

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
ONLINE BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500032
Nama : ARIFIN
2. NIM : 1722500128
Nama : ANDRIYANI
3. NIM : 1722500177
Nama : REZA ERLINA

Judul KP : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
ONLINE BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 24 - Desember - 2020

Nama

Tanda Tangan

1. ARIFIN
2. ANDRIYANI
3. REZA ERLINA





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMALUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ONLINE
BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB**

	NIM	NAMA
1.	1722500032	ARIFIN
2.	1722500128	ANDRIYANI
3.	1722500177	REZA ERLINA

Pangkalpinang, ...¹²...2020

Pembimbing Laporan,

Menyetujui,

Pembimbing

Marini, S.Kom, M.Kom

NIDN 0212037801

Kamaluddin Musthofa

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Arifin (1722500032)
2. Andriyani (1722500128)
3. Reza Erlina (1722500177)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari tanggal 12 Oktober 2020 sampai dengan 28 Desember 2020 dengan baik.

Nama Intansi : Kampoes Inggris

Alamat : Jl. Veteran No. 21 (depan Izzi Cell)

Pembimbing Praktek

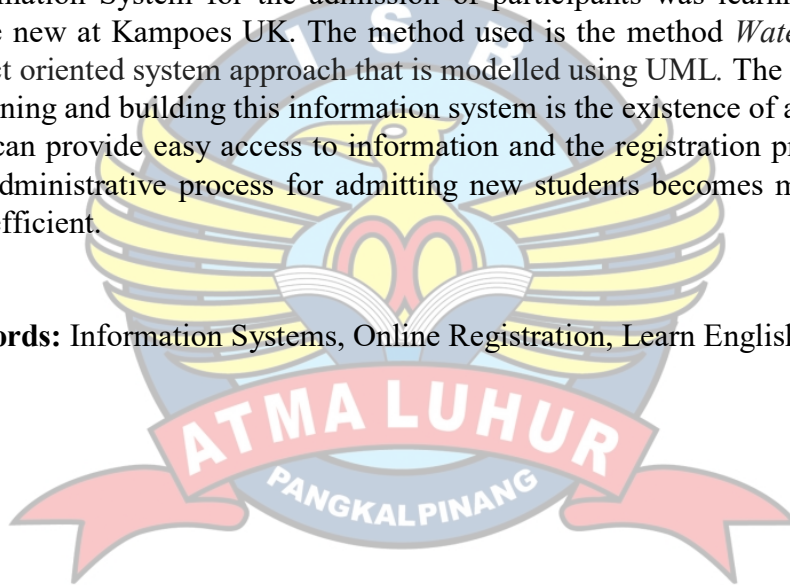
Tanggal, 22-Des-2020


Kamaluddin Musthofa

ABSTRACT

The English campus is the first and only opportunity to learn English easily, simply and quickly to master English in a short time with the pare style grammar method (English campus) without formulas only unique patterns, audio *visual learning*, *speaking* and *writing concept*, *listening trick*. Currently, the English camp is still using the manual method in terms of the registration process, this manual system also causes the registration process to tend to be slow because the data of new students who have registered are not integrated and well managed because they still use archives in physical form that are prone to damage or even lost. Along with the development and advancement of computer technology, everything began to switch to equipment that used a computerized system. So do not be surprised if slowly the computerized system is applied in the world of education. In order to overcome this problem , the development and design of an Information System for the admission of participants was learning assistance made new at Kampoes UK. The method used is the method *Waterfall* with an object oriented system approach that is modelled using UML. The final result of designing and building this information system is the existence of an application that can provide easy access to information and the registration process so that the administrative process for admitting new students becomes more effective and efficient.

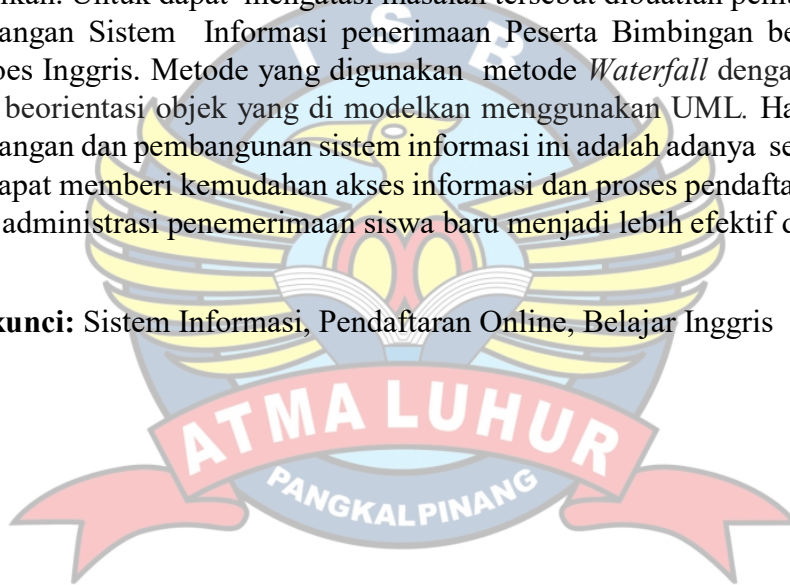
Keywords: Information Systems, Online Registration, Learn English



ABSTRACT

Kampus Inggris merupakan pertama dan satu-satunya menawarkan peluang untuk belajar bahasa Inggris mudah, simple serta cepat menguasai bahasa Inggris dalam waktu yang singkat dengan metode grammar ala pare (kampus Inggris) tanpa rumus hanya pola unik, audio *visual learning*, *speaking* and *writing concept*, *listening trick*. Saat ini kampus Inggris masih menggunakan metode manual dalam hal proses pendaftaran, sistem yang manual ini juga mengakibatkan proses pendaftaran cenderung lambat karena data siswa baru yang telah mendaftar belum terintegrasi dan dikelola dengan baik karena masih menggunakan arsip dalam bentuk fisik yang rentan mengalami kerusakan atau bahkan hilang. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi komputer membuat segala sesuatu mulai beralih ke peralatan yang menggunakan sistem komputerisasi. Maka tidak heran jika secara perlahan sistem terkomputerisasi diterapkan dalam dunia pendidikan. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut dibuatlah pembangunan dan perancangan Sistem Informasi penerimaan Peserta Bimbingan belajar baru di Kampus Inggris. Metode yang digunakan metode *Waterfall* dengan pendekatan sistem berorientasi objek yang di modelkan menggunakan UML. Hasil akhir dari perancangan dan pembangunan sistem informasi ini adalah adanya sebuah aplikasi yang dapat memberi kemudahan akses informasi dan proses pendaftaran sehingga proses administrasi penerimaan siswa baru menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: Sistem Informasi, Pendaftaran Online, Belajar Inggris



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pada Bimbingan Belajar Di Kampoes Inggris Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall*”

Proposal penelitian ini mengambil topik Pendaftaran Pada Bimbingan Belajar, dengan masalah penelitian pendaftaran yang masih manual. Adapun tujuan dibuatnya laporan penelitian ini adalah mempermudah pendaftaran serta pencatatan data pendaftaran. dan agar bermanfaat bagi calon peserta dan admin. Penelitian ini dibuat dengan metodologi penelitian *System Development Live Cycle* (SDLC) dengan metode penelitian *Waterfall*.

Peneliti menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta melancarkan penelitian dalam menyusun dan menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.
2. Marini, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu serta mau meluangkan waktu untuk penulis dalam pembuatan laporan kuliah praktek ini sehingga laporan ini dapat berjalan dengan sangat baik.
3. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
4. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
5. Mr.kamaluddin Musthofa selaku direktur LKP Kampoes Inggris serta admin yang telah mengikut sertakan dalam perizinan peneliti melakukan

riset dan telah membantu dalam pengambilan data dalam pembuatan laporan ini.

6. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan proposal penelitian. Diharapkan kiranya laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang,..... 2020

Peneliti



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERNYATAANError! Bookmark not defined.	
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iv
ABSTRACT	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumus Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Manfaat Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	3
1.5.2 Model Pengembangan Sistem	4
1.5.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Rancang bangun	6
2.1.1 Rancang	6
2.1.2 Bangun	6
2.2 Sistem Informasi.....	6
2.2.1 Konsep Dasar Sistem	6

2.2.2	Konsep Dasar Informasi.....	6
2.2.3	Komponen Dan Elemen Sistem Informasi.....	7
2.2.4	Elemen Sistem Informasi	8
2.3	Pendaftaran <i>Online</i>	9
2.3.1	Definisi Pendaftaran.....	9
2.3.2	Definis Online	9
2.4	Bimbingan Belajar.....	9
2.5	Berbasis Web	10
2.6.	Metode <i>Waterfall</i>	11
2.7	Metodologi Penelitian.....	12
2.7.1	Metodologi System Developmet Live Cycle (SDLC).	13
2.7.2	Unified Modelling Language (UML) sebagai Tools.....	15
2.8.	Penelitian Relavan :	16
BAB III TINJAUAN ORGANISASI		18
3.1	Profil Kampoes Inggris.....	18
3.1.1	Sejarah Singkat.....	18
3.1.2	Visi Kampoes Inggris.....	19
3.1.3.	Misi Kampoes Inggris	19
3.2	Struktur Organisasi	19
3.2.1	Tugas dan Wewenang	21
BAB IV PEMBAHASAN		28
4.1	Analisis sistem berjalan	28
4.1.1	Proses Bisnis	28
4.1.2	Activity Diagram.....	29
4.1.3	Analisa Keluaran	32
4.1.4	Analisa Masukan	33
4.2	Identifikasi Kebutuhan	34
4.2.1	Package Diagram.....	35
4.2.2	Use case diagram.....	35
4.2.3	Use Case Diagram Pendaftaran	36
4.2.4	Use Case Diagram Pembayaran.....	36

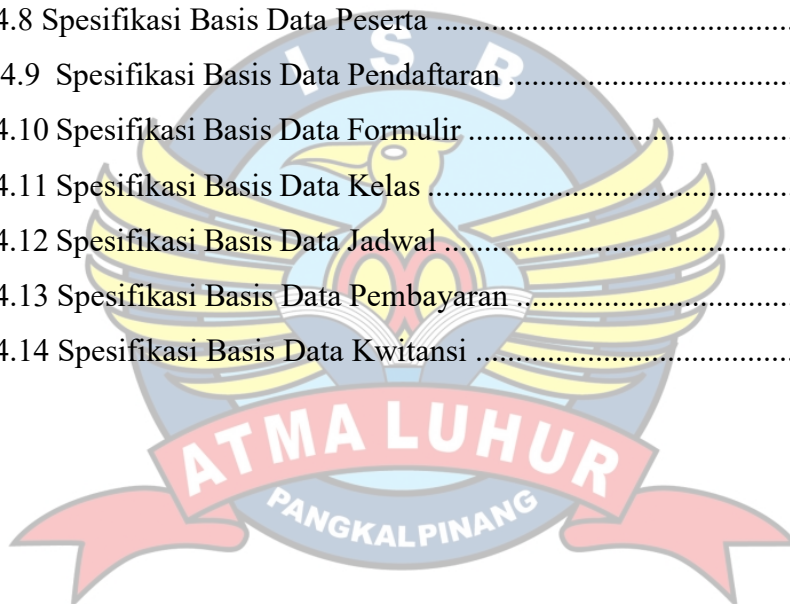
4.2.5	Deksripsi Use Case Diagram.....	37
4.3	Rancangan Basis Data	39
4.3.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	39
4.3.2	Transformasi ERD ke LRS	41
4.3.3	LRS (Logical Record Structure)	42
4.3.4	Tabel.....	43
4.3.5	Spesifikasi Basis Data	44
4.4.	Perancangan Antarmuka.....	49
4.4.1	Rancangan Layar.....	49
4.4.2	Struktur Tampilan	54
4.4.3	Sequence Diagram.....	55
4.4.4	Class Diagram	57
BAB V	PENUTUP	58
5.1	Kesimpulan.....	58
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA		59
LAMPIRAN - A.....		61
LAMPIRAN - B.....		62
ANALISIS MASUKAN		62
LAMPIRAN KUNJUNGAN KP		66
LAMPIRAN KONSULTASI DOSEN		67

DAFTAR GAMBAR





Gambar 2.1 Tahapan Metodologi SDLC	15
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Kampoes Inggris	22
Gambar 3.2 Tampak Depan	26
Gambar 3.3 Tampak Dalam	27
Gambar 3.4 Tampak Dalam	27
Gambar 3.5 Fasilitas Yang Ada	28
Gambar 3.6 Brosur Pendaftaran	29
Gambar 4.1 Proses Pendaftaran	31
Gambar.4.2 Proses Pembayaran Pendaftaran.....	32
Gambar.4.3 Proses Laporan Rekap Pendaftaran Peserta Baru	33
Gambar 4.4 <i>Package Diagram</i>	37
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Pendaftaran	38
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Pembayaran	39
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	43
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS	44
Gambar 4.9 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	45
Gambar 4.10. Rancangan Layar Dashboard	54
Gambar 4.11 Rancangan Layar Entry Peserta/Peserta	54
Gambar 4.12 Rancangan Layar Entry Data Jadwal	55
Gambar 4.13 Rancangan Entry Data Kelas.....	55
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Data Formulir	56
Gambar 4.15 Rancangan Layar Tambah Data Formulir	56
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Pembayaran	57
Gambar 4.17 Rancangan Layar Bayar	57
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cetak Kwitansi	58
Gambar 4.19 Struktur Tampilan	58
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran	59
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	60
Gambar 4.22 <i>Class Diagram</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Peserta	46
Tabel 4.2 Pendaftaran.....	46
Tabel 4.3 Formulir	46
Tabel 4.4 Kelas.....	47
Tabel 4.5 Jadwal.....	47
Tabel 4.6 Pembayaran	47
Tabel 4.7 Kwitansi	47
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Peserta	48
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pendaftaran	49
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Formulir	49
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Kelas	50
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Jadwal	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kwitansi	53



DAFTAR SIMBOL

NO	SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Start Point</i>	Berfungsi untuk memulai sesuatu aktifitas atau kegiatan dalam activity
2.		<i>End Point</i>	Berfungsi untuk mengakhiri suatu aktifitas dalam activity diagram menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya.
3.		<i>relationsip</i>	fiktur Access yang digunakan untuk menghubungkan dua atau lebih tabel yang berbeda sehingga dapat hubungan saling terkaitan.
4.		<i>Activity</i>	Digunakan untuk melihat bagaimana kelas saling berinteraksi satu sama
5.			
6.		<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktifitas yang terjadi.

7.		<i>Actor</i>	Digunakan untuk Menunjukkan peran seorang gunakan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
8.		<i>Association</i>	Menghubungkan suatu objek dengan objek lainnya.
9.		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil bagi actor.
10.		Message	Objek yang memuat informasi-informasi aktivitas apa aja yang terjadi
11.		lifeline	Objek entity, antar muka yang saling berinteraksi

