

**PENERAPAN APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU DI
SMP NEGERI 5 MENDO BARAT BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**PENERAPAN APLIKASI PENERIMAAN SISWA
BARU DI SMP NEGERI 5 MENDO BARAT
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh :

Yusuf Ridho Fahlevi Sapna

1911500110

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

2023

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1911500110

Nama : Yusuf Ridho Fahlevi Sapna

Judul Skripsi : PENERAPAN APLIKASI PENERIMAAN SISWA
BARU DI SMP NEGERI 5 MENDO BARAT
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, 26 Juli 2023



Yusuf Ridho Fahlevi Sapna

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU DI
SMP NEGERI 5 MENDO BARAT BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yusuf Ridho Fahlevi Sapna
1911500110

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji
Anggota


Eza Budi Perkasa, M.Kom
NIDN. 0201089201

Dosen Pembimbing


Laurentinus, M.Kom
NIDN. 0201079201

Kaprodi Teknik Informatika


Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501

Ketua Penguji


R Burham Isnanto, S.Si., M.Kom
NIDN. 0224048003

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 04 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR


Elhas Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Laurentinus, M. Kom selaku dosen pembimbing.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 26 Maret 2023

Penulis

ABSTRACT

This research aims to address the issues in the new student admission process at SMP Negeri 5 Mendo Barat, which is currently done manually. Using a prototype model and Object-Oriented Programming (OOP) method, the author designs and develops an Android-based application for new student admissions. This application aims to facilitate and expedite the registration process by providing easy access to information, online form filling, and document completion. The use of this application is expected to enhance the efficiency and effectiveness of the new student admission process at SMP Negeri 5 Mendo Barat, while minimizing data processing errors. The results show that the application successfully provides an efficient and effective solution for new student admissions, benefiting the school, participants, and parents.

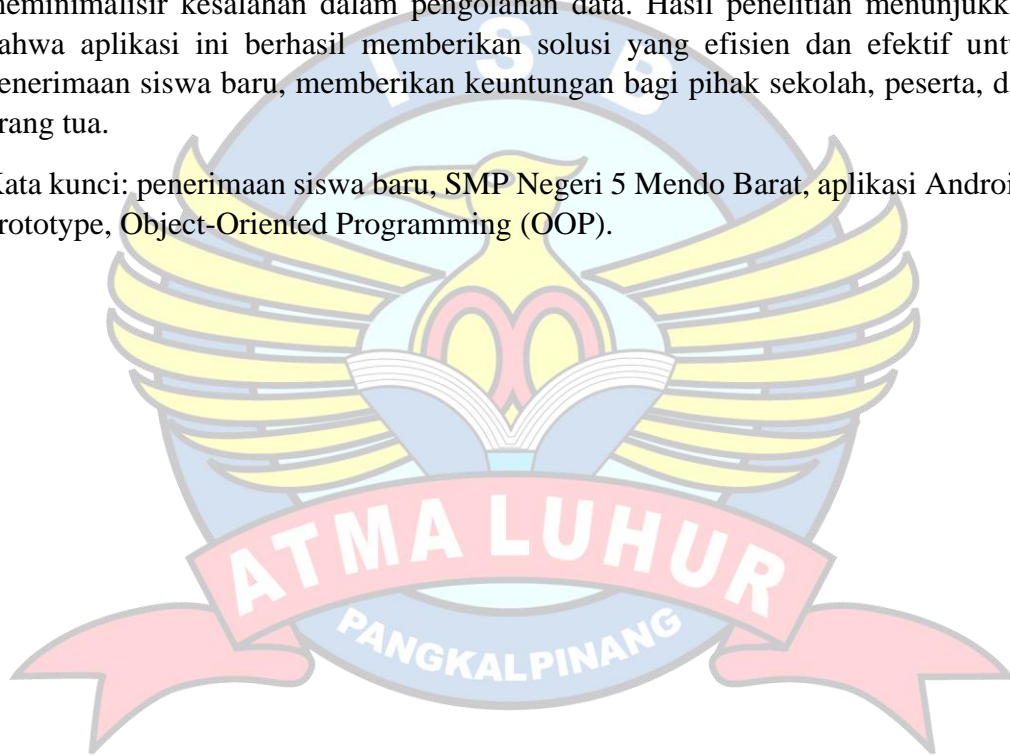
Keywords: new student admission, SMP Negeri 5 Mendo Barat, Android application, prototype, Object-Oriented Programming (OOP).



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah dalam proses penerimaan siswa baru di SMP Negeri 5 Mendo Barat, yang saat ini masih dilakukan secara manual. Dengan menggunakan model prototype dan metode Object-Oriented Programming (OOP), penulis merancang dan mengembangkan aplikasi penerimaan siswa baru berbasis Android. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran siswa baru dengan menyediakan kemudahan dalam mengakses informasi, mengisi formulir pendaftaran, dan melengkapi dokumen yang dibutuhkan. Penggunaan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses penerimaan siswa baru di SMP Negeri 5 Mendo Barat, serta meminimalisir kesalahan dalam pengolahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil memberikan solusi yang efisien dan efektif untuk penerimaan siswa baru, memberikan keuntungan bagi pihak sekolah, peserta, dan orang tua.

Kata kunci: penerimaan siswa baru, SMP Negeri 5 Mendo Barat, aplikasi Android, prototype, Object-Oriented Programming (OOP).

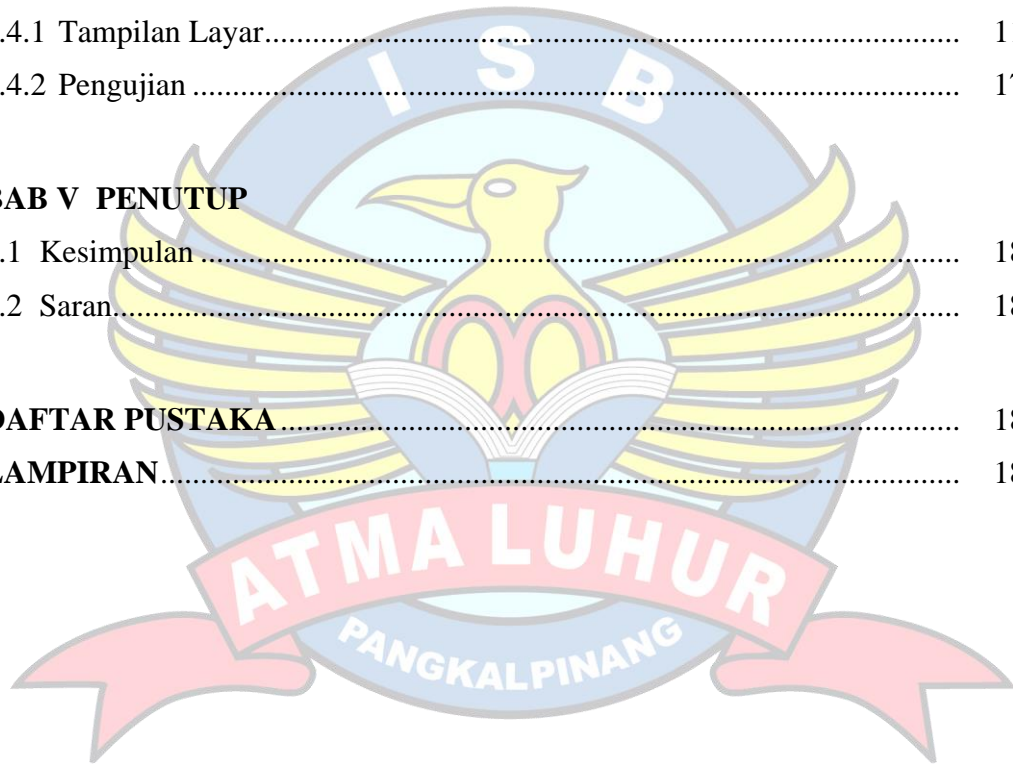


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1 Model <i>Prototype</i>	6
2.1.2 Tahapan Model <i>Prototype</i>	6
2.1.3 Kelebihan Model <i>Prototype</i>	8
2.1.4 Kekurangan Model <i>Prototype</i>	8
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	9
2.2.1 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	10
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	11
2.3.1 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	11
2.3.2 Jenis-Jenis Diagram UML	12
2.3.3 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>)	17

2.3.4 AVD (<i>Android Virtual Device</i>)	17
2.4 Teori Pendukung	17
2.4.1 Sistem	17
2.4.2 Informasi.....	18
2.4.3 Sistem Informasi.....	18
2.4.4 Penerimaan Siswa Baru	19
2.4.5 Bahasa Pemograman.....	19
2.4.6 Java	20
2.4.7 Android.....	20
2.4.8 Aplikasi.....	24
2.4.9 JDK (<i>Java Development Kit</i>).....	25
2.4.10 <i>Website</i>	25
2.4.11 DBMS (<i>Database Management System</i>).....	25
2.4.12 MySQL.....	26
2.4.13 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	26
2.4.14 <i>Blackbox Testing</i>	27
2.5 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	33
3.1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	33
3.1.2 Metode Pengembangan Sistem.....	35
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Informasi Tempat Riset.....	38
4.1.1 Sejarah SMP Negeri 5 Mendo Barat	38
4.1.2 Visi SMP Negeri 5 Mendo Barat.....	39
4.1.3 Misi SMP Negeri 5 Mendo Barat	39
4.1.4 Tujuan SMP Negeri 5 Mendo Barat	39
4.1.5 Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Mendo Barat	40

4.1.6 Tugas dan Wewenang Susunan Organisasi	41
4.2 Analisis Masalah	43
4.2.1 Analisis Kebutuhan.....	44
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan.....	45
4.3 Perancangan Sistem	46
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan.....	47
4.3.2 Perancangan Sistem.....	48
4.3.3 Rancangan Layar	75
4.4 Implementasi.....	117
4.4.1 Tampilan Layar.....	117
4.4.2 Pengujian	176
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	184
5.2 Saran.....	184
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN	187



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case</i> Diagram.....	13
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity</i> Diagram.....	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence</i> Diagram.....	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Class</i> Diagram.....	16
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Prototype</i>	33
Gambar 4.1 Sekolah SMP Negeri 5 Mendo Barat.....	38
Gambar 4.2 Struktur Organisasi SMP Negeri 5 Mendo Barat.....	40
Gambar 4.3 <i>Activiy</i> Diagram Sistem Berjalan SMP Negeri 5 Mendo Barat ...	46
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan SMP Negeri 5 Mendo Barat.....	47
Gambar 4.5 <i>Use Case</i> Diagram Peserta.....	48
Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Diagram Admin.....	53
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram Registrasi Peserta.....	57
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram Login.....	58
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram Lihat Profil Sekolah.....	59
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Emtry Pendaftaran.....	59
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Lihat Pengumuman.....	60
Gambar 4.12 <i>Activity</i> Diagram Lihat Riwayat Pendaftaran.....	61
Gambar 4.13 <i>Activity</i> Diagram Lihat Rangking Pendaftaran.....	62
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> Diagram Registrasi Peserta.....	63
Gambar 4.15 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Login Akun.....	64
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Lihat Profil Sekolah.....	65
Gambar 4.17 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Entry Pendaftaran.....	65
Gambar 4.18 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Lihat Pengumuman.....	66
Gambar 4.19 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Lihat Riwayat Pendaftaran.....	67
Gambar 4.20 <i>Sequence</i> Diagram Peserta Lihat Rangking Pendaftaran.....	68
Gambar 4.21 <i>Sequence</i> Diagram Login Admin.....	69
Gambar 4.22 <i>Sequence</i> Diagram Admin Entry Data Sekolah.....	70
Gambar 4.23 <i>Sequence</i> Diagram Admin Entry Pengumuman.....	71
Gambar 4.24 <i>Sequence</i> Diagram Admin Lihat Data Peserta.....	72
Gambar 4.25 <i>Sequence</i> Diagram Admin Lihat Data Pendaftaran.....	73
Gambar 4.26 <i>Sequence</i> Diagram Tambah Admin.....	74
Gambar 4.27 <i>Class</i> Diagram.....	75
Gambar 4.28 Rancangan Layar Android Peserta <i>Splash Screen</i>	76
Gambar 4.29 Rancangan Layar Android Peserta Daftar Pengumuman.....	77
Gambar 4.30 Rancangan Layar Android Peserta Navigasi Sebelum Login....	78
Gambar 4.31 Rancangan Layar Android Peserta Registrasi Akun.....	79
Gambar 4.32 Rancangan Layar Android Peserta Registrasi Akun 2.....	80
Gambar 4.33 Rancangan Layar Android Peserta Registrasi Akun 3.....	81
Gambar 4.34 Rancangan Layar Android Peserta Login Akun.....	82

Gambar 4.35 Rancangan Layar Android Peserta Navigasi Sesudah Login.....	83
Gambar 4.36 Rancangan Layar Android Peserta Profil Sekolah.....	84
Gambar 4.37 Rancangan Layar Android Peserta Pendaftaran.....	85
Gambar 4.38 Rancangan Layar Android Peserta Pendaftaran 2.....	86
Gambar 4.39 Rancangan Layar Android Peserta Riwayat Pendaftaran	87
Gambar 4.40 Rancangan Layar Android Peserta Rangking Pendaftaran	88
Gambar 4.41 Rancangan Layar Android Peserta Ubah Profil	89
Gambar 4.42 Rancangan Layar Android Peserta Ubah Profil 2	90
Gambar 4.43 Rancangan Layar Android Peserta Ubah Profil 3	91
Gambar 4.44 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Login	92
Gambar 4.45 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin <i>Dashboard</i>	93
Gambar 4.46 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Profil Sekolah.....	94
Gambar 4.47 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Profil Sekolah 2.....	95
Gambar 4.48 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Pengumuman.....	96
Gambar 4.49 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Pengumuman.....	97
Gambar 4.50 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pengumuman	98
Gambar 4.51 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pengumuman	99
Gambar 4.52 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Peserta	100
Gambar 4.53 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Peserta	101
Gambar 4.54 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Peserta 2	102
Gambar 4.55 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Detail Peserta.....	103
Gambar 4.56 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Detail Peserta 2.....	104
Gambar 4.57 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta.....	105
Gambar 4.58 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta 2.....	106
Gambar 4.59 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta 3.....	107
Gambar 4.60 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Pendaftaran.....	108
Gambar 4.61 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Pendaftaran.....	109
Gambar 4.62 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pendaftaran	110
Gambar 4.63 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pendaftaran 2	111
Gambar 4.64 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran	112
Gambar 4.65 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran 2	113
Gambar 4.66 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran 3	114
Gambar 4.67 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Akun.....	115
Gambar 4.68 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Profil.....	116
Gambar 4.69 Rancangan Layar <i>Website</i> Admin Ubah Password.....	117
Gambar 4.70 Tampilan Layar Android Peserta <i>Splash Screen</i>	118
Gambar 4.71 Tampilan Layar Android Peserta Daftar Pengumuman	119
Gambar 4.72 Tampilan Layar Android Peserta Navigasi Sebelum Login.....	120
Gambar 4.73 Tampilan Layar Android Peserta Registrasi Akun	121
Gambar 4.74 Tampilan Layar Android Peserta Registrasi Akun 2	122
Gambar 4.75 Tampilan Layar Android Peserta Registrasi Akun 3	123
Gambar 4.76 Tampilan Layar Android Peserta Login Akun.....	124
Gambar 4.77 Tampilan Layar Android Peserta Navigasi Sesudah Login	125

Gambar 4.78 Tampilan Layar Android Peserta Profil Sekolah	126
Gambar 4.79 Tampilan Layar Android Peserta Profil Sekolah 2	127
Gambar 4.80 Tampilan Layar Android Peserta Pendaftaran	128
Gambar 4.81 Tampilan Layar Android Peserta Pendaftaran 2	129
Gambar 4.82 Tampilan Layar Android Peserta Riwayat Pendaftaran.....	130
Gambar 4.83 Tampilan Layar Android Peserta Ranging Pendaftaran.....	131
Gambar 4.84 Tampilan Layar Android Peserta Ubah Profil.....	132
Gambar 4.85 Tampilan Layar Android Peserta Ubah Profil 2.....	133
Gambar 4.86 Tampilan Layar Android Peserta Ubah Profil 3.....	134
Gambar 4.87 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Login.....	135
Gambar 4.88 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Dashboard	136
Gambar 4.89 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Profil Sekolah	137
Gambar 4.90 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Profil Sekolah 2	138
Gambar 4.91 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Pengumuman	139
Gambar 4.92 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Pengumuman	140
Gambar 4.93 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pengumuman.....	141
Gambar 4.94 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pengumuman.....	142
Gambar 4.95 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pengumuman 2.....	143
Gambar 4.96 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Peserta.....	144
Gambar 4.97 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Peserta.....	145
Gambar 4.98 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Peserta 2.....	146
Gambar 4.99 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Peserta 3.....	147
Gambar 4.100 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Peserta	148
Gambar 4.101 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Peserta 2	149
Gambar 4.102 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta	150
Gambar 4.103 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta 2	151
Gambar 4.104 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Peserta 3	152
Gambar 4.105 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Cetak Peserta.....	153
Gambar 4.106 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> PDF Peserta.....	154
Gambar 4.107 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> Word Peserta.....	155
Gambar 4.108 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tampilan Data Peserta.....	156
Gambar 4.109 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> Excel Peserta.....	157
Gambar 4.110 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Pendaftaran	158
Gambar 4.111 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Pendaftaran	159
Gambar 4.112 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Pendaftaran 2	160
Gambar 4.113 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pendaftaran.....	161
Gambar 4.114 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pendaftaran 2.....	162
Gambar 4.115 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Detail Pendaftaran 3.....	163
Gambar 4.116 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran.....	164
Gambar 4.117 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran 2.....	165
Gambar 4.118 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran 3.....	166
Gambar 4.119 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Edit Pendaftaran 4.....	167
Gambar 4.120 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Cetak Pendaftaran	168

Gambar 4.121 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Cetak Pendaftaran 2.....	169
Gambar 4.122 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> PDF Pendaftaran	170
Gambar 4.123 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> Word Pendaftaran	171
Gambar 4.124 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tampilan Data Pendaftaran .	172
Gambar 4.125 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin <i>Export</i> Excel Pendaftaran	173
Gambar 4.126 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Tambah Akun	174
Gambar 4.127 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Profil	175
Gambar 4.128 Tampilan Layar <i>Website</i> Admin Ubah Password	176








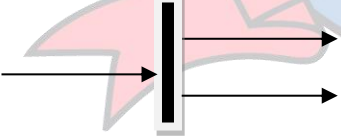
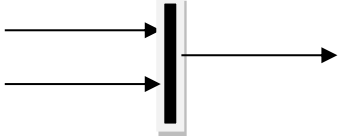
DAFTAR TABEL

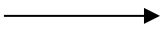
	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Registrasi Peserta	49
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Login Akun	49
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Lihat Profil Sekolah	50
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Entry Pendaftaran.....	50
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Lihat Pengumuman	51
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Lihat Riwayat Pendaftaran...	51
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Peserta Lihat Rangkaing Pendaftaran	52
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Login Admin	54
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Entry Data Sekolah.....	54
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Entry Pengumuman	55
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Lihat Data Peserta	55
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Admin Lihat Data Pendaftaran	56
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Tambah Admin.....	56
Tabel 4.14 Pengujian <i>Black Box</i> Peserta.....	177
Tabel 4.15 Pengujian <i>Black Box</i> Admin	178
Tabel 4.16 Perhitungan Hasil Kuesioner Dari SMP Negeri 5 Mendo Barat ...	183



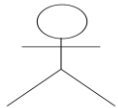




DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

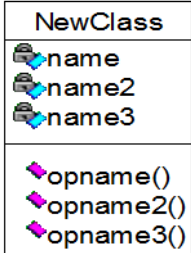


	<p><i>Start Point</i></p> <p>Mengambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>End Point</i></p> <p>Mengambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.</p>
	<p><i>Activity State</i></p> <p>Mengambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.</p>
<p><i>NewSwimlane</i></p> 	<p><i>Swimlane</i></p> <p>Mengambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.</p>
	<p><i>Decision Points</i></p> <p>Mengambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
	<p><i>Fork</i></p> <p>Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>
	<p><i>Join</i></p> <p>Mengambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.</p>
[...]	<p><i>Guards</i></p> <p>Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak <i>overlap</i>.</p>

	<p><i>Transition</i></p> <p>Menggambarkan aliran perpindahan <i>control</i> antara <i>state</i>.</p>
---	--




2. Use Case Diagram







	<p><i>Actor</i></p> <p>Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari <i>use case</i>.</p>
	<p><i>Use Case</i></p> <p>Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (<i>user</i>).</p>
	<p>Relasi/Asosiasi</p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i>.</p>
<p><<include>></p> 	<p>Asosiasi yang termasuk didalam <i>use case</i> lain, yang bersifat harus dilakukan bila <i>use case</i> lain tersebut dilakukan.</p>
<p><<extend>></p> 	<p>Perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.</p>

3. Class Diagram

 <pre> classDiagram class NewClass { +name +name2 +name3 +opname() +opname2() +opname3() } </pre>	<p><i>Class</i> Penggambarkan 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><i>Association</i> Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>										
	<p><i>Multiplicity</i> Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang</p> <p>Contoh :</p> <table border="0"> <tr> <td>0</td> <td><i>Zero</i></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td><i>One</i></td> </tr> <tr> <td>0..*</td> <td><i>Zero or More</i></td> </tr> <tr> <td>1..*</td> <td><i>One or More</i></td> </tr> <tr> <td>*</td> <td><i>n</i></td> </tr> </table>	0	<i>Zero</i>	1	<i>One</i>	0..*	<i>Zero or More</i>	1..*	<i>One or More</i>	*	<i>n</i>
0	<i>Zero</i>										
1	<i>One</i>										
0..*	<i>Zero or More</i>										
1..*	<i>One or More</i>										
*	<i>n</i>										

4. Sequence Diagram

	<p><i>Actor</i> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i> Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara <i>user</i> dengan sitem. Contohnya <i>window</i>, <i>dialogue box</i> atau <i>screen</i>(tampilan layar).</p>
	<p><i>Control</i> Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawa kepada entitas.</p>

	<p><i>Entity</i></p> <p>Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu <i>database</i>.</p>
	<p><i>Object Message</i></p> <p>Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.</p>
	<p><i>Recursive</i></p> <p>Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.</p>
	<p><i>Return Message</i></p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><i>Lifeline</i></p> <p>Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>.</p>
	<p><i>Activation</i></p> <p><i>Activation</i> mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>