

RANCANG BANGUN SISTEM PENDATAAN NILAI AKADEMIK SISWA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI SMA ISLAM HASANUDDIN KESAMBEN

^[1]Abdi Pandu Kusuma, ^[2]Tedhi Widodo

^{[1],[2]}Universitas Islam Balitar

Abstrak: *Seiring dengan teknologi yang berkembang dengan pesat dan semakin canggih, khususnya bidang teknologi informasi sudah banyak hasil yang telah dicapai oleh manusia. Informasi saat ini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan lagi dari kehidupan manusia. Dalam hal ini mengenai sistem pendataan nilai akademik siswa yang ada di SMA Islam Hasanuddin Kesamben masih menggunakan sistem manual yang belum terintegrasi dengan satu dan lainnya. Penelitian ini membahas tentang pendataan nilai akademik siswa Dengan adanya Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa Berbasis Web Offline yang berfungsi sebagai informasi sekolah, informasi guru dan siswa, informasi jadwal mengajar guru, informasi jadwal pelajaran siswa dan nilai UTS, UAS dan Ulangan Harian diharapkan akan mempermudah dalam pendataan nilai siswa. Software yang digunakan untuk merancang dan mendesain sistem adalah bahasa pemrograman HTML, PHP, PhpMyAdmin sebagai sebuah tools untuk membantu mengelola basis data MySQL, text editor Macromedia Dreamweaver MX 2004, xampp-win32-1.6.8-VC9, dan image editor Adobe Photoshop CS. Sistem pendataan nilai akademik siswa ini diharapkan dapat mempermudah dan membantu sekolah dalam melakukan pengelolaan data nilai akademik siswa sekolah. Karena sistem ini mengintegrasikan beberapa proses yang penting di dalam mengelola data-data yang berhubungan dengan nilai akademik siswa sekolah sehingga kualitas dari informasi yang dihasilkan akan cepat dan akurat lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan sistem yang sebelumnya yaitu secara manual.*

Kata Kunci : *Pendataan Berbasis Web, Pendataan Siswa, Akademik*

I. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan saat ini terus mengalami perkembangan pesat seiring dengan laju perkembangan Teknologi Informasi yang sangat beraneka ragam, diperlukan peningkatan kualitas dan mekanisme pelayanan di bidang pendidikan agar lebih berdaya guna dan berhasil guna, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang diciptakan dapat berpartisipasi dalam membangun masyarakat sesuai dengan kemampuannya.

Masalah yang dapat diidentifikasi dari perancangan sistem pendataan akademik siswa berbasis *web offline* yang berjalan pada SMA Islam Hasanuddin Kesamben diantaranya meliputi sistem yang berjalan selama ini untuk mendapatkan informasi mengenai nilai ujian, kehadiran, dan jadwal pelajaran siswa masih bersifat manual, tidak adanya sistem informasi pendataan akademik siswa yang bisa diakses setiap saat baik oleh pihak SMA Islam Hasanuddin, maupun oleh orang tua siswa, serta pengolahan data akademik siswa masih dilakukan secara manual diantaranya data akademik siswa disimpan dalam modul-modul yang tidak terpisah atau tidak terintegrasi sehingga menyebabkan banyak permasalahan diantaranya redundansi data dan keterlambatan dalam menyajikan informasi akademik siswa.

II. LANDASAN TEORI

a. Rancang bangun

Perancangan/rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana

komponen-komponen sistem di implementasikan. sedangkan pengertian pembangunan/bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru naupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Pressman, 2002)^[1].

b. Sistem

Jogiyanto H.M (2000: 683)^[2], “Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan.” Sedangkan menurut Nugroho (2004:1), bahwa sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi.

c. Pendataan

Data berasal dari DATUM yang berarti materi atau kumpulan fakta yang dipakai untuk keperluan suatu analisa, diskusi, presentasi ilmiah, atau tes statistik. Bila dilihat menurut asal sumbernya, data dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu data primer dan data sekunder. Sehingga setiap penelitian pasti memerlukan data sebagai bahan analisa. Sumber : http://carapedia.com/pengertian_definisi_data_menurut_para_ahli_info505.html di akses tanggal 15 Juli 2014.

d. Web

Sejarah web dimulai pada bulan maret 1989 ketika Tim Berner-Lee yang bekerja di Laboratorium Fisika Partikel Eropa atau yang dikenal dengan nama CERN (*Consei European pour la Recherche Nuclaire*) yang berada di Genewa, swiss, mengajukan *protokol* (suatu tatacara untuk berkomunikasi) sistem distribusi informasi *internet* yang digunakan untuk berbagai informasi diantara fisikiawan. *Protocol* inilah yang selanjutnya dikenal sebagai *protocol World Wide Web* dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*. sebagaimana diketahui, W3C adalah konsorsium dari sejumlah organisasi yang berkempentingan dalam pengembangan berbagai standar yang berkaitan dengan web.

e. Relasional Database

1. Basis Data (Database)

Istilah basis data (*database*) banyak menimbulkan interpretasi yang berbeda. Basis data (*database*) adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan yang diorganisir atau dikelola dan disimpan secara terintegritasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakainya. Menurut Fathansyah (2001:32), “Basis Data (Database) merupakan Salah satu komponen yang paling penting di dalam sistem informasi karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi bagi pemakai.”

2. Relasional (Relationship)

Janner Simarmata dan Iman Paryudi (2006), struktur yang mendasari suatu basisdata adalah model data yang merupakan kumpulan alat-alat konseptual untuk mendeskripsikan data, *relasi* data, data *semantic* dan batasan konsistensi. Untuk mengilustrasikan konsep model data salah satunya menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

ERD didasarkan pada persepsi terhadap dunia nyata yang tersusun atas kumpulan objek-objek dasar yang disebut *entitas* dan hubungan antarobjek. *Entitas* adalah sesuatu atau objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dari objek lain. *Entitas* digambarkan dalam basisdata dengan kumpulan atribut. *Relasi* adalah hubungan antara beberapa *entitas*.

Beberapa nama-nama simbol yang digunakan dalam pembuatan Entity Relationship Diagram (*ERD*) ditunjukkan pada Tabel 1 berikut :

TABEL 1.
NAMA SIMBOL DALAM ERD

Nama Simbol	Keterangan
Entitas	Entitas dimana menggambarkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam sebuah lingkungan.
Atribut	Atribut memiliki fungsi mendeskripsikan karakter entitas
Relasi (<i>relationship</i>)	Relasi (<i>relationship</i>) untuk menunjukkan sebuah hubungan atau relasi antar entitas.
Garis Penghubung	Garis penghubung adalah sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Diagram keterhubungan entitas adalah suatu grafik yang menggambarkan hubungan antar entitas dalam suatu database. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Entitas adalah suatu objek (event) yang menggambarkan sesuatu hal dalam dunia nyata (real world). Setiap entitas memiliki atribut yang menjelaskan karakteristik dari entitas tersebut. Kardinalitas relasi yang terjadi diantara dua himpunan entitas ada tiga yaitu:

- 1). Satu ke satu (*One to one*)
Hubungan relasi satu ke satu yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.
- 2). Satu ke banyak (*One to many*)
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
- 3). Banyak ke banyak (*Many to many*)
Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B.

f. DFD (Data Flow Diagram)

Jogiyanto, HM (2005)^[2], mengatakan bahwa “*Data Flow Diagram (DFD)* merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan Simbol-simbol dalam *DFD*.” Simbol-simbol dalam *DFD* ditunjukkan pada Tabel berikut :

TABEL 2
NAMA SIMBOL DALAM DFD

Nama Simbol	Keterangan
Entitas	Merupakan keseluruhan lingkungan diluar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada dilingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem..
Proses Data	Kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk menghasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
Aliran Data	Menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.
Penyimpanan Data	Merupakan simpanan dari data.

g. PHP

Abdul Kadir (2004)^[4], bahwa “*PHP (Hypertext Preprocessor)* merupakan salah satu dari bahasa pemrograman berbasis website.” PHP bersifat *server-side programming*, artinya kode PHP

yang ditulis akan dieksekusi di sisi server sehingga pengunjung tidak dapat melihat *source code* dari skrip PHP yang dibangun.

h. Website

Abdul Kadir (2004)^[4], “*Website* adalah suatu media publikasi elektronik yang terdiri dari halaman-halaman web (*web page*) yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan link yang dilekatkan pada suatu teks atau image.” Website dibuat pertama kali oleh Tim Barners Lee pada tahun 1990. Website dibangun dengan menggunakan bahasa *Hypertext Markup Language* (HTML) dan memanfaatkan protocol komunikasi *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang terletak pada *application layer* pada referensi *layer* OSI. Halaman website diakses

i. Web Browser dan Web Server

Onno, W. Purbo Dan Aang Arif Wahyudi., (2001: 18), “Web Browser adalah program perangkat lunak pada sisi client yang bertugas mengambil serta menampilkan informasi dalam web dari server.” Sedangkan web server merupakan server yang bertugas mengatur mekanisme layanan web.

j. MySQL

Butcher (2003: 12), “MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS”. MySQL adalah perangkat lunak gratis yang berada dibawah lisensi GNU General Public Lincense (GPL), yang juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaanya tidak cocok dengan GPL.

k. Dreamweaver MX

Mutmainah (2006:2)^[5], “Dreamweaver merupakan program profesional editor HTML visual yang digunakan untuk mengelola situs dan menata layout halaman web.” Saat ini versi terbaru dari Dreamweaver yang dikeluarkan oleh Macromedia adalah Dreamweaver MX 2004.

Pada versi ini, tampilannya mengalami perubahan yang kaya akan warna dan area kerjanya menjadi lebih ringkas dan efisien. Hal ini dapat dilihat dengan peletakan tombol-tombol dan panel-panel yang dapat minimize (disembunyikan) untuk menghemat area kerja.

l. Bahasa Pemograman

Bahasa yang dipakai dalam pembuatan Program ini adalah menggunakan Xampp. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau auto konfigurasi.

III. METODE PENELITIAN

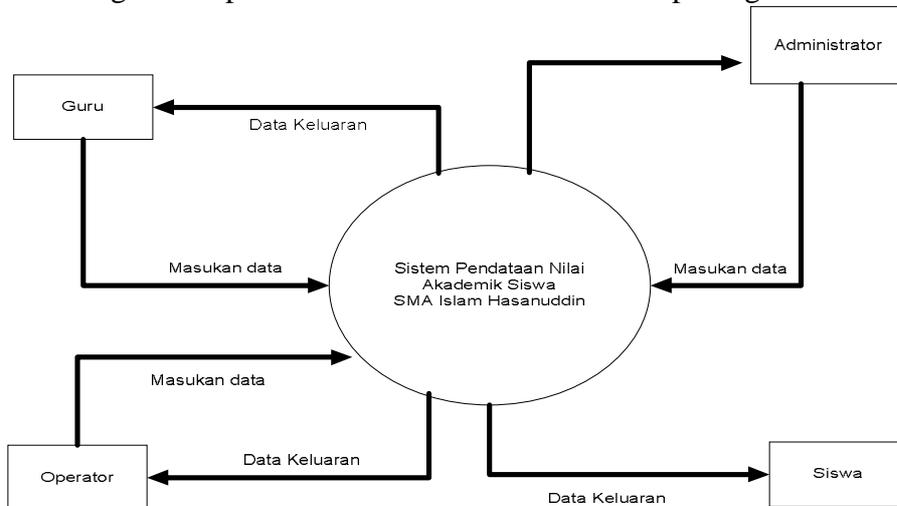
Sekolah adalah tempat belajar mengajar bagi siswa, dimana seharusnya pihak sekolah selalu berusaha meningkatkan pelayanannya untuk siswa. Terutama dalam pelayanan yang menyangkut akademik. Sejauh ini jika siswa ingin melakukan kegiatan akademik seperti melihat hasil ujian, memeriksa jadwal dan absensi. Masalah waktu dan jarak juga menjadi kendala, siswa harus datang ke sekolah untuk melakukan kegiatan akademik dan mendapatkan informasi tersebut.

Oleh karena itu, alangkah lebih baiknya diciptakan sebuah sistem yang lebih *fleksibel* agar siswa dapat melakukan kegiatan akademik siswa seperti diatas tanpa harus bersusah payah datang ke sekolah serta menghemat tenaga dan waktu.

Berikut proses dari perancangan sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis web :

A. Perancangan Proses Menggunakan Diagram Konteks

Adapun DFD tentang sistem pendataan nilai akademik siswa dapat digambarkan sebagai berikut :

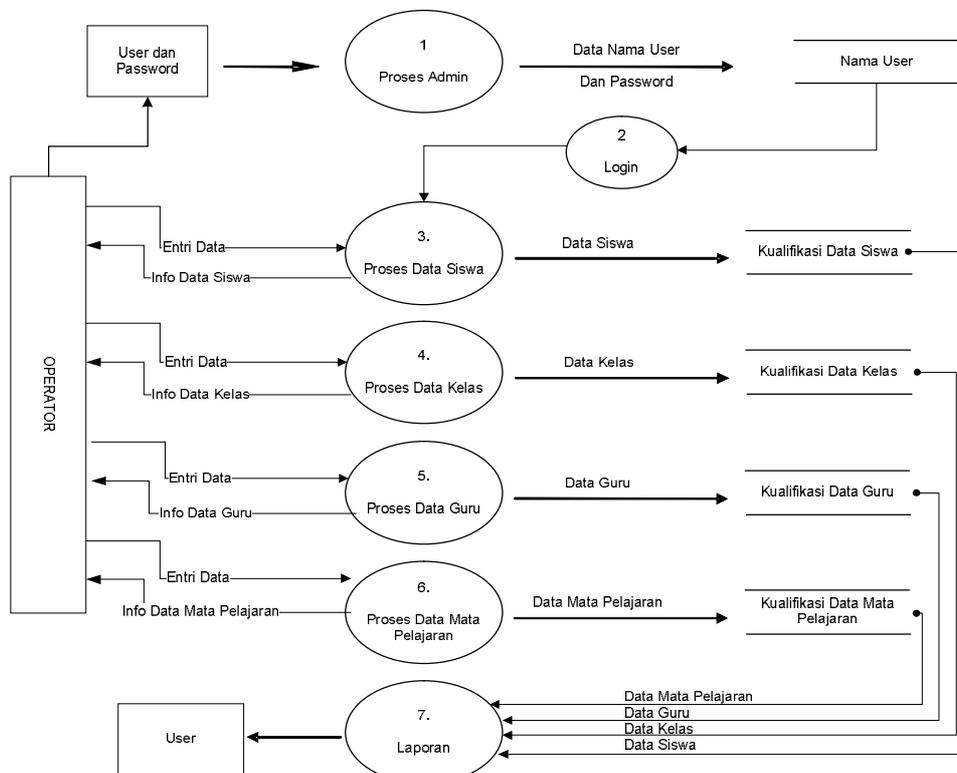


Gambar 1. Diagram Konteks

Pada gambar 1 digambarkan aliran terdiri dari proses yang menggambarkan aliran-aliran data antara sistem dengan bagian-bagian luar sistem yang merupakan sumber arus data. Diagram tersebut memperlihatkan bahwa sistem berinteraksi dengan empat terminal, yaitu administrator, operator, siswa serta guru.

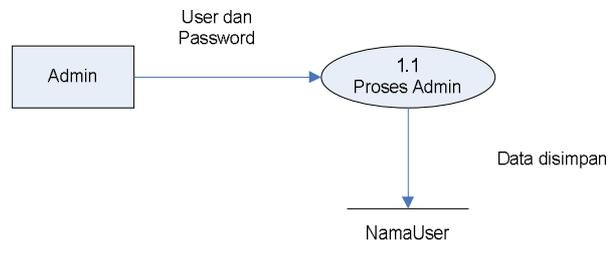
B. Perancangan Proses Menggunakan DFD Level 1

Adapun DFD Level 1 tentang sistem pendataan nilai akademik siswa dapat digambarkan sebagai berikut

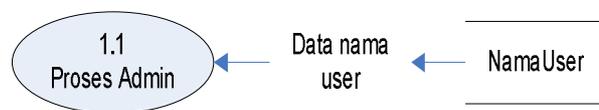


Gambar 2. Data Flow Diagram Level 1

Pada gambar 2 digambarkan proses pengolahan data-data yang saling berhubungan dalam sebuah sistem mulai dari entry (penginputan), penyimpanan sampai dengan penyajian informasi. Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa Berbasis Web dilakukan proses penginputan data-data siswa, kemudian disimpan dalam sebuah database.



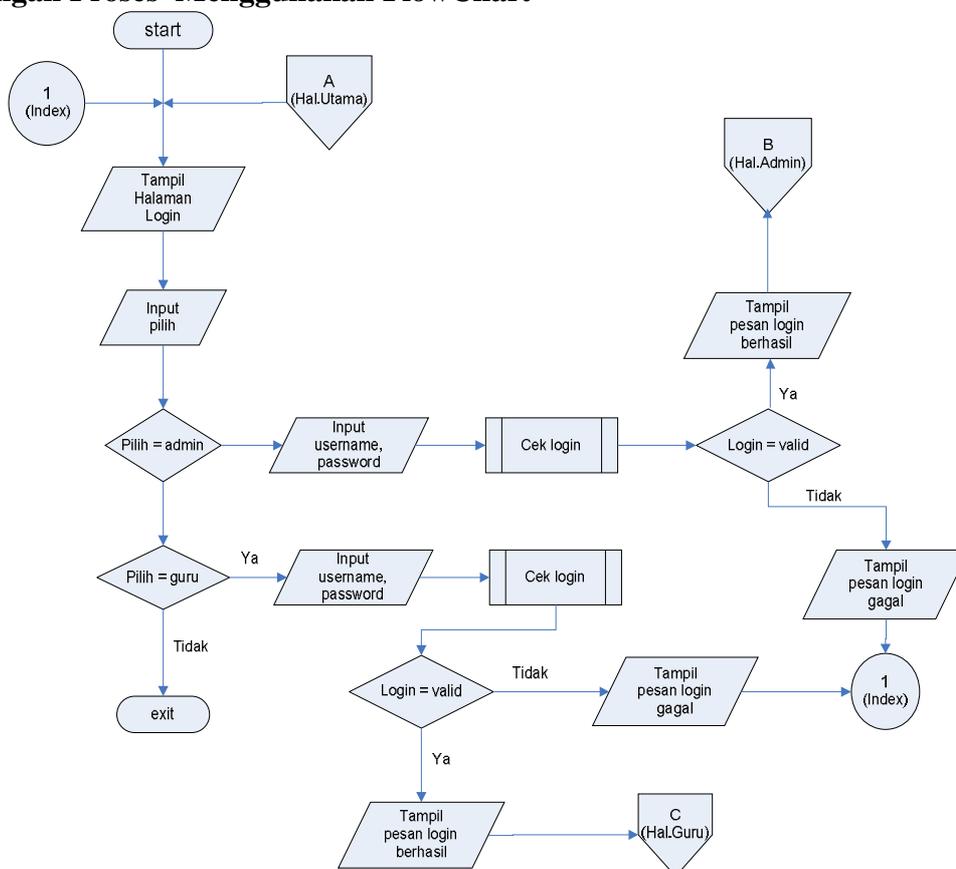
Gambar 3. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Admin



Gambar 4 Data Flow Diagram (DFD) Level 2 LogIn

Pada gambar 3 dan 4 menjelaskan proses admin yang digunakan untuk menyimpan data nama-nama user dan password yang berhak mengelola data sistem informasi, selanjutnya data ini disimpan pada tabel password yang akan digunakan oleh administrator untuk *entry/* penginputan data tersebut.

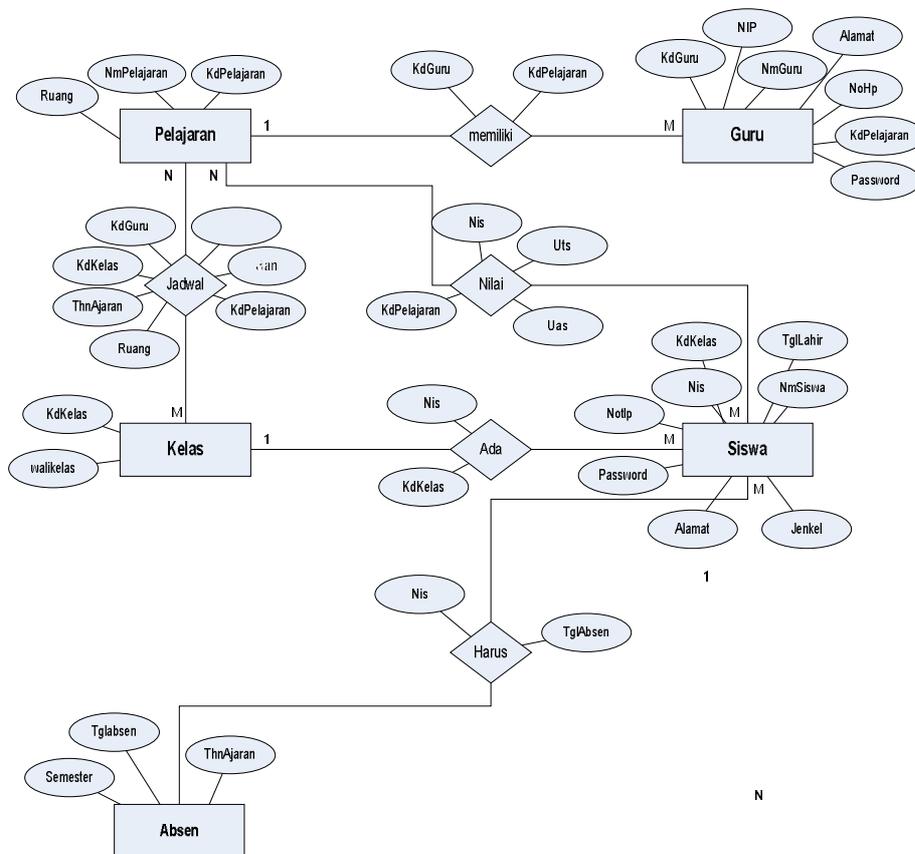
C. Perancangan Proses Menggunakan FlowChart



Gambar 5. Flowchart Perancangan Proses

D. ERD (Entity Relationship Diagram)

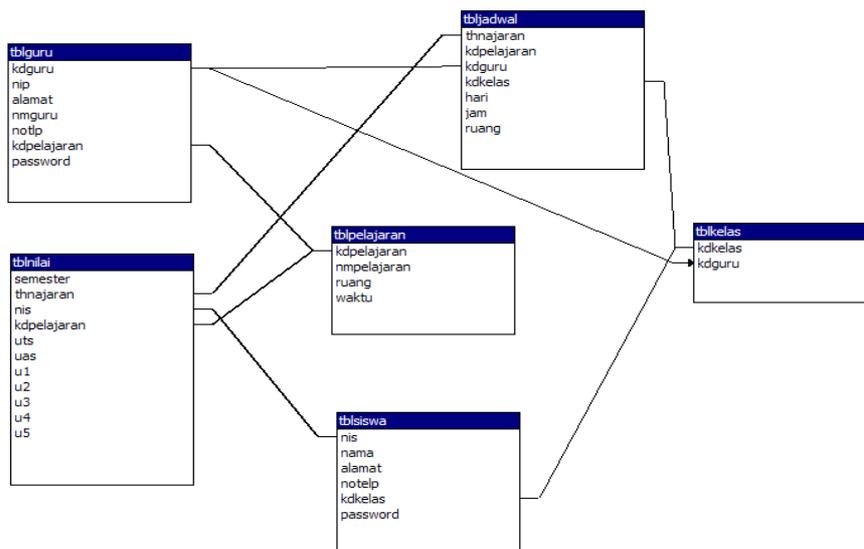
Berikut Entity Relationship Diagram (ERD) dalam sistem pendataan akademik SMA Islam Hasanuddin Kesamben.



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

E. Perancangan Basis Data Secara Konseptual

Perancangan basis data dimulai dengan perancangan secara konseptual (*Conceptual Design*). Untuk mengelola nilai akademik siswa, hubungan antar entitas ditunjukkan pada *Entity Relationship Diagram* berikut ini



Gambar 7. Desain Konseptual Perancangan Basis Data

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Fungsi

Uji fungsionalitas sistem aplikasi dilakukan dengan metode *black box testing* atau sering disebut *behavior testing*. Metoda ini dilakukan dengan berfokus pada kebutuhan fungsi dari pada sistem dengan cara mendeteksi adanya *error* dalam sistem seperti fungsi yang hilang, *error* dalam antar muka maupun dalam struktur data.

TABEL 3
PENGUJIAN FUNGSI

No	Kelas Uji	Teknik Pengujian	Kriteria Evaluasi
1	Authentifikasi Admin	<i>Black Box</i>	Simulasi sistem memeriksa proses LogIn admin berhasil atau tidak kemudian menyimpan session admin pada saat proses LogIn dan mematikan session saat admin sudah LogOut sehingga sistem tidak bisa dibuka lagi kecuali harus LogIn
2	Authentifikasi Guru	<i>Black Box</i>	Simulasi sistem memeriksa proses LogIn Guru berhasil atau tidak kemudian menyimpan session admin pada saat proses LogIn dan mematikan session saat admin sudah LogOut sehingga sistem tidak bisa dibuka lagi kecuali harus LogIn
3	Authentifikasi Siswa	<i>Black Box</i>	Simulasi sistem memeriksa proses LogIn Siswa berhasil atau tidak kemudian menyimpan session admin pada saat proses LogIn dan mematikan session saat admin sudah LogOut sehingga sistem tidak bisa dibuka lagi kecuali harus LogIn
4	Authentifikasi Kepala Sekolah	<i>Black Box</i>	Simulasi sistem memeriksa proses LogIn Kepala Sekolah berhasil atau tidak kemudian menyimpan session admin pada saat proses LogIn dan mematikan session saat admin sudah LogOut sehingga sistem tidak bisa dibuka lagi kecuali harus LogIn
5	Authentifikasi Tata Usaha	<i>Black Box</i>	Simulasi sistem memeriksa proses LogIn Tata Usaha berhasil atau tidak kemudian menyimpan session admin pada saat proses LogIn dan mematikan session saat admin sudah LogOut sehingga sistem tidak bisa dibuka lagi kecuali harus LogIn
6	Pengolahan Data Master	<i>Black Box</i>	Sistem dapat menampilkan Simulasi pembuatan master data yang terdiri dari tahun pelajaran, pegawai dan menambah, menghapus dan merubah data
7	Pengolahan Data Transaksi	<i>Black Box</i>	Sistem dapat menampilkan Simulasi transaksi data serta menambah, menghapus dan merubah data

b. Kerangka Pengujian Data Kuantitatif

Pengujian perancangan sistem pendataan nilai akademik siswa dimaksudkan untuk mengetahui kesesuaian konsep desain dengan aplikasi yang sudah dibuat. Pengujian dilakukan di Laboratorium komputer SMA Islam Hasanuddin kesamben. Pengguna dihadapkan langsung dengan aplikasi pendataan nilai akademik siswa untuk melakukan serangkaian pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem.

Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada masing-masing pemakai, kuesioner ini disebar kepada 10 orang pengguna yang terdiri 9 orang guru sekolah sebagai pengguna, dan 1 orang Tata Usaha sebagai administrator.

Kuesioner ini terdiri dari 2 jenis yaitu untuk guru sekolah yang terdiri dari 10 pertanyaan, dan untuk Tata Usaha yang terdiri dari 6 pertanyaan (contoh kuesioner dapat dilihat pada lampiran). Berikut ini adalah contoh pertanyaan kuesioner untuk diajukan kepada masing-masing level, yaitu guru sekolah dan operator/tata usaha.

TABEL 4
KUISIONER PENGUJIAN FUNGSI

Level	Pertanyaan	Jawaban
Guru Sekolah	1. Apakah tampilan awal dari aplikasi sistem pendataan nilai akademik siswa ini menarik?	1. Sangat Setuju
	2. Apakah Anda setuju dengan adanya sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis web?	2. Sangat Setuju
	3. Apakah menurut Anda sistem pendataan nilai	3. Ragu-ragu

	akademik berbasis web ini mudah dipelajari dan digunakan?	
	4. Apakah menurut Anda sistem ini membantu mengolah data sekolah?	4. Setuju
	5. Apakah menurut Anda sistem ini membantu mengolah data tahun ajaran?	5. Sangat Setuju
	6. Apakah menurut Anda sistem ini membantu mengolah data mata pelajaran?	6. Sangat Setuju
	7. Apakah menurut Anda sistem ini membantu mengolah data kelas ?	7. Setuju
	8. Apakah menurut Anda sistem ini mempermudah mengolah data nilai siswa?	8. Setuju
	9. Apakah antarmuka sistem pendataan akademik siswa berbasis web ini terlihat menarik?	9. Setuju
	10. Apakah sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis web ini dapat menampilkan informasi nilai siswa yang dibutuhkan ?	10. Sangat Setuju
Operator/Tata Usaha	1. Apakah tampilan awal dari aplikasi sistem pendataan nilai akademik siswa ini menarik?	1. Sangat Setuju
	2. Apakah Anda setuju dengan adanya sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis web?	2. Sangat Setuju
	3. Apakah menurut Anda sistem pendataan nilai akademik berbasis web ini mudah dipelajari dan digunakan?	3. Ragu-ragu
	4. Apakah antarmuka sistem pendataan akademik siswa berbasis web ini terlihat menarik?	4. Setuju
	5. Apakah sistem pendataan nilai akademik siswa ini dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan?	5. Sangat Setuju
	6. Apakah menurut anda sistem pendataan nilai berbasis web ini dapat membantu pekerjaan anda dalam mendata nilai siswa?	6. Sangat Setuju

TABEL 5
TEKNIK PENILAIAN

No	Kriteria	Bobot
1	Sangat Tidak Setuju	10
2	Tidak Setuju	10
3	Ragu-ragu	10
4	Setuju	10
5	Sangat Setuju	10

c. Teknik Analisis Data

Angket dalam penelitian ini disusun menurut skala likert. Untuk keperluan pengolahan data statistik, tiap pilihan jawaban diberi bobot dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Sangat tidak setuju (1 x 10 = 10)
- b. Tidak setuju (2 x 10 = 20)
- c. Ragu-ragu (3 x 10 = 30)
- d. Setuju (4 x 10 = 40)
- e. Sangat setuju (5 x 10 = 50)

Jumlah pertanyaan yang harus ditanggapi guru dan operator/tata usaha dalam angket penelitian ini sebanyak 16 pertanyaan. Rumus yang digunakan untuk menentukan kriteria respon guru dan tata usaha adalah :

$$skor = \frac{skortotal}{skormaksimum} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Setelah dilakukan penyebaran angket, maka hasil penyebaran angket tersebut di analisis dengan penyajian data dalam bentuk table data ordinal. Pada table berikut akan disajikan kolerasi skor yang diperoleh dari penyebaran angket dengan table kriteria respon para guru dan tata usaha.

TABEL 5
HASIL PENGOLAHAN DATA KUISIONER

No	Aspek Pengujian	Skor	Prosentase	Keterangan
1.	Ketertarikan Pengguna	44	8.8%	Sangat setuju
2.	Pengujian Prosedur pengoperasian Sistem Pendataan Nilai Akademik Berbasis Web	45	9%	Sangat Setuju
3.	Pengujian navigasi Aplikasi Sistem pendataan Nilai Siswa berbasis <i>web</i>	36	7.2%	Setuju
4.	Learnability	46	9.2%	Sangat setuju
5.	Pengujian <i>user interaction</i> Sistem Pendataan Nilai Akademik Siswa	34	6.8%	Setuju
6.	Antar muka	35	7%	Setuju
7.	Pengujian terhadap <i>performance</i> atau performa aplikasi pendataan nilai akademik siswa	35	7%	Setuju
8.	Pengujian terhadap <i>compatibility</i> sistem pendataan nilai akademik siswa	43	8.6%	Sangat setuju
9.	Pengujian <i>Usability</i> dari sistem pendataan nilai akademik siswa	36	7.2%	Setuju
	Total rata-rata	39	7.87%	Sangat setuju

Dari pengolahan data di atas skor rata-rata aspek pengujian 39 dan prosentasi 7.87% responden menyatakan sangat setuju bahwa perancangan dan implementasi sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis web yang di rancang sesuai dengan fungsinya dan sesuai dengan apa yang di rancang, sehingga dapat membantu guru maupun tata usaha sekolah dalam layanan maupun pengolahan dalam pendataan nilai akademik siswa.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya. Maka dalam mengakhiri pembahasan “Rancang Bangun Sistem Pendataan Nilai Akademik di SMA Islam Hasanuddin Kesamben dapat ditarik kesimpulan, diantaranya :

- Dengan memakai konsep sistem pendataan nilai akademik siswa berbasis *web offline* diharapkan bisa menciptakan suatu sistem yang bisa menangani pendataan akademik siswa dengan sistim terpusat agar lebih efisien dalam pengolahan data
- Hasil uji dan pengolahan data didapat rata-rata skor 39 dari aspek pengujian. Prosentase aspek pengujian dan rancangan 10 responden menyatakan 78.7% bahwa sistem pendataan nilai akademik siswa di SMA Islam Hasanuddin yang dirancang sesuai dengan fungsinya dan sesuai dengan apa yang dirancang sehingga dapat digunakan untuk mengelola sistem pendataan sekolah.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir (2004). Panduan Praktis Membuat Web dengan PHP untuk Pemula, Jakarta, Gramedia
- Ansari, Saleh (2012). Sistem Informasi Manajemen Sekolah Berbasis Web, Yogyakarta, Lokomedia
- Bunafit Nugroho, (2012). Panduan Membuat Program Toko dengan PHP, MySQL dan Dream Weaver – Pont of Sale (POS).,Bandung, Alif Media
- Jogiyanto H.M (2000:683). Sistem Informasi Akademik Sekolah, Yogyakarta, Lokomedia
- Mutmainah (2006:2). Belajar Macromedia Dreamweaver MX dengan PHP, Yogyakarta, Andi
- Nugroho (2004:1). Sistem Informasi Manajemen Sekolah, Jakarta, Salemba
- Pressman (2002). Rancang Bangun Sistem, indahpermana.blogspot.com (diakses tanggal 15 Agustus 2014)