

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	1
ABSTRAK	3
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR SIMBOL	9
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	16
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	16
1.5 Lingkup Tugas Akhir	16
1.6 Kerangka Pemikiran	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Rancang Bangun.....	18
2.2 Sistem	18
2.3 Penilaian	18
2.4 <i>Tahfidz</i>	21
2.5 Muraja'ah	21
2.6 Ziyadah.....	22
2.7 HTML.....	22
2.8 <i>Web</i>	22
2.9 <i>Browser</i>	23
2.10 PHP.....	23
2.11 <i>MySQL</i>	24
2.12 <i>Java Script</i>	25

2.13	Apache	25
2.14	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Identifikasi Masalah	28
3.3	Pengumpulan Data	28
3.4	Pemilihan Metode.....	29
3.5	Gambaran Umum AQL Islamic School	31
3.6	Gambaran Sistem Saat Ini	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Rencana Pemecahan Masalah.....	37
4.2	Analisis Kebutuhan	37
4.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37
4.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
4.3	Perancangan Sistem.....	39
4.4	Perancangan Use Case Diagram.....	39
4.5	Perancangan Class Diagram.....	41
4.6	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	43
4.7	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	46
4.8	Perancangan <i>Interface</i> (Antar muka)	46
4.9	Implementasi Sistem	51
4.10	Pengujian Unit.....	68
4.10.1	Pengujian unit terhadap Form Login Admin.....	68
4.10.2	Pengujian unit terhadap Form Login Guru.....	69
4.10.3	Pengujian unit terhadap Form Login Siswa.....	70
4.10.4	Pengujian Terhadap Halaman Masuk Akun Admin.....	71
4.10.5	Pengujian Terhadap Halaman Masuk Akun Guru.....	73
4.10.6	Pengujian Terhadap Halaman Masuk Akun Siswa.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		76
DAFTAR REFERENSI		77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Sebab Akibat.....	34
Tabel 2. Solusi Masalah	36
Tabel 3. Tabel Defenisi Aktor.....	40
Tabel 4. Tabel Defenisi Use Case	40
Tabel 5. Tabel Pengujian Form Login Admin	68
Tabel 6. Tabel Pengujian Form Login Guru	69
Tabel 7. Tabel Pengujian Form Login Siswa.....	70
Tabel 8. Tabel Pengujian Masuk Akun Admin.....	71
Tabel 9. Tabel Pengujian Masuk Akun Guru.....	73
Tabel 10. Tabel Pengujian Masuk Akun Siswa	74
Tabel 11. Tabel Perbandingan Sistem Berjalan dan Sistem Usulan	75





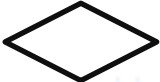
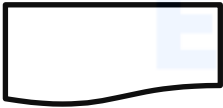

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir.....	17
Gambar 2. Model Waterfall Rosa dan Shalahuddin.....	30
Gambar 3. Struktur Organisasi AQL Islamic School, 2020	32
Gambar 4. Proses Bisnis	33
Gambar 5. Hasil Analisis Fishbone.....	34
Gambar 6. Use Case Diagram.....	39
Gambar 7. Class Diagram Admin	42
Gambar 8. <i>Class Diagram Sistem</i> Penilaian	43
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> penilaian	44
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> siswa	45
Gambar 11. <i>Sequence Diagram</i>	46
Gambar 12. <i>Design interface</i> halaman login	47
Gambar 13. <i>Design Interface</i> halaman utama.....	47
Gambar 14. <i>Design Interface</i> halaman home siswa.....	48
Gambar 15. <i>Design Interface</i> input data guru	48
Gambar 16. <i>Design Interface</i> input data siswa	49
Gambar 17. <i>Design Intercafe</i> Input Nilai Ziyadah.....	49
Gambar 18. <i>Design Interface</i> input Nilai Tasmi.....	49
Gambar 19. <i>Design Interface</i> input Nilai Tasmi.....	50
Gambar 20. <i>Implementasi halaman login</i>	51
Gambar 21. <i>Implementasi halaman dashboard admin/koordinator tahfidz</i>	51
Gambar 22. <i>Implementasi halaman dashboard guru</i>	52
Gambar 23. <i>Implementasi halaman dashboard siswa</i>	52
Gambar 24. <i>Implementasi halaman input data siswa</i>	53
Gambar 25. <i>Implementasi halaman input data guru</i>	53
Gambar 26. <i>Implementasi halaman menu management user</i>	54
Gambar 27. <i>Implementasi halaman input nilai ziyadah</i>	54
Gambar 28. <i>Implementasi halaman input nilai tasmi</i>	55
Gambar 29. <i>Implementasi halaman cetak rapot</i>	55
Gambar 30. <i>Implementasi tampilan rapot</i>	56
Gambar 31. <i>Implementasi tampilan progress hafalan siswa</i>	56
Gambar 32. <i>Implementasi login melalui Mobile</i>	57
Gambar 33. <i>Tampilan dashboar admin dari mobile</i>	58
Gambar 34. <i>Tampilan input data guru dari mobile</i>	59
Gambar 35. <i>Tampilan input data siswa dari mobile</i>	60
Gambar 36. <i>Tampilan input nilai tasmi dari mobile</i>	61
Gambar 37. <i>Tampilan input nilai ziyadah dari mobile</i>	62
Gambar 38. <i>Tampilan menu cetak rapot dari mobile</i>	63
Gambar 39. <i>Tampilan rapot dari mobile</i>	64
Gambar 40. <i>Tampilan dashboard guru dari mobile</i>	65


Gambar 41. Tampilan <i>dashboard</i> siswa dari <i>mobile</i>	66
Gambar 42. Tampilan progress hafalan ziyadah.....	67
Gambar 43. <i>Arsitektur</i> Sistem Informasi Penilaian <i>Tahfidz</i> Berbasis <i>Mobile</i>	74


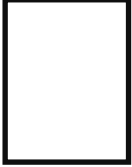



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Flowchart*




SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	Terminator	Merupakan simbol untuk mengawali (Start) atau mengakhiri (End) program, setiap flowchart harus diawali dan diakhiri dengan simbol ini
	Garis Alir (Flow Line)	Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.
	Proses	menggambarkan proses yang ada dalam program
	Preparation	simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	Dokumen	berfungsi untuk menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
	Kegiatan Manual	Kegiatan/aksi yang tidak dilakukan oleh komputer




2. Use Case Diagram

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Actor</i>	Orang proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat di luar system informasi yang akan dibuat itu sendiri.


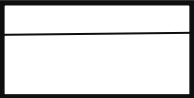

	<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas.
	<i>Extend</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang di tambahkan.
	<i>Include</i>	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalanakannya use case ini.
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .

3. Activity Diagram







SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

	<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status satu.
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

4. Class Diagram

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

5. Sequence Diagram

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan system informasi dan mendapat manfaat dari sistem. Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirim dan/atau menerima pesan.
	<i>Object Class</i>	Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirim dan/atau menerima pesan. Ditempatkan dibagian atas diagram
	<i>Lifeline</i>	Menandakan kehidupan objek selama urutan. Diakhiri tanda X pada titik di mana kelas tidak lagi berinteraksi
	<i>Object active</i>	Bentuk persegi Panjang yang di tempatkan di atas sebuah garis hidup, menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan
	Masukan	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan masukan ke objek lainnya arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
	Keluaran	Objek/metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian