ABSTRAK

Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleknya informasi yang harus dan bisa diolah, sehingga kebutuhan beberapa jaringan komputer yang lebih dikenal dengan nama internet semakin diperlukan. Berbagai macam tekhnologi internet bisa digunakan seperti *Word Wide Web* yang mampu mengolah informasi. Proses pengolahan informasi dengan memanfaatkan teknologi web menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis.

STMIK SAMARINDA yang merupakan perguruan tinggi terkemuka pada saat ini telah memanfaatkan teknologi informasi untuk menunjang pengelolaan berbagai informasi tentang STMIK SAMARINDA dengan membangun sebuah website, dalam penelitian yang dilakukan ini, website yang lama banyak kelemahan dari segi penyajian informasi, dan belum adanya Sistem Infomasi Akademik yang melibatkan interaksi antara mahasiswa dan pihak STMIK itu sendiri.

Dari permasalahan tersebut maka dicarilah solusi pemahasannya dengan merancangan website baru STMIK SAMARINDA yang lebih dinamis, yang memiliki isi yang baik serta menghasilkan informasi yang tersaji dengan cepat lengkap dan sangat mudah dalam *updating* atau *maintence* dari web tersebut serta didukung dengan metode OOAD *(Object Oriented Analysis and Design)* dalam rekayasa software dan PHP sebagai software pembuat web.

Pada perancangan website baru yang ini, lebih dinamis dari web yang lama dan diharapakan dapat sebagai gambaran bagi pengembangan website STMIK SAMARINDA ke masa yang akan datang.

ABSTRACT

Expanding of it technology and information requirement will cause to increase its complex information which must and can be processed, so that requirement of some computer network which more knowledgeable by the name of internet is progressively needed. tekhnologi internet can be used like Word Wide Web capable to process information. Process the information processing by exploiting technology web cause the web become the dynamic information media.

STMIK SAMARINDA representing notable college at the moment have exploited the information technology to support the management of various information about STMIK SAMARINDA by develop a website, in research done, website old ones a lot of weakness from facet of information presentation, and not yet the existence of System of Infomasi Akademik entangling interaction between of student and side the STMIK itself.

From the problems hence searched problem solution by design the new website more dynamic STMIK SAMARINDA, owning good content and also yield the information which complete provide swiftly and very easy in updating or maintence from the web and also supported with the method OOAD (Object Oriented Analysis and Design) in engineer software and PHP as software of maker web.

At new scheme website this one, more dynamic from web old ones and expected earn as picture for development of website STMIK SAMARINDA to a period to come

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Swt karena berkat rahmat dan hidayah-Nya maka akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul : "***Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada STMIK Samarinda*".**

Penulis menyadari betul sepenuhnya bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, karena terbatasnya pengetahuan dan kemampuan , serta waktu yang penulis miliki. Namun penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Maka dari itu perkenankanlah penulis dengan segala kerendahan hati untuk menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya pada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Bapak Ir. Eddy Soeyoto Sugondo M.Sc., selaku Rektor Universitas Komputer Indonesia.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Ukun SastraPrawira M. Sc., selaku Dekan Fakultas Tehnik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
3. Bapak Yasmi Afrizal S. Kom, M. Kom. Selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia dan pembimbing I penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Iyan Gustiana S. Kom. Selaku Dosen Wali MI-5 dan pembimbing II penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

5. Seluruh staff dosen Jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia atas ilmu yang telah dibekali kepada penulis .
6. Ayah dan Ibu tercinta yang senantiasa berpeluh keringat dan kelelahan , sujud baktiku semoga memberikan kebahagiaan walau jasamu takkan pernah bisa terbalas.
7. Kakakku dan adikku tersayang, semoga Allah SWT selalu memberikan kasih sayangnya kepada kita semua. Amin
8. Untuk “Sheshe” terima kasih untuk semua perhatian dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis selama ini
9. Anak-anak kost Dago 410, Tile, Modi, Sua, Agus, Asep, Kamal, Zul, dan Edho yang telah menemani dalam suka dan duka.
10. Sahabat-sahabatku Bagus, Deni, Dean, Adit, Roy, Hilal, Ridwan, QQ, Yayan, Didi, Adiet, Abdul, Nova, Yayu terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
11. Ibu Dian (Ibu Kost) terima kasih atas kasih sayang dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
12. Bang Roy, terima kasih atas segala nasehat dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Kang Deni dan semua anak-anak Cibiru lainnya, terima kasih atas bantuan dan kebaikannya selama ini.
14. Serta rekan-rekan dan sahabat karib ku di Kalimantan yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga telah banyak membantu Penulis di dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu Penulis di dalam penyusunan skripsi ini. Amin.

Bandung, Juli 2006

Penulis

(Muhammad Irvan)

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TEBEL ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR SIMBOL xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Maksud dan Tujuan 3
1.5 Motodologi Penelitian 3
1.5.1 Motode Pengumpulan Data 3
1.5.2 Model Proses 4
1.5.3 Motode Pendekatan Sistem 6
1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Objek Oriented 9
2.1.1 Konsep Berorientasi Objek 11
2.1.2 Motode Jacobson 12
2.2 Konsep Dasar Sistem 13
2.3 Konsep Dasar Informasi 14
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi 14
2.5 Pengenalan UML 15
2.5.1 Pengertian UML 15

2.5.2 Bagian-bagian UML 16
2.5.2.1 View 16
2.5.2.2 Diagram 17
2.5.2.3 Indikator Multiplicity 19
2.6 Basis Data 20
2.7 Internet 21
2.7.1 Sejarah Internet 21
2.7.2 Istilah-Istilah Internet 22
2.8 Perangkat Lunak Pendukung 23
2.8.1 HTML 23
2.8.2 PHP 23
2.8.2.1 Sejarah Singkat PHP 24
2.8.2.2 Keistimewan PHP 25
2.8.3 MySQL 26
2.8.3.1 Sejarah Singkat MySQL 27
2.8.3.2 Keistimewaan MySQL 28
2.8.4 Apache 30
2.9 Kasus yang dianalisis/rancang 31

BAB III ANALISA SISTEM

3.1 Sejarah Singkat 32
3.2 Struktur Organisasi 33
3.3 Deskripsi Kerja Bagian Terkait 34
3.4 Analisa Sistem Yang Berjalan 37
3.4.1 Use Case Diagram 37
3.4.2 Skenario Use Case 38
3.4.3 Activity Diagram Informasi Akademik 39
3.4.4 Business Use Case 40
3.4.5 Use Case Realization 40
3.5 Evaluasi Sistem Yang Berjalan 41

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Requirement 42
4.2 Use Case Yang Diusulkan 43
4.3 Candidat Class 44
4.4 Class Diagram 45
4.5 Squencetial Diagram 46
4.6 Relasi Antar Class 48
4.7 Peracangan Input/Output 49
4.7.1 Perancangan Input 49
4.7.2 Perancangan Output 55
4.8 Pengkodean 56
4.9 Kebutuhan Sistem 57
4.9.1 Perangkat Keras 57
4.9.2 Perangkat Lunak 58

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi Sistem 59
5.2 Penggunaan Program 59

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan 71
6.2 Saran 71

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Scenario Use Case Informasi Akademik 38

Tabel 3.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan 41

Tabel 4.1 Candidate Class 44

Tabel 4.2 *Event List* Halaman Login Administrator 50

Tabel 4.3 *Event List* Halaman Input Data Dosen 51

Tabel 4.4 *Event List* Halaman Input Data Mata Kuliah 52

Tabel 4.5 *Event List* Halaman Input Data Mahasiswa 53

Tabel 4.6 *Event List* Halaman Input Data Nilai 54

Tabel 4.7 *Event List* Halaman Login Lihat Nilai 55

DAFTAR GAMBAR

Gbr. 1.1 : Model Spiral 5

Gbr. 2.1 : Indikator Multiplicity 20

Gbr. 3.1 : Struktur Organisasi 34

Gbr. 3.2 : Use Case Diagram 37

Gbr. 3.3 : Activity Diagram Informasi Akademik 39

Gbr. 3.4 : Business Use Case STMIK Samarinda 40

Gbr. 3.5 : Use Case Realization Informasi Akademik 40

Gbr. 4.1 : Use Case Diagram Yang Diusulkan 43

Gbr. 4.2 : Class Diagram 46

Gbr. 4.3 : Sequencial Diagram 47

Gbr. 4.4 : Relasi Antar Class 48

Gbr. 4.5 : Halaman Login Administrator 49

Gbr. 4.6 : Halaman Input Data Dosen 50

Gbr. 4.7 : Halaman Input Data Mata Kuliah 51

Gbr. 4.8 : Halaman Input Data Mahasiswa 52

Gbr. 4.9 : Halaman Input Data Nilai 53

Gbr. 4.10 : Halaman Login Lihat Nilai 54

Gbr. 4.11 : Halaman Output Lihat Nilai 56

Gbr. 5.1 : Halaman Awal Pengunjung 60

Gbr. 5.2 : Halaman Profil Kampus 61

Gbr. 5.3 : Halaman Login Administrator 62

Gbr. 5.4 : Halaman Input Data 63

Gbr. 5.5 : Halaman Input Data Dosen 64

Gbr. 5.6 : Halaman Input Data Mata Kuliah 65

Gbr. 5.7 : Halaman Input Data Mahasiswa 66

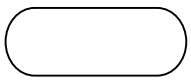
Gbr. 5.8 : Halaman Input Data Nilai 67

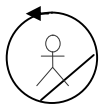
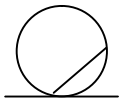
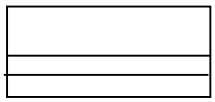
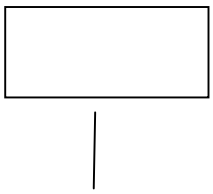
Gbr. 5.9 : Halaman Login Lihat Nilai 68

Gbr. 5.10 : Halaman Output Lihat Nilai 69

Gbr. 5.11 : Halaman Daftar Staff Pengajar..... 70

DAFTAR SIMBOL

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		*Actor*	*Actor* adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem namun berada diluar dari sistem itu sendiri.
2		*Use Case*	*Use Case* adalah gambaran fungsionalitas dari suatu system, sehingga penguna mengerti mengenai kegunaan system yang akan dibangun
3		*Start State*	Dipergunakan diawal a*ctivity diagram*
4		*Stop State*	Dipergunakan diakhir a*ctivity diagram*
5		*Activity*	*Activity* adalah gambaran kegiatan yang dilakukan pada urutan aktivitas sebuah proses.
6		*Use Case Realization*	*Use Case Realization* adalah mengambarkan bagaimana sebuah *use case* direalisasikan dalam bentuk kolaborasi dari berbagai objek

7		*Business Worker*	*Business Worker* (pekerja bisnis) adalah sebuah kelas yang mewakili seseorang manusia yang bertindak dalam bisnis
8		*Business Entity*	*Business Entity* adalah mengambarkan benda yang ditangani atau digunakan oleh *business worker*
9		*Class*	*Class* mengambarkan suatu himpunan objek yang memiliki tanggung jawab, *relationship*, operasi, dan atribut.
10		*Object*	*Object* adalah gambaran dari entitas, baik dunia nyata atau konsep dengan batasan-batasan dan pengertian yang tepat.

This document was created with Win2PDF available at http://www.daneprairie.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.