

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan masalah	3
1.6 Kerangka Berfikir.....	3
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB 2	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.2 Administrasi Pendidikan	6
2.3 Perancangan Sistem.....	6
2.4 Sistem Informasi.....	7
2.5 Pengertian SPP	7
2.6 Pengertian <i>Website</i>	8

2.7	Bahasa Pemrograman	8
2.7.1	Pengertian Bahasa Pemrograman.....	8
2.7.2	PHP	8
2.7.3	CSS.....	9
2.7.4	HTML	9
2.7.5	JavaScript	9
2.8	Pengertian Database	9
2.9	Metode Penelitian.....	10
2.10	Analisis PIECES	10
2.11	Unified Modeling Language (UML)	11
2.12	Pengujian <i>Blackbox</i>	13
BAB 3	14
METODE PENELITIAN	14
3.1	Rencana Penelitian	14
3.2	Objek Penelitian	14
3.3	Teknik Pengumpulan Data	14
3.3.1	Observasi.....	14
3.3.2	Wawancara.....	14
3.3.3	Studi Pustaka.....	15
3.3.4	Metode Analisis PIECES	17
3.4	Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan.....	19
3.5	Tahapan Penelitian	21
BAB 4	22
HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1	Hasil Analisis Masalah	22
4.2	Perancangan Sistem (<i>Design</i>).....	23

4.2.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	23
4.2.2	<i>Build/Revise Mock-Up</i>	24
1.	<i>Use Case Diagram</i>	24
2.	Tabel Skenario <i>Use Case</i>	25
3.	<i>Activity Diagram Login</i>	29
4.	<i>Activity Diagram Pembayaran</i>	30
5.	<i>Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran</i>	32
6.	<i>Activity Diagram Kelola Data Siswa</i>	33
7.	<i>Activity Diagram Logout</i>	34
8.	<i>Class Diagram</i>	34
9.	<i>Sequence Diagram Login</i>	35
10.	<i>Sequence Diagram Kelola SPP</i>	35
11.	<i>Sequence Diagram SPP</i>	36
12.	<i>Sequence Diagram Kelola Data Siswa</i>	37
13.	<i>Sequence Diagram Pembayaran Siswa</i>	38
14.	<i>Sequence Diagram Logout</i>	38
15.	<i>Deployment Diagram</i>	39
16.	<i>Component Diagram</i>	39
17.	<i>Package Diagram</i>	40
4.3	User Interface	41
4.3.1	Login	41
4.3.2	Admin.....	41
4.3.3	Tata Usaha.....	44
A.	Daftar Siswa.....	44
B.	Tambah Data SPP	44
C.	Data SPP	44

D. List SPP Siswa.....	45
E. Konfirmasi Pembayaran SPP.....	45
4.3.4 Siswa.....	46
4.4 Database.....	47
4.5 <i>Customer Test Drives Mock-Up</i>	50
BAB 5	52
KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	4
Gambar 2. Model Pengembangan Prototype.	10
Gambar 3. <i>Activity Diagram</i> Proses Bisnis.....	20
Gambar 4. Metode Pengembangan Sistem Menggunakan <i>Prototype</i>	21
Gambar 5. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	24
Gambar 6. <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan <i>Login</i>	30
Gambar 7. <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Pembayaran.....	31
Gambar 8. <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Pembayaran	32
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Siswa	33
Gambar 10. <i>Activity Diagram Logout</i>	34
Gambar 11. <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 12. <i>Sequence Diagram Login</i>	35
Gambar 13. <i>Sequence Diagram</i> Kelola SPP	36
Gambar 14. <i>Sequence Diagram SPP</i>	36
Gambar 15. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Siswa.....	37
Gambar 16. <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran Siswa.....	38
Gambar 17. <i>Sequence Diagram Logout</i>	38
Gambar 18. <i>Deployment Diagram</i>	39
Gambar 19. <i>Component Diagram</i>	39
Gambar 20. <i>Package Diagram</i>	40
Gambar 21. <i>Login</i>	41
Gambar 22. Tambah Siswa	42
Gambar 23. Daftar Siswa Menu Admin.....	42
Gambar 24. Daftar <i>User</i> Menu Admin	43
Gambar 25. Daftar SPP Menu Admin.....	43
Gambar 26. Daftar Siswa Menu Tata Usaha.....	44
Gambar 27. Tambah Data SPP.....	44
Gambar 28. Tampilan Daftar SPP Menu Tata Usaha	45
Gambar 29. List SPP Siswa	45
Gambar 30. Konfirmasi Pembayaran	46
Gambar 31. Informasi SPP Siswa	46

Gambar 32. *Upload Bukti Pembayaran* 47




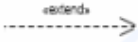




DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Sebelumnya.....	15
Tabel 2. Metode Analisis <i>PIECES</i>	17
Tabel 3. Senario use case kelola data siswa.....	25
Tabel 4. Skenario <i>use case</i> kelola data tata usaha.....	26
Tabel 5. Skenario <i>use case</i> data SPP.....	27
Tabel 6. Skenario <i>use case</i> pembayaran SPP.....	29
Tabel 7. User.....	47
Tabel 8. Siswa.....	48
Tabel 9. SPP Tata Usaha.....	49
Tabel 10. SPP Siswa.....	49
Tabel 11. <i>Blackbox Testing</i>	50






DAFTAR SIMBOL

Simbol *Use Case Diagram*

	<p>ACTOR Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>.</p>
	<p>USE CASE Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.</p>
	<p>ASOSIASI/ASSOCIATION Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i>.</p>
	<p>EKSTENSI/EXTEND Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.</p>
	<p>GENERALISASI/GENERALIZATION Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
	<p>MENGGUNAKAN/INCLUDE Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.</p>

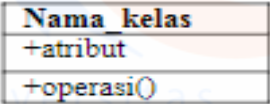






(Sumber : repository.nusamandiri)

Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

(Sumber : Nurlisah,2019)

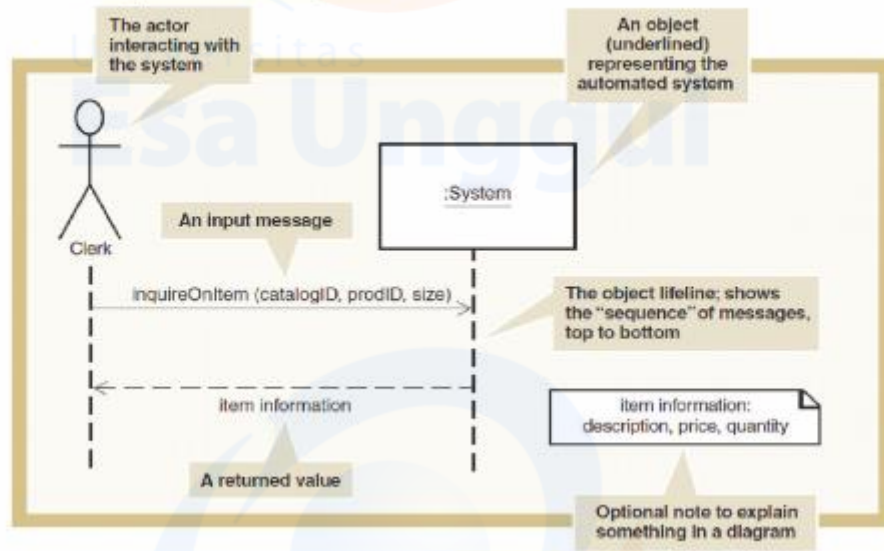
Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Kelas pada struktur system
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p>  <p>Nama_<i>interface</i></p>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
<p>Kebergantungan/<i>dependency</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
<p>Agregasi/<i>aggregation</i></p> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian.

(Sumber : Shalahuddin dan Rosa,2013)

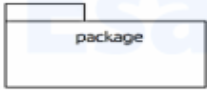
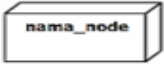


Simbol Sequence Diagram

Notasi Sequence Diagram



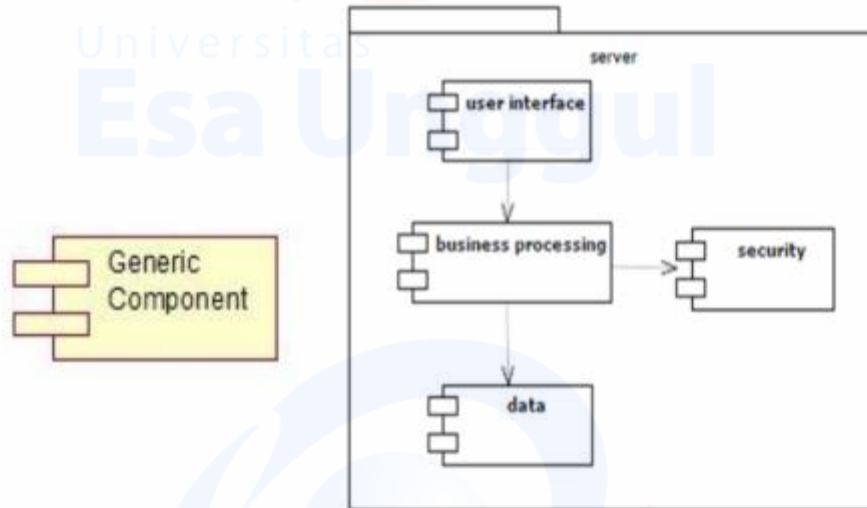
(Sumber : Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML)

Simbol Deployment Diagram

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node
Node 	biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
Kebergantungan / dependency 	Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai
Link 	relasi antar node

(Sumber : Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML)

Simbol Component Diagram



(Sumber : Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML)