

**LAPORAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI SEKOLAH**

Disusun oleh :

LEONARDO JAYLENSON

NIS. 22161034

Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

PERMATA HARAPAN

BATAM

2024

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha ESA atas Rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan Final Blok yang berjudul “Laporan Perancangan Sistem Informasi Sekolah” dengan tepat waktu.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Miftahul Ilmi yang telah membantu penulis baik secara moral maupun materi. Terima kasih juga kepada teman penulis yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan laporan ini dengan tepat waktu.

Penulis menyadari, bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menjadi acuan agar penulis dapat meningkatkan kualitas laporan menjadi lebih baik lagi dimasa yang akan datang. Semoga laporan yang berjudul “Laporan Perancangan Sistem Informasi Kasir” ini bisa menambah pengetahuan pembaca dan bisa bermanfaat untuk pembaca dimasa yang akan datang , Amin.

Batam, 16 Agustus 2024

Leonardo Jaylenson

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	5
A. Latar Belakang.....	5
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Sistem.....	6
D. Manfaat Sistem.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Program	7
B. Sistem Wisata	8
C. UML	8
D. <i>Virtual Studio Code</i>	8
E. Xampp	9
F. Mysql.....	9
G. PHP.....	10
H. <i>Codeigniter</i>	10
BAB III ANALISI DAN RANCANGAN	12
A. Analisis Program	12
B. DFD	12
1. DFD level 0.....	12
2. DFD Level 1	13
3. DFD Level 2	13
C. USE CASE DIAGRAM	14
D. Class Diagram	15
E. ERD.....	16
F. Context Diagram	16
G. Flowmap	17
H. Sequence Diagram.....	17
BAB IV HASIL RANCANGAN	20
A. Dashboard.....	20
B. Tabel.....	20
1. Tabel Wisata	20
2. Tabel User.....	21

C.	Form Tambah	21
1.	Form Wisata.....	22
2.	Form User	22
D.	Form Edit.....	24
1.	Form User	24
E.	Form Laporan	25
1.	Print Pdf	25
2.	Print Excel.....	26
3.	Print Window.....	27
BAB V PENUTUP.....		28

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 DFD Level 0	12
Gambar III.2 DFD Level 1	13
Gambar III.3 DFD Level 2 Login	13
Gambar III.4 DFD Level 2 Sistem Wisata	13
Gambar III. 5 DFD Level 2 Lapotan.....	14
Gambar III.6 Use Case Diagram	15
Gambar III. 7 Class Diagram	15
Gambar III. 8 ERD	16
Gambar III. 9 Context Diagram	17
Gambar III. 10 Flowmap Berjalan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar III. 11 Flowmap Diusulkan	Error! Bookmark not defined.
Gambar III. 12 Sequence Diagram.....	18
Gambar IV. 1 Dashboard	20
Gambar IV. 2 Tabel Wisata	20
Gambar IV. 3 Tabel User	21
Gambar IV. 4 Form Wisata	22
Gambar IV. 5 Form User	22
Gambar IV. 6 Form Edit User	24
Gambar IV. 7 Form Laporan	25
Gambar IV. 8 Print Pdf.....	25
Gambar IV. 9 Print Excel.....	26
Gambar IV. 10 Print Windows	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem Informasi Sekolah berbasis digital adalah inovasi teknologi yang bertujuan untuk memudahkan siswa, orang tua, dan staf sekolah dalam mengakses layanan pendidikan secara lebih efisien dan terpadu. Seiring dengan berkembangnya kebutuhan akan pelayanan pendidikan yang terorganisir, sistem ini memberikan solusi praktis bagi sekolah untuk mengelola berbagai aspek administrasi dan pendidikan secara terpusat. Layanan ini tidak hanya membantu dalam proses pendaftaran siswa, tetapi juga memfasilitasi tugas-tugas lainnya, seperti pengelolaan tugas dan penilaian, pembayaran SPP, pembuatan raport, serta pemantauan kehadiran siswa secara real-time.

Dalam proses administrasi pendidikan, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah menjaga agar setiap informasi dan layanan dapat diakses dengan mudah dan terintegrasi. Sistem Informasi Sekolah ini hadir sebagai solusi yang memungkinkan setiap elemen dalam sekolah — mulai dari pendaftaran, absensi, hingga pembayaran — untuk dikelola dalam satu platform. Dengan fitur integrasi data yang terstruktur, orang tua dan siswa dapat melakukan pendaftaran online, mengakses daftar tugas, memeriksa pembayaran SPP, melihat raport, serta memantau kehadiran siswa secara langsung melalui antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan. Dengan adanya Sistem Informasi Sekolah ini, proses administrasi pendidikan diharapkan menjadi lebih praktis, transparan, dan aman, memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua pengguna sistem.

Dalam pembuatan sistem playground, penulis menggunakan beberapa alat dan bahan, diantara lain :

1. Xampp
2. *Codeigniter*
3. Bootstrap
4. Virtual Studio Code
5. Template Bootstrap 5

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dilihat bahwa terdapat beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sebuah aplikasi sistem sekolah yang baik dan efisien?
2. Bagaimana cara membuat sebuah sistem yang memudahkan *user*?

C. Tujuan Sistem

Tujuan dari pembuatan sistem ini sebagai berikut:

1. Mengetahui cara membuat sebuah aplikasi sistem sekolah yang baik dan efisien.
2. Mengetahui bagaimana cara membuat sebuah sistem yang memudahkan *user*.

D. Manfaat Sistem

Ada beberapa manfaat dari pembuatan sistem ini bagi beberapa orang, yaitu:

1. Pengguna

Dengan adanya sistem ini membantu memudahkan pengguna dalam mendaftarkan anak dan membayar spp.

2. Sekolah

Dengan adanya sistem ini membantu sekolah untuk mengatur sistem sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Program

Program adalah serangkaian instruksi atau perintah yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu dan dirancang untuk melakukan tugas atau menjalankan fungsi tertentu pada komputer atau perangkat elektronik lainnya. Setiap program memiliki tujuan tertentu, baik itu untuk mengelola data, menjalankan perhitungan matematis, mengendalikan perangkat keras, atau berinteraksi dengan pengguna melalui antarmuka grafis atau baris perintah.

Setiap program memiliki tujuan tertentu, baik itu untuk mengelola data, menjalankan perhitungan matematis, mengendalikan perangkat keras, atau berinteraksi dengan pengguna melalui antarmuka grafis atau baris perintah. Program-program ini dapat menjadi perangkat lunak aplikasi yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang, seperti pengolahan kata, peramban web, atau aplikasi media sosial, atau mereka bisa menjadi sistem operasi yang mengatur cara kerja komputer dan menyediakan antarmuka antara perangkat keras dan perangkat lunak.

Pengertian program menurut para ahli :

1. Menurut Kadir (2012:2), program adalah kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur komputer agar melakukan suatu tindakan tertentu. Tanpa program, komputer sesungguhnya tidak dapat berbuat apa-apa. Itulah sebabnya, sering dikatakan bahwa komputer mencakup tiga aspek penting, berupa perangkat keras (*hardware*); perangkat lunak (*software*,) yang dalam hal ini berupa program; dan perangkat akal (*brainware*) atau orang yang berperan terhadap operasi komputer maupun pengembangan perangkat lunak. Dengan kata lain, program merupakan salah satu bagian penting pada komputer, yang mengatur komputer agar melakukan tindakan yang sesuai dengan yang dikehendaki oleh pembuatnya.

2. Menurut Yulikuspartono (2009:29), Program merupakan sederetan instruksi atau statement dalam bhs yang dimengerti oleh computer yang bersangkutan.

B. Sistem Sekolah

Sistem Informasi Sekolah adalah solusi untuk mengelola informasi dan proses administrasi sekolah dengan lebih efisien. Sistem ini memudahkan siswa, orang tua, dan staf sekolah dalam mengakses informasi terkait pendaftaran, pembayaran SPP, tugas, kehadiran, serta raport secara cepat dan akurat. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan proses administrasi sekolah, memastikan informasi yang jelas dan transparan bagi semua pengguna, serta menyediakan data yang terstruktur untuk analisis dan tindak lanjut. Dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan sekolah dan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih baik bagi siswa dan orang tua.

C. UML

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML memberikan seperangkat notasi grafis dan konvensi yang disepakati secara umum untuk merepresentasikan berbagai aspek dari sistem, termasuk struktur, fungsi, interaksi, dan perilaku.

D. *Virtual Studio Code*

Visual Studio Code adalah editor teks yang sangat populer dan sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Dirancang untuk menjadi ringan, cepat, dan sangat dapat disesuaikan, Visual Studio Code menawarkan berbagai fitur yang berguna bagi para pengembang, termasuk penyorotan sintaks, penyelesaian otomatis, dan dukungan untuk berbagai ekstensi yang dapat memperluas fungsionalitas editor. Salah satu fitur menonjol dari Visual Studio Code adalah kemampuannya untuk mengelola proyek-proyek besar dengan mudah, memungkinkan pengguna untuk membuka dan mengedit beberapa file secara bersamaan dalam tab atau jendela yang terpisah. Selain itu, Visual Studio Code juga mendukung pemecahan tugas dan penyelesaian cepat melalui

berbagai shortcut keyboard yang efisien. Editor ini tersedia untuk platform Windows, macOS, dan Linux, menjadikannya pilihan yang populer di kalangan pengembang perangkat lunak dari berbagai latar belakang dan preferensi sistem operasi. Visual Studio Code dapat diunduh dan digunakan secara gratis, dengan dukungan dari komunitas open-source dan pembaruan rutin dari Microsoft yang terus meningkatkan fitur dan kinerjanya.

E. Xampp

XAMPP adalah paket perangkat lunak sumber terbuka yang menyediakan lingkungan server web lokal yang lengkap. Dengan komponen utama termasuk Apache, MySQL, PHP, dan dalam beberapa distribusi, Perl atau Python, XAMPP memungkinkan pengguna untuk menjalankan server web di komputer mereka sendiri tanpa harus terhubung ke internet. Ini memungkinkan pengembang web untuk mengembangkan dan menguji situs web atau aplikasi web secara lokal sebelum meluncurkannya secara online, sehingga memfasilitasi proses pengembangan yang lebih efisien dan aman. XAMPP juga sering digunakan untuk tujuan pendidikan atau pembelajaran karena kemudahannya dalam instalasi dan penggunaan.

F. Mysql

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang terkenal dan sering digunakan di berbagai proyek pengembangan perangkat lunak. Dalam MySQL, data disimpan dalam bentuk tabel yang saling terkait, memungkinkan untuk struktur data yang terorganisir dengan baik. Pengguna mengakses dan mengelola data menggunakan bahasa kueri SQL (Structured Query Language), yang memberikan fleksibilitas dalam manipulasi data. Selain itu, MySQL menawarkan fitur keamanan yang kuat, termasuk kontrol akses yang granular, serta kinerja yang cepat dan skalabilitas yang baik, membuatnya cocok untuk aplikasi dengan beban kerja tinggi dan kebutuhan pertumbuhan yang cepat. Karena keandalannya dan dukungan komunitas yang luas, MySQL telah menjadi pilihan utama bagi banyak organisasi, baik besar maupun kecil, dalam membangun aplikasi web, perangkat lunak, dan layanan online.

G. PHP

PHP adalah singkatan dari "Hypertext Preprocessor", dan merupakan bahasa pemrograman server-side yang sering digunakan untuk mengembangkan situs web dinamis dan aplikasi web. PHP dirancang khusus untuk bekerja dengan HTML, sehingga memungkinkan pengembang untuk menyisipkan kode PHP langsung ke dalam kode HTML untuk membuat halaman web yang dinamis dan interaktif. Sebagai bahasa pemrograman server-side, PHP dijalankan di server web, bukan di browser pengguna. Ketika pengguna mengunjungi sebuah situs web yang menggunakan PHP, server web akan mengolah kode PHP dan mengirimkan hasilnya ke browser pengguna dalam bentuk HTML yang sudah dihasilkan. Hal ini memungkinkan pengembang untuk membuat situs web yang dinamis, seperti halaman login, forum, keranjang belanja, dan banyak lagi.

H. *Codeigniter*

Codeigniter adalah kerangka kerja PHP yang menggunakan pendekatan *Model-View-Controller* (MVC). Dengan Model yang mengelola data, *View* untuk tampilan pengguna, dan *Controller* sebagai perantara, *Codeigniter* memisahkan tugas pengembangan aplikasi web secara efisien. Pendekatan ini memfasilitasi organisasi kode yang terstruktur, pemeliharaan yang mudah, dan pengembangan kolaboratif yang efektif. Dengan *Codeigniter*, pengembang dapat fokus pada pengembangan fitur yang diperlukan tanpa terlalu terjebak dalam kompleksitas teknis. *Codeigniter* memungkinkan pengembang untuk memisahkan logika aplikasi menjadi tiga komponen utama: *Model*, *View*, dan *Controller*.

1. Model, Bagian Model bertanggung jawab untuk mengelola data aplikasi, termasuk operasi database seperti pengambilan, penyimpanan, dan pembaruan data.
2. View, View merupakan bagian dari *Codeigniter* yang menangani tampilan pengguna atau antarmuka. Ini adalah tempat di mana pengembang mendefinisikan struktur dan tampilan halaman web yang akan dilihat oleh pengguna.

3. Controller, Controller bertindak sebagai perantara antara Model dan View. Ini menerima permintaan dari pengguna, memprosesnya dengan menerapkan logika bisnis dari aplikasi (yang terletak di dalam Model), dan kemudian menyiapkan data yang diperlukan untuk ditampilkan di tampilan (View).

BAB III

ANALISI DAN RANCANGAN

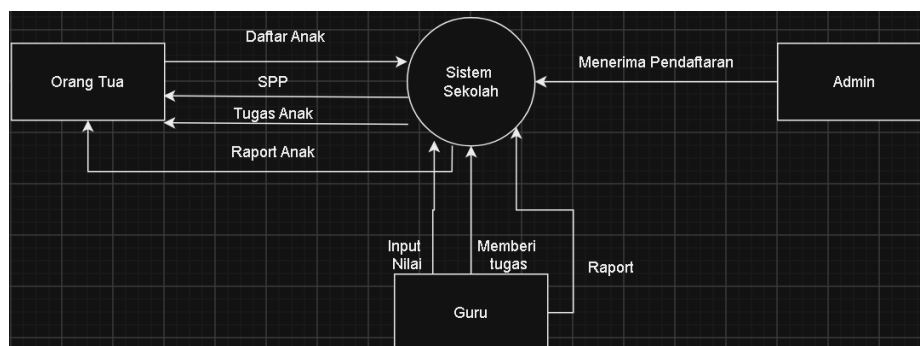
A. Analisis Program

Sebelum membuat program kasie, penulis melakukan analisis dan mencari lebih dalam mengenai program kasir tersebut. Penulis menganalisis bagian yang memerlukan waktu lebih lama dan mengerjakannya terlebih dahulu sehingga penulis dapat mengerjakan program tersebut lebih mudah kedepannya. Penulis menggunakan *framework codeigniter*.

B. DFD

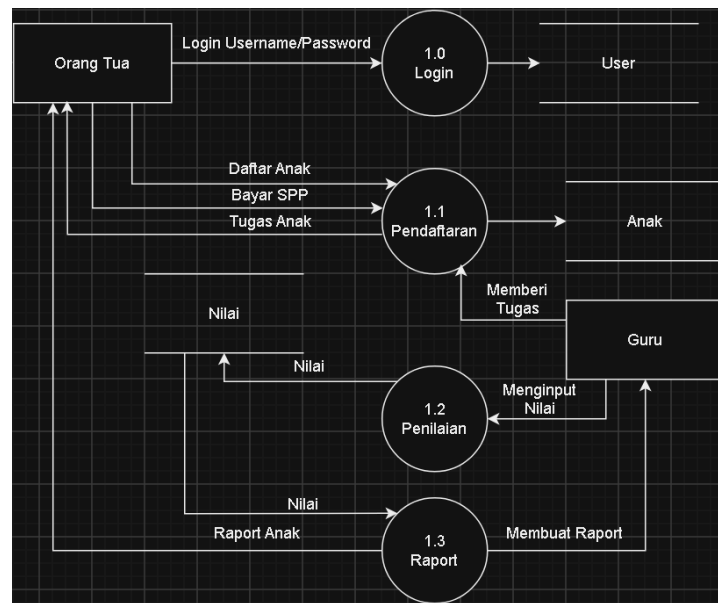
Data Flow Diagram (DFD) adalah alat visual yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem untuk menggambarkan aliran informasi di dalam sistem tersebut. DFD menggambarkan proses-proses yang terlibat dalam sistem, serta bagaimana data bergerak di antara proses-proses tersebut. DFD terdiri dari berbagai simbol yang mewakili entitas, proses, dan aliran data. Entitas dalam DFD mewakili sumber atau tujuan data, seperti pengguna atau sistem eksternal lainnya. Proses menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada data, seperti pengolahan atau transformasi. Aliran data menunjukkan arah pergerakan data antara entitas, proses, dan penyimpanan data. Tools yang penulis gunakan adalah Draw.io.

1. DFD level 0



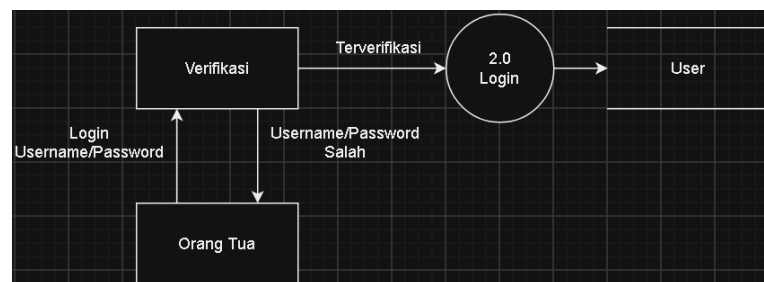
Gambar III.1 DFD Level 0

2. DFD Level 1

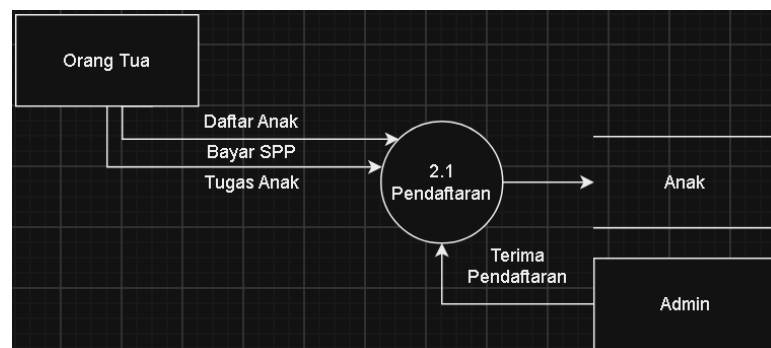


Gambar III.2 DFD Level 1

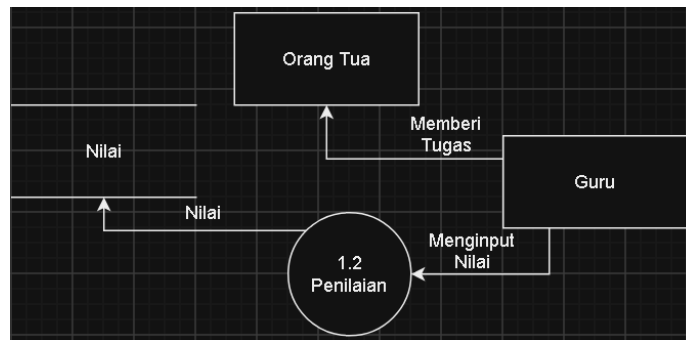
3. DFD Level 2



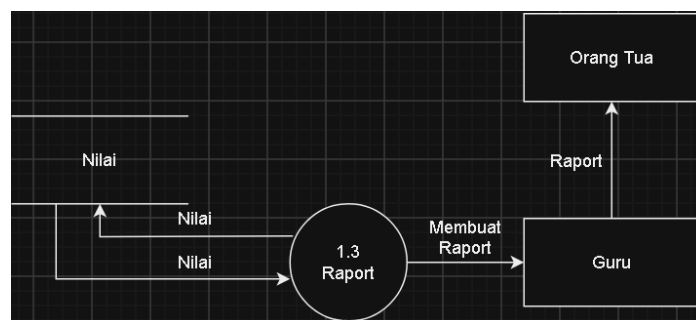
Gambar III.3 DFD Level 2 Login



Gambar III.4 DFD Level 2 Sistem Pendaftaran



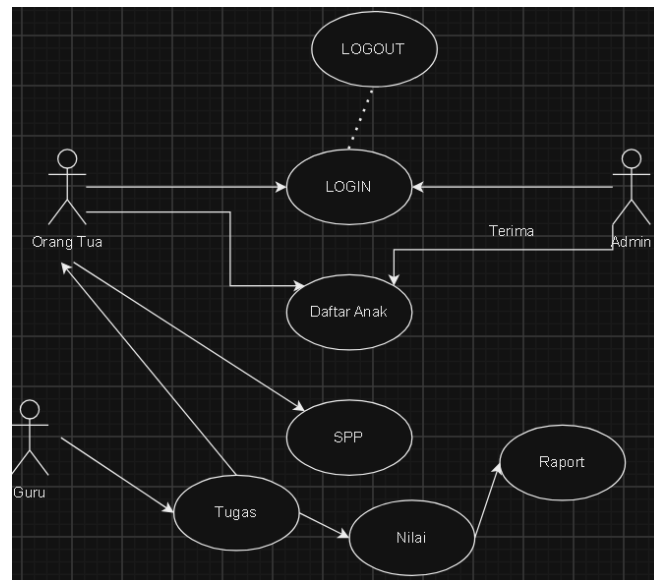
Gambar III. 5 DFD Level 2 Penilaian



Gambar III. 6 DFD Level 2 Raport

C. USE CASE DIAGRAM

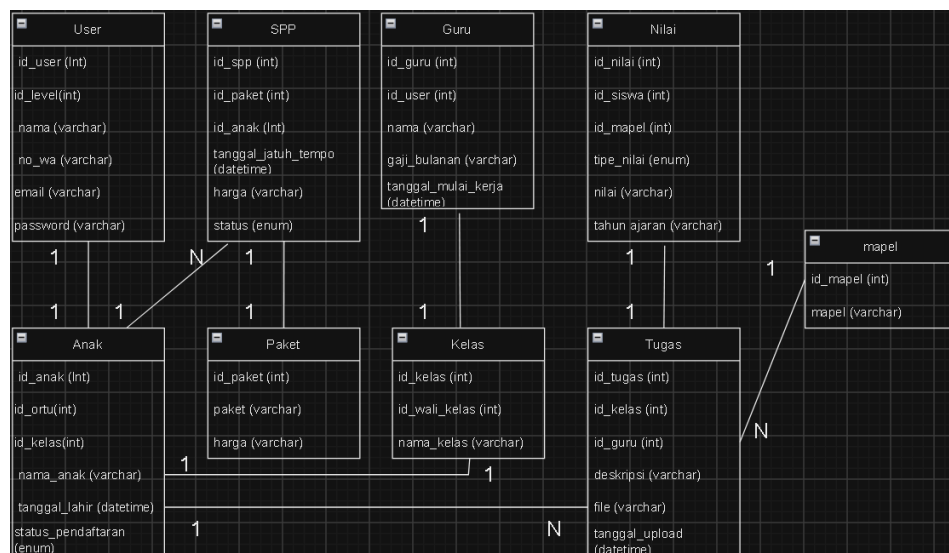
Use Case Diagram adalah salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna atau aktor lainnya dengan suatu sistem perangkat lunak. Diagram ini fokus pada fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna, menunjukkan aktivitas atau kasus pengguna yang dapat dilakukan oleh setiap aktor. Use Case Diagram membantu dalam pemahaman dan dokumentasi kebutuhan sistem secara visual.



Gambar III.7 Use Case Diagram

D. Class Diagram

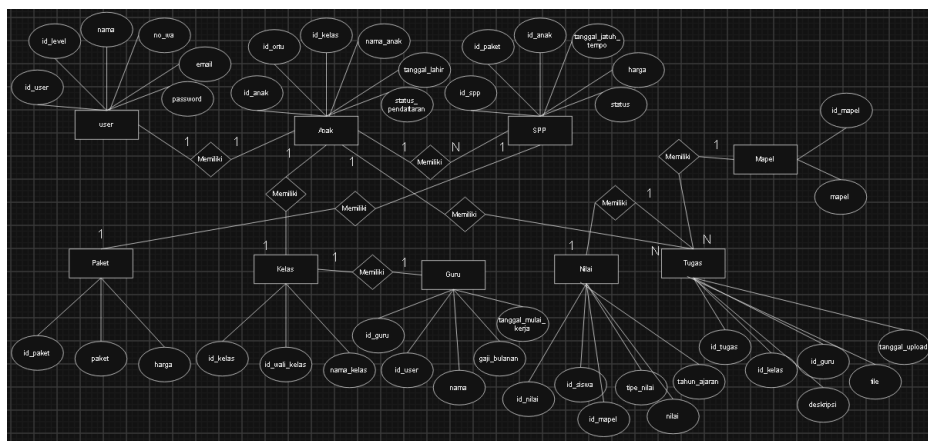
Diagram kelas adalah representasi visual dari struktur statis dalam pemodelan perangkat lunak. Ini menggambarkan kelas-kelas dalam sistem, atribut-atribut yang dimiliki oleh setiap kelas, dan hubungan antara kelas-kelas tersebut. Setiap kelas mewakili jenis objek dalam sistem, dengan atribut yang mendefinisikan karakteristiknya, dan metode yang menentukan perilakunya. Hubungan antara kelas-kelas, seperti asosiasi atau generalisasi, menunjukkan bagaimana objek dalam sistem berinteraksi satu sama lain.



Gambar III. 8 Class Diagram

E. ERD

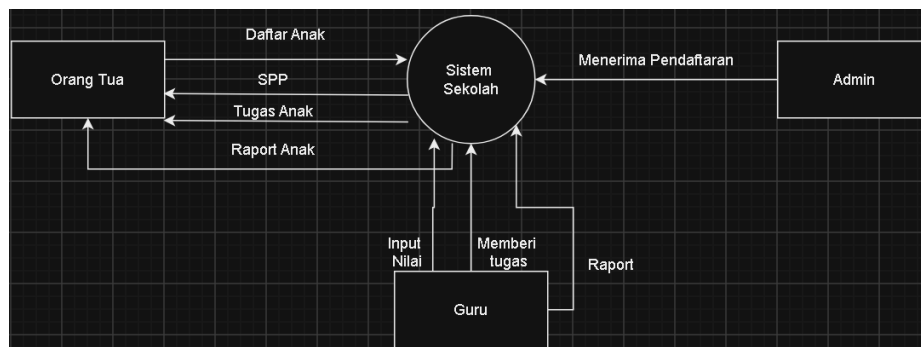
Entity-Relationship Diagram (ERD) atau Diagram Entitas-Hubungan adalah jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan dan menggambarkan struktur data dalam basis data. ERD menggambarkan entitas-entitas atau objek-objek yang ada dalam sistem, serta hubungan antara entitas-entitas tersebut. Entitas dalam ERD merepresentasikan objek nyata atau konseptual seperti orang, tempat, atau barang, sedangkan hubungan menggambarkan cara entitas-entitas tersebut terkait satu sama lain.



Gambar III. 9 ERD

F. Context Diagram

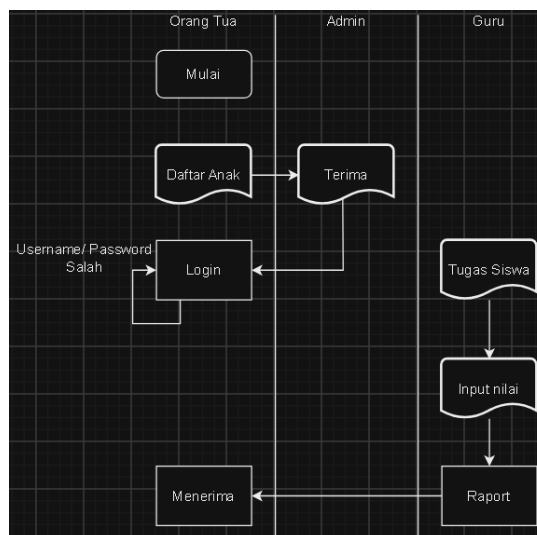
Context diagram adalah sebuah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem yang sedang dikembangkan dengan entitas eksternal yang berinteraksi dengannya. Diagram ini menampilkan sistem sebagai satu kesatuan yang dikelilingi oleh berbagai entitas eksternal, seperti pengguna, sistem lain, atau perangkat yang berkomunikasi dengan sistem tersebut. Dalam context diagram, hanya aliran data atau informasi yang masuk dan keluar dari sistem yang digambarkan, tanpa menunjukkan detail proses internal di dalam sistem itu sendiri.



Gambar III. 10 Context Diagram

G. Flowmap

Flowmap adalah representasi visual yang digunakan untuk menggambarkan aliran informasi atau proses dalam suatu sistem, mulai dari input hingga output. Dalam flowmap, berbagai langkah atau aktivitas dalam proses digambarkan dengan simbol-simbol tertentu, seperti kotak untuk proses, panah untuk aliran data atau keputusan, dan bentuk lain yang menunjukkan komponen atau langkah penting.

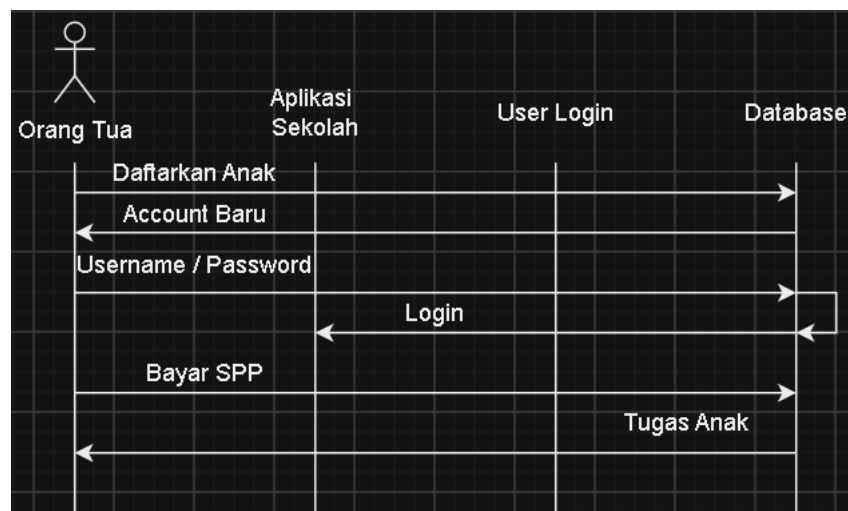


Gambar III. 11 Flowmap

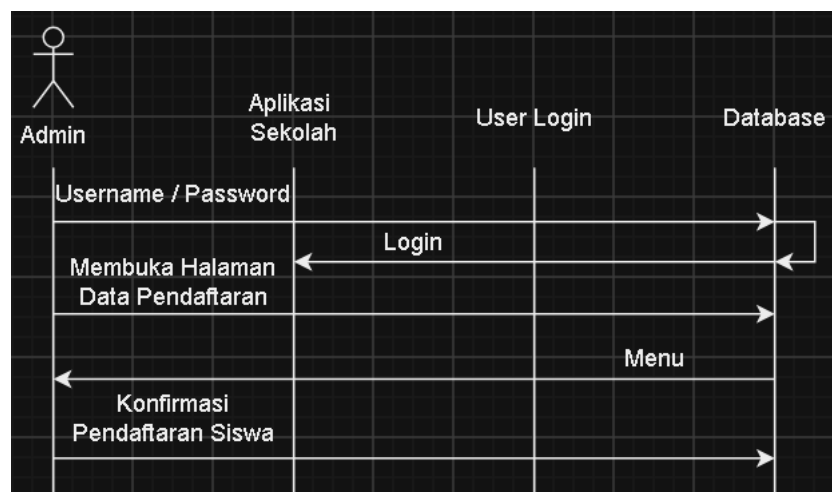
H. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak untuk menggambarkan interaksi antara objek atau komponen dalam sebuah sistem selama periode waktu tertentu. Diagram ini menunjukkan urutan pesan atau panggilan metode yang terjadi antara objek-objek tersebut

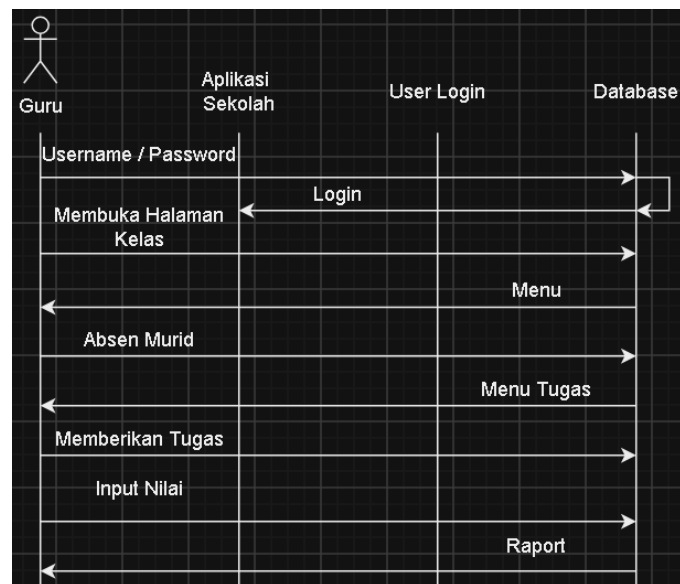
untuk mencapai suatu tujuan atau proses tertentu. Sequence diagram menampilkan objek di bagian atas dan alur waktu secara vertikal, dengan pesan diilustrasikan sebagai panah yang menghubungkan objek-objek ini. Diagram ini membantu pengembang dan analis untuk memahami bagaimana bagian-bagian dari sistem berinteraksi satu sama lain, serta untuk merancang dan mengoptimalkan alur komunikasi dalam sistem tersebut. Sequence diagram sangat berguna dalam menjelaskan skenario penggunaan sistem, seperti bagaimana suatu fitur diimplementasikan dari awal hingga akhir.



Gambar III. 12 Sequence Diagram Orang Tua



Gambar III. 13 Sequence Diagram Admin



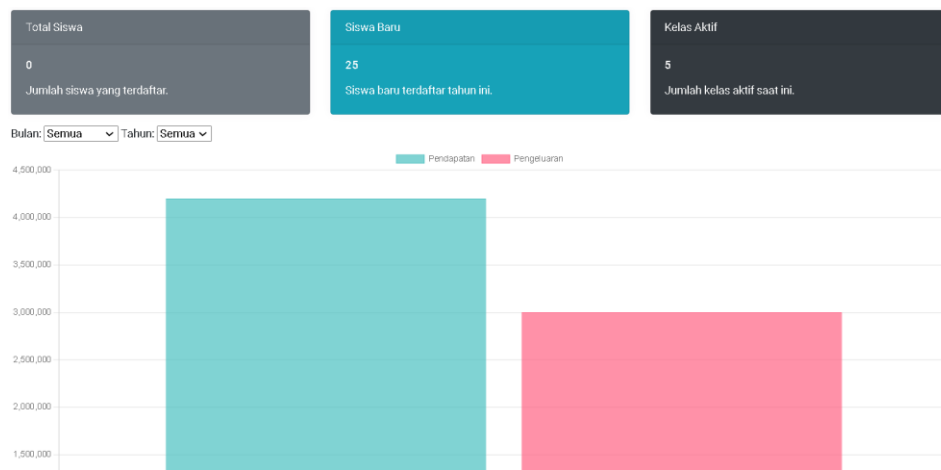
Gambar III. 14 Sequence Diagram Guru

BAB IV

HASIL RANCANGAN

A. Dashboard

Dashboard ini adalah tampilan pertama yang dapat dilihat user setelah login. Pada umumnya, pada bagian dashboard user dapat melihat menu-menu yang tersedia pada website dan terdapat chart pendapatan pengeluaran.









Gambar IV. 1 Dashboard

B. Tabel

Tabel adalah sebuah struktur yang terdiri dari baris dan kolom yang tersusun secara teratur. Tabel digunakan untuk menyajikan data secara terstruktur dan mudah dibaca.

1. Tabel user

Tabel kasus ini berfungsi untuk menampilkan data user. terdapat juga *edit*, hapus, dan reset password.

Username	Email	Aksi
200035	leonardojaylenson28@gmail.com	  
Leonardo	leonardojaylenson28@gmail.com	  
Nama	Email	Aksi

Gambar IV. 2 Tabel Wisata

2. Tabel Kelas

Tabel ini berfungsi untuk menampilkan Kelas. terdapat juga aksi absen, *edit*, dan hapus.

Kelas	Jumlah Siswa	Aksi
TKA	2	<button>Info</button> <button>Hapus</button> <button>Edit</button>
Kelas	Jumlah Siswa	Aksi

Gambar IV. 3 Tabel Kelas

3. Tabel Kelas

Tabel ini berfungsi untuk menampilkan nama anak. Terdapat juga aksi menambahkan nilai, detail nilai, dan rapor.

Nama Siswa	Aksi
konduktorisationonalis	<button>Nilai</button> <button>Detail</button> <button>Raport</button>
mipan zUZUZU zUZUZU	<button>Nilai</button> <button>Detail</button> <button>Raport</button>
Nama Siswa	Aksi

Gambar IV. 4 Tabel Kelas

4. Tabel SPP

Tabel ini berfungsi untuk menampilkan spp. Terdapat juga aksi membayar spp.

Basic Datatable					
Filter by Status:					
Belum Lunas					
NO	PERIHAL	JATUH TEMPO	HARGA	STATUS	
4	spp	2024-07-10	700000	belum	<button>Bayar</button>
5	spp	2024-08-10	700000	belum	<button>Bayar</button>
6	spp	2024-09-10	700000	belum	<button>Bayar</button>
7	spp	2024-10-10	700000	belum	<button>Bayar</button>
8	spp	2024-11-10	700000	belum	<button>Bayar</button>

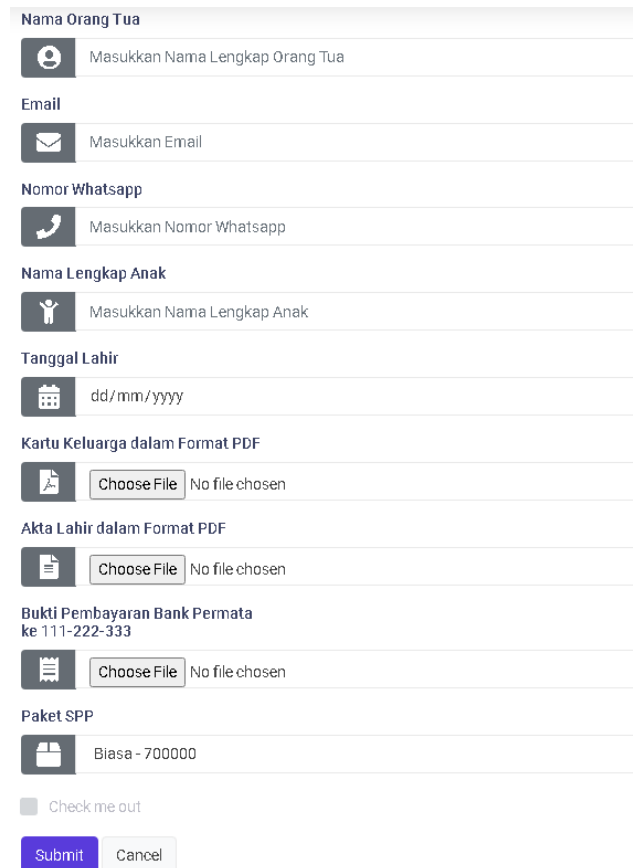
Gambar IV. 5 Tabel SPP

C. Form Tambah

Form tambah adalah form yang digunakan untuk menambahkan data baru ke database.

1. Form Pendaftaran

Form ini berfungsi untuk menambahkan data anak.



The form is titled "Form Pendaftaran" and is used for adding child data. It contains several input fields with icons and labels:

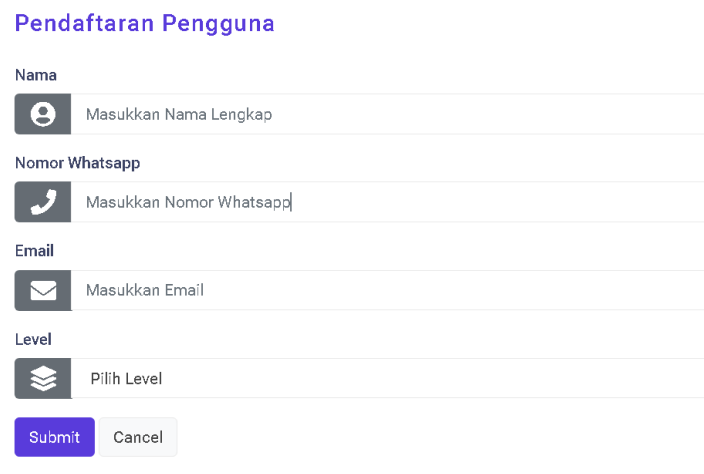
- Nama Orang Tua**: Input field with a person icon and placeholder text "Masukkan Nama Lengkap Orang Tua".
- Email**: Input field with an envelope icon and placeholder text "Masukkan Email".
- Nomor Whatsapp**: Input field with a phone icon and placeholder text "Masukkan Nomor Whatsapp".
- Nama Lengkap Anak**: Input field with a person icon and placeholder text "Masukkan Nama Lengkap Anak".
- Tanggal Lahir**: Input field with a calendar icon and placeholder text "dd/mm/yyyy".
- Kartu Keluarga dalam Format PDF**: Input field with a PDF icon, a "Choose File" button, and the text "No file chosen".
- Akta Lahir dalam Format PDF**: Input field with a PDF icon, a "Choose File" button, and the text "No file chosen".
- Bukti Pembayaran Bank Permata ke 111-222-333**: Input field with a document icon, a "Choose File" button, and the text "No file chosen".
- Paket SPP**: Input field with a document icon and the text "Biasa - 700000".

At the bottom, there is a "Check me out" checkbox and two buttons: "Submit" (purple) and "Cancel" (grey).

Gambar IV. 6 Form Pendaftaran

2. Form User

Form user ini berfungsi untuk menambahkan user baru.



The form is titled "Pendaftaran Pengguna" and is used for adding a new user. It contains several input fields with icons and labels:

- Nama**: Input field with a person icon and placeholder text "Masukkan Nama Lengkap".
- Nomor Whatsapp**: Input field with a phone icon and placeholder text "Masukkan Nomor Whatsapp".
- Email**: Input field with an envelope icon and placeholder text "Masukkan Email".
- Level**: Input field with a document icon and placeholder text "Pilih Level".

At the bottom, there are two buttons: "Submit" (purple) and "Cancel" (grey).

Gambar IV. 7 Form User

3. Form Penilaian

Form ini berfungsi untuk menambahkan nilai siswa.

The screenshot shows a web form titled 'Nilai' in purple. It contains several input fields: 'Tahun Ajaran' with a calendar icon and placeholder 'Masukkan Tahun Ajaran'; 'Tipe Nilai' with a list icon and placeholder 'Pilih Tipe Nilai'; and 'Mapel dan Nilai' with a document icon, placeholder 'Pilih Mapel', a dropdown arrow, a graduation cap icon, placeholder 'Masukkan Nilai', and a red 'Hapus' button. At the bottom, there is a green 'Tambah' button and two buttons: a purple 'Submit' and a grey 'Cancel'.

Gambar IV. 8 Form Penilaian

4. Form Tugas

Form ini berfungsi untuk memberikan tugas kepada siswa melalui email.

Tugas Untuk Kelas TK A

Mengenai

A form field with a dark grey icon of a person and the placeholder text 'masukkan deskripsi Tugas'.

Deskripsi

A form field with a dark grey icon of a person and the placeholder text 'masukkan deskripsi Tugas'.

Tugas dalam Bentuk PDF

A form field with a dark grey icon of a document, a button labeled 'Choose File', and the text 'No file chosen'.

Terakhir Kumpul

A form field with a dark grey icon of a document and the placeholder text 'dd/mm/yyyy'.

Two buttons: a purple 'Submit' button and a grey 'Cancel' button.

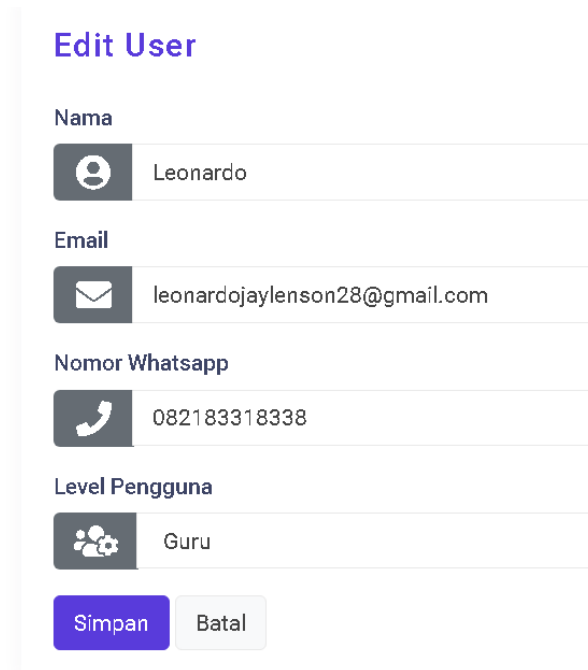
Gambar IV. 9 Form Tugas

D. Form Edit

Form edit adalah form yang digunakan untuk mengedit atau memperbarui data dalam database.

1. Form User

Form ini berfungsi untuk mengedit atau memperbarui data User.



Edit User

Nama
Leonardo

Email
leonardojaylenson28@gmail.com

Nomor Whatsapp
082183318338

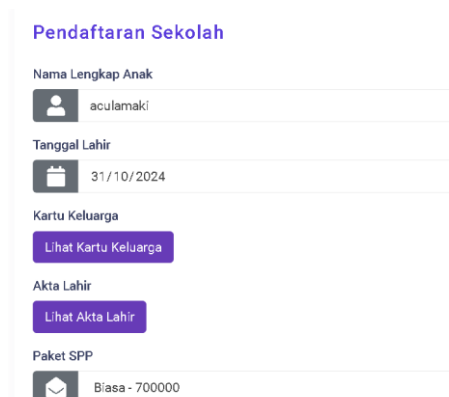
Level Pengguna
Guru

Simpan Batal

Gambar IV. 10 Form Edit User

2. Form Pendaftaran

Form ini berfungsi untuk mengedit atau memperbarui data pendaftaran.



Pendaftaran Sekolah

Nama Lengkap Anak
aculamaki

Tanggal Lahir
31/10/2024

Kartu Keluarga
Lihat Kartu Keluarga

Akta Lahir
Lihat Akta Lahir

Paket SPP
Biasa - 700000

Gambar IV. 11 Form Edit Pendaftaran

E. Form Laporan

Form ini berfungsi untuk menampilkan Kasus berdasarkan tanggal awal dan akhir. Selain itu form ini juga menyediakan fungsi untuk print Pdf, Excel, dan Window.

The screenshot shows a 'History' report interface. It includes two date input fields: 'Tanggal Awal' (01/09/2024) and 'Tanggal Akhir' (21/09/2024). Below these are three buttons: 'Filter' (blue), 'PDF' (blue), 'Excel' (purple), and 'Windows' (green). At the bottom is a table with the following data:

No	Username	Search	Tanggal
1	admin	User Mencari lokasi nagoya food court	2024-09-18 18:53:52

Gambar IV. 12 Form Laporan

1. Print Rapor

Ini adalah tampilan print rapor yang mengambil data dari database .

The screenshot displays a 'Rapor Siswa' (Student Report Card) for a student named 'konduktorisationalis' in class 'TK A' for the year '2024/2025'. It features a table of academic scores and a section for teacher comments.

No	Mata Pelajaran	Rata-rata Nilai	Predikat
1	Bahasa Indonesia	86.25	B
2	Penjas	86.33	B
3	Pemrograman Berorientasi Objek	80.00	C
4	Pemrograman Berorientasi Web	80.00	C
5	Matematika	83.00	C
6	Inggris	90.00	B
7	Seni Budaya	80.00	C
8	Mandarin	80.00	C
9	Produk Kreatif	85.00	B
10	Conversation	80.00	B
11	Sejarah	95.00	A
12	PPKN	92.00	A

B. Catatan Akademik
Ananda perlu meningkatkan prestasi pada mata pelajaran: Bahasa Indonesia, Penjas, Pemrograman Berorientasi Objek, Pemrograman Berorientasi Web, Matematika, Seni Budaya, Mandarin

Gambar IV. 13 Print Rapor

2. Print Pdf

Ini adalah tampilan print pdf yang mengambil data dari database berdasarkan tanggal.

Laporan Keuangan

Periode: 2024-10-01 - 2024-10-31

Pendapatan

Kategori	Kuantitas	Total Pendapatan
SPP	3	Rp 4.200.000
Pendaftaran Siswa	1	Rp 150.000

Pengeluaran

Kategori	Kuantitas	Total Pengeluaran
Gaji Guru	2	Rp 1.600.002

Laba/Rugi

Total Pendapatan	Rp 4.350.000
Total Pengeluaran	Rp 1.600.002
Laba/Rugi	Rp 2.749.998

2. Print Excel

Ini adalah tampilan print excel yang mengambil data dari database berdasarkan tanggal. Print excel ini akan secara otomatis save nama file berdasarkan tanggal awal dan akhir.

Laporan Keuangan		
Periode: 2024-10-01 - 2024-10-31		
Pendapatan		
Kategori	Kuantitas	Total Pendapatan
SPP	3	4200000
Pendaftaran Siswa	1	150000
Pengeluaran		
Kategori	Kuantitas	Total Pengeluaran
Gaji Guru	2	1600002
Laba/Rugi		
Total Pendapatan	Rp 4.350.000	
Total Pengeluaran	Rp 1.600.002	
Laba/Rugi	Rp 2.749.998	

Gambar IV. 14 Print Excel

3. Print Window

Ini adalah tampilan print window yang mengambil data dari database dan ditampilkan langsung pada *website* sehingga dapat langsung di print.

Laporan Keuangan

Periode: 2024-10-01 - 2024-10-31

Pendapatan

Kategori	Kuantitas	Total Pendapatan
SPP	3	Rp 4.200.000
Pendapatan Siswa	1	Rp 150.000

Pengeluaran

Kategori	Kuantitas	Total Pengeluaran
Gaji Guru	2	Rp 1.600.002

Laba/Rugi

Total Pendapatan: Rp 4.350.000

Total Pengeluaran: Rp 1.600.002

Laba/Rugi: Rp 2.749.998

Print

Destination

Save as PDF

Pages

All

Layout

Portrait

More settings

Save

Gambar IV. 15 Print Windows

BAB V

PENUTUP

A. Saran

Aplikasi yang dibuat oleh penulis masih memiliki banyak sekali kekurangan, agar aplikasi ini dapat berkembang dengan lebih baik lagi kedepannya, penulis ingin memberikan saran kepada pembaca agar selalu menggunakan UML dalam merancang aplikasi sehingga menghasilkan aplikasi yang lebih optimal dan baik.

B. Kesimpulan

Aplikasi Sekolah ini dibuat dengan *codeigniter*. *Codeigniter* adalah sebuah *framework* pengembangan aplikasi web berbasis PHP yang bersifat open source. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kualitas kerja dari kasir.