

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH DAN PENERIMAAN**  
**PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB : STUDI KASUS**  
**PADA PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Mata kuliah FTI339 Kerja Praktik

Oleh:

**Yeni Pebriyanti / 301200027**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**  
**UNIVERSITAS BALE BANDUNG**  
**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH DAN PENERIMAAN**  
**PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB : STUDI KASUS**  
**PADA PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA**

Oleh:

Yeni Pebriyanti / 301200027

Disetujui dan disahkan sebagai  
**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, 12 Maret 2024

Koordinator Kerja Praktik Program Studi Teknik Informatika

Yusuf Muharam, S.Kom., M.Kom

NIK : 04104820003

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SEKOLAH DAN PENERIMAAN**  
**PESERTA DIDIK BARU (PPDB) BERBASIS WEB : STUDI KASUS**  
**PADA PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA**

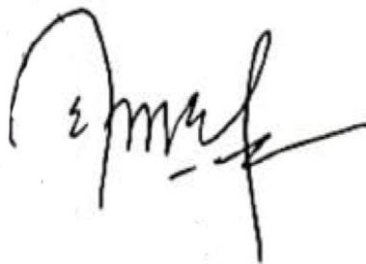
oleh:

Yeni Pebriyanti / 301200027

Disetujui dan disahkan sebagai  
**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Bandung, 12 Maret 2024

Kepala Sekolah PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Imas Ala', with a stylized flourish at the end.

Imas Ala

NIU : 05.00093

## **ABSTRAKSI**

Kerja praktik dilaksanakan di PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA yang dimulai pada 08 Januari sampai dengan tanggal 07 Februari 2024 .

Laporan ini menyajikan hasil praktek yang dilakukan dalam rangka pengembangan dan implementasi sebuah Sistem Informasi Sekolah dan Penerimaan Siswa Baru (PPDB) berbasis web. Praktek ini dilakukan sebagai bagian dari program studi atau pelatihan untuk memperoleh pengalaman praktis dalam pengembangan perangkat lunak.

Laporan ini akan membahas secara rinci tentang setiap tahap dalam proses pengembangan sistem, termasuk identifikasi kebutuhan, perancangan basis data, pembangunan antarmuka pengguna, serta pengujian dan evaluasi hasil implementasi. Selain itu, laporan ini juga akan mencantumkan beberapa temuan dan rekomendasi yang diperoleh selama proses praktek berlangsung.

Melalui laporan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang kontribusi dan pembelajaran yang diperoleh selama praktek dalam pengembangan sistem informasi sekolah dan PPDB. Diharapkan pula bahwa hasil praktek ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pihak-pihak yang tertarik dalam pengembangan sistem informasi di institusi pendidikan.

Kata kunci :Berbasis Web, Pendaftaran ,Rancangan

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-nya kepada kita sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan ini dengan judul "perancangan Sistem Informasi Sekolah dan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis web Studi Kasus pada PAUDQ/TKA/TPA AI-HUDA".

Penulisan laporan ini disusun sebagai upaya untuk memenuhi tugas akademis mata kuliah Kerja Praktek di Universitas Bale Bandung. Laporan ini membahas tentang " perancangan sistem informasi sekolah dan penerimaan peserta didik baru (PPDB) Berbasis web Studi Kasus pada PAUDQ/TKA/TPA AI-HUDA".

Semoga Laporan ini dapat memberikan kontribusi positif, terutama dalam konteks pengembangan sistem informasi sekolah dan PPDB di era digital ini. Semua kekurangan dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumber inspirasi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Bandung, 12 Maret 2024

Penulis

Yeni Pebriyanti

---

301200027

## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Lingkup .....	2
I.3 Tujuan.....	3
I.4 Manfaat Penelitian .....	3
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK .....	4
II.1 Struktur Organisasi .....	4
II.2 Lingkup Pekerjaan .....	9
II.3 Deskripsi Pekerjaan .....	10
II.4 Jadwal Kerja .....	11
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK .....	13
III.1 Penunjang.....	13
III.2 Peralatan Pembangunan .....	16
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK .....	36
IV.1 Input .....	36
IV.2 Proses .....	38
IV.3 Eksplorasi.....	39
IV.5 Pelaporan Hasil Kerja Praktik.....	64
IV.6 Pencapaian Hasil.....	64
BAB V PENUTUP .....	65
V.1 Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan .....	65
V.2 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja.....	65
V.3 Saran Pelaksanaan KP .....	66
V.4 Kesimpulan dan Saran mengenai substansi .....	66
V.5 Kesimpulan.....	66
V.6 Saran.....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Jadwal kerja praktik .....	11
Tabel III.1 Use Case Diagram .....	33
Tabel IV.1 Kebutuhan perangkat Keras .....	36
Tabel IV.2 Minimum Kebutuhan .....	36
Tabel IV.3 Kebutuhan perangkat Lunak .....	37
Tabel IV.4 Sekolah.....	49
Tabel IV.5 Penerimaan .....	50
Tabel IV.6 Siswa .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organigram PAUDQ.....	4
Gambar II.1 Struktur Organigram TKA/TPA .....	7
Gambar III.1 XAMPP .....	17
Gambar III.2 Wordpress.....	19
Gambar III.3 Astra .....	21
Gambar III.4 Elementor .....	23
Gambar III.5 Plugin Forminator .....	25
Gambar III.6 Plugin Wpdata tables .....	27
Gambar III.6 Plugin Wpdata tables integration for forminator forms .....	29
Gambar IV.1 Use Case .....	41
Gambar IV.2 Activity Diagram Home .....	42
Gambar IV.3 Activity Diagram Profil .....	43
Gambar IV.4 Activity Diagram Tenaga Pengajar .....	44
Gambar IV.5 Activity Diagram Berita .....	45
Gambar IV.6 Activity Diagram ppdb .....	46
Gambar IV.7 Activity Diagram Kontak .....	47
Gambar IV.8 Class Diagram .....	48
Gambar IV.9 Wireframe Home .....	51
Gambar IV.10 Wireframe Profil .....	52
Gambar IV.11 Wireframe Tenaga Pengajar .....	53
Gambar IV.12 Wireframe Berita .....	54
Gambar IV.13 Wireframe ppdb .....	55
Gambar IV.14 Wireframe Kontak .....	56
Gambar IV.15 Home .....	57
Gambar IV.16 Profil .....	58
Gambar IV.17 Tenaga Pengajar .....	59
Gambar IV.18 Berita .....	60
Gambar IV.19 ppdb .....	61
Gambar IV.20 Kontak .....	62



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam mengembangkan potensi dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan kehidupan yang semakin kompleks. Seiring dengan perkembangan teknologi, pengelolaan informasi di sekolah menjadi aspek krusial yang mendukung efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan pendidikan. Sistem Informasi Sekolah yang baik tidak hanya memfasilitasi pengelolaan data siswa dan tenaga pendidik, tetapi juga mencakup aspek penerimaan peserta didik baru (PPDB).

PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda sebagai lembaga pendidikan memiliki komitmen tinggi untuk memberikan layanan pendidikan yang terbaik. Dalam konteks tersebut, perancangan sistem informasi sekolah dan PPDB menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Penggunaan website sebagai media penyampaian informasi dan pelaksanaan PPDB secara online telah menjadi tren utama. Dalam rangka menjawab tantangan tersebut, pengembangan website menjadi pilihan yang tepat karena keunggulan dalam hal fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya.

Pada tahap awal implementasi sistem informasi, PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda telah merasakan manfaat dari peningkatan efisiensi administratif. Namun, untuk mencapai tingkat optimalitas yang lebih tinggi, perlu dilakukan optimasi berkelanjutan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan sistem informasi sekolah dan PPDB berbasis web dengan studi kasus pada PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.

## I.2 Lingkup

Lingkup materi dalam kerja praktik yang dilaksanakan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda adalah perancangan sistem Informasi pendidikan dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis web yang mencakup beberapa komponen.

Ruang lingkup tersebut meliputi:

- a. Pada kerja praktik ini penulis hanya akan berfokus pada tahap perancangannya saja atau hanya sampai pada tahap pembuatan design pada waterfall
- b. Sistem Informasi pendidikan dan penerimaan siswa baru (PPDB) :perancangan website ini akan difokuskan pada pengelolaan Informasi sekolah termasuk pendaftaran siswa baru secara online yang memungkinkan Orang Tua/Wali mengisi informasi pribadi, pengelolaan untuk mengupdate dan mengedit informasi siswa, seperti alamat, nomor kontak, atau informasi darurat.
- c. Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif dan responsif akan dikembangkan agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan berbagai fitur dan informasi dengan cepat
- d. .Manajemen Data: pada Aplikasi yang dirancang akan menggunakan basis data untuk menyimpan informasi pribadi siswa. Perancangan basis data akan mencakup struktur yang tepat untuk mendukung fungsi *Website* secara efisien.
- e. Fungsionalitas Utama: perancangan *Website* ini nantinya akan memungkinkan pengguna untuk melakukan tugas-tugas penting dalam pengisian pendataan formulir, seperti mengisi data pribadi, dan bisa mengakses informasi sekolah dengan cepat dan efisien
- f. Laporan Pembukuan: *website* akan menyediakan fitur untuk menghasilkan laporan pendataan siswa secara otomatis, termasuk laporan pribadi siswa.

### **I.3 Tujuan**

Tujuan dilaksanakannya kerja praktik di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis kondisi sistem informasi sekolah yang sedang berjalan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.
2. Mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dari sistem informasi sekolah yang saat ini digunakan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.
3. Mengembangkan website sebagai solusi untuk mengoptimalkan sistem informasi sekolah.
4. Mengevaluasi dampak positif dari penerapan pengembangan website menggunakan Website terhadap penerimaan peserta didik baru dan efektivitas pengelolaan informasi sekolah di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.

### **I.4 Manfaat Penelitian**

1. Peningkatan Kualitas Pelayanan Pendidikan.
2. Meningkatkan Daya Saing Lembaga Pendidikan

## BAB II

### LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

#### II.1 Struktur Organisasi

**struktur organisasi PAUDQ dan TKA AL-HUDA**



*Gambar II.1 struktur organigram paudq*

1. Kepala Sekolah/Kepala Sekolah:
  - a. Bertanggung jawab atas manajemen dan operasi keseluruhan sekolah.
  - b. Memimpin dan mengkoordinasi staf dan kegiatan sekolah.
  - c. Mengambil keputusan strategis dan kebijakan pendidikan.
2. Wakil Kepala Sekolah
  - a. Mendukung kepala sekolah dalam manajemen sekolah secara keseluruhan.
  - b. Mengelola administrasi sekolah, termasuk perencanaan jadwal, penempatan guru, dan koordinasi kegiatan sekolah.

- c. Menangani masalah disiplin siswa, termasuk penegakan aturan sekolah dan penyelesaian konflik di antara siswa.
- d. Mengelola evaluasi kinerja guru dan karyawan sekolah
- e. Berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan staf sekolah untuk memastikan alur informasi yang efektif.

3. Bendahara:

- a. Mengelola keuangan sekolah, termasuk penerimaan dan pengeluaran dana.
- b. Membuat dan memelihara catatan keuangan yang akurat dan terperinci.
- c. Menyiapkan laporan keuangan rutin untuk kepala sekolah, dewan sekolah, atau otoritas pendidikan setempat.
- d. Menangani pembayaran gaji guru dan staf sekolah.
- e. Mengelola pembayaran tagihan dan pengadaan barang dan jasa untuk sekolah.
- f. Berkoordinasi dengan pihak-pihak terkait, seperti bank dan pemerintah setempat, dalam hal keuangan sekolah.

4. Sekertaris

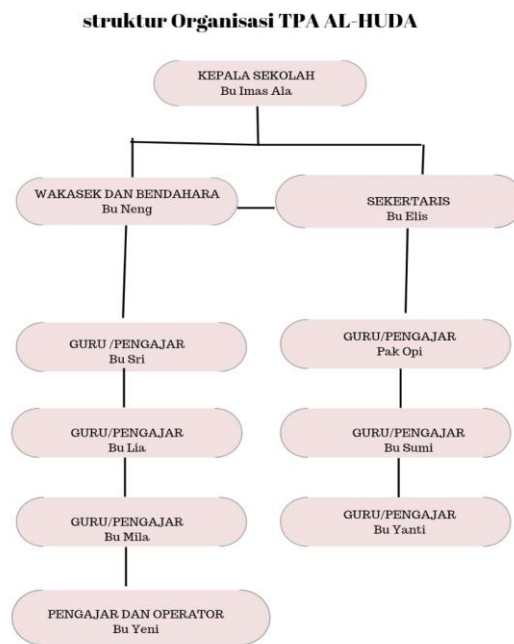
- a. Membuat dan memelihara berkas dan arsip sekolah, termasuk data siswa, staf, dan dokumen-dokumen penting lainnya.
- b. Menyediakan dukungan administratif kepada kepala sekolah dan staf lainnya, seperti menyiapkan jadwal pertemuan, mengatur perjalanan dinas, dan menerima tamu.
- c. Menangani komunikasi internal dan eksternal sekolah, termasuk telepon, email, dan surat.
- d. Menyusun dan mendistribusikan pemberitahuan, pengumuman, dan informasi lain kepada siswa, orang tua/wali, dan staf.
- e. Membantu dalam proses penerimaan siswa baru, termasuk pengumpulan formulir pendaftaran, penjadwalan tes masuk, dan komunikasi dengan calon siswa dan orang tua/wali.
- f. Memelihara data dan catatan siswa yang akurat dan terkini, termasuk informasi pribadi, akademik, dan kesehatan.

## 5. Staf pengajar

- a. Merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran yang relevan.
- c. Merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Memberikan pengajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.
- e. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Memberikan penjelasan yang jelas dan memfasilitasi diskusi kelas.
- g. Menilai kemajuan belajar siswa melalui berbagai cara, seperti ujian, tugas, proyek, dan penugasan lainnya.
- h. Membangun hubungan yang baik dengan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif.
- i. Mengelola disiplin di kelas dan menangani perilaku siswa yang tidak sesuai.
- j. Mengelola waktu secara efisien selama sesi pembelajaran.
- k. Berkomunikasi secara teratur dengan orang tua atau wali siswa mengenai kemajuan belajar dan masalah-masalah yang mungkin muncul.

## 6. Operator

Mengisi, mengelola, dan menyimpan data yang terkait dengan kegiatan pendidikan di sekolah, seperti data siswa, guru, kelas, mata pelajaran, dan lain-lain.



*Gambar II.2 struktur organigram tka/tpa*

1. Kepala Sekolah/Kepala Sekolah:

- a. Bertanggung jawab atas manajemen dan operasi keseluruhan sekolah.
- b. Memimpin dan mengkoordinasi staf dan kegiatan sekolah.
- c. Mengambil keputusan strategis dan kebijakan pendidikan.

2. Wakil Kepala Sekolah

- a. Mendukung kepala sekolah dalam manajemen sekolah secara keseluruhan.
- b. Mengelola administrasi sekolah, termasuk perencanaan jadwal, penempatan guru, dan koordinasi kegiatan sekolah.
- c. Menangani masalah disiplin siswa, termasuk penegakan aturan sekolah dan penyelesaian konflik di antara siswa.
- d. Mengelola evaluasi kinerja guru dan karyawan sekolah.
- e. Berkomunikasi dengan orang tua, guru, dan staf sekolah untuk memastikan alur informasi yang efektif.

3. Bendahara:

- a. Mengelola keuangan sekolah, termasuk penerimaan dan pengeluaran dana.

- b. Membuat dan memelihara catatan keuangan yang akurat dan terperinci.
- c. Menyiapkan laporan keuangan rutin untuk kepala sekolah, dewan sekolah, atau otoritas pendidikan setempat.
- d. Menangani pembayaran gaji guru dan staf sekolah.
- e. Mengelola pembayaran tagihan dan pengadaan barang dan jasa untuk sekolah.
- f. Berkoordinasi dengan pihak-pihak terkait, seperti bank dan pemerintah setempat, dalam hal keuangan sekolah.

#### 4. Sekertaris

- a. Membuat dan memelihara berkas dan arsip sekolah, termasuk data siswa, staf, dan dokumen-dokumen penting lainnya.
- b. Menyediakan dukungan administratif kepada kepala sekolah dan staf lainnya, seperti menyiapkan jadwal pertemuan, mengatur perjalanan dinas, dan menerima tamu.
- c. Menangani komunikasi internal dan eksternal sekolah, termasuk telepon, email, dan surat.
- d. Menyusun dan mendistribusikan pemberitahuan, pengumuman, dan informasi lain kepada siswa, orang tua/wali, dan staf.
- e. Membantu dalam proses penerimaan siswa baru, termasuk pengumpulan formulir pendaftaran, penjadwalan tes masuk, dan komunikasi dengan calon siswa dan orang tua/wali.
- f. Memelihara data dan catatan siswa yang akurat dan terkini, termasuk informasi pribadi, akademik, dan kesehatan.

#### 5. Staf pengajar

- a. Merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan.
- b. Mempersiapkan materi pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran yang relevan.
- c. Merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.



- d. Memberikan pengajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang.
  - e. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
  - f. Memberikan penjelasan yang jelas dan memfasilitasi diskusi kelas.
  - g. Menilai kemajuan belajar siswa melalui berbagai cara, seperti ujian, tugas, proyek, dan penugasan lainnya.
  - h. Membangun hubungan yang baik dengan siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif.
  - i. Mengelola disiplin di kelas dan menangani perilaku siswa yang tidak sesuai.
  - j. Mengelola waktu secara efisien selama sesi pembelajaran.
  - k. Berkomunikasi secara teratur dengan orang tua atau wali siswa mengenai kemajuan belajar dan masalah-masalah yang mungkin muncul.
6. Operator
- Mengisi, mengelola, dan menyimpan data yang terkait dengan kegiatan pendidikan di sekolah, seperti data siswa, guru, kelas, mata pelajaran, dan lain-lain.

## **II.2 Lingkup Pekerjaan**

Tempat kerja praktik adalah PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA yaitu sekolah yang memiliki fokus pada pengembangan anak usia dini dan fokus utama pada pendidikan agama Islam,. yang ada di kecamatan Pangalengan yang dimana memiliki tugas untuk memberikan Pendidikan kepada siswa, memiliki lingkup pekerjaan juga yaitu mengelola sistem dan administrasi sekolah yang ada di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda pada kerja praktik ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi informasi di lingkungan sekolah yang diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem informasi dan administrasi pendaftaran secara menyeluruh dalam pelaksanaannya. kerja praktik ini hanya sampai pembuatan rangannya nya saja yaitu hanya sampai pembuatan design pada tahapan *waterfall*.

### II.3 Deskripsi Pekerjaan

Secara garis besar pekerjaan yang telah dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa tahap di antaranya sebagai berikut :

- A. Eksplorasi, dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan Sistem informasi dan penerimaan siswa baru (ppdb) berbasis web.
- B. Perencanaan perangkat lunak dengan memanfaatkan hasil eksplorasi perancangan perangkat lunak ini dapat dibagi menjadi beberapa tahap:

1. Analisis Kebutuhan:

Melakukan analisis mendalam tentang kebutuhan dan tantangan dalam sistem administrasi sekolah Mengidentifikasi fitur-fitur yang diperlukan dalam website sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (ppdb) untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi.

2. Perancangan Sistem:

Merancang arsitektur sistem sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (ppdb) berbasis web, termasuk perancangan basis data untuk menyimpan informasi , pendaftar, dan.serta Memikirkan struktur yang efisien dan terstruktur untuk memudahkan pengelolaan website ini

3. Perancangan Aplikasi:

Melakukan perancangan aplikasi mulai dari menganalisis kebutuhan non fungsional dan kebutuhan fungsional seperti membuat use case,activity diagram,class diagram,sampai desain antar muka yang dimana nantinya rancangan aplikasi ini menangani hal hal berikut

- 1) Menampilkan informasi umum tentang sekolah, visi dan misi, serta profil sekolah.
- 2) Menyediakan navigasi menu untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur dan informasi di Website.

- 3) Menyediakan Formulir pendaftaran online untuk calon siswa baru yang mencakup data pribadi, riwayat pendidikan, dan informasi kontak.

C. pelaporan kegiatan dan hasil kerja praktik baik, dilakukan dengan pembuatan laporan dan presentasi, Deskripsi pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara peserta kerja praktik dengan pihak PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda yang dicantumkan didalam TOR (*term of Reference*) yang dapat dilihat pada Lampiran A.

#### II.4 Jadwal Kerja

*Tabel II.1 Jadwal*

Deskripsi	Minggu				
Pengenalan tempat kerja	1	2	3	4	5
Analisi kebutuhan					
Pengumpulan data					
Perancangan aplikasi					
Pembuatan laporan					

Kerja praktik dilaksanakan dari tanggal 8 januari 2024 sampai dengan Rabu 7 february 2024 dilaksanakan selama 5 minggu waktu kerja praktik adalah hari senin sampai dengan sabtu pukul 08.00 sampai dengan pukul 11.00 WIB Secara umum kegiatan yang dilakukan selama kerja praktik adalah sebagai berikut :

1. Minggu pertama

- a) Menganalisis mengenai hal apa saja yang menjadi kendala dalam administrasi sekolah.

- b) Berdiskusi dengan pihak sekolah mengenai apa saja yang harus ada pada rancangan *website* ini.

2. Minggu kedua

- a) Melakukan analisis mengenai kebutuhan dalam pendaftaran siswa baru , dan sistem informasi sekolah
- b) Pengumpulan data data yang di perlukan dalam merancang sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru.
- c) Pemilihan dan penginstalan *tools* yang akan digunakan

3. Minggu ketiga-keempat

- a) Membuat *use case*
- b) Membuat *activity diagram*
- c) Membuat *classdiagram*
- d) Pembuatakan *design* awal

4. Minggu kelima

- a) Berdiskusi dengan penanggung jawab lapangan dan pihak sekolah mengenai rancangan *website* yang sudah dibuat
- b) Pembuatan *design* fiks
- c) Membuat Laporan

Adapun detail kegiatan kerja praktek dalam skala harian dapat dilihat pada lampiran B

## **BAB III**

### **TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK**

#### **III.1 Penunjang**

Selama pelaksanaan kerja praktik di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda saya Menggunakan pengetahuan yang saya peroleh dari kampus selama masa perkuliahan sebagai landasan teori perancangan sistem informasi sekolah dan pendaftaran siswa baru (PPDB) di sekolah PAUDQ/TKA/TPA Al-huda. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain sebagai berikut:

a. Teori tentang pengenalan pemrograman

Teori yang berkaitan dengan pendahuluan atau pengenalan mengenai pemrograman mulai dari Langkah Langkah Ketika ingin membuat suatu program, hal hal yang harus di patuhi dan di hindari Ketika merancang sebuah aplikasi atau program belajar. Bagaimana algoritma pemrograman itu berjalan. diperoleh pada mata kuliah TIF301 algoritma dan pemrograman

b. Teori Sistem

Teori Sistem memandang informasi akademik sebagai sistem yang kompleks dengan berbagai dengan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Pendekatan ini membantu dalam memahami hubungan antara komponen-komponen sistem, Dengan memahami konsep ini, Anda dapat merancang aplikasi Sistem akademik yang memadukan semua komponen tersebut secara terkoordinasi. diperoleh pada mata kuliah FTI311 sistem basis data

c. Teori Interaksi Manusia dan Komputer

Teori Interaksi Manusia dan Komputer mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Dalam pengembangan sistem informasi akademik, teori ini membantu dalam merancang antarmuka pengguna yang intuitif, mudah digunakan, dan responsif. pada mata kuliah FTI307 interaksi manusia dan komputer

d. Teori Manajemen Proyek

Teori Manajemen Proyek mencakup prinsip-prinsip, metodologi, dan alat-alat untuk mengelola proyek secara efektif. Dalam kerja praktik pembuata sistem informasi akademik, teori ini membantu dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian proyek pengembangan aplikasi. Memahami tahapan pengembangan, alokasi sumber daya, dan manajemen risiko akan membantu menjaga proyek tetap terjadwal dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. diperoleh pada mata kuliah FTI318 Manajemen proyek perangkat lunak

e. Metode Penelitian

Metode yang di pilih berhubungan erat dengan prosedur,alat,serta desain penelitian yang digunakan. jenis penelitian yang digunakan disini merupakan penelitian kualitatif dimana data diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara serta di dukung dengan penggunaan studi pustaka. Data data yang diperoleh,nantinya akan digunakan dalam sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada. diperoleh pada mata kuliah FTI208 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah dengan metode SDLC, yaitu waterfall model. disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan metode *waterfall* :

- 1) Analisis kebutuhan Perangkat Lunak Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami. perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

- 2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

### 3) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Tetapi pada kerja praktik ini penulis hanya membuat perancangannya saja sehingga proses pembuatan kode program tidak dilakukan.

### 4) Pengujian

Setelah perangkat lunak diimplementasikan, tahap pengujian dimulai. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memverifikasi bahwa perangkat lunak berfungsi dengan benar dan memenuhi kebutuhan yang ditentukan. Pengujian dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk pengujian unit, pengujian integrasi, pengujian sistem, dan pengujian penerimaan pengguna.

### 5) Penerapan

Setelah perangkat lunak lulus pengujian dengan baik, langkah selanjutnya adalah penerapan atau penyebaran perangkat lunak ke lingkungan produksi. Ini melibatkan instalasi perangkat lunak di sistem pengguna akhir dan persiapan untuk penggunaan operasional.

### 6) Pemeliharaan

Setelah perangkat lunak diterapkan, tahap pemeliharaan dimulai. Ini melibatkan pemantauan kinerja perangkat lunak, pemecahan masalah, dan penerapan pembaruan atau perbaikan yang diperlukan.

Akan tetapi pada kerja praktek kali ini hanya dilakukan sampai pada tahap desain.

### III.2 Peralatan Pembangunan

Peralatan atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kependudukan antara lain :

#### **A. Software**

Perangkat lunak, atau "*software*" dalam bahasa Inggris, adalah istilah yang merujuk pada program-program komputer, data, dan instruksi-instruksi yang memberi perangkat keras (*hardware*) komputer instruksi tentang apa yang harus dilakukan. Ini mencakup segala sesuatu mulai dari aplikasi yang kita gunakan sehari-hari seperti *browser web* dan pengolah kata, hingga sistem operasi yang menjalankan perangkat keras komputer kita. Perangkat lunak bisa berupa kode yang ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman dan bertujuan untuk menjalankan tugas tertentu pada komputer atau perangkat elektronik lainnya.

Perangkat lunak atau *software* adalah bagian dari komputer yang terdiri dari beberapa perintah di mana pengoperasiannya dilakukan melalui mesin komputer. Dengan kata lain, *software* adalah perangkat yang tidak punya wujud fisik. Penjelasan lebih lanjut, pengertian *software* adalah perangkat lunak berisi data yang di program atau di simpan dengan fungsi-fungsi tertentu.

Dalam pembuatannya, *software* adalah perangkat yang dikembangkan oleh pengembang (*developer*) atau pemrogram (*programmer*) menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan dapat dikombinasikan dengan kode yang dapat dikenali perangkat keras, di mana dalam hal ini ialah PC atau komputer.

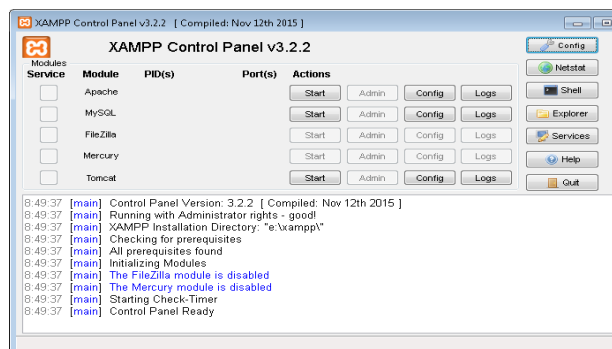
Perangkat lunak dirancang untuk memfasilitasi pekerjaan manusia. Contohnya seperti menghitung, membuat dokumen, mengedit gambar, dan sebagainya.



*Software* yang digunakan dalam perancangan website sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) di PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA sebagai berikut:

## 1. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai *stand alone server* (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan *local host*. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi (adani, m. r. 2021)



Gambar III.1 XAMPP.  
Sumber : xampp

### a. Fungsi dari XAMPP :

- 1) Mengkonfigurasi pengaturan database pada PhpMyAdmin  
Dengan PhpMyAdmin, anda bebas untuk melakukan beberapa perubahan seperti mengedit, menghapus, mengupdate, dan menambahkan user pada *database*.
- 2) Menjalankan Laravel melalui perangkat computer  
Laravel merupakan salah satu framework milik PHP yang berfungsi untuk mempermudah *programmer* dalam mengembangkan tampilan *website*.
- 3) Menginstall WordPress secara offline  
Jika ingin menggunakan WordPress, maka kita dapat memanfaatkan penggunaan dari Xampp tanpa membutuhkan koneksi internet. Sehingga, sangat memudahkan dalam proses pengerjaan *front end* maupun *back end*.

## **b. Komponen penting penyusun XAMPP**

### **1) Control Panel**

Control panel merupakan layanan yang digunakan untuk mengelola Xampp mulai dari mengatur penggunaan *database*, *upload file*, melakukan konfigurasi terkait proyek *website*, dan fungsionalitas fitur yang lainnya.

### **2) HTDocs**

Htdocs merupakan nama sebuah folder yang menjadi bagian dalam Xampp yang berfungsi sebagai penyimpanan *file* dan dokumen yang nantinya akan ditampilkan pada browser dalam bentuk *website*.

### **3) PhpMyAdmin**

Peran atau tugas dari PhpMyAdmin adalah sebagai pengatur proses konfigurasi pada MySQL. Untuk membuka akses PhpMyAdmin, anda dapat memasukkan perintah pada web *browser* dengan menuliskan alamat URL <http://localhost/phpmyadmin>.

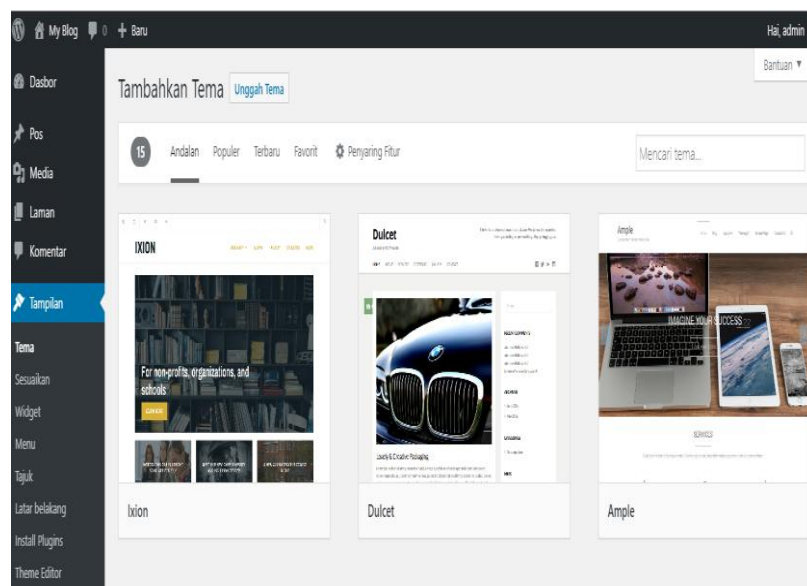
### **4) Apache: Apache adalah *server web* yang paling banyak digunakan di dunia. Ini bertanggung jawab untuk melayani halaman web ke perangkat lunak klien, seperti *browser web*. Dalam konteks XAMPP, Apache digunakan untuk menjalankan dan menyajikan aplikasi web yang Anda kembangkan secara lokal.**

### **5) Perl: Perl adalah bahasa pemrograman serbaguna yang sering digunakan untuk pemrosesan teks, pemrograman sistem, dan pengembangan web.**

### **6) File Proyek: Selain komponen-komponen server, XAMPP juga menyediakan direktori di mana Anda dapat menyimpan proyek-proyek web Anda. Ini memungkinkan Anda untuk mengembangkan dan menguji aplikasi web lokal sebelum mengunggahnya ke *server live*.**

## 2. Wordpress

WordPress adalah sebuah sistem manajemen konten (*Content Management System/CMS*) yang digunakan untuk membuat dan mengelola situs web. Dengan WordPress, pengguna dapat membuat berbagai jenis situs web, mulai dari blog pribadi, situs bisnis, toko online, forum, hingga situs berita. WordPress diketahui memiliki berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat dan mengelola konten, termasuk antarmuka yang intuitif, dukungan untuk tema dan plugin yang dapat disesuaikan, serta kemampuan untuk mengelola konten secara kolaboratif. WordPress juga dikenal sebagai salah satu CMS yang paling populer dan digunakan secara luas di seluruh dunia.



*Gambar III.2 Wordpress*

*Sumber : wordpress*

Berikut beberapa poin yang menjelaskan lebih detail tentang WordPress:

- a. Sistem Manajemen Konten (CMS) : WordPress dirancang sebagai CMS, yang berarti ini adalah alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan mengelola konten situs web tanpa perlu memiliki pengetahuan tentang pemrograman web yang mendalam.

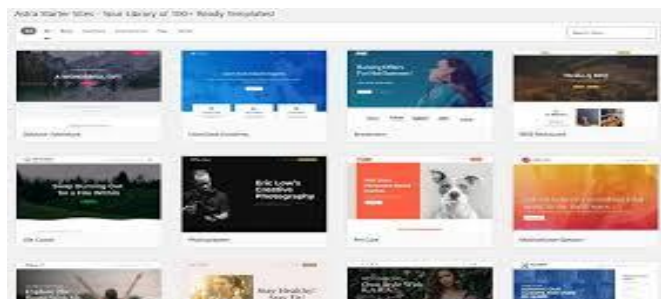
- b. Gratis dan Sumber Terbuka : WordPress bersifat gratis untuk diunduh dan digunakan. Ini berarti bahwa siapa pun dapat mengunduh, menginstal, dan mengubah WordPress sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, karena sumber terbuka, kode sumber WordPress tersedia untuk diperiksa, dimodifikasi, dan ditingkatkan oleh komunitas pengembang.
- c. Antarmuka Pengguna Intuitif : WordPress menawarkan antarmuka pengguna yang ramah pengguna dan mudah dipahami. Ini membuatnya cocok untuk pengguna dari berbagai tingkat keahlian teknis, termasuk pemula.
- d. Fleksibilitas : WordPress sangat fleksibel dan dapat disesuaikan. Pengguna dapat memilih dari berbagai tema yang tersedia atau membuat tema sendiri, serta menginstal plugin untuk menambahkan fungsionalitas tambahan ke situs web mereka.
- e. Tema dan Desain : WordPress menyediakan ribuan tema yang dapat digunakan untuk mempersonalisasi tampilan dan desain situs web. Tema-tema ini dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.
- f. Plugin : Plugin adalah fitur utama WordPress yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan fungsionalitas tambahan ke situs web mereka tanpa perlu menulis kode. Ada ribuan plugin yang tersedia untuk berbagai keperluan, mulai dari SEO, keamanan, analitik, hingga e-commerce.
- g. Komunitas Besar : WordPress memiliki komunitas pengguna dan pengembang yang besar di seluruh dunia. Komunitas ini menyediakan dukungan, sumber daya, dan kontribusi untuk pengembangan WordPress, serta forum diskusi dan pertemuan pengguna lokal.

- h. SEO yang Ramah : WordPress memiliki struktur yang ramah mesin pencari (*SEO-friendly*) secara bawaan. Ini membuatnya mudah bagi pemilik situs web untuk mengoptimalkan situs mereka untuk peringkat yang lebih baik di hasil pencarian.

Pembaruan dan Keamanan: WordPress secara teratur diperbarui dengan pembaruan keamanan dan fungsionalitas. Pengguna akan mendapatkan pemberitahuan tentang pembaruan yang tersedia dan dapat dengan mudah memperbarui situs mereka untuk menjaga keamanan dan kinerja yang optimal

- i. Penggunaan yang Luas : WordPress digunakan oleh berbagai jenis situs web, mulai dari blog pribadi hingga situs web bisnis besar. Ini menjadi salah satu CMS yang paling populer di dunia dengan pangsa pasar yang besar.

### 3. ASTRA



*Gambar III.3 Astra.*

*Sumber : Astra*

Astra adalah salah satu tema WordPress yang sangat populer dan cukup terkenal di kalangan pengguna WordPress.

- a. Desain yang Ringan dan Cepat : Astra dikenal karena desainnya yang ringan dan kode yang dioptimalkan dengan baik, membuatnya menjadi tema yang cepat dimuat. Kecepatan memuat halaman adalah faktor penting untuk pengalaman pengguna yang baik dan juga untuk

## SEO.

- b. **Fleksibel dan Mudah Disesuaikan** : Astra menawarkan banyak opsi pengaturan yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fungsionalitas situs web mereka. Ini termasuk opsi untuk menyesuaikan *layout*, warna, *font*, *header*, *footer*, dan banyak lagi.
  - c. **Kompatibilitas dengan Page Builders** : Astra dirancang untuk bekerja dengan page builders populer seperti *Elementor*, *Beaver Builder*, *Visual Composer*, dan lainnya. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat desain yang kompleks dan menarik tanpa perlu menulis kode.
  - d. **Integrasi dengan Plugin** : Astra juga kompatibel dengan banyak plugin WordPress populer, termasuk plugin *e-commerce* seperti *WooCommerce*, *plugin SEO* seperti *Yoast SEO*, plugin formulir kontak seperti *WPForms*, dan banyak lagi.
  - e. **Demo Siap Pakai** : Astra dilengkapi dengan beberapa demo siap pakai yang dapat dengan cepat diimpor dan disesuaikan sesuai kebutuhan. Ini memungkinkan pengguna untuk memulai dengan cepat dan menghemat waktu dalam proses pengembangan situs.
  - f. **Dukungan dan Dokumentasi yang Baik** : Astra memiliki tim dukungan yang responsif dan juga menyediakan dokumentasi yang lengkap untuk membantu pengguna mengatasi masalah atau menyesuaikan tema sesuai kebutuhan mereka.
- Versi Gratis dan Versi Pro** : Astra tersedia dalam dua versi: versi gratis dan versi pro. Versi gratis menyediakan banyak fitur dasar yang mencakup kebutuhan pengguna umum, sementara versi pro menawarkan lebih banyak opsi dan fitur tambahan seperti demo premium, integrasi dengan *WooCommerce*, *header*

dan *footer* yang lebih kustomisabel, dan banyak lagi.

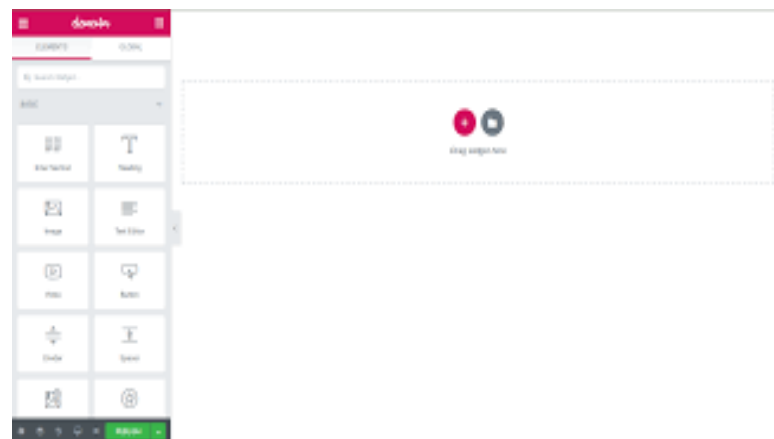
g. Tata letak Responsif

Astra dirancang responsif secara *mobile* secara bawaan, artinya situs web yang dibangun dengan Astra akan terlihat bagus dan berfungsi dengan baik di berbagai perangkat, mulai dari desktop hingga ponsel pintar.

h. Kekuatan Kustomisasi: Astra menyediakan pengaturan kustomisasi yang luas melalui *Customizer* WordPress, memungkinkan pengguna untuk mengubah tata letak, warna, tipografi, dan banyak lagi dengan mudah.

i. Kecepatan dan Performa: Astra dikodekan dengan standar yang ketat untuk memastikan kinerja yang optimal dan waktu muat yang cepat. Ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan peringkat SEO situs web.

#### 4. FLUGINS ELEMENTOR



*Gambar III.4 Elementor*

*Sumber : flugins elementor*

Plugins Elementor adalah sekumpulan plugin yang dirancang untuk bekerja dengan page builder Elementor. Elementor adalah salah satu page builder yang paling populer untuk WordPress, yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain situs web

secara visual dengan fitur seret-dan-taruh (drag-and-drop).

Berikut adalah beberapa plugin yang sering digunakan bersama dengan Elementor:

- a. Elementor Pro: Ini adalah versi premium dari Elementor, yang menawarkan berbagai fitur tambahan dan elemen desain untuk meningkatkan kemampuan pembuatan situs web. Fitur-fitur ini mencakup widget tambahan, integrasi dengan plugin lain, kemampuan untuk membuat *header*, *footer*, dan arsip kustom, serta dukungan untuk fitur tema builder.
- b. Elementor Addons : Ada banyak plugin tambahan yang dikembangkan oleh pihak ketiga untuk menambahkan lebih banyak widget, template, dan fitur desain ke Elementor. Contohnya termasuk plugin seperti Essential Addons for Elementor, PowerPack for Elementor, Ultimate Addons for Elementor, dan banyak lagi.
- c. Elementor Extras : Plugin ini menambahkan berbagai fitur tambahan dan widget ke Elementor, seperti widget galeri, widget form, widget posting terkait, dan banyak lagi. Ini memperluas kemampuan Elementor dalam menciptakan desain yang lebih kreatif dan fungsional.
- d. Elementor *Header & Footer Builder* : Plugin ini memungkinkan pengguna untuk membuat header dan *footer* kustom menggunakan Elementor. Ini memberikan fleksibilitas tambahan dalam desain situs web, memungkinkan pengguna untuk menciptakan header dan *footer* yang unik dan menarik.
- e. Elementor *Popup Builder* : Plugin ini memungkinkan pengguna untuk membuat popup yang interaktif dan menarik menggunakan Elementor. Ini adalah alat yang kuat untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan mengumpulkan informasi dari pengunjung situs web..



## 5. FLUGIN FORMINATOR



*Gambar III.5 .Flugin Forminator*

*Sumber : flugin forminator*

Forminator adalah plugin untuk WordPress yang dirancang untuk memudahkan pembuatan formulir, jajak pendapat, dan kuesioner di situs web Anda. Dengan Forminator, Anda dapat membuat berbagai jenis formulir dengan mudah, termasuk formulir kontak, formulir pendaftaran, formulir survei, dan banyak lagi, tanpa perlu memiliki pengetahuan pemrograman yang mendalam. Berikut adalah beberapa fitur utama dari plugin Forminator:

a. Buat Formulir dengan Mudah :

Forminator menyediakan pembuat formulir drag-and-drop yang intuitif, yang memungkinkan Anda membuat formulir dengan cepat tanpa perlu menulis kode.

b. Banyak Opsi Formulir :

Forminator menawarkan berbagai jenis formulir yang dapat Anda buat, termasuk formulir kontak, formulir pendaftaran, formulir pembayaran, formulir survei, dan banyak lagi.

c. Integrasi yang Kuat :

Forminator terintegrasi dengan berbagai layanan pihak ketiga seperti Mailchimp, AWeber, Google Sheets, PayPal, Stripe, dan lainnya. Ini memungkinkan Anda untuk mengirim data formulir ke layanan pihak ketiga atau menerima pembayaran secara langsung melalui formulir Anda.

d. Pengaturan Lanjutan :

Forminator menyediakan berbagai pengaturan lanjutan yang memungkinkan Anda menyesuaikan formulir Anda sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menambahkan validasi formulir, mengatur notifikasi email, menyesuaikan tema formulir, dan banyak lagi.

e. Kemampuan Survei dan Kuesioner :

Forminator tidak hanya untuk formulir kontak, tetapi juga dapat digunakan untuk membuat survei dan kuesioner. Anda dapat membuat pertanyaan dengan berbagai jenis jawaban, seperti pilihan tunggal, pilihan ganda, skala Likert, dan lainnya.

f. Analisis dan Pelaporan :

Forminator dilengkapi dengan fitur analisis dan pelaporan yang memungkinkan Anda melihat data formulir secara visual dan menganalisis tanggapan pengguna dengan mudah.

g. Kontrol Spam :

Forminator dilengkapi dengan perlindungan spam bawaan, termasuk reCAPTCHA dan *Honeypot*, untuk memastikan bahwa formulir Anda terlindungi dari spam dan penyalahgunaan.

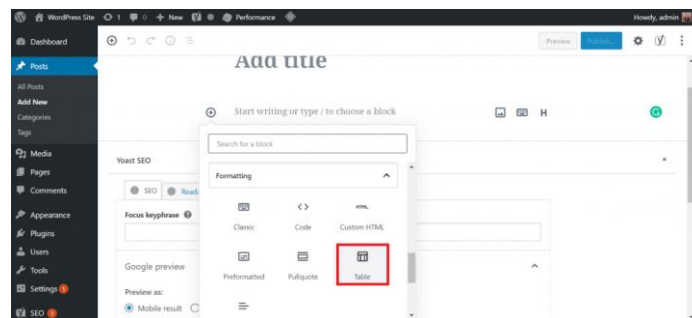
h. Responsif dan *SEO-friendly* :

formulir yang dibuat dengan Forminator juga ramah SEO, membantu meningkatkan peringkat SEO situs web. manfaat menggunakan plugin Forminator:

- 1) Pembuat Formulir Visual: Forminator menyediakan pembuat formulir visual yang intuitif dengan antarmuka seret-dan-jatuhkan. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat berbagai jenis formulir, seperti formulir kontak, formulir pendaftaran, survei, dan banyak lagi, tanpa perlu pengetahuan koding yang mendalam.

- 2) Templat Formulir Siap Pakai: Forminator dilengkapi dengan berbagai templat formulir siap pakai yang dapat digunakan sebagai titik awal untuk membuat formulir dengan cepat. Ini termasuk templat formulir untuk berbagai keperluan, seperti pendaftaran acara, survei kepuasan pelanggan, dan formulir penilaian karyawan.

## 6. PLUGINS WPDATA TABLES



*Gambar III.6 flugin wpdata tables.*

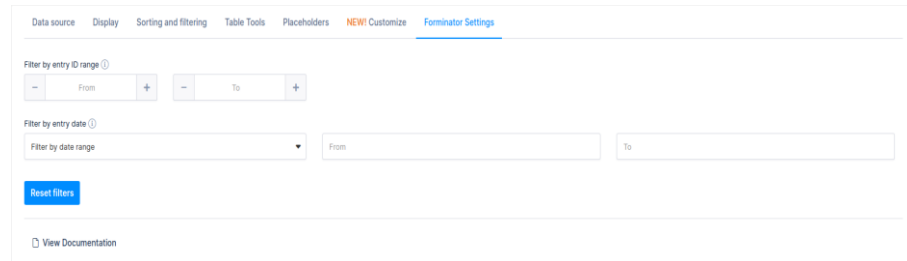
*Sumber : flugin wpdata tables*

WP Data Tables adalah sebuah plugin untuk WordPress yang memungkinkan Anda membuat tabel data yang interaktif dan responsif dengan mudah di situs web WordPress Anda. Plugin ini sangat berguna jika Anda perlu menampilkan data dalam format tabel yang terstruktur dan dapat diakses dengan baik, beberapa fitur utama dari WP Data Tables:

- a. Pembuat Tabel yang Mudah Digunakan : WP Data Tables menyediakan pembuat tabel visual yang intuitif, yang memungkinkan Anda membuat tabel data dengan cepat dan tanpa perlu pengetahuan tentang kode HTML atau CSS.
- b. Importasi Data : Anda dapat mengimpor data dari berbagai sumber, termasuk *file Excel*, CSV, XML, JSON, *Google Sheets*, dan *SQL query*. Ini memungkinkan Anda untuk dengan mudah menampilkan data yang sudah ada di situs web Anda dalam format tabel.

- c. Kustomisasi yang Luas : WP Data Tables menyediakan berbagai opsi kustomisasi yang memungkinkan Anda menyesuaikan tampilan dan fungsionalitas tabel sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat mengubah warna, *font*, lebar kolom, mengatur pengurutan dan pengecualian, menambahkan filter, dan banyak lagi.
- d. Tabel Interaktif : Anda dapat membuat tabel yang interaktif dengan fitur seperti pengurutan, pencarian, *filter*, dan penomoran halaman. Ini memungkinkan pengunjung situs web Anda untuk dengan mudah menavigasi dan menemukan data yang mereka butuhkan.
- e. Responsif : Tabel yang dibuat dengan WP Data Tables responsif secara otomatis, yang berarti mereka akan menyesuaikan diri dengan baik dengan perangkat pengguna, baik itu desktop, tablet, atau ponsel.
- f. Dukungan untuk Berbagai Jenis Data : WP Data Tables mendukung berbagai jenis data, termasuk teks, angka, tanggal, gambar, hyperlink, dan banyak lagi. Ini memungkinkan Anda untuk menampilkan berbagai jenis informasi dalam tabel Anda.
- g. Dukungan untuk Plugin dan Tema : WP Data Tables kompatibel dengan banyak plugin dan tema WordPress populer. Ini memungkinkan Anda untuk mengintegrasikan tabel Anda dengan situs web Anda tanpa masalah.
- h. Pembaruan dan Dukungan : WP Data Tables secara teratur diperbarui dengan pembaruan fitur dan perbaikan *bug*. Tim dukungan juga siap membantu jika Anda mengalami masalah atau membutuhkan bantuan.

## 7. PLUGINS *WPDATATABLES* INTEGRATION FOR *FORMINATOR FORMS*



*Gambar III.7.flugin wpdatatables integration for forminator forms*

*Sumber : flugin wpdatatables integration for forminator forms*

Plugin "*wpDataTables Integration for Forminator Forms*" adalah sebuah plugin yang menghubungkan dua *plugin* populer WordPress: *wpDataTables* dan *Forminator Forms*. *wpDataTables* adalah plugin yang memungkinkan Anda membuat tabel data yang interaktif dan responsif, sementara *Forminator Forms* adalah plugin yang memungkinkan membuat formulir dengan mudah di situs WordPress. Dengan *plugin* ini, dapat mengintegrasikan formulir yang dibuat dengan *Forminator Forms* ke dalam tabel yang dibuat dengan *wpDataTables*. Hal ini memungkinkan Anda untuk secara otomatis menambahkan data yang dikirimkan melalui formulir ke dalam tabel data, membuat proses pengumpulan dan pemrosesan data menjadi lebih efisien. Beberapa fitur dan manfaat utama dari plugin "*wpDataTables Integration for Forminator Forms*" yaitu :

- a. Integrasi Mudah : Plugin ini menyediakan integrasi yang mudah antara *Forminator Forms* dan *wpDataTables*, tanpa perlu menulis kode tambahan. Tambahkan Data Formulir ke Tabel : Anda dapat mengonfigurasi plugin untuk secara otomatis menambahkan data yang dikirimkan melalui formulir *Forminator* ke dalam tabel data *wpDataTables*.

- b. Pembaruan Otomatis : Data yang ditambahkan ke tabel secara otomatis diperbarui setiap kali formulir Forminator diisi dan dikirim, tanpa perlu intervensi manual.
- c. Customization : Plugin ini memberikan opsi untuk menyesuaikan pengaturan integrasi sesuai dengan kebutuhan Anda, seperti memilih formulir mana yang harus ditambahkan ke tabel, kolom mana yang harus diisi dengan data formulir, dan banyak lagi.
- d. Fleksibilitas : Dengan plugin ini, Anda memiliki fleksibilitas untuk menggunakan formulir Forminator dan wpDataTables untuk membuat berbagai jenis formulir dan tabel data sesuai dengan kebutuhan proyek Anda.
- e. Kemudahan Penggunaan : Plugin ini dirancang untuk mudah digunakan, baik oleh pengguna pemula maupun pengguna berpengalaman. Antarmuka pengguna intuitif memudahkan konfigurasi dan penggunaan.

## **B. Hardware**

*Hardware* adalah salah satu jenis perangkat komputer yang memiliki bentuk fisik yang bisa dilihat dan dirasakan. Singkatnya, *hardware* bisa dikatakan sebagai perangkat komputer yang berfungsi melakukan beberapa proses, seperti input, output, dan proses.

Dalam pengembangan aplikasi pembukuan di perpustakaan berbasis web, beberapa perangkat keras (*hardware*) yang umumnya digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Komputer atau Laptop : Anda memerlukan komputer atau laptop untuk mengakses dan mengelola situs web WordPress Anda. Hal ini dapat berupa komputer desktop, laptop, atau bahkan perangkat *mobile* seperti tablet
- 2) Koneksi Internet : Koneksi internet yang stabil diperlukan untuk mengakses situs web WordPress Anda, melakukan pembaruan, mengirim data melalui formulir, dan mengelola situs secara umum.

- 3) *Server Web* : Situs web WordPress Anda perlu di-*hosting* di *server web* untuk dapat diakses secara online. Anda dapat memilih untuk menggunakan penyedia hosting web seperti *Bluehost*, *SiteGround*, atau *HostGator*.
- 4) *Domain* : Domain adalah alamat unik yang digunakan untuk mengakses situs web Anda (misalnya [www.namasitusweb.com](http://www.namasitusweb.com)). Anda perlu mendaftar domain dan menghubungkannya dengan *hosting* web Anda.
- 5) *Penyimpanan* : Beberapa penyedia hosting web menawarkan penyimpanan data yang berbeda-beda untuk situs web Anda. Pastikan Anda memiliki cukup ruang penyimpanan untuk menyimpan *file* dan data situs Anda.
- 6) *Memori dan Prosesor* : Server web tempat Anda meng-host situs WordPress Anda harus memiliki cukup memori (RAM) dan kekuatan pemrosesan (CPU) untuk menangani lalu lintas situs web dan permintaan pengguna.
- 7) *Backup* : Disarankan untuk memiliki backup rutin dari situs web Anda. Untuk menyimpan *backup*, Anda mungkin memerlukan penyimpanan eksternal seperti *hard drive* eksternal atau layanan cloud.

### **C. Tools**

*Tools* yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis web adalah sebagai berikut :

- 1) *WordPress* : Platform inti untuk membuat dan mengelola situs web Anda. WordPress menyediakan antarmuka yang ramah pengguna dan beragam fitur untuk membuat dan mengedit konten.
- 2) *Hosting Web* : Layanan hosting web diperlukan untuk menyimpan dan meng-host situs web WordPress Anda secara online.

- 3) Beberapa penyedia *hosting web* populer termasuk Bluehost, SiteGround, HostGator, dan banyak lainnya.
- 4) Tema WordPress : Tema WordPress menentukan tampilan visual dari situs web Anda. Ada ribuan tema gratis dan berbayar yang tersedia di pasar seperti *ThemeForest*, *Elegant Themes*, dan StudioPress.
- 5) *Page Builders* : *Page builders* seperti Elementor, *Beaver Builder*, dan memungkinkan Anda untuk membuat desain halaman situs web secara visual dengan fitur seret-dan-taruh (*drag-and-drop*). Ini membantu dalam membuat tata letak yang kreatif dan menarik tanpa perlu pengetahuan tentang kode.
- 6) Plugin WordPres : Plugin menambahkan fungsionalitas tambahan ke situs web WordPress. Ada ribuan plugin gratis dan berbayar yang tersedia untuk berbagai keperluan, mulai dari SEO, keamanan, analitik, formulir kontak, hingga *e-commerce*.
- 7) *wpDataTables Integration for Forminator Forms* : Ini adalah plugin khusus yang memungkinkan integrasi antara plugin wpDataTables dan Forminator Forms, memungkinkan Anda untuk menampilkan data dari formulir Forminator di tabel data wpDataTables.
- 8) Google *Analytics* : Alat analitik yang digunakan untuk memantau lalu lintas situs web, perilaku pengguna, dan kinerja situs secara keseluruhan. Ini membantu dalam mengoptimalkan strategi pemasaran dan pengalaman pengguna.
- 9) Pengedit Gambar : Alat pengedit gambar seperti Adobe Photoshop, GIMP, atau Canva dapat digunakan untuk membuat dan mengedit gambar untuk situs web.



#### A. Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah *software*. (dicoding, 2021).

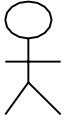
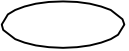

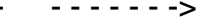
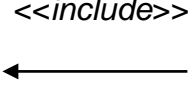

UML tidak hanya sekadar sebuah standar penulisan atau blue print, tetapi juga merupakan alat yang kuat dalam mengkomunikasikan desain sistem kepada berbagai pemangku kepentingan seperti pengembang perangkat lunak, arsitek sistem, analis bisnis, dan pemilik produk. Melalui berbagai diagram seperti diagram kelas, diagram aktivitas, diagram sekuen, dan lainnya, UML membantu dalam menggambarkan berbagai aspek sistem secara intuitif dan terstruktur.

Dalam sebuah proyek perangkat lunak, UML membantu dalam mendefinisikan dan merancang bisnis proses, struktur kelas, perilaku sistem, dan interaksi antar komponen. Selain itu, UML juga mendukung konsep pemodelan berbasis berbagai paradigma seperti pengembangan berorientasi objek, pengembangan berbasis komponen, dan pengembangan berbasis layanan. Meskipun UML telah menjadi standar *de facto* dalam pemodelan perangkat lunak, perlu diingat bahwa penggunaan UML harus disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan spesifik proyek. Fleksibilitas UML memungkinkan pengembang untuk mengadaptasi notasi dan konsepnya sesuai dengan skala dan kompleksitas sistem yang dibangun. (Prihandoyo, 2018)

### 1. Use case diagram

Use case adalah komponen gambaran fungsional dalam sebuah sistem. Sehingga konsumen maupun pembuat saling mengenal dan mengerti mengenai alur sistem yang akan dibuat.(intern,d.2021)

Table III.1 use case diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use Case
5		Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

## 2. *Activity diagram*

dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

## 3. *Class diagram*

*Class diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi.

## 4. *Data base*

*Database* atau yang dikenal juga dengan istilah basis data adalah sekumpulan data yang dikelola dengan sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam pengelolaannya. Lewat pengelolaan itulah pengguna bisa mendapatkan kemudahan dalam mencari sebuah informasi, membuang informasi, maupun menyimpan informasi. (azizah I. , 2022)

## 5. *Wireframe*

*Wireframe* adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya.

## 6. Desain antar muka

Pengguna (*User Interface Design*) atau rekayasa antarmuka pengguna (*User Interface Engineering*) adalah desain untuk komputer, perangkat komunikasi *mobile*, aplikasi perangkat lunak, dan situs web yang berfokus pada pengalaman pengguna (*User Experience*) dan interaksi.

## **BAB IV**

### **PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK**

#### **IV.1 Input**

Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja . Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru. Perancangan Website sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda ini memiliki beberapa inputan pengolahan diantaranya sebagai berikut:

**a. Halaman *Home***

Halaman ini digunakan untuk memberikan gambaran informasi kepada pengunjung tentang *website* Sekolah tanpa harus menjelajahi setiap halaman dalam website dan Memudahkan pengguna dalam mengakses halaman awal sebuah situs yang didalamnya berisi Sambutan dari kepala Sekolah, Alamat, dan beberapa foto Sarana dan Prasarana sekolah.

**b. Profil**

Halaman Profil digunakan untuk pengenalan profesional yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang sekolah secara ringkas yang di dalamnya berisi data sekolah, nomor pendaftaran sekolah, metode pembelajaran, dan Visi Misi sekolah.

**c. Tenaga pengajar**

Menu Tenaga pengajar adalah bagian dari tampilan yang mengarahkan pengguna untuk melihat profil singkat, latar belakang pendidikan dan juga informasi lebih lanjut tentang semua tenaga pengajar yang mengajar di sekolah.

**d. Berita**

Menu Berita di sebuah website ini berfungsi untuk memberikan akses cepat dan mempermudah kepada pengguna tentang informasi Lomba, informasi pendaftaran sekolah maupun kegiatan kegiatan yang pernah di lakukan dan mempermudah pengguna untuk update.

e. Menu PPDB

Menu PPDB di website ini memungkinkan pengguna untuk mempermudah pendaftaran dengan mengisi formulir dan setelah mengisi formulir akan di tampilkan tentang persyaratan pemberkasan dan jadwal terkait pendaftaran.

f. Menu Kontak

Menu Kontak di Halaman *Website* ini dibuat untuk mempermudah pengguna untuk menanyakan informasi tentang sekolah yang di dalamnya berisi kontak yang dapat di hubungi oleh pengguna atau pengunjung website.

## 1. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk perancangan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis web di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda ini, penyusun menggunakan laptop dan komputer maka di butuhkan seperangkat *computer* dengan spesifikasi sebagai berikut

*Table IV.1 kebutuhan perangkat keras*

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 3.60GHz
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	8 GB
4	VGA	2 GB
5	Monitor	Resolusi 1920x1080

## 2. Minimum kebutuhan perangkat keras

Minimum *requirement computer* yang harus digunakan agar dapat menjalankan sistem informasi berbasis web adalah

*Tabel IV.2 Minimum kebutuhan*

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 2.10GHz
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	4 GB
4	VGA	500 Mb
5	Monitor	Resolusi 1366x 768

### 3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau peranti lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis web ini adalah sebagai berikut

*Tabel IV.3 Kebutuhan Perangkat Lunak*

No	Item	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 11 pro 64 bit
2	DBMS	MySQL
3	Web Browser	Google Chrome
4	Code Editor	Wordpress, Tema, Plugin
5	Image Editor	Canva
6	Web Server	XAMPP

Data diatas merupakan perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis web akan tetapi harus digaris bawahi bahwa pada pada kerja praktek kali ini hanya dilakukan sampai tahap perancangan

## IV.2 Proses

Pelaksanaan kerja mengenai Perancangan sistem informasi dan penerimaan siswa baru (PPDB) di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda ini diawali dengan pengenalan terhadap tempat kerja lalu diikuti beberapa tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi, yang didalamnya berisikan perancangan web dan pelaporan hasil kerja eksplorasi yang dilakukan, selain pengenalan lingkungan pada tahap ini juga penulis mencari permasalahan yang ada di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan Sistem Informasi sekolah dan Penerimaan siswa berbasis web di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda, kemudian tahap ketiga adalah pelaporan hasil kerja tahap ini dilakukan oleh peserta selama pelaksanaan kerja berlangsung.

### IV.3 Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan Sistem Informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis web. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi *Waterfall*, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan.

Tahap eksplorasi dalam proyek pengembangan perancangan Sistem Informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis web ini melibatkan langkah-langkah berikut:

a. Memahami kebutuhan Sekolah :

Eksplorasi dimulai dengan memahami kebutuhan informasi dan persyaratan pendaftaran sekolah yang akan menggunakan Website yang di dalamnya terdapat banyak informasi sekolah yang di tampilkan dan cara pendaftaran . Ini melibatkan berinteraksi dengan Operator sekolah atau pihak terkait untuk memahami proses pendaftarannya , alur kerja, dan tujuan dari penggunaan *Website* tersebut.

b. Menganalisis sistem yang ada:

Jika Sekolah selama ini belum memiliki sistem informasi sekolah dan pendaftaran online yang ada, langkah berikutnya adalah menganalisis sistem tersebut untuk di kembangkan dengan tujuan untuk mempermudah pendaftar/ pengunjung website dan juga pihak sekolah..

c. Menentukan fitur dan fungsionalitas:

Berdasarkan pemahaman kebutuhan Sekolah dan analisis sistem manual yang ada, tahap eksplorasi melibatkan menentukan fitur dan fungsionalitas yang harus ada dalam perancangan *website* ini untuk mempermudah *admin* sekolah mengelolanya. Ini termasuk memasukan beberapa halaman yang penting dan dibutuhkan sekolah seperti informasi sekolah dan pendaftaran sekolah.

d. Menyusun persyaratan sistem:

Persyaratan sistem adalah dokumen yang berisi deskripsi rinci tentang fitur, fungsionalitas, kebutuhan, dan batasan yang harus dipenuhi oleh *website* perancangan sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) ini. Tahap eksplorasi melibatkan menyusun persyaratan sistem dengan cermat berdasarkan hasil pemahaman dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

e. Mengeksplorasi teknologi dan platform:

Dalam tahap eksplorasi, perlu juga untuk mengeksplorasi teknologi dan platform yang akan digunakan untuk membangun sebuah *website*. Ini termasuk memilih kerangka kerja, database, dan alat pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan proyek.

f. Melakukan penelitian dan studi komparatif:

Tahap eksplorasi juga melibatkan penelitian dan studi komparatif untuk membandingkan solusi dan pendekatan yang tersedia. Ini dapat melibatkan membandingkan berbagai kerangka kerja, administrasi pendaftaran, atau alat yang relevan untuk memilih yang terbaik sesuai dengan kebutuhan proyek.

g. Merancang rencana pengembangan:

Tahap eksplorasi harus menghasilkan rencana pengembangan yang jelas. Rencana ini meliputi jadwal, anggaran, sumber daya yang diperlukan, dan tahapan pengembangan yang akan diikuti dalam proyek pembuatan website Sistem Informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB)

#### IV.4 Perencanaan perangkat lunak

Pembangunan perangkat lunak pada perancangan Sistem Informasi dan penerimaan siswa baru (PPDB) ini melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut

a. Perencanaan:

Tahap ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, penentuan tujuan proyek, penjadwalan, dan alokasi sumber daya



b. Analisis

Pada tahap ini, kebutuhan sistem dikumpulkan, dianalisis, dan dipahami dengan baik. Ini melibatkan identifikasi masalah yang perlu dipecahkan dan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak.

c. Desain

Desain sistem melibatkan merancang struktur, arsitektur, antarmuka pengguna, dan komponen perangkat lunak. Ini mencakup pemilihan teknologi yang sesuai, seperti pengembangan Desain, database, kerangka kerja, dan alat pengembangan yang akan digunakan.

**1. Analisis kebutuhan Non fungsional**

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan Analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem .spesifikasi ini juga meliputi elemen-elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut di implementasikan.analisa kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem,keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan

**2. Analisis kebutuhan fungsional**

*a. Use case*

*Use case* adalah teknik dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan, menggambarkan, dan menganalisis interaksi antara sistem yang sedang dikembangkan dengan pengguna atau sistem lainnya. Secara sederhana, use case adalah cara untuk mendokumentasikan bagaimana pengguna atau sistem lain akan berinteraksi dengan sistem yang sedang dikembangkan untuk mencapai tujuan tertentu.

Usecase yang digunakan dalam perancangan Sistem informasi dan penerimaan siswa baru (PPDB)berbasis Web adalah seperti pada gambar dibawah.

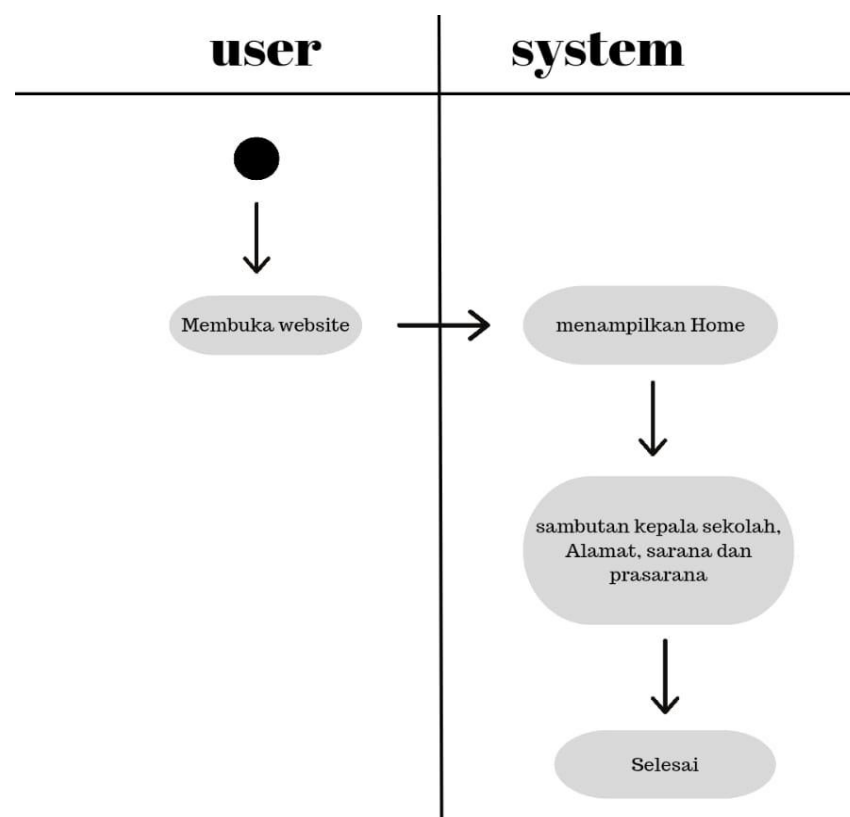


- 6) Menu Kontak yaitu menu yang menampilkan kontak yang bisa dihubungi untuk menanyakan lebih lanjut tentang pendaftaran atau informasi sekolah.

b. *Activity diagram*

Berikut ini merupakan *activity diagram* pada perancangan yang meliputi *activity diagram login*, beranda, data buku, data siswa, laporan dan logout.

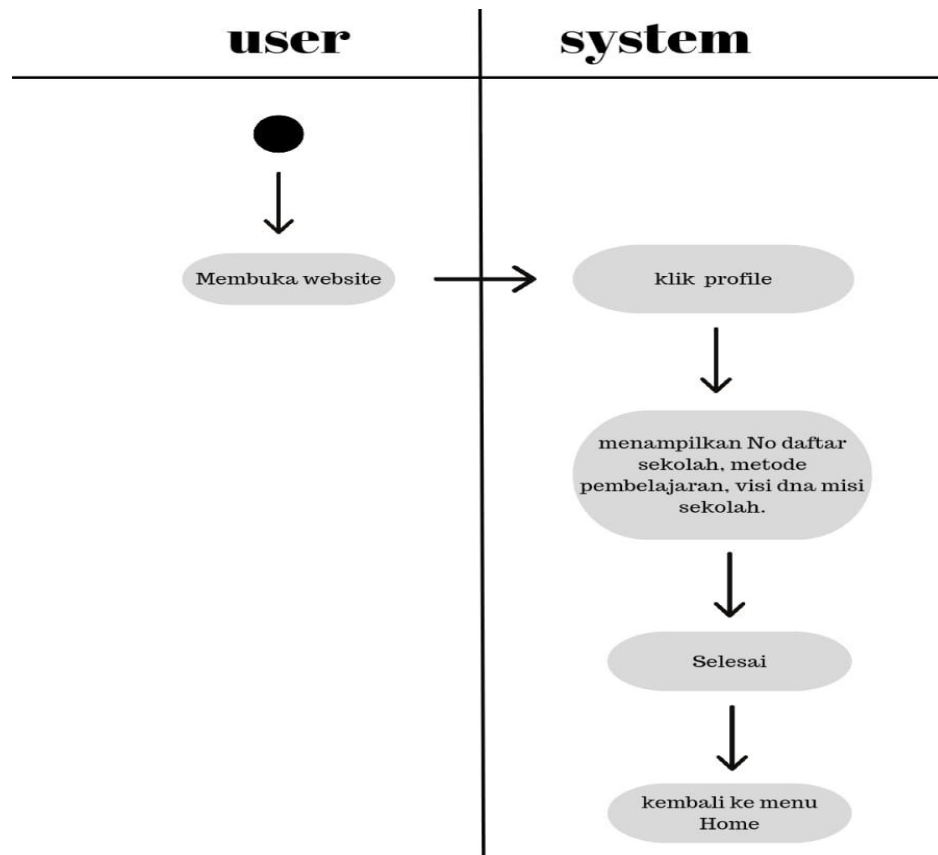
1) *Home*



Gambar IV.2 *activity diagram Home*

Pada *activity diagram Home* dimulai dengan user yang membuka sistem atau website tersebut lalu sistem akan menampilkan beberapa tampilan yang akan muncul yang berisikan tampilan halaman sambutan kepala sekolah, Alamat sekolah, dan juga sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

## 2) Profil

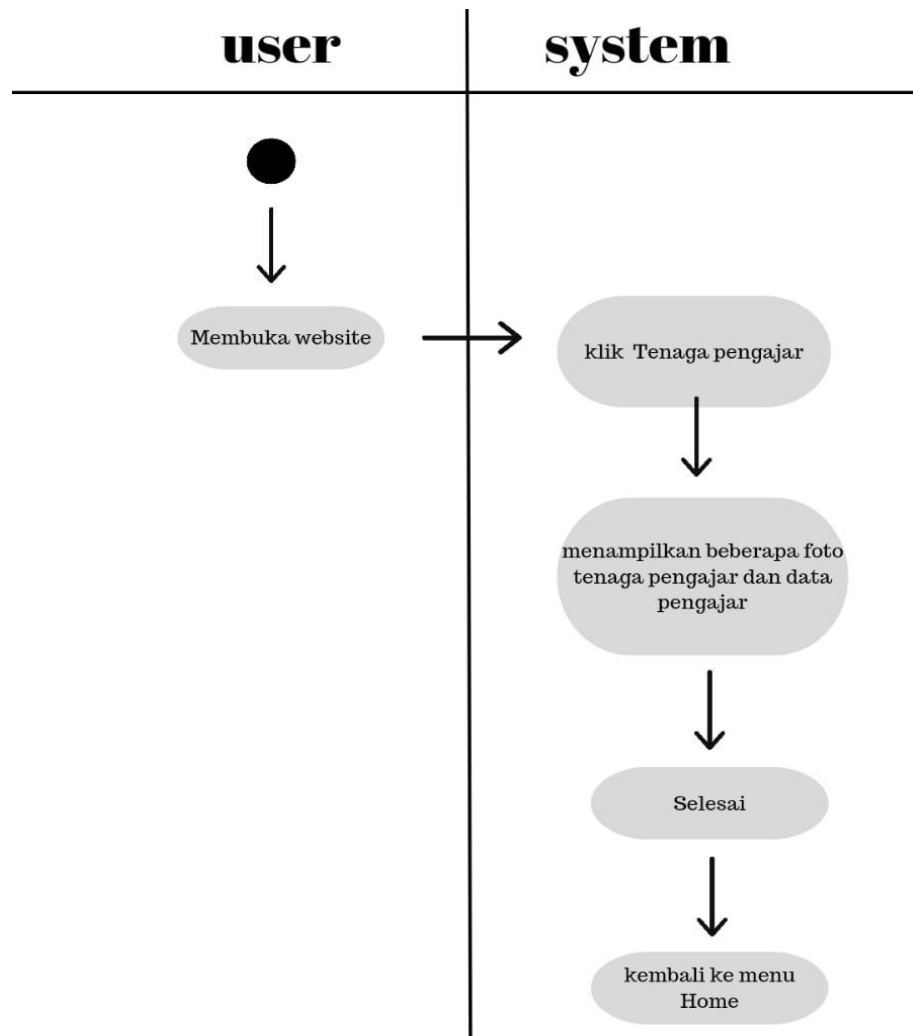


*Gambar IV.3 activity diagram profil*

Pada activity diagram profil dimulai dengan user yang membuka sistem atau *Website* lalu system akan menampilkan menu tampilan profil yang di dalamnya berisi nomor pokok nasional (NPSN) dan juga informasi lebih lanjut untuk setiap jenjang, dan juga menampilkan tampilan metode pembelajaran yang digunakan, dan visi misi sekolah sehingga user bias dengan sangat mudah untuk melihat berbagai informasi tentang sekolah.

Diagram aktivitas profil ini representasi grafis dari alur kerja atau proses yang terjadi dalam pembuatan, pengelolaan, atau penggunaan profil pengguna dalam konteks sistem informasi atau platform digital. Diagram ini membantu memvisualisasikan langkah-langkah yang terlibat dalam mengelola informasi.

## 3) Tenaga pengajar

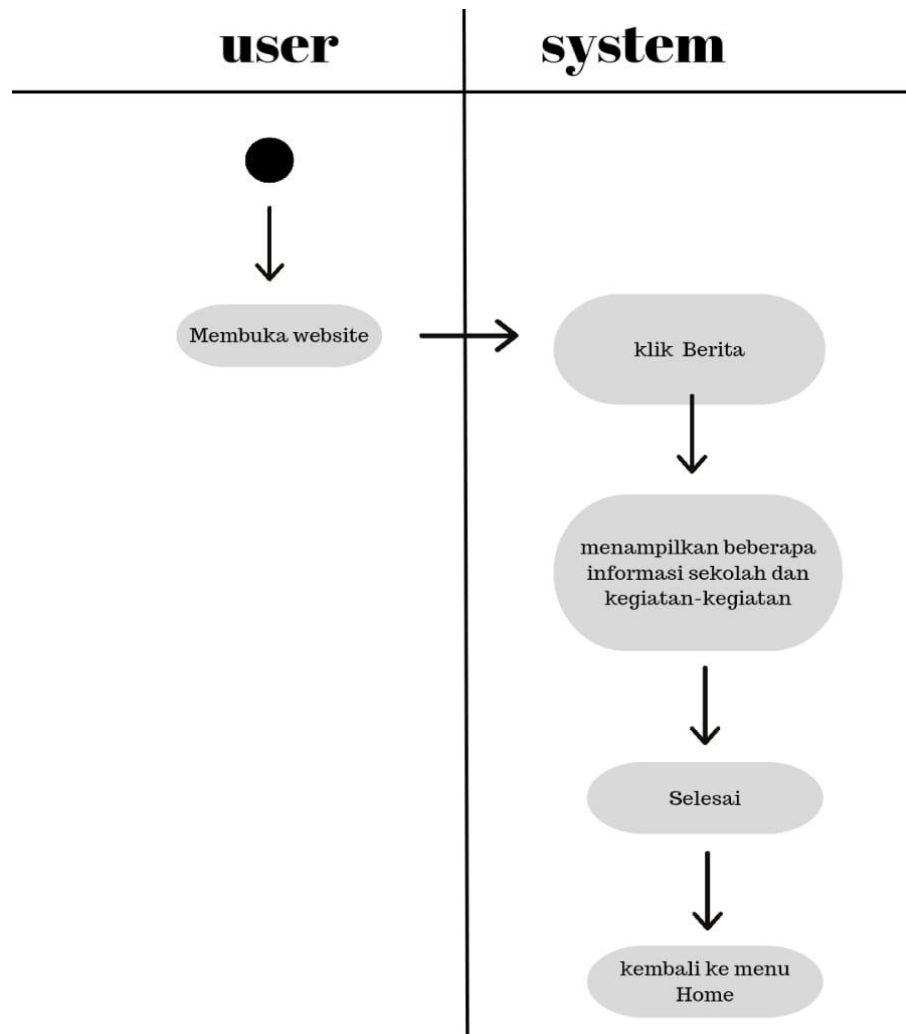


*Gambar IV.4 activity diagram Tenaga pengajar*

Pada activity diagram Tenaga pengajar dimulai dengan user yang membuka sistem atau *Website* tersebut lalu sistem akan menampilkan menu tampilan data tenaga pengajar dan user akan lebih mudah mengetahui dan mengenal beberapa tenaga pengajar yang ada di sekolah.

diagram aktivitas tenaga pengajar adalah representasi grafis dari alur kerja atau proses yang terlibat dalam aktivitas seorang tenaga pengajar di lembaga pendidikan PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.

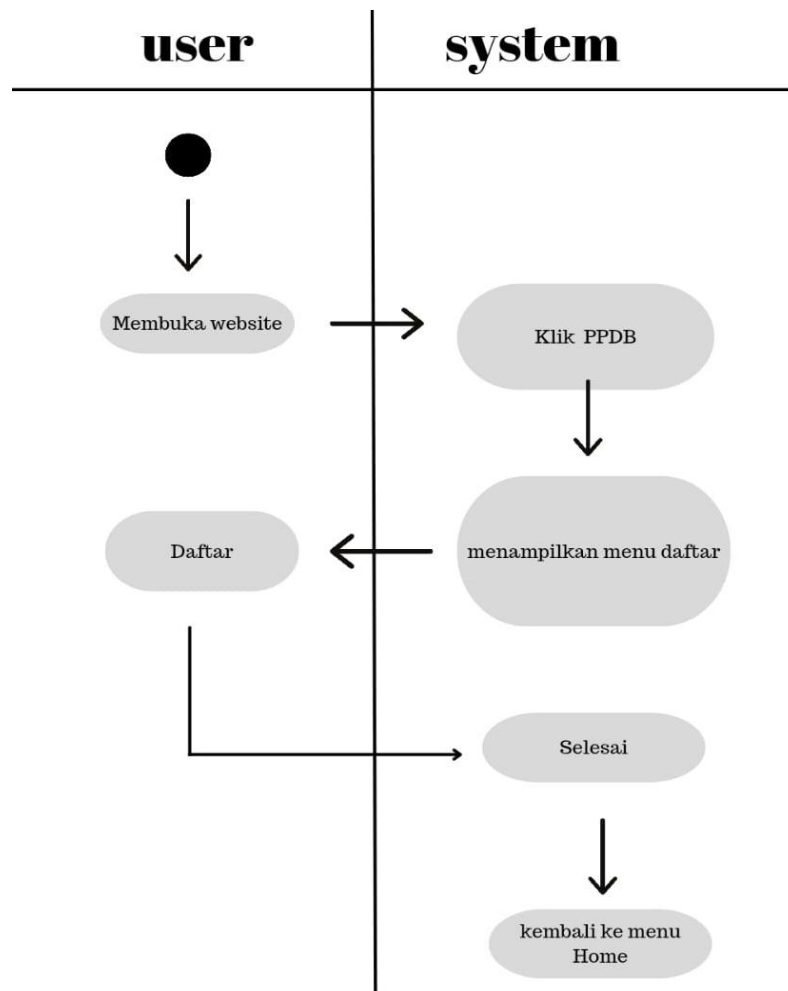
## 4) Berita



*Gambar IV.5 activity diagram Berita*

Pada *activity* diagram Berita dimulai dengan user yang membuka sistem atau Website lalu sistem akan menampilkan menu tampilan berita yang di dalamnya terdapat beberapa informasi tentang pengumuman di sekolah, kegiatan apa saja yang pernah di lakukan baik yang terbaru maupun yang lampau dan user akan lebih mudah untuk mengetahui berbagai kegiatan dan prestasi yang pernah diraih oleh santriwan/santriwati yang bersekolah di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.

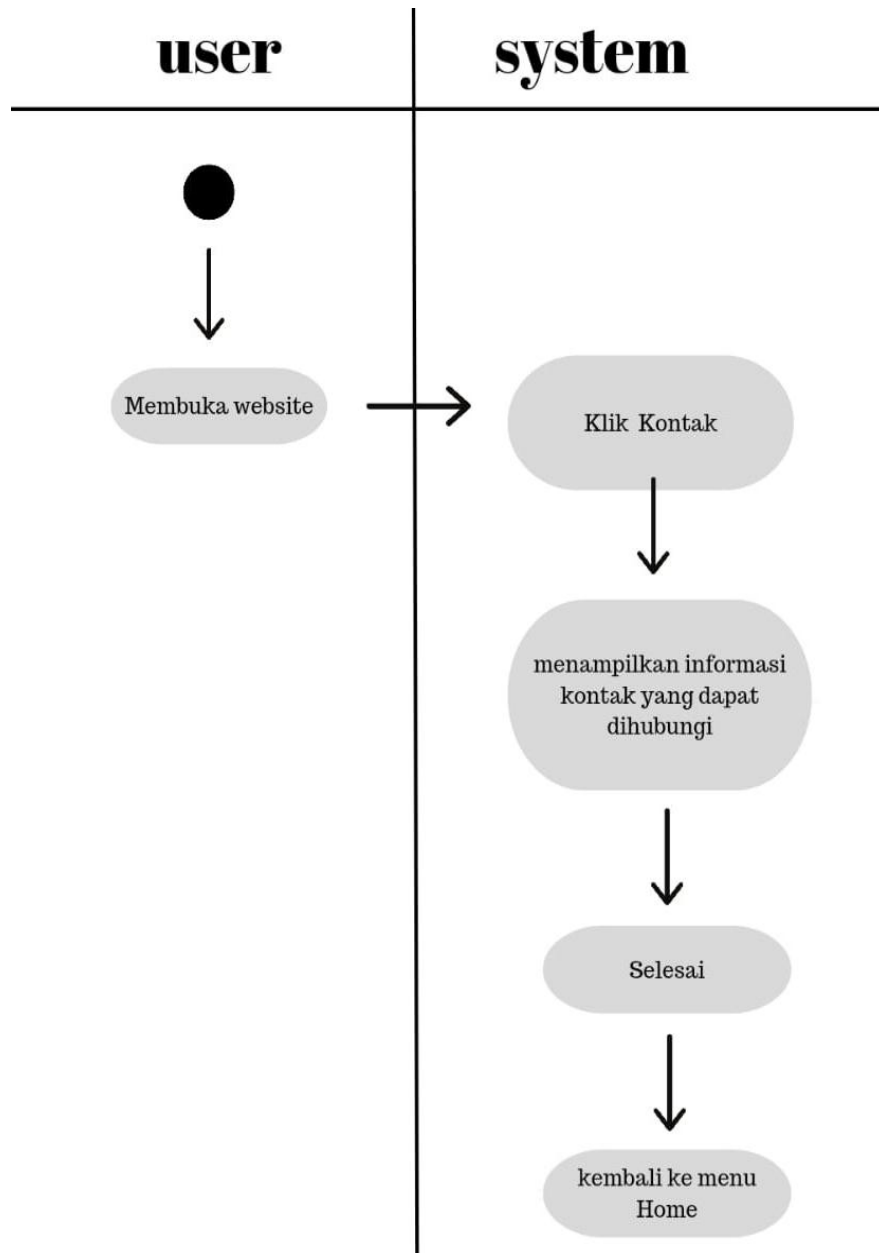
## 5) PPDB



*Gambar IV.6 activity diagram ppdb*

Pada activity diagram PPDB dimulai dengan user yang membuka sistem atau website tersebut lalu sistem akan menampilkan menu tampilan Daftar dan user harus mengisi beberapa data pribadi di formulir tersebut setelah itu sistem akan langsung menyimpan dan di simpan ke admin yang mengelola website tersebut, setelah selesai mengisi formulir user akan di arahkan ketampilan informasi lebih lanjut tentang kelengkapan berkas ke tahap selanjutnya di sekolah. dan setelah memunculkan tampilan tersebut user bisa menekan tombol *Home* dan menu tampilan otomatis akan kembali menu awal.

## 6) Kontak



*Gambar IV.7 activity diagram Kontak*

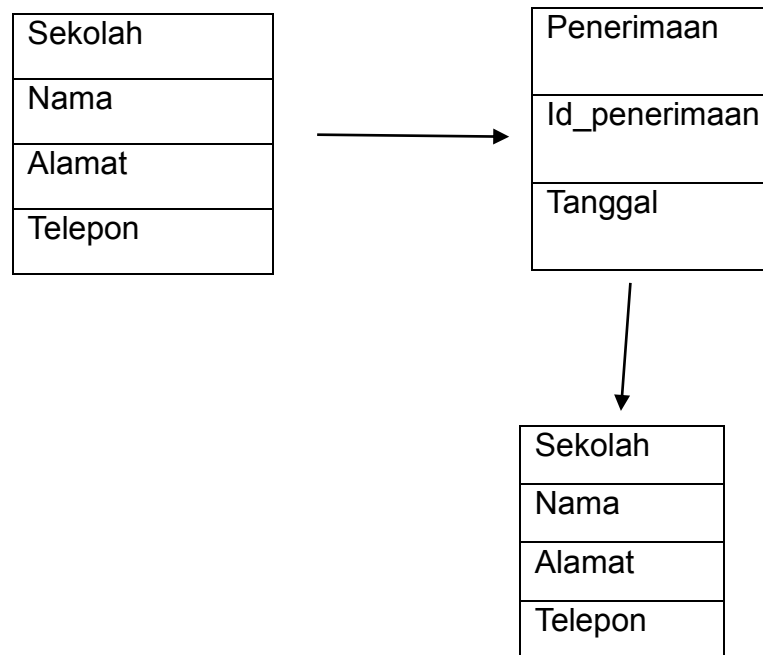
Pada *activity* diagram kontak dimulai dengan user yang membuka sistem atau *website* tersebut lalu system akan menampilkan menu tampilan kontak yang dapat dihubungi oleh user



c. Class Diagram

Pada perancangan pembukuan perpustakaan berbasis web ini terdapat 3 buah

table yang memiliki atribut dan fungsi fungsi sebagai berikut



*Gambar IV.8 Class Diagram*

1. Tabel Sekolah

Tabel ini merepresentasikan entitas sekolah. Tabel ini memiliki atribut-atribut sebagai berikut:

- a) Nama : Menyimpan nama sekolah.
- b) Alamat : Menyimpan alamat sekolah.
- c) Telepon : Menyimpan nomor telepon sekolah.

Dengan tabel ini, dapat menyimpan informasi dasar tentang sekolah seperti nama, alamat, dan nomor telepon.

2. Tabel Penerimaan

Tabel ini merepresentasikan proses penerimaan siswa baru ke sekolah. Tabel ini memiliki atribut-atribut berikut:

- a) Penerimaan : Menyimpan ID penerimaan untuk setiap proses penerimaan.

b) Tanggal : Menyimpan tanggal penerimaan siswa baru.

Dengan tabel ini, dapat melacak proses penerimaan siswa baru ke sekolah, termasuk tanggal penerimaan dan statusnya.

### 3. Tabel Siswa

Tabel ini merepresentasikan data siswa yang sudah mendaftar.

Tabel ini memiliki atribut-atribut berikut :

a) idSiswa : Menyimpan ID siswa.

b) Nama : Menyimpan nama siswa.

c) Alamat : Menyimpan alamat siswa.

d) Telepon : Menyimpan nomor telepon siswa.

Dengan tabel ini, Anda dapat menyimpan informasi tentang setiap siswa yang sudah diterima di sekolah, seperti nama, alamat, dan nomor telepon.

### d. Data Base

#### 1. Struktur Tabel

*Tabel IV.4 sekolah*

Nama Field	Type	Keterangan
Id_sekolah	Int	Primary key
Nama	VARCHAR (255)	Nama sekolah
Alamat	VARCHAR (255)	Alamat sekolah
Telepon	VARCHAR (15)	Nomor telepon sekolah

Pada table Tabel Sekolah terdapat atribut sebagai berikut :

a) idSekolah: Ini adalah primary key (kunci utama) dari tabel.

Secara otomatis akan bertambah setiap kali entri baru ditambahkan. Digunakan untuk mengidentifikasi secara unik setiap entitas sekolah dalam tabel.

b) nama: Ini adalah kolom yang menyimpan nama sekolah. Tipe datanya adalah VARCHAR(255), yang berarti itu adalah string dengan panjang maksimum 255 karakter.

c) alamat: Kolom ini digunakan untuk menyimpan alamat lengkap sekolah. Juga berupa VARCHAR(255).

- d) telepon: Ini adalah kolom yang menyimpan nomor telepon sekolah. Diatur sebagai VARCHAR(15) untuk memungkinkan nomor telepon dengan panjang maksimum 15 karakter.

Table IV.5 penerimaan

Nama Field	Type	Keterangan
Id_penerimaan	Int	Primary key
Id_sekolah	int	Table sekolah
Tanggal	Date	Tanggal penerimaan siswa baru

Pada table siswa terdapat atribut sebagai berikut

- 1) idPenerimaan: Ini adalah *primary key* tabel, juga diatur sebagai auto-increment. Digunakan untuk mengidentifikasi secara unik setiap entri penerimaan dalam tabel.
- 2) idSekolah: Ini adalah *foreign key* yang menghubungkan tabel Penerimaan dengan tabel Sekolah. Merujuk ke idSekolah dari tabel Sekolah untuk menunjukkan ke mana penerimaan tersebut terkait.
- 3) tanggal: Kolom ini menyimpan tanggal penerimaan siswa baru. Tipe datanya adalah DATE.

Tabel IV.6 siswa

Nama Field	Type	Keterangan
Id_siswa	Int	Primary key
Nama	VANCHAR (255)	Nama siswa
Alamat	VANCHAR (255)	Alamat Siswa
Telepon	VANCHAR (15)	Nomor telepon Siswa

Pada table siswa memiliki atribut sebagai berikut :

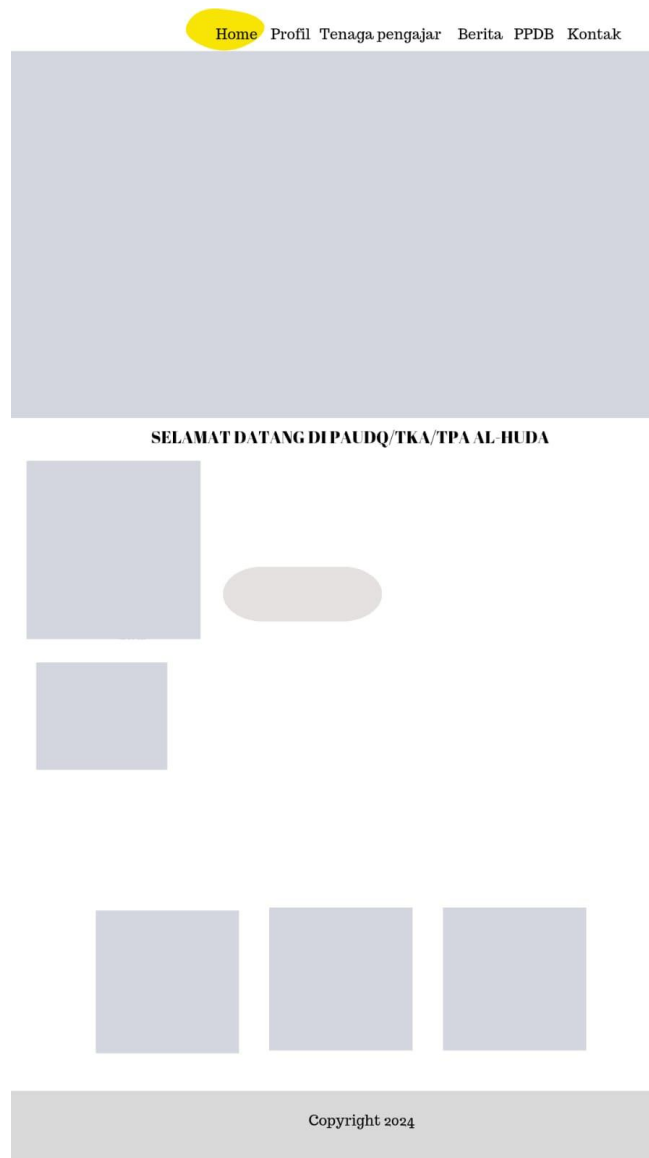
- 1) idSiswa: *Primary key* untuk tabel Siswa. Seperti tabel sebelumnya, diatur sebagai auto-increment untuk identifikasi unik.
- 2) nama: Kolom ini digunakan untuk menyimpan nama siswa. Tipe datanya adalah VARCHAR(255).
- 3) alamat: Kolom ini digunakan untuk menyimpan alamat lengkap siswa. Tipe datanya sama dengan yang digunakan untuk alamat sekolah, yaitu VARCHAR(255).

4) telepon: Ini adalah kolom yang menyimpan nomor telepon siswa. Juga diatur sebagai VARCHAR(15).

e. *Wireframe*

Berikut ini wireframe yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis web di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda.

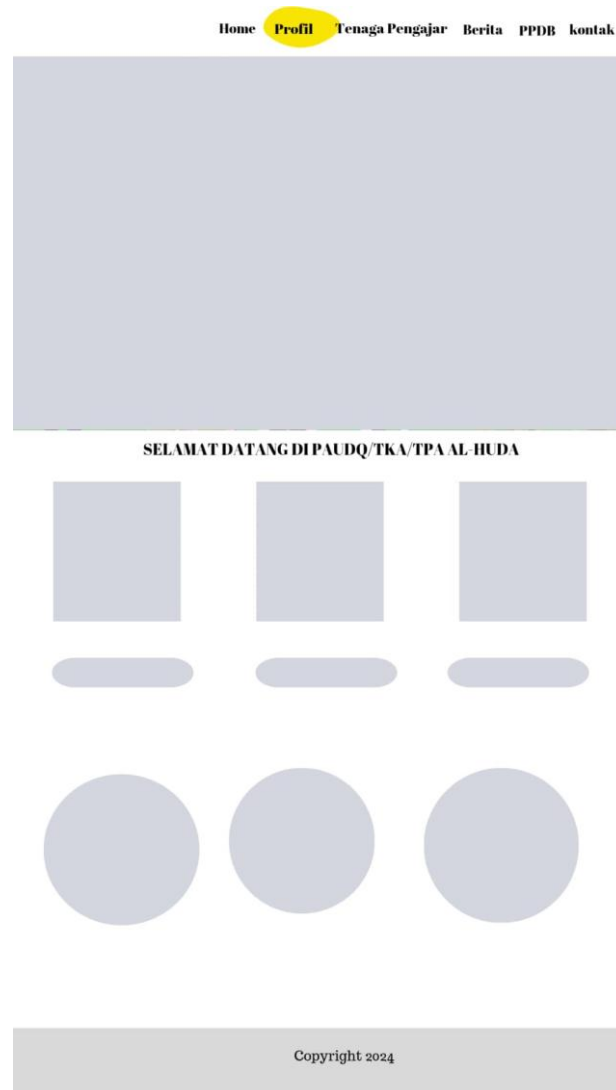
1. *Home*



*Gambar IV.9 Wireframe Home*

Pada menu *Home* terdapat tampilan awal website dan beberapa tampilan lainnya seperti sambutan kepala sekolah, alamat dengan tautan langsung google maps dan beberapa foto untuk sarana dan prasarana dengan menambahkan tampilan warna yang berbeda.

## 2. Profil

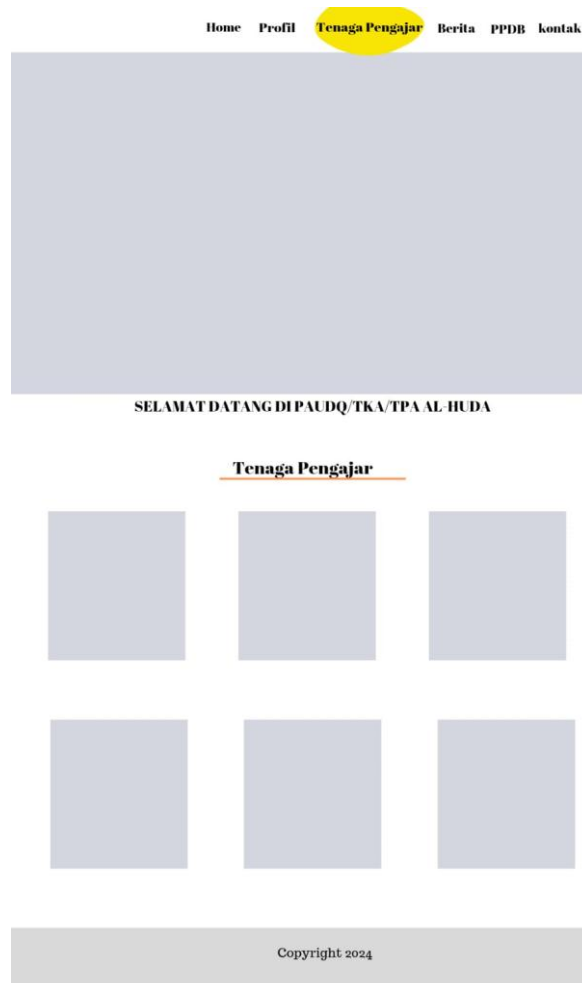


*Gambar IV.10 wireframe profil*

Profil adalah deskripsi atau gambaran tentang seseorang, sebuah organisasi, atau entitas lainnya yang mencerminkan karakteristik, identitas, atau informasi terkait. Profil dapat mencakup berbagai jenis informasi tergantung pada konteksnya, seperti informasi pribadi, pendidikan, pekerjaan, minat, keahlian, atau aktivitas terkait.

Pada menu profil ini akan ada beberapa tampilan menu seperti nomor induk siswa nasional setiap jenjang, ditambah dengan tampilan metode pembelajaran dan visi misi sekolah dengan mengubah beberapa warna.

### 3. Tenaga pengajar

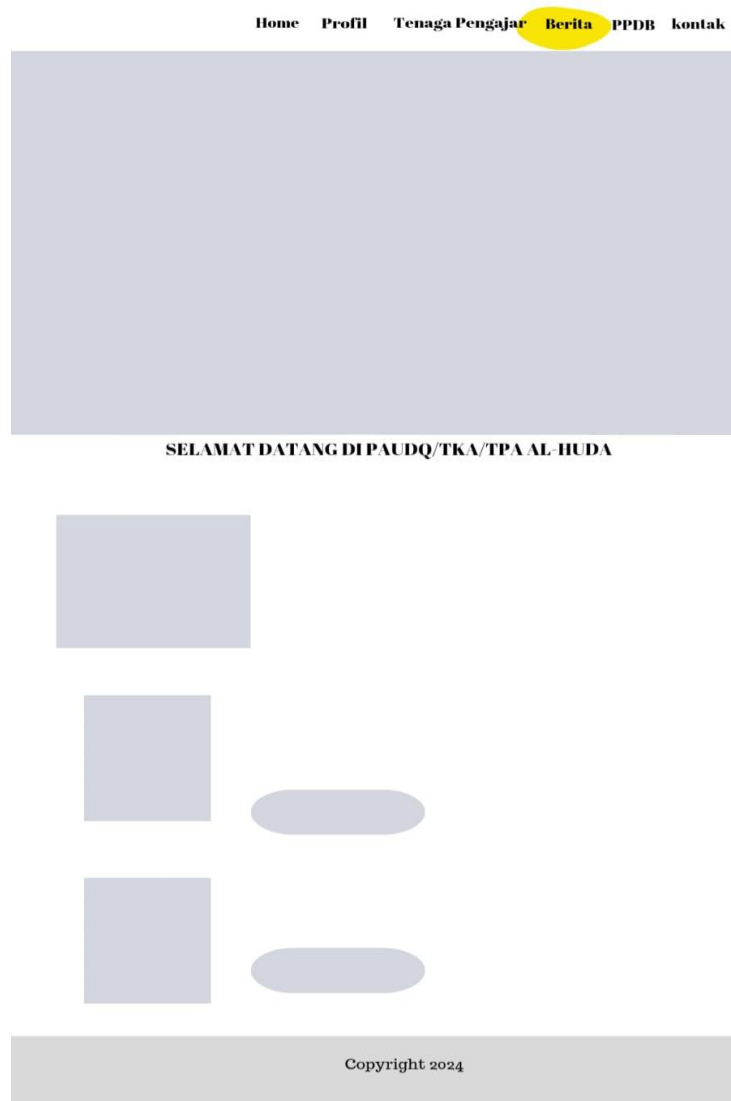


*Gambar IV.11 Wireframe Tenaga pengajar*

Pada menu tenaga pengajar akan ada tampilan tenaga pengajar dengan mencantumkan foto dan data tenaga pengajar yang ada di sekolah, sehingga membantu user untuk mengenal dan mengetahui siapa saja yang mengajar di sekolah ini. Informasi yang biasanya disertakan dalam halaman tenaga pengajar meliputi:

- 1) Nama: Nama lengkap dari setiap pengajar.
- 2) Gelar dan Jabatan: Gelar akademik dan jabatan resmi (misalnya, dosen, instruktur, profesor) dari setiap pengajar.
- 3) Pendidikan: Riwayat pendidikan dari setiap pengajar, termasuk universitas yang dihadiri, gelar yang diperoleh, dan bidang studi utama.

#### 4. Berita

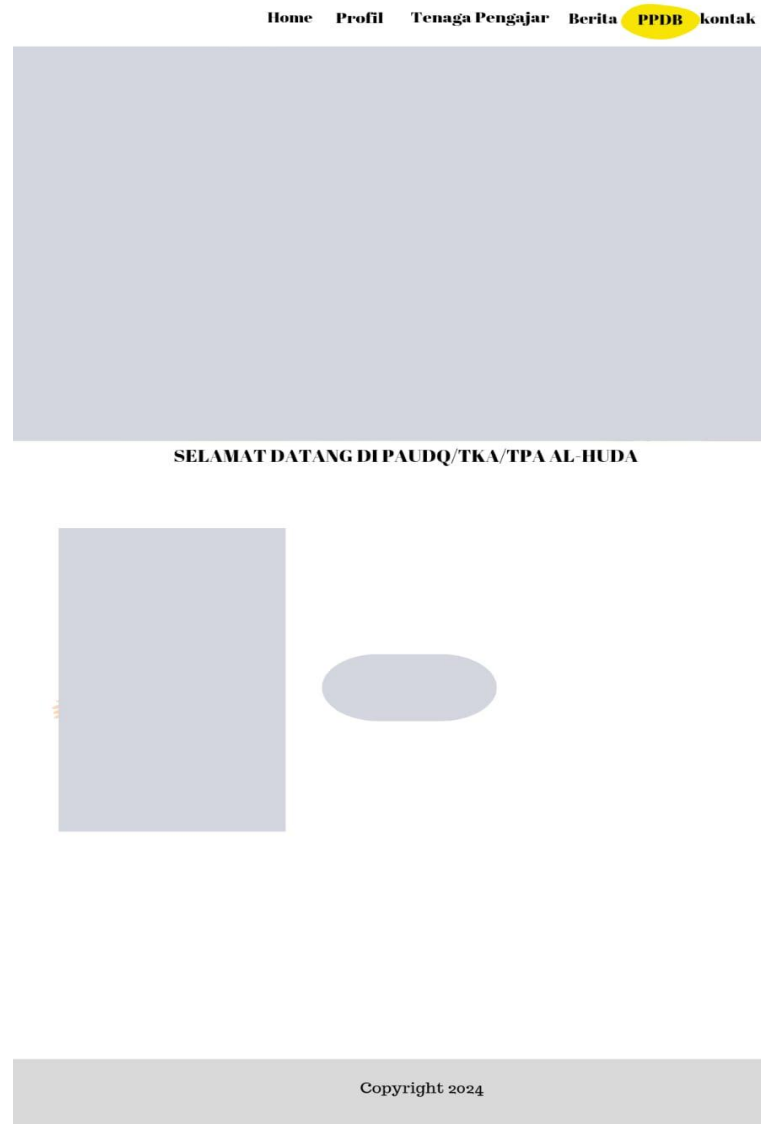


*Gambar IV.12 wireframe Berita*

Laman berita adalah halaman atau bagian dari sebuah situs web yang didedikasikan untuk menyajikan informasi terbaru tentang peristiwa atau kejadian yang terjadi di dunia. Halaman berita ini merupakan tempat di mana pengguna dapat membaca artikel-artikel berita, melihat video berita, mendengarkan siaran radio berita, atau mengakses berbagai jenis konten berita lainnya.

Pada menu berita akan ada tampilan yang ditambahkan seperti pengumuman dan beberapa prestasi dan juga foto foto kegiatan yang pernah di laksanakan.

## 5. PPDB



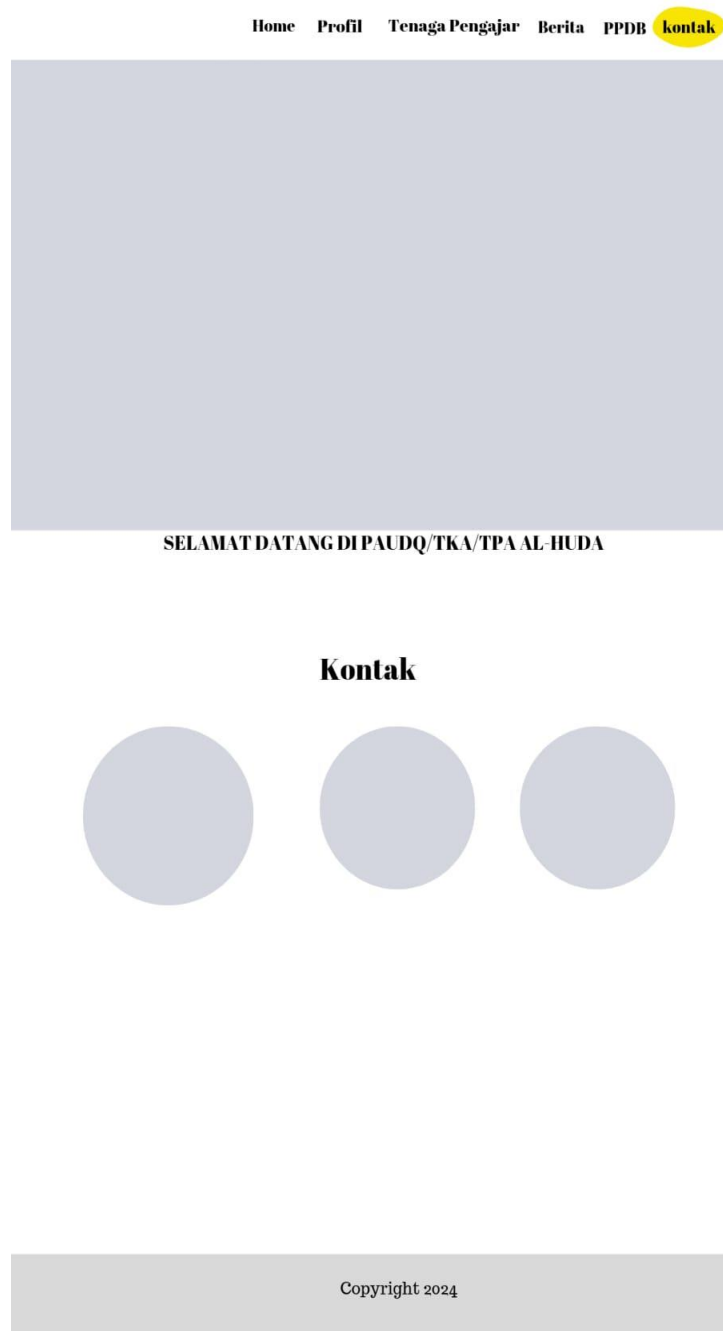
*Gambar IV.13 Wireframe ppdb*

PPDB adalah singkatan dari "Penerimaan Peserta Didik Baru". PPDB merupakan proses penerimaan atau seleksi calon peserta didik baru ke dalam suatu lembaga pendidikan formal, seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, atau institusi pendidikan lainnya.

Pada menu PPDB akan ada tampilan daftar dan akan ada tombol daftar yang akan di arahkan untuk user mengisi formulir secara online



## 6. Kontak



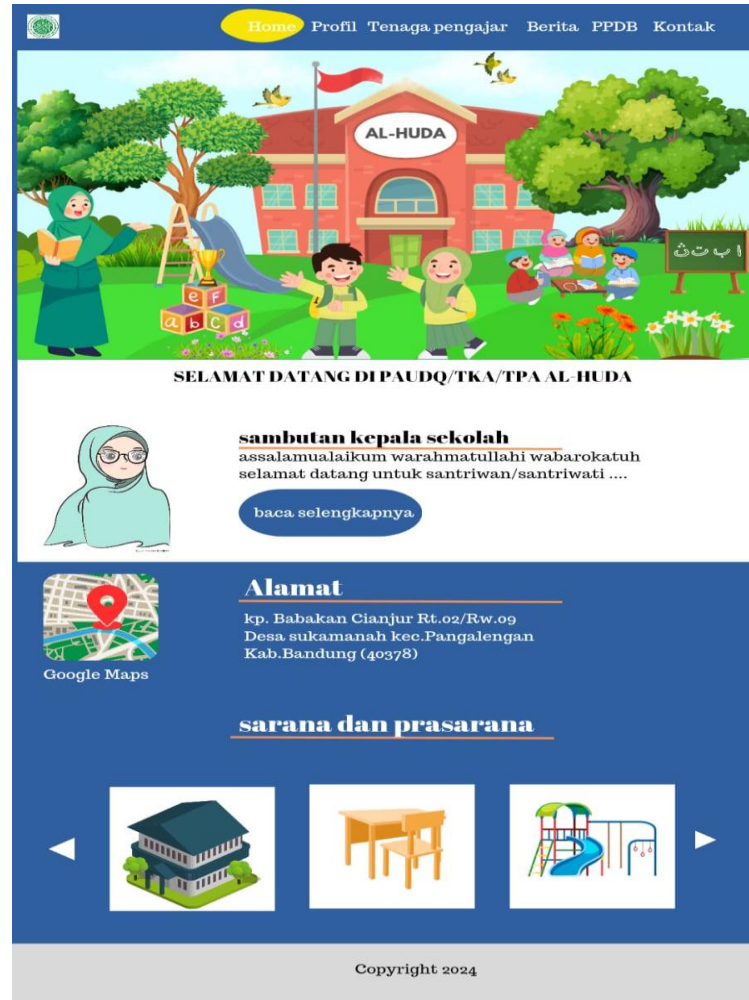
*Gambar IV.14 Wireframe Kontak*

Pada menu Kontak terdapat 3 tampilan menu yang dicantumkan agar user bisa langsung terhubung langsung ke kontak yang sudah dicantumkan.

f. Desain antarmuka

Pada perancangan sistem informasi akademik berbasis web ini memiliki desain antarmuka yang diantaranya desain antar muka, *home*, profil, tenaga pengajar, berita, ppdb, dan kontak.

1) Desain Menu *Home*



Gambar IV.15 Home

Menu *Home* adalah menu pertama yang akan tampil apabila *website* dibuka dimana pengguna bisa melihat sambutan atau pesan dari kepala sekolah juga memperkenalkan beberapa pendekatan yang di pegang oleh sekolah, dan memberikan informasi lengkap mengenai lokasi fisik sekolah, alamat, dan peta lokasi sekolah dan ditambah juga dengan memasukan gambaran *visual* atau foto-foto terkait fasilitas-fasilitas yang tersedia di sekolah.

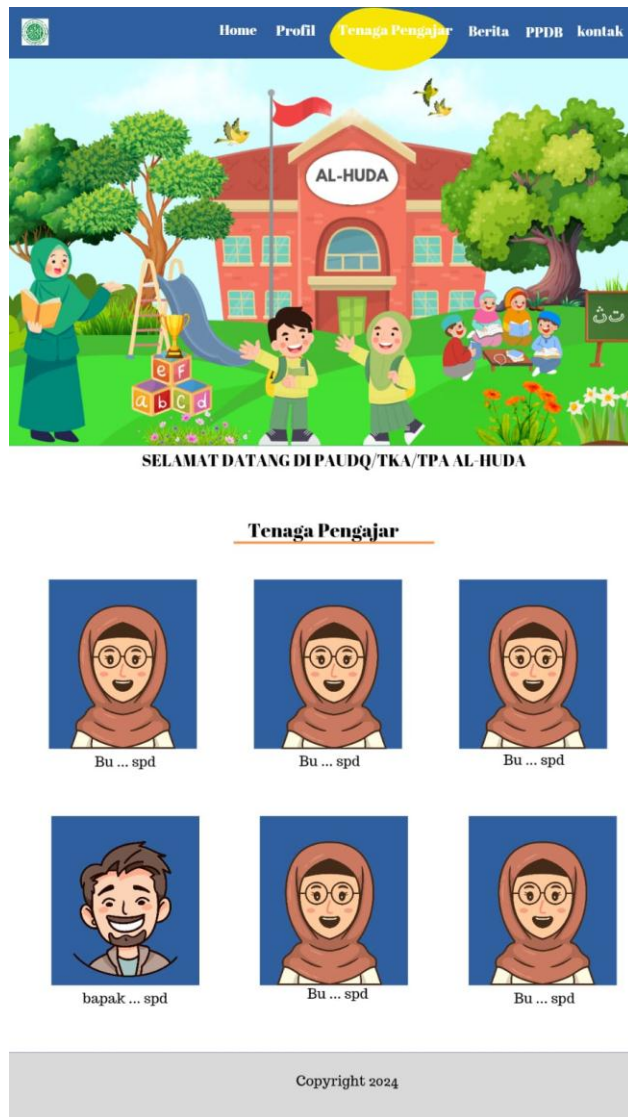
## 2) Desain Menu Profil



Gambar IV.16 profil

pada menu ini user ntuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengunjung website tentang identitas, filosofi, dan pendekatan pendidikan yang diterapkan oleh sekolah. Dengan menyediakan informasi yang jelas dan terperinci tentang NPSN sekolah, metode pembelajaran, dan visi misi sekolah, sehingga *website* ini dapat membantu orang tua dan calon siswa dalam membuat keputusan pendidikan yang lebih baik

### 3) Desain Menu Tenaga pengajar



*Gambar IV.17 Tenaga pengajar*

Menu tenaga pengajar ini menyediakan informasi tentang tenaga pengajar di website sekolah untuk memberikan transparansi dan menjalin hubungan yang lebih baik antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat. Dengan menyediakan profil yang lengkap dan informatif, *website* sekolah membantu membangun kepercayaan dan mengkomunikasikan kompetensi serta dedikasi tenaga pengajar dalam memberikan pendidikan berkualitas kepada siswa.

## 4) Desain Menu Berita



Gambar IV.18 Berita

menu berita di website sekolah ini untuk menginformasikan kepada masyarakat sekolah dan masyarakat umum tentang kegiatan dan prestasi yang terjadi di sekolah. Dengan membagikan informasi tersebut, *website* sekolah membantu memperkuat ikatan antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat, serta mempromosikan citra positif sekolah sebagai tempat pendidikan yang berkualitas dan dinamis.

## 5) Desain Menu PPDB

Home Profil Tenaga Pengajar Berita **PPDB** Kontak

AL-HUDA

SELAMAT DATANG DI PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA

**Ayo daftar sekarang**

Daftar

Silahkan klik 'Daftar' Untuk mengisi Formulir

**Formulir penerimaan siswa baru  
Tahun ajaran 2021/2023**

Nama :

tempat, tanggal lahir :

NIK :

Nama Ayah :

NIK :

Nama ibu :

NIK :

Nama Wali :

NIK :

Alamat :

\* Semua data di atas benar

Seleksi

Copyright 2024

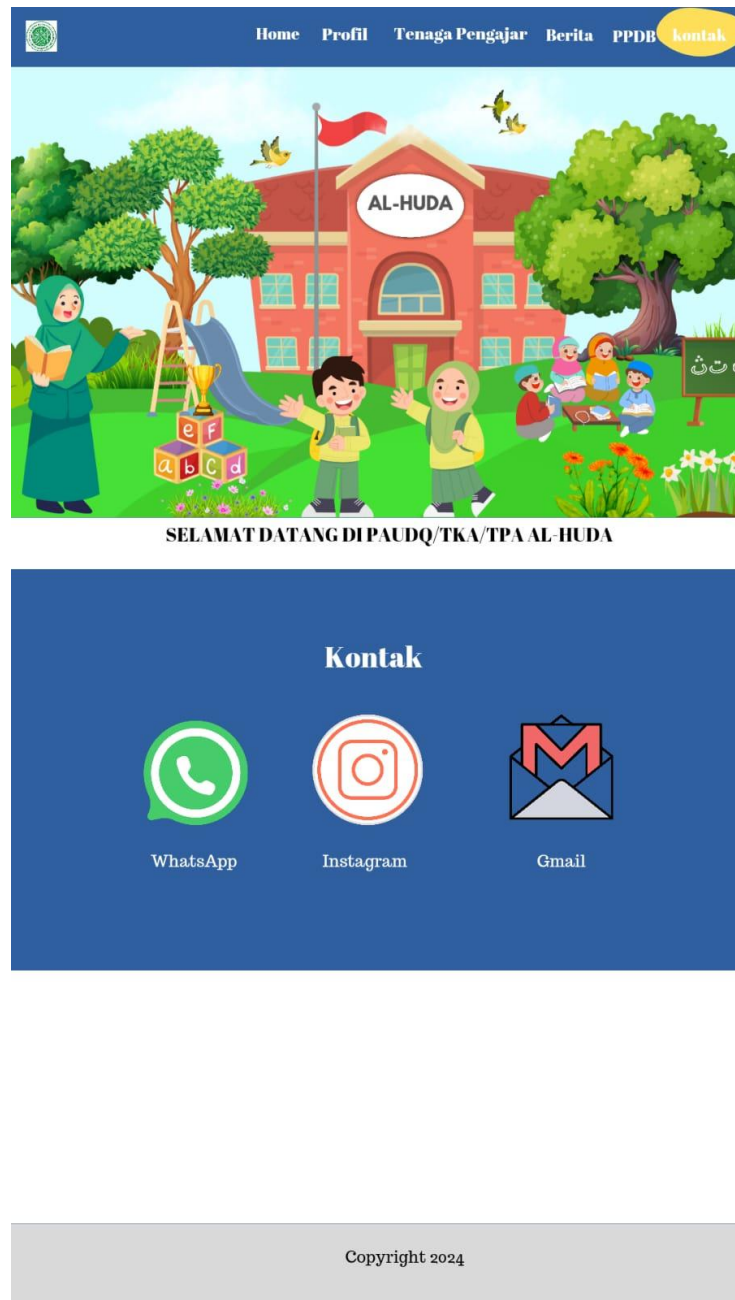
**Terimakasih Sudah Mendaftar di PAUDQ/TKA/TPA AL-HUDA**  
Silahkan lengkapi pemberkasan saat daftar ulang pada tanggal 01 juli 2024

Gambar IV.19 PPDB

PPDB dengan tombol pendaftaran dan pengisian formulir online ini untuk memudahkan proses penerimaan peserta didik baru di sekolah. Dengan mengadopsi sistem pendaftaran *online*, sekolah dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data, serta memberikan kenyamanan bagi calon siswa dan orang tua/wali dalam melakukan proses pendaftaran.



## 6) Desain Menu Kontak



*Gambar IV.20 Kontak*

Menu kontak menyediakan informasi kontak melalui WhatsApp, Instagram, dan Gmail di *website* sekolah memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan mudah dengan pihak sekolah. Hal ini membantu memperkuat hubungan antara sekolah, siswa, orang tua, dan masyarakat, serta memfasilitasi komunikasi dua arah yang efektif dan efisien.

#### **IV.5 Pelaporan Hasil Kerja Praktik**

Proses Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktik di PAUDQ/TKA/TPA Al-huda ,pelaporan hasil kerja praktik ini dilakukan dengan memperlihatkan hasil dari kerja praktik yaitu berupa perencanaan pembuatan website Sistem Informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis web,pelaporan hasil kerja praktik juga dilakukan dengan pembuatan laporan kerja praktik

#### **IV.6 Pencapaian Hasil**

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktik di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda ini berupa rancangan Website Sistem Informasi sekolah dan Penerimaan siswa baru (ppdb) berbasis web,yang dimana rancangan website ini nantinya berfungsi mengangani hal hal sebagai berikut

- a. Mengelola informasi sekolah
- b. Mengelola pendaftaran siswa baru
- c. Mengelola laporan pendaftaran

Kerja praktik ini juga menghasilkan beberapa hal diantaranya

- a. *Usecase*
- b. *Activity* diagram
- c. *Class* diagram
- d. *Wireframe* aplikasi
- e. Desain antarmuka aplikasi



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan**

Berdasarkan kerja yang telah dilaksanakan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda selama 5 minggu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

#### **V.2 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja**

Pada pelaksanaan kerja praktek di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu ilmu yang telah dipelajari baik itu dari kampus atau pun luar kampus
- b. Mahasiswa dapat belajar mengenai ilmu ilmu yang diperlukan di dunia kerja diantaranya
  - 1) Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
  - 2) Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang informatika, ilmu dasar di bidang ekonomi, dan sebagainya.
  - 3) Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
  - 4) Ilmu pengetahuan umum.
  - 5) Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
- c. Mahasiswa dapat mempelajari seberapa pentingnya etos kerja dan kedisiplinan
- d. Pada kerja praktik ini yang dilakukan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda , mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai:
  - 1) Cakupan pekerjaan pada bagian perancangan *Website* , seperti mengelola *system* informasi dan pendaftaran berbasis *online*
  - 2) Perancangan antarmuka aplikasi yang *user-friendly* dalam waktu yang ditentukan.

### **V.3 Saran Pelaksanaan KP**

Dari pelaksanaan kp yang telah di laksanakan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda penulis menyarankan hal hal sebagai berikut

1. Untuk mahasiswa disarankan untuk lebih mendalami materi materi dari kampus dan dapat mengembangkannya dengan cara mempelajarinya sendiri
2. Disarankan untuk sering bertanya kepada dosen maupun kaka kelas yang telah melakukan kerja agar mendapat gambaran yang jelas mengenai kerja ini
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktik.

### **V.4 Kesimpulan dan Saran mengenai substansi**

Dari pelaksanaan kp yang telah saya lakukan di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda dapat di Tarik kesimpulan dan saran mengenai substansi di antaranya

### **V.5 Kesimpulan**

Setelah Melalui tahapan Panjang kerja yang dimulai dari pengenalan tempat sampai ke pembuatan perancangan dapat di Tarik kesimpulan Hasil dari kegiatan kerja praktik ini adalah dengan dibuatnya sebuah perancangan sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda Dengan adanya *website* ini nantinya diharapkan dapat membantu operator sekolah dan tenaga pengajar dalam mengelola system informasi dan pendaftaran menjadi lebih efisien.

### **V.6 Saran**

Berdasarkan hasil kerja praktik mengenai perancangan, penulis menyarankan untuk pihak instansi mempertimbangkan sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda agar rancangan ini dapat dikembangkan dan direalisasikan menjadi sebuah *website* dengan cara meminta tanggapan kepada pihak pihak yang bersangkutan agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Fadlullah, F. (2023). SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DI PULAU MADURA BERBASIS WEBSITE. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02). Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1198>
- Hendrawan<sup>1</sup>, E., Meisel<sup>2</sup>, M., & Sari<sup>3</sup>, D. N. (2022). ANALYSIS AND IMPLEMENTATION OF COMPUTER NETWORK SYSTEMS USING SOFTWARE DRAW.IO. In *Asia Information System Journal* (Vol. 2, Issue 1). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/AISJ/index://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Herdiana, Y., & Nursalam, A. I. (n.d.). STUDI KASUS PRODI TEKNIK INFORMATIKA FTI UNIBBA. In *Jurnal Informatika-COMPUTING* (Vol. 07).
- Herdiana, Y. (2019). Game Simulasi Kerja Praktek Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung Menggunakan Unreal Engine 4. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(2), 21–29. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/200>
- INFORMATIKA, C., & yudi herdiana. (2020). MEMBUAT APLIKASI BIMBINGAN SKRIPSI ONLINE UNTUK MEMPERMUDAH BIMBINGAN SKRIPSI (STUDI KASUS PRODI TEKNIK INFORMATIKA FTI UNIBBA) . *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 7(02). Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/853>
- Imamah, N. (2019). Tracer Alumni Berbasis Android Studi Kasus Di Fakultas Teknologi Informasi. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(2), 42–50. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/204>
- INFORMATIKA, C., Iyus A muslimin, & Denny Rusdianto. (2022). PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN BINATANG TERNAK BERBASIS ANDROID DI PETERNAKAN BEBEK ALFALAH DESA PADAULUN. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 80–89. Retrieved from

<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1026>

INFORMATIKA, C., & Iyus A Muslimin. (2021). MEMBANGUN APLIKASI PEMBUATAN SURAT KETERANGAN KULIAH, SURAT PENGANTAR PENELITIAN DAN PENGAJUAN CUTI BERBASIS WEB. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/698>

INFORMATIKA, C., Khilda Nistrina, & Sukiman. (2022). MEMBANGUN APLIKASI SENSUS KEPENDUDUKAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL DI DESA NEGLASARI. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(01), 44–50. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/862>

INFORMATIKA, C., & Khilda Nistrina. (2021). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 8–13. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/699>

INFORMATIKA, C., & Nurul Imamah. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING DAN PENGENDALIAN LAMPU MENGGUNAKAN SENSOR GERAK DAN SENSOR CAHAYA DILENGKAPI INTERNET OF THINGS (IOT). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 14–21. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/700>

INFORMATIKA, C., Nurul Imamah, sutiyono WP, & Ari Reynaldi. (2022). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM MONITORING KEAMANAN TOKO BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT) DENGAN MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ESP32-CAM (STUDI KASUS DI TOKO STELIOS AQUATIC). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 70–79. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1025>

INFORMATIKA, C., & Nurul Imamah. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING DAN PENGENDALIAN LAMPU MENGGUNAKAN SENSOR GERAK DAN SENSOR CAHAYA DILENGKAPI INTERNET OF THINGS (IOT). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 14–21. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/700>

- INFORMATIKA, C., & Nurul Imamah. (2021). PERBANDINGAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH DAN ALGORITMA BINARY SEARCH PADA APLIKASI KAMUS BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN PHP DAN JQUERY . *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 1–6. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/564>
- INFORMATIKA, C., & Rosmalina. (2022). SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BOOTSTRAP DI SMP AMS PAMEUNGPEUK: SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BOOTSTRAP DI SMP AMS PAMEUNGPEUK. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(01), 21–25. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/857>
- INFORMATIKA, C., & Rosmalina. (2021). PENERAPAN ALGORITMA SAW (SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING) PADA MODUL APLIKASI SPK DI MA AL-AZHAR MAJALAYA BERBASIS WEB. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 7–15. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/565>
- INFORMATIKA, C., & Rosmalina. (2021). APLIKASI PENGELOLAAN KAMAR INDEKOS BERBASIS WEB DI KAMAR INDEKOS AL-NAJAH CIPARAY. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 22–28. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/701>
- INFORMATIKA, C., & Rustiyana. (2022). IMPLEMENTASI WEBSITE SEBAGAI MEDIA MEMBUAT TEMPLATE KONFIGURASI PERANGKAT JARINGAN TELEKOMUNIKASI DI PT ICON+. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(01), 26–30. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/858>
- INFORMATIKA, C., & Rustiyana. (2021). IMPLEMENTASI ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE DALAM PEMBUATAN UJIAN ONLINE BERBASIS WEB . *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 16–21. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/566>
- INFORMATIKA, C., Rustiyana, Khilda Nistrina, Sukiman, & Sandhy Dwi A. (2023). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEMPAT SAMPAH OTOMATIS BERBASIS ARDUINO UNO MENGGUNAKAN ALGORITMA FUZZY LOGIC. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(01), 21–25. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1146>

- INFORMATIKA, C., & Rustiyana. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI MANAJEMEN SURAT BERBASIS WEB DI SMK KP 3 MAJALAYA. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 29–34. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/702>
- INFORMATIKA, C., Rustiyana, & Rosmalina. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI PENJADWALAN PRAKTIKUM MENGGUNAKAN ALGORITMA GENETIK DI LABORATORIUM KOMPUTER FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 61–64. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1023>
- INFORMATIKA, C., & Rustiyana. (2020). Implementasi Augmented Reality Pada Brosur Digital Produk Sepeda Motor. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 7(1), 12–30. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/550> (Original work published July 29, 2021)
- INFORMATIKA, C., & Sutiyono Waluyo P. (2021). IMPLEMENTASI ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCHING PADA PEMBUATAN APLIKASI E-ARSIP BERBASIS WEB DI UPK ARTHA RAHARJA KECAMATAN PACET . *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 22–27. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/567>
- INFORMATIKA, C., yusuf Muharam, & Rustiyana. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI PERSEDIAAN KAIN BERBASIS WEBDENGAN METODE REORDER POINT (ROP) DI DEPARTEMEN KREATIF PT. INDO PACIFIC. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02). Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1295>
- INFORMATIKA, C., yaya suharya, & Nurul Imamah. (2023). PENJADWALAN DAN PEMBERIAN PAKAN IKAN OTOMATIS BERBASIS INTERNET OF THING MENGGUNAKAN NODEMCU ESP8266 DAN APLIKASI BLYNK STUDI KASUS : TOKO FISH FRIENDLY. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02). Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1296>

- INFORMATIKA, C., Yaya Suharya, Rosmalina, Nurul Imamah, & Hendryana. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN PNETLAB UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN JURUSAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN DENGAN METODE WEB BASED LEARNING. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(01), 31–36. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1152>
- INFORMATIKA, C., & Yaya Suharya. (2021). MEMBANGUN APLIKASI JASA PENGIRIMAN BARANG MENGGUNAKAN ZENIVA UNTUK SMS GATEWAY (STUDI KASUS PT. NINJA XPRESS MAJASERTA). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 28–34. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/568>
- INFORMATIKA, C., & Yaya Suharya. (2021). PEMBUATAN APLIKASI PENJUALAN TANAMAN BERBASIS WEB (E-COMMERCE) MENGGUNAKAN METODE WATERFALL STUDI KASUS TOKO AZRINA FLOWER. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02). Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/703>
- INFORMATIKA, C., & Yaya Suharya. (2022). APLIKASI PENCATATAN KEHADIRAN KARYAWAN DI PD.HIKMAH FARM . *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(01), 31–35. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/859>
- INFORMATIKA, C., & Suharya, Y. (2020). Implementasi Digital Signature Menggunakan Algoritma Kriptografi RSA Untuk Pengamanan Data Di Smk Wirakarya 1 Ciparay. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 7(1), 21–29. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/552>
- INFORMATIKA, C., Yaya Suharya, Sukiman, & Jahwan. (2022). ANALISIS KINERJA IMPLEMENTASI ALGORITMA DIJKSTRA UNTUK MENCARI RUTE TERDEKAT DARI BALEEDAH KE PERPUSTAKAAN KAWALUYAAN DENGAN MENGGUNAKAN PYTHON. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 65–69. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1024>
- INFORMATIKA, C., & Yudi Herdiana. (2022). PENERAPAN MACHINE LEARNING DENGAN MODEL LINEAR REGRESSION TERHADAP ANALISIS KUALITAS HASIL PETIK THE DI PT. PERKEBUNAN NUSANTARA VIII KEBUN SEDEP. *COMPUTING*

| *Jurnal Informatika*, 9(01), 1–9. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/855>

INFORMATIKA, C., Yudi Herdiana, Denny Rusdianto, & Wildan Anya Geraldine. (2023). APLIKASI CV MATCHER UNTUK MELIHAT KECOCOKAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP DENGAN LOWONGAN PEKERJAAN MENGGUNAKAN MACHINE LEARNING DAN METODE COSINE SIMILARITY BERBASIS WEB. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(01), 26–30. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1151>

INFORMATIKA, C., & Yudi Herdiana. (2021). APLIKASI PENJUALAN SPAREPART MOBIL MENGGUNAKAN CODE IGNITER UNTUK KEAKURATAN PELAPORAN DATA. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 35–40. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/569>

INFORMATIKA, C., yudi herdiana, Khilda Nistrina, & Andika Dwi Putra. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI PENGELOLAAN DATA ASET DENGAN MENERAPKAN QR CODE GENERATOR DI LABORATORIUM KOMPUTER FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 51–55. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1021>

INFORMATIKA, C., & Herdiana, Y. (2020). Prototype Monitoring Ketinggian Air Berbasis Internet Of Things Menggunakan Blynk Dan NODEMCU ESP8266 Pada Tangki. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 7(1), 1–11. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/549>

INFORMATIKA, C., & Yudi Herdiana. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI SELEKSI KELAYAKAN PENGAJUAN PROPOSAL PROPOSAL SKRIPSI DAN SIDANG SKRIPSI BERBASIS WEB DI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BALE BANDUNG. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 41–49. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/704>

INFORMATIKA, C., & Yusuf Muharam. (2022). APLIKASI KEUANGAN MENGGUNAKAN BOOTSTRAP VERSI 4.5.0 (Studi Kasus PT Garda Agata Nusantara). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(01), 10–20. Retrieved from  
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/856>



- INFORMATIKA, C., & Yusuf Muharam. (2021). IMPLEMENTASI ALGORITMA FIRST COME FIRST SERVED PADA APLIKASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEBSITE PADA BISOC FUTSAL BATUNUNGGAL BANDUNG. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(01), 41–45. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/570>
- INFORMATIKA, C., Yusuf Muharam, M Bayu Anggara, & Taufiq Jamil Hanafi. (2023). IMPLEMENTASI PETA 3 DIMENSI MENGGUNAKAN METODE IMSDD (INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM DESIGN AND DEVELOPMENT) DAN WEBGL API BERBASIS WEB. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(01), 37–42. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1155>
- INFORMATIKA, C., yusuf Muharam, & Neneng Reka Meisa. (2022). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI KEUANGAN DENGAN MENERAPKAN METODE RASIO KEUANGAN SEBAGAI PENGUKUR KINERJA PERUSAHAAN (STUDI KASUS DI PT. GARDA AGATA NUSANTARA). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 9(02), 56–60. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1022>
- INFORMATIKA, C., & Yusuf Muharam. (2021). PEMBANGUNAN APLIKASI KLASIFIKASI KODE SURAT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA BOYER-MOORE DI KANTOR KECAMATAN CIPARAY. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 8(02), 50–57. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/705>
- Majid, A., & dwi bhakti, henny. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI PELAPORAN KERUSAKAN BERBASIS ANDROID UNTUK PT KAYU MULTIGUNA INDONESIA DENGAN METODE RAD: Implementasi Metode RAD
- Mohammad Bayu Anggara, & Iyus A Muslimin. (2023). OPTIMASI PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG MENGGUNAKAN METODE PERPETUAL PADA APLIKASI INVENTORY DI PT. VISI KARYA PRAKARSA. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02), 77–81. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1298>
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web.

*Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.  
<https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>

Rustiyan. (2019). Aplikasi Penjadwalan Kuliah Dengan Menerapkan Metode Algoritma Steepest-Ascent Hill Climbing Di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(2), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/189>

S.T., M.T, R., & Permana, A. D. S. (2018). PEMBUATAN APLIKASI GAME SIMULASI INTERAKTIF PENERIMAAN MAHASISWA BARU DI UNIVERSITAS BALE BANDUNG. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(1), 1–15. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/28>

S.T., M.Fis, E. M. M., & Aryanti, A. (2018). MEMBANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRODUKTIF BERBASIS WEB (STUDI KASUS: DI SMK BINA UMAT MAJALAYA). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(1), 16–25. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/29>

S.Kom, M.T., Y. S., & Taufiq, F. (2018). MEMBANGUN APLIKASI PEMBAYARAN UANG SEKOLAH BERBASIS WEB (Studi Kasus: SMKN 7 BALEENDAH). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(1), 26–40. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/30>

Sofwan, A. (2003). *Belajar Mysql dengan Phpmyadmin*.  
<http://blog.sofwan.net>

S.T., M.T., Y. H., & Permana, E. D. (2018). MEMBANGUN APLIKASI KAPASITAS TEMPAT PARKIR MOBIL BERBASIS WEB (STUDI KASUS TEMPAT PARKIR MOBIL DI XYZ MALL). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(1), 85–96. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/34>

S.T., S.Kom., R., & Hardianti, A. . (2019). Pembangunan Aplikasi Pemesanan Paket Wedding Organizer Berbasis Web (Studi Kasus: Tiara Enterprise Jalan Laswi Cangkring 313, Wargamekar, Baleendah Kabupaten Bandung). *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 6(2), 51–57. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/205>

Ulvi, H. (2023). ANALISIS PENGUJIAN KECEPATAN AKSES INTERNET PADA WIFI INDIHOME DENGAN APLIKASI SPEEDTEST DAN SPEEDCHECK DI DINAS KEBUDAYAAN,

PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI SUMATERA UTARA. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02), 42–45. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1245>

Witanto, R., & Solihin, H. H. (2016). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP PLUS BABUSSALAM BANDUNG). *Jurnal Infotronik*, 1(1).

Yudi Herdiana. (2023). PERANCANGAN APLIKASI E-ARSIP MENGGUNAKAN ALGORITMA SEQUENTIAL SEARCH UNTUK PENGARSIPAN SURAT PADA PT. VISI KARYA PRAKARSA. *COMPUTING | Jurnal Informatika*, 10(02), 72–76. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/computing/article/view/1297>

## LAMPIRAN A

### TOR (*Term Of Reference*)

Sebelum melakukan kerja praktik penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, interview dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktik kemudian ditentukan serta disetujui oleh instansi tempat kerja praktik, kemudian penulis dijelaskan bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktik yaitu :

1. Membuat rancangan sistem informasi sekolah dan penerimaan siswa baru (PPDB) berbasis WEB
2. Menganalisis sistem pendaftaran di PAUDQ/TKA/TPA Al-Huda

Bandung, Maret 2024

Disetujui Oleh :

Peserta Kerja Praktik

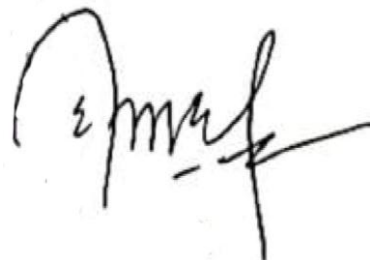
Pembimbing Lapangan



Yeni Pebriyanti

---

301200027



Imas Ala

---

NIU : 05.00093

## LAMPIRAN B

### LOG ACTIVITY

Minggu/Tgl	kegiatan	hasil
Minggu pertama Tanggal 8-11 januari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wawancara pihak sekolah mengenai struktur sekolah</li><li>• Mencari data data tentang sekolah</li><li>• Mewawancara pihak sekolah dan yang mengola administrasi sekolah untuk mengetahui tentang hal apa saja yang dikerjakan</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• mengetahui mengenai bagian bagian organigram sekolah beserta tugasnya</li><li>• mendapatkan data data mengenai sekolah seperti struktur organigram,sejarah,alamat dan lain lain</li><li>• Mengetahui hal apasaja yang menjadi tanggung jawab dan pekerjaan administrasi</li></ul>
Minggu kedua Tanggal 12-16 januari	<ul style="list-style-type: none"><li>• Analisis kebutuhan dan pengumpulan data</li><li>• mewawancarai pengelola administrasi dan beberapa orang tua santri/Wali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mendapatkan data data yang di perlukan untuk merancang website seperti apa saja menu yang harus ada pada website</li><li>• Mengetahui masalah atau keluhan yang ada</li><li>• Mendapatkan gambaran mengenai rancangan website</li></ul>

<p>Minggu ketiga dan ke empat</p> <p>Tgl 17- 31 januari</p>	<p>Mulai membuat rancangan aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi dengan pihak pemegang administrasi dan sekolah mengenai rancangan website yg sudah dibuat</li> <li>• Pengecekan ulang dengan cara meminta saran dan pendapat kepada pihak sekolah</li> </ul>	<p>Terbuatnya rancangan aplikasi seperti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• use case,</li> <li>• activity diagram,</li> <li>• classdiagram,</li> <li>• data base,</li> <li>• Wireframe</li> <li>• desain interface</li> </ul>
<p>Minggu ke lima</p> <p>1 februari -9 Maret</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan laporan</li> <li>• Pengumpulan data data yang sebelumnya belum lengkap</li> </ul>	<p>Berhasil membuat laporan kerja praktik dan siap melaksanakan bimbingan</p>

**LAMPIRAN C**  
**WAWANCARA**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana proses penerimaan siswa baru di sekolah ini saat ini dilakukan?	saat ini, proses penerimaan siswa baru di sekolah kami masih dilakukan secara manual. Calon siswa dan orang tua diminta untuk mengambil formulir pendaftaran langsung dari sekolah dan mereka harus mengisi formulir secara manual.
2.	Apa tantangan utama yang dihadapi dalam menjalankan proses penerimaan siswa baru secara manual?	Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam menjalankan proses penerimaan siswa baru secara manual adalah tingkat efisiensi yang rendah..
3.	Apa harapan Anda terhadap implementasi sistem informasi sekolah yang lebih canggih di masa depan?	Harapan kami terhadap implementasi sistem informasi sekolah yang lebih canggih di masa depan adalah agar proses administrasi menjadi lebih efisien

## LAMPIRAN D DOKUMENTASI

