

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK GLOBAL COM
TUMBANG MANJUL BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat kelulusan program strata I
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH

NUR KHAIRUDIN
NIM C1757201020
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK *GLOBAL COM*
TUMBANG MANJUL BERBASIS *WEB***

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat kelulusan program strata I
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

NUR KHAIRUDIN
NIM C1757201020
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Khairudin
NIM : C1757201020

Menyatakan Bahwa Tugas Akhir Dengan Judul :

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTM INFORMASI PENDAFTARAN
PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK GLOBAL COM
TUMBANG MANJUL BERBASIS WEB**

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan.

Pernyataan ini sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lainyang sudah ada.

Palangka Raya, Juli 2022
Yang membuat pernyataan



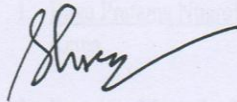
Nur Khairudin

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK *GLOBAL COM* TUMBANG MANJUL BERBASIS *WEB*

Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diujikan
Pada Tanggal 9 Juni 2022

Pembimbing I,



Susi Hendartie, M.Kom
NIK. 197803202008001

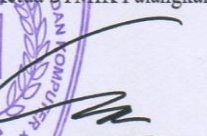
Pembimbing II,



Norhayati, M.Pd
NIK.198805222011004



Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya


Suparno, M.Kom.
Nik. 196901041995105

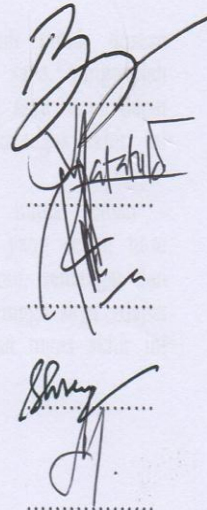
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK *GLOBAL COM* TUMBANG MANJUL BERBASIS *WEB*

Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai Dan Di Sahkan Oleh Tim Penguji
Pada Tanggal 25 Juni 2022

Tim penguji tugas akhir :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT
Ketua
2. Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI.
Sekretaris/Anggota
3. Rommi Kaestria, M.Kom
Anggota
4. Susi Hendartie, M.Kom.
Anggota
5. Norhayati, M.Pd.
Anggota



INTISARI

Nur Khairudin, C1757201020, 2022, Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Di Lkk Golbal Com Tumbang Manjul Berbasis Web . Pembimbing I, Susi Hendartie, M.Kom, Pembimbing II Norhayati, M.Pd

Dalam proses pendaftaran peserta didik harus datang langsung ke lokasi LKK Global Com, peserta didik yang ingin mendaftar harus menyediakan berkas fisik, setelah itu pegawai di lembaga tersebut memeriksa kelengkapan berkas, jika tidak sesuai maka berkas tersebut tidak diterima. Apabila sesuai maka berkas tersebut diproses. Kendala yang terjadi yaitu pengusul harus menunggu dan proses pengusulan berkas menjadi terhambat.

Perancangan desain *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups* dan perancangan alur sistem serta perancangan basis data menggunakan *Draw.io*. Metode analisis menggunakan *PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Services)* dan permodelan analisis perancangan menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*.

Hasil rancangan yang dirancang yaitu agar pengusul berkas mendapatkan pelayanan yang lebih efektif yaitu peserta didik yang ingin mendaftar tidak perlu datang langsung ke lokasi LKK Global Com untuk mengumpulkan berkas pendaftaran. Rancangan dapat disetujui oleh pengguna, karena masuk dalam kategori “sangat setuju” dengan nilai interpretasi sebesar 89,4% .

Kata Kunci: Analisis, Perancangan, Web, kursus komputer, peserta didik baru.

ABSTRACT

Nur Khairudin, C1757201020, 2022, Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Di Lkk Golbal Com Tumbang Manjul Berbasis Web. Supervisor I, Susi Hendartie, M.Kom., Supervisor II Norhayati, M.Pd

In the registration process, students must come directly to the location of LKK Global Com, students who want to register must provide a physical file, after which employees at the institution check the completeness of the file, if it is not appropriate then the file is not accepted. If appropriate, the file is processed. The problem that occurs is that the proposer has to wait and the process of proposing the file becomes hampered.

Interface design using Balsamiq Mockups and system flow design and database design using Draw.io. Analysis method using PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Services) and design analysis modeling using UML (Unified Modelling Language).

The results of the design are designed so that the file proposer gets a more effective service, namely that students who want to register do not need to come directly to the LKK Global Com location to collect registration files. The draft can be approved by the user, because it falls into the category of "strongly agree" with an interplay score of 89.4%.

Keywords: Analytics, Design, Web, computer courses, new learners.

MOTO DAN PEMBAHASAN

“Tak ada masalah yang perlu dijadikan masalah, jika masalah itu tidak dijadikan masalah yang bisa menghambat kesuksesan. Perbanyak bersyukur, kurangi mengeluh. Sadari karena ada pada sekarang bukan kemarin atau esok.

- Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang hebat dalam hidup saya yaitu Ayah dan ibu saya tercinta.
- Terima Kasih untuk dosen pembimbing saya, yang telah membimbing saya untuk dapat menyelesaikan tugas Akhir ini dengan baik.
- Terimakasih untuk teman – teman saya yang senan tiasa memberi saran, semangat dan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Kursus Komputer Di LKK Global Com Di Tumbang Manjul” Pembuatan tugas akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada STMIK Palangkaraya.

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran sehingga penulis bisa menyelesaikan pembuatan tugas akhir ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M.kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Elvina A.P.Kom., selaku Pemilik Owner LKK Global Com Di Tumbang Manjul yang telah membantu dalam mengumpulkan data selama penelitian.
3. Susi Hendartie, M.Kom. selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan materi Tugas Akhir ini.
4. Norhayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Bapak dan ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STMIK) Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Tenaga pengajar dan karyawan di LKK *Global Com*.
8. Kepada teman yang selalu mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, Juni 2022,

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
INTISARI.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	2
2.1 Dasar Teori.....	2
2.2 Penelitian yang Relevan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	6
3.1 Jenis Penelitian.....	6
3.2 Desain Penelitian.....	24
3.3 Batasan Istilah	26
3.4 Data dan Sumber Data.....	27

3.5 Instrumen Penelitian.....	28
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....	28
3.7 Tinjauan Umum.....	39
3.8 Desain Sistem.....	40
3.9 Jadwal Penelitian.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	70
4.1. HASIL	70
4.2. PEMBAHASAN	72
BAB V PENUTUP.....	88
5.1 KESIMPULAN	88
5.2 SARAN	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol - simbol <i>Usecase Diagram</i>	10
Tabel 2.2 Simbol - simbol <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.3 Simbol - simbol <i>Sequence Diagram</i>	13
Tabel 2.4 Penelitian Yang Relevan	19
Tabel 3.2 Rincian Keuangan dan Biaya	68
Tabel 3.1 Analisis PIECES Sistem lama dan Sistem baru	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Star UML	18
Gambar 2.2 Logo Balsamiq Mockups	18
Gambar 3.1 Halaman Login Web page	40
Gambar 3.2 Halaman Daftar Web page	41
Gambar 3.3 Halaman Dashboard	42
Gambar 3.4 Halaman Profil	42
Gambar 3.5 Halaman Pengumuman	43
Gambar 3.6 Halaman Kartu Peserta	44
Gambar 3.7 Halaman Cetak Kartu Peserta	44
Gambar 3.8 Halaman Download Panduan	45
Gambar 3.9 Halaman Download Jadwal	45
Gambar 3.10 Halaman Pilih Materi	46
Gambar 3.11 Halaman Cetak Pembayaran	46
Gambar 3.12 Halaman Log Out	47
Gambar 3.13 Usecase Diagram	48
Gambar 3.14 Activity Diagram Halaman Login	50
Gambar 3.15 Activity Diagram Halaman Daftar	51
Gambar 3.16 Activity Diagram Halaman Edit Profil	52
Gambar 3.17 Activity Diagram Halaman pengumuman	53
Gambar 3.18 Activity Diagram Halaman Cetak Karttu Peserta	54
Gambar 3.19 Activity Diagram Halaman ____	55
Gambar 3.20 Sequence Diagram halaman download panduan	56
Gambar 3.21 Sequence Diagram Halaman cek jadwal	57
Gambar 3.22 Sequence Diagram Halaman pilih materi	58
Gambar 3.23 Sequence Diagram Halaman cetak pembayaran	59
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Halaman Login	60
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Halaman Daftar	61
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Halaman Edit Profil	61
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Halaman Pengumuman	62
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Halaman Cetak Kartu Peserta	63
Gambar 3. 29 Sequence diagram Halaman Biodata Kartu Peserta	64
Gambar 3. 30 Sequence Diagram Halaman Download Panduan	64
Gambar 3. 31 Sequence Diagram Halaman Cek Jadwal	65
Gambar 3. 32 Sequence Diagram Halaman Pilih Materi	66
Gambar 3. 33 Sequence Diagram Halaman Cetak List Pembayaran	67

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Tugas Penelitian

LAMPIRAN 2 Surat Izin Penelitian

LAMPIRAN 3 Kartu Kegiatan Kosultasi Dari Pembimbing

LAMPIRAN 4 Observasi

LAMPIRAN 5 Pengumpulan Data Wawancara

LAMPIRAN 6 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini telah banyak menghasilkan suatu rancangan berbasis web yang dirancang agar dapat bekerja lebih optimal dan efisien. Penggunaan teknologi informasi berbasis web dapat mempercepat, memudahkan serta melancarkan suatu lembaga tertentu dalam melakukan hampir semua kegiatan dan semua informasi apapun yang ada di lembaga, terutama informasi untuk pendaftaran peserta didik baru. Mengingat di Era Globalisasi saat ini semua kegiatan dituntut untuk serba cepat agar mampu bersaing dengan perusahaan atau lembaga lainnya. Banyak lembaga yang membutuhkan suatu teknologi informasi berbasis WEB, salah satunya seperti lembaga yang bergerak dibidang jasa. Karena dengan adanya suatu teknologi informasi berbasis WEB dapat membantu segala informasi pada lembaga tersebut, khususnya untuk pendaftaran peserta didik baru di pelatihan atau kursus. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan suatu lembaga yakni penggunaan teknologi informasi berbasis web yang ada pada lembaga tersebut. Begitu juga dengan lembaga yang bergerak di bidang jasa kursus, seperti Lembaga Kursus Komputer (LKK).

tersebut juga sangat membutuhkan suatu rancangan berbasis berbasis WEB untuk membantu melancarkan proses pendaftaran Pada suatu Lembaga Kursus Komputer. proses pendataan peserta kursus menjadi salah satu kegiatan utama,

karena dengan proses pendataan ini dapat diketahui informasi tentang paket kursus yang diambil serta kelompok kursus yang dipilih oleh peserta kursus tersebut. Seperti yang telah diketahui bahwa Lembaga Kursus yang ada daerah seruyan hulu/tumban manjul sangat banyak, salah satunya yaitu Lembaga Kursus Komputer (LKK).

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalahnya dari judul yang diangkat yaitu bagaimana membuat sebuah Analisis dan pendaftaran kursus komputer pada LKK Global Com Tumbang Manjul Berbasis Web.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksud agar pembahasan tidak menyimpang dari topik pembahasan maka penulis merasa perlu membatasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

1.3.1. penelitian yang dilakukan berfokus pada perancangan system informasi pendaftaran kursus computer di lkk global com berbasis web

1.3.2. Analisis dan perancangan pendaftaran yang akan dibangun yaitu berhubungan dengan informasi pendaftaran, pembayaran, penjadwalan dan kursus komputer yang dilakukan oleh peserta kursus.

1.3.3. Analisis dan perancangan pendaftaran berbasis web yang akan di rancang dan dikembangkan yaitu pendaftaran kursus untuk siswa, login siswa dan login admin.

1.3.4. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data di LKK *Global Com* adalah R&D pengembangan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut ;

1.4.1 Tujuan

Yaitu akan menghasilkan sebuah rancangan pendaftaran peserta didik di lembaga kursus computer lkk global com Tumbang manjul berbasis web.

1.4.2 Manfaat

- 1) Bagi LKK GLOBAL COM sendiri akan mempermudah pendaftaran dan tidak kesusahan saat banyaknya calon peserta didik yang akan mendaftar di LKK GOBAL COM.
- 2) Bagi STMIK Palangkaraya dapat dijadikan sebagai wawasan dan informasi bagi mahasiswa yang akan membangun analisis dan perancangan berbasis web ini.
- 3) Bagi Peneliti agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun menjadi beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas dan menjelaskan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat masalah tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah Landasan teori ini berbentuk penyelesaian – penyelesaian yang langsung berkaitan dengan permasalahan yang dikerjakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang proses analisis dan perancangan sistem yang dilakukan selama pengerjaan sistem

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan dan menampilkan hasil perancangan sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian sistem dari bab-bab yang telah dibuat, serta saran atau masukan yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian

2.1.1.1 Analisis

Menurut Spradley dalam Sugiyono (2015: 335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Menurut Nasution dalam Sugiyono (2015: 334) melakukan analisis adalah pekerjaan sulit, memerlukan kerja keras. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya.

Jadi bisa ditarik kesimpulan kalau analisis ialah penguraian suatu pokok secara sistematis dalam memastikan bagian, ikatan antar bagian dan hubungannya secara merata buat mendapatkan penafsiran serta uraian yang pas.

2.1.1.2 Perancangan

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya

2.1.1.3 Kursus

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia bahwa kursus didefinisikan adalah pelajaran tentang suatu pengetahuan atau kepandaian yang diberikan dalam waktu singkat

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer bahwa kursus adalah pengajaran mengenai kemahiran, kepandaian, keahlian, pengetahuan, dan sebagiannya dalam waktu singkat.

Pemuda, dan Olahraga (Kepdirjen Diklusepora) Nomor: KEP105/E/L/1990 sebagai berikut: Kursus adalah satuan pendidikan luar sekolah yang menyediakan berbagai jenis pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental bagi warga belajar yang memerlukan bekal dalam mengembangkan diri, bekerja mencari nafkah dan melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut pendapat para ahli yang diatas dapat disimpulkan bahwa definisi kursus adalah pelayanan warga belajar yang berupa pengetahuan, ketrampilan, sikap mental, keahlian, dan kemahiran yang dapat dimanfaatkan bagi meningkatkan mutu kehidupan dan menjadi

bekal mencari nafkah serta dapat dimanfaatkan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dalam waktu yang singkat.

2.1.1.4. Pendaftaran

Berdasarkan teori para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran.

2.1.1.5. Peserta

Hamalik (2004: 99) menjelaskan bahwa “Peserta didik merupakan salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran”. Sedangkan Samsul Nizar (2002: 47) menjelaskan bahwa “Peserta didik merupakan orang yang dikembangkan”.

Ahmadi (1991: 251) juga menjelaskan tentang pengertian peserta didik yaitu “Peserta didik adalah orang yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik adalah seseorang yang mengembangkan potensi dalam dirinya melalui proses pendidikan dan pembelajaran pada jalur, jenjang

dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik bertindak sebagai pelaku pencari, penerima dan penyimpan dari proses pembelajaran, dan untuk mengembangkan potensi tersebut sangat membutuhkan seorang pendidik/guru.

2.1.1.6 Web

Sibero (2013:11)”web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet”.

Sedangkan menurut ningsih dan Devie (2011:4) web merupakan” salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung dengan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks,gambar,suara,animasi dan multimedia lainnya”.

Berdasarkan dari teori tersebut, penulis menarik kesimpulan web adalah fasilitas hyperteht untuk menampilkan data dan berisikan dokumen-dokumen 9 multimedia yang berupa teks, gambar, suara, animasi dan lainnya dengan menggunakan browser sebagai perangkat lunak untuk mengaksesnya.

2.1.2 Teori Permodelan yang Digunakan

2.1.2.1 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Munawar (2018:49) menjelaskan bahwa, “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek”.

UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan luas

dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungannya. Diagram penting karena menyediakan representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++ dan lain – lain.

UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut:

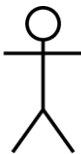
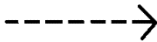
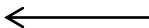
1) *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:155), *use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui

fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Berikut adalah simbol-simbol pada *use case diagram*.

Tabel 2.1 Simbol - simbol *Usecase Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen elemennya.
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang ada saat aplikasi dijalankan.

2) Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:161) Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut adalah simbol-simbol pada *activity diagram*.

Tabel 2.2 Simbol - simbol *Activity Diagram*

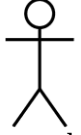
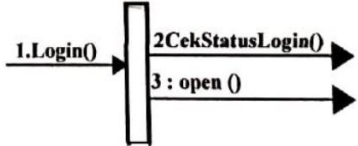
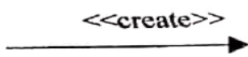
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing - masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Start Point</i>	Dimulai alur kerja suatu sistem dalam activity diagram diintonasikan dengan solid.
	<i>End Point</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Join</i> (Penggabungan)	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
	<i>Decision</i>	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.

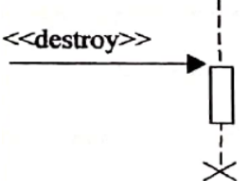
3) *Sequence Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:165), diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Berikut adalah simbol-simbol pada *sequence diagram*.

Tabel 2.3 Simbol - simbol *Sequence Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
Aktor  Nama aktor Atau Nama aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan kata benda di awal frase nama aktor.
Garis Hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek Nama objek : nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
Waktu Aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya  Maka cekStatusLogin() dan open() Dilakukan didalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif
Pesan Tipe <i>Create</i>  Pesan tipe <i>Call</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
Pesan Tipe <i>Send</i>  Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
1	2
1 : keluaran 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarahkan pada objek yang diakhiri,sebaiknya jika ada create maka ada destroy.

2.1.2.2 Analisis Sistem

Menurut Ragil (2010:17), PIECES adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Analisis PIECES ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama.

Dalam menganalisis sebuah sistem biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service*).

Analisis Sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem, analisa sistem menggunakan teknik PIECES. Desain sistem informasi definisi dari PIECES adalah:

1) *Performance* (Kinerja)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) pada sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda

diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.

2) *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna. Informasi dapat diukur dari *inputs* dan *outputs*.

3) *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) *Control* (Pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

5) *Efficiency* (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari *outputnya* dibagi dengan *inputnya*.

6) *Service* (Pelayanan)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem saat ini.

c. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2016:142), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan siapa variabel akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Angket menjelaskan dan bertanya, untuk mengetahui dan mengukur keinginan/sikap pengguna terhadap desain yang akan dirancang. Dalam angket tersebut terdapat komponen-komponen yang dapat dinilai oleh responden terhadap desain yang dirancang. Untuk angket data yang diperoleh angket berupa nilai skor.

d. Skala *likert*

Menurut Sugiyono dalam Firhani (2019:19) Skala Likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial.

2.1.2.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

a. *StarUML*



Gambar 2.1 Logo Star UML

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:140) *StarUML* adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. *StarUML* terbaru adalah *StarUML 2.3* yang terdiri dari empat macam spesifikasi, yaitu *Interchange Specification*, *UML Infrastruktural*, *UML Superstructure*, *Object Constraint Language (OCL)*

b. *Balsamiq Mockup 3*



Gambar 2.2 Logo Balsamiq Mockups

Menurut Rusdiana dan setiawan (2018:198) *Balsamiq Mockups 3* merupakan perangkat lunak yang membantu menggambarkan *interface* dalam bentuk sketsa digital dengan menggunakan simbol, ikon, gambar dalam satu file. Simbol dapat digunakan untuk membuat *template* atau komponen lainnya sehingga dapat menghemat waktu. Aplikasi *Balsamiq Mockup 3* dapat digunakan pada desktop dengan sistem operasi *windows* ataupun *MacOS*. 20.

2.1.2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti sehingga berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian yang relevan dalam penelitian juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Berikut ini adalah beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah dihimpun :

Tabel 2.4 Penelitian Yang Relevan

No.	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Alat Bantu Perancang an Sistem	Hasil	Perbedaan
1	Aslam Rizal Nurdin/2 017	System informasi sekolah dan penerimaan siswa baru pada SMK Muhammadiyah 3 Dolopo menggunakan PHP dan Mysql	UML	Perancangan system infomasi pendaftan pada SMA N 1 Tumbang Baraoi Petak berbasis Android	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu system informasi pendaftaran ini menggunakan system Android serta menggunakan PHP dan Mysql, sedangkan penelitian yang sedang peneliti kerjakan saat ini yaitu berbasis web.
2	Aidil Fitriyans yah/2015	System informasi penerimaan siswa baru	UML	Analisis dan perancangan system jinformasi	Perbedaan dengan penelitian yang sedang

		berbasis android dan SMS(<i>short messege service</i>) di Sekolah menengah atas Negeri 1 Klakar		pendaftaran berobat pasien berbasis web	peneliti kerjakan yaitu Analisis dan perancangan sistem kasir berbasis <i>android</i> dan SMS (<i>short messege service</i>) sedangkan Analisis dan Desain yang penulis kerjakan menggunakan basis web.
3	Venatius aritonang /2017	Perancangan system informasi penerimaan siswa baru berbasis android dengan PHP dan Mysql di SMK klose tiara bngsa Batam	UML	Analisa dan desain system penerimaan pada SMA Nusantara Palangkaraya berbasis web	Perbedaan dengan penelitian yang sedang peneliti kerjakan yaitu menggunakan metode PHP dan MsqI sedangkan penelitian Analisis dan Desain Media Pembelajaran yang penulis kerjakan menggunakan basis <i>web</i>

Kesimpulan:

Berdasarkan pembahasan pada tabel 2.4 dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan dari beberapa peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki perbedaan. Pada penelitian lain memiliki basis multimedia, sedangkan yang peneliti gunakan pengembangan berbasis web.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Pengembangan R&D menjelaskan penelitian dan pengembangan sebagai sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi bisa juga berbentuk perangkat lunak (*software*). Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Langkah-langkah Penelitian R & D :

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dapat berkembang menjadi suatu masalah bila tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut. Misalnya: kita mempunyai sumber daya alam yang melimpah, tetapi tidak dapat mendayagunakannya. Namun, masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Contohnya adalah limbah dapat didaurulang menjadi sesuatu yang bermanfaat.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan up to date, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Metode yang akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian research and development bermacam-macam. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, maka peneliti harus membuat rancangan kerja baru yang dibuat berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan dalam sistem tersebut. Selain itu, peneliti harus mengadakan penelitian terhadap unit lain yang dipandang sistem kerjanya bagus. Selain itu harus mengkaji referensi mutakhir yang terkait dengan sistem kerja yang modern berikut indikator sistem kerja yang baik.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Dikatakan secara rasional karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum merupakan fakta di lapangan.

5.Reivisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang hendak menghasilkan produk tersebut.

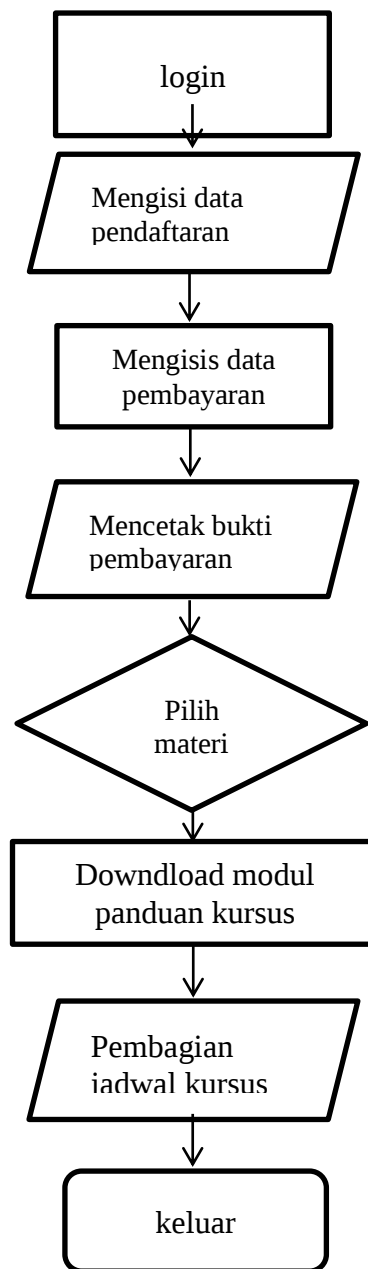
6.Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisinsi keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (*before-after*) atau dengan membandingkan dengan kelompok yang tetap menggunakan sistem lama. Dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok control. Sehingga model eksperimen pertama dan kedua dapat digambarkan seperti gambar berikut.

3.2 Desain Penelitian

Sesuai dengan deskripsi mengenai penelitian diatas bahwa kegiatan penelitian dilakukan dengan terencana, teratur dan sistematis. Untuk itu, kegiatan penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap.

Gambar 3.1 dibawah ini merupakan gambar tahap-tahap dalam penelitian pada lembaga kursus computer (Lkk Global Com) Tumbang Manjul, menunjukkan rencana atau desain struktur pemecahan masalah dalam penulisan proposal tugas akhir ini. Berikut adalah desain penelitian yang akan dipaparkan:



Gambar 3. 1 Kerangka Desain penelitian

1. Penulis Melakukan studi literatur dengan cara membaca jurnal serta buku bacaan untuk memahami permasalahan yang ada di lkk global com
2. Penulis Melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang diperlukan.
3. Penulis Menentukan dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dari lapangan untuk melakukan penelitian.
4. Membuat rancangan user interface , rancangan UML dan membuat pengembangan analisis berbasis web
5. Melakukan pengujian analisis yang telah dibuat penulis.

3.3 Batasan Istilah

Adapun dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa istilah-istilah, dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut penjelasan istilah - istilah tersebut :

1. Analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungan satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu.
2. perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya
3. bahwa kursus adalah pengajaran mengenai kemahiran, kepandaian, keahlian, pengetahuan, dan sebagiannya dalam waktu singkat.

4. Pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran.
5. Peserta didik adalah orang yang belum dewasa, yang memerlukan usaha, bantuan, bimbingan orang lain untuk menjadi dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat dan sebagai suatu pribadi atau individu
6. web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet” . .

3.4 Data dan Sumber Data

Adapun pengumpulan data dalam skripsi ini dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder., yaitu :

3.4.1. Sumber Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memeberikan data kepada pengumpul data. Untuk penulisan penelitian ini, peneliti mendapatkan data – data di Lkk *Global Com* dari pemilik dan karyawan di lembaga kursus computer tersebut dengan cara observasi dan wawancara.

3.4.2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat sosmed.

3.5 Instrumen Penelitian

Adapun Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian observasi dan wawancara. Wawancara adalah salah satu instrumen penelitian yang kerap dipakai untuk penelitian kualitatif. Dalam wawancara, peneliti mengumpulkan informasi dari responden melalui interaksi verbal. Jenis instrumen selanjutnya adalah observasi. Metode ini dipakai seorang peneliti untuk mengamati perilaku atau situasi individu. Metode ini memerlukan keterampilan khusus untuk membuat dan menilai pengamatan perilaku dalam penelitian. Ketika melakukan pengamatan perilaku, hal pertama yang harus kamu lakukan adalah mengembangkan kategori perilaku (skema pengkodean). Cara ini melibatkan pengidentifikasian atribut spesifik yang akan memberikan petunjuk untuk masalah yang dihadapi.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Analisis dalam desain web pada lembaga kursus komputer (Lkk Global Com) ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan suatu perbaikan ataupun pengembangan dari system yang lama.

3.6.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.

Analisis sistem yang sedang berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini masih diterapkan di Lkk Lkk Global Com. Analisis yang digunakan adalah analisis PIECES.

Tabel 3.1 Analisis PIECES Sistem lama dan Sistem baru

Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Performance</i> (Kinerja)	kinerja di lkk global com saat ini sangat ketergantungan dengan menggunakan kertas dan pulpen untuk mencatat data data yang ada, contohnya saat penerimaan peserta didik baru yang aan mendaftar di lkk global com.bukan hanya itu, bahkan saat menatat catatan tahunan seperti data-data pembayaran peserta didik pun masih menggunakan pulpen dan kertas. Mengingat hanya menggunakan kertas dan	Dengan menggunakan desain ini dapat memudahkan pegawai dan memudahkan untuk penyampaian informasi, karena calon peserta didik hanya cukup membuka halaman web yang sudah disediakan, tanpa merka harus bersusah payah mencari informasi engenai lkk global com. Begitu juga dengan pengumpulan data pendaftaran dan data tahunan para pegawai hanya cukup membuka web dari masing masing

Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
	pulpen, bahkan informasi mengenai pendftaran pun	peserta didik untuk mengumpulkan data-data
	masih menggunakan baleho atau brosur yang harus ditempel di mana mana dulu. tentu saja hal ini sangat menghambat kinerja dari lkk global com itu sendiri karena setiap tahunnya para pserta didik yanga akan mendaftar di lkk global com terus bertambah.	mereka.
<i>Economic</i> (Ekonomi)	Dengan menggunakan kertas dan pulpen seadanya sebagai alat bantu untuk mencatat data – data setiap peserta didik yang kursus di lkk global com. Hal ini sangat membutuhkan	Dengan menggunakan anaalisis berbasis web in aka dapat lebih menghemat biaya karna pemilik tidak perlu membeli peralatan untuk mencatat pesanan

Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
	biaya,(<u>tenaga</u>), dan juga waktu untuk mempersiapkannya.	pelanggan, karena cukup menggunakan komputer yang saat ini merupakan, bahah ini juga dapa digunakan oleh pengguna

		smartphone.
<i>Control</i> (Pengendalian)	Untuk laporan keuangan pihak lkk global com masih menghitung manual setiap minggunya dan dicatat dibukukan dalam per bukan hingga tahunnya tanpa mengetahui data-data yang pasti. Sehingga metode ini banyak terjadi kesalahn dalam menghitung laporan keuangan.	Dengan menggunakan desain web yang dirancang ini tentu saja sangat mempermudah gaya kerja bagi pegawai yang bekerja di lkk global com itu sendiri. Tan harus mencatat laporan keuangan secara manual lagi karena mereka cukup membuka prfil web stiap peserta didik untuk melihat tagihan keuangan dari masing – masing pesrta didik yang kursus di lkk global com tumbang manjul.
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Penggunaan pulpen dan kertas masih cara utama yang digunakan untuk mencatat data – data para	Dengan menggunakan desain web yang akan dirancang ini dapat lebih menghemat biaya, tenaga,

	calon peserta didik yang baru, bahkan mencata data-data tahunan seperti pembayaran pendaftaran. Mengingat metode ini menggunakan pulpen dan kertas, maka dari pihak lkk global com sendiri harus menyediakan persediaan pulpen dan kertas lebih banyak lagi sehingga hal ini dapat menambah biaya pengeluaran dari pihak lkk global com itu sendiri.	terutama waktu karena pegawai tidak perlu lagi repot – repot mencatat data – data para peserta didik dan laporan data pembayaran, karena para pegawai cukup melihat dan menyalin dari data yang sudah ada di profil web setiap peserta didik di lkk global com. Baik di data pendaftaran ataupun data pembayaran.
<i>Service</i> (Pelayanan)	Pada lembaga kursus computer lkk global com tumbang manjul para pegawai yang bekerja disitu masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara mencatat setiap data-data lalu mereka memisahkan	Dengan desain web yang akan dirancang ini tentu saja akan mempermudah gaya kerja untuk para pegawai yang bekerja di lkk global com itu sendiri, terutama dalam pengambilan data - data

	data – data tersebut dengan tujuan untuk pembagian jadwal kursus nantinya. Karena setiap calon peserta didik yang akan kursus dilembaga ini dilihat dari pendidikan yang ia tempuh terlebih dahulu, bahkan ada peserta didik yang kursus sudah tidak sekolah lagi. Tentu saja dengan cara yang masih manual ini sangat memperlambat gaya kerja para pegawai yang bekerja di lembaga tersebut.	dan pembagian jadwal untuk calon peserta didik yang akan kursus di lkk global com itu nantinya. Karena mereka cukup membuka profil dari masing – masing calon peserta didik.
--	--	---

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang ada di lkk *glbal com* tumbang manjul. yang berjalan saat ini masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pelayanan pendaftaran masih secara manual dengan cara datang ke tempat.

Tanpa adanya perancangan berbasis web ini di Lkk Global Com sering mengalami kesulitan terutama saat banyaknya peserta didik yang baru yang mendaftar, karena pihak di Lkk *Global Com* masih memakai kertas dan pulpen untuk mencatat data – data pendaftar. Dan untuk mengetahui jadwal

dan total pembayaran harus datang ke tempat LKK Global Com. Pembuatan laporan masih menggunakan cara manual yaitu dengan cara melihat catatan dibuku/kertas catatan data – data para pendaftar tadi lalu diketik di computer sehingga menyebabkan keterlambatan dalam mengerjkannya. Oleh sebab itulah diperlukan sebuah desain media web untuk LKK Global Com..

3.6.2. Analisis Kebutuhan Sistem

3.6.2.1 Kebutuhan Informasi

Adapun kebutuhan informasi yang akan didapat dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pencatatan langsung dengan sumber data atau pihak *Lkk Global Com* tTumbang Manjul, Jalan. Engkang no 69 Tumbang Manjul seruyan hulu adalah sebagai berikut :

- 1) Kebutuhan informasi sistem dari pihak *Lkk Global Com* Tumbang Manjul
- 2) Kebutuhan informasi pelayanan saat penerimaan peserta didik baru yang akan mendaftar di *Lkk Global Com* Tumbang Manjul a.
- 3) Kebutuhan informasi pembuatan laporan dan pendataan semua data para peserta didik yang baru agar dapat dipermudah dalam pembagian jadwal/kelas kursus di *Lkk Global Com* sehingga tidak terjadi bentrok dengan jadwal peserta kursus yang lama.
- 4) Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan pengguna nantinya dalam menjalankan program adalah:

- 1.. *Type* : Minimal Acer Aspire ES 11
- 2. *Processor* : quat-core n4200
- 3. *Memory* : RAM 2 GB
- 4. *Hardisk* : 500 GB

3.6.2.2 Pengguna Sistem (*User*)

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses Web yang dibuat untuk lebih dari 1 pengguna. (*multi user*).

3.6.3 Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan-kebutuhan pada analisis dan desain web yang dirancang untuk mempermudah dalam pendftaran peserta didik baru di lembaga kursus computer (Lkk *Global Com*). Berbasis Web sehingga dapat ditentukan layak atau tidaknya sistem tersebut untuk beroperasi dan apakah layak untuk digunakan, maka diperlukan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut:

3.6.3.1 Kelayakan Teknologi

Desain web ini dirancang menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dimana perangkat yang berkembang dalam system nantinya dapat benar-benar digunakan dan memberikan kemudahan.

3.6.3.2 Kelayakan Hukum

Desain web yang dirancang ini memastikan tidak adanya kesalahan informasi yang melanggar hukum karena diperoleh langsung dari pihak Lkk *Global Com* yang mengetahui informasi yang dapat dipertanggung jawabkan secara hukum.

3.6.4. Kelayakan Operasional

Desain web yang dirancang dapat mempermudah pelayanan pada saat pendaftaran dan pembuatan laporan pendataan ini didesain dengan sesederhana mungkin sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan agar lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.

3.6.5. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendapat data-data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut:

3.6.5.1 Pengamatan (Observasi)

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yakni pada Lkk *Global Com* untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem pembelajaran yang diterapkan pada saat ini.

3.6.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

3.6.5.3 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau tanya jawab langsung dengan narasumber, yaitu pemilik dan beberapa karyawan di Lkk *Global Com*. Untuk mengumpulkan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses belajar mengajar yang diterapkan pada saat ini.

3.6.5.4 Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku-buku yang ada pada perpustakaan sebagai bahan referensi Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan-bacaan baik dari media buku maupun internet yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

3.6.5.5 Kuesioner

Kuesioner digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data berupa data kebutuhan sistem yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (karyawan dan pemilik di Lkk *Global Com* di Tumbang manjul.)

3.7 Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis pada *Lkk Global Com* Tumbang manjul. yang beralamatkan di Tumbang manjul kec. seruyan hulu kab. Seruyan, Kalimantan Tengah 74874 dengan nomor telepon yang dapat dihubungi adalah 0813-4877-7730.

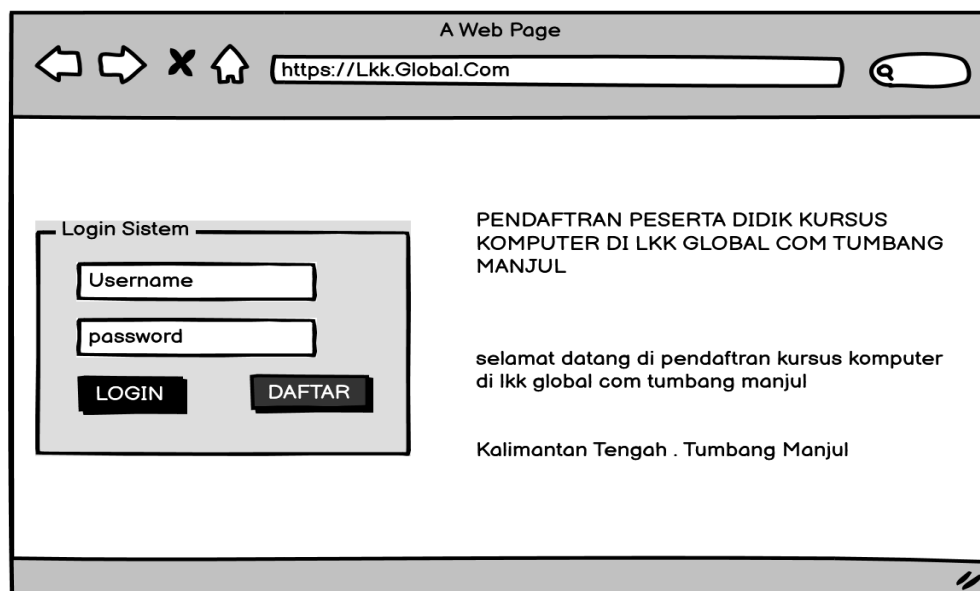
3.8 Desain Sistem

1. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman di dalam aplikasi kasir ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

a. Halaman Login Peserta *Web page*

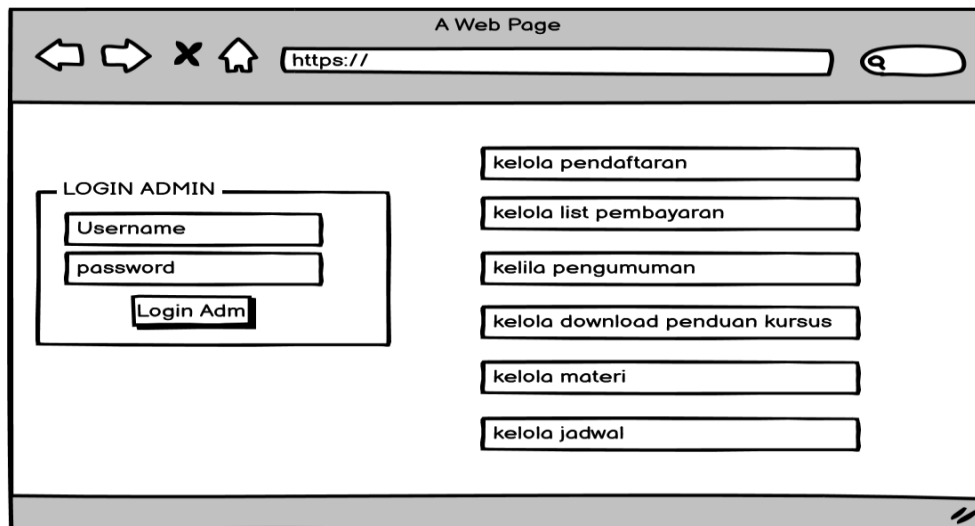
Halaman Login Peserta *Web page* menampilkan pertama kali *web page*



Gambar 3.2 Halaman Login *Web page*

b. Halaman Login Admin Web Page

Halaman Login Peserta *Web page* menampilkan form login untuk admin di web LKK Global com

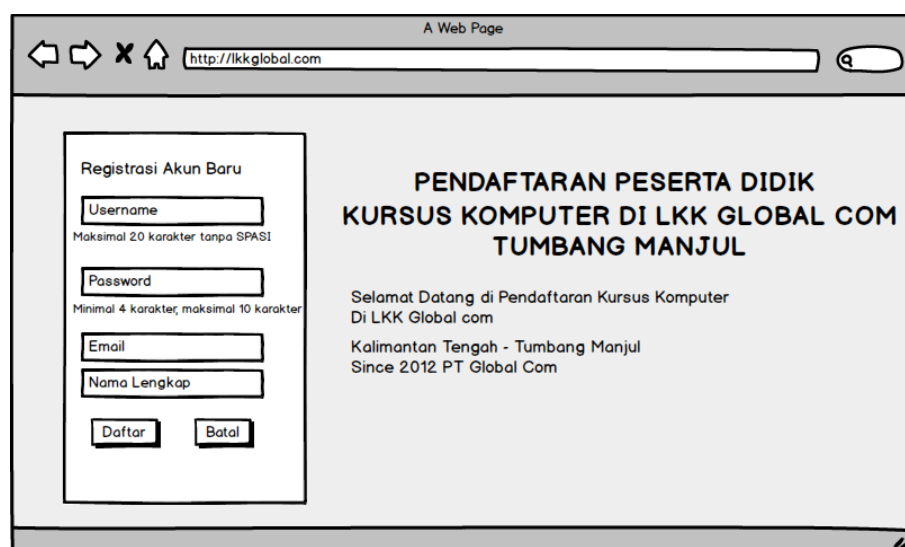


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page content is divided into two main sections. On the left, there is a "LOGIN ADMIN" section with a form containing three input fields: "Username", "password", and a "Login Adm" button. On the right, there is a vertical list of six buttons: "kelola pendaftaran", "kelola list pembayaran", "kelila pengumuman", "kelola download penduan kursus", "kelola materi", and "kelola jadwal".

Gambar 3. 3 Halaman Login Admin Web Page

c. Halaman Daftar Peserta Web Page

Halaman Daftar *Web page* menampilkan pertama kali *web page* daftar dibuka.

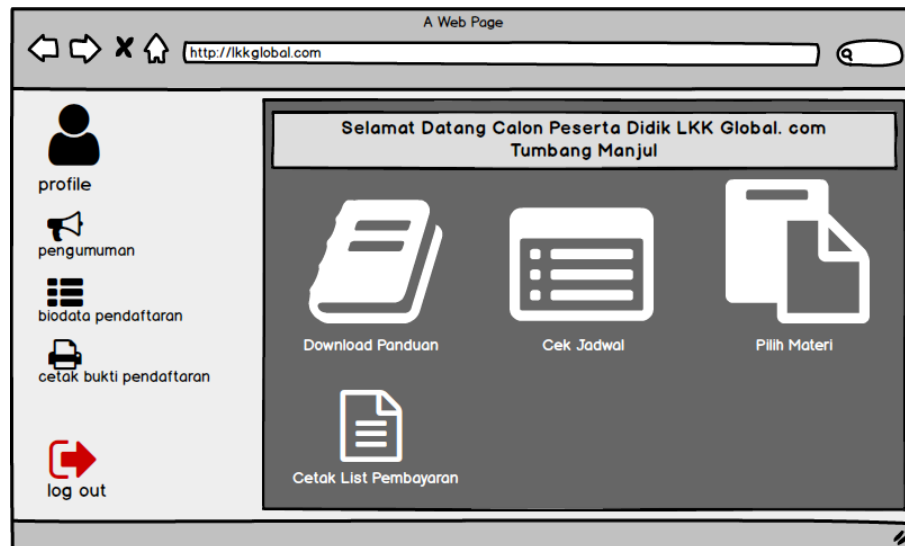


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://lkkglobal.com". The page content is divided into two main sections. On the left, there is a "Registrasi Akun Baru" section with a form containing four input fields: "Username", "Password", "Email", and "Nama Lengkap". Below the "Password" field, there is a note: "Minimal 4 karakter, maksimal 10 karakter". Below the form, there are two buttons: "Daftar" and "Batal". On the right, there is a heading "PENDAFTARAN PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK GLOBAL COM TUMBANG MANJUL". Below the heading, there is a welcome message: "Selamat Datang di Pendaftaran Kursus Komputer Di LKK Global com". At the bottom, there is a location and date: "Kalimantan Tengah - Tumbang Manjul Since 2012 PT Global Com".

Gambar 3.4 Halaman Daftar Web page

d. Halaman Menu *Dashboard*

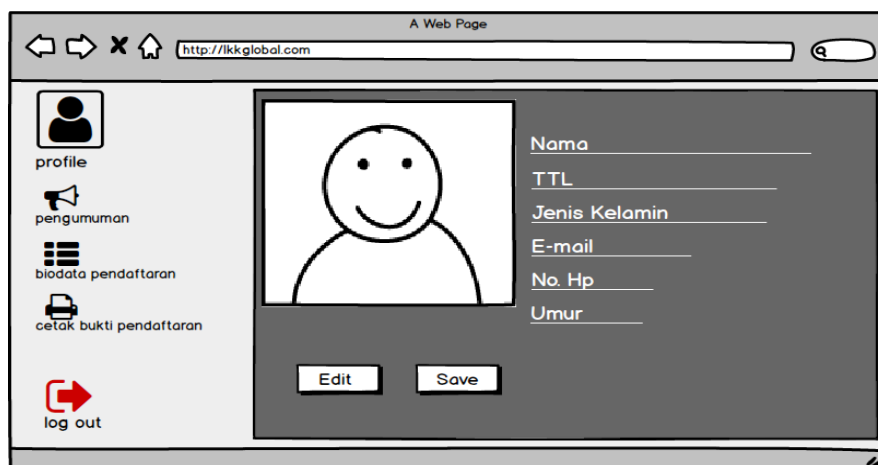
Halaman *Dashboard* menampilkan visual dari informasi terpenting yang dibutuhkan pengguna.



Gambar 3.5 Halaman Dashboard

e. Halaman Profil

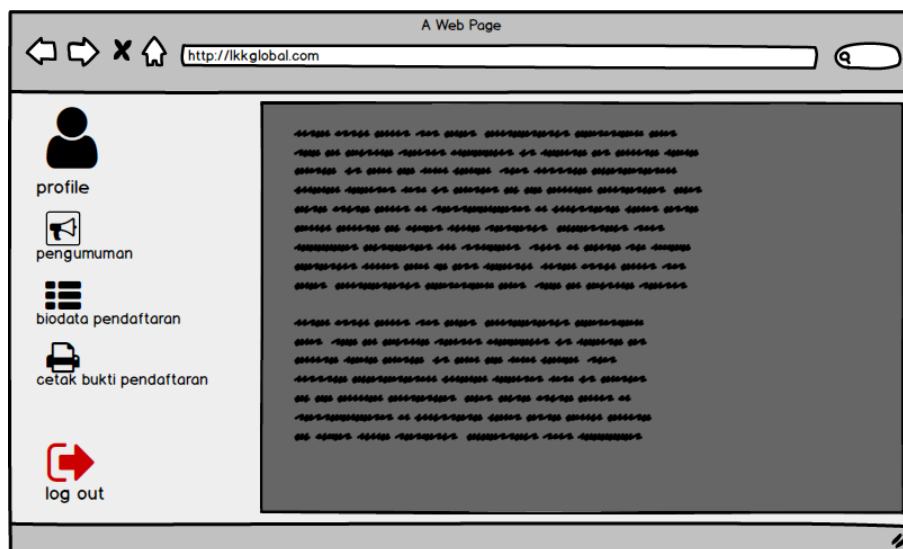
Halaman profil menampilkan data diri dari user web LKK Global com.



Gambar 3.6 Halaman Profil

f. Halaman Pengumuman

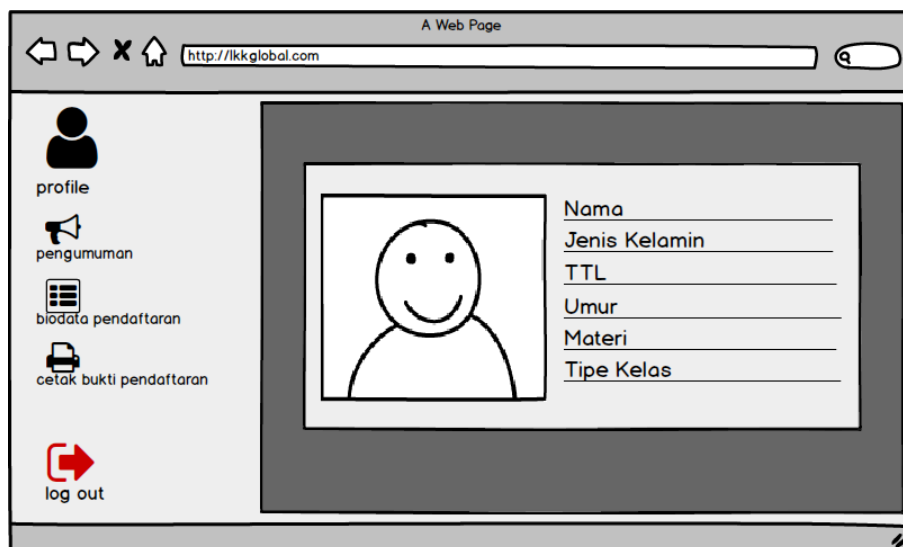
Halaman Pengumuman menampilkan informasi – informasi yang penting untuk peserta LKK Global com yang berkaitan dengan pembayaran, hari libur, pergantian jadwal dan lain – lain.



Gambar 3.7 Halaman Pengumuma

g. Halaman Kartu Peserta

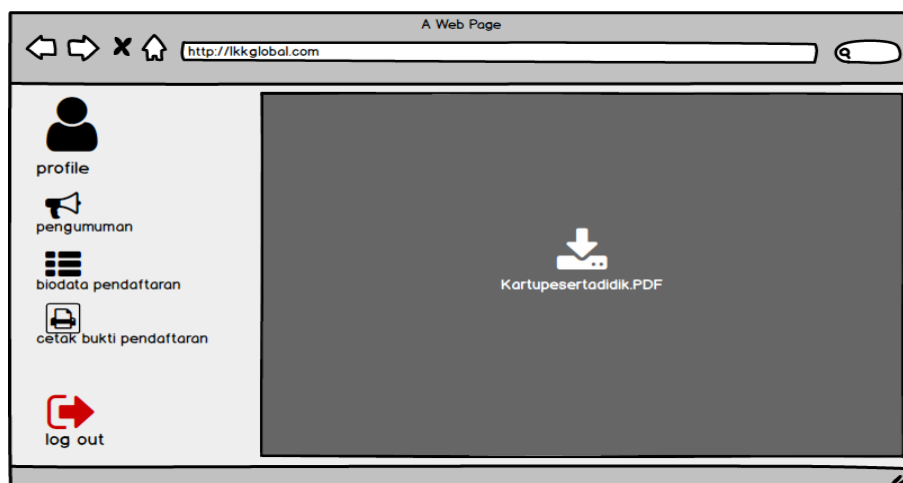
Halaman kartu peserta menampilkan data diri peserta bahwa peserta secara umum sudah bisa mengikuti kursus di LKK Global com.



Gambar 3.8 Halaman Kartu Peserta

h. Halaman Cetak Kartu Peserta

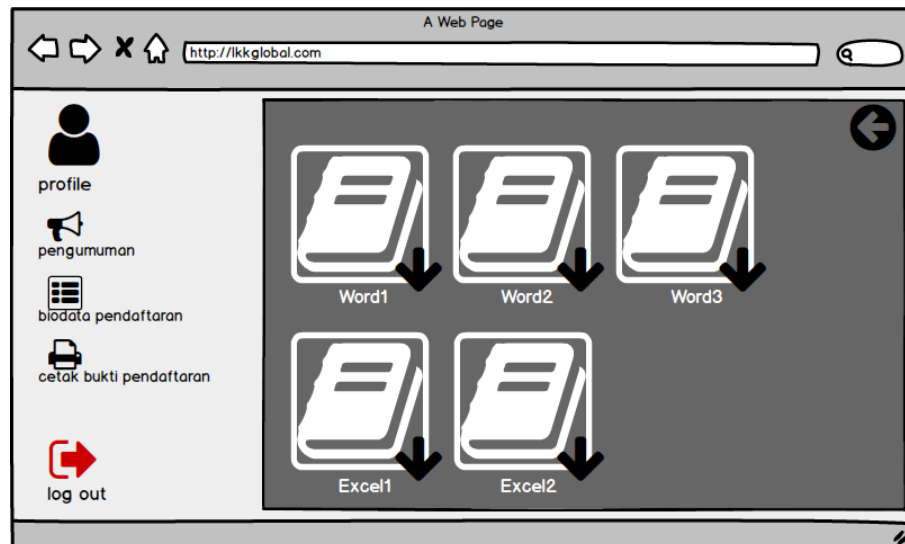
Halaman cetak kartu peserta menampilkan halaman untuk men-*download* kartu peserta LKK Global com.



Gambar 3.9 Halaman Cetak Kartu Peserta

i. Halaman *Download* Panduan

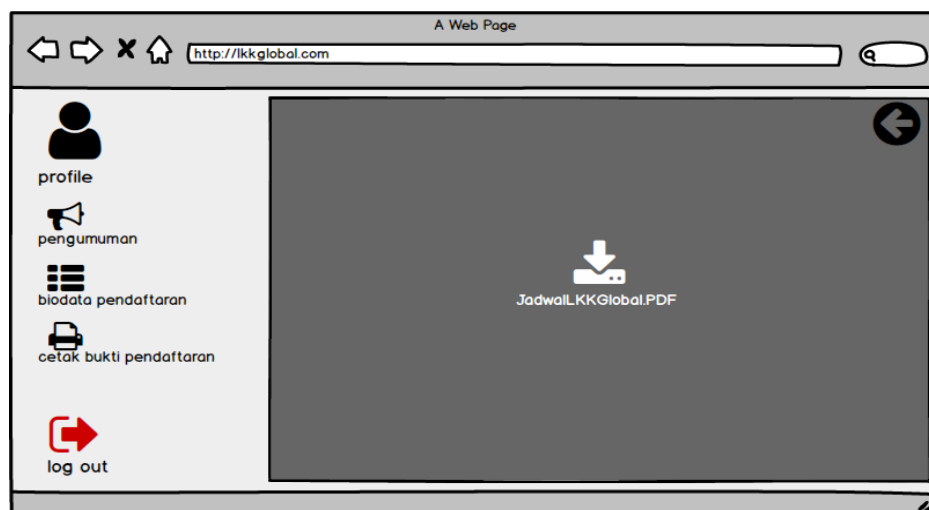
Halaman *Download* Panduan menampilkan halaman untuk men-*download* panduan yang disediakan oleh pihak LKK Global com.



Gambar 3.10 Halaman *Download* Panduan

j. Halaman *Download* Jadwal

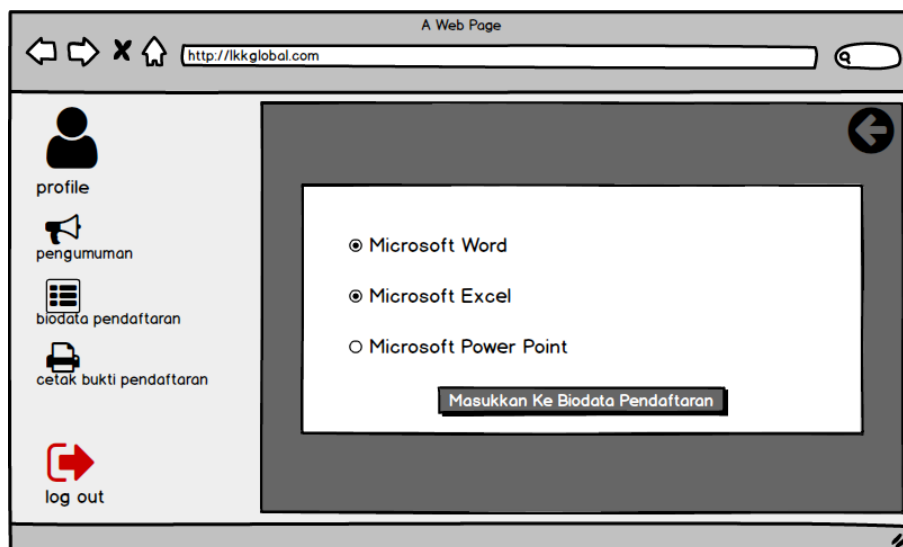
Halaman *download* jadwal menampilkan halaman untuk men-*download* jadwal kursus LKK Global com yang diikuti oleh masing- masing peserta.



Gambar 3.11 Halaman *Download* Jadwal

k. Halaman Pilih Materi

Halaman pilih materi menampilkan halaman untuk memilih materi yang diinginkan peserta LKK Global com..



Gambar 3.12 Halaman Pilih Materi

l. Halaman Cetak Pembayaran

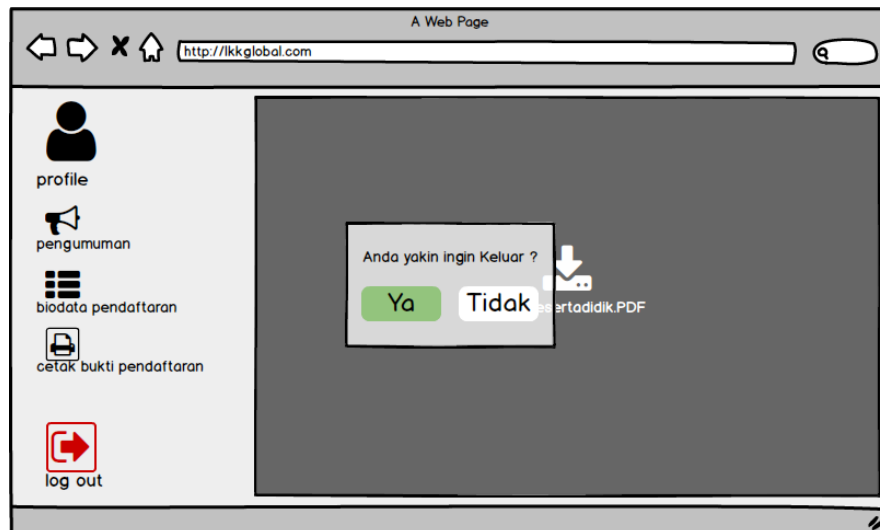
Halaman Cetak Pembayaran menampilkan halaman info total pembayaran yang harus dilunasi oleh peserta ke pihak LKK Global com.



Gambar 3.13 Halaman Cetak Pembayaran

m. Halaman Log Out

Halaman log out menampilkan halaman layout yang berupa konfirmasi bahwa peserta ingin melakukan log out dari *web page* atau tidak.



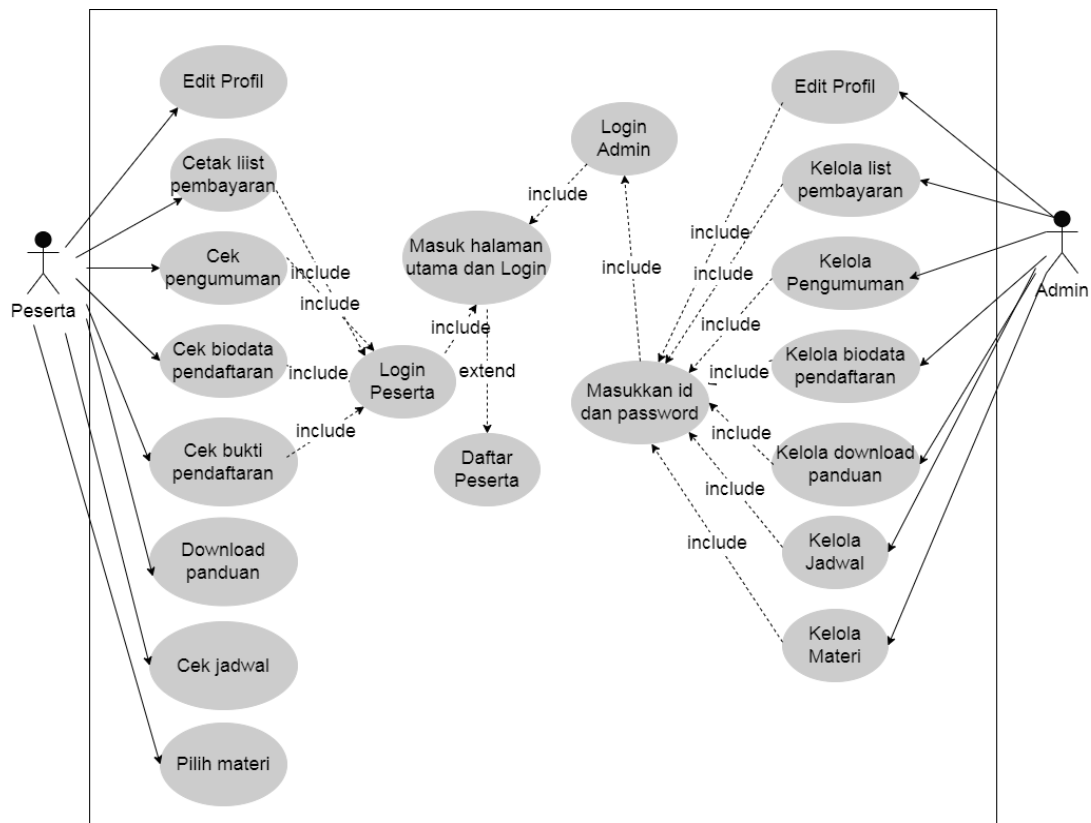
Gambar 3.14 Halaman Log Out

2. Desain Proses

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Diagram yang digunakan adalah Use case diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram. Adapun UML (*Unified Modelling Language*) system pada desain web untuk LKK *GLOBAL COM* sebagai berikut :

a. Usecase Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran graphical dari atau semua actor, use case, dan *Interaksi* diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah dibawah ini :



Gambar 3.15 Usecase Diagram

Gambar 3.13 merupakan contoh use case diagram pada desain web pada lembaga kursus computer lkk global com adapun penjelasannya sebagai berikut ini:

1. *User*, Orang yang dapat mengakses atau menggunakan web yang akan dirancang, mulai dari masuk halaman utama, login, hingga melakukan aksi terhadap web yang sudah disediakan.
2. Admin adalah orang yang mengontrol dari semua halaman web, seperti memberi informasi pendaftaran, pembayaran, jadwal kursus dan panduan materi.
3. Login menu pendaftaran, untuk mengisi data diri calon peserta didik yang

akan mendaftar tanpa menggunakan password.

4. Login cetak list pembayaran dan pemilihan materi, diaman setelah calon peserta didik yang baru akan bisa langsung memilih materi – materi yang akan diambil untuk kegiatan kursus.

5. Login edit profil, dimana disini akan menampilkan profil dari para peserta didik yang sudah resmi bergabung di lkk global com, mereka bebas merubah atau mengganti password dari id mereka masing – masing.

6. Login cek pengumuman, di halaman ini para peserta didik bisa melihat pengumuman atau informasi update seputaran lkk global com, baik masalah pembayaran tahunan, ujian, hari libur dan lainnya.

7. Login cek bukti pembayaran di halaman ini para peserta didik bisa melihat tagihan pembayan mereka masing – masing, apakah pembayaran mereka sudah lunas atau masih dalam tunggakan.

8. Login download panduan, di halaman ini para peserta didik akan mendownload panduan berupa modul – modul materi yang akan mereka tempuh nantinya.

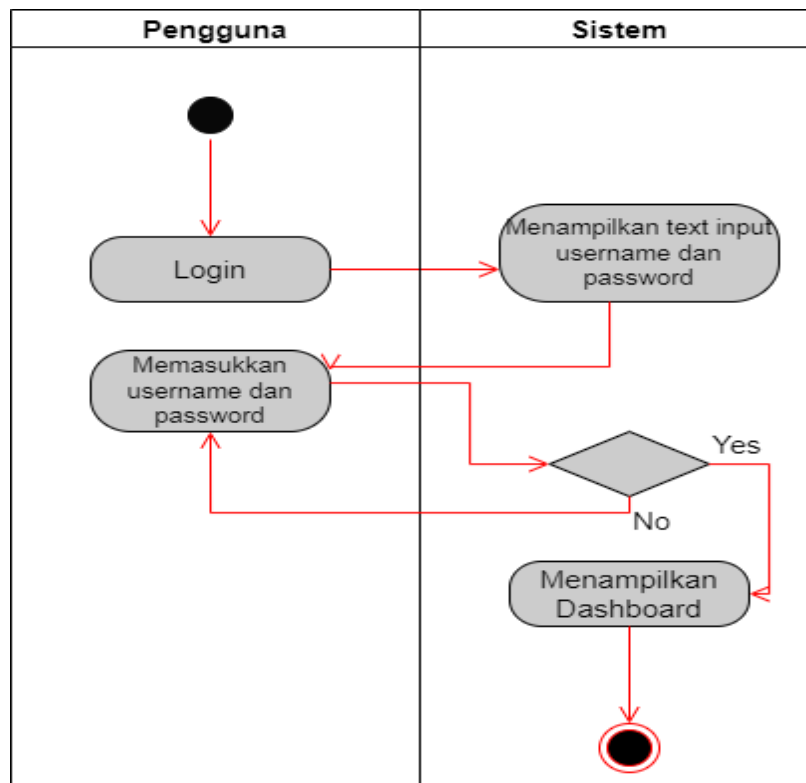
9. Login cek jadwal, di halaman ini para peserta didik dapat melihat jadwal mereka masing – masing, karena di setiap kelas jadwalnya berbeda – beda misalnya SD dan SMP jadwal kursus mereka dari siang jam 13:00 wib – 16:00, SMA 19:00 wib – 21:00 wib dan yang sudah tidak sekolah lagi.

b. Activity Diagram

Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari Desain Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Kursus Komputer Di LKK Global Com

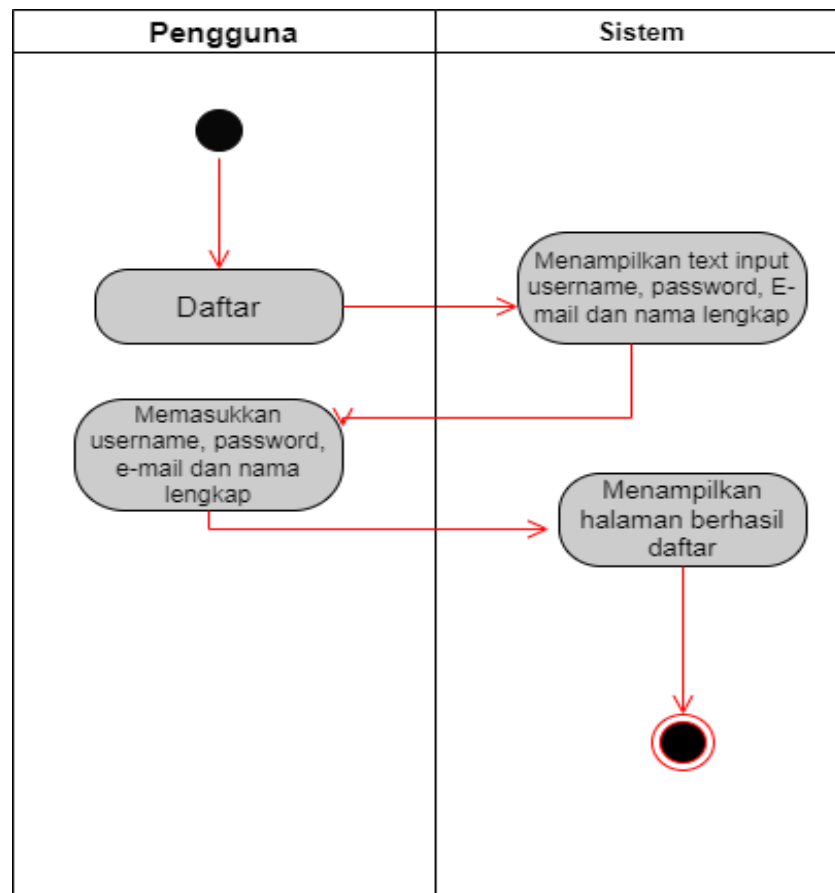
Tumbang Manjul Berbasis Web.

1) *Activity Diagram* Halaman Login



Gambar 3.16 Activity Diagram Halaman Login

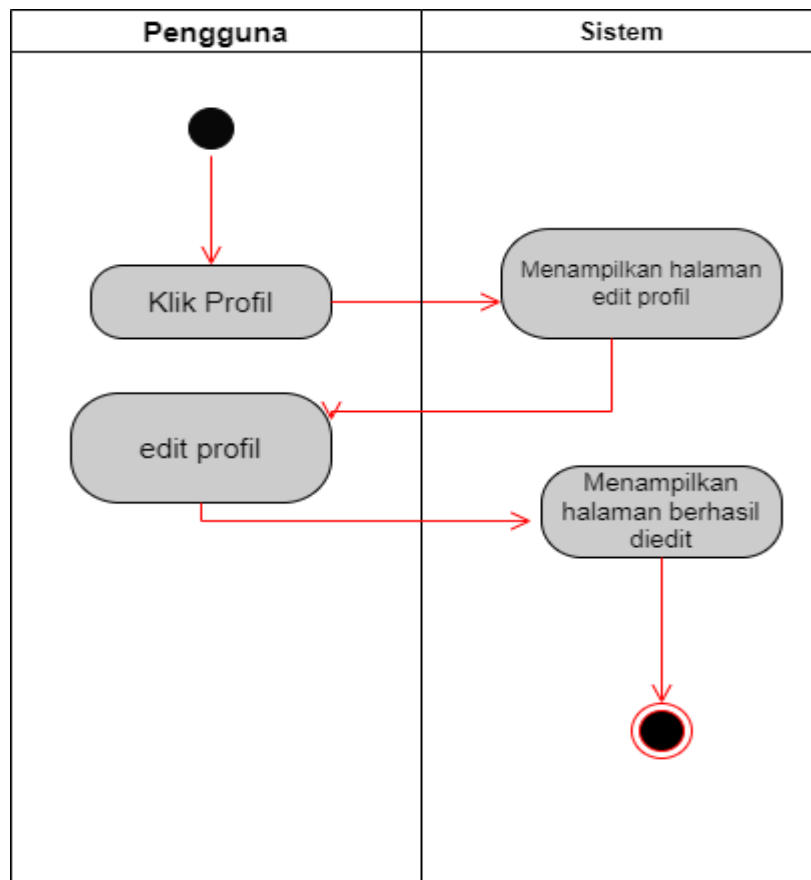
Pada gambar 3.14 dijelaskan bahwa pengguna terlebih dahulu membuka halaman web kemudian muncul halaman menu utama. Pada halaman menu utama pengguna memilih salah satu halaman yang akan dibuka setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang dipilih oleh pengguna.

2) *Activity Diagram Halaman Daftar*

Gambar 3.17 Activity Diagram Halaman Daftar

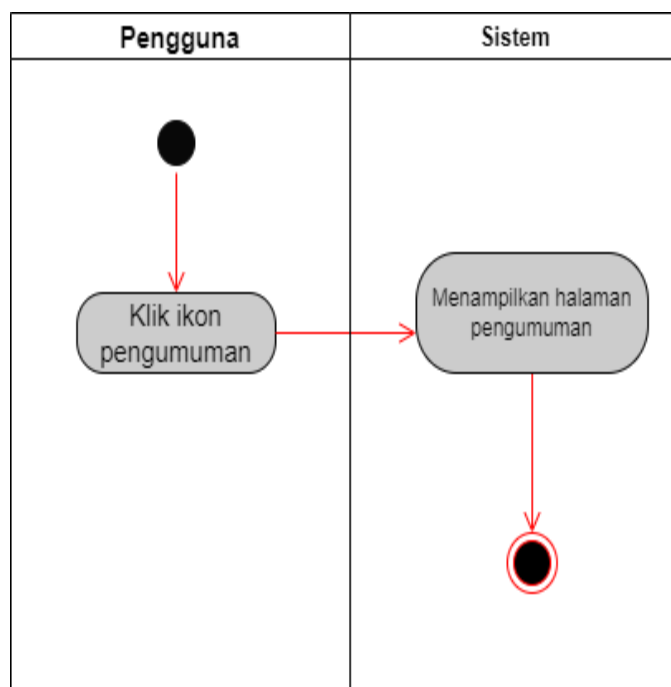
Pada gambar 3.15 dijelaskan bahwa pengguna terlebih dahulu membuka dfatar untuk kemudian memasukkan *usename* dan *e-mail* atau password lalu menampilkan hasil dari pendaftaran.

3) Activity Diagram Halaman Edit Profil



Gambar 3.18 Activity Diagram Halaman Edit Profil

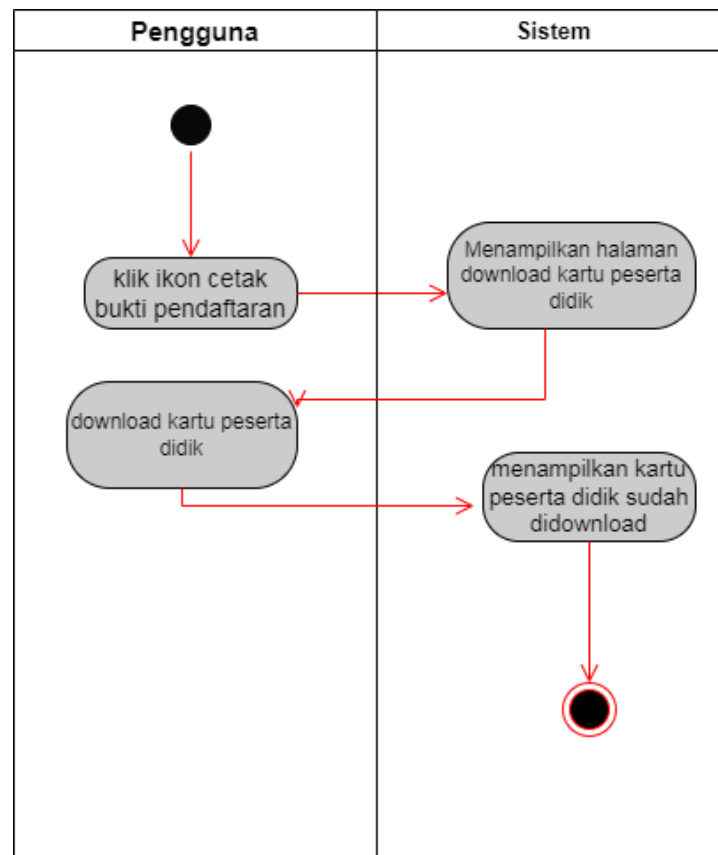
Pada gambar 3.16 dijelaskan bahwa pengguna dapat membuka halaman profil, edit profil contohnya mengganti *username* dan *password* dan menampilkan halaman profil yang sudah diedit.

4) *Activity Diagram* Halaman Pengumuman

Gambar 3.19 Activity Diagram Halaman pengumuman

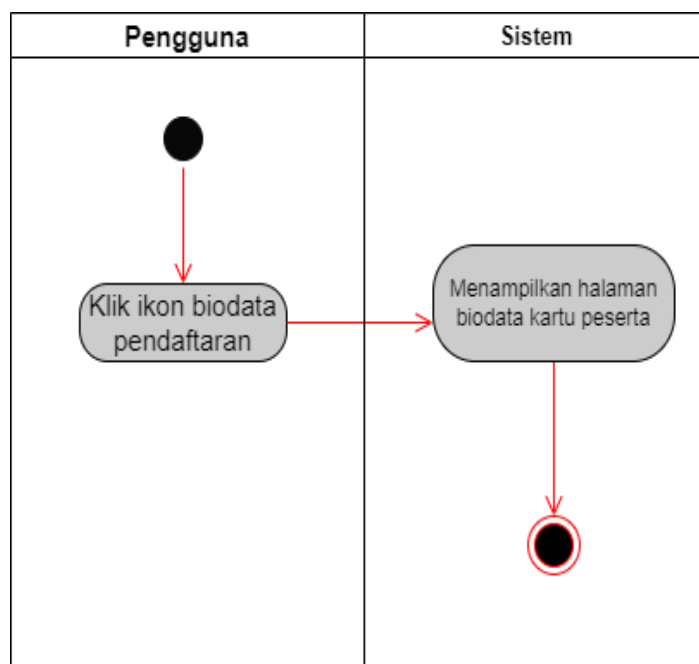
Pada gambar 3.17 dijelaskan pengguna memilih halaman pengumuman kemudian sistem menampilkan halaman yang berisi pengumuman seputaran kegiatan di Lkk *Global Com*, seperti penerimaan calon peserta didik baru, hari libur tagihan pembayaran dan lain-lain.

5) *Activity Diagram* Halaman Cetak Kartu Peserta



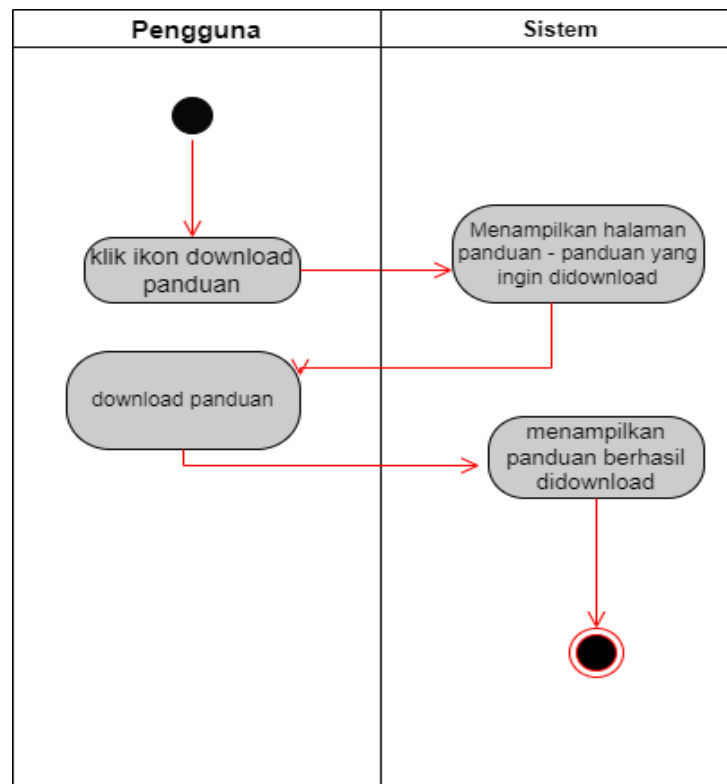
Gambar 3.20 Activity Diagram Halaman Cetak Karttu Peserta

Pada gambar 3.18 dijelaskan bahwa pengguna memilih halaman Klik icon kartu peserta untuk menampilkan halaman download kartu peserta, lalu peserta didik dapat mendownload kartu peserta mereka masing-masing kemudian halaman akan menampilkan hasil kartu pserta yang sudah di download oeh pengguna.

6) *Activity Diagram* Halaman Biodata Kartu Peserta

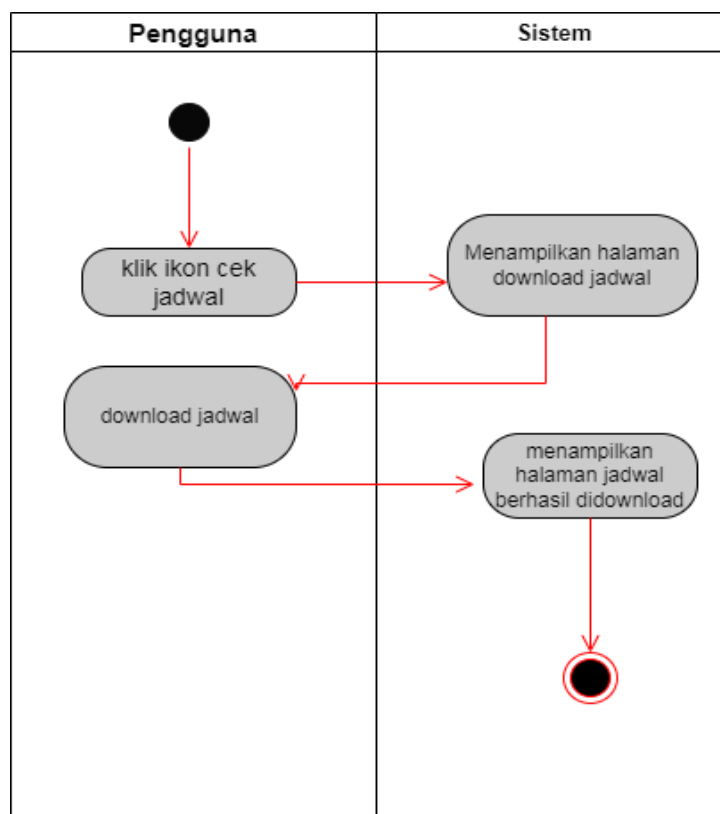
Gambar 3.21 Activity Diagram Halaman ____

Pada gambar 3.19 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon biodata pendaftaran kemudian halaman web akan menampilkan biodata dari peserta kursus yang sudah resmi mendaftar di lembaga tersebut.

7) *Activity Diagram* Halaman Download Panduan

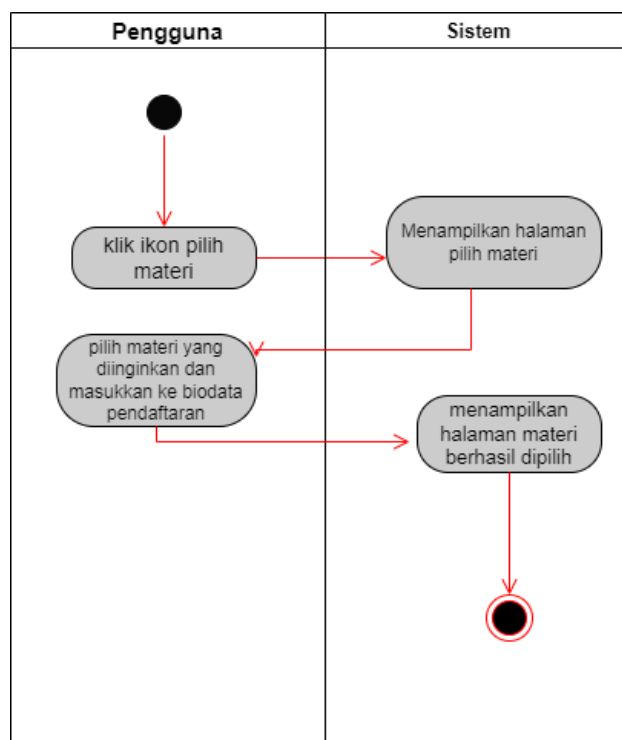
Gambar 3.22 Sequence Diagram halaman download panduan

Pada gambar 3.20 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon download panduan lalu halaman web akan menampilkan halaman panduan yang akan di download kemudian halaman web akan berpindah ke icon download panduan yang akan dipilih, setelah pengguna mendownload panduan lalu halaman web akan menampilkan hasil dari panduan yang sudah di download oleh pengguna web

8) *Activity Diagram Halaman Cek Jadwal*

Gambar 3.23 Sequence Diagram Halaman cek jadwal

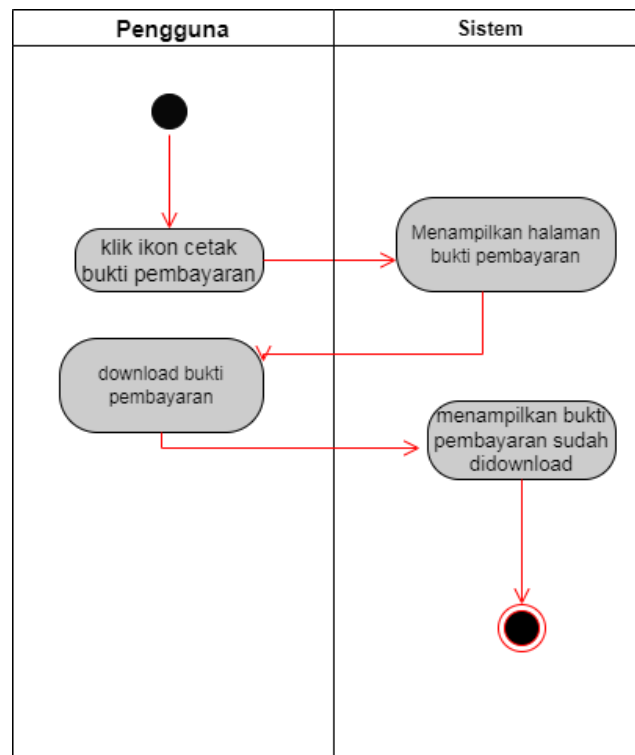
Pada gambar 3.21 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon cek jadwal agar dapat melihat dan mendownload jadwal yang sudah ditentukan.

9) *Activity Diagram Halaman Pilih Materi*

Gambar 3.24 Sequence Diagram Halaman pilih materi

Pada gambar 3.22 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon pilih materi di halaman ini pengguna atau user dapat memilih materi yang ingin ia tempuh lalu materi yang sudah dipilih dapat dimasukkan ke biodata pendaftaran, kemudian halaman web akan menampilkan hasil dari materi yang sudah dipilih.

10) Activity Diagram Halaman Cetak Pembayaran

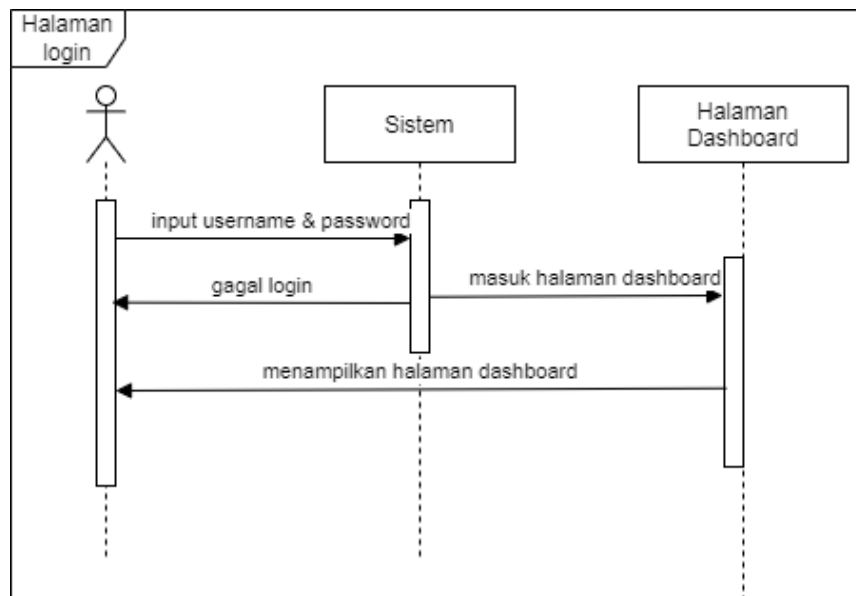


Gambar 3.25 Sequence Diagram Halaman cetak pembayaran

Pada gambar 3.23 dijelaskan bahwa pengguna membuka halaman cetak pembayaran. Dengan cara klik icon bukti pembayaran, lalu web akan menampilkan halaman bukti pembayaran, lalu download bukti pembayaran kemudian web akan menampilkan bukti pembayaran yang sudah di download.

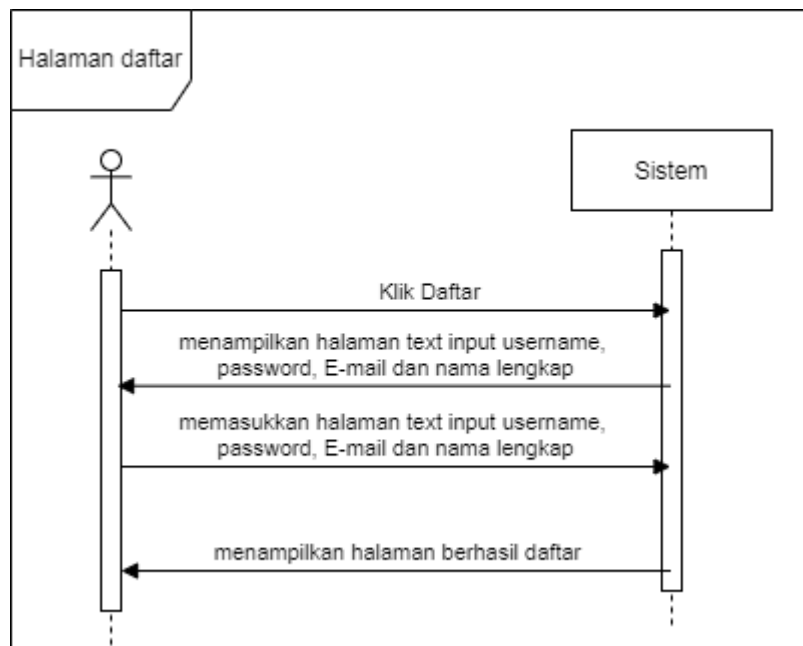
c. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari Analisis dan perancangan system informasi pendaftaran peserta didik kursus computer di Lkk *Global Com Tumbang Manjul Berbasis Web*

1) *Sequence Diagram Halaman Login*Gambar 3. 26 *Sequence Diagram Halaman Login*

Pada gambar 3.24 dijelaskan bahwa pengguna terlebih dahulu membuka halaman *web* kemudian muncul halaman menu utama. Pada halaman menu utama pengguna memilih salah satu halaman yang akan dibuka setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang dipilih oleh pengguna.

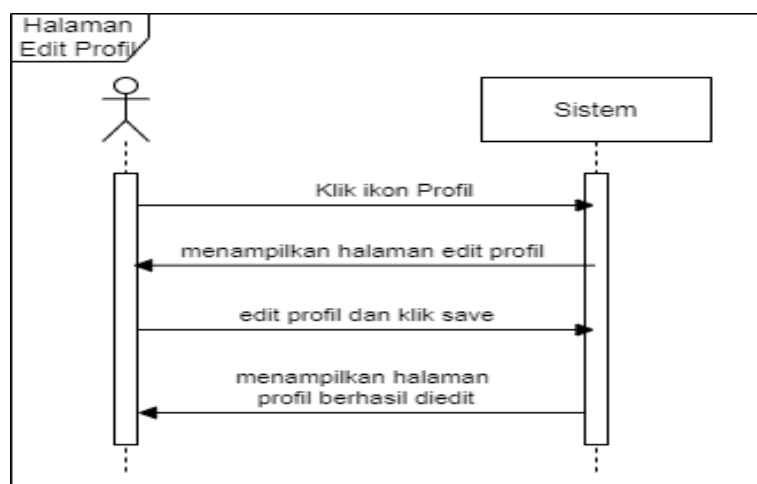
2) *Sequence Diagram* Halaman Daftar



Gambar 3. 27 *Sequence Diagram* Halaman Daftar

Pada gambar 3.25 dijelaskan bahwa pengguna terlebih dahulu membuka dfatar untuk kemudian memasukan *username* dan *e-mail* arau password lalu menampilkan hasil dari pendaftaran.

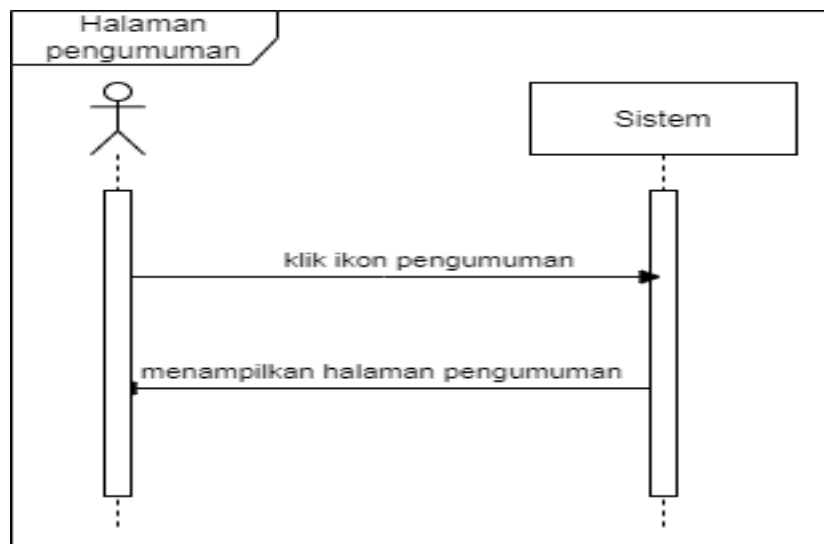
3) *Sequence Diagram* Halaman Edit Profil



Gambar 3. 28 *Sequence Diagram* Halaman Edit Profil

Pada gambar 3.26 dijelaskan bahwa pengguna dapat membuka halaman profil, edit profil contohnya mengganti *username* dan *password* dan menampilkan halaman profil yang sudah diedit.

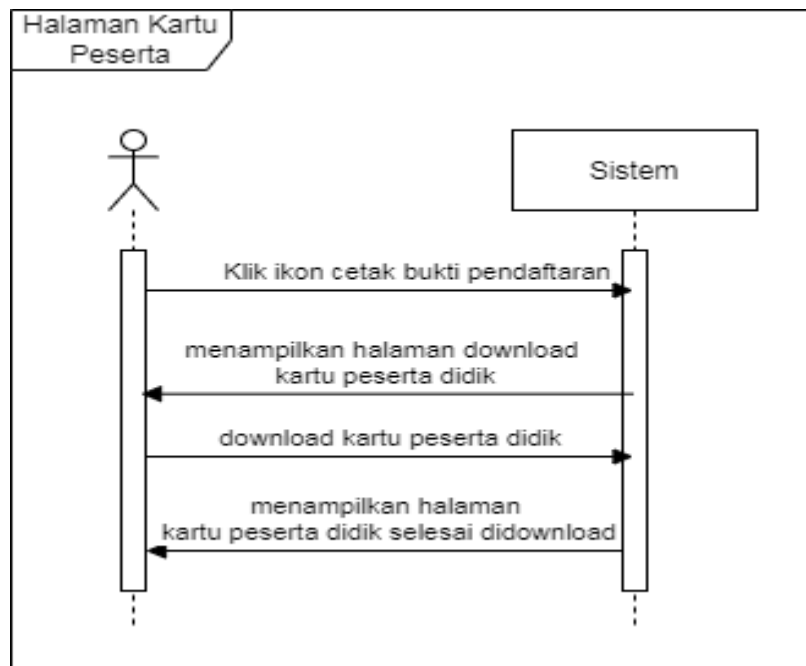
4) *Sequence Diagram* Halaman Pengumuman



Gambar 3. 29 *Sequence Diagram* Halaman Pengumuman

Pada gambar 3.27 dijelaskan pengguna memilih halaman pengumuman kemudian sistem menampilkan halaman yang berisi pengumuman seputaran kegiatan di Lkk *Global Com*, seperti penerimaan calon peserta didik baru, hari libur tagihan pembayaran dan lain-lain.

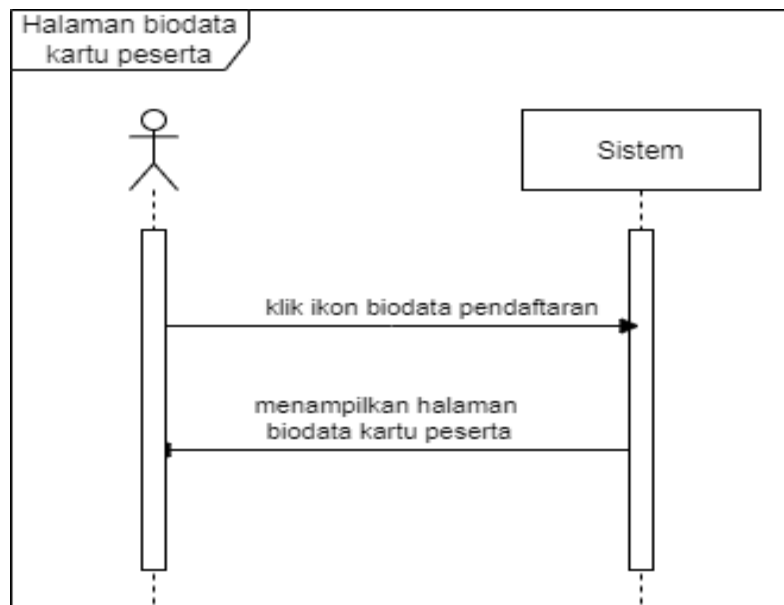
5) *Sequence Diagram* Halaman Cetak Kartu Peserta



Gambar 3. 30 Sequence Diagram Halaman Cetak Kartu Peserta

Pada gambar 3.18 dijelaskan bahwa pengguna memilih halaman Klik icon kartu peserta untuk menampilkan halaman download kartu peserta, lalu peserta didik dapat mendownload kartu peserta mereka masing-masing kemudian halaman akan menampilkan hasil kartu peserta yang sudah di download oleh pengguna

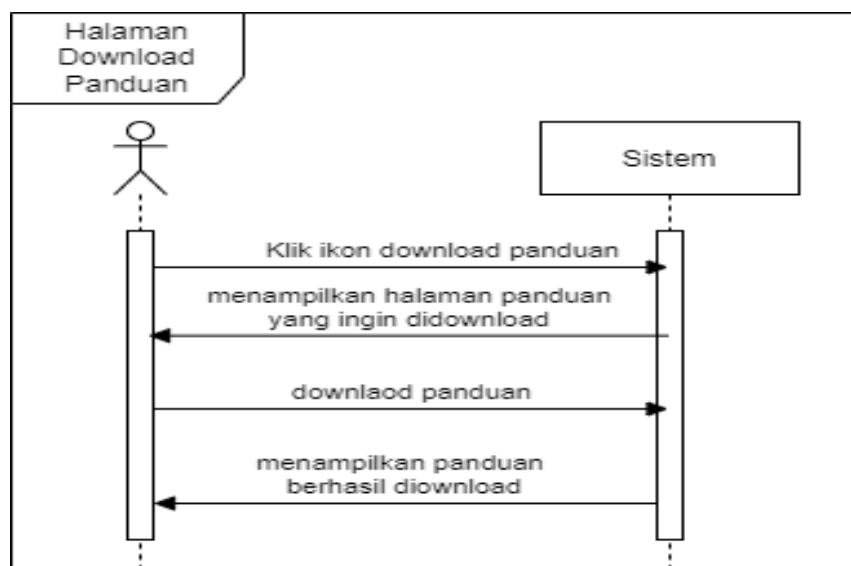
6) *Sequence Diagram Halaman Biodata Kartu Peserta*



Gambar 3. 31 Sequence diagram Halaman Biodata Kartu Peserta

Pada gambar 3.29 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon biodata pendaftaran kemudian halaman *web* akan menampilkan biodata dari peserta kursus yang sudah resmi mendaftar di lembaga tersebut

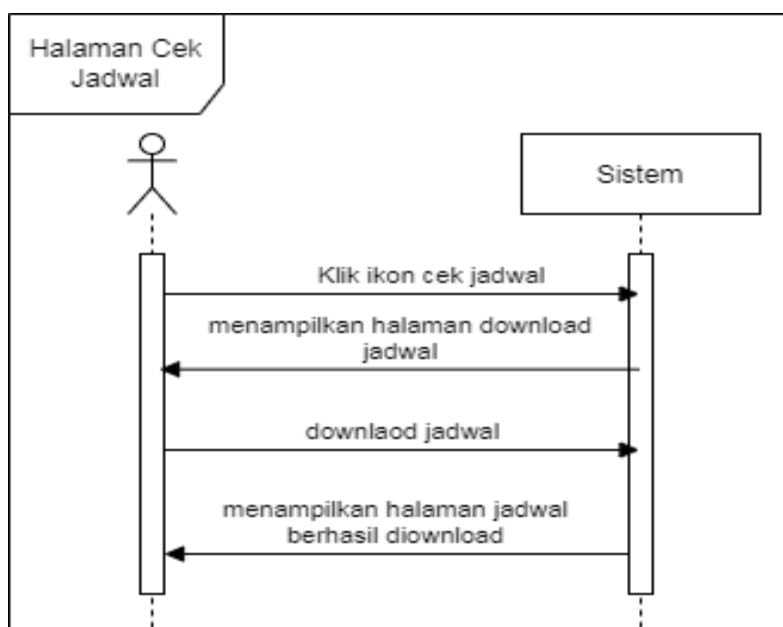
7) *Sequence Diagram Halaman Download Panduan*



Gambar 3. 32 Sequence Diagram Halaman Download Panduan

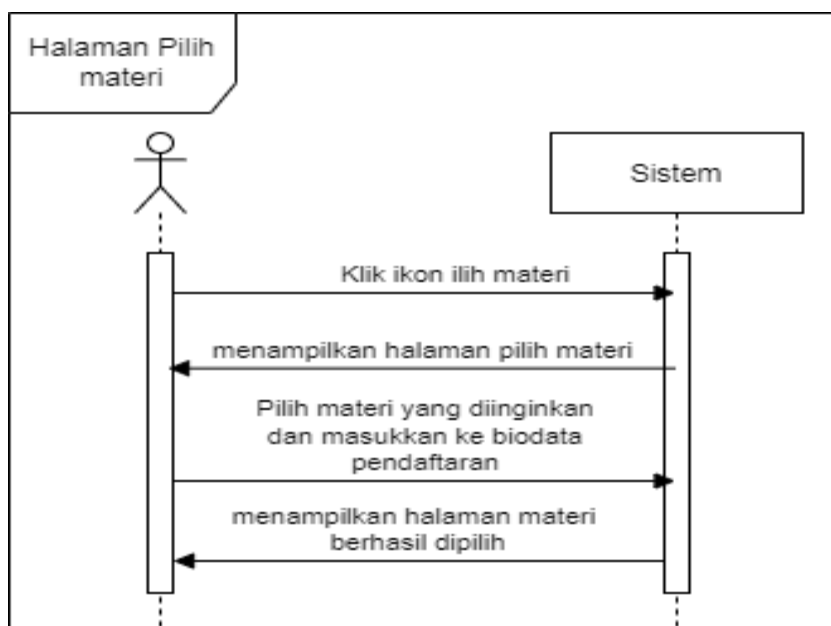
Pada gambar 3.30 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon download panduan lalu halaman web akan menampilkan halaman panduan yang akan di download kemudian halaman web akan berpindah ke icon download panduan yang akan dipilih, setelah pengguna mendownload panduan lalu halaman web akan menampilkan hasil dari panduan yang sudah di download oleh pengguna web.

8) *Sequence Diagram* Halaman Cek Jadwal



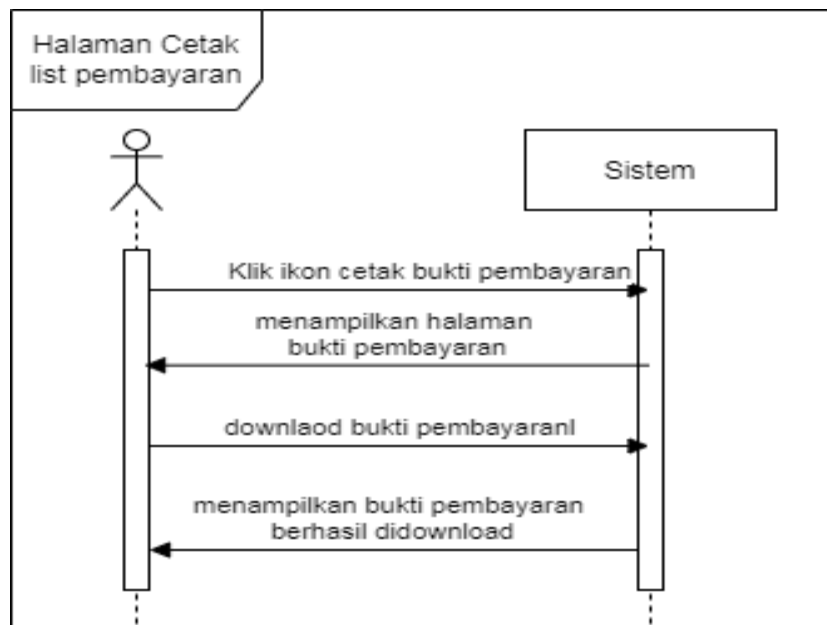
Gambar 3. 33 *Sequence Diagram* Halaman Cek Jadwal

Pada gambar 3.31 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon cek jadwal agar dapat melihat dan mendownload jadwal yang sudah ditentukan.

9) *Sequence Diagram* Halaman Pilih MateriGambar 3. 34 *Sequence Diagram* Halaman Pilih Materi

Pada gambar 3.32 dijelaskan bahwa pengguna membuka icon pilih materi di halaman ini pengguna atau user dapat memilih materi yang ingin ia tempuh lalu materi yang sudah dipilih dapat dimasukkan ke biodata pendaftaran, kemudian halaman web akan menampilkan hasil dari materi yang sudah dipilih.

10) Sequence Diagram Halaman Cetak List Pembayaran



Gambar 3. 35 Sequence Diagram Halaman Cetak List Pembayaran

Pada gambar 3.33 dijelaskan bahwa pengguna membuka halaman cetak pembayaran. Dengan cara klik icon bukti pembayaran, lalu web akan menampilkan halaman bukti pembayaran, lalu download bukti pembayaran kemudian web akan menampilkan bukti pembayaran yang sudah di download.

3. Desain Keuangan dan Biaya

Desain keuangan dan biaya adalah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan sistem sampai dengan implementasi sistem. Untuk masalah rincian biaya tersebut dapat dilihat di table 3.2 ini.

Tabel 3.2 Rincian Keuangan dan Biaya

No.	Uraian	Kuantitas (Buah)	Harga (Satuan)
1.	Vivo Y95	1	Rp. 1.500.000,-
2.	Kuota 4,5 GB	1	Rp. 25.000,-

:

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL

4.1.1. Profil Organisasi

LKK Global Kom Tumbang Manjul (Lembaga Kursus Komputer Tumbang Manjul) adalah sebuah lembaga kursus komputer yang hanya satu satunya yang ada di Tumbang manjul seruyan hulu,yang bertujuan untuk mengurangi tingkat rendahnya kepandaian dalam ilmu komputer di dalam kawasan daerah seperti di desa Tumbang manjul yang sangat jauh dari akses internet dan fasilitas yang memadai. Adapun beberapa materi kursus yang diajarkan di LKK Global Kom Tumbang Manjul seperti beberapa dasar computer yaitu, (Word document, Excel dan power point). Dan beberapa hal yang berkaitan dengan dasar computer lainnya. Dalam hal ini tenti saja LKK Global Com sendiri hanya lebinh berfokus dengan 3 materi yang sangat penting itu saja. Yaitu lebih berfokus untuk materi Word, Excel dan power point saja

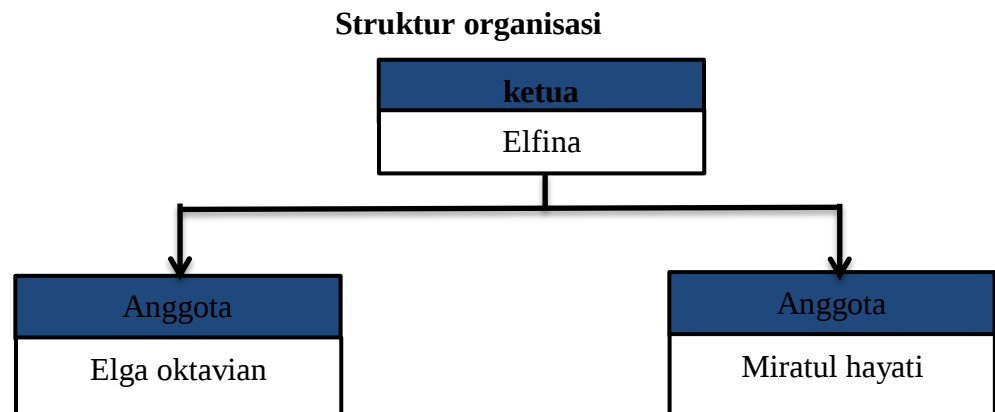
.

4.1.2. Visi dan Misi Lkk Global Com

Visi Dari Lkk Global Com Tumbang Manjul adalah menjadi lembaga pendidikan yang terdepan dan terpercaya.

Misi dari lkk global Tumbang Manjul com adalah mencetak pendidikan pendidikan yang kompeten dan berdaya saing tinggi. Dan mengurangi tingkat ketidak pahaman masyarakat yang berada di daerah tentang pentingnya ilmu computer.

4.1.3. Struktur organisasi LKK Global Com Tumbang Manjul



4.1.4. hal yang diperoleh saat penelitian

Adapun hasil yang didapatkan saat peneliti di LKK Global com antarlain

- 1.. banyak sekali anak – anak bahkan orang yang sudah dewasa di kawasan daerah seperti di tumbang manjul sendiri, masing banyak yang tidak memahami bahkan ada juga yang sama sekali tidak bisa computer.
2. sebagian besar murid yang masih bersekolah baik di SD, SMP ataupun SMA, mereka masih buta akan computer.seringkali nilai matapelajaran computer mereka pun dibawan rata – rata.
3. melakukan wawancara terhadap ketua lembaga Lkk Global com. Dan juga melakukan dokumentasi kegiatan kursus dan kegiatan selama penelitian.
4. data pengajar di Lkk global com sendiri hanya ada 1 ketua dan 2 anggota, yaitu ada 3 orang pengajar yang aktif bekerja di LKK (lembga kursus computer) tersebut.

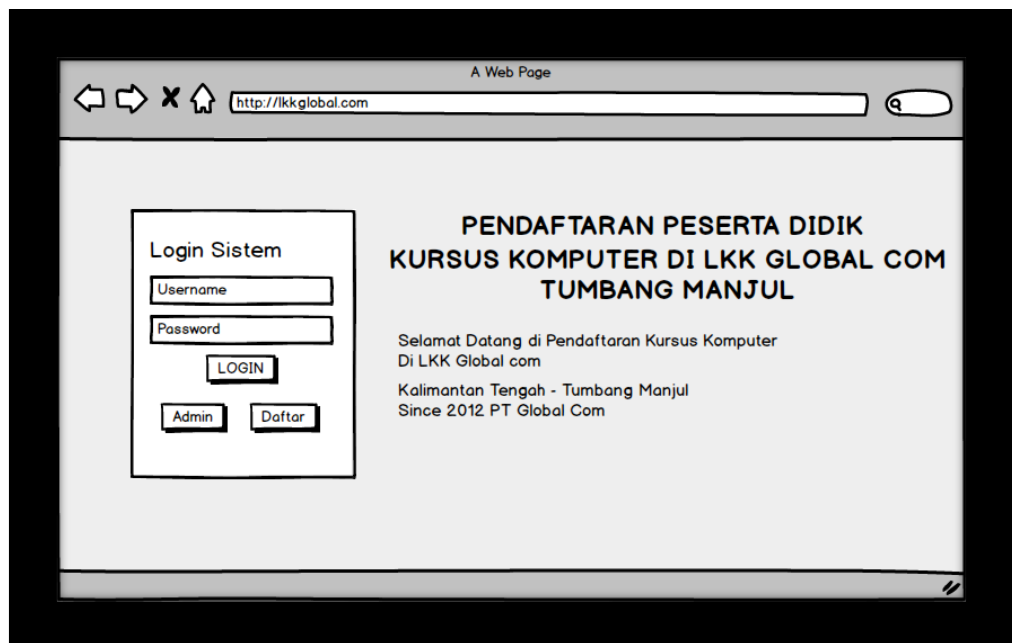
4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Implementasi desain

Implementasi desain sistem yang dibuat sebagai gambaran web ini nantinya. Desain sistem yang penulis rancang merupakan desain tampilan dalam perangkat berbasis WEB. Adapun desain interface pada WEB ini adalah sebagai berikut :

1. Tampilan halaman Login Peserta *Web page*

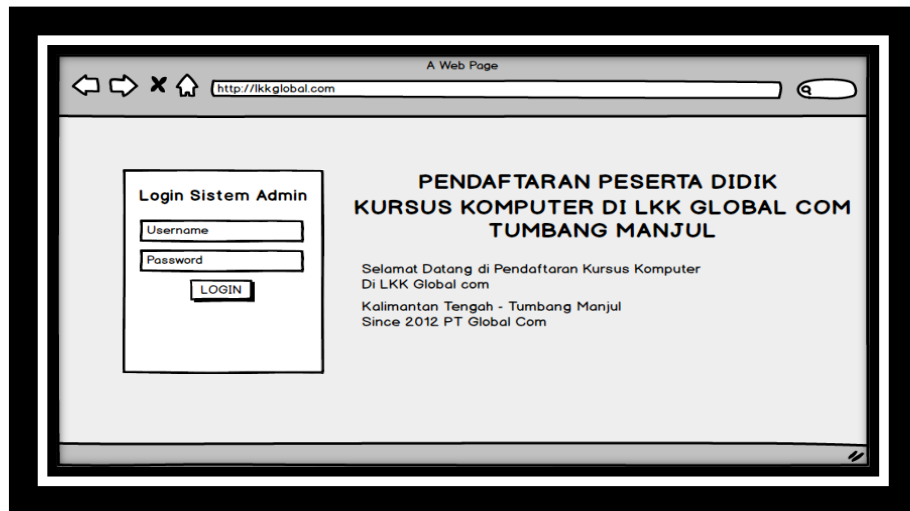
Halaman Login Peserta *Web page* menampilkan pertama kali *web page* login dibuka.



Gambar 3.36 Halaman Login *Web page*

2. Tampilan Halaman Login Admin Web Page

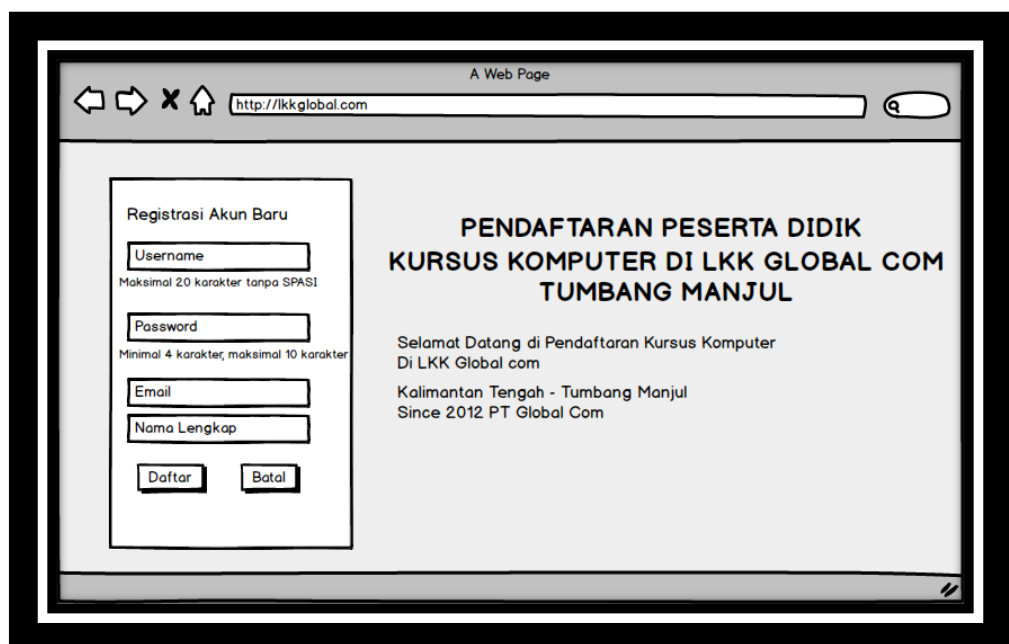
Halaman Login Peserta *Web page* menampilkan form login untuk admin di web LKK Global com



Gambar 3. 37 Halaman Login Admin Web Pa

3. Tampilan halaman Daftar Peserta Web Page

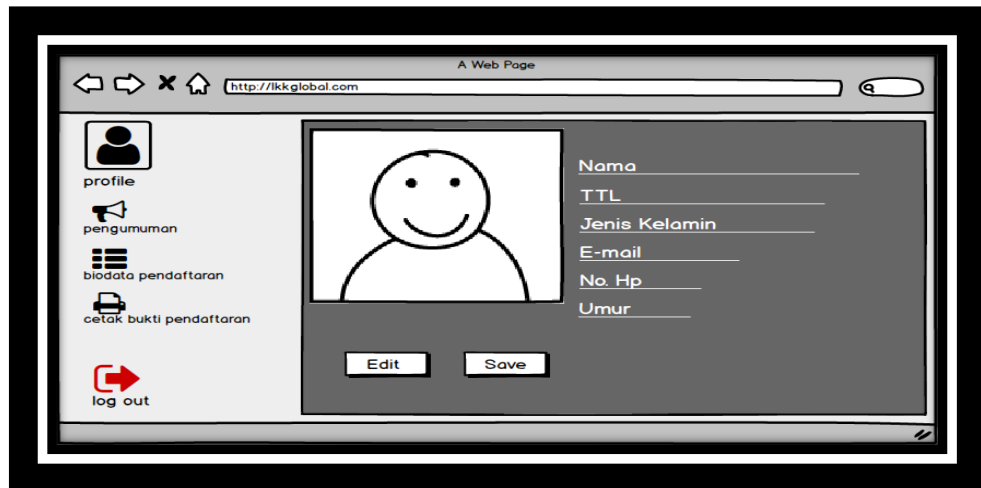
Halaman Daftar *Web page* menampilkan pertama kali *web page* daftar dibuka.



Gambar 3.38 Halaman Daftar Web page

4. Tampilan Halaman Profil web

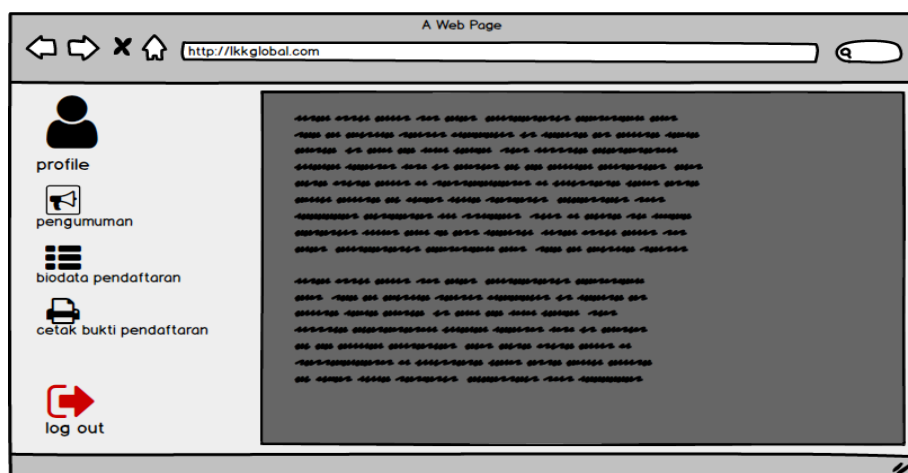
Halaman profil menampilkan data diri dari user web LKK Global com.



Gambar 3.39 Halaman Profil

5. Tampilan halaman Pengumuman

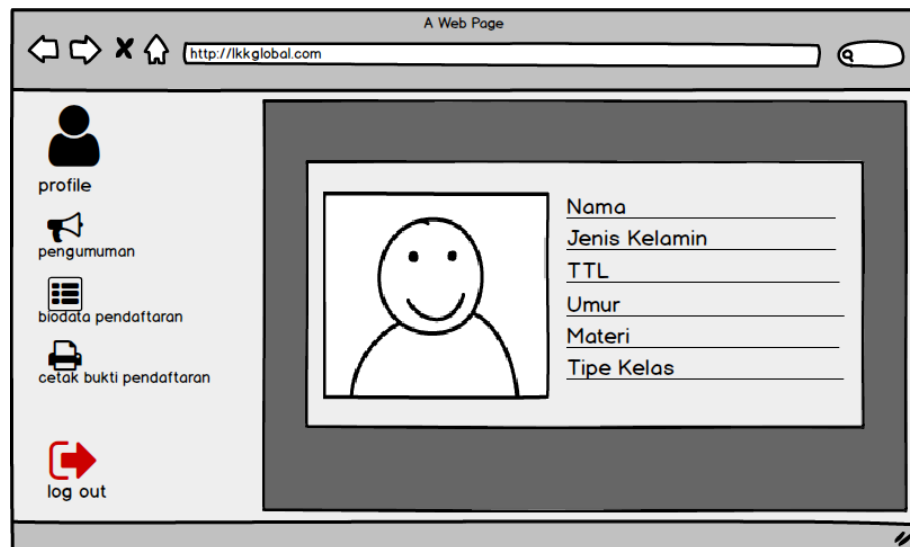
Halaman Pengumuman menampilkan informasi – informasi yang penting untuk peserta LKK Global com yang berkaitan dengan pembayaran, hari libur, pergantian jadwal dan lain – lain.



Gambar 3.40 Halaman Pengumuman

6. Tampilan halaman Kartu Peserta

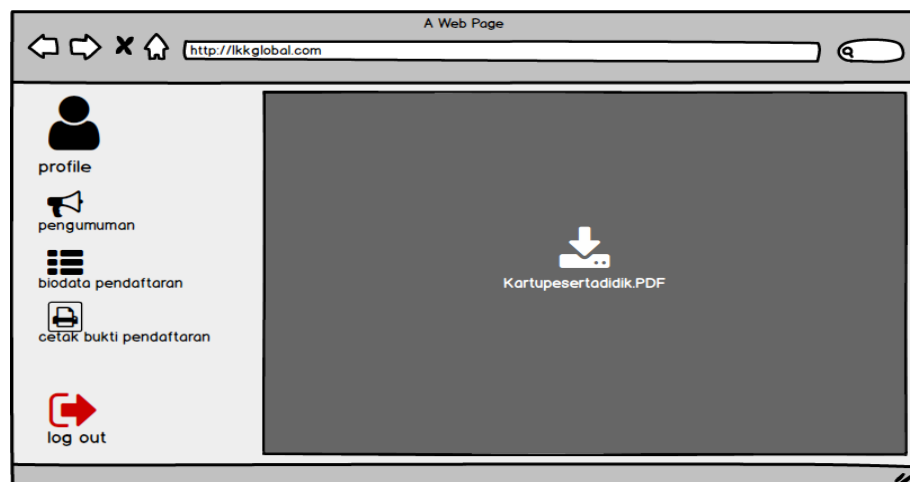
Halaman kartu peserta menampilkan data diri peserta bahwa peserta secara umum sudah bisa mengikuti kursus di LKK Global com.



Gambar 3.41 Halaman Kartu Peserta

7. Halaman Cetak Kartu Peserta

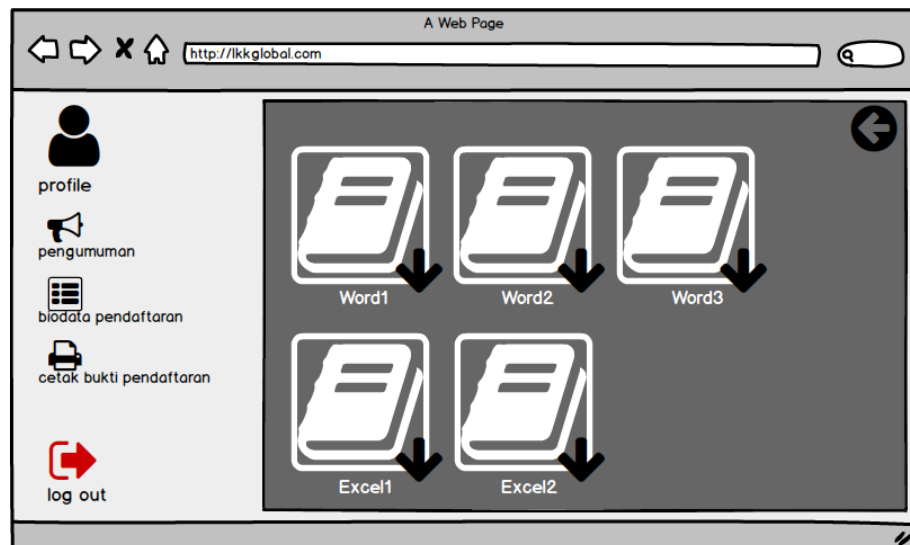
Halaman cetak kartu peserta menampilkan halaman untuk men-download kartu peserta LKK Global com.



Gambar 3.42 Halaman Cetak Kartu Peserta

8. Tampilan halaman *Download* Panduan

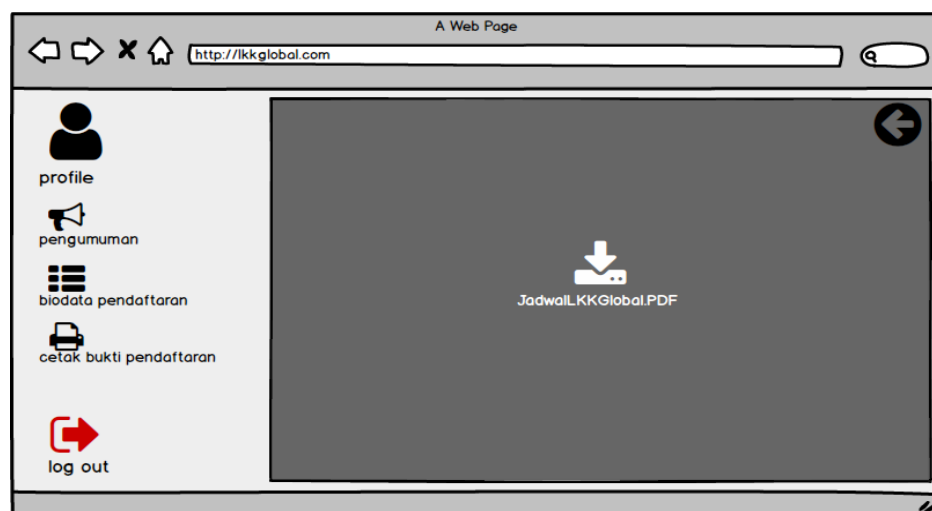
Halaman *Download* Panduan menampilkan halaman untuk men-*download* panduan yang disediakan oleh pihak LKK Global com.



Gambar 3.43 Halaman *Download* Panduan

9. Tampilan halaman *Download* Jadwal

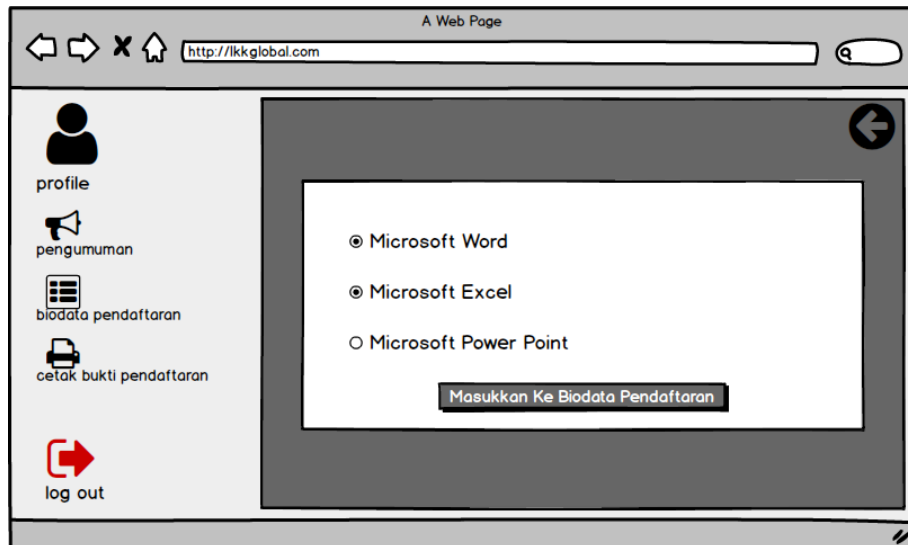
Halaman *download* jadwal menampilkan halaman untuk men-*download* jadwal kursus LKK Global com yang diikuti oleh masing-masing peserta.



Gambar 3.44 Halaman *Download* Jadwal

10. Tampilan halaman Pilih Materi

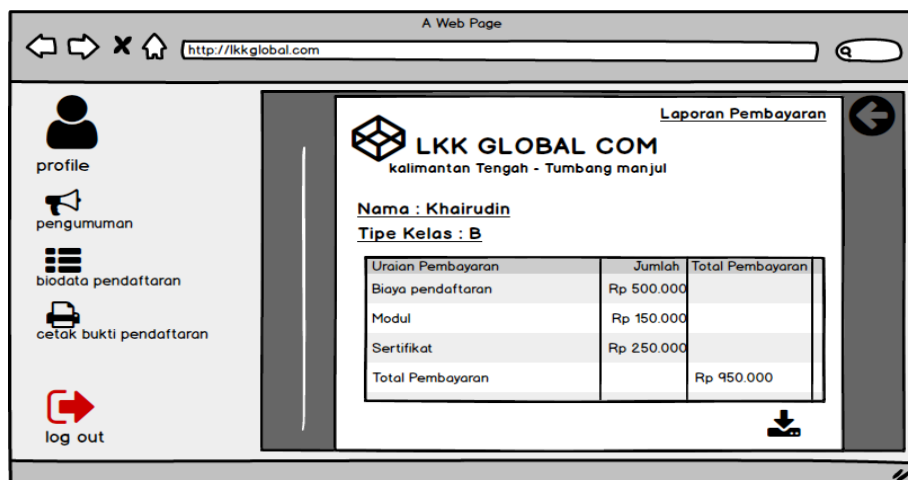
Halaman pilih materi menampilkan halaman untuk memilih materi yang diinginkan peserta LKK Global com..



Gambar 3.45 Halaman Pilih Materi

11. Tampilan halaman Cetak biaya Pembayaran

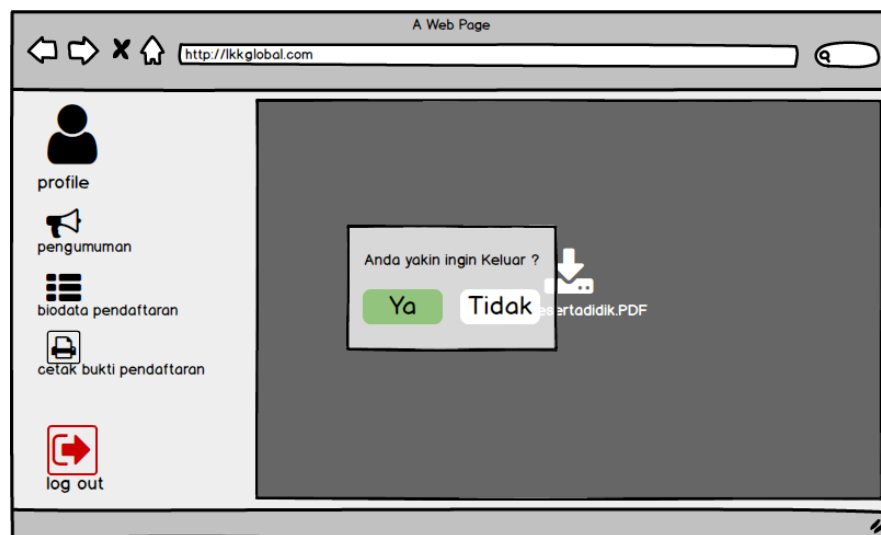
Halaman Cetak Pembayaran menampilkan halaman info total pembayaran yang harus dilunasi oleh peserta ke pihak LKK Global com.



Gambar 3.46 Halaman Cetak Pembayaran

12. Halaman Log Out

Halaman log out menampilkan halaman layout yang berupa konfirmasi bahwa peserta ingin melakukan log out dari *web page* atau tidak.



Gambar 3.47 Halaman Log Out

4.2.2. pembahasan hasil pengguna (kusioner)

4.2.2.1. pembahasan hasil pengguna responden

Untuk tanggapan responden terhadap Analisis dan perancangan system informasi pendaftarabn di Lkk Global Kom Tumbang Manjul berbasisi web, berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap pertanyaan rancangan dapat diukur dengan menggunakan *skala liker*. Yang penulis gunakan dari angka 1 sampai dengan 5 dapat dilihat pada table dibawah ini.

Keterangan	Nilai
Sangat setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Ragu - ragu (RG)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

4.2.3. Perhitungan hasil kuesioner

Kuesioner untuk menganalisa kebutuhan rancangan pendaftaran peserta didik kursus Komputer di Lkk Global Com Tumbang Manjul berbasis Web.

Saya mhasiswan STMIK Palangka Raya Jurusan Sistem Informasi, sedang menyusun tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 dari STMIK Palangka Raya dengan judul, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Kursus Komputer Di LKK Global Com Tumbang Manjul Berbasi Web”. Besar harapan saya kiranya bapak/ibu dan para peserta didik untuk mengisi kuesioner ini dengan sejujur – jujurnya dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Tabel hasil penilaian responden

No	Pernyataan	Nilai skala					Total jumlah Nilai respon	
		5	4	3	2	1		
		SS	S	RG	TS	ST		
Saya ingin tampilam web seperti dibawah ini :								
1	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman utama	6	3	0	0	0	42	20
2	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halama profil	7	2	0	0	0	43	20
3	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman admin	6	3	0	0	0	42	20
4	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman dashboard	6	3	0	0	0	42	20
5	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman pilih materi	7	2	0	0	0	43	20
6	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman cetak kartu peserta	6	3	0	0	0	42	20
7	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman downdload panduan	7	4	0	0	0	41	20
8	Rancangan yang dibuat memiliki fitur halaman downdload jadwal kursus	8	2	0	0	0	43	20

4.2.4. Penghitungan Skala Likert Kuesioner peserta didik yang kursus di Lkk global com Tumbang manjul

1. responden terhadap pernyataan 1

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	15	75
2	Setuju	4	5	20
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				95

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 1 adalah :

$$15 (SS) = 5 \times 15 = 75$$

$$5 (S) = 4 \times 5 = 20$$

$$75 + 20 = 95$$

$$95 \div 100 = 95 \%$$

Jadi sebanyak 95 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman utama.

2. responden terhadap pernyataan 2

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	12	60
2	Setuju	4	8	32
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				92

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 2 adalah :

$$12 \text{ (SS) } = 5 \times 12 = 60$$

$$8 \text{ (S) } = 4 \times 8 = 32$$

$$60 + 32 = 92$$

$$92 \div 100 = 92 \%$$

Jadi sebanyak 92 % responden menyatakan sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman profil

3. responden terhadap pernyataan nomor 3

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	10	50
2	Setuju	4	5	20
3	Ragu – ragu	3	5	15
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				85

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 3 adalah :

$$10 \text{ (SS) } = 5 \times 10 = 50$$

$$5 \text{ (S) } = 8 \times 3 = 20$$

$$5 \text{ (RG) } = 3 \times 5 = 15$$

$$50 + 20 + 15 = 85$$

$$85 \div 100 = 85 \%$$

Jadi sebanyak 85 % responden menyatakan bawah sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman admin.

4. responden terhadap pernyataan nomor 4

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	8	40
2	Setuju	4	12	48
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				88

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 4 adalah :

$$5 (SS) = 5 \times 8 = 40$$

$$3 (S) = 4 \times 12 = 48$$

$$40 + 48 = 88$$

$$79 \div 100 = 88\%$$

Jadi sebanyak 88 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman dashboard.

5. responden terhadap pernyataan nomor 5

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	17	85
2	Setuju	4	3	12
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				97

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 4 adalah :

$$17 (SS) = 5 \times 17 = 85$$

$$3 (S) = 4 \times 3 = 12$$

$$85 + 12 = 97$$

$$97 \div 100 = 97 \%$$

Jadi sebanyak 97 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman pilih materi

6. responden terhadap pernyataan nomor 6

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	17	85
2	Setuju	4	3	8
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				98

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 4 adalah :

$$18 (SS) = 5 \times 17 = 90$$

$$2 (S) = 4 \times 2 = 8$$

$$90 + 12 = 98$$

$$97 \div 100 = 98 \%$$

Jadi sebanyak 98 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman cetak kartu peserta

7. responden terhadap pernyataan nomor 7

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	17	85
2	Setuju	4	3	12
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				97

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 4 adalah :

$$5 (SS) = 5 \times 17 = 85$$

$$3 (S) = 4 \times 3 = 12$$

$$85 + 12 = 97$$

$$97 \div 100 = 97 \%$$

Jadi sebanyak 97 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman download panduan

8. responden terhadap pernyataan nomor 8

No	Respon	Bobot nilai	Respon	Jumlah
1	Sangat setuju	5	16	80
2	Setuju	4	4	16
3	Ragu – ragu	3	0	0
4	Tidak setuju	2	0	0
5	Sangat tidak setuju	1	0	0
Total				96

Jumlah pernyataan memiliki 8 item pernyataan

Dan Jumlah responden 20 orang

Reponden terhadap item 4 adalah :

$$16 (SS) = 5 \times 16 = 80$$

$$4 (S) = 4 \times 4 = 16$$

$$80 + 16 = 96$$

$$96 \div 100 = 96 \%$$

Jadi sebanyak 96 % responden menyatakan bahwa sangat setuju jika rancangan ini memiliki fitur halaman download jadwal

Dengan banyaknya populasi pengajar 3 orang kemudian dengan menggunakan metode penghitungan skala likert penulis mendapatkan sampel sebanyak 3 orang responden. Dan murid pada populasi 50 orang juga menggunakan metode penghitungan skala likert penulis mendapatkan sampel sebanyak 20 orang dengan rentan usia 8-25 tahun. Pengambilan data dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner dengan 8 butir pernyataan untuk murid dan 8 butir pernyataan untuk pengajar guna mengetahui kebutuhan perancangan mmedia pendaftaran berbasis web, dimana jawaban mengacu kepada skala likert sebagai berikut :

Keterangan	Nilai
Sangat setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Ragu - ragu (RG)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Dari perhitungan sebelumnya dapat dihitung nilai rata-rata dari responden adalah sebesar 88.5% untuk peserta didik dan 98.4% untuk pengajar, maka dapat disimpulkan hasil dari kuesioner bahwa system yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB V

PENUTUP

1.1 KESIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan dari penelitian yang dapat diambil ini, yaitu :

1. Pada tahap analisis menggunakan 5 metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, kuesioner, dan studi pustaka. Sedangkan analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan menggunakan analisis Pieces. Serta perancangan media pendaftaran berbasis web ini menggunakan model UML (*Uniefied Modelling Language*).
- 2 Desain perancangan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup dan hanya mengandalkan *tools* bawaan yang terbatas dalam penggunaannya. Sehingga menyebabkan beberapa bagian pada desain kurang apik.
3. Berdasarkan data yang dihasilkan dengan menggunakan kuesioner terkait kebutuhan sistem, didapatkan data yang kemudian diolah dengan menggunakan perhitungan skala likert yang mana nilai rata-ratanya menunjukkan sebesar 85.5% peserta dan 89.4% pengajar merasa sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem dari media pembelajaran yang didesain.

5.2 SARAN

Berikut Saran dari penulis untuk pengembang penelitian ini selanjutnya, yaitu:

1. Untuk Peneliti selanjutnya, hendaknya perancangan ini dapat dikembangkan supaya menjadi lebih baik dan lebih menarik lagi, dan direalisasikan dalam wujud web untuk pendaftaran peserta didik di Lkk Global Com Tumbang Manjul ini.
2. Disarankan Perbaikan menu tampilan di dalam web, supaya tampilan didalam web yang akan dikembangkan oleh pengembang natinya menjadi lebih baik dan lebih sempurna dari sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyansyah Aidil.(2015). *System informasi penerimaan siswa baru berbasis android dan SMS(short messege service) di Sekolah menengah atas Negeri 1 Klakar*.Yogyakarta :Teknik Infomatika
- Firhani, M. (2019). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. Palangka Raya: STMIK Palangkaraya.
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. BANDUNG: ABDI SISTEMATIKA.
- Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika.
- Nurdin Aslam Rizal .(2017). *System informasi sekolah dan penerimaan siswa baru pada SMK Muhammadiyah 3 Dolopo menggunakan PHP dan Mysql*. Ponorogo : Teknik Informatika
- Palangkaraya, S. (2021). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi*. Palangka Raya.
- Ragil, W. (2010). Analisis menggunakan Metode Pieces.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, Rosa, Shalahudin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Supardi, Y. (2017). *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: PTElex Media Komputindo.
- Team, Lakuuu. (2021). “Apa itu data penjualan ?”, [https://lakuuu.id/blog/data penjualan](https://lakuuu.id/blog/data-penjualan) , diakses pada 18 Oktober 2021 pukul 19.35.
- Venatius aritonang.(2017). *Perancangan system informasi penerimaan siswa baru berbasis android dengan PHP dan Mysql di SMK klose tiara bngsa Batam*.Batam:

Manajemen Informatika

**L
A**

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Tugas

 **SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No.381/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
NIK : 197803202008001
Sebagai Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

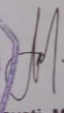
2. Nama : Norhayati, M.Pd.
NIK : 198805222011004
Sebagai Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Nur Khairudin
NIM : C1757201020
Judul Tugas Akhir : Analisis & Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Kursus Komputer Pada LKK Global Com Manjul Berbasis Web
Berlaku s/d : 24 Mei 2022

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

Palangka Raya, 24 Mei 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi


Norhayati, M.Pd.
198805222011004



Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 2 surat izin penelitian

 **SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224593 – Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id – Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : ~~333~~/STMIK-~~001~~/AS/VI/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemimpin Lkk Global Com**
Desa Tumbang Manjul, Kec. Seruyan hulu, Kab. Seruyan
SERUYAN

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : NUR KHAIRUDIN
NIM : C1757201020
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (10)
Lama Penelitian : 15 Mei 2022 s.d 15 Juni 2022
Tempat Penelitian : LKK GLOBAL COM

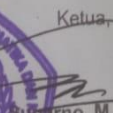
Dengan judul Tugas Akhir:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER DI LKK GLOBAL COM TUMBANG
MANJUL BERBASIS WEB**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 09 Juni 2022


Suparno, M.Kom.
NIM. 066901041995105



Lampiran 3 Kartu Kegiatan Konsultasi dari pembimbing

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : tugas@stmik.ac.id - website : www.stmik.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Nur Khoirudin
NIM : 0954201020
No. Hp : ~~085610852~~ 4588 6452
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 24-05-2021
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Pendaftaran Peserta dan Kursus Komputer di LKKG
Globe.com Tumbong Manjor Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	15/Jun/2022		1. Perumusan masalah 2. batasan masalah 3. Tujuan dan manfaat 1. Poin - Bab II 1. margin kertas 2. sistematika penulisan 3. Penulisan huruf menggunakan TA. 2021	Shuz H Shuz
2	15/Jun/2022			
3	17/01/2022	17/01/2022	Lengkap ke Bab III	
4	17/01/2022		Perbaiki literatur halaman perbaiki sistematika penulisan perbaiki paragraf hasil dari kritik perbaiki pada bab ke-3 Lengkap bab 3	Shuz
5	20/01/2022		Perbaiki lampiran dengan → perbaiki lampiran (edisi revisi) → perbaiki lampiran (lampiran masalah sistem) → perbaiki lampiran (lampiran masalah sistem) → perbaiki lampiran (lampiran masalah sistem) → perbaiki lampiran (lampiran masalah sistem)	Shuz

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, *Shuz*
Susi Hendarto

Dosen Pembimbing II, *Norhayati*
Norhayati



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Nur Khairudin
NIM : C1959201020
No. Hp : 0852 4588 6457
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 24-05-2021
Judul Tugas Akhir : Analisis dan perancangan sistem informasi pendaftaran Peserta didik kursus komputer Berbasis LK Global Com Tumbang Manjat berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
6	20/1/21		parbaikan sesuai catatan pada naskah	Shk
7	24/01-22	24/01-22	diskusi jawa penelitian (pada metode penelitian) menggunakan metode metode untuk mengembangkan model yang menggunakan perangkat lunak komputer → desain penelitian diselesaikan sesuai penelitian yg digital.	Shk
8	24/01-22	24/01-22	ke Seminar	Shk
9	21/1/22	21/1/22	ke Seminar	Shk

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Shk
Susi Hendartono

Dosen Pembimbing II,

Shk
Nahayati



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Nur. Khairudin
NIM : C1957201020
No. Hp : 085245886957
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANGAN SISTEM INFORMASI
PENDAFTARAAN PESERTA DIDIK KURSUS KOMPUTER
DI LFK GLOBAL COM Tumbang Manajul Berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	7 Juni		- perbaiki numbering - kasih pengantar untuk memulai penjelasan tentang hasil respondens. - lengkapi penulisan bab 8	
	8/6 ²²	8/6 ²²	Perbaiki yang harus di perbaiki lagi ke bab 8	
	8/6 ²²		lengkapi lagipula untuk TA perbaiki numbering.	
	9/6 ²²	09/6 ²²	Perbaiki kesimpulan sesuai kan kesimpulan dan hasil Ekskusi	
	09/6 ²²	09/6 ²²	dee sidang	
	10/6		dee sidang TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Susi Hendarti

Dosen Pembimbing II,

Nurhasni

Lampiran 4 Pengumpulan Data Observasi

OBSERVASI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan langsung (observasi) untuk mendapatkan data mengenai:

1. Informasi mengenai gambaran umum di Lkk *Global Com* Tumbang Manjul.
2. Informasi media pelayanan yang sedang dijalankan.
3. Penggunaan fasilitas Lkk *Global Com* Tumbang Manjul terkait dengan media pelayanan yang digunakan.

Lampiran 5 Pengumpulan Data Wawancara

WAWANCARA

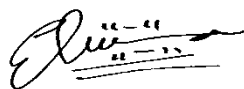
Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung, daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

A. Ketua LKK Global Com

Nama	: ELPINA
Jabatan	: Ketua Lkk Global Com
Tempat Tanggal Lahir	: Tbg. Manjul 7 April 1987
Agama	: Islam

1	Penulis	: Bisa diceritakan bagaimana proses pelayanan di Lkk Global Com Tumbang Manjul ?
	Narasumber	
2	Penulis	: Apakah ada sistem yang mendukung dalam pelayanan ?
	Narasumber	
3	Penulis	: Apa saja alat peraga yang digunakan untuk membantu pelayanan
	Narasumber	
4	Penulis	: Apakah ada kendala dalam pelayanan selama tidak menggunakan sistem ?
	Narasumber	
6	Penulis	: Bagaimana cara anda untuk mengetahui data - data peserta yang mengikuti kursus di LKK Global Com ?
	Narasumber	
7	Penulis	: Bagaimana usaha Anda dalam mengelola jadwal di LKK Global Com untuk peserta kursus ?
	Narasumber	

Mengetahui,
Narasumber



KETUA LKK GLOBAL COM

Pewawancara



NUR KHAIRUDIN
C1757201020

Lampiran 6 Dokumentasi

DOKUMENTASI

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data yang relevan langsung dari tempat penelitian, meliputi sebagai berikut:

1. Bukti Foto

Berikut adalah foto kegiatan kursus yang sedang berjalan di lembaga kursus *computer* di Lkk *Global Com* Tumbang Manjul.



Foto Kegiatan kursus 1 computer di lkk global com



Foto kegiatan kursus 2 computer di lkk global com

