**SISTEM INFORMASI SMK DARUSSALAM**

**LAPORAN WORKSHOP PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**



**OLEH :**

FEBRERO ARAYA ()

DHANDY ()

Rizky dwi ()

Rizky akbar ()

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

2019

# **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Sistem Informasi SMK Darussalam Berbasis Web”. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita Muhammad S.A.W yang telah membawa kita dari jaman kegelapan menuju jaman terang benderang yaitu agama islam.

Sebagai penyusun dari laporan yang berjudul “Sistem Informasi SMK Darussalam Berbasis Web” ini berharap semoga laporan ini bisa bermanfaat dan bisa dapat menambah wawasan serta pengetahuan kita tentang betapa pentingnya memiliki sikap kewarganegaraan.sebelumnya saya pribadi minta maaf apabila terdapat penulisan kata-kata yang kurang tepat dan berkenan di hati andadan kami memohon kritik dan saran yang membangun dari anda demi perbaikan laporan ini di waktu yang akan datang.

Bondowoso, 28 November 2019

**Penyusun**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang**

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang memiliki pola pelatihan khusus untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi lulusan yang siap terjun secara profesional dan ikut bergerak di dunia usaha atau perusahaan. Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 Depdiknas (2006: 8) disebutkan bahwa Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Untuk menunjang tujuan ini, dirancang Pendidikan Sistem Ganda (PSG), sebagai perwujudan kebijaksanan dan Link and Match. Dalam prosesnya, PSG ini dilaksanakan pada lembaga (tempat) yaitu di sekolah dan di dunia kerja. Upaya ini dilakukan dalam rangka meningkatkan mutu tamatan SMK dalam menciptakan relevansi pendidikan dengan tuntutan kebutuhan tenaga kerja.

Sistem Informasi berbasis Website adalah sarana efektif untuk menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat secara mudah dan cepat. pembuatan sistem informasi berbasis web, sistem ini akan menampilkan informasi mengenai hal-hal sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh pembua. Sebuah sistem informasi yang baik tentunya mampu menjalankan semua hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan hal-hal spesifik. Semua komponen dipermudah dengan adanya sistem ini.

SMK Darussalam adalah  salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja Smk Darussalam masih manual dalam penginputan nilai dan data siswa sehingga terkadang terdapat kesalahan dalam penginputan nilai dan data siswa.

Dalam hal ini solusi yang di tawarkan adalah sebuah Website yang dapat mempermudah penginputan nilai dan data siswa,Informasi sekolah juga dapat ditampilkan pada website tersebut sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi Smk Darussalam sebelum menyekolahkan anak-anak mereka.

**1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara membuat system informasi SMK Darussalam untuk memfilter guru dalam menginput nilai kelas yang diajar.
2. Bagaimana cara membuat system informasi SMK Darussalam untuk menentukan hak akeses guru,walikelas,siswa,kepala sekolah,admin.
3. Mengetahui macam informasi yang ada di Jurusan Smk Darussalam.
4. Bagaimana cara membuat system informasi SMK Darussalam dengan menggunakan Metode *Scrum.*
5. Membuat informasi akademik yang meliputi informasi tentang nilai semester dan SMK Darussalam tersebut.

**1.3 Tujuan**

1. Membuat sebuah Sistem Informasi Website akademik yang meliputi penginputan nilai,data siswa,materi,dan berita.
2. Memberikan sarana dan kemudahan untuk guru dan siswa dalam mengetahui jadwal mengajar, jadwal pelajaran dan nilai siswa secara online.
3. Membantu masyarakat memperoleh informasi sekolah SMK Darussalam secara lengkap dan cepat melalui website ini.
4. Membantu mempromosikan sekolah SMK Darussalam .

**1.4 Manfaat**

1. Untuk Mitra

Sebagai media promosi untuk SMK Darussalam tersebut agar lebih dikenal di kalangan masyarakat.

1. Untuk Penyusun

Manfaat yang didapat bagi penulis adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan, terutama mengenai PHP, HTML,JAVA SCRIPT dan MySQL.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Profil Mitra**

**2.2 Sistem Informasi Web**

1. **Sistem Informasi**

Sistem informasi dapat didefenisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada managemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian dalam dan luar yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk mengambil keputusan yang baik.

Sistem informasi juga merupakan sebuah metoda yang terorganisasi yang mengolah dan menyajikan data dan informasi tentang masa lalu, saat ini dan proyeksi masa depan baik berkaitan dengan kegiatan internal organisasi maupun informasi keadaan yang berasal dari luar organisasi. Sistem informasi harus dapat mendukung perencanaan, pengendalian dan fungsi-fungsi oprasional dari suatu organisasi dengan cara mengolah data dan informasi dimaksud secara tepat dalam rangka proses pengambilan keputusan.

1. **Pengertian Sistem Informasi menurut Jhon F. Nash**

Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia,fasilitas atau alat teknologi,media,prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai itern dan ekstern dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat.

1. **Pengertian Sistem Informasi menurut Henry Lucas**

Sistem Informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur yang di organisasikan, bila mana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam

**Sistem Informasi Berbasis Web**

Situs Web (website) merupakan kesatuan dari dokumen-dokumen yang terhubung dengan atribut yang sama misalnya topik, fungsi maupun desain yang sama. Jadi, sebuah web memiliki beberapa dokumen yang biasanya disebut dengan halaman web, serta komponen-komponennya.

Untuk membuat atau mendesain situs web, yang pertama harus dilakukan adalah membuat rumusan-rumusan yang diperlukan. Prioritas utama membuat situs web adalah merumuskan suatu tujuan, untuk apa situs web tersebut dibuat. Sebagai contoh, instansi yang bergerak di bidang pendidikan membuat suatu situs web untuk memperkenalkan dan mempromosikan lembaga pendidikan tersebut. Dari contoh di atas dapat disimpulkan bahwa situs web yang akan dibuat adalah situs web yang dapat memberikan suatu informasi yang lengkap dan akurat tentang sistem pendidikan dari instansi tersebut. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa sistem informasi web merupakan suatu komponen yang dibuat dan dirancang guna memberikan informasi secara cepat dan tepat karena dilakukan secara online.

**2.3 Flowchart**

1. **Pengertian Flowchart**

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung.

Flowchart ini merupakan langkah awal pembuatan program. Dengan adanya flowchart urutan poses kegiatan menjadi lebih jelas. Jika ada penambahan proses maka dapat dilakukan lebih mudah. Setelah flowchart selesai disusun, selanjutnya pemrogram (programmer) menerjemahkannya ke bentuk program dengan bahsa pemrograman.

**Tabel Simbol-simbol flowchart**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Flow Direction symbol**  Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line. |
|  | **Terminator Symbol**  Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan |
|  | **Connector Symbol**  Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama. |
|  | **Connector Symbol**  Yaitu simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda. |
|  | **Processing Symbol**  Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer |
|  | **Simbol Manual Operation**  Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer |
|  | **Simbol Decision**  Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada. |
|  | **Simbol Input-Output** Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya |
|  | **Simbol Manual Input**  Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard |
|  | **Simbol Preparation**  Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage. |
|  | **Simbol Predefine Proses**  Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure |
|  | **Simbol Display**  Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya. |
|  | **Simbol disk and On-line Storage**  Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk. |

1. **Kaidah-kaidah pembuatan flowchart**

Dalam pembuatan flowchart tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena flowchart merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan komputer. Sehingga flowchart yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya.

Namun secara garis besar, setiap pengolahan selalu terdiri dari tiga bagian utama, yaitu;

1. *Input* berupa bahan mentah
2. *Proses* pengolahan
3. *Output* berupa bahan jadi.

Untuk pengolahan data dengan komputer, dapat dirangkum urutan dasar untuk pemecahan suatu masalah, yaitu;

***START***: berisi instruksi untuk persiapan perlatan yang diperlukan sebelum menangani pemecahan masalah.

***READ***: berisi instruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input.

***PROCESS***: berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca.

***WRITE***: berisi instruksi untuk merekam hasil kegiatan ke perlatan output.

***END***: mengakhiri kegiatan pengolahan.

**2.4 State Of The Art**

Pada state of the art ini, diambil beberapa contoh penelitian terdahulu sebagai panduan ataupun contoh untuk penelitian yang dilakukan yang nantinya akan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini.

**Tabel 2.1 State Of The Art**

|  |  |
| --- | --- |
| Judul Penelitian |  |
| Peneliti |  |
| Tahun |  |

**BAB III METODE PENELITIAN**

**3.1 Tempat dan Waktu Kegiatan**

**3.2 Alat dan Bahan**

**3.3 Metode Penelitian**

**3.4 Pelaksanaan Kegiatan**

**3.5 Gambaran System Flowchart**

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Scrum**

**4.2 Database**

**4.3 Tampilan Web**

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

**5.1 Kesimpulan**

**5.2 Saran**

**DAFTAR PUSTAKA**