

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
LABORATORIUM MENGGUNAKAN METODE AGILE
DEVELOPMENT**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

HAFIZ ARYAN SIREGAR

12150310904



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2024**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SINGKATAN	ix
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Profil Instansi	7
2.1.1 Sejarah	7
2.1.2 Visi	8
2.1.3 Misi	8
2.1.4 Struktur Organisasi	8
2.2 Pengembangan Sistem Informasi	9
2.3 Manajemen	9
2.4 Manajemen Laboratorium	10
2.5 Laboratorium	10
2.5.1 Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI)	11
2.5.2 Laboratorium Internet (INT)	11
2.5.3 Laboratorium <i>Software Engineering</i> (SE)	12
2.6 SITASI	13
2.7 SmarTA	13
2.8 SIKAPE	14
2.9 SIREPO	15
2.10 Lab SI <i>Website</i>	15
2.11 LABVIS	16

2.12	LARIS	17
2.13	SITARIS SI	17
2.14	Model Pengembangan Sistem	19
2.15	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	20
2.16	Observasi	22
2.17	Wawancara	23
2.18	PHP	23
2.19	Framework	23
2.20	CodeIgniter	24
2.21	Visual Studio Code	24
2.22	Astah	25
2.23	Balsamiq	25
2.24	<i>Database</i>	25
2.25	MariaDB	26
2.26	XAMPP	26
3	METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1	Tahap Perencanaan	27
3.1.1	Identifikasi Masalah	27
3.1.1.1	Observasi	27
3.1.1.2	Wawancara	28
3.1.2	Studi Literatur	28
3.1.3	Menentukan Tujuan dan Manfaat	28
3.1.4	Menentukan Batasan Masalah	28
3.2	Tahap Analisis dan Perancangan	28
3.2.1	Menganalisis SITARIS SI	28
3.2.2	Agile Development	29
3.3	Tahap Implementasi dan Pengujian	29
3.4	Tahap Dokumentasi	29
4	JANGKAAN HASIL	30
4.1	Analisis Sistem Berjalan	30
4.2	Analisis Sistem Usulan	31
4.3	Analisis Kebutuhan Sistem	31
4.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem	31
4.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Sistem	31
4.4	Perancangan	33

4.4.1	Use Case Diagram	33
4.4.2	<i>Activity Diagram</i>	38
4.4.3	<i>Class Diagram</i>	48
4.4.4	Perancangan Database	49
4.4.5	Perancangan Struktur Menu	55
4.4.6	Perancangan <i>Interface</i>	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 2
LAMPIRAN B	HASIL OBSERVASI	B - 1
LAMPIRAN C	DOKUMENTASI WAWANCARA	C - 1
LAMPIRAN D	SOURCE CODE	D - 1

DAFTAR GAMBAR

2.1	Struktur Organisasi Laboratorium (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	9
2.2	Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	11
2.3	Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	12
2.4	Laboratorium <i>Software Engineering</i> (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023) . .	12
2.5	Sistem Informasi Tugas Akhir (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	13
2.6	Sistem Pengecekan Penulisan Tugas Akhir (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	14
2.7	Sistem Kerja Praktek (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	14
2.8	<i>Repository</i> Laboratorium (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	15
2.9	Website Laboratorium Program Studi Sistem Informasi (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	16
2.10	<i>Laboratory Visitor System (LABVIS)</i> (sif.uin-suska.ac.id, 2023) . .	17
2.11	<i>Laboratory Assistant Registration Information System (LARIS)</i> (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	17
2.12	Halaman <i>Login</i>	18
2.13	Halaman Beranda	19
2.14	Halaman Barang <i>Index</i>	19
2.15	<i>Agile Development</i>	20
2.16	Logo PHP	23
2.17	Logo CodeIgniter	24
2.18	Logo Visual Studio Code	25
2.19	Logo Astah	25
2.20	Logo Balsamiq	25
2.21	Logo MariaDB	26
2.22	Logo XAMPP	26
3.1	Metodologi Penelitian	27
4.1	<i>Usecase Diagram</i> Admin	34
4.2	<i>Usecase Diagram</i> Kalab	35
4.3	<i>Usecase Diagram</i> Kaprodi	36
4.4	<i>Usecase Diagram</i> Sekprodi	37
4.5	<i>Usecase Diagram</i> Aslab	38
4.6	<i>Activity Diagram</i> Login	39
4.7	<i>Activity Diagram</i> Tambah Dosen	40

4.8	<i>Activity Diagram</i> Edit Dosen	41
4.9	<i>Activity Diagram</i> Hapus Dosen	42
4.10	<i>Activity Diagram</i> Tambah Mata Kuliah	43
4.11	<i>Activity Diagram</i> Edit Mata Kuliah	44
4.12	<i>Activity Diagram</i> Hapus Mata Kuliah	45
4.13	<i>Activity Diagram</i> Tambah Jadwal	46
4.14	<i>Activity Diagram</i> Edit Jadwal	47
4.15	<i>Activity Diagram</i> Hapus Jadwal	48
4.16	<i>Class Diagram</i> Sistem Manajemen Laboratorium	49
4.17	Struktur Menu Sistem Manajemen Laboratorium	56
4.18	Tampilan Halaman Utama Sistem Manajemen Laboratorium	57
4.19	Tampilan Pilihan Login untuk Sistem Manajemen Laboratorium	58
4.20	Tampilan Kelola Jadwal Laboratorium	58
4.21	Tampilan Tambah Jadwal Laboratorium	59
4.22	Tampilan Kelola Mata Kuliah Laboratorium	59
4.23	Tampilan Kelola Dosen Laboratorium	60
A.1	Hasil Wawancara	A - 2
A.2	Hasil Wawancara	A - 3
A.3	Hasil Wawancara	A - 4
A.4	Hasil Wawancara	A - 5
A.5	Hasil Wawancara	A - 6
A.6	Hasil Wawancara	A - 7
A.7	Hasil Wawancara	A - 8
A.8	Hasil Wawancara	A - 9
A.9	Hasil Wawancara	A - 10
A.10	Hasil Wawancara	A - 11
B.1	Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 1
B.2	Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 1
B.3	Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 2
B.4	Kegiatan Laboratorium	B - 2
B.5	Website Laboratorium Program Studi Sistem Informasi (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 3
B.6	<i>Laboratory Visitor System (LABVIS)</i> (sif.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 3

B.7	<i>Laboratory Assistant Registration Information System (LARIS)</i>	
	(sif.uin-suska.ac.id, 2023)	B - 4
B.8	Disfungsi Fitur Peminjaman Barang	B - 4
B.9	Disfungsi Fitur Peminjaman Ruangan	B - 5
B.10	Disfungsi Pembuatan Kode Barang	B - 5
C.1	BUKTI WAWANCARA	C - 1
D.1	SOURCE CODE SITARIS	D - 1

DAFTAR TABEL

2.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	21
2.3	Deskripsi <i>Activity Diagram</i>	22
2.4	Deskripsi <i>Class Diagram</i>	22
4.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	32
4.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang	32
4.3	Deskripsi Aktor	33
4.4	Tabel Dosen	50
4.5	Tabel Matkul	51
4.6	Tabel Ruangan	53
4.7	Tabel Jadwal	54
4.8	Tabel <i>User</i>	55

DAFTAR SINGKATAN

AYM : Ayam

MKN : Makan

NSI : Nasi

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laboratorium merupakan salah satu fasilitas vital dalam institusi pendidikan yang berperan penting dalam mendukung kegiatan praktikum dan penelitian (La Braca dan Kalman, 2021). Tata kelola laboratorium yang baik menjadi kunci dalam memastikan penggunaan peralatan dan fasilitas secara optimal dan efisien (Warren, 2017). Pengelolaan inventaris yang akurat dan efisien adalah bagian integral dari tata kelola ini, yang bertujuan untuk membangun budaya kualitas dalam pendidikan tinggi (Abrantes, 2020). Dengan tata kelola yang efektif, institusi dapat memastikan bahwa semua sumber daya laboratorium digunakan secara maksimal untuk mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia memiliki Program Studi Sistem Informasi di bawah naungan Fakultas Sains dan Teknologi (UIN Suska Riau, 2023). Program Studi ini dilengkapi dengan fasilitas laboratorium yang menyeluruh untuk mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Ketiga pilar ini berperan sinergis dalam menjadikan UIN Suska Riau sebagai kontributor signifikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kemajuan masyarakat.

Sejak tahun 2002, Program Studi Sistem Informasi telah mengelola tiga laboratorium terpadu di bawah Fakultas Sains dan Teknologi, yaitu Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI), Laboratorium Internet (INT), dan Laboratorium Software Engineering (SE) (lab-si.uin suska.ac.id, 2023). Laboratorium-laboratorium ini berfungsi tidak hanya sebagai sarana praktikum bagi mahasiswa sesuai kurikulum, tetapi juga sebagai pusat kegiatan riset dan inovasi yang memberikan manfaat substansial bagi civitas akademika, termasuk mahasiswa dan dosen.

Laboratorium-laboratorium Program Studi Sistem Informasi dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran mahasiswa dan berbagai kegiatan akademik lainnya (Lampiran B). Untuk memastikan efektivitas dan efisiensi tata kelola laboratorium, dilakukan evaluasi berkala terhadap seluruh aspek fasilitas yang ada (lab-si.uin suska.ac.id, 2023). Tata kelola laboratorium yang baik sangat penting untuk memantau dan mengelola penggunaan peralatan serta fasilitas laboratorium secara optimal sehingga dapat mendukung kegiatan akademik

dan penelitian dengan lebih baik (Dongapure, Choudhari, Yawale, dan Kawalkar, 2024).

Dalam konteks Program Studi Sistem Informasi UIN Suska Riau, tata kelola laboratorium sudah dilakukan dengan beberapa cara yaitu mulai dari pengelolaan inventaris laboratorium sebelumnya dilakukan secara manual, yang mengakibatkan berbagai kendala seperti kesulitan dalam pemantauan dan pengelolaan data inventaris, serta ketidakefisienan dalam pengolahan data. Wild (2021) menunjukkan bahwa pengelolaan inventaris yang tidak efisien dapat menghambat operasional laboratorium. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, laboratorium program studi sistem informasi telah mengimplementasikan sistem informasi inventaris bernama SITARIS SI (Lampiran B). Tata kelola laboratorium dalam hal kunjungan juga sudah diterapkan sistem informasi kunjungan bernama *Laboratory Visitor Information System* yang disingkat (LABVIS) pada tahun 2023 (Lampiran B). Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pemantauan dan pengelolaan kunjungan laboratorium secara efisien. Serta sedang dalam proses pengembangan sebuah sistem informasi pendaftaran asisten laboratorium yang bernama *Laboratory Assistant Registration Information System* yang disingkat (LARIS) (Lampiran B).

Setelah pengembangan SITARIS SI, manajemen tata kelola laboratorium mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan proses manual sebelumnya. Sistem yang baru memungkinkan otomatisasi berbagai proses yang sebelumnya memerlukan penanganan manual yang memakan waktu. Pencatatan inventaris yang dahulu dilakukan dengan pembukuan manual, kini dapat dilakukan secara digital dengan sistem pengkodean otomatis yang akurat. Proses pencatatan pendanaan, pengelolaan barang, efisiensi informasi barang, pemeliharaan, dokumentasi, pemusnahan barang dan peminjaman barang serta ruangan yang sebelumnya membutuhkan pencatatan berulang dan validasi manual, kini dapat dikelola melalui sistem dengan *workflow* yang jelas.

Namun demikian, meskipun SITARIS SI telah berperan penting dalam tata kelola laboratorium, perkembangan teknologi yang pesat dan kebutuhan laboratorium yang semakin kompleks telah memunculkan berbagai tantangan baru. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi meliputi kesalahan dalam pembuatan kode barang (Lampiran B), disfungsi fitur peminjaman barang dan ruangan (Lampiran B), serta ketidaksesuaian format laporan akhir dengan kebutuhan kepala laboratorium (Lampiran B). Keterbatasan ini berdampak signifikan pada efektivitas manajemen laboratorium secara keseluruhan. Kesalahan dalam pembuatan kode barang menyebabkan kesulitan dalam pelacakan dan inventarisasi aset, sementara disfungsi

fitur peminjaman mengakibatkan terhambatnya proses administrasi yang mempengaruhi kelancaran kegiatan praktikum dan penelitian. Selain itu, tidak adanya fitur pengelolaan jadwal laboratorium membuat informasi ketersediaan laboratorium untuk tempat praktikum menjadi tidak *real-time*. Permasalahan-permasalahan ini secara kolektif menjadikan sistem tersebut tidak mampu secara optimal dalam mendukung kebutuhan tata kelola laboratorium.

Dalam pengembangan sistem informasi, berbagai metodologi pengembangan telah diperkenalkan untuk mengatasi tantangan yang timbul, masing-masing dengan kelebihan dan kekurangannya. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah Agile Development, yang telah terbukti efektif dalam menghadapi dinamika dan perubahan kebutuhan pengguna yang cepat. Berbeda dengan metodologi tradisional seperti Waterfall yang bersifat linier dan kurang fleksibel terhadap perubahan, Agile memungkinkan pengembangan sistem secara iteratif dengan penyesuaian terus-menerus berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari pengguna. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan ini sangat cocok untuk pengembangan sistem informasi yang memerlukan fleksibilitas. Misalnya, Tuunanen dkk. (2023) berhasil mengembangkan metode prioritas risiko persyaratan dalam proyek pengembangan sistem informasi dengan pendekatan Agile, sementara Wisnumurti dkk. (2022) membuktikan efektivitas metode ini dalam pengembangan sistem penjualan untuk toko lokal. Selain itu, Galimberti (2021) dan Zhang dkk. (2024) juga menunjukkan keberhasilan implementasi Agile Development dalam lingkungan universitas dan pengembangan arsitektur layanan mikro, yang menyoroti fleksibilitas metode ini dalam berbagai konteks. Meskipun demikian, setiap metodologi pengembangan memiliki kelebihan dan keterbatasannya sendiri. Misalnya, Waterfall lebih cocok untuk proyek dengan persyaratan yang sudah jelas dan tidak berubah, sementara V-Model menekankan pentingnya pengujian pada setiap tahap pengembangan. Namun, kedua metodologi tersebut kurang fleksibel dalam mengakomodasi perubahan yang terjadi di tengah proses. Sementara itu, meskipun DevOps memberikan keunggulan dalam integrasi pengembangan dan operasi secara berkelanjutan, fokusnya lebih pada otomatisasi dan pengelolaan infrastruktur TI, yang berbeda dengan prinsip dasar Agile yang lebih mengutamakan fleksibilitas. Oleh karena itu, Agile Development menjadi pilihan yang tepat dalam pengembangan sistem informasi yang membutuhkan adaptasi cepat, dan kemampuan untuk merespons perubahan secara efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas proyek sistem informasi.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, pengembangan sistem diperlukan un-

tuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas SITARIS SI dalam mendukung tata kelola laboratorium. Pengembangan akan berfokus pada peningkatan efisiensi pengelolaan dengan memperhatikan umpan balik pengguna secara berkelanjutan, mencakup perbaikan fitur yang ada dan penambahan fitur baru yang relevan. Sistem juga akan diintegrasikan dengan teknologi terbaru untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan zaman dan standar yang berlaku. Proses pengembangan akan dilakukan secara bertahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dan pemeliharaan, dengan melibatkan partisipasi aktif pengguna untuk memastikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan SITARIS SI Program Studi Sistem Informasi UIN Suska Riau menjadi Sistem Manajemen Laboratorium Terintegrasi. Pengembangan akan difokuskan pada peningkatan fungsionalitas dan kinerja sistem secara keseluruhan untuk memenuhi kebutuhan tata kelola laboratorium.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diperoleh rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana pengembangan SITARIS dan integrasi dengan Sistem Laboratorium lainnya (Website SI, LABVIS, LARIS) menjadi Sistem Manajemen Laboratorium menggunakan Metode Agile Development.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian diperlukan batasan agar tidak menyimpang dari apa yang direncanakan. Adapun batasan masalah dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan fokus pada pengembangan Sistem Informasi Inventaris Laboratorium (SITARIS SI) menjadi Sistem Manajemen Laboratorium.
2. Pengembangan sistem akan menggunakan Metode Agile Development.
3. Penelitian ini tidak mencakup pengembangan perangkat keras laboratorium.
4. Evaluasi sistem akan dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna di Program Studi Sistem Informasi UIN Suska Riau.
5. Penelitian ini hanya akan mencakup laboratorium yang berada di bawah naungan Program Studi Sistem Informasi UIN Suska Riau.

1.4 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menganalisis SITARIS SI sebagai Sistem Informasi Inventaris Laboratorium untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang ada.
2. Mengembangkan SITARIS SI menjadi Sistem Manajemen Laboratorium Terintegrasi.

1.5 Manfaat

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sebuah Sistem Informasi Manajemen Laboratorium yang terintegrasi yang memberikan kemudahan dalam tata kelola laboratorium. Sistem ini diharapkan mampu mengelola tata kelola laboratorium dengan lebih efisien, memantau penggunaan peralatan dan fasilitas secara *real-time*, serta menyediakan laporan yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan kepala laboratorium. Selain itu, sistem ini juga diharapkan dapat memfasilitasi peminjaman barang dan ruangan dengan lebih mudah, serta mengelola kunjungan laboratorium secara efektif. Dengan demikian, sistem ini akan mendukung kegiatan praktikum dan penelitian dengan lebih baik, serta meningkatkan kualitas pengelolaan laboratorium secara keseluruhan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Latar Belakang masalah; (2) Rumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; dan (6) Sistematika Penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) Profil Instansi; (2) Pengembangan Sistem Informasi; (3) Manajemen; (4) Manajemen Laboratorium; (5) Laboratorium; (6) SITASI; (7) SmarTA; (8) SIKAPE; (9) SIREPO; (10) Website Lab SI; (11) LABVIS; (12) SITARIS SI; (13) Model Pengembangan Sistem; (14) Unified Modelling Language (UML); (15) Observasi; (16) Wawancara; (17) PHP; (18) Framework; (19) CodeIgniter; (20) Visual Studio Code; (21) Astah; (22) Balsamiq; (23) Database; (24) MariaDB; (25) XAMPP.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) Tahap Perencanaan; (2) Tahap Analisis dan Perancangan; (3) Tahap Implementasi dan Pengujian; (4) Tahap Dokumentasi.

BAB 4. ANALISIS DAN HASIL

BAB 4 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) Analisis Sistem Berjalan;

(2) Analisis Sistem Usulan; (3) Analisis Kebutuhan Sistem; (4) Perancangan.

BAB 5. PENUTUP

BAB 5 pada Tugas Akhir ini berisi tentang: (1) Kesimpulan; (2) Saran.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Instansi

Perguruan Tinggi	:	UIN Suska Riau
Fakultas	:	Sains dan Teknologi
Program Studi	:	Sistem Informasi
Jenjang	:	Strata 1 (S1)
No. SK Pendirian Program Studi	:	DJ.II/26/2006
SK Penyelenggaraan	:	3480/D/T/K-AI/2009
Tanggal SK Pendirian Program Studi	:	20 Februari 2006
Pejabat Penandatangan SK	:	Direktur Jenderal Perguruan Tinggi
Penyelenggaraan Program Studi	:	Juli 2002
Nomor SK Izin Operasional	:	Dj.I/123/2012
Tanggal SK Izin Operasional	:	25 Januari 2012
Akreditasi Program Studi	:	Baik Sekali
Keberlakuan Akreditasi	:	19 Maret 2024 - 19 Maret 2029
Nomor SK LAM INFOKOM	:	018/SK/LAM-INFOKOM/Ak/S/III/2024
Email	:	faste.sif@uin-suska.ac.id
Website	:	https://sif.uin-suska.ac.id/
Alamat	:	Jl. HR. Soebrantas No. 155 KM 15, Pekanbaru 28293.

2.1.1 Sejarah

UIN Suska Riau memiliki fasilitas infrastruktur pendukung Tridharma Perguruan Tinggi yang baik, salah satunya adalah laboratorium terpadu di bawah Fakultas Sains dan Teknologi yang dikelola oleh Program Studi Sistem Informasi sejak tahun 2002. Terdapat tiga laboratorium yang dikelola oleh Program Studi Sistem Informasi, yaitu Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI), Laboratorium Internet (INT), dan Laboratorium *Software Engineering* (SE). Ketiga laboratorium tersebut merupakan aset penting yang dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mencapai target-target universitas dan menghasilkan lulusan Program Studi Sistem Informasi yang kompeten dalam pendidikan, penelitian, serta pengabdian masyarakat dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman. Laboratorium-laboratorium tersebut tidak hanya digunakan untuk praktikum mahasiswa sesuai dengan kurikulum, tetapi juga mampu mendukung berbagai kegiatan mahasiswa dan dosen dalam

meningkatkan pengetahuan di bidang Sistem Informasi.

2.1.2 Visi

Menjadi laboratorium Program Studi Sistem Informasi yang memiliki keunggulan dalam bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dengan menghasilkan lulusan yang proaktif, inovatif, dan profesional dalam bidang Sistem Informasi di tingkat lokal, regional, dan nasional yang berbasis nilai-nilai islami pada tahun 2030.

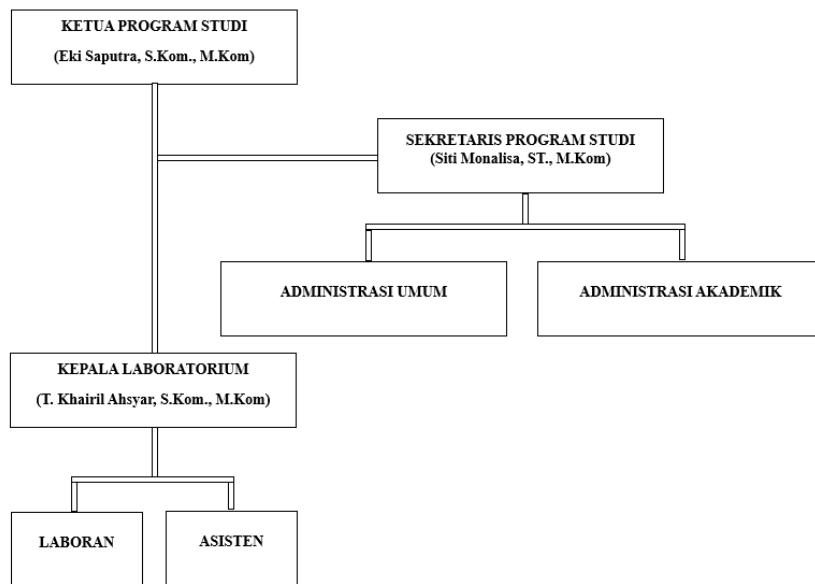
2.1.3 Misi

Untuk mencapai Visi Laboratorium Program Studi Sistem Informasi, berikut Misi-misi yang harus dicapai, diantaranya:

1. Mendukung penyelenggaraan kegiatan pendidikan akademik dan praktikum berbasis teknologi kepada mahasiswa, dosen, dan stakeholder.
2. Mendukung pelaksanaan kegiatan penelitian yang berbasis teknologi kepada mahasiswa, dosen, dan stakeholder.
3. Mendukung kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis teknologi.
4. Menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menerapkan teknologi informasi khususnya dibidang Sistem Informasi.
5. Membangun kemitraan dan jejaring dengan industri, pemerintah, dan organisasi nasional.

2.1.4 Struktur Organisasi

Untuk menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi dengan baik, pengelola laboratorium harus memiliki kemampuan manajerial yang baik dan dibantu dengan keahlian IT. Untuk mencapai hal ini, diperlukan sekelompok pengelola laboratorium yang percaya diri dan memiliki kemampuan. Gambar 2.1 menunjukkan struktur organisasi pengelola laboratorium Program Studi Sistem Informasi dari 2021 hingga 2024.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi Laboratorium (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)

2.2 Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem mengacu pada proses terstruktur pembuatan dan pemeliharaan sistem informasi, yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan personel. Proses ini sangat penting untuk mengatasi tantangan organisasi dan memanfaatkan peluang melalui implementasi sistem berbasis komputer (Efendi, Ramadhani, Zihad, dkk., 2023). Biasanya melibatkan beberapa tahap, termasuk perencanaan, analisis sistem, desain, pengembangan, pengujian, integrasi, dan pemeliharaan (Kiplie, Yatin, Angutim, dan Hamid, 2018). Rekayasa sistem memainkan peran penting dalam konteks ini, karena menekankan pemahaman kebutuhan pelanggan dan mengelola sistem yang kompleks sepanjang siklus hidup mereka (Furterer, 2018). Selain itu, aspek digitalisasi pengembangan sistem menyoroti pentingnya mengubah informasi nyata menjadi format elektronik, sehingga meningkatkan aksesibilitas dan pelestarian data kritis (Kiplie dkk., 2018). Secara keseluruhan, pengembangan sistem yang efektif mengintegrasikan keahlian teknis dengan ketajaman bisnis untuk memastikan bahwa sistem memenuhi harapan pengguna dan tujuan organisasi (Ahmed, Cox, dan Girvan, 2014).

2.3 Manajemen

Manajemen didefinisikan sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, memimpin, dan mengendalikan sumber daya untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif (Kaehler, Grundei, Kaehler, dan Grundei, 2019). Definisi

dasar ini menggarisbawahi pentingnya manajemen dalam berbagai konteks, termasuk olahraga dan bisnis, di mana ia memastikan realisasi tujuan operasional dan strategis (Kaehler dkk., 2019). Fungsi utama manajemen — perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian — sangat penting untuk kelancaran operasi organisasi manapun (Feng, Li, dan McVay, 2009). Selain itu, berbagai teori manajemen, seperti teori klasik dan perilaku, menyediakan kerangka kerja yang membantu manajer mengembangkan strategi efektif yang disesuaikan dengan lingkungan unik mereka (Hussain, Haque, dan Baloch, 2019). Pada akhirnya, manajemen strategis mencakup perumusan dan implementasi tujuan utama, dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal, yang sangat penting untuk kesuksesan jangka panjang dan keunggulan kompetitif (Schühly dan Schühly, 2022).

2.4 Manajemen Laboratorium

Manajemen laboratorium mencakup pendekatan sistematis untuk mengawasi operasi laboratorium, yang mencakup pengumpulan data, manajemen inventaris, dan memastikan kontrol kualitas. Ini melibatkan integrasi berbagai komponen seperti tenaga kerja, peralatan, dan sumber daya keuangan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan mendukung inovasi ilmiah (Marwah, Puspitorini, dkk., 2024). Sistem manajemen laboratorium modern telah berkembang untuk memasukkan solusi digital yang mengotomatiskan proses, meningkatkan aksesibilitas data, dan memfasilitasi berbagi sumber daya, sehingga mengatasi keterbatasan metode tradisional (Rihm dkk., 2024). Aspek kunci dari manajemen laboratorium yang efektif juga melibatkan praktik penjaminan kualitas, yang memastikan kepatuhan terhadap praktik laboratorium yang baik dan keandalan hasilnya (Kawai dkk., 2021). Secara keseluruhan, manajemen laboratorium yang efektif sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi laboratorium, meningkatkan hasil pendidikan, dan mendorong kemajuan ilmiah (Marwah dkk., 2024).

2.5 Laboratorium

Laboratorium merupakan sarana dalam melaksanakan sebuah riset dalam bidang ilmiah, eksperimen, pengukuran maupun pelatihan ilmiah. Meski laboratorium telah memiliki alat-alat yang lengkap, pengelolaan laboratorium juga harus diperhatikan. Adanya alat-alat yang sudah lengkap dan penggunaan yang sudah baik tentunya perlu untuk dilakukan manajemen yang baik pada laboratorium tersebut, karena terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan kembali seperti pengelolaan masing-masing laboratorium dan pengolahan data (Sweden dkk., 2022).

2.5.1 Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI)

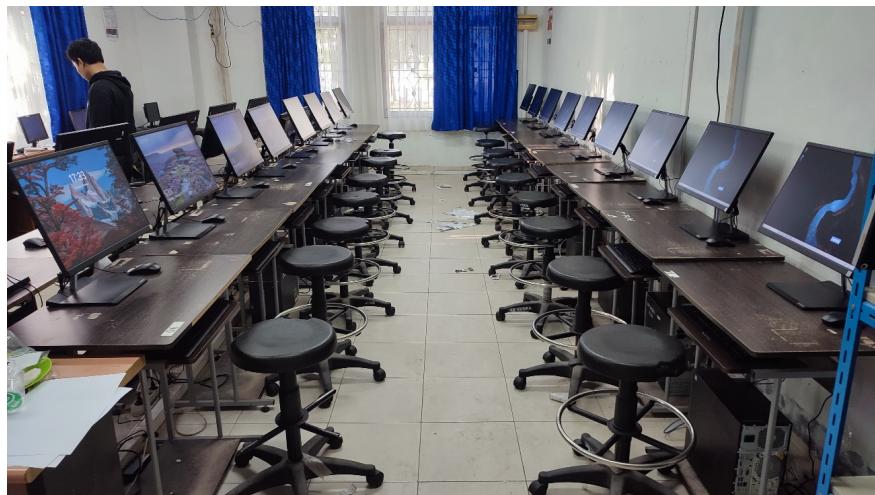
Laboratorium Rekayasa sistem Informasi atau yang disingkat dengan nama Laboratorium RSI merupakan laboratorium pertama yang dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi sejak pindahnya aktivitas perkuliahan kampus dari kampus Sukajadi ke kampus utama Panam Pekanbaru Riau pada tahun 2007. Fungsi utama dari laboratorium ini adalah sebagai fasilitas infrastruktur pendukung untuk pelaksanaan kegiatan perkuliahan praktikum bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi terkait bidang Rekayasa Sistem Informasi. Bidang Rekayasa Sistem Informasi merupakan bidang yang paling dominan yang ada di Program Studi Sistem Informasi (lab-si.uin suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.2. Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)

2.5.2 Laboratorium Internet (INT)

Laboratorium Internet atau yang disingkat dengan nama Laboratorium INT merupakan laboratorium milik Program Studi Sistem Informasi di bawah Fakultas Sains dan Teknologi kedua yang aktivitas perkuliahananya berada di kampus utama Panam Pekanbaru Riau. Secara spesifik, laboratorium ini lebih dioperasikan untuk kebutuhan perkuliahan terkait matakuliah praktikum dasar, seperti matakuliah Jaringan Komputer dan Pemrograman Dasar (lab-si.uin suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.3. Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)

2.5.3 Laboratorium *Software Engineering* (SE)

Laboratorium ke tiga yang dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi adalah Laboratorium *Software Engineering* atau yang disingkat dengan nama Laboratorium SE. Laboratorium ini merupakan laboratorium terbaru milik yang dikelola oleh Program Studi dari usulan pengadaan barang tahun anggaran 2021 di bawah naungan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Suska Riau. Adapun laboratorium SE sebagai pendukung dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan praktikum bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi yang terkait dengan bidang keilmuan seperti Praktikum Basis Data, Pemrograman Berorientasi Objek (PBO), dan matakuliah wajib praktikum lainnya (lab-si.uin suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.4. Laboratorium *Software Engineering* (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)

2.6 SITASI

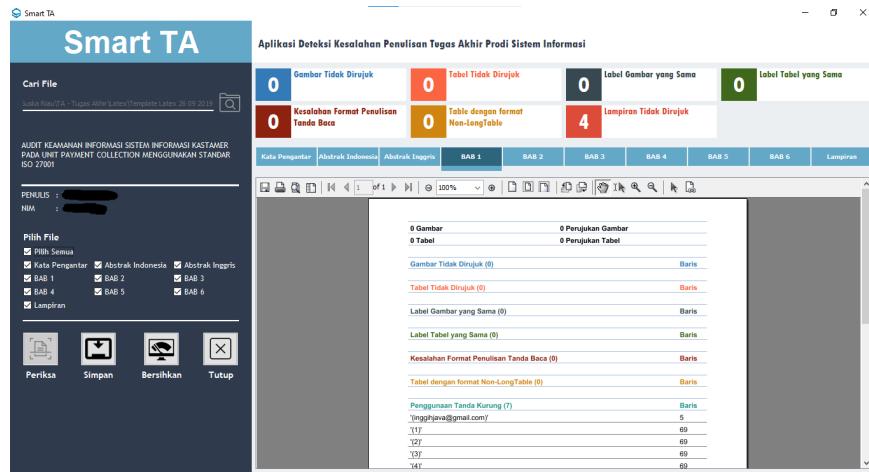
SITASI adalah sebuah sistem yang dirancang khusus untuk pengelolaan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Pengembangan sistem ini dilakukan oleh mahasiswa dengan prinsip “Dari mahasiswa, Oleh mahasiswa, dan Untuk mahasiswa”. “Dari mahasiswa” maksudnya adalah ide-ide dari fitur-fitur yang ada pada SITASI berasal dari mahasiswa. “Oleh mahasiswa” maksudnya adalah implementasi dari ide-ide tersebut dilakukan oleh mahasiswa. Sedangkan “Untuk mahasiswa”, SITASI ini memang bertujuan untuk mahasiswa. Selain itu SITASI telah menjadi tempat belajar pengembangan sistem informasi bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi. Link : <https://sitasi.uin-suska.ac.id> (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.5. Sistem Informasi Tugas Akhir (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.7 SmarTA

SmarTA ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk mendeteksi Gambar yang tidak dirujuk, Tabel yang tidak dirujuk, Persamaan/Rumus yang tidak dirujuk, Lampiran yang tidak dirujuk, Label Gambar dan Label Tabel yang sama, dan kesalahan format penulisan tanda baca, serta tabel dengan format Non-LongTable. Aplikasi ini dibangun, mengingat masih banyak kesalahan-kesalahan penulisan yang terdapat pada laporan akhir mahasiswa pada saat ingin melakukan validasi atau jilid keras Laporan TA. Sistem ini dapat mengurangi pekerjaan dosen pembimbing maupun koordinator TA dalam mendeteksi kesalahan-kesalahan penulisan agar dapat menjaga kualitas Laporan Tugas Akhir dari sisi penulisan (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.6. Sistem Pengecekan Penulisan Tugas Akhir (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.8 SIKAPE

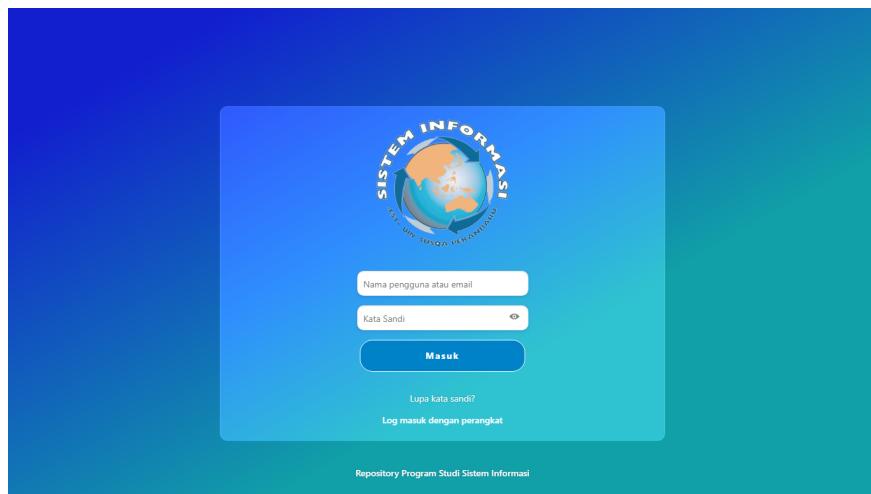
Sistem Kerja Praktek ini atau yang disingkat dengan SIKAPE merupakan sistem yang digunakan untuk manajemen dan administrasi Kerja Praktek yang dikelola oleh Program Studi Sistem Informasi. Target dari sistem ini agar mempermudah jalannya proses Kerja Praktek yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Sistem Informasi UIN Suska Riau. Sistem ini diharapkan dapat memangkas alur proses Kerja Praktek yang selama ini masih dilakukan secara manual. Saat ini, sistem ini rencananya akan diintegrasikan dengan Sistem Informasi Tugas Akhir (SITASI) agar lebih efektif dalam pengembangan berikutnya (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.7. Sistem Kerja Praktek (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.9 SIREPO

Sistem ini dibangun untuk menyimpan dokumen-dokumen khusus terkait hasil penelitian, Tugas Akhir, dan Kerja Praktek mahasiswa Program Studi Sistem Informasi dalam bentuk project, serta untuk menyimpan dan menyelamatkan dokumen-dokumen penting laboratorium secara digitalisasi. Mengingat keterbatasan dan keamanan ruang penyimpanan laboratorium, oleh sebab itu di bangunlah Sistem Repotori yang disingkat SIREPO. Untuk project ini, sistem yang dibangun lebih bersifat custom software opensource yang disesuaikan dengan kebutuhan laboratorium. Mahasiswa diajarkan bagaimana mengelola dokumen-dokumen penting yang harus diseleamatkan untuk jangka waktu yang lama dalam mendukung pengelolaan Program Studi Sistem Informasi khususnya laboratorium yang berbasis IT. Link : <https://repo.lab-si.uin-suska.ac.id> (sif.uin-suska.ac.id, 2023).

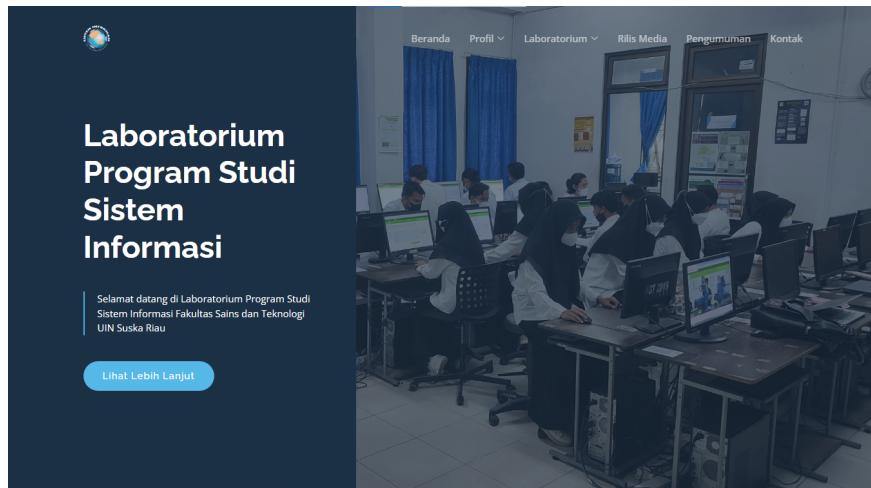


Gambar 2.8. Repository Laboratorium (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.10 Lab SI Website

Seiring dengan bertambah banyaknya informasi yang perlu disampaikan ke publik mengenai keberadaan (eksistensi) Laboratorium Program Studi Sistem Informasi, maka diperlukan media publik yang dapat menyampaikan informasi sekaligus promosi fasilitas dan layanan kepada khalayak umum mengenai keberadaan Laboratorium yang dimiliki oleh Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Website ini dibangun untuk dapat meng-cover hal-hal yang bersifat informasi agar pihak-pihak luar dapat mengetahui lebih mendalam tentang profil Program Studi. Hal ini juga memberikan peluang kepada pihak luar yang ingin bekerja sama dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium

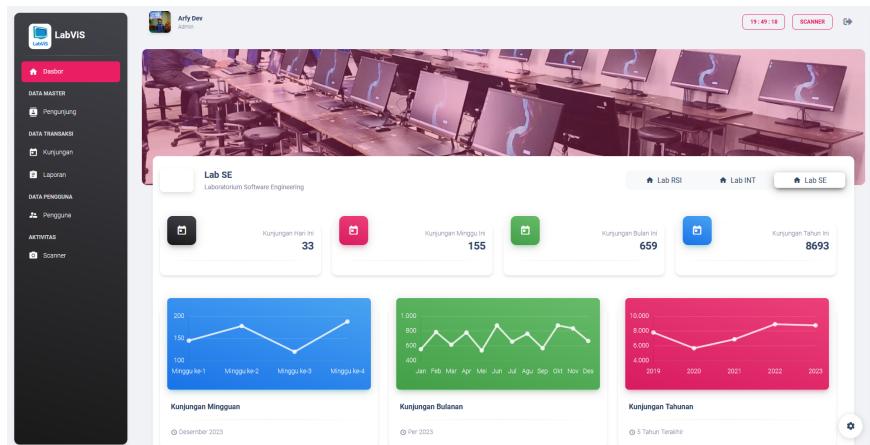
program studi untuk kegiatan-kegiatan akademik dan non akademik. Link Website Laboratorium : <https://lab-si.uin-suska.ac.id> (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.9. Website Laboratorium Program Studi Sistem Informasi (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.11 LABVIS

LABVIS adalah sistem yang dirancang untuk mengelola dan memantau aktivitas kunjungan di laboratorium komputer Prodi Sistem Informasi. Dengan memanfaatkan scan QR Code pada kartu kunjungan, pengunjung dapat secara praktis mencatat riwayat kehadirannya. Grafik kunjungan interaktif memberikan visualisasi yang jelas tentang tren kunjungan mingguan, bulanan, dan tahunan. Terlebih lagi, LABVIS mampu menyimpan riwayat kunjungan untuk setiap pengunjung, memungkinkan mereka untuk terlacak di setiap kali aktivitasnya di laboratorium. Dengan begitu, LABVIS secara efektif berperan dalam melindungi lingkungan laboratorium agar dapat terjaga dengan baik (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.10. *Laboratory Visitor System (LABVIS)* (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

2.12 LARIS

LARIS adalah sistem pendaftaran dan pengelolaan asisten laboratorium. Sistem ini digunakan untuk mengelola asisten laboratorium program studi sistem informasi mulai dari tahap pendaftaran, rekrutmen, hingga menjadi asisten laboratorium (sif.uin-suska.ac.id, 2023).



Gambar 2.11. *Laboratory Assistant Registration Information System (LARIS)* (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

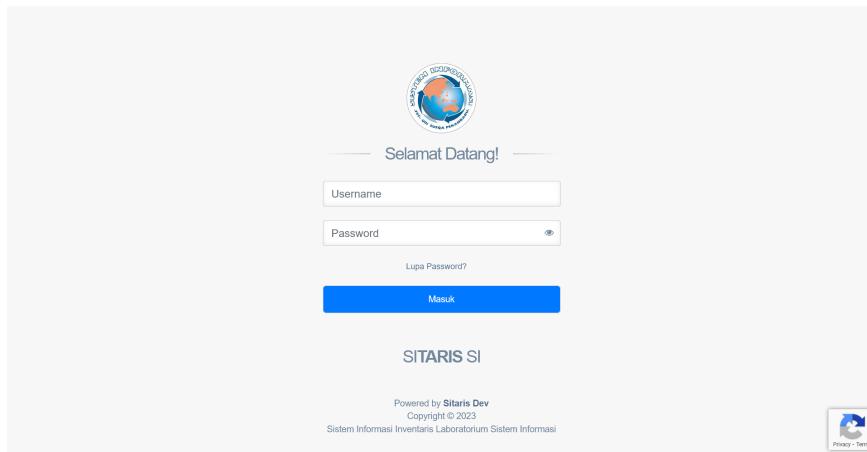
2.13 SITARIS SI

Sistem Informasi Inventaris Laboratorium adalah sebuah platform yang dibuat dengan menggunakan Framework CodeIgniter4 dan bahasa pemrograman PHP yang dimaksudkan untuk membantu mengelola dan memantau inventaris barang dan peralatan laboratorium. Sistem ini memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam operasional laboratorium berkat berbagai fitur utama yang ditawarkannya.

Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengelolaan inventaris laboratorium menjadi lebih mudah dan efisien, sehingga staf laboratorium dapat fokus pada tugas yang lebih penting. Selain itu, laporan yang dihasilkan oleh sistem dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik tentang persediaan barang dan peralatan laboratorium (SITARIS, 2024). SITARIS SI dapat diakses di alamat <https://sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id>. Terdapat beberapa menu yang ada pada SITARIS SI, yaitu:

1. Halaman *login*

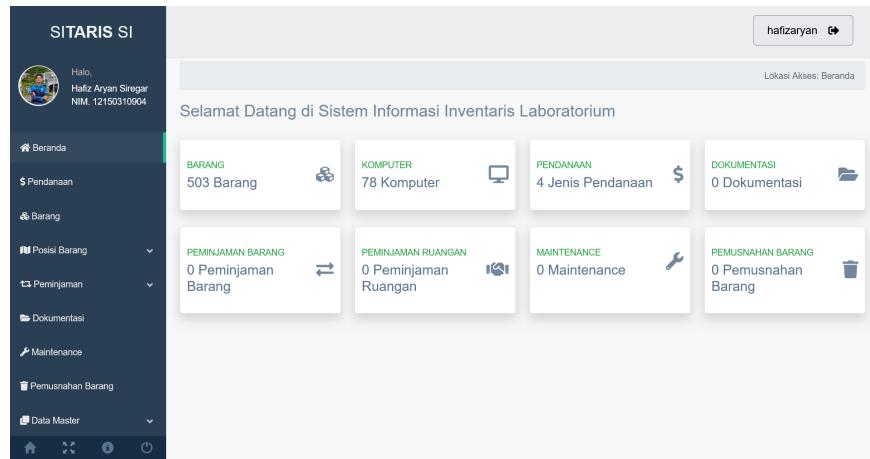
Halaman *login* merupakan tampilan awal sistem ketika diakses. Terdapat formulir *username* dan *password* dan dilindungi oleh anti spam dari google reCAPTCHA yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem informasi inventaris seperti pada Gambar 2.2.



Gambar 2.12. Halaman *Login*

2. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan tampilan awal yang ditampilkan kepada *user* jika *user* berhasil *login* seperti pada Gambar 2.3.



Gambar 2.13. Halaman Beranda

3. Halaman Barang

Halaman barang merupakan tampilan untuk melihat dan mengelola data barang, tombol tambah data merupakan tombol yang dapat digunakan untuk beralih ke halaman tambah data barang, dan tombol pensil digunakan untuk mengedit data barang dan tombol *trash* untuk menghapus data barang, lalu terdapat juga tombol berwarna biru toska yang dibedakan menjadi beberapa tombol yang bertujuan untuk mencetak dokumen laporan berdasarkan pendanaan, ruangan, kategori, tahun, dan QR seperti pada Gambar 2.7. sampai Gambar 2.19.

The screenshot shows the 'BARANG' index page. At the top, there is a 'Tambah Data' button and several filters: Pendanaan, Ruangan, Kategori, Tahun, and QR. Below the filters is a search bar. The main area displays a table of items:

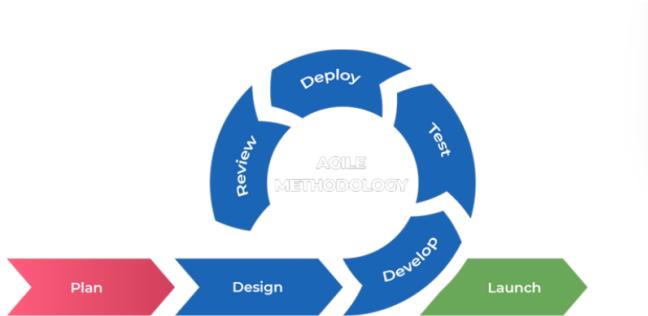
NO	QR	Nama Barang	Subkategori	Spesifikasi Barang	Aksi
1		Keyboard Lenovo 2015-4 KEY AW9	Keyboard	-	
2		Keyboard Lenovo 2015-4 KEY IS3	Keyboard	-	
3		Mouse Logitech 2015-4 MOU R05	Mouse	-	
4		Mouse Acer 2015-4 MOU AN5	Mouse	-	
5		Mouse Acer 2015-4 MOU ZW1	Mouse	-	
6		Mouse Wernes 2015-4 MOU IX2	Mouse	-	
7		Mouse Wernes 2015-4 MOU L29	Mouse	-	

Gambar 2.14. Halaman Barang *Index*

2.14 Model Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan sistem Agile sebagai metodologi pengembangan perangkat lunak. Ada berbagai metode dan pen-

dekatkan pengembangan perangkat lunak tradisional seperti pendekatan waterfall, pendekatan iterative dan inkremental, pendekatan spiral, dan pendekatan evolutif. Pendekatan-pendekatan ini sering disebut sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak terencana atau pendekatan kelas berat. Pendekatan-pendekatan ini sangat berguna dalam mengembangkan perangkat lunak yang kompleks, membantu menghindari pengembangan perangkat lunak gaya lama yang informal dan memberikan perangkat lunak berkualitas tinggi secara sistematis, sehingga memenuhi persyaratan pengguna dalam batas waktu yang telah ditentukan (Al-Saqlqa, Sawalha, dan AbdelNabi, 2020).



Gambar 2.15. Agile Development

2.15 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software*. UML sendiri juga memberikan standar penelitian sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penelitian kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software* (Mubarak, 2019). Ada beberapa jenis diagram UML untuk membantu perancangan sistem antara lain:

1. Use Case Diagram

Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem. Didalam *use case* terdapat aktor sebagai gambaran entitas dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem. Keterangan Simbol *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Deskripsi *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasiikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		<i>Depedency</i>	Hubungan dimana perubahan terjadi pada suatu elemen yang mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3		<i>Generelization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur dari data objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasiikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasiikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasiakan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih bear dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).

2. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of event*) dalam *use case*. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Tabel Keterangan Simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3. Deskripsi *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas atau antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity final</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur statis dari kelas dalam sistem dan menggambarkan atribut, operasi dan hubungan antara kelas. *Class Diagram* juga membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Keterangan Simbol *Class Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4. Deskripsi *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Package</i>	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas.
2		Operasi	Kelas pada struktur sistem.
3		<i>Asosiasi berarah/ Directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus).
5		<i>Kebergantungan/ Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

2.16 Observasi

Observasi adalah tindakan mengamati secara langsung perilaku individu, objek, atau aktivitas dengan cara yang teratur tanpa melakukan interaksi langsung dengan subjek yang diamati. Observasi merupakan metode pengumpulan data di mana pengamat mengamati suatu sistem atau entitas saat sedang beroperasi untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana

sistem tersebut bekerja (Tilley dan Rosenblatt, 2017).

2.17 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab langsung antara peneliti dengan narasumber atau responden untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Monday, 2020). Teknik ini memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data kualitatif yang mendalam dan memahami perspektif, pengalaman, serta pengetahuan dari narasumber secara langsung. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, semi-terstruktur yang memungkinkan fleksibilitas dalam mengajukan pertanyaan, atau tidak terstruktur yang bersifat lebih informal dan mengalir (Balza, Cusatis, McDonnell, Basir, dan Flynn, 2022). Dalam konteks pengembangan sistem, wawancara sering digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengumpulkan persyaratan sistem, dan memahami proses bisnis yang ada (Rueda, Panach, dan Distante, 2020).

2.18 PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk membuat situs web dinamis dan interaktif. PHP merupakan bahasa pemrograman yang populer dan mudah dipelajari, serta memiliki banyak fungsi yang dapat digunakan untuk membuat situs web yang interaktif dan dinamis. PHP dapat digunakan untuk membuat situs web yang interaktif, seperti form pendaftaran, login, dan lainnya. PHP juga dapat digunakan untuk membuat situs web yang dinamis, seperti situs web yang dapat menampilkan data dinamis dari database (Irawan dkk., 2017).



Gambar 2.16. Logo PHP

2.19 Framework

Framework dalam pengembangan sistem adalah kerangka kerja atau struktur yang digunakan untuk memudahkan pengembangan aplikasi atau sistem (Sallaby dan Kanedi, 2020). *Framework* menyediakan berbagai fitur dan fungsi yang dapat digunakan oleh pengembang untuk mempercepat proses pengembangan dan memastikan konsistensi dalam pengembangan aplikasi atau sistem

(Simanullang, Silalahi, dan Manalu, 2021). *Framework* juga membantu pengembang dalam mengelola kode program dan memperbaiki *bug*. Beberapa contoh *framework* yang sering digunakan dalam pengembangan sistem adalah Laravel, CodeIgniter, dan beberapa *framework* lainnya (Fadllullah, Mulyadi, Rochaniati, dan Nabil, 2022).

2.20 CodeIgniter

Codeigniter merupakan *framework* untuk membangun aplikasi *web* berbasis PHP. Codeigniter menyediakan banyak *library* untuk fungsi-fungsi umum, antar muka yang sederhana, dan struktur yang logis. CodeIgniter menjadi sebuah *framework* PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi *web*. Selain ringan dan cepat, CodeIgniter juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kode-nya. *Programmer* dapat membuat aplikasi dengan lebih cepat karena tidak perlu menulis kode dari awal, selain itu Codeigniter juga menyediakan banyak fungsi yang siap digunakan. Seorang *programmer* bisa lebih fokus dengan aplikasi yang sedang dibangun dan meminimalkan penulisan kode (Tyowati dan Irawan, 2017).



Gambar 2.17. Logo CodeIgniter

2.21 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) adalah editor kode serbaguna yang telah berkembang secara signifikan untuk mendukung berbagai lingkungan pemrograman di Windows, macOS, dan Linux. Ini mengintegrasikan fitur untuk menulis dan men-debug kode, termasuk dukungan untuk .NET 7 dan konsumsi layanan AI, meningkatkan produktivitas dan efisiensi pengembang (Bree dan Gallagher, 2016)



Gambar 2.18. Logo Visual Studio Code

2.22 Astah

Astah adalah perangkat lunak pemodelan UML yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Astah menyediakan berbagai fitur untuk membuat berbagai jenis diagram UML, seperti *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram* (Hayati, Rahayu, dan Saputra, 2021). Peneliti menggunakan astah versi 10.0.0 untuk merancang pemodelan sistem ILMIS.



Gambar 2.19. Logo Astah

2.23 Balsamiq

Balsamiq adalah perangkat lunak prototyping *wireframing* yang digunakan untuk membuat desain awal aplikasi web dan mobile. Balsamiq menyediakan berbagai komponen UI yang siap pakai, seperti tombol, formulir, dan tabel, yang memungkinkan pengembang untuk membuat prototipe dengan cepat dan mudah. Balsamiq juga mendukung kolaborasi tim dan integrasi dengan berbagai alat pengembangan (Balsamiq, 2024). Pada perancangan interface ini, versi balsamiq yang digunakan adalah versi 4.7.5.



Gambar 2.20. Logo Balsamiq

2.24 Database

Database adalah suatu kumpulan data yang telah diatur secara terstruktur, memungkinkan akses dan pengelolaan melalui sistem komputer. Jenis data yang da-

pat disimpan di dalamnya mencakup teks, gambar, suara, dan video, dengan berbagai tujuan seperti penyimpanan informasi, analisis data, dan pengambilan keputusan. Untuk membuat dan mengelola *database*, diperlukan perangkat lunak khusus seperti *MariaDB*, *Oracle*, atau *Microsoft SQL Server* (Cowls, Tsamados, Taddeo, dan Floridi, 2021).

2.25 MariaDB

MariaDB adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang dapat dijalankan di server web. *MariaDB* adalah versi terbaru dari MySQL, yang merupakan sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang populer untuk aplikasi web. *MariaDB* memiliki fitur yang mirip dengan MySQL, tetapi memiliki beberapa perbedaan dalam implementasi dan performa. *MariaDB* juga memiliki dokumentasi yang lengkap dan dukungan komunitas yang kuat, sehingga memudahkan pengembang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi web yang berjalan di server *MariaDB* (*MariaDB*, 2024).



Gambar 2.21. Logo MariaDB

2.26 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket lengkap untuk server web yang dapat dengan mudah diinstal di berbagai sistem operasi. Dalam paket ini sudah termasuk beberapa komponen penting seperti Apache (web server), *MariaDB* (database), PHP (server side scripting), dan berbagai pustaka pendukung lainnya. XAMPP dapat digunakan pada berbagai sistem operasi, termasuk Linux, Windows, MacOS, dan Solaris, sehingga memudahkan pembuatan server web multi-platform (Pakpahan, Faâ, dkk., 2020).

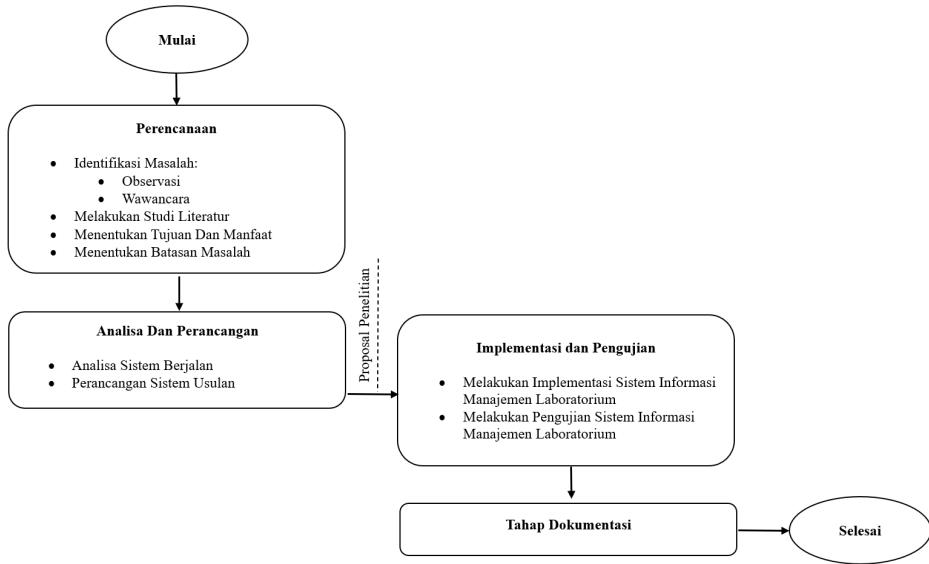


Gambar 2.22. Logo XAMPP

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Kerangka penelitian ini adalah langkah demi langkah dalam penyusunan Tugas Akhir mulai dari Tahap Perencanaan penelitian hingga Tahap Hasil dan Dokumentasi. Berikut ini adalah gambar Metodologi Penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Perencanaan

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah, studi literatur, menentukan tujuan dan manfaat, menentukan batasan masalah, menentukan data-data serta informasi yang dibutuhkan saat penelitian.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan SITARIS SI menjadi sistem manajemen laboratorium. Dari masalah yang telah ditemukan dan disebutkan sebelumnya, rumusan masalah yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan Metode Agile dalam pengembangan lebih lanjut SITARIS SI menjadi sistem manajemen laboratorium untuk meningkatkan kualitas, dan fungsionalitas sistem”.

3.1.1.1 Observasi

Pada tahap awal, peneliti melakukan pengamatan langsung pada studi kasus yang telah dipilih untuk mengidentifikasi kegiatan atau masalah yang terjadi pada

studi kasus tersebut dan mengumpulkan data terkait.

3.1.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara tepat dan akurat dari narasumber yang terpercaya. Narasumber yang terkait pada penelitian ini yaitu bapak Tengku Khairil Ahsyar S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Laboratorium Sistem Informasi.

3.1.2 Studi Literatur

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan penelitian literatur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menulis tentang topik yang diangkat. Selain itu, kegiatan penelitian ini juga membantu mengetahui teori-teori, serta Metode dan teknik yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Teori yang digunakan di sini berasal dari artikel jurnal.

3.1.3 Menentukan Tujuan dan Manfaat

Pada tahap ini, akan dibahas tentang rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, tujuan penelitian, dan apa yang diperoleh setelah penelitian selesai.

3.1.4 Menentukan Batasan Masalah

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah membatasi subjek penelitian. Untuk mengumpulkan masalah, penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara serta penelitian ini menggunakan Metode Agile Development.

3.2 Tahap Analisis dan Perancangan

Langkah ketiga dalam penelitian ini adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan yaitu SITARIS SI.

3.2.1 Menganalisis SITARIS SI

Analisis SITARIS SI merupakan tahap krusial dalam pengembangan sistem. Proses ini melibatkan pemeriksaan menyeluruh terhadap berbagai aspek sistem untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Langkah pertama dalam pengembangan ini adalah evaluasi fungsionalitas sistem. Peneliti akan memeriksa setiap fitur SITARIS SI untuk memastikan bahwa semua berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Ini mencakup pengujian setiap modul, menu, dan fungsi dalam sistem untuk memverifikasi bahwa mereka beroperasi dengan benar dan memberikan output yang diharapkan.

3.2.2 Agile Development

Agile Development (Analisa Sistem Usulan) Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan Metode Agile.

1. Tahap Perencanaan dimana pihak pengembang sistem dan klien, Laboratorium Prodi Sistem Informasi, dapat melakukan perencanaan kebutuhan yang akan dikerjakan.
2. Tahap Rancangan dimana pihak pengembang sistem dapat merancang alur dan sistem manajemen yang akan dibuat.
3. Tahap Pengujian perangkat lunak dimana pihak pengembang sistem telah membuat sistem dan melakukan pengecekan apakah ada kesalahan dari sistem yang telah dibuat, dan jika ada kesalahan maka harus diperbaiki.
4. Tahap Dokumentasi dimana memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memelihara sistem kedepannya.
5. Tahap Implementasi dimana pengembang sistem dapat menjamin kualitas sistem yang telah dibuat dengan menguji kualitas, keamanan, dan kecepatan dari sistem yang telah dibuat.

3.3 Tahap Implementasi dan Pengujian

Selanjutnya melakukan tahap implementasi dan pengujian pada sistem. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Implementasi Dalam penelitian ini bahasa pemrograman yang dipilih untuk membangun sistem adalah PHP dengan framework CodeIgniter4 dan VS Code sebagai editor codingnya.
2. Pengujian Sistem Setelah sistem selesai dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih, langkah selanjutnya adalah menguji sistem tersebut agar mengetahui suatu kesalahan yang terjadi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing dan Manual Testing.

3.4 Tahap Dokumentasi

Langkah terakhir ialah melakukan dokumentasi semua kegiatan yang telah dilakukan mulai dari awal hingga akhir dengan membuat laporan Tugas Akhir.

BAB 4

JANGKAAN HASIL

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Dalam proses tata kelola yang berlangsung di laboratorium Program Studi Sistem Informasi, hingga saat ini laboratorium telah menerapkan beberapa sistem informasi untuk mengelola berbagai aspek operasionalnya. Sistem-sistem tersebut meliputi:

1. LAB SI *Website* adalah sistem informasi yang berfungsi untuk mengelola informasi terkait laboratorium Program Studi Sistem Informasi, mencakup profil, informasi laboratorium, rilis media, pengumuman, dan galeri kegiatan.
2. *Laboratory Visitor Information System* yang disingkat LABVIS adalah sistem informasi yang digunakan untuk mengelola data kunjungan masuk dan keluar laboratorium, memungkinkan pemantauan dan pencatatan aktivitas pengunjung secara efisien.
3. *Laboratory Assistant Registration Information System* yang disingkat LARIS adalah sistem informasi yang digunakan untuk mengelola data pendaftar dan proses rekrutmen asisten laboratorium.
4. Sistem Informasi Inventaris disingkat yang SITARIS adalah sistem informasi inventarisasi yang memfasilitasi pengelolaan dan pemantauan alat serta barang di laboratorium, meningkatkan efisiensi dalam manajemen inventaris.

Implementasi sistem-sistem ini telah secara signifikan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tata kelola laboratorium Program Studi Sistem Informasi, memungkinkan pengelolaan yang lebih terstruktur dan terintegrasi dalam berbagai aspek operasional laboratorium. Namun, beberapa sistem tersebut masih memiliki kekurangan dalam menunjang tata kelola laboratorium, terutama dalam hal penjadwalan. Saat ini, tidak ada sistem informasi yang secara khusus mengelola penjadwalan laboratorium Program Studi Sistem Informasi. Pengelolaan penjadwalan masih dilakukan secara manual dengan melakukan validasi dan pengecekan pada jadwal yang diperoleh dari Ketua Program Studi. Hal ini mengakibatkan ketidaksesuaian dan kurangnya informasi mengenai jadwal praktikum di laboratorium. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyempurnaan pada sistem informasi yang ada, khususnya SITARIS, agar dapat memenuhi kebutuhan tata kelola laboratorium dalam hal penjadwalan ruangan. Penyempurnaan ini bertujuan untuk men-

capai tujuan laboratorium dalam menerapkan *Integrated Laboratory Management Information System* (ILMIS), yang akan mengintegrasikan seluruh aspek manajemen laboratorium, termasuk penjadwalan, ke dalam satu sistem yang efisien.

4.2 Analisis Sistem Usulan

Pengembangan sistem ini akan menyajikan fitur penjadwalan laboratorium yang dapat digunakan oleh Admin, Kaprodi, Sekprodi, dan Aslab. Fitur ini dirancang untuk mempermudah pengelolaan jadwal kegiatan di laboratorium, sehingga setiap pengguna dapat dengan mudah mengakses dan mengelola informasi terkait jadwal. Selain itu, sistem ini juga akan mengintegrasikan sistem informasi yang sudah ada seperti Website SI, LABVIS, dan LARIS. Dengan adanya sistem ini, diharapkan akan tercipta efisiensi dalam pengelolaan waktu dan sumber daya di laboratorium, serta mengurangi kemungkinan terjadinya bentrok jadwal antara berbagai kegiatan yang berlangsung dan juga mengintegrasikan sistem yang mulanya berdiri sendiri.

4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

4.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Sistem ini dirancang untuk memenuhi berbagai kebutuhan fungsional yang esensial dalam pengelolaan penjadwalan laboratorium. Ini mencakup manajemen jadwal yang fleksibel dan mudah diakses, kemampuan pengelolaan jadwal yang intuitif dengan validasi yang ketat, serta sistem pengelolaan informasi yang memungkinkan pemantauan dan manajemen informasi terkait penggunaan laboratorium. Sistem ini juga mendukung proses validasi yang terstruktur untuk memantau dan memberitahukan status penggunaan laboratorium kepada pengguna. Pengelolaan akses pengguna yang aman dan integrasi yang lancar dengan sistem internal laboratorium lainnya juga menjadi bagian integral dari fungsi sistem ini, memastikan efisiensi dan transparansi dalam seluruh proses penjadwalan laboratorium.

4.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional Sistem

Kebutuhan non-fungsional sistem terbagi dalam dua kategori utama yaitu kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras. Analisis terhadap kebutuhan perangkat keras dilakukan untuk mengoptimalkan dan mempermudah proses perancangan serta implementasi sistem yang akan dibangun.

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap analisis ini, peneliti mengidentifikasi dan mendefinisikan segala kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dikembangkan. Fokus utama dari analisis ini adalah memahami secara mendalam tujuan

dan kebutuhan pengguna akhir, baik itu admin, kalab, kaprodi, sekprodi dan aslab. Analisis kebutuhan perangkat lunak dapat dilihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Versi Minimal	Versi Tersedia
1	Windows	W8	W11
2	Balsamiq Mockup	4.0.0	4.7.5
3	Google Chrome	-	127.0.6533.100
4	MySQL	8.0.0	8.0.30
5	VS Code	1.71.1	1.92.1
6	Hypertext Preprocessor (PHP)	8.0.0	8.2.16
7	CodeIgniter	4	4

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan identifikasi dan mendefinisikan segala kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang dikembangkan. Fokus utama dari analisis ini adalah memahami secara mendalam tujuan dan kebutuhan pengguna akhir, baik admin, kalab, kaprodi, sekprodi, dan aslab. Analisis ini menjadi landasan kritis untuk merancang solusi yang tepat dan memastikan bahwa sistem dapat efektif memenuhi tujuan strategis laboratorium dalam mengelola manajemen tata kelola laboratorium. Analisis kebutuhan ini dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Pengembang

No	Perangkat Keras	Spesifikasi Minimal	Versi Tersedia
1	Processor	Intel Core i3 atau AMD Ryzen 3	AMD Ryzen 5 5600U, 6Cores, 12Threads, 2.3GHz.
2	Memory	4 GB DDR4	16 GB DDR4-3200 MHz
3	Storage	256 GB SSD atau 500 GB HDD	512 GB M.2 NVMe
4	Keyboard	Standard QWERTY keyboard	6-row, multimedia Fn keys
5	Connection	Wi-Fi 802.11n atau Ethernet	Wi-Fi® 6
6	Monitor	14 inch, resolusi 1366x768	13 inc

Dalam spesifikasi perangkat keras yang disarankan pada Sistem *Integrated Laboratory Management Information System* sesuai yang tertera pada Tabel 4.2 sebaiknya memenuhi syarat spesifikasi minimum agar sistem dapat berjalan dengan sempurna.

4.4 Perancangan

Perancangan sistem perlu dilakukan sebelum dilakukan pembuatan sistem. tujuan dari perancangan sistem adalah untuk menentukan, mengorganisir, dan membentuk komponen dari solusi sistem akhir sehingga memiliki *blueprint* untuk membangun sistem.

4.4.1 Use Case Diagram

Use case diagram terdiri dari *actor*, *use case* dan serta hubungannya. *Use case diagram* adalah sesuatu yang penting untuk memvisualisasikan, menspesifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem. *Use case diagram* digunakan untuk menjelaskan kegiatan apa saja yang dapat dilakukan oleh *user* pengguna sistem yang sedang berjalan (Carstoiu dan Grigorescu, 1995).

Tabel 4.3. Deskripsi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Mengelola penjadwalan laboratorium termasuk lihat, tambah, edit, dan hapus
2	Kalab	Mengelola penjadwalan laboratorium termasuk lihat, tambah, edit, dan hapus
3	Kaprodi	Melihat penjadwalan laboratorium
4	Sekprodi	Melihat penjadwalan laboratorium
5	Aslab	Mengelola penjadwalan laboratorium termasuk lihat, tambah, edit, dan hapus

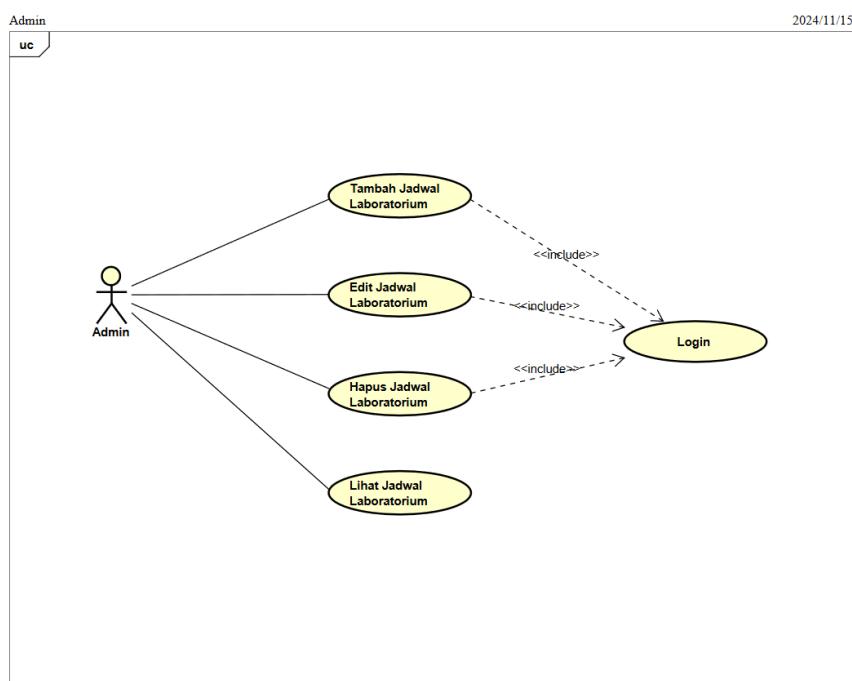
Sistem manajemen laboratorium adalah sistem yang terkonsentrasi diurus oleh seseorang dengan peran Admin. Jenis ini digambarkan menggunakan diagram use case yang terlihat pada aktivitas interternal admin sistem dengan komponen yang ada.

Dengan sistem ini terdapat 4 fungsi substansial yang dapat dipergunakan oleh adm selama mengoperasikan peralatan sistem. Fungsi - fungsi tersebut yaitu kompetensi Admin untuk menambah jadwal baru melalui menu "Tambah Jadwal

Laboratorium”, Edit jadwal yang bersistem dengan ”Edit Jadwal Laboratorium”, Menghapus schedule yang tidak diinginkan dengan ”Hapus Jadwal Laboratorium”, dan menampilkan history schedule dengan menjual ”Lihat Jadwal Laboratorium”

Keamanan sistem dijamin melalui mekanisme login yang ditunjukkan dengan relasi “include” pada diagram. Tiga fungsi utama yaitu penambahan, pengeditan, dan penghapusan jadwal termasuk kedalam scope otoritas Adm, oleh sebab itu fungsi ini harus log in terlebih dahulu saat meta ternotfied. Sementara itu fungsi melihat jadual bagi pelaksana lab tidak mensyaratkan kuliah dahulu seperti yang ternyata dalam Gambar

4.1.

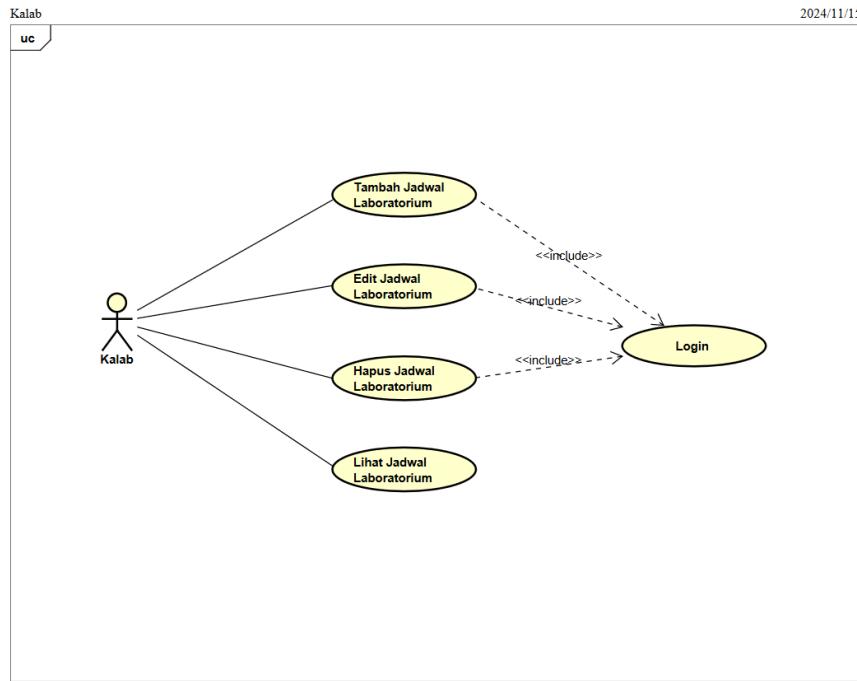


Gambar 4.1. Usecase Diagram Admin

Dalam sistem ini, Kalab memiliki empat fungsi utama yang dapat diakses. Fungsi-fungsi tersebut meliputi kemampuan untuk menambahkan jadwal baru melalui fitur ”Tambah Jadwal Laboratorium”, melakukan perubahan pada jadwal yang sudah ada menggunakan fitur ”Edit Jadwal Laboratorium”, menghapus jadwal yang tidak diperlukan dengan fitur ”Hapus Jadwal Laboratorium”, dan melihat seluruh daftar jadwal yang tersedia melalui fitur ”Lihat Jadwal Laboratorium”.

Keamanan sistem dijamin melalui mekanisme login yang ditunjukkan dengan relasi ”include” pada diagram. Tiga fungsi utama, yaitu menambah, mengedit, dan menghapus jadwal, mengharuskan Kalab untuk melakukan login terlebih

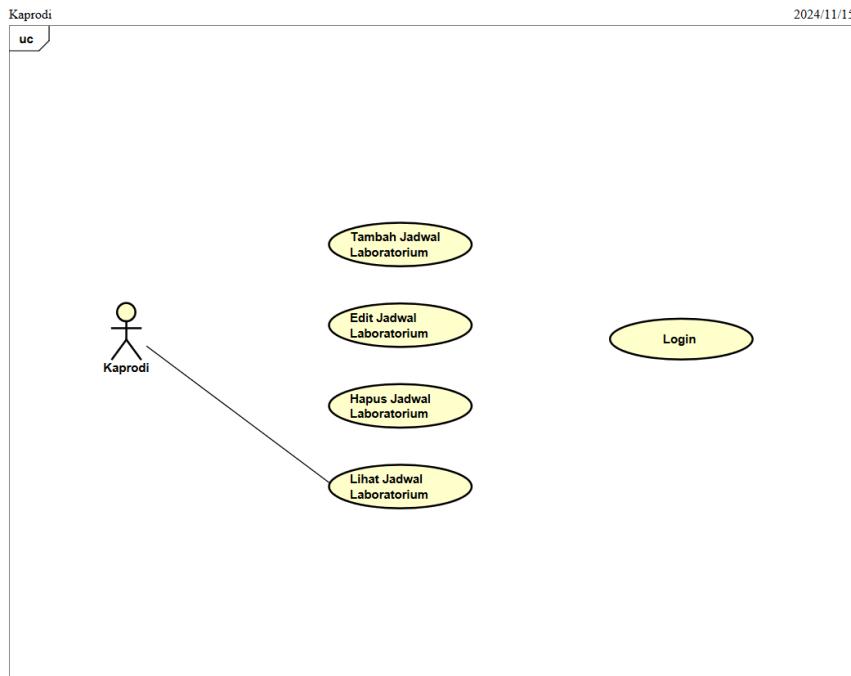
dahulu sebelum dapat mengakses fungsi-fungsi tersebut. Sementara itu, fungsi untuk melihat jadwal laboratorium dapat diakses secara langsung tanpa perlu melalui proses login terlebih dahulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2. Usecase Diagram Kalab

Dalam sistem ini, Kaprodi memiliki satu fungsi utama yang dapat diakses, yaitu melihat seluruh daftar jadwal yang tersedia melalui fitur "Lihat Jadwal Laboratorium".

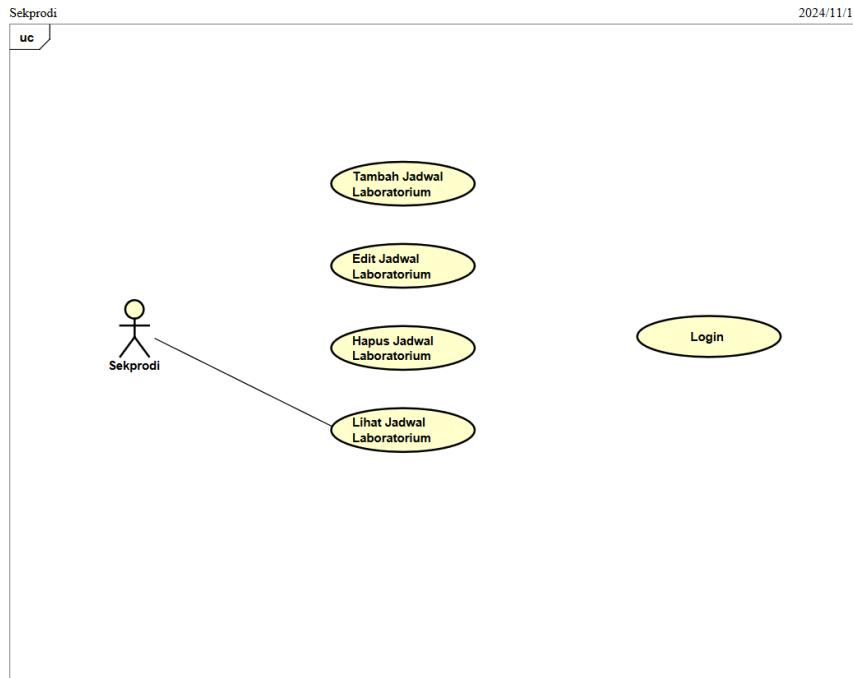
Fungsi ini dapat diakses secara langsung tanpa perlu melalui proses login terlebih dahulu, sehingga Kaprodi dapat dengan mudah memantau jadwal laboratorium yang ada. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Usecase Diagram Kaprodi

Dalam sistem ini, Sekprodi memiliki satu fungsi utama yang dapat diakses, yaitu melihat seluruh daftar jadwal yang tersedia melalui fitur "Lihat Jadwal Laboratorium".

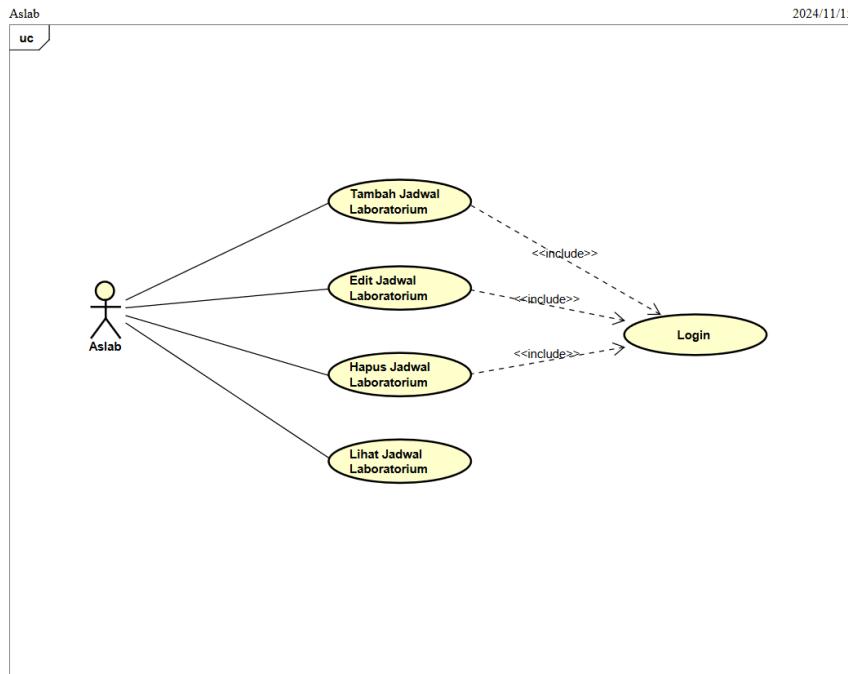
Fungsi ini dapat diakses secara langsung tanpa perlu melalui proses login terlebih dahulu, sehingga Sekprodi dapat dengan mudah memantau jadwal laboratorium yang ada. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4. Usecase Diagram Sekprodi

Dalam sistem ini, Kalab memiliki empat fungsi utama yang dapat diakses. Fungsi-fungsi tersebut meliputi kemampuan untuk menambahkan jadwal baru melalui fitur "Tambah Jadwal Laboratorium", melakukan perubahan pada jadwal yang sudah ada menggunakan fitur "Edit Jadwal Laboratorium", menghapus jadwal yang tidak diperlukan dengan fitur "Hapus Jadwal Laboratorium", dan melihat seluruh daftar jadwal yang tersedia melalui fitur "Lihat Jadwal Laboratorium".

Keamanan sistem dijamin melalui mekanisme login yang ditunjukkan dengan relasi "include" pada diagram. Tiga fungsi utama, yaitu menambah, mengedit, dan menghapus jadwal, mengharuskan Kalab untuk melakukan login terlebih dahulu sebelum dapat mengakses fungsi-fungsi tersebut. Sementara itu, fungsi untuk melihat jadwal laboratorium dapat diakses secara langsung tanpa perlu melalui proses login terlebih dahulu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.

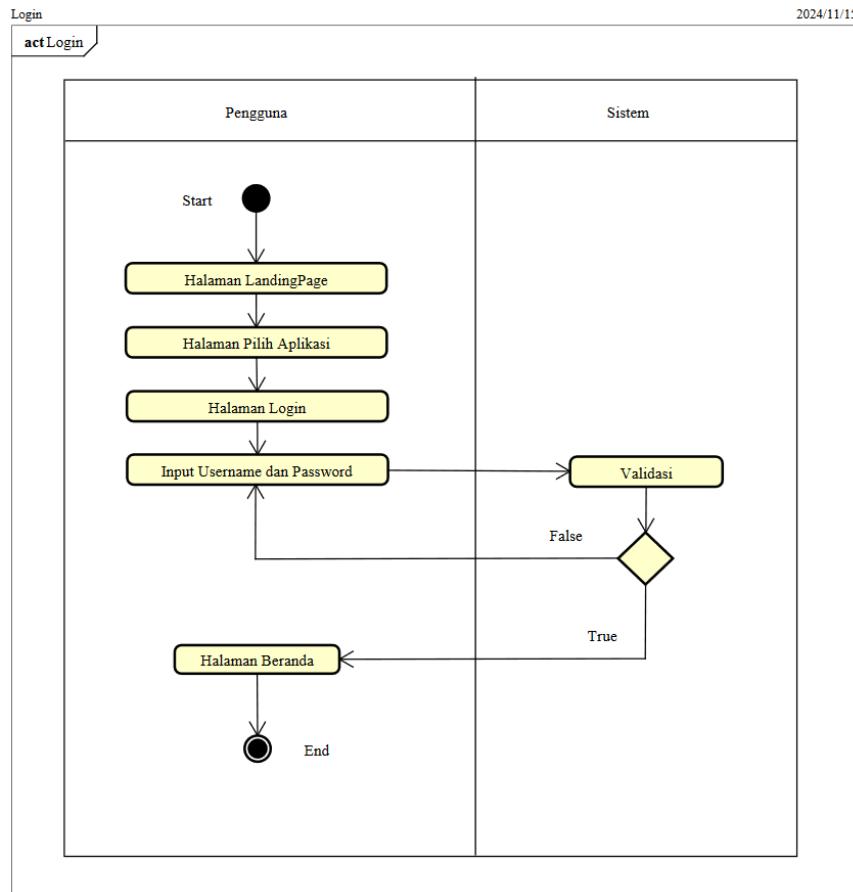


Gambar 4.5. Usecase Diagram Aslab

4.4.2 Activity Diagram

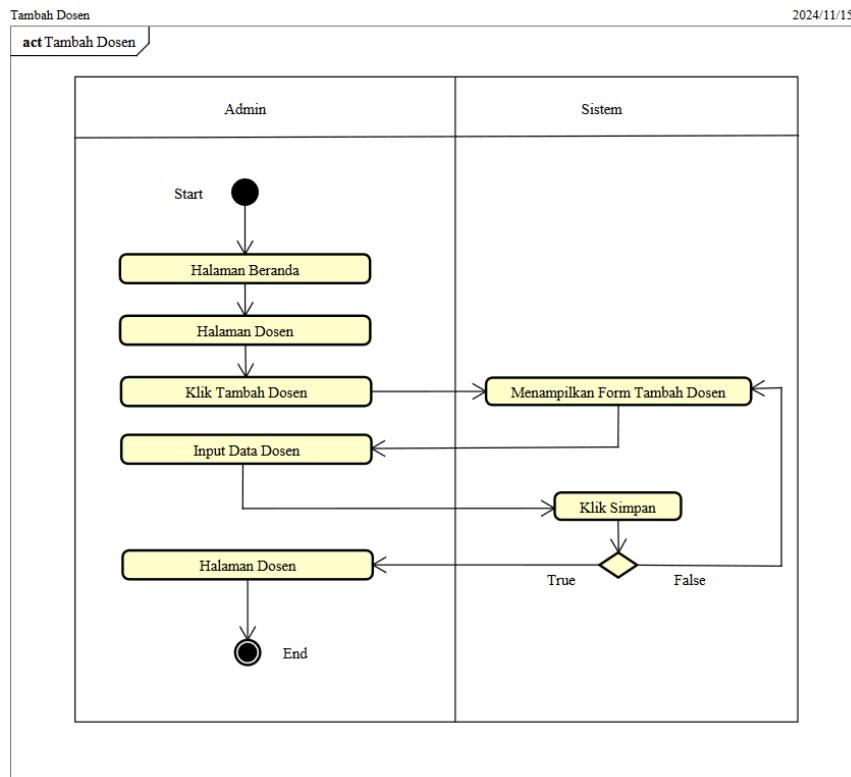
Activity diagram adalah salah satu alat dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem (Linzhang dkk., 2004). Pada sistem ini, *activity diagram* memberikan gambaran rinci tentang proses yang dilalui oleh berbagai aktor seperti Admin, Kalab, Kaprodi, Sekprodi, Aslab.

Activity diagram login memberikan gambaran rinci tentang proses login yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses login, mulai dari input data oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga dapat masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang sudah ada. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.6.



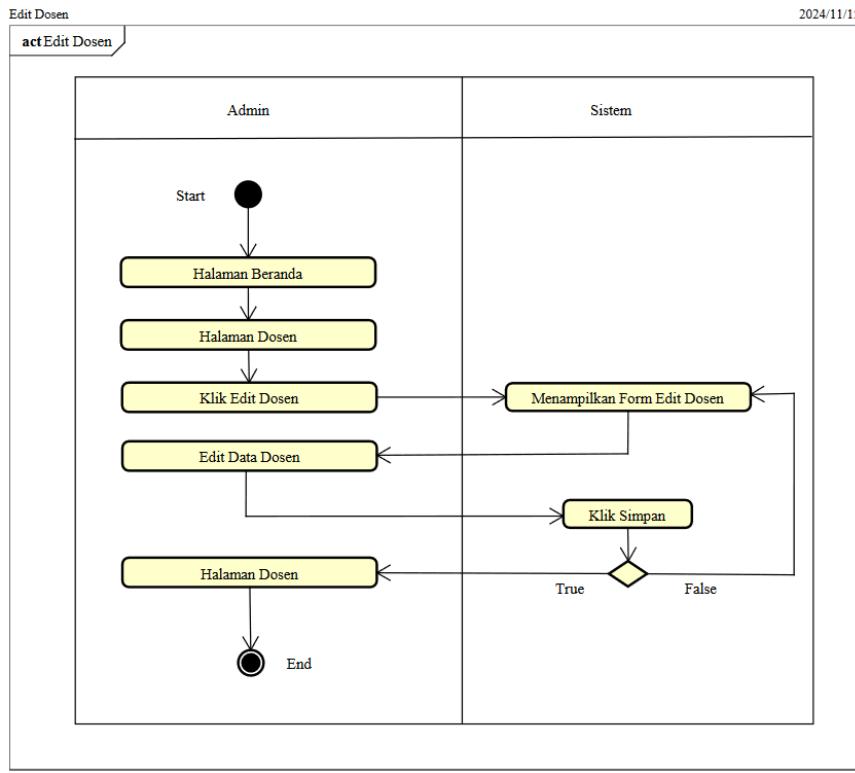
Gambar 4.6. Activity Diagram Login

Activity diagram tambah dosen memberikan gambaran rinci tentang proses penambahan dosen yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penambahan dosen, mulai dari input data oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data dosen baru ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.7.



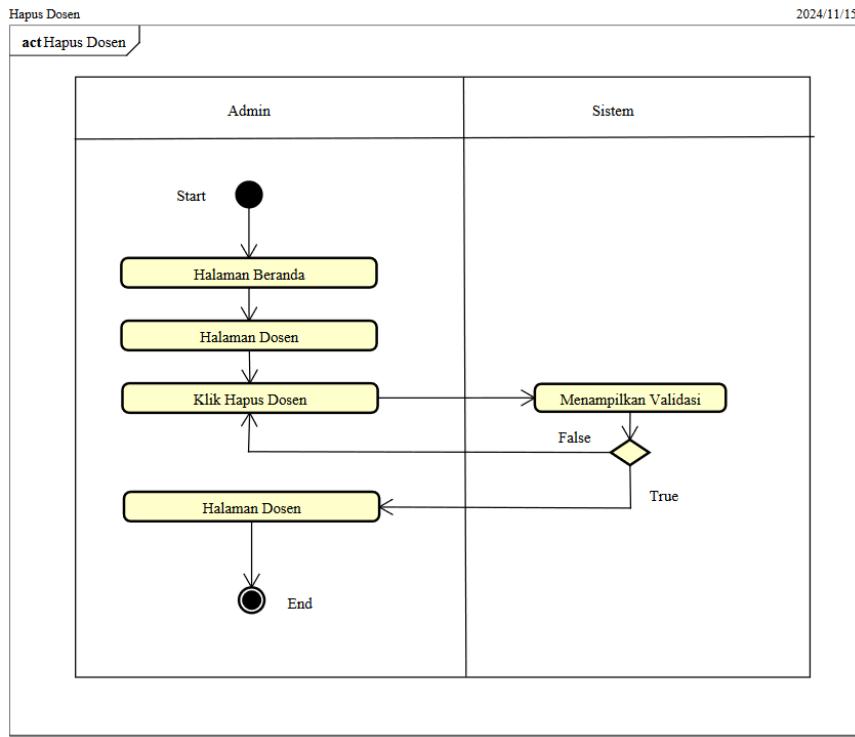
Gambar 4.7. Activity Diagram Tambah Dosen

Activity diagram edit dosen memberikan gambaran rinci tentang proses pengeditan data dosen yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses pengeditan dosen, mulai dari pemilihan data dosen yang akan diedit, input data baru oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data dosen yang telah diperbarui ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.8.



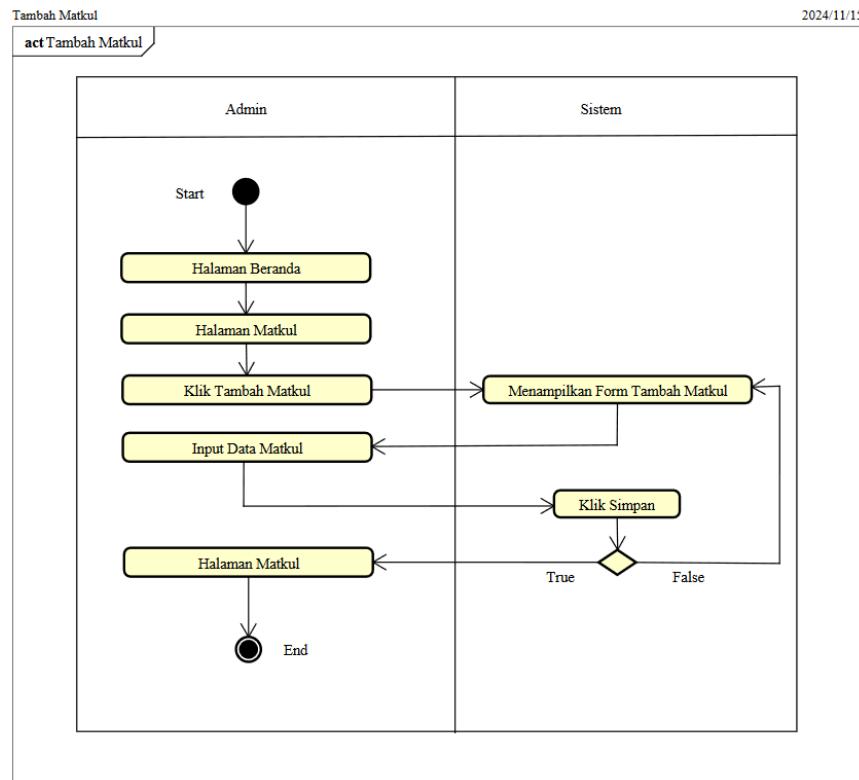
Gambar 4.8. *Activity Diagram Edit Dosen*

Activity diagram hapus dosen memberikan gambaran rinci tentang proses penghapusan dosen yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penghapusan dosen, mulai dari pemilihan data dosen yang akan dihapus, konfirmasi oleh pengguna, hingga penghapusan data dosen dari sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.9.



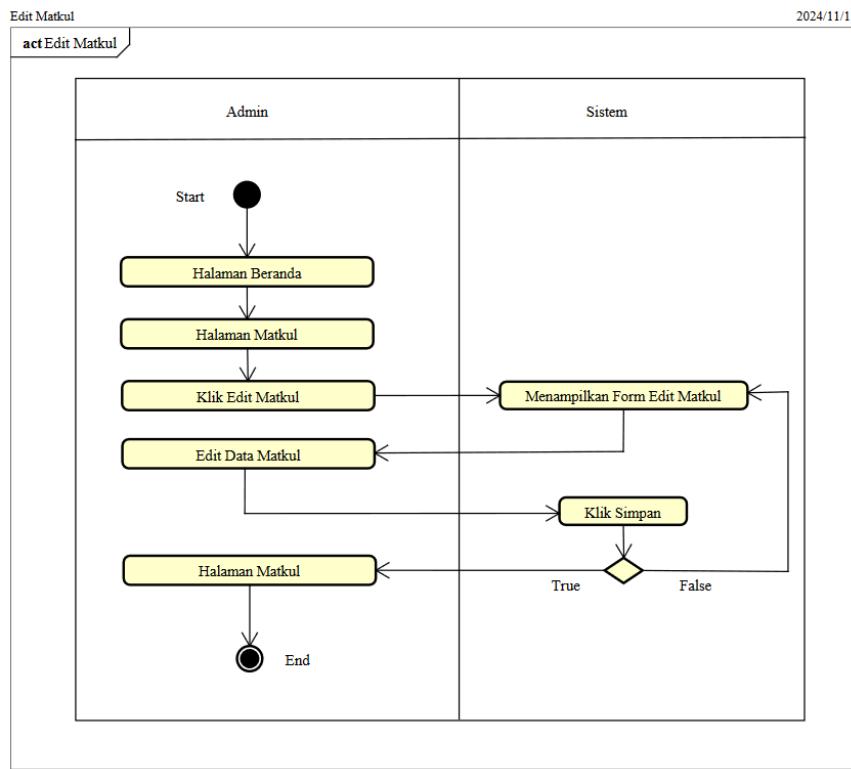
Gambar 4.9. *Activity Diagram Hapus Dosen*

Activity diagram tambah mata kuliah memberikan gambaran rinci tentang proses penambahan mata kuliah yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penambahan mata kuliah, mulai dari input data oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data mata kuliah baru ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.10.



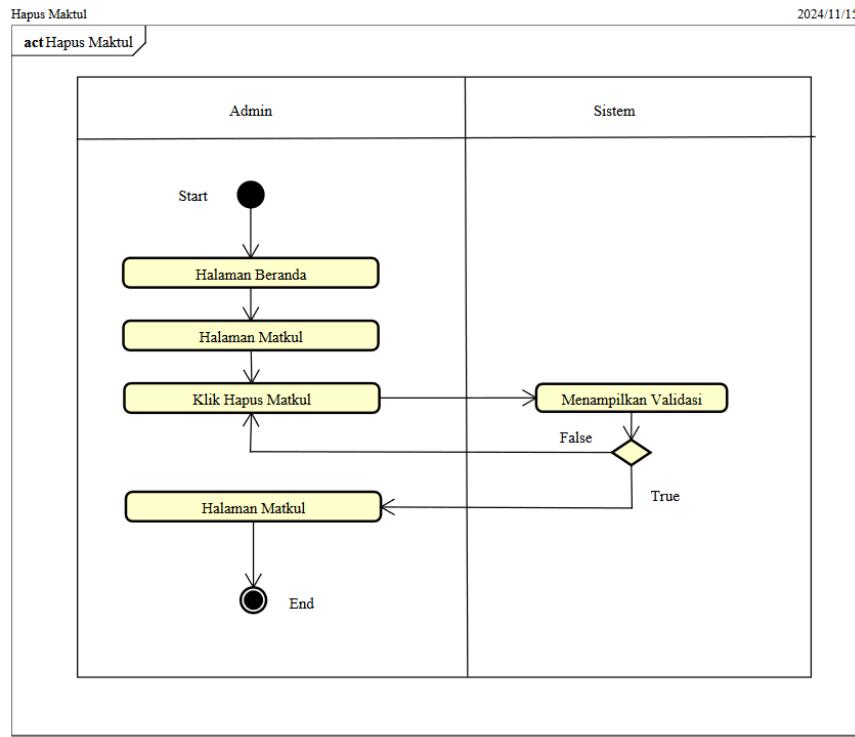
Gambar 4.10. *Activity Diagram* Tambah Mata Kuliah

Activity diagram edit mata kuliah memberikan gambaran rinci tentang proses pengeditan data mata kuliah yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses pengeditan mata kuliah, mulai dari pemilihan data mata kuliah yang akan diedit, input data baru oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data mata kuliah yang telah diperbarui ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.11.



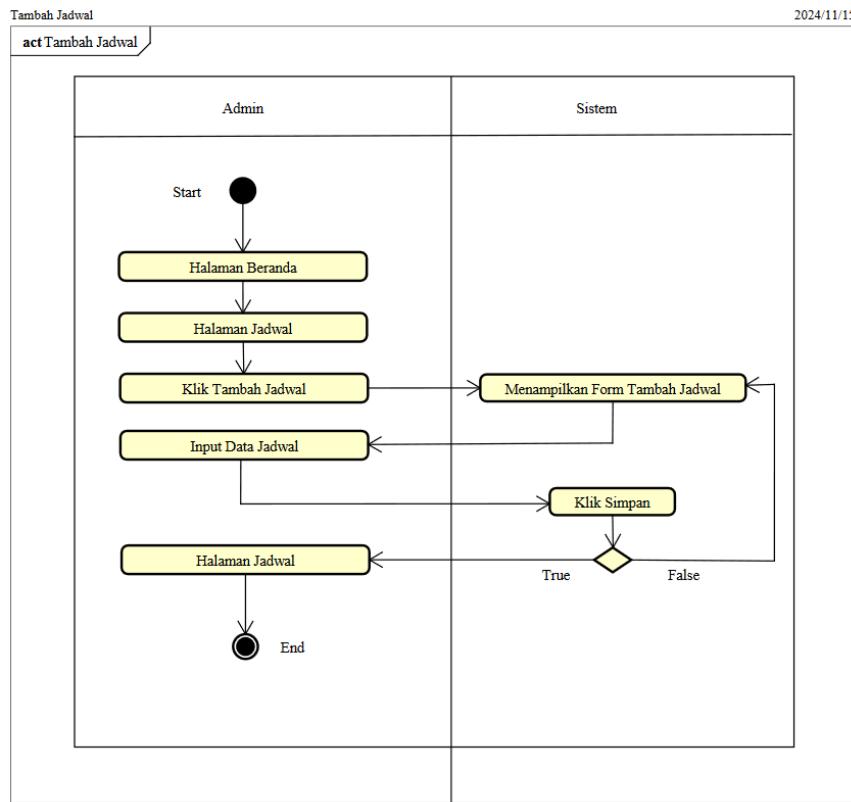
Gambar 4.11. *Activity Diagram* Edit Mata Kuliah

Activity diagram hapus mata kuliah memberikan gambaran rinci tentang proses penghapusan mata kuliah yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penghapusan mata kuliah, mulai dari pemilihan data mata kuliah yang akan dihapus, konfirmasi oleh pengguna, hingga penghapusan data mata kuliah dari sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.12.



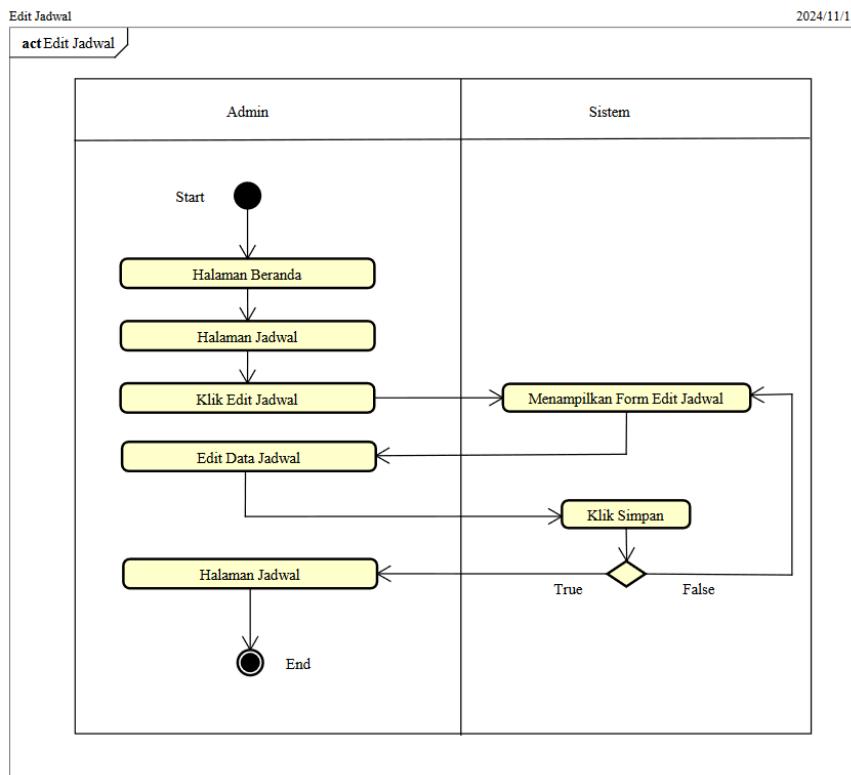
Gambar 4.12. *Activity Diagram Hapus Mata Kuliah*

Activity diagram tambah dosen memberikan gambaran rinci tentang proses penambahan dosen yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penambahan dosen, mulai dari input data oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data dosen baru ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.7.



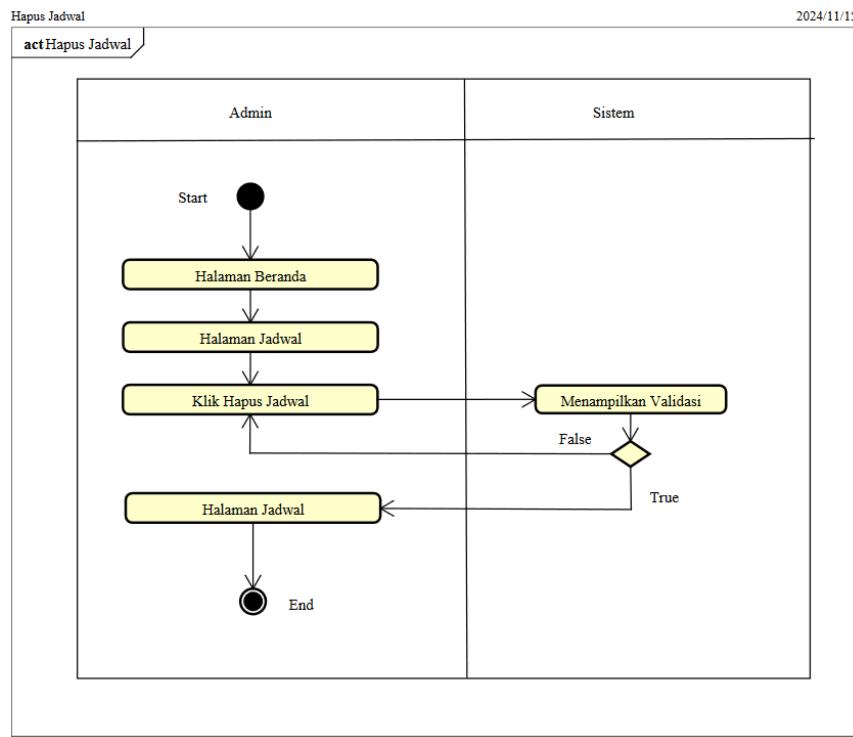
Gambar 4.13. *Activity Diagram* Tambah Jadwal

Activity diagram edit jadwal memberikan gambaran rinci tentang proses pengeditan jadwal yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses pengeditan jadwal, mulai dari pemilihan data jadwal yang akan diedit, input data baru oleh pengguna, validasi oleh sistem hingga penyimpanan data jadwal yang telah diperbarui ke dalam sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14. *Activity Diagram Edit Jadwal*

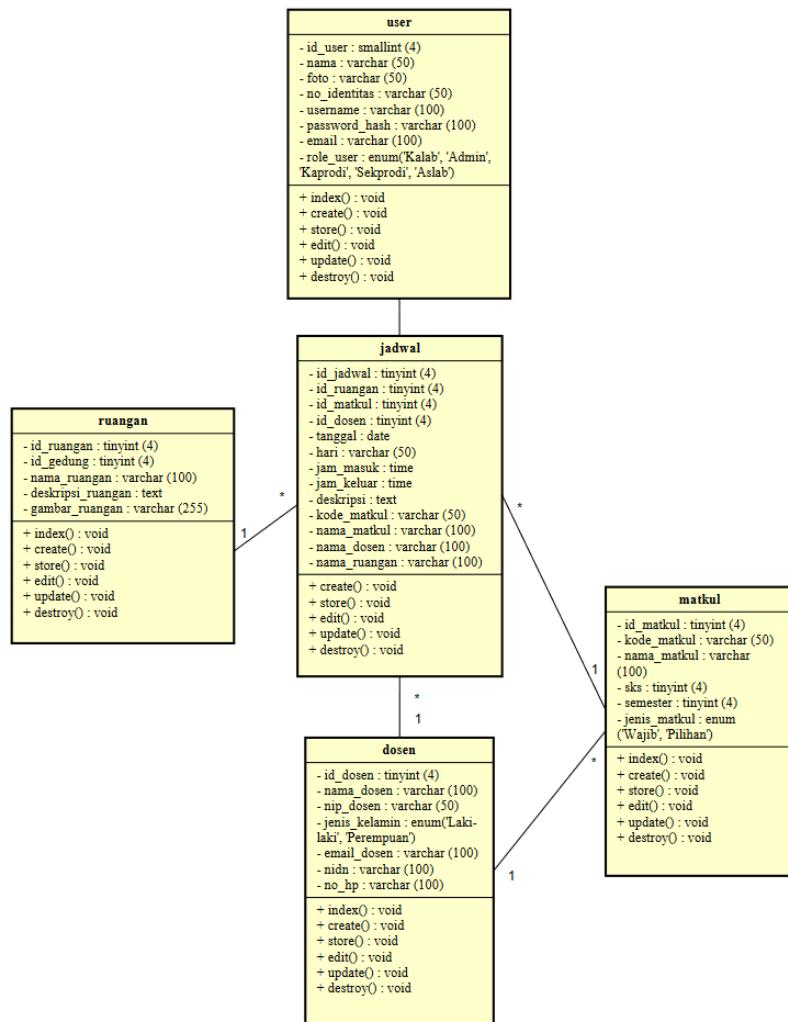
Activity diagram hapus jadwal memberikan gambaran rinci tentang proses penghapusan jadwal yang dilalui oleh pengguna. Diagram ini memandu langkah-langkah yang terlibat dalam proses penghapusan jadwal, mulai dari pemilihan data jadwal yang akan dihapus, konfirmasi oleh pengguna, hingga penghapusan data jadwal dari sistem. *Activity diagram* ini dapat dilihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15. *Activity Diagram Hapus Jadwal*

4.4.3 Class Diagram

Class diagram adalah representasi visual dari struktur kelas dalam sistem manajemen laboratorium, yang menunjukkan hubungan logis antar kelas. *Class diagram* ini menyediakan deskripsi terperinci dari setiap kelas yang terlibat dalam sistem, termasuk atribut dan operasi yang diperlukan untuk mendukung fungsi manajemen laboratorium secara efektif. *Class diagram* Sistem Informasi Manajemen Laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16. Class Diagram Sistem Manajemen Laboratorium

Relasi antara jadwal dengan ruangan, dosen, dan mata kuliah diwakili oleh id_ruangan, id_dosen, dan id_matkul pada jadwal. Id_ruangan menunjukkan keterkaitan jadwal dengan ruangan tertentu, id_dosen menunjukkan keterkaitan jadwal dengan dosen tertentu, dan id_matkul menunjukkan keterkaitan jadwal dengan mata kuliah tertentu. Hubungan ini digambarkan dengan garis yang menghubungkan entitas jadwal ke masing-masing entitas ruangan, dosen, dan mata kuliah dalam diagram.

4.4.4 Perancangan Database

Perancangan *database* adalah perancangan basis data yang akan digunakan pada sebuah sistem, didasari oleh data perusahaan. Perancangan ini bertujuan agar tiap field data yang memiliki relasi dapat terhubung pada tabel di *database*, sehingga proses pengaksesan data akan dapat telaksana dengan lebih baik. Berikut

adalah detail perancangan serta relasi yang ada pada *database* sistem informasi inventaris laboratorium pada Laboratorium Sistem Informasi. Berikut tabel perancangan *database*:

1. Perancangan *Database* Tabel Dosen

Nama *Database* : man_lab

Nama Tabel : dosen

Field Kunci : id_dosen

Tabel Dosen dirancang untuk menyimpan informasi komprehensif tentang staf pengajar. Struktur tabel ini mencakup berbagai atribut yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengelola data dosen secara efisien. Berikut adalah penjelasan ilmiah mengenai struktur dan fungsi tabel Dosen:

- Tabel ini menetapkan *id_dosen* sebagai kunci utama dengan tipe data tinyint(4) dan fitur *auto increment*, yang memastikan bahwa setiap dosen diberikan identifikasi yang unik dalam sistem.
- Atribut 'nama_dosen' dan 'nip_dosen' berfungsi untuk menyimpan informasi dasar tentang dosen, yang memudahkan pengenalan personal dalam lingkungan akademis.
- Field 'jenis_kelamin' memakai tipe data enum untuk menjaga konsistensi data dan membantu dalam analisis demografis.
- 'email_dosen' dan 'no_hp' merupakan saluran komunikasi yang vital, yang memungkinkan komunikasi yang efektif antara dosen dan sistem.
- Atribut 'nidn' (Nomor Induk Dosen Nasional) mencatat identifikasi nasional yang unik untuk dosen, yang mendukung integrasi dengan sistem pendidikan tinggi yang lebih luas.

Struktur tabel ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan manajemen data dosen yang komprehensif, efisiensi penyimpanan, dan kemudahan dalam pemrosesan dan analisis data.

Tabel 4.4. Tabel Dosen

Field	Type	Length	Key
id_dosen	tinyint	4	Primary key (A_I)
nama_dosen	varchar	100	
nip_dosen	varchar	50	
jenis_kelamin	enum	('Laki-laki', 'Perempuan')	
email_dosen	varchar	100	

Tabel 4.4 Tabel Dosen (Tabel lanjutan...)

Field	Type	Length	Key
nidn	varchar	100	
no_hp	varchar	100	

2. Perancangan *Database* Tabel Matkul

Nama *Database* : man_lab

Nama Tabel : matkul

Field Kunci : id_matkul

Tabel Matkul dirancang untuk menyimpan informasi tentang mata kuliah yang ditawarkan dalam program akademik. Struktur tabel ini mencakup berbagai atribut yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengelola data mata kuliah secara efisien. Berikut adalah penjelasan ilmiah mengenai struktur dan fungsi tabel Matkul:

- Tabel ini memanfaatkan *id_matkul* sebagai kunci utama dengan tipe data tinyint(4) dan fitur *auto increment*, yang menjamin bahwa setiap mata kuliah diberi identifikasi yang unik di dalam sistem.
- Atribut 'kode_matkul' dan 'nama_matkul' berfungsi untuk menyimpan informasi dasar yang membantu dalam mengenali mata kuliah dengan cepat di lingkungan akademik.
- Field 'sks' dan 'semester' berisi informasi krusial mengenai bobot akademik dan penjadwalan mata kuliah dalam kurikulum, yang penting untuk perencanaan pendidikan.
- Atribut 'jenis_matkul' memakai tipe data enum untuk membedakan mata kuliah menjadi kategori wajib atau pilihan, mendukung kelancaran dalam pengelolaan kurikulum.

Struktur tabel ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan manajemen data mata kuliah yang komprehensif, efisiensi penyimpanan, dan kemudahan dalam pemrosesan dan analisis data kurikulum.

Tabel 4.5. Tabel Matkul

Field	Type	Length	Key
id_matkul	tinyint	4	Primary key (A.I)
kode_matkul	varchar	50	
nama_matkul	varchar	100	
sks	tinyint	4	

Tabel 4.5 Tabel Matkul (Tabel lanjutan...)

Field	Type	Length	Key
semester	tinyint	4	
jenis_matkul	enum	(‘Wajib’, ‘Pilihan’)	

3. Perancangan *Database* Tabel Ruangan

Nama *Database* : man_lab

Nama Tabel : ruangan

Field Kunci : id_ruangan

Tabel Ruangan dirancang untuk menyimpan informasi tentang ruangan-ruangan yang tersedia untuk kegiatan akademik. Struktur tabel ini mencakup berbagai atribut yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengejelola data ruangan secara efisien. Berikut adalah penjelasan ilmiah mengenai struktur dan fungsi tabel Ruangan:

- Tabel ini memanfaatkan *id_ruangan* sebagai *primary key*. Dengan menggunakan tipe data tinyint(4) dan fitur *auto increment*, tabel ini memastikan bahwa setiap ruangan tercatat dengan identitas uniknya sendiri dalam sistem.
- Atribut ’id_gedung’ bertindak sebagai *foreign key* yang mengaitkan setiap ruangan dengan gedungnya, membantu dalam mengatur lokasi dengan lebih terstruktur.
- Field ’nama_ruangan’ berisi nama yang memudahkan pengguna dalam mengenali setiap ruangan.
- Atribut ’deskripsi_ruangan’ memberikan ruang untuk menambahkan keterangan lebih lanjut mengenai fasilitas atau ciri khas dari ruangan tersebut.
- Field ’gambar_ruangan’ berisi jalur ke file gambar yang berkaitan dengan ruangan, memudahkan dalam visualisasi dan lebih memahami penampilan ruangan tersebut.

Struktur tabel ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan manajemen data ruangan yang komprehensif, efisiensi penyimpanan, dan kemudahan dalam pemrosesan dan analisis data fasilitas.

Tabel 4.6. Tabel Ruangan

Field	Type	Length	Key
id_ruangan	tinyint	4	Primary key (A.I)
id_gedung	tinyint	4	Foreign key
nama_ruangan	varchar	100	
deskripsi_ruangan	text		
gambar_ruangan	varchar	255	

4. Perancangan *Database* Tabel Jadwal

Nama *Database* : man_lab

Nama Tabel : jadwal

Field Kunci : id_jadwal

Tabel Jadwal dirancang untuk menyimpan informasi tentang penjadwalan kegiatan akademik. Struktur tabel ini mencakup berbagai atribut yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengelola data jadwal secara efisien. Berikut adalah penjelasan ilmiah mengenai struktur dan fungsi tabel Jadwal:

- Tabel ini dilengkapi dengan *id_jadwal* sebagai *primary key*. Dengan tipe data tinyint(4) dan fitur *auto increment*, setiap jadwal dijamin memiliki identifikasi yang unik dalam sistem.
- Atribut seperti 'id_ruangan', 'id_matkul', dan 'id_dosen' bertindak sebagai *foreign key*, yang mengaitkan jadwal dengan informasi tentang ruangan, mata kuliah, dan dosen yang relevan, sehingga memudahkan pengelolaan jadwal secara terpadu.
- Field seperti 'tanggal', 'hari', 'jam_masuk', dan 'jam_keluar' berperan penting dalam mencatat waktu spesifik untuk setiap kegiatan dalam jadwal.
- Atribut 'deskripsi' memberikan ruang untuk menambahkan informasi detail tentang kegiatan atau jadwal yang direncanakan.
- Field-field seperti 'kode_matkul', 'nama_matkul', 'nama_dosen', dan 'nama_ruangan' walaupun redundan, tetapi sangat membantu dalam mempercepat akses informasi tanpa perlu menggabungkan tabel berulang kali.

Struktur tabel ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan manajemen data jadwal yang komprehensif, efisiensi dalam pengambilan data, dan fleksibilitas dalam pengelolaan jadwal akademik.

Tabel 4.7. Tabel Jadwal

Field	Type	Length	Key
id_jadwal	tinyint	4	Primary key (A_I)
id_ruangan	tinyint	4	Foreign key
id_matkul	varchar	4	Foreign key
id_dosen	varchar	4	Foreign key
tanggal	date		
hari	varchar	50	
jam_masuk	time		
jam_keluar	time		
deskripsi	text		
kode_matkul	tinyint	4	
nama_matkul	varchar	100	
nama_dosen	varchar	100	
nama_ruangan	varchar	100	

5. Perancangan Database Tabel User

Nama Database : man_lab

Nama Tabel : user

Field Kunci : id_user

Tabel *User* dirancang untuk menyimpan informasi pengguna dalam sistem manajemen laboratorium. Struktur tabel ini mencakup berbagai atribut yang diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengautentikasi pengguna, serta mengelola hak akses mereka. Berikut adalah penjelasan ilmiah mengenai struktur dan fungsi tabel *User*:

- Tabel ini memberikan setiap pengguna identifikasi unik melalui *id_user* yang bertindak sebagai *primary key*. Tipe data yang digunakan adalah smallint(4) dengan fitur *auto increment*.
- Atribut 'nama' dan 'no_identitas' berfungsi untuk menyimpan informasi dasar tentang pengguna, sehingga memudahkan pengenalan personal dalam lingkup organisasi.
- Field 'foto' berisi lokasi penyimpanan file gambar profil pengguna, yang membantu dalam personalisasi tampilan antarmuka pengguna.
- *Username* dan *password_hash* digunakan sebagai kredensial untuk masuk ke sistem, dengan *password* yang telah dienkripsi guna menjaga keamanan data.
- Atribut 'role_user' dengan tipe data enum digunakan untuk menentukan peran pengguna dalam sistem, yang mendukung pengelolaan

hak akses secara efektif.

Struktur tabel ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan, efisiensi penyimpanan data, dan fleksibilitas dalam pengelolaan pengguna sistem.

Tabel 4.8. Tabel *User*

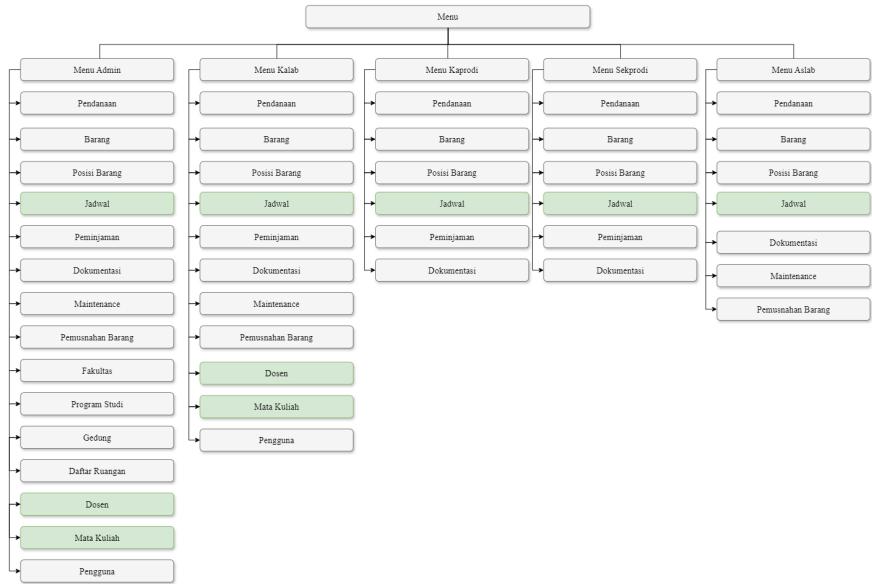
Field	Type	Length	Key
id_user	smallint	4	Primary key (A.I)
nama	varchar	50	
foto	varchar	50	
no_identitas	varchar	50	
username	varchar	100	
password_hash	varchar	100	
role_user	enum	(‘Admin’, ‘Kalab’, ‘Kaprodi’, ‘Sekprodi’, ‘Aslab’)	

4.4.5 Perancangan Struktur Menu

Perancangan menu sistem informasi manajemen inventaris laboratorium dibagi menjadi 5 tingkatan hak akses sesuai kewenangan pengguna. Setiap pengguna dapat mengakses fitur sesuai peran dan tanggung jawab mereka.

Menu Admin, sebagai tingkat akses tertinggi, memiliki wewenang penuh untuk mengelola semua fitur, termasuk pendanaan, manajemen barang, penjadwalan, dll. Kepala Laboratorium (Kalab) memiliki akses hampir sama dengan Admin, tetapi dengan beberapa pembatasan. Kalab dapat mengelola pendanaan, barang, jadwal, dan data dosen serta mata kuliah. Ketua Program Studi (Kaprodi) dan Sekretaris Program Studi (Sekprodi) fokus pada pengawasan dan monitoring, dengan akses ke fitur pendanaan, manajemen barang, dan dokumentasi. Asisten Laboratorium (Aslab) memiliki akses untuk mendukung operasional harian termasuk pengelolaan barang, dan pemeliharaan peralatan laboratorium.

Struktur menu yang terorganisir ini dirancang untuk memudahkan pengelolaan inventaris laboratorium secara sistematis dan terkontrol. Setiap tingkatan pengguna memiliki batasan akses yang jelas, yang membantu dalam menjaga keamanan dan integritas data sistem. Perancangan menu ini menjadi landasan penting dalam pengembangan antarmuka pengguna dan implementasi berbagai fungsi sistem yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian berikutnya. Dengan struktur menu yang terorganisir ini, diharapkan pengelolaan inventaris laboratorium dapat berjalan lebih efisien dan terkoordinasi dengan baik antar berbagai tingkatan pengguna. Gambar struktur menu ini dapat dilihat pada Gambar 4.17



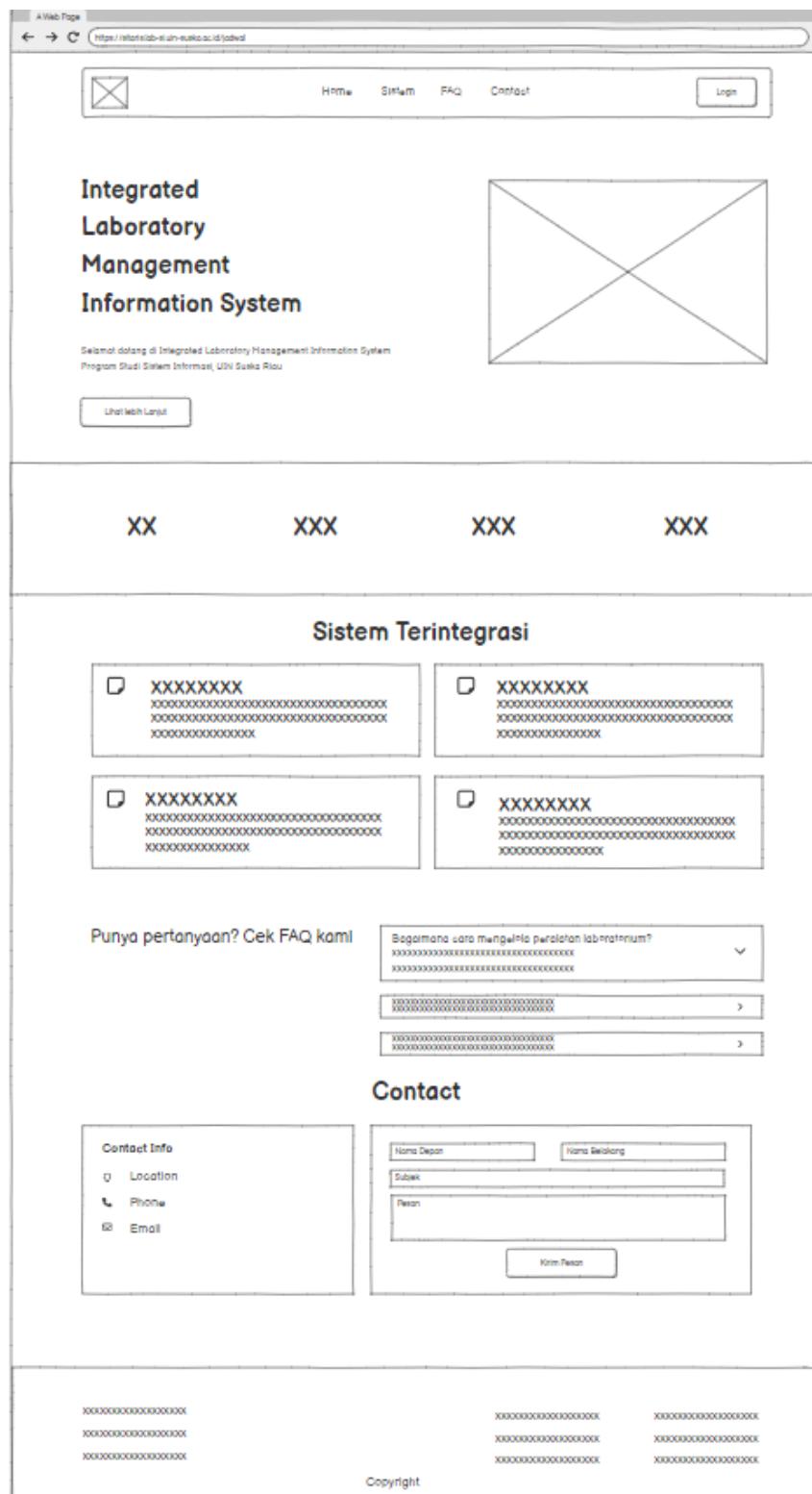
Gambar 4.17. Struktur Menu Sistem Manajemen Laboratorium

Pengembangan sistem ini menambahkan fitur baru yang ditandai dengan warna hijau pada struktur menu, termasuk fitur Jadwal untuk semua level pengguna (Admin, Kalab, Kaprodi, Sekprodi, dan Aslab) serta fitur Dosen dan Mata Kuliah yang kini dapat diakses oleh Kalab. Penambahan ini bertujuan untuk meningkatkan pengelolaan laboratorium dan efisiensi koordinasi antara pengelola dan dosen.

4.4.6 Perancangan *Interface*

Perancangan *interface* berfungsi untuk menjelaskan tentang desain program sistem informasi manajemen laboratorium yang akan dibangun. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui proses yang terdapat pada sistem informasi manajemen laboratorium tersebut.

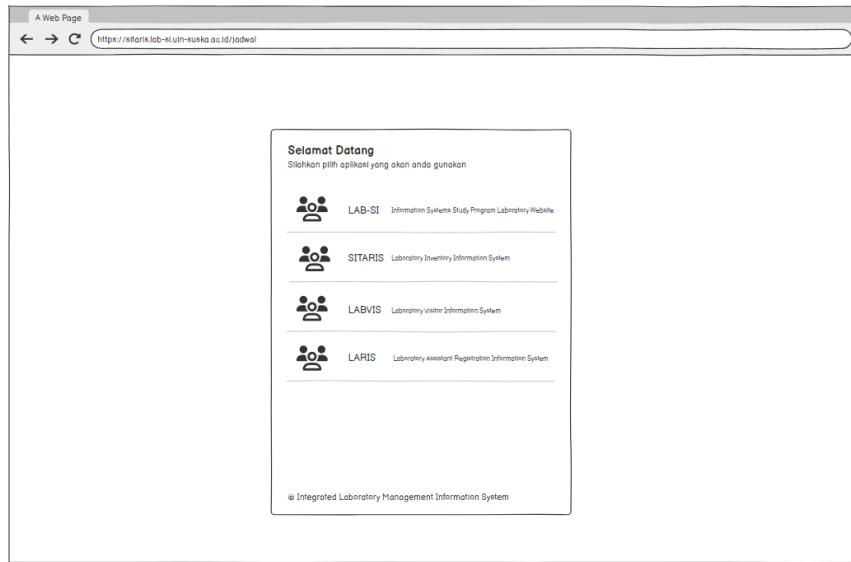
1. Rancangan tampilan *landing page* yang berfungsi sebagai halaman pertama untuk sistem informasi manajemen laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.18. Tampilan Halaman Utama Sistem Manajemen Laboratorium

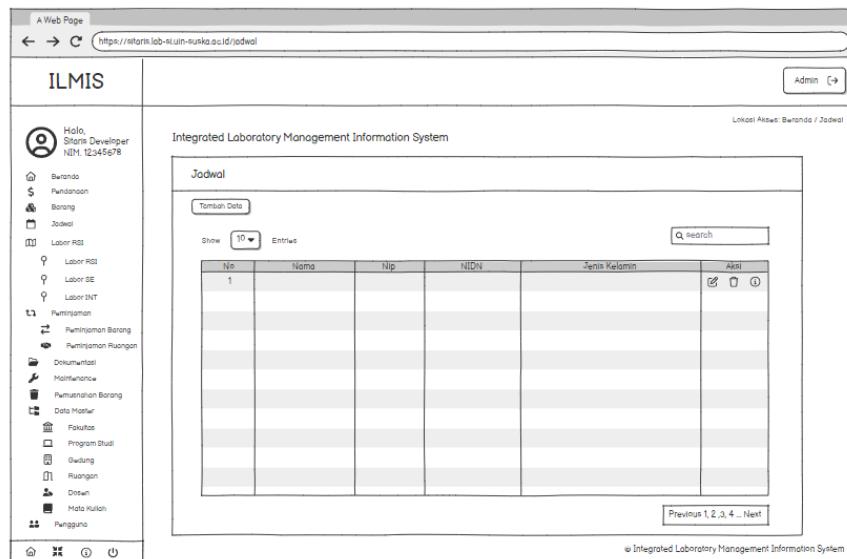
2. Rancangan tampilan pilih aplikasi untuk login dapat dilihat pada Gam-

bar 4.19



Gambar 4.19. Tampilan Pilihan Login untuk Sistem Manajemen Laboratorium

3. Rancangan tampilan kelola jadwal yang berfungsi untuk mengelola jadwal laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.21



Gambar 4.20. Tampilan Kelola Jadwal Laboratorium

4. Rancangan tampilan tambah jadwal yang berfungsi untuk menambah jadwal laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.21

A screenshot of a web-based application titled "ILMIS". The left sidebar contains a navigation menu with items like Beranda, Pendondon, Barang, Jadwal, Labor RSI, Peminjaman, Dokumentasi, Maintenance, Pemeliharaan Barang, Data Master, Fakultas, Program Studi, Gedung, Ruangan, Dosen, Mata Kuliah, and Pengguna. The main content area is titled "Tambah Jadwal" and contains a form with fields: Tanggal (Date), Hari (Day), Jam Masuk (Start Time), Jam Keluar (End Time), Nama Ruangan (Room Name), Nama Matkul (Subject), Nama Dosen (Teacher), and Deskripsi (Description). At the bottom right are "KEMBALI" and "SIMPAN" buttons.

Gambar 4.21. Tampilan Tambah Jadwal Laboratorium

5. Rancangan tampilan kelola mata kuliah yang berfungsi untuk mengelola mata kuliah laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.22

A screenshot of the "Mata Kuliah" (Subject) management page. The left sidebar has the same navigation menu as in the previous screenshot. The main area is titled "Integrated Laboratory Management Information System" and "Mata Kuliah". It features a "Tambah Data" (Add Data) button and a search bar. Below is a table with columns: No, Kode Matkul, Nama Matkul, Jumlah SKS, and Akksi (Actions). The table has 10 entries. At the bottom are "Previous 1, 2, 3, 4 ... Next" buttons.

Gambar 4.22. Tampilan Kelola Mata Kuliah Laboratorium

6. Rancangan tampilan kelola dosen yang berfungsi untuk mengelola dosen laboratorium dapat dilihat pada Gambar 4.23

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL <https://sitoris.lab-si.uin-suska.ac.id/jodwl>. The page is part of the 'ILMIS' system, specifically the 'Integrated Laboratory Management Information System'. On the left, there is a sidebar with a user profile icon and the text 'Halo Sitoris Developer NIM 12345678'. Below this are several menu items: Beranda, Pendonoran, Barang, Jadwal, Labor RSI (with sub-options: Labor RSI, Labor SE, Labor INT), Peminjaman (with sub-options: Peminjaman Barang, Peminjaman Ruangan, Dokumentasi, Maintenance, Perumahan Barang, Data Master (with sub-options: Fakultas, Program Studi, Gedung, Ruangan, Dosen, Mata Kuliah, Pengguna)). At the bottom of the sidebar are standard browser navigation icons.

The main content area is titled 'Dosen' (Faculty). It features a table with columns: No, Nama, Nip, NIDN, Jenis Kelamin, and Aksi. There is one row of data shown:

No	Nama	Nip	NIDN	Jenis Kelamin	Aksi
1					

Below the table are buttons for 'Previous' and 'Next'. The footer of the page includes the text '© Integrated Laboratory Management Information System'.

Gambar 4.23. Tampilan Kelola Dosen Laboratorium

DAFTAR PUSTAKA

- Abrantes, B. F. (2020). Governance of academic laboratories and the capabilisation of higher education students. *International Journal of Management in Education*, 14(2), 135–158.
- Ahmed, T., Cox, J., dan Girvan, L. (2014). Developing information systems: Practical guidance for it professionals..
- Al-Saqqa, S., Sawalha, S., dan AbdelNabi, H. (2020). Agile software development: Methodologies and trends. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(11).
- Balsamiq. (2024). *Balsamiq*. Retrieved from <https://balsamiq.com/> (Accessed: 2024-07-25)
- Balza, J. S., Cusatis, R., McDonnell, S. M., Basir, M. A., dan Flynn, K. E. (2022). Effective questionnaire design: how to use cognitive interviews to refine questionnaire items. *Journal of neonatal-perinatal medicine*, 15(2), 345–349.
- Bree, R. T., dan Gallagher, G. (2016). Using microsoft excel to code and thematically analyse qualitative data: a simple, cost-effective approach. *All Ireland Journal of Higher Education*, 8(2).
- Carstoiu, D., dan Grigorescu, C. (1995). OOAD Methods for O-O and KBS Development. *IFAC Proceedings Volumes*, 28(24), 263–268. doi: 10.1016/s1474-6670(17)46560-8
- Cowls, J., Tsamados, A., Taddeo, M., dan Floridi, L. (2021). A definition, benchmark and database of ai for social good initiatives. *Nature Machine Intelligence*, 3, 111 - 115. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:233940459>
- Dongapure, A., Choudhari, P., Yawale, P., dan Kawalkar, A. (2024). Good laboratory practices (glp) in an academic institute for science. *Journal of Advanced Zoology*, 45(1).
- Efendi, E., Ramadhani, R. N., Zihad, A., dkk. (2023). Perkembangan sistem informasi pada organisasi dakwah. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(2), 938–949.
- Fadllullah, A., Mulyadi, M., Rochaniati, R., dan Nabil, F. M. (2022). Pengembangan sistem informasi manajemen kearsipan surat menyurat berbasis framework codeigniter untuk kph-ktt. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/>

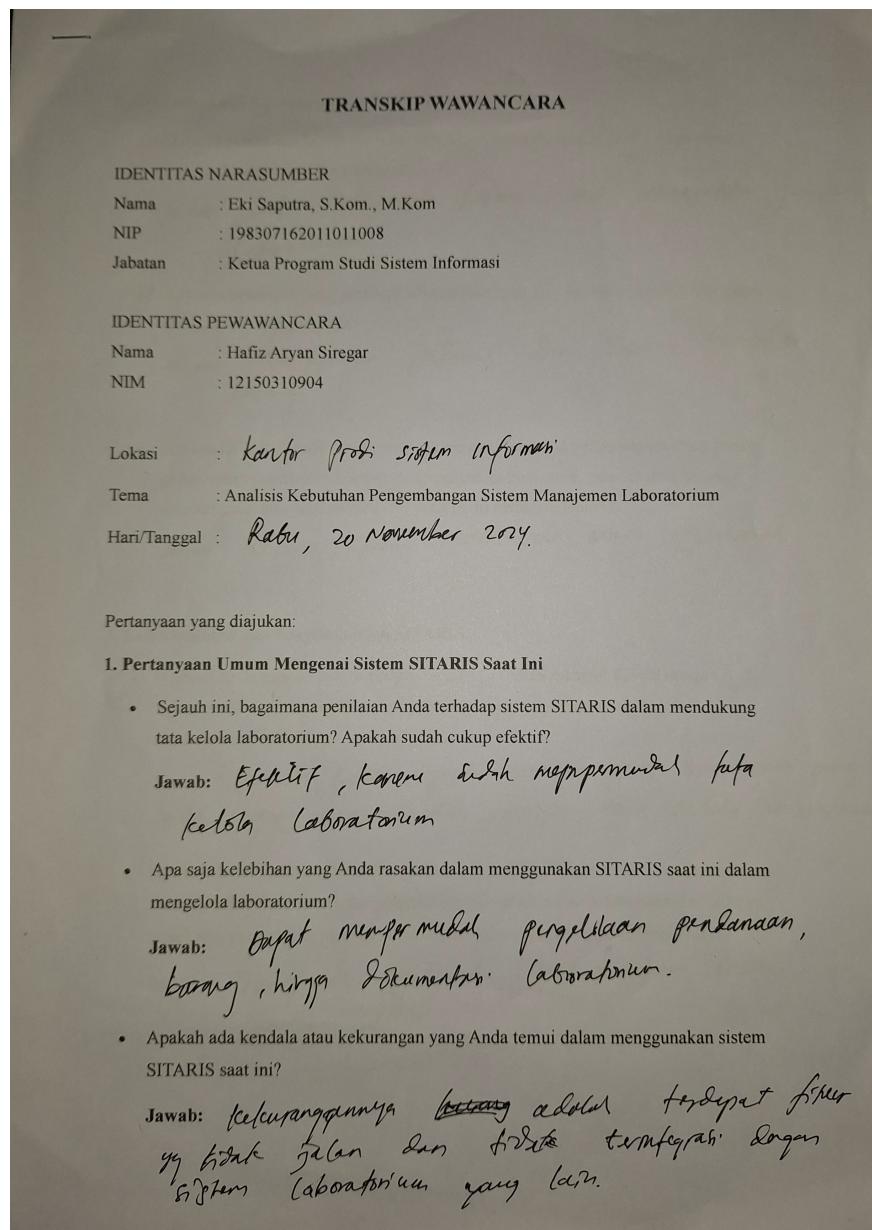
- Feng, M., Li, C., dan McVay, S. (2009). Internal control and management guidance. *Journal of accounting and economics*, 48(2-3), 190–209.
- Furterer, S. L. (2018). Applying systems engineering tools to teach systems engineering in an engineering management program. Dalam *2018 asee annual conference & exposition*.
- Hayati, N., Rahayu, S., dan Saputra, T. I. (2021). Sistem informasi pemilihan asisten laboratorium dengan metode weighted product dan weighted sum model. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 1–8.
- Hussain, N., Haque, A. U., dan Baloch, A. (2019). Management theories: The contribution of contemporary management theorists in tackling contemporary management challenges. *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi*, 14, 156–169.
- Irawan, R., dkk. (2017). Implementasi framework codeigniter untuk pengembangan website pada dinas perkebunan provinsi kalimantan tengah. *Jurnal Sain-tekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen*, 7(1), 67–80.
- Kaehler, B., Grundei, J., Kaehler, B., dan Grundei, J. (2019). The concept of management: In search of a new definition. *HR governance: A theoretical introduction*, 3–26.
- Kawai, H., Ando, K., Maruyama, D., Yamamoto, K., Kiyohara, E., Terui, Y., ... others (2021). Phase ii study of e7777 in japanese patients with relapsed/refractory peripheral and cutaneous t-cell lymphoma. *Cancer science*, 112(6), 2426–2435.
- Kiplie, F. H., Yatin, S. F. M., Angutim, M., dan Hamid, N. H. A. (2018). System development for document management system. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 8(9), 748–757.
- lab-si.uin-suska.ac.id. (2023). *Website laboratorium sistem informasi uin suska riau*. Retrieved from <https://lab-si.uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 30 Oktober 2024)
- La Braca, F., dan Kalman, C. S. (2021). Comparison of labatorials and traditional labs: The impacts of instructional scaffolding on the student experience and conceptual understanding. *Physical Review Physics Education Research*, 17(1), 010131.
- lab-si.uin suska.ac.id. (2023). *Laboratorium sistem informasi uin suska riau*. Retrieved from <https://lab-si.uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 30 Oktober 2024)
- Linzhang, W., Jiesong, Y., Xiaofeng, Y., Jun, H., Xuandong, L., dan Guoliang, Z.

- (2004). Generating test cases from uml activity diagram based on gray-box method. Dalam *11th asia-pacific software engineering conference* (hal. 284–291).
- MariaDB, P. (2024). Mariadb: Sistem manajemen basis data relasional untuk aplikasi web. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Marwah, S., Puspitorini, S., dkk. (2024). Sistem informasi manajemen laboratorium pada jurusan farmasi politeknik kesehatan kemenkes jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 8(1), 13–19.
- Monday, T. U. (2020). Impacts of interview as research instrument of data collection in social sciences. *Journal of Digital Art & Humanities*, 1(1), 15–24.
- Mubarak, A. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2(1), 19–25. doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052
- Pakpahan, S., Faâ, A., dkk. (2020). Sistem informasi pengelolaan dana desa pada desa hilizliga berbasis web. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 109–117.
- Rihm, S. D., Tan, Y. R., Ang, W., Hofmeister, M., Deng, X., Laksana, M. T., ... others (2024). The digital lab manager: Automating research support. *SLAS technology*, 29(3), 100135.
- Rueda, S., Panach, J. I., dan Distante, D. (2020). Requirements elicitation methods based on interviews in comparison: A family of experiments. *Information and Software Technology*, 126, 106361.
- Sallaby, A. F., dan Kanedi, I. (2020). Perancangan sistem informasi jadwal dokter menggunakan framework codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1).
- Schühly, A. M., dan Schühly, A. M. (2022). What is strategic management and why do we need it: theoretical foundations of strategic management. *Cultural Influences on the Process of Strategic Management: Using Scenario Planning for Decision Making in Multinational Corporations*, 33–135.
- sif.uin-suska.ac.id. (2023). *Website prodi sistem informasi uin suska riau*. Retrieved from <https://sif.uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 30 Oktober 2024)
- Simanullang, H. G., Silalahi, A. P., dan Manalu, D. R. (2021). Sistem informasi pendaftaran mahasiswa baru menggunakan framework codeigniter dan application programming interface. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 67–73.
- SITARIS. (2024). *Sitaris laboratorium sistem informasi uin suska riau*. Retrieved

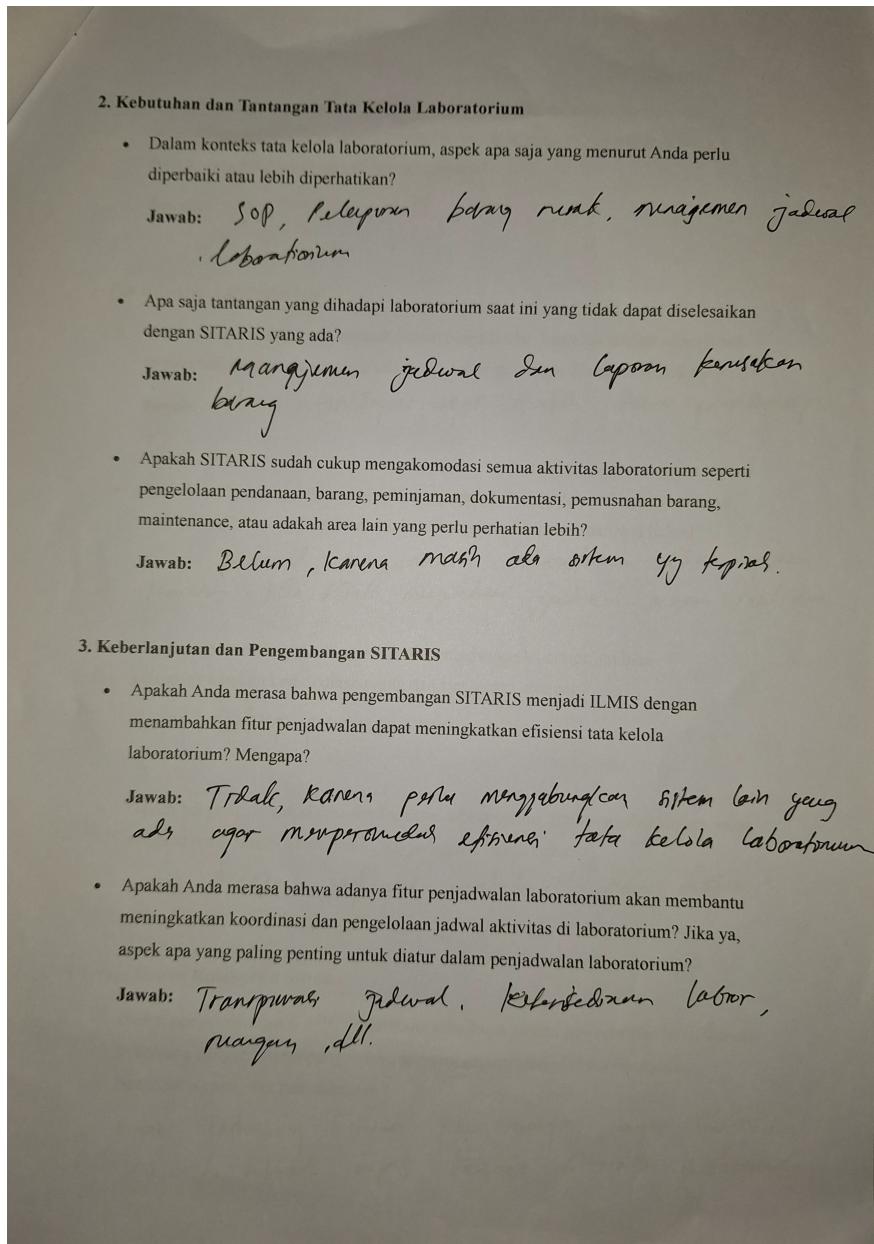
- from <https://sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 08 Oktober 2024)
- sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id. (2024). *Sistem informasi inventaris prodi sistem informasi uin suska riau*. Retrieved from <https://sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 30 Oktober 2024)
- Smith, R., Janicke, H., He, Y., Ferra, F., dan Albakri, A. (2021). The agile incident response for industrial control systems (air4ics) framework. *Computers & Security*, 109, 102398.
- Sweden, I. N., Pemayun, A. A. G. M., Wibawa, K. S., Prayoga, I. K. D. Y., Putra, I. D. M. L., dan Frangginie, N. L. G. M. (2022). Rancang bangun sistem informasi manajemen layanan laboratorium berdasarkan standar iso 9126. *TEMATIK*, 9(2), 108–118.
- Tilley, S., dan Rosenblatt, H. J. (2017). *Systems analysis and design*. Cengage Learning.
- Trelles, S. C. (2021). Agile adoption in information technology departments at research universities.
- Tuunanen, T., Vartiainen, T., Kainulainen, S., dan Ebrahim, M. (2023). Development of an agile requirements risk prioritization method: A design science research study. *Communications of the Association for Information Systems*, 52.
- Tywatori, S., dan Irawan, R. (2017). Implementasi framework codeigniter untuk pengembangan website pada dinas perkebunan provinsi kalimantan tengah. *J. SAINTEKOM*, 7(1), 67.
- UIN Suska Riau. (2023). *Uin suska riau*. Retrieved from <https://uin-suska.ac.id> (Akses Tanggal: 30 Oktober 2024)
- Warren, J. S. (2017). Effective governance structure and management of utilization programs. Dalam (hal. 31-37). Springer International Publishing. doi: 10.1007/978-3-319-34199-6_3
- Wisnumurti, W., Trimarsiah, Y., dan Faulina, S. T. (2022). Penerapan agile development methodology pada sistem informasi penjualan ecer dan grosir toko kiananti martapura. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 7(2), 109–120.
- Zhang, X., Xu, T., Wei, X., Tang, J., dan Ordóñez de Pablo, P. (2024). The establishment of transactive memory system in distributed agile teams engaged in ai-related knowledge work. *Journal of Knowledge Management*, 28(2), 381–408.

LAMPIRAN A

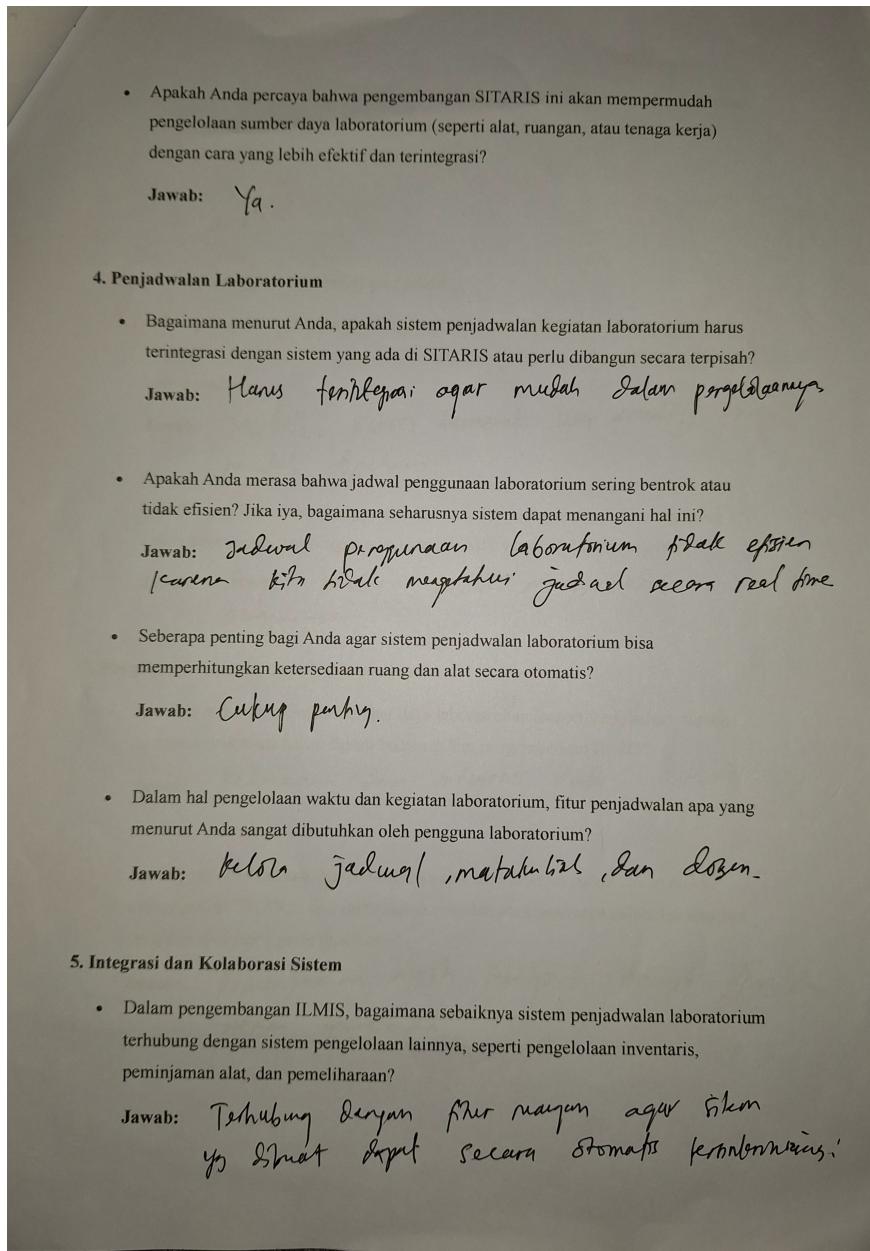
HASIL WAWANCARA



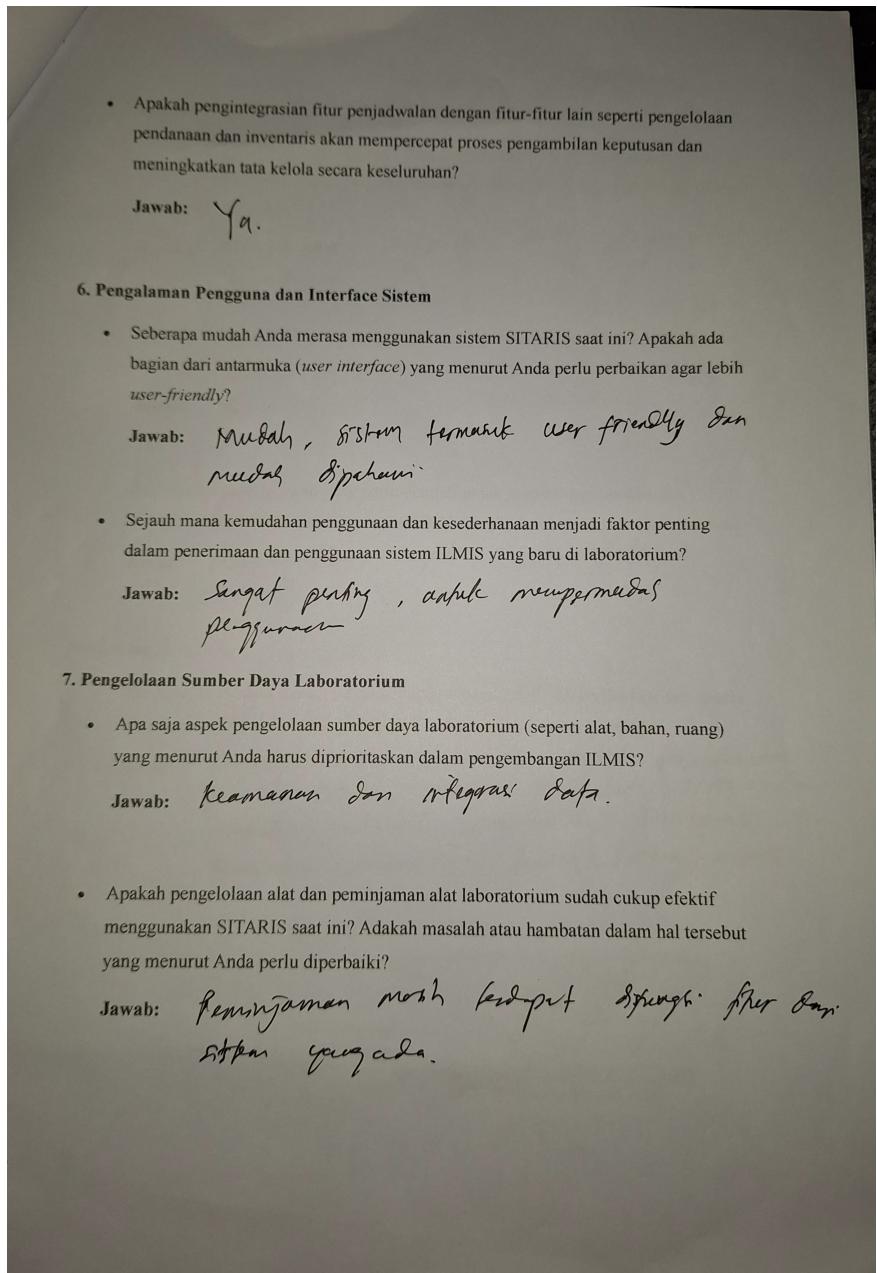
Gambar A.1. Hasil Wawancara



Gambar A.2. Hasil Wawancara



Gambar A.3. Hasil Wawancara



- Apakah pengintegrasian fitur penjadwalan dengan fitur-fitur lain seperti pengelolaan pendanaan dan inventaris akan mempercepat proses pengambilan keputusan dan meningkatkan tata kelola secara keseluruhan?

Jawab: Ya.

6. Pengalaman Pengguna dan Interface Sistem

- Seberapa mudah Anda merasa menggunakan sistem SITARIS saat ini? Apakah ada bagian dari antarmuka (*user interface*) yang menurut Anda perlu perbaikan agar lebih *user-friendly*?

Jawab: Mudah, sistem termasuk user friendly dan mudah dipahami.

- Sejauh mana kemudahan penggunaan dan kesederhanaan menjadi faktor penting dalam penerimaan dan penggunaan sistem ILMIS yang baru di laboratorium?

Jawab: Sangat penting, untuk mempermudah penggunaan

7. Pengelolaan Sumber Daya Laboratorium

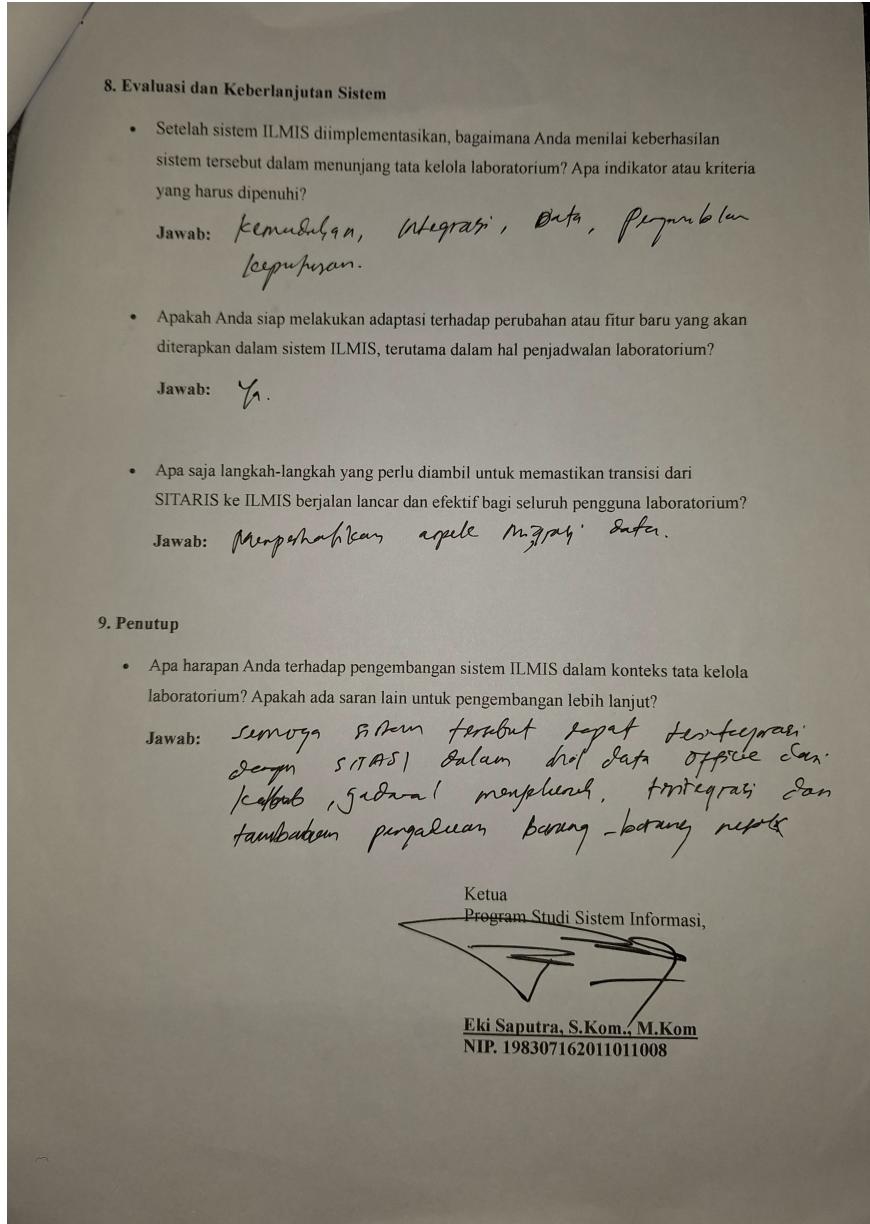
- Apa saja aspek pengelolaan sumber daya laboratorium (seperti alat, bahan, ruang) yang menurut Anda harus diprioritaskan dalam pengembangan ILMIS?

Jawab: Keamanan dan integrasi data.

- Apakah pengelolaan alat dan peminjaman alat laboratorium sudah cukup efektif menggunakan SITARIS saat ini? Adakah masalah atau hambatan dalam hal tersebut yang menurut Anda perlu diperbaiki?

Jawab: Peminjaman masih sedikit susah. Karena dan sistem yang ada.

Gambar A.4. Hasil Wawancara



Gambar A.5. Hasil Wawancara

TRANSKRIP WAWANCARA

IDENTITAS NARASUMBER

Nama : Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.
NIP : 198505202023211020
Jabatan : Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi

IDENTITAS PEWAWANCARA

Nama : Hafiz Aryan Siregar
NIM : 12150310904

Lokasi : Ruang Dosen GB Lantai 1

Tema : Analisis Kebutuhan Pengembangan Sistem Manajemen Laboratorium

Hari/Tanggal : Selasa, 12 November 2024

Pertanyaan yang diajukan:

1. Pertanyaan Umum Mengenai Sistem SITARIS Saat Ini

- Sejauh ini, bagaimana penilaian Anda terhadap sistem SITARIS dalam mendukung tata kelola laboratorium? Apakah sudah cukup efektif?

Jawab: Efektif, sitaris sangat membantu dan menunjang tata kelola laboratorium menjadi lebih cepat dan tepat.

- Apa saja kelebihan yang Anda rasakan dalam menggunakan SITARIS saat ini dalam mengelola laboratorium?

Jawab: Dapat mempercepat pengelolaan keluar masuk barang laboratorium, sehingga proses dokumentasi barang menjadi jelas.

- Apakah ada kendala atau kekurangan yang Anda temui dalam menggunakan sistem SITARIS saat ini?

Jawab: Ada, seperti disfungsi fitur saat peminjaman barang laboratorium

Gambar A.6. Hasil Wawancara

2. Kebutuhan dan Tantangan Tata Kelola Laboratorium

- Dalam konteks tata kelola laboratorium, aspek apa saja yang menurut Anda perlu diperbaiki atau lebih diperhatikan?

Jawab: SOP, jadwal pemeliharaan sistem, jadwal penggunaan laboratorium, laporan terkait barang yang ada

- Apa saja tantangan yang dihadapi laboratorium saat ini yang tidak dapat diselesaikan dengan SITARIS yang ada?

Jawab: Manajemen jadwal yang belum tersedia di laboratorium dan juga integrasi dengan sistem yang ada agar tidak ada duplikasi data.

- Apakah SITARIS sudah cukup mengakomodasi semua aktivitas laboratorium seperti pengelolaan pendanaan, barang, peminjaman, dokumentasi, pemasukan barang, maintenance, atau adakah area lain yang perlu perhatian lebih?

Jawab: Belum, karena masih ada sistem yang belum terintegrasi

3. Keberlanjutan dan Pengembangan SITARIS

- Apakah Anda merasa bahwa pengembangan SITARIS menjadi ILMIS dengan menambahkan fitur penjadwalan dapat meningkatkan efisiensi tata kelola laboratorium? Mengapa?

Jawab: Ya, namun perlu ditambahkan intergrasi dengan sistem yang lainnya agar hak tersebut dapat terwujud.

- Apakah Anda merasa bahwa adanya fitur penjadwalan laboratorium akan membantu meningkatkan koordinasi dan pengelolaan jadwal aktivitas di laboratorium? Jika ya, aspek apa yang paling penting untuk diatur dalam penjadwalan laboratorium?

Jawab: Keterbukaan jadwal, ketersediaan ruangan labor, asisten, dll.

- Apakah Anda percaya bahwa pengembangan SITARIS ini akan mempermudah pengelolaan sumber daya laboratorium (seperti alat, ruangan, atau tenaga kerja) dengan cara yang lebih efektif dan terintegrasi?

Jawab: Ya, karena dengan sistem yang ada proses menjadi lebih cepat karena semua terkomputerisasi

Gambar A.7. Hasil Wawancara

4. Penjadwalan Laboratorium

- Bagaimana menurut Anda, apakah sistem penjadwalan kegiatan laboratorium harus terintegrasi dengan sistem yang ada di SITARIS atau perlu dibangun secara terpisah?

Jawab: Sistem yang ada harus saling terhubung dan terintegrasi secara real-time, agar memudahkan saat proses pengelolaan sistem dan tidak ada duplikasi data.

- Apakah Anda merasa bahwa jadwal penggunaan laboratorium sering bentrok atau tidak efisien? Jika iya, bagaimana seharusnya sistem dapat menangani hal ini?

Jawab: Jadwal yang ada saat ini tidak bisa dikatakan efisien, karena jadwal disusun saat diawal sehingga kita tidak mengetahui kondisi saat ini/ tidak real-time

- Seberapa penting bagi Anda agar sistem penjadwalan laboratorium bisa memperhitungkan ketersediaan ruang dan alat secara otomatis?

Jawab: Penting, agar tidak terjadi bentrok jadwal/kekosongan barang

- Dalam hal pengelolaan waktu dan kegiatan laboratorium, fitur penjadwalan apa yang menurut Anda sangat dibutuhkan oleh pengguna laboratorium?

Jawab: Kelola Jadwal ruangan, dosen, mata kuliah, dan kelas.

5. Integrasi dan Kolaborasi Sistem

- Dalam pengembangan ILMIS, bagaimana sebaiknya sistem penjadwalan laboratorium terhubung dengan sistem pengelolaan lainnya, seperti pengelolaan inventaris, peminjaman alat, dan pemeliharaan?

Jawab: terintegrasi satu sama lain agar fitur ruangan dapat berjalan secara otomatis

- Apakah pengintegrasian fitur penjadwalan dengan fitur-fitur lain seperti pengelolaan pendanaan dan inventaris akan mempercepat proses pengambilan keputusan dan meningkatkan tata kelola secara keseluruhan?

Jawab: Ya, karena dengan begitu pengambilan keputusan sudah dapat diperoleh dari data yang ada dan tidak perlu lagi untuk cek secara berulang

6. Pengalaman Pengguna dan Interface Sistem

Gambar A.8. Hasil Wawancara

- Seberapa mudah Anda merasa menggunakan sistem SITARIS saat ini? Apakah ada bagian dari antarmuka (*user interface*) yang menurut Anda perlu perbaikan agar lebih *user-friendly*?

Jawab: Tidak, karena sejauh ini sitaris sudah cukup user-friendly

- Sejauh mana kemudahan penggunaan dan kesederhanaan menjadi faktor penting dalam penerimaan dan penggunaan sistem ILMIS yang baru di laboratorium?

Jawab: Sangat penting agar mempercepat proses pengambilan keputusan

7. Pengelolaan Sumber Daya Laboratorium

- Apa saja aspek pengelolaan sumber daya laboratorium (seperti alat, bahan, ruang) yang menurut Anda harus diprioritaskan dalam pengembangan ILMIS?

Jawab: Keamanan

- Apakah pengelolaan alat dan peminjaman alat laboratorium sudah cukup efektif menggunakan SITARIS saat ini? Adakah masalah atau hambatan dalam hal tersebut yang menurut Anda perlu diperbaiki?

Jawab: Pada fitur peminjaman masih terdapat disfungsi fitur

8. Evaluasi dan Keberlanjutan Sistem

- Setelah sistem ILMIS diimplementasikan, bagaimana Anda menilai keberhasilan sistem tersebut dalam menunjang tata kelola laboratorium? Apa indikator atau kriteria yang harus dipenuhi?

Jawab: Kemudahan dan keamanan data

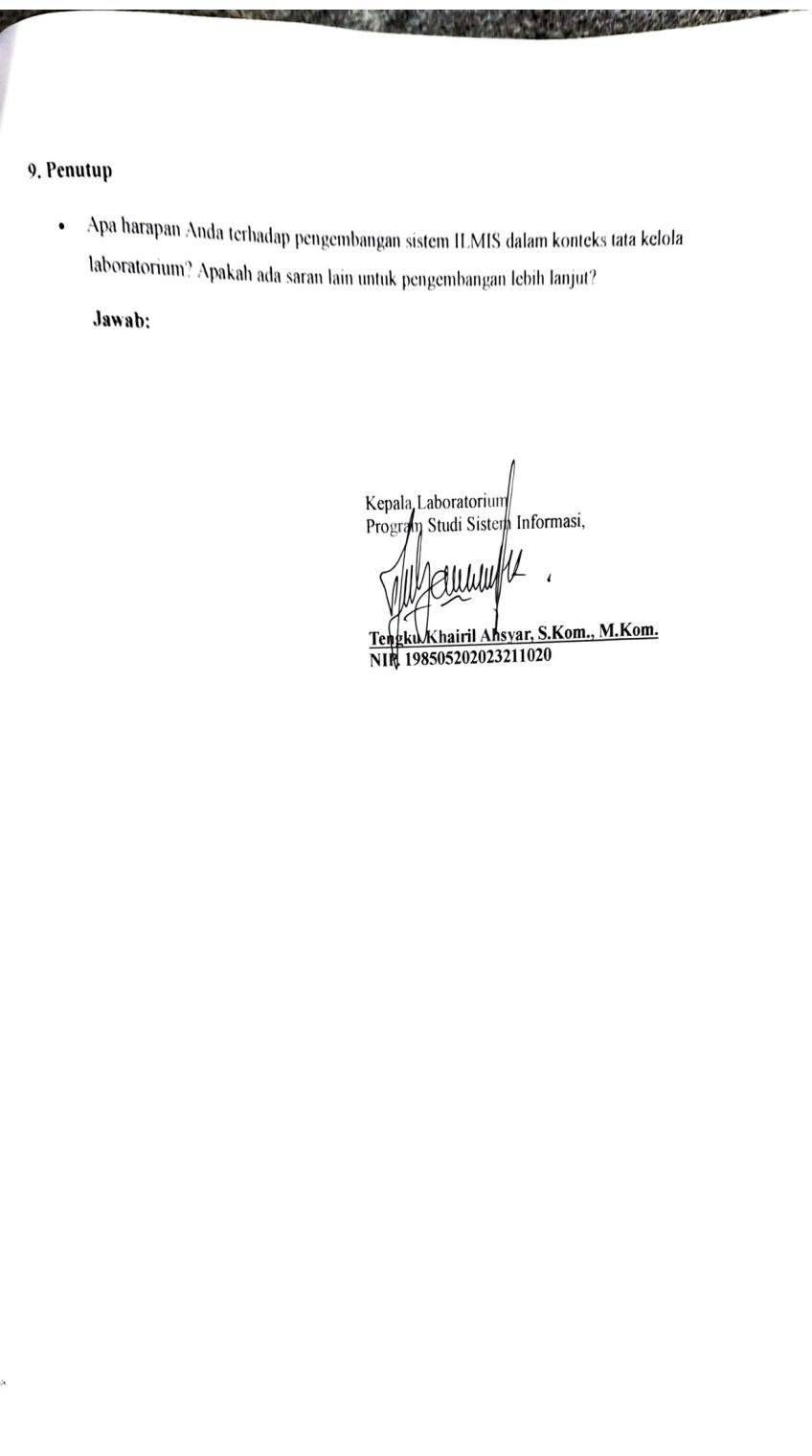
- Apakah Anda siap melakukan adaptasi terhadap perubahan atau fitur baru yang akan diterapkan dalam sistem ILMIS, terutama dalam hal penjadwalan laboratorium?

Jawab: Tentu

- Apa saja langkah-langkah yang perlu diambil untuk memastikan transisi dari SITARIS ke ILMIS berjalan lancar dan efektif bagi seluruh pengguna laboratorium?

Jawab: Memperhatikan aspek database

Gambar A.9. Hasil Wawancara



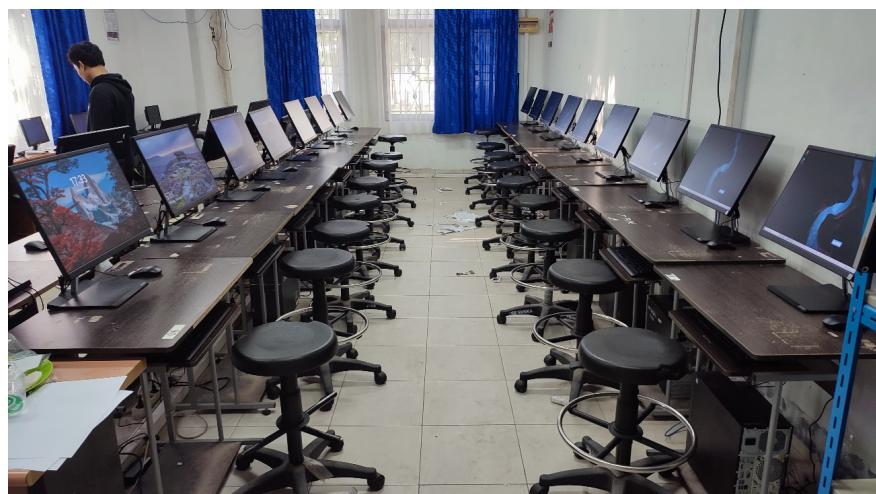
Gambar A.10. Hasil Wawancara

LAMPIRAN B

HASIL OBSERVASI



Gambar B.1. Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)



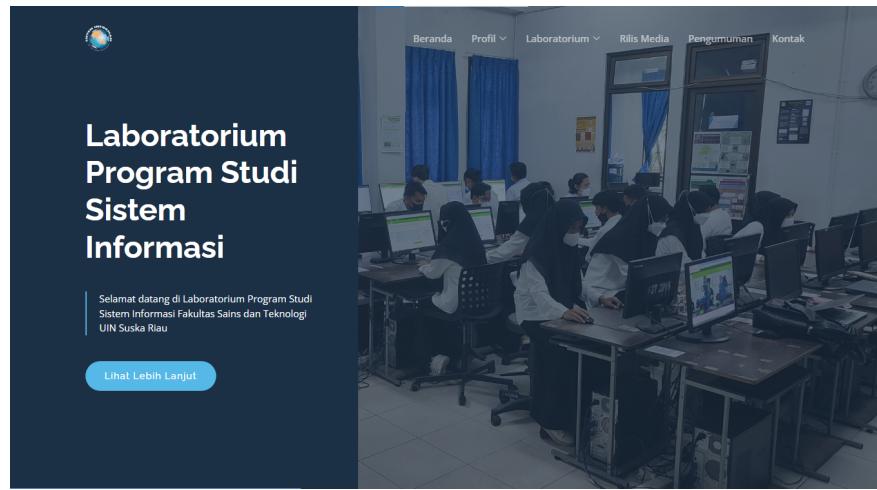
Gambar B.2. Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)



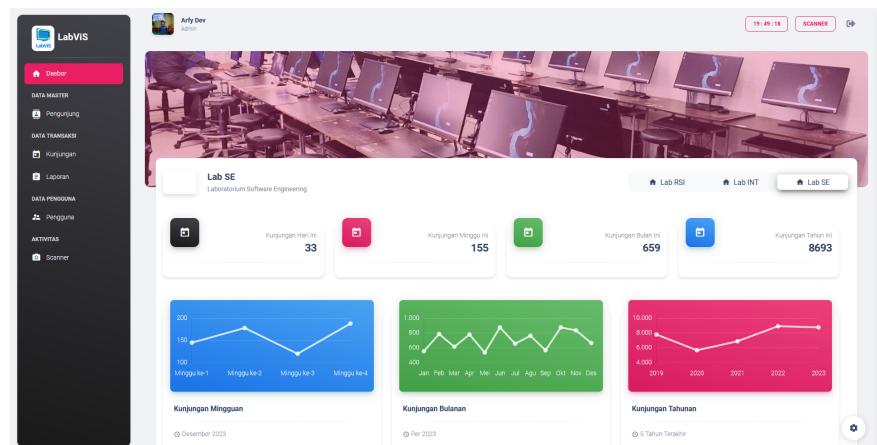
Gambar B.3. Laboratorium Internet (lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)



Gambar B.4. Kegiatan Laboratorium
(lab-si.uin-suska.ac.id, 2023)



Gambar B.5. Website Laboratorium Program Studi Sistem Informasi (sif.uin-suska.ac.id, 2023)



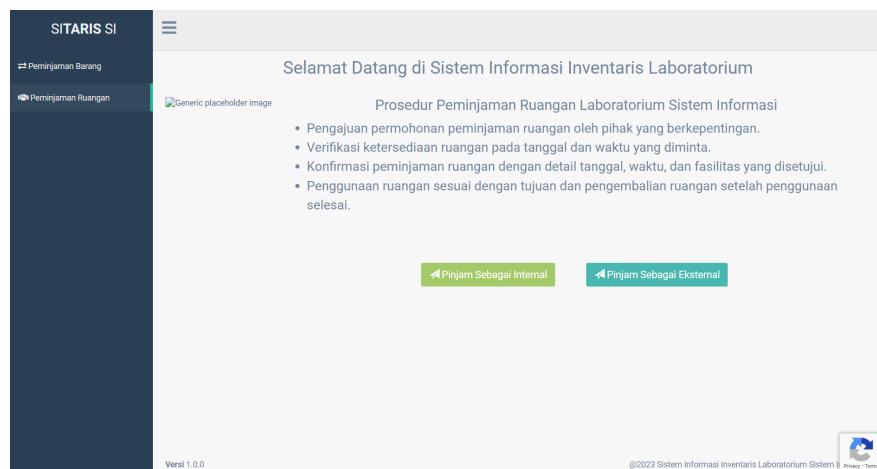
Gambar B.6. Laboratory Visitor System (LABVIS) (sif.uin-suska.ac.id, 2023)



Gambar B.7. *Laboratory Assistant Registration Information System (LARIS)* (sif.uin-suska.ac.id, 2023)

The screenshot shows a three-step process for item borrowing. Step 1: Data Perminjaman Internal. It includes fields for Program Studi / Unit (dropdown), Nama Organisasi (dropdown), Nama Peminjam (text input), Email Peminjam (text input with placeholder '@example.com'), and Nomor Telepon (text input). Step 2: Data barang (item data). Step 3: Data perminjaman barang (borrowing details). At the bottom right are "Selanjutnya" (Next) and "Privacy - Term" buttons.

Gambar B.8. Disfungsi Fitur Peminjaman Barang
(sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id, 2024)



Gambar B.9. Disfungsi Fitur Peminjaman Ruangan
(sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id, 2024)

This screenshot shows the 'Tambah Barang' (Add Item) form. The left sidebar is identical to the one in the previous screenshot. The main form has fields for: Jenis Pendanaan (selected: POK Fakultas Sains dan Teknologi), Ruang (selected: Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi), Tahun Barang (selected: 2024), Kategori Barang (selected: Perangkat), Subkategori (selected: Komputer), Merk Barang (text input: Komputer), Kondisi (selected: Baik), and Spesifikasi Barang (text input field). The footer shows the version "Versi 1.1.2" and copyright information "Copyright © 2024 Sistem Informasi Inventaris Laboratorium Sistem".

Gambar B.10. Disfungsi Pembuatan Kode Barang
(sitaris.lab-si.uin-suska.ac.id, 2024)

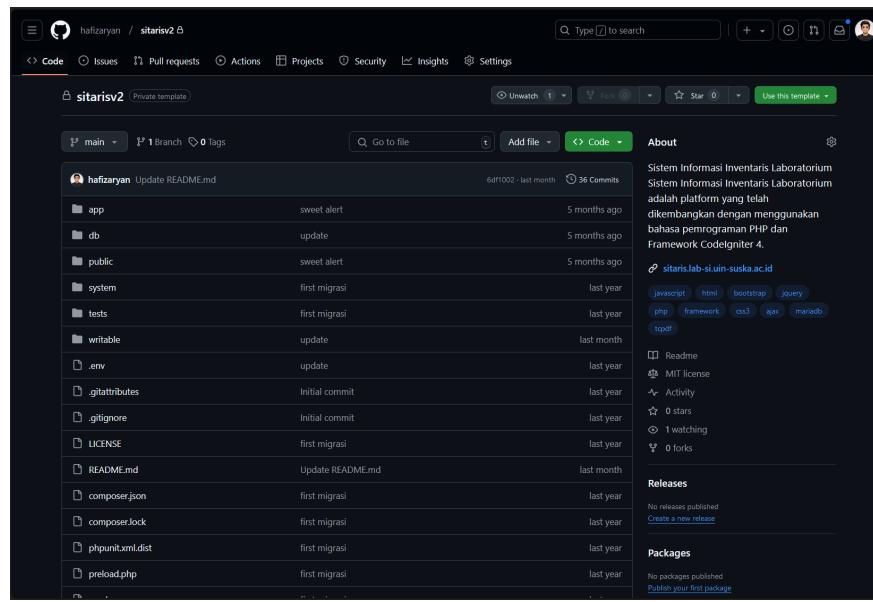
LAMPIRAN C
DOKUMENTASI WAWANCARA



Gambar C.1. BUKTI WAWANCARA

LAMPIRAN D

SOURCE CODE



Gambar D.1. SOURCE CODE SITARIS

DAFTAR RIWAYAT HIDUP