PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS *WEB RESPONSIVE*

TUGAS AKHIR

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

OLEH

TIA IPHANKA
E2257401001
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

PERSETUJUAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS *WEB RESPONSIVE*

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II
Sherly Jayanti, ST., M. Cs	Drs. Heri Purwanto, M.Pd
NIK. 198501102012004	NIK. 1986702041995103

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai, dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Juni 2025

Tim Penguji :

1. Suparno, M. Kom
   Ketua ..... 

2. Sherly Jayanti, ST., M. Cs
   Sekretaris ..... 

3. Drs.Heri Purwanto, M.Pd
   Anggota ..... 

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa	: Tia Iphanka
NIM	: E2257401001

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS *WEB RESPONSIVE*

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sabian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir karya ilmiah yang sudah ada.

Palangka raya, Juni 2025



Tia Iphanka
NIM: E2257401001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

”Mazmur 18:33
Allah, Dialah yang mengikat
pinggangku dengan keperkasaan
dan membuat jalanku rata”

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada sumber dari segala kasih kurnia, sumber pengetahuan, sumber inspirasi, sumber kekuatan, sumber suka cita selama proses penulisan Tugas Akhir ini. Dialah Tuhan Yesus Kritus yang menyertai penulis dalam berbagai hal dan memberikan semua nya indah pada waktunya.
2. Teristimewa buat kedua orangtua tercinta, Bapak Marwindo dan Mamah Rita, serta kakak tersayang Hida, yang selalu ada untuk memberikan semangat, dukungan, doa dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Herdiansyah Darusalam yang salalu ada menjadi penyemangat dan dukungan selama menjalani Tugas Akhir ini.
4. Dosen pembimbing dan dosen-dosen di STMIK Palangkarya yang sudah mendidik saya sampai saat ini.
5. Sahabat-sahabat penulis, Viyola, Helena, dan Yedida yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama penulisan Tugas Akhir.

ABSTRAK

Tia Iphanka, E2257401001, 2025, Perancangan Sistem Informasi Pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio Berbasis Web Responsive. Pembimbing I, Sherly Jayanti, ST., M.Cs. dan Drs. Heri Purwanto, M.Pd.

Taman Kanak-Kanak (TK) Tunas Putra Mandiri di Tumbang Salio masih menggunakan sistem manual dalam mengelola data seperti data guru, siswa, nilai, keuangan, dan informasi sekolah. Cara ini dinilai kurang efisien karena sering terjadi kesalahan, memakan waktu, dan menyulitkan akses informasi, terutama bagi orang tua siswa. Untuk mengatasi masalah ini, dirancanglah sistem informasi berbasis *web resvonsive*, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti *komputer, tablet*, maupun ponsel.

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat Perancangan Sistem Informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio agar menjadi lebih efektif dan efisien. Sistem ini dirancang menggunakan alat bantu seperti *Figma* untuk desain tampilan dan *Draw.io* untuk perancangan diagram sistem. Proses perancangan ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Dengan sistem ini, diharapkan pengelolaan administrasi di TK Tunas Putra Mandiri menjadi lebih cepat, terstruktur, dan transparan, serta dapat meningkatkan kualitas layanan sekolah terhadap orang tua dan siswa.

***Kata Kunci** : Perancangan, Sistem Infromasi, TK Tunas Putra Mandiri, Web Responsive*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kurnia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul" Perancangan Sistem Informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio Berbasis *Web Responsive*". Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Diploma III di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis telah menerima banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ir. Hj. Siti Maryamah, MM. Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Palangkararaya.
2. Ibu Shery Jayanti, ST., M. Cs. (Pembimbing I) dan Bapak Drs. Heri Purwanto, M.Pd. (Pembimbing II) yang telah mendidik dan memberi bimbingan atau arahan dalam penyusunan Tuga Akhir ini.
3. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah memberi ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis sekarang dan dikemudian harinya.
4. Ibu Linda selaku Kepala Sekolah TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio.
5. Staf Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah mambantu dalam segala urusan selama proses perkuliahan hingga saya lulus.

6. Kepada kedua orang tua dan teman-teman yang tidak henti-hentinya memberi dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis berharap saran dan kritik yang bersifat membangun bagi penulis demi perbaikan dan penyusunaan tulisan di masa yang akan datang dan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Palangaka Raya, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 3
1.5 Metode Penelitian 4
1.5.1 Observasi 4
1.5.2 Wawancara 4
1.5.3 Metode Kepustakaan 4
1.6 Penjelasan Istilah Kunci 4
BAB II TINJUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.1.1 Perancangan 6
2.1.2 Sistem Informasi 6
2.1.3 Web Responsive 7
2.1.4 UML (Unified Modeling Language) 7
2.1.5 Figma 13
2.1.6 Draw.io 14

2.2 Penelitian yang Relevan 15
BAB III PEMBAHASAN 17
3.1 Analisis Masalah 17
3.2 Pemecahan Masalah 17
3.3 Rancangan Diagram UML 18
3.3.1 Use Case Diagram 18
3.3.2 Activity Diagram 19
3.3.3 Sequence Diagram 36
3.3.4 Class Diagram 53
3.3.5 Entity Relasionship Diagram (ERD) 55
3.4 Perancangan Tabel Database 57
3.5 Desain Interface 64
3.5.1 Desain Interface Login Multiuser (Tampilan Desktop Responsive) . 64
3.5.2 Desain Interface Admin (Tampilan Desktop Responsive) 65
3.5.3 Desain Interface Siswa (Tampilan Desktop Responsive) 77
3.5.4 Desain Interface Login Multiuser (Tampilan Mobile Responsive) ... 84
3.5.5 Desain Interface Admin (Tampilan Mobile Resvonsive) 85
3.5.6 Desain Interface Siswa (Tampilan Mobile Responsive) 98
BAB IV PENUTUP 104
4.1 Kesimpulan 104
4.2 Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram 8
Tabel 2. 2 Simbol Class Diagram..... 10
Tabel 2. 3 Simbol Activiry Diagram 11
Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram..... 13
Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan..... 15
Tabel 3. 1 Tabel Login..... 57
Tabel 3. 2 Tabel Siswa..... 57
Tabel 3. 3 Tabel Guru..... 58
Tabel 3. 4 Tabel Pembelajaran 59
Tabel 3. 5 Tabel Kegiatan..... 59
Tabel 3. 6 Tabel Hasil Pembelajaran..... 60
Tabel 3. 7 Tabel Hasil Kegiatan 60
Tabel 3. 8 Tabel Absen Belajar..... 61
Tabel 3. 9 Tabel Absen Kegiatan..... 61
Tabel 3. 10 Data Kelas 61
Tabel 3. 11 Dana Masuk..... 62
Tabel 3. 12 Tabel Dana Keluar..... 62
Tabel 3. 13 Tabel Sekolah 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Use Case Diagram 18
Gambar 3. 2 Activity Diagram Login Multiuser 19
Gambar 3. 3 Activity Diagram Halaman Utama 20
Gambar 3. 4 Activity Diagram Kelola Data Pembelajaran 21
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Data Kegiatan 22
Gambar 3. 6 Activity Diagram Hasil Pembelajaran 23
Gambar 3. 7 Activity Diagram Hasil Kegiatan 23
Gambar 3. 8 Activity Diagram Absen Pembelajaran 24
Gambar 3. 9 Activity Diagram Absen Kegiatan 25
Gambar 3. 10 Activity Diagram Data Siswa 26
Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Data Keuangan 27
Gambar 3. 12 Activity Diagram Tambah Data Guru 28
Gambar 3. 13 Activity Diagram Kelola Data Kelas 29
Gambar 3. 14 Activity Diagram Ubah Info Sekolah 30
Gambar 3. 15 Activity Diagram Hasil Pembelajaran 31
Gambar 3. 16 Activity Diagram Hasil Kegiatan 32
Gambar 3. 17 Activity Diagram Pendaftaran Siswa 33
Gambar 3. 18 Activity Diagram Lihat Absen Pembelajaran 34
Gambar 3. 19 Activity Diagram Lihat Absen Kegiatan 35
Gambar 3. 20 Activity Diagram Ubah Data Saya 36
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Login Multiuser 37
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Halaman Utama 38
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Kelola Data Pembelajaran 39
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Kelola Data Kegiatan 40
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Hasil Pembelajaran 41
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Hasil Kegiatan 42
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Data Siswa 43
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Absen Pembelajaran 43
Gambar 3. 29 Sequence Diagram Absen Kegiatan 44
Gambar 3. 30 Sequence Diagram Kelola Data Keuangan 45
Gambar 3. 31 Sequence Diagram Tambah Data Guru 46
Gambar 3. 32 Sequence Diagram Kelola Data Kelas 47
Gambar 3. 33 Sequence Diagram Ubah Info Sekolah 48
Gambar 3. 34 Sequence Diagram Hasil Pembelajaran 49
Gambar 3. 35 Sequence Diagram Hasil Kegiatan 49
Gambar 3. 36 Sequencce Diagram Pendaftaran Siswa 50
Gambar 3. 37 Sequence Diagram Absen Pembelajaran 51
Gambar 3. 38 Sequence Diagram Absen Kegiatan 52
Gambar 3. 39 Sequence Diagram Ubah Data Saya 53
Gambar 3. 40 Class Diagram 54
Gambar 3. 41 ERD 56

Gambar 3. 42 Desain Interface login multiuser 64
Gambar 3. 43 Desain Interface Halaman Utama 65
Gambar 3. 44 Desain Interface Halaman Pembelajaran 66
Gambar 3. 45 Desain Interface Halaman Kegiatan..... 67
Gambar 3. 46 Desain Interface Halaman Hasil Pembelajaran..... 68
Gambar 3. 47 Desain Interface Halaman Hasil Kegiatan 69
Gambar 3. 48 Desain Interface Halaman Hasil Kegiatan 70
Gambar 3. 49 Desain Interface Halaman Absen Pembelajaran 71
Gambar 3. 50 Desain Interface Halaman Absen Kegiatan..... 72
Gambar 3. 51 Desain Interface Halaman Ubah Data Saya 73
Gambar 3. 52 Desain Interface Halaman Kelola Data Keuangan..... 74
Gambar 3. 53 Desain Interface Halaman Tambah Data Guru..... 75
Gambar 3. 54 Desain Interface Halaman Kelola Data Kelas..... 76
Gambar 3. 55 Desain Interface Halaman Ubah Info Sekolah..... 77
Gambar 3. 56 Desain Interface Halaman Pendaftaran Siswa 78
Gambar 3. 57 Desain Interface Halaman Hasil Pembelajaran..... 79
Gambar 3. 58 Desain Interface Halaman Hasil Kegiatan 80
Gambar 3. 59 Desain Interface Halaman Absen Pembelajaran 81
Gambar 3. 60 Desain Interface Halaman Absen Kegiatan..... 82
Gambar 3. 61 Desain Interface Halaman Ubah Data Saya 83
Gambar 3. 62 Desain Interface Login Multiuser 84
Gambar 3. 63 Desain Interface Halaman Utama 85
Gambar 3. 64 Desain Interface Halaman Pembelajaran 86
Gambar 3. 65 Desain Interface Halaman Kegiatan..... 87
Gambar 3. 66 Desain Interface Halaman Hasil Pembelajaran..... 88
Gambar 3. 67 Desain Interface Halaman Hasil Kegiatan 89
Gambar 3. 68 Desain Interface Halaman Kegiatan..... 90
Gambar 3. 69 Desain Interface Halaman Absen Pembelajaran 91
Gambar 3. 70 Desain Interface Halaman Absen Kegiatan..... 92
Gambar 3. 71 Desain Interface Halaman Ubah Data Saya 93
Gambar 3. 72 Desain Interface Halaman Kelola Data Keuangan..... 94
Gambar 3. 73 Desain Interface Halaman Tambah Data Guru..... 95
Gambar 3. 74 Desain Interface Halaman Kelola Data Kelas..... 96
Gambar 3. 75 Desain Interface Halaman Ubah Info Sekolah..... 97
Gambar 3. 76 Desain Interface Halaman Pendaftaran Siswa 98
Gambar 3. 77 Desain Interface Halaman Hasil Pembelajaran..... 99
Gambar 3. 78 Desain Interface Halaman Hasil Kegiatan 100
Gambar 3. 79 Desain Interface Halaman Absen Pembelajaran 101
Gambar 3. 80 Desain Interface Halaman Absen Kegiatan..... 102
Gambar 3. 81 Desain Interface Halaman Ubah Data Saya 103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas

Lampiran 2. Kartu Kegiatan Konsul Tugas Akhir

Lampiran 3. Lembar Wawancara

Lampiran 4. Lembar Observasi

Lampiran 5. Foto saat melakukan Observasi dan Wawancara

Lampiran 6. Lembar Surat Tugas Penguji Tugas Akhir

Lampiran 7. Berita Acara Ujian Tugas Akhir

Lampiran 8. Surat Keterangan

Lampiran 9. Surat Permohonan Izin Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berkembang pesat dan kini memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sistem berbasis *web responsive* menjadi salah satu solusi populer untuk mengelola data dan komunikasi secara lebih cepat dan efisien. Hal ini sangat membantu lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-Kanak (TK), yang membutuhkan pengelolaan data yang teratur dan mudah diakses.

TK Tunas Putra Mandiri di Tumbang Salio saat ini menghadapi beberapa masalah dalam mengelola administrasi dan menyampaikan informasi ke pihak-pihak terkait seperti guru, orang tua siswa, dan manajemen sekolah. sistem yang digunakan saat ini masih manual, mulai dari pengelolaan data guru, data murid, data raport, data keuangan dan data info TK Tunas Putra Mandiri. Cara manual ini memakan waktu, sering terjadi kesalahan,seperti tidak bisa meperbarui data secara berkala dan menyulitkan akses informasi dengan cepat. Masalah utamanya adalah sistem manual tersebut tidak bisa mengintegrasikan data dengan baik. Hal ini menyebabkan pengambilan keputusan menjadi lambat, kurang transparan, dan menyulitkan orang tua siswa mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Untuk itu, diperlukan sistem yang lebih efisien dan akurat.

Pembuatan perancangan sistem informasi berbasis *web responsive* di TK Tunas Putra Mandiri diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah ini. Sistem ini dirancang untuk membantu pengelolaan berbagai aktivitas sekolah secara digital, seperti pengelolaan data menjadi lebih mudah, cepat, dan transparan.

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, TK Tunas Putra Mandiri diharapkan bisa meningkatkan kualitas layanan dan operasionalnya. semua pihak yang terlibat, seperti guru, orang tua, dan murid, akan merasakan manfaatnya. Sistem ini juga dapat menjadikan TK Tunas Putra Mandiri lebih modern. Maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengangkat judul **"Perancangan Sistem Informasi Pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio Berbasis *Web Responsive*".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas dapat dirumuskan masalah yaitu "bagaimana merancang sistem informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio Berbasis *Web Responsive*".

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai maka penyusun memberi pembahasan masalah di batasi sebagai berikut:

a. Perancangan Sistem Informasi ini meliputi data guru, data murid, data raport, data keuangan, pendaftaran murid baru dan data info TK Tunas Putra Mandiri.
b. Sistem ini digunakan oleh *admin* (Guru kelas, Kepala sekolah, dan Bendahara) untuk mengelola data dan *user* (orang tua/siswa) untuk memantau perkembangan anak.
c. *Software* yang digunakan untuk mendesain perancangan ini adalah menggunakan *figma* dan *Draw.io*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membuat Perancangan Sistem Informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio agar menjadi lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi TK Tunas Putra Mandir

Mempermudah pihak sekolah dalam mengelola data murid, serta memberikan informasi yang lebih jelas.

b. Untuk penulis

Untuk menambah pengetahuan serta ilmu yang sesuai dengan bidang yang telah di pelajari.

c. Bagi STMIK PalangkaRaya

Untuk menambah referensi bagi pembaca yang ingin membuat

penelitian yang serupa.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Observasi

Melakukan pengumpulan informasi melalui kegiatan pengamatan secara langsung pada TK Tunas Putra Mandiri yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dengan jelas.

1.5.2 Wawancara

Metode pengumpulan data melalui interaksi langsung dengan pihak sekolah mengenai apa saja sistem informasi yang akan dibuat nantinya.

1.5.3 Metode Kepustakaan

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang berhubungan dengan objek penelitian untuk beberapa refesensi lainnya.

1.6 Penjelasan Istilah Kunci

a. Perancangan

Perancangan adalah proses membuat rencana atau desain untuk mencapai tujuan dengan cara yang terstruktur. Ini bisa diterapkan di berbagai bidang,seperti mencari solusi terbaik, serta menyusun lengkah-langkah yang diperlukan.

b. Sistem Informasi

Suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam suatu akademik, lembaga atau organisasi.

c. Taman kanak-kanak (TK)

Merupakan taman kanak-kanak yang memberikan pendidikan dasar bagi anak-anak usia dini, sebelum mereka melanjutkan ke sekolah dasar.

d. Web Responsive

Adalah metode dalam desain dan pengembangan situs *web* yang memungkinkan tampilan serta fungsional situs menyesuaikan secara otomatis dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, termasuk *desktop*, *tablet*, dan *smartphone*.

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perancangan

Menurut Jogiyanto dalam Choirudin Muhammad Dafa (2023:499) Perancangan merupakan tahapan yang dilakukan setelah analisis yang berasal dari siklus pengembangan sistem, dapat berupa perencanaan, penggambaran, dan juga pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpsah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen software dan hardware dari suatu sistem.

Menurut Irawan David dan Sunardi Lukman (2021:92) Perancangan merupakan cara yang digunakan untuk membangun sebuah sistem informasi sehingga dapat mempermudah suatu pekerjaan dan dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien serta dengan adanya perancangan juga dapat mengetahui kekurangan sistem informasi sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan sistem.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, Perancangan adalah tahapan penting dalam pengembangan sistem yang dilakukan setelah analisis mencacup perencanaan, penggambaran, dan penyusunan elemen agar sistem berfungsi optimal.

2.1.2 Sistem Informasi

Menurut Hutahean Jeperson dalam Fadhilla Nur, dkk (2024:75) Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhsn pengelolaan transaksi harian, mendukung operasional, bersifat manajerial dan kegiatan strategidari suatu organisasi.

Menurut Seah Jhony dalam Maydianto dan Ridho (2021:51) Sistem Informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi infromasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi yang diperlukan.

2.1.3 Web Responsive

Menurut Septiani Minda, dkk (2021:103) *Web* merupakan kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi dibaca dan dilihat oleh pengguna internet.

Menurut Nusantara Paula Dipa (2021:62) *Web Responsive* adalah desain *web* yang dapat digunakan secara fleksibel dibuka dari *computer*, *tablet,* maupun *handphone* yang menyesuaikan ukuran dan desain secara otomatis membuat pengguna lebih nyaman dengan *Web Responsive.*

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Web* terdiri dari beberapa halaman dalam satu domain yang menyajikan berbagai informasi yang bisa diakses oleh pengguna internet. Sedangkan desain *Web Responsive* adalah metode dalam perancangan situs yang memungkinkan tampilan serta susunanya menyesuaikan ukuran dari berbagai perangkat seperti *computer, tablet,* dan *hanphone*.

2.1.4 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Nusantara Paula Dipa (2021:64) UML *(Unified Modeling Language)* adalah sebuah gambar yang berdasarkan grafik atau gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis *Objeck Oriented Programming* (*OOP*).

Menurut Mawarseh, dkk (2024:535) UML adalah sebuah bahasa standar yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak

atau sistem. Perancangan proses UML melibatkan penggunaan berbagai jenis UML untuk menggambarkan berbagai aspek dari proses tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, UML *(Unified Modeling Language)* adalah Bahasa visual yang digunakan untuk menggambarkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunask berbasis pemograman beriorientasi objek, dengan berbagai diagram untuk memodelkan aspek-aspek pengembangan perangkat lunak.

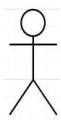
a. *Use Case Diagram*

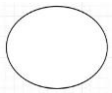
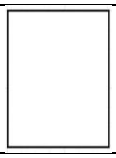
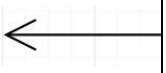
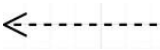
Menurut Tarigan Eriho Medi Saputra, dkk (2025:15) *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior)* sistem yang akan dibuat. *Use Case Diagram* mendeskripsian sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem yang akan dibuat.

Menurut Mulyati Sri, dkk (2023:15) *Use Case Diagram* adalah ilustrasi atau gambaran berasal pengguna yang ditampilkan dalam bentuk hubungan aktor dan sistem atau aplikasi. Diagram ini digunakan buat mengetahui apa saja yang akan terjadi pada perangkat lunak.

Menurut pendapat para ahli diatas, *Use Case Diagram* adalah alat pemodelan yang menggambarkan perilaku sistem yang dirancang, meunjukan interaksi antara aktor dan sistem serta peran pengguna dalam interaksi tersebut.

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		Use case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor.*
3		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		Devendency	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. *Agregation*, bentuk a*ssociation* dimana sebuah *elemen* berisi elemen lainnya.
5		System	Mensepesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Generalization	Hubungan dimana objek anak (*descendent)* berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk *(ancestor*)
7		Include	Kegiatan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case*.
8		Extend	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar *use case* yang menunjukkan bahwa satu *use case* merupakan fungsionalitas *dari use case* yang lain jika kondisi atau syarat itu terpenuhi.

Sumber: Lovya Nesya Jayati (2021)

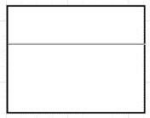
b. *Class Diagram*

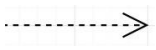
Menurut Mulyati Sri, dkk (2023:16) *Class Diagram* adalah jenis diagram struktur statis dalm UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukan sistem *clas,* atributnya, metode, dan hubungan antarobjek. *Class Diagram* disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang dimodelkan dengan berbagai komponen.

Menurut Ramdany Sandy Wahyu, dkk (2024:6) *Class diagram* adalah merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan- aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Class Diagram* adalah diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan komponen-komponen sistem, termasuk kelas, atribut, metode, serta hubungan antar objek. Diagram ini tidak hanya menunjukkan hubungan antar kelas, tetapi juga menjelaskan detail masing-masing kelas, serta menetapkan aturan dan tanggung jawab entitas yang mempengaruhi perilaku sistem.

Tabel 2. 2 Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keteraangan
1		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		Generalization	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancesto*r).
3		Association	Apa yang menghubungkan antara

No	Gambar	Nama	Keteraangan
			objek satu dengan objek lainnya.
4		Realization	Operasi yang benar-benar dilakukakn oleh suatu objek.
5		Devendency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent*) akan mempengaruhi *elemen* yang bergantung padanya *elemen* yang tidak mandiri.

Sumber: Lovya Nesya Jayati (2021)

c. *Activity Diagram*

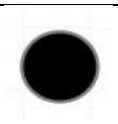
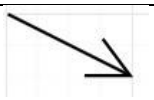
Menurut Mawarseh, dkk (2024:537) *Activity Diagram* menggambarkan aliran kerja atau urutan aktivitas yang terjadi dalam suatu proses sistem. Diagram ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna terhadap sistem.

Menurut Anjelita dan Rosista dalam Maydianto dan Ridho (2021:53) *Activity Diagram* merupakan sebuah gambaran aliran kerja atau sebuah aktivitas yang dilakukan pada sebuah sistem ataupun proses bisnis. Dan diagram aktivitas ini hanyalah menggambarkan kegiatan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan oleh aktor.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Activity Diagram* adalah representasi visual yag menggambarkan aliran kerja atau urutan aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini fokus pada aktivitas yang terjadi dalam sistem.

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Action	*State* dari sistem yang mencerminkan

No	Gambar	Nama	Keterangan
			eksekusi dari suatu aksi.
2		Initial Node	Bagaimana Objek dibentuk atau diawali.
3		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
4		Nary Association	Upaya untuk menghindari *asosiasi* dengan lebih dari 2 objek.
5		Event	Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.
6		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

Sumber: Lovya Nesya Jayati (2021)

d. *Sequence Diagram*

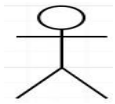
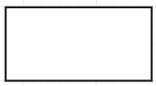
Menurut Novicha dan Naja dalam Maydianto dan Ridho (2021:53) *Sequence Diagram* adalah sebuah diagram yang mengambarkan kelakuan dari objek yang ada pada *Use Case* dengan cara mendeskripsikan waktu kejadian objek dan pesan yang akan dikirim dan diterima oleh antar objek.

Menurut Pranata Angga, dkk (2023:3) *Sequence Diagram* adalah urutan sebuah diagram yang digunakan untuk mejelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang terhubung dengan proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Sequence Diagram* adalah diagram yang menggambarkan perilaku objek dalam *Use Case* melalui urutan waktu dan pesan yang dikirm objek. Jumlah

Sequence Diagram yang dibuat harus sesuai dengan jumlah *Use Case* yang ada

Tabel 2. 4 Simbol *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari *actor* adalah gambar orang, tapi *actor* belum tentu merupakan orang.
2		Garis Hidup/ lifeli ne	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4		Waktu Aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan.
5		Pesan tipe create	Menyatakan suatu objek membuat objek lain arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

Sumber: Lovya Nesya Jayati (2021)

2.1.5 Figma

Menurut Muhyidin M. Agus, dkk (2020:211) *Figma* merupakan sebuah alat desain yang dapat digunakan untuk membuat dan merancang sebuah tampilan aplikasi *mobile,* aplikasi *desktop, website* dan lain sebagainya. *Figma* dapat dipakai pada sistem operasi *windows, linux* maupun *mac* asalakan terhubung ke internet.

Menurut Pramudita Rully, dkk (2021:150) *Figma* adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital.

Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Figma* adalah alat desain berbasis *cloud* yang digunakan untuk merancang tampilan *mobile, desktop,* dan *website. Figma* juga mendukung kolaborasi tim secara *real-time,* memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam proyek digital dari berbagai sistem operasi, asalkan terbuhung ke internet.

2.1.6 Draw.io

Menurut Suharyanto Eko (2022:32) *Draw.io* merupakan sebuah situs yang didesain khusus untuk menggambar diagram secara online. Untuk mengaksesnya hanya diperlukan *browser* yang mendukung HTML5 dan juga koneksi internet.

Menurut Fadhilla Nur, dkk dalam Harapan Seprida Hanum (2024:58) *Draw.io* adalah sebuah aplikasi *opensource* yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis *browserbase* paling banyak digunakan di dunia.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, *Draw.io* merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* yang dirancang untuk mempermudah pembuatan diagram secara *daring*. Aplikasi ini bersifat *open source*, dapat diakses melalui *browser* yang mendukung HTML5, dan tidak memerlukan instalasi tambahan. Kemudahan akses serta fungsionalitasnya menjadikan Draw.io sebagai salah satu alat perancang diagram berbasis *browser* yang paling banyak digunakan di dunia.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan suatu gambaran tentang penelitian sebelumnya yang sudah pernah dilakukan. Penelitian relevan bertujuan untuk mengetahui apa saja persamaan penelitian yang akan diteliti dengan yang sudah pernah diteliti. Dapat dilihat pada tabel 2.5.

Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Izhar Kalam, Agus Darmawan, Ana Rusmardiana / 2023	Perancangan Sisten Informasi Pada TK Bintang Kecil Di Kota Bekasi Berbasis Java	Perancangan sistem informasi pada TK berbasis *Java*	Dalam penelitian ini perancangan sistem informasi berbasis *web responsive*
2	Angga Pranata, Rizky Zulanggara, Wasis Waskito dan Wasis Haryono / 2023	Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Website sekolah (Studi Kasus: Sekolah TK Al-Fajar)	Hasil dari penelitian ini, yaitu merancang dan mengembangkan sistem informasi *web* sekolah	Dalam penelitian ini, hanya sebatas perancangan sistem informasi
3	Farhan Suryadueka, Hari Aspriyono dan Abdussalam Al Akbar / 2025	Perancangan Sistem Informasi Sekolah berbasis Web pada TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Bengkulu	Hasil dari penelitian ini, menggunakan metode *web engineering,* denga fokus utama sistem penerimaan murid baru	Dalam penelitian ini, fokus pada data guru, data murid, data raport, data keuangan, pendaftara murid baru dan data info TK
4	Pansdhu Pramarta / 2020	Sistem Informasi Berbasis Web pada TK Islam	Hasil dari penelitian ini, perancangan dan pembuatan *web* menggunakan	Dalam penelitian ini, menggunakan metode berbasis UML dan ERD,

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
		Rabbani Jakarta Selatan	Model *SDLC (System Development Life Cycle) waterfall.*	pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, serta menggunakan *desain web responsive*.
5	Angga Dri Hananto, Pelita Dwi Putri, Ferly Ardiyansya dan Khusnul Khotimah / 2023	Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis *Web* pada TK Nurul Muttaqin	Hasil dari penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan proses pelayanan pendaftaran menjadi lebih efektif dan efisien	Dalam penelitian ini, untuk mengurangi kesalahan pada saat penginputan data guru dan murid

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisis Masalah

TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio merupakan lembaga yang berfokus pada pengembangan anak usia dini. Dalam era digital saat ini, kebutuhan sistem informasi yang efektif dan efisien sangat penting untuk mendukung operasional dan administrasi sekolah. Namun, saat ini TK Tunas Putra Mandiri masih mengalami berbagai kendala dalam pengelolaan informasi yang dapat mengganggu proses mengajar dan kegiatan administrasi. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut penulis membuat sebuah Perancangan Sistem Informasi Pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio agar mempermudah pihak guru maupun orang tua murid untuk melihat kendala dalam pengelolaan informasi proses mengajar dan kegiatan administrasi sekolah.

3.2 Pemecahan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio ini membutuhkan beberapa data informasi yaitu data pembelajaran, data kegiatan dan data keuangan. untuk menjadi acuan pada perancangan sistem. Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah memudahkan disaat pembuatan aplikasi yang di mana sistem informasi tersebut akan sangat bermanfaat bagi pihak pengelola TK Tunas Putra Mandiri memberikan sarana informasi mudah diakses dengan menggunakan teknologi.

3.3 Rancangan Diagram UML

3.3.1 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah gambaran grafik dari semua *acthor, use case,* dan interaksi di antara yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak memjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara *use case*, *acthor*, dan sistem.

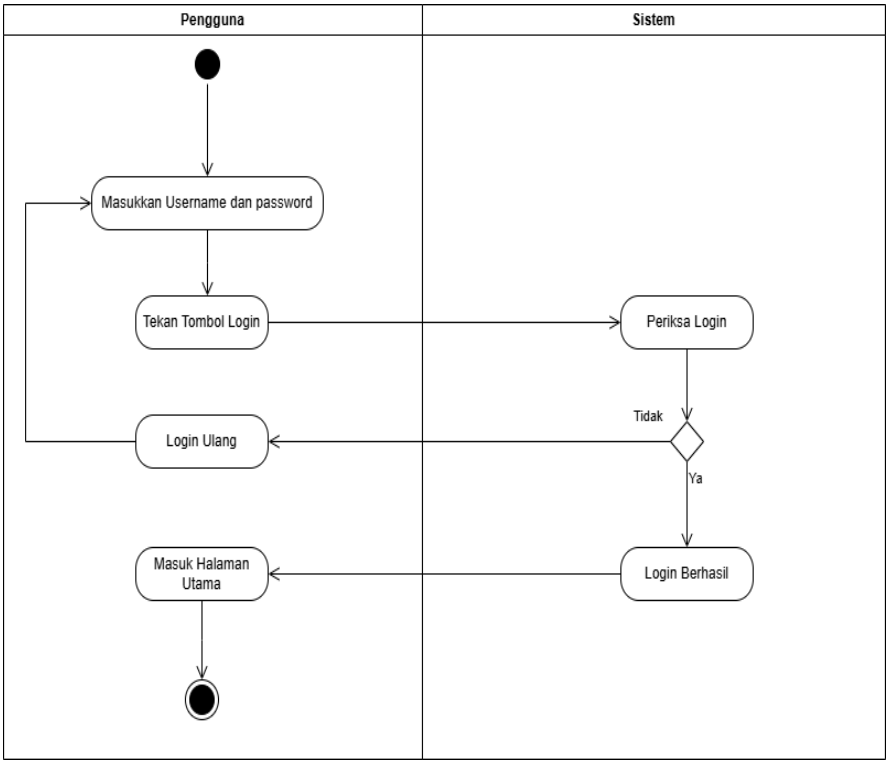


Gambar 3. 1 *Use Case Diagram*

3.3.2 Activity Diagram

Diagram ini menjabarkan dengan detail tiap-tiap aktivitas yang dilakukan oleh sistem dan pengguna berdasarkan rancangan *use case diagram*. Dalam rancangan ini penulis menjabarkannya sebagai berikut.

a. *Activity Diagram Login Multiuser*

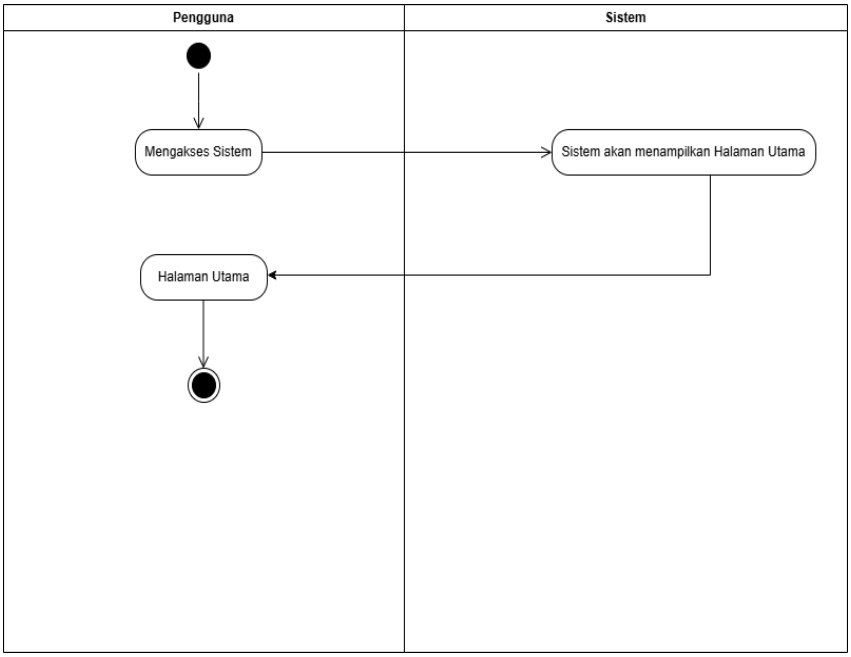


Gambar *3. 2 Activity Diagram Login Multiuser*

Pada gambar 3.2 adalah alur aktivitas *user login*, dimana admin (guru) dan siswa dapat login pada satu form login saja.

b. *Activity Diagram* Admin (Guru)

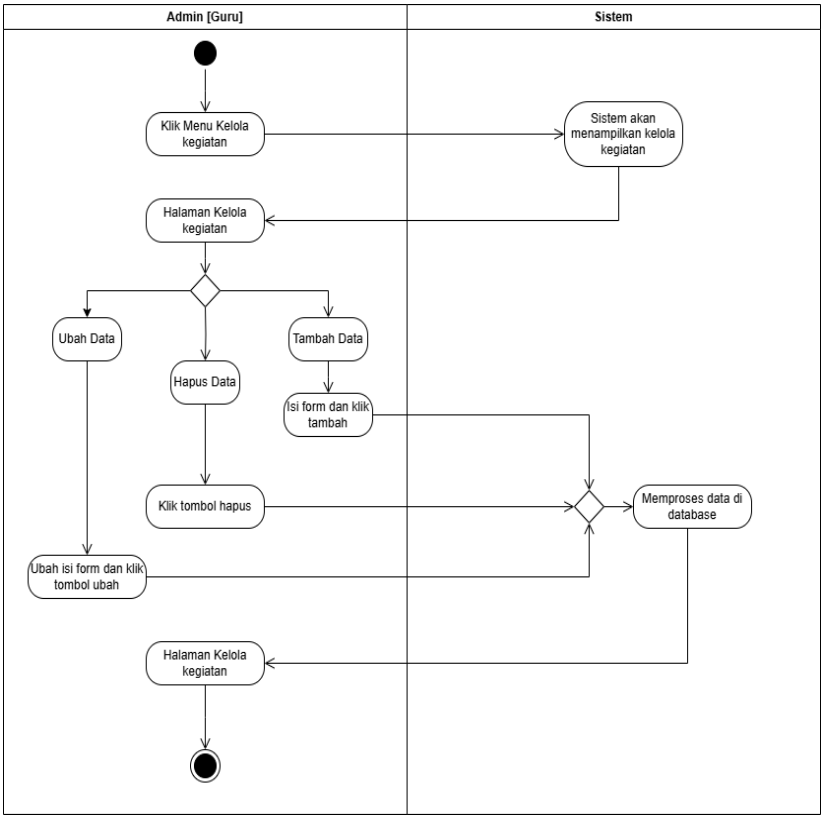
1. *Activity Diagram* Halaman Utama



Gambar 3. 3 *Activity Diagram* Halaman Utama

Pada gambar 3.3 adalah alur aktivitas admin saat berhasil melakukan proses.

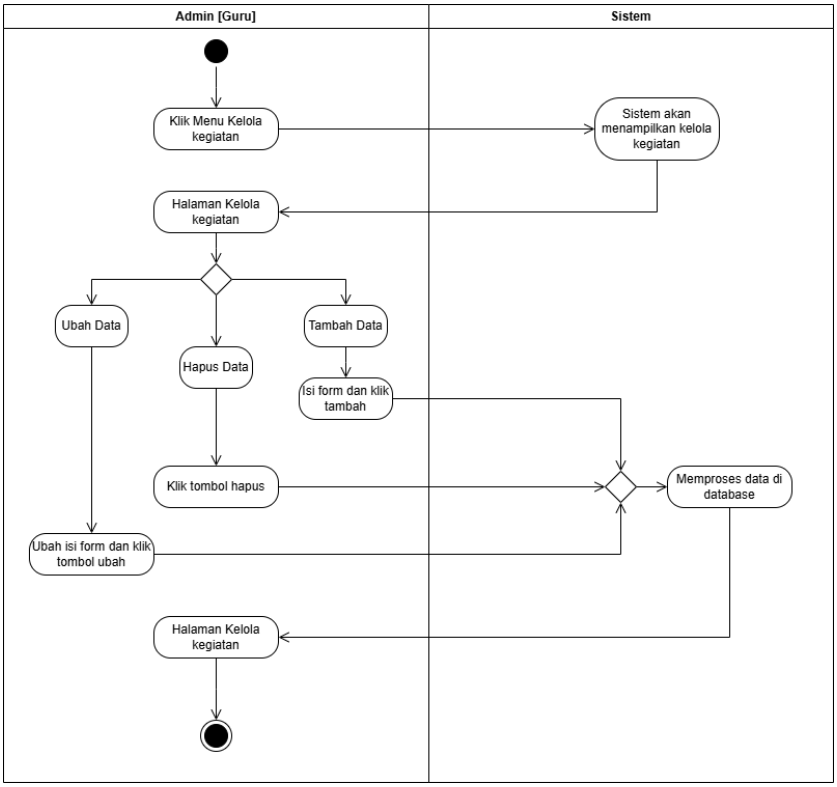
2. *Activity Diagram* Kelola Data Pembelajaran



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Kelola Data Pembelajaran

Pada gambar 3.4 adalah alur aktivitas admin saat melakukan kelola pembelajaran.

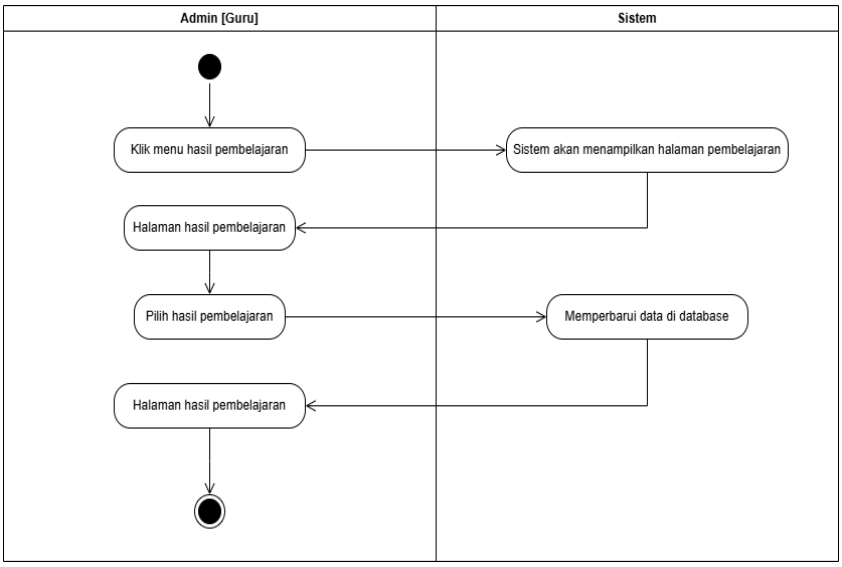
3. *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan

Pada gambar 3.5 adalah alur aktivitas admin saat kelola data kegiatan.

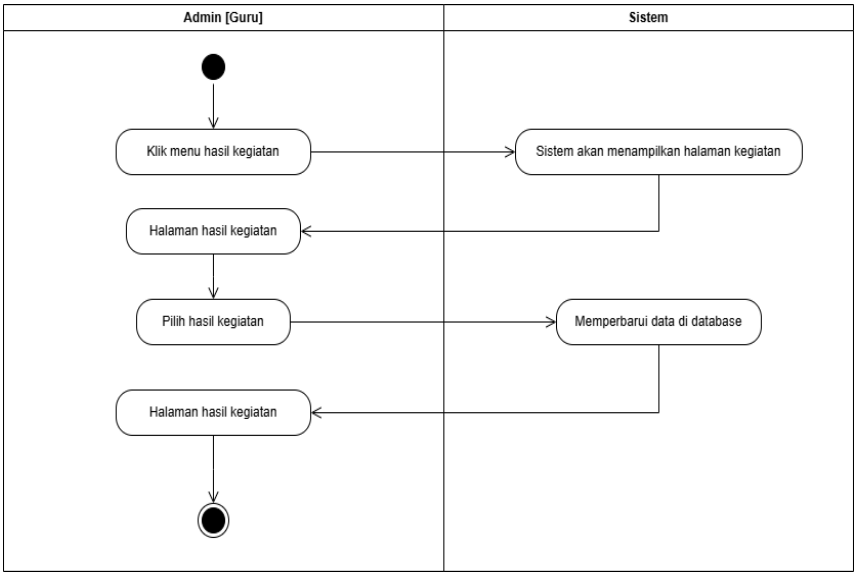
4. *Activity Diagram* Hasil Pembelajaran



Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.6 adalah alur aktivitas admin pada saat melakukan hasil pembelajaran.

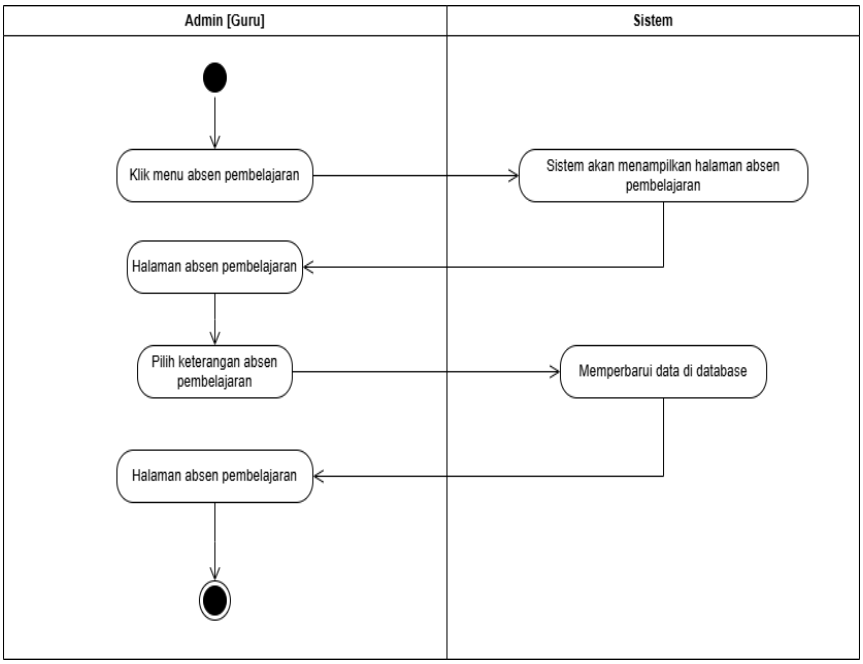
5. *Activity Diagram* Hasil Kegiatan



Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.7 adalah alur aktivitas admin pada saat melakukan hasil kegiatan.

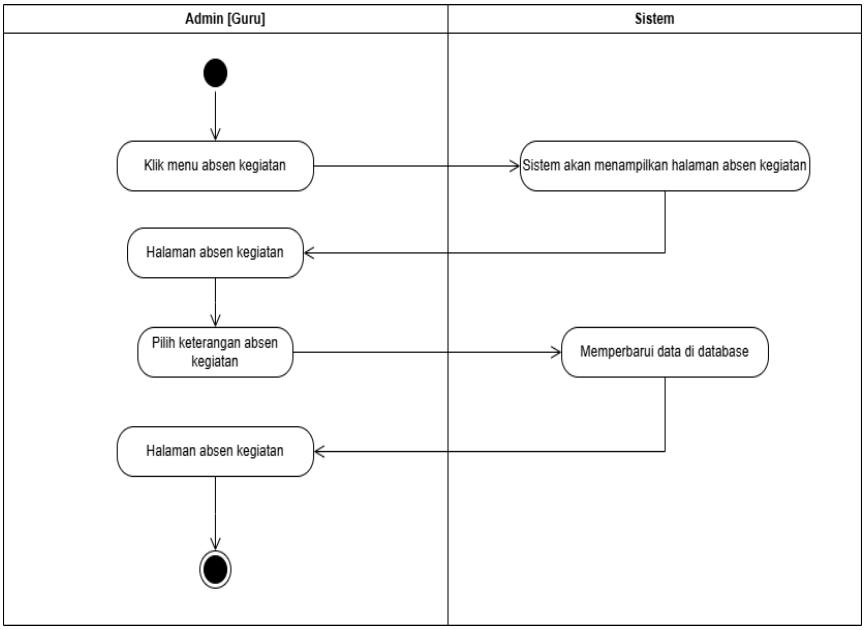
6. *Activity Diagram* Absen Pembelajaran



Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.8 adalah alur aktivitas admin pada saat melakukan absen pembelajaran.

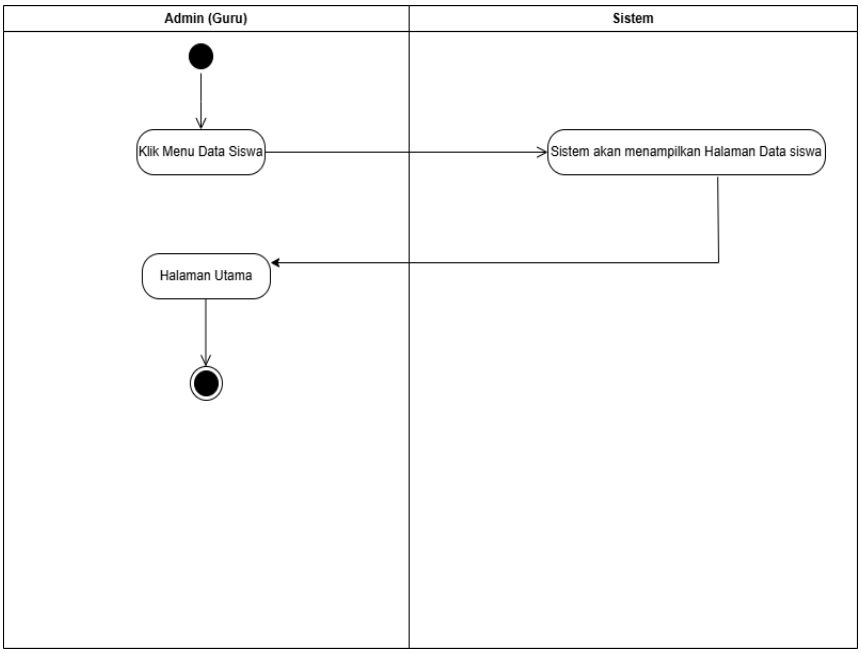
7. *Activity Diagram* Absen Kegiatan



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Absen Kegiatan

Pada gambar 3.9 adalah alur aktivitas admin pada saat melakukan absen kegiatan.

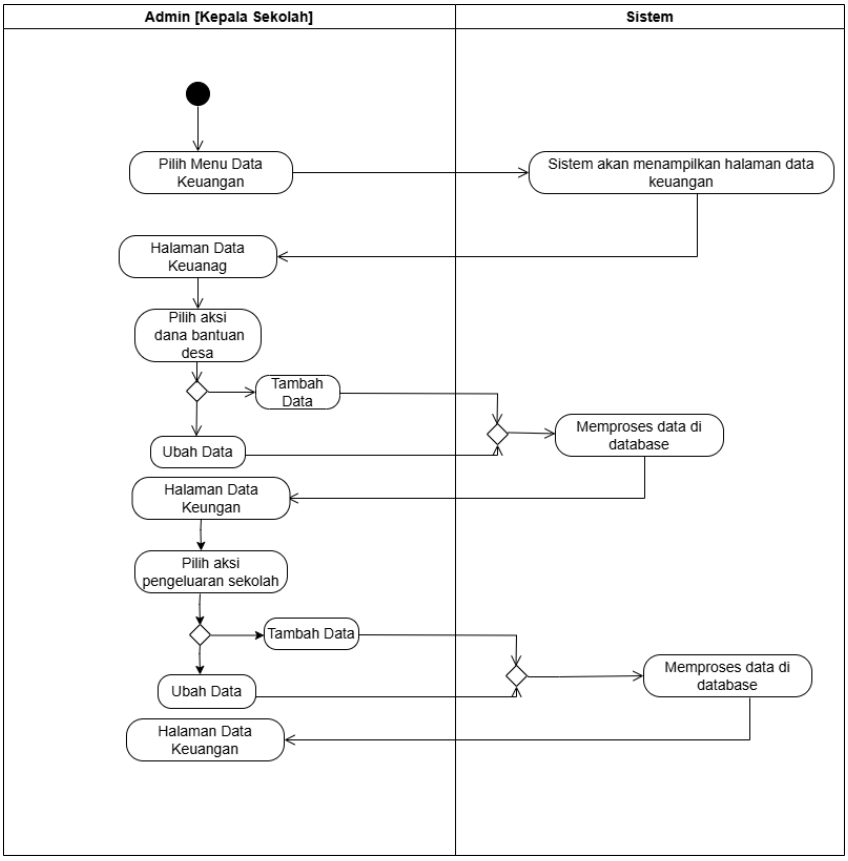
8. *Activity Diagram* Data Siswa



Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Data Siswa

Pada gambar 3.10 adalah alur aktivitas admin pada saat di halaman data siswa.

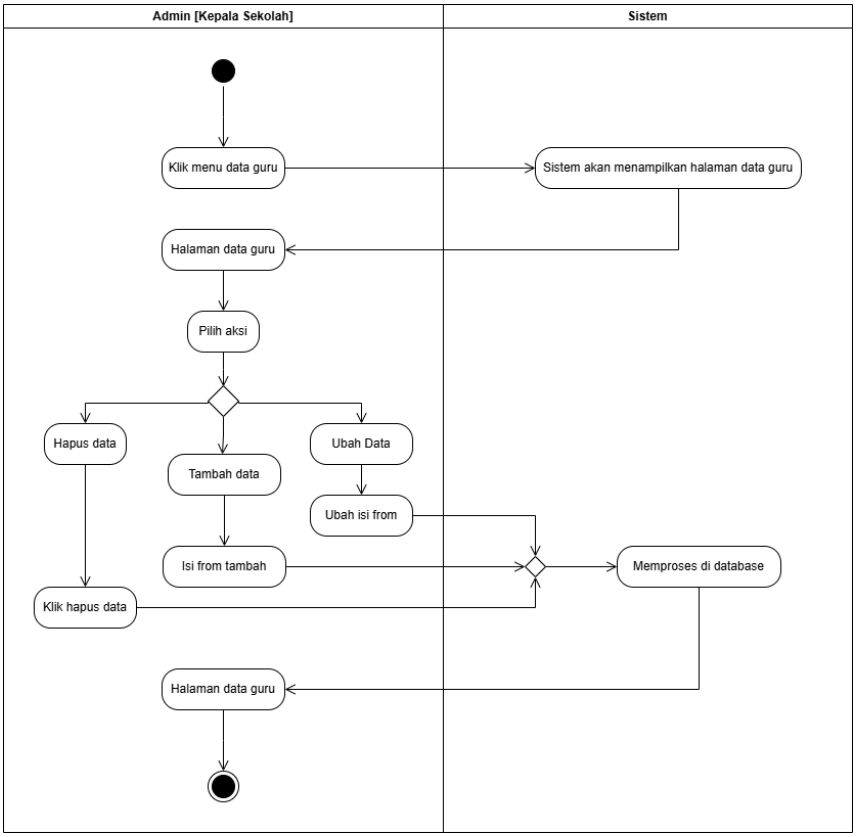
9. *Activity Diagram* Kelola Data Keuangan



Gambar *3. 11 Activity Diagram* Kelola Data Keuangan

Pada gambar 3.11 adalah alur aktivitas admin (Bendahara) pada saat mengelola data keuangan.

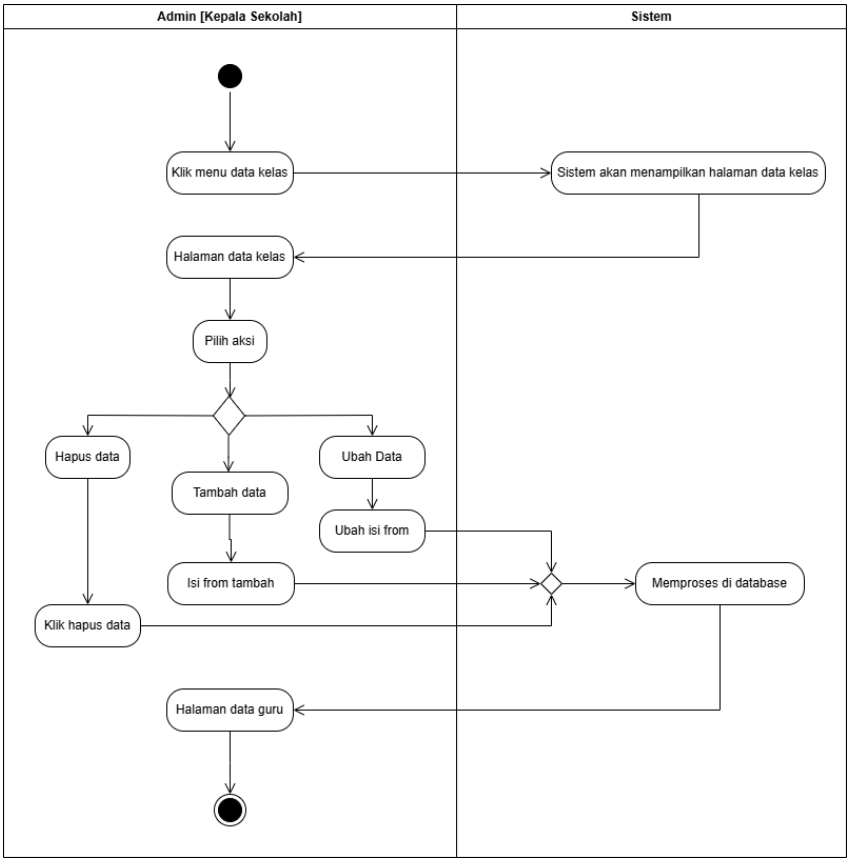
10. *Activity Diagram* Tambah Data Guru



Gambar *3. 12 Activity Diagram* Tambah Data Guru

Pada gambar 3.12 adalah alur aktivitas admin (kepala sekolah) pada saat melakukan tambah data guru.

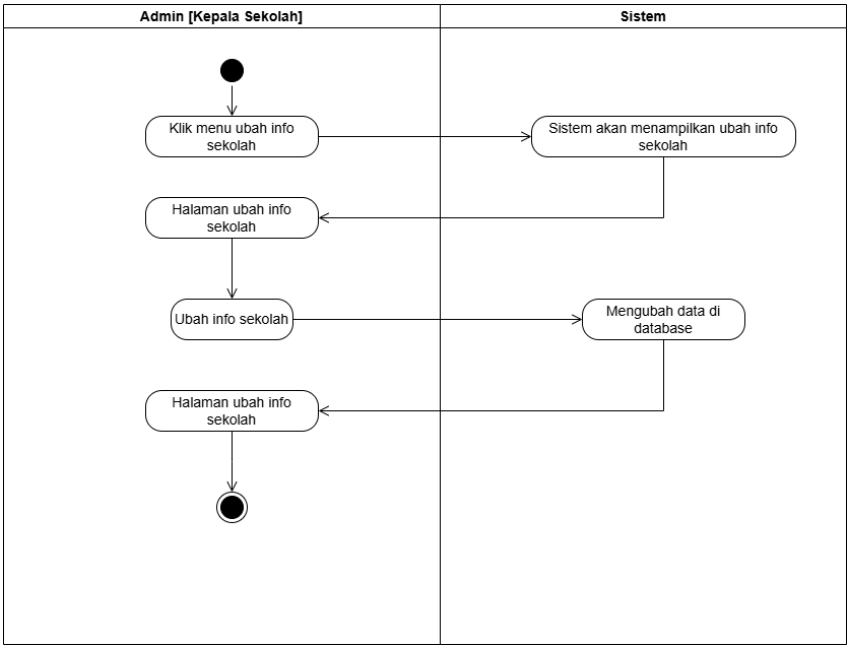
11. *Activity Diagram* Kelola Data Kelas



Gambar *3. 13 Activity Diagram* Kelola Data Kelas

Pada gambar 3.13 adalah alur aktivitas admin (kepala sekolah) pada saat melakukan kelola data kelas.

12. *Activity* Ubah Info Sekolah

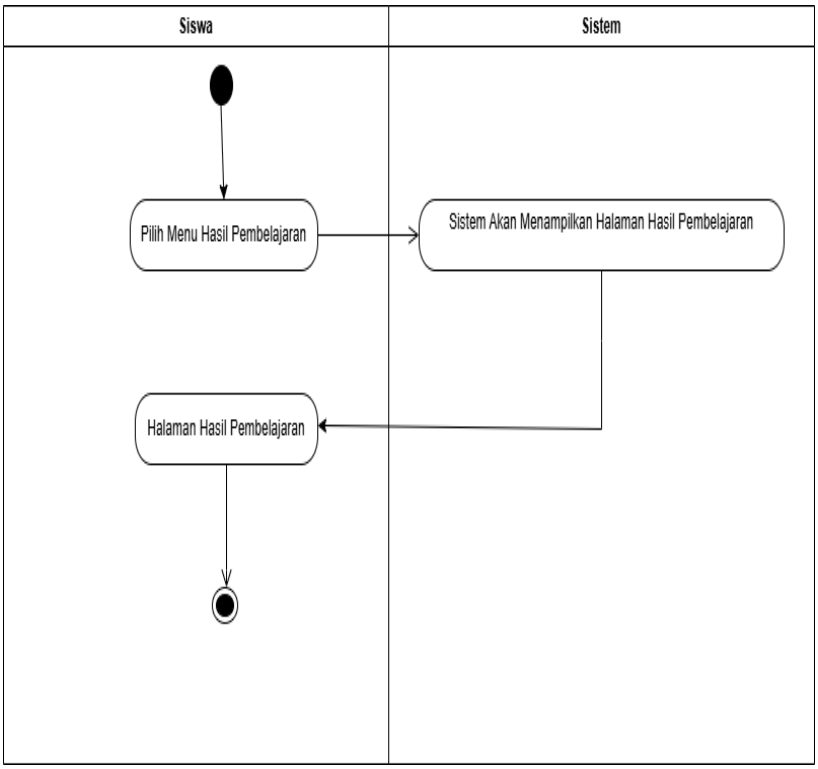


Gambar 3. *14 Activity Diagram* Ubah Info Sekolah

Pada gambar 3.14 adalah alur aktivitas admin (kepala sekolah) pada saat melakukan ubah info sekolah.

c. *Activity Diagram* Siswa

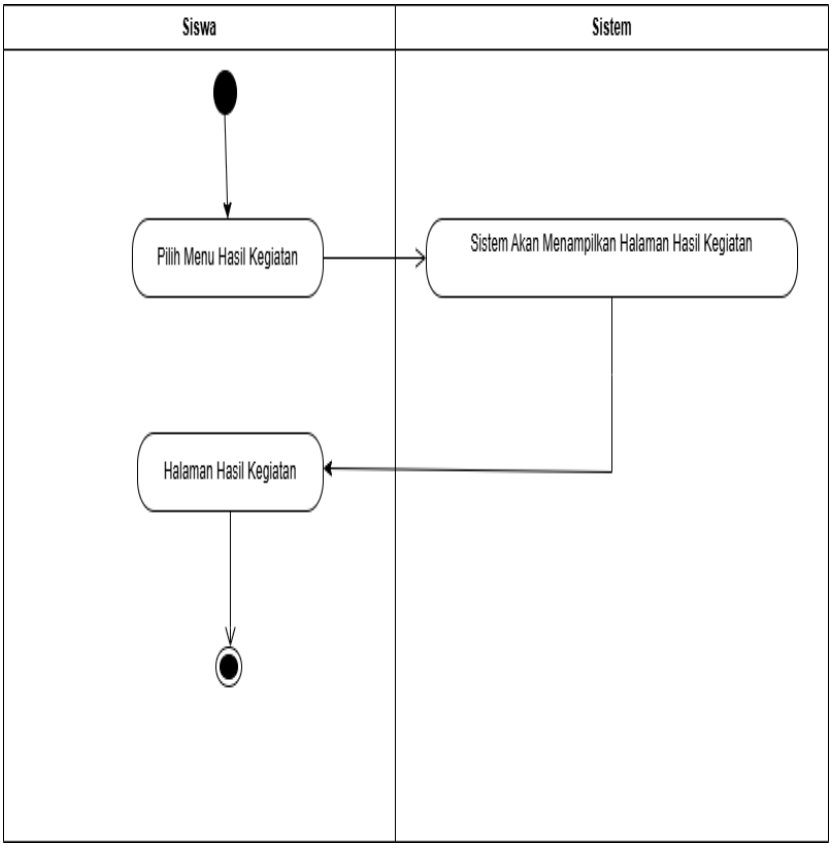
1. *Activity Diagram* Hasil Pembelajaran



Gambar *3. 15 Activity Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.15 adalah alur aktivitas siswa pada saat di halaman hasil pembelajaran.

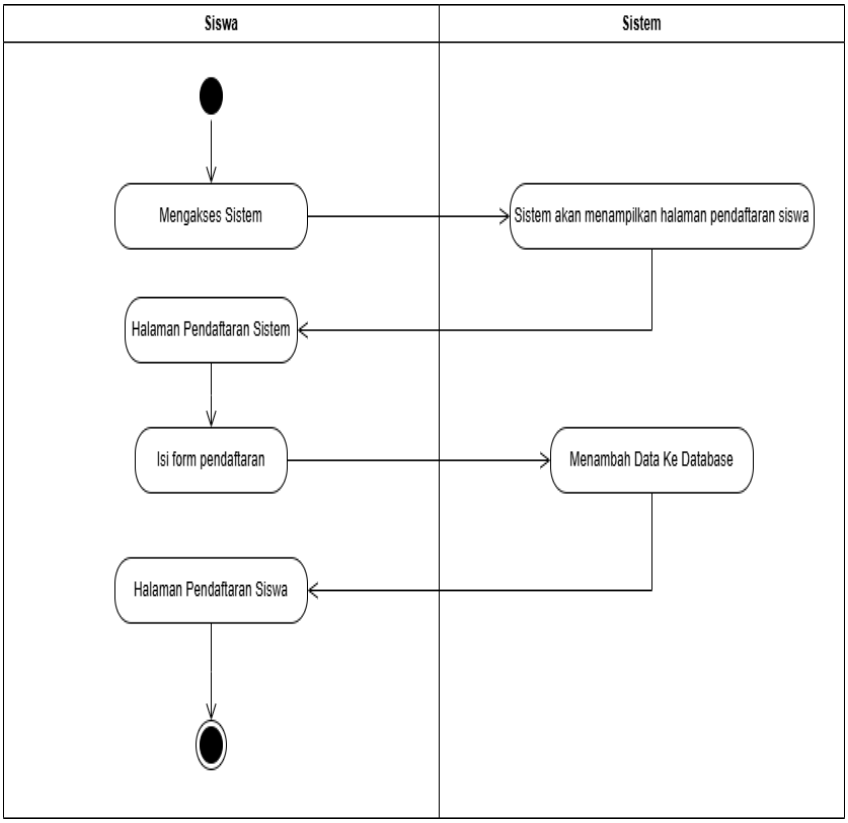
2. *Activity Diagram* Hasil Kegiatan



Gambar *3. 16 Activity Diagram* Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.16 adalah alur aktivitas siswa pada saat di halaman hasil kegiatan.

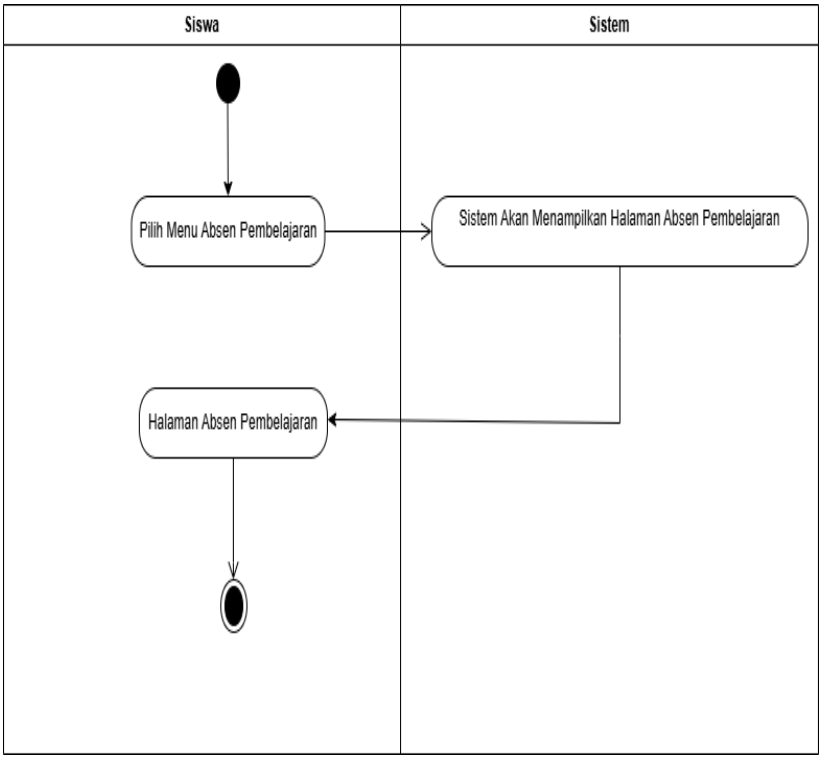
3. *Activity Diagram* Pendaftaran Siswa



Gambar *3. 17 Activity Diagram* Pendaftaran Siswa

Pada gambar 3.17 adalah alur aktivitas siswa pada saat melakukan pendaftaran siswa.

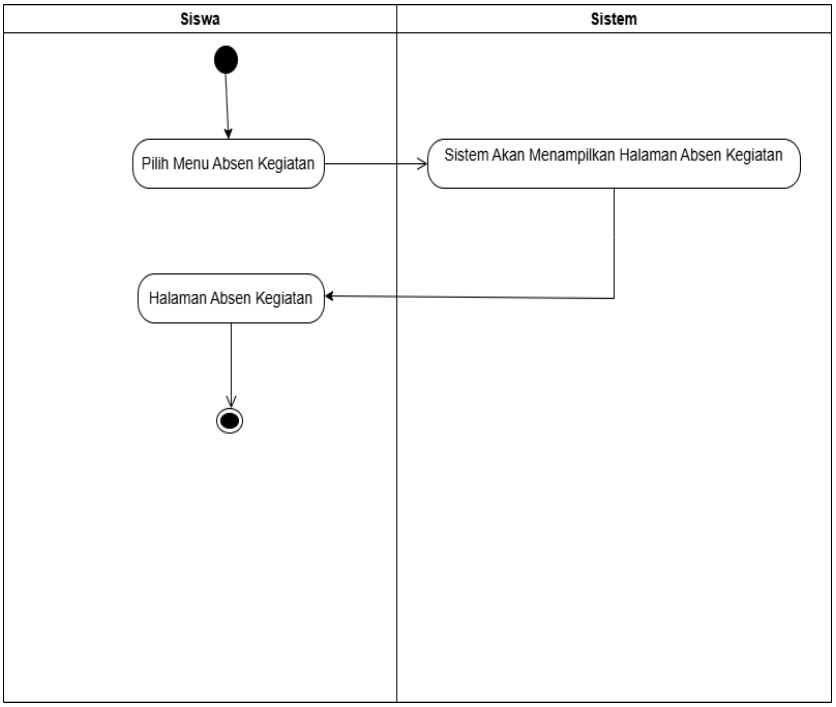
4. *Activity Diagram* Lihat Absen Pembelajaran



Gambar *3. 18 Activity Diagram* Lihat Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.18 adalah alur aktivitas siswa pada saat berada di halaman lihat absen pembelajaran.

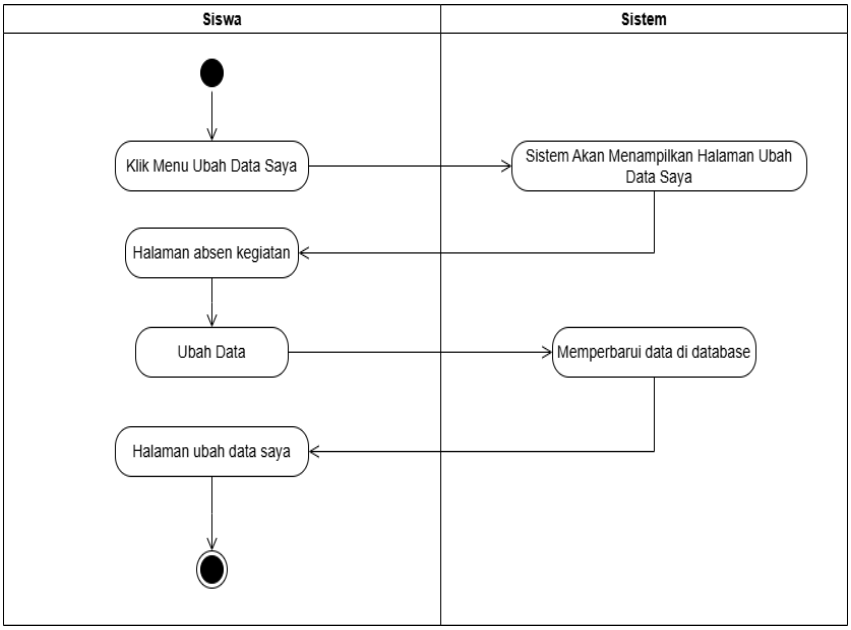
5. *Activity Diagram* Lihat Absen Kegiatan



Gambar *3. 19 Activity Diagram* Lihat Absen Kegiatan

Pada gambar 3.19 adalah alur aktivitas siswa pada saat di halaman laihat absen kegiatan.

6. *Activity Diagram* Ubah Data Saya



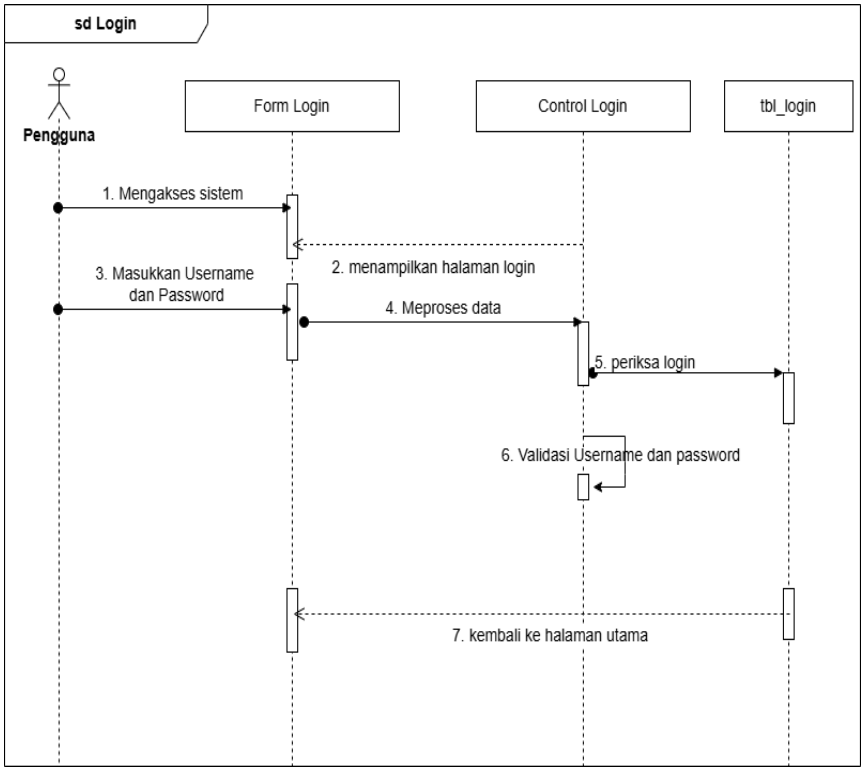
Gambar *3. 20 Activity Diagram* Ubah Data Saya

Pada gambar 3.20 adalah alur aktivitas siswa pada saat melakukan ubah data saya.

3.3.3 Sequence Diagram

a. *Sequence Diagram Login Multiuser*

Pada *sequence diagram login multiuser* dapat dilihat pada gambar 3.21.



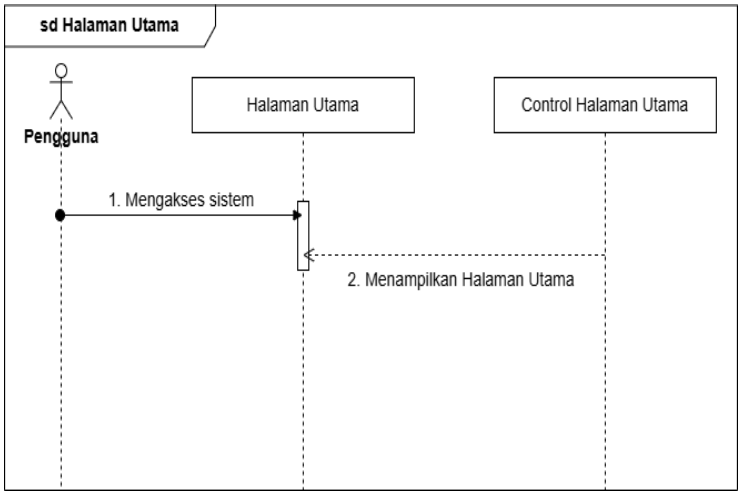
Gambar *3. 21 Sequence Diagram Login Multiuser*

Pada gambar 3.21 merupakan diagram proses *login* dimana siswa dan admin (guru) melakukan proses *login* hanya satu *form login* saja.

b. *Sequence Diagram* Admin (Guru)

1. *Sequence Diagram* Halaman Utama

Pada *sequence diagram* halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.22.

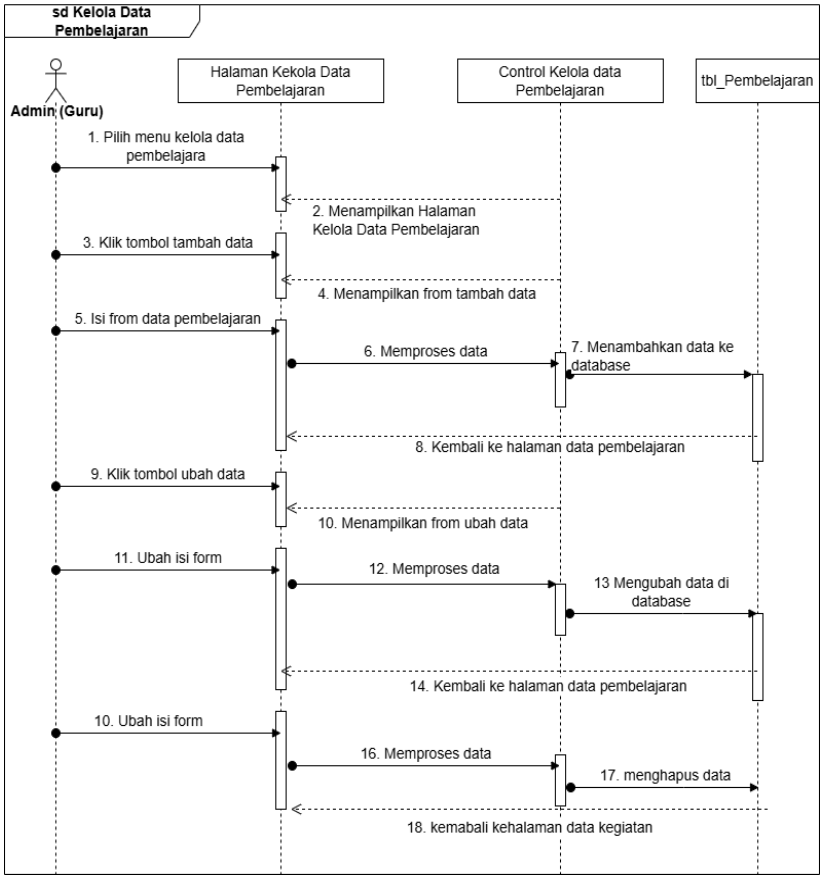


Gambar *3. 22 Sequence Diagram* Halaman Utama

Pada gambar 3.22 merupakan diagram proses halaman utama dimana admin langsung dialihkan setelah *login* berhasil.

2. *Sequence Diagram* Kelola Data Pembelajaran

Pada *sequence diagram* kelola data pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.23.

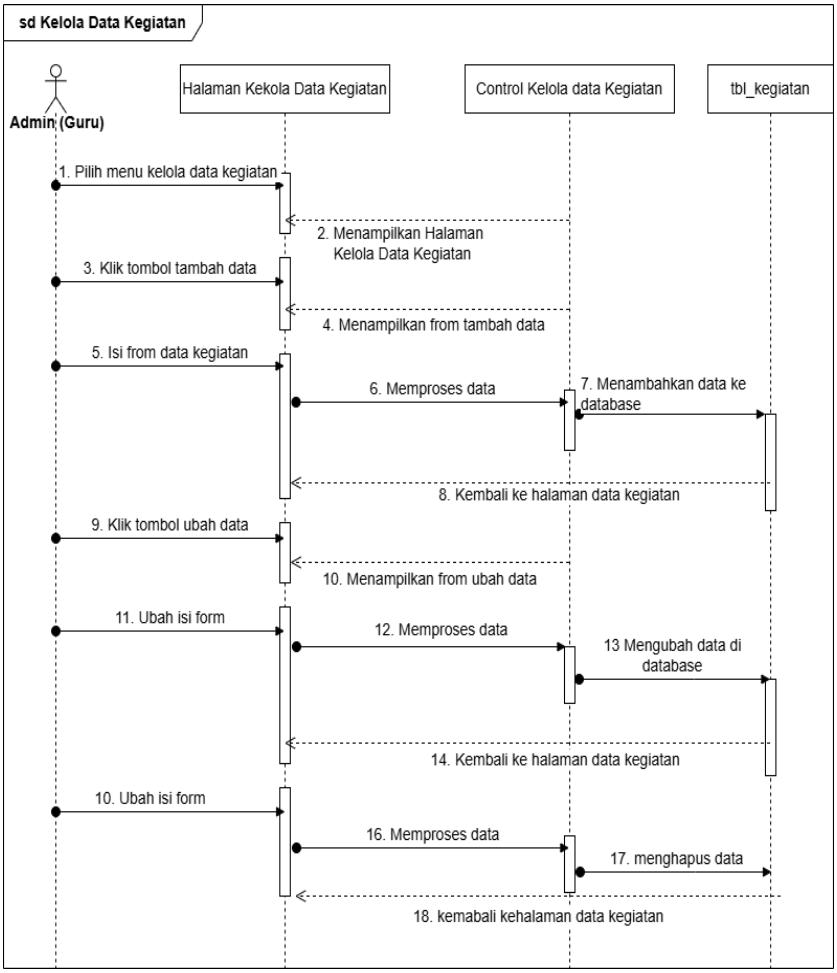


Gambar *3. 23 Sequence Diagram* Kelola Data Pembelajaran

Pada gambar 3.23 merupakan diagram proses kelola data pembelajaran, dimana admin (Guru) dapat melakukan tambah data, ubah data dan hapus data.

3. *Sequence Diagram* Kelola Data Kegiatan

Pada *sequence diagram* kelola data kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.24.

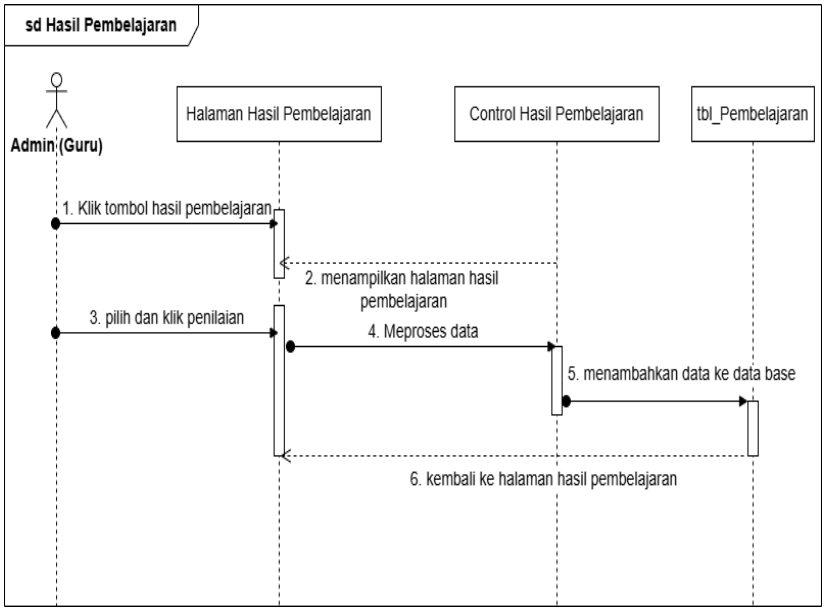


Gambar *3. 24 Sequence Diagram* Kelola Data Kegiatan

Pada gambar 3.24 merupakan diagram proses kelola data kegiatan, di mana admin (Guru) dapat melakukan tambah data, ubah data hapus data.

4. *Sequence Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada *sequence diagram* hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.25.

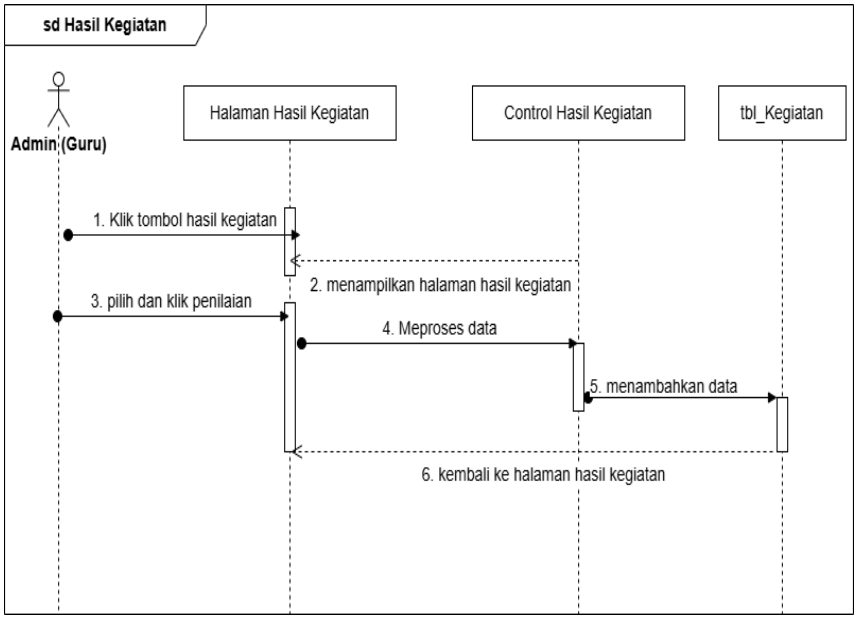


Gambar *3. 25 Sequence Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.25 merupakan diagram proses hasil pembelajaran, di mana admin (Guru) dapat melakukan proses penilaian pembelajaran siswa.

5. *Sequence Diagram* Hasil Kegiatan

Pada *sequence diagram* hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.26.

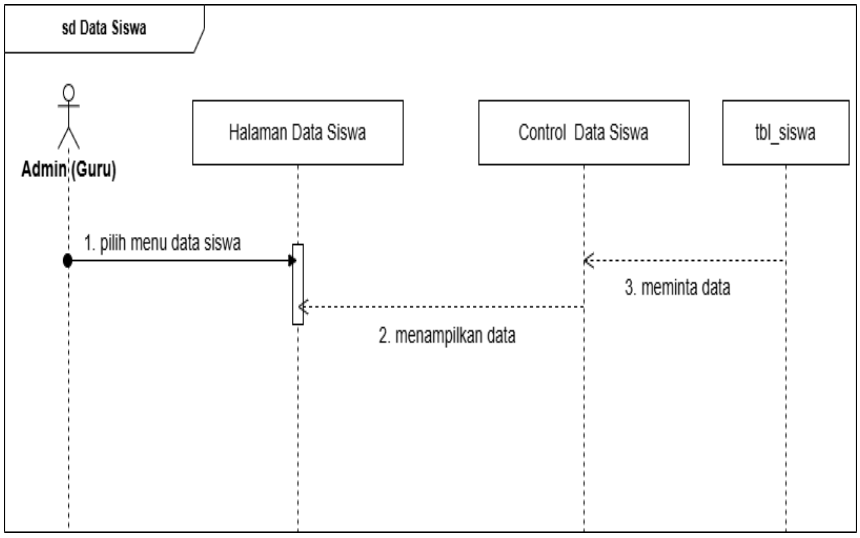


Gambar *3. 26 Sequence Diagram* Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.26 merupakan diagram proses hasil kegiatan, dimana admin (Guru) dapat melakukan penilaian hasil kegiatan siswa.

6. *Sequence Diagram* Data Siswa

Pada *sequence diagram* data siswa dapat dilihat pada gambar 3.27.

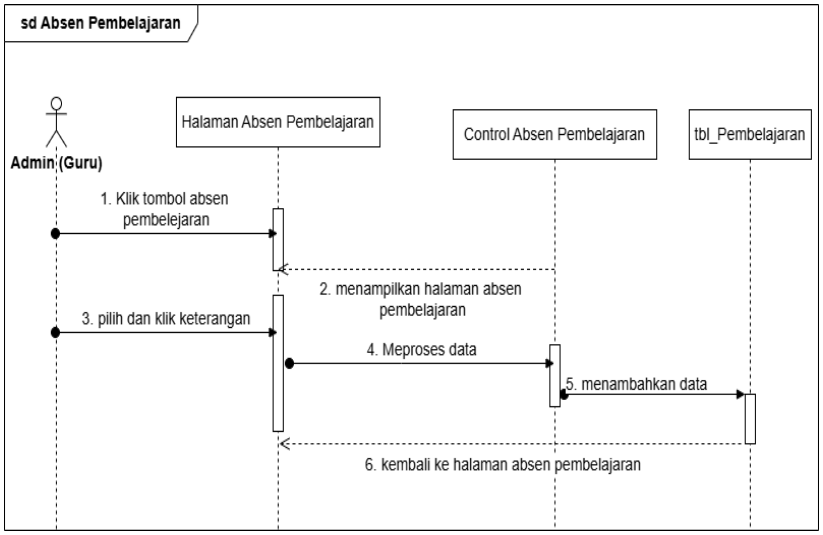


Gambar *3. 27 Sequence Diagram* Data Siswa

Pada gambar 3.27 merupakan diagram proses data siswa, di mana admin (Guru) hanya dapat melihat data siswa.

7. *Sequence Diagram* Absen Pembelajaran

Pada *sequence diagram* absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.28.

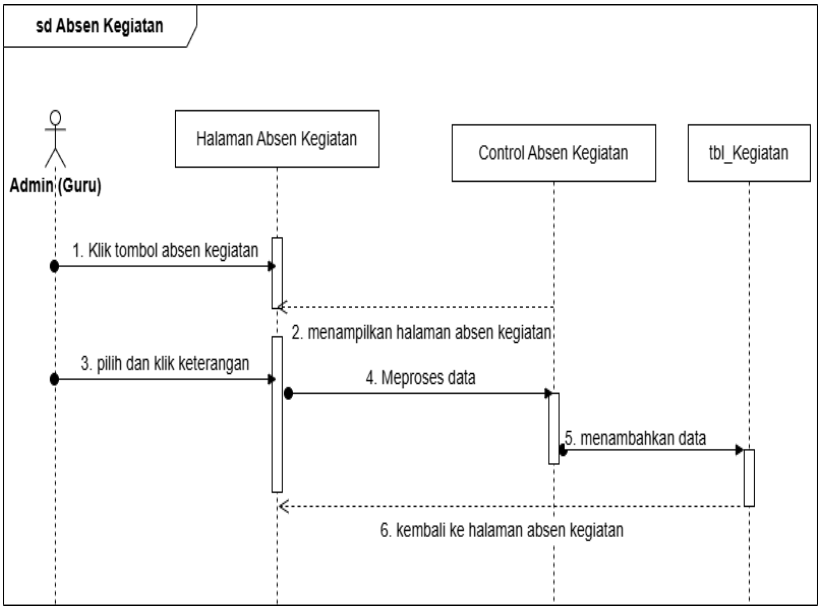


Gambar *3. 28 Sequence Diagram* Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.28 merupakan diagram proses absen pembelajaran, di mana admin (Guru) dapat melakukan proses absen.

8. *Sequence Diagram* Absen Kegiatan

Pada *sequence diagram* absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.29.

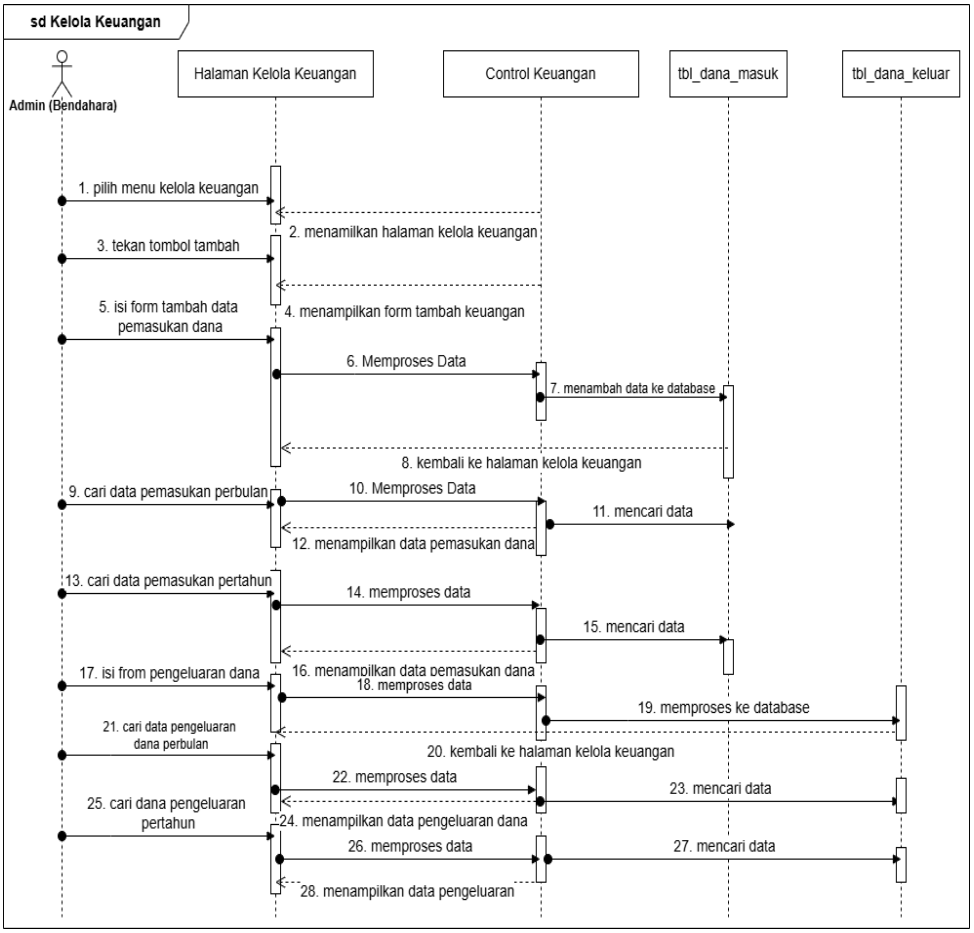


Gambar *3. 29 Sequence Diagram* Absen Kegiatan

Pada gambar 3.29 merupakan diagram proses absen kegiatan di mana admin (Guru) dapat melakukan absen kegiatan.

9. *Sequence Diagram* Kelola Data Keuangan

Pada *sequence diagram* kelola data keuangan dapat dilihat pada gambar 3.30.

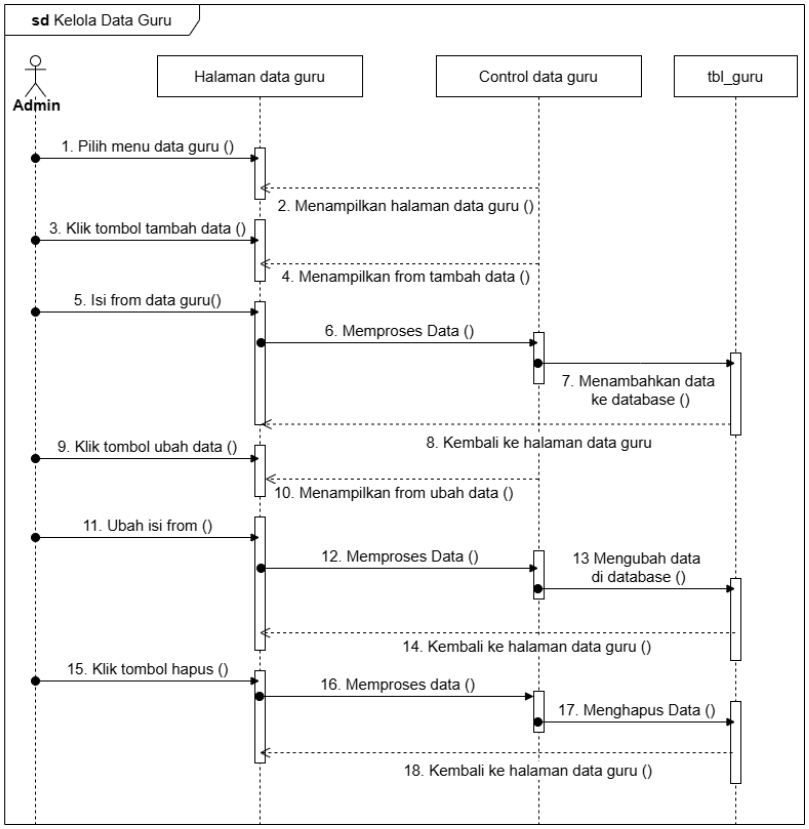


Gambar *3. 30 Sequence Diagram* Kelola Data Keuangan

Pada gambar 3.30 merupakan diagram proses kelola data keuangan, dimana admin (Bendahara) dapat melakukan tambah data, dan ubah data.

10. *Sequence Diagram* Tambah Data Guru

Pada *sequence diagram* tambah data guru dapat dilihat pada gambar 3.31.

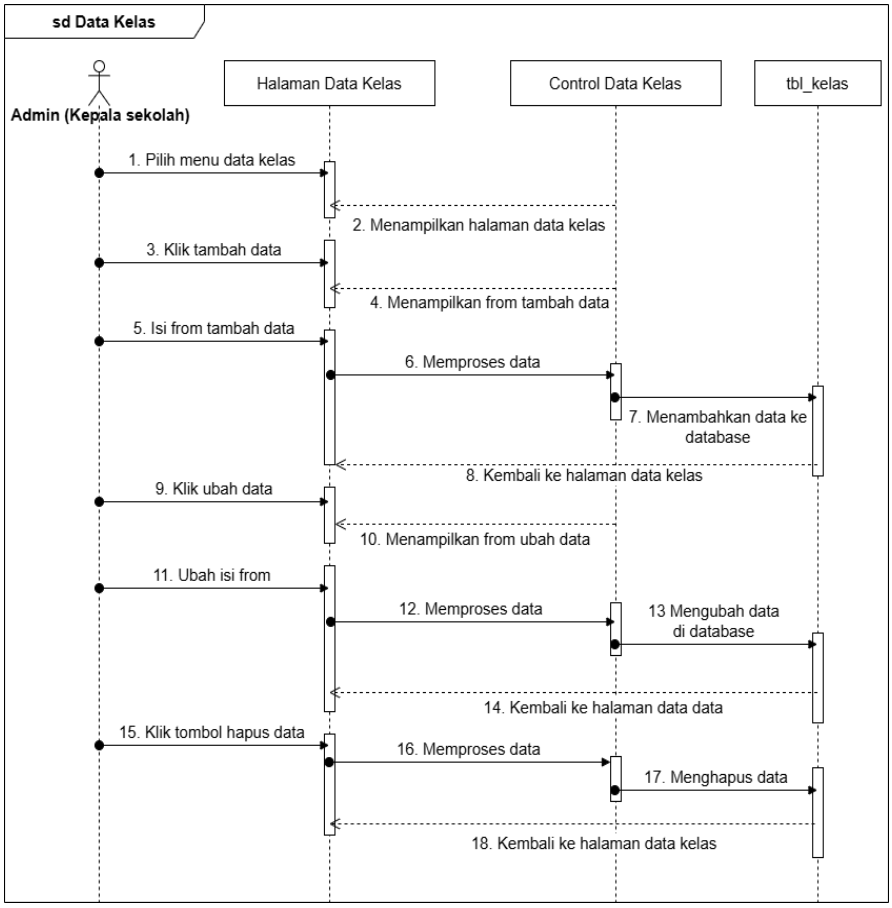


Gambar *3. 31 Sequence Diagram* Tambah Data Guru

Pada gambar 3.31 merupakan diagram proses tambah data guru, di mana admin (kepala sekolah, Guru dan Bendahara) dapat melakukan proses tambah data, ubah data, hapus data.

11. *Sequence Diagram* Kelola Data Kelas

Pada *sequence diagram* kelola data kelola dapat dilihat pada gambar 3.32.

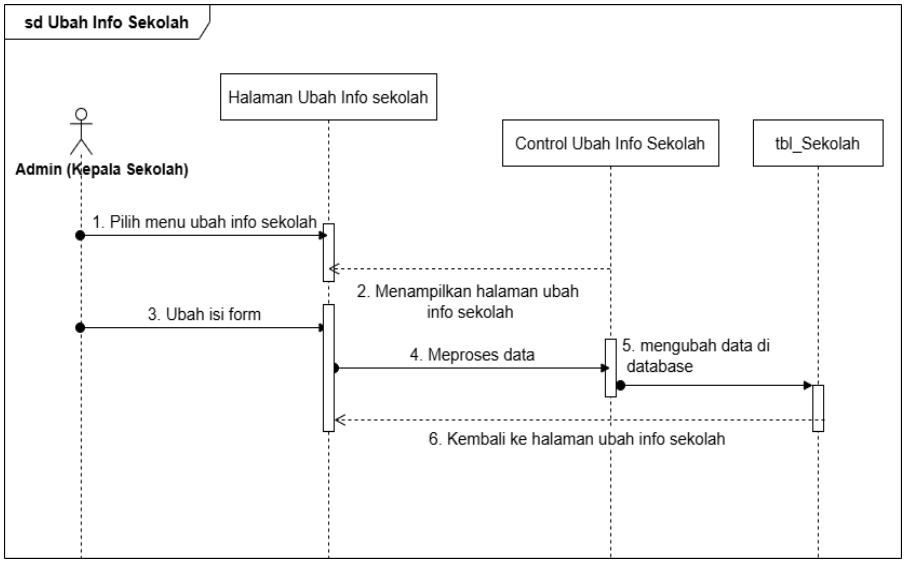


Gambar 3. 32 *Sequence Diagram* Kelola Data Kelas

Pada gambar 3.32 merupakan diagram proses kelola data kelas, dimana admin (kepala sekolah) dapat melakukan tambah data kelas, ubah data kelas, dan hapus data kelas.

12. *Sequence Diagram* Ubah Info Sekolah

Pada *sequence diagram* ubah info sekolah dapat dilihat pada gambar 3.33.



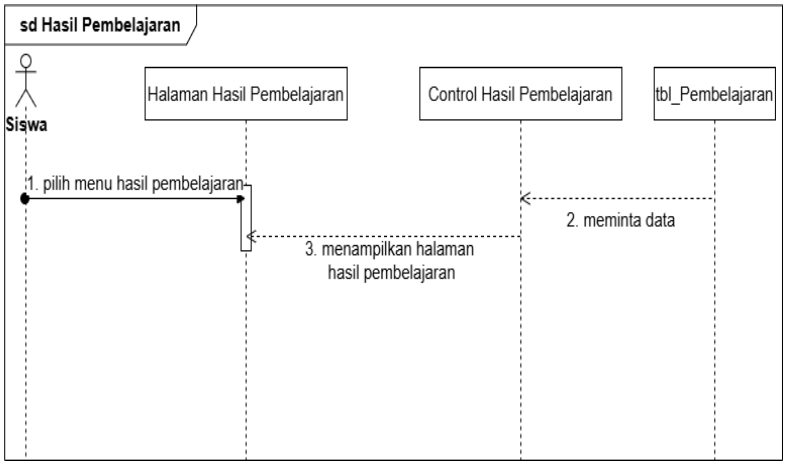
Gambar 3. 33 *Sequence Diagram* Ubah Info Sekolah

Pada gambar 3.33 merupakan diagram proses ubah info sekolah, di mana admin (kepala sekolah) dapat melakukan pengubahan data sekolah.

c. *Sequence Diagram* Siswa

1. *Sequence Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada *sequence diagram* hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.34

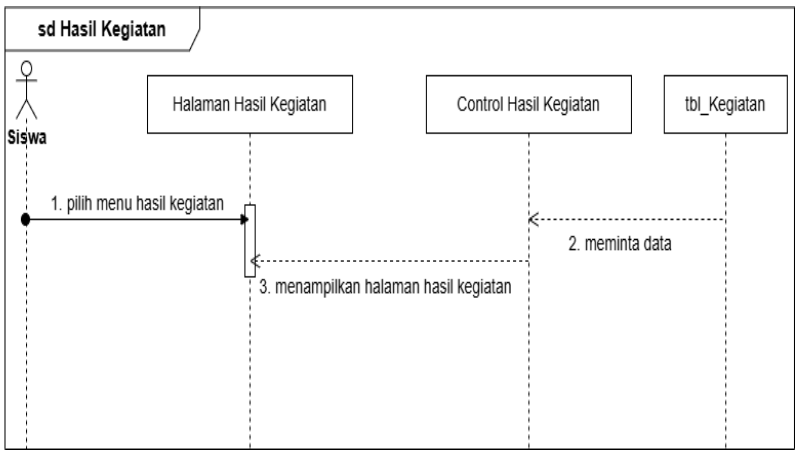


Gambar *3. 34 Sequence Diagram* Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.34 merupakan diagram proses hasil pembelajaran, di mana siswa dapat melihat hasil pembelajarannya masing-masing.

2. *Sequence Diagram* Hasil Kegiatan

Pada *sequence diagram* hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.35.

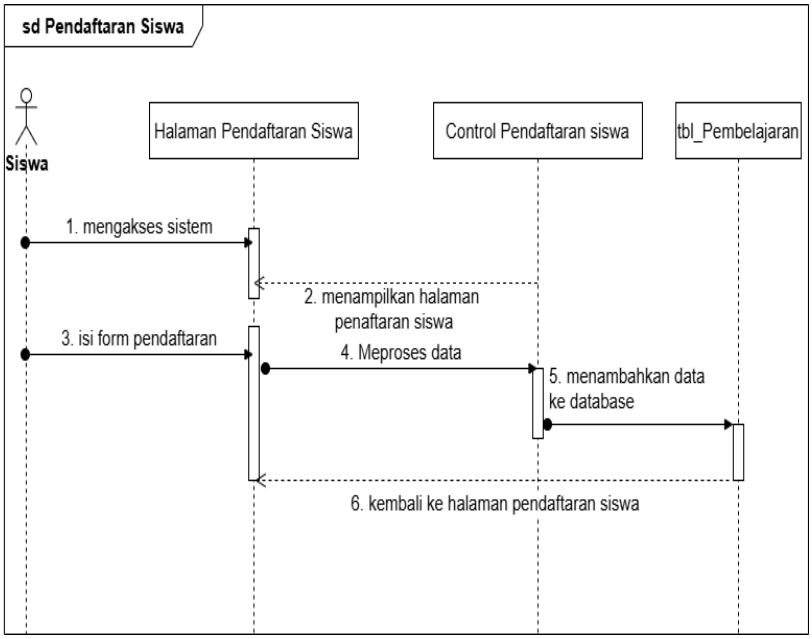


Gambar *3. 35 Sequence Diagram* Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.35 merupakan diagram proses hasil kegiatan, dimana siswa dapat melihat langusng hasil kegiatannya masing-masing.

3. *Sequence Diagram* Pendaftaran Siswa

Pada *sequence diagram* pendaftaran siswa dapat dilihat pada gambar 3.36.

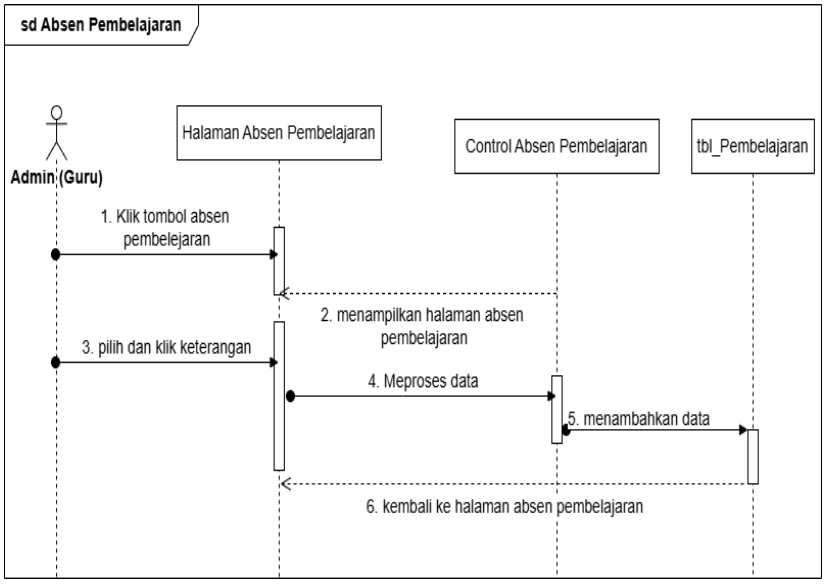


Gambar 3. 36 *Sequence Diagram* Pendaftaran Siswa

Pada gambar 3.36 merupakan diagram proses pendaftaran siswa, dimana siswa dapat mendaftarkan diri.

4. *Sequence Diagram* Absen Pembelajaran

Pada *sequence diagram* absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.37.

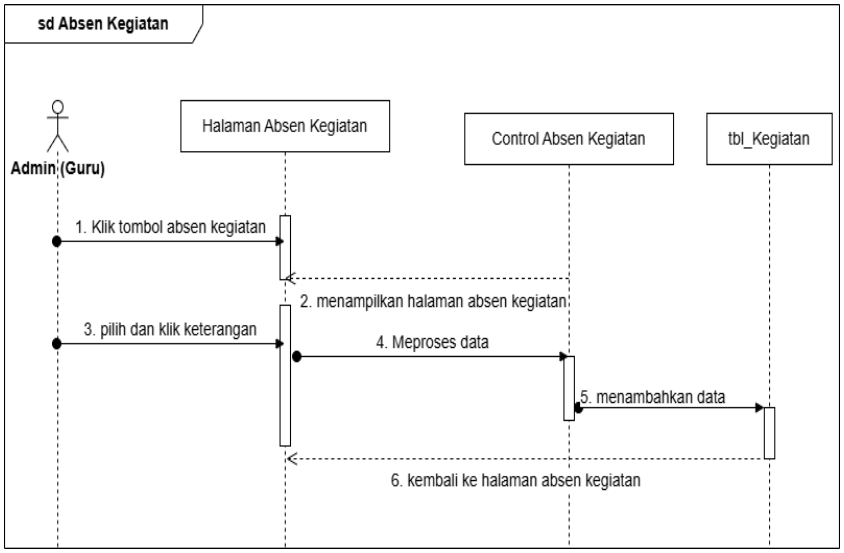


Gambar 3. 37 *Sequence Diagram* Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.37 merupakan diagram proses absen pembelajaran, dimana siswa dapat melihat langusng absen pembelajaran.

5. *Sequence Diagram* Absen Kegiatan

Pada *sequence diagram* absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.38

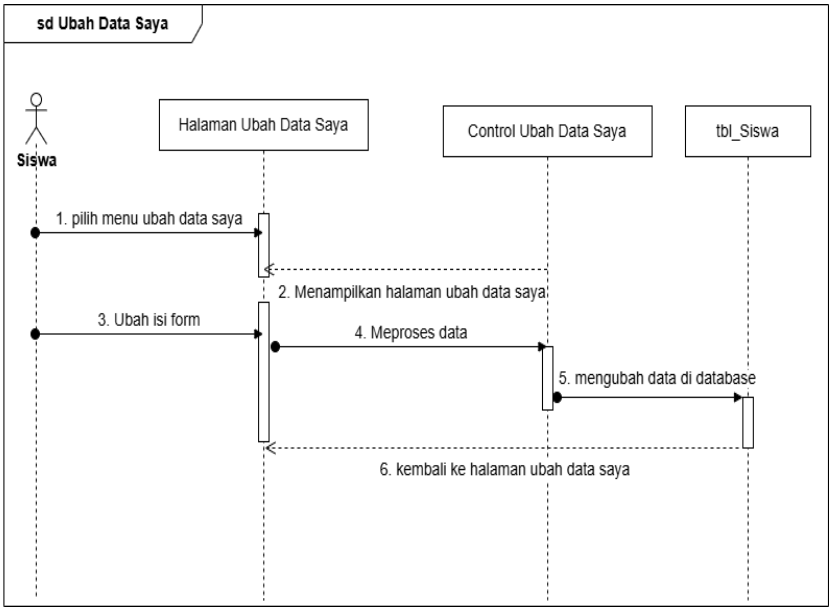


Gambar 3. 38 *Sequence Diagram* Absen Kegiatan

Pada gambar 3.38 merupakan diagram proses absen kegiatan, dimana siswa dapat melihat langung absen kegiatan.

6. *Sequence Diagram* Ubah Data Saya

Pada *sequecnce diagram* ubah data saya dapat dilihat pada gambar 3.39.

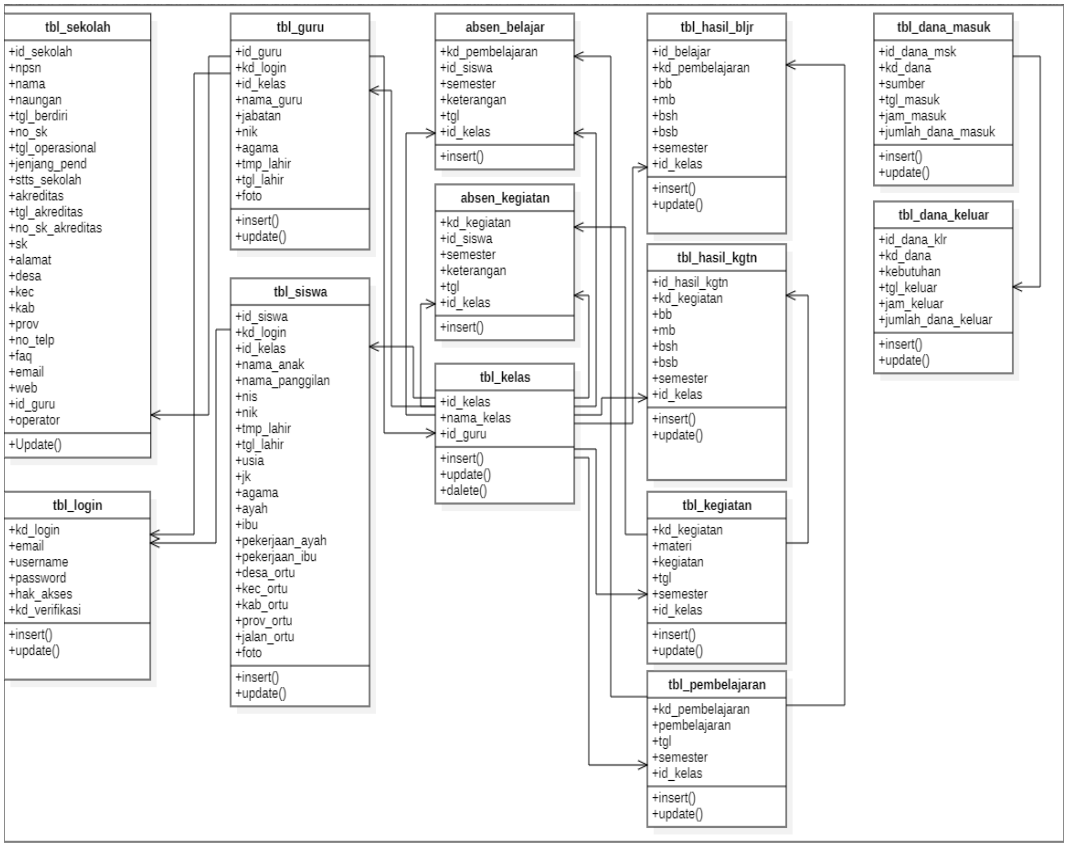


Gambar 3. 39 *Sequence Diagram* Ubah Data Saya

Pada gambar 3.39 merupakan diagram proses ubah data saya, dimana siswa dapat mengubah datanya masing-masing.

3.3.4 Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk mepresentasikan struktur dan relasi antar kelas dalam sebuah sistem atau aplikasi. *Class diagram* menunjukan kelas-kelas, atribut, *method*, dan hubungan antara kelas-kelas dalam sistem. Dapat dilihat pada gambar 3.40.

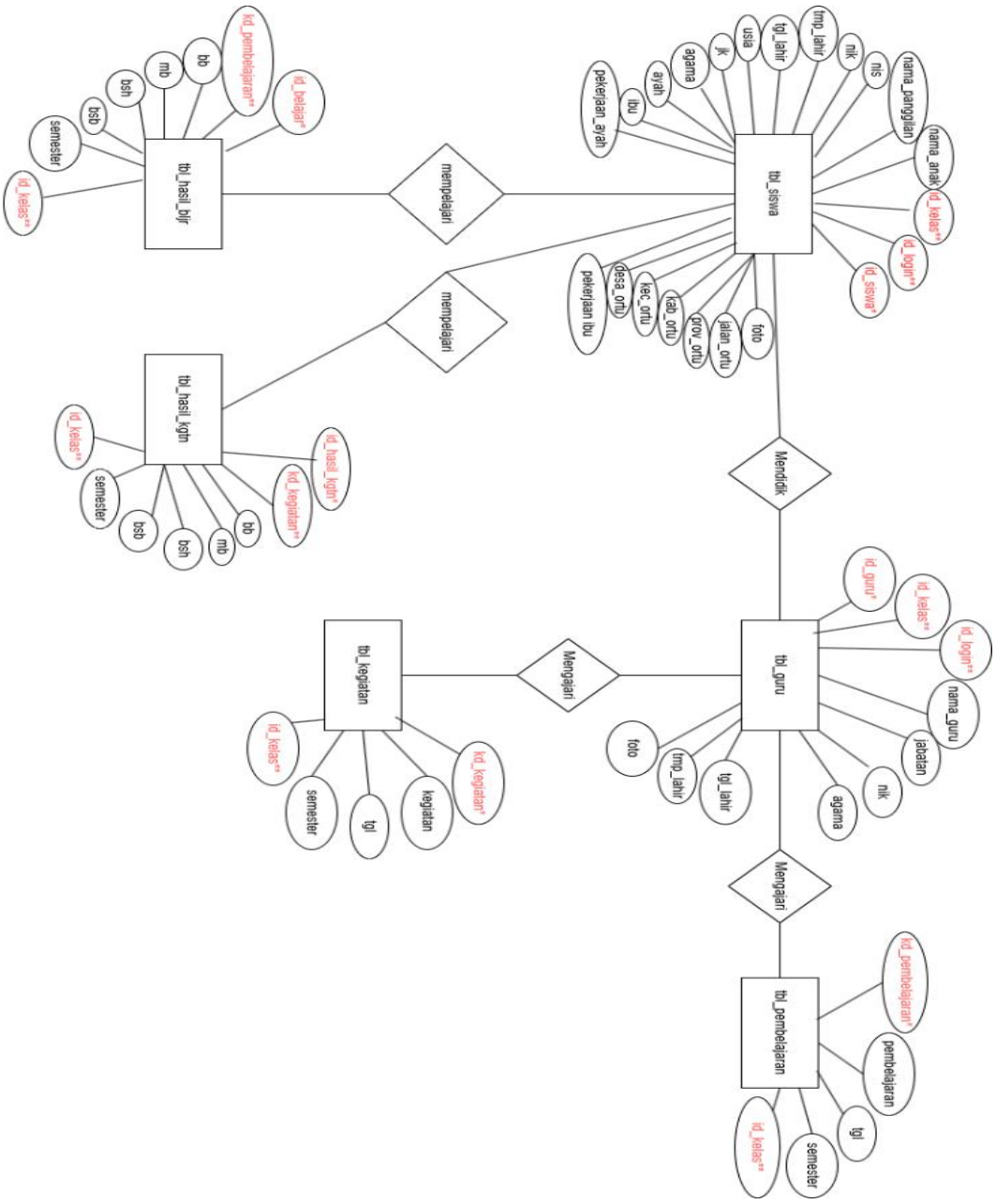


Gambar 3. 40 *Class Diagram*

Class Diagram perancangan sistem informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio memiliki beberapa kelas yaitu sekolah, guru, absen belajar, hasil belajar, dana masuk, login, siswa, absen kegiatan, kelas, hasil kegiatan, pembelajaran, kegiatan, dan dana keluar.

3.3.5 *Entity Relasionship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram visual yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur data serta keterkaitan antar entitas dalam sebuah sistem. Dengan menggunakan ERD, proses perancangan database menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami. Diagram ini berperan penting dalam tahap analisis dan desain sistem karena mempermudah dalam memahami hubungan antar data sebelum database dibuat secara fisik. Dapat dilihat pada gambar 3.41.



Gambar 3. 41 ERD

Pada Gambar 3.41 merupakan gambar *Entity Relasionship Diagram* (ERD). Didalam ERD tersebut tedapat 6 tabel yang saling terhubung yaitu siswa, hasil belajar, hasil kegiatan, guru, kegiatan, dan pembelajaran. Tanda merah pada atribut dalam diagram ERD menunjukan bahwa atribut tersebut meruapakan Primary Key* dan Foreign Key**.

3.4 Perancangan Tabel Database

Berikut beberapa tabel yang termasuk dalam database pada sistem informasi TK Tunas Bangsa Mandiri.

a. Nama Tabel : tbl_login

Primary Key : kd_login

Keterangan : tbl_login digunakan untuk menyimpan data *login*.

Tabel 3. 1 Tabel *Login*

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	kd_login	varchar	5	*Primary key*
2	username	varchar	15	Nama belakang
3	password	varchar	8	Kata Sandi
4	hak_akses	varchar	9	Hak akses pengguna
5	kd_verifikasi	Int	4	Kode verifikasi

b. Nama : tbl_siswa

Primary Key : id_siswa

Keterangan : tbl_siswa digunakan untuk menyimpan data siswa.

Tabel 3. 2 Tabel Siswa

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_siswa	Int	4	*Ptimary Key*
2	kd_login	Varchar	5	*Foreign Key*
3	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*
4	nama_anak	Varchar	15	Nama siswa
5	nama_panggilan	Varchar	10	Nama panggilan
6	nis	Int	15	Nomor induk siswa
7	nik	Int	20	NIK
8	tmp_lahir	Varchar	20	Tempat lahir
9	tgl_lahir	Date	-	Tanggal lahir
10	usia	Int	2	Usia/ umur

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
11	jk	Varchar	10	Jenis kelamin
12	agama	Varcahr	15	Agama anak
13	ayah	Varchar	20	Nama ayah
14	ibu	Varchar	20	Nama ibu
15	pekerjaan_ayah	Varchar	15	Pekerjaan ayah
16	pekerjaan_ibu	Varchar	15	Pekerjaan ibu
17	desa_ortu	Varchar	30	Desa orang tua
18	kec_ortu	Varchar	30	Kecamatan orang tua
19	kab_ortu	Varchar	30	Kabupaten orang tua
20	prov_ortu	Varchar	30	Provinsi orang tua
21	jalan_ortu	Text	-	Alamat orang tua
22	foto	Text	-	Foto profil

c. Nama Tabel : tbl_guru

Primary Key : id_guru

Keterangan : tbl_guru digunakan untuk menyimpan data guru

Tabel 3. 3 Tabel Guru

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_guru	Int	4	*Primary Key*
2	kd_login	Varchar	5	*Foreign Key*
3	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*
4	nama_guru	Varchar	20	Nama guru
5	jabatan	Varchar	20	Jabatan guru
6	nik	Int	15	NIK
7	agama	Varchar	15	Agama guru
8	tmp_lahir	Varchar	30	Tempat lahir
9	tgl_lahir	Date	-	Tanggal lahir
10	foto	Text	-	Foto profil

d. Nama Tabel :tbl_pembelajaran

Primary Key :kd_pembelajaran

Keterangan :tbl_pembelajaran digunakan untuk menyimpan data pembelajaran siswa.

Tabel 3. 4 Tabel Pembelajaran

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	kd_pembelajaran	Varchar	5	*Primary Key*
2	pembelajaran	Text	-	Pembelajaran
3	tgl	Date	-	Tanggal pembelajaran
4	semester	Varchar	8	Semester
5	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

e. Nama Tabel :tbl_kegiatan

Primary Key :kd_kegiatan

Keterangan :tbl_kegiatan digunakan untuk menyimpan data kegiatan

Tabel 3. 5 Tabel Kegiatan

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	kd_kegiatan	Varchar	5	*Primary Key*
2	materi	Text	-	Materi kegiatan
3	kegiatan	Text	-	Kegiatan
4	tgl	Date	-	Tanggal kegiatan
5	semester	Varchar	8	Semester
6	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

f. Nama Tabel : tbl_hasil_bljr

Primary Key : id_belajar

Keterangan : tbl_hasil_bljr digunakan untuk menyimpan data hasil pembelajaran.

Tabel 3. 6 Tabel Hasil Pembelajaran

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_belajar	Int	5	*Primary Key*
2	kd_pembelajaran	Varchar	5	*Foreign Key*
3	bb	Varchar	4	Nilai 1
4	mb	Varchar	4	Nilai 2
5	bsh	Varchar	4	Nilai 3
6	bsb	Varchar	4	Nilai 4
7	semester	Varchar	8	Semester
8	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

g. Nama Tabel : tbl_hasil_kgtn

Primary Key : id_hasil_kgtn

Keterangan : tbl_hasil_kgtn digunakan untuk menyimpan data hasil kegiatan siswa.

Tabel 3. 7 Tabel Hasil Kegiatan

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_hasil_kgtn	Int	5	*Primary Key*
2	kd_kegiatan	Varchar	5	*Foreign Key*
3	bb	Varchar	4	Nilai 1
4	mb	Varchar	4	Nilai 2
5	bsh	Varchar	4	Nilai 3
6	bsb	Varchar	4	Nilai 4
7	semester	Varchar	8	Semester
8	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

h. Nama Tabel : absen_belajar

Primary Key : kd_pembelajaran

Keterangan : absen_belajar digunakan untuk menyimpan data absen pembelajaran.

Tabel 3. 8 Tabel Absen Belajar

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	kd_pembelajaran	Varchar	5	*Primary Key*
2	id_siswa	Int	4	*Foreign Key*
3	semester	Varchar	8	Semester
4	keterangan	Varchar	10	Keterangan
5	tgl	Date	-	Tanggal
6	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

i. Nama Tabel : absen_kegiatan

Primary Key : kd_kegiatan

Keterangan :tabel absen kegiatan digunakan untuk menyimpan data absen kegiatan.

Tabel 3. 9 Tabel Absen Kegiatan

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	kd_kegiatan	Varchar	5	*Primary Key*
2	id_siswa	Int	4	*Foreign Key*
3	semester	Varchar	8	Semester
4	keterangan	Varchar	10	Keterangan
5	tgl	Date	-	Tanggal
6	id_kelas	Int	2	*Foreign Key*

j. Nama Tabel :tbl_kelas

Primary Key :id_kelas

Keterangan : tbl_kelas digunakan untuk menyimpan data kelas.

Tabel 3. 10 Data Kelas

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_kelas	Int	2	*Primary Key*
2	nama_kelas	Varchar	30	Nama kelas
3	id_guru	Int	4	Guru kelas

k. Nama Tabel :tbl_dana_masuk

Primary Key :id_dana_msk

Keterangan :tbl_dana_masuk digunakan untuk menyimpan data pemasukan keuangan.

Tabel 3. 11 Dana Masuk

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_dana_msk	Int	5	*Primary Key*
2	kd_dana	Varchar	8	*Foreign Key*
3	sumber	Text	-	Sumber keuangan
4	tgl_masuk	Date	-	Tanggal masuk
5	jam_masuk	Time	-	Jam masuk
6	jumlah_dana_masuk	Int	10	Jumlah keuangan

l. Nama Tabel :tbl_dana_keluar

Primary Key :id_dana_klr

Keterangan :tbl_dana_keluar digunakan untuk menyimpan data pengeluaran dana.

Tabel 3. 12 Tabel Dana Keluar

No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_dana_klr	Int	5	*Primary Key*
2	kd_dana	Varchar	8	*Foreign Key*
3	kebutuhan	Text	-	Kebutuhan
4	tgl_keluar	Date	-	Tanggal keluar
5	jam_keluar	Time	-	Jam keluar
6	jumlah_dana_keluar	Int	10	Jumlah keuangan

m. Nama Tabel :tbl_sekolah

Primary Key :id_sekolah

Keterangan :tbl_sekolah digunakan untuk menyimpan data informasi sekolah.

Tabel 3. 13 Tabel Sekolah

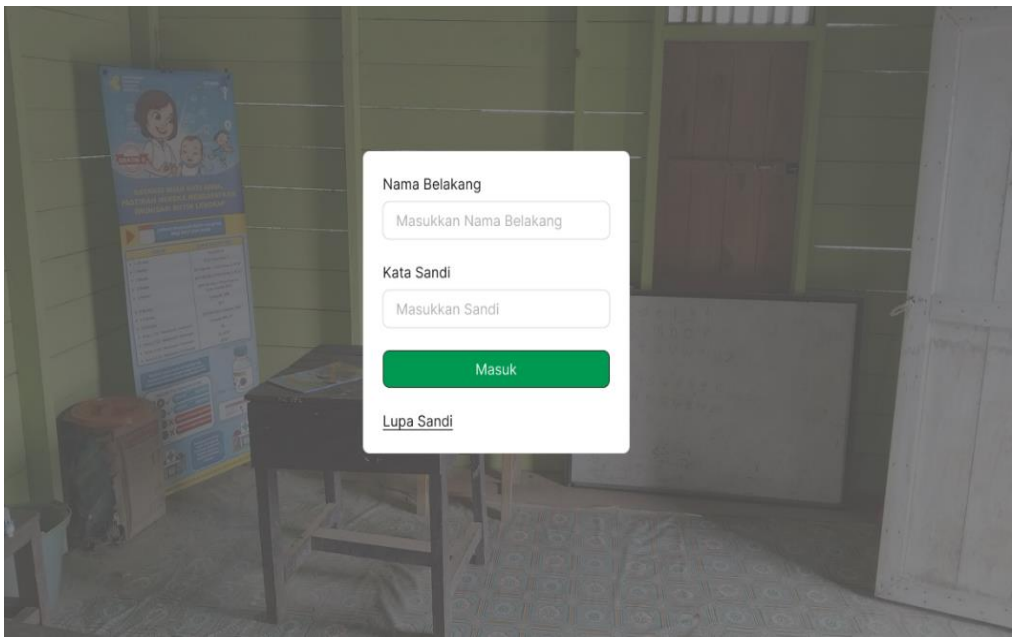
No	Nama	Tipe	Ukuran	Keterangan
1	id_sekolah	Int	5	*Primary Key*
2	npsn	Int	10	NPSN Sekolah
3	nama	Varchar	50	Nama sekolah
4	naungan	Text	-	Naungan
5	tgl_berdiri	Date	-	Tanggal berdiri
6	no_sk	Text	-	Nomor setifikat
7	tgl_operasional	Date	-	Tanggal operasional
8	jenjang_pend	Varchar	10	Jenjang pendidikan
9	stts_sekolah	Varchar	10	Status sekolah
10	akreditas	Varchar	1	Akreditas sekolah
11	tgl_akreditas	Date	-	Tanggal akreditasi
12	no_sk_akreditas	Text	-	Nomor sertifikat akreditasi
13	sk	Text	-	Sertifikat
14	alamat	Text	-	Alamat sekolah
15	desa	Varchar	40	Desa sekolah
16	kec	Varchar	40	Kecamatan sekolah
17	kab	Varchar	40	Kabupaten sekolah
18	prov	Varchar	40	Provinsi sekolah
19	no_telp	Int	15	Nomor telepon
20	faq	Text	-	Fax
21	email	Varchar	20	Alamat email
22	web	Text	-	Link website
23	id_guru	Int	4	Kepala sekolah
24	operator	Varchar	20	Operator

3.5 Desain *Interface*

Pada tahap ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman di dalam sistem infromasi ini nantinya. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut.

3.5.1 Desain *Interface Login Multiuser* (Tampilan *Desktop Responsive*)

Pada desain *interface login multiuser* dapat dilihat pada gambar 3.42.



Gambar 3. 42 Desain Interface login multiuser

Pada gambar 3.42 merupakan desain *interface login multiuser* dimana pengguna dapat melakukan proses *login*.

3.5.2 Desain *Interface* Admin (Tampilan *Desktop Responsive*)

a. Desain *Interface* Halaman Utama

Pada desain *interface* halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.43.

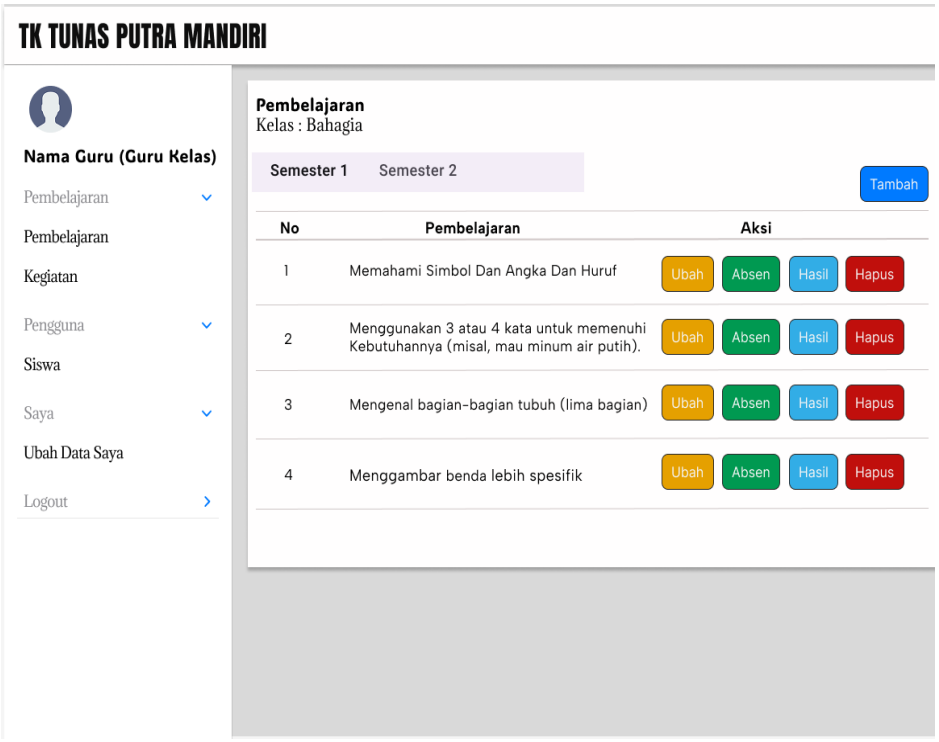


Gambar *3. 43* Desain *Interface* Halaman Utama

Pada gambar 3.43 merupakan desain *interface*, dimana pengguna setelah *login* akan ototmatis ke halaman utama.

b. Desain *Interface* Halaman Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.44

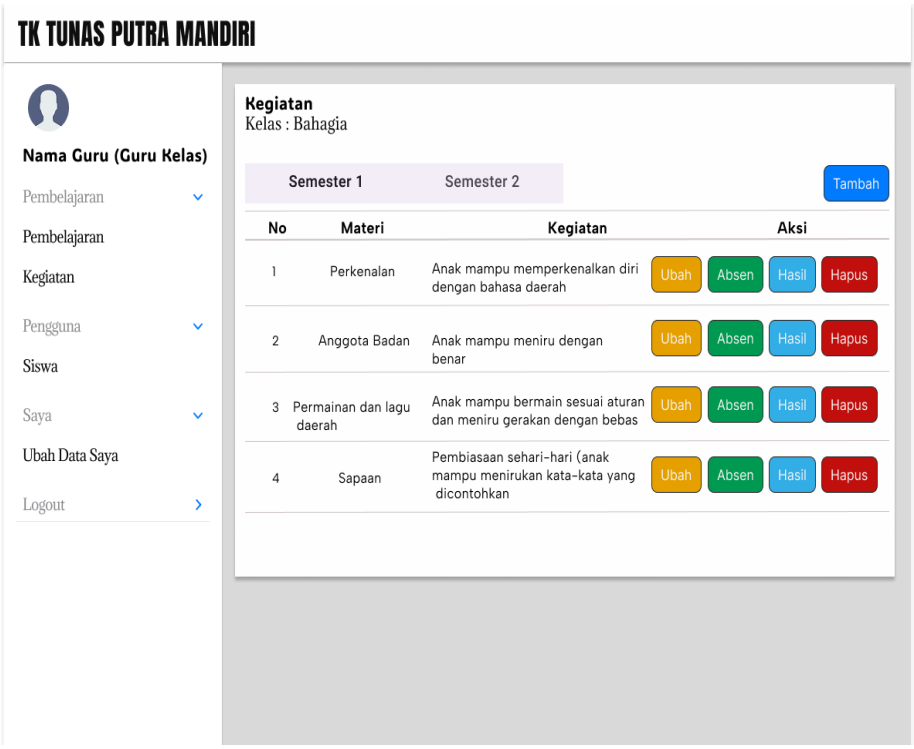


Gambar *3. 44* Desain *Interface* Halaman Pembelajaran

Pada gambar 3.44 merupakan halaman pembelajaran, dimana admin (Guru) dapat melakukan pengelolan data pembelajaran.

c. Desain *Interface* Halaman Kegiatan

Pada desain *interface* halaman kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.45.

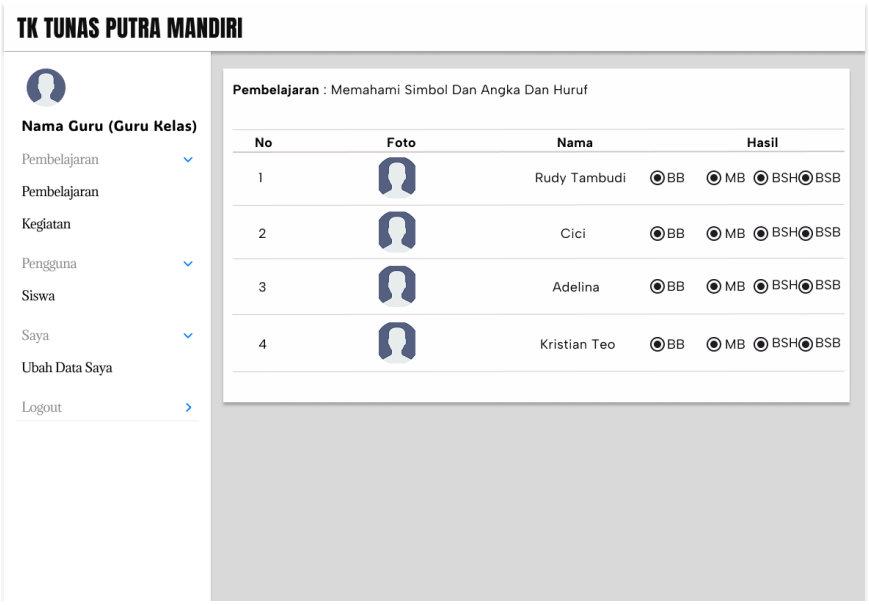


Gambar *3. 45* Desain *Interface* Halaman Kegiatan

Pada gambar 3.45 merupakan desain *interface* halaman kegiatan dimana admin (Guru) dapat melakukan pengelolaan data kegiatan.

d. Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.46.

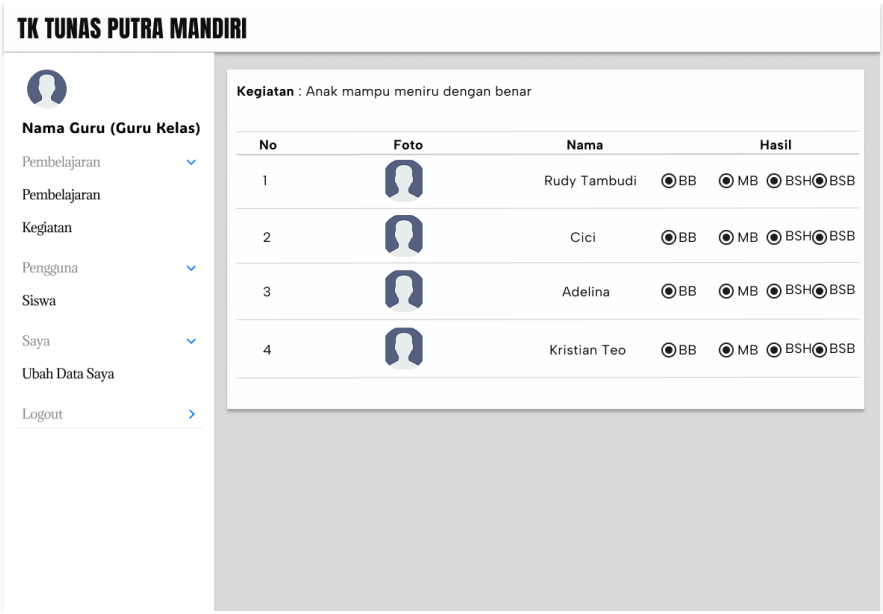


Gambar *3. 46* Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.46 merupakan desain *interface* halaman hasil pembelajaran, dimana admin (Guru) dapat menilai hasil pembelajaran siswa.

e. Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada desain *interface* halaman hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.47.

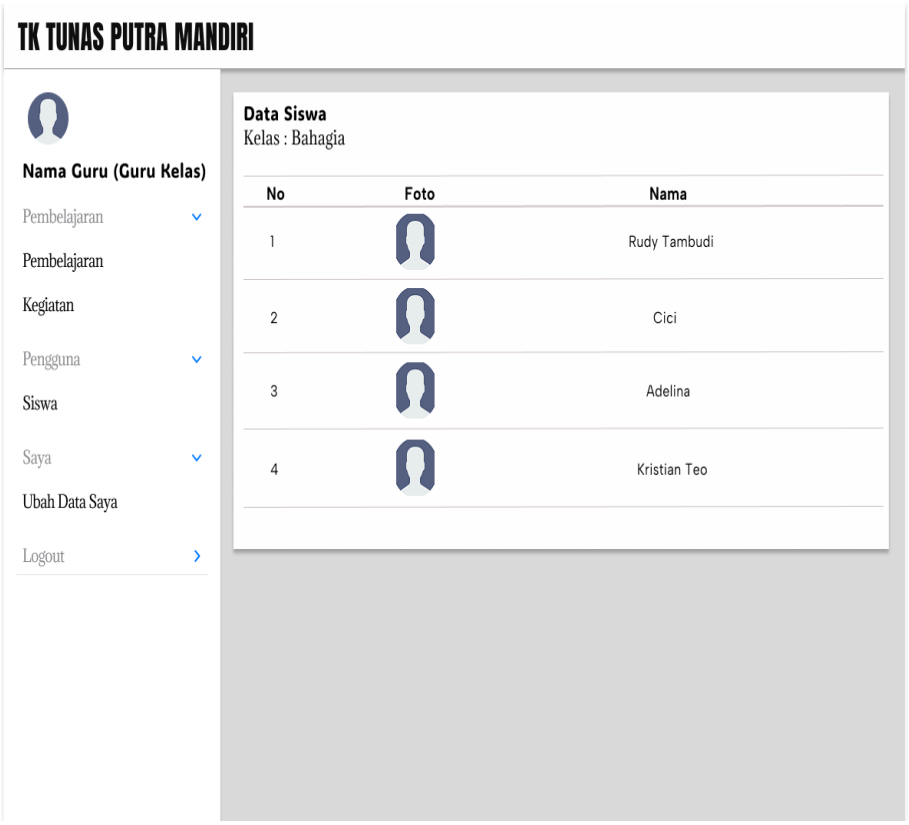


Gambar *3. 47* Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.47 merupakan desain *interface* halaman hasil kegiatan, di mana admin (Guru) dapat melakukan penilaian kegiatan siswa.

f. Desain *Interface* Halaman Data Siswa

Pada desain *interface* halaman data siswa dapat dilihat pada gambar 3.48.

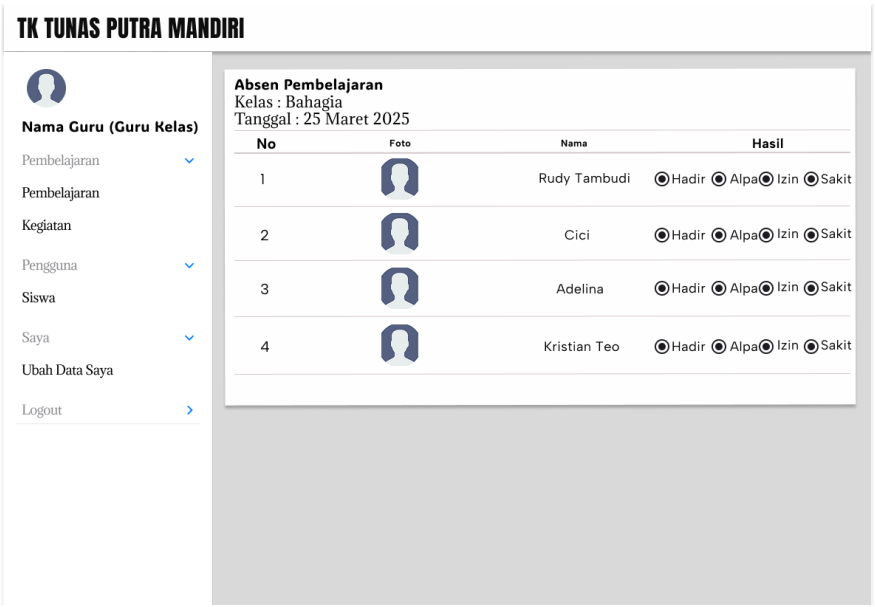


Gambar *3. 48* Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.48 merupakan *interface* halaman data siswa, di mana admin (Guru) dapat melihat data siswa.

g. Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.49.

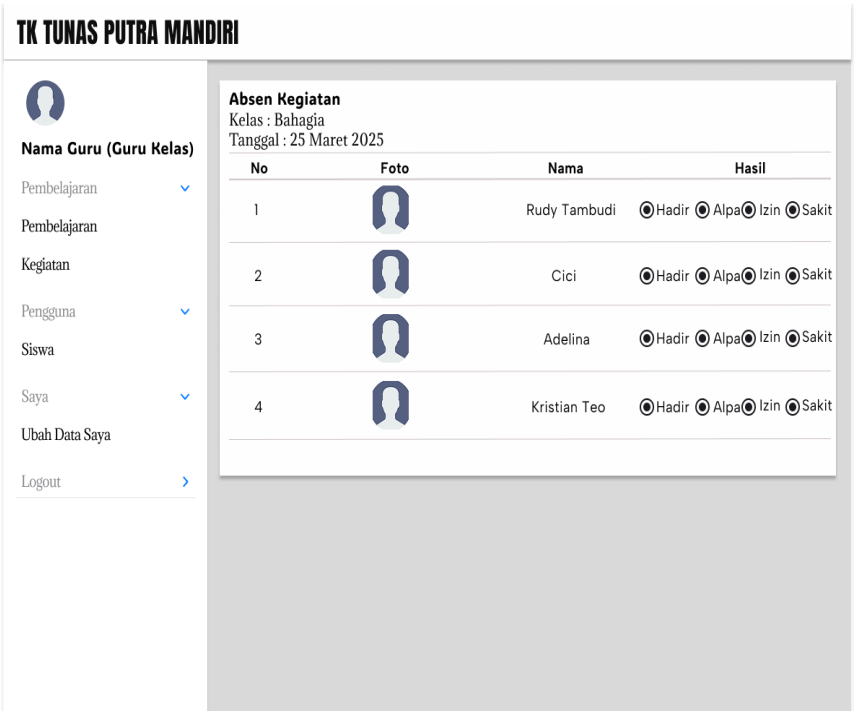


Gambar *3. 49* Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.49 merupakan *interface* halaman absen pembelajaran, di mana admin (Guru) dapat melakukan proses absen siswa.

h. Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada desain *interface* halaman absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.50.

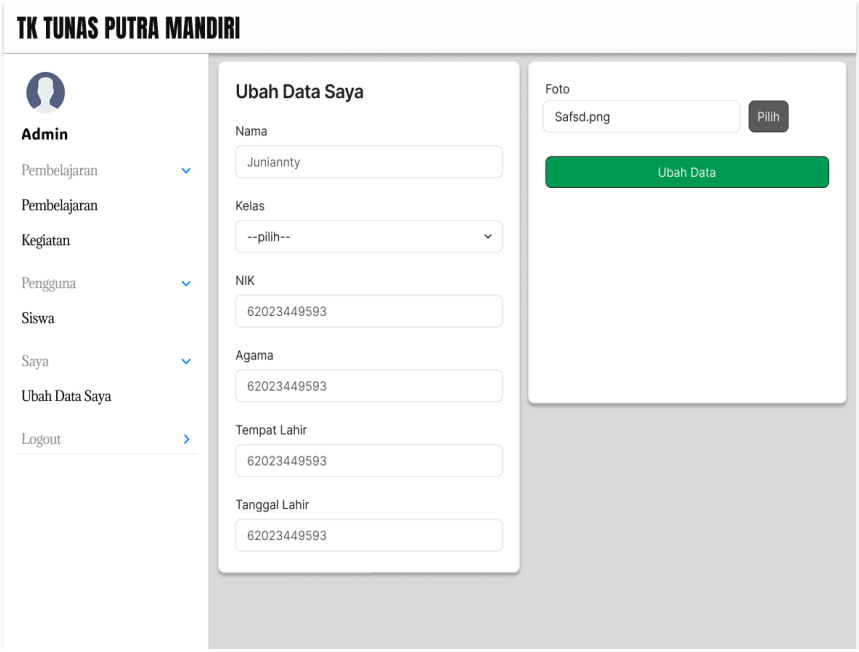


Gambar *3. 50* Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada gambar 3.50 merupakan *interface* halaman absen kegiatan, di mana admin (Guru) dapat melakukan proses absen kegiatan.

i. Desain *Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada desain *interface* halaman ubah data saya dapat dilihat pada gambar 3.51.

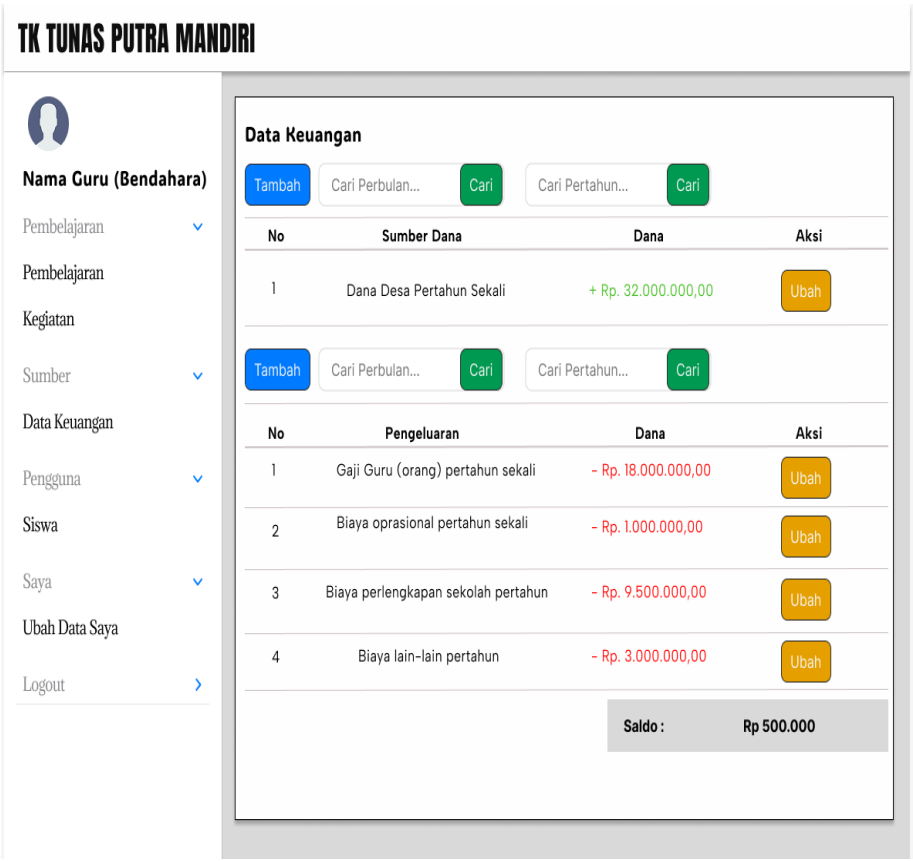


Gambar *3. 51* Desain *Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada gambar 3.51 meruapakan *interface* halaman ubah data saya, di mana admin (Kepala Sekolah, Guru dan Bendahara) dapat mengubah datanya.

j. Desain *Interface* Halaman Kelola Data Keuangan

Pada desain *interface* halaman kelola data keuangan dapat dilihat pada gambar 3.52.

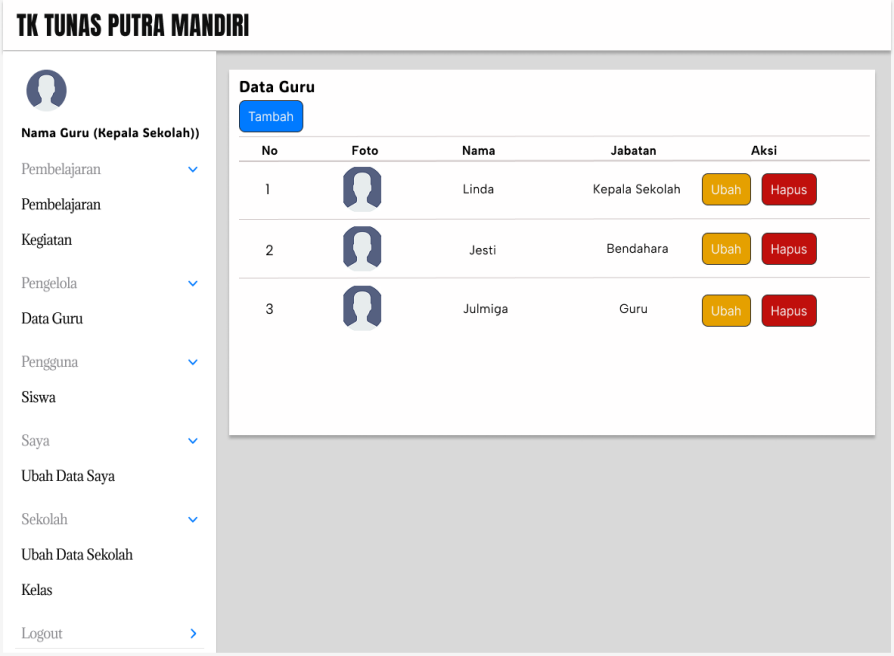


Gambar *3. 52* Desain *Interface* Halaman Kelola Data Ke*uangan*

Pada gambar 3.52 merupakan *interface* halaman kelola data keuangan, dimana admin (Bendahara) dapat melakukan pengelolaan keuangan.

k. Desain *Interface* Halaman Tambah Data Guru

Pada desain *interface* halaman tambah data guru dapat dilihat pada gambar 3.53.

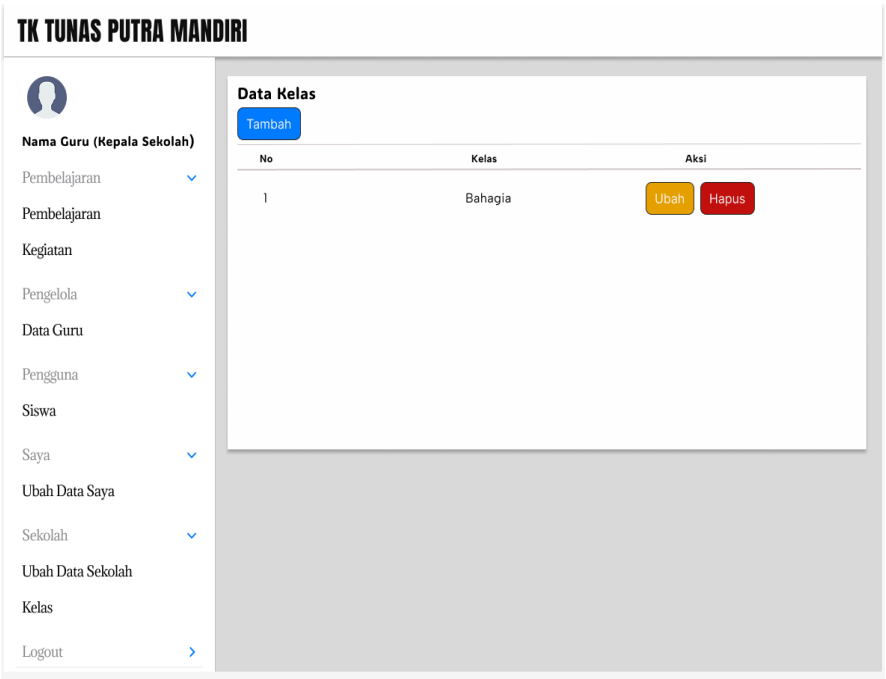


Gambar *3. 53* Desain *Interface* Halaman Tambah Data Guru

Pada gambar 3.53 merupakan *interface* halaman tambah data guru, dimana admin (kepala sekolah) dapat menambahkan data guru.

l. Desain *Interface* Halaman Kelola Data Kelas

Pada desain *interface* halaman kelola data kelas dapat dilihat pada gambar 3.54.

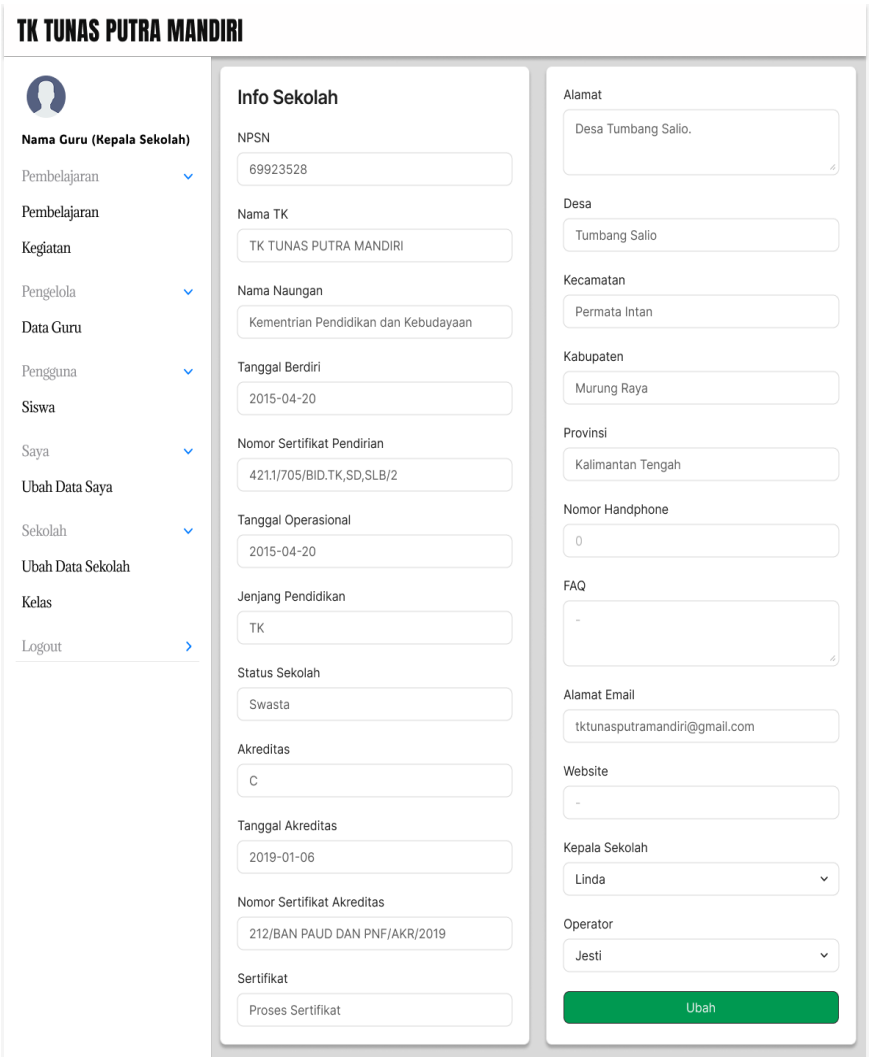


Gambar *3. 54* Desain *Interface* Halaman Kelola Data Kelas

Pada gambar 3.54 merupakan *interface* halaman kelola data kelas, di mana admin (kepala sekolah) dapat mengelola data kelas.

m. Desain *Interface* Halaman Ubah Info Sekolah

Pada desain *interface* halaman ubah info sekolah dapat dilihat pada gambar 3.55.



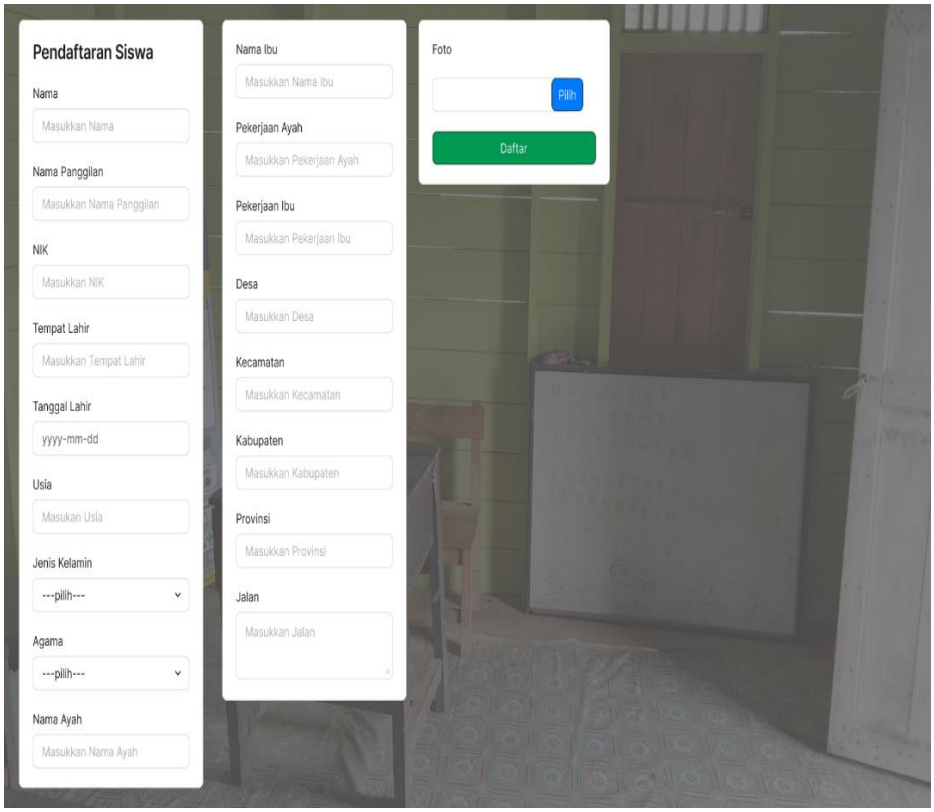
Gambar *3. 55* Desain *Interface* Halaman Ubah Info Sekolah

Pada gambar 3.55 merupakan *interface* halaman ubah info sekolah, dimana admin (kepala sekolah) dapat mengubah data informasi sekolah.

3.5.3 Desain *Interface* Siswa (Tampilan *Desktop Responsive*)

a. Desain *Interface* Halaman Pendaftaran Siswa

Pada desain *interface* halaman pendaftaran siswa dapat dilihat pada gambar 3.56.

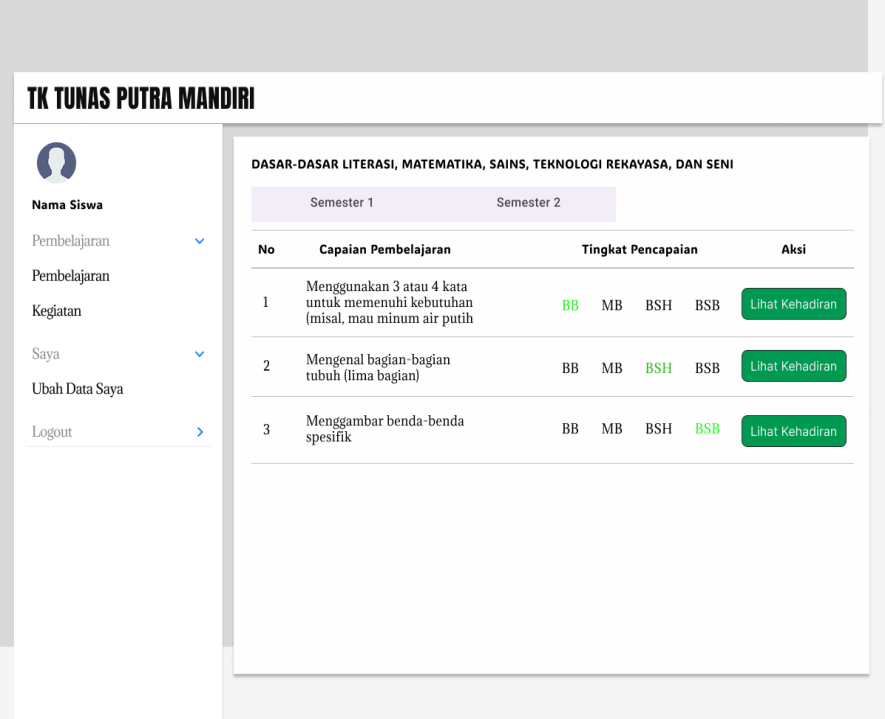


Gambar *3. 56* Desain *Interface* Halaman Pendaftaran Siswa

Pada gambar 3.56 merupakan *interface* halaman pendaftaran siswa, di mana siswa dapat mendaftarkan diri.

b. Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.57.

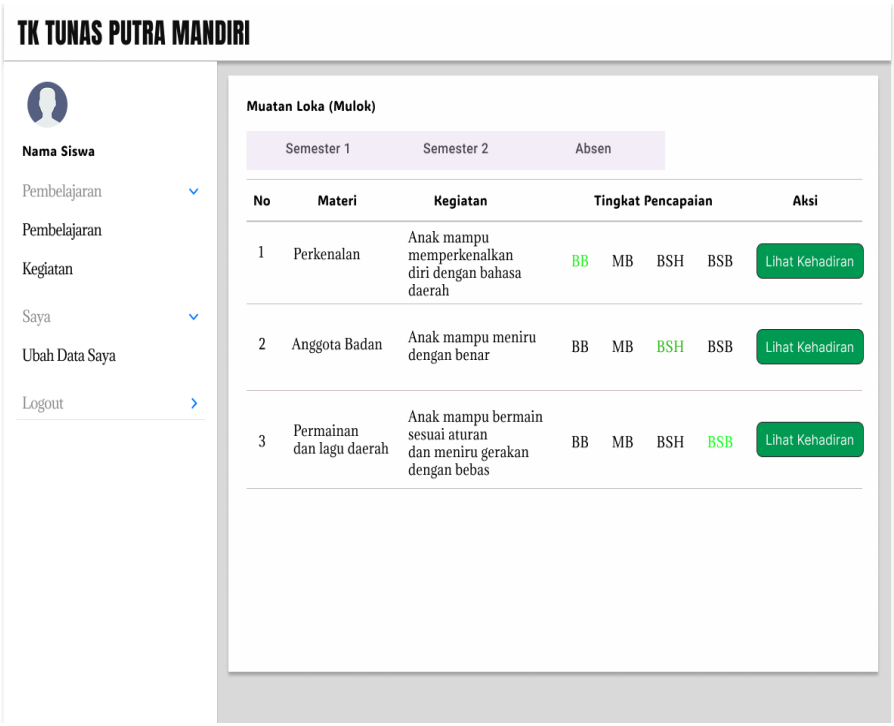


Gambar *3. 57* Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.57 merupakan *interface* halaman hasil pembelajaran, di mana siswa dapat melihat hasil pembelajaran.

c. Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada desain *interface* halaman hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.58.

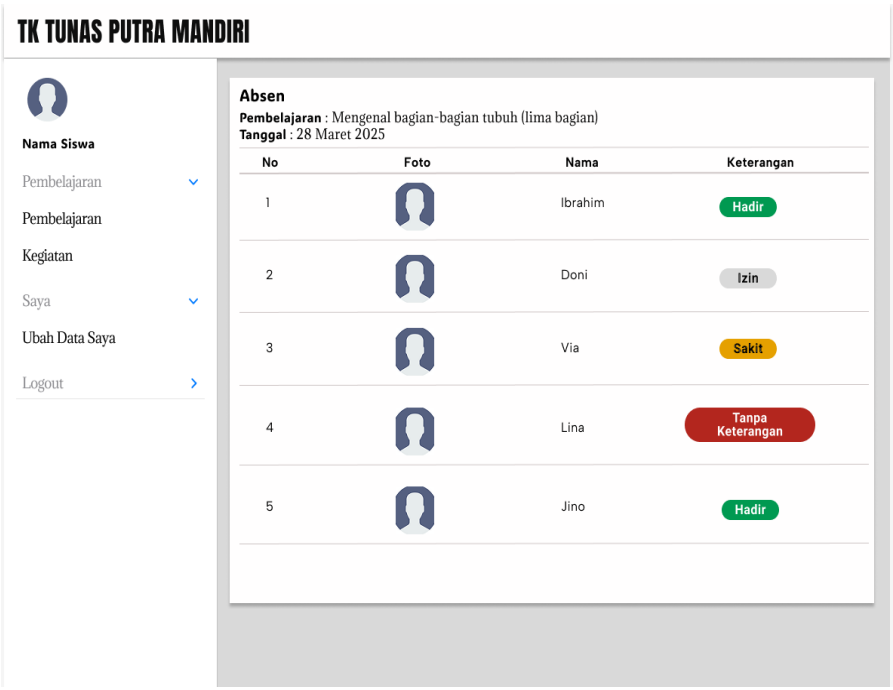


Gambar *3. 58* Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.58 merupakan *interface* halaman hasil kegiatan, di mana siswa dapat melihat data hasil kegiatan.

d. Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.59.

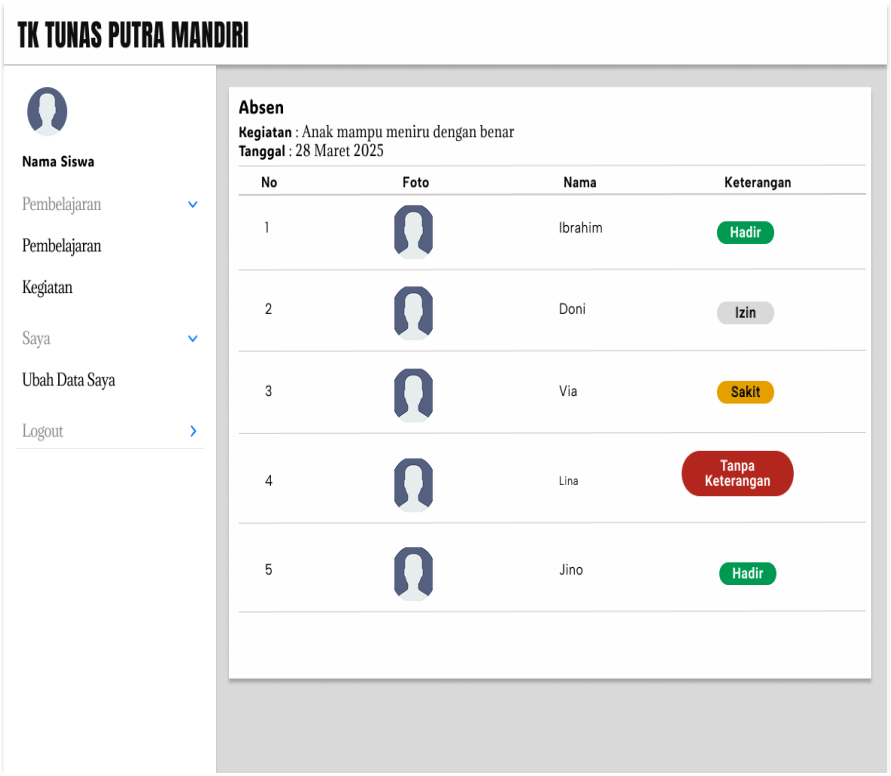


Gambar *3. 59* Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.59 merupakan *interface* halaman absen pembelajaran, dimana siswa dapat melihat kehadirannya masing-masing.

e. Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada desain *interface* halaman absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.60.

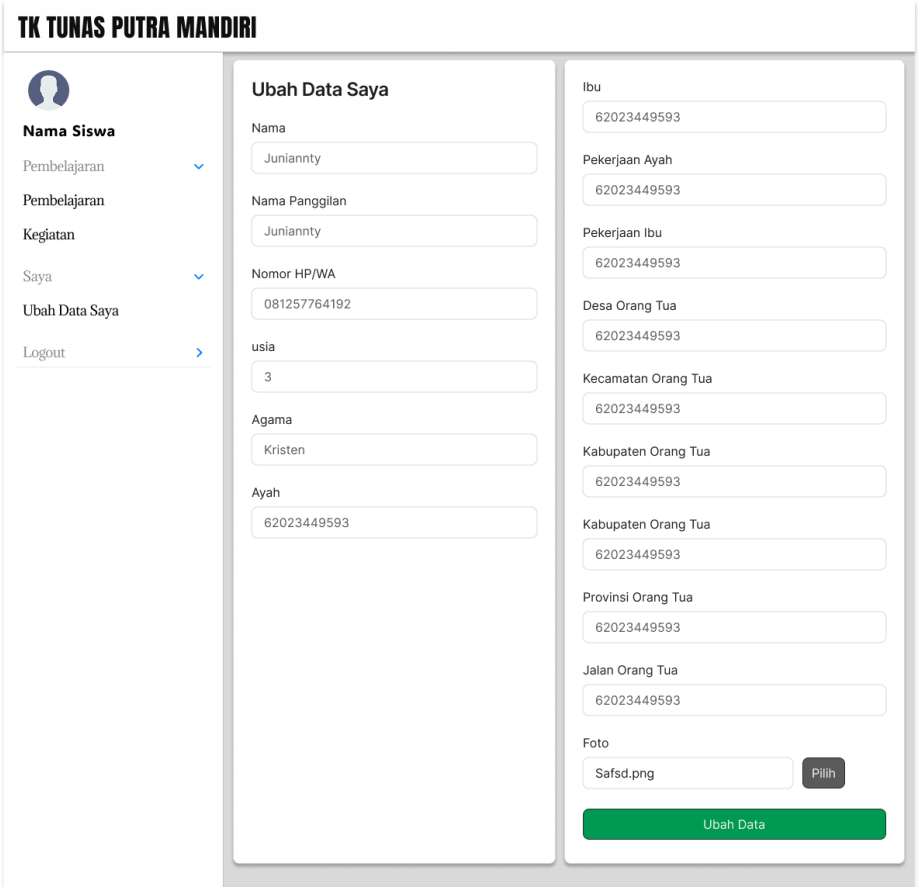


Gambar *3. 60* Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada gambar 3.60 merupakan *interface* halaman absen kegiatan, dimana siswa dapat melihat kehadiran pada absen kegiatan.

f. Desain *Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada desain *interface* halaman ubah data saya dapat dilihat pada gambar 3.61.

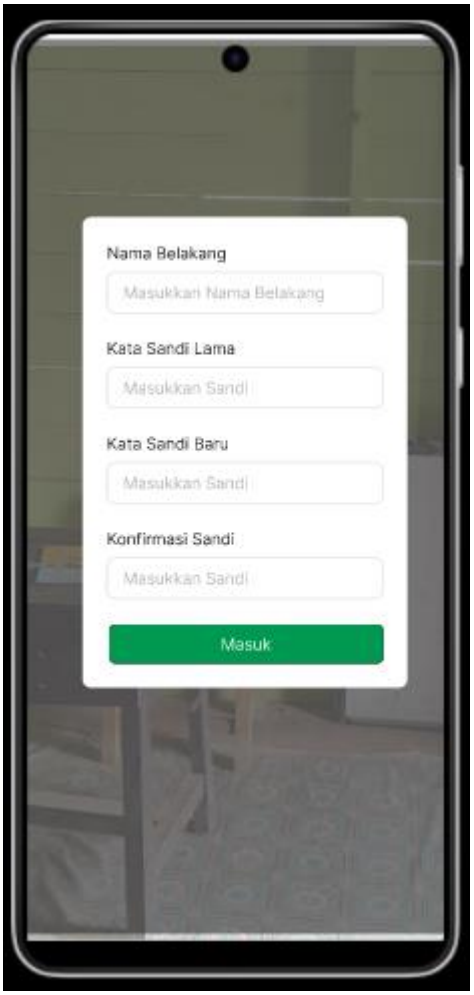


Gambar *3. 61 Desain Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada gambar 3.61 merupakan *interface* halaman ubah data saya, dimana siswa dapat mengubah data nya masing-masing.

3.5.4 Desain *Interface Login Multiuser* (Tampilan *Mobile Responsive*)

Pada desain *interface login multiuser* dapat dilihat pada gambar 3.62.



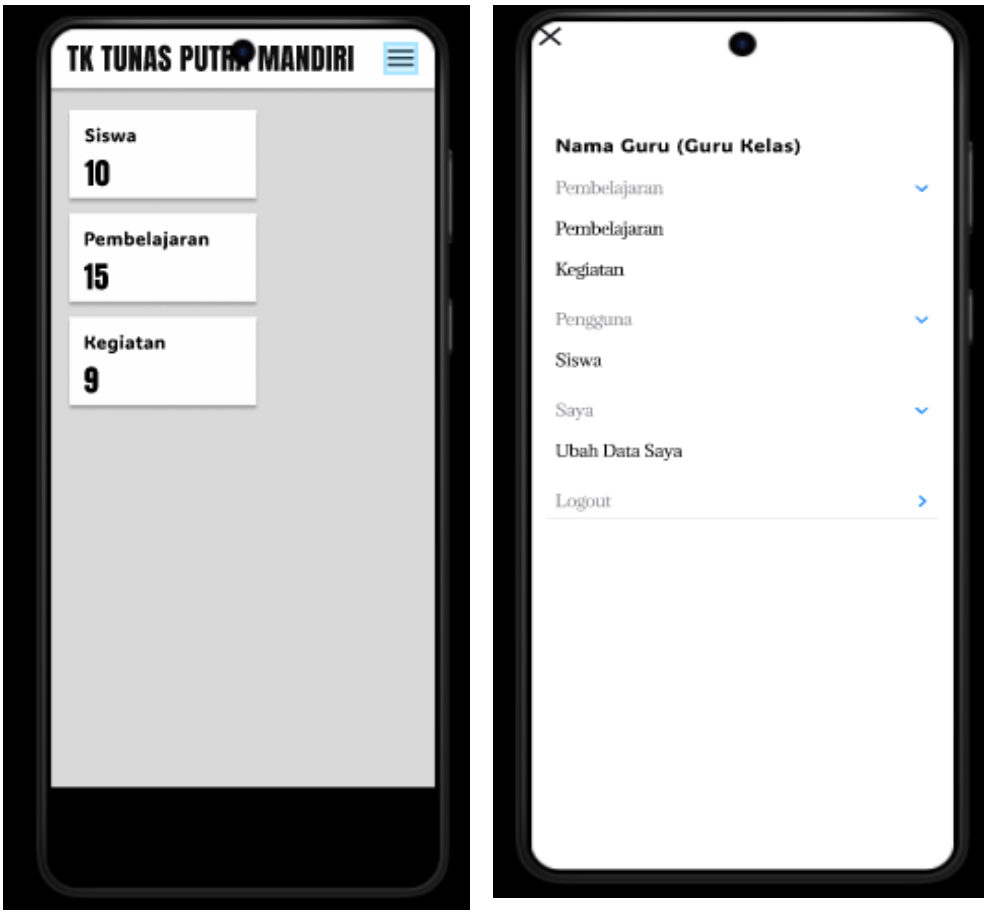
Gambar 3. 62 *Desain Interface Login Multiuser*

Pada gambar 3.62 merupakan desain *Interface Multiuser* diaman pengguna dapat melakukan proses login.

3.5.5 *Desain Interface* Admin (*Tampilan Mobile Resvonsive*)

a. *Desain Interface* Halaman Utama

Pada gambar 3.63 merupakan desain *interface,* dimana pengguna setelag *login* akan otomatis ke halaman utama.



Gambar 3. 63 *Desain Interface* Halaman Utama

Pada Gambar 3.63 merupakan desain *Interface,* Dimana pengguna setelah *login* akan otomatis ke halaman utama.

b. *Desain Interface* Halaman Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.64.



Gambar 3. 64 *Desain Interface* Halaman Pembelajaran

Pada gambar 3.64 merupakan halaman pembelajaran dimana admin (Guru) dapat melakukan pengelolaan pembelajaran.

c. *Desain Interface* Halaman Kegiatan

Pada desain *interface* halaman kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.65.

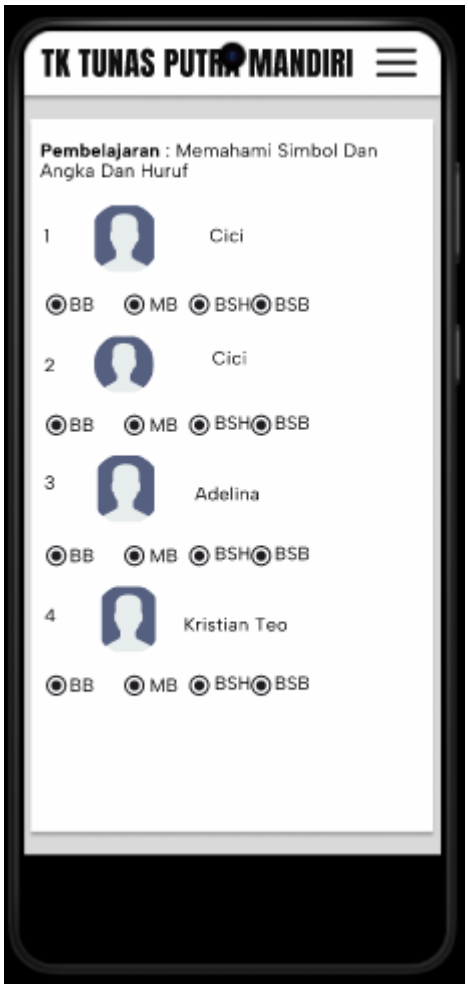


Gambar 3. 65 *Desain Interface* Halaman Kegiatan

Pada gambar 3.65 merupakan desain *interface* halaman kegiatan dimana admin (Guru) dapat melakukan pengelolaan data kegiatan.

d. Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.66.

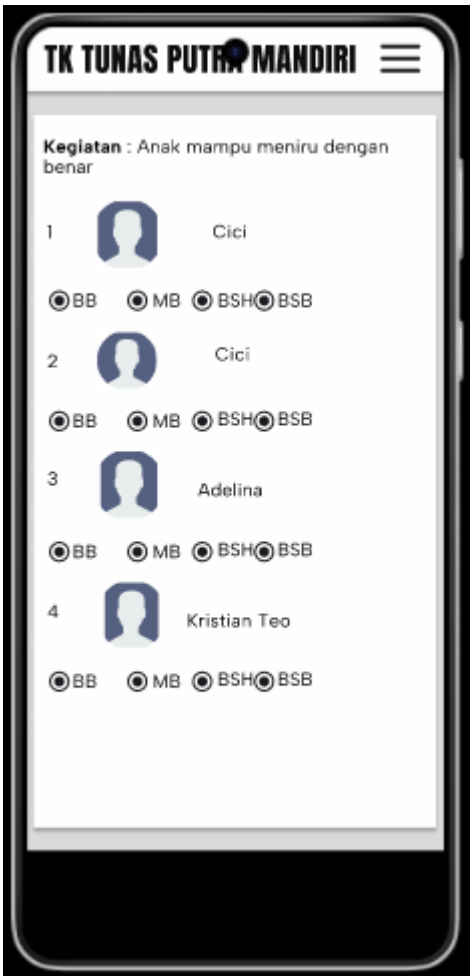


Gambar 3. 66 *Desain Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.66 merupakan desain *interface* halaman hasil pembelajaran, dimana admin (Guru) dapat menilai hasil pembelajaran siswa.

e. Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada desain *interface* halaman hasil kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.67.

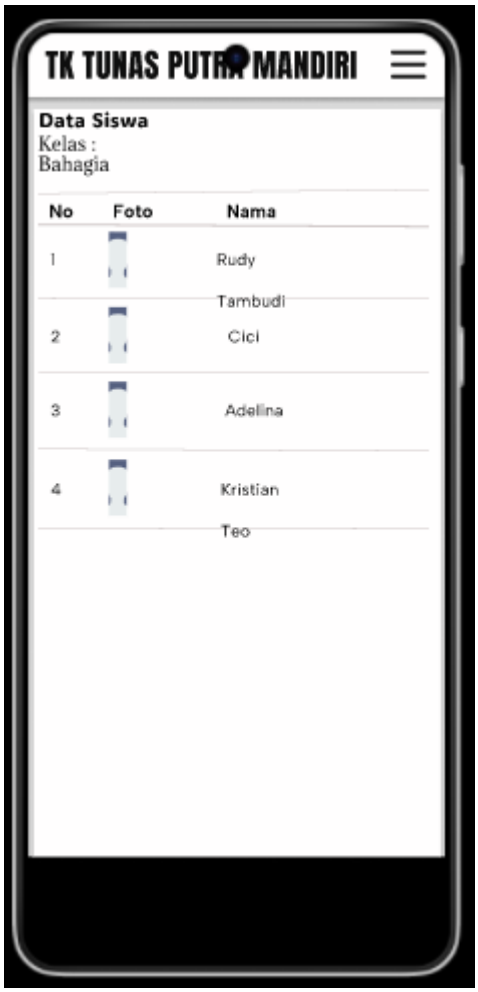


Gambar 3. 67 *Desain Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.67 merupakan desain *interface* halaman hasil kegiatan, dimana admin (guru) dapat melakukan penilaian kegiatan siswa.

f. Desain *Interface* Halaman Data Siswa

Pada desain *interface* halaman data siswa dapat dilihat pada gambar 3.68.



Gambar 3. 68 *Desain Interface* Halaman Kegiatan

Pada gambar 3.68 merupakan *interface* halaman data siswa, dimana admin (guru) dapat melihat data siswa.

g. Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.69.



Gambar 3. 69 *Desain Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.69 merupakan *interface* halaman absen pembelajaran, dimana admin (guru) dapat melakukan proses absen siswa.

h. Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada desain *interface* halaman absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.70.

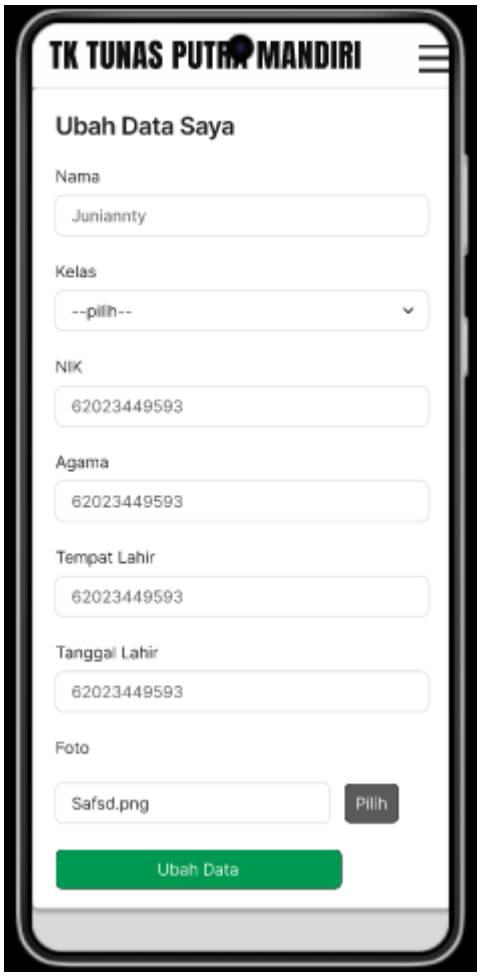


Gambar 3. 70 *Desain Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada gambar 3.70 merupakan *interface* halaman absen kegiatan, dimana admin (guru) dapat melakukan proses absen kegiatan.

i. Desain *Interface* Halaman Ubah Data saya

Pada desaian *interface* halaman ubah data saya dapat dilihat pada gambar 3.71.

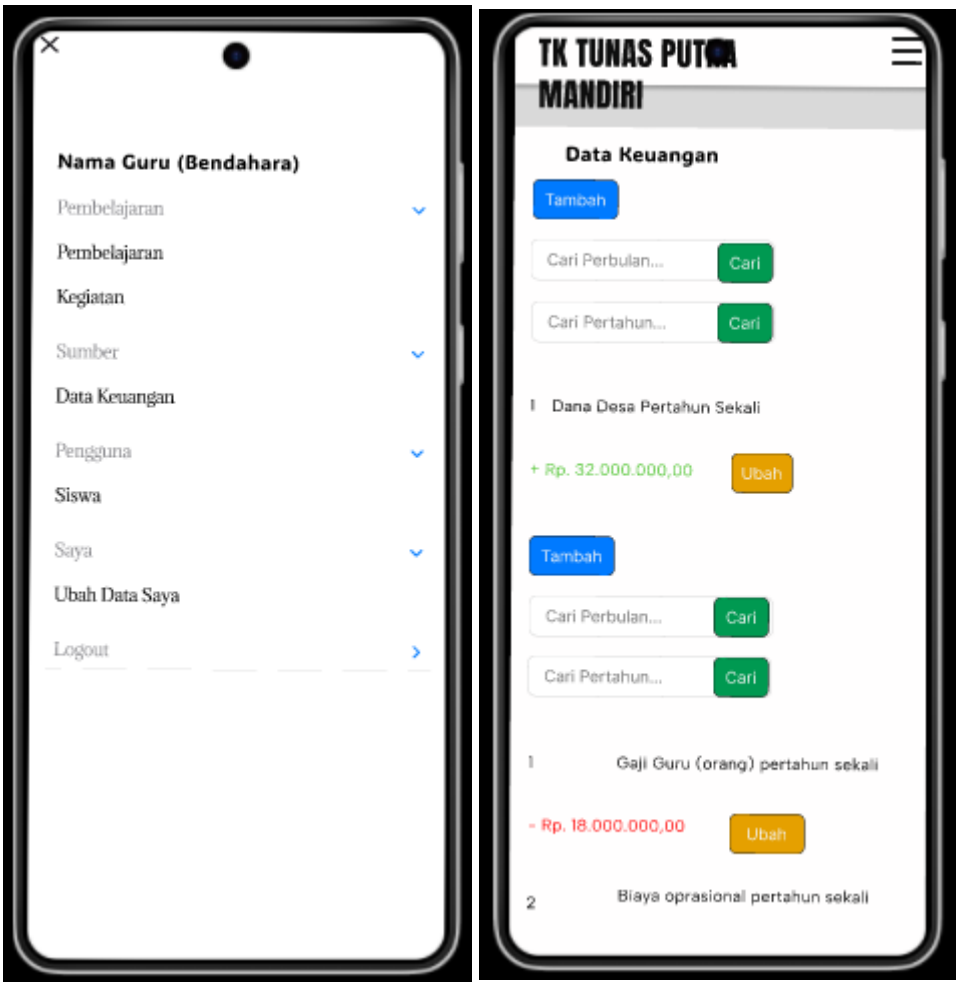


Gambar 3. 71 *Desain Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada gambar 3.71 merupakan *interface* halaman ubah data saya, dimana admin (Kepala Sekolah, guru dan bendahara) dapat mengubah datanya.

j. Desain *Interface* Halaman Kelola Data Keuangan

Pada desain *interface* halaman kelola data keuangan dapat dilihat pada gambar 3.72.

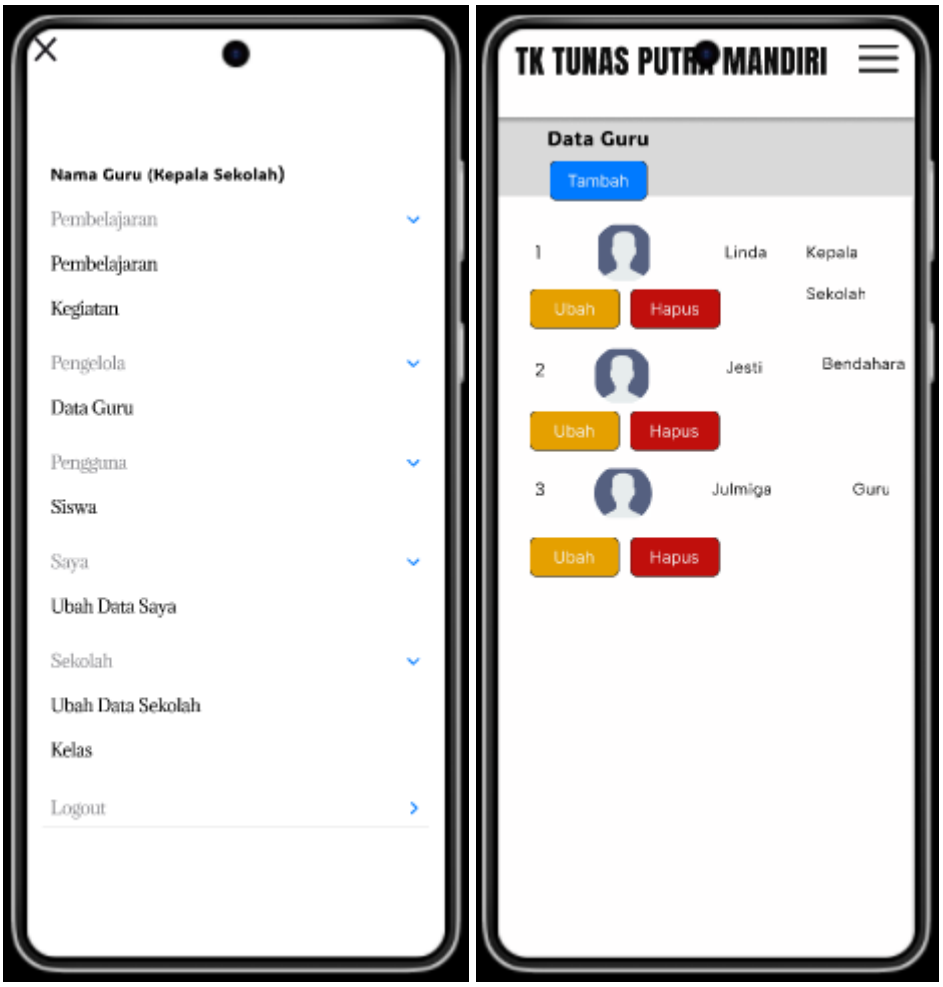


Gambar 3. 72 *Desain Interface* Halaman Kelola Data Keuangan

Pada gambar 3.72 merupakan halaman *interface* halaman kelola data keuangan, dimana admin (Bendahara) dapat melakukan pengelolaan keuangan.

k. Desain *Interface* Halaman Tambah Data Guru

Pada desain *interface* halaman tambah data guru dapat dilihat pada gambar 3.73.



Gambar 3. 73 *Desain Interface* Halaman Tambah Data Guru

Pada gambar 3.73 merupakan *interface* halaman tambah data guru, dimana admin (Kepala Sekolah) dapat menambahkan data guru.

l. Desain *Interface* Halaman Kelola Data Kelas

Pada desain *interface* halaman kelola data kelas dapat dilihat pada gambar 3.74.

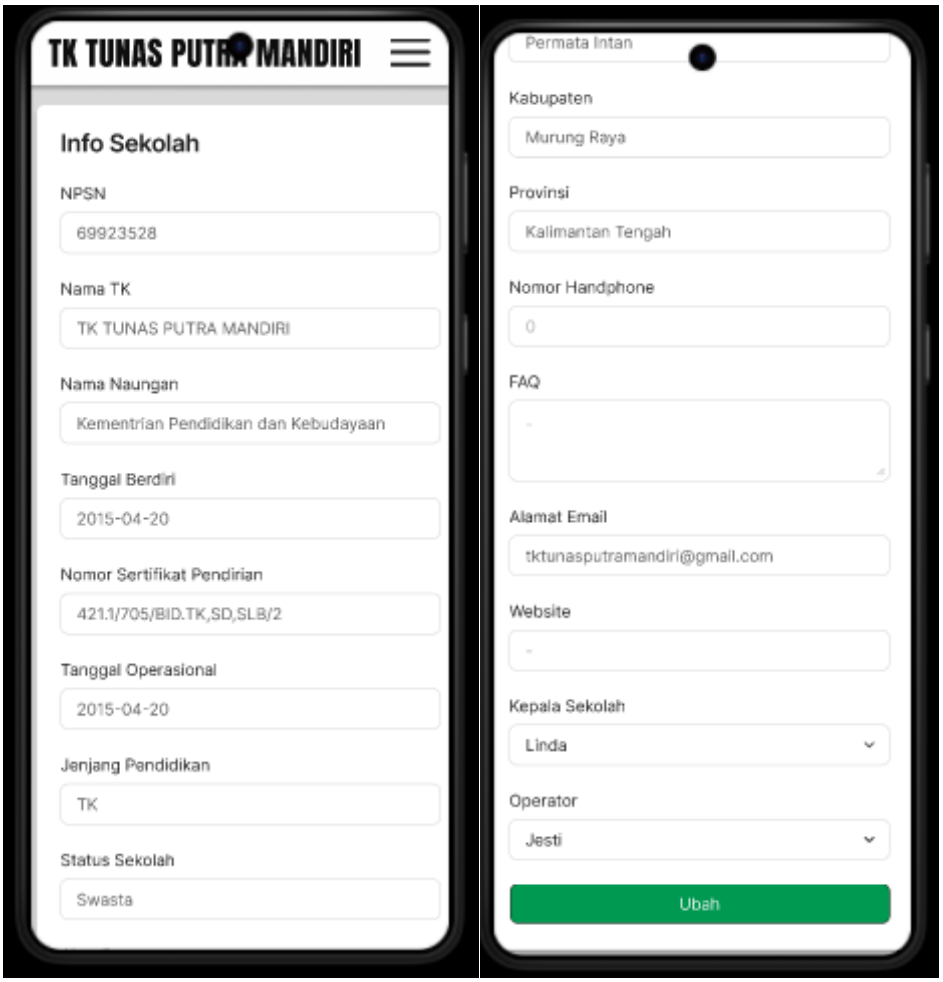


Gambar 3. 74 *Desain Interface* Halaman Kelola Data Kelas

Pada gambar 3.74 merupakan *interface* halaman kelola data kelas, dimana admin (Kepala Sekolah) dapat mengelola data kelas.

m. Desain *Interface* Halaman Ubah Info Sekolah

Pada desain *interface* halaman ubah info sekolah dapat dilihat pada gambar 3.75.



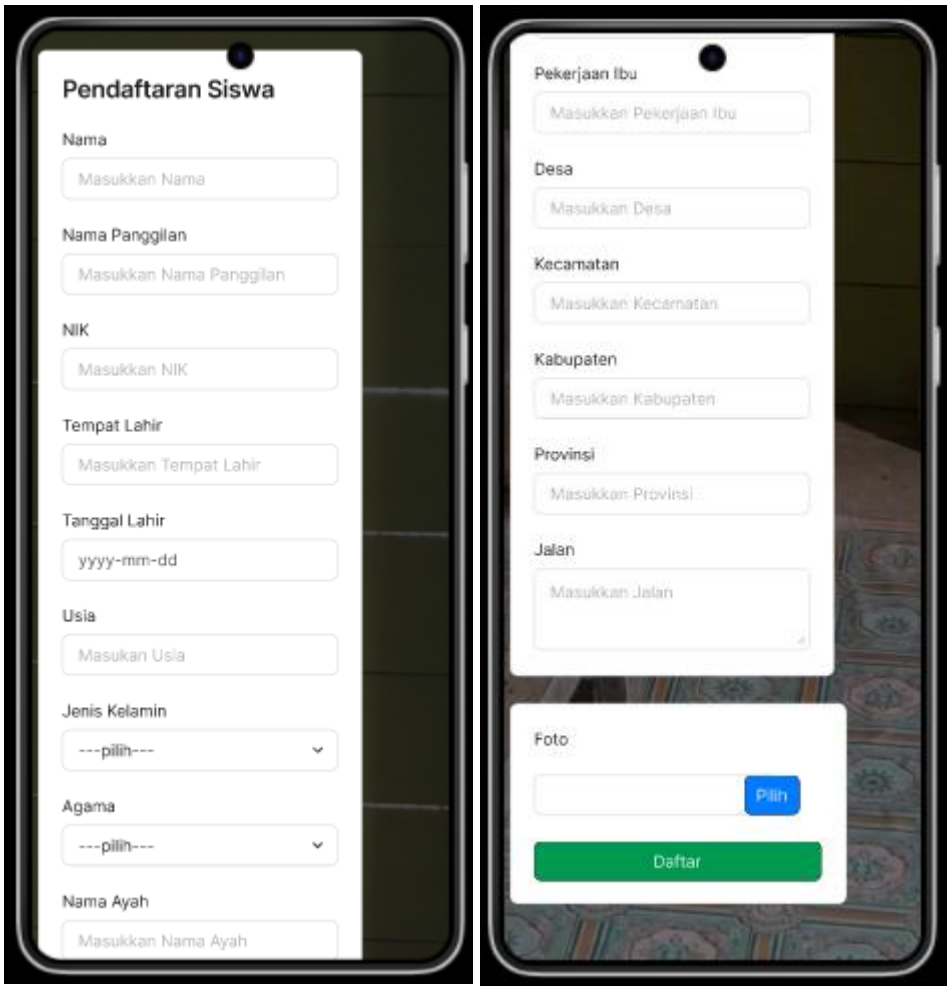
Gambar 3. 75 *Desain Interface* Halaman Ubah Info Sekolah

Pada gambar 3.75 merupakan *interface* halaman ubah info sekolah, dimana admin (kepala sekolah) dapat mengubah data informasi sekolah.

3.5.6 Desain *Interface* Siswa (Tampilan *Mobile Responsive*)

a. Desain *Interface* Halaman Pendaftaran Siswa

Pada desain *interface* halaman pendaftaran siswa dapat dilihat pada gambar 3.76.

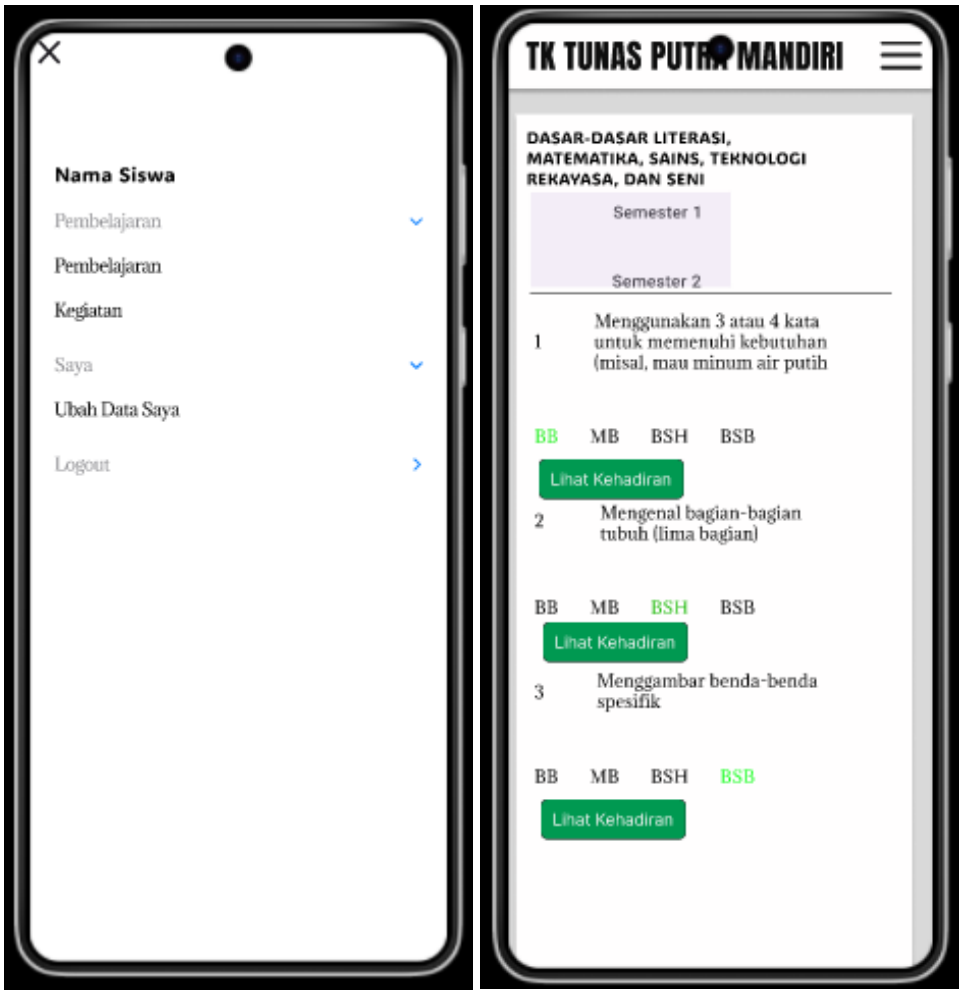


Gambar 3. 76 *Desain Interface* Halaman Pendaftaran Siswa

Pada gambar 3.76 merupakan *interface* halaman pendaftaran siswa, dimana siswa dapat mendaftarkan diri.

b. Desain *Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman hasil pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.77.



Gambar 3. 77 *Desain Interface* Halaman Hasil Pembelajaran

Pada gambar 3.77 merupakan *interface* halaman hasil pembelajaran, dimana siswa dapat melihat hasil pembelajaran.

c. Desain *Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada desain *interface* halaman hasil kegiatan dapat dilihat pada pada gambar 3.78.

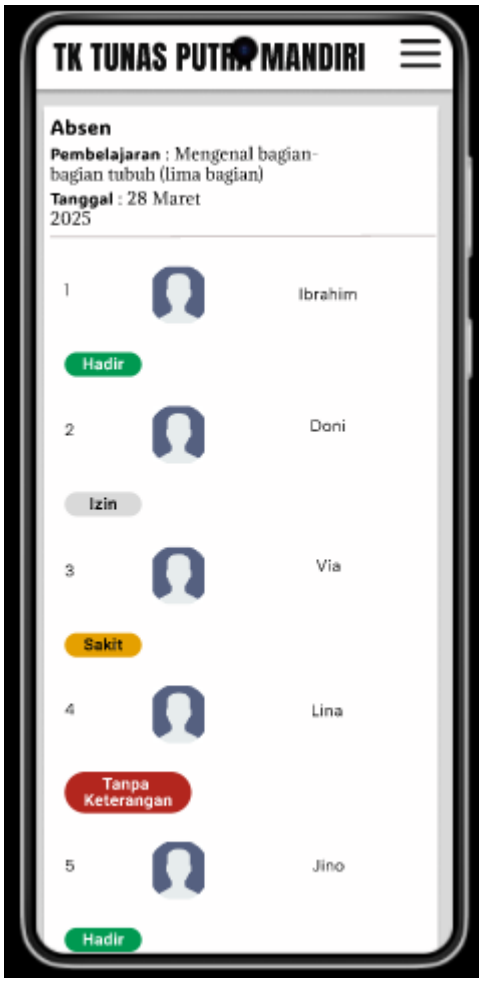


Gambar 3. 78 *Desain Interface* Halaman Hasil Kegiatan

Pada gambar 3.78 merupakan *interface* halaman hasil kegiatan, dimana siswa dapat melihat data hasil kegiatan.

d. Desain *Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada desain *interface* halaman absen pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.79.

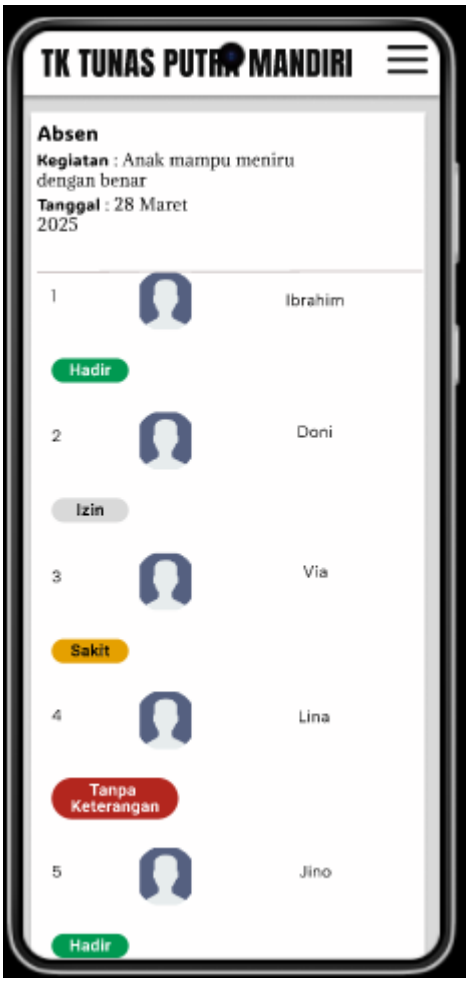


Gambar 3. 79 *Desain Interface* Halaman Absen Pembelajaran

Pada gambar 3.79 merupakan *interface* halaman absen pembelajaran, dimana siswa dapat melihat kehadirannya masing-masing.

e. Desain *Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada desain *interface* halaman absen kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.80.

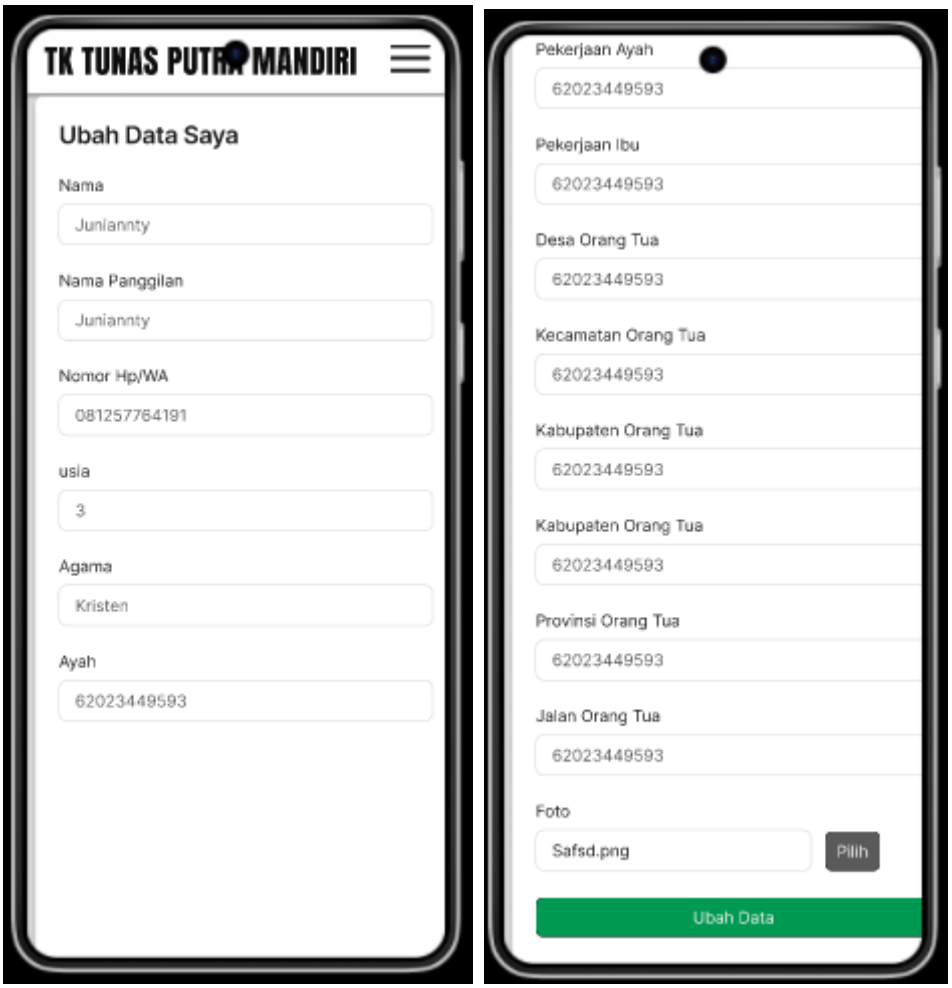


Gambar 3. 80 *Desain Interface* Halaman Absen Kegiatan

Pada gambar 3.80 merupakan *interface* halaman absen kegiatan, dimana siswa dapat melihat kehadiran pada absen kegiatan.

f. Desain *Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada desain *interface* halaman ubah data saya dapat dilihat pada gambar 3.81



Gambar 3. 81 *Desain Interface* Halaman Ubah Data Saya

Pada gambar 3.81 merupakan *interface* halaman ubah data saya, dimana siswa dapat mengubah data nya masing-masing.

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada pembahasan yang telah diuraikan dari bab-bab maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan Sistem Informasi TK dirancang dengan menggunakan *Draw.io*, dan rancangan *interface* menggunakan *figma* untuk perkembangan informasi yang dapat bermafaat bagi TK Tunas Putra Mandiri.

Perancangan *Web* Sistem Informasi TK ini dirancangan menggunakan diagram UML *(Unified modeling language),* dan metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan kepustakaan sehingga data yang diolah mengahasilkan suatu perancangan/*bluprint* yang layak dan dapat diimplementasikan bagi TK Tunas Putra Mandiri di kemudian hari jika di kembangkan.

4.2 Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka penulis memberikan saran untuk dilakukan pengembangan, diantaranya:

a. Perancangan *website* bisa dikembangkan menjadi sebuah sistem.
b. Agar pengembangan sistem dapat disesuaikan dengan fitur-fitur yang lebih interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Choirudin Muhammad Dafa. 2023. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS APLIKASI MOBILE DI STMIK AMIKOM SURAKARTA." *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 2(2):497–512. doi:10.54443/sibatik.v2i2.605.

Fadhilla Nur, Dkk. 2024. "SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA DENDIS PRODUCTION BATURAJA MENGGUNAKAN EMBARCADERO XE2 BERBASIS DESKTOP." *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya* 07(1):56–67.

Hananto Angga Dri, Dkk. 2023. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA TK NURUL MUTTAQIN." *Jurnal Sienna* 4(1):112–18.

Irawan Davit, Sunardi Lukman. 2021. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAHAN DATA PENJUALAN KARET PADA PT. BUMI BELITI ABADI BERBASIS WEB MOBILE." *Jurnal Sistem Informasi Musirawas) Davit Irawan, Lukman Sunardi* 6(1):91–101.

Mawarseh, Dkk. 2024. "11.+PERANCANGAN+SISTEM+INFORMASI+PENDAFTARAN+PADA+TK+AL-HUDA+BERBASIS+WEBSITE." *JURNAL SENTINEL* 5(1):527–41.

Maydianto, Ridho Muhammat Rasid. 2021. "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP." *JURNAL COMASIE* 4(1):50–59.

Muhyidin M. Agus, Dkk. 2020. "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA." *JURNAL DIGIT* 10(2):208–19.

Mulyati Sri, Dkk. 2023. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Pakaian." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi* 6(1):12–18. doi:10.32493/jtsi.v6i1.22638.

Nusantara Paulam Dipa. 2021. "PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS RESPONSIVE WEB DESIGN DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING." *Jurnal Informatika & Komputasi* 15(1):61–73.

Pramarta Pandhu. 2020. "STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi) SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA TK ISLAM RABBANI JAKARTA SELATAN." *Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi* 5(1):216–21.

Pramudita Rully, Dkk. 2021. "PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA." *Jurnal Buana*

Pengabdian 3(1):149–54.

Pranta Angga, Dkk. 2023. "PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE SEKOLAH (STUDI KASUS : SEKOLAH TK AL-FAJAR)." *JISCOM : Journal Information System & Computer* 1(1):1–8.

Ramdany Sandy Wahyu, Dkk. 2024. "Penerapan UML Class Diagram Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web." *Journal of Industrial and Engineering System* 5(1):30–41.

Septian Minda, Dkk. 2021. "Bianglala Informatika Sistem Informasi Penjualan Kayu Kusen Berbasis Website." *B Ianglala Informatika* 9(2):2021.

Suharyanto Eko, S.T, M. Kom. 2022. "PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD." *Jurnal Ilmu Komputer JIK* 5(1):30–39.

Tarigan Erihot Medi Saputra, Dkk. 2025. "Design of a Web-Based School Fee Payment Information System." *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIRSI)* 4(1):12–22.

https://repository.upnvj.ac.id/12224/2/AWAL.pdf

LAMPIRAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 063/STMIK-4.E.1/AU/XII/2024

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

Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Heri Purwanto, M.Pd
NIK : 196702041995103
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Tia Iphanka
Np Handphone : 081257764192
NIM : E2257401001
Judul TA : Perancangan Sistem Informasi pada TK Tunas Putra Mandiri Tumbang Salio Berbasis Web Responsif
Berlaku s/d : 13 Desember 2025

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

Palangkaraya, 13 Desember 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

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

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : TIA IPHANKA
NIM : E2257401001
Tanggal Persetujuan Judul : 13 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS WEB RESPONSIVE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	18/3/2025		perbaiki tata cara penulisan jarak spasi pedoman, untuk penulisan tabel & gambar buat keterangannya, perhatikan penulisan kutipan!	
2	29/3/2025		ikuti pedoman untuk penulisan tabel dan cantumkan sumber tabel jika dari kutipan!	
3	11/4/2025		lengkapi untuk penelitian relavan, perhatikan tahun penerbitan!	
4	22/4/2025		Lanjut bab III !	
5	29/4/2025		Perbaiki usecase, dan sesuaikan ke activity diagram dgn revisi yang diminta, lanjut ke sequence diagram!	
6	21/5/2025		Sesuaikan jumlah tabel pada class diagram!	
7	23/5/2025		Perbaiki ukuran font pada desain interface, tabel dilengkapi dgn ket PK & FK, kode pada diagram ERD diperbaiki. ! Lanjut bab 4!	
8	29/5-2025		Lengkapi kata pengantar, daftar isi, Abstrak, Bab IV, daftar pustaka, lampiran.?	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Sherly Jayanti

Dosen Pembimbing II,
Iteri

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Oboe No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : stmikplk@gmail.com – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ira Iphanka
NIM : E2257401001
Tanggal Persetujuan Judul : 13 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : ~~PERANGANGA~~ - PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS WEB RESPONSIVE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
9	30/5/2025		Perbaiki isi lampiran dan sesuaikan dgn hasil penelitian. Lengkapi isi lampiran!	
10	2/6/2025		ACC ujian sidang TA!	
11.	3/6 25	3/6 25	perbaiki motto penulis, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran	
12	3/6 25	3/6 25	perbaiki penulisan semi, saran, dapat di daftarkan ujian	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Shinta Sayuti, ST., M.Cs

Dosen Pembimbing II,

Heri Purwanto

LEMBAR WAWANCARA

1. Bagaimana proses pengolahan data siswa, seperti absensi, nilai, dan perkembangan anak?
2. Apa saja fitur yang diharapkan didalam perancangan sistem informasi berbasis web ini?
3. Apa saja kendala yang sering dihadapai dalam proses tersebut?

JAWABAN:

1. Dicatat oleh guru di buku catatan dan kemudian direkap di Microsoft Excel. Untuk perkembangan anak, laporan disampaikan setiap akhir semester dalam raport.
2. Kami berharap sistem ini bisa digunakan untuk pendaftaran online, laporan perkembangan anak, pencatatan absensi, data keuangan, info tentang TK Tunas Putra Mandiri.
3. Kendala yang sering kami hadapi seperti memakan waktu, sering terjadi kesalahan,seperti tidak bisa meperbarui data secara berkala dan menyulitkan akses informasi dengan cepat.

Yang dr[illegible]nai

K[illegible] Sekolah

TAMAN KANAK-KANAK TK TUNAS PUTRA MANDIRI KABUPATEN MURUNG RAYA

Tunas Putra Mandiri, 8 April 2025

Mahasiswa

Tia Iphanka

LEMBAR OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 24 Maret 2025	Mendatangi TK Tunas Putra Mandiri untuk melakukan rencana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan observasi dan menjadikan objek Tugas Akhir
2	Senin, 8 April 2025	Tanya jawab tentang tentang penelitian yang akan dibuat
3	Senin, 14 April 2025	Pengambilan data disekolah

Kepala Sekolah

TAMAN KANAK-KANAK
TK. TUNAS PUTRA MANDIRI
DESA TUMBANG SALIO
KABUPATEN MURUNG RAYA

Mahasiswa

Tia Iphanka
E2257401001



Wawancara bersama Kepala Sekolah TK Tunas Putra Mandiri



Foto bersama guru dan murid TK Tunas Putra Mandiri

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. (0536) 3224593, 3225515 Fax. (0536) 3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No. 015/STMIK - 4.E.1/AU/VI/2025

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

1. Nama : Suparno, M.Kom
   NIK : 196901041995104
   Sebagai Ketua
2. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Drs. Heri Purwanto, M.Pd
   NIK : 196702041995103
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Tia Iphanka
NIM	: E2257401001
Hari / Tanggal	: Selasa, 10 Juni 2025
Waktu	: 08.00 - Selesai
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS WEB RESPONSIVE

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

Palangkaraya, 05 juni 2025
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti,ST.M.Cs
NIK. 198501102012004

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

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2025

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 10 Juni 2025
2. Waktu (Jam) : 9.00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : Tia Iphanka
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2257401001
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2022
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Perancangan Sistem Informasi Pada Tk Tunas Putra mandiri Tumbang Salio Berbasis Web Responsive
8. Dosen Penguji :

	Nama	Nilai	Tanda Tangan
1.	Supanto	=	( )
2.	Shelly Jayanti	=	( )
3.	Heri purnsanto	=	( )

9. Hasil Ujian : LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ *) NILAI = 89,3
   Dengan Perbaikan/ Tanpa ~~Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 10-06-2025

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

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

Ketua ~~Penguji~~,

Supanto
NIK. 196901041995105

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Linda
Jabatan	: Kepala Sekolah TK Tunas Putra Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama	: Tia Iphanka
NIM	: E2257401001
Program Studi	: Manajemen Informatika

Telah selesai melakukan penelitian di TK Tunas Putra Mandiri, Tumbang Salio dari,tanggal 22 Maret s.d 22 April 2025, dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan Judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS *WEB RESPONSIVE*". Surat keterangan ini di berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 22 April 2025
Kepala Sekolah,

TAMAN KANAK-KANAK
TK. TUNAS PUTRA MANDIRI
DESA TUMBANG SALIO
KABUPATEN MURUNG RAYA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

Nomor : 230 /STMIK-B-1/AK/III/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Kepala Sekolah TK Tunas Putra Mandiri**

Desa Tumbang Salio

Kab. Murung Raya / Prov. Kalimantan Tengan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	: TIA IPHANKA
NIM	: E2257401001
Prodi (Jenjang)	: Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	: 2024/2025 (6)
Lama Penelitian	: 22 Maret 2025 s.d 22 April 2025
Tempat Penelitian	: TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO

Dengan judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA TK TUNAS PUTRA MANDIRI TUMBANG SALIO BERBASIS WEB RESPONSIVE

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, 22 Maret 2025

Ketua,

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 19690202199500 4