

# *Dashboard of the South Minahasa Regency Education Office*

Dashboard Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Hizkia A. Wangko<sup>1)</sup>, Yaulie Deo Y. Rindengan<sup>2)</sup>, Arie S. M. Lumenta<sup>3)</sup>  
Jurusan Teknik Elektro Universitas Sam Ratulangi Manado, jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia  
e-mail : [allanwangko@gmail.com](mailto:allanwangko@gmail.com)<sup>1)</sup>, [rindengan@unsrat.ac.id](mailto:rindengan@unsrat.ac.id)<sup>2)</sup>, [al@unsrat.ac.id](mailto:al@unsrat.ac.id)<sup>3)</sup>

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

*Abstract — The South Minahasa Regency Education Service is a government agency responsible for all matters relating to education in the region. In this research, the problem formulation is how to create a web-based Dashboard for the South Minahasa District Education Office that makes it easier to search for information, data and data processing. The aim of this research is to create a Dashboard for the South Minahasa Education Service. The method used is the waterfall method, which is a systematic approach in building a system which is carried out sequentially. This research discusses the system design stages carried out before the coding stage. The goal is to give an idea of what will be done and how it will look. The documentation produced from this design stage includes designing Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Database design, and interface design. The South Minahasa Regency Education Dashboard has been developed according to the stages carried out. Based on testing the application system, the system runs as expected and functions well. Therefore, it can be concluded that the system is in good condition and can be used by users. This application can be accessed online.*

**Keywords:** Application, Information, Web, Data

**Abstrak —** Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan merupakan lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas segala hal yang berkaitan dengan pendidikan di wilayah tersebut. Dalam penelitian ini, rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat Dashboard Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan berbasis web yang memudahkan pencarian informasi, data, dan pengolahan data. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan Dashboard Dinas Pendidikan Minahasa Selatan. Metode yang digunakan adalah metode waterfall, yaitu pendekatan sistematis dalam membangun suatu sistem yang dilakukan secara berurutan. Penelitian ini membahas tahapan desain sistem yang dilakukan sebelum tahap pengkodean. Tujuannya adalah memberikan

gambaran tentang apa yang akan dilakukan dan bagaimana tampilannya. Desain sistem mencakup perancangan tampilan pengembangan aplikasi sistem informasi berbasis web serta membantu mendefinisikan arsitektur secara keseluruhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain ini mencakup perancangan Use Case Diagram, Activity Diagram, desain Database, dan perancangan antarmuka. Dashboard Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan telah selesai dikembangkan sesuai dengan tahapan yang dilakukan. Berdasarkan pengujian sistem aplikasi, sistem tersebut berjalan sesuai harapan dan berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sistem berada dalam kondisi baik dan dapat digunakan oleh pengguna. Aplikasi ini dapat diakses secara online.

**Kata Kunci—**Aplikasi, Informasi, Web, Data

## I. PENDAHULUAN

Dinas Pendidikan merupakan salah satu unsur pelaksana dalam pemerintahan yang memiliki peran penting di bidang pendidikan. Dinas Pendidikan di wilayah Kabupaten Minahasa Selatan merupakan sebuah instansi pemerintah yang bertanggung jawab atas segala hal yang terkait dengan pendidikan di wilayah tersebut.

Sistem informasi berbasis web kini menjadi sangat penting dalam berbagai keperluan, terutama dengan perkembangan zaman yang semakin pesat. Teknologi informasi ini memberikan kontribusi dalam pengelolaan data yang lebih efisien. Dalam konteks ini, adanya website dengan tampilan dashboard menjadi sangat berguna karena informasi penting dapat ditampilkan secara visual, sehingga mempermudah penyebaran informasi tersebut.

Dengan adanya penyediaan informasi secara online, akan memberikan bantuan yang signifikan dalam mengakses informasi tanpa harus melakukan kunjungan fisik ke instansi terkait. Selain itu, pengolahan data yang dilakukan melalui

website tersebut akan menjadi lebih aman dan mudah dilakukan.

Dashboard ini akan berfungsi sebagai platform yang memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang diperlukan serta melakukan pengolahan data instansi pendidikan di Kabupaten Minahasa Selatan. Melalui dashboard ini, para pengguna dapat dengan mudah menemukan dan memperoleh informasi yang mereka butuhkan tanpa perlu mengunjungi instansi secara fisik.

Dengan demikian, pembangunan dashboard ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam penyampaian informasi dan pengelolaan data instansi pendidikan di Kabupaten Minahasa Selatan.

#### A. Penelitian Terkait

1. Penelitian oleh Yusi Ardi Binarso, Eko Adi Sarwoko, dan Nurdin Bahtiar (2012) berjudul “Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro”.
2. Penelitian oleh Husin Nanda Perwira (2015) berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta”.
3. Penelitian oleh Irwin Nugroho (2008) berjudul “Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dengan Php Dan Sql”.

#### B. Dashboard

Menurut Shadan Malik, dashboard dapat diartikan sebagai enterprise dashboard yang merujuk pada antarmuka komputer yang menampilkan berbagai jenis grafik, laporan, indikator, visual, dan mekanisme peringatan (*alert*), yang terintegrasi ke dalam suatu platform informasi yang dinamis dan relevan.

#### C. Sistem Informasi

Agus Mulyanto (2009:29), sistem informasi terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang digunakan untuk memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi demi mencapai tujuan tertentu. Sebaliknya, Al Bahra (2005:13), sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia dengan komponen-komponen yang ada dalam organisasi untuk tujuan menyajikan informasi. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang dibangun dan dirancang oleh manusia dengan melibatkan teknologi informasi dan prosedur kerja untuk mengelola, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan tujuan utama menampilkan informasi.

#### D. WWW

World Wide Web (WWW) adalah sebuah sistem yang terdiri dari dokumen-dokumen berformat hypertext yang saling terkait. Dokumen-dokumen ini berisi berbagai informasi, seperti teks,

gambar, suara, video, dan multimedia lainnya. Untuk mengakses dokumen-dokumen ini, digunakan perangkat lunak yang disebut web browser. Web browser membaca halaman web yang tersimpan di web server melalui protokol yang dikenal sebagai Hypertext Transfer Protocol (HTTP). Melalui proses ini, dokumen hypertext diterjemahkan menjadi bentuk yang dapat dipahami oleh manusia dan ditampilkan kepada pengguna melalui web browser.

#### E. Data

Data merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem informasi perusahaan karena semua informasi yang digunakan untuk pengambilan keputusan berasal dari data. Oleh karena itu, penting bagi perusahaan untuk memandang pengolahan data sebagai kebutuhan utama. Pengelolaan data yang kurang baik dapat menyebabkan kekurangan data penting yang diperlukan untuk menghasilkan informasi yang relevan dalam proses pengambilan keputusan. Data yang diperoleh bisa berupa anggapan atau fakta yang belum diolah lebih lanjut. Namun, setelah melalui penelitian atau percobaan, data tersebut dapat menjadi bentuk yang lebih kompleks seperti database, informasi, atau bahkan solusi untuk menyelesaikan masalah tertentu.

#### F. Dinas Pendidikan Minahasa Selatan

Dinas Pendidikan merupakan salah satu bagian pelaksana dalam urusan pemerintahan di bidang pendidikan. Dinas ini dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Tugas utama Dinas Pendidikan adalah membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan dan tugas pembantuan di bidang pendidikan.

#### G. Database

Database atau basis data adalah sebuah kumpulan data yang terorganisir dengan baik, diatur berdasarkan aturan tertentu, dan memiliki hubungan antara data-data tersebut. Hal ini membuat pengelolaan data menjadi lebih mudah. Dengan pengelolaan yang baik, pengguna dapat dengan mudah mencari, menyimpan, dan menghapus informasi yang ada dalam database.

#### H. HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML, singkatan dari Hyper Text Markup Language, adalah sekumpulan kode program yang menjadi dasar dari representasi visual sebuah halaman web. Kode HTML berisi informasi yang disusun dalam tag-tag tertentu, yang digunakan untuk memformat informasi yang dimaksud. Meskipun HTML bukanlah bahasa pemrograman, namun merupakan bahasa mark up yang digunakan untuk memberi penanda pada dokumen teks.

#### I. Javascript & CSS

*Java Script* adalah kode-kode program kecil yang dapat digunakan untuk membuat halaman web terlihat lebih dinamis.

*Cascading Style Sheet* merupakan kepanjangan dari CSS. Penggunaan CSS membuat pemrograman Web menjadi lebih

mudah karena kita dapat melakukan penyeragaman format terhadap elemen-elemen yang sama dalam situs dengan cepat.

#### J. PHP

PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. Bahasa PHP digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan situs web yang disisipkan ke dalam dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan pengembangan web menjadi lebih dinamis, sehingga pemeliharaan situs web menjadi lebih mudah dan efisien. PHP ditulis menggunakan bahasa pemrograman C.

#### K. XAMPP

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNL (General Public License) dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis (Kurniawan, 2017).

#### L. Framework

Framework atau kerangka kerja adalah kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam class dan function-function dengan fungsi masing-masing untuk memudahkan developer dalam memanggilnya tanpa harus menuliskan syntax program yang sama berulang-ulang. Kerangka kerja disini sangat membantu developer dalam menuliskan sebuah kode dengan lebih terstruktur dan tersusun rapi. Kerangka kerja diciptakan untuk mempermudah kinerja dari programmer. Sehingga, seorang programmer tidak perlu untuk menuliskan kode secara berulang-ulang. Karena di dalamnya sendiri anda hanya perlu menyusun komponen-komponen pemrograman saja (Sallaby & Kanedi, 2020).

#### M. Konsep MVC

Model View Controller (MVC) adalah sebuah pendekatan dalam pembuatan aplikasi atau situs web yang mengintegrasikan pengelolaan database pada Model, tampilan pada View, dan fungsi penghubung antara Model dan View pada Controller.

Dalam konsep MVC, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Model: Bagian yang bertanggung jawab untuk mengelola data pada database.
- View: Bagian yang menampilkan desain tampilan dan informasi kepada pengguna (end user).
- Controller: Bagian yang menghubungkan Model dan View pada setiap proses permintaan dari pengguna.

#### N. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah framework pengembangan web yang menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Framework ini dirancang untuk mempercepat proses pengembangan web yang responsif dan dioptimalkan untuk perangkat seluler. Selain dapat mempercepat pengembangan website, Bootstrap juga merupakan framework yang gratis dan bersifat open-source. Dalam Bootstrap, tersedia skrip dan sintaks yang dapat digunakan untuk berbagai komponen dalam desain web.

#### O. Metode Waterfall

Metode waterfall merupakan model pengembangan informasi yang sistematis dan sekuensial. Metode waterfall memiliki tahapan-tahapan, yaitu Software Requirements Analysis, System and Software Design, Coding, Integration and System Testing, Operation and maintenance.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Tahapan Penelitian

Peneliti membuat aplikasi berbasis web menggunakan metode waterfall. Pemilihan metode ini didasari oleh pendekatan yang sistematis dan berurutan dalam membangun sistem. Metode waterfall memastikan bahwa proses pengembangan dilakukan secara berurutan, yang pada akhirnya menghasilkan sistem yang berkualitas tinggi. Keuntungan dari pendekatan bertahap ini adalah tidak terlalu fokus pada tahapan tertentu sehingga memastikan seluruh aspek sistem dapat dikembangkan dengan baik.

### B. Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Pembuatan system menggunakan perangkat keras yaitu Laptop Asus Vivobook 15, serta beberapa perangkat lunak diantaranya system operasi windows 11 Home Single Language, Browser, Xampp v3.2.4, php MyAdmin 5.0.2 dan Visual Studio Code.

### C. Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengembangan perangkat lunak Waterfall. Pemilihan metode Waterfall oleh peneliti didasarkan pada pendekatan sistematis dan berurutan yang digunakan dalam membangun sistem. Proses pengembangan dalam metode Waterfall dilakukan secara bertahap, di mana setiap tahapan dilaksanakan secara berurutan. Pendekatan ini dianggap menghasilkan sistem dengan kualitas yang baik karena implementasinya yang terstruktur dan tidak terfokus pada tahapan tertentu. Struktur tahapan dalam metode Waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.

#### 1) Analisis Kebutuhan

Seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan

sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2) *Desain Sistem*

Tahap ini dibuat sebelum tahap pengkodean. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan gambaran tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini memenuhi semua kebutuhan pengguna sesuai dengan hasil yang dianalisa seperti rancangan tampilan pengembangan aplikasi sistem informasi berbasis web, dan membantu mendefinisikan arsitektur secara keseluruhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain ini antara lain perancangan Use Case Diagram, Activity Diagram, Desain Database dan perancangan Interface.

3) *Coding (Penulisan Kode Program)*

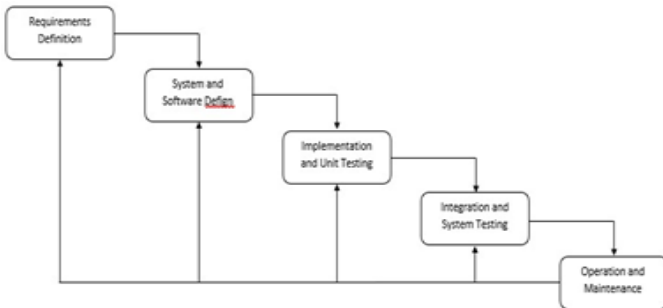
Aktivitas pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

4) *Integration and System Testing*

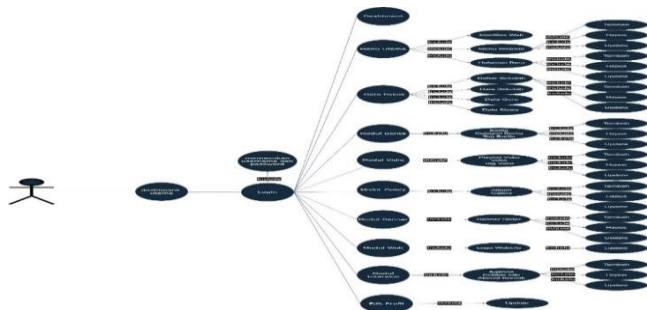
Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak.

5) *Operation and Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam metode waterfall. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Maintenance melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.



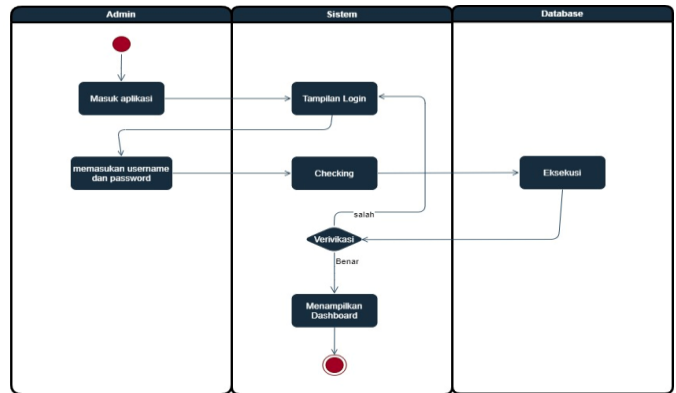
Gambar 1. Metode. Waterfall



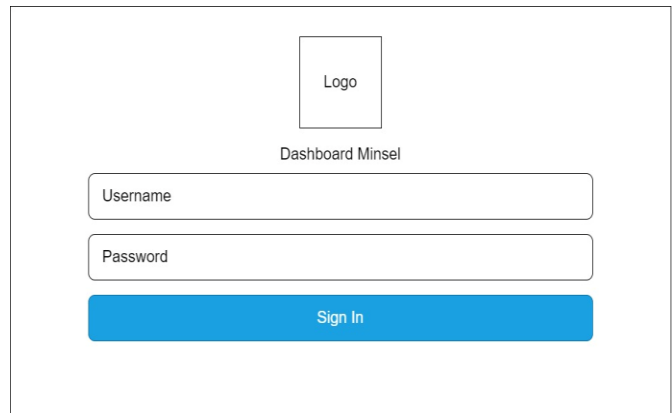
Gambar 2. Use Case Diagram Admin



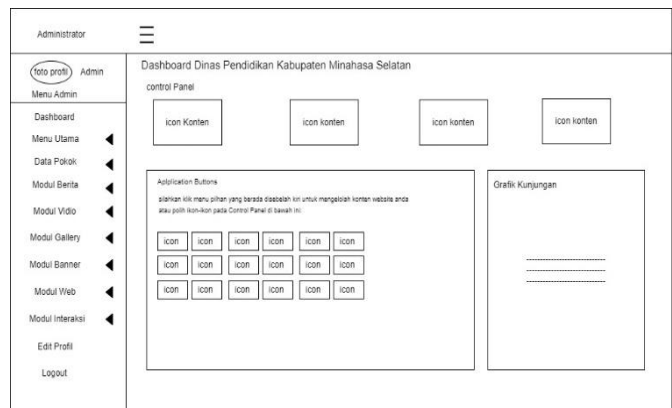
Gambar 3 Use Case Diagram User



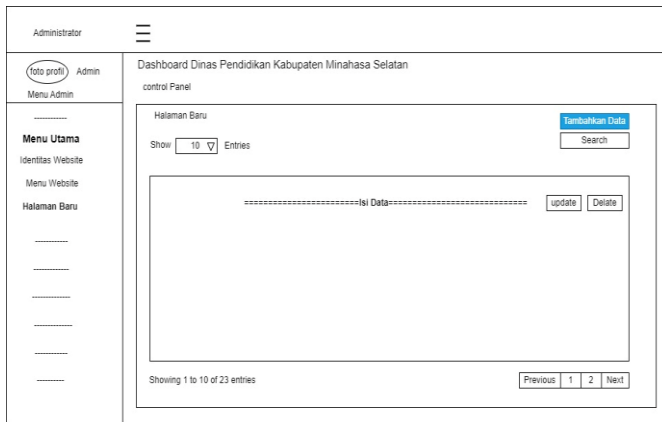
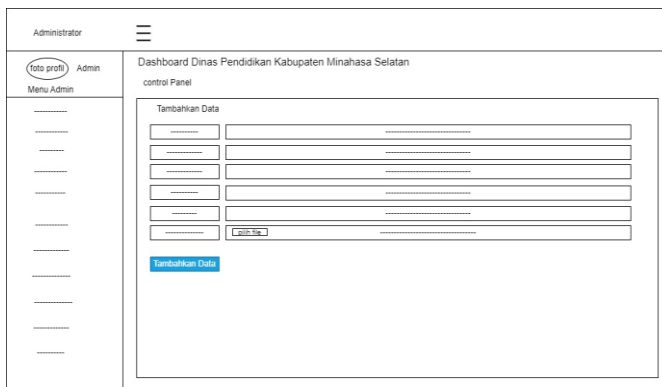
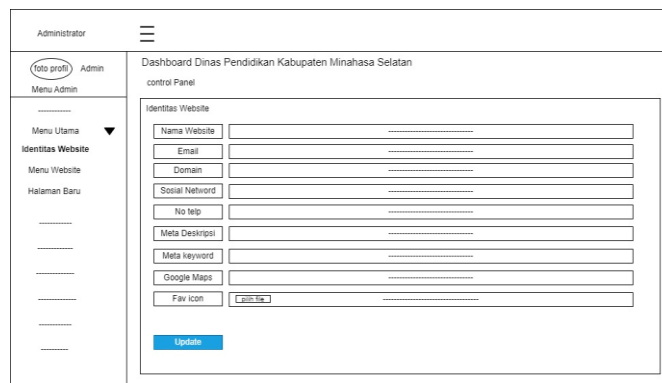
Gambar 4. Activity Diagram Login



Gambar 5. Rancangan Interface Login



Gambar 6. Rancangan Interface Dashboard

Gambar 7. Rancangan *Interface* Isi Data *Submenu*Gambar 8. Rancangan *Interface* Tambah DataGambar 9. Rancangan *Interface* Tampilan *Update* Data

TABEL 1

RANCANGAN STRUKTUR *DATABASE*

No	Nama Tabel	Keterangan
1)	Agenda	Tempat penyimpanan data Agenda
2)	Album	Tempat penyimpanan data-data Album
3)	Banner	Tempat penyimpanan data-data Banner
4)	Berita	Tempat penyimpanan data-data Berita
5)	Gallery	Tempat penyimpanan data-data <i>Gallery</i>
6)	Halamanstatis	Tempat penyimpanan data-data Profil <i>Website</i>
7)	Identitas	Tempat penyimpanan data-data identitas

8)	Kategori	Tempat penyimpanan data-data Kategori Berita
9)	Logo	Tempat penyimpanan data Logo
10)	Menu	Tempat penyimpanan data-data Menu <i>Website</i>
11)	Mod_alamat	Tempat penyimpanan data Alamat
12)	Playlist	Tempat penyimpanan data-data playlist Vidio
13)	Profilsekolah	Tempat penyimpanan data-data Sekolah
14)	Sekilasinfo	Tempat penyimpanan data-data Sekilas info/ <i>Headline</i>
15)	Statistik	Tempat penyimpanan data Grafik
16)	Tag	Tempat penyimpanan data-data Tag Berita
17)	Tagvid	Tempat penyimpanan data-data Tag Vidio
18)	Video	Tempat penyimpanan data-data Vidio

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Penerapan *User Interface*

Setelah selesai melakukan semua proses tahapan dengan menggunakan metode waterfall, pada tahapan ini akan dijelaskan hasil dari perancangan beserta *interface* Dashboard Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan.

1) *Database Sistem*

Pada bagian ini peneliti membahas tentang database yang digunakan pada perancangan Dashboard Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan. Disini peneliti menggunakan DBMS MySQL yang terdapat dalam aplikasi XAMPP.

Peneliti telah membuat delapan belas tabel dalam database sesuai rancangan sebelumnya, yaitu tabel Agenda, album, banner, berita, gallery, halamanstatis, identitas, kategori, logo, menu, mod\_alamat, playlist, profilsekolah, sekilasinfo, statistic, tag, tagvid, dan video. Dapat dilihat pada gambar 10.

2) *Interface Sistem*

Interface atau tampilan antarmuka akan memudahkan pengguna untuk menjalankan aplikasi. Peneliti membuat antarmuka aplikasi berdasarkan rancangan tampilan yang sudah dibuat sebelumnya berdasarkan fungsinya masing-masing. Pembuatan tampilan aplikasi menggunakan template dari Bootstrap yaitu SB-Admin 2.

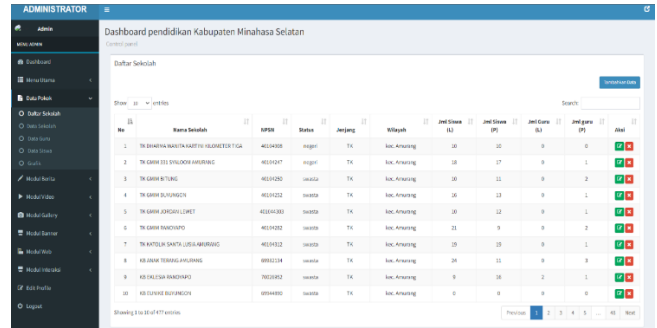
Pada gambar 11 terlihat tampilan halaman login yang terdapat dua kolom untuk mengisi username dan password serta tombol login untuk mengeksekusi kedua kolom apakah data user valid. Jika validasi data telah benar maka user dapat mengakses halaman Dashboard.

Pada gambar 12 terlihat tampilan halaman dashboard untuk admin, yang merupakan halaman utama setelah berhasil login dengan mengisi username dan password dari halaman login, akan terlihat seluruh tombol navigasi pada bagian sidebar (sebelah kiri) dan topbar (sebagian atas). Selain itu, halaman

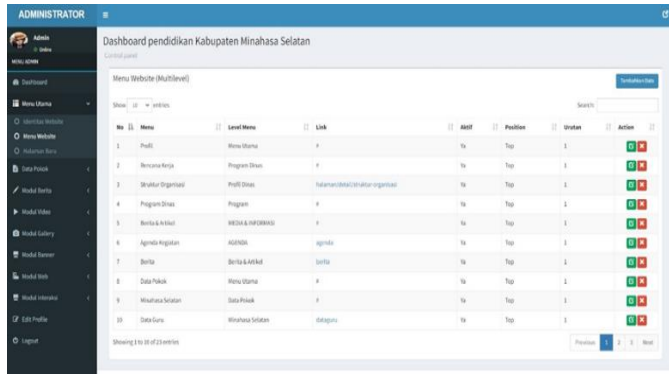




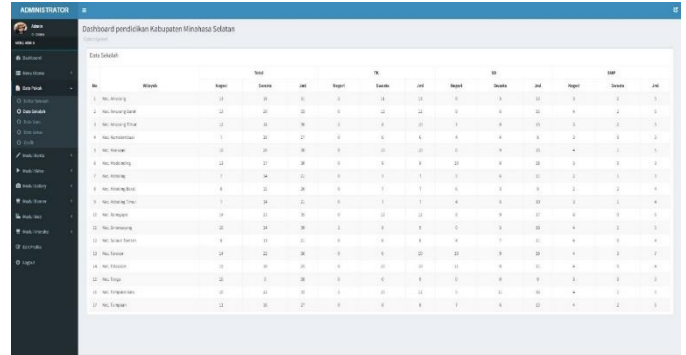
Gambar 13. Tampilan Identitas Web



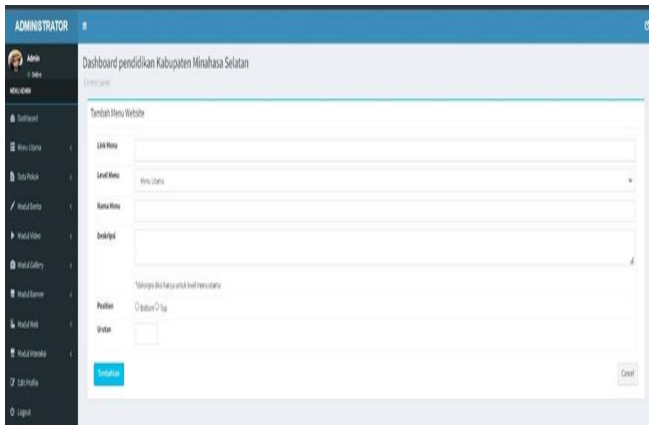
Gambar 17. Tampilan Halaman Daftar Sekolah



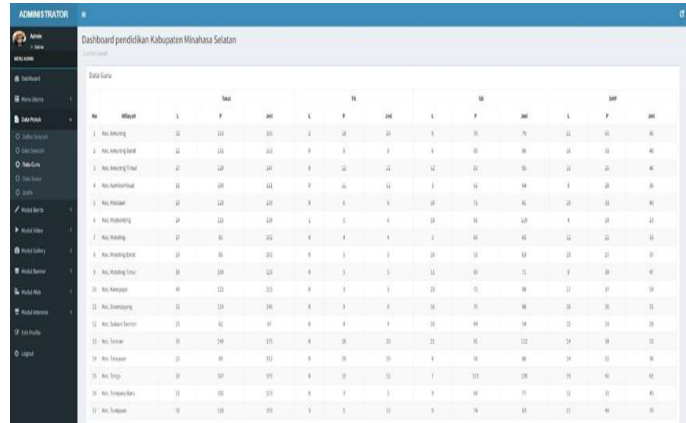
Gambar 14. Tampilan Halaman Menu



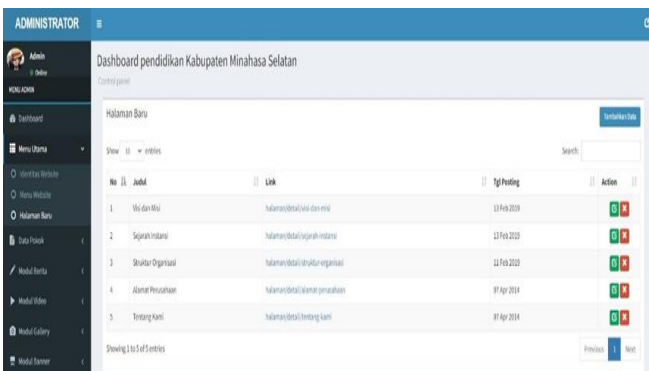
Gambar 18. Tampilan Halaman Data sekolah



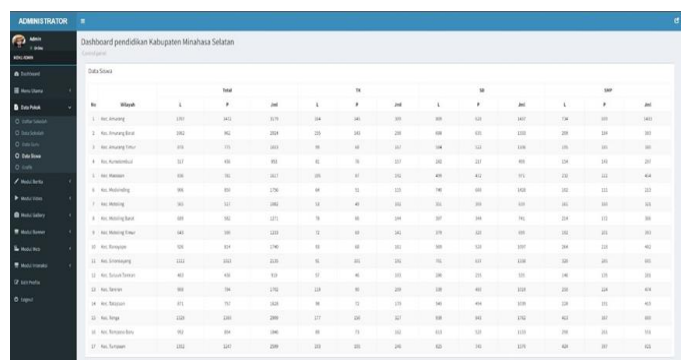
Gambar 15. Tampilan Halaman Form Tambah Menu Website



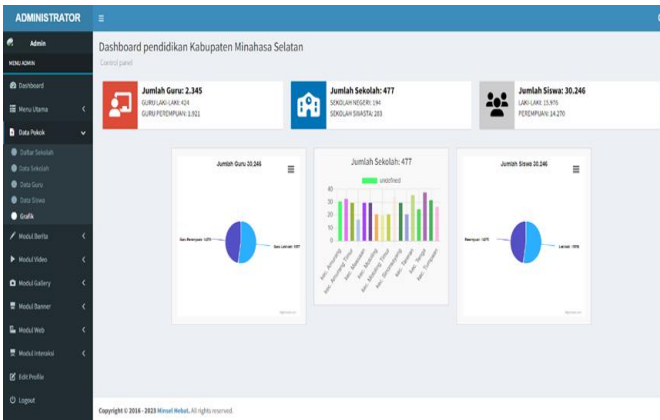
Gambar 19. Tampilan Halaman Data Guru



Gambar 16. Tampilan Halaman Baru



Gambar 20. Tampilan Halaman Data Siswa



Gambar 21. Tampilan Halaman Grafik

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Playlist

Show: 2 of 2 entries

No	Cover	Judul Playlist	Aksi	Action
1		Video Umum	Y	
2		Kegiatan Dinas Pendidikan	Y	

Showing 1 to 2 of 2 entries

Copyright © 2018 - 2023 Minihal.net. All rights reserved.

Gambar 25. Tampilan Halaman Playlist Vidio

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Semua Berita

Show: 10 of 7 entries

No	Judul Berita	Tanggal	Status	Aksi
1	Hanyu Sany Mengikuti Pelatihan dan Bimbingan Teknis di Kabupaten Minahasa Selatan	27.04.2023	Published	
2	SDN Alau yang Mendukung Kegiatan Pembelajaran di Kabupaten Minahasa Selatan	27.04.2023	Published	
3	SDN 2300 Tumbenas Pendidikan	27.04.2023	Published	
4	MSD sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pendidikan	27.04.2023	Published	
5	SDN 2100 dan SDN 2200 sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pendidikan	27.04.2023	Published	
6	Minihal sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pendidikan	27.04.2023	Published	
7	Minihal sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pendidikan	27.04.2023	Published	
8	Minihal sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pendidikan	27.04.2023	Published	

Showing 1 to 8 of 7 entries

Copyright © 2018 - 2023 Minihal.net. All rights reserved.

Gambar 22. Tampilan Halaman Berita

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Semua Video

Show: 10 of 2 entries

No	Judul Video	Tanggal Video	Playlist	Action
1	Kegiatan ASN Minihal	03 Jan 2023	Kegiatan Dinas Pendidikan	
2	Susunan Perencanaan Penerimaan Siswa Baru SMP di Minahasa Selatan, Ado (5) Siswa Wolmer dan Jan Sahari	03 Jan 2023	Video Umum	

Showing 1 to 2 of 2 entries

Copyright © 2018 - 2023 Minihal.net. All rights reserved.

Gambar 26. Tampilan Halaman Vidio

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Kategori Berita

Show: 10 of 3 entries

No	Nama Kategori	Link	Post	Aktif	Action
1	Berita Umum	berita/kategori/berita-umum	3	Y	
2	Berita Pendidikan	berita/kategori/berita-pendidikan	2	Y	
3	Berita Daerah	berita/kategori/berita-daerah	1	Y	

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar 23. Tampilan Halaman Kategori Berita

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Tag Video

Show: 10 of 6 entries

No	Nama Tag	Link	Action
1	Wolmer	video/tag/wolmer	
2	Kegiatan	video/tag/kegiatan	
3	SDN/SLB	video/tag/sdn-slb	
4	Rasional	video/tag/rasional	
5	Teknologi	video/tag/teknologi	
6	Perang	video/tag/perang	

Showing 1 to 6 of 6 entries

Gambar 27. Tampilan Halaman Tag Vidio

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Tag Berita

Show: 10 of 24 entries

No	Nama Tag	Link	Action
1	Adnan Ganesha	berita/tag/adnan-ganesha	
2	Pendidikan	berita/tag/pendidikan	
3	Sekolah	berita/tag/sekolah	
4	SDN	berita/tag/sdn	
5	Internasional	berita/tag/internasional	
6	File	berita/tag/file	
7	Museum	berita/tag/museum	
8	Wolmer	berita/tag/wolmer	
9	Teknologi	berita/tag/teknologi	
10	Manajemen	berita/tag/manajemen	

Showing 1 to 10 of 24 entries

Gambar 24. Tampilan Halaman Tag Berita

Dashboard pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

Control panel

Album Berita Foto

Show: 10 of 2 entries

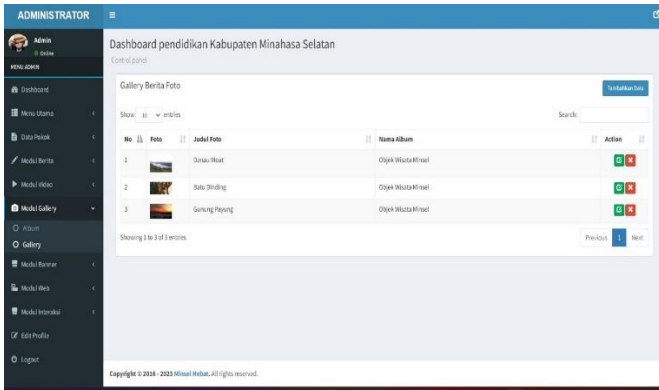
No	Cover	Judul Berita Foto	Aktif	Action
1		Dinas pendidikan Minihal	Y	
2		Objek wisata Minihal	Y	

Showing 1 to 2 of 2 entries

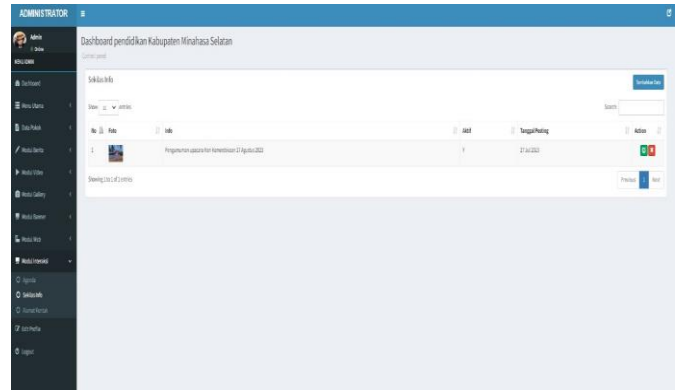
Copyright © 2018 - 2023 Minihal.net. All rights reserved.

Gambar 28. Tampilan Halaman Album

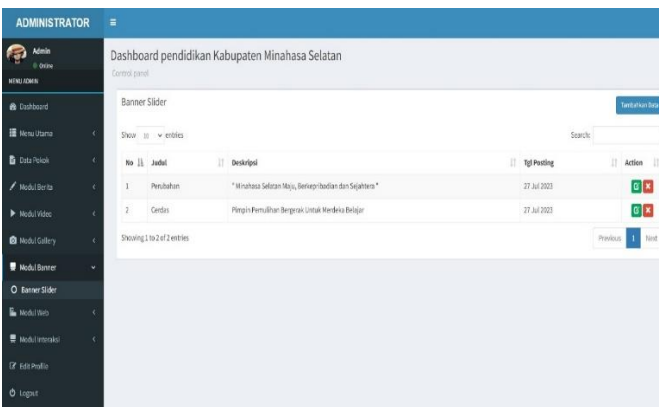




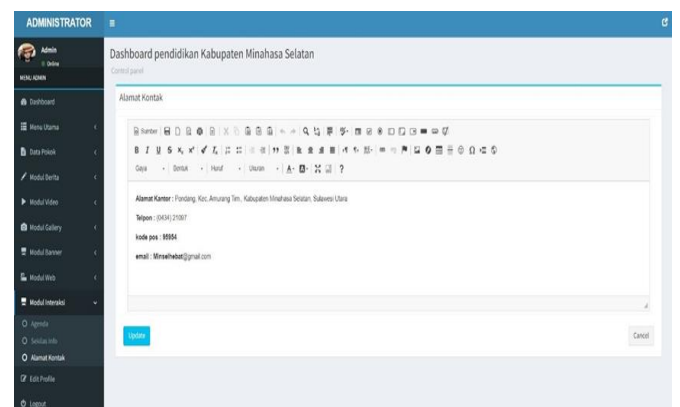
Gambar 29. Tampilan Halaman Gallery



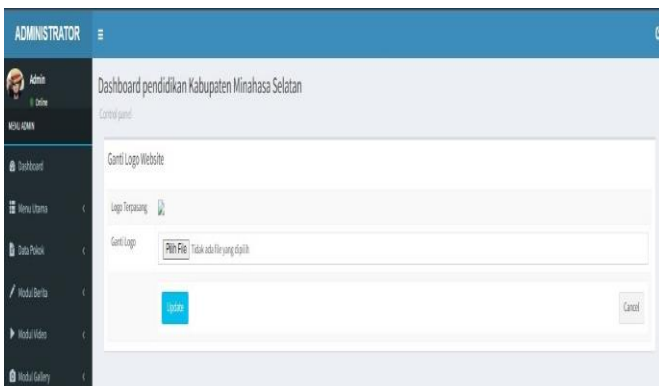
Gambar 33. Tampilan Halaman Sekilas Info



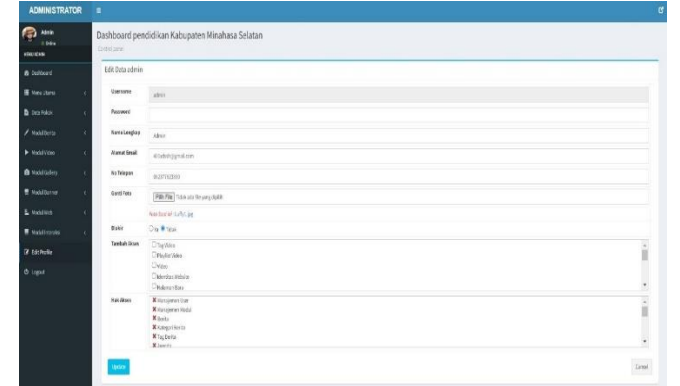
Gambar 30. Tampilan Halaman Banner



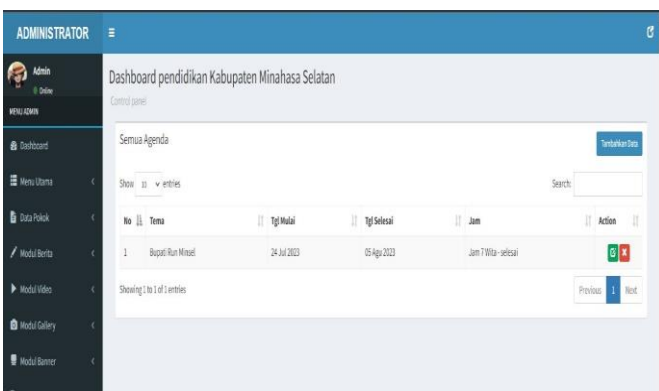
Gambar 34. Tampilan Halaman Alamat Kontak



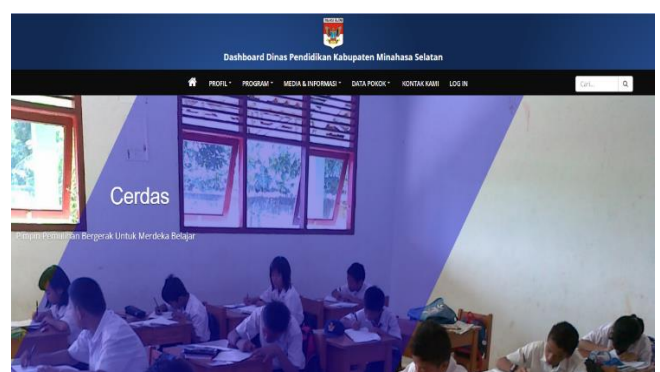
Gambar 31. Tampilan Halaman Logo



Gambar 35. Tampilan Halaman Edit Profil



Gambar 32. Tampilan Halaman Agenda



Gambar 36. Tampilan Halaman Dashboard Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Berdasarkan dari proses dan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan:

- 1). Dashboard Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan telah selesai dikerjakan berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan.
- 2). Berdasarkan dari hasil pengujian sistem aplikasi yang dibangun, sistem aplikasi telah berjalan sesuai harapan dan bekerja sesuai fungsinya, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem berada pada kondisi baik dan bisa digunakan oleh pengguna.
- 3). Aplikasi dapat diakses secara online.

## B. Saran

Setelah melakukan penelitian dan pembuatan Dashboard Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan ini, ada beberapa saran yang akan diberikan yaitu:

- 1). Dashboard dapat dikembangkan untuk platform lainnya.
- 2). Menambahkan beberapa fitur pada Dashboard Pendidikan Kabupaten Minahasa Selatan jika dibutuhkan pengguna.

## V. KUTIPAN

- [1] Achmad Nakhrowi, Agung Riyantomo, M. S. M. (2017). Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Pemesanan Penggunaan Lapangan Futsal Berbasis Web Di Zona 6 Futsal Semarang. *Prosiding SNST*, 59–64.
- [2] Banjarnahor, beny bond; hartomo, d kristoko. (2016). Penerapan Laravel Framework Dalam Perancangan Sistem Informasi Promosi Produk Unggulan UKM Berbasis Web (Studi Kasus Dinas Perindustrian Perdagangan dan UMKM Kota Salatiga) 1). 672012196.
- [3] Harminingtyas, R. (2014). *ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG*. 11(44), 129–141.
- [4] Purnama Sari, D., & Wijanarko, R. (2020). Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 32.
- [6] Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Ba, N. B. (2012). 434-853-1-Sm. *Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro*, 1(1), 72–84.
- [7] Constantianus, F., & Suteja, B. (2005). Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi. *Jurnal Informatika*, 1(2), 93–106.
- [8] Perwira, H. N. 2015. (2015). *Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK*

*Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. 1–170.

- [9] Nugroho, I. (2008). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dengan Php Dan Sql,6(2), 109–114.

## TENTANG PENULIS



Penulis bernama lengkap Hizkia Allan Wangko, anak kedua dari dua bersaudara. Lahir di Ranoyapo, Minahasa Selatan pada tanggal 01 Agustus 1997. Dengan alamat tempat tinggal sekarang di Jalan Krida 14, Malalayang I, Kecamatan Malalayang, Kota Manado.

Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar di SD Katolik Ranoyapo (2003-2009). Kemudian melanjutkan pendidikan tingkat pertama di SMP Negeri 2 Ranoyapo (2009-2012). Selanjutnya penulis menempuh pendidikan ke sekolah tingkat atas di SMA Negeri 1 Amurang (2012-2015).

Setelah itu, di tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan S1 di Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi. Selama berada di bangku kuliah, penulis bergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME). Menjadi salah satu bagian dari FASE 16 dan akhirnya berhasil menyelesaikan studi di Program Studi Informatika Unsratbangku kuliah, penulis bergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME). Menjadi salah satu bagian dari FASE 16 dan akhirnya berhasil menyelesaikan studi di Program Studi Informatika Unsrat.

Selama pembuatan skripsi saya mendapat bimbingan dari para dosen pembimbing Ir. Yaulie D. Y. Rindengan, ST, MM, MSc, dan Ir. Arie S. M. Lumenta, ST, MT Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Teknik Elektro Program Studi Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi dengan menyanggah gelar Sarjana Komputer (S.Kom).