



**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK CODEIGNITER* PADA SISTEM
INFORMASI PENDATAAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON-
AKADEMIK SISWA SMA NEGERI 4 CIBINONG BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

SUCI NABILA

1910501104

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI D-III INFORMATIKA

2022



**IMPLEMENTASI *FRAMEWORK CODEIGNITER* PADA SISTEM
INFORMASI PENDATAAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON-
AKADEMIK SISWA SMA NEGERI 4 CIBINONG BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer**

SUCI NABILA

1910501104

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III INFORMATIKA**

2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Suci Nabila
NIM : 1910501104
Tanggal : 22 Juni 2022

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 22 Juni 2022

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METAL', and 'TEMPREL'. A serial number 'A7539AJX734098332' is visible at the bottom of the stamp.

Suci Nabila

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Nabila
NIM : 1910501104
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SISTEM
INFORMASI PENDATAAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON-
AKADEMIK SISWA SMA NEGERI 4 CIBINONG BERBASIS WEB**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama mencantumkan nama sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal: 22 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Suci Nabila

LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Suci Nabila
NIM : 1910501104
Program Studi : D3 Sistem Informasi
Judul : Implementasi Framework CodeIgniter Pada Sistem Informasi
Pendataan Prestasi Akademik dan Non-akademik Siswa SMA
Negeri 4 Cibinong Berbasis Web

Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian Sidang Proposal/Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi D3-Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Theresiawati, S.Kom., MTI

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ditetapkan di : Jakarta

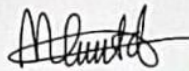
Tanggal : 23 Juni 2022

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

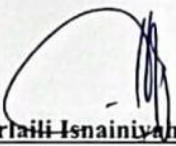
Nama : Suci Nabila
NIM : 1910501104
Fakultas : D3 Sistem Informasi
Program Studi : Implementasi *Framework Codeigniter* Pada Sistem Informasi
Pendataan Prestasi Akademik Dan Non-akademik Siswa SMA
Negeri 4 Cibinong Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



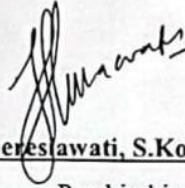
Nur Hafifah Matondang, S.Kom., MM., M.T.I

Penguji Utama



Ika Nurtaili Isnainiyah, S.Kom.M.Sc.

Penguji Lembaga



Thereslawati, S.Kom., MTI

Pembimbing



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 12 Juli 2022



**IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA SISTEM
INFORMASI PENDATAAN PRESTASI AKADEMIK DAN NON-
AKADEMIK SISWA SMA NEGERI 4 CIBINONG BERBASIS WEB**

Suci Nabila

**D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan
Nasional Veteran Jakarta Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta
Selatan, DKI Jakarta 12450
Email: sucin@upnvj.ac.id**

ABSTRAK

Informasi tentang inovasi data telah menjadi kebutuhan dasar yang harus dipenuhi oleh semua orang. Ini dikarenakan sebagian besar aktivitas sehari-hari seseorang yang melibatkan bantuan inovasi data, baik itu dalam pengajaran, pekerjaan institusional atau aktivitas bisnis. Sekolah adalah jenis satuan pendidikan yang terdiri dari SD, SMP, SMA/SMK, SLB dan satuan pendidikan formal yang identik lainnya agar tercapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu hal yang sekolah dapat lakukan guna meningkatkan mutu sesuai standar yang telah ditentukan dengan mencetak prestasi siswa. Pendataan prestasi yang dilakukan di SMAN 4 Cibinong belum berjalan secara optimal karena masih bersifat konvensional. Tujuan penelitian adalah merancang sebuah sistem informasi melaporkan informasi tentang prestasi akademik dan Non-akademik siswa SMA Negeri 4 Cibinong berbasis *website framework* CodeIgniter. Selain itu, peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem dan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) dalam pemodelan sistem serta *platform* berbasis *website* untuk membentuk sistem informasi pendataan prestasi siswa.

Kata Kunci: Prestasi Siswa, Akademik, *CodeIgniter*, *Waterfall*, UML.

**THE IMPLEMENTATION OF CODEIGNITER FRAMEWORK IN THE
WEB-BASED ACADEMIC AND NON-ACADEMIC ACHIEVEMENTS
INFORMATION SYSTEM FOR THE STUDENTS OF 4 SENIOR HIGH
SCHOOL IN CIBINONG**

Suci Nabila

**D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan
Nasional Veteran Jakarta Jalan RS. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta
Selatan, DKI Jakarta 12450
Email: sucin@upnvj.ac.id**

ABSTRACT

Data about information development has turned into a fundamental need that should be met by everybody. This is on the grounds that the vast majority of an individual's day to day exercises include the assistance of information development, be it in educating, institutional work or business exercises. School is kind of training unit comprising of SD, SMP, SMA/SMK, SLB and other indistinguishable proper instruction units to accomplish public instruction objectives. Something that schools can do to work on quality as per foreordained principles is by scoring understudy accomplishment. The accomplishment information assortment led at SMAN 4 Cibinong has not run ideally in light of the fact that it is as yet traditional. The reason for this exploration is to plan a data framework detailing data about intellectual and non-scholastic accomplishments of SMA Negeri 4 Cibinong understudies in light of the CodeIgniter system site. Likewise, scientists utilize the cascade strategy in framework improvement and utilize the Unified Modeling Language (UML) in framework demonstrating and a site based stage to shape a data framework for information assortment of understudy accomplishments.

Keywords: *Student Achievement Information System, Akademik, CodeIgniter, Waterfall, UML.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian dan laporan tugas akhir ini dengan judul “Implementasi Framework CodeIgniter Pada Sistem Informasi Pendataan Prestasi Akademik dan Non-akademik Siswa SMA Negeri 4 Cibinong Berbasis Web”. Penelitian ini dilakukan untuk menyusun laporan Tugas Akhir sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terwujud dan terselesaikan dengan baik tanpa ada bantuan bimbingan dan dorongan serta yang tak terhingga nilainya dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sudah terlibat dalam proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom.. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.. selaku Kepala Program Studi D3 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak membantu memberikan masukan berupa saran dan kritik dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Bapak Drs. Ansori, MM.. selaku kepala sekolah dan Bapak Sutriana selaku wakil kepala sekolah bidang kesiswaan SMA Negeri 4 Cibinong yang telah mengizinkan saya menggunakan SMA Negeri 4 Cibinong sebagai topik Tugas Akhir saya.
5. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendukung saya berupa doa dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
6. Riki Muslikhah, Fauzia Hayati Rahmah, Annizhamul Hafizhah, Adella Rifiandika Putri, dan Rafika Rona Fairuz sebagai sahabat saya yang telah memotivasi saya dalam menyelesaikan serta mendukung saya pada proses penulisan.

7. Hapsari Cahya Icha Putri, Nadhifa Ayu Nisrina, Mira Nurhaliza, dan Fadila Vairuz Harsyad yang telah memotivasi saya untuk selalu bertahan pada situasi yang sulit.
8. Teman-teman seperjuangan tugas akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Dengan itu tanpa mengurangi rasa hormat, penulis terbuka atas kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Jakarta, 17 Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Luaran yang Diharapkan	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.2 Pendataan Prestasi Siswa.....	5
2.3 Sistem Informasi Pendataan Prestasi Siswa	6
2.4 Website	6
2.4.1 HTML	6
2.4.2 CSS	6
2.4.3 PHP	6
2.4.4 Framework CodeIgniter	7
2.4.5 Bootstrap.....	7
2.4.6 XAMPP.....	7

2.5 Basis Data.....	7
2.6 Database Management System (DBMS).....	8
2.6.1 MySQL.....	8
2.7 Metode PIECES.....	8
2.8 Metode Waterfall.....	9
2.9 UML.....	11
2.9.1 Use Case Diagram.....	11
2.9.2 Activity Diagram.....	11
2.9.3 Sequence Diagram.....	11
2.9.4 Class Diagram.....	11
2.10 Blackbox Testing.....	11
2.11 Review Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Tahapan Penelitian.....	14
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	14
3.1.2 Studi Literatur.....	15
3.1.3 Pengumpulan Data.....	15
3.1.4 Analisis Sistem.....	15
3.1.5 Desain.....	18
3.1.6 Perancangan Sistem.....	18
3.1.7 Uji Sistem.....	18
3.1.8 Implementasi.....	18
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	18
3.3 Alat Bantu Penelitian.....	18
3.3.1 Hardware.....	18
3.3.2 Software.....	19
3.4 Jadwal Rencana Rancangan Penelitian.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....	20
4.1 Profil Organisasi.....	20
4.1.1 Sejarah Singkat SMAN 4 Cibinong.....	20
4.1.2 Visi dan Misi SMAN 4 Cibinong.....	20
4.1.3 Struktur Organisasi.....	21
4.1.4 Tugas Pokok dan Fungsi.....	22
4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	24

4.2.1 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	24
4.2.2 Analisis Dokumen.....	25
4.3 Rancangan Sistem Usulan.....	25
4.3.1 Rancangan Kebutuhan Sistem.....	25
4.3.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	28
4.3.3 Activity Diagram Sistem Usulan.....	34
4.3.4 Sequence Diagram Sistem Usulan.....	47
4.3.5 Class Diagram Sistem Usulan.....	53
4.4 Rancangan Basis Data.....	53
4.5 Rancangan Kode.....	59
4.6 Hasil Interface.....	60
4.7 Pengujian Sistem.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall (Muharto & Ambarita, 2016)	10
Gambar 3. 1 Tahapan-Methodologi-Penelitian	14
Gambar 4. 1 Struktur organisasi SMAN 4 Cibinong.....	21
Gambar 4. 2 Struktur organisasi kesiswaan SMAN 4 Cibinong	22
Gambar 4. 3 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	24
Gambar 4. 4 Use Case Diagram Sistem Usulan Portal Admin	28
Gambar 4. 5 Use Case Diagram Sistem Usulan Portal User (Siswa).....	33
Gambar 4. 6 Activity Diagram Login Admin.....	35
Gambar 4. 7 Activity Diagram Kesiswaan Mengelola Data Admin	36
Gambar 4. 8 Activity Diagram Kesiswaan Mengelola Data Siswa.....	37
Gambar 4. 9 Activity Diagram Kesiswaan Mengelola Data Guru	38
Gambar 4. 10 Activity Diagram Kesiswaan Mengelola Data Kelas	39
Gambar 4. 11 Activity Diagram Kesiswaan Mengelola Data Ekskul	40
Gambar 4. 12 Activity Diagram Kesiswaan Mencetak Laporan Data Prestasi...	41
Gambar 4. 13 Activity Diagram Wakasek Membuat Laporan Data Prestasi	42
Gambar 4. 14 Activity Diagram Wali Kelas Melakukan Persetujuan Data Prestasi	43
Gambar 4. 15 Activity Diagram Wakasek Melakukan Persetujuan Data Prestasi	44
Gambar 4. 16 Activity Diagram Login Siswa	45
Gambar 4. 17 Activity Diagram Siswa Memasukkan Data Prestasi	46
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Login Admin	47
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Kesiswaan Mengelola Data Admin	48
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Kesiswaan Mengelola Data Siswa	48
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Kesiswaan Mengelola Data Guru.....	49
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Kesiswaan Mengelola Data Kelas.....	49
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Kesiswaan Mengelola Data Ekskul	50
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Kesiswaan Mencetak Laporan Data Prestasi.	50
Gambar 4. 25 Sequence Diagram Wakasek Mencetak Laporan Data Prestasi ...	51
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Wali Kelas Melakukan Persetujuan Prestasi .	51
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Wakasek Melakukan Persetujuan Prestasi	52
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Login Siswa.....	52
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Siswa Memasukkan Data Prestasi.....	53
Gambar 4. 30 Class Diagram Sistem Usulan	53
Gambar 4. 31 Dashboard sebelum login	60
Gambar 4. 32 Login.....	61
Gambar 4. 33 Dashboard setelah login.....	61
Gambar 4. 34 Data Prestasi	61
Gambar 4. 35 Input Data Prestasi.....	62
Gambar 4. 36 Detail Data Prestasi.....	62

Gambar 4. 37 Edit Data Prestasi.....	63
Gambar 4. 38 Login.....	63
Gambar 4. 39 Dashboard.....	63
Gambar 4. 40 Kesiswaan Mengelola Master Data Admin	63
Gambar 4. 41 Kesiswaan Mengelola Master Data Siswa.....	64
Gambar 4. 42 Kesiswaan Mengelola Master Data Guru	64
Gambar 4. 43 Kesiswaan Mengelola Master Data Kelas	64
Gambar 4. 44 Kesiswaan Mengelola Master Data Ekskul	65
Gambar 4. 45 Kesiswaan Mencetak Laporan Prestasi Akademik (1)	65
Gambar 4. 46 Kesiswaan Mencetak Laporan Prestasi Akademik (2)	65
Gambar 4. 47 Kesiswaan Mencetak Laporan Prestasi Akademik (3)	65
Gambar 4. 48 Wali kelas Melakukan Persetujuan Data Prestasi.....	66
Gambar 4. 49 Detail Data Prestasi.....	66
Gambar 4. 50 Wakasek Melakukan Persetujuan Data Prestasi	66
Gambar 4. 51 Wakasek Mencetak Prestasi Non-akademik (1)	67
Gambar 4. 52 Wakasek Mencetak Prestasi Non-akademik (2)	67
Gambar 4. 53 Wakasek Mencetak Prestasi Non-akademik (3).....	67






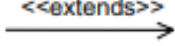
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Simbol Usecase Diagram	xvi
Tabel 2 Simbol Activity Diagram	xvii
Tabel 3 Simbol Sequence Diagram	xviii
Tabel 4 Simbol Class Diagram.....	xix
Tabel 3. 1 Jadwal Rencana Rancangan Penelitian	19
Tabel 4. 1 Dokumen Masukan pada Sistem Berjalan.....	25
Tabel 4. 2 Dokumen Keluaran pada Sistem Berjalan.....	25
Tabel 4. 3 Narasi Use Case Diagram Sistem Usulan Portal Admin.....	28
Tabel 4. 4 Narasi Use Case Diagram Sistem Usulan Portal User (Siswa).....	33
Tabel 4. 5 Rancangan Tabel User.....	54
Tabel 4. 6 Rancangan Tabel Admin	54
Tabel 4. 7 Rancangan Tabel Siswa.....	55
Tabel 4. 8 Rancangan Tabel Guru	55
Tabel 4. 9 Rancangan Tabel Kelas	56
Tabel 4. 10 Rancangan Tabel Ekskul	56
Tabel 4. 11 Rancangan Tabel Tingkat.....	56
Tabel 4. 12 Rancangan Tabel Bidang.....	57
Tabel 4. 13 Rancangan Tabel Gelar	57
Tabel 4. 14 Rancangan Tabel Provinsi.....	57
Tabel 4. 15 Rancangan Tabel Kota	57
Tabel 4. 16 Rancangan Tabel Prestasi.....	58
Tabel 4. 17 Rancangan Kode Id Admin	59
Tabel 4. 18 Rancangan Kode Id User.....	59
Tabel 4. 19 Rancangan Kode Nis Siswa	59
Tabel 4. 20 Rancangan Kode Id Provinsi.....	60
Tabel 4. 21 Rancangan Kode Id Kota	60
Tabel 4. 22 Rancangan Kode Id Gelar	60
Tabel 4. 23 Pengujian Sistem	68

DAFTAR SIMBOL







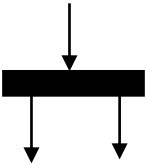
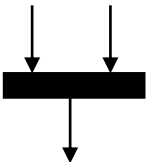
1. Usecase Diagram

Tabel 1 Simbol Usecase Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor (Pengguna sistem, sistem lainnya, hardware, dan sejenisnya)
	Use case (Kegiatan yang dapat dilakukan oleh seorang <i>actor</i> pada sistem)
	Association Relationship (Hubungan asosiasi antara seorang <i>actor</i> dengan sebuah <i>usecase</i>)
	Sistem (Batasan dari sebuah sistem)
	Include Relationship (Hubungan antara <i>usecase</i> satu yang merupakan bagian/termasuk dari <i>usecase</i> lainnya)
	Exclude Relationship (Hubungan antara <i>usecase</i> satu yang merupakan pengembangan/terusan dari <i>usecase</i> lainnya)





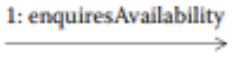

2. Activity Diagram

Tabel 2 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
	Initial Node (Memulai aktifitas dari suatu objek yang dibentuk)
	Final Node (Mengakhiri aktifitas dari suatu objek yang dibentuk)
	Swimlane (Pemisah antar organisasi bisnis)
	Line Connector (Hubungan antar node)
	Activity (Aktifitas antar kelas)
	Decision Node (Pilihan dari kondisi yang terdapat perbedaan situasi)
	Fork (Suatu node menuju ke dua atau lebih node lainnya)
	Join (Dua atau lebih node menuju ke satu node)

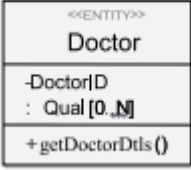


3. Sequence Diagram

Tabel 3 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	Actor (Pengguna sistem, sistem lainnya, hardware, dan sejenisnya)
	Object (Interaksi antara suatu objek dengan objek lainnya)
	Lifeline (Garis jangkauan/cakupan dari kegiatan/proses/aktifitas dari sebuah objek)
	Focus of Control (Jangkauan/cakupan yang diperlukan suatu aktifitas, kegiatan, atau proses dari sebuah objek)
	Message (Aliran data/nilai, informasi baik berupa input atau output)
	Object Destruction (Memunaskan suatu objek)

4. Class Diagram

Tabel 4 Simbol Class Diagram

Simbol	Keterangan
 <p>The diagram shows a class box for 'Doctor'. The top section contains the stereotype '<<ENTITY>>' and the class name 'Doctor'. The middle section lists attributes: '-DoctorID' and ': Qual [0..N]'. The bottom section lists a public method: '+getDoctorDtIs ()'.</p>	Class (Deskripsi objek yang terdiri atas atribut dan operasi)
 <p>A solid horizontal line representing an association between two objects.</p>	Association (Hubungan antara suatu objek dengan objek lainnya)
 <p>A dashed horizontal line ending in an open arrowhead, representing a dependency between two objects.</p>	Dependency (Suatu objek tergantung)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Dokumen Masukan Sistem Berjalan (1).....	75
Lampiran 1. 2 Dokumen Masukan Sistem Berjalan (2).....	75
Lampiran 1. 3 Dokuemn Masukan Sistem Berjalan (3).....	75
Lampiran 1. 4 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	76
Lampiran 2. 1 Hasil Uji Plagiarisme	77