**PROPOSAL RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI**

**AKADEMIK MENGGUNAKAN JAVASCRIPT**



**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat Penulisan Skripsi (S1)

**RISKI NUROHMAN**

**43A87007190128**

**Program Studi Sistem Informasi**

**STMIK Bani Saleh**

**Jakarta**

**2022**

# DAFTAR ISI

[DAFTAR ISI iii](#_Toc134968036)

[BAB 1 PENDAHULUAN 4](#_Toc134968037)

[**1.1.** **Latar Belakang** 4](#_Toc134968038)

[**1.2.** **Permasalahan Penelitian** 2](#_Toc134968039)

[1.2.1. Identifikasi Masalah 2](#_Toc134968040)

[1.2.2. Ruang Lingkup Masalah 2](#_Toc134968041)

[1.2.3. Rumusan Masalah 3](#_Toc134968042)

[**1.3.** **Tujuan dan Manfaat Penelitian** 3](#_Toc134968043)

[BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN 2](#_Toc134968044)

[2.1. Tinjauan Pustaka 2](#_Toc134968045)

[2.2. Landasan Teori 8](#_Toc134968046)

[2.3. Kerangka Pemikiran 12](#_Toc134968047)

[BAB III METODE PENELITIAN 12](#_Toc134968048)

[3.1. Analisis Kebutuhan 12](#_Toc134968049)

[3.2. Jadwal dan Biaya Penelitian 12](#_Toc134968050)

[DAFTAR PUSTAKA 12](#_Toc134968051)

[DAFTAR RIWAYAT HIDUP 13](#_Toc134968052)

# 

# BAB I PENDAHULUAN

## **Latar Belakang**

Sistem Informasi Akademik adalah sebuah kebutuhan utama bagi sekolah maupun perguruan tinggi. Informasi akademik merupakan hal yang paling vital bagi sebuah institusi. Terutama dalam hal pembagian informasi kepada mahasiswa maupun calon mahasiswa. Teknologi informasi yang digunakan sebagai sarana kegiatan akademis. Sarana dan media informasi penting yang berada di Lembaga Pendidikan salah satunya yaitu Sistem Informasi Akademik yang meliputi pengolahan data entitas yang terkait Pengguna (Calon Mahasiswa, Mahasiswa, Dosen dan Staff), Mata Kuliah, Jadwal Kuliah, Nilai Mahasiswa, Absensi dan Keuangan (dalam hal pembayaran pendaftaran calon mahasiswa dan pembayaran semester mahasiswa). Sistem Informasi tersebut berfungsi sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan data informasi akademik kepada entitas yang membutuhkan data informasi akademik tersebut. Dengan adanya sistem informasi akademik yang baik dan sistematik akan sangat berpengaruh besar dalam menunjang kelancaran kegiatan belajar dan mengajar yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan mengajar.

Saat ini pada lembaga Pendidikan STAI Al-Fatah Cileungsi, Bogor, Jawa Barat masih belum menerapkan sebuah sistem informasi yang lengkap, dimana sistem informasi akademik saat ini masih belum memenuhi kebutuhan pengguna. Maka sangat dibutuhkan pengembangan sistem informasi akademik yang dapat menunjang kelancaran dalam penyampaian informasi maupun kegiatan belajar dan mengajar yang sekarang menjadi salah satu faktor daya saing Lembaga pendidikan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan mengembangkan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web menggunakan Javascript pada STAI Al-Fatah, untuk menghasilkan proses kerja yang lebih baik dan maksimal dalam informasi dan pengolahan data akademik.

## **Permasalahan Penelitian**

### Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diidentifikasikan permasalahan penelitian yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Terbatasnya media informasi yang ada pada STAI Al-Fatah sehingga terbatasnya pengguna dalam memperoleh dan menyampaikan informasi.
2. Belum adanya proses transaksi yang dilakukan oleh calon mahasiswa maupun mahasiswa pada saat ingin melakukan pendaftaran dan pembayaran sehingga proses pendaftaran dan pembayaran yang dilakukan saat ini masih mengguakan proses manual.
3. Fitur yang ada pada sistem saat ini hanya sebatas menyimpan data.

### Ruang Lingkup Masalah

Pada penulisan ini penulis memiliki ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Sistem informasi akademik ini dibangun sehingga bisa melayani proses registrasi mahasiswa baru ataupun registrasi ulang mahasiswa.
2. Sistem informasi akademik ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam proses pengolahan data mahasiswa maupun calon mahasiswa.
3. Sistem informasi akademik ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dan calon mahasiswa dalam memperoleh informasi.

Adapun ruang lingkup (*scope*) manajemen proyek dalam pembangunan Sistem Akademik adalah sebagai berikut :

1. Data Mahasiswa, Data Calon Mahasiswa, Data Dosen, Data Mata Kuliah.
2. Data Nilai Akademik
3. Keluaran Sistem berupa Daftar Nama Mahasiswa, Daftar Nilai Akademik, KHS, Transkip Nilai.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menerapkan sistem informasi akademik berbasis web ini sebagai media administrasi pengolahan dan penyediaan data-data mahasiswa maupun calon mahasiswa.
2. Bagaimana menerapkan sistem informasi akademik berbasis web sebagai sarana untuk memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi.
3. Bagaimana menyediakan fasilitas pendaftaran mahasiswa baru secara online dengan mudah dan aman.
4. Bagaimana merancang sistem informasi akademik berbasis web sebagai sarana untuk mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi pribadi berupa nilai mahasiswa, dan jadwal kuliah.

## **Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Penulis ingin membantu untuk mengembangkan sebuah sistem informasi akademik berbasis web yang telah ada pada STAI Al-Fatah untuk

meningkatkan kinerja pegawai serta pengguna lainnya baik itu mahasiswa maupun calon mahasiswa dalam memperoleh informasi. Berikut tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan dan mengembangkan teknologi sistem informasi akademik berbasis web untuk mempermudah mahasiswa dalam melihat nilai, jadwal kuliah serta mempermudah mahasiswa mendapatkan informasi secara online pada STAI Al-Fatah.
2. Untuk memberikan keluaran informasi yang lebih cepat dan akurat.
3. Dengan adanya pengembangan sistem informasi akademik berbasis web ini dapat membantu mempermudah kinerja dosen, mahasiswa, dan staff.
4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Penulis

Setelah melakukan penelitian ini banyak sekali manfaat yang diperoleh dari penulis, yaitu bertambahnya wawasan bagi penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam membangun sistem informasi berbasis web dan dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan dari perkuliahan.

1. Bagi Lembaga Akademik

Diharapkan setelah hasil penelitian ini dapat mewujudkan konsep sistem informasi dalam aktivitas pihak Lembaga Akademik guna untuk meningkatkan kualitas kerjanya yang efektif dan efisien.

# 

# BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

* 1. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan berkaitan dengan sistem informasi akademik sudah cukup banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Marisa, 2019) dengan judul “Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web” yang membuat suatu sistem pengolahan akademik yang meliputi pengolahan data nilai siswa sehingga guru mata pelajaran cukup memasukkan nilai-nilai siswa melalui suatu sistem secara otomatis yang akan tersimpan ke database sehingga informasi nilai harian, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester dapat dilihat oleh siswa secara *Online*. Dalam proses pembuatan sistem tersebut menggunakan MySQL Sebagai databasenya. Metode yang digunakan menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model proses *waterfall*. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan dapat mempermudah kerja guru dan tata usaha dalam mengolah data nilai siswa.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Marijan & Nurajizah, 2019) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SD Islam Luqmanul Hakim Bekasi” pada penelitian tersebut pada SD Islam Luqmanul Hakim Bekasi proses kegiatan akademik masih dilakukan secara manual yang dimana proses pencatatan masih menggunakan Microsoft Office (Word dan Excel) dan disimpan dalam lemari buku. Dari hasil penelitian tesebut maka dibuatkannya sebuah sistem informasi akademik yang meliputi pengolahan data siswa, data guru, data nilai siswa, data kegiatan

sekolah. Dalam perancangan system informasi ini, penulis menggunakan model pengembangan sistem prototype.

Agus Alim (Agus Alim Muin, 2019) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 2 Ilung Pasar Lama Berbasis Web” pada penelitian tesebut peneliti meneliti bahwa sistem akademik yang ada pada sekolah dasar negeri 2 pasar lama masih menggunakan cara manual dalam melakukan pengolahan data akademik, yang masih di catat dalam bentuk berkas. Maka penulisa membuat suatu sistem informasi akademik berbasis web orang tua dapat mengecek raport siswa dan dapat memudahkan dalam management data siswa dan data sekolah.

Dalam penelitian ini penulis akan mengimplementasikan sebuah sistem informasi akademik berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman Javascript dimana sistem ini dapat melakukan pendaftaran mahasiswa baru, pengolahan nilai mahasiswa, hingga pada penyajian report pengolahan data.

* 1. Landasan Teori

“Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan komponen atau elemennya sehingga cukupannya lebih luas. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. “(Santi, 2020).

“Sistem informasi akademik adalah salah satu aplikasi yang dirancang untuk kebutuhan pengolahan data administrative sekolah dengan tujuan supaya data akademik lebih terkelola dengan baik.” (Solahudin, 2021)

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.(Ginting, 2022)

Sistem Informasi adalah suatu system didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.(Anggraini et al., 2020)

Sistem juga memiliki beberapa karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah Komponen Sistem (*Component*), Batasan Sistem (*Boundary*), Lingkungan Luar Sistem (*Environmets*), Penghubung Sistem (*Interface*), Masukan Sistem (*Input*), Luaran Sistem (*Output*), Pengolahan Sistem (*Proses*), Sasaran dan Tujuan Sistem (*Objectives and Goal*).

Berikut komponen-komponen atau subsistem yang merupakan salah satu unsur dari karakteristik sistem (Loveri, 2018)

1. Komponen Sistem (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang saling bekerja sama dalam membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi dan mempengarugi proses sistem secara keseluruhan.

1. Batasan Sistem (*Boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*Scope*) dari sistem tersebut.

1. Lingkungan Luar Sistem (*Environmets*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

1. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media penghubung antara subsistem dengan subsistem lainnya. Dengan penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.

1. Masukkan (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan (*Maintenance Input*), dan masukan signal (*Signal Input*) energi yang diproses untuk didapatkan keluarannya.

1. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa keluran dapat menjadi masukan untuk subsistem yang lain.

1. Pengolahan Sistem (*Process*)

Sebuah sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan atau sistem itu sendiri sebagai pengolahannya. Pengolahan yang merubah masukan menjadi keluaran.

1. Sasaran dan Tujuan Sistem (*Objectives and Goal*)

Suatu sistem pasti mempunyai sasaran (*Objectives*) dan tujuan (*Goal*). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem.

Basis data adalah sebuah objek yang pasif atau mati, basis data ada karena ada pembuatnya dan akan berguna jika ada pengelola atau penggeraknya. Yang menjadi pengelola atau penggeraknya adalah program atau software. Gabungan dari basis data dan pengelolanya menghasilkan sebuah sistem. Basis data merupakan kumpulan suatu informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis dimana suatu informasi tersebut dapat diperiksa menggunakan suatu program computer untuk memperoleh informasi (Gusrion, 2018).

Sistem basis data merupakan sistem yang terjadi atas kumpulan file (table) yang saling berhubungan dan sekumpulan program yang memungkinkan beberapa pemakai dan program lain untuk mengakses dan memanipulasi file-file tersebut.

*Database Management System* (DBMS) atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan Manajemen Basis Data adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengelola dan memanggil query basis data. DBMS adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk mengelola database, mulai dari membuat database sampai dengan proses-proses yang berlaku dalam database tersebut baik berupa entry, edit, hapus query terhadap data, membuat laporan secara efektif dan efisien (Gusrion, 2018).

1. UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan salah satu alat bantu yang handal dalam pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan Bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem, mudah di mengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi.

Menurut (Munawar, 2018) dalam buku yang berjudul Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML, *Unified Modelling Language* (UML) merupakan suatu

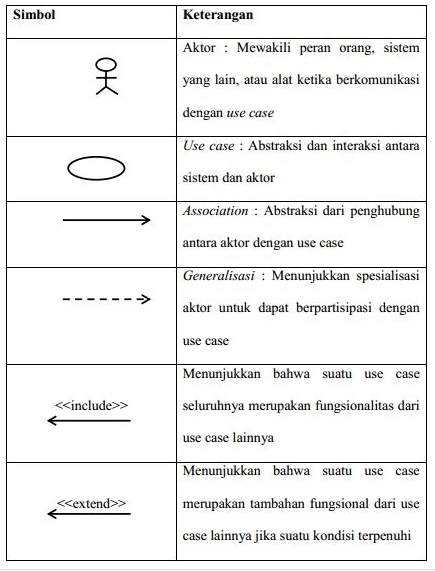
kesatuan dari Bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh booch, *Object Modeling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode *Boooch* sangat terkenal dengan nama metode *Design Object Oriented.*

Ada beberapa diagram dalam UML (*Unified Modelling Language*) antara lain:

* + - 1. *Use Case* Diagram

Dalam pembuatan *software* biasanya dibutuhkan suatu scenario jalannya sistem. Scenario ini menggambarkan interaksi di antara *actor* dan sistem. *Use Case Diagram* berguna dalam menangkap dan mendefinisikan kebutuhan suatu sistem. Sebuah actor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Adapun simbol dari *Use* *Case* diagram antara lain :



Gambar II.1

*Simbol Diagram Usecase*

* + - 1. *Activity* Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan arus dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dari suatu fungsional sistem. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar pengguna (*user*) sebuah sistem dengan sistemnya melalui sebuah cerita bagaimana alur sebuah sistem dipakai. *Use Case* memiliki tiga aspek yaitu : *Actor*, *Use Case*, dan *System* (*Sub System Boundary*)

Adapun simbol dari *Activity Diagram* antara lain :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
|  | ***Activity*** | Memperlihatkan masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
|  | ***Initial Node*** | Bagaimana objek dibentuk atau diawali |
| Screen Shot 2014-12-20 at 9.49.53 AM.png | ***Final Node*** | Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri |
|  | ***Decision*** | Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu |
|  | ***Line Connector*** | Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya. |
|  | ***Fork*** | Digunakan untuk memecah sebuah behaviour menjadi *activity* atau action yang pararel |
|  | ***Join*** | Digunakan untuk menggabungkan kembali *activity* atau *action* yang pararel |

Gambar II.2

*Simbol Diagram Activity*

* + - 1. *Sequence* *Diagram*

*Sequence Diagram* menggambarkan urutan penyampaian pesan atau pemanggilan metode antar objek dalam suaut *event* atau *scenario*. *Sequence diagram* adalah grafik dua dimensi dimana objek ditunjukkan dalam dimensi horizontal sedangkan *lifeline* dalam dimensi *vertical.*

Adapun simbol dari *Sequence* *Diagram* antara lain :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Simbol** | **Nama** | **Keterangan** |
| **Screen Shot 2014-12-20 at 10.15.37 AM.png** | ***Life Line*** | Objek, *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi |
| Screen Shot 2014-12-20 at 10.15.37 AM.png | ***Actor*** | Digunakan untuk menggambarkan user atau pengguna |
| **Description: Screen Shot 2014-12-20 at 10.15.37 AM.png** | ***Control*** | Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan table |
|  | ***Boundary*** | Digunakan untuk menggambarkan sebuah form |
|  | ***Entity*** | Digunakan untuk mengambarkan hubungan kegiatan yang dilakukan |

Gambar II.3

*Simbol Diagram Sequence*

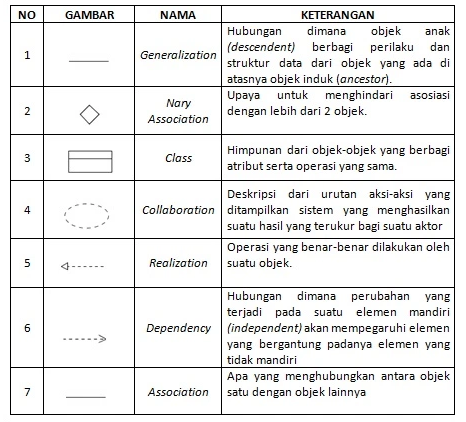
* + - 1. *Class Diagram*

*Class* adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstalasi akan menghasilkan sebuah objek yang merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.

*Class Diagram* adalah diagram statis. *Class diagram* merupakan diagram struktur statis yang menjelaskan struktur dari sistem pada level *classfiers* (*classes, interfaces*, dan lain-lain). *Class diagram* menunjukkan beberapa *classfier* dari sistem, subsistem, atau komponen, relasi antar *classfier*, atribut dan operasi, serta Batasan. *Class diagram* menggambarkan atribut *operation* dan juga *constraint* yang

terjadi pada sistem. *Class* *Diagram* menunjukkan koleksi *class*, antarmuka, asosiasi, kolaborasi dan *constraint.*

Adapun simbol dari *Class Diagram* antara lain :



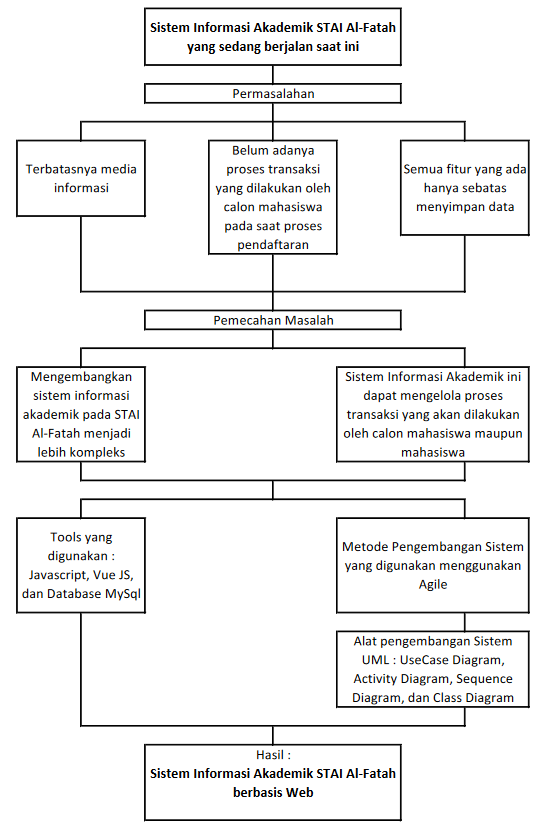
Gambar II.4

*Simbol Diagram Class*

* 1. Kerangka Pemikiran

Dengan semakin meningkatnya tuntutan masyarakat pada lembaga-lembaga Pendidikan agar dapat memberikan mutu yang baik untuk disemua aspek. Adanya tuntutan ini menyebabkan penerapan sebuah sistem informasi yang didukung oleh teknologi informasi yang sesuai adalah mutlak dilakukan. Penerapan sistem informasi diharapkan dapat menciptakan pelayanan yang lebih cepat, dan juga lebih baik.

Untuk pemecahan masalah yang ada diperlukan pengembangan sistem dengan membangun sistem informasi akademik yang berbasis web serta dengan mendaur ulang sistem yang berjalan saat ini. Dengan melalui sistem informasi akademik ini diharapkan kepada mahasiswa maupun calon mahasiswa dapat mudah untuk mengakses sistem informasi ini melalui Computer, Laptop, maupun Handphone yang terhubung dengan internet, dengan hanya membutuhkan *web browser* yang pastinya sudah tersedia. Sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman Javascript dengan framework front end yang digunakan yaitu Vue JS dan framework backend yaitu Express JS. Sebagai Tindakan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu Agile. Untuk hasil akhir yang berupa Sistem Informasi Akademik yang lebih kompleks. Berikut ini merupakan bagan hasil kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada gambar II.5 :



Gambar II.5

*Kerangka Pikiran*

# 

# BAB III METODE PENELITIAN

* 1. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan merupakan suatu tahap pengumpulan data yang diperlukan untuk digunakan sebagai dasar dari pengembangan sistem informasi. Dengan analisis kebutuhan ini penulis melakukan analisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada STAI Al-Fatah yang meliputi Modul Kemahasiswaan, Modul Keuangan, Modul Dosen, serta Modul Akademik.

* + - * 1. Desain Sistem Informasi

Sasaran utama sistem informasi ini adalah seluruh Calon Mahasiswa, Mahasiswa serta Dosen dan Staff pada STAI Al-Fatah. Perancangan sistem informasi yang diharapkan adalah:

Administrator (Tata Usaha)

Staff serta Dosen

Mahasiswa

Calon Mahasiswa

Masyarakat Umum

Sistem Informasi Akademik menggunakan Javascript pada STAI Al-Fattah memiliki kebutuhan fungsional dan non fungsional sebagai berikut :

1. Kebutuhan Fungsional
   1. Menyajikan sistem login yang dimana sistem login ini terdapat sebuah role, untuk membedakan antara Admin, Dosen dan Staff, Mahasiswa serta calon mahasiswa (*Username*, *Password*, *Sign in*, dan *Sign Out*).
2. Sistem ini memberikan Akses kepada Admin, Dosen dan Staff, Mahasiswa dan Calon mahasiswa untuk *Login*.
3. Sistem ini memberikan pilihan *Sign in* dan *Sign Out*.
   1. Pada sistem ini Admin dapat melakukan penginputan data, pengeditan, meng-update data, penghapusan dan penyimpanan Data.
4. Penginputan, sistem ini dapat melakukan penginputan data mahasiswa dan calon mahasiswa, data dosen, data mata kuliah, data nilai mahasiswa, serta informasi sekolah.
5. Pengeditan, digunakan untuk memperbaiki apabila terjadi perubahan data maupun kesalahan dalam proses penginputan data.
6. Hapus, digunakan untuk menghapus data yang sudah tidak digunakan.
7. Penyimpanan, digunakan untuk menyimpan data mahasiswa/calon mahasiswa, data dosen, data nilai mahasiswa, data matapelajaran serta informasi sekolah agar data tidak hilang.
8. *Log Out*, digunakan untuk keluar dari system
9. Program ini dapat menampilkan data yang sudah diinputkan.
10. Untuk Dosen dan Staff, sistem ini memberikan pelayanan sebagai berikut:
11. Dosen melihat profil dosen, nilai mahasiswa dengan cara melakukan login dan masuk ke halaman dosen
12. Dosen dapat melakukan penginputan data nilai mahasiswa
13. Untuk Mahasiswa, sistem ini dapat memberikan pelayanan sebagai berikut:
14. Mahasiswa dapat melihat data diri dengan cara melakukan login dengan masuk ke halaman mahasiswa.
15. Mahasiswa dapat melihat nilai mahasiswa setiap semester.
16. Mahasiswa dapat melihat jadwal ujian.
17. Mahasiswa dapat melihat jadwal mata kuliah.
18. Mahasiswa dapat melihat informasi kampus.
19. Untuk Calon Mahasiswa dan umum, sistem ini dapat memberikan pelayanan sebagai berikut:
20. Calon Mahasiswa dapat melihat informasi umum yang ada pada STAI Al-Fatah.
21. Calon Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran mahasiswa baru.
22. Program ini mampu menampilkan data laporan informasi.
23. Kepada Admin
24. Informasi data Dosen
25. Informasi data Mahasiswa
26. Informasi data Calon Mahasiswa
27. Informasi data kelas
28. Informasi data mata kuliah
29. Informasi data nilai mahasiswa
30. Informasi Profil Kampus
31. Informasi informasi kampus
32. Kepada Kepala Kampus
33. Informasi data dosen
34. Informasi data mahasiswa
35. Informasi data calon mahasiswa
36. Kepada Dosen
37. Informasi data diri
38. Informasi data mahasiswa
39. Informasi data jadwal mata kuliah
40. Informasi data nilai
41. Kepada Mahasiswa
42. Informasi data diri
43. Informasi data nilai
44. Informasi data jadwal mata kuliah
45. Informasi informasi kampus
46. Kepada Calon Mahasiswa
47. Informasi Profile Kampus
48. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan Non Fungsional yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi Akademik pada STAI Al-Fatah ini meliputi:

* + - 1. Software yang digunakan yaitu *Visual Studio Code* dengan menggunakan framework untuk backend yaitu Express JS, Sedangkan framework yang

digunakan untuk Frontend yaitu Vue js, web server yang digunakan ketika di development yaitu menggunakan Node js,

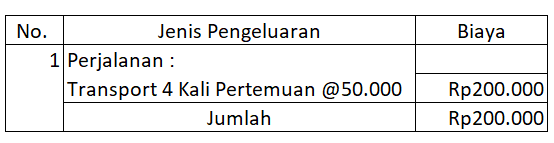
* + - 1. Spesifikasi Komputer yang dibutuhkan untuk sistem informasi ini yaitu:

Processor : Intel i3

RAM : 2GB

Windows : Windows 10

* 1. Jadwal dan Biaya Penelitian

Anggaran Biaya Penelitian 

* + - 1. Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian yang meliputi Persiapan, Observasi hingga penyusunan proposal hasil penelitian dengan jadwal maksimum 5 bulan, terhitung sejak bulan Januari 2023 hingga Mei 2023.

# 

# DAFTAR PUSTAKA

Agus Alim Muin, M. F. (2019). Penerapan Sistem informasi Akademik Sekolah Dasar Negeri 2 Ilung Pasar Lama Berbasis Web 1Agus Alim Muin, 2Muhammad Firdaus. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, *3*(2), 28–33.

Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter ( Studi Kasus : Orbit Station ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, *1*(2), 64–70.

Ginting, G. (2022). *Sistem Informasi* (J. Simarmata (ed.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.

Gusrion, D. (2018). Membuat Aplikasi Penyimpanan dan Pengolahan Data dengan VB.NET. *Jurnal KomtekInfo*, *5*(1). https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i1.10

Loveri, T. T. (2018). Sistem Informasi Aplikasi Pengelolaan Transaksi Keuangan Dan Pendataan Konsumen Pada Cv. Puplas. *Jurnal Sains Dan Informatika*, *4*(2), 139. https://doi.org/10.22216/jsi.v4i2.3584

Marijan, M., & Nurajizah, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Sd Islam Luqmanul Hakim Bekasi. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, *6*(1), 71–78. https://doi.org/10.33330/jurteksi.v6i1.399

Marisa. (2019). Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Akademik Menggunakan. *Jurnal Cendikia*, *XVIII*, 303–308.

Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML*.

Santi, I. H. (2020). *Analisa Perancangan Sistem* (M. Nasrudin (ed.); 1st ed.). PT Nasya Expanding Management.

Solahudin, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Sekolah (SIAS) Berbasis Website. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, *4*(2), 107. https://doi.org/10.25273/doubleclick.v4i2.8315

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I.** | **Biodata Mahasiswa** |  |
|  | NIM :  Nama Lengkap : Tempat & Tanggal Lahir : Alamat lengkap : | 43A87007190128  Riski Nurohman  Jakarta, 05 Maret 2000  Jl. Bayan 2 Kp. Ciketing RT.001/011, Kel. Mustika Jaya, Kec. Mustika Jaya, Bekasi |
| **II** | **Pendidikan a.Formal** |  |

1. SD Negeri Mustika Jaya 3, lulus tahun 2012

2. SMP Negeri 26 Bekasi, lulus tahun 2016

3. SMK Teratai Putih Global 4 Bekasi, lulus tahun 2019

4. STMIK Bani Saleh - Sekarang

**b. Riwayat Pengalaman berorganisasi /perkerjaan**

1. Junior Programmer (Java) di PT Lemurian Inovasi Teknologi Maret 2019 – Agustus 2019.

2. Junior Fullstack Developer di PT Atanet Mandalika Tekno Agustus 2019 – Januari 2020

3. Full Stack Developer di Berjasa Consulting Januari 2020 – Desember 2021

4. Freelance Frontend Developer di Jampi Media Mei 2021 – Desember 2021

5. Freelance Frontend Developer di Lefgrin Tkeno Kreatif Juni 2021 – Desember 2021

6. Full Stack Developer di PT Pas Global Teknologi November 2021 – Februari 2023

7. Web Engineer di PT Merah Cipta Media Maret 2023 – Sekarang

Jakarta, 14 Mei 2023

**Riski Nurohman**