DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK.....i

***ABSTRACT*.....ii**

KATA PENGANTAR.....iii

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR GAMBAR.....xii

DAFTAR TABEL.....1v

DAFTAR SIMBOL.....xv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian.....1

1.2. Identifikasi.....4

1.3. Rumusan Masalah.....4

1.4. Tujuan Penelitian.....5

1.5. Kegunaan Penelitian.....5

1.5.1. Kegunaan Akademis 5

1.5.2. Kegunaan Praktis 6

1.6. Pembatasan Masalah.....6

1.7. Lokasi dan Waktu Penelitian.....6

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi.....8

2.1.1. Pengertian Sistem 8
2.1.2. Pengertian Informasi 9
2.1.3. Pengertian Sistem Informasi 9
2.2. Penilaian dan Pelajaran.....10
2.2.1. Pengertian Nilai 10
2.2.2. Pengertian Penilaian.....10
2.2.3. Pengertian Pelajaran dan Pembelajaran.....10
2.2.4. Pengertian Informasi Akademik.....10
2.3. Sistem Informasi Berbasis Web.....11
2.3.1. Pengertian Web 11
2.3.2. Pengertian HTTP 11
2.3.3. Pengertian HTML 11
2.3.4. Pengertian PHP 12
2.3.5. Pengertian Database 12
2.3.6. Pengertian XAMPP (MySQL) 12
2.3.7. Pengertian Sistem Informasi Berbasis Web 12
2.3.8. Kelebihan Sistem Informasi Berbasis Web 13
2.3.9. Kelemahan Sistem Informasi Berbasis Web 14
2.4. Sistem Informasi Penilaian Akademik di SMK Negri 1 Purwakarta Berbasis Web.....14
2.4.1. Pengertian Sistem Informasi Penilaian Akademik di SMK Negri 1 Purwakarta Berbasis Web.....14
2.4.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kinerja Sistem

Informasi Penilaian Akademik di SMK Negri 1 Purwakarta Berbasis Web 15
2.4.3. Faktor-faktor Pendukung Implementasi Sistem Informasi Penilaian Akademik di SMK Negri 1 Purwakarta Berbasis Web.....16
2.5. Pendekatan Sistem.....16
2.5.1. Pengertian Pendekatan Sistem.....16
2.5.2. Pendekatan Sistem Informasi Penilaian Akademik di SMK Negri 1 Purwakarta Berbasis Web.....16
BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN
3.1. Objek Penelitian.....17
3.1.1. Sejarah Singkat.....17
3.1.2. Visi dan Misi.....19
3.1.3. Struktur Organisasi.....21
3.1.4. Deskripsi Tugas.....22
3.2. Metode Penelitian.....25
3.2.1. Desain Penelitian.....25
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data.....26
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....26
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder.....27
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem.....28
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....28
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....31

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan.....35

3.2.4. Pengujian Software.....38

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan 41

4.1.1. Analisis Prosedur yang berjalan.....41

4.1.2. Diagram Use Case Sistem yang berjalan.....43

4.1.2.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya.....44

4.1.2.2. Definisi Use Case dan Deskripsinya.....44

4.1.3. Skenario Use Case yang sedang berjalan.....44

4.1.4. Activity Diagram Sistem yang berjalan.....46

4.1.5. Evaluasi Sistem yang berjalan.....47

4.2. Perancangan Sistem 49

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem.....50

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....50

4.2.3. Diagram Use Case yang Diusulkan.....51

4.2.3.1. Definisi Aktor yang Diusulkan.....52

4.2.3.2. Definisi Use Case yang Diusulkan.....52

4.2.3.3. Skenario Use Case yang Diusulkan.....53

4.2.3.1. Diagram Activity Sistem yang Diusulkan.....55

4.2.4. Perancangan Prosedur yang Diusulkan.....58

4.2.4.1. Squence Diagram.....58

4.2.4.2. Class Diagram.....60

4.2.4.3. Objek Diagram.....61

4.2.4.4. Component Diagram.....62
4.2.4.5. Deployment Diagram.....62
4.2.4.6. Package Diagram.....63
4.2.5. Perancangan Antar Muka.....64
4.2.5.1. Struktur Menu.....64
4.2.5.2. Perancangan Input.....65
4.2.5.3. Perancangan Output.....70
4.2.6. Perancangan Arsitektur Jaringan.....74
BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM
5.1. Implementasi 75
5.1.1. Batasan Implementasi.....75
5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak.....76
5.1.3. Implementasi Perangkat Keras.....77
5.1.4. Implementasi Basis Data (Sintaks SQL).....78
5.1.5. Penggunaan Program.....81
5.2. Pengujian 87
5.2.1. Rencana Pengujian.....87
5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian.....88
5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian.....94
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN
6.1. Kesimpulan 95
6.2. Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT

DAFTAR GAMBAR

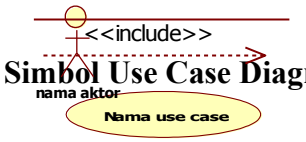
Gambar	Nama Gambar	Hal
3.1	Struktur Organisasi	21
3.2	Mekanisme Pengembangan Sistem Dengan Waterfall	32
4.1	Diagram use case Sistem Penilaian yang sedang berjalan	43
4.2	Activity Diagram Penjadwalan yang Sedang Berjalan	46
4.3	Activity Diagram Penilaian yang Sedang Berjalan	47
4.4	Diagram Use Case Penilaian yang Diusulkan	51
4.5	Activity Diagram Penjadwalan yang Diusulkan	56
4.6	Activity Diagram Penilain yang Diusulkan	57
4.7	Sequence Diagram Penjadwalan	58
4.8	Sequence Diagram Penilaian	59
4.9	Class Diagram yang Diusulkan	60
4.10	Diagram Object yang Diusulkan	61
4.11	Component Diagram yang Diusulkan	62
4.12	Deployment Diagram yang Diusulkan	63
4.13	Packege Diagram yang Diusulkan	64
4.14	Struktur Menu yang Diusulkan	65
4.15	Rancangan Tampilan Login	66
4.16	Rancangan Tampilan Input jadwal	66
4.17	Rancangan Tampilan Input Nilai	67
4.18	Rancangan Tampilan Input Data Guru	67

4.19 Rancangan Tampilan Input Data Siswa.....68
4.20 Rancangan Tampilan Input Data Kelas.....68
4.21 Rancangan Tampilan Input Data Pelajaran.....69
4.22 Rancangan Tampilan Input Data Jurusan.....69
4.23 Rancangan Laporan Tabel Jadwal.....70
4.24 Rancangan Laporan Tabel Nilai.....71
4.25 Rancangan Laporan Tabel Data Guru.....71
4.26 Rancangan Laporan Tabel Data Siswa.....72
4.27 Rancangan Laporan Tabel Data Kelas.....72
4.28 Rancangan Laporan Tabel Data Pelajaran.....73
4.29 Rancangan Laporan Tabel Data Jurusan.....73
4.30 Arsitektur Jaringan 74
5.1 Home Login.....82
5.2 Home Utama Admin.....83
5.3 Home Utama Guru.....83
5.4 Home Utama Siswa.....84
5.5 Home Penjadwalan.....84
5.6 Home Penilaian 85
5.7 Home Kelas.....85
5.8 Home Pelajaran 86
5.9 Home Jurusan 86

DAFTAR TABEL

Tabel	Nama Tabel	Hal
1.1	Data Jumlah Siswa	3
4.1	Definisi Aktor dan Deskripsinya	44
4.2	Definisi Use Case dan Deskripsinya	44
4.3	Skenario Use Case Sistem Penjadwalan yang Sedang Berjalan	45
4.4	Skenario Use Case Sistem Penilaian yang Sedang Berjalan	45
4.5	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	48
4.6	Definisi Aktor dan Deskripsi yang Diusulkan	52
4.7	Definisi Use Case dan Deskripsi yang Diusulkan	53
4.8	Skenario Use Case Sistem Penjadwalan yang Diusulkan	53
4.9	Skenario Use Case Sistem Penilaian yang Diusulkan	54
5.1	Rencana Pengujian	88
5.2	Pengujian Login	89
5.3	Pengujian Pengisian Data Guru	89
5.4	Pengujian Pengisian Data Siswa	90
5.5	Pengujian Pengisian Data Jadwal	91
5.6	Pengujian Pengisian Data Kelas	91
5.7	Pengujian Pengisian Data Pelajaran	92
5.8	Pengujian Pengisian Data Jurusan	93
5.9	Pengujian Pengisian Data Nilai Siswa	93

DAFTAR SIMBOL



Simbol Use Case Diagram

Tabel Notasi use case diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
	Aktor / Actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi, walaupun simbol adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Asosiasi / Association	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor
	Include	Relasi use case tambahan ke seluruh use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use-case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

Simbol Activity Diagram

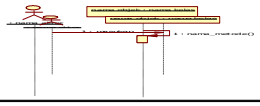
Tabel Notasi Activity diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Titik Awal
	Aktivitas	Activity
	Percabangan / decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
	Status Akhir	Titik Akhir
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Simbol Sequence Diagram

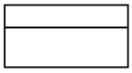
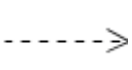
Tabel Notasi sequence diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
	Garus Hidup / Lifeline	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
	Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaaan aktif dan berinteraksi pesan
	Pesan tipe *call*	Spesifikasi dari komunikasi antar

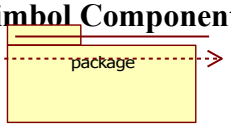
		objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	Pesan tipe *call*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	Pesan tipe *send*	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirimi

Simbol Class Diagram

Tabel Notasi Class diagram

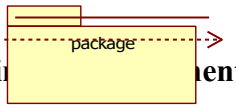
NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak *(descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
2		*Nary Association*	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Collaboration*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Simbol Component Diagram



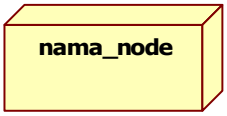
Tabel Notasi Component Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Package	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih komponen
	Komponen	Sebuah komponen melambangkan sebuah entitas software dalam sebuah sistem. Sebuah komponen dinotasikan sebagai sebuah kotak segiempat dengan dua kotak kecil tambahan yang menempel disebelah kirinya.
	Kebergantungan / dependency	Sebuah Dependency digunakan untuk menotasikan relasi antara dua komponen. Notasinya adalah tanda panah putusputus yang diarahkan kepada komponen tempat sebuah komponen itu bergantung.
	Link	Relasi antar komponen



Si ent Diagram

Tabel Notasi Deployment Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Package	Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih node
	Node	Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), jika di dalam node disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang di ikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
	Kebergantungan / dependency	Kebergantungan antar komponen, arah panah mengarah pada komponen yang dipakai
	Link	Relasi antar komponen