

ABSTRACT

SMA Negeri 9 Jakarta is one of the institutions that is engaged in education and academic. SMA Negeri 9 Jakarta needs the design of adequate software in managing and running all school activities.

One of them is the Extracurricular Information System at SMA Negeri 9 Jakarta which is now not yet computerized and well integrated, so it still has many shortcomings in meeting the needs of the school or agency.

The approach used in the research is a structured approach that uses several tools and workmanship techniques, such as Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Sequence Diagrams, and Class Diagrams. And the development model used is the Waterfall model. Where the Waterfall model is a sequence of activities undertaken in system development from problem determination, needs analysis, design implementation, integration, system test, implementation and maintenance. This model offers a way of making software more real.

With applying the scheme of Extracurricular Information System at SMA Negeri 9 Jakarta which web-based by using PHP programming language and MySQL database, it is expected to facilitate in managing all extracurricular activities, without having to happen redundancy of data and mistake in managing the data. So that school or institution can achieve the goal that has been determined maximally.

Keywords: Design, Information Systems, Extracurricular

ABSTRAK

SMA Negeri 9 Jakarta merupakan salah satu lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan dan akademik. SMA Negeri 9 Jakarta sangat membutuhkan perancangan perangkat lunak yang memadai dalam mengelola dan menjalankan segala aktivitas sekolah.

Salah satunya adalah sistem informasi ekstrakurikuler pada SMA Negeri 9 Jakarta yang sekarang belum terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik, sehingga masih memiliki banyak kekurangan dalam memenuhi kebutuhan sekolah atau instansi tersebut.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan terstruktur yang menggunakan beberapa alat bantu dan teknik pengerjaan, seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*. Serta model pengembangan yang digunakan adalah model *Waterfall*. Dimana model *Waterfall* merupakan urutan aktivitas yang dilakukan dalam pengembangan sistem mulai dari penentuan masalah, analisis kebutuhan, perancangan implementasi, integrasi, uji sistem, penerapan dan pemeliharaan. Model ini menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata.

Dengan diterapkannya perancangan sistem informasi ekstrakurikuler pada SMA Negeri 9 Jakarta yang berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL, diharapkan dapat mempermudah dalam mengelola seluruh kegiatan ekstrakurikuler, tanpa harus terjadi redundansi data dan kesalahan dalam mengelola data tersebut. Sehingga sekolah atau instansi tersebut dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara maksimal.

Kata Kunci: Perancangan, Sistem Informasi, Ekstrakurikuler