

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM
LUMAJANG**

PROPOSAL LAPORAN AKHIR

Digunakan Sebagai Syarat Maju Ujian Diploma III
Politeknik Negeri Malang

Oleh:

MUHAMMAD ALKARIM NIM: 2131740045

ELANG AGRESSA NIM: 2131740038



**PROGRAM STUDI DIII TEKNOLOGI INFORMASI
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG
KAMPUS LUMAJANG**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM
LUMAJANG**

Disusun oleh:

MUHAMMAD ALKARIM NIM. 2131740045
ELANG AGRESA NIM: 2131740038

Laporan Akhir ini telah diuji pada tanggal

Disetujui oleh:

1. Pembimbing I : Rokhimatul Wakidah, S.PD., M.T
2. Pembimbing II :
3. Penguji I :
4. Penguji II :

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Teknologi Informasi

Koordinator Pengelola
Politeknik Negeri Malang
PSDKU Lumajang

Rudi Ariyanto, S.T., M.Cs.
NIP. 19711110 199903 1 002

Gunawan Budiprasetyo, S.T., M.MT., Ph.D.
NIP 197704242008121001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/ Sarjana Terapan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Lumajang, 26 November 2023

Muhammad Alkarim
2131740045

Elang Agressa
2131740038

ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas tentang “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM LUMAJANG” Menggunakan PHP dan Mysql pada SMA Islam Lumajang. Aplikasi berbasis website yang dibangun ini bertujuan untuk membantu admin ekstrakurikuler dalam mengurus ekstrakurikuler di SMA Islam Lumajang . Pembuatan program ini dimulai dengan menganalisa sistem yang ada di SMA Islam Lumajang, kemudian dibuat Use Case Diagram yang diperlukan. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan membuat desain interface dan membuat programnya. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai basis data, Visual Studio Code sebagai editor HTML dan Figma untuk desain Website. Aplikasi yang dihasilkan dapat menangani proses pendaftaran, pendataan, dan keuangan sehingga memudahkan admin dalam mengatur proses manajemen siswa.

Kata kunci: *website, admin, siswa, ekstrakurikuler, SMA Islam Lumajang*

ABSTRACT

This final assignment discusses "DEVELOPMENT OF A WEB-BASED EXTRACURRICULAR INFORMATION SYSTEM AT LUMAJANG ISLAMIC HIGH SCHOOL" Using PHP and MySQL at Lumajang Islamic High School. The website-based application that was built aims to help extracurricular admins in managing extracurricular activities at Lumajang Islamic High School. Making this program began by analyzing the existing system at Lumajang Islamic High School, then creating the necessary Use Case Diagrams. The next activity continues with creating an interface design and creating a program. This application was built using the PHP programming language, MySQL as the database, Visual Studio Code as the HTML editor and Figma for website design. The resulting application can handle the registration, data collection and financial processes, making it easier for admins to manage the student management process.

Keywords: website, admin, students, extracurricular, Lumajang Islamic High School

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjat kan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM LUMAJANG" tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai.ucapan terimakasih inipenulis tunjukan kepada:

- 1.
- 2.
- 3.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Lumajang, 8 November 2023

DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II. DASAR TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Sistem Informasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Website	Error! Bookmark not defined.
2.3 PHP	Error! Bookmark not defined.
2.4 MySQL	Error! Bookmark not defined.
2.5 Xampp.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 FlowChart	Error! Bookmark not defined.
2.7	
Ekstrakurikuler.....	Error!
Bookmark not defined.	
BAB III. MODEL SISTEM	6
3.1 Proses Bisnis	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Proses Bisnis Saat Ini.....	3
3.1.2 Proses Bisnis Usulan	3
3.2 Analisi System.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	3
3.2.2 Kebutuhan Pengembangan Sistem	6
3.2.3 Tahap Perencanaan.....	3
3.2.4 Tahap Desain Permodelan.....	3
3.3.5 Tahap implementasi.....	3
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	3
3.3.1 FlowChart Diagarm.....	3
3.3.2 Usecase Diagram.....	3
3.3.3 Diagram	
activity.....	3
BAB IV. JADWAL PENELITIAN	30
4.1 Jadwal	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses Bisnis Saat Ini.....	7
Gambar 3.2 Proses Bisnis Usulan.....	7
Gambar 3.3 Metode Waterfall.....	8
Gambar 3.4 Flowchart admin dan siswa.....	10
Gambar 3.5 usecase diagram.....	10
Gambar 3.6 diagram activity admin dan siswa.....	11
Gambar 3.7 activity mengecek Absensi Siswa.....	19
Gambar 3.8 activity mencetak.....	20
Gambar 3.9 activity admin menghapus informasi.....	21
Gambar 3.10 Admin sedang melihat Informasi.....	21
Gambar 3.12 Admin sedang melihat Informasi.....	22
Gambar 3.13 admin mencari data siswa.....	22
Gambar 3.14 admin mencari data siswa.....	23
Gambar 3.15 siswa melihat informasi.....	23
Gambar 3.16 bahwa siswa sedang melihat anggota.....	24
Gambar 3.17 bahwa siswa sedang melihat anggota.....	24
Gambar 3.18 bahwa siswa sedang mendaftar ekstrakurikuler.....	25

DAFTAR TABEL

Table 3.1 definisi Aktor.....	12
Table 3.2 definisi use case.....	12
Table 3.3 mendaftar ekstarkurikuler.....	13
Table 3.4 informasi Ekstrakurikuler.....	13
Tabel 3.5 absen.....	14
Table 3.6 melihat informasi.....	14
Table 3.7 menambah informasi.....	15
Table 3.8 menghapus informasi.....	15
Table 3.9 melihat data pendaftar.....	16
Table 3.10 mengecek aplikasi.....	16
Table 3.11 mencari data siswa.....	17
Table 3.12 memasukan data anggota.....	17
Table 3.13 menghaspus daftar anggota.....	18
Table 3.14 mengecek data anggota atau siswa.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang semakin berkembang pesat, peran teknologi informasi menjadi sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu aspek penting dalam kehidupan sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ini tidak hanya menjadi bagian integral dari pengembangan pribadi siswa tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan tambahan di luar kurikulum formal.

Hingga saat ini, banyak sekolah di Indonesia masih menghadapi tantangan dalam menyediakan informasi yang mudah diakses dan diselenggarakan dengan baik mengenai kegiatan ekstrakurikuler. Sebagian besar sekolah mungkin masih mengandalkan metode konvensional, seperti papan pengumuman fisik atau penyampaian informasi secara langsung. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang lebih modern dan efisien untuk memenuhi kebutuhan komunikasi terkait kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Pada konteks ini, proposal tugas akhir ini mencoba menggarap isu tersebut dengan mengusulkan pembuatan website ekstrakurikuler di sekolah. Website ini diharapkan dapat menjadi platform yang efektif untuk memudahkan penyampaian informasi, pendaftaran, dan pengelolaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Dengan adanya website ini, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan mendukung pengembangan potensi mereka di luar kelas.

Contoh Website Ekstrakurikuler di Sekolah di Indonesia: Website Ekstrakurikuler: Ekstrakurikuler SMA Negeri 3 Malang, SMAN 1 Dadangan, SMAN 1 Pringgarata, Melalui penelusuran dan analisis website-website tersebut, dapat ditemukan berbagai fitur dan pendekatan yang dapat menjadi inspirasi untuk pengembangan website ekstrakurikuler di sekolah Anda. Adapun fitur-fitur yang umumnya terdapat di dalamnya meliputi informasi kegiatan, jadwal, pendaftaran, serta galeri foto atau video sebagai dokumentasi kegiatan.

Pada pembuatan tugas akhir ini kami mengembangkan website profil sekolah yang telah kita buat sewaktu praktek kerja lapangan di SMA Islam lumajang terletak di JL. JEND. A. YANI NO. 7 LUMAJANG, Kepuharjo, Kec. Lumajang, Kab. Lumajang Prov. Jawa Timur. dengan menambahkan website ekstrakurikuler Dengan beberapa fitur yaitu Siswa dapat memilih dan mendaftar ekstrakurikuler yang diminati dengan lebih muda, Siswa dapat melihat profil ekstrakurikuler, Siswa dapat melihat jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler, Admin dapat menambah prestasi atau kemenangan pada kegiatan ekstrakurikuler ,Admin biasa menginput nilai dan kehadiran para siswa ,Admin dapat mengelola bidang, profil dan berita ekstrakurikuler, Admin dapat mengelola data siswa

Alasan kami memilih membuat sistem informasi ekstrakurikuler berbasis web dikarenakan ingin mempermudah siswa mendaftar ekstrakurikuler yang mereka minati agar dan memudahkan admin untuk mengatur serta mengawasi para anggota ekstrakurikuler

Website ini dibuat menggunakan PHP & XAMPP dengan software pendukung lain yaitu VisualStudioCode. Kelebihannya adalah karena program dapat berjalan dengan baik di semua sistem operasi, sangat cocok dan mudah diterapkan pada komputer berjaringan, sangat stabil di semua sistem operasi. Melalui persetujuan dan diskusi dari pihak sekolah maka akan dikembangkan tugas akhir berjudul **PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI EKSTRAKURIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM LUMAJANG** menggunakan software PHP & XAMPP

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut Bagaimana penambahan system informasi pada website sekolah dengan ekstrakurikuler di SMA Islam Lumajang. Agar ekstrakurikuler yang berada pada smai berjalan dan aktif

1.3 Tujuan

Tujuan dari dilakukannya tugas akhir dengan judul “**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI EKSTRAKULIKULER BERBASIS WEB DI SMA ISLAM LUMAJANG**” sebagai Menambahkan fitur ekstrakurikuler pada website.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, beberapa hal batasan masalah antara lain : yang digunakan adalah PHP, XAMPP dan Visual Code Studio yang disesuaikan dengan pembuatan Website SMA Islam Lumajang

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab Pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab, yang berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah yang menjadi kajian program ini, Tujuan yang hendak dicapai, Manfaat, Metode Penelitian yang digunakan, serta Sistematika Penulisan

2. BAB II : DASAR TEORI

Bab ini membahas dasar-dasar teori dari berbagai sumber informasi seperti jurnal, e-book, dan internet yang digunakan sebagai landasan topik penyusunan laporan akhir.

3. BAB II : MODEL SISTEM

Bab ini berisi tentang rancangan model perancangan sistem ekstrakurikuler berbasis website yang mencakup flowchart, dan mockup, dan fitur website

4. BAB IV: JADWAL

Berisi jadwal pengerjaan

BAB II. DASAR TEORI

2.1 Sistem Informasi

Menurut (Mulyanto 2017): Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

Menurut (Wijayanto 2015): Sistem informasi akuntansi adalah susunan berbagai dokumen, alat komunikasi, tenaga pelaksana, dan berbagai laporan yang didesain untuk mentransformasikan data keuangan.

2.2 Website

Menurut (Hakim Lukmanul): Website adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan webpage. Sementara link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik di antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan aplikasi browser lainnya.

2.3 PHP (Hypertext Preprocessor)

“PHP (HyperText PreProcessor) merupakan bahasa pemrograman yang di proses di server, Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengelolaan data dalam database” (Rohi Abdulloh, 2016:2).

“PHP (HyperText PreProcessor) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat di mengerti oleh komputer yang bersifat serverside yang dapat di tambahkan ke dalam HTML” (Supono, 2018:3)

2.4 MySQL

Menurut Raharjo (2011:21), “MySQL merupakan RDBMS (atau server database) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user”.

Menurut Kadir (2008:2), “MySQL adalah sebuah software open source yang digunakan untuk membuat sebuah database.” Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL adalah suatu software atau program yang digunakan untuk membuat sebuah database yang bersifat open source

2.6 Xampp

Menurut Purbadian (2016:1), berpendapat bahwa “XAMPP merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP dan Perl)”.

Menurut Riyanto (2015:3), XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL yang dijalankan dikomputer secara lokal. XAMPP berperan sebagai web server pada komputer. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu Anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi websitenya tanpa harus online atau terakses dengan internet. Software XAMPP bersifat open sources yang dapat diperoleh secara gratis dari situs www.apachefriends.org. XAMPP adalah perangkat lunak yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan komplikasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri dan terdiri atas Apache, MySQL, dan bahasa pemrograman PHP.

2.7 FlowChart

Menurut Wibawanto (2017:20) “Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program”. Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.

2.8 Ekstrakurikuler

ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang ditunjukkan untuk membantu perkembangan peserta didik, sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh peserta didik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah (Wiyani, 2013:108).

BAB III. MODEL SISTEM

3.1 Proses bisnis

3.1.1 Proses bisnis berjalan

Pada saat ini, proses bisnis manajemen data yang dilakukan di di SMA Islam Lumajang yaitu pengurus ekstrakurikuler masih dengan cara manual yaitu siswa mendaftar secara langsung ke pengurus ekstrakurikuler, siswa mengisi data, admin memproses data siswa, lalu siswa di beritahu jadwal kegiatan ekstrakurikuler.

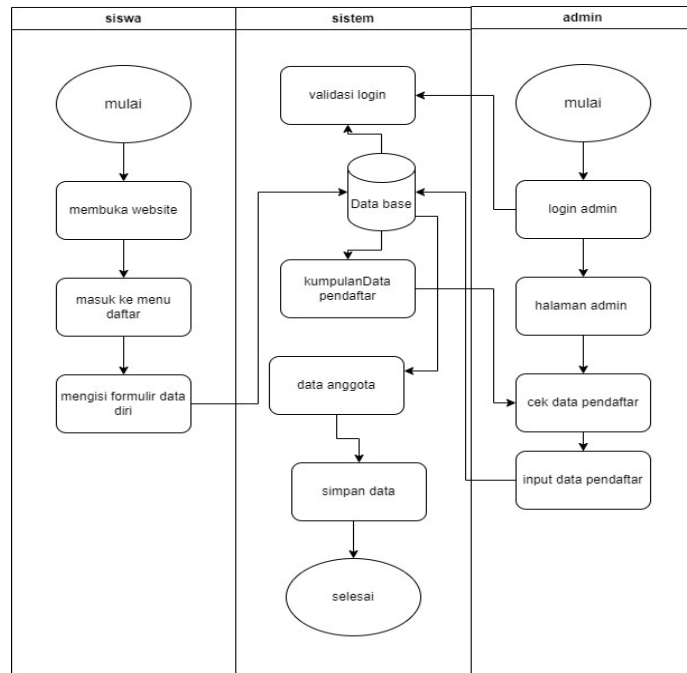


Gambar 3.1 Proses Bisnis Saat Ini

3.1.2 Proses bisnis usulan

Melihat permasalahan yang sedang dihadapi, maka dibuatkan sebuah proses bisnis yang akan membantu admin dalam melakukan manajemen data

1. Admin menerima pendaftaran siswa baru dan melakukan login untuk masuk kedalam sistem
2. Admin melakukan input data berdasarkan data pendaftaran siswa
3. Admin memilih menu tambah data siswa



Gambar 3.2 Proses Bisnis Usulan

3.2 Analisi system

Dalam laporan akhir ini akan dirancang websaite ekstrakurikuler yang akan menghasilkan sebuah sistem informasi tentang ekstrakurikuler berbasis website yang dapat memberikan kemudahan untuk pengguna dalam mengatur dan mempromosikan ekstrakurikuler yang ada

3.2.1 Kebutuhan fungsional

- Siswa dapat memilih dan mendaftar ekstrakurikuler yang diminati dengan lebih muda
- Siswa dapat melihat profil ekstrakurikuler
- Siswa dapat melihat jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler
- Admin dapat menambah prestasi atau kemenangan pada kegiatan ekstrakurikuler
- Admin biasa menginput nilai dan kehadiran para siswa
- Admin dapat mengelola bidang, profil dan berita ekstrakurikuler
- Admin dapat mengelola data siswa

3.2.2 Kebutuhan pengembangan sistem

A. Perangkat keras

Berdasarkan kebutuhan sistem yang akan di bangun berbasis web, dipastikan perangkat keras mendukung. Spesifik untuk perangkatnya sebagai berikut :

- Processor : AMD Ryzen 3 7000
- Vga : AMD Radeon
- RAM/ Harddisk : 8/ 256 GB
- Monitor : Lcd 14 inch

B. Perangkat lunak

Untuk perangkat lunaknya tidak kalah penting, untuk mendukung pembuatan web berbasis web diperlukan perangkat lunak yang layak. Spesifik untuk perangkatnya sebagai berikut :

- VisualStudio Code
- Xampp
- Browser : Chrome
- MySql

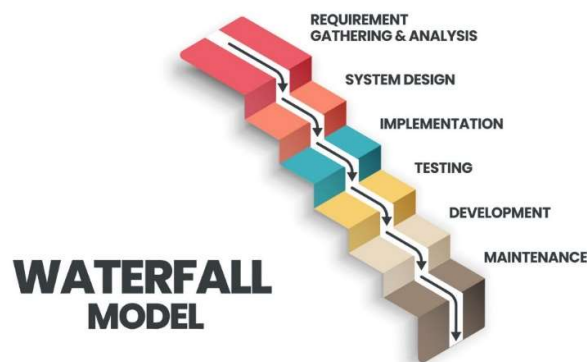
3.2.3 Tahap desain atau permodelan

Pada tahap ini, dilakukan proses representasi atau menggambarkan model sistem untuk memudahkan pada proses implementasi. Dari rancangan sistem yang dibuat diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

3.2.4 Tahap implementasi

Pada tahap ini, dilakukan proses implementasi atau penerapan dari hasil analisis dan pemodelan, dimana pada tahap ini sistem dibangun berbasis website untuk selanjutnya apabila sistem telah selesai di bangun dapat dilanjutkan dengan proses implementasi pengujian pada sistem.

3.3 Metode pengembangan system



Gambar 3.3 Metode Waterfall

Metode Waterfall

Metode pengembangan software adalah suatu kerangka kerja yang digunakan untuk menstrukturkan, merencanakan, dan mengendalikan proses pengembangan suatu sistem informasi (Badrul, 2021). Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall.

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam (Badrul, 2021) metode waterfall merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skensial atau terurut.

Alasan kami menggunakan metode waterfall adalah

- Proyek dengan resiko kecil
- Proyek yang tidak membutuhkan perubahan terus menerus, serta
- Gambaran produk sudah sangat jelas
- Proyek didukung oleh tim yang memiliki kompetensi cukup dalam menjalankan proyek.

Tahapan Metode Waterfall

.

1. *Requirement Analyst*

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap *software*. Misalnya seperti

kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*.

2. *Design*

Tahap metode *waterfall* selanjutnya yaitu desain. Tahap ini secara umum mencakup kepentingan desain teknis seperti bahasa pemrograman, lapisan data, layanan, dan sebagainya. Spesifikasi desain biasanya akan dibuat untuk menguraikan bagaimana logika bisnis yang tercakup dalam analisis akan diimplementasikan secara teknis. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.

3. *Implementation*

Tahap *implementation* and unit testing merupakan tahap pemrograman. Jadi proses penulisan code (coding) ada di tahap ini. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya..

4. *Testing*

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya dan mengintegrasikannya dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan pada *software*.

5. *Maintenance*

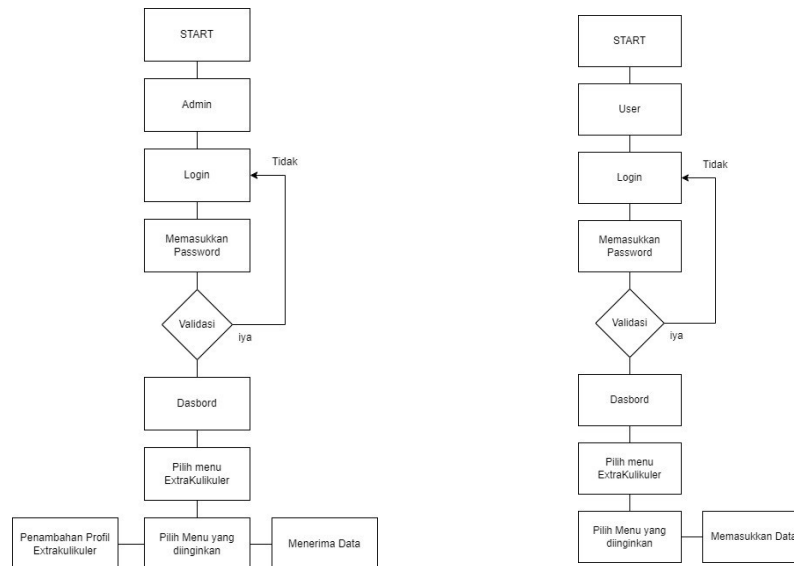
Operation & Maintenance merupakan tahapan terakhir dari metode *waterfall*. Pada tahap ini *software* yang sudah jadi akan dijalankan atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan berupa: perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit system, peningkatan sistem sesuai kebutuhan

3.3.1 Flowchart Diagram

Flowchart di sini menjelaskan mengenai logika dari aliran sistem yang akan dibangun dan disusun secara bertahap

Admin

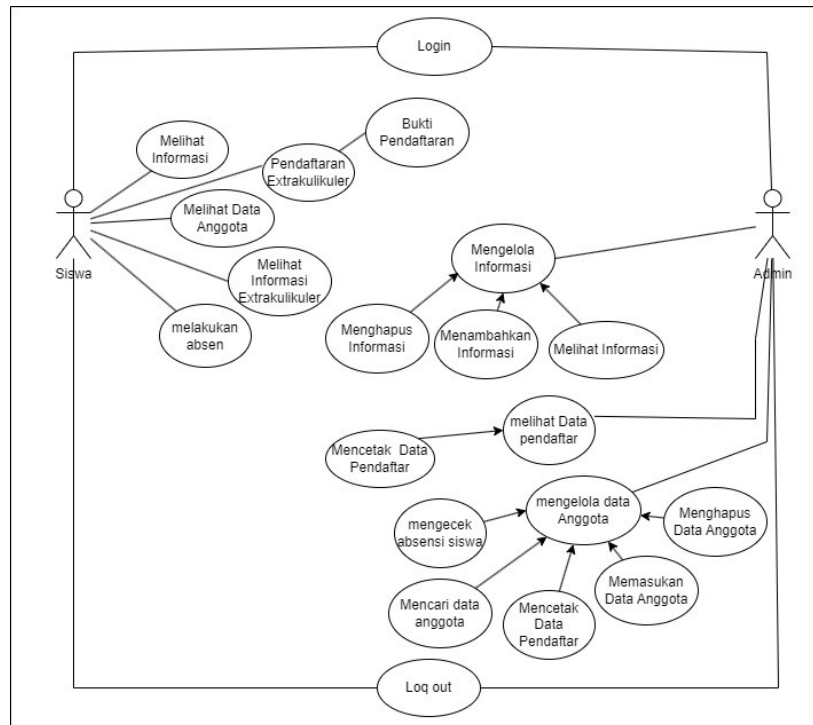
Siswa



Gambar 3.4 Flowchart admin dan siswa

3.3.2 Usecase Diagram

Usecase diagram menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem. Pada sistem informasi magang ini terdapat 2 user yaitu admin,dan siswa admin dan siswa diaharuskan login untuk bergabung dalam ekstrakurikuler siswa harus login dan memasukkan password dan username lalu siswa memilih ekstrakurikuler yang ingin di ikuti lalu siswa dapat mencetak hasil dari pendaftaran tersebut, pada tampilan website ekstrakurikuler ada jenis, nama ekstrakurikuler, Pembina ekstrakurikuler, anggota ekstrakurikuler jadwal kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 3.5 usecase diagram

3.2.3 Usecase Diagram Deskripsi

Gambar Diatas menunjukan 2 aktor yang berperan dalam system. Mereka adalah admin dan siswa. Semua actor memiliki peran masing masing dalam system, mulai dari admin yang mengelola informasi, melihat data pendaftar, dan mengelola data anggota. Sedangkan siswa menggunakan sistem untuk melihat informasi Ekstrakurikuler, melihat anggota ekstrakurikuler, mendaftar ekstrakurikuler.

3.2.4 Definisi Aktor

No	Aktor	Keterangan
1.	Admin	Aktor ini memiliki hak akses penuh adalah admin. Karena aktor ini memiliki kemampuan untuk mengelola seluruh sistem termasuk melihat, menambah, mengecek absensi, menghapus data, dan mengubahnya. Aktor ini juga yang dapat melihat seluruh data siswa yang mendaftar ekstrakurikuler.
2.	Siswa	Aktor ini memiliki hak akses yang sangat rendah adalah siswa. Karena aktor ini hanya berperan untuk mendaftar, melihat informasi ekstrakurikuler, melihat anggota ekstrakurikuler, mencetak bukti pendaftaran, dan absensi

Table 3.1 definisi Aktor

3.2.5 Use Case Diagram Skenario

A. Nama Use Case : Melihat Data Anggota

Nama UseCase	Melihat Data Anggota
Prioritas	Tinggi
Actor Utama	Siswa
Deskripsi	Usecase ini berfungsi untuk siswa untuk melihat anggota Ekstrakurikuler
Tindakan/Hasil	Murid dapat mengetahui jumlah anggota setiap ekstrakurikuler
Skenario normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa login terlebih dahulu 2. Lalu memasuki Dasbord sistem 3. Lalu klik menu ekstrakurikuler 4. Memilih ekstrakurikuler 5. Klik jumlah anggota

Table 3.2 definisi use case

B Nama UseCase : Mendaftar ekstrakurikuler

Nama UseCase	Mendaftar ekstrakurikuler
Prioritas	Tinggi
Aktor utama	Siswa
Deskripsi	Usecase ini berfungsi untuk siswa sebelum mengikuti ekstrakurikuler mendaftar terlebih dahulu
Tindakan/Hasil	Hasil Akhir usecase ini siswa dapat mengikuti ekstrakurikuler yang diminati
Skenario Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login Terlebih dahulu 2. Memasuki dasbord sistem 3. Klik menu 4. Pilih lo yang diinginkan 5. Klik daftar 6. Setelah Daftar siswa bisa cetak hasil daftar

Table 3.3 mendaftar ekstarkurikuler

C. Nama Use Case : Melihat Informasi Ekstrakurikuler

Nama UseCase	Melihat Informasi Ekstrakurikuler
Prioritas	Tinggi
Actor Utama	Siswa
Deskripsi	Usecase ini berfungsi untuk melihat informasi Ekstrakurikuler
Tindakan/Hasil	Murid dapat melihat informasi setiap Ekstrakurikuler yang tertera
Skenario Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa login terlebih dahulu 2. Lalu memasuki dasbord sistem 3. Klik menu ekstrakurikuler 4. Siswa dapat melihat informasi setiap Ekstrakurikuler

Table 3.4 informasi Ekstrakurikuler

D. Nama Usecase : Absen

Nama Usecase	Absen
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Siswa
Deskripsi	Siswa mengisi daftar hadir saat mengikuti ekstrakurikuler
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil dari usecase tersebut adalah siswa dapat mengisi daftar hadir dengan mudah
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman dasbord 3. Klik menu Ekstrakurikuler 4. Pilih menu ekstrakurikuler yang di ikuti 5. Klik menu absen 6. Siswa mengisi daftar hadir 7. Lalu Submit

Tabel 3.5 absen

E. Nama UseCase : Melihat Informasi

Nama Usecase	Melihat informasi
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin memiliki kuasa tinggi, dikarenakan dapat melihat seluruh informasi yang di menu ekstrakurikuler
Tindakan /Hasil	Tindakan/Hasil admin dapat mengetahui informasi terbaru
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Admin dapat melihat informasi seluruh Ekstrakurikuler

Table 3.6 melihat informasi

F. Nama UseCase : Menambah Informasi

Nama Use Case	Menambah Informasi
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin menambahkan Informasi terbaru
Tindakan /Hasil	Tindakan/Hasil admin dapat menambahkan informasi terbaru seputaran ekstrakurikuler
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman dasbord, lalu klik menu ekstrakurikuler 3. lalu pilih ekstrakurikuler yang ingin ditambahkan informasi terbaru 4. lalu isi infirmasi terbaru beserta foto 5. lalu klik save

Table 3.7 menambah informasi

G. Nama UseCase : Menghapus Informasi

Nama UseCase	Menghaous Informasi
Prioritas	Tinggi
AktorUtama	Admin
Deskripsi	Admin dapat menghapus informasi
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil Admin dapat menghapus informasi yang sudah lama atau informasi yang salah
Scenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Pilih ekstrakurikuler yang ingin di hapus informasi yang sudah lama

Table 3.8 menghapus informasi

H. Nama UseCase : Melihat Data Pendaftar

Nama UseCase	Melihat Data Pendaftar
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin melihat siapa saja yang mendaftar di ekstrakurikuler tersebut
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil admin dapat melihat seluruh yang mendaftar di extra kulikuler
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik info pendaftar 4. Lalu akan muncul nama nama siswa yang ingin mendaftar di ekstrakurikuler tersebut

Table 3.9 melihat data pendaftar

I. Nama UseCase : Mengecek Absensi

Nama UseCase	Mengecek Absensi
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin mengecek kehadiran siswa
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil admin dapat melihat seluruh daftar hadir siswa setiap minggu nya
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik Daftar hadis siswa 4. Lalu akan mucul daftar hadir seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler
--	---

Table 3.10 mengecek aplikasi

J. Nama UseCase : Mencari Data Siswa

Nama UseCase	Mencari data siswa
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin dapat mencari data siswa
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil Admin dapat mencari seluruh data siswa setiap anggota ekstrakurikuler yang sudah mendaftar
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik informasi siswa 4. Lalu klik menu serch, lalu admin memasukan kata kunci serti nama atau NIS (Nomer Induk Siswa) 5. Lalu muncul nama siswa dalam bentuk tabel

Table 3.11 mencari data siswa

K. Nama UseCase : Memasukan Data Anggota

Nama UseCase	Memasukan Data Anggota
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin

Deskripsi	Admin dapat memasukan/ menambahkan daftar anggota
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil admin dapat menambahkan /atau memasukan seluruh data siswa yang telah mendaftar ekstrakurikuler
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik informasi siswa 4. Lalu klik cari terlebih dahulu yang ingin data siswa di tambahkan 5. Lalu klik edit 6. Setelah selesai klik save

Table 3.12 memasukan data anggota

L. Nama UseCase : Menghapus Daftar Anggota

Nama UseCase	Menghapus Daftar Anggota
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin dapat menghapus setiap anggota ekstrakurikuler
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil admin adalah dapat menghapus setiap anggota ekstrakurikuler
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik informasi siswa 4. Lalu cari terlebih dahulu siswa yang ingin di hapus 5. Setelah ketemu klik hapus, setelah itu jangan lupa untuk save

Table 3.13 menghaspus daftar anggota

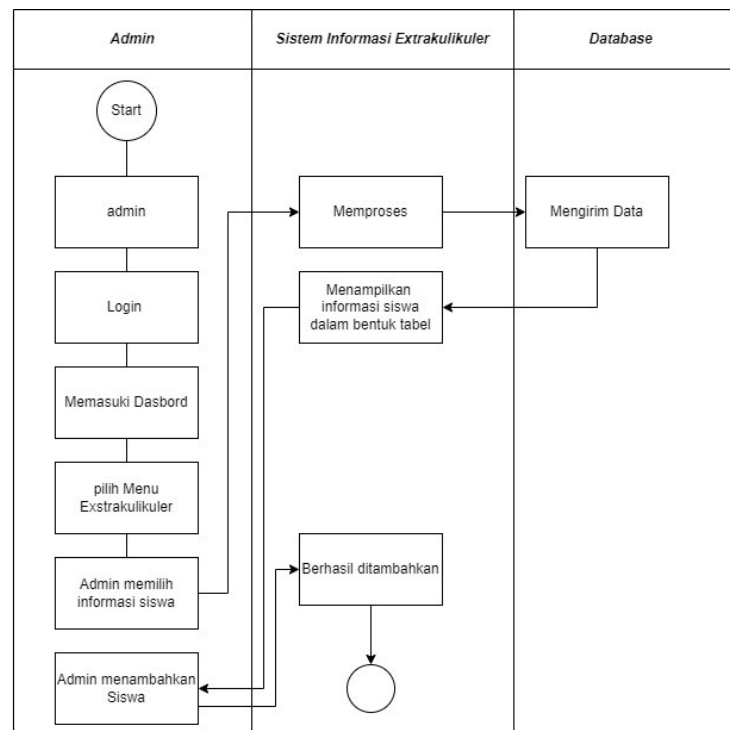
M. Nama UseCase : Mencetak data anggota/siswa

Nama UseCase	Mencetak data anggota
Prioritas	Tinggi
Aktor Utama	Admin
Deskripsi	Admin dapat mencetak data anggota/siswa
Tindakan/Hasil	Tindakan/Hasil admin adalah dapat mencetak seluruh data anggota ekstrakurikuler
Skenario Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Login terlebih dahulu 2. Memasuki halaman Dasbord,lalu klik menu Ekstrakurikuler 3. Lalu klik informasi siswa 4. Lalu klik cetak data siswa

Table 3.14 mengecek data anggota atau siswa

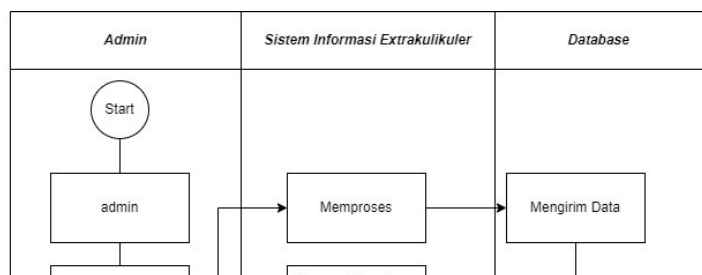
3.3.3 Diagram activity

A. Gambar Tersebut Menunjukan Admin menambahkan siswa



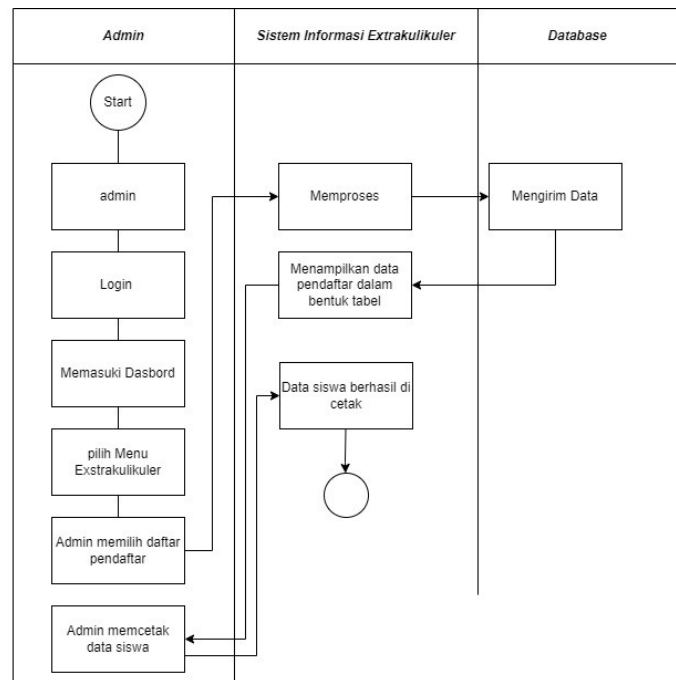
Gambar 3.6 diagram activity menambahkan siswa

B. Gambar tersebut menunjukan admin melihat absensi



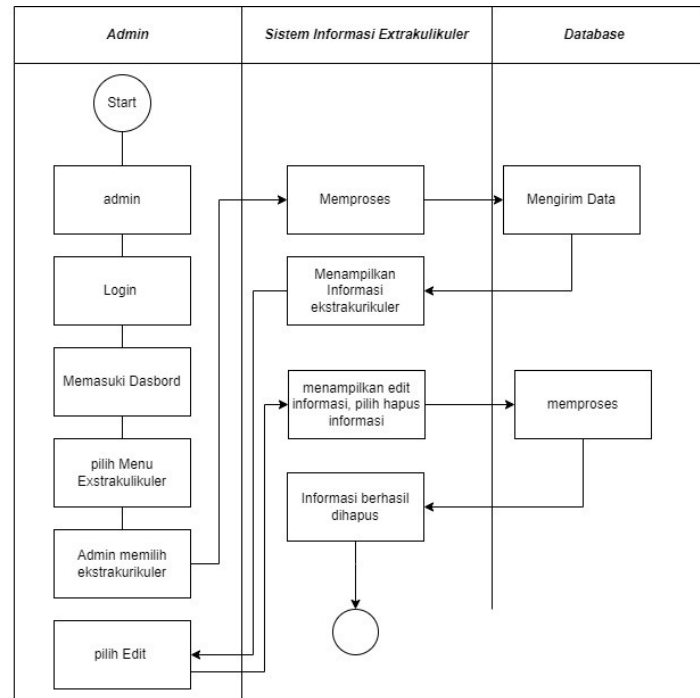
Gambar 3.7 activity mengecek Absensi Siswa

C. Gambar Tersebut bahwa admin mencetak data siswa



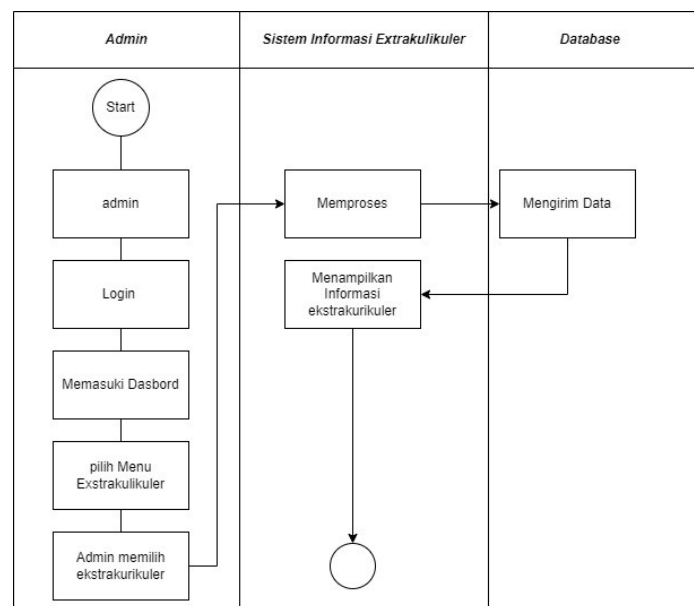
Gamabar 3.8 activity mencetak data siswa

D. Gambar Tersebut bahwa admin menghapus informasi



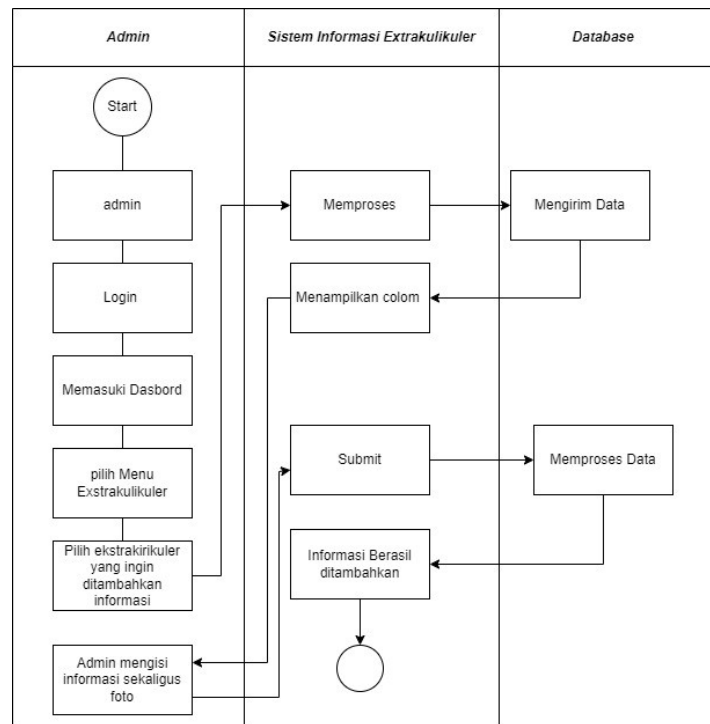
Gambar 3.9 activity admin menghapus informasi

E. Gambar Tersebut bahwa Admin sedang melihat Informasi



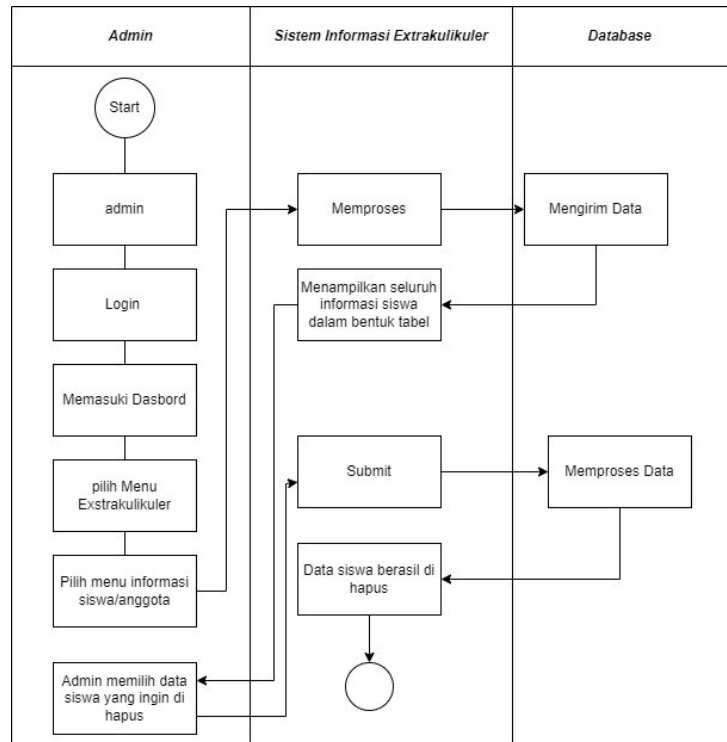
Gambar 3.10 Admin sedang melihat Informasi

F. Gambar tersebut bahwa admin menambahkan informasi



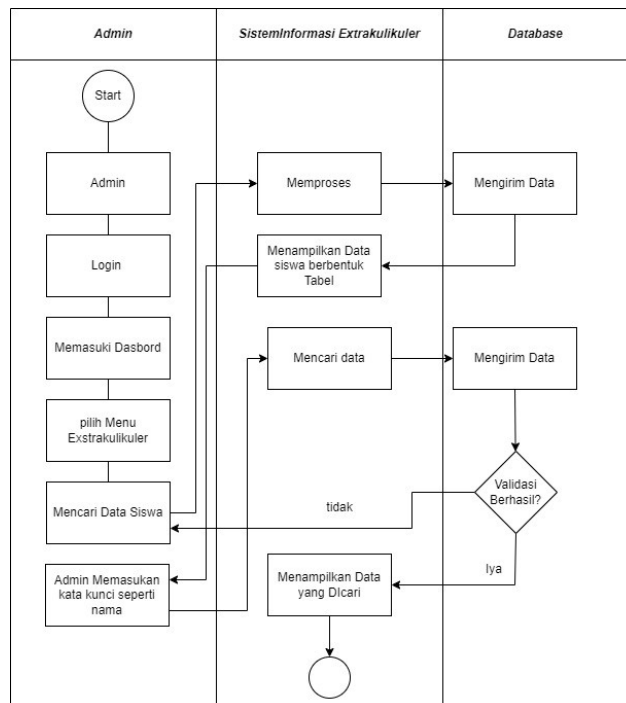
Gambar 3.11 Admin sedang melihat Informasi

G. Gambar tersebut bahwa admin menghapus data siswa



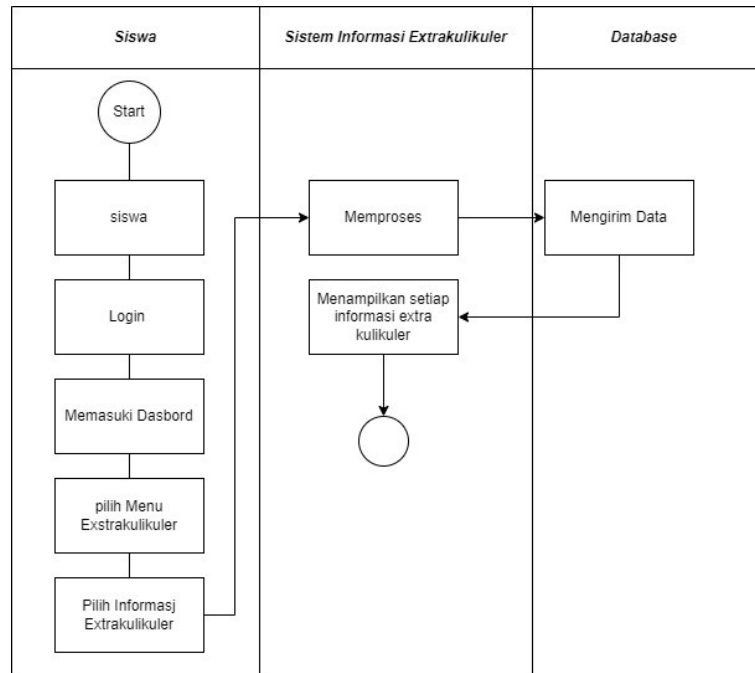
Gambar 3.12 Admin sedang melihat Informasi

H. Gambar tersebut bahwa admin mencari data siswa



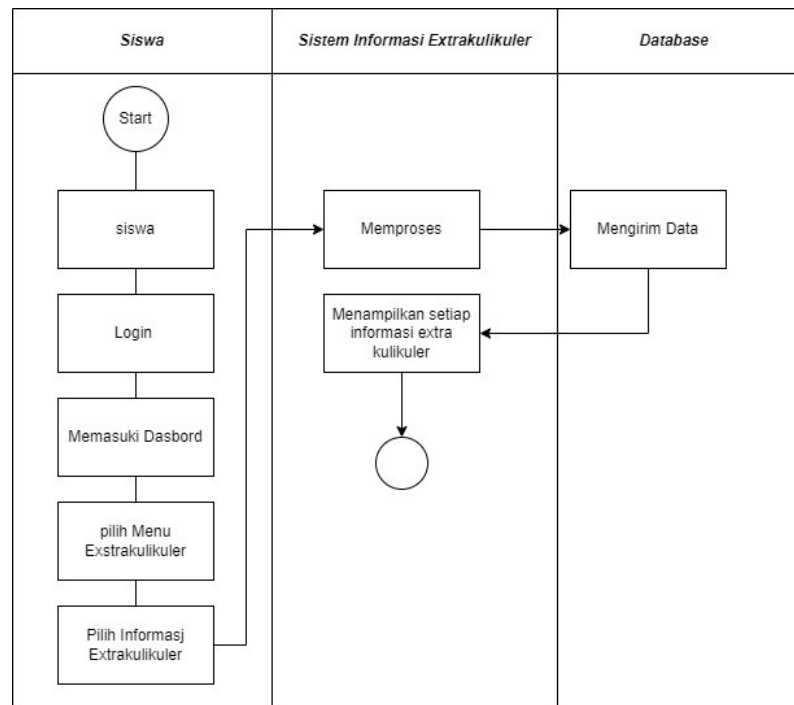
Gambar 3.13 admin mencari data siswa

I. Siswa melihat ekstrakurikuler



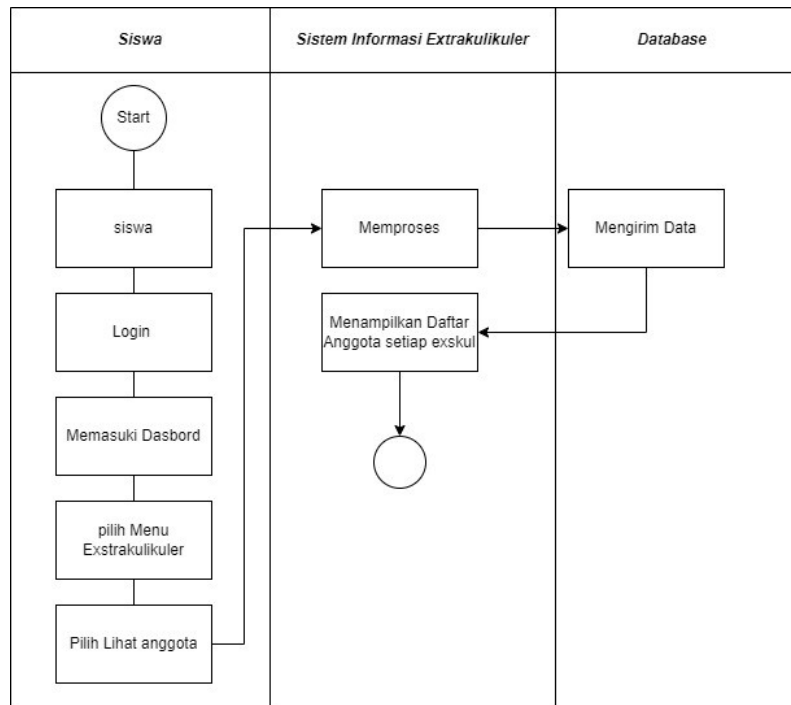
Gambar 3.14 admin mencari data siswa

J. Gambar tersebut bahwa siswa melihat informasi



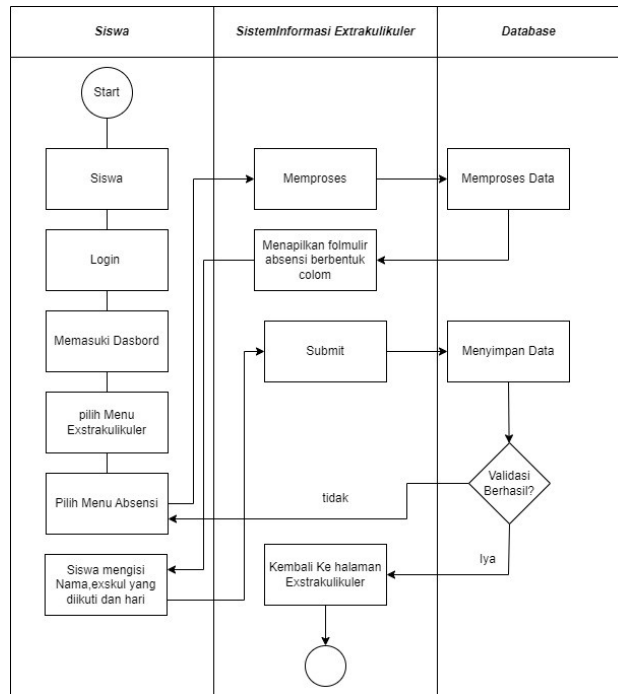
Gambar 3.15 siswa melihat informasi

K. Gambar Tersebut bahwa siswa sedang melihat anggota

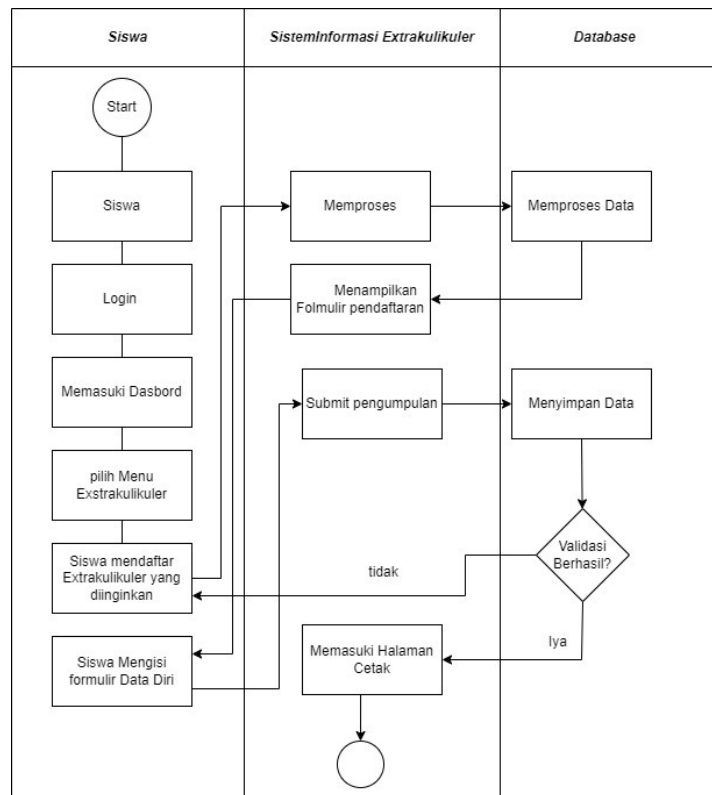


Gambar 3.16 bahwa siswa sedang melihat anggota

L. Gambar tersebut bahwa siswa sendang Absensi

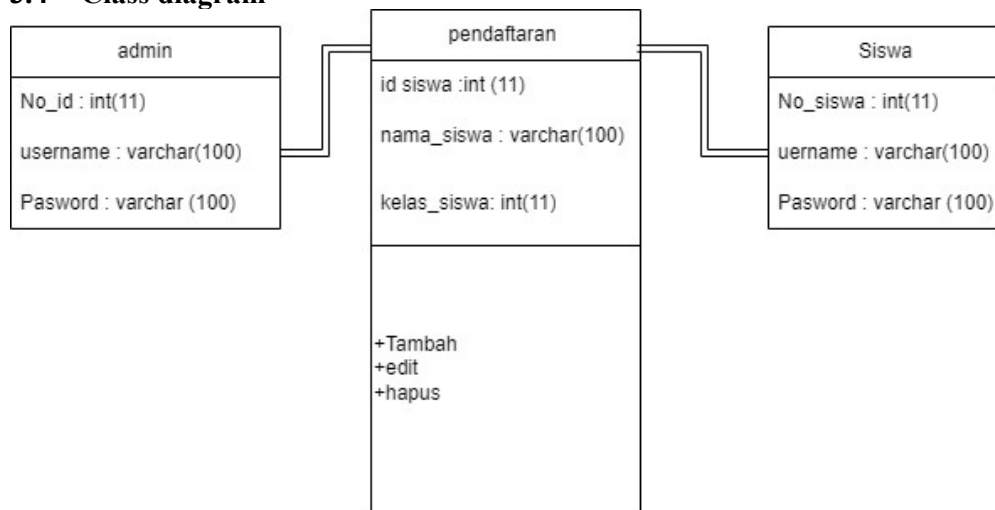


Gambar 3.17 bahwa siswa sedang melihat anggota
 M. Gambar tersebut nenunjukan bahwa siswa sedang mendaftar
 ekstrakurikuler



Gambar 3.18 bahwa siswa sedang mendaftar ekstrakurikuler

3.4 Class diagram



3.5

3.6 Isi\

BAB IV. JADWAL PENELITIAN

4.1 JADWAL.....

DAFTAR PUSTAKA

1. Adi Priatno. (2005). Pembuatan Website Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Menggunakan PHP dan MySQL Study Kasus Yogya Tv Yogyakarta. STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dhany Sutriya. (2009). Pembuatan Portal Internal Website Sekolah dengan Menggunakan Adobe Flex, PHP dan MySQL. Jakarta Selatan
3. Dwiyanto (2010). Rancang Bangun Portal Informasi Kabupaten Bangka Barat sebagai Alternatif Media Periklanan. Fakultas MIPA. Universitas Diponegoro Semarang
4. Supriyanto, Aji, 2000. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek.
5. Sholiq. (2006). “Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML”. Graha Ilmu: Yogyakarta.
6. Widodo. Prabowo. (2011). Menggunakan UML. Bandung: Informatika Bandung
7. Ema Utami. (2008). “RDBMS Menggunakan MS SQL Server 2000”. Penerbit: Graha Ilmu. Yogyakarta

