

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

APLIKASI WEB PENGELOLAAN PRESENSI KEHADIRAN

PADA SEKOLAH SD SANJAYA BANJARBARU

Oleh:
Joko Darwanto
NPM : 2110010007



PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
BANJARMASIN
2024

LEMBAR PENGESAHAN

APLIKASI WEB PENGELOLAAN PRESENSI KEHADIRAN PADA SEKOLAH SD SANJAYA BANJARBARU

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini telah disidangkan pada :

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan

Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

Menyetujui/mengesahkan :

Banjarmasin, Januari 2025

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,



Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom
NIP. 19700902 199403 1 006

Haldi Budiman, ST, S.Kom, M.Kom, PhD
NIDN. 110106720101

Mengetahui :

**Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan**

Prop. Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom, M.Kom
NIP. 1975 0913 200501 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Praktek Kerja Lapangan dengan judul **“APLIKASI WEB PENGELOLAAN PRESENSI KEHADIRAN PADA SEKOLAH SD SANJAYA BANJARBARU”** Ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Banjarmasin, Januari 2025
Yang Membuat Pernyataan



Joko Darwanto

NPM : 2110010007

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena dengan rahmat, karunia, serta bimbingan-Nya saya dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul **“APLIKASI WEB PENGELOLAAN PRESENSI KEHADIRAN PADA SEKOLAH SD SANJAYA BANJARBARU”** ini dari hasil Analisis yang saya lakukan dalam waktu 2 bulan.

Praktek Kerja Lapangan ini dimulai dari tanggal 17 Oktober 2024 sampai dengan 17 Desember 2024. Seperti diketahui bahwa Laporan Praktek Kerja Lapangan Ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 pada Program Studi Teknik Informatika di Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin. Laporan praktek kerja lapangan kerja ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sebagai bahan masukan untuk saya. Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
2. Bapak Dr. Ir. H. M. Wagino, S. Kom., M.Kom Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Haldi Budiman Selaku Dosen Pembimbing Eskul yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam menyusun laporan PKL ini.
4. Ibu Emeria Manao selaku kepala sekolah SD Sanjaya Banjarbaru yang telah memberikan kesempatan pada saya untuk bisa melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.

5. Semua guru yang berada di SD Sanjaya Banjarbaru yang telah bekerja sama selama saya melakukan Praktek Kerja Lapangan.
6. Seluruh dosen dan staff Fakultas Teknologi Informasi UNISKA Banjarmasin.
7. Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan saya dalam setiap langkah dan usaha dalam menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan yang memberikan motivasi bagi saya.

Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan laporan ini, untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran. Besar harapan saya agar laporan Praktek Kerja Lapangan ini akan bermanfaat bagi para pembaca dan dunia pendidikan terutama pada kelas komputer pada umumnya dan bagi saya sendiri khususnya.

Banjarbaru, Januari 2025



Joko Darwanto

DAFTAR ISI

	Halaman
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Alasan Pemilihan Judul	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II HASIL PELAKSANAAN PKL	5
2.1 Lokasi/Tempat PKL.....	5
2.1.1 Struktur Organisasi Dinas	7
2.1.2 Visi	8
2.1.3 Misi	8
2.2 Pengumpulan Data.....	8
2.3 Analisis Sistem/Prosedur Yang Berjalan.....	9
2.4 Temuan Permasalahan	12
2.5 Solusi Pemecahan Masalah.....	12
BAB III ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH.....	14
3.1 Usulan Sistem Baru	14
3.1.1 Gambaran Sistem Usulan.....	14
3.1.2 Usulan Hardware dan Software	16
3.2 Perancangan Model Sistem.....	17

3.2.1 Diagram UML.....	17
3.3 Perancangan Database	42
3.3.1 Relasi Tabel	48
3.4 Perancangan Antarmuka Sistem	49
3.4.1 Perancangan Antarmuka Masukan Sistem.....	49
3.4.2 Perancangan Antarmuka Keluaran Sistem.....	60
3.5 Hasil Tampilan Program / Aplikasi	63
3.5.1 Tampilan Antarmuka Masukan Sistem.....	64
3.5.2 Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem.....	64
BAB IV PENUTUP	76
4.1 Kesimpulan	76
4.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Lokasi SD Sanjaya Banjarbaru.....	5
Gambar 2.2 SD Sanjaya Banjarbaru	6
Gambar 2.3 Struktur Organisasi SD Sanjaya Banjarbaru	7
Gambar 2.4 <i>Flowchart</i> Pengelolaan Data Presensi Kehadiran Siswa.....	11
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Diusulkan	15
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	19
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Masuk	21
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Data Siswa	22
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Data Guru	23
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Data Kelas.....	24
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Data Mata Pelajaran.....	25
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Data Penentuan Mata Pelajaran.....	26
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Data Rombongan Belajar.....	27
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Data Presensi Siswa.....	28
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	29
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Keluar	29
Gambar 3.13 <i>Class Diagram</i>	31
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Masuk	33
Gambar 3.15 <i>Sequence Diagram</i> Data Siswa	34
Gambar 3.16 <i>Sequence Diagram</i> Data Guru.....	35
Gambar 3.17 <i>Sequence Diagram</i> Data Kelas.....	36
Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> Data Mata Pelajaran.....	37
Gambar 3.19 <i>Sequence Diagram</i> Data Penentuan Mata Pelajaran	38
Gambar 3.20 <i>Sequence Diagram</i> Data Rombongan Belajar.....	39
Gambar 3.21 <i>Sequence Diagram</i> Data Presensi Siswa.....	40
Gambar 3.22 <i>Sequence Diagram</i> Laporan	41
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Keluar	42
Gambar 3.24 Rancangan Masuk	50

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Beranda	50
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Siswa.....	51
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Tambah Data Siswa	52
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Data Guru.....	52
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Tambah Data Guru.....	53
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Data Kelas.....	54
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Tambah Data Kelas.....	54
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Data Mata Pelajaran	55
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran	56
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran	56
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran	57
Gambar 3.36 Rancangan Halaman Data Rombongan Belajar	58
Gambar 3.37 Rancangan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar.....	58
Gambar 3.38 Rancangan Halaman Data Presensi Siswa	59
Gambar 3.39 Rancangan Halaman Tambah Data Presensi Siswa	60
Gambar 3.40 Rancangan Laporan Penentuan Mata Pelajaran	60
Gambar 3.41 Rancangan Laporan Data Rombongan Belajar	61
Gambar 3.42 Rancangan Laporan Data Presensi Siswa	62
Gambar 3.43 Rancangan Laporan Data Siswa.....	62
Gambar 3.44 Rancangan Laporan Data Guru	63
Gambar 3.45 Tampilan Masuk.....	64
Gambar 3.46 Tampilan Halaman Beranda.....	64
Gambar 3.47 Tampilan Halaman Data Siswa.....	65
Gambar 3.48 Tampilan Halaman Tambah Data Siswa.....	65
Gambar 3.49 Tampilan Halaman Data Guru	66
Gambar 3.50 Tampilan Halaman Tambah Data Guru	66
Gambar 3.51 Tampilan Halaman Data Kelas	67
Gambar 3.52 Tampilan Halaman Tambah Data Kelas	67
Gambar 3.53 Tampilan Halaman Data Mata Pelajaran	68
Gambar 3.54 Tampilan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran	68
Gambar 3.55 Tampilan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran.....	69

Gambar 3.56 Tampilan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran.....	70
Gambar 3.57 Tampilan Halaman Data Rombongan Belajar	70
Gambar 3.58 Tampilan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar	71
Gambar 3.59 Tampilan Halaman Data Presensi Siswa.....	71
Gambar 3.60 Tampilan Halaman Tambah Data Presensi Siswa.....	72
Gambar 3.61 Tampilan Laporan Penentuan Mata Pelajaran	73
Gambar 3.62 Tampilan Laporan Data Rombongan Belajar.....	73
Gambar 3.63 Tampilan Laporan Data Presensi Siswa.....	74
Gambar 3.64 Tampilan Laporan Data Siswa	74
Gambar 3.65 Tampilan Laporan Data Guru	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol Flowchart.....	10
Tabel 3.1 Tabel Simbol <i>Use Case</i>	18
Tabel 3.2 Tabel Simbol <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 3.3 Tabel <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 3.4 Tabel Simbol Squence Diagram	32
Tabel 3.6 Tabel Data Penguna	43
Tabel 3.7 Tabel Siswa.....	43
Tabel 3.8 Tabel Pembimbing Eskul	44
Tabel 3.9 Tabel Kelas	45
Tabel 3.10 Tabel Peserta	45
Tabel 3.11 Tabel Pendaftaran	45
Tabel 3.13 Tabel Pendaftaran Bantu.....	46
Tabel 3.14 Tabel Penilaian.....	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Sanjaya Banjarbaru merupakan sekolah dasar swasta yang terletak di Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, dan didirikan pada tahun 1989. Pada semester 2024/2025 Genap, jumlah siswa di sekolah ini tercatat sebanyak 327 orang, terdiri dari 161 siswa laki-laki dan 166 siswa perempuan, dengan 12 rombongan belajar (Darwanto, 2024). Seiring dengan perkembangan teknologi, pengelolaan data siswa diharapkan dapat dilakukan dengan lebih efisien menggunakan aplikasi digital. Proses yang dilakukan adalah pengelolaan data presensi dan eskul, di mana guru mencatat kehadiran siswa dalam buku besar yang disediakan oleh sekolah. Sistem manual ini berisiko tinggi, seperti kehilangan atau kerusakan buku yang dapat mengakibatkan hilangnya data penting. Selain itu, laporan presensi yang dibuat menggunakan Microsoft Excel juga mengharuskan operator untuk menyalin ulang data dari buku ke dalam format spreadsheet. Proses duplikasi ini memperlambat pekerjaan dan meningkatkan kemungkinan kesalahan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan sistem yang dapat mengelola data presensi secara otomatis dan efisien. Dengan penerapan aplikasi digital, diharapkan proses presensi dapat lebih cepat, aman, dan mengurangi beban administrasi. Sistem digital juga akan mempermudah pembuatan laporan dan rekapan tanpa perlu memasukkan data secara manual. Implementasi teknologi dalam pengelolaan data akan membawa SD Sanjaya Banjarbaru ke arah yang lebih modern dan efisien.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah aplikasi dengan judul PKL Aplikasi Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru aplikasi web yang di harapkan dapat mempermudah dalam pengelolaan data presensi kehadiran siswa serta meningkatkan kinerja pihak TU dalam pembuatan laporan data presensi siswa setiap bulannya.

1.2 Alasan Pemilihan Laporan PKL

Setelah melaksanakan praktek kerja lapangan dibagian pelayanan di SD Sanjaya Banjarbaru selama 2 bulan, maka ada beberapa alasan pemilihan laporan PKL yaitu pengelolaan data presensi dan eskul masih menggunakan cara yaitu dengan menggunakan buku, dimana cara tersebut beresiko apabila buku tersebut hilang atau rusak sehingga akan membuat kerugian yang dialami oleh SD Sanjaya Banjarbaru. Selain dalam proses pembuatan laporan atau rekapan pada presensi tersebut, yaitu menggunakan *Microsoft Excel*, dimana setiap data presensi yang masuk dari guru ataupun pendamping pekerjaan perlunya penyalinan ulang, sehingga pekerjaan yang dilakukan operator menjadi dua kali penggerjaan.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan di SD Sanjaya Banjarbaru dan mencari data langsung di SD Sanjaya Banjarbaru selain itu hanya berfokus pada proses presensi kehadiran siswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk merancang membuat sebuah Aplikasi Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru Aplikasi Web. Sedangkan manfaat dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah:

1. Mempermudah guru dalam pengelolalan data presensi siswa.
2. Mempermudah dalam pemantauan presensi siswa.
3. Mempermudah TU dalam pembuatan laporan presensi siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini secara sistematika akan di jelaskan secara singkat isi dari setiap bab tersebut , di antara nya adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang, alasan pemilihan laporan PKL, ruang lingkup, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II : HASIL PELAKSANAAN PKL

Pada bab ini dibahas tentang lokasi/tempat PKL, pengumpulan data, analisis sistem/prosedur yang sedang berjalan, temuan permasalahan, solusi pemecahan masalah.

BAB III : ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH

Pada bab ini dibahas tentang usulan sistem baru, (gambaran sistem usulan, usulan hardware dan *software*), perancangan model sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), perancangan database (terdiri dari atas tabel-tabel, kamus data, dan tabel relasi) perancangan antarmuka sistem (terdiri dari rancangan antarmuka masukan sistem dan keluaran sistem) hasil tampilan

program/aplikasi (tampilan antarmuka masukan dan keluaran sistem).

BAB IV : PENUTUP

Pada bab ini dibahas Kesimpulan dari laporan yang dibuat serta Saran untuk pengembangan program selanjutnya.

BAB II

HASIL PELAKSANAAN PKL

2.1 Lokasi/Tempat PKL

SD Sanjaya Banjarbaru terletak di Jl. A. Yani No.Km 36 Gang Purnama, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714.



Gambar 2.1 Peta Lokasi SD Sanjaya Banjarbaru

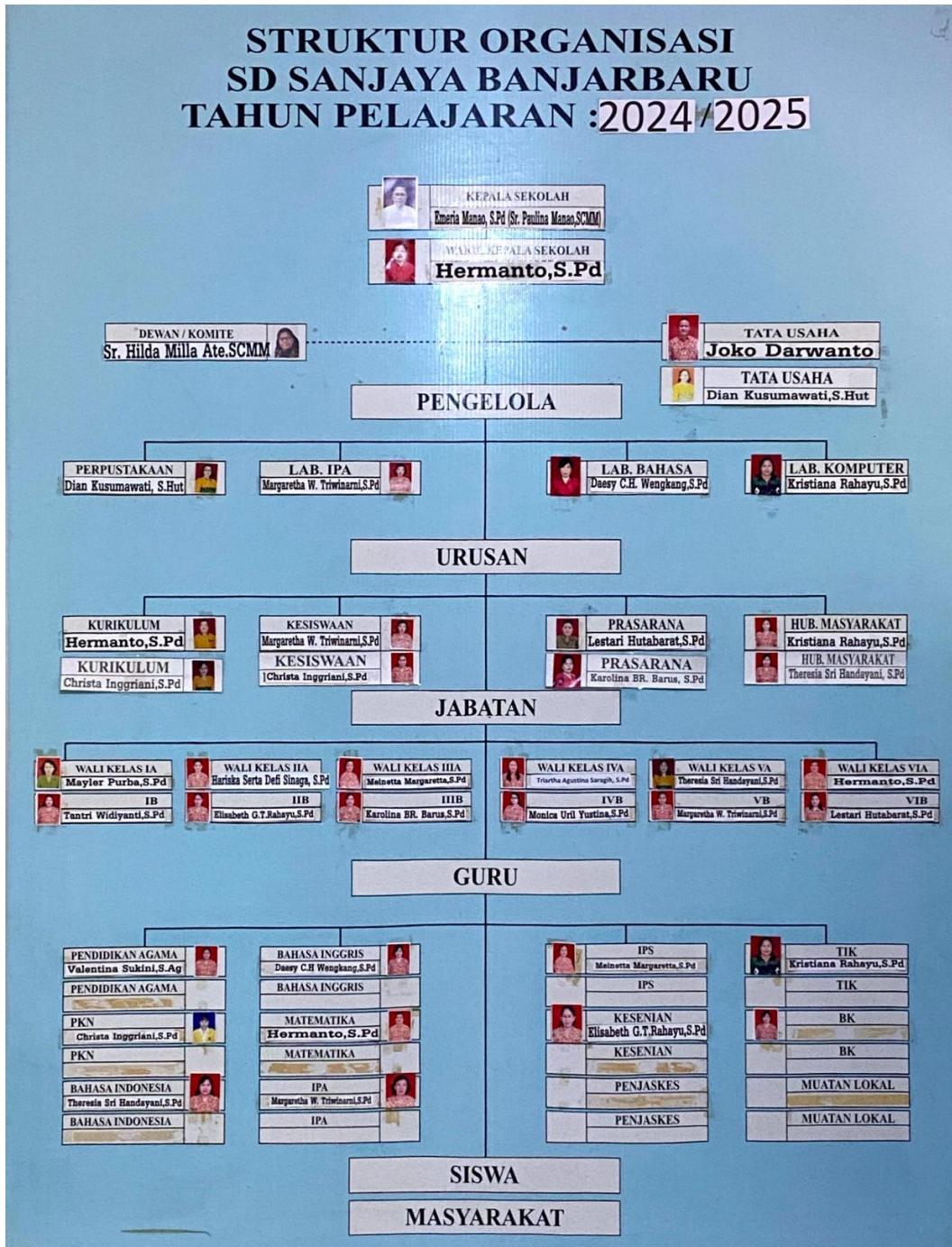
Pada gambar 2.1 adalah peta map dari *google map* lokasi SD Sanjaya Banjarbaru.



Gambar 2.2 SD Sanjaya Banjarbaru

Dari gambar 2.2 adalah foto sekolah SD Sanjaya Banjarbaru.

2.1.1 Struktur Organisasi SD Sanjaya Banjarbaru



Gambar 2.3 Struktur Organisasi SD Sanjaya Banjarbaru

Dari gambar 2.3 adalah struktur organisasi SD Sanjaya Banjarbaru.

2.1.2 Visi

Membangun generasi yang unggul berciri khas katolik, dan memiliki semangat bela rasa.

2.1.3 Misi

1. Meningkatkan efektifitas proses pembelajaran bermutu agar sesuai dengan standart nasional pendidikan.
2. Mendidik, mengajar, melatih dan mendampingi peserta didik dalam mengembangkan bakat dan minat melalui kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler.
3. Meningkatkan disiplin semua warga sekolah dan menumbuhkan semangat kerjasama, rela berkorban, inovatif dan bertanggungjawab.
4. Memelihara semangat kekeluargaan dan solidaritas antar warga sekolah dalam komunitas sekolah yang bermartabat.

2.2 Pengumpulan Data

Penyusun berusaha mengumpulkan data yang lengkap untuk menyusun laporan ini. Metode yang saya gunakan untuk mendapatkan data-data adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui saluran media tertentu antara pewawancara banyak digunakan manakala kita memerlukan data yang bersifat kualitatif (Sanjaya, 2015). Dalam pelaksanaan wawancara diperlukan keterampilan dari seorang peneliti dalam berkomunikasi dengan responen.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Dalam laporan PKL ini, peneliti mengambil penelitian observasi berperan serta dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2016).

3. Literatur

Penyusun memperoleh data dengan cara mendownload jurnal-jurnal yang ada di internet kemudian mempelajarinya untuk mencari data yang diinginkan. Menurut (Danial;Wasriah, 2009), Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Kemudian untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu

2.3 Analisis Sistem/Prosedur Yang Berjalan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di SD Sanjaya Banjarbaru, penyusun di tempatkan di bagian operator, selama Praktek Kerja Lapangan penulis turut membantu dalam proses pengelolaan presensi kehadiran siswa. Berikut merupakan suatu gambaran bagaimana sistem yang sedang berjalan di SD Sanjaya Banjarbaru sebelum dibuat sistem informasi dalam sebuah *Flowchart*.

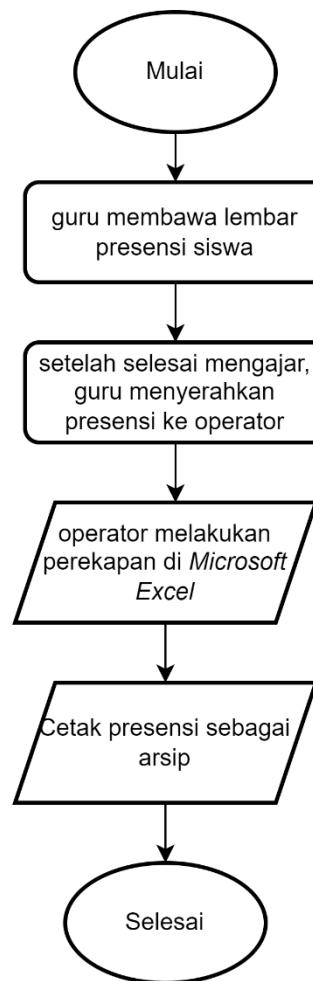
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”. Diagram alur dapat

menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis (Wibawanto, 2017).

Tabel 2.1 Tabel Simbol Flowchart

No	Simbol	Keterangan
1		Terminal, untuk memulai dan mengakhiri program.
2		Proses, Setiap pengolahan yang dilakukan komputer.
3		Input/Output, Untuk memasukan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses.
4		Decision, Suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan.
5		Preddifined Process, Menyediakan tempat pengolahaan data dalam storage.
6		Connector, penghubung yang memasukan dan keluar dalam lembar yang sama.
7		Off Line Connector, Simbol utntuk masuk dan kelaurnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain.

8		Flow, Arus yang dapat dilakukan dari atas, bawah, kanan, kiri atau semua arah.
9		Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur.



Gambar 2.4 *Flowchart* Pengelolaan Data Presensi Kehadiran Siswa

Berikut keterangan dari gambar 2.4 untuk *flowchart* pengelolaan data presensi kehadiran siswa.

1. Mulai.

2. Guru membawa lembar presensi siswa.
3. Setelah selesai mengajar, guru menyerahkan presensi ke operator.
4. Operator melakukan perekapan di *Microsoft Excel*.
5. Cetak presensi sebagai arsip.
6. Selesai.

2.4 Temuan Permasalahan

Selama Praktek Kerja Lapangan pada SD Sanjaya Banjarbaru maka penyusun menemukan beberapa permasalahan mengenai presensi kehadiran siswa tersebut. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pengelolaan data presensi masih menggunakan Excel yaitu dengan menggunakan buku, dimana cara tersebut beresiko apabila buku tersebut hilang atau rusak sehingga akan membuat kerugian yang dialami oleh SD Sanjaya Banjarbaru.
2. Dalam proses pembuatan laporan atau rekapan pada presensi, yaitu menggunakan *Microsoft Excel*, dimana setiap data presensi yang masuk dari guru ataupun pendamping pekerjaan perlunya penyalinan ulang, sehingga pekerjaan yang dilakukan operator menjadi dua kali pengeraaan.

2.5 Solusi Pemecahan Masalah

Solusi pemecahan masalah berdasarkan temuan permasalahan yang dihadapi pada SD Sanjaya Banjarbaru adalah sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah dalam pengelolaan data presensi kehadiran siswa .
2. Meningkatkan kinerja pihak TU dalam pembuatan laporan data presensi siswa setiap bulannya.

3. Orang tua siswa dapat melihat kehadiran anaknya setiap hari karena dapat dilihat di web persensi siswa.

Solusi pemecahan tersebut di harapkan dapat membantu dalam pengelolaan data presensi kehadiran baik dalam pelajaran.

BAB III

ANALISIS DAN PEMECAHAN MASALAH

3.1 Usulan Sistem Baru

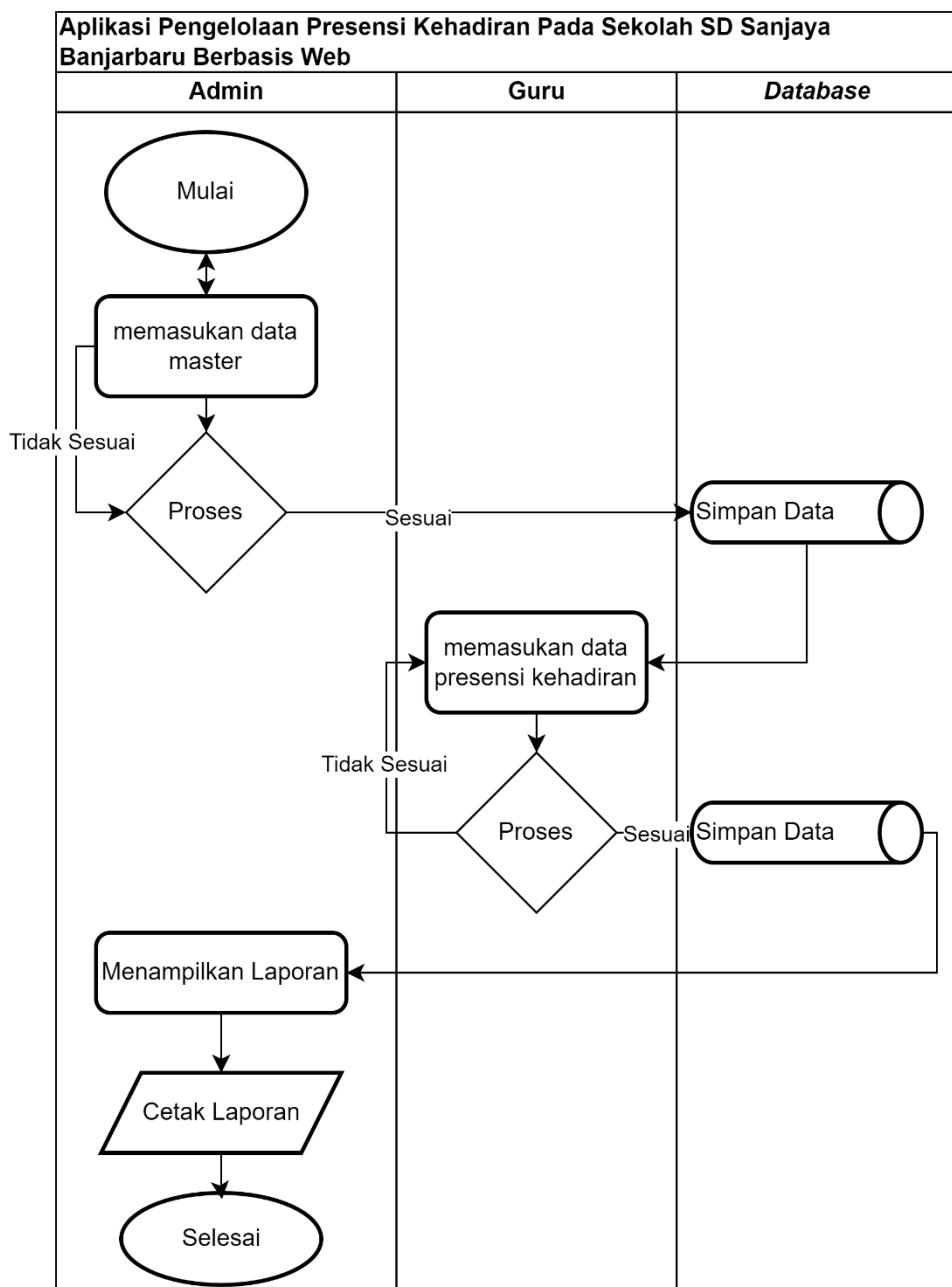
Berdasarkan temuan permasalahan yang telah diuraikan maka perlu merancang dan membuat Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru yang dapat memperbaiki sistem yang ada agar menjadi lebih cepat, tepat, efektif dan efisien sehingga dapat menanggulangi permasalahan yang ada.

3.1.1 Gambaran Sistem Usulan

Adapun gambaran sistem usulan yaitu mengusulkan penggunaan aplikasi Web dengan bahasa program *PHP* dengan menggunakan *MySQL* sebagai *Database*, yakni dengan selama ini prosedur pengelolaan data presensi siswa masih menggunakan *Microsoft Excel*. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada pegawai pada bagian operator yang terkait dalam pengelolaan data presensi siswa, sehingga dapat dibangun gambaran sistem usulan yang di gambarkan dalam bentuk *flowchart*. Adapun Alur Sistem yang diusulkan sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Admin memasukan data master yang meliputi data siswa, guru dan data tersebut di simpan ke *database*.
3. Proses selanjutnya adalah melakukan pengelolaan data transaksi rombongan belajar dan presensi siswa.
4. Tahap terakhir adalah pembuatan rekapan laporan presensi siswa.
5. Selesai.

Dengan diterapkannya sistem ini, diharapkan sistem yang telah berjalan menjadi lebih efektif, cepat dan lebih akurat lagi.



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem Yang Diusulkan

Gambar 3.1 Ialah gambar tentang *flowchart* sistem yang diusulkan absensi pada sekolah SD Sanjaya Banjarbaru.

3.1.2 Usulan *Hardware* Dan *Software*

Perangkat keras (*hardware*) berupa peranti - Peranti yang terlihat secara fisik. Termasuk dalam kelompok ini adalah monitor, keyboard, mouse, dan printer (Kadir, 2017). Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan (*user manual*) (Sukamto, 2018). Usulan hardware/*software* bertujuan untuk menunjang dan memperoleh tujuan yang diinginkan dalam menjalankan sistem ini. Berikut beberapa ulasan hardware dan *software* yang di maksud.

1. *Hardware*

Spesifikasi minimum hardware yang di gunakan dalam sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Processor* Core i3 minimal 1,3 Gz
2. *Memory* RAM minimal 2 GB
3. *Harddisk* 250 GB
4. *Printer*
5. *Scanner/Kamera*

2. *Software*

Analisis perangkat lunak bertujuan untuk mengetahui secara tepat perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan untuk menjalankan suatu sistem informasi. Peangkat lunak untuk menjalankan sistem informasi ini adalah Sistem Operasi Windows, dan MySQL sebagai *databas enya*.

1. Windows XP/7/8/10 (Sistem Operasi)
2. Google Chrome (*Web Browser*)
3. Xampp dan MySQL (*Database*)

3.2 Perancangan Model Sistem

Perancangan sistem yang dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem yang dikembangkan atau yang dirubah menjadi sistem yang baru kepada pemakai atau *user*. Tahapan sistem mempunyai 2 maksud dan tujuan utama yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan yang lengkap kepada user.

Tujuan kedua lebih condong pada desain sistem yang terinci yaitu pembuatan rancangan yang jelas dan lengkap yang nantinya digambarkan untuk pembuatan program aplikasi. Dalam perancangan sistem yang akan dibuat terdapat tahap-tahap yang dilakukan agar dalam pembuatan sistem yang baru lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila sistem yang telah jadi dan ada kesalahan dapat ditemukan dan diperbaiki dengan mudah.

3.2.1 Diagram UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah Salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requerement, membuat analisa & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Shalahuddin, 2018).

UML memiliki beberapa jenis yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Package Diagram*, *State Machine Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Communication Diagram*, *Composite Structure Diagram*, *Object Diagram*, *Timing Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram* dan *Interaction Overview Diagram*. Namun dari semua itu saya hanya memilih 4 jenis diagram.

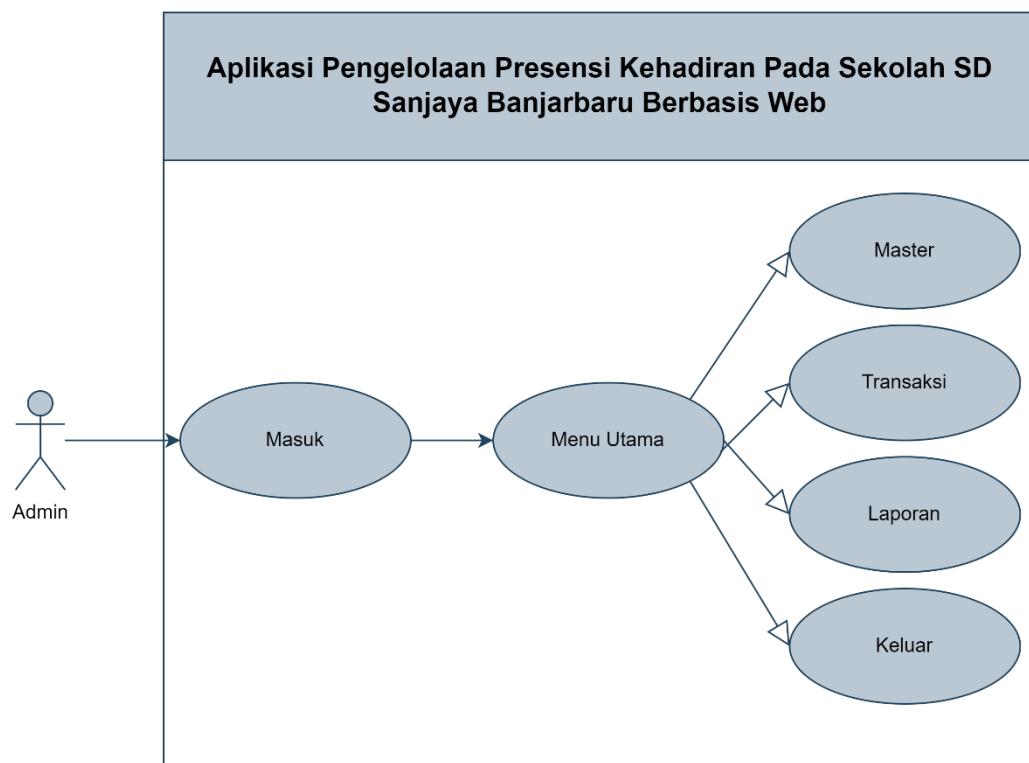
3.2.2 Use Case Diagram

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

Tabel 3.1 Tabel Simbol *Use Case*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi.
2		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
3		Include	Menspesifikasikan sumber usecase secara eksplisit.
4		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

6		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
---	---	-----------------	---



Gambar 3.2 *Use Case Diagram*

Berdasarkan gambar 3.2. dalam Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru pada *actor* admin terdapat 6 *case*.

3.2.3 *Activity Diagram*

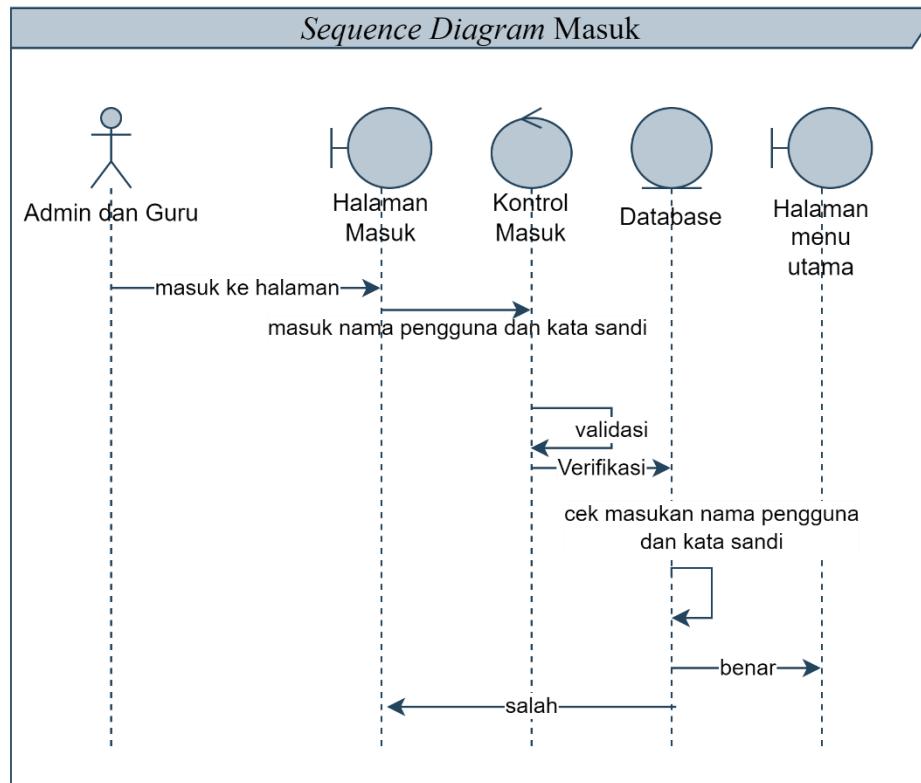
Activity diagram menyediakan analisis dengan kemampuan untuk memodelkan proses dalam suatu sistem informasi. *Activity* diagram dapat digunakan untuk alur

kerja model, use case individual, atau logika keputusan yang terkandung dalam metode individual. *Activity* diagram juga menyediakan pendekatan untuk proses pemodelan paralel.

Tabel 3.2 Tabel Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Initial Node	Titik Awal
2		Activity Final Node	Titik Akhir
3		Activity	Memperlihatkan masing-masing kelas saling berinteraksi
4		Decision	Pilihan Untuk mengambil Keputusan
5		Swimlane	Memisahkan pelaku yang menjalankan aktivitasnya masing-masing
6		Control Flow	Penghubung antar activity

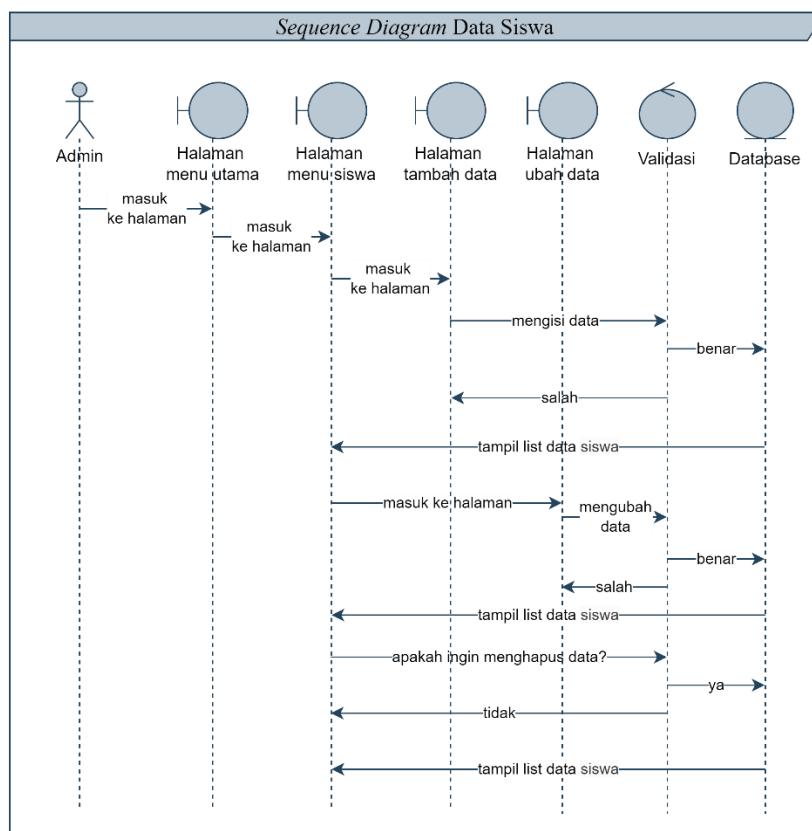
1. *Activity Diagram* Masuk



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Masuk

Pada gambar 3.3 terdapat *activity* diagram ini dimulai dengan masuk ke aplikasi kemudian jika benar akan di arahkan ke menu utama, jika salah dikembalikan ke menu masuk. Pada bagian menu utama terdapat keluar untuk keluar dari aplikasi.

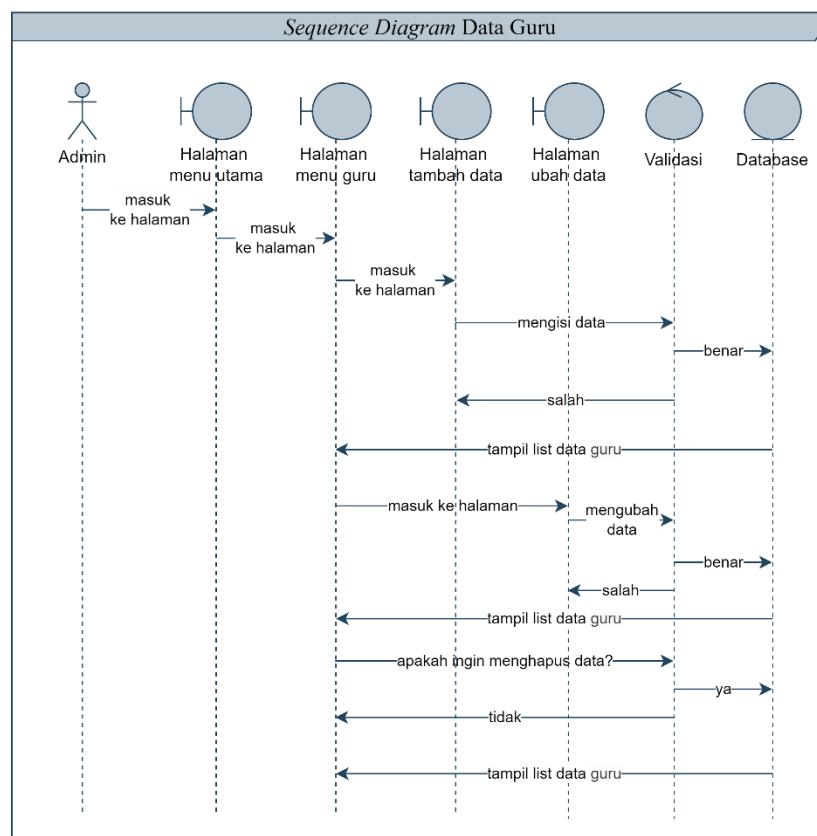
2. Activity Diagram Data Siswa



Gambar 3.4 Activity Diagram Data Siswa

Pada gambar 3.4 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data siswa, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka diminta memasukan data, jika data valid maka akan disimpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data siswa mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data siswa terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan dikembalikan ke pilih data siswa.

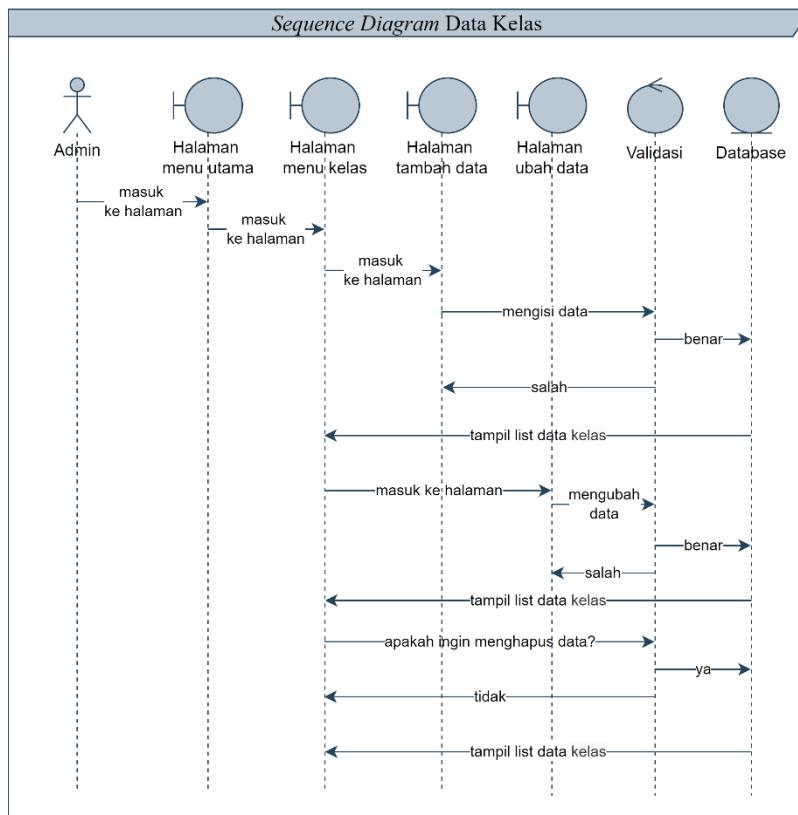
3. Activity Diagram Data Guru



Gambar 3.5 Activity Diagram Data Guru

Pada gambar 3.5 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data Guru, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka di minta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data Guru mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data Guru terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data Guru.

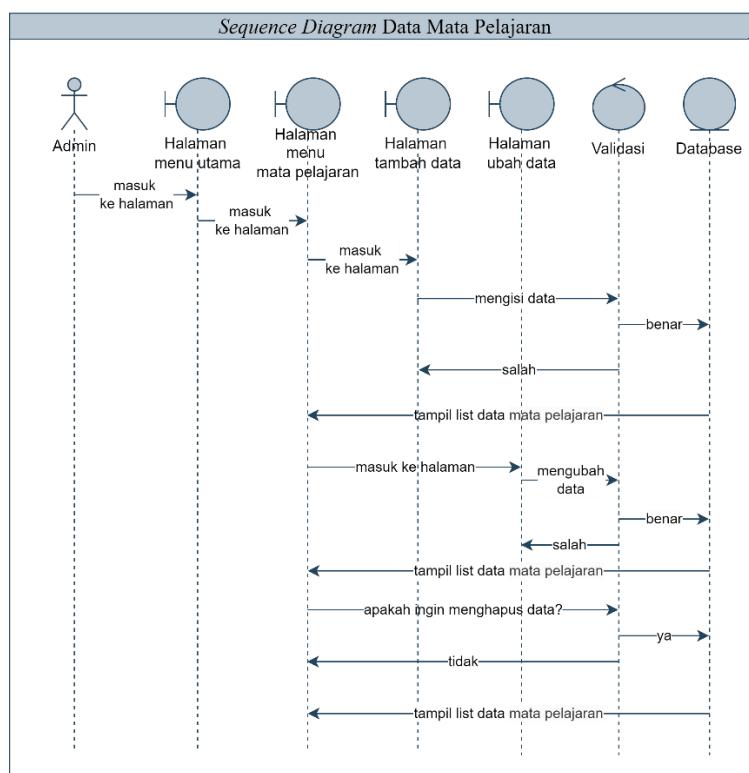
4. Activity Diagram Data Kelas



Gambar 3.6 Activity Diagram Data Kelas

Pada gambar 3.6 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data kelas, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka diminta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data kelas mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data kelas terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data kelas.

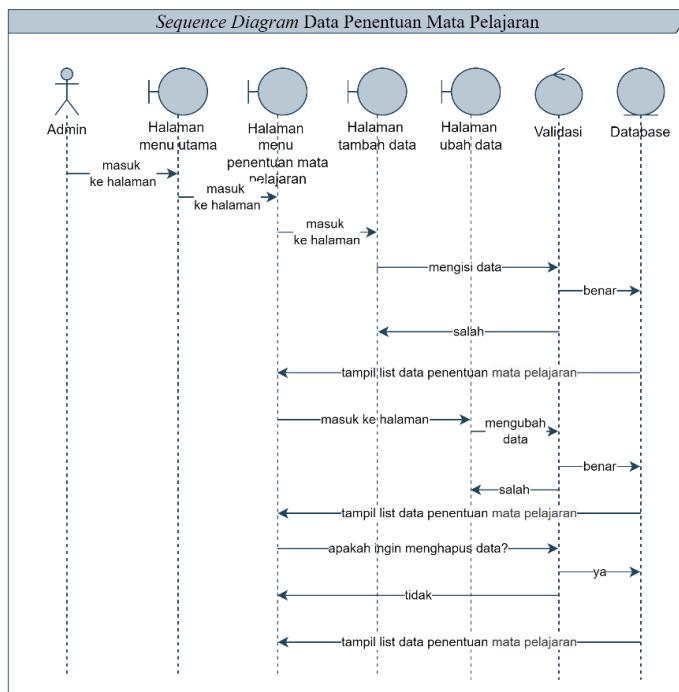
5. Activity Diagram Data Mata Pelajaran



Gambar 3.7 Activity Diagram Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.7 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data mata pelajaran, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka diminta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data mata pelajaran mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data mata pelajaran terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data mata pelajaran.

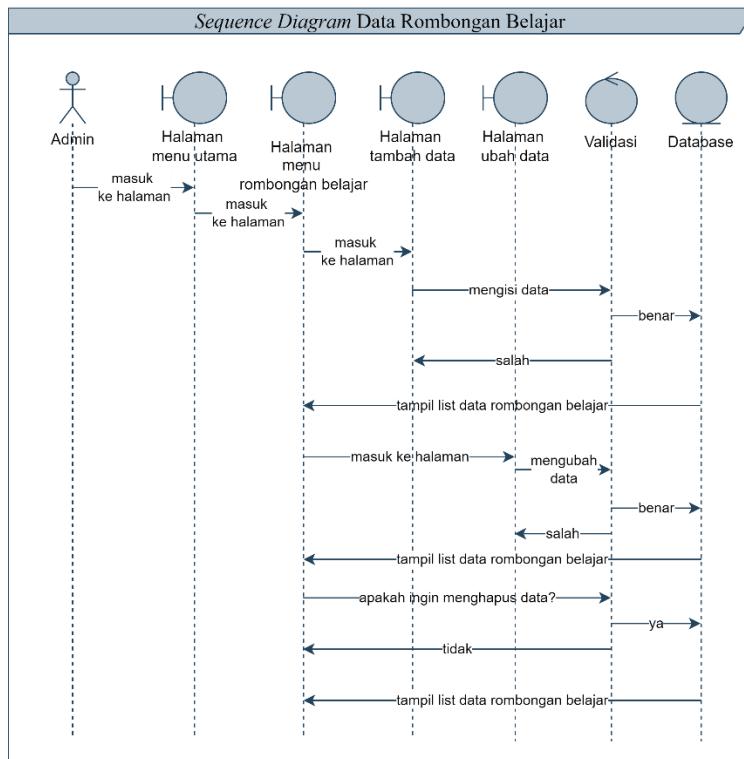
6. Activity Diagram Data Penentuan Mata Pelajaran



Gambar 3.8 Activity Diagram Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.8 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data penentuan mata pelajaran, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka di minta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data penentuan mata pelajaran mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data penentuan mata pelajaran terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data penentuan mata pelajaran.

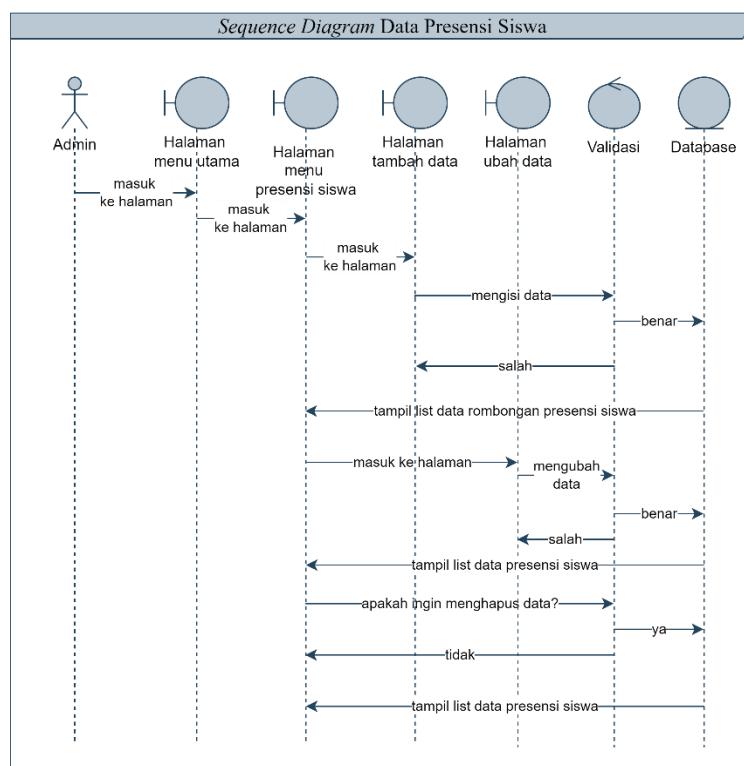
7. Activity Diagram Data Rombongan Belajar



Gambar 3.9 Activity Diagram Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.9 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data rombongan belajar, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka di minta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data rombongan belajar mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data rombongan belajar terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data rombongan belajar.

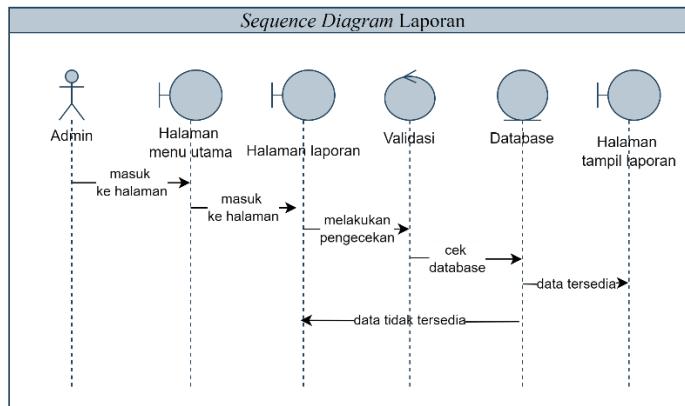
8. Activity Diagram Data Presensi Siswa



Gambar 3.10 Activity Diagram Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.10 terdapat *activity* diagram ini di mulai dari masuk menu data presensi siswa, kemudian pada menu tersebut terdapat pilihan. Apabila memilih tambah, maka di minta memasukan data, jika data valid maka akan di simpan, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Apabila memilih ubah, maka diminta terlebih dahulu data presensi siswa mana yang ingin di ubah, dan kemudian diminta memasukan data. Jika data valid maka akan di ubah, dan jika data tidak valid akan diminta memasukan data kembali. Pilihan terakhir adalah hapus, dengan memilih data presensi siswa terlebih dahulu kemudian akan tampil peringatan, jika setuju maka data akan di hapus, dan jika tidak setuju maka akan di kembalikan ke pilih data presensi siswa.

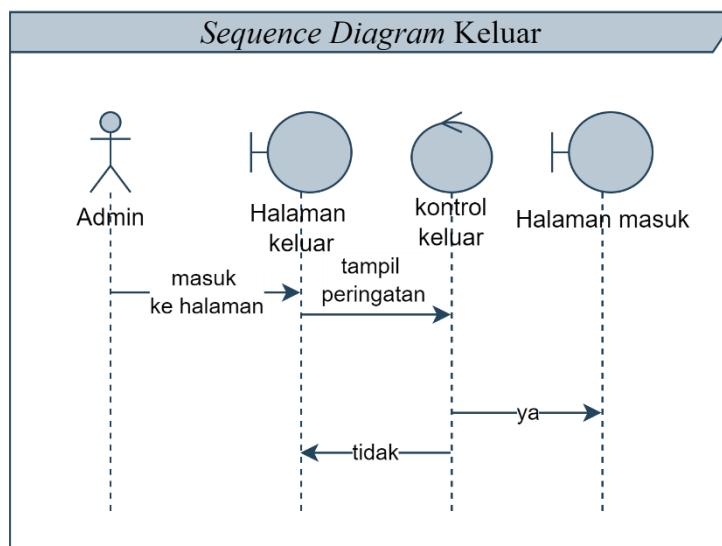
9. Activity Diagram Laporan



Gambar 3.11 Activity Diagram Laporan

Pada gambar 3.11 terdapat *activity diagram* ini di mulai dari membuka laporan, kemudian memilih filter, jika data tersedia maka akan tampil laporan, dan jika tidak tersedia dikembalikan ke filter.

10. Activity Diagram Keluar



Gambar 3.12 Activity Diagram Keluar

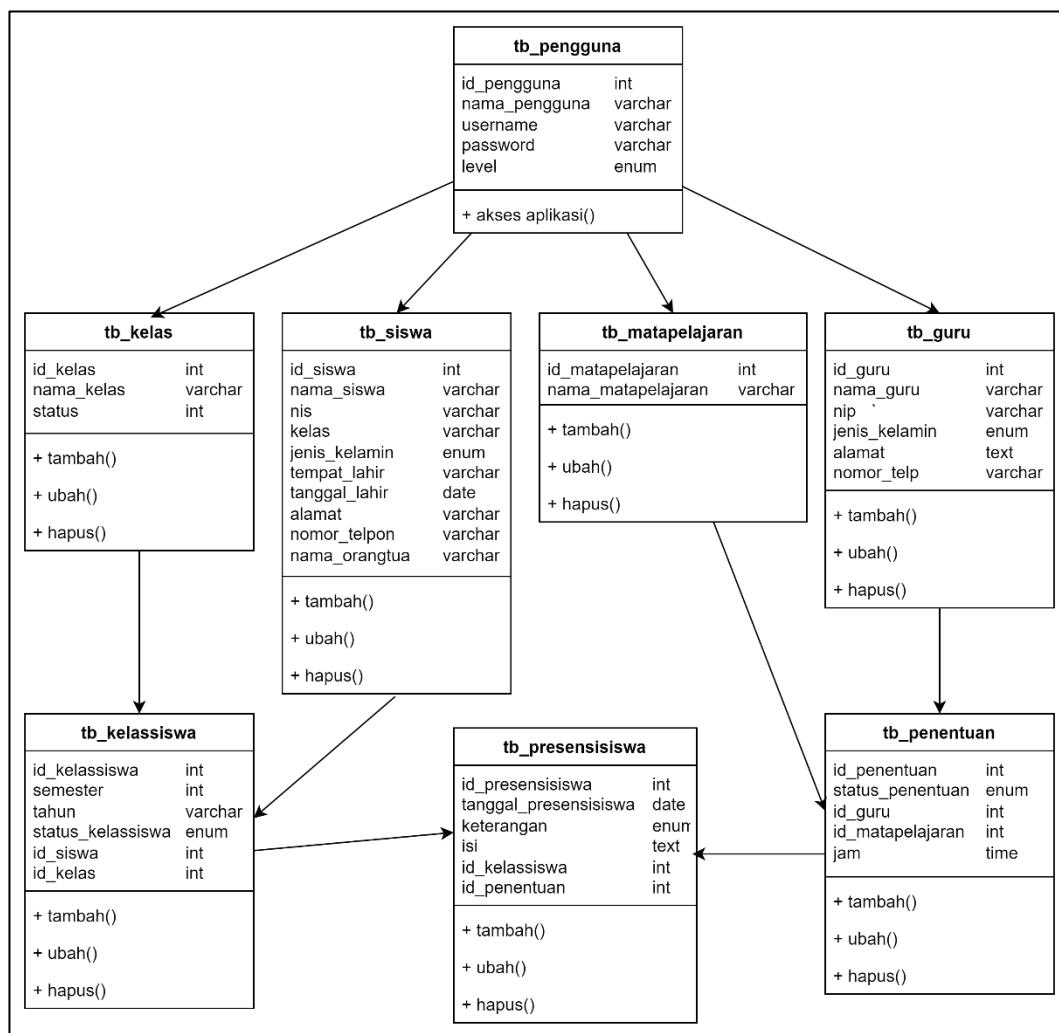
Pada gambar 3.12 terdapat *activity diagram* ini di mulai dari halaman keluar, kemudian tampil peringatan dan memilih keluar atau tidak, jika keluar maka akan menuju halaman masuk.

3.2.4 Class Diagram

Tujuan utama dari class diagram adalah untuk menciptakan sebuah kosa kata yang digunakan oleh analis dan pengguna. Diagram kelas biasanya merupakan hal-hal, ide-ide atau konsep yang terkandung dalam aplikasi. Diagram kelas juga akan menggambarkan hubungan antara kelas. Class memiliki 3 area pokok yaitu *Name*, *Attribute* dan *Method*.

Tabel 3.3 Tabel *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		Dependency	Menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya



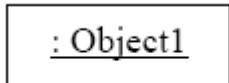
Gambar 3.13 Class Diagram

Pada gambar 3.13. dijelaskan bahwa pada Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru mempunyai 8 *class*.

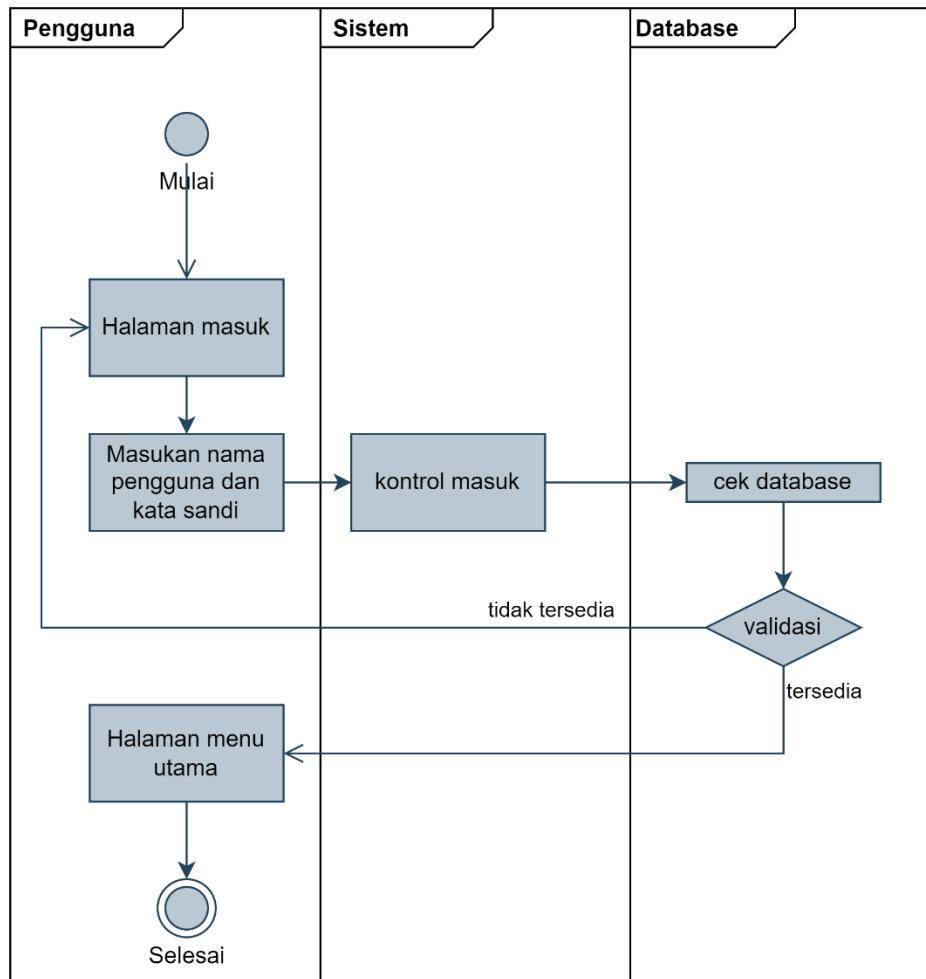
3.2.5 Sequence Diagram

Tabel 3.4 merupakan *Sequence* diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram.

Tabel 3.4 Tabel Simbol Squence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Object	Object merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal
2		Actor	Actor yang dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.
3		Lifeline	Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam basis waktu.
4		Activation	Activation mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
5		Message	Message mengindikasikan komunikasi antar object

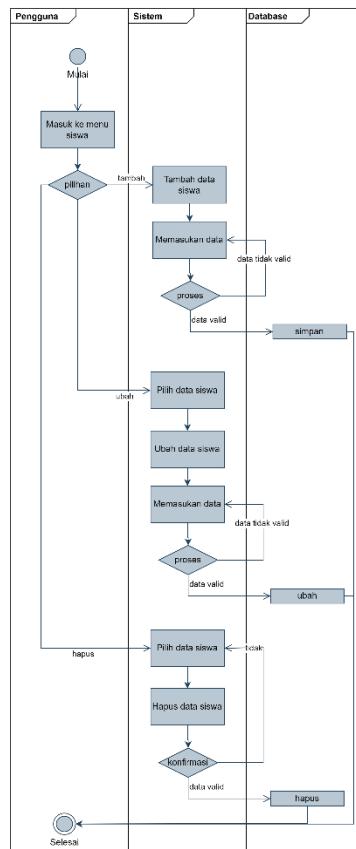
1. Sequence Diagram Masuk



Gambar 3.14 Sequence Diagram Masuk

Pada gambar 3.14 terdapat *Sequence diagram* untuk masuk yaitu dimulai dari admin masuk pada halaman masuk. Kemudian memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Setelah itu sistem validasi akan melakukan pengecekan apakah nama pengguna dan kata sandi yang di masukan pengguna itu benar atau salah. Jika salah maka di kembalikan ke halaman masuk, dan jika benar maka akan di arahkan kemnu utama.

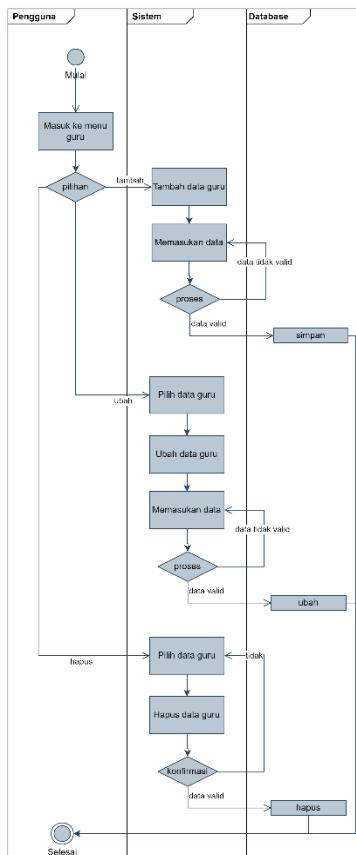
2. Sequence Diagram Data Siswa



Gambar 3.15 Sequence Diagram Data Siswa

Pada gambar 3.15 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data sekolah / kampus. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah data.

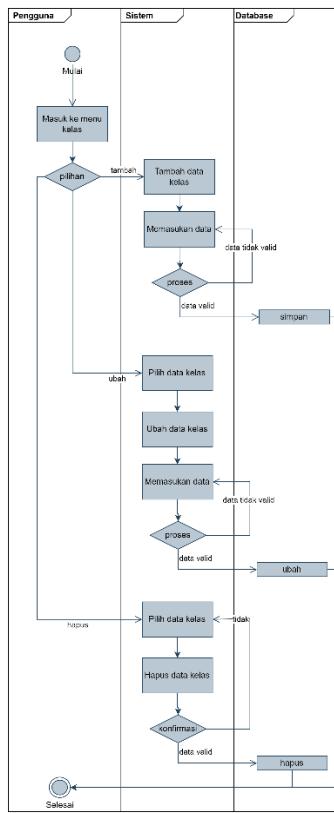
3. Sequence Diagram Data Guru



Gambar 3.16 Sequence Diagram Data Guru

Pada gambar 3.16 terdapat gambar *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data Guru. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah data.

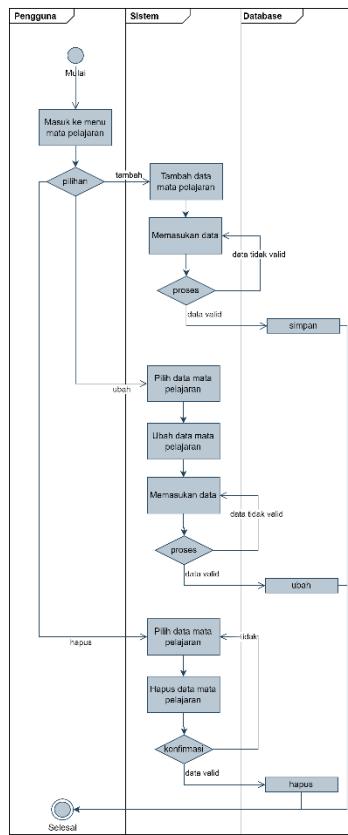
4. Sequence Diagram Data Kelas



Gambar 3.17 Sequence Diagram Data Kelas

Pada gambar 3.17 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data Kelas. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah.

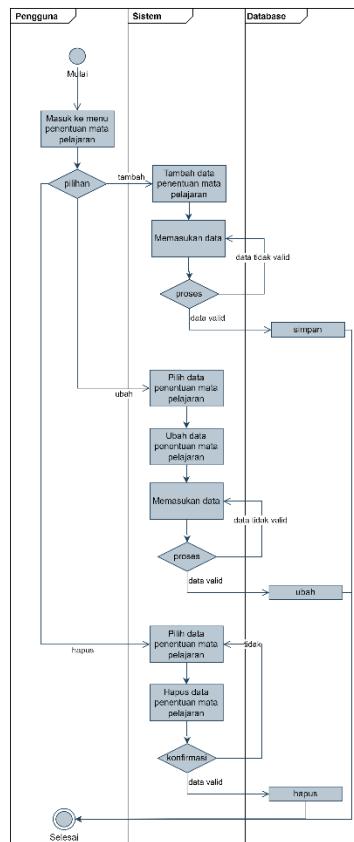
5. Sequence Diagram Data Mata Pelajaran



Gambar 3.18 Sequence Diagram Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.18 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data Mata Pelajaran. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah.

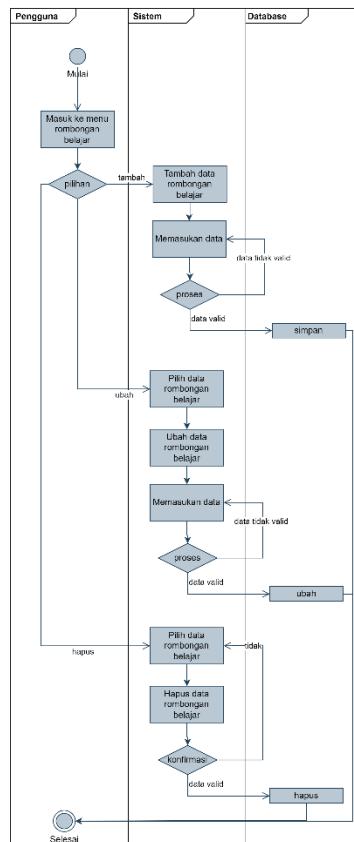
6. Sequence Diagram Data Penentuan Mata Pelajaran



Gambar 3.19 Sequence Diagram Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.19 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data penentuan mata pelajaran. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah data.

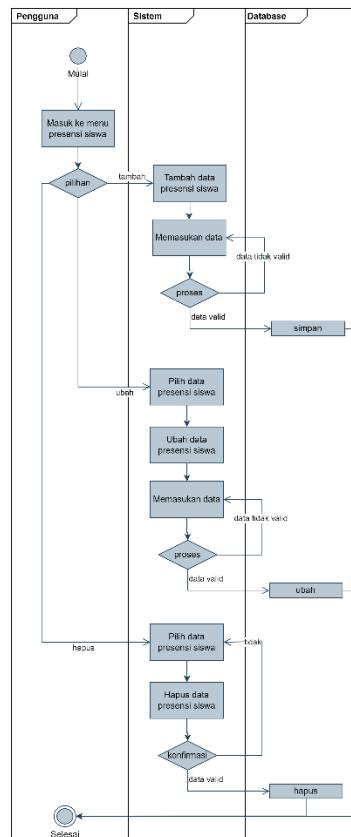
7. Sequence Diagram Data Rombongan Belajar



Gambar 3.20 *Sequence Diagram Data Rombongan Belajar*

Pada gambar 3.20 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data rombongan belajar. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah data.

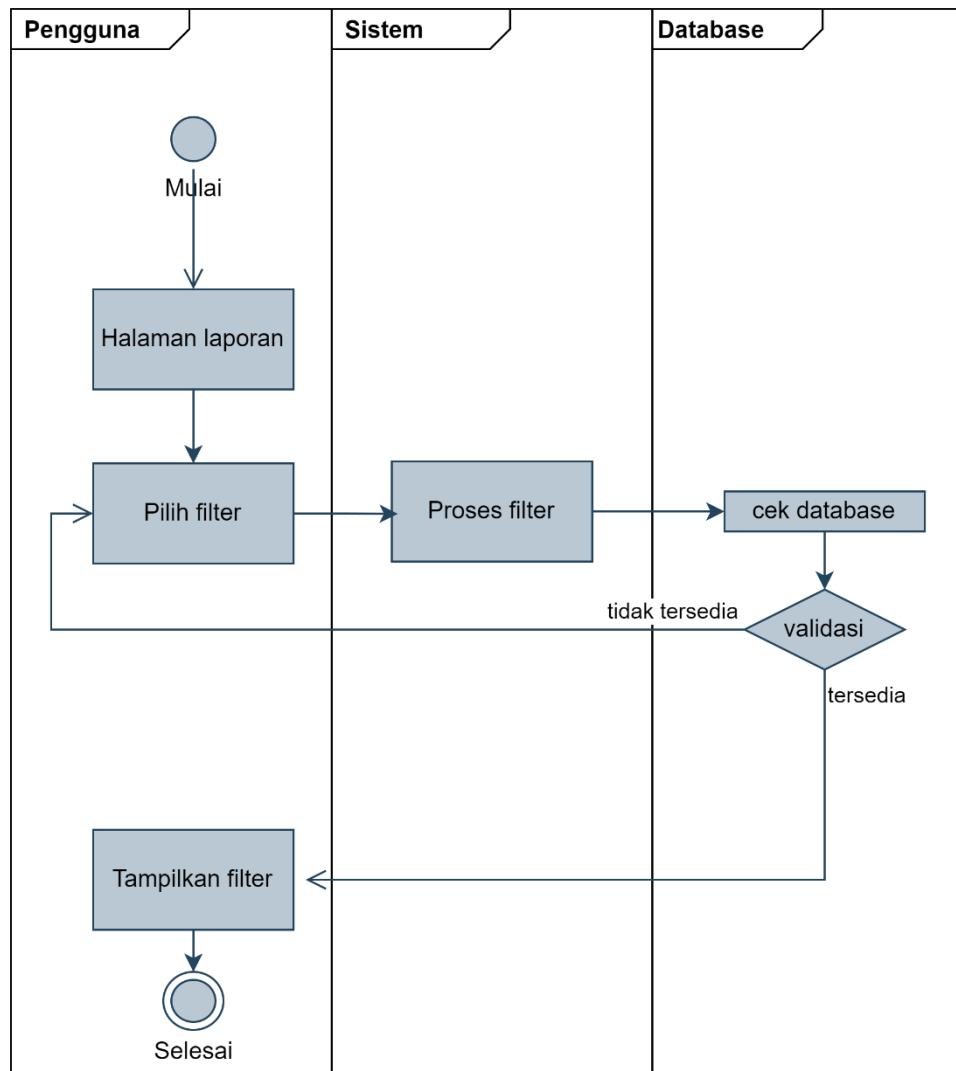
8. Sequence Diagram Data Presensi Siswa



Gambar 3.21 Sequence Diagram Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.21 terdapat *Sequence diagram* ini dimulai dari admin masuk ke menu utama, kemudian memilih halaman data presensi siswa. Apabila ingin menambahkan data maka masuk ke halaman tambah data, dan jika ingin mengubah data maka masuk ke halaman ubah data. Pada proses tambah data dilakukan dengan cara memasukan data terlebih dahulu, jika data yang di masukan sesuai atau benar maka akan di simpan ke *database*, dan jika salah maka akan di kembalikan ke halaman tambah data untuk melakukan pengisian data ulang pada proses ubah data dilakukan dengan mengubah data yang tersedia, jika benar maka akan di simpan di *database*, dan jika salah dikembalikan ke halaman ubah data.

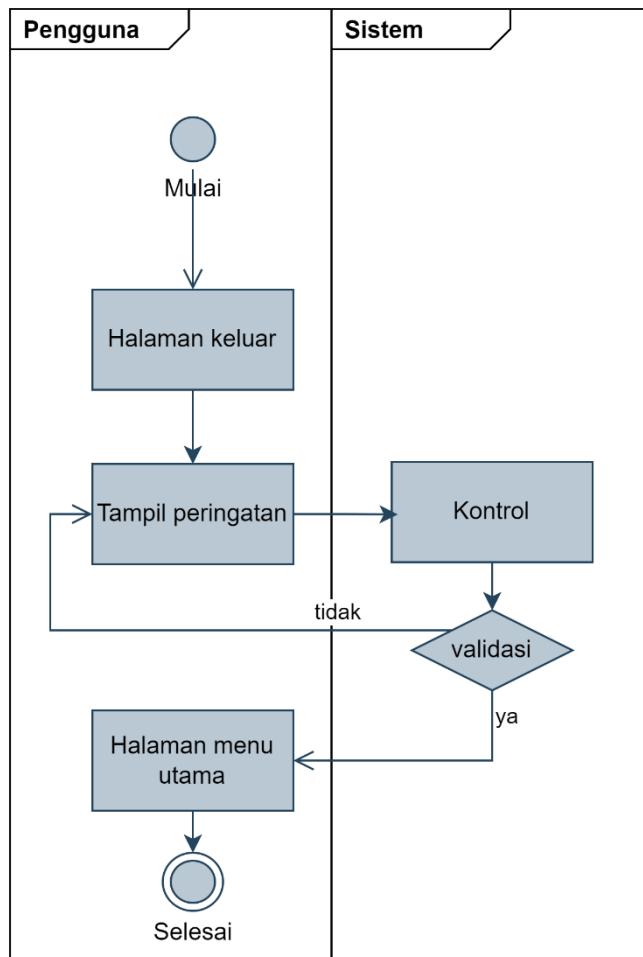
9. Sequence Diagram Laporan



Gambar 3.22 Sequence Diagram Laporan

Pada gambar 3.22 terdapat *Sequence diagram* laporan menampilkan hasil *inputan*, jika di *database* tidak terdapat data, maka akan tampil peringatan data kosong.

10. Sequence Diagram Keluar



Gambar 3.23 Sequence Diagram Keluar

Pada gambar 3.23 terdapat *Sequence diagram* keluar ini bermula dari admin yang sudah masuk ke aplikasi menekan tombol keluar, kemudian muncul peringatan keluar atau tidak, jika keluar maka akan keluar halaman ke halaman masuk.

3.3 Perancangan Database

Database yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru yaitu XAMPP MySQL. Berikut rincian rancangan *database* yang dibuat:

1. Struktur Tabel Pengguna

Nama Tabel : tb_pengguna

Keterangan : Desain tabel pengguna memiliki fungsi masuk untuk pengguna aplikasi.

Primary Key : id_pengguna

Tabel 3.5 Tabel Data Pengguna

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_pengguna	int	11	Identitas pengguna
nama_pengguna	varchar	100	Nama lengkap
username	varchar	20	Nama pengguna
password	varchar	20	Kata sandi
level	enum		Status level pengguna

2. Struktur Tabel Siswa

Nama Tabel : tb_siswa

Keterangan : Desain tabel siswa memiliki fungsi untuk menyimpan data siswa.

Primary Key : id_siswa

Tabel 3.6 Tabel Siswa

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_siswa	int	11	Identitas siswa
nama_siswa	varchar	100	Nama siswa
nis	varchar	20	Nomor Induk Siswa

kelas	varchar	10	Kelas sisa
jenis_kelamin	enum		Jenis kelamin
tempat_lahir	varchar	100	Tempat lahir
tanggal_lahir	date		Tanggal lahir
alamat	varchar	100	Alamat
nomor_telp	varchar	20	Nomor telepon
nama_orangtua	varchar	100	Nama orang tua

3. Struktur Tabel Guru

Nama Tabel : tb_guru

Keterangan : Desain tabel guru memiliki fungsi untuk menyimpan data guru.

Primary Key : id_guru

Tabel 3.7 Tabel Guru

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_guru	int	11	Identitas guru
nama_guru	varchar	100	Nama guru
nip	varchar	20	Nomor Induk Pegawai
jenis_kelamin	enum		Jenis kelamin
alamat	text		Alamat
nomor_telp	varchar	20	Nomor telepon

4. Struktur Tabel Kelas

Nama Tabel : tb_kelas

Keterangan : Desain tabel kelas memiliki fungsi untuk menyimpan data kelas.

Primary Key : id_kelas

Tabel 3.8 Tabel Kelas

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_kelas	int	11	Identitas kelas
nama_kelas	varchar	100	Nama kelas

5. Struktur Tabel Mata Pelajaran

Nama Tabel : tb_matapelajaran

Keterangan : Desain tabel mata pelajaran memiliki fungsi untuk menyimpan data mata pelajaran.

Primary Key : id_matapelajaran

Tabel 3.9 Tabel Mata Pelajaran

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_matapelajaran	int	11	Identitas mata pelajaran
nama_matapelajaran	varchar	100	Mata pelajaran

6. Struktur Tabel Penentuan

Nama Tabel : tb_penentuan

Keterangan : Desain tabel penentuan memiliki fungsi untuk menyimpan data penentuan.

Primary Key : id_penentuan

Foreign Key : id_guru dan id_matapelajaran

Tabel 3.10 Tabel Penentuan

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_penentuan	int	11	Identitas penentuan
status_penentuan	enum		Status penentuan
id_guru	int	11	Identitas guru
id_matapelajaran	int	11	Identitas mata pelajaran
jam	time		Jam mengajar

7. Struktur Tabel Rombongan Belajar

Nama Tabel : tb_kelassiswa

Keterangan : Desain tabel kelas siswa memiliki fungsi untuk menyimpan data rombongan belajar.

Primary Key : id_kelassiswa

Foreign Key : id_siswa dan id_kelas

Tabel 3.11 Tabel Rombongan Belajar

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_kelassiswa	int	11	Identitas rombongan belajar
semester	int	11	Semester
tahun	varchar	4	Tahun ajaran

status_kelassiswa	enum		Status rombongan belajar
id_siswa	int	11	Identitas siswa
id_kelas	int	11	Identitas kelas

8. Struktur Tabel Presensi Siswa

Nama Tabel : tb_presensisiswa

Keterangan : Desain tabel presensi siswa memiliki fungsi untuk menyimpan data presensi siswa.

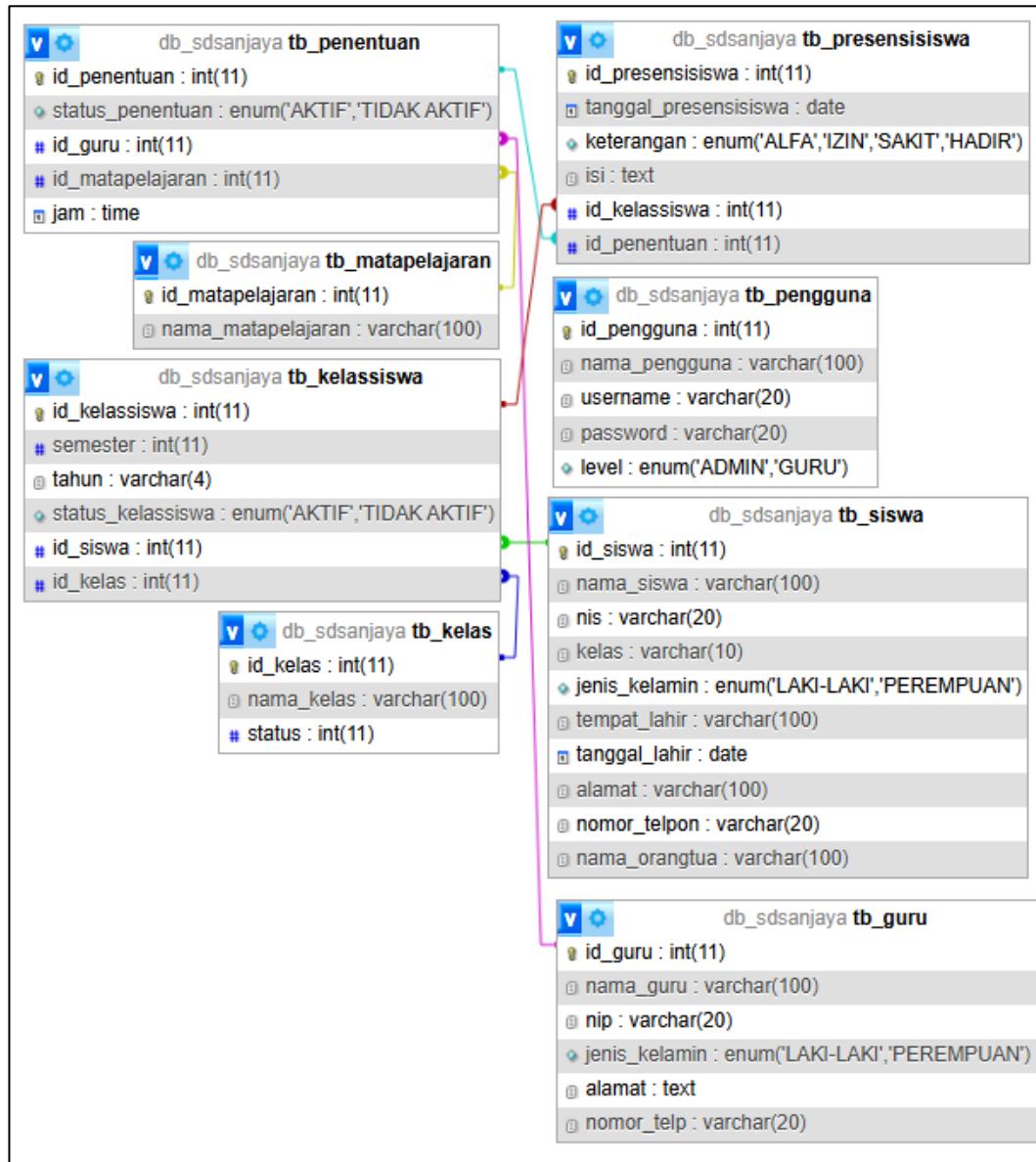
Primary Key : id_presensisiswa

Foreign Key : id_kelassiswa dan id_penentuan

Tabel 3.12 Tabel Presensi Siswa

Field	Type Data	Width	Keterangan
id_presensisiswa	int	11	Identitas presensi siswa
tanggal_presensisiswa	date		Tanggal presensi
keterangan	enum		Keterangan
isi	text		Isi presensi
id_kelassiswa	int	11	Identitas rombongan belajar
id_penentuan	int	11	Identitas penentuan

3.3.1 Relasi Tabel



Gambar 3.24 Relasi Tabel

Pada gambar 3.24 terdapat relasi tabel dengan keterangan sebagai berikut.

1. tb_kelas berelasi dengan tb_kelassiswa.
2. tb_siswa berelasi dengan tb_kelassiswa.
3. tb_guru berelasi dengan tb_penentuan.
4. tb_matapelajaran berelasi dengan tb_kelassiswa.

5. tb_kelassiswa berelasi dengan tb_presensisiswa.

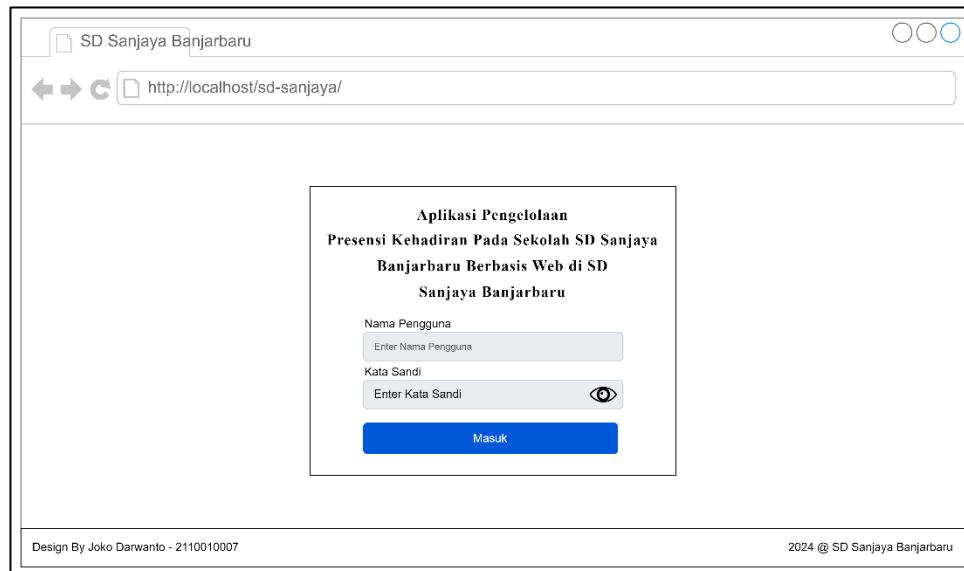
3.4 Perancangan Antarmuka Sistem

Perancangan antarmuka atau *interface* merupakan perancangan tentang suatu program yang akan dibangun. Agar suatu Sistem Informasi mudah digunakan, maka diperlukan *interface* yang dapat dengan mudah dimengerti oleh *user*. Untuk menghasilkan *interface* yang mudah dimengerti dan dipahami maka diperlukan rancangan antar muka sistem sebelum diimplementasikan dalam bentuk program. Rancangan tampilan yang akan dibuat dalam Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru di SD Sanjaya Banjarbaru adalah sebagai berikut :

3.4.1 Perancangan Antarmuka Masukan Sistem

1. Rancangan Halaman Masuk

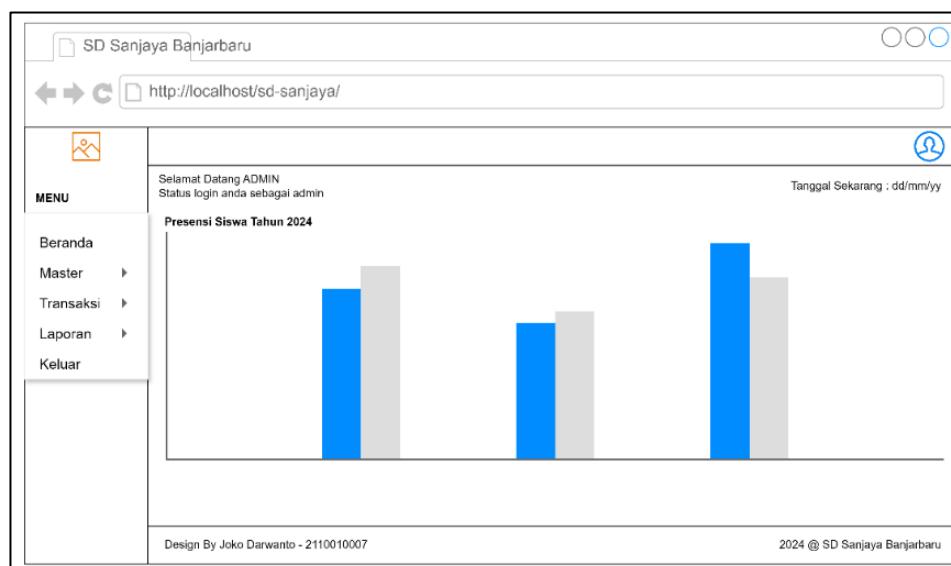
Pada gambar 3.25 terdapat rancangan halaman masuk berfungsi untuk pengguna aplikasi baik admin ataupun guru untuk dapat meakes menu yang ada di dalam aplikasi. Nama pengguna dan kata sandi di isi terlebih dahulu dan menekan tombol masuk untuk ke menu beranda.



Gambar 3.25 Rancangan Masuk

2. Rancangan Halaman Beranda

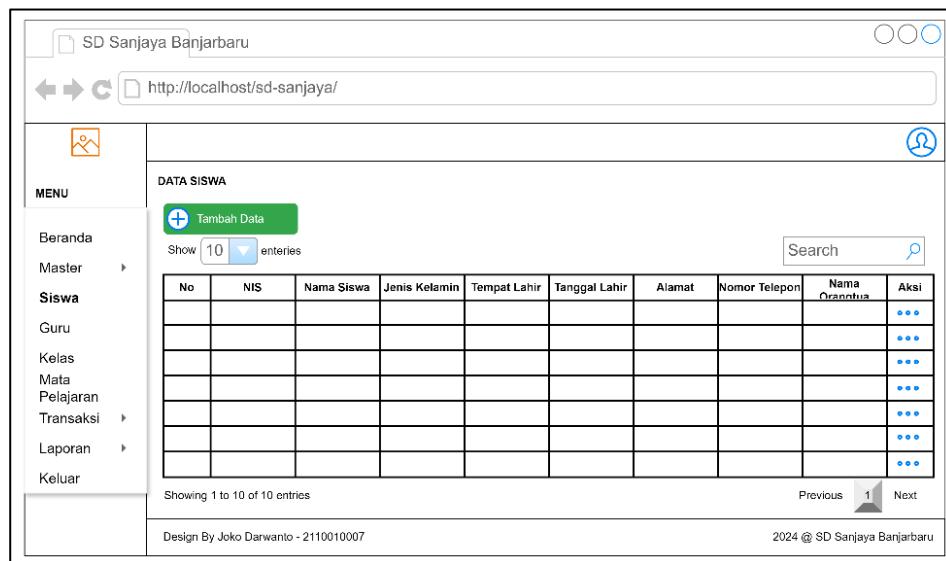
Pada gambar 3.26 terdapat rancangan halaman beranda berfungsi untuk menampilkan menu seperti master, transaksi, laporan dan keluar. Selain itu pada beranda terdapat grafik presensi siswa.



Gambar 3.26 Rancangan Halaman Beranda

3. Rancangan Halaman Data Siswa

Pada gambar 3.27 terdapat rancangan halaman data siswa berfungsi untuk menampilkan data siswa yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.



Gambar 3.27 Rancangan Halaman Data Siswa

4. Rancangan Halaman Tambah Data Siswa

Pada gambar 3.26 terdapat rancangan halaman tambah data siswa berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data siswa dan menekan tombol simpan, maka data siswa akan di simpan ke dalam *database*.

Gambar 3.28 Rancangan Halaman Tambah Data Siswa

5. Rancangan Halaman Data Guru

Pada gambar 3.29 terdapat rancangan halaman data guru berfungsi untuk menampilkan data guru yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

Gambar 3.29 Rancangan Halaman Data Guru

6. Rancangan Halaman Tambah Data Guru

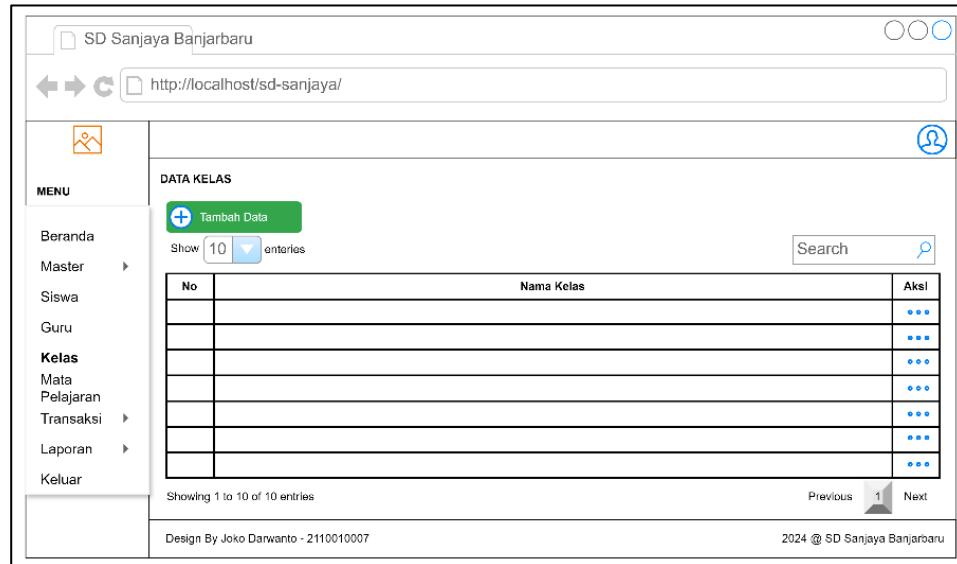
The screenshot shows a web application interface for adding teacher data. The title bar says "SD Sanjaya Banjarbaru". The address bar shows the URL "http://localhost/sd-sanjaya/". On the left, there's a sidebar with a menu: Beranda, Master, Siswa, Guru (which is highlighted in blue), Kelas, Mata Pelajaran, Transaksi, Laporan, and Keluar. The main content area is titled "TAMBAH DATA GURU". It contains several input fields: "NIP" (with a placeholder "0000000000000000"), "Nama Guru" (empty), "Jenis Kelamin" (empty), "Alamat" (empty), and "Nomor Telepon" (empty). At the bottom are two buttons: a blue "Simpan" button and a red "Kembali" button. The footer of the page includes the text "Design By Joko Darwanto - 2110010007" and "2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru".

Gambar 3.30 Rancangan Halaman Tambah Data Guru

Pada gambar 3.30 terdapat rancangan halaman tambah data guru berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data guru dan menekan tombol simpan, maka data guru akan di simpan ke dalam *database*.

7. Rancangan Halaman Data Kelas

Pada gambar 3.31 terdapat rancangan halaman data kelas berfungsi untuk menampilkan data kelas yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.



Gambar 3.31 Rancangan Halaman Data Kelas

8. Rancangan Halaman Tambah Data Kelas

Pada gambar 3.32 terdapat rancangan halaman tambah data kelas berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat diisi. Jika selesai melakukan pengisian data kelas dan menekan tombol simpan, maka data kelas akan di simpan ke dalam *database*.

The screenshot shows the 'TAMBAH DATA KELAS' page. The top navigation bar and left menu are identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'TAMBAH DATA KELAS' and contains a single input field labeled 'Nama Kelas' with a placeholder. Below the input field are two buttons: a blue 'Simpan' button and a red 'Kembali' button. The footer includes the design credit 'Design By Joko Darwanto - 2110010007' and the year '2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru'.

Gambar 3.32 Rancangan Halaman Tambah Data Kelas

9. Rancangan Halaman Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.33 terdapat rancangan halaman data mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

Gambar 3.33 Rancangan Halaman Data Mata Pelajaran

10.Rancangan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.34 terdapat rancangan halaman tambah data mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.

SD Sanjaya Banjarbaru

TAMBAH DATA MATA PELAJARAN

Nama Mata Pelajaran

Simpan Kembali

Design By Joko Darwanto - 2110010007 2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru

Gambar 3.34 Rancangan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran

11.Rancangan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.35 terdapat rancangan halaman data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data penentuan mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

SD Sanjaya Banjarbaru

DATA PENENTUAN MATA PELAJARAN

Tambah Data

Show 10 entries Search

No	Nama Guru	NIP	Nama Mata Pelajaran	Jam	Aksi
1					...
2					...
3					...
4					...
5					...
6					...
7					...
8					...
9					...
10					...

Showing 1 to 10 of 10 entries Previous 1 Next

Design By Joko Darwanto - 2110010007 2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru

Gambar 3.35 Rancangan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran

12.Rancangan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.36 terdapat rancangan halaman tambah data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data penentuan mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data penentuan mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://localhost/sd-sanjaya/>. The page title is "TAMBAH DATA PENENTUAN MATA PELAJARAN". On the left, there is a vertical menu bar with items: Beranda, Master (selected), Transaksi, Penentuan Mata Pelajaran (selected), Rombongan Belajar, Presensi Siswa, Laporan, and Keluar. The main content area contains fields for Guru (teacher) and Mata Pelajaran (subject), with a dropdown menu for Jam (time). At the bottom are two buttons: "Simpan" (Save) in blue and "Kembali" (Back) in red. The footer includes the text "Design By Joko Darwanto - 2110010007" and "2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru".

Gambar 3.36 Rancangan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran

13.Rancangan Halaman Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.37 terdapat rancangan halaman data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data penentuan mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

The screenshot shows a web application interface for managing student groups. At the top, there's a header with the school name 'SD Sanjaya Banjarbaru' and a URL 'http://localhost/sd-sanjaya/'. On the left, a vertical menu bar includes links like Beranda, Master, Transaksi, Penentuan Mata Pelajaran, Rombongan Belajar, Presensi Siswa, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'DATA ROMBONGAN BELAJAR'. It features a green button labeled '+ Tambah Data' and a search bar. Below these are buttons for 'Show 10 entries' and 'Search'. A table lists student data with columns: No, Nama Siswa, NISN, Kelas, Semester, Tahun Ajaran, and Aksi (with three dots). At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 10 entries' and includes 'Previous' and 'Next' buttons. The footer credits 'Design By Joko Darwanto - 2110010007' and '2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru'.

Gambar 3.37 Rancangan Halaman Data Rombongan Belajar

14.Rancangan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.38 terdapat rancangan halaman tambah data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data penentuan mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data penentuan mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.

The screenshot shows a 'Tambah Data Rombongan Belajar' form. The left sidebar has the same menu as the previous screenshot. The main form has fields for 'Kelas' (Grade) and 'Semester' (Semester), both with dropdown menus. Below these are fields for 'Tahun Ajaran' (Academic Year) and 'Siswa | NIS' (Student | NIS). At the bottom are two buttons: a blue 'Simpan' (Save) button and a red 'Kembali' (Back) button. The footer is identical to the previous screenshot.

Gambar 3.38 Rancangan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar

15.Rancangan Halaman Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.39 terdapat rancangan halaman data presensi siswa berfungsi untuk menampilkan data presensi siswa yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah danhapus.

The screenshot shows a web application interface for managing student attendance. At the top, there's a header with the school name 'SD Sanjaya Banjarbaru' and a URL 'http://localhost/sd-sanjaya/'. On the left, a vertical menu bar titled 'MENU' lists several options: Beranda, Master, Transaksi, Penentuan Mata Pelajaran, Rombongan Belajar, **Presensi Siswa** (which is bolded), Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'DATA PRESENSI SISWA' and features a green button labeled 'Tambah Data'. Below this is a table with 10 entries, each row containing fields for No, Nama Siswa, NIS, Mata Pelajaran, Jam, Kelas, Semester, Tahun Ajaran, Jumlah Hadir, Jumlah Alfa, Jumlah Izin, Jumlah Sakit, and Aksi (actions). The table has a header row with these column names. At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 10 of 10 entries'. There are 'Previous' and 'Next' navigation buttons. The footer contains the text 'Design By Joko Darwanto - 2110010007' and '2024 @ SD Sanjaya Banjarbaru'.

Gambar 3.39 Rancangan Halaman Data Presensi Siswa

16.Rancangan Halaman Tambah Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.40 terdapat rancangan halaman tambah data presensi siswa berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data presensi siswa dan menekan tombol simpan, maka data presensi siswa akan di simpan ke dalam *database*.

Gambar 3.40 Rancangan Halaman Tambah Data Presensi Siswa

3.4.2 Perancangan Antarmuka Keluaran Sistem

1. Rancangan Laporan Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.41 terdapat rancangan laporan penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data penentuan mata pelajaran yang di simpan ke *database*.

Gambar 3.41 Rancangan Laporan Penentuan Mata Pelajaran

2. Rancangan Laporan Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.42 terdapat rancangan laporan rombongan belajar berfungsi untuk menampilkan hasil inputan dari data rombongan belajar yang disimpan ke *database*.

SD Sanjaya Banjarbaru
Jl. A. Yani No. Km. 36, Loktabat Utara, Kecamatan Banjarbaru Utara
Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70714

Di Cetak : ADMIN

LAPORAN ROMBONGAN BELAJAR KELAS 2 A

No	Nama Siswa	NISN	Kelas	Semester	Tahun Ajaran

Banjarbaru, dd/mm/yyyy

ADMIN

Gambar 3.42 Rancangan Laporan Data Rombongan Belajar

3. Rancangan Laporan Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.42 terdapat rancangan laporan presensi siswa berfungsi untuk menampilkan hasil inputan dari data presensi siswa yang disimpan ke *database*.

Gambar 3.43 Rancangan Laporan Data Presensi Siswa

4. Rancangan Laporan Data Siswa

Pada gambar 3.44 terdapat rancangan laporan siswa berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data siswa yang di simpan ke *database*.

Gambar 3.44 Rancangan Laporan Data Siswa

5. Rancangan Laporan Data Guru

Pada gambar 3.45 terdapat rancangan laporan guru berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data guru yang di simpan ke *database*.



SD Sanjaya Banjarbaru
Jl. A. Yani No. Km. 36, Loktakut Utara, Kecamatan Banjarbaru Utara
Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan 70714

Gambar 3.45 Rancangan Laporan Data Guru

3.5 Hasil Tampilan Program / Aplikasi

Hasil tampilan program atau aplikasi merupakan tampilan program atau aplikasi yang sudah dibuat. Adapun hasil tampilan program atau aplikasi masukan antarmuka dan hasil tampilan program atau aplikasi keluaran antarmuka.

Tujuan tampilan program atau aplikasi adalah memudahkan pembacaan data dari sebuah program atau aplikasi. Dengan adanya user interface ini, tugas umum seperti mengurutkan data, mencari, atau melakukan filter data akan menjadi lebih mudah.

3.5.1 Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

1. Tampilan Halaman Masuk

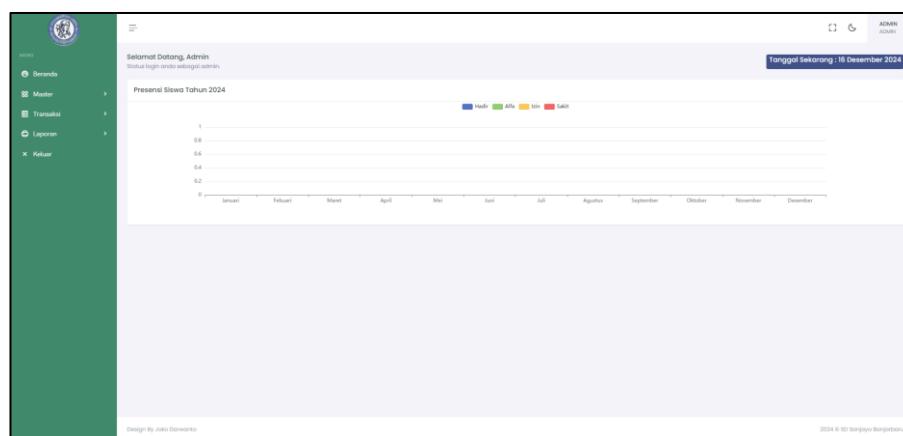
Pada gambar 3.46 terdapat tampilan halaman masuk berfungsi untuk pengguna aplikasi baik admin ataupun guru untuk dapat meakeses menu yang ada di dalam aplikasi. Nama pengguna dan kata sandi di isi terlebih dahulu dan menekan tombol masuk untuk ke menu beranda.



Gambar 3.46 Tampilan Masuk

2. Tampilan Halaman Beranda

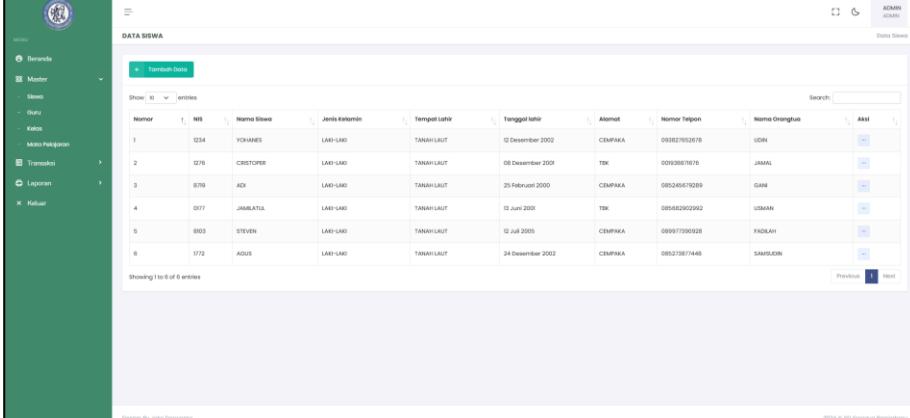
Pada gambar 3.47 terdapat tampilan halaman beranda berfungsi untuk menampilkan menu seperti master, transaksi, laporan dan keluar. Selain itu pada beranda terdapat grafik presensi siswa.



Gambar 3.47 Tampilan Halaman Beranda

3. Tampilan Halaman Data Siswa

Pada gambar 3.48 terdapat tampilan halaman data siswa berfungsi untuk menampilkan data siswa yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.



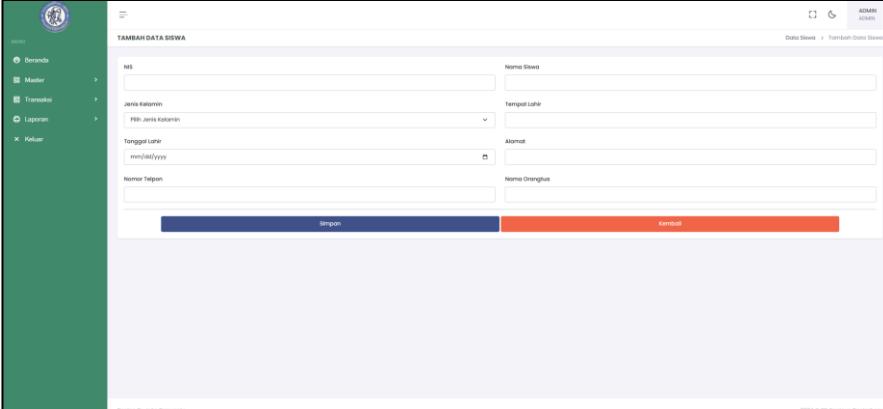
The screenshot shows a web-based application interface for managing student data. On the left, there is a vertical sidebar with a green header containing the school logo and navigation links: Beranda, Master, Transaksi, Laporan, and Keluar. Below these are sub-links: Materi, Kelas, Mata Pelajaran, Transaksi, Laporan, and Keluar. The main content area has a white header with the title 'DATA SISWA' and a blue button labeled 'Tambah Data'. Below the header is a search bar and a table displaying student information. The table columns are: Nomor, NIS, Nama Siswa, Jenis Kelamin, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Alamat, Nomor Telepon, Nama Orangtua, and AKI. There are 8 entries listed, each with a small blue square icon to the right. At the bottom of the table, it says 'Showing 1 to 6 of 6 entries'. The footer contains the text 'Design By Joko Darmawita' and '2024 © SD SMPN 1 Ngawi'. In the top right corner, there is an 'ADMIN' section with a dropdown menu and a 'Logout' link.

Nomor	NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telepon	Nama Orangtua	AKI
1	1234	YOHANES	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	12 Desember 2002	CEMPAKA	089876543210	UDIN	
2	1276	CRISTOPHER	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	08 Desember 2003	TBK	089887654321	JAMIL	
3	879	ADI	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	23 Oktober 2000	CEMPAKA	082456789012	GANI	
4	0777	JAMALATUL	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	13 Juni 2001	TBK	085623902992	USMAN	
5	8903	STEVEN	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	12 Juli 2005	CEMPAKA	08997390928	FADILAH	
6	0772	AGUS	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	24 Desember 2002	CEMPAKA	08527877448	SANDUWAN	

Gambar 3.48 Tampilan Halaman Data Siswa

4. Tampilan Halaman Tambah Data Siswa

Pada gambar 3.49 terdapat tampilan halaman tambah data siswa berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data siswa dan menekan tombol simpan, maka data siswa akan di simpan ke dalam *database*.



The screenshot shows a web-based application interface for adding student data. On the left, there is a vertical sidebar with a green header containing the school logo and navigation links: Beranda, Master, Transaksi, Laporan, and Keluar. Below these are sub-links: Materi, Kelas, Mata Pelajaran, Transaksi, Laporan, and Keluar. The main content area has a white header with the title 'TAMBAH DATA SISWA'. Below the header is a form with fields for inputting student information. The fields include: NIS (with placeholder 'NIS'), Nama Siswa (with placeholder 'Nama Siswa'), Jenis Kelamin (with placeholder 'Pilih Jenis Kelamin' and a dropdown arrow), Tempat Lahir (with placeholder 'Tempat Lahir'), Tanggal Lahir (with placeholder 'Tanggal Lahir' and a date input field), Alamat (with placeholder 'Alamat'), Nomor Telepon (with placeholder 'Nomor Telepon'), and Nama Orangtua (with placeholder 'Nama Orangtua'). At the bottom of the form are two large buttons: a blue 'Simpan' button and an orange 'Kembali' button. The footer contains the text 'Design By Joko Darmawita' and '2024 © SD SMPN 1 Ngawi'. In the top right corner, there is an 'ADMIN' section with a dropdown menu and a 'Logout' link.

Gambar 3.49 Tampilan Halaman Tambah Data Siswa

5. Tampilan Halaman Data Guru

Pada gambar 3.50 terdapat tampilan halaman data guru berfungsi untuk menampilkan data guru yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.



ADMN
ADMN

Data Guru

Beranda

Master

- Siswa
- Okuu
- Kelos
- Mata Pelajaran

Transaksi

- Laporan
- Keluar

Tambah Data

No	NIP	Nama Guru	Jenis Kelamin	Alamat	Nomor Telpon	Aksi
1	197505322	SAMUEL	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	08229988367	
2	020581	IBRAHIM	PEREMPUAN	TANAH LAUT	0897698368	
3	092717	STENY	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	09837826723	
4	0209982	SIGKA	PEREMPUAN	TANAH LAUT	089827308833	

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous Next

Design By Joko Dwiwiryo

2024 © SDN Boengjaya Bungkaluhu

Gambar 3.50 Tampilan Halaman Data Guru

6. Tampilan Halaman Tambah Data Guru

Pada gambar 3.51 terdapat tampilan halaman tambah data guru berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data guru dan menekan tombol simpan, maka data guru akan di simpan ke dalam *database*.



BANTUL

- [Beranda](#)
- [Master](#)
- [Transaksi](#)
- [Laporan](#)
- [Keluar](#)

TAMBAH DATA GURU

NIP	Jika NIP tidak tersedia silahkan isi untuk tipe guru	Nama Guru
Jenis Kelamin	Pilih Jenis Kelamin	Alamat
Nomor Telepon		
Simpan		Kembalikan

Gambar 3.51 Tampilan Halaman Tambah Data Guru

7. Tampilan Halaman Data Kelas

Pada gambar 3.52 terdapat tampilan halaman data kelas berfungsi untuk menampilkan data kelas yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.



The screenshot shows a table titled 'DATA KELAS' with four rows of data. The columns are labeled 'Nomor', 'Nama Kelas', and 'Akhir'. The data entries are:

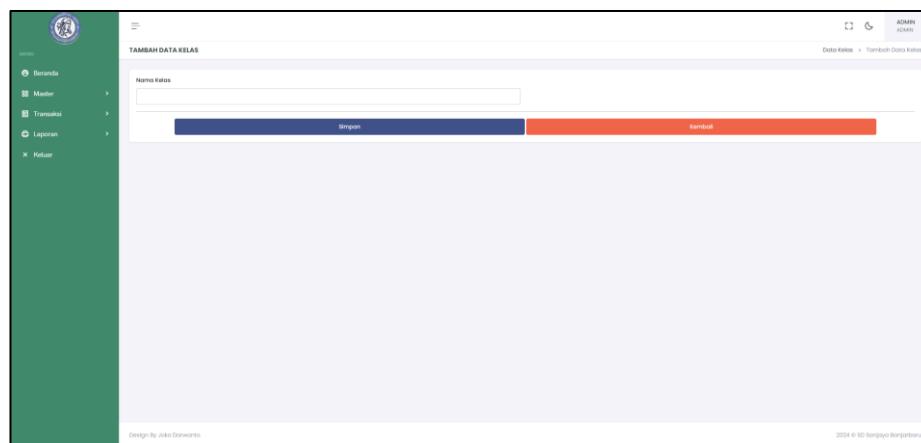
Nomor	Nama Kelas	Akhir
1	I A	<input type="button" value="Edit"/>
2	I B	<input type="button" value="Edit"/>
3	IV A	<input type="button" value="Edit"/>
4	V A	<input type="button" value="Edit"/>

At the bottom left, it says 'Showing 1 to 4 of 4 entries'. At the bottom right, there are 'Previous' and 'Next' buttons. The top right corner shows 'ADMIN' and 'Data Kelas'. The left sidebar has a green background and includes 'Beranda', 'Master', 'Transaksi', 'Laporan', and 'Keluar' sections.

Gambar 3.52 Tampilan Halaman Data Kelas

8. Tampilan Halaman Tambah Data Kelas

Pada gambar 3.53 terdapat tampilan halaman tambah data kelas berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data kelas dan menekan tombol simpan, maka data kelas akan di simpan ke dalam *database*.

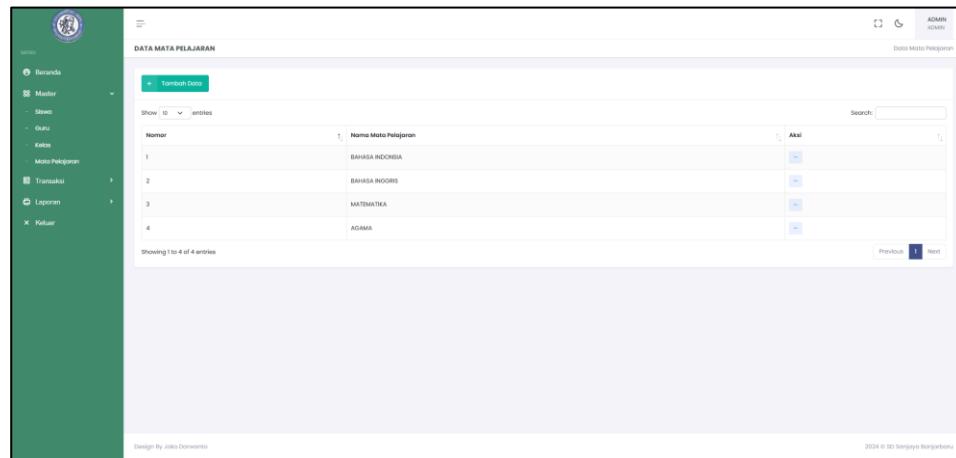


The screenshot shows a form titled 'TAMBAH DATA KELAS'. It has a single input field labeled 'Nama Kelas' with a placeholder 'Masukkan Nama Kelas'. Below the input field is a large blue button labeled 'Simpan' and a red button labeled 'Batal'. The top right corner shows 'ADMIN' and 'Data Kelas'. The left sidebar has a green background and includes 'Beranda', 'Master', 'Transaksi', 'Laporan', and 'Keluar' sections.

Gambar 3.53 Tampilan Halaman Tambah Data Kelas

9. Tampilan Halaman Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.54 terdapat tampilan halaman data mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah danhapus.



The screenshot shows a table titled "DATA MATA PELAJARAN". The columns are "Nomor", "Nama Mata Pelajaran", and "Akhir". The data is as follows:

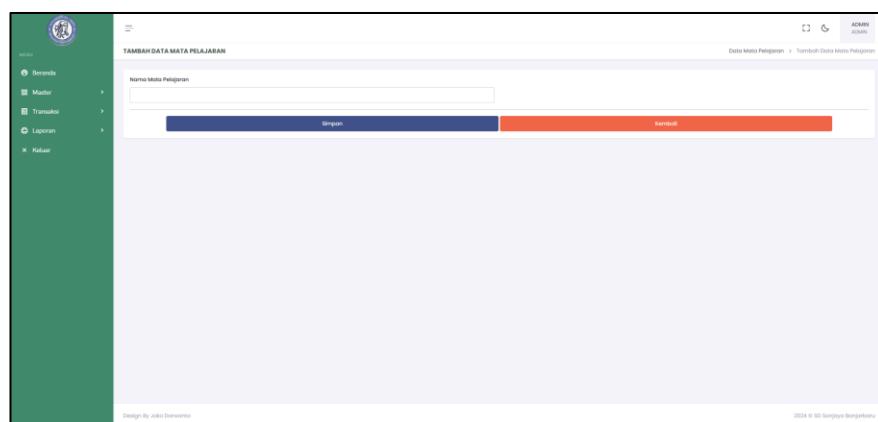
Nomor	Nama Mata Pelajaran	Akhir
1	BAHASA INDONESIA	[Edit]
2	BAHASA INGGRIS	[Edit]
3	MATEMATIKA	[Edit]
4	AGAMA	[Edit]

At the bottom left, it says "Showing 1 to 4 of 4 entries". At the bottom right, there are "Previous" and "Next" buttons. The top right corner shows "ADMIN" and "Data Mata Pelajaran".

Gambar 3.54 Tampilan Halaman Data Mata Pelajaran

10.Tampilan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran

Pada gambar 3.55 terdapat tampilan halaman tambah data mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.



The screenshot shows a form titled "TAMBAH DATA MATA PELAJARAN". There is one input field labeled "Nama Mata Pelajaran" containing the placeholder text "Nama Mata Pelajaran". Below the input field are two buttons: a blue "Simpan" button and an orange "Batal" button.

At the bottom left, it says "Design By Joko Darmanto". At the bottom right, it says "2024 © SD Sanggaya Banggabulu". The top right corner shows "ADMIN" and "Data Mata Pelajaran - Tambah Data Mata Pelajaran".

Gambar 3.55 Tampilan Halaman Tambah Data Mata Pelajaran

11.Tampilan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.56 terdapat tampilan halaman data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data penentuan mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

Nomor	Nama Buju	NP	Nama Mata Pelajaran	Jam	Akhir
1	SAMUEL	9795332	BAHASA INDONESIA	08:00	08:30
2	BRAHIM	0205081	BAHASA INGGRIS	09:00	09:30
3	SAMUEL	9795332	MATEMATIKA	10:00	10:30
4	SITKA	6299802	AGAMA	11:00	11:30

Gambar 3.56 Tampilan Halaman Data Penentuan Mata Pelajaran

12.Tampilan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.57 terdapat tampilan halaman tambah data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data penentuan mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data penentuan mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.

Gambar 3.57 Tampilan Halaman Tambah Data Penentuan Mata Pelajaran

13.Tampilan Halaman Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.58 terdapat tampilan halaman data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan data penentuan mata pelajaran yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

Nomor	Nama Siswa	NISN	Kelas	Semester	Tahun Ajaran	Akhir
1	CRISTOPER	1276	I A	GANJIL	2023	[Edit]
2	YOHANES	1234	I A	GANJIL	2023	[Edit]
3	ADI	8719	I A	GANJIL	2023	[Edit]
4	JAMILATUL	0177	I A	GANJIL	2023	[Edit]
5	AGUS	1772	I A	GANJIL	2023	[Edit]
6	STEVEN	8103	I A	GENAP	2023	[Edit]

Gambar 3.58 Tampilan Halaman Data Rombongan Belajar

14.Tampilan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.59 terdapat tampilan halaman tambah data penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai

melakukan pengisian data penentuan mata pelajaran dan menekan tombol simpan, maka data penentuan mata pelajaran akan di simpan ke dalam *database*.

Gambar 3.59 Tampilan Halaman Tambah Data Rombongan Belajar

15.Tampilan Halaman Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.60 terdapat tampilan halaman data presensi siswa berfungsi untuk menampilkan data presensi siswa yang sudah di simpan ke dalam *database*. Pada halaman ini terdapat tombol tambah, ubah dan hapus.

Nomor	Nama Siswa	NIS	Nama Matapelajaran	Jam	Kelas	Semester	Tahun Ajaran	Jumlah Hadir	Jumlah Alfa	Jumlah Izin	Jumlah Sakit	Aksi
1	CRISTOPER	1276	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0	Edit
2	YOHANES	1234	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	1	1	0	0	Edit
3	ADI	8719	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0	Edit
4	JAMILATUL	0777	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	1	0	0	1	Edit
5	AGUS	1772	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0	Edit
6	STEVEN	8103	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GENAP	2023	1	0	1	0	Edit

Gambar 3.60 Tampilan Halaman Data Presensi Siswa

16.Tampilan Halaman Tambah Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.61 terdapat tampilan halaman tambah data presensi siswa berfungsi untuk menampilkan *form* yang dapat di isi. Jika selesai melakukan pengisian data presensi siswa dan menekan tombol simpan, maka data presensi siswa akan di simpan ke dalam *database*.

Gambar 3.61 Tampilan Halaman Tambah Data Presensi Siswa

3.5.2 Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

1. Tampilan Laporan Penentuan Mata Pelajaran

Pada gambar 3.62 terdapat tampilan laporan penentuan mata pelajaran berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data penentuan mata pelajaran yang di simpan ke *database*.

 <p>SD SANJAYA BANJARBARU Alamat: Jl. A. Yani No.Km 36, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714</p>										
Di Cetak : ADMIN										
LAPORAN PENENTUAN MATA PELAJARAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nomor</th> <th>NIP</th> <th>Nama Guru</th> <th>Mata pelajaran</th> <th>Jam</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>19755332</td> <td>SAMUEL</td> <td>BAHASA INDONESIA</td> <td>08:00</td> </tr> </tbody> </table>	Nomor	NIP	Nama Guru	Mata pelajaran	Jam	1	19755332	SAMUEL	BAHASA INDONESIA	08:00
Nomor	NIP	Nama Guru	Mata pelajaran	Jam						
1	19755332	SAMUEL	BAHASA INDONESIA	08:00						
Banjarbaru, 16 Desember 2024										
Emeria Manao Kepala Sekolah										

Gambar 3.62 Tampilan Laporan Penentuan Mata Pelajaran

2. Tampilan Laporan Data Rombongan Belajar

Pada gambar 3.63 terdapat tampilan laporan rombongan belajar berfungsi untuk menampilkan hasil inputan dari data rombongan belajar yang disimpan ke *database*.

 <p>SD SANJAYA BANJARBARU Alamat: Jl. A. Yani No.Km 36, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714</p>																																										
Di Cetak : ADMIN																																										
LAPORAN ROMBONGAN BELAJAR KELAS I A																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nomor</th> <th>NIS</th> <th>Nama Siswa</th> <th>Kelas</th> <th>Semester</th> <th>Tahun Ajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1276</td> <td>CRISTOPER</td> <td>I A</td> <td>GANJIL</td> <td>2023</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1234</td> <td>YOHANES</td> <td>I A</td> <td>GANJIL</td> <td>2023</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>8719</td> <td>ADI</td> <td>I A</td> <td>GANJIL</td> <td>2023</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>0177</td> <td>JAMILATUL</td> <td>I A</td> <td>GANJIL</td> <td>2023</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>1772</td> <td>AGUS</td> <td>I A</td> <td>GANJIL</td> <td>2023</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>8103</td> <td>STEVEN</td> <td>I A</td> <td>GENAP</td> <td>2023</td> </tr> </tbody> </table>	Nomor	NIS	Nama Siswa	Kelas	Semester	Tahun Ajaran	1	1276	CRISTOPER	I A	GANJIL	2023	2	1234	YOHANES	I A	GANJIL	2023	3	8719	ADI	I A	GANJIL	2023	4	0177	JAMILATUL	I A	GANJIL	2023	5	1772	AGUS	I A	GANJIL	2023	6	8103	STEVEN	I A	GENAP	2023
Nomor	NIS	Nama Siswa	Kelas	Semester	Tahun Ajaran																																					
1	1276	CRISTOPER	I A	GANJIL	2023																																					
2	1234	YOHANES	I A	GANJIL	2023																																					
3	8719	ADI	I A	GANJIL	2023																																					
4	0177	JAMILATUL	I A	GANJIL	2023																																					
5	1772	AGUS	I A	GANJIL	2023																																					
6	8103	STEVEN	I A	GENAP	2023																																					
Banjarbaru, 16 Desember 2024																																										
Emeria Manao Kepala Sekolah																																										

Gambar 3.63 Tampilan Laporan Data Rombongan Belajar

3. Tampilan Laporan Data Presensi Siswa

Pada gambar 3.64 terdapat tampilan laporan presensi siswa berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data presensi siswa yang di simpan ke *database*.

 SD SANJAYA BANJARBARU Alamat: JL. A. Yani No.Km 36, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714											
Di Cetak : ADMIN											
LAPORAN PRESENSI SISWA											
KELAS I A - SEMESTER GANJIL - TAHUN 2023 - MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA											
Nomor	Nama Siswa	NIS	Nama Matapelajaran	Jam	Kelas	Semester	Tahun Ajaran	Jumlah Hadir	Jumlah Alfa	Jumlah Izin	Jumlah Sakit
1	CRISTOPER	1276	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0
2	YOHANES	1234	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	1	1	0	0
3	ADI	8719	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0
4	JAMILATUL	0177	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	1	0	0	1
5	AGUS	1772	BAHASA INDONESIA	08:00	I A	GANJIL	2023	2	0	0	0

Banjarbaru, 16 Desember 2024

Emeria Manao
Kepala Sekolah

Gambar 3.64 Tampilan Laporan Data Presensi Siswa

4. Tampilan Laporan Data Siswa

Pada gambar 3.65 terdapat tampilan laporan siswa berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data siswa yang di simpan ke *database*.

 SD SANJAYA BANJARBARU Alamat: JL. A. Yani No.Km 36, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714										
Di Cetak : ADMIN										
LAPORAN SISWA										
KELAS I A - SEMESTER GANJIL - TAHUN 2023 - MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA										
Nomor	NIS	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal lahir	Alamat	Nomor Telpo	Nama Orangtua		
1	1234	YOHANES	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	12 Desember 2002	CEMPAKA	093827652678	UDIN		
2	1276	CRISTOPER	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	08 Desember 2001	TBK	001938871676	JAMAL		
3	8719	ADI	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	25 Februari 2000	CEMPAKA	085245679289	GANI		
4	0177	JAMILATUL	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	13 Juni 2001	TBK	085682902992	USMAN		
5	8103	STEVEN	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	12 Juli 2005	CEMPAKA	089977390928	FADILAH		
6	1772	AGUS	LAKI-LAKI	TANAH LAUT	24 Desember 2002	CEMPAKA	085273877448	SAMSUDIN		

Banjarbaru, 16 Desember 2024

Emeria Manao
Kepala Sekolah

Gambar 3.65 Tampilan Laporan Data Siswa

5. Tampilan Laporan Data Guru

Pada gambar 3.66 terdapat tampilan laporan guru berfungsi untuk menampilkan hasil inputan datri data guru yang di simpan ke *database*.

	SD SANJAYA BANJARBARU Alamat: Jl. A. Yani No.Km 36, Loktabat Utara, Kec. Banjarbaru Utara, Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan 70714				
Di Cetak : ADMIN					
LAPORAN GURU					
Nomor	NIP	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Alamat	Nomor Telpon
1	19755332		LAKI-LAKI	TANAH LAUT	083219816367
2	0126581		PEREMPUAN	TANAH LAUT	081578981366
3	092717		LAKI-LAKI	TANAH LAUT	099837626723
4	6299162		PEREMPUAN	TANAH LAUT	098627383833

Banjarbaru, 16 Desember 2024

Emeria Manao
Kepala Sekolah

Gambar 3.66 Tampilan Laporan Data Guru

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan laporan praktik kerja lapangan ini dapat disimpulkan dalam perancangan bahwa Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru di SD Sanjaya Banjarbaru, yaitu :

1. Mempermudah guru dalam pengelolalan data presensi siswa.
2. Mempermudah dalam pemantauan presensi siswa.
3. Mempermudah TU dalam pembuatan laporan presensi siswa.

4.2 Saran

Untuk meningkatkan kinerja dari Perancangan Aplikasi Web Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru berikut saran dari kesimpulan di atas maka di sarankan:

1. Dapat di tambahkan presensi lain seperti pengelolaan presensi guru sehingga pekerjaan operator makin efisien.
2. Dapat di tambahkan peringatan apabila ada siswa yang melakukan presensi alfa kepada orang tua sehingga orang tua mengetahui jumlah absen alfa anaknya.
3. Dapat di tambahkan pengguna orang tua untuk akses aplikasi, sehingga orang tua dapat memantau secara *realtime* jumlah presensi anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andila, F., Aji, P. dan Wikusna, W. (2019) “Aplikasi Monitoring Aktivitas Intrakurikuler Dan Ekstrakurikuler Siswa Berbasis Web (studi Kasus: Smp Pasundan 6 Bandung),” *eProceedings of Applied Science*, 5(2), hal. 984–989.
- Danial;Wasriah (2009) *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Darwanto, Y. J. (2024) *Data Pokok SD Sanjaya, dapo.kemdikbud*. Tersedia pada: <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/41766820757AA8975DB3>.
- Kadir, A. (2017) *Pemogramman Arduino dan Prosesing*. Jakarta: Gramedia.
- Sanjaya, W. (2015) *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shalahuddin, S. (2018) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. S. (2018) *Terstruktur dan Berorientasi Objek Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Wibawanto, W. (2017) *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Lampiran-Lampiran

1. Surat Permohonan PKL



**UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN (UNISKA)
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

JALAN ADHYAKSA (KAYU TANGI) NO.2 BANJARMASIN 70123 TELP.(0511) 3303875 FAX.(0511) 3304352
E-Mail : fti@uniska-bjm.ac.id Website : www.fti.uniska-bjm.ac.id

Banjarmasin, 24 September 2024

Nomor : 016/UNISKA-FTI/A.15/IX/2024

Lampiran: -

Perihal : Mohon Kesediaan menerima Praktek Kerja Mahasiswa/i

Kepada Yth :

**SD SANJAYA BANJARBARU DI BAGIAN TATA USAHA OPERATOR DAPODIK
SEKOLAH JL. A. YANI KM 36 GANG PURNAMA BANJARBARU**

Dengan Hormat

Selubungan dengan rencana Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa/i Fakultas Teknologi Informasi Prodi Teknik Informatika – UNISKA Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin dan sekaligus menjalin kemitraan antara pendidikan tinggi dengan berbagai Perusahaan pemakai Tenaga Kerja. Maka dimohon kiranya dapat Menerima kami untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.

Adapun Mahasiswa/i yang dimaksud adalah :

1. JOKO DARWANTO

NPM :
2110010007

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan Sekitar 2 bulan yang diharapkan bisa dimulai tanggal 01 Oktober 2024 sampai dengan Tanggal 30 November 2024 atau di sesuaikan dengan waktu yang ditentukan.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya dan kesediaannya menerima Mahasiswa/i kami, diucapkan terimakasih.

Hormat Kami,

DEKAN



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP. 197509132005012001

2. Surat Balasan PKL

	<p>YAYASAN ANAWIM Jln. Veteran No. 99/51 Rt. 014 Rw. 02 BANJARMASIN 70232 SD SANJAYA BANJARBARU NSS: 101151001034 / NPSN: 30304540 STATUS : TERAKREDITASI "A" Alamat : Jl. AchmadYani Km. 36 Gang PurnamaNo. 35, RT.02 / RW.06 BANJARBARU 70714 – KALIMANTAN SELATAN Tlp. 0511-5911404, Email: sdsanjaya99@gmail.com</p>							
<p>Nomor : 1067 / A.02 / SD – SJY / X / 2024 Lampiran : - Perihal : Balasan Permohonan PKL</p>								
<p>Kepada Yth, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al Banjari Di Tempat</p>								
<p>Berdasarkan surat permohonan tempat PKL (Praktek Kerja Lapangan) nomor 016/UNISKA-FTI/A.15/IX/2024. bersama surat ini kami sampaikan bahwa kami memberikan izin kepada mahasiswa untuk dapat Praktek Kerja Lapangan atas nama :</p>								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No</th> <th style="width: 60%;">Nama</th> <th style="width: 30%;">Jurusan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1.</td> <td style="text-align: center;">Joko Darwanto</td> <td style="text-align: center;">Teknik Informatika</td> </tr> </tbody> </table>			No	Nama	Jurusan	1.	Joko Darwanto	Teknik Informatika
No	Nama	Jurusan						
1.	Joko Darwanto	Teknik Informatika						
<p>Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapan terimakasih.</p>								
<p>Banjarbaru, 1 Oktober 2024  Kepala Sekolah Esterina Manao, M.Pd (Sr. Paulina Manao, SCMM)</p>								

3. Daftar Hadir dan Agenda

**DAFTAR HADIR DAN AGENDA KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN BULAN OKTOBER 2024**

Nama : Joko Darwanto
 NPM : 2110010007
 Prodi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknologi Informasi
 Nama Pembimbing Lapangan : Meinetta Margaretha, S.Pd
 Judul Peraktik Kerja Lapangan : Aplikasi WEB Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah
 SD Sanjaya Banjarbaru

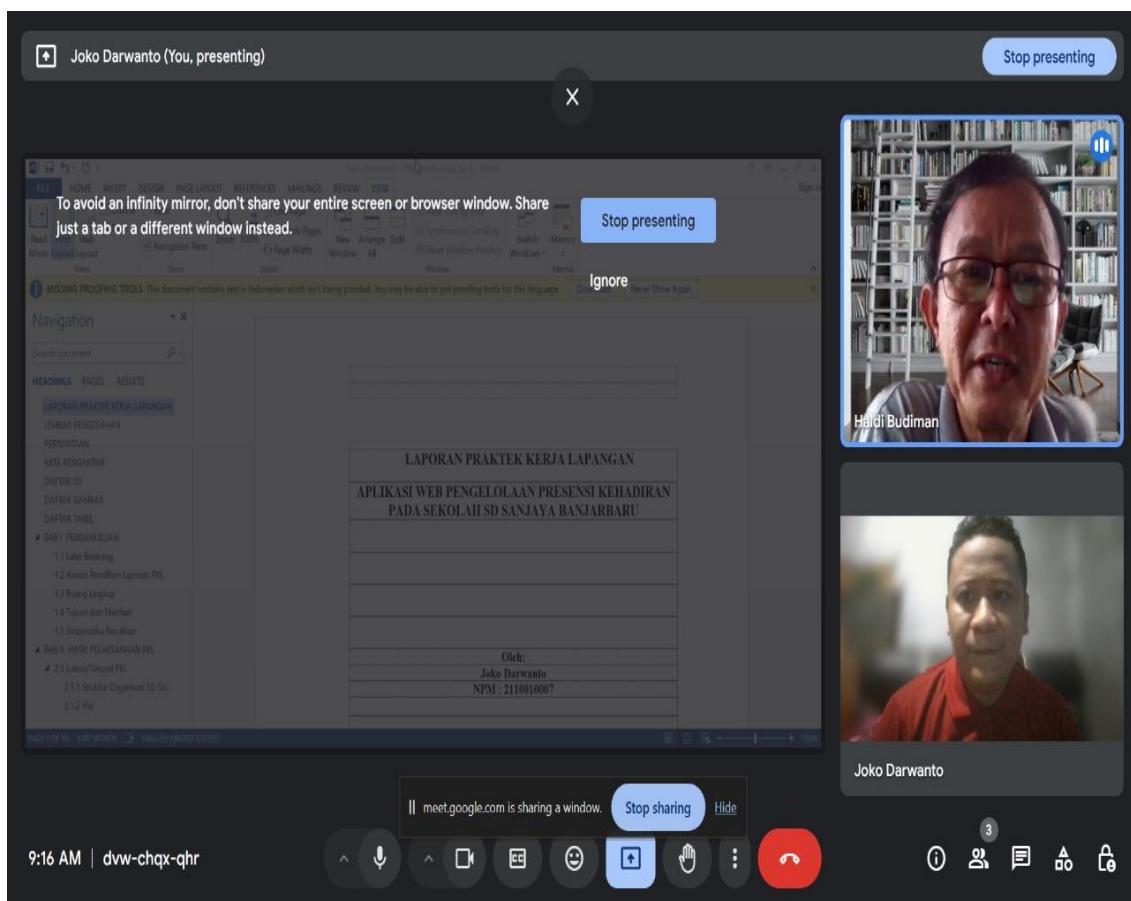
No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	Selasa, 1 Oktober 2024	Merencanakan kegiatan administrasi	
2	Rabu, 2 Oktober 2024	Mengkoordinasikan semua kegiatan pelaksanaan administrasi	
3	Kamis, 3 Oktober 2024	Mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan administrasi	
4	Jumat, 4 Oktober 2024	Memotivasi pelaksanaan kegiatan administrasi	
5	Senin, 7 Oktober 2024	Memberi laporan kepada Kepala Sekolah atau pelaksanaan administrasi	
6	Selasa, 8 Oktober 2024	Menyiapkan dan menyimpan daftar hadir guru dan pegawai	
7	Rabu, 9 Oktober 2024	Menyiapkan/mengisi Data guru dan pegawai	
8	Kamis, 10 Oktober 2024	Menyiapkan/mengisi Buku mutasi guru dan pegawai	
9	Jumat, 11 Oktober 2024	Menyiapkan/mengisi Buku induk pegawai	
10	Senin, 14 Oktober 2024	Menyiapkan/mengisi Uraian tugas guru dan pegawai	
11	Selasa, 15 Oktober 2024	Menyusun program kerja	
12	Rabu, 16 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Jumlah siswa	
13	Kamis, 17 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Jumlah tiap kelas	
14	Jumat, 18 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Jumlah kelamin	
15	Senin, 21 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Buku induk	
16	Selasa, 22 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Buku klaper	
17	Rabu, 23 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Buku ledger	
18	Kamis, 24 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Buku nilai	
19	Jumat, 25 Oktober 2024	Menyiapkan/melaksanakan data siswa Buku mutasi	
20	Senin, 28 Oktober 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat dinas	
21	Selasa, 29 Oktober 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat undangan	
22	Rabu, 30 Oktober 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat edaran	
23	Kamis, 31 Oktober 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat tugas	

**DAFTAR HADIR DAN AGENDA KEGIATAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN BULAN NOVEMBER 2024**

Nama : Joko Darwanto
 NPM : 2110010007
 Prodi : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknologi Informasi
 Nama Pembimbing Lapangan : Meinetta Margaretta, S.Pd
 Judul Peraktik Kerja Lapangan : Aplikasi WEB Pengelolaan Presensi Kehadiran Pada Sekolah SD Sanjaya Banjarbaru

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf Pembimbing Lapangan
1	Jumat, 1 November 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat keterangan	✓
2	Senin, 4 November 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat pernyataan	✓
3	Selasa, 5 November 2024	Membuat buku agenda surat masuk dan keluar, seperti Surat perintah perjalanan tugas	✓
4	Rabu, 6 November 2024	Membuat buku kegiatan harian pelayanan administrasi persuratan dan pengarsipan	✓
5	Kamis, 7 November 2024	Membuat berita acara	✓
6	Jumat, 8 November 2024	Memasukkan daftar guru ke Dapodik	✓
7	Senin, 11 November 2024	Pengajuan pengurusan NUPTK	✓
8	Selasa, 12 November 2024	Memasukkan daftar siswa ke Dapodik	✓
9	Rabu, 13 November 2024	Memverifikasi Data siswa di Verval PD Dapodik	✓
10	Kamis, 14 November 2024	Mem Verval PTK Dapodik	✓
11	Jumat, 15 November 2024	Perekaman Data PTK Dapodik	✓
12	Senin, 18 November 2024	Mem Verval KIP/PIP Dapodik	✓
13	Selasa, 19 November 2024	Mem Verval SSO Dapodik	✓
14	Rabu, 20 November 2024	Membuat Portal PPDB Jabar Dapodik	✓
15	Kamis, 21 November 2024	Mengirim Jabar Sinkron Dapodik	✓
16	Jumat, 22 November 2024	Rekap Absensi PTK Dapodik	✓
17	Senin, 25 November 2024	Membuat Akun BIOANBK Dapodik	✓
18	Selasa, 26 November 2024	Memnuat Akun Belajar Id Dapodik	✓
19	Rabu, 27 November 2024	Input GTK Induk/Non-Induk Dapodik	✓
20	Kamis, 28 November 2024	Mem Verval NISN Dapodik	✓
21	Jumat, 29 November 2024	Membuat E-Raport Sekolah Dapodik	✓

4. Bimbingan PKL



5. Sertifikat Seminar atau Pelatihan dikelas TI









