

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
RANCANGAN BANGUN APLIKASI EKSTRAKURIKULER
BERBASIS *WEBSITE* PADA SMA NEGERI 1
TALANG KELAPA



Diajukan oleh :

M.HABIB BUKHORI

021180086

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
RANCANGAN BANGUN APLIKASI EKSTRAKURIKULER
BERBASIS *WEBSITE* PADA SMA NEGERI 1
TALANG KELAPA



Diajukan oleh :

M.HABIB BUKHORI

021180086

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : M.HABIB BUKHORI
NOMOR POKOK : 021180086
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : RANCANGAN BANGUN APLIKASI
EKSTRAKURIKULER BERBASIS *WEBSITE*
PADA SMA NEGERI 1 TALANG KELAPA

Tanggal : 19 Januari 2022

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIDN : 0220079201

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : M.HABIB BUKHORI
NOMOR POKOK : 021180086
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : RANCANGAN BANGUN APLIKASI
EKSTRAKURIKULER BERBASIS *WEBSITE*
PADA SMA NEGERI 1 TALANG KELAPA

Tanggal : 25 Januari 2022

Tanggal : 25 Januari 2022

Penguji 1

Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.

Adelin, S.T., M.Kom.

NIDN : 0215028002

NIDN : 0211127901

Menyetujui,

Ketua

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Don’t ask yourself what the world needs, ask yourself what makes you come alive. And then go and to that. Because what the world needs is people who have come alive”

- Harold Whitman

Ku Persembahkan Kepada :

- Allah swt.
- Bapak dan Mamah yang tercinta dan tersayang.
- Keluarga besar saya.
- Para Dosen yang ku hormati.
- Teman-teman seangkatan yang berjuang bersama.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT, karena atas segala berkat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini berjudul **“Rancangan Bangun Aplikasi Ekstrakurikuler Berbasis Website Pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa”**.

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik teman, dosen pembimbing dan keluarga. Oleh karena itu, penulis ini mengucapkan terima kasih yang tulus serta do'a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat Tuhan Yang Maha Esa.

Selain itu, ucapan terima kasih yang tulus ditujukan kepada semua pihak yang telah membimbing dengan sungguh-sungguh, ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan do'a yang tulus kepada penulis.
2. Ketua STMIK PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. beserta jajarannya yang telah memberikan penulis kesempatan untuk menempuh pendidikan strata 1 di STMIK PalComTech.

3. Ketua Program Studi Sistem Informasi, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom. beserta jajarannya yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan.
4. Bapak Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang senantiasa dengan senang hati memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan.
5. Ibu Hj.Rusmawati, S.Pd., M.Pd. sebagai pembina lapangan di SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Atas pengarahan dan bimbingannya penulis dapat menjalani tugas di masa observasi lingkungan tempat diadakannya Praktik Kerja Lapangan.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan laporan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, penulis sadari bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan banyak kritik dan saran untuk membangun dan menghasilkan hasil yang lebih baik. Terima Kasih.

Palembang, 19 Januari 2022

M.Habib Bukhori

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1. Tujuan PKL	3
1.3.2. Manfaat PKL	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan.....	4
1.4.2. Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	4

1.5. Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1. Observasi.....	4
1.5.2. Wawancara.....	5
1.5.3. Dokumentasi	6
1.5.4. Studi Pustaka.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1. Perancangan Sistem	8
2.1.2. Aplikasi	8
2.1.3. <i>Website</i>	8
2.1.4. Basis Data (<i>Database</i>)	9
2.1.5. <i>Flowchart</i>	9
2.1.6. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	11
2.1.7. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	12
2.2. Gambaran Umum	13
2.2.1. Sejarah Perusahaan	13
2.2.2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Talang Kelapa.....	14
2.2.3. Struktur Organisasi	15
2.2.4. Uraian Tugas dan Wewenang	16
2.2.5. Uraian Kegiatan	21

BAB III PEMBAHASAN	22
3.1. Hasil Pengamatan	22
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan	22
3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan	24
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	26
3.2.1. Evaluasi.....	26
3.2.2. Pembahasan.....	27
BAB IV PENUTUP	56
4.1. Kesimpulan.....	56
4.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> prosedur yang berjalan.....	23
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> yang diusulkan.....	25
Gambar 3.3 <i>Diagram</i> Konteks.....	28
Gambar 3.4 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	29
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram Level 1</i>	31
Gambar 3.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	32
Gambar 3.7 Desain Tampilan Halaman Utama	36
Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman <i>Login</i>	37
Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman <i>Register</i>	37
Gambar 3.10 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Pembina	38
Gambar 3.11 Desain Tampilan Data Profil Pembina.....	38
Gambar 3.12 Desain Tampilan Data Ekskul.....	39
Gambar 3.13 Desain Tampilan Data Ekstrakurikuler	39
Gambar 3.14 Desain Tampilan <i>Edit</i> Profil Pembina.....	40
Gambar 3.15 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Siswa.....	40
Gambar 3.16 Desain Tampilan Profil Siswa.....	41

Gambar 3.17 Desain Tampilan Data Ekskul.....	41
Gambar 3.18 Desain Tampilan Daftar Ekskul	42
Gambar 3.19 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Ketua.....	42
Gambar 3.20 Desain Halaman Profil Ketua.....	43
Gambar 3.21 Desain Halaman Data Ekskul Ketua	43
Gambar 3.22 Desain Halaman <i>Edit</i> Visi Misi.....	44
Gambar 3.23 Desain Halaman Data Anggota	44
Gambar 3.24 Desain Halaman Data Pendaftar Ekskul	45
Gambar 3.25 Desain Halaman Data Undur Diri	45
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Utama	46
Gambar 3.27 Tampilan Halaman <i>Login</i>	46
Gambar 3.28 Tampilan Halaman <i>Register</i>	47
Gambar 3.29 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	47
Gambar 3.30 Tampilan Profil Pembina	48
Gambar 3.31 Tampilan Data Ekstrakurikuler	48
Gambar 3.32 Tampilan Data Siswa	49
Gambar 3.33 Tampilan Halaman <i>Edit</i> Profil	49

Gambar 3.34 Tampilan Halaman Tambah Ekskul.....	50
Gambar 3.35 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Siswa.....	50
Gambar 3.36 Tampilan Halaman Profil Siswa	51
Gambar 3.37 Tampilan Halaman Data Ekskul	51
Gambar 3.38 Tampilan Halaman Daftar Ekskul.....	52
Gambar 3.39 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Ketua Ekskul	52
Gambar 3.40 Tampilan Halaman Profil Ketua Ekskul	53
Gambar 3.41 Tampilan Halaman <i>Edit</i> Profil Ketua Ekskul.....	53
Gambar 3.42 Tampilan Halaman Data Ekskul	54
Gambar 3.43 Tampilan Halaman Data Pendaftar Ekskul	54
Gambar 3.44 Tampilan Halaman Data Pengunduran Diri	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	13
Tabel 3.1 Tabel <i>User</i>	36
Tabel 3.2 Tabel Daftar Ekskul	38
Tabel 3.3 Tabel Ekskul	38
Tabel 3.4 Tabel Undur Diri.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dan Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dan Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting yang dapat menjadikan manusia berkualitas dalam pemikiran dan pemahaman yang disampaikan dalam pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus dikelola dengan baik. Ekstrakurikuler sangat membantu dalam meningkatkan potensi dan bakat siswa-siswi disekolah. Menurut Wibowo (2015:2) menyatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar jam sekolah yang berfungsi untuk mewadahi dan mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa.

SMA Negeri 1 Talang Kelapa adalah salah satu sekolah negeri yang berada di Jalan Perintis Kelurahan Sukamoro Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Sekolah tersebut didirikan pada tahun 1990. Saat ini di pimpin oleh Bapak Habrin, S.Pd sebagai kepala sekolah di SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Adapun ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut yaitu ekstrakurikuler bola basket, pramuka, seni tari, pencak silat, bola volly, futsal, panduan suara, *English club*, rohis dan paskibra. Siswa-siswi mengikuti ekstrakurikuler sesuai dengan bakat yang mereka miliki, sehingga dapat membantu dalam menggapai prestasi baik akademik maupun non-akademik. Pada gilirannya keterampilan siswa dan siswi akan ditingkatkan dengan bentuk latihan khusus sesuai dengan ekstrakurikuler yang mereka ikuti dan diminati. Hal ini sangatlah penting agar pembinaan

potensi dikalangan siswa dan siswi akan terus meningkat dan mencapai hasil yang maksimal.

Sistem ekstrakurikuler yang berjalan pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa yaitu pendaftaran yang berjalan didalam ekstrakurikuler masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas angket, sehingga hal tersebut memerlukan waktu yang lama, membutuhkan biaya yang banyak, penjadwalan informasi kegiatan yang kurang tepat seperti kegiatan untuk ekstrakurikuler futsal yang dilakukan setiap hari jum'at dipindahkan dihari lain dan siswa yang ingin melakukan pengunduran diri masih mengalami kesulitan karena harus bertemu langsung dengan ketua ekstrakurikuler hal itu memerlukan waktu yang lama. Proses pendaftarannya yaitu siswa harus mengisi data pada formulir pendaftaran di kertas angket, kemudian mengumpulkan form pendaftaran tersebut kepada ketua ekstrakurikuler yang ingin diikuti.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*, penulis akan membuat **“Rancangan Bangun Aplikasi Ekstrakurikuler Berbasis *Website* pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa”**.

1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup *website* yang akan dibangun yaitu :

1. Aplikasi Ekstrakurikuler pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa ini berisikan *form* registrasi akun, *form* kelola data ekstrakurikuler, *form* visi dan misi ekstrakurikuler, pendaftaran ekstrakurikuler dan pengunduran diri.

2. Berfokus pada pendaftaran ekstrakurikuler data yang dikelola dalam Aplikasi Ektrakurikuler pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa ini yaitu data ekstrakurikuler.
3. Hak akses *website* ini yaitu siswa, ketua ekstrakurikuler dan pembina ekstrakurikuler.
4. Menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *Database MySQL*.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan yang ingin dicapai dalam PKL ini, yaitu merancang bangun Aplikasi Ekstrakurikuler berbasis *website* yang diharapkan dapat membantu proses pendaftaran ekstrakurikuler pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa.

1.3.2. Manfaat PKL

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman kerja secara langsung dan membangun relasi dengan instansi tersebut. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah sehingga dapat meningkatkan keahlian profesi berdasarkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada waktu kuliah.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat PKL

Aplikasi Ekstrakurikuler berbasis *website* dapat memudahkan dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler

dengan cara yang efektif dan efisien.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi dalam menyusun laporan praktek kerja lapangan yang akan mendatang agar dapat membantu peneliti terkait penelitian dan perancangan sistem mendatang, mengenai Aplikasi Ekstrakurikuler Berbasis *Website*.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa, Jalan. Perintis Sukamoro Kelurahan Sukamoro Kecamatan Talang Kelapa Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Waktu pelaksanaan praktik kerja lapangan yaitu tanggal 06 September sampai dengan 07 Oktober 2021, sedangkan jadwal pelaksanaan dengan mengikuti jam sekolah yaitu mulai dari jam 07.00 WIB sampai jam 11.00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Sugiyono (2017:203) observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Penulis disini

melakukan pengamatan sekaligus observasi dengan melihat setiap proses yang ada atau sistem yang sedang berjalan.

Pada observasi dilakukan dengan mengamati proses berjalannya pendaftaran ekstrakurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Proses yang dilakukan secara manual yaitu siswa yang ingin mengikuti ekstrakurikuler harus mengisi data siswa pada kertas angket, informasi jadwal kegiatan yang kurang efektif, dan siswa yang ingin mengundurkan diri harus langsung menemukan ketua ekstrakurikuler.

1.5.2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017:194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah 38 respondennya sedikit/kecil.

Wawancara pada penelitian ini, dilakukan langsung kepada Ibu Rivnita,S.Pd pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa selaku waka kesiswaan dan Saudari Dimas sebagai salah satu ketua perwakilan ekstrakurikuler. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan yang dibutuhkan meliputi permasalahan yang diangkat oleh penulis. Hasil wawancara dengan Ibu Rivnita,S.Pd dapat disimpulkan bahwa pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa masih ada beberapa kekurangan yang ada dalam proses pendaftaran dan kegiatan dalam ekstrakurikuler.

Dimana proses penerimaan anggota baru yang berjalan saat ini masih dilakukan menggunakan manual yaitu kertas angket sehingga membuat petugas pencatatan anggota baru pada ekstrakurikuler memerlukan banyak waktu untuk memindahkan data anggota baru ke dalam *Microsoft Excel*. Kemudian apabila siswa ingin keluar dari ekstrakurikuler tersebut harus menjumpai ketua, hal itu membuat siswa kesulitan untuk mengundurkan diri dari ekstrakurikuler tersebut. Dan juga jadwal kegiatan yang kurang akurat sehingga membuat siswa bingung apabila terjadi pemindahan jadwal secara tiba-tiba.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka penulis dianjurkan membuat aplikasi ekstrakurikuler dengan tujuan agar bisa mempermudah ketua dan calon anggota baru pada ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Talang Kelapa dan juga meminimalisir waktu yang dibutuhkan ketua dalam mendata setiap anggotanya.

1.5.3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya monumental dari seseorang (Pratiwi, 2017).

Dokumentasi yang didapat berupa foto profil sekolah, *fotocopy* formulir pendaftaran, *fotocopy* data anggota ekstrakurikuler pramuka, struktur organisasi sekolah, foto kegiatan ekstrakurikuler dan visi-misi sekolah.

1.5.4. Studi Pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Ansori,2019).

Data yang diperoleh yaitu data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti jurnal dan peneliti terdahulu untuk dapat mendukung Laporan Praktik Kerja Lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Perancangan Sistem

Menurut ahli Mulyani (2017 ; 80) pengertian Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

Sedangkan Muharto (2016 ; 103) mendefinsikan perancangan sistem dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Sistem Informasi, perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

2.1.2. Aplikasi

Aplikasi menurut dari Sanjaya (2015:17) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

2.1.3. Website

Menurut Beki (2015:35) *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar

diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya. Baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut Abdullah (2015:1) *Website* diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text*, gambar, *video*, suara dan animasi yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

2.1.4. Basis Data (*Database*)

Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Menurut Indrajani (2015:70), basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan di desain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. Menurut Indrajani (2015:69), data adalah fakta-fakta mentah kemudian dikelola sehingga menghasilkan informasi yang penting bagi sebuah perusahaan atau organisasi.






2.1.5. *Flowchart*







Menurut Wibawanto (2017:20) “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”. Diagram alur dapat menunjukkan

secara jelas, alur pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.

Dalam Perancangan *flowchart* sebenarnya tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak (pasti). Hal ini didasari oleh *flowchart* (bagan alir) adalah sebuah gambaran dari hasil pemikiran dalam menganalisa suatu permasalahan dalam komputer. Karena setiap analisa akan menghasilkan hasil yang bervariasi antara satu dan lainnya. Kendati begitu secara garis besar setiap perancangan *flowchart* selalu terdiri dari tiga bagian, yaitu *input*, proses dan *output*.

Tabel 2.1. Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<i>Terminal</i> , Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	<i>Input/Output</i> , Menyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
	<i>Process</i> , Menyatakan suatu tindakan proses yang dilakukan oleh komputer.
	<i>Decision</i> , Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
	<i>Connector</i> , Menyatakan Sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.

Simbol	Keterangan
	<i>Offline Connector</i> , Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
	<i>Predefined Process</i> , Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
	<i>Punched Card</i> , Menyatakan input berasal dari kartu atau <i>output</i> ditulis ke kartu.
	<i>Punch Tape</i>
	<i>Document</i> , Menyatakan keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
	<i>Flow</i> , Menyatakan Jalannya arus suatu proses.


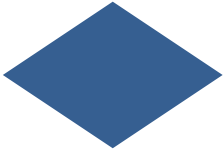


Sumber : sitorus (2015)

2.1.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018:50) menyatakan bahwa “ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional”. Adapun fungsi utama ERD yaitu alat untuk memodelkan hasil dari analisis data, sebagai alat untuk memodelkan data konseptual dan sebagai alat untuk

memodelkan objek-objek dalam suatu sistem. Adapun simbol-simbol ERD adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat didefinisikan secara unik.
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain, <i>One to One</i> , <i>One to Many</i> , <i>Many to Many</i> .
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.





Sumber: Sri mulyani (2016)

2.1.7. *Data Flow Diagram (DFD)*

Zefriyenni dan Santoso (2015) DFD merupakan gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada perangkat keras, lunak, struktur data dan organisasi *file*. *Data Flow Diagram* digunakan untuk menggambarkan suatu sisten yang telah ada atau sistem baru yang akan

dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik itu disimpan. *Data Flow Diagram* juga digunakan pada metodologi pengembang sistem terstruktur.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Keterangan
	Proses, Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin dan <i>computer</i> .
	Simbol <i>Data Flow</i> (arus data), Menunjukkan arus dari proses.
	<i>Eksternal Entity</i> , Menunjukkan entitas <i>entity</i> .
	<i>Data Store</i> , Simpanan data pada <i>computer</i> .

Sumber : Jogiyanto(2010:700)

2.2. Gambaran Umum

2.2.1. Sejarah Perusahaan

SMA Negeri 1 Talang Kelapa didirikan bangunannya di atas tanah seluas 1.5682 M, dengan no.sertifikat hal miik 04.14.03 tanggal 12 Oktober 2007. Gedung sekolah ini diresmikan Menteri Kehutanan Republik Indonesia, Ir. Hasjrul Harahap pada tanggal 26 Maret 1991 dengan nama sekolah SMA Negeri 1 Talang Kelapa Kabupaten Musi

Banyuasin. Status kepemilikan gedung dimiliki pemerintah pusat dengan SK operasional 0283/0/1991. Sekolah ini mulai melaksanakan proses belajar mengajarnya untuk tahun ajaran 1990-1991.

SMA Negeri 1 Talang Kelapa adalah salah satu sekolah yang dianggap terbaik untuk kabupaten Banyuasin. Hal ini, disebabkan SMA Negeri 1 Talang Kelapa selalu ditunjuk untuk menjadi pilot proyek setiap ada perubahan kurikulum termasuk kurikulum 2013. SMA tertua dengan sekolah akreditasi A, sekolah model, sekolah Adiwiyata tingkat kabupaten dan dipercayai sebagai sekolah pelaksana UNBK pertama tahun 2016.

2.2.2. Visi, Misi dan Tujuan SMA Negeri 1 Talang Kelapa

2.2.2.1. Visi Sekolah

Mewujudkan SMAN 1 Talang Kelapa sebagai warga yang beriman, bertaqwa, berbudaya, peduli lingkungan, serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.2.2.2. Misi Sekolah

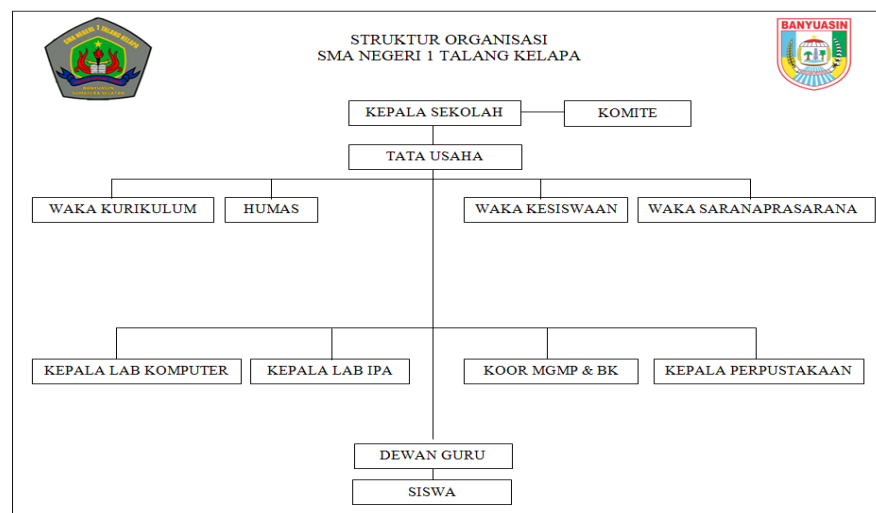
Misi sekolahnya adalah :

1. Melaksanakan pengalaman terhadap ajaran agama dan budaya bangsa dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi sumber kearifan dalam berbuat dan bertindak.
2. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memanfaatkan sarana dan prasarana secara optimal.

3. Meningkatkan dan mengembangkan kegiatan pengembangan diri peserta didik sehingga potensi yang dimiliki dapat ditingkatkan.
4. Mengikuti dan menyelenggarakan kegiatan perlombaan (sains dan Prestasi) secara rutin dan berkelanjutan yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan atau lainnya.
5. Menerapkan disiplin tinggi dalam segala kegiatan dengan menjadikan tenaga pendidik atau kependidikan sebagai panutan.

2.2.3. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber : SMA Negeri 1 Talang Kelapa

Gambar 2.1 Struktur organisasi SMA Negeri 1 Talang Kelapa

2.2.4. Uraian Tugas dan Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa yaitu :

1) Kepala Sekolah

- a. Bertanggung jawab terhadap terselenggarakan semua komponen dan sistem sekolah yang meliputi : manajemen, penerapan kurikulum, kesiswaan, ketenagaan, sarana prasarana dan lingkungan
- b. Menentukan dan menetapkan rencana strategis sekolah.
- c. Menentukan kebijakan dalam bidang manajemen, penerapan kurikulum, kesiswaan, ketenagaan, sarana prasarana dan lingkungan
- d. Melakukan pembinaan dan pengembangan guru dan pegawai
- e. Membina penyelenggaraan pembinaistrasi sekolah
- f. Membina penyelenggaraan dan pengembangan sistem manajemen mutu
- g. Menyusun laporan kegiatan

2) Komite

- a. Mengawasi pelayanan pendidikan disekolah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan
- b. Komite sekolah juga bertugas memberikan pertimbangan dalam pertimbangan penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan terkait kebijakan dan program sekolah

- c. Rencana anggaran pendapatan dan belanja sekolah/rencana kerja dan anggaran sekolah (RAPBS/RKAS)
- d. Kriteria kinerja sekolah, kriteria fasilitas pendidikan di sekolah, dan kriteria kerja sama pihak sekolah lain

3) Tata Usaha

- a. Bertanggung jawab atas terselenggaranya kegiatan ketatausahaan
- b. Menempatkan personil ketatausahaan
- c. Menetapkan uraian tugas personil ketatausahaan
- d. Menyusun program kerja Ka. TU
- e. Memantau keterlaksanaan kegiatan persuratan
- f. Membina personil ketatausahaan
- g. Melaksanakan monitoring dan evaluasi kegiatan
- h. Menyusun laporan kegiatan kepada Kepala Sekolah
- i. Menyusun laporan inventaris barang sekolah

4) Wakil Kepada bagian Kurikulum

- a. Bertanggung jawab kepada atas terlaksananya kegiatan pembelajaran.
- b. Menentukan dan menyelenggarakan proses penerimaan siswa, pembelajaran siswa dan kelulusan siswa
- c. Menyusun program kerja Waka Kurikulum
- d. Bersama Waka Kesiswaan menyelenggarakan PPDB
- e. Menyusun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

- f. Mengkoordinasikan penyusunan bahan ajar
- g. Mengelola pembinaistrasi pembelajaran
- h. Mengorganisasikan dan mengkoodinasikan proses kululusan siswa
- i. Mengkoodinasikan penyelenggaraan perpustakaan sekolah
- j. Melaksanakan monitoring dan evaluasi kegiatan
- k. Menyusun laporan kegiatan kepada Kepala Sekolah

5) Humas (Hubungan Masyarakat)

- a. Membina kerjasama dengan masyarakat sekitar sekolah
- b. Membantu pelaksanaan tugas BP3

6) Wakil Kepala bagian Kesiswaan

- a. Mengatur program dan pelaksanaan bimbingan dan konseling
- b. Mengatur dan membina program kegiatan osis meliputi ekstrakurikuler
- c. Menyeleksi calon untuk diusulkan mendapat bantuan dari pemerintah
- d. Mengatur dan mengkoordinasikan pelaksanaan 7K (keamanan, kebersihan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan, kesehatan dan kerindangan)

7) Wakil Kepala Sarana & Prasarana

- a. Mencatat semua alat/barang yang masuk
- b. Mencatat alat laboratorium yang telah masuk
- c. Mencatat alat peraga olahraga

d. Pengadaan sarana dan prasarana olahraga

8) Kepala Laboratorium Komputer

- a. Mengatur perencanaan pengadaan alat dan bahan di laboratorium
- b. Menyusun jadwal dan tata tertib dalam penggunaan laboratorium komputer
- c. Mengatur penyimpanan dan daftar alat-alat laboratorium
- d. Memelihara dan melakukan perbaikan alat-alat laboratorium komputer

9) Kepala Laboratorium IPA

- a. Mengatur perencanaan pengadaan alat dan bahan dilaboratorium menyusun jadwal dan tata tertib dalam penggunaan laboratorium IPA
- b. Mengatur penyimpanan dan daftar alat-alat laboratorium. Memelihara dan melakukan perbaikan alat-alat laboratorium IPA

10) Koordinasi MGMP (Musyawarah guru mata pelajaran) & BK (Bimbingan Konseling)

- a. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan (harian, Umum dan Akhir)
- b. Melaksanakan program perbaikan dan pengayaan. Mengisi daftar nilai siswa

- c. Membuat catatan tentang kemajuan dari hasil belajar, Mengisi daftar hadir siswa sebelum memulai pembelajaran
- d. Menyusun program dan pelaksanaan bimbingan dan konseling koordinasi dengan wali kelas dalam rangka untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh para siswa tentang kesulitan dalam belajar
- e. Memberikan layanan dan bimbingan kepada siswa supaya lebih memberikan saran dan pertimbangan kepada siswa dalam memperoleh gambaran tentang lanjutan pendidikan dan lapangan pekerjaan yang sesuai

11) Kepala Perpustakaan

- a. Menyusun tata tertib perpustakaan
- b. Membuat perencanaan pengadaan buku/ bahan pustaka/media elektronik
- c. Pengurusan pelayanan perpustakaan dalam pemeliharaan dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka dan media elektronik
- d. Melakukan pelayanan bagi siswa, guru dan tenaga kependidikan lainnya, serta masyarakat penyimpanan buku perpustakaan/ media elektronika

12) Dewan Guru

- a. Berperan dalam mendidik, membimbing dan mengarahkan siswa dan siswi melalui proses belajar mengajar disekolah

- b. Berperan penting dalam pembentukan kepribadian setiap siswa dan siswi

13) Siswa

- a. Menaati tata tertib sekolah
- b. Mengerjakan semua tugas sekolah yang diberikan oleh guru
- c. Menjaga nama baik sekolah dimanapun berada

2.2.5. Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah penulis laksanakan dimulai dari tanggal 06 September sampai dengan 07 Oktober 2021 pada jam 07:00 sampai jam 11:00 WIB di SMA Negeri 1 Talang Kelapa, Penulis ditempatkan di ruang perpustakaan sekolah dengan pembimbing lapangan yang bernama Ibu Rusmawati, S.Pd., M.Pd. dimana penulis diberi kegiatan untuk membantu pekerjaan guru dengan rincian kegiatan yaitu menginput data peminjaman buku, membantu membuat laporan evaluasi pembelajaran, membantu membuat laporan bulanan peminjaman buku paket di perpustakaan, memberikan label pada buku paket yang baru masuk dari pemerintah, membantu guru TIK untuk membersihkan ruangan lab komputer, *maintenance personal computer* (PC) pada perpustakaan sekolah dan mencatat kode pada buku yang baru masuk.

BAB III

PEMBAHASAN

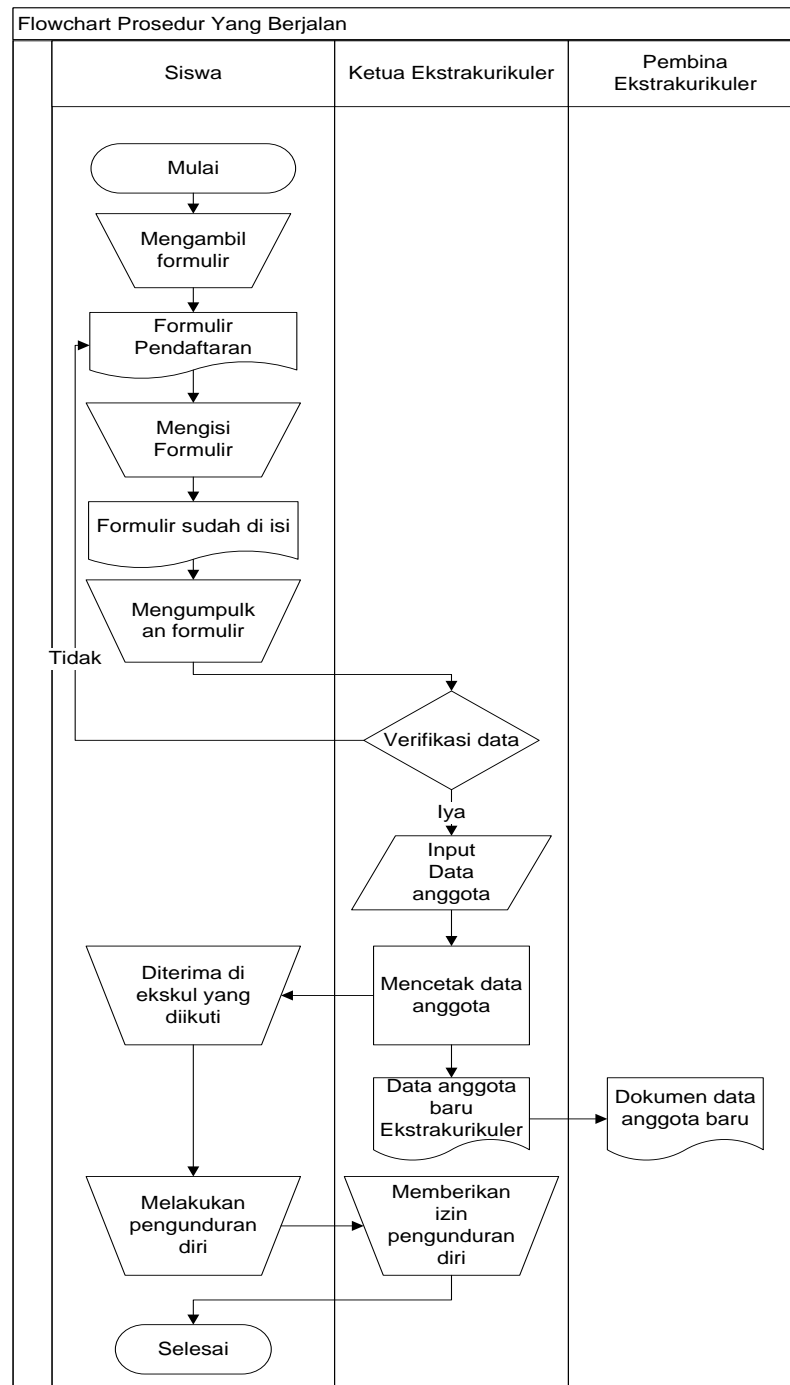
3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di SMA Negeri 1 Talang Kelapa yaitu proses pendaftaran ekstrakurikuler masih dilakukan secara manual menggunakan kertas angket.

Akibat dari hal tersebut banyak kendala yang dihadapi oleh siswa dalam mendaftar ekstrakurikuler dikarenakan harus bertemu langsung dengan ketua ekstrakurikuler untuk mengumpulkan formulir pendaftaran dan siswa juga kesulitan untuk melakukan pengunduran diri pada ekstrakurikuler yang telah diikuti dan memilih ekstrakurikuler baru. Maka disimpulkan bahwa perlunya aplikasi ekstrakurikuler yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah proses kegiatan ekstrakurikuler pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa.

3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

Prosedur pendaftaran ekstrakurikuler yang saat ini digunakan di SMA Negeri 1 Talang Kelapa dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 *Flowchart* prosedur yang berjalan pada SMA Negeri

1 Talang Kelapa

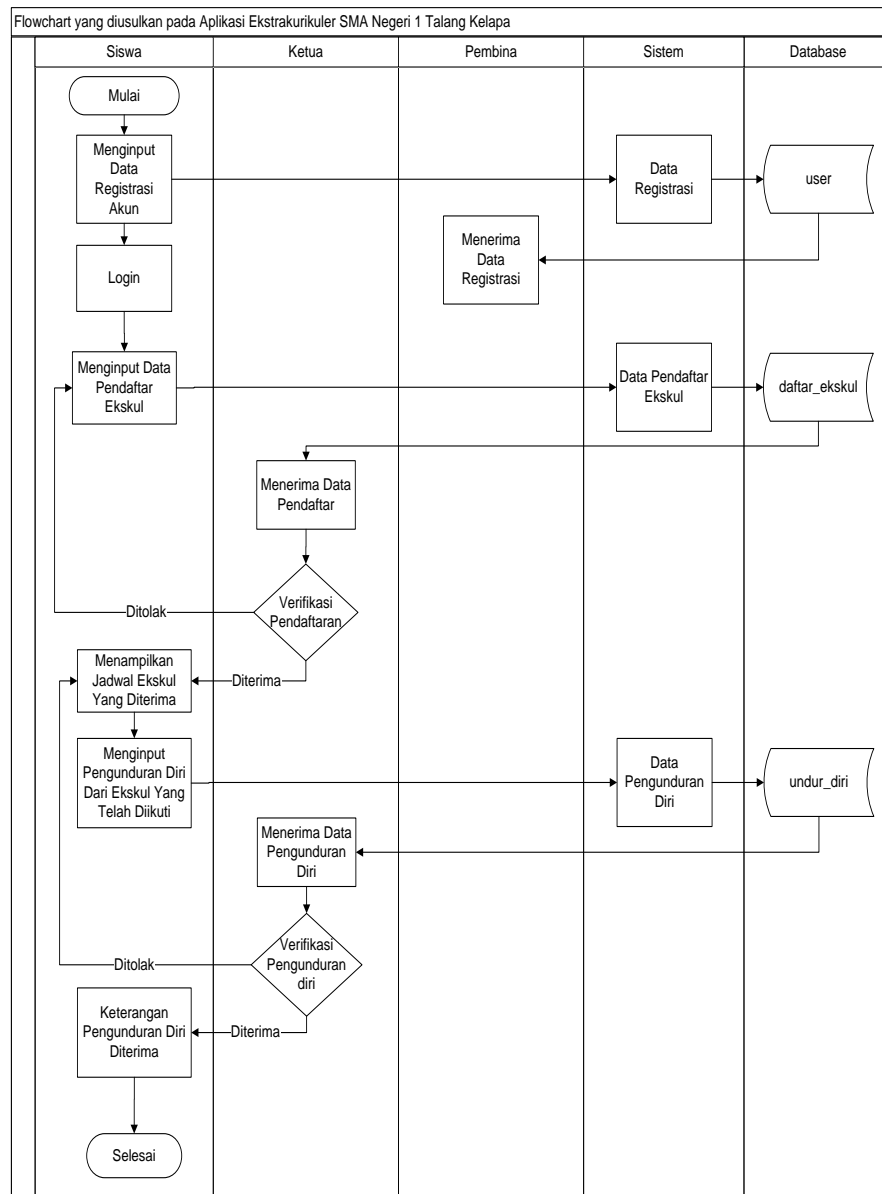
Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Mulai

2. Siswa mengambil formulir pendaftaran
3. Siswa mengisi formulir pendaftaran
4. Siswa mengumpulkan formulir kepada ketua ekskul
5. Ketua mengecek data pada formulir pendaftar
6. Jika data formulir pendaftar lengkap maka data diterima
7. Jika data formulir pendaftar tidak lengkap maka data ditolak
8. Ketua ekskul mendata anggota di *Microsoft Excel*
9. Ketua ekskul mencetak laporan data anggota
10. Pembina menerima laporan data anggota
11. Siswa yang telah diterima wajib mengikuti kegiatan ekskul
12. Siswa yang melakukan pengunduran diri harus bertemu langsung dengan ketua
13. Ketua akan memberikan izin kepada anggota yang mengundurkan diri
14. Selesai

3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan

Adapun prosedur yang diusulkan pada aplikasi ekstrakurikuler pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa, dapat dilihat pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 *Flowchart* yang diusulkan

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Mulai
2. Siswa menginput data registrasi akun dan akan disimpan kedalam *database*. Kemudian data siswa akan tampil di fitur data siswa pada pembina ekstrakurikuler

3. Siswa *login* dengan memasukkan *username* dan *password*
4. Siswa masuk ke *dashboard*.
5. Siswa melakukan pendaftaran ekstrakurikuler yang ingin diikuti dan data akan disimpan kedalam *database*. Kemudian data pendaftar akan diterima oleh ketua ekstrakurikuler
6. Ketua melakukan proses verifikasi pendaftaran ekskul. Jika data pendaftar diterima maka akan menampilkan jadwal ekskul pada siswa, jika data pendaftar ditolak maka siswa harus melakukan pendaftaran ekskul kembali
7. Siswa melakukan pengunduran diri dari ekstrakurikuler yang telah diikuti dan akan disimpan di *database*. Kemudian akan tampil di fitur data pengunduran diri pada ketua ekstrakurikuler
8. Ketua melakukan proses verifikasi pengunduran diri. Jika data pengunduran diri diterima maka akan menampilkan keterangan data diterima kemudian siswa bisa melakukan pendaftaran ekstrakurikuler kembali, jika data pengunduran diri ditolak maka siswa harus melakukan pengunduran diri kembali
9. Selesai

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Setelah melakukan pengamatan penulis menemukan beberapa masalah dalam pendaftaran ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Talang

Kelapa. Selama ini pendaftaran masih dilakukan secara manual dimana mengharuskan calon anggota datang menjumpai ketua ekstrakurikuler dan mengambil form pendaftaran yang mana masih menggunakan kertas angket, dan juga anggota ekstrakurikuler kesulitan dalam melakukan pengunduran diri dari ekstrakurikuler yang telah di ikuti karena harus bertemu langsung dengan ketua ekstrakurikuler.

3.2.2. Pembahasan

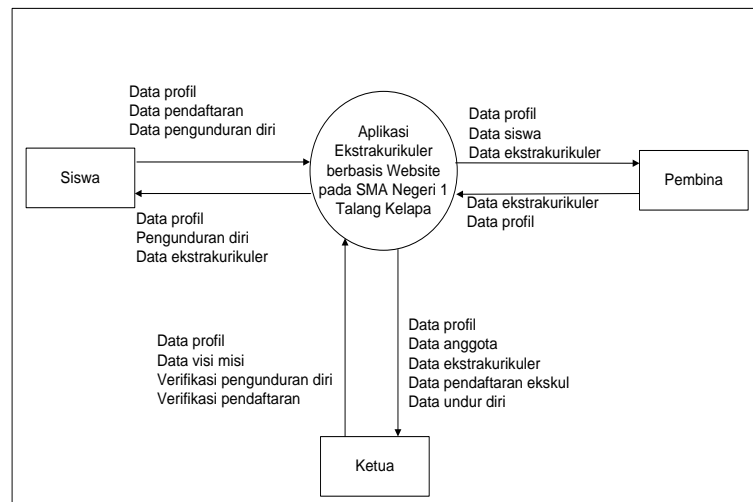
Dari hasil pengamatan saat melakukan Praktik Kerja Lapangan pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa belum adanya sistem pendafrtan ekstrakurikuler berbasis *online* yang menjadi timbulnya permasalahan dalam pendataan anggota baru, maka penulis mengusulkan pembuatan Aplikasi ekstrakurikuler Berbasis *Website* pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Sistem ini memiliki beberapa manfaat diantaranya, dapat mempermudah pihak sekolah dan calon anggota baru untuk mendaftar dan juga mempermudah para ketua ekstrakurikuler dalam memberikan penilaian kepada setiap anggota.

3.2.2.1. Diagram Aliran Data

Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram) adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data. Berdasarkan analisis penulis, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website* pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa, dapat dilihat pada gambar 3.3 :

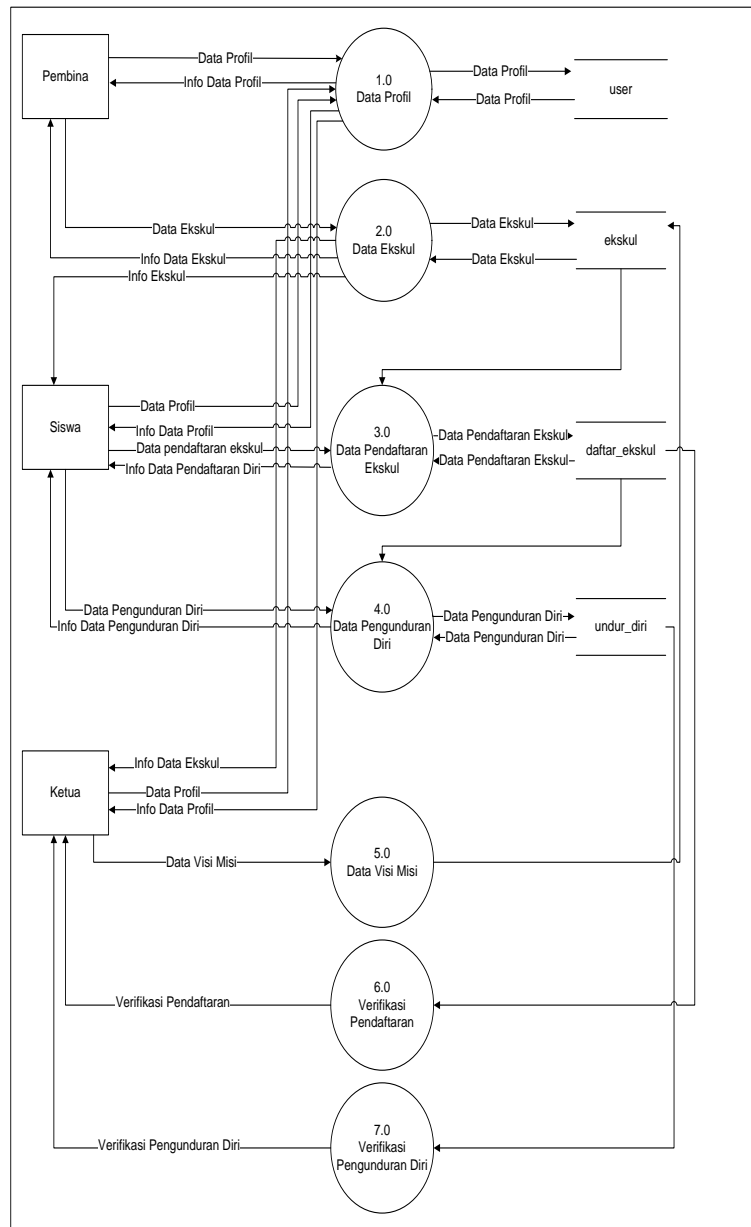


Gambar 3.3 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar diagram diatas dapat dijelaskan yaitu aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website* pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa memiliki 3 (tiga) terminator yaitu pembina, siswa dan ketua. Data bersumber dari siswa berupa data diri dan siswa menerima informasi data profil, data ekskul dan dan undur diri. Data ketua menerima informasi data profil , data anggota, data ekstrakurikuler, data pendaftaran ekskul, data pengunduran diri. Sedangkan data yang diterima oleh pembina yaitu data siswa, data profil dan data ekstrakurikuler.

2. Diagram Level 0

Data flow diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama keseluruhan system, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.4 :



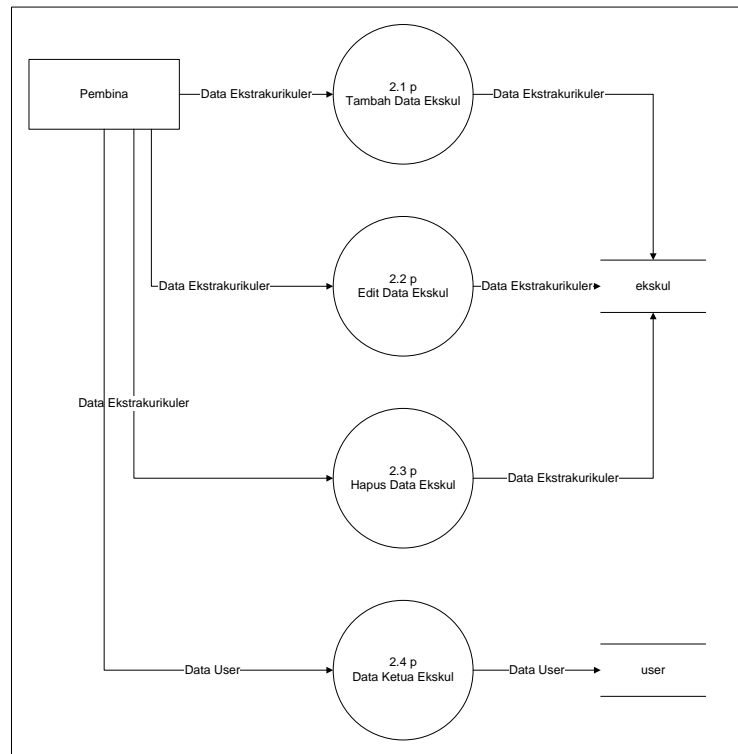
Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 0

Berdasarkan gambar 3.6 penjelasan level 0 yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :

1. Proses 1.0 pembina, siswa, ketua melakukan proses input data profil dan disimpan pada data *store user*.
2. Proses 2.0 pembina melakukan proses kelola data ekstrakurikuler dan disimpan pada data *store ekskul*.
3. Proses 3.0 siswa melakukan proses *input* data pendaftaran dan disimpan pada data *store daftar_ekskul*.
4. Proses 4.0 siswa melakukan proses *input* data pengunduran diri dan disimpan pada *store undur_diri*.
5. Proses 5.0 pembina melakukan proses *input* data visi misi dan disimpan pada *store ekskul*.
6. Proses 6.0 ketua melakukan proses verifikasi pendaftaran.
7. Proses 7.0 ketua melakukan proses verifikasi pengunduran diri.

3. Diagram Level 1

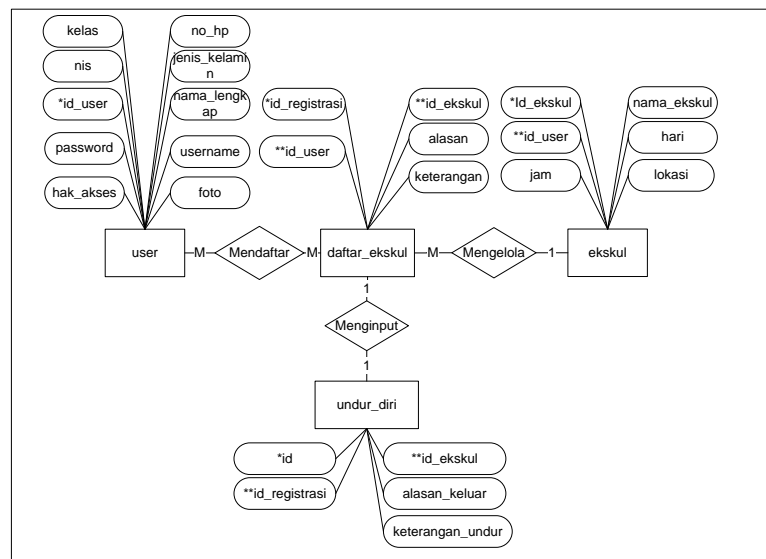
Data Flow Diagram level 1 proses 2.0 menjelaskan proses yang terjadi pada proses 2.0, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Data Flow Diagram Level 1

3.2.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD digunakan untuk menyatakan jenis data dari hubungan yang ada diantara data yang terdapat dalam sistem. Tujuan pemodelan ERD adalah menunjukkan hubungan antara simpanan data menghilangkan kerangkapan data serta membuat model yang dapat dimengerti dengan baik oleh pemakai maupun personal computer (PC).



Gambar 3.6 Entity Relationship Diagram

3.2.2.3. Struktur Tabel

Berikut struktur tabel yang dibuat sesuai dengan ERD yang telah dibuat sebelumnya.

1. Tabel *User*

Tabel ini digunakan menampung data *user* pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Berikut tabel user dapat dilihat pada tabel 3.1:

Nama Tabel : *user*

Primary Key : *id_user*

Foreign Key : -

Tabel 3.1 Tabel *User*

No	Name Field	Type	Length	Ket
1.	<i>id_user</i>	<i>int</i>	15	Primary key

No	Name Field	Type	Length	Ket
2.	nama_lengkap	<i>varchar</i>	30	Nama
3.	nis	<i>int</i>	15	NIS
4.	Jenis_kelamin	<i>Enum</i> (‘laki-laki, perempuan’)	-	Jenis Kelamin
5.	kelas	<i>enum</i>	-	Kelas
6.	no_hp	<i>varchar</i>	15	No HP
7.	<i>username</i>	<i>varchar</i>	20	<i>Username</i>
8.	<i>password</i>	<i>varchar</i>	32	<i>Password</i>
9.	hak_akses	<i>Enum</i>	-	Hak Akses
10.	foto	<i>text</i>	-	Foto

2. Tabel Daftar Ekskul

Tabel daftar ekskul digunakan untuk menampung data daftar ekskul pada aplikasi *website* ekstrakurikuler

data pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Berikut tabel daftar_ekskul dapat dilihat pada tabel 3.2 :

Nama Tabel : daftar_ekskul

Primary Key : *id_registrasi*

Foreign Key : *id_user*

Foreign Key : *id_ekskul*

Tabel 3.2 Tabel Daftar Ekskul

No	Name Field	Type	Length	Ket
1.	<i>id_registrasi</i>	<i>int</i>	15	<i>Primary Key</i>
2.	<i>id_user</i>	<i>int</i>	15	<i>Foreign Key</i>
3.	<i>id_ekskul</i>	<i>int</i>	15	<i>Foreign Key</i>
4.	alasan	<i>text</i>	-	Alasan
5.	keterangan	<i>enum</i>	-	Keterangan Verifikasi

3. Tabel Ekskul

Tabel ekskul digunakan untuk menampung data ekstrakurikuler yang ada pada aplikasi *website* ekstrakurikuler. Berikut tabel ekskul dapat dilihat pada tabel 3.3 :

Nama Tabel : ekskul

Primary Key : *id_ekskul*

Foreign Key : *id_user*

Tabel 3.3 Tabel Ekskul

No	Name Field	Type	Length	Keterangan
1.	id_ekskul	<i>int</i>	15	<i>Primary key</i>
2.	<i>id_user</i>	<i>int</i>	15	<i>Foreign Key</i>
3.	jam	<i>varchar</i>	10	Jam
4.	hari	<i>varchar</i>	15	Hari
5.	nama_ekskul	<i>varchar</i>	20	Nama Ketua
6.	lokasi	<i>varchar</i>	20	Lokasi
7.	visi	<i>text</i>	-	Visi Ekskul
8.	misi	<i>text</i>	-	Misi Ekskul

4. Tabel Undur Diri

Tabel data undur_diri digunakan untuk menampung data undur diri anggota pada aplikasi *website* ekstrakurikuler. Berikut tabel data siswa dapat dilihat pada tabel 3.4 :

Nama Tabel : undur_diri

Primary Key : *id*

Foreign Key : *id_registrasi*

Tabel 3.4 Tabel Undur Diri

No	Name Field	Type	Length	Keterangan
1.	<i>id</i>	<i>int</i>	15	<i>Primary key</i>
2.	<i>id_registrasi</i>	<i>int</i>	15	<i>Foreign Key</i>

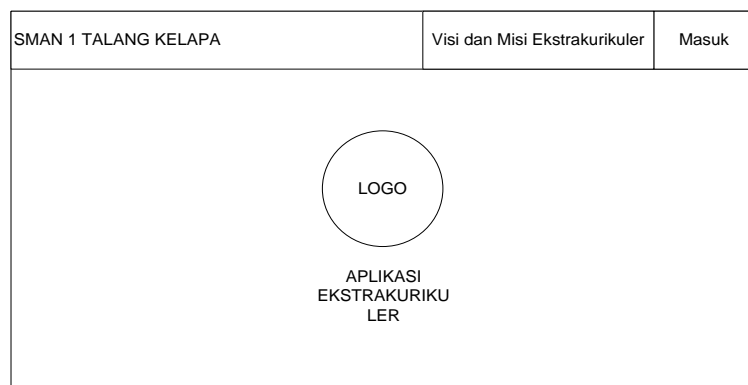
No	Name Field	Type	Length	Keterangan
3.	alasan_keluar	text	-	Alasan
4.	keterangan	enum	-	Keterangan

3.2.2.4. Desain Interface

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output website* ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Talang Kelapa.

1. Desain Tampilan Halaman Utama

Desain tampilan halaman utama pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Desain Tampilan Halaman Utama

2. Desain Tampilan Halaman Login

Desain tampilan halaman *login* pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.8.

Gambar 3.8 Desain Tampilan Halaman Login

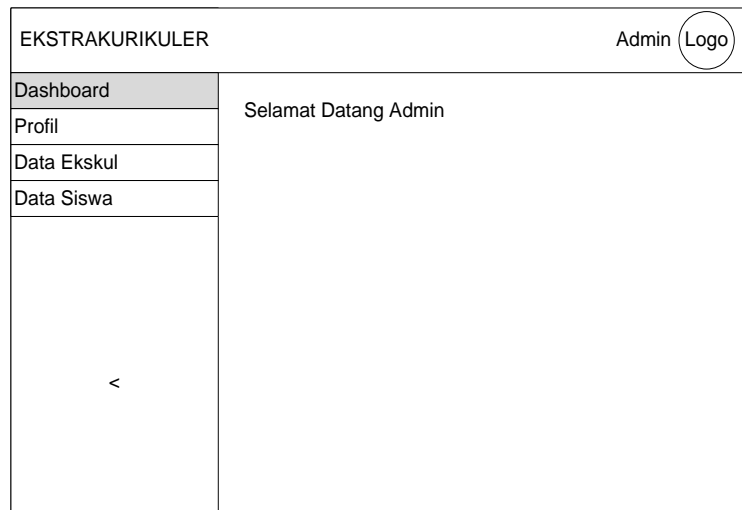
3. Desain Tampilan Halaman Registrasi Siswa

Desain tampilan halaman registrasi siswa pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.9.

Gambar 3.9 Desain Tampilan Halaman Register

4. Desain Tampilan Halaman Dashboard Pembina

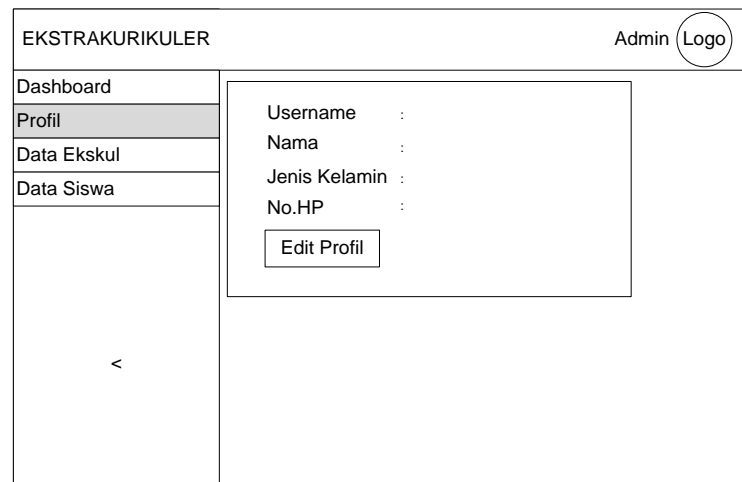
Desain tampilan halaman *dashboard* pembina pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Tampilan *Dashboard* Pembina

5. Desain Tampilan Halaman Profil Pembina

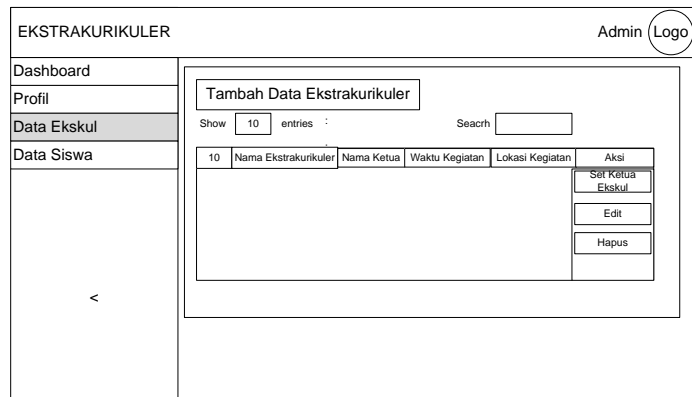
Desain tampilan halaman profil pembina pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Desain Tampilan Data Profil Pembina

6. Desain Tampilan Halaman Data Ekskul

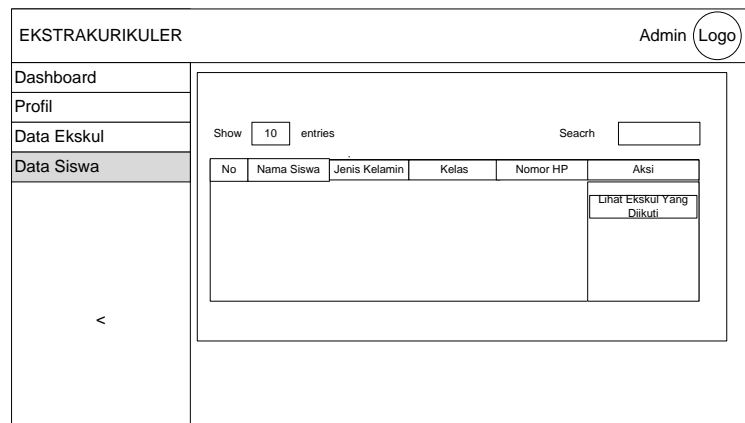
Desain tampilan halaman data ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3.12 Desain Tampilan Data Ekskul

7. Desain Tampilan Halaman Data Siswa

Desain tampilan halaman data siswa pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Desain Tampilan Data Ekstrakurikuler

8. Desain Tampilan Halaman *Edit* Profil Pembina

Desain tampilan halaman *edit* porfil pembina pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.14.

EKSTRAKURIKULER		Admin (Logo)
Dashboard	Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> Nama <input type="text"/> Jenis Kelamin <input type="text"/> No.HP <input type="text"/> Foto <input type="button" value="Choose File"/> <input type="button" value="Update"/>	
Profil		
Data Ekskul		
Data Siswa		
<		
<		

Gambar 3.14 Desain Tampilan *Edit Profil Pembina*

9. Desain Tampilan Halaman *Dashboard* Siswa

Desain tampilan halaman *dashboard* siswa pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.15.

EKSTRAKURIKULER		Siswa (Logo)
Foto Profil	Selamat datang	
Dashboard		
Profil		
Data Ekskul		
Data Siswa		
<		

Gambar 3.15 Desain Tampilan Dashboard Siswa

10. Desain Tampilan Halaman Profil Siswa

Desain tampilan halaman profil siswa pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.16.

EKSTRAKURIKULER		Siswa
 Dashboard Profil Data Ekskul Daftar Ekskul <	Username : NIS : Nama : Jenis Kelamin : Kelas : No.HP : <input type="button" value="Edit Profil"/>	

Gambar 3.16 Desain Tampilan Profil Siswa

11. Desain Tampilan Halaman Data Ekskul



Desain tampilan halaman data ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.17.

EKSTRAKURIKULER		Siswa									
 Dashboard Profil Data Ekskul Daftar Ekskul <	Show <input type="text" value="10"/> Search <input type="text"/>										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Ekstrakurikuler</th> <th>Nama Ketua</th> <th>Waktu Kegiatan</th> <th>Lokasi Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5" style="height: 100px;"> </td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan				
No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan							

Gambar 3.17 Desain Tampilan Data Ekskul

12. Desain Tampilan Halaman Daftar Ekskul



Desain tampilan halaman daftar ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.18.

EKSTRAKURIKULER		Siswa 
 Dashboard Profil Data Ekskul Daftar Ekskul	Ekstrakurikuler yang diikuti	
	Hari <input type="text"/>	
	Jam <input type="text"/>	
	Lokasi <input type="text"/>	
	Alasan Mundur <input type="text"/> <input type="button" value="Mundur"/>	
Pilih Ekstrakurikuler		Pilih Ekstrakurikuler <input type="text"/> Alasan <input type="text"/> <input type="button" value="Submit"/>
<input type="button" value="Mundur"/>		

Gambar 3.18 Desain Tampilan Daftar Ekskul

13. Desain Tampilan Halaman *Dashboard* Ketua

Desain tampilan halaman *dashboard* ketua pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.19.

EKSTRAKURIKULER		Ketua 
 Dashboard Profil Data Ekskul Edit Visi Misi Data Anggota Daftar Pendaftaran Ekskul Daftar Pengunduran Ekskul	Selamat datang Ketua	
	<input type="button" value="Mundur"/>	

Gambar 3.19 Desain Halaman Dashboard Ketua

14. Desain Tampilan Halaman Profil Ketua

Desain tampilan halaman profil ketua pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.20.

EKSTRAKURIKULER		Ketua (Logo)
(Logo)	Username : NIS : Nama : Jenis Kelamin : Kelas : No.HP : <input type="button" value="Edit Profil"/>	
Dashboard		
Profil		
Data Ekskul		
Edit Visi Misi		
Data Anggota		
Daftar Pendaftaran Ekskul		
Daftar Pengunduran Ekskul		
<		

Gambar 3.20 Desain Halaman Profil Ketua

15. Desain Tampilan Halaman Data Ekskul Ketua



Desain tampilan halaman data ekskul ketua pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.21.

EKSTRAKURIKULER		Ketua (Logo)										
(Logo)	Show <input type="text" value="10"/> entries <input type="text" value="Search"/>											
Dashboard	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Ekstrakurikuler</th> <th>Nama Ketua</th> <th>Waktu Kegiatan</th> <th>Lokasi Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5" style="text-align: center;"><</td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan	<				
No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan								
<												
Data Ekskul												
Edit Visi Misi												
Data Anggota												
Daftar Pendaftaran Ekskul												
Daftar Pengunduran Ekskul												
<												

Gambar 3.21 Desain Halaman Data Ekskul Ketua

16. Desain Tampilan Halaman Edit Visi Misi



Desain tampilan halaman data ekskul ketua pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.22.

EKSTRAKURIKULER		Ketua 
	Nama Ekstrakurikuler <input type="text"/>	
Dashboard	Visi <input type="text"/>	
Profil	Misi <input type="text"/>	
Data Ekskul	<input type="button" value="Update"/>	
Edit Visi Misi		
Data Anggota		
Daftar Pendaftaran Ekskul		
Daftar Pengunduran Ekskul		
<		

Gambar 3.22 Desain Halaman Edit Visi Misi

17. Desain Tampilan Halaman Data Anggota

Desain tampilan halaman data anggota pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.23.

EKSTRAKURIKULER		Ketua 										
	Show <input type="text" value="10"/> entries Search <input type="text"/>											
Dashboard	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Siswa</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Kelas</th> <th>Nomor HP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="5" style="height: 150px;"> </td> </tr> </tbody> </table>		No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP					
No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP								
Profil												
Data Ekskul												
Data Anggota												
Daftar Pendaftaran Ekskul												
Daftar Pengunduran Ekskul												
<												

Gambar 3.23 Desain Halaman Data Anggota

18. Desain Tampilan Halaman Pendaftaran Ekskul

Desain tampilan halaman daftar pendaftaran ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.24.

EKSTRAKURIKULER						Ketua (Logo)
(Logo) Dashboard Profil Data Ekskul Edit Visi Misi Data Anggota Daftar Pendaftaran Ekskul Daftar Pengunduran Ekskul <	Show <input type="text" value="10"/> entries					Search <input type="text"/>
	No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP	Aksi
						Diterima Ditolak

Gambar 3.24 Desain Halaman Data Pendaftar Ekskul

19. Desain Tampilan Halaman Daftar Pengunduran Diri

Desain tampilan halaman data anggota pada aplikasi ekstrakurikuler dapat dilihat pada gambar 3.25.

EKSTRAKURIKULER						Ketua (Logo)
(Logo) Dashboard Profil Data Ekskul Edit Visi Misi Data Anggota Daftar Pendaftaran Ekskul Daftar Pengunduran Ekskul <	Show <input type="text" value="10"/> entries					Search <input type="text"/>
	No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP	Aksi
						Diterima Ditolak

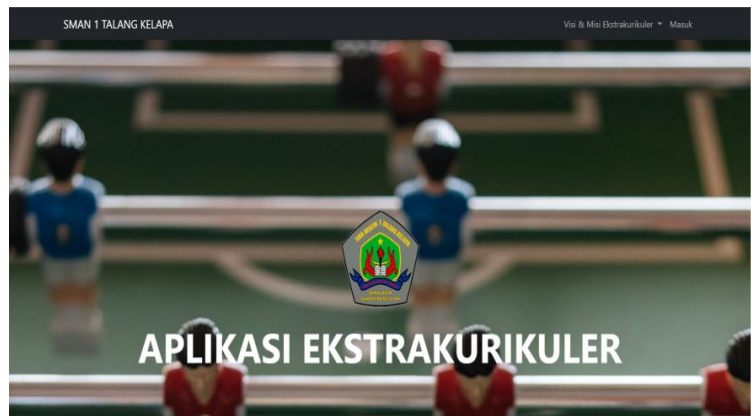
Gambar 3.25 Desain Halaman Data Undur Diri

3.2.2.5. Hasil Rancangan

Desain *website* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* yang terdapat pada aplikasi *website* ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Talang Kelapa. Berikut hasil *interface* dari aplikasi ekstrakurikuler pada SMAN 1 Talang Kelapa :

1. Tampilan Halaman Utama

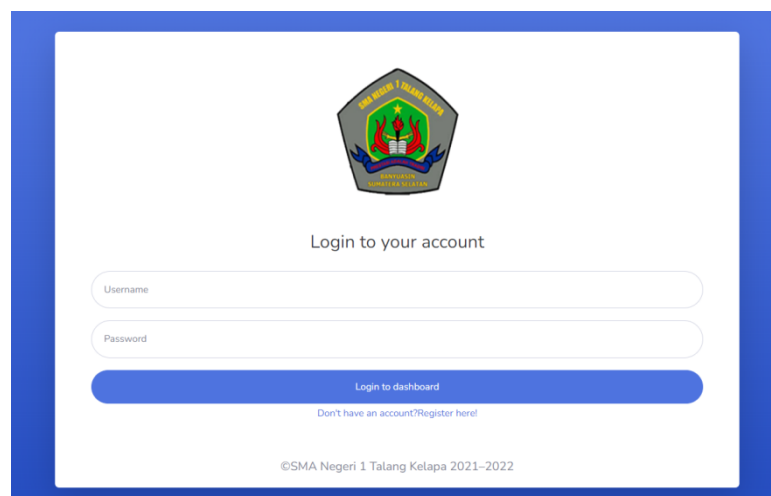
Berikut ini tampilan halaman utama aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman *Login*

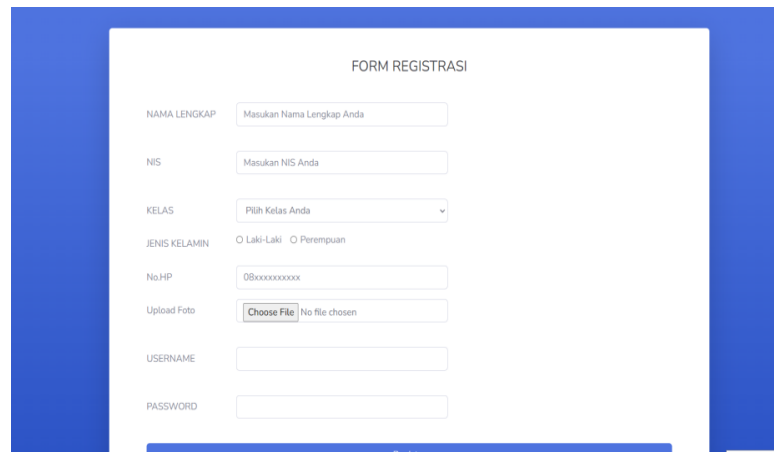
Berikut ini tampilan halaman *login* pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Tampilan Halaman *Login*

3. Tampilan Halaman Registrasi Siswa

Berikut ini tampilan halaman registrasi untuk siswa pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.28.



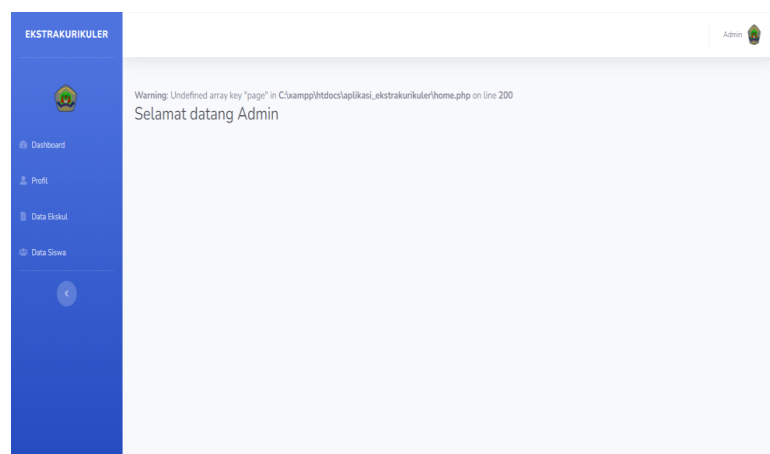
The image shows a registration form titled "FORM REGISTRASI" with the following fields and options:

- NAMA LENGKAP:
- NIS:
- KELAS:
- JENIS KELAMIN: Laki-Laki Perempuan
- No HP:
- Upload Foto: No file chosen
- USERNAME:
- PASSWORD:

Gambar 3.28 Tampilan Halaman *Register*

4. Tampilan Halaman *Dashboard* Pembina

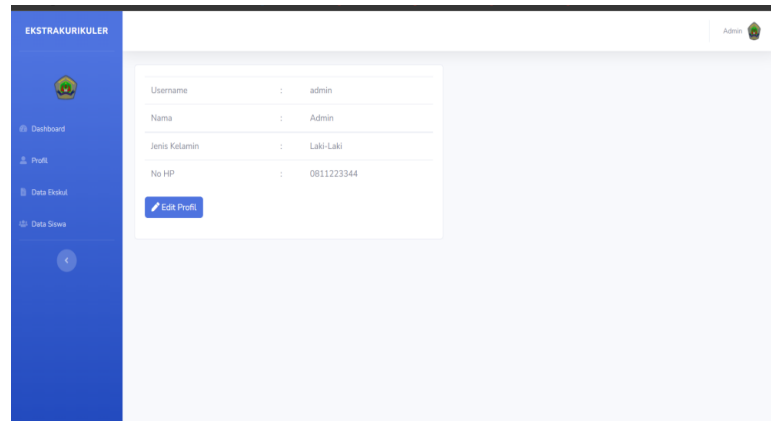
Berikut ini tampilan halaman *dashboard* pembina pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 Tampilan Halaman *Dashboard*

5. Tampilan Halaman Profil Pembina

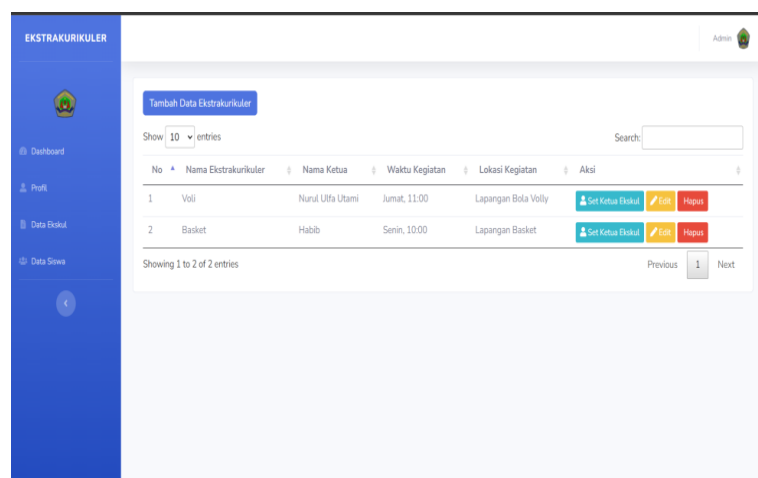
Berikut ini tampilan halaman profil pembina pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Tampilan Profil Pembina

6. Tampilan Halaman Data Ekstrakurikuler

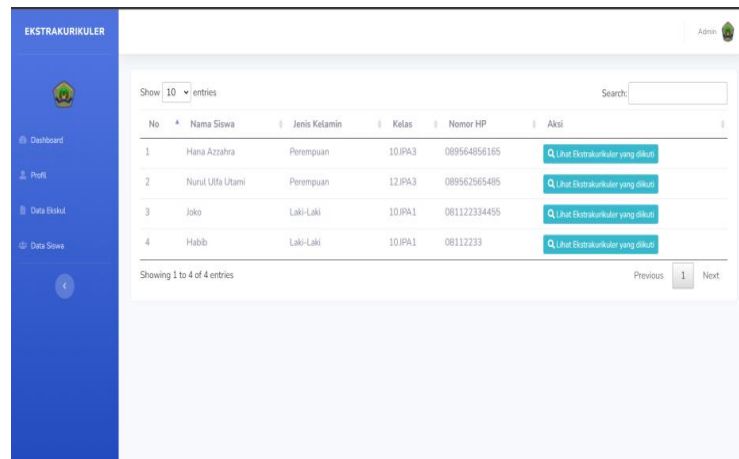
Berikut ini tampilan halaman data ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Tampilan Data Ekstrakurikuler

7. Tampilan Halaman Data Siswa

Berikut ini tampilan halaman data siswa pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.32.

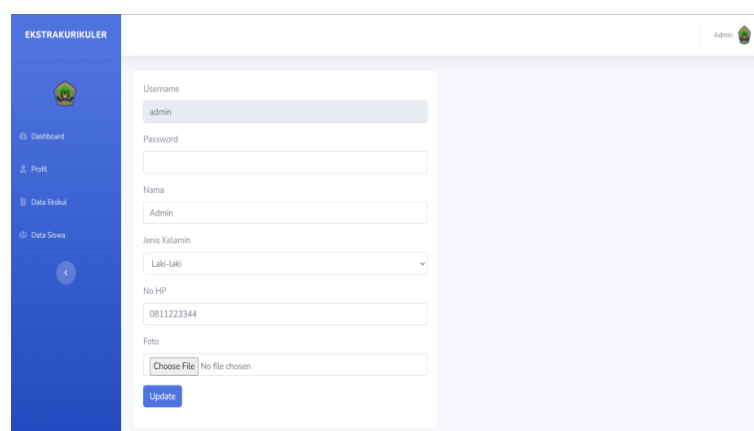


No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP	Aksi
1	Hana Azzahra	Perempuan	10.PA.3	089564856185	Lihat Ekstrakurikuler yang diikuti
2	Nurul Ulfu Utami	Perempuan	12.PA.3	089562565485	Lihat Ekstrakurikuler yang diikuti
3	Joko	Laki-Laki	10.PA.1	081122334455	Lihat Ekstrakurikuler yang diikuti
4	Habb	Laki-Laki	10.PA.1	08112233	Lihat Ekstrakurikuler yang diikuti

Gambar 3.32 Tampilan Data Siswa

8. Tampilan Halaman *Edit* Profil

Berikut ini tampilan halaman *edit* profil pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.33.



Username: admin

Password: [Empty]

Nama: Admin

Jenis Kelamin: Laki-laki

No HP: 0811223344

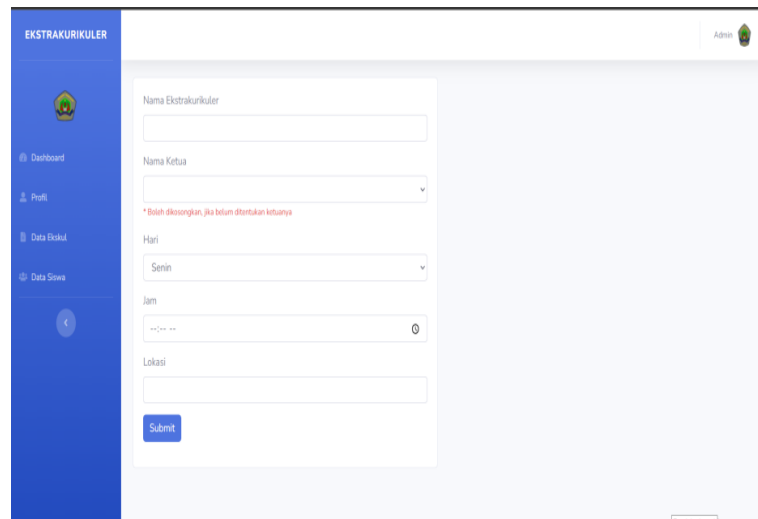
Foto: [Choose File] No file chosen

[Update]

Gambar 3.33 Tampilan Halaman *Edit* Profil

9. Tampilan Halaman *Edit Profil*

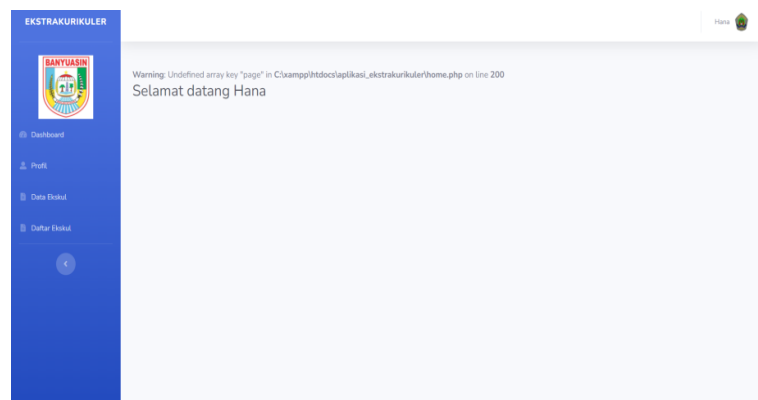
Berikut ini tampilan halaman *edit* Profil pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Tampilan Halaman Tambah Ekskul

10. Tampilan Halaman *Dashboard* Siswa

Berikut ini tampilan halaman *dashboard* siswa pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Tampilan Halaman *Dashboard* Siswa

11. Tampilan Halaman Profil Siswa

Berikut ini tampilan halaman profil siswa pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.36.

Gambar 3.36 Tampilan Halaman Profil Siswa

12. Tampilan Halaman Data Ekskul

Berikut ini tampilan halaman data ekstrakurikuler pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website*. Dapat dilihat pada gambar 3.37.

No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan
1.	Volly	Nurul Ulfa Utami	Jumat, 11.00	Lapangan Bola Volly
2.	Basket	Habib	Senin, 10.00	Lapangan Basket

Gambar 3.37. Tampilan Halaman Data Ekskul

13. Tampilan Halaman Daftar Ekskul Pada Siswa

Berikut ini tampilan halaman daftar ekskul pada aplikasi ekstrakurikuler berbasis *website* untuk siswa. Dapat dilihat pada gambar 3.38.

Ekstrakurikuler yang diikuti

Ekstrakurikuler	: Volly
Hari	: Jumat
Jam	: 11:00
Lokasi	: Lapangan Bola Volly

Harap menunggu konfirmasi pengunduran diri dari ketua ekskul

Pilih Ekstrakurikuler

Volly (Hari Jumat, Jam 11:00)

Alasan

Submit

Gambar 3.38 Tampilan Halaman Daftar Ekskul

14. Tampilan Halaman *Dashboard* Ketua

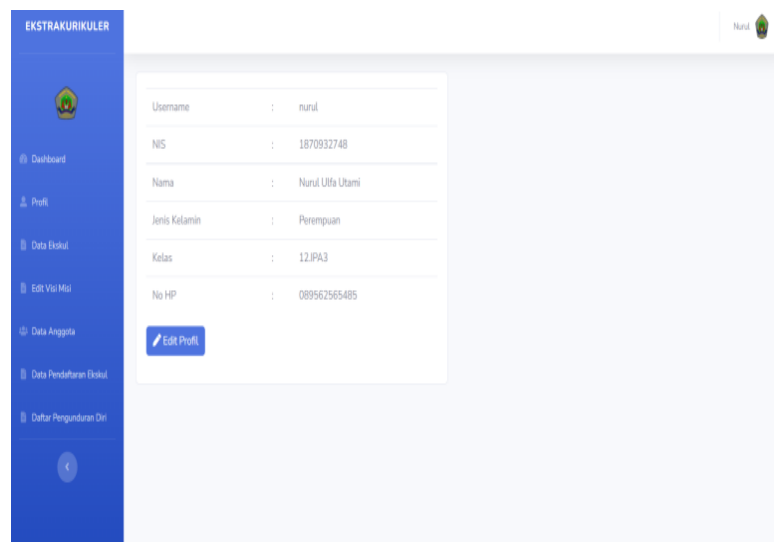
Berikut ini tampilan halaman *dashboard* pada aplikasi ekstrakurikuler untuk ketua ekskul. Dapat dilihat pada gambar 3.39.

Selamat datang Nurul

Gambar 3.39 Tampilan Halaman *Dashboard* Ketua

15. Tampilan Halaman Profil Ketua

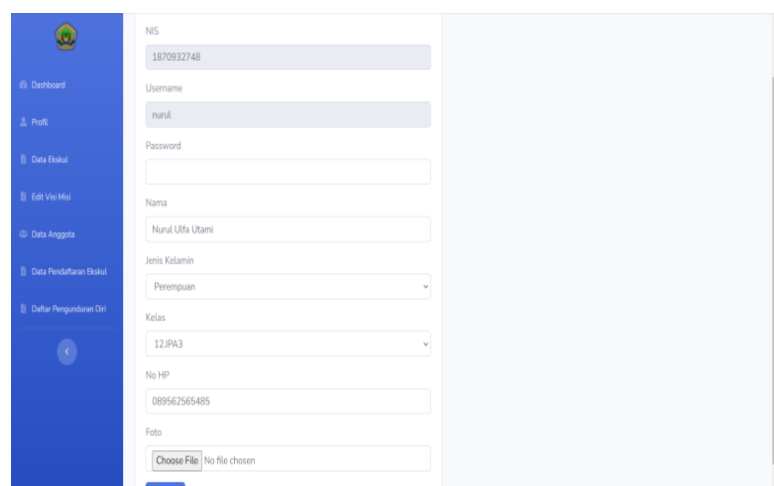
Berikut ini tampilan halaman profil ketua. Dapat dilihat pada gambar 3.40.



Gambar 3.40 Tampilan Halaman Profil Ketua

16. Tampilan Halaman *Edit* Profil Ketua

Berikut ini tampilan halaman *edit* profil ketua. Dapat dilihat pada gambar 3.41.



Gambar 3.41 Tampilan Halaman *Edit* Profil Ketua

17. Tampilan Halaman Data Ekskul

Berikut ini tampilan halaman data ekskul. Dapat dilihat pada gambar 3.42.

No	Nama Ekstrakurikuler	Nama Ketua	Waktu Kegiatan	Lokasi Kegiatan
1	Voli	Nurul Ulfa Utami	Jumat, 11:00	Lapangan Bola Volly
2	Basket	Habb	Senin, 10:00	Lapangan Basket

Gambar 3.42 Tampilan Halaman Data Ekskul

18. Tampilan Halaman Data Pendaftar Ekskul

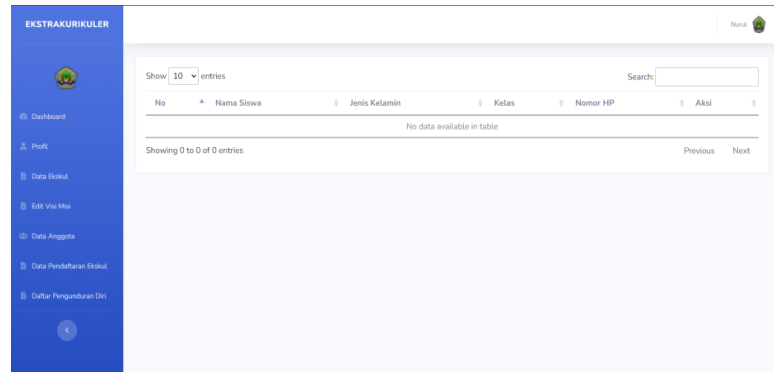
Berikut ini tampilan halaman data pendaftar ekskul. Dapat dilihat pada gambar 3.43.

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP	Aksi
1	M. Hadi Muharyadi	Laki-Laki	11_IPS2	082156894654	Terima Anggota Tolak Anggota

Gambar 3.43 Tampilan Halaman Data Pendaftar

19. Tampilan Halaman Data Pengunduran Diri

Berikut ini tampilan halaman data pengunduran diri.
Dapat dilihat pada gambar 3.44.



No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kelas	Nomor HP	Aksi
No data available in table					

Showing 0 to 0 of 0 entries

Previous Next

Gambar 3.44 Tampilan Halaman Data Undur Diri

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi ekstrakurikuler dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Sudah dihasilkan aplikasi ekstrakurikuler yang dimana aplikasi ini dapat mengolah data ekstrakurikuler, verifikasi pendaftaran ekskul dan verifikasi pengunduran diri pada anggota.
2. Dengan *website* yang telah dibuat, pembina dapat mengelola data ekstrakurikuler dan ketua bisa melakukan verifikasi langsung kepada siswa yang akan mendaftar ekskul dan siswa yang melakukan pengunduran diri pada ekskul yang telah di ikuti.

4.2. Saran

Aplikasi telah berhasil dibangun akan tetapi aplikasi tersebut hanya dapat diakses oleh pembina ekskul, ketua ekskul dan siswa SMAN 1 Talang Kelapa. Namun, aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan mengubah dari berbasis *website* menjadi *mobile* dan bersifat *online*. Dan menu yang ada hanya untuk pendaftaran dan pengunduran diri, sehingga dapat ditambahkan lagi menu yang baru seperti menu nilai, riwayat ekskul, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z. 2019. *Islam Dan Pendidikan Multikultural*. Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 5 Nomor 2.
- Abdullah, Rohi. 2015. *Web Proqraming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo
- Bekti, Humaira'Bintu. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS, dan JQuery*. Yogyakarta:ANDI.
- Muharto, dan Ambarita Arisandy, 2016, *Metode Penelitian Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, S., *Metode Analisis dan Perancangan Sistem Bandung*, Abdi Sistematika, 2017 Ed. 2, Cet.1:X, 267 hlm, 25 cm ISBN 978-979 19906-2-2.
- Pratiwi, I. N. 2017. *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi*. Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, 1.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Y9xDDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA48&ots=Esp_GET6DY&sig=9Up5YS5xQ9_nZ-Kxb5vV
- Wibowo, A. Y. & Andriyani, D. F. 2015. *Pengembangan Ekstrakurikuler Olahraga Sekolah*. Yogyakarta: UNY Press