Implementasi Sistem Pelayanan Akademik Mahasiswa Berbasis Web Dengan Memanfaatkan Framework Laravel Pada Jenjang Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Menggunakan Metode Waterfall

Muhammad Rafli Akbar¹, Anna Maulidita Widy Anggraena², Adip Idi Surya³, Sulthon Abdillah⁴

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta / Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, Rawamangun, DKI Jakarta 13220, (021) 4898486

MuhammadRaftiAkbar_1512620022@mhs.unj.ac.id*,
AnnaMauliditaWidyAnggraena_1512620074@mhs.unj.ac.id*,
AdipldiSurya_1512620030@mhs.unj.ac.id*, SulthonAbdillah_1512620096@mhs.unj.ac.id*

ABSTRACT

Computer technology began to develop rapidly and affect human life in everyday life. One of the current implementations of computer technology is the Web-Based Student Academic Service System by Utilizing the Laravel Framework at the Postgraduate Level, Jakarta State University. The purpose of this implementation is to make it easier for postgraduate students who need an academic service system through an application. Several methods were carried out in this implementation including data collection, data types, and system development methods. The results of planning and analysis in system design show that this system was developed with the PHP programming language using the Laravel framework which has features that can make it easier for users and developers who will continue developing the system with new features.

Keywords:

ABSTRAK

Teknologi komputer mulai berkembang pesat dan berpengaruh pada kehidupan manusia dalam sehari-hari. Salah satu implementasi teknologi komputer saat ini adalah Sistem Pelayanan Akademik Mahasiswa Berbasis Web dengan Memanfaatkan Framework Laravel pada Jenjang Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Tujuan implementasi ini adalah mempermudah mahasiswa pascasarjana yang membutuhkan sistem pelayanan akademik melalui sebuah aplikasi. Beberapa metode dilakukan dalam pengimplementasian ini antara lain pengumpulan data, jenis data, dan metode pengembangan sistem. Hasil perencanaan dan analisa dalam perancangan sistem menunjukkan bahwa sistem ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework laravel yang memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna serta pengembang yang akan melanjutkan pengambang sistem dengan fitur-fitur baru.

Kata Kunci: Laravel, Waterfall, Universitas Negeri Jakarta

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital seperti pada saat ini, dimana semua kegiatan manusia dibantu dengan teknologi komputer seperti sistem kasir, learning management system, belanja online, pelayanan masyarakat, dan lain-lain. Pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, proses pelayanan akademik mahasiswa masih dilakukan secara manual yaitu mahasiswa harus mengajukan semua hal secara langsung secara offline, misalnya mengajukan topik penelitian, ujian komprehensif, seminar proposal tesis, bimbingan tesis, ujian tesis dan juga yudisium. Proses pencatatan progress saat mahasiswa melaksanakan penyelesaian studi sangat berpengaruh pada data. Karena jika data yang dicatat salah, maka mahasiswa akan kesulitan untuk melakukan tahapan selanjutnya dalam menyelesaikan studi.

Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta berdiri sejak tahun 1978, Program Pascasarjana merupakan program terstruktur pertama di lingkungan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) di Indonesia. Program Magister yang dibuka adalah Pendidikan Teknologi, Pendidikan Bahasa, Pendidikan Olahraga, Pendidikan Lingkungan dan Pendidikan Kimia. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta harus memberikan pelayanan yang optimal kepada mahasiswanya, terutama pelayanan untuk melaksanakan bimbingan dan pengajuan berbagai ujian yang ada pada kurikulum pascasarjana. Proses pelayanan mahasiswa dimulai dari mengajukan topik penelitian, melaksanakan ujian komprehensif, melaksanakan seminar proposal, melakukan bimbingan, melaksanakan ujian dan yudisium.

Dengan dokumentasi pelayanan mahasiswa yang hanya berupa tulisan di buku laporan, sehingga segala sesuatu yang bersangkutan dengan data seperti pencarian riwayat topik penelitian mahasiswa, pencarian riwayat bimbingan mahasiswa, pencarian riwayat ujian mahasiswa dan pengelolaan kelulusan mahasiswa akan mengalami kesulitan. Sistem Pelayanan yang masih manual banyak sekali terdapat kekurangan, seperti memerlukan waktu yang eukup lama dalam mengelola data, redudansi data, ketidakakuratan dalam proses penilaian mahasiswa, serta keterlambatan dalam memberikan informasi maupun laporan.

Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dirasa perlu untuk merubah metode administrasi pelayanan akademik mahasiswa yang saat ini sedang berjalan, yaitu metode manual menjadi metode pelayanan akademik yang terkomputerisasi. Dengan kemajuan teknologi saat ini sangat memungkinkan untuk membuat suatu sistem administrasi pelayanan akademik mahasiswa. Hal ini sangat mutlak diperlukan agar perkembangan dan keberlangsungan mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dapat terpantau dan terdata secara terperinci. Sistem administrasi pelayanan mahasiswa ini akan dibangun dengan menggunakan *Framework* Laravel sebagai pembuatan sistemnya dan MySQL sebagai pengelolaan basis datanya.

Dengan permasalahan yang didapat dari latar belakang di atas, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengontrol proses administrasi pelayanan akademik mahasiswa, mengelola data kelulusan mahasiswa, dan pengelolaan laporan kelulusan mahasiswa. Berdasarkan uraian tersebut penulis mengambil pembahasan mengenai "Implementasi Sistem Pelayanan Akademik Mahasiswa Berbasis Web dengan Memanfaatkan Framework Laravel Pada Jenjang Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta" sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang ada, yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah Sistem yang dapat mengontrol proses administrasi pelayanan akademik mahasiswa, mengelola data kelulusan mahasiswa, dan mengelola laporan kelulusan mahasiswa pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Implementasi Framework Laravel untuk membangun Sistem Pelayanan Akademik pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta meliputi:

- Sistem ini dibangun dan dirancang meliputi proses input data oleh mahasiswa, program studi, dosen pembimbing, penelaah, penguji dan direktur pascasarjana.
- Alat bantu yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah UML (Unified Modeling Language)
- Sistem Pelayanan Akademik dibangun berbasis web apps online dengan Framework
 Laravel, sehingga memerlukan koneksi internet ketika mengoperasikannya.
- Sistem ini menghasilkan laporan data yang menampilkan informasi kelulusan mahasiswa, jumlah mahasiswa yang mengajukan topik penelitian, serta laporan kelulusan mahasiswa.
- Sistem ini memiliki hak akses yang hanya bisa digunakan oleh super admin, admin pascasarjana, fakultas, program studi, dosen penguji, dosen pembimbing, penelaah,

dan mahasiswa.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Aplikasi Sistem Pelayanan Akademik untuk mempermudah mahasiswa pascasarjana dalam menyelesaikan studinya di Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan, menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman untuk mengimplementasikan sistem pelayanan akademik mahasiswa dan juga untuk menyelesaikan tugas mata kuliah.

2. Bagi Pembaca

Dapat digunakan sebagai referensi dan literatur apabila pembaca hendak melakukan penelitian lebih lanjut tentang sistem pelayanan akademik mahasiswa dan mengembangkannya dengan menambahkan inovasi baru yang belum ada pada sistem ini.

II. KAJIAN TEORI

A. Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

1. Sejarah

Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang berdiri sejak tahun 1978 merupakan Program Pascasarjana terstruktur pertama di lingkungan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) di Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (Indonesia). Pada tahun 1980, Sekolah Pascasarjana UNJ dikukuhkan menjadi Fakultas Pascasarjana IKIP Jakarta. Selanjutnya berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 45 Tahun 1982 tentang Susunan Organisasi IKIP Jakarta, salah satu fakultas yang berwenang adalah Fakultas Pascasarjana. Program pendidikan meliputi Program Magister dan Program Doktor. Program Magister yang dibuka adalah Pendidikan Teknologi, Pendidikan Bahasa, Pendidikan Olahraga, Pendidikan Lingkungan, dan Pendidikan Kimia.

Kebijakan selanjutnya adalah pada tahun 1999 pemerintah memberikan perluasan mandat kepada IKIP Jakarta dengan mengubah namanya menjadi Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Sejak saat itu, Pascasarjana memiliki kewenangan untuk membuka Program Studi non kependidikan. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat, pada tahun ajaran 2006-2007 dibuka Program Magister Pendidikan Dasar pada tahun 2006, Linguistik Terapan, dan S2 Pengelolaan Lingkungan pada tahun 2009. Program Magister Bimbingan Konseling 2014.

Selanjutnya Program Studi Doktor Pendidikan Anak Usia Dini mendapatkan izin operasional pada tahun 2019. Pada tahun 2020 terjadi perubahan nama nomenklatur dari program studi magister Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup menjadi Pendidikan Lingkungan, dari Pendidikan Olahraga menjadi Pendidikan Jasmani, Pendidikan Bahasa menjadi Bahasa Indonesia Pendidikan. Selanjutnya Program Studi Doktor Pendidikan Olahraga menjadi Pendidikan Jasmani, dan Pendidikan Bahasa menjadi Linguistik Terapan.

Buku Pencatatan Identitas dan Bimbingan Mahasiswa terdapat pada Gambar 2.1 dan 2.2 berikut



Gambar 2.1 Buku Pencatatan Identitas Mahasiswa Pascasarjana.

2. Visi dan Misi

- a. Visi: Menjadi Pusat Pendidikan berdasarkan Penelitian Pascasarjana yang bereputasi di Asia.
- Misi: Berkontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi untuk berkontribusi bagi Indonesia dan masyarakat global.

3. Biodata

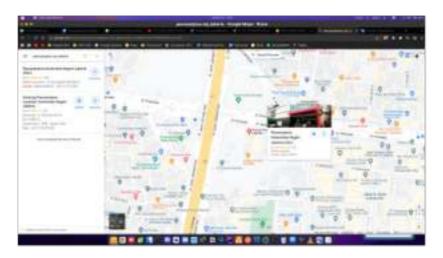
Alamat : Kampus A Universitas Negeri Jakarta, Gedung Bung Hatta, Jl.
 Rawamangun Muka Jakarta Timur, 13220

b. Telp: 021 4721340

c. Email: tu.pps@unj.ac.id

4. Lokasi

Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta beralamat di Jalan Rawamangun Muka Jakarta Timur. Lokasi pada Google Map dapat dilihat pada Gambar 2.3 berikut:



Gambar 2.3 Lokasi Gedung Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

B. Pengertian Sistem

Dalam bukunya Jogiyanto (2010) terdapat pengertian sistem yang diungkapkan oleh beberapa pakar manajemen yang dijelaskan dari berbagai sudut pandang yang berbeda, namun mempunyai tujuan yang sama. Definisi sistem berkembang sesuai dengan konteks dimana pengertian sistem itu digunakan. Berikut adalah definisi sistem secara umum:

- Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.
 Contoh: Sistem Informasi, Sistem Komputer, Sistem Administrasi
- Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi saling berinteraksi dan saling bergantungan satu sama lain.

1. Elemen Sistem

- a) Perangkat Keras (Hardware): Hardware/Perangkat keras adalah peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dipegang.
- b) Perangkat Lunak (Software): Software/Perangkat Lunak adalah program yang berisi perintah perintah untuk melakukan pengolahan data. Software tidak terlihat secara fisik.
- Teknisi (Brainware): Manusia yang terlibat didalam mengoperasikan serta mengatur sistem computer
- d) Basis Data (DataBase): Basis Data terdiri dari kata Basis yang diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul dan Data sebagai representasi fakta dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai,

siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

2. Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem,maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan system lainnya:

- Batasan (Boundary): Penggambaran dari suatu sistem atau unsur mana yang termasuk didalam sistem dan mana yang di luar sistem.
- b. Lingkungan (Environment): Segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
- Masukkan (Input): Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
- d. Keluaran (Output): Sumber daya atau produksi (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
- e. Komponen (Component): Kegiatan-kegiatan atau diproses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (output). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah system.
- Penghubung (Interface): Tepat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
- g. Penyimpanan (Storage): Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energy, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama. h. Sasaran (Objective). Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Jika Suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

3. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogyanto (2010), sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik. Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah(natural system) dan sistem buatan manusia(human made system). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
- c. Sistem diklasifikasikan sebagai suatu sistem tertentu(deterministic system) dan sistem tertentu(probalistic system). Sistem tertentu beroperasi dengan tingah laku yang sudah ada diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluarannya dari sistem dapat diramalkan.
- d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luar. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan pihak luar. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya.

C. Administrasi

Istilah Administrasi sering kita dengar terlebih dalam bidang yang berurusan dengan catat-mencatat, pembukuan, surat-menyurat, pembuatan agenda, dan sebagainya. Ilmu mengenai administrasi dalam instansi pemerintahan maupun perusahaan diperlukan untuk pelaksanaan kegiatan pemerintah atau perusahaan. Apabila dalam suatu instansi pengelolaan administrasinya baik maka instansi tersebut juga akan dapat berjalan dengan baik.

Menurut Sondang P. Siagian dalam bukunya Administrasi Pembangunan (2010) "Administrasi adalah keseluruhan proses pelaksanaan dari keputusan keputusan yang telah diambil dan pelaksanaan itu pada umumnya dilakukan oleh dua orang manusia atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya".

Sedangkan menurut Irra Chisyanti Dewi (2011) Administrasi dalam arti sempit yaitu: Administrasi berasal dari kata Administratie (bahasa Belanda), yang diartikan sebagai pekerjaan tulis menulis atau ketatausahaan atau kesekretariatan, meliputi kegiatan: menerima, mencatat, menghimpun, mengolah, mengadakan, mengirim, menyimpan. Administrasi dalam arti luas yaitu: Administrasi merupakan proses kerjasama beberapa individu dengan cara yang efisien dalam mencapai tujuan sebelumnya.

Berdasarkan pengertian mengenai administrasi menurut para ahli, administrasi dapat dikatakan sebagai proses kerjasama yang melibatkan sedikitnya dua orang untuk mencapai sasaran atau tujuan yang sudah ditentukan sebelum mereka memulai kegiatan, ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi.

D. Unifield Modeling Language (UML)

Menurut Adi Nugroho (2010), UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk menyederhanakan permasalahan permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipahami dan dipelajari. UML juga menyediakan standar notasi ataupun diagram yang digunakan untuk pemodelan system.

1. Use Case Diagram

Menurut Adi Nugroho (2010), *Use Case Diagram* digunakan untuk memodelkan fungsionalitas - fungsionalitas sistem/perangkat lunak dilihat dari pengguna yang ada di luar sistem (yang sering dinamakan sebagai aktor). *Use Case* pada dasarnya merupakan unit fungsionalitas koheren yang diekspresikan sebagai transaksi-transaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Kegunaan dari *use case diagram* adalah untuk mendaftarkan aktor-aktor dan *use case* – *use case* dan memperlihatkan aktor-aktor mana yang berpartisipasi dalam masing-masing *use case*.

Tabel 3.1 Notasi-Notasi Use Case Diagram

NOTASI	KEGUNAAN	SIMBOL
Actor	Menggambarkan semua objek di luar sistem (bukan hanya pengguna sistem / perangkat lunak) yang berinteraksi dengan sistem yang dikembangkan.	2
Use Case	Menggambarkan fungsionalitas	
Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerjasama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)	
Association	Lintasan komunikasi antara actor dengan use case.	
Include	Penambahan perilaku kesuatu use case dasar yang secara eksplisit mendeskripsikan penambahan tersebut. Penambahan perilaku kesuatu use case dasar.	< <iinclude>></iinclude>
Exclude		<extend>></extend>

Generalization	Relasi antara pengklasifikasi yang memiliki deskripsi yang bersifat lebih umum dengan berbagai pengklasifikasi yang lebih spesifik, digunakan dalam struktur pewarisan.	<
Dependency	Relasi antar dua elemen mode	>

Tabel 3.1 menunjukan notasi-notasi Use Case yang terdiri dari Actor, usecase, collaboration, assosiation, include, extend, generalization, dan dependency

2. Class Diagram

Menurut Adi Nugroho (2010), dalam notasi UML, himpunan kelas kelas beserta hubungan / relasi / asosiasi antar kelas biasanya digambarkan menggunakan sebuah diagram UML yang dinamakan diagram kelas (class diagram). Jika kita perhatikan lebih jauh, sesungguhnya diagram kelas memiliki dua kegunaan / fungsi yang sangat penting, yaitu:

- a. Mempresentasikan keadaan statis kelas-kelas yang terlibat dalam sistem. Kelas-kelas ini bisa saja merupakan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman dan kelas-kelas persisten yang hadir dalam bentuk tabel tabel yang ada di sistem basis data relasional.
- Hubungan antar kelas dalam sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan dapat terlihat dengan mudah.

Notasi-notasi yang digunakan dalam class diagram UML terdapat pada Tabel 3.2 berikut

Tabel 3.2 Notasi-Notasi Class Diagram

KETERANGAN	SIMBOL	
Class adalah balok-balok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan atribut class. Bagian bawah mendefinisikan method dari sebuah class.	Class1	
Jika sebuah elass tidak bisa berdiri sendiri dan harus menjadi bagian dari elass yang lain, maka elass tersebut memiliki relasi composition terhadap elass tempatnya	•	
Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antar 2 class. Garis ini dapat melambangkan tipe – tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum	owned	
	Class adalah balok-balok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari class. Bagian tengah mendefinisikan atribut class. Bagian bawah mendefinisikan method dari sebuah class. Jika sebuah class tidak bisa berdiri sendiri dan harus menjadi bagian dari class yang lain, maka class tersebut memiliki relasi composition terhadap class tempatnya Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 class, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antar 2 class. Garis ini dapat melambangkan tipe – tipe relationship dan juga dapat	

Dependency	Kadang kala class menggunakan class yang lain. Hal ini disebut dependency. Umumnya dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.	∢
Generalization	Sebuah generalization dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidak solid yang mengarah ke arah "parent"-nya / induknya	4

Tabel 3.2 menunjukan notasi-notasi Class Diagram yang terdiri dari Class composition, assosiation, dependency, aggregation, and generalization.

3. Activity Diagram

Menurut Adi Nugroho (2010), diagram aktivitas (activity diagram) sesungguhnya merupakan bentuk khusus dari state machine yang bertujuan untuk memodelkan komputasi-komputasi dan aliran - aliran kerja yang terjadi dalam sistem / perangkat lunak yang sedang dikembangkan. State pada diagram aktivitas merepresentasikan state dari komputasi yang dieksekusi, bukan state dari suatu objek biasa.

Suatu diagram aktivitas memuat di dalamnya activity state dimana suatu activity state merepresentasikan eksekusi pernyataan dalam suatu prosedur atau kinerja suatu aktivitas dalam suatu aliran kerja. Alih-alih menunggu selesainya atau event seperti yang terjadi pada state tunggu, activity state menunggu selesainya komputasi. Saat suatu aktivitas selesai maka akan berlanjut ke activity state berikutnya yang terlihat pada diagram aktivitas. Penyelesaian transisi dalam suatu diagram aktivitas biasanya akan terpicu saat aktivitas sebelumnya selesai.

Berikut adalah notasi - notasi / simbol-simbol yang digunakan pada activity diagram yang terdapat pada Tabel 3.3 dibawah ini

Tabel 3.3 Notasi-notasi Activity Diagram

NOTASI	KETERANGAN	SIMBOL
Initial	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.	
Final	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.	
Activity	Menandakan sebuah aktivitas	aktivitas
Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan	
Fork	Menujukan kegiatan yang dilakukan secara pararel	*
Join	Untuk menggabungkan beberapa secara pararel menjadi satu	*

Tabel 3.3 menunjukan notasi-notasi Activity Diagram yang terdiri dari Initial, final, activity, decision, fork, dan join

4. Sequence Diagram

Menurut Adi Nugroho (2010), SequenceDiagram memperlihatkan interaksi sebagai diagram dua matra (dimensi). Matra vertikal adalah sumbu waktu, waktu bertambah dari atas ke bawah. Matra horizontal memperlihatkan peran pengklasifikasian yang merepresentasikan objek - objek mandiri yang terlihat dalam kolaborasi. Masing - masing pengklasifikasian direpresentasikan sebagai kolom-kolom vertikal dalam sequence diagram yang sering disebut sebagai garis waktu (life line). Selama objek ada, peran digambarkan menggunakan garis tegas. Selama aktivitas prosedur pada objek aktif, garis waktu digambarkan sebagai garis ganda. Pesan-pesan digambarkan sebagai suatu tanda panah dari garis waktu suatu objek ke garis waktu objek lainnya.

Panah-panah menggambarkan aliran pesan antar peran pengklasifikasian digambarkan dalam urutan waktu kejadiannya dari atas ke bawah.

E. MySQL

Menurut (Nugroho, 2013), "MySQL adalah software atau program Database Server". Sedangkan SQL adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (query) dalam database server termasuk dalam MySQL itu sendiri. SQL juga dipakai dalam software database server lain, seperti SQL Server, Oracle, PostgreSQL dan lainnya.

Saat ini pengembangan MySQL berada dibawah naungan perusahaan MySQLAB. Sebagai software DBMS, MySQL memiliki sejumlah fitur seperti:

- 1. Multiplatform MySQL tersedia di platform Windows, Linux, Unix, dan lain-lain.
- Andal, cepat, dan mudah digunakan MySQL tergolong sebagai database server yang andal,dapat menangani database yang besar dengan kecepatan tinggi,mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses database, dan sekaligus mudah untuk digunakan.
- Jaminan keamanan akses MySQL mendukung keamanan database dengan berbagai kriteria akses.
- Dukungan SQL, SQL merupakan standar dalam pengaksesan database relasional.
 Pengetahuan SQL akan memudahkan siapa pun menggunakan MySQL.

F. Framework Larayel

Framework adalah struktur konseptual dasar yang berisi kumpulan fungsi untuk tujuan tertentu yang sudah siap untuk digunakan, sehingga pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan lebih cepat karena kode programnya tidak di buat dari awal.

Laravel merupakan Framework PHP yang menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel dirilis di bawah lisensi MIT dengan sumber kode yang disediakan di Github. Laravel dibangun dengan basis MVC (Model-View-Controller) sama seperti framework PHP lainnya. Laravel dilengkapi command line tool ynag bernama "Artisan" yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi bundle. Framework Laravel dibuat oleh Taylor Otwell. Proyek Laravel dimulai pada April 2011, Awal mula proyek ini dibuat karena Otwell sendiri tidak menemukan framework yang uptodate dengan versi PHP. Mengembangkan framework yang sudah ada juga bukan merupakan ide yang bagus karena keterbatasan sumber daya. Maka dari itu, Otwell membuat sendiri framework bernama Laravel. Oleh karena itu Laravel mensyaratkan PHP versi 5.3 keatas. (Rohman, 2014). Framework Laravel juga memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- a. Menggunakan Command Line Interface (CLI) Artisan.
- Menggunakan package manager PHP Composer.
- c. Penulisan kode program lebih singkat, mudah dimengerti, dan ekspresif.

Fitur framework Laravel yang ditekankan pada penelitian ini adalah Blade, Migration, Eloquent ORM, Resource Controller, dan Middleware. Berikut adalah penjelasan mengenai lima fitur tersebut:

Blade

Blade adalah template engine. Pada dasarnya Blade adalah view namun dengan menggunakan Blade akan mempermudah untuk mengatur tampilan website dan menampilkan data. Untuk membuat file view menjadi Blade yaitu dengan menambahkan ekstensi .blade.php pada file view. Dan cara untuk memanggil file Blade sama dengan cara untuk memanggil file view biasa.

dashboard.blade.php

Migration

Migration adalah fitur yang menyediakan cara baru untuk membuat database. Menggunakan migrasi menggantikan pembuatan database menggunakan database Command Line Interface (CLI) atau aplikasi manajemen database menggunakan kelas. Langkah-langkah untuk menggunakan migrasi adalah membuat kelas dan menjalankan perintah migrasi dari Artisan Command Line Interface (CLI).

Keuntungan menggunakan migration adalalah class yang dibuat bisa dipakai untuk membuat database pada berbagai macam Relation Database Management System (RDBMS) yang didukung oleh Laravel. Sebagai contoh misalnya aplikasi yang digunakan selama ini menggunakan database MySQL, kemudian karena alasan pengembangan aplikasi maka akan dilakukan penggantian database ke PostgreSQL. Pada proses tersebut langsung melakukan perintah migrate melalui Command Line Interface (CLI) artisan, tidak perlu membuat class lagi.

Keuntungan lain dari menggunakan migration adalah semua perubahan yang

dilakukan pada database akan disimpan pada suatu tabel. Sehingga bisa dilakukan pembatalan (roolback) pada database jika melakukan perubahan yang tidak benar.

Eloquent ORM

Eloquent ORM adalah implementasi dari ActiveRecord yang digunakan untuk mengatur relasi antar tahel di database. Pada Eloquent ORM tahel direpresentasikan dalam bentuk kelas dan data yang tersimpan didalam tahel direpresentasikan dalam bentuk objek. Relasi yang dapat diatur menggunakan Eloquent ORM adalah sebagai berikut:

- a. One-to-One: relasi satu ke satu, digunakan method hasOne dan belongsTo.
- b. One-to-Many: relasi satu ke banyak, digunakan method hasMany dan belongsTo.
- Many-to-One: relasi banyak ke satu, digunakan method belongsTo dan hasMany.
- Many-to-Many: relasi banyak ke banyak, digunakan method belongsToMany.

4. Resource Controller

Resource Controller adalah fitur yang digunakan untuk mempercepat pembuatan controller. Sebagai contoh misalnya ada controller yang menangani semua HTTP request terhadap data dosen, untuk membuat controller tersebut hanya perlu mengetikkan perintah berikut.

php artisan make:controller TopikPenelitianController -resource

Perintah diatas akan menghasilkan controller TopikPenelitianController.php yang disimpan pada folder app/Http/Controllers. Tabel 3.5 dibawah ini adalah daftar action yang dapat dilakukan oleh controller TopikPenelitianController.php.

Tabel 3.5 Daftar Action TopikPenelitianController.php

No.	Verb	URI Action Route Name
1.	GET	/topikPenelitian index topikPenelitian
2.	POST	/pengajuanTopikPenelitian
3.	POST	/penelitian/{id}/setuju setuju setujuTopikPeneliti an
4.	POST	/penelitian/{id}/tolak tolak tolakTopikPenelitian

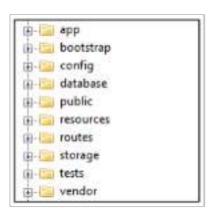
5. Middleware

Middleware adalah fitur yang menyediakan mekanisme untuk memfilter HTTP request yang masuk ke aplikasi. Beberapa Middleware dari Laravel yaitu Authenticate, EncryptCookies, RedirectIfAuthenticated, dan VerifyCsrfToken.

Sebagai pembahasan akan dibahas Middleware Authenticate. Middleware tersebut akan memeriksa apakah user sudah login atau belum. Jika user sudah login maka request akan dilanjutkan ke halaman yang dikehendaki oleh user. Tetapi jika user belum login maka Middleware Authenticate akan mengarahkan user ke halaman login.

Jika Middleware yang sudah ada pada Laravel kurang sesuai dengan kebutuhan ataupun tidak sesuai dengan kebutuhan maka dapat dibuat sendiri Middleware yang sesuai dengan kebutuhan.

Struktur folder dari framework Laravel 5.3 yang masih default dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Struktur Folder Laravel

Berikut adalah keterangan pada Gambar 3.1 diatas

- Folder app adalah folder yang berisi kode program inti dari aplikasi yang akan dibuat. Model dan controller tersimpan pada folder ini.
- Folder bootstrap adalah folder yang berisi konfigurasi autoloading dan terdapat juga folder cache yang menyimpan file-file yang dihasilkan secara otomatis oleh Laravel untuk mengoptimasi kinerja dari sistem yang dihasilkan.
- 3. Folder config adalah folder yang berisi semua file konfigurasi aplikasi.
- Folder database adalah folder yang berisi file database migration dan seeds.
- Folder public adalah folder yang berisi file index.php. File tersebut digunakan sebagai entry point untuk menangani semua request yang masuk ke aplikasi. Pada folder ini juga dapat disimpan beberapa aset dari aplikasi seperti gambar, JavaScript, dan CSS.
- Folder resources adalah folder yang berisi file view dari aplikasi yang dibuat. Selain itu terdapat juga file language yang digunakan aplikasi.
- Folder routes adalah folder yang berisi file yang digunakan untuk mendefinisikan semua route ke aplikasi. Secara default ada tiga file route yang disediakan Laravel yaitu api.php, console.php, dan web.php.
- Folder storage adalah folder yang berisi template Blade yang dikompilasi, file session, file cache, dan file lainnya yang dihasilkan secara otomatis oleh Laravel.
- 9. Folder tests adalah folder yang berisi semua file test yang dibuat untuk aplikasi.
- Folder vendor adalah folder yang menyimpan semua library yang digunakan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

Data merupakan sumber atau bahan mentah yang sangat berharga bagi suatu proses yang akan menghasilkan informasi, dalam pengumpulan sumber data perlu penanganan secara cermat, sehingga menghasilkan data yang akurat dan berkualitas. Beberapa metode dalam pengumpulan sumber data yang digunakan:

Wawancara

Metode pengumpulan sumber data ini diperoleh secara langsung dengan melakukan wawancara langsung dengan bapak Irfan selaku Kepala Divisi Aplikasi PUSTIKOM Universitas Negeri Jakarta saat ini. Dengan mengajukan pertanyaan mengenai bagaimana proses kelulusan mahasiswa pascasarjana saat ini? sehingga mendapatkan data berupa informasi tentang proses kelulusan mahasiswa saat ini yang dilakukan manual yaitu mahasiswa mengajukan secara langsung ke prodi dan dosen pembimbing ketika mengajukan topik penelitian, lalu kemudian baru disetujui jika mahasiswa sudah memenuhi syarat.

Observasi

Metode pengumpulan sumber data ini diperoleh dengan pengamatan secara langsung tentang proses akademik mahasiswa agar didapat data yang sesuai kebutuhan. Data yang diperoleh berupa informasi tentang penyelesaian akademik mahasiswa yang ditulis kedalam buku belum terkomputerisasi.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literature dan buku-buku yang berhubungan dengan sistem pelayanan akademik dan framework laravel sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Data ini berupa jurnal tentang proses administrasi, modul pelayanan akademik dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

B. Jenis Data

1. Data Primer

Merupakan data yang didapat secara langsung dari narasumber yang bersangkutan dengan penelitian melalui wawancara dengan Bapak Irfan selaku Kepala Divisi Aplikasi PUSTIKOM Universitas Negeri Jakarta dan pengamatan dari penulis, seperti profil Program Pascasarjana, data mahasiswa, data dosen, dan laporan program pascasarjana.

2. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari berbagai literatur yang berhubungan dengan sistem akademik. Dalam penelitian ini data sekunder berupa jurnal tentang sistem akademik, jurnal tentang pelayanan akademik dan jurnal tentang konsep Laravel untuk sistem pelayanan akademik mahasiswa.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Waterfall yaitu sebuah model pengembangan sistem dimana antara satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan. Biasanya sebuah langkah akan diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Keuntungan menggunakan metode ini, proses pengembangan model fase one by one, sehingga meminimalisir kesalahan yang akan terjadi. Fase-fase dari Gambar 1.1 Metode Waterfall di atas sebagai berikut:

Requirements Definition

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan hal-hal yang diperlukan untuk membuat sistem pelayanan akademik pascasarjana, seperti pengumpulan data, dan analisa kebutuhan sistem.

b. System and Software Design

Setelah data dikumpulkan maka selanjutnya melakukan desain program yang dibangun dengan alat bantu perancangan UML, menggunakan Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram, sedangkan untuk antarmuka sistem dengan menggunakan Balsamiq Mockup.

Implementation and Unit Testing

Tahap ini sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut Unit, yang akan diintegrasikan pada tahap selanjutnya. Setiap Unit dikembangkan dan diuji fungsionalitasnya, proses ini disebut Unit Testing. Untuk sistem Pelayanan Akademik Pascasarjana ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework Larayel.

d. Integration and System Testing

Pada tahap ini semua unit yang sudah dibuat pada tahap Implementation and Unit Testing kemudian diintegrasikan kedalam sistem. Setelah semua Unit terintegrasi selanjutnya dilakukan pengujian sistem dengan menggunakan Blackbox dan Whitebox testing untuk mengecek apakah program tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan, dan tombol berjalan sesuai dengan fungsinya.

e. Operation and Maintenance

Tahap akhir dalam Metode Waterfall setelah pengujian selesai maka, sistem ini dioperasikan pada Sistem Pelayanan Akademik Pascasarjana sesuai dengan fungsinya serta dilakukan pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kerusakan yang ditemukan pada tahap sebelumnya.

D. Pengujian Kotak Hitam (Blackbox)

Pengujian bertujuan untuk mencari kesalahan. Pengujian yang baik adalah pengujian yang memiliki kemungkinan besar dalam menemukan kesalahan. Karena itu, harus merancang dan mengimplementasikan sistem berbasis komputer atau produk dengan "kemampuan untuk diuji". Pada saat yang sama, tes itu sendiri harus menunjukan serangkaian karakterristik yang bertujuan untuk menemukan sebanyak mungkin kesalahan dengan usaha sekecil mungkin (Pressman, 2012).

Pengujian kotak hitam (*blackhox*) disebut juga pengujian perilaku yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. Pengujian kotak hitam bukan teknik alternatif untuk kotak putih. Sebaliknya, ini merupakan pendekatan pelengkap yang mungkin dilakukan untuk mengungkap kelas kesalahan yang berbeda dari yang diungkap oleh metode kotak putih. Pengujian kotak hitam (*blackbox*) digunakan untuk menemukan kesalahan seperti:

- Fungsi yang salah atau hilang
- Kesalahan antar muka
- Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal
- Kesalahan perilaku atau kinerja.
- Kesalahan inisialisasi dan penghentian

IV. PEMBAHASAN

A. Perencanaan Sistem

Perencanaan sistem adalah proses membuat sebuah laporan perencanaan sistem yang menggunakan sumber sistem informasi yang berhubungan dan mendukung tujuan bisnis dan operasi organisasi. Hal-hal yang diperlukan yaitu membuat studi kelayakan untuk Sistem Pelayanan Akademik Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang akan dibuat, seperti membuat kajian bagaimana proses sistem yang berjalan dengan sistem yang baru dan bagaimana pengaruhnya, sehingga dapat berfungsi secara maksimal.

Batasan ruang lingkup yang akan dirumuskan sebelum membuat perencanaan adalah mengumpulkan data, menentukan masalah dan mendiskusikan kebutuhan sistem dalam proses pelayanan akademik mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Dengan permasalahan berupa proses pelayanan dan pencatatan akademik mahasiswa yang masih dilakukan dengan cara manual yaitu ditulis pada maka dibutuhkan perancangan sistem yang detail untuk dapat melakuka pencatatan topik penelitian, penentuan dosen pembimbing / promoor, pengajuan komprehensif, pengajuan seminar disertasi, seminar proposal, telaah disertasi, ujian tesis, ujian terbuka, dan ujian tertutup.

B. Analisa Sistem

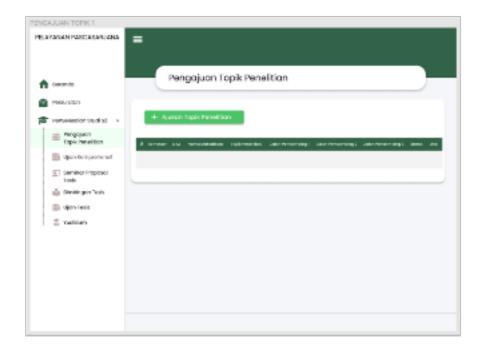
Pada saat ini proses administrasi yang berjalan pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta masih menggunakan metode manual yaitu dengan ditulis pada buku mahasiswa masing masing, data topik penelitian, riwayat bimbingan, dan pengujian juga masih dicatat secara manual, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam mengelola data, memungkinkan terjadinya redudansi data, ketidakakuratan dalam proses pencatatan topik penelitian, serta keterlambatan dalam memberikan informasi maupun laporan kepada direktur pascasarjana. Dengan permasalahan tersebut maka Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dirasa perlu untuk merubah metode pencatatan dan pengadministrasian yang saat ini sedang berjalan, yaitu metode manual menjadi metode administrasi pembayaran yang terkomputerisasi.

C. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan merupakan hal yang penting untuk mengetahui kebutuhankebutuhan yang nantinya akan digunakan untuk mendukung proses pembuatan sistem baru.

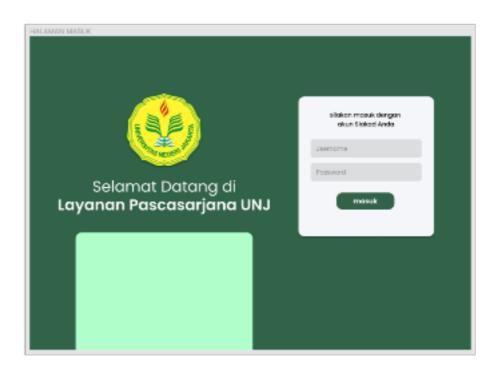
D. Perancangan Antar Muka

1. Desain Halaman Awal Sistem, terdapat pada Gambar 4.14 berikut



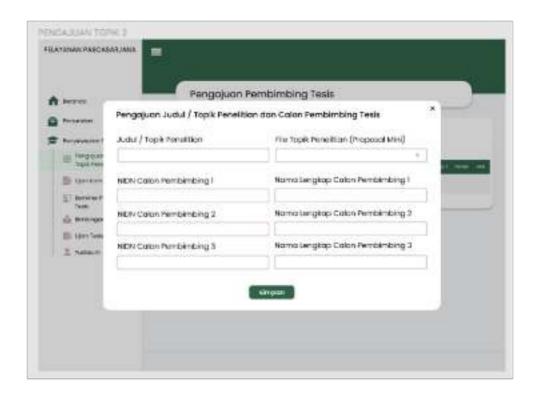
Gambar 4.14 Desain Halaman Awal Sistem

2. Desain Halaman Login, terdapat pada Gambar 4.15 berikut



Gambar 4.15 Desain Halaman Login

3. Desain Halaman Pengajuan, terdapat pada Gambar 4.16 berikut



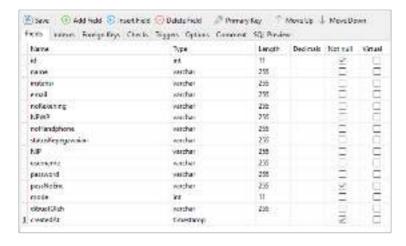
E. Implementasi Sistem

1. Implementasi Database

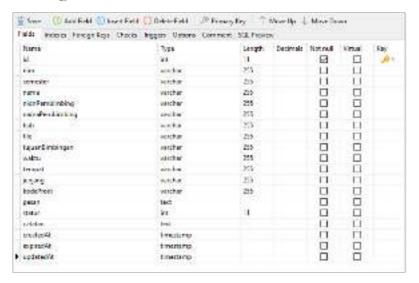
Penulis menggunakan MySql untuk menyimpan data, Database diberi nama "pasea" yang berisi beberapa tabel, yaitu :



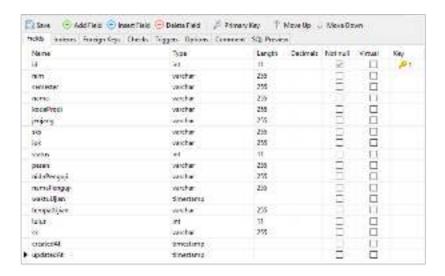
a. akun pasca



b. bimbingan



c. komprehensif



d. pembimbing

holds Indovo forage Ko	ya Chado Inggas Options Com	erest 53. Front	W		
Name	T9:24	Length	Decimals Not null	Stead	Key'
15	let :	11	₩ 52		P
(8.8)	(egel	36	- 11	- 1.1	
versola	Version.	255	17		
jurjeng	Version	235			
nida	Saschar	. 255			
CHOCKE	within	255	1.1	1.1	
jobators	version	255	1.1	1.1	
status	int.	- 11			

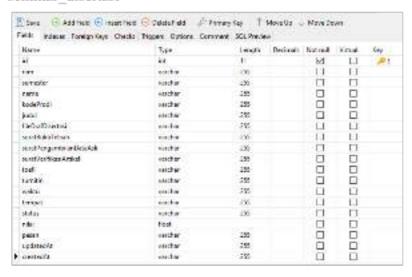
e. penelitian



f. progress



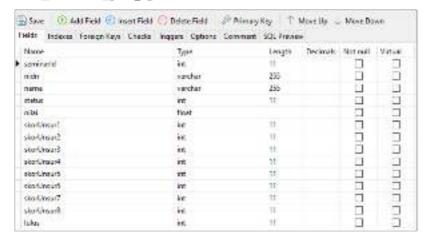
g. seminar disertasi



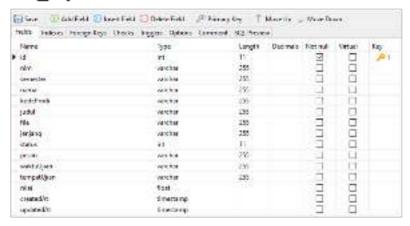
h. seminar disertasi pembimbing status



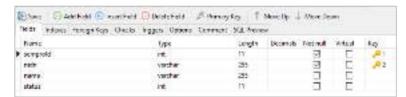
i. seminar disertasi penguji



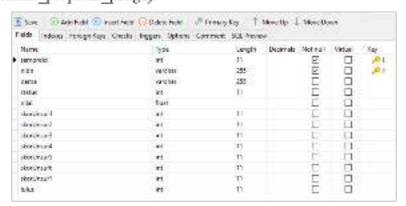
j. seminar_proposal



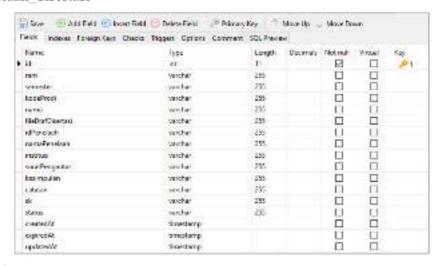
k. seminar proposal pembimbing status



seminar_proposal_penguji



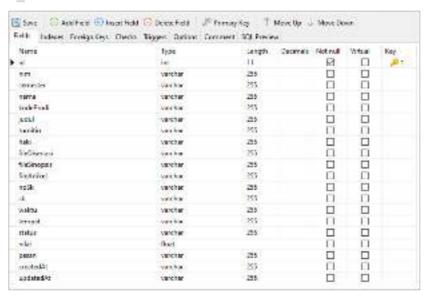
m. telaah disertasi



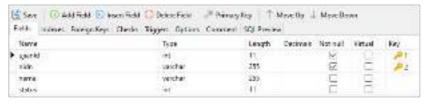
n. token_pasca



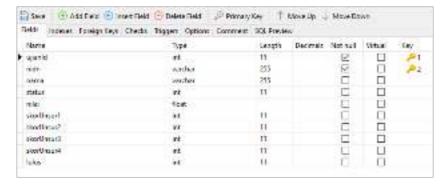
ujian_terbuka



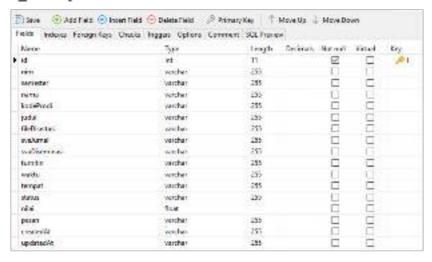
p. ujian terbuka pembimbing status



q. ujian terbuka penguji



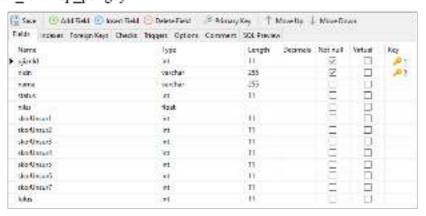
r. ujian tertutup



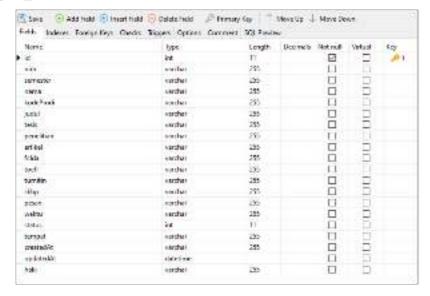
ujian_tertutup_pembimbing_status



t. ujian_tertutup_penguji



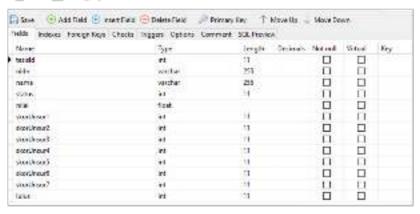
u. ujian tesis



v. ujian tesis pembimbing status



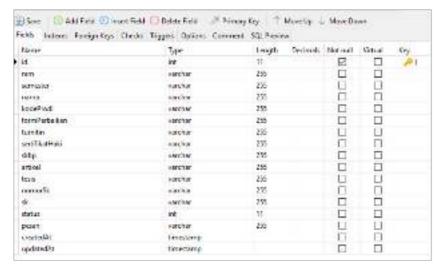
w. ujian tesis penguji



x. use logs



y. yudisium



2. Implementasi Tampilan Sistem

Tampilan aplikasi terdiri dari login, dashboard mahasiswa, dashboard dosen, dashboard direktur paseasarjana. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tampilan berikut :

a. Tampilan halaman login



Tampilan dashboard mahasiswa



c. Tampilan dashboard dosen



d. Tampilan dashboard direktur pascasarjana



V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Sistem Pelayanan Akademik Mahasiswa Pascasarjana ini dapat meminimalisir terjadinya redudansi data pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Dengan adanya sistem ini, semua kegiatan dapat terkomputerisasi dan terdata dengan rapih, sehingga memudahkan pengambilan data sewaktu-waktu diperlukan.
- Sistem Pelayanan Akademik ini dapat mempermudah dosen dan mahasiswa dalam proses bimbingan tesis dan disertasi pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta,
- Sistem ini dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan framework laravel yang memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan penggunanya serta memudahkan bagi pengembang yang akan melanjutkan pengambang sistem dengan fitur-fitur baru.
- Sistem ini dapat mengurangi resiko hilangnya topik penelitian mahasiswa karena data tersimpan di database serta mengurangi tumpukan dokumen karena tidak memakan tempat dan mempermudah dalam penearian data ketika dibutuhkan

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas untuk pengembangan lebih lanjut, penulis memberikan saran untuk pengembangan dari Sistem Pelayanan Akademik Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ini yaitu sebagai berikut :

- Perlu adanya penambahan fitur notifikasi pada sistem terkait pengajuan topik penelitian, pengajuan bimbingan, pengajuan pengujian dan pengajuan lain nya.
- Perlu adanya penambahan komunikasi langsung (live chat) agar mempermudah mahasiswa menghubungi dosen pembimbingnya.
- Perlu adanya penambahan fitur rekapitulasi data pada halaman direktur pascasarjana agar direktur dapat mudah dalam merekap data.

VI. REFRENSI

Dewi, Irra Chrisyanti. 2011, Pengantar Ilmu Administrasi. PT Prestasi Pustakaraya, Jakarta.

Jogiyanto, 2010, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV, Andi Offset, Yogyakarta

Khan, M. Sajid., Naumann, Earl., Williams, Paul. 2012. Identifying The Key Drivers of Customer Satisfaction and Repurchase Intentions An Empirical Investigation of Japanese B2B Services. American University of Sharjah, United Arab Emirates.

Nugroho, Bunafit. 2013, Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver, Gava Media, Yogyakarta.

Simarmata, Janner 2010, Rekayasa Perangkat Lunak, Andi Offset, Yogyakarta.

Sommerville, Ian. 2011. Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Erlangga, Jakarta.

Sondang P. Siagian. 2010. Administrasi Pembangunan, Bumi Aksara, Jakarta.

Rohman, A. 2014. Mengenal Framework "Laravel" (Best PHP Frameworks For 2014). ilmuit.org

Qteishat, M.K., Alshhibli, H.H., Al-ma'aitah, M.A. 2014. The impact of e-ticketing technique customer satisfaction: an empirical analysis. SISTEM - Journal of Information Systems and Technology Management ISSN online: 1807-1775