

SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA LAYANAN ADMINISTRASI DI PRODI MANAJEMEN INFORMATIKA AMIK MAHAPUTRA RIAU

Sinta Maria¹, Grasela²

¹²Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau, Jl. H. R. Soebrantas No. 77 Panam,
Pekanbaru

email: sinta.maria020917@gmail.com, grasellasella98@gmail.com

ABSTRAK

AMIK Mahaputra Riau Pada saat ini proses Pengarsipan data layanan administrasi di Prodi, berupa arsip surat menyurat seperti, surat keputusan (SK), struktural jabatan, satuan acara pembelajaran (SAP), kontrak kuliah, sertifikat, soal ujian, nilai ujian, syarat sidang, laporan magang, serta KRS pengarsipan nya masih kurang *efektif* karena sebagian datanya masih di proses dengan menggunakan *Microsoft Excel* dan pada saat penyerahan bahan Proses Belajar Mengajar seperti data SAP (Satuan Acara Pembelajaran) dan kontrak kuliah, pengumpulan datanya masih dalam bentuk kertas sebagai bukti serah terima dari dosen. Untuk mengatasi permasalahan tersebut Maka dari itu penulis ingin membuat suatu sistem aplikasi yang berbasis *web*, karena dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu pihak kampus AMIK Mahaputra Riau khususnya prodi dalam proses pengarsipan data yang berupa data dosen dan mahasiswa, proses pencarian data dan pada saat proses penyampaian informasi.

Kata kunci : Sistem Informasi, Pengarsipan, Layanan Administrasi

1. PENDAHULUAN

Pengelolaan kearsipan pada dasarnya merupakan salah satu kegiatan yang ditujukan untuk mengelola segala dokumen-dokumen yang ada dalam suatu organisasi atau instansi yang dapat digunakan sebagai penunjang aktivitas organisasi tersebut dalam mencapai tujuannya. Pada dasarnya arsip merupakan rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan diterima oleh lembaga negara, pemerintah daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

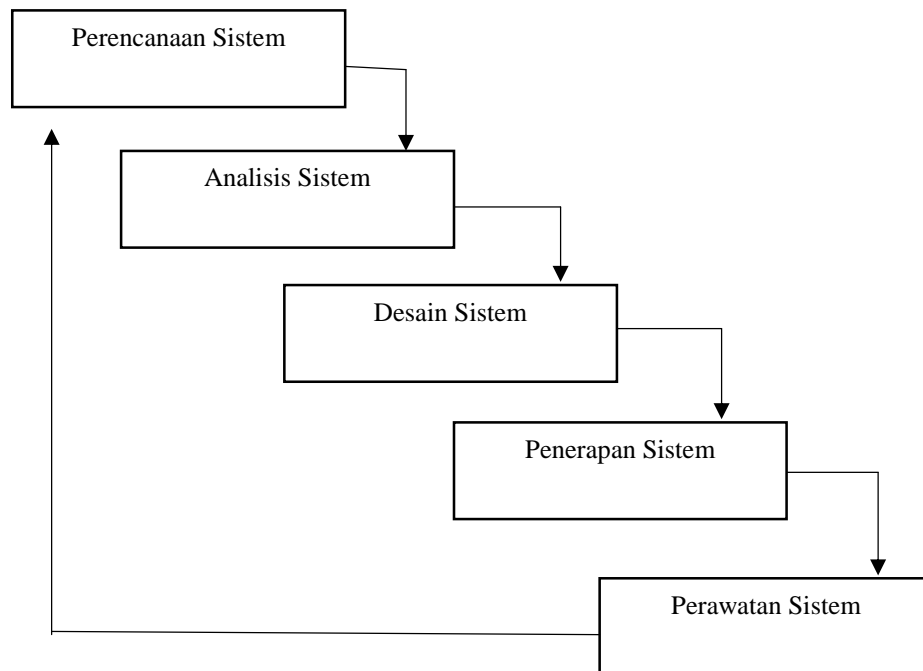
Pihak kampus juga masih mengalami banyak masalah seperti kurangnya kesadaran mahasiswa untuk mengisi KRS bahkan ada juga mahasiswa yang terlambat dalam pengisian data dan pengumpulan KRS sehingga membuat prodi sulit untuk melakukan pendataan dan pengarsipan data serta proses penyimpanannya masih dilakukan secara manual yaitu dalam bentuk *hardcopy* dan disimpan dalam suatu ruangan. Penyimpanan secara *hardcopy* ini, rentan rusak. Kendala lainnya adalah pencarian arsip membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tumpukan berkas yang banyak. Arsip – arsip ini sering digunakan kembali pada saat proses akreditasi, pada saat inspeksi dari lembaga penjaminan mutu internal maupun eksternal kampus.

Dari permasalahan tersebut maka AMIK Mahaputra Riau memerlukan sebuah sistem aplikasi yang dapat membantu prodi dalam melakukan pengarsipan data dan mempermudah prodi dalam mencari data. Maka dari itu penulis ingin membuat suatu sistem aplikasi yang berbasis *web*, karena dengan adanya sistem ini diharapkan dapat

membantu pihak kampus AMIK Mahaputra Riau khususnya prodi dalam proses pengarsipan data, pencarian data dan pada saat proses penyampaian informasi.

2. METODE PENELITIAN

Menurut Kadir pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi (2014:344) dalam jurnal Maria dan Sakdiah (2019) *SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi*. Metodologi ini mencakup sejumlah fase atau tahapan.



Gambar 1. Tahapan-tahapan dalam SDLC

1. Perencanaan Sistem (*System Planning*)

Sebagai tahap awal pengembangan sistem yang mendefinisikan perkiraan kebutuhan-kebutuhan sumber daya seperti perangkat fisik, manusia, metode (teknik dan operasi), dan anggaran yang sifatnya masih umum. Langkah-langkah perencanaan yaitu menyadari adanya masalah, mendefinisikan masalah, dan menentukan tujuan sistem.

2. Analisis Sistem (*System Analysis*)

Tahap penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem yang baru atau diperbarui. Rincian langkahnya tahap analisis adalah identifikasi masalah dengan melakukan penelitian, mengorganisasi tim dengan menyusun tim proyek yang terlibat termasuk pemakai sistem yang nantinya digunakan pada kegiatannya, mendefinisikan kebutuhan informasi (seperti: dengan melakukan wawancara, pengamatan, pencarian pencatatan dan survei), mendefinisikan kriteria kinerja sistem yaitu dengan memahami bagaimana pengguna melakukan pekerjaannya dari awal hingga (bagaimana mulai melakukan hingga mengakhiri aktivitas, data, informasi dan laporan yang

dibutuhkan dan dihasilkannya) dan membuat laporan hasil analisis.

a. Analisa Teknologi

Menganalisis teknologi apa yang digunakan pemilik desain web seperti menggunakan desain grafis maka memerlukan teknologi seperti Adobe Photoshop, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver CS3. Memerlukan data penyimpanan secara informasi produk, Informasi Berita digunakan database seperti MySql, MsAccess.

b. Analisa Informasi

Mengenai informasi data yang akan menjadi data tetap dan data dinamis, kategori informasi data tetap adalah : profil perusahaan, visi dan misi, sejarah perusahaan, latar belakang perusahaan. Informasi dinamis adalah informasi yang selalu berubah dalam setiap periodik dapat setiap hari atau setiap jam.

c. Analisa User

Mengkategorikan *user* yang digunakan dalam sistem informasi Web.

User yang sudah memahami dan yang belum memahami.

d. Analisa Biaya dan Resiko

Dalam tahap ini diperhitungkan biaya yang akan dikeluarkan seperti biaya *maintenance* (membayar *domain* ke ISP) atau biaya kirim ke *user*. Resiko yang terjadi adalah tidak sampainya produk ke *user* atau penipuan dari *user*.

3. Desain/Perancangan Sistem (*System Design*)

Tahap setelah analisis sistem yang menentukan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menyiapkan rancangan sistem yang terinci/grafis, dan yang umum berupa informasi serta menyiapkan usulan implementasi.

a. Desain Informasi

Dalam tahap ini dimodelkan informasi *link* dari setiap halaman, jika dalam sistem tersebut terdapat *database* maka digunakan tahap *development* dan *database* desain.

b. Desain Grafis

Dalam tahap ini disesuaikan dari warna, *layout*, gambar dan *graphic*.

4. Penerapan/Implementasi Sistem (*System Implementation*)

a. Penulisan Program dan Instalasi

Merupakan tahap penulisan program yang telah dianalisis dan didesain semua maka program yang digunakan adalah PHP dan database yang digunakan MySql.

b. Desain *review*

Dalam tahap ini tidak hanya menguji desain yang digunakan namun menguji semua sistem yang telah diterapkan seperti tidak ada lokasi *link*, *image* yang salah, pengujian sistem seperti penyimpanan data, *update* artikel dan lain-lain.

c. Pemilihan Sumber daya *Hardware* dan *Software*

Dalam tahap ini *software* dan *hardware* digunakan untuk Web *server*.

d. Pengujian Web dan Dokumen Web

Menguji Web dengan berbagai teknologi *browser* yang ada, serta pemeriksaan dokumen Web. Dan dalam memeriksa dokumen terdapat

beberapa hal yang diperhatikan :

1. Akurasi atau ketepatan dokumen
2. *Authority Web, document* yang telah diterbitkan dalam web
3. *Objective information*

5. Perawatan Sistem (*System Maintenance*)

Sistem perlu dirawat karena beberapa hal, yang meliputi penggunaan sistem, audit sistem, penjaan, perbaikan, dan peningkatan sistem.

2.1 Konsep Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut Menurut Nugroho (2017) Sistem Informasi adalah kerangka yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

2.1.2 Definisi Pengarsipan

Menurut Farell. dkk (2018) arsip berasal dari bahasa asing, orang Yunani mengatakan Archivum yang artinya tempat untuk menyimpan, sering juga kata tersebut ditulis Archeon yang berarti balai kota (tempat untuk menyimpan dokumen) tentang masalah pemerintah. Arsip adalah setiap catatan (*record* atau warkat) yang tertulis, tercetak, atau ketikan, dalam bentuk huruf, angka atau gambar, yang mempunyai arti dan tujuan tertentu sebagai bahan komunikasi dan informasi, yang terekam pada kertas (kartu formulir), kertas film, (*slide, film-strip, mikro film*), media komputer (pita tape, piringan, rekaman, *disket*), kertas photo copy, dan lain-lain.

2.1.3 Sistem *Development Life Cycle* (SDLC)

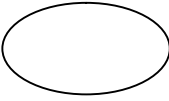
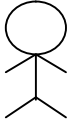


Menurut Maria dan Muawanah (2018) mengungkapkan : Pendekatan sistem merupakan metodologi dasar untuk memecahkan masalah. Metodologi pengembangan sistem informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer. Metode yang paling umum digunakan adalah dengan siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life Cycle-SCL*) menggunakan beberapa tahapan dalam mengembangkan sistem yaitu dari perencanaan sistem, analisis sistem, evaluasi dan seleksi sistem, desain sistem, implementasi, dan perawatan sistem.

2.1.4 Perancangan Sistem (UML)

Menurut Sukrianto dan Agustina (2018) pada dokumen SRS, ada dua buah pemodelan yang umum digunakan, yaitu *UML dan DFD*. Pada jenis pemograman berbasis objek (*object oriented*), misalkan dengan bahasa *Java*, digunakan permodelan UML. UML(*Unified Modelling Language*) adalah *strandarisasi international* untuk notasi dalam bentuk *grafik*, yang menjelaskan tentang *analisis dan desain* perangkat lunak yang dikembangkan dengan *pemograman* berorientasi objek.

a. Use Case Diagram



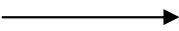

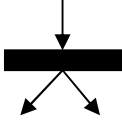
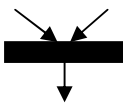

Use Case Diagram terdiri dari *actor, use case*, dan serta hubungannya. *Use case diagram* adalah suatu yang penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. *Use case diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh *user* atau pengguna sistem yang sedang berjalan.

Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
	<i>Actor</i> adalah <i>abstraktion</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan pesan pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> .
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Asosiasi antara aktor dengan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
-- <include>→	<i>Include</i> , merupakan didalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan sebuah fungsi program.
-- <extend>→	<i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat tertentu.

Gambar 2. Simbol-simbol *Use Case Diagram*

b. Activity Diagram

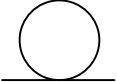
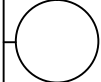
Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung *behavior parallel*.






Gambar	Keterangan
	Proses dimulainya pertama kali didalam <i>activity</i> .
	Aktivitas yang terjadi didalam proses <i>activity</i> .
	Urutan perpindahan suatu aktivitas.
	Menggambarkan cabang suatu keputusan.
	Kegiatan yang dilakukan secara <i>parallel</i> .
	Menunjukkan kegiatan yang digabungkan.
	Proses terakhir di dalam <i>activity</i> .

Gambar 3. Simbol-simbol *Activity Diagram*

c. Sequence Diagram

menggambarkan *sequence* (aliran) pengiriman pesan (*message*) yang terjadi di aplikasi, sebagai bentuk interaksi dengan pengguna (*user*). *Sequence Diagram* erat kaitannya dengan *Use Case Diagram*.

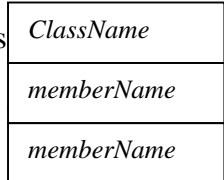
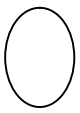
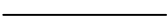
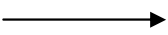
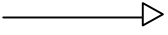
Gambar	Keterangan
	<i>Entity Class</i> , merupakan bagian dari system yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal system dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.
	<i>Boundary Class</i> , berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interfaces</i> atau interaksi antar satu atau lebih actor dengan sistem, seperti tampilan <i>form entry</i> dan <i>form cetak</i> .

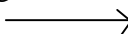

	<i>Control Class</i> , suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.
	<i>Message</i> , symbol mengirim pesan antar <i>class</i> .
	<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	<i>Activation</i> , mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .

Gambar 4. Simbol-simbol *Sequence Diagram*

d. Class Diagram

menggambarkan struktur kelas yang terdapat pada perangkat lunak yang akan dibangun. Itu sebabnya UML digunakan untuk pemodelan aplikasi yang dibangun dengan konsep *object oriented* (karena *object oriented* kental dengan kelas, objek, pewarisan, *method*, dan sebagainya).

Gambar		Keterangan
Kelas		Kelas pada struktur system
Antar muka / <i>interface</i>		Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association		Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / directed association		Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi		Relasi antar kelas dengan makna generalisasi—generalisasi-spesialisasi(umum-khusus).

Kebergantungan / dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi /  <i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole-part</i>).

Gambar 5. Simbol-simbol *Class Diagram*

2.1.5 Internet

Menurut Ayu & Permatasari (2018). Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer seluruh dunia, dengan internet sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda.

2.1.6 Web Server

Menurut Aditiya. dkk. (2018) *web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai *browser* dan mengirimkan kembali (reaaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML. Dari penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan untuk menjalankan file PHP dibutuhkan *web server*.

2.1.7 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Juansyah (2018) PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bias digunakan sebagai bahasa pemrograman umum . Pendapat lain mengemukakan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Aplikasi web adalah aplikasi yang disimpan dan dieksekusi (oleh php engine) di PHP web server

2.1.8 HTML

Menurut Novianty & Cindy (2017) HTML merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language. HTML dikembangkan pertama kali oleh Tim Berners-Lee Bersamaan dengan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol) pada tahun 1989. HTML merupakan bahasa pemrograman web yang memberitahukan peramban web (web browser) bagaimana menyusun dan menyajikan konten di halaman web. Dengan kata lain HTML adalah pondasi web.

2.1.9 Framework CodeIgniter

Menurut Aditiya. dkk. (2018) *codeigniter* adalah sebuah framework yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP yang bertujuan untuk mempermudah para *programmer web* untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis *web*. *Codeigniter* dibuat pertama kali oleh Rick Elis yang merupakan CEO dari Elislab. Elislab merupakan perusahaan yang memproduksi CMS-CMS andal. Perbedaan *framerwork codegniter* dengan *framework* lainnya bahwa *codergniter* memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan *framework* lainnya. Pada *framerwork codegniter* hanya meload fungsi atau library yang digunakan saja. Berbeda dengan *framerwork* lainnya yang menggunakan seluruh *library* tersebut tidak digunakan .

2.1.10 Xampp

Menurut Farell. dkk. (2018) *Xampp* ini digunakan untuk server local host atau server local host atau server yang berdiri sendiri dan terdiri dari beberapa program seperti perl, apache http server, penerjemah bahasa yang sudah ditulis sesuai dengan bahasa pemrograman pop, dan mysql database. Sedangkan nama *Xampp* sendiri adalah singkatan dari X yaitu empat sistem operasi apapun, apache, mysql, perl dan php.

2.1.11 DBMS (Database Management System)

Menurut Kadir (2014:185).DBMS (*Database Management System*) adalah program yang digunakan untuk melaksanakan manajemen data. Perangkat lunak ini menyediakan fasilitas untuk menyimpan data, memanipulasi data, dan mengambil data dengan cara yang mudah dan cepat. Di lingkungan PC yang berbasis *windows*, *microsoft access* merupakan contoh DBMS yang sangat populer. Di lingkungan *Linux*, *MySql* merupakan DBMS yang sangat banyak dipakai untuk aplikasi *web*.

2.1.12 MySQL

Menurut Palit, dkk. (2015) “MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah *table*. *Table* terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem

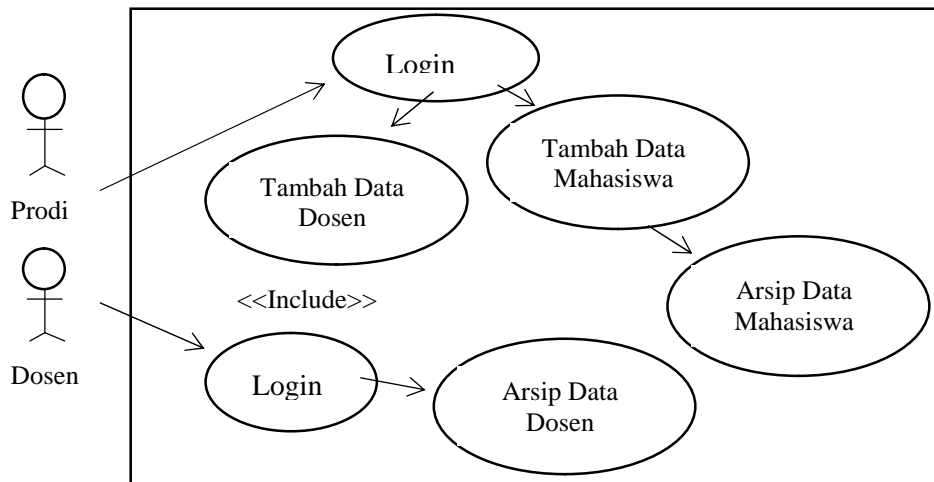
Sebelum melakukan perancangan sebuah sistem, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah menganalisis sistem yang ada, tujuannya adalah untuk mengetahui secara lebih detail kerja sistem, kelebihan dan masalah/hambatan yang dihadapi sistem untuk dijadikan landasan dalam usulan perancangan sistem.

Perancangan sistem informasi ini adalah memberikan gambaran kepada pemakai *user* atau manajemen secara rinci, juga menggambarkan sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang sedang berjalan secara keseluruhan dilakukan masih manual dan menggunakan *microsoft excel*, sedangkan sistem yang akan dibangun lebih ditekankan pada pengolahan data berbasis *web*, dengan sistem berbasis *web* dapat membantu pihak kampus AMIK Mahaputra Riau khususnya prodi dalam proses pengarsipan data yang berupa data dosen, mahasiswa, pencarian data dan penyajian informasi.

3.2. Perancangan

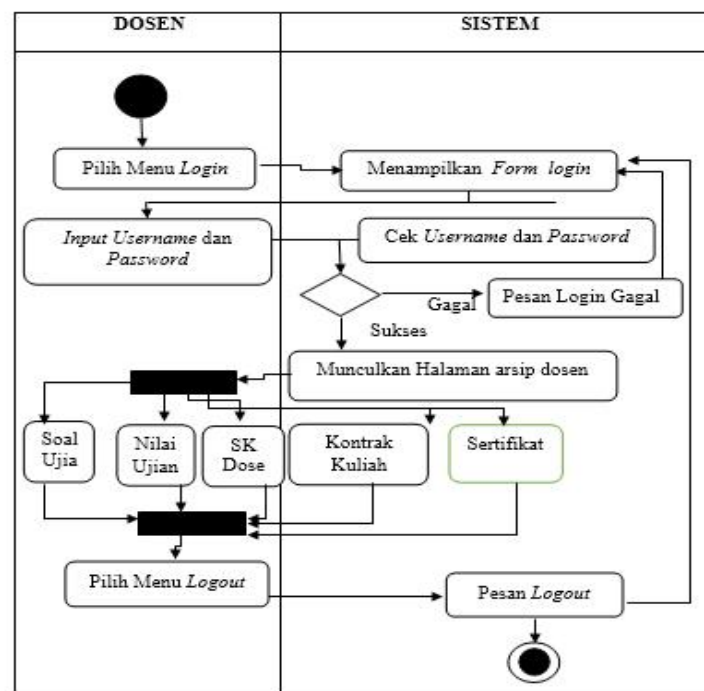
3.2.1. Use Case Diagram

Pada diagram *use case* ini, menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem dan apa saja interaksi yang terjadi. Terdapat 3 aktor yang terlibat dalam sistem pengarsipan data pelayan administrasi berbasis web yaitu Ka. Prodi dan dosen. Untuk lebih jelasnya gambar dari *use case* diagram sistem yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 6 berikut :



3.2.2. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan bagaimana aktivitas yang terjadi dalam aplikasi yang akan dirancang. *Activity diagram* memberikan gambaran bagaimana sistem berinteraksi dengan pengguna atau dengan sistem lainnya. Berikut ini adalah *activity diagram* dari sistem pengarsipan data dosen. Adapun bentuk *activity diagram* pengarsipan data dosen dapat dilihat pada gambar 7 berikut :



1.3 Implementasi dan testing sistem

1.3.1 Halaman Form Login Sistem

Halaman *form login* ini mempunyai hak akses yang berfungsi untuk pengamanan data arsip dan sekaligus untuk membedakan admin dan dosen untuk melakukan

pengarsipan data. Ketika akan login akan muncul form dibawah ini kemudian untuk mengakses sistem dengan mengetikan *User Name* dan *Passsword* lalu tekan enter atau klik tombol login. Adapun bentuk dari halaman *form login* sistem dapat dilihat pada gambar 8 berikut :

Gambar 8. Tampilan Halaman Login Sistem

1.3.2 Halaman Tambah Data Dosen

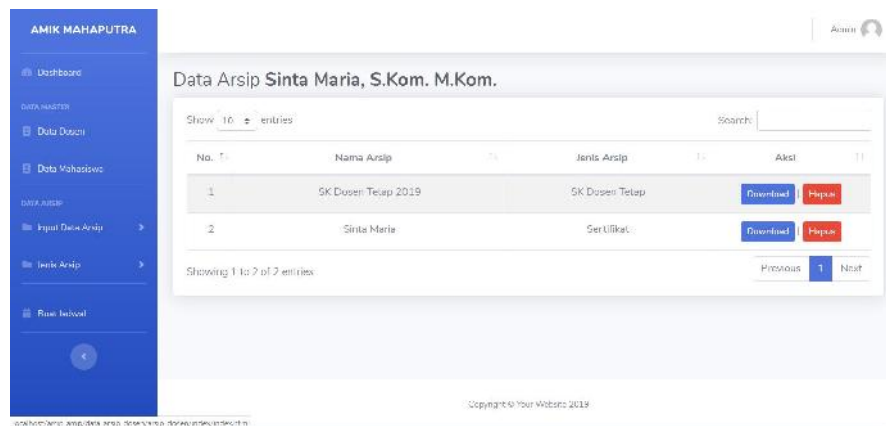
Halaman ini digunakan untuk menambah data dosen. Didalam *form* ini terdapat tombol tambah dosen yang digunakan untuk menginput data datanya. kemudian klik tombol simpan otomatis data yang telah diinputkan akan tersimpan di dalam *database*. Adapun bentuk dari halaman tambah data dosen dapat dilihat pada gambar 9 berikut :

Gambar 9. Tampilan Tambah Data Dosen

1.3.3 Halaman Arsip Dosen

Halaman arsip dosen adalah *form* yang dapat mempermudah pada saat proses pengarsipan data-datanya. Tampilan arsip dosen ini berfungsi untuk menampilkan data-data atau dokumen dosen yang telah di arsipkan oleh admin atau dosen yang

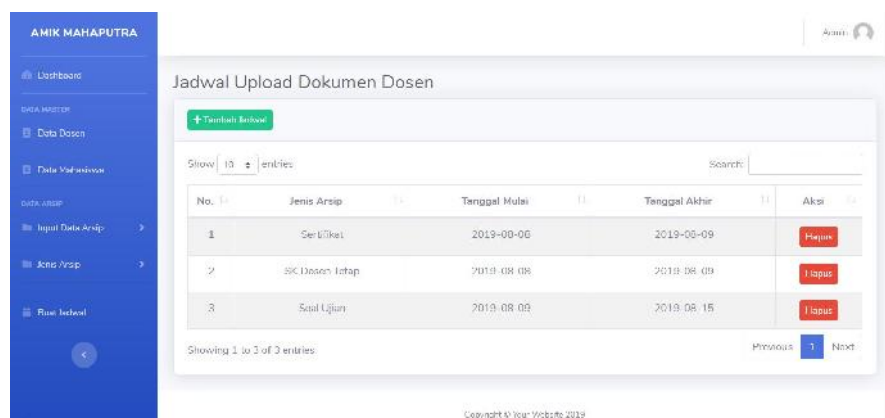
bersangkutan itu sendiri. Adapun bentuk dari halaman arsip dosen dapat dilihat pada gambar 10 berikut :



Gambar 10. Tampilan Arsip Dosen

1.3.4 Halaman Jadwal Upload Dokumen


Halaman pangarsipan data admin perlu membuat jadwal kapan dimulai dan berakhirnya pengumpulan data-data dokumen dosen. Didalam form *upload* jadwal terdapat tombol tambah jadwal yang akan digunakan pada saat dosen mengumpulkan dokumen-dokumen nya dan jika batas pengumpulan data nya berakhir otomatis data yang belum dikumpul akan terhapus. Adapun bentuk dari halaman jadwal *upload* dokumen dapat dilihat pada gambar 11 berikut :



Gambar 11. Tampilan Jadwal Upload Dokumen

1.3.5 Halaman Laporan Data Dosen

Halaman *form* laporan data dosen berfungsi untuk melihat dosen mana saja yang telah atau belum mengumpulkan dokumen kedalam sistem. Ketika tombol tersebut ditekan maka akan tampil data laporan yang ingin ditampilkan atau dicetak. Dibawah ini gambar contoh salah satu laporan dosen yang telah mengarsipkan sertifikat. Adapun bentuk dari halaman laporan data dosen dapat dilihat pada gambar 12 berikut :



AMIK MAHAPUTRA KNU
LABORATORI

LAPORAN DOSEN YANG TELAH MENGUMPULKAN SOAL UJIAN

NAMA	NAMA	NAMA ALUMI*	JANGKAR ALUMI*
REDA WISNITA	Amik Mahaputra KNU* 501200	Amik Mahaputra KNU*	2014-10-11
REDA	Amik Mahaputra KNU*	Amik Mahaputra KNU*	2014-10-11

TTD

Amik Mahaputra KNU*

Palit, dkk. 2015. Rancangan sistem informasi keuangan gereja berbasis web di jemaat GMIM Bukit Moria malalayang. Vol. 4 No. 7.

Sukrianto, D. dan Agustina, S. 2018. Pemanfaatan SMS Getway Pada Sistem Informasai Absensi Siswa Di SMAN 12 Pekanbaru Berbasis Web. Vol. 2, No. 2.