

**APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DI SDN 1  
PARITTIGA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



Oleh:

Azizi Samwa

1811500108

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

**APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DI SDN 1  
PARITTIGA BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

Azizi Samwa  
1811500108

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1811500108

Nama : Azizi Samwa

Judul Skripsi : APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DI SDN 1  
PARITTIGA BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang,

2022



(Azizi Samwa)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DI SDN 1 PARITTIGA  
BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Azizi Samwa  
1811500108

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal, 12 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



**Laurentinus, M.Kom  
NIDN. 0201079201**

**Dosen Pembimbing**



**Ari Amir Alkodri, M.Kom  
NIDN. 0201038601**

**Kaprodi Teknik informatika**



**Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN. 0228108501**

**Ketua Penguji**



**Bambang Adwinoto, M.Kom  
NIDN. 0216107102**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal, 19 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ISB ATMA LUHUR**



**Elly Helmut, M.Kom  
NIDN. 0201027901**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU DI SDN 1 PARITTIGA BERBASIS ANDROID”. Laporan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur. Penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan didunia.
2. Ayah dan ibu yang telah sangat banyak memberikan doa dan dukungan.
3. Bapak Ari Amir Alkodri, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja sukmana, S.T., M.Sc selaku rector ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Seluruh pihak yang berkaitan di SDN 1 Parittiga.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini.

Penulis menyadari laporan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Pangkalpinang, 2022

penulis

## **ABSTRACT**

*Registration of new students is a process that exists in school educational institutions. The process of accepting new students at SDN 1 Parittiga has not utilized Android technology and is still manual. In order to keep up with current developments, an Android-based new student registration application system was created. The method used in this research is the prototype method and the data collection methods used are field observations, interviews and literature studies. The build process uses Android Studio. The results of this study are the creation of an Android-based application for new student registration at SDN 1 Parittiga to help guardians of prospective students easily register online through the Android application.*

*Keywords: School, Android, Registration*



## ABSTRAK

Pendaftaran siswa baru merupakan proses yang ada pada instansi pendidikan sekolah. Proses penerimaan siswa baru di SDN 1 Parittiga belum memanfaatkan teknologi Android dan masih manual. Agar dapat mengikuti perkembangan zaman saat ini dibuatlah sebuah sistem aplikasi pendaftaran siswa baru berbasis android. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode *prototype* dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi lapangan, wawancara dan studi pustaka. Proses pembuatan menggunakan Android Studio. Hasil penelitian ini yaitu terciptanya aplikasi pendaftaran siswa baru di SDN 1 Parittiga berbasis Android untuk membantu wali dari calon siswa dengan mudah mendaftar *online* dengan melalui aplikasi Android.

Kata Kunci: Sekolah, Android, Pendaftaran



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian Siswa .....	5
2.2 Penerimaan Siswa Baru.....	5
2.3 Model Prototype .....	5
2.4 Tahapan atau fase model prototype .....	6
2.5 UML (Unified Modelling Language).....	7
2.5.1 Use Case <i>Diagram</i> .....	7
2.5.2 Activity <i>Diagram</i> .....	8
2.5.3 Sequence <i>Diagram</i> .....	8
2.5.4 Class <i>Diagram</i> .....	8
2.6 Aplikasi.....	9
2.7 Android.....	9
2.8 Database .....	9



2.9	Android Studio .....	9
2.10	MySQL .....	10
2.11	Blackbox Testing .....	10
2.12	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	11
<b>BAB III</b>	<b>.....</b>	<b>14</b>
3.1	Model Penelitian.....	14
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	15
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data Primer .....	15
3.2.2	Tenik Pengumpulan Data Skunder.....	16
3.3	Tools Pengembangan Sistem.....	16
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>17</b>
4.1	Tempat Riset.....	17
4.1.1	Latar Belakang Tempat Riset.....	17
4.1.2	Visi Tempat Riset.....	18
4.1.3	Misi Tempat Riset.....	19
4.1.4	Struktur Sekolah Tempat Riset .....	19
4.1.5	Tugas dan Wewenang Anggota Organisasi SDN 1 Parittiga.....	19
4.2	Analisis Masalah .....	21
4.2.1	Analisis Kebutuhan .....	21
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan .....	22
4.3	Perancangan Sistem.....	23
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan .....	23
4.3.2	Rancangan Sistem .....	24
4.3.3	Rancangan Layar.....	63
4.4	Implementasi .....	70
4.4.1	Tampilan Layar .....	70
4.4.2	Pengujian.....	79
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>83</b>
5.1	Kesimpulan.....	83
5.2	Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Prototype .....	6
Gambar 2.2 Tampilan Splash Screen Android Studio .....	10
Gambar 4.1 Lingkungan sekolah .....	17
Gambar 4.2 Ruang guru .....	18
Gambar 4.3 Salah Satu Ruang Belajar Murid .....	18
Gambar 4.4 Struktur Organisasi SDN 1 Parittiga .....	19
Gambar 4.5 Activity Diagram Berjalan .....	22
Gambar 4.6 Activity Diagram Sistem Usulan.....	24
Gambar 4.7 Usecase Diagram Sistem Usulan Admin .....	25
Gambar 4.8 Usecase Diagram Sistem Usulan User .....	29
Gambar 4.9 Activity Diagram Daftar User .....	33
Gambar 4.10 Activity Diagram Login User .....	34
Gambar 4.11 Activity Diagram Formulir Pendaftaran User .....	35
Gambar 4.12 Activity Diagram Isi Formulir Pendaftaran User .....	36
Gambar 4.13 Activity Diagram Informasi Pendaftaran User.....	37
Gambar 4.14 Activity Diagram Kritik dan Saran User .....	38
Gambar 4.15 Activity Diagram Kirim Kritik dan Saran User .....	39
Gambar 4.16 Activity Diagram Tentang Kami User .....	40
Gambar 4.17 Activity Diagram Login Admin .....	41
Gambar 4.18 Activity Diagram Data User Admin.....	41
Gambar 4.19 Activity diagram Tambah User Admin .....	42
Gambar 4.20 Activity Diagram Edit User Admin .....	43
Gambar 4.21 Activity diagram Hapus User Admin .....	44
Gambar 4.22 Activity Diagram Data Berita Admin .....	44
Gambar 4.23 Activity Diagram Tambah Berita Admin.....	45
Gambar 4.24 Activity Diagram Edit Berita Admin .....	46
Gambar 4.25 Activity Diagram Hapus Berita Admin.....	47
Gambar 4.26 Activity Diagram Data Kritik dan Saran Admin.....	47
Gambar 4.27 Activity Diagram Hapus Kritik dan Saran Admin .....	48
Gambar 4.28 Activity Diagram Data Pendaftaran Admin .....	49
Gambar 4.29 Activity Diagram Print Pendaftaran Admin.....	49
Gambar 4.30 Activity Diagram Edit Pendaftaran Admin .....	50
Gambar 4.31 Activity Diagram Hapus Pendaftaran Admin .....	51
Gambar 4.32 Sequence Diagram Login Admin .....	52
Gambar 4.33 Sequence Diagram Data User Admin .....	52
Gambar 4.34 Sequence Diagram Data Berita .....	53
Gambar 4.35 Sequence Diagram Data Kritik dan Saran Admin .....	54
Gambar 4.36 Sequence Diagram Data Pendaftaran Admin.....	55
Gambar 4.37 Sequence Diagram Daftar Akun User .....	56
Gambar 4.38 Sequence Diagram Login User .....	56

Gambar 4.39 Sequence Diagram Formulir Pendaftaran User.....	57
Gambar 4.40 Sequence Diagram Informasi Pendaftaran User .....	58
Gambar 4.41 Sequence Diagram Kritik dan Saran User.....	58
Gambar 4.42 Sequence Diagram Tentang Kami User .....	59
Gambar 4.43 Class Diagram .....	60
Gambar 4.44 Rancangan Layar Login Admin .....	63
Gambar 4.45 Rancangan Layar Halaman Utama Admin.....	64
Gambar 4.46 Rancangan Layar Data User Admin.....	64
Gambar 4.47 Rancangan Layar Data Berita Admin .....	65
Gambar 4.48 Rancangan Layar Data kritik dan Saran Admin.....	65
Gambar 4.49 Rancangan Layar Data Pendaftaran Admin .....	66
Gambar 4.50 Rancangan Layar Daftar Akun User .....	66
Gambar 4.51 Rancangan Layar Login User.....	67
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Utama User .....	67
Gambar 4.53 Rancangan Layar Formulir Pendaftaran User.....	68
Gambar 4.54 Rancangan Layar Informasi Pendaftaran User.....	69
Gambar 4.55 Rancangan Layar Kritik dan Saran User.....	69
Gambar 4.56 Rancangan Layar Tentang Kami User .....	70
Gambar 4.57 Tampilan Layar Daftar Akun User.....	71
Gambar 4.58 Tampilan Layar Login User .....	71
Gambar 4.59 Tampilan Layar Halaman Utama User.....	72
Gambar 4.60 Tampilan Layar Pengisian Formulir Pendaftaran (User) .....	73
Gambar 4.61 Tampilan Layar Form Pendaftaran Selesai (User).....	73
Gambar 4.62 Tampilan Layar Informasi Pendaftaran (User) .....	74
Gambar 4.63 Tampilan Layar Kritik dan Saran (User).....	74
Gambar 4.64 Tampilan Layar Tentang Kami (User).....	75
Gambar 4.65 Tampilan Layar Login (Admin).....	75
Gambar 4.66 Tampilan Layar Halaman Utama (Admin) .....	76
Gambar 4.67 Tampilan Layar Data User (Admin) .....	76
Gambar 4.68 Tampilan Layar Data Berita Admin.....	77
Gambar 4.69 Tampilan Layar Data Kritik dan Saran Admin .....	78
Gambar 4.70 Tampilan Layar Data Pendaftaran Admin .....	78
Gambar 4.71 Tampilan Layar Cetak Pendaftaran Admin.....	79
Gambar 4.72 Tampilan Layar Edit Pendaftaran Admin .....	79




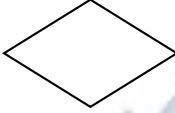

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 4.1 Deskripsi Usecase Diagram Login (Admin) .....	25
Tabel 4.2 Deskripsi Usecase Diagram Home (Admin) .....	26
Tabel 4.3 Deskripsi Usecase Diagram Data User (Admin) .....	26
Tabel 4.4 Deskripsi Usecase Diagram Data Berita (Admin) .....	27
Tabel 4.5 Deskripsi Usecase Diagram Data Kritik dan Saran (Admin) .....	27
Tabel 4.6 Deskripsi Usecase Diagram Data Pendaftaran (Admin) .....	28
Tabel 4.7 Deskripsi Usecase Diagram Daftar (User) .....	29
Tabel 4.8 Deskripsi Usecase Diagram Melakukan Login (User) .....	30
Tabel 4.9 Deskripsi Usecase Diagram Formulir Pendaftaran (User) .....	30
Tabel 4.10 Deskripsi Usecase Diagram Informasi Pendaftaran (User) .....	31
Tabel 4.11 Deskripsi Usecase Diagram Kritik dan Saran (User) .....	31
Tabel 4.12 Deskripsi Usecase Diagram Tentang Kami (User) .....	32
Tabel 4.13 Spesifikasi Tabel admin .....	60
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel Wali Murid .....	61
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel Pendaftaran .....	61
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel Foto .....	62
Tabel 4.17 Spesifikasi Tabel Berita .....	62






## DAFTAR SIMBOL

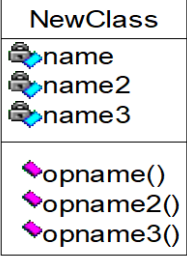

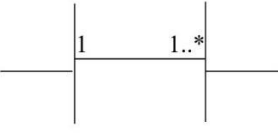
### 1. Activity Diagram

	<i>Start Point:</i> Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan.
	<i>Activities:</i> Menggambarkan proses bisnis.
	<i>Association:</i> Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.
	<i>Decision:</i> Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah.
	<i>End Point:</i> Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam <i>Activity diagram</i> .




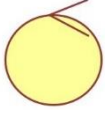

### 2. Usecase Diagram



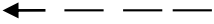
	<i>Actor:</i> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
	<i>Use Case:</i> Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user).
	<i>Association Aktif:</i> Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.
<p>&lt;&lt;include&gt;&gt; -----&gt;</p>	<i>Association Include:</i> Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.
<p>&lt;&lt;extend&gt;&gt; -----&gt;</p>	<i>Association Extend:</i> Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

### 3. Class Diagram

 <p>The diagram shows a class box for 'NewClass'. It has three attributes: 'name', 'name2', and 'name3', each represented by a small folder icon. It also has three methods: 'opname()', 'opname2()', and 'opname3()', each represented by a small purple diamond icon.</p>	<p><i>Class</i>: Penggambaran dari <i>class name</i>, <i>attribute</i> atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>
 <p>A simple horizontal line representing an association between two classes.</p>	<p><i>Association</i>: Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>
 <p>The diagram shows two vertical lines representing objects. The left line has a '1' next to it, and the right line has '1..*' next to it, indicating the number of instances of each class involved in the association.</p>	<p><i>Multiplicity</i>: Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya.</p> <p>Contoh: 0 Nol          1 Satu          0..* Antara nol sampai banyak          1..* Antara satu sampai banyak          * banyak          0..1 Nol atau 1</p>

### 4. Sequence Diagram

 <p>A stick figure representing an actor who interacts with the system.</p>	<p><i>Actor</i>: Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.</p>
 <p>An oval shape representing an entity class or an activity.</p>	<p><i>Entity Class</i>: Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.</p>
 <p>A circle with a vertical line on its left side, representing an interface or boundary class.</p>	<p><i>Interface (Boundary class)</i>: Menggambarkan sebuah penggambaran dari form atau halaman.</p>
 <p>A circle with a vertical line on its right side, representing a control class.</p>	<p><i>Control Class</i>: Menggambarkan hubungan antara <i>boundary</i> dengan tabel.</p>
 <p>A vertical line with a small rectangular box in the middle, representing a focus of control and a life line.</p>	<p><i>A Focus of Control &amp; A life Line</i>: Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah <i>message</i>.</p>

	<p><i>Message to Self</i>: Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>A Message</i>: Menggambarkan pengiriman pesan <i>a Message</i> ().</p>
	<p><i>Return Values message</i>: Menggambarkan hasil dari pengiriman <i>a Message</i> ().</p>

