



LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PEMINJAMAN BARANG FAKULTAS MIPA
UNIVERSITAS UDAYANA**

Oleh:

GEDE SURYA ADIWIGUNA

NIM : 1308605029

Pembimbing:

Ida Bagus Dwidasmara, S.Kom,M,Cs

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Udayana

2016

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN BARANG FAKULTAS MIPA UNIVERSITAS UDAYANA

Oleh:
Gede Surya Adiwiguna
NIM : 1308605029

Bukit Jimbaran, 01 Desember 2016
Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Ib Dwidasmara, S.Kom, M.Cs
NIP. 19850315 201012

Dra. Ni wayan Satriasih
NIP. 196204101987102001

Penguji

Dosen Penguji
NIK.

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Udayana

Agus Muliantara, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19800616 200501 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman Barang Fakultas MIPA Universitas Udayana” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada berbagai pihak yang telah membantu laporan ini, yaitu :

1. Bapak Agus Muliantara, S.Kom, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini.
2. Bapak Ida Bagus Dwidasmara, S.Kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah membantu dalam pembuatan program dan penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan ini.
3. Ibu Dra. Ni wayan Satriasih selaku dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan berlangsung.
4. Teman-teman di Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan dukungan moral dalam penyelesaian laporan ini.
5. Semua pihak yang telah memberi dukungan sehingga laporan ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pada akhirnya penulis berharap agar adanya perbaikan pada Laporan, Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga nantinya dapat memperbaiki laporan ini dan mengembangkannya di kemudian hari.

Jimbaran, 01 Desember 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Tujuan.....	3
1.3 Manfaat.....	3
1.3.1 Manfaat Bagi Penulis	3
1.3.2 Manfaat Bagi Instansi PKL.....	3
1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan	3
BAB II GAMBARAN UMUM	3
2.1 Sejarah Fakultas MIPA.....	3
2.2 Kegiatan Fakultas MIPA	5
2.3 Struktur Kepengurusan Fakultas MIPA.....	4
2.4 Visi Fakultas MIPA	6
2.5 Misi Fakultas MIPA	7
2.6 Tujuan Fakultas MIPA	7
BAB III KAJIAN PUSTAKA	6
3.1 Sistem Informasi.....	6
3.2 Komponen Sistem Informasi	7
3.3 Elemen Sistem Informasi.....	9
3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall	10
3.5 UML (Unified Modeling Language)	12
3.5.1 Use Case Diagram	13
3.5.2 Activity Diagram	14
3.5.3 Class Diagram.....	15
3.5.4 Sequence Diagram.....	16
3.6 Entity Relationship Diagram (ERD).....	18
3.7 HTML (Hyper Text Markup Language).....	20

3.8	CSS (Cascading Style Sheet)	21
3.9	PHP : Hypertext Preprocessor	21
3.10	JavaScript	22
3.11	MySQL	23
3.12	SQL (Structured Query Language)	23
BAB IV PELAKSANAAN PKL		26
4.1	Gambaran Umum Sistem Informasi Peminjaman Barang 26	
4.2	Pengembangan Sistem.....	26
4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	26
4.4	Perancangan Sistem.....	27
4.4.1	Use Case Diagram.....	27
4.4.2	Activity Diagram	28
4.4.3	Class Diagram	31
4.4.4	ERD (Entitiy Relationship Diagram)	32
4.5	Implementasi	32
4.6	Pengujian Sistem	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN		53

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Simbol – simbol <i>use case diagram</i>	13
Tabel 3.2 Simbol – simbol diagram aktivitas	14
Tabel 3.3 Simbol – simbol diagram kelas	16
Tabel 3.4 Simbol – simbol <i>sequence diagram</i>	17
Tabel 3.5 Simbol – Simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	18
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Sistem Dengan Metode Black Box	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur organisasi Fakultas MIPA.....	4
Gambar 3.1 Tahapan model <i>waterfall</i>	11
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> Admin	27
Gambar 4.2 Proses Login Admin	28
Gambar 4.3 Proses Transaksi Peminjaman	29
Gambar 4.4 Proses Transaksi Pengembalian	30
Gambar 4.5 <i>Class Diagram</i> Sistem Peminjaman Barang.....	31
Gambar 4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i> Sistem Peminjaman Barang	32
Gambar 4.7 <i>Form Login</i> Admin	33
Gambar 4.8 Top Up yang keluar ketika login berhasil	33
Gambar 4.9 Menu Utama.....	33
Gambar 4.10 <i>Tampilan Data Peminjaman Barang</i>	34
Gambar 4.10 merupakan tampilan data peminjaman barang. Semua kegiatan peminjaman barang yang telah dilakukan ditampilkan dan dapat dicetak dengan format PDF.....	34
Gambar 4.11 Tampilan Menu Pinjam Barang	35
Gambar 4.12 Menu Pengembalian Barang	36
Gambar 4.13 Data Pengembalian Barang	36
Gambar 4.14 Form Tentang	37
Gambar 4.15 Logout.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form aktivitas harian	53

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dalam bidang komputer pada saat ini telah membuka peluang seluas-luasnya kepada para pakar dan para pengambil keputusan, baik yang bergerak dibidang ekonomi, pemerintahan, keilmuan dan sebagainya untuk menyelesaikan semua permasalahannya dengan menggunakan komputer. Sebelum datang era komputerisasi ini kebanyakan dari user menyelesaikan pekerjaannya secara manual. Tetapi saat ini user dapat menggunakan komputer dalam mengerjakan berbagai tugasnya dengan cepat dan tepat. Hal ini dikarenakan di dalam komputer tersebut terdapat bermacam-macam aplikasi yang bisa digunakan, sehingga user mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Berbagai aplikasi komputer saat ini bermunculan, mulai dari aplikasi yang mempermudah dalam hal perhitungan sampai aplikasi yang menyediakan sarana pengolahan data. Aplikasi-aplikasi ini semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu ingin mempermudah pekerjaan user.

Dalam era komputerisasi ini pengolahan data dan penyebaran informasi dirasakan kurang efektif dan efisien apabila sumber itu dalam bentuk kertas yang sifatnya statis atau mengandalkan memori seseorang sebagai media penyimpanannya. Pada Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam proses penyampaian informasi mengenai suatu peralatan yang berhubungan dengan peminjaman ataupun pengembalian peralatan masih dilakukan secara manual. Begitu pula dengan proses peminjaman dan pengembalian peralatannya. Sehingga menimbulkan berbagai permasalahan seperti kehilangan data peminjam, kehilangan barang yang dipinjamkan, dan permasalahan lainnya yang berhubungan dengan prosedur peminjaman. Hal ini menyulitkan bidang perlengkapan dalam memberikan laporan kepada pimpinan. Atas dasar inilah penulis diberikan tugas selama praktek kerja lapangan di Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam untuk

merancang sebuah sistem informasi peminjaman barang yang berfungsi untuk mengelola peminjaman ataupun pengembalian peralatan dengan baik.

Pengambilan judul “Perancangan Sistem Informasi Peminjaman Barang Fakultas MIPA Universitas Udayana” ini sebagai laporan dalam Praktek Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan. Sehingga penulis dapat mempraktekan ilmu yang didapat untuk diterapkan di dunia kerja

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah merancang dan mengimplementasikan suatu Sistem Informasi Peminjaman Barang yang dapat mengelola peminjaman barang dan pengembalian barang yang ada di lingkungan Fakultas MIPA Universitas Udayana.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat bagi penulis dan manfaat bagi instansi.

1.3.1 Manfaat Bagi Penulis

Adapun manfaat yang didapatkan bagi penulis dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah :

1. Mengetahui alur perancangan dan pengelolaan Sistem Informasi Peminjaman Barang Fakultas MIPA Universitas Udayana.
2. Menambah ilmu dan pengetahuan terkait dunia kerja.

1.3.2 Manfaat Bagi Instansi PKL

Adapun manfaat yang didapatkan bagi instansi dari pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan ini adalah :

1. Meningkatkan kualitas pelayanan pada Sub Bagian perlengkapan Fakultas MIPA Universitas Udayana.
2. Mempermudah proses transaksi peminjaman dan pengembalian barang di Fakultas MIPA Universitas Udayana..

1.4 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan selama tiga bulan yaitu dimulai dari 5 September 2016 hingga 25

November 2016. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan berlangsung pada pukul 08.00 – 16.00 WITA (Senin – Kamis) dan 09.00 – 15.00 WITA (Jumat) Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang penulis laksanakan yatu berlokasi di Fakultas MIPA Universitas Udayana yang beralamat di Bukit Jimbaran, Badung.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Fakultas MIPA

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Udayana terbentuk melalui beberapa tahap. Berawal dari Keputusan Rektor UNUD No. 613/PT.17/I.a.012/1984 tanggal 1 Juli 1984 tentang Pembentukan Program Studi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (PS MIPA) Universitas Udayana, maka pada saat itu dibentuk 2 sub-program studi yaitu Sub-program studi Kimia dan Sub-program studi Fisika. Sedangkan Sub-program studi Biologi baru terbentuk tanggal 1 Mei 1985 dengan dikeluarkannya Keputusan Rektor UNUD No. 325/PT.17/I.01.12/1985 yang merupakan sub-program studi baru pada PS MIPA Universitas Udayana.

Salah satu dasar pertimbangan dikeluarkannya keputusan diatas adalah adanya keinginan untuk membentuk suatu wadah yang khusus digunakan untuk menangani ilmu-ilmu dasar (basic sciences). Didasari pada kenyataan, bahwasanya proses pembangunan di berbagai bidang melalui pemanfaatan ilmu-ilmu terapan (applied sciences) sangat membutuhkan dukungan dari perkembangan dan penguasaan ilmu-ilmu dasar.

Seiring dengan berjalannya waktu, akhirnya setelah disusulkan ke Jakarta, maka keputusan Rektor di atas ditindaklanjuti oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi masing-masing bernomor No.63/DIKTI/Kep/1988; No.66/DIKTI/Kep/1988 dan No.67/DIKTI/Kep/1988 yang memutuskan bahwa kedudukan Sub program Studi Fisika, Sub-program Studi Kimia, dan Sub-program Studi Biologi dikelola dibawah Fakultas Peternakan Universitas Udayana. Surat keputusan tersebut juga menyatakan bahwa ketiga Sub-program Studi ini adalah program sarjana (S1) dan merupakan program studi antar fakultas yang dalam pelaksanaannya bekerja sama dengan FMIPA universitas Airlangga.

Selanjutnya, berdasarkan Keputusan Dirjen Dikti 1 /DIKTI/Kep/ 1 989; No. 9 1 /DIKTI/Kep/1 989; maka sub-program

studi Kimia diubah menjadi program studi Kimia, sub-program studi Biologi diubah menjadi Program studi Biologi dan sub-program studi Fisika diubah menjadi program studi Fisika. Ketiga program studi ini merupakan program studi antar Fakultas dibawah Rektor dan merupakan Program Strata (S-I).

Melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.0382/0/1993 tanggal 22 Oktober 1993 diputuskan untuk membentuk Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Udayana terdiri dari 3 program studi (PS) yaitu PS. Fisika, PS. Kimia dan PS. Biologi. Yang disertai turunya Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi No. 07/DIKTI/Kep/1994 tanggal 15 Januari 1994 yang menetapkan fakultas MIPA Universitas Udayana terdiri dari 3 jurusan yaitu jurusan Fisika, Jurusan Kimia dan Jurusan Biologi.

Surat dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional No. 2843/D/T/2001 tertanggal 31 Agustus 2001, memberikan ijin penyelenggaraan Program Studi Matematika untuk jenjang program Sarjana (SI) pada Universitas Udayana di Bali.

Fakultas MIPA UNUD pada awal tahun 2005 membuka program studi baru yaitu program studi Farmasi. Pembentukan program studi Farmasi mendapat yang dukungan dari Rektor Universitas Udayana, dimana Rektor Universitas Udayana melalui surat No. 3459/J14/PR.01.04/2004 tertanggal 6 September 2004 yang ditunjukkan ke Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mohon persetujuan pembukaan program studi Farmasi. Permohonan tersebut disetujui oleh Dirjen Dikti dengan diterbitkannya surat No.0682/D2.2/2005 tertanggal 21 April 2005, perihal Pertimbangan untuk Pembukaan Program Studi Farmasi (SI) Fakultas MIPA pada Universitas Udayana.

Selanjutnya jurusan Matematika FMIPA UNUD juga mengusulkan pembukaan Program Studi Ilmu Komputer jenjang Program Sarjana (SI). Dengan turunya surat Keputusan Rektor dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi No.1 93/D/T/2006 tanggal 12 April 2006 perihal ijin penyelenggaraan programprogram studi baru pada Universitas Udayana Denpasar maka terbentuklah

program studi Ilmu Komputer. Sejak berdirinya Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam terjadi pergantian kepemimpinan F.MIPA UNUD.

No	Periode	Dekan Fakultas MIPA
1	1993-1996	Ir.IDPP. Sastrawan,M.Agr.Sc
2	1996-1999	Ir.IDPP. Sastrawan,M.Agr.Sc
3	1999-2002	Ir. I Gusti Ketut Alit, MS
4	2002-2007	Prof. Dr. Ir. I Wayan Kasa, M.Rur.Sc
5	2007-2011	Ir. A.A. Gde Raka Dalem,M.Sc(Hons)
6	2011-2016	Ir. A.A. Gde Raka Dalem,M.Sc(Hons)
7	2016-sekarang	Drs. Ida Bagus Made Suaskara, M.Si

2.2 Kegiatan Fakultas MIPA

Organisasi kemahasiswaan di Fakultas MIPA Universitas Udayana terdiri dari Bada Perwakilan Mahasiswa (BPM), Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan Himpunan-Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ). Selain itu, adapun kegiatan yang dilakukan oleh bagian kemahasiswaan Fakultas MIPA yakni :

1. Menyusun Program kerja dan anggaran tahunan fakultas MIPA
2. Melakukan pemantauan dan evaluasi proses pembelajaran setiap semester
3. Melakukan pengendalian standarisasi baku mutu pendidikan akademik dan profesi.
4. Mengurus dan melaksanakan ketatausahaan, kerumahtanggaan, ketertiban,

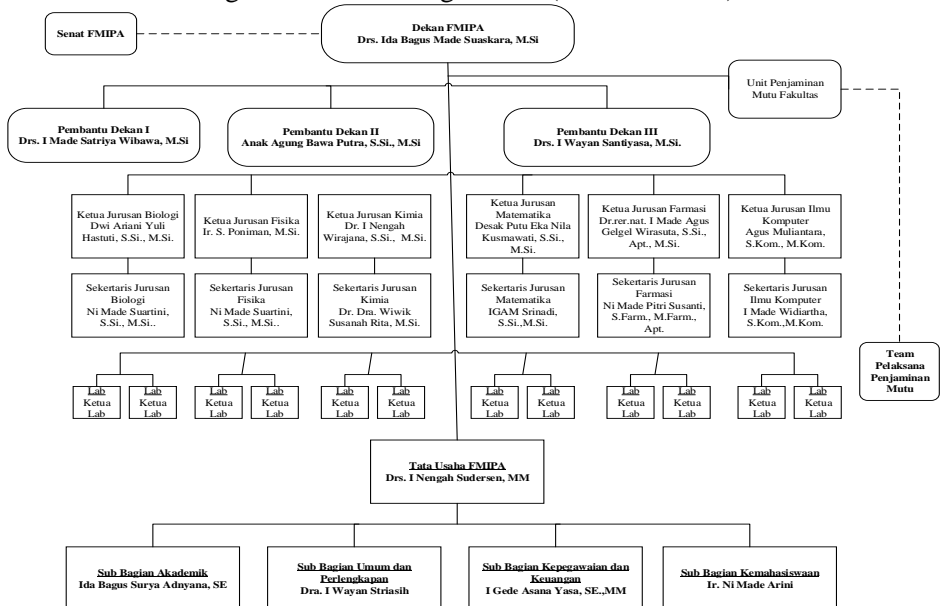
keamanan dan tata kelola lingkungan FMIPA

5. Menyelenggaraan pengelolaan data bidang administrasi
6. Melakukan koordinasi penyusunan daftar usulan kegiatan, daftar isian proyek, dan daftar isian kegiatan setiap unit kerja.
7. Merencanakan, melaksanakan. mengembangkan dan melakukan evaluasi kegiatan kemahasiswaan.
8. Melakukan usaha peningkatan dan pengembangan minat, bakat dan penalaran mahasiswa.

2.3 Struktur Kepengurusan Fakultas MIPA

Struktur Organisasi di lingkungan Fakultas MIPA Universitas Udayana sesuai dengan pasal 45 Peraturan Pemerintah No 60 Tahun 1999 maka kedudukan, tugas dan fungsi badan organisasi Fakultas MIPA ditetapkan sebagai berikut :

1. Unsur Pimpinan : Dekan dan Pembantu Dekan
2. Senat Fakultas
3. Unsur Pelaksana Akademik : Jurusan, Laboratorium, dan Kelompok Dosen
4. Unsur Pelaksana Administrasi : Bagian Tata Usaha
5. Unsur Penunjang Akademik dan profesi
6. Unsur Pengendalian dan Pengawasan (Devisi Kontrol)



Gambar 2.1 Struktur organisasi Fakultas MIPA

Adapun uraian tugas unsur organik dari masing-masing struktural :

1. Dekan

Mempunyai tugas memimpin pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan pembinaan civitas akademika di lingkungan Fakultas

2. Pembantu Dekan I

Menyusun rencana, memberi tugas dan arahan, mengkoordinasikan pimpinan unit kerja bidang akademik di lingkungan Fakultas serta merumuskan kebijakan teknis dan memonitor pelaksanaan kegiatan akademik berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk kelancaran tugas.

3. Pembantu Dekan II

Menyusun rencana, memberi tugas dan arahan, mengkoordinasikan pimpinan unit kerja bidang Administrasi Umum dan keuangan di lingkungan fakultas serta merumuskan kebijakan teknis dan memonitor pelaksanaan kegiatan administrasi umum dan keuangan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk kelancaran tugas.

4. Pembantu Dekan III

Menyusun rencana, memberi tugas dan arahan, mengkoordinasikan pimpinan unit kerja bidang Kemahasiswaan di lingkungan fakultas serta merumuskan

kebijakan teknis dan memonitor pelaksanaan kegiatan administrasi umum dan keuangan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk kelancaran tugas.

5. Ketua Jurusan

Menyusun rencana, memberi petunjuk, mengkoordinasikan dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen di lingkungan jurusan berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

6. Sekretaris Jurusan

Memberi petunjuk, mengkoordinasikan dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dosen di lingkungan jurusan berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

7. Kepala Bagian Tata Usaha

Menyusun rencana, memberi arahan, mengkoordinasikan dan menilai pelaksanaan kegiatan Bagian Tata Usaha serta memberikan layanan di bidang ketatausahaan di lingkungan fakultas berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

2.4 Visi Fakultas MIPA

Menjadikan FMIPA-UNUD sebagai institusi pengembang IPTEKS melalui pendalaman ilmu-ilmu dasar dan terapan, yang unggul, mandiri, dan berbudaya mendukung

pembangunan yang berkelanjutan dan memiliki daya saing global.

2.5 Misi Fakultas MIPA

Sesuai dengan visi tersebut di atas, misi Fakultas MIPA Unud yang direncanakan adalah:

1. Mengembangkan Tridharma Perguruan Tinggi di bidang ilmu-ilmu dasar berkualitas, unggul serta responsif dan adaptif terhadap kebutuhan pembangunan daerah dan nasional.
2. Meningkatkan kerjasama penelitian di bidang ilmu-ilmu dasar di tingkat nasional dan internasional.
3. Menciptakan lulusan yang unggul, mandiri, bermoral, kompetitif di tingkat nasional dan internasional serta berwawasan kerakyatan.
4. Mengoptimalkan potensi lokal dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.6 Tujuan Fakultas MIPA

Dari misi tersebut di atas, tersusunlah tujuan Fakultas MIPA Unud seperti tercantum di bawah ini :

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, penelitian serta mutu pengabdian pada masyarakat secara berkesinambungan sesuai dengan kebutuhan pembangunan.
2. Menciptakan lulusan yang berkualitas, mandiri serta mampu berperan aktif dalam aktivitas pembangunan nasional.
3. Menciptakan suasana akademik yang kondusif dalam mengembangkan Tridharma Perguruan Tinggi.
4. Mengembangkan kemitraan dengan dunia usaha dalam mengoptimalkan potensi lokal untuk mewujudkan sistem pendidikan di bidang ilmu-ilmu dasar yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi yaitu suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi. Biasanya suatu perusahaan atau badan usaha menyediakan semacam informasi yang berguna bagi manajemen. Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum di bawah ini.

1. Menurut Alter (1992)

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2. Menurut Gelinas, Oram, dan Wiggins (1990)

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.

3. Menurut Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)

Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian

yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima. Sebagai contoh : Perusahaan toko buku mempunyai sistem informasi yang menyediakan informasi penjualan buku-buku setiap harinya, serta stok buku-buku yang tersedia, dengan informasi tersebut, seorang manajer bisa membuat keputusan, stok buku apa yang harus segera mereka sediakan untuk toko buku mereka, manajer juga bisa tahu buku apa yang paling laris dibeli konsumen, sehingga mereka bisa memutuskan buku tersebut jumlah stoknya lebih banyak dari buku lainnya.

3.2 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari komponen *input*, komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

1. Komponen *input*

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Komponen model

Komponen ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Komponen *output*

Hasil dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua pemakai sistem.

4. Komponen teknologi

Teknologi merupakan “*Tool Box*” dalam sistem informasi, Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Komponen *hardware*

Hardware berperan penting sebagai suatu media penyimpanan *vital* bagi sistem informasi berfungsi sebagai tempat untuk menampung *database* atau lebih mudah dikatakan sebagai sumber data dan informasi untuk memperlancar dan mempermudah kerja dari sistem informasi.

6. Komponen *software*

Software berfungsi sebagai tempat untuk mengolah, menghitung dan memanipulasi data yang diambil dari *hardware* untuk menciptakan suatu informasi.

7. Komponen basis data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan

berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya.

8. Komponen kontrol

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

3.3 Elemen Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan *elemen-elemen* yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

1. Orang

Orang yang di maksudkan yaitu *operator* komputer, analis sistem, *programmer*, *personal data entry*, dan manajer sistem informasi/EDP

2. Prosedur

Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini di sebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai, instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

3. Perangkat keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran.

4. Perangkat lunak

Perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama:

- a. Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem *manajemen* data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.
- b. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.
- c. Aplikasi perangkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

5. Basis data

File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti *diskette*, *harddisk*, *magnetictape*, dan sebagainya. *File* juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, *mikro film*, dan lain sebagainya.

6. Jaringan komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data.

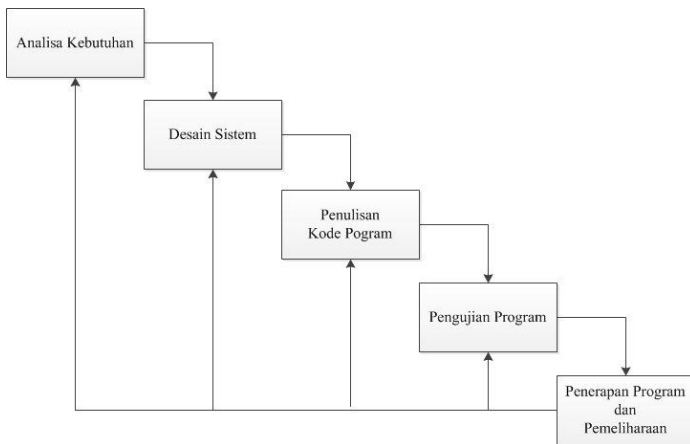
7. Komunikasi data

Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan *transmisi* atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dan piranti-piranti yang lain dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat *digital*. Komunikasi data merupakan bagian *vital* dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

3.4 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall

Metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* merupakan salah satu model proses perangkat lunak yang

mengambil kegiatan proses dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi. Model ini kemudian merepresentasikannya ke dalam bentuk fase-fase proses yang berbeda seperti analisis dan pendefinisian kebutuhan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian unit, integrasi sistem, pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan (Kadir, 2003).



Gambar 3.1 Tahapan model *waterfall*

Sumber : (Kadir, 2013)

Adapun penjelasan tahapan-tahapan dari model waterfall yang ditunjukkan pada gambar 1 menurut Kadir (2003) adalah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau *studi literatur*.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (data flow diagram), diagram

hubungan entitas (entity relationship diagram) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan *funksional*.

3.5 UML (Unified Modeling Language)

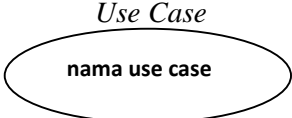
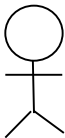

Menurut Nugroho (2010:6), "*UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek)." Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Menurut Nugroho (2010:10), Sesungguhnya tidak ada batasan




yang tegas diantara berbagai konsep dan konstruksi dalam *UML*, tetapi untuk menyederhanakannya, kita membagi sejumlah besar konsep dan dalam *UML* menjadi beberapa *view*. Suatu *view* sendiri pada dasarnya merupakan sejumlah konstruksi pemodelan *UML* yang merepresentasikan suatu aspek tertentu dari sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Pada peringkat paling atas, *view* sesungguhnya dapat dibagi menjadi tiga area utama, yaitu: klasifikasi struktural (*structural classification*), perilaku dinamis (*dynamic behaviour*), serta pengolahan atau manajemen model (*model management*).

3.5.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan atau *behavior* sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Tabel 3.1 Simbol – simbol *use case diagram*.

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use Case</i></p>  <p>nama use case</p>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau sektor.
<p>Aktor / <i>actor</i></p>  <p>nama aktor</p>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat di luar sistem. Jadi, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> lainnya atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
<p>Ekstensi / <i>extend</i></p>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> lainnya, dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri


<p><<extend>></p> 	<p>sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan tersebut, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p><i>include</i></p> <p><<include>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>




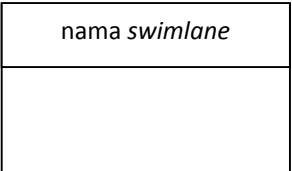
3.5.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas banyak digunakan untuk mendefinisikan hal – hal berikut :

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Tabel 3.2 Simbol – simbol diagram aktivitas

Simbol	Deskripsi
<p>Status awal</p> 	<p>Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>

<p>Aktivitas</p> 	<p>Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>
<p>Percabangan / <i>decision</i></p> 	<p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
<p>Status akhir</p> 	<p>Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>
<p><i>Swimlane</i></p> 	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>





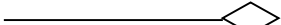
3.5.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Pada suatu kelas memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut.

1. Atribut merupakan variabel – variabel yang bersifat global pada kelas tersebut.
2. Method adalah operasi atau fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Untuk membangun sebuah rancangan sistem dengan diagram kelas, maka perlu diperhatikan bahwa diagram kelas memiliki beberapa simbol – simbol, yaitu sebagai berikut.

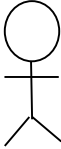




Tabel 3.3 Simbol – simbol diagram kelas

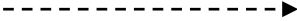
Simbol	Deskripsi
Kelas <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> nama_kelas </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin: 2px 0;">+atribut</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">+operasi</div>	Kelas pada struktur sistem. Suatu kelas memiliki atribut dan operasi. Masing – masing atribut dan operasi memiliki jenis akses yang berbeda – beda, yaitu public, protected, dan private.
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi / <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

3.5.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek – objek yang terlibat didalam sebuah *use case* beserta metode – metode yang dimiliki kelas instansiasi menjadi objek tersebut. Berikut adalah simbol – simbol yang ada pada *sequence diagram*, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.4 Simbol – simbol *sequence diagram*

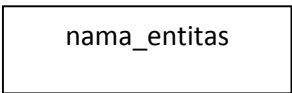
Simbol	Deskripsi
<p>Aktor</p>  <p>nama aktor</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">nama_aktor</div>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat diluar sistem. Jadi, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
<p>Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
<p>Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">nama_objek : nama_kelas</div>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
<p>Waktu aktif</p> 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
<p>Pesan tipe create</p> <p><<create>></p> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> <p>1 : nama_metode()</p> 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
<p>Pesan tipe <i>send</i></p> <p>1 : masukkan</p> 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke

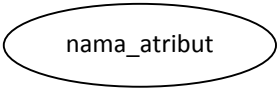
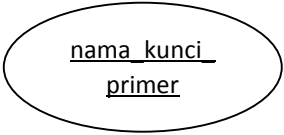
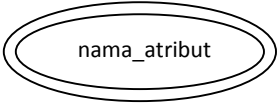
	objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

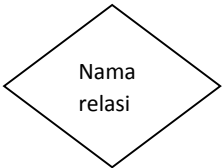
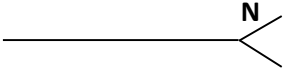
3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Sehingga jelas bahwa ERD berbeda dengan DFD yang merupakan suatu model jaringan fungsi yang akan dilaksanakan oleh sistem, sedangkan ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur relationship data. Entity Relationship Diagram adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (*storage data*) dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data.

Tabel 3.5 Simbol – Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Nama	Simbol	Deskripsi
Entitas / <i>Entity</i>		Entitas merupakan data inti yang akan disimpan. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum

		merupakan nama tabel
Atribut		<i>Field</i> atau kolom data yang diperlukan dalam suatu entitas.
Atribut kunci primer		<i>Field</i> atau kolom data yang diperlukan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan. Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, tetapi dengan syarat kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
Atribut multivalai / <i>multivalue</i>		<i>Field</i> atau kolom data dalam suatu entitas yang dapat memiliki

		nilai lebih dari satu.
Relasi		Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi / Association		Penghubung antar relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki kardinalitas. Jenis – jenis kardinalitas yaitu <i>one to many, many to one, many to many, one to one</i> .

3.7 HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language* yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah *web Internet (Browser)*. HTML dapat juga digunakan sebagai *link link* antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan *localhost*, atau *link* yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet. Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Berikut adalah contoh dari sintak dasar HTML :

```

<html>
<head>
<title>Nama Dokumen Yang Muncul Dalam Judul, Bukan Pada
Halaman </ title>
</ head>
<body>Ketik Informasi Yang Ingin Ditampilkan Pada
Halaman Di Sini
</ body>
</ html>

```

3.8 CSS (Cascading Style Sheet)

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa pengaturan tampilan yang digunakan untuk mengatur tampilan dan bentuk dari sebuah dokumen yang ditulis dalam *markup language*. Pengaplikasian CSS paling umum adalah digunakan untuk mengatur tampilan halaman web yang ditulis dalam HTML/XHTML. CSS dirancang terutama untuk memungkinkan pemisahan terhadap konten/isi dokumen (yang ditulis dalam HTML atau bahasa *markup* sejenis) dengan pengaturan tampilan dokumen, termasuk *layout*, warna dan huruf. Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas konten, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan tampilan, memungkinkan untuk beberapa halaman berbagi tampilan yang sama dan mengurangi kompleksitas dan pengulangan dalam struktur konten. CSS juga memungkinkan untuk menampilkan suatu halaman dengan tampilan berbeda sesuai dengan rendering method yang digunakan seperti *on-screen*, *print*, atau dengan suara (bila menggunakan browser khusus yang berbasis suara). Berikut adalah contoh dari sintaks CSS :

```

<style Type="text/css">
    h1{font-family:tahoma}
    h2{color: blue}
    p{font-size:11pt ; font-style: italic}
</style>

```

3.9 PHP : Hypertext Preprocessor

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang didesain agar dapat disisipkan dengan mudah ke halaman HTML. PHP

memberikan solusi sangat murah (karena gratis digunakan) dan dapat berjalan di berbagai jenis platform. Pada awalnya memang PHP berjalan di sistem UNIX dan variannya, namun kini dapat berjalan dengan lancar di lingkungan sistem operasi Windows. Suatu nilai tambah yang luar biasa karena proses pengembangan program berbasis web dapat dilakukan lintas sistem operasi. Dengan luasnya cakupan sistem operasi yang mampu menjalankan PHP dan ditambah begitu lengkapnya function yang dimilikinya (tersedia lebih dari 400 function di PHP yang sangat berguna) tidak heran jika PHP semakin menjadi tren di kalangan programmer web. Untuk dapat menjalankan script-script PHP, sebuah sistem harus mempunyai Apache Web Server, PHP 4/PHP 5, dan database MySQL. Ketiganya adalah program open source yang tersedia secara gratis di Internet dan dapat berjalan di berbagai platform (Windows maupun UNIX / Linux). Berikut merupakan contoh dari *script* PHP :

```
<?php
    echo "Hello World";
?>
```

Untuk mengetikkan baris kode php, maka diperlukan untuk mengapitnya dengan tag php `<?php` dan diakhiri dengan tutup tag php `?>`, ini disebabkan PHP *engine* tidak akan mengeksekusi skrip php diluar daripada tag php tersebut.

3.10 JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh *client*. Aplikasi *client* yang dimaksud merujuk kepada web browser seperti *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Jenis bahasa pemrograman *Client Side* berbeda dengan bahasa pemrograman *Server Side* seperti PHP, dimana untuk *server side* seluruh kode program dijalankan di sisi *server*. Untuk menjalankan *JavaScript*, kita hanya membutuhkan aplikasi text editor, dan web browser. JavaScript memiliki fitur: *high-level programming*

language, *client-side*, *loosely typed*, dan berorientasi objek. Berikut merupakan contoh dari *script JavaScript* :

```
<script language="javascript">
Program javascript
</script>
```

Dalam mengawali perintah javascript yaitu di mulai dengan perintah `<script language="javascript">` dan diakhiri dengan perintah `</script>`.

3.11 MySQL

MySQL merupakan *database* yang dikembangkan dari bahasa SQL (*Structure Query Language*). SQL sendiri merupakan bahasa yang terstruktur yang digunakan untuk interaksi antara *script* program dengan *database server* dalam hal pengolahan data. Dengan SQL, kita dapat membuat tabel yang nantinya akan diisi dengan data, memanipulasi data (misalnya menambah data, menghapus data dan memperbaharui data), serta membuat suatu perhitungan dengan berdasarkan data yang ditemukan. MySQL merupakan *software* resmi yang dikembangkan oleh perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang waktu itu bernama TcX Data Konsult AB. Pada awalnya MySQL memakai nama mSQL atau “*mini SQL*” sebagai antarmuka yang digunakan, ternyata dengan menggunakan mSQL itu mengalami banyak hambatan, yaitu sangat lambat dan tidak *fleksibel*. Oleh karena itu, Michael Widenius berusaha mengembangkan *interface* yang tersebut hingga ditemukan MySQL. Kala itu, MySQL didistribusikan secara khusus, yakni untuk keperluan nonkomersial bersifat gratis, sedangkan untuk kebutuhan komersial diharuskan membayar lisensi. Barulah sejak versi 3.23.19, MySQL dikategorikan software berlisensi GPL, yakni dapat dipakai tanpa biaya untuk kebutuhan apapun.

3.12 SQL (Structured Query Language)

SQL (*Structured Query Language*) merupakan bahasa *query* yang digunakan untuk mengakses *database relasional*. SQL sudah menjadi bahasa *database* standar dan hampir semua sistem *database*

memahaminya. SQL terdiri dari berbagai jenis statement. Semuanya didesain agar memungkinkan untuk dapat secara interaktif berhubungan dengan *database*. Penggunaan SQL pada DBMS (*Database Management System*) sudah cukup luas. SQL dapat dipakai oleh berbagai kalangan, misalnya DBA (*Database Administrator*), programmer ataupun pengguna. Hal ini disebabkan karena:

1. SQL sebagai bahasa administrasi *database* Dalam hal ini SQL dipakai oleh DBA untuk menciptakan serta mengendalikan pengaksesan *database*.
2. SQL sebagai bahasa *query interaktif* Pengguna dapat memberikan perintah-perintah untuk mengakses *database* yang sesuai dengan kebutuhannya.
3. SQL sebagai bahasa pemrograman *database*. Pemrogram dapat menggunakan perintah-perintah SQL dalam program aplikasi yang dibuat.
4. SQL sebagai bahasa *client/server* SQL juga digunakan untuk mengimplementasikan sistem *client/ server*. Sebuah *client* dapat menjalankan suatu aplikasi yang mengakses *database*. Dalam hal ini sistem operasi antara *server* dan *client* bisa berbeda. Di samping hal tersebut di atas SQL juga diterapkan pada internet atau intranet untuk mengakses *database* melalui halaman-halaman web untuk mendukung konsep web dinamis.

Pernyataan SQL dapat dikelompokkan menjadi 2 kelompok yaitu Data Definition Language atau disingkat DDL dan Data Manipulation Language atau disingkat DML.

1. DDL (*Data Definition Language*)

DDL merupakan kelompok perintah yang berfungsi untuk mendefinisikan atribut-atribut database, tabel, atribut (kolom), batasan-batasan terhadap suatu atribut serta hubungan antar tabel. Yang termasuk kelompok DDL ini adalah:

- a. CREATE untuk menciptakan tabel atau indeks
- b. ALTER untuk mengubah struktur tabel
- c. DROP untuk menghapus tabel atau indeks

2. DML (*Data Manipulation Language*)

DML adalah kelompok perintah yang berfungsi untuk memanipulasi data, misalnya untuk pengambilan, penyisipan pengubahan dan penghapusan data. Yang termasuk DML adalah:

- a. SELECT untuk memilih data
- b. INSERT untuk menambah data
- c. DELETE untuk menghapus data
- d. UPDATE untuk mengubah data

BAB IV

PELAKSANAAN PKL

4.1 Gambaran Umum Sistem Informasi Peminjaman Barang

Sistem Informasi Peminjaman Barang merupakan suatu sistem untuk mempermudah kebutuhan akademis civitas FMIPA dalam melakukan peminjaman barang pada Sub Bagian Perlengkapan FMIPA. Kebutuhan akademis tersebut dapat berupa peminjaman LCD Proyektor, Laptop dan sarana lainnya untuk menunjang proses perkuliahan. Sistem informasi peminjaman barang dapat mempermudah admin untuk mengelola peminjaman dan pengembalian barang yang berlangsung tanpa perlu mencatat pada buku secara manual.

Dalam sistem informasi peminjaman barang user/peminjam dapat meminjam barang yang mereka inginkan kemudian menyampaikannya pada admin. Untuk proses peminjaman dan pengembalian barang merupakan tugas dari admin tersebut.

Pada penyampaian laporan ini, yang akan dibahas lebih dalam adalah mengenai perancangan Sistem Informasi Peminjaman Barang FMIPA Unud. Sistem ini digunakan untuk membantu mengelola transaksi peminjaman barang pada Fakultas mipa (Sub Bagian Perlengkapan).

4.2 Pengembangan Sistem

Model proses yang di gunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Peminjaman Barang FMIPA ini adalah model *waterfall*. Dipilihnya model ini dikarenakan dalam proses aplikasinya cukup mudah, semua kebutuhan sistem juga dapat didefinisikan secara utuh. Dalam model *waterfall* terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk proses pengembangan sistem ini, yaitu analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem sesuai definisi kebutuhan sistem, implementasi rancangan sistem dan pengujian sistem.

4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Dari penjabaran umum yang telah dibahas maka dilakukan proses analisis kebutuhan dari sistem informasi lab baca yang akan

dirancang. Adapun analisis kebutuhan sistem dijabarkan sebagai berikut :

1. Sistem mampu melakukan proses manajemen barang seperti mengatur peminjaman dan pengembalian barang.
2. Sistem mampu melakukan peminjaman barang, pengembalian barang, melihat data peminjaman barang, melihat data pengembalian barang dan mencetak data peminjaman barang.

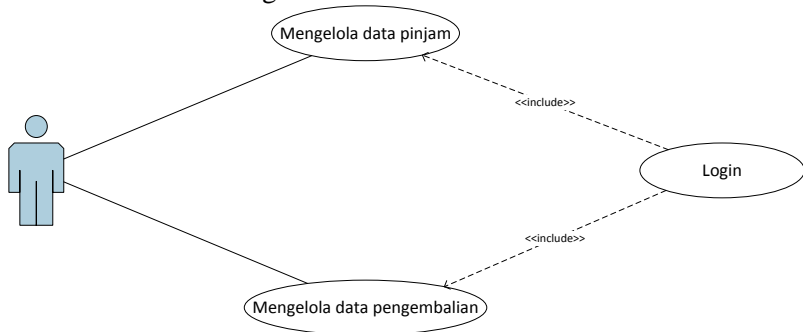
4.4 Perancangan Sistem

Pada bagian perancangan akan dijabarkan desain sistem yang akan dibuat. Pada perancangan ini digunakan desain UML yang terdiri dari *Diagram Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, ERD, dan rancangan antarmuka sistem informasi lab baca.

4.4.1 Use Case Diagram

Berikut ini rancangan diagram Use Case dari Sistem Informasi Peminjaman Barang FMIPA.

1. Use Case Diagram Admin

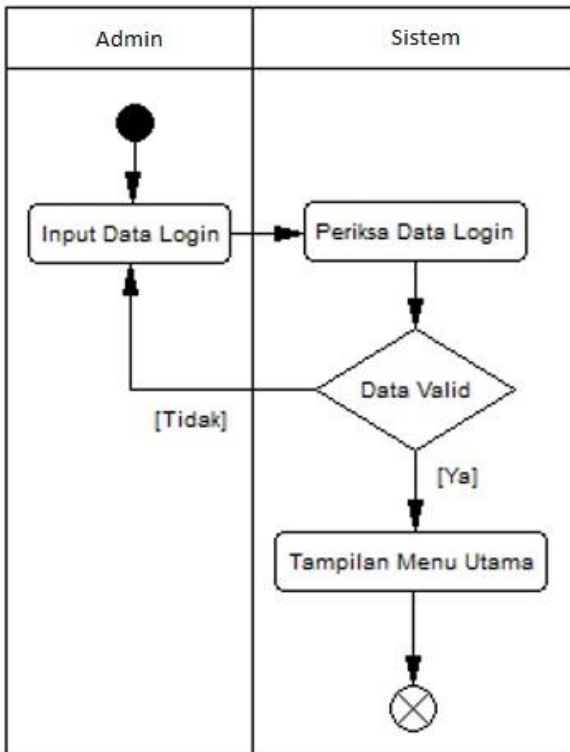


Gambar 4.1 *Use Case Diagram Admin*

Pada diagram *use case* diatas, yang menjadi aktor adalah admin. Admin pada Sub Bagian perlengkapan dapat mengelola data peminjaman dan data pengembalian barang. Dimana sebelum melakukan itu admin harus login terlebih dahulu.

4.4.2 Activity Diagram

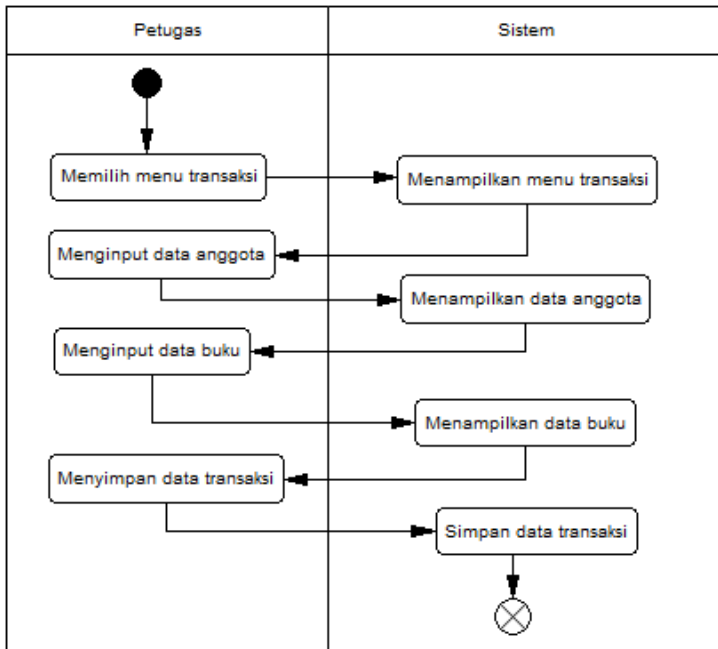
1. Proses Login Admin



Gambar 4.2 Proses Login Admin

Gambar diatas merupakan proses login admin, dimana pertama yang dilakukan admin adalah menginput data untuk login. Data yang diinputkan adalah username dan password. Setelah data diinputkan sistem akan mengecek data login, jika data login valid maka akan ditampilkan menu utama pada sistem, jika tidak valid maka admin akan melakukan proses login lagi.

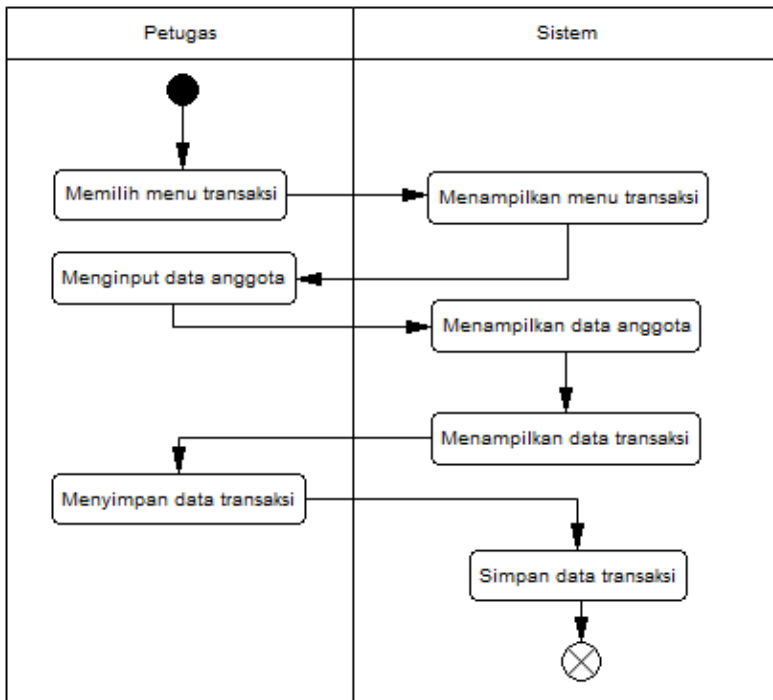
2. Manajemen Transaksi Peminjaman



Gambar 4.3 Proses Transaksi Peminjaman

Gambar 4.3 merupakan proses transaksi peminjaman. Petugas akan menginputkan dua data yaitu data mahasiswa yang meminjam buku dan data buku yang dipinjam.

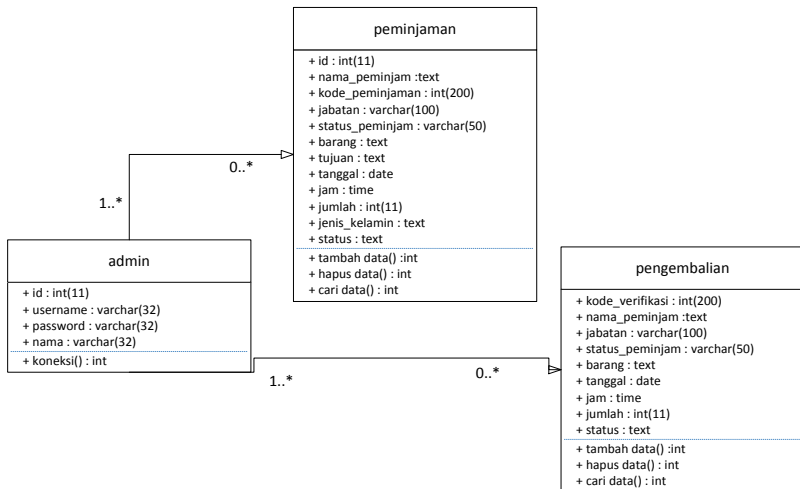
3. Manajemen Transaksi Pengembalian



Gambar 4.4 Proses Transaksi Pengembalian

Gambar diatas merupakan proses transaksi pengembalian. Petugas tidak perlu menginput data lagi, petugas hanya perlu memilih data transaksi peminjaman dan memperbaharui data tersebut jika statusnya sudah dikembalikan.

4.4.3 Class Diagram

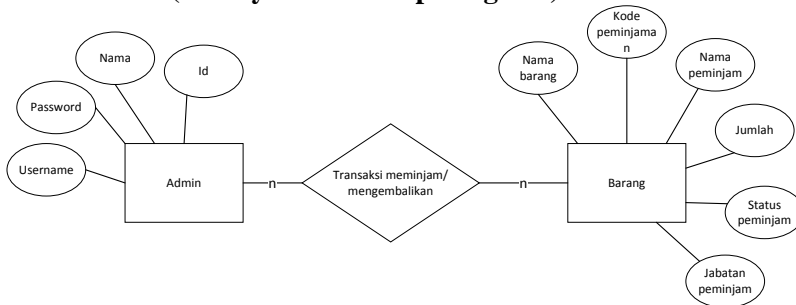


Gambar 4.5 *Class Diagram* Sistem Peminjaman Barang

Gambar diatas merupakan class diagram dari sistem informasi peminjaman barang. Berikut merupakan penjelasan dari class diagram diatas :

1. Kelas admin merupakan induk dari kelas peminjaman dan kelas pengembalian, dimana sifat – sifat yang dimiliki oleh kelas admin diturunkan juga kepada kelas peminjaman dan kelas pengembalian.
2. Kelas peminjaman dan kelas pengembalian hanya berkaitan dengan kelas admin.

4.4.4 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 4.6 *Entity Relationship Diagram* Sistem Peminjaman Barang

4.5 Implementasi

Setelah tahap perancangan maka tahapan berikutnya adalah mengimplementasikan rancangan tersebut kedalam bentuk kode program HTML, CSS, PHP, dan JavaScript serta basis data MySQL menggunakan text editor Atom dan PHPMyAdmin untuk memanajemen basis data MySQL.

a. Form Login Admin

🔔 Untuk dapat mengakses aplikasi peminjaman barang berbasis web ini anda diharapkan untuk login terlebih dahulu

👤 Administrator

Username :

👤

Password :

★

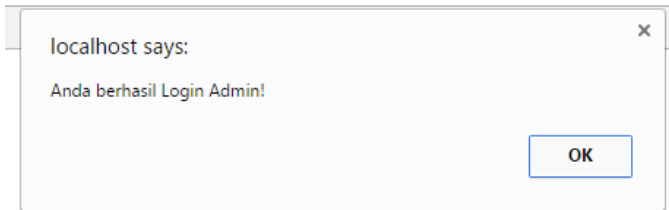
➡ Login

↺ Reset

Gambar 4.7 *Form Login Admin*

Gambar 4.7 merupakan tampilan untuk dapat *login* ke dalam sistem, dengan cara menginputkan *username* dan *password* yang telah ada di *database*.

b. Berhasil Login



Gambar 4.8 Top Up yang keluar ketika login berhasil

Pada gambar 4.8 merupakan tampilan top up yang keluar ketika login yang dilakukan berhasil. Kemudian akan ditampilkan menu utama secara otomatis

c. Menu Utama



Gambar 4.9 Menu Utama

Pada gambar 4.9 merupakan tampilan menu utama yang terlihat setelah melakukan proses login.

d. *Tampilan Data Peminjaman Barang*

[Home](#)

[Data Peminjaman Barang](#)

[Pinjam Barang](#)

[Pengembalian Barang](#)

[Data Pengembalian Barang](#)

[Tentang](#)

[Logout](#)

Data Peminjaman Barang!

Show

10

 entries

Search:

No	Nama Peminjam	Kode Peminjaman	Jabatan	Status	Nama Barang Yang Dipinjam	Tujuan Peminjaman	tanggal Peminjaman	Jam Peminjaman	Jumlah barang yang dipinjam	Jenis Kelamin Peminjam	Status	Opsi
1	Suanja	19409308	Mahasiswa Jurusan ILKOM	Belum dikembalikan	Laptop	Sarana Perkuliahan	2016-10-31	09:00:00	1	Laki-Laki	Belum dikembalikan	Hapus
2	Luhde	94222041	Mahasiswa Jurusan ILKOM	Belum dikembalikan	Proyektor Samsung	Sarana Perkuliahan	2016-12-02	09:00:00	2	Perempuan	Belum dikembalikan	Hapus
3	satira	47773465	Mahasiswa Jurusan ILKOM	Belum dikembalikan	HP	Diluar Perkuliahan	2016-12-02	09:00:00	2	Laki-Laki	Belum dikembalikan	Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous

1

Next

Jika ingin di Cetak semua data yang ada di tabel dengan berbentuk kertas, silahkan klik di bawah ini.

Cetak

Gambar 4.10 *Tampilan Data Peminjaman Barang*

Gambar 4.10 merupakan tampilan data peminjaman barang. Semua kegiatan peminjaman barang yang telah dilakukan ditampilkan dan dapat dicetak dengan format PDF.

e. Tampilan Menu Pinjam Barang

[Home](#)
[Data Peminjaman Barang](#)
[Pinjam Barang](#)
[Pengembalian Barang](#)
[Data Pengembalian Barang](#)
[Tentang](#)
[Logout](#)

Silahkan anda mengisi data dengan benar, sesuai dengan data anda sendiri.

Nama Peminjam

Kode Peminjaman

Copy kode anda di bawah ini
71250988

Jabatan

Pilih Jabatan Peminjam

Status Peminjam

Pilih Status Peminjam

Nama Barang Yang Dipinjam

Tujuan untuk meminjam barang

Pilih Tujuan

Hari/Tanggal Peminjaman

Jam Peminjaman

Jumlah Barang Yang dipinjam

Jenis Kelamin

Pilih Jenis Kelamin

Status

Belum dikembalikan

Pinjam

Gambar 4.11 Tampilan Menu Pinjam Barang

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu peminjaman barang. Admin bertugas *menginputkan* data data dari peminjam barang. Ketika semua data sudah dilengkapi maka admin menyimpan data tersebut dengan menekan button ‘Pinjam’, secara otomatis data akan tersimpan kedalam database dan dapat ditampilkan pada menu data peminjaman barang.

f. Form Pengembalian Barang

Gambar 4.12 Menu Pengembalian Barang

Gambar diatas merupakan tampilan dari menu pengembalian barang. Admin bertugas *menginputkan* data data peminjaman barang seperti kode peminjaman, nama dan data data lainnya yang diperlukan. Ketika semua data sudah dilengkapi maka admin melakukan proses pengembalian dengan menekan button ‘Kembalikan’.

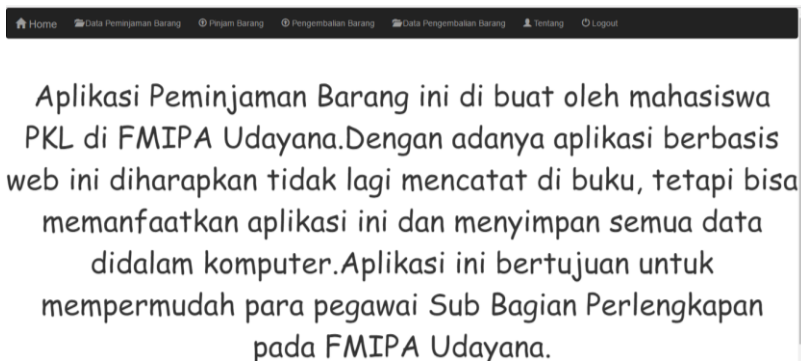
g. Data Pengembalian Barang

No	Kode Verifikasi Pengembalian Barang	Nama Pengembali	Jabatan	Status	Nama barang yang dikembalikan	Tanggal pengembalian barang	Jam pengembalian barang	Jumlah barang yang dikembalikan	Status
No data available in table									

Gambar 4.13 Data Pengembalian Barang

Gambar 4.13 merupakan *form* untuk melihat data pengembalian barang, semua data pengembalian barang akan ditampilkan.

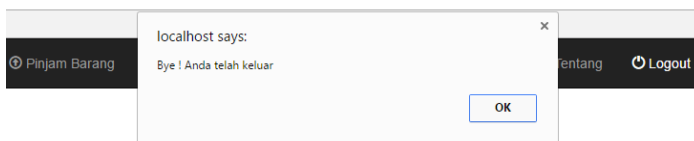
h. Tentang



Gambar 4.14 Form Tentang

Gambar 4.14 merupakan *form* menampilkan sedikit ulasan mengenai sistem dan pembuat sistem peminjaman barang FMIPA.

i. Log Out



Gambar 4.15 Logout

Tampilan diatas merupakan top up ketika admin berhasil logout.

4.6 Pengujian Sistem

Setelah proses implementasi dilakukan maka dilakukan pengujian pada sistem. Dalam kasus ini pengujian sistem dilakukan dengan metode BlackBox.

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Sistem Dengan Metode Black Box

No	Skenario	Keluaran	Hasil	Kesimpulan
----	----------	----------	-------	------------

1	Admin login ke sistem	Sistem menerima dan menampilkan data	Sesuai dengan harapan	VALID
2	Admin melihat data peminjaman barang	Sistem menerima dan menampilkan data data peminjaman barang	Sesuai dengan harapan	VALID
3	Admin melakukan proses peminjaman barang	Sistem menerima dan menyimpan data peminjaman barang pada database	Sesuai dengan harapan	VALID
4	Admin melakukan proses pengembalian barang	Sistem menampilkan data-data untuk dilengkapi admin dan pengembalian dapat dilakukan	Sesuai dengan harapan	VALID
5	Data pengembalian barang	Sistem menampilkan form data pengembalian barang yang sudah dilakukan oleh sistem	Sesuai dengan harapan	VALID

6	Tentang	Sistem menampilkan deskripsi mengenai sistem dan manfaat dari sistem	Sesuai dengan harapan	VALID
7	Admin melakukan logout	Sistem keluar dan tidak menampilkan Sistem Informasi	Sesuai dengan harapan	VALID

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan praktek kerja lapangan di Fakultas MIPA, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan yaitu penulis dapat merancang sistem informasi sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan dan mengimplementasikannya menjadi suatu sistem informasi yang dapat digunakan untuk melakukan proses manajemen peminjaman dan pengembalian barang di Fakultas MIPA Universitas Udayana. Sehingga sistem informasi yang telah dirancang ini dapat mempermudah Sub Bagian Perlengkapan Fakultas MIPA dalam melakukan proses transaksi peminjaman dan pengembalian barang di Fakultas MIPA Universitas Udayana.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang dilakukan, adapun saran terkait hasil perancangan Sistem Informasi Peminjaman Barang Fakultas MIPA Universitas Udayana ini adalah memperbaharui desain tampilan sistem supaya lebih nyaman dilihat user. Karena sistem informasi yang dirancang pada saat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini masih dengan desain yang sangat simple. Dan menambahkan *fitur-fitur* baru untuk memudahkan *administrator*.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi Santika. Konsep dasar uml. <http://santika.ilearning.me/2-2-1-konsep-dasaruml-unified-modeling-language/>. Diakses tanggal 2 Mei 2016

DOSEN PENDIDIKAN.12 Pengertian Sistem dan Fungsi Sistem Informasi Menurut Para Ahli. www.dosenpendidikan.com/12-pengertian-dan-fungsi-sisteminformasi-menurut-para-ahli/ . Diakses tanggal 2 Mei 2016

Kompasiana. Pengertian SI (Sistem Informasi). http://www.kompasiana.com/dimasosd/pengertian-si-sisteminformasi_55291077f17e6126268b48b6. Diakses tanggal 2 Mei 2016

AgusDar.com. Metode Pengembangan Sistem Waterfall. <https://agusdar.wordpress.com/2013/04/13/metode-pengembangan-sistemwaterfall/> . Diakses tanggal 2 Mei 2016

ttaufikhidayat.com. ERD(Entity Relationship Diagram). [http://www.ttaufikhidayat.com/berita64-ERD\(Entity-Relationship-Diagram\).html](http://www.ttaufikhidayat.com/berita64-ERD(Entity-Relationship-Diagram).html) . Diakses tanggal 2 Mei 2016

LAMPIRAN

Lampiran 1. Form aktivitas harian

AKTIVITAS HARIAN PKL

Nama : Gede Surya Adisuguna
NIM : 130805029
Lokasi PKL : Fakultas MIPA Univ. Udayana
Waktu Pelaksanaan : 05 September 2016 - 25 November 2016

**Nama Petanggung
jawab/lembaga** :
Tanggal :
Lokasi :
Aktivitas :
Keterangan :

No.	Nama Petanggung jawab/lembaga	Pelaksanaan PKL		Keterangan
		Tanggal	Lokasi	
1	I Made Darmaja	05-09-2016	FMPA	Pembagian tugas-tugas kerja dan pengisian buku-tugasan tempat PKL
2	I Made Darmaja	06-09-2016	FMPA	Libur Hari Raya Penampahan Galungan
3	I Made Darmaja	07-09-2016	FMPA	Libur Hari Raya Galungan
4	I Made Darmaja	08-09-2016	FMPA	Libur Hari Raya Wawidhan Galungan
5	Kabid Perencanaan	09-09-2016	MIPA	Input data
6	Libur	10-09-2016	Libur	
7	Libur	11-09-2016	Libur	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PG, Fakultas Ilmuwanias MIPA, Universitas Udayana

55

8	I Made Damaja	12-09-2016	Libur	Libur Idul Adha	
9	Kasubag Perlengkapan	13-09-2016	MIIPA	Mengirim berkas dan surat	
10	Kasubag Perlengkapan	14-09-2016	FMIPA	Mengurus dokumen dan administrasi peminjaman barang di FMIPA	
11	Kasubag Perlengkapan	15-09-2016	FMIPA	Input data perlengkapan	
12	Libur Hari Raya	16-09-2016	Libur Hari Raya	Libur Hari Raya	
13	Libur Hari Raya	17-09-2016	Libur Hari Raya	Libur Hari Raya Kuningan	
14	Libur	18-09-2016	Libur	Libur	
15	Kasubag Perlengkapan	19-09-2016	FMIPA	Konsultasi judul dan system yang akan dibuat	
16	Kasubag Perlengkapan	20-09-2016	FMIPA	Membuat rancangan awal sistem	
17	Kasubag Perlengkapan	21-09-2016	FMIPA	Membuat rancangan awal sistem	
18	Kasubag perlengkapan	22-09-2016	FMIPA	Konsultasi dengan kasubag perlengkapan mengenal rancangan sistem yang akan dibuat	

19	Kasubag Perencanaan	23-09-2016	FMIPA	Membuat rancangan database sistem	
20	Libur	24-09-2016	Libur	Libur	
21	Libur	25-09-2016	Libur	Libur	
22	Kasubag Perencanaan	26-09-2016	FMIPA	Membuat desain dari sistem	
23	Kasubag Perencanaan	27-09-2016	FMIPA	Melanjutkan membuat desain dari sistem	
24	Kasubag Perencanaan	28-09-2016	FMIPA	Tahap pembuatan sistem dengan bahasa pemrograman	
25	Kasubag Perencanaan	29-09-2016	FMIPA	Melanjutkan pembuatan sistem & tampilan dari sistem	
26	KTU	30-09-2016	FMIPA	Membuat desain kartu ucapan	
27	Libur	01-10-2016	Libur	Libur	
28	Libur	02-10-2016	Libur	Libur	
29	Kasubag Perencanaan	03-10-2016	FMIPA	Mendaftar inventaris ke Jurusan kimia & melanjutkan pengerjaan sistem pencatatan	

				barang	
30	Kasubag Perengkapan	04-10-2016	FMIPA	Membuat surat permohonan barang dan melanjutkan mengerjakan sistem pencatatan barang	
31	Kasubag Perengkapan	05-10-2016	FMIPA	melanjutkan mengerjakan sistem pencatatan barang dan membuat surat bukti penerimaan barang	
32	Kasubag Perengkapan	06-10-2016	FMIPA	membuat gambar desain sistem	
33	Kasubag Perengkapan	07-10-2016	FMIPA	Melanjutkan membuat sistem & cek inventaris perengkapan	
34	Libur	08-10-2016	Libur	Libur	
35	Libur	09-10-2016	Libur	Libur	
36	Wayan Wentien	10-10-2016	FMIPA	Mendata perengkapan di FMIPA dan melanjutkan sistem	
37	Wayan Wentien	11-10-2016	FMIPA	Input data perengkapan baru di FMIPA dan membuat surat penerimaan barang	
38	Kasubag Perengkapan	12-10-2016	FMIPA	Konsultasi penambahan sub menu pada sistem penerimaan barang	
39	Kasubag Perengkapan	13-10-2016	FMIPA	Mencari data-data perengkapan yang tersedia di FMIPA	

40	Kasubag Perencanaan	14-10-2016	FMIPA	Melanjutkan pengerjaan sistem peninjauan barang & input data peninjauan barang	
41	Libur	15-10-2016	Libur	Libur	
42	Libur	16-10-2016	Libur	Libur	
43	Kasubag perencanaan	17-10-2016	FMIPA	Mencari data data yang diperlukan untuk sistem peninjauan barang	
44	Kasubag perencanaan	18-10-2016	FMIPA	Merakit PC dan instalasi software	
45	Kasubag Akademik	19-10-2016	FMIPA	Merakit PC dan instalasi software	
46	Kasubag Akademik	20-10-2016	FMIPA	Mengecap kertas double folio bergaris untuk digunakan mahasiswa UAS	
47	Kasubag Akademik	21-10-2016	FMIPA	Mengecap kertas double folio bergaris untuk digunakan mahasiswa UAS	
48	Libur	22-10-2016	Libur	Libur	
49	Libur	23-10-2016	Libur	Libur	
50	Kasubag perencanaan	24-10-2016	FMIPA	Melanjutkan sistem peninjauan barang dan cap kertas double folio	

51	Kasubag perlengkapan	25-10-2016	FMIPA	Melanjutkan sistem peninjauan barang dan cap kertas double folio	
52		26-10-2016			
53		27-10-2016			
54		28-10-2016			
55	Libur	29-10-2016	Libur	Libur	
56	Libur	30-10-2016	Libur	Libur	
57	Kasubag perlengkapan	31-10-2016	FMIPA	Melanjutkan sistem peninjauan barang dan cap kertas ujian	
58	Kasubag perlengkapan	01-11-2016	FMIPA	Menambahkan sub menu pada sistem peninjauan barang	
59	Kasubag perlengkapan	02-11-2016	FMIPA	Input data barang	
60	Kasubag Perlengkapan	03-11-2016	FMIPA	Cek kelengkapan barang pengadaan baru dan input data barang	
61	Kasubag Perlengkapan	04-11-2016	FMIPA	Modifikasi sistem peninjauan barang sesuai keinginan Kasubag perlengkapan	

62	Libur	05-11-2016	Libur	Libur	
63	Libur	06-11-2016	Libur	Libur	
64		07-11-2016			
65	Kasubag pertengakapan	08-11-2016	FMIPA	Input data dan perbaikan PC	
66	I Wayan Wenten	09-11-2016	FMIPA	Pembuatan laporan piñian barang dan penerimaan pengadaan baru	
67	Kasubag Akademik	10-11-2016	FMIPA	Pengecepan kertas ujian	
68	Kasubag Akademik	11-11-2016	FMIPA	Pengecepan kertas ujian	
69	Libur	12-11-2016	Libur	Libur	
70	Libur	13-11-2016	Libur	Libur	
71		14-11-2016			
72	Kasubag pertengakapan	15-11-2016	FMIPA	Instalasi PC	

62	Libur	05-11-2016	Libur	Libur	
63	Libur	06-11-2016	Libur	Libur	
64		07-11-2016			
65	Kasubag perlengkapan	08-11-2016	FMIPA	Input data dan perbaikan PC	
66	I Wayan Wenten	09-11-2016	FMIPA	Pembuatan laporan pinjam barang dan penerimaan pengسادan baru	
67	Kasubag Akademik	10-11-2016	FMIPA	Pengecepan kertas ujian	
68	Kasubag Akademik	11-11-2016	FMIPA	Pengecepan kertas ujian	
69	Libur	12-11-2016	Libur	Libur	
70	Libur	13-11-2016	Libur	Libur	
71		14-11-2016			
72	Kasubag perlengkapan	15-11-2016	FMIPA	Instalisasi PC	

Jumarta, 7 Desember 2016

Pembimbing Lapangan,

192405

Влад. Ушаков 57704411

NIP: 196204101987102001