

**SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) BERBASIS WEB
: STUDI KASUS DI UNIVERSITAS BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) BERBASIS WEB
: STUDI KASUS DI UNIVERSITAS BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1622520013

Nama : Winsi Ratnasari

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN)
BERBASIS WEB : STUDI KASUS DI UNIVERSITAS
BANGKA BELITUNG

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



Pangkalpinang, 20-08-2018

Winsi Ratnasari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI KULIAH KERJA NYATA (KKN) BERBASIS WEB
STUDI KASUS : UNIVERSITAS BANGKA BELITUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Winsi Ratnasari
1622520013**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 1 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



**Hamidah, M.Kom.
NIDN. 0210048302**

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Hengki, M.Kom.
NIDN. 0207049001**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306**

Ketua



**Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



**Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 19770302001121003**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya serta shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga laporan ini terselesaikan.
2. Ibu dan Ayah tercinta, yang selalu memberikan dukungan baik moral, materi, doa, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga.
3. Suami tercinta yang selalu memberikan motivasi, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
7. Ibu Hamidah, M.Kom selaku pembimbing Skripsi yang telah memberikan masukan dan bantuan kepada penulis sehingga Laporan Skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Ibu Dr. Fournita Agustina, S.P, M.Si selaku Ketua LPPM, Universitas Bangka Belitung yang telah memberika izin riset.
9. Sahabat,serta teman-teman seperjuangan yang telah menemani selama perkuliahan ini berlangsung.

10. Seluruh dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pelajaran selama perkuliahan dan penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaian Laporan ini. Namun penulis tetap berusaha menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Semoga Laporan ini memiliki manfaat bagi pembaca.

Pangkalpinang, 6 Agustus 2018

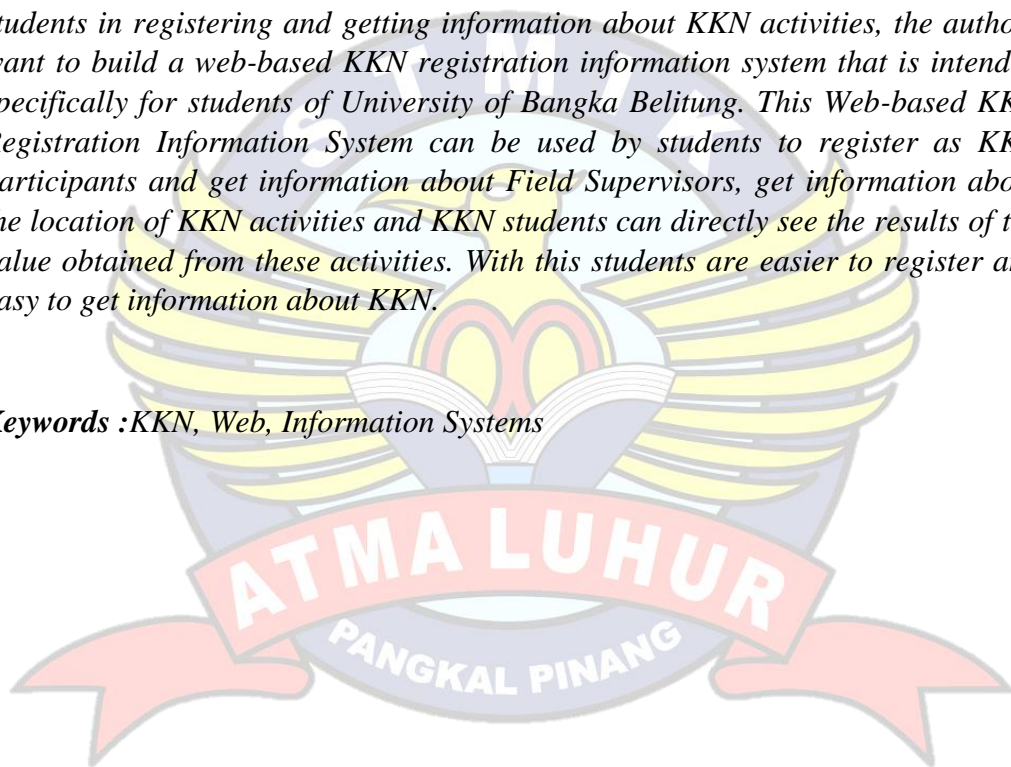


Penulis

ABSTRACT

KKN in the University of Bangka Belitung (UBB) is a compulsory subject that must be followed by all undergraduate / undergraduate (S1) students. KKN is a form of student devotion to the community with a cross-scientific and sectoral approach at a particular time and area. KKN activities usually last from one to three months and take place in a village-level area that has been determined by University of Bangka Belitung. For students who will follow KKN activities are required to register by filling out the registration form and fulfilling the requirements file. KKN registration process is considered still less effective so that the process is done inefficient time and energy. However, to facilitate students in registering and getting information about KKN activities, the authors want to build a web-based KKN registration information system that is intended specifically for students of University of Bangka Belitung. This Web-based KKN Registration Information System can be used by students to register as KKN participants and get information about Field Supervisors, get information about the location of KKN activities and KKN students can directly see the results of the value obtained from these activities. With this students are easier to register and easy to get information about KKN.

Keywords :*KKN, Web, Information Systems*



ABSTRAKSI

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Universitas Bangka Belitung (UBB) merupakan mata kuliah yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa yang menempuh program sarjana/strata (S1). KKN adalah bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat dengan pendekatan lintas keilmuan sektoral pada waktu dan daerah tertentu. Kegiatan KKN biasanya berlangsung antara satu sampai tiga bulan dan bertempat di daerah setingkat desa yang telah ditentukan oleh pihak Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Bangka Belitung. Bagi mahasiswa yang akan mengikuti kegiatan KKN diwajibkan mendaftarkan diri dengan mengisi form pendaftaran dan memenuhi berkas persyaratan. Proses pendaftaran KKN ini dinilai masih kurang efektif sehingga proses yang dilakukan tidak efisien waktu dan tenaga. Akan tetapi untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan pendaftaran serta mendapatkan informasi mengenai kegiatan KKN, penulis ingin membangun sebuah sistem informasi pendaftaran KKN berbasis web yang diperuntukkan khusus bagi mahasiswa Universitas Bangka Belitung. Sistem Informasi Pendaftaran KKN berbasis web ini dapat digunakan mahasiswa untuk mendaftar sebagai peserta KKN dan mendapatkan informasi mengenai Dosen Pembimbing lapangan, mendapatkan informasi mengenai lokasi kegiatan KKN serta mahasiswa KKN dapat langsung melihat hasil nilai yang didapat dari kegiatan tersebut. Dengan ini mahasiswa lebih mudah dalam melakukan pendaftaran dan mudah dalam mendapatkan informasi mengenai KKN.

Kata Kunci : Kuliah Kerja Nyata (KKN), Web, Sistem Informasi

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRACT.....	ii
ABSTRAKSI.....	ii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	ii
DAFTAR TABEL.....	ii
DAFTAR SIMBOL.....	ii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar belakang	2
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah Penelitian	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	2
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	2
2.2 Kuliah Kerja Nyata (KKN).....	2
2.3 Unified Modeling Language (UML).....	2
2.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak	2
2.5 Bahasa Pemrograman	2
2.6 Basis Data	2
2.7 Software Pendukung.....	2
2.8 Konsep Dasar Web	2
2.8.1 Website	2
2.9 Entity Relationship Diagram (ERD).....	2
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	2

BAB III METODE PENELITIAN.....	2
3.1 Identifikasi Model dan Konsep Penelitian.....	2
3.2 Objek Penelitian.....	2
3.3 Metode Pengumpulan Data.....	2
3.4 Model Penelitian Pengembangan Sistem Informasi.....	2
3.4.1 <i>Analysis</i> (Kebutuhan).....	2
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan/Pemodelan).....	2
3.4.3 <i>Code</i> (Implementasi/Penulisan kode program).....	2
3.4.4 <i>Testing</i> (Pengujian Sistem).....	2
3.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	2
3.6 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	2
3.6.1 Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	2
3.6.2 Perancangan Sitem Berorientasi Objek.....	2
BAB IV PEMBAHASAN.....	2
4.1 Sejarah Organisasi.....	2
4.2 Struktur Organisasi.....	2
4.3 Jabaran Tugas dan Wewenang.....	2
4.4 Analisa Sistem.....	2
4.4.1 Proses Bisnis.....	2
4.4.2 Activity Diagram.....	2
4.4.3 Analisa Keluaran.....	2
4.4.4 Analisa Masukan.....	2
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	2
4.6 Desain Sistem.....	2
4.6.1 Package Diagram.....	2
4.6.2 Use Case Diagram.....	2
4.6.3 Entity Relationship Diagram (ERD).....	2
4.6.4 Transformasi ERD ke LRS.....	2
4.6.5 Logical Record Structure (LRS).....	2
4.6.6 Tabel.....	2
4.6.7 Spesifikasi Basis Data.....	2
4.6.8 Class Diagram.....	2

4.7	Desain Layar Antar Muka	2
4.7.1	Rancangan Keluaran	2
4.7.2	Rancangan Masukan	2
4.7.3	Struktur Tampilan	2
4.7.4	Rancangan Layar	2
4.7.5	Sequence Diagram	2
4.7.6	Deployment Diagram	2
BAB V	PENUTUP	2
5.1	Kesimpulan	2
5.2	Saran	2
DAFTAR	PUSTAKA	2
LAMPIRAN	A	2
LAMPIRAN	B	2
LAMPIRAN	C	2
LAMPIRAN	D	2
LAMPIRAN	E	2



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : <i>Linear Sequential Mode (LSM)</i>	9
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi LPPM UBB	25
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran KKN	30
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pengisian dan Penyerahan Formulir	31
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pengolahan Data Mahasiswa KKN	31
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Seleksi Calon Mahasiswa KKN	32
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Pengumuman Hasil Seleksi	32
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Penilaian Mahasiswa KKN	33
Gambar 4.8 : <i>Package Diagram</i>	40
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Admin	40
Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram</i> Mahasiswa	41
Gambar 4.11 : <i>Use Case Diagram</i> DPL	41
Gambar 4.12 : <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	42
Gambar 4.13 : Transformasi ERD ke LRS	43
Gambar 4.14 : <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	44
Gambar 4.15 : <i>Class Diagram</i>	56
Gambar 4.16 : Struktur Tampilan	61
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Login Admin	62
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Halaman Utama	62
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Halaman Utama Master	63
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Utama Transaksi	63
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Halaman Utama Laporan	64
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Entry Kabupaten Kota	65
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Entry DPL	66
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Entry Fakultas	67

Gambar 4.25	: Rancangan Layar Entry Mahasiswa	68
Gambar 4.26	: Rancangan Layar Entry Daftar DPL.....	69
Gambar 4.27	: Rancangan Layar Entry Program.....	69
Gambar 4.28	: Rancangan Layar Cetak Daftar DPL.....	70
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Daftar	70
Gambar 4.30	: Rancangan Layar Entry Jenis Beasiswa	71
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Layar Login Mahasiswa	71
Gambar 4.32	: Rancangan Layar Halaman Utama	72
Gambar 4.33	: Rancangan Layar Lihat data Mahasiswa	72
Gambar 4.34	: Rancangan Layar Entry Formulir	73
Gambar 4.35	: Rancangan Layar Lihat Pengumuman.....	74
Gambar 4.36	: Rancangan Layar Lihat Nilai.....	74
Gambar 4.37	: Rancangan Layar Login DPL.....	75
Gambar 4.38	: Rancangan Layar Halaman Utama.....	75
Gambar 4.39	: Rancangan Layar Entry Pengumuman	76
Gambar 4.40	: Rancangan Layar Entry Nilai	77
Gambar 4.41	: <i>Sequence Diagram</i> Login.....	78
Gambar 4.42	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Kab Kota	78
Gambar 4.43	: <i>Sequence Diagram</i> Desa.....	79
Gambar 4.44	: <i>Sequence Diagram</i> DPL	79
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram</i> Fakultas	80
Gambar 4.46	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Mahasiswa.....	80
Gambar 4.47	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Daftar DPL	81
Gambar 4.48	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Program	81
Gambar 4.49	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Daftar DPL.....	82
Gambar 4.50	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengumuman.....	82
Gambar 4.51	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Nilai KKN	83
Gambar 4.52	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Mahasiswa.....	83

Gambar 4.53	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Formulir.....	84
Gambar 4.54	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Formulir	84
Gambar 4.55	: <i>Sequence Diagram</i> Lihat Nilai KKN.....	85
Gambar 4.56	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan KKN	85
Gambar 4.57	: <i>Deployment Diagram</i>	86



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Mahasiswa	45
Tabel 4.2 : Tabel Formulir KKN	45
Tabel 4.3 : Tabel Pengumuman	45
Tabel 4.4 : Tabel Penilaian	46
Tabel 4.5 : Tabel DDPL.....	46
Tabel 4.6 : Tabel Punya	46
Tabel 4.7 : Tabel Fakultas.....	45
Tabel 4.8 : Tabel DPL.....	47
Tabel 4.9 : Tabel Program	47
Tabel 4.10 : Tabel Desa	47
Tabel 4.11 : Tabel Kota	47
Tabel 4.12 : Tabel User.....	48
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Mahasiswa	48
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Formulir KKN	49
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pengumuman	50
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Penilaian	50
Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Basis Data DDPL.....	51
Tabel 4.18 : Tabel Spesifikasi Basis Data Punya	52
Tabel 4.19 : Tabel Spesifikasi Basis Data Fakultas.....	52
Tabel 4.20 : Tabel Spesifikasi Basis Data DPL.....	53
Tabel 4.21 : Tabel Spesifikasi Basis Data Program DPL	53
Tabel 4.22 : Tabel Spesifikasi Basis Data Desa	54
Tabel 4.23 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kabupaten Kota	55
Tabel 4.24 : Tabel Spesifikasi Basis Data User.....	55

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



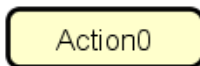
Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



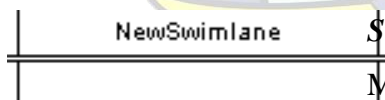
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



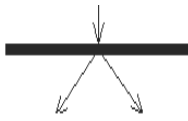
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



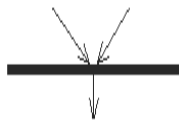
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

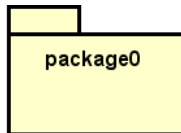
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

2. Use Case Diagram



Package

Menambahkan paket baru dalam diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

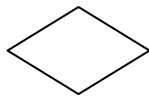
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. Simbol Diagram Hubungan Entitas



Entitas

Menggambarkan kumpulan obyek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.



Relasi

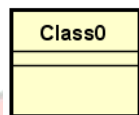
Menggambarkan sehimpunan hubungan antar obyek yang dibangun (*relationship*). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Garis penghubung

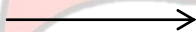
Merupakan penghubung antara entitas dengan *relationship* ataupun sebaliknya dari *relationship* ke entitas.

4. Class Diagram



Class

Menggambarkan kelas baru pada diagram.



Assosiation

Menggambarkan asosiasi relasi.



Assosiation class

Menghubungkan kelas asosiasi (Assosiation Class) pada suatu asosiasi kelas.

5. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



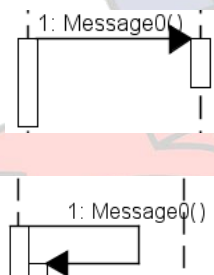
Control

Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan prilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan kejadian yang terjadi.

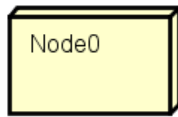
Message of Self

Menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Object

Mengga,barkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

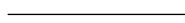
6. Deployment Diagram



Processor

Menambahkan prosesor pada diagram

Connection



Menambahkan penghubung antar komponen dalam digram.



Note

Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu pesan antar elemen.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Daftar Dosen Pembimbing Lapang	90
Lampiran A-2 : Daftar Pengumuman Mahasiswa KKN	91
Lampiran A-3 : Daftar Nilai Mahasiswa KKNS	91
Lampiran B-1 : Formulir Pendaftaran	93
Lampiran B-2 : Surat Pernyataan	94
Lampiran B-3 : Surat Keterangan Berkelakuan Baik	95
Lampiran B-4 : Surat Keterangan Sehat	96
Lampiran B-5 : Surat Keterangan Bebas Narkoba	97
Lampiran B-6 : Transkrip Nilai Akademik	98
Lampiran B-7 : Surat Keterangan Aktif Mahasiswa	99
Lampiran C-1 : Daftar Dosen Pembimbing Lapang	101
Lampiran D-1 : Data Mahasiswa	103
Lampiran D-2 : Data Fakultas	104
Lampiran D-3 : Data Dosen Pembimbing Lapang	105
Lampiran D-4 : Data Kabupaten Kota	106
Lampiran D-5 : Data Desa	107
Lampiran D-6 : Data Perogram	108
Lampiran D-7 : Data Daftar Dosen Pembimbing Lapang	109
Lampiran D-8 : Data Formulir KKN	110
Lampiran D-9 : Data Pengumuman	111
Lampiran D-10 : Data Penilaian	112
Lampiran E-1 : Surat Permohonan Riset	114
Lampiran E-2 : Surat Izin Riset	115
Lampiran E-3 :Kartu Bimbingan Skripsis	116

