



**PROPOSAL PROYEK AKHIR**

**SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN MAHASISWA  
BARU JALUR REGULER PADA AKADEMI  
KOMUNITAS NEGERI LAMONGAN BERBASIS WEB**

**FATCHUR BENY ADI SAPUTRA**

**NRP. 2103157048**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**

**2016**

## **A. JUDUL PROYEK AKHIR**

Judul proyek akhir ini adalah Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Jalur Reguler Akademi Komunitas Negeri Lamongan Berbasis Web.

## **B. PENDAHULUAN**

Perkembangan dibidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini sangat dirasakan oleh banyak pihak. Mulai dari sektor telekomunikasi, industri bahkan dunia pendidikan. Dapat dilihat dari menjamurnya sistem informasi yang dibuat guna menggantikan sistem lama yang sudah “ketinggalan zaman”. Banyak hal yang melatar belakangi pergeseran kebutuhan tersebut, diantaranya kebutuhan akan akses informasi yang efektif dan efisien. Di bidang pendidikan, dapat terlihat jelas banyak aplikasi dan sistem informasi yang dibuat guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan menunjang pelaksanaan kinerja di bidang pendidikan. Sistem informasi yang dilirik dan menjadi sebuah kebutuhan dibidang pendidikan selain sistem informasi manajemen diantaranya adalah sistem informasi penerimaan siswa baru, sistem informasi akademik dan masih banyak sistem informasi yang berkaitan dengan infrastruktur pendukung dalam dunia pendidikan.

Tidak semua instansi pendidikan menerapkan sistem informasi dalam penyelenggaraan kegiataanya. Salah satu instansi pendidikan yang menjadikan “wajib” dalam penerapan sistem informasi diantaranya adalah instansi pendidikan tingkat perguruan tinggi. Hal ini menjadi salah satu kebutuhan bagi setiap perguruan tinggi dalam penyelenggaraan kegiatan. Pada instansi pendidikan sekelas perguruan tinggi sistem informasi penerimaan siswa baru sangat dibutuhkan dalam memudahkan kegiatan seleksi mahasiswa baru. Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan siswa dapat melakukan pendaftaran pada perguruan tinggi yang diinginkan tanpa perlu mengunjungi perguruan tinggi yang bersangkutan. Tidak hanya itu, dengan sistem informasi tersebut siswa dapat memantau informasi seputar seleksi penerimaan mahasiswa baru secara real time cukup dengan mengunjungi website sistem penerimaan mahasiswa baru tersebut melalui personal komputer maupun gadget (*responsive*).

Akademi Komunitas Negeri Lamongan merupakan salah satu perguruan tinggi negeri di kabupaten lamongan. AKNELA menyelenggarakan pendidikan Diploma 2 bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan konsentrasi bidang studi Diploma 2 Teknik Informatika dan Diploma 2 Teknik Multimedia Broadcasting. Dengan minat pendaftar yang selalu meningkat di setiap tahunnya Akademi Komunitas Negeri Lamongan memiliki kendala dalam melaksanakan penerimaan mahasiswa baru yang masih menggunakan sistem manual dalam hal ini mulai dari pengisian form pendaftaran yang mewajibkan calon mahasiswa baru untuk datang ke kantor hanya untuk melakukan pengisian form pendaftaran. Hal ini juga nantinya membuat pihak BAAK juga kesulitan dalam melakukan rekap data dan harus mengentri ulang data pendaftar yang berujung pada efektifitas waktu dan tenaga. Pihak BAAK juga sangat merasakan pentingnya sistem informasi penerimaan siswa baru tersebut, disisi lain sebagai salah satu sistem yang data di dalamnya akan menjadi cikal bakal dari pengembangan sistem-sistem lain.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi sangat diperlukan dalam dunia pendidikan khususnya menyangkut kegiatan penerimaan mahasiswa baru. Sebagai contoh dengan adanya sistem informasi penerimaan mahasiswa baru berbasis web pada Akademi Komunitas Negeri Lamongan. Untuk membuat sebuah aplikasi yang baik, pengolahan data merupakan kunci utama dalam kesuksesan sebuah aplikasi. Dengan pengolahan data yang baik, maka kita dapat dengan mudah mengakses data yang dibutuhkan. Mulai dari memasukkan data (*input*), mengubah data dan menampilkan data (*output*). Sistem informasi ini memiliki fasilitas penyeleksian dan rangking secara otomatis berdasarkan nilai yang di inputkan (Nilai Ijazah, Test tulis dan wawancara), serta daftar ulang untuk mahasiswa yang telah diterima.

### **C. PERUMUSAN DAN BATASAN MASALAH**

Berdasarkan paparan uraian di atas, dapat rumusan masalah yang dapat disimpulkan yakni :

1. Sistem penerimaan mahasiswa baru pada Akademi Komunitas Negeri Lamongan masih diselenggarakan secara manual dan cukup menyulitkan pihak BAAK dalam memonitoring pendaftaran.
2. Proses seleksi yang dilakukan dalam penerimaan mahasiswa baru masih manual yakni pembobotan nilai Danun dan tes yang dihitung secara excel.
3. Sistem daftar ulang bagi mahasiswa baru yang diterima di Akademi Komunitas Negeir Lamongan masih diselenggarakan secara manual sehingga menyulitkan pihak BAAK dalam memonitoring mahasiswa baru dalam proses daftar ulang.

Agar lingkup pembahasan pada pembuatan sistem informasi ini tidak meluas maka akan dibatasi masalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi yang dibuat didasarkan pada data yang diperoleh melalui proses studi kasus langsung pada Akademi Komunitas Negeri Lamongan.
2. Fasilitas yang ada pada sistem terbagi menjadi 3 komponen utama, yaitu:
  - a. Pendaftaran
  - b. Proses Seleksi
  - c. Daftar Ulang

Proses seleksi tidak termasuk sistem tes (tuliskan/online, wawancara), untuk sistem daftar ulang belum terintegrasi dengan pembayaran melalui bank selain itu detail setiap komponen tidak akan dibahas lebih lanjut karena sistem ini hanya fokus pada kegiatan administrasi yang terkait dengan pendataan dan penilaian.

3. Pembuatan sistem menggunakan *Framework Yii* dengan database *MySQL*

## **D. TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. XAMPP 1.7**

XAMPP merupakan singkatan dari **X** (empat system operasi apapun), *Apache*, **MySQL**, **PHP**, *Perl*. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache* (*web server*), *MySQL* (*database*), *PHP* (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *phpMyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya.

## 2. Bahasa Pemrograman PHP 5

Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. PHP dapat dijalankan pada berbagai macam *Operating System* (OS), misalnya *Windows*, *Linux* dan *Mac OS*. Selain *Apache*, PHP juga mendukung beberapa *web server* lain, misalnya *Microsoft IIS*, *Caudium*, *PWS* dan lain-lain. PHP dapat memanfaatkan *database* untuk menghasilkan halaman web yang dinamis. Sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen *Database Oracle*, *Microsoft Acces*, *Interbase*, *d-Base*, *PostgreSQL* dan sebagainya. Hingga kini PHP sudah berkembang hingga versi ke 5. PHP 5 mendukung penuh *Object Oriented Programing* (OOP), integrasi XML, mendukung semua ekstensi terbaru MySQL, pengembangan *web services* dengan SOAP dan REST, serta ratusan peningkatan kemampuan lainnya dibandingkan versi sebelumnya. Sama dengan *web server* lainnya PHP juga bersifat *open source* sehingga setiap orang dapat menggunakannya dengan gratis.

## 3. Framework Yii

Yii adalah framework (kerangka kerja) PHP berbasis-komponen, berkinerja tinggi untuk pengembangan aplikasi Web berskala-besar. Yii menyediakan reusability maksimum dalam pemrograman Web dan mampu meningkatkan kecepatan pengembangan secara signifikan. Nama Yii (dieja sebagai /i:/) singkatan dari "Yes It Is."

Yii merupakan *framework* PHP dengan model MVC (*Model*, *View*, *Controller*) yang digunakan untuk membangun website dinamis dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. *Model View Controller* merupakan suatu konsep yang cukup populer dalam pembangunan aplikasi web. Berawal pada bahasa pemrograman *Small Talk*, MVC memisahkan pengembangan sebuah aplikasi seperti manipulasi data, user interface dan bagian yang menjadi kontrol aplikasi. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu:

- a. *View*, merupakan bagian yang menangani *presentassion logic*. Pada suatu aplikasi web bagian ini biasanya berupa file *template* HTML, yang diatur oleh controller. *View* berfungsi untuk menerima dan mempresentasikan data kepada user. Bagian ini tidak memiliki akses langsung terhadap bagian model.
- b. *Model*, biasanya berhubungan langsung dengan *database* untuk memanipulasi data (*insert, update, delete, search*), menangani validasi dari bagian *controller*, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.
- c. *Controller*, merupakan bagian yang mengatur hubungan antara bagian *model* dan bagian *view*. *Controller* berfungsi untuk menerima *request* dan dari *user* kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

#### 4. CSS Bootrsap

Bootstrap adalah platform baru yang dikembangkan tim twitter. Pertama kali muncul pada ajang hackweek dan kini sudah mulai penyempurnaan. Platform ini hanya menggunakan sedikit coding CSS dan JavaScript namun tetap bisa membuat website yang powerfull mengikuti perkembangan browser. Website yang menggunakan bootstrap akan menjadi website yang fleksibel, nyaman dan tentu saja cepat. Bootstrap juga memudahkan pengaturan website bagi mereka yang kurang mahir coding atau tidak punya waktu banyak.

Sekumpulan javascript dan CSS yang dibutuhkan untuk banyak sekali widget ada dalam satu file yang terus di update oleh pengembang. Pemilik website tidak akan lagi disibukkan dengan pengaturan css atau javascript berlebihan.

Mereka hanya perlu menentukan gadget atau elemen apa yang ingin ditampilkan dalam bentuk HTML standart bootstrap yang sangat simple. Misalkan dulu untuk menambahkan menubar di blogspot, maka Anda perlu menyisipkan file CSS, HTML bahkan JavaScript untuk effect tertentu. Kemudian ketika Anda ingin menambahkan dropdown menu, maka per widget, paling tidak Anda butuh menambahkan CSS dan HTML lagi. Belum lagi jika ingin lebih menarik akan dibutuhkan javascript tambahan.

Begitu seterusnya setiap penambahan widget selalu dibutuhkan banyak kode, Tapi setelah instalasi bootstrap, Anda hanya perlu menambahkan kode HTML nya saja

## 5. Database MySQL

Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) pada tahun 1986. MySQL adalah sebuah sistem manajemen *database* yang bersifat *open source*. MySQL adalah pasangan serasi dari PHP. MySQL dibuat dan dikembangkan oleh MySQL AB yang berada di Swedia. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengolah *database* beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*. MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *at relational*. Artinya data-data yang dikelola dalam database akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat. MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah *Structured Query Language* (SQL) untuk mengelola *database* yang ada di dalamnya.

## 6. Sublime Text 3

Sublime Text adalah teks editor berbasis Python, sebuah teks editor yang elegan, kaya akan fitur, cross-platform, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan pengembang, penulis, dan desainer. Para programmer biasanya menggunakan sublime Text untuk menyunting source code yang sedang ia kerjakan.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang dimiliki Sublime Text:

- ❖ Multi Platform

Kelebihan pertama dari Sublime Text adalah software ini tersedia dalam berbagai platform sistem operasi, antara lain Windows, Linux dan MacOS.

❖ Plugin

Plugin-nya sangat beragam, sehingga bisa memudahkan programmer dalam mengembangkan software-nya.

❖ Tema dan color scheme yang bervariasi.

Anda bahkan bisa membuatnya sendiri atau mendownloadnya secara terpisah.

❖ Membuka File Besar.

Sublime Text mampu membuka dan mengedit sebuah file teks yang sangat besar tanpa masalah.

❖ Drag & Drop.

Menyeret dan melepas file teks ke dalam editor akan membuka tab baru secara otomatis. Anda juga bisa menentukan lokasi tab pada saat menyeret file teks tersebut.

❖ Membuka banyak dokumen sekaligus ke dalam tab baru

❖ Editor Sublime Text yang terpisah bisa di jadikan sebagai tab  
Editor Sublime Text pada jendela terpisah bisa jadikan sebagai tab baru dengan cara di seret. Tampilan jendela dapat dibagi baik secara vertikal maupun horizontal.

## 7. SYBASE POWERDESIGNER 15

Sybase Power Designer 15 merupakan tool pemodelan yang dikeluarkan oleh Sybase untuk membangun sebuah sistem informasi yang cepat, terstruktur dan efektif. Sybase Power Designer mendukung beberapa pemodelan sebagai berikut:

- *Requirement Management*
- *Business Process*
- *Data Modelling*
- *XML Modelling*
- *Application Modelling dengan UML*



- *Information Liquidity Modelling*
- *Integrated Modelling*

Power Designer dirancang sedemikian rupa untuk melakukan pemodelan data (*Data Modeling*) untuk kemudian akan digunakan untuk perancangan Basis Data.

## **E. TUJUAN PROYEK AKHIR**

Adapun tujuan proyek akhir ini adalah merancang sebuah aplikasi berbasis web sebagai media atau sarana informasi pendaftaran mahasiswa baru (PMB) khususnya di Akademi Komunitas Negeri Lamongan guna efektifitas kegiatan penerimaan mahasiswa baru. Tidak hanya itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai persyaratan pendaftaran mahasiswa baru Akademi Komunitas Negeri Lamongan.

Pada aplikasi ini juga memberikan kemudahan pada pihak BAAK dalam penilaian dan ranking nilai calon mahasiswa baru berdasarkan nilai Danun, piagam, nilai tes tulis dan wawancara. Dengan begitu pekerjaan pihak BAAK dapat lebih efektif dan efisien dalam mengelola data. Selain itu pada aplikasi ini juga dilengkapi dengan aplikasi daftar ulang yang nantinya akan digunakan oleh mahasiswa baru yang diterima guna verifikasi data dan administrasi lainnya.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini pelayanan yang berhubungan dengan pendaftaran mahasiswa baru mulai dari proses pendaftaran, seleksi dan daftar ulang dapat lebih efektif dan efisien. Aplikasi ini juga nantinya dapat menjadi bahan untuk pengembangan aplikasi lain yang nantinya dapat meningkatkan pelayanan terhadap mahasiswa.

## **F. KONTRIBUSI PROYEK AKHIR**

Dalam pembuatan proyek akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi instansi pendidikan khususnya Akademi Komunitas Negeri Lamongan dalam memberikan pelayanan yang terbaik bagi para masyarakat khususnya calon mahasiswa yang ingin mendaftar di AKNELA. Adapun kontribusi yang diharapkan dari proyek akhir ini adalah :

1. Bagi Instansi terkait, sebagai bahan kajian dalam melakukan rekayasa perangkat lunak yang masih relevan.
2. Bagi Instansi Pendidikan, untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pada pelaksanaan Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB).
3. Memberikan kemudahan bagi calon mahasiswa baru dalam melakukan pendaftaran serta memperoleh informasi seputar penerimaan mahasiswa baru secara mudah, cepat, dan tepat. Dengan demikian pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru dapat berjalan secara maksimal.

## **G. METODE PROYEK AKHIR**

Adapun metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

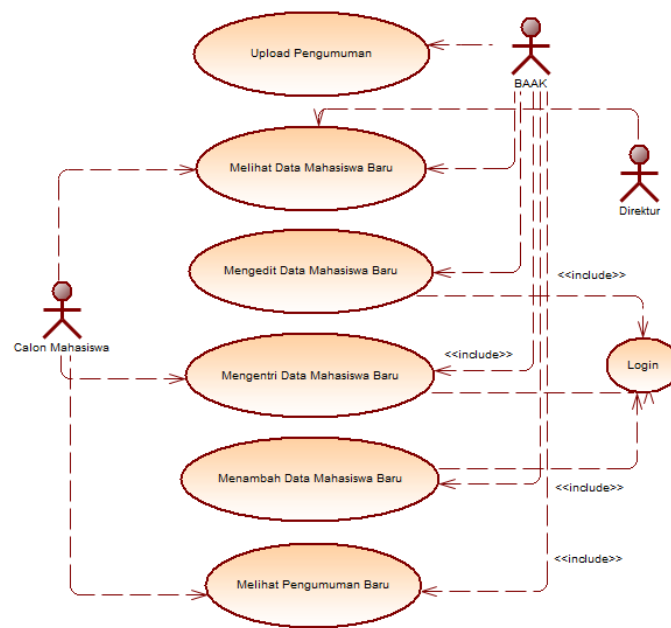
### **1. Analisa Sistem**

Dalam Perancangan sistem informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru perlu adanya perancangan sistem untuk mengawalinya. Perancangan sistem ini bertujuan untuk menentukan bagaimana sistem akan berjalan, proses apa saja yang terjadi dalam sistem tersebut, bagaimana proses tersebut saling berkaitan serta apa hasil dari pada sistem tersebut.

### **2. Perancangan Sistem**

#### **a. Use Case Diagram**

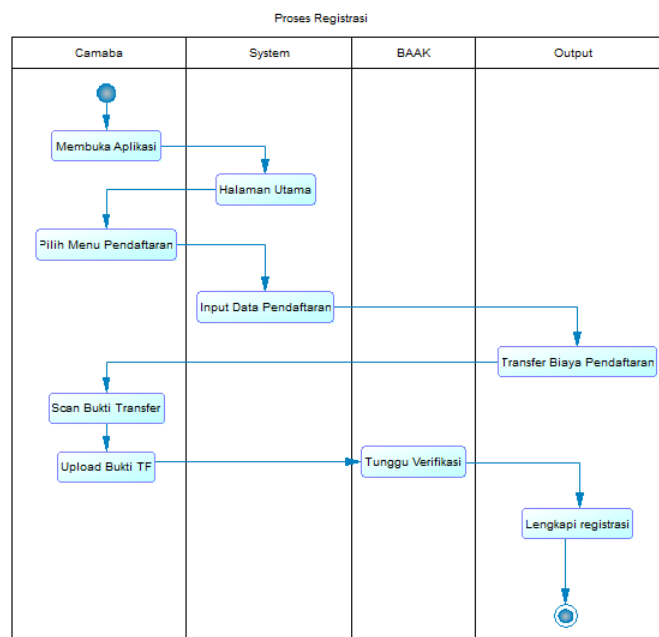
*Use case diagram* merupakan sebuah kerangka yang menggambarkan secara ringkas siapa saja yang menggunakan sistem tersebut serta apa saja yang dapat dilakukan oleh user penggunaannya. Pada *Use Case Diagram* tidak dijelaskan secara detail tentang proses dari masing-masing aktifitas pada aplikasi, namun hanya memberikan gambaran singkat mengenai hubungan antara *usecase*, aktor dan sistem. Melalui *Use Case Diagram* dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem.



**Gambar 1. Use Case Diagram**

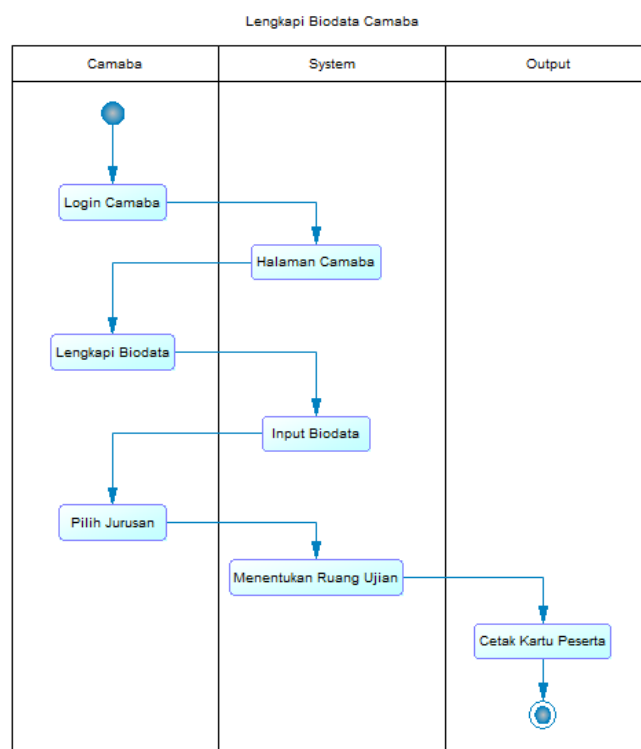
## b. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktifitas yang terjadi pada sebuah sistem atau proses bisnis. Dalam sistem informasi penerimaan mahasiswa baru AKNELA terdapat beberapa aktifitas yang terjadi diantaranya :



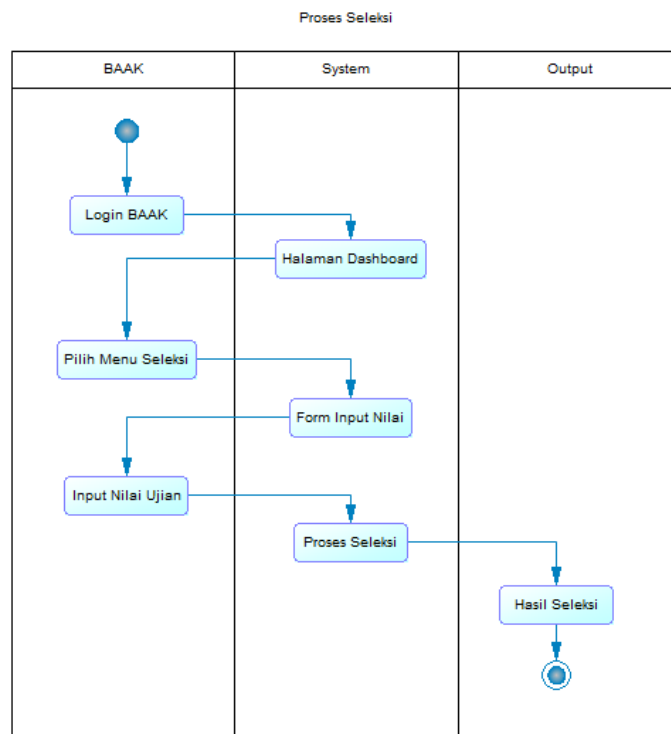
**Gambar 2. Activity Diagram (Proses Registrasi)**

Pada Proses Registrasi calon mahasiswa baru akan dihadapkan dengan halaman utama sistem informasi penerimaan mahasiswa baru, selanjutnya camaba melakukan pendaftaran dengan mengisi form registrasi. Setelah melengkapi form registrasi camaba diharapkan untuk melakukan transfer biaya pendaftaran dan untuk selanjutnya mengunggah bukti transfe. Kemudian petugas BAAK akan melakukan verifikasi pendaftaran dan mengubah status pendaftar dan sistem akan mengirimkan email mengenai konfirmasi pendaftaran sehingga camaba dapat melengkapi biodata pendaftaran.



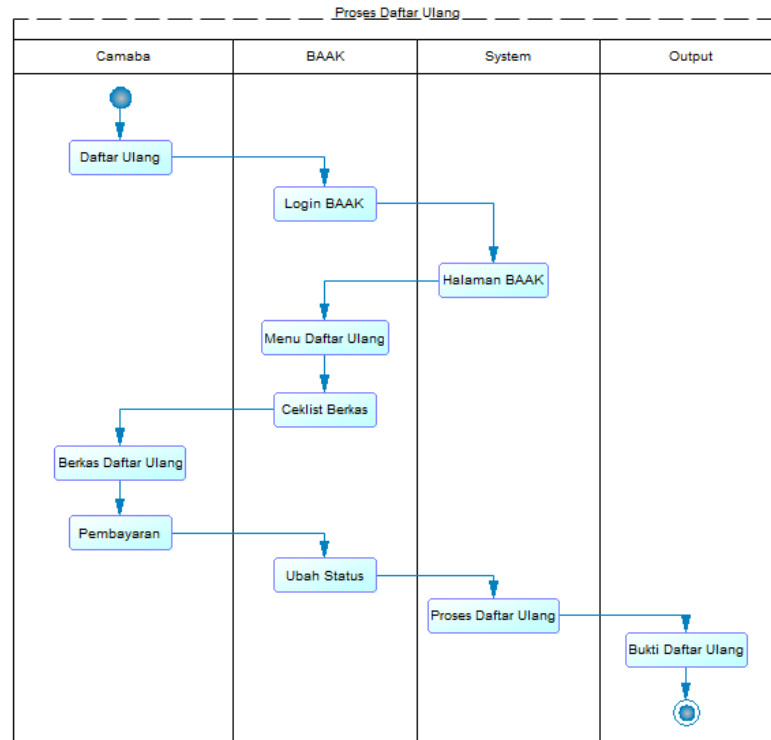
**Gambar 3.** *Activity Diagram* (Proses Isi Biodata)

Pada Proses pengisian biodata, camaba diharapkan untuk melakukan login pada aplikasi pendaftaran untuk elanjutnya melengkapi biodata pendaftaran mulai dari biodata pribadi, orang tua, asal sekolah dan biodata lainnya. Kemudian setelah melengkapi biodata camaba melakukan pemilihan jurusan dan setelah melakukan pemilihan jurusan camaba dapat mencetak kartu peserta yang didalamnya telah ditentukan oleh sistem mengenai ruang ujian tulis dan wawancara untuk selanjutnya mengikuti seleksi.



**Gambar 4.** Activity Diagram (Proses Seleksi)

Berberdah dengan aktifitas pada proses selanjutnya pada proses seleksi ini melibatkan BAAK didalamnya. Pada proses ini BAAK melakukan login pada sistem dan memilih menu seleksi. Pada proses seleksi ini BAAK memasukkan hasil tes tulis dan wawancara ke dalam sistem untuk selanjutnya sistem melakukan penjumlahan terhadap nilai Danun (Matematika, Bhs.Inggris, Bhs.Indonesia), test tulis dan wawancara. Setelah semua nilai di masukkan dan dijumlahkan maka selanjutnya sistem akan menampilkan hasil seleksi untuk selanjutnya di umumkan pada calon mahasiswa.

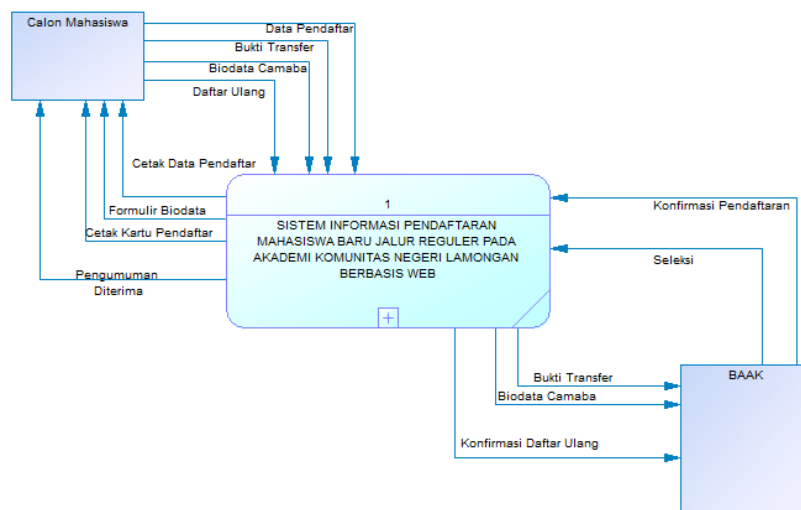


**Gambar 5.** Activity Diagram (Proses Daftar Ulang)

Pada proses Daftar Ulang camaba melakukan daftar ulang dengan menyerahkan beberapa berkas daftar ulang. Selanjutnya BAAK masuk kedalam halaman BAAK untuk melakukan ceklist pada kelengkapan berkas daftar ulang dan pembayaran daftar ulang. Setelah semua kelengkapan berkas dan biaya administrasi dilengkapi maka sistem akan mencetak bukti daftar ulang.

### c. Context Diagram (CD)

Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Dengan menggunakan diagram tersebut, cara kerja dari keseluruhan sistem dapat diketahui. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses dan tidak boleh terdapat store dalam diagram konteks.



**Gambar 6.** *Context Diagram (CD)*

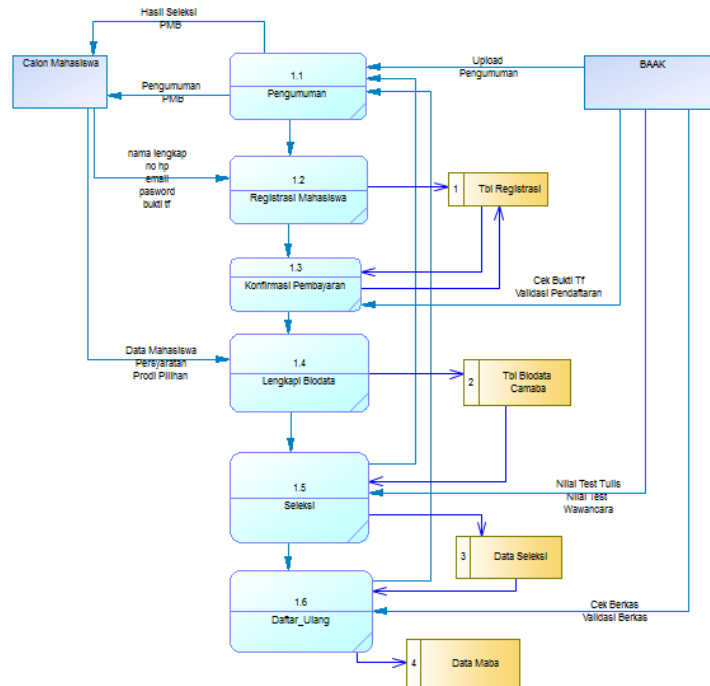
#### **d. Data Flow Diagram (DFD)**

Data *Flow* Diagram (DFD) sistem informasi manajemen ini dibuat dengan menggunakan Power Designer. Pembuatan DFD dikenal dengan istilah Proses Analyst Model (PAM). PAM merupakan fungsional analisis model suatu sistem yang menggambarkan aliran data dari berbagai objek dalam sistem. PAM menunjukkan bagaimana data dikirimkan dan menunjukkan proses penggunaan data.

Proses Analyst Model (PAM) dapat dipergunakan untuk:

- Menganalisa proses suatu sistem
- Menampilkan proses dalam bentuk form model
- Membuat struktur hierarki yang mewakili proses

Berikut merupakan Data Flow Diagram dari sistem yang akan dibangun dan merupakan rancangan sistem dalam proyek akhir ini :



**Gambar 7. Data Flow Diagram (Level 1)**

#### e. Entity Relationship Diagram (ERD)

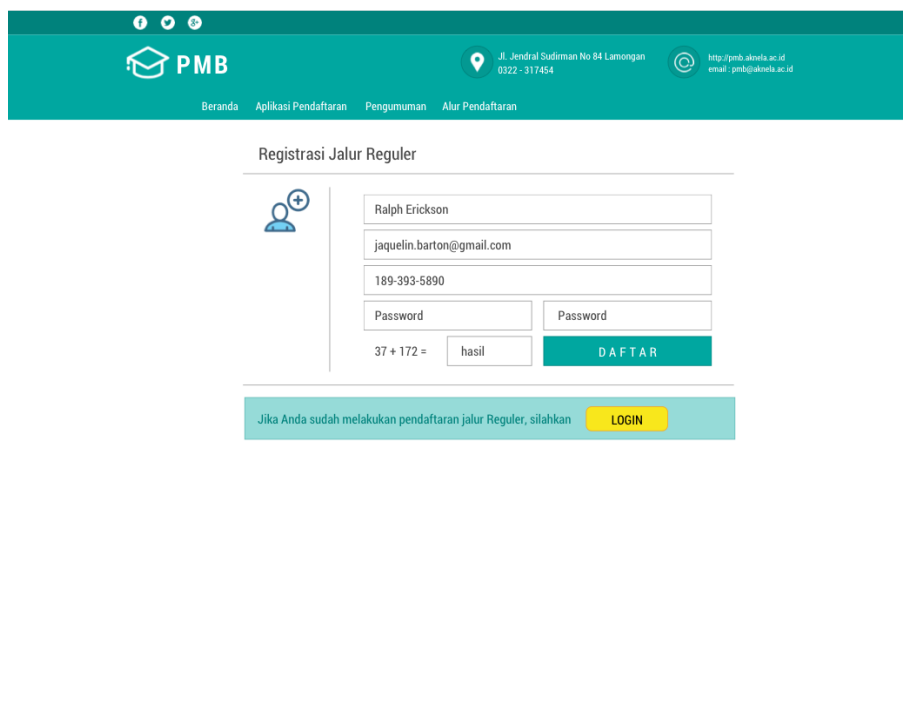
ERD atau Entity Relationship Diagram adalah metode perancangan database yang menggambarkan hubungan antara entity-entity yang terdapat dalam sistem. ERD ini nantinya akan diperlukan dalam implementasi sistem untuk menentukan sistem database yang efektif. Entity Relational Diagram (ERD) dalam sistem informasi akademik ini dibuat dengan bantuan Sybase Power Designer 15. Dalam pembuatan ERD ini, terdapat dua bagian, yaitu Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM). CDM mewakili keseluruhan struktur logical database, dimana sifatnya bebas dari berbagai software atau struktur penyimpanan data.







**Gambar 10.** Halaman Utama WEB PMB



**Gambar 11.** Halaman Registrasi

#### 4. Pengujian dan Analisa Sistem

Setelah melakukan pembuatan perangkat lunak, dilakukan uji coba aplikasi dan analisa sistem informasi yang dihasilkan.

#### 5. Penyusunan Laporan

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan laporan proyek akhir dan melakukan publikasi pada seminar

### H. JADWAL PELAKSANAAN

**Tabel 1.** Jadwal Kegiatan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Bulan																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur																								
2	Perancangan Sistem																								
3	Implementasi Sistem																								
4	Pengujian dan Analisa Sistem																								
5	Penyusunan Laporan																								

### I. PERSONALIA PROYEK AKHIR

#### 1. Mahasiswa

- Nama : Fatchur Beny Adi Saputra
- NRP : 2103157048
- Jurusan : Teknik Informatika
- Program Studi : D3 PJJ AK Teknik Informatika

#### 2. Dosen Pembimbing I

- Nama : Wiratmoko Yuwono,ST, MT
- Golongan Pangkat :
- NIP : 197911212005011003
- Jabatan Fungsional : Dosen

- Jabatan Struktural :
- Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
- Bidang Keahlian :

### 3. Dosen Pembimbing II

- Nama : Ahmad Syauqi Ahsan,S.Kom, MT.
- Golongan Pangkat :
- NIP : 197505302003121001
- Jabatan Fungsional : Dosen
- Jabatan Struktural :
- Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
- Bidang Keahlian :

## J. PERKIRAAN BIAYA PROYEK AKHIR

**Tabel 2.** Perkiraan Biaya Proyek Akhir

No	Komponen	Jumlah	Harga	
			Satuan (Rp)	Total (Rp)
BAHAN				
1.	Kertas A4 HVS 80gr	2 Rim	35.000	70.000
2.	Kertas Bufallo	4 Lembar	1.000	4.000
3.	Cover Mika	4 Lembar	1.000	4.000
4.	Tinta Print	4 Buah	100.000	400.000
5.	CD Dokumentasi	5 Buah	5.000	25.000
OPERASIONAL				
1.	Jilid Softcover	5 Buah	35.000	175.000
2.	Foto Copy	100 Lembar	150	15.000
3.	Internet	7 Bulan	100.000	700.000
4.	Transport	-	-	500.000
TOTAL PENGELUARAN				1.893.000

## **K. DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Hongkiat (2016). *10 PHP Frameworks For Developers – Best Of* (<http://www.hongkiat.com/blog/best-php-frameworks/>, diakses pada 23 April 2016)
- [2]. Mukhlisin, Hafid. 2016. *Membangun Aplikasi Profesional Berbasis Web Menggunakan Yii Framework*. Bandung: Book.