APLIKASI KELAS KU BERBASIS WEB RESPONSIVE PADA SMPN SATU ATAP 1 MANUHING RAYA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

ADE MARWANTO
E2057401009
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

PERSETUJUAN

APLIKASI KELAS KU BERBASIS WEB RESPONSIVE
PADA SMPN SATU ATAP 1 MANUHING RAYA

Tugas Akhir ini Telah Disetujui Dan Disahkan

Pembimbing I,

Arhyana,M.Kom
NIK. 1985100820100002

Pembimbing II,

Suparno,M.Kom
NIK.196901041995105

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno,M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

Tugas akhir ini telah diperiksa, dinilai dan disahkan oleh tim penguji pada

Hari/Tanggal : Selasa,27 Juni 2023

Tim Penguji :

1. Sherly Jayanti, ST, M.Cs
   Ketua ..... 

2. Arliyana, M.Kom
   Sekretaris ..... 

3. Suparno, M.Kom
   Anggota ..... 

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ade Marwanto

Nim : E2057401009

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan Judul :

Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN

Satu Atap 1 Manuhing Raya

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain,kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya,25 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



ADE MARWANTO

NIM E2057401009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Berakit-rakit ke hulu,berenang-renang

Ketepian

Bersakit-sakit dahulu,bersenang-senang

Kemudian

Kupersembahkan untuk ;

Kedua orang tua-ku

Dan teman-temanku

ABSTRAK

Ade Marwanto,E2057401009,2023,Aplikasi kelasku berbasis web responsive pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan MYSQL.Pembimbing I,Arliyana, M.Kom Dan Pembimbing II,Suparno, M.Kom

Di era modern seperti sekarang ini teknologi Komunikasi dan Informasi mempunyai peranan penting bagi instansi pemerintahan dan dunia pendidikan.Semuanya mulai menggunakan atau menggantikan sistem yang telah ada dengan sistem yang terkomputerasi.

Pada saat ini SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya yang terletak di desa Tumbang Mantuhe, Kecamatan Manuhing Raya, Kabupaten Gunung Mas.Dalam pemberian tugas terhadap siswa-siswi nya masih menggunakan sistem chat dan foto melalui WA (WhatsApp) kepada siswa saat guru mata pelajaran tersebut berhalangan hadir atau tidak turun ke sekolah untuk mengajar.Begitupun sebaliknya saat pengumpulan tugas siswa masih menggunakan metode foto untuk mengirimkan hasil tugasnya terhadap guru tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah "Bagaimana membuat aplikasi kelasku berbasis web responsive pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya".Penulis memberikan batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah di uraikan sebelumnya

Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar SMPN satu atap 1 manuhing raya, Informasi yang disajikan yaitu : bagaimana cara siswa siswi mengumpulkan tugas dengan mudah dan tepat waktu yaitu membuat aplikasi berbasis web responsive. bagi penulis sebagai salah satu syarat untuk pembuatan tugas akhir (TA) jurusan D3 Manajemen Informatika.

Kata kunci : Aplikasi,Website,Responsive

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya" yang merupakan salah satu syarat kelulusan program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan serta dukungan kepada pihak-pihak yang sudah membantu menyelesaikan Tugas Akhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Suparno, M.Kom. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya juga sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir.
2. Ibu Arliyana, M.Kom, selaku dosen pembimbing I yang bersedia memberikan Bimbingan dan mengarahkan penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
3. Kepala sekolah Theno,S.Pd.,M.M serta guru-guru dan siswa-siswi pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya yang telah berpartisifasi dalam Tugas Akhir Penulis.
4. Kepada kedua orang tua serta saudara-saudari penulis yang telah mendoakan Dan memberikan dukungan secara penuh kepada penulis untuk dapat Menyelesiakan Tugas Akhir.

penulis mengharapkan saran serta kritik yang dapat membangun dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini, penulis juga menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan Tugas Akhir.

Palangka Raya, Juni 2023

penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ……...ii
LEMBAR PENGESAHAN ……...iii
KATA PENGANTAR ……...iv
DAFTAR ISI ……..v
DAFTAR GAMBAR……11
DAFTAR PUSTAKA…….ix
DAFTAR LAMPIRAN……x
BAB I PENDAHULUAN ……..1
1.1 Latar Belakang ……..1
1.2 Rumusan Masalah ……..1
1.3 Batasan Masalah ……..2
1.4 Tujuan dan Manfaat ……...2
1.4.1 Tujuan penelitian ……..2
1.4.2 Manfaat penelitian ……...2
a. Bagi pembuat ……..3
b. Bagi pengguna ……...3
1.5 MetodologiPenelitian ……..3
1.5.1 Metode kepustakaan ……..3
1.5.2 Observasi……..3
1.5.3 Wawancara ……...3
1.6 Penjelasan Istilah Kunci ……...3
1.6.1 Aplikasi 3
1.6.2 Website ……...4
1.6.3 Responsive……..…4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA ……...4
2.1 Kajian Teori……..……4
2.1.1 Pengertian Aplikasi Menurut Ahli……..…4
2.1.2 Pengertian Aplikasi Responsive Menurut Ahli……...4
2.1.3 Pengertian Aplikasi Berbasis web Menurut ahli ……..6
2.1.4 Tujuan Aplikasi Berbasis web Menurut ahli….....6
2.1.5 Karakteristik Aplikasi Berbasis web …….....6
2.1.6 Pengertian web mobil ….....……6
2.1.7 HTML ……..……...……..7
2.2 Penelitian Yang Relevan ……...16
2.2.1 Tabel Penelitian Yang Relevan ……..……....16

BAB III PEMBAHASAN.....10
3.1 Analisis masalah.....10
3.2 Uraian pemecahan masalah.....10
3.3 Perancangan sistem.....10
BAB IV PENUTUP.....11
4.1 Kesimpulan.....11
4.2 Saran……..….....11
DAFTAR PUSTAKA……

DAFTAR TABEL

STRUKTUR TABEL PROGRAM DATABASE……..14
Tabel struktur admin……..……14
Tabel struktur guru…….14
Tabel struktur jadwal……..……14
Tabel struktur jawaban……...…15
Tabel struktur mata pelajaran……..15
Tabel struktur siswa …….……...….15

DAFTAR GAMBAR

3.3.1 Gambaran Perancangan Website…….……..19
3.3.4 Daftar Program yang menjadi website……..24

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Tugas Akhir…….
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian……...
Lampiran 3. Surat Penguji Tugas Akhir……
Lampiran 4. Surat Keterangan……...
Lampiran 5. Laporan Penelitian…….
Lampiran 6. Kartu konsultasi…….
Lampiran 7. Dokumentasi……..
Lampiran 8. Berita Acara……...

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini teknologi dan Informasi mempunyai peranan penting bagi instansi pemerintahan dan dunia pendidikan. Semuanya mulai menggunakan atau menggantikan sistem yang telah ada dengan sistem yang terkomputerasi. Aplikasi atau perangkat lunak merupakan bagian dari sistem komputerisasi yang paling sering digunakan oleh perusahaan dan pendidikan karena dapat mempermudahkan pekerjaan karyawannya, sehingga dapat selesai dengan lebih cepat.

Pada saat ini SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya yang terletak di desa Tumbang Mantuhe, Kecamatan Manuhing Raya, Kabupaten Gunung Mas. Dalam pemberian tugas terhadap siswa-siswi nya masih menggunakan sistem chat dan foto melalui WA (WhatsApp) kepada siswa saat guru mata pelajaran tersebut berhalangan hadir atau tidak turun ke sekolah untuk mengajar. Begitupun sebaliknya saat pengumpulan tugas siswa masih menggunakan metode foto untuk mengirimkan hasil tugasnya terhadap guru tersebut.

Melihat fakta diatas SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya membutuhkan aplikasi yang membantu penggunanya untuk menghemat banyak data hanya dalam bentuk file pdf. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya seperti diterangkan diatas, Penulis mengambil judul penelitian "Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya ". Pengembangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemprograman PHP dan MYSQL sebagai basis data.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah "Bagaimana membuat aplikasi kelasku berbasis web responsive pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya ? ".

1.3. Batasan Masalah

Penulis memberikan batasan masalah dalam penyusunan tugas akhir ini agar pembahasan menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah di uraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

a. Luas lingkup hanya meliputi informasi seputar SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya.
b. Informasi yang disajikan yaitu : bagaimana cara siswa siswi mengumpulkan Tugas dengan mudah dan tepat waktu yaitu membuat aplikasi berbasis web Responsif.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah ;

a. Bagi penulis sebagai salah satu syarat untuk pembuatan tugas akhir (TA) jurusan D3 Manajemen Informatika.
b. Bagi guru dan siswa di SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya membantu mempermudah proses belajar mengajar.
c. Bagi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palangka Raya sebagai referensi mahasiswa akan menyusun tugas akhir.

1.4.2 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah ;

a. Bagi pembuat

   Manfaat yang diperoleh pembuat yaitu menerapkan metode atau ilmu yang didapatkan selama menempuh perkuliahan.

b. Bagi pengguna

   Sebagai sarana kepada murid-murid dan guru agar dapat membantu mengurangi penggunaan kertas dan Ketika gurunya berhalangan datang ke

sekolah.

1.5 Metodologi Penelitian

Adapun metode yang digunakan dari penelitian ini:

1.5.1 Metode kepustakaan

Metode yang dilakukan dengan mempelajari dan mengumpukan data dari pustaka,dengan menelaah data dari sumber lain yang digunakan untuk menunjang, melengkapi,dan menyempurnakan penulisan yang diperoleh dari internet,serta jurnal hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.5.2 Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan komunikasi terhadap guru yang berhalangan mengajar.

1.5.3 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan mewawancarai guru yang mengajar dan kadang berhalangan datang kesekolah.

1.6 Penjelasan istilah kunci

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa istilah yang harus dipahami yaitu;

1.6.1 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna.

1.6.2 Website

Website adalah kumpulan halaman yang berisi informasi tertentu dan dapat diakses dengan mudah oleh siapapun, kapanpun, dan di manapun melalui internet.

1.6.3 Responsive

Desain web responsif adalah sebuah metode atau pendekatan sistem web desain yang bertujuan memberikan pengalaman berselancar yang optimal dalam berbagai perangkat,baik seluler maupun komputer.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Aplikasi Menurut Ahli

Menurut Setyawan dan Munari (2020), aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diingkan pengguna. Aplikasi dibuat untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data yang dibutuhkan.

Menurut Yuhefizar(2016) adalah sebuah program yang sengaja dibuat dan dirancang serta dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya dalam melakukan suatu pekerjaan tertentu.

Menurut Harip Santoso(2010) Aplikasi adalah suatu kelompok file (class, form, report) yang bertujuan untuk melakukan kegiatan tertentu yang saling berhubungan, misalnya seperti aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan yang lainnya.

Dalam pengertian diatas,penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan dan tugas-tugas tertentu.

2.1.2 Pengertian Aplikasi Responsive Menurut Ahli

Menurut Alatas (2014), Responsive adalah salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situsweb untuk berbagai jenis perangkat menjadi lebih mudah. hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan responsive,perancangan dimungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layer,dan rasio aspek pada banyak jenis perangkat.

2.1.3 Pengertian Aplikasi Berbasis Web Menurut ahli

Menurut setyawan dan Munari (2020), aplikasi berbasis web ini menggunakan Protokol HTTP, aplikasi disisi server berkomunikasi dengan client

melalui web server.Aplikasi di sisi client umumnya berupa web browser.jadi aplikasi berbasis web (client/server-side script) berjalan diatas aplikasi berbasis internet.

2.1.4 Tujuan Aplikasi Berbasis Web Menurut ahli

Menurut setyawan dan Munari (2020),tujuan aplikasi berbasis web yaitu :

a. Aplikasi berbasis web dapat digunakan untuk membantu operasional perusahaan seperti invoice,sistem informasi persediaan.
b. Memudahkan dalam penyimpanan data di database.

2.1.5 Karakteristik Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web antara lain :

a. Kepadatan jaringan aplikasi web umumnya berada pada suatu jaringan komputer dan harus bisa melayani kebutuhan klien yang beragam.
b. Keserempakan sejumlah besar pengguna mungkin akan mengakses aplikasi secara serempak.
c. Jumlah pengguna yang tidak dapat diprediksi jumlah pengguna mungkin beragam dari hari ke hari. Pengguna di hari libur mungkin berada di hari kerja.
d. Kinerja penggunaan aplikasi berbasis web akan pergi jika pengguna terlalu lama menunggu aplikasi web.
e. Keamanan terhubung ke internet, menyebabkan aplikasi web rentan serangan dari pihak lain.

2.1.6 Pengertian Web Mobile

Web mobile adalah aplikasi akses internet menggunakan peralatan yang bersifat mobile berbasiskan browses yang berjutuan untuk mengakses layanan data secara wireless.Web mobile dapat diakses pada perangkat mobile seperti telepon seluler,PDA (Personal Digital Assistant) dan perangkat portable yang tersambung ke sebuah jaringan telekomunikasi seluler.

Mobile web application adalah aplikasi mobile yang tidak perlu di-install atau dicompile pada device. Mobile web application menggunakan HTML, PHP, CSS, dan JavaScript. Mobile web Application dapat memberikan pengalaman seperti memakai aplikasi kepada pengguna ketika menjalankannya di mobile web browser. Web Application memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten dalam kondisi realtime, dimana klik atau touch melakukan aksi di dalam tampilan saat ini.

Mobile web berisi halaman HTML,berbasis browser yang di akses menggunakan perangkat portable (smartphone atau tablet) melalui jaringan 4G maupun wifi. Mobile web dirancang untuk menampilkan data seperti teks, gambar, dan video dari sebuah website kedalam sebuah tampilan yang lebih kecil yakni perangkat mobile. Untuk pembuatan pembuatan website mobile dan development di DK Marketing terdapat paket :

1. Desain kreatif
2. Pengembang situs web
3. E-Commerce
4. Aplikasi web dan seluler
5. Hosting dan email

2.1.7 HTML

Sebuah bahasa markah untuk membuat halaman web dan bahasa yang digunakannya masih sangat standar seperti salah satu fungsinya untuk membuat table, menambahkan objek suara, video dan animasi adalah pengertian dari HTML Hidayatullah dan kawistara, (2017).

Menurut Solihin (2016), HTML merupakan singkatan dari Hyper Text Markup Language. HTML dikembangkan pertama kali oleh Tim Berners-Lee bersama dengan protocol HTTP (Hypertext Transfer Protocol). HTML 5 adalah versi terbaru dari HTML, dan ini akan menjadi standar baru untuk HTML, XHTML, dan HTML DOM. Versi terakhir dari HTML 5 ada ditahun 1999. Ada beberapa aturan yang diterapkan untuk HTML 5, seperti fitur-fitur baru harus

berbasis HTML, CSS, DOM, dan JavaScript, error handling yang terbaik. HTML 5 harus bisa diakses dari piranti manapun,proses pengembangan harus bisa dilihat oleh publik, mengurangi kebutuhan plugin eksternal, markup tambahan untuk menggantikan scripting Edy dkk, (2014).

Hyper Text Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi didalam sebuah browser internet.

HTML saat ini merupakan standar internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consurtium (W3C). HTML berupa kode-kode tag yang mengintruksi browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No	Penulis Dan Tahun	Topik Peneitian	Hasil	Perbedaan
1	EKATRIN TAHUN (2018)	Pemantauan informasi nilai siswa	Pembuatan raport siswa berbasis web pada SDN 8 kota palangka raya	Aplikasi yang dibuat oleh penulis membahas pelajaran yang diberikan guru kepada siswa siswi belajar.

No	Penulis Dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
2	YOKO WIDRIANTO TAHUN (2017)	Penyampaian informasi kepada masyarakat	Web responsive dinas tenaga kerja dan transmigrasi Kalimantan tengah	Penulis membuat aplikasi kelasku berbasisweb responsive pada smpn satu atap 1 manuhing raya lebih komunikatif dan interaktif pada penggunanya.
3	YOGI PRASETYA JAYA TAHUN (2017)	Mempromosikan kegiatan dan kondisi sekolah	Aplikasi profil sekolah SMAN 4 palangka raya berbasis web	Perbedaan dengan punya penulis aplikasi hanya dapat diakses diberbagai tempat tetapi harus ada internet.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisis Masalah

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, dan hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Dari berbagai Aplikasi yang sudah banyak terciptakan oleh programmer, mereka berlomba-lomba memperindah tampilannya, mempermudah cara pemakaiannya.

Setelah melakukan analisa terhadap aplikasi kelasku dari penulis adalah untuk berimajinasi dalam mendesign untuk menciptakan sebuah objek yang sangat menarik karena di dalam aplikasi ini dapat menuangkan karya memotivasi diri untuk berinteraksi dengan komputer. Jadi di dalam tugas akhir ini penulis merancang sebuah aplikasi tentang Pengumpulan tugas siswa siswi dan memberikan soal-soal yang diberikan guru ke murid.

3.2 Uraian Pemecahan Masalah

Dalam menciptakan sebuah aplikasi tersebut, penulis menggunakan teknik dengan memanfaatkan aplikasi sublime text, karena aplikasi ini sangat sering penggunaanya di zaman sekarang ini karena membutuhkan perangkat komputer dan laptop dengan spesifikasi yang besar.

3.3 Rancangan Sistem

Rancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang sistem atau memperbaiki sistem yang telah ada sehingga sistem menjadi lebih baik.

3.3.1 Gambaran Perancangan Website :

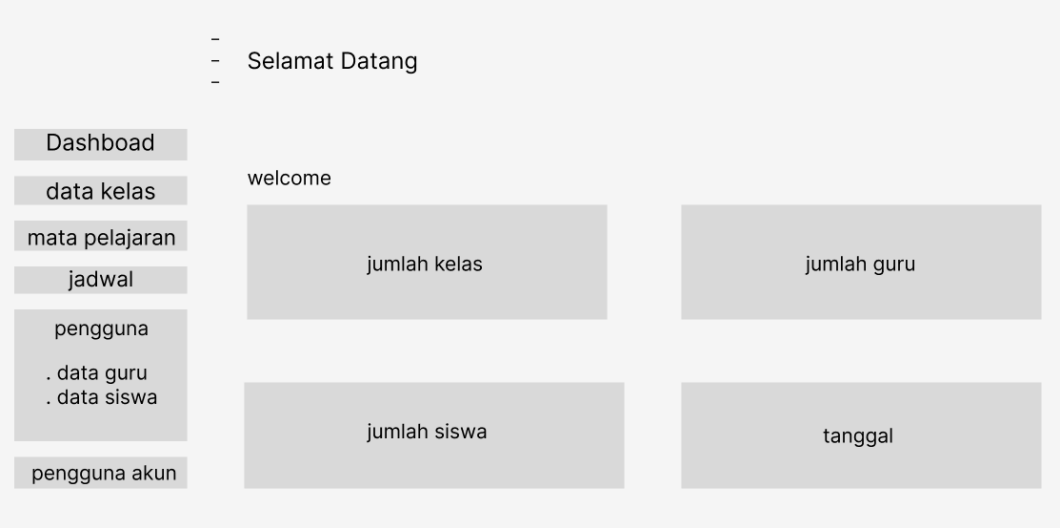
a. Halaman login program



Gambar 3.1 rancangan login program

1. Username adalah alamat email yang diregistrasikan pada website kelasku.
2. Password adalah kumpulan karakter atau string yang digunakan oleh pengguna jaringan atau sebuah sistem operasi yang mendukung banyak pengguna (multiuser) untuk memverifikasi identitas dirinya kepada sistem keamanan yang dimiliki oleh jaringan atau sistem tersebut.
3. Masuk adalah Ketika pengguna akan masuk halaman yang telah disediakan program.

b. Tampilan beranda

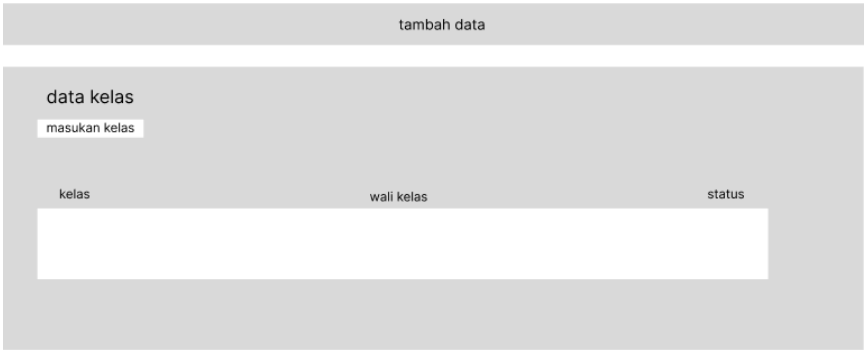


Gambar 3.2 rancangan tampilan beranda

Pengertian beranda pada aplikasi kelasku adalah halaman muka atau utama dari suatu situs web , atau halaman lokasi dari situs web di mana dokumen web dapat dilihat dan diakses dengan mudah.

1. Jumlah kelas adalah suatu penelitian yang masih berupa data acak yang dapat dibuat menjadi data yang berkelompok, yaitu data yang telah disusun ke dalam kelas-kelas tertentu.
2. Jumlah guru adalah sebagai memperhitungkan jumlah guru yang mengajar
3. Jumlah siswa adalah untuk menjumlahkan siswa yang berada dikelas.
4. Tanggal adalah informasi yang telah dibuka informasi halaman yang sudah berlangsung.

c. Menu data kelas

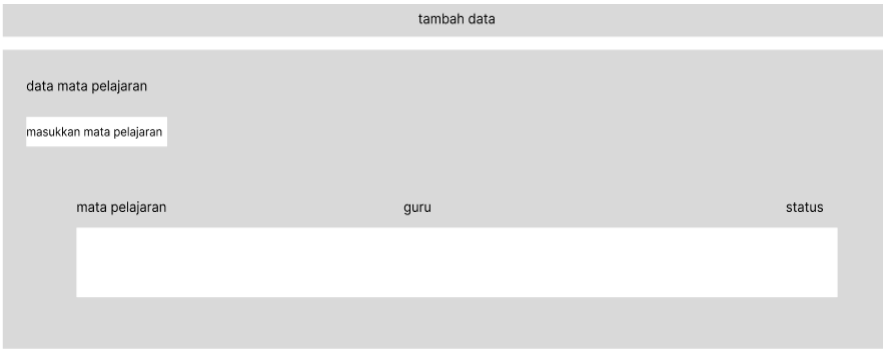


Gambar 3.3 rancangan dari menu data kelas

Pada bagian aplikasi ini admin akan mencari data-data dan informasi yang ada dikelas untuk mengetik dalam pencarian diatas.

1. Tambah data adalah kegiatan dalam memberikan atau untuk memasukan data dan program yang akan diproses didalam komputer.
2. Kelas adalah kelompok murid yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan. Kelas juga bisa merujuk pada kegiatan belajar-mengajar.
3. Wali kelas adalah guru bidang studi tertentu yang mendapat tugas tambahan sebagai penanggung jawab dinamika pembelajaran di dalam kelas tertentu.
4. Status adalah jumlah peranan ideal dari seseorang.

d. Menu data mata pelajaran

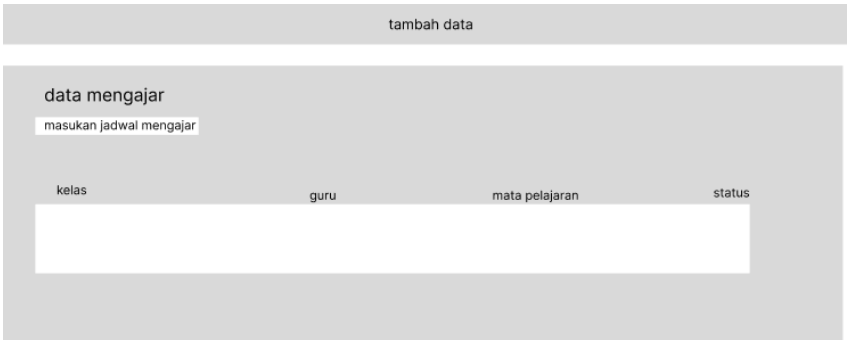


Gambar 3.4 rancangan dari menu data mata pelajaran

Pada bagian ini admin akan mencari data dari jadwal mata pelajaran di kelas pada SMPN tersebut.

1. Tambah data adalah kegiatan dalam memberikan atau untuk memasukan data dan program yang akan diproses didalam komputer.
2. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.
3. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih dan mengevaluasi para peserta didik.
4. Status adalah jumlah peranan ideal dari seseorang.

e. Menu data mengajar



Gambar 3.5 perancangan dari menu data mengajar

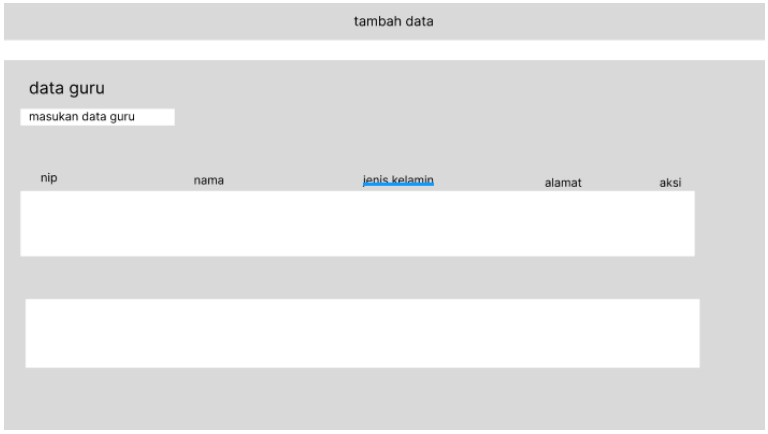
Tempat sebagai untuk mencari data siapa guru yang akan mengajar dikelas tersebut.

1. Kelas adalah kelompok murid yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan. Kelas

juga bisa merujuk pada kegiatan belajar-mengajar.

2. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih dan mengevaluasi para peserta didik.
3. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.
4. Status adalah jumlah peranan ideal dari seseorang.
5. Tambah data adalah kegiatan dalam memberikan atau untuk memasukan data dan program yang akan diproses didalam komputer.

f. Menu data guru

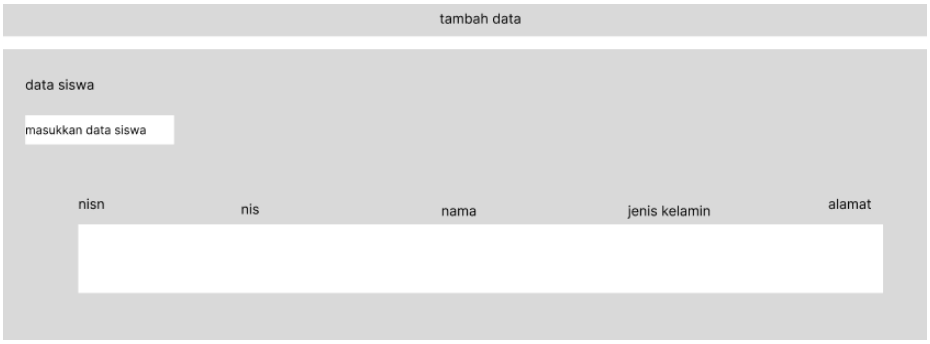


Gambar 3.6 perancangan dari menu data guru

Tampilan untuk mencari daftar dari masing-masing data pribadi guru tersebut.

1. Tambah data adalah kegiatan dalam memberikan atau untuk memasukan data dan program yang akan diproses didalam komputer.
2. Nomor Identitas pegawai negeri sipil yang selanjutnya disingkat NIP adalah nomor yang diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebagai Identitas yang memuat tahun, bulan, dan tanggal lahir, tahun dan bulan pengangkatan pertama sebagai CPNS/PNS.
3. Nama adalah penyebutan untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.
4. Jenis kelamin adalah perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologis antara laki-laki dan perempuan yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya eneruskan garis keturunan.
5. Alamat adalah informasi dari tempat tinggal pengguna.
6. Aksi adalah kegiatan, tindakan, perilaku, perbuatan yang mempunyai tujuan atau maksud tertentu.

g. Menu data siswa

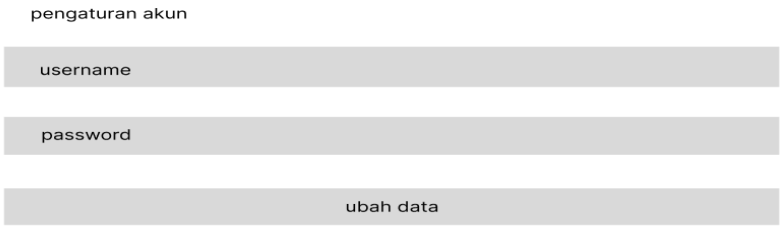


Gambar 3.7 perancangan dari menu data siswa

sebagai menu untuk mencari daftar atau nama masing-masing dari siswa-siswi yang belajar.

1. Tambah data adalah kegiatan dalam memberikan atau untuk memasukan data dan program yang akan diproses didalam komputer.
2. Nomor Induk Siswa Nasional adalah kode unik yang berfungsi sebagai tanda identitas atau pengenal siswa yang dimana kode ini standard secara nasional dan berlaku untuk selamanya.
3. Nomor Induk Sekolah, nomor ini dibuat oleh masing-masing sekolah tempat peserta didik belajar.
4. Nama adalah penyebutan untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.
5. Jenis kelamin adalah perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologis antara laki-laki dan perempuan yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya eneruskan garis keturunan.
6. Alamat adalah informasi dari tempat tinggal pengguna.

h. Menu pengaturan akun



Gambar 3.8 perancangan dari menu pengaturan akun

Tampilan untuk mengubah data akun dari pengguna,admin,dan guru

1. Username adalah alamat email yang diregistrasikan pada website kelasku.
2. Password adalah kumpulan karakter atau string yang digunakan oleh pengguna jaringan atau sebuah sistem operasi yang mendukung banyak pengguna (multiuser) untuk memverifikasi identitas dirinya kepada sistem keamanan yang dimiliki oleh jaringan atau sistem tersebut.
3. Ubah data adalah untuk mengedit atau mengubah data dari pendaftaran akun.

3.3.2 Struktur Tabel Progam Database

Tabel 3.1 struktur admin

Name	Type	Keterangan
Id	Int(11)	Fitur pada database yang memungkinkan pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Username	Varchar(50)	Untuk menemukan identitas
Password	Varchar(50)	Pengaman identitas

Pengertian Admin pada website adalah halaman muka atau utama dari suatu situs web (web site), atau halaman lokasi dari situs web aplikasi ini dimana dokumen web dapat dilihat dan diakses dengan mudah.

a. Int adalah jenis data bilangan bulat utama dalam SQL server.
b. Varchar adalah tipe data untuk menampung data yang bertipe karakter atau alphabetic.
c. Latin adalah urutan yang digunakan untuk set karakter pada database.

Tabel 3.2 struktur guru

Name	Type	Keterangan
Nip	Int(11)	Nomor yang diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebagai Identitas yang memuat tahun, bulan, dan tanggal lahir, tahun dan bulan pengangkatan pertama sebagai CPNS/PNS.
Nama	Varchar(30)	Nama adalah penyebutan untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.
Jenis_kelamin	Enum	Untuk mengetahui bahwa jenis kelamin ada 2 pilihan
Alamat	Varchar(100)	Informasi dari tempat tinggal pengguna.
Password	Varchar(50)	Pengaman identitas.

Struktur table pada bagian ini berisi halaman database pada daftar guru-guru dan data pribadi.(Enum adalah pendefinian nilai data yang akan digunakan Ketika input data).

Tabel 3.3 struktur jadwal

Name	Type	Keterangan
Id	Int(11)	Fitur pada database yang memungkinkan pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Kelas	Varchar(50)	Kelompok murid yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan. Kelas juga bisa merujuk pada kegiatan belajar-mengajar.
Guru	Varchar(50)	Guru yang berfungsi di database untuk data mengajar yang akan masuk.
Mata_pelajaran	Varchar(50)	Pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

Pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci.

Tabel 3.4 struktur jawaban

Name	Type	Keterrangan
Id	Int(11)	Fitur ini pada database yang berfungsi pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Name	Type	Keterangan
Nisn	Varchar(50)	Kode unik yang berfungsi sebagai tanda identitas atau pengenal siswa yang dimana kode ini standard secara nasional dan berlaku untuk selamanya.
Nama	Varchar(50)	Nama berfungsi untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.
Kelas	Varchar(50)	Kelompok murid yang berfungsi menghadapi pelajaran dikelas.
Mata_pelajaran	Varchar(50)	Pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.
File_jawaban	Varchar(100)	Berisikan jawaban dari soal yang telah dibuat sebelumnya.

Struktur yang berisikan jawaban yang telah di upload tugas dari siswa

Tabel 3.5 struktur kelas

Name	Type	Keterangan
Id	Int(11)	Fitur ini pada database yang berfungsi pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Nama_kelas	Varchar(50)	Identitas untuk sebuah kelas yang berfungsi untuk memudahkan operasional.
Wali_kelas	Varchar(50)	Guru yang bertanggung jawab atas suatu kelas.

Struktur akun guru dari halaman web data kelas

Tabel 3.6 struktur mata pelajaran

Name	Type	Keterangan
Id	Int(11)	Fitur ini pada database yang berfungsi pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Mata_pelajaran	Varchar(50)	Pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

Struktur pelajaran yang akan masuk pada halaman website kelas

Tabel 3.7 struktur siswa

Name	Type	Keterangan
Nisn	Varchar(100)	Kode unik yang berfungsi sebagai tanda identitas atau pengenal siswa yang dimana kode ini standard secara nasional dan berlaku untuk selamanya.
Nis	Varchar(100)	Nis berfungsi sebagai pembuat bagi setiap sekolah untuk siswa/i nya,Nis hanya berlaku pada sekolah.

Name	Type	Keterangan
Kelas	Varchar(50)	Sekelompok murid yang menghadapi pelajaran dikelas
Nama	Varchar(50)	Nama berfungsi untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.
Jenis_kelamin	Enum	Fungsi untuk mengetahui bahwa jenis kelamin ada 2 pilihan.
Alamat	Varchar(100)	Informasi dari tempat tinggal pengguna.
Password	Varchar(50)	Pengaman identitas.

Struktur yang berisikan nama-nama siswa yang berada dikelas sebagai data pribadi dan telah dibuat oleh admin.

Tabel 3.8 struktur tugas

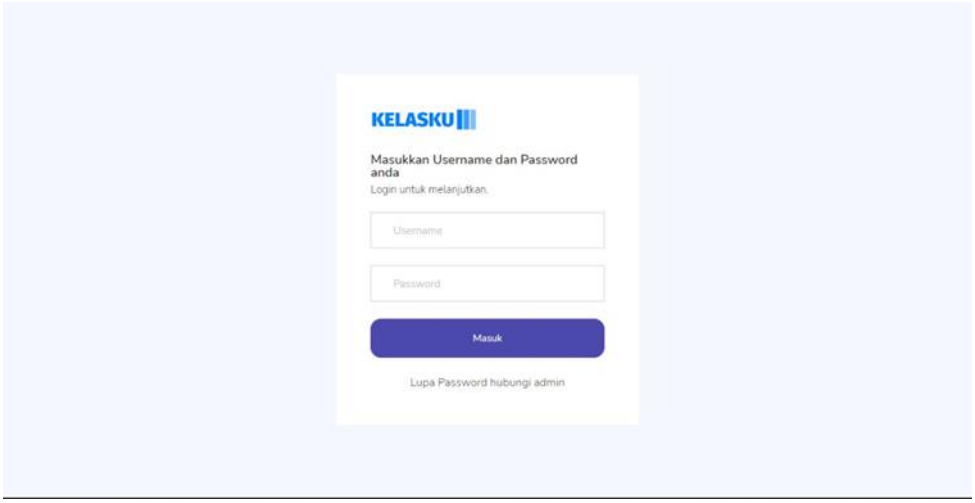
Name	Type	Keterangan
Id	Int(11)	Fitur ini pada database yang berfungsi pengguna membuat angka unik yang dihasilkan secara otomatis dan berurut.
Mata_pelajaran	Varchar(50)	Pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.
Guru	Varchar(50)	Guru yang berfungsi di database untuk data mengajar yang akan masuk.
Kelas	Varchar(50)	Sekelompok murid yang menghadapi pelajaran ataupun kuliah tertentu di perguruan tinggi, sekolah, maupun lembaga pendidikan.Kelas juga bisa merujuk pada kegiatan belajar-mengajar itu sendiri.
Soal	Varchar(200)	Apa yang menuntut jawaban dan sebagainya, Hal yang harus dipecahkan, Hal, perkara, atau urusan.
File_tugas	Varchar(100)	DImana pengguna akan melihat tugas yang ingin dilihat.

Struktur yang berisikan upload file dari siswa yang telah selesai membuat tugas dan menjadikan tugas dalam bentuk file pdf.

3.3.4 Daftar Program yang menjadi website

4.1 Pada halaman dibawah ketika pengguna dan admin masuk ke aplikasi

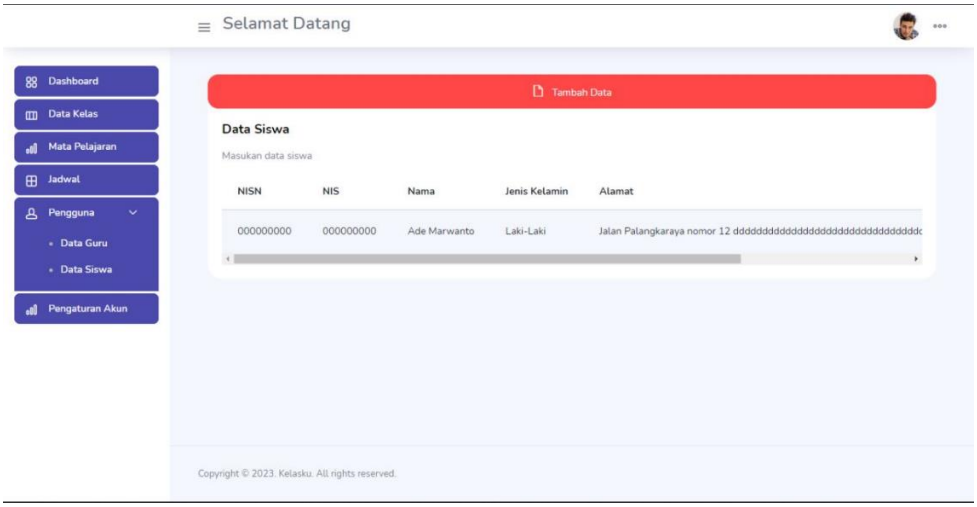
Kemudian ingin menggunakan aplikasi tersebut,lalu mereka akan Menginputkan username dan password yang telah didaftarkan Sebelumnya.



4.1 Halaman login dan beranda

a. Username yaitu untuk menemukan identittas nama pengguna.
b. Password atau passcode adalah hal penting yang harus dimiliki oleh setiap orang jika ingin membuat media sosial, blog, email, dan lain sebagainya.
c. Masuk yaitu Ketika pengguna sudah mengiputkan data pribadi untuk membuka aplikasi.

4.2 Halaman yang berisikan data-data dari siswa dikelas yang telah menjadi data pribadi dari siswa-siswi tersebut.



4.2 Halaman data siswa

a. Nisn adalah kode unik yang berfungsi sebagai tanda identitas atau pengenal siswa yang dimana kode ini standard secara nasional dan berlaku untuk selamanya.

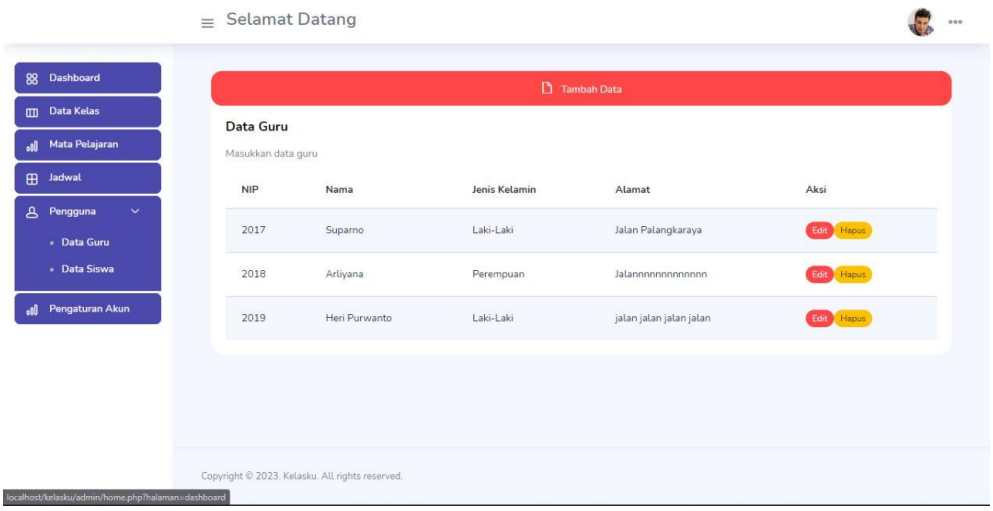
b. Nis adalah Nomor ini diterbitkan atau dibuat oleh setiap sekolah bagi siswa/i nya. NIS hanya berlaku pada sekolah yang menerbitkan, dan tidak berlaku lagi ketika siswa pindah sekolah atau melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

c. Nama adalah Nama adalah penyebutan untuk memanggil seseorang sebagai identitas diri.

d. Jenis kelamin adalah untuk mengetahui bahwa jenis kelamin ada 2 pilihan

e. Alamat adalah informasi untuk melihat tempat tinggal pengguna.

4.3 Halaman ini berisikan data pribadi guru-guru yang telah didaftarkan sebelumnya kemudian mereka kemudian mereka mengajar pada kelas-kelas yang telah ditentukan oleh jadwal.



4.3 Halaman data guru

a. NIP adalah nomor yang diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil (PNS) sebagai Identitas yang memuat tahun, bulan, dan tanggal lahir, tahun dan bulan pengangkatan pertama sebagai CPNS/PNS.

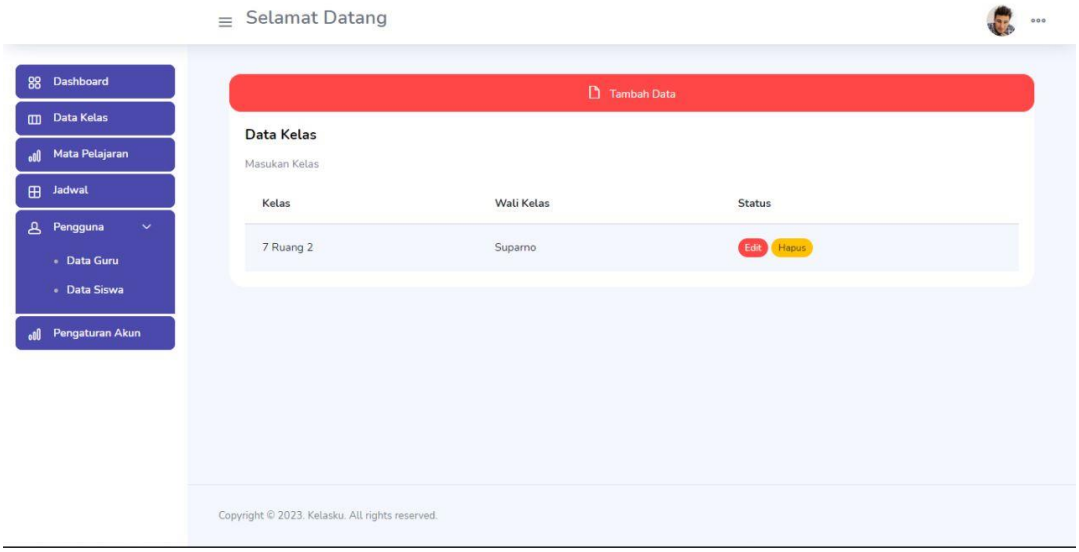
b. Nama adalah sesuatu yang dipahami dan disebut oleh seseorang berupa kata, istilah, atau ungkapan yang dapat digunakan untuk mengenali seseorang atau sesuatu yang lainnya.

c. Jenis kelamin adalah perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologis antara laki-laki dan perempuan yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya meneruskan garis keturunan.

d. Tambah data adalah proses pemindahan data dari fisik menjadi digital yang dimana data tersebut akan diketik dan dimasukkan kedalam komputer.

e. Alamat adalah informasi untuk melihat tempat tinggal pengguna.

4.4 Halaman ini berisikan jadwal data informasi yang akan masuk dikelas dan nama guru yang akan masuk pada kelas-kelas tersebut.



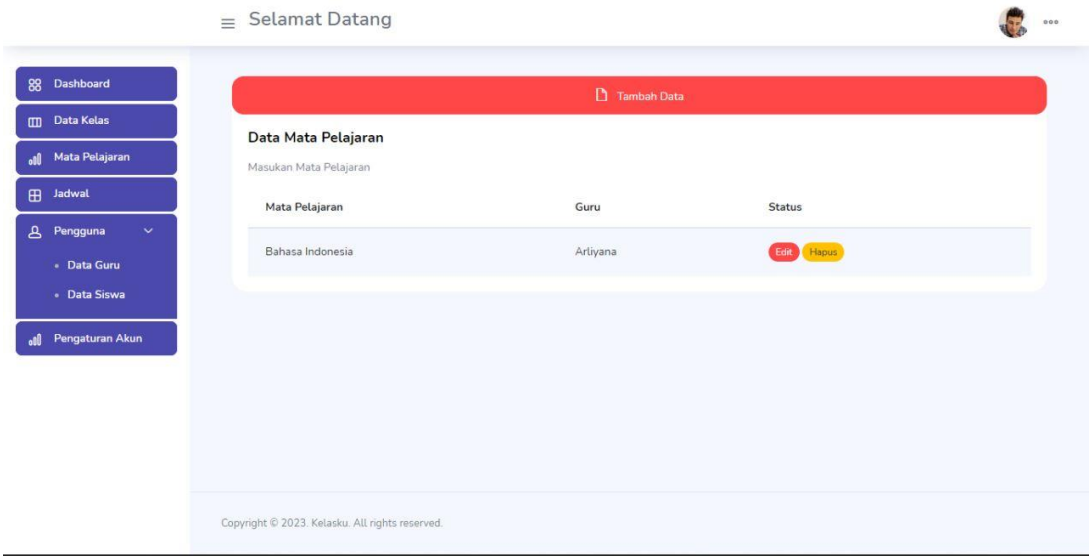
4.4 Halaman data ruang kelas masuk

a. Kelas merupakan sekelompok peserta didik yang belajar bersama atau suatu wahana ketika kelompok itu menjalani proses pembelajaran pada waktu yang diformat secara formal.

b. Wali kelas adalah guru yang bertanggung jawab atas suatu kelas tertentu.

c. Status adalah peranan ideal bagi seseorang.

4.5 Halaman yang berisikan dari jadwal mata pelajaran yang akan masuk pada kelas yang akan berlangsung.



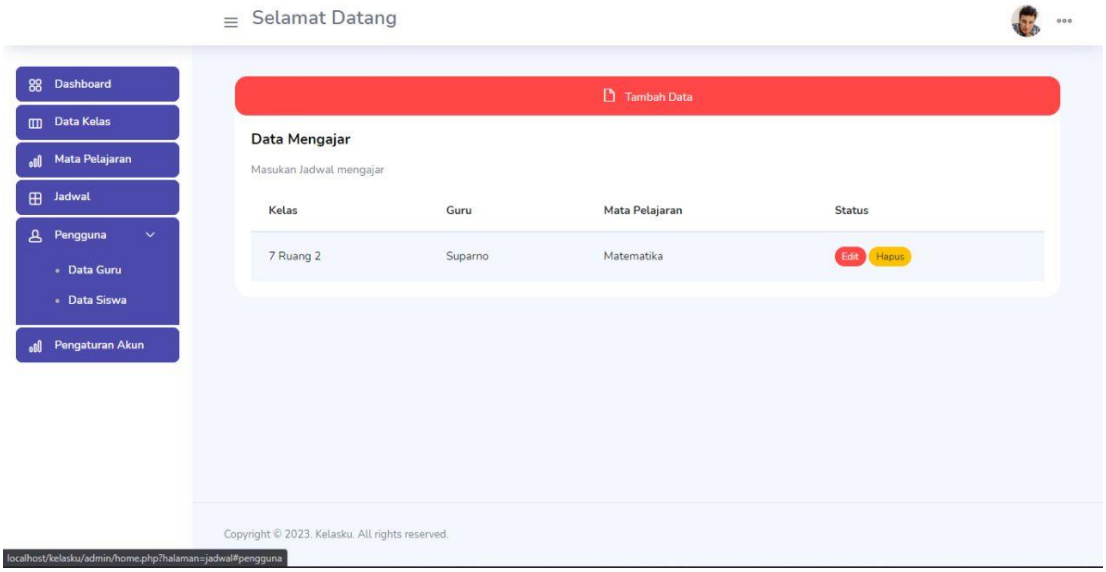
4.5 Halaman data mata pelajaran

a. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

b. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih dan mengevaluasi para peserta didik untuk jalur pendidikan formal pada pendidikan.

c. Status adalah peranan ideal bagi seseorang.

4.6 Halaman pada data mengajar guru ini untuk melihat data pribadi dari guru-guru yang mengajar atau melihat informasi terkait guru tersebut.



4.6 Halaman data mengajar guru

a. Kelas adalah merupakan sekelompok peserta didik yang belajar bersama atau suatu wahana ketika kelompok itu menjalani proses pembelajaran pada waktu yang diformat secara formal.

b. Guru merupakan tenaga profesional yang memiliki tugas utama untuk Mendidik, membimbing, mengajar, mengarahkan, menilai, melatih dan Mengevaluasi para peserta didik untuk jalur pendidikan formal pada Pendidikan.

c. Mata pelajaran adalah pelajaran yang harus diajarkan (dipelajari) untuk Sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

d. Status adalah peranan ideal bagi seseorang.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada kesimpulan dari tugas akhir penulis menyimpulkan pembahasan yang Telah diuraikan:

a. Menggunakan bantuan aplikasi SublimeText dan PhpMyAdmin Aplikasi Kelasku ini yang telah berhasil dibuat.
b. Aplikasi Kelasku yang berhasil dibuat dapat mempermudah proses pengumpulan tugas
c. Manfaat aplikasi Kelasku bagi guru dan murid sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar.
d. Aplikasi Kelasku bisa digunakan secara online karena menggunakan jaringan internet untuk mengakases aplikasi tersebut.

4.2 Saran

Penulis berharap untuk peneliti selanjutnya untuk dapat menambahkan Beberapa bagian yang tidak dapat bekerja didalam Aplikasi Kelasku.untuk itu Penulis memberikan saran:

a. Kekurangan dari aplikasi adalah tidak dapat di update secara otomatis
b. Hanya dipergunakan didalam lingkungan sekolah.
c. Aplikasi Kelasku ini tidak dapat diakses jika tidak menggunakan jaringan Internet.
d. Hanya dapat diubah data informasinya oleh admin.
e. Aplikasi kelasku tidak dapat memberikan penilaian pada tugas yang telah Dikumpulkan.
f. Dalam Aplikasi Kelasku tidak ada fitur batas waktu pengumpulan tugas siswa.
g. Bagian download tugas dan lihat tugas yang diberikan guru masih tidak bisa.

DAFTAR PUSTAKA

Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Yogyakarta Lokomedia.*

Achmad Solihin, (2016). *Pemograman Web dengan PHP dan MYSQL. Jakarta: Luhur.*

Edy dan Ali Zaki. (2014). *Pemrograman Web Berbasis HTML5,PHP & JavaScript. Bandung: PT Elex Media Komputindo.*

Ekatrin. (2018) . *Pembuatan Raport Siswa Berbasis Web pada SDN 8 kota Palangka Raya.*

Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. (2017).*Pemrograman WEB Bandung. Informatika Bandung.*

Setyawan, M.Y. H., & Munari, A. S. (2020). *Panduan lengkap membangun sistem Monitoring kinerja mahasiswa Internship berbasis web dan global Positioning system.*

Santoso, Harip. (2010). *Aplikasi web/asp.net + cd.Jakarta : Elex Media Kompitindo..*

Yuhefizar, (2016). *10 Pengertian Website menurut para ahli | Situs Berita Pendidikan, 28 February 2016.*

Yoko Widrianto. (2017). *Web Responsive Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kalimantan Tengah.*

Yogi Prasetya Jaya. (2017). *Aplikasi Profil Sekolah SMAN 4 Palangka Raya Berbasis Web.*

https://journal.untar.ac.id/index.php/jiksi/article/view/,
28 juli 2023,20.00WIB.

https://repository.bsi.ac.id/repo/files/1323,
28 juli 2023,20.24 WIB.

https://onesearch.id/Author/Home?author=Harip+Santoso,
29 juli 2023,21.20WIB.

http://eprints.uny.ac.id/56270/4/6,
29 juli 2023 ,19.00 WIB.

http://scholar.unand.ac.id/57005/4,
30 juli 2023,20.00 WIB.
https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/266,
30 juli 2023,20.04 WIB.
http://repository.upi.edu/26471/9/T_PD_1303234_Bibliography,
30 juli 2023,20.04WIB

LAMPIRAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 459/STMIK-E.1/..AK../VI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya Tumbang Mantuhe**
Tumbang Mantuhe
Kecamatan Manuhing Raya, Kabupaten Gunung Mas

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	:	ADE MARWANTO
NIM	:	E2057401009
Prodi (Jenjang)	:	Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (6)
Lama Penelitian	:	10 Mei 2023 s.d 29 Mei 2023
Tempat Penelitian	:	SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 23 Juni 2023
Ketua,

Supeno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 048/STMIK-4.E.1/AU/VI/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M.Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Suparno, M.Kom
   NIK : 196901041995105
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Ade Marwanto
NIM	: E2057401009
Hari / Tanggal	: Selasa, 27 Juni 2023
Waktu	: 08.00WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir	: Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 19 Mei 2023
An. Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 018/STMIK-4.E.1/AU/III/2023

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Arliyana, M. Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Suparno, M.Kom
NIK : 196901041995105
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Ade Marwanto
Np Handphone : 082151958498
NIM : E2057401009
Judul TA : Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya
Berlaku s/d : 18 Maret 2024

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 18 Maret 2023
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNG MAS
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN
(UPT – SP)

SMP NEGERI SATU ATAP-1 MANUHING RAYA
Alamat : Jl. Pelajar Desa Tombang Mantuhe, Kec. Manuhing Raya-Pos 74563, Kab.Gunung Mas, Kal-Teng
NSS : 201140701456 - NPSN : 30205250 - NPWP : 00.580.345.7-711.000 - Akreditasi "C"
e-mail :.mrsmpnsatap@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/060/11/smpnsatap-1mr/vi/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

a. Nama : THENO, S.Pd.,M.M
b. NIP : 19710918 200501 1 006
c. Pangkat/Gol. Ruang : Pembina TK.I/IV b
d. Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Nama : ADE MARWANTO
b. NIM : E2057401009
c. Jurusan : Manajemen Informatika
d. Semester : 6

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya, berdasarkan surat ijin penelitian dari STMIK Palangka Raya, nomor : 457/STMIK-E.1/Ak/VI/2023

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal sampai tanggal 10 Mei 2023 s.d 29 Mei 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tombang Mantuhe, 29 Mei 2023
Kepala Sekolah

THENO, S.Pd.,M.M
Pembina TK.I/IV b
NIP 19710918 200501 1 006

LEMBAR OBSERVASI

Mengamati keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran
Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya

No	ASPEK YANG DIAMATI	RATING				
		5	4	3	2	1
1	Kegiatan awal					
	a. Melakukan appersepsi	√				
	b. Menyampaikan pembelajaran	√				
2	Kegiatan inti					
	a. Mengorganisasi siswa dalam kelompok belajar	√				
	b. Membimbing siswa melakukan pengamatan	√				
	c. Membimbing siswa melakukan diskusi kelompok	√				
	d. Mempresentasikan hasil kerja siswa	√				
3	Kegiatan akhir					
	a. Merangkum materi	√				
	b. Memberikan evaluasi materi	√				
	c. Memberikan penghargaan dengan nilai√	√				
	d. Memberikan penguatan/ umpan balik	√				

Ket Rating :
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

Guru bidang study,

AYU FRANSISKA, S.Pd.K
NIP 19930219 201903 2 004

LAPORAN PENELITIAN

(Hasil Interview)

Tanggal : 10 Mei 2023

Waktu : 08.00 WIB – sampai selesai

Narasumber : Ibu Ayu Fransiska, S.Pd.K

Jabatan : Guru

1. Bagaimana cara ibu dalam memberikan tugas kepada siswa saat berhalangan turun mengajar ?
2. Apakah tugas yang diberikan tersebut sangat efektif dan dikerjakan oleh siswa ?
3. Untuk sistem penilaian tugas tersebut dilakukan dengan apa ?
4. Apakah dengan pemberian tugas secara daring dapat membantu siswa dalam memahami teori yang sudah dipelajari ?
5. Apakah sosial media sangat membantu dalam tugas dan pengajaran ibu ?

Jawaban :

1. Saya memberikan tugas dengan cara membuat grup di WhatsApp untuk siswa/i khusus mata pelajaran yang saya pegang, setelah itu tugas saya berikan ketika memang berhalangan turun mengajar atau tempat saya berdiskusis dengan siswa/i.
2. Jelas efektif karena antusias siswa dalam mengerjakan tugas tersebut sangat besar karena kalaupun tidak dikerjakan akan mendapat hukuman atau sanksi dari saya.
3. Dalam penilaian tugas tersebut saat saya sudah turun mengajar dan bisa juga dalam daring dengan mengirim kembali hasil dari tugas tersebut.
4. Sangat membantu karena siswa/i akan aktif memberikan masukan dan kritikan mereka pada teori pembelajaran yang sudah dipelajari.
5. Sangat membantu, dimana guru diharuskan melek teknologi agar pembelajaran tidak hanya berpaku pada buku saja melainkan dari internet.



Foto Wawancara Secara Daring

Kegiatan siswa/siswi beserta dewan guru pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya







(Kegiatan siswa/I diluar ruang kelas)

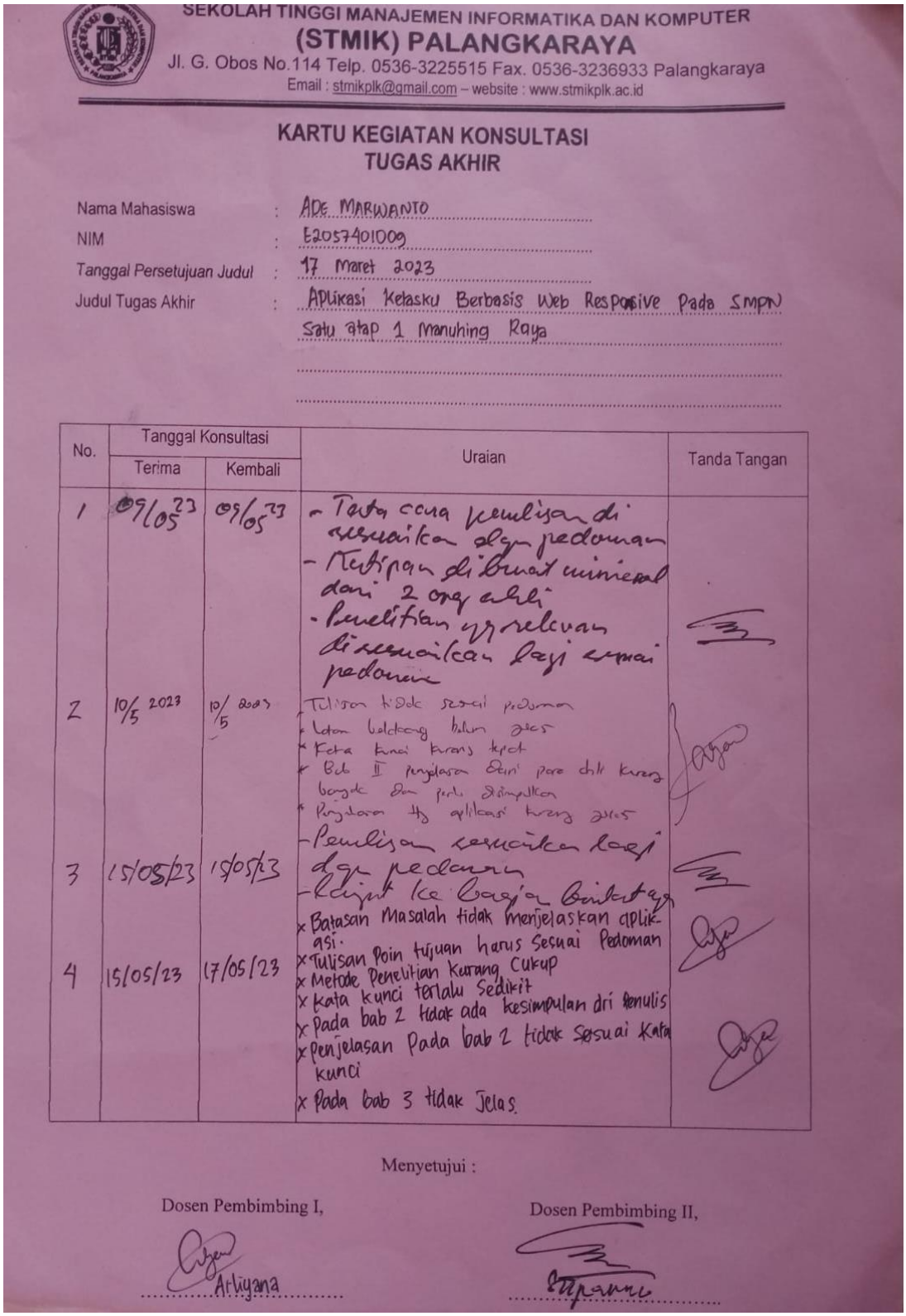




(diskusi kelompok kelas IX)



KARTU KONSULTASI



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ADE MARWANTO
NIM : E2057401009
Tanggal Persetujuan Judul : 17 Maret 2023
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Ketasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu atap 1 Manuhing Raya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	09/05/23	09/05/23	- Tata cara penulisan di sesuaikan dgn pedoman - Referensi dibuat minimal dari 2 org ahli - Penelitian yg relevan di sesuaikan lagi sesuai pedoman	
2	10/5 2023	10/5 2023	Tulisan tidak sesuai pedoman * Latar belakang belum jelas * Kata kunci kurang tepat * Bab II penjelasan teori para ahli kurang banyak dan perlu disimpulkan * Penjelasan tdg aplikasi kurang jelas	
3	15/05/23	15/05/23	- Penulisan sesuaikan lagi dgn pedoman - Lanjut ke bagian berikutnya	
4	15/05/23	17/05/23	x Batasan masalah tidak menjelaskan aplikasi. x Tulisan poin tujuan harus sesuai Pedoman x Metode Penelitian kurang cukup x kata kunci terlalu sedikit x pada bab 2 tidak ada kesimpulan dri penulis x penjelasan pada bab 2 tidak sesuai kata kunci x pada bab 3 tidak jelas	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Artiyana

Dosen Pembimbing II,

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ADE MARWANTO
NIM : E2057401009
Tanggal Persetujuan Judul : 17 Maret 2023
Judul Tugas Akhir : Aplikasi kelasku berbasis Web Responsive Pada SMPN satu atap 1 Manuhing Raya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
5	27 05 23	27 05 23	- Kesimpulan disesuaikan dgn permasalahan dan tujuan - Saran berikan usulan dari penulis utk implementasi aplikasinya	
6	27/5 2023	30/5 2023	- Penulisan halaman salah - Penamaan sub bab 2 kurang tepat - Bab 3 tidak jelas, Cuma 2 lembar - Penjelasan Aplikasi tidak ada	
7	9/6 2023	9/6 2023	- Batasan masalah Point 2, tidak perlu ada tulisan "tips dari penulis" - Bab 2, Penulisan judul Sub bab tidak sesuai pedoman - Bab 3, subbab 3.2, ada tulisan "Aplikasi Favorit" maksudnya apa. - Rancangan database dan tabel harus ada	
8	15 06 23	15 06 23	- Diperbaiki sesuai arahan utk Kesimpulan, Saran dan penulisan sesuai pedoman.	
9	21 06 23	21 06 23	- Judul tabel dileletakkan diatas tabel, jarak baris dlm tabel 1 spasi	
10	24 06 23	24 06 23	- Kesimpulan diperbaiki lagi - Gambar dan tabel diberi penjelasan - Daftar Pustaka Diperbaiki.	

Menyetujui:

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

....

Listing program Menu utama

```
<div class="container mt-2">
  <h3 class="font-weight-bold">Selamat Datang Admin</h3>
  <h6 class="font-weight-normal mb-1">Selamat Beraktifitas</h6>

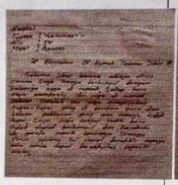
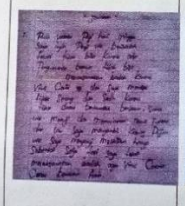
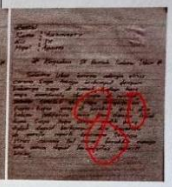
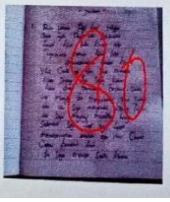
  <div class="row">
    <div class="col-md-6 mb-4 stretch-card transparent">
      <div class="card card-tale">
        <div class="card-body">
          <p class="mb-4">Jumlah Kelas</p>
          <p class="fs-30 mb-2">
            <?php
            // Mengambil jumlah kelas dari database
            $queryJumlahKelas = "SELECT COUNT(*) AS jumlah_kelas FROM
kelas";
            $resultJumlahKelas = mysqli_query($conn, $queryJumlahKelas);
            $rowJumlahKelas = mysqli_fetch_assoc($resultJumlahKelas);
            echo $rowJumlahKelas['jumlah_kelas'];
            ?>
          </p>
          <p>Kelas</p>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="col-md-6 mb-4 stretch-card transparent">
      <div class="card card-dark-blue">
        <div class="card-body">
          <p class="mb-4">Jumlah Guru</p>
```

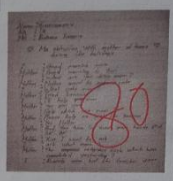
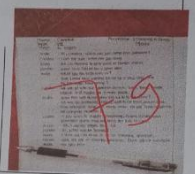
```
          <p class="fs-30 mb-2">
            <?php
            // Mengambil jumlah guru dari database
            $queryJumlahGuru = "SELECT COUNT(*) AS jumlah_guru FROM
guru";
            $resultJumlahGuru = mysqli_query($conn, $queryJumlahGuru);
            $rowJumlahGuru = mysqli_fetch_assoc($resultJumlahGuru);
            echo $rowJumlahGuru['jumlah_guru'];
            ?>
          </p>
          <p>Guru</p>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="col-md-6 mb-4 mb-lg-0 stretch-card transparent">
      <div class="card card-light-blue">
        <div class="card-body">
          <p class="mb-4">Jumlah Siswa</p>
          <p class="fs-30 mb-2">
            <?php
            // Mengambil jumlah siswa dari database
            $queryJumlahSiswa = "SELECT COUNT(*) AS jumlah_siswa FROM
siswa";
            $resultJumlahSiswa = mysqli_query($conn, $queryJumlahSiswa);
            $rowJumlahSiswa = mysqli_fetch_assoc($resultJumlahSiswa);
            echo $rowJumlahSiswa['jumlah_siswa'];
            ?>
```

```
            </p>
            <p>Siswa</p>
          </div>
        </div>
      </div>
      <div class="col-md-6 stretch-card transparent">
        <div class="card card-light-danger">
          <div class="card-body">
            <p class="mb-4">Tanggal</p>
            <p class="fs-30 mb-2"><?php echo date('d/m/Y'); ?></p>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
```

(Penyampaian materi kelas VII)

Salah satu bukti tugas yang diberikan secara Daring oleh guru bidang study kepada siswa

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	MaPel	Bukti (Lampiran Penugasan Oleh Guru)			Penilaian Pembelajaran	Umpan Balik
					Foto Soal	Foto Laporan Siswa	Foto Umpan Balik Guru		
1	Senin, 8 Mei 2023	Bersyukur dalam penderitaan	IX VIII	PAK	Tugas Agama Kristen: 1.Buatlah sebuah cerita/pengalaman kalian saat ini ketika tidak bisa lagi beribadah digereja ataupun mengikuti persekutuan anak muda di komunitas kalian?	 	 	Penilaian pembelajaran melalui WA	Hasil yang diberikan siswa sangat baik

2	Sabtu, 12 Mei 2023	Percakapan	IX VII	Bahasa Inggris	Tugas Bahasa Inggris kelas: 1.Buatlah percakapan dlam Bahasa Inggris tentang Kegiatan kalian selama libur dan belajar dirumah? Catatan:Untuk panduan kalian membuat percakapan liat di google	 	Penilaian pembelajaran melalui WA	Hasil pemahama siswa sangat baik

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2023

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 27 Juni 2023
2. Waktu (Jam) : 08.00 WIB sampai dengan 10.00 WIB
3. Nama Mahasiswa : Ade Maruanto
4. Nomor Induk Mahasiswa : 6205790100g
5. Program Studi : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2020
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Aplikasi Kelasku Berbasis Web Responsive Pada SMPN Satu Atap 1 Manuhing Raya
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Sherly Jayanti, ST, M.CS	=	( )
2. Ariyana, M. Kom	=	( )
3. Supamo, M. Kom	=	( )

9. Hasil Ujian : LULUS / TIDAK LULUS *) NILAI = 72,6
   Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan : 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, Selasa 27 Juni 2023

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Ariyana, M.Kom.
NIK. 198510082010002

Ketua Penguji,

Sherly Jayanti
NIK. 198501020120[illegible]

Tembusan :
1. Ketua Prodi Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*