

**MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA
MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER DAN
BOOTSTRAP***

(STUDI KASUS DI SEKOLAH PAUD MAWARSARI 6)

SKRIPSI

Karya Tulis sebagai syarat memperoleh
Gelar Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Bale Bandung

Disusun oleh

**FIAN FIRMANSYAH
NPM. 302180005**



**PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG
BANDUNG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE*

SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA

MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER DAN*

BOOTSTRAP

(Studi Kasus di Sekolah PAUD Mawarsari 6)

Disusun oleh:

Fian Firmansyah

NPM. 302180005

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh:

Penguji 1

Penguji 2

Sutiyono W.P, S.T., M.Kom

NIK.01043180002

Sukiman, S.Tr.Kom., S.Pd., M.Kom

04104821001

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE*

SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA

MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER DAN*

BOOTSTRAP

(Studi Kasus di Sekolah PAUD Mawarsari 6)

Disusun oleh:

Fian Firmansyah

NPM. 302180005

Telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Rosmalina, S.T., M.Kom.

Khilda Nistrina, S.Pd., M.Sc.

NIK. 04104808122

NIK. 04104820004

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM STUDI

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE*

SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA

MENGGUNAKAN *FRAMEWORK CODEIGNITER DAN*

BOOTSTRAP

(Studi Kasus di Sekolah PAUD Mawarsari 6)

Disusun oleh:

Fian Firmansyah

NPM. 302180005

SKRIPSI ini telah diterima dan disetujui untuk memenuhi persyaratan
mcapai gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

Baleendah, Agustus 2022

Mengetahui,
Dekan

Mengesahkan,
Ketua Program Studi

Yudi Herdiana, S.T., M.T.
NIK.04104808008

Rosmalina, S.T., M.Kom.
NIK. 04104808122

HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : FIAN FIRMANSYAH

NPM : 302180005

Judul : MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA
MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* CODEIGNITER DAN
BOOTSTRAP (Studi Kasus di Sekolah Paud Mawarsari 6)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan programing yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya mencantumkan sumber yang jelas.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam peryataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG. Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Baleendah, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan

FIAN FIRMANSYAH

NPM. 302180005

ABSTRAK

Company Profile dan Pendaftaran Siswa adalah 2 hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan promosi suatu organisasi pendidikan seperti sekolah PAUD (pendidikan anak usia dini). Sekolah PAUD Mawarsari 6 merupakan organisasi pendidikan anak usia dini. Dalam kegiatan promosinya sekolah PAUD Mawarsari 6 masih belum maksimal karena masih menggunakan banner, pamphlet, dan poster. Selain itu, untuk pendaftaran siswa juga masih manual menggunakan kertas, dimana orangtua siswa harus datang kesekolah untuk mengambil formulir dan melengkapinya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan sistem yang dapat membantu sekolah PAUD Mawarsari dalam mengoptimalkan kegiatan promosinya dan memudahkan orangtua siswa dalam melakukan pendaftaran. Metode yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah waterfall dengan tahapan Analisa, Desain, Pengkodean, Pengujian, Implementasi. Pada tahap analisa dilakukan pengumpulan data dengan observasi ke sekolah PAUD Mawarsari 6, Kemudian melakukan wawancara dengan Ibu Nia, dan studi pustaka sesuai dengan penelitian. Perancangannya menggunakan Unified Modeling Language (UML) dengan jenis perancangan usecase diagram, activity diagram, dan class diagram. Pada tahap Desain menggunakan Software Balsamiq Mockup. Pada tahap pengkodean menggunakan menggunakan Framework Codeigniter dan Bootstrap. Pada tahap pengujian menggunakan metode Black Box Testing.

Hasil penelitian ini adalah Sistem Informasi Company Profil sebagai media promosi dan pendaftaran siswa menggunakan Framework Codeigniter dan Bootstrap. Dengan adanya website ini diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan promosi sekolah karena pada sistem ini dapat memuat dan menyajikan informasi tentang sekolah PAUD Mawarsari 6 seperti: Berita, Tentang Kami, Visi dan Misi, Strukut Organisasi, Fasilitas, Galeri, Data Siswa, Data Guru, Pengumuman, dan Kontak. Serta sistem ini juga dapat melakukan proses pendaftaran siswa sehingga dapat mempermudah sekolah paud dalam menyelenggarakan proses pendaftaran dan mempermudah orang tua siswa dalam melakukan pendaftaran siswa di sekolah paud dimana saja.

Kata kunci : Bootstrap, CodeIgniter, Company Profile, Pendaftaran siswa.

ABSTRACT

Company Profile and Student Registration are 2 things that cannot be separated from the promotion activities of an educational organization such as an early childhood education school (early childhood education. Mawarsari 6 PAUD school is an early childhood education organization. In its promotional activities, Mawarsari 6 PAUD school is still not optimal because it is still using banners, pamphlets, and fosters. In addition, student registration is still manual using paper, where parents must come to school to take forms and complete them.

Based on the problems above, a system is needed that can help Mawarsari PAUD schools in optimizing their promotional activities and making it easier parents in registering. The method used to design this system is the waterfall with the stages of Analysis, Design, Coding, Testing, Implementation. At the analysis stage, data was collected by observing the PAUD Mawarsari 6 school, then conducting interviews with Mrs. Nia, and studying the literature according to the research. The design uses the Unified Modeling Language (UML) with the types of use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. At the Design stage using Balsamiq Mockup Software. At the coding stage using the Codeigniter and Bootstrap framework. At the testing stage using the Black Box Testing method.

The results of this study are the Company Profile Information System as a promotional media and student registration using the Codeigniter and Boostrap framework. With this website, it is expected to optimize school promotional activities because this system can contain and present information about Mawarsari 6 PAUD schools such as: News, About Us, Vision and Mission, Organizational Structure, Facilities, Galleries, Student Data, Teacher Data, Announcements, and Kontak. And this system can also carry out the student registration process so that it can make it easier for early childhood schools to carry out the registration process and make it easier for parents to register students in early childhood schools anywhere.

Keywords : Bootstrap, CodeIgniter, Company Profile, Pendaftaran siswa

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur mari kita panjatkan ke Hadirat Alloh SWT, Karena berkat limpahan rahma dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sistem Informasi jenjang Strata-1 Universitas Bale Bandung. Dalam skripsi ini penulis membahas mengenai Membangun Sistem Informasi *Company Profile* Sebagai Media Promosi dan Pendaftaran Siswa Menggunakan *Framework Codeigniter* dan *Bootstrap*.

Dalam Menyelesaikan laporan skripsi ini penulis dibantu oleh berbagai pihak, berkat bantuan dan bimbingannya penulis dapat mengumpulkan data, menyusun , dan pada akhirnya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Alloh SWT yang telah memberikan karuniya-Nya selama proses penggerjaan laporan skripsi ini.
2. Keluarga yang telah memberika berbagai macam dukungan baik dengan doa, motivasi, moral dan materi.
3. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
4. Ibu Rosmalina, S.T., M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi.
5. Ibu Khilda Nistrina, S.Pd., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Bapak Sutiyono W.P, S.T., M.Kom., selaku Dosen Penguji 1
7. Bapak Sukiman, S.Tr., S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Penguji 2
8. Semua dosen dan staff pengajar program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung.
9. Ibu Nia Siti Kusniawati S.Pd, Selaku ketua pengelola dari sekolah PAUD Mawarsari 6
10. Semua guru dan staff pengajar di sekolah PAUD Mawarsari 6.

11. Rekan-rekan seperjuangan, akang dan teteh alumni Fakultas Teknologi Informasi yang selalu mendukung, memberikan saran dan tanpa segan membantu dalam penyusunan laporan ini.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dan memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan yang terbaik, penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Baleendah, Agustus 2022

Fian Firmansyah
NPM. 302180005

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan sistem.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Sistem	7
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.2.3 Pengertian Informasi.....	9
2.2.4 Jenis – Jenis Informasi.....	10
2.2.5 Siklus Informasi.....	10
2.2.6 Sistem Informasi.....	11
2.2.7 Promosi	11
2.2.8 PAUD.....	11
2.2.9 Pendaftaran	12
2.2.10 <i>Company Profile</i>	12
2.2.11 SDCL Waterfall	12
2.2.12 MYSQL	13
2.2.13 XAMPP.....	14

2.2.14 Basis Data	14
2.2.15 UML.....	14
2.2.16 PHP	17
2.2.17 HTML	18
2.2.18 CSS	19
2.2.19 Bootsrap.....	19
2.2.20 VSCode.....	19
2.2.21 Website	20
2.2.22 Web Server	20
2.2.23 Internet.....	21
2.2.24 Black Box Testing	21
2.2.25 Micrisoft Visio.....	21
2.2.26 Balsamiq	22
2.2.27 CodeIgniter	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Kerangka Pikir.....	24
3.2 Deskripsi.....	25
3.2.1 Pengumpulan Data	25
3.2.2 Analisa	26
3.2.3 Desain	27
3.2.4 Pemrograman	30
3.2.5 Pengujian	30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
4.1 Analisis	31
4.1.1 Analisa Tata Kelola PAUD Mawarsari 6	31
4.1.2 Analisa Sistem	31
4.1.3 Analisa Masalah.....	32
4.1.4 Analisa Kebutuhan Sistem.....	36
4.1.5 Analisa Kebutuhan / Alat.....	36
4.1.6 Analisa Penunjang Keputusan	37
4.1.7 Analisa Biaya.....	37
4.2 Perancangan.....	38

4.2.1 Pemodelan UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	38
4.2.2 Struktur Tabel	62
4.2.3 Desain	65
4.2.4 Listing Program	91
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	122
5.1 Implementasi	122
5.2 Pengujian	140
5.2.1 Rencana Pengujian.....	140
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	146
6.1 Kesimpulan.....	146
6.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>SDLC Waterfall</i>	12
Gambar 2.2 Logo PHP	18
Gambar 2.3 Logo HTML	19
Gambar 2.4 Logo VSCode.....	20
Gambar 2.5 <i>Microsoft Visio</i>	21
Gambar 2.6 Balsamiq.....	22
Gambar 3.1 Kerangka Pikir.....	24
Gambar 4.1 Gambat Struktur Organisasi PAUD	31
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Diargam SI Profil dan Pendaftaran	38
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	42
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Berita Admin.....	43
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Profil-Tentang Kami Admin	44
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> profil-Visi&Misi	44
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Profil-Struktur Organisasi Admin.....	45
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Profil-Fasilitas Admin.....	46
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Profil-Galeri Admin	47
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Data-Data Guru Admin.....	48
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Diagaram Data-Data Guru Cetak Admin.....	49
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Data-Data Siswa Cetak Admin	49
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Data-Data Siswa Admin	50
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Diagaram Data-Data Pengguna Admin.....	51
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Pengumuman Admin.....	52
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Kontak Admin.....	53
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Cetak&Detail Admin	53
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Admin	54
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> <i>Home User</i>	55
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Berita <i>User</i>	55
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Tentang Kami <i>User</i>	56
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Visi&Misi <i>User</i>	56
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Struktur Organisasi <i>User</i>	57

Gambar 4.24 <i>Activity Diagram Fasilitas User</i>	57
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram Galeri User</i>	58
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram Data-Data guru User</i>	58
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram Siswa User</i>	59
Gambar 4.28 <i>Activity Diagram Pengumuman User</i>	59
Gambar 4.29 <i>Activity Diagram Kontak User</i>	60
Gambar 4.30 <i>Activity Diagram Form Pendaftaran User</i>	60
Gambar 4.31 <i>Class Diagram Program</i>	61
Gambar 4.32 <i>User Interface Registrasi User</i>	65
Gambar 4.33 <i>User Interface Login Admin dan User</i>	66
Gambar 4.34 <i>User Interface Dashboard</i>	66
Gambar 4.35 <i>User Interface Berita Admin</i>	67
Gambar 4.36 <i>User Interface Tambah Berita Admin</i>	67
Gambar 4.37 <i>User Interface Edit Berita Admin</i>	68
Gambar 4.38 <i>User Interface Profil-Tentang Kami</i>	68
Gambar 4.39 <i>User Interface Profil-Edit Tentang Kami Admin</i>	69
Gambar 4.40 <i>User Interface Profil-Visi&Misi Admin</i>	69
Gambar 4.41 <i>User Interface Profil-Edit Visi&Misi Admin</i>	70
Gambar 4.42 <i>User Interface Profil-Struktur Organisasi Admin</i>	70
Gambar 4.43 <i>User Interface Profil-Tambah Struktur Organisasi Admin</i>	71
Gambar 4.44 <i>User Interface Profil-Edit Struktur Organisasi Admin</i>	71
Gambar 4.45 <i>User Interface Profil-Fasilitas Admin</i>	72
Gambar 4.46 <i>User Interface Profil-Tambah Fasilitas Admin</i>	72
Gambar 4.47 <i>User Interface Profil-Edit Fasilitas Admin</i>	73
Gambar 4.48 <i>User Interface Profil-Galeri Admin</i>	73
Gambar 4.49 <i>User Interface Profil-Tambah Galeri Admin</i>	74
Gambar 4.50 <i>User Interface Profil-Edit Galeri Admin</i>	74
Gambar 4.51 <i>User Interface Data-Data Guru Admin</i>	75
Gambar 4.52 <i>User Interface Data-Tambah Data Guru Admin</i>	75
Gambar 4.53 <i>User Interface Data-Edit Data Guru Admin</i>	76
Gambar 4.54 <i>User Interface Data-Data Siswa Admin</i>	76
Gambar 4.55 <i>User Interface Data-Tambah Data Siswa Admin</i>	77

Gambar 4.56 <i>User Interface</i> Data-Edit Data Siswa.....	77
Gambar 4.57 <i>User Interface</i> Data-Cetak Data Siswa	78
Gambar 4.58 <i>User data</i> - Pengguna	78
Gambar 4.59 <i>User Interface</i> Data-Tambah Pengguna.....	79
Gambar 4.60 <i>User Interface</i> Data-Edit Pengguna	79
Gambar 4.61 <i>User Interface</i> Pengumuman Admin	80
Gambar 4.62 <i>User Interface</i> Tambah Pengumuman Admin	80
Gambar 4.63 <i>User Interface</i> Edit Pengumuman Admin.....	81
Gambar 4.64 <i>User Interface</i> Kontak Admin.....	81
Gambar 4.65 <i>User Interface</i> Edit Kontak Admin	82
Gambar 4.66 <i>User Interface</i> Pendaftaran Admin	82
Gambar 4.67 <i>User Interface</i> Tambah Pendaftaran	83
Gambar 4.68 <i>User Interface</i> Edit Pendaftaran	83
Gambar 4.69 <i>User Interface</i> Cetak Pendaftaran	84
Gambar 4.70 <i>User Interface</i> Detail Pendaftaran admin.....	84
Gambar 4.71 <i>User Interface</i> Home User	85
Gambar 4.72 <i>User Interface</i> Tampilan Berita User.....	85
Gambar 4.73 <i>User Interface</i> Profil-Tentang Kami User	86
Gambar 4.74 <i>User Interface</i> Profil-Visi&Misi User	86
Gambar 4.75 <i>User Interface</i> Profil-Struktur Organisasi User	87
Gambar 4.76 <i>User Interface</i> Profil-Fasilitas User	87
Gambar 4.77 <i>User Interface</i> Profil-Galeri User	88
Gambar 4.78 <i>User Interface</i> Data-Data Guru User	88
Gambar 4.79 <i>User Interface</i> Data-Data Siswa User.....	89
Gambar 4.80 <i>User Interface</i> Pengumuman User.....	89
Gambar 4.81 <i>User Interface</i> Kontak User	90
Gambar 4.82 <i>User Interface</i> Form Pendaftaran User.....	90
Gambar 5.1 Registrasi	122
Gambar 5.2 Tampilan Login admin & User	122
Gambar 5.3 Tampilan Dashboard Admin	123
Gambar 5.4 Tampilan Berita Admin.....	123
Gambar 5.5 Tampilan Tambah Berita Admin.....	123

Gambar 5.6 Tampilan Edit Berita Admin	124
Gambar 5.7 Tampilan Profil-Tentang Kami Admin	124
Gambar 5.8 Tampilan Profil-Edit Tentang Kami Admin	124
Gambar 5.9 Tampilan Profil-Visi&Misi Admin.....	125
Gambar 5.10 Tampilan Profil-Edit Visi&Misi Admin	125
Gambar 5.11 Tampilan Profil-Struktur Organisasi Admin.....	125
Gambar 5.12 Tampilan Profil-Tambah Struktur Organisasi Admin.....	126
Gambar 5.13 Tampilan Profil-Edit Struktur Organisasi Admin	126
Gambar 5.14 Tampilan Profil-Fasilitas Admin.....	126
Gambar 5.15 Tampilan Profil-Tambah Fasilitas Admin	127
Gambar 5.16 Tampilan Profil-Edit Fasilitas Admin	127
Gambar 5.17 Tampilan Profil-Galeri Admin	127
Gambar 5.18 Tampilan Profil-Tambah Galeri Admin.....	128
Gambar 5.19 Tampilan Profil-Edit Galeri Admin	128
Gambar 5.20 Admin Data-Data Guru Admin	128
Gambar 5.21 Tampilan Data-Tambah Data Guru Admin.....	129
Gambar 5.22 Tampilan Data-Edit Data Guru Admin	129
Gambar 5.23 Tampilan Data-Data Siswa Admin	129
Gambar 5.24 Tampilan Data-Tambah Data Siswa	130
Gambar 5.25 Tampilan Data-Edit Data Siswa Admin.....	130
Gambar 5.26 Tampilan Data-Cetak Data Siswa Admin	130
Gambar 5.27 Tampilan Data-Data Pengguna	131
Gambar 5.28 Tampilan Data-Tambah Data Pengguna Admin	131
Gambar 5.29 Tampilan Data-Edit Pengguna Admin	131
Gambar 5.30 Tampilan Pengumuman Admin.	132
Gambar 5.31 Tampilan Tambah Pengumuman Admin	132
Gambar 5.32 Tampilan Edit Pengumuman Admin.....	132
Gambar 5.33 Tampilan Kontak Admin.....	133
Gambar 5.34 Tampilan Edit Kontak Admin	133
Gambar 5.35 Tampilan Pendaftaran Admin	133
Gambar 5.36 Tampilan Tambah Pendaftaran Admin	134
Gambar 5.37 Tampilan Edit Pendaftaran Admin.....	134

Gambar 5.38 Tampilan Cetak Pendaftaran Admin	134
Gambar 5.39 Tampilan Detail Pendaftaran Admin.....	135
Gambar 5.40 Tampilan <i>Home User</i>	135
Gambar 5.41 Tampilan Berita <i>User</i>	136
Gambar 5.42 Tampilan Profil-Tentang Kami <i>User</i>	136
Gambar 5.43 Tampilan Profil-Visi&Misi <i>User</i>	136
Gambar 5.44 Tampilan Profil-Struktur Organisasi <i>User</i>	137
Gambar 5.45 Tampilan Profil-Fasilitas <i>User</i>	137
Gambar 5.46 Tampilan Profil Galeri <i>User</i>	137
Gambar 5.47 Tampilan Data-Data Guru <i>User</i>	138
Gambar 5.48 Admin Data-Data Siswa <i>User</i>	138
Gambar 5.49 Tampilan Pengumuman <i>User</i>	138
Gambar 5.50 Tampilan Kontak <i>User</i>	139
Gambar 5.51 Tampilan Form Pendaftaran <i>User</i>	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Landasan Teori.....	5
Tabel 2.2 <i>Use Case</i> Diagram	14
Tabel 2.3 <i>Activity</i> Diagram	16
Tabel 2.4 <i>Class</i> Diagram.....	17
Tabel 4.1 Analisis Masalah.....	32
Tabel 4.2 Analisa Biaya	37
Tabel 4.3 Deskripsi Aktor.....	39
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> SI profil dan Pendaftaran.....	39
Tabel 4.5 <i>Login</i>	62
Tabel 4.6 Berita.....	62
Tabel 4.7 Tentang Kami.....	62
Tabel 4.8 Visi&Misi	63
Tabel 4.9 Struktur Organisasi	63
Tabel 4.10 Fasilitas	63
Tabel 4.11 Galeri.....	63
Tabel 4.12 Data Siswa.....	63
Tabel 4.13 Data Guru.....	64
Tabel 4.14 Pengumuman.....	64
Tabel 4.15 Kontak.....	64
Tabel 4.16 Pendaftaran.....	64
Tabel 5.1 Rencana Pengujian	140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Company profile dan pendaftaran adalah 2 hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan promosi institusi pendidikan seperti sekolah PAUD (pendidikan anak usia dini). *Company Profile* pada sekolah dapat diartikan sebagai pandangan, gambaran, sketsa biografi atau ikhtisar yang memberikan fakta tentang hal khusus. Adapun informasi yang biasanya ditemukan pada profil sekolah yaitu: sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, fasilitas, dan pendaftaran. Sedangkan pendaftaran siswa bisa diartikan sebagai aktivitas administrasi sekolah dalam merekrut calon siswa baru, dimana aktivitas ini biasanya dilakukan oleh sekolah setiap menjelang tahun ajaran baru.

POS PAUD Mawarsari 6 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang dikelola oleh ibu Nia Siti Kusniawati S.Pd, yang beralamat di Jalan Cikoneng RT/RW 01/06 Desa/Kelurahan Bojongsoang Kecamatan Bojongsoang. Selain itu sekolah ini memiliki 36 siswa dan 6 tenaga pendidik.

Pada PAUD Mawarsari 6 berdasarkan hasil observasi penulis menemukan bahwa kegiatan promosi kepada masyarakat masih kurang optimal karena masih menggunakan banner, pamflet, dan poster. Media tersebut kurang efektif karena terbatasnya informasi yang dimuat, daya tahan yang kurang baik karena terbuat dari plastik atau kertas yang mudah rusak ketika terkena paparan sinar matahari. Selain itu, penulis menyoroti proses pendaftaran masih manual dimana orangtua siswa harus datang kesekolah untuk mengambil formulir dan melengkapi semua persyaratannya. Hal -hal tersebut tentunya mengurangi daya saing PAUD Mawarsari dalam menarik calon siswa baru dimana aktivitas penyampaian informasi dan pendaftaran masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi.

Berdasarkan hal tersebut, Penulis akan membuat sistem informasi dengan judul “MEMBANGUN SISTEM INFORMASI *COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENDAFTARAN SISWA MENGGUNAKAN

FRAMEWORK CODEIGNITER DAN BOOTSTRAP ” adapun untuk tujuan dari pembuatan sistem informasi yaitu agar meningkatkan daya saing PAUD Mawarsari dalam melakukan kegiatan Promosi dan mempermudah proses pendaftaran yang akan dilakukan secara online. serta mempermudah dalam pemberkasana pendaftaran, Pencatatan data siswa, dan guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan bahwa masalah penelitiannya yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem informasi *company profile* sebagai media promosi dan pendaftaran siswa?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi *company profile* sebagai media promosi dan pendaftaran ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih ter – arah dan tidak melebar kemana - mana, maka dibuatlah Batasan masalah. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Website hanya dapat menampilkan informasi seperti: Berita, Profil Sekolah (Tentang Kami, Visi Misi, Struktur Organisasi, Fasilitas, Galeri kegiatan), Data Sekolah (Data Guru, Data Siswa), Pengumuman, Kontak.
2. Website ini juga dapat melakukan proses pendaftaran bagi calon siswa baru.
3. Untuk pembuatan website ini menggunakan metode, *Waterfall*, *Framework Codeigniter*, Bootstrap, dan untuk data basenya menggunakan MySQL.
4. Untuk tempat penelitian dilakukan di PAUD Mawarsari 6 jalan Cikoneng RT/RT 01 /06 desa Bojongsoang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk merancang sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media promosi dan pendaftaran menggunakan metode *waterfall*

2. Untuk mengimplementasikan sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media promosi dan pendaftaran menggunakan metode *waterfall*.

1.5 Metodologi penelitian

Metodologi penelitian ini merupakan sebuah cara untuk mengetahui hasil dari sebuah pemasalahan yang spesifik, dimana permasalahannya disebut juga dengan permasalahan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan data

Dalam pelaksaan pengerajan skripsi, penulis menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data yang akurat yang diperlukan dalam pembuatan sistem informasi sekolah ini, penyusunan proposal, dan penyusunan laporan, yaitu sebagai berikut:

- a. Observasi, yaitu dilakukan dengan cara mengamati langsung sistem informasi yang berjalan pada PAUD Mawangsari 6 untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam membuat sistem informasi sekolah berbasis web
- b. Interview, yaitu melakukan tanya jawab bersama Ibu Nia selaku pengelola dari sekolah PAUD Mawangasari 6 mengenai sistem yang berjalan disekolah tersebut.
- c. Studi Pustaka, yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa buku, jurnal, dan sumber lainnya yang bersangkutan dengan masalah yang sedang dibahas.

1.5.2 Metode Pengembangan sistem

Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan metode *Waterfall* untuk metode pengembangan sistem. Metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. *Waterfall* adalah metode pengembangan sistem klasik, dan paling banyak digunakan para pengembang sistem, adapun tahapan – tahapan dalam metode *waterfall* yaitu : Analisa, Desain, Koding, Pengujian, dan Pemeliharaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab diantaranya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan landasan teori, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan teori – teori yang diperlukan dan bermanfaat untuk menjadi dasar perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini berisikan penguraian tentang kerangka pikir yang berdasarkan model waterfall yang digunakan pada pembuatan sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media promosi dan pendaftaran.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan menengenai analisis dan perancangan dalam pembuatan sistem informasi sekolah berbasis web sebagai media informasi dan pendaftaran.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisikan tentang bagaimana pengujian sebuah aplikasi dan cara mengimplentasikan ke tempat yang telah diteliti.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada penelitian ini, penyusun mempelajari penelitian terdahulu sebagai acuan dalam pembuatan web sekolah di PAUD Mawarsari ini:

Tabel 2. 1 Landasan Teori

No	Judul Penelitian	Masalah	Metode	Solusi
1	Judul: Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Company Profile</i> dan Monitoring Calon Pelamar Pada Perusahaan Berbasis Web (Studi Kasus : PT.Faros Bakti Utama Persada)	Belum memiliki <i>Company profile</i> , belum memiliki aplikasi perekrutan pelamar.	<i>Waterfall</i>	Pembuatan Sistem Informasi <i>company profile</i> dan monitoring calon pelamar
	Penulis : Asep Samsul Bakhri , Anggi Elanda , Eka Rahmawati3			
	Tahun : 2021			
	Jurnal : Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi			
2	Judul : Penerapan Metode <i>Waterfall</i> pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru	Proses penerimaan siswa baru yang dilakukan di SMK Cengkareng 1 masih dilakukan secara konvensional, dimana calon siswa datang ke sekolah untuk	SDLC	Pembuatan website karena teknologi ini dianggap mampu dalam meningkatkan pelayanan kepada calon siswa
	Penulis : Mohammad Badrul, Rizkyan Ardy			
	Tahun : 2021			
	Jurnal: Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)			

		melakukan pendaftaran		
3	Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Company Profile</i> Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics Penulis : Muhammad Fahril, Muhammad Farhan Tahun : 2021 Jurnal : <i>Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering</i>	.Company profill masih dalam bentuk buku	<i>prototype</i>	pembuatan sistem informasi <i>company profile</i> berbasis web

1. Asep Samsul Bakhri , Anggi Elanda , Eka Rahmawati dalam penelitian ini menyatakan company profile merupakan cara agar perusahaan dapat memperkenalkan perusahaan pada khalayak umum serta memberikan informasi mengenai bidang apa yang tengah dijalani oleh perusahaan. Selain itu, aplikasi perekrutan calon pelamarpun akan sangat berguna bagi perusahaan ataupun bagi calon pelamar. Hal tersebut dapat meminimalisir adanya pengeluaran biaya, terutama bagi calon pelamar. Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi company profile dan monitoring calon pelamar pada perusahaan berbasis web yang diharapkan dapat membantu permasalahan yang tengah dialami oleh perusahaan maupun calon pelamar. Metode yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah waterfall. Sedangkan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur, wawancara, dan observasi (Bakhri et al., 2021)
2. Mohammad Badrul, Rizkyan Ardy menyatakan bahwa proses penerimaan siswa di SMK Cengkareng 1 masih dilakukan secara manual menjadikan sistem penerimaan siswa di sekolah ini menjadi tidak efisien karena formulir yang telah diisi oleh calon siswa harus di tulis kembali ke dalam

microsoft excel, serta dokumen yang banyak menyulitkan panitia dalam melakukan pencarian data. Salah satu upaya untuk memperbaiki proses Penerimaan Siswa Baru dan meningkatkan pelayanan kepada calon siswa, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melakukan proses Penerimaan Siswa Baru yang tidak dibatasi oleh tempat. Salah satu teknologi yang dapat menyelesaikan permasalahan itu adalah dengan memanfaatkan teknologi website. Metode Waterfall adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu calon siswa dan panitia dalam proses penerimaan siswa baru.panitia dalam melakukan pencarian data (Badrul et al., 2021)

3. Muhammad Fahril, Muhammad Farhan Penelitian ini mengangkat masalah pengelolaan data company profile pada bidang logistic. Pengolahan data company profile yang diterapkan saat ini masih belum bisa bekerja secara optimal, karena masih berbentuk buku sehingga menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi perusahaan dan jika ada kesalahan data pada saat buku sudah dicetak maka perubahan harus mencetak buku lagi secara keseluruhan, hal seperti ini tidak efektif dan efisien dari segi waktu serta biaya. Tujuan penelitian ini membangun sistem informasi company profile berbasis web. untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada dan memudahkan user dalam melakukan kelola company profile. Sehingga memudahkan perusahaan mengelola data dan informasi(Fahril & Farhan, 2021)

2.2 Dasar Teori

Pada penelitian ini penulis mempunyai bahan dan alat untuk pembuatan sistem informasi ini, maka dari itu penulis mempelajari teori-teori yang ada sebagai acuan dalam implementasi sistem informasi yang akan penulis buat yaitu sebagai berikut:

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan baik fisik maupun non fisik dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara harmonis.(Rahmat Prehanto, 2020, hal. 3)

Menurut Jakson dan Burd Sistem merupakan kumpulan komponen yang saling berhubungan serta bekerja bersama-sama dalam mencapai suatu tujuan. (Rahmat Prehanto, 2020, hal. 3)

Maka dari beberapa pengertian diatas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa, sistem merupakan kumpulan komponen yang saling berhubungan atau berinteraksi antara komponen dengan komponen lainnya dan berkerja sama dalam mencapai satu tujuan.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Sistem memiliki ciri – ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem tersebut (Rahmat Prehanto, 2020, hal. 5) Berikut merupakan karakteristik dari sistem antara lain:

a. Komponen (*Component*)

Sistem meliputi kumpulan komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian – bagian dari sistem

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya, dan dapat pula menunjukkan ruang lingkup pada sistem. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan juga menunjukkan lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Apapun yang berada di luar batas dari sistem dan mempengaruhi sistem tersebut dinamakan dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar yang bersifat menguntukan wajib dipelihara dan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem.

d. Penghubung Sistem (*Intreface*)

Sistem merupakan sumber – sumber daya yang mengalir diantara subsitem – subsistem. Media penghubung diperlukan untuk mengalirkan sumber -sumber daya dari sub sistem ke sub sistem lainnya dinamakan dengan penghubung sistem.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukan kedalam sistem dinamakan dengan masukan sistem (*Input*) dapat berupa perawatan dan masukan sinyal. Perawatan ini berfungsi agar sistem dapat beroprasi dan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran(*Output*).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang telah diolah dan klasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dinamakan dengan keluaran sistem (*Output*) informasi merupakan contoh kelurana sistem.

g. Pengolah Sistem

Untuk mengolah masukan menjadi keluaran diperlukan suatu pengolahan yang dinamakan pengolahan sistem.

h. Sasaran Sistem

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangan menentukan input yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.

2.2.3 Pengertian Informasi

Informasi adalah suatu data yang real dari sumber yang terpercaya dan berguna dalam setiap pengambilan keputusan. Sedangkan Informasi menurut Turban merupakan data yang telah diorganisir sehingga memberikan arti dan nilai kepada penerimanya. Informasi juga adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Dapat dikatakan bahwa data merupakan bahan mentah, sedangkan informasi merupakan bahan jadi atau bahan yang siap digunakan. Jadi, sumber dari informasi adalah data.(Damanik et al., 2021)

Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya(Rahmat Prehanto, 2020, hal. 12)

Menurut Sutarbi Informasi adalah pengolahan data yang diinterpretasikan maupn diklasifikasikan yang dipakain dalam proses untuk mengambil keputusan(Rahmat Prehanto, 2020, hal. 12)

2.2.4 Jenis – Jenis Informasi

Beberapa jeni – jenis informasi yang dapat kita ketahui diantaranya (Rahmat Prehanto, 2020, hal. 13):

a. *Absolute Information*

Merupakan induk dari informasi yang disampaikan dengan jaminan dan tidak diperlukan penjelasan selanjutnya.

b. *Substitutional Information*

Informasi ini memiliki konsep yang dipakai pada beberapa informasi. Istilah substitutional informasi bisa disebut juga komunikasi

c. *Philosophic Information*

Jenis informasi ini merupakan konsep informasi yang menghubungkan antara pengetahuan dan kebijakan

d. *Subjective Information*

Jenis informasi ini memiliki keterkaitan antara perasaan dan informasi manusia. Informasi ini bergantung pada penyajinya atau orang menyampaikan informasi.

e. *Objective Information*

Jenis informasi tertuju pada informasi tertentu yang logis

f. *Cultural Information*

Jenis informasi yang ditekankan pada dimensi cultural.

2.2.5 Siklus Informasi

Pada dasarnya data (*input*) untuk menghasilkan informasi data diolah sehingga mendapatkan *output*. Dalam pengolahan suatu data diperlukan model tertentu sehingga menjadi informasi yang dapat bermanfaat bagi penerima dalam mengambil keputusan maupun melakukan kegiatan atau evaluasi. Data yang belum diolah akan disimpan yang bentuknya berupa basis data. Data penyimpanan ini dapat diambil lagi ketika akan diolah menjadi informasi. Data tersebut sebagai *input*, diproses menggunakan model, sehingga menghasilkan *output* dan ditangkap oleh penerima dalam membuat keputusan dan melakukan tindakan dan seterusnya membentuk sebuah siklus yang disebut siklus informasi (*information cycle*). (Rahmat Prehanto, 2020, hal. 14)

2.2.6 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi agar beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan(Bakhri et al., 2021)

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan(Ruhul Amin, 2017)

Sistem Informasi merupakan kumpulan dari sub- subsistem yang paling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan, yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna(Fandhilah et al., 2019)

2.2.7 Promosi

Promosi berasal dari kata promote dalam bahasa Inggris yang diartikan sebagai mengembangkan atau meningkatkan. Promosi merupakan salah satu komponen dari bauran pemasaran (marketing mix). Promosi dapat juga diartikan sebagai upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikannya angka penjualan. Fungsi promosi dalam bauran pemasaran adalah untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi dengan konsumen.(Sudarto Hasugian, 2018)

2.2.8 PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.(Hasbi, 2020, hal. 6)

2.2.9 Pendaftaran

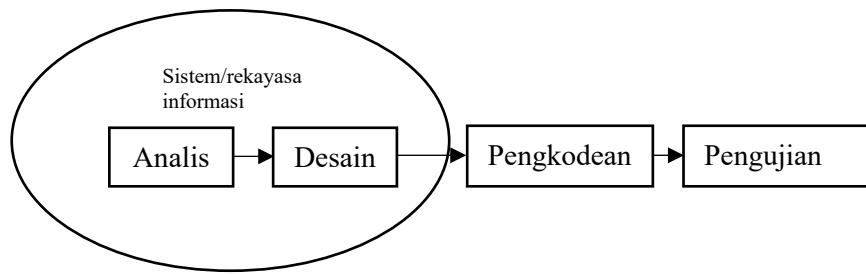
Penerimaan siswa baru merupakan gerbang awal yang harus dilalui peserta didik dan sekolah didalam penyaringan objek-objek pendidikan. Peristiwa penting bagi suatu sekolah, karena peristiwa ini merupakan titik awal yang menentukan kelancaran tugas suatu sekolah. Kesalahan dalam penerimaan siswa baru dapat menentukan suskses tidaknya usaha pendidikan disekolah yang bersangkutan(Sarwindah, 2018)

2.2.10 Company Profile

Company profile merupakan bentuk perkenalan profesional dari sebuah bisnis dengan tujuan utama untuk menginformasikan kepada orang-orang mengenai keberadaan bisnis tersebut serta produk/jasa yang ditawarkan(Bakhri et al., 2021)

2.2.11 SDCL Waterfall

Model SDLC air terjun(*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linier) atau alur hidup klasik (*classis life cycle*). model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (support) seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. 1 *SDLC Waterfall*

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan
2. Desain
desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data,

arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. desain perangkat pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastika bahwa semua bagian sudah diuji. hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user, perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. tahapan pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2.12 MYSQL

Menurut Kadir mengatakan “MySQL merupakan software yang tergolong database *server* dan bersifat *Open Source*”. menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam system operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di Internet secara gratis. Hal menarik lainnya adalah MySQL juga bersifat multiplatform. MySQL dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi.(Ruhul Amin, 2017)

2.2.13 XAMPP

Xampp adalah salah satu paket installer yang berisi Apache yang merupakan web server tempat menyimpan filefile yang diperlukan website, dan Phpmyadmin sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan database MySQL.(Cristian et al., 2018)

2.2.14 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling terhubung dan disimpan secara bersama – sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Basis data bisa diartikan juga sebagai sekumpulan data yang disusun dalam bentuk beberapa tabel yang saling memiliki relasi maupun berdiri sendiri.(Pamungkas, 2017, hal. 2)

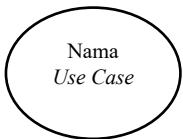
2.2.15 UML

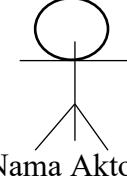
UML (*United Modeling Languange*) adalah salah satu standar bahasa yang digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (AS & Shalahuddin, 2016, hal. 133)

a. *Use Case Diagram*

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi itu.(AS & Shalahuddin, 2016, hal. 155)

Tabel 2. 2 *Use Case Diagram*

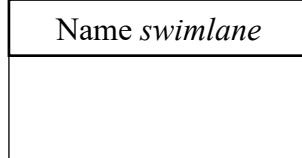
Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Funksionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unity yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali di awal frase nama <i>use case</i> .

Akto/ Actor  Nama Aktor	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 aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan katabenda di awal frase nama aktor.
Asosiasi /association 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpatisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor.
Ekstensi/extend <<extend>> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun <i>use case</i> tambahan itu mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi/generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum– khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Menggunakan/ include / uses < includ >  < use > 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <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

b. 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. (AS & Shalahuddin, 2016, hal.

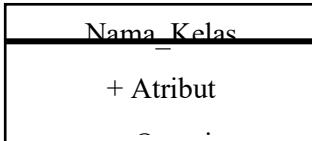
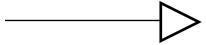
Tabel 2. 3 *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan /decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari Satu.
penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> Name <i>swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas terjadi.

c. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas – kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron (AS & Shalahuddin, 2016, hal. 141)

Tabel 2. 4 Class Diagram

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka /interface  nama_interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah /directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi- generalisasi spesialisasi (umumkhusus).
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part).

2.2.16 PHP

PHP(Kepanjangan: *Hypertext Preprocessor*) itu bahasa pemrograman berbasis web. Jadi ,PHP itu adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (website, blog atau aplikasi web).(Cristian et al., 2018)

PHP atau PHP *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa script berbasis server (*server-side*) yang mampu mem-parsing kode php dari kode web dengan ekstensi .php, sehingga menghasilkan tampilan website yang dinamis di sisi client (*browser*). Dengan menambahkan skrip PHP, anda bisa menjadikan halaman HTML menjadi lebih powerful, dinamis dan bisa dipakai sebagai

aplikasi lengkap, misalnya web portal, *e-learning*, *elibrary*, dll.(Oktarina Sari et al., 2019, hal. 23)



Gambar 2. 2 Logo PHP

2.2.17 HTML

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2010:19) “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (*request - respon*)”. Dokumen HTML disimpan dengan ekstensi .htm atau .html. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman web. Tag tersebut adalah yang ditutup dengan tag.(Fandhilah et al., 2019)

Menurut Simarmata mengatakan “HTML adalah bahasa terstandarisasi yang digunakan oleh browser untuk menciptakan antarmuka pengguna”. *Language*, HTML adalah bahasa pemrograman yang digunakan sebagai (*Formatting Tools*). Format adalah mekanisme yang mengatur bentuk visual yang tampil pada Web *Browser* seperti Netscape Navigator atau Internet *Exsplorer*. Objek yang dapat diformat antara lain adalah *Teks*, *Style* dari teks (Font), ukuran, tebal, gambar, suara, koneksi (link) dan lainnya.(Ruhul Amin, 2017)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan sebuah website. HTML termasuk dalam bahasa pemrograman gratis, artinya tidak dimiliki oleh siapapun, pengembangannya dilakukan oleh banyak orang di banyak negara dan bisa dikatakan sebagai sebuah bahasa yang dikembangkan bersama-sama secara global.(Oktarina Sari et al., 2019, hal. 9)



Gambar 2. 3 Logo HTML

2.2.18 CSS

Menurut Shalahudin dan Rosa “CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu fasilitas untuk mempermudah pemeliharaan sebuah halaman web, dengan menggunakan CSS sebuah halaman web dapat diubah tampilannya tanpa harus mengubah dokumen HTML-nya”. Sedangkan menurut Prasetyo “CSS adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman *website* (situs)”. Dokumen CSS disimpan dengan ekstensi .css.(Fandhilah et al., 2019)

CSS = *Cascading Style Sheets* (Bahasa lembar Gaya). CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup / markup language. Jika kita berbicara dalam konteks web, bisa di artikan secara bebas sebagai : CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan / desain suatu halaman HTML.(Oktarina Sari et al., 2019, hal. 71)

2.2.19 Bootstrap

Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat front-end sebuah website. Bisa dikatakan, bootstrap adalah template desain web dengan fitur plus. Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman. Cukup bermodalkan pengetahuan dasar mengenai HTML dan CSS, anda pun siap menggunakan bootstrap(Cristian et al., 2018)

2.2.20 VSCode

Visual Studio Code (VSCode) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh microsoft untuk sistem informasi multi platform, Artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini

secara langsung mendukung bahasa pemrograman *Javascript*, *TypeScript*, dan *Node.js*. Serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan plugin yang dapat dipasang via marketplace visual Studio Code (Seperti C++, C#, Python, Go, Java, dst)(Gusti Salamah, 2021, hal. 1)



Gambar 2. 4 Logo VSCode

2.2.21 *Website*

Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet.(Oktarina Sari et al., 2019, hal. 1)

Menurut Arief, “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”. Fungsi website diantaranya(Sudarto Hasugian, 2018) :

1. Media Promosi
2. Media Pemasaran
3. Media Informasi
4. Media Pendidikan
5. Media Komunikasi

2.2.22 Web Server

Web *server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML(Cristian et al., 2018)

Web *Server* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menerima permintaan melalui Protokol HTTP atau HTTPS dari client, kemudian dikirimkan kembali dalam bentuk halaman-halaman web. Contoh web server : Xampp, Apache2Triad, dll. (Oktarina Sari et al., 2019, hal. 3)

2.2.23 Internet

Menurut Simarmata mengemukakan bahwa “Internet adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan computer”. Penggunaan Internet memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dari computer yang ada di dalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik computer memberikan izin akses. Untuk mendapatkan sebuah informasi, sekumpulan protocol harus digunakan, yaitu sekumpulan aturan yang menetapkan bagaimana suatu informasi dapat dikirim dan diterima.(Ruhul Amin, 2017)

2.2.24 Black Box Testing

Menurut Sukamto dan Shalahuddin mengatakan “*Black Box Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi - fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.(Ruhul Amin, 2017)

2.2.25 Microsoft Visio

Microsoft Visio merupakan sebuah *software* komputer yang biasanya digunakan untuk membuat diagram, diagram alir, brainstorm, dan skema jaringan. Selain Word, Excel dan PowerPoint, Microsoft Visio juga termasuk dalam paket Microsoft Office. *Software* ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagramnya.



Gambar 2. 5 Microsoft Visio

Dengan software ini dapat membantu pengguna dalam meningkatkan kinerja, mulai dari mempersiapkan penggambaran diagram seperti DFD, ERD, UML, Jaringan, Rancangan *User Interface* dan sejenisnya. Terlebih adanya sejumlah template yang disediakan, Dapat memungkinkan pengguna untuk membuat diagram dengan mudah, intuitif serta profesional (Setia Bintara, 2022). Adapun beberapa fungsi dari microsoft visio adalah sebagai berikut :

1. Membuat diagram profesional, Dengan beragam fitur yang disediakan *Microsoft Visio*, pengguna dapat membuat diagram secara cepat, efisien, serta profesional. Terlebih didukung dengan sejumlah template menarik untuk semua jenis diagram yang diinginkan.
2. Mudah menampilkan informasi terperinci, dengan Microsoft Visio pengguna juga dapat memungkinkan untuk mendokumentasikan alur kerja atau proses dengan mudah.
3. Meningkatkan kinerja dengan karena visio tentunya dapat mempercepat pekerjaan serta meningkatkan kerja dengan hasil yang maksimal sehingga pengguna dapat menggunakan waktu kerja dengan efisien.

2.2.26 Balsamiq

Balsamiq salah satu tool yang digunakan para UI *designer* maupun UX designer untuk merancang desain tampilan aplikasi yang akan dibuat. Menurut website resmi balsamiq <https://balsamiq.com/> “ Balsamiq Wireframes adalah alat wireframing UI low-fidelity cepat yang mereproduksi pengalaman membuat sketsa pada notepad atau papan tulis, tetapi menggunakan komputer”.(Rahmalia, 2020)



Gambar 2. 6 Balsamiq

2.2.27 CodeIgniter

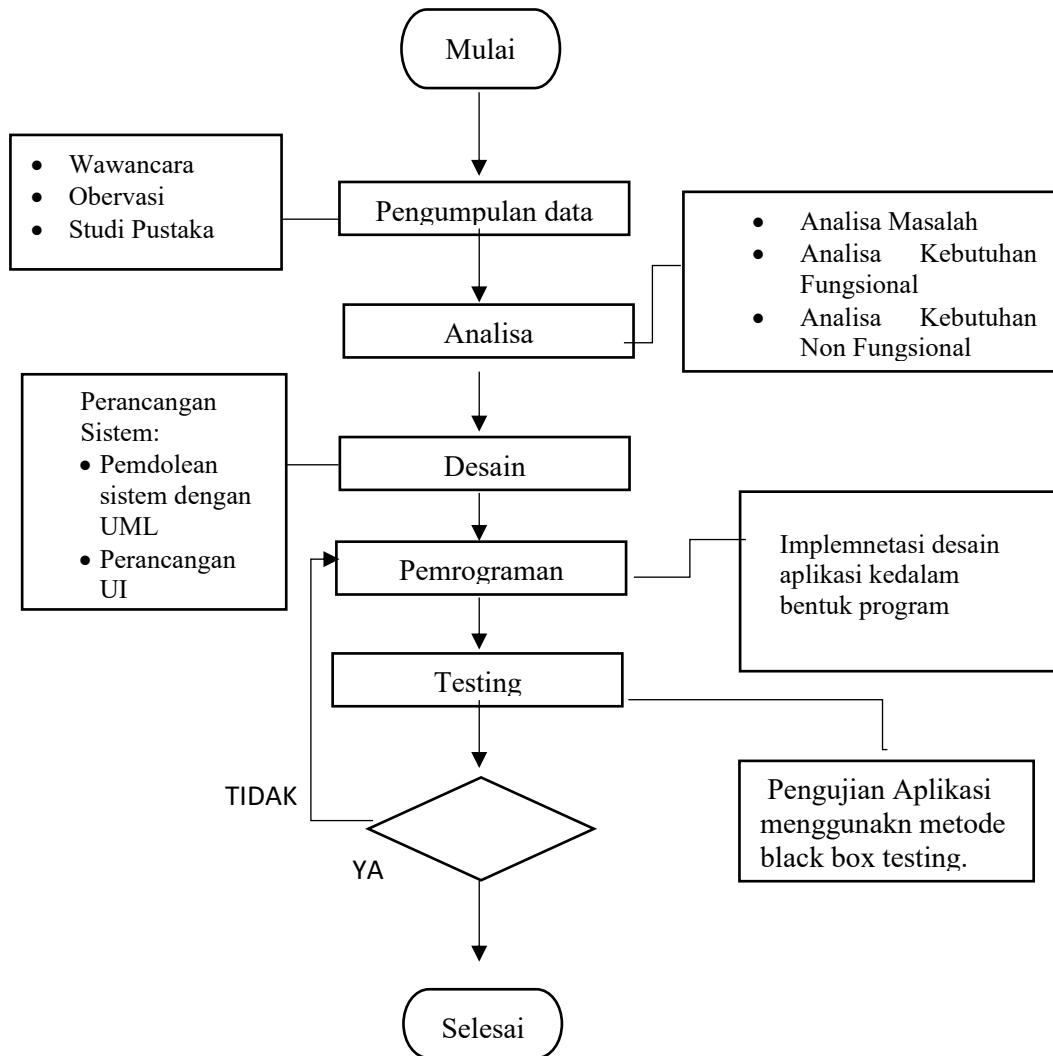
Codeigniter merupakan sebuah web *framework* yang dikembangkan oleh rick ellis dari ellis lab. Codeigniter dirancang untuk menjadi sebuah web *framework* yang ringan dan mudah digunakan. Bahkan pengakuan dari rasmus lerdordr, sang pencipta bahasa pemrograman PHP mengatakan bahwa *codeigniter* merupakan web *framework* yang mudah, cepat, dan handal.(Subagia, 2018, hal. 1)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Pikir

Kerangka kerja (*Framework*) ini berisikan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian yang digunakan seperti terlihat pada flowchart di bawah ini:



Gambar 3. 1 Kerangka Pikir

3.2 Deskripsi

Berikut adalah tahapan – tahapan yang ada pada penelitian ini:

3.2.1 Pengumpulan Data

Pada tahap ini merupakan awal bagi penulis dalam melakukan penelitian di PAUD Mawarsari 6 ini, dimana pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi – informasi tentang sekolah dan mengetahui sistem yang berjalan pada PAUD Mawarsari 6 . Adapun tahapan - tahapan dalam pengumpulan data di sekolah PAUD Mawarsari 6 adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan Ibu Nia selaku penanggung jawab pada sekolah PAUD Mawarsari 6. Hal ini dilakukan untuk studi pendahuluan dan mengidentifikasi masalah yang harus diteliti, dan juga mengumpulkan informasi – informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.

2. Observasi

Pada tahap observasi ini dilakukan dengan cara penulis yang datang langsung pada sekolah PAUD Mawarsari 6, yang beralamat beralamat di Jalan Cikoneng RT/RW 01/06 Desa/Kelurahan Bojongsoang Kecamatan Bojongsoang. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melihat sistem yang berjalan pada sekolah PAUD Mawarsari 6 dan mengidentifikasi masalah yang ada pada sistem yang berjalan pada sekolah PAUD Mawarsari 6.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu pengumpulan data dengan membaca buku-buku pustaka ataupun jurnal ilmiah dan sumber ilmu dalam bentuk tulisan lainnya, yang merupakan penunjang dalam memperoleh data untuk melengkapi dalam penyusunan laporan yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3.2.2 Analisa

1. Analisa Masalah

Pada PAUD Mawarsari 6 berdasarkan hasil observasi penulis menemukan bahwa penyampain informasi kepada masyarakat masih kurang optimal karena masih menggunakan banner, pamflet, dan poster. Media tersebut kurang efektif karena terbatasnya informasi yang dimuat, daya tahan yang kurang baik karena terbuat dari plastik atau kertas yang mudah rusak ketika terkena paparan sinar matahari. Selain itu, penulis menyoroti proses pendaftaran masih manual dimana orangtua siswa harus datang kesekolah untuk mengambil formulir dan melengkapi semua persyaratannya. Hal -hal tersebut tentunya mengurangi daya saing PAUD Mawarsari dalam menarik calon siswa baru dimana aktivitas penyampaian informasi dan pendaftaran masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi.

2. Analisa Kebutuhan Fungsional

Pada tahap ini yaitu menyiapkan kebutuhan – kebutuhan dari semua elemen sistem informasi *company profile* dan pendaftaran siswa yang akan dikembangkan. Adapun kebutuhan fungsional sistemnya adalah sebagai berikut:

- 1) Data Berita menjadi sumber input untuk menampilkan *interface* Berita untuk user yang ingin mengetahui berita dari sekolah PAUD Mawarsari 6
- 2) Data Profil (Tentang Kami, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, Fasilitas, Galeri) menjadi sumber input untuk menampilkan *interface* Profil dari sekolah Paud dan menjadi input untuk data laporan struktur organisasi.
- 3) Data (Data Guru, Data Siswa, Data Pengguna) menjadi sumber input untuk menampilkan interface data guru dan data siswa untuk user yang ingin mengetahui data tersebut. Serta menghasilkan output berupa laporan. Sedangkan untuk data siswa sebagai input untuk menampilkan interface data

pengguna untuk informasi bagi admin mengenai pengelolaan data pengguna.

- 4) Data Pengumuman Menjadi menjadi sumber inputan menampilkan user interface pengumuman untuk informasi bagi user seputar pengumuman di sekolah PAUD Mawarsari 6
- 5) Data Kontak menjadi sumber inputan untuk menampilkan user *interface* kontak untuk informasi bagi user mengenai kontak dari sekolah PAUD Mawarsari 6
- 6) Data Pendaftaran Siswa menjadi inputan untuk menampilkan *interface form* pendaftaran untuk memfasilitasi orangtua siswa yang ingin mendaftar. Selanjutnya, data pendaftaran dari orang tua siswa dikelola oleh admin di halaman pendaftaran dan dapat menghasilkan output laporan data pendaftaran siswa.

3. Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Pada pembuatan website Sistem Informasi Sekolah Sebagai Media Promosi dan Pendaftaran siswa, penulis memerlukan beberapa alat penunjang baik *hardware* maupun *software* diantaranya:

- 1) Hardware
 - Laptop : HP 14 – bw0xx
 - Processor : AMD A9 – 9420
 - Memory : Ram 4 GB, Harddisk 1 TB
- 2) Software
 - Bootstrap
 - CodeIgniter
 - Windows 10

3.2.3 Desain

Pada tahap desain Penulis akan merancang desain dengan UML (*Unified Modeling Language*) menggunakan aplikasi *Microfost Visio* dan perancangan tampilan Sistem Informasi Company Profil dan Pendaftaran

Siswa ini akan menggunakan *Software Balsamiq Mockup*. Tahapan yang akan dilakukan untuk membangun sebuah sistem yaitu :

1. Perancangan Model

Peranvangan menggunakan UML untuk dikerjakan dan dikembangkan dengan penelitian yaitu:

- a. *Use Case Diagram*

Digunakan untuk mendeskripsikan hubungan *actor* dan *use case* yang terlibat dalam penelitian ini yaitu:

- 1) *Actor* : Admin, User
- 2) *Use Case* : Login, Register, Pengelolaan Berita, Pengelolaan Profil, Pengelolaan Data, Pengelolaan Pengumuman, Pengelolaan Kontak, Pengelolaan Pendaftaran,

- b. *Activity Diagram*

- 1) Proses Login
- 2) Proses Register
- 3) Proses Mengelola Data Berita
- 4) Proses Mengelola Data Profil
- 5) Proses Mengelola Data Sekolah
- 6) Proses Mengelola Data Pengemuman
- 7) Proses Mengelola Data Kontak
- 8) Proses Mengelola Data Pendaftaran
- 9) Proses menampilkan data berita :
- 10) Proses menampilkan data profil
- 11) Proses menampilkan data (data guru dan siswa)
- 12) Proses menampilkan data pengumuman
- 13) Proses menampilkan kontak
- 14) Proses Penndaftaran Siswa

- c. *Class Diagram*

Dengan alur database yang saling berhubunga pada sistem yang akan dikembangkan yaitu :

- 1) Data Login

- 2) Data Berita
- 3) Data Profil - Tentang Kami
- 4) Data Profil – Visi dan Misi
- 5) Data Profil – Struktur Organisasi
- 6) Data Profil – Fasilitas
- 7) Dara Profil – Galeri
- 8) Data Sekolah – Data Guru
- 9) Data Sekolah – Data Siswa
- 10) Data Penguman
- 11) Data Kontak
- 12) Data Pendaftaran

2. Perancangan Tampilan

Perancangan tampilan merupakan bagian desain tampilan pada pengembangan sistem informasi *company profile* dan pendaftara siswa dengan menggunakan *Mockup*. Perancangan tampilan *Mockup* :

- 1) *Mockup* Register
- 2) *Mockup* Login
- 3) *Mockup* Halaman Dasbord
- 4) *Mockup* Halaman Berita
- 5) *Mockup* Halaman Profil – Tentang Kami
- 6) *Mockup* Halaman Profil – Visi dan Misi
- 7) *Mockup* Halaman Profil – Struktur Organisasi
- 8) *Mockup* Halaman Profil – Fasilitas
- 9) *Mockup* Halaman Profil – Galeri
- 10) *Mockup* Halaman Data – Data Guru
- 11) *Mockup* Halaman Data – Data Siswa
- 12) *Mockup* Halaman Data – Data Pengguna
- 13) *Mockup* Halaman Pengumuan
- 14) *Mockup* Halaman Kontak
- 15) *Mockup* Halaman Pendaftaran

- 16) *Mockup Tampilan Home*
- 17) *Mockup Tampilan Berita*
- 18) *Mockup Tampilan profil – Tentang Kami*
- 19) *Mockup Tampilan Profil – Visi dan Misi*
- 20) *Mockup Tampilan Profil – Struktur Organisasi*
- 21) *Mockup Tampilan Profil – Fasilitas*
- 22) *Mockup Tampilan Profil – Galeri*
- 23) *Mockup Tampilan Data – Data Guru*
- 24) *Mockup Tampilan Data – Siswa*
- 25) *Mockup Tampilan Pengumuman*
- 26) *Mockup Tampilan Kontak*
- 27) *Mockup Tampilan Form Pendaftaran*

3.2.4 Pemrograman

Pada tahapan Pemrograman berisikan pembuatan program dimana penulis mulai mengaplikasikan websiten yang berada pada tahap desain kedalam bentuk program agar dapat dipahami oleh mesin (komputer) menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* yang digunakan yaitu Codeigniter, HTML dan CSS dengan *framework* yang digunakan adalah Bootstrap. Sementara untuk data basenya penulis menggunakan MYSQL dan untuk code editornya penulis menggunakan VSCode.

3.2.5 Pengujian

Para tahap ini program yang sudah jadi kemudian dilakukan pengujian dimana pada tahap ini penulis memastika semu modul yang ada pada website sekolah paud ini mampu berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sehingga program siap untuk diberikan pada pengguna. Namun, apa bila terdapat modul yang tidak berjalan dengan baik, penulis akan kembali ke tahap pengkodean untuk memperbaiki modul yang error atau terdapat bug. Untuk tahap pengujian penulis menggunakan metode *black box*.

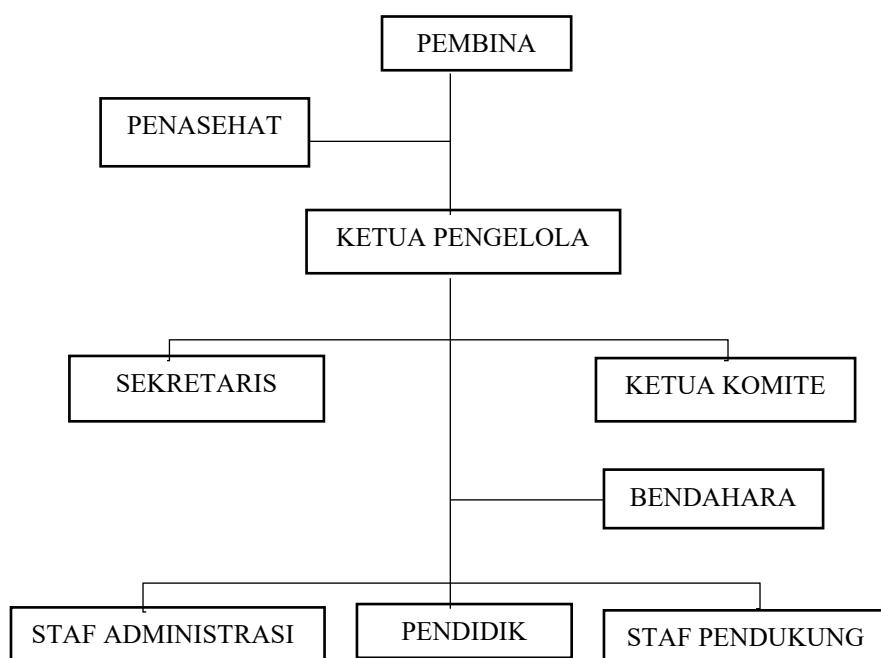
BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis

4.1.1 Analisa Tata Kelola PAUD Mawarsari 6

POS PAUD Mawarsari 6 merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang dikelola oleh ibu Nia Siti Kusniawati S.Pd, yang beralamat di Jalan Cikoneng RT/RW 01/06 Desa/Kelurahan Bojongsoang Kecamatan Bojongsoang memiliki struktur organisasi yang masing – masing memiliki tugas, wewenang, dan tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kepada orang tua, murid, dan mempermudah dalam mengelola PAUD Mawarsari 6 . Adapun struktur organisasi PAUD Mawarsari adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Gambat Struktur Organisasi PAUD

4.1.2 Analisa Sistem

Analisis Sistem dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di PAUD Mawarsari 6. Analisis ini juga bertujuan untuk membandingkan sistem yang sedang berjalan saat ini. Sementara itu, perancangan desain sistem bertujuan untuk memberikan gambaran atau pandangan yang jelas sesuai proses desai sistem dari awal hingga akhir penelitian. Pengguna meliputi admin dan user.

4.1.3 Analisa Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di PAUD Mawarsari 6 , Penyampaian informasi dan pendaftaran yang masih manual atau belum terkomputerisasi. Hal itu tentu saja masih banyak kendala yang dihadapi terkait dengan sistem yang lama tersebut, dimana penyampaian informasi yang masih menggunakan pamflet, banner, dan brosur. Serta pendaftaran yang masih diisi manual oleh orangtua siswa dan dicatat oleh staf administrasi masih secara manual atau belum terkomputerisasi. Analisa masalah akan diuraikan dengan menggunakan metode PIECES

Tabel 4. 1 Analisis Masalah

PIECES	Hasil Analisis Terhadap Sistem Lama	Hasil Yang Diharapkan Pada Sistem Baru
<i>Performance</i> (Kinerja)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan promosi masih manual dengan Banner, Pamlet, dan Foster. 2. Sistem Pendaftaran masih dilakukan manual, dimana orangtua siswa harus datang langsung kesekolah untuk untuk mengisi formulir pendaftaran siswa 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian informasi dan Pendaftaran bisa dilakukan secara otomatis
<i>Information</i> (Informasi)	<ul style="list-style-type: none"> 1. Informasi tentang PAUD Mawarsari 6 yang bisa diakses oleh masyarakat masih terbatas 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya website ini masyarakat akan lebih cepat mengakses

	<p>hanya pada brosur, pamfler, dan foster.</p> <p>2. Penyediaan laporan seperti: data siswa, data guru, data struktur organisasi dan data pendaftaran siswa cukup lama untuk disajikan karena petugas harus mencari di buku dan membuat laporan yang diinginkan</p>	<p>informasi tentang PAUD dengan lebih lengkap, sehingga lebih memaksimalkan kegiatan promosi PAUD.</p> <p>2. Penyediaan laporan menjadi lebih cepat dan akurat.</p>
<i>Economic</i> (Ekonomi)	<p>1. Setiap ingin melakukan promosi pihak sekolah harus mengeluarkan biaya untuk pembuatan dan pemasangan banner, foster, dan pamlet</p> <p>2. Pihak sekolah harus membeli buku dan kertas untuk penyimpanan data profil, data siswa, data guru, data pendaftaran siswa, data struktut</p>	<p>1. Dengan adanya website PAUD dapat meminimalisir anggaran untuk melakukan promosi</p> <p>2. Meminimalisir biaya untuk pembelian buku dan kertas.</p>

	organisasi, dan pembuatan profil	
<i>Control</i> (Kontrol)	<p>1. Petugas mengalami kendalan dalam menyimpan data profil, data guru, data siswa, struktur organisasi, dan pendaftaran siswa karena masih dicatat dalam buku. Sehingga dokumen rawan hilang atau memerlukan waktu yang cukup lama untuk menemukannya karena tertimpa oleh dokumen lain.</p>	<p>1. Memudahkan petugas untuk menyimpan, mencari, dan mengontrol data yang ada website sekolah PAUD Mawarsari 6.</p>
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	<p>1. Kegiatan promosi masih menggunakan banner, pamlet, dan brosur masih kurang efisien karena memerlukan waktu cukup lama dan biaya dalam pembuatan</p>	<p>1. Kegiatan promosi akan lebih maksimal karena informasi yang disajikan web sekolah PAUD Mawarsari 6 akan lebih lengkap dan bisa menjangkau masyarakat dengan lebih luas karena terkoneksi internet.</p>

	<p>dan pemasanganya.</p> <p>2. Pembuatan laporan seperti: data struktur organisasi, data siswa, data guru, dan data pendaftaran yang cukup lama sehingga menghambat pekerjaan lainnya.</p> <p>3. Pendaftaran siswa masih dilakukan secara konvesional datang kesekolah untuk melakukan pendaftaran</p>	<p>Serta meminimalisir penggunaan banner, brosur, atau pamflet.</p> <p>2. Pembuatan laporan akan lebih cepat dari cara konvesional</p> <p>3. Orang tua siswa bisa mendaftarkan anaknya melalui website, sehingga dapat memberi kemudahan bagi urang tua siswa.</p>
<i>Service (Pelayanan)</i>	<p>1. Dari segi pelayanan masih belum maksimal karena penyampaian informasi kepada masyarakat, penyediaan laporan, pelaksanaan pedaftaran yang masih konvensional</p>	<p>1. Pelayanan sudah terorganisir oleh sistem sehingga meningkatkan kualitas pelayanan.</p>

4.1.4 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem digunakan untuk mempermudah menganalisa sebuah sistem yang dibutuhukan, berikut kebutuhan sistem:

1. Sistem dapat mengelola data sejarah singkat PAUD Mawarsari 6 (tentang kamia) : edit
2. Sistem dapat mengelola visi & misi : edit
3. Sistem dapat mengelola struktur organisasi : tambah, edit dan hapus
4. Sistem dapat mengelola data fasilitas sekolah : tambah, edit dan hapus
5. Sistem dapat mengelola data galeri sekolah : tambah, edit dan hapus
6. Sistem dapat mengelola data guru : tambah, edit, hapus, cetak
7. Sistem dapat mengelola data siswa : tambah, edit, hapus, dan cetak
8. Sistem dapat mengelola data pengumuman : tambah, edit dan hapus
9. Sistem dapat mengelola data kontak : edit
10. Sistem dapat mengelola data pendaftaran (form pendaftaran, data pendaftaran) : edit, hapus, dan cetak.

4.1.5 Analisa Kebutuhan / Alat

Analisis kebutuhan/alat berfungsi untuk menentukan perangkat apa saja yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem informasi pemesanan tersebut. Dengan analisis kebutuhan diharapkan sistem yang akan dibangun dapat diuraikan secara utuh menjadi komponen-komponen dasar dengan tujuan identifikasi dan analisis ini juga dilakukan untuk menjamin bahwa sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan dari objek penelitian. Perancangan sistem baru diharapkan dapat mengubah dan mempercepat serta mengoptimalkan waktu dengan baik. Analisis kebutuhan menjadi 2 bagian yaitu:

1. Kebutuhan Perangkat keras
 - Laptop : HP 14 – bw0xx
 - Processor : AMD A9 – 9420
 - Memory : Ram 4 GB, Harddisk 1 TB
2. Kebutuhan Peangkat lunak
 - Boostrap
 - CodeIgniter

- Windows 10
- VSCode
- Balsamiq Mockup
- Visual Paradigm

4.1.6 Analisa Penunjang Keputusan

Dilihat dari kebutuhan sistem informasi dalam pengambilan keputusan bagi ketua pengelola sekolah PAUD Mawarsari 6 adalah sebagai berikut:

- Sistem informasi company profil dan pendaftaran siswa ini dapat membantu ketua pengelola untuk mengetahui jumlah siswa yang mendaftar sehingga dapat menjadi evaluasi untuk kegiatan promosi menjadi lebih maksimal, agar dapat meningkatkan minat orangtua siswa untuk mendaftarkan anaknya di sekolah PAUD Mawarsari 6 ini.
- Sistem informasi company profil dan pendaftaran siswa ini dapat membantu ketua pengelola dalam melihat laporan data siswa, data guru, sehingga dapat mengetahui siapa saja siswa yang bersekolah di PAUD Mawarsari 6, mengetahui data guru, serta bisa menjadi bahan pertimbangan dalam menambah jumlah guru atau menguranginya sesuai dengan penbandingan jumlah siswa dan guru agar lebih efektif

4.1.7 Analisa Biaya

Proses pembuatan sistem informasi penjualan ini memerlukan tenaga serta biaya yang harus dikeluarkan. Adapun biaya yang diperlukan untuk membangun sistem informasi pemesanan ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Analisa Biaya

No	Jenis Kebutuhan	Biaya
1	ATK	Rp. 700.000,-
2	Jaringan Internet	Rp. 700.000,-
3	Analisis	Rp. 500.000,-

4	Komputer	Rp. 5500.000,-
5	Programer	Rp. 500.000,-
6	Transportasi	Rp. 600.000,-
	Total	Rp 8500.000,-

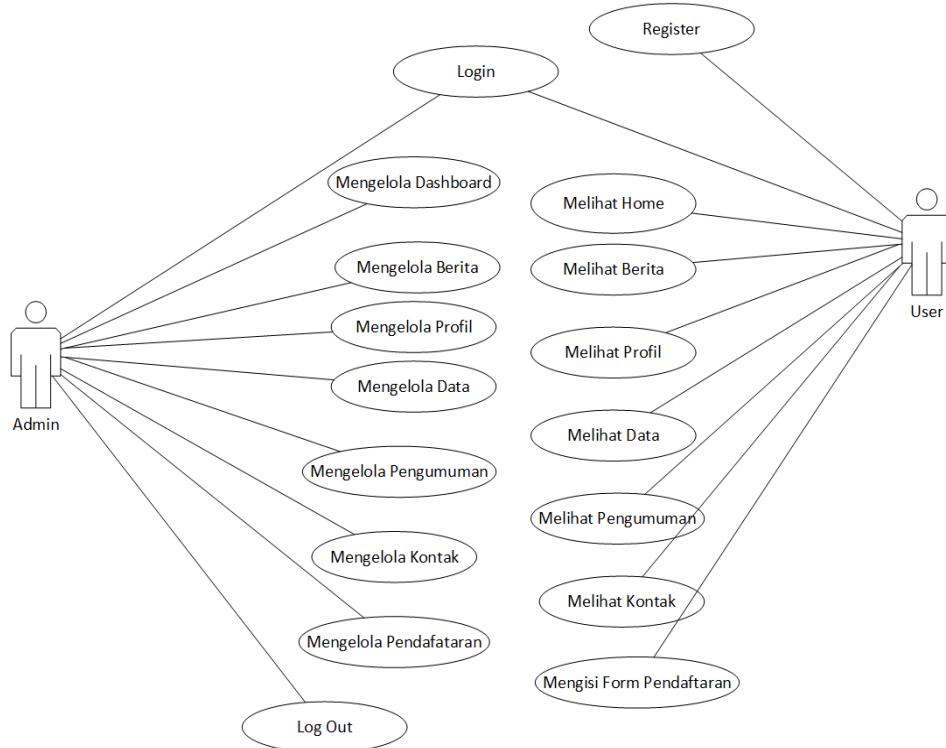
4.2 Perancangan

Perancangan Aplikasi website profil dan pendaftaran yang akan dibangun ini menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai bahasa pemodelan pembangunan website ini dilakukan dengan menggunakan tools utama sebagai berikut:

4.2.1 Pemodelan UML (*Unified Modeling Language*)

Diagram UML yang digunakan dalam perancangan aplikasi *Company Profile* dan pendaftaran siswa ini ada 3 diagram yaitu : *use case* diagaram, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

1. Use case Diagaram



Gambar 4. 2 Use Case Diargam SI Profil dan Pendaftaran

1) Deskripsi Aktor

Tabel 4. 3 Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Pengelola memiliki hak akses penuh pengelolaan website (tambah, edit, hapus)
2	User	Untuk user hanya bisa mengakses tampilan home, profil, data, pengumuman, kontak, dan mengisi form pendaftaran.

2) Deskripsi *Use Case*

Berikut adalah deskripsi *use case* pada gambar 4.2 *Use Case Diagram Compnay Profile* dan Pendaftaran Siswa:

Tabel 4. 4 Deskripsi *Use Case* SI profil dan Pendaftaran

No	Aktor	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1	Admin	<i>Login</i>	Melakukan <i>Login</i> dan masuk ke sistem sebagai admin.
		Mengelola <i>Dashboard</i>	Merupakan halaman dashboard website untuk halaman admin, dimana pada halaman ini admin dapat melihat jumlah guru, siswa dan pendaftaran secara <i>real time</i> .
		Mengelola Berita (CRUD)	Merupakan halaman berita bagi admin untuk menginputkan data berita, sebagai inputan untuk halaman berita bagi <i>user</i> .
		Mengelola Profil – Tentang Kami (Update)	Merupakan halaman bagi admin untuk menginputkan data sejarah tentang PAUD Mawarsari 6, Sebagai inputan bagi halaman Tentan Kami bagi <i>user</i> .
		Mengelola Profil – Visi & Misi (Update)	Merupakan halaman bagi admin untuk menginputkan data visi&misi dari sekolah PAUD Mawarsari, sebagai inputan halam visi&misi bagi <i>user</i> .

	Mengelola Profil – Struktur Organisasi (CRUD)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data struktur organisasi, Sebagai inputan halaman struktur organisasi bagi <i>user</i> .
	Mengelola Profil – Fasilitas (CRUD)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data fasilitas sekolah, Sebagai inputan bagi halaman fasilitas bagi <i>user</i> .
	Mengelola Profil – Galeri (CRUD)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data galeri sekolah, sebagai inputan bagi halaman galeri bagi <i>user</i> .
	Mengelola Data – Data Guru (CRUD & Print)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data guru sekolah, sebagai inputan bagi halaman data guru bagi <i>user</i> .
	Mengelola Data – Data Siswa (CRUD & Print)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data siswa sekolah, sebagai inputan bagi halaman Data siswa bagi <i>user</i> .
	Mengelola Data – Data Pengguna (CRUD)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data pengguna dari website <i>Company profile</i> dan pendaftaran siswa ini
	Mengelola Pengumuman (CRUD)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data pengumuman, Sebagai inputan halaman pengumuman bagi <i>user</i> .
	Mengelola Kontak (Update)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data kontak dari sekolah, Sebagai inputan halaman kontak bagi <i>user</i> .
	Mengelola data pendaftaran (CRUD & Print)	Merupakan halaman bagi admin untuk mengelola data pendaftaran siswa yang berasal dari hasil inputan <i>user</i> di form pendaftaran.

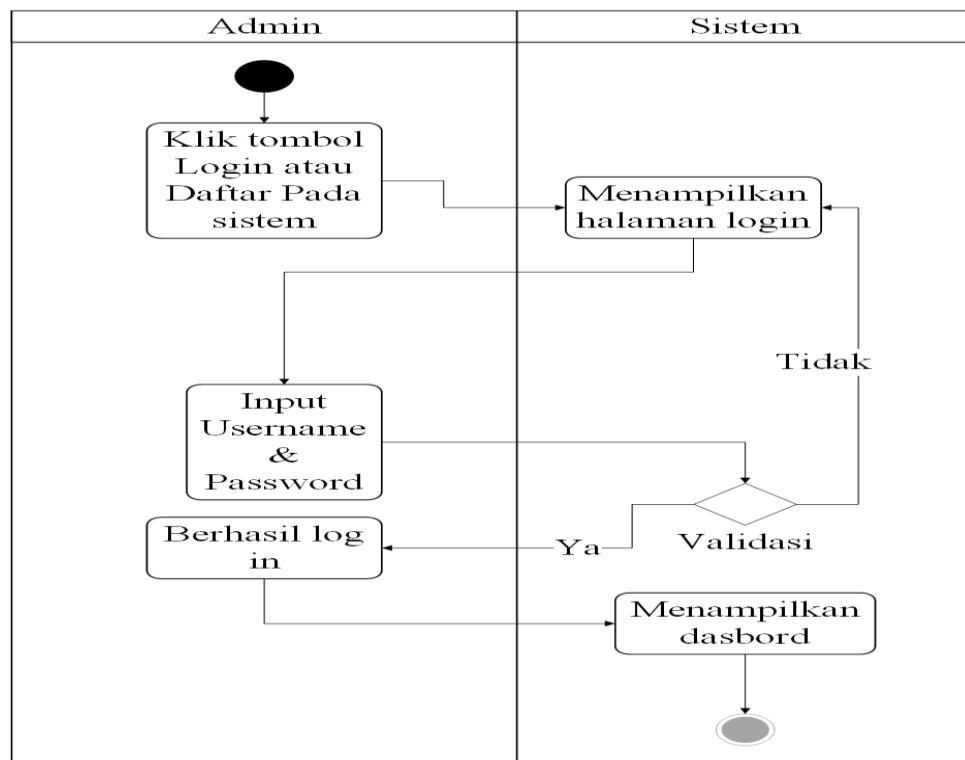
2	User	Registrasi	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk membuat akun sebelum login pada sistem
		Login	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk masuk kesistem sebagai <i>user</i> sebelum mengisi form pendaftaran.
		Melihat Home	Merupakan halaman awal pada sistem <i>company profile</i> dan pendaftaran siswa bagi <i>user</i>
		Melihat Berita	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat berita dari sekolah PAUD Mawarsari 6 .
		Melihat Profil – Tentang Kami	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi tentang sejarah dari PAUD Mawarsari 6.
		Melihat Profil – Visi&Misi	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi tentang visi&misi dari sekolah PAUD Mawarsari 6
		Melihat Struktur Organisasi	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi tentang struktur organisasi yang ada di sekolah PAUD Mawarsari 6.
		Melihat fasilitas	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi tentang fasilitas apa saja yang tersedia di sekolah PAUD Mawarsari 6.
		Melihat Galeri	Merupakan halama bagi <i>user</i> untuk melihat informasi galeri dari sekolah PAUD Mawarsari 6.
		Melihat Data – Data Guru	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi tentang data guru
		Melihat Data Siswa	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat tentang informasi siswa di sekolah PAUD Mawarsari 6
		Melihat Pengumuman	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk melihat informasi pengumuman
		Melihat Kontak	Merupakan halaman untuk <i>user</i> melihat informasi tentang kontak.

		Mengisis Form Pendaftaran	Merupakan halaman bagi <i>user</i> untuk mengisi form pendaftaran setelah berhasil <i>login</i>
--	--	---------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Activity Diagram

Activity diagram memberikan suatu gambaran ilustrasi setiap fungsi yang ada pada sistem. Activity diagram juga menggambarkan aktivitas dari yang dilakukan aktor, activity diagram juga dapat menggambarkan proses parallel yang terjadi pada beberapa eksekusi.

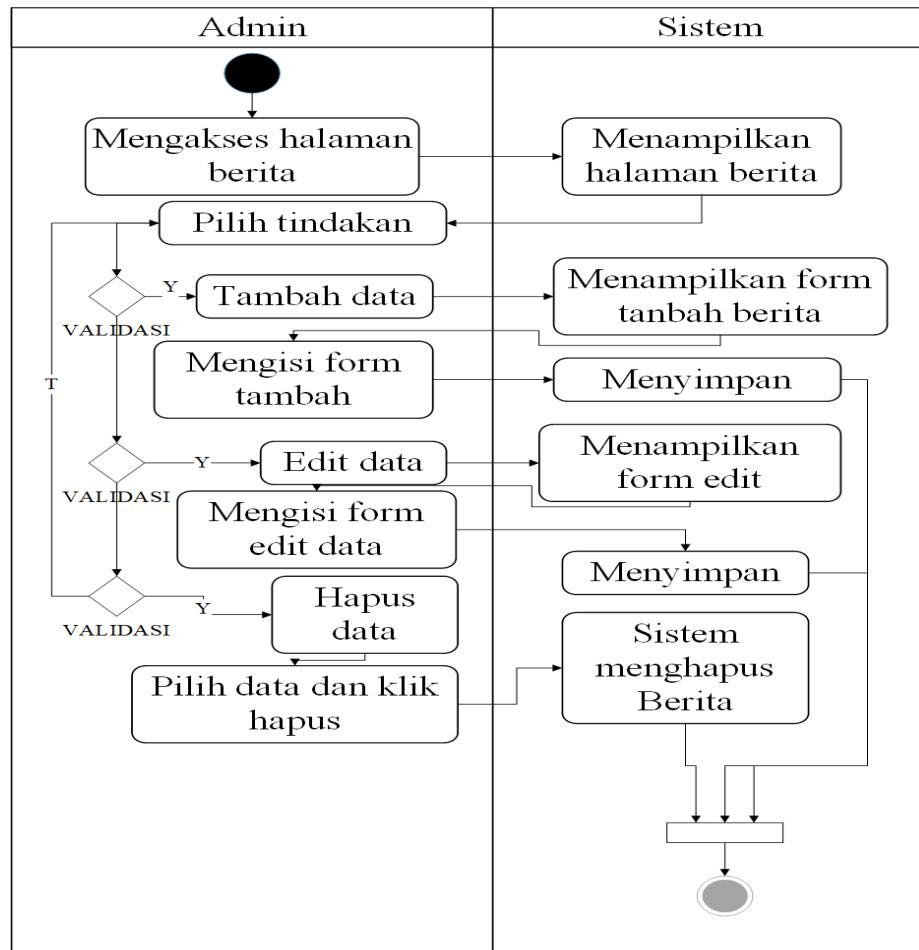
1) Activity Diagram Login Admin



Gambar 4. 3 Activity Diagram Login Admin

Pada gambar 4.3 *activity* diagram *login* admin menggambarkan proses *login* admin pada sistem, yaitu dengan cara klik tombol *login* atau daftar pada sistem kemudian admin memasukan *username* dan *password* pada form *login*. Apabila proses *login* berhasil maka akan langung menampilkan halaman *dashbord*, jika gagal text input *username* dan *password* akan ter reset.

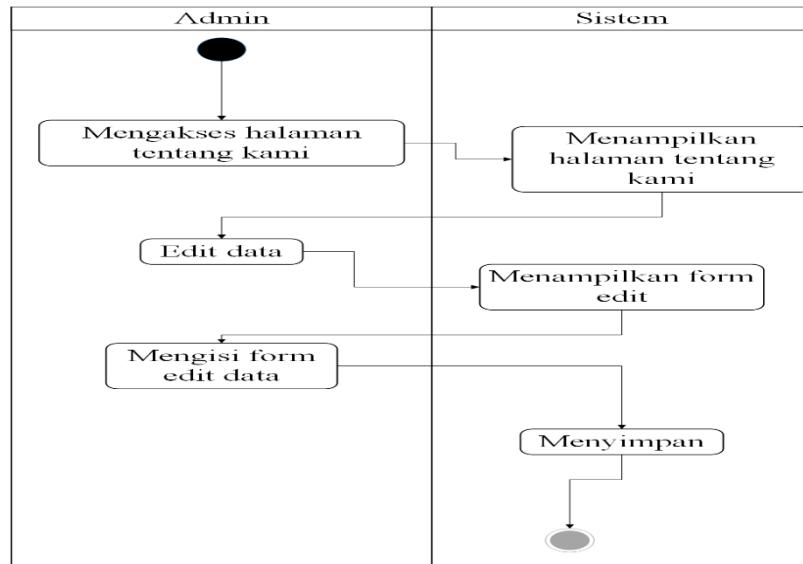
2) Activity Diagram Berita Admin



Gambar 4. 4 Activity Diagram Berita Admin

Pada gambar 4.4 activiry diagram berita admin menggambarkan proses pengelolaan halaman berita, dengan cara admin mengkases halaman berita. Kemudian admin mengakses fitur yang diingikan. klik tombol berita, maka Sistem menampilkan form tambah data, admin menginputkan berita pada form tambah berita, lalu sistem menyimpan berita tersebut. klik tombol edit untuk mengedit berita, sistem menampilkan form edit berita, admin mengisi form edit berita, kemudian data yang sudah diinputkan oleh admin disimpan oleh sistem. Apabila admin ingin menghapus berita, maka klik tombol hapus data pada berita yang ingin dihapus maka sistem akan menghapus berita tersebut. Adapun inputan yang dibutuhkan pada halamn tentang kami ini adalah data berita dari sekolah PAUD Mawarsari 6.

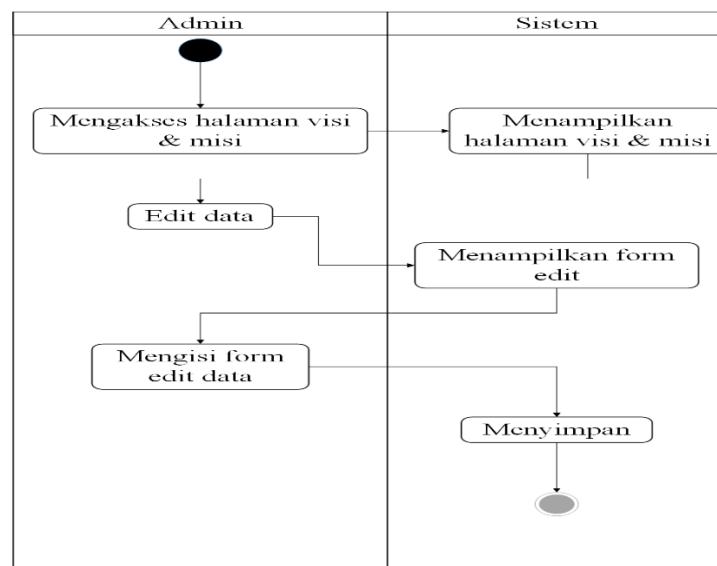
3) *Activity Diagram Profil-Tentang Kami Admin*



Gambar 4. 5 *Activity Diagram Profil-Tentang Kami Admin*

Pada gamabar 4.5 *activity* diagram profil – tentang kami admin menggambarkan proses admin mengakses halaman tentang kami, dimana jika admin ingin memasukan data tentang kami maka admin harus memilih tombol edit untuk menginputkan data dan kemudian memasukan data dengan cara mengedit data pada text input. Selanjutnya admin mengklik tombol update untuk kemudian sistem menyimpan perubahan tersebut.

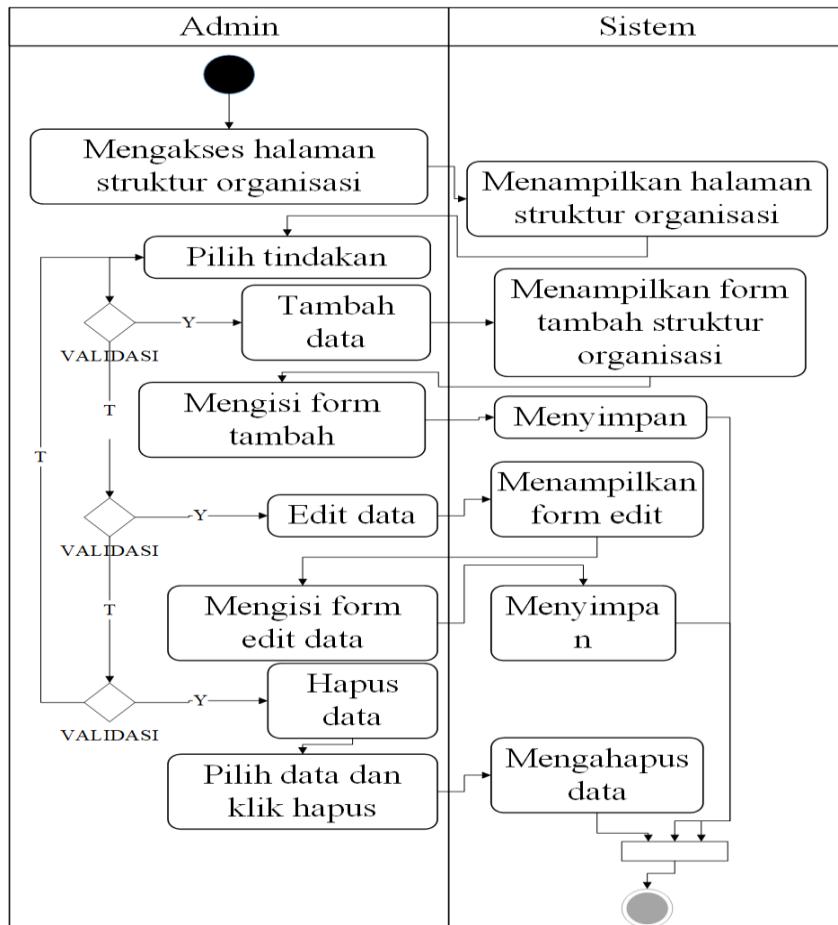
4) *Activity Diagram Profil-Visi&Misi Admin*



Gambar 4. 6 *Activity Diagram profil-Visi&Misi*

Pada gambar 4.6 *activity diagram* profil-visi&misi admin menggambarkan proses admin mengkaser halaman visi&misi, dimana jika admin ingin memasukan data visi&misi maka admin harus memilih tombol edit untuk menginputkan data dan kemudian memasukan data dengan cara mengedit data pada text input. selanjutnya mengklik tombol update untuk kemudian sistem menyimpan perubahan tersebut.

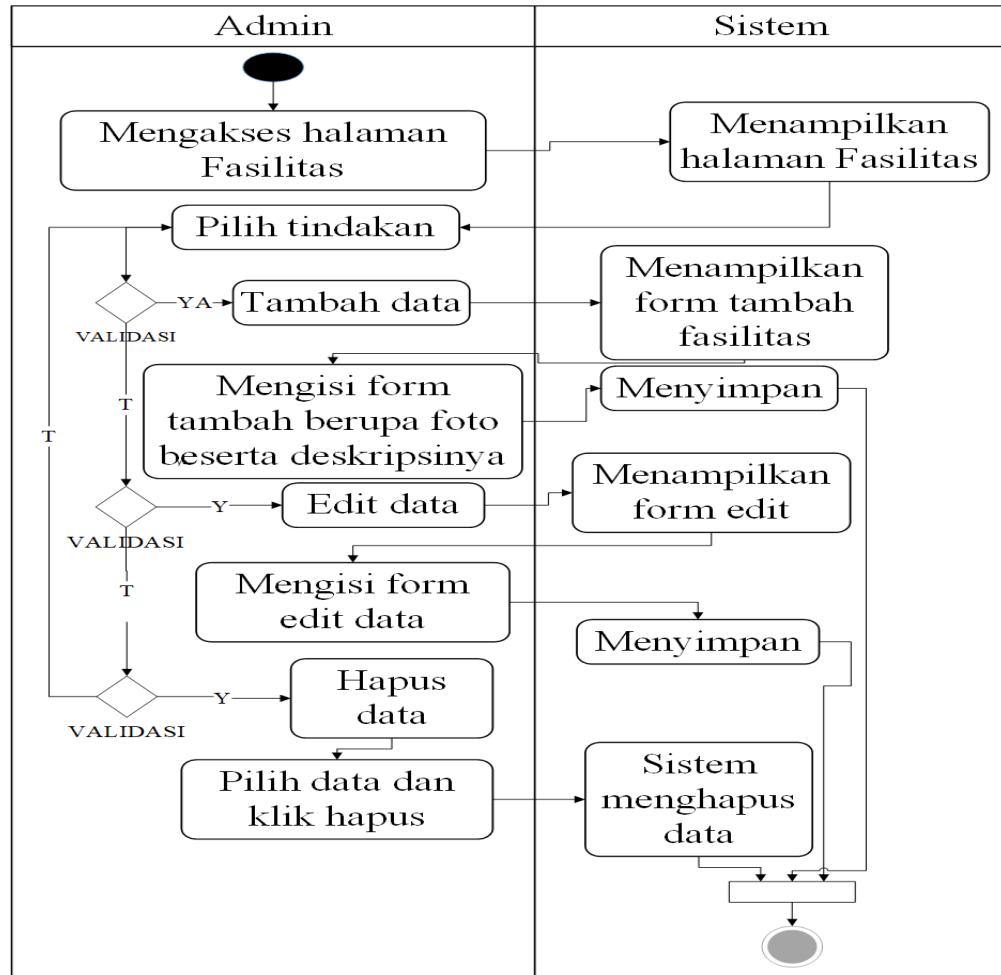
5) *Activity Diagram* profil-struktur organisasi admin



Gambar 4. 7 *Activity Diagram* Profil-Struktur Organisasi Admin

Pada gambar 4.7 *activity diagram* profil-struktur organisasi admin menggambarkan admin mengakses halama struktur organisasi, Kemudian memilih tindakan yang diinginkan.Klik tombol tambah data untuk menambahkan data struktur organisasi. Klik edit data untuk mengedit data struktur organisasi yang ingin dirubah. Inputan yang dibutuhkan untuk halaman struktur organisasi adalah data struktu organisasi Yaitu: Nama, Jabata, dan Foto.

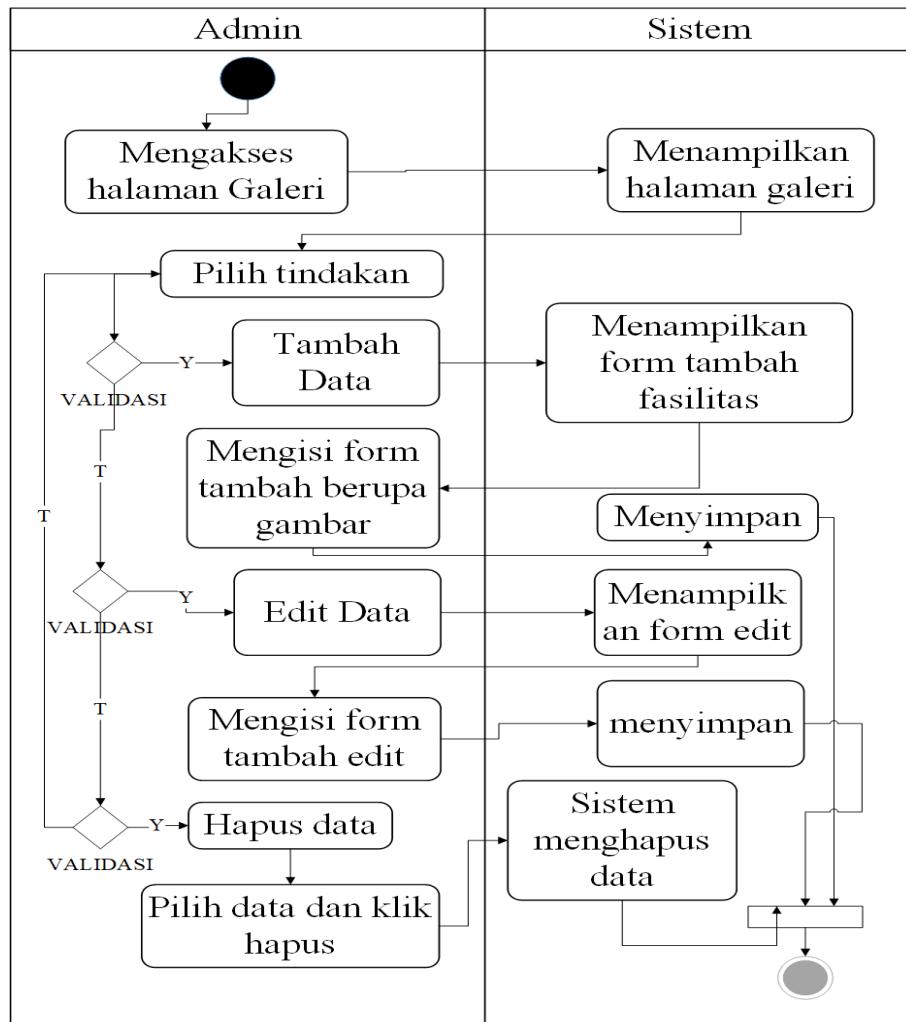
6) *Activity Diagram Profil-Fasilitas Admin*



Gambar 4. 8 *Activity Diagram Profil-Fasilitas Admin*

Pada gambar 4.8 *activity diagram* profil – fasilitas admin Menggambarkan admin mengkase halaman fasilitas dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan foto fasilitas sekolah PAUD Mawarsari 6. Klik edit data untuk menganti foto yang diinginkan. klik hapus data untuk menghapus foto yang diinginkan dari sistem. Inputan yang dibutuhkan pada halaman fasilitas yaitu: Foto Fasilitas, dan deskripsi foto.

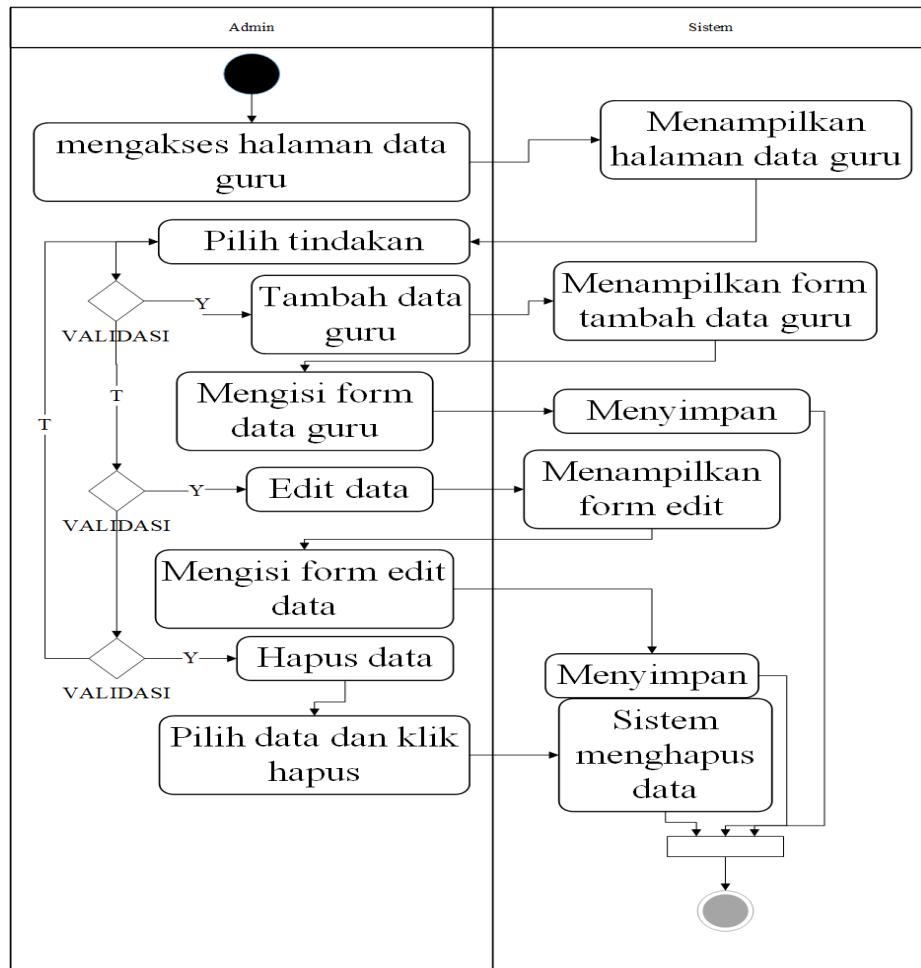
7) *Activity Diagram Profil-Galeri Admin*



Gambar 4. 9 *Activity Diagram Profil-Galeri Admin*

Pada gambar 4.9 *activity* diaran profil-galeri admin Menggambarkan admin mengkase halaman fasilitas dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan foto fasilitas sekolah PAUD Mawarsari 6, Sistem menampilkan form tambah data, Admin mengisi form tambah data, kemudian data disimpan di sistem. Klik edit data untuk menganti foto yang diinginkan, sistem menampilkan form edit, kemudian admin mengisi form edit, dan kemudian disimpan disistem. klik hapus data untuk menghapus foto yang diinginkan dari sistem, kemudia sistem menghapus foto yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan pada halaman fasilitas yaitu: Foto Fasilitas, dan deskripsi foto.

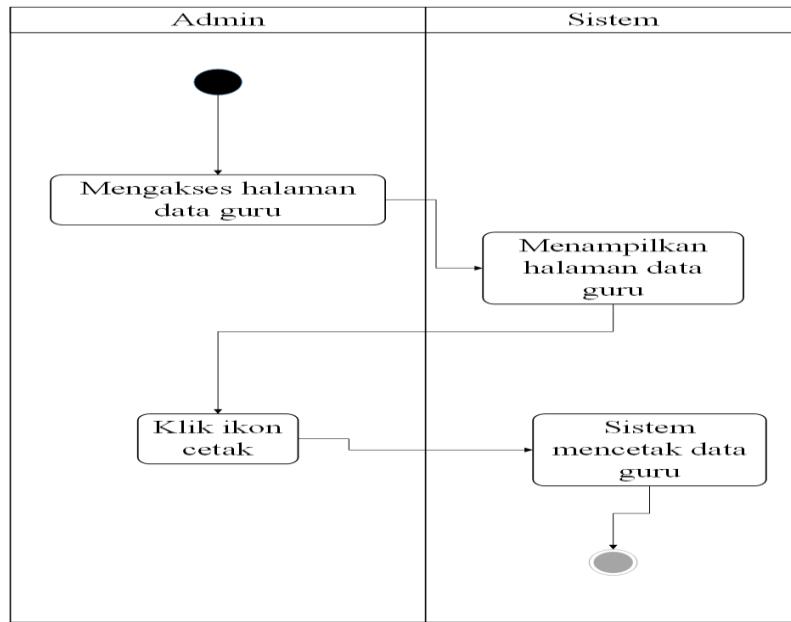
8) *Activity Diagram Data-Data Guru admin*



Gambar 4. 10 *Activity Diagram Data-Data Guru Admin*

Pada gambar 4.10 *activity* diagram data-data guru admin Menggambarkan admin mengkase halaman data guru dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan data guru sekolah PAUD Mawarsari 6, Sistem menampilkan form tambah data, Admin mengisi form tambah data, kemudian data di simpan di sistem. Klik edit data untuk merubah data guru yang diinginkan, sistem menampilkan form edit, kemudian admin mengisi form edit, dan kemudian disimpan disistem. klik hapus data untuk menghapus data guru yang diinginkan dari sistem, kemudia sistem menghapus foto yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan pada halaman fasilitas yaitu: Nama Guru, Alamat, No Telepon, Foto.

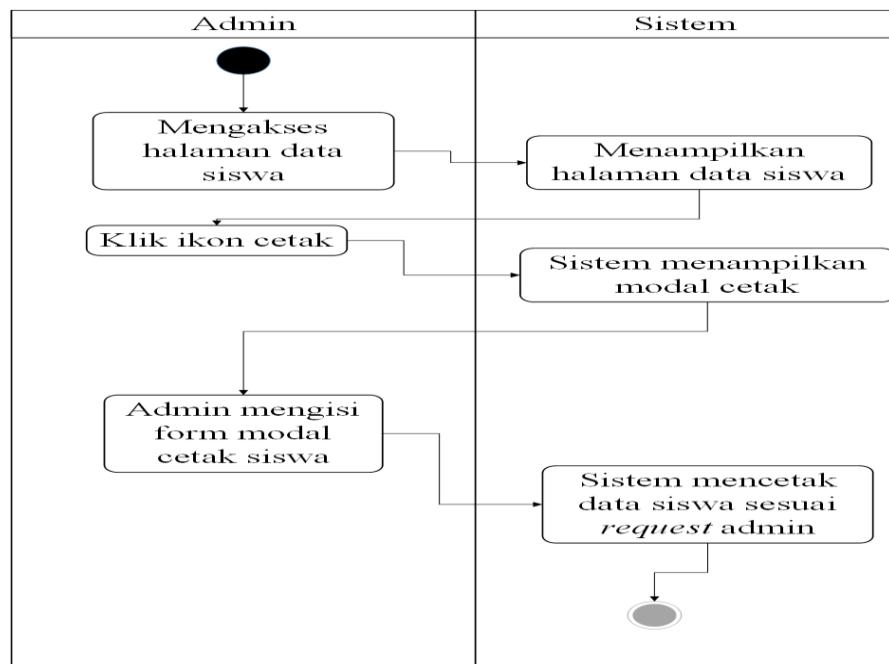
9) *Activity Diagram Data-Data Guru Cetak admin*



Gambar 4. 11 *Activity Diagram Data-Data Guru Cetak Admin*

Pada gamabr 4.11 *activity* diagaram data-data guru cetak admin menggambarkan admin mengkases halaman data guru dan mengklik tombol cetak, kemudian sistem mencetak data guru.

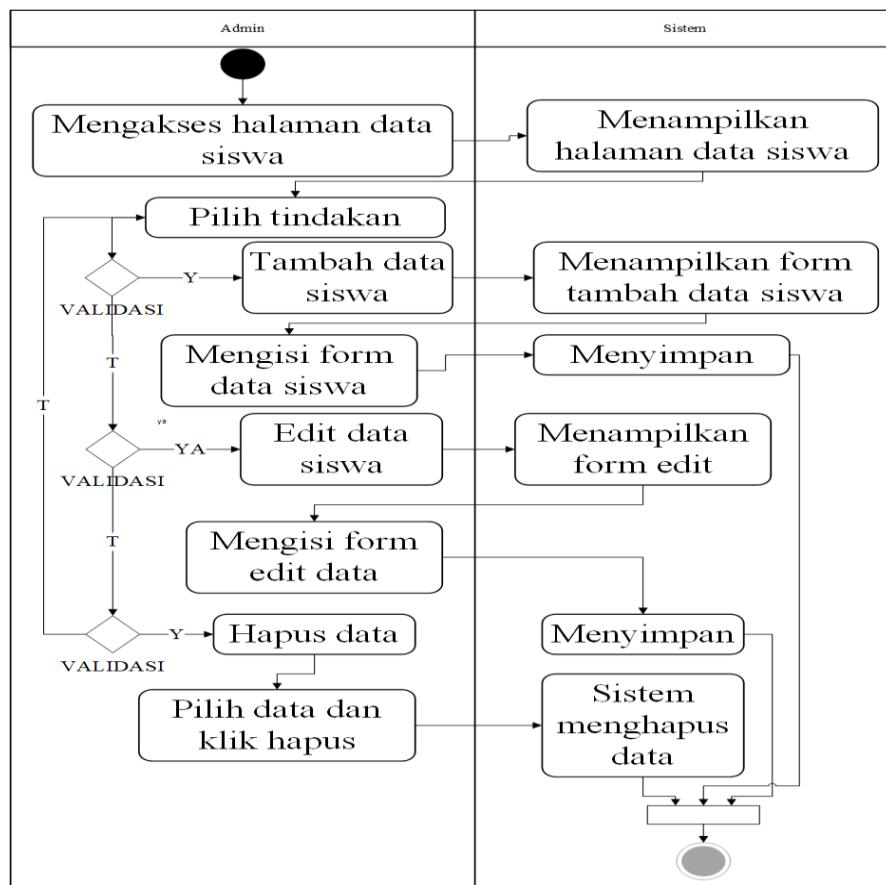
10) *Activity Diagram Data-Data Siswa Cetak Admin*



Gambar 4. 12 *Activity Diagram Data-Data Siswa Cetak Admin*

Pada gambar 4.12 *activity diagram* data-data siswa cetak admin menggambarkan admin mengakses halaman data siswa dan mengklik cetak. Kemudian sistem menampilkan modal atau form cetak, admin memilih data siswa yang ingin di cetak berdasarkan kelas atau bisa juga mencetak data siswa di semua kelas, Sistem mencetak data yang diinginkan admin.

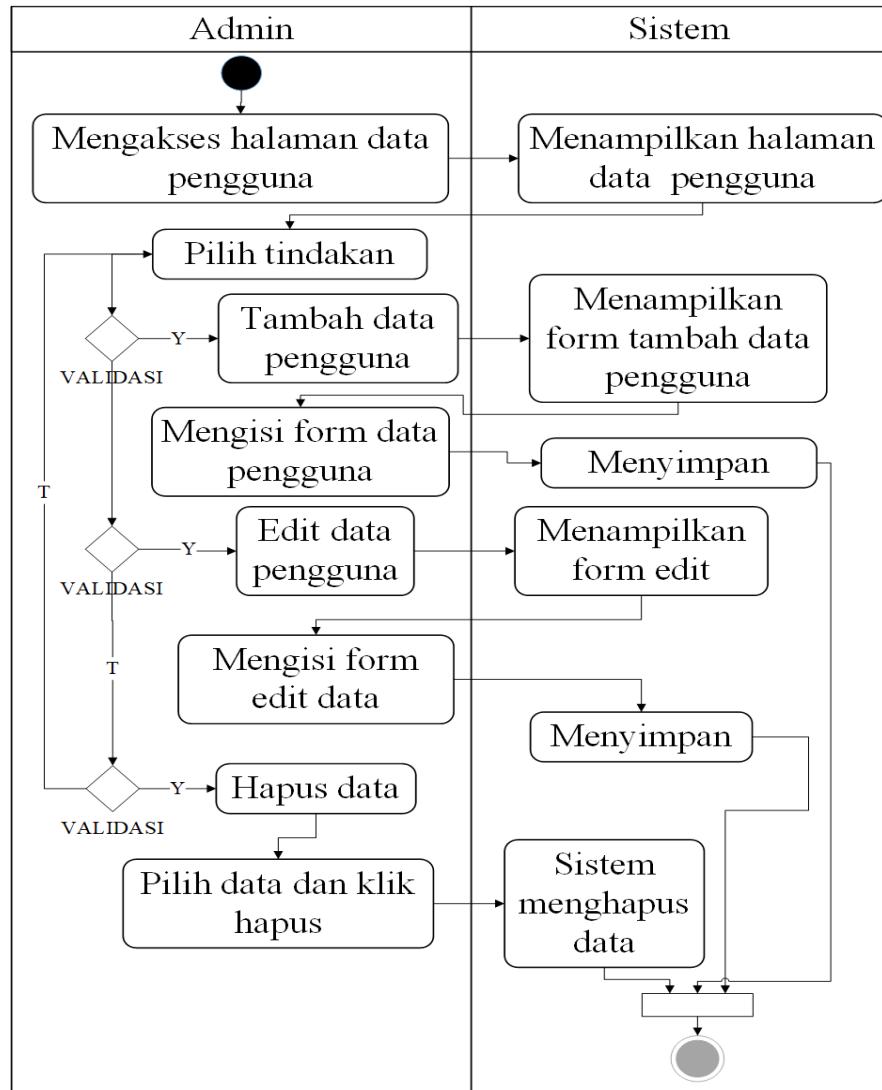
11) Activiry Diagram Data-Data Siswa Admin



Gambar 4. 13 *Activity Diagram* Data-Data Siswa Admin

Pada gamabnr 4.13 *activity diagram* data-data siswa admin menggambarkan admin mengakses halaman data siswa dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan data siswa. Klik edit data untuk merubah data siswa. Klik hapus data untuk menghapus data siswa. Adapun inputan yang dibutuhkan pada halaman data siswa yaitu: Nama siswa, Alamat, Kelas, dan Foto.

12) *Activity Diagram Data-Data Pengguna Admin*

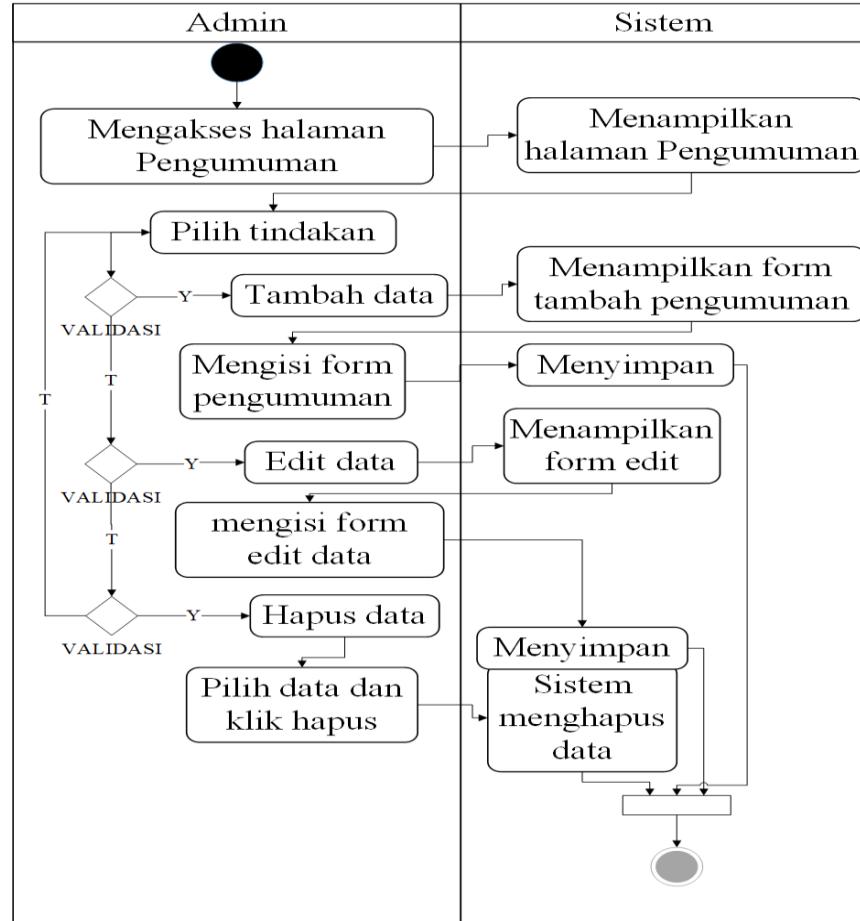


Gambar 4. 14 *Activity Diagram Data-Data Pengguna Admin*

Pada gambar 4.14 *activity diagram data-data pengguna admin* Menggambarkan admin mengakses halaman data pengguna dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan data pengguna baru, Sistem menampilkan form tambah data, Admin mengisi form tambah data, kemudian data disimpan di sistem. Klik edit data untuk merubah data pengguna yang diinginkan, sistem menampilkan form edit, kemudian admin mengisi form edit, dan kemudian disimpan di sistem. Klik hapus data untuk menghapus data pengguna yang diinginkan dari sistem, kemudian sistem menghapus data

pengguna yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan pada halaman data pengguna yaitu: *Username*, *Password*, Notelp, Status akun.

13) Activity Diagram Pengumuman Admin

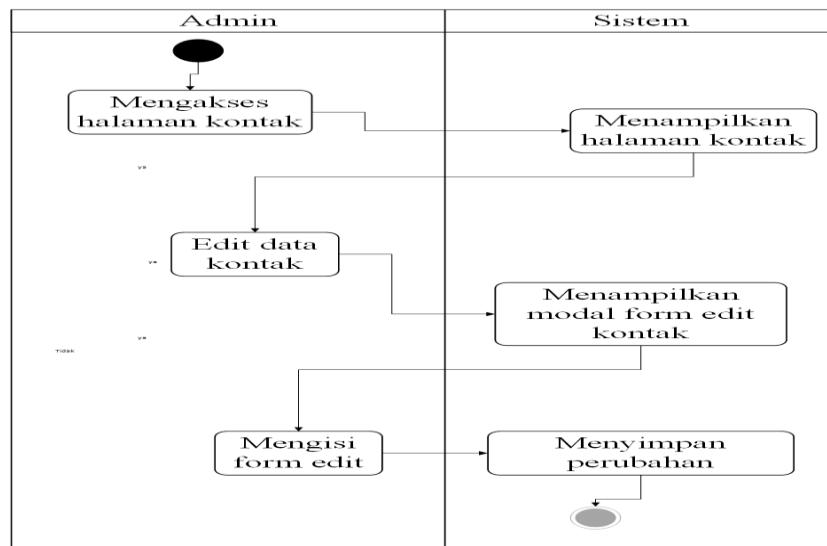


Gambar 4. 15 *Activity Diagram Pengumuman Admin*

Pada gambar 4.15 activity diagram pengumuman admin Menggambarkan admin mengkase halaman Pengumuman dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan data pengumuman , Sistem menampilkan form tambah data, Admin mengisi form tambah data, kemudian data di simpan di sistem. Klik edit data untuk merubah data pengumuman yang diinginkan, sistem menampilkan form edit, kemudian admin mengisi form edit, dan kemudian disimpan disistem. klik hapus data untuk menghapus data pengumuman yang diinginkan dari sistem, kemudia sistem menghapus data pengumuman yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan pada

halaman pengumuman yaitu: Judul Pengumuman, Isi pengumuman, Tanggal Pengumuman dibuat.

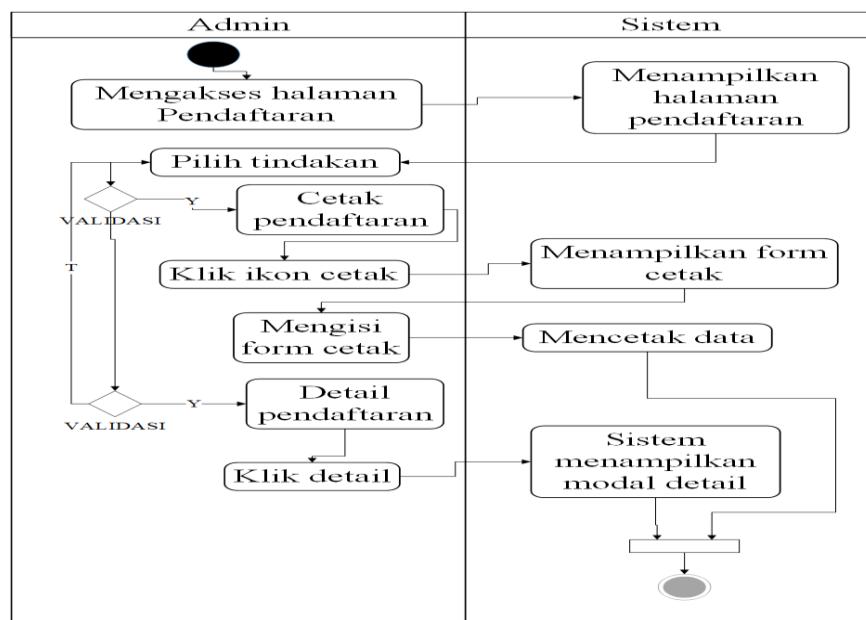
14) *Activity Diagram Kontak Admin*



Gambar 4. 16 *Activity Diagram Kontak Admin*

Pada gambar 4.16 *activity diagram* kontak admin menggambarkan admin mengakses halaman kontak dan memasukan data dengan mengklik tombol edit dan lansung mengedit data pada text input.

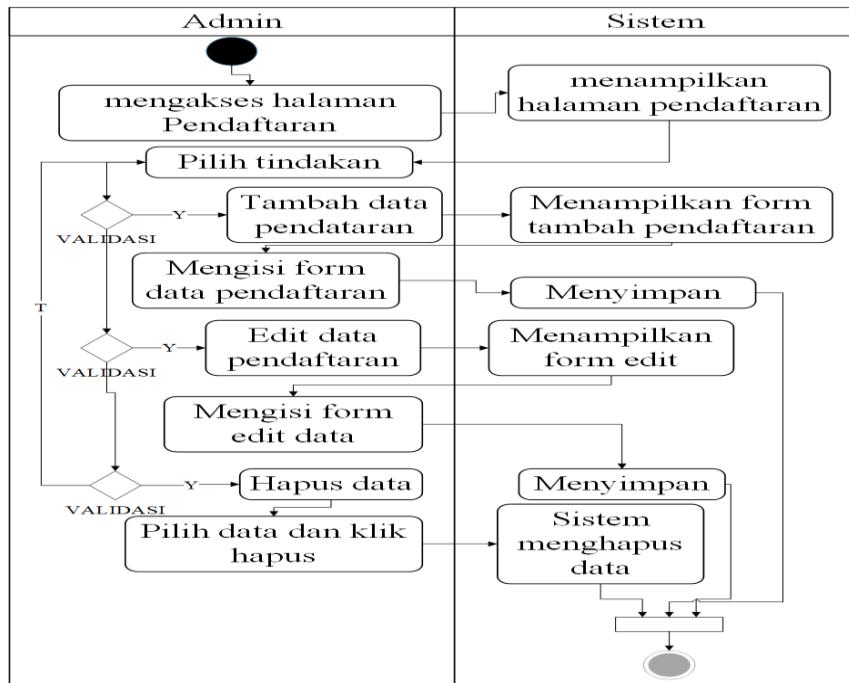
15) *Activity Diagram Pendaftaran cetak&Detail admin*



Gambar 4. 17 *Activity Diagram Pendaftaran Cetak&Detail Admin*

Pada gambar 4.17 *activity diagram* pendaftaran cetak admin menggambarkan admin mengakses halaman pendaftaran siswa dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tombol cetak untuk mencetak pendaftar yang diinginkan. Klik tombol detail untuk melihat secara detail data pendaftarn yang diinginkan.

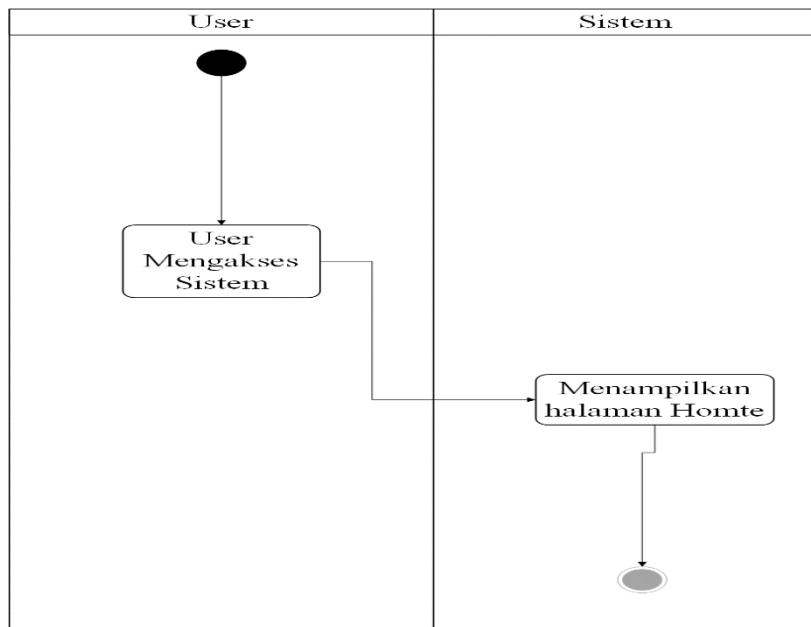
16) *Activity Diagram* Pendaftaran Admin



Gambar 4. 18 *Activity Diagram* Pendaftaran Admin

Pada gambar 4.18 *activity diagram* pendaftaran admin Menggambarkan admin mengakses halaman pendaftaran dan memilih tindakan yang diinginkan. Klik tambah data untuk menambahkan data pendaftaran , Sistem menampilkan form tambah data, Admin mengisi form tambah data, kemudian data disimpan di sistem. Klik edit data untuk merubah data pendaftar yang diinginkan, sistem menampilkan form edit, kemudian admin mengisi form edit, dan kemudian disimpan di sistem. Klik hapus data untuk menghapus data pendaftar yang diinginkan dari sistem, kemudian sistem menghapus data pendaftar yang diinginkan. Inputan yang dibutuhkan pada halaman pendaftaran yaitu: Nama pendaftar, Tempat Tanggal lahir, Nama orang tua/ wali, Notelpn/WA, dan tanggal pendaftaran.

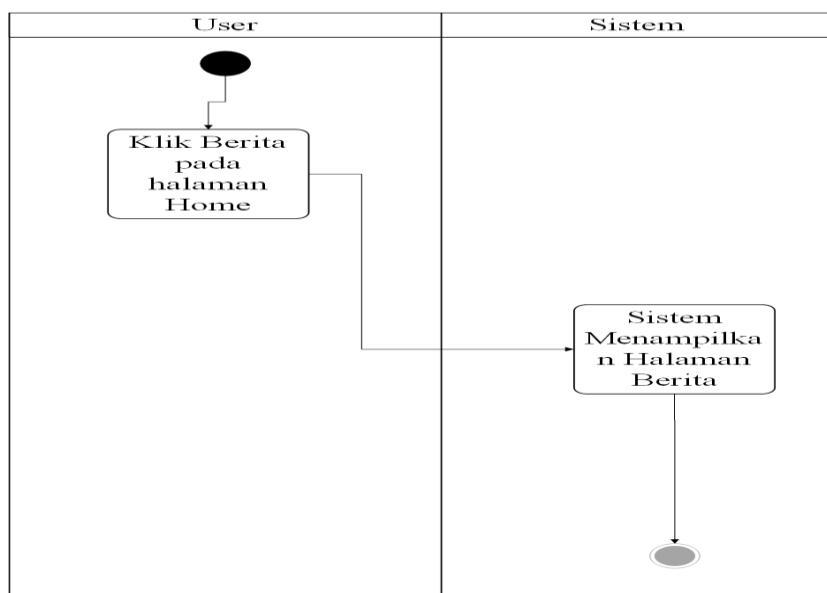
17) *Activity Diagram Home user*



Gambar 4. 19 Activity Diagram *Home User*

Pada Gambar 4.19 *activity diagram home user* gambarkan *user* mengakses halaman sistem dan sistem menampilkan halaman *home* untuk *user*.

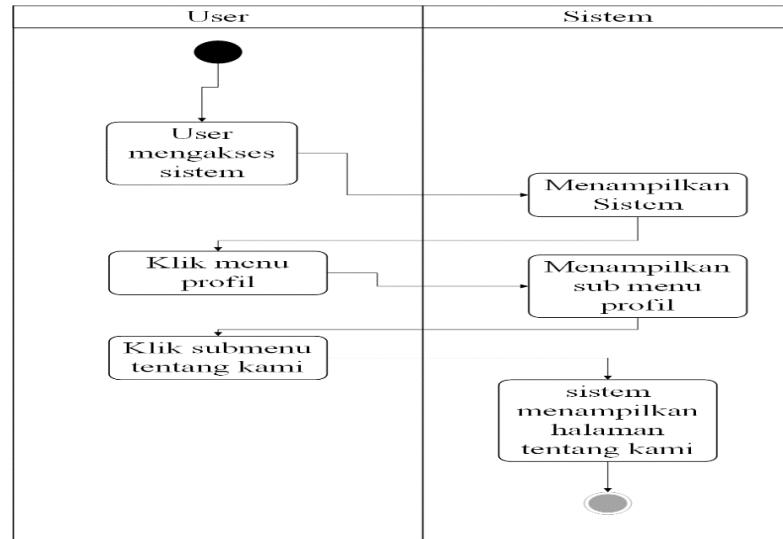
18) *Activity Diagram Berita User*



Gambar 4. 20 Activity Diagram *Berita User*

Pada Gambar 4.20 *activity diagram berita user* mengambarkan *user* mengakses halaman sistem dan sistem menampilkan halaman *home* untuk *user*

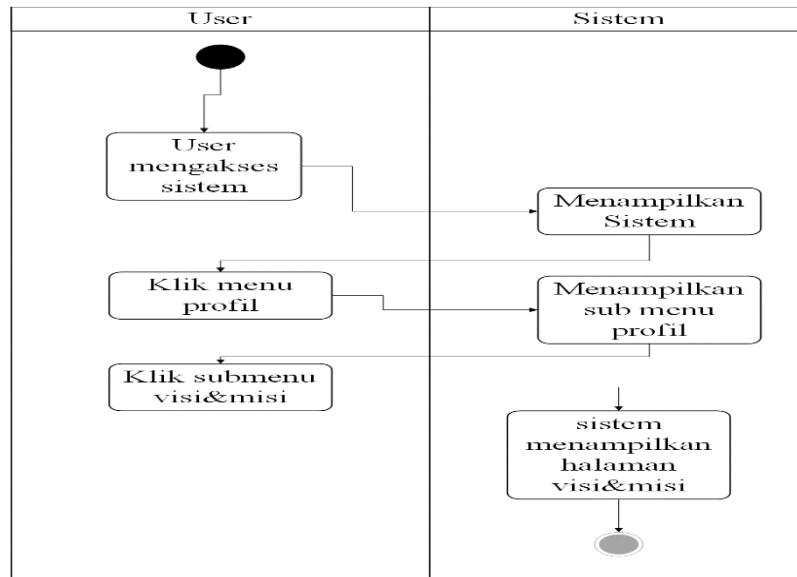
19) *Activity Diagram Tentang Kami User*



Gambar 4. 21 *Activity Diagram Tentang Kami User*

Pada gambar 4.21 *activity diagram tentang kami user* menggambarkan user mengakses halaman tentang kami, untuk melihat informasi berkenaan dengan sejarah dari sekolah PAUD Mawarsaei 6.

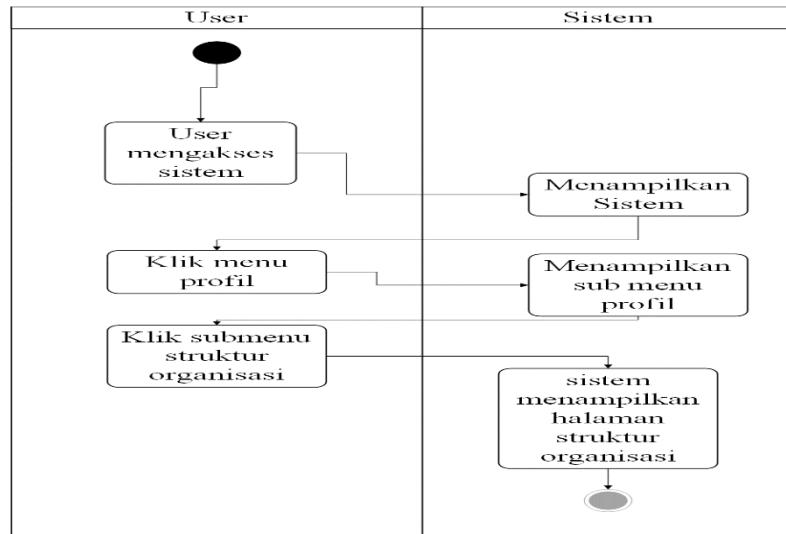
20) *Activity Diagram Visi&Misi User*



Gambar 4. 22 *Activity Diagram Visi&Misi User*

Pada gambar 4.22 *activity diagram visi&misi user* menggambarkan user mengakses halaman visi&misi, untuk melihat informasi tentang visi&misi sekolah.

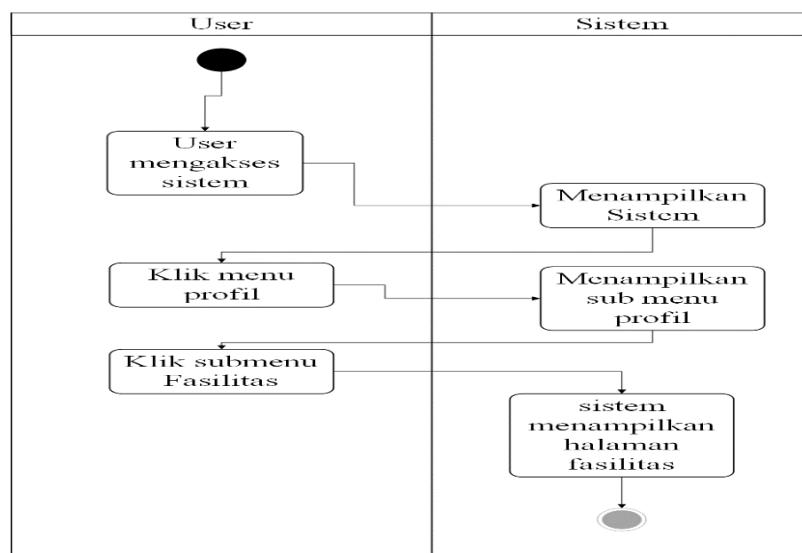
21) Activity Diagram Struktur Organisasi User



Gambar 4. 23 Activity Diagram Struktur Organisasi User

Pada gambar 4.23 *activity* diagram struktur organisasi *user* menggambarkan user mengakses halaman struktur organisasi, untuk melihat informasi mengenai struktur organisasi dari sekolah PAUD Mawarsari 6.

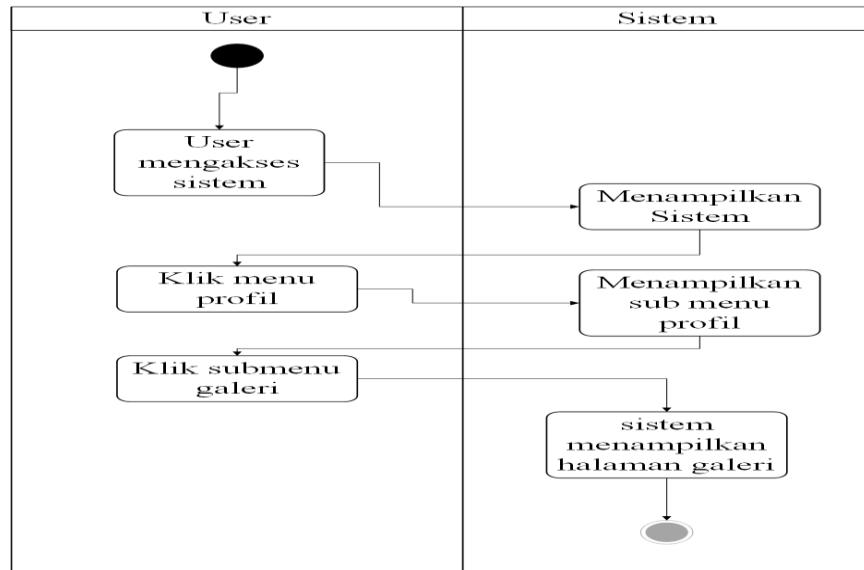
22) Activity Diagram Fasilitas User



Gambar 4. 24 Activity Diagram Fasilitas User

Pada gambar 4.24 *activity* diagran fasilitas *user* menggambarkan *user* mengakses halaman fasilitas untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah.

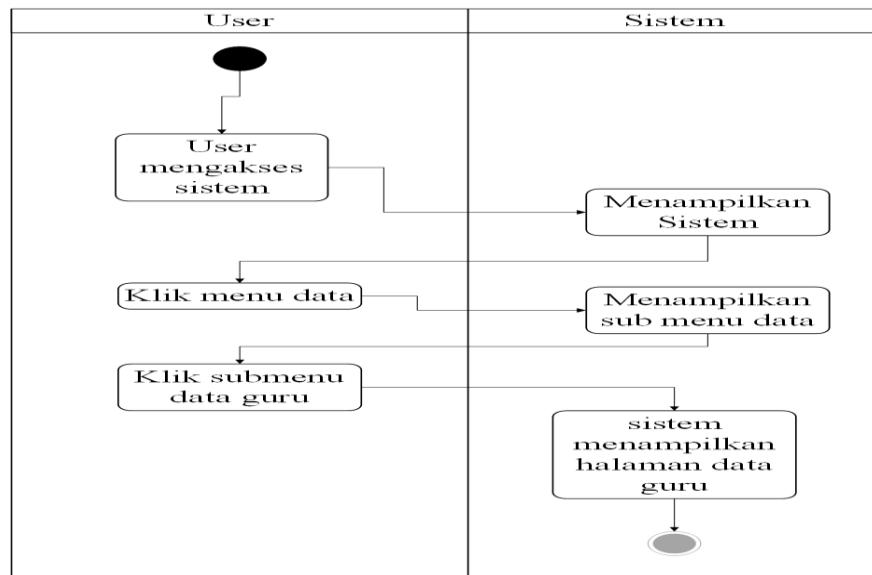
23) *Activity Diagram Galeri User*



Gambar 4. 25 *Activity Diagram Galeri User*

Pada gambar 4.25 *activity diagram galeri user* menggambarkan user mengakses halaman fasilitas untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah.

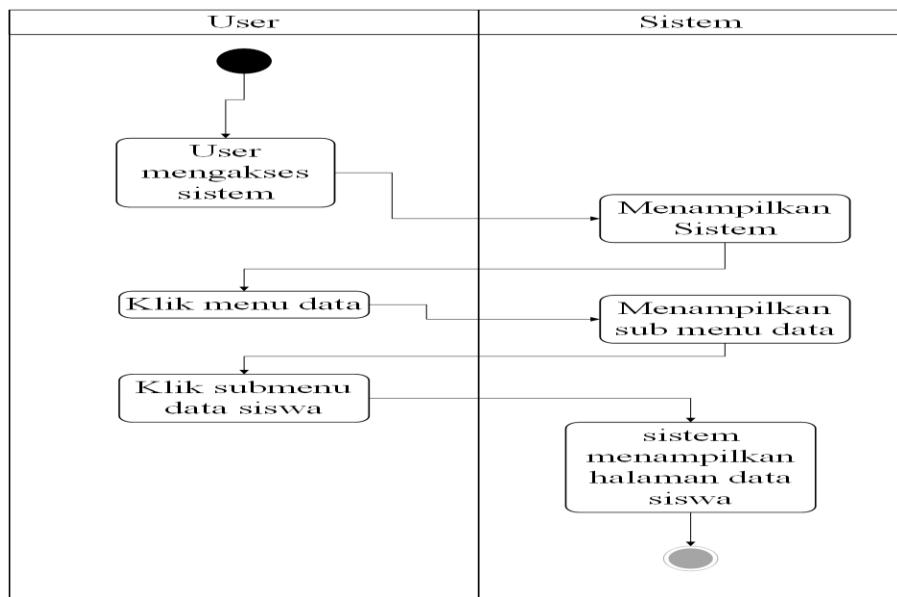
24) *Activity Diagram Data-Data Guru user*



Gambar 4. 26 *Activity Diagram Data-Data guru User*

Pada gambar 4.26 *activity diagram guru user* menggambarkan user mengakses halaman Data untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah.

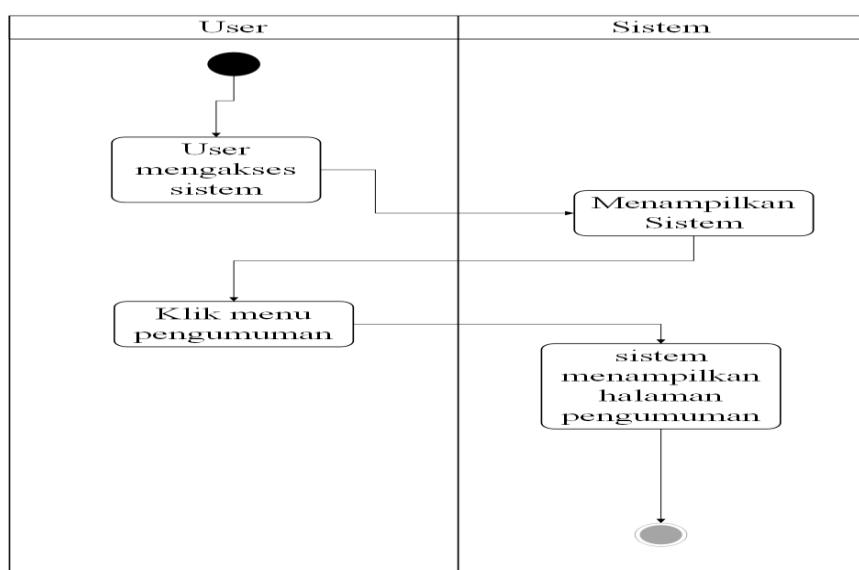
25) *Activity Diagram Data-Data Siswa User*



Gambar 4. 27 *Activity Diagram Siswa User*

Pada gambar 4.27 *activity diagram siswa user* menggambarkan user mengakses halaman Data untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah.

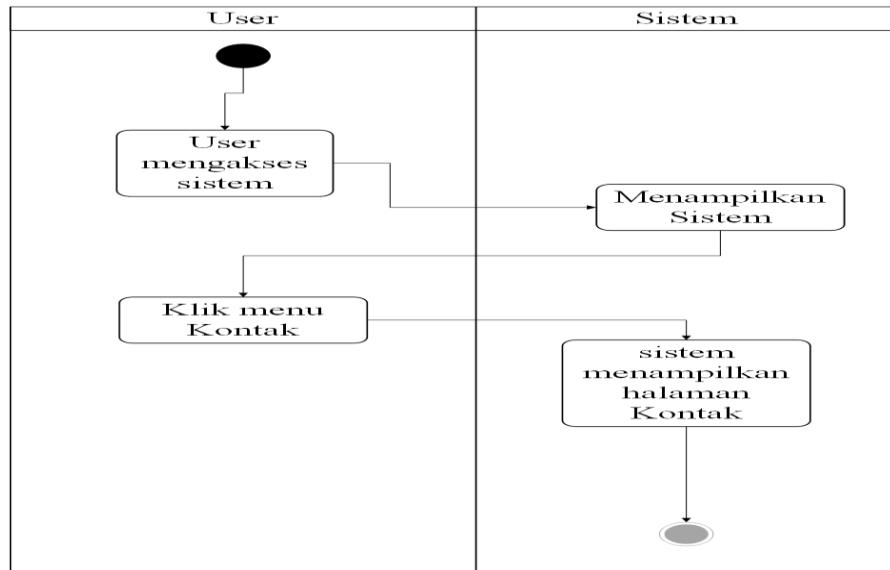
26) *Activity Diagram Pengumuman User*



Gambar 4. 28 *Activity Diagram Pengumuman User*

Pada gambar 4.28 *activity diagram pengumuman user* menggambarkan user mengakses halaman Data untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah

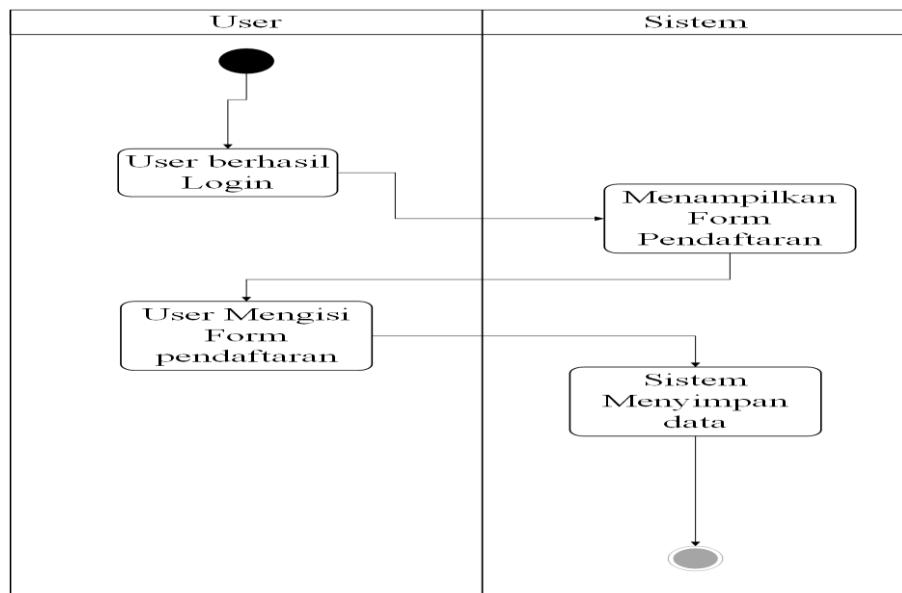
27) *Activity Diagram Kontak User*



Gambar 4. 29 *Activity Diagram Kontak User*

Pada gambar 4.29 *activity diagram kontak user* menggambarkan user mengakses halaman Data untuk melihat informasi tentang fasilitas yang ada di sekolah.

28) *Activity Diagram Form Pendaftaran User*



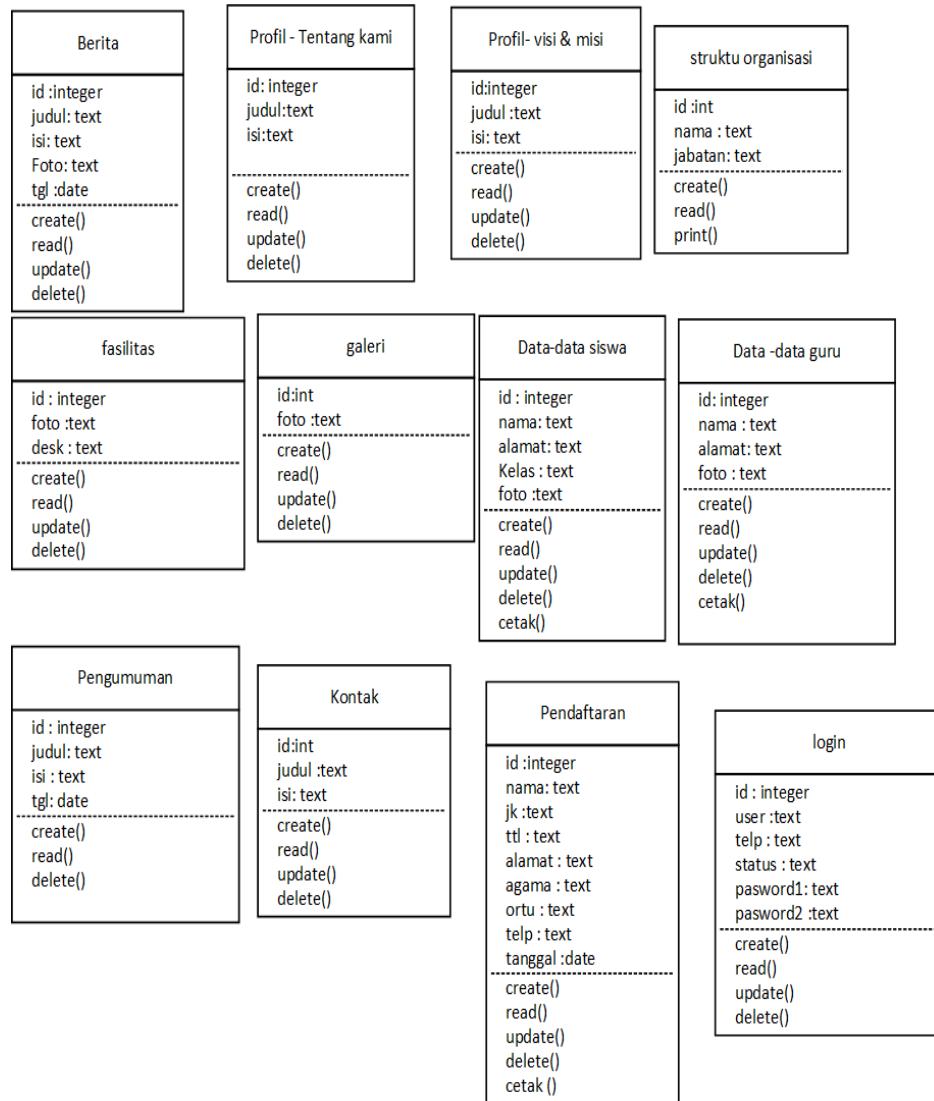
Gambar 4. 30 *Activity Diagram Form Pendaftaran User*

Pada gambar 4.30 *activity diagram form pendaftaran user* menggambarkan user mengakses form pendaftaran siswa untuk melakukan pendaftaran. Input yang harus dimasukan oleh user yaitu:

Nama pendaftar, Tempat TGL lahir, Alamat, Nama orang tua/ wali, Notelp/WA.

3. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan class-class yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya dengan logika. Berikut perancangan class diagram:



Gambar 4. 31 *Class Diagram Program*

4.2.2 Struktur Tabel

Berikut adalah perancangan basis data yang dirancang untuk membangun sistem informasi Profil dan pendaftaran siswa. Perancangan basis data terdiri dari field, type, size, index dan keterangan. Adapun rancangan basis data dari aplikasi profil dan pendaftaran paud mawarsari 6 sebagai berikut:

Tabel 4. 5 *Login*

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id user
2	User	Text			username
3	telp	Text			No telpon
4	Status	Text			Status user
5	Pasword1	Text			Pasword1
6	Pasword2	text			Pasword2

Tabel 4. 6 Berita

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id berita
2	Judul	Text			Judul berita
3	Isi	Text			Isi berita
4	Foto	Text			Foto berita
5	tgl	Text			Tanggal berita

Tabel 4. 7 Tentang Kami

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id tentang kami
2	Judul	Text			Judul tentang kami
3	Isi	Text			Isi tentang kami

Tabel 4. 8 Visi&Misi

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id visi & misi
2	Judul	Text			Judul visi & misi
3	Isi	Text			Isi visi & misi

Tabel 4. 9 Struktur Organisasi

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id jabatan
2	Nama	Text			Nama
3	Jabatan	Text			Jabatan

Tabel 4. 10 Fasilitas

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id fasilitas
2	Foto	Text			Foto
3	Desk	Text			Deskripsi

Tabel 4. 11 Galeri

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id Galeri
2	Foto	Text			Foto

Tabel 4. 12 Data Siswa

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id siswa
2	Nama	Text			Foto
3	Alamat	Text			Nama siswa
4	Kelas	Text			Kelas siswa
5	Foto	Text			Foto siswa

Tabel 4. 13 Data Guru

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id guru
2	Nama	Text			Foto
3	Alamat	Text			Nama siswa
4	Foto	Text			Foto siswa

Tabel 4. 14 Pengumuman

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id pengumuman
2	judul	Text			Judul pengumuman
3	Isi	Text			Isi pengumuman
4	tgl	Text			Tanggal pengumuman

Tabel 4. 15 Kontak

No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id kontak
2	judul	Text			Judul kontak
3	Isi	Text			Isi kontak

Tabel 4. 16 Pendaftaran

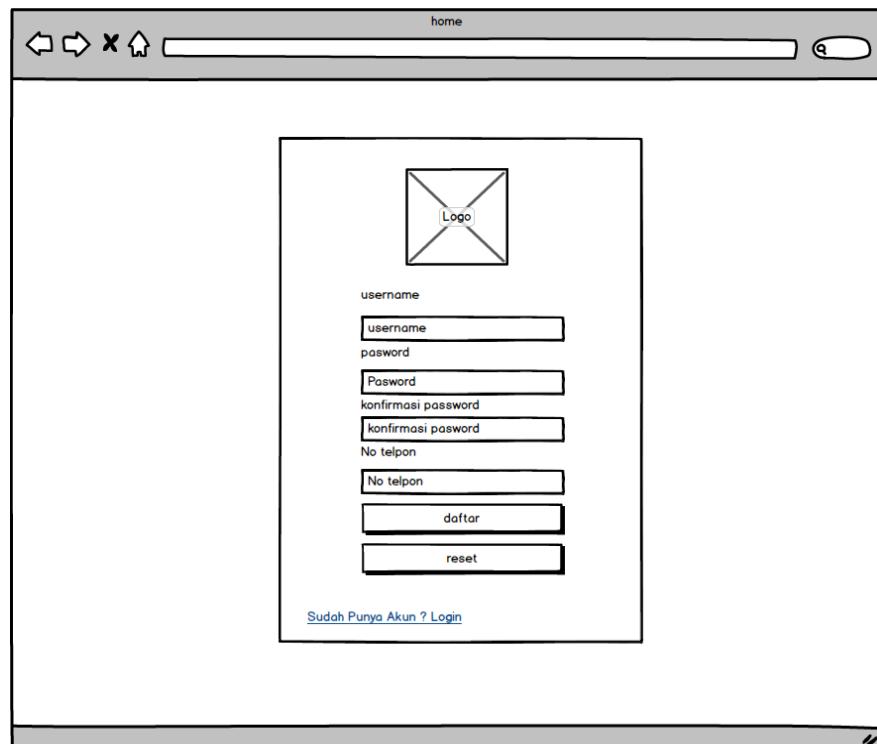
No	Field	Type	Size	Index	Keterangan
1	Id	Integer	15	PK	Id pendaftar
2	Nama	Text			Nama pendaftar
3	Jk	Text			Jenis kelamin
4	Ttl	Text			Tempta dan tanggal lahir
5	Alamat	Text			Alamat
6	Agama	Text			Agama
7	ortu	Text			Orang tua/wali

8	telp	Text			telpon
9	tanggal	Text			tanggal

4.2.3 Desain

Desain user interface pada sistem informasi *company profile* dan pendaftaran siswa menggunakan Balsamiq Mockup. Adapun User interface yang dibuat dari sistem informasi *company profile* dan pendaftaran siswa diantaranya:

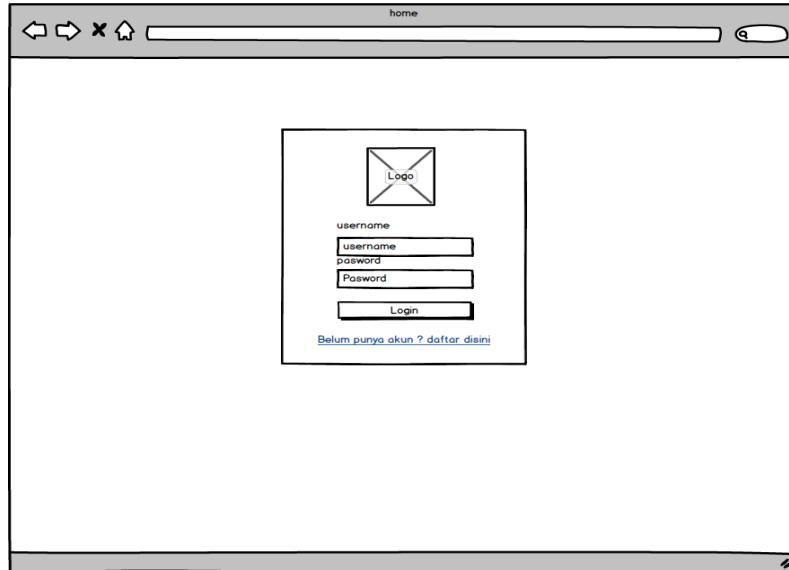
1. *User Interface* Registrasi User



Gambar 4. 32 *User Interfase* Registrasi User

Pada gambar 4.32 *user interface* registrasi user terdapat beberapa atribut dalam form registrasi user diantara: logo sekolah, text *input* username, text *input* passowrd, text *input* konfirmasi passowrd, text *input* notelp, tombol daftar, tombol reset, dan link untuk kembali ke halaman login

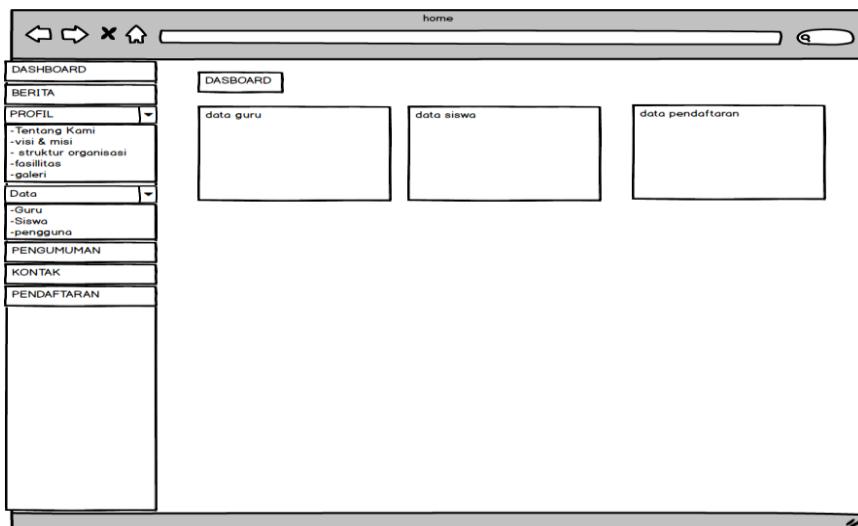
2. User Interface Login Admin dan User.



Gambar 4. 33 *User Interface Login Admin dan User*

Pada gambar 4.33 *user interface* login admin dan *user* terdapat beberapa atribut diantaranya: logo sekolah, *text input* *username*, *text input* password, tombol login, dan *link* untuk terhubung kehalaman registrasi.

3. User Interface Dashboard Admin



Gambar 4. 34 *User Interface Dashboard*

Pada gambar 4.43 *User Interface Dashboard* menampilkan informasi seperti data guru, data siswa, dan data pendaftar.

4. User Interface Berita Admin

The screenshot shows a web-based application interface for managing news articles. On the left, there is a vertical sidebar menu with the following items:

- DASHBOARD
- BERITA
- PROFIL
 - Tentang Kami
 - visi & misi
 - struktur organisasi
 - fasilitas
 - galeri
- Data
 - Guru
 - Siswa
 - Pengguna
- PENGUMUMAN
- KONTAK
- PENDAFTARAN

The main content area is titled "Berita" and contains a table with the following columns: NO, FOTO, JUDUL, DESKRIPSI, and Aksi. There is a "tambah" button above the table. The table currently displays one row of data.

NO	FOTO	JUDUL	DESKRIPSI	Aksi
		LIBUR	FSDHGHFGANFHGGGGJFMFHGFJEKMRNFHVJKDLMFGNHFUDDJF	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar 4. 35 User Interface Berita Admin

Pada gambar 4.35 *user interface* Berita Admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman berita, tabel berita, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

5. User Interface Tambah Berita Admin

The screenshot shows a web-based application interface for adding a new news article. On the left, there is a vertical sidebar menu with the following items:

- DASHBOARD
- BERITA
- PROFIL
 - Tentang Kami
 - visi & misi
 - struktur organisasi
 - fasilitas
 - galeri
- Data
 - Guru
 - Siswa
 - Pengguna
- PENGUMUMAN
- KONTAK
- PENDAFTARAN

The main content area is titled "tambah berita" and contains a form with fields for "judul" (title) and "isi berita" (article content). There are also "Foto" and "LIBUR" buttons. At the bottom right of the form are "reset" and "Simpan" buttons. To the right of the form is a table with the same structure as in Figure 4.35, showing a single row of data.

NO	FOTO	JUDUL	DESKRIPSI	Aksi
		LIBUR	FSDHGHFGANFHGGGGJFMFHGFJEKMRNFHVJKDLMFGNHFUDDJF	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar 4. 36 User Interface Tambah Berita Admin

Pada gambar 4.36 *user interface* tambah berita admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah data, *text input* judul, *text input* isi berita, tombol reset, dan tombol simpan.

6. User Interface Edit Berita Admin

The screenshot shows a web-based application interface titled 'home'. On the left, there is a vertical navigation menu with categories: DASHBOARD, BERITA, PROFIL (selected), TENTANG KAMI, Data, PENGUMUMAN, KONTAK, and PENDAFTARAN. Under the 'PROFIL' category, there is a dropdown menu with options: Tentang Kami, visi & misi, struktur organisasi, fasilitas, galeri, Guru, Siswa, Pengguna. The main content area is titled 'Berita' and contains a form for editing news articles. The form includes fields for 'judul' (title) and 'isi berita' (article content). There are also sections for 'NO', 'FOTO', 'JUDUL', and 'LIBUR'. Below the form are two buttons: 'reset' and 'Simpan'. To the right of the form, there is a table with columns labeled 'KDLMFGNHFUDDJF' and 'Aksi' (Action). The 'Aksi' column contains buttons for 'EDIT' and 'HAPUS' (Delete). The overall layout is clean and organized, typical of a web-based administrative dashboard.

Gambar 4. 37 *User Interface* Edit Berita Admin

Pada gambar 4.37 *user interface* Edit berita admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit data, *text input* judul, *text input* isi berita, tombol reset, dan tombol simpan.

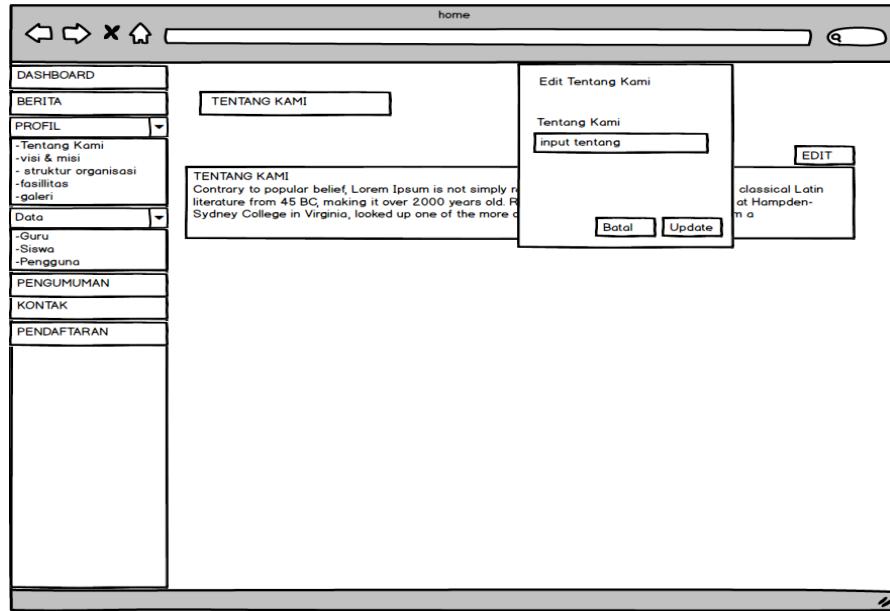
7. User Interface Profil-Tentang Kami admin

The screenshot shows a web-based application interface titled 'home'. On the left, there is a vertical navigation menu with categories: DASHBOARD, BERITA, PROFIL (selected), TENTANG KAMI, Data, PENGUMUMAN, KONTAK, and PENDAFTARAN. Under the 'PROFIL' category, there is a dropdown menu with options: Tentang Kami, visi & misi, struktur organisasi, fasilitas, galeri, Guru, Siswa, Pengguna. The main content area is titled 'TENTANG KAMI' and displays a box of text. The text reads: 'Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of classical Latin literature from 45 BC, making it over 2000 years old. Richard McClintock, a Latin professor at Hampden-Sydney College in Virginia, looked up one of the more obscure Latin words, consectetur, from a'. To the right of the text box, there is a small 'EDIT' button. The overall layout is clean and organized, typical of a web-based administrative dashboard.

Gambar 4. 38 *User Interface* Profil-Tentang Kami

Pada Gambar 4.38 *User Interface* Profil -Tentang Kami admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman tentang kami, Box informasi tentang kami, dan tombol edit.

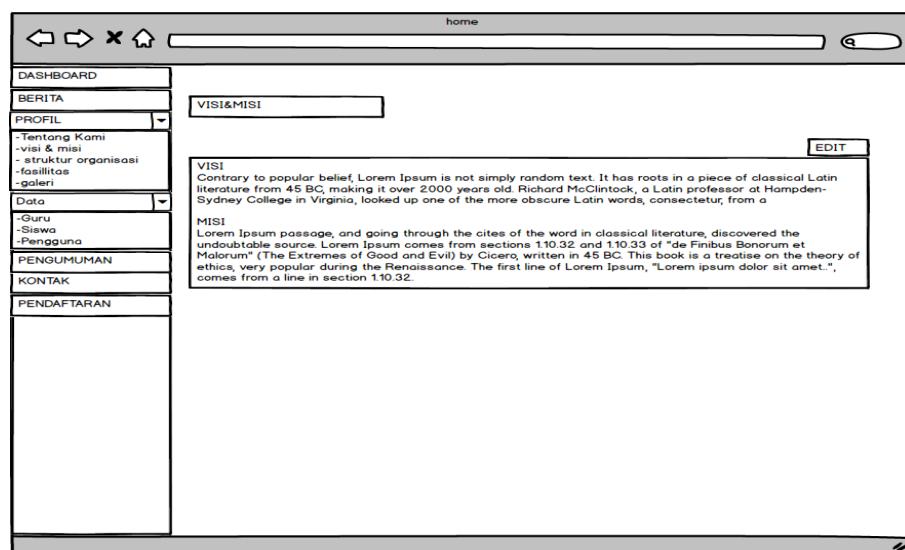
8. User Interface Profil-Edit Tentang Kami Admin



Gambar 4. 39 User Interface Profil-Edit Tentang Kami Admin

Pada gambar 4.39 *user interface* profil – edit tentang kami admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit tentang kami, *text* edit tentang kami, tombol batal, dan tombol *update*.

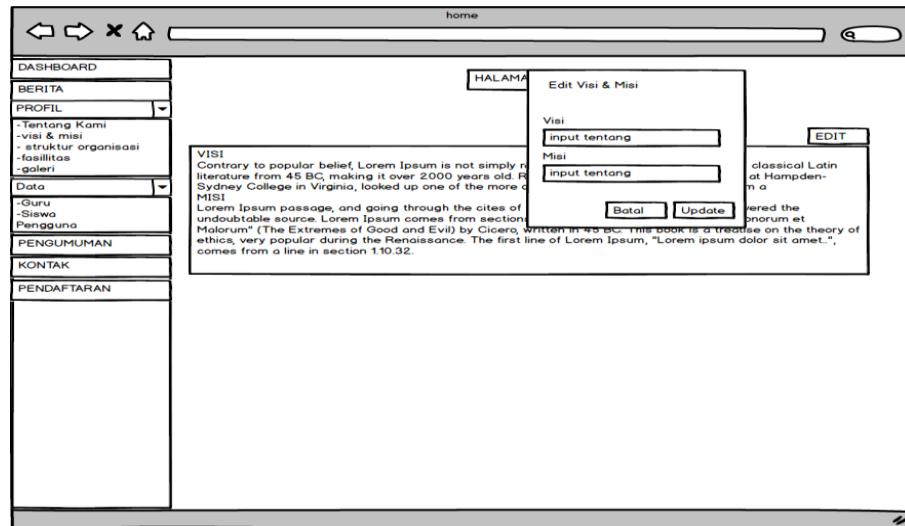
9. User Interface Profil-Visi&Misi Admin



Gambar 4. 40 User Interface Profil-Visi&Misi Admin

Pada gambar 4.40 *user interface* profil – visi&misi admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman visi&misi, box informasi visi&misi, tombol edit.

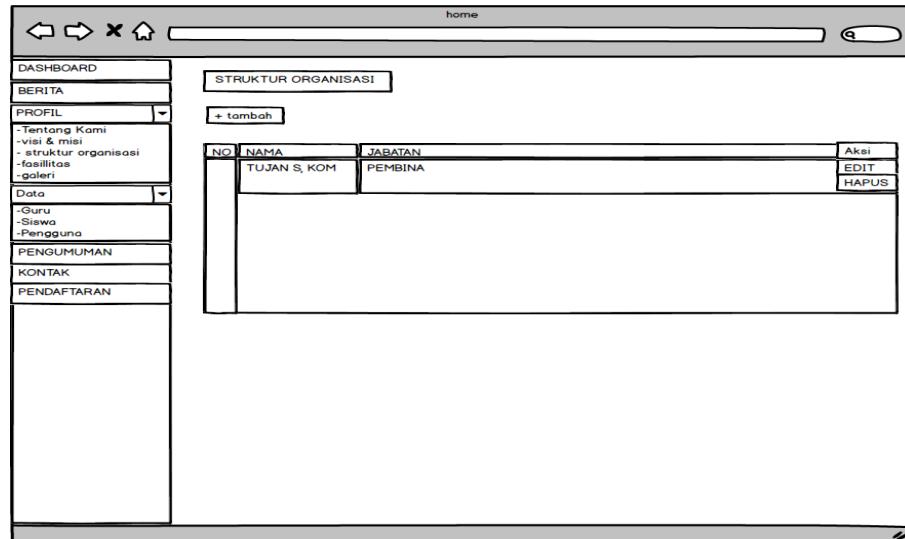
10. User Interface Profil-Edit Visi&Misi Admin



Gambar 4. 41 *User Interface Profil-Edit Visi&Misi Admin*

Pada gambar 4.41 *user interface* profil-edit visi&misi admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit visi&misi, *Text* edit visi&misi , tombol batal, dan tombol update.

11. User Interface Profil-Struktur Organisasi Admin



Gambar 4. 42 *User Interface Profil-Struktur Organisasi Admin*

Pada gambar 4.42 *user interface* profil-struktur organisasi admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman struktur organisasi,tabel data struktur organisasi, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

12. User Interface Profil-Tambah Struktur Organisasi Admin

Gambar 4. 43 *User Interface Profil-Tambah Struktur Organisasi Admin*

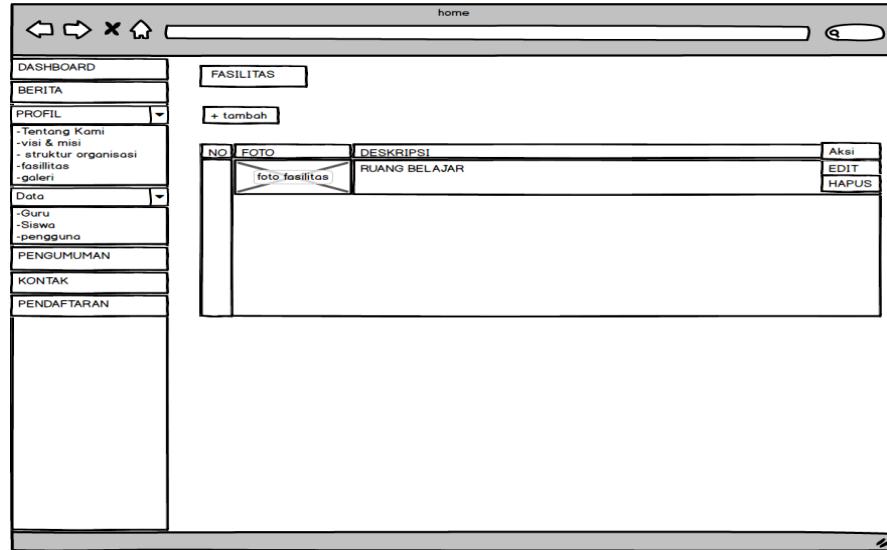
Pada gambar 4.43 *user interface* profil-tambah struktur organisasi admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah struktur organisasi, *text input* nama, *text input* jabatan, box foto, tombol reset dan tombol simpa.

13. User Interface Profil-Edit Struktur Organisasi Admin

Gambar 4. 44 *User Interface Profil-Edit Struktur Organisasi Admin*

Pada gambar 4.44 *user interface* profil – edit struktur organisasi admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit struktur organisasi, *text input* nama, *text input* jabatan, box foto, tombol reset dan tombol simpa.

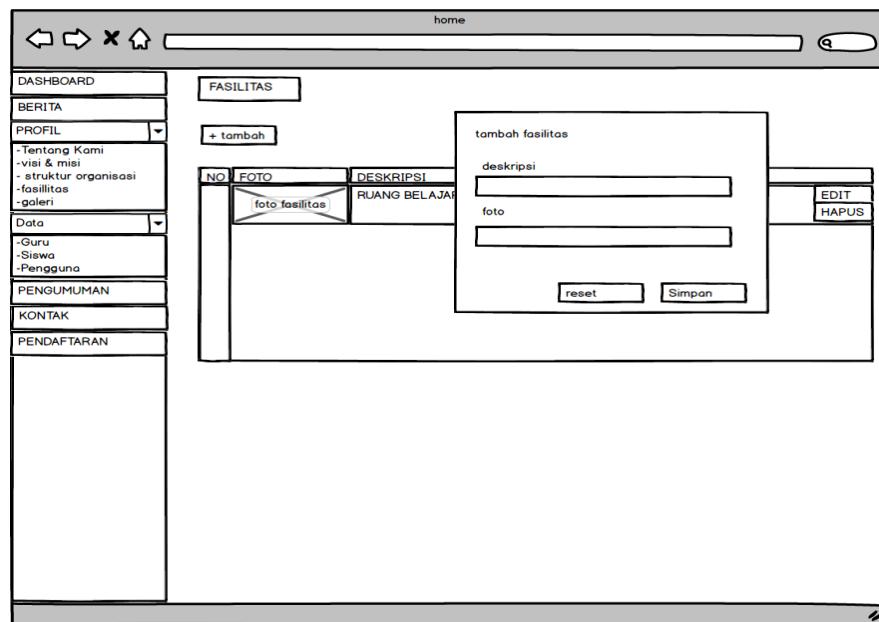
14. User Interface Profil-Fasilitas Admin



Gambar 4. 45 *User Interface Profil-Fasilitas Admin*

Pada gambar 4.45 *user interface* profil – fasilitas admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman fasilitas, tabel data fasilitas, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

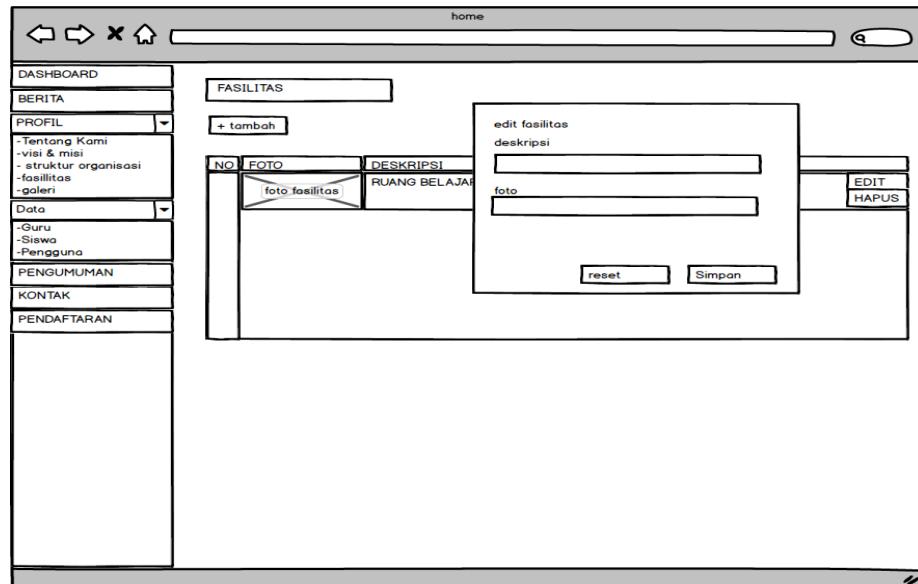
15. User Interface Profil-Tambah Fasilitas Admin



Gambar 4. 46 *User Interface Profil-Tambah Fasilitas Admin*

Pada gambar 4.46 *user interface* profil-tambah fasilitas admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah fasilitas, *text input* deskripsi foto, Box *input* foto, tombol reset dan tombol simpan.

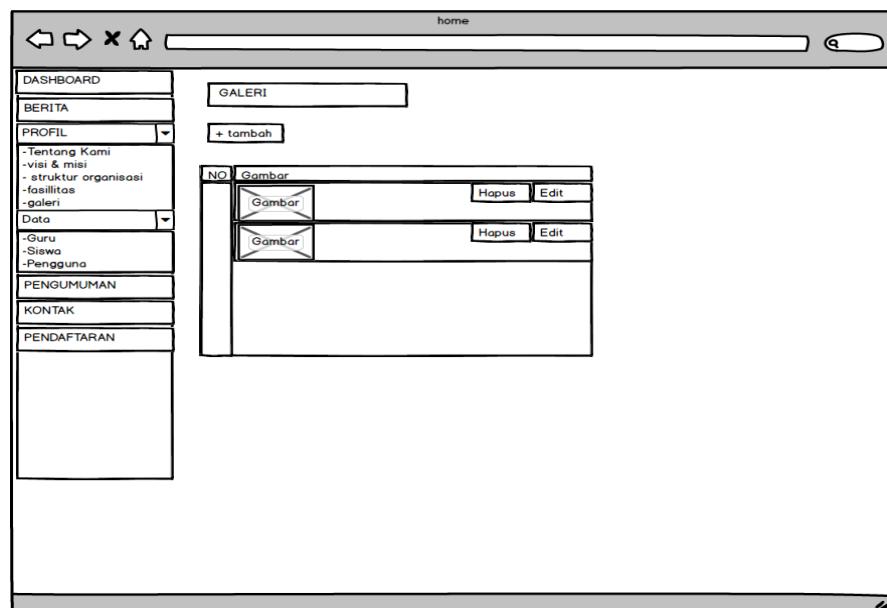
16. User Interface Profil-Edit Fasilitas Admin



Gambar 4. 47 User Interface Profil-Edit Fasilitas Admin

Pada gambar 4.47 *user interface* profil – edit fasilitas admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit fasilitas, *text* edit deskripsi foto, Box edit foto, tombol reset dan tombol simpan.

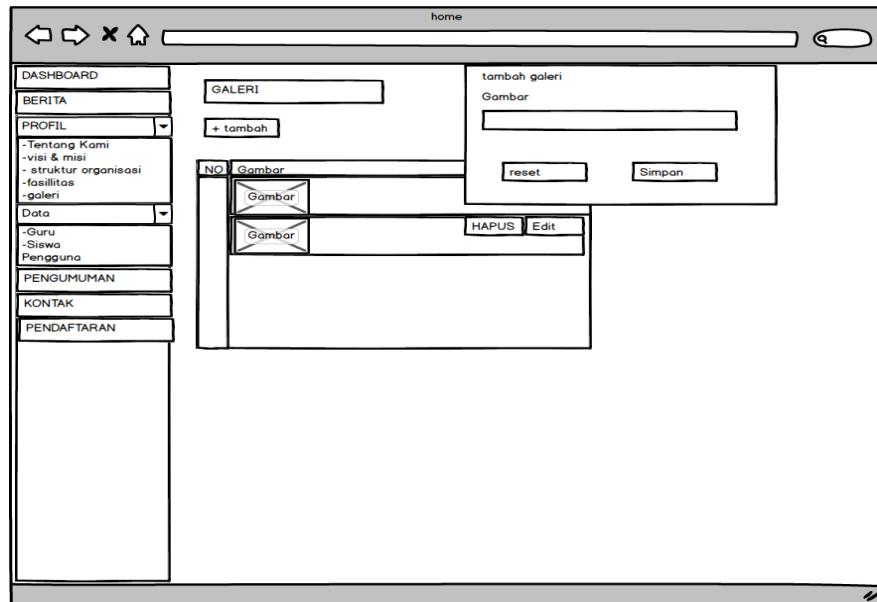
17. User Interface Profil-Galeri Admin



Gambar 4.48 User Interface Profil-Galeri Admin

Pada gambar 4.48 *user interface* profil – galeri admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman galeri, tabel data galeri, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

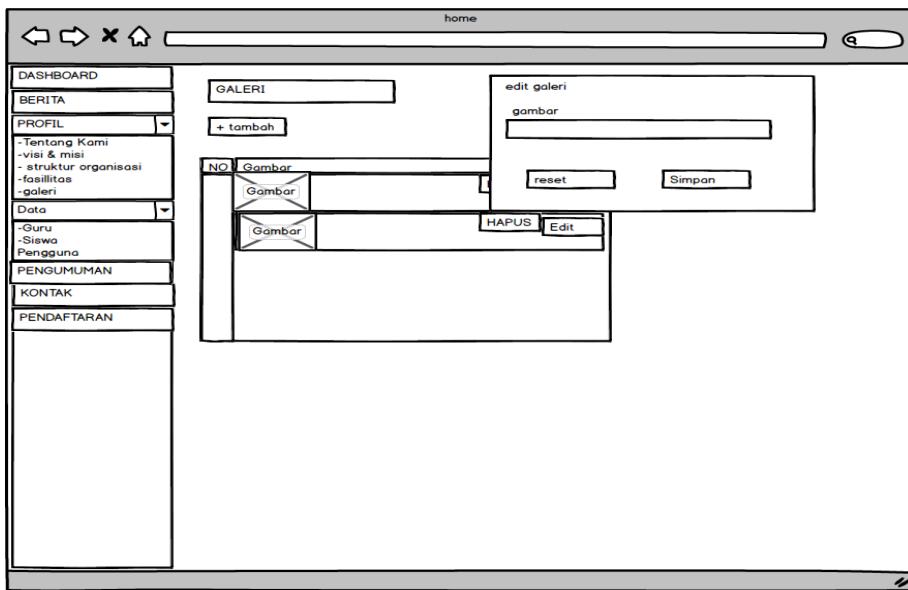
18. User Interface Profil-Tambah Galeri Admin



Gambar 4. 49 *User Interface Profil-Tambah Galeri Admin*

Pada gambar 4.49 *user interface* profil-tambah galeri admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah galeri, box *input* galeri, tombol reset, dan simpan.

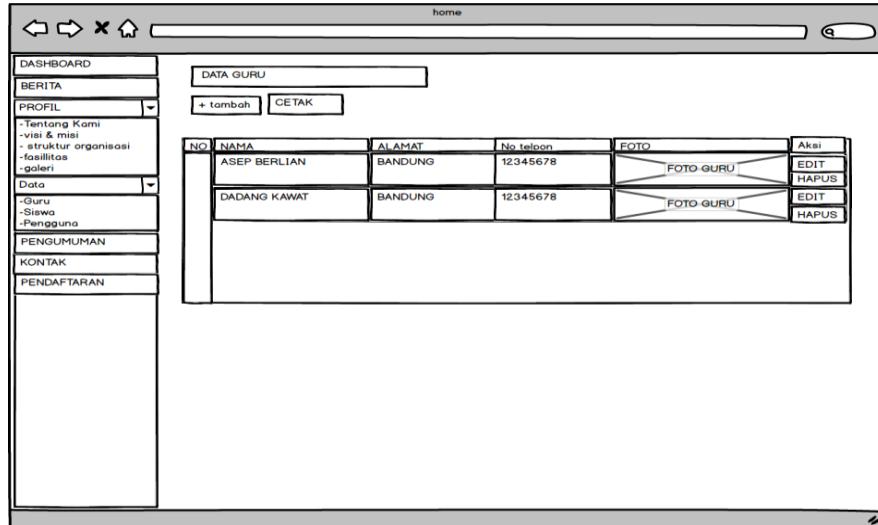
19. User Interface Profil-Edit Galeri Admin



Gambar 4. 50 *User Interface Profil-Edit Galeri Admin*

Pada gambar 4.50 *user interface* profil-edit galeri admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit galeri, box *input* galeri, tombol reset, dan tombol simpan.

20. User Interface Data-Data Guru Admin



Gambar 4. 51 *User Interface Data-Data Guru Admin*

Pada gambar 4.51 *user interface* data-data guru admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman data guru, tabel data guru, tombol tambah data guru, tombol cetak data guru, tombol edit, dan tombol hapus.

21. User Interface Data-Tambah Data Guru Admin

tambah data guru

nama:

alamat:

Telepo:

foto:

Gambar 4. 52 *User Interface Data-Tambah Data Guru Admin*

Pada gambar 4.52 *user interface* data-tambah data guru admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah data guru, *text input* nama, *text*, tombol cetak data guru, tombol edit, dan tombol hapus.

22. User Interface Data-Edit Data Guru Admin

NO	NAMA	ALAMAT
1	ASEP BERLIAN	BANDUNG
2	DADANG KAWAT	BANDUNG

Gambar 4. 53 *User Interface Data-Edit Data Guru Admin*

Pada gambar 4.53 *user interface* data-edit data guru admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit data guru, *text input* nama, *text input* alamat, *text input* no telepon, box *input* foto, tombol reset, dan tombol simpan.

23. User Interface Data-Data Siswa Admin

NO	NAMA	ALAMAT	KELAS	FOTO	Aksi
1	ASEP BERLIAN	BANDUNG	A		<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>
2	DADANG KAWAT	BANDUNG	B		<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar 4. 54 *User Interface Data-Data Siswa Admin*

Pada gambar 4.54 *user interface* data-data siswa admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman data siswa, tabel data siswa, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit, dan tombol hapus.

24. User Interface Data-Tambah Data Siswa Admin

NO	NAMA	ALAMAT
	ASEP BERLIAN	BANDUNG
	DADANG KAWAT	BANDUNG

Gambar 4. 55 *User Interface Data-Tambah Data Siswa Admin*

Pada gambar 4.55 *user interface* data-tambah data siswa admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah data siswa, *text input* nama, *text input* alamat, *text input* kelas, box *input* foto, tombol reset, dan tombol simpan.

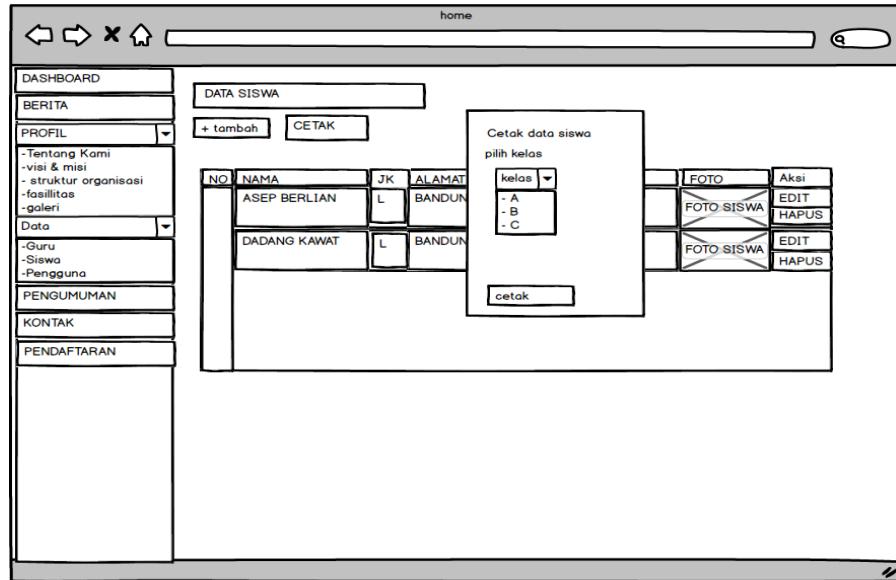
25. User Interface Data-Edit Data Siswa Admin

NO	NAMA	ALAMAT
	ASEP BERLIAN	BANDUNG
	DADANG KAWAT	BANDUNG

Gambar 4. 56 *User Interface Data-Edit Data Siswa*

Pada gambar 4.56 *user interface* data-edit data siswa admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit data siswa, *text input* nama, *text input* alamat, *text input* kelas, box *input* foto, tombol reset, dan tombol simpan.

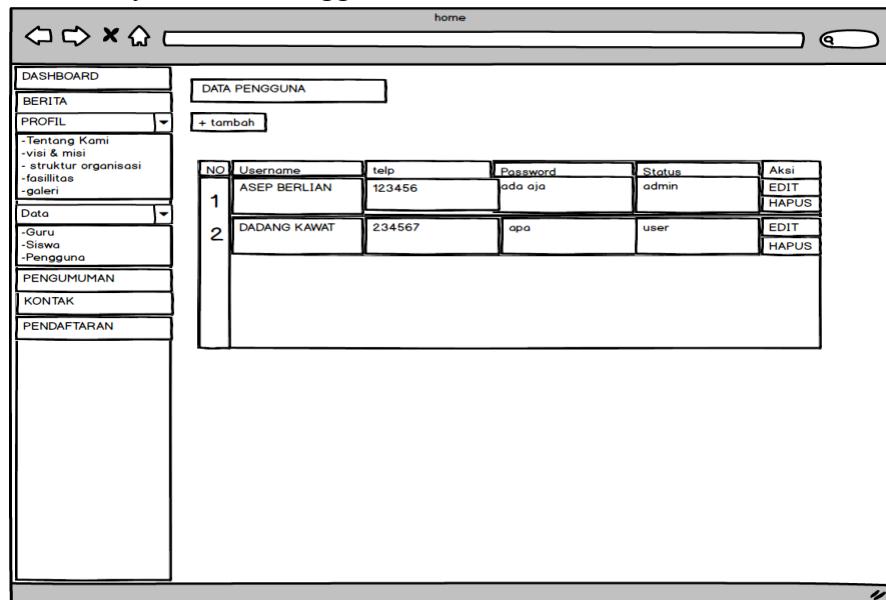
26. User Interface Data-Cetak Data Siswa



Gambar 4. 57 User Interface Data-Cetak Data Siswa

Pada gambar 4.57 *user interface* data-cetak data siswa admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label cetak data siswa, combo box kelas, dan tombol cetak

27. User Interface Data-Pengguna



Gambar 4. 58 User data - Pengguna

Pada gambar 4.58 *user interface* data-pengguna admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman pengguna, tabel data pengguna, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

28. User Interface Data-Tambah Pengguna

NO	Username	Telp
1	ASEP BERLIAN	
2	DADANG KAWAT	

tambah Pengguna

username
password
telp
status
admin
user

reset Simpan

Kel	Aksi
admin	EDIT HAPUS
user	EDIT HAPUS

Gambar 4. 59 User Interface Data-Tambah Pengguna

Pada gambar 4.59 *user interface* data-tambah pengguna admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah pengguna, *text input* *username*, *text input* *password*, *text input* no telpon, *radio button* status, tombol reset, dan tombol simpan.

29. User Interface Data-Edit Pengguna Admin

NO	Username	Telp
1	ASEP BERLIAN	
2	DADANG KAWAT	

edit Pengguna

username
password
telp
status
admin
user

reset Simpan

Kel	Aksi
admin	EDIT HAPUS
user	EDIT HAPUS

Gambar 4. 60 User Interface Data-Edit Pengguna

Pada gambar 4.60 *user interface* data-edit pengguna admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit pengguna, *text input*

username, text input password, text input no telpon, radio button status, tombol reset, dan tombol simpan.

30. User Interface Pengumuman Admin

NO	TANGGAL	JUDUL	ISI	Aksi
	1/01/2001	LIBUR	pengumuman bahwa berdasarkan hasil rapat, hari ini libur	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>
	30/12/2000	LIBUR	pengumuman bahwa berdasarkan hasil rapat, hari ini libur	<input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>

Gambar 4. 61 *User Interface Pengumuman Admin*

Pada gambar 4.61 *user interface* pengumuman admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman pengumuman, tabel pengumuman, tombol tambah, tombol edit, dan tombol hapus.

31. User Interface Tambah Pengumuman Admin

NO	Tanggal	Judul
	1/01/2001	LIBUR
	30/12/2000	LIBUR

tambah pengumuman
 judul:
 isi:

Gambar 4. 62 *User Interface Tambah Pengumuman Admin*

Pada gambar 4.62 *user interface* tambah pengumuman admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah pengumuman, *text*

input judul pengumuman, *text input* isi pengumuman, tombol reset dan tombol simpan.

32. User Interface Edit Pengumuman Admin

Gambar 4. 63 User Interface Edit Pengumuman Admin

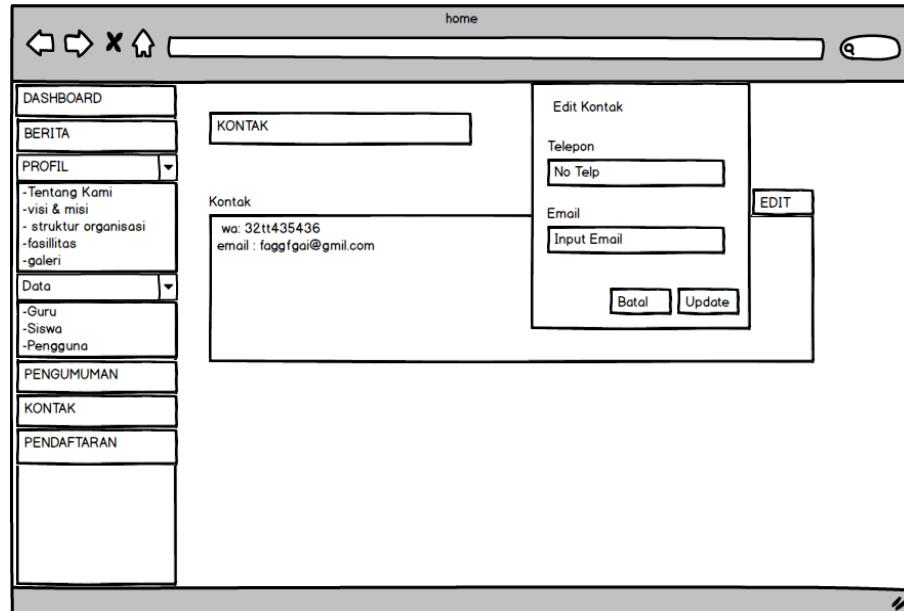
Pada gambar 4.63 *user interface* edit pengumuman admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit pengumuman, *text input* judul pengumuman, *text input* isi pengumuman, tombol reset dan tombol simpan.

33. User Interface Kontak Admin

Gambar 4. 64 User Interface Kontak Admin

Pada gambar 4.64 *user interface* pengumuman admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman kontak, box informasi kontak, dan tombol edit.

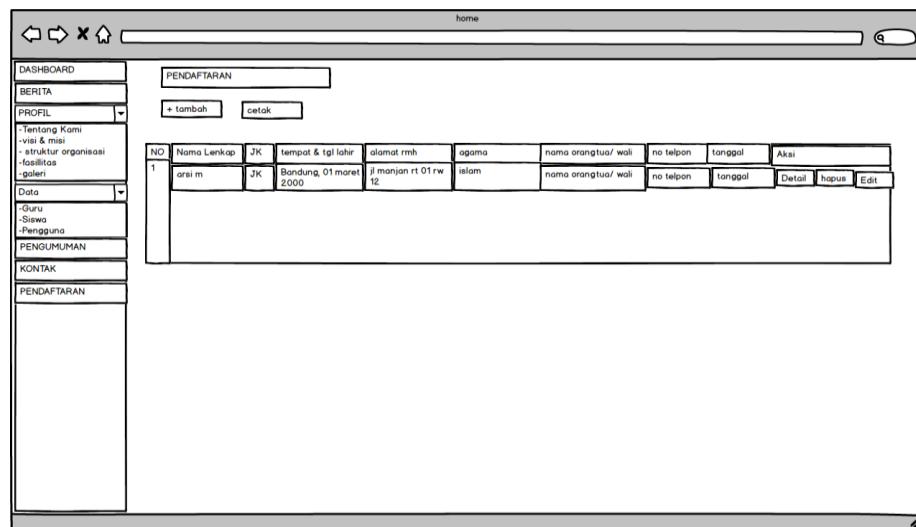
34. User Interface Edit Kontak Admin



Gambar 4. 65 User Interface Edit Kontak Admin

Pada Gambar 4.65 *User Interface* Edit Kontak Admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit kontak, *text input* telepon, *text input* email, tombol batal, dan tombol update

35. User Interface Pendaftaran Admin



Gambar 4. 66 User Interface Pendaftaran Admin

Pada gambar 4.66 *user interface* pendaftaran admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label halaman pendaftaran, tabel pendaftaran, tombol tambah, tombol cetak, tombol detail, tombol hapus, tombol edit.

36. User Interface Tambah Pendaftaran

The screenshot shows a web-based application interface. On the left, there is a vertical sidebar menu with sections like DASHBOARD, BERITA, PROFIL, PENGUMUMAN, KONTAK, and PENDAFTARAN. Under PENDAFTARAN, there is a sub-menu item labeled '+ tambah'. The main content area has a title 'tambah pendaftaran' and contains a form with the following fields:

- Text input for 'Nama Lengkap'
- Combo box for 'Jenis Kelamin' with options: laki - laki, perempuan
- Text input for 'tempat & tgl lahir'
- Text input for 'alamat'
- Text input for 'nama orang tua / wali'
- Text input for 'no telepon/ wa'
- Two buttons at the bottom: 'reset' and 'Simpan'

On the right side of the main content area, there is a small table titled 'elpon tanggal Aksi' with columns elpon, tanggal, Detail, hapus, and Edit.

Gambar 4. 67 User Interface Tambah Pendaftaran

Pada gambar 4.67 *user interface* tambah pendaftaran admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label tambah pendaftaran, *text input* nama, *combo box* jenis kelamin, *text input* tempa tgl lahir, *text input* alamat, *text input* nama orang tua/ wali, *text input* notelp/ wa, tombol reset, dan tombol simpan.

37. User Interface Edit Pendaftaran

This screenshot is nearly identical to the 'Tambah Pendaftaran' interface shown in Figure 4.67. It features the same sidebar menu and a central 'edit pendaftaran' form with the following fields:

- Text input for 'Nama Lengkap'
- Combo box for 'Jenis Kelamin' with options: laki - laki, perempuan
- Text input for 'tempat & tgl lahir'
- Text input for 'alamat'
- Text input for 'nama orang tua / wali'
- Text input for 'no telepon/ wa'
- Two buttons at the bottom: 'reset' and 'Simpan'

A small table titled 'elpon tanggal Aksi' is also present on the right side of the main content area.

Gambar 4. 68 User Interface Edit Pendaftaran

Pada Gambar 4.68 *User Interface* Edit Pendaftaran Admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label edit pendaftaran, *text input* nama, *combo box* jenis kelamin, *text input* tempa tgl lahir, *text input* alamat,

text input nama orang tua/ wali, *text input* notelp/wa, tombol reset, dan tombol simpan.

38. User Interface Cetak Pendaftaran

NO	Nama Lengkap	JK	tempat	tanggal
1	orsi m	JK	Bondur	2000

Gambar 4. 69 *User Interface* Cetak Pendaftaran

Pada gambar 4.69 *user interface* cetak pendaftaran admin terdapat beberapa atribut diantaranya: label cetak pendaftaran, *box input* tanggal mula, *box input* tanggal akhir, tombol reset, dan tombol cetak.

39. User Interface Detail Pendaftaran

NO	Nama Lengkap	JK	tempat	tanggal
1	orsi m	JK	Bondur	2000

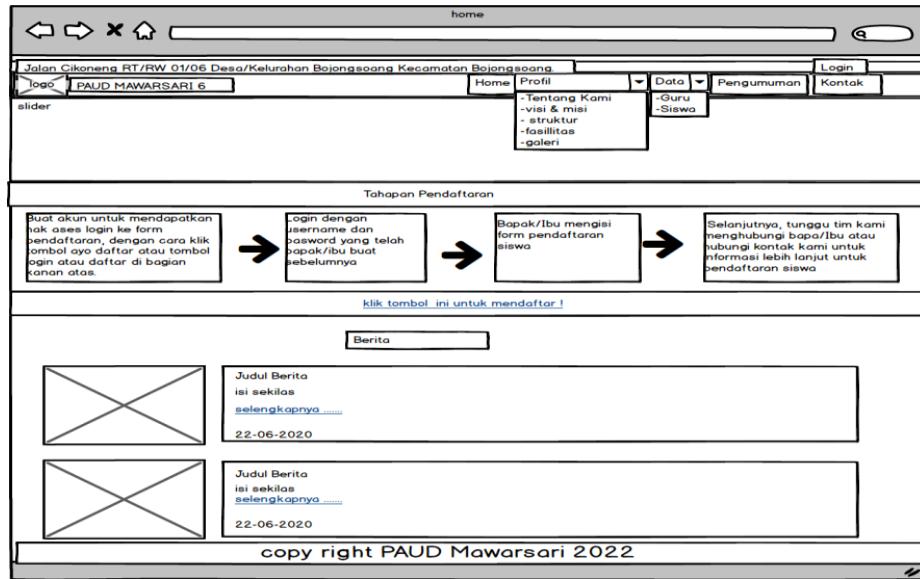
Detaik Pendaftron

Nama	: Cecep
Jenis Kelamin	: Laki - laki
Tempat Lahir	: Garut, 12 Janur
Alamat	: Baleendah
Agama	: Islam
Orang tua/wali	: Dadong
telepon / wa	: 123456677

Gambar 4. 70 *User Interface* Detail Pendaftaran admin

Pada Gambar 4.70 *User Interface Detail* Pendaftaran Admin menampilkan informasi seperiti: nama pendaftar, jenis kelamin, tempat tanggal lahir, alamat, agama, orang tua/ wali, dan notelpon/wa.

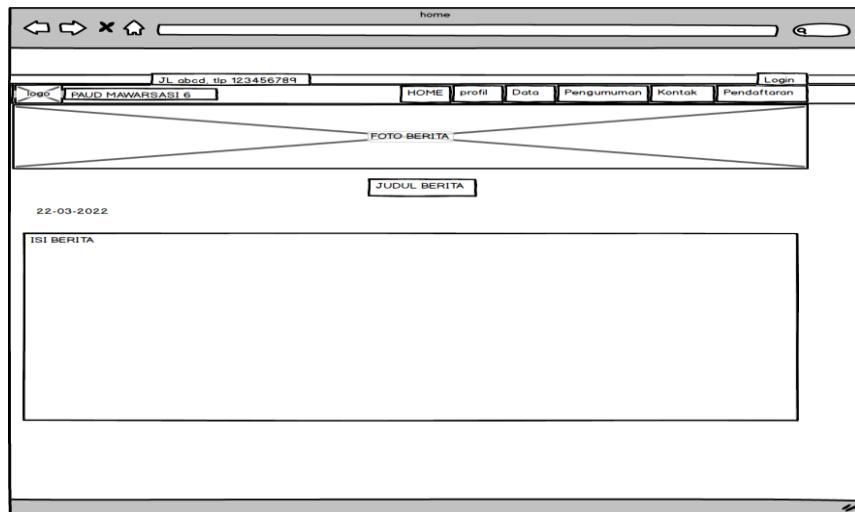
40. User Interface Home User



Gambar 4. 71 User Interface Home User

Pada gambar 4.71 *user interface home user* menampilkan informasi seperiti: Gambar pada slider, tata cara pendaftaran, dan berita.

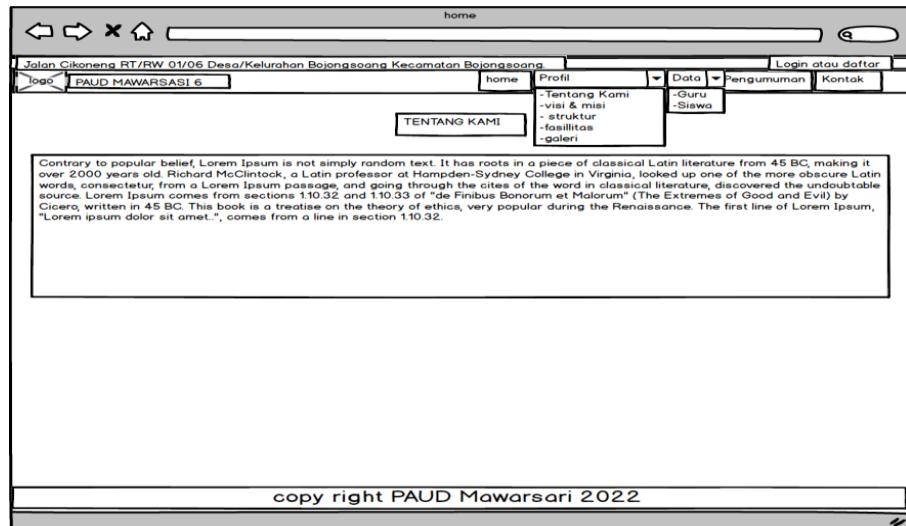
41. User Interface Tampilan Berita user



Gambar 4. 72 User Interface Tampilan Berita User

Pada gambar 4.72 *user interface* tampilan berita *user* menampilkan informasi seperiti: foto berita, judul berita, tanggal, dan isi berita.

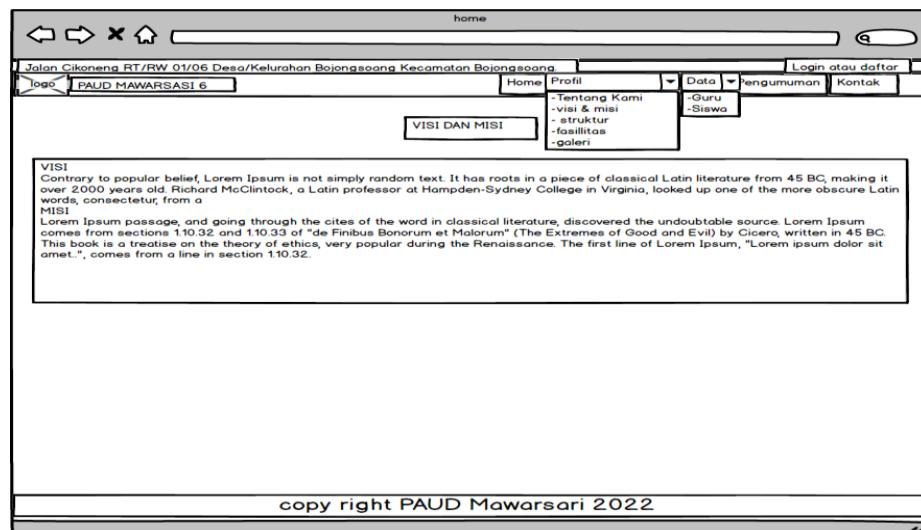
42. User Interface Profil-Tentang Kami User



Gambar 4. 73 *User Interface Profil-Tentang Kami User*

Pada gambar 4.73 *user interface* tentang kami user menampilkan informasi seperti: label halaman tentang kami, dan informasi tentang kami berupa sejarah sekolah.

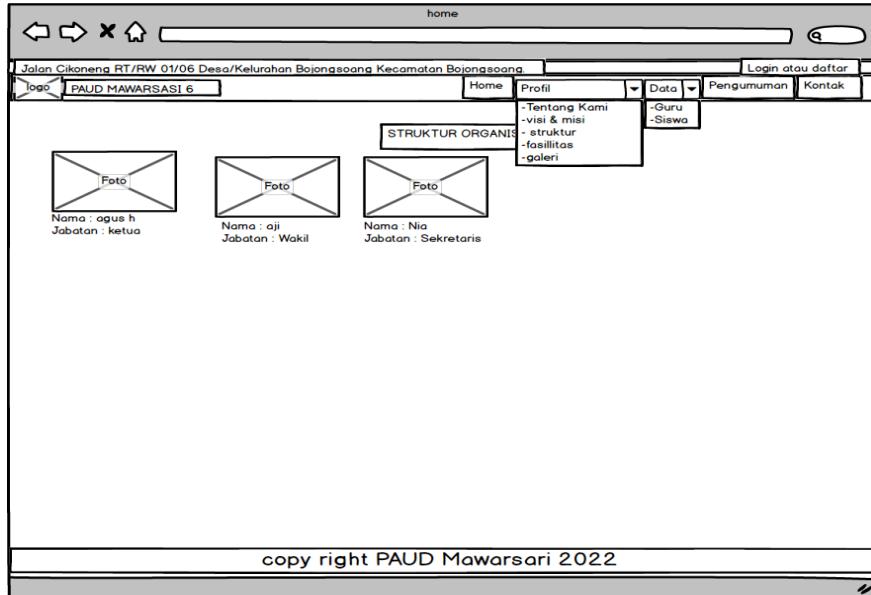
43. User Interface Profil-Visi&Misi User.



Gambar 4. 74 *User Interface Profil-Visi&Misi User*

Pada gambar 4.74 *user interface* visi&misi user menampilkan informasi seperti: label halaman Visi&Misi, dan informasi visi&misi sekolah.

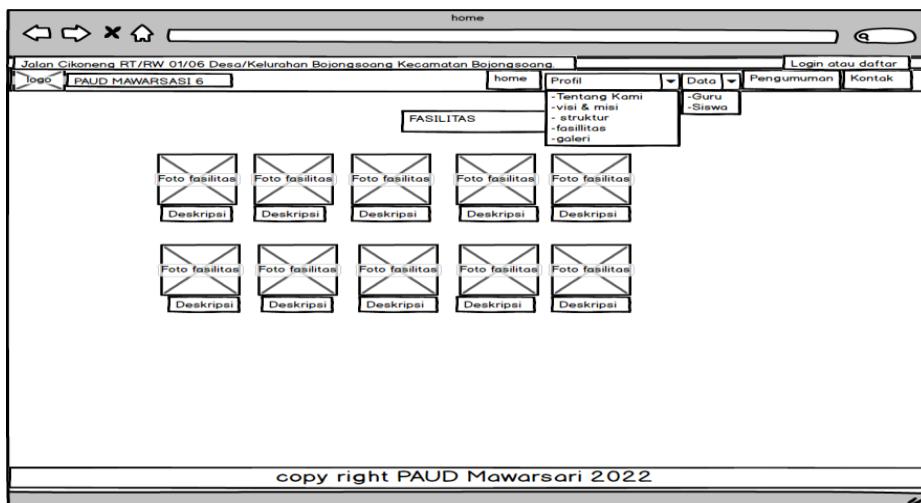
44. User Interface Profil-Struktur Organisasi User



Gambar 4. 75 *User Interface Profil-Struktur Organisasi User*

Pada Gambar 4.75 *User Interface* Struktu Organisasi *User* menampilkan informasi seperti: label halaman struktur organisasi, foto, nama, dan jabatan.

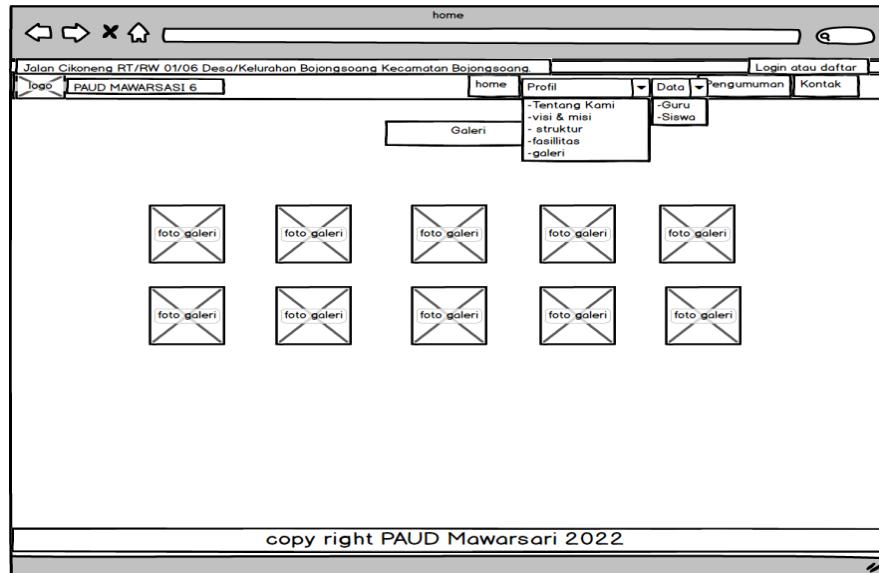
45. User Interface Profil-Fasilitas User



Gambar 4. 76 *User Interface Profil-Fasilitas User*

Pada gambar 4.76 *user interface* fasilitas *user* menampilkan informasi seperti: label halaman fasilitas, foto fasilitas, dan deskripsi fasilitas,.

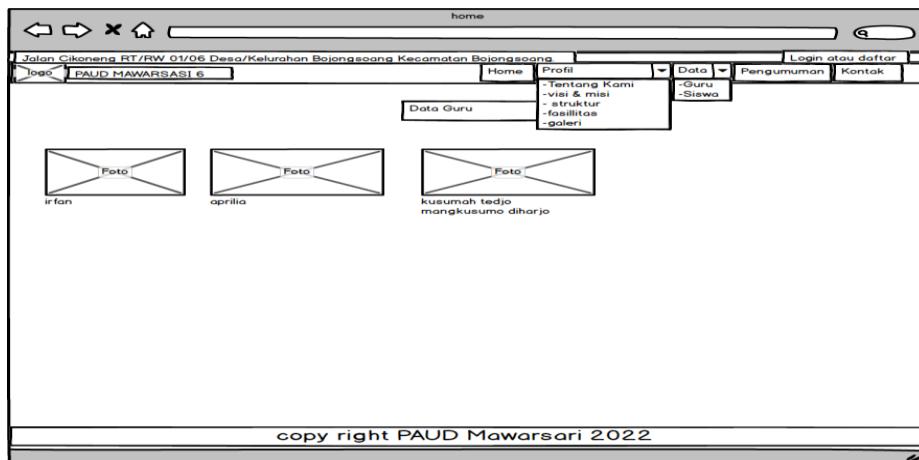
46. User Interfacer Profil-Geleri User



Gambar 4. 77 *User Interface Profil-Galeri User*

Pada gambar 4.77 *user interface* fasilitas *user* menampilkan informasi seperti: label halaman galeri, dan gambar. Adapun gambar yang diupload kehalaman ini nantinya juga akan muncul di slider pada halaman *home*.

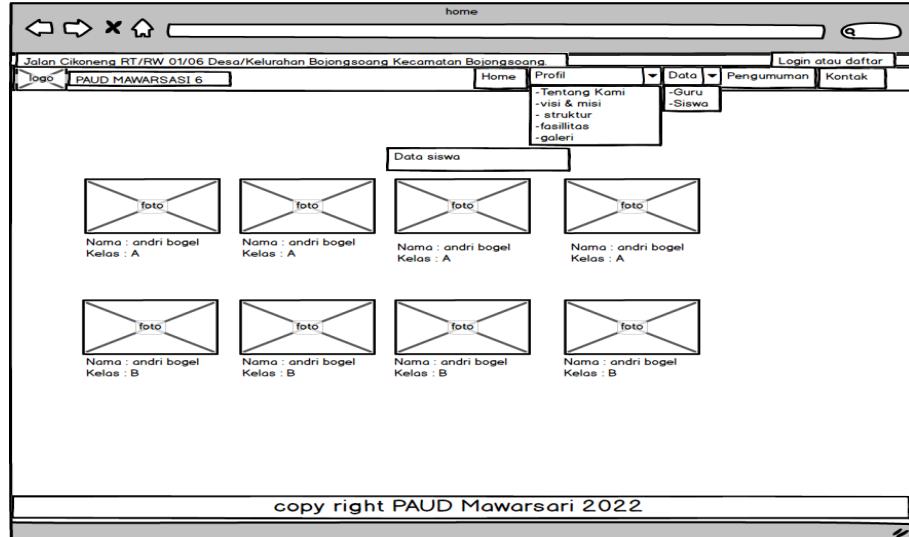
47. User Interface Data-Data Guru User



Gambar 4. 78 *User Interface Data-Data Guru User*

Pada gambar 4.78 *user interface* data – data guru *user* Menampilkan informasi seperti: label halaman data guru, foto guru, dan nama guru.

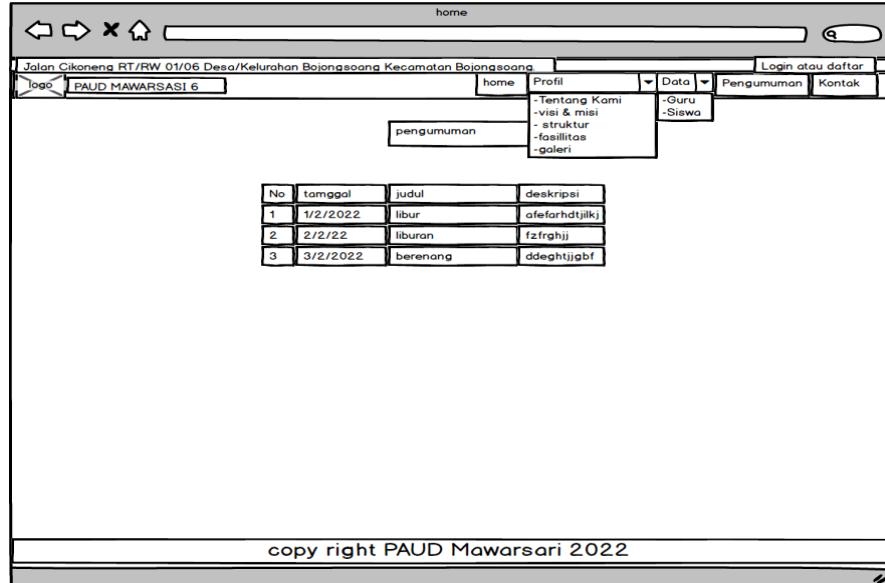
48. User Interface Data-Data Siswa User



Gambar 4. 79 User Interface Data-Data Siswa User

Pada gambar 4.79 *user interface* data-data siswa user Menampilkan informasi seperti: label halaman data siswa, foto siswa, nama siswa, dan kelas.

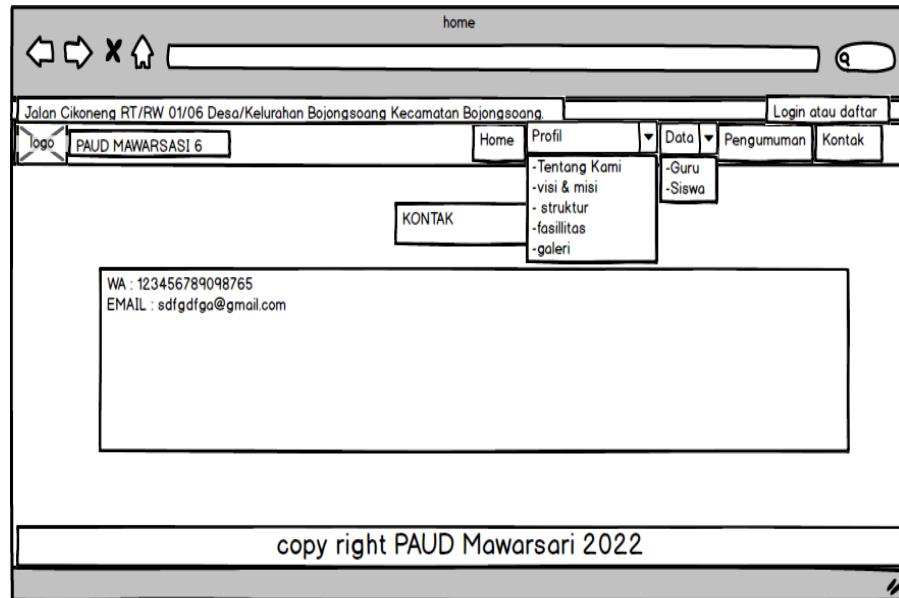
49. User Interface Pengumuman User



Gambar 4. 80 User Interface Pengumuman User

Pada gambar 4.80 *user interface* pengumuman user menampilkan informasi seperti: label halaman pengumuman, dan informasi mengenai pengumuman seperti tanggal, judul pengumuman, deskripsi pengumuman.

50. User Interface Kontak User



Gambar 4. 81 *User Interface Kontak User*

Pada gambar 4.81 *user interface* kontak user menampilkan informasi seperti: label halaman kontak, dan informasi mengenai Kontak seperti: nomor telepon atau wa, dan email.

51. User Interface Form Pendaftaran User

The screenshot shows a web browser window with the title 'home'. The main content area displays a registration form titled 'FORM PENDAFTARAN PAUD MAWARSARI 6'. The form includes fields for 'Logo' (with an envelope icon), 'nama lengkap' (text input), 'Jenis Kelamin' (dropdown menu with options 'laki - laki' and 'perempuan'), 'tempat & tanggal lahir' (text input), 'alamat' (text input), 'nama orang tua / wali' (text input), 'no telepon/ wa' (text input), and two buttons at the bottom: 'Daftar' and 'Reset'.

Gambar 4. 82 *User Interface Form Pendaftaran User*

Pada gambar 4.82 *user interface a form* pendaftaran *user* dimana pada form ini memiliki atribut sebagai berikut: logo paud, label form pendaftaran sekolah paud, *text* input nama lengkap, *combo box* jenis kelamin, *text* input tempat tanggal lahir, *text* input alamat, *text* input orang tua/wali, notelp atau wa, tombol daftar, tombol reset.

4.2.4 Listing Program

Listing program merupakan susunan dari beberapa struktur data / computer codes yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi terutama dalam mengatasi masalah yang sedang diteliti. Berikut list program dalam mengatasi masalah:

Berita

```
<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct
script access allowed');

class Berita extends CI_Controller
{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }
    public function index()
    {
        $cek = $this->session->userdata('logged_in');
        $status = $this->session->userdata('status');
        if (($cek) && $status == 'admin') {
            $data['judul'] = 'Berita';
            $data['content'] = 'admin/viewBerita';
            $data['berita'] = $this->Paud_model-
>bacaData('tb_berita')->result();
            $this->load->view('admin/layout', $data);
        } else {
            header('location:' . base_url('Home'));
        }
    }

    public function hapus($id)
    {
        $this->Paud_model->hapusData('tb_berita',
'id_berita', $id);
```

```

        $pesan = array('Data berhasil dihapus..',
'alert-danger', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Berita', "refresh");
    }
    public function update()
    {
        $x = 1;
        $gambar = $_FILES['foto']['name'];
        if ($gambar) {
            $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
            $nama = str_shuffle($alphanum); //random
            nama dengan alphanum
            $config['file_name'] = $nama;
            $config['upload_path'] =
"assets/img/siswa"; // lokasi penyimpanan file
            $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format foto yang
            diizinkan
            $this->load->library('upload', $config);
            $this->upload->initialize($config);
            if ($this->upload->do_upload('foto')) {
                $gambar = $this->upload->file_name;
                $x = 0;
            }
        }

        $id = $this->input->post('id_berita');
        $judul = $this->input->post('judul');
        $data = [
            'judul' => $judul,
            'isi' => $this->input->post('isi'),
            'tanggal' => date("Y/m/d"),
        ];
        if ($x == 0) {
            $data['foto'] = $gambar;
        }
        $this->Paud_model->updateData('tb_berita',
$id, 'id_berita', $id);
        $pesan = array('Data <b>' . $judul . '</b>
berhasil diedit..', 'alert-warning', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Berita', "refresh");
    }
}

```

```

public function simpan()
{
    $gambar = $_FILES['foto']['name'];
    if ($gambar) {
        $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
        $nama = str_shuffle($alphanum); //random
nama dengan alphanum
        $config['file_name'] = $nama;
        $config['upload_path'] =
"assets/img/berita"; // lokasi penyimpanan file
        $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format foto yang
diizinkan
        $this->load->library('upload', $config);
        $this->upload->initialize($config);
        if ($this->upload->do_upload('foto')) {
            $gambar = $this->upload->file_name;
        } else {
            $gambar = 'default-gambar.png';
        }
    } else {
        $gambar = 'default-gambar.png';
    }

    $judul = $this->input->post('judul');
    $data = array(
        'judul' => $judul,
        'isi' => $this->input->post('isi'),
        'tanggal' => date("Y/m/d"),
        'foto' => $gambar
    );
    $this->Paud_model->simpanData('tb_berita',
$data);
    $pesan = array('Data <b>' . $judul . '</b>
berhasil disimpan..', 'alert-success', 'fa-check');
    $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
    redirect('admin/Berita', "refresh");
}
}

```

Tentang Kami

```

<div class="row">
    <div class="col-lg-12">
        <div class="panel panel-default">
            <div class="panel-heading">
                Data Tentang
                <button type="button" title="Edit
data" class="btn-kanan btn btn-warning btn-sm" data-
toggle="modal" data-target="#edit"><i class="fa fa-
pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
                    Edit
                </button>
            </div>
            <!-- /.panel-heading -->
            <div class="panel-body">
                <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
                if ($data) { ?>
                    <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">
                        <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">x</button>
                        <i class="fa <?= $data[2] ?>" aria-
hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
                    </div>
                <?php } ?>
                <h3>Tentang</h3>
                <h4><?= $tentang[0]['isi'] ?></h4>

                <!-- edit -->
                <div class="modal fade" id="edit"
tabindex="-1" aria-labelledby="exampleModalLabel"
aria-hidden="true">
                    <div class="modal-dialog">
                        <div class="modal-content">
                            <div class="modal-
header">
                                <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-
label="Close">
                                    <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                                </button>
                            <h3 class="modal-
title" id="exampleModalLabel">Edit tentang</h3>

```

```

        </div>
        <form action="=
base_url('admin/Profil/updateTentang'); ?&gt;"<br/
method="post">
            <div class="modal-
body">
                <div class="form-
group">
                    <label
for="">Tentang</label>
                    <input
type="text" name="tentang" value="=
$tentang[0]['isi'] ?&gt;" class="form-control" required&gt;
                &lt;/div&gt;
            &lt;/div&gt;
            &lt;div class="modal-
footer"&gt;
                &lt;button
type="button" class="btn btn-secondary" data-
dismiss="modal"&gt;Batal&lt;/button&gt;
                &lt;button
type="submit" class="btn btn-primary"&gt;Update&lt;/button&gt;
            &lt;/div&gt;
        &lt;/form&gt;
    &lt;/div&gt;
    &lt;/div&gt;
    &lt;!-- /.table-responsive --&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;!-- /.panel-body --&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;!-- /.panel --&gt;
&lt;/div&gt;
&lt;!-- /.col-lg-12 --&gt;
&lt;/div&gt;
</pre

```

Visi & Misi

```

<div class="row">
    <div class="col-lg-12">
        <div class="panel panel-default">
            <div class="panel-heading">
                Data Visi Misi
            </div>

```

```

        <button type="button" title="Edit
data" class="btn-kanan btn btn-warning btn-sm" data-
toggle="modal" data-target="#edit"><i class="fa fa-
pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
        Edit
    </button>
</div>
<!-- /.panel-heading -->
<div class="panel-body">
    <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
    if ($data) { ?>
        <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">
            <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">x</button>
            <i class="fa <?= $data[2] ?>">
aria-hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
        </div>
        <?php } ?>
        <h3>Visi</h3>
        <h4><?= $visiMisi[1]['isi'] ?></h4>
        <br>
        <h3>Misi</h3>
        <h5><?= $visiMisi[2]['isi'] ?></h5>
        <div class="table-responsive">

            <!-- edit -->
            <div class="modal fade" id="edit"
tabindex="-1" aria-labelledby="exampleModalLabel"
aria-hidden="true">
                <div class="modal-dialog">
                    <div class="modal-
content">
                        <div class="modal-
header">
                            <button
type="button" class="close" data-dismiss="modal"
aria-label="Close">
                                <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                            </button>
                            <h3 class="modal-
title" id="exampleModalLabel">Edit pengumuman</h3>
                        </div>

```

```

        <form action="<?=
base_url('admin/Profil/updateVisiMisi'); ?>">
method="post">
        <div
class="modal-body">
        <div
class="form-group">
            <label
for="">Visi</label>
            <input
type="text" name="visi" value="<?=
$visiMisi[1]['isi'] ?>" class="form-control"
required>
        </div>
        <div
class="form-group">
            <label
for="">Misi</label>
            <input
type="text" name="misi" value="<?=
$visiMisi[2]['isi'] ?>" class="form-control"
required>
        </div>
        </div>
        <div
class="modal-footer">
            <button
type="button" class="btn btn-secondary" data-
dismiss="modal">Batal</button>
            <button
type="submit" class="btn btn-primary">Update</button>
        </div>
        </form>
    </div>
    </div>
    <!-- /.table-responsive -->
</div>
    <!-- /.panel-body -->
</div>
    <!-- /.panel -->
</div>
    <!-- /.col-lg-12 -->
</div>

```

Struktur Organisasi

```
<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct
script access allowed');

class Struktur extends CI_Controller
{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }
    public function index()
    {
        $cek = $this->session->userdata('logged_in');
        $status = $this->session->userdata('status');
        if (($cek) && $status == 'admin') {
            $data['judul'] = 'Struktur';
            $data['content'] = 'admin/viewStruktur';
            $data['struktur'] = $this->Paud_model-
>bacaData('tb_struktur')->result();
            $this->load->view('admin/layout', $data);
        } else {
            header('location:' . base_url('Home'));
        }
    }

    public function hapus($id)
    {
        $this->Paud_model->hapusData('tb_struktur',
'id_struktur', $id);
        $pesan = array('Data berhasil dihapus..',
'alert-danger', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Struktur');
    }
    public function update()
    {
        $id = $this->input->post('id_struktur');
        $nama = $this->input->post('nama');
        $data = [
            'nama' => $nama,
            'jabatan' => $this->input-
>post('jabatan'),
        ];
        $this->Paud_model->updateData('tb_struktur',
$data, 'id_struktur', $id);
    }
}
```

```

        $pesan = array('Data <b>' . $nama . '</b>
berhasil diedit..', 'alert-warning', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Struktur');
    }
    public function simpan()
{
    $nama = $this->input->post('nama');
    $data = array(
        'nama' => $nama,
        'jabatan' => $this->input-
>post('jabatan'),
    );
    $this->Paud_model->simpanData('tb_struktur',
$data);
    $pesan = array('Data <b>' . $nama . '</b>
berhasil disimpan..', 'alert-success', 'fa-check');
    $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
    redirect('admin/Struktur');
}
}

```

Fasilitas

```

<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct
script access allowed');

class Fasilitas extends CI_Controller
{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }
    public function index()
    {
        $cek = $this->session->userdata('logged_in');
        $status = $this->session->userdata('status');
        if (($cek) && $status == 'admin') {
            $data['judul'] = 'Fasilitas';
            $data['content'] = 'admin/viewFasilitas';

```

```

        $data['fasilitas'] = $this->Paud_model-
>bacaData('tb_fasilitas')->result();
        $this->load->view('admin/layout', $data);
    } else {
        header('location:' . base_url('Home'));
    }
}

public function hapus($id)
{
    $this->Paud_model->hapusData('tb_fasilitas',
'id_fasilitas', $id);
    $pesan = array('Data berhasil dihapus..',
'alert-danger', 'fa-check');
    $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
    redirect('admin/Fasilitas', 'refresh');
}
public function update()
{
    $x = 1;
    $gambar = $_FILES['foto']['name'];
    if ($gambar) {
        $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
        $nama = str_shuffle($alphanum); //random
        nama dengan alphanum
        $config['file_name'] = $nama;
        $config['upload_path'] =
"assets/img/fasilitas"; // lokasi penyimpanan file
        $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format foto yang
        dizinkan
        $this->load->library('upload', $config);
        $this->upload->initialize($config);
        if ($this->upload->do_upload('foto')) {
            $gambar = $this->upload->file_name;
            $x = 0;
        }
    }

    $id = $this->input->post('id_fasilitas');
    $data['deskripsi'] = $this->input-
>post('deskripsi');
    if ($x == 0) {
        $data['foto'] = $gambar;
    }
}

```

```

        $this->Paud_model->updateData('tb_fasilitas',
$data, 'id_fasilitas', $id);
        $pesan = array('Data <b> Fasilitas </b>
berhasil diedit..', 'alert-warning', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Fasilitas', 'refresh');
    }
    public function simpan()
    {
        $gambar = $_FILES['foto']['name'];
        if ($gambar) {
            $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
            $nama = str_shuffle($alphanum); //random
nama dengan alphanum
            $config['file_name'] = $nama;
            $config['upload_path'] =
"assets/img/fasilitas"; // lokasi penyimpanan file
            $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format foto yang
dizinkan
            $this->load->library('upload', $config);
            $this->upload->initialize($config);
            if ($this->upload->do_upload('foto')) {
                $gambar = $this->upload->file_name;
            } else {
                $gambar = 'default.png';
            }
        } else {
            $gambar = 'default.png';
        }

        $data = array(
            'deskripsi' => $this->input-
>post('deskripsi'),
            'foto' => $gambar,
        );
        $this->Paud_model->simpanData('tb_fasilitas',
$data);
        $pesan = array('Data <b> Fasilitas </b>
berhasil disimpan..', 'alert-success', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Fasilitas', 'refresh');
        // var_dump($data);
    }
}

```

```

    }
}
```

Galeri

```

<?php if (!defined('BASEPATH')) exit('No direct
script access allowed');

class Galeri extends CI_Controller
{
    public function __construct()
    {
        parent::__construct();
    }
    public function index()
    {
        $cek = $this->session->userdata('logged_in');
        $status = $this->session->userdata('status');
        if (($cek) && ($status == 'admin')) {
            $data['judul'] = 'Galeri';
            $data['content'] = 'admin/viewGaleri';
            $data['galeri'] = $this->Paud_model-
>bacaData('tb_galeri')->result();
            $this->load->view('admin/layout', $data);
        } else {
            header('location:' . base_url('Home'));
        }
    }

    public function hapus($id)
    {
        $this->Paud_model->hapusData('tb_galeri',
'id_galeri', $id);
        $pesan = array('Data berhasil dihapus..',
'alert-danger', 'fa-check');
        $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
        redirect('admin/Galeri', 'refresh');
    }
    public function update()
    {
        $x = 1;
        $gambar = $_FILES['gambar']['name'];
        if ($gambar) {
```

```

        $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
        $nama = str_shuffle($alphanum); //random
nama dengan alphanum
        $config['file_name'] = $nama;
        $config['upload_path'] =
"assets/img/galeri"; // lokasi penyimpanan file
        $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format foto yang
diizinkan
        $this->load->library('upload', $config);
        $this->upload->initialize($config);
        if ($this->upload->do_upload('gambar')) {
            $gambar = $this->upload->file_name;
            $x = 0;
        }
    }

$id = $this->input->post('id_galeri');
$nama = "galeri";
if ($x == 0) {
    $data['gambar'] = $gambar;
}

$this->Paud_model->updateData('tb_galeri',
$data, 'id_galeri', $id);
$pesan = array('Data <b>' . $nama . '</b>
berhasil diedit..', 'alert-warning', 'fa-check');
$this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
    redirect('admin/Galeri', 'refresh');
}
public function simpan()
{
    $gambar = $_FILES['gambar']['name'];
    if ($gambar) {
        $alphanum =
"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789";
        $nama = str_shuffle($alphanum); //random
nama dengan alphanum
        $config['file_name'] = $nama;
        $config['upload_path'] =
"assets/img/galeri"; // lokasi penyimpanan file
        $config['allowed_types'] =
'gif|jpg|JPEG|png|JPEG|BMP|bmp'; // format gambar
yang diizinkan
        $this->load->library('upload', $config);
}

```

```

        $this->upload->initialize($config);
        if ($this->upload->do_upload('gambar')) {
            $gambar = $this->upload->file_name;
        } else {
            $gambar = 'default-gambar.png';
        }
    } else {
        $gambar = 'default-gambar.png';
    }

    $nama = "galeri";
    $data = array('gambar' => $gambar);
    $this->Paud_model->simpanData('tb_galeri',
$data);
    $pesan = array('Data <b>' . $nama . '</b>
berhasil disimpan..', 'alert-success', 'fa-check');
    $this->session->set_flashdata("pesan",
$pesan);
    redirect('admin/Galeri', 'refresh');
    // var_dump($data);
}
}

```

Data Guru

```

<div class="modal fade" id="tambah" tabindex="-1"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-
hidden="true">
    <div class="modal-dialog">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <h3 class="modal-title"
id="exampleModalLabel">Tambah Pengajar</h3>
                <button type="button" class="close"
data-dismiss="modal" aria-label="Close">
                    <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                </button>
            </div>
            <form action="=base_url('admin/Guru/simpan'); ?&gt;" method="post"
method="post" enctype="multipart/form-data"&gt;
                &lt;div class="modal-body"&gt;
                    &lt;div class="form-group"&gt;
</pre

```

```

        <label for="">Nama</label>
        <input type="text"
name="nama" class="form-control" required>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label for="">Alamat</label>
            <input type="text"
name="alamat" class="form-control" required>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label for="">Kelas</label>
            <input type="text"
name="kelas" class="form-control" required>
        </div>
        <div class="form-group">
            <label for="">Foto</label>
            <input type="file"
name="foto_guru" class="form-control">
        </div>

        </div>
        <div class="modal-footer">
            <button type="reset" class="btn
btn-secondary">Reset</button>
            <button type="submit" class="btn
btn-primary">Simpan</button>
        </div>
    </form>
</div>
</div>
<!-- end tambah -->

<div class="row">
    <div class="col-lg-12">
        <div class="panel panel-default">
            <div class="panel-heading">
                Tambah data guru
            </div>
            <!-- /.panel-heading -->
            <div class="panel-body">
                <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
                if ($data) { ?>
                    <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">

```

```

        <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">×</button>
        <i class="fa <?= $data[2] ?>">
aria-hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
        </div>
        <?php } ?>
        <button type="button" class="btn btn-
primary btn-sm" title="Tambah data" style="margin-
bottom: 10px;" data-toggle="modal" data-
target="#tambah"><i class="fa fa-plus" aria-
hidden="true"></i>
        Tambah
        </button>
        <div class="table-responsivex">
            <table class="table table-striped
table-bordered table-hover" id="dataTables-example">
                <thead class="bg-info">
                    <tr>
                        <th
width="5%">No</th>
                        <th>Nama</th>
                        <th>Alamat</th>
                        <th>Jabatana</th>
                        <th>Status</th>
                        <th
width="20%">Aksi</th>
                    </tr>
                </thead>
                <tbody>
                    <?php
                    $no = 1;
                    foreach ($guru as $x) {
                    ?>
                    <tr>
                        <td><?= $no++>
                    ?></td>
                        <td><?= $x->nama
                    ?></td>
                        <td><?= $x-
>alamat ?></td>
                        <td><?= $x->kelas
                    ?></td>
                        <td>
                            <a href="<?=
base_url("assets/img/guru/$x->foto_guru"); ?>">
                                target="_blank">
```

```

        <img
style="height: 80px;" src=<?=
base_url('assets/img/guru/' . $x->foto_guru); ?>">
        </a>
    </td>
    <td>
        <a class="btn
btn-danger btn-sm" title="Hapus data" href='<?=
base_url("admin/Guru/hapus/$x->id_guru"); ?>'
onclick="return confirm('Apakah anda yakin menghapus
data <?= $x->nama ?> ini ?');"><i class="fa fa-
trash"></i> Hapus</a>
        &ensp;
        <button
type="button" title="Edit data" class="btn btn-
warning btn-sm" data-toggle="modal" data-
target="#edit<?= $x->id_guru ?>"><i class="fa fa-
pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
        Edit
        </button>
    </td>
</tr>

        <!-- edit -->
        <div class="modal
fade" id="edit<?= $x->id_guru ?>" tabindex="-1" aria-
labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
        <div
class="modal-dialog">
            <div
class="modal-content">
                <div
class="modal-header">
                    <button
on type="button" class="close" data-dismiss="modal"
aria-label="Close">
                        <
&times;

```

```
<div  
  class="modal-body">  
  <  
    div class="form-group">  
  
      <input type="hidden" name="id_guru" value="<?= $x->id_guru ?>" id="">  
  
      <label for="">Nama</label>  
  
      <input type="text" name="nama" value="<?= $x->nama ?>" class="form-control" required>  
    </div>  
    <  
      div class="form-group">  
  
        <label for="">Alamat</label>  
  
        <input type="text" name="alamat" value="<?= $x->alamat ?>" class="form-control" required>  
      </div>  
      <  
        div class="form-group">  
  
          <label for="">Kelas</label>  
  
          <input type="text" name="kelas" value="<?= $x->kelas ?>" class="form-control" required>  
        </div>  
        <  
          div class="form-group">  
  
            <label for="">Foto</label>  
  
            <input type="file" name="foto_guru" class="form-control">  
          </div>  
        >  
      </div>  
    <div  
      class="modal-footer">
```

```

        <
    button type="button" class="btn btn-secondary" data-
    dismiss="modal">Batal</button>
    <
    button type="submit" class="btn btn-
    primary">Update</button>
        </div>
    >
        </form>
    </div>
        </div>
    </div>

        <?php } ?>
    </tbody>
    </table>
    </div>
    <!-- /.table-responsive -->
    </div>
    <!-- /.panel-body -->
    </div>
    <!-- /.panel -->
    </div>
    <!-- /.col-lg-12 -->
</div>

```

Data Siswa

```

<div class="modal fade" id="tambah" tabindex="-1"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-
hidden="true">
    <div class="modal-dialog">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-content">
                <div class="modal-header">
                    <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-
label="Close">
                        <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                    </button>
                    <h3 class="modal-title"
id="exampleModalLabel">Tambah Siswa</h3>
                </div>

```

```

        <form action="=
base_url('admin/Siswa/simpan'); ?&gt;" method="post"
method="post" enctype="multipart/form-data"&gt;
            &lt;div class="modal-body"&gt;
                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;label
for=""&gt;Nama&lt;/label&gt;
                        &lt;input type="text"
name="nama" class="form-control" required&gt;
                    &lt;/div&gt;
                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;label
for=""&gt;Alamat&lt;/label&gt;
                        &lt;input type="text"
name="alamat" class="form-control" required&gt;
                    &lt;/div&gt;
                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;label
for=""&gt;Kelas&lt;/label&gt;
                        &lt;input type="text"
name="kelas" class="form-control" required&gt;
                    &lt;/div&gt;
                &lt;div class="form-group"&gt;
                    &lt;label
for=""&gt;Foto&lt;/label&gt;
                        &lt;input type="file"
name="foto" class="form-control"&gt;
                    &lt;/div&gt;

                &lt;/div&gt;
                &lt;div class="modal-footer"&gt;
                    &lt;button type="reset"
class="btn btn-secondary"&gt;Reset&lt;/button&gt;
                    &lt;button type="submit"
class="btn btn-primary"&gt;Simpan&lt;/button&gt;
                &lt;/div&gt;
            &lt;/form&gt;
        &lt;/div&gt;
    &lt;/div&gt;
&lt;!-- end tambah --&gt;

&lt;div class="row"&gt;
    &lt;div class="col-lg-12"&gt;
        &lt;div class="panel panel-default"&gt;
            &lt;div class="panel-heading"&gt;</pre

```

```

        Tambah data siswa
    </div>
    <!-- /.panel-heading -->
    <div class="panel-body">
        <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
        if ($data) { ?>
            <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">
                <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">&lt;/button>
                <i class="fa <?= $data[2] ?>">
aria-hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
            </div>
        <?php } ?>
        <button type="button" class="btn btn-
primary btn-sm" title="Tambah data" style="margin-
bottom: 10px;" data-toggle="modal" data-
target="#tambah"><i class="fa fa-plus" aria-
hidden="true"></i>
        Tambah
    </button>
    <div class="table-responsivex">
        <table class="table table-striped
table-bordered table-hover" id="dataTables-example">
            <thead class="bg-info">
                <tr>
                    <th
width="5%">No</th>
                    <th>Nama</th>
                    <th>Alamat</th>
                    <th>Password</th>
                    <th>Status</th>
                    <th
width="20%">Aksi</th>
                </tr>
            </thead>
            <tbody>
                <?php
                    $no = 1;
                    foreach ($siswa as $x) {
                ?>
                    <tr>
                        <td><?= $no++
?></td>

```

```

        <td><?= $x->nama
?></td>
        <td><?= $x-
>alamat ?></td>
        <td><?= $x->kelas
?></td>
        <td>
            <a href=<?=
base_url("assets/img/siswa/$x->foto"); ?>"_
target="_blank">
                <img
style="height: 80px;" src=<?=
base_url('assets/img/siswa/' . $x->foto); ?>">
            </a>
        </td>
        <td>
            <a class="btn
btn-danger btn-sm" title="Hapus data" href='<?=
base_url("admin/Siswa/hapus/$x->id_siswa"); ?>'
onclick="return confirm('Apakah anda yakin menghapus
data <?= $x->nama ?> ini ?');"><i class="fa fa-
trash"></i> Hapus</a>
                &nbsp;
            <button
type="button" title="Edit data" class="btn btn-
warning btn-sm" data-toggle="modal" data-
target="#edit<?= $x->id_siswa ?>"><i class="fa fa-
pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
                Edit
            </button>
        </td>
    </tr>

        <!-- edit -->
        <div class="modal
fade" id="edit<?= $x->id_siswa ?>" tabindex="-1"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-
hidden="true">
            <div
class="modal-dialog">
                <div
class="modal-content">
                    <div
class="modal-header">
                        <button
on type="button" class="close" data-dismiss="modal"
aria-label="Close">

```

```
<span aria-hidden="true">&times; </span>
</button>
<h3 class="modal-title" id="exampleModalLabel">Edit siswa</h3>
</div>
<form action="= base_url('admin/Siswa/update'); ?" method="post" enctype="multipart/form-data">
<div class="modal-body">
<div class="form-group">
<input type="hidden" name="id_siswa" value="= $x-&gt;id_siswa ?" id="">
<label for="">Nama</label>
<input type="text" name="nama" value="= $x-&gt;nama ?" class="form-control" required>
</div>
<div class="form-group">
<label for="">Alamat</label>
<input type="text" name="alamat" value="= $x-&gt;alamat ?" class="form-control" required>
</div>
<div class="form-group">
<label for="">Kelas</label>
<input type="text" name="kelas" value="= $x-&gt;kelas ?" class="form-control" required>
</div>
<div class="form-group">
<label for="">Foto</label>
```

```

        <input type="file" name="foto" class="form-control">
    </div>
</div>
<div class="modal-footer">
    <button type="button" class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Batal</button>
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Update</button>
</div>
</div>

        <?php } ?>
    </tbody>
    </table>
</div>
<!-- /.table-responsive -->
</div>
<!-- /.panel-body -->
</div>
<!-- /.panel -->
</div>
<!-- /.col-lg-12 -->
</div>

```

Pengumuman

```

<div class="modal fade" id="tambah" tabindex="-1"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-hidden="true">
    <div class="modal-dialog">
        <div class="modal-content">
            <div class="modal-header">
                <button type="button" class="close"
data-dismiss="modal" aria-label="Close">

```

```

        <span aria-
hidden="true">&times;</span>
    </button>
    <h3 class="modal-title"
id="exampleModalLabel">Tambah pengumuman</h3>
    </div>
    <form action=<?=
base_url('admin/Pengumuman/simpan'); ?>"
method="post">
        <div class="modal-body">
            <div class="form-group">
                <label for="">Judul</label>
                <input type="text"
name="judul" class="form-control" required>
            </div>
            <div class="form-group">
                <label for="">Isi
pengumuman</label>
                <input type="text" name="isi"
class="form-control" required>
            </div>
            <div class="modal-footer">
                <button type="reset" class="btn
btn-secondary">Reset</button>
                <button type="submit" class="btn
btn-primary">Simpan</button>
            </div>
        </form>
    </div>
</div>
<!-- end tambah -->

<div class="row">
    <div class="col-lg-12">
        <div class="panel panel-default">
            <div class="panel-heading">
                Tambah data pengumuman
            </div>
            <!-- /.panel-heading -->
            <div class="panel-body">
                <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
                if ($data) { ?>
                    <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">

```

```

        <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">×</button>
            <i class="fa <?= $data[2] ?>">
aria-hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
            </div>
            <?php } ?>
            <button type="button" class="btn btn-
primary btn-sm" title="Tambah data" style="margin-
bottom: 10px;" data-toggle="modal" data-
target="#tambah"><i class="fa fa-plus" aria-
hidden="true"></i>
            Tambah
            </button>
            <div class="table-responsivex">
                <table class="table table-striped
table-bordered table-hover" id="dataTables-example">
                    <thead class="bg-info">
                        <tr>
                            <th
width="5%">No</th>
                            <th
width="10%">Tanggal</th>
                            <th
width="30%">Judul</th>
                            <th>Isi
pengumuman</th>
                            <th
width="20%">Aksi</th>
                        </tr>
                    </thead>
                    <tbody>
                        <?php
                            $no = 1;
                            foreach ($pengumuman as
$x) {
                                ?>
                                <tr>
                                    <td><?= $no++
?></td>
                                    <td><?= $x-
>tanggal ?></td>
                                    <td><?= $x->judul
?></td>
                                    <td><?= $x->isi
?></td>
                                    <td>

```

```

        <a class="btn
btn-danger btn-sm" title="Hapus data" href='<?=
base_url("admin/Pengumuman/hapus/$x->id_pengumuman");
?>' onclick="return confirm('Apakah anda yakin
menghapus data <?= $x->judul ?> ini ?');"><i
class="fa fa-trash"></i> Hapus</a>
&ensp;
<button
type="button" title="Edit data" class="btn btn-
warning btn-sm" data-toggle="modal" data-
target="#edit<?= $x->id_pengumuman ?>"><i class="fa
fa-pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
Edit
</button>
</td>
</tr>

<!-- edit -->
<div class="modal
fade" id="edit<?= $x->id_pengumuman ?>" tabindex="-1"
aria-labelledby="exampleModalLabel" aria-
hidden="true">
<div
class="modal-dialog">
<div
class="modal-content">
<div
class="modal-header">
<button
on type="button" class="close" data-dismiss="modal"
aria-label="Close">
<span aria-hidden="true">&times;</span>
</button>
<h3
class="modal-title" id="exampleModalLabel">Edit
pengumuman</h3>
</div>
<form
action="<?= base_url('admin/Pengumuman/update'); ?>"
method="post">
<div
class="modal-body">
<div class="form-group">

```

```
<input type="hidden" name="id_pengumuman"
value=<?= $x->id_pengumuman ?>" id="">

<label for="">Judul</label>

<input type="text" name="judul" value=<?= $x-
>judul ?>" class="form-control" required>
</div>


```

Kontak

```

<div class="row">
    <div class="col-lg-12">
        <div class="panel panel-default">
            <div class="panel-heading">
                Data Kontak
                <button type="button" title="Edit
data" class="btn-kanan btn btn-warning btn-sm" data-
toggle="modal" data-target="#edit"><i class="fa fa-
pencil-square-o" aria-hidden="true"></i>
                    Edit
                </button>
            </div>
            <!-- /.panel-heading -->
            <div class="panel-body">
                <?php $data = $this->session-
>flashdata('pesan');
                if ($data) { ?>
                    <div class="alert <?= $data[1] ?>
alert-dismissible">
                        <button type="button"
class="close" data-dismiss="alert" aria-
hidden="true">x</button>
                        <i class="fa <?= $data[2] ?>">
aria-hidden="true"></i> <?= $data[0] ?>
                    </div>
                <?php } ?>
                <table>
                    <tr>
                        <td style="padding-right:
10px;">
                            <h4>Telepon</h4>
                        </td>
                        <td>
                            <h4>: <?=
$kontak[3]['isi'] ?></h4>
                        </td>
                    </tr>
                    <tr>
                        <td>
                            <h4>Email</h4>
                        </td>
                        <td>
                            <h4>: <?=
$kontak[4]['isi'] ?></h4>
                        </td>

```

```

        </tr>
    </table>

    <!-- edit -->
    <div class="modal fade" id="edit"
tabindex="-1" aria-labelledby="exampleModalLabel"
aria-hidden="true">
        <div class="modal-dialog">
            <div class="modal-content">
                <div class="modal-
header">
                    <button type="button"
class="close" data-dismiss="modal" aria-
label="Close">
                        <span aria-
hidden="true">&times;</span>
                    </button>
                    <h3 class="modal-
title" id="exampleModalLabel">Edit pengumuman</h3>
                </div>
                <form action=<?=
base_url('admin/Profil/updateKontak'); ?>"
method="post">
                    <div class="modal-
body">
                        <div class="form-
group">
                            <label
for="">Telepon</label>
                            <input
type="text" name="telp" value=<?=
$kontak[3]['isi']
?>" class="form-control" required>
                        </div>
                        <div class="form-
group">
                            <label
for="">Email</label>
                            <input
type="email" name="email" value=<?=
$kontak[4]['isi']
?>" class="form-control" required>
                        </div>
                    </div>
                    <div class="modal-
footer">
                        <button
type="button" class="btn btn-secondary" data-
dismiss="modal">Batal</button>

```

```
        <button
      type="submit" class="btn btn-primary">Update</button>
    </div>
  </form>
</div>
</div>
<!-- /.table-responsive -->
</div>
<!-- /.panel-body -->
</div>
<!-- /.panel -->
</div>
<!-- /.col-lg-12 -->
</div>
```

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Setelah melakukan perancangan aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah implementasi. Implementasi merupakan tahap penerapan bagi sistem baru dan merupakan tahap dimana aplikasi siap digunakan. Implementasi bertujuan untuk menjelaskan modul-modul perancangan.

1. Tampilan Registrasi *User*

The screenshot shows a registration form titled "Please Registrasi". It features a logo at the top right. The form includes fields for "Username", "Password", "Konfirmasi Password", and "Telp". Below these are two buttons: a blue "Daftar" button and a grey "Reset" button. At the bottom, there is a link "Sudah punya akun ? login". The background is divided into three vertical sections: green on the left, white in the center containing the form, and blue on the right.

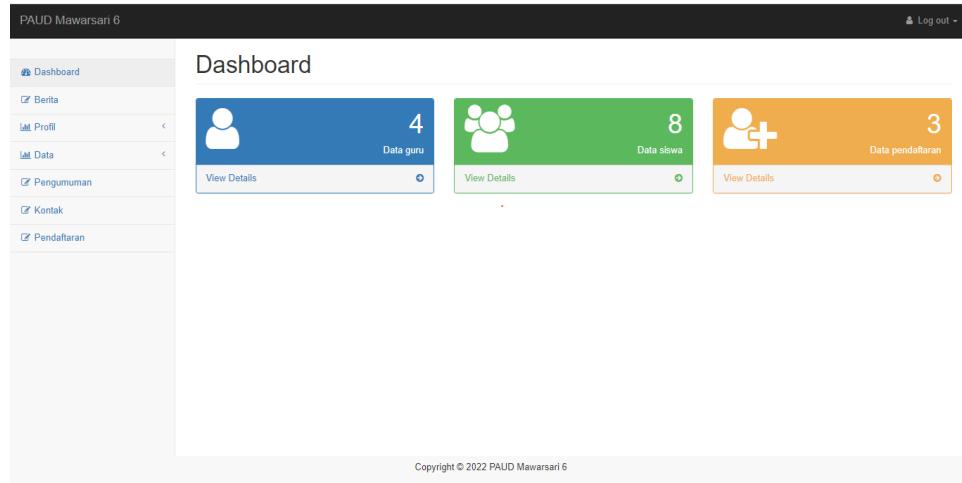
Gambar 5. 1 Registrasi

2. Tampilan *Login User* dan Admin

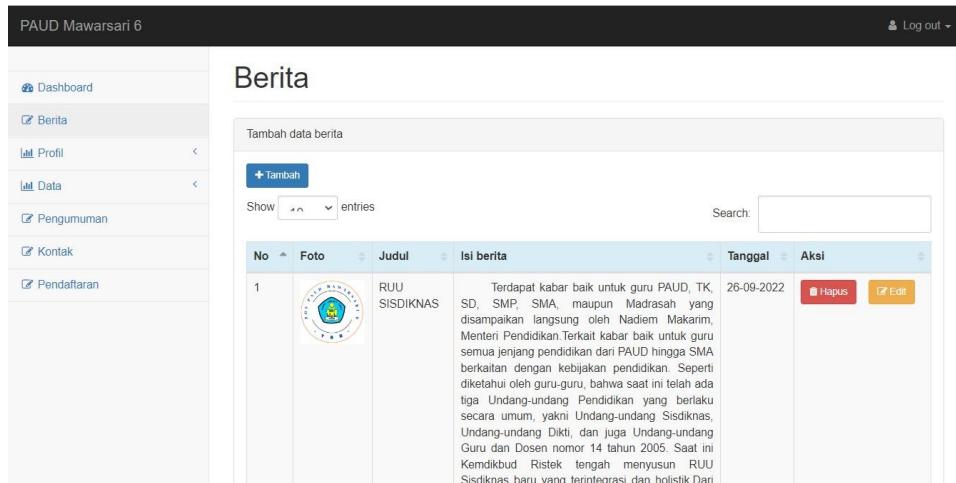
The screenshot shows a login form titled "Please LOGIN". It features a circular logo at the top left. The form includes fields for "Username" and "Password". Below these is a blue "Login" button. At the bottom, there is a link "Belum punya akun ? daftar disini". The background is divided into three vertical sections: green on the left, white in the center containing the form, and blue on the right.

Gambar 5. 2 Tampilan *Login* admin & *User*

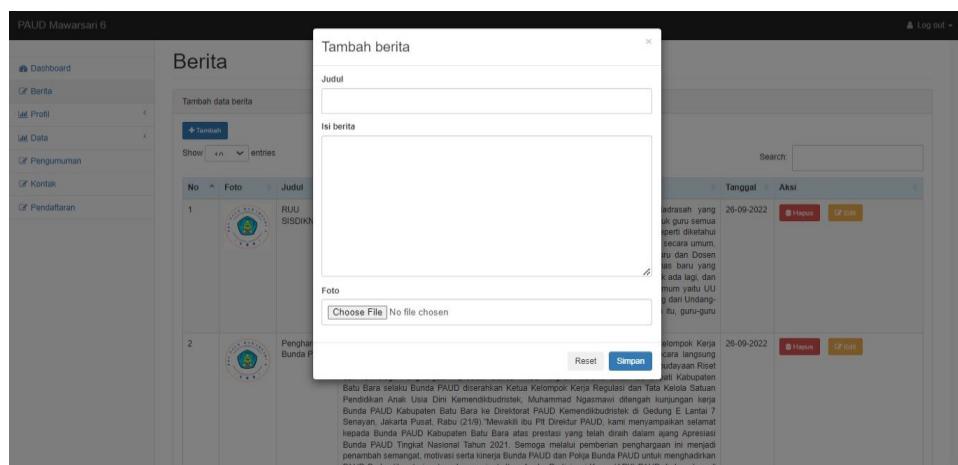
3. Tampilan admin



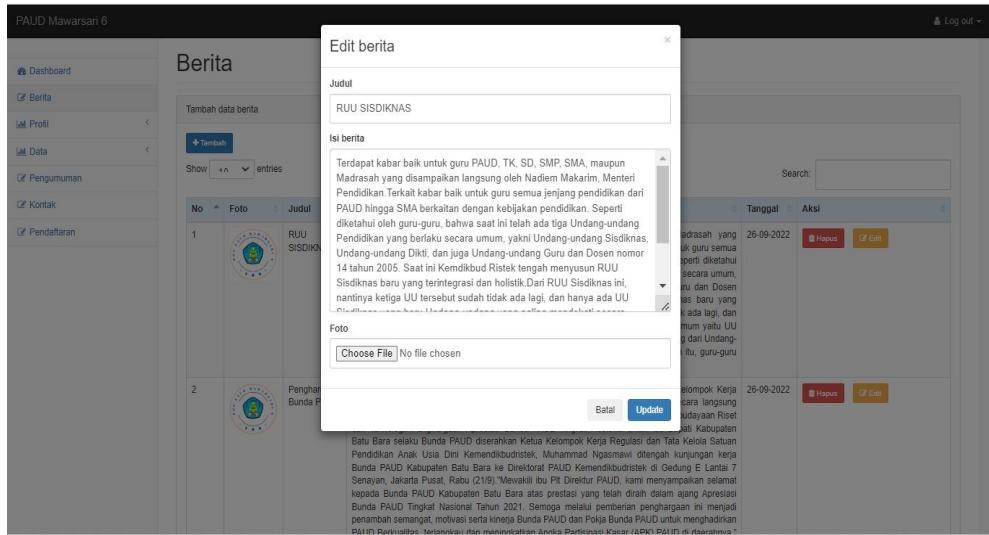
Gambar 5. 3 Tampilan *Dashboard* Admin



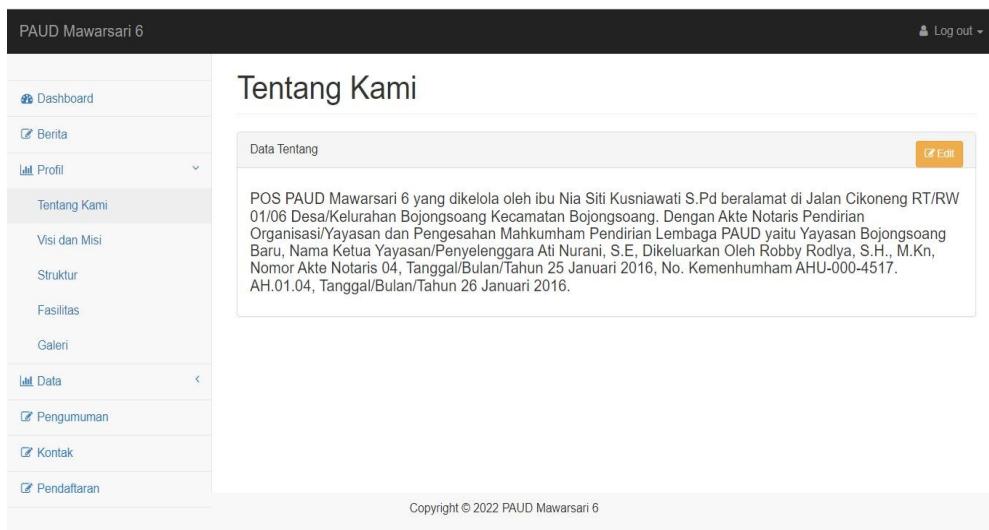
Gambar 5. 4 Tampilan Berita Admin



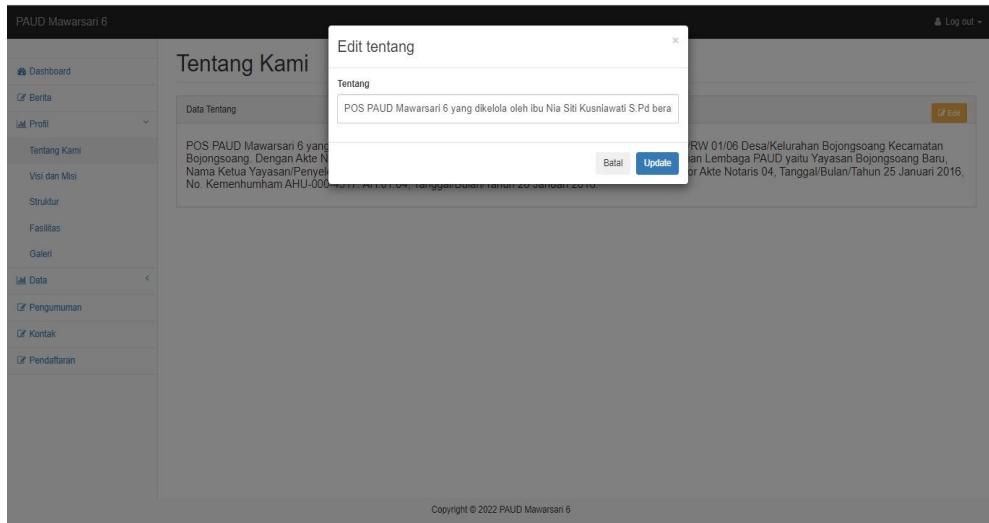
Gambar 5. 5 Tampilan Tambah Berita Admin



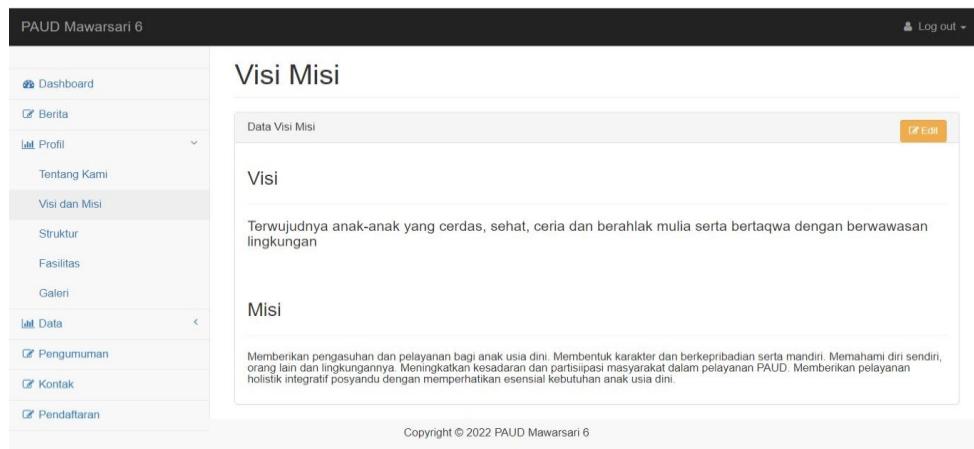
Gambar 5. 6 Tampilan Edit Berita Admin



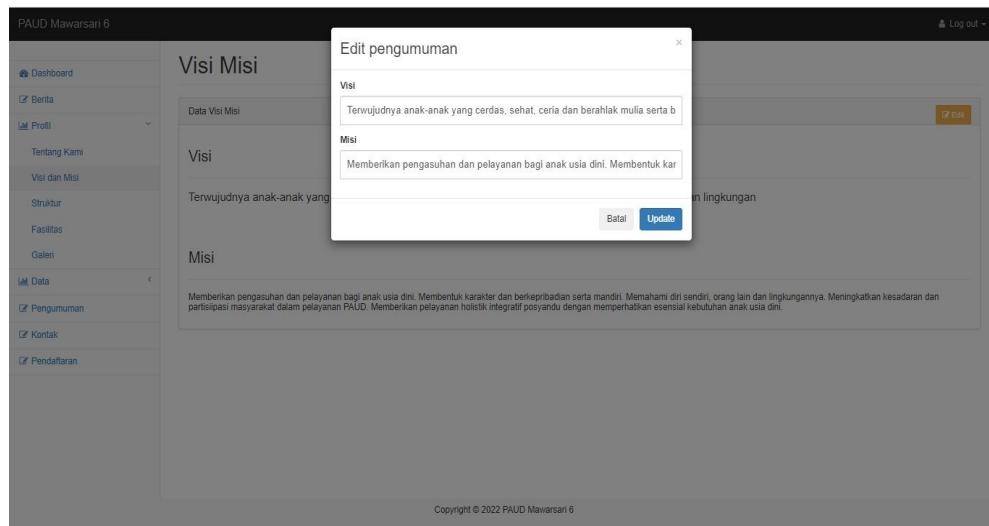
Gambar 5. 7 Tampilan Profil-Tentang Kami Admin



Gambar 5. 8 Tampilan Profil-Edit Tentang Kami Admin



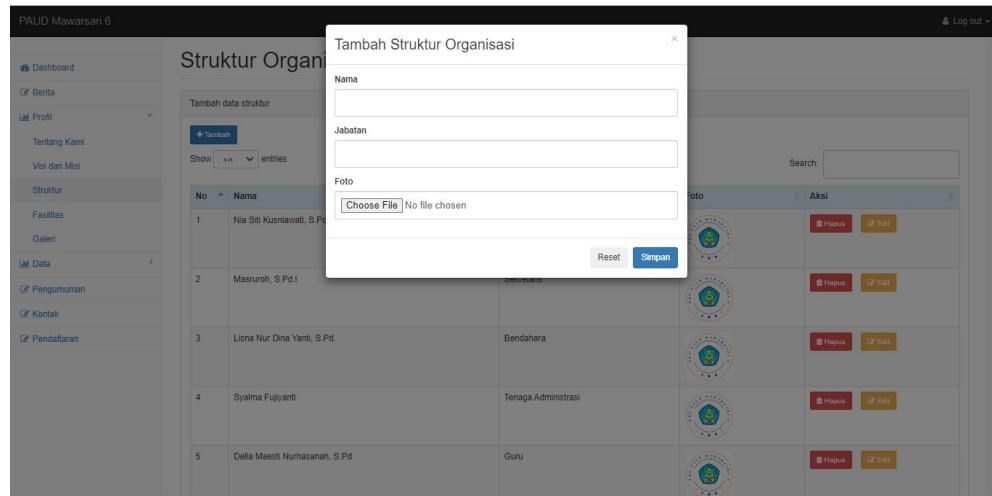
Gambar 5. 9 Tampilan Profil-Visi&Misi Admin



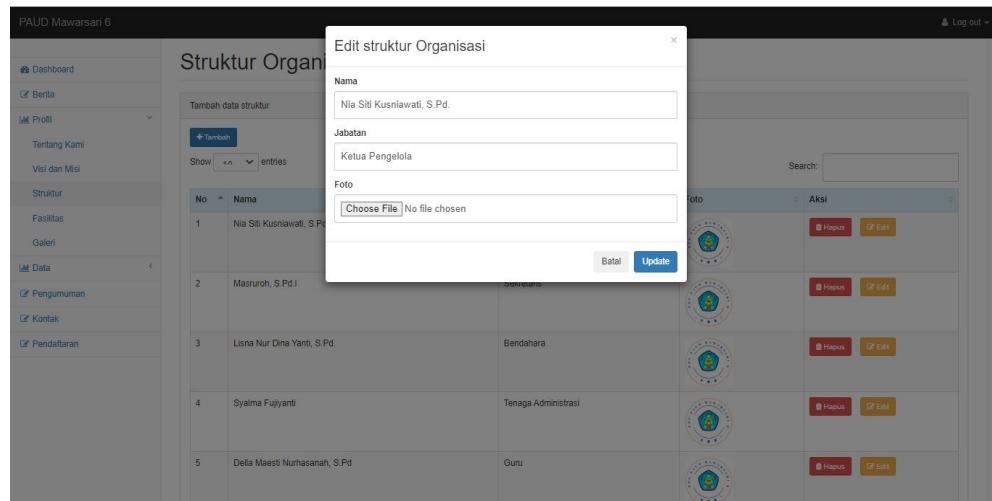
Gambar 5. 10 Tampilan Profil-Edit Visi&Misi Admin

No	Nama	Jabatan	Foto	Aksi
1	Nia Siti Kusniawati, S.Pd.	Ketua Pengelola		<button>Hapus</button> <button>Edit</button>
2	Masruroh, S.Pd.I	Sekretaris		<button>Hapus</button> <button>Edit</button>
3	Lisna Nur Dina Yanti, S.Pd.	Bendahara		<button>Hapus</button> <button>Edit</button>

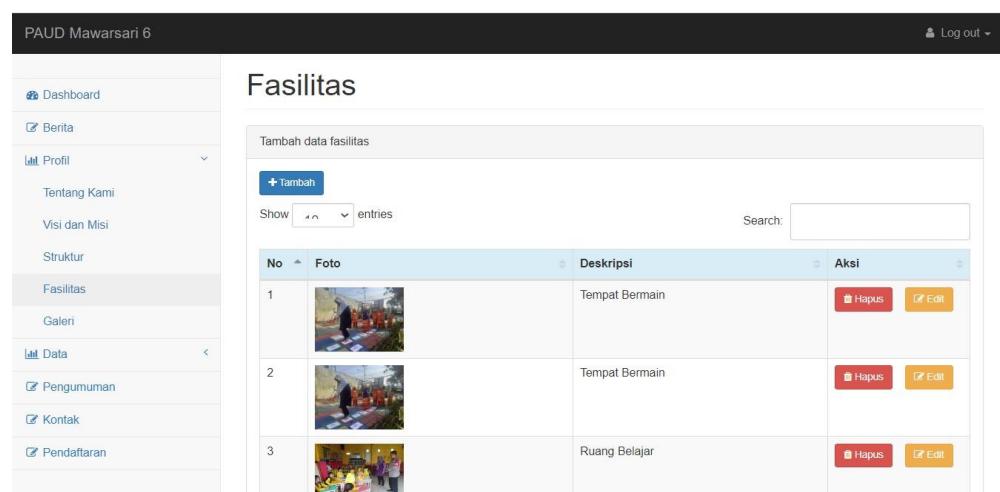
Gambar 5. 11 Tampilan Profil-Struktur Organisasi Admin



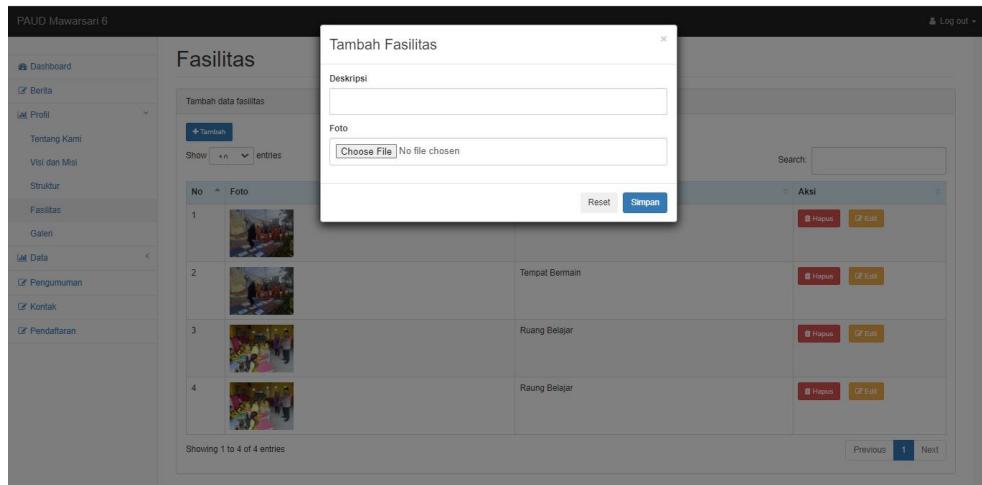
Gambar 5. 12 Tampilan Profil-Tambah Struktur Organisasi Admin



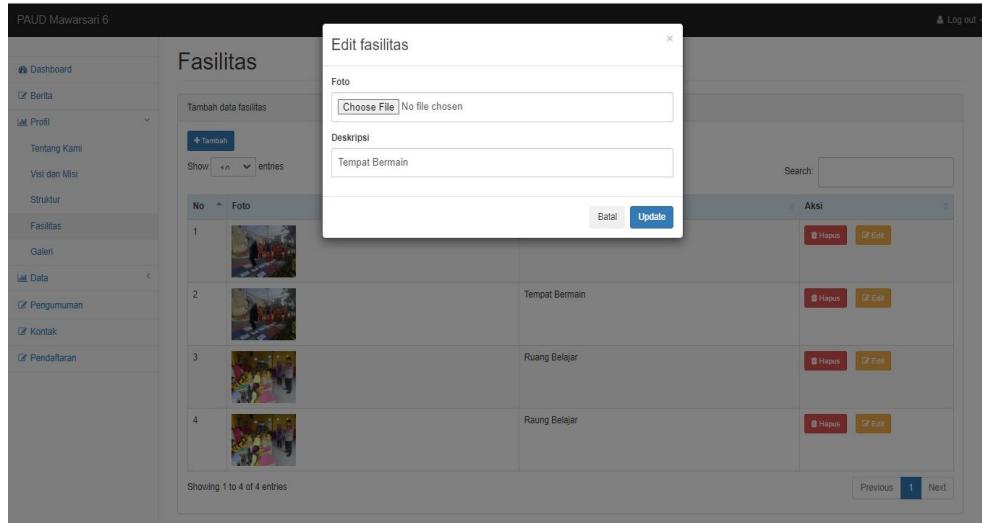
Gambar 5. 13 Tampilan Profil-Edit Struktur Organisasi Admin



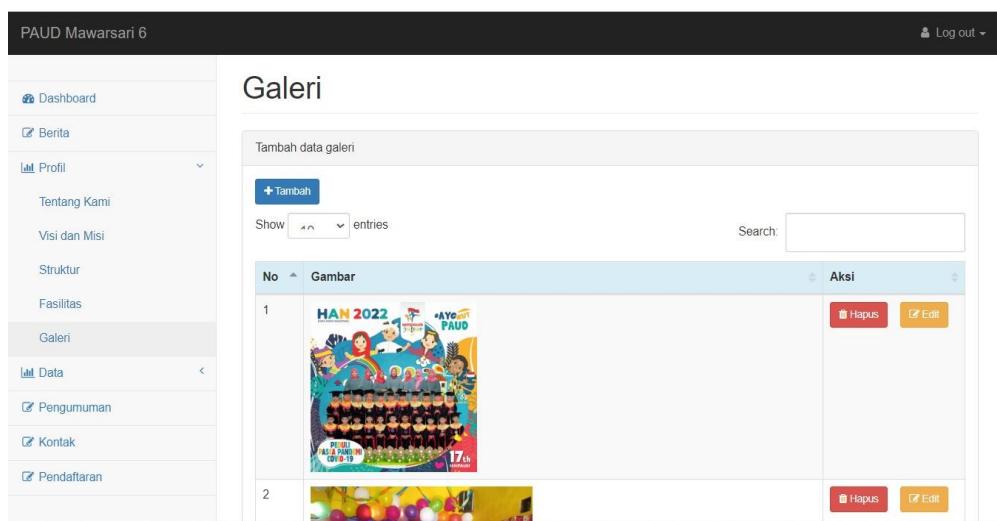
Gambar 5. 14 Tampilan Profil-Fasilitas Admin



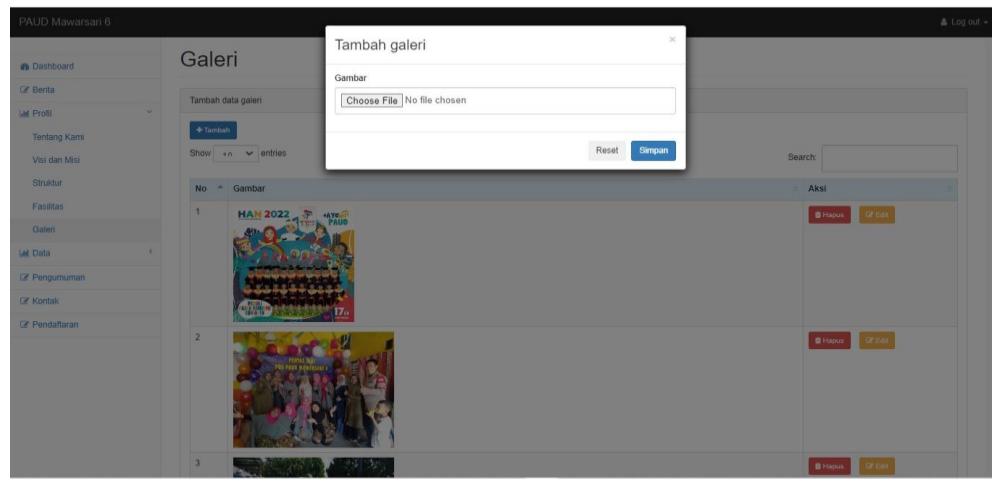
Gambar 5. 15 Tampilan Profil-Tambah Fasilitas Admin



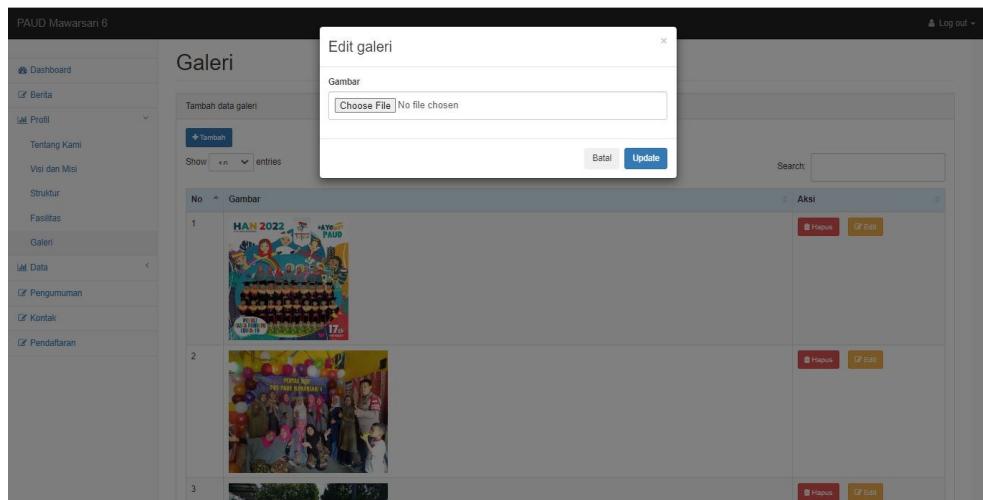
Gambar 5. 16 Tampilan Profil-Edit Fasilitas Admin



Gambar 5. 17 Tampilan Profil-Galeri Admin



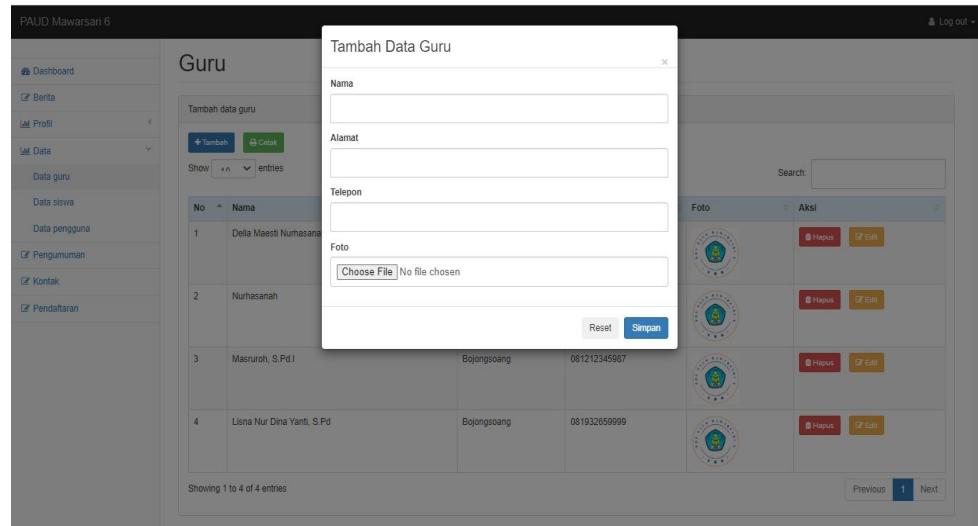
Gambar 5. 18 Tampilan Profil-Tambah Galeri Admin



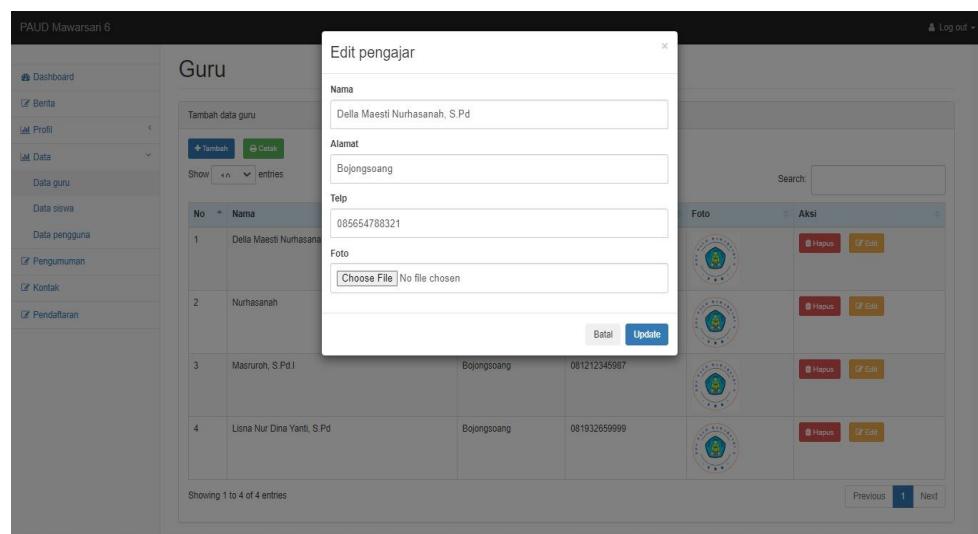
Gambar 5. 19 Tampilan Profil-Edit Galeri Admin

Tambah data guru					
		Nama	Alamat	Telepon	Foto
1	Della Maesti Nurhasanah, S.Pd	Bojongsoang	085654788321		<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
2	Nurhasanah	Bojongsoang	081722658932		<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>
3	Masruroh, S.Pd.I	Bojongsoang	081212345987		<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>

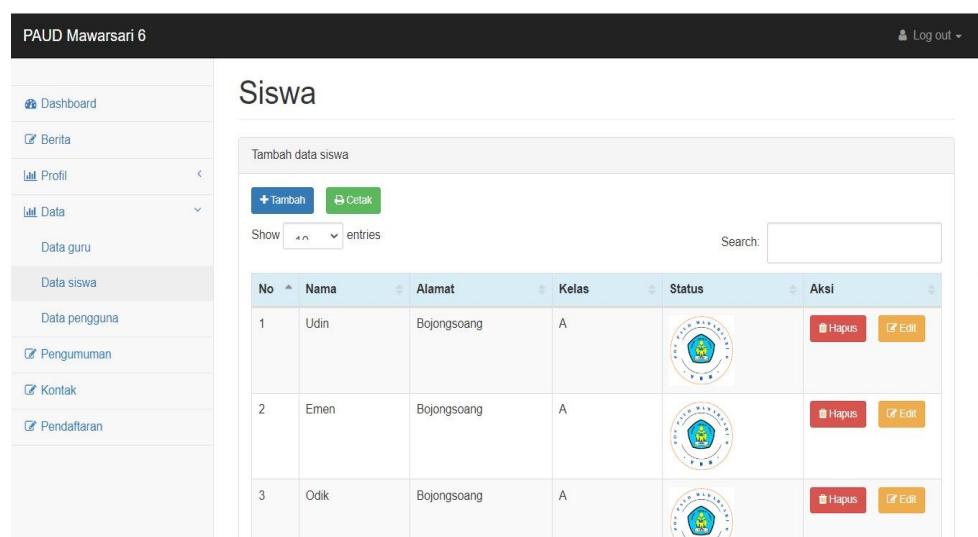
Gambar 5. 20 Admin Data-Data Guru Admin



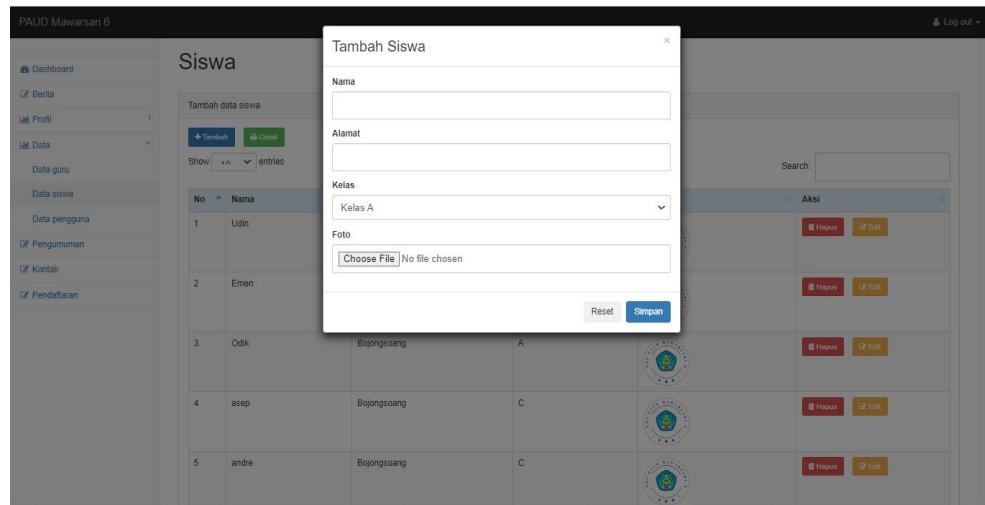
Gambar 5. 21 Tampilan Data-Tambah Data Guru Admin



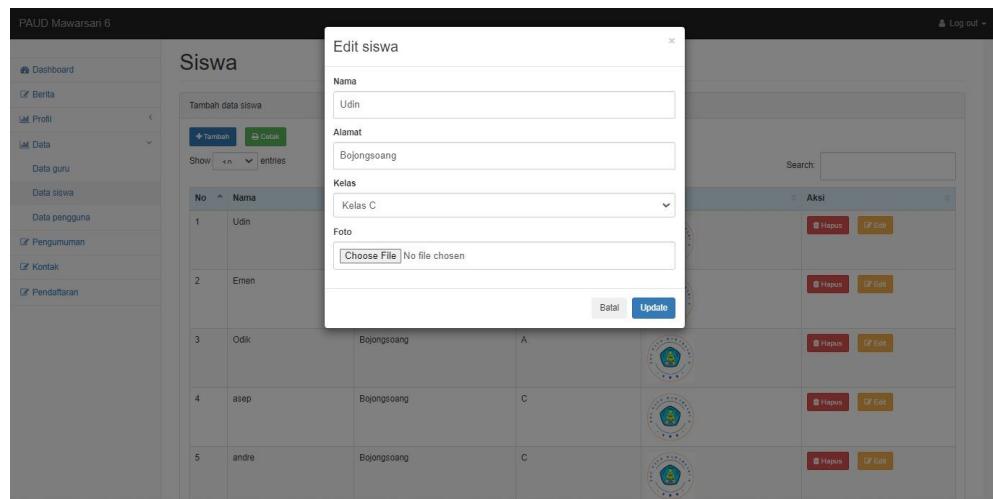
Gambar 5. 22 Tampilan Data-Edit Data Guru Admin



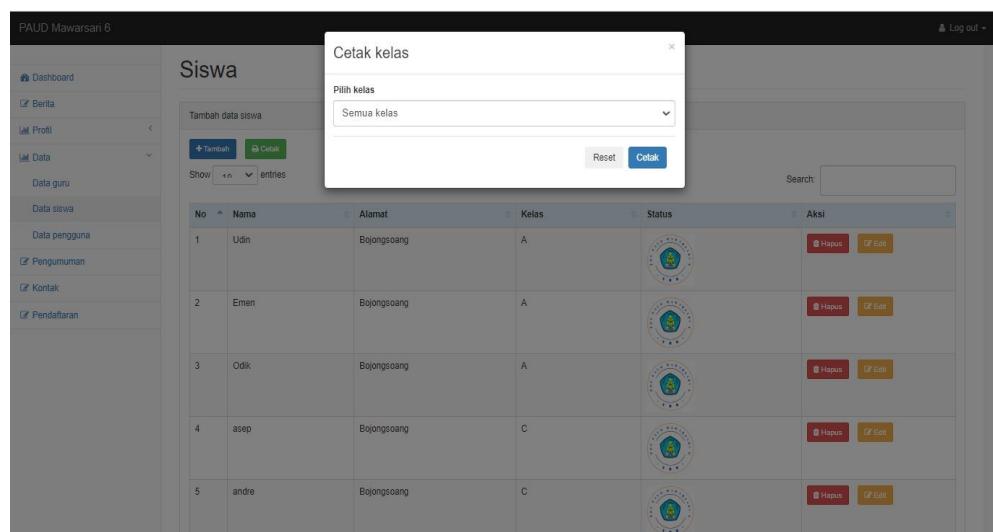
Gambar 5. 23 Tampilan Data-Data Siswa Admin



Gambar 5. 24 Tampilan Data-Tambah Data Siswa



Gambar 5. 25 Tampilan Data-Edit Data Siswa Admin



Gambar 5. 26 Tampilan Data-Cetak Data Siswa Admin

Pengguna						
Tambah data pengguna						
<input type="button" value="+ Tambah"/> Show <input type="button" value="<"/> <input type="button" value=">"/> entries Search: <input type="text"/>						
No	Username	Telp	Password	Status	Aksi	
1	admin	086253425388	admin	admin	<input type="button" value="Hapus"/>	<input checked="" type="button" value="Edit"/>
2	user	096765343234	user	user	<input type="button" value="Hapus"/>	<input checked="" type="button" value="Edit"/>
3	atep	086253425387	atep	admin	<input type="button" value="Hapus"/>	<input checked="" type="button" value="Edit"/>
4	ade	1	1	user	<input type="button" value="Hapus"/>	<input checked="" type="button" value="Edit"/>

Gambar 5. 27 Tampilan Data-Data Pengguna

Pengguna						
Tambah pengguna						
Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> Telp <input type="text"/> Status <input type="radio"/> Admin <input type="radio"/> User						
Reset <input type="button" value="Simpan"/>						
Showing 1 to 4 of 4 entries						

Gambar 5. 28 Tampilan Data-Tambah Data Pengguna Admin

Pengguna						
Edit pengguna						
Username <input type="text" value="admin"/> Password <input type="password" value="*****"/> Telp <input type="text" value="086253425388"/> Status <input checked="" type="radio"/> Admin <input type="radio"/> User						
Reset <input type="button" value="Update"/>						
Showing 1 to 4 of 4 entries						

Gambar 5. 29 Tampilan Data-Edit Pengguna Admin

Pengumuman

No	Tanggal	Judul	Isi pengumuman	Aksi
1	27-08-2022	libur	Akan ada hari libur	<button>Hapus</button> <button>Edit</button>
2	26-09-2022	Libur Natal	Pada hari ini sekolah libur dikarenakan bertepatan dengan hari natal	<button>Hapus</button> <button>Edit</button>
3	26-09-2022	Libur	Hari ini kegiatan Belajar mengajar libur karena bertepatan dengan hari cuti bersama	<button>Hapus</button> <button>Edit</button>

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Gambar 5. 30 Tampilan Pengumuman Admin.

Tambah pengumuman

Judul
libur

Isi pengumuman
Akan ada hari libur

Reset Simpan

Gambar 5. 31 Tampilan Tambah Pengumuman Admin

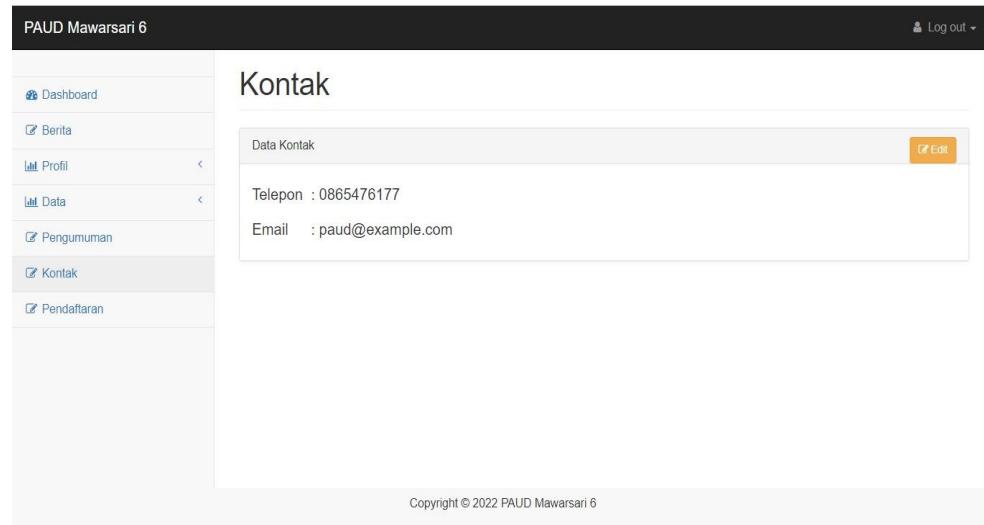
Edit pengumuman

Judul
libur

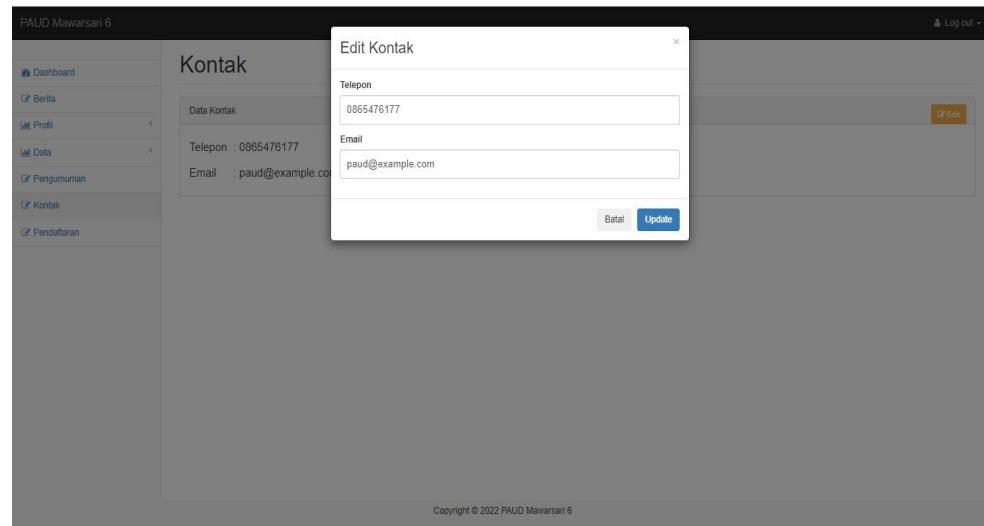
Isi pengumuman
Akan ada hari libur

Batal Update

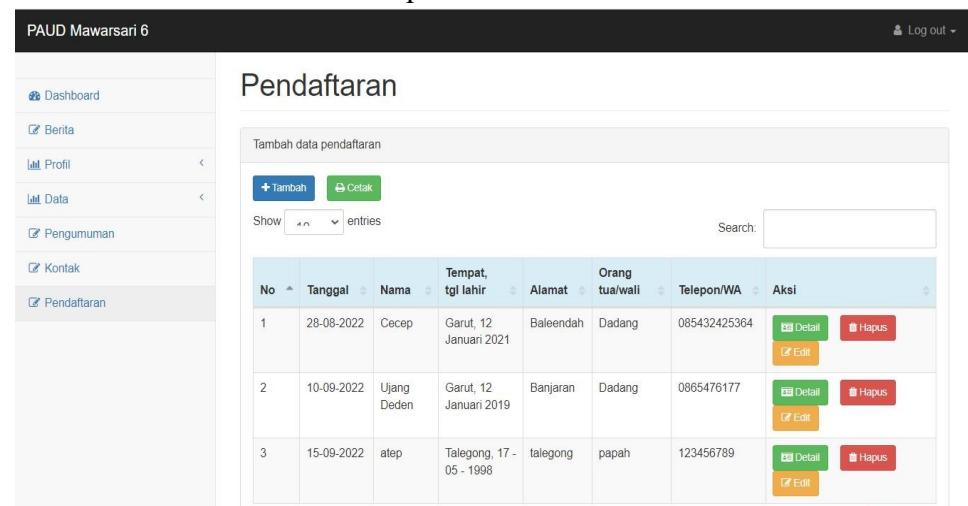
Gambar 5. 32 Tampilan Edit Pengumuman Admin



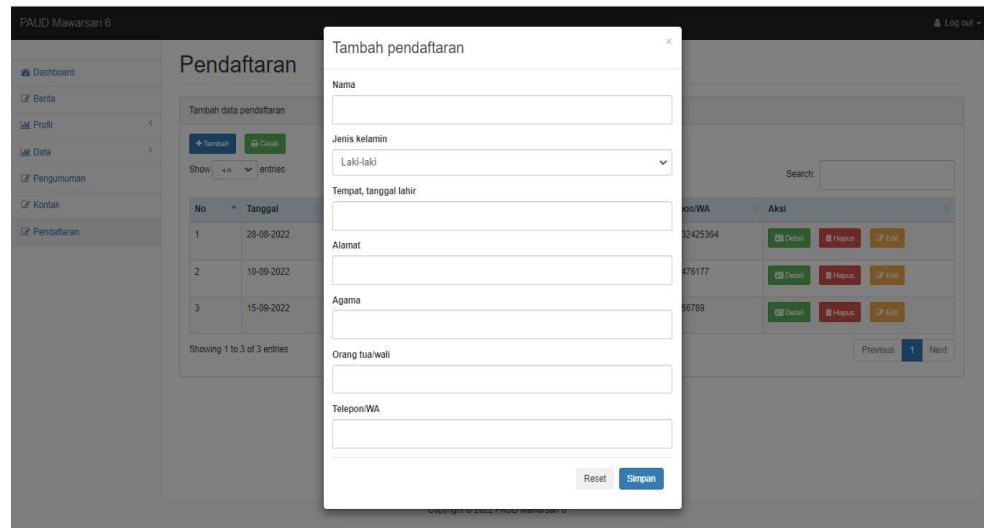
Gambar 5. 33 Tampilan Kontak Admin



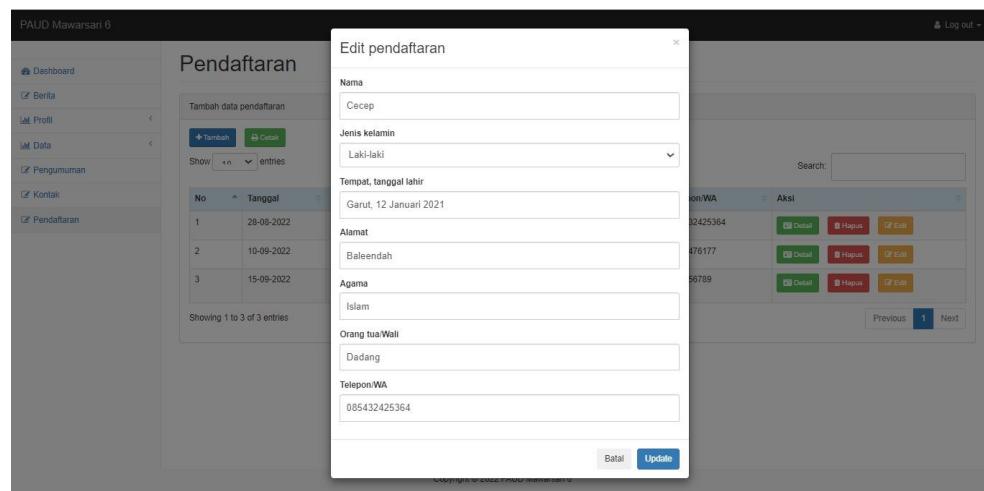
Gambar 5. 34 Tampilan Edit Kontak Admin



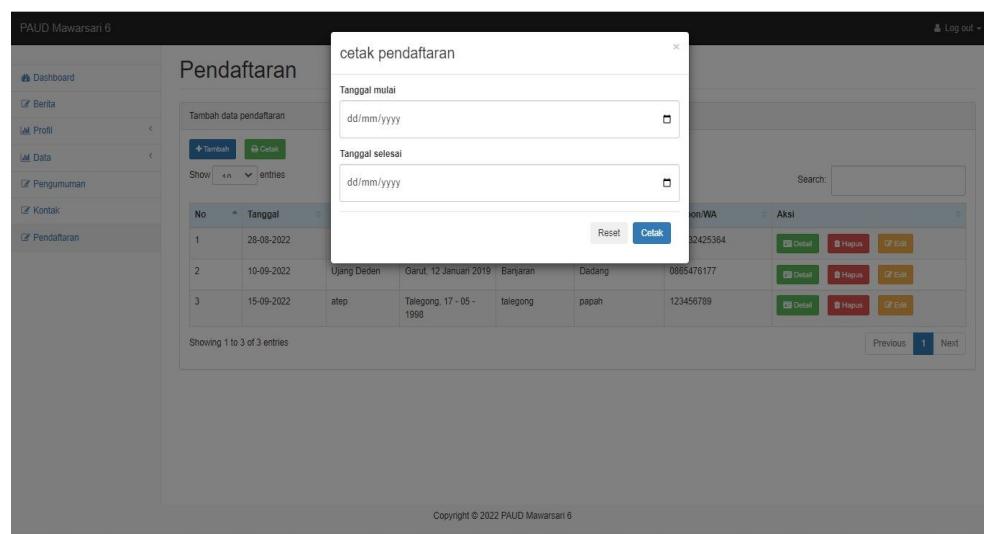
Gambar 5. 35 Tampilan Pendaftaran Admin



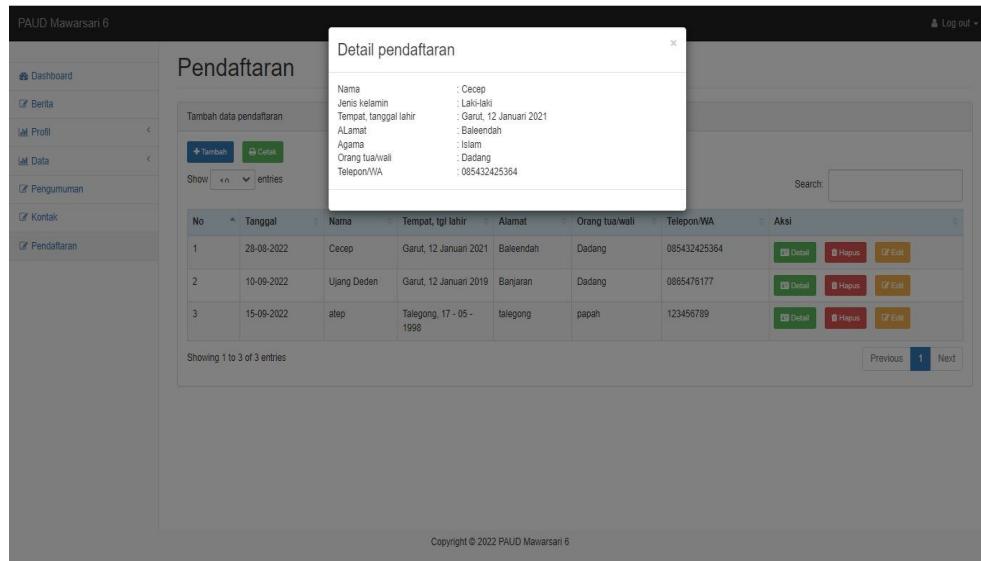
Gambar 5. 36 Tampilan Tambah Pendaftaran Admin



Gambar 5. 37 Tampilan Edit Pendaftaran Admin



Gambar 5. 38 Tampilan Cetak Pendaftaran Admin



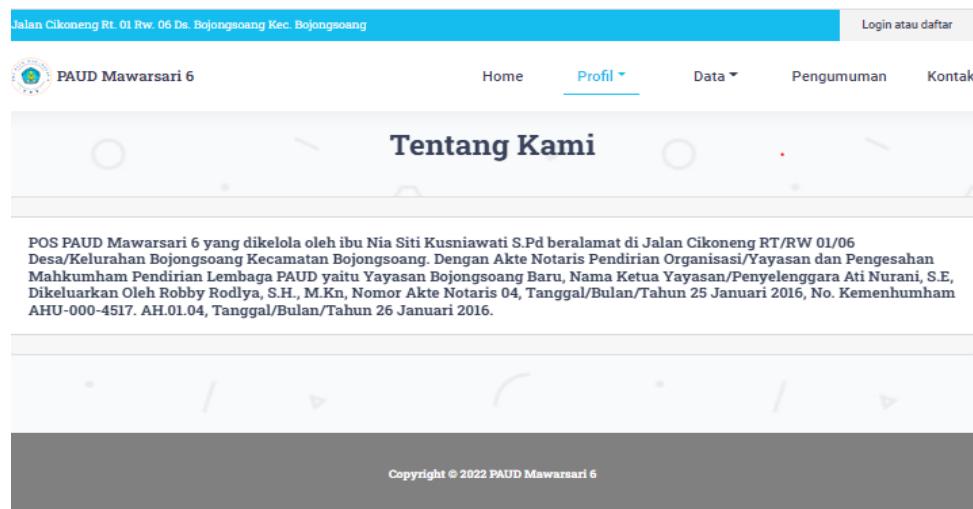
Gambar 5. 39 Tampilan Detail Pendaftaran Admin

4. Tampilan User

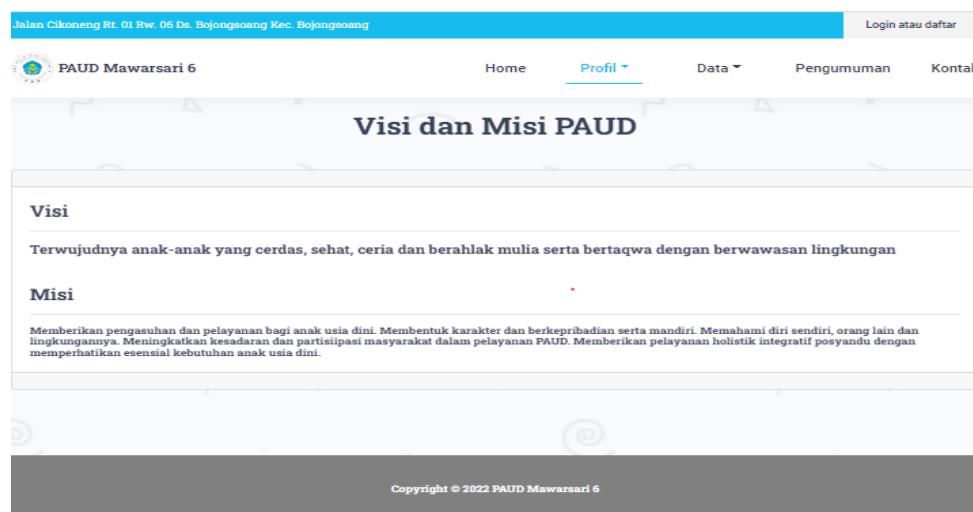
Gambar 5. 40 Tampilan Home User



Gambar 5. 41 Tampilan Berita User



Gambar 5. 42 Tampilan Profil-Tentang Kami User



Gambar 5. 43 Tampilan Profil-Visi&Misi User

Jalan Cikoneg Rt. 01 Rw. 06 Ds. Bojongoeng Kec. Bojongoeng

PAUD Mawarsari 6

Home Profil Data Pengumuman Kontak

Struktur Organisasi

Name : Nia Siti Kusniawati, S.Pd. Jabatan : Ketua Pengelola	Name : Masruroh, S.Pd.I Jabatan : Sekretaris	Name : Littna Nur Dina Yanti, S.Pd. Jabatan : Bendahara	Name : Syalma Fujiyanti Jabatan : Tenaga Administrasi
Name : Della Maesti Nurhasanah, S.Pd Jabatan : Guru	Name : Nurhasanah Jabatan : Guru	Name : Masruroh, S.Pd.I Jabatan : Guru	Name : Litsna Nur Dina Yanti, S.Pd. Jabatan : Guru

Copyright © 2022 PAUD Mawarsari 6

Gambar 5. 44 Tampilan Profil-Struktur Organisasi *User*

Jalan Cikoneg Rt. 01 Rw. 06 Ds. Bojongoeng Kec. Bojongoeng

PAUD Mawarsari 6

Home Profil Data Pengumuman Kontak

Fasilitas

Tempat Bermain	Tempat Bermain	Ruang Belajar	Ruang Belajar
----------------	----------------	---------------	---------------

Copyright © 2022 PAUD Mawarsari 6

Gambar 5. 45 Tampilan Profil-Fasilitas *User*

Jalan Cikoneg Rt. 01 Rw. 06 Ds. Bojongoeng Kec. Bojongoeng

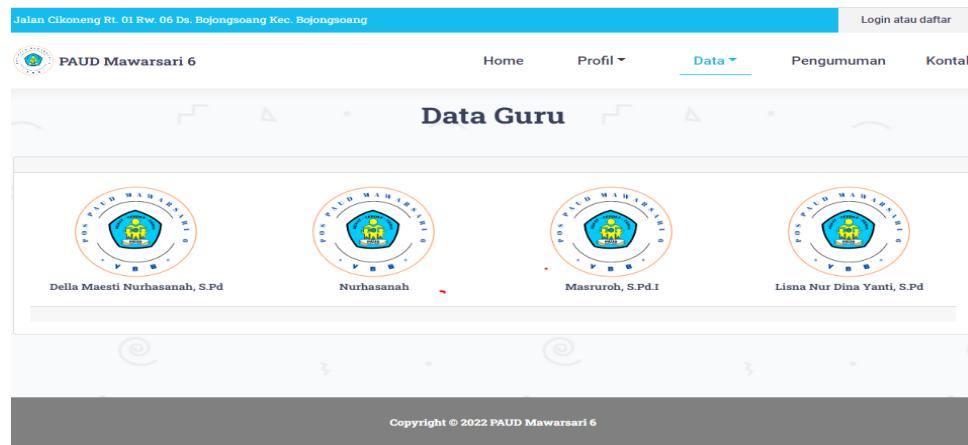
PAUD Mawarsari 6

Home Profil Data Pengumuman Kontak

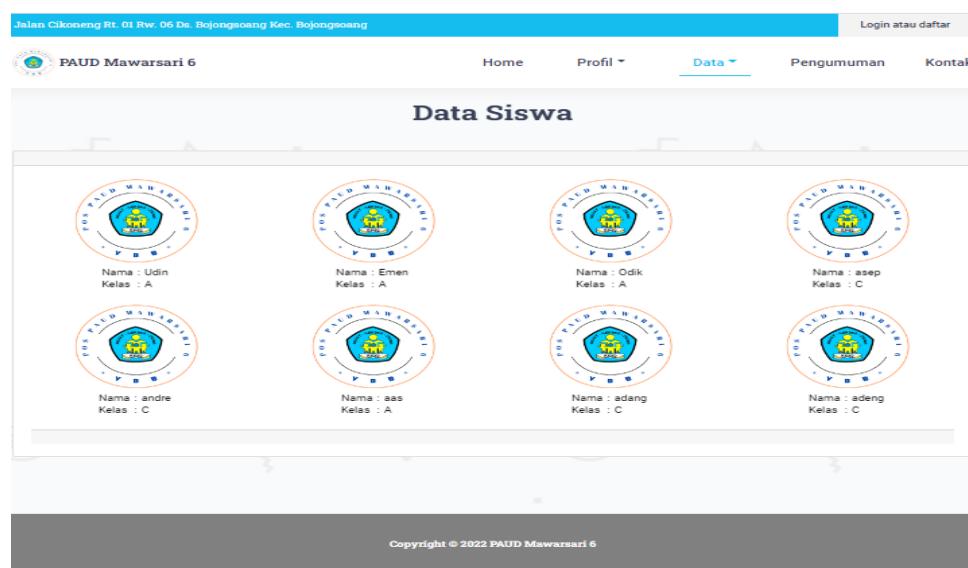
Galeri

Copyright © 2022 PAUD Mawarsari 6

Gambar 5. 46 Tampilan Profil Galeri *User*



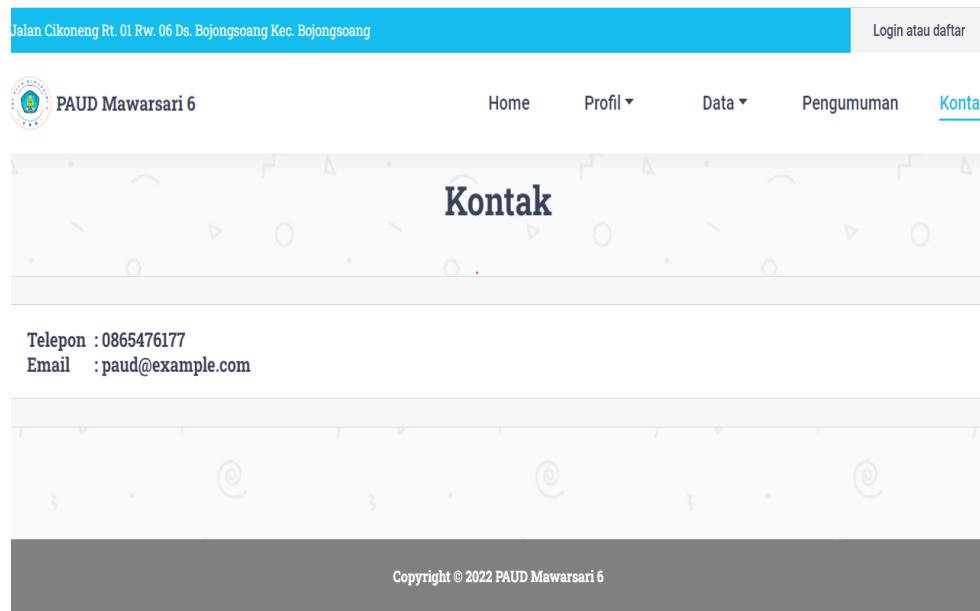
Gambar 5. 47 Tampilan Data-Data Guru *User*



Gambar 5. 48 Admin Data-Data Siswa *User*

No	Tanggal	Judul	Isi pengumuman
1	27-08-2022	libur	Akan ada hari libur
2	26-09-2022	Libur Natal	Pada hari ini sekolah libur dikarenakan bertepatan dengan hari natal
3	26-09-2022	Libur	Hari ini kegiatan Belajar mengajar libur karena bertepatan dengan hari cuti bersama

Gambar 5. 49 Tampilan Pengumuman *User*



Gambar 5. 50 Tampilan Kontak *User*

The registration form is titled 'FORM PENDAFTARAN PAUD MAWARSARI 6'. It contains the following fields:

- Nama:** An input field with a placeholder 'Masukkan Nama'.
- Jenis kelamin:** A dropdown menu with options 'Laki-laki' and 'Perempuan'.
- Tempat, tanggal lahir:** An input field for birthplace and date.
- Alamat:** An input field for address.
- Agama:** An input field for religion.
- Orangtua/wali:** An input field for guardian information.
- Telepon/WA:** An input field for phone number.
- Daftar:** A blue rectangular button.
- Reset:** A grey rectangular button.

Gambar 5. 51 Tampilan Form Pendaftaran *User*

5.2 Pengujian

5.2.1 Rencana Pengujian

Perlu adanya proses pengujian untuk menentukan kesalahan pada aplikasi sebelum aplikasi diterapkan di lapangan. Pada tahap pengujian, penulis menggunakan metode black box, yaitu metode pengujian yang mengabaikan mekanisme internal sistem atau komponen dan hanya berfokus pada output yang dihasilkan dalam menanggapi input yang dipilih dan kondisi eksekusi. Berikut merupakan hasil pengujian yang telah dilakukan:

Tabel 5. 1 Rencana Pengujian

No	Item Uji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Registrasi <i>User</i>	Mengisi username, paseword, konfirmasi password, dan no telpon pada form registrasi	<i>User berhasil</i>	Berhasil	Valid
2	Form <i>Login Admin User</i>	Mengisi <i>username</i> dan password	Admin dan user dapat masuk ke sistem	Berhasil	Valid
3	Halaman <i>Dasboard Admin</i>	Melakukan proses login	Ketika proses <i>login</i> selesai sistem dapat menampilkan halaman <i>dashboard</i> .	Berhasil	Valid
4	Halaman Berita Admin	Klik menu berita	Admin dapat mengakses halaman berita	Berhasil	Valid
5	Tambah Berita Admin	Klik ikon tambah pada menu berita	Admin dapat menambahkan data berita	Berhasil	Valid
6	Edit Berita Admin	Klik ikon edit pada menu berita	Admin dapat mengedit data berita	Berhasil	Valid
7	Hapus Berita Admin	Klik ikon hapus pada menu berita	Admin dapat menghapus data berita	Berhasil	Valid

8	Halaman Tentang Kami Admin	Klik halaman profil, kemudian klik sub halaman tentang kami	Admin dapat mengakses halaman tentang kami	Berhasil	Valid
9	Edit Tentang Kami Admin	Klik ikon edit pada halaman tentang kami	Admin dapat mengedit data tentang kami	Berhasil	Valid
10	Halaman Visi & Misi Admin	Klik halaman profil, Kemudian klik sub halaman visi & misi	Admin dapat mengakses halaman visi & misi	Berhasil	Valid
11	Edit Visi & Misi Admin	Klik ikon edit pada halaman visi & misi	Admin dapat mengedit data visi & misi	Berhasil	Valid
12	Halaman Struktur Organisasi Admin	Klik halaman profil, kemudian klik sub halaman struktur organisasi	Admin dapat mengkases halam struktur organisasi	Berhasil	Valid
13	Tambah Struktur Organisasi Admin	Klik ikon tambah pada halaman struktur organisasi	Admin dapat menambahkan data struktur organisasi	Berhasil	Valid
14	Edit Struktur Organisasi Admin	Klik ikon edit pada halaman struktur organisasi	Admin dapat mengedit data struktur organisasi	Berhasil	Valid
15	Hapus Struktur organisasi Admin	Klik ikon hapus pada halaman struktur organiasi	Admin dapat menghapus data struktur organisasi	Berhasil	Valid
16	Halaman Fasilitas Admin	Klik halaman profil, kemudian klik sub halaman fasilitas	Admin dapat mengakses halaman fasilitas	Berhasil	Valid
17	Tambah Fasilitas Admin	Klik ikon tambah pada	Admin dapat menambahka	Berhasil	Valid

		halaman fasilitas	n data fasilitas		
18	Edit Fasilitas Admin	Klik ikon edit pada halaman fasilitas	Admin dapat mengedit data fasilitas	Berhasil	Valid
19	Hapus Fasilitas Admin	Klik ikon hapus pada halaman fasilitas	Admin dapat menghapus data fasilitas	Berhasil	Valid
20	Halaman Galeri Admin	Klik halaman profil, kemudian klik sub halaman galeri	Admin dapat mengakses halaman galeri	Berhasil	Valid
21	Tambah Galeri Admin	Klik ikon tambah pada halaman galeri	Admin dapat menambahkan data galeri	Berhasil	Valid
22	Edit Galeri Admin	Klik ikon edit galeri	Admin dapat mengganti data galeri .	Berhasil	Valid
23	Hapus Galeri Admin	Klik ikon hapus pada halaman galeri	Admin dapat menghapus data galeri	Berhasil	Valid
24	Halaman Data Guru Admin	Klik halaman profil, kemudia klik sub halaman data guru	Admin dapat mengakses halaman data guru	Berhasil	Valid
25	Tambah Data Guru Admin	Klik ikon tambah pada halaman data guru	Admin dapat menambahkan data guru	Berhasil	Valid
26	Edit Data Guru Admin	Klik ikon edit pada halaman data guru	Admin dapat mengedit data guru	Berhasil	Valid
27	Hapus Data Guru Admin	Klik ikon hapus pada halaman data guru	Admin dapat menghapus data guru	Berhasil	Valid
28	Cetak Data Guru Admin	Klik ikon cetak pada	Admin dapat melakukan	Berhasil	Valid

		halaman data guru	cetak data guru		
29	Halaman Data Siswa Admin	Klik halam profil, kemudian halaman data siswa	Admin dapat mengakses halaman data siswa	Berhasil	Valid
30	Tambah Data Siswa Admin	Klik ikon tambah pada halaman data siswa	Admin dapat menambahkan data siswa	Berhasil	Valid
31	Edit Data Siswa Admin	Klik ikon edit pada halaman data siswa	Admin dapat mengedit data siswa	Berhasil	Valid
32	Hapus Data Siswa Admin	Klik ikon hapus pada halaman data siswa	Admin dapat menghapus data siswa	Berhasil	Valid
33	Cetak Data Siswa Admin	Klik ikon cetak pada halaman data siswa	Admin dapat mencetak data siswa	Berhasil	Valid
34	Halaman pengumuman Admin	Klik halaman pengumuman	Admin dapat mengakses halaman pengumuman	Berhasil	Valid
35	Tambah pengumuman Admin	Klik ikon tambah pada halaman pengumuman	Admin dapat menambahkan data pengumuman	Berhasil	Valid
36	Edit pengumuman Admin	Klik ikon edit pada halaman pengumuman	Admin dapat mengedit data pengumuman	Berhasil	Valid
37	Hapus pengumuman Admin	Klik ikon hapus pada halaman pengumuman	Admin dapat menghapus data pengumuman	Berhasil	Valid
38	Halaman pendaftaran Admin	Klik halaman pendaftaran	Admin dapat mengakses halaman pendaftaran	Berhasil	Valid

39	Tambah Pendaftaran Admin	Klik ikon tambah pada halaman pendaftaran	Admin dapat menambahkan data pendaftaran	Berhasil	Valid
40	Edit Pendaftaran Admin	Klik ikon edit pada halaman pendaftaran	Admin dapat mengedit data pendaftaram	Berhasil	Valid
41	Hapus Pendaftaran Admin	Klik ikon hapus pada halaman pendaftaran	Admin dapat menghapus data pendaftaran	Berhasil	Valid
42	Cetak pendaftaran Admin	Klik ikon cetak pada halaman pendaftaran.	Admin dapat mencetak data pendaftaran	Berhasil	Valid
43	Kontak Admin	Klik halaman kontak	Admin dapat mengakses halaman kontak	Berhasil	Valid
44	Kontak edit Admin	Klik ikon edit pada halaman kontak	Admin dapat mengedit data kontak	Berhasil	Valid
45	Home User	Klik menu <i>home</i>	Sistem dapat dapat menjalankan slider dan menampilkan informasi seperti: tata cara pendaftaran dan berita.	Berhasil	Valid
46	Profil-Tentang Kami <i>User</i>	Klik Menu profil, kemudian klik sub menu tentang kami	Sistem Dapat menampilkan Informasi tentang sejarah sekolah.	Berhasil	Valid
47	Profil-Visi&Misi <i>User</i> .	Klik menu profil, kemudian klik sub menu visi&misi.	Sistem dapat menampilkan informasi tentang visi&misi sekolah	Berhasil	Valid
48	Profil-Struktu	Klik menu profil,	Sistem dapat menampilkan	Berhasil	Valid

	Organisasi <i>User</i>	kemudian klik sub menu struktur organisasi	informasi struktur organisasi sekolah		
49	Profil-Fasilitas <i>User</i>	Klik menu profil, kemudian klik sub menu fasilitas	Sistem dapat menampilkan informasi tentang fasilitas sekolah	Berhasil	Valid
50	Profil-Galeri <i>User</i>	Klik menu profil, kemudian klik sub menu galeri	Sistem dapat menampilkan informasi tentang galeri sekolah	Berhasil	Valid
51	Data-Data Guru <i>User</i>	Klik menu data, kemudian klik sub menu data guru	Sistem dapat menampilkan informasi tentang data guru sekolah.	Berhasil	Valid
52	Data-Data Siswa <i>User</i>	Klik menu data, kemudian klik sub menu data siswa	Sistem dapat menampilkan informasi tentang data siswa sekolah	Berhasil	Valid
53	Pengumuman <i>User</i>	Klik menu pengumuman	Sistem dapat menampilkan informasi mengenai data pengumuman sekolah.	Berhasil	Valid
54	Kontak <i>User</i>	Klik menu kontak	Sistem dapat menampilkan informasi mengenai data kontak sekolah.	Berhasil	Valid
56	Form Pendaftaram <i>User</i>	Melakukan login dari sisi user	Sistem dapat mekukan proses pendaftaran.	Berhasil	Valid

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Membangun sistem informasi *company profile* sebagai media promosi dan pendaftaran siswa menggunakan *framework codeigniter* dan bootstrap ini merupakan perancangan dari sistem yang berjalan. Berbagai masalah yang muncul telah coba untuk diselesaikan dengan sistem yang baru ini. Adapun kesimpulan yang dapat diambil antara lain:

1. Dengan terangcangnya sistem informasi *company profile* dan pendaftaran siswa maka diharapkan dapat membantu sekolah PAUD dalam menyampaikan informasi tentang PAUD untuk mendukung kegiatan promosi. Selain itu sistem dapat mendukung proses pendaftaran siswa di sekolah.
2. Dengan terimplementasinya sistem informasi *company profile* dan pendaftaran siswa diharapkan akan mempermudah masyarakat dalam mengakses sistem informasi dan melakukan proses pendaftaran siswa.
3. Sistem informasi ini dapat menghasilkan laporan data guru, siswa, dan pendaftaran siswa

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, sistem informasi *company profile* sebagai media promosi dan pendaftaran siswa menggunakan *framework codeigniter* dan bootstrap masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis memberikan saran sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan sistem kedepanya. Adapun sarannya sebagai berikut:

1. Penambahan fitur maps, kalender, somed (youtube, IG, atau Facebook), Komentar bagi halaman user
2. Penambahan informasi pendaftaran yang bisa disimpan oleh sistem seperti: *fotocopy KK, fotocopy akte Kelahiran anak, fotocopy ktp orang tua*
3. Penambahan fitur pembayaran ketika user telah berhasil mengisi formulir.

DAFTAR PUSTAKA

- AS, R., & Shalahuddin, M. (2016). *pdfcoffee.com_buku-rpl-rosa-as-and-m-salahuddin-pdf-free.pdf* (hal. 291). Informatika Bandung. <https://doi.org/978-602-1514-05-4>
- Badrul, M., Ardy, R., Nusa Mandiri Jl Jatiwaringin Raya No, S., & Cipinang Melayu Jakarta Timur, K. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 52–61.
- Bakhri, A. S., Elanda, A., & Rahmawati, E. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile dan Monitoring Calon Pelamar Pada Perusahaan Berbasis Web (Studi Kasus : PT . Faros Bakti Utama Persada) tergabung didalam asosiasi Jasa Outsourcing dimana aturan serta tata cara pelaksanaannya sistem di d.* 16(62), 132–142.
- Cristian, A., Hersinto, S., & Agustina. (2018). *Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Prabumulih).* 07, 22–27.
- Damanik, B., Studi, P., Informasi, S., Sari, U., Indonesia, M., & Tuhamberua, K. (2021). *RANCANGAN SISTEM INFORMASI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA KABUPATEN NIAS UTARA MENGGUNAKAN PHP CODEIGNITER.* 6(1).
- Fahril, M., & Farhan, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT.Gotrans Logistics. *IJIRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering*, 1(1), 45–52.
- Fandhilah, F., Rindina, A. O., Ferdiansyah, D., & Ishaq, A. (2019). Implementasi Metode Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Negeri 2 Adiwerna. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 104–113. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5869>

- Gusti Salamah, U. (2021). *TUTORIAL VISUAL STUDIO CODE*. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Hasbi, M. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini* (1 ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Oktarina Sari, A., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). *WEB PROGRAMING* (1 ed.). Graha Ilmu.
- Pamungkas, C. A. (2017). *PENGANTAR dan IMPLEMENTASI BASIS DATA* (D. Novidiantoko & E. R. Fadilah (ed.); 1 ed.).
- Rahmalia, N. (2020). *Balsamiq, Tool Merancang Wireframe yang Ramah bagi Designer Pemula.* <https://glints.com/id/lowongan/balsamiq-adalah/#.YwrTtXZByDI>
- Rahmat Prehanto, D. (2020). *BUKU AJAR KONSEP SISTEM INFORMASI* (I. kadek Dwi Nuryana (ed.); 1 ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Ruhul Amin, M. K. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Smk Budhi Warman 1 Jakarta*. 2(2), 113–121.
- Sarwindah, S. (2018). Sistem Pendaftaran Siswa Baru Pada SMP N 1 Kelapa Berbasis Web Menggunakan Model UML. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 7(2), 110–115. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.573>
- Setia Bintara, W. (2022). *Pengertian Microsoft Visio – Fungsi, Fitur, Kelebihan.* <https://dianisa.com/pengertian-microsoft-visio/>
- Subagia, A. (2018). *Kolaborasi Codeigniter dan Ajax dalam Perancangan CMS*. PT. Elex media Komputida.
- Sudarto Hasugian, P. (2018). *PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI*. 3(1), 82–86.

LAMPIRAN

NOTULEN HASIL INTERVIEW

Hari/Tanggal : Kamis, 09 Juni 2022

Lokasi : PAUD Mawarsari 6

Narasumber : Ibu Nia Siti Kusniawati S.Pd

1. Tanya : Apa saja media yang digunakan untuk sarana Promosi di PAUD Mawarsari ?
Jawab : Pamlet, Brosur, Banner
2. Tanya : Bagaimana cara promosi di PAUD Mawarsari saat ini ?
Jawab : Dengan Cara menyebar memberihau warga sekitar dan menyerbarkan Pamlet, Brosur, Banner.
3. Tanya : Informasi apa saja yang terdapat pada promosi tersebut ?
Jawab : Informasi singkat mengenai PAUD Mawarsari seperti: Nama sekolah, Visi dan Misi, Alamat, beberapa Foto kegiatan, fasilitas sekolah, dan Kontak
4. Tanya : Kapan biasanya PAUD Mawarsari melakukan promosi ?
Jawab : Biasanya sebelum dimulainya tahun ajaran baru.
5. Tanya : Apa kendala pada saat melakukan promosi ? jika ada coba sebutkan.
Jawab : karena promosi yang kami lakukan masih manual yaitu dengan cara menyebar dan menemplikan pamler, brosur dan banner mengakibatkan memakan banyak waktu. Selain itu sifat brosur, pamlet yang terbuat dari kertas dan banner yang terbuat dari plastik memiliki daya tahan tidak lama, sehingga jika kami ingin melakukan promosi kembali harus mengeluarkan biaya kembali.
6. Tanya : Seperti apa proses pendaftaran siswa baru pada PAUD Mawarsari ini ?
Jawab : Untuk proses pendaftaran itu di kita biasanya orang tua murid datang kesekolah untuk mengisi formulir dan membayar uang pendaftaran
7. Tanya : Kapan PAUD Mawarsari membuka Pendaftaran calon siswa baru ?
Jawab : Sebelum tahun ajaran baru dimulai
8. Tanya : Media apa yang digunakan untuk melakukan proses pendaftaran ?
Jawab : Untuk media pendaftaran kita masih menggunakan formulir dan buku saja.

Pewawancara

Narasumber

(Fian Firmansyah)

(Nia Siti Kusniawati S.Pd)

LAMPIRAN

Ringkasan Hasil-Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama	Masalah	Metode	Hasil Penelitian
1	<p>Judul: Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile dan Monitoring Calon Pelamar Pada Perusahaan Berbasis Web (Studi kasu : PT. Faros Bhakti Utama Persada)</p> <p>Nama Penulis: Asep Samsul Bakhri, Anggi Elanda, Eka Rahmawati.</p> <p>Jurnal: Interkom Tahun: 2021</p>	PT Faros Bhakti Persada Belum memilkik <i>Company profile</i> , dan belum memiliki aplikasi perekutan pelamar.	<i>Waterfall</i>	Pembuatan Sistem Informasi <i>company profile</i> dan monitoring calon pelamar
2	<p>Judul : Penerapan Metode <i>Waterfall</i> pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru</p> <p>Penulis: Mohammad Badrul, Rizkyan Ardy</p> <p>Jurnal: Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)</p> <p>Tahun: 2021</p>	Proses penerimaan siswa baru yang dilakukan di SMK Cengkareng 1 masih dilakukan secara konvensional, dimana calon siswa datang ke sekolah untuk melakukan pendaftaran	SDLC	Pembuatan website karena teknologi ini dianggap mampu dalam meningkatkan pelayanan kepada calon siswa
3	<p>Judul: Rancang Bangun Sistem Informasi <i>Company Profile</i> Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics</p>	.Company profil masih dalam bentuk buku	<i>prototype</i>	pembuatan sistem informasi <i>company profile</i> berbasis web

	<p>Penulis: Muhammad Fahril, Muhammad Farhan</p> <p>Jurnal: <i>Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering</i></p> <p>Tahun: 2021</p>			
4	<p>Judul: Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada Smk Budhi Warman 1 Jakarta</p> <p>Penulis: Ruhu Amin</p> <p>Jurnal: <i>Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer</i></p>	<p>Sistem penerimaan peserta didik baru yang dipakai saat ini oleh SMK Budhi Warman 1 masih menggunakan sistem secara manual, dimana panitia pendaftaran memasukan data dengan melakukan pencatatan pada buku</p>	SDLC	Pembuatansistem informasi penerimaan peserta didik baru berbasis web pada SMK Budhi Warman 1
5	<p>Judul: Penerapan Metode <i>Waterfall</i> pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru</p> <p>Penulis: Mohammad Badrul, Rizkiyan Ardy</p> <p>Jurnal: Jurnal Sains Komputer & Informatika</p> <p>Tahun: 2021</p>	<p>Proses penerimaan siswa baru yang dilakukan di SMK Cengkareng 1 masih dilakukan secara konvensional, dimana calon siswa datang ke sekolah untuk melakukan pendaftaran</p>	<i>Waterfall</i>	Pembuatan Sistem Informasi Pendaftaran siswa baru berbasis website
6	<p>Judul: Rancang Bangun <i>Website</i> Sekolah dengan menggunakan</p>	<p>Media informasi yang digunakan di SMP Negeri 6 prabumulih masih manual</p>	<i>Waterfall</i>	Membangun <i>website</i> sekolah menengan pertama Prabumulih 6,

	<p><i>framework</i> bootstrap Penulis: Andi Christian, Sebri Hersinto, Agustina. Jurnal: SISFOKOM Tahun: 2018</p>	<p>seperti menggunakan papan pengumuman, spanduk dan berosur sehingga SMP Negeri 6 Prabumulih membutuhkan suatu media informasi yang cepat, tepat, tanpa harus ke sekolah dan dapat di akses secara online oleh masyarakat luas agar mendapatkan informasi yang akurat</p>		<p>agar mempermudah para siswa, guru dan semua komponen yang ada di lingkungan sekolah tersebut untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat. Kata</p>
7	<p>Judul: Sistem Pendaftaran siswa baru Penulis: Sarwindah Jurnal: SISFOKOM Tahun: 2018</p>	<p>Sistem yang digunakan pada SMP N 1 Kelapa saat ini dalam proses pendaftaran siswa baru masih dilakukan dean cara datang dulu kesekolahannya untuk melihat jadwal pendaftaran dan pengisian formulir yang disediakan oleh panitia</p>	<i>Waterfall</i>	<p>Pembuatan sistem pendaftaran siswa baru pada SMPN 1 kelapa berbasis Web menggunakan PHP dan MYSQL.</p>
8	<p>Judul: Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 109 Seriti Penulis: Hardiyanti Malius, Apriyanto, Ahmad Ali Hakam</p>	<p>informasi mengenai sekolah hanya disimpan pada file dan pengolahan data akademik masih menggunakan excel dan word</p>	<i>Waterfall</i>	<p>pembuatan website sistem informasi sekolah</p>

	Jurnal: Indonesian Journal Of Education And Humanity Tahun: 2021			
9	Judul: Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> Berbasis Web (Studi Kasus Sekolah Luarbiasa Matahati Jakarta) Penulis: Safaat Akbar, Fikri Latifah Jurnal: JISAMAR Tahun: 2019	Tidak adanya media untuk memperkenalkan sekolah matahari pada masyarakat	<i>Waterfall</i>	pembuatan web sistem informasi sekolah menggunakan metode waterfall
10	Judul: Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru Online Berbasis Website di Yayasan Pendidikan Arya Jaya Sentika. Penulis: Taufik hidayat, Mahmudin Muttaqin, Djamaludin Jurnal: KOMPUTIKA Tahun: 2020	sistem penerimaan peserta masih konvensional	<i>Waterfall</i>	pembuatan web sistem informasi penerimaan peserta
11	Judul: Implementasi Metode <i>Waterfall</i> Pada Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Negeri 2 Adiwerna	pada smk negeri 2 adiwerna sistem informasi yang berhubungan dengan sekolah masih	<i>Waterfall</i>	pembuatan web sistem informasi penerimaan siswa baru

	<p>Penulis: Fandhilah , Atika Okta Rindina , Devy Ferdiansyah , Ahmad Ishaq</p> <p>Jurnal: <i>IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering</i></p> <p>Tahun: 2019</p>	disampaikan dalam bentuk buku panduan dan penerimaan siswa baru masih dilakukan secara manual. proses rekap juga belum berjalan optimal sehingga sering terjadinya kesalahan data		
12	<p>Judul: Rancang Bangun Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter.</p> <p>Penulis: Regina Nurfitriyani Anissa, Rizki tri Prasetyo</p> <p>Jurnal: <i>RESPONSIF</i></p> <p>Tahun: 2021</p>	Proses pendaftaran siswa masih dilakukan secara konvesional.	<i>Waterfall</i>	Pembuatan Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan <i>Framework</i> Codeigniter.
13	<p>Judul: Sistem Informasi penerimaan Siswa Baru Berbasis <i>Framework</i> Codeigniter.</p> <p>Penulis: Muhammad Irvai, Tri hasanah, Bungan Intan</p> <p>Jurnal: <i>Teknologi Informasi Mura.</i></p>	penerimaan siswa baru (PSB) di SMK N Tugumulyo dilakukan secara manual yang mengakibatkan kurang efisiennya penggunaan waktu,	<i>Waterfall</i>	Pembuatan sistem informasi perimaan siswa baru menggunakan <i>framework</i> bootstrap.

	Tahun: 2022	tempat, biaya maupun tenaga		
14	<p>Judul: Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web Pada Mi Madinatunnjah</p> <p>Penulis: Rizal Pahlevi, Perani Rosyani</p> <p>Jurnal: JURIKOM</p> <p>Tahun: 20221</p>	Proses penerimaan peserta didik baru masih dengan cara menunggu orangtua yang ingin mendaftarkan anaknya didepan gerbang sekolah atau masih secara manual sehingga sangat tidak efesien.	<i>waterfall</i>	Pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Web
15	<p>Judul: Sistem Informasi Penerimaan siswa baru pada SMK Bekasi Berbasis Website</p> <p>Penulis: Mardi Yudhi Putra, Jafar shadiq.</p> <p>Jurnal: Bina Insani ICT Journal</p> <p>Tahun: 2020</p>	Pada saat penerimaan siswa baru pihak sekolah masih menggunakan sistem manual yakni calon siswa mengisi kertas formulir yang diberikan panitia pendaftaran .	<i>Waterfall</i>	Pembuatan sistem penerimaan siswa menggunakan framework codeigniter d

LAMPIRAN

Dokumentasi

