

# **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER BERBASIS *WEB* (STUDI KASUS : SMA NEGERI 6 BEKASI)**

**Imara Acacia Khalda**

## **ABSTRAK**

SMA Negeri 6 Bekasi merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Bekasi, yang memiliki sebuah kegiatan ekstrakurikuler sebagai tujuan untuk membantu mengembangkan kepribadian dan kemampuan serta minat dan bakat peserta didik dalam mencapai hasil yang maksimal. SMA Negeri 6 Bekasi memiliki 18 macam kegiatan ekstrakurikuler yang dapat di ikuti oleh seluruh peserta didik. Dalam pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler masih memiliki beberapa kendala yaitu belum terpublikasinya informasi mengenai prestasi ekstrakurikuler, proses pendaftaran dan data penilaian yang belum dilakukan secara komputerisasi sehingga data yang dihasilkan belum terintegrasi dan dapat menyebabkan adanya kesalahan dan kerangkapan data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang pendaftaran online, pencatatan absensi kepada para siswa yang telah mengikuti ekstrakurikuler serta merancang pengelolaan data prestasi kegiatan ekstrakurikuler dan data nilai siswa pada ekstrakurikuler. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan metode *prototype* yang meliputi pengumpulan data, perancangan sistem, pengkodean menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan pengujian. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terciptanya sebuah sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *web* yang dapat meningkatkan performa sekolah dan membantu pembina dalam mengelola kegiatan ekstrakurikuler secara lebih mudah sehingga menunjang kemampuan peserta didik agar lebih berkembang.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Ekstrakurikuler, *Prototype*.

# **WEB-BASED EXTRACURRICULAR INFORMATION SYSTEM DESIGN (CASE STUDY: SMA NEGERI 6 BEKASI)**

**Imara Acacia Khalda**

## **ABSTRACT**

*SMA Negeri 6 Bekasi is one of the State High Schools in Bekasi, which has an extracurricular activity as a goal to help develop the personality and abilities and interests and talents of students in achieving maximum results. SMA Negeri 6 Bekasi has 18 kinds of extracurricular activities that can be participated by all students. In the management and implementation of extracurricular activities, there are still some problems, namely the unpublished information regarding extracurricular achievements, the registration process and assessment data as well as data on activities that have not been computerized. So that the resulting data are not integrated and can cause errors, and duplication of data, this study aims to design online registration, attendance records for students who want to join extracurricular activities or have participated in extracurricular activities and design management data for achievement of extracurricular activities and student value data on extracurricular activities. The method used in this development uses a prototype method which includes data collection, system design, coding using PHP programming language and testing. The expected results in this study are the creation of a web-based extracurricular information system that can improve school performance and help coaches manage extracurricular activities more easily to support students' abilities to develop more.*

**Keywords:** *Information System, extracurricular, Prototype*