1 *Site Map*
Sumber : Suryanto (2007), *Web Design Theory & practices*

2.2.2 *Web Browser*

Menurut Wardana (2012), web *browser* adalah suatu program yang digunakan untuk membaca kode HTML yang kemudian menerjemahkan kedalam bentuk visual. Beberapa contoh *web browser* adalah, *Explorer, firefox, opera, Google Crome, Safari* dan lain-lain.

2.2.3 *Web Server Apache*

Menurut Abdul Kadir (2009) suatu aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan untuk bertindak melayani pengaksesan aplikasi web. *Apache* berada dibawah GNU, *General Public* (lisensi yang bersifat free) sehingga *apache* dapat di download gratis pada alamat *http://www.apache.org* .Saat ini *apache* banyak digunakan sebagai *web server* untuk portal-portal besar dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Apache termasuk ke dalam kategori *free software* (software gratis)
2. Instalasi *apache* sangat mudah
3. Mampu beroperasi pada banyak platform system operasi seperti AUX 3.1, free BSD, *Linux, solaris, windows,* dan lain-lain.
4. Mudah dalam pengonfigurasian karena *apache* hanya mempunyai empat titik konfigurasi.
5. *Apache* mudah dalam penambahan peripheral lainnya ke dalam *platform web server*, misalkan menambah modul.

2.2.4 MySQL

Menurut Hirin (2011) *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data *Structured Query Language / DataBase Management System* (DBMS) yang *multithread, multi-user,*

dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *My Structured Query Language* (MySQL) sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu *Structured Query Language* (SQL) adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukkan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. *Database* sendiri merupakan suatu jalan dapat menyimpan berbagai informasi dengan membaginya berdasarkan kategori-kategori tertentu. Dimana informasi-informasi tersebut saling berkaitan, satu dengan yang lainnya.

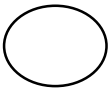
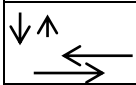
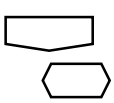
2.2.5 *XAMPP*

Menurut Arief Ramadhan (2006) XAMPP sebuah tool yang menyediakan beberapa perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstal XAMPP. Anda tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengonfirgurasinya secara otomatis untuk anda.

2.2.6 Program Flowchart

Menurut Jogiyanto (2006) "Bagan alir (Flowchart) adalah bagan (chart) yang menunjukkan alir (flow) didalam program atau prosedur system secara logika". Selain itu, bagan alir merupakan program (program flowchart) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir *system*, yaitu untuk menggambarkan prosedur didalam sistem".

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Data *Symbol*	Digunakan untuk mewakili data input/ouput.
	Prosess Symbol	Untuk mewakili suatu proses dari program operasi computer
	5 Decision Symbol	Digunakan untuk suatu penyeleksian kondisi di dalam program
	Connector Symbol	Menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang masih sama atau di halaman lainnya
	Flow lines symbol	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
	Predifinied process symbol	Symbol titik terminal (terminal point symbol) digunakan untuk menunjukan awal dan akhir dari suatu proses
	Preparation Symbol	Symbol persiapan yang digunakan untuk memberi nilai awal suatu besaran

Sumber : Jogiyanto (2006), analisis dan desain system informasi

2.2.7 Metode Pengujian Sistem

Menurut Pressman (2007), pengujian perangkat lunak adalah elemen dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean.

Pentingan pengujian perangkat lunak dan implikasinya yang mangacu pada kualitas perangkat lunak tidak terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi dimana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan karena tidakmampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas. Tahap pengujian yaitu:

2.2.7.1. Pengujian *Black Box*

Menurut Pressman (2010), Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan rekayasa perankat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk program. Pengujian *black box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian, karena pengujian *black box* memperhatikan struktur kontrol, maka perhatian berfokus pada *domain* informasi, sebagai berikut:

1) Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2) Kesalahan *interface*
3) Kesalahan dalam struktur data atau akses data base eksternal
4) Kesalahan kerja
5) Inisialisasi dan kesalahan kerja

2.2.7.2. Pengujian *Beta Testing*

Pengujian beta dilakukan secara objektif yang diuji secara langsung dari pengujian secara kuesioner. Berdasarkan data hasil kuesioner, dicari presentasi dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = \frac{P}{Q} \times 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai Persentase

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

2.3 Tahapan Pengembangan Sistem

Untuk mengembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan perusahaan menggunakan suatu metodologi yang disebut pengembangan sistem. Yang dimaksud dengan metodologi ini adalah suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis merancang mengimplementasikan dan memelihara informasi.

2.3. 1 *Waterfall*

Menurut Salahudin (2011), metode *waterfall* adalah paling klasik yang digunakan oleh seorang pengembangan. Metode ini terdiri dari beberapa alur yang biasa dan sangat sederhana seperti analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode, pengujian dan *maintance.*

Kenyataan, metode *waterfall* sangat jarang dapat dilakukan sesuai dengan tahapan aslinya karena alasan sebagai berikut :

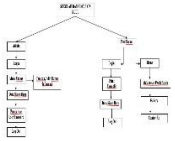
1) Perubahan perangkat lunak yang sering terjadi ditengah alur pengembangan
2) Sangat sulit bagi pelanggan untuk mendifinisikan secara jelas semua spesifikasi yang dibutuhkan pada awal pengembangan
3) Pelanggan tidak mungkin menunggu program benar-benar selesai untuk melihat dan memberikan revisi

Gambar 2.2 Model Pengembangan *Waterfall*
Sumber : Simarmata (2010) Rekayasa Perangkat Lunak

BAB III
PERANCANGAN

3.1. Site Map

Site Map untuk website pendaftaran siswa baru pada SDN 002 Loa Kulu Berbasis web ini terdidi dari halaman user dan halaman admin yang dibagi dalam sub menu.



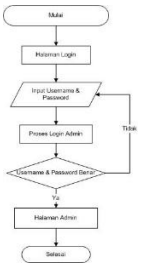
Gambar 3.1 *Site Map* SDN 002 Loa Kulu

Keterangan :

Merupakan peta situs atau site map untuk aplikasi pendaftaran siswa baru SD Negeri 002 Loa Kulu ini terdiri dari halaman user dan halaman admin pada halaman admin terdapat 6 sub menu Menu utama, data siswa, pembaharuan *password*, dan *log out.* Pada halaman user terbagi menjadi 2 *user* yang sudah mendaftar dan *user* yang belum mendaftar. *User* yang sudah mempunyai akun bisa melakukan *login* untuk melakukan cetak formulir, sedangkan *user* yang tidak mempunyai akun tidak bisa melakukan *login* tapi hanya bias melihat profil dan informasi sekolah.

3.2. *Flowchart Login Admin*

Menjelaskan bagaimana proses *Flowchart* untuk *Login Admin* yang akan dijalankan.



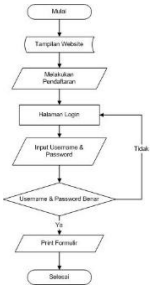
Gambar 3.2 *Flowchart Login Admin*

Keterangan :

Flowchart Login Administrator dimulai dengan memasuki halaman administrator. Kemudian memasukkan *username* dan *password*. Jika *password* benar maka dapat melakukan *login* ulang, jika sudah selesai melakukan proses *inpu*t data, maka proses *input* data selesai.

3.3. Flowchart Pendaftaran Siswa

Menjelaskan Proses *Flowchart* bagaimana pendaftaran siswa baru pada SDN 002 Loa Kulu berbasis web.



Gambar 3.3 *Flowchart Pendaftaran Siswa*

Keterangan :

Flowchart Pendaftaran Siswa dimulai dengan memasukan halaman website setelah itu melakukan pendaftaran, jika sudah melakukan pendaftaran *user* melakukan login, kemudian memasukkan *username* dan *password.* Jika *password* benar maka dia akan masuk halaman *user* dan melakukan *print* formulir, dan data selesai.

3.4 Desain Layout

Desain *Layout* merupakan tahapan menentukan letak pengaturan *banner*, navigasi konten dan menu yang diperlukan untuk melengkapi desain sistem informasi pelaporan ini, adapun desain *layout* yang dibuat terlihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 3.4 Desain *Layout*

Penjelasan :

1. *Header* : berisi nama perusahaan dan logo perusahaan
2. *Searcing* : pencarian
3. Navigasi : berisi tombol yaitu *Home*, Panduan, *Galery*, *Register*, Informasi, dan Data Pendaftaran
4. Body/isi : menampilkan isi dari SDN 002 Loa Kulu.
5. *Footer* : Berisi hak cipta dari pembuatan website.

BAB IV
IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Basis Data

4.1.1 Struktur Basis Data

1. Nama Tabel : sdnegri_siswa
   Field Kunci : id_siswa
   Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menyimpan data-data para calon pendaftaran bagi *user* yang sudah mengisi *form* pendaftaran.

Tabel 4.1 sdnegri_siswa

No	Field Name	Type	Description
1	Id_siswa	Text	Primary Key
2	Username	Text	Username Siswa
3	Password	Varchar(30)	Password Siswa
4	Nama_lengkap	Varchar(30)	Nama Lengkap
5	Jenis_kelamin	Int(1)	Jenis Kelamin Siswa
6	Agama	Int(5)	Agama Siswa
7	Tempat_lahir	Varchar(30)	Tempat Lahir
8	Tanggal_lahir	Date	Tanggal Lahir
9	Nama_ortu	Varchar(30)	Nama Orang Tua
10	Jumlah_kan	Varchar(30)	Jumlah Saudara Kandung
11	Bahasa	Varchar(100)	Bahasa Sehari-hari
12	Alamat_siswa	Varchar(30)	Alamat Siswa
13	Asal_TK	Varchar(30)	Asal TK Siswa
14	Foto	Varchar(200)	Foto Siswa
15	Status	int(1)	Status

2. Nama Tabel : sdnegri_admin
   Field Kunci : id_admin
   Keterangan : Tabel ini digunakan untuk melihat rekap calon pendafar.

Tabel 4.2 sdnegri_admin

No	Field Name	Type	Description
1	Id_admin	Int(11)	Primary Key
2	Nama_lengkap	Text	Username Siswa
3	Nip	Varchar(30)	Password Siswa

3. Nama Tabel : sdnegri_pengumuman
   Field Kunci : id_pengumuman
   Keterangan : Tabel ini digunakan untuk menambah pengumuman yang ada disekolah

Tabel 4.3 sdnegri_pengumuman

No	Field Name	Type	Description
1	Id_pengumuman	Int(11)	Primary Key
2	Judul_pengumuman	Varchar(250)	Judul Informasi
3	Isi_pengumuman	Text	Isi informasi
4	Tanggal_pengumuman	datetime	Tanggal informasi

4.2 Implementasi Program

4.2.1. Halaman Utama

Gambar 4.1 Halama Utama

Halaman utama adalah halaman yang digunakan user umum untuk berkunjung melihat website.

Pada halaman utama ini digunakan sebagai halaman muka atau sebagai file yang diakses pertama kali pada saat alamat website dibuka. Karena difungsikan sebagai index, kontennya pun meripakan cuplikan informasi dan menu-menu untuk menuju kehalaman.

4.2.2. Halaman Petunjuk Pendaftaran

Gambar 4.2 Halaman Panduan

Halaman petunjuk pendaftaran digunakan untuk *user* yang ingin mengetahui cara melakukan pendaftaran.

4.2.3. Halaman Galeri

Gambar 4.3 Halaman Galeri

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan foto-foto yang ada disekolah dan kegiatan-kegiatan yang ada disekolah.

4.2.4. Halaman Pendaftaran Siswa Baru

Gambar 4.4 Halaman Registrasi

Halaman ini menampilkan *form* pendaftaran yang wajib diisi oleh setiap calon pendaftaran untuk kelengkepan biodata calon pendaftaran dan *username* dan *password* dibuat untuk melakukan *login.*

4.2.5. Halaman Data Pendaftar

Gambar 4.5 Halaman Data Pendaftaran

Halaman ini menampilkan yang sudah melakukan pendaftaran dan melihat apakah sudah diterima atau masih diproses.

4.2.6. Halaman Informasi

Gambar 4.6 Halaman Informasi

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi-informasi terbaru seputar pendaftaran siswa baru dan mengecek kuota yang bisa ditampung di sekolah tersebutt

4.2.7. Login Calon Pendaftar

Gambar 4.7 Halaman Login User

Login para user untuk melihat data biodata calon siswa dan melakukan cetak formulir.

4.2.7.1 Halaman Home Calon Pendaftar

Gambar 4.8 Halaman Home Calon Pendaftar

Halaman ini merupakan halaman sambutan pada saat user sukses melakukan login sebagai calon pendaftaran. Pada halaman ini menampilkan navigasi-navigasi untuk kehalaman selanjutnya.

4.2.7.2 Halaman Cetak Formulir

Gambar 4.9 Cetak Formulir

Ini adalah Halaman Cetak formulir yang harus diserahkan ke sekolah dan berkas-berkas lainnya.

4.2.8. Login Admin

Gambar 4.10 Halaman Login Admin

Halaman administrator berfungsi untuk mengelola semua *content* yang ditampilkan pada halaman *user*. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin web atau orang yang akan memegang *system* ini.

4.2.8.1 Halaman Home Admin

Gambar 4.11 Halaman Home Admin

Halaman ini merupakan halaman sambutan pada saat admin sukses *login* sebagai administrator. Pada halaman ini hanya menampilkan navigasi-navigasi terhubung kehalaman selanjutnya.

4.2.8.2 Halaman Manajemen Admin

Gambar 4.12 Halaman Manajemen Admin

Halaman ini merupakan halaman untuk menghapus atau menambahkan admin.

4.2.8.3 Halaman Calon Pendaftar

Gambar 4.13 Halaman Calon Pendaftar

Halaman ini berfungsi untuk memverifikasi data maupun berkas calon pendaftar dan data pendaftar akan hilang setelah diverifikasi sehingga memudahkan untuk melihat data yang belum di verifikasi dan jika pendaftar tidak tidak memberikan berkas dalam 2 hari, data tersebut akan dihapus oleh admin, agar menghindari terjadinya pendaftaran iseng.

4.2.8.4 Halaman Informasi

Gambar 4.14 Halaman Pengumuman

Halaman ini berfungsi untuk menambahkan informasi yang terkait pada sekolah dan memberikan pengumuman kuota yang ada di sekolahan tersebut.

4.3 Pengujian Sistem

4.3.1. Pengujian BlackBox

4.3.1.1 Halaman Admin

1) Pengujian *Login* Halaman Admin

Tabel 4.4 Pengujian *Login* Halaman Admin

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji menginput *username* dan *password*	Jika username dan password benar maka dapat menampilkan halaman utama admin	Berhasil

2) Pengujian Cek Pendaftaran

Tabel 4.5 Pengujian Cek Pendaftaran

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu cek pendaftaran	Dapat Melihat data pendaftaran	Berhasil

3) Pengujian Mengubah data pendaftar

Tabel 4.6 Pengujian Mengubah data Pendaftar

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu cek pendaftaran dan mengklik tombol edit	Dapat mengedit pendaftar dari tabel data pendaftar	Berhasil

4) Pengujian Hapus data pendaftaran

Tabel 4.7 Pengujian Hapus data pendaftaran

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu cek pendaftaran dan mengklik tombol hapys	Dapat menghapus pendaftar dari tabel data pendaftar	Berhasil

5) Pengujian Menambah Informasi

Tabel 4.8 Pengujian Menambah Informasi

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu pengumuman dan mengklik tombol tambah pengumuman	Dapat menambahkan pengumuman	Berhasil

6) Pengujian Mengubah Informasi

Tabel 4.9 Pengujian Mengubah Informasi

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu pengumuman dan mengklik tombol edit	Dapat mengedit pengumuman	Berhasil

7) Pengujian Menghapus Informasi

Tabel 4.10 Pengujian Menghapus Informasi

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji mengklik menu pengumuman dan mengklik tombol hapus	Dapat menghapus pengumuman	Berhasil

4.3.1.2 Halaman User

1) Pengujian Halaman Home

Tabel 4.11 Pengujian Halaman Home

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu home	Dapat Melihat tampilan halaman *home*	Berhasil

2) Pengujian Halaman Panduan

Tabel 4.12 Pengujian Halaman Panduan

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu panduan	Dapat Melihat tampilan halaman *panduan*	Berhasil

3) Pengujian Halaman Galery

Tabel 4.13 Pengujian Halaman Galeri

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu Galeri	Dapat Melihat tampilan halaman *Galeri*	Berhasil

4) Pengujian Input Formulir Siswa Baru

Tabel 4.14 Pengujian Input Formulir Siswa Baru

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu Register	Dapat menginput dan mengupload data calon siswa	Berhasil

5) Pengujian Cetak Formulir Pendaftaran

Tabel 4.15 Pengujian Cetak Formulir Pendaftaran

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu cetak formulir	Dapat mencetak bukti pendaftaran	Berhasil

6) Pengujian Halaman Informasi

Tabel 4.16 Pengujian Halaman Informasi

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu informasi	Dapat melihat informasi yang ada disekolah	Berhasil

7) Pengujian Halaman Data Pendaftaran

Tabel 4.17 Pengujian Halaman Data Pendaftaran

Input	Yang diharapkan	Hasil
Penguji Mengklik menu Data pendaftaran	Dapat melihat tampilan halaman data pendaftaran	Berhasil

Kesimpulan dari Pengujian *Black Box* adalah untuk melihat apakah website terlah berjalan dengan normal, dan tidak ada lagi yang eror saat digunakan.

4.3.2. Pengujian *Beta Testing*

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif

yang diuji secara langsung dari pengisian kuisoner yang diberikan kepada 5 orang responden yang akan menjawab sejumlah pertanyaan yang diajukan. Adapun indicator kuisoner yang digunakan untuk pengujian halaman user adalah sebagai berikut:

1. Apakah user dapat melihat informasi dan mengetahui tentang tata cara melakukan pendaftaran siswa baru?

Tabel 4.18 Hasil Pengujian user dapat melihat informasi dan mengetahui tentang tata cara melakukan pendaftaran siswa baru.

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup	1	20
4	Baik	1	20
5	Sangat Baik	3	60
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.18 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa website pendaftaran siswa baru ini dapat menampilkan informasi dengan cukup baik. Sebanyak 1 dari 5 orang responden atau 20% mengatakan aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis *web* ini menampilkan informasi dengan baik. Sebanyak 3 dari 5 orang responden atau 60% mengatakan pendaftaran siswa baru berbasis web ini menampilkan informasi dengan sangat baik.

2. Bagaimana susunan dari menu-menu, apakah mudah untuk dimengerti dan sesuai dengan kategori?

Tabel 4.19 Hasil Pengujian susunan dari menu-menu

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup	1	20
4	Baik	2	40
5	Sangat Baik	2	40
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.19 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa susunan dari menu-menu dengan cukup baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan susunan dari menu-menu dengan baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan susunan dari menu-menu dengan sangat baik.

3. Bagaimana Tampilan Halaman *User*?

Tabel 4.20 Hasil Pengujian Tampilan halaman *user*

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup Baik	1	20
4	Baik	2	40
5	Sangat Baik	2	40
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.20 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa Tampilan halaman *user* dengan cukup baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan Tampilan halaman *user* dengan baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan Tampilan halaman *user* dengan sangat baik.

4. Bagaimana Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu?

Tabel 4.21 Hasil Pengujian Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup Baik	1	20
4	Baik	2	40
5	Sangat Baik	2	40
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.21 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu dengan cukup baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu dengan baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu dengan sangat baik.

5. Bagaimana Kecepatan ketika membuka halaman *user*?

Tabel 4.22 Hasil Pengujian Kecepatan ketika membuka halaman *user*

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup Baik	2	40
4	Baik	1	20
5	Sangat Baik	2	40
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.22 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 2 dari 5 responden atau 40% mengatakan bahwa Kecepatan ketika membuka halaman *user* dengan cukup baik. Sebanyak 1 dari 5 orang responden atau 20%

mengatakan Tampilan Website SDN 002 Loa Kulu Kecepatan ketika membuka halaman *user* dengan baik. Sebanyak 2 dari 5 orang responden atau 40% mengatakan Kecepatan ketika membuka halaman *user* dengan sangat baik.

6. Bagaimana Halaman Pendaftaran Apakah Mudah dimengerti?

Tabel 4.23 Hasil Pengujian Halaman Pendaftaran Apakah Mudah dimengerti

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup Baik	1	20
4	Baik	1	20
5	Sangat Baik	3	60
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.23 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa Halaman Pendaftaran dengan cukup baik. Sebanyak 1 dari 5 orang responden atau 20% mengatakan Halaman Pendaftaran dengan baik. Sebanyak 3 dari 5 orang responden atau 60% mengatakan Halaman Pendaftaran dengan sangat baik.

7. Bagaimana Halaman Panduan Pendaftaran Mudah dimengerti?

Tabel 4.24 Hasil Pengujian Halaman Panduan Pendaftaran Mudah dimengerti

NO	Keterangan	Banyak Jawaban	Persentase (%)
1	Sangat Tidak Baik	0	0
2	Tidak Baik	0	0
3	Cukup Baik	1	20
4	Baik	1	20
5	Sangat Baik	3	60
Total Responden		5	100

Berdasarkan hasil persentase pada table 4.24 maka dapat disumpulkan bahwa sebanyak 1 dari 5 responden atau 20% mengatakan bahwa Halaman Panduan Pendaftaran dengan cukup baik. Sebanyak 1 dari 5 orang responden atau 20% mengatakan Halaman Panduan Pendaftaran dengan baik. Sebanyak 3 dari 5 orang responden atau 60% mengatakan Halaman Panduan Pendaftaran dengan sangat baik.

4.3.2.1. Hasil Pengujian

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan aplikasi penjualan berbasis *web*, diperoleh masukan dari beberapa responden yang telah melakukan uji coba.

1. Jumlah formulir (Kuisoner) yang telah diisi ada 5. Jumlah pertanyaan user ada 7 nomor pertanyaan.
2. Penilaian berdasarkan :
   a. *User Interface*
   b. Kejelasan Informasi
   c. Kemudahan
3. Bobot Nilai

   Tabel 4.25 Bibit Pengujian Metode *Beta Testing*

Jawaban	Bobot
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

4. Perolehan Skor Nilai *User*

   Tabel 4.26 Skor Nilai *User* Pengujian Metode *Beta Testing*

No	Nama Responden	Jawaban					Skor Nilai
		STB	TB	CB	B	SB	
1	Faisal	1x0	2x0	3x2	4x1	5x4	30
2	Noor Hadi	1x0	2x0	3x0	4x4	5x3	31
3	Eddy	1x0	2x0	3x2	4x4	5x1	27
4	Reza	1x0	2x0	3x2	4x1	5x4	30
5	Eko	1x0	2x0	3x2	4x1	5x4	30

Nilai rata-rata yang diperolah *user* adalah sebagai berikut :

(30+31+27+30+30)/5 = 29,6

Persentase nilai = 29,6/35*100=84%

5. Kesimpulan Pengujian

   Berdasarkan perolehan presentase tersebut didapat persentase untuk *user* adalah 84%. Maka aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis web ini dapat diterima oleh *user*, karena persentase nilai yang didapat, diatas nilai minimum yaitu diatas atau lebih dari 50% dan kurang dari 100% karena untuk persentase nilai maksimum adalah 100%

BAB V
PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dengan dibuatnya website ini diharapkan dapat mendukung kinerja serta pelayanan dari SD Negeri 002 Loa Kulu dan juga dapat dimanfaatkan untuk memudahkan para calon siswa yang ingin mendaftar tanpa harus mendatangi sekolah.

Dari hasil penelitian yang telak dilaksanakan maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu.

1. Dengan adanya website dapat memanfaatkan dan membangun sarana informasi yang berkualitas serta menjadi nilai tambah pada SD Negeri 002 Loa Kulu.
2. Dapat memberikan informasi yang baik terhadap siswa dan calon siswa sehingga dapat mengetahui informasi tentang profil sekolah dan penerimaan siswa baru pada SD Negeri 002 Loa Kulu sehingga menjadi informasi terpadu dan bermanfaat.
3. Dengan adanya website ini, pengunjung bisa melakukan pendaftaran siswa baru secara online tanpa mengunjungi SD Negeri 002 Loa Kulu dengan cara melakukan registrasi yang telah tersedia dalam web tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut:

1. Melalui *Website* yang telah dibangun hendaknya dapat mempersiapkan sumber daya manusianya didalam proses pemeliharaan *website* agar informasi yang selalu update dan dapat tersajikan dengan baik dan benar serta sebagai dasar bagi suatu proses penyusunan perencanaan.
2. Diperlukan operator khusus untuk mengenai *website* ini di SD Negeri 002 Loa Kulu, sehingga dapat berkelanjutan informasi yang disampaikan
3. Dengan adanya hasil tampilan sistem, maka penyimpanan data aplikasi pendaftaran siswa berbasis web lebih mudah didefinisikan
4. Untuk pengembangan aplikasi ini, diharapkan dapat membuat aplikasi yang dapat menampilkan pengunjung yang sedang *online* serta dengan penggunaan *template* yang lebih menarik dan sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir.2009.Pengenalan Sistem Informasi.Yogyakarta:Andi.

Andi., Sunyoto. 2007. AJAX Membangun Web dengan Teknologi ASYNCHRONOUSE JAVASCRIPT & XML. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Anhar, ST. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Mediakita. Jakarta

Anhar. 2010. PHP & MySql Secara Otodidak. Jakarta: PT TransMedia

Ardhana, Kusuma. 2013. *PHP:Membangun Website 30 Juta*. Ourwokerto; Jasakom.

Ardhana, YM., 2012. Pemrograman PHP Codeigniter Black Box, Jasakom, Purwokerto

Arief Ramadhan. 2006. Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL. Bogor : Elexmedia Komputindo.

Arifin, M (2000). *Strategi Belajar Mengajar Kimia.* Bandung: Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA UPI.

Bunafit Nugroho. (2004), Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL, Gava Media, Yogyakarta.

Dvorski, Dalibor D. 2007. *Installing, Configuring, and Depeloping with XAMPP*.

Hirin, A.M , Virgi. (2011) Cepat Mahir Pemprograman Web dengan PHP dan MySQL (Level Dasar Sampai Mahir), Jakarta : Prestasipustaka.

Jack Febrian. 2004. Kamus Komputer dan Teknologi Informasi.Bandung: Informatika.

Jogiyanto. 2008. *Buku Flowchart dan bagan alir.*

Ramadhan, Arief. 2006. Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Ramadhan, Arief. 2006. Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Salahuddin, Muhammad. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak.* Bandung:Modula

Sidik, Betha, 2011, *Java Script*, INFORMATIKA:Bandung

Tim EMS. 2009. Cara mudah Menjadi Web Master, Jakarta: PT. Gramedia.

Yuhefizar, dkk. 2009. Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla. PT Elex Media Komputindo. Jakarta