

**WEB DESAIN SISTEM PENGELOLAAN DATA MAHASISWA PROGRAM STUDI  
TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN SYARIF  
HIDAYATULLAH JAKARTA**

Icheberlyanti<sup>1</sup>, Viva Arifin<sup>2</sup>  
*Mahasiswa<sup>1</sup>, Dosen<sup>2</sup>*  
*Fakultas Sains dan Teknologi*  
*Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*

**Abstrak**

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, memiliki rata-rata mahasiswa sebanyak 400 an, sejak tahun 2000 sampai dengan tahun 2010. Dalam urusan administrasi, prodi ikut berperan dalam melakukan pencatatan hingga pengolahan pendataan mahasiswa. Kekurangan Sumber Daya Manusia dan pencatatan yang manual menyebabkan lambatnya prodi dalam berkinerja, sehingga terjadilah penumpukan pendataan dan sulitnya mencari informasi mahasiswa secepatnya. Dalam mengatasi hal tersebut, maka perlu dibuat sistem pengelolaan pendataan mahasiswa berbasis web, dengan harapan sistem tersebut dapat meringankan dan mempermudah pegawai dalam hal mengelola data mahasiswa sehingga dapat efektif dan efisien.

*Keywords* : pencatatan manual, system pengelolaan pendataan mahasiswa, web desain

## **1. PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Banyaknya pekerjaan dan membutuhkan ketelitian dengan pegawai yang terbatas serta waktu deadline yang telah ditentukan. Sebagai salah satu contoh kasus di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Prodi tersebut memiliki banyak mahasiswa yang setiap tahunnya ada mahasiswa yang masuk dan keluar (lulus), segala keperluan mahasiswa yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar (mencatat data pribadi mahasiswa, mencatat nilai mahasiswa, mencatat daftar kelulusan mahasiswa, mencatat judul skripsi dan laporan praktek kerja lapangan) diatur oleh bagian prodi teknik informatika. Setiap akhir semester, mahasiswa juga mendapatkan laporan atau transkrip nilai dari hasil kegiatan belajar selama satu semester.

Permasalahannya adalah bagaimana dapat menyelesaikan semua pekerjaan tersebut tepat pada waktunya. Cara bekerja yang masih manual dan terbatasnya jumlah pegawai, maka untuk dapat menyelesaikan semua pekerjaan tersebut membutuhkan tenaga dan waktu yang banyak.

Oleh karena itu, untuk meringankan atau mempermudah dalam mengelola data dibutuhkan sitem basis data yang bersifat otomatis. Dengan adanya system basis data

tersebut diharapkan dapat mempermudah pegawai dalam hal mengelola data mahasiswa dengan mudah, efektif dan efisien.

## **2. LANDASAN TEORI DAN GAMBARAN UMUM**

### **2.1. Website**

*World Wide Web* (WWW) atau yang biasa disebut dengan *Web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Saat ini, informasi *web* didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink*, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain yang menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman *web* yang lain. Dengan pendekatan *hyperlink* ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan meloncat dari satu halaman ke halaman lain. Halaman-halaman yang diaksespun dapat tersebar di berbagai mesin dan bahkan di beberapa Negara (Kadir, 2005).

#### **2.1.1 Konsep Dasar Web**

Konsep yang mendasari aplikasi *Web* sebenarnya sederhana. Operasi yang melatarbelakanginya melibatkan pertukaran informasi antara komputer yang meminta informasi, yang disebut *client*, dan komputer yang memasok informasi (atau disebut *server*). Secara lebih detail, *server*

yang melayani permintaan dari *client* sesungguhnya berupa suatu perangkat lunak yang disebut *Web server*. Secara internal, *Web server* inilah yang berkomunikasi dengan perangkat lunak lain atau *middleware* dan *middleware* inilah yang berhubungan dengan *database* (Kadir, 2005).

### 2.1.2 Dasar-dasar Desain Website

Dasar-dasar desain *website* adalah aturan-aturan yang ditujukan guna memperindah suatu desain *website* agar dapat menarik perhatian para pengguna dan juga memberikan kenyamanan kepada pengguna sewaktu melihat tampilan *website*. Aturan-aturan tersebut seperti kontras, repetisi, *alignment* dan juga kedekatan (*proximity*) (Bakawan, 2007).

### 2.1.3 Prinsip-prinsip Desain Website

Prinsip-prinsip desain *website* adalah kaidah-kaidah desain yang dibuat dengan tujuan agar *website* yang dibuat selain dapat memberikan informasi terhadap pengguna juga dapat memenuhi nilai-nilai keindahan serta kenyamanan. Berikut prinsip-prinsip desain *website* yang penulis gunakan sebagai acuan pembuatan *website* antara lain, *guiding the eye*, *space*, *navigation*, *typography*, *usability*, *alignment*, *clarity* (*sharpness*), *consistency* (Ridha, 2008).

## 2.2. Pengelolaan Data

### 2.2.1 Tujuan Pengelolaan Data

Tujuan pengolahan data adalah untuk menghasilkan dan memelihara data perusahaan yang akurat dan *up to date*.

### 2.2.2 Tugas Pengelolaan Data

Tanpa memandang apakah system pengolahan data berupa manual, key driven computer atau kombinasi ada empat tugas dasar yang dilakukan : Pengumpulan data, Perubahan data, Penyimpanan data, dan Pembuatan dokumen

## 2.3. Tool – Tool Yang Digunakan

### 2.3.1. PHP (Personal Home Page)

PHP (Hypertext Preprocessor) dikembangkan pertama kali tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf yang merupakan salah satu anggota *group* Apache. PHP pertama kali didesain sebagai alat *tracking* pengunjung *web site* Lerdorf. Kemudian, fungsinya

diperlebar dan dihubungkan dengan Apache. PHP dikembangkan sepenuhnya untuk bahasa skrip *side-server programming*. PHP bersifat *open-source* dan dapat digabungkan dengan berbagai *server* yang berbeda-beda. PHP mempunyai kemampuan dapat mengakses *database* dan diintegrasikan dengan HTML. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan Netcraft (<http://www.netcraft.com>), PHP lebih populer dalam jumlah pemakai dibanding dengan modul perl, CGI, dan ASP.

PHP adalah bahasa *server-side programming* yang *power full* untuk membuat halaman *web* yang dinamis dan interaktif. Sintak PHP mirip dengan bahasa Perl dan C. PHP biasanya sering digunakan bersama *web server* Apache di beragam sistem operasi. PHP juga *support* ISAPI dan dapat digunakan bersama dengan Microsoft IIS di *Windows*.

PHP merupakan *software open source*, dapat digunakan dengan gratis dan dapat dijadikan alternatif selain *side-server programming* yang lain (Microsoft ASP). Sintak PHP dapat dituliskan langsung di antara kode HTML (Sunyoto, 2007:119).

### 2.3.2. MYSQL

MySQL merupakan *database* yang sangat terkenal di kalangan programmer *web* karena MySQL merupakan *database* yang stabil dalam penyimpanan data. Begitu banyak *programmer*, baik *programmer web* atau *programmer* aplikasi *database* yang menggunakan MySQL sebagai media untuk penyimpanan data. MySQL mampu menangani data yang cukup besar yaitu sekitar 40 *database* dan 10.000 tabel serta jutaan baris yang bisa ditampung oleh MySQL.

Selain kemampuan dalam penyimpanan data yang stabil, MySQL juga telah mendukung Relasional *Database* Manajemen Sistem (RDBMS). MySQL merupakan *software database* yang sifatnya gratis artinya Anda tidak dikenakan biaya. Untuk mendapatkan MySQL ini Anda bisa langsung *download* dari situsnyanya yaitu: [www.mysql.com](http://www.mysql.com) (Ibrahim, 2008: 67).

### 2.3.3. Koneksi PHP ke MYSQL

Untuk melakukan koneksi dengan MySQL, PHP telah menyediakan berbagai macam fungsi untuk keperluan

tersebut. Fungsi – fungsi tersebut adalah :

1. `Mysql_connect()`  
Fungsi ini digunakan untuk membuka koneksi ke MySQL. Sintaksnya sebagai berikut: `$conn = Mysql_connect ( host , user , password )`
2. `Mysql_select_db()`  
Fungsi ini digunakan untuk memilih database yang akan digunakan. Sintaksnya sebagai berikut :  
`Mysql_select_db (namadatabase [,koneksi] )`
3. `Mysql_query()`  
Fungsi ini digunakan untuk mengambil sebuah query dari sebuah database. Sintaksnya sebagai berikut : `$qry = Mysql_query ( perintah sql [,koneksi] )`
4. `Mysql_fetch_array()`  
Fungsi ini digunakan untuk mengambil record dari database dan dimasukkannya ke dalam array asosiatif , array numeris , atau keduanya. Sintaksnya sebagai berikut : `$row = Mysql_fetch_array ( $qry )`
5. `Mysql_fetch_assoc()`  
Fungsi ini hampir sama dengan `mysql_fetch_array()`, hanya saja array yang dihasilkan hanya array asosiatif. Sintaksny sebagai berikut : `$row = Mysql_fetch_assoc ( $qry )`
6. `Mysql_fetch_row()`  
Fungsi ini hampir sama dengan `mysql_fetch_array()`, hanya saja array yang dihasilkan hanya array numeris. Sintaksny sebagai berikut : `$row = Mysql_fetch_row ( $qry )`
7. `Mysql_num_fields()`  
Fungsi ini digunakan untuk menghitung jumlah field yang ada pada database. Sintaksnya sebagai berikut : `$jml = Mysql_num_fields( $qry )`
8. `Mysql_num_rows()`  
Fungsi ini digunakan untuk menghitung jumlah record yang ada pada database. Sintaksnya sebagai berikut : `$jml = Mysql_num_rows( $qry )`
9. `Mysql_close()`  
Fungsi ini digunakan untuk menutup koneksi yang telah dilakukan. Sintaksnya sebagai berikut :  
`Mysql_close ( [ koneksi ] )`
10. `Mysql_pconnect()`  
Fungsi ini memiliki kegunaan yang sama dengan `mysql_connect()`, hanya saja koneksi yang dibuka bersifat

persiten. Sintaksnya sebagai berikut :  
`$pconn = Mysql_pconnect ( host , user , password )`

11. `Mysql_create_db()`  
Untuk kasus dimana Anda tidak dapat mengakses MySQL secara langsung maka anda memerlukan fungsi `mysql_create_db()`. Sintaksnya sebagai berikut :  
`Mysql_create_db(namadatabase)`

#### 2.3.4. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public Lisensi* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat *download* langsung dari web resminya. (Ibrahim, 2008: 3).

#### 2.3.5. Adobe photoshop 7.0

Adobe Photoshop 7.0 adalah salah satu program pengolah image (*image processor*) untuk gambar *bitmap* dari Adobe Systems Incorporated. Sebagai salah satu program aplikasi yang cukup *powerfull*, Adobe Photoshop 7 telah banyak digunakan oleh para profesional untuk membuat dan memanipulasi gambar, baik untuk keperluan media percetakan, internet maupun elektronik. Keunggulan dan kekuatan Adobe Photoshop 7.0 terletak antara lain pada kemudahan, fasilitas, dan fleksibilitasnya (Hakim, 2002).

#### 2.3.6. Macromedia Dreamweaver 8

*Macromedia Dreamweaver 8* merupakan aplikasi desain *web* visual yang biasa dikenal dengan istilah *What You See Is What You Get* (WYSIWYG), intinya Anda tidak secara langsung harus berurusan dengan tag-tag HTML untuk membuat sebuah situs.

Aplikasi ini dipilih karena

kemudahannya dalam mendesain halaman web dengan fasilitas *intellisense* sehingga pada saat mengetikkan beberapa huruf kode maka akan tampil secara otomatis semua properti yang ada dalam tag. Kemampuannya dalam mengenali beberapa kode pemrograman dan skrip seperti HTML, PHP, ASP, VBScript, CSS, JavaScript, XML, dan lain-lainnya menjadikannya lebih *powerfull*.

*Dreamweaver* merupakan sebuah editor HTML profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs *web* beserta halaman *web*. Sekarang ini sangat banyak sekali *programmer* menggunakan editor *dreamweaver* karena begitu banyak fasilitas yang disediakan (Ibrahim, 2008: 27).

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Metode Pengumpulan Data

- a) Observasi  
Peneliti mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung kegiatan di lapangan, yaitu di Program Studi Teknik Informatika.
- b) Wawancara  
Peneliti melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait yang akan menggunakan system tersebut.
- c) Studi Pustaka  
Peneliti membaca dan mempelajari buku-buku referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *System Developement Life Cycle* (SDLC). Langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam tahapan pengembangan sistem dengan metode ini sebagai berikut:

- a) Analisis (*Analysis*)  
Tahap ini berisi uraian sistem saat ini dan analisis sistem saat ini serta menganalisa kebutuhan sistem. Uraian sistem saat ini merupakan gambaran secara detail sistem saat ini dengan masalah-masalah yang dimilikinya. Analisis sistem saat ini merupakan proses memahami masalah-masalah yang ada. Hasilnya berupa usulan-usulan guna merancang sistem baru

yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Tahap ini meliputi :

- 1) Uraian Sistem Saat ini  
Kegiatan menguraikan sistem yang sedang berjalan pada saat ini di Program Studi Teknik Informatika
  - 2) Analisa Sistem Saat ini  
Menganalisa uraian sistem yang sedang berjalan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun.
- b) Perancangan (*Design*)  
Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu pembuatan struktur navigasi, perancangan proses, perancangan arsitektur, perancangan halaman, perancangan database, pemrograman web, dan tampilan website
  - c) Pengkodean (*coding*)  
Pada tahap ini berisi implementasi ke dalam bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan menggunakan PHP dan perangkat lunak Sistem Manajemen Basis Data menggunakan MySQL.
  - d) Pengujian (*Testing*)  
Pengujian sistem baru akan menggunakan pendekatan *Black Box* dengan metode *Unit Test* dan *Integration Test*. Pada pengujian *Unit Test*, peneliti melakukan pengujian masing-masing komponen program untuk meyakinkan bahwa sudah beroperasi dengan benar. Sedangkan pada pengujian *Integration Test*, peneliti melakukan pengujian kelompok komponen-komponen yang terintegrasi untuk membentuk sub-sistem.
  - e) Penerapan (*Acceptance*)  
Dalam tahap ini dilakukan strategi penerapan system yaitu pelatihan. Selanjutnya adalah *Go Live*, yaitu penerapan system tersebut di prodi
  - f) Perawatan (*Maintenance*)  
Perawatan dan pemantauan system akan dilakukan oleh staff akademik apakah di prodi atau fakultas

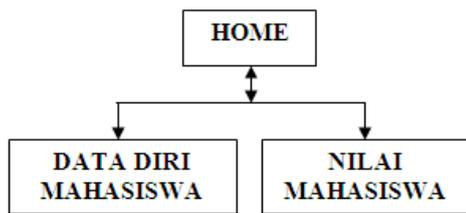
### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN MASALAH

Untuk membuat situs web kita dikunjungi oleh banyak pengunjung, kita harus memperhatikan isi dan struktur dari situs web kita. Karena internet media

informasi yang murah.

Maksud dan tujuan pembuatan suatu website yaitu menampilkan informasi-informasi yang dimiliki pada pembuatan website tersebut, dalam hal ini adalah pembuatan website Program Studi Teknik Informatika.

**4.1. Struktur Navigasi**



**4.2 Spesifikasi Proses**

**4.2.1 Spesifikasi proses data mahasiswa**

Nama Proses	Input / ubah data mahasiswa
Deskripsi	Menambahkan / merubah data mahasiswa
Input	Nim, Nama, Tanggal Lahir, Alamat, Telepon, Email
Output	Data mahasiswa
Logika proses	1. Admin memilih menu tambah atau ubah data mahasiswa 2. Admin melakukan input atau ubah data mahasiswa 3. Klik proses jika semua kolom sudah terisi 4. Jika mahasiswa melakukan perubahan password, maka system akan melakukan sinkronisasi dengan database.

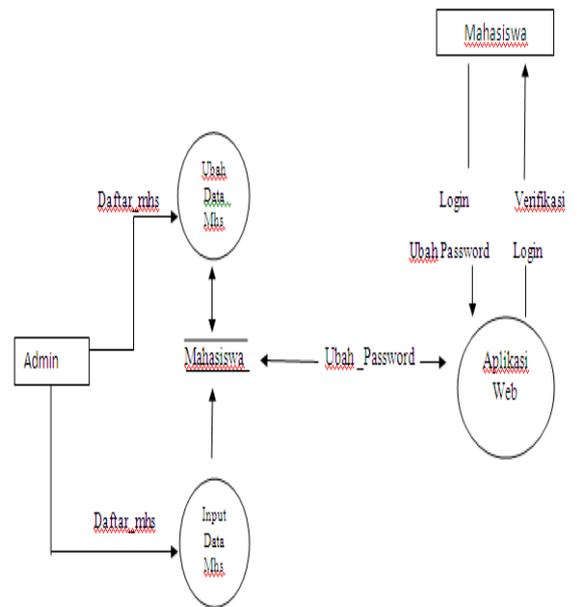
**4.2.2 Spesifikasi Proses nilai mahasiswa**

Nama Proses	Input / ubah data nilai
Deskripsi	Menambahkan / merubah data nilai
Input	Nim, Nama, Mata Kuliah, SKS, Nilai, Huruf
Output	Data nilai
Logika proses	1. Admin melakukan input atau ubah data nilai

	2. Klik proses jika semua kolom sudah terisi
--	----------------------------------------------

**4.3 Disain Arsitektur**

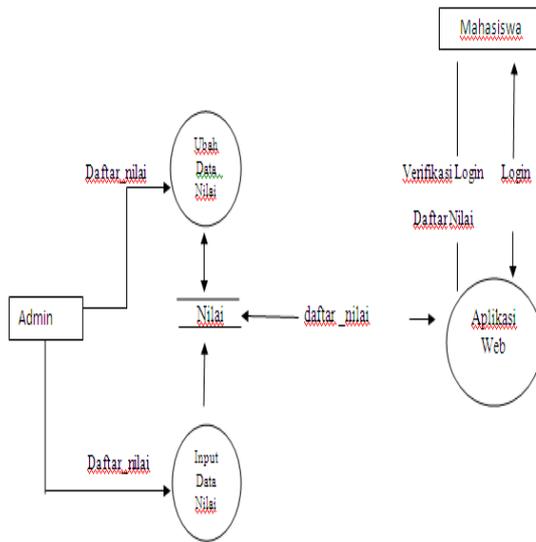
**4.3.1 Diagram Proses Data Diri Mahasiswa**



Gambar 4.1. Diagram Proses Data Diri Mahasiswa

Pada proses input / ubah data diri mahasiswa, admin memasukkan data mahasiswa. Dan Mahasiswa hanya dapat mengubah password.

**4.3.2 Diagram Proses Data Nilai**

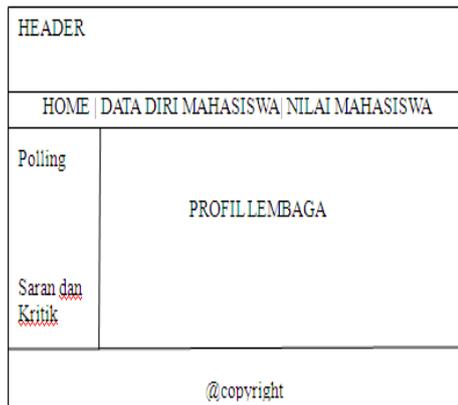


Gambar 4.2. Diagram Proses Data Nilai

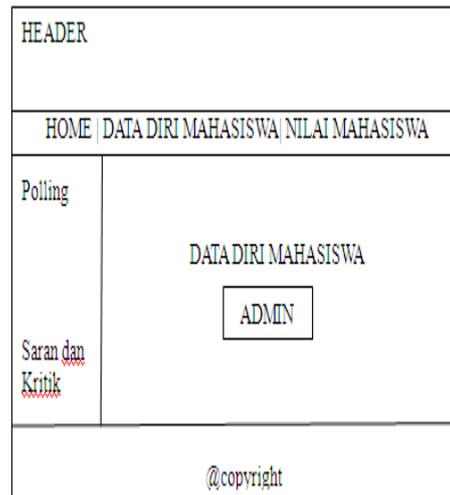
Pada proses input data nilai admin memasukkan data nilai mahasiswa, dan mahasiswa hanya bisa melihat dan mencetak nilai.

**4.4 Rancangan Tiap Halaman Primer**

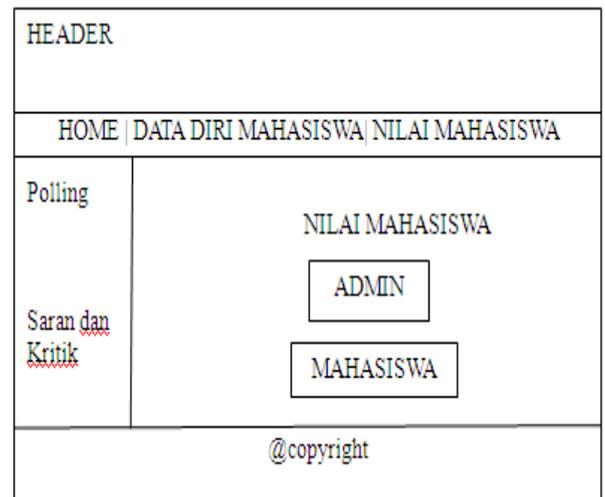
Website Podi Teknik Informatika ini mempunyai 3 (lima) halaman primer, diantaranya halaman Home, halaman Data Diri Mahasiswa, dan halaman Nilai Mahasiswa.



Gambar 4.3. Rancangan Halaman Home



Gambar 4.4. Rancangan Halaman Data Diri Mahasiswa



Gambar 4.5. Rancangan Halaman Nilai Mahasiswa

HEADER	
HOME   DATA DIRI MAHASISWA   NILAI MAHASISWA	
Polling	DATA DIRI MAHASISWA / <a href="#">NILAI MAHASISWA</a> <input type="button" value="Input"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="View"/> <input type="button" value="Back"/>
Saran dan Kritik	
@copyright	

Gambar 4.6. Rancangan Halaman Menu

HEADER	
HOME   DATA DIRI MAHASISWA   NILAI MAHASISWA	
Polling	NILAI MAHASISWA Nim: <input type="text"/> Nama: <input type="text"/> Mata Kuliah: <input type="text"/> SKS: <input type="text"/> Nilai: <input type="text"/> Huruf: <input type="text"/>
Saran dan Kritik	
@copyright	

Gambar 4.8. Rancangan Halaman Input Nilai Mahasiswa

HEADER	
HOME   DATA DIRI MAHASISWA   NILAI MAHASISWA	
Polling	DATA DIRI MAHASISWA Nim: <input type="text"/> Nama: <input type="text"/> Tempat Lahir: <input type="text"/> Tanggal Lahir: <input type="text"/> Alamat: <input type="text"/> Telepon: <input type="text"/> Email: <input type="text"/>
Saran dan Kritik	
@copyright	

Gambar 4.7. Rancangan Halaman Input Data Diri Mahasiswa

#### 4.5 Rancangan Database

Sebelum masuk ke tahap pemrograman, peneliti harus mempersiapkan tempat untuk menampung data di server, data tersebut nantinya akan diproses oleh program yang penulis buat pada tahap pemrograman, baik proses penambahan, pengeditan, penghapusan, dan penampilah database ke halaman web.

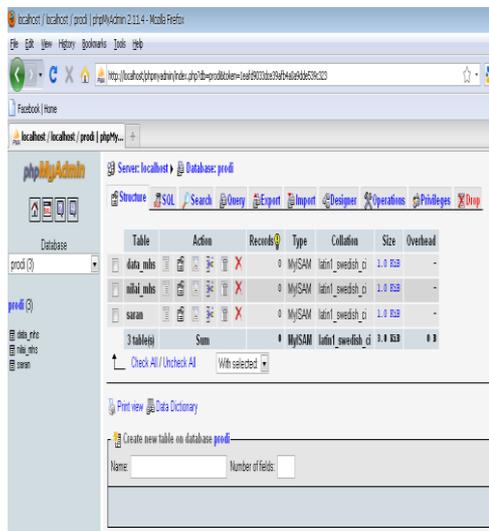
##### 4.5.1 Login ke PhpMyAdmin

PhpMyadmin merupakan suatu tempat pembuatan database pada server database lokal. Langkah-langkahnya adalah hidupkan Apache sebagai web server, dimana ketika program xampp sudah terinstal, urutannya adalah Start>All Programs>Apache Friends>XAMPP>XAMPP Control Panel

##### 4.5.2 Membuat Tabel Database

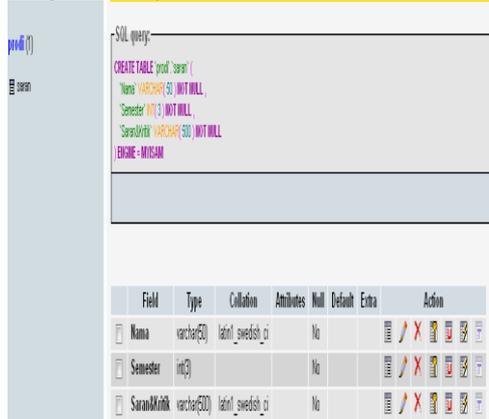
1. Ketika Web Server dan Database Server sudah dihidupkan ketikkan pada Web Browser alamat `http://localhost/phpmyadmin`
2. Ketikkan pada kolom yang terletak di bawah *Create new database* sebuah nama database nya, lalu tekan tombol create.

Setelah pembuatan database *prodi* selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan tabel, klik database *prodi*, lalu masukkan nama tabel *saran*, *data\_mhs*, *nilai\_mhs* dan jumlah fieldnya

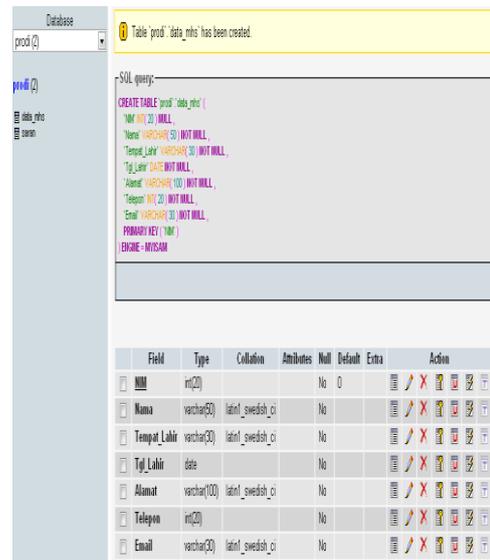


Gambar 4.13. Membuat Database Tabel saran, data\_mhs, nilai\_mhs

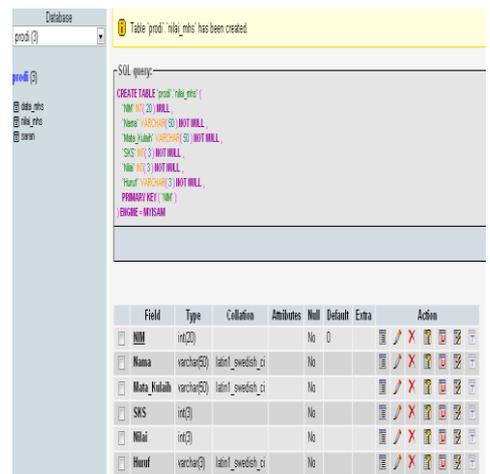
Masukkan nama field dan tipe data sesuai dengan fieldnya



Gambar 4.14. Database Tabel Prodi Saran



Gambar 4.15. Database Tabel prod data\_mhs



Gambar 4.16. Database Tabel prod nilai\_mhs

## 4.6 Pemrograman Web

Pada bagian pemrograman, di dalamnya ada beberapa tahap dalam membuatnya utuh menjadi satu kesatuan. Tahap Pertama yang harus diperhatikan ialah koneksi program yang penulis buat ke dalam database server lokal. Sebagai simulasi pada web yang dibuat peneliti.

### 4.6.1 Mengakses Koneksi Database

Sebelum melakukan tahap pemrograman yang nantinya akan banyak berurusan dengan menuliskan kode-kode berbentuk skrip dan juga akan sering berhubungan atau koneksi ke database, maka sebaiknya buatlah terlebih dahulu skrip yang akan berguna sebagai konektor dari skrip-skrip

aplikasi yang peneliti buat.

#### 4.7 Disain Interface Website

Setelah selesai merancang navigasi, halaman, dan database website, maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah mendisain interface website. Pada tahap ini, peneliti membuat desain untuk grafik yang akan ditampilkan di halaman web nantinya. Di sini peneliti berperan sekaligus menjadi *web designer*.



Gambar 4.17. Disain Header Website

#### 4.8 Penggabungan Disain dan Pemrograman Web

Tahap berikutnya adalah menyatukan semua desain dan pemrograman, sehingga menjadi satu kesatuan halaman web yang utuh. Dalam melakukan penggabungan ini dilakukan beberapa tahap yang akan dijelaskan juga oleh pihak peneliti, beberapa tahap tersebut adalah :

##### 1. Mengatur tempat penyimpanan file di dalam server local

Sebelum melakukan penggabungan ada hal penting yang harus diperhatikan yaitu mengatur tempat penyimpanan file yang penulis butuhkan, karena selama melakukan disain dan pemrograman, file-file nya di tempat atau di folder yang berbeda, maka penulis atur terlebih dahulu dalam satu folder.

##### 2. Mengorganisasikan File Web

Sebelum penulis membuat halaman-halaman web, penulis perlu membuat suatu tempat untuk menampung file-file web tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan penulis dalam bekerja, karena penulis akan bekerja dengan banyak file, jadi, seluruh file harus tertata rapi.

##### 3. Mempersiapkan Halaman Web

Pertama-tama yang harus dilakukan dalam penggabungan disain dan pemrograman ini adalah

mempersiapkan halaman yang akan menampung semua disain dan pemrograman tersebut, disinilah peneliti menentukan jenis halaman web yang akan dibuat.

Setelah melakukan tahapan-tahapan di atas, maka didapatkan hasil layout halaman web yang utuh dan dapat di akses dengan Browser Internet Explorer, di bawah ini tampilan website yang dioperasikan pada server lokal.

#### 4.9 Tampilan Website

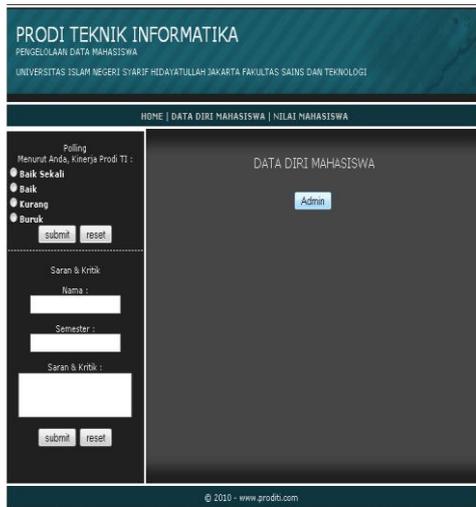
##### 4.9.1 Interface Index / Home



Gambar 4.18. Interface Halaman Home

##### 4.9.2 Interface Login

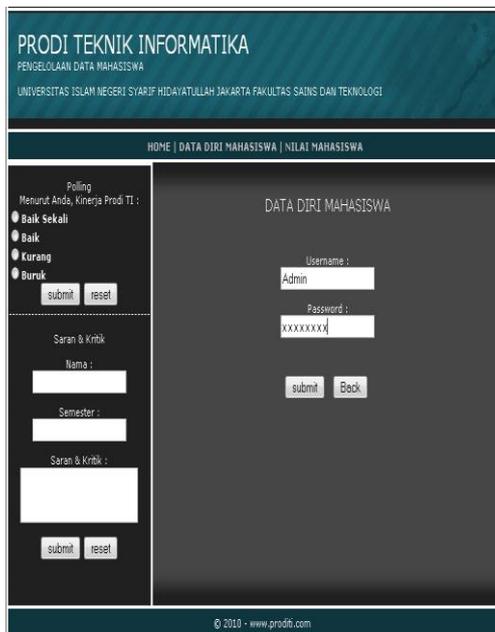
Untuk memasuki halaman menu utama, pertama-tama admin harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan username dan password.



Gambar 4.19. Halaman Admin



Gambar 4.21. Halaman menu admin

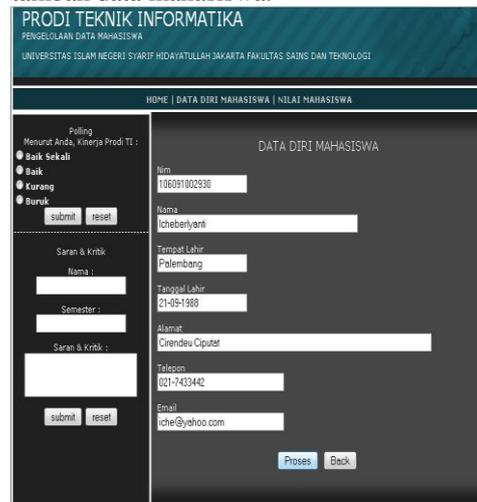


Gambar 4.20. Halaman Login Admin

### 4.9.3 Interface Menu Data Diri Mahasiswa

### 4.9.4 Interface Menu Input Mahasiswa

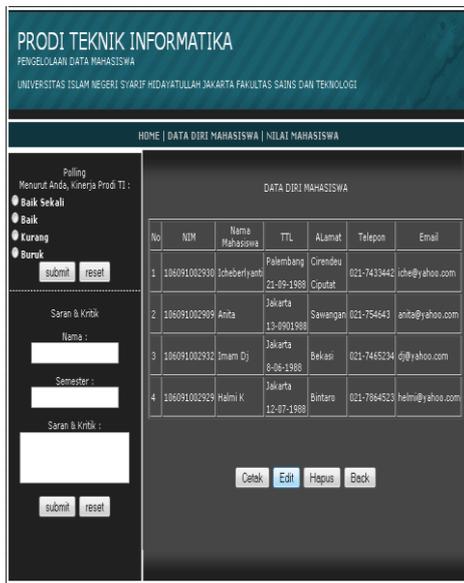
Halaman ini menampilkan form input untuk tambah data mahasiswa.



Gambar 4.22. Form Input Data Mahasiswa

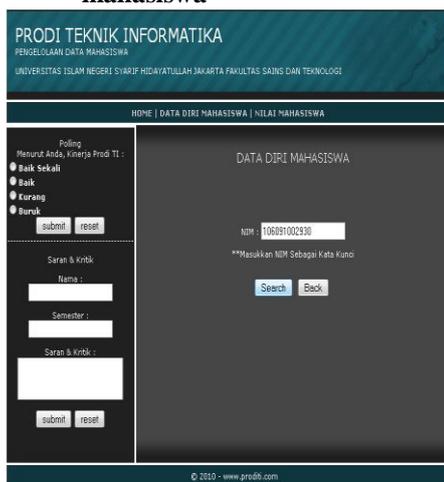
### 4.9.5 Interface View Data Mahasiswa

Halaman ini menampilkan semua data mahasiswa yang sudah di input.



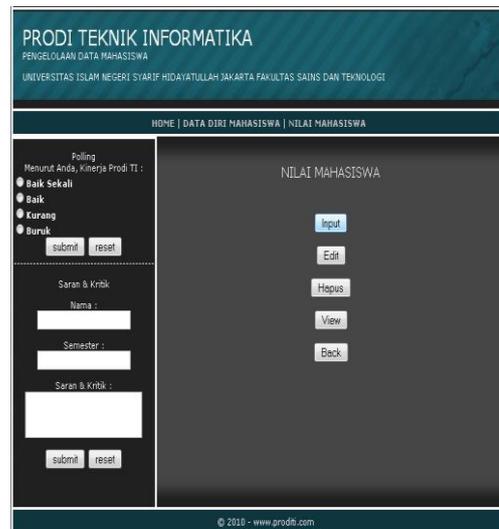
Gambar 4.23. Interface View Data

#### 4.9.6 Interface search data diri mahasiswa



Gambar 4.24. Search Data

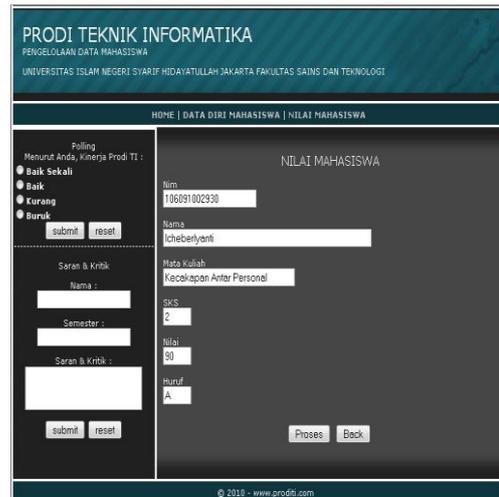
#### 4.9.7 Interface menu nilai mahasiswa



Gambar 4.25. Interface Menu Nilai Mahasiswa

#### 4.9.8 Interface Input Nilai Mahasiswa

Halaman ini menampilkan form untuk input nilai mahasiswa.



Gambar 4.26. Halaman Form Nilai Mahasiswa

#### 4.9.9 Interface View Nilai Mahasiswa

No	Mata Kuliah	SKS	Nilai	Huruf
1	Kecakapan Antar Personal	2	90	A
2	Sistem Terdistribusi	2	66	C
3	Kapita Selekt	2	87	A
4	Prak.Sistem Terdistribusi	1	79	B

Gambar 4.27. Interface View Nilai

#### 4.9.10 Interface Login Mahasiswa

Halaman ini berisikan login mahasiswa untuk dapat melihat nilai mahasiswa.

Gambar 4.28. Interface Login Mahasiswa

#### 4.9.11 Interface View Nilai oleh Mahasiswa

Halaman berisi nilai dari mahasiswa yang sudah diinput. Mahasiswa bisa langsung mencetak daftar nilai tersebut.

No	Mata Kuliah	SKS	Nilai	Huruf
1	Kecakapan Antar Personal	2	90	A
2	Sistem Terdistribusi	2	66	C
3	Kapita Selekt	2	87	A
4	Prak.Sistem Terdistribusi	1	79	B

Gambar 4.29. Halaman View Nilai Oleh Mahasiswa

## 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah merancang desain web dan membuat aplikasi webnya, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi web ini dapat menghemat waktu karena pihak staff prodi tidak dipusingkan dengan masalah mahasiswa yang ingin melihat nilai.
2. Aplikasi ini memudahkan mahasiswa dalam mengakses kebutuhan informasi akademik seperti nilai.

### 5.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang diberikan dan dapat berguna dalam meningkatkan kinerja system yang telah berjalan saat ini, yaitu :

1. Perlu adanya *maintenance* dan *update* secara berkala, untuk menambah atau mengganti informasi-informasi yang telah lewat.
2. Aplikasi ini membutuhkan administrator dalam menjalankan sistem informasi agar datanya ter update.
3. Perlunya komputerisasi menyeluruh pada pada seluruh sistem yang berhubungan dengan updatenya informasi yang akan dikirim.
4. Perlunya staff yang benar-benar mengelola data mahasiswa dengan baik sehingga tidak terdapat kekeliruan dalam proses penyimpanan data.
5. Tanpa ada pengawasan dan pemeliharaan pada sistem-sistem yang

ada maka sistem tidak akan berjalan dengan sebagai mana semestinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Hakim, Lukmanul. 2008. *Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP*. Yogyakarta: Lokomedia
2. Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*. Yogyakarta: Lokomedia
3. Husni. 2007. *Pemrograman Database Berbasis Web*. Yogyakarta : Graha Ilmu
4. Ibrahim, Ali. 2008. *Cara Praktis Membuat Website Dinamis Menggunakan XAMPP*. Yogyakarta: Neotekno
5. Kadir, Abdul. 2006. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
6. Kasiman, Peranginangin, 2006. “ *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*”, ANDI Yogyakarta,
7. Kurniawan, Yahya , “*Aplikasi Web Database dengan PHP dan MySQL*”, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2002.
8. Sidik, Betha, 2002.“*Pemrograman Web dengan PHP*”, nformatika, Bandung, Oktober
9. Suprianto, Dodit. 2008. *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Jakarta : Oasemedia
10. Syafii, M, 2002.“ *Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP*”, ANDI Yogyakarta.