

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DATA
MAHASISWA DI ASRAMA BARITO SELATAN
MENGUNAKAN UML**

TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat 1 Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

MUHAMMAD RIZKY PRATAMA
E1757401029
MANAJEMEN INFORMATIKA

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2022**

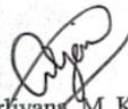
PERSETUJUAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DATA MAHASISWA DI ASRAMA BARITO SELATAN MENGGUNAKAN UML

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pada Tanggal: 27 Juni 2022

Pembimbing I


Arliyana, M. Kom
NIK. 198510082010002

Pembimbing II


Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK. 198501102012004

Mengetahui :
Ketua STMIK Palangkaraya,



Suparno, M.Kom
NIK. 1969010419951505

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai dan Disahkan oleh Tim Penguji pada
Hari/Tanggal : Senin, 20 Juni 2022

Tim Penguji :

1. Moch Ichsan, ST., M.Kom
Ketua
2. Arlivana, M.Kom
Sekretaris
3. Sherly Jayanti, ST., M.Cs
Anggota



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

Persembahan :

Tugas akhir ini aku persembahkan kepada kedua orang tua ku tercinta, teman-teman yang membantu dan memotivasi saya dalam mengerjakan tugas akhir ini, yang selalu mendukung dan selalu memberi semangat dan sampai pada pembuatan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Muhammad Rizky Pratama, E1757401029,2022, “*PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DATA MAHASISWA DI ASRAMA BARITO SELATAN MENGGUNAKAN UML*

Pembimbing I Arliyana,M.Kom, dan Pembimbing II Sherly Jayanti, ST., M.Cs

Asrama merupakan salah satu fasilitas yang sangat membantu bagi orang-orang yang melakukan kegiatan yang jauh dari tempat tinggal asalnya, misalnya dalam hal pendidikan seperti pelajar atau mahasiswa. Maka dari itu asrama hadir sebagai solusi untuk pelajar atau mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikan bagi beberapa wilayah. Asrama mahasiswa suatu bangunan tempat tinggal bagi mahasiswa menuntut ilmu dengan tujuan dapat berinteraksi sosial sebagai usaha pembangunan kepribadiannya.

Permasalahan yang diangkat dalam permasalahan ini adalah bagaimana merancang suatu sistem informasi pendataan data mahasiswa di Asrama Barito Selatan.

Analisis yang digunakan dalam penulisan menggunakan UML(*Unified Modeling Language*) dan metode yang dipakai peneliti berupa wawancara, dan observasi.

Hasil dari perancangan sistem informasi pendataan data mahasiswa ini dapat untuk mengelola data mahasiswa yang mana harapannya ketika diimplementasikan sistem ini dapat digunakan oleh pihak pengurus asrama maupun anggota lainnya dalam melakukan pengelolaan data mahasiswa, sehingga mempermudah dan mempercepat dalam melakukan pendataan dan pelaporan data-data mahasiswa yang ada.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem Informasi, Asrama Mahasiswa, UML.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DATA MAHASISWA DI ASRAMA BARITO SELATAN MENGGUNAKAN UML.”** selesai penyusunanya. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk Program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Infomatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, penulis mendapat bimbingan, saran dan bantuan secara langsung dan tidak langsung dari semua pihak. Maka dengan segenap ketulusan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulisan Tugas Akhir ini, yaitu kepada :

1. Bapak Suparno, M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Ibu Arliyana, M.Kom., sebagai pembimbing I.
3. Ibu Sherly Jayanti, ST., M.Cs, sebagai pembimbing II.
4. Ibu Arliyana, M.Kom., selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika .

5. Bapak/Ibu Dosen yang telah mendidik dalam proses perkuliahan selama menuntut ilmu di STMIK Palangkaraya.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan terbaik.
7. Teman-teman dan sahabat-sahabat terbaikku yang telah turut membantu dalam penulisan baik secara moril maupun material sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dalam hal penulisan maupun isinya. Ini dikarenakan terbatasnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki, maka penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi siapa saja yang memerlukan.

Palangkaraya, 20 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAKSI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	3
E. Metode Penulisan	4
F. Penjelasan Kata Kunci.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori.....	7
B. Pemodelan Yang Digunakan.....	10
C. Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	16
BAB III. PEMBAHASAN	
A. Analisis dan Kebutuhan Pengguna.....	18
B. Analisis Kebutuhan Fungsional UML.....	30
C. Perancangan Basis Data.....	33
D. Alat Bantu Penelitian.....	34
E. Perancangan Antar Muka	33
BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 1.TabelMasukMahasiswadan Admin	30
Tabel 2.Tabel Isi Data Mahasiswa.....	31
Tabel 3.Tabel Admin	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar Use Case Diagram.....	12
Gambar 2. Gambar Activity Diagram.....	13
Gambar 3. Gambar Sequence Diagram	14
Gambar 4. Gambar Class Diagram.....	15
Gambar 5. Gambar StarUML	16
Gambar 6. Gambar Balsamiq Mockup	17
Gambar 7. Gambar Use Case Diagram Mahasiswa	19
Gambar 8. Gambar Use Case Diagram Admin	20
Gambar 9. Gambar Sequence Diagram masuk Mahasiswa	21
Gambar 11. Gambar Sequence Diagram Masuk Admin	22
Gambar 12. Gambar Sequence Diagram Menu Mahasiswa	23
Gambar 13. Gambar Sequence Diagram Menu Admin	24
Gambar 14. Gambar Activity Diagram Masuk Mahasiswa	25
Gambar 15. Gambar Activity Diagram Masuk Admin	26
Gambar 16. Gambar Activity Diagram Menu Mahasiswa	27
Gambar 17. Gambar Activity Diagram Menu Admin	28
Gambar 18. Gambar Class Diagram	29
Gambar 19. Gambar Rancangan tampilan halaman depan	34
Gambar 20. Gambar Rancangan tampilan halaman daftar 1	35
Gambar 21. Gambar Rancangan tampilan halaman daftar 2	36
Gambar 22. Gambar Rancangan tampilan halaman daftar 3	37
Gambar 23. Gambar Rancangan tampilan halaman selesai daftar	38
Gambar 24. Gambar Rancangan tampilan masuk	39
Gambar 25. Gambar Rancangan tampilan pendataan data mahasiswa	40
Gambar 26. Gambar Rancangan tampilan report	41

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Tugas Penguji Tugas Akhir
- Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 4. Kegiatan Observasi
- Lampiran 5. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi pada saat ini memang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya teknologi internet berupa website. website bukan lagi hal yang asing bagi sebagian besar masyarakat sehingga website sangat berperan penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari. Berkat teknologi internet berupa website saat ini banyak tugas manusia yang tadinya dikerjakan secara manual kini telah diambil alih oleh komputer, hal ini dianggap teknologi internet berupa website lebih efisien dan akurat.

Asrama merupakan salah satu fasilitas yang sangat membantu bagi orang-orang yang melakukan kegiatan yang jauh dari tempat tinggal asalnya, misalnya dalam hal pendidikan seperti pelajar atau mahasiswa. Maka dari itu asrama hadir sebagai solusi untuk pelajar atau mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikan bagi beberapa wilayah. Asrama mahasiswa suatu bangunan tempat tinggal bagi mahasiswa menuntut ilmu dengan tujuan dapat berinteraksi sosial sebagai usaha pembangunan kepribadiannya. Sebagai sarana bagi mahasiswa yang tidak saling mengenal, maka setiap mahasiswa perlu memikirkan masalah-masalah yang berkaitan dengan pola interaksi antar individu maupun lingkungan kehidupan di asrama.

Asrama Barito Selatan memiliki struktur organisasi yang meliputi ketua, wakil ketua, bendahara, sekretaris, dan beberapa divisi lainnya yang terdiri

dari anggota asrama tersebut. Adapun sebagai ketua asrama yaitu M. Rasyid Ridha, wakil ketua Suhadarman Hadi Karno, sekretaris Jainah, dan bendahara Risda Noryani.

Bukan hanya itu di dalam asrama itu sendiri sering mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengundang masyarakat dari luar asrama untuk berpartisipasi. Akan tetapi media yang digunakan untuk menyebarkan informasi kegiatan tersebut hanya melalui surat tertulis, sehingga sangat sedikit masyarakat yang tau mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan oleh pihak asrama. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan diatas sangat dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah penghuni asrama maupun masyarakat luas untuk mengakses dan mengetahui segala kegiatan dan fasilitas yang ada di asrama.

Dalam melakukan pengelolaan data penghuni asrama, Proses pendataan menggunakan sistem manual menuliskan semua data dibuku, sehingga semua proses yang berkenaan dengan pendataan akan mengalami kelemahan dan kurang efisiennya sistem kerja yang ada.

Untuk memenuhi suatu kebutuhan mengenai informasi data mahasiswa maka dibutuhkan perancangan suatu aplikasi yang dapat mendukung penyampain informasi oleh kemahasiswaan kepada penghuni asrama dan juga mudah dalam penggunaannya. Oleh karena itu penulis menggunakan metode Unified Modeling Language (UML).

Oleh karena itu, penulis berminat untuk mengangkat judul
“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN

DATAMAHASISWA DI ASRAMA BARITO SELATAN MENGGUNAKAN UML” sebagai cikal bakal sistem informasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang, permasalahan yang muncul adalah Bagaimana cara merancang suatu sistem informasi pendataan mahasiswa di asrama Barito Selatan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka di berikan batasan masalah dalam pembuatan sistem ini. Yaitu:

1. Perancangan yang dibuat meliputi proses pendataan anggota asrama dan data pengurus di Asrama Barito Selatan.
2. Perancangan sistem informasi pendataan data mahasiswa ini hanya digunakan sebagai media penyampaian informasi untuk mahasiswa asrama.

D. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Adapun tujuan dan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Dengan adanya Sistem informasi mahasiswa asrama barito selatan proses tata kelola data dan penyampaian informasi dapat dilakukan dengan lebih mudah.

2. Manfaat

- a. Dapat menjadi media informasi bagi penghuni asrama mahasiswa barito selatan
- b. Dapat menunjang aktifitas pengurus asrama mahasiswa barito selatan dalam menyampaikan informasi dan pengelolaan data.

E. Metode Penulisan

Teknik pengumpulan data yang di gunakan untuk penulisan laporan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Observasi

Merupakan teknik pengumpulan data anggota asrama dan pengurus asrama yang ada di asrama mahasiswa Barito Selatan.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah melakukan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek yang diteliti seperti apa yang dibutuhkan dalam perancangan sistem pendataan data mahasiswa asrama Barito Selatan yang akan di bangun nantinya.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah kegiatan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Informasi tersebut di peroleh dari buku-buku, karya ilmiah, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

F. Penjelasan Kata Kunci

1. Perancangan merupakan merancang atau mendesain sebuah sistem yang baik, dimana isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.
2. Sistem Informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur yang diorganisasikan, bila mana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam.
3. Data adalah sekumpulan keterangan atau fakta yang dibuat dengan kata-kata, kalimat, simbol, angka, dan lainnya. Data disini didapatkan melalui sebuah proses pencarian dan yang tepat berdasarkan sumber-sumber tertentu. Adapun pengertian lain dari data sebagai suatu kumpulan keterangan atau deskripsi dasar yang berasal dari objek atau kejadian.
4. Mahasiswa merupakan sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri dari Sekolah tinggi, Akademi, Institut, Politeknik dan yang paling umum adalah Universitas.
5. UML (Unified Modeling Language) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan di bidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar teori

1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

a. Perancangan

Perancangan merupakan kegiatan awal dari suatu rangkaian kegiatan proses pembuat produk. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Mulyani (2017:80) menerangkan bahwa, Penentuan perancangan sistema adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan system adalah untuk memenuhi kebutuhan si pemakai system serta memberikan gambaran dan rancang bangun yang jelas dan lengkap.

Selanjutnya Rusdi Nur, dkk (2018:5), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah sebuah proses setelah analisis dari siklus pengembangan sistem untuk merancang suatu sistem.

Berdasarkan paparan pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwaperancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

b. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.

Sejalan dengan itu Ardana (2016:5) Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan.

Selanjutnya Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana (2017:18), “Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi”

Berdasarkan paparan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang berisi komponen-komponen untuk memproses sebuah informasi yang berguna untuk individu ataupun kelompok yang memerlukan hasilnya.

c. Data

Dikutip dari buku Bambang Hartono menurut Thompson & Handelman (2013:15), “Data adalah hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta tentang sesuatu, keadaan, tingkah atau kejadian”

Menurut Sutarman (2012:3) “Data adalah fakta dari sesuatu pernyataan yang berasal dari kenyataan, di mana pernyataan tersebut merupakan hasil pengukuran atau pengamatan. Data dapat berupa angka-angka, huruf-huruf, simbol-simbol khusus, atau gabungan darinya”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa data adalah hal, peristiwa atau kenyataan lainnya yang mengandung suatu pengetahuan untuk dijadikan dasar guna penyusunan keterangan, pembuatan, kesimpulan atau sumber dari informasi.

d. Mahasiswa

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan tinggi di sebuah perguruan tinggi yang terdiri dari Sekolah tinggi, Akademi, Institut, Politeknik dan yang paling umum adalah Universitas.

Sejalan dengan itu Hartaji (2012: 5) mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menimba ilmu ataupun belajar dan terdaftar sedang menjalani pendidikan pada salah satu bentuk perguruan tinggi yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Menurut Sarwono Mahasiswa adalah setiap orang yang terdaftar untuk menempuh pendidikan di perguruan tinggi dengan batasan usia sekitar 18 – 30 tahun. Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya, karena terikat dengan perguruan tinggi.

Berdasarkan paparan pendapat di atas maka dapat di simpulkan bahwa mahasiswa adalah seseorang yang sedang dalam proses menuntut atau menimba ilmu di perguruan tinggi.

e. Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan dibidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem.

Sukanto dan Shalahuddin (2013:133) UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain.

Menurut Rosa Dan Shalahuddin (2015:133) “UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek.

Disimpulkan bahwa UML (Unified Modeling Language) adalah suatu pemodelan secara visual yang berfungsi sebagai sarana perancangan pada sistem berorientasi objek.

B. Pemodelan yang Digunakan

Untuk mendapatkan suatu definisi yang dapat di pahami dan dimengerti dengan baik dari tentang pemodelan sistem, maka perlu diketahui arti dari kedua kata tersebut, yaitu pemodelan (model) dan sistem.

Model adalah rencana, presentasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, konsep yang sering kali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuk dapat berupa model fisik seperti maket, *prototype* dan lain sebagainya, dan dapat juga berupa model citra seperti gambar, grafis, komputerisasi, atau dapat berupa rumusan matematis. Sedangkan sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang dihubungkan bersama agar memudahkan suatu aliran informasi, materi ataupun energi.

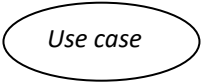
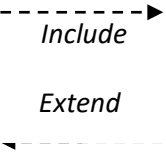
Jadi, pemodelan sistem adalah suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah komponen dan elemen yang sangat kompleks sehingga memudahkan pemahan dan maksud dari informasi yang dibutuhkan.

UML (*Unified Modelling Language*) mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran sistem yang akan dikembangkan, diagram tersebut antara lain.

a) *Use Case Diagram*

Menurut Murad (2013:57) Diagram Use Case adalah diagram yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas).

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem. Seseorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	<i>Use case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan di dalam elips tersebut.	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .	
3	<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .	
4	Include & Extend	Include memungkinkan 1 <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lain. Extend memungkinkan 1 <i>use case</i> secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lain.	
5	<i>System</i>	Sistem yang digunakan yang digambarkan Kotak	

Gambar 1. *Use Case Diagram*

b) *Activity Diagram*

Menurut Murad (2013:57) Activity diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis. Activity diagram adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses.

Menurut Vidia (2013:20) Activity diagram dibuat berdasarkan aliran dasar dan aliran alternatif pada skenario use case diagram. Pada activity diagram digambarkan interaksi antara aktor pada use case diagram dengan sistem.

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir.

No	Simbol	Keterangan
1		Titikawal
2		Titikakhir
3		<i>Activity</i>
4		Pilihanuntukmengambilkeputusan
5		<i>Fork</i> ; Digunakanuntukmenunjukkankegiatan yang dilakukansecara parallel atauuntukmenggabungkandua kegiatan parallel menjadisatu.

6		<i>Take</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
7		Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)

Gambar 2. *Activity Diagram*

c) *Sequence Diagram*

Menurut Vidia(2013:20) Sequence diagram dibuat berdasarkan activity diagram dan class diagram. Sequence diagram menggambarkan aliran pesan yang terjadi antar kelas yang dideskripsikan pada class diagram dengan menggunakan operasi yang dimiliki kelas tersebut. Untuk aliran pesan, sequence diagram merujuk pada alur sistem activity diagram yang telah dibuat sebelumnya.

Menurut Wijayanto (2013:35) Sequence diagram dibuat berdasarkan activity diagram dan class diagram yang telah dibuat, maka digambarkan sequence diagram yang menggambarkan aliran pesan yang terjadi antar kelas dengan menggunakan operasi yang dimiliki kelas tersebut.

Disimpulkan bahwa Sequence Diagram adalah salah satu diagram-diagram yang ada pada UML, Sequence Diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*.

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instanced</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	

2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> jugadapatberkomunikasidengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> jugadapatdiurutkansebagaikolom. Simbol <i>Actor</i> samadengansimbolpada <i>Actor Use Case Diagram</i> .	
3	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikankeberadaansebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasiuntuk <i>Lifeline</i> adalahgarisputus-putusvertikal yang ditarikdarisebuah <i>object</i> .	
4	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikansebagaisebuahkotaksegiempat yang digambarpadasebuah <i>lifeline</i> . Mengindikasikansebuahobyek yang akanmelakukansebuahaksi.	
5	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkandenganakanpanahhorizontalantara <i>Activation Message</i> mengindikasikankomunikasiantara <i>object-object</i>	

Gambar 3. *Sequence Diagram*

d) *Class Diagram*

Sukamto dan Shalahuddin (2013:141) Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Dapat disimpulkan bahwa *Class Diagram* adalah visualisasi kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak

dipakai. Digram ini memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (dalam *logikal view*) dari suatu sistem.

No	Nama Komponen	Keterangan
1	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada programan berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas bagian atas dan bagian bawah. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah menunjukkan <i>property/atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method class</i> .
2	<i>Association</i>	Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis digunakan sebagai penghubung antara blok <i>class</i> .
3	<i>Agregasi</i>	Hubungan yang menyatakan bagian ("terdiri atas.") Atau bias disebut relasi mempunyai sebuah.
4	<i>Composition</i>	Sebuah kelas tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari kelas lain, maka kelas tersebut memiliki <i>relasi composition</i> .
5	<i>Dependency</i>	Hubungan yang menunjukkan operasi pada suatu kelas dengan <i>class</i> yang lain.
6	<i>Generalisasi/ Pewarisan</i>	Hubungan hirarkis antar <i>class</i> . <i>Class</i> dapat diturunkan dari <i>class</i> lain dan mewarisi semua atribut dan metode <i>class</i> asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga disebut <i>sub class</i> yang diwarisinya.

Gambar 4. *Class Diagram*

C. Perangkat Lunak yang Digunakan

1. StarUML

Menurut Suardika (2012:1) StarUML adalah platform pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (*Unified Modelling Language*). StarUML versi 5.0 menyediakan sebelas jenis Diagram yang berbeda, dan mendukung notasi UML.

StarUML unggul dalam hal kustomisasi lingkungan kerja pengguna, dan memiliki ekstensibilitas tinggi pada fungsionalitasnya. Star UML mengklaim diri sebagai salah satu alat pemodelan perangkat lunak termuka yang menjamin dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas proyek.



Gambar 5. Logo StarUML

2. Mock UP

Menurut Hanifah, (2015) Mockup Balsamiq adalah salah satu software yang di gunakan dalam pembuatan desain atau prototype dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi.

Mockup adalah media visual yang digunakan untuk melihat preview sebuah konsep desain yang kemudian diberikan efek visual sehingga hasil gambar terlihat menyerupai wujud yang sebenarnya.



Gambar 6. Logo Mockup Balsamiq

BAB III PEMBAHASAN

A. Analisa dan Kebutuhan Pengguna

Analisa dan kebutuhan pengguna dimaksudkan untuk mengetahui seberapa jauh pengguna sistem ini. Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik pengguna dalam mengoperasikan sistem yang telah ada. Berdasarkan hasil pengamatan, pengguna yang terlibat dalam sistem yang berjalan ialah :

1. Admin, sebagai pengolah konten aplikasi secara keseluruhan memiliki fungsi-fungsi seperti menambahkan, mengubah, dan menghapus konten informasi dalam menjalankan sistem.
2. Mahasiswa, sebagai pengguna sistem. Mahasiswa ini terdiri dari siapa saja user yang mengakses sistem.

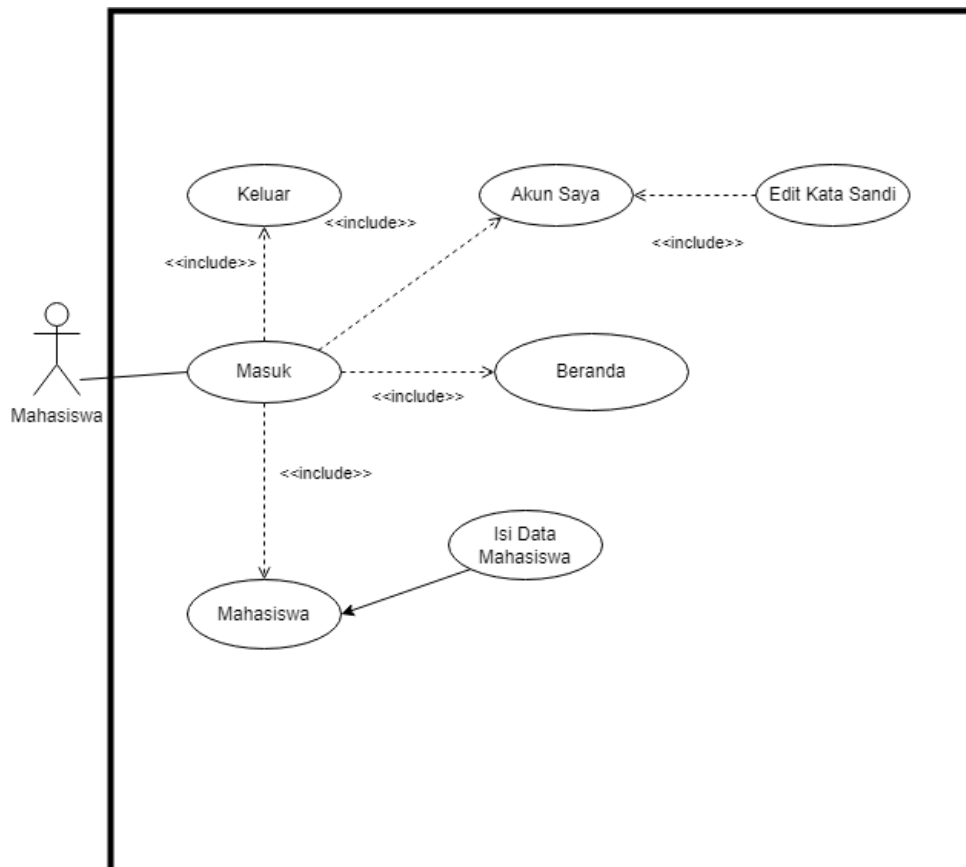
B. Analisis Kebutuhan Fungsional UML

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan fungsional ini meliputi analisis kebutuhan data dan pemodelan sistem. Pemodelan sistem dimodelkan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language).

Tahap-tahap pemodelan dalam analisis tersebut antara lain *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence diagram*, dan *Class Diagram*.

1. Use Case Diagram Mahasiswa

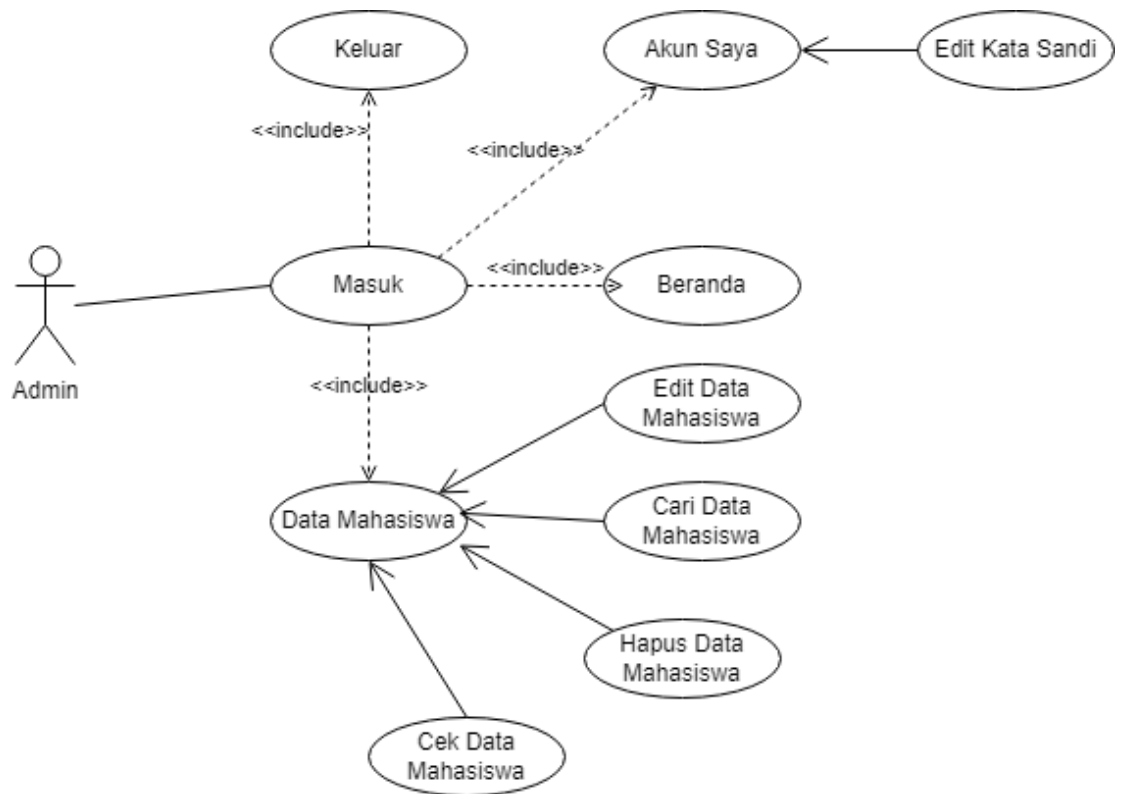
Use Case Diagram merupakan bagian tertinggi dari fungsionalitas yang dimiliki sistem yang akan menggambarkan bagaimana seseorang atau aktor akan menggunakan dan memanfaatkan sistem. Diagram ini juga mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem.



Gambar 7. *Use Case Diagram Mahasiswa*

1. Use Case Diagram Admin

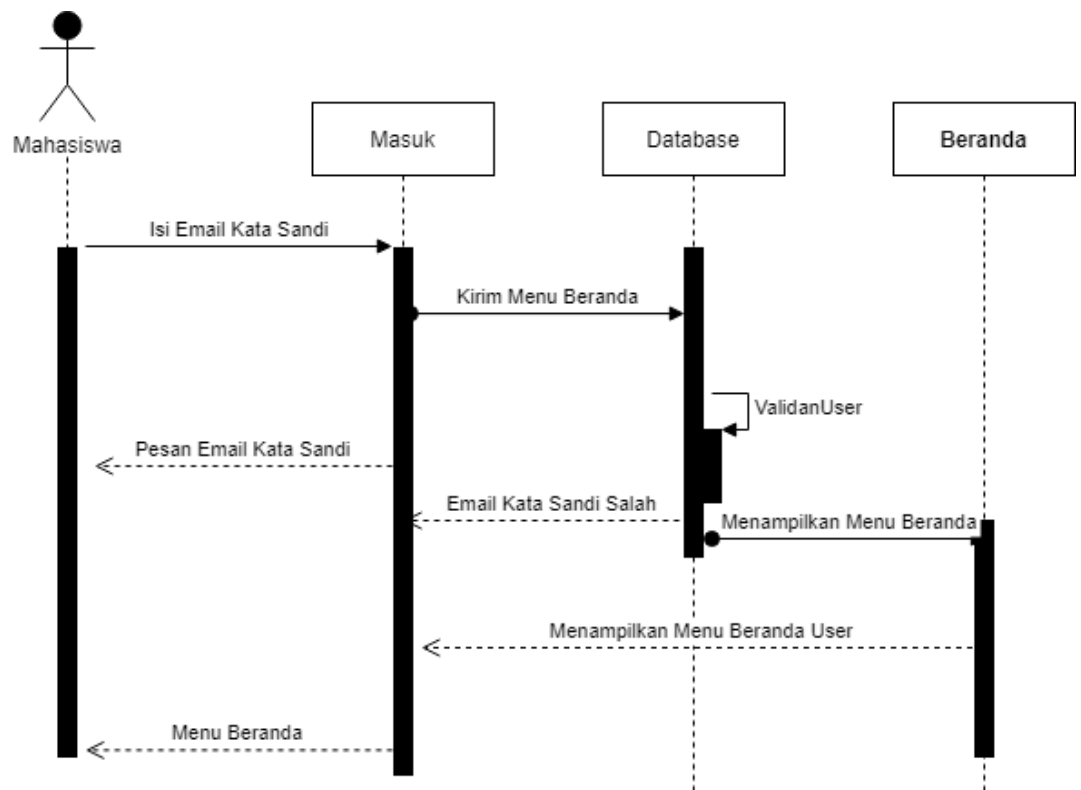
Use Case Diagram Admin menjelaskan bahwa sistem admin dapat mengelola dan memanfaatkan sistem yang Diagram ini juga dapat mendeskripsikan apa yang dilakukan oleh sistem.



Gambar 8. Use Case Diagram Admin

1. Sequence Diagram Masuk Mahasiswa

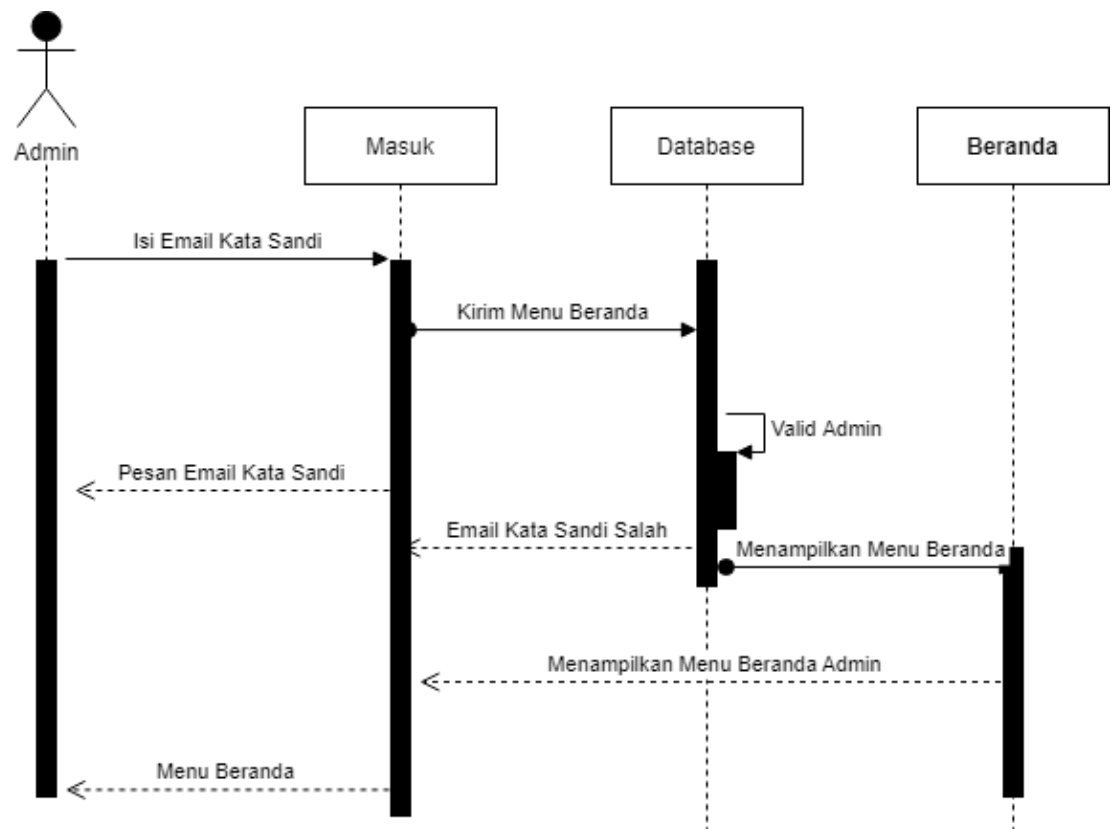
Sequence Diagram Mahasiswa mendeskripsikan saat Mahasiswa melakukan proses *Masuk* mulai dari *input* data akun sampai menu halaman utama ditampilkan kepada aktor.



Gambar 9. *Sequence Diagram* Masuk Mahasiswa

2. Sequence Diagram Masuk Admin

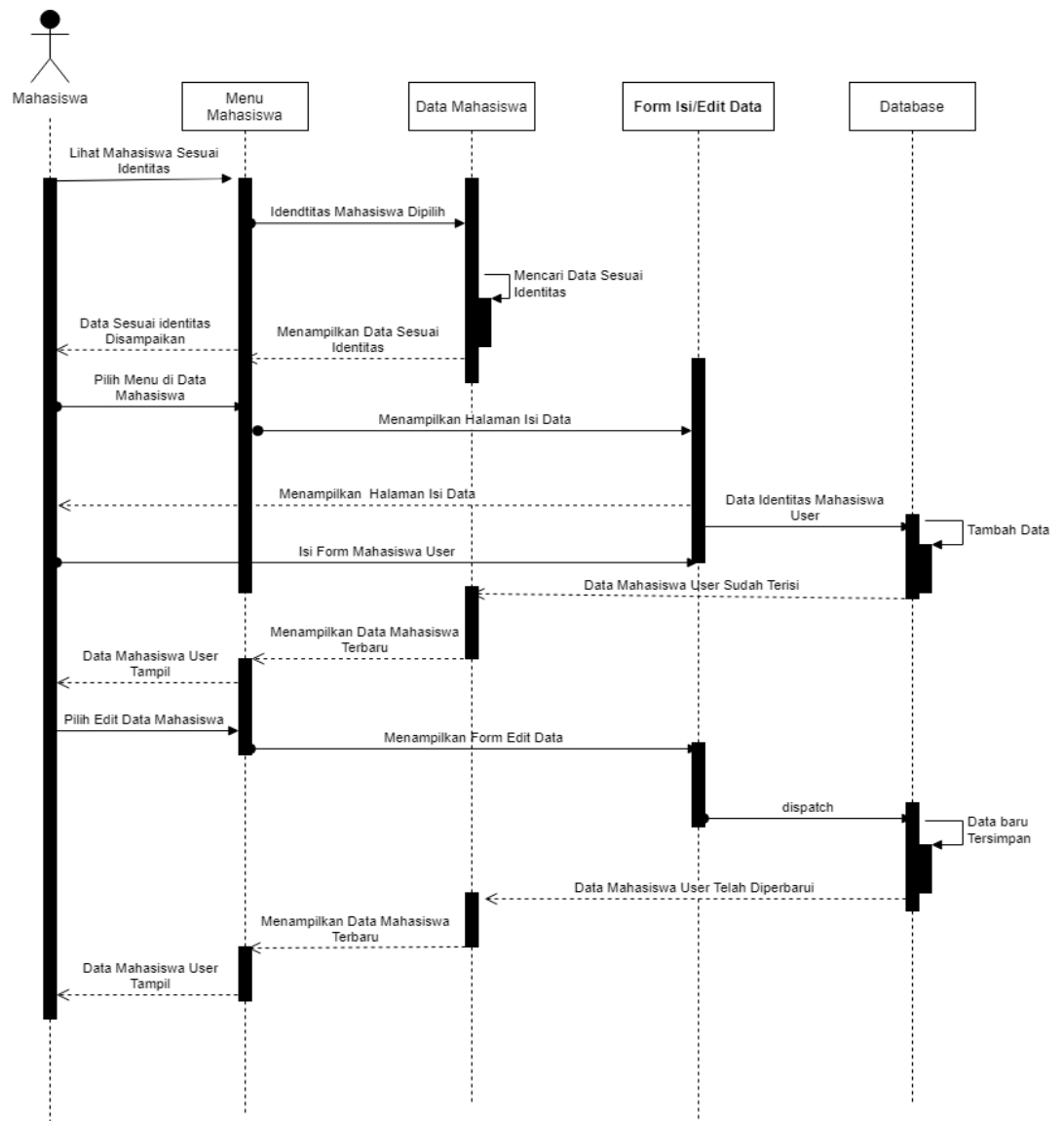
Sequence diagram Masuk Admin ini di deskripsikan saat Admin melakukan proses Masuk mulai dari input data akun sampai dengan halaman utama atau beranda di tampilkan ke Admin.



Gambar 10. Sequence Diagram Masuk Admin

1. Sequence Diagram Menu Mahasiswa

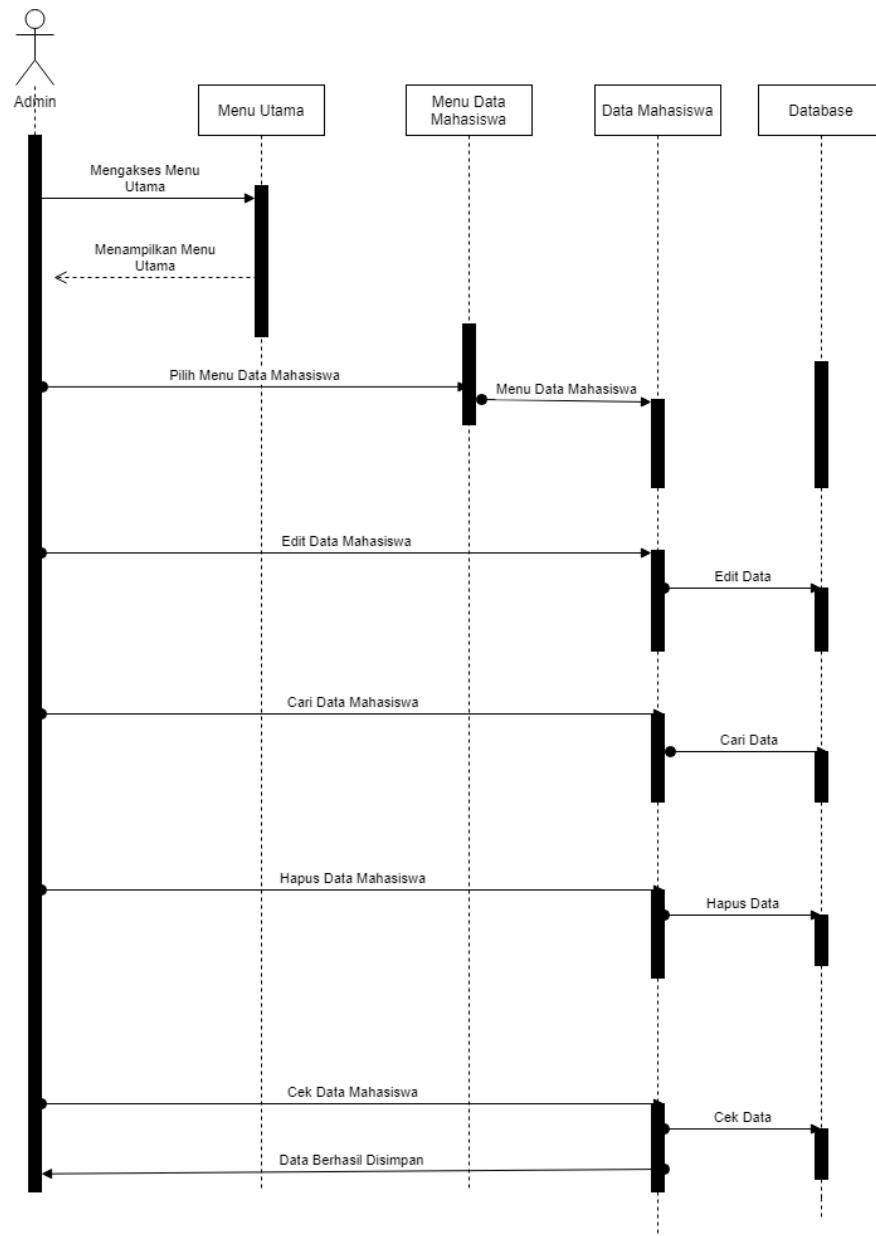
Sequence Diagram Menu Mahasiswa saat aktor masuk ke halaman menu Mahasiswa dan melihat data Mahasiswa serta melakukan pengelolaan data Mahasiswa.



Gambar 11. Sequence Diagram Menu Mahasiswa

2. Sequence Diagram Menu Admin

Sequence Diagram Menu Admin merupakan proses dimana admin melakukan peoses edit data dan, cek data Mahasiswa

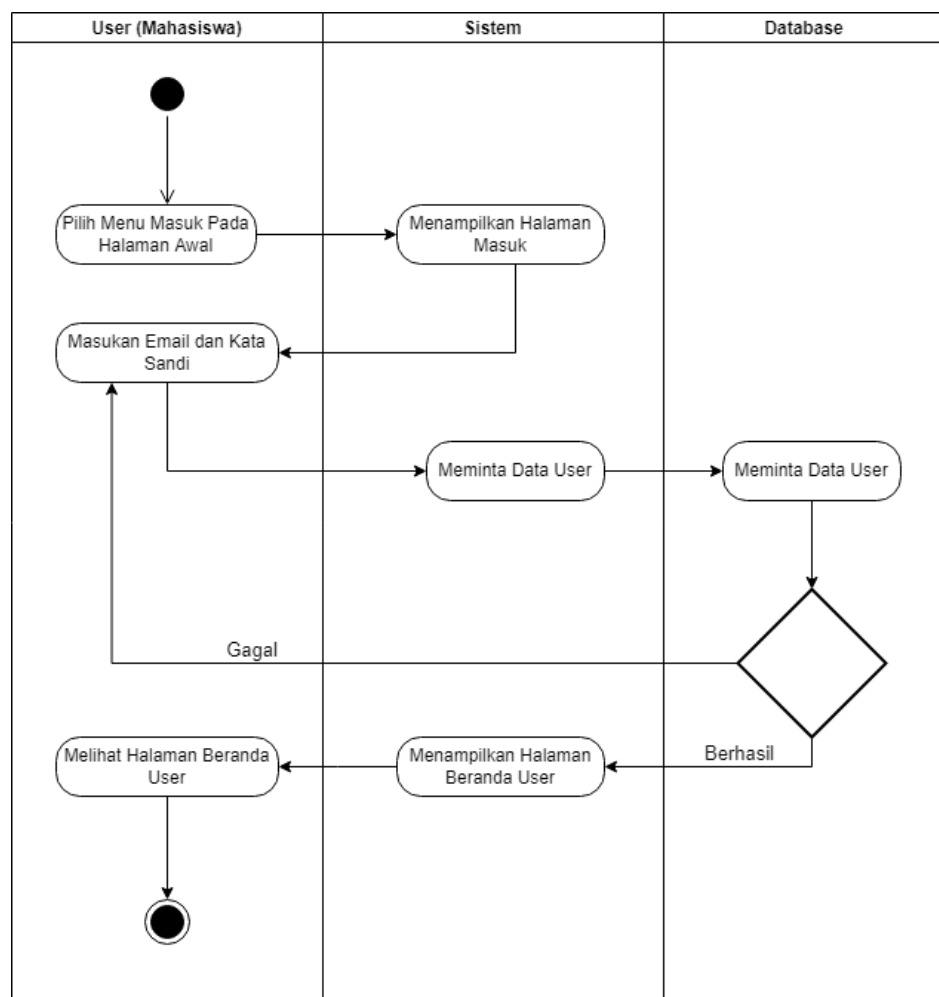


Gambar 12. Sequency Diagram Menu Admin

A. Activity Diagram

1. Activity Diagram Masuk Mahasiswa

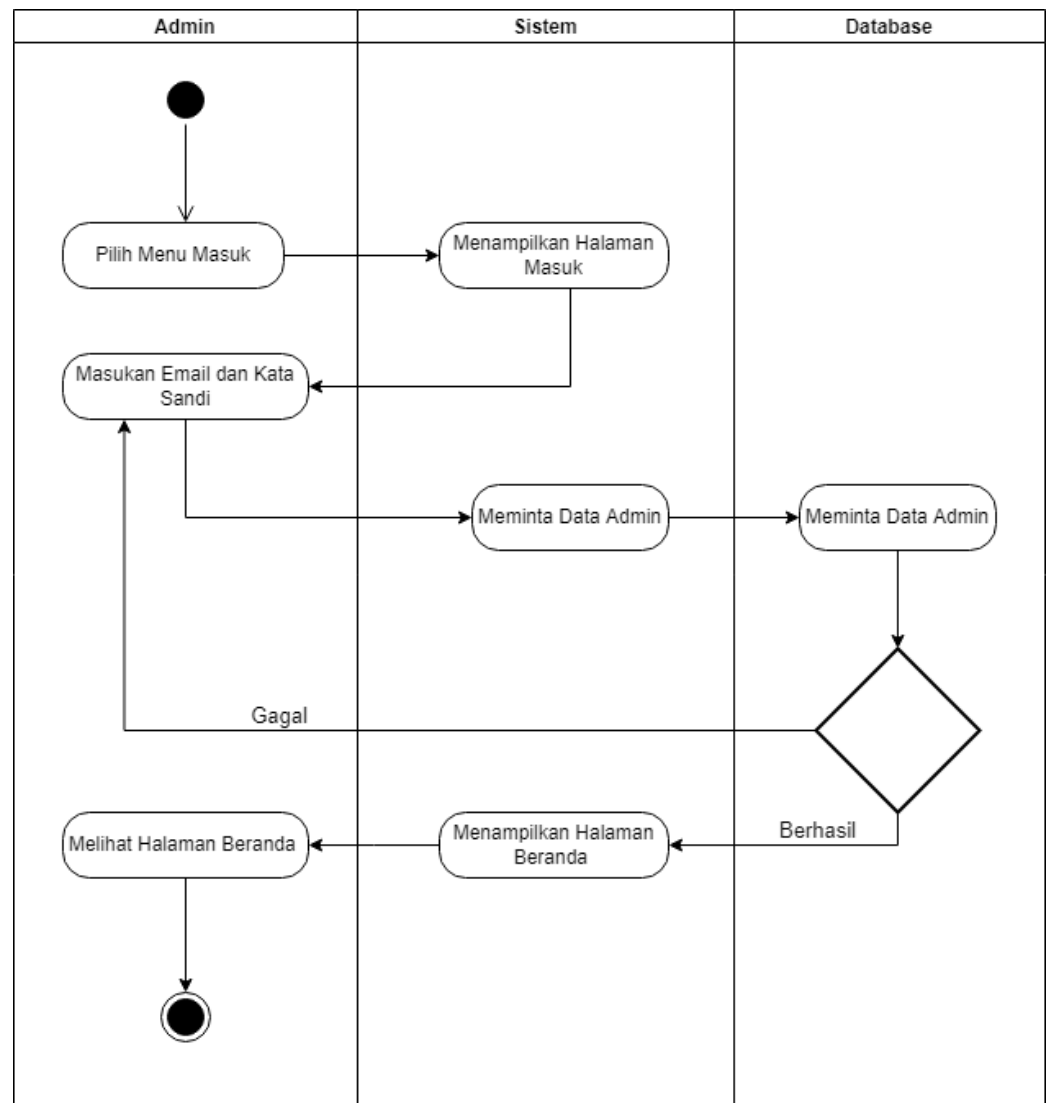
Activity Diagram Masuk Mahasiswa mendeskripsikan saat *user* Mahasiswa mengakses sistem dan melakukan maka akan langsung masuk ke menu utama halaman *user*.



Gambar 13. *Activity Diagram Masuk Mahasiswa*

2. Activity Diagram Masuk Admin

Activity Diagram Masuk pada Admin dapat di deskripsikan saat user Admin mengakses sistem dan akan masuk ke menu halaman.

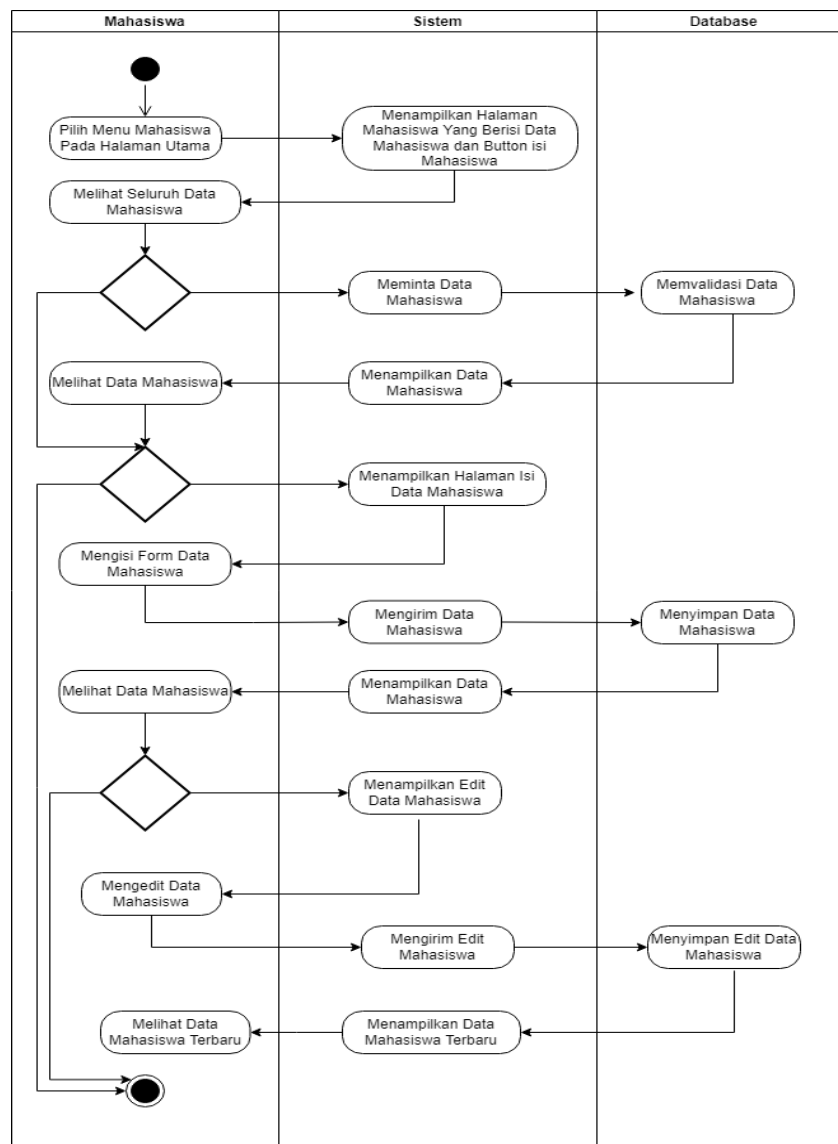


Gambar 14. *Activity Diagram Masuk Admin*

3. Activity Diagram Menu Mahasiswa

Activity Diagram Menu Mahasiswa mendeskripsikan saat *user*

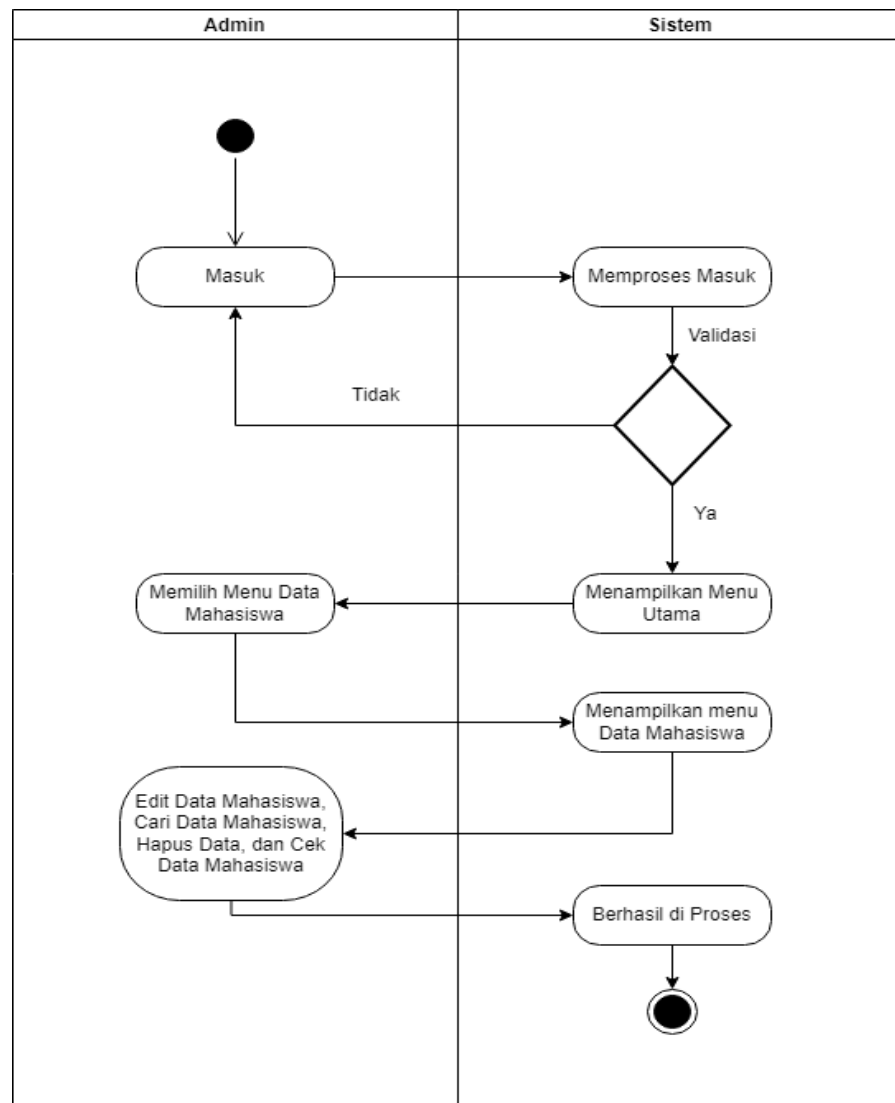
Mahasiswa mengakses halaman Mahasiswa dan mengelola data-data Mahasiswa seperti mengisi data Mahasiswa dan mengupdate data Mahasiswa.



Gambar 15. *Activity Diagram Menu Mahasiswa*

4. Activity Diagram Menu Admin

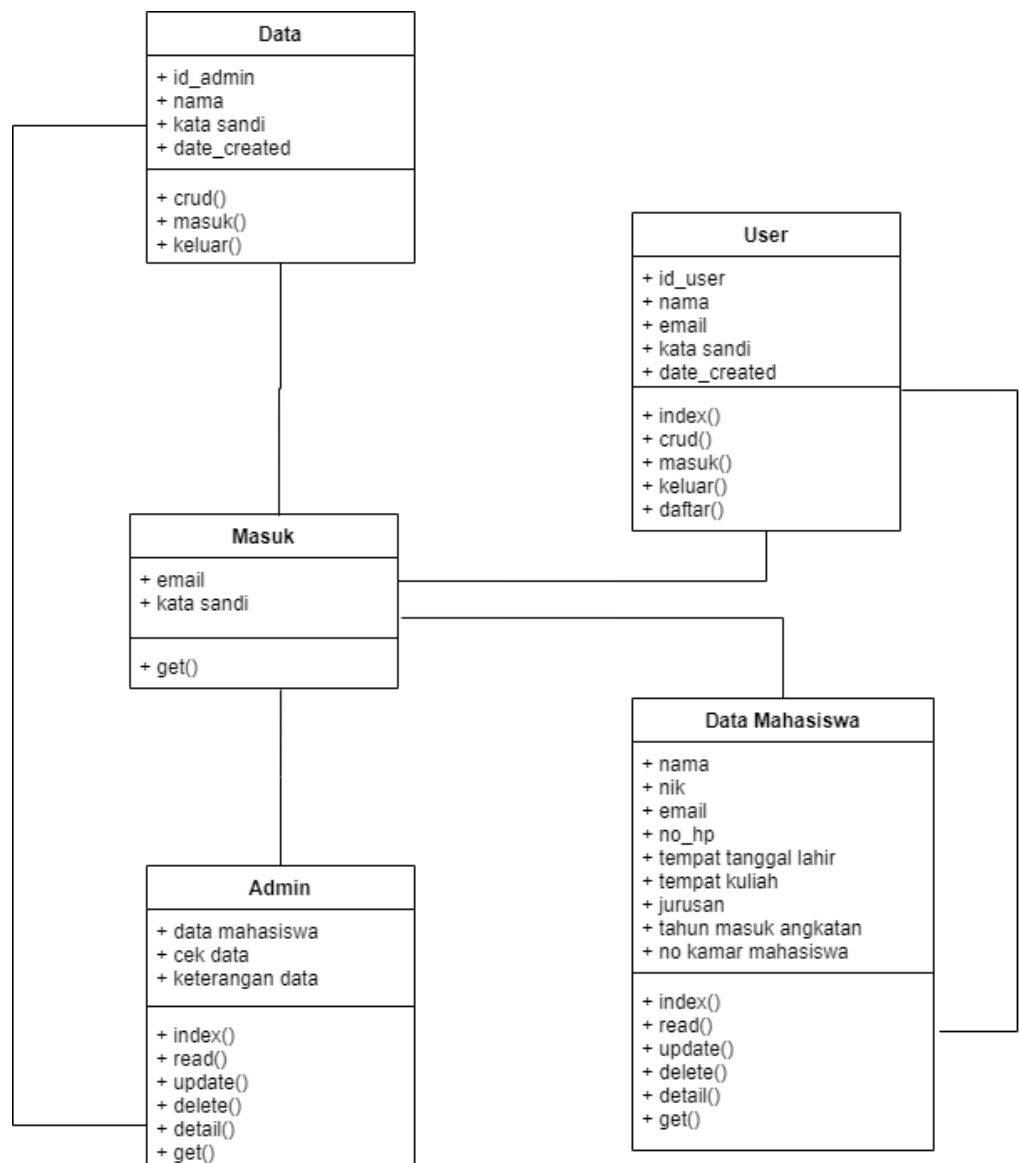
Activity Diagram Menu Admin ini merupakan suatu proses admin mengelola data Mahasiswa. Yaitu, edit data, Cari data, Hapus Data, dan cek data Mahasiswa.



Gambar 16. Activity Diagram Menu Admin

B. Class Diagram

Class Diagram pada sistem ini menunjukkan interaksi antar kelas dan sistem serta garis yang dihubungkan antar kelas menunjukkan hubungan komunikasi antar kelas diagram.



Gambar 17. *Class Diagram*

C. PERANCANGAN BASIS DATA

Perancangan database adalah perancangan tempat menyimpan data. Setiap satu penyimpanan data disebut satu file yang digambarkan dalam bentuk tabel dimana setiap tabel akan saling terkait. Database yang akan dibuat dalam perancangan sistem ini adalah dengan menggunakan MySQL. Berikut adalah perancangan database pada sistem yang akan di rancang.

1. Tabel Masuk

Tabel Masuk digunakan untuk menyimpan data Mahasiswa dan Admin yang berfungsi untuk memodifikasi data yang sudah ada dan memperbaharui data jika ada data yang baru serta tempat masuk untuk registrasi biodata. Rancang tabel Mahasiswa dapat dilihat seperti di bawah.

Tabel 2. Masuk Mahasiswa dan Admin

FIELD NAME	DATA TYPE	SIZE	DESCRIPTION
Id	Int	20	Id
Email	Varchar	50	Email
Kata Sandi	Varchar	50	Kata Sandi

2. Tabel Isi Data Mahasiswa

Tabel data isi data Mahasiswa digunakan untuk menyimpan data Mahasiswa. Rancang tabel Mahasiswa dapat dilihat seperti tabel di bawah ini.

Tabel 2. Isi Data Mahasiswa

FIELD NAME	DATA TYPE	SIZE	DESCRIPTION
Id	Int	20	Id Mahasiswa
Nama	Varchar	30	Nama Mahasiswa
Email	Varchar	20	Email Mahasiswa
No Hp	Varchar	20	No Hp Mahasiswa
Tempat Tanggal Lahir	Varchar	30	Tempat Tanggal Lahir Mahasiswa
Tempat Kuliah	Varchar	20	Tempat Kuliah Mahasiswa
Jurusan	Varchar	20	Jurusan Mahasiswa
Tahun Masuk Angkatan	Varchar	30	Tahun Masuk Mahasiswa

3. Tabel Admin

Tabel Admin digunakan untuk mencari data-data seperti melihat data mahasiswa, melihat keterangan mahasiswa dan cek data Mahasiswa. Rancangan dari tabel Admin dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.

Tabel 3. Admin

FIELD NAME	DATA TYPE	SIZE	DESCRIPTION
Id	Int	20	Id Data Mahasiswa
Data Mahasiswa	Varchar	30	Data Mahasiswa
Cek Data Mahasiswa	Varchar	30	Cek Data Mahasiswa
Keterangan Data Mahasiswa	Varchar	40	Keterangan Data Mahasiswa

D. ALAT BANTU PENELITIAN

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat yang penulis gunakan, antara lain :

1. Perangkat Keras (Hardware)

Spesifikasi dari Hardware yang digunakan adalah :

- a. 1(satu) Unit Laptop merk ACER dengan spesifikasi sebagai berikut :
 - Processor : AMD A10-575 APU with Radeon™ HD Graphics 2.50 Ghz
 - RAM : 4 GB DDR3L Memory
 - Flash disk : 8 GB

2. Perangkat Lunak (Software)

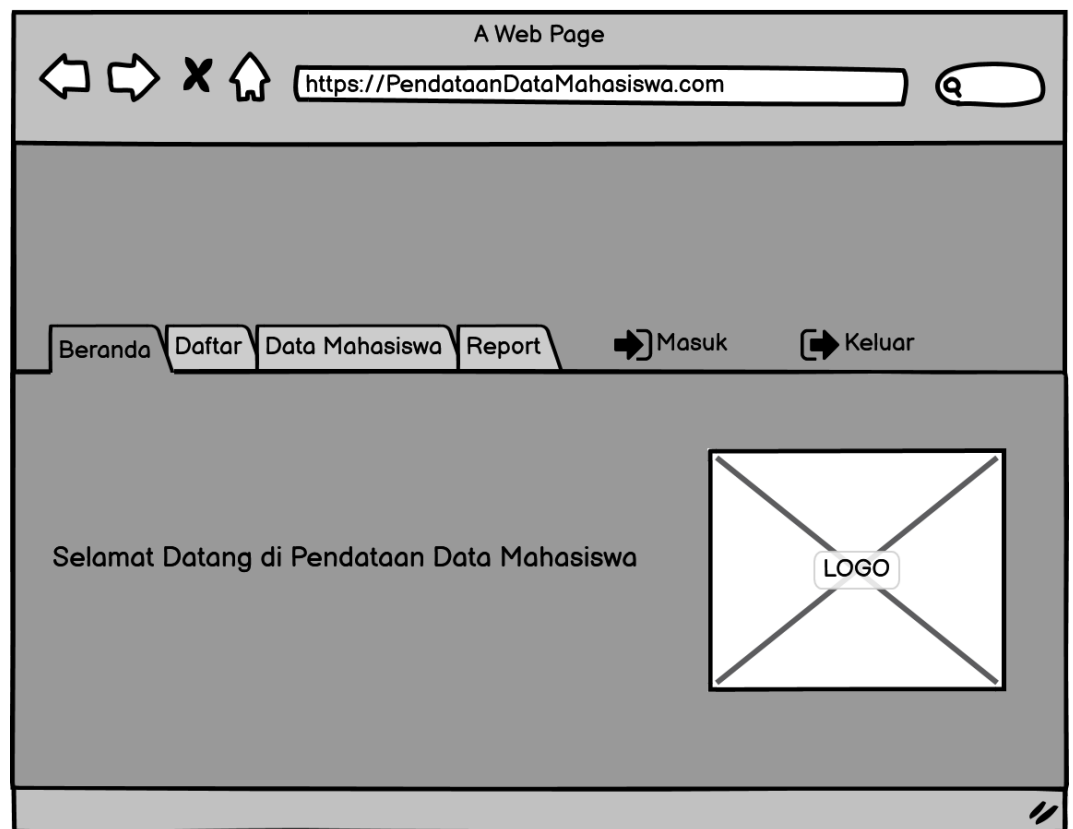
- a. Windows 10 Home
- b. Microsoft Office 2007
- c. StarUML
- d. Mockup Balsamiq

E. PERANCANGAN ANTAR MUKA

Adapun Representasi rekayasa perangkat lunak dari perancangan yang akan dibangun, yang terfokus pada data, arsitektur, interface, dan komponen. Berikut adalah rancang pada tampilan halaman interface seperti di bawah ini.

1. Rancang Antar Muka Halaman Depan

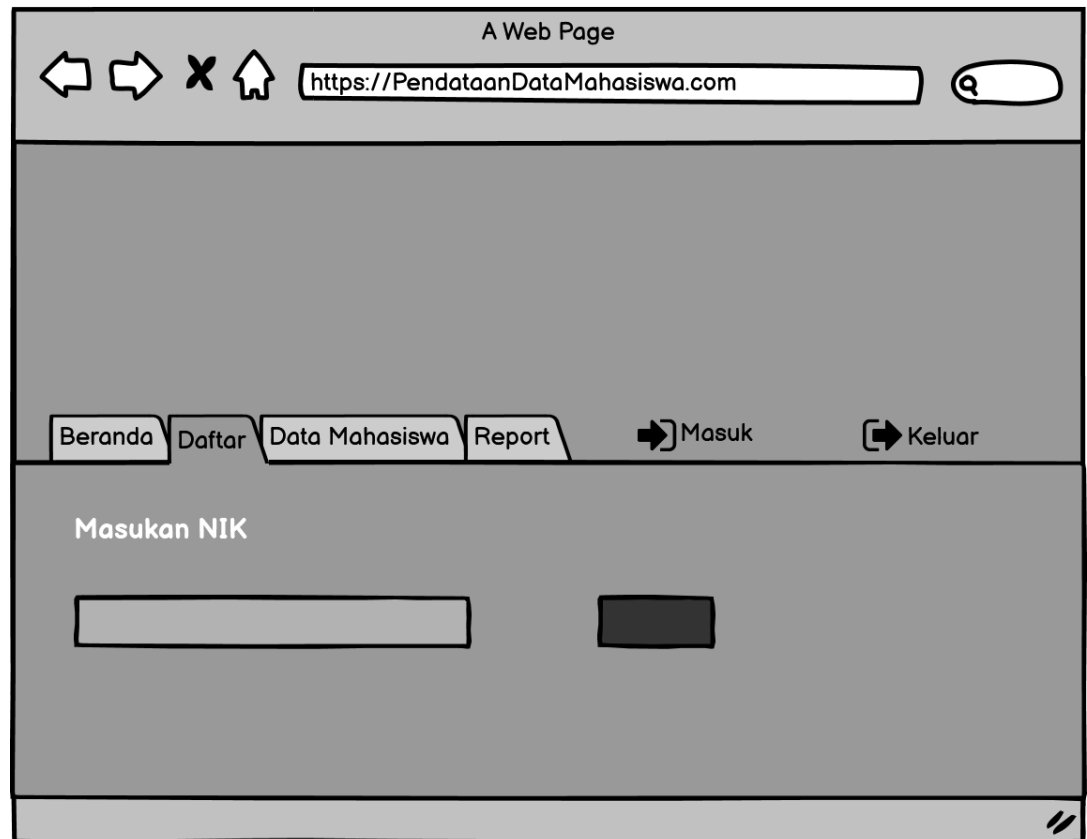
Pada perancangan halaman depan memuat judul aplikasi, beranda, daftar, data Mahasiswa, masuk dan keluar.



Gambar 18 . Rancang antar muka halaman depan

2. Rancang antar muka halaman daftar yang pertama

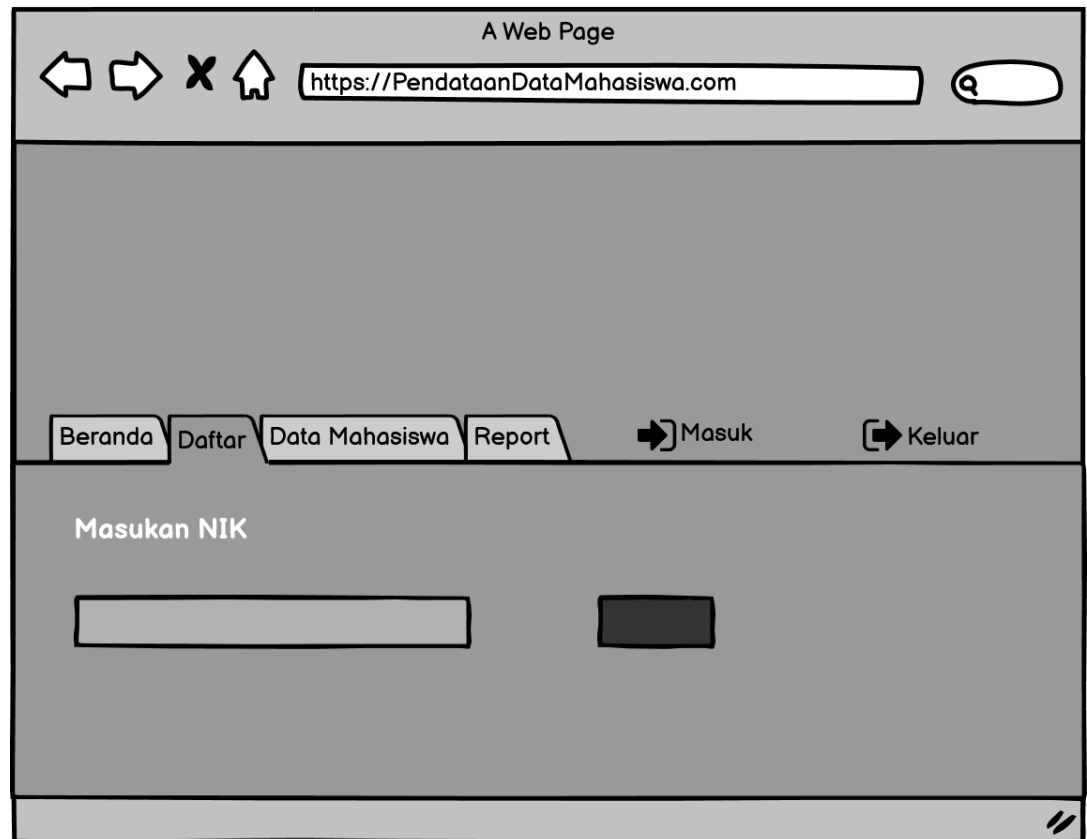
Pada rancangan halaman daftar ini adalah langkah pertama yang dilakukan seperti masukan NIK Mahasiswa.



Gambar 19. Rancang antar muka halaman daftar yang pertama

3. Rancang antar muka halaman daftar yang pertama

Pada rancangan halaman daftar ini adalah langkah pertama yang dilakukan seperti masukan NIK Mahasiswa.



Gambar 19. Rancang antar muka halaman daftar yang pertama

4. Rancang antar muka halaman daftar yang ketiga

Rancangan halaman yang ketiga dapat dilakukan dengan cara melengkapi data-data seperti Nama Lengkap, NIK, Email dan kata sandi.

The image shows a hand-drawn wireframe of a web page titled "A Web Page". The browser address bar displays "https://PendataanDataMahasiswa.com". The navigation menu includes "Beranda", "Daftar", "Data Mahasiswa", and "Report", along with "Masuk" and "Keluar" buttons. The main content area is titled "Daftar Data Mahasiswa" and contains four input fields for "Nama Lengkap", "NIK", "Email", and "Kata Sandi", followed by a "Daftar" button.

Gambar 21. Rancang antar muka tampilan halaman daftar mahasiswa

5. Rancang antar muka halaman selesai daftar

Rancangan antar muka halaman selesai daftar ini, jika telah melakukan daftar mahasiswa bisa memasukkan alamat email dan kata sandi untuk login.



Gambar 22. Rancang tampilan halaman selesai daftar.

6. Rancang antar muka halaman masuk

Rancang antar muka halaman masuk mahasiswa agar dapat masuk untuk melakukan pendaftaran.

The image shows a hand-drawn wireframe of a web login page. The browser window has a title "A Web Page" and a URL bar with "https://PendataanDataMahasiswa.com". The page content includes a logo placeholder, a greeting "SELAMAT DATANG", a prompt "SILAHKAN MASUK TERLEBIH DAHULU", and a login form with fields for "Email" and "Kata Sandi", and a "Masuk" button.

Gambar 23. Rancang antar muka halaman login

7. Rancang antar muka halaman pendataan data mahasiswa

Rancang antar muka pendataan data mahasiswa ini, agar mahasiswa dapat mengisi data- data seperti yang ada pada gambar.

A Web Page

https://PendataanDataMahasiswa.com

Beranda Daftar Data Mahasiswa Report Masuk Keluar

Nama

Email

No Hp

Tempat Tanggal Lahir

Tempat Kuliah

Jurusan

Tahun Masuk & Angkatan

Gambar 24. Rancang antar muka halaman pendataan data mahasiswa

8. Rancang antar muka halaman report

Rancang muka halaman report ini untuk melakukan edit data, hapus data dan, cari data.

A Web Page

https://PendataanDataMahasiswa.com

Beranda Daftar Data Mahasiswa Report Masuk Keluar

No. Hp

Tahun Masuk Angkatan

Edit Hapus Cari

No.	Nama	NIK
1.		
2.		
3.		

Gambar 25. Rancang antar muka halaman report

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah dilakukan, Sistem Informasi Pendataan Data Mahasiswa di Asrama Barito Selatan Menggunakan UML. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan ini dibuat dengan menggunakan StarUML.

Perancangan pendataan data mahasiswa ini dapat untuk mengelola data mahasiswa yang mana harapannya ketika diimplementasikan sistem ini dapat digunakan oleh pihak pengurus asrama maupun anggota lainnya dalam melakukan pengelolaan data mahasiswa, sehingga mempermudah dan mempercepat dalam melakukan pendataan dan pelaporan data-data mahasiswa yang ada.

Perancangan Sistem didesain dengan menggunakan metode wawancara, observasi dengan menggunakan model *Prototype* maka penulis membuat sebuah rancangan menggunakan UML dengan 4 model perancangan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram* dalam menunjang proses perancangan agar dapat dijadikan acuan dalam implementasi sistem selanjutnya.

B. Saran

Dari hasil perancangan sistem pendataan data Mahasiswa di Barito Selatan, maka penulis memberikan saran agar perancangan ini dilakukan tahap pengembangan, diantaranya meliputi :

1. Fitur pengelolaan data mahasiswa yang lebih beragam.
2. Teknik pengujian perangkat lunak agar dapat mengungkapkan kualitas perangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung
- Amelia permatasari, Willy Ardy, Inayatullah dan Tinaliah., 2013. *Aplikasi Customer Relationship Management Pada Jetset Fitness Berbasis Danroid*. 14(8). pp.1-13 (Flowchart) (flowchart program) (flowchart document).
- Ardana, Cenik dan Hendro Lukman. 2016. Sistem Informasi Akutansi. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- E. Triandini dan I. G. Suardika, *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*, Yogyakarta: ANDI, 2012.
- Hanifah, R. (2015, Desember 8). *Retrieved from Prakerin uBig.co.id: <https://prakerinmalang.wordpress.com/2015/12/08/apa-itu-balsamimockup/>*
- Hartaji, Damar A. (2012). Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orangtua. Skripsi strata satu, Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma
- DR. Bambang Hartono, SKM, MSc, MM. 2013. Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer. Rineka Cipta. Jakarta Kuswara, H.,



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 011/STMIK-4.E.1/AU/III/2022

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Arliyana, M. Kom
NIK : 1985 1008 2010 002
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

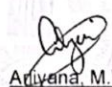
Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 1985 0110 2012 004
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Muhamad Rizky Pratama
Np Handphone : 082253773011
NIM : E1757401029
Judul TA : Perancangan Sistem Informasi Pendataan Data Mahasiswa Di
Asrama Barito Selatan Menggunakan UML
Berlaku s/d : 01 Maret 2023

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 01 Maret 2022
Ketua Prodi Manajemen Informatika,


Arliyana, M. Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR

No. 033/STMIK-4.E.1/AU/VI/2022

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

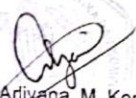
1. Nama : Moch Ichsan, ST., M.Kom
NIK : 198001192006101
Sebagai Ketua
2. Nama : Ariyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

- Nama : Muhammad Rizky Pratama
NIM : E1757401029
Hari / Tanggal : Senin, 20 Juni 2022
Waktu : 10.30 WIB - Selesai
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Pendataan Data Mahasiswa Di Asrama Barito Selatan Menggunakan UML

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangkaraya, 18 Juni 2022
Ketua Prodi Manajemen Informatika,


Ariyana M. Kom
NIK: 198510082010002

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD RIZKY PRATAMA
NIM : E1757401029
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
DATA MAHASISWA DI ASRAMA BAHITO SELATAN
MENGUNAKAN UML.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	4/4		Bd satu menit, belum guler intas	
2.	11/4		Bd II pengantar dari per di hulu keari kulan dan hock dirimpikan Repari low 10 tahun hulu	
3.	17/05/2022		Latar belakang dijelaskan sesuai dgn keadaan objek, untuk kata kunci semaksimal dgn judul! lanjut bab II!	
4.			Pada kutipan sesuaikan pedoman, sumber gambar disitikan!	
5.	18/5		Bab III rumusan tidak sesuai dgn pedoman	
6.	20/5		Rumusan masih bertukar dan masih kum sesuai	
7.	25/5		Bab IV hasil analisis dan saran masih yg standar	
8.			Pada penjelasan UML untuk uraian disesuaikan dgn sistim yg berjalan! lanjut bab IV!	
9.			Lampiran, Lampiran, Acc ushan TA!	
10.	5/6		Acc ushan	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Shelly Panganti, ST, M, Cs

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHAMMAD RIZKY PRATAMA

NIM : E1757401029

Jurusan : Manajemen Informatika

Program : D-III

Tempat Penelitian : Asrama Mahasiswa Barito Selatan

Alamat : Kota Palangka Raya Jl. B. Koetin

No.	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 10 Juni 2022	Memberitahukan kepada Ketua Asrama untuk melakukan rencana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan observasi dan menjadikannya objek untuk tugas akhir.
2	Rabu, 15 Juni 2022	Tanya jawab seputar informasi dan data Mahasiswa yang ada di Asrama yang biasa disajikan pada rancangan tampilan yang akan dibuat.
3	Sabtu, 18 Juni 2022	Mengkonsultasikan dan menyesuaikan rancangan yang telah dibuat dan diperlukan.

DOKUMENTASI





