DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR SIMBOL xvii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 5

1.3.2. Tujuan Penelitian 5

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademis 6

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem 10

2.1.1. Karakteristik Sistem 10

2.1.2. Klasifikasi Sistem 12

2.2. Konsep Dasar Informasi 14

2.2.1. Pengertian Informasi 14

2.2.2. Siklus Informasi 14

2.2.3. Kualitas Informasi 15

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi 16

2.3.1. Komponen Sistem Informasi 16

2.4. Pengertian Akademik 18

2.5. Sejarah PHP 19

2.6. Perangkat Lunak Pendukung 20

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian 23

3.1.1. Sejarah Singkat Sekolah 23

3.1.2. Visi dan Misi Sekolah 24

3.1.3. Struktur Organisasi Sekolah 26

3.1.4. Deskripsi Tugas 26

3.2. Metode Penelitian 33
3.2.1. Desain Penelitian 33
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data 33
3.2.2.1. Sumber Data Primer 34
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder 35
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem 35
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem 35
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem 36
3.2.3.3. Alat Bantu dan Analisis Perancangan 37
3.2.4 Pengujian Software 42
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan 43
3.3.1. Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan 43
3.3.1.1. Use Case Diagram 43
3.3.1.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya 44
3.3.1.3. Definisi Usecase dan Definisinya 45
3.3.1.4. Skenario Usecase yang Berjalan 46
3.3.1.5. Activity Diagram 51
3.3.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan 60
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN
4.1. Perancangan Sistem 62
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem 62
4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan 62
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan 63

4.1.3.1. Use Case yang Diusulkan 63
4.1.3.2. Definisi Aktor dan Deskripsinya 64
4.1.3.3. Definisi Use Case yang Diusulkan 64
4.1.3.4. Skenario Use Case yang Diusulkan 65
4.1.3.5. Activity Diagram yang Diusulkan 72
4.1.3.6. Sequence Diagram 79
4.1.3.7. Class Diagram 87
4.1.3.8. Component Diagram 88
4.1.3.9. Deployment Diagram 88
4.2. Perancangan Antar Muka 90
4.2.1. Struktur Menu 90
4.2.2. Perancangan Input 94
4.2.3. Perancangan Output 103
4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan 104
4.4. Implementasi 105
4.4.1. Implementasi Perangkat Lunak 105
4.4.2. Implementasi Perangkat Keras 105
4.4.3. Implementasi Basis Data 106
4.4.4. Implementasi Antar Muka 113
4.4.4.1. Implementasi Menu Utama PKS Kurikulum 113
4.4.4.2. Implementasi Menu Utama Guru 115
4.4.4.3. Implementasi Menu Utama Panitia 116
4.4.4.4. Implementasi Menu Utama Calon Siswa 117

4.4.4.5. Implementasi Menu Utama Calon Siswa Baru..... 117
4.4.5. Implementasi Instalasi Program 118
4.4.6. Penggunaan Program..... 121
4.4.6.1. Halaman Calon Siswa..... 121
4.4.6.2. Halaman Panitia..... 123
4.4.6.3. Halaman PKS Kurikulum, Guru dan Siswa 127
4.5. Pengujian Sistem 130
4.5.1. Rencana Pengujian 130
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian 130
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 132

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan..... 133
5.2. Saran 134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN