

ACADEMIC SYSTEM MANAGEMENT BERBASIS WEBSITE DI SEKOLAH DASAR NEGERI 012 LANGGINI (PROGRAMMING)

Qori Imanda ¹, Deddy Gusman ², Emon Azriadi ³

^{1,2} Program Studi S1 Teknik Informatika FT UPTT

^{1,2,3} Universitas Pahlawan Tauanku Tambusai

Jln. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang 28412 INDONESIA

[¹iandaqori@gmail.com](mailto:imandaqori@gmail.com), [²deddyg@gmail.com](mailto:deddyg@gmail.com), [³eazria10@gmail.com](mailto:eazria10@gmail.com)

ABSTRAK

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal, baik berupa sekolah negeri, yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sekolah bertujuan untuk mendidik siswa di bawah pengawasan guru. Untuk pengolahan data sekolah masih dilakukan secara manual, sehingga masih banyak ditemukan ketimpangan dalam kelolah data. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat pihak sekolah lebih mudah dalam kelolah data akademik menggunakan website yang bisa diakses dengan mudah. Metodel penelitian yang digunakan adalah metode prototype. Dan perancangan sistem ini menggunakan Unified Modelling Language (UML). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP Framework Laravel dan database MySQL. Sehingga dalam penelitian ini sistem manajemen akademik untuk mengolah data Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini agar lebih efisien.

Kata kunci: Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini, Mengolah data, Sistem Manajemen Akademik, Php framework Laravel, MySQL.

ABSTRACK

School is an educational institution that organizes formal education levels, either in the form of public schools, which are managed by the government or the private sector. In carrying out teaching and learning activities, schools aim to educate students under the supervision of teachers. School data processing is still done manually, so there are still many discrepancies in data management. The purpose of this research is to facilitate the school in managing academic data using a website that can be accessed easily. The research method used is the prototype method. And the design of this system uses the Unified Modeling Language (UML). The programming language used is PHP Framework Laravel and MySQL database. So that in this study the academic management system to process data from SDN 012 Langgini becomes more efficient.

Keywords: State Elementary School 012 Langgini, Processing data, Academic Management System, PHP frameword Laravel, MySQL.

I. PENDAHULUAN

Dalam Era Globalisasi dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa sangat pesat dan salah satu contoh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah internet, internet atau interconnected computer networks merupakan network komputer tiada batas yang menjadi penghubung antara pengguna komputer dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah lain di penjuru dunia. Pada saat ini, internet semakin berkembang dan menarik perhatian yang sejalan dengan perkembangan perangkat lunak teknologi yang semakin canggih. Software dapat digunakan untuk menampilkan data di internet semenarik mungkin berupa gambar, suara dan animasi. Dengan menggunakan software tersebut, data yang ditampilkan menjadi lebih menarik untuk dibaca, hal ini ditambahkan oleh data yang ditampilkan bukan hanya sekedar teks biasa, melainkan berupa teks, gambar, suara dan animasi, perpaduan tersebut dikenal dengan istilah website.

SD Negeri 012 Langgini dalam melakukan pendataan informasi akademik sekolah dan penyampaian informasi akademik sekolah masih bersifat manual, yaitu dengan menggunakan media tulis berupa kertas, seperti pada proses pendataan nilai-nilai siswa, absensi siswa dalam prosesnya saat ini belum menggunakan teknologi komputer sehingga pihak sekolah sedikit kesulitan dalam mengumpulkan data nilai, karena harus selalu merekap data akademik sekolah.

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk membangun perancangan sistem informasi akademik sekolah berbasis web pada SD Negeri 012 Langgini. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses pengolahan dan penyajian informasi akademik sekolah yang ada, yang meliputi pendataan nilai-nilai dan absensi siswa yang ada di SD Negeri 012 Langgini, agar pihak sekolah, guru-guru dan bagian kesiswaan tidak senantiasa harus merekap data-data akademik sekolah yang ada dan untuk memudahkan SD Negeri 012 Langgini dalam proses penyajian informasi akademik sekolah.

Dengan adanya rancangan sistem informasi akademik sekolah berbasis web dengan bahasa pemrograman dan database yang bersifat Open Source / Free diharapkan dapat mempermudah SD Negeri 012 Langgini dalam proses pengolahan data akademik sekolah dengan lengkap dan dapat di akses secara cepat, efisien dan akurat agar bisa dipergunakan dengan 3 mudah dan semestinya baik secara online maupun offline.

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi (SI) secara umum adalah sistem yang menggabungkan aktivitas manusia dan penggunaan teknologi untuk mendukung aktivitas manajemen dan operasional.

Dimana mengacu pada hubungan yang tercipta berdasarkan interaksi manusia, data, informasi, teknologi, dan algoritma.

Pada abad 21, penerapan sistem informasi tidak hanya diterapkan di bidang Information and Communication Technology (ICT), tetapi kebutuhan proses bisnis lainnya juga sangat membutuhkan kontrol dari SI. Dengan demikian, sistem informasi dibentuk sebagai jenis khusus dari proses kerja.

Penggunaan SI sendiri dimaksudkan untuk mengolah berbagai informasi yang dikelola oleh setiap perusahaan atau organisasi, 8 sehingga sumber daya atau resources yang dibutuhkan tidak terlalu besar dan dapat mempersingkat waktu pemrosesan. Selain itu, data yang dikelola juga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, serta mampu mempersingkat birokrasi yang ada (Muhammad Robith Adani, 2021).

B. Internet

Menurut ahli Onno W. Purbo (Prihatna, 2005), internet adalah media yang memungkinkan sebuah proses komunikasi berlangsung efisien dengan menyambungkannya dengan beragam aplikasi (Yuliyanti, 2017).

Internet adalah jaringan komunikasi global yang menghubungkan miliaran jaringan komputer secara terbuka menggunakan sistem standar global transmission control protocol/internet protocol suite (TCP/IP). (Prawiro, 2018a)

Strauss, El-Ansary, dan Frost (2003) menyimpulkan bahwa internet adalah kumpulan komputer yang terhubung ke suatu jaringan. Jaringan komputer tersebut bisa diakses dan digunakan oleh siapa pun yang mendapatkan izin akses (Wicaksono, 2021).

C. Web Browser

Web browser adalah suatu aplikasi yang dapat menjelajahi, mengambil, dan menyajikan konten yang terdapat pada berbagai sumber informasi di jaringan internet World Wide Web (WWW). Web adalah singkatan dari Website, sedangkan Browser adalah media 9 browser. Maka secara singkat definisi Web Browser adalah alat penjelajah halaman situs Website di internet (Prawiro, 2018).

D. Website

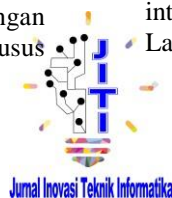
Website adalah suatu komponen berupa kumpulan halaman web yang saling terhubung dan isinya terdiri dari berbagai informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting. (Prawiro, 2018)

Pada tampilan halaman awal sebuah website biasanya diakses melalui halaman utama (homepage) menggunakan browser dengan cara menuliskan URL yang benar. Dalam sebuah homepage, juga berisi beberapa halaman web yang saling terhubung satu sama lain. Awalnya sejarah website pertama kali ditemukan oleh seorang ilmuwan Inggris bernama Tim Berners-Lee. Dan orang tua Berners juga ilmuwan komputer di era awal komputasi. Tujuan awal Tim Berners membuat website adalah mempermudah para peneliti di tempat

kerja memperoleh dan bertukar informasi. Kemudian pada tanggal 30 April 1993, CERN merupakan laboratorium fisika di Swiss, dan secara resmi mengumumkan peluncuran website tersebut secara gratis.

Sebelum itu pada tahun 1990, Tim Berners-Lee juga menuliskan tentang empat teknologi dasar web, antara lain:

- HTML (HyperText Markup Language) HTML ialah bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat halaman web, yang dapat diakses melalui internet. Kepanjangannya HTML yakni "Hypertext Markup Language" atau "bahasa markup".



- b. URI (Uniform Resource Identifier) Sebuah alamat unik untuk membuka halaman situs. Untuk fungsinya adalah mengidentifikasi setiap sumber daya yang ada pada web.
- c. URL (Uniform Resource Locator) URL adalah cara bagaimana kita menemukan lokasi file di internet, baik berupa situs, gambar, video, program perangkat lunak, atau jenis file lainnya yang dihosting di server.
- d. HTTP (HyperText Transfer Protocol) Teknologi ini memungkinkan seseorang untuk mengambil kembali sumber daya yang terkoneksi dengan semua situs web (Muhammad, 2020).

E. Framework Laravel

Framework yang baik harus framework yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi web yang akan Anda bangun. Tidak hanya itu, framework juga harus dapat mempermudah proses pembuatan dan menghasilkan performa yang maksimal untuk aplikasi web. Salah satu 11 framework populer saat ini adalah Laravel. Kerangka kerja ini dikenal karena kesederhanaannya dan menghasilkan aplikasi web yang kuat.

Laravel diluncurkan pada tahun 2011 dan telah mengalami pertumbuhan yang cukup eksponensial. Pada tahun 2015, Laravel merupakan framework yang paling banyak ditemukan di Github. Sekarang framework ini telah menjadi termasuk salah satu yang paling populer digunakan di dunia, tidak terkecuali Indonesia.

Laravel berfokus pada pengguna akhir, yang berarti berfokus pada kejelasan dan kesederhanaan, baik dalam penulisan maupun tampilan, serta menghasilkan fungsionalitas aplikasi web yang berfungsi sebagaimana mestinya. Hal ini memungkinkan pengembang dan perusahaan menggunakan kerangka kerja ini untuk membangun apa pun, mulai dari proyek kecil hingga skala perusahaan kelas atas.

Laravel bisa mengubah pengembangan sebuah website menjadi lebih elegan, ekspresif, efisien, dan menyenangkan, sesuai dengan panggilannya "The PHP Framework For Web Artisans". Selain itu, Laravel juga menyederhanakan proses pengembangan website dengan bantuan beberapa fitur unggulan, seperti Template Engine, Routing, dan Modularity. (Niagahoster.co.id, 2019).

F. PHP MySQL

PHP dan MySQL merupakan kolaborasi antara bahasa pemrograman dan layanan database yang sedang populer saat ini. Jumlah situs yang menggunakan PHP mencapai 78,9% (The Web 12 Technology Surveys, 2019). PHP adalah bahasa pemrograman skrip sisi server dirancang untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga dapat digunakan sebagai bahasa pemrograman yang umum digunakan pada website seperti Wikipedia, WordPress, Facebook dan lain-lain.

Penggunaan PHP banyak dipadukan dengan MySQL. MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (DBMS) multiutas, multi-pengguna. (Agus Alim Muin, 2019).

MySQL ditetapkan sebagai RDBMS terpopuler kedua pada Juli 2019 setelah Oracle (DB-Engines, 2019). Keduanya gratis untuk digunakan, dirilis di bawah lisensi open source, dan memiliki komunitas pengguna yang besar. Keunggulan tersebut menjadikan PHP dan MySQL sebagai

salah satu pilihan teknologi yang digunakan untuk membuat website. Pengembang harus memiliki kompetensi yang memadai untuk dapat memanfaatkan PHP dan MySQL. Untuk PHP, perlu memahami sintaks, variabel, tipe data, metode pembuatan formulir, struktur kontrol, konsep cookie, konsep sesi, metode pembuatan fungsi, metode manajemen file, dan manajemen direktori. Untuk MySQL, pengembang harus memahami dasar-dasar Structure Query Language (SQL). SQL adalah bahasa standar untuk menyimpan, memodifikasi, dan mengambil data dalam database.

Pelatihan Dasar PHP dan MySQL akan mencakup konsep dan praktik PHP dan MySQL. Pembahasan materi PHP meliputi dasardasar PHP, variabel, form, tipe data, struktur kontrol, array, dan best 13 practice pembuatan aplikasi web. Pembahasan materi MySQL ini mencakup dasar-dasar MySQL sehingga untuk pengoperasiannya menggunakan perintah SQL. (Karno, Nur, 2022).

G. (Unified Modeling Language) UML

Pada perkembangan teknologi informasi, perlu adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak sehingga memudahkan seorang programmer untuk membuat sebuah sistem. Pada perkembangan teknologi ini muncullah sebuah bahasa pemodelan yang digunakan untuk membuat sebuah perangkat lunak dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi object yaitu Unified Modeling Language (UML).

Unified Modelling Language (UML) sebagai bahasa yang menyediakan Kosakata dan urutan kata dalam 'MS Word' untuk keperluan komunikasi. Bahasa model adalah bahasa yang memiliki kosa kata dan konsep keteraturan atau kaidah penulisan dan secara fisik mewakili suatu sistem. Sama seperti UML adalah bahasa standar untuk pengembangan perangkat lunak, UML dapat menyampaikan cara membuat dan membangun model, tetapi tidak menyampaikan apa dan kapan model harus dibuat yang merupakan salah satu proses implementasi pengembangan software. (Hidayat et al., 2019).

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa berbasis grafis atau gambar untuk memvisualisasikan, mendefinisikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem pengembangan 14 perangkat lunak berbasis OO (Object-Oriented). UML sendiri juga menyediakan standar untuk penulisan cetak biru sistem, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software. "Unified Modeling language" (UML) merupakan kumpulan diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek" (Fitri Ayu and Nia Permatasari, 2018). UML memiliki banyak diagram diantaranya:

a. Use Case Diagram

Use Case atau *diagram use case* adalah suatu model untuk tingkah laku (*behavior*) dari sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada suatu sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

b. Class Diagram

Diagram kelas atau *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisikan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Pada *Class*



diagram, model desain dibagi menjadi 2 bagian. Diagram kelas pertama adalah deskripsi dari model domain yang merupakan abstraksi dari database. Diagram kelas kedua merupakan bagian dari modul program pola MVC (*Model View Controller*), dimana terdapat batas kelas sebagai antarmuka kelas, kelas kontrol tempat ditemukannya algoritma, dan kelas entitas sebagai tabel dalam database dan program query.

c. *Activity Diagram*

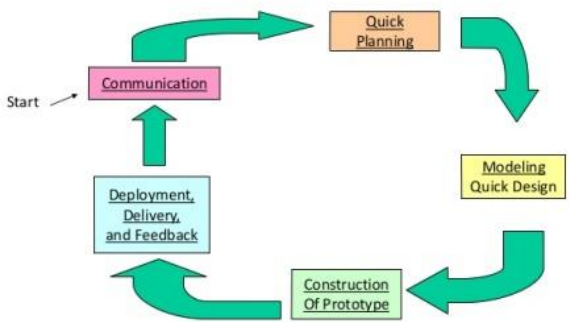
Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan alur kerja (*workflow*) atau aktivitas dari suatu sistem atau proses bisnis atau menu yang ada di dalam perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan di sini adalah diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. (Rosa A.S, 2018:161-162)

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Prototype

Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototipe untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem memiliki gambaran yang jelas tentang sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Prototipe dalam bahasa Indonesia disebut prototipe (bentuk awal). Prototipe adalah tampilan awal dari sistem yang menggambarkan tampilan akhir dari sebuah sistem (bsi.today, 2022).

Prototyping Model (Diagram)



Gambar 3. 1 Prototype Model (Diagram)
 Sumber : <https://image.slidesharecdn.com/>

Prototype mempunyai tahapan model prototype setidaknya 6 tahapan sebagai berikut:

a. *Requirements Gathering and Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Tahap prototipe model dimulai dari analisis kebutuhan. Pada tahap ini kebutuhan sistem didefinisikan secara rinci. Dalam prosesnya, klien dan tim pengembang akan bertemu untuk membahas detail sistem yang diinginkan oleh pengguna.

b. *Quick Design* (Desain cepat)

Tahap kedua adalah pembuatan desain sederhana yang akan memberikan gambaran singkat tentang sistem yang ingin dibuat. Tentunya berdasarkan pembahasan dari langkah 1 di awal.

c. *Build Prototype* (Bangun Prototipe)

Setelah *quick design* disetujui, langkah selanjutnya adalah membuat *prototype* aktual yang akan digunakan sebagai acuan bagi tim programmer untuk membuat program atau aplikasi.

d. *User Evaluation* (Evaluasi Pengguna Awal)

Pada tahap ini, sistem yang telah dibuat dalam bentuk prototype dipresentasikan kepada client untuk dievaluasi. Selanjutnya klien akan memberikan komentar dan saran atas apa yang telah dibuat.

e. *Refining Prototype* (Memperbaiki Prototipe)

Jika klien tidak memiliki catatan revisi dari prototipe yang dibuat, maka tim dapat melanjutkan ke tahap 6, tetapi jika klien memiliki catatan untuk perbaikan sistem, maka fase 4-5 akan terus berulang hingga klien setuju dengan sistem untuk dikembangkan.

f. *Implement Product and Maintain* (Implementasi dan Pemeliharaan)

Pada tahap akhir ini, produk akan dibuat oleh programmer berdasarkan prototipe akhir, kemudian sistem akan diuji dan dikirim ke klien. Selanjutnya adalah tahap maintenance agar sistem berjalan lancar tanpa kendala (bsi.today, 2022).

B. Bahan Penelitian

Bahan penelitian disini berupa pengetahuan sebagai dasar. Penelitian ini dilakukan dari tinjauan studi dari jurnal penelitian sebelumnya berupa buku dan jurnal online yang terkait dengan penelitian dan secara khusus terkait dengan pengembangan perangkat lunak.

Penulis akan menggunakan sumber data untuk mendukung penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini. Sumber data yang digunakan meliputi data primer dan data sekunder, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil/diperoleh langsung dari sumber aslinya. Jenis data ini akan diperoleh dari hasil survei dan wawancara dengan beberapa staf administrasi di SDN 012 Langgini.

2. Data Sekunder

Data Sekunder ialah data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini Jl. Pramuka Bangkinang, Langgini, Kec. Bangkinang Kota, Kab. Kampar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis

Proses analisis pada penelitian ini dibuat dengan pengumpulan informasi baik itu data ataupun informasi kebutuhan sistem.

1. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini, didapat informasi alur proses penilaian siswa, dan penginputan data guru dan siswa.

2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada studi kasus penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini, dalam proses penilaian, data siswa, dan guru masih menggunakan excel. Guru melakukan penilaian

dengan penginputan menggunakan excel, excel tersebut akan dikirimkan ke operator untuk pengarsipan nilai siswa.

3. Analisis Sistem Usulan

Pada Tahap ini, sistem usulan yang akan dibangun berguna untuk mempermudah peserta dalam penilaian siswa, penginputan guru dan siswa, serta sebagai media promosi bagi Sekolah Dasar Negeri 012 Langgini. Sistem yang akan dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Laraver 8 dan *Bootstrap* 5 sebagai landasan HTML dan CSS.

4. Kebutuhan Sistem

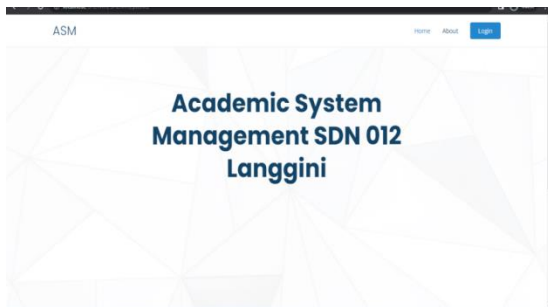
Tahap kebutuhan fungsional ini diperlukan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pihak sekolah tersebut. Adapun kebutuhan fungsionalnya dibentuk menjadi beberapa diagram yaitu *usecase diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

B. Implementasi Sistem

Tahapan ini ialah hasil dari implementasi analisa dan perancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini memperhatikan tampilan sistem dengan 2 aktor yang terlibat. Berikut adalah tampilan antarmuka *System Academic Management* Berbasis *Website* Disekolah Dasar 012 Langgini.

1. Halaman Tampilan Home

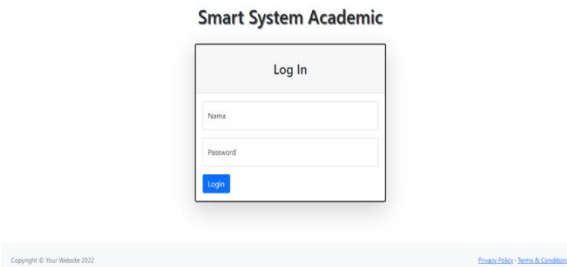
Halaman *home* adalah halaman awal *website Academic System Management* sebelum *users* sebelum melakukan *login*.



Gambar Halaman Home

2. Halaman Login

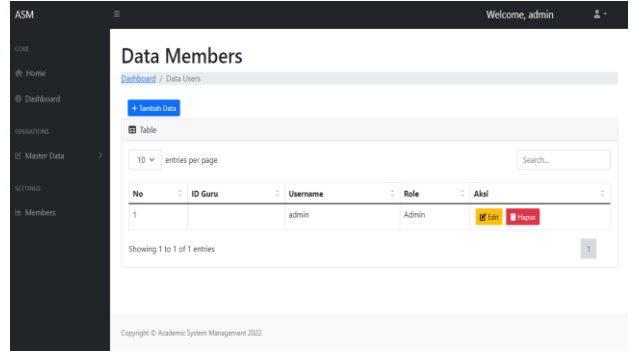
Halaman *login*, *users* harus memasukkan nama dan *password* untuk masuk kedalam sistem.



Gambar Tampilan Halaman Login

3. Halaman Data Member

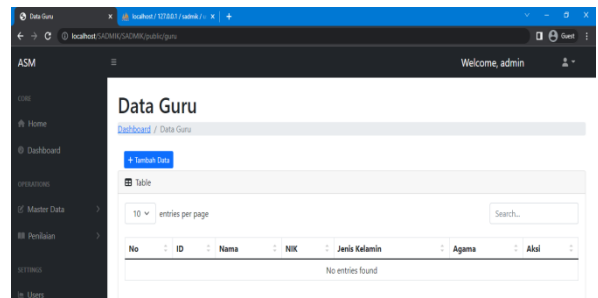
Halaman ini digunakan admin untuk memasukkan data member yang digunakan untuk login ke sistem.



Gambar Tampilan Halaman Member

4. Halaman Data Guru

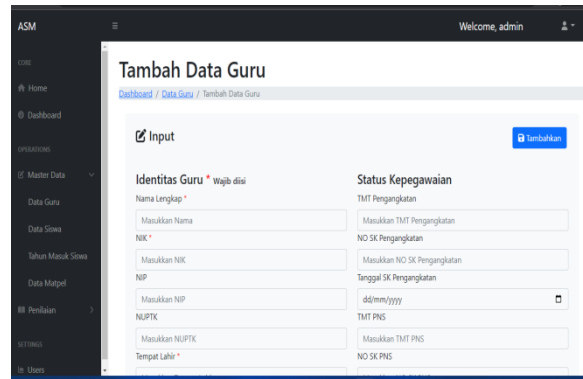
Pada Gambar 4.26 halaman data guru berfungsi untuk menampilkan data guru yang telah di-*input* oleh admin.



Gambar Halaman Data Guru

5. Halaman Tambah Data Guru

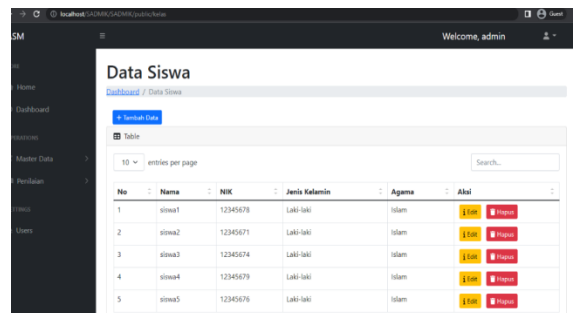
Halaman ini untuk memasukkan data guru ke dalam sistem dengan mengisi sesuai *form* yang disediakan.



Gambar Halaman Tambah Data Guru

6. Halaman Data Siswa

Halaman ini menampilkan data siswa yang sudah di-*input* oleh admin ke dalam sistem.

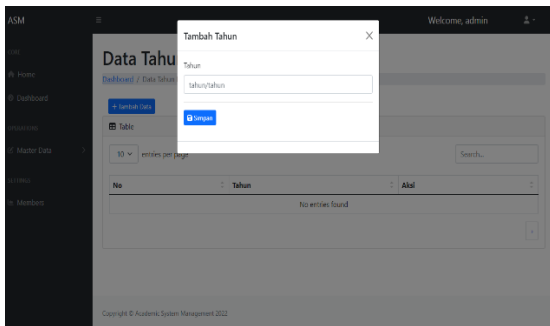


Halaman Data Siswa



7. Halaman Tahun Masuk Siswa

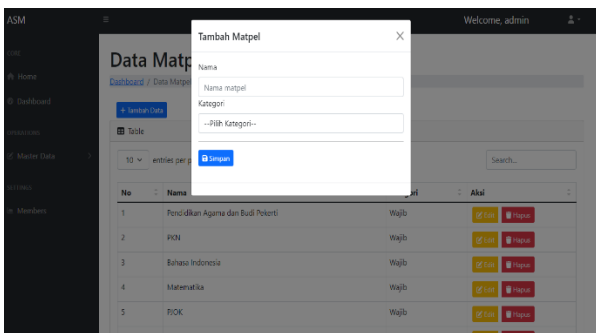
Halaman ini digunakan admin untuk memasukkan data tahun masuk siswa ke dalam sistem untuk di kelolah sebagai rekapan angkatan



Halaman Tahun Masuk Siswa

8. Halaman Data Matpel

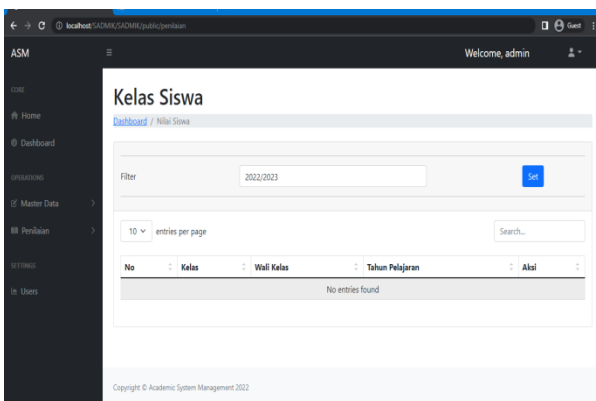
Halaman digunakan admin untuk mengelolah mata pelajaran siswa ke dalam sistem.



Halaman Data Mata Pelajaran

9. Halaman Kelas Siswa

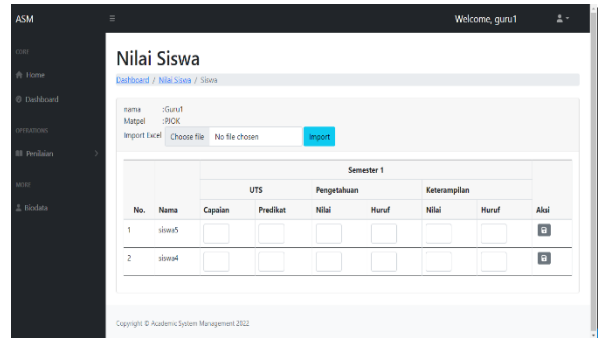
Halaman ini menampilkan data kelas siswa berdasarkan tahun ajaran.



Gambar Halaman Kelas Siswa

10. Halaman Input Nilai Siswa

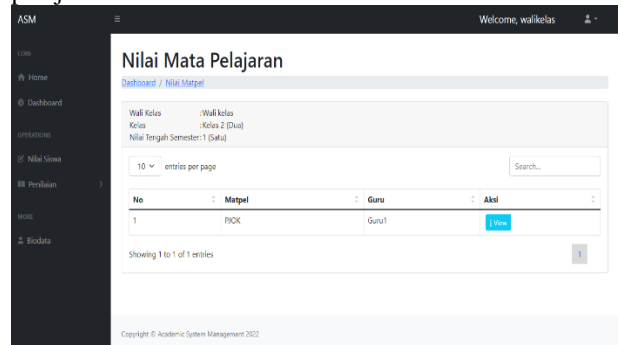
Halaman ini digunakan guru untuk mengelolah nilai mata pelajaran siswa ke dalam sistem.



Gambar Halaman Input Data Siswa

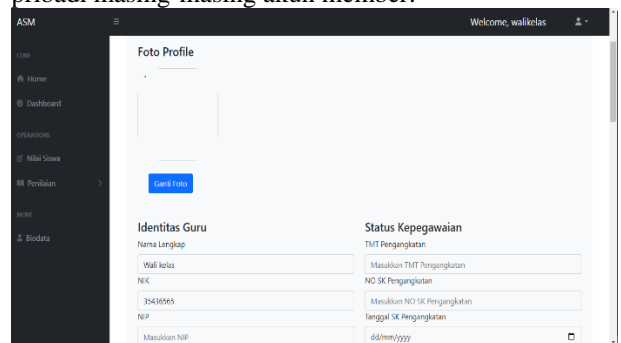
11. Halaman Lihat Nilai Siswa

Halaman ini digunakan wali kelas untuk melihat nilai mata pelajaran siswa ke yang telah di-input oleh guru mata pelajaran.



12. Halaman Profile

Halaman ini digunakan member untuk melihat biodata pribadi masing-masing akun member.



V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pengujian sistem yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dapat mempermudah dalam proses pengolahan data guru, siswa, dan nilai siswa tanpa harus takut terjadinya kehilangan data saat diarsip.
2. Dengan adanya sistem ini memudahkan guru dalam mengelolah data nilai siswa untuk pengarsipan data nilai siswa perkelas.

B. Saran

Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Saran yang didapat berikan untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Tidak menutup kemungkinan akan diadakannya pembaharuan secara berkala terhadap sistem ini atau melengkapi kelemahan-kelemahan, agar sistem ini selalu berjalan optimal dan sejalan dengan perkembangan data dan teknologi.
2. Sistem ini dapat dikembangkan ke sistem berbasis android untuk mempermudah penggunaan jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Alim Muin, M. F. (2019). Penerapan Sistem informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 2 Ilung Pasar Lama Berbasis Web. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 3. <https://doi.org/10.33395/remik.v3i2.10093>
- bsi.today. (2022). *Mengenal Metode Prototipe Kelebihan Dan Kekurangan*. Bsi.Today.
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26.
- Hidayat, T., Priambodo, T. A., & Agustine, D. (2019). Perancangan Website Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDS Arya Jaya Sentika – Tigaraksa Kabupaten Tangerang). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.33372/stn.v4i2.394>
- Kalimantan, I., Arsyad, M., & Banjarmasin, A. B. (2019). Penerapan Sistem informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 2 Ilung Pasar Lama Berbasis Web ¹Agus Alim Muin, ²Muhammad Firdaus. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 3(2), 28–33.
- Karno, Nur, C. (2022). *PHP & MySQL Fundamentals*. WwW.Brainmatics.Com. <https://brainmatics.com/php-mysql-fundamentals/>
- Muhammad, A. (2020). *Pengenalan Apa Itu Website Beserta Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*. WwW.Sekawanmedia.Co.Id. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-website/>
- Muhammad Robith Adani. (2021). *Pengertian Sistem Informasi dan Contoh Penerapan pada Dunia Industri*. WwW.Sekawanmedia.Co.Id. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/sistem-informasi/>
- Niagahoster.co.id. (2019). *Laravel Framework: Pengertian, Keunggulan & Tips untuk Pemula*. WwW.Niagahoster.Co.Id. <https://www.niagahoster.co.id/blog/laravel-adalah/>
- Permana, T., & Fachriyal, M. R. (2016). Sistem informasi akademik berbasis web pada SD Negeri Riunggunung Cianjur. *Teknik Dan Ilmu Komputer*.
- Prawiro, M. (2018a). *Pengertian Internet: Definisi, Fungsi, Manfaat, dan Dampak Internet*. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-internet.html>
- Prawiro, M. (2018b). *Pengertian Web Browser: Cara Kerja, Fungsi, dan Contoh Web Browser*. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-web-browser.html>
- Prawiro, M. (2018c). *Pengertian Website: Jenis, Manfaat, dan Unsur-Unsur Website*. <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-website.html>
- Rosa A.S, M. S. (2018). *REKAYASA Perangkat Lunak*.

Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika.

- Sugiarti, D., & Wardati, U. I. (2012). Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar Al-Muhajirin Barehan Sidoharjo Pacitan. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 18–27.
- Wicaksono, P. (2021). *Pengertian Internet Menurut Para Ahli*. WwW.Qubisa.Com. <https://www.qubisa.com/article/pengertian-internet-menurut-para-ahli#showContent>
- Yuliyanti, S. (2017). Implementasi Dan Evaluasi Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 6 Dengan Pendekatan User Experience (Ux). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 6(2 SE-Articles) <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v6i2.24>

