

# **SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP NEGERI 44 BANDUNG)**

Oleh :

**Lusi Melian, S.Si, MT  
Bayu Meildy Pertama, S.Kom**

## **ABSTRAK**

*SMP Negeri 44 Bandung merupakan salah satu lembaga pendidikan yang pada aktivitasnya memberikan informasi yang akurat, cepat, relevan dan lengkap. Akan tetapi faktanya informasi yang diberikan masih banyak kekurangan. Hal ini karena kurangnya informasi mengenai sekolah ke masyarakat luas, dan pemberitahuan hasil seleksi calon siswa yang membutuhkan waktu lama karena dalam proses seleksi dilakukan secara manual, serta kurangnya informasi mengenai hasil belajar siswa disekolah kepada orang tua. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membangun sebuah sistem informasi akademik berbasis web yang dapat memperbaiki sistem yang ada dan dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi pihak sekolah maupun orang tua siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka dilakukan langkah-langkah yang terdiri dari tahap analisis sistem dengan Unified Modeling Language (UML), sedangkan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi akademik SMP Negeri 44 Bandung ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dengan software aplikasi Apache Web Server, sedangkan pengembangan sistem informasi menggunakan metode prototipe. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yakni berupa sistem informasi akademik yang sangat membantu dalam penyampaian informasi mengenai hasil seleksi, hasil belajar siswa, serta jadwal belajar siswa disekolah kepada orang tua*

*Kata kunci : Sistem Informasi, akademik, Prototype*

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini sudah sangat cepat dan maju, salah satunya adalah komputer, pada saat ini hampir disegala bidang membutuhkan *internet* sebagai sumber informasi dan telekomunikasi yang cepat dan efisien sehingga penggunaan *internet* saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Dengan demikian maka pemakaian *internet* di bidang sistem informasi memberikan manfaat yang sangat besar seperti penyajian informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat, tepat dan lengkap tanpa harus melalui proses pencarian informasi yang sulit.

SMP Negeri 44 Bandung merupakan Sekolah Menengah Pertama berbasis kompetensi kader bangsa yang berorientasi ke depan dalam membangun bangsa, Meskipun begitu tetap saja SMP Negeri 44 Bandung memiliki kelemahan diantaranya masih kurangnya informasi mengenai sekolah ke masyarakat luas, kurangnya cepatnya informasi mengenai hasil seleksi penerimaan siswa baru, kurangnya informasi mengenai jadwal pelajaran siswa kepada orang tua, dan kurangnya informasi mengenai hasil belajar siswa disekolah.

Sehingga penulis berinisiatif mengembangkan sistem informasi akademik berbasis *web* di SMP Negeri 44 Bandung yang mana bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat mengenai SMP Negeri 44 Bandung, memberikan informasi hasil seleksi penerimaan siswa baru, jadwal pelajaran, dan nilai siswa secara *online*. Dengan adanya sistem informasi akademik berbasis *web* di SMP Negeri 44 Bandung ini diharapkan dapat memudahkan para orang tua siswa ataupun siswa yang berada diluar wilayah SMP Negeri 44 Bandung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Hal inilah yang mendorong penulis untuk membangun sebuah sistem yang dapat mempermudah sekolah dalam menginformasikan tentang seluk beluk sekolah pada umumnya. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengamati dan melakukan analisa dengan mengambil judul “**SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB DI SMP NEGERI 44 BANDUNG**”.

## **1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Dalam setiap lembaga pendidikan seperti sekolah selalu dihadapkan pada permasalahan dalam menjalankan suatu kegiatan. Mulai dari masalah yang sangat sederhana sampai pada masalah yang cukup kompleks. Semua itu membutuhkan perhatian dan penanganan yang lebih mendalam agar masalah tersebut dapat teratasi. Maka penulis mengidentifikasi terjadinya beberapa masalah yang terjadi:

1. Kurangnya pelayanan informasi mengenai sekolah ke masyarakat luas
2. Masih terkendalanya proses pendaftaran karena data calon siswa masih berupa arsip.
3. Pemberitahuan hasil penyeleksian kepada calon siswa membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan dalam proses pengolahan nilai hasil seleksi masih manual yang menyebabkan informasi mengenai penerimaan calon siswa menjadi terlambat.
4. Kurangnya informasi kepada orang tua siswa mengenai hasil belajar siswa disekolah.
5. Kurangnya informasi mengenai jadwal pelajaran kepada orang tua siswa

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Setelah melakukan identifikasi terhadap masalah yang ada pada sistem informasi di SMP Negeri 44 Bandung maka penulis menemukan beberapa rumusan masalah yang terjadi:

1. Bagaimana sistem informasi akademik yang sedang berjalan di SMP Negeri 44 Bandung
2. Bagaimana perancangan sistem informasi akademik di SMP Negeri 44 Bandung
3. Bagaimana testing dan implementasi sistem informasi akademik di SMP Negeri 44 Bandung

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Maksud Penelitian**

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi akademik bagi kepentingan penanganan akademik yang lebih baik dan guna mengaktifkan dan mengefisienkan penanganan informasi.

### 1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Agar dapat mengetahui sistem informasi akademik yang berjalan di SMP Negeri 44 Bandung
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi akademik di SMP Negeri 44 Bandung
3. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi akademik di SMP Negeri 44 Bandung

### 1.4. Manfaat Penelitian

#### a. Bagi SMP Negeri 44 Bandung

Bagi SMP Negeri 44 Bandung hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi akademik, sehingga dapat memberikan informasi secara akurat, relevan dan tepat waktu.

#### b. Bagi Orang tua siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai informasi tentang Sistem Informasi Akademik, agar orang tua siswa dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai informasi hasil belajar siswa di sekolah.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu yaitu mengolah data menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya serta bermanfaat untuk pengambilan keputusan saat ini atau masa yang akan datang.

Menyangkut pemahaman tentang pengertian sistem informasi ini, dalam bukunya Abdul kadir (2003:11) mengutip beberapa pendapat para ahli, diantaranya :

Menurut Hall sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal di mana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.

Menurut Alter sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

Dari ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud sistem informasi sesungguhnya tidak harus melibatkan komputer ketika proses mengolah data menjadi sebuah informasi. Adapun Sistem informasi yang melibatkan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer-Based Information Systems* atau CBIS). Akan tetapi, pada umumnya kata sistem informasi diartikan sebagai sistem informasi berbasis komputer, meskipun tidak ditambahkan kata berbasis komputer. Begitupun pada pembahasan penelitian ini, sistem informasi yang dimaksud adalah sistem informasi berbasis komputer.

### 2.2. Definisi Akademik

([http://www.google.co.id/Pengenalan Nilai Budaya dan Etika Bagi Mahasiswa/11 Mei 2010](http://www.google.co.id/Pengenalan%20Nilai%20Budaya%20dan%20Etika%20Bagi%20Mahasiswa/11%20Mei%202010))

Kata akademik berasal dari bahasa Yunani yakni *academos* yang berarti sebuah taman umum (plasa) di sebelah barat laut kota Athena. Nama *Academos* adalah nama seorang pahlawan yang terbunuh pada saat perang legendaris Troya. Pada plasa inilah

filosof Socrates berpidato dan membuka arena perdebatan tentang berbagai hal. Tempat ini juga menjadi tempat Plato melakukan dialog dan mengajarkan pikiran-pikiran filosofisnya kepada orang-orang yang datang. Sesudah itu, kata *acadomos* berubah menjadi akademik, yaitu semacam tempat perguruan. Para pengikut perguruan tersebut disebut *academist*, sedangkan perguruan semacam itu disebut *academia*. Berdasarkan hal ini, inti dari pengertian akademik adalah keadaan orang-orang bisa menyampaikan dan menerima gagasan, pemikiran, ilmu pengetahuan, dan sekaligus dapat mengujinya secara jujur, terbuka, dan leluasa.

### **2.3. Aplikasi dan Teknologi WEB**

Menurut Budhi Irawan (2005:69) *internet* adalah suatu jaringan computer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer local dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

Internet merupakan jaringan komputer terbesar yang digunakan saat ini, jaringan ini bukan saja merupakan jaringan antar komputer tetapi juga merupakan jaringan antar jaringan komputer diseluruh dunia.

## **III. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

### **3.1. Desain Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah menggunakan metode deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang fokusnya untuk menggambarkan kondisi responden berdasarkan variabel-variabel yang di teliti. Dimana dalam metode ini menggambarkan semua data yang kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya.

Metode *action* atau tindakan merupakan penelitian langsung, disertai dengan praktek di lapangan. Membuat suatu program yang akan dilaksanakan secara sistematis dan terencana, serta mempunyai nilai perbaikan yang signifikan. Penelitian tindakan ini lebih efektif, karena akan terlihat langsung hasilnya. Salah satu syarat dalam melakukan penelitian tindakan adalah adanya keinginan dari orang yang memiliki masalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan mempunyai keinginan untuk memecahkannya.

### **3.2. Jenis dan Metode Pengumpulan data**

Metode pengumpulan data merupakan suatu teknik atau cara untuk memperoleh, mencari, mengumpulkan dan mencatat data yang di gunakan untuk menyusun karya ilmiah. Adapun pengumpulan data itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

#### **3.2.1. Sumber Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

### 1. Pengamatan Langsung (Observasi)

*Observasi* merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung tetapi tidak ada interaksi dengan objek yang diteliti dan tanpa sepengetahuan objek yang sedang diteliti tersebut dengan cara melakukan tinjauan langsung ke lapangan.

Penulis melakukan tinjauan langsung ke lapangan untuk mencari data-data yang diperlukan terhadap objek yang diteliti di bagian tata usaha SMP Negeri 44 Bandung

### 2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak yang ikut terlibat langsung yaitu diantaranya pada bagian kurikulum bidang kesiswaan.

### 3.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, jurnal, tutorial, internet dan lain-lain.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian. Adapun dokumen-dokumen yang dapat digunakan dalam tahap analisis sistem yaitu:

- a. Data pendaftaran siswa baru
- b. Data siswa yang diterima
- c. Data guru SMP Negeri 44 Bandung
- d. Data penilaian mata pelajaran
- e. Data mata pelajaran

### 3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembangunan suatu sistem berbasis teknologi informasi diperlukan suatu pendekatan dan pengembangan sistem yang akan menentukan proses penyelesaian rekayasa perangkat lunak, adapun pendekatan sistem yang dilakukan penulis adalah dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek (*object oriented*) dan pengembangan sistem dengan menggunakan model *prototype*.

#### 3.3.1. Metode Pendekatan

Menurut Bambang Heriyanto (2004:269) pendekatan berorientasi objek adalah cara memandang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar konsep objek yang mengkombinasikan struktur data dan perilaku suatu entitas.

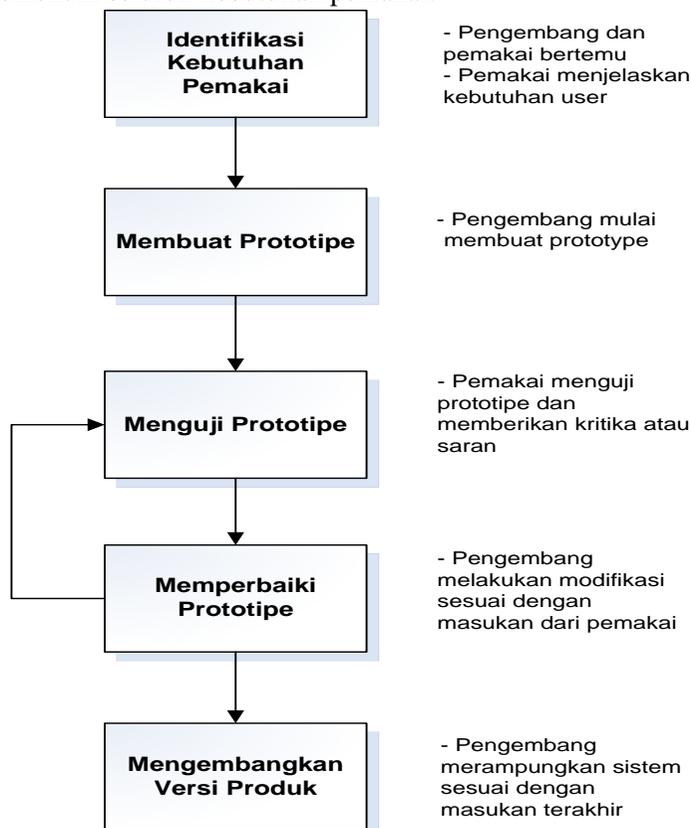
Pendekatan sistem berorientasi objek berbeda dengan pendekatan konvensional yang memandang perangkat lunak sebagai fungsi dan data yang terisolasi. Pada pendekatan konvensional kebanyakan berfokus pada data terutama pada basis data dan pemodelan informasi. Sementara pada pendekatan berorientasi objek berpusat pada objek yang mengkombinasikan data dan fungsionalitas.

Metode pendekatan sistem yang di gunakan adalah pendekatan dengan *Object Oriented* yang di visualisasikan dengan UML dan di antara nya adalah sebagai berikut : *Use Case*, , *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*.

### 3.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode *Prototype* karena metode ini menawarkan bagi pengembang sistem apabila tidak memiliki kepastian terhadap efisiensi *algoritma*, kemampuan penyesuaian dari sebuah sistem operasi atau bentuk-bentuk yang harus dilakukan oleh interaksi manusia dengan mesin. Dilihat dari situasi tersebut metode *prototype* menawarkan pendekatan yang terbaik.

Dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu langsung untuk mendefinisikan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang telah diketahui dan mencari bidang-bidang yang masih memerlukan pendefinisian kemudian dilakukan perancangan kilat terhadap kebutuhan yang telah teridentifikasi pada pertemuan. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan/pemakai. Perancangan ini menuntun pembangunan perangkat lunak yang akan diberikan kepada pemakai. Selanjutnya *prototype* itu dievaluasi oleh pemakai dan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Proses ini akan berulang sampai *prototype* yang dikembangkan memenuhi seluruh kebutuhan pemakai.



**Gambar 1 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype***  
 (Sumber : Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi 2003, Andi. Yogyakarta)

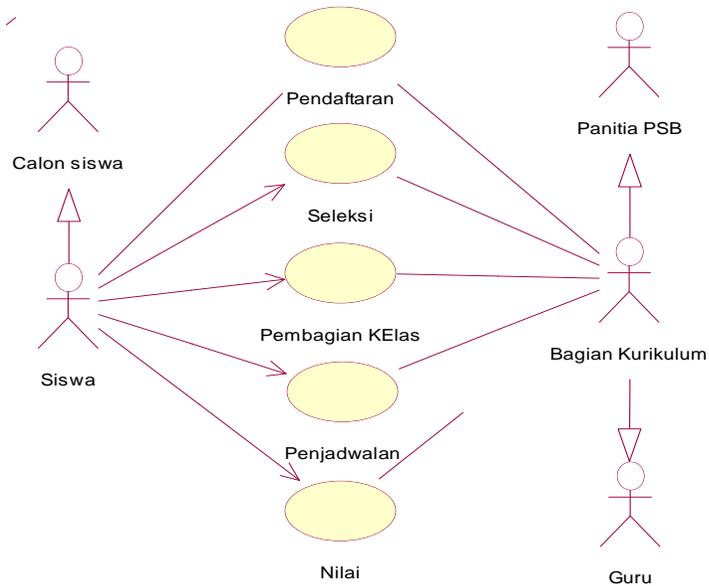
Tahapan dalam metode *Prototype* :

1. Identifikasi kebutuhan (Data)  
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan buat.
2. Membangun *prototyping*  
Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
  - a. Merancang sistem  
Dalam tahap ini prototipe dirancang secara terstruktur dari proses basis data hingga rancangan menu program.
  - b. Mengkodekan sistem  
Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah dirancang diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
3. Menguji sistem  
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak, harus diuji dahulu sebelum digunakan.
4. Evaluasi Sistem  
Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah buat sudah sesuai dengan yang diharapkan, apabila belum sesuai maka tahapan 2 dan 3 diulang kembali hingga sesuai dengan yang diharapkan oleh pelanggan dan lanjut ke tahap berikutnya.
5. Penerapan sistem  
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

#### **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan**

Permodelan ini dimaksudkan untuk menggambarkan kegiatan- kegiatan dan hubungan yang terjadi antara para aktor dan use case didalam sistem yang sedang berjalan. Kegiatan yang dilakukan dan hubungan antara para aktor dalam sistem yang sedang berjalan digambarkan menggunakan *use case* diagram yang terlebih dahulu digambarkan melalui *use case* skenario dimana sudah terwakili oleh gambaran umum sistem yang sedang berjalan.



**Gambar 2 Usecase Sistem Yang Sedang Berjalan**

Sedangkan evaluasi sitem yang berjalan adalah sebagai berikut :

**Tabel 1 Tabel Evaluasi sistem**

No	Permasalahan	Pemecahan
1	Masih kurangnya informasi mengenai sekolah ke masyarakat luas	Membuat website SMP Negeri 44 Bandung
2	Masih terkendalanya proses pendaftaran karena data calon siswa masih berupa arsip	Membuat sistem informasi pendaftaran siswa baru secara online
3	Kurangnya informasi mengenai jadwal pelajaran siswa disekolah kepada orang tua siswa	Membuat sistem informasi penjadwalan secara online
4.	Kurangnya informasi kepada orang tua siswa mengenai pelayanan hasil belajar siswa disekolah.	Membuat sistem informasi nilai secara online
5.	Lambatnya pemberitahuan hasil seleksi penerimaan dikarenakan seleksi dilakukan secara manual	Membuat informasi hasil seleksi secara online

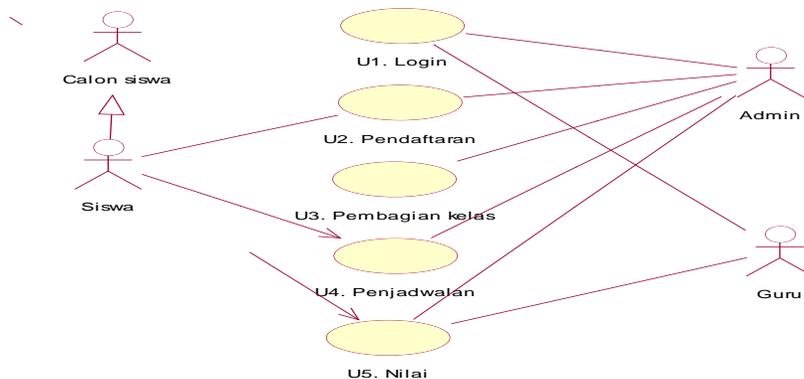
## 4.2. Perancangan Sistem

Perancangan ini, di fungsikan sebagai model koneksi alur akses antar *User* ke *server Web*. Prosesnya dimulai dari akses *client* dengan melakukan *browse* ke *Server web*, yang kemudian *request* dari *user/client* tersebut dikirim ke *Server database*. Setelah itu *Server* menjawab/merespon segera permintaan dari *Client* oleh *Server web* tadi. setelah menerima respon dari *server database* yang berisi konten/informasi yang terdapat dalam *database*, kemudian server web langsung menjawab/merespon request dari *user/client* tadi.

Untuk alur kerja sistem ini sama halnya seperti pada rancangan alur kerja antara *User* ke *Server*, hanya saja pada rancang-bangun ini lebih detail, dan *visualisasi* terhadap siapa saja yang menggunakan sistem investasi ini dan siapa saja yang berperan didalam menjalankan sistem tersebut. Pada prakteknya, *Actor* yang mengakses websitenya :

1. Dengan mengetikkan URL / alamat *website* Sistem Informasi Sekolah di SMP Negeri 44 Bandung, dengan mengetikkan (misal: <http://www.smpn44bdg.edu>).
2. Kemudian URL yang dialamatkan tadi, masuk ke *website* Sistem Informasi Akademik SMP Negeri 44 Bandung yang terhubung dengan *server*, begitu juga dengan *Admin*, namun yang berbeda adalah *Admin* ini memiliki akses bebas pada *website* Sistem Informasi Akademik dan masing-masing mereka mempunyai *username* serta *password* untuk mengakses sistem tersebut. Hal ini demi menjaga keamanan dari sistem yang di jalankan.

*Usecase* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *Usecase* mempresentasikan sebuah interaksi antara *Actor* dengan sistem. Berikut adalah perancangan *Usecase* nya:



**Gambar 3 Usecase Sistem Yang Diusulkan**

Gambar diatas merupakan *Usecase Diagram* Sistem Informasi Sekolah di SMP Negeri 44 Bandung. Dalam *Usecase Diagram* tersebut menggambarkan dimana *Admin* wajib melakukan “*Login*” terlebih dahulu untuk mengolah aktivitas investasi dan lainnya. Begitu pula dengan guru yang harus malakukan proses login agar dapat melakukan proses akademik yaitu menginput nilai siswa yang diajar. Bagi siswa dapat melihat informasi nilai, pembagian kelas, dan penjadwalan. Sedangkan Calon Siswa hanya dapat melakukan pendaftaran dan melihat informasi penerimaan saja.

### 4.3. Implementasi

Form utama ini muncul sebagai tampilan pertama website. Di bagian menu utamanya terdapat submenu pendaftaran, login guru (untuk akses guru), dan login admin (untuk akses admin).



Gambar 4 Halaman Utama

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Pembangunan Sistem Informasi Akademik merupakan pembangunan dari sistem yang sedang berjalan. Berbagai permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk dapat ditangani dengan sistem baru yang diusulkan ini. Sistem informasi SMP Negeri 44 Berbasis *WEB* adalah salah satu solusi untuk lebih mengefisienkan penyampaian informasi mengenai SMP Negeri 44 Bandung. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembangunan sistem informasi akademik ini antara lain :

1. Pembangunan sistem informasi berbasis web di SMP Negeri 44 Bandung sangat berguna untuk memberikan informasi mengenai SMP Negeri 44 Bandung ke masyarakat luas.
2. Pembangunan sistem informasi akademik berbasis *web* di SMP Negeri 44 ini sangat berguna bagi calon siswa yang ingin mendaftar ke SMP Negeri 44 Bandung karena dapat melakukan pendaftaran secara *online*.
3. Dengan pembangunan sistem informasi berbasis *web* di SMP Negeri 44 Bandung diharapkan dapat memudahkan siswa maupun orang tua siswa yang ingin mengetahui hasil belajar dan jadwal pelajaran siswa disekolah.

### 5.2. Saran

Berdasarkan penyusunan laporan dan kesimpulan diatas, maka hal-hal berikut dibawah ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya:

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya supaya data siswa dalam website lebih efektif dan efisien maka harus dikembangkan suatu sistem registrasi ulang bagi calon siswa baru secara online.

2. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dikembangkan pembagian kelas untuk kelas VIII dan IX.
3. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dikembangkan pembagian jadwal pelajaran dan juga hasil belajar siswa untuk kelas VIII dan IX.
4. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat dikembangkan sistem informasi yang dapat menangani siswa pindahan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Kadir.2003.*Pengenalan Sistem Informasi*. ANDI. Yogyakarta
- Budhi Irawan. 2005. *Jaringan Komputer*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Bunafit Nugroho.2004. PHP dan MySQL Dengan Editor Dreamweaver MX. Andi.Yogyakarta
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, ANDI. Yogyakarta,
- Azhar Susanto. 2004. *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya*, Lingga Jaya, Bandung.
- Bambang Heriyanto. 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [http://www.google.co.id/Pengenalan Nilai Budaya dan Etika Bagi Mahasiswa/11 Mei 2010](http://www.google.co.id/Pengenalan%20Nilai%20Budaya%20dan%20Etika%20Bagi%20Mahasiswa/11%20Mei%202010)