

**APLIKASI PENDAFTARAN SANTRI PADA RUMAH
QUR'ANAYYUB PANGKALPINANG BERBASIS
ANDROID**

SKRIPSI



Milan Lestari

1911500153

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

**APLIKASI PENDAFTARAN SANTRI PADA RUMAH QUR'AN
AYYUB PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh :

Milan Lestari

1911500153

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1911500153

Nama : Milan Lestari

Judul Skripsi : APLIKASI PENDAFTARAN SANTRI BARU
PADA RUMAH QUR'AN AYYUB
PANGKALPINANG 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, 22 April 2023



Milan Lestari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**APLIKASI PENDAFTARAN SANTRI BARU PADA RUMAH
QUR'AN AYYUB PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Milan Lestari
1911500153**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**


**Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201**

Dosen Pembimbing


**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Kaprodi Teknik informatika


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

Ketua Penguji


**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**


**Edya Helrud, 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. Ibu Delpiah Wahyuningsih, 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.
9. Fheris Syifani dan Risnadia Anggraini yang turut membantu dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

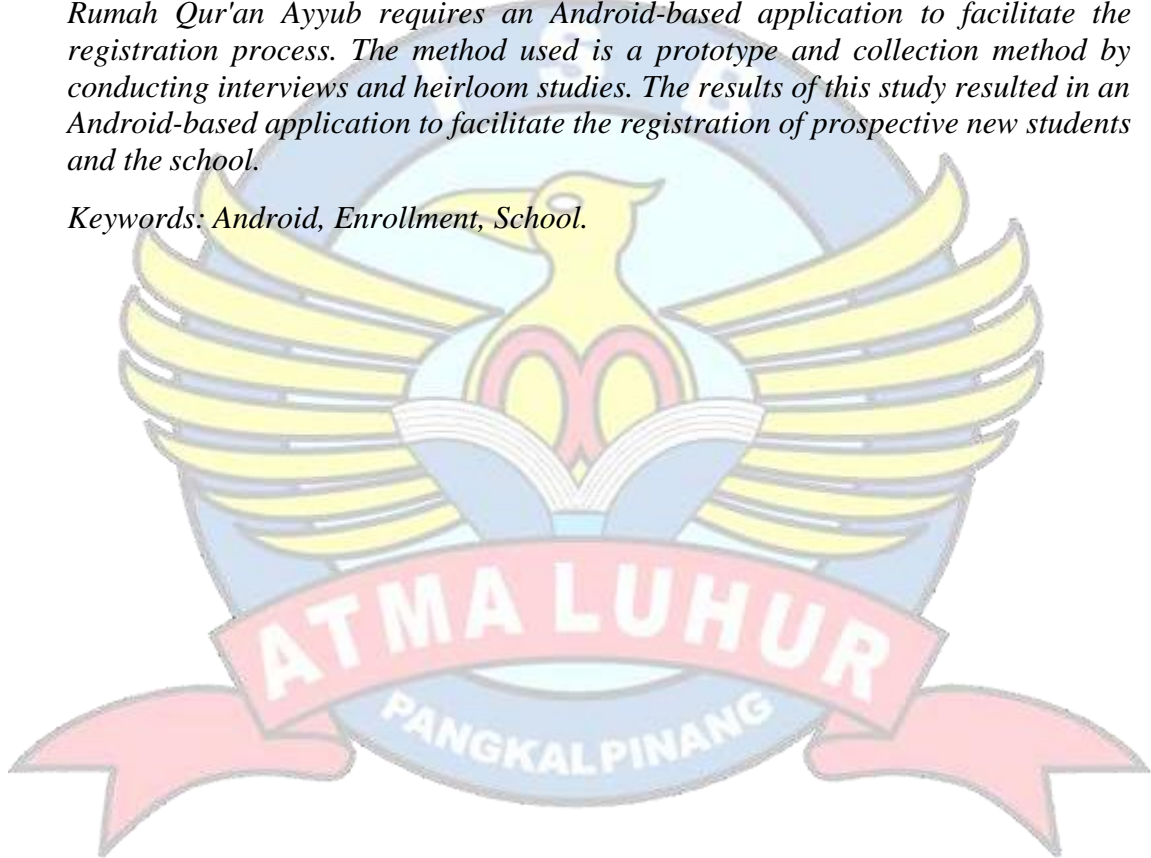
Pangkalpinang, 26 Maret 2023

Penulis

ABSTRACT

New Student Registration is a process carried out by every school, both public and private, every year. The process of accepting new students at Ayyub Qur'an House Pangkalpinang still uses manual methods by coming directly to Ayyub Qur'an House then filling out the registration form and completing the file requirements for the admission process of new students, in the announcement process also still using posters. In a manual way, it is certainly less efficient, because the committee also often has difficulties in the data collection process, especially for those prospective students whose homes are quite far from the location. In this case, Rumah Qur'an Ayyub requires an Android-based application to facilitate the registration process. The method used is a prototype and collection method by conducting interviews and heirloom studies. The results of this study resulted in an Android-based application to facilitate the registration of prospective new students and the school.

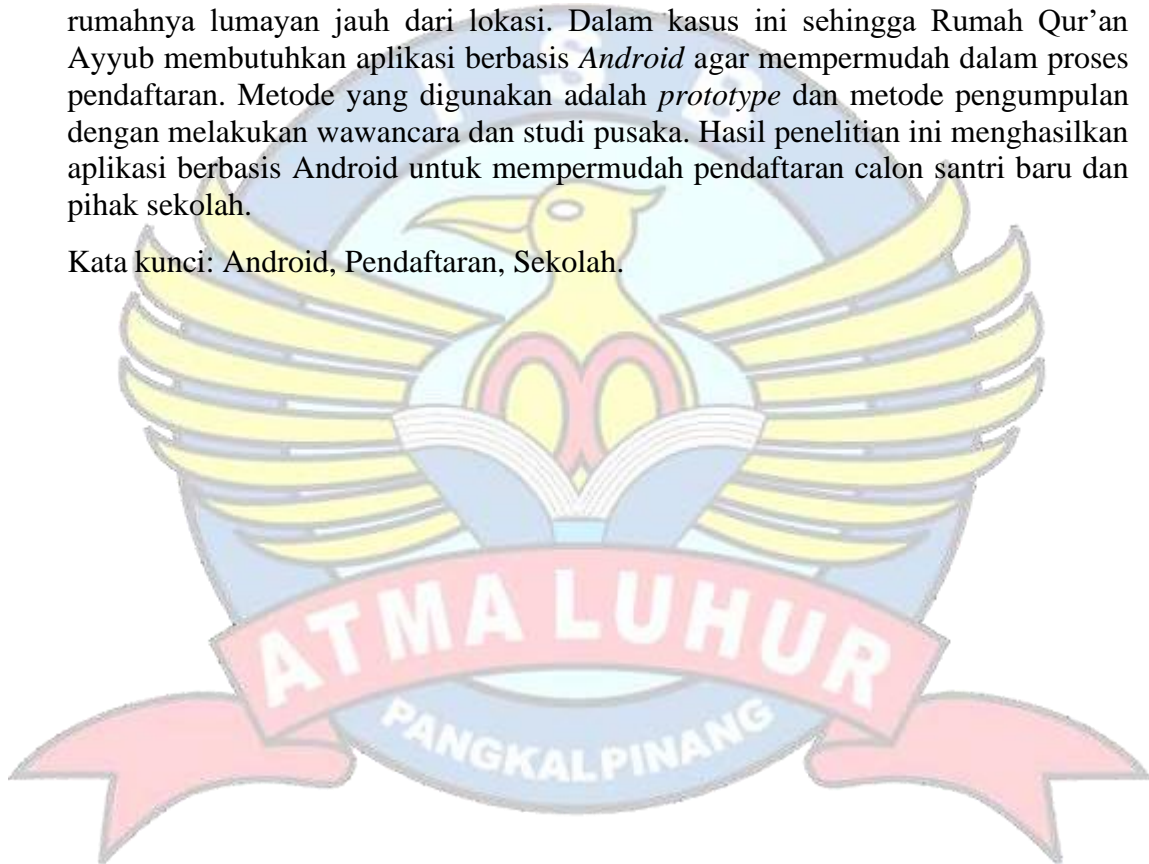
Keywords: Android, Enrollment, School.



ABSTRAK

Pendaftaran Siswa Baru adalah proses yang dilakukan oleh setiap sekolah, baik itu negeri maupun swasta, setiap tahunnya. Proses penerimaan santri baru di Rumah Qur'an Ayyub Pangkalpinang masih menggunakan cara manual dengan cara datang langsung ke Rumah Qur'an Ayyub lalu mengisi formulir pendaftaran dan melengkapi persyaratan berkas-berkas untuk proses penerimaan santri baru, dalam proses pengumuman juga masih menggunakan poster. Dengan cara yang masih manual ini tentunya kurang efisien, karena para panitia juga sering mengalami kesulitan dalam proses pendataan, terlebih lagi untuk mereka calon santri yang rumahnya lumayan jauh dari lokasi. Dalam kasus ini sehingga Rumah Qur'an Ayyub membutuhkan aplikasi berbasis *Android* agar mempermudah dalam proses pendaftaran. Metode yang digunakan adalah *prototype* dan metode pengumpulan dengan melakukan wawancara dan studi pustaka. Hasil penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis *Android* untuk mempermudah pendaftaran calon santri baru dan pihak sekolah.

Kata kunci: *Android*, Pendaftaran, Sekolah.



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	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.1.1 Kelebihan Model <i>Prototype</i>	8
2.1.2 Kekurangan <i>Prototype</i>	8
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	9
2.3.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	9
2.4 Teori Pendukung	12
2.4.1 Sekolah	12
2.4.2 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	12

2.4.3	Pendaftaran Siswa Baru.....	13
2.4.4	Aplikasi	13
2.4.5	Android.....	13
2.4.6	Android Studio	14
2.4.7	MySQL.....	14
2.4.8	XAMPP	15
2.5	Tinjauan Penelitian Terdahulu	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Penelitian	21
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Profil Sekolah.....	24
4.1.1	Sejarah Rumah Qur'an Ayyub Pangkalpinang	24
4.1.2	Visi Sekolah	24
4.1.3	Misi SMP Negeri 5 Mendo Barat.....	24
4.2	Analisis Masalah	24
4.2.1	Analisis Kebutuhan	25
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	25
4.3	Perancangan Sistem	26
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	27
4.3.2	Rancangan Sistem	27
4.3.3	<i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Wali Murid atau <i>User</i>	39
4.3.4	<i>Activity</i> Diagram Sistem Usulan Admin.....	47
4.3.5	Sequence Diagram Sistem Usulan Wali Murid (<i>User</i>)	62
4.3.6	Sequence Diagram Sistem Usulan Admin	68
4.3.7	Class Diagram	75
4.3.8	Spesifikasi Basis Data	75
4.3.9	Rancangan Layar.....	79
4.3.10	Implementasi	94
4.3.11	Pengujian.....	108

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan113

5.2 Saran.....113

DAFTAR PUSTAKA114

LAMPIRAN.....116



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Prototype</i>	6
Gambar 2.2 <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.3 <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 2.4 <i>Activity Diagram</i>	11
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	12
Gambar 4.1 <i>Activiy Diagram</i> Proses Pendaftaran Rumah Qur'an Ayyub	26
Gambar 4.2 <i>Activiy Diagram</i> Rancangan Sistem	27
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram User</i>	28
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Login	33
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Daftar <i>User</i>	39
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login <i>User</i>	40
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Formulir Pendaftaran <i>User</i>	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Isi Formulir Pendaftaran	42
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Informasi <i>User</i>	43
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Menu Kritik dan Saran <i>User</i>	44
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Kirim Kritik dan Saran <i>User</i>	45
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Tentang Rumah Qur'an Ayyub	46
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Login Admin	47
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Data <i>User</i>	48
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Tambah <i>User</i> Admin.....	49
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Edit <i>User</i> Admin	50
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Hapus <i>User</i> (Admin)	51
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Data Berita dan Pengumuman Admin.....	52
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Tambah Berita dan Pengumuman (Admin).....	53
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Edit Berita	54
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Hapus Berita	55
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Data Kritik dan Saran	56
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Hapus Kritik dan Saran Admin	57
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Data Pendaftaran Admin	58
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Cetak Pendaftaran Admin	59
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Detail Pendaftaran	60
Gambar 4.27 <i>Activity Diagram</i> Hapus Pendaftaran.....	61
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Daftar <i>User</i>	62
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Login <i>User</i>	63
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Formulir Pendaftaran <i>User</i>	64
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Informasi <i>User</i>	65
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Kritik dan Saran <i>User</i>	66
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Tentang RQ Ayyub	67
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	68





Gambar 4.35 <i>Sequence</i> Diagram Data <i>User</i> Admin	69
Gambar 4.36 <i>Sequence</i> Diagram <i>Go Home</i>	70
Gambar 4.37 <i>Sequence</i> Diagram Data Berita Admin	71
Gambar 4.38 <i>Sequence</i> Diagram Data Kritik dan Saran	72
Gambar 4.39 <i>Sequence</i> Diagram Pendaftaran Admin.....	73
Gambar 4.40 <i>Sequence</i> Diagram Logout Admin	74
Gambar 4.41 <i>Class</i> Diagram	75
Gambar 4.42 Rancangan Layar Login (Admin)	79
Gambar 4.43 Rancangan Layar Halaman Utama Admin	80
Gambar 4.44 Rancangan Layar Data <i>User</i> Admin	81
Gambar 4.45 Rancangan Layar Data Berita Admin	81
Gambar 4.46 Rancangan Layar Data Kritik dan Saran Admin.....	82
Gambar 4.47 Rancangan Layar Pendaftaran Admin	83
Gambar 4.48 Rancangan Layar Daftar Akun <i>User</i>	84
Gambar 4.49 Rancangan Layar Login <i>User</i>	85
Gambar 4.50 Rancangan Layar Halaman Utama <i>User</i>	86
Gambar 4.51 Rancangan Layar Halaman Utama Formulir Pendaftaran	87
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Formulir Pendaftaran	88
Gambar 4.53 Rancangan Layar Halaman Utama Kritik dan Saran <i>User</i>	89
Gambar 4.54 Rancangan Layar Halaman Kritik dan Saran <i>User</i>	90
Gambar 4.55 Rancangan Layar Halaman Informasi (<i>User</i>)	91
Gambar 4.56 Rancangan Layar Halaman Tentang Rumah Qur'an Ayyub.....	92
Gambar 4.57 Rancangan Layar Halaman Logout.....	93
Gambar 4.58 Tampilan Layar Halaman Daftar Akun Untuk <i>User</i>	94
Gambar 4.59 Tampilan Layar Login <i>User</i>	95
Gambar 4.60 Tampilan Layar Halaman Utama <i>User</i>	96
Gambar 4.61 Tampilan Layar Halaman Pendaftaran <i>User</i>	97
Gambar 4.62 Tampilan Layar Halaman Informasi dan Berita.....	98
Gambar 4.63 Tampilan Layar Kritik dan Saran <i>User</i>	99
Gambar 4.64 Tampilan Layar Halaman Tentang RQ Ayyub	100
Gambar 4.65 Tampilan Layar Halaman Logout <i>User</i>	101
Gambar 4.66 Tampilan Layar Halaman Login (Admin).....	102
Gambar 4.67 Tampilan Layar Halaman Utama (Admin)	103
Gambar 4.68 Tampilan Layar Halaman Data <i>User</i> (Admin).....	104
Gambar 4.69 Tampilan Layar Halaman Data Berita dan Pengumuman	105
Gambar 4.70 Tampilan Layar Halaman Data Kritik dan Saran	106
Gambar 4.71 Tampilan Layar Halaman Data Pendaftaran Admin	107


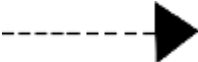
DAFTAR TABEL



	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Daftar	28
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Login.....	29
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Pendaftaran	30
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Informasi Pendaftaran.....	31
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Kritik dan Saran	31
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Tentang Kami	32
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Login.....	34
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Home	35
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data <i>User</i>	35
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Berita dan Pengumuman	36
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Kritik dan Saran	37
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram Data Pendaftaran.....	37
Tabel 4.13 Deskripsi Spesifikasi Tabel Login	76
Tabel 4.14 Deskripsi Spesifikasi Tabel Pendaftaran.....	77
Tabel 4.15 Deskripsi Spesifikasi Tabel Foto	78
Tabel 4.16 Deskripsi Spesifikasi Tabel Berita dan Pengumuman	78
Tabel 4.17 Deskripsi Spesifikasi Tabel Kritik dan Saran.....	78
Tabel 4.18 Pengujian <i>Black Box</i> Android	108
Tabel 4.19 Pengujian <i>Black Box</i> Web Aplikasi	110








DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram		
<i>a. Start point</i>		Awal dimulainya kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity</i> hanya terdapat satu <i>Start point</i> .
<i>b. End point</i>		Bagian akhir dari suatu alirankerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity diagram</i> bisa terdapat lebih dari satu <i>End point</i> .
<i>c. Activity state</i>		Aktifitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam aliran kerja.
2. Usecase Diagram		
<i>a. Actor</i>		Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat
<i>b. Use case</i>		Gambaran fungsional dari sebuah sistem.

<i>c. Association</i>		Sebagai penghubung antara objek yang satu ke objeklainnya.
<i>d. Generalisasi</i>		Hubungan dari berbagai pelaku dan struktur data dari objek.

3. Class Diagram		
<i>a. Class</i>		Sebagai penempatan <i>attribute,property, data, method, dan function.</i>
<i>b. Association</i>		Sebagai penghubung antar objek yang dibutuhkan.

4. Sequence Diagram		
<i>a. Actor</i>		Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
<i>b .Entity Class</i>		Menggambarkan hubunganyang akan dilakukan
<i>c. Boundary Class</i>		Menggambarkan sebuah gambaran dari sebuah foem.

<i>d. Control Class</i>		Sebagai penghubung antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .
<i>e. A focus Of Control & A life line</i>		Tempat mulai dan berakhirnya message

