

ABSTRAK

Judul : “Rancang Bangun Sistem Pendaftaran dan Informasi Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis *Mobile* (Studi Kasus : SMA YP IPPI PETOJO)”

Nama : Ridho Dwi Indarto

Program Studi : Sistem Informasi

Abstrak

SMA YP IPPI Petojo dengan jumlah siswa 483 merupakan salah satu instansi pendidikan di DKI Jakarta yang melakukan pembinaan kemampuan lewat ekstrakurikuler. Permasalahan yang dialami oleh SMA YP IPPI Petojo ini yaitu pada saat pendaftaran, penjadwalan, absensi dan penilaian masih dilakukan dengan media pencatatan pada kertas dan buku yang menyebabkan penumpukan berkas dan rawan kehilangan berkas tersebut. Dengan adanya perubahan dari cara manual ke sistem yang didasari perkembangan teknologi informasi ini perlu adanya pembuatan sistem informasi ekstrakurikuler sebagai sarana untuk mengelola dan memberikan informasi kegiatan ekstrakurikuler. Dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan metode *Prototype* sebagai metode pengembangnya, hal ini dikarenakan metode *Prototype* memberikan kesempatan bagi pengembang program untuk saling berinteraksi selama proses perancangan sistem. Pada tahap analisis menggunakan metode analisis *Fishbone* untuk dapat menjabarkan setiap masalah yang terjadi dan dapat menyelesaikan permasalahan yang belum jelas menjadi jelas. Penelitian ini telah menghasilkan sistem informasi ekstrakurikuler berbasis *mobile* yang diharapkan dapat membantu permasalahan yang terjadi pada SMA YP IPPI PETOJO.

Kata Kunci : *Ekstrakurikuler, SMA YP IPPI PETOJO, Prototype, Fishbone*

ABSTRACT

Title : “*Design and Information System for Mobile-Based Extracurricular Activities (Case Study: SMA YP IPPI PETOJO)*”

Name : Ridho Dwi Indarto

Study Program : *Information Systems*

Abstract

SMA YP IPPI Petojo with 483 students is one of the educational institutions in DKI Jakarta that conducts capacity building through extracurricular activities. The problem experienced by SMA YP IPPI Petojo is that at the time of registration, scheduling, attendance and assessment are still carried out by recording media on paper and books which causes file accumulation and is prone to file loss. With the change from a manual method to a system based on the development of information technology, it is necessary to create an extracurricular information system as a means to manage and provide information on extracurricular activities. In developing this system, the researcher uses the Prototype method as the developer method, this is because the Prototype method provides an opportunity for program developers to interact with each other during the system design process. At the analysis stage using the Fishbone analysis method to be able to describe any problems that occur and can solve problems that are not yet clear to be clear. This research has produced a mobile-based extracurricular information system that is expected to help problems that occur in SMA YP IPPI PETOJO.

Keyword : *Extracurricular, SMA YP IPPI PETOJO, Prototype, Fishbone*